

영화 미디어, 사운드를 만나다 : <버드맨>의 경우

채 희 상 한신대학교 미디어영상광고홍보학부 부교수

본 논문은 음악을 비롯한 영화의 사운드가 영화의 내러티브 실현에 어떤 역할을 하고 있는지를 분석하는 데 목적이 있다. 분석대상으로는 영화음악이 내러티브 실현에 적극적으로 개입하고 있는 <버드맨(Birdman)>(2014)을 선택하였다. 분석에 앞서 영화음악에 관한 이론적 흐름을 정리하였다. 고전주의 영화이론에서 음악 및 사운드에 관한 이론은 사운드가 이미지와 어떤 관계에 있느냐를 기준으로 ‘평행주의-대위법’의 스펙트럼 위에서 전개되었다. 1980년대 이후 영화음악의 이론적 관점에 근본적 변화가 발생한다. 이미지와 사운드의 ‘평행주의-대위법’ 관계에서 이미지와 사운드의 상호의존적 관계로의 관점의 이동은 영화음악 연구에 방향을 바꾸게 만들었다. 현재 영화음악 연구들은 대부분 음악 및 사운드가 영화의 내러티브와 맺는 관계를 다루고 있다.

<버드맨>의 음악 사용에서 가장 두드러지는 특징은 드럼 솔로가 영화의 전체 내러티브를 이끌어 간다는 점이다. 안토니오 산체스(Antonio Sánchez)의 드럼 연주는 앰비언스(ambience) 사운드 디자인을 통해 영화 속 디제시스(diegesis)적 시공간과 영화 밖 극장 안 관객의 시공간을 넘나들며 내러티브의 리듬을 조절한다. 관객은 드럼 솔로의 비트와 리듬에 맞춰 영화 속 리건의 삶을 들여다본다. 리건의 삶은 싱글쇼트효과(single shot effect)를 통해 재현되면서 ‘삶은 하나의 연속선상에 놓여있는 과정’임을 우리에게 알려준다. <버드맨>은 ‘이미지-사운드-내러티브’의 정교한 관계 설정을 통해 영화에서 영화음악의 역할이 무엇인지를 잘 보여주고 있다.

주제어: 영화음악, 사운드, <버드맨>, 내러티브 실현, 안토니오 산체스

영화 미디어, 사운드를 만나다:

<버드맨>의 경우

채 희 상

I. 들어가며

19세기 유럽은 정치적 혁명의 시기이기도 했지만 부르주아 문화의 융성 등을 통해 문화 소비의 대중화가 시작된 시기이기도 하다. 인쇄술, 사진술, 악기, 극장, 연주회장 등의 획기적인 발전은 이에 따른 다양한 문화 상품을 많은 사람들에게 제공할 수 있게 하였다. 소설, 오페라, 연극(보드빌, 멜로드라마), 음악 연주회 등이 크게 인기를 얻었다. 빅토르 위고(Victor Hugo), 찰스 디킨스(Charles Dickens), 베토벤(Ludwig van Beethoven), 로시니(Gioacchino Rossini), 바그너(Richard Wagner), 베르디(Giuseppe Verdi)등이 각각의 문화 장르를 대표하는 작가로 활동하였다.

영화는 19세기가 끝나갈 무렵인 1895년 12월 28일, 프랑스의 그랑카페(le grand café) 지하 인디안 살롱에서 33명의 관객들에게 상영했던 뤼미에르 형제의 시네마토그래프로 자신의 역사를 시작하였다. 초기 영화에서 관객을 사로잡은 가장 중요한 점은 ‘이미지가 움직인다는 사실’ 그 자체였을 뿐 나머지는 그리 중

요한 요소들이 아니었다. 기존의 대표적인 서사 매체인 소설, 오페라, 연극 등과 비교해봤을 때 영화는 말 그대로 요람 위에 놓인 신생아에 불과했다. 하지만 영화는 이전의 서사 매체들과 회화, 사진 등의 이미지 매체의 특성들을 적극적으로 수용하여 자신의 매체성을 형성해 나갔다. 영화는 점점 길어지기 시작하였다. 이에 따라 서사 구조도 점점 복잡해지기 시작했다. 클로즈업, 교차편집, 페이드 인·아웃, 촬영 정지 트릭 등의 동영상 이미지 구성의 원리들이 길어진 영화에 리듬을 만들어내기 위해 발명되기 시작하였다.

초기 영화에서 영화음악을 비롯한 사운드는 영사기가 사운드와 기계적으로 연결되지 못했기 때문에 영상과 구분되어 관객에게 제공되었다. 초기 영화의 사운드는 영사되는 이미지에 맞추어 라이브로 연주되는 음악과 관객들의 웅성거림의 혼합이었다. 연주되는 악기로는 주로 피아노가 선택되었다. 피아노는 19세기 중반부터 생산량이 폭발적으로 증가해 1900년 무렵에는 1년에 5만대가 생산된 대중적인 악기¹⁾로 여러 가지 이유로 영화음악의 연주 악기가 되었다.<표1>

영화에 적합한 영화음악을 찾는 작업은 작품 내적인 측면과 외적인 측면 모두에서 활발하게 시도되었다. 무성영화의 분위기에 적합한 음악을 모은 책들이 출판되었고 영화를 위한 음악을 창작하기도 하였다. <기즈공의 암살(L'Assassinat du Duc de Guise)>(1908), <국가의 탄생(The Birth of a Nation)>(1915)은 영화를 위해 음악을 작곡하여 연주한 최초의 대표적인 사례이다. 배우들의 연기를 돕기 위해 촬영 현장에서 음악을 직접 연주하기도 하였다. <국가의 탄생>의 감독인 그리피스(David Wark Griffith)는 <베틀리아의 주디스(Judith of Bethulia)>(1913) 촬영 현장에 음악을 연주하게 함으로써 배우의 연기를 도우려 하였다.²⁾

1) 도널드 서순(Donald Sassoon) 『유럽문화사 II - 1830~1880』, 오숙은 외 역 (서울: 뿌리와 이파리, 2012), pp. 412-418

2) 한상준 『영화음악의 이해』, (서울: 한나래, 2000), p. 45

<표 1> 초기 영화음악 연주 악기로 피아노가 선택된 이유

- 어느 정도 수준의 피아니스트가 다른 악기연주자들보다 더 쉽게 구해질 수 있음
- 영화뿐만 아니라 가수의 반주도 시킬 수 있다는 점
- 소리의 강도나 음의 울림이 더 잘 조절된다는 점, 무엇보다 영화상영의 초기 단계에서 있었던 해설자(변사)의 목소리와 섞여 반주가 되는데, 피아노로는 다른 악기에 비해 적응력이 더 뛰어나다는 점
- 최소한이 아닌 최고의 선택이라는 점 : 한 사람의 피아니스트가 앙상블 단원보다 훨씬 싸게 먹히는 데다 얹히고 풀리고 하는 과정에서 요구되는 반응을 보다 빨리 보일 수 있다는 점(영화는 아름다운 규칙성에서 벗어나 내용이 슬픈 것에서 명랑한 데로 때로는 그로테스크한 것까지 빠르게 전개되기 때문임)

출처 : 한스 크리스찬 슈미트(Hans-Christian Schmidt) 『영화음악의 실제』, 강석희·김대웅 역 (서울: 집문당, 2001), p. 25

영화 속 이미지와 사운드를 동기화시키기 위한 기술적 시도들도 1900년 파리 박람회부터 계속되어왔다. 오스카 메스터(Oskar Messter)의 바이오폰(biophon), 에디슨(Thomas Edison)의 키네토폰(Kinetophone) 등의 시도들은 1926년 사운드를 영상과 동조시키는 바이타폰(vitaphone) 방식이 성공하면서 새로운 전기를 맞이한다. 그 이듬해인 1927년 바이타폰 방식을 적용한 <재즈싱어(The Jazz Singer)>(1927)가 크게 흥행하면서 발성영화(cinéma parlant/talking picture)가 유성영화의 시대의 개막을 알리게 된다.³⁾ 이 후 영화음악은 음향, 대사(음성) 등과 함께 영화의 사운드를 구성하는 핵심요소로 영화의 내러티브를 창조하는 데 큰 역할을 맡게 된다.

3) 질 무엘릭(Gilles Mouëllic) 『영화음악』, 박지희 역 (서울: 이화여자대학교출판부, 2006), pp. 15-29

본 글은 음악을 비롯한 영화의 사운드가 영화의 내러티브와 어떤 관계를 맺고 있는지를 살펴보기 위해 기획되었다. 분석대상으로는 <버드맨(Birdman)>(2014)을 선택하였다. <버드맨>은 영화의 사운드가 디제시스(diegesis)와 비디제시스(non-diegesis)를 넘나들며 내러티브를 완성하는데 중요한 역할을 하고 있는 텍스트이다. 분석에 앞서 우선 영화음악에 관한 이론적 관점을 통시적으로 간단히 정리하였다. 이를 통해 영화음악에 관한 이론이 다른 영화이론 및 영화 매체의 기술적·산업적 발전에 맞추어 변화하고 있음을 확인하였다. 분석은 <버드맨>의 영화음악을 비롯한 사운드가 디제시스, 비디제시스적인 차원에서 어떻게 기능하고 있는지를 편집, 촬영, 미장센 등의 영화의 이미지 구성 요소들과의 관계를 통해 확인하였다.

II. 영화음악에 관한 이론적 흐름

영화의 탄생부터 1948년 파라마운트 판결(Paramount Consent Decrees)⁴⁾로 고전적 할리우드 시스템의 균열이 시작되기까지 영화는 뉴미디어로 자신의 매체성을 확립했다. 이 시기에 우리가 알고 있는 ‘영화’의 전형적 특성들이 만들어졌다. 고전 영화 이론으로 정리할 수 있는 논의들이 새롭게 등장한 영화의 매체성을 정의하기 위해 전개되었다.

고전 영화 이론에서 영화의 매체성은 주로 이미지를 중심으로 탐구되었다. 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)은 영화의 이미지와 현실의 이미지와의 근본적인 차이로 인해 발생하는 영화의 예술적 차원을 논의했으며, 앙드레 바쟁(Andre

4) 미국의 영화산업이 고안해 낸 스튜디오 시스템이 위법이라는 연방 대법원의 판결을 의미한다. 미국의 5대 스튜디오(파라마운트, MGM, RKO, 이십세기 폭스, 워너브라더스)와 3대 마이너 스튜디오(컬럼비아 픽처스, 유니버설 스튜디오, 유나이티드 아티스츠)가 수직계열화를 통해 ‘제작-배급-상영’을 독점하는 것을 막은 이 판결로 할리우드 영화 산업은 격변한다.

Bazin)은 영화의 근본적 예술적 가치는 현실을 이미지로 그대로 담아내는 특성에서 나오며 롱테이크(the long take)와 딥포커스(deep focus)를 통해 완성된다고 주장하였다. 두 이론가의 관점은 ‘영화가 세계를 어떻게 이미지로 재현하는가?’에 대한 상반된 이론의 흐름을 대표하는 사례이다.

영화에서 음악을 비롯한 사운드에 관한 이론적 접근은 푸도프킨(Vsevolod I. Pudovkin)과 에이젠슈테인(Sergei M. Eizenshtein)이 <재즈싱어>의 개봉 이듬해 발표한 <유성영화선언>(1928)과 함께 시작되었다. 에이젠슈테인과 푸도프킨은 몽타주 이론의 관점에서 사운드를 이해한다. 그들은 이미지와 사운드의 불일치를 통한 새로운 의미 창출의 가능성을 적극적으로 주장한다. 이미지 안에서 발생하는 충돌의 몽타주가 이미지와 사운드라는 서로 다른 영화의 층위에서도 발생할 수 있고 이를 수직적 몽타주로 설명한다. 그들은 사운드가 영화의 의미 구성에 중요한 요소임을 인지하고 이미지를 기준으로 사운드가 이미지와 부합{평행주의(parallelism)}하느냐 충돌{대위법(counterpoint)}하느냐에 따라 의미가 다르게만 들어질 수 있음을 주장하였다.

사운드에 관한 두 사람의 관점은 아르하임, 벨라 발라즈(Bela Balazs), 지그프리트 크라카우어(Siegfried Kracauer) 등의 고전주의 영화이론가들에게서도 발견된다. 그들도 역시 음악을 포함한 사운드의 사용을 ‘평행주의----대위법’의 스펙트럼에서 사유하였다. 영화의 이미지가 표현하고자하는 의미를 사운드의 사용을 통해 반복, 강화할 경우에는 평행주의가, 이미지의 의미와는 다른 모티프의 사운드를 사용해 ‘이미지 vs 사운드’의 불일치를 일으켜 새로운 의미의 차원을 제시하는 경우에는 대위법으로 사운드의 사용을 이해하였다.⁵⁾

영화의 이미지에 관한 고전 이론이 이미지와 현실의 관계를 어떻게 이해하고 있느냐에 따라 전개되었다면, 영화의 음악을 포함한 사운드에 관한 고전 이론은 사운드가 이미지와 어떤 관계맺기를 하고 있느냐를 기준으로 전개되었다.

1950~60년대 영화는 산업적·이론적인 측면에서 커다란 전환점을 맞이한다. 할

5) 한상준, 앞의 책, pp. 22-27

리우드 스튜디오 시스템의 균열, 컬러 텔레비전의 등장 등의 산업적 변화는 새로운 영화적 시도를 용인해주는 유연한 환경을 제공해주었다. 프랑스의 누벨바그, 미국의 뉴 아메리칸 시네마 등 'new-'로 묶을 수 있는 영화적 실험들이 전 세계에서 약간의 시차를 두고 연속적으로 발생한다. 영화이론도 1960년대 후반에 이르러 큰 변화를 맞이한다. 유럽의 영화이론이 미국으로 유입되고 학문화된 영화학은 대학 등의 교육 및 연구기관의 정규 프로그램이 된다. 사이트 앤 사운드, 스크린, 카이에 뒤 시네마 등 영화 전문 저널을 통해 이론적 글쓰기가 활발해진다. 마르크스 주의, 구조주의, 기호학, 정신분석학 등의 새로운 이론적 틀로 영화를 해석하려는 시도도 활발해진다.

1970~80년대에는 기존의 이미지와 사운드의 '평행주의---대위법' 관계에서 벗어나 사운드와 영화음악에 관한 새로운 이론적 접근이 활발해진다. 이미지 중심의 접근방식, 이미지와 사운드의 대응의 정도를 '평행주의---대위법'의 스펙트럼에서 논의하는 것에 관한 근본적 질문 등을 통해 사운드와 영화음악에 관한 새로운 논의들이 전개된다.

어윈 바젤런(Irwin Baselan)은 이미지의 시각적 특성과 음악의 청각적 특성이 가질 수밖에 없는 근본적 차이로 인해 평행주와 대위법의 대립은 무의미하다고 주장한다. 바젤런은 이미지와 음악이 완벽하게 대응하는 것은 불가능하며 항상 모호성의 영역은 존재한다고 주장한다. 그는 시각적 이미지는 음악처럼 형식적 요소에 의해 약호화되기 어렵기 때문에 이미지와 음악의 대응의 정도를 정확히 측정할 수 없다고 주장한다. 이러한 변화의 흐름 위에서 이미지와 사운드(음악)를 어느 부분이 우월한 것이 아닌 상호의존적인 관계로 파악하려는 관점이 채택된다. 이미지와 사운드(음악)와의 관계에 관한 접근보다는 사운드(음악)와 영화의 내러티브의 관계로 이론적 관점의 이동이 발생한다. 1980년대 이후 영화 음악 연구들은 대부분 음악과 영화의 내러티브와의 관계를 다루고 있다.⁶⁾

6) 한상준, 앞의 책, pp.28-31

Ⅲ. 영화음악 및 사운드의 기능

영화에서 사운드와 영화음악은 영화 속 이야기 세계 안(디제시스/diegesis)과 밖(비디제시스/non-diegesis)을 넘나들며 내러티브를 완성시키는 중요한 역할을 수행한다. 관객은 영화가 제공하는 사운드와 영화음악의 출처가 디제시스와 비디제시스인지 구분해서 받아들이지는 않는다. 관객에게 영화음악 및 사운드는 시각 이미지와 함께 관객의 스토리 추론 과정에 활용되는 청각 정보로 통합되어 수용된다.

영화에서 사운드는 대사, 음향{앰비언스(ambience), 폴리(foley), 사운드이펙트(sound effects) 등}, 음악 등이 있다. 영화의 사운드디자인은 “내러티브가 담고 있는 ‘정보’를 가치 있게 구현하고, 그 ‘감정’을 효과적으로 담아내며, 그 ‘의미’를 창의적으로 구현하여 영화의 예술성을 높이는 역할을 한다.”⁷⁾ 영화의 사운드 요소들은 완전히 분리되어 수집 및 창작된 후 편집 등의 후반과정을 통해 영화 속 이야기 세계 안의 내러티브 요소로 배치된다.

영화의 내러티브는 기본적으로 인물(character), 사건(accident), 배경(setting), 액션(action)의 조합으로 진행된다. 인물이 액션을 통해 사건과 관계를 맺는 순간 이야기는 앞으로 나아간다. 배경은 ‘인물-액션-사건’의 조합으로 진행되는 이야기 세계의 밑그림 역할을 한다. 영화의 음악을 포함한 사운드는 인물, 액션, 사건, 배경 요소와 그 요소들의 조합 과정에서 내러티브를 완성시키기 위한 역할을 수행한다.

7) 이동환 “영화 사운드디자인의 내러티브 기능연구.” 『한국콘텐츠학회논문지』 13(12) (2013), p. 628.

<표 2> 영화음악의 주요 기능

	기능	비고
디제시스적 측면	①음향으로서의 기능	- 소스 뮤직 (source music) ⁸⁾ - 공간감의 표현
	②아이러니 창출의 효과	- 내러티브와 충돌하는 음악의 사용
	③직접적 내러티브 진행	- 주제, 인물의 심리 등을 등장인물이 직접적으로 표현하는 음악
비디제시스적 측면	④시공간적 배경의 확인	- 음악을 통해 배경을 설명
	⑤인물의 내부 심리 및 상황의 숨겨진 의미 창출	- 상황의 숨겨진 의미를 음악을 활용해 드러냄
	⑥순수한 배경음악	- 관객이 의식하지 못하는 사운드로 기능하는 음악
	⑦내러티브의 연속성 부여	- 몽타주 시퀀스의 연속성 창출
	⑧감성적 토대의 구축	- 작품 전체의 감정적 톤을 유지시킴
	⑨내러티브 진행 속도의 조절	- 영화의 리듬감을 창출
	⑩인물의 상징	- 라이트모티프(Leitmotiv) ⁹⁾ 의 음악

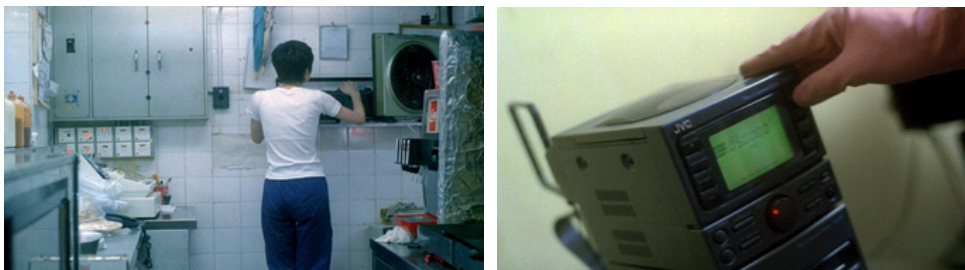
참고 : 한상준, 앞의 책, pp.129-151

8) 소스뮤직은 디제시스 세계 안에 존재하는 음악을 의미한다. 영화 속 이야기 세계 안에 존재하는 배우가 라디오를 틀면 나오는 노래, 결혼식 장면에서 영화 속 인물이 직접 부르는 축하 등을 들 수 있다.

9) 악극이나 표제음악 등에서 곡 중의 주요인물이나 사물, 특정한 감정을 상징하는 동기를 취하는 악구를 이르는 용어이다. 영화음악에서 라이트모티프는 특정 인물이나 시퀀스의 주제를 상징하는 테마음악을 의미한다. 바그너(Richard Wagner)는 라이트모티프를 이용해 음악이 강조되는 오페라가 아닌 새로운 형식의 음악극인 악극을 만들었다. 악극의 음악 활용방식은 영화음악의 기본 구조에 많은 영향을 미쳤다.

<표 2>는 영화음악의 기능을 디제시스적·비디제시스적 측면에서 정리하고 있다. 영화음악은 이미지와 함께 혹은 독자적으로 내러티브를 실현시킨다. 영화음악은 내러티브 세계의 팝진성을 만들어내는 음향 및 배경음악의 역할(①,④,⑥), 인물의 심리를 드러내거나 인물을 상징하는 역할(⑤,⑩), 작품 전체의 정서를 드러내는 역할(⑧), 내러티브의 리듬을 조절하는 역할(③,⑦,⑨), 내러티브와의 충돌을 통해 아이러니나 또 다른 차원의 리얼리티를 창조하는 역할(②,⑤) 등을 수행한다. 영화음악의 각 기능은 독립적으로 작동하기도 하지만 여러 기능이 통합되어 내러티브 실현에 기여하기도 한다.

<그림 1> 영화음악의 복합적 기능 : <중경삼림(重慶森林)>(1995)



출처: <중경삼림> 이미지 캡처

기존 음악을 영화음악으로 가장 잘 사용하는 감독 중 한 명인 왕가위/왕가위(王家卫)¹⁰⁾의 <중경삼림>은 내러티브 실현에 영화음악이 매우 적극적으로 그리고 통합적으로 개입하는 사례이다. 영화의 두 번째 에피소드에서 빈번하게 들리는

10) 왕가위와의 인터뷰집을 냈던 존 파워스(John Powers)는 왕가위 영화에서 영화음악의 역할을 다음과 같이 언급하고 있다. “영화에 리듬을 부여하고, 분위기를 조성하며, 등장 인물의 감정을 강조하거나 뒤튼고, 혹은 인물을 관찰하는데 공감각적인 활기를 주기 위해 그(왕가위)는 음악을 사용한다. 그의 영화는 고전적인 의미에서 멜로드라마틱하다. 즉, 음악(그리스어로 ‘멜로스’)과 드라마가 어우러졌으므로.....(중략)...” 왕가위(王家卫)·존 파워스(John Powers) 『왕가위 영화에 매혹되는 순간』, 성문영 역(서울: 씨네21북스, 2018), p. 38

마마스 앤 파파스(Mamas And Papas)의 <캘리포니아 드림(California Dreamin')>(1965)은 페이라는 인물(그림 1의 여성)을 상징하는 테마음악 역할을 하는 동시에 소스 뮤직인 음향으로 기능한다. <그림 1>에서 확인할 수 있듯이, 영화는 페이가 패스트푸드점과 경찰 663의 아파트를 청소할 때 이 노래를 플레이하는 쇼트를 관객에게 보여준다. 또한 이 음악은 작품 전체의 감정적 톤을 유지하거나 영화의 리듬감을 창출하는 역할도 한다. <중경삼림>에서 <캘리포니아 드림>은 디제시스적 이야기 세계 안에 존재하지만 디제시스적 측면뿐만 아니라 비디제시스적 측면에서도 내러티브 실현을 위해 기능하고 있다.

IV. 음악과 사운드, 내러티브를 견인하다 : <버드맨>

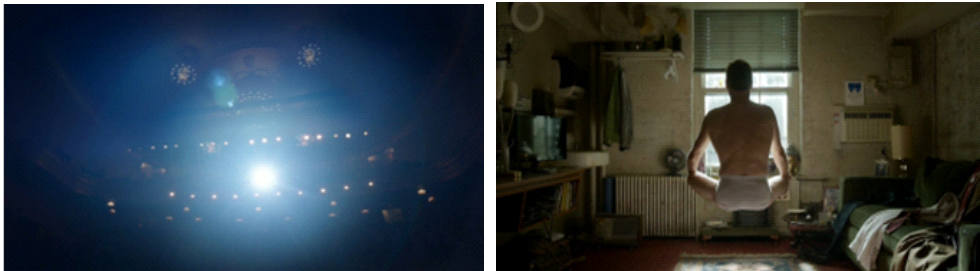
1. 내러티브와 이미지 연출 : 롱테이크 싱글쇼트효과

영화 <버드맨>은 슈퍼히어로 ‘버드맨’ 역할로 톱스타에 올랐으나 인기는 떨어지고 삶에 대한 열정도 잃어가는 할리우드 스타 리건 톰슨(마이클 키튼/Michael Keaton)의 이야기이다. 리건은 레이먼드 카버(Raymond Carver)의 소설 <사랑에 대해서 말할 때 우리들이 하는 이야기(What we talk about when we talk about love)>(1981)를 원작으로 하는 동명의 연극으로 브로드웨이 무대에 진출하려 한다. 하지만 버드맨(할리우드/거짓/가면/무기력/과거와 현재)에서 벗어나 삶의 진정한 가치를 연극 공연(브로드웨이/진실/정체성/활력/미래)을 통해 회복하려는 리건의 노력은 계속된 사고와 내적 갈등으로 좌초를 거듭한다. 영화는 리건이 연극을 준비하고 첫 공연을 하는 기간 동안에 뉴욕 브로드웨이 세인트 제임스 극장과 거리에서 일어나는 에피소드를 다루고 있다.

<표 3> <버드맨>의 전체 쇼트 구성

	쇼트(러닝타임)	내용
Title sequence	타이틀 쇼트	제목 및 원작 정보 제공
Prologue shots	1~3(27초)	바닷가 죽은 해파리, 유성
Main shot	4(101분)	연극 준비~첫 공연 엔딩
Flashback shots	5~15(43초)	유성, 드럼 악대, 텅빈 무대, 텅빈 대기실, 죽은 해파리, 슈퍼히어로들
Epilogue shot	16(8분13초)	입원실 천장 환풍구~창문 밖을 내다보는 샘
Ending sequence	엔딩 쇼트	엔딩 자막

<그림 2> <버드맨>의 4번째 쇼트의 시작과 끝



출처: <버드맨> 이미지 캡처

<버드맨>은 타이틀, 엔딩 시퀀스를 제외하면 총 16개의 쇼트로 구성된다. 영화에서 가장 두드러지는 이미지 연출의 특성은 롱테이크의 환영을 심어주는 촬영 및 편집기법이다. 영화의 전체 내러티브는 관객에게 롱테이크 싱글쇼트로 여겨지는 4번째 쇼트에서 대부분 진행된다.¹¹⁾ 4번째 쇼트는 119분의 러닝타임 중 약 101

11) <버드맨>의 4번째 쇼트는 롱테이크 혹은 숏 테이크(the short take)들을 보이지 않게 접합시킴으로써 영화를 싱글쇼트 영화인 것처럼 보이게 만든다. 류재형은 이러한 효과

분 정도를 차지하고 있다.<그림2>

4번째 쇼트(이하 메인 쇼트)는 리건이 대기실 겸 숙소로 사용하는 곳에서 공중 부양을 하는 뒷모습으로 시작해 첫 공연이 끝나고 관객의 기립박수가 울려 퍼지는 극장 위로 카메라가 이동하면서 끝난다. 이 메인 쇼트는 뉴욕 브로드웨이의 세인트 제임스 극장, 브로드웨이 거리, 뉴욕 퀸스에 있는 아스토리아 스튜디오 세트에서 핸드헬드(handheld), 패닝&리패닝(panning & re-panning), 스크리닝(screening), 블랙/화이트-아웃(black/white-out) 기법 등으로 촬영한 후 디지털 특수효과를 결합해 하나의 롱테이크 쇼트처럼 보이게 구성되었다.¹²⁾

<버드맨>의 메인 쇼트의 싱글쇼트효과(single shot effect)는 영화의 전체 내러티브의 주제와 긴밀하게 연결되어있다. 스튜디오 세트장(백스테이지), 세인트 제임스 극장(무대), 브로드웨이(거리)의 세 개의 공간은 싱글쇼트효과로 하나의 공간으로 연결된다. 영화를 보는 관객들은 ‘백스테이지-무대-거리’의 세 개의 공간이 한 무대 위에서 펼쳐지는 한 편의 연극을 보는 듯한 경험을 하게 된다.¹³⁾ 물론 영화적 이미지 연출로 인해 관객은 카메라의 움직임에 따라 시선을 자유롭게 이동하고 디지털 특수효과로 창출한 비현실적 장면에서 마술적 리얼리즘¹⁴⁾을 느끼기도 하지만 이 모든 시각적 경험은 싱글쇼트효과로 하나로 연결된다.

싱글쇼트효과를 창출하는 이미지 연출은 리건의 모든 행동이 하나의 연속선상에 놓여있음을 상징하고 있다. 자연인 리건의 삶, 버드맨 캐릭터로의 삶, 연극을

를 ‘싱글쇼트효과’라 명명하였다. 류재형, “<버드맨>의 싱글 쇼트 효과 : 사실주의 미학과 환상.” 『씨네포럼』 23 (2016), p. 76.

12) 김영준·민대진 “<버드맨>의 롱테이크 기법 분석.” 『영상문화콘텐츠연구』 13 (2017)

13) <버드맨>의 싱글쇼트효과를 활용한 공간 연출은 연극 <노이즈 오프(Noise Off)>의 세트 연출의 영화적 버전으로 해석할 수도 있다. <버드맨>의 싱글쇼트효과는 <노이즈 오프>가 ‘무대-백스테이지’ 공간을 동시에 표현하기 위해 세트를 180도 뒤집는 세트 연출과 동일한 목표를 가진다. <버드맨>의 메인 쇼트는 ‘백스테이지-무대-거리’라는 하나의 거대한 세트 위에서 펼쳐지는 액자형식의 한 편의 연극을 한 호흡으로 담아내고 있다.

14) 허은희 “<버드맨>의 마술적 사실주의 - Arena와 Mask(Persona), 그리고 롱테이크.” 『현대영화연구』 24 (2016)

준비하는 배우 및 연출가로의 삶 그리고 실제 무대 위에 서있는 배우로의 삶은 리건이 욕망하는 데로 완전히 분리되지 않는다. 리건이 벗어나려고 하는 ‘과거의 리건’은 ‘현재의 리건’을 형성하는 자양분이며 ‘미래의 리건’의 행동은 리건의 과거와 현재의 삶의 누적된 결과물임을 영화는 싱글쇼트효과로 표현해내고 있다. 알레한드로 곤잘레스 이냐리투(Alejandro González Iñárritu) 감독이나 촬영을 맡은 엠마누엘 루베즈키(Emmanuel Lubezki)는 싱글쇼트효과가 내러티브의 주제를 드러내는 핵심 이미지 연출이었음을 밝히고 있다.

“촬영 전에 모든 것을 철저하게 준비하고 디자인했다. 시간과 공간의 분리가 영화의 본질인데 이번에는 분리시키지 않도록 했다. 마치 라이브 공연을 하는 것 같다.”

(알레한드로 곤잘레스 이냐리투)

“생각해보면 삶은 하나의 연속이다. 그런 의미에서 컷 없이 영화를 진행하는 것이 어찌면 이 이야기의 리듬을 관객들이 가장 잘 이해할 수 있는 방법인 것 같았다.”

(엠마누엘 루베즈키)¹⁵⁾

결국 메인 쇼트의 마지막 부분인 연극의 피날레에서 리건은 자신의 코에 실탄을 발사한다. 슈퍼히어로 영화와 브로드웨이 연극, 연극과 현실, 과거와 현재, 버드맨과 리건, 가짜와 진짜는 구분되는 것이 아니라 서로 연결되어 삶을 구성하고 있음을 리건은 자신의 코를 잃으면서 깨닫게 된다.

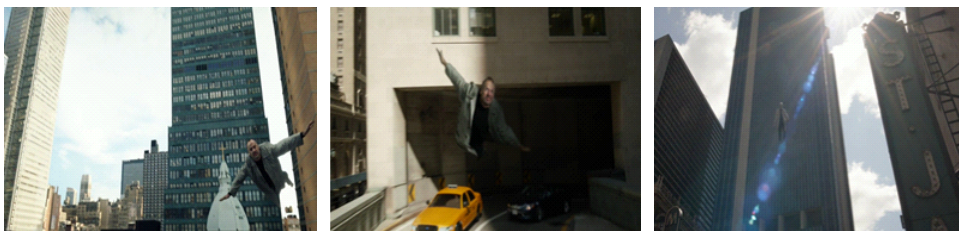
15) 와이드커버리지, ‘아카데미 촬영상’ <버드맨> ‘롱테이크’ 촬영 어떻게 이루어졌나, 2015.03.06. <http://www.widecoverage.co.kr/news/article.html?no=25150>

2. 내러티브와 사운드 및 음악 연출:

드럼 솔로로 내러티브 리듬 만들기

<버드맨>의 음악은 크게 드럼 솔로 연주 부분과 기존의 클래식 음악의 사용 부분으로 나눌 수 있다. 클래식 음악은 주로 연극 공연의 배경음악과 리건이 뉴욕의 거리를 비행하는 장면 등의 마술적 리얼리즘의 상황에 사용되었다. 라흐마니노프(Sergei Rachmaninoff)의 제2번 교향곡 2악장 알레그로 몰토(Symphony No. 2 in E minor, Op. 27 - II Allego Molto)는 리건의 비행 테마음악으로 영화에서 가장 아름다운 장면을 만들어 낸다. 비디제시스적 측면에서 영화음악이 사용되는 대표적인 사례로 리건의 내부 심리와 영화 전체의 감성적 토대를 구축하고 있다. 이 곡은 영화의 에필로그 쇼트의 마지막 부분에서 다시 사용된다. 리건이 창문 밖으로 날아다니는 새들을 바라보는 순간 다시 들리는 이 교향곡은 리건의 다음 행동을 예측할 수 있게 해준다. 리건을 상징하는 라이트모티프의 음악으로도 해석할 수 있다.

<그림 3> 라흐마니노프의 제2번 교향곡 2악장 알레그로 몰토와 리건의 비행



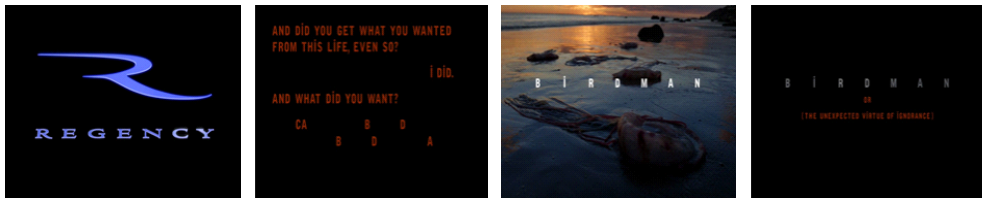
출처: <버드맨> 이미지 캡처

<버드맨>의 음악 연출에서 가장 두드러지는 특징은 안토니오 산체스(Antonio Sánchez)의 드럼 솔로가 영화의 전체 내러티브를 이끌어 가고 있다는 점이다. 영화는 산체스의 드럼 연주를 준비하는 소리가 들리는 드럼 솔로곡인 <Get

Ready>로 시작하여 <The Anxious Battle for Sanity>와 함께 끝이 난다.

<Get Ready>는 영화의 배급사인 폭스서치라이트 픽처스(Fox Searchlight Pictures) 로고(logo) 다음 쇼트인 제작사 리젠시 엔터프라이즈(Regency Enterprises) 로고 쇼트와 함께 시작된다. 이어지는 타이틀 시퀀스에서는 드럼의 리듬에 맞춰 제목, 원작 정보가 배치된다. 연극의 막이 오르기 전 극장에 음악이 먼저 들리는 것처럼 <버드맨>은 프롤로그 쇼트가 시작되기 전부터 드럼 연주가 들리기 시작한다.

<그림 4> 드럼 리듬에 따라 배치되는 타이틀 시퀀스 문자 텍스트



출처 :<버드맨> 캡처 이미지

타이틀 시퀀스에서 시작된 드럼 솔로는 대사, 사운드이펙트, 앰비언스 등에 따라 어떤 장면에서는 들리지 않기도 하지만 필요할 때마다 꾸준히 사운드 전면에 등장한다. 리건이 이동하는 장면, 내적 갈등에 시달리는 장면, 버드맨의 목소리가 들리는 장면 등에서 드럼 솔로는 관객의 청각을 강하게 자극한다. 마지막 드럼 솔로는 에필로그 쇼트의 후반부부터 다시 들리기 시작하고 엔딩 시퀀스의 마지막까지 뉴욕 거리의 현장 앰비언스와 함께 이어진다. 영화는 드럼 연주와 함께 엔딩을 맞이한다.

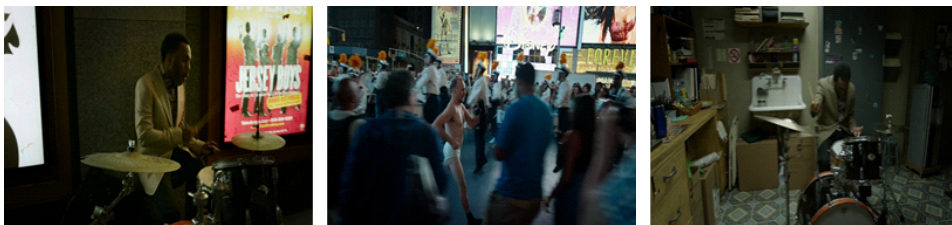
<버드맨>이 싱글쇼트효과라는 이미지 연출을 통해 인간의 삶과 그 안에서의 행동이 하나의 연속선상에 놓여있음을 관객에게 보여주려고 했다면 안토니오 산체스의 드럼 솔로는 영화 전체의 내러티브의 진행 속도를 조절하고 있다. 영화의 물리적인 영상 속도는 1초에 24프레임으로 일정하게 전달되지만 관객은 드럼 솔

로의 리듬 변화에 맞추어 영화를 리드미컬하게 수용하게 된다.

“나는 드럼 연주가 영화의 내적 리듬을 불어넣어 줄 것이고 관객은 (자연스럽게) 그 흐름을 따를 것이라고 생각했다.”

(알레한드로 곤잘레스 이타리투)¹⁶⁾

<그림 5> <버드맨>의 메인 쇼트에서 드럼 연주 장면들



출처 : <버드맨> 이미지 캡처

이는 초기 영화 관람 환경에서 피아노 등의 라이브 연주 악기가 했던 역할과 유사하다. <버드맨>의 관객들은 영화관 저 편에서 누군가가 드럼 연주를 하는 듯한 기분을 느끼며 영화를 관람하게 된다. 앰비언스 사운드디자인을 통해 드럼 연주는 영화 속 이야기 세계인 디제시스적 시공간에 존재하기도 하고 영화 밖에 위치한 극장 안 관객의 시공간으로 이동하기도 한다. <버드맨>은 디제시스적 시공간에 실제의 드럼 연주 장면들을 삽입함(그림 5)으로써 디제시스와 비디제시스적 차원을 넘나들 수 있는 영화음악의 독특한 특성을 잘 활용하고 있다. 알레한드로 감독은 싱글쇼트효과로 ‘백스테이지-무대-거리’를 끊어지지 않는 하나의 시공간으로 묶어냈을 뿐만 아니라 드럼 연주 음악을 통해 그 시공간의 안팎을 넘나들며 내러티브의 리듬을 조절하고 있다.

<버드맨>은 이미지 요소와 사운드 및 음악 요소가 내러티브와 어떻게 연결되어

16) <Birdman> Original Sound track(CD). Milanrecords. 2014

있는지 그리고 ‘이미지-사운드-내러티브’의 상호의존적 관계를 통해 영화의 주제 및 예술성을 어떻게 창조할 수 있는지를 잘 보여주고 있는 사례이다.

V. 나오며

모든 미디어는 그 이전의 미디어와의 재매개(remediation)를 통해 자신의 매체성을 만들어간다. 짧은 동영상 클립에 단순한 구경거리에 불과했던 영화도 다양한 미디어 테크놀로지를 자기화하는 과정을 통해 지금의 영화 미디어의 매체성을 가지게 되었다.

사운드 및 음악의 청각적 요소도 역시 재매개의 과정을 통해 영화의 중요한 부분이 되었다. 극장 안 관객들의 시끄러운 대화와 함께 들리던 피아노 연주 소리로 시작했던 영화와 음악의 관계맺기는 이제 대사, 음향, 음악 등 모든 청각적 요소를 사운드디자인을 통해 내러티브 요소로 배치시키는 정교한 형태로 진화하였다. 영화의 시각적 요소인 이미지가 내러티브 세계를 관객에게 제시한다면 이를 이끌고 나가는 것은 사운드 및 음악의 청각적 요소이다. 영화를 보는 관객은 이미지 연출을 통해 구현된 영상을 중심으로 내러티브 세계를 이해한다고 생각한다. 하지만 영화 전체 내러티브의 리듬을 만들어내고 관객에게 깊은 감정적 울림과 강력한 인상을 심어주기 위해서는 영화음악을 비롯한 영화의 청각적 요소가 작동해야 한다.

<버드맨>의 드럼 솔로는 내러티브를 견인하는 영화음악의 기능을 영화의 시작부터 끝까지 들려준다. 관객은 드럼의 비트와 리듬에 맞춰 영화 속 리건의 삶을 들여다본다. 물론 롱테이크 싱글쇼트효과로 인해 한 번의 끊김 없이 말이다. 영화 미디어의 이미지와 사운드의 화학반응은 이렇게 발생한다.

참고문헌

- 김영준·민대진. “<버드맨>의 롱테이크 기법 분석.” 『영상문화콘텐츠연구』 13집 (2017) pp. 131-151
- 도널드 서순(Donald Sassoon) 『유럽문화사 Ⅱ - 1830~1880』, 오숙은 외 역 서울: 뿌리와 이파리, 2012
- 류재형. “<버드맨>의 싱글 쇼트 효과 : 사실주의 미학과 환상.” 『씨네포럼』 23호 (2016) pp. 75-110
- 왕가위(王家卫)·존 파워스(John Powers) 『왕가위 영화에 매혹되는 순간』, 성문영 역 서울: 씨네21북스, 2018
- 이동환. “영화 사운드디자인의 내러티브 기능연구.” 『한국콘텐츠학회논문지』 13권 12호 (2013) pp. 626-637
- 질 무엘릭(Gilles Mouëllic) 『영화음악』, 박지희 역 서울: 이화여자대학교출판부, 2006
- 한상준 『영화음악의 이해』, 서울: 한나래, 2000
- 한스 크리스찬 슈미트(Hans-Christian Schmidt) 『영화음악의 실제』, 강석희·김대웅 역 서울: 집문당, 2001
- 허은희. “<버드맨>의 마술적 사실주의 - Arena와 Mask(Persona), 그리고 롱테이크.” 『현대영화연구』 24호 (2016) pp. 299-330

[음반]

<Birdman> Original Sound track(CD). Milanrecords. 2014

[기사]

와이드커버리지, ‘아카데미 촬영상’ <버드맨> ‘롱테이크’ 촬영 어떻게 이루어졌나, 2015. 03. 06.

<http://www.widecoverage.co.kr/news/article.html?no=25150>

[영화]

알레한드로 곤잘레스 이냐리투(Alejandro González Iñárritu)의 2014년 영화 버드맨(Birdman)

ABSTRACT

A Study on the Relationship Between Cinema and Sound(film Music) : Focusing on *Birdman*

Chae Hee Sang

Associate Professor, Division of Advertising, PR & Visual Communication
Hanshin University

The purpose of this thesis is to analyze how the sound of movies including music plays a role in the narrative execution of movies. *Birdman*(Alejandro González Iñárritu, 2014), in which film music is actively involved in narrative execution, was selected as the analysis text. Prior to the analysis, the theoretical flow of film music was summarized. In classical film theory, theories about music and sound developed on the spectrum of ‘parallelism-counterpoint’ based on how sound relates to images. After the 1980s, a radical change took place in the theoretical perspective of film music. The shift of perspective from the ‘parallelism-counterpoint’ relationship between image and sound to an interdependent relationship between image and sound has changed the direction of the study of film music. Currently, most of the studies related to film music deal with the relationship between music and sound and the narrative of the film.

The most striking feature of *Birdman*'s use of music is that the drum solo leads the whole narrative of the film. The drumming of Antonio Sánchez adjusts the rhythm of the narrative through the ambience

sound design, crossing the time and space of diegesis in the film and the time and space of the audience inside the theater outside the film. The audience looks into Regan's life in the movie according to the beat and rhythm of the drum solo. Regan's life is expressed through the single shot effect, telling us that 'Life is a process that lies on one continuous line'. *Birdman* demonstrates the role of film music in movies through the elaborate relationship of 'image-sound-narrative'.

Keyword: film music, sound, Birdman, narrative execution, Antonio Sánchez