

# 영화 타이틀시퀀스 제작을 위한 물질성

## Materiality for Producing the Title Sequence of Film

신승윤\*, 김미진\*\*, 문요한\*\*\*

부산대학교 디자인학과\*, 동서대학교 디지털콘텐츠학부\*\*, 부산대학교 영상정보협동과정\*\*\*

Seung-Yun Shin(joa1014@nate.com)\*, Mi-Jin Kim(mjkim@dongseo.ac.kr)\*\*,  
Yo-Han Mun(assinmn77@lycos.co.kr)\*\*\*

### 요약

타이틀시퀀스에서 활용된 물질은 영화의 스타일과 내용을 포괄적으로 내포하고 있다. 그러므로 어떤 물질을 선택하는가에 따라 정서적 표현의 효과가 달라질 수 있다. 이에 따라 최근 20년간의 영화 타이틀시퀀스 42편을 수집하여 소재를 분류하고 기호학사각형을 이용해 물질의 범주를 정의하였다. 물질도의 강약을 검증하기 위해 설문하여 3단계의 물질도를 구분하고 영화의 장르에 따라 어떤 범주의 물질성이 활용되었는지 조사하였다. 분석 결과 물질성은 장르의 구분 없이 내용에 따라 선택되었으나 물질도의 차이는 있었다. 강한 물질도는 스릴러와 SF·미스터리 장르에서 사용되었고, 중간 물질도는 전반적으로 활용되거나 특히 드라마 장르와 액션에서 활용되었다. 약한 물질도 또한 다양한 장르에서 활용되었으나 특히 공포, SF·미스터리 장르에서 활용되었다. 본 논문은 영화를 상징적으로 시각화하는 타이틀시퀀스 제작에 있어 물질의 선택에 의한 표현 방법 연구를 제안하였다는데 의의가 있다.

■ 중심어 : | 타이틀시퀀스 | 소재 | 물질성 |

### Abstract

The materials used in the title sequence connotes a style & a content of film comprehensively. Therefore, the effect of emotional expression can be changed according to what materials are selected. Thus, the materials of which 42 title sequences are collected for the last 10 years are classified, and the category of materiality & material degree are defined with the semiotic rectangle. To investigate intensity of the material degree, the survey was done. As a result of the survey, the intensity was classified into 3 levels of material degree. The category of materiality used according to the genre of film was analyzed. As a result of the analysis, the materiality was selected according to the content regardless of genre, but there's any difference in the material degree. The intense material degree was used in a thriller and an SF·mystery genre, and the medium one was used in the general genre, but, above all, drama and action genre. The weak one was used in a variety of genre, but specifically horror, SF·mystery genre. It is significant that this study suggested the expression method in accordance with selection of materials in producing a title sequence to visualize film symbolically.

■ keyword : | Title Sequence | Materials | Materiality |

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 배경

프랑스 철학자 바슐라르(Bachelard)[1]는 주어진 대상의 물질성에 주목하며 만들어진 이미지를 ‘물질적 이미지(image matérielle)’라 불렀다. 그는 인간에게 이미지를 제공해주는 대상을 형태로서 파악하는 것이 아니라 물질로서 파악하는데 관심을 가졌다. 물질적 이미지는 정신적 이미지에 속하며 그 속성상 시대와 문화를 초월한 보편성을 가지고 있다. 예술적 상상력을 표현하는 조형예술에서 물질성은 재료의 선택과 함께 오랜 기간 제기되어 온 문제다. 아르하임(Ammmmmm)[2]에 의하면 인간의 감각, 지각과 사고는 분리 될 수 없으며 인간의 모든 사고(思考)는 능동적 탐색과 관계 추출 등의 정신 조작(mental operation)들을 포함하고 있기 때문에 지각적(知覺的) 성질을 띠고 있다고 주장하였다. 이렇듯 정신적인 이미지로서 물질성은 인간의 지각과 연관되어 있다. 영상 제작 시 활용하는 소재의 물질성의 종류를 결정하여 내용과 정서의 조절이 가능하다.

조형 예술의 한 영역으로써 영화에 대해 로트만(Lotman)[3]은 다양한 요소들이 활발하게 조합되어 있지만 영화를 지배하는 것은 이미지의 조형적 언어라고 하였다. 영화는 조형 예술에 속하는 의미를 가지며 모정의 정보를 전달한다. 영화의 정서와 내용을 상징하는 타이틀시퀀스를 제작함에 있어서 물질의 선택은 인간의 감각으로 지각되는 본성에서 예술의 내용과 정서를 표현하려는 의도로 파악된다. 물질성은 소재 선택에서 구체화 될 수 있다. 영화 타이틀시퀀스에서 활용되는 소재는 상징적 영상 언어로서 임팩트 있는 표현이 요구된다. 특히 영화 전반에 흐르는 정서를 상징하여 관객의 감정적 전조를 일으키는 목적을 가진 타이틀시퀀스에서 물질성의 역할은 중요하다. 어떤 물질성을 표현하느냐에 따라 관객의 정서적 반응을 미리 계획 할 수 있는 시각화 장치가 될 수 있기 때문이다. 타이틀시퀀스에서 시각화 된 물질의 감각적 상상력은 시각 뿐 아니라 촉각, 후각, 청각, 미각까지 가능하게 한다.

기존의 시각 예술 영역의 물질성에 관한 연구들을 살펴보면 학문적 고찰 보다 작품의 해석을 위한 주관적

해석에 치중하고 있는 개인 작품 논문에서 주로 언급되었다. 건축 영역에서는 물질성과 비물질성의 공간의 의미 관계를 연구한 논문들이 다수 등장하였다. 그러나 모션그래픽에서 조형의 물질성에 대해 연구한 논문은 전무하다. 조각, 건축과 같은 조형 예술과 영상이 가지는 물질의 차이점은 관객에게 수동적인 지각을 제공한다는 것이다[4]. 제작자가 원하는 물질을 제시하면 관객은 수동적으로 받아들일 수밖에 없다. 영상에서 물질은 스크린 속에서만 존재하는 ‘가상 세계’다. 영상에서 표현되는 ‘가상 이미지’는 은유적인 이미지로서 이미지가 재현하는 동질적인 무엇으로 간주하려고 한다[5]. 영상에서 지각되는 물질은 직접적으로 지각되는 기존 조형 예술보다 간접적으로 지각되므로 보다 강한 의미의 전달이 필요하다. 영상이라는 가상 세계에서 상징화된 시각 이미지로서 폭넓은 영상 시각화 연구가 필요한 시점이다.

본 연구는 영화 타이틀시퀀스에서 시각화되는 소재를 살펴보고 물질을 연구하고자 한다. 물질성은 개인의 감각과 지각에 의한 주관성에 좌우되며, 대상의 의미와 역할은 대상들의 관계 분석 속에서 더욱 명확하게 드러난다. 각 작품의 개별 의미 분석 또한 중요하겠으나 영화 타이틀시퀀스의 실제 제작에 도움이 되기 위해서는 장르에 따라 활용되는 물질의 경향을 파악하는 것이 필요하다. 그러므로 분석 대상인 타이틀시퀀스의 물질 범주를 정의한 뒤 그 범주 안에서 장르 별 위치를 관찰하고자 한다. 우리에게 어떤 세계를 제공하는 약호는 지각에 지속적으로 규칙을 제공하여 유의미한 지각을 제공 한다[6]. 지각된 대상들이 조직화 된 약호의 채널화는 대상이 위치한 범위를 구조화하는 의미해석 방법을 통해 정의 될 수 있다. 이를 위해 기호학의 중요한 개념인 이항대립과 기호사각형을 활용하여 그 범위를 정의하고자 한다.

본 논문은 영화 타이틀시퀀스에 나타난 조형 요소의 물질 범주를 정의하고 장르 별 활용 상황을 연구하여 새로운 영상 표현 연구를 모색하고자 한다. 향후 타이틀시퀀스의 제작 시 가장 기본이 되는 조형 물질의 선택과 구성을 위한 객관적 근거를 제공할 수 있을 것이나 사료된다.

## 2. 연구 방법

본 논문은 영화 타이틀시퀀스의 물질성을 기호학적 의미관계를 통해 구조적 틀을 정의할 것이다. 그러므로 먼저 문헌 연구를 통해 조형의 물질성과 기호학적 의미 분석 방법을 고찰한 결과를 도출한다. 그 후 선정된 영상의 소재를 따라 분류하고 물질 범주를 분석하였다. 이에 의해 영화 타이틀시퀀스에서 사용된 물질성이 구조화와 물질에 의한 영상의 장르 별 활용 방향을 연구하였다.

본 논문을 위해 최근 20년간 제작된 타이틀시퀀스를 수집하였다. 우수한 타이틀시퀀스를 소개하는 사이트인 '아트 오브 더 타이틀(Art of the Title)[7]'에 등록된 작품 중 애니메이션과 핸드드로잉 등으로 가공되어 표현된 작품은 제외하고 대상을 현실적 이미지로 재현한 42편의 작품을 선택하였다.

먼저 선택된 분석 대상에서 주제의 표현을 위해 사용된 소재들을 관찰하였다. 이를 기호사각형을 이용해 영화 타이틀시퀀스 물질의 범주를 정의 하고 실험하여 물질 그룹을 파악하였다. 이에 따라 영화 타이틀시퀀스의 장르 별 물질 특성을 파악하였다.

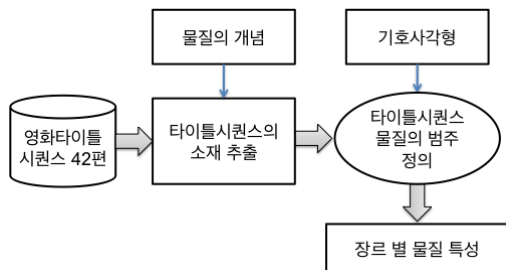


그림 1. 연구 체계 및 범위

## II. 영화 타이틀시퀀스의 소재

### 1. 조형 예술에서 물질성

물질(物質)의 고전적 정의는 물체를 이루는 존재로서 질량과 부피를 갖는 것이라고 한다[8]. 조형 예술에서 물질은 시각적 물질(원격 소재)와 촉각적 물질(근접 소재)로 나눌 수 있다. 시각과 촉각의 물질성은 분리될 수

도 있으나 결합되어 의미를 전달된다[9]. 관객에게 제작자가 원하는 정보를 계획하여 전달하는 수단으로서 물질은 인간의 감각과 연결점을 가진다. 예술 연구의 기본문제는 예술을 구성하는 물질을 알아봐야 한다고 한 칸딘스키(Kandinsky)[10]의 언급과 같이 시각 예술에 있어서 조형의 물질 문제는 작품 속으로 들어가 능동적으로 움직이는 감각의 분석 문제이다.

조형은 인간의 표현 활동이 시작된 이래 모든 양식의 기초다. 단순하게 형(形)을 만든다는 좁은 뜻으로 사용될 수 있으나 개념을 표현 할 수 있는 모든 것이라는 포괄적 의미를 지닌다. 인간의 시각적 경험은 개념을 형상화하는데 있어 직접적이고 명백한 감각의 개념에서 발견된다. 메를로 폰티(M. Merleau Ponty)는 지각의 규범으로서 사물에 대해 논하였다. 그는 시각이나 촉각에 의해 제공되는 대상은 사물 자체에 대한 의도를 일으킨다고 하였다. 인간이 지각하는 방식과 사물의 감각적 속성은 상호 감각적인 총체의 개념에 의해서 의사소통하는 방식으로 작용한다. 물질은 무게, 크기, 양과 같은 개념과 동시에 연결되며 대상의 성격에 따라 정도의 차이를 가진다. 예를 들어 연기는 숨에 비하면 공기에 가깝고, 숨은 돌과 견주어 봤을 때 공기 같은 느낌을 준다. 유리판이나 액체는 불투명하고 딱딱한 재료보다 시각적으로 물질도가 낮아 보인다. 모래와 같은 분말은 나무, 금속, 돌에 비해서는 물질도가 떨어진다. 이와 같은 물질의 정도는 공간 안에서 질서를 가지며 배치된다. 액체와 고체, 단단함과 연결, 조약스러움과 섬세함 등의 대립(contrast)의 성질을 갖는다. 또한 하나의 재료가 현상 형식을 내포하고 있을 수도 있다. 나무는 톱밥, 나무 조각, 판재 나무껍질 등의 가시적 현상 형식을 가지고 있다. 물은 부드러운 상태에서 단단함의 순서로 늘어놓는다면 증기, 물, 눈, 얼음으로 그 현상이 나타난다 [9].

영상은 그 미디어 특성에서 볼 때 카메라의 시점이 관객의 눈을 대신하며 간접 경험을 통해 지각된다. 특히 모션그래픽으로서 타이틀시퀀스는 비현실적 자유로운 시점을 구현하며 현실에서 접하기 힘든 물질성을 표현이 가능하다. 내러티브 상징을 위해 유의미한 조형 요소를 분별하고 물질적 성질과 물질의 정도를 관찰하

었다.

## 2. 표현 소재의 선택

영상에서 조형 요소는 주제 표현을 위해 선택된다. 본 연구의 분석대상에서 소재를 관찰하여 등장인물을 중심, 사물 중심, 배경이 되는 구조물 중심, 무형의 가시적인 물질, 액체류와 생명체의 일부분 등 6가지로 그룹지었다.

### ① 등장인물 중심

영화 속 등장인물을 위주로 표현된 작품들이 관찰되었다. 라이브액션으로 표현된 인간과 비인간은 영화의 연장이나 내용을 상징하는 에피소드로 구성된 작품에서 드러났다. 이들은 인물을 소개하고, 평범한 인간이 겪는 상황이 편집되거나, 주인공의 소개와 그들이 겪는 이야기에 집중되어 내용을 짐작하게 하거나 본 영화의 연장선에서 그 일부를 전개하고 있다. 도니 브래스코(Donnie Brasco, 1997)는 마피아 조직에 침투된 FBI 요원과 마피아 사이의 우정을 그렸으며 타이틀시퀀스에서도 갈등하는 주인공의 시선이 표현되었다. 그 과정에서 주인공들의 상황을 짐작할 수 있으며 영화 속 인물들을 그대로 표현하고 있다. 임포스터(The Impostors, 1998)의 경우는 등장인물의 성격을 나타내는 에피소드를 라이브액션으로 표현하여 하나의 에피소드로 소개하고 있다.

표 1. 등장인물 중심의 타이틀시퀀스

분류	제목	장르
인간	일곱 가지 유혹(Bedazzled, 2000), 나의 특별한 사랑 이야기(Definitely Maybe, 2007), 임포스터(The Impostors, 1998)	코메디
	도니 브래스코(Donnie Brasco, 1997), 네고시에이터(The Negotiator, 1998)	드라마
비인간	좀비 랜드(Zombieland, 2009)	코메디
	새벽의 저주(Dawn of the Dead, 2004), 인크레더블 헐크(The Incredible Hulk, 2008)	공포



그림 2. 등장인물 중심 타이틀시퀀스의 예-임포스터(The Impostors, 1998)

### ② 사물 중심

사물은 주변에서 흔히 볼 수 있는 작은 물건들이나 작은 소품들이 표현된 작품이 관찰되었다. 인물의 행동에 의해 드러나는 소품들에 의해 표현된 작품들로서 이들은 드러나지 않는 인물이 사진, 종이, 바늘, 가위 등으로 하는 의문의 작업 과정을 보여준다. 또한 유리, 돈과 같이 내용을 상징할 수 있는 사물을 계속해서 제시하여 영화의 정서를 짐작할 수 있도록 한다. 나폴레옹 다이너마이트(Napoleon Dynamite, 2004)의 경우 고정된 카메라 프레임에 계속해서 바뀌며 등장하는 음식들이 보여진다. 경쾌하게 바뀌는 소품들이 코메디 영화의 재미를 강조한다. 세븐(Seven, 1996)은 살인자의 작업 가운데 등장하는 바늘, 칼 등의 날카로움을 드러내고 있는 반면, 연을 쫓는 아이(The Kite Runner, 2007)에서는 부드러운 종이의 질감이 표현되었다.

표 2. 사물 중심의 타이틀시퀀스

분류	제목	장르
종이, 사진	로드 오브 워(Lord of War, 2005), 더 게임(The Game, 1997), 아이덴티티(Identity, 2003)	스릴러
	윌러드(Willard, 2003)	SF-미스터리
유리	연을 쫓는 아이(The Kite Runner, 2007), 울모스트 페이머스(Almost Famous, 2008)	드라마
나폴레옹 다이너마이트	스파이더맨3(Spider Man3, 2007)	액션
바늘, 칼	세븐(Seven, 1996)	스릴러
음식, 담배	나폴레옹 다이너마이트(Napoleon Dynamite, 2004), 디너게임(Dinner for Schmucks, 2010), 탱큐 포 스모킹(Thank You for Smoking, 2005)	코메디
곤충	미믹(Mimic, 1997)	SF-미스터리
돈	월스트리트:머니 네버 슬립스(Wall Street: Money Never Sleeps, 2010)	드라마



그림 3. 사물 중심 타이틀시퀀스의 예-나폴레옹 다이내마이트(Napoleon Dynamite, 2004)

③ 구조물 중심

영화의 배경을 상징하는 공간 위주로 표현된 작품이 있었다. 왜곡된 비현실적인 시점으로 하늘과 대지 등을 관찰하는 영상도 관찰되었다. 거대한 행성 뿐 아니라 빌딩의 구조물이 등장하였다. 패닉룸(Panic Room, 2002)은 폐쇄공포증을 가진 주인공이 겪는 밀실의 공포를 여유 공간 없이 들어선 높은 빌딩 숲을 강조하여 표현하고 있다. 사용된 구조물이 이야기의 중요한 소재로 작용하거나 구조물이 가지는 성격이 영화의 정서를 상징하기도 한다.

표 3. 구조물 중심의 타이틀시퀀스

분류	제목	장르
행성, 우주선	더 문(Moon, 2009), 콘택트(Contact, 1997)	SF·미스터리
대지	인 디 에어(Ur in the Air, 2009)	드라마
건물	패닉룸(Panic Room, 2002), 25시(25th Hour, 2002), 함정(Arlington Road, 1999)	스릴러



그림 4. 구조물 중심 타이틀시퀀스의 예-패닉룸(Panic Room, 2002)

④ 생명체 구성 요소

무엇인지 파악하기 힘들 정도로 확대된 생명체의 일부분으로 표현된 작품이 포함되었다.

표 4. 생명체 구성 요소 중심의 타이틀시퀀스

분류	제목	장르
확대된 생명체 일부분	파이트 클럽(Fight Club, 1999), 할로우맨(Hollow Man, 2000)	스릴러
	스플라이스(Splice, 2009), 닥터 모로의 섬(The Island of Dr. Moreau, 1996)	공포
분비물	가타카(Gattaca, 1997)	스릴러



그림 5. 생명체 구성 요소 중심 타이틀시퀀스의 예-스플라이스(Splice, 2009)

무엇인지 인지하기 힘든 물질들이 부분적으로 제시되며 궁금증을 유발한다. 스플라이스(Splice, 2009)는 생명체의 표피를 확대하여 표현하고 있다. 미끈한 표피에 싸인 검은 핏줄과 같이 현실에서 쉽게 접할 수 있는 질감과 형태의 물질들이 주는 의문을 강조하고 있다.

⑤ 액체류

형태가 담긴 재료에 의해 계속해서 움직이는 특성을 가진 액체는 스위니 토드: 어느 잔혹한 이발사 이야기(Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, 2007)와 넘버 23(The Number 23, 2007)에서 표현된 피와 헬보이2(Hellboy II: The Golden Army, 2008)의 쇠물 등과 같이 본연의 성질 그 자체로 불안감과 공포를 상징하기도 한다. 아이로봇(I, Robo, 2004)에서의 물은 새롭게 태어나는 생명의 신비감을 표현하기도 한다.

표 5. 액체 중심의 타이틀시퀀스

분류	제목	장르
물	아이로봇(I, Robo, 2004)	S F·미스터리
	유주얼 서스펙트(The Usual Suspects, 1995)	스릴러
씻물	헬보이2(Hellboy II: The Golden Army, 2008)	액션
피	스위니 토드: 어느 잔혹한 이발사 이야기(Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, 2007)	공포
	넘버 23(The Number 23, 2007)	스릴러



그림 6. 액체 중심 타이틀시퀀스의 예-아이로봇(I, Robo, 2004)

⑥ 무형의 가시적인 요소

빛, 불꽃 등의 무형의 물질 중심으로 표현된 작품이 관찰되었다. 빛은 자연광, 조명에 따라 그 질감과 형태가 달라진다. 블루 발렌타인(Blue Valentine, 2010), 테트로(Tetro, 2009)와 같이 둥근 빛이 겹치며 몽환적인 분위기를 연출하기도 하고, 모스맨(The Mothman Prophecies, 2002)에서와 같이 인위적인 분위기의 빛을 연출하기도 한다. 미션임파서블(Mission Impossible, 1996)에서 사방으로 터져나가는 불꽃이 화면을 가득 채우며 긴장감을 조성한다.

표 6. 무형의 가시적인 요소 중심의 타이틀시퀀스

분류	제목	장르
빛	모스맨(The Mothman Prophecies, 2002), 스피어(Sphere, 1998)	S F·미스터리
	블루 발렌타인(Blue Valentine, 2010), 테트로(Tetro, 2009)	드라마
불꽃	미션임파서블(Mission Impossible, 1996)	액션



그림 7. 무형의 가시적인 요소 중심 타이틀시퀀스의 예-미션임파서블(Mission Impossible, 1996)

III. 영화 타이틀시퀀스의 물질 범주

1. 의미작용의 기본구조

레비 스트로스(Levi Strauss)는 언어의 범주적 체계를 중요하게 생각했다. 하나의 언어 체계에서 개념상의 범주를 만드는 것이 세계에 대한 이해의 본질이며, 이 과정의 핵심은 이항대립(binary oppositions)이라고 말한 구조다[11]. 경험적 사실들 속에서 찾아진 범주적 대립들은 ‘의미작용의 기본 구조’라고 하는 기호사각형을 통해 만들어진다. 기호사각형을 통해 비언어로 이루어진 세계를 의미에 맞추어 범주화할 수 있음과 동시에 텍스트가 지니는 의미를 일관성 있게 바라 볼 수 있도록 한다.

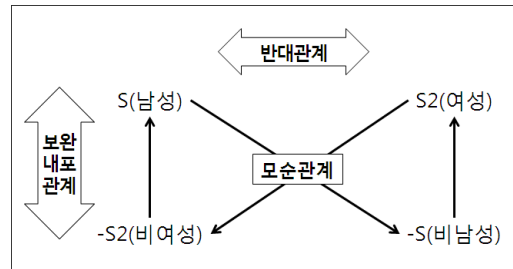


그림 8. 기호학사각형의 의미관계 예

서로 무심히 얽혀 있는 현상들을 구조적으로 파악하기 위해서는, S라는 요소를 설명하고자 할 때 일단 그 요소의 자질이 없는 다른 요소를 생각 해 본다. S의 부정을 -S, 반대를 S2라고 할 때 S, -S, S2에 이르는 결과가 생긴다. 여기서 S와 S-는 모순관계를 이루고 -S와 S2는 포용관계를 형성한다. 전자는 부정에 의해 성



립되고, 후자는 긍정에 의해 성립된다. 이와 똑같은 방식으로 S2에서 출발해 S에 도달할 수 있다. S와 S2 및 -S와 -S2 사이는 반대 관계이고, S와 -S, S2와 -S2 사이는 모순관계이며, S와 -S2 사이와 S2와 -S 사이는 보완 및 내포 관계이다[12].

조형의 물질성은 각기 다른 의미를 상징하며 인간의 감각과 지각 현상에 의해 전달된다. 물질들은 서로 대립관계를 형성하며 공간에 놓이고 강약의 순서대로 배열 될 수도 있다. 영상의 물질 또한 대립과 배열 관계를 형성 할 수 있다. 이에 따라 기호학의 이항대립 개념과 기호사각형에 의해 시각적 물질의 언어적 범주 개념을 정의하여 앞 장에서 관찰한 영화 타이틀시퀀스의 물질의 위치를 파악하였다. 이를 통해 장르에 따라 활용되는 물질의 특성을 정의하였다.

## 2. 타이틀시퀀스의 물질 범주

분석 대상인 영화 타이틀시퀀스에서 활용된 소재를 기호사각형에 대입하여 [그림 9]과 같이 물질의 범주의 분석하였다. 생물(S)와 사물(S2)은 반대관계에 놓이며, 비사물(-S2)과 비생물(-S) 또한 반대관계를 형성한다. ‘반대관계’는 자연성과 인공성의 상반된 성질이 드러났다. 자연성은 자연 그대로의 물질이며, 인공성은 인간의 가공에 의해 재생산 되었거나 인간이 새롭게 창조한 물질을 나타낸다. 생물(S)은 비사물(-S2)과, 사물(S2)은 비생물(-S)과 보완/내포관계에 놓인다. ‘보완/내포 관계’는 같은 범주의 물질성에서 강약의 차이를 나타내고 있다. 생물(S)와 사물(S2)는 강한 물질성을 가지고, 비사물(-S2)과 비생물(-S)은 약한 물질성을 가진다. 생물(S)은 비생물(-S)과, 사물(S2)은 비사물(-S2)과 모순관계를 형성한다. 같은 범주에 포함되지 않는 반대관계와 보완/내포관계에 포함되어 모순되는 의미를 형성한다. 기호사각형에 대입하여 정의한 영화 타이틀시퀀스의 물질성은 유사/보완 관계이다.

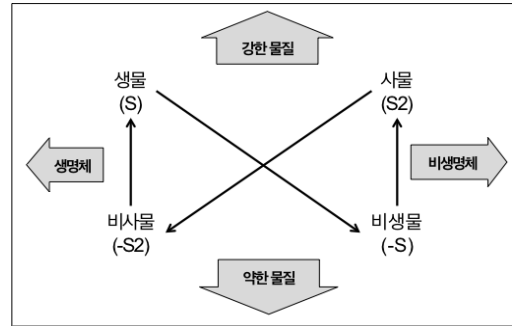


그림 9. 영화 타이틀시퀀스 물질의 기호사각형

이러한 내용은 영화 타이틀시퀀스에서 사용된 소재의 물질이 ‘물질의 정도’와 ‘물질의 성질’로 정의될 수 있음을 설명한다. ‘물질의 성질’은 ‘생명체’와 ‘비생명체’의 영역으로 나뉠 수 있으며, ‘물질의 정도’는 ‘강한 물질성’과 ‘약한 물질성’으로 구분된다. 정의된 분석 대상의 물질 범주는 영화의 내용과 정서에 따라 선택되어, 타이틀시퀀스의 상징성을 극대화하는 중요한 방법이 될 것이라 사료된다. 그러므로 본 장에서 정의된 타이틀시퀀스 소재를 물질성과 물질도에 따라 분류하였다.

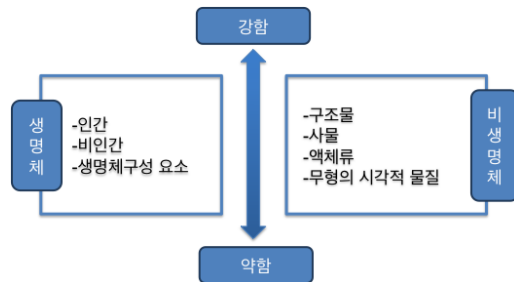


그림 10. 영화 타이틀시퀀스의 물질성 범주

영화 타이틀시퀀스에 사용된 물질은 생명체와 비생명체로 구분되었다. 생명체에는 인간과 좀비, 괴물 등과 같은 비인간, 그리고 세포, 신경, 분비물과 같은 생명체의 구성 요소를 포함한다. 이들은 연약한 부분을 표현할수록 약한 물질도를 가진다. 비생명체의 분류에는 빌딩, 우주선, 행성 등의 거대한 구조물과 지폐, 칼, 동전, 음식 등과 같은 사물이 포함되었다. 피, 물, 커피 등과 같은 액체류와 빛, 불, 연기 등과 같은 무형의 시각적인 물질이 포함되었다. 이들은 크고 단단한 구조물에서 고

형성이 없는 물질로 향할수록 약한 물질도를 가진다. 분석 대상에서 정의된 물질도의 정확한 검증을 위해 설문조사를 실시하여 물질도 단계를 구분하였다.

### 3. 물질도 단계 검증

타이틀시퀀스 제작 시 참고 가능한 객관적 기준을 제시하기 위해서는 정의된 물질 범주의 타당성을 검증할 필요성이 있다. 분석에서 나타난 영화 타이틀시퀀스의 물질을 설문하기 위해 관찰된 7개의 그룹에서 한 이미지를 선택하여 물질도의 강·약 정도를 질문하였다. 우리나라 영화 관람자 중 남녀에 상관없이 19세~23세의 연령층이 가장 영화 관람 비율이 높은 것으로 나타났다 [13]. 그러므로 10대 후반에서 20대 초반까지 60명(평균 22세)을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 질문은 -3점에서 3점까지 7점 척도로 평가하고 실험 결과를 [표 7]과 같이 표시 하였다.

표 7. 설문 결과

질문	제시된 물질	물질도 평균(표준편차)
1	인간	-0.4(0.6)
2	돈	1.2(1.1)
3	빌딩	2.5(0.6)
4	세포	-2.5(1.4)
5	물	-1.6(1.0)
6	빛	-2.3(1.0)

3점에서 2점을 ‘강’으로 1점에서 -1점 까지를 ‘중’, -2점에서 -3점까지를 ‘약’으로 삼등분하여 분류하였다. 이에 따라 물질을 강·중·약의 3단계와 생명체·비생명체의 [표 8]와 같이 그룹 지어졌다.

표 8. 물질 그룹

그룹	생명체	비생명체
강	-	구조물
중	인간, 비인간	사물
약	생명체 구성 요소	액체류, 무형의 시각적 물질

### 4. 장르의 특성에 따른 물질의 활용

분석대상에서 살펴 본 소재의 물질성은 스타일을 상징하는데 있어서 대표적인 요소로써 작용한다. 장르는

영화 제작자에게 관객을 안정적으로 확보하여 상업적 손실을 줄일 수 있는 보장이며, 관객에게 장르의 범주는 작품 선택의 안정성을 제공한다[14]. 그러므로 연구 결과로 나타난 물질성이 장르의 특성과 어떤 관련성이 있는지 관찰이 필요하다.

분석 결과에서 볼 때 현실적인 시점의 물질은 중간 단계의 물질그룹에서 나타났으며, 강하거나 약한 물질은 일상생활에서 접하기 힘든 비현실적인 시점에서 표현되었다. 물질성은 이야기의 주체와 소재에 따라 생명체와 비생명체의 구분 없이 선택 되었다. 장르별로 살펴보면 다음과 같다.

코메디 장르에 포함된 작품들에서 발견된 물질은 인간, 비인간, 소품 등으로 관찰되었다. 에피소드를 라이브 액션으로 표현된 등장인물과 소품은 주변에서 흔히 볼 수 있는 작은 물건들이나 인형으로 표현된 작품이 관찰되었다. 이들은 모두 중간 단계의 물질 그룹에 포함되었다.

표 9. 장르에 따른 물질그룹의 활용

No.	장르(수)	물질 그룹(%)		
		상	중	하
1	코메디(7)	0	100	0
2	드라마(8)	0	75	25
3	스릴러(12)	25	33	42
4	공포(4)	0	25	75
5	SF·미스터리(7)	29	14	57
6	액션(4)	0	50	50

드라마 장르의 작품에서 나타난 물질은 빛과 같은 무형의 물질과 돈, 종이 등의 소재가 포함되었다. 드라마 장르는 잔잔하고 일상적인 인간의 삶의 이야기를 전개한 작품들이다. 사물을 이용한 중간 단계의 물질과 빛, 구름 등의 약한 물질 그룹을 사용하여 부드러운 분위기를 표현하고 있었다.

액션 장르는 영화 속 이야기를 소개하거나 등장인물의 특수한 능력을 나타내는 소품이나 능력을 상징하는 중간 그룹의 물질을 활용한 작품이 관찰되었다. 또한 일반적으로 위험성을 가진 불, 쇠물 등의 약한 물질 그룹을 사용하기도 하였다.

스릴러 장르의 작품은 다양한 물질을 활용하여 많은



대상을 재구성하는 몽타주 표현이 두드러졌다. 등장인물을 소개하거나 인물의 행위를 설명할 때는 사물의 중간 물질 그룹을 활용하였다. 또한 피, 물, 빛과 같이 영화의 정서를 상징하고 신체의 내부를 확대하여 의문을 증폭하는 약한 물질 그룹이 활용되었다. 또한 빌딩과 같은 강한 물질도가 영화의 내용에서 핵심적인 상징요소로써 활용되는 작품도 관찰 되었다. 다양한 그룹의 물질이 활용되어 이야기의 특성과 주제에 따라 변화가 높음을 알 수 있다.

공포 장르의 작품은 공포 장르의 작품은 좀비와 같은 비인간과 확대된 생명체의 부분을 중심으로 표현되었다. 피와 확대된 생물체의 약한 그룹 물질을 활용하여 현실적으로 접하기 힘든 생소한 물질이 주는 공포감을 강조한다.

SF·미스터리 장르는 우주 공간을 배경으로 하거나 빛, 물 등의 무형의 물질 중심으로 표현된 작품이 관찰되었다. 거대한 구조물의 강한 물질 그룹과 물, 빛 등이 포함된 약한 물질 그룹이 활용되었다.

#### IV. 결론

본 논문은 영화 타이틀시퀀스의 소재가 가지는 물질의 장르 별 경향을 연구하였다. 물질은 인간의 감각을 자극하여 정서를 표현하는 기본이 된다. 그러므로 짧은 시간에 영화의 내용과 정서를 상징화하여 전달해야 하는 영화 타이틀시퀀스에 있어 중요한 표현 방법으로 선택 될 수 있다.

이에 따라 최근 20년간의 영화 타이틀시퀀스 42편을 수집하여 활용된 물질을 크게 등장인물, 사물, 구조물, 생명체의 구성 요소, 액체류, 무형의 요소로 분류하고 관찰하여 영화의 내용과 정서 전달에 유의미한 소재를 추출하였다. 분석 대상에서 사용된 물질의 범주를 파악하기 위해 기호사각형에 대입하여 생명체과 비생명체의 대립관계와 물질 강약의 대립 관계로 물질 범주를 정의하였다. 관찰한 물질도를 설문조사로 검증하여 물질 그룹을 정리하고 영화의 장르에 따라 어떤 그룹의 물질이 활용되었는지 조사하였다. 분석 결과 생명체와

비생명체의 물질성은 장르의 구분 없이 내용에 따라 선택되었으나 물질도의 차이는 있었다. 현실적인 물질은 중간 단계의 물질도에서 나타났으며, 강하거나 약한 단계의 물질도는 비현실적인 시점에서 표현되었다. 강한 물질도는 미지의 세계를 소재로 하고 긴장감을 높이는 스릴러와 SF·미스터리 장르에서 사용되었고, 중간 물질도는 전체 장르에서 활용되고 있었으나 특히 현실적인 인간의 삶과 관련된 드라마 장르와 등장인물의 활동을 표현한 액션에서 활용되었다. 약한 물질도 또한 다양한 장르에서 활용되었으나 특히 금급증과 두려움을 강조하는 공포, SF·미스터리 장르에서 활용되었다.

본 논문은 영화를 상징적으로 시각화하는 타이틀시퀀스 제작에 있어 물질의 중요성을 제시하고 철학과 조형 재료 영역에서 다루어지던 물질을 영상 제작을 위한 표현 방법 분석의 가능성을 제시하였다는데 의의가 있다. 이러한 연구 결과는 영화 타이틀시퀀스 뿐 아니라 상징적인 모션그래픽의 조형 요소의 선정과 표현 방법에 도움이 될 수 있을 것이라 사료된다. 향후 더 많은 작품의 물질을 분류하여 물질 그룹을 세분화 하고, 정서적 요인과 결부하여 어떤 물질이 관객의 인지에 영향을 주는지 연구할 필요가 있다.

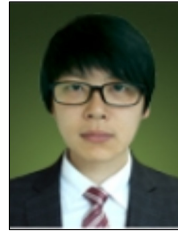
#### 참고 문헌

- [1] 홍명희, *상상력과 가스통 바슐라르*, 살림출판사, 2005.
- [2] 루돌프 아른하임, 이정오 역, *시각적 사고*, 이화여자대학교출판부, 2003.
- [3] 유리 로트만, *영화 기호학*, 민음사, 1996.
- [4] 아놀드 헤르브란트, 조창섭 역, *조형 미술의 형식*, 민음사, 1994.
- [5] 마르틴 졸리, 김웅권 역, *이미지와 해석*, 동문선, 2002.
- [6] 더들리 앤드루, 김시무 역, *영화 이론의 개념들*, 시각과 언어, 1995.
- [7] <http://www.artofthetitle.com>

- [8] <http://ko.wikipedia.org>
- [9] B. 클라인트, 오근재 역, *인간의 시각 조형의 발견*, 미진사, 1996.
- [10] W. 칸딘스키, 차봉희 역, *점선면 회화적인 요소의 분석을 위하여*, 열화당미술책방, 2004.
- [11] 존 피스크, 강태완, 김선남 역, *문화커뮤니케이션론*, 한뜻, 1997.
- [12] 권명광, 신항식, *광고 커뮤니케이션과 기호학, 문학과 경계*, 2003.
- [13] 김주중, *영화 관람자들의 구전 네트워크에 관한 연구*, 한양대학교 석사학위 청구논문, 2007.
- [14] 배리 랭포트, *영화장르-헐리우드와 그 넘어*, 한나래, 2010.

문요한(Yo-Han Mun)

정회원



- 2011년 2월 : 부산대학교 영상정보협동과정 석사 수료
- 2011년 3월 ~ 현재 : iKNN 기획제작팀

<관심분야> : 모션그래픽, 애니메이션 제작

저자 소개

신승윤(Seung-Yun Shin)

정회원



- 1999년 2월 : 부산대학교 디자인학과(미술학석사)
- 2011년 2월 : 부산대학교 영상정보협동과정(공학박사)
- 2000년 3월 ~ 현재 : 부산대학교 외래교수

<관심분야> : 감성공학, 내러티브 공간, 비주얼스토리텔링

김미진(Mi-Jin Kim)

정회원



- 2011년 2월 : 부산대학교 영상정보공학과(공학박사)
- 2004년 2월 ~ 현재 : 동서대학교 디지털콘텐츠학부 교수

<관심분야> : 사용자모델링, 사용자경험 디자인, 인지과학