

오프닝타이틀시퀀스에 나타난
애니메이션 캐릭터디자인에 관한 소고
- 스티븐 스피버그의 [Catch Me If You Can, 2002]를 중심으로 -

Consideration on the Animation Character Design
Revealed in the Opening Title Sequence
- by focusing on the 'Catch Me If You Can'
produced in 2002 by Steven Spielberg -

편정민 (Pyun Jung-Min)

경문대학 산업디자인계열

논문요약

Abstract

I. 서론

II. 이론적 배경

1. 영화에서의 오프닝타이틀시퀀스
2. 영화에서의 시퀀스와 캐릭터의 관계성

III. [캐치 미 이프 유 캔]의 캐릭터이미지와 분석

1. [Catch Me If You Can] 영화개요
2. [Catch Me If You Can]의 시퀀스와 캐릭터
3. [Catch Me If You Can] 타이틀시퀀스 분석

IV. 결론

참고문헌

논문요약

‘오프닝타이틀시퀀스’는 영화 전체 시퀀스들의 함축적인 상징성을 표상화 하여 보여줌과 동시에, 관객이 영화 전체의 맥락을 한눈에 읽어 볼 수 있도록 돕는 역할을 담당한다.

영화에서의 전개과정은 영화의 중심사건이 축을 이루어 방향성을 가지게 되며, 그 중심사건은 여러 캐릭터들이 만들어내는 독특한 유형들에 의하여 다시 축을 구성, 각각의 사건들을 존재케 한다. 따라서 일련의 사건들은 캐릭터를 중심으로 주제단락을 이루게 되며, 캐릭터 유형 중심으로 이루어진 시퀀스들의 유기적 구성은 영화전체의 이미지를 전달한다. 이를 단적으로 보여주도록 디자인 되어진 대표성 있는 시퀀스를 ‘오프닝타이틀시퀀스’라 할 수 있다. 따라서 ‘오프닝타이틀시퀀스’를 단지 영화 타이틀 소개의 수단이라고 생각하는 개념에서 벗어나 영화의 본 내용과 구분되는 중요한 단락으로 인식할 필요가 있다.

영화가 관객과 처음 만난다는 시점에서 오프닝타이틀시퀀스는 중요한 의미를 지니고 있으며, 영화의 전반적인 내용 이해와 주제 전달의 측면에서 수용자에게 많은 효과를 주고 있다. 이에 많은 영화들이 오프닝타이틀시퀀스의 중요성을 인식하여, 기존의 제작방식에서 벗어난 새로운 장르의 형식을 도입시켜 영화의 본 내용과는 다른 독특한 표현방식을 보여주고 있다.

본 논문에서는 ‘오프닝타이틀시퀀스’의 제작에 있어 감각적인 아이디어와 애니메이션 기법의 디자인으로 찬사를 받은 스티븐 스피버그(Steven Spielberg) 감독의 2002년도 작품 [캐치 미 이프 유 캔 Catch Me If You Can]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’를 분석하여 그 중요성을 소고해보는데 의의를 갖고자 한다.

Abstract

‘Opening title sequence’ shows the implicit symbolization of sequence of the whole movie through the image, and plays the role of making

the audience grasp the whole context of movie at the same time.

The movie comes to possess the direction because the central incidents in the movie serve as the axis to unfold stories of movie. Those central incidents form the axis again through unique patterns created by many characters, and in this way, each incident comes into existence. Therefore, a series of incidents structure the theme paragraph mainly around the character, and the organic structure of sequence which is formed mainly around the patter of character transmits the image of whole movie. 'Opening title sequence' can be said to be the representable sequence that is designed to show this clearly. Therefore, it is necessary to understand the 'Opening title sequence' as a paragraph distinct from the main stories of movie, getting away from the concept which considers it as a simple tool to introduce the tile of movie.

The 'Opening title sequence' is significant at the point of the first encounter between the movie and the audience, and has much effect on the audience as to the understanding of the general stories of movie and the transmission of the theme of movie. In response to that, many movies understand the importance of 'Opening title sequence' and are presenting unique way of expression by introducing new type of genre, which is different from the main stories of movie.

This dissertation aims to analyze the 'Opening title sequence' of 'Catch Me If You Can', which was produced by Steven Spielberg and released in 2002, drawing lot of praises for his sensible ideas and animation techniques that he applied to the 'Opening title sequence', in order to consider the importance of it.

(keyword)

title sequence. character design. animation,

I. 서론

영화에서 타이틀시퀀스(title sequence)는 시간의 흐름에 따라 크게 두 부분으로 나눌 수 있다. 영화가 시작되면서 영화의 제목과 중심 캐릭터(character)를 연기할 출연진명단이 나오는 부분을 '오프닝타이틀시퀀스(opening title sequence)'¹⁾라 하고, 영화가 끝이 나면서 제작에 참여했던 스태프들과 영화제작을 위해 도움을 제공한 장소, 협찬관계자 그리고 사운드트랙(sound track) 등이 소개되는 부분을 '엔딩 크레딧(ending credit)'라고 한다.²⁾

따라서 '오프닝 타이틀 시퀀스'의 경우는 영화가 본 내용으로 들어가기 전에 영화주제와 중심점을 암시적으로 전달하고 있어, 영화에 대한 관객의 기대감과 흥미를 불러일으킬 뿐만 아니라 관객들이 영화관람 시간을 정확히 지키려는 방향성을 제시해 주고 있다. 이러한 이유로 감독과 제작사를 비롯한 출연배우들을 소개하던 단순한 형태의 '타이틀오프닝'이라는 흐름에서 이제는 많은 영화들이 외부제작사에 의뢰를 할 만큼 영화의 본 내용 제작만큼이나 '오프닝타이틀시퀀스'에 관심을 보이고 있는 추세이다. 우리나라를 비롯하여 많은 영화제작자들이 다양한 방법과 형식으로 영화를 풀어나가는 키워드로서 '오프닝타이틀시퀀스'의 중요성을 인식하게 되었으며, 현재 새로운 아이디어를 바탕으로 '오프닝타이틀시퀀스'제작에 심혈을 기울이고 있다.

또한 영화의 본 내용에서 시퀀스들은 영화 속 캐릭터와 연관된 주제단락으로서 서로 유기적 연결성을 가지고 감독의 메시지를 설명한다. 특히 영화 전체 내용을 함축하여 보여주는 '오프닝타이틀시퀀스'의 경우 영화의 전반적인 내용과 감독의 메시지를 전달한다는 점이 '오프닝타이틀시퀀스' 제작의 주된 이유라 할 수 있다.

'오프닝타이틀시퀀스'에서는 영화전체 시퀀스들의 함축적인 상징성을 표상화 하여 보여준다고 할 수 있다. 결국 영화를 중심으로 이끌어가는 캐릭터들의 행동이 각각의 시퀀스를 이루고 각각의 시퀀스들은 함축적인 이미지로 미장센(mise-en scene)을 이루도록 디자인되어 '오프닝타이틀시퀀스'를 구성한다. 이렇게 영화시작 전에 관객이 영화에 대한

1) '오프닝 크레딧'라고 일컬어지기도 함. 본고에서는 '시퀀스'의 의미가 중요한 이유로 '오프닝타이틀시퀀스'라 하겠다.

2) 이승구, 이용관 엮음, 『영화용어해설집』, (집문당, 2000)

사전지식정보를 가지고 영화를 감상하게 되면 영화에 대한 이해와 재미가 높아지기 때문에 그 영화에 대한 호응도와 평이 좋아질 수 있다.

제작자나 감독의 입장에서 보더라도 ‘오프닝타이틀시퀀스’가 보여주는 효과는 2분여 정도의 시간적 의미보다 매우 크기 때문에 본 영화와 이질적일 수 있더라도 다른 제작방식이나 표현기법을 이용한 수준 높은 ‘오프닝타이틀시퀀스’를 제작하고 있다.

본 논문에서는 위의 대표적 모범사례인 스티븐 스필버그감독의 [catch me if you can]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’를 분석하여 영화에서의 ‘오프닝타이틀시퀀스’ 관계성(context)를 이해하고 그 중요성을 소고해보는데 의의를 갖고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 영화에서의 오프닝타이틀시퀀스

영화에 있어서 문자와 영상을 결합시켜 관객들의 관심을 불러내야 하는 ‘오프닝타이틀시퀀스’는 영화의 전체 축을 이해할 수 있는 중심이 담겨져 있기 때문에 아주 중요한 역할을 담당하고 있다고 할 수 있다. ‘오프닝타이틀시퀀스’는 영화의 본 내용을 이루는 시퀀스들의 함축적인 집합체를 단적으로 표현해야 하기에 영화의 매개체에서 아이디어를 만들어 내야한다. 대략 러닝타임(running time) 2시간의 영화를 2분이라는 한정된 시간 안에, 앞으로 전개될 중심사건에 대한 주제를 압축해 디자인해야 하는 것이다.

‘오프닝타이틀시퀀스’는 영화의 전반적 내용에 대한 이미지기호 안에 시간이라는 기호를 첨가하는 작업으로서, 영화의 미장센을 이루는 요소들 즉 캐릭터의 행동, 장소, 시간 등의 적절한 구성과 감독의 메시지가 함께 어우러져 디자인되어야 한다.³⁾ 영화는 이렇게 현실성의 문제와 기법이 지니는 표현 가능성이라는 두 가지 영역을 특히 중시한다.⁴⁾ 이러한 측면에서 ‘오프닝타이틀시퀀스’를 단순히 제목을 소개하는 개념으로 보지 않고 영화의 전체적인 흐름을 잡아주는, 또한 영화의 본 내용과 구분되는 단락으로 인식하기 위해서는 영화적인 시퀀스의 개념

3) 질 들뢰즈, 유진상 역, 『시네마 I : 운동-이미지』, (시각과 언어, 2002), p.30.

4) 더들리 앤드류, 조희문 역, 『현대 영화이론』, (한길사, 1988), p.136.

이해가 필요하다.

2. 영화에서의 시퀀스와 캐릭터의 관계성

영화의 가장 작은 단위를 쇼트(shot)로 본다. 다시 말해 쇼트는 정지된 개념의 프레임(frame)이 모여 이루어진 것이다. 따라서 움직임이 있는 영상에서의 가장 작은 단위라 하겠다. 이 쇼트들은 모여서 하나의 씬(scene)을 이루고 씬들은 모여서 시퀀스(sequence)를 이룬다. 결국 시퀀스⁵⁾는 영화를 이루는 중심주제들의 단락이라 할 수 있겠다. 영화는 감독이, 큰 의미로는 제작자가 관객에게 전달하고자 하는 메시지를 담아내는 공간이라 할 수 있다. 영화의 주제라 할 수 있는 ‘메시지’는 중심사건이 하나의 큰 축을 이루며 방향성을 가지게 된다. 그 중심사건은 캐릭터들의 여러 유형들에 의하여 여러 가지 주변사건들과 함께 다시 축을 이루며 각각의 독립된 사건들로 존재하게 된다. 이 일련의 사건들은 사건을 진행하는 캐릭터를 중심으로 단락을 이루며 각각의 주제를 갖는 것이다. 결국 사건을 이끌어가는 캐릭터유형을 중심으로 시퀀스는 존재하게 되며, 각 시퀀스들은 유기적으로 이루어져 영화전체를 구성하여 감독의 메시지를 말하게 된다. 이러한 시퀀스들을 한눈에 읽을 수 있도록 디자인된 대표성을 지닌 시퀀스를 ‘오프닝타이틀시퀀스’라 할 수 있겠다.

영화에서 시퀀스의 사건주제를 이끌어가는 캐릭터 유형들은 영화에 ‘메시지 담기’ 작업을 하는 감독의 페르소나(persona)⁶⁾라 할 수 있다. 즉 캐릭터의 이미지는 감독의 페르소나를 말하는 것이다. 따라서 ‘오프닝타이틀시퀀스’의 캐릭터이미지는 지시(index)와 상징적(symbol) 의미를 주도록 도상(icon)화 되어 함축적 의미를 내포하고 외연적 표상화 작업으로 캐릭터디자인이 만들어 지는 것이다.⁷⁾

5) 시퀀스란 사전적 의미는 ‘연속, 차례, 결론’으로, 영화에서는 ‘연속된 일련의 화면’을 칭한다. 영화에서의 시퀀스는 장소, 액션, 시간의 연속성을 통해 하나의 에피소드를 이루는 이야기가 시작되고 끝나는 독립적 구성단위로써 일련의 씬이 모여 하나의 시퀀스가 되는 것이다.

6) 수잔 헤이워드, 이영기 역, 『영화사전: 이론과 비평』, (한나래, 1997)

7) 퍼스(1839-1914)의 ‘기호Semiotic’은 세 가지 유형으로 도상적icon, 지시적index, 상징적symbol 관계를 구분한다. 1.도상적 관계에서 기호는 그것이 표상하는 것과 유사하다. (예, 우편엽서: 형태나 색등을 나타냄). 2.지시적 관계에서 기호는 그 대상과 인과적 관계를 가질 수 있다.(예, 연기

시퀀스의 주제를 이끌어 가는 캐릭터유형을 이미지로 잘 표현하기 위하여 최근 많은 영화들이 애니메이션이라는 장르적 형식을 이용한 ‘오프닝타이틀 시퀀스’를 제작하고 있다. 애니메이션으로 제작된 캐릭터디자인은 캐릭터이미지를 정확하게 전달하며, 동시에 영화주제에 대한 메타포를 담아내고 있어 관객들에게 많은 호응과 관심을 받고 있다.

III. [Catch Me If You Can]의 캐릭터이미지와 분석

스필버그 감독의 작품 [캐치 미 이프 유 캔]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’는 2D 애니메이션과 3D 애니메이션 촬영을 결합한 형식으로 제작되었다. 이렇게 애니메이션을 이용한 표현방식은 영화의 전체 내용을 한눈에 보여주는 효과를 얻게 한다. 또한 이와 동시에, 시퀀스들 안에 존재하는 주제사건과 연관된 캐릭터디자인을 통하여 영화 속 캐릭터의 이미지를 효과적으로 전달할 수 있다.

1. [Catch Me If You Can] 영화개요

[캐치 미 이프 유 캔]은 영화제목에서 말하는 것처럼 ‘잡을 테면 잡아봐’라며 사기행각을 벌였던 1965년의 실존인물 프랭크 애버그네일 주니어의 일대기를 그린 범죄영화이다. 하지만 범죄 장르라는 형식의 스타일과는 다르게 이 영화는 한 편의 동화를 보는듯한 느낌을 주고 있다. 그 이유는 비현실적인 이야기가 영화라는 공간에 존재하기에 가능하다고 이해한 관객들에게 ‘실화’라는 사실의 놀라움을 안겨주기 때문이다. 또한 영화에서 나타난 프랭크의 아픔과 가족애 등이 다른 범죄 장르의 영화보다 관객에게 친숙함을 전해준다는 점이 바로 이 작품만의 특징이자 장점이라고 말할 수 있겠다.⁸⁾

17살의 프랭크 애버그네일(Frank Abagnale, 레오나르도 디카프리오Leonardo Dicaprio)이라는 당대의 천재적 사기꾼이 50개 주 은행을 순회하며 무려

는 불의 지시적 기호). 3.상징적 관계에서 기호와 대상간의 관계는 순수하게 자의적이다.(예, 국기 혹은 인간의 언어, 십자가). 로버트 스템, 로버트 버고인, 샌디-플리먼트 루이스 공저, 이수길 외 4명 역 『영상기호학』, (시각과 언어, 2000), pp. 10-13.

8) <http://www.dreamworks.com/catchthem>

140만 달러를 횡령한다. FBI는 이사건의 해결을 위해 최고의 베테랑 요원 칼 헨러티(Carl Hanratty, 톰 행크스Tom Hanks)를 수사 작전에 투입한다.[그림9-10] 그러나 애버그네일의 연속적인 파일럿, 의사, 변호사 등의 신분위장으로 인해 추적은 체포 직전까지 여러 차례 실패로 끝난다.[그림5-6]

영화는 애버그네일이 자신의 신분보호를 위해 위장한 전문 직업으로 인해 발생한 사건을 중심으로 전개되며, 직업에 따른 캐릭터에 맞춰 주제적 시퀀스가 나누어지고 있다.



[그림 1]



[그림 2]



[그림 3]



[그림 4]

2. [Catch Me If You Can]의 시퀀스와 캐릭터

[캐치 미 이프 유 캔]의 시퀀스는 프랭크 애버그네일이 지명 수배된 사건들을 중심으로 구성되어있다. 각 사건마다 전문직 신분이 캐릭터화 되어 있으며, 사건을 중심으로 이루어진 시퀀스는 각 사건의 캐릭터이미지유형을 중심으로 미장센디자인을 이루고 있다.

[캐치 미 이프 유 캔] 시퀀스들의 캐릭터유형은 각각의 시퀀스마다 파일럿(pilot)[그림1-5], 의사(doctor)[그림7], 변호사(lawyer)[그림8] 등의 전문직 캐릭터로 디자인 되어있으며, 각 시퀀스마다의 사건 유형별 캐릭터이미지는 ‘오프닝타이틀시퀀스’에서 영화의 전반적인 스토리가 축약되어 디자인되었다.



[그림 5]



[그림 6]



[그림 7]



[그림 8]



[그림 9]



[그림 10]



[그림 11]



[그림 12]

‘오프닝타이틀시퀀스’에 나타난 캐릭터들을 살펴보면, ‘파일럿’이라는 캐릭터 유형의 시퀀스를 상징하는 캐릭터디자인을 위해 재킷과 모자([그림1-5]와 [그림13-15]를 비교)를, ‘의사’라는 캐릭터디자인을 위하여서는 청진기라는 소품과 가운을 소재로 하여 ([그림7]과 [그림8]을 비교) 관객이 쉽게 이해하도록 디자인되어져 있다.

그리고 ‘변호사’라는 캐릭터 유형의 시퀀스를 보여주는 캐릭터디자인은 단순한 의상만의 설명이 아닌 ‘변호사’라는 신분을 나타낼 수 있는 사무실 전경 등의 소재를 통하여 캐릭터를 상징화 하고 있다. ([그림8]과 [그림19-20]을 비교)

위와 같이 [캐치 미 이프 유 캔]의 각 시퀀스들이 포함하는 캐릭터의 유형은 영화전개상의 직업별 의상과 배경을 소재로 한 각각의 캐릭터로 디자인되었음을 알 수 있으며, 또한 이는 관객의 영화에 대

한 이해를 돕고 있음을 유추할 수 있다.

3. [Catch Me If You Can] 타이틀 시퀀스분석⁹⁾

스필버그감독의 아이디어로 구성된 [캐치 미 이프 유 캔]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’는 1960년대 클래식 영화의 애니메이션 인트로(intro)를 연상시키는 2분 40초짜리 복고적 애니메이션으로서, 추적자로부터 한 발짝씩 앞서 달아나는 남자를 따라 화면이 이동된다.¹⁰⁾ 마치 둔갑하는 사기꾼과 중절모를 쓴 FBI를 연상시키며 그들의 추적 상황을 실루엣으로 보여준다.[그림13-28]

쇼트 안에서 도망자는 <그림13-14, 17-23> 무수히 많은 사람들을 지나며 전진한다. 수많은 캐릭터들의 출연으로 인해 생겨날 수 있었던 분주함과 여수선함을 2D애니메이션의 단선적인 장점을 살린 캐릭터디자인을 통하여 정리시켜주었다는 점은 [캐치 미 이프 유 캔]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’가 보여주는 큰 효과 중 하나라 할 수 있다.



[그림13]



[그림14]



[그림15]



[그림16]

1) 벡터라인(vector line)

감독이 의도하는 방향성인 벡터라인(vector line)을 살펴보면 [캐치 미 이프 유 캔]의 전개방향은 오른쪽과 위를 향하여 한없이 진행된다. <그림13>부터 <그림24>까지 감독은 관객들의 시선이 어느새 한

9) E!N-연예TV, [영화세상-이수경의 영화를 말한다]/

(캐치미 이프 유 캔: 2006-02-27 월요일)

http://www.ietn.co.kr/program_main/sub_movie_world.php

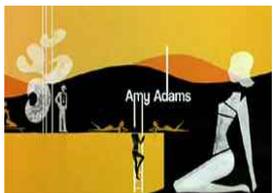
10) 씨네21, No387, 2003.1.24

http://www.cine21.com/Magazine/mag_pub_view.php?mm=005001001&mag_id=16807

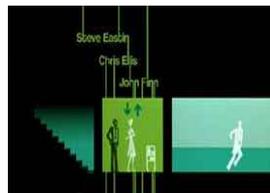
남자를 쫓아가도록 벡터(vector)를 만들어내었다. 또한 이 벡터라인의 방향전환을 통하여 관객에게 사건전환의 암시효과를 안겨준다.

<그림20>부터 <그림24>에서 보여주는 빠른 속도의 진행방법은 <그림13>에서 <그림19>까지 여유롭게 뒤를 돌아보며 앞서가던 도망자가 그의 뒤를 따라오던 중절모의 남자에게 거의 추격되었음을 보여주고 있다.[그림13, 21, 23]

회전문을 통과하는 <그림24>쇼트는 전환점이 되는 쇼트로 볼 수 있다. 위를 향해 전진하던 방향이 <그림24>쇼트부터 아래로 향하면서 오른쪽방향으로 계속 전진한다. 뿐만 아니라 명쾌하게 유지되던 분위기가 조명등 아래의 어둠 속으로 간직한 암울한 느낌으로 전환되어 버린다. 이렇듯 벡터의 방향성이 변화되면서 영화미장센디자인도 변화를 가져온다. 이것은 앞선 남자가 중절모의 남자에게 추격되어 위기상황에 빠질 수 있음을 단적으로 암시하는 것이다.



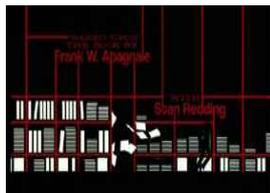
[그림17]



[그림18]



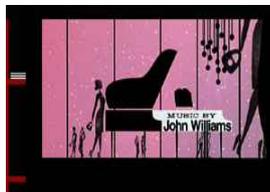
[그림19]



[그림20]



[그림21]



[그림22]



[그림23]



[그림24]

2) 시퀀스와 캐릭터변화

<3-1.>의 영화개요에서 살펴보았듯이 [캐치 미 이프 유 캔] 시퀀스의 주제단락 구분은 에버그네일 캐릭터이미지의 변화였다. <3-2.>에서 <3-1.>전체 스토리 내의 개요에 맞추어 시퀀스를 비교해본 결과 시퀀스의 변화는 캐릭터의 변화와 동일하게 전개되고 있음을 알 수 있었다.

도망치는 도중에도 화려한 파티와 향락을 즐기는 본 내용상의 에버그네일의 모습을 ‘오프닝타이틀시퀀스’에서는 수영장을 통과하는 도망자의 모습으로 보여주고 있다[그림17]. 또한 의사로[그림18], 의사에서 다시 변호사로[그림19] 캐릭터이미지는 변화무쌍하게 디자인되어있다. 결국 ‘오프닝타이틀시퀀스’의 전체스토리는 [캐치 미 이프 유 캔]의 본 내용을 메타포로 보여주고 있는 것이다.

또한 자세히 살펴보면 영화의 장면전환에 있어서 다음쇼트로 넘어갈 때 앞서 달려가는 남자는 반드시 하나의 선을 통과 하게끔 되어있다. 관객의 눈에는 가로막힌 하나의 선처럼 보이도록 디자인되었지만 이것은 어떤 특정된 공간을[그림14, 17-23] 의미하는 것으로, 이 공간을 지나가며 남자는 새로운 위장술과 함께 전문 직업을 상징하는 스타일로 변화하고 있다. 이렇게 정확히 구분되는 선들은 영화 내의 각 시퀀스들을 구분하는 분할 경계(segmentation boundaries)로 볼 수 있다.

영화의 전반적인 흐름을 자연스럽게 정확하게 설명 해주면서 ‘왜 그러지?’와 같은 의문의 재기와 흥미를 유발하는 애니메이션 방법으로 [캐치 미 이프 유 캔]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’는 각 시퀀스의 중심 캐릭터와 전체 줄거리의 흐름에 맞추어 디자인되어 있다고 볼 수 있다.

3) 시각적 트랙과 사운드적 트랙

[캐치 미 이프 유 캔]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’를 이루는 대표적인 중심캐릭터는 시각적으로 확연히 구분을 보여주는 앞선 남자와 그를 뒤쫓는 중절모의 남자이다. 이 두 캐릭터이미지는 전체적으로 앞선 남자의 캐릭터가 작게, 중절모남자의 캐릭터는 상대적으로 크게 디자인되어 앞선 남자가 중절모남자로부터 위압감을 느끼고 달아나는 것처럼 느껴지는 심리적인 효과를 만들어 내고 있다.



[그림25]



[그림26]



[그림27]



[그림28]

또한 <그림20>부터 <그림24>까지는 각 쇼트를 이루는 프레임수를 작게 하여 쇼트 테이크(short take)로 구성함으로써 시각적인 속도감을 주었다. 따라서 <그림13-19>까지 보여진 앞선 남자의 여유로움은 사라지고 중절모의 남자와의 거리감[그림13, 21, 23]과 긴장감이 나타나게 되었다.

사운드효과와 경우, 전환점쇼트라 볼 수 있는 <그림24>쇼트부터는 전혀 상반된 음악이 흐른다. <그림24>쇼트 전까지는 편안하고 잔잔한 템포의 사운드로 디자인되어 앞선 남자의 중절모의 남자에 대한 위기감을 느끼지 못한다. 그러나 <그림24>쇼트 이후로의 아주 빠른 템포와 상대적인 볼륨 상승으로 인해 나타나는 초조함과 긴박감이 시각적 디자인과 맞물리면서, 앞선 남자가 위기에 처한 상황임을 보여주도록 디자인되었다. 따라서 <그림24>쇼트 이후 쇼트<그림25-28>에서는 <그림13-23>쇼트에서 디자인 된 캐릭터 이미지와 또 다른 행동유형을 보이는 캐릭터이미지의 대비효과를 읽을 수 있다.

[캐치 미 이프 유 캔]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’는 우선적으로 두주인공의 정체성을 분명히 알 수 있도록 시각적으로 또한 청각적으로 디자인되었다. 이렇게 지표성 있는 정보가 담긴 디자인은 캐릭터가 지니고 있는 내연적 정보를 관객이 쉽게 접근할 수 있도록 도와주고 있음을 알 수 있으며, 또한 화면을 채워 넣는 작업인 미장센에 있어서 시각적인 캐릭터디자인 만큼이나 사운드디자인은 중요한 역할을 담당하고 있음을 알 수 있다.

4) 쇼트의 구도

‘오프닝타이틀시퀀스’에서 캐릭터이미지를 제한된

짧은 시간 안에 효과적으로 표현하기 위해서는 전체 흐름 안에서의 주인공의 상황과 배경을 명확히 알릴 수 있는 시각적 배열이 필요하며, 이는 관객들의 궁금증 유발에 대한 해소작용을 도울 수 있다.

[캐치 미 이프 유 캔]의 ‘오프닝타이틀시퀀스’는 <그림24>쇼트를 전환점으로 앞의 구성과 뒤의 구성으로 크게 구분되어지며, 캐릭터의 행동변화에 따른 내용변화를 위의 분석들을 통해 알 수 있다. 이러한 이미지 변화에 대한 효과는 쇼트의 구도디자인에서 효과를 얻을 수 있는데, 이는 <그림24>쇼트의 앞부분을 이루는 <그림13-23>쇼트의 구도와 뒷부분을 이루는 <그림25-28>쇼트에서의 디자인 구도를 살펴보면 파악할 수 있다.

<그림13-23>쇼트들의 구도는 가로선을 중심으로 한 기본구도 위에 수직상향 구도의 동선으로 디자인되어 앞선 남자의 여유로움과 편안함을 효과적으로 보여주고 있다. 그러나 <그림25-28>쇼트들의 구도는 대각선을 중심으로 한 기본구도 아래 수직하향 구도의 방향성으로 디자인되어 앞선 남자의 위기감이나 초조, 불안함에 대한 효과를 극대화하고 있다.

이렇게 [캐치 미 이프 유 캔]의 오프닝타이틀시퀀스는 벡터라인의 방향성과 쇼트의 구도를 통해 각 시퀀스의 캐릭터이미지와 사건의 전개를 단적으로 보여주도록 디자인되었으며, 또한 시각적 트랙과 사운드트랙을 중심으로 영화의 흐름을 파악할 수 있도록 제작되었음을 알 수 있다.

IV. 결론

영화가 관객과 처음 만난다는 시점에서 ‘오프닝타이틀시퀀스’는 중요한 의미를 지니고 있으며, 영화의 전반적인 내용 이해와 주제 전달을 돕는다는 점에서 수용자에게 많은 효과를 주고 있다. 이에 많은 영화들이 ‘오프닝타이틀시퀀스’의 중요성을 인식하고 기존의 제작방식에서 벗어난 새로운 표현스타일을 보여주고 있다. 그러나 스타일의 표현양식에 있어서 방법이나 형식은 다를 지라도 결국은 영화 내용의 주제단락 시퀀스들의 함축적 표현이라는 유기성을 지니고 있다.

‘오프닝타이틀시퀀스’는 영화전체의 의미를 함축적으로 표현하기 위해 사용되는 것이며 그러한 표현

에 적합한 형식을 첨가하게 될 때 비로소 적절한 '의미'를 표출하게 된다고 본다. 즉 어떤 방법을 통해 자신이 선택한 주제에 의미를 부여하며, 이로 인해 어떤 종류의 의미를 표출했는가 라는 의미이다.¹¹⁾

[캐치 미 이프 유 캔]의 배경이 되는 1960년대는 서로에 대한 믿음의 가치가 존중되던 시대와 물질적 성장으로 산업화가 본격화된 시대라는 양면성이 공존하던 때이다. 이렇게 변화되는 산업성장 속에서 외형적인 가치가 평가의 수단이 되었고, 대중들은 표상화된 캐릭터 이미지로 사람을 판단하기 시작했다. 이렇게 60년대는 커다란 변화의 시기였으나, 또한 그 안에는 인간에 대한 신뢰가 공존했던 시대라 할 수 있다.

이러한 시대상을 '오프닝타이틀시퀀스'로 옮겨 놓기 위한 가장 적절한 표현스타일로 스피버그감독은 애니메이션의 장르적 속성을 이용한 것이다. 스피버그는 현재와 다른 '신뢰'라는 믿음이 존재하던 시대상을 '오프닝타이틀시퀀스'에 그려내기 위하여 칼 헨러티에게 추적당하는 프랭크를 증절모라는 도상(icon)으로 디자인하고, 앞선 남자는 변신하는 일련의 모습들(파일럿, 의사, 변호사)의 도상으로 디자인하였다. 이를 통해 그 당시 외관에 치중했던 시대상의 변화를 메타포로 담아 캐릭터를 디자인한 것이다.

이 영화를 이루는 여러 시퀀스 중에서 중심을 이루는 시퀀스는 애버그네일이 위장신분으로 활동하는 전개와 카일에게 잡혀 범죄자가 아닌 범죄분석 전문가로 전향하여 살아가는 부분으로 크게 구분된다. 또한 그의 위장신분의 전개는 다시 파일럿, 의사, 변호사 시절로 크게 구분할 수 있다. 이러한 주제 시퀀스들을 '오프닝타이틀시퀀스' 안에 스토리 위주의 새로운 플롯으로 디자인함으로써 영화 본내용의 전체적인 흐름을 단시간에 보여주는 효과를 주고 있다.

애니메이션이라는 장르적 특성을 이용하여 '오프닝타이틀시퀀스'의 모범적인 예를 보여준 스피버그 감독의 [캐치 미 이프 유 캔]의 '오프닝타이틀시퀀스'에 대한 분석을 통하여, 좋은 구성의 '오프닝타이

틀시퀀스'는 관객에게 영화시작 전 영화의 전반적인 내용정보를 효과적으로 전달하여, 관객으로 하여금 영화의 흐름을 쉽게 이해하며 감상할 수 있게 할 수 있으며, 또한 관객에게 영화를 더욱 인상적으로 남게 하는 중요한 요인임을 고찰할 수 있었다.

아직까지는 영화를 감상하는 많은 관객들이 심리적으로 제목, 즉 '타이틀'이 나오는 쇼트 이후부터 영화의 본론이라는 인식을 갖고 있기 때문에, '오프닝타이틀시퀀스'에 대한 중요성을 크게 느끼지는 못하고 있다. 그러나 '오프닝타이틀시퀀스'는 영화 전체를 이해하는 키워드적 역할을 담당하고 있으며, 나아가 감독의 메시지를 담은 전체의 주제 시퀀스라고 말할 수 있겠다.

참고문헌

- 1) 이승구, 이용관 엮음, 『영화용어해설집』, (집문당, 2000)
- 2) 질 들뢰즈, 유진상 역, 『시네마 I: 운동-이미지』, (시각과 언어, 2002)
- 3) 수잔 헤이워드, 이영기 역, 『영화사전: 이론과 비평』, (한나래, 1997)
- 4) 로버트 스태, 로버트 버고인, 샌디-폴리먼트 루이스 공저, 이수길 외 4명 역 『영상기호학』, (시각과 언어, 2000)
- 5) 더들리 앤드류, 조희문 역, 『현대 영화이론』, (한길사, 1988)
- 6) 기 엔스벨르 엮음, 안병섭 역, 『존재론과 영화언어: 앙드레 바쟁의 「영화란 무엇인가?」』, (영화진흥공사, 1990)
- 7) 씨네21, No387, 2003.1.24

Web site

- 1) <http://www.dreamworks.com/catchthem>
- 2) <http://www.nexuslondon.com/main.html>
- 3) http://www.cine21.com/Magazine/mag_pub_view.php?mm=005001001&mag_id=16807
- 4) http://www.ietn.co.kr/program_main/sub_movie_world.php

11) 기 엔스벨르 엮음, 안병섭 역, 존재론과 영화언어: 앙드레 바쟁의 「영화란 무엇인가?」, (영화진흥공사, 1990) p. 306.

