

영상에 있어 음향의 역할과 미학적 요소에 관한연구

유희종, 권윤진

한국방송예술전문학교 방송음향연구소

A study on the Aesthetics of Sound in Image

Whoi-Jong Yoo, Yoon-Jin Kun

Aesthetics Sound Institute of Korea Broadcasting Arts college

1. 서론

오늘날 영화, 방송등 멀티미디어시대의 영상물(Visual Image)에 대한 수요와 발전은 디지털시대의 도래와 함께 괄목할만한 발전을 거듭하여, 21세기 문화시대의 주역으로 등장하였다.

그러나 또 하나의 영상(映像)이라고 할 수 있는 영상음향(映像音響)에 대한 연구는 그 중요성에 비추어 연구가 미진한 상태이다. 특히, 음향 기술적인 부문에 대한 연구와 장비의 개발은 학계와 국내외 민간회사들에 의해서 활발히 이루어지고 있다. 하지만 정작 청각적 효과의 예술적 의의나 음향에 대한 미학적 연구는 아직도 이렇다할 연구가 되어지지 않고 있고 국내외 논문과 자료 또한 미약한 실정이다.

이유는, 영화를 비롯한 영상물의 음향작업은 기술본위적 일하면서 미학적요소를 함께 다루어야 하는 즉, 聽覺과 視覺이라는 기예(技藝) 감각양상을 다루어야 한다는 것이 어려움이 되기 때문이다.

日本の 영화감독 구로자와아키라 는 “영화에서 Sound 는 부차적인 요소가 아니라 영상의 역량을 몇 배나 증대시켜주는 중요한 요소이다.”라고 한바 이는 음향이 가진 미학적 요소의 가능성에 대한 확신을 잘 말해주고 있다. 그렇다면 영상에 있어서 사운드 즉, 音響이 차지하는 중요한 비중은 얼마나 될까?

그리고 어떠한 형태로 표현되어야 진정한 의미의 역할이 가능한가를

음향의 기술적 발달과 미학적요소를 중심으로 접근하고자 한다.

2. 음향미학의 개념

음향예술이란 소리(sound/音)라는 것을 재원으로 하여 단독 또는, 영상 등의 감정이나 생각을 표현해 내는 예술의 한 부문으로 어떻게 청각적 효과를 거두어 인간의 감정에 호소 또는 기억되는 작품으로 마무리 될 수 있는가를 말하는 것이다.

음향미학이란 바로 바로 효과적 음향을 만들기 위한 구성과 디자인의 기준을 말한다고 할 수 있다.

영상을 위한 사운드 디자인이란 궁극적으로 영상과 소리의 기술적, 예술적동기화(Synchornization) 에서 이루어지기 때문이다.

영화를 비롯한 영상예술의 기본 형식은 화면, 색채, 음향을 통해 메시지를 전달하는 방식으로 되어 있다. 그러므로 영상의 전반적인 제작과정과 제작환경, 영상오디오 포맷의 발달과정 등, 영상의 기술적 측면 뿐 아니라 청각 예술적 측면에서도 고찰하는 것이 사운드 디자인을 이해하고 나아가 미학적 음향을 창작 할 수 있는 필

수 요소이다.

영상에 있어 음향 미학적 기준은 “가장 주관적으로 디자인 하고 가장 객관적 평가를 받아야 하는 것이다. 그것은

들리는 음향'이 아닌 “작품 속에 용해되어 주체와 함께 호흡하는 음향”으로 만들어져야 한다는 것이다.

그것이 바로 미학적 음향이라고 말할 수 있는 것이다.

3. 영상음향의 역사

3.1 무성영화시대

현존하는 모든 영상물의 시작은 영화에서 출발되었다.

따라서 영상에 음향이 사용되던 역사는 영화음향의 역사이기도 하다.

무성영화 시대의 음향은 1910년도에 제작된 <프랑켄슈타인(Frankenstein)>에서 배버의 오페라 <마탄의 사수>를 영화상영시 피아니스트들에게 직접 피아노 연주를 시키는 방법이 그 시작이라고 할수있다.

그러나 당시의 음향적 의미는 단순히 영화의 보조수단 즉, 초기의 낙후된 상영장비의 소음을 커버하므로써 영상에 대해 관중을 집중시키는 도구로 사용했으며, 영화의 지루감 해소를 위한 방법 이었다.

3.2 유성영화시대

1927년 뉴욕의 워너극장에서 <재즈싱어>라는 발성영화가 사상 처음으로 공개되어 사람들이 발성영화의 위력을 체험하게 되면서 영화는 새로운 국면에 들어갔다. 유성영화시대의 개막은 단순시각정보시대에서 영상청각정보시대로의 전환을 의미하는 계기가 되었다.

3.3 서라운드음향시대

영화의 가장 강력한 사운드 시스템인 5.1 멀티사운드는 TV에게 빼앗긴 관객을 되찾기 위한 대응전략으로 개발된 것이었다.

소리의 혁명으로도 불리는 "5.1 서라운드시스템"은 기존의 스테레오시스템과는 본질적인 차이가 있는 시스템이다.

"5.1 시스템"은 영상으로 보여지는 공간감과 이동감을 생생하게 전달함으로써 음향 메시지를 더욱 섬세하고 풍부하게 하여 청각적 효과를 높이는데 큰 공헌을 했다.

이 시스템은 HDTV, DVD의 표준포맷으로 결정되었고, 영화의 소리도 이 시스템을 채택할 수밖에 없었다. 이제 "5.1 시스템"을 채택한 영화가 가정에서 선을 보이고 있으며, 디지털 혁명은 음향의 계속적인 변화를 추구하고 있으며 급기야는 인간의 3차원 오디오 지각능력기능을 활용, 입의 공간의 음향적 분위기를 가상적으로 체험할 수 있게 하는 입체음향시스템(3D AUDIO-SYSTEM)의 연구가 진행 중이다. 이로써 영상음향은 단순히 영상메시지 전달의 한계를 넘어 청각적 효과를 표현하는 시대로 들어선 것이다.

3.4 멀티미디어음향시대

오늘날 영상산업은 이제 그 장르의 벽이 서서히 무너지고 있다.

한편의 영화는 초기에 이미 극장상영과 가정용 dvd와 방송용TV프로그램으로의 효용을 두고 기획되고 제작된다.

저 유명한 디즈니 애니메이션 작품 “미녀와 야수”는 그 좋은 예이다.

이제 영화, TV, 애니메이션, 등 21세기 멀티미디어영상물들은 영상적 표현의 한계를 음향이 해야하는 시대로 접어든 것이다.

따라서 영상의 다양함과 함께 영상음향의 기술적, 미학적 발전과 요청은 당연한 시대적 요구인 것이다.

4. 미학적 요소와 구성

4.1 음향의 인식

음향의 미학적 요소를 알기위하여 먼저 인간이 음향을 인식하는 과정을 이해할 필요가 있다.

음향의 인식 세계를 알기 위한 실험으로 ‘팻 스캔’을 이용하여 뇌의 해당 부분에 혈류의 흐름이

증가하는 현상을 조사한 반응에서 소음(noise sound)을 듣는 부분과 음악(musical sound)을 듣는 부분이 따로 구분되어 있다는 것이 밝혀졌다. 아울러 두골엽의 청각피질로 음향을 들으며, 뇌의 후반구 후두엽의 시각피질과 사물을 본다는 결과를 얻어 음향을 듣는 동안 시각도 동시에 반응한다는 새로운 사실을 밝혀 낸 바 있다.

즉, 인간의 뇌는 청각과 시각의 감지 부분이 따로 존재하며 연속적으로 정보를 기억하는 기능(압축기능/compressor)이 있는 것이다

이는 영상과 음향의 정보가 인간에게 어떻게 전달되어야 하는 것에 기초가 될 수 있는 것이다.

여기서 인간이 싫어하는 청각적 요소의 도입이 문제가 되는 것은 두 방향으로 분산된다는데 기인한다. 청각과 시각 두 개의 매체는 인간을 사로잡기 위해 힘을 합치기도 하지만 서로 대립적(對立的) 관계도 될수 있다는 것이다.

정리하면, 영상음향에 있어서 다양한 지각 매체 간의 상이함은 그 매체들 간의 분리를 요구하며, 그러한 분리는 고도의 통일성에 의해서만 극복될 수 있기 때문이다.

그것이 음향미학적 구성과 디자인을 통한 영상음향을 만들어야 하는 이유이다.

4.2 심리음향과 음향시스템

소리가 인간에게 미치는 영향을 분석하고 인간에게 가장 듣기편한 소리는 어떤 소리인가를 이해하고, 나아가 본연구의 목적인 영상음향의 미학적요소를 알기위해서는 심리음향을 이해할 필요가 있다.

음향의 미학적 요소는 소리가 어떻게 전달되어지는 기술적 과정도 중요하지만 그것을 어떻게 받아들이는 심리적 요인이 더욱 중요하기 때문이다.

소리의 크기와 주파수에 따라서 듣는 느낌이 달라진다는 것이다.

즉, 같은 음압 레벨이더라도 주파수에 따라서 라우드니스 레벨이 다르기 때문에, 음향 재생 장치의 음량을 바꾸면 신호음의 각 성분음의 레벨이 변하므로 음색도 변하게 된다.

좋은 재생장치이더라도 낮은 레벨에서 재생하면 재생 재역이 좁고, 빈약한 음이 된다. 또 역으로, 비교적 좋지 않은 재생 장치이더라도 음량을 올리면 재생 대역이 넓고 풍부하게 들리는 것은,

음압 레벨에 따라서 귀의 특성이 변하기 때문이다. 특히 레벨이 낮은 경우에는 저음역의 레벨이 저하되기 때문이다.

이와 같은 점을 개선하기 위하여 프리 앰프에 라우드니스 컨트롤 회로를 추가하여, 낮은 레벨로 재생할 때는 저음역과 고음역을 등 라우드니스 곡선에 따라서 보상해 주는 것이다.

이것은 우리가 소리를 어떻게 표현 할것인가?와 밀접한 관계를 가지고 있다.

그 외에도,

- ① 음악적 소리와 효과적 소리에 대한 심리적 변화,
- ② 소리의 시간적 변화에 따른 심리적 변화,
- ③ 최종적으로 소리를 받아들이는 인체의 바이올리듬변화 까지도 심리 음향의 변화요소이며, 이것은 음향의 미학적 요소와 깊은 관계를 가지고 있는 것이다.

분명한 것은 인간이 가장 편한 심리상태가 곧 가장 좋은 음향적 전달 상태는 아니라는 것이다.

4.3 미학적 구성

미학적 구성은 미학적 디자인을 통하여 이루어진다.

사운드 디자인이란 사운드 제작을 위한 전반적인 사운드 제작과정을 말한다.

사운드 디자인의 진행과정은 준비(기획)작업(Preproduction), 실제(막싱)작업(Production), 그리고 후반(포맷변경등)작업(Post-production)의 3단계로 나눌 수 있다.

사전작업이란 작품제작을 위해 다양한 음향자료를 준비하는 단계를 말한다.

실제작업이란 모여진 자료가 구성되어지고 편집되어 최종믹싱을 준비하는 단계이다.

후반작업이란 완성된 음향을 영상의 형태에 맞는 포맷등의 변경작업을 말한다.

4.5 구성요소

대사(Spoken Sound)

사운드 디자인의 구성 요소는 대사, 음향효과, 음악이다.

이 세 가지 요소로서 영상의 감정과 생각을

전달하는 구성과 믹싱을 거쳐 최종적 음향이 된다.

사운드 디자인에서 가장 중요한 것은 대사(Spoken Sound)이다.

왜냐하면 영상물에서 대사는 전체 스토리를 이끌어 나가는 중추적 역할을 하기 때문이다.

대사는 대화(Dialogue), 독백(Monologue), 해설(Narration) 세 가지로 분류된다.

음향효과(Sound Effect)

음향효과는 음악과 대사를 제외한 소리이다. 일반적으로 상황적 소리(Contextual Sound)와 상징적 소리(Narrative Sound)로 구분할 수 있다.

상황적 소리는 직접화법처럼 소리 그 자체가 상황을 설명한다.

발자국 소리, 옷 스치는 소리등, 대부분의 사실적 소리이다.

상징적 소리는 그 자체 소리와는 어떤 서술적 기능(Descriptive Sound)을 하거나 주석적 기능(Commentative Sound)을 한다.

음악(Music)

영화음악의 기본적 역할은 영상의 분위기를 표현하는 것이다. 그 외에도 연상적 기능이 있다. 다음은 화면상의 상태, 동작을 표현하는 기능이 있다.

이러한 대사, 음향효과, 음악은 영상음향의 필수적 요소인 것이다.

참고문헌

강성훈, 『입체음향』 서울, 기전연구소, 1997
최유리, 필름을 위한 사운드 디자인, 예술, 2000
임택수, TV음악 어떻게 만들것인가, 제삼기획, 2003
권중운 편역, 『뉴 미디어 영상미학』 서울 : 민음사, 1994
김성갑, "영화예술의 미학적 특성", 중앙대 신문방송 대학원 석사논문, 1997
김영남, "뉴테크놀로지의 발달과 영화의 변화", 중앙대학교 신문방송 대학원
김복동, "영화구조의 청각적 요소의 연구", 명지대 연극영화교육전공, 1999
Agel, Henri, Esthetizue 여 Cinema, 황왕수(역), 시청각교육사, 1980,
David Collison, "STAGE SOUND" 유봉선(역), 서울, 문지사 1995
조셉 보그스, "영화보기와 영화읽기", 이용관(역), 서울 : 제3문화사, 1991,
Lo Duca, J>M, Histoire 여 cinema, 황왕수(역), 시청각교육사, 1980
2002, The 5th Audio Conference of AES Korea Section, "Object-based 3D Audio System"

5. 음향미학적 작품의 예시

영상작품을 통하여 살펴보기

6. 결론

오늘날 모든 영상물은 첨단과학기술과 모든 미학적 추구로 만들어낸 창작물이다.

영상은 과학적 기술에 의하여 발명되고, 상업적인 형태로 변환, 발전해왔다.

이러한 상업적 구조와 성격이 어떻게 예술적으로 표현될수 있는가는 바로 미학적요소의 역할이 말해주는 것이다.

영상물은 경제성의 증대뿐만 아니라 새로운 미학관(美學觀)을 제시했기 때문에 "영상은 기술지향적(Technology-intensive)인 예술이다" 라고 정의할 수 있는 것이다.

일찍이 "몽타주의 형식"을 정립시킨 에이젠슈타인은, 영상음향에 관하여 다음과 같이 말했다. "몽타주의 원천은 조형적 구성이며, 그 미래는 음향적 구성 속에 있다. 이제 영상에 있어서 몽타주의 역할은 영상과 음향의 내적 동조에 있다." 음향은 시각 영상의 정서적 경험을 강화시키며, 상상력과 울동감을 자극하고, 영상적 수단만으로는 전달할 수 없는 정서를 표현하고 암시하고자 하는데 그 목적이 있다.

바로 이러한 목적을 이루기 위하여 음향의 과학적 이론, 기술적 시스템의 발달, 심리적 효과를 위한 음향미학, 이것들이 조화롭게 이루어나갈 때 영화를 비롯한 "21세기 영상물"들 모두는 그 범력을 지속적으로 넓혀갈 것이라 믿는다.