

ACCUVE S³

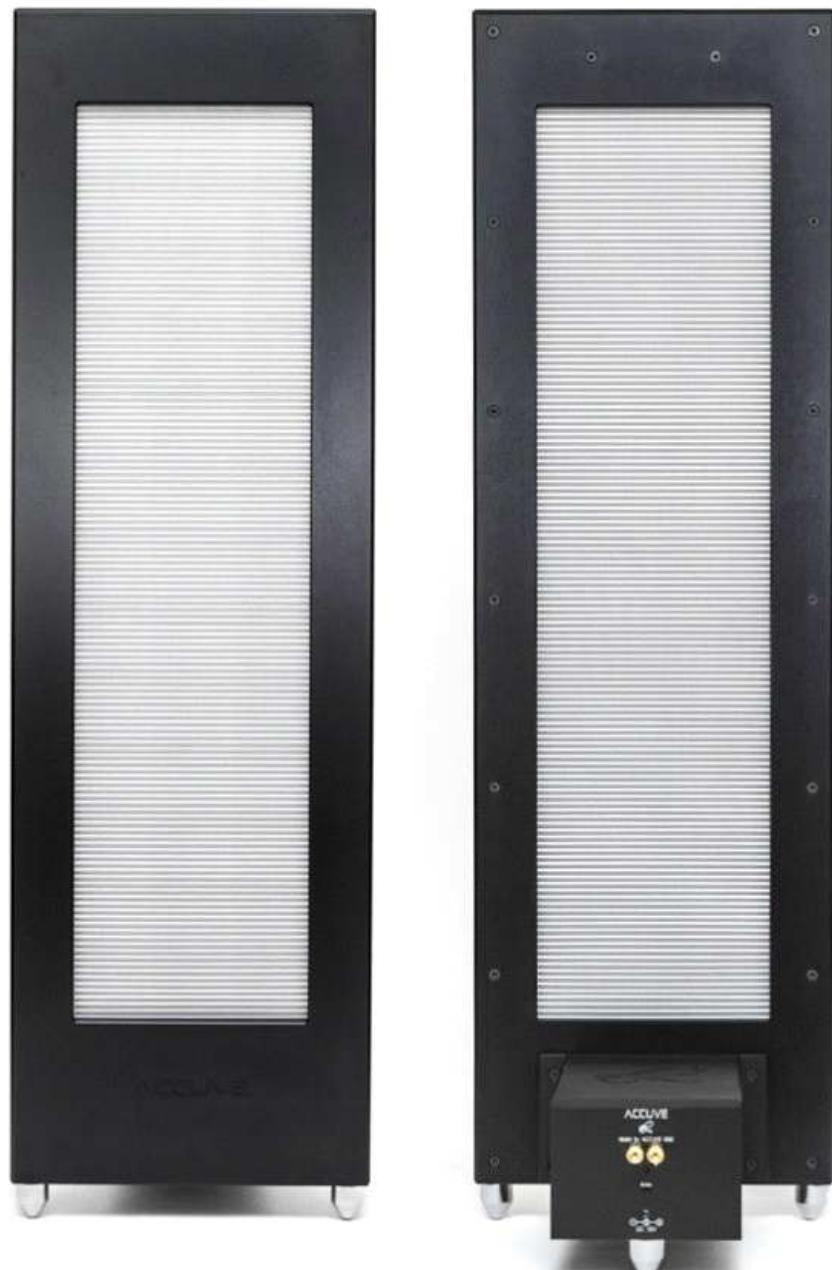
두 개의 문, 천 개의 소리



ACCUVE
S
Electrostatic Loudspeaker

정전형 X 아큐브

가을날의 시원한 바람처럼 소리가 귓전을 때리고 속 지나간다. 차가운 식은 땀을 훔치려다 흠칫 뒤를 보았으나 아무것도 보이지 않는다. 정면엔 그저 넓은 평판이 두 개의 문처럼 가지런히 나를 향해 놓여 있을 뿐이다. 사방은 조용했고 잠시 아이패드를 살펴보았다. 아이패드엔 최근 테스트를 위해 여러 번 재생했던 앨리슨 발섬의 [Paris] 앨범 커버가 덩그러니 그려져 있다. 잠시 지금 현재를 잊은 듯 시간이 멈추어진 것은 저 앞에 놓인 두 개의 문 때문이었다. 마치 지금 내가 놓여있는 이 시공간을 잠시 떠나보내듯 나를 다른 차원의 사운드의 시공간으로 밀어 넣은 것이다.



두 개의 문은 아큐브(ACCUVE)라는 이름으로 내 앞에 나와 마주섰다. 이른바 정전형, Electrostatic Loudspeaker, 줄여서 ESL 이라고 불리는 스피커들은 들을 때마다 소름끼치게 투명하고 입체적인 무대를 만들어놓는다. 때로는 소리의 발음원이 스피커가 아니라 공간 전체에서 흘러나와 놀라게 만든다. 마치 관중이 한 명도 없는 널따란 콘서트홀에서 원포이트 레코딩으로 녹음하고 있는 공간에 나를 가져다 놓은 듯하다. 때로는 소리가 천정에서 흘러나와 머리칼이 쭈뼛 서는 스릴을 만들어내기도 했다.



일반적인 다이내믹 드라이버가 아닌 필름 패널을 통해 소리를 내는 정전형 스피커는 여러 장점이 있다. 소리를 만들어내는 진동체가 매우 가벼울 뿐 아니라 진동체 전체가 균일한 힘을 받아 작동한다. 주파수 반응이 매우 빠르며 드라이버 유닛이나 캐비닛에 의한 주파수 왜곡이 현저하게 적다. 고역, 중역, 저역이 다른 드라이버로 작동하면서 생기는 시간차 왜곡 또한 이론상 거의 존재하지 않는다. 마이크로 수음한 원포이트 녹음을 재생하면 마치 그 공간에 자신이 존재하고 있는 듯한 입체적인 음장감과 이미징이 눈앞에 그려진다. 시간차 왜곡이 현저하게 사라지면 이런 음장감이 만들어지는 게 당연하다. 좌/우 채널, 두 개의 +, - 신호만으로 양 채널의 소리를 인식, 그 차이를 분석해 악기의 전/후, 좌/우, 위/아래 등 공간 정보를 추론하는 사람의 인지 방식 때문이다.



하지만 이런 정전형 스피커는 단점도 존재한다. 쿼드, 마틴 로건 등 여러 스피커 제조사들이 도전했고 현재도 여전히 진화중이지만 저역의 깊이가 다이나믹 드라이버를 채용한 스피커에 비해 떨어진다는 사실. 이를 위해 쿼드나 마틴 로건 역시 수많은 방법과 소재를 활용하고 있다. 아큐브가 지금 이 순간 주목받는 이유는 정전형 패널에 일반적인 폴리에스트테르 등을 사용하지 않고 우리의 한지를 사용해 해외의 그것 이상으로 뛰어난 소리를 만들어낸 데 있다.



지천년견오백

지천년견오백이라고 했던가. 종이는 천년을 가고 비단은 오백년을 간다는 말이 있다. 한지는 단어 자체로 그저 과거 문에 사용하곤 했던 종이에 불과하다고 생각할지도 모른다. 하지만 이론적으로는 셀루로스 재질, 그러니 페이퍼 소재에 여러 첨가물을 넣어 가공한 것으로 분석할 수 있다. 이는 커다란 다이내믹레인지에 대응해 커다란 진폭이 필요하지만 그에 대한 대응력이 부족한 정전형 스피커에 매우 적합한 소재다. 과거 정전형 스피커 중 필름이 찢어진 사례는 대개 화학섬유들이었던 것을 기억하면 한지는 정전형에 어울리는, 화학공장이 아닌 자연으로부터 온 소재다.



아큐브가 만들려고 하는 소리 또한 캐비닛으로 인한 물리적인 한계와 왜곡으로부터 해방된 자연 그대로의 소리 재생에 그 목표가 있다. 녹음 환경과 그 공간의 어쿠스틱 특성이 녹음된 결과물을 바탕으로 그 공간과 사운드 특성을 그대로 재현하는 것 그 이상도 이하도 아니다. 그러나 문제는 전혀 엉뚱한 곳에서 나타났다. 다름 아닌 감도가 무척 낮아 앰프를 매우 혹독하게 고생시키는 것으로 이것은 아큐브만의 문제가 아니라 전통적으로 정전형의 문제점들이다. 어떤 정전형의 경우 극단적으로 임피던스가 1옴까지 내려가는 경우도 발생해 당시 대출력 A클래스 앰프들로 구동할 수밖에 없는 운명이었다.



다이내믹 드라이버처럼 진동판이 유선형이 아니라 평면이기 때문에 시간차 왜곡은 존재하지 않으며 매우 민첩하고 빠르게 공기압을 변화시켜 소리를 만들어낸다. 입력 쪽에는 트랜스포머가 내장되어 있으며 DC를 공급하는 DC 서플라이어가 내장된다. 좌, 우 스피커에 DC 어댑터를 장착해야하는 이유다. 마지막으로 캐비닛이라고 할 수 있는 프레임은 두랄루민을 사용해 매우 견고하게 제작해 공진에 적극적으로 대처하고 있다.

수년 전 국내 오디오쇼에서 들었던 아큐브 스피커의 소리는 아직도 귀에 선연하게 남아있다. 그런데 당시 매칭한 앰프는 꽤 저렴한 쿼드 앰프였고 아큐브의 정전형 패널은 매우 아름다운 음색과 홀로그래픽 음장감으로 보답했다. 하지만 아큐브 또한 드라이빙 문제에서 완전히 자유로울 수는 없었다. 그리고 이번에 이를 또 한번 개선한 새로운 모델을 출시했다. 새로운 모델에서 아큐브는 패널 유닛은 물론 내부 승압 트랜스포머 그리고 스피커 하우징 등에 변화를 주어 재생 음압을 3dB 상승시키는 데 성공했다. 더불어 원자재 가공과정 또한 크게 개선해 기존 모델보다 허용입력을 높였다.

셋업 & 매칭



아큐브 스피커는 전면과 후면에 설치된 한지를 사용한 정전형 패널을 두고 그 사이에 번개처럼 빠르게 작동하는 멤브레인이 설치되어 있다. 다이내믹 드라이버처럼 진동판이 유선형이 아니라 평면이기 때문에 시간차 왜곡은 존재하지 않으며 매우 민첩하고 빠르게 공기압을 변화시켜 소리를 만들어낸다. 입력 쪽에는 트랜스포머가 내장되어 있으며 DC를 공급하는 DC 서플라이어가 내장된다. 좌, 우 스피커에 DC 어댑터를 장착해야 하는 이유다. 마지막으로 캐비닛이라고 할 수 있는 프레임은 두랄루민을 사용, 매우 견고하게 제작해 공진에 적극적으로 대처하고 있다.



문제는 매칭에 관한 것인데, 실제로 이번 아큐브 스피커에 여러 하이엔드 앰프를 매칭 했음에도 납득 할만한 사운드를 얻지 못했다. 기본적으로 내부에 코일을 감아 만든 트랜스포머가 내장되어 있기 때문에 트랜스 출력을 하는 진공관 앰프 또는 매킨토시 같은 앰프는 매칭이 쉽지 않다. 그렇다고 해서 대 출력의 현대 하이엔드 앰프라고 해서 무조건 뛰어난 매칭을 보여주지도 않는다. 잔향을 없애고 직선적인 느낌을 강조해 소리가 매우 건조해지면 마치 젖은 수건을 짜내듯 너무 억압하는 소리가 되기 십상이다. 요컨대 매칭에 있어서는 단지 머니게임이 아니라 오랜 경험에서 우러나오는 구력이 필요하다.



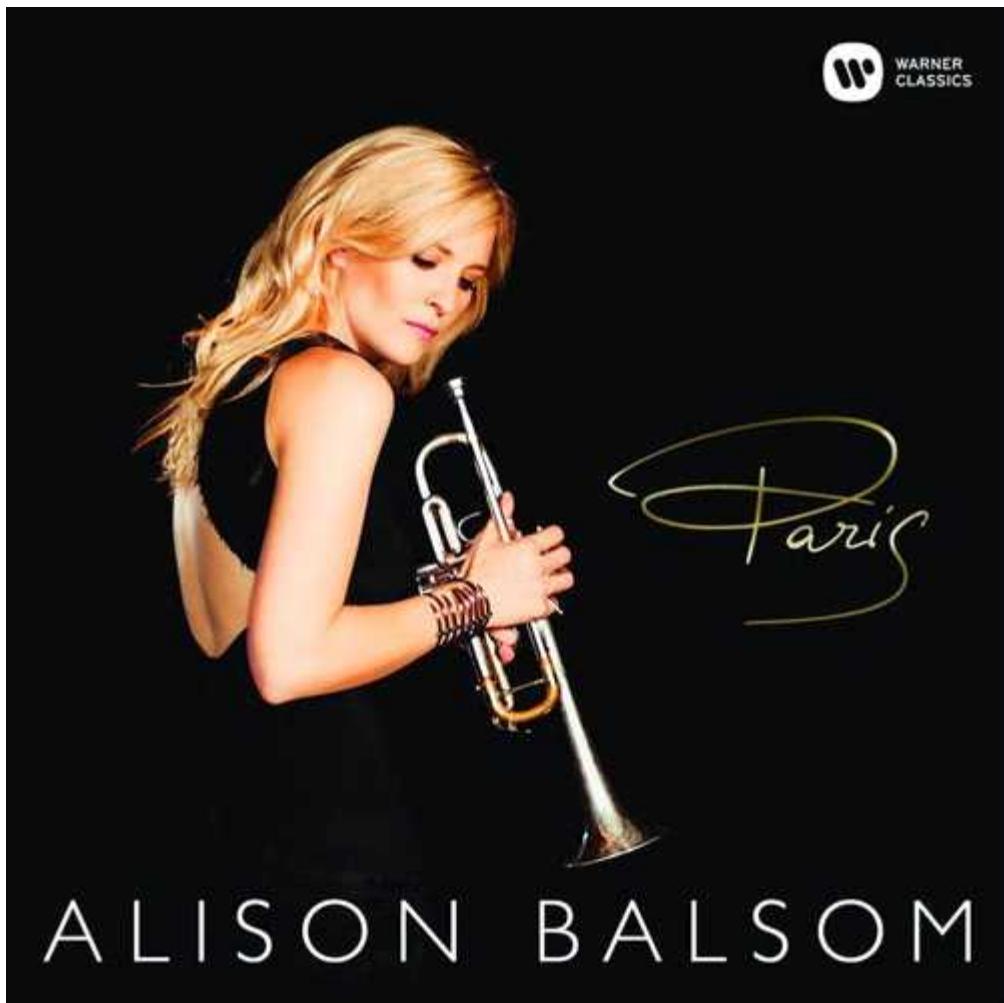
여러 번의 실패 끝에 결국 찾은 매칭은 아큐브에서 자체 제작한 AMPLUS 1이라는 앰프였다. 아큐브

스피커를 효율적으로 제동하는 데 가장 적합한 앰프는 단순히 출력이나 증폭 방식 등의 문제가 아니라 충분한 출력전압을 가진 앰프여야한다. AMPLUS 1 앰프는 이런 조건에 부합하는 BTL 브리지 구동 방식이 가능하도록 설계한 앰프로서 마치 독일 ASR 의 Emitter 시리즈 앰프처럼 컨트롤부와 전원부가 별도의 색시에 담겨 있다. 8옴 기준으로 7백와트 대출력이며 브리지 모노로 구성할 경우 8옴에 2400와트까지 출력 증강이 가능한 괴물이다. 하지만 선입견을 가질 필요는 없다. 엽기적일지 모르지만 한시대를 풍미했던 뮤지컬 피델리티의 25와트 인티앰프 A1X 로도 아큐브의 연주는 나름 즐거웠다.

사운드



태어나서 처음 듣는 빗소리와 바람 부는 소리 또는 번개 치는 소리라는 것이 이런 느낌일까? 보편적인 다이내믹 드라이버를 사용한 현대 하이엔드 스피커에서는 절대 따라 할래야 할 수 없는 소리다. 나윤선의 아리랑에서 초반 오르골 소리가 이렇게 투명한 줄은 미처 몰랐다. 극도로 미세한 떨림과 그로 인한 공기의 울림이 소름 돋을 만큼 투명하다. 근음만 명료하게 표현되는 것을 넘어 배음도 자연스럽고 은은하게 펼쳐지는데 이 소리는 마치 조용한 계곡에서 듣는 자연음을 연상시킨다. 대체로 정전형의 사운드를 여러 번 접했으나 아큐브의 소리는 또 다른 차원으로 청자를 안내한다. 중역대에서 고역까지 아주 가뿐하게 바람처럼 또는 바람을 타고 날아가는 음표를 지켜보는 듯 낭만적인 기분에 빠져들었다.



이것은 가공된 소리가 아니라 오래 전 그 녹음 공간을 현재 이 공간으로 불러들여 펼쳐놓은 소리와 같다. 가공된 껍질을 벗겨지고 그 안에 숨겨져 있던 날 것 그대로의 음표와 공간 이미지가 살아 꿈틀거리기 시작한다. 앤리슨 밸솜의 짐노페디를 들어보면 트럼펫 개구부에서 넓고 높게 그리고 막힘없이, 힘들이지 않고 술술 뻗어 나오는 사운드가 마치 폭포처럼 흘러넘친다. 피치가 높아지면서부터는 마치 귀가 진공상태가 된 듯 먹먹하게 압력이 가해진다. 현장의 그것과 유사하다. 특히 중역대에서 후면 오케스트라와 앤리슨의 트럼펫이 선명하게 구분되며 이미징이 뚜렷하다. 중역에서 고역까지 물밀 듯 치고 올라가는 부근에서 고압의 주파수가 흔들림 없이 청명하다.



흥미로운 것은 저역의 깊이다. 아큐브는 정현파를 흘렸을 때 매우 탁월한 곡선의 스웨어 웨이브를 출력하는 정확한 스피커다. 게다가 주파수 응답특성은 다이나믹 드라이버를 사용한 스피커에서는 절대 볼 수 없는 선형적인 그래프로 나타난다. 초고역에서 초저역까지 롤오프가 없어야한다. 이 때문인지 곡에 따라 저역 특성은 매우 극단적으로 나타난다. 밥 딜런의 'Hurricane' 같은 곡을 들어보면 보컬은 약간 더 짊고 치기어린 것처럼 생각 이상으로 싱싱하다. 에릭 클랩튼의 'River of tears'를 들어보면 슬랭한 드럼 연주가 약간 작게 들린다. 그런데 'Way down deep'이나 'Hotel California' 같은 곡에서는 충분한 저역의 울림이 몸으로 전해진다. 보편적인 하이파이 스피커의 저역이 눈 앞에서 굴러 떨어지는 바위 같은 저역이라면 아큐브가 내는 저역은 저 멀리서 내리쳐 전해오는 천둥 같은 저역이다.



The CHOPIN PROJECT
Ólafur Arnalds & Alice Sara Ott

중역과 저역은 마치 현미경으로 들여다보는 듯한 디테일을 보여준다. 인위적인 색조나 조미료가 느껴지지 않는 청정의 맛이다. 그리고 무엇보다 빠르다. 피아노가 섬광처럼 번쩍이며 무대를 가르고 사라진다. 앤리스 사라 오트의 녹턴을 들어보면 마치 콘서트 홀에서 직접 감상하는 듯 소리와 공간감이 나를 공연장 안으로 밀어 넣는다. 자연의 소리를 그대로 재현하는 것을 이상으로 삼은 아큐브라는 것을 이해할 수 있다. 일렉트릭 악기보다는 이러한 어쿠스틱 악기로 연주한 레코딩에서 아큐브의 이상이 더욱 잘 드러난다. 앤리스 사라 오트의 피아노 그리고 이후 이어지는 바이올린은 무대를 가득 메우며 전/후 무대는 물론 상/하 높이까지 조망해준다. 웬만한 스피커에서는 제대로 들리지 않았던 연주자의 숨소리까지 들려 잠시 섬뜩한 느낌마저 풍긴다.



マイク オルドフィルド의 'Tubular Bells Part.1'에서 좌측 채널에서 시작한 사운드는 이내 우측 채널과 합세 하며 나란히 그러나 다른 음계가 유사한 옥타브 안에서 찰랑거린다. 좌/우로 찰랑거리는 사운드는 마치 보석을 360도 회전하면서 관찰하는 듯한 느낌을 준다. 정전형 스피커의 시간축 일치와 그로 인한 홀로그래픽 음장감이 선명하게 확인된다. 이후 강력한 어택은 번개처럼 빠르고 생생하다. 매우 높은 밀도감과 응집력보다는 빠르고 싱싱하며 극도로 투명한 소리가 돋보인다. 곡이 전개될수록 조금씩 고조되는 팽팽한 긴장감, 그러나 절대 스트레스를 주는 빽빽함이 아니라 홀톤이 스며들어 매우 자연스러운 전개가 돋보인다. 그 뒤로 평온한 우주같은 공간이 스피커 사이를 뛰어넘어 외측으로 광활하게 펼쳐진다.



총평

아큐브는 어택, 디케이, 서스테인, 릴리즈로 진행되는 과정이 매우 빠르고 일체의 지척임도 없이 문을 박차고 나간다. 그 가공된 껍질 속에는 마치 처음 듣는 듯한 고해상도의 투명한 소리 입자가 살아 꿈틀댄다. 마치 속이 훤히 들여다보이는 계곡의 천연 지하수처럼 입자의 모양, 공간의 다양한 스펙트럼, 위치 정보까지 살살이 투명하게 보여준다. 발 앞에 쿵 떨어지는 바위가 아니라 저 멀리 꿈틀거리는 천둥의 진향같은 저역은 매우 특별하다. 시간축 일치와 빠른 반응 그리고 한 툴도 남김없이 쏟아내는 음표들은 홀로그래픽 음장과 홀톤은 물론 미세한 질감까지도 투명하게 조망해준다. 다이내믹 드라이버에 익숙한 사람에게는 매우 당혹스러울 수 있다. 그러나 한 번 이 세계에 발을 들어놓으면 빠져나오기 힘들 듯하다. 아큐브의 사운드는 단지 두 개의 문을 열고 들어가 천 개의 새로운 소리를 듣게되는 매우 독창적인 세계를 구현해냈다.

Written by 오디오 칼럼니스트 코난