

우주를 배경으로 한 영화의 사운드 연구 ; 2001스페이스오디세이를 중심으로

A Sound Study on the Universe film ; 2001 : A Space Odyssey

김은정, 이승연
상명대학교 문화기술대학원

Eun-jung Kim, Seungyon-Seny Lee
Graduate School of Culture Technology,
SnagMyung Univ.

요약

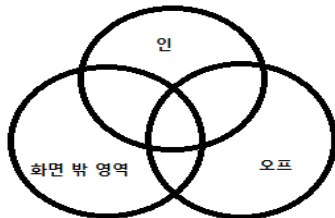
(2001 스페이스 오디세이(2001 : A Space Odyssey, 1968))는 인간이 달에 도달하기 이전에 만들어진 영화임에도 불구하고 우주에서의 사운드를 현실적으로 표현하려고 노력했다. 우주에서 주인공이 우주복을 입었을 때 숨소리가 과장되게 들리게 함으로서 청자들에게 새로운 공간에 대한 사운드를 제시했고 소리가 전달되지 않는 우주의 특성을 활용해 과감하게 '사일런스(침묵)'를 앰비언스 개념으로 사용함으로써 이후에 나온 우주를 배경으로 한 SF영화에 음향적으로 많은 영향을 끼쳤다.

I. 서론

1. 연구 목적

지속적인 우주에 대한 연구와 촬영 장비, 3D 편집 기술, 음향 녹음 기술 등의 발전을 바탕으로 우주를 배경으로 한 SF영화도 함께 발전해왔다. 하지만 지금으로부터 약 50년 전, 인간이 달에 도달하지도 못했던 시기에 만들어진 스탠리 큐브릭 감독의 <2001 스페이스 오디세이(1968)>는 우주를 배경으로 한 SF영화 중 영국 아카데미에서 최초로 음향상을 받았고 이후에 나온 수많은 우주를 배경으로 한 SF영화에 음향적으로 영향을 끼쳤다. 그 당시 미지의 공간이었던 우주에서의 사운드를 어떻게 표현하려 했는지 연구한다.

2. 이론적 배경



▶▶ 그림 1. 소리의 삼원 [1]

소리의 삼원이란 '인' (화면(공간) 안에서 나는 소리, 이미지와 맞아떨어짐), '화면 밖 영역' (화면 밖에서 들리는 소리, 창밖의 새소리나 자동차소리 같은 것), '오프' (해설자의 말이나 영화음악) 으로 경계가 지어져있지만

그 경계를 얼마든지 넘나들면서 관객들에게 혼란을 줄 수도 감동을 줄 수도 있다.[1] 많은 영화들이 이런 트릭을 사용하지만 SF영화에서는 그 경계가 더욱 모호하다. 특히 소리를 전달할 수 없는 공간인 우주를 배경으로 하는 영화에서는 앰비언스가 없는 음향적 특성상 사실상 비어있는 음향의 자리를 앰비언스 음악이 대신하기도 하며 상호보완 한다.

3. 영화 소개

<2001 스페이스 오디세이>는 인류의 진화와 탄생과 죽음을 말하는 영화이다. 그만큼 시·공간의 변화가 크다. 인간이 원숭이인 시대부터 목성을 탐사하는 시대까지 흐르고, 지구에서 우주(우주, 우주선), 더 나아가 미지의 공간까지 지나게 된다.

II. 본론

1. 음악의 사용

영화에서 사용된 음악은 총 7곡으로 기존에 있던 클래식 음악을 사용했다. 클래식한 음악들과 현대음악의 불협화음이나 지속적인 패턴 등이 영화의 긴장과 분위기를 조성한다. [2]

데이비스 교수의 영화음악 분류법인 물리적(장소·시대적 배경 설정, 미키마우징), 심리적(정서적인 면 강조), 기술적(구조를 돕거나 씬과 씬 사이의 연속성 부여, 정보 전달)으로 나뉘었을 때[3] 아래의 표와 같다.

표 1. 데이비스 음악분류법에 따른 음악 분석표

| 음악 | 물리적 | 심리적 | 기술적 |
|---|-----|-----|-----|
| Atmoshere-리게티 | ✓ | | ✓ |
| Thus spake zarathustra-리하르트 슈트라우스 | | | ✓ |
| Requiem-리게티 | | ✓ | ✓ |
| The Blue Danube-요한 슈트라우스 | ✓ | | ✓ |
| Lux Aeterna-리게티 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Gayane Ballet Suite-하차투리안 | ✓ | | ✓ |
| Adventures-리게티 | ✓ | ✓ | |

영화의 시·공간의 변화 격차가 크고 익숙하지 않은 우주 공간, 우주선 등 새로운 기술들이 많았기 때문에 위의 표에서처럼 대부분 기술적 역할로 많이 사용되었다.

심리적 역할로 쓰였던 곡들은 조성이 없고 불협화음으로 이루어진 리게티의 곡들로 불안함, 혹은 새로운 것을 향한 두려움으로 사용되었다.

물리적 역할로는 스탠리 큐브릭 감독이 음악에 맞춰 영상을 만들었다는 인터뷰에서의 말처럼 우주를 유영하는 우주선을 음악이 미키마우징 한 것처럼 표현했다.

2. 청자를 위한 과장된 효과음

과장된 현실의 소리가 있다. 판타지 영화나 공상 과학 영화들에 있어서는 특히 새로운 기구, 새로운 생물들, 새로운 공간을 민도록 하기 위해 설득력 있는 음향 효과에 의한 소리가 동원된다.[1] 또한 상황 설정을 위해 과장하는 경우도 있다.

영화의 지구 장면에서 원숭이들이 도구를 사용하기 시작한 이후부터 사냥을 하며 육식을 하게 되었다는 의미로 파리 꼬이는 소리를 화면 앞에 배치했고, 우주복을 착용했을 때 과하게 들리는 산소공급기소리와 호흡소리들도 마치 관객이 직접 우주복 안에 있는 것처럼 느끼게 하기 위해 소리를 화면 가까이 배치했다. 하지만 〈스타 트렉〉이나 〈스타 워즈〉 같은 판타지 요소가 많이 가미된 SF영화와 비교했을 때는 오히려 효과음이 거의 없고 사실적인 표현을 위해 노력했다는 것을 확인할 수 있다.

3. 사일런스의 사용

2014년 개봉한 영화 〈그래비티〉의 오프닝 장면에서 우주를 '소리를 전달하는 매개체도 없고 기압도 없으며 산소도 없다(There is nothing to carry sound, no air pressure, no oxygen.)'고 자막으로 명시한 것처럼 우주 공간에서는 소리가 발생할 수 없다. 우주는 사실상 무음(silence) 상태로서 우주 영화에서는 우주공간의 현실성을 위해 사일런스를 앰비언스(ambience) 개념으로 의도

적인 사용한다. 그래비티의 첫 장면에서 지구의 전경과 함께 무음이 극찬을 받았는데 사실 〈2001 스페이스 오디세이〉에서 먼저 우주의 앰비언스를 과감히 무음으로 사용했다. 또한 청점에 따른 사일런스도 있는데 우주 비행사 '프랭크'가 인공지능 컴퓨터인 HAL9000의 공격을 받아 산소호흡기가 끊겨 우주로 날아가는 장면에서 프랭크의 모습이 프레임에 나올 때 그의 청점으로서의 사일런스가 나타난다.

III. 결론

2001 스페이스 오디세이는 우주의 모습과 새로운 기구, 기술 등 감독의 상상력에 의해 만들어진 자칫 이질적으로 다가올 수 있는 영상들 위에 이미 발표되어 있는 음악을 사용해 거리감을 줄이며 시간, 공간의 흐름을 유연하게 조절했다. 음향적으로는 관객들이 상상할 수 있는 소리를 과장해 이해를 돕게 만들었으며, 반대로 효과음 사용을 최소화 해 상상의 공간이 아닌 실제공간에 존재하는 듯 느끼게 한다. 또한 우주 공간의 특징인 '사일런스'를 앰비언스 개념으로 공간의 이동과 청점에 따라 효과적으로 사용 했다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 미셸 시옹(Michel Chion), “영화의 소리”, 동문선, 2005.
- [2] 황진희, “영화 「디 아워스(The Hours)」에서의 인물심리와 화음진행의 상관관계”, 한국콘텐츠학회, 제 11호, pp.678-685, 2014.
- [3] Davis Richard, Complete Guide to Film Scoring:the artand business ofwriting music for movies and TV. Boston: BerkleePress, 1999.
- [4] 이상윤, 음악과 음향의 해석에 따른 영화 '2001 스페이스 오디세이'의 분석 연구, 음악교육공학, (10), 157-171.