

# 영화 오프닝 타이틀디자인에서의 오브제 등장과 변화 - 007메인타이틀은 중심으로

## Appearance and change of object on opening-title of movie

### 곽수정

국민대학교 테크노디자인대학원 디지털미디어학과  
디지털 콘텐츠 디자인전공 박사과정

### Kwak, Soo-jung

Dept. of Graduate school of Techno Design, KMU

### 전승규

국민대학교 테크노디자인대학원 디지털미디어학과  
디지털 콘텐츠 디자인전공 교수

### Jeon, Seung-Kyu

Dept. of Graduate school of Techno Design, KMU

· Key words: Objet, Pop Art, Form

### 서론

1960년대는 소위 대중광고문화의 시기로서 문화의 개념이 소수보다는 대중을 대상으로 삼는다. 대량생산을 포함한 대중매체의 영향력 증가에 따라 소비자화 디자인과의 연관관계가 확고히 됨에 따라 오브제<sup>1)</sup>에 등장과 관심이 필연적인 것 이었다. 영화기호학은 영화를 분석하는 언어학, 정신분석학, 서술학, 수용이론 등 스위르의 구조 언어학에 그 기반을 이루며 퍼스는 대상간의 도상적, 지시적, 상징적 관계를 구분하는 기호론은 영화이론가들에게 통찰력을 제공했다. 이와 같이 많은 연구자들로 인한 대상 즉 오브제의 관심이 대두되기 시작하였다. 1900년대 초반 미국에서는 후에 유행하게 될 희극영화의 전통이 확립되고 있었고, 이때부터 영화가 상업적인 성공분야로 인식되면서 할리우드에 여러 영화사들이 차려지고 영화예술가와 사업가들 사이의 끊임없는 싸움이 시작되었다. 대중적이라고 하는 것이 대두되면서 '일상적인 것'에 대한 관심이 미술계에서는 팝아트로 활발하게 진행되어진다. 대중문화는 산업혁명에 뒤따른 기술혁명의 산물이라 할 수 있다. 당시 일반인들이 접하는 예술이란 거의 비슷한 것이자 사치였다. 그런데 기계가 이것을 변화시켰다. 기계와 관련한 유행은 사람의 마음을 움직일 수 있다는 사실이 드러났으며 물건들은 이제 닳아서 없어지는 것보다 유행에 뒤떨어져서 못쓰게 되었다. 리처드 해밀튼은 예술의 바람직한 특성을 '일시적이고, 대중적이며, 싸구려이고, 대량생산 된 것, 젊고 재치 있고, 섹시하며, 교묘하고, 매력적인 것, 동시에 대기업인 것'이라고 정의했는데 이 모든 특성은 이미 대중적 유행의 특성이었다. 007영화에 속에 등장하는 최첨단 테크놀러지는 당시 획기적인 기술의 발전이 등장했던 시대적 배경과 더불어 관객들의 호기심을 가져오기에 충분한 요소가 될 수 있었다. 기존의 극영화에서 보아왔던 스토리 중심의 이야기 전개에서 관심의 대상이 소재로 주목되었다. 이런 기계부품들의 반 예술 형식의 목적으로 사용되기도 했던 다다이즘 시대를 영상물로 표현한 시대적 반영이라고 할 수 있다. 1950년 말부터 1960년대 초에 팝아트의 유행과 더불어 오브제(objet)가 관객과 일상적 환경 속에서 전개하는 충격적인 작품들이 등장하였다. 마스셀 뒤샹이 1917년에 기성품 변기를 샘(泉) 이라는 주제를 붙여 전람회에 출품한 것과 같이 다다이즘 시대에는 기성의 일용품이나 기계부품 등이 반 예술형식의 목적으로 사용되었다. 미술에서의 오브제 관(觀)은 흥미 있는 미적 인식 문제를 투입하고 있으나, 오브제는 예술의 재료 형식 기능을 확대하기 위한 외부의 세계를 정복하는 수단이 된다고 볼 수 있으나. 이러한 관심대상의 변화가 상업주의 대중

예술분야에 미친 영향을 007영화 오프닝 타이틀 디자인을 통해 연구하기로 한다. 당시 상업적인 성공을 거둔 007시리즈에서 이제까지는 볼 수 없었던 타이틀 디자인이라고 하는 새로운 분야의 등장이 갖는 의미뿐 아니라 팝아트의 영향을 받은 끌라주 형태의 영상표현 기법에서 시대의 흐름에 따른 유행을 알아본다. 미술계의 반응은 현실에 굉장히 민감한 반응을 한다는 것을 역사적인 발자취로 알 수 있듯이 21세기에 디지털의 등장으로 영상은 어떠한 영향을 받았는지 또한 이제까지 무심코 보아왔던 오브제의 변화를 알아본다.

### 본론

#### 팝아트와 오브제의 등장

팝아트는 대중 문화 속에 등장하는 이미지를 예술로 수용한 미술 사조이다. 50년대 후반부터 60년대에 전성기를 이룬 서구 산업사회의 물질주의 문명이 황금기를 실현하는 시기와 일치한다. 현실 속의 평범한 기존 오브제를 차용하여 원래의 의미를 문맥으로부터 떼어 제시한 레디메이드 예술이다. 미국의 팝아트 작가들은 새로운 주제가 자신들의 일상에 있다는 것에 가능성을 가지고 50년대에 서부영화, 우주공상소성, 대중문화, 테크놀러지, 소비사회, 광고에 대해 연구하여 원래의 발생지인 영국에서보다 더욱더 왕성한 시기를 맞는다. 본래 오브제는 물건, 물체, 객체 등의 의미를 지닌 프랑스어로 이미 존재하는 물체를 새롭게 한 조형적 표현의 혁신을 일으켰으며 만든다는 개념에서 선택하는 개념으로 바뀌게 되었다. 예술과는 아무런 관계가 없어 보이는 물건을 본래의 용도에서 벗어나 관객으로 하여금 또 다른 환상이나 욕망을 일으키게 하는 상징적인 기능의 문체가 오브제이다. 영상에서 오브제의 콜라주적 표현은 환상이나 공상을 또 다른 표현방법으로 의미를 부여했다. 오브제의 출발은 2차원적인 회화표현으로부터 나타났으며 공간이 더해져 설치미술이라는 조형예술로 의미가 주어지고 테크놀러지의 발달로 화면(screen)이라는 새로운 공간에 영상예술로 새롭게 자리를 잡았다.

#### 007시리즈 메인 타이틀디자인의 의미

2차대전 후 파시즘의 몰락으로 인한 새로운 상황과 사회 문제를 총체적으로 반영하는 영화들이 새로운 영화 형식으로 내걸고 발표되면서 중요한 영화 사조를 형성하게 된다. 전쟁 이후, 과학기술의 비약적인 발전, 일상생활의 기계화 등은 인류의 미래에 대한 관심을 자극하여 미국을 비롯한 러시아·영국 등 각국에서 과학

1) 라루스사전에서는 오브제의 의미를 "사고하는 전체나 주제에 대립하는 것"이라 한다

소설이 한창 씌어지게 되었다. 007은 플래밍의 원작을 영화화 한 것으로 이 원작을 2차 세계대전 중 해군 정보부장의 부관으로 근무하면서 썼다고 한다. 영국 비밀 첩보부 007호를 주인공으로 하여, 섹스와 고문이라는 사디즘을 곁들여 현대인의 구미에 맞는 이야기를 창조하는 데 성공하였다. 오랜 전쟁으로 지쳐 가는 상황 속에서도 인간의 욕망은 환상 속에서 대리만족을 시킬 수 있는 창작 활동이라는 것을 알 수 있다. 이 영화가 영화사에서 주는 의미는 그야말로 상업주의에 젖은 정크무비라고 정의 내릴 만큼 보잘것없는 것일지도 모른다. 그러나 60년대 초반 상업주의가 대두됨과 동시에 차별성을 가지고자 기존의 자막형식에서 탈피한 타이틀 디자인이라는 장르를 필두로 한 신선한 형식이 아닐 수 없었고 현재까지도 계속되고 있는 시리즈는 영상분야 특히 컴퓨터 그래픽의 기술적인 발전을 한눈에 볼 수 있는 예라 할 수 있다. 이미지들의 형태(Form)가 강조된 추상적이지도 구상적이지도 않은 영상화면은 예술가의 공간에서의 대상시각이 관련되어 있고 도상적(icon) 이거나 기호로서의 해석이 아니라 이미 기호로 등장하는 대상을 다룬다는 점에서 팝 아트의 영향으로서의 의미를 새겨 본다. 62년 첫 시리즈 물을 시작으로 2001년까지 총 19편을 출시하면서 아날로그부터 디지털에 이르기까지 같은 주제를 통한 다양한 표현기법과 오브제를 통한 하나의 영상분야의 시조를 이루었다는 중요한 의미를 두고 있다.

### 007시리즈 메인타이틀 디자인의 오브제

1950년대 초 로렌스 앨러웨이에 의해 명명된 팝 아트도 역시 테크놀러지라든가 매스 미디어에 의해 대중의 시각 안에 있는 조형적 요소를 동타지해서 작품에 포함시켰으며 R.라우션버그의 작품도 원천은 콜라주주법에 의한 것이다. 팝아트의 운동과 연관을 맺어 전개되었던 오브제의 콜라주표현은 007타이틀디자인 시리즈에서도 찾아볼 수 있다. 여성의 실루엣, 물, 불, 총 등의 오브제를 크로우즈업 또는 실루엣화 하여 서로 다른 이미지들을 겹쳐서 표현함으로써 이 시대의 팝아트에 영향을 받았음을 알 수 있다. 대중적으로 흥행을 이루어낸 이 영화는 산업혁명 이후 급진적인 발전을 나타내고 있는 테크놀러지의 눈부신 발전이 상업적인 성공으로 이끌어낸 경우라 할 수 있다. 사람들의 관심이 그 당시 많이 유행되어졌던 전쟁을 소재로 한 이데올로기적 성향을 가진 영화들이 많이 상연되던 시기에 첩보라는 무거운 주제이지만 가볍게 보고 지나갈 수 있는 영화였다. 당시 시대적 상황과 동떨어지지 않은 범위 안에서 신소재(advanced materials), 신기술이라는 것과 여성이라는 성적 표현을 노골적으로 표현함으로써 더욱더 관심을 끌게 된다. 대량소비사회에서의 현실을 반영한 팝 아트는 매스미디어의 통속적인 주제인 성(性)을 통한 진실 된 인간존재의 참 모습을 찾고자 하였다. 도구화된 성과 상업화된 성 표현으로 진정한 에로티시즘의 의미를 환기시켜 준다. 팝 아트가 에로티시즘과 관련이 있는 것은 대량 소비, 즉 상업적 전달 메시지로서 가장 큰 영향을 미치는 것이 바로 성(性)이기 때문이다. 이러한 경향은 섹스와 매력을 강조하여 인체와 젊음을 개방하고, 농축된 윤곽선으로 에로티시즘의 이미지를 자연스럽게 표현하고 새로운 에로티시즘으로 탄생시킨다. 특히 63년에 발표한 'From Russia with Love'과 'Gold finger'에서는 여성의 몸을 캔버스화 해서 일종의 퍼포먼스라는 시각적 소통 즉, 아이디어와 행위의 전달수단으로 전환시키고자 했으며 공간의 변화와 예술 범위의 확장을 보여주는 탈 모더니즘의 특징을 보여주기도 한다. 퍼포먼스 이전에 이미 50년대에 팝아트운동에서 보여줬던

오브제를 이용한 해프닝<sup>2)</sup>과 행위예술이 그 모태를 이룬다. 화면 구성을 기본 도형과 타이포그래피로 표현하던 1,2편과는 달리 65년 'Thunderball'에서는 콜라주기법을 본격적으로 사용하였다. 영화의 주된 이야기로 내세울만한 오브제를 타이틀디자인에서 재구성하여 영화 앞부분에 그래픽 적으로 표현하여 보여줌으로써 이야기의 중심 되는 요소를 미리 제시하여 관객들의 관심을 일으키게 하는데 성공을 거두었다.

### 결론

다양한 장르의 예술은 작가들의 관심분야의 변화에 따라 새롭게 등장하기도 한다. 작가들은 새로운 방법으로 자신이 가지고 있는 감정을 전달할 수 있는 것을 체계화하기 위해서 미학적 연구를 하기도 한다. 영화 타이틀디자인은 언어적인 인식과 더불어 다의적인 메시지 전달의 목적이 있는 함축적인 멀티미디어의 새로운 장르로서의 공간이 연출되는 것이라 할 수 있다. 이미 한 작가가 영화에 미치는 영향력에 대해서는 솔 바스나 007영화의 모리스 바인더와 같은 작가들로 인해 이미 입증된 바가 있다. 환상(Fantasy)과 창의성(Creativity)에 새로운 표현방법의 능력이 대중적인 성공의 열쇠라 해도 과언이 아니다. 대중매체들은 다른 어느 것을 위해서도 협동한 적이 없었으나 팝 아트를 찬양하기 위해서는 결속되었을 정도로 대중들에게 친근하게 다가섰다고 한다. 당시의 팝아트의 가장 큰 특징이 예술의 개인화에서 대중화로 개방되었다는 것이다. 이미지의 대중화는 광고, 상표, 만화, 영화 등에 많은 영향을 주었다. 미디어와 대중을 떼어놓고 생각할 수 없듯이 미디어의 출현으로 인한 다양한 콘텐츠의 제공은 현실일 수밖에 없다. 아무리 정크무비라는 비난을 받아도 아직까지 새로운 시리즈가 출시되면 몇 시간이고 줄을 서서 영화를 관람하는 매니아 층이 있다는 것은 그만큼 대중심리라는 코드를 잘 맞추어 나아갔다는 것이며 모든 것에 밝고 어두운 면이 공존하듯이 좋은 콘텐츠란 대중의 마음을 움직일 수 있는 것이어야 한다는 것임을 알아야 할 것이다. 또한 화면을 구성하는데 있어 장면구성이 카메라가 보는 하나의 시점과 공간이 아닌 다각도의 앵글과 오버랩의 표현이 오늘날 컴퓨터그래픽의 기본이 되었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 오브제를 이용한 메시지 전달은 쉽게 공감할 수 있는 소재와 파격적인 화면구성으로 대중적인 관심을 이끈 팝아트야말로 대중문화의 기본을 이룬다.

### 참고문헌

- Martine Joly, 김동운 역: 영상 이미지 읽기, 문예출판사, 1999
- 박성수, 디지털 영화의 미학, 문화과학사, 2001
- 볼프강 루베르트, 윤영 역, 일상의 기호, 조형교육, 1993

2) 현대 예술의 각 분야에서 볼 수 있는 시도로서, 예기치 않았던 범의의 '우연히 생긴 일'이나 극히 일상적인 현상을 이상하게 느껴지도록 처리함으로써 야기되는 예술체형을 중시한다.