

애니메이션 사운드에 관한 연구

Research on Animation Sound

임운주

우송대학교 게임 멀티미디어학부

Woon-Joo Lim(redprism@hanmail.net)

요약

애니메이션에서 사운드의 가장 큰 목적은 관객과의 커뮤니케이션이다. 애니메이션 사운드는 환상적, 사실적인 작품의 시대적, 공간적 배경을 음악을 통해서 보다 자연스럽게 관객에게 전달하고 캐릭터의 연기 동작에 따라 리듬과 운율을 사용하여 캐릭터의 성격묘사와 특색, 분위기를 관객에게 친근하게 전달한다. 본 연구는 애니메이션 영상에 사운드가 미치는 역할과 기능의 중요성을 파악하기 위해 관련 문헌 자료의 연구를 수행하였다. 본 논문은 노먼 맥라렌과 커트 런던의 이론을 바탕으로 애니메이션 사운드 제작과정에서 영상과 잘 조화되어 작품에서 전체적인 분위기를 내러티브의 구조에서 사건의 진행을 매끄럽게 연결 해주고 영상과 사운드의 상호작용을 원활하게 하여 관객에게 전달하는가에 초점을 맞추었다.

■ 중심어 : | 애니메이션 사운드 | 사운드 요소 | 영상과의 관계 |

Abstract

The biggest purpose of sound is communication with spectator in animation. Animation sound delivers background to spectator more naturally through music age enemy, space enemy of fantastic, realistic work and use rhythm and rhythm according to smoke action of character and character delineation and specific character of character, atmosphere as is intimate to spectator. This research achieved research of connection literature data to grasp the importance of role and function that sound reaches in animation reflex. Because is companionate with reflex at animation sound manufacture process with this, in work whole atmosphere in Naereotibeu's structure progress of the event smoothly connect and focused to if make video and interaction of sound smoothly and deliver to spectator.

■ keyword : | Animation Sound | Sound Element | Relation With Reflex |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

애니메이션은 100년 동안 수많은 작품을 만들어내고 무성애니메이션에서 유성애니메이션으로 발전을 거듭해 나가면서, 각 나라의 시대적 상황과 문화의 다양성

으로 여러 장르의 애니메이션이 등장하고 있다. 애니메이션은 다양한 소재의 콘텐츠를 시나리오로 각색하고 시각과 사운드를 조합한 영상예술로 표현된다. 애니메이션 제작 과정에서 사운드는 대사와 나레이션으로 내용을 이야기 해 주고 담화적인 음향효과로 이야기 전개에 도움을 준다. 뿐만 아니라 시각적 영상만으로도 전달

하기 힘든 정서를 표현하고 암시하며, 관객들에게 상상력과 울동감을 자극하여 정서적 경험을 강화시키는 역할을 한다. 사운드는 애니메이션 장면 속에서 어떤 식으로 사운드가 재생되는가에 따라 작품의 분위기는 많이 달라진다고 볼 수 있다. 각각의 시퀀스나 작품 전체의 전개에 따라 발생하는 정서적 반응을 자극함으로써 극적구조를 강화하거나 보조한다. 섬세한 분위기의 정서라도 영화음악의 효과적인 사용을 통해 관객에게 작품 전체에서 생명력과 현실감을 부여한다. 이처럼 애니메이션에서 중요한 역할을 수행하는 사운드에 관한 연구는 절실히 필요하다.

이에 본 논문은 사운드의 요소와 기능을 분석하고 애니메이션 작품에 적용된 사례를 분석하여 노먼 맥라렌과 커트 런던의 이론을 바탕으로 한국 애니메이션 사운드에 발전 방안을 모색하고자 한다.

2. 연구방법

애니메이션에서 시각적 영상의 측면과 서사적 내러티브의 구조에 대한 연구와 같이 사운드에 대한 분석이 이루어지고 연구된다면 애니메이션 작품을 제작하는데 많은 도움이 될 것이다. 이에 본 연구는 관련문헌의 사운드의 기본적인 요소의 파악을 통하여 사운드가 애니메이션 영상에 미치는 역할과 기능의 중요성을 살펴보고자 한다. 이러한 연구 결과는 애니메이션 사운드 제작과정에서 영상과 사운드의 상호작용을 원활하게 할 수 있는 합리적인 자료의 역할을 수행할 것이다.

II. 본 론

1. 사운드의 요소

애니메이션에 있어서 음악적 요소는 작품에 사용되는 일체의 사운드를 지칭하는 말이다. 애니메이션 사운드는 음향효과, 음악(Music), 대사를 말한다. 이들은 각각 또는 서로 결합되어 전체적인 사운드를 이룬다.

1.1 음향 효과(Sound Effects)

애니메이션은 영상이 음향을 지배하는 경향이 있기

때문에 많은 음향효과는 잠재의식 차원에서 작용한다. 음향효과는 극적 사건에 따라 상징적인 기능을 하는데 예를 들어 의미 있는 정적은 뭔가 일어날 듯 한 느낌을 조성한다. 캐릭터의 목소리가 없이 음향효과로 진행되어지는 작품(톰과 제리, 핑크팬더, 로드 러너, 윌러스와 그로밋, 더 독, 오기)들에서는 캐릭터들의 코믹한 이미지와 동작을 보여주는 데 몸과 얼굴표정에 크게 의지해왔다. 이때 음악과 음향은 과장된 형태로 많이 사용되어지는데 캐릭터와 음향에서 현실적인 일치감은 떨어진다. 음향효과는 작품의 장면들에 깊은 의미를 전달하고 큰 영향력을 행사하며, 단순한 음향의 혼합만으로도 시나리오의 드라마적 요소나 긴장감을 극대화 한다. 음향 효과에서 진동과 빈도에 연관이 있는 음조는 사운드의 높고 낮음을 말하는데 높은 음향은 관객의 긴장감을 자아내므로 서스펜스 장면이나 클라이맥스를 전후하여 사용되고 낮은 음향은 짝 찬 느낌을 주며 긴장감을 해소시키기도 하며 걱정스러움과 신비감을 암시한다.

음향 효과의 음량은 공기에 있는 진동의 크기나 폭에 의해서 결정되는데 이것은 우리가 인지하는 사물의 원근감에 영향을 미쳐서 사운드가 크면 그것이 더 가까이 있는 것으로 느낀다. 노먼 맥라렌은 음악과 영상의 연관성을 상당히 중요한 것으로 보고 있으며, 그의 이론에 따르면 매우 강하고 큰 음악이 나오면 본능적으로 매우 큰 이미지가 떠오르고 매우 약한 음악이 나오면 매우 작은 이미지나 멀리 떨어진 이미지가 떠오른다. 큰 음향은 힘이 있고 강하며 위협적인 요소로 다가오며 조용한 음향은 섬세하고 분명치 않으며 약하게 관객에게 느껴지게 한다.

이런 음향의 영역을 커트 런던(Kurt London)은 3가지로 분류하였는데, 첫째로 장내 음향은 장면에서 동작 중에 있는 음원이 시각화 되는 것으로 영상과 음향이 일치한다. 둘째로 장외 음향은 영상 속에서 영상과 음원이 동시적으로 시각화되지 않는 음향이지만, 영상으로 보여주는 동작과 같은 시간에서 보여주는 인접한 공간 안에 있는 음향이다. 셋째로 탈장음향은 영상과 다른 시간, 공간에 위치하여 보이지 않는 음원으로부터 나오는 음향을 말한다. 음향의 속도가 빨라지면 관객의 긴장이 고조되어 지고 느리면 안정감을 찾게 된다. 음

질은 사운드 감을 설명하는데 중요한 요소로 부드러운 목소리나 비음, 허스키한 목소리는 여기에 해당한다. 이와 같이 음향효과는 작품에 의미를 설명하고 표현하는데 많은 영향을 미친다[1].

1.2 음악(Music)

클라우디아 고르브만은 고전주의 영화 속에서 음악의 표식적 기능들을 두 가지로 설명한다. 첫째, 관객들에게 영화의 서사체적 흐름의 구분과 단계를 부여한다. 작품의 시작과 끝 그리고 극적인 부분들을 강조하고 시간과 장소에 대해 기여한다. 둘째, 의미의 구분점이라고 부를 수 있는 것을 통해 묘사, 강조, 부각 및 초점화의 기능을 가진다. 음악은 캐릭터의 감정, 분노, 절망, 행복 등의 관계에서 관객에게 더욱 친밀하게 자연스럽게 부각시켜준다.

① 오프닝에서의 음악

내러티브에 의한 암시적 약호는 오프닝 음악에서 중요하게 쓰이는데 작품의 전체적인 분위기를 나타내고 호기심을 유도하며 복선이나 스토리 구조를 암시하는 역할을 한다. 또한 표제 자막의 정보를 운율적으로 묘사함으로 자막보다 음악에 더 흥미를 갖게 한다. 자막에 수반되는 음악은 영화의 전체적인 분위기나 톤을 설정하게 되며 극적으로나 운율적으로 인물자막이 나타나는 시각영상과 연결시킬 수 있다.



그림 1. 하울의 움직이는 성

[그림 1]의 오프닝에 흐르는 사운드는 평화로운 음악과 거대한 하울의 성의 시끄러운 기계음은 작품의 전체적인 분위기를 나타내고 있다. 즉 부드러운 음악이 흐

르는 평화로운 마을에 어떤 일이 생기는 가에 대한 복선이 생기게 되고 시끄러운 정체불명의 걸어가는 괴물은 무엇 일까하는 궁금증을 자아낸다. 관객은 여기서 한가로이 양을 몰고 가는 소녀와 하울의 움직이는 성의 시각적 영상과 음악으로 인해 강한 긴장감을 관객에게 전달한다. 이렇게 오프닝에서의 음악은 작품 전체를 관객에게 소개하고 그 세계로 이끄는 데 중요한 영향을 미치고 있다.

② 시공간적 배경의 음악

음악은 특정한 시기나 장소와 깊은 연관을 지니고 있어서 어떤 음악을 들으면 그 시대의 배경을 떠올리게 만든다. 이런 점을 이용하여 작품에 배경이 되는 시대의 음악을 써서 시대와 장소를 나타내 공간적 배경을 설정할 수 있다.



그림 2. 키리쿠 키리쿠

[그림 2]에서는 아프리카의 타악기소리와 리듬으로 시각적인 요인으로 구체적인 지리상의 의미와 상징적인 의미, 즉 아프리카 국가의 독특한 음악과 연주되는 민속적인 악기를 통하여 작품의 주 무대가 되는 특정 시대와 위치를 장소, 계급, 종족 등으로 사실적으로 묘사 하고 보다 현실적으로 관객에게 전달한다. 도시세계에서 주인공이 다른 나라로 여행을 떠난다면 그 나라 고유의 음악을 미리 들려줌으로 관객에게 가장 빠르게 정보를 전달 할 수 있다.

③ 감정묘사의 음악

고전주의적 체계에서 음악은 무엇보다 정서적 의미를 전달하는 역할이 중요하였다. 객관적이고 감정이 없

는 영상에서는 음악이 없거나 사라진다. 감정적 의미인 폭풍, 동작, 평화로운 장면에서는 음악이 나타난다. 고르브만은 음악의 묘사기능으로써 생각, 대사, 동작들을 순간순간 따라가는 일종의 '음악의 순간 추적'에 대해 음악의 동시성을 가능케 했다고 말한다. 그것은 음악이 가사를 통한 메시지 전달로서의 기능만이 아닌 어떤 상징성을 가지고 의미를 전달하는 기능을 한다는 것이다. 즉, 음악을 통해 의사소통이 가능하게 되며 자신이 곡을 이해할 수 있는 음악과 자신을 동일시하는 것을 의미한다.



그림 3. 슈렉

감정묘사는 말이나 행동으로는 표현되어지지 못하는 극적상황이나 불가피한 장면 전환의 순간에 처한 극중 인물의 내부 심리, 숨겨진 상황적 의미를 표현하는데 슈렉의 장면 [그림 3]에서도 슈렉에게 사랑을 고백하려는 순간 공주의 변신과 함께 나오는 음악은 공주의 심리와는 다르게 사건이 진행되는 것을 예견하게 만든다. 영상에서 보이는 내러티브가 관객에게 호소하지 못한 부분을 보완하는 심리적인 측면을 강하며 음악이 직접 드러나지 않고 미장센적인 요소로 간접 작용하여 심리적인 정서에 직접 호소해 화면에 나타나지 않는 생각이나 내면 심리를 나타내는 역할을 수행하는 것이다.



그림 4. 미녀와 야수

영상과 직접적인 관련이 없는 서정적인 노래가 이 음악적 기능을 담당하기도 하는데 이때 노래는 주인공의 사고나 정서, 내면의 심리 상태를 나타내고 한편의 서정시나 독백처럼 독립적이며 주관적인 의사 전달의 방법으로 관객에게 어필하는 형태로 미녀와 야수에서 벨의 노래 장면에서 볼 수 있듯이 시각영상의 의미내용이나 정서효과를 최대한도 확장시키는 역할을 한다.

④ 연속화, 통일화 기능의 음악

클라우디아 고르브만은 음악이 '청각적 연속성으로써 시각적, 공간적 그리고 시간적 불연속성을 융화시키고 동질성을 띠게 하는 것처럼 보인다'고 한다. 각기 다른 장면이 디졸브 방식에 의해서 분리된 형태로 반복되지만 음악은 계속 흘러가면서 영상부분에 시간적인 연속성을 부여할 수 있다. 음악, 대사, 연기 등이 각각 분리되어 있는 작품을 조화롭게 융합하기 위한 방법으로 한 장면과 인물이 등장할 때 그것을 강조하는 테마 음악을 삽입시켜 화면과 선율을 전체적으로 조화시켜 통일감을 끌어낼 수 있고, 영상이 음악과 함께 진행된다는 느낌을 주는 기능을 말한다[3].

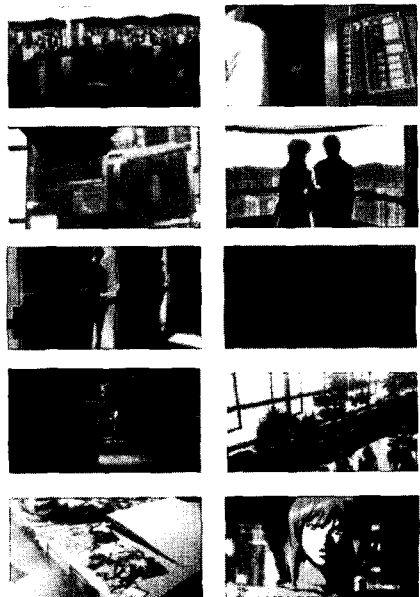


그림 5. 공각기동대

음악의 흐름에 의해서 분리되어진 다른 장소의 씬을 연속되게 관객들에게 느끼게 하는 것이다. [그림 5]에서 보여주듯이 극의 스토리나 인물의 특징보다는 분위기에 맞는 음악을 선곡해 삽입시켜 작품에서 서로 다른 시간과 상황을 담은 씬을 연결시키는 연속성을 유지하고 영화의 집중에 도움을 주고 장면과 장면이 음악의 연결로 관객에게 일치감을 이루어 다가가게 된다. 이렇게 한 씬에서 보여 줄 수도 있고 영화 전체에 일관된 성격과 통일성을 부여하는 기능을 수행하기도 한다.

⑤ 음악의 불가청성의 음악

순수음악은 의식적으로 감상되지만 영화음악은 무의식적으로 들려지게 된다. 이는 음악이 애니메이션의 전체적으로 스며들어 특별하거나 독자적으로 따로 관심을 받지 않고 영상에 묻어 들어가야 하는 원리를 설명한 것이다. 애니메이션 장면 구성과 서술에 배경적인 역할을 하는 것으로 대사 사이의 빈 공간이나 심리적인 면을 나타내고 대사의 의미나 극적인 부분에서 강조시키고 캐릭터의 사고나 심리의 흐름을 자연스럽게 전개시키는 역할을 한다.

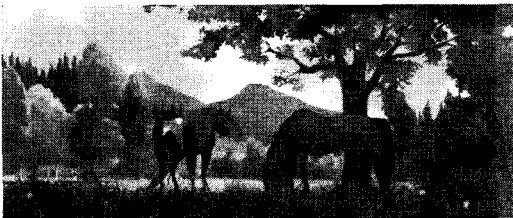


그림 6. 스피릿

[그림 6]에서 들려지는 음악은 잔잔하게 평화로운 분위기에서 자연스럽게 사랑이 싹트는 분위기를 고조시키고 있다. 관객이 음악을 의식하면서도 음악에만 집중하지 않고 음악이 스크린 상에서 영상과 얼마나 조화를 이루고 있는가를 잘 나타내는 작품이라고 볼 수 있다.

음악이 작품 전체의 효과를 희생시킬 정도로 지나친 관심을 기울이게 하는 음악은 바람직하지 못하다는 주장이 음악의 불가청성 이라고 말하지만 영화 평론가 폴 로다는 음악이 때로는 영상을 지배하는 것을 허용해야

한다고 주장한다. 작품 전체의 시각적, 극적, 운율적 요소들과 불가분의 관계를 지니고 있는 한 음악이 영상을 지배할 수 있으나 작품 전체를 위한 하나의 수단으로써 기능하는 구성요소일 때는 불가청성에 벗어난다고 해도 작품에 미치는 영향이 더 효과적으로 사용될 수 있다.

⑥ 화면의 상태 동작을 표현하는 음악

서스펜스 음악, 액션 영상에서 사용되는 음악들을 보면 대개 음악이 선율적으로 흘러가다가 극적인 순간에서 불협화음이나 기타 사운드이펙트적인 효과로 영상을 다양하게 해석한다. 이를 통해 애니메이션의 배경이 되는 시나리오에 대한 이해를 수월하게 한다.

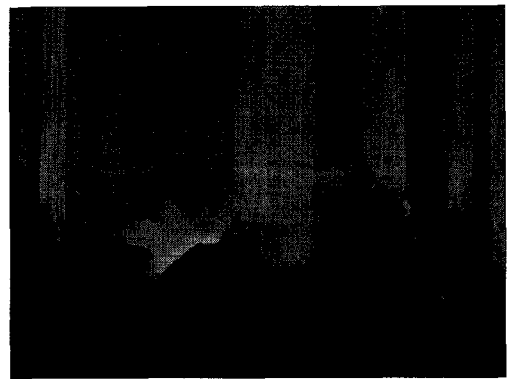


그림 7. 환타지아

[그림 7]에서 보여 지는 화산이 넘치는 영상에 사운드가 없다면 관객에게 전달되는 웅장한 이미지는 그것이 가지고 있는 느낌이 반으로 줄어들게 될 것이다. 극적인 순간에서의 중요한 이펙트의 효과는 이미지를 더욱 부각시키고 관객을 몰입시키는 역할을 한다[4].

1.3 대사

음성연기는 애니메이션 작품에서 캐릭터를 부각시키는데 큰 역할을 한다. 캐릭터들의 음성은 사실적인 목소리와 인위적인 스타일로 나누어진다. 여기서 음성연기는 캐릭터의 액션에 직접적인 동기가 되고 작품의 흐름을 관객에게 전달하는 정보 제공을 한다. 음성 연기

의 특성은 리듬과 운율에 맞추어 캐릭터의 행동과 심리를 표현하여야 한다. 최근에는 인지도 있는 배우들이 음성 연기를 직접하므로써 현실적인 감각을 더욱 살리고 캐릭터의 음성의 독특한 분위기를 살린다. 어떤 경우에는 대사를 녹음하는 배우의 일거수일투족을 잘 관찰했다가 맡은 바 캐릭터의 입술 움직임이나 얼굴 표정에 적극 반영하기도 한다. 성우들의 말이 현실적으로 받아들여져 현실적이지 않은 만화의 캐릭터라고 하더라도 설감나게 보여 진다.

일례로 슈렉의 당나귀의 입 모양도 실제 에디 머피의 입 모양과 비슷하게 맞출 만큼 캐릭터와 성우의 조화는 매우 중요하다. 그래서 일부의 관객은 외화일 경우에 더빙되어진 영화에서는 느껴지지 않는 캐릭터의 뉘앙스를 느끼기 위해 보다 집중력이 떨어지지만 자막으로 감상하기도 한다. 이것은 같은 화면이라도 누가 대사를 하는가에 따라 관객이 영화를 감상할 때 영향을 받는 증거이다. 대사에는 두 가지 영역으로 나레이션과 대화가 있는데 나레이션은 주로 화면 밖의 해설자가 화면과 부합되는 정보를 제공한다. 이때 해설은 시각적으로 보여 줄 수 없는 부분을 나타내 주어야 한다. 나레이션으로 사건과 사건을 빠르게 알려 줄 수 있으며 시간을 단축하는 기능을 가지고 있다. 내적 독백인 경우에는 캐릭터의 생각을 관객이 알 수 있게 하며 이것으로 미묘한 캐릭터의 심정과 행동이 강조되는 기능을 수행한다. 대사를 연기하는 성우는 캐릭터의 성격과 동작을 성우의 목소리와 잘 조화를 이루어야 한다.

2. 애니메이션 사운드 제작

애니메이션은 환상의 세계를 표현하며 이것을 관객들이 감정의 공감과 밀접하게 유지하고 스크린 위의 연기에 이해력과 관점을 보조해 주기 위해 음악을 필요로 한다. 애니메이션의 음악은 그림의 전개 속에서 작곡되어야 한다. 애니메이션을 위한 연기의 개요가 완성되고, 장면과 등장인물을 위한 콘티가 설정되면 작곡가는 그려진 동작을 음악의 속도조절과 리듬에 맞추는 작업이 시작되기 전에 그의 곡을 창조해야 한다. 만화가는 음악과 그림사이의 구도관계를 보여주는 도프시트(dope sheet)를 마련하여 작업하고 편집되어 상영된다.

① 템프트랙(Temp Track)

임시 트랙의 작업으로 영화를 편집하고 작곡가에게 음악을 의뢰하기 이전에 감독이 의도하는 음악의 분위기를 지정해 주기위해 임시적으로 화면에 적용시키는 작업이다. 이 작업은 작품의 전체적인 구상을 할 수 있게 하고 감독의 의도에 따라 일관성 있는 사운드가 나온다.

② 스팟팅(Spotting)

촬영 종료 후 최종 편집본을 보며 제작자, 감독, 작곡가, 음악편집자가 영상에 따른 음악의 시작과 끝부분을 정하고, 영상에서 음악의 쓰임새를 따져 음악적 스타일, 악기 편성 등을 논의하게 되는 과정을 말한다. 이 과정이 끝나 음악 편집자에 의해 작성된 스팟팅 노트에는 장면과 음악의 큐 번호와 타임코드를 작성하여 영화 전체에 쓰일 음악의 흐름을 파악 할 수 있게 만든다.

③ 도프 시트(dope Sheet)

음악 편집자에 의해 작성되며 프로덕션, 음악의 시작과 끝나는 지점, 러닝 타임의 내용을 기재 해 준다. 시트로 음악의 필요한 부분이나 변화점에 대해 중요한 순간 또는 히트 부분을 표시해 작곡에 들어가게 되며, 음악 시트를 보면서 음악적 스타일이나 내용을 결정할 수 있을 뿐만 아니라 영화 전체에 있어서의 흐름을 한 눈에 파악할 수가 있다.

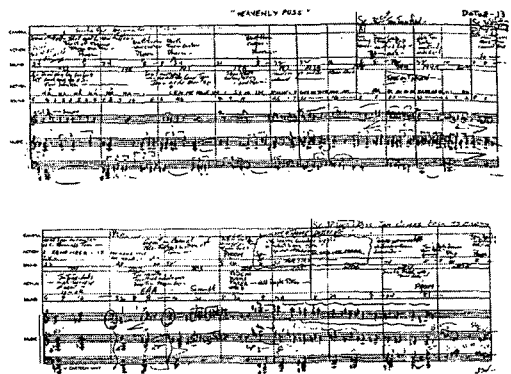


그림 8. dope sheet[6]

리듬의 단위는 필름 16도막의 속도에 기준을 두었다. 음악은 MM=88 속도의 2분 음표로 쓰였다. 여기에서의 정보를 보면, 화면에서 측정된 동작의 길이, 대화, 동작의 묘사, 추가동작의 측정, 추가동작의 묘사 등으로, 특히 분화구에서 폭발하는 효과는 여덟 토막동안 계속된다. 이밖에 음악이 동작과 관련한 기능은 다음과 같다 [6].

- 193~200소절-분화구에서 불꽃 폭발
- 200소절-분화절 효과 뒤의 분위기 변화
- 201~202소절-승무원 대화의 배경
- 202소절의 세 번째 박자-톱이 깜짝 놀람
- 203소절의 두 번째 박자-톱의 준비동작
- 205~07소절-구름 속으로 떨어짐
- 207소절-톱이 떨어지고 연기가 피어오름
- 208소절-톱이 다시 등장 튀어오름
- 208소절끝-톱이 올라가 자리를 잡음

④ 선 녹음과 후 녹음

선 녹음은 기획에서부터 사운드가 설정되어지고 각 장면이 완성되기 이전 사운드를 녹음하여 대사와 음악이 녹음된 사운드 트랙으로 타임시트를 제작하여 애니메이션이 만들어진 사운드를 듣고 참고하여 작업을 할 수 있다. 사운드와 영상을 보다 정확하게 분석하여 작업 할 수 있다. 캐릭터의 동작과 입 모양이 정확해서 사실적으로 보이고 스토리 안에 설정된 캐릭터에 맞는 성우를 발굴하여 사실적인 대사를 녹음하고 음악이 자연스럽게 스토리 속에 스며들게 하여 영상과 매치되는 가를 미리 분석 할 수 있는 장점이 있다. 하지만 후에 시나리오가 수정될 때에는 다시 재녹음하는 단점이 있다.

후 녹음은 모든 편집이 끝난 후에 캐릭터의 입 모양과 액션 등에 따라 대사와 음향 효과를 녹음하는 방식이다. 우리나라와 일본의 경우 후 녹음을 많이 하게 되며 시각적으로 부족한 부분을 보강하기 위해서 음악에 많이 의존한다. 스토리보드상의 대사와 성우의 대사연기의 상황이 정확하게 맞추기 힘들고 영상에 맞추어 대

사 녹음을 하게 되므로 일관된 흐름을 유지하기가 힘들고 애드립이 많이 좌우한다. 정확한 입모양을 나타내기가 어려우나 비교적 말하는 입모양이 단조로운 일본이나 한국에서 제작비의 절감과 시나리오의 수정 할 때도 편리한 장점이 있다.

III. 결론

애니메이션은 다양한 소재의 콘텐츠를 시나리오로 각색하고 시각과 사운드를 조합한 영상예술이다. 시각적인 요소와 함께 청각적인 요소인 사운드는 작품이 진행됨에 따라 긴장을 창출하기도 하고 이완시키기도 하며 관객과 커뮤니케이션에서 감정 이입을 극대화시킨다. 작품 전체적인 분위기를 나타내는 오프닝에서 사운드는 주제를 전달하는 서곡의 역할을 수행하며 시대적 상황을 묘사하는데 도움을 주고 캐릭터가 지닌 의미를 음악과 매치시켜 캐릭터의 성격을 나타내는데 기여한다. 또한 사건의 진행을 자연스럽게 연결되어지게 하여 작품의 내러티브의 흐름에 도움이 되는 음악으로 제작되기 위해서는 사운드를 어떠한 영상에 언제, 어떻게 배치하느냐에 따라 작품의 내러티브를 암시하고 인물의 심리나 숨겨진 의미 등을 창출하는 역할을 한다. 본 연구를 통해서 영상과 사운드는 관객에게 좀 더 발전적인 모습으로 상호작용이 이루어지는가가 중요한 문제라는 사실을 알 수 있었다.

본 연구의 결과로는 첫째, 시나리오 과정에서부터 참여하여 모티브나 복선 캐릭터를 성장시키는 도구로 사용하게 되므로 프리 프로덕션에서부터 적극적으로 참여되어야 한다. 둘째, 캐릭터의 성격과 특색, 분위기를 캐릭터의 정서와 관객의 인지 부분을 고려하여 음악이 만들어 관객에게 보다 쉽게 이해시키는 역할을 수행하여야 한다. 셋째, 대사로 전달되어지지 못하는 감정의 표현과 심리적으로 복잡한 클로즈업 화면에서 적절한 사운드로 극적 강화의 역할을 수행하여야 한다. 넷째, 작품의 배경이 되는 시공간을 상징하고 주제적 성격을 표현 시 내면작용을 수행하며 극의 진행과 사건을 예시하고 관객의 시각적 주위에 청각적 주의를 끌어내

는 역할을 수행하여야 한다. 다섯째, 애니메이션 작품에서 영상에 사운드를 대입 시킬 때 정형화된 방식이 아닌 내러티브에 적합하면서도 역설적인 의미를 부여할 수 있는 분위기의 음악을 대입시켜 보는 등 음악 장르의 다양한 실험적인 영상음악 접근법이 시도 되어야 한다. 이런 다섯 가지의 결과를 애니메이션 사운드 발전 방안으로 도출하였다.

참고 문헌

- [1] 홍세진, “뮤지컬에서 나타나는 음악의 기능적 역할에 관한 연구”, 상명대학교, 제3권, 제2호, p.49, 2004.
- [2] S. Shin, “The Trends of Contents Techology,” J. of Contents Association, Vol.3, No.2, pp.27-38, 2003.
- [3] 루이스 자네티, 김진해, *영화의 이해*, 현암사, pp.214-247, 1987.
- [4] 모린 퍼니스, 한창완, 조대현, 김영돈, 박선영, *움직임의 미학*, 한울 아카데미, pp.135-146, 2002.
- [5] 이에스더, *음향예술의 세계*, 야스 미디어, 2005.
- [6] 로저 맨빌, *영화음악의 기법*, 영화진흥공사, 1987.
- [7] 데이비드 버렌트, 김미혜, *음악의 이해*, 음악춘추사, 1999.
- [8] Aaron Copland, *Pendergast*, contents Pub, 2003.
- [9] <http://www.koreacontents.or.kr/~paper.html>

저자 소개

임 운 주(Woon-Joo Lim)

중신회원



- 1991년 2월 : 덕성여자대학교 산업미술학과 (미술학사)
- 2006년 8월 : 홍익대학교 애니메이션학과 (미술학석사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 우송대학교 게임 멀티미디어학과 교수

<관심분야> : 애니메이션, 영상디자인, 게임 디자인