

박쥐(2009) 배우 송강호 대사에서 비유창성 비율의 정량적 특징 분석

The Analysis of Quantified Characteristics of Actor Gangho Song's Speech Disfluency rates in Thirst(2009)

남 승 석

서강 대학교

Nam Seung Suk

Sogang University

요약

이번 연구 목적은 배우 대사의 비유창성 비율 증감이 영화 내러티브 흐름과 어떤 상관 관계를 가지는지 전사작업을 통해 정량적으로 분석하는 것이다. 대화체는 잡음, 간투어 등의 비유창성(DFs; Disfluencies) 이 나타난다. 배우는 자연스럽게 대사를 발화하려고 비유창성 비율을 인위적으로 높인다. 연구 대상은 박쥐(2009)의 배우 송강호(상현 역) 대사이다. 가톨릭 신부 상현이 뱀파이어가 되는 인물의 대사를 비유창성 특징들과 전사하였다. 그리고 주인공의 정체성에 따라 배우의 대사의 비유창성 비율의 변화 양상을 비교 분석하였다.

I. 서론

이번 연구의 목적은 배우 대사에서 비유창성 비율의 증감이 영화 내러티브 흐름과 어떤 상관 관계를 가지는지 전사작업을 통해 정량적으로 분석해 보는 것이다. 1980년대 이전의 한국영화들과 비교해 1990년대 이후의 한국영화의 배우 대사에서 보이는 큰 특징 중 하나는 더빙의 사용보다 현장녹음을 선호되며 배우들은 자연스러운 대사를 하기 위해 대화체의 특징인 비유창성(DFs; Disfluencies)를 자신의 발화에서 증가시킨다는 것이다. 그리고 대사의 비유창성의 비율은 코메디 영화와 같은 장르적인 면에서도 영향을 많이 받는다. 환타지 장르나 괴물 장르의 영화들에서 나타나는 비유창성과 관련해 큰 특징은 인물의 정체성에 따라 말투가 변화하고 비유창성 비율도 달라지게 된다. 이렇게 각각의 정체성에 따라 목소리가 변화해서 캐릭터의 차이를 보이는 것이 뱀파이어 장르의 내러티브와의 상관성으로 확장된다. 연구 대상은 영화 박쥐(2009)의 송강호(상현 역) 대사들로 비유창성 특징들과 함께 전사해 코퍼스를 만들었다. 박쥐는 가톨릭 신부 상현이 수혈로 인해 뱀파이어가 되고 나서 자신의 욕망을 하나씩 충족해가는 서사구조다.

II. 선행연구

1. 대화체 특성에 대한 비유창성 연구

Elizabeth Shriberg(1994)는 그 동안 음성 인식에서 간과되어 왔던 간투어와 같은 대화체의 특징을 음성 발화를 비유창성 정도에 따라 낭독체와 대화체 발화로 나누고 비유창성(DFs; Disfluencies)들로 정의하고 그렇게

확장된 음성학적 자질(quality)을 음성 인식에 적용했다.[1] 남승석(2002)는 텔레뱅킹 음성시스템 제작을 위해 대화체의 특징인 비유창성(DFs; Disfluencies)들을 포함한 발화들로 제작된 효과적인 DB를 만들기 위한 방법을 연구하였다. 화자가 비유창성(DFs; Disfluencies)을 포함한 문장을 자연스럽게 발화하도록 유도하기 위한 시나리오를 만들고 Wizard Of Oz (WOz)라고 하는 가상 시뮬레이션을 제작했다. 실제 화자의 발화의 비유창성 패턴과 유사한 화자의 발화를 만들기 위해 비유창성을 인위적으로 조절하는 여러 가지 방법을 연구했다.[2]

2. 영화 박쥐 내러티브에 대한 선행 연구

조미영(2010)는 <박쥐>에 나타난 상현의 자기희생과 욕망이 인간의 근원적 욕망과 어떠한 관계가 있는가를 분석하며 다음과 같은 주장을 한다. <박쥐>는 상현이 처한 상황-신부와 뱀파이어-에 따라 달라지는 욕망에 대한 서사가 아니며 신부든 뱀파이어든 인간이라면 누구나 내재되어 있는 욕망에 대한 서사라고 주장한다. 김소연(2010)은 영화 박쥐의 창작과정을 문학치료학적 관점에서 분석한다.[3] 박찬욱 감독이 [테레즈 라캥]에 없는 새로운 인물을 [박쥐]에 투입시켜 신부가 되는 과정, 뱀파이어가 되는 과정, 죽는 과정 등을 보여줌으로써 소설 [테레즈 라캥]과 영화 [박쥐]를 비교 분석한다. 도덕적인 인간들이 보통 죄책감으로 괴로워한다. 그들 자신에게 엄격한 모럴의 잣대를 대기 때문이다.[4]

III. 연구 방법

1. 상현의 두 개의 캐릭터

박찬욱 감독은 에밀 졸라의 작품 [테레즈 라캥]에 뱀파이어라는 소재를 결합시켰다 하지만 상현이 소유한 육체가 신부이든 뱀파이어든 욕망을 추구하며, 육체는 향락의 장소이며 다시 말해 상현은 육체를 통해 욕망을 충족한다. [박쥐]에서 주인공인 상현이 살인을 할 수 밖에 없었던 이유는 욕망이라는 대상에게 자유의지를 박탈당하고 육체의 필연에 의해 자신의 행위를 이끌어갈 수 밖에 없기 때문이다.

2. 비유창성의 타입들

분석 대상에 해당하는 코퍼스를 제작하고 가공 정리하기 위해서는 전사 기본 단위를 정하고 적용해야 한다. 자연스러운 대사에 나타나는 비유창성의 특징을 묵음구간과 잡음, 간투어, 반복/수정 발화의 4가지 현상으로 정의하였다.

대화체 특성인 비유창성의 분류 및 전사 정보

- **잡음(Noise)**, 기침 Cough(CG/), 웃음 Laugh(LG/), 입술 소리 lip smack(LS/), 숨소리 Breath(BR/), 강한 숨소리 Strong Breath(H/), other/ (e.g., "수도회에서 준비해 준 호텔이 워낙 고급이라 LG/ LG/ ")
- **간투어(Filled pauses)**, 대사를 할 때 묵음구간에 자연스러운 채워 넣는 비사전적인 사운드들. 구절이나 자체 교정의 시작을 알리는 신호. (e.g. "ls/ 뽀싱 뿐만 아니라 p/ 으/ ")
- **묵음구간(Pause)**, 발화문장의 문법적인 구조에 대한 대안 (e.g., "어허/ 아/ 그게 아니라 p/ 요즘 냄새에 예민해져서 br/ ")
- **반복/수정(Repetition/repair)**, 배우가 대사를 할 때 자연스럽게 나타나는 음소(phoneme), 음절(syllable), 단어(word), or 구절(phrase). (e.g., "그게 아니라 p/ 요즘 냄새에 예민해져서")

IV. 송강호 대사의 비유창성 결과와 분석

- **총 단어수** - 배우가 발화한 단어 총수. 신부일 때 총 단어수는 316개이며 뱀파이어일 때 총 단어수는 1105개이다. 총 단어수는 1421이다.
- **비유창성 개수 (Disfluency, DF 개수)** - 대화 중 자연스럽게 발생하는 비유창성들이 기록되었다. 신부일 때 19개이며 뱀파이어일 때는 185개이며 전체의 비유창성의 개수는 204이다.
- **비유창성 비율(Disfluency rates, DFR)** - 송강호의 대사에서 자연스럽게 발생하는 비유창성 개수(204)이며 총 단어수(1421)이다. 100단어 당 발생하는 비유창성 비율은 신부일 때 6.01%이며 뱀파이어 일때는 16.74%로 전체는 14.36%다.
- **발화 문장당 평균 시간 (Mean Time of Utterance, MTU)** - 실제 발화 웨이브 파일의 시작점과 끝점을 0.8초의 인터벌로 자름. 신부일 때 MTU는 3.28초이며 뱀파이어일 때 MTU는 2.87이고 전체 대사의 MTU 2.95 초다.

- **발화 문장당 평균 단어수 (Mean Length of Utterance, MLU)** - 발화문장수와 총단어수로 구하는 발화의 평균 길이, 즉 문장 당 평균 단어의 수. 발화길이와 비유창성 비율간의 관계를 조사할 때 사용함. 신부일 때 MLU는 7.71개, 뱀파이어일 때 MLU는 6.35개, 전체 대사의 MLU는 6.61개다.

위의 나타난 데이터 결과에 따르면, 상현이 신부일 때에는 발화 문장당 평균 시간(MTU)는 3.28초, 발화 문장당 평균 단어수(MLU)는 7.71개, 비유창성 비율(DFs)은 6.01%이다. 이에 비해서 뱀파이어가 된 후에는 MTU가 2.87초에 MLU는 6.35개이며 DFs는 16.74%까지 비유창성 비율을 발화하였다. 송강호 대사는 위의 예와 같이 신부일 때 MTU와 MLU는 뱀파이어일 때의 수치보다 모두 높게 나왔지만 DFs는 뱀파이어일 때 높게 나왔다. 결론적으로 신부일 때 권위에 찬 종교적 신념에 관한 긴 문장을 유창하게 말한다. 통상적으로는 뱀파이어일 때 말이 없는데 <박쥐>의 송강호는 뱀파이어일 때 DFs가 훨씬 높은 것은 말을 더 더듬는다는 의미이며 이것은 뱀파이어가 공포를 주는 존재보다는 내적 갈등을 하는 인간적인 캐릭터로 디자인 된 것을 알 수 있었다.

V. 결론

본 연구에서는 영화 이론과 음성인식 분야의 연구 성과를 토대로 영화 속 배우의 대사의 비유창성이 내러티브 흐름에 특히 배우 캐릭터의 정체성 변화와 어떤 관련이 있는지 분석했다. 영화 <박쥐>의 상현(송강호 역)의 대사에 나타나는 DF현상에 대해 분석하였다. 배우의 실제 음성만 따로 wav파일로 분리 저장해 DB를 만들고 그것을 토대로 전사했다. 그 전사 자료에 대한 분석을 통해 비유창성을 종류별로 나누어 빈도를 분석 하였다. 영화 대사에 대한 이러한 연구는 대사에 대한 기본 정의를 음성학적으로 확장 시켜서 과학과 내러티브를 연계하는 연구라는 의의를 가지며 이러한 시도들은 영화 스타일 연구의 새로운 층위를 창출하게 될 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Elizabeth Shriberg, Ph.D., Cognitive Psychology, University of California at Berkeley Thesis: Preliminaries to a Theory of Speech Disfluencies, 1994.
- [2] 남승식, 한명수, 정민화, 제19회 음성통신 및 신호처리 학술대회 논문집-대화체 음성시스템의 효과적인 DB구축을 위한 시나리오 제작, 정보통신연구진흥원, 2002.
- [3] 조미영, 영화 박쥐에 나타난 자기 희생과 욕망, 문학과종교, 15권, pp.151-172, 한국 문학과 종교학회, 2010.
- [4] 김소연, 문학치료학적 관점에서 본 영화 [박쥐]의 창작과정, 문학치료연구 15권, pp.33-71, 한국문학치료학회, 2010