

논문접수일 : 2012.09.11

심사일 : 2012.10.06

게재확정일 : 2012.10.27

영화 타이틀시퀀스에 나타난 내러티브 공간 유형

Classification of narrative space type featured in title sequence of films

주저자 : 신승윤

부산대학교 예술대학 디자인학과 외래교수

Shin seung-yun

Pusan national university

교신저자 : 이영숙

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 부연구위원

Lee young-suk

Dongguk university institute of image and cultural contents

* 이 논문은 2011년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아
연구되었음(35C-2011-2-G00085)

1. 서론

- 1.1. 연구 배경 및 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

2. 내러티브 공간

- 2.1. 내러티브 공간과 의미
- 2.2. 영상 공간의 특징

3. 영화 타이틀시퀀스의 공간 분석

- 3.1. 공간의 분류
- 3.2. 내러티브 공간 유형
- 3.3. 장르별 공간 표현 특징

4. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구는 영화 타이틀시퀀스에 나타난 공간 표현의 유형과 의미를 체계적으로 정리하여 내러티브의 함축적인 시각화를 관찰하였다. 타이틀시퀀스는 짧은 기간 동안 모션그래픽의 한 영역으로서 주목할 만한 발전을 이루어왔으나 공간 기준의 고찰이 부족하였다. 이에 따라 최근 20년간 제작된 62편의 영화 타이틀시퀀스를 대상으로 2차원 평면에 나타난 내러티브 공간의 시각화 특징을 연구하였다. 먼저 문헌 고찰을 근거로 공간 유형을 분류하고 영화 표현의 형식으로 대표되는 장르와 연관하여 분석하였다. 그 결과로서 '깊이', '너비', '자유', '고정', '중첩', '분할' 중심의 여섯 가지 공간 유형을 도출하였다. 이를 장르를 기준으로 어떤 공간 표현 특징이 나타나는지 연구하였다. 본 논문은 공간 중심으로 내러티브를 함축하는 타이틀시퀀스의 표현 방법을 연구하여 공간의 유형과 의미를 제시하고 활용 방안을 제안했다는데 의의가 있다. 이로 인해 내러티브 공간의 상징적 표현과 의미 전달 방법론에 도움이 될 것이라 사료된다.

주제어

타이틀시퀀스, 공간, 영상디자인

Abstract

This study investigated implicative visualization of narratives by systematically reviewing on sentiments pervaded in title sequence and the following types and meanings of spatial expression. In fact, formative designs have not drawn much attention despite remarkable advances of title sequence as one of motion graphic fields. Thus, this study analyzed title sequence cases from 62 films produced in the past two decades based on literatures regarding stories, formative parts and images. Six types of spaces and expression features of five narrative groups were consequently found. The significance of the paper is on that it demonstrated the meanings and roles of space focusing on expression methods which imply narratives, and gave suggestions for its application. In the perspective, it is expected to contribute to the methodology for conveying symbolic expressions of narrative space and meanings.

Keyword

Title Sequence, Space, Motion Graphic

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

영상디자인의 선구자로 일컬어지는 솔바스(Saul Bass)를 기준으로 할 때, 영화 타이틀시퀀스 디자인은 50여년의 짧은 역사를 가지고 있다고 할 수 있다(박효신, 2008). 이 기간 동안 타이틀시퀀스는 모션그래픽의 한 영역으로서 주목할 만한 발전을 이루어왔다. 타이틀시퀀스에 활용되는 컴퓨터그래픽 기술은 조형의 표현 영역을 확장시켰다. 이러한 기술적 발전은 영화 시작 전 내러티브를 함축한 타이틀시퀀스 기능을 강화하였다. 관객은 타이틀시퀀스를 보며 영화의 내용에 대해 호기심을 가질 수 있으며, 본 영화 시작 전 감정적 몰입의 전조와 영화 종료 후 여운의 되새김을 할 수 있다. 영화에 대해 호기심을 유발하고 영화의 주제와 분위기를 함축적으로 전달해야 하는 타이틀시퀀스는 영화의 정체성을 담는 모션그래픽이다. 내용과 감정을 짧은 시간 안에 전달해야 하기 때문에 상징적이고 직관적인 감성 표현을 추구한다. 이러한 중요성에도 불구하고 아직 학문적인 연구 분야로서 역사가 짧은 타이틀시퀀스 연구는 인접한 학문과의 연계를 통하여 발전시켜 나갈 필요가 있다.

공간의 종류와 의미는 건축학에서 논의되어 왔지만 실제 공간을 재현한 2차원 환상으로서 영상 공간은 영화 이론에서 다루어져 왔다. 직사각형으로 고정된 프레임 안에서 실제 공간과는 다른 의도된 의미형성이 가능하다. 영화·애니메이션과 같은 비주얼스토리텔링에서 공간은 캐릭터를 위해 존재하는 단순한 배경이 아니다. 공간의 물리적 크기, 범위와 그 안에 존재하는 조형의 크기, 위치, 빛 등에 의해 의미가 생성된다(Klient, 1980/1996). 관객은 스크린이라는 평면속 카메라의 도움으로 대상을 다양한 관점에서 바라볼 수 있는 수동적 운동 활동의 기회를 가진다고 한 힐데브란트(Hildebrand, 1893/1989)의 언급과 같이 고정된 관객의 시점과 프레임에 제작자의 공간 연출로 의도된 내용 전달이 가능하다.

타이틀시퀀스의 기술적 발전과 조형적 활용성에 비해 공간의 의미에 대한 연구는 아직까지 미흡한 상태이다. 물론 국내의 연구자들이 솔바스와 카일 쿠퍼(Kyle Cooper)의 작품을 중심으로 영화 이론의 바탕 아래 타이틀시퀀스를 다수 연구 하였으나, 공간의 개념과 활용에 대해 주체적 문제의식을 가지고 탐구하고 있다고 보기 힘들다. 영상 공간의 특성에 대한 심층적인 분석이 부족하며, 그 의미 또한 표면적인 내러티브 해석에 그치고 있다. 영상 예술의 한 분야로서 타이틀시퀀스의 영상 공간관점의 해석이 필요한

것이다. 그러므로 본 연구는 영화타이틀시퀀스의 공간을 매개로 해서 내러티브 의미와 감성적 해석에 접근하였다.

이를 위해 장르(genre)에 의한 내러티브의 특성과 그에 따른 공간 표현의 유형과 의미를 체계적으로 정리하였다. 장르는 각각의 작품이 지니고 있는 형식과 호소력을 설명할 수 있으며 의미까지도 설명 될 수 있다(Andrew, 1998). 또한 영화의 양식, 스타일, 주제, 극적 구조, 분위기 등 유사한 표현상의 인습적 요소를 바탕으로 해서 동일한 영역으로 분류(영화진흥공사, 1990)한 것이므로 공간의 유형화 연구에 적합하다. 이 연구의 결과는 내러티브 공간의 상징적 시각화와 의미 표현 방법론에 도움이 될 것이라 사료된다.

1.2 연구 범위 및 방법

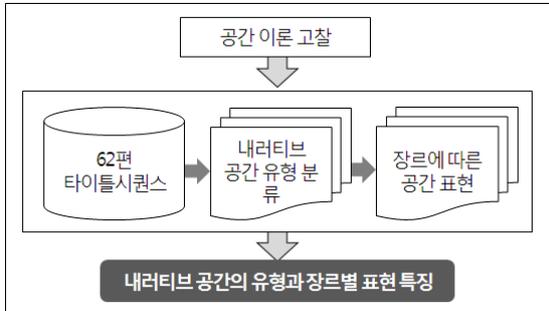
본 연구는 다음과 같은 연구 범위와 방법을 가진다. 연구범위는 타이틀시퀀스 추천 전문 사이트(<http://www.artofthetitle.com>)에서 1990년부터 현재까지 약 20년간 제작된 영화 타이틀시퀀스를 62편을 수집하였다.

NO.	제목	NO.	제목
1	The Game, 1997	32	Smokin' Aces, 2006
2	Seven, 1996	33	Donnie Brasco, 1997
3	Identity, 2003	34	25th Hour, 2002
4	Arlington Road, 1999	35	The Girl with the Dragon Tattoo, 2011
5	Fight Club, 1999	36	Gattaca, 1997
6	Machete, 2010	37	Enter the Void, 2009
7	The Number 23, 2007	38	Contact, 1997
8	Panic Room, 2002	39	Willard, 2003
9	The Usual Suspects, 1995	40	Wall Street: Money Never Sleeps, 2010
10	Splice, 2009	41	Wimbledon, 2004
11	Dawn of the Dead, 2004	42	Blue Valentine, 2010
12	The Island of Dr. Moreau, 1996	43	The Kite Runner, 2007
13	The Mothman Prophecies, 2002	44	Catch Me If You Can, 2002
14	Sphere, 1998	45	Juno, 2007
15	Mimic, 1997	46	Dinner for Schmucks, 2010
16	Twelve Monkeys, 1995	47	Almost Famous, 2008
17	Moon, 2009	48	Super, 2010
18	Lord of War, 2005	49	Thank You for Smoking, 2005
19	Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, 2007	50	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, 2004
20	Quantum of Solace, 2008	51	Freaked, 1993
21	Hellboy II: The Golden Army, 2008	52	Napoleon Dynamite, 2004
22	Iron Man, 2008	53	The Dog Problem, 2006
23	Mission Impossible, 1996	54	The Impostors, 1998

24	I, Robo, 2004	55	Charli's Angels, 2000
25	300, 2006	56	Wild Wild West, 1999
26	Spider Man3, 2007	57	Down with Love, 2003
27	Hollow Man, 2000	58	Zombieland, 2009
28	Bunraku, 2010	59	Bedazzled, 2000
29	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor, 2008	60	Kiss Kiss Bang Bang, 2005
30	The Incredible Hulk, 2008	61	Up in the Air, 2009
31	Tetro, 2009	62	Definitely Maybe, 2007

[표 1] 연구 대상

연구방법은 [그림 1]과 같다. 먼저 조형과 이야기에서 공간의 개념과 의미에 대해 살펴보고, 영상에서 공간이 어떤 특성을 가지는지 파악한다. 이를 기반으로 분석 대상의 공간 분류와 장르에 따른 특징을 도출하였다.



[그림 1] 연구 방법

2. 내러티브 공간

2.1. 내러티브 공간과 의미

채트먼(Chatman, 1978/1999)은 이야기의 존재는 공간의 차원에서 이루어진다고 하였다. 이야기-공간은 이야기 속에 존재하는 모든 공간이다. 화면에 실제로 드러나 보이는 부분과 함축되고 암시되어 보이는 모든 공간을 포함한다. 실제 생활상에서 보이는 대상과 영화의 차이점은 틀에 의한 자의적인 절단이다. 이야기의 사건은 공간적인 것에 의해 수행되고 공간적인 것에 영향을 받는다. 영화의 이야기 공간 성격은 그 안에 존재하는 대상, 빛과 렌즈에 의해 정의되어 졌다. 조형이 가시적인 사물과 그것의 관계를 밝히는 모든 것이라면 이야기 공간은 이야기를 이루는 대상이 존재하는 조형 공간으로 설명된다.

전통적 조형이론에서 공간 또한 3차원 세계를 2차원 평면으로 시각화 한다. 공간은 조형이 존재하며 움직이는 모든 것을 가능하게 하는 필수 요소이다. 공간은 모든 가시적인 것들, 즉 모든 현상과 사물들이 존재할 수 있는 장이다. 상하, 전후, 좌우와 같은 방향성과 좁고 넓은 표정도 가진다. 공간은 비어 있

는 존재 그 자체이다. 공간에서 존재물은 위치와 방향으로 표정의 관계를 나타낸다. 벽으로서 면은 저항을 의미하는 것처럼 느껴지고 열린 공간은 자유와 활기를 준다. 공간의 주된 방향성은 전형적인 표정의 관계를 나타낸다. 상하좌우는 인간의 지위와 목적을 의미하고 좁음은 자유로움과 대비된다(Klient, 1980/1996). 조형은 운동으로 공간의 방향을 드러내고 표정을 강조한다. 운동의 속도는 그 의미를 더욱 강하게 만든다. 공간의 범위 안에서 운동은 제한점을 가지게 되고 공간에 의한 방향성을 드러낸다. 비주얼스토리텔링에서 확장성, 수직성, 개방성 등의 공간 특성이 관객이 느끼는 정서 작용과 관련되어 있음이 증명되었다(신승운, 2011).

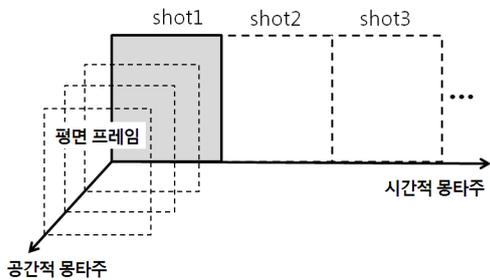
비주얼스토리텔링에서는 동적 조형 개체 그 자체의 의미에서 확장하여 움직임의 공간을 고려한 개체의 움직임과 그 관계에서 오는 조형 인식의 요소들을 고려할 필요성이 있다(Hildebrand, 1893/1989). 본 연구의 대상인 영화 타이틀시퀀스는 이야기를 시각적으로 표현하는 상징적인 내러티브 공간에 존재하며 움직임과 시간의 리듬을 가진 2차원 영상으로 표현된다. 그러므로 영화 타이틀시퀀스의 공간을 '내러티브 공간(narrative space)'라고 정의하고 분석하였다. 조형 현상과 작용이 담긴 공간이 2차원으로 치환되어 표현되는 영상 공간의 특성을 살펴 볼 필요성이 있다.

2.2. 영상 공간의 특징

2차원 영상 공간의 형식은 네 변으로 한정된 평면 스크린으로 기초를 이룬다. 스크린 경계의 안정성과 평면성이 갖는 물리적 현실성은 영화 공간 생성의 필수적인 조건이다. 이러한 평면 안에서 공간의 심도(depth) 샷은 몽타주와 대립되는 개념이다(Rotman, 1977/1996). 몽타주가 시간적 선형성을 부각시키고 영화의 평면적 특성 안에서 이해되기 때문이다. 심도 샷은 스크린의 평면성을 깨고 3차원적인 세계를 만든다. 마노비치(Manovich)는 디지털 이미지를 시·청각을 넘어 시·청·공간적 문화의 일부라고 하였다. 나아가 디지털 영상에서 시간적 병치관계에 의한 시간적 몽타주 뿐 아니라 스크린 상에 보이는 다른 모든 이미지와 병치되는 공간적 몽타주의 구조를 제시하였다. 그는 일반적으로 일컬어지는 몽타주를 '시간적 몽타주'라고 정의하고, 그와 상관된 '공간적 몽타주'를 제시하였다(Manovich, 2001/2004).

영화 공간은 심도신호(depth cue)로 이미지 안에서 영상면을 구분해 주는데 중첩을 통해서 수많은 영

상면이 만들어질 수 있다. 이는 구체적으로 얇은 심도를 보여주는 편심 공간(shallow-space)과 깊은 심도를 보여주는 전심 공간(deep-space)로 구분된다. '전심'과 '편심'은 상대적인 개념이다(Bordwell & Thompson, 2011/2011). 영상의 공간 표현은 영상면인 프레임 평면의 중첩에 의해 표현된다. 특히 컴퓨터그래픽 기술을 활용한 모션그래픽으로서 영화 타이틀시퀀스는 기존 영화의 기술을 넘어선 자유로운 디지털 공간으로 표현된다. 그러므로 공간적 몽타주의 특징은 [그림 2]과 같이 설명할 수 있다. 개별 샷에서 공간의 특징은 심도 신호를 표현하는 '깊이(depth)'와 프레임 평면에서 스크린 영역(area)에 의해 확장된 '너비(width)'를 제공한다. 이러한 공간적 샷이 평면적으로 연결된 시간적 몽타주로 표현되어 영상의 리듬을 전달한다.



[그림 2] 영상에서 공간적 몽타주와 시간적 몽타주

본 논문은 영화 타이틀시퀀스에 나타난 내러티브 공간 표현 유형을 분류하기 위해 분석 대상을 '깊이' 중심, '너비' 중심으로 분류하고, 깊이와 너비를 모두 활용하는 '자유' 공간과 공간의 변화가 낮은 '제한' 공간을 추가하여 어떤 특징이 드러나는지 관찰하였다.

3. 영화 타이틀시퀀스의 공간 분석

3.1. 공간의 분류

본 장은 영화 타이틀시퀀스에서 영상 공간의 특징을 기준으로 분석하였다. 영화의 장르는 표현하고자 하는 내용과 감성적 성격에 따라 분류된 것으로 전체 영화의 분위기를 결정하고 관객에게 기대하도록 한다. 영화 타이틀시퀀스는 영화의 내용을 상징적으로 표현하므로 장르에 따라 특징적으로 표현될 수 있다. 본 연구에서 사용된 장르의 분류는 전 세계 영화 데이터베이스 정보가 업로드 되는 IMDB(www.imdb.com)의 표기를 기준으로 하였다.

3.1.1. 깊이 중심 공간

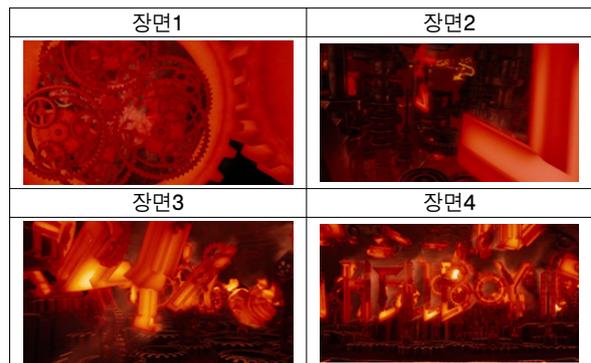
미스터리·스릴러 장르의 더 게임(The Game, 1997)

은 분해되어 앞으로 진출하며 사라지는 퍼즐의 영상이 표현되었다. 액션·스릴러 장르의 파이트 클럽(Fight Club, 1999)은 확대된 뇌신경과 빛에 의한 자극적인 리듬을 표현한다. 공포·스릴러 장르의 스플이스(Splice, 2009)는 생물체의 내부를 끊임없이 파고든다. SF·스릴러 장르의 12몽키즈(Twelve Monkeys, 1995)는 추상적 형태의 조형이 점점 클로즈업되며 앞으로 진출한다.



[표 2] 스릴러 장르의 '깊이' 중심 공간의 예
<파이트 클럽(Fight Club, 1999)의 타이틀시퀀스>

범죄·액션 장르의 로드 오브 워(Lord of War, 2005)는 공간의 안으로 계속해서 파고드는 움직임으로 공간과 조형을 역동적으로 관찰한다. 판타지·액션 장르의 헬보이2(Hellboy II: The Golden Army, 2008), 아이언맨(Iron Man, 2008), 미션임파서블(Mission Impossible, 1996)과 선으로 표현된 입체 조형에 다가가며 빠른 속도로 관찰한다. 아이로봇(I, Robo, 2004) 앞으로 뻗어 나오는 물방울에 의해 깊이감을 표현한다.



[표 3] 액션 장르의 '깊이' 중심 공간의 예
<헬보이2(Hellboy II: The Golden Army, 2008)의 타이틀시퀀스>

판타지·액션 장르의 300(300, 2006)은 무한의 깊이 있는 공간 안으로 파고들거나 빠른 속도로 앞으로 진출하는 조형이 등장했다. 스파이더맨3(Spider Man3, 2007)은 무한한 깊이를 가진 공간 속에서 겹겹이 걸려진 거미줄이 앞으로 진출하며 다이내믹한 액션을

강조한다. 할로우맨(Hollow Man, 2000)은 끊임없이 앞으로 등장하는 조형에 의해 깊이 있는 공간과 심리적 압박을 유도한다. 영상의 빠른 움직임과 전체적으로 큰 변화 없는 리듬은 역동적이면서 동시에 안정감을 표현한다. 분라쿠(Bunraku, 2010), 미이라3: 황제의 무덤(The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor, 2008) 등은 기하학으로 단순화 된 그래픽 애니메이션으로 빠르게 이동하는 공간에서 연극 무대와 같이 표현되었다. 무제한의 공간을 짐작할 수 없는 역동성 있는 리듬이 표현되었다. 판타지·SF·드라마 장르인 콘택트(Contact, 1997)는 신비로운 우주를 탐험하며 무한한 깊이를 표현한다.

3.1.2. 너비 중심 공간

범죄·스릴러 장르의 넘버 23(The Number 23, 2007)은 평면 프레임의 너비를 탐색하였고 빠른 것과 디졸브에 의해 중첩되는 불규칙한 리듬을 표현한다.

코메디 장르의 디너게임(Dinner for Schmucks, 2010), 올모스트 페이머스(Almost Famous, 2008)는 실제 상황을 투사하여 소품이나 공간 설정을 표현하였다. 부드럽게 평면 공간을 탐색하며 소품과 캐릭터를 보여준다. 캐치 미 이프 유 캔(Catch Me If You Can, 2002)과 땡큐 포 스모킹(Thank You for Smoking, 2005)은 단순화된 애니메이션으로 이어지는 평면의 너비를 탐색하며 내러티브를 설명한다. 액션·코메디 장르의 키스키스 뱅뱅(Kiss Kiss Bang Bang, 2005)은 평면 공간의 너비를 탐색하며 경쾌하게 표현되었다.



[표 4] 코메디 장르의 ‘너비’ 중심 공간의 예
<땡큐 포 스모킹(Thank You for Smoking, 2005)의 타이틀시퀀스>

3.1.3. 자유 공간

깊이와 너비의 공간 변화를 자유롭게 표현하는 영상이 관찰되었다. 범죄·액션 장르의 퀴덤 오브 솔러스(Quantum of Solace, 2008)는 광활한 공간을 자유롭게 영유하며 움직임을 왜곡하여 부드러운 리듬감을 형성한다.

코메디·공포·드라마 장르의 윌러드(Willard, 2003), 스위니 토드: 어느 잔혹한 이발사 이야기(Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, 2007)는 어두운 공간에서 움직이는 대상을 따라가며 다양한 공간을 제시한다.



[표 5] 액션 장르의 ‘자유’ 공간의 예
<퀴덤 오브 솔러스(Quantum of Solace, 2008)의 타이틀시퀀스>

코메디 장르의 슈퍼(Super, 2010), 주노(Juno, 2007)는 밝은 핸드드로잉 스타일의 애니메이션으로 캐릭터의 자유로운 움직임에 따라 제한 없는 공간을 표현한다. 액션·코메디 장르의 좀비 랜드(Zombieland, 2009) 또한 등장인물이 넓은 공간에서 자유롭게 활동한다. 로맨스·코메디 장르의 일곱 가지 유혹(Bedazzled, 2000)은 주인공을 따라 실제 영화 속 공간을 이동하며 경쾌한 리듬의 변화를 만들고 있다. 다운 위드 러브(Down with Love, 2003) 또한 공간의 너비와 깊이를 탐색하며 단순화된 인물과 배경을 소개한다.



[표 6] 코메디 장르의 ‘자유’ 공간의 예
<슈퍼(Super, 2010)의 타이틀시퀀스>

3.1.4. 제한 공간

제한 공간은 개별 샷의 표현에서 프레임 평면이 중첩되어 표현된 영상이 관찰되었다. 미스터리·범죄·스릴러 장르의 세븐(Seven, 1996), 아이덴티티(Identity, 2003), 함정(Arlington Road, 1999)은 등장인물을 소재로 하여 한정된 공간에서 이미지를 빠른

속도와 흔들림으로 표현한다. 범죄·스릴러의 마세티(Machete, 2010)는 장면이 중첩되며 빠르고 불규칙한 시간의 리듬을 보여준다. 공포·스릴러 장르의 새벽의 저주(Dawn of the Dead, 2004), 닥터 모로의 섬(The Island of Dr. Moreau, 1996), 모스맨(The Mothman Prophecies, 2002), 스모킹 에이스(Smokin' Aces, 2006)와 범죄·스릴러 장르의 스피어(Sphere, 1998) 등은 직관적으로 이해하기 힘든 영상들을 빠른 템포로 연결하며 화면을 흔든다. 타이틀시퀀스만으로 내용을 파악하기 힘들지만 영상의 소재와 불규칙한 리듬에 의해 불안정한 느낌을 전달한다. 범죄·스릴러 장르의 유주얼 서스펙트(The Usual Suspects, 1995)는 제한된 공간에서 물결, 빛이라는 소재를 중첩하여 투명성을 드러내며 느린 속도로 표현 하였다.

판타지·액션 장르의 인크레더블 헐크(The Incredible Hulk, 2008)는 등장인물의 뇌 신경 조직과 엑스레이, 신문과 실험실의 모습이 불규칙하게 반복되었다.

드라마 장르인 테트로(Tetro, 2009)는 제한된 공간 안에서 원형으로 중첩되는 빛으로 추상적인 대상이 표현되었다. 범죄·드라마 장르의 도니 브래스코(Donnie Brasco, 1997)는 주인공의 내적 갈등이 위주가 되며 파국으로 치닫는 사건에 대한 슬픔을 표현한다. 스틸 이미지의 활용으로 정적인 조형성을 강조하면서도 인물의 복잡한 내면을 겹쳐지는 수많은 레이어로 표현한다. 전체적으로 느린 페이스와 완만한 리듬이 사용되었다. 감정이 서서히 올라가서 결말에서 서서히 마무리 되는 시간 몽타주의 큰 변화를 보인다. 로맨스·드라마 장르의 블루 발렌타인(Blue Valentine, 2010)은 인물들의 스틸 이미지와 불꽃 영상을 중첩하여 느리고 안정적으로 연속된 샷을 표현한다. 같은 장르의 연을 쫓는 아이(The Kite Runner, 2007)는 낡은 종이 위에 유선형의 문자가 느리게 그려지며 부드럽고 안정된 리듬감이 형성된다.



[표 7] 드라마 장르의 '제한' 공간의 예
<도니브래스코(Donnie Brasco,1997)의 타이틀시퀀스>

이러한 공간의 중첩 표현 외에 절제된 공간을 표

현한 영상들이 발견되었다. 범죄·스릴러 장르의 패닉 룸(Panic Room, 2002)은 빌딩숲을 정적으로 드러내는 샷의 연속이다. 범죄·드라마 장르의 25시(25th Hour, 2002)도 조형의 움직임이 없으며 높이 솟은 건물과 빛의 사선에 의해 역동성을 표현한다. 이들 영상은 대상의 움직임은 제한하여 정적 공간을 강조한다.

이와 반대로 대상에 집중하도록 제한된 공간을 활용하는 영상이 발견되었다. SF·스릴러 장르의 더 문(Moon, 2009)은 지구와 우주, 우주선의 공간에서 인간의 모습을 표현했다. 밀레니엄: 여자를 증오한 남자들(The Girl with the Dragon Tattoo, 2011)에서도 나타난다. SF·판타지·드라마 장르의 가타카(Gattaca, 1997)는 제한된 공간에 떨어지는 물체들을 클로즈업하여 보여준다. 제한된 공간은 좁은 한정된 프레임과 얇은 깊이를 표현하고 있다. 떨어지는 것이 무엇인지 알 수 없는 상황에서 인물이 등장하고 인물의 신체를 부분만 보여주면서 그가 무엇을 하는지 의문을 가지도록 한다. 같은 장르의 엔터 더 보이드(Enter the Void, 2009)는 고정된 공간 안에서 변화하는 타이포그래피를 강조하였다. 로맨스·드라마 장르의 Wimbleton(Wimbledon, 2004)은 좁은 관중석과 얇은 깊이의 제한된 공간에서 규칙적으로 움직이는 사람들의 행위를 강조하고 있다. 심플하고 밝은 질서정연한 영상은 경쾌한 인상이 나타난다.

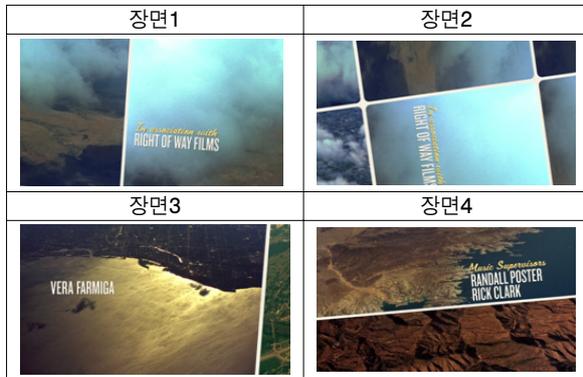
코메디 장르의 나폴레옹 다이내마이트(Napoleon Dynamite, 2004), 프리क्स 대모험(Freaked, 1993), 독 프라블럼(The Dog Problem, 2006), 임포스터(The Impostors, 1998)는 고정된 공간에서 중앙에 놓인 대상의 변화에 집중하도록 하고 일정한 리듬을 유지한다.



[표 8] 코메디 장르의 '고정' 중심 공간의 예
<나폴레옹 다이내마이트(Napoleon Dynamite, 2004)의 타이틀시퀀스>

제한 공간에서는 프레임 평면을 분할하여 멀티프레임으로 표현한 영상도 관찰되었다. 액션·코메디 장르의 미녀삼총사(Charli's Angels, 2000)는 원색적인

칼라에 단순한 사각형의 화면 분할과 단순화된 인물의 실루엣으로 심플함을 살리고 있다. 얇은 깊이 공간 속에서 직사각형의 화면 분할과 규칙적으로 분할되고 배열되는 인물의 표현은 가볍고 유쾌한 이미지를 표현한다. 같은 성격의 와일드와일드웨스트(Wild Wild West, 1999)는 분할된 화면 속에서 반복되는 이미지가 빠르게 나타나고 사라지며 관객의 시선을 여러 방향으로 빠르게 유도한다. 얇은 공간은 영상을 심플하고 가볍게 모이게 하면서 많은 분할된 화면과 반복된 영상은 변화를 강조한다. 로맨스·코메디 장르의 인 디 에어(Up in the Air, 2009)와 나의 특별한 사랑 이야기(Definitely Maybe, 2007)에서 넓은 면적의 사각형은 비례를 달리하며 화면을 시원하게 느껴지도록 한다. 사각형으로 프레임을 나누며 공간을 제한하여 여러 가지 이야기를 동시에 보여준다. 시간의 리듬은 큰 변화가 없으며 경쾌하게 움직인다.



[표 9] 코메디 장르의 '제한' 공간의 예
<인 디 에어(Up in the Air, 2009)의 타이틀시퀀스>

3.2. 내러티브 공간 유형

분석 대상의 공간 표현 특성을 살펴 본 결과 영화 타이틀시퀀스의 내러티브 공간 유형을 [표 10]과 같이 여섯 가지로 구분 할 수 있었다. 먼저 무제한과 제한된 공간으로 크게 분류되었다. 무제한 공간은 다시 프레임 평면의 안과 밖으로 진출하는 '깊이' 중심 공간, 평면성이 강조되는 '너비' 중심 공간, 깊이와 너비를 자유롭게 활용하는 '자유' 중심 공간으로 분류된다. 제한 공간은 대상의 변화에 의한 리듬이 강조되는 '고정' 중심 공간, 짧은 샷 길이와 장면전환 방법에 의해 리듬이 형성되는 '중첩' 중심 공간, 하나의 프레임을 다수로 분할하여 여러 에피소드를 표현하는 '분할' 중심 공간으로 재분류 되었다. 무제한 공간에서 나타난 리듬은 조형과 움직임과 공간의 이동에 의한 리듬이 형성되었고, 제한 공간에서는 시간적 몽타주가 강조되었다.

대분류	소분류	특징	리듬
무제한	깊이	깊이감 있는 공간의 안, 밖으로 빠르게 진출. 역동성, 불안 심리 표현. 상징적 대상의 활용.	대상, 공간의 움직임
	너비	너비 위주 공간 옆으로 탐색하며 내용 소개. 밝은 주제의 긍정적 정서 표현.	
	자유	자유로운 공간 탐색. 다양한 대상을 등장시켜 내러티브를 설명함	
제한	고정	정적 공간과 대상의 변화에 집중. 상징적 대상의 활용.	시간적 몽타주와 프레임 분할
	중첩	불안감이나 슬픔 등의 내적 갈등과 상황을 설명	
	분할	다수 에피소드를 동시 표현. 밝고 경쾌함.	

[표 10] 영화 타이틀시퀀스에 나타난 내러티브 공간 유형 분류와 특징

무제한 공간의 분류 중 '깊이' 중심 공간의 표현은 활동성이 높은 내용을 가진 영화와 심리적 긴장감을 유발하는 내용의 영화에서 활용되었다. 깊은 공간을 진출하거나 후퇴하는 역동적인 움직임을 강조하며 무한의 공간에 대한 궁금증을 유발한다. 깊고, 넓고 빠르며 역동적인 리듬을 생성하며 긴장감을 유발한다. 비역동적인 영화는 움직임 없이 조형의 방향성에 의해 긴장을 표현하거나 느슨한 리듬으로 표현하였다.

'너비' 중심 공간은 깊이 중심의 영상에 비해 상황을 설명하는 형식으로 표현되는 것이 발견되었다. 활동성이 낮은 코메디와 사랑 이야기를 담은 영화가 포함되었다. 밝고 유쾌한 리듬과 원색적인 칼라는 영화 내용의 긍정적인 정서를 강조하였다. 소수 발견된 부정적인 주제의 영상은 불규칙한 리듬에 의해 불안감을 표현하였다.

'자유' 중심 공간의 표현은 깊이와 너비를 함께 활용하며 자유로운 공간을 탐색한다. 내러티브를 설명하는 방법으로 표현되었으며 긍정적 주제와 활동적인 영화에서 발견되었다.

제한된 공간의 분류 중 '고정' 중심 공간의 표현은 변화 없는 공간의 정적인 성격을 강조하거나 다양한 대상의 변화에 집중하는 방식으로 양분화 되어 나타난다. 상징성을 가진 대상으로 내러티브를 표현하고 있다.

'중첩' 중심 공간의 표현은 시간적 몽타주의 변화가 특징적으로 드러난다. 샷 길이의 불규칙한 분할에 의해 불안감과 슬픔 등의 내적 갈등과 상황을 표현하였다. 샷의 길이의 짧고 긴 배치에 의한 샷밀도(신승운, 2010)의 높고 낮음 정도는 내러티브의 정서와 밀

접한 관련이 있으므로 관객의 심리적 긴장감을 높이는 데에 도움을 준다.

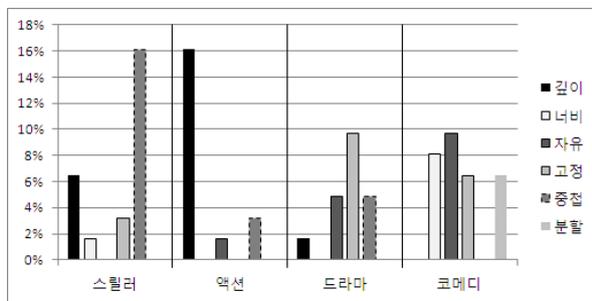
‘분할’ 중심 공간은 다양한 내용을 한 번에 표현 가능하다. 영상면을 분할한 사각형들의 움직임이 인물과 내용을 소개하는 형식으로 다수의 이야기를 동시에 드러내었다. 사각형의 자유로운 변화와 부드러운 움직임이 표현되었다.

3.3. 장르별 공간 표현 특징

영화의 내용, 주제에 의해 나타난 장르는 그 특성상 내러티브 성격을 복합적으로 파악하는 방법이다. 장르별로 활용된 공간 표현 특성을 파악하기 위해 장르별 내러티브 공간 유형의 비율을 계산하였다. 공간 유형 분류에 따라 분석 영상이 포함되는 장르를 [표 11]과 같이 계산하였다.

장르	공간 유형	깊이	너비	자유	고정	중첩	분할
스릴러		5 (7.9)	2 (3.2)	0 (0)	1 (1.6)	10 (15.9)	0 (0)
액션		11 (17.5)	0 (0)	1 (1.6)	0 (0)	1 (1.6)	0 (0)
드라마		1 (1.6)	0 (0)	2 (3.2)	9 (14.3)	1 (1.6)	0 (0)
코메디		0 (0)	8 (12.7)	3 (4.8)	4 (6.3)	0 (0)	4 (6.3)

[표 11] 장르별 내러티브 공간 유형 비율



[그림 3] 장르별 내러티브 공간 비율 그래프

[그림 3]은 [표 11]을 그래프로 나타낸 것이다. [그림 3]에 나타난 장르 별 공간 표현 특징은 다음과 같다.

스릴러 장르는 ‘중첩’ 중심 공간의 비율이 가장 높았으며 ‘깊이’ 중심 공간이 뒤를 이었다. ‘고정’, ‘너비’ 중심 공간도 소수 관찰되었으나 분할 공간은 나타나지 않았다. 스릴러 장르의 표현은 중첩된 프레임 평면이 샷밀도의 빠른 변화에 의해 긴장감과 불안감을 느끼게 한다. 좁고 깊은 공간에서 빠르고 불규칙한 리듬으로 표현된다.

액션 장르는 ‘깊이’ 중심 공간의 비율이 압도적으

로 높았다. ‘중첩’, ‘자유’ 중심 공간이 소수 관찰되었으나 큰 비율을 차지하지는 않았다. 액션 장르는 긴장감과 불안감을 느끼게 하며 무한의 공간에 대한 궁금증을 유발한다. 깊고, 넓고 빠르며 역동적인 리듬을 생성한다.

드라마 장르는 ‘고정’ 중심 공간이 비율이 압도적으로 높았으며 ‘자유’, ‘중첩’ 중심 공간이 뒤를 이었다. ‘깊이’ 중심 공간은 소수 관찰되었다. 제한된 공간에서 대상의 변화에 집중하거나 정적인 공간 자체를 강조하였다. 프레임 평면이 느리게 중첩되며 잔잔한 내러티브에 집중한다.

코메디 장르는 ‘자유’ 중심 공간의 비율이 가장 높게 나타났으나 ‘너비’, ‘고정’, ‘분할’ 중심 공간이 비슷한 비율로 뒤를 이었다. 여러 장르 중 유일하게 ‘프레임 분할’ 중심 공간이 관찰되었다. 스릴러와 액션 장르에서 높게 나타난 ‘깊이’, ‘중첩’ 중심 공간은 발견되지 않았다. 코메디 장르는 밝고 행복한 내용과 결말을 가진다. 자유로운 공간을 활용하거나 제한된 공간에서 대상의 변화에 집중하여 경쾌하고 부드러운 리듬을 표현한다.

4. 결론

본 논문은 영화 타이틀시퀀스를 대상으로 내러티브를 담은 영상의 공간 표현 특성을 연구하였다. 최근 20년간 제작된 62편의 영화 타이틀시퀀스를 분석하여 공간 유형을 분류하였다.

그 결과 여섯 가지 내러티브 공간 유형을 도출하였다. ‘제한’ 영역과 ‘무제한’ 영역으로 크게 분류되었으며, ‘제한’ 영역은 ‘깊이’, ‘너비’, ‘자유’ 중심 공간으로 분류되었다. ‘무제한’ 영역은 ‘고정’, ‘중첩’, ‘분할’ 중심 공간으로 분류되었다. ‘무제한’ 영역은 대상과 공간의 움직임에 의한 변화가 특징적으로 드러났고, ‘제한’ 영역은 샷밀도와 프레임의 변화가 특징적으로 나타났다. 다음으로 분류된 공간을 장르와 비교하여 분석하고 어떤 특징이 있는지 분석하여 장르에 따라 사용되는 공간 종류를 발견하였다. 스릴러 장르는 ‘중첩’ 중심 공간의 활용이 높았으며, 액션 장르는 ‘깊이’ 중심 공간, 드라마 장르는 ‘고정’ 중심 공간, 코메디 장르는 ‘자유’ 중심 공간의 비율이 높았으나 ‘너비’, ‘고정’, ‘분할’ 중심 공간의 비율과 큰 차이는 없었다.

본 논문은 영화 타이틀시퀀스의 내러티브 공간 유형을 분류하고, 공간 중심으로 장르 별 활용 방안을 제안했다는데 의의가 있다. 내러티브를 상징하는 모션그래픽 제작 시 본 논문에서 분석한 여섯 가지 공

간 유형 중 장르에 따라 선택적으로 활용될 수 있을 것이라 사료된다. 향후 본 논문에서 제안한 공간 유형을 중심으로 조형의 위치와 구성에 대한 연구가 필요하다.

참고문헌

- 박효신 (2008). 『영상디자인의 선구자 솔바스』. 서울 : 디자인하우스.
- Klient, B. (1980). Bildlehre Elemente und Ordnung der Sichtbaren Welt. 오근재 역 (1996). 『인간의 시각 조형의 발견』. 서울: 미진사.
- 신승윤 (2011). 「비주얼스토리텔링의 감성 배경 공간 시각화 차원」, 부산대학교 대학원 박사학위 논문.
- Hildebrand, A. (1893). Das Problem der Form in der bildenden Kunst. 조창섭 역(1989). 『조형미수리 형식』. 서울: 민음사.
- 이승구, 이용관 엮음 (1990). 『영화 용어 해설』. 서울 : 새나라.
- Out of the title. (2012. 7. 20), <http://www.artofthetitle.com>
- Chatman, S. (1978). Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. 김경수 역 (1999). 『영화와 소설의 서사구조: 이야기와 담화』. 서울 : 민음사.
- Lotman, Yu. M. (1977). On the Semiotic Mechanism of Culture. 박현섭 역 (1996). 『영화기호학』. 서울 : 민음사.
- Manovich, L. (2001). Language of New Media. 서정신 역 (2004). 『뉴미디어의 언어』. 서울 : 생각의 나무.
- Bordwell, D & Thompson, K. (2011). Film Art an Introduction (9nd ed.). 주진숙, 이용관 역 (2011). 『영화 예술』. 서울 : 지필미디어.
- IMDB. (2012. 7. 25), www.imdb.com
- Andrew, D. (1998). Concepts in Film Theory. 김시무 역 (1998). 『영화 이론의 개념들』. 서울 : 시각과 언어.
- 신승윤 (2010). 한국멀티미디어학회논문지. 『스릴러장르 영화 오프닝시퀀스의 시각적 리듬』, 13(9), 1365-1372.