

〈이야기 속의 이야기〉 사운드 분석*

목해정

목 차

- I. 서론
 - II. 사운드 분석의 개념들
 - III. 내러티브
 - IV. 사용된 사운드 정리
 - V. 사용된 사운드의 기능과 특징
 - VI. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

초 록

애니메이션은 일반 영화와 마찬가지로 이미지와 사운드가 결합하여 의미와 감동을 만들어낸다. 유리 노르슈테인의 <이야기 속의 이야기>는 다양한 음악과 음향효과가 이미지와 잘 결합했다는 점에서, 애니메이션 사운드 분석의 좋은 사례가 되는 작품이다. 본 연구는 이 작품 속에서 사운드가 어떤 기능을 하면서 의미를 만드는가를 분석하는데 초점을 맞춘다. 일반적으로 사운드는 대사, 음악, 음향효과라는 세 개의 영역으로 나뉘지며, 애니메이션은 각 영역에 독특한 미학적 특성이 있다. 대사에 사용되는 목소리는 캐릭터의 이미지에 맞춰 창조되며, 음악에서는 특별히 이미지와 리듬의 결합이 중요하다. 음향효과 면에서도 애니메이션에서는 단순한 소리의 모사가 아닌 움직임의 묘사라는 성격이 강하다. 본 연구는 이 세 가지 영역으로 나뉘어 사용된 사운드를 분석하되, 청점과 주관적 사운드, 사이음의 개념도 분석을 위해 사용했다. 작품에 사용된 러시아 자장가는 멜로디의 변주와 반복을 통해 전체 내러티브의 모티브로 기능을 한다. 아기와 늑대의 청점을 통한 주관적 사운드의 사용은 작품의 중심을 이루고 있는 캐릭터에 특별한 위상을 부여한다. 음악과 이미지의 반복적 결합, 음향효과의 언어적이고 주석적인 기능, 그리고 비교적 관습적인 음악과 음향사용은 작품의 가독성과 감동을 높여준다는 것들은 이 작품의 전체적 사운드 사용의 특징이다.

주제어: 애니메이션, 사운드, 이미지, 리듬, 모티브

* 본 논문은 (사)한국만화애니메이션학회 2010년 정기 춘계 종합학술대회에 발표한 논문입니다.

1. 서론

이미지와 사운드는 영상작품들을 구성하는 두 요소다. 무성영화시절에도 사운드는 관람자에게 같이 제공되었다. 회화적, 구성적 요소가 더욱 강조되어온 애니메이션도 사운드는 출발부터 하나의 구성 요소였다. 그럼에도 불구하고 기존의 애니메이션 연구에서 사운드에 관한 연구는 활발하지 못했는데 이는 미학적으로 이미지에 사운드가 종속되는 것으로 간주되어왔기 때문이다. 그러나 캐릭터가 창조되는 것처럼 소리도 창조되어야하는 애니메이션에서 사운드는 실사영화보다 더 큰 역할을 한다고 할 수 있다. 본 연구에서 분석하려는 유리 노르슈테인의 <이야기 속의 이야기>에서 러시아 자장가, 탕고 음악, 바흐의 클라비어 곡이 없는 감동이란 생각할 수 없다. 그리고 창조된 여러 음향효과들에 대한 분석 없이 작품의 내러티브를 충분히 이해한다는 것은 쉽지 않다. 이런 문제의식에서 출발한 본 연구는 애니메이션에서 사운드는 내러티브와 이미지와 불가분의 관계를 맺으면서 의미와 감동을 창출한다는 것을 전제로 한다.

“사운드트랙은 없다”라는 명제를 제기하는 미셸 시옹은 사운드 트랙은 이미지 트랙에 총체적으로 맞대응하는 내적 일관성 있는 어떤 복합체를 형성하지 않는다고 강조한다. 즉 개개의 사운드 요소는 다른 소리들과 평행적으로 혹은 연속적으로 연결되기보다 영상에 포함된 서사적 요소들, 질감의 요소들과 훨씬 더 직접적이고, 강력하고 함축성 있는 동시적 수직 관계를 맺는다는 것이다.¹⁾ 이 명제는 애니메이션에서도 똑같이 적용된다. 사운드 분석이란 기본적으로 전체 내러티브 속에서의 수직적 관계를 이해하는 것이며 그 관계맺음의 구체적인 파악은 개별 작품을 분석할 때 가장 잘 이루어질 수 있다. 유리 노르슈테인의 <이야기 속의 이야기>에는 사운드와 이미지가 다양하고 독특한 방식으로 결합되어 있다. 많은 애니메이션이 일반영화처럼 의미를 전달하는 음성언어 즉 대사에 집중하지만 <이야기 속의 이야기>는 음악과 음향으로 내러티브를 이끌어간다는 특징이 있다. 이렇게 언어의 구체성을 갖지 않는다는 점이 사운드와 이미지의 결합을 은유적이게 한다. 또한 이것은 애니메이션만이 가질 수 있는 창의적인 이미지와 사운드 결합을 가능하게 한 요소다. 작품의 이런 특성으로 인해 해석도 다양할 수 있는데 본 연구는 그 하나의 해석을 제시하려 한다.

작품의 사운드 기능을 분석하기 위해 사운드의 세 가지 요소라는 틀을 활용해서 분석에 필요한 개념들을 먼저 정리할 것이다. 애니메이션 연구에서는 사운드 연구가 제대로 이루어지지 않았으며 기존의 연구도 기술사적, 산업사적 영역이 중심이 되어 있어 작품 분석을 위해서는 영상 일반이론에 의거하여 이 틀에 의존하되, 애니메이션은 그 세 가지 영역이 각기 영화와 다른 어떤 특징을 가지고 있는지를 검토할 것이다. 또한 작품의 분석에 필요한 청점이나 사이음향에 관해서도 미리 개념을 정리할 필요가 있다. 그리고 <이야기 속의 이야기>의 내러티브와 이미지를 함께 분석하면서, 사용된 사운드의 기능을 세밀하게 검토하겠다. 최종적으로 개별 사운드가 맺는 수직적 관계의 검토의 결과로 이 텍스트 전체에서 사운드 사용이 어떤 특징을 가지는가를 정리해보겠다.

1) Chion, Michel, 윤경진 역, 2006, p.62.

II. 사운드 분석의 개념들

사운드는 대사, 음향, 음악이라는 세 개의 영역으로 이루어져 있다. 각 영역은 이미지나 내러티브와 결합하는 고유한 역할이 있다. 그런데 영화에서도 이 세 가지 영역이 때로는 구분이 애매하거나 중복된 요소를 담고 있을 때가 있다. 애니메이션의 경우는 더욱 그 세 가지의 구분이 확연하지 않을 때가 많다. 초기 애니메이션의 사운드 분석을 시도한 스콧 큐리스는 애니메이션의 경우 전통적 사운드 구분법이 적확한가에 대한 의문을 제기한다. 그는 “세 개의 기본 틀—이미지/사운드의 위계, 사운드 트랙을 대사/음악/효과음으로 분리하는 것, 그리고 내재음/외재음의 구분이 애니메이션을 다룰 때는 타당하지 않은 측면이 있다.”²⁾라고 문제를 제기한다. 영화와 다른 애니메이션 사운드만의 특성이 있음을 그는 수사적으로 말한 것이다. 물론 애니메이션에 사운드의 각 영역에 대한 존재론적 검토는 지속적인 연구과제가 되어야 할 것이다. 본 연구는 특정 텍스트를 분석하는데 필요한 개념을 정리하는 차원에서 기존의 구분 틀을 유지하되, 각 사운드의 영역이 애니메이션에서 어떤 특성이 있으며 어떤 성격을 공유하는지에 대해 검토하는 수준에서 이 문제제기의 의미를 수용하려 한다.

첫째, 대사는 일반적으로 의미를 가진 음성언어를 사용해서 등장인물들이 자신의 동기, 과거의 경험, 감정, 태도, 철학적 의문들을 표현하는 역할을 한다. 영화에서는 이런 역할을 위해 실재하는 인물이 목소리를 내지만 애니메이션은 이미지에 새로운 목소리를 부여한다. 따라서 애니메이션에는 영화보다 훨씬 다양한 종류의 목소리들이 존재한다. 최근에는 기존의 배우의 이미지를 활용하기 위해 배우의 목소리를 쓰는 경우³⁾도 있지만 대부분의 애니메이션에서는 캐릭터의 특성에서 나오는 특정한 목소리를 꾸며내어 사용한다. 즉 애니메이션의 목소리는 많은 경우 캐릭터의 특성을 기반으로 해서 ‘창조’되는 것이라 할 수 있다. 이를 폴 웰스는 “목소리는 대부분의 애니메이션과 그 스토리텔링의 내재적인 측면으로 남아있고, 다양한 방식으로 사용된다. 실제 목소리의 사용에서부터... 음성적 성격묘사에 나타나는 명백한 모방과 캐리커처에 이르기까지 음조, 음높이, 성량 그리고 어투가 가지는 의성어적 정확성 등은 애니메이션 자체의 전체 내러티브를 지원하는 특별한 메타 내러티브를 동반한다.”⁴⁾ 라고 하면서 애니메이션 사운드에서의 목소리의 메타 내러티브적 지위를 강조한다. 이렇게 애니메이션에서의 목소리는 실사영화보다 큰 부가적 기능을 가진다.

둘째, 음향효과는 기본적으로 실재 존재하는 그대로의 소리를 옮겨 들려준다는 뜻에서 리얼리즘에 기여하지만 분위기, 의미, 정서적 뉘앙스를 창조하는 기능도 있다. 이를 기능별로 구분하면 직접화법처럼 소리 그자체가 상황을 설명해주는 상황적 소리(Contextual Sound)와, 더 적극적으로 다른 소리와 결합하면서 서술적, 주석적 기능을 하는 해설적 소리(Narrative Sound)로 나뉜다.⁵⁾ 이 음향효과의 영역은 애니메이션 사운드의 특성이 가장 잘 보이는 부분이다. 미셸 시옹은 아이들이 물건, 인형, 자동차 미니어처 등을 움직이면서 입을 벌려 내는 소리는 대사가 아니라 그들이 입으로 음향 효과랍시고 내는 소리라는 특성에 주목하면서 이런 소리는 “사물에서 나오게끔 되어 있는 소리의 음색보다는

2) Curis, Scott, 1992. p.192.

3) <토이 스토리>에서 로빈 윌리엄스와 톰 행크스의 목소리를 사용한 경우나, <마리 이야기>에서 배종옥의 목소리를 사용한 경우 등이 있다.

4) Wells, Paul, 한창완, 김세훈 역, 2001, p.168.

5) 최유리, 2000, p.14.

사물의 그림, 운동을 더 모사하고 있다. 소리의 재질은 비슷하지 않으며 소리의 그림이 오히려 더 비슷하다. 이 소리와 공간 이동 간의 관계가 바로 애니메이션 영화, 특히 카툰에서 사용하는 것이 아니고 무엇이란 말인가?”⁶⁾라고 한다. 영화의 효과음과 애니메이션에서 사용되는 효과음을 비교하면 이 차이를 쉽게 알 수 있다. 영화에서는 문이 열리는 소리, 사물이 스치면서 내는 소리 등은 나중에 어떤 식으로 소리를 만들어도 그 사물 자체가 내는 소리에 근원을 두고 있다. 그러나 애니메이션의 경우 빠른 움직임을 묘사하는 소리, 느린 걸음을 묘사하는 리듬감 있는 음악적 소리 등은 사물의 자체 소리가 아니라 움직임의 특징을 나타내는 소리로 창조되는 것이다. 즉 캐릭터 자체, 혹은 캐릭터의 움직임은 본질적으로 소리를 가지고 있는 것으로 이 부분은 애니메이션에서 사운드의 위상을 재고하게 해준다.

셋째, 음악은 음성언어의 구체성을 가지지 않기 때문에 오히려 더 다양한 기능을 수행한다. 음원이 내부에 있을 때, 즉 음악영화에서 노래를 부르거나 연주를 하는 장면이 나올 때는 음악 자체가 내러티브 속에서 특별한 기능을 하지만, 많은 경우 음악은 음원을 외부에 둔 비디제시스 음악으로 사용된다. 이 경우 음악은 시공간적 배경을 확인시키는 기능을 하거나 인물의 내부 심리를 반영하기도 하고, 상황 전체의 분위기를 전하기도 한다. 또한 비디제시스 음악은 영화에 연속성을 부여하는 기능이 있다. 즉 “영화는 다른 시간에 다른 상황에서 찍은 단편들을 연결시켜 이야기를 만들어 간다. 여기서 가장 중요한 것은 연속성이다. 음악은 영화에 시공간적 연속성을 부여함으로써 하나의 디제시스를 완성하는 역할을 수행한다.”⁷⁾ 그리고 특정 인물, 특정 장소에 대한 상징으로 반복적으로 음악을 사용하는 경우 이를 라이트모티프라고 하는데 많은 영화나 애니메이션이 테마 음으로 이를 활용한다.

애니메이션에서 사용되는 음악 또한 위에서 말한 비디제시스 음악의 제반 기능을 수행한다. 그러나 음악의 영역에도 애니메이션 음악의 특성이 있다. ‘미키마우징’이라는 용어는 음악과 애니메이션에서의 동작의 정확한 동기화에서 유래되었다. 물론 동작과 사운드의 리듬을 맞춘 동기화가 편집과 연기의 동작을 활용해서 영화에서도 사용되지만 애니메이션이 가지는 특권적 위치가 있다. ‘미키마우징’이라는 단어에서 알 수 있듯이 디즈니에서는 초기 애니메이션부터 음악과 동작의 리듬의 일치를 중요한 요소로 보았고, 이를 위해 작업 매뉴얼을 만들 정도였다. 이후에도 많은 애니메이터들이 사용할 음악을 먼저 결정하고 작업을 했다. 이렇게 애니메이션에서는 음악이 ‘추가되는 어떤 것’이 아니라 처음부터 창조의 과정에서 함께 하는 것이었다. 한편 이러한 미키마우징의 미학적 의미에 대해 박성수는 미키마우징의 경우 음악은 인 사운드 기능을 한다고 하면서 음악의 애니메이션에서의 존재론적 위치를 설명한다. 그는 “음원은 바로 이미지 상에 존재하고 그런 면에서 본다면 미키마우징은 이미지와 결부되어 있는 소리다... 그것은 음악적 요소로서 이미지로부터 벗어난 어떤 의미에서 초월적인 장소 중 창조이지만, 다른 한편으로 그것은 이미지에 결부되어 있는 인 사운드로서 결코 음악의 자유를 누리지는 못하는 것이기도 하다. 미키마우징은 음악인 동시에 인 사운드이기도 하다.”⁹⁾라고 쓴다. 물론 모든 애니메이션이 미키마우징을 사용하지는 않는다. 그러나 본 연구에서 고찰할 <이야기속의 이야

6) Chion, Michel, 앞의 책, p.168.

7) 환상준, 2008, p.148.

8) 여기서 ‘인 사운드’란 사물이나 사람이 ‘직접’ 낼 수 있는 소리, 동시녹음이 가능한 소리를 말한다. 입을 통해서 나오는 소리, 문을 열고 닫을 때 나는 소리 등이 이에 해당된다.

9) 박성수, 2005, p.125.

기>도 대사가 거의 없이 음악을 사용하면서 동기화의 노력을 많이 하며 두 개의 스코어 음악은 미키 마우징 방식으로 작곡된 것이다. 또한 유리 노르슈테인도 작업에 들어가기 전에 대체로 작곡가와 미리 상의를 하는 감독으로 알려져 있다.¹⁰⁾ <이야기 속의 이야기>처럼 음악이 중심적으로 사용되는 애니메이션의 경우 이런 음악과 이미지의 결합은 강고하다.

넷째, '청점'의 문제도 작품 분석에 필요한 개념이다. 영화에서 '시점'이 고려되는 것만큼 청점은 중요한 고려의 대상이 되지 못해왔다. "대체로 감독들은 이를 음향 기사나 녹음 기술자, 음향 효과 담당자의 몫으로 남겨둔다. 결국 영화 분석에 있어서 중단된 채 남겨진 문제인 것이다."¹¹⁾ 청점은 일반적으로 카메라와 피사체 사이의 거리 개념으로 이해된다. 특히 리얼리즘에 충실한 영화일 경우 그러하다. 그러나 영화에서도 특별히 마음에 들리는 소리를 강조해서 볼륨을 키우는 경우가 있는데 그럴 때 청점의 개념은 거리의 문제에서 '듣는 주체'의 문제로 이동한다. 이 지점에서 '주관적 소리'라는 개념이 연결된다. 특정한 등장인물이 듣는 주관적 소리를 강조하면서 그 등장인물의 심리상태를 묘사하거나 전체 내러티브에서 등장인물에 특정한 위상을 부여할 수 있다.¹²⁾ 애니메이션의 경우 소리 자체를 창조하면서 소리의 세 요소(볼륨, 피치, 음색)를 자유자재로 구사할 수 있기 때문에 청점의 이동과 강조는 더욱 중요한 문제가 된다.

다섯째, '대사의 시선집중' 문제를 검토할 필요가 있다. 무성영화 시절의 감독들은 관객의 시선을 특정 인물에 집중시키기 위해 전경에 인물을 배치하거나 초점을 부여하는 방법을 사용했다. 그러나 사운드가 도래하면서 관객의 주의 집중은 강력한 새로운 단서에 의해 좌우되게 되었다. "다른 모든 것들이 같은 조건이라면 관객들은 말하는 인물을 보는 경향이 있다."¹³⁾ 특히 대사가 많지 않은 영화나 애니메이션에서는 드물게 나오는 대사의 시선집중 효과는 더욱 크다. 이런 시선집중의 효과는 확장하자면 특정한 캐릭터가 내러티브 속에서 하는 역할에 강조점을 부여한다는 의미도 가진다. 이 개념을 단순히 의미를 가진 대사에만 국한할 필요는 없다. <이야기속의 이야기>의 경우 의미를 가진 언어는 자장가 외에는 쓰이는 것이 없으며 입에서 나는 소리 자체가 특정 캐릭터에 집중되기 때문에, 위에서 언급한 대사의 시선집중과 내러티브에서의 중요성의 의미를 '입으로 내는 소리' 전반으로 확장해서 분석하는 것이 타당하다.

마지막으로 사이음향 혹은 전조음으로 사용되는 사운드의 역할에 대해 검토해볼 필요가 있다. 일반적으로 사운드는 이야기 속에 존재하는 내재음 (digestic sound)과 이야기 바깥에 존재하는 외재음 (non-digestic sound)로 나뉘고 다시 내재음은 화면 속 소리(in sound)와 화면 밖 소리인 오프사운드 (off sound)로 나뉜다. 음악의 경우 일관된 비디제시스 음악은 화면이 어떻게 바뀌던 영화 속에서 일정한 부분이 사용된다. 그런데 음악이 외재음으로 나오기 시작하다가 다음 샷에서 연주자가 등장하거나 음악이 나오는 라디오나 텔레비전을 보여주며 내재음이었음이 확인되는 경우가 있다. 음향의 경우도 분명한 내재음인데 오프 사운드였다가 화면이 따라 나오면서 인 사운드가 되는 경우가 있다. 이런 경우들은 사이음향 혹은 사이음악으로서 두 샷을 자연스럽게 연결하는 기능을 한다. 그러나 이것이

10) Furniss, Maureen, 환창완 외 역, 1998, p.81.

11) Chion, Michel, 지명혁 역, 2000, p.59.

12) 주관적 소리를 강조하는 사운드 디자인의 예는 많다. <히트 로커>에서의 걸어가는 사람 자신에게 들리는 큰 숨소리, <트레인 스폰팅>에서 주인공이 마약에 취한 상태에서 들리는 왜곡된 소리들이 그 예가 될 수 있다.

13) Bordwell, David, 김숙 외 역, 2002, p.273.

단순한 연결기능 이상의 적극적 의미를 가지는 경우도 있다. “오프 사운드였다가 인 사운드가 되는 경우는 일반적으로 어떤 목적에 의한 경우가 많다.”¹⁴⁾ 즉 선행음이 다음에 나올 어떤 인물이나 사건에 대해 미리 긴장감이나 궁금증을 일으키는 경우들이다. 이런 선행음으로서의 사운드는 내러티브에서 적극적 역할을 한다. 사이음향으로 소리가 걸쳐있지 않고 그냥 전조음으로서만 음악이나 음향이 사용되다 다음 화면으로 넘어가면서 그 사운드가 사라지는 경우도 있다. 이 경우는 다음 화면에 대해 암시적 역할만 하는 경우다. <이야기속의 이야기>에서는 각 이야기의 부분들을 연결할 때 늑대가 등장하면서 다음 화면을 암시하거나 연결해주는 사운드를 많이 사용한다.

III. 내러티브

<이야기 속의 이야기>의 내러티브 이해를 위해 유리 노르슈테인 자신의 이야기에서 출발해보자. 감독은 한 인터뷰에서 “이것은 1941년의 느낌, 기억에 관한 것이다. 서리, 눈의 냄새가 기억나고 그 시기에 탕고음악 소리는 어디서나 들렸다. 이것을 재구성하고 싶었다... 이것은 다른 아닌 나에게 일어났던 것이다.”¹⁵⁾라고 밝힌다. 감독의 말대로 이 영화는 그가 기억 속에 가지고 있던 이미지와 소리를 재현한 것이다. 다만 인과적 구성이 아니라 이미지들의 시적 배열로 인해 이 영화는 비선형적 내러티브의 특성을 가지고 있다고 할 수 있다.

비선형적 내러티브는 범주적(categorical)체계, 수사적(rhetorical)체계, 추상적(abstract)체계, 연상적(associational)체계의 네 유형으로 분류되는데, <이야기속의 이야기>는 연상적 체계에 속한다. 이 기법은 외관상 닮지 않은 일련의 사물들을 병치시키고, 은유와 여타의 비유적 표현을 이용한다는 점에서 서정시의 그것과 유사하다. 연상적 내러티브는 인과성이 명시적으로 표현되지 않는다.¹⁶⁾ 이 점 때문에 보드웰은 “그것이 특히 복잡적이거나 독창적일 경우 관객의 활동에 상당히 의존한다... 그 연관성을 밝히는 것은 우리에게 맡긴다. 우리는 가능한 연관성에 대해 숙고해야 한다.”¹⁷⁾라고 하면서 의미화의 주체로서 관객에 대한 강조를 한다.

<이야기 속의 이야기>의 연구에는 다양한 분석 방법론들이 사용되어왔다. 국내 연구만 볼 때, 서민원은 러시아 형식주의를 방법론으로 해서 작품을 분석했고, 나기용의 경우는 단편 애니메이션이 가지는 영상 수사학적 특성 중 하나인 시적 표현방식을 사용한 것으로 이 작품을 분석했다. 그런데 두 개의 논문에서 독해한 이야기는 유사한 내용으로 재정리된다. 서민원의 논문에서는 액자구조 속의 감독의 어려움을 말하지만, “<이야기 속의 이야기는 세 개의 시점이 관계를 맺고 있다. 작품에 등장하는 늑대(주인공)는 사건의 중심으로 과거와 대과거를 넘나들며 시간을 현재로 돌려놓는다. 첫째로 늑대는 회복의 대상이며 이야기의 주체이기도 하다. 다만 내러티브 측면에서는 작가의 심정을 대변하는

14) Bordwell, David & Kristin Thompson, 주진숙, 이용관 역, 1996. p.382.

15) <Documentary on Yuri Norstein> (Magia Russica 제작), 유리 노르슈테인의 인터뷰 중.

16) 각 이야기 부분의 인과성, 혹은 각 이미지의 연관성을 ‘명시적’으로는 밝히지 않지만 이 작품은 다른 실험영 화성격의 텍스트보다는 관객의 인과성, 연관성 파악이 비교적 쉽고 일치하는 편이다. 그럼에도 시적 배열의 특성으로 보아 이 작품은 큰 틀로 볼 때 연상적 내러티브 유형에 속한다고 할 수 있다.

17) Bordwell, David & Kristin Thompson, 앞의 책, p.170.

수동적인 역할을 수행한다. 두 번째로 노르슈테인은 늑대의 시점을 통해서 유년 시절의 기억을 전쟁과 상상 속의 공간으로 나누어 대비하고자 하는 의도를 늑대의 행동으로 대변하고 있다. 세 번째는 내포독자로 이야기 속에 전개되는 사건들을 통해서 과거를 회상하고 새롭게 조망한다.”¹⁸⁾라고 정리를 한다.

한편 나기용은 역시 은유와 환유에 대한 다양한 해석을 열어놓은 채 “러시아 전통의 자장가의 이야기 구조인 아기를 숲으로 데려간다는 기본구조를 모티브로 하여 늑대를 통해 정신적 고향이자 산실인 낭만과 꿈이 존재하는 과거를 상실한 전후 러시아의 현대화된 세계를 회복시키려는 행동을 취하게 되고 이는 과거의 상상적 공간에서 아기를 훔쳐와 숲속에서 직접 기른다는 희망의 메시지로 전환되어 표현되고 있는 것이다.”¹⁹⁾라고 전체 이야기를 해석한다.

국내의 두 편의 논문 외에 폴 웰스의 이 작품의 서사에 대한 이해 역시 크게 다르지 않다. 그는 “노르슈테인의 목가적인 전원시는 전쟁의 발발과 이상한 산업화의 부산물로 혼란스러워진다. 오래된 집은 갑자기 자동차와 휠캡에 비친 자신을 바라보는 정체성이 불확실한 늑대 새끼로 둘러싸인다... 순수와 자유가 훨씬 더 무섭고 훨씬 덜 잔존하는 존재의 사슬에서 얼마간 살아남기 위해서 정치적인 사건들의 변덕에 좌우된다.”²⁰⁾라고 이야기를 정리한다.

연상적 비내러티브 구조에서 연관성의 해석은 ‘관객의 몫’인만큼, 대표적으로 살펴본 이 세 개의 내러티브 이해는 시간의 배열, 이미지의 은유에 대한 해석 등에서는 차이를 보인다. 그러나 네 가닥의 이야기가 각기 어떤 의미로 연결되는가에 대해서는 큰 해석의 차이를 보이지 않는다는 점에서 관객의 해석의 차이는 다른 비선형적 내러티브 구조의 작품들에 비해 크지 않다.²¹⁾ 그렇다면 연구자가 독해한 것을 포함해서 여러 해석에서 최소한의 공통부분으로 파악된 것을 정리해보자.

<이야기 속의 이야기>는 네 개의 가닥으로 이야기가 병치되고 있다. 자장가를 모티브로 한 늑대와 아기의 이야기, 한 가족의 소풍, 겨울공원, 그리고 탱고 춤 시퀀스다. 앞의 두 이야기가 순수함의 기억에 대한 것이라면 전쟁이라는 외적 상황과 전쟁 후의 한 가족의 이야기가 뒤의 두 부분이다. 이 네 개의 이야기 속에는 전쟁 전의 순수함과 전쟁의 갑작스러움과 이후의 모습이 대비된다. 후반에 다시 늑대와 아기의 이야기가 등장하는데 여기서는 문명의 상징으로 제시되는 자동차가 질주하는 도로를 통과해서 늑대가 숲으로 아기를 데리고 가서 자장가를 불러준다. 이는 자장가 가사에서의 늑대의 무서운 이미지를 뒤집으면서 늑대와 숲, 아기라는 고리를 통해 ‘순수의 회복’의 이미지를 그린다. 그리고 마지막으로 작품 전체에 나왔던 이미지들을 순환적으로 보여주면서 역사와 그 속의 인간사의 순환의 의미를 숙고하게 한다. 내러티브 속 핵심 캐릭터는 늑대다. 내러티브를 이끌어가는 축으로서의 늑대의 역할에 대해서는 연구마다 거의 같은 분석을 하고 있음을 알 수가 있는데, 늑대는 전체 이야기에서 시선의 담지자이자 기억의 담지자이다. 네 가닥의 이야기가 넘나드는 지점마다 늑대가 등장하면서 연결의 기능을 수행한다. 사운드는 때로는 내러티브 전면에서 기능을 하고 때로는 보조적으로 기능하며 중요한 역할을 하는데, 이제 내러티브 속의 사운드의 각 기능을 분석해보겠다.

18) 서민원, 2008, p.27.

19) 나기용, 1999, p.79.

20) Wells, Paul, 앞의 책, pp.162-163.

21) 이런 해석상의 크지 않은 차이로 인해 모린 퍼니스 등은 비선형적 내러티브라는 표현보다는 거의 ‘비내러티브 구조에 가까운’이라는 표현을 사용한다. (Furniss, Maureen, 앞의 책, 1998. p.81)

IV. 사용된 사운드 정리

<이야기속의 이야기>에서는 깨진 술병의 이미지가 소리를 동반하지 않았던 것을 빼고는 28분 동안 쉬지 않고 사운드가 사용된다. 의미를 가진 언어로 발화되는 것은 자장가의 가사 부분뿐이고 나머지는 모두 음악과 음향효과다.

이미지	사운드
비와 사과	빗소리, 자장가
엄마젓을 빠는 아이와 늑대	젓 먹는 소리, 자장가
사과	젓 먹는 소리, 빗소리, 자장가
낙엽 떨어지는 오두막집, 불빛	강한 비트의 스코어 음악(자장가 멜로디 활용) (사이음 악으로 다음 신까지 넘어감)
가족의 소풍장면 1(줄넘기, 미노타우로스, 물고기, 빨래하는 엄마, 고양이와 시인과 하프)	바흐 평균율 클라비어 1집 853번 E Flat Minor. 끝부분에 바람소리가 다음 화면의 사전음으로 들리기 시작
마당 테이블. 기차, 센 바람에 날리는 나뭇잎	바람소리, 기차소리
집 창문에 나무들이 덧대어짐	나무 못질 하는 소리
집 앞, 자동차, 바퀴의 휠에 비친 늑대	나뭇잎소리, 발자국소리
나무, 불	긴장감을 주는 스코어 음악
자동차 움직임, 늑대,	자동차 시동소리, 늑대가 냄새 맡는 소리,
새와 나뭇잎	새의 날갯짓 소리, 나뭇잎 소리
늑대가 재봉틀을 타고 노는 장면	재봉틀 재봉틀의 빼거덕 소리, 자장가 흥얼대는 소리
불 지피는 여인	불 때는 소리, 탱고 음악 들리기 시작
탱고 춤 시퀀스 1 (춤, 사라진 남자들, 남자들의 집단적 이동)	Weary Sun (Jerzy Petersburski) 탱고 곡, 남자들이 사라질 때 나는 음향효과
서있는 여자들, 편지를 받는 여자들 가로등과 편지내용의 깃발들의 출렁이는 이미지	기차소리, 편지를 받아드는 소리, 빠른 교향곡 풍 스코어 음악
바람에 흔들리는 테이블보	탱고 곡, 바람소리
가로등 밑의 홀로 있는 여인	느린 탱고 곡, 기차소리 들리기 시작
기차와 나뭇잎, 불 때는 여인	기차소리, 탱고 멜로디를 부분적으로 사용하여 작곡한 느린 스코어 음악
겨울 동산(사과 먹는 아이, 벤치에 앉은 술 먹는 아버지와 무언가를 말하는 여인)	모차르트 피아노협주곡 4번 2악장 안단테
사과와 깨진 술병, 눈	무음(혹은 눈 오는 소리)
나무 밑 벤치 옆을 걸어가는 사람	느린 탱고 음악, 뒷부분에 기차소리 선행음
집, 감자 굽는 늑대, 기차소리, 차	시동소리, 불 때는 소리, 늑대의 휘파람소리
탱고 춤 시퀀스 2 (탱고 춤, 불꽃놀이)	Weary Sun (Jerzy Petersburski) 탱고 곡, 불꽃놀이의 불꽃 터지는 소리
늑대, 꺼져가는 장작불,	늑대 숨소리, 감자 먹는 소리, 탱고 멜로디 허밍소리, 늑대가 불에다 혹 부는 소리, 자동차 지나가는 소리, 장작불이 희미하게 타는 소리
집안 불빛과 그 안으로 걸어 들어가는 늑대	자장가 멜로디를 활용한 스코어 곡(동작음)
가족 소풍장면 2(돌아온 시인, 줄넘기, 생선, 멀리 사라지는 군인)	바흐 평균율 클라비어 1집 853번 E Flat Minor
집안 식탁 위 촛불, 늑대와 아기, 소녀와 가족, 시인, 촛	바흐 평균율 클라비어 1집 853번 E Flat Minor, 젓 먹

불 끄는 고양이	는 소리, 촛불 끄는 소리
강한 빛, 두루마리(나중에 아기를 감싼 포대기로)	암시적 스코어곡
두루마리(아기 포대기)를 안고 고속도로를 달리는 늑대	뛰는 소리, 자동차 달리는 소리, 자동차 멈추는 소리, 거친 숨소리, 아기 울음소리, 달리는 동작과 동기화되는 스코어 음악(러시아 자장가 멜로디 차용)
숲 속에서 우는 아기 달래기	늑대가 자장가 부르는 소리, 한숨소리, 까꿍소리, 아이의 반응 소리
사과/비	빗소리, 여우가 부르는 자장가 허밍 소리
사과/눈을 시작으로 사과, 나무, 아이, 군인, 엄마, 소녀, 줄넘기, 하프, 집 등 기존의 이미지가 순환적으로 다시 보임	바흐 평균율 클라비어 1집 853번 E Flat Minor
비오는 집 풍경 마을의 모습	바흐 음악이 이어지면 빗소리, 기차소리
탱고 춤 파티가 있던 비어있는 광장의 가로등, 엔딩 크레딧	Weary Sum (Jerzy Petersburski) 탱고곡

V. 사용된 사운드의 기능과 특징

1. 음악

영화나 애니메이션에서 사용된 음악을 분석하기 위해서는 앞에서 강조한 대로 내러티브와 이미지와의 결합이 중요하지만, 그에 앞서 음악 자체에 대한 분석과 이해가 필요하다. 예를 들면 리듬 구조, 템포의 변화, 음악 안의 중심적 멜로디, 항상 반복되는 모티브, 주제 구절, 장조 혹은 단조의 화성 중 우세한 것, 사용된 악기와 쓰인 목적 등을 분석하면서 다른 구성요소들과의 결합을 파악해야 한다.²²⁾ <이야기 속의 이야기>는 음악이 다양하게 쓰였고 작품 전반에 걸쳐 나오기 때문에 이 작품의 사운드 분석의 가장 중요한 부분이다. 다음 8개로 분류된 음악을 조성, 리듬, 악기 등에 대해 같이 언급하며 분석을 하겠다.

1) 러시아 전통 자장가

러시아 전통 자장가는 <이야기속의 이야기> 도입부분에 쓰이면서 전체 이야기의 중심 모티브가 된다. 다른 음악에서는 거의 가사가 쓰이는 것이 없는데 이 자장가에는 극 전체에서 의미를 가진 음성언어가 쓰인다. 가사는 다음과 같다. 자장자장 우리 아기/가장자리에 누우면 안 된다/작은 잿빛 늑대가 나타나서/옆구리를 물고는/숲으로 데려가서/버드나무 밑에 내려놓는다.

이 가사에 등장하는 늑대가 내러티브를 이끄는 역할을 하며 아기를 숲속으로 데려가는 실제 행위를 한다. 이 곡은 작품의 맨 앞과 뒷부분에 두 번 나오는데 처음 도입부분에서는 등장인물의 음성이 아닌 외재음으로 나온다.²³⁾ 전쟁과 자동차로 대표되는 문명의 침범 이전의 순수함의 상징으로 계

22) Faulsich, Berner, 이상면 역, 2003, pp.136-137.

속 등장하는 사과와 젓을 먹는 아기의 이미지와 이 자장가는 결합을 한다. 사과 위로 떨어지는 잔잔한 빗소리도 아이의 젓 먹는 소리가 중첩된다. 후반에 나오는 자장가는 늑대가 직접 부르는 것으로 내재음이다. 이 지점에서 늑대는 아기를 숲으로 데려가는 무서운 존재가 아니라 순수함을 회복시키는 존재가 되면서 자장가의 가사 내용을 전복시킨다. 이 곡의 멜로디는 또한 메로비치가 작곡한 스코어 음악들에 여러 번 사용된다. 늑대가 실내로 걸어갈 때와 고속도로를 달릴 때 늑대의 움직임에 맞춰 사용된 곡에도 이 멜로디가 차용된다. 자장가 멜로디는 늑대라는 캐릭터에 순수의 이미지를 실어서 라이트모티브 기능을 한다고 볼 수 있다. 그리고 마지막으로 이 멜로디는 늑대가 흥얼대는 곡에도 나오는데 주로 다음 신으로 넘어가기 전 장면에 등장하면서 늑대가 시선과 기억의 중심임을 암시하면서 동시에 내러티브 전체에서의 모티브로서의 의미를 관객에게 계속 상기시킨다.

2) 탱고 곡 'Weary Sun' 과 효과음의 결합

<이야기속의 이야기>에서 가장 인상적인 장면 중 하나는 탱고 춤을 추다가 남자들이 사라지는 장면일 것이다. 이 시퀀스에 사용되는 음악 'Weary Sun'은 디제시스 음악인데 시대를 알려주는 기능을 수행하기도 한다. 유리 노르슈테인은 "1941년의 느낌, 기억이 있는데 탱고는 어디서나 들렸다."²⁴⁾고 회상한다. 당시의 무도회에서 유행하던 탱고 음악은 특정 시간을 알리는 기능을 하면서 동시에 전체 내러티브에서 전쟁 전과 전쟁 후를 가르는 중심 사건을 끌어가는 기능을 한다. 전쟁이란 큰 사건 속에서 사람들의 삶에 직접적인 영향을 미치는 사건으로서 마을의 '남자들의 사라짐'을 강조하는 효과음이 나온다. 이 때 사용되는 소리는 오래된 아날로그 사진기의 셔터를 누를 때 나는 것과 유사한 소리다. 짧고 강한, 사라짐을 표현하는 이 소리에 같이 춤을 추던 남자들은 사라지고 여자들만 남는다. 이 효과음은 탱고곡이나 이미지와의 결합 속에 극적 효과를 낸다. 여기서 이 음향은 '갑자기' '허탈하게' '사라짐' 등의 단어의 뜻을 담아내면서 주석적, 서술적 기능을 한다. 하지만 음성 언어나 문자 언어로 표현할 수 있는 것보다 이미지와 음향의 결합은 훨씬 강력한 감동을 준다.

3) 바흐 평균을 클라비어 1집 853번 E Flat Minor

이 곡은 우선 네 개의 이야기 가닥 중에서 가족의 소풍 장면 두 번에 쓰인다. 건반악기 소리가 동기의 초반에 몰리다가 정지기를 가지는 것이 마치 그녀가 올라갈 때 한 번씩 쉬었다 내려오는 것 같은 리듬상의 특징을 가진다. 이와 어울리게, 화면은 부드럽고 느린 좌우의 패닝으로 캐릭터들을 보여준다. 음의 이동 방식이 건반악기라기보다는 현악기의 그것 같은 분위기를 주는데, 중간 중간 하프를 뜯는 이미지와 적당히 동기화되면서 평화로운 분위기를 자아낸다. 소녀의 움직임(줄넘기, 유모차 밀기, 하프를 연주하다 던지기)등에서도 사운드와 동작과의 자연스러운 조화가 만들어진다. 바흐의 이 곡은 단조로서의 차분함과 여운을 가진 느낌 등이 이미지와 함께 '평화'라는 상징을 만들어내면서 이후에 나올 '전쟁' 상황을 상징하는 탱고 곡 'Weary Sun'과 대비를 이룬다. 작품의 마지막 부분에서 바

23) 자장가를 부르는 사람이 화면에 등장하지 않는다는 점에서 외재음이지만 아기와 늑대 모두 이 소리를 듣고 있다는 느낌을 이 이미지가 전하는 것을 고려할 때, 이 소리는 외재음과 내재음의 경계에 있다고 볼 수 있다.

24) <Documentary on Yuri Norstein> (2005)에서 유리 노르슈테인 인터뷰 중.

호의 곡은 다시 한 번 쓰인다. 눈과 사과가 떨어지는 것에서 시작하여 앞에서 나왔던 이미지들을 대부분 다시 보여주면서 비가 내리는 마을의 장면까지 이어진다. 시간과 공간이 다른 여러 이미지들을 통합하는 것은 비디제시스 음악의 중요한 기능 중에 하나다. 이 곡은 기차 소리와 중첩되면서 마무리된다. 가족소풍 장면의 평화스런 이미지와 결합할 때와 달리 이 마지막 부분에서의 바흐 곡은 내러티브 흐름 상 '삶과 자연의 순환'을 상징한다고 볼 수 있다.

4) 모차르트 피아노협주곡 4번 2악장 안단테

이 느린 네 박자 협주곡은 겨울공원 시퀀스의 비디제시스 음악으로 나온다. 부분적으로 장조화음이 나오고 3분 음표를 사용한 경쾌함이 실려 있지만 전체 즐기는 단조로 흐르면서 전쟁 후의 상처 있는 가정의 모습을 담아낸다. 곡에서 부분적 밝고 경쾌한 느낌은 아이가 새들과 사과를 나눠먹는 동심의 이미지와 어울린다. 그러나 이 시퀀스 전체는 전쟁 후 알콜에 취해있는 아버지를 비롯한 한 가족의 모습과 어른들에 이끌려 동심의 공간에서 떠나야하는 아이의 상황을 보여주면서 단조 화음의 우울함과 어울린다.

5) 느리게 편곡된 탱고 곡

'Weary Sun'의 멜로디를 느리게 연주한 관악기 소리는 두 가지 기능을 한다. 어떤 장소나 시간, 사건을 연상시키는 기능은 이 곡이 특정 시대와 사건을 상기시키는 곡에서 멜로디를 빌어 왔다는 것에서 가능하다. 탱고 곡은 전술했듯이 춤곡임에도 불구하고 이 작품에서는 전쟁을 상징했다. 그래서 이 멜로디는 주변의 사람들이 전쟁에 나가서 돌아오지 못했던 슬픈 상황을 연상시킨다. 그리고 이것이 아주 느리게 다른 악기 없이 관악기 하나로만 연주되면서 가족의 부재로 인한 고독과 상실감을 담아내며 특정 정서를 전달하는 기능을 한다. 이 곡은 탱고 춤 시퀀스의 뒷부분에 홀로 남은 여자가 가로등 밑을 걸어가는 장면과, 겨울 공원에서 벤치 옆을 남자가 쓸쓸하게 걸어가는 장면에서 두 번 나온다. 이 두 경우 모두 음악은 '전쟁'이란 상황과 이후의 전쟁이 가져온 '상실'을 연관 짓게 한다.

6) 미키마우징 방식으로 사용된 두 개의 곡

동작의 느낌을 담아내는 의도로 작곡된 미키마우징²⁵⁾ 방식의 곡이 작품 속에 두 개 있는데, 둘 다 늑대의 동작음으로 나온다. 하나는 늑대가 불빛이 나오는 집 안으로 들어가는 장면에서 나온다. 자장가 멜로디를 활용해서 굵은 현악기로 비트를 만들어 낸 이 곡은 늑대의 움직임과 일치하며 실내로 들어가는 동작음으로 사용된다. 두 번째는 고속도로를 빠져나온 늑대가 숲 속에서 아기를 안고 달리는 장면에서 나오는데, 이 곡 역시 자장가의 멜로디를 부분적으로 사용하면서 3분 음표를 사용한 빠

25) '미키마우징'이란 용어는 디즈니 애니메이션의 코믹한 동작묘사만을 위해 만들어지는 것에 대한 비하를 담은 채 사용되기도 한다. 그러나 여기서는 동작묘사에 중심을 둔 스킵 음악을 지칭하는 중립적 개념으로 사용한다. 그리고 자장가 멜로디를 사용하면서 동작뿐 아니라 늑대와 아이의 관계를 담아냈다는 작품 속에서의 구체적 기능이 중요하다.

른 네 박자 곡으로 늑대의 움직임과 동기화된다. 이것은 위에서 언급한 인 사운드 기능을 한다. 즉 늑대가 아기와 맺는 적극적 관계를 자장가의 순수 이미지와 결합해서 실어냈다는 점에서 그러하다.

7) 전조 음악

이 음악은 불의 이미지가 등장하면서 늑대의 시선으로, 늑대의 기억으로 다음 장면이 나오는 부분에 사용된다. 스릴러 영화에서 미리 다음 사건의 전조음향이나 전조음악이 쓰이는 것과 유사하다. 현의 떨림 소리를 느린 박자로 실어낸 이 곡은 긴장감을 유발시킨다. 일정한 인과관계로 연결되지 않는 전체 내러티브에서 시퀀스의 전환은 늑대의 기억을 통해서 이루어진다. 반복되는 불의 이미지와, 그 이미지와 이 곡의 반복된 결합은 전환을 예상케 하면서 관객의 능동적 상상을 자극시키고 가독성을 높이는 기능까지 한다.

8) 메로비치 작곡의 교향곡 풍의 스코어 곡

탱고 곡이 끝나고 기차소리가 나온 후 여인들이 편지를 받는 장면에서 이 곡이 나오기 시작한다. 교향곡 악기 구성으로 연주되는 빠른 템포의 이 곡은 메로비치가 작곡한 스코어 음악이다. 이 곡은 <전함 포템킨>에서 쓰인 쇼스타코비치 교향곡과 유사한 느낌을 준다. 이 곡은 편지가 여인들의 손에 쥐어질 때마다 들리는, 마치 문을 세게 두드리는 것 같은 효과음과 결합된다. 주목할 점은 이 부분에서의 이미지의 전환이 이루어지는 방식이다. 빛이 휩쓸다가 사라지는 방식을 통해, 그리고 장례식이라는 문구가 있는 깃발과 가로등 빛이 빠른 속도로 번갈아 보여 지는 방식을 통해, 몽타주 효과가 나타난다. 전사통지서가 날아드는 긴박함과 긴장감을 효과적으로 전달하는 이 부분에서는 소련의 무성영화 시절의 관현악을 배경음악으로 한 개념몽타주의 전통이 읽혀진다.²⁶⁾ 유리 노르슈테인은 자신의 초기작 <25일 첫날>이나 <케르제네츠의 전투>에서 이와 유사한 결합을 보여준 바 있다.

2. 음향

효과음에 대해서는 “특별하고 중요한 효과음들이 있는가?(예를 들면 충격을 주거나 노골적인 것), 그렇다면 그 효과음들에는 영화의 문맥상 어떤 기능들이 부여되는가?”²⁷⁾를 질문해보야 한다. 다음 항목들에서 특별히 강조한 효과음들은 때로는 다른 사운드와 결합되어 쓰이기도 하고 독립적으로 나오기도 하면서 단순한 리얼리즘의 강화 이상의 의미로 쓰인 것들이다. 음향은 음악처럼 따로 떼어 내어 분석할 요소가 많지 않다. 실제 소리와 얼마나 닮았는지, 어떤 방식으로 소리를 만들어냈는지 정도일 뿐이다. 그렇기 때문에 음향을 분석할 때는 소리 자체에 불과했던 것이 내러티브나 이미지와 결합했

26) 러시아의 개념몽타주란 개별 샷들의 편집을 통해서 개별 샷만으로는 파악되지 않는 의미를 발생시키는 것을 말한다. 이 장면 역시 외롭게 서있는 여인, 장례식 문구의 깃발, 바람에 날리는 종이와 식탁보 등의 이미지를 빠르게 배열함으로써 전쟁의 상처에 관한 의미를 관객이 새기도록 해준다는 점에서 <전함포템킨>의 오데사 계단 시퀀스와 같은 개념몽타주의 전통을 읽을 수 있게 해준다.

27) Faulstich Werner, 앞의 책, p.134.

을 때 어떤 의미를 발생시키는가를 파악하는 것이 중요하다.

1) 아기가 젖을 먹는 소리

아기가 엄마 젖을 먹는 소리는 작품의 처음 부분에 빗소리와 섞여 나오다가 빗소리가 디졸브되면서 자장가 소리와 결합해서 나온다. 그런데 여기서 소리를 듣는 자가 누군가? 일반적으로 소리의 크기는 관객의 청점으로 전달된다. 화면 속 전경에 있는 것의 소리는 크게 들리고 후경에 있거나 화면 외에 소리의 원천이 있을 때는 작게 들린다. 특별히 등장인물의 주관적 청점으로 소리를 배치하는 경우가 있는데 아기가 엄마 젖을 먹는 소리가 바로 그에 해당된다. 이 소리는 아기의 귀에 들리는 크기로(혹은 감독의 기억에 남은 과장된 크기의 소리로) 관객에게 전달된다. 이렇게 주관적 청점으로서의 사운드의 배치와 크기는 생명과 순수의 기억을 소리로 강조한 것으로 파악된다.

2) 기차소리

기차소리는 인 사운드 내재음으로서 기차 이미지와 결합되기도 하고, 다음 신을 예고하는 전조 음향의 기능을 하기도 한다. 어느 경우든 이 작품 속에서의 기차소리는 군인을 실어 나르는 수단으로서 전쟁과 연결을 짓게 한다. 작품의 마지막 음향은 바로 이 기차소리다. 그런데 앞에서 기차소리에 결합되던 이미지와는 다르게 평화로와 보이는 마을과 부드럽게 올라가는 연기와 사운드가 결합한다. 이 마지막 시퀀스는 지금까지 나왔던 이미지들을 총체적으로 보여주면서 삶의 '순환'의 의미를 전달한다고 위에서 언급했었다. 그렇다면 그 순환에서 이 기차소리 사운드가 마지막을 장식한 것은, 새로운 사건과 이동이 삶에서 언제든지 또 생긴다는 순환의 연속을 강조한 것으로 받아들일 수 있을 것이다. 그러나 이 기차소리를 긍정적, 낙관적으로 해석할지, 부정적, 비관적으로 해석할지는 그야말로 관객의 몫이고 이 사운드는 열린 해석을 남긴다.

3) 불꽃놀이 소리

원래 축제의 상징인 불꽃놀이 소리는 내러티브에 따라, 같이 쓰인 다른 음향에 따라, 느낌이 달라질 수 있다. 이 작품의 경우, 전쟁이 끝난 다음 전장으로 갔던 남자들이 돌아와 같이 춤을 추고 거기에 탱고 음악이 흐르는 부분에 이 사운드가 들린다. 그런데 축제적 성격일 수만은 없는 것이 불꽃이 터지는 소리와 더불어 많은 여인들이 프로즌 상태로 보여 지며 앞에서 나왔던 장례식을 알리는 깃발과 등불이 번갈아 나오는 이미지와 결합을 한다는 점에서도. 이런 이미지와의 결합 속에서 불꽃이 터지는 소리는 전후의 변화와 상처를 강조하는 것으로 다가온다. 더욱이 이 사운드는 굉장히 큰 볼륨으로 믹싱이 되었는데 작품 속의 상실의 이미지와 결합이 되면서 그 상실의 크기와 비례하는 느낌을 준다.

4) 자동차소리

문명의 상징, 평화를 깨는 요소 중 하나의 상징으로 사용되는 자동차 소리는 중간 중간 외화면 소리로 들리면서 전조음으로 사용된다. 이 부분에서 볼륨의 변화를 주목할 필요가 있다. 고속도로를 지나가는 부분에서의 자동차 소리는 전체에서 가장 큰 소리로 들리면서 위압감, 공포감을 준다. 그리고 이 장면에는 실제 자동차를 찍은 동영상이 삽입된다. 이렇게 실제 자동차의 움직임을 보여주면서 위협감이라는 느낌은 배가된다. 그러나 늑대가 숲에 다다르면서 소리는 작아진다. 즉 자동차 소리는 숲에 들어오면서 늑대의 청점에서 멀어지고 그만큼 공포스런 문명에서 벗어난다는 느낌을 준다.

5) 다양한 효과음

기타 다양한 음향들이 작품 속에 나오는데 사람의 부재, 변화를 알리는 강한 나무 못질 소리, 외롭게 노는 늑대의 모습을 그린 재봉틀의 빠거덕 대는 소리, 새의 날갯짓 소리, 감자에 난 순을 꺾는 소리, 불 지피는 소리 등은 과장은 있다하더라도 실사영화의 그것과 유사하게 쓰인다. 여러 효과음 중에서 바람소리는 상징하는 것이 가장 뚜렷하다. 이 바람소리는 식탁보가 날리는 이미지와 반복적으로 결합하면서 역사의 격랑, 사람의 삶에 끼치는 강한 변화 등을 상징한다고 할 수 있다.

3. 늑대가 입으로 내는 소리

음악, 음향에 상응하는 범주는 대화다. 그러나 <이야기 속의 이야기>에서는 탱고 곡 노래 가사와 자장가 노래 가사 외에는 의미를 가진 구두 언어는 나오지 않는다. 입을 통해 나오는 소리의 주체도 한 번의 아기 반응 소리를 빼놓고는 늑대일 뿐이다. 그 밖의 등장인물들이 입을 벌리는 모양은 있어도 소리는 나오지 않는다. 늑대가 소리를 내는 지점은 혼자 있을 때와 아기와 있을 때 두 경우로 나뉜다. 아기와 함께 나오는 장면에서는 자장가를 부르고, 한숨을 쉬고, 아기를 달래는 소리 등을 낸다. 또한 자장가 멜로디를 흥얼대기도 한다. 작품 속에서 늑대는 자장가의 모티브의 핵심이고, 아기와 의공고한 끈을 가진 캐릭터임을 알려주는 지점이다.²⁸⁾ 또한 늑대는 새로운 시퀀스가 펼쳐지기 전 자장가나 탱고 곡의 멜로디가 들어간 사운드를 신고 나올 뿐 아니라 뜨거운 감자를 식히는 소리, 재채기 소리 등 다양한 소리를 낸다. 이런 방식으로 늑대에게 새로운 신을 이끄는 사운드를 부여한 것은, 늑대가 모든 기억의 담지자로서의 역할 때문이다.

VI. 결론

각 사운드별 특징과 기능을 분석한 결과, <이야기 속의 이야기>의 전체 사운드 사용의 특징 몇 가지가 확인된다.

28) 유리 노르슈테인에 관한 다큐멘터리에서 인터뷰를 한 러시아 감독 Fyodor Chitruk는 “여기서 늑대는 단순히 동 물원에 있는 그런 존재가 아니다. 늑대는 자장가에서 나와서 영화 속 주인공의 역할을 하는 캐릭터다.”라고 말한다. (<Documentary on Yuri Norstein>에서 Fyodor Chitruk과의 인터뷰 중)

첫째, 주관적 청점의 사용과 늑대에 부여한 사운드를 통해 강조점을 분명히 하였다. 아기가 엄마 젖을 빠는 소리를 크게 전면화시킨 것은 아이의 주관적 청점을 사용하면서 감독에게 있는 이미지와 소리의 기억을 작품 전체 속에서 강조한 것이다. 그리고 늑대가 고속도로를 지나는 지점에서 차 소리가 크게 들렸다 작게 들리는 것은 늑대의 청점으로 사운드의 볼륨을 조절한 것이다. 전체 내러티브에서 아기와 늑대에 부여된 내러티브적, 상징적 중요성을 강조한 것이라고 할 수 있다.

둘째, 이미지와 사운드의 결합을 반복하고, 그 결합을 반복적으로 보여주고 들려주는 것을 통해 사운드의 상징 기능을 뚜렷하게 사용한다. 예를 들어 아기가 엄마 젖을 먹는 부분의 반복, 자장가 사운드가 늑대와 다양하게 결합하는 것, 탱고음악이 속도와 보컬 유무를 달리하면서 여러 차례 사용되는 것, 바흐의 음악이 세 번에 걸쳐 사용되는 것이 반복의 예들이다. 이 때 각각 이미지와의 결합이 조금씩 다르지만 그 반복들은 관객에게 상징에 대한 가독성을 높여준다. 한편 이는 내러티브 전체에 대한 가독성을 높여주기도 한다. 연상적 내러티브의 특징을 가진 텍스트에서 연결을 짓는 것은 관객의 몫인데, 이 작품의 경우 독립된 부분이 연결될 때마다 늑대, 불/빛의 이미지가 나오고 자장가의 멜로디를 활용한 스코어곡이 반복 조합되면서 모티브를 통한 내러티브의 연결을 상대적으로 쉽게 해준다.

셋째, 이 작품은 다름 아닌 애니메이션이기 때문에 가질 수 있는 사운드의 서술적 기능을 잘 사용한다. 예를 들어 못질하는 사람이 없는데 나무가 달라붙으면서 못질 소리가 크게 강조되는 부분은 사운드를 통해 '사람의 부재'를 알린다. 그리고 탱고 춤 시퀀스에서 남자들이 사라질 때 나는 소리는 '갑자기'라는 부사어 기능을 하고, 편지를 받을 때 나는 4번의 스타카토 음향은 '마음이 무너지듯' 같은 묘사 기능을 한다. 이런 것은 일반 영화는 도저히 나타낼 수 없는 함축적이고 상징적인 애니메이션 특유의 음향사용 기능이라 할 수 있다.

넷째, 러시아 무성영화 몽타주와 교향곡의 사용의 전통을 부분적으로 확인할 수 있다. 메로도프의 교향곡풍의 스코어 음악과 빛의 쏠림과 사라짐 등을 활용한 빠른 편집의 느낌을 결합함으로써 러시아 무성영화 시절의 개념몽타주와 유사한 의미창출 방식이 사용된 것이다.

다섯째, 대체적으로 음향사용은 관습적이다. 늑대가 감자를 구어 먹는 장면, 불 때는 장면 등은 실제 나올 수 있는 소리를 들려주는 경우들이다. 주석적 기능을 하는 음향도 감동을 주기위한 창의력은 발휘되었지만 비관습적이진 않다. 음악에서도 화면의 이미지와 대립되는 음악을 사용하거나, 대조되는 음악끼리 충돌을 시키는 등의 실험적인 것은 없고 전체적으로 음악사용은 관습적이다.

여섯째, 두 번의 미키마이징 방식의 사운드 사용에서 전형적으로 사운드와 이미지의 리듬을 일치시킨 것을 비롯해서 바흐의 곡이나 늑대가 자장가를 불러주는 장면 등에서의 이미지와 사운드의 리듬을 자연스럽게 조화시킨 것은 애니메이션의 전통적 리듬감을 높여주었다. 그러나 디즈니의 리듬일치가 주로 코믹한 효과를 창출한 것이었다면 <이야기 속의 이야기>에서는 자장가의 멜로디를 활용함으로써 순수함을 그리는 노스텔지아 정서를 창출했다는 차이가 있다.

이런 특징들을 종합해볼 때, <이야기속의 이야기>에서 내러티브의 비관습성과 달리 사운드 사용은 관습적이며 감동을 고양시키는 방식이었다는 것이 관객의 작품에 대한 가독성을 높이면서 감동을 잘 공유할 수 있게 해주었다고 할 수 있다.

애니메이션에서 사운드의 기능과 특징을 분석하는 연구가 아직은 드물다. 여기서는 전통적인 사

운드의 세 가지 요소의 틀을 사용했지만, 앞으로는 애니메이션 사운드가 가지는 존재론적 검토도 필요할 것이다. 또한 기술적 발전과 사운드 사용의 특징의 변화 등 이 분야에 연구할 과제는 많이 남아 있다. 그래도 개별 작품을 계속 분석하는 것은 가장 중요한 작업일 것이다. <이야기 속의 이야기>에서도 사운드 사용이 얼마나 작품의 이해와 감동에 중요한 요소였는가를 확인했지만 개별 작품 분석은 궁극적으로 감동을 창출할 사운드와 이미지의 다양한 결합방식에 대한 영감을 제공하는데 기여할 수 있기 때문이다.

참고문헌

- 구경은, 『영화와 음악』, 문학과지성사, 2008.
- 김윤아, “예술 애니메이션의 ‘장인-작가성’ 연구: 이슈 파텔과 안 슈반크마이에르를 중심으로”, 동국대학교 연극영화학과 박사학위논문(2008,7).
- 나기용, “<이야기속의 이야기>의 시적 이미지 구성방식에 대한 연구”, 경희대학교 언론정보대학원 석사학위논문(1999,2).
- 목혜정, 「<황토지>의 사운드 분석」, 『씨네포럼』, 통권 1호(1999), pp.78-105.
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.
- 서민원, “러시아 형식주의(formalism)를 통한 애니메이션 분석: ‘이야기 속의 이야기’ 작품을 중심으로”, 중앙대학교 영상대학원 석사학위논문(2008,2).
- 손기환, 조정래, 『애니메이션의 감상과 이해』, 보고서, 2005.
- 이철웅, 『영화와 음악』, 이정선음악사, 1998.
- 최유리, 『필름을 위한 사운드 디자인』, 예술, 2000.
- 한상준, 『영화음악의 이해』, 한나래, 2008.
- Bordwell, David, *On the history of film style*, 김숙, 안현신, 최경주 역, 『영화 스타일의 역사』, 한울, 2002.
- Bordwell, David & Kristin Thompson, *Film art: An introduction*, 주진숙, 이용관 역, 『영화예술』, 이론과실천, 1996.
- Chion, Michel, *L'audio-vision: Son e image au cinema*, 윤경진 역, 『오디오-비전』, 한나래, 2006.
- Chion, Michel, *Le Son au cinema*, 지명혁 역, 『영화와 소리』, 민음사, 2000.
- Faulsich, Berner, *Einführung in die Filmanalysis*, 이상면 역, 『영화의 분석』, 미진사, 2003.
- Furniss, Maureen, *Art in motion*, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울아카데미, 1998.
- Wells, Paul, *Understanding animation*, 한창완, 김세훈 역, 『애니마톨로지』, 한울아카데미, 2001.
- Daniel, Goldmark, Lawrence Kramner & Richard Leppert (eds.), *Beyond the soundtrack: Representing music in cinema*, University of California Press, 2007.
- Weis, Elisabeth & John Belton (eds.), *Film sound: Theory and practice*, Columbia University Press, 1995.

Curis, Scott, "The sound of early Warner Bros. cartoons", in Rick, Altman (ed.), *Sound theory sound practice*, Routledge, 1992. pp.191-203.
<Documentary on Yuri Norstein> (2005)

ABSTRACT

The sound analysis of <Tale of Tales>

Haejung Mok

Animation creates meaning and affection by combining image and sound like film. <Tale of tales> directed by Yuri Norstein is a good text for analyzing animation sound in that it combines image and various music and sound effects well. This study focuses on analyzing the way that sound function to make meaning in this text. Generally sound is categorized into dialogue, music, and sound effect. And animation has its own characteristic in each category. The voice for dialogue is created corresponding to the image of the character and the rhythm is very important in Animation. Plus Sound effect in animation can be said to mimic not just sound but also movement. This study analyzes sound based on three sound factors and the concepts of the point of listening, subjective sound, and sound bridge. Subjective sound using the point of listening of the wolf and the baby bestows a special position on the main characters in the text. It is the overall characteristic of the sound use of this text that the repetitive combination of sound and image, the linguistic and annotative function of sound effect, and comparatively conventional use of music and sound effect enhance the affection and readability.

Keyword: animation, sound, image, rhythm, motif

목혜정
동국대학교 시간강사
서울특별시 동대문구 전농동 SK아파트 114동 102호
Tel : 010-8236-7700
hjngmok@hanmail.net

논문투고일: 2009.08.05
심사종료일: 2010.09.09
게재확정일: 2010.09.19