석 사 학 위 논 문

중국 영화의 세대별 오프닝 타이틀에 대한 연구

2015년

한성대학교 대학원
미 디 어 디 자 인 학 과
영상커뮤니케이션디자인전공
이 리 쉔

석 사 학 위 논 문
지도교수 조태병

중국 영화의 세대별 오프닝 타이틀에 대한 연구

Study of the Change of Chinese Movie Opening Titles in Different Eras

2015년 06월 일

한성대학교 대학원
미 디 어 디 자 인 학 과
영상커뮤니케이션디자인전공
이 리 쉔

석 사 학 위 논 문
지도교수 조태병

중국 영화의 세대별 오프닝 타이틀에 대한 연구

Study of the Change of Chinese Movie Opening Titles in Different Eras

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2015년 06월 일

한성대학교 대학원
미 디 어 디 자 인 학 과
영상커뮤니케이션디자인전공
이 리 쉔

이리쉔의 미술학 석사학위논문을 인준함

2015년 06월 일

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____인

심 사 위 원 _____인

국 문 초 록

중국 영화의 세대별 오프닝 타이틀에 대한 연구

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
영상커뮤니케이션전공
이 리 쉔

본 연구는 중국 영화 오프닝 타이틀의 세대별 비교 분석을 통해 앞으로 중국 영화 오프닝 타이틀의 발전 방향에 대해 생각해 보고자 한다. 문화대혁명 세대 이전의 영화 오프닝 타이틀은 타이포그래피를 중심으로 배경화면이 정지된 방식의 몇 장의 쇼트로 구성되어 제작되었다. 그러나 컬러 영화가 도입되면서 영화 오프닝 타이틀은 효율적인 정보 전달을 위해 움직이는 타이포그래피와 이미지로 제작되기 시작한다. 문화대혁명 세대 이후 중국 영화는 전성기를 맞이하였고 영화 오프닝 타이틀은 더욱 다양해졌다. 카메라를 자유롭게 움직이면서 불규칙적인 이미지를 암시적으로 보여주는 오프닝 타이틀이 등장하여 관객의 시선을 사로잡았고 화면 내에 다른 이미지를 충돌 시키는 몽타주 기법을 통해 관객의 호기심을 유발하며 이미지 중심의 오프닝 타이틀이 점점 두각을 나타냈다. 컴퓨터 기술의 발전으로 중국 영화도 급속도로 발전하고 있지만 영화 오프닝 타이틀의 발전은 더딘 양상을 보여주고 있다. 앞으로 중국 영화 오프닝 타이틀의 중요성을 인식하고 지속적인 투자와 노력이 뒷받침 된다면 영화의 질적 성장을 기대 할 수 있을 것이다.

【주요어】 영화 오프닝 타이틀, 오프닝 타이틀 시각적 구성, 오프닝 타이틀의 종류, 중국 영화 세대별 분류, 중국 영화 오프닝 타이틀

목 차

I. 서 론 ····· 1

1.1 연구의 배경 ····· 1
1.2 연구의 목적 ····· 2
1.3 연구의 방법 ····· 2

II. 중국 영화의 역사와 세대별 분류 ····· 3

2.1 중국 영화의 역사 ····· 3
2.2 중국 영화의 세대별 분류 ····· 8

III. 영화 오프닝 타이틀의 이론적 고찰 ····· 9

3.1 영화 오프닝 타이틀의 이론적 정의 ····· 9
3.2 영화 오프닝 타이틀의 역사 ····· 9
3.3 영화 오프닝 타이틀의 구성요소 ····· 11

IV. 영화 오프닝 타이틀의 시각적 구성과 유형 ····· 12

4.1 영화 오프닝 타이틀의 시각적 구성 ····· 12
4.1.1 공간적 구성 ····· 12
4.1.2 시간적 구성 ····· 13
4.1.3 화면구성 ····· 14
4.2 영화 오프닝 타이틀의 유형 ····· 15

V. 중국 영화 오프닝 타이틀의 세대별 분류 몇 시각적 구성 분석 · 17

VI. 결　론 ····· 28

참고문헌 ····· 29

ABSTRACT ····· 30

표 목 차

<표 1> ‘어부의 노래’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 17
<표 2> ‘다리 세대별’ 분류와 시각적 구성 분석 ····· 18
<표 3> ‘임씨네 가게’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 19
<표 4> ‘홍등기’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 20
<표 5> ‘오래된 우물’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 21
<표 6> ‘화혼’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 22
<표 7> ‘말 도독’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 23
<표 8> ‘혹포사건’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 24
<표 9> ‘크레이지’ 스톤세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 25
<표 10> ‘난징,난징’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 26
<표 11> ‘화피 2’ 세대별 분류와 시각적 구성 분석 ····· 27

그 림 목 차

<그림 1> “어부의 노래” ····· 17
<그림 2> “다리” ····· 18
<그림 3> “임씨네 가게” ····· 19
<그림 4> “홍등기” ····· 20
<그림 5> “오래된 우물” ····· 21
<그림 6> “화혼” ····· 22
<그림 7> “말 도독” ····· 23
<그림 8> “혹포사건” ····· 24
<그림 9> “크레이지 스톤” ····· 25
<그림 10> “난징, 난징” ····· 26
<그림 11> “화피 2” ····· 27

I. 서 론

1.1 연구의 배경

현재 중국 영화산업은 최고의 전성기라 해도 무방할 만큼 그 양이나 질적인 면에서 포화상태에 이르고 있다. 영화시장의 경쟁이 치열하고 또 그만큼 뛰어난 작품들이 많이 제작되어지고 있다는 의미일 것이다. 영화는 그 영화 자체가 가진 예술적 인 속성을 떠나서 흥행과 실패라는 상업적 시장원리에 이끌려 갈 수 밖에 없다. 아무리 좋은 영화를 만들고 작품성이 뛰어나도 관객이 보아주지 않으면 흙속의 진주처럼 묻혀버리는 것이 현재 중국 영화시장의 현실이다. 상영되는 영화 예고편을 주의 깊게 본 사람이라면 누구나 예고편이 과거와는 많이 달라졌다는 것을 느낄 수 있다. 예고편은 영화의 연장선상에서 영화가 가진 분위기나 주제, 배우 등을 보는 이에게 전달하기 위한 도구로서 그 중요성이 점점 부각되고 있다. 영화 오프닝 타이틀도 마찬가지이다. 단순히 관객들에게 영화와 배우에 대한 정보를 열거하는 데만 급급했던 영화 오프닝은 이제 감독이 자신의 가치관이나 스타일, 그리고 감독의 고유한 개성을 보여 줄 수 있는 또 하나의 중요한 예술 장르가 되었다. 영화 제작자는 영상기법, 텍스트, 사운드와 같은 다양한 수단을 통해서 스크린에 전달하고자 하는 스토리를 전개해 나간다. 영상기법을 이용한 스토리 전개는 장면의 연결, 전환과 같은 다양한 편집 기법 등을 통해서 작가의 상상력의 지평을 넓힐 수 있는 장치가 되었고 텍스트나 사운드 등을 이용한 스토리 전개는 영상과 같은 다른 매체와 융합하여 이야기의 서술에 주로 사용되고 있다. 앞에서 언급한 텍스트 부분은, 부가적인 상황설명을 위한 자막의 형태로 무성영화 세대부터 영화의 이야기 전달 수단으로 사용되었다. 자막의 형태가 영화에서 차지하는 의미와 역할이 확대되면서 영화의 오프닝을 장식하는 오프닝 타이틀로 그 형태가 변화되었으며 영화 제작의 시기와 장르별로 다양한 형태를 보여주기 시작하였다. 영화는 일반적으로 시각적인 측면에서 분석되어진다. 시각적으로는 색과 조명, 빛의 변화와 움직임, 텍스트 등 즉각적인 자극과 반응을 일으켜 영화에 대한 직접적인 해석을 이끌어 낸다. 현재 영상 커뮤니케이션 매체로서 여가

생활의 한 부분으로 영화가 정착되고 있고 영화를 찾는 관객 수가 늘어나면서 영화에 대한 관심이 갈수록 높아지고 있음을 알 수 있다. 관객의 시선을 사로잡고 영화의 전반적인 무드와 톤을 전달하기 때문에 그 의미는 매우 중요하다.

1.2 연구의 목적

컴퓨터 기술의 발전에 따라 세게 영화는 변화를 거듭하고 있다. 동시에 영화 오프닝 타이틀 디자인도 변화를 동반하고 있다. 영화 오프닝 타이틀은 컴퓨터 기술, 예술과 문화가 결함된 새로운 예술이다. 따라서 중국 영화 오프닝 타이틀을 세대별로 선정하여 비교 분석하고 중국 영화 오프닝 타이틀의 발전을 위해 필요한 부분이 무엇인지를 연구하고자 한다.

1.3 연구의 방법

본 연구는 중국 영화사를 바탕으로 문화대혁명 세대 이전, 문화대혁명 세대, 문화대혁명 세대 이후, 현 세대로 구분하고 세대별 대표적인 영화를 임의 선정하여 사례 위주로 분석한다. 해당 세대의 사회적, 문화적 현상의 영향으로 오프닝 타이틀의 변화해온 과정을 이해하고 효과적인 조형요소의 움직임과 커뮤니케이션을 위한 방법을 위해 시각적 구성 내용과 오프닝 타이틀의 유형을 4가지로 분류하여 연구하게 된다. 이를 토대로 오프닝 타이틀의 발전 방향을 모색하고 세대 변화에 따른 특성을 고려하여 효과적인 제작과 발전 가능성에 접근 하고자 한다.

II. 중국 영화의 역사와 세대별 분류

2.1 중국 영화의 역사

1895년 프랑스의 뤼미에르(Lumière) 형제에 의해 탄생한 영화는 그 이듬해인 1896년 8월, 상하이(上海)의 여우이춘(又一村)에서 '서양 그림자극(西洋影戲)'이란 이름으로 중국에 처음 소개되었다.[1]그 이후에 방송활동이 확대되어 각 대, 중 도시에서 프랑스 영화를 상영 했다. 1899년부터 영화는 점점이 상영 규모를 확장 했다.

제1세대(1905~1931) 1905년 베이징 펑타이(豐泰)사진관에서 경극 배우 탄신페이(譚鑫培)를 주연으로 내세워 그의 연기 장면을 찍어 만든 “정군산(定軍山)”이 중국 최초의 영화이다. 이후 상하이, 광둥(廣東), 홍콩 등지를 중심으로 영화가 제작되었으나 경극이나 간단한 풍경을 영상으로 찍는 정도에 그쳤으며, 1913년 중국 영화의 개척자로 일컬어지는 장스촨(張石川)과 정정치우(鄭正秋)가 공동 제작한 “철없는 부부(難夫難妻)”를 기점으로 영화에 드라마적 요소가 가미되기 시작했다. 1922년에는 장스촨, 정정치우, 저우젠윈(周劍雲) 세 사람이 영화사 '밍싱(明星)'을 설립했다. 그들은 배우 양성 학교를 설립하는 한편, 밍싱에서 제작한 “고아 구조기(孤兒救祖記)”(1923)의 흥행에 성공을 거두며 영화사 설립의 붐을 일으켰다. 1922년에서 1926년 사이에 175개의 영화사가 문을 연 것으로 알려져 있다. 1925년에는 톈이(天一), 1930년에는 롄화(聯華) 등의 주요 영화사가 설립되면서 중국 영화는 새로운 전성기를 열어간다. 이 시기 최대의 히트작은 단연 무협연작시리즈 “불타는 홍련사(火燒紅蓮寺)”(1928)로 통속영화에 불을 지피며 영화를 대중적 오락으로 거듭나게 했다.[2]

제2세대(1931~1949) 중국의 제2세대 영화는 1931년 청부가오(程步高)와 장스촨이 공동 제작한 중국 최초의 유성영화여가수 “홍무단(歌女紅牧丹)”의 출현을 시초로 꼽을 수 있다. 흥미로운 사실은 유성영화의 등장이 처음에는 오히려 중국의 영화산업을 궁지로 몰아넣었다는 점이다. 초기의 유성영화 작품이 흥행에서

1) 李少白. (2006).『中国电影史』. 高等教育出版社 p8.
2) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989

실패를 거듭한 까닭은 당시 진부했던 영화 제작기술에도 문제가 있었지만, 중국 각 지방의 수많은 방언 때문에 관객들에게 내용을 제대로 전달할 수 없었기 때문이었다. 그리하여 실질적인 유성영화의 세대는 좀 더 시간을 두고 기다려야 했다. 그럼에도 영화 기술의 발전과 세대 상황의 변화는 1930년대 상하이를 중심으로 중국의 영화산업을 빠르게 변모시켰다. 자생적으로 구축된 영화산업 인프라를 바탕으로 할리우드를 답습한 멜로드라마와 코미디에서 뮤지컬 영화에 이르기까지 다양한 장르의 영화가 제작되어 양적으로나 영상예술의 측면에서도 높은 역량을 과시하며 중국 영화의 황금기를 열었다. 한편, 이 시기에는 오락적인 상업영화 외에도 당시의 현실을 반영한 사회성 짙은 영화들이 많이 제작되었다. 의식 있는 감독들은 국내 정치적 혼란과 일본의 침략으로 인한 국가의 위기 상황에서 영화를 통해 일반 대중을 각성시키고자 노력하였다. 이 시기를 대표하는 감독으로 청부가오, 선시링(沈西苓), 차이추성(蔡楚生), 스둥산(史东山), 페이무(费穆), 쑨위(孙瑜), 위안무즈(袁牧之), 정쥔리(郑君里), 우융강(吴永刚) 등을 들 수 있다. 이들은 주로 3, 40년대부터 영화를 찍기 시작하여 이후에도 작품 활동을 계속하였다. 차이추성 감독, 왕런메이(王人美) 주연의 “어부의 노래(漁光曲)”(1934)와 위안무즈 감독, 저우쉔(周璇)주연의 “거리의 천사(馬路天使)”(1936)나 롼링위(阮玲玉, 1910~1935) 주연의 “세 명의 신여성(三個摩登女性)”(1933), “신녀(神女)”(1934) 등은 걸출한 배우와 감독의 역량 그리고 작품성에서 큰 반향을 불러일으켰다. 1929년 상하이에서 쑨위 감독에 의해 발탁되어 무성영화 “들꽃(野草閒花)”(1930)에서 당시 최고의 인기를 누리던 여배우 뤈링위와 함께 주연으로 기용되면서 스타의 길을 걷게된다. 이후 중국 영화사에서 항일영화의 고전으로 꼽히는 “대로”(1934)에서 열연하며 자신의 입지를 굳혔다. 녜얼(聶耳)이 작곡한 영화 주제가 “위대한 길의 노래(大路歌)”는 민중가요로서 널리 애창되었다. 1937년 중일전쟁이 발발하자 영화산업은 급격히 위축되었다. 영화사들은 문을 닫거나 아니면 임시 수도였던 충칭(重慶) 등지로 거처를 옮겼다. 충칭 세대의 영화는 선시링의 “중국의 아들 딸”(1939), 스둥산의 “우리의 땅을 지키자(保衛我們的土地)”(1936), 잉윈웨이(應雲衛)의 “800인의 용사(八百壯士)”(1938)와 같이 애국심을 고취하는 데 초점이 맞춰질 수밖에 없었다. 마침내 일본의 항복으로 제2차 세계대전이 끝나자 뿔뿔이 흩어졌던 영화인들은 상하이로 속속 모여들었다. 이어

국공내전으로 치닫는 과정에서도 스둥산의 “구름과 달 아래 팔천리(八千里路雲和月)”(1947), 차이추성의 “봄날 강물은 동쪽으로 흐르고(一江春水向東流)”(1947) 등 일제 침략기의 민족적 비극과 사회문제를 다룬 작품이 출현하였다.[3)]

제3세대(1949~1966) 1949년 중화인민공화국의 수립과 함께 영화산업은 국유화되어 국가정책의 선전을 우선적으로 표방하게 되었다. 즉, 사회주의 리얼리즘을 선전하는 미디어로서의 역할에 충직하게 봉사하는 것이 첫 번째 임무였다. 신중국 수립 이후 한동안 많은 다큐멘터리 영화와 극영화들이 만들어졌다. 예를 들면 링즈펑(凌子風)의 “중국의 딸들(中華女兒)”(1949), 왕빈(王濱)의 “다리(橋)”(1950), 청인(成蔭)의 “강철 전사(鋼鐵戰士)”(1950)를 시작으로 사멍(沙蒙)과 린빈(林杉)의 “상감령(上甘嶺)”(1956)과 류페이란(刘沛然)의 “임해설원(林海雪原)”(1960) 등 중국공산당의 혁명적 위업을 칭송하는 제재들이 대부분이었다. 이처럼 제3세대 영화의 특징은 사회체제의 우월성을 선전하는 혁명영화가 주류를 이루었고, 미학적으로는 사회주의 리얼리즘을 준수하면서 민족적 특징을 부각시키는 영상을 추종하였다. 그런 가운데도 수이화(水華)의 “백모녀(白毛女)”(1950), “임씨네 가게”(1959), 추이웨이(崔嵬)의 “청춘의 노래(青春之歌)”(1959)와 “소년병 장가(小兵张嘎)”(1963), 셰톄리(谢铁骊)의 “이른 봄(早春二月)”(1963), 셰진(謝晉)의 “여자농구팀 5번(女篮五号)”(1957) 등은 사회주의 리얼리즘의 수작으로 꼽힌다.[4)]

문화대혁명 시기의 영화(1966~1976) 문화대혁명 시기는 모든 것이 정치적 판단에 따라 규정되는 시기였다고 할 수 있다. 영화도 예외가 아니었다. 따라서 일반적으로 중국 영화사에서는 이 시기를 구체적으로 언급하지 않는 경우가 많다. 그러나 쑨위 감독의 “무훈전(武訓傳)”을 둘러싼 비판으로 촉발된 사상논쟁이 문화대혁명의 시발점이 되었던 사실과 비록 이 시기에 제작된 영화가 정치적 선전에 치우쳐 영화의 예술적 자율성이 말살되긴 했지만, 영화를 선전 매체로 적극적으로 활용했다는 점에서 볼 때 이 시기의 영화가 지니는 역사적 의미를 되돌아 볼 필요가 있다고 하겠다.문화대혁명 시기의 영화는 세대적 상황이 증명하듯이 극히 제한적으로 제작되었다. 1968년 만들어진 다큐멘터리 형식의 “위대한 성명(偉大

3) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989
4) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989

的聲明)"을 제외하고 1970년까지 제작된 극영화는 거의 찾아보기 어렵다. 1970년, 전직 영화배우 출신의 장칭(江青)이 혁명모범극인 이른바 '양판희(樣板戲)'를 영화로 제작하도록 지시함에 따라 셰테리의 "지략으로 위호산을 취하다(智取威虎山)"가제작된 것을 시발로 청인의 "홍등기(紅燈記)", 셰진 등이 공동연출한 "해항(海港)"(1974)이 차례로 제작되었다. 그러나 혁명모범극 영화는 진정한 의미의 영화에 포함시키기에는 형편없는 졸작에 불과한 것들이었다. 문화대혁명의 열기가 다소 진정되어 가는 후반기로 접어들면 영화에 대한 정치적 간섭도 다소 줄어들어, 1973년 이후 문화대혁명 끝나는 3년간은 량팅둬(梁廷鐸), 셰진의 "새싹(春苗)"(1975), 리원화(李文化)의 "결렬(決裂)"(1976) 등 79편의 극영화가 제작될 정도로 본래 모습을 점차 회복하게 된다.[5)]

제4세대(1976~1982) 제4세대의 주역은 주로 60년대 베이징영화학교(北京電影學院)를 졸업한 학생들이다. 그러나 그들은 정작 본격적인 영화 작업을 착수하기도 전에 문화대혁명이라는 풍파를 만나 좌절하고 만다. 그리고 오랜 시간을 기다려 문화대혁명의 종결과 함께 마침내 자신들의 영화를 찍을 기회를 맞이하게 된다. 이들은 어떻게 보면 중국 영화사에서 본격적으로 체계적인 영화수업을 받아 배출된 전문인력에 속한다. 그들이 학습한 영화이론과 방법론은 당시 소련과 동구의 영향을 받아 사실주의적 색채가 짙다. 따라서 그들의 영화는 스토리의 구성과 영상에 있어 사실주의 기법에 따른 논리적이며 안정된 연출력을 보여주고 있다. 대표적인 감독으로는 "바산에 내리는 밤 비(巴山夜雨狹)"(1981)와 "성남의 옛이야기"(1982)의 우이궁(吴贻弓), "오래된 우물(老井)"(1987)과 "변검(變臉)"(1996)의 우톈밍(吴天明), "샹시 소녀, 샤오샤오(湘女蕭蕭)"(1986), "향혼녀(香魂女)"(1992)의 셰페이(谢飞), "뜻대로(如意)"(1982)의 황젠중(黄健中), "화혼(畵魂)"(1993)의 황수친(黄蜀芹) 등이 있다. 제4세대 감독은 비록 세대적 제약으로 인해 작품 활동에 어려움을 겪은 불운한 감독들이지만, 문화대혁명 이후 탄탄한 영화 지식을 바탕으로 문화대혁명 기간의 예술적 공백을 메우고 제5세대의 영상예술을 이끌어 내는 중개 역할을 수행하고 있다는 점에서 그 의미를 높게 평가할 수 있겠다.[6)]

제5세대(1982 이후) 문화대혁명 시기 정상적인 학교 운영을 할 수 없었던 베이

5) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989
6) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989

징영화학교는 1978년 신입생을 받아들여 1982년 첫 졸업생을 배출했다. 이들이 바로 제 5세대라 불리며 중국 영화의 르네상스를 주도한 인물들이다. “황토지(黃土地)”(1984), “대열병(大列兵)”(1986)의 천카이거(陳凱歌) 감독, “흑포사건(黑砲事件)”(1985)의 황젠신(黃建新) 감독, “붉은 수수밭(紅高粱)”(1987)의 장이머우(張藝謀) 감독, “말 도둑(盜馬賊)”(1984)의 톈좡좡(田壯壯) 감독이 대표적이다. 이들 영화의 특징은 이데올로기에서 벗어나 중국의 역사와 민중의 삶에 대한 성찰을 보여주려 노력하였다는 점이다. 제5세대 감독들은 기존의 영화와 다른 영상을 선보이며 세계 영화계를 깜짝 놀라게 했다. 단순한 줄거리에 의존하는 방식을 벗어나 화면과 색채를 통해 영상 언어의 탁월한 묘미를 화면에 진지하게 담아냈고, 중국의 향토적 서정과 민족적 정취를 예술적인 기교로 전달함으로써 중국 영화의 신기원을 이루었다. 제5세대 감독의 영화는 천카이거의 “패왕별희(覇王別姬)”(1993)가 칸영화제 황금종려상을, 톈좡좡 감독의 “푸른 연(藍風箏)”(1993)이 도쿄영화제 그랑프리를, 장이머우 감독의 “인생(活着)”(1994)이 칸영화제 심사위원 특별상을 받는 등 세계 유수의 영화제를 통해 위상을 드높였다.[7)]

제6세대(1990년 이후) 5세대를 이어 톈안먼 사태를 겪은 90년대 중반의 신흥 감독들은 이전 세대의 감독들과 전혀 다른 뚜렷한 개성을 나타내며 등장했다. 대개 1960년 이후 출생한 이들은 기존 질서에 저항하는 반역을 기치로 '지하영화' 또는 '6세대'라 명명되며 주로 도시를 중심으로 일어나는 사회적 변화에 주목하여 새로운 영상미학을 창조하는 데 주력한다. 장위엔, 지아장커, 러우예, 왕샤오솨이, 왕취안안, 왕차오 등으로 대표되는 6세대 영화는 지나친 실험성과 예술성에 치우친다는 비판을 받기도 한다. 이러한 작품 경향 때문에 중국내에서는 영화작업에 어려움을 겪는 경우가 많아 이들은 주로 외국 자본으로 영화를 만들며 자신들의 창작 활동을 지속하는 한편, 영상을 통한 확고한 메시지 전달을 위해 노력하고 있다. 따라서 그들의 영화는 상업적 영화와는 일정한 거리가 있어, 주류 영화에 편입하지 못하는 한계를 지녔다. 그럼에도 그들의 영화는 세계적으로 꾸준하게 주목을 받고 있으며, 그중에서도 지아장커는 베니스영화제에서 “스틸라이프(三峽好人)”(2007)로 황금사자상을 받는 등 독특한 영상 화법으로 관심을 끌고 있다.[8)]

현 세대(2000년대 이후) 2000년대에 들어서면 영화 제작환경과 배급체계에 많

7) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989
8) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989

은 변화가 생김에 따라 다양한 형태의 새로운 영화들이 신예 감독들에 의해 만들어진다. 일명 '신생대(新生代)'라 불리는 이들은 6세대와도 궤를 달리하며 디지털 세대에서 자라난 자신들의 영상 미학을 영화 속에 과감하게 수용하고 있다. 비록 특정한 구분법에 의해 명명된 바는 아니지만, 대개 1970년대 이후 출생한 이들은 영화의 상업성과 관객의 요구에도 적극적이다. 이러한 경향의 대표적인 인물로 "크레이지 스톤(狂的石頭)"(2006)의 닝하오(寧浩), "사라진 총(尋槍)"(2001), "난징, 난징(南京! 南京!)"(2009)의 루촨(陸川), "화피2"(2012)의 우얼샨(乌尔善)을 들 수 있다. 그러나 현재의 중국 영화는 확실히 어느 특정한 양식이 흐름을 좌우하는 양상에서 벗어나 다양한 관점을 가지고 자유로운 형식을 추구하는 감독들이 상호 경쟁적 구도를 형성하며 영화계의 판도를 이어가고 있다.[9)]

2.2 중국 영화 세대별 분류

중국영화는 1905년 첫 출발을 시작하여 중국 현대사의 변화를 따라 현대에 일어난 각종 역사적 사건들에 밀접한 영향을 받으며 발전해온다. 중국 영화는 뚜렷한 세대적 특징을 보이고 있다. 따라서 중국 영화사는 감독들의 출생과 출신을 중심으로 하는 세대별 분류가 일반화되어 있다. 중국 영화 오프닝 타이틀의 세대별의 변화를 찾기 위해 중국 영화의 세대별 구분을 바탕으로 중국 영화를 문화대혁명 이전의 세대, 문화대혁명 세대, 문화대혁명 이후의 세대, 현 세대 이렇게 네 세대로 나누었다. 문화대혁명 이전의 세대는 중국 영화의 제1세대(1905-1931), 제2세대(1931-1949), 제3세대1949-1966)를 구성하고 문화대혁명 세대는 중국 영화의 문화대혁명 시기 영화를 구성하고 문화대혁명 이후의 세대는 중국 영화의 제4 세대(1976-1982),제5세대(1982-1990), 제6세대(1990-2000)를 구성하여 신세대는 2000년 이후의 중국 영화를 구성한다.

9) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1525161&cid=42989&categoryId=42989

III. 영화 오프닝 타이틀의 이론적 고찰

3.1 영화의 오프닝 타이틀 이론적 정의

영화 타이틀 디자인은 본 영화를 감상하기에 앞서 영화의 전체적인 내용과 메시지를 함축적으로 관객들에게 전달함과 동시에 영화에 대한 흥미와 긴장감을 유도하는 기능으로 영상과 배경음악 그리고 타이포그래피의 조화로 이루어진다. 영화 타이틀은 시간적 흐름에 따라 오프닝 타이틀(Opening Title), 엔딩 타이틀(Ending Title), 타이틀 백(Title Back)으로 나뉜다. 오프닝 타이틀(Opening Title)은 본 영화가 시작하기 바로 직전에 보이지는 타이틀로 영화의 줄거리, 인물, 배경 등을 나타내고 앞으로 전개될 영화의 스토리에 대한 기대감을 상승시킴으로써 관객이 영화에 몰입할 수 있도록 유도한다. 엔딩 타이틀(Ending Title)은 영화가 끝나는 것과 동시에 시작되며 주요 스텝진과 등장인물을 제외한 영화 제작에 참여한 모든 인물이 자세히 소개 된다.[10] 요즘은 영화 속 엔지(NG)장면을 삽입하거나 뮤직비디오의 형식을 취하기도 하고, 영화의 결말을 다른 시각에서 연장하는 내용을 삽입하는 등 다양한 각도에서 시도되고 있어 마지막까지 관객의 시선을 집중시켜 감동과 여운을 준다. 타이틀 백(Title Back)은 타이틀의 배경을 말하며 문자 이외의 모든 이미지를 말한다. 타이틀 로고와 크레딧이 가독성 있게 보이도록 제작 되어야 한다. 앞으로 전개될 스토리의 배경이나 스틸 컷을 삽입함으로서 관객에게 본 영화가 전개될 상황과 배경을 암시적으로 보여준다.

3.2 영화 오프닝 타이틀의 역사

무성영화 세대에 대사 자막과 똑같이 손으로 글씨를 쓴 카드의 형태로 출발한 오프닝 타이틀은 영화역사와 더불어 진보해왔다. 1950, 60년대 타이틀 디자이너 솔 바스의 손에서 예술로 비약했던 오프닝 크레딧은, 소극적인 스타일로 후퇴한 1970, 80년대를 거쳐 1990년대 <쎄븐>의 카일 쿠퍼 등 걸출한 작가와 감독들의 협력으로 부흥했다. 그리고 올리비에 쿤첼과 플로랑스 데이가스가 디자인한 스필

10) http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=349853&cid=42617&categoryId=42617

버그 신작 <캐치 미 이프 유 캔>의 오프닝 크레딧이 호평 받으면서 다시 관심을 끌고 있다. 1940년대 경제와 자본의 중심은 유럽에서 미국으로 이동(1,2차 세계대전)하게 되었다. 미국의 기업들은 영역을 확장(맥도날드, 디즈니랜드 개장 등을 확인 할 수 있다.)하였고, 영화의 발전 또한 빠르게 진행 되었다. 하지만 당시의 헐리웃 영화는 환상적이고 화려한 세계를 가지고 있던 반면 형식적이고 관례적인 세계를 가지고 있었다. 따라서 오프닝 타이틀의 발전은 진행되지 않고 있었다. Saul Bass에게는 관례적이고 형식적인 디자인들이 커다란 벽으로 작용하였다. TV의 보급과 스튜디오 체제 폐지는 영화의 질적 차별화를 유도하였으며 솔 바스의 오프닝 타이틀은 영화의 Identity 구축 및 흥행의 성과를 가져오게 된다. 1956년 <황금 팔을 가진 사나이(The Man With Golden Arm)>에서 앙리 마티스의 컷아웃 형태와 유사한 표현방법을 사용한 오프닝 타이틀 최초의 애니메이션 기법을 선보이며 실험성을 보여주었으며, 영화 자체를 표현하는 매개체로 '팔'이라는 소재를 상징화하였다. 1960년대 전에 이 시기의 타이틀 시퀀스는 단지 가독성만을 고려하여 일정하게 정리되어진 타이틀이 화면에서 줄을 지어 올라가는 형상이었다. 읽을 수 있을 정도의 자간으로 빽빽하게 화면을 채우며, 제작에 참여한 이들의 이름이 나열되고 이것은 몇 장의 카드로 형성된 화면에 불과하였다. 1950년대 이전의 타이틀 시퀀스에 대해 헐리웃 디자인스튜디오의 영화담당사장인 웨인 피츠제랄드(Wayne Fizgerald)는 다음과 같이 설명하였다. 30, 40년대의 타이틀 시퀀스는 비교적 간단하였다. 그것들은 거의 책 커버와 같이 취급되었다. 10장정도의 카드로 이루어진 것으로 어느 면에서는 괜찮다고 할 수 있는, 자연 그대로의 소박하고 간단한 것이었다. 이당시 오프닝은 영화의 한 부분을 담당했다기보다는 그저 '부속물'적인 개념의 것이었다. 그 후 헐리웃의 새로운 경향으로 오프닝 씬들을 넣기 시작하였는데, 이는 기존에 해오던 것에서 단지 길이가 좀 더 길어졌다는 것 외에는 그다지 별 차이가 없었다. 15~20개의 카드로 늘어난 오프닝 타이틀 시퀀스가 상영되어지는 그 시간은 관객들에게 매우 따분하고 지겨운 시간이었다. 1950년대 이후 영화의 독립적 제작이 가능해지면서 영화 시장은 점점 경쟁이 치열해졌고, 영화사들은 영화의 시작을 알리고 관객의 시선을 모으기 위해 다양하고 차별적인 '오프닝 타이틀을 제작하게 되었다. 1960년대 이후, 움직임이 표현되는 '오프닝 타이틀'의 등장은 영상매체의 활용도를 높였으며, 비구상적인 형

태 등의 발전 양상을 보여주었다. 또한, 1960년대에 이르러 화면 필름의 크기와 종류가 다양해지면서 '007시리즈'의 타이틀 디자인으로 널리 알려진 모리스 바인더(Moris Binder), 리차드 윌리암스(Richard Williams), 톰 베일리(Tom Bailey) 등 많은 영화에서 타이틀 디자이너를 겸한 그래픽디자이너들이 등장했고, 이때부터 필름 그래픽스로서의 영화 타이틀 시퀀스가 보편화되기 시작했다.

3.3 영화 오프닝 타이틀의 구성

영화 오프닝 타이틀에서 가장 기분적인 구성 요소는 크레딧 타이틀 및 타이틀 백과의 조합으로 구성된다. 이러한 요소들을 크레딧의 존재 여부와 정보 전달, 영화 제목의 편집 시점과 내용과의 연결 몇 관계에서 분석해 볼 수 있다. 크레딧의 내용에 포함시킬 수 있는 것으로는 제작자, 감독, 배우들, 시나리오 작가, 무대감독, 여러 기술 스텝들의 이름이 있고 그 밖에 제작, 촬영, 장소, 제작년도, 녹음 출처, 스폰서 등이 있다. 관객들은 크레딧을 보면서 가장 기본적으로 영화 제작에 관여 했던 사람들과 그들의 역할과 위치를 알 수 있다. 이러한 정보들은 다양하게 형태로 전달 될 수 있는데 서체의 크기, 굵기, 타입, 색상 등이 다양하게 응용될 수 있으며 이름들이 개별적으로 나오거나 집합적으로 정지 또는 롤링의 형태로 나올 수 있다. 영화 제작자들은 영화 내용에 맞게 영화 제목을 특수 제작 할 뿐만 아니라 크레딧의 다양한 서체 활용까지 세심하게 제작하고 있는데 그것은 크레딧이 정보 전달 뿐만 아니라 시각적 효과도 주기 때문이다. 그리고 영화 제목의 편집 시점과 내용과의 연결 관계를 살펴보면 그 시점이나 관계가 영화마다 매우 다양하게 나타나고 있다. 영화에서 영화 제목이 갖는 비중이 커지면서 제목의 시각적 효과를 극대화하기 위한 방법으로 컴퓨터 그래픽 효과를 사용한 영화 제목의 특수 제작이 보편화되고 있다. 이렇게 단순히 영화 제목이 영화 주제를 알리는 정보 전달의 역할을 넘어 시청각적 표현의 한 수단이 되고 있다.[11]

11) 원경아. (1998).『영화 오프닝 타이틀의 형태와 구성 요소의 다양성』(1976-1562). 커뮤니케이션 디자인협회. p4.

IV. 영화 오프닝 타이틀의 시각적 구성과 유형

4.1 영화 오프닝 타이틀의 시각적 구성

영화 오프닝 타이틀의 시각적인 구성은 공간적 구성, 시간적 구성, 화면구성 요소로 나눠지며 이 요소들이 함께 결합되어 영화 오프닝 타이틀을 만든다.

4.1.1공간적 구성

화면의 공간적 구성은 기본적인 장면 구성위에 텍스트가 시각적인 흐름을 유지하는 기준이 된다.[12] 영화 오프닝 제작은 감독 의도에 의해서 수행되는 카메라의 기법과 상황설정에 따라 달라지며 연출된 상황의 전개과정에서 발생되는 효과적인 공간 구성과 편집과정에서 발생되는 시각적인 부분이 연계되어 이루어진다. 이러한 관점에서 본다면 화면에서의 공간은 두 가지로 구분되어 볼 수 있다. 연출자의 상황에 맞게 구성된 공간과 편집자의 의도에 의한 화면의 재구성에 의한 공간이다.

선에 의한 면 분할로 여러 가지 다양한 면이 생긴다. 작품을 구성함에 있어서 선만큼이나 중요한 요소인 면은, 선에 대한 어떤 의미를 부여한다고 할 수 있다. 면은 다소 복잡하고, 산만하기도 하고, 선의 질서를 부여하기도 하고, 공간을 분할하는 구성 요소로서 작용하기도 한다. 또한 리듬감 있고 동적인 선에 정적인 느낌을 가미하면서 공간의 사실감을 표현해 준다고 할 수 있다.[13]

면은 윤곽선을 만들며 안과 밖, 형태를 표현한다. 일반적으로 면은 점의 확대나 군집, 선의 군집이나 길이와 굵기 사이의 비례하여 변화되며, 특히 닫힌 선에 의한 선형 등으로 이루어지기 때문에 일정한 면적과 형을 구성한다. 면은 위치와 경계선을 만든 2차원적 범위를 표현할 수 있고 다시 3차원적 입체를 구성하는 유니트의 역할도 한다.[14]점과 선이 기호로서 여러 가지 커뮤니케이션을 위한 의미

12) 최윤정. (2004).『영상매체에서 사용되는 텍스트 커뮤니케이션 연구』. 한성대학교 대학원 석사학위논문. p25.
13) 상게논문. p25.
14) 조열, 김지현. (1999).『형태지각과 구성 원리』. 청지사. p81.

전달 기능을 갖고 있다면 면은 형태와 명암과 색채를 활용한 종합적인 시각 커뮤니케이션 기능을 갖고 있다. 면은 형상을 구성할 수 있다는 장점 때문에 자유로운 형태의 연출을 통하여 모든 의미 전달이 가능하다. 다시 말하면 점과 선이 모스부호를 통한 언어적 의미 전달이라고 한다면 면은 영상을 통한 시각적인 의미 전달이라고 할 수 있다. 이러한 기능을 지닌 면은 단순한 색상을 지닌 단면적인 기능과 그라데이션을 포함한 불규칙한 형태를 이루는 사진과 같은 면으로 이루어진다. 하나의 사진 이미지는 시각적인 구성요소 보다 하나의 면으로 대변 될 수 있다.[15)]

4.1.2 시간적 구성

인쇄된 글자는 항상 정지되어 있다. 일부 움직이는 뜻하게 보이는 지면은 단지 글자에 운동감을 부여하여 움직이는 것과 같이 보이도록 연상하게 만드는 것뿐이다. 이러한 표현으로는 글자의 특정한 부분을 강조하거나, 글자의 크기를 변화시키고, 글자를 뒤집거나, 아주 작게 또는 아주 크게 확대하여 보이지 않는 글자로 확대하였을 때, 글자의 속성을 분석하기 위해 인간은 생각하고 상상하여 글자의 의미를 유추함으로 글자의 형태가 움직이는 것과 같이 느끼거나, 움직이는 뜻하게 착시 현상을 일으키게 되는 것이다. 인쇄물에서 글자가 움직이는 것은 거짓말일 뿐이다. 글자는 인쇄된 매체 안에서 결코 움직일 수 없다. 인간이 항상 보았던 정렬된 글자가 튀어나오고 흐트러졌다고 글자가 실질적인 움직임을 가지는 것은 아니다. 인쇄 매체에서의 글자는 항상 사각의 범주 안에 갇혀 있다. 글자의 인지 경로는 관습적인 영향이 크다. 이전에 신문에서는 우측에서 좌측으로 이동하는 시각 경로를 사용하였고 현재에 와서 모든 신문이 좌측에서 우측으로 이동하는 시각 인지 경로를 사용하고 있다. 이렇게 시각의 흐름을 바꾸기에는 많은 조사와 검증을 거쳐 바뀌게 된 것이다. 여기에서 말하고자 하는 것은 시각의 흐름에 있어서 관습의 영향이다. 관습적인 시각의 흐름은 왼쪽에서 오른쪽으로 위에서 아래로 시선이 내려오게 된다. 이것이 반드시 지켜져야 하는 규약으로 작용하지는 않으나 대부분의 시각의 흐름은 이렇다고 볼 수 있다. 이것을 이해하고 새로운

15) 최윤정. 전게논문. p25.

규칙을 만들어 낼 때 바람직한 시각의 흐름을 만들어 낼 수 있다. 화면에서 보이지는 텍스트의 움직임은 지면이나 평면에서 보이지는 시점과는 다소 차이가 발생한다. 지면은 인간의 시각을 움직이며 정보를 습득하는 반면에 화면에서 인간의 눈은 고정되어 있고 시각물의 흐름이 움직이게 된다. 또한 지면에서는 수평적이거나 수직적으로 움직임을 갖는 반면 화면에서는 불규칙적인 움직임을 볼 수 있다.[16] 이러한 화면에서 정렬되지 않은 자유분방한 움직임의 결과는 기본적인 조형 요소인 그리드 시스템과 화면 레이아웃에 의해 정렬되고, 그 시각의 흐름에 통일감을 주어야 하는 것은 디자이너의 역할이라고 할 수 있다. 영화는 자막을 통해 다른 운동 방식으로 관객의 이목을 집중 시킨다.

4.1.3 화면구성

영화 장면구성의 목적은 영화의 의미를 효과적으로 표현하여 최대한 명확하게 전달하는데 있다. 영화의 흐름, 상황에 따라 안전하고 균형 잡힌 화면, 아름다운 화면, 역동적인 화면 등으로 다양한 화면의 구성이 요구된다. 개개의 화면 구성이 전체 영화의 주제와 흐름에 잘 조화되도록 최선의 노력을 기울여야 영화가 목적하는 바를 성취할 수 있다. 피사체가 가장 안정감 있고 돋보이는 위치는 화면의 중앙일 것이다. 특히 하나의 피사체만 있는 화면에서는 피사체가 중심 위치를 벗어나 있을 경우 불안한 느낌을 준다. 그러나 사람, 나무, 건물 등 화면을 수직으로 분할할 수 있는 피사체를 포함한 풍경이나 넓은 전경을 잡을 때에는 그 피사체를 중앙이 아닌 좌, 우로 배치해야 흥미로운 구도를 만들어 낼 수 있다. 이런 비대칭 화면 분할은 고대 희랍시대부터 화가들에 의해 사용되었던 황금분할의 법칙을 이용할 수 있다. 회화나 사진과는 달리 비디오의 경우 움직이는 피사체를 시간의 흐름과 공간의 변화로서 기록해낸다. 일반적으로 우리의 눈에 익은 좌에서 우로의 움직임은 평온하고 자연스러우며 우에서 좌로 움직이는 피사체는 거스르는 듯한 느낌을 준다. 수직으로 상승하거나 하강하는 움직임은 강력한 에너지를 갖지만 불안감을 수반한다. 대각선 방향이나 Z축 상의 움직임은 매우 흥미로운 운동감을 줄 수 있다. 주의 할 점은, 피사체의 움직임을 따라가는 상황에서는

16) 최윤정. 전게논문. p35.

카메라가 움직이는 피사체의 흐름에 맞추어야 하고, 적절한 리듬감을 유지야 한다는 것이다. 아울러 카메라의 움직임은 우리의 몸과 눈의 움직임을 대신하는 것이다. 그러므로 카메라를 너무 자주 움직이지 않도록 하여 심리적인 안정을 꾀하고, 피사체를 따라가며 촬영하는 경우에는 피사체보다 한 걸음 앞에서 움직여야 하며, 렌즈는 원칙적으로 광각렌즈를 사용하여 포커스를 맞추고 화면의 떨림을 방지한다.

4.2 영화 오프닝 타이틀의 유형

영화 오프닝 타이틀 유형은 크게 네까지 나눈다. 타이포그래피 이미지 유형, 암시적 이미지 유형, 비교이미지 유형과 복합 이미지 유형이다. 타이포그래피 이미지는 타이포의 운동성을 활용해 영화의 분위기와 느낌을 나타낸다. (모션 사례 : After Effects 툴로 모션을 설명하면, orientationX축과 Y축 모션이 에너지가 크며 여기에 Z축 +position에서 −position으로의 모션이 더해지면 다이내믹성이 배가되어 시각적 충돌감과 다음 시퀀스에 대한 집중을 주게 된다.)특정 기호나 심벌의 암시로 인지하게 되는 이미지 형태와(내재적 감정표현) 문자와 이미지가 연결되어 보이지는 시각적인(이미지 재현기능) 형태로 두 가지 이상의 복합적 의미를 병치함으로 심벌의 조합을 활용하여 보여주기도 한다. 암시적 이미지는 시간적 흐름을 벗어나 다양한 시점을 보여주기 위해 특정 부분에 몽타주 기법을 사용한다. 시간적, 공간적 개념을 벗어나 주관적인 표현으로 CU, ECU, 다중 레이어 편집, 슬로우 모션, 모션에 맞춰진 사운드 이펙트 등을 활용하여 이미지 특성을 새로운 관점으로 구성한다. 비교 이미지는 시선을 집중시켜 호기심을 유발하고 관련 이미지와 사운드를 통해 두 가지 이상의 특정 이미지들을 연속적으로 나열하여 빠른 컷이나 부드러운 장면 전환으로 이어주는 구성이다. 이미지와 사운드의 효과를 통해 시선을 집중시켜 호기심을 유발하고 한 화면 내에 다른 연관된 이미지와 보여줌으로 새로운 연상 이미지를 만들어낸다. 서로 다른 이미지를 충돌시키는 몽타주 기법을 활용한다. 톤(tone) 의 대비, 색조의 대비, 편집리듬의 대비, 스케일의 대비, 패턴의 대비, 공간 대비, 시점의 대비 등을 활용할 수 있다. 복합 이미지는 타이포그래피 이미지, 암시적 이미지, 비교 이미지를 토대로 어느 한 부

분에 치우치지 않고 결합한 이미지를 복합적으로 보여주는 유형이다. 특히 컴퓨터 그래픽 효과를 강조하여 새로운 현대적 타이틀 디자인을 보여준다.

V. 중국 영화 오프닝 타이틀의 세대별 유형 몇 시각적 구조 분석

그림 1 <어부의 노래> (1934), 차이추성 감독

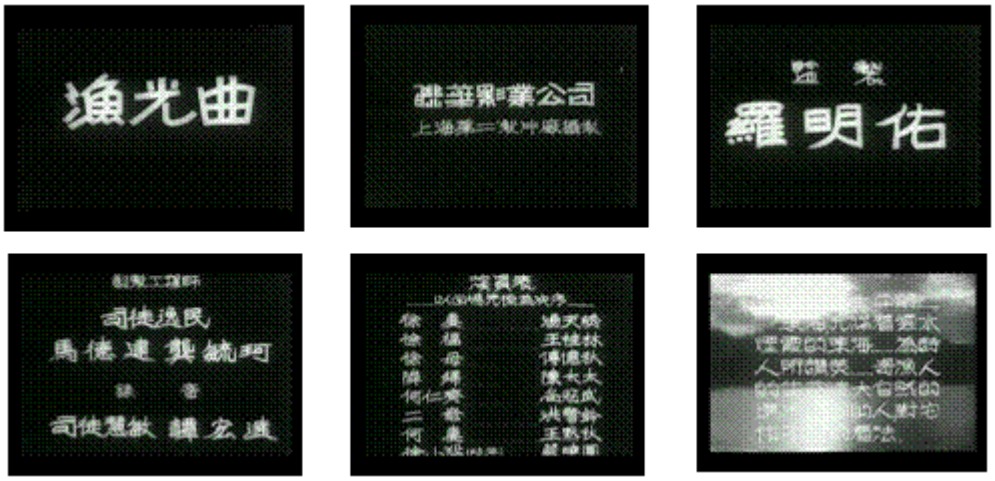

표 1

세대별	문화대혁명 이전세대(1905-1966)
시각적 구성	검정색 배경화면을 기본으로 유지하고 있으며 화면의 중심으로 정지된 이미지가 규칙적으로 보이진다. 영화 타이틀은 중심에 배치되어 안정감 있고 정리되어 보인다.
오프닝 타이틀 내용과 분류	몇 장의 이미지들과 문자로 구성되어 단순한 정보를 제공하는 화면으로 보이진다. *타이포그래피 이미지

그림 2 <다리> (1950), 왕빈 감독

표 2

세대별	문화대혁명 이전세대(1905-1966)
시각적 구성	배경화면을 명암이 있는 이미지로 사용하였고 타이포의 배치가 이전 영화에 비해 좀 더 자유롭게 표현되었다. 정지된 이미지가 규칙적으로 보이진다.
오프닝 타이틀 내용과 분류	영화사의 이름과 상징물을 보여주며 시작된다. 다른 영화와 다르게 영화 타이틀이 다리'교'자의 타이포를 크게 배치하고 '교'자가 머물러 있을 때의 이미지를 다리 이미지를 사용하였다. *타이포그래피 이미지

그림 3 <임씨네 가게> (1959), 수이화 감독

표 3

세대별	문화대혁명 이전세대(1905-1966)
시각적 구성	배경화면은 채도가 낮은 컬러 이미지가 사용 되었고 이미지의 움직임을 볼 수 있다. 또한 영화 제목의 색채 변화로 또 다른 느낌을 준다.
오프닝 타이틀 내용과 분류	이 영화는 원작 소설에 근거하여 각색한 것이다. 그래서 오프닝 타이틀의 배경 화면을 소설책의 책장이 넘기는 움직임을 주어 새로운 변화를 가져왔다. *암시적 이미지

그림 4 <홍등기> (1970), 청인 감독

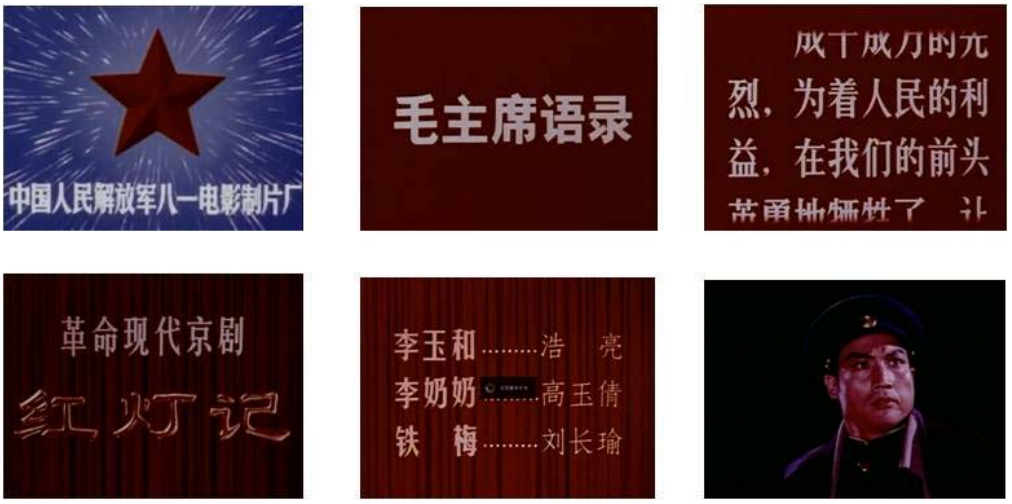

표 4

세대별	문화대혁명 세대(1966-1976)
시각적 구성	배경화면은 강한 컬러를 사용하였고 영화 제목을 입체로 표현하였다. 중요한 타이프들의 움직임을 볼 수 있다.
오프닝 타이틀 내용과 유형분류	당시 시대적인 상황에 따라 “혁명 모범극” 영화를 만들었다. 당시 중요한 <마오쩌둥 어록>을 화면에서 넣어 주었고 경극 무대느낌을 위해 붉은 커튼 이미지를 배경으로 사용하였다. *암시적 이미지

그림 5 <오래된 우물> (1987), 우톈민 감독

표 5

세대별	문화대혁명 이후세대(1976-2000)
시각적 구성	카메라의 움직임을 사용하고 타이포의 불규칙적인 움직임으로 운동감을 준다. 화면 컬러가 다양한 변화를 볼 수 있다.
오프닝 타이틀 내용과 유형분류	빛을 이용하여 오래된 우물을 암시적으로 보여주고 있다. *암시적 이미지

그림 6 <화혼> (1993), 황수친 감독

표 6

세대별	문화대혁명 이후세대(1976-2000)
시각적 구성	영화의 흐름에 따라 안정적이고 균형 잡힌 화면을 보여주며 아기자기한 컬러로 아름다운 화면을 구성한다.
오프닝 타이틀 내용과 유형분류	영화는 작은 도시에서 발생한 스토리 의 시대 상황을 알려준다. *암시적 이미지

그림 7 <말 도독> (1984), 텐좡좡 감독

표 7

세대별	문화대혁명 이후세대(1976-2000)
시각적 구성	이미지 중심을 좌우로 움직이며 불규칙 적인 화면을 보여준다.
오프닝 타이틀 내용과 유형분류	카메라가 계속 움직이면서 쇼트도 계속 바뀌는 형식이다. 이미지에서 연상되는 사운드를 다른 연관 이미지와 한 화면 내에 발생시켜 이미지를 집중시킨다. *비교 이미지

그림 8 <흑포사건> (1985), 황젠신 감독

표 8

세대별	문화대혁명 이후세대(1976-2000)
시각적 구성	쇼트의 빠른 움직임으로 리듬감을 보여주며 동적인 이미지로 사실감을 잘 표현해준다.
오프닝 타이틀 내용과 유형분류	몽타주 기법의 사용으로 관객에게 호기심을 유발하고 영화의 전체적 스토리의 단서를 알려 준다. *비교 이미지

그램 9 <크레이지 스톤> (2006), 닝하오 감독

표 9

세대별	현 세대(2000 이후)
시각적 구조	클로즈 샷의 사용으로 관객의 시선을 집중시키고 긴장, 불안 등의 심리묘사를 보여주며 꽉 찬 화면의 답답한 느낌을 느낄 수 있다. 강한 리듬감과 불규칙한 형태로 역동적인 화면을 보여준다.
오프닝 타이틀 내용과 유형분류	영화 주제와 흐름을 조화롭게 보여주기 위해 컴퓨터 그래픽으로 애니메이션을 만들어 합성하였다. *복합 이미지

그림 10 <난징, 난징> (2009), 루촨 감독

표10

세대별	현 세대(2000이후)
시각적 구조	배경화면은 흑백과 컬러를 함께 사용 하였고 이미지와 동영상을 적절하게 사용 하였다. 화면의 흐름이 안정적이며 균형 잡힌 화면 구성을 보여준다.
오프닝 타이틀 내용과 분류	전쟁 영화로 역사적인 느낌 잘 전달하고 흑백과 컬러의 교차이미지로 리듬감을 보여준다. *복합 이미지

그림11 <화피2> (2012), 우얼샨 감독

표 11

세대별	현 세대(2000 이후)
시각적 구성	전체적인 블루톤 사용으로 신비감과 화려한 느낌을 느낄 수 있다. 피사체의 속도 조절로 역동적인 화면을 구성하여 움직임을 효과적으로 표현하였다.
오프닝 타이틀 내용과 분류	컴퓨터 기술의 발전에 따라 3D 컴퓨터 그래픽과 합성 작업을 통해 다른 영상과 차별화된 이미지를 보여준다. *복합 이미지

V. 결 론

그동안 중국영화는 매우 빠르게 발전해왔다. 특히 지난 10여 년간 중국 영화 타이틀의 변화는 놀라웠고 그 효과는 긍정적으로 검토 되어야 한다. 앞의 분석을 보면 중국의 문화 대혁명 이전 세대의 오프닝 타이틀은 정보전달을 위해서 정지된 몇 장의 이미지와 타이포그래피를 사용하였고 컬러 영화세대로 넘어 가면서 이미지의 움직임이 시작된다. 문화 대혁명 세대에는 컬러 변화와 함께 움직이는 타이포그래피가 등장하였고 문화 대혁명 이후 세대에는 불규칙한 이미지들의 움직임과 스토리의 암시를 주는 형식의 영화 타이틀이 나오면서 관객의 시선을 잡았다. 현재 중국 영화 오프닝의 타이틀을 살펴보면 아직도 정보만을 알려주거나 줄거리 위주 형식이 주를 이루고 함축적인 내용의 암시나 효과적인 커뮤니케이션을 보여주는 오프닝 타이틀은 많지 않음을 알 수 있다. 오늘날 컴퓨터 기술의 발전에 따라 2D, 3D의 컴퓨터 그래픽을 응용하여 다양한 아이디어로 화려하고 세련된 현대적인 영화 타이틀이 대세를 이루고 있다. 하지만 중국 영화 타이틀은 해외의 다른 영화 타이틀에 비해 아직 많은 성장이 필요하다. 영화와는 또 다른 독립적인 장르로 발전해야 하며 경쟁력을 갖추어야 할 시기가 도래하였다. 안타깝게도 영화 타이틀 관련 전문적인 책이나 교육기관, 제작회사도 거의 없는 실정이고 영화사들은 투자의 필요성을 제대로 인식하고 있지 못하는 것 중국 영화의 현실이다.

영화 산업의 발전과 동시에 관객의 영화에 대한 관심도가 높아지고 좀 더 새롭고 완성도가 높은 영화를 선호하고 있다. 영화 타이틀을 통해 관객은 수동적 입장에서 벗어나, 능동적으로 영화의 주제를 이해하고 줄거리를 만들어가며, 감독이 말하고자 하는 의미를 파악 할 수 있어야 한다. 이러한 시점에서 감독들은 영화 타이틀의 중요성을 인지하고 영화의 주제와 내용을 자신의 독특한 방식으로 풀어나가 더욱 많은 사람들의 주의를 끌고 관객들에게 풍부한 체험을 할 수 있도록 진지하게 고민해 봐야 한다. 좋은 영화 타이틀을 만들기 위해서는 이와 같은 문제점들을 해결해야 하며 영화 타이틀의 진정한 의미에 대한 깊은 고찰을 통해 중국 영화 타이틀의 발전과 이해가 더욱 깊어질 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

김지현. (1992).『타이포그래픽 커뮤니케이션』. 브랜미술.

조열, 김지현 (1999)『형태지각과 구성원리』. 청지사.

2. 국외문헌

李少白. (2006).『中国电影史』. 高等教育出版社.

3. 학위논문

김성현. (2003).『영상매체의 효과적 모션디자인 환용에 관한 연구: 영화 오프닝 타이틀의 모션디자인을 중심으로』. 동아대학교, 대학원석사학위논문

마연. (2009).『모션 그래픽에서의 움직임 표현에 관한연구: 영화 오프닝 타이틀을 중심으로』. 영남대학교, 대학원석사학위논문.

송보라. (2009).『타이프그래피와 이미지융합에 관한 연구: 영화 오프닝 타이틀을 중심으로』. 건국대학교, 대학원석사학위논문.

채수양. (2003).『영화 오프닝 타이틀에 관한 연구: 한국여화 오프닝 타이틀을 중심으로』. 성균관대학교, 대학원석사학위논문.

최윤정. (2004).『영상매체에서 사용되는 텍스트 커뮤니케이션 연구 : TV 오락 프로그램의 자막을 중심으로』. 한성대학교, 대학원석사학위논문.

표상연. (2004)0.『영화 오프닝 타이틀에 나타나는 키네틱 타이포그래피 표현에 관한 연구 』. 한양대학교, 대학원석사학위논문.

ABSTRACT

Study of the Change of Chinese Movie Opening Titles in Different Eras

Li, Li-Xuan
Major in Hyper Media Design
Dept. of Media Design
The Graduate School
Hansung University

This research is going to talk about the Chinese movie opening title's development by analysing the difference of the Chinese movie opening title in each generation. The movie opening title was produced by a few pieces of short in tatic background screen method which was based on typography before the Cultural Revolution generation. However, since the first movie in colour has been introduced the movie opening title started producing by moving images and typography in order to delivery information efficiently. The Chinese movie was in their prime and the movie opening title has becoming more diversified after the Cultural Revolution generation. The opening title which showed the irregular Images Implicitly by moving the camera freely caught the audience's attention and it Aroused the curiosity of the audience through a montage technique of Colliding the other images in the screen. The opening title has been becoming stand out. The Chinese

movie has been developed rapidly with the development of computer technology. Although the movie opening title showed a slow development. You will expect a quality growth of the movie if they realize the important of the Chinese movie opening title and the continued investment and efforts support of it.

KEYWORD : Movie opening title, Opening title visuo-constructive, The type of opening title, Chinese movie opening title