

모션그래픽에서 생략과 암시적 표현에 관한 연구*

염동철

초 록

다양한 영상 매체와 정보 유형 중에서 모션그래픽은 전달자와 수용자 사이에 정확한 커뮤니케이션을 하는데 있어 매우 효과적인 매개체이다. 따라서 모션그래픽의 표현에 있어 중요한 것은 메시지의 정확한 전달 여부이다. 그러나 최근의 모션그래픽 표현 경향은 내러티브 보다 주목성만을 강조하거나 자극적인 표현들만 중요시 하여 정확한 정보의 전달에는 소홀한 경우가 많아졌다.

이 연구의 목적은 모션그래픽의 제작 특성상 효과적인 메시지 전달에 있어 가장 많이 사용되는 이미지와 시간의 생략 그리고 상징, 비유와 암시적 표현 방법을 국내외 영화 타이틀시퀀스에서 분석하여 그 유용성을 연구한 후에 적용 가능성을 제시 하고자 한다. 본 논문은 생략과 암시적 표현이라는 몇 가지 이론 배경을 모션그래픽 관점에서 연구 하기위해, 한국영화로는 올드보이와 헐리와 그레텔, 외국영화로는 와일드 와일드 웨스트와 007 카지노 로얄의 영화 타이틀 시퀀스에서 그 표현 기법이 활용된 예와 기능적인 것들에 대해 분석, 연구를 하였다.

결론으로, 우수한 영화 타이틀 시퀀스의 모션그래픽은 단순한 내러티브와 복잡한 서술보다는 계획된 생략과 암시(상징과 비유) 기법을 미학적인 접근으로 사용하고 있었다. 관객의 몰입과 흥미를 유발하고, 시간과 공간에 대한 표현 제약을 극복하기위하여 이미지와 시간의 생략 그리고 상징과 비유를 통한 암시적 표현을 적절하게 사용하는 것이 모션그래픽의 가치와 담론을 한 단계 상승시키는 역할을 할 것이다.

주제어 : 모션그래픽, 영화타이틀시퀀스, 생략, 암시적표

I. 서론

다양한 영상매체의 새로운 표현 장르로서 인정 받고 있는 모션그래픽의 넓은 활용과 발전의 이유는 차별화된 표현 기법을 통해 정확하고 강하게 메시지를 전달하기 때문이다.

따라서, 모션그래픽은 영상매체와 무작위로 전달되는 정보로부터 매체 간 또는 수용자들 사이에 감각적이고 기억에 남을 만한 커뮤니케이션을 하는데 있어서 매우 효과적인 매개체라 하겠다. 이러한 모션그래픽은 3차원적인 시간성과 공간성을 가

1. 연구의 목적

* 이 논문은 2008학년도 홍익대학교 학술연구지원비에 의하여 지원되었음.

지고, 다양한 조형적 요소와 함께 결합하여 시각적 정보를 표현한다.

모션그래픽의 표현에 관한 연구에 있어서 주요한 관점중 하나는, 영상매체와 디지털환경에서의 기술적 발전이라 할 수 있다.

과거 시각영상 분야에서 컴퓨터그래픽이나 시각효과는 전문가의 영역으로만 인정되었으나 최근에는 그래픽 프로그램을 운용하는데 필요한 컴퓨터의 성능이 일반화되고, 디지털적 표현에 필요한 제작물 역시 대중화 되면서 일인 제작 시스템이 보편화되었다. 많은 비용을 지불하고 편집실과 녹음실을 사용하지 않아도 수준급의 작품을 제작할 수 있게 된 것이다. 이러한 디지털 환경의 변화는 모션그래픽의 다양한 기법과 표현방법을 창조하는 커다란 계기가 되었다.

그러나 이러한 환경변화가 모두 장점이 되는 것은 아니다. 보편적인 영상관련 교육을 거치지 않은 작가들은 자유롭게 프로그램 툴과 제공된 기능으로 눈에 띄는 감각들만을 표현하다보니 모션그래픽에서 메시지의 전달에는 소홀하게 되는 경우가 많아 졌다.

정보와 내러티브의 전달보다는 단순히 주목성만을 강조하는, 화려하고 자극적인 표현들만 넘치는 제작 방식이 문제가 되는 것이다. 이렇게 반짝이는 감각만 중요시 하는 모션그래픽은 결코 좋은 모션그래픽이라고 할 수 없다.

최근처럼 많은 정보를 포함하는 모션그래픽의 표현에 있어 매우 중요한 것은 메시지의 정확한 전달 여부이다.

현재 모션그래픽은 다양한 영상매체에서 기능적으로 아주 유용하게 활용되고 있다.

예를 들면, 영화의 오프닝 타이틀 시퀀스에서는 영화 시작 전 관객의 시선을 안내하고 집중, 몰입시키는 역할을 하며, TV광고에서는 실사영상만으로는 표현 할 수 없는 메시지와 때로는 미적인 완성도를 높이는 역할을 하기도 한다.

또한 최근의 실험적인 많은 뮤직비디오에서는 모션그래픽을 통해 문화적 코드와 표현기법에 있어서 예술 작품의 경지까지 이끌고 있다. 공중파는 물론 차별화된 채널 아이덴티티를 추구하는 케이블 위성방송사에서도 채널 ID, 프로그램 타이틀, 프로그램의 프로모션 비주얼 등에 창조적인 모션그래픽을 사용하고 있다.

그 밖에 실험 영상과 미디어 아트 분야에서 많은 뉴미디어 작가들이 모션그래픽을 적극적으로 활용하고 있다.

그러나 넓고 다양한 매체 유용성에 비해 모션그래픽의 이론적 배경과 체계적인 표현 제작연구는 아직도 부족하다. 영상분야에서 모션그래픽의 장르 분류나 표현 기법이 아직도 정립되지 않았기 때문이라고 생각한다.

이 연구의 목적은 모션그래픽의 발전에 많은 영향을 준 영화 타이틀 시퀀스의 효과적인 메시지 전달에 있어서, 보편적으로 가장 많이 사용되는 ‘이미지와 시간의 생략(省略) 그리고 상징(象徴), 비유(比喩)와 암시(暗示)적 표현 방법’을 찾아내어 분석하고 그 기능적 유용성을 밝히는데 있다.

또한 향후 영화 타이틀 시퀀스 디자이너들이 차별화 된 모션그래픽을 제작하는데 있어서, 생략과 암시적 표현을 적절하게 적용하는데 조금이라도 도움이 되고자 하며, 관객의 흥미와 관심을 위해서 시각적인 자극만을 표현하는 모션그래픽보다는 정

확한 정보의 제공과 정확한 메시지의 전달이 가능한 영화 타이틀 시퀀스에 접근해 보고자 한다.

2. 연구의 범위 및 방법

모션그래픽을 활용하는 대표적인 영상 분야는 영화의 오프닝 타이틀 시퀀스와 엔딩 크레딧, 방송의 채널 ID 및 프로그램의 프로모션, TV광고, 뮤직비디오와 실험영상 등이 있다.

위와 같은 대부분의 모션그래픽은 전체의 내용과 이미지 보다는 부분적인 것들, 복잡한 서술보다는 단순 명료한 생략과 상징기법을 사용하고 있다. 특히, 영화 전체를 함축하여 보여주는 영화 타이틀 시퀀스는 고유한 커뮤니케이션 방식을 가지고 있으며 표현이나 편집기법은 대부분 매우 암시적이고 상징적 이다.

이와 같은 경향으로 최근의 많은 영화 타이틀 시퀀스는 대부분 구성적이고 단순한 상징의 내러티브보다는 의미를 포함한 복잡한 상징적인 시각 표현에 중점을 두어 제작되고 있다.

이처럼 모션그래픽은 다양한 매체에서 다양한 목적의 커뮤니케이션 도구로 활용되고 있어서 특정 표현기법을 연구의 범위를 한정하기가 그리 쉽지 않지만, 본 논문에서의 연구 범위는 다음과 같이 좁혀 보기로 하였다.

첫 번째, 영화와 영상 이론을 배경으로 인용되는 생략, 상징, 비유 등 암시적 표현에 관한 배경이론을 정리하여 연구범위로 한다.

두 번째, 여러 매체 중에서 특히, 모션그래픽의 발전 과정에 따른 테크놀러지와 최근의 트렌드가

가장 잘 반영된 영화 타이틀 시퀀스를 선정하여 분석한다. 분석에 필요한 작품을 선정하는 기준은 되도록 2000년 이후 제작된 타이틀 시퀀스로 하며 연구의 목적에서 밝힌 것처럼 제작 과정에 생략과 암시적 표현기법이 우수하게 적용된 작품으로 우리나라와 외국의 작품을 한편씩 선정한다. 이미 잘 알려진 영화의 타이틀 시퀀스는 좋은 분석의 예가 될지라도 이미 많은 분석, 연구가 되었다면 제외하기로 했다.

연구의 방법은 다음과 같다.

첫 번째, 연구범위로 선정된 영화 텍스트의 전체적인 내러티브를 설명하고,

두 번째, 각 영화의 타이틀 시퀀스에 사용된 모션그래픽의 제작 컨셉과 기법을 분석한다.

세 번째, 내러티브와 표현 기법 속에 생략과 암시적 표현이 적용된 중요한 이미지와 장면을 설명하고 분석한다.

본 연구는 각 선정된 영화 타이틀 시퀀스의 모션그래픽을 연구, 기능적 유용성을 분석하여 본론의 각 장에서 각 배경이론 마다 필요한 이미지를 각각의 작품에서 적용하여 설명하기로 한다.

이와 같이 연구자는 그 동안 모션그래픽을 제작하면서 경험한 많은 것들과 여러 연구자들이 영화, 영상, 모션그래픽에 대한 연구와 인접 학문에서 언급한 생략과 암시적 표현이라는 몇 가지 이론 배경을 모션그래픽의 관점에서 연구하고, 텍스트에 암시와 상징적인 표현 기법이 활용된 예와 그 기능적인 것들에 대해 연구를 하고자 한다.

II. 모션그래픽의 정의와 발전

최근의 모션그래픽은 테크놀러지의 발전과 매체 환경 변화에 따른 새로운 영상언어로서, 전체의 내러티브를 설명하기보다는 이미지의 시각화에 중점을 둔 디자인 작업으로 여러 영상 매체에서 적용, 활용되고 있다.

다시 말해, 모션그래픽은 영상을 구성하는 조형적 요소들이 그래픽 형태로서 적극적으로 개입된 디자인 또는 커뮤니케이션 행위라고 할 수 있다. 여기서 구성 요소라 함은 2차원적인 빛(조명) 또는 색, 사진, 그림(벡터이미지 포함), 실사영상과 애니메이션, 문자를 포함하며 3차원적인 요소로는 공간과 시간, 속도와 움직임, 사운드를 포함한다. 시각디자인의 기본적인 조형 원리에 의해 그래픽화된 이미지에 즉, 평면의 그래픽에 시간성과 공간의 개념이 추가된 작업이라 할 수 있다.

또한 모션그래픽의 구성요소들이 하나의 시퀀스로 묶이고 연결되는 과정도 매우 다양하다. 개별의 구성요소를 언급하기 이전에 모션그래픽은 실질적으로 포그라운드와 백그라운드의 역학, 주체와 객체 이미지간의 움직임과 관계된 크기, 힘, 속도, 사운드의 에너지 표현이라 할 수 있다.

영상 또는 영화의 장르로서 또는 개념적으로 모션그래픽을 구분하자면, 외국의 경우 모션그래픽은 애니메이션, 시각효과(VFX), 컴퓨터 그래픽스 또는 실험 영상의 하위 장르로 구분 된다. 미국에서 해마다 열리는 시그래프(SIGGRAPH)의 작품 제출 카테고리에서도 모션그래픽이란 부문은 없으며 작가의 제작 컨셉트에 의한 분류만 가능하도록 되어 있다.

제작 또는 표현 기법적으로 애니메이션과 모션그래픽을 구분한다면, 애니메이션은 움직이는 주

체를 되도록 의인화하는 경향이 짙은 반면에 모션그래픽은 움직이는 주체를 되도록 단순화하고 그래픽화 시키는 차이를 가진다.

움직임에 있어서도 모션그래픽은 훨씬 더 과장되고 극적인 시간성과 공간성을 갖는다.

또한 시각효과와의 차이점을 말하자면, 모션그래픽은 시각효과 보다는 더 설명적인 내러티브를 가지고 있다.

최근의 모션그래픽은 영상 편집의 개념보다는 영상디자인 또는 영상이미지의 합성과정을 거치는 작업이라 할 수 있고, 역사적으로 매체에서의 활용과 발전은 최초, 영화의 타이틀 시퀀스 디자인부터 라고 할 수 있다.

1950년대 미국의 그래픽디자이너 솔 바스(Saul Bass)는 ‘황금팔을 가진 사나이(The Man With The Golden Arm. 1955)’ ‘살인해부(Anatomy Of A Murder. 1959)’ 에서 이전의 영화 타이틀 시퀀스에서는 볼 수 없는 그래픽화시킨 이미지와 심벌을 활용하여 차별화되고 독특한 영화 오프닝 타이틀 시퀀스를 제작하였다.

솔 바스 이후 새로운 표현 기법을 활용하는 독창적인 영상의 타이틀 시퀀스가 등장하면서 모션그래픽 분야는 더욱 빠르게 발전하는데, 1960년대 후반 활발히 활동했던 파블로 페로(Pablo Ferro), 007 영화시리즈 가운데 열네 편의 오프닝을 제작한 모리스 빈더(Mourice Binder) 등이 영화 타이틀 시퀀스로 명성을 얻은 인물들로 꼽힌다.

현재, 최고의 영화 타이틀 시퀀스 디자이너라 불리는 카일 쿠퍼(Kyle Cooper)의 작업까지 모션그래픽의 발전은 영화 타이틀 시퀀스의 디자인으로부터 시작하였다고 해도 결코 무리가 없을 것이다.

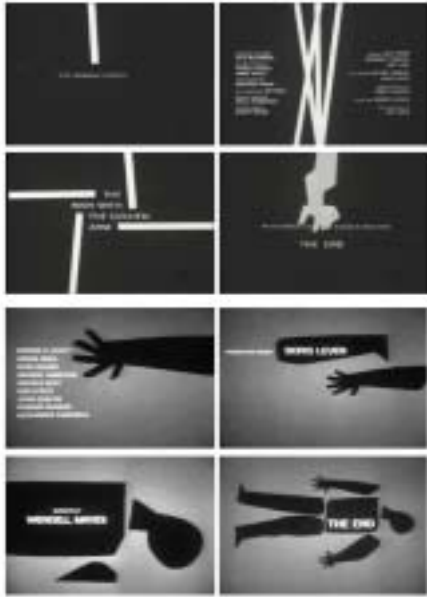


그림 1. 황금팔을 가진 사나이(위, 1955)와 살인해부(아래, 1959)의 타이틀 시퀀스

지금까지 카일 쿠퍼가 직간접적으로 타이틀 디자인에 참여한 작품은 모두 150여 편으로 세븐, 닥터 모로의 D.N.A., 스폰, 도니 브래스코, 미션 임파서블, 함정, 스파이더맨, 새벽의 저주, 와일드 와일드 웨스트 등 영화 오프닝 타이틀의 걸작이라 부를 만한 것들이 상당하다.

현재까지도 많은 연구자들이 그의 창조적인 영화 타이틀 시퀀스에 대해 연구와 논문들을 발표하고 있으며 영화 타이틀 시퀀스가 영상예술의 한 장르로서 인정받는데 큰 역할을 한 것에 대해 이견이 없을 것이다.

그가 제작한 타이틀 시퀀스는 영화 전체의 내용과 일관성을 이루면서도 독특한 암시적 표현 기법을 활용한다. 캘리그래피와 같은 타이포그래피, 실험적인 극사실 촬영, 정상적인 호흡을 무시하는 편

집과 같은 다양한 기법들을 통해 생략과 상징, 비유 등 관객이 몰입과 동시에 상상하게 하는 영화 타이틀 시퀀스를 보여주고 있다.

또한, 2000년대에 들어와서 다른 영상매체 분야보다 적극적으로 모션그래픽을 활용하는 분야로는 전문 음악 케이블채널들이 있다.

과감하고 차별화된 디자인 컨셉의 모션그래픽만으로도 청소년들의 문화적 코드로 인정받았고, 플래시, 자바와 같이 뛰어난 인터넷 기반 기술의 발전을 통한 인터넷에서는 웹광고를 비롯하여 많은 콘텐츠를 표현하는데 있어서 모션그래픽은 강력한 인터랙티브 콘텐츠로 인기를 얻고 있다.

새로운 미디어의 출현과 기술 환경의 변화가 현재와 같이 모션그래픽을 발전시키는 커다란 원동력이 된 것이다.

III. 모션그래픽에서의 생략

1. 영상에서의 생략

생략법이란 문학에서 독자에게 여운이나 암시를 주기 위하여, 문장의 구절을 간결하게 줄이거나 빼버리는 수사법을 말한다.

영상에서는 정해진 시간과 보여지는 프레임의 제약으로 인하여 또는 의도적으로 간결성, 압축성, 긴밀성을 위하여 영상 또는 이미지를 생략함으로써 여운과 의문을 남기는 기교이기도 하다. 대부분 감독이나 편집자는 그 생략된 부분을 관객의 판단

이나 추측에 맡겨 집중과 관심을 유도하는데 사용한다.

과거의 영화 타이틀 시퀀스는 이미 시간적인 제약에 의해 중요 장면만을 보여주는 단순한 예고편과 같은 성격을 보이므로 편집에 의해 내용을 줄이거나 생략하는 과정만을 보여주었는데, 현재는 관객의 관심과 미학적인 관점에서 이미지의 생략에 더 많은 초점을 두고 있다.

영상의 생략법에는 두 가지가 있다.

첫 번째는 카메라 혹은 모니터(프레임)를 통해 샷 또는 화면의 크기를 조절하여 프레임 밖에 보이지 않은 것을 관객이 상상하게끔 하는 것이다. 인간의 눈보다는 훨씬 객관적인 카메라의 렌즈와 이를 재현하는 모니터는 엄밀히 말해서 한정된 대상만을 보여 준다. 정해진 비율의 사각의 프레임 너머에는 관객이 상상해야 할 중요한 의미가 반드시 존재한다고 보는 것이다.

관객에게 무엇을 보여 주는가 또는 얼마큼 보여 주느냐에 따라 집중하고 이해하는 정도가 달라진다. 전체를 다 보여주거나 설명한다고 해서 반드시 이해가 쉽거나 관심을 끄는 것은 아니다. 이것은 샷의 크기와 프레임의 통제를 통한 생략의 중요성을 단적으로 보여주는 것이다.

두 번째는 편집에 의해 사건의 시간, 배우의 동선, 연기를 생략하기도 한다. 시간적인 길이를 생략한다는 의미로 해석되기도 한다. 또는 대사와 효과음을 생략하기도 한다. 이는 일정한 편집의 연속성을 깨트림으로서 호기심을 유발하고 호흡을 끊음으로서 관객을 자극시키는 기교이다. 이러한 편집 기교는 특히 시간적인 제약에 의해서도 행해지지만, 공포, 추리영화에서는 관객을 흥분시키기 위

해서도 많이 사용되기도 한다.

2. 영화 타이틀시퀀스에서의 생략

1) 와일드 와일드 웨스트(Wild Wild West)

1999년 미국에서 제작된 영화 와일드 와일드 웨스트의 오프닝 타이틀 시퀀스는 매우 빠른 장면 전환과 현란하고 세련된 화면 분할로 전에 볼 수 없었던 디자인을 선보였다. 이는 카일 쿠퍼의 작품 중 하나이다.

강력하고 살인적인 전투 병기를 이용해 미합중국 대통령을 암살하고 미대륙을 지배하려는 음모를 지닌 악당과 그를 체포하는 임무를 수행하는 전설적인 총잡이 제임스 웨스트(윌 스미스), 변장과 발명의 대가인 보안관 고든(케빈 클라인)의 활약을 그린 휴전 코믹 서부극이다.

이 영화의 타이틀 시퀀스에서는 미연방정부의 정보국 비밀요원인 주인공의 신분과 역할을 최대한 신비롭고 매력적으로 보여주기 위하여 주인공의 대부분을 검은 실루엣으로 생략하였다. 마찬가지로 다른 등장 인물의 이미지를 간결하고 적절한 생략을 통해 개성있는 배우들에게 흥미를 유발하도록 하였다. 또한 영화에서 중요한 소품으로 등장하는 새로운 병기나 무기를 크로즈업샷을 통해 최소한의 무엇만을 보여주어 관객의 호기심을 유발하였다. 사실 너무나 빠른 스토리와 과장되고 코믹적인 요소를 적절한 이미지의 생략을 통해 세련되고 새로운 버전의 퓨전 서부영화로 관객의 관심을 끄는데 성공하였다.



그림 2. 카일쿠퍼가 제작한 와일드 와일드 웨스트의 오프닝 타이틀 시퀀스



그림 3. 헨젤과 그레텔의 타이틀 시퀀스

2) 헨젤과 그레텔

판타지 드라마 또는 잔혹 동화라는 컨셉으로 2007년 개봉한 우리나라 영화 헨젤과 그레텔의 타이틀 시퀀스에서는 화면 외곽의 대부분을 보이지 않게 처리함으로써 암흑 속의 연기자와 보는 관객이 함께 불안감으로 몰입되어 공포감을 느낄 수 있게 하였다. 타이틀 시퀀스는 주인공 은수가 길을 잃고 세 아이가 사는 이상한 집으로 들어가면서 벌어질 기괴하고 예측할 수 없는 사건을 암시하며 불안감을 증폭 시키고 있다. 이는 보이는 것을 최소화하여 모두가 무엇을 보고 있는지 또는 어떤 상황인지에 대한 정보를 최소화하여 공포심을 유발하였다. 불안과 호기심 두 가지를 표현하는데 적절한 이미지의 생략법이 적용되었다.

3) 올드보이

2003년에 개봉한 영화 올드보이의 타이틀 시퀀스는 2000년대 이후 국내에서 가장 잘 만들어진 타이틀 시퀀스중 하나로 인정받는다.

도로 위의 화살표 표시와 그 위에 새겨진 X자, 그리고 오대수가 사라진 장면을 길 위에 떨어진 우산을 보여주면서, 주인공이 납치되기까지를 긴장감있고 간략하게 묘사하고 있다.

긴 이야기를 구체적으로 보여주지 않고 짧은 시간으로 장면들을 생략하면서 사건의 궁금증을 유발 하였다. 생략을 통해 극의 전개를 빠르게 하며 관객으로 하여금 뚜렷하지 않지만 짐작할 수 있는 상황을 연출하고 타이틀 시퀀스가 호기심과 함께 관객이 영화에 더욱 몰입하도록 스틸러, 범죄 드라마의 장르에 충실하였다.

이 영화에서 가장 중요한 ‘시간’을 표현하기에 가장 적합한 시계를 보여주는데 있어서도 전체를 보여주는 것이 아니라 일부만 보여줌으로서 어둡고 암울한 그리고 전체 상황을 알 수 없다는 극의 전반적인 내용을 묘사하고 있다. 타이틀은 화려하고 기교적인 표현방법 보다는 편집을 통한 시간의 생략으로 영화에 대한 이해와 사고 뒤에 영화 전체를 비유적으로 암시할 수 있는 중심 요소만 표현하는 방식을 선택하였다.



그림 4. 올드보이의 타이틀 시퀀스

3. 암시적 표현의 연구

1) 암시의 개념과 정의

암시(暗示)의 사전적 의미는 명사적으로, 첫 번째, 던지시 깨우쳐 줌. 또는 이치나 명령을 포함하지 않은 언어 및 기타의 자극으로 타인의 관념, 결심, 행동 등을 유발하는 일.

두 번째, 심리적으로 의지의 매개를 거치지 않고 직접 정신적, 신체적 활동을 일으키는 관념작용을 뜻하며

세 번째, 이유나 원인을 확실히 표현하지 않고 거동이나 표현으로 던지시 알림- hint라 정의하기도 한다. 이 밖에도 문학에서는 뜻하는 바를 간접적으로 나타내는 표현법을 암시법이라 하기도 한다.¹⁾

소설에서의 긴장감은 이야기의 소재(사건, 인물, 주제, 배경)와 그것들을 언어로 전달하는 관계에 있다. 반면 영화의 긴장감은 이야기의 소재와 영상의 객관적 본질에 있다. 소설은 긴 이야기를 통해 자세하고 세밀하게 풍부하게 이러한 구성 요소들이 묘사되어 진다. 그러나 영화는 시간이라는 특징인 동시에 제약성을 가짐으로서 소설이 다루는 모든 범위를 재현하지는 못한다. 하지만 영화는 소설에 비해 길이가 짧음으로 인한 제한점을 가지지만 한편으로 회화적인 기능성으로 극복할 수 있는 것이다.²⁾

영상 매체에서는 시간과 공간의 제약을 통해 오히려 소설보다 더 미학적이고 강한 자극의 표현이 가능하다는 뜻이다. 매체의 속성상 시간 표현의 긴장감과 함축성은 영화, 영상의 표현이 다른 매체와 비교할 수가 없을 것이다.

1) 표준국어대사전, 두산동아

2) 제임스 모나코, 양윤모역. 영화 어떻게 읽을 것인가?. 헤서원. p42

암시나 복선은 매우 중요하다. 스토리텔링에 따라 관객이 몰입할 수 있는 가장 큰 장치이기 때문이다. 관객은 사건의 진행에 호기심을 갖고 스스로 예측하고 기대할 수 있어야 몰입과 참여 또는 비판이 가능한데 이것은 암시를 통해 관객이 이야기의 대상에 흥미를 갖는다라는 말로 표현할 수 있다.

‘흥미(interest)’는 관심과 같은 의미이다. 흥미와 관심의 정도는 더 알고 싶다는 호기심에서 출발한다. 호기심을 유발하는 방법은 최소로 보여주거나 최소의 정보만을 제공하는 경우이다. 관객이 영화에 대해 이미 모든 정보를 알고 있다면 더 이상 흥미와 관심을 가질 수 없다.

따라서 영화의 예고편이나 타이틀 시퀀스는 이러한 배경에서 상징, 생략, 암시적 표현을 가장 효과적으로 사용해야 하는 것이다.

2) 상징과 비유의 암시

상징은 그 자체의 의미를 그대로 내포하면서도 상대적인 다른 여러 의미를 생산하도록 하는 표현 방식이다. 또한 상징은 서로 다른 의미들이 결합되어 새로운 의미를 생성하기도 한다. 즉 어떤 한 사물이나 관념이 그 자체의 의미를 유지하면서 다른 사물이나 관념을 대표하는 것이다. 따라서 상징은 암시성과 다의성을 본령으로 한다.

상징적으로 표현된 이미지들은 보는 이로 하여금 잠재된 호기심을 발동시켜 상상력으로 발전을 꾀한다. 최초의 관념은 구체적인 사물의 연상에 의해 강화되어 된다. 영화의 전체적인 플롯과 필연적으로 관련되는 상징의 사용은 실체의 일차적이고 직접적 개관적 의미는 물론, 이러한 상징적 표현은

개개인의 경험, 지식, 문화에 따른 이해도가 다르므로 보편적 인습에 따른 수용 자세의 차이를 수반하는 문화적 제약이 존재한다.³⁾

비유와 상징은 근본적인 차이를 가지고 있다. 비유는 어떤 현상이나 사물을 직접 설명하지 아니하고 다른 비슷한 현상이나 사물에 빗대어서 설명하는 것으로, 그 구조가 아무리 복잡할 지라도 궁극적으로는 원관념에 해당하는 뜻의 파악이 가능하다. 상징은 원칙적으로 불가능하다. 이것은 비유가 원관념과 보조관념간의 일대일 대응관계를 지니지만, 상징은 보조관념이 여러 가지 원관념으로 쓰일 수 있는 다의성(多義性)을 지니고 있기 때문이다.⁴⁾

영화의 타이틀 시퀀스는 형식적으로 영화 제작사와 영화의 타이틀 로고, 배우, 제작 스태프 등의 정보를 알리는 크레딧과 영화속의 극적 장면 또는 관계된 이미지들을 보여주는 것이 목적이지만, 최근에 들어서는 크레딧 이상의 미학적 표현으로 영화속의 영화로 인정받고 있다. 관객이 영화관에서 본영화의 시작 이전에 이미 그 영화로 몰입할 수 있게 만드는 큰 역할을 하고 있으며 때로는 영화의 예고편으로도 사용되기도 한다.

최근에 들어서 타이틀 시퀀스의 가장 큰 목적은 영화에 대한 일차적인 정보를 알리는 것 보다는 원본 영화의 함축적인 메시지를 전달하는 것과 영화의 미적인 완성도를 높히는데 있다고 해도 과장되지 않다. 따라서 생략과 암시적 표현이란 기법이 중요한 것이다.

3) 제임스 모나코, 양윤모역. 앞의 책, p141

4) 김현정, 「암시효과를 이용한 영화 홈페이지의 표현 연구」, 이화여자대학교, p33

(1) 007 카지노 로얄 (Casino Royal. 2006)

007 시리즈 21편.

감독 : 마틴 캠펬

출연 : 다니엘 크레이그(제임스 본드),

에바 그린(베스퍼 린드)

타이틀 시퀀스 디자인 : 다니엘 크레인만(Daniel Kleinman)


내러티브 : 007은 임무 수행 중 상황이 급변하게 되면서 상부의 지시를 어기고 테러리스트 조직에 대한 독자적인 작전에 돌입한다. 단서를 쫓아 바하마에 도착한 007은 이 테러리스트들의 배경에 국제 테러 조직의 자금줄인 르 슈프르가 있음을 알게된다. 르 슈프르가 몬테네그로의 '르 카지노 로얄'에서 호화 포커 대회를 통해 테러 자금을 보충할 것이라 계획을 안 M은 007에게 르 슈프르를 상대로 게임을 펼치라고 지시하고, 이어서 여성요원 베스퍼 그린을 파견한다. 본드와 베스퍼는 르 슈프르의 습격으로부터 여러 차례 위기를 넘기는 동안 사랑에 빠지기도 하며, 세계의 운명이 걸린 포커 대회가 진행되는 동시에 대규모 액션이 펼쳐지고, 상황은 007 시리즈 답게 클라이막스에 이어 007 자신의 임무와 끝으로 사랑하는 여인에 대한 복수까지 마치는 내러티브로 되어있다.


007 카지노 로얄 타이틀 시퀀스의 제작은 역대 007타이틀 시퀀스들을 제작했던 모리스 빈더(Mourice Binder)⁵⁾의 제자인 다니엘 크레인만

5) 40년 동안 22편의 007시리즈의 모든 타이틀 시퀀스는 007이 화면 안으로 어 들어와 관객을 향해 총을 쏘고, 화면이 핏빛으로 물든 다음 오프닝 크레딧이 시작된다. 이 장면을 007 건배럴 (gunbarrel)이라고 하는데, 이 아이디어와 디자인 작업을 한 사람이 모리스 빈더(Maurice Binder)이다. 솔 바스(Saul Bass)와 함께 영화 타이틀 디자인의 위대한 업적을 이루었다고 할 수 있다.

(Daniel Kleinman)이 담당했다.

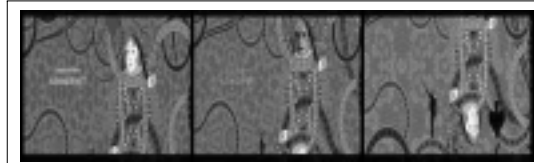
007 카지노 로얄 타이틀 시퀀스는 영화의 주요 배경과 내러티브의 중심이 되는 카드게임과 트럼프를 모티브로 삼아 모션그래픽 작업을 하였다.

	<p>상징 또는 비유</p> <p>폭력과 죽음을 암시하는 스페이드(Spade)</p>
<p>이미지 분석</p>	<p>네 가지의 카드 무늬 중 첫 번째 스페이드(Spade)는 검이 변형된 모습으로 파멸과 죽음을 상징한다. 카드 중 유일하게 나쁜 뜻을 갖고 있으며, 귀족, 기사, 무사 계층을 의미한다.</p> <p>영화에서 보여 지는 것처럼 카드게임에 있어서 살고 죽는 것은 카드의 무늬와 숫자에 의해 결정된다. 타이틀 시퀀스007이 스페이드를 뽑아서 그의 권총에 장전하는 비유는 곧 게임과 살인을 상징한다.</p>

	<p>상징 또는 비유</p> <p>이루어 질 수 없는 사람</p>
<p>이미지 분석</p>	<p>하트무늬는 성배가 변형된 모습으로 사랑을 상징하며, 성직자들을 의미하기도 한다. 타이틀 시퀀스에서 잘 이어지던 줄이 갑자기 끊어지면서 하트 무늬가 바닥에 떨어진다. 사운드와 함께 커다란 변화를 예고한다. 이것은 007이 사랑한 본드걸의 죽음을 비유했으며, 본드걸 에버그린의 죽음으로 인해 007과의 사랑이 끊어짐과 복수의 시작을 상징한다.</p>



상징 또는 비유	돈과 죽음 그리고 불멸의 007
이미지 분석	<p>007(정의)에 대항하는 자들의 파편(카드)들이 걸어 나오는 007의 주변으로 계속 터지면서 흩뿌려진다. 스페이드로 상징되는 총알의 궤도가 보여 지며 수많은 총알의 궤도 안에서 007의 존재는 무적의 요원을 비유한다.</p> <p>전체적인 이미지는 지폐를 상징한다. 적으로 표현되는 다이아몬드는 금화가 변형된 모습으로 제물, 부탄 상징이며, 상인 계층을 의미한다.</p> <p>영화에서는 오로지 돈만을 목적으로 하는 악당과 007의 적들을 상징한다.</p>



상징 또는 비유	에바그린의 죽음을 비유
이미지 분석	<p>화면 안에서 움직이는 동그란 총의 타켓이 퀴의 얼굴을 지나갈 때 퀴의 얼굴이 여자의 얼굴로 바뀐다. 여기에서 하트퀴의 모습이 거꾸로 스페이스 퀴로 바뀌면서 007이 사랑한 본드걸이 죽음을 맞이한다는 비유이다.</p> <p>007시리즈 중 유일하게 죽는 본드걸을 극적으로 암시했다. 자신의 힘으로는 어쩔 수 없이 지켜보기만 해야 하는 주인공의 시선과 총구가 다른 방향을 향해있다.</p>

스페이드는 검은 변형인데 이탈리아어의 검은 의미하는 'spada'에서 유래하였다. 하트는 성배의

변형을 상징한다. 다이아몬드는 부와 화폐를 클럽은 곤봉을 상징한다.

각각 상징하는 의미는 검은 왕후와 귀족, 곤봉은 농부, 성배는 사제, 화폐는 상인의 상징인데, 이러한 4가지 수츠는 1부터 10까지의 수가 있는 패와 왕, 여왕, 기사, 병사의 그림패로 되어 있다. 이것은 중세의 사회계급을 나타낸 것이라고 한다.

이러한 상징과 의미는 인간의 갖가지 욕망과 활동을 나타낸 인생의 축도라 하겠다.

007 카지노 로얄 타이틀 시퀀스는 카드 트럼프에 나오는 네 가지의 스페이드, 하트, 다이아몬드, 클로버의 문양과 카드뒷면에 보여 지는 기하학적인 무늬들, 그리고 잭과 퀴, 킹의 이미지들을 적절히 사용하여 시각적이며 감각적인 이미지들을 화려하게 표현하였다.

007 시리즈의 영화들이 그렇듯이 지나치게 빠르거나 느리지도 않게 긴장감을 유지하며 007시리즈 타이틀 시퀀스의 유형을 크게 벗어나지 않았다.

타이틀 시퀀스는 2차원 평면적이면서도 공간감이 느껴지는 그래픽 요소들과 차분하고 잘 짜여진 화려한 색감의 조합이 많은 상징성을 가지고 007 시리즈의 타이틀 시퀀스를 이어갔다.

(2) 올드보이, 2003

감독 : 박찬욱

출연 : 최민식, 유지태, 강혜정

타이틀 시퀀스 디자인 : 용이, 백종렬

내러티브 : 주인공은 아내와 어린 딸아이를 가진 지극히 평범한 샐러리맨이다. 딸의 생일날, 술에 취해 귀가하는 길에 존재를 알 수 없는 누군가에게 납치, 사설 감금방에 갇히게 되고 마침내 15

년 만에 납치됐던 바로 그 장소로 풀려나 있는 자신을 발견하게 된다.

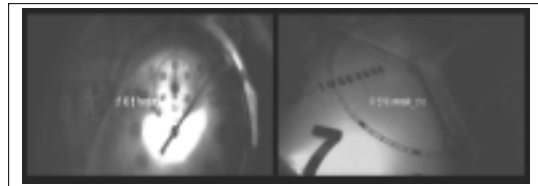
우연히 들른 일식집에서 갑자기 정신을 잃어버린 오대수는 보조 요리사 미도 집으로 가게 되고, 미도는 오대수에게 연민에서 시작한 사랑의 감정을 키워나가게 된다. 이후 오대수는 복수심으로 이우진을 찾아내게 되고, 첫 대면을 하는 날 오대수에게 이우진은 너무나 냉정하게 계임을 제한한다. 자신이 가둔 이유를 5일 안에 밝혀내면 스스로 죽어주겠다는 것. 대수는 이 지독한 비밀을 풀기 위해, 사랑하는 연인, 미도를 잃지 않기 위해 5일간의 긴박한 수수께끼를 풀어나가는 과정과 밝혀진 비밀 앞에 선 두 남자의 운명을 보여주는 영화이다.

올드보이의 타이틀 시퀀스는 영화 ‘봄날의 꿈을 좋아하세요?’를 만든 용이 감독과 CF감독으로 유명한 백종렬 감독의 작품이다.

공중전화 박스에서 술에 취한 채 전화를 거는 오대수(최민식)의 화면 하단으로 오프닝 크레딧이 흘러간다. 디지털 시계의 숫자와 아날로그 시계의 바늘이 퍼즐처럼 맞물리며 각각의 크레딧을 형성하고 크레딧의 텍스트 하나하나가 제각기 시계 바늘처럼 움직이다가 연기처럼 사라진다.

경찰서에서 오대수를 데리고 온 친구 주환(지대한)이 통화하는 동안 오대수는 갑자기 자취를 감추는데 쏟아지는 빗속에는 그가 딸에게 선물하려 했던 하얀 날개만 덩그러니 버려져 있다.

이어서 영화 전체의 주된 동력으로 작용하는 시계가 보여지며 현재와 과거를 왕래하는 듯, 또는 시간을 되돌리는 듯한 이미지들을 만들어내고 이를 의도적으로 혼란스럽게 배치하여, 비유의 방식



상징 또는 비유	기억, 잃어버린 시간을 찾음, 복수
이미지 분석	<p>시계가 움직이는 방향은 시계의 중심을 기준으로 왼편에서 오른편으로 움직인다.</p> <p>시계의 방향은 사람들에게 과거와 현재, 그리고 미래를 연결하는 흐름에 대한 일반적인 방향으로 인식되어있다. 하지만 영화 올드보이의 오프닝 타이틀 시퀀스에서 시계방향이란 일반적인 시계방향과 반대방향으로 뒤 바뀌며 표현된다. 이러한 시계방향의 왜곡은 끊임 없이 현재와 과거를 넘나들며 전개되어 기억과 복수에 대한 비유의 암시인 것이다.</p>



상징 또는 비유	과거와 현재, 잃어버린 시간
이미지 분석	<p>일렁거리는 시계의 이미지는 15년간의 감금이 빚어낸 시간의 공백과 그로 인한 삶의 변화를 암시한다.</p> <p>구름처럼 떠다니다가 겹쳐지고 흩어지는 시계들의 움직임은 앞으로 벌어질 오대수의 추적과 복수의 시간을 상징한다.</p> <p>시계의 모양이 알파벳 Y로 변하고, 문자들이 시계바늘처럼 돌아가며 타이틀 올드보이를 만들어낸다. 시계반대방향으로 돌아가며 잃어버린 시간 과거를 상징하기도 한다.</p>

을 통해 본 영화의 분위기를 암시적으로 전달하는 오프닝 타이틀 시퀀스가 이어진다.

IV. 결론

영화 타이틀 시퀀스의 디자인 개념은 시각적인 다양한 조형 요소들이 백그라운드와 포그라운드로 나뉘어 시간성과 공간성을 가지고, 많은 레이어로 합성되거나 편집되는 작업이라 할 수 있다.

그러나 단순히 조형 요소들을 레이어로 늘어놓는 수준은 이미 과거의 표현기법이라 할 수 있다. 눈에 보이는 오브제를 내러티브에 따라 순차적으로 늘어놓는 게 아니라, 움직이는 이미지 하나하나와 이어지는 이미지가 모두 이야기꺼리 즉, 스토리텔링의 구조를 지니고 있어야 한다.

시간과 극적인 연출을 위해 모션그래픽 조형 요소들이 어떻게 시작해서 어떤 결말을 내야 할지는 처음부터 디자인되고 계획되어 있어야 한다는 것이다.

영화 타이틀 시퀀스의 디자인에 있어서 중요한 것은, 본 영화가 시작하기 전에 관객이 어떤 정보와 어느 정도의 흥미를 가지고 그 영화에 몰입할 수 있는지에 대한 역할이다.

최근 제작 톨에만 의지한 자유로운 표현으로 인해 지나치게 자극적인 감각들만을 표현하다보니 타이틀 시퀀스 속의 모션그래픽은 감각적인 메시지 전달에는 소홀하게 되는 경우가 많다.

물론, 영화의 내러티브와 친절한 정보 전달에 지나치게 충실하게 되면 이미 타이틀 시퀀스로 한편의 영화를 다 본 느낌을 가지게 되어, 정작 본

영화에 대한 호기심을 잃게 되는 경우도 있다.

이러한 두 가지의 문제를 어느 정도 해결할 수 있는 방법은 이미지와 시간의 생략과 암시적 표현 적용이라고 생각한다.

결론으로, 연구를 위해 여러 영화의 타이틀 시퀀스를 분석하고 얻은 결론은 크게 세 가지로 요약할 수 있다.

첫 번째는, 시각적인 자극이나 즐거움을 무시할 수 없지만, 내러티브를 중심으로 하는 영상에 활용되는 모션그래픽은 단순히 무엇인가를 표현하기 보다는 무엇인가를 의미하는 작업으로 진행되어야 한다.

시간과 공간적인 제약을 안고서 모션그래픽을 제작하는 작가는 한 가지 목적과 의미를 가진 작업을 하지만, 관객 또는 정보 수용자는 경험과 환경에 따라 그 모션그래픽을 관찰하고 받아들여 그 입장은 늘 상대적일 수밖에 없다. 때문에 관습과 사회의 제도에 따라 상징과 비유의 표현도 단순하게 생각하게 생각하지 말고 상대적인 다양한 문화와 관습에 따르는 의미있는 움직임을 창조해야 할 것이다.

두 번째, 대중이 인정하고 좋아하는, 예술적인 면이 돋보이는 모션그래픽에 표현되는 이미지와 색채, 화면 구성을 보면 제작 과정에 무엇보다도 생략과 암시적인 접근이 먼저였음을 알 수 있다.

최근 보여 지는 많은 모션그래픽은 아직까지 기능적인 면 보다는 실험적인 표현 경향이 강해서 가끔은 지나치게 다양한 시각반응을 유도한다. 하지만 분석한 몇몇 영화의 타이틀 시퀀스에서 생략은 단순히 편집의 개념이 아니라 미학적 표현기법임을 알 수 있었다.

이제 모션그래픽의 생략과 암시적 표현은 매체의 성격과 제작 목적에 맞게 정확한 내러티브의 전달 수단으로 디자인되고 배경과 오브제, 움직이는 오브제의 크기와 칼라, 속도가 모두 우수한 조형적 원리에 접근하여 진지한 자세로 제작되어야 할 것이다.

세 번째, 모션그래픽에서는 시간과 공간의 제약을 통해 오히려 더 미학적이고 강한 자극의 표현이 가능하다. 영화, 영상의 매체 속성상 시간 표현의 함축성은 다른 매체와 비교할 수가 없다. 따라서 계획적인 생략과 암시는 매우 중요한 기법으로 흥미와 관심의 정도는 더 알고 싶다는 호기심에서 출발한다. 호기심을 유발하는 방법은 최소로 보여 주거나 최소의 정보만을 제공하는 경우이다.

이상으로 정리하자면, 시간과 공간에 대한 제약을 극복하고, 많은 정보의 양을 함축적으로 빠르고 정확하게 전달시키기 위해서는 이미지와 시간의 생략 그리고 상징과 비유를 통한 암시적 표현을 창의적이고 적절하게 사용하는 것이 현재의 모션그래픽에 관한 담론을 한 단계 상승시키는 역할을 할 것이다.

현재까지 많은 연구자들이 모션그래픽의 유용성이나 영화 타이틀 시퀀스 디자인에 대한 많은 연구를 활발히 하고 있지만, 이 연구도 그렇듯이 모션그래픽의 시각적인 표현 기법에 대한 분석에 초점이 맞추어져 있는 것이 연구의 현실이다.

명확하게 제작자의 의도와 기법을 밝힐 수 없는 연구의 한계를 느끼되, 되도록 주관적인 해석이나 견해보다는 보편적인 영상이론에 근거하려고 노력을 하였다.

향후 연구과제로서는, 모션그래픽이 더 이상 영

화나 영상, 디자인의 하위 또는 보조적인 표현의 개념이 아니라 독립된 장르와 영상 표현기법으로서 창의적인 제작기법과 이론적 배경에 대하여, 시각 예술로서의 미학적인 접근과 인접학문과의 연계성을 체계적으로 연구할 필요가 있다고 본다.

참고문헌

- 오카타 스스무, 김상국의 역, 「영상학서설」, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 제임스 모나코, 양윤모 역, 「영화 어떻게 읽을 것인가」, 혜서원, 1993.
- 박효신, 「영상디자인의 선구자 스티븐 바스」, 디자인하우스, 2000.
- 국립국어연구원, 「표준국어대사전」, 두산동아, 2000.
- 김현정, 「암시효과를 이용한 영화 홈페이지의 현 연구」, 이화여자대학교, 2002.
- 강선혜, 「film title 디자인에서 보여지는 암시적 표현 방법에 관한 연구」, 이화여자대학교, 2000.
- Drate Spencer, Robbins David, Salavetz Judith, 「Motion by Design」, Chronicle Books Llc, 2007.
- Greene David, 「Motion Graphics : How Did They Do That?」, Rockport Publishers, 2003.

ABSTRACT

A Study on Omission and Suggestive Expressions in Motion Graphics

Youm, Dong-Cheol

Motion Graphics are a great effective vehicle for precise communication between customers in various media and formats. The important thing in the expression of Motion Graphics is to deliver messages clearly. Some current Motion Graphics which are focused on only attracting attention or sensational expressions more than narrative are evaluated lower.

This study aims to utilize easy and positive Motion Graphics to deliver messages by applying their utility to production of Motion Graphics, omitting time spent on delivering effective messages and analyzing their suggestive expression methods because of the nature of producing Motion Graphics.

This thesis is to study several theoretical backgrounds of omission and implicated expressions mentioned in the similar studies from the view of Motion Graphics, and to search applied examples and functional things using the expression methods in some film title sequence. Excellent Motion Graphics use planned omission and implicated methods rather than to use entire narratives or complicated descriptions. Especially, a film title sequence should focus on symbolic visual expressions. They are necessary to attract the audience's interest. To overcome the limitation of time and space deliver a huge amount of information quickly and powerfully, Motion Graphics should properly use omission of image and time and suggestive expressions through symbols and metaphors. Then they will have a role to level up their current values and discussions.

Key Word : motion Graphics, film title sequence, omission, suggestive expressions

염동철

홍익대학교 조형대학 디자인, 영상학부 애니메이션전공 교수

(339-701) 충청남도 연기군 조치원읍 신안리 300

Tel : 041-860-2832

aniyoum@hongik.ac.kr