

미국영화에서의 필름타이틀디자인 요소에 관한 연구

Research on Design in American Cinema Through the Title Sequence

한정석

경남대학교

Contents

논문요약

Abstract

I. 서론 II. 본론- 영화 타이틀 시퀀스 디자이너

1. Saul Bass : 타이틀시퀀스 개척자

1) 그의 스타일과 동기

2) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Anatomy of a Murder

3) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Psycho

2. Pablo Ferro : 타이틀시퀀스의 실험적 제작자1) 그의 스타일과 동기

2) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Dr. Strangelove

3. Kyle Cooper : 타이틀 시퀀스의 새로운 개척자1) 그의 스타일과 동기

2) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Se7en

III. 결론

참고문헌

논문요약

영화의 오프닝 크레딧 타이틀 시퀀스의 역사는 영화와 디자인의 역사와 함께 진행된다. 초기의 무성영화에서 자막은 주인공의 소리나 대사를 보여줄 뿐만 아니라 출연진, 스태프(제작진) 그리고 주요 대사에 대한 정보를 제공한다. 애니메이션

과 20세기 중반의 디자이너의 역량과 디지털 기술 혁명에 의한 점진적인 영향으로 크레딧 타이틀 시퀀스는 하나의 예술 장르의 형태로 발전되었다.

과거의 영화 타이틀 디자인을 반영하고 영화의 오프닝 타이틀 시퀀스를 파헤치는 것은 영화 제작에서의 혁신적인 과정이 아니다. 현대 영화사에서 영화의 디자인과 디자이너의 역할 그 자체가 영화의 존재라는 것이 중요한 것이다. 디자이너에 의해 다시 정의 되어온 영화 제작기술은 영화에 있어서의 그들의 생각을 전달하는 매개체인 것이다.

Abstract

The history of opening credit titles (title sequence) runs parallel to the history of cinema and design. Early on, silent films used title cards to provide cast and crew details, crucial narrative information as well as a device to create dialogue or voice for the main characters in the films. The cumulative influence of developments in animation, mid-twentieth century designers and more recently the digital revolution, has seen the credit title sequence develop into its own art form. The purpose of this paper is to not only reflect on past examples of the title design but to also reveal that the title sequence in opening credits is not a revolutionary process. Rather that throughout modern history the contributions of design and designers in film has been crucial to the films very own existence. Even the technology that

films work within has been redefined by the designer in order to convey their concepts in film. Finally, this paper should also serve to provide some insight into the changing field of design as typography, sound and image making are used as key elements in the title sequence process as well as in motion graphics.

1. 서론

시작하기에 앞서서 우리는 그래픽 디자인과 필름 타이틀 디자인의 영향과 공통점에 대해 먼저 알아보고, 디자인과 영화의 교차점에 대해 알아 봐야 된다. 자신을 '트랜스미디어 디자이너 (Transmedia Designer)' 라고 생각하는 데이비드 헤이든 슈왈츠(David Hayden Schwarz)는 영화에서 사용되는 언어는 실용적인 디자인의 요소를 스토리를 표현하는 개념, 주제, 관점, 수정, 편집, 확대라는 단어를 포함해야 한다고 그의 책에서 역설하고 있다. 최근의 경향인 모션 그래픽적인 다이내믹한 디자인은 영화제작과 흡사한 성격과 스타일을 지닌다.슈왈츠 (Schwarz)는 "디자인을 하는 것은 명함이나 오디오 시그내처(audio signature) 그리고 긴 이야기를 전개하는 영화 타이틀, 게임과 책과 같이 어떤 의미를 전달하는 것이다. 왜냐하면, 영화 언어는 디자인 컨셉 아트보다 훨씬 더 이해하기 쉽기 때문이다." 라고 말했으며, 디자이너들은 영화에서 많은 것들을 배워야만 한다고 역설했다.¹⁾

1) Willis , Holly, moderator. Shereen Abdul-Baki, David Schwarz, Holly Willis, Jon Jackson, Kaan Atilla, Patrick Miner, Ralf Leeb, Baruch Inbar, Fredrik Buch, Everett Kane, Jin Park,Greg Kucera, panelists. Panel discussion, Media Design Studio

많은 부분이 사실이지만, 30년을 지나면서 전통적인 디자인과 영화의 경계는 희미해졌으며, 많은 디자이너들은 뮤직비디오와 비디오 게임 그리고 영화제작 과정 중 필요한 많은 분야 및 타이틀 시퀀스를 제작하는 영화감독으로도 확실히 일하고 있다. 이것은 슈왈츠의 주장처럼 지금 현재 일어나고 있는 현상만은 아니다. 50년이 넘도록 그래픽 디자이너들은 영화의 스타일과 느낌을 변화시키는데 도움을 주었으며, 그래픽 디자인의 영역으로부터 들어온 "jump-cut", 회화적인 이미지, " lo-tech" 이미지의 도입은 최근영화 기법에 많은 영향을 주었다.²⁾

"크레딧 시퀀스의 목적은 영화의 분위기속으로 관객들 끌어들이는데 있다."³⁾고 비평가 프레드릭

템스(Frederic Temps)는 말했지만, 영화의 분위기는 타이틀 시퀀스가 좌우한다고 보인다. 타이틀 디자인의 선구자인 솔 바스(Saul Bass)는 "메인타이틀을 만드는 것은 포스터를 만드는 것과 같다. 하나의 컨셉에서 내용을 압축하고, 은유를 하며, 필요한 뒷이야기를 언급하거나 캐릭터의 성격을 소개해야한다."⁴⁾ 고 말했다. 초기에 제작된 타이

틀 시퀀스는 영화 속의 구체적인 사진과 회사의 타이틀 카드로 표현되었다. 때때로 오래된 서부 영화 혹은 어떤 다른 장르의 느낌을 나타내기 위해 글자로 표현하는 디자인을 하긴 했지만, 이런 타이틀들의 주목적은 사운드가 없는 영화의 성격들을 나타내거나, 혹은 영화의 대사를 이어나가

at Art Center College of Design in Pasadena, March 1, 2003

2) *ibid.*

3) Temps, Frederic. Program notes for talk during Annecy International Animated Film Festival, 2004.

4) Counts, J. "Just the Beginning: The Art of Film Titles." 24, issue 001.

기 위한 세련되지 못한 수단으로 만들어진 것이다. 대부분의 자막은 영화의 배경 등을 묘사하는데 도움을 주는 이미지위에 올려진 평면적인 글자였다. 약간의 예외는 있었지만, 유성영화 또한 무성영화처럼 거의 같은 자막 "title sequence"을 사용하였다. 1936년 제작된 영화 My Man Godfrey를 보면, 그레고리 라 카바(Gregory La Cava)는 자신의 영화에서 나오는 뉴욕시의 전경을 인공적인 것(세트)으로 완벽하게 만들었으며, 자막을 광고판, 천막 등의 다른 것을 이용해 표현하였다. 어떻게 보면 아주 간단한 것이지만, 이것은 매우 디자인적 시각 효과인 것이다.(그림1 참조)



(그림 1) My Man Godfrey 타이틀 스틸(1936)

2차 세계대전 이후, 영화 타이틀의 중요성이 대두되면서 "Scenic and Title Artists Local 816"의 장기적인 파업이 1946년 할리우드(Hollywood)에서 일어났다. 이것은 타이틀 디자이너의 조합이 결성됨을 의미하였으며, 그들이 만든 자막 안에 자신의 이름이 게재되게 됨을 의미하는 것이었다. 이런 변화로 인해 타이틀 시퀀스는 영화에서 아주 중요한 구성 요소로 되었으며,⁵⁾ 그 후 시퀀스 타이틀의 설립의 아버지라고 불리는 솔

5) McCort, Kristinha. "Titles Throughout Time." Millimeter, Jul 1, 2002

바스(Saul Bass)가 그의 실험적인 작품에서 타이틀이 영화에서 아주 중요한 요소가 되도록 하였다. 그리고 그런 변화의 모습은 아주 중요한 것으로 영화 속에서 자리 잡게 되었다. 우리는 가장 중요한 타이틀 시퀀스 디자이너(Saul Bass, Pablo Ferro, Kyle Cooper)와 그들의 사상과 주요 작품에 대하여 영화와 타이틀시퀀스의 상관관계를 관조하여 볼 필요가 있다.

II. 본론

1. Saul Bass : 타이틀시퀀스 개척자

1) 그의 스타일과 동기

솔 바스(Saul Bass)는 영화 타이틀 시퀀스 부분의 선구자적인 역할을 한 사람이었다. 그의 방법론은 현대주의적인 생각의 변형과 정확한 보폭과 리듬 그리고 세밀함에 대한 주의를 강행하는 것들에 대해서도 포함하고 있다. 솔 바스(Saul Bass)는 영화의 시각적인 언어를 재구성한 중요한 역할을 한 인물이다. 그의 그래픽 작품은 프로로그에서 움직임과 음악적 기법을 함께 연결하고 있으며, 그의 프로로그는 영화의 형태를 표현하고 분위기를 재구성하며 사건을 암시하는 형태로 표현하고 있다. 1996년 죽기까지, 바스는 영화에서 그만의 예술적인 기법을 항상 표현해 왔다. 감독인 마틴 스코르시스(Martin Scorsese)는 바스의 타이틀 시퀀스의 힘을 다음과 같이 말했다. "그의 많은 영화에서 보면, 그의 타이틀은 솔직히 상상력이 없이 만들어지는 그런 것은 아니다. 타이틀은 영화의 전체를 포함하는 것이다. 그의 작품이 영화에서 나올 때, 그것이 진정으로 영화의 시작이다."⁶⁾

6) Haskin, Pamela. "Saul Bass Interview." Film Quarterly, Fall 1996.

솔 바스(Saul Bass)의 첫 번째 타이틀 시퀀스는 1954년 오토 프리밍거(Otto Preminger)감독의 영화 카르멘 존스(Carmen Jones, 1954)이다. 그는 그의 첫 영화에서 타이틀 시퀀스 제작자로 자막에 이름이 오르게 된다. 그는 자신의 경험을 이렇게 말했다. "내가 처음으로 가진 타이틀에 대한 생각은 영화의 분위기를 설정할 수 있어야 하고, 관객들에게 영화의 스토리를 은유적인 기법으로 표현하기 위한 근원적이면서 가장 중요한 핵심이다. 영화의 타이틀은 관객들의 정서적 상태를 조정한다. 왜냐하면, 영화가 시작되었을 때 관객들은 이미 영화에 대한 정서적인 공감을 하고 있기 때문이다."⁷⁾ 거의 30년 동안 영화 역사상

가장 기억에 남을 만한 영화 타이틀 제작을 한 솔 바스(Saul Bass)의 독창적인 타이틀 시퀀스를 논하기 전에 뉴욕에 있는 디자인 회사의 그래픽 디자이너로 일한 경력에 더욱더 주의해야 한다. 바스는 오랫동안 영화 타이틀 작업을 한 후에 다시 브랜드, 로고 등의 여러 가지 디자인 작업(United Airline, Minolta and etc.)을 하는 디자이너로 활동했다. 그리고 1980년 영화 디자인을 다시 시작했다.⁸⁾

2) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Anatomy of a Murder 오토 프리밍거 감독과 작업한 영화 살인자의 해부(Anatomy of a Murder, 1959)는 솔 바스(Saul Bass)가 제작한 중요한 타이틀 시퀀스였다. 이 영화를 보기 전에 바스가 타이틀 디자인을 어떻게 시작했는지를 보는 것이 중요하다. 그는 추상적인 관념과 그래픽 디자인적인 요소 그리고 누구도 본적 없는 움직임이 타이틀 시퀀스에 넣었다. 이 영화는 당대 할리우드에서 가장 큰 스타였던 지미 스투워트(Jimmy Stewart)가

7) Ibid.

8) Wingfield, Jonathan. "Celluloid Hero." New York Times, September 19, 2004.

변호사로 나와 특별한 살인사건을 맡게 되는 그런 영화이다. 그래서 타이틀 시퀀스는 간단한 글자들을 입혀 스와트의 여러 가지 다양한 모습을 보여 주고, 그 영화에 등장하는 스타를 강조하여 연출하는 것을 할리우드 스튜디오에서는 원했다. 그러나 바스는 인체의 이미지를 조각내는 것을 선택하여 영화의 분위기를 자연스럽게 분리시키는 것을 제안했다.(그림2 참조)



(그림 2) Anatomy of a Murder 타이틀 시퀀스 (1959)

영화 살인자의 해부는 이런 간결한 시각적인 언어인 타이틀 시퀀스로 표현되었으며, 영화 포스터의 홍보용으로 알려지게 되었다. 인체의 조각난 이미지로 표현된 많은 조각들이 누워있는 이 영화 타이틀은 영화의 심벌이 되어갔다. 이러한 접근으로 인해, 영화의 마케팅은 스타의 사진을 중심으로 마케팅을 해야 한다는 관습적인 지식의 틀을 벗어나게 되었고 영화 세계를 완전히 바꾸

었다.

술 바스(Saul Bass)는 다음과 같이 말했다.“

그 이전에는 거의 모든 영화광고, 아니, 모든 영화 광고는 잡탕 방식을 사용했다. 광고자들은 모든 것을 냄비에 집어넣는다. 그 이론에 따르면, 영화팬으로서 당신은 영화를 보러가기 위하여 당신을 고무 시키는 것을 영화광고 속에서 찾게 된다. 50년대에는 영화가 가지는 생각을 홍보에서 단 하나의 틀에서 표현하는, 간결하게 줄이는 것은 매우 대담한 생각이었다. 그것은 특별히 영화 배급자와 영화 제작자에게 무서운 시도였다. 당신이 말하는 것, 물론 당신이 성명을 하는 것은 충분히 도발적이거나, 영화에서 사실로 나타날 수 있다. 그리고 그것들이 영화를 흥행하게 하는 것이다.”⁹⁾

<술 바스 (Saul Bass)의 인터뷰 내용 중 > 조각간 인체로 만들어진 그래픽 심벌은 하나의 강력한 심벌이다. 그래서 그때 당시 포스터의 이미지를 가장 잘 인식 할 수 있게 하였으며, 그리고 감독 스파이크 리 (Spike Lee)는 1995년 그의 영화 크로커스(Clockers)의 홍보용 포스터에 비슷한 이미지를 사용하였다.(그림3 참조)



9) Haskin, Pamela. "Saul Bass Interview." Film Quarterly, Fall 1996.

(그림 4)영화 'Psycho'와 'Clockers' 홍보 포스터

3) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Psycho 아마도 술 바스 (Saul Bass)가 작업한 타이틀 시퀀스 중 가장 대표적으로 손꼽히는 것은 1960년 알프레드 히치콕 (Alfred Hitchcock) 감독의 공포영화 싸이코 (Psycho,1960)일 것이다. 히치콕 감독은 주된 영화의 느낌이 인상적으로 보여 지길 원했다. 바스는 이러한 감독의 의도를 반영할 수 있도록 가장 강렬하고 인상적인 느낌으로 타이틀 시퀀스를 연출하였다. 그가 이 영화에서 작업한 타이틀 시퀀스는 서로 대칭되는 이미지 패턴들이 부드럽게 수평, 혹은 수직으로 이동하며, 확장되거나 줄어드는 장면의 연속으로 연출 되었다. 이렇게 연출된 타이틀 시퀀스는 얼핏 보면 관객들로 하여금 마치 감옥의 창살이나 도시의 건물들, 혹은 사운드 이퀄라이저의 형태로 보여 지는 느낌을 주기도 한다. 또한, 궁극적으로 그는 이러한 형태들의 반복된 움직임을 통해 영화상 주인공의 다중인격(정신분열증)의 모습을 형상화 하여 나타내 고자 의도 하였다.¹⁰⁾

이 영화의 타이틀 시퀀스 작업에서 바스에 의해 디자인된 컨셉은 해롤드 아들러(Harold Adler)에 의해서 실제 영화상의 장면으로 탄생 되었다. 아들러는 영화광고 아티스트였으며, 영화 타이틀 문자디자이너였다. 그는 또한 술 바스와 함께 현기증(Vertigo,1958), 북북서로 진로를 돌려라.(North by Northwest,1959) 라는 영화 등에서도 팀워크를 이루어 타이틀 시퀀스 연출에 참여를 하기도 하였다.그는 술 바스와의 작업에 대해 다음과 같이 말한다. “싸이코 의 타이틀 제작에 있어서의 그의 스토리보드와 컨셉의 구상은 완벽하고 정확했던 것은 사실이지만, 그가 의도한 컨셉으로 작업을 하기 위해서는 약간의 수정과 재

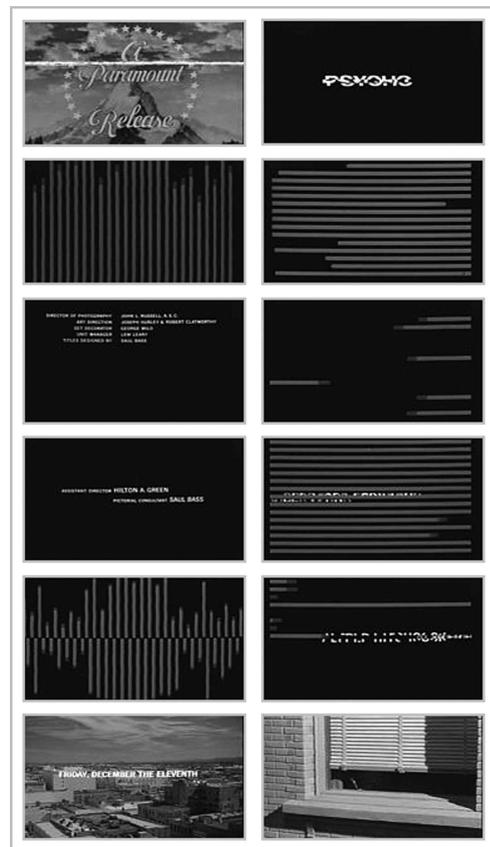
10) Counts, J. "Just the Beginning: The Art of Film Titles." 24, issue 001.

구성의 과정을 필요로 했으며, 그렇게 타이틀 시퀀스의 작업 방법을 구상한 결과 그들은 평행봉의 움직임에 포커스를 맞추게 되었다. 이러한 추상적인 형태들을 이용해 난해한 이 영화의 분위기를 표현해내기 위해선 팀원인 애니메이션 디렉터 윌리엄 허츠(William Hurtz), 촬영기사 겸 프로덕션 폴 스톨러오프(Paul Stoleroff) 들 사이의 보다 많은 의견교환과 대화가 필요로 했다."¹¹⁾

실제적인 작업과정을 살펴보면 허츠(Hurtz)와 스톨러오프(Stoleroff)는 각각의 분야의 다른 방법으로 연출을 하였다. 그들은 구상된 타이틀을 셀 애니메이션으로만 연출하면 많은 비용이 들것을 예상하고 이 문제점을 해결하기 위해 두 가지 방법의 혼용을 시도하였다. 즉, 풀 셀 애니메이션으로 작업을 하는 것보다 카메라를 랜덤하게 움직이며 촬영하는 방법을 혼용하면 보다 저렴한 비용으로 제작을 할 수가 있을 것이라 예측한 것이다. 아틀러는 그들의 작업과정을 다음과 같이 말하고 있다. "허츠(Hurtz)와 스톨러오프(Stoleroff)는 검정색 봉의 속도와 위치를 랜덤하게 횡으로 움직이도록 하여, 촬영 할 것을 제안 하였다. 그들이 제안한 평행봉을 이용한 제작방법은 초당 24프레임으로 촬영하였다."¹²⁾

이 방법의 경우 봉의 움직임을 한 번에 한 장씩 밖에 촬영을 할 수 없으므로, 고정된 물체(봉)의 움직이는 효과를 연출하기 위해서는 노출시간을 달리하여 프레임 별로 미세하게 움직임을 적용하여 촬영을 해야 했다. 이렇게 촬영된 것을 초당 24프레임으로 필름을 돌리게 되면 마치 봉이 자연스럽게 움직이는 효과를 얻어낼 수 있었던 것이다. 이에 반해 순수한 셀 애니메이션 방법으로 제작한 것은 초당 12프레임으로 제작되었기 때문에, 두 가지 방법으로 촬영한 결과물은 스틱이

셀 위에서 볼 때 두 배로 그 폭이 늘어나 보이게 되는 문제점이 발생하였다. 결국 봉을 이용한 "stop-action" 촬영시 작업 스크린 위에서 카메라를 적당한 거리를 계산하여 두고 촬영하는 방법으로 봉이 늘어나 보이는 문제점을 해결하였다. 이러한 방법으로 차후 최종 결과물에서는 두 작업 방법의 결과물이 서로 매치가 되어 어울리게 표현되었다.¹³⁾ (그림4 참조)



(그림 4) Psycho 타이틀 시퀀스 (1960)

일반적으로, 1960년대 까지는 거의 대부분의 영화타이틀 제작은 수작업이 주류를 이루었다. 아틀러는 "사이코"의 타이틀 문자 제작을 위해 "venus bold extended" 라는 폰트를 직접 제작하기도 하였다. 이렇게 제작된 폰트는 당시 여러

11) Ibid

12) Ibid

13) Ibid

분야의 작업에서 크게 유행하는 폰트로서 자리 잡게 되었다. 그는 텍스트의 움직임을 표현하기 위해 또 다른 독특한 연출 방법을 사용했다. 3단계의 수평부분 중에 한 부분을 절단하여, 서로 반전된 두 개의 직접복사사진을 만들어 내었다. 그는 이 기법을 다음과 같이 설명하였다. “우선 3단계의 수평부분 중 가장 상위부분의 조각에 타이틀 글자를 기록하고, 이를 한 방향으로 일정 속도를 주어 움직이게 하였으며, 가장 아래 부분의 조각과 가운데 부분의 조각 역시 각각 다른 방향과 다른 속도로 움직이도록 하였다. 이는 각각의 텍스트의 높이가 서로 다른 속도 움직이는 효과와 같은 세 가지의 서로 다른 독립된 이미지를 얻게 되었다.”¹⁴⁾

2. Pablo Ferro : 타이틀시퀀스의 실험적 제작자

1) 그의 스타일과 동기과플보 페로 (Pablo Ferro) 역시 타이틀 시퀀스 디자이너로서 이 분야에 대한 영향력이 높은 인물로서, 영화의 영상 기법에 대한 매우 중요한 공헌을 한 인물로 평가되고 있다. 최근에는 그래픽 디자인과 필름 제작에 있어서 혁신적인 성과로, ‘Daimler Chrysler Design Award’ 상을 수여 받기도 하였다. 그가 타이틀 시퀀스 제작을 참여한 대표적인 영화로는 Clockwork Orange (1971), Men in Black (1997), Beetlejuice (1988), Good Will Hunting (1997),과 Dr. Strangelove (1964) 등을 들 수가 있다.페로의 시작은 애니메이터로서 뉴욕의 UPA에서 일한 것에서부터 출발하였다. 이러한 애니메이터로서의 시작이 지금의 직업을 선택하게 된 중요한 계기가 되었다고 일관되게 언급하고 있다. 페로는 그만의 독창적인 기법을 아래와 같이 이야기 하고 있다. “애니메이터로서의 경험을 기반으로 하여 새로운 "quick-cut" 기법을 만들어 낼 수 있었다. 일반적으로 애니메이션의 제작에 있어서 어

14) Ibid

떠한 움직임을 표현하기 위해서는 초당 24 프레임의 데이터가 필요하다. 이러한 원리(움직임을 구성하는 기본 데이터가 작가의 의도를 자유자재로 표현할 수 있는 그림이라는 점)를 이용하면 특정 시간안의 영상을 매우 빠르게 혹은 반대로 느리게 연출하는 것을 보다 자유롭게 표현할 수 있으며,특정 물체(그림)의 위치를 가깝게 혹은 멀게, 그리고 물체의 다양한 모습을 표현함으로써, 작가가 의도한 보다 다양한 효과를 나타낼 수 있게 된다.¹⁵⁾

매우 짧은 필름에 수많은 아이디어나 스토리를 함축할 수 있는 혁신적인 기법을 개발한 그는 사람들에게 “MTV의 아버지” 라 불리어 진다. 물론 오늘날에는 그의 "quick-cut" 기법은 매우 널리 활용되어져 대수롭지 않게 간주되어지지만, 과거 1960년대 초반에는 매우 혁신적인 새로운 개념의 발상이었던 것이다. 그가 이 기법을 개발해낸 후 여러 회사들의 광고제작 주문들이 쇄도 하였다. 이 기법은 1분 분량의 광고 정보를 30초 심지어는 10초정도의 분량으로의 인상적인 감소를 가능하게 하였다. 물론 시간을 줄인다고 하여 그 광고가 추구하는 핵심 포커스가 배제된 것은 절대 아니었다. 핵심포커스는 그대로 유지한 채 그 정보의 분량을 줄여 시청자로 하여금 보다 쉽게 광고의 의도를 이해할 수 있도록 하였던 것이다.¹⁶⁾

영화산업에 종사하기 전 페로는 TV방송의 대중광고 작업을 하였다. 1950년대 후반 대부분의 TV 광고들은 고정된 한 대 혹은 2대정도의 카메라로 촬영 작업을 하였다. 페로는 "stop-motion" 기법의 장점을 최대한 활용 하였다. 또한, 직접 촬영 Bolex 카메라를 가지고 ‘handheld(들고 찍기)’기법으로 “덜컹”거리는 느낌의 독특한 장면을

15) US Creative interview with Pablo Ferro. Reprinted at www.pabloferro.com.

16) Ibid.

연출하기도 하였다. 1950년대 그는 TV화면에 모션텍스트를 사용하는 새로운 시도를 하였다. 뿐만 아니라, 그는 "woodtypes" and "victorian gothics" 의 글자체를 선호하여 자주 사용하였다. 왜냐하면, 그 글씨체들은 당시 유행하던 글씨체였을 뿐만 아니라 보다 선명하고 생생한 느낌을 주었던 글씨체였기 때문이었다.¹⁷⁾

2) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Dr. Strangelove 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick)의 영화 닥터 스트레인지러브 (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb,1966) 는 단순한 사고가 핵전쟁을 불러일으키는 시나리오를 두려울 정도로 사실적으로 묘사하였다. 페로 의 오프닝 타이틀 시퀀스는 영화 역사상 가장 유명한 논쟁거리이며 완벽하게 영화 내용과 맞아 떨어지고 폭격기의 공중급유 장면에 에로틱하게 묘사하였으며 손으로 쓴 타이틀 시퀀스가 절묘하게 조화를 이루었다. 스티븐 헬러(Steven Heller)가 설명할 때 “이미지 위에 덮은 타이틀 시퀀스는 화면전체에 펜을 가지고 손으로 쓴 크고 작은 글씨를 포함한 낙서와 같다”라고 말하였다. 이전에는 어떤 다른 영화에서도 볼 수 없었다.¹⁸⁾ (그림5참조)



(그림 5) Dr. Strangelove 타이틀 시퀀스 (1997)

17) Ibid.

18) Heller, Steven. "Mr. Roughcut." Eye No.32, Summer 1999.

어떻게 보면 페로 의 타이틀은 바스의 움직이는 심벌 형상과는 다르지만 영화가 실질적으로 필요로 하는 것을 제공하는 사이에 시시각각 독립적으로 영화 속 영화의 컨셉을 감각적으로 보여준다. 더욱 중요한 것은, 페로 는 타이틀 디자인, 영화 예고편, 그리고 영화감독까지 일들을 착수하기 시작했다.¹⁹⁾

거의 30년 후에, 퍼스널 컴퓨터, Adobe에서 나오는 소프트웨어 프로그램(Adobe After Effects)에 의해 타이틀 디자인이 크게 발달하여 펜으로 하던 수작업을 대신하게 되었다. (note 1)(note 1: After Effects의 활용)

3. Kyle Cooper : 타이틀 시퀀스의 새로운 개척자¹⁾ 그의 스타일과 동기카일 쿠퍼(Kyle Cooper)는 대학 학부생 일 때부터 타이틀 디자인 분야에 관심을 가지기 시작했다. 특히 예일 대학교에 있는 M. F. A 디자인 학교에 석사과정을 밟을 당시 바스의 작품들을 보고 그는 자신이 메인 타이틀(main title/title sequence) 분야를 공부하고 싶음을 인지하였다. 또한, 타이틀 시퀀스에 대한 지식은 부족 하지만, 예일대학에서 현대 그래픽 디자인을 연구하는 폴 랜드(Paul Rand) 라는 교수로부터 오늘날의 몽타주 기법과 편집 기법을 창안한 러시아의 필름 메이커인 세르게이 아이스너스타인(Sergei Eisenstein) 의 초기이론에 대해서 연구해 보라는 권유를 받기도 하였다.²⁰⁾

쿠퍼는 그의 학위를 마치고 자신의 필름 타이틀 제작 능력을 더욱 발전시키기 위해 회사에 들어가 일을 하였다. 1980년대 중반까지 R. G. A에서 일할당시, R. G. A는 1978년 슈퍼맨(Super Man) 영화의 타이틀 시퀀스를 3D 이미지를 활용, 컴

19) Ibid.

20) McCort, Kristinha. "Titles Throughout Time." Millimeter, Jul 1,2002

퓨터 그래픽 애니메이션 기술을 이용해 제작을 한 최초의 작품을 만들었다. 이는 모든 것을 바꾼 계기가 되었다. 그의 세븐 타이틀은 추상화 같은 포 그라운드 프로세스(forgrounded process)는 정신병자가 숨겨놓은 비상업 영화를 벽장에서 훔쳐와 손수 제작한 느낌을 보여주고 싶었다. (“나는 연쇄살인자의 노골적인 감정반응을 똑같이 만들어 내고 싶었다.”) 쿠퍼스타일은 완전히 장식한 어떤 것 보다 컨셉에서 나온 메타포를 만드는 것이다.²¹⁾ 쿠퍼는 Spiderman (2002) and Spiderman 2 (2004), Mimic (1997), Sphere (1998), Donnie Brasco (1997), 그리고 New Port South (2001)를 포함하는 150개이상의 영화 타이틀 시퀀스를 디자인 했다.

2) 타이틀 시퀀스 주요 작품 : Se7en영화 세븐 (Se7en,1997) 의 감독 데이빗 핀처(David Fincher)는 킬러가 고문과 살인의 방법으로 7대 죄악음란(Lust), 시기(Envy), 탐욕(Greed), 나태(Sloth), 그리고 분노(Wrath), 교만(Pride), 탐식(Gluttony)을 저지른 사람들을 죽이는 정신 상태를 보여준다. 쿠퍼의 오프닝타이틀 시퀀스의 주된 기법은 Bricolage(미술용어: 미술도구를 닳치는대로 써서 만드는 것), 깨진 글자, "jump-cut", 살인의 낡은 이미지와 여러 가지 테크닉을 사용하여 영화의 끝부분까지 살인자가 누군지 알 수 없도록 그려냈다. “데이빗 핀처는 아주 노골적으로 불쾌한 방법을 영화에 연관시키기를 원했다”고 쿠퍼에게 말했다. “나는 우리가 그것을 타이틀시퀀스에서 완성했다고 생각했다. 그러나 영화구조상의 이해 관계는 지속된다”(그림6 참조)



(그림. 6) Se7en 타이틀 시퀀스 (1997)

관객은 40분이 다 될 때까지 살인자를 알 수 없었다. 그래서 그 영화의 공백을 타이틀 시퀀스가 연결해 준다. 그러면 관객은 살인자의 머릿속에 들어온 것처럼 느끼며 마침내 살인자의 정체가 들어날 때 매우 극심한 긴장감을 만들어 낸다.²²⁾

타이틀 시퀀스의 타이포그래피의 사용이 가장 중요한 것 중에 하나이다. 어떻게 보면 별로 중요하지 않다고 생각하지만 쿠퍼는 그렇지 않다고 생각했다. “타이포그래피는 배우와 같으며 자신만의 특성을 가지고 있다. 내가 젊을 때 나는 사전에서 단어를 선택하여 그 단어의 의미를 생각하며 디자인을 하였다.”²³⁾ 세븐 영화의 타이틀 시퀀스를 만들 때 쿠퍼와 자신의 팀들은 각각의 타이포그래피를 만들어냈다. “우리는 손으로 직접 그리고 카메라로 찍어서 만들어 냈다.세븐에서 쿠퍼는 모션 그래픽의 주요한 혁신자로서, 아직까지 많은 영향을 미치는 것은 당연하다.

세븐의 타이틀시퀀스는 훌륭하다. 왜냐하면 시퀀

21) Counts, J. "Just the Beginning: The Art of Film Titles." 24, issue 001.

22) bid

23) bid

스는 그 영화이기 때문이다. 그것은 영화에서 나왔다고 쿠퍼는 말했다. “나는 살인자의 생각에 가까워지기를 원했고, 그가 만든 어떤 것을 만들기를 원했다. 그것이 관객이 바라는 것들이다. 그 형태는 내용에서 탄생되어야 한다”²⁴⁾쿠퍼의

작품들이 영화, TV와 멀티미디어 디자이너들에 의하여 폭넓게 모방되는 동안, 쿠퍼는 항상 디자이너로서 자기 자신의 발전은 매우 중요하였다고 타이틀시퀀스를 언급한다. 세븐에서 예를 들어, 수작업한 타이포 그라피는 명확히 파플보 페로를 언급한다. 그리고 토막 낸 추상작품과, 불확실함, 부서진 이미지로 분위기와 시야를 만드는 것은 바스의 실험적 작품에 많은 영향을 받은 것이다.

.III. 결론

영화에서 타이틀 시퀀스디자인은 그 자체의 예술 형태로 진화되었다. 영화타이틀의 단순한 문자작업에서 시작하여 지금은 음악과, 이미지와 문자의 혼합이 되었다. 예술과 디자인의 뿌리에서 시작된 것임을 결코 잊지 말고, 과거에는 사울 바스(Saul Bass)가 있었고, 지금은 파플보 페로(Pablo Ferro)와 물론 카일 쿠퍼(Kyle Cooper)가 있으며, 또한 그들은 이 분야에서 미래를 보여줄 것이다. 영화와 디자인에서 위대한 예술가인 세 사람 모두 영화 타이틀시퀀스에서 명작을 만들었다. 그들은 미디어 분야에서 그 분야를 통달하였다. 그보다 중요한 것은 그들은 디자인과 타이포그라피, 비주얼 아트에서 뿌리 깊은 기본이 있었다. 그것은 또한 그들의 디자인이 순수 예술 그 자체이다. 왜냐하면, 우리는 그들의 작품세계를 보며 우리는 그 시대의 문화와 유행을 볼 수 있다. 디자이너들과 타이틀시퀀스디자이너들은 현재의 기술과 새로운 기술을 접목하여 그들의 아이디어와 그들 디자인의 모티베이션을 지속적

으로 탐험할 것이다. 젊은 디자이너를 위해서 이 모든 것이 의미하는 것은 무엇인가? 많은 영화 타이틀 시퀀스가 아직도 허리우드의 스튜디오에서 제작된다. 수습은 필요한 기술을 배우는 가장 중요한 옵션이다. 많은 디자인회사에서는 소신을 가지며 영화산업에서 일하고 있다. 이런 디자인 회사는 무엇을 기대하는가? 회화, 조소, 애니메이션 또는 전통적인 인쇄 디자인을 한 그런 많은 배경이 있는 디자이너들을 요구한다. 그들은 새로운 소프트웨어와 하드웨어를 접목시킬 수 있는 그런 디자이너들에게 관심을 가진다. 또한 그들은 전문가의 영역의 경계를 넘을 수 있는 능력을 보여주는 이들을 선호한다.

참고 문헌

- 1). Counts, J. "Just the Beginning: The Art of Film Titles." 24, issue 001.
- 2). Haskin, Pamela. "Saul Bass Interview." Film Quarterly, Fall 1996.
- 3). Heller, Steven. "Mr. Roughcut." Eye No.32, Summer 1999.
- 4). McCort, Kristinha. "Titles Throughout Time."Millimeter, Jul 1, 2002
- 5). Temps, Frederic. Program notes for talk during Annecy International Animated Film Festival, 2004.
- 6). US Creative interview with Pablo Ferro. Reprinted at (www.pabloferro.com).
- 7). Willis , Holly, moderator. Shereen Abdul-Baki, DavidSchwarz, Holly Willis, Jon Jackson, Kaan Atilla, Patrick Miner, Ralf Leeb, Baruch Inbar, Fredrik Buch, Everett Kane, Jin

24) bid

Park, Greg Kucera, panelists. Panel discussion,
Media Design Studio at Art Center College of
Design in Pasadena, March 1, 2003.

8). Wingfield, Jonathan. "Celluloid Hero." New
York Times, September 19, 2004.