

문재홍(폴리아티스트)

상상의 느낌이 소리로 표현될 때 강렬한 희열을 맛본다

폴리아티스트의 작업실은 화개장터다. 없는 거 빼고 다 있는 시장, 박물관 같다는 느낌도 있다. 민속촌 박물관에서 본 듯한 물건들이 작업실을 가득 메워, 빌하나 디딜 틈도 없이 빼곡하게 자리 잡았다. 다양한 소리를 표현하려다 보니 필요한 물건들이 많아지고, 하나 둘 모으기 시작하면서 이제는 사무실마저 점령해 버렸다.

문재홍 폴리아티스트는 이놈들과 어떤 대화를 할까. 상상의 느낌이 소리로 표현돼 함께 희열하는 순간을 노래하고 있을까. 이들의 온몸으로 부딪히는 소리의 대화를 들어보자.



폴리아티스트



'폴리'라고 하는 단어는 1930년대에 유성영화가 나오면서 '잭 폴리(미국)'라는 사람이 영화 주변의 일들을 하다가 소리의 필요성을 느끼고 소리를 입히는 작업을 본격화했어요. 최초의 인물은 아니지만 소리와 관련해 너무나 중요하고 많은 일들을 했기 때문에 그 사람의 이름을 따서 전 세계에서 소리를 만드는 사람을 '폴리아티스트'라고 부르고 있어요.

'아티스트'라는 단어가 붙은 건 소리가 전혀 없는 상태에서 창조해내는 작업이라서 그런 것 같아요. 어떤 사람이 지나가면서 나는 소리만 흉내 냈다면 아티스트라는 말이 붙이 않았을 거예요. 영화의 전체적인 맥상이라든지, 배우들의 감정 등을 소리를 이용해 표현해 내기 때문이죠. 예를 들어, 사랑하는 사람에게 간다든지, 죽이러 간다든지 하는 상황에서 발걸음의 정도, 옷깃을 스치는 바람의 기분을 소리로 표현하는 거죠. 감정을 소리로 표현한다는 것이 중요한 것 같아요.

폴리아티스트의 길

시작은 연극영화과를 전공하면서 영화감독이나 촬영에 관심을 갖고 준비하고 있었어요. 군 제대 후 분위기가 아날로그에서 디지털로 전환하던 시기로 저에게도 혼돈이 있어요. 한참을 낯설어 하다가 감독의 길을 가려니 그 기다림이 지친다는 생각이 들었어요.

그러던 중 지인께서 폴리아티스트라는 분야가 있다며 많은 조언을 해주셨어요. 재미있는 분야라는 생각으로 지속적인 관심을 갖고 공부하던 시기에 영화진흥위원회(영진위)에서 폴리아티스트 교육과정 대상자들을 선별하는 기회가 찾아왔죠. 거기에 선발되면서 공부에 집중하고 본격적인 폴리아티스트의 길을 걷게 됐죠.

기억에 남는 작품



우리나라는 폴리아티스트의 분야가 작아서 몇몇 기획사가 한국 영화의 대부분을 나눠서 작업한다는 것이 맞을 것 같아요. 그러다 보니 그동안 많은 작품들을 했는데 그래도 한 작품을 다 맞아서한 입봉작이겠죠. 빙우(氷雨, 2003)라는 작품인데, 얼음조각에 사용되는 대형 얼음으로 세트장을 꾸며서 제작했던 작품이에요. 그 후로 여러 작품을 했는데, 최근 흥행작으로는 '국가대표'가 있고, '세븐데이즈', '빙자전' 등이 있어요. 한국 영화가 연간 100~120편 가량 제작으로 영화시장이 작은데다가 폴리아티스트의 영역은 더욱 작아요. 그래서, 4~5개 중에 하나는 작업을 하니까 작품을 일일이 나열하기가 힘드네요.

폴리아티스트의 매력

감독님들이 소리에 대한 느낌을 끝없이 이야기하는데, 그런 과정을 막상해 나가는 작업이 매력적이에요. 짜릿함을 준다고 할 수 있는 측면인데, 어떤 느낌의 소리를 요청받았을 때 제 머릿속에 그려지고 상상되던 것을 소리로 표현해 내고, 요구한 사람도 “그래, 이 느낌이었어”라고 말할 때 희열이 있죠.(^) 어떤 경우는 “자유롭게 해석하고 만들어 주세요”라고 이야기하는 분들이 있는데, 내가 해석한데로 나의 소리를 작품 곳곳에 녹여 넣는 과정이 큰 즐거움을 안기죠.

이렇게 작업한 작품들이 개봉하고, 관객과 함께 영화를 보면서 내가 만든 소리에 관객들이 어떤 반응을 보일까 유심히 보다가 내가 원하는 반응을 보일 때, 내가 느낀 감정을 관객들도 느꼈다는 생각에 머리가 찍 서면서 전율이 몰려와요.

소리를 표현할 때 힘든 점

같은 소리를 지속적으로 오랜 시간 내는 게 힘들어요. ‘국가대표’를 예를 들면, 스키 점프대가 쇠로 되어 있는데, 시작점부터 점프하는 순간까지 영상 앵글은 바뀌는데 소리는 높낮이에 따라 변화를 주면서 계속 이어져야 돼요. 저의 움직임으로 나는 소리는 수음되면 안 되기 때문에 일정한 소리를 오랜 시간 유지하는 것은 힘든 과정이에요. 그리고, 몸에 밀착된 유니폼을 착용한 선수가 상공에서 땅으로 급격하게 추락하면서 몸과 마찰하며 생기는 바람소리는 평상시 접해본 소리가 아니어서 고민했던 기억이 있어요.



새로운 소리 찾기

주위의 사물들을 두드려 보는 습관이 있어요. 거리를 지나다가도 가로등이나 난간 등의 파이프를 수시로 두들겨 보고, 종이상자나 물건들이 쌓여 있으면 밀어서 넘어뜨려도 보고 발로 차보기도 해요. 어떤 소리가 날까 궁금하거든요. 평상시에도 주위에서 발생하는 다양한 소리를 귀 기울여 듣는 것 같아요. 이런 경험이 기억 속에 메모리로 적립되는 거죠.

다양한 물체에 여러 마찰을 주면서 소리를 찾는 경우도 있는데, 바이올린의 활을 다양한 크기와 굵기의 금속체에 마찰시켜보면 정말 다양하고 희한 소리들을 얻을 수 있어요. 한때는 하루 종일 활을 들고 여기저기 문지르고 다닌 적도 있어요.

하나의 소리로 한 장면의 전체 소리를 완성하는 것이 아니에요. 하나씩 작업한 소리를 2~3가지 혼합하여 사용하는 경우가 많은데, 이런 것들이 지속적인 경험에서 나오는 거죠. 어떤 소리에 어떤 소리를 합치면 원하는 느낌의 소리가 나오겠다는 촉이 오는 거죠.

폴리아티스트를 희망하는 자

상담이 오면 일단 하지 말라고 적극적으로 말려요.(^) 이 일을 시작하면서 직업적인 매력은 있지만 친구, 가족, 지인들에게 너무나 소홀해지고, 경제적으로 안정된다고 보장할 수도 없어요. 좋아하는 일을 하더라도 경제적으로 힘들면 나이 들면서 지치게 마련이거든요.

이쪽 계통은 방법론이 없어요. 다양한 재능을 가진 선배들에게 2~3년 몸으로 익히는 방법밖에 없어요. 이런 방식은 피해야 한다고 생각하면서도 그런 다양한 경험이 습득되는 시간을 견디지 못하면 진정한 폴리아티스트의 길을 갈 수 없어요. 저도 처음 배울 때는 일주일에 하루 정도 옷 갈아입으러 집에 가고 작업실에서 살았거든요. 주위의 많은 사람들이 싫어하더라고요. 그래서, 정말 열정이 있고, 배우겠다는 욕심이 없으면 하지 말라고 해요.(^)

앞으로의 바람

통련하고 싶어요.(^) 사무실을 이전할 계획인데, 영화뿐만 아니라 소리와 관련한 다양한 일을 할 수 있도록 확장하려고 해요. 우리나라는 아쉽게도 대부분의 직업들이 젊은 사람들만 하라는 식으로 나이 든 사람들을 물러나게 등 떠미는 성향이 있는 것 같아요.

그런데, 외국을 보면 50~60대에도 지속적으로 하더라고요. 경제적으로 여유롭지 않은 사람들도 자신이 좋으면 일에서 손을 놓지 않더라고요. 그런 모습을 보면서 우리나라가 아쉽다는 생각도 들었고, 좋아하고 즐기면서 할 수 있는 일을 늘어서도 한다면 행복하겠다는 생각을 했어요. 그래서, 통련하고 싶은 바람이 있어요.

