

영상 디자인의 다양성에 관한 연구
- 1990년대 국내외 영화 크레딧을 중심으로 -

A study for varieties of image design

- With the credits of cinema in 1990s -

김 인 철

전주공업전문대학 산업디자인과

1. 서론
 - 1.1 연구의 목적
 - 1.2 연구의 방법
 2. 크레딧 타이틀의 전개
 3. 90년대 크레딧 타이틀의 다양성
 - 3.1 다양성의 유형
 - 3.2 특징적인 영화들
 - 3.3 한국 영화의 크레딧 현황
 4. 결론
- 후주
참고문헌
그림

ABSTRACT

The era of film has begun as a few media critics had anticipated already. The interestings of visual designers has asked to being with images in the processing and changing of varied image culture are different from the era of print media. It is the reason to being with images that are generalizing of video culture.

Now the film of images that made from popular advertisings and goods influenced by films has come. At first to being with image to visual designers need to understand films and to join making films. In films, visual designers make strengthen in part of credit titles. Credit titles are elements in films with the form of text to help understanding in the beginning and closing part of films.

Credit title design has begun first by American visual designer Saul Bass as a pioneer position and have made to be varied film credit technics of computer. The advanced of technics have to think aspects of meaning of titles in the film of '007' movie series through 60s & 70s. In 80s more technics have developed to being varied credits to films. And after all, in 90s there are films with almost varied titles. In Korean films ars less varied than that of American's and of French, in this study I hope to develope more varied Korean credit titles in near future.

국문요약

적지않은 미디어 비평가들이 이미 예견했듯이 바야흐로 영상 이미지 시대가 시작되었다. 팔자매체 시대와는 달리 매우 다양한 영상 문화의 진행과 변화 속에서 시각 디자이너의 감각 역시 영상화를 요구하고 있다. 그러한 이유로는 이른바 비디오 문화의 일반화를 들 수 있다. 이제 영화는 손쉽게 보면서 느끼는, 그야말로 생활화된 요소로 자리 잡았다. 영화에서 비롯된 광고 또는 물건이 유행할 정도의 영상시대가 도래한 것이다. 영상 시대를 맞아 시각 디자이너의 참여가 어느 때 보다 요구되고 있고 그러기 위해서는 시각 디자인 마인드의 영상화 와 함께 영화의 이해가 무엇보다 먼저 요구되고 있다.

그러기 위해 먼저 눈여겨 보아야할 부분이 크레딧

Keywords
image design, cinema, credit titles

(credit) 타이틀이다. 크레딧은 영화의 시작과 끝부분에 내용의 이해를 돕기 위해 주로 문자의 형식을 빌어 나타나는 영화의 요소이다. 이 부분은 미국의 쉘 배스(Saul Bass) 등이 이미 선구적 위치에서 제작한 분야로, 컴퓨터로 대표되는 기술의 발전은 90년대에 영화 크레딧을 매우 다양하게 만들고 있다. 기술의 발전과 더불어 영화의 흥미 유발에 도움이 되는 내용적 측면도 고려해야만 한다. 개성있는 크레딧은 60, 70년대 '007' 영화 시리즈에서 볼 수 있었고 80년대 들어 다양함의 시도를 보이다가 90년대에 들어 소프트웨어에 의한 2D, 3D 및 애니메이션 또는 움직이는 자막, 캐릭터의 등장 등으로 다양함을 보여주고 있다.

국내영화는 다양성에 있어서 비교적 단조롭다고 할 수 있다. 제목의 다양함이 조금씩 늘어가는 반면에 오프닝 크레딧 전체의 다양한 변화는 아쉽게도 보이지 않고 있다. 우리 영화에 있어서 흥미있는 제작과 아울러 내용의 이해를 자연스럽게 유도하는 크레딧 타이틀의 제작을 기대해 본다.

1. 서론

1.1 연구 목적

캐나다의 문화인류학자 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)이 "미디어의 이해"라는 책에서 구텐베르그식 활자문화의 종말을 선언하고 영상매체 시대의 도래를 선언한 이래, 지난 30여년 동안 현대 문명은 급속도로 영상문화에 의존해 오고 있다. 예컨대 맥루한이 '쿨 미디어(Cool Media)'라고 부른, 60년대부터 보급되기 시작한 컬러 텔레비전과 비디오, 그리고 80년대부터 일반화되기 시작한 컴퓨터와 캠코더는 오늘날 우리의 가정과 직장에 없어서는 안 될 필수품이 되었으며, 우리의 주위의 모든 것들을 '영상모드'로 바꾸어 놓았다.

더구나 우리나라에서도 텔레비전을 보면서 자라난 소위 '영상세대'들이 어느덧 20대가 되면서, 책보다 스크린을 더 선호하고 책장을 넘기는 것보다 리모콘을 누르는 것을 더 좋아하는 세대가 청년문화를 주도하게 되었고, 그 결과 자연스럽게 본격적인 '영상시대'가 시작되었다. 더욱 그들이 이제는 모두 고성능 컴퓨터 앞에 앉아 모뎀(Modem)과 CD-ROM을 컴퓨터에 연결시킴으로써, 모든 것을 스크린을 통해 처리하는 소위 '멀티 미디어' 시대의 막이 열리게 되었다.

비디오 대여점이 생활의 한 부분으로 자리 잡은지는 꽤 오래 전부터의 이야기이며 이제는 비디오 방

이 나타나 성업 중에 있다. 일찌감치 예견된 주문형 비디오(VOD ; Video On Demand)가 생각보다 빨리 임박한 느낌이다. 영화에서 모티브를 따온 패러디(parody) 광고가 크게 유행할 정도로 이제 영화는 예전 처럼 비싼 입장료를 내고 어렵게 감상하는 방식을 넘어 손쉽게 대여하여 자기만의 공간에서 몇 번이고 되풀이해 볼 수 있을 만큼 일상화 되고 있다. 현재 전국의 적지않은 도시에서 이른바 영상단지를 조성하여 향후 고부가 가치 산업의 전초가 될 영상 소프트웨어를 위한 기반 조성을 계획하고 있으며 대학에서는 영상 디자인 과정을 서둘러 개설하고 있다.

영상 단지를 조성하고 영상 디자인 과정을 개설하기에 앞서 시급한 사항은 시각 디자이너의 '시각'을 우선 영상화해야한다고 생각한다. 2차원 평면 디자인에 익숙한 기존의 시각 디자이너들에게 3차원 공간에서 이루어지는 영상을 요구하기가 쉽지않음을 필자는 수업 시간에 피부로 느낀 바 있다. 게다가 영상 마인드를 구축하기 위해서는 우선 '영화'에 대한 이해가 필연적이다.

60, 70년대에 상영된 '영광의 탈출(Exodus)', '키에프의 신화(The Fixer)' 및 '황금팔의 사나이(The Man with Golden Arms)' 등 영화의 타이틀 및 포스터 등을 통하여 시각 디자이너의 영상 작업 참여라는 영역에 첫 위치를 차지한 쉘 배스(Sual Bass)¹⁾의 예를 들지 않더라도 이제 영화의 시각 이미지 디자인은 영화의 아이덴티티 성립에 큰 비중을 차지하고 있다. (그림 1)

크레딧 타이틀(Credit Title) 디자인은 영화의 아이덴티티 및 영화의 완성도에 있어서 매우 중요하며 감상자들을 자연스럽게 내용 속으로 이끄는 구실을 하는 중요한 요소로 컴퓨터에 의한 다양한 표현이 가능한 90년대에 들어 영화 이해는 물론이고 시작 부분의 흥미 유발에 재치있는 단서를 제공하고 있다.

1.2 연구 방법

본 연구를 위하여 170 여 편의 국내외 극영화의 크레딧을 살펴 보았다. 90년대를 기준으로 하여 초창기 영화에서 부터 80년대 까지 개성있는 크레딧을 조사하고 아울러 영화에 있어서 미국 만큼 선진국인 프랑스 영화의 크레딧을 살펴 보았다. 60년대 이후의 크레딧에 있어서 가장 개성있는 모습은 007 시리즈로 대표되기 때문에 적지않은 지면을 할애하였으며 90년대의 미국 영화 크레딧을 훑어보고 나서 90년대 우리 영화를 살펴 보았다.

대부분의 외국 작품에 한글 설명 자막이 삽입된

것까지는 이해할 수 있었으나 영웅한 모습으로 원래의 크레딧의 분위기를 해치고 있어서 2차원 이미지 프로그램을 사용하여 한글 설명 자막을 부분적으로 정리하여 원작의 모습을 살리려 하였다. 영화의 이해를 위하여 우리글 자막이 필요한 사실을 인정하지만 최소한의 이해를 위한 이미지가 아니라 고유의 크레딧을 흉내낸답시고 과장되고 확대되어 만들어진 한글 자막에 대하여는 경악을 금치 못했다. 이부분 역시 연구가 이루어져야 된다고 본다.

영화의 제목은 수입되어 배포된 한글 제목을 그대로 인용하되 '총알탄 사나이(Naked Gun)'처럼 괄호 안에 원제를 표기하였다.

2. 크레딧 타이틀의 전개

자막(字幕, title)의 시작은 무성 영화 시기 감상자들의 이해를 돕기 위하여 이루어졌다. 흡혈귀 영화의 원조인 독일 영화 노스페라투(Nosferatu, F.W. Murnau 감독)에서는 배경 설명 자막으로 영화가 시작되고 있음을 알 수 있다. 젊은 고용인에게 노스페라투를 만나도록 부추키는 고용주의 말 등이 모두 자막으로 처리되었다. (그림 2) 유성영화(有聲映畵, talkie film)의 등장은 자막을 영화에 있어서 최소한의 요소로 국한 시켰지만 일부 대작 영화에서는 완성도를 한층 드높이는 중요한 마무리로 처리하였다. '바람과 함께 사라지다(Gone With The Wind)'가 대표적으로, 영화 제목의 이미지에 걸맞는 오프닝 크레딧(Opening Credit)과 배경 설명 자막을 우아하게 보여주고 있다.

이후 최소한의 이미지를 보여준 크레딧은 펠리니(F. Fellini)의 '8 1/2', 고다르(J. L. Godard)의 '네멋대로 해라(Breathless)' 등이고 히치콕(A. Hitchcock)은 '레베카(Rebecca)'에서 간단한 디자인을 보이지만 이후 '사이코(Psycho)', '현기증(Vertigo)' 등에서는 영화 내용 만큼 긴장감이 돌고 개성있는 모습을 보여주게 된다.

오프닝 크레딧의 역할을 극명하게 보여주고 있는 작품이 샘 페킨파(Sam Peckinpah)의 '와일드 번치(The Wild Bunch)'이다. 이전의 영화들이 대부분 포효하는 사자의 모습을 한 엠지엠(MGM)이나 이리저리 조명을 비추어대는 20세기 폭스(20th Century FOX) 등 제작사의 로고(production credit)와 함께 영화 제목(title), 등장인물 자막이 나오고 나서 영화가 시작되는 프리크레딧(precredit) 형식이었던 연기와 크레딧이 함께 이루어지는 도입부(prologue)로 이루어진 오프닝 크레딧(opening credit)을 보여주고 있다.

영화는 기병대의 한 분대로 보이는 무리들이 작은 마을로 진입으로 시작된다. 몇몇 애들이 개미떼에게 한 쌍의 전갈을 먹이로 던져준다. 군인들이 그 애들을 지나쳐 은행쪽으로 난 큰길로 달려간다. 건물 지붕에서는 한무리의 사람들이 난간에 몸을 가리고 있다. 은행에 들어간 군인들은 종업원들에게서 돈을 강탈한다. 프레임들이 군인들의 진행 중간 중간에 주기적으로 정지(freeze)되었다가 마치 가족 앨범에 들어있는 낡은 사진들 처럼 갈색으로 바뀐다. 크레딧이 모두 나타날 때 쯤이며 평화스러운 마을의 정경이 설정되고 위협을 받게 된다. 우리는 이제 그 군대는 강도떼였으며 지붕 위에 있던 사람들은 철도회사에 고용되어 현상금을 노리는 무리들이었음을 알게된다. (그림 3)

반면에 프리크레딧으로 개성있는 모습을 보여주는 예를 '007' 시리즈에서 볼 수 있다. 1962년 테렌스 영(T. Young)감독에 의해서 시작되어 동서냉전 시대의 우상으로 인기를 모은 '007' 시리즈는 작품성있는 문예영화만이 대접받던 시기에 유일한 오락 영화로 나름대로 영화보는 재미를 제공하여 1962년 '살인번호(Dr. No)'를 시작으로 1995년 '골든 아이(Golden Eye)'까지 모두 17편이 제작되었다. 007 시리즈에서는 이른바 정형적(characteristic)인 타이틀을 볼 수 있다. 언제나 흑백으로 이루어진 총구의 내부가 보여지며 가운데에 위치한 끝부분에 007이 서서히 걸어 나와 갑자기 정면을 향하여 총알을 한 발 발사한다. 이윽고 피를 뜻하는 붉은 색의 장막이 위에서 아래로 내려지며 아이리스(Iris)로 좁혀진 원이 밑으로 내려와 영화 내용에 동기를 부여하는 장면으로 변하면서 영화가 시작된다. 긴박한 액션으로 시작된 영화는 타이틀 음악과 함께 007 시리즈에서만 볼 수 있는 전형적인 캐릭터에 의한 프리크레딧을 보여주게 된다.

여성의 신체를 이용하여 관능적인 모습을 보여주는 전형적인 007영화의 크레딧은 1963년의 제2탄 '위기일발(From Russia With Love)'에서부터 시작되었다. '위기일발'에서는 배꼽춤을 추는 무희의 몸 곳곳에 크레딧 자막으로 된 문자 조명을 비추는 방법으로 화제를 불러 일으켰고 이러한 기법은 90년대에 만들어진 '리틀 도쿄(Little Tokyo)' 등에 영향을 끼쳤다. 1964년의 '골드핑거(Gold Finger)'는 금빛으로 이루어진 여성의 몸으로 된 일종의 마스크(mask)를 통하여 007의 일면을 보여주는 크레딧을 제작했고 이러한 방식은 1977년의 '나를 사랑한 스파이(The Spy Who Loved Me)'에서 절정의 모습을 보여주고 나서 1980년대의 '유어 아이즈 온리(For Your Eyes

Only)’, ‘뷰 투 어 킬(A View To A Kill)’에서는 매너리즘에 빠진 모습을 보이다가 1995년의 ‘골든아이’에서 변화된 모습을 보여주게 된다. 즉 ‘나를 사랑한 스파이’에서는 오프닝 크레딧 장면마다 색상이 바뀌면서 흑백 대비로 처리된 여성들이 이리저리 움직이는 모습과 함께 007을 상징하는 권총 몸체에서 체조를 하는 등의 다이내믹한 연출을 보여주고 있는 반면 80년대의 ‘유어 어이즈 온리’나 ‘뷰 투 어 킬’에서는 색다른 방법은 없이 보다 관능적인 엔드 타이틀(end title)이 보여진다. 즉 종전까지의 시리즈들에서는 사진의 주무대가 되었던 곳을 배경으로 비추면서 엔드 크레딧(end credit)이 나온 반면 ‘뷰 투 어 킬’에서는 바닷 속을 헤엄치는 모습을 셀루엣으로 처리하여 끝까지 관능적인 분위기를 유지하고 있다.

80년대 들어 오락영화, 문예영화의 구분이 무너지면서 스피버그(S. Spielberg)로 대표되는 새로운 모습의 영화가 대두된 까닭에 007 영화의 위상도 많이 달라지면서 영화의 모습에 까지 영향을 주지않았나 하는 추측을 해본다. 결국 90년대 ‘골든아이’에서는 여성의 모습들과 함께 소련의 붕괴 즉, 사회주의 이데올로기의 종말을 나타내는 오프닝 크레딧으로 매우 변화된 타이틀을 보여주게 된다. (그림 4)

같은 기간 프랑스 영화의 크레딧은 매우 단조로운 모습을 보여주고 있다. 물론 미국 영화에 비하여 수적으로 많지않은 이유도 있으나 소개된 영화들 중에서는 ‘남과 여(Un Homme Et Femme)’에서 오프닝 크레딧의 다양성을 볼 수 있다. 어린아이를 학교로 보내다주는 남녀의 장면이 교차하면서 중간 중간에 자막이 보여지고 자막의 위치도 위, 아래, 중간으로 변화되는 유형을 보이고 있다. 90년대 영화에서 보편적으로 사용하게 되는 자막 위치의 다양한 변화를 보여준 초기의 작품 중 하나로 ‘남과 여’를 들어도 무리는 없을 듯 하다. (그림 5)

3. 90년대 크레딧 타이틀의 다양성

3.1 다양성의 유형

90년대에 들어 오프닝 크레딧을 포함한 크레딧 전반의 모습은 매우 다양한 볼거리를 제공하게 된다. 그 이유로는 가정마다 비디오 카세트 레코더(VCR)가 보편화되어 영화의 일상화가 이루어지면서 대두된 영화 내용의 대중화를 들 수 있겠다. ‘양들의 침묵(The Silence of the Lamb)’을 쓴 토마스 해리스(Thomas Harris)나 마이클 크라이튼(Michael Crichton)의 ‘쥬라기 공원(Jurassic Park)’ 등은 거의 영화화를 겨냥하여 쓴 작품일 정도로 흥미 제일주의의 시대가 되어 흥미에 보탬이 되도록 다양한 디자

인의 크레딧으로 이루어진 영화들이 나타난 것이다.)

다양한 모습의 크레딧들은 다음과 같다.

첫 째 제작사들의 로고(production credit) 모습이 영화의 내용에 따라 변화되어 보여지고 있다.

팀 버튼(Tim Burton)의 ‘가위손(Edward Scissorhands)’의 제작사 로고는 내리는 눈속의 20세기 폭스사 모습을 보여주고 있고 ‘울프(Wolf)’에서는 안개가 좌측에서 밀려드는 컬럼비아(Columbia)사의 로고를 보여주고 있다. 역시 팀 버튼이 감독한 ‘배트맨 2(Bat Man Returns)’에서는 워너(Warner)사의 로고가 배트맨 캐릭터로 모핑(morphing)되는 모습을 보여주고 있고 마틴 스콜씨지(Martin Scorsese)의 ‘케이프 피어(Cape Fear)’에서 유니버살(Universal) 로고는 물 속에서 일렁거리고 있다. 마찬가지로 ‘트위스터(Twister)’에서는 소용돌이 구름 속의 유니버살사 로고를 보여주고 있다. 한편 세계적으로 오래된 영화사의 하나인 프랑스의 고몽(Gaumont)사는 영화 탄생 100주년의 뜻을 담긴 로고를 나타내기도 했다. (그림 6)

둘 째 캐릭터로 이루어진 크레딧을 들 수 있다.

80년대 후반에 만들어진 ‘고스트 바스타(Ghost Busters)’의 경우 독특한 크레딧 캐릭터가 영화 만큼 유행한 예를 보여 주었으며 90년대 들어서는 ‘배트맨’ 시리즈가 독특한 캐릭터의 유행을 보여주었다. 이러한 캐릭터 디자인의 근원은 60년대 007 영화에서 비롯되었다. 권총과 007이 결합된 이미지는 각종 물품에 적용되었으며 앞서 언급한 쏘 배스가 제작한 ‘영광의 탈출(Exodus)’ 역시 대표적 캐릭터 타이틀이라고 할 수 있다.

‘스타워즈(Star Wars)’, ‘이티(E. T)’, ‘구니스(The Goonies)’, ‘심연(Abyss)’ 및 ‘탑건(Top Gun)’ 등 80년대 말기의 캐릭터 크레딧 디자인은 90년대에 영향을 주게 되는데 ‘가위손’, ‘미션 임파서블(Mission Impossible)’, ‘로렌조 오일(Lorenzo’s Oil)’, ‘저지드레드(Judge Dredd)’, ‘스트리트 파이터(Street Fighter)’, ‘모탈컴뱃(Mortal Combat)’, ‘포마유령 캐스퍼(Casper)’, ‘해저군단(Sea Quest)’, ‘마스크(Mask)’ 등이 그것이다.

‘쥬라기 공원’은 ‘배트맨’과 더불어 90년대에 히트한 캐릭터이며 ‘드라큐라(Dracula)’는 마치 동판 위에 에칭(etching)으로 새긴 크레딧 기법을 보여 주었고 ‘12 몽키스(12 Monkeys)’와 ‘마스크(Mask)’에서도 독특한 캐릭터 디자인을 볼 수 있다. (그림 7)

셋째 움직임으로 이루어진 크레딧이 대부분이라는 점이다.

007 씨리즈가 자막의 배경에 관능적인 초점을 맞추었다면 90년대에 들어 적지않은 영화에서 동적인 자막으로 이루어진 크레딧을 보여주고 있다. 이러한 동적인 움직임의 영향은 가깝게 80년대의 '슈퍼맨(Super Man)' 씨리즈에서 찾아 볼 수 있으며 멀리는 '바람과 함께 사라지다'에서 볼 수 있다. 오프닝 크레딧이 우주 저멀리에서 다가오는 식의 움직임은 디자인은 80년대 초기 '스타워즈' 보다 더욱 구체적으로 표현된 셈이다. 게다가 컴퓨터에 의한 기술적 진보는 액션 영화에 어울리는 활기찬 크레딧을 가능하게 만들었으며 심지어 게임 소프트웨어나 공상과학 만화를 영화화하면서 분위기에 어울리는 다이내믹한 크레딧을 보여준 영화들이 나타난 것이 90년대 영화의 대표적 특징이다.

슈퍼맨에서 보여진 움직임은 '배트맨 포에버(Bat Man Forever)'에서 3차원으로 구체화되어 보여지고 비슷한 모습이 '트위스터(Twister)'와 '인디펜던스 데이(Independence Day)' 등에서 보여진다. '사랑의 용기(Shining Through)'에서는 타이틀이 천천히 위로 올라갔다 내려오며 '울프'에서는 단어들 천천히 움직여 달(O)로 모여서 작아지면서 제목이 이루어진다. 프랑스 영화 '트뤼프(Trufe)'에서는 자막들이 앞으로 넘겨지고 있고 '더록(The Rock)'에서는 불붙은 전장이 제목으로 마스크 된채 앞으로 나오는 장면을 보여주고 있다.

글자들을 마치 열차의 신속한 움직임을 표현한 '머니 트레인(Money Train)', 제목에 어울리도록 재빠른 움직임을 보여준 '터미널 스피드(Terminal Speed)', '고공침투(Drop Zone)' 등에서도 다이내믹한 디자인을 볼 수 있으며 영화의 분위기를 말해주는 크레딧과 함께 타이틀만 움직이도록 제작하여 독특한 분위기를 보여준 작품들로는 '갯어웨이(Get Away)'와 '패시저 57(Passenger 57)'를 들 수 있다. 수직으로 일정하게 움직이는 타이틀은 '슬리버(Sliver)'와 '패션쇼(Pret' A Porte)'에서 볼 수 있고 '론머맨(The Lawn Mower Man)'과 '브링크(Blink)'에서는 작품의 주제와 걸맞는 움직임으로 이루어진 크레딧을 볼 수 있다.

넷째로는 ■제작된 글자체로 만들어지거나 3차원의 입체로 이루어진 크레딧이다.

코폴라(F. F. Coppola) 감독이 만들고 게리 올드만(Garry Oldman)이 주연한 '드라큐라'에서는 캐릭터 처럼 제작된 글자체로 오프닝 크레딧을 보여주고

있다. 그외에 3차원에 의한 크레딧은 90년대 들어 컴퓨터를 주제로 하거나 미래 세계를 다루는 영화가 만들어지면서 적지않게 보이고 있다. '에이리언(Alien)', '터미네이터(Terminator)', '트루라이즈(True Lies)' 등이 제목을 3차원 그래픽으로 처리하였다. 이외에 2차원 글자이면서 마치 3차원 처럼 제작한 것들도 여럿 보인다. '네메시스(Nemesis)' 등에서 볼 수 있다.

이외에 극의 분위기에 어울리는 크레딧을 보여주는 작품들이 있는데 서양화 속에 보이는 개의 모습을 배경으로 보여주면서 개와 관련있는 영화임을 보여주는 '맥스 3000(Men's Best Friend)'과 등대에서 복합적인 치정 살인이 해결됨을 복선으로 비쳐주는 '최종분석(Final Analysis)', 마찬가지로 물에서 사건이 종결됨을 암시하면서 딸(Juliet Lewis)의 두 눈을 클로즈업하여 다시 그대로 끝장면과 결부시키는 '케이프 피어(Cape Fear)' 역시 나름대로 개성있고 다양한 크레딧을 보여주고 있다.

이외에 여러가지 영화의 오프닝 크레딧을 따온 패러디(Parody) 타이틀을 '총알탄 사나이 2 1/2(Naked Gun - The Final Insult -)'에서 볼 수 있으며 엔드 크레딧(end credit) 역시 다양한 모습을 보여주는데 6, 70년대와는 달리 8, 90년대에는 '끝(The End)'이라는 종영(終映) 타이틀을 볼 수 없다는 점이다. 대신 클로싱 크레딧(closing credit)을 보여주는데 '꼬마 유령 캐스퍼'에서는 클로싱 크레딧 중간에 갑자기 만화 캐릭터가 나오는 익살스런 모습을 보이기도 한다. (그림 8)

3. 2 특징적인 영화들

다음에 열거하는 작품들에서는 프로덕션 타이틀, 제목, 크레딧 및 이것들이 모두 합쳐진 오프닝 크레딧이 한가지만이 아닌 여러가지로 다양하게 이루어진 영상을 볼 수 있다.

- 카프카(KAFKA, Steve Soderbergh); 흑백으로 이루어진 오프닝 크레딧으로 체코의 프라하 모습들이 페이드 인, 아웃(fade in, out)되어 보이면서 흰색의 크고 짙은 글자가 순서대로 나타난다.

- 애들이 6mm로 줄었어요(Honey, I shrunk the kids, Joe Johnston); 독특하게 애니메이션 크레딧으로 표현하였다.

- 제이드(Jade, William Friedkin); 한자의 '옥(玉)' 획을 흑과 백으로 이루어진 서예의 붓 자국으로 보여주면서 붉은 점으로 강조하는 등 독특한 분위기의 크레딧이다.

- 패션쇼(Pret' A Porte, Robert Altman); 러시

아에서 파리로 급속한 수평이동(pan)이 되고 난후 직물을 상징하는 여러 색상의 사각형들이 인물 자막 구실을 하며 수직으로 올라가는 흥미있는 크레딧을 보여준다.

- 로렌조 오일(Lorenzo's Oil) : 제목은 캐릭터로 보여지며 크레딧은 여러 색상들과 함께 다양한 위치에서 보여진다.

- 플라이(The Fly, David Cronenberg) : 복제를 상징하는 크레딧이 여러가지 다양한 요소로 보여진다.

- 브링크(Blink, Michael Apted) : 시각장애를 다룬 작품 답게 다양한 기법을 사용하여 극적 분위기를 표현하였다.

- 세븐(Seven, David Fincher) : 필름을 굵거나 명멸 효과(flickering), 촛점이 맞지않는 것 처럼 보이거나 어딘지 모르게 화면이 잘못된 것 처럼 보이는 방법으로 지금까지 보지 못한 독특한 분위기의 크레딧으로 다양한 방법과 개성있고 기념이 될만한 표현을 보여주고 있다.

- 12 몽키스(12 Monkeys, Terry Gilliam) : 붉은 색조의 캐릭터 크레딧이 매우 독특하며 영화가 시작되면서 이루어지는 오프닝 크레딧의 모양도 지금까지 없던 새로운 양식으로 화면 아래에 수평(pan title)으로 보여진다.

- 배트맨 포에버(Bat Man Forever, Joel Schumacher) : 지금까지의 배트맨 시리즈와는 약간 다른 크레딧을 보여준다. 3차원 입체로의 표현과 함께 배트맨 캐릭터로 글자(Bat Man)을 생략하고 화려한 배경 드랍 음영(drop shadow)를 보여준다.

- M 버터플라이(M Butterfly, David Cronenberg) : 일본을 주제로한 컴퓨터 그래픽이 매우 다양하고 독특하게 보여진다. 아름답고 개성있는 작품이다.

- 최종분석(Final Analysis, Phil Joanou) : 등대의 불빛이 회전하면서 영화의 내용을 여러 각도로 제시하는 개성있는 기법을 보여주고 있다.

- 리포제스트(Repossessed, Bob Logan) : '총알탄 사나이'로 유명한 레슬리 닐슨(Leslie Nielsen)이 주연한 일종의 유머러스 패러디 영화로 내용에 걸맞게 각 각의 텍스트가 캐릭터로 이루어진 크레딧을 보여준다.

- 디지털맨(Digital Man, Philip Roth) : 컴퓨터 그래픽 기법에 총망라된 크레딧이다. 2차원에서 부터 3차원 렌더링에 의한 애니메이션을 오프닝 크레딧에서 볼 수 있다. (그림 9, 10, 11)

3. 3 한국 영화의 크레딧 현황

90년대 한국 영화의 크레딧에 나타난 일반적인 특징은 다양함의 추구를 보여주고 있지만 60, 70년대 한국 영화가 무척 인기를 끌 때 보여지던 솔직하고 대담한 모습, 그러기 때문에 오히려 영화를 이해할 수 있도록 크게 호소하는 분위기와는 매우 다른 느낌이다. 즉 미국의 영화들에서 보여지는 다양함이 지속적인 크레딧의 발전과 맥락을 같이 하고 있다면 우리 영화는 우리 영화만의 독특한 크레딧의 맥락을 달리하고 있다는 느낌이다.

그 이유로는 90년대 초반에 만들어진 '수잔 브링크의 아리랑(장길수 감독)'에서 보여지는 신선하면서도 다양한 크레딧의 분위기가 90년대 후반에 가면 거의 비슷한 모습을 여러 영화에서 보여주고 있는 까닭이다. 즉 다양함의 추구는 엿보이지만 흡사 한 사람이 여러 영화를 제작 한 듯한 느낌을 갖게 받는다.

- 화염경(장선우) : 판본에서 따온 글자체와 더불어 아래쓰기로 이루어진 크레딧이 불교 경전 및 전통적인 모습을 다양하게 보여주고 있다. 아울러 불로 이루어진 배경 오프닝 역시 독특하다.

- 피아노맨(유상옥) : 개성있고 다양한 요소들로 이루어져 있다. 처음에 제목이 투명한 상태로 화면에 팍차서 좌우로 지나가고 다시 검정 바탕에 확대되는 데 여기에 에칭(etching)유리 기법을 볼 수 있다. 엔드 크레딧으로 처리한 인물 자막은 검정 바탕 여러 곳에서 다양한 크기로 명멸 효과(flickering)로 표현했다.

- 태백산맥(임권택) : 설명자막으로 시작되면서 영화의 무게를 느끼게한다. 한자를 곁들인 붉은색의 제목이 무리지어 허공을 맴도는 새떼의 모습을 배경으로 오프닝을 이룬다. 새떼의 움직이는 모습은 여러 가지를 상징적으로 나타내고 있다.

- 무궁화꽃이 피었습니다(정진우) : 박정희 대통령의 유비무환 휘호가 도입부를 만들고 컴퓨터로 제작된 핵폭발 버섯구름이 보여지며 붉은 색의 제목이 나타난 뒤 검정 바탕에 크게 휘갈겨 쓴 인물자막 등을 다양하게 표현했다.

- 꽃잎(장선우) : 광주민주항쟁의 모습이 실제 화면으로 보여지며 화면 위에 흰글씨로 인물자막이 먼저 보인다. 연막 소독차가 나오면서 화면이 연막의 흰색으로 뒤덮인 다음 흰색 바탕에 검정의 제목이 화면 좌측에 크게 보이고 나서 검정 연막이 덮고 지나간 뒤 붉은 글씨로 변한다.

- 301, 302(박철수) : 검정 바탕에 캐릭터 처럼 이루어진 제목이 보이면서 오프닝 크레딧이 진행된다. 어딘가 '이안(Ang Lee)' 감독의 '음식남녀'를 연상케

하지만 그런대로 개성있는 모습을 보여주고 있다.

- 그대 안의 블루(이현승) : 평범해 보이면서도 다듬어진 분위기를 보여주고 있다. 색상을 살리면서 나타나는 인물 자막 중간 중간 쇼윈도우의 모습이 보이고 제목이 순서대로 나타나는 정리된 방식을 보여준다. (그림 12, 13, 14)

이외에 다듬어진 글자로 제목을 표현한 영화들이 있다.

'커피카피코피(김유민)', '해적(박성배)', '나에게 오라(김영빈)', '본투킬(장현수)', '리허설(강정수)', '런어웨이(김성수)', '짧은남자(배창호)', '개 같은 날의 오후(이민용)' 등이 그것이다.

캐릭터로 이루어진 제목을 보여주는 작품들이 있다.

'코르셋(정병각)'에서는 캐릭터 애니메이션과 함께 색상이 있는 인물자막을 통하여 다양한 크레딧을 나타냈고 '채널 식스나인(이정국)'에서는 TV화면에 색다른 모습을 보여주고 있다. '우리들의 일그러진 영웅(박종원)', '301. 302' '꼬리치는 남자(허동우)' 등에서 캐릭터를 볼 수 있다.

대부분의 국내 영화에서 다양함을 위한 고심을 엿볼 수 있었지만 거의 비슷하게 이루어진 느낌은 끝내 지울 수가 없었다. 검정 바탕에 이루어지는 제목과 오프닝 밑 부분에 보이는 흰색의 인물 자막 등이 그것이다.

또하나는 액션 영화라는 국내적 표현의 한계 때문에 상대적으로 미국 등지의 활발한 분위기를 살리기가 어려울 것으로 판단되지만 반면에 일상 생활을 주제로한 국외영화에서 보여주는 다양하면서도 정리된 시도는 참고가 될만하다.

특히 '씨클로', '레옹', '블루', '연인' 등 프랑스 영화의 단순한 표현 방법이 오히려 영화의 완성도에 무게를 실어주는 기법 등을 유심히 살펴볼 필요가 있다. (그림 15, 16, 17)

4. 결론

굳이 영상시대의 도래 등을 거창하게 거론하지 않더라도 비디오 대여점, 비디오방으로 대표될 정도로 비디오 문화는 우리 일상의 한부분으로 자리잡았다. 영상에서 이루어진 광고, 제품이 유행하고 있고 마치 영상 속에서나 어울릴 듯한 패션을 주위에서 쉽게 볼 수 있다.

자막은 무성영화시대에 이해를 돕는 요소로 시작되어 유성영화 시기에는 잠시 위축되다가 문예영화가 대접받던 60, 70년대에는 이른바 '007'씨리즈라는 오락 영화에서만 개성있고 매우 다양한 모습을 보

여주었다. 80년대에 다양성의 단서를 보인 크레딧은 90년대에 들어 다양함 그 자체를 보여주며 영화의 성공을 결정짓는 캐릭터로 자리잡고 있다. 심지어 영화의 내용과는 별개였던 제작사 로고(production title)까지 영화의 내용과 연결되는 기법까지 등장한 것이다.

일찌기 미국 등지에서는 시각 디자이너들이 크레딧 작업에 참여하여 90년대 다양함의 원동력이 되었다는 점은 널리 알려진 이야기이다. 영상 작업을 위해서는 영화에 대한 이해가 필수적이며 영화에 대한 이해가 이루어진 지점에서 크레딧 디자인이 비롯되는 것이다. 다양한 크레딧을 통한 영화의 이해는 크레딧 디자인 개념 정립에 도움이 될 것으로 여겨진다. 아울러 영화의 성격에 따라 여러 방법으로 이루어진 국외의 크레딧을 통하여 아직은 단순하지만 방법의 다양함을 모색하고 있는 국내 영화의 크레딧을 살펴볼 수 있었다.

어느 한 사람의 제작이 아닌 전문적인 크레딧 타이틀 디자이너의 출현을 기대해보며 사족(蛇足)으로 영화 아카데미 졸업생들이 만든 '이상한 영화'와 KBS TV 사극 '용의 눈물'의 크레딧에서 우리도 개성있고 신선하며 다양한 크레딧 디자인 제작이 가능하다는 사실을 발견했음을 덧붙인다. (그림 18)

후주

- 1) 팍대웅 외저, 디자인 공예 대사전, 미술공론사, 290-291, (1990)
- 2) '영상 모드 속의 문학적 상상력', 김성곤, 동서문학 1994년 가을호, 342-353, 동서문화사, 1994

참고문헌

1. The Medium is the Massage, Marshall McLuhan, Quentin Fiore, 김진홍 역, 열화당, 1995
2. 영상기호학, Guy Gauthier, 유지나, 김혜련 역, 민음사, 1996
3. 미디어 영상학, 오카다 스스무, 강상욱 역, 이진, 1995
4. Ways of Seeing, John Berger, 강명구 역, 나남출판, 1995
5. Anatomy of Film, Bernard F. Dick, 김시무 역, 시각과 언어, 1994
6. Film Art: An Introduction, David Bordwell, Kristin Thompson, 주진숙, 이용관 역, 이론과 실천, 1993

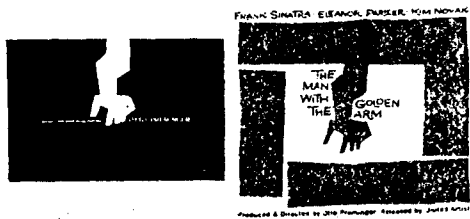
7. 디자인 공예 대사전, 박대웅 외저, 미술공론사, 1990

8. 영화용어해설집, 이승구, 이용관 편, 영화진흥공사, 1995

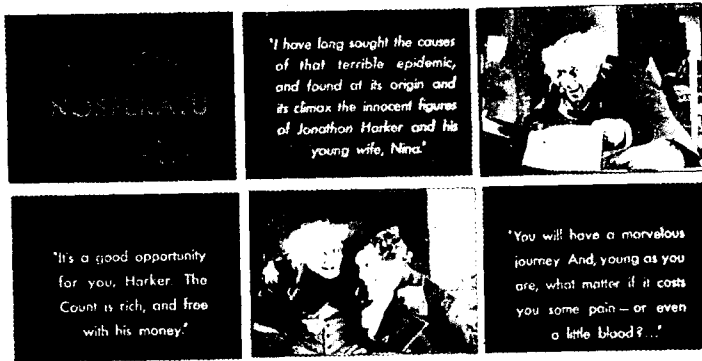
9. Film Design, Peter Von Arx, 김종덕 역, 안그라픽스, 1993

10. 동서문학 가을호, 동서문화사, 1994

그림



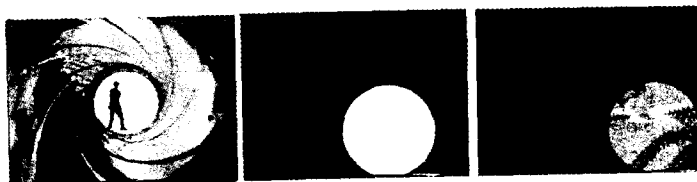
(그림 1) Saul Bass의 크레딧 작품



(그림 2) Nosferatu의 크레딧과 설명 자막



(그림 3) Wild Bunch의 크레딧



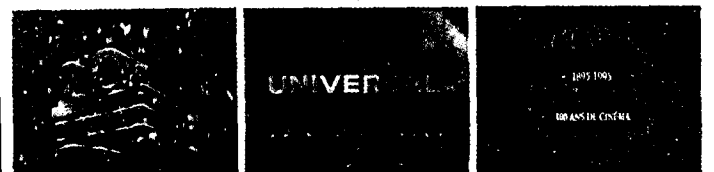
(그림 7) 캐릭터 크레딧



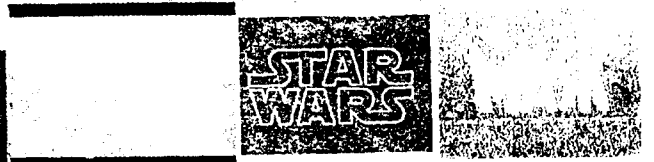
(그림 4) 007 영화의 다양한 크레딧



(그림 5) 남과 여의 크레딧



(그림 6) 제작사 크레딧의 다양한 모습





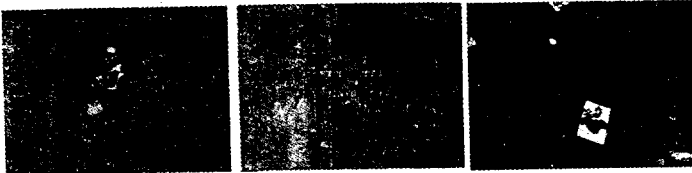
(그림 8) 엔드 트레딧



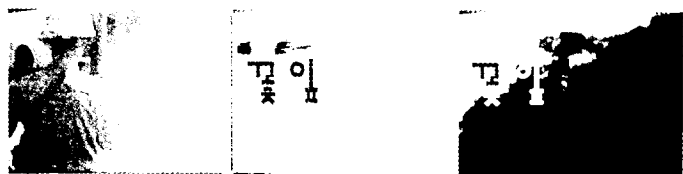
(그림 15, 16, 17) 다듬어진 글자 및 캐릭터로 이루어진 한국 영화 크레딧과 프랑스 영화의 단순한 크레딧



(그림 18) 이상한 영화와 용의 눈물 크레딧



(그림 9, 10, 11) 특징적인 영화들의 크레딧



(그림 12, 13, 14) 한국 영화의 크레딧