

# 애니메이션 오프닝 타이틀에 나타난 색채표현 연구 -미국 애니메이션을 중심으로-

임자연 (국립한국재활복지대학)

## 차 례

1. 서론
2. 오프닝 타이틀의 색채
3. 애니메이션 오프닝 타이틀의 색채분석
4. 결론

## 1. 서론

### 1.1 연구목적

현재 전 세계적으로 급속한 발전을 이루고 있는 문화산업의 성장과 함께 애니메이션 산업 또한 날로 성장해가고 있는 추세이다. 우리나라의 경우, 정부의 관심 속에서 애니메이션 분야의 전문 인력을 양성해내는 교육기관이 급격히 증가해왔으며 과거에는 현저히 부족했던 애니메이션 관련 이론서 및 연구논문들이 점차 늘어나고 있다. 또한 애니메이션의 제작과정 및 제작방법에 관한 다양한 연구와 실험이 꾸준히 이루어지고 있는 것 역시 우리나라 애니메이션 산업의 큰 변화라고 할 수 있을 것이다. 2004년 전 세계 애니메이션 시장 규모는 72억 200만 달러에 달했으며 오는 2010년에는 연평균 20.7%의 성장세를 나타내 232억 8,700만 달러에 이를 것으로 전망되고 있다[1]. 이와 같은 통계는 우리나라를 포함한 많은 국가들이 애니메이션 산업에 무게를 두고 그 발전에 박차를 가하고 있다는 것을 단적으로 보여주고 있는 예이다. 이렇듯 문화산업의 중심에 서있는 애니메이션은 영화와 더불어 영상의 큰 부분을 차지하고 있음에도 불구하고 오프닝 타이틀의 발전에 있어서는 현저하게 큰 차이를 보이고 있다. 오프닝 타이틀은 작품의 분위기를 상징적으로 암시하여 관객으로부터 호기심과 흥미를 유발시키고, 작품의 아이덴티티(identity)를 형성하는 중요한 장치로서의 기능을 가지고 있다. 따라서 영화에서는 일찍이 솔 바스(Saul Bass)의 등장으로 오프닝 타이틀의 질적인 발전을 이루어 왔으며 현재 그 뒤를 잇는 카일 쿠퍼(Kyle Cooper)에 의해서도 다양한 형태를 띠며 끊임

없이 발전해나가고 있다. 두 거장은 오프닝 타이틀이 영화의 기본정보만을 제공하는 단순한 개념이 아닌 작품성을 가지는 독립적인 부분이 될 수 있음을 자신들의 작품을 통해 전적으로 보여주고 있다. 이와 같이 작품의 첫인상을 결정짓는 오프닝 타이틀의 중요성이 부각되고 있는 현실점에서, 애니메이션의 오프닝 타이틀에 관한 연구는 그 중요성을 재인식 할 수 있는 좋은 기회가 될 것이라고 본다. 따라서 본고에서는 오프닝 타이틀의 구성요소 중 작품의 전체적인 분위기를 전달하는데 있어 주도적인 역할을 하는 색채를 분석하여 애니메이션 오프닝 타이틀의 질적인 발전을 도모하는 데에 그 목적을 두고 있다.

### 1.2 연구방법

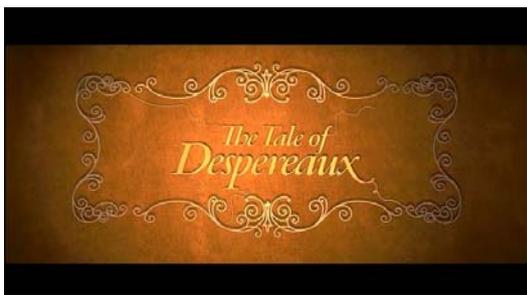
본고에서는 애니메이션 오프닝 타이틀에 있어서 색채의 중요성과 역할에 대해 살펴보고, 이의 분석을 위해 미국 애니메이션의 대표적 제작사인 월트디즈니\_픽사와 드림웍스의 작품들 중 인지도 및 흥행성적, 오프닝 타이틀의 완성도를 근거로 하여 대표작을 각각 선별하였다. 색채의 분석방법은 애니메이션 오프닝 타이틀에서 주요 이미지 샷을 추출하여 타이포그래피에 나타나는 색채와 배경에 나타나는 색채 두 가지로 분류하여 분석하였다. 색채 표기방법은 먼셀 색채계를 따르며 오프닝 타이틀에 적용된 색채가 작품의 컨셉에 맞게 사용되었는지 색채의 연상과 상징에 근거하여 분석하고, 이미지 스케일에 대비, 배색 이미지 스케일로 표현하여 객관적인 자료로 제시하고자 한다.

## 2. 오프닝 타이틀의 색채

### 2.1 오프닝 타이틀

오프닝 타이틀이란 영화 또는 애니메이션의 초반부에 제작사나 감독, 작품의 제목 등의 정보를 제공하고 그 시 작을 알리는 것을 의미한다. 일반적으로 이미지와 텍스트가 결합된 형태를 취하고 있으며, 본 작품과는 독립된 형태를 띠지만 상호보완적인 협력 관계에 있다. 그러나 때로는 작품에 따라서 생략되기도 하고, 작품이 시작된 뒤에 등장하는 경우도 흔히 찾아볼 수 있다.

오프닝 타이틀은 작품의 제목 및 프로덕션 정보를 전하는 원초적인 역할 외에 관객의 시각적 집중을 유도함으로써 작품에 대한 관심과 기대를 상승시키는 중요한 역할을 한다. 비록 작품 전체 중 극히 일부분으로 이루어 지지만 작품의 전반적인 분위기 및 스토리 전개를 암시하는 프리뷰 역할을 하는 동시에 작품을 대표할 수 있는 초반부에 위치한다는 점을 고려하여 관객의 시선을 집중시킬 수 있는 진취적인 타이틀을 고안해 내는 것이 필요하다. 이와 같이 작품의 첫인상을 결정짓는 오프닝 타이틀에 관해 <디파티드>의 제작자인 마틴 스코르세지(Martin Scorsese) 감독은 ‘영화 속의 영화(As a Film Within a Film)’로 간주했으며, <리플리>의 제작자인 안소니 밉겔라(Anthony Minghella) 감독은 본 영화에 미처 담지 못한 이야기를 풀어놓는 마지막 기회로 이용하기도 했다[2].



▶▶ 그림 1. <작은 영웅 데스페로> 오프닝 타이틀

### 2.2 색채의 연상과 상징

색채에 관한 견해는 4가지로 구분할 수 있다. 첫 번째로 색은 빛이라고 주장하는 물리학적 견해가 있고, 두 번째로 안료나 염료 등에 의해 색채 성분을 규정짓는 화학적 견해가 있으며, 세 번째로 색에 대한 감각은 망막에 의한 작용이라고 주장하는 생물학적 견해가 있다. 마지막으로 색은 인간의 정신기체의 작용과 상태라고 주장하는 심리학적 견해가 있다. 이와 같이 색은 과학적이고 이성적인 측면과 비과학적이고 감성적인 부분이 공존한다.

인간이 색채를 보고 느끼는 요인에는 세 가지가 있다. 그 하나는 빛의 파장 자체를 나타내는 색상(Hue)이고, 두 번째는 밝고 어두운 정도를 나타내는 명도(Value), 세 번째는 맑고 탁함의 정도를 나타내는 채도(Chroma)이다. 인간은 어떤 색채를 지각할 때 항상 이 세 가지 요인을 함께 느끼며 감정과 태도의 변화를 일으킨다[3]. 어떤 색채를 보면서 흥분 또는 차분해지기도 하며, 특정 상황이나 사물을 연상하기도 한다. 이와 같이 색채를 볼 때 그와 관계된 사물, 분위기, 이미지 등을 생각해 내는 것을 색채의 연상이라 한다. 색채에 대한 느낌은 보는 사람에 따라 개인차가 나타나기도 하지만 결과적으로는 많은 사람들에게 공통성을 가지며 특정한 것을 뜻하는 상징성을 띠게 된다.

표 1. 색의 연상과 상징

	구체적 연상	추상적 연상
빨강	태양, 불, 사과, 딸기, 장미꽃, 입술	열정, 정열, 활력, 혁명, 위험, 흥분, 분노, 폭발
주황	저녁노을, 오렌지, 감, 호박, 당근, 가을	애정, 만족, 풍부, 건강, 희열, 유쾌, 식욕, 적극
노랑	개나리, 병아리, 바나나, 유채꽃, 금	희망, 명량, 야심, 질투, 광명, 맹장, 경박, 미숙
연두	새싹, 잔디, 대나무, 초여름, 완두콩	휴식, 위안, 안정, 친애, 신선, 생동, 청순, 젊음
녹색	초원, 숲, 수박, 여름, 에메랄드, 교통신호	평화, 아전, 휴식, 건전, 안정, 성장, 지성, 이상
청록	깊은 바다, 깊은 수풀, 보석, 찬바람	청결, 냉정, 심원, 태동, 비방, 이지, 차가움, 외로움

파랑	물, 하늘, 사파이어, 바다, 호수, 여름	냉정, 경계, 소원, 영원, 명상, 진실, 정숙, 젊음
시안	물색, 하늘, 얼음, 유리	침정, 조심, 차가움, 투명, 고독, 소극, 인애, 우울
남색	도라지꽃, 가지, 난꽃	승고, 냉철, 심원, 장려, 청초, 고독, 고집
보라	포도, 보석, 등나무 꽃, 라일락	창조, 우아, 예술, 고귀, 불안, 병약, 신비, 신앙
자주	입술연지, 자두, 모란꽃	열정, 애로, 화려, 몽상, 환상, 비애, 공포, 감미
흰색	눈, 솜, 웨딩드레스, 병원, 백합, 설탕	결백, 소박, 순결, 정직, 순수, 청결, 희망
회색	구름, 재, 쥐, 제복, 아스팔트, 안개	평화, 온화, 중립, 평범, 실의, 우울, 공포
검정	밤, 흑판, 까마귀, 눈동자, 숲, 머리카락	죽음, 엄습, 공포, 어둠, 침묵, 비애, 절망, 허무

애니메이션 오프닝 타이틀에서의 색채는 여러 가지의미를 지닌다. 화면을 아름답게 꾸며주는 심미적 기능과 함께 작품전체의 주도적인 색채를 결정짓고, 그 내용이나 취지를 대변하는 암시 및 상징을 위한 기능으로써 작용한다. 이러한 여러 가지 기능을 효과적으로 수행하기 위한 측면에서 애니메이션 오프닝 타이틀의 색채는 작품의 특성을 정확하게 살릴 수 있는 뚜렷한 색채계획에 의하여 제작되는 것이 바람직하다.

### 3. 애니메이션 오프닝 타이틀의 색채분석

#### 3.1 몬스터 주식회사 (Monsters, Inc., 2001)

무채색인 블랙의 기본배경 위에 유사색상 관계에 있는 B색상과 PB색상의 오브젝트들이 변형을 이루며 시작하는 ‘몬스터 주식회사’의 오프닝 타이틀은 영화 오프닝 타이틀과 견주어도 손색이 없을 만큼 그 완성도가 높다. 작품의 전체적인 분위기를 전달한다는 오프닝 타이틀의 대표적인 특성이 충실히 반영되어 있으며, 주인공 캐릭터들의 주조색상을 일부 배색함으로써 본 작품과의 통일성을 유지시키고 있다. P색상/RP색상, 또는 R색상/YR색상/Y색상 등 유사색상 배색이 주를 이루며 Vivid톤과 Bright톤을 유사색조 배색하여 명시성을 확보하고 있다. 또한 Dull톤 및 Deep톤을 보조적으로 배색하여 명시성과 함께 시각적인 안정감을 주는 감각적인 색채계획이 돋보인다. 타이포그래피에 나타난 색채는 오브젝트들의 주조색상을 따르고 있지만 그 아웃라인은 배경의 블랙과 극적인 명도차이를 이루는 화이트를 사용하여 시인성과 가독성을 높이고 있다. 배경의 블랙은, 밤에 활동하는 거대한 괴물들을 주제로 한 작품의 컨셉을 반영한 것으로 보이고 오브젝트에 표현된 밝은 톤과 색상환 전체에 걸쳐 등장하는 다양한 색상은 작품의 유쾌한 결말을 암시

하기위한 표현인 것으로 보인다.

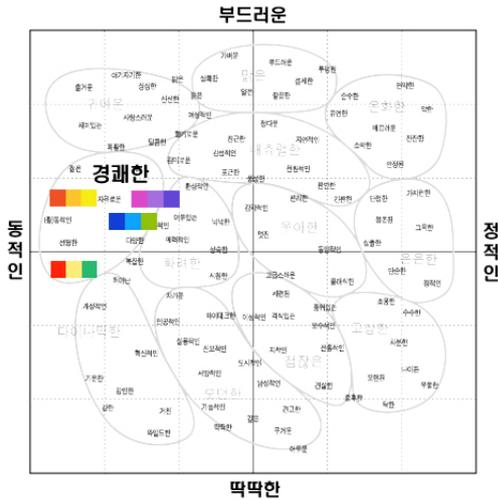


▶▶ 그림 2. <몬스터 주식회사> 오프닝 타이틀

표 2. 적용색채 추출 데이터

	색 채 (면셀 값 표기)
타이포그래피	5.24PB 4.37/7.13
	1.78P 4.40/6.01
	3.87YR 5.90/13.31
	N9.5
배 경	6.75PB 3.33/20.88
	2.15PB 6.53/12.61
	2.58B 6.91/8.70
	5.79GY 7.12/11.81
	.35RP 5.16/18.63
	6.01P 6.49/9.55
	1.34P 3.19/12.50
	4.62RP 4.05/14.78
	.33R 4.81/18.01
	.88YR 5.90/15.63

	5. 52YR 7.06/13.69
	4. 29Y 8.59/10.72
	4. 75Y 6.52/9.85
	8. 17GY 8.50/11.54
	2. 64G 6.55/10.66
	N1.5



▶▶ 그림 3. 배색 이미지 스케일

표 3. <몬스터 주식회사> 색채 분석

색 채	연상과 상징
빨강(R)	활력, 흥분
주황(YR)	풍부, 유쾌, 적극
노랑(Y)	희망, 명량
연두(GY)	신선, 생동
녹색(G)	휴식, 건전, 안정, 성장
남색(PB)	심원
보라(P)	불안, 신비
자주(RP)	공포, 환상, 화려
흰색	희망
검정	공포, 어둠, 엄습

### 3.2 쿵푸 팬더 (Kung Fu Panda, 2008)

Dull톤과 Deep톤, Dark톤의 어두우면서도 차분한 유사색조들로 시작하는 ‘쿵푸 팬더’의 오프닝 타이틀은 짧은 시간의 할애에도 불구하고 강렬하게 어필한다. 기존의 다른 작품들과 가장 크게 차별화되는 부분은 톱 타이틀(Top Title)<sup>1)</sup>이다. 일반적으로 톱 타이틀은 모든 작품에 고정된 형태로 적용되는 것이 보통인데, 이 작품에서는 예외적으로 응용된 형태로 적용된 것이 특징이다. 작

품의 전반적인 스토리를 암시하듯이 쿵푸 수련을 하는 피사체가 등장하고, 이어 그 피사체가 초승달위로 뛰어 올라 낚시를 하는 모습이 드림웍스의 심벌로 연출된다. 따라서 기존 드림웍스를 상징하던 B색상의 Strong톤 하늘배경과 멀티컬러로 배색된 타이포그래피가 PB색상의 Dark톤으로 전환되어 어두운 밤하늘을 묘사하고 타이포그래피는 Y색상의 Strong톤으로 변화되어 작품이 가진 동양적인 특성과 잘 어우러지고 있다. 뒤이어 등장하는 타이틀은 YR색상과 Y색상이 배색된 배경에 R색상의 톤온톤 배색이 돋보이는 타이포그래피가 조화를 이루어 명시성을 한층 높이고 있다. 타이포그래피의 주조색상으로 선택된 R색상은 쿵푸에 대한 주인공의 열정을 암시적으로 표현한 것으로 보이며, 또한 중국의 오성홍기를 상징적으로 표현하여 동양적인 분위기를 강조하려는 의도로 보인다.

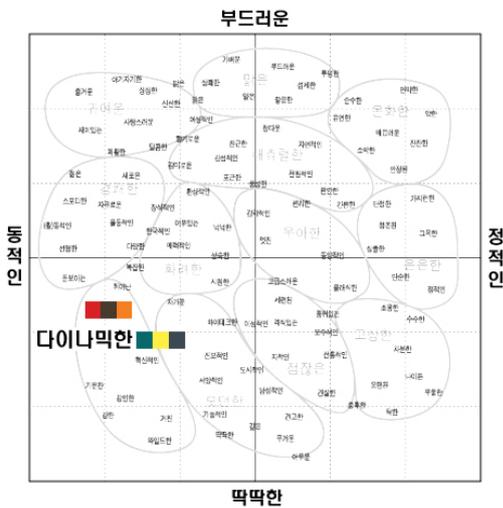


▶▶ 그림 4. <쿵푸 팬더> 오프닝 타이틀

1) 오프닝 타이틀의 초반부에 작품을 제작한 회사 및 배급사의 심벌이 등장하는 부분

표 4. 적용색채 추출 데이터

	색 채 (면셀 값 표기)
타이포그래피	5.41R 3.16/8.54
	7.29R 5.34/19.71
	1.10YR 1.74/2.88
	7.81Y 9.09/10.93
	8.23YR 7.65/11.48
배 경	N9.5
	5.81Y 9.24/6.49
	9.94YR 8.26/7.45
	.37Y 7.44/6.73
	9.30R 6.02/16.05
	1.20PB 2.93/4.09



▶▶ 그림 5. 배색 이미지 스케일

표 5. <쿵푸 팬더> 색채 분석

색 채	연상과 상징
빨강(R)	열정, 정열, 활력, 흥분
주황(YR)	만족, 풍부, 희열, 유쾌, 적극
노랑(Y)	희망, 명랑, 야심, 광명
남색(PB)	냉철, 심원, 장려, 고독
흰색	희망

### 3. 결론

애니메이션과 같은 문화 콘텐츠 산업은 수용자 규모가 커질수록 높은 부가가치를 창출할 수 있는 분야로써 그에 관한 다양한 측면의 연구가 끊임없이 요구되고 있다.

본고에서 분석하고자 한 애니메이션 오프닝 타이틀에서의 색채는 작품의 분위기를 선도하는 영향력 있는 요소로써 매우 중요한 부분이다. 또한 형태보다 표현적인 힘이 강하다는 색채심리학의 이론에 따라 애니메이션의

오프닝 타이틀의 색채연구는 심도있게 진행될 필요가 있다. 일반적으로 성공한 애니메이션은 기쁨과 감동을 줄 수 있는 시나리오, 생동감있는 캐릭터의 동작 및 화려한 컴퓨터 그래픽과 인간의 심리적 감정을 대변해주는 색채와의 조화에 의해서 이루어진 결과물이다. 이와 같이 작품전체를 상징하는 역할을 하며, 인간의 감정과 태도에 변화를 일으키는 색채의 중요성에 입각하여 본고에서는 미국 애니메이션 중 두 작품을 선별하여 색채를 분석하였다.

분석 결과, 몬스터 주식회사는 본 작품과는 독립적인 오프닝 타이틀의 형태를 취하고 있으며 관객이 작품에 대해서 미리 충분히 인식할 수 있을 만큼의 적당한 시간이 할애되었고 분석 자료로써의 활용도도 매우 우수했다. 일반적으로 고채도와 고명도의 색채들이 주를 이루었으며 색채는 색상환 전체에 걸쳐 다양하게 등장하였다. 샷으로 분리해서 보면, 유사색상의 관계에 있는 색채들끼리 배색되거나 동일색상의 톤온톤 배색이 주를 이루어 시각적인 통일감과 안정감이 단연 돋보였다. 또한 타이포그래피는 배경과의 관계에서 급격한 명도차이를 활용한 배색을 함으로써 가독성을 높이고 있었다. 색의 연상과 상징에 근거해서 보면 유쾌, 명랑, 환상, 공포 등의 키워드로 정리되었고 일부 예외는 있었지만 대부분의 색채들이 작품의 의도와 방향을 같이하고 있었다. 따라서 배색된 색채들을 이미지스케일에 대입시켜 본 결과 몬스터 주식회사 오프닝 타이틀의 색채이미지는 '경쾌한'의 형용사 이미지어로 분석되었고, 공포스러운 괴물을 소재로 출발하지만 결국에는 유쾌한 결말에 다다른 작품의 의도를 잘 반영해주고 있었다.

쿵푸 팬더의 오프닝 타이틀은 짧은 시간을 할애한 반면에 비교적 짜임새 있게 제작되었지만, 관객이 작품의 정보를 미리 획득하기에는 다소 어려움이 있어보였다. 하지만 톱 타이틀의 돋보이는 변형이 관객들의 시각을 자극하면서 그 일부분을 보완해주는 것으로 판단되었다. 또한 색채의 사용은 R색상의 유사색상들로 그 범위가 국한되었으나 색채의 배색이 뛰어나 자칫 단조롭게 보일 수 있었던 부분들이 잘 보완되고 있었다. 타이포그래피도 주조색상인 R색상으로 배색되었지만 배경과의 명도 차이로 인해 가독성과 명시성에는 특별한 문제점을 나타내지 않았다. 색의 연상과 상징에 근거해서 보면 열정, 활력, 흥분, 만족, 희열, 유쾌, 희망, 명랑 등의 키워드로 정리되었으며 작품의 의도와 색채계획이 일치하고 있음

을 보여주었다. 따라서 배색된 색채들을 이미지스케일에 대입시켜 본 결과 쿵푸 팬더 오프닝 타이틀의 색채이미지는 ‘다이나믹한’의 형용사 이미지어로 분석되었고, 쿵푸가 소재인 만큼 역동적인 액션이 자주 등장하는 작품의 성격을 잘 반영해주고 있었다.

위 결과에 따르면 작품의 의도 및 성격과 색채계획의 활용이 거의 흡사한 것으로 분석된다. 그러나 색채분석이 제한적인 범위 내에서 이루어져 보편적인 색채특성의 파악이 미흡하다는 한계점이 있다. 추후 연구에는 좀 더 체계적으로 범위를 넓혀 오랜 기간을 두고 색채 시스템을 연구한다면 애니메이션 오프닝 타이틀의 색채계획을 위한 척도로써 기능할 수 있을 것으로 예상된다.

### 참고 문헌

- [1] 2005년 해외 디지털콘텐츠 시장 조사 : 디지털영상편, 한국 소프트웨어 진흥원, 2006년
- [2] 조진희, 영화 오프닝 타이틀 디자인의 시퀀스 애니메이션에 관한 연구, 숙명여자대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 1998년
- [3] 문경아, 국내 영화 프닝 타이틀 시퀀스에 나타난 색채표현 연구, 단국대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2006년
- [4] 박윤정, 애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채 연구, 상명대학교 정보통신대학원, 석사학위논문, 2003년
- [5] 강대석·전정숙, 애니메이션 영화의 색채 변화 분석, 디자인학 연구 통권 제56호 Vol.17 No.2
- [6] 박진배, 영화 디자인으로 보기, 디자인하우스, 2001년

### 저자 소개

#### ● 임 자 연(Ja-Yeun Lim)



- 2004년 2월 : 남서울대학교 애니메이션과 (미술학사)
- 2007년 8월 : 홍익대학교 산업대학원 애니메이션 전공(미술학석사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 국립한국 재활복지 대학 강사

<관심분야> : IT, 모바일 콘텐츠, 색채학, 미술치료, 교육