영화 사운드디자인의 내러티브 기능 연구

Narrative Functions of Sound Design in Films

이동환
한독미디어대학원대학교

Dong-Hwan Lee(dhlee@kgit.ac.kr)

요약

영화 사운드디자인의 내러티브 역할의 중요성에 대한 인식이 보편화 되어있고, 이를 강조하는 많은 연구가 진행되고 있음에도 불구하고, 아직까지 총체적이고 구체적인 사운드 연구 방법론이 존재 하질 않고 있는 이유는, 사운드디자인의 원리와 제작 공정에 대한 이해의 부족 때문이라 할 수 있다. 이 글은 이러한 원리와 공정에 대한 이해를 시도하고, 사운드디자인의 내러티브 역할에 대한 정의와 그 구체적 기능을 연구한다. 영화의 예술성과 내러티브 구조의 분석을 통하여 사운드디자인의 내러티브 역할을 내러티브의 정보와 감정과 의미의 전달로 정의하고, 사운드디자인의 대사, 엠비언스, 폴리, 사운드이펙트 제작 공정에서 이 역할 수행을 위한 구체적 방법론을 도출해 본다. 각 공정은 각각의 특성에 맞게 내러티브 역할을 담당하고 있음을 확인할 수 있었다. 대사는 인물을, 엠비언스는 배경을, 폴리는 인물과 인물에 의한 사건을, 그리고 사운드이펙트는 사건을 기호화 하여 전달함으로써, 내러티브가 표출하는 정보와, 담고 있는 감정과, 내포하는 의미를, 효과적이며 창의적인 방법으로 전달하며, 이것이 사운드디자인의 내러티브 기능이라 할 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 영화 | 사운드디자인 | 내러티브 |

Abstract

Film sound should be analyzed based upon the profound understanding of sound design process and the principle behind it. Lack of this knowledge prevents the research from having the comprehensiveness and concreteness. This study aims to reaffirm the important role of sound design in filmmaking while also investigating the narrative functions of sound design. The role of sound design as a cinematic technique was defined as creating audio-visual experience with a collection of information, emotion, and ideas organized and presented in the sound narrative of films. Each process of sound design, dialog, ambience, Foley, and sound effects, was proved to be performing this role as a result of a case study of various narrative films. The narrative functions of sound design was able to be defined as well.

■ keyword : | Film | Sound Design | Narrative |

I. 서론

영화 사운드디자인의 내러티브 역할과 그 중요성에

대한 논의는 80년대 미셸 시옹(Michel Chion)의 사운드와 이미지의 상관관계에 대한 통찰이 담긴 연구 이후, 많은 학자들에 의해 그 전문화와 깊이를 더하여 오고

접수일자 : 2013년 11월 05일

수정일자 : 2013년 12월 02일

심사완료일 : 2013년 12월 03일

교신저자 : 이동환, e-mail : dhlee@kgit.ac.kr

있다. 작업 현장에서도 유수의 감독 및 제작자들에 의해 사운드디자인의 내러티브 역할이 강조되고, 그 예술적 가치의 경계를 넓혀왔다. 더 이상 사운드가 “무시되어진다” 라고 이야기 할 수 없게 되었고[1], 영화의 내러티브에 차지하는 독자적 역할이 존재함과 그 역할의 중요함은 이제 보편화된 명제라고 할 수 있다.

하지만, 이러한 인식에도 불구하고 사운드의 연구에는 아직까지 체계적이고 보편적인 연구 방법론이나 분석의 틀이 확립되지 못하고 있다[2]. 사운드에 독자적 역할과 방법론이 존재함과 그 중요성은 언급되지만 그 기능과 이유에 대한 구체적인 논의는 이루어지지 않고 있다. 새로운 연구들은 오래된 선행연구의 무비판적 수용과 반복적 답습을 행하고 있으며[3], 현재 제작 현장과의 심한 개념적 격차는 논의에서 제외되고 있다. 영화 사운드 분석의 체계적인 방법론이 확립되는 데에 이는 중요한 문제점으로 작용하고 있다.

이 논문은 영화 사운드디자인의 내러티브 기능에 대한 구체적 정의를 목적으로 한다. 이를 위하여 사운드 연구에 제한점으로 존재해온 근본적 원인을 분석하여 보고, 영화 사운드의 내러티브 역할에 대한 총체적 정의를 살펴봄, 분석과 정의를 바탕으로 실제 영화에서의 사례를 찾아, 제작 과정에서 그 역할 담당을 위한 기능과 방법을 연구한다. 영화의 선정은 필자가 직접 작업에 참여한 영화, 또는 제작자와의 인터뷰 자료가 있는 영화를 위주로 선정한다.

II. 사운드 연구의 제한점

영화 사운드의 독자적 역할과 중요성 인식이 어려웠던 원인을 릭 알트만(Rick Altman)은 다음 세 가지로 설명한다. 첫째, 유성영화 초기 감독들이 갖고 있던 사운드의 예술적 가치에 대한 회의, 둘째, 이미지 위주의 용어 개발, 셋째, 지속적인 이미지 위주의 문제 인식, 그리고 그 결과로 인한 문제 인식 기회의 상대적 박탈이다[4]. 하지만, 인식의 기회가 보편화 되어있는 현재에도 동일한 문제가 존재함을 볼 때, 그 원인 설명론 부족하다. 이에 보다 근본적인 분석의 시도가 필요하다.

우선, 초기 학자들의 사운드에 대한 회의의 원인은

사운드를 이미지에 종속된 부차적 요소로 인식하는 관습 때문이라 볼 수 있다. 영화의 예술성이, 이미지에 종속적인 사운드와의 결합으로 인해 제한되고 파괴된다는 우려가 회의의 원인이다. 하지만 이러한 우려는, 현실의 소리와 본질적으로 같을 수 없는 영화의 사운드[5]가, 내러티브 전달의 역할을 담당하기 위하여, 근본적으로 현실과 다르게 왜곡되어지며, 이 왜곡이 영화의 예술성을 높이기 위한 도구로서 사운드디자인이 갖아야 할 본질이라는 사실을 간과한데서 발생한다[6]. 그러므로 영화 사운드의 내러티브 기능에 대한 논의는 이러한 사운드디자인의 본질적 왜곡과 예술성에 대한 이해가 전제되어야 한다.

다음으로, 영상학자들이 갖는 이미지 위주의 편향적 문제 인식 경향은, 사운드의 제작 공정에 대한 이해의 부족에서 기인한다고 볼 수 있다. 영화의 사운드는 이미지와 마찬가지로 의도에 따라 인위적으로 제작된다. 하지만 형상에 대한 인간의 인지 능력에 비해 현저히 떨어지는 인간의 소리 인지 능력, 이를 쉽게 인식하지 못하게 한다. 대부분의 사람들은 이미지의 제작 공정에 대하여 비교적 구체적이고 세부적인 예측이 가능하며 이는 학자들의 체계적인 분석과 연구를 가능하게 한다. 반면에 사운드는, 체계적이고 구체적인 제작 공정이 존재함에도 불구하고, 이에 대한 인식의 부족과 예측 불가능성 때문에, 학자들의 구체적 논리와 이해의 범위를 벗어나게 되고, 이로 인해 학자들의 문제 인식 자체가 어렵게 되었다고도 할 수 있다. 실제로 많은 연구들이 사운드디자인의 기능에 대한 언급을 하고 있으나, 대사, 엠비언스, 폴리, 사운드이펙트 등의 단순한 요소의 분류에서 그치고 있고, 각 요소들과 내러티브 기능과의 상관관계의 논의는 부족하다. 그러므로 사운드의 내러티브 기능에 대한 체계적이고 구체적인 분석을 위해서는 사운드의 제작 공정에 대한 충분한 이해가 필요하다.

III. 사운드의 내러티브 역할

영화의 예술성에 대한 논의는, 현실과 다를 수밖에 없는 영화적 현실의 본질에 대한 인식에서부터 시작한

다. 루돌프 아른하임(Rudolph Arnheim)은 영화를 예술로 정의하고 실제의 현실과 영화 속 현실의 본질적 차이를 역설했다[7]. 유리 로트만(Yuri Lotman)도 영화는 현실을 전제로 하지만 현실을 그대로 담지 않음을 밝혔다[8]. 영화 속 현실은 모든 영상기법에 의해 창조되므로 사운드디자이너는 영화 속 현실의 창조를 통하여 영화의 예술성을 완성함을 목적으로 한다고 할 수 있다.

아른하임의 논의에 따르면, 영화의 예술적 가치는 영화가 담고 있는 현실의 가치[9]와, 현실을 통해 전달하는 감성의 가치[10], 그리고 현실 속에서 전하고자 하는 의미의 가치[11]에 의해 결정된다. 이때 영화가 담는 현실은 결국 내러티브라고 할 수 있는데, 시모어 채트먼(Seymour Chatman)의 내러티브에 대한 정의에 의하면, 내러티브는 스토리(story)와 담론(discourse)으로 구성되어 있으며, 스토리에 포함된 모든 요소들은, 사운드디자이너를 포함한 모든 영상기법에 의하여 기호화되고 담론화된다[12]. 시용은 이러한 사운드디자이너를 통한 기호화과정을, 영화 이미지가 표출하는 사건들의 운동성과 물질성, 그리고 시간성과 공간성이 사운드에 의하여 규정되는 원리를 설명하며 증명한다[13].

종합하면, 사운드디자이너는 기호화의 과정으로 영화의 내러티브 구조형식을 완성하며, 이를 통하여 영화의 예술성에 기여한다. 즉, 영화 사운드디자이너의 내러티브 역할은, 단순한 현실(reality)의 묘사가 아니라, 내러티브의 모든 구성 요소를 대상으로 하는 기호화이며, 이를 통하여 내러티브가 담고 있는 '정보'를 가치 있게 구현하고, 그 '감정'을 효과적으로 담아내며, 그 '의미'를 창의적으로 구현하여 영화의 예술성을 높이는 것이다[14]. 영화 사운드디자이너의 기능에 대한 논의는, 이러한 사운드디자이너의 내러티브 역할에 대한 정의를 바탕으로 이어가야 한다[15].

IV. 사운드디자이너의 내러티브 기능

1. 사운드디자이너 제작 원리

사운드디자이너의 내러티브 기능에 대한 논의를 위하여 그 제작 원리와 공정을 살펴 볼 필요가 있다. 먼저

영화에 대한 관객의 인식 방법을 살펴봄으로써, 이에 기인한 사운드의 제작 원리를 찾아보고자 한다.

우선 인간의 현실에 대한 지각은 연속적이다. 현실의 시각적 정보는 시간과 공간의 연속된 현상으로 지각된다. 이렇게 지각된 정보들은 개인의 사고의 틀 속에서 해석되어 인식된다. 이때 개인의 사고의 틀, 또는 관점에 따라 정보는 서로 상이한 결과로 해석되어진다. 이로 인해 동일한 사건에 대한 여러 인식이 가능해진다.

이에 비해 영화의 이미지는 불연속적이다. 영화 속 현실은 불연속적 정보들의 연계를 통해 관객에게 지각되어지고, 관객은 각각의 분리된 정보들과 또 그 상관관계를 해석하며 인식한다. 이러한 불연속적인 이미지들은 관객의 사고의 틀에 의한 다양한 해석을 배제하는데 주력한다. 그럼으로써 관객의 영화에 대한 인식을 의도적으로 유도할 수 있게 된다.

이러한 의도적인 불연속적 이미지를 제작하는 영화의 모든 공정들은, 그 안에 각각 독자적인 방법으로 영화의 내러티브를 완성하며 영화의 예술적 가치를 높이는데 사용된다. 촬영과 조명 그리고 미술을 통해 효과적 스토리의 담론화에 가장 알맞은 단절된 샷이 생산되고, 불연속적으로 생성된 샷들은 편집을 통해 재구성되어 연속된 하나의 현실로 만들어진다. CG, DI, 그리고 현상은 내러티브의 시각적 요소들을 보완하거나 강조하고 이미지의 총체적인 조화 통일 분리 과정을 행함으로써 내러티브의 이미지를 완성한다. 이 과정을 통하여 영화의 이미지들은 서로 연결 또는 충돌, 그리고 상호작용이 발생되고, 이야기가 구성되고, 감정이 생성되며, 의미가 담아진다.

마찬가지로 영화의 사운드 제작 공정에도 역시 단절된 이미지 위에 내러티브의 완성을 위한 가장 효과적 방법이 고안된다. 녹음(recording)을 통해, 또는 사운드 라이브러리(sound library)를 통해 내러티브의 기호화를 위하여 선별된 사운드 소스(sound sources)가 제작되고, 녹음되고 수집된 사운드 소스들은 사운드 에디팅(sound editing)과정을 거쳐 목적에 맞게 기호화되어 하나의 연속된 내러티브로 만들어진다. 그리고 사운드 믹싱(sound mixing) 작업을 거쳐 조화와 통일 및 분리 과정이 이뤄지며 내러티브의 사운드가 완성된다.

이러한 과정 속에서 사운드는 우선 불연속의 단절된 이미지위에 연속적 소리를 입힘으로써 연속성을 부여한다. 동시에 영화의 사운드도 시간의 수직축에서는 지속적인 단절과, 이들의 연결 또는 충돌, 그리고 상호작용을 통하여 이미지와 동일하게 스토리를 구성하고 감정을 생성하며 의미를 발생한다.

수직축에 구성 되어 있는 모든 사운드들은 일단 분리되고 단절되어 저장된다. 그리고 마치 편집과정에서 이미지들을 지속적으로 변화시켜 쌓아가며 내러티브를 완성하듯이, 사운드디자이너가 수직축의 단절된 사운드들을 지속적으로 변화시켜 쌓아가며 내러티브를 완성한다. 이는 인간의 인식법칙에 기인한다 할 수 있는데, 마치 현실에서 주의 집중 하는 대상에 따라, 지각되는 소리들이 선택적으로 인식되고, 또 인식 된 소리들이 각각 다른 인식의 층위를 갖게 되는 것과 마찬가지로, 사운드도 내러티브가 진행되는 동안 각 구성 요소에 대한 관객의 인식이 선택되고 그 층위가 지속적으로 변화하도록 디자인 된다.

이렇게, 영화가 관객의 사고의 흐름에 따라, 시간의 수평축에서 지속적인 단절된 시각정보의 배합을 통해 통제된 이미지를 만들어 내어 내러티브를 완성하듯, 시간의 수직축에서 지속적인 단절된 청각정보의 배합을 통해 관객의 내러티브의 인식을 조작하고 감정을 만들어 내며 의미를 창조해 낸다. 이러한 인위적 조작은 인간의 인식의 법칙을 따르며, 창조적인 실험들에 의해 이뤄진다. 이러한 조작이 가능한 중요한 방법으로, 소리의 수직적 분리가 필수적이다. 사운드디자이너는 그래서 모든 사운드 요소들을 고립(isolate)시켜 수집하고 독립적으로 배치한다. 이들의 선택적 제시를 통해 사운드디자이너는 현실에서의 인간이 뇌 속에서 만들어 내는 청각 인식 상황을 지속적이고 계산적으로 디자인하여 영화의 내러티브 위에 그려낸다. 이는 영화의 사운드디자이너가 현실의 소리들을 단순히 재 구현 할 수 없게 하는 제작 공정상의 필연적 원리이다. 이러한 원리를 기반으로 사운드 제작 공정상의 분류에 따라 각각의 요소를 살펴보고 그 내러티브적 기능을 정의해볼 수 있다.

2. 대사 (dialog)

사운드디자인의 수직 구분 중 가장 선행되며 다른 모든 공정의 기준이 되는 요소가 대사이다. 사운드디자인의 각각의 요소들은 시간축의 수직선상에 구분되어 배치됨을 살펴봤는데, 수직선상의 구분을 트랙(tracks)이라 부르고, 대사와 관련된 사운드디자인 요소들을 총칭하여 대사트랙(dialog tracks)이라 한다. 대사트랙은 크게 대사편집(dialog editing)과 ADR (Automated Dialog Replacement)녹음 그리고 월라(walla)녹음으로 분리되어 제작된다.

표 1. 대사의 구성

구성	내 용
대사	● 대사의 편집은 영상 편집 후 각 샷에 싱크(sync) 되어 있는 동시녹음 (production recording) 소스를 편집하는 것으로 시작된다.
ADR	● 배우가 편집된 화면을 보며 연기를 다시 하여 대사를 포함하여 호흡, 신음, 웃음, 하품 등의 필요한 모든 구두 표현을 다시 녹음하는 공정이다.
월라	● 주로 동시녹음 중에 대사의 고립을 위해 배제되었던, 내러티브에 존재하는 인물 그룹의 웅성거림 등을 다시 녹음하는 작업이다.

대사편집은 촬영 현장에서 동시녹음을 통해 녹음된 소스를 작업 요소로 한다. 먼저 동시녹음의 목적은 영화의 내러티브를 완성하기 위한 사운드 중 현장에서 진행되는 인물의 모든 구두의 표현(oral expression)을 녹음하는데 있다. 이는 대사뿐만 아니라 인물의 감정이나 행동을 나타내는 호흡, 신음, 웃음, 하품 등을 모두 포함한다. 동시녹음의 궁극적인 목적은 이 구두표현의 고립에 있다. 화장실에서 인물이 손을 씻으며 대사를 하는 장면에서 카메라가 인물의 손을 찍지 않고 수도물을 잠근 채 연기를 함으로써 인물의 대사와 수도물 소리가 동시에 녹음되지 않도록 하는 이유가 여기에 있다.

그림 1. 유하(2006)감독의 <비열한거리>
살인을 저지르기 전 주인공이 손을 씻고 있다.

이렇게 최대한 고립되어 수집된 대사는 여전히 필연적으로 그 안에 룸톤(room tone)이라고 불리는 공간의 소음이 존재하고, 프러덕션 이펙트(production effects)라고 불리는 발소리, 옷소리 등, 인물의 움직임에 의한 소리와, 찻소리, 문소리 등, 사물의 움직임에 의한 소리가 존재한다. 이러한 소리들은 이미지의 단절되고 분리되는 제작 속성으로 인해 각 샷마다 그 소리의 물리적 성질이 변화되고 단절된 상태를 가지게 된다. 대사편집은 가장 먼저 이러한 단절되어있는 동시녹음 소스들을 동일한 시간과 공간으로 인식되도록 편집하여 영상에 연속성을 부여하고, 그 시간과 공간 안에 ADR과 왈라를 통해 녹음된 새로운 소스들이 설득력을 갖도록 디자인하는 작업으로 시작된다.

대사의 기능은, 내러티브의 기본 텍스트를 명확하게 전달하는데 있다. ‘명확하게 전달하다’의 의미는, 노이즈의 제거나 연속성의 부여 등 비교적 기술적인 공정들도 포함하지만, 그보다는 인물의 언어적 또는 비언어적 구두표현을 통한 텍스트(text)와 컨텍스트(context) 그리고 서브텍스트(subtext)의 명확한 전달을 의미하고, 동시에 인물의 기호화를 의미하며, 이것이 영화의 내러티브에 대사 공정이 차지하는 가장 중요한 기능이라 할 수 있다. 대사에서 다루지는 모든 과정, 즉 적합한 대사의 선택과 편집, ADR과 왈라의 필요성 및 녹음 방법의 결정, 대사의 물리적 성질의 변형 그리고 대사트랙에 존재하는 대사 이외의 요소들(노이즈, 룸톤, 프러덕션 이펙트)의 조절은 이러한 기능을 중요한 목적으로 하여 이뤄진다. 그런 이유로 영상과 맞지 않고 현실성 없는 물리적 성질의 대사 표현이 가장 현실적인 표현으로 선택되기도 하고, 어느 순간에서는 없어져야 할 노이즈가 다른 순간에는 중요한 내러티브 요소가 되기도 한다.

대사의 적합한 선택이란, 일차적으로 화면의 인물과 동일시 될 수 있는지의 선택이지만, 이에 더해 대사료 기호화 되는 인물을 표현하는데 적합한지, 대사가 이뤄지는 순간의 감정을 적합하게 담고 있는지, 그리고 영화의 전체적인 의미에 부합하는지를 고려하는 선택을 의미한다. 대사의 물리적 성질이란 음량(level), 음고(pitch), 음색(timber), 속도(speed), 리듬(rhythm), 앰플리튜드 엔빌롭(amplitude envelope), 그리고 리버브레

이션(reverberation) 등에 의한 어감, 공간감 및 거리감 등을 말한다. 이런 물리적 요소는 영상과 동일시되는지의 기술적 판단 기준이 되기도 하지만, 동시에 내러티브 전달을 위한 대사의 선택에 있어 정량적 판단의 기준이 되기도 한다. 다시 말해, 이러한 물리적 속성의 변화가 대사의 텍스트와 컨텍스트 그리고 서브텍스트를 변화시키고, 감정을 묘사하고 의미를 담아낸다. 익스트림 클로즈업(extreme close-up)으로 촬영된, 하늘을 보며 옥상에 누워있는 여고생의 입에서, 자살하기 전 마지막으로 나오는 한숨소리를, 가깝지만 크지 않고, 소녀지만 아이처럼 가늘고, 길지만 짧고 떨리며 끊어지는 듯이 만들 때, 여리고 괴로워하며 숨막혀하는 이시대의 청소년으로 표현 할 수 있는 것이고, 앞이 안 보이는 동생과 기차역을 공공하며 구걸하며 지내는 어린 형제가 멀리 한쪽 구석에서 허겁지겁 음식을 먹고 있는 소리를 크고 높고 빠르게 들리게 할 때, 굶주리고 외로운 아이들이 몰입하는 유일한 인생의 오아시스의 순간으로의 표현이 가능한 것이다. 물론 이런 내러티브 전달은 대사뿐 아니라 다른 모든 공정이 서로의 영역에서 역할을 다 할 때 극대화되어 표현되는 것이지만, 대사가 다른 요소들을 이끄는 지표로서의 역할을 한다는 점에서 사운드디자인에 있어 가장 우선적인 부분이라 할 수 있다.

3. 엠비언스 (ambience)

엠비언스는 스토리의 구성 중 배경의 기호화에 해당되는데, 사운드디자인의 구성 요소 중 가장 알려져 있지 않지만, 영화의 내러티브 전달에 가장 효과적으로 사용되는 요소이다. 엠비언스는 공간에서 발생하는 주변소음을 디자인하는 것으로 정의할 수 있는데, 이는 대사트랙의 룸톤(room tone)과 구별되어 사용된다.

표 2. 엠비언스의 구성

구성	내 용
에어톤 (air tone)	● 실내의 룸톤 또는 실외의 약한 바람이나 도시 소음 등 가장 기본이 되는 구성요소
트래픽(traffic) & 바람	● 도로의 자동차 소리 또는 소리가 나는 바람 등
새 & 벌레	● 새소리, 풀벌레소리, 매미소리 등
군중	● 사람들의 웅성소리, 경기장의 환호소리 등으로 대사트랙의 왈라와 구별된다.
기타	● 특별한 디자인이 필요하거나 내러티브 표현의 특별한 기능을 담당하는 엠비언스 요소 ● 할리웃 일부에선 스페서픽(specific BGs)이라고 불리기도 하며 다양하게 활용된다.

우선 앰비언스는 여러 가지 정보적 기능을 담당한다. 첫 번째 기능은 연속성의 부여이다. 단절된 샷의 조합 위에 동일한 시간적 공간적 배경을 부여하는 가장 영향력 있는 역할을 수행한다. 두 번째는 공간의 확장이다. 모노(mono)의 대사트랙이 만들어 내는 공간적 한계를 서라운드 등 멀티채널로 제작된 앰비언스를 통해 극복하고 확장한다. 이렇게 앰비언스는 새로운 시간과 공간을 창조함으로써 관객이 경험하고 인식할 수 있는 내러티브 시공의 물리적 경계를 확장한다. 이렇게 확장된 경계 안에 앰비언스는 배경의 정보를 기호화 한다.

프레임 안에 투영되는 시공의 정보는 앰비언스에 의해 내러티브의 시간과 공간으로 확장된다. 이준익(2008)의 <님은 먼곳에>에서 21세기 태국에서 촬영된 장면이 전시의 베트남 시장 골목으로 디자인 되는 것이나, 김지운(2008)의 <좋은놈, 나쁜놈, 이상한놈>의 천천히 움직이는 기차 안에서 촬영된 장면이 만주별관을 빠르게 질주하는 증기기관차의 내부로 디자인되는 것처럼, 앰비언스는 영화가 전개되는 배경이 설득력을 갖도록 디자인 되고, 관객은 배경에 관한 중요한 정보를 앰비언스의 인식을 통해 직접적으로 얻는다.

또한, 앰비언스는 여러 가지 방법으로 내러티브의 감정 전달의 기능을 담당한다. 첫 번째 방법으로 앰비언스는 소리의 물리적 특성이 인간에게 미치는 영향을 이용한다. 도시의 럼블(rumble)과 같은 낮은 주파수대의 소리가 주는 무거움과 불편함, 보일러 가스의 히스(hiss)같은 높은 주파수대의 소리가 주는 날카로운 거슬림, 또는 많은 요소들이 동시에 존재할 때 만들어내는 분주함이나, 일정하게 지속되는 소리가 주는 상대적인 적막감 등을 예로 들 수 있다. 허진호(2007)감독의 영화 <행복>에서 주인공이 자신을 사랑하는 여자에게

그림 3. <2001 스페이스 오디세이>

다른 여자가 있다며 이별을 요구하는 장면이 한적한 시골 어느 밤에 일어나지만 도시에서나 들릴법한 저주파의 럼블이 디자인 되어, 관객을 더 답답하고 슬프게 느껴지도록 유도 하고, 스타니 큐브릭(Kubrick, 1968)의 <2001 스페이스 오디세이(2001: A Space Odyssey)>의 우주공간을 떠도는 우주선 안에서 규칙적인 기계음이 앰비언스로 디자인 되어 관객을 숨 막힐 정도로 적막하게 느끼게 하는 것이 그 예라 할 수 있다.

두 번째는 앰비언스를 구성하는 요소들의 물리적 성질을, 내러티브가 표출하는 감정의 정도에 따라, 또는 관객의 감정적 반응의 정도에 따라, 지속적으로 변화시키며 디자인 하는 방법이다. <행복>에서 애인에게 버림받은 선천적 폐병을 앓고 있는 여인이 죽음을 무릅쓰고 뛰어 가다 쓰러져 고통과 슬픔에 흐느끼는 장면, 이미지의 몇 배 이상으로 몰아치는 바람과 낙엽소리나, <좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈>에서 세 총잡이가 서로를 노려보고 서있는 순간에 그 긴장감을 따라 불어대는 모래바람소리, 제임스 맨골드(Mangold, 2007)의 <3:10 투 유마(3:10 To Yuma)>에서 가족을 위해 흉악범을 기차에 태워 보내는 위험한 임무를 자처한 절름발이 카우보이가 악당들의 총에 무차별하게 맞고 쓰러져 죽어가는 모습을 바라보는 아들과의 마지막 순간, 마치 심장 고동처럼, 감정에 따라 볼륨 등의 물리적 성질이 변

그림 2. <님은 먼곳에>

그림 4. <행복>

그림 5. <3:10 투 유마>

화하며 울리는 기차의 증기소리 등이 좋은 예이다. 관객은 이때 앰비언스에 디자인 된 소리의 변화는 물론, 때론 소리 자체를 인식하지 못하기도 하지만, 앰비언스가 내러티브를 따라가며 영상에 더해져 설득력 있게 강조하여 전달하는 감정을 그대로 받아들이게 된다.

때로는 스토리에 포함되어 있지 않은 새로운 요소를 만들고 이들의 물리적 성질을 조절하여 디자인함으로써 전체의 내러티브의 감정으로 확장시키는 방법도 사용된다. 관객은 이러한 요소들을 직접적으로 알아차리거나 관심을 갖게 되지는 않지만, 전달되는 감정을 무의식중에 내러티브의 감정으로 확대하게 된다. 스티븐 소더버그(Soderbergh, 2000)의 영화 <트래픽(Traffic)>에서 아이들이 뛰노는 해변 근처의 놀이터에 마약사건에 연루된 유명인의 부인이 아들과 산책을 나와 오후를 보내는 순간, 갱 단원이 아이를 납치하고 부인을 협박하는 장면 내내 들리는 앰비언스는, 아이들의 웃음소리와 파도소리 대신, 낮은 울림(low rumble)이 있는 도시의 소음과, 비명에 가까운 소리를 내며 놀이기구에서 거칠게 뛰어 노는 아이들 소리, 그 위에 일정한 박자로 어디선가 들리는 지속적인 쇠의 마찰음이 디자인 되어, 한가로운 오후의 풍경은 위험하고 긴장되는 장면으로 변화된다. 또 데이빗 핀처(Fincher, 1995)의 영화 <세븐(Se7en)>에선 우울하고 암울하게 그려진 뉴욕의 한 아

그림 6. <트래픽>

그림 7. <세븐>

파트 방안, 늦은 밤, 잠을 이루지 못해 책을 읽는 형사의 장면에서, 앰비언스에 무언가로 소릴 지르며 연재하는 두 청소부와 청소차, 조용히 하라며 소리 지르는 주민, 밤거리를 달리는 사이렌들이 하나의 독립적인 내러티브를 만들며 디자인 되어 있다. 사운드디자이너 렌 클라이스(Ren Klyce)는 관객이 그 안의 내러티브를 이해하지 못하지만 이 내러티브가 만들어 내고 있는 감정을 그 순간 인물이 느끼는, 또는 관객이 느끼는 감정으로 확대 해석되어 느껴지게 되도록 디자인 하였다. 이렇게 앰비언스 디자인은 영화의 내러티브가 담고 있는, 또는 관객에게서 불러일으키고자 하는 감정을 발생하고 강조하여 전달한다.

마지막으로, 앰비언스는 영화의 내러티브가 내포하는 의미들을 기호화 하여 표출한다. 사운드 디자이너 월터 머치(Walter Murch)는 프란시스 코폴라(Coppola, 1979)의 영화 <지옥의 묵시록(Apocalypse Now)>을 예로 들며 설명한다. 주인공이 누워있는 사이공 도시의 호텔 방안에 정글 소리가 가득 찬다. 멍하니 정글을 갈망하며 응시하는 인물의 정신과 달리, 무기력하게 누워있는 육체 사이의 갈등이 관객의 눈에 보이는 시각정보와 들려오는 청각정보의 완전한 차이로 표출된다. 영화 전체의 모티브가 되는 주인공의 갈등은 앰비언스의 과도한 불일치를 통해 전달되지만, 관객을 내러티브에서

그림 8. <지옥의 묵시록>

그림 9. <잉글리쉬 페이션트>

분리시키지 않고, 오히려 이를 해석하는 과정에 인물과 공감하게 됨으로 더 깊이 내러티브에 빠지게 한다. 또 안소니 밉겔라(Minghella, 1996)의 영화 <잉글리쉬 페이션트(The English Patient)>에서는 주인공의 책을 통해 그의 추억이 시작되기 직전 자두를 무는 순간 어디선가 아련히 종소리가 들리기 시작한다. 전장에서 벗어나기 위해 시달리며 세상을 관찰하던 주인공은 내러티브의 사건과 감정의 화자가 되고, 닫혀있던 그의 기억들은 간호사가 입에 넣어준 자두의 맛으로 인해 열리기 시작한다. 이전까지 디자인 되어있던 총과 폭탄, 추락하는 비행기와 기차 등의 요소와는 정 반대로 영화 속에 인간이 만든 긍정적인 소리를 처음으로 디자인함으로써 월터 머치는 관객에게 의미의 전달을 시도한다. 관객은 직접적인 정보로써 인식하지는 못하지만 이 의미가 갖는 심성은 그대로 전해 받는다.

이렇게 엠비언스 디자인은 내러티브의 시간과 공간을 만들어 그 안에 관객을 가두고 아무 의구심 없이 의도된 루트대로 관객이 내러티브에 끌려 올 수 있게 만들고 동시에 관객의 감정이 변화하고 의미가 세뇌 되도록 지속적인 영향을 미침으로써 영화의 내러티브를 완성하게 된다.

4. 폴리 (Foley)

폴리는 폴리 리코딩(Foley recording), 폴리 에디팅(Foley editing), 그리고 폴리 믹싱(Foley mixing)의 과정을 포함하는 용어로 쓰인다. 폴리 리코딩은 폴리 리코딩 스튜디오에서 폴리 아티스트(Foley artists)가 편집된 영상을 보며 소품을 이용해 연기하거나 연출하여 만드는 소리를 폴리 리코디스트(Foley recordists)가 녹음을 하는 과정을 포함하고, 폴리 에디팅은 녹음된 소

리들을 영상에 맞추어 편집을 하며, 폴리 믹싱은 각각의 소리들을 취합하여 설득력을 갖도록 물리적 성질을 조정한다. 간단하게 기술적으로 기술된 이 과정들은, 그러나, 다른 모든 사운드디자인 과정들처럼 많은 내러티브 기능을 포함한다.

표 3. 폴리의 구성

구성	내 용
풋스텝 (footsteps)	● 인물들의 발소리
프랍 (props)	● 소품들이 만들어 내는 소리
무브먼트 (movement)	● cloths, move 라고 불리기도 하는, 인물들이 움직이며 내는 옷 소리

폴리는 주로 내러티브의 인물들이 만드는 사건을 소리로 표현한다. 그래서 폴리는 내러티브의 인물을 기호화하면서, 동시에 인물에 의한 사건을 기호화 한다고 정의할 수 있다. 앞서 살펴 본 내러티브의 인물이 대사를 통해 기호화 되는 과정이 폴리에도 동일하게 적용된다.

폴리는 인물의 행동을 통해 여러 가지를 표현할 수 있는데, 첫 째로 인물의 성격이나 습관을 들 수 있다. 내러티브의 인물이 가지고 있는 성격과 습관의 정보는 내러티브의 진행에 중요한 모티브가 되도록 계획되어 진다. 인간이 가지고 있는 성격과 습관은 무의식중에 거의 모든 상황에서 모든 행동으로 나타나는데, 폴리를 통한 인물의 성격과 습관의 묘사가 중요한 것은 당연하다. 둘째로, 인물의 모든 행동은 각 상황에서의 감정을 표현한다. 예를 들어, 동일하게 물 컵을 내려놓는 행동이라 할지라도, 극도로 긴장된 상황에서의 행동과, 절망으로 혼이 빠져버린 상황에서의 행동은 다르기 때문에 이를 폴리가 표현해야 하는 것 또한 당연하다. 마지막으로, 인물의 행동은 내러티브 사건의 진행을 따르기 때문에, 무슨 사건이 인물의 행동을 만들고 있는지도 폴리가 표현을 한다. 예를 들어, 엘리베이터 버튼을 누르는 소리 하나도, 조직의 우두머리에게 자신의 성과를 자랑하러 올라갈 때와, 음모를 알아차려 우두머리를 처치하기 위해 올라갈 때는, 소리의 구성요소와 물리적 성질이 다르게 디자인 된다. 대사 디자인과 마찬가지로 폴리도 인물의 행동을 통해 전해지는 텍스트와 컨텍스

트 그리고 서브텍스트를 표현하게 되는 것이다.

폴리는 이렇게 이미지에 투영되는 인물의 행동 위에 의도적인 사운드를 디자인 하여 새로운 차원의 서술구조를 생성한다. 월터머치는 이런 사운드와 이미지가 결합되어 나타나는 결과를 생리학적으로 설명하고[16], 시용도 이를 심리학적 현상으로 설명한다[17]. 그렇게 만들어지는 새로운 ‘차원’은 관객의 내러티브 정보에 대한 인식을 다르게 하고, 느껴지는 감정을 다르게 하며, 또 전달되는 의미를 다르게 해석하게 한다. 느린 주먹에 맞지도 않고 넘어지는 영상이 빠르게 휘두르는 옷 소리와 턱이 으스러지는 소리에 의해 마치 빠르고 센 주먹에 정통으로 맞아 떨어지는 정보로 인식하게 되는 것, 살짝 어깨를 툭 쳤을 뿐인 장면이 소리의 질감과 크기만으로 기분 나쁘게 어깨를 꺾 친 것 같은 질투심으로 인식하게 되는 것, 같은 계단을 오르는 장면이 발소리와의 싱크가 두 세 프레임 앞에서 나느니 뒤에서 나느니에 따라 기쁘고 가볍게 오르거나 무겁고 슬프게 오르는 것으로 인식하게 되는 것이 이러한 인간의 생물학적이고 심리학적인 현상에 의해 일어나는 것이다.

폴 그린그래스(Greengrass, 2007)의 영화 <본 얼티메이텀(The Bourne Ultimatum)>의 폴리아티스트 덴 오코넬(Dan O'Connell)은 폴리로 어떻게 인물의 성격을 규정하였는지를 설명한다[18]. 오코넬에 의하면 본은 빠르고 정확하고 계산적이며 모든 행동이 효율적이기 때문에 그의 움직임의 소리는 정확한 싱크와 뚜렷한 소리, 빠른 움직임과 부수적 움직임을 배제한 소리로 디자인 되었다고 한다. 이러한 소리는 모든 장면에서 나타나지만 특히 액션장면에서 두드러진다. 상대방에 비해 정확하고 빠르게 디자인된 소리는 상대적으로 본의 움직임을 빠르고 정확하게 보이도록 한다. 나홍진(2008)감독의 영화 <추격자>의 폴리아티스트 박준오도 인터뷰를 통해 어떻게 폴리로 내러티브상의 인물을 묘사하였는지 설명한다. 전직 형사였던 주인공이 돈 때

문에 업자들에게 굽실거리며 전화 통화하는 장면, 그의 심복이 눈치 없이 시끄럽고 무례하게 행동하다 꾸중을 듣는다. 형사의 모든 행동은 세세하고 정확하고 과장되게 표현하여 답답하고 과격하며 화를 누르는 상황을 표현함과 동시에 심복의 행동은 실제 행동보다 군더더기가 많고, 부산하고, 거슬리게 디자인되어 눈치 없고 덩벙거리며 짜증스럽게 하는 인물로 묘사한다.

폴리 디자인은 이렇게 인물과 인물에 의한 사건을 기호화 한다. 그렇다 보니 대사와의 연계가 두드러진다. 대사가 전달하는 내러티브를 폴리는 그대로, 또는 더 강조하도록 디자인 되고, 인물의 행동을 기호화함으로써 대사가 미처 하지 못하는 내러티브가 더해지도록 디자인 된다. 또 모노 트랙으로 녹음된 간헐적인 대사를 엠비언스가 확장시킨 내러티브의 공간으로 교묘하게 이동시키기도 한다. 그러면서 스토리 속 인물, 사건, 배경의 정보와, 감정과, 의미를 표출하게 된다.

5. 사운드이펙트 (sound effects)

사운드이펙트는 사물들의 소리를 디자인하며 크게 하드이펙트(hard effects)와 디자인이펙트(designed effects)로 나누어, 주로 사건의 기호화를 담당한다.

표 4. 사운드이펙트의 구성

구성	내용
하드 이펙트 (hard effects)	<ul style="list-style-type: none"> ● 실제로 존재하는 비교적 일반적인 사물들의 소리 ● 문소리, 찻소리, 총소리 등
디자인 이펙트 (designed effects)	<p>좁은 의미에서 사운드디자인이라고도 불리며 크게 다음 세 가지의 종류가 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 실제로 존재하지 않아 많은 디자인 과정을 거쳐야 하는 소리 ex)광선검, 20년대 증기기관차 등 ● 실제로 존재하지만 내러티브 상 특별히 디자인이 필요한 소리 ex)주인공 돼지, 살아있는 자동차 등 ● 슬로우 모션(slow motion), 퀵줌(quick zoom), 핸드크랭크 카메라(hand cranked camera) 등의 기술로 촬영된 비현실적인 영상, 공포스러운 상황, 주관적 시점의 장면 등에 디자인 되는, 이미지이펙트(image effect)라고도 불리는 음악적 요소의 소리

그림 10. <본 얼티메이텀>과 <추격자>

사운드이펙트 디자인에도 대사, 엠비언스, 그리고 폴리의 디자인에서 고려되었던 물리적, 생리적, 심리학적, 그리고 미학적 원리들이 동일한 방식으로 적용되어 제작된다. 다른 점이 있다면, 사운드이펙트는 다른 요소들

에 비해 더 많은 창의적 시도를 더 직접적으로 드러내며 할 수 있다는 점이다. 그만큼 관객이 허용하는 시각 정보와 청각정보의 차이의 폭이 넓다. <지옥의 묵시록(Apocalypse Now)>에서 천장에 달려있는 선풍기가 신디사이저로 만든 헬기소리이어도, 론 하워드(Howard, 1991) 감독의 <분노의 역류(Backdraft)>에서 문이 열리며 사람을 삼켜먹는 화염소리가 동물의 표호 소리이어도, 백운학(2009)의 <튜브>에서 질주하는 지하철 소리가 사람과 동물의 비명소리이어도, 관객은 이를 비교적 쉽게 허용한다. 사운드이펙트 디자인은 그래서 다른 요소에 비해 더 창의적인 방법들이 사용되고, 다양한 소리의 배합과 왜곡을 통하여 내러티브에 필요한 정보와 감정과 아이디어를 전달한다. 문소리 하나에도, 예를 들면, 알맞은 물리적 성질의 문소리가 문의 공간성, 물질성, 그리고 운동성을 결정짓는 역할을 하게 됨과 동시에, 유기적인 다른 소리를 조합함으로써 문을 닫는 인물의, 또는 문을 통해 전달하는 내러티브의 감정을 표현하게 되며, 은유와 상징의 또 다른 소리를 조합함으로써 문이 닫히는 상징적인 의미도 담을 수 있게 된다. 코폴라(Coppola, 1972) 감독 <대부(The Godfather)>의 마지막 장면, 마피아로 상징되는 현실의 삶을 위해 부인과의 관계로 상징되는 이상속의 삶을 완전히 포기하는 주인공의 마지막 선언과 함께 울리는 문소리는, 그 물리적 성질 뿐 아니라 정확한 감정과 의미 또한 담기도록 고안되어 디자인 되어야 했다고 머치는 설명한다 [19].

이렇듯 사운드이펙트 디자인은 그 조합과 변형, 그리고 표현의 자유를 이용하여 내러티브의 정보와 감정과 의미를 전달하고 있으며, 그 방법도 다양하다. 앤드류 스탠튼(Stanton, 2008)의 애니메이션 <월-E(Wall-E)>에서 로봇이 발성하는 기계음들은 인간의 대사가 표현하는 것 이상으로 감정과 의미를 담고 있다고 사운드디자이너 벤 버트(Ben Burt)는 설명한다. 기계음들은 단순한 동작음이 아니라 순수함을 표현하고 사랑을 표현하며 두려움을 표현한다. 기계를 움직이는 기술적 원리나 소리가 발생하는 물리적 법칙은 감정과 의미를 표현하기 위해 쉽게 깨지며, 관객은 그 감정과 의미의 연계로 파괴된 법칙을 허용한다. 스티븐 스피버그(Spielberg,

그림 11. <라이언 일병 구하기>

1998)의 영화 <라이언 일병 구하기(Saving Private Ryan)>에서는 전쟁의 참혹함을 주인공의 주관적 시점을 통해 직접적으로 전달하는데, 총알은 바로 귀 옆에서 들리고 무차별적으로 쏘아대는 총소리와 포탄소리, 그리고 쓰러져 가는 병사들의 비명소리가 사건을 경험하는 주인공의 인식을 기준으로 그 배열과 물리적 성질이 지속적으로 변화하고, 눈에 보이는 사건에 소리가 집중되며 목격하는 사건의 충격 후에는 잠시 소리가 멎어 그 참혹함을 되뇌게 한다. 이와 정 반대로, 같은 노르망디 상륙작전을 담은 켄 아나킨, 앤드류 마튼, 벤하드 위키(Annakin, Marton, Wicki, 1962)의 공동 연출작 <지상 최대의 작전(The Longest Day)>에서는 같은 장면이 상대적으로 객관적인 시점에서 그려지며 온갖 종류의 소리가 빠르고 지속적으로 발생하도록 디자인 되어 있어 관객으로 하여금 관찰자적 위치에서 무참하게 공격당하는 사건을 바라보게 한다.

그림 12. <지상 최대의 작전>

비슷한 차이를 피터 잭슨(Jackson, 2001)의 영화 <반지의 제왕3 왕의 귀환(The Lord of the Rings: the Return of the King)>과 그린 리들리 스캇(Scott, 2000)의 <글래디에이터(Gladiator)>에서 찾아 볼 수 있는데, 기마군단의 지원군이 성을 둘러싼 오크들을 뒤에서 무자비하게 공격하여 위기에 빠진 성을 구원하는 장면은 모든 소리가 정신없이 한꺼번에 빠르게 들리며 쓰러져

그림 13. <반지의 제왕>

가는 오르크들의 아비규환을 그려줌으로써 통쾌함이 느껴지도록, 소리가 선택되고 배열이 정하여져 표현되어 있는 반면, 로마 최고의 장군의 몰락과 복수를 그린 영화의 첫 전투 승리 장면은 각각의 소리들이 순차적으로 확연하게 구분되어 인식되도록 디자인되어 정렬 되어 있는 군사력을 표현하고, 또 주관적 시점의 소리의 배열과 주인공에게 집중된 소리의 선택을 통해 영화의 모티브가 되는 참혹함과 슬픔까지도 전달되도록 디자인 되어있다.

그림 14. <글레디에이터>

또 의미 전달 방법으로, <대부 (The Godfather)>에서는 평범한 삶을 버리고 가족을 위해 범죄자로 살아야 하는 주인공의 고뇌가, 자신이 저질러야 할 첫 살인 직전, 어디선가 들려오는 기차의 마찰음을 통하여 표현된다. 고뇌의 정도가 깊어지면 깊어질수록 기차의 소리가 점점 더 가까워지고 날카로워지다, 살인을 저지르는 순간 자신의 삶에 선고라도 하듯 급작스럽게 사라진다.

그림 15. <대부>

그림 16. <타이타닉>

그리고 제임스 캐머런(Cameron, 1997)의 영화 <타이타닉(Titanic)>의 마지막 배가 침몰하는 장면, 바닷물에 무자비하게 배가 부서지고 사람들은 물속으로 빨려들 듯 사라진다. 이때 자연에 대항한 인간의 욕망이 자연의 거대한 힘에 무자비하게 심판받듯 물소리 위에 온갖 동물의 비명과 스크리치(screech)가 들리고 사람이 빨려드는 소리 위에 동물이 잡아먹는 소리가 들리고, 배가 쓰러지는 소리 위엔 동물의 울부짖음이 들린다.

관객은 영화의 사운드이펙트가 담고 있는 이러한 여러 층위의 현실과 감정과 의미들을 항상 모두 인지하고 이해하진 못하지만 영화의 제작자들은 끊임없이 사운드를 통해 이러한 예술적 표출 행위를 하고 있다. 관객은 모든 층위의 메시지를 매순간 담아가진 못한다 하더라도 분명 작품을 감상한 후에 얻게 되는 영화 속 현실의 이해와 공감, 내러티브가 전달해주는 감동의 깊이, 그리고 관객의 상상력 속의 아련히 남게 되는 예술적 의미의 충족감은, 사운드디자이너가 표출하는 내러티브를 통해 더 크게 될 것은 확실하다.

V. 결론

영화의 사운드가 내러티브에 중요한 역할을 담당하며 영화의 예술적 가치를 높이는 도구로 사용된다는 인식은 이미 제작자들과 학자들에게 깊이 자리 잡혀 있다. 그럼에도 불구하고 여전히 사운드디자인 연구의 갈증은 해소되지 않는 듯하다. 특히 총체적이고 보편적으로 적용될 수 있는 사운드 분석의 틀이 존재하지 못하는 것은 문제이다. 초기 영화감독들과 학자들이 영상 이미지 제작방법의 통찰과 실험적 연구를 통해 영상분석의 틀을 형성하였던 것과 마찬가지로, 영화에서 사운

드의 제작원리와 방법에 대한 동일한 통찰과 연구를 통하여 문제를 해결해야 한다. 그 일환으로 이 논문은 사운드의 내러티브 기능과 방법론에 대한 구체적인 정의를 시도했다. 사운드 연구가 정체되어 있던 원인을 재분석해 보면, 영화 사운드의 본질적 속성에 대한 이해와 제작 공정에 대한 정확한 이해를 바탕으로 한 연구가 부족함을 알 수 있다. 영화의 예술성을 높이는 도구로써, 그리고 내러티브의 구조형식을 완성하는 요소로써, 사운드의 역할의 정의는, 내러티브가 담고 있는 정보와 감정과 내포된 의미의 창의적 전달로 내릴 수 있다. 이 역할을 틀로 하여 기존에 논의된 사운드디자인의 대사, 엠비언스, 폴리, 사운디펙트 각 공정 분류를 재조명하고, 역할 담당을 위한 각각의 독자적 기능을 조사해 봤다. 대사는 구두표현을 디자인하여 인물을 기호화하고, 엠비언스는 배경을 기호화 하며, 폴리는 인물과 인물의 사건을, 사운디펙트는 사건을 기호화 한다. 각각의 기호화는 내러티브가 담고 있는 정보와 감정과 의미를 동시에 정확히 표출하여 내러티브를 전달하고 영화의 예술성을 높이도록 디자인 된다.

영화의 사운드에 대한 총체적이고 구체적인 분석은 이렇게 사운드의 정확한 인식에서 시작될 때 의미가 있음을 확인했다. 이 연구의 시도는 시작에 불과하지만, 사운드 연구의 지속적 발전을 위해 필요하다고 할 수 있으며, 앞으로 사운드 제작의 통찰이 더해지며, 갈증이 해소되고, 더 깊은 학문으로 발전하게 될 것은 분명하다. 특히 인간의 인식의 범칙에 기반을 둔 사운드디자인 방법론의 연구는 필수적이며 가치가 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] R. Jordan, "Sound in the Cinema and Beyond," Special issue of Offscreen, Vol.11, No.8, 2007.
- [2] J. Beck and T. Grajeda, *Lowering the Boom*, University of Illinois Press, p.2, 2008.
- [3] 허철, 김정선, "실종된 다큐멘터리 사운드 미학", 언론과 사회, 제18권, 제2호, p.82, 2010.
- [4] R. Altman, *Sound theory and sound practice*, Columbia University Press, pp.44-45, 1992.

- [5] M. Chion, *Audio-Vision: Sound on screen*, Ed. and Trans, C. Gorbman, Columbia University Press, pp.98-109, pp.117-113, 1994.
- [6] 이동환, "영화 사운드디자인의 내러티브 요소 연구", 디지털디자인학연구, 제13권, 제4호, pp.477-486, 2013.
- [7] R. Arnheim, 김방옥(역), *예술로서의 영화*, 기린원, 1990.
- [8] Y. Lotman, 박현섭(역), *영화기호학*, 민음사, 1976.
- [9] R. Arnheim, 김방옥(역), 앞의 책, pp.13-41, 1990.
- [10] 위의 책, p.136.
- [11] 위의 책, p.145.
- [13] M. Chion, 앞의 책, pp.10-20.
- [14] 이동환, 앞의 논문.
- [15] 사운드는 영화의 내러티브 구조형식에 포함되는 도구이며, 영화의 내러티브 완성이 사운드의 내러티브 역할이라고 개념화 할 수 있다. 개념에 대한 구체적으로 논의는 필자의 앞 논문 참조.
- [16] W. Murch, "Sound Design: The Dancing Shadow," *Projections*, Vol.4, pp.237-251, 1995.
- [17] M. Chion, 앞의 책, pp.9-19.
- [18] B. Jackson, "Fights, Footsteps and Thrills," *Mix Online*, 2007
- [19] W. Murch, 앞의 논문.

저 자 소 개

이 동 환(Dong-Hwan Lee)

정회원

- 2001년 : 뉴욕대학교 영화과(학사)
- 2013년 : 고려대학교 방송영상학과(연론학석사)
- 2002년 ~ 2009년 : 솔라, 라이브톤, 스튜디오K 사운드디자이너
- 2009년 ~ 현재 : 한독미디어대학원대학교 뉴미디어학부 조교수

<관심분야> : 사운드디자인, 영화, 뉴미디어