

카일쿠퍼의 영화 타이틀 디자인에 관한 연구

A Study on Film Title Design of Kyle Cooper

김희준

동양미래대학 시각디자인과 교수

Kim hee-jun

Dongyang Mirae university Dept. of Visual Design

1. 서론

2. 영화타이틀 디자인의 이해

- 2-1. 영상의 개념
- 2-2. 영상언어
- 2-3. 영상 커뮤니케이션의 구조
- 2-4. 영상 커뮤니케이션의 특성

3. 오프닝타이틀

- 3-1. 오프닝타이틀의 개념
- 3-2. 오프닝타이틀의 접근방법

4. 오프닝타이틀의 분석 및 활용방안

- 4-1. 분석방법
- 4-2. 분석대상 및 분석내용

5. 결론

참고문헌

논문요약

영상매체의 발달은 커뮤니케이션의 방법과 표현에 있어서도 변화를 가져왔을 뿐만 아니라 여러 매체를 통합화하여 중심 매체로서 비중이 증대하고 있다. 영상정보(visual information)가 효과적인 커뮤니케이션을 하기 위해서는 인간과 영상(image) 사이에서 정보의 내용을 보고 해석하는 방법을 이해하여야 한다.

영화속에서 오프닝타이틀(opening title)은 함축적 의미를 가지고 있는 영상정보이다. 따라서 오프닝타이틀은 여러 이미지들을 나열한 단순한 영상이 아니라, 적합하고 효율적인 영상언어(visual language)와 영상표현기법을 갖춘 매체이며 메시지인 것이다.

카일쿠퍼는 현대 영화타이틀 디자인에서 그 독자적인 특성과 영향력을 이루었다. 그는 실험적 타이틀 디자인을 통해 전통적인 형이상학의 파괴와 새로운 타이틀디자인의 변혁을 가져왔다.

따라서, 카일쿠퍼의 오프닝타이틀은 관객과 함께 상호교감과 함축적 의미를 주고받는, 다양한 영상언어들이 모여 형성하는 메시지로 이해되어야 된다.

이에 본 논문은 카일쿠퍼의 오프닝타이틀을 기호(sign)와 메시지로 지각하여(perception), 이를 분석하고 활용하는 방법을 연구하여 영상시대의 새로운 패러다임에 맞는 영상의 개념과 방향을 제시하고자 한다.

주제어

카일쿠퍼, 영화타이틀디자인, 오프닝타이틀

Abstract

The development of visual media not only has changed the representation and the ways of communication, but also has grown up as a primary medium unifying other media. I believe that one must understand how to interpret and see conceptual information between human beings and images in order to communicate efficiently through visual information.

In the film, the opening titles is visual information of implicitness. It is not a simple visual array of different images at all, but is the media and the message endowed with efficiency and sufficiency of the visual language and the visual representation.

Kyle Cooper has established a unique and influential world of his own in the area of the opening titles. He is admired for destroying the mold of traditional metaphysics and transforming the existentialism of title designs with his experimental works.

In conclusion, Kyle Cooper's works have to be understood as a message not only formed by various visual languages, but also interacted with and responded sensitively to the public.

In this thesis, I am using a definition of the opening titles which refers to both a sign and a message perceived. To conclude, then, Kyle Cooper's works suggest its abstract principle and direction in order to analyze and apply to the new paradigm in the visual era.

Keyword

Kyle Cooper, film title design, opening title

1. 서론

영화중에 가장 함축적 의미를 가지고 있는 영상이 오프닝타이틀(opening title)이다. 오프닝타이틀은 영화속의 영화(a film within a film)로서 독립된 하나의 작품으로 인정받고 있으며 그 중요성이 점차 증대되고 있다. 그러나 초기 오프닝타이틀은 영화가 시작되기 전에 관객이 영화에 몰입하기 위해 필요한 짧은 시간을 갖기 위한 것으로 단순히 여러 장면(scene)을 나열한 것에 지나지 않았다. 주로 영화배우소개나 사건 전개에 필요한 영상정보를 담아 오프닝타이틀과 영화의 주된 내용이 자연스럽게 연결되도록 하는 연결고리 역할이 전부인 것처럼 여겨졌었다.

그러나 현대에 와서 오프닝타이틀은 다양한 영상언어들을 사용하여 관객에게 영화에서 전달하고자하는 함축적 의미와 메시지를 전달함으로써 커뮤니케이션의 파급효과가 가장 큰 영상으로 자리매김을 하였고 영화에 대한 상호교감과 완성도를 높이는 수단으로 인식되었다. 현대 영상타이틀디자인에서 오프닝타이틀의 위상을 한 층 드높인 이가 카일쿠퍼(Kyle Cooper)이다. 그는 독특하면서 예술성이 강한 작품들을 발표함으로써 세계의 이목을 끌었으며 오프닝타이틀이 단순히 이미지나 영상의 배열이 아닌 좀더 포괄적이고 미학적인 관점에서 접근이 필요함을 작품을 통하여 역설하였다.

카일쿠퍼의 영화타이틀은 제한된 짧은 시간 안에 영화의 전반적인 분위기와 맥을 제시하여 효과적인 커뮤니케이션을 하기 위한 영상메시지를 담고 있다. 또한 이러한 영상 메시지에 적합하고 효율적인 영상언어(visual language)와 영상표현기법을 사용함으로써 의미와 형식을 갖춘 영상매체가 상호교감을 극대화할 수 있는 것을 증명하고 있다. 즉, 그의 오프닝타이틀은 일반 영상이나 영화보다 함축적이고 추상적인 영상언어를 사용함으로써 시각적인 즐거움과 효과적인 의미전달, 그리고 상호교감을 구현할 수 있음을 보여주고 있다.

이에 본 논문은 카일쿠퍼의 오프닝타이틀을 중심으로 영상 커뮤니케이션의 개념적 내용과 특성, 그리고 영상인식과 영상언어의 전반적인 영역을 살펴보고자 한다. 또한 그의 오프닝타이틀 중에 뛰어난 몇 작품을 선별하여 세 가지 요소(①감각이론:시각,조형, ②지각이론:의미론,기호학, ③몽타주:내러티브,시간)로 분석하여 오프닝타이틀이 가져야 할 시각적 즐거움과 합목적 의미도출과 창출, 그리고 상호교감할 수 있는 내러티브의 전개 등을 제시함으로써 영상시대의 새로운 패러다임에 맞는 오프닝타이틀의 개념과 표현방법

을 제시하고자 한다.

2. 영화타이틀 디자인의 이해

2.1. 영상의 개념

영상이란 '광선의 굴절이나 반사에 의하여 물상이 나타나는 것'을 의미한다. 어원적으로 이미지(image)를 번역한 말이지만 원래는 실재하는 대상과 꼭 닮은 꼴을 뜻하며 물상에 대한 마음에 떠오르는 심상(心象)을 의미하기도 한다. 표상, 화상, 상상의 뜻을 갖는 영상(影像)이 영상(映像)의 의미로도 같이 혼용되고 있는데 이는 사진, 영화, TV 등과 같은 영상매체를 통하여 영상(影像)과 상호연계성을 갖으며 그 개념이 확대되고 있는 것이다. 현대에 있어서 영상의 의미는 더욱 진일보하여 이미지를 생산하고 전달하는 시각적 요소와 음의 요소를 포함하는 확대된 개념으로 사용하고 있다. 즉, 현대의 영상이란 빛과 소리를 기계적으로 모아 표현한 메시지이며 매체이다.

2.2. 영상언어

정보를 상호 교환하는데 있어서 가장 큰 수단은 언어이기 때문에 언어의 체계를 무시하고 영상언어를 논의하는 일은 불가능하다. 그러나 그렇다고 해서 언어의 체계에 영상을 그대로 끼워 맞추는 일이나, 영상의 체계에 언어를 맞춰 해석하는 것도 불가능하다(강상욱, 1997). 이와 같이 영상과 언어의 관계성을 전자만, 혹은 후자만을 가지고 말하는 일은 어려운 것이다. 진정한 영상은 언어로 표현할 수 있는 것을 시각화하는 것이 아니라 영상에 의해서만 표현가능하고 영상만이 표현할 수 있는 세계를 추구하는 것이다. 언어 바깥에 있는 메시지, 즉 언어로는 도저히 나타낼 수 없는 시각적 메시지가 있다. 분명히 느끼고 보이지만 말로서는 표현할 수 없고 설명할 수 없는 것, 바로 그것이 영상의 존재 이유이다. 다른 어떤 매체로도 표현전달이 불가능한 현실적 메시지를 시각화 시킴으로써 새로운 세계를 펼쳐 보여주는 것이 영상의 필요성과 존재이유이자 영상을 언어로 파악하는 가장 큰 이유이다(한정식, 1991).

영상언어는 문자언어와 여러 가지 다른 특징을 가지고 있다. 우선 전달하는 방법이 다르다. 전달방법에 있어서 영상언어는 문자언어에 비해 매우 직접적이다. 대상을 추상적인 음성이나 문자로 대치하여 표현하는 언어의 개념적이고 간접적인 특성에 비해 대상을 직접 보여주기 때문에 직접적이고 현실적이다. 또한, 영상은 구체적이다. 언어는 추상적인 문자라는 기

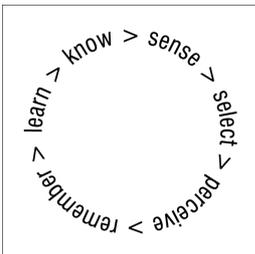
호를 통해 보여주지만 영상은 이미지를 통해 대상을 구체적으로 사물의 실체를 전달해 주기 때문에 구체적 성질이 강하다. 또 영상은 국경을 초월한 만국 공통어이다(이준일, 2000).

2.3. 영상 커뮤니케이션의 원형구조

영상 커뮤니케이션의 시작은 눈을 통해 이미지를 보는 것에서 출발하여 모든 정보를 이해하는 두뇌에 귀결된다. 적극적이고 호기심이 많은 두뇌는 영상 메시지를 사려 깊고 혁신적인 방식으로 받아들이고 쉽게 기억한다. 또한 이미지를 안다는 것은 영상을 분석하는데 도움이 되며, 영상을 비평적으로 분석할 수 있는 경우에 효과적인 영상 커뮤니케이션이 가능하게 된다. 이러한 관계를 영국의 비평가 헉슬리(Aldous Leonard Huxley)에 의하면 정확히 본다는 것은 주로 명확한 사고의 결과로 이루어진다고 한다. 그는 많이 알수록 많이 보게 된다고 하였으며, 이것은 과거의 경험이나 지식이 기본적으로 내재한 경우에 타인들보다 많은 것을 지각한다는 것을 뜻한다. 그는 이 과정을 다음의 공식으로 보고 인식하는 방식을 표현하였다(한정식, 1991).

$$\begin{matrix} \text{감각} & + & \text{선택} & + & \text{지각} & = & \text{보기} \\ \text{(sensing)} & & \text{(selecting)} & & \text{(perceiving)} & & \text{(seeing)} \end{matrix}$$

영상에 대한 인식은 감각(sensing)을 선택(selecting)적으로 지각(perceiving)하는 데에서 출발하여 다양한 의미와 함축된 영상이미지를 해독(seeing)할 수 있다는 것이다. 바르게 보고 인식하는 데에 가장 많은 도움을 주는 것은 인간의 눈이 아니고, 먼밀한 살핌과 식견이다. 즉 영상 커뮤니케이션의 원형구조에 따르면, '영상 커뮤니케이션은 많이 알수록 많이 감각하고, 많이 감각할수록 더 많이 선택하게 된다. 또한 많이 선택할수록 많이 지각하게 되고, 많이 지각할수록 더 많이 기억하게 된다. 그리고 더 많이 기억할수록 더 많이 배우게 된다.'는 것이다(이준일, 2000, 재인용).



[그림1] 영상 커뮤니케이션의 원형구조

마음의 눈은 실제로 감각적인 이미지가 아닌, 적극적으로 보고 의미를 생각한 인식된 이미지를 머릿속에 영상으로 기억한다. 이처럼 체계적으로 영상을 분석하거나 인식하지 못하면 소비되는 이미지만을 볼 뿐 프레임 내에 있는 영상의 여러 요소를 인식하지 못한다는 것이다. 영상커뮤니케이션의 원형구조를 통하여 인간은 새로운 방식으로 영상 메시지를 연결하고 통합적 존재로 재형성하는 하나의 방법을 찾을 수 있을 것이다.

2.4. 영상커뮤니케이션의 특성

영상커뮤니케이션은 시각적 성질을 갖춘 지극히 특수한 실재이고, 지금 우리의 눈앞에 현상하고 있는 것이다. 빛과 그림자에 의한 소산이며 실상의 물리적 반영이다. 또한 영상은 가공의 대상을 상상케 하고 가공의 대상을 심상의 대상이 되게 하는 기능을 지니고 있다. 영상은 현 실상과 극히 가까운 성격을 지니고 있지만 어디까지나 현 실상과 다른 허상에 지나지 않는다. 영상 그 자체는 우리의 시각 대상이 되는 점에서 확실히 존재하는 상이지만, 한편으로 그것이 현 실상의 반영인 것으로 현 실상 그 자체는 아니므로 현 실상과의 관계로 보면 허상에 지나지 않는다. 실상이면서 허상인 것이 영상의 기본적인 특성이다(Aldous Huxley, 1942).

영상커뮤니케이션의 확립은 인간의 의식과 지식을 재통일하고, 인간의 표현영역을 확대한다. 더 나아가 인간을 하나의 통합적 존재로 재형성할 수 있는 수단이 될 수도 있다.

3. 오프닝타이틀

3.1. 오프닝타이틀의 개념

일반적으로 오프닝타이틀이란 용어는 영화소개를 위한 오프닝타이틀(Opening Title)에서 나온 말로 영화가 시작되기 전에 관객들의 감정을 영화에 몰입할 수 있도록 하기 위해 만들어졌다. 영화의 이야기, 사건, 인물, 배경, 주제에 대한 암시적 표현이나 앞으로 전개될 영화에 대한 기대감을 상승하기 위해, 공간과 시간 그리고 움직임이 구성요소들과 함께 구성된 것이라고 할 수 있다.

3.2. 오프닝타이틀의 접근방법

영상의 인식은 감각과 지각을 통하여 일어난다. 영상을 온전히 지각하기 위해서는 인간의 모든 감각이 균형적이면서 유기적으로 동원되어야 왜곡되지 않

은 지각을 할 수 있다(이다니, 2004). 감각은 단순히 감각기관 내에 있는 신경세포를 활성화시키는 외부세계로부터의 자극이다. 감각은 자극과 같이 낮은 수준의 육체적 반응이다. 따라서 손이나 눈, 코, 귀에 있는 신경세포는 생각할 수 있는 능력이 없다. 감각은 단순히 뇌에 정보를 전달하는 전달자이다. 이에 반해, 지각은 감각기관에 모이는 모든 정보들을 결합함으로써 가능하게 된 결론으로, 자극이 뇌에 도달하면 두 뇌에 의해서 모든 감각적인 입력들을 이해하게 되어 있는 그대로 지각하게 된다. 따라서 감각들은 원재료이지만 지각은 자극이 받아들여진 후에 결정되는 의미이다(김기배, 2001).

영상 커뮤니케이션의 감각이론은 게슈탈트 이론(Gestalt Theory), 구성주의 이론(Constructivism Theory), 생태학 이론(Ecological Theory)이 있는데, 이 이론들은 형태와 물체의 구조에 관한 정보를 뇌에 전달하는 시각적 자극에 관련된 내용을 다룬다. 이에 반해 영상 커뮤니케이션의 지각이론은 기호학 이론(Semiotic Theory)과 인지 이론(Cognitive Theory)이 있는데, 이 이론들은 인간의 두뇌에서 받아들이는 이미지 지각과 그 의미에 관련된 내용을 다룬다(aktif 맥루한, 2001).

감각이론	지각이론
게슈탈트 이론, 구성주의 이론, 생태학 이론	기호학 이론, 인지 이론
촉각(가장 근원적 감각기관)	통감각(통합된 지각장소)
감각은 단순히 뇌에 정보를 전달하는 전달자이다.	지각은 두뇌에서 받아들인 정보의 의미를 판단하고 결정한다.
인간이 형태를 파악하거나 물체를 구조화하는데 이 이론을 적용할 수 있다.	인간이 정보의 의미를 판단하고 결정하는데 이 이론을 적용할 수 있다.

[표 1] 감각이론과 지각이론 비교

위 두 이론은 감각과 지각의 경계를 구분하는 것과 대상을 인지하는 결정단계에서는 서로 간에 의견 차이가 있다. 그러나 '인간의 오감을 통한 감각자극은 분산된 데이터 단위로 지각되는 것이 아니라 하나의 전체로서 지각된다.'는 공통된 견해를 갖고 있다. 즉, '모든 감각이 유기적으로 동원되어야 영상을 올바르게 지각을 할 수 있다.'는 것이다.

3.2.1. 오프닝타이틀의 공간 구성요소(감각이론)

두뇌는 이미지를 색, 형태, 깊이(공간, 시간, 크기, 조명, 삽입물, 원근감), 그리고 움직임의 네 가지 기본적인 영상인식요소로 분별하여 처리한다.

영상에서 이미지를 표현하는 스크린 면은 2차원이

지만, 이 스크린 면은 2차원적 평면을 넘어 공간적 개념도 포함하고 있다. 스크린의 평면에 움직이는 오브젝트가 놓여져 있지만, 사람들은 평면이 아닌 3차원 공간으로 인식한다. 평면이 공간적 개념으로 이해되는 요소로서 점, 선, 면, 부피의 개념적 요소가 있으며, 이 요소들이 서로 합하여 하나의 형태를 이룬다. 또한, 2차원의 평면에서 3차원의 공간을 느끼는 데는 투시의 원리가 적용된다.

① 화면구성의 지각심리

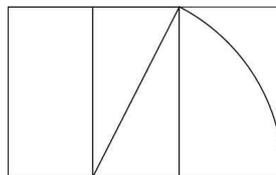
인간은 다양한 구성요소들을 하나의 질서있는 양식으로 통일하려고 노력한다. 아무리 복잡한 영상이라도 유사한 이미지의 형태, 색채, 질감, 크기 등을 서로 연결시킨다. 이러한 연관성이 전체적인 균형과 구도를 인식함으로써 시각적 리듬을 형성한다. 근본적으로 좋은 시각 커뮤니케이션은 인간의 지각심리를 이해함으로써 이루어진다. 시각적 혼란을 해결하거나 시각적 모호성을 줄여 이성적으로 지각하려고 노력한다.

② 화면 안과 밖의 공간영역

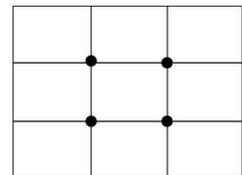
구성요소를 프레임의 안과 밖의 영역에 위치하는 것을 배치(disposition)라고 한다. 배치는 화면구성에 있어서 중요한 요소이다. 폐쇄적 프레임(close frame)은 프레임 바깥의 내용을 철저하게 배제하여 프레임이 담고 있는 정보에만 관심을 이끌고 유지하는데 목적이 있다. 반면 개방적 프레임(open frame)은 화면 안과 밖에 이미지를 배치함으로써 보이지 않는 넓은 공간을 확보할 수 있다. 화면 밖의 공간영역을 인식하는 것은 화면의 확장과 보이지 않은 공간에 대한 상상력 증대로 더욱 효과적인 공간으로서의 가치를 지닌다(루돌프 아른하임, 1996).

③ 화면의 비율과 분할

직사각형의 이상적인 비율은 1.618:1의 비례를 갖는 황금분할(gold section) 직사각형이다. 레오나르도 다빈치는 이를 '신의 비례'라고 하였고, 이 비례에 기초한 효율적인 화면분배로 인해 얻어진 영역에 시각적으로 중요한 요소를 배치함으로써 관객들이 시선과 관심을 효과적으로 이끌어 낼 수 있다. 또한, 비례와 비율에 대한 전통적 규범으로 관습화된 화면구성이 있는데 이를 3분할 원칙이라 부른다(김진영, 2001).



[그림2] 황금분할



[그림3] 화면의 3분할

화면분할은 포맷을 결정함에 있어 일관성 있는 레

이아웃을 설정해준다. 이미지 영역의 범위와 여백을 설정해 주며, 공간에서 일련의 체계를 가지고 효율적인 결과를 얻기 위해 사용된다. 그리드를 활용한 구성요소의 배열은 이미지를 논리적인 것으로 만들며, 그리드의 변칙적 활용은 시각적 다양성과 흥미를 제 공하기도 한다.

④ Z축 공간 표현방법

화면은 기본적으로 2차원 평면공간이지만 깊이를 표현하면 3차원 공간처럼 느껴진다. 기하학에서 2차원 평면공간은 x축과 y축으로 나타낸다. 깊이를 나타내는 z축은 실재하는 것은 아니지만 미학적으로 그 활용도가 가장 높은 공간이다. 화면의 x축과 y축은 제한적인 데 비해 z축의 범위는 무한하다. 중첩면(Overlapping), 상대적 크기(Relative size), 평면상의 높이(Height in plane), 컬러의 조절(Color regulation), 페이스의 조절(Pace regulation) 등으로 z축 공간의 깊이가 달라진다.

3.2.2. 오프닝타이틀의 기호학적 접근(지각이론)

① 기호학 개념

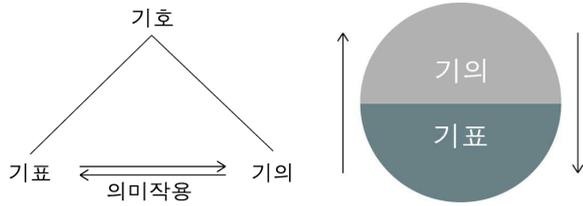
인간은 기호를 통하여 의미를 전달하고 전달받으며 의사소통을 하게 된다. 인간과 인간의 삶 자체도 기호로 볼 수 있으며, 인간오감으로 느끼는 모든 것을 일종의 기호라고 볼 수 있다. 즉, 삶을 포함하여 인간과 관련된 모든 것은 기호로 이루어져 있다. 기호학이란 인간이 기호를 엮어 의미있는 상징체를 창조하므로 그 상징체의 창조와 의미작용이 어떻게 이루어지는가를 연구하는 학문이다(이준일, 2000). 즉, 기호의 법칙과 기호 사이의 관계를 규명하고, 기호를 통해 의미를 생산하고 해석하며 공유하는 행위와 그 정신적인 과정을 말한다.

② 기호의 의미작용

인간들은 문자를 포함한 상징(symbol)과 도상(icon), 지표(index)로써 자기의 생각을 표현하고, 다른 사람의 생각을 읽으며, 서로 의사를 소통한다. 여기서 자기 생각을 표현하거나 다른 사람의 생각을 읽어 내는 행위를 의미작용(signification)이라 하고, 의미작용과 기호를 통해 서로 메시지를 주고받는 행위를 커뮤니케이션이라 하며, 이 둘을 합하여 기호작용(semiosis)이라 한다.

소쉬르에 따르면, 모든 기호는 기표(記表:signifiant)와 기의(記意:signifi) 그리고 기호 자체로 구성된다. 기표는 기호를 표시하는 그림, 소리, 혹은 이미지를 말하는 것으로 무엇을 표현하기 위한 실제적 요소로 형식을 말한다. 기의는 기표에 의해서 전달되는 의미를 말하는 것으로, 기호가 대변하는 정신

적 개념으로 의미되는 내용을 말한다(박원형, 2003).



[그림4] 기호의 의미작용과 기호의 체계

기호와 그 의미작용에 있어서 또 다른 중요한 관계는 외연(外延:denotation)과 내포(內包:connotation)라는 용어로 표현된다. 외연은 기호의 상식적인 의미를 말하고, 내포는 개인 수신자에게서 나온 의미를 말한다. 1단계 의미작용체계는 객관적인 가치를 갖는다면, 2단계 의미작용체계의 공시의미(부가의의미)는 기호사용자의 주관적인 정서나 느낌 또는 상호-주관적인 문화적 경험이나 가치에 의존한다. 따라서 외시의 의미는 공시의미에 비해 보다 안정적인 의미가치를 갖는 반면, 공시의미는 보다 다의적이고 유동적인 의미를 갖고, 집단이나 사회 또는 문화에 따라 다의적 양상으로 발생한다.

기표	기의	1차 의미작용
외연적 기호		
기표	기의	2차의미작용
내면적 기호		

[그림5] 기호의 1차, 2차 의미작용(소쉬르)

코 드	의 미
프레임의 상단에 위치	힘과 열망에 관련된 관념을 표현한다. 프레임 상단에 배치된 물상은 화면 아래에 있는 시각적 요소들을 통제하는 것처럼 보이며 대체로 권위적인 인물들이 프레임 상단에 위치한다.
프레임의 하단에 위치	프레임의 하단 부분은 상단의 경우와 반대로 굴종, 취약성, 무력함을 나타낸다. 프레임 하단에 위치한 물상은 밖으로 흘러 나갈 것 같은 시각적 위험을 느끼게 한다.
프레임의 좌우에 위치	프레임 좌우부분은 가장 중요하지 않은 것을 암시하는 경우가 있다. 화면의 가장 자리에 놓인 물상은 실제로 프레임을 벗어나려는 듯이 보이고 어둠, 망각, 죽음 등을 상징한다.
프레임의 중앙에 위치	화면의 중앙에는 가장 중요한 물상이 배치된다. 사실주의 감독들이 현실적 구도를 위해 가장 선호하였다. 참고로, 프레임밖에 중요한 요소를 배치하여 관객으로 하여금 프레임 밖의 어둠 속의 존재에 대한 두려움을 이끌어 내는 경우도 있다.

[표 2] 프레임의 위치에 따른 코드와 의미

코 드		의 미
쇼트 크기	빅 클로즈업 클로즈업 미디어쇼트 롱쇼트	중요한 순간, 감정의 고저 친근감 인물과의 개인적 관계 맥락, 객관적 거리
카메라 앵글	높음 시선과 일치 낮음	등장인물의 나약함, 무기력 평등한 관계 등장인물의 지배력, 권력, 권위
렌즈 유형	광각 표준 망원	감정은 고조 일상성, 규범성 관음주의
구 성	대칭 비대칭 정적 구성 동적 구성	고요함, 침착함 일상성 갈등의 결핍 혼란
초 점	선택초점 연초점 깊은 초점	특정 부분의 강조, 관심 끌기 로맨스, 향수 모든 배경과 요소의 중요성
조 명	명조광(High key) 암조광(Low key) 강한 대비 약한 대비	행복 불행, 우울함 연극적 효과나 극적 효과 현실적 또는 다큐멘터리
색 채	노랑, 오렌지, 갈색 파랑, 녹색, 회색 등 검정과 흰색	낙관주의, 열정 비관주의, 침착, 이성 리얼리즘, 사실

[표 3] 영상기호에 따른 코드와 의미

3.2.3. 영상 타이틀의 시간 구성요소(몽타주)

1) 시간의 몽타주

㉔ 몽타주의 개념

몽타주는 영상언어의 기본으로서 쇼트(shot)와 쇼트를 결합시켜 의미(meaning)를 전달하는 것을 말한다. 편집을 통해서 사건의 연속적인 흐름을 유지할 뿐 아니라 불필요한 시간과 공간을 제거하는 것이다(이원근, 2000). 푸도프킨(V. J. Pudovkin)과 에이젠슈타인이 각각의 몽타주 이론의 틀을 마련하였는데 그것은 바로 벽돌쌓기론과 변증법적 몽타주이다.

푸도프킨의 벽돌쌓기론은 같은 쇼트가 뒤에 오는 쇼트의 내용에 의해 다르게 보여 질 수 있음을 증명한 일종의 기법적인 실험으로 심리적 표현을 배우에 의존하지 않고 몽타주에 의해서 표현하려고 시도하였다.

$$\text{쇼트A} + \text{쇼트B} = \text{쇼트AB}$$

[그림6] 푸도프킨의 벽돌쌓기 이론

에이젠슈타인의 변증법적 몽타주는 단순한 쇼트의 결합이 아니라 쇼트와 쇼트가 충돌하여 제3의 의미를 만들어내는 것이라고 말하고 있다. 편집이 시간과 공간을 재편하는 기능뿐만 아니라, 의미마저도 새롭게 생산해 낼 수 있는 수단임이 입증된 셈이다. 이는 선행적 영상작업에 있어서 중심이 되는 제작기법이라

말할 수 있다.

$$\text{쇼트A(정)} + \text{쇼트B(반)} = \text{쇼트C(합)}$$

[그림7] 에이젠슈타인의 변증법적 몽타주 이론

㉕ 몽타주의 분류

㉑ 단수 쇼트(one shot)- 하나의 쇼트로서 구성된 영상을 가리킨다. 멜리에스 시대의 영화는 카메라가 고정된 위치에서 배우들을 원경(long shot)으로 찍은 하나의 쇼트로서 구성되었다.

㉒ 복수 쇼트- 두 가지 이상의 쇼트를 자르고 잇는 편집방법이다. 이 복수 쇼트는 중요한 의미를 갖는데, 영상에서 의미란 프레임 내에 갇혀있는 한 쇼트에 내재하는 것이 아니라 여러 쇼트들의 병치에 의해 창조된다는 것이다.

㉓ 몽타주 기법

G.W. 그리피스는 화면을 분할하여 클로즈업, 미디어 쇼트, 롱 쇼트 등으로 구분하고 한 장면을 여러 쇼트로 해체하여 표현함으로써 오늘과 같은 편집방식의 기초를 마련했으며 수많은 실험을 통하여 다음과 같은 세 가지 편집의 유형을 개발하였다.

㉑ 연속편집(cutting of continuity)- 사건의 연속성을 최대한 살리면서 생략과 비약을 시도하는 편집방식이다. 영화는 생략해서 보여주되 시공간적 연속성은 충실히 반영되도록 해야 한다.

㉒ 고전적 편집(classical cutting)- 극적인 집중과 감정적 강조를 위해서 고안된 기법이다. 즉 롱 쇼트로서 전체적인 배경과 분위기를 보여준 다음 미디어 쇼트로 접근하여 인물의 움직임과 표정을 통한 보다 자세한 설명을 하고, 클로즈업을 통한 세부묘사로서 관객의 정서적 반응을 극대화시킨다.

㉓ 주제적 편집(thematic cutting)- 현실적 시공간성의 연속을 무시하고 관념들 사이의 결합을 강조한다.

㉔ 평행편집(parallel editing)- 헐리웃 영화의 대표적 편집 방식이다. 스토리를 단선으로 끌고 가지 않고 두 개 이상의 에피소드를 교차시켜 가면서 극적 긴장도를 높여 가는 편집 방식을 평행편집, 또는 교차편집(cross cutting)이라고 부르는데 이러한 편집 기술을 완성한 사람이 바로 G. W. 그리피스이다.

㉕ 래피드 컷팅(rapid cutting)기법- 화면을 어지러운 정도의 빠른 속도로 편집하는 것이다. 백남준의 비디오아트 경우 한 쇼트가 가장 짧은 것은 2프레임으로 구성되어 있는데 이는 인간이 지각할 수 있는 한계를 넘어선 것이다.

2) 영상의 시간적 개념

시간은 변화의 차원(dimension of change)이다. 시간은 변화를 기술하는 것이며 변화 없이는 존재할 수 없고, 변화는 시간 없이 존재 할 수 없다(김광현, 2004). 영상에 있어서 시간의 변화는 씬(scene)의 형태로 나타난다. 한 씬의 시간길이는 현실의 시간과 같기 때문에 한 씬 안의 시간 속에서는 비약이 허용되지 않는다. 따라서 영상에 있어서 시간처리는 씬과 씬 사이의 시간을 비약시켜서 가능하다. 기본적으로 씬 사이의 생략과 삽입을 통해 시간처리를 매끄럽고 부드럽게 할 수 있는데, 씬의 생략은 영상의 비약을 위해서 반드시 필요한 것이므로 씬의 삽입을 통해서 시간의 경과를 알리는 방법이 중요하다.

㉠ 타이틀법 : 문자 그대로 타이틀을 삽입하는 방법으로 문자로써 명확히 관객에게 알리는 것이다.

㉡ 소도구법 : 소도구를 활용해서 시간경과를 나타내는 방법이다.

㉢ 인서트법 : 매개체를 이동시킴으로서 시간의 경과를 전달하는 방법이다.

㉣ 기호법 : 시나리오 대본 상에 기호를 써 넣는 것으로 시간경과를 느끼게 하는 방법이다. (F.O.(Fade Out) : 점점 어두워지는 상태, F.I.(Fade In) : 점점 밝아지는 상태, O.L.(Overlab) : 비교적 짧은 시간을 건너뛰는 수단, 소도구와 병행되어 진행, WIPE : O.L. 과 마찬가지로 비교적 짧은 시간 때에 이용)

㉤ 꼬리잡기법 : 앞 씬의 꼬리나 뒷 씬의 머리부분에서 대사, 소리, 소도구 등을 써서 시간의 경과를 표현하는 것이다.

㉥ 커트백법 : 관객의 관심을 다른 데로 돌리게 하고 시간의 경과를 표현하는 것이다.

시간 원리를 이용한 움직임에서는 시간을 이해하고 응용하는 것이 매우 중요하다. 시간의 적절한 활용은 시간을 확대하거나 축소시키고 관람자의 심리적 상태, 판독성과 구성요소들 간의 위계를 확립하여 의미를 강조하는 수단이 된다(김진영, 2001, 재인용).

4. 오프닝타이틀의 분석 및 활용방안

4.1. 분석방법

오프닝타이틀에 대한 분석의 핵심적인 문제는 오프닝타이틀이 지닌 무한한 다의성을 어떻게 제한하고 함목적적인 의미를 창출하는가에 있다. 본 연구 논문에서 오프닝타이틀 분석의 목적은 오프닝타이틀의 심층적 메시지를 분석하기 위함이다. 이를 위해서 감각이론, 지각이론, 시간개념의 구성관계를 분석하여 표현방법과 의미전달관계를 중심으로 분석하여 오프닝타

이틀 속에 담겨 있는 영상의 의미를 찾아내는 것이다. 구체적 분석방법과 항목의 내용은 다음과 같다.

1) 각 오프닝타이틀에 있어서 주요 씬을 스틸이미지로 표현하여 분석한다.

2) 오프닝타이틀의 표현요소에서 공간과 기호 그리고 시간을 따로 분류하여 분석한다.

3) 공간에서는 구성요소의 배치와 이에 따른 색, 형태, 구도, 비례, 균형, 프레임의 변화, 그리고 Z축 공간표현으로 구분한다.

4) 기호의 의미전달과 의미작용은 기표와 기의를 분석하여 이에 따른 외시 및 공시 의미를 파악한다.

5) 많은 영상 가운데 콘텐츠의 선형성과 몽타주적 속성이 잘 나타난 부분만을 선택하여 분석한다.

6) 시간에서는 시간의 확장과 편집방법 그리고 장면전환으로 구분한다.

7) 앞의 내용에 있어서 모든 요소를 다 파악하기 보다는 탁월한 요소들 위주로 분석의 우선순위를 둔다.

8) 이상의 분석기준을 갖고 앞의 이론적 배경에서 제시한 오프닝타이틀의 기호학 접근과 영상인식 요소를 중심으로 분석틀을 설정하여 종합적인 정리를 하였다.

4.2. 분석대상 및 분석 내용

4.2.1 분석대상

카일쿠퍼의 100여편이 넘는 작품중에 그의 특징이 잘 나타난 다섯 작품을 분석대상으로 하였다.

- 1) 상징과 은유의 이미지가 강하여 주제가 잘 나타난 작품.
- 2) 연결 몽타주에 의한 순차적인 질서편집방식보다는 짧은 단편의 이미지들에 의한 충돌과 충격효과로 새로운 영상을 만들어내는 충돌 몽타주 현상이 강한 작품
- 3) 짧은 단편들의 생략과 비약을 통해 사건의 축약과 시간의 재구성성이 잘된 작품.
- 4) 조형과 시선의 일치로 통일성이 잘 나타나고 반복과 리듬으로 역동성이 잘 나타난 작품.
- 5) 대위법으로 복합적 이미지를 시각적으로 표현한 작품.

순번	오프닝타이틀 제목	러닝타임	비고
1	세븐(SE7EN)	02:09	오프닝 타이틀
2	스피어(Sphere)	02:34	“
3	스파이더 맨(Spiderman)	02:02	“
4	도니 브레스코(Donnie Brasco)	02:28	“
5	닥터 모로의 섬(The Island of Dr. Moreau)	02:31	“

[표 4] 분석대상

4.2.1 분석내용

1). 제목 : 세븐(SE7EN)



[그림8] Kyle Willis Jon Cooper의 SE7EN

기호	외시 표현	기표	면도날과 살 갓, 글씨와 사진, 바늘과 실
	기의	기표	면도날로 살을 벗기는 장면, 글과 사진을 이용하여 페이지를 편집하는 장면, 실과 바늘로 책을 엮고 있는 장면들이 나타남.
공시 표현	기표	기표	면도날과 바늘, 글과 사진을 이용하여 책을 만드는 장면이 편집중적이고 미친 듯한 분위기를 자아냄.
	기의	기의	편집중적이고 미친 듯한 분위기를 자아냄으로서 살인의식을 상징적으로 그려냄.
공간	구성 요소	구도	수평과 사선구도를 다양한 각도로 연결하여 복합적이고 편집중적인 심리를 묘사하고 있다. 태풍전야와 같은 평범한 정적인 구도를 통하여 그단적인 공포를 불러 일으키고 있다.
		색상	차분하고 온화한 색조를 주조색으로 하였으며 이를 의식을 의미하는 흑백 및 피의 색인 빨강과 대비하여 장면들의 구성배열이 어둡고 날카롭다.
	형태	형태	다양한 실사이미지를 익스트림 클로즈업으로 촬영하여 일상적이지 않은 시각으로 범인의 심리를 들여다보게 하였다. 차분한 영상과 흑백필름의 스크래치를 통한 날카롭고 정돈되지 않은 형태의 대비를 통하여 극단적인 심리효과를 노리고 있다.
공간 표현	프레임	프레임	개방된 프레임으로 중요한 화면 분할요소에 이미지를 배치하고 있다. 클로즈업을 통한 세부묘사로서 관객의 정서적 반응을 극대화시키고 있다. 화면의 가장 자리에 놓인 대상물과 사람들은 실제로 프레임에 벗어나려는 듯이 보이고 어둠과 가까이 있으며, 중심 프레임을 벗어나 망각이나 죽음을 상징하고 있다.
	z축 공간	z축 공간	클로즈업 촬영으로 연쇄살인자의 마음속으로 들어가 미친 것처럼 보이도록 함.
시간	편집방법	시간확장	살인의식을 순차적으로 거행하는 과정을 통테이크로 처리하지 않고 몽타주 기법으로 짧게 씬을 잘라 연결하여 시간의 확장을 가져왔다. 또한 후반부의 오버랩핑 반복기법은 래피드 커팅기법으로 확장된 시간을 지루하지않게 빠르게 보여주고 있다.
		편집방법	복수 쇼트로 짧은 쇼트의 연결로 사건의 연속성을 최대한 살리면서 생략과 비약을 시도하였다. 텍스트가 있는 쇼트의 연결은 삽입법으로 제작을 하였다.
		장면전환	앞부분에서 고전적 컷기법으로 빠른 장면전환을 하였으며, 후반부에는 오버랩 핑 기법으로 느린 전환을 줘서 앞부분과의 대비를 이루고 있다.
메시지 분석	메시지 분석	메시지 분석	면도날로 지문을 베어내고 옛 서적들을 뒤져 기록하고 편집하는 등의 살인의식을 준비하는 연쇄 살인자를 상징적으로 그려내고 있다.

[표 5] 세븐(SE7EN) 분석내용

2). 제목 : 스피어(Sphere)

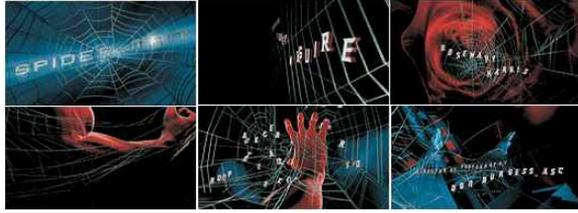


[그림9] Kyle Willis Jon Cooper의 Sphere

기호	외시 표현	기표	물속, 바다, 구체, 고서의 괴물그림, 배, 물위의 사람 그림
	기의	기의	일렁이는 바닷물 속에 괴물과 사람그림이 나타나면서 붙어짐.
공시 표현	기표	기표	바닷속의 구체에서 새로운 종인 괴물이 나타나서 인간을 공격하여 피를 부를 것을 암시함
	기의	기의	새로운 종인 바다괴물의 탄생과 인간의 위기를 암시하고 있음.
공간	구성 요소	구도	수평구도로 잔잔한 움직임 속에 어둠속의 냉혹감을, 불확실하고 괴기스러운 이미지를 통한 긴장감 및 위기감을 자아내고 있다.
		색상	도입부분에는 바다와 생의 근원을 의미하는 파랑이 주조색이었으나 후반부에 갈수록 피와 죽음을 의미하는 빨강색을 주조색으로 하였으며 장면취합 배열이 어둡고 혼미하다.
	형태	형태	바닷물결의 추상적 형태와 고서에서 볼 수 있는 듯한 바다괴물과 배 등의 구성적 형태가 몰입감과 사실감을 주고 있다.
공간 표현	프레임	프레임	개방된 프레임으로 중요한 화면 분할요소에 이미지를 배치하고 있다. 고서의 괴물그림을 클로즈업을 통한 세부묘사로서 관객의 정서적 반응을 극대화시키고 있다.
	z축 공간	z축 공간	초반부 클로즈업 촬영으로 심연부각, 중반부는 미들샷 촬영으로 괴물을 사실적인 실화로 보이도록 객관화를 유도하였고, 후반부에서는 다시 클로즈업 촬영으로 괴물의 위험성을 부각함.
시간	편집방법	시간확장	같은 행위를 여러 각도에서 촬영하고 이를 몽타주하여 시간의 확장을 가져왔다. 또한 쇼트와 쇼트 사이에 흑백의 짧은 쇼트를 자주 삽입하여 심리적 시간의 확장을 가져왔다.
		편집방법	물속과 물위의 사건을 하나의 같은 시공간으로 인식되게 하기 위해서 오버랩핑기법과 교차편집을 사용하여 앞으로의 위기를 암시하고 있다.
		장면전환	페이드 인과 페이드 아웃기법으로 사람의 시각적 움직임을 유도하였고, 디졸브기법을 통하여 시간의 경과와 물위의 사건과 물 아래 사건을 서로 연관성 있는 장면들의 연결로 시각적 연속성을 주었다.
메시지 분석	메시지 분석	메시지 분석	일렁이는 바닷물과 역사이전의 괴물들의 편집을 통하여 새로운 종인 바다괴물의 탄생과 인간의 위기를 그리고 있다.

[표 6] 스피어(Sphere) 분석내용

3. 제목 : 스파이더 맨(Spiderman)



[그림10] Kyle Willis Jon Cooper의 Spiderman

기호	외시 표현	기표	거미줄, 뉴욕도시, 고블린, 스파이더맨
		기의	거미줄이 다가왔다가 사라지는 장면, 뉴욕도시를 배경으로 스파이더맨과 고블린이 나타나는 장면.
공시 표현		기표	거미줄이 밤하늘의 뉴욕도시를 구석구석 누비는 장면과 어둠을 쫓아내는 강한 이미지의 스파이더맨의 등장.
		기의	어둠속의 뉴욕도시를 배경으로 슈퍼 히어로의 등장을 상징적으로 그려냄.
공간	구성 요소	구도	방사형구도로 변형된 거미줄 틈사이로 또 거미줄이 나오는 Z축 공간의 깊이를 살리고 있다.
		색상	밝고 경쾌한 느낌의 파랑색과 붉은색이 주조를 이루고 공간의 깊이를 위하여 흑색의 배경을 장면중간에 자주 사용하여 강렬하고 산뜻하며 모던한 색감을 가지고 있다.
		형태	거미줄의 기하학적 추상과 스파이더맨의 구상이 결합된 형태로 세련된 미래도시를 잘 표현하고 있다.
공간 표현		프레임	개방된 프레임으로 중요한 화면 분할요소에 이미지를 배치하고 있다. 클로즈업, 미들샷, 롱샷을 복합적으로 사용하여ダイナミック한 장면을 연출하였다.
		Z축 공간	카메라의 줌인과 줌아웃의 적절한 사용으로 원근법적 깊이가 있는 움직임 표현하였다.
시간	편집방법	시간확장	여러 개의 거미줄 움직임을 다각도에서 촬영하고 이를 몽티주하여 시간의 확장을 가져왔다.
		편집방법	연속편집으로 사건의 연속성을 최대한 살리면서 생략과 비약을 보여주되 시공간적 연속성은 충실히 반영함. 시선통제와 감정의 고저를 리듬감 있게 효과적으로 편집하였다. 전후좌우로 정신없이 연결된 짧은 쇼트의 연결로 스파이더맨의 등장을 최대한 살려 편집하였다.
		장면전환	거미줄의 리드미컬한 움직임과 페이드 인, 아웃기법으로 절묘한 장면전환을 하였는데 이러한 장면전환은 카메라의 역동적인 움직임과 더불어 효과를 극대화하였다.
메시지 분석			거미줄의 기하학적 추상과 뉴욕도시의 구상이 결합된 배경으로 슈퍼 히어로의 등장을 상징적으로 그려내고 있다.

[표 7] 스파이더 맨(Spiderman) 분석내용

4. 제목 : 도니 브레스코(Donnie Brasco)



[그림11] Kyle Willis Jon Cooper의 Donnie Brasco

기호	외시 표현	기표	위를 응시하는 눈, 갱스터, 카지노, 나이트클럽
		기의	조니 뎀의 눈동자를 크게 클로즈업 한 이미지 위에 비열한 거리의 야경, 네온사인, 갱스터의 모습을 겹쳐 조니 뎀의 내적 관점을 표현하고 있음.
공시 표현		기표	나이트클럽, 카지노 내외부, 스틸 모션, 스틸 컷, 화염에 쌓여 불타는 자동차
		기의	FBI직원으로 갱스터를 냉철하게 응시하는 시선과 지나가는 회상을 통해 갱스터와 다른 신분을 표현하면서 동시에 이들과 한 가족이라는 양면적인 감정을 부각하고 있음. 수평적 구도로 움직임이 있는 스틸 모션과 스틸 컷의 나열로 관찰과 회상이라는 잔잔한 움직임을 연출 하고 있다.
공간	구성 요소	구도	흑백색상은 비열한 거리와 갱스터를 그리고 있고, Yellow 색상은 퇴색한 옛 기억과 아련한 추억을 동시에 그리고 있음. 흩어지는 블루-네온은 관찰에서 잠입착수를, 회상에서 현실로 돌아오는 것을 암시하고 있음.
		형태	다양한 실사 이미지를 차분하게 묘사하여 과거의 회상을 표현하고 있고 과거에서 현재, 회상에서 현실로 돌아오는 부분에서는 형태와 선이 흐려지는 것을 표현하였다.
		색상	클로즈 업을 통한 세부 묘사로 관객의 정서적 반응을 극대화시키고 있다. 화면 중앙에 놓은 대상물과 갱스터들은 카메라의 움직임을 최소화 하여 그리고 있고 서정적이면서 비극적인 정조를 표현함.
공간 표현		프레임	클로즈 업을 통한 세부 묘사로 관객의 정서적 반응을 극대화시키고 있다. 화면 중앙에 놓은 대상물과 갱스터들은 카메라의 움직임을 최소화 하여 그리고 있고 서정적이면서 비극적인 정조를 표현함.
		Z축 공간	카메라가 전후의 움직임보다는 고정 형태로 줌인과 줌아웃을 통한 내적인 깊이가 느껴지는 정적인 흐름을 유지하고 있으며, 약간의 카메라 수직 움직임만을 가지고 있다.
시간	편집방법	시간확장	회상과 환기를 통한 시간의 흐름을 재구성하였다. 현대와 과거의 재조합된 영상은 오버랩 되어 시간이라는 개념을 거의 흑과 백을 통한 회고적 시점으로 표현함.
		편집방법	관찰자와 관찰대상을 순차적으로 나열하다가 둘을 한 화면에 중첩하도록 편집하여 둘이 서로 신분상으로 분리되어 있으나 서로 인간애를 나누는 한 가족이라는 것을 표현하였다. 연속적인 스틸 모션은 회상과 동요를 묘사하는 시선과 연결하였고 스피디한 스틸 컷은 사건을 객관적으로 보는 시선에 대비를 주어 시공간적 연속성을 충분히 반영하고 있다.
		장면전환	디졸브를 통한 느린 장면 전환을 전체적으로 사용하여 서정적 느린 움직임과 변화를 주었다. 스틸 컷과 스틸모션의 변화와 리듬감을 통해서 단조로운 움직임을 극복하고 있다.
메시지 분석			비열한 거리와 야경 그리고 갱스터들을 바라보는 계속적인 시선을 통해 서정적이면서 비극적인 외로움과 슬픔을 표현하고 있다.

[표 8] 도니 브레스코 분석내용

5). 제목 : 닥터 모로의 섬



[그림12] The Island of Dr. Moreau

기호	외시 표현	기표	온갖 눈동자, 세포, 플랑크톤, 곤충과 미생물, 비스트 맨, 하늘, 바다, 번개
	외시 표현	기의	겉으로는 인간과 동물의 여러 눈동자를 편집하였고 속으로는 세포 분열을 보여줌으로써 생체 유전자 결합을 통한 비스트 맨의 탄생을 그림.
공시 표현	공시 표현	기표	세포 분열, 생체 유전자 결합 실험, 웅크린 태아, 송곳니를 가진 비스트 맨
	공시 표현	기의	신에게 도전하는 인간의 어리석음, 인간의 어긋난 호기심이 인간 세계를 파괴할 수 있다는 것을 공포스럽게 암시함.
공간	구성 요소	구도	초반의 방사형 구도는 인간의 어긋난 호기심과 생체실험을 깊이 있게 그림. 후반의 수평수직 구도는 인간생체실험이 가져올 어리석은 결말을 객관적 귀결로 받아들이도록 설정함.
		색상	다양한 원색과 파스텔 톤의 색상을 사용하였는데 원색은 생명의 신비로움을 표현하였고 네가필름의 블루톤은 생명의 신비함과 동시에 실험결과가 가져올 인간파멸/괴기스러움을 표현하고 있다.
	형태	형태	초반에는 온갖 눈동자들에 있는 가장 단순한 형태인 원이 나오고 후반에는 온갖 기괴한 세포들의 복잡한 형태를 삽입하여 전후반의 형태가 서로 대치하도록 구성하였다.
		프레임	클로즈업을 통한 생체 실험과 연구를 묘사함으로써 인간의 호기심을 유발하고 사건의 과학적 신뢰를 만들어 내고 있다.
공간 표현	z축 공간	z축 공간	생명체의 겉에서 속으로 들어가는 카메라 줌인을 통해 깊이있는 과학적 탐구를 그림. 고정된 카메라는 세포분열과 생체 유전자 결합을 연구하는 현미경처럼 인식되어 앞으로 일어날 사건의 개연성을 신뢰하게 만들. 지속적인 z축 공간을 사용함으로써 인간의 호기심과 어긋난 결말을 한 흐름으로 표현함.
		시간확장	온갖 눈동자와 세포 분열을 짧은 쇼트로 연결하여 실험진행과 시간의 확장을 가짐. 먹구름이 낀 스산한 하늘에 번개를 침으로 실험 결과인 비스트 맨의 탄생을 표현함.
시간	편집방법	편집방법	여러 개의 짧은 컷의 연결과 카메라 줌인이 하나의 크레딧으로 설정되었고 이러한 크레딧을 5~6번 반복 사용하여 타이틀을 이루고 있다. 설정된 크레딧이 반복 되면서 인간의 호기심을 자극하는 실험과정이 깊이 있게 진척되고 있음을 표현하였고 마지막 크레딧은 실험결과를 공포스럽게 그림.
		장면전환	도입부는 변화가 적은 디졸브 장면 전환을 하고 있고, 사건 전개와 결말까지는 빠른 이미지 컷의 연결로 긴장감과 호기심을 유발.
	메시지 분석	메시지 분석	인간과 짐승의 유전자 결합과 세포분열 등의 인간 생체 실험이 가져올 인간의 어리석음과 인간세계의 파멸을 메시지로 하여 공포스럽게 창조하고 있다.

[표 9] 닥터 모로의 섬 분석내용

4.3. 분석결과 및 활용방안

4.3.1. 분석결과

카일쿠퍼의 오프닝타이틀스를 감각(기호), 지각(공간), 시간(몽타주)요소별로 사례분석을 통하여 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

1) 상징적인 이미지를 자주 사용한다.
 ㉠ 객관적이고 안정적인 의미를 전달하기 위해서는 외시표현을 활용한다.
 ㉡ 주관적 정서, 느낌, 가치 등의 다의적이고 유동적인 의미를 전달하기 위해서는 공시표현을 활용한다.

2) 몽타주를 자주 사용하여 시간의 확장과 쇼트간의 다의적 의미를 부여해야 한다.
 ㉠ 움직임의 속도에 변화를 주어 제작해야 한다.
 ㉡ 역동성은 빠른 속도의 커팅(rapid pacing)을 사용하여 제작해야 한다. 카메라의 움직임(줌, 팬, 틸트)이 있는 동안에도 커팅을 사용하여 제작해야 한다.
 ㉢ 생략과 비약은 점프 컷(jump cut)을 자주 사용하여 제작해야 한다.

3) 전체적인 균형과 구도를 고려하여 제작한다.
 ㉠ 고전적 편집방법과 익스트림 클로즈업을 의미 전달과 맞게 사용한다.
 ㉡ 채도나 색상 대비를 중시하여 제작해야 한다.
 ㉢ 거친 영상과 매끄러운 영상의 비례도 고려하여 제작해야 한다.

4.3.2. 활용방안

카일쿠퍼의 오프닝타이틀들은 대부분 당혹스럽고 새롭기 때문에 이를 분석하여 활용하기에는 많은 어려움이 있다. 그러나 영상 속에서 메시지의 핵심을 파악하여 영상표현의 본질적인 의도를 찾는다면 다양한 활용방안을 모색할 수 있다.

카일쿠퍼의 오프닝타이틀들은 기호, 공간, 시간 등으로 분석이 가능하며 이러한 요소들은 상징적 이미지, 몽타주, 전체적인 균형을 적절히 활용해야 극적인 영상 메시지를 창출한다.

1) 상징적인 이미지
 ㉠ 의미작용에 맞는 이미지를 선택하여 여기에 상징, 은유, 환유 등의 기호를 적절하게 사용하여 제작해야 한다.
 ㉡ 객관적인 공감을 창출하기 위해서는 외시표현

과 내용을 결합하여 오프닝타이틀을 제작해야 한다.

㉔ 내면의 사고와 개인의 기억 등과 상호작용하기 위해서는 공시표현과 내용을 부합하여 오프닝타이틀을 제작해야 한다.

2) 몽타주

몽타주란 사건들을 잘 선택하고 연결해서 현실에서 일어나는 것과 같은 느낌을 주고 있으며 더 나아가 현실을 보다 인상적으로 묘사한다.

㉕ 쇼트간의 조리 있는 연결로 이야기를 선명하게 전개하여 제작해야 한다.

㉖ 쇼트와 쇼트 사이의 급작스런 비약으로 충돌로 상징적 반응을 얻고자 하였으며, 인간의 삶을 단편적인 조각들로 재구성, 새로운 리얼리티를 창조하였다.

㉗ 영상의 내러티브는 내용의 전개도 중요하지만 모션, 리듬, 속도차체가 메시지의 한 부분이 될 수 있음을 중시시켜 제작해야 한다.

㉘ 고전적 몽타주 기법을 사용한 작품들이 많았는데 이는 자연스런 편집을 지향하여 제작해야 한다.

3) 전체적인 균형

㉙ 이미지의 색채, 구도, 텍스트 등의 기본적인 것일수록 탄탄한 구성을 가지고 제작해야 한다.

㉚ 다양한 요소들은 하나의 질서 있는 양식으로 통일하고 전체적인 균형과 구도를 고려하여 제작한다.

5. 결론

본 논문은 다른 예술적 표현매체 못지않은 깊이 있는 울림과 강력한 메시지를 영상언어로 사용한 카일쿠퍼의 오프닝타이틀을 감각, 지각, 몽타주 등으로 분석하여 표현방법과 의미전달 간의 상관관계에 대해 분석하고 활용방안을 도출해 보았다. 또한 영상 커뮤니케이션의 개념적 내용과 특성, 그리고 영상인식과 영상언어의 전반적인 영역을 살펴봄으로서 오프닝타이틀을 영상 메시지로 이해하려고 하였다.

또한 본 논문은 영상시대의 새로운 패러다임에 맞는 오프닝타이틀의 개념과 표현방법을 제시하고자 오프닝타이틀을 기호(sign)와 영상인식요소로 분석하였다. 영상은 이미지의 단편을 창조적으로 접합해서 현실과는 다른 시간과 공간을 만들어 새로운 시각적 리듬과 장면을 구축하여 감동과 메시지를 자아낸다. 공간과 시간으로서의 영상과 그리고 기호의 의미작용에 의해 이전에는 알지 못했던 새로운 커뮤니케이션 방식을 제공할 수 있다는 것을 연구하였다.

본 연구를 통해 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

영상타이틀디자인에 있어서, 이미지나 텍스트, 문구보다도 영상이 갖는 기호적 의미작용과 몽타주의 결합, 그리고 의미분석이 한 디자이너의 메시지를 이해할 수 있는 핵심이다.

본 연구는 다음과 같은 한계점을 갖는다. 첫째, 분석기준과 방법에 있어서 자의성이 배제되지 못한 점이다. 스틸이미지와 몽타주적 속성을 선정하는 순간에는 언제나 주관적 해석의 여지가 남아 있다. 이를 배제하기 위해 본인 외 2인을 연구 주요절차에 개입시켰으나 그 수가 충분치 않았다고 판단한다. 둘째, 분석의 한계이다. 모든 요소를 분석하기보다는 표현방법이 확연히 드러난 영상만을 대상으로 부분적인 분석을 하여 완벽한 분석과 의미해석에 한계점이 있다. 이처럼 본 연구의 한계점으로 지적된 사항들을 보완한 연구들이 진행된다면 오프닝타이틀의 표현방법과 의미작용에 따른 커뮤니케이션의 다각화에 많은 도움을 줄 것으로 기대된다.

참고문헌

- 강상욱, "미디어 영상학", 이진출판사, p81. 1997
- 김광현, "영화 타이틀에서 나타나는 무빙타이포그래피의 표현요소에 관한 연구", 국민대학교, p16. p19. ~p22. p26. 2004
- 김기배, "디지털 영상미디어", 한명, p42. 2001
- 김진영, "무빙타이포그래피의 움직임과 시각적 구조에 관한 연구", 상명대학교, p54. 2001
- 루돌프 아른하임, 김춘일역, "미술과 시지각", 미진가, p368, 1996
- 마샬 맥루한, "구텐베르크 은하계", 커뮤니케이션북스 p99. 2001
- 박영원, "광고디자인 기호학", 범우사, p19. p39. p68. p128. 2003
- 이다니, "Motion Graphics의 커뮤니케이션 기능에 관한 연구", 서울대학교, p18. 2004
- 이준일, 금동호, 김영식, 영상매체학 개론, 커뮤니케이션북스, p19, p43, p137, 2000
- 이원근, "영상예술", 조형미디어, p119, 2000
- 한정식, "사진예술개론", 열화당, p25. 1991
- Aldous Huxley, "The Art of Seeing", Harper, 1942
- Lasswell, "The Structure and Function of Communication in Society", "The Communication of Ideas", (1948) p.37