

애니메이션의 하위 텍스트로서의
음향의 연상 작용과 역할에 관한 연구

A Study on Rolls for the Association of Sound as Subtext for Animation

김지홍 (Kim, Ji Hong)

동명정보대학교 정보조형학부 컴퓨터그래픽학과 전임강사

1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구내용 및 방법

2. 애니메이션의 하위텍스트로서의 음향의 연상 작용과 역할

- 2-1. 연기의 부속물
- 2-2. 라이트모티브(leitmotif)
- 2-3. 반어적 역할
- 2-4. 성격화
- 2-5. 지역과 민족
- 2-6. 시간의 변화

3. 애니메이션의 하위텍스트로서의 음향의 활용방안

4. 결론

참고문헌

(要約)

애니메이션은 시각적 요소(visual element)와 청각적 요소(audio element)로 구성된다. 청각적 요소인 음향(sound)에는 대사(dialogue)와 음향효과(sound effects)와 음악이 있다. 애니메이션에서 청각적 요소는 시각적 요소의 부가적인 위치를 점한다고 하나 결코 그 역할과 의미는 적지 않다. 본 연구는 애니메이션의 이론적 기틀을 마련하여 단순히 오락물으로써만이 아니라 예술작품으로써 애니메이션을 영상 미학적으로 승화시킬 수 있을 것이다. 음향은 애니메이션의 하위텍스트로서의 연상 작용을 위해 사용될 수 있다. 연기의 부속물로서, 라이트모티브(leitmotif)를 위해, 반어적 표현을 위하여, 성격화를 위해, 지역과 민족의 표현을 위하여 그리고 시간의 변화를 위해 음향이 연상 작용을 한다. 따라서 이러한 내용들을 애니메이션인 드림웍스사의 슈렉(Shrek)과 디즈니사의 몬스터 주식회사(Monsters Inc.)를 통해 비교 분석하여 실제 애니메이션의 제작시에 음향을 적절히 사용할 수 있도록 한다. 또한 음향의 연상의 활용방안을 찾아보고, 이를 통해 영상 표현의 방법을 다양화하여 미학의 질적 수준을 향상시키는 이론적인 바탕이 되도록 한다.

(Abstract)

This is a study on the roles in the association of sound as subtext for animation. On this study, it will be helpful to develop sound concepts and to create animations with creativity. For animation without sound can be produced as an artistic purpose, however, most animations are created with sound. It is not means that sound is less important than visual in animations. Sound is also one of significant element to create animations. Sound have many important rolls for subtext such as parts of action, leitmotif, characteristic, time, ethnic, localization in the animations. It will be analyzed two animations such as Shrek (DreamWorks Pictures production/ Director: Andrew Adams) and Monsters Inc. (Walt Disney Pictures/ Director: Peter Doctor).

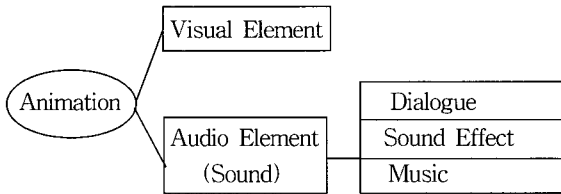
(Keyword)

Sound, Subtext, Animation

I. 서론

1-1. 연구배경과 목적

애니메이션(animation)은 시각적 요소(visual element)와 청각적 요소(audio element)로 구성되어 있고, 청각적 요소인 음향(sound)에는 대사(dialogue), 음향효과(sound effects), 그리고 음악(music)이 있다. 이러한 대사는 캐릭터(character)들이 대화를 하거나 내레이터(narrator)가 말을 하는 것이다. 음향효과는 현장을 제작하여 실감을 더해 주는 것으로 현장에서 녹음을 하거나 스튜디오에서 폴리(foley)를 통해 소리를 창조하는 작업을 한다. 음악은 애니메이션의 전체 분위기를 나타내는 주제곡과 장면의 상황을 해설하는 역할을 한다. <그림 1>은 음향의 종류 분석 도표이다.



<그림 1> 3차원 컴퓨터 애니메이션 음향의 종류 분석

이러한 음향들을 대부분의 경우에 시각적인 요소의 부속물로 인식된다. 음향이 비록 영상의 부차적인 요소로서의 위치를 점하나 애니메이션에서 그 역할과 비중이 크다고 볼 수 있다. 애니메이션과 비슷한 형식을 가진 영화(motion picture)를 살펴보면, 영화 발달사에서 초창기 30년간의 무성영화 시대는 음향 기술의 미발달로 인하여 영상은 시각적인 요소만으로 존재한 적도 있었다. 오늘날의 영상에서는 청각적인 요소가 영상의 완성도를 위해 필수적으로 존재하고, 또한 중요한 역할들을 수행하지만 가끔은 영상을 음향이 없는 상태로 제작하거나 음향의 종류 중 한 두 가지만으로도 즉, 대사나 음향효과 또는 음악으로 제한하여 창의적인 예술작품으로 제작하여 형식 파괴적 실험적인 영상 혹은 아방가르드(avant-garde)적인 작품도 존재한다. 즉, 화면을 지운 상태에서 음향만으로 몇 초 동안 영상이 상영되는 극단적인 실험 형식들이 가해지기도 하여 관객을 충격 속으로 몰아넣기도 하며 시각적 요소를 지배하기도 한다. 즉, 비록 영상에서 시각적 요소의 우위를 전위시킬 형식적인 변화를 위한 작품들이 제작된다 해도 본질적으로는 시각적인 요소가 청각적인 요소의 우위에 있다고 할 수 밖에 없고, 이러한 사실로 인하여 결코 청각적인 요소의 지위가 미미한 것으로 전락하지도 않는다. 예를 들면 미국의 프란시스 포드 코플라 (Francis Ford Coppola)감독은 “음향이 영화의 반이다.”라고 했고,¹⁾ 일본의 구로사와 아키라(Kurosawa Akira) 감독은 “가장 흥분되는 순간은 음향 작업을 할 때이다. ... 이 순간에 나는 전율을 느낀다.”라고 할 정도로 음향작업은 예술적 창작의 분야이다.²⁾ 즉, 시각적인 요소와 청각적인 요소는 다같이 애니메이션의 완성도를 높이는 중요한 요소이다. 최근 음향의 디지털화는 아날로그 작업에 비해 작업자의 수고

를 많이 경감시켜 줄 수 있게 되었다. 아직도 전통적인 방식으로 애니메이션들이 제작되기도 하지만 많은 신진애니메이터들은 컴퓨터를 이용한 디지털 애니메이션을 주로 사용한다. 즉, 컴퓨터로 애니메이션을 제작하고 편집하여 완성시키는 전 과정을 컴퓨터로 작업하거나, 전통적 애니메이션의 성격이나 표현 방식을 고수하기 위하여 제작만은 전통적인 방법으로 시행하고 편집과 완성을 컴퓨터로 작업을 하여 디지털화 하기도 한다. 그러므로 애니메이션을 부분이든 전체든 디지털화를 통하여 애니메이션의 제작이 손쉬워 졌기 때문에 급속도로 대중화 되고 보편화될 수 있게 되었다. 이에 따라 애니메이션 영상제작에 필수적인 음향도 컴퓨터를 이용하여 제작하고 출력을 하게 되었다. 디지털 음향 제작의 기술적인 발전을 통하여 애니메이터들은 애니메이션에서 음향을 손쉽게 자유자재로 다룰 수 있게 되었다. 즉, 음향 전문 기사들의 작업 영역 이었던 음향작업이 컴퓨터 미디어 단순한 음향 편집 프로그램을 사용하여 애니메이터들 자신이 음향작업을 직접 관여하게 될 수 있게 된 것이다. 애니메이터들의 음향에 대한 관심은 음향이 기술적으로나 질적으로도 많은 발전을 이룰 수 있는 원천이 되었고 애니메이션의 기술적인 발전 못지않게 이론적인 발전과 영상 미학적 발전을 이루게 될 수 있었던 것이었다. 따라서 본 연구는 신생학문으로 애니메이션의 이론화와 체계화의 필요성을 절감하여 수행되었다. 즉, 음향의 영상언어적인 역할의 중요성을 다시 한번 인식하게 하는 이론적인 발판이 될 수 있을 것이다. 애니메이션 이론의 적립을 위해 애니메이션의 후학들에게 영화에 대한 이론 연구와 학습을 선행하도록 하기 보다는 애니메이션의 독창적인 연구를 통하여 독립학문으로서의 지위를 견고히 다져줄 수 있는 많은 연구들이 기반이 되어야 되기 때문에 이러한 것이 본 연구의 배경을 이룬다. 또한 본 연구의 목적은 애니메이션을 학습하고 제작하는 사람들 대부분이 영상언어(film language)에 대한 지식의 필요성을 느끼고 있으나 실제로 어떻게 연구하고 이론화 시켜야 할지 모르는 형편이다. 그래서 애니메이션을 위한 영상언어의 연구를 촉진시키기 위한 일환으로 애니메이션의 음향에 대한 연구를 시작하였다. 음향의 연구를 통하여 음향의 표현 영역의 확장하고 음향의 활용을 체계적으로 정립하여 애니메이션 제작자들이 음향에 대해 좀더 깊은 의미를 파악하고 창의적인 작품을 만드는데 도움을 주기 위해 음향의 하위텍스트로서의 역할을 연구한다. 음향의 하위텍스트의 역할은 애니메이션의 시각 이미지를 청각 이미지의 연상 작용으로 강화 시킬 수 있기 때문이다. 그러므로 본 연구는 음향의 다양한 활용에 대하여 연구하고 실제 작품을 통하여 분석을 하며 여러 가지 활용방안을 모색한다. 이러한 애니메이션의 청각적인 요소인 음향에 관한 연구는 매우 가치가 있고 독창적인 연구로 사료된다.

1-2. 연구내용 및 방법

애니메이션의 하위텍스트인 음향은 연기의 부속물로서의 음향의 연상, 라이트모티프(leitmotif)를 위한 음향의 연상, 반어적 표현을 위한 음향의 연상, 성격화를 위한 음향의 연상, 지역과 민족의 표현을 위한 음향의 연상, 시간의 변화를 표현하기 위한 음향의 연상 관계를 생성한다. 본 연구의 내용은 하위텍스트들 중 음향의 연상 작용에 관해 애니메이션에서의 역할을

1) 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨 지음, 주진숙/ 이용관, 영화 예술, 이론과 실천, p401

2) 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨 지음, 주진숙/ 이용관, 전거서, p397

분석하고 연구한다. 연구 방법으로는 애니메이션에서 음향이 하위텍스트로서의 역할을 수행하는 것을 실제 애니메이션의 사례를 들어 비교 분석하고자 한다. 연구 대상 애니메이션 슈렉(Shrek)과 몬스터스 주식회사(Monsters Inc.)는 드라마적인 성격의 애니메이션으로 극적 구성과 서사적 구조의 시간 개념을 기반으로 내용의 전개가 급격히 변하거나 음향을 실험적으로 사용하기보다 교과서적으로 구성하여 연구 분석과 비교에 용이하다. 따라서 본 연구는 애니메이션에서 청각적인 요소(audio element)인 음향(sound)이 수행하는 하위텍스트로서의 역할에 관하여 연구하고 이러한 내용을 애니메이션을 통해 비교 분석해 보며 그 활용도를 찾아 볼 것이다. 사례 분석을 위해 최근 개봉된 극장용 애니메이션들 중, 2001년 드림웍스사(A PDI/DreamWorks Pictures Production)의 앤드류 애덤스(Andrew Adamson)와 빅토리아 켄슨(Victoria Jenson) 감독에 의해 제작된 애니메이션 작품인 슈렉(Shrek)과 월트 디즈니사(Walt Disney Pictures)의 피터 닥터 감독이 만든 몬스터스 주식회사(Monsters Inc.)의 애니메이션을 중심으로 연구를 할 것이다.

2. 애니메이션의 하위텍스트로서의 음향의 연상 작용과 역할

연상은 한 관념으로 인하여 다른 관념이 생각나게 하는 심리적 정신적인 활동이다. 음향의 연상 작용은 인간의 지각들 중 청각 기관을 통하여 얻어지는 정보를 심리적인 연관성을 유추해내어 그 의미를 관련짓고 확장시키는 작업이다. 즉, 애니메이션에서 음향의 연상 작용은 제시되는 청각적 정보를 통하여 표면적인 의미뿐만 아니라 심층적인 의미를 찾아내고 연관성을 추구하여 의미를 극대화시키는 과정이다. 그러므로 애니메이션에서 하위텍스트로서의 음향의 연상 작용을 연구해 보면 다음과 같다. 먼저, 애니메이션 구조를 분석 해보면, 텍스트(text)와 하위 텍스트(subtext)로 나눌 수 있다. 아래의 <표 1>은 애니메이션의 구조 분석이다.

구분	내용
텍스트 (text)	플롯(사건의 구조)으로 영상의 외적 의미, 즉 표면적 정서를 나타낸다.
하위텍스트 (subtext)	영상의 내적 의미, 즉, 내면적 정서를 나타낸다. 일정한 감정과 연상을 환기시킨다. 또한 신화적, 시각적, 지적, 음향적 연상관계가 있다.

<표 1> 애니메이션의 구조 분석

텍스트를 아리스토텔레스의 시학(poetic)에서 말하기를 “플롯은 사건들의 구조이다.”라고 하였다. 플롯은 단순히 이야기의 줄거리가 아니라 형식 내지 줄거리의 형태라고 한다.³⁾ 사건과 그 서사적 구조의 순서와 배열이며 그 구조가 취하는 형식이다.⁴⁾ 즉, 이야기의 내용을 말하는 것이 아니고 어떤 형태적

구조를 취하게 된다. 하위 텍스트에는 신화적, 시각적, 지적, 음향적 연상 작용이 있다.⁵⁾ 그 중 음향적 연상관계를 위한 하위 텍스트는 우리에게 일정한 감정과 연상들을 환기시킨다.⁶⁾ 그러므로 텍스트는 영상의 외적인 의미이고 하위 텍스트는 영상의 내적 의미이다. 또한 텍스트는 표면적으로 나타나는 정서이고 하위 텍스트는 내면적으로 연상되는 정서의 표현이다. 이러한 하위텍스트로서 음향은 플롯을 진전시키는 내러티브 장치가 되거나 등장인물의 행동에 대한 설명이 되기도 한다.⁷⁾ 즉, 시각적인 요소를 청각적인 요소로 보충하여 극중인물의 상호 관계를 처음부터 끝까지 긴장되게 연출하고 시간이 흐를수록 복잡하게 한다. 음향은 이를 주요 모티브의 전개를 위하여 작용할 수 있도록 반영시킨다.⁸⁾ 그러므로 본 장에서는 음향의 하위 텍스트로서의 연상 작용을 위한 음향을 분석 해본다.

2-1. 연기의 부속물

캐릭터가 감정을 표현하고 이야기의 전개를 이끌어 나가기 위한 움직임 즉, 연기는 시각적 요소로 관객에게 전달된다. 캐릭터의 연기가 의미를 전달하기 위한 가장 큰 요소이지만 음향은 연기를 보조하는 부속물로서 정보전달을 강화 할 수 있다. 즉, 시각적인 표현만으로 감정의 처리가 가능하지만 보조적인 수단인 음향을 함께 사용한다면 슬픔과 기쁨과 놀람과 전체 분위기의 연출을 나타내는 주관적인 감정의 표현을 시각과 청각의 동시적 자극을 통해 복합적 감각으로 관객들의 정서를 고양 시킬 수 있다. 그러므로 청각적인 요소를 연기의 부차적인 수단으로 활용할 수가 있다. 애니메이션에 사용되는 음악이나 타이틀 음악은 애니메이션 줄거리 전반의 내용을 이끌고 암시한다. 애니메이션인 슈렉의 오프닝 타이틀 음악은 애니메이션 전체의 분위기를 잘 표현하고 있다. 아래 <그림 2>은 슈렉의 오프닝 장면으로 애니메이션 전체의 분위기를 알려주는 밝고 경쾌한 노래가 나온다. <그림 3>의 장면은 슈렉이 피어나 공주의 사랑하는 마음을 알지 못하고 실망하여 집으로 돌아온다. 그러면서 슈렉의 슬픈 마음에 대한 애절한 노래가 흐른다. 슈렉의 마지막 장면인 <그림 4>은 두 사람의 진실한 사랑을 영원히 축복하는 즐거운 노래가 나오면서 애니메이션이 끝난다. 몬스터스 주식회사의 경우를 보면 <그림 5>와 <그림 6>는 오프닝과 엔딩 크레딧(ending credit)으로 밝은 트럼펫 소리와 문이 열리고 닫히는 소리와 비명소리들이 애니메이션 전체의 분위기를 나타낸다. 그리고 <그림 7>에서의 애절한 음악은 셸리가 부를 떠나보낼 때의 슬픈 마음의 내면화를 외면 화시켜주고, 마지막으로 <그림 8>에서는 셸리가 헤어진 부를 다시 만나는 간절한 소망이 친구인 마이크의 도움으로 이루어진다. 여기에서도 음향이 연기의 부속물로 쓰인다. 대사 없이 뜨거운 감동을 음악적 요소만으로도 표현한다. 실제의 연기나 설명적 화면의 제공 없이 대사만으로 연기를 보충한다. 즉, 대사를 통하여 연기를 대체하거나 연기를 보충하기도 한다. 캐

5) 버나드 딕 지음, 김시무 옮김, 전계서, p197

6) 버나드 딕 지음, 김시무 옮김, 전계서, p153

7) 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨 지음, 주진숙/ 이용관 옮김, 영화 예술, 이론과 실천, 1996, p367

8) 버나드 딕 지음, 김시무 옮김, 전계서, p187

3) 버나드 딕 지음, 김시무 옮김, 영화의 해부, 시각과 언어, 1996, p151

4) 버나드 딕 지음, 김시무 옮김, 전계서, p152

릭터가 애니메이션 전반의 분위기나 장면을 연기하듯 음악이 이를 대신하여 표현하는 것이며 심리적인 내면세계의 외면화를 위해 캐릭터의 몸동작이나 대사와 더불어 음향이 사용되고, 음향을 통하여 특정한 감정이나 사건을 연상시키는 장치로 활용된다.



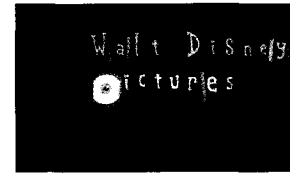
<그림 2> 슈렉의 오프닝 장면으로 애니메이션 전체의 분위기를 알려 주고 밝고 경쾌한 노래가 나온다.



<그림 3> 슈렉의 슬픈 마음에 한 애절한 노래가 흐른다.



<그림 4> 슈렉과 피오나 공주의 진실된 사랑을 영원히 축복하는 즐거운 노래가 나오면서 애니메이션이 끝난다.



<그림 5> 몬스터스 주식회사의 오프닝으로 밝은 트럼펫 소리와 문이 열리고 달하는 소리와 비명소리들이 애니메이션 전체의 분위기를 나타낸다.



<그림 6> 몬스터스 주식회사의 엔딩 크레딧(ending credit)으로 밝은 트럼펫 소리와 문이 열리고 달하는 소리와 비명소리들이 애니메이션 전체의 분위기를 나타낸다.



<그림 7> 애절한 음악은 셸리가 부를 떠나보낼 때의 슬픈 마음의 내면화를 외면화시켜준다.



<그림 8> 셸리가 헤어진 부를 다시 만나는 간절한 소망이 친구인 마이크의 도움으로 이루어진다. 여기에서도 음향이 연기의 부속물로 쓰여진다.

2-2. 라이트모티브(leitmotif)

라이트모티브는 한 등장인물 또는 하나의 개념과 함께 반복해서 나타나는 음악적 어법이다.⁹⁾ 즉 등장인물의 정체성

(signature) 또는 개성(personality) 등을 나타내는 요소이다. 또한 추상적인 주제의 구체화를 돕는다. <그림 9>의 장면에서 슈렉이 성에 갇혀 있는 피오나 공주를 구출하려 피오나 공주가 갇혀있는 작은 침탑 방안에 들어가 잠들어 있는 피오나 공주를 처음 상봉하는 장면이다. 피오나 공주가 나올 때마다 그녀의 이미지를 표현 할 수 있는 아름다운 선율이 흐른다. 그리고 <그림 10>에서는 피오나 공주가 구출되어 파쿠아드와 결혼을 하러 파쿠아드의 성으로 가는 도중 하루 밤을 노숙을 한 뒤 아침에 일어나 조반거리를 구하러 숲속에 가서 즐거운 마음으로 지저귀는 새와 함께 노래를 한다. <그림 11>과 <그림 12>에서도 <그림 9>, <그림 10>와 같은 음악이 흘러나온다. 즉, 음향으로 피오나 공주의 라이트모티브를 나타낸다. <그림 11>과 <그림 13>의 장면에서 비록 몸은 못생긴 모습으로 변했지만, 피오나 공주라는 것에 대한 느낌과 분위기를 연결시켜 라이트 모티브로서의 역할을 한다. 몬스트 주식회사의 경우에도 마찬가지로 <그림 14>과 <그림 15>에서와 같이 사악한 렌덜이 나타날 때마다 불협화음의 음향으로 그의 출현을 라이트모티브화 한다. 하나의 애니메이션에서 동일 캐릭터나 동일 상황을 표현하기 위해 음향을 반복적으로 사용하면 음향만으로도 캐릭터나 사건들이 연상이 될 수 있다. 파블로프의 개에 대한 실험 결과와 같이 반복되는 영상 이미지와 음향 이미지의 정보를 추론해서 다음의 이미지의 결과물을 인식 할 수 있도록 만드는 장치이다. 따라서 특징의 캐릭터나 사건의 동일성에 대한 강조를 위하여 이러한 연상 방법이 사용된다.



<그림 9> 피오나 공주가 나올 때마다 그녀의 이미지를 표현 할 수 있는 듯한 아름다운 같은 선율이 흐른다.



<그림 10> 숲 속에 가서 즐거운 마음으로 지저귀는 새와 함께 노래를 한다. <그림 9>과 같은 곡조가 흐른다.



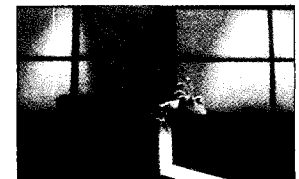
<그림 11>은 위의 <그림 9>과 <그림 10>와 같은 음악이 흘러나온다. 즉, 음향으로 피오나 공주의 라이트모티브를 나타낸다.



<그림 12> 자신이 마법에 걸려 추한 모습이라는 것을 보여 주려고 할 때도 같은 곡조가 흐른다.



<그림 13> 피오나 공주가 비록 추하게 변해도 피오나 공주임을 음향으로 라이트모티브화 한다.



<그림 14> 사악한 렌덜이 나타날 때마다 불협화음의 음향으로 그의 출현을 라이트모티브화 한다.

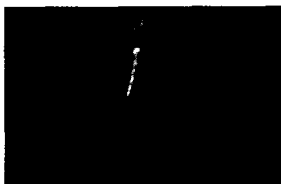
9) 버나드 덕 지음, 김시무 옮김, 전계서, p189



<그림 15> 사악한 렌덜이 나타날 때마다 불협화음의 음향으로 그의 출현을 라이트모티프화 한다.

2-3. 반어적 역할

음향은 역설적인 대조를 부여할 수도 있다.¹⁰⁾ 아이러니, 미묘 또는 명백화를 표현한다. <그림 16>, <그림 17>, <그림 18>과 <그림 19>의 장면은 파쿠아드가 등장하는 장면이다. 그가 고문실에서 쿠키를 고문하고 신문하러 지하 감옥으로 간다. 그가 등장할 때의 음악은 신분이 높은 위대한 사람의 느낌을 표현하나 그의 얼굴과 표정은 비열한 인격을 소유한 사람이라는 것을 나타내는 냉소적이고 비웃는 듯하다. 그러므로 반어적으로 음향이 사용하였다. 몬스터스 주식회사의 셸리가 등장하는 것과는 사뭇 대조적이다. 셸리가 등장할 때는 <그림 20>처럼 팡파르가 울리며 마치 검투사가 입장하는 듯한 분위기를 나타내고 영웅적으로 표현한 것과는 대조적이다. 보통의 경우 캐릭터의 행동이나 카메라의 앵글을 통하여 역설적으로 표현할 수는 있으나 장면과 음향의 불일치를 통하여 분위기를 더욱더 잘 나타낼 수 있다. 대부분의 경우 음향의 사용이 캐릭터나 상황을 직설적으로 묘사하지만 상황 논리에 어긋나게 사용되는 음향의 의미를 반전시켜 표현한다. 공포적인 분위기나 폭력적인 분위기에 매우 서정적인 음악을 사용한다거나 빠른 움직임을 느린 음악으로 배경 처리 한다거나 하는 것이다. 상식적인 음악의 사용이 아닌 상황에 반하는 음악의 사용으로 캐



<그림 16> 파쿠아드가 등장하는 장면이며 고문실로 향하는 그의 모습을 표현한 반어적 음향이다.



<그림 17> 파쿠아드가 등장하는 장면이며 고문실로 향하는 그의 모습을 표현한 반어적 음향이다.

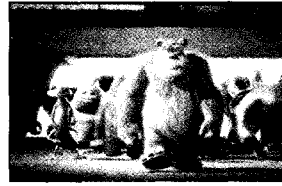


<그림 18> 파쿠아드가 등장하는 장면이며 고문실로 향하는 그의 모습을 표현한 반어적 음향이 다.



<그림 19> 파쿠아드가 등장하는 장면이며 고문실로 향하는 그의 모습을 표현한 반어적 음향이다.

릭터의 감정이나 상황의 전달을 강화 할 수 있고 의미의 부조화를 통해 관객을 환기시킨다.



<그림 20> 팡파르가 울리며 마치 검투사가 입장하는 듯한 분위기를 낸다.

2-4. 성격화

시각적으로 표현되기 힘든 등장인물의 감춰진 어두운 측면이나 깊은 내면의 성격을 외면화한다. 미키 마우징(micky mousing) 즉, 움직임을 따라 음향을 덧붙이는 작업을 이용하여 일련의 극중인물의 육체적인 움직임에 의해 설정된 특별한 울동적 패턴을 강조하는 데 사용된다.¹¹⁾ 캐릭터의 움직임을 과장하여 표현하거나 우스꽝스럽게 표현하기 위하여 마키 마우징을 사용한다. 그러므로 <그림 21>의 장면은 음악적인 분위기로 슈렉의 성격을 외면화한다. 외적인 모습은 괴물로서 난폭한 것처럼 보이려고 노력하지만 실제로 온화한 인간적인 성격으로 낙천적이면서 혼자만의 시간을 즐기는 성격을 소유했고, 자상하고 가정적인 분위기를 나타낸다. <그림 22>의 장면은 파쿠아드가 거울과 이야기를 나누고 피오나 공주를 결혼 후보로 삼는다. 그러나 피오나 공주를 구하려 용이 지키는 성으로 자기 대신 갈 사람을 뽑으면 된다는 비열한 성격을 외면화한다. <그림 23>은 몬스터스 주식회사의 사장이 비열한 방법으로 어린이들을 많이 납치했다고 이야기할 때 그의 이중적이고 사악한 모습을 음향이 부각시키는 서브텍스트로서 역할을 한다.



<그림 21> 장면은 음악적인 분위기로 슈렉의 성격을 외면화한다.



<그림 22> 피오나 공주를 구하려고 용이 지키는 성으로 자기 대신 갈 사람을 뽑으면 된다는 비열한 성격을 외면화한다.



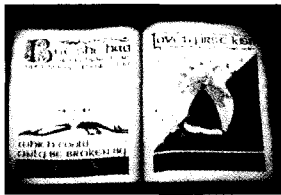
<그림 23> 이중적이고 사악한 모습을 음향이 부각시키텍스트로서 역할을 한다.

10) L. 자네티 지음, 김지해 옮김, 영화의 이해, 현암사, 1999, p194

11) 조셉 보그스 지음, 이용관 옮김, 제3문학사, 영화보기와 영화읽기, 1995, p 185

2-5. 지역과 민족

음향을 통해 지역과 민족의 표현을 위한 하위 텍스트를 구성할 수 있다. 즉, 음향으로 인종이나 민족과 그들이 존재하는 장소를 연상시킬 수 있게 한다. <그림 24>의 장면은 슈렉의 애니메이션이 시대적으로 중세적 분위기라는 것을 나타낸다. 여기에서 음악도 이러한 분위기를 뒷받침한다. 그리고 <그림 25>은 동화에 나오는 많은 캐릭터들 요정들의 출현을 나타낸다. 즉, 인종적 개념의 표현을 위해 하위 텍스트를 사용했다. 또한 몬스터스 주식회사에서는 <그림 26>와 <그림 27>에서 일식점과 일본 후지산이라는 민족적, 지역적인 표현을 음향으로 했고, <그림 28>은 남국의 정취를 느끼게 해주는 음향과, <그림 29> 프랑스 파리라는 특정지역을 나타내는 하위텍스트로서의 음향이 그 의도된 역할을 한다. 애니메이션에서 시각적으로 인종이나 지역에 대한 정보를 강화하고 좀더 빠르고 인상적으로 인식시키기 위해 음향의 연상 작용을 이용한다. 그러므로 애니메이션의 시각적인 영상 요소를 청각적인 요소와 일치시켜 혼돈을 극소화 한다. 또한 청각 이미지를 통하여 시각이미지의 전달이전부터 관객들에게 정보를 제공할 수가 있다. 즉, 페이드인(Fade-In)이 시작 되면서 음향이 도입되는 것이다. 따라서 시각적인 요소의 정보가 약하거나 적어도 청각적인 요소로 보충하여 원하는 정보를 만족 시킬 수 있는 것이다.



<그림 24> 슈렉의 애니메이션이 시대적으로 중세적 분위기라는 것을 나타낸다.



<그림 25> 동화에 나오는 많은 캐릭터들 요정들의 출현을 동화(fairy tale)에서 자주 사용되는 음향으로 인종적 개념의 표현한다.



<그림 26> 몬스터스 주식회사에서 일식점이라는 민족적, 지역적인 표현을 음향으로 나타낸다.



<그림 27> 일본 후지산이라는 민족적, 지역적인 표현을 음향으로 나타낸다.



<그림 28> 남국의 정취를 느끼게 해주는 음향으로 하위텍스트로서의 역할을 한다.



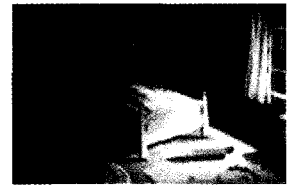
<그림 29> 프랑스 파리라는 특정지역을 나타내는 하위텍스트로서의 역할을 한다.

2-6. 시간의 변화

시간의 흐름의 표현은 여러 가지의 방법을 이용할 수 있으나 음향을 통하여 표현이 연상 작용이 가능하다. 즉, 음향을 통해 시간과 계절의 변화를 연상 시킬 수 있다. 시간의 흐름을 시계의 초침 소리, 시보를 알리는 라디오 소리, 잠 잘 시간을 알리는 자장가소리, 기차의 출발이나 배의 출발을 알리는 소리, 작업의 시작을 알리는 소리 등을 이용한 다든지 계절의 변화를 새소리 시냇물, 바람소리, 천둥소리 등을 활용기도하고 크리스마스나 할로윈 등 특별한 시기를 나타내기 위해 음향의 연상 작용을 활용한다. 즉, 시각적인 요소만으로 표현하기 힘든 시간의 흐름에 관한 정보들을 청각적인 요소를 통하여 연상시켜 그 정보를 보강한다. <그림 30>은 아이에게 잘자라고 인사하는 엄마의 목소리로 밤 시간을 나타낸다. 그리고 <그림 31>은 밤이 깊었음을 부엉이 소리로 나타내며 공포감도 증가시킨다. <그림 32>는 라디오 소리를 흉내 내어 아침시간을 알린다. 마지막으로 <그림 33>은 아침의 새소리 지저귀음을 통하여 시간을 표현한다.



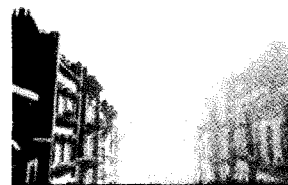
<그림 30> 잠잘 시간에 되어 엄마가 아이에게 굿 나이트 인사를 한다.



<그림 31> 어두운 밤 시간을 묘사하기위해 부엉이 소리가 들린다.



<그림 32> 아침을 알리기 위한 라디오 소리가 들린다.



<그림 33> 아침을 알리기 위해 지저귀는 새소리가 들린다.

3. 애니메이션의 하위텍스트로서의 음향의 활용방안

애니메이션의 음향은 대사와 음향효과와 음악으로 나눌 수 있다. 이러한 음향의 서브텍스트로서 연상 작용을 연구해보면 연기의 부속물로서의 음향, 라이트모티프(leitmotif)를 위한 음향, 반어적 음향, 성격화를 위한 음향, 지역과 민족적 연상을 위한 음향, 시간의 변화를 위한 음향의 연상 작용이 있다. 그 활용을 살펴보면 첫째로, 연기의 부속물로서의 음향은 애니메이션의 내면적인 의미나 인물의 내면세계 등을 음향으로 묘사 마치 연기하는 듯이 표현할 수 있다. 슬픈 분위기나 경쾌한 분위기, 등등을 사운드가 그 역할을 하게 한다. 예를 들면 천둥소리나 비바람 소리 또는 불협화음 등을 이용해 불길한 징조를 예고하게 하거나 캐릭터의 내면적인 갈등을 음악으로 노래하게 하는 등 여러 가지

창조적인 작업을 할 수 있다. 둘째로, 라이트 모티브로서의 음향은 한 인물의 등장을 같은 음악이나 효과음을 사용하여 반복적으로 나타내어 특정 인물의 등장에 대한 예고나 성격 등을 표현 할 수 있다. 아울러 신분이나 계층 또는 상황을 매번 같은 음향을 연출하여 강조도 가능 하다. 예를 들면 주인공 캐릭터와 악당 캐릭터가 등장할 때 항상 따라 붙는 같은 곡조의 음향이 동일 인물의 성격을 나타낼 수 있다. 회사나 저택, 웅장한 고성 따위나 고루한 양반 집안 또는 명망 있는 신분의 가문 등이 화면에 나타날 때 동일한 음향의 배치로 도식화한다. 셋째로, 반어적인 음향의 연상은 시각적인 이미지를 음향으로 대조적인 분위기를 연출하여 그 감각을 강화시킨다. 따라서 사악한 캐릭터를 우스꽝스럽게 표현하거나 근엄함을 냉소적으로 표현할 수가 있다. 악마나 악당들의 친진한 실수나 웃음 등도 이러한 맥락에서 사용이 가능하다. 넷째로, 음향은 성격화를 연상시키는 방법으로 사용이 가능하다. 인물의 내면적인 특성을 음악을 적절하게 사용하여 특징적인 성격을 표현하게 하기도 한다. 예를 들면 시각화가 불가능한 심리적인 부분을 음향을 통해 연상하도록 유도한다. 즉, 캐릭터의 내면의 회로애락들을 음악적인 요소를 통해 관객에게 알려주고 공감대를 형성하기 위함이다. 주인공 캐릭터가 슬프다면 얼마나, 어떻게 또한 이를 독자가 함께 공감할 수 있는 토대를 마련한다. 다섯 번째, 음향의 사용을 통해 이집트나 중세나 고대중국 등의 시대적인 연상을 가능하게 하고, 중국 사람이나 영국인, 아프리카인 또는 인디언 등을 음악을 이용해 상징해주어 인종적이나 민족적인 연상을 하게하며, 파리, 베니스, 런던, 북경, 동경, 뉴욕 등을 표현하여 지역적인 연상을 청각적인 요소를 통해 나타낼 수 있다. 마지막으로 시간의 흐름을 연상 시킬 수 있어 시간과 계절의 변화를 관객들에게 연상시킨다. 위의 각각의 연상 작용은 음악이 단순히 영상의 보충적인 하위요소가 아닌 거의 동격의 위치로 영상 이미지의 정보와 같은 정보를 제공하는 기능을 가질 수 있는 것이다. 따라서 애니메이션에서 영상 이미지에 걸맞은 연상 목적으로 청각적인 요소가 사용된다면 정보전달의 정확성과 영상의 분위기를 한층 더 어울리게 할 수 있을 것이다. 그러므로 음향의 연상관계를 이용한 다양하고 창조적인 음향 제작이 가능할 것이다. 따라서 위의 연구의 활용은 음향을 시각적인 요소의 여백을 무의

미하게 채우는 것이 아닌 적극적인 방법으로써 애니메이션의 전개에 개입하여 의미를 강화 시킨다. 다음의 <표 2>는 음향의 연상관계를 위한 하위텍스트 분석이다.

4. 결론

음향의 연상 작용은 심리적 활동으로 하나의 관념으로 인하여 다른 관념을 생성시키는 것이다. 그러므로 제공되는 청각정보를 통하여 연관된 정보를 유추해낼 수 있는 것이다. 이러한 음향을 영상의 구조적인 측면에서 고려하면, 영상의 하위 텍스트인 음향적 연상 작용은 시각적인 이미지의 강화를 돕는 영상 표현의 도구로써 다양한 역할을 가능 하게한다. 따라서 본 연구는 애니메이션에서 음향의 하위 텍스트 즉, 서브텍스트로서의 역할 수행에 대한 분석이었다. 이러한 연구를 통하여 청각적인 요소를 영상 언어의 표현 수단으로 활용할 수 있어 어떤 관념을 다른 관념으로 발전시키고 확대시켜 표면적인 의미에서 심층적인 의미로까지 심화 발전시킬 수 있다는 것을 알게 되었다. 이를 통하여 애니메이션의 영상은 시각적인 요소뿐만 아니라 청각적인 요소를 통하여 이미지의 전달을 강화하는 작용을 한다. 그러므로 청각요소의 활용은 영상의 시각적 이미지의 직접적 전달과 더불어 간접적인 연상작용을 통하여 애니메이션 영상의 의미와 깊이를 더해줄 수 있는 장치인 것이다. 이러한 내용을 애니메이션인 슈렉과 몬스터스 주식회사의 사례 분석을 통하여 보다 구체적으로 비교 분석 해보았다. 따라서 본 연구의 결과가 애니메이션 제작자들에게 음향에 대한 기초 이론과 음향에 대한 분석력을 배양할 수 있게 하는 역할을 할 수 있게 할 것이다. 그러므로 애니메이션의 영상 미학을 창조하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

참고문헌

- 버나드 딕 지음, 김시무 옮김, 영화의 해부, 시각과 언어, 1996
- 한양대학교 연극영화학과 편, 영화예술의 이해, 한양대학교 출판사, 2000
- L. 차네티 지음, 김지해 옮김, 영화의 이해, 현암사, 1998
- 조셉 보그스 지음, 이용관 옮김, 영화보기와 영화읽기, 제3 문학사, 1995
- 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨 지음, 주진숙/ 이용관 옮김, 영화 예술, 이론과 실천, 1996
- 앤드류 애덤스(Andrew Adamson)와 빅토리아 켄슨(Victoria Jenson) 감독, 슈렉(Shrek), 드림웍스사(A PDI / DreamWorks Pictures Production), 2001
- 피터 닥터 감독, 몬스터스 주식회사 (Monsters Inc.)」 월트 디즈니사(Walt Disney Pictures), 2001

구 분	내 용
연기의 부속물	청각 이미지로 연기의 부가적 역할을 수행한다.
라이트모티브	움직임을 따라가는 음향 즉, 미키마우징을 이용한 행동과 인물의 성격을 이미지화 한다.
반어적 역할	반대적 의미를 의도적으로 이미지화 시킨다.
성격화	내면적 세계의 감추어진 성격을 이미지화 한다.
지역과 민족	특정 지역과 시대와 인종과 민족적인 이미지를 청각으로 강화한다.
시간의 변화	시간의 흐름을 자연물이나 인공물을 통하여 이미지화 한다.

<표 2>은 음향의 연상관계를 위한 하위텍스트 분석