

# 스토리텔링 기법을 적용한 영화 Opening Title 표현에 관한 연구

## A Study on the expression of Film Opening Title using Storytelling

성민경

동서대학교 디지털디자인대학원

Sung, Min-Kyung

Graduate school of Digital Design, Dongseo Univ.

김종기

동서대학교 디지털디자인학부

Kim, Chong-Ki

Dept. of Digital Design, Dongseo Univ.

• Key words: Storytelling, Film opening title, Narrative, Non-narrative, suggestion, Interactive

## 1. 서론

### 1-1. 연구 배경 및 목적

영상예술은 미디어의 결합으로 각 문화영역이 복합적으로 형성된 크로스오버의 새로운 형식과 함께 무궁무진한 예술영역으로 걸음을 시작하였다. 영화와 미술, 문학의 경계를 넘나들기를 두려워하지 않는 이러한 현상은 '포스트모더니즘'의 한 현상인 해체현상으로도 설명할 수 있겠지만, 21세기 예술의 형식적 과도기라고도 설명되어질 수 있다. 이러한 영상예술의 확장 아래 영화 속의 '작은 영화'로써 영화의 오프닝타이틀은 영화의 부속물이 아닌 하나의 독립된 비주얼 커뮤니케이션으로서 영상매체에서 예술적, 시각적으로 표현되고 있다.

짧은 시간 안에 관객의 몰입을 유도해야 하고 그 기대치를 상승시키는 역할을 하는 영화의 오프닝타이틀은 최근 영화의 성공 여부를 좌우하는 경우가 있을 정도로 중요한 요소가 되었고, 영상예술의 한 분야로서도 그 의미를 가지게 되었다.

본 연구에서는 영화를 해체하고, 재해석하여 함축적, 암시적으로 영화의 스토리를 내포해야 하는 영화타이틀 디자인에 있어 효과적인 기법 중의 하나로 부각되고 있는 스토리텔링 기법의 표현을 연구하여, 그것을 토대로 오프닝타이틀의 스타일 모형 제작을 통해 영화 오프닝타이틀이 수용자와 호흡하는 인터랙티브 영상예술로서 자리잡을 수 있는 토대를 마련한다.

### 2-2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 크게 문헌연구와 사례연구로 나눈다. 첫째, 문헌연구를 통하여 스토리텔링 기법에 관하여 폭넓게 고찰하고, 둘째, 기존의 영화 오프닝타이틀을 스토리텔링을 중심으로 하여 분석한다. 셋째, 스토리텔링 기법을 적용한 영화 오프닝타이틀의 표현에 대한 고찰을 통해 스타일 모형을 제시한다. 넷째, 결론 및 향후과제에 대하여 서술하였다.

## 2. 이론적 고찰

### 2-1. 스토리텔링의 개념

인류의 역사와 함께 발생한 내러티브는 인간의 자연스러운 본능이자 욕구였고, 사람들이 있는 곳에는 항상 함께 해왔다. 내러티브란 화자가 특정한 혹은 일련의 사건들을 청중에게 재현해주는 광의의 이야기로서 이것은 인과관계로 연결되어 지고 시공간의 변화가 있는 이야기를 말한다. 이야기와 이야기하는 사람; 화자(Story Teller) 그리고 청중(Audience)은 내러티브를 구성한다. 표현되기 이전의 상태인 이야기의 '내용'과 어

떤 매체를 통해서 '표현'되어진 것의 두 가지로 나뉘며 이는 무엇을 어떻게 표현하느냐의 문제로 직결된다. 그러므로 한 가지의 근본내용에 다양한 내러티브가 가능한 것이다. 따라서 이야기의 과정이나 표현기법인 스토리텔링은 커뮤니케이션 디자이너들이 익혀야 할 중요한 영역으로 부각되었다.

### 2-2. 오프닝타이틀의 개념과 시대적 변화

오프닝 타이틀은 주요 출연진이나 스태프의 명단과 영화 제목이 나오는 영화의 시작 부분이며, 크게 톱 타이틀, 메인 타이틀, 크레딧 타이틀로 구분된다. 영화오프닝 타이틀은 본격적인 영화의 시작에 앞서 영화의 성격이나 내용 및 제작배경 등을 고려하여 정보와 메시지를 보여준다.

오프닝 타이틀은 영화의 역사적, 시대적 흐름에 따라 그 형식과 역할이 변화하였다. 무성영화시절에는 극중 이야기의 전개 과정을 설명하는 역할을 수행하는 등 중요한 역할을 하였다. 하지만 1920년 후반이후, 유성영화시대에 있어서 타이틀의 중요성은 떨어지게 되었고, 대부분의 타이틀은 옅은 색 배경에 들어간 활자들이었다. 1950년까지만 해도 단지 의무적으로 영화의 등장 인물이나 영화를 만든 사람들의 명단을 나열하는데 불과했다. 1955년 솔바스는 영화 <황금팔을 가진 사나이>의 오프닝 타이틀을 만듦으로써 단조로운 영화 타이틀디자인에 색조를 부여하고 분위기를 조성하며, 움직임을 불어넣어 영화 타이틀의 기능을 새로이 바꾼 선구자였다. 그후 007시리즈의 모리스바인더, 리처드 윌리엄스, 톰 베일리, 존 월슨, 파블로 페로 등이 많은 영화에서 타이틀 디자이너로 활약함으로써 보편화되기 시작하였고. 1995년 카일 쿠퍼의 <세븐>에서 빠른 리듬과 끌라주 형식의 화면 등 새로운 경향을 보여주고 있다.

## 3. 스토리텔링 기법을 적용한 오프닝타이틀의 표현

### 3-1. 스토리텔링을 적용한 오프닝타이틀의 구성요소

#### 3-1-1. 연속이미지(시퀀스 편집)의 함축적 기능

오프닝타이틀에서 정보는 이미지와 함께 상호작용을 통해서 또는 이미지들이 모여 형성하는 메시지로서 이해되어진다. 각각의 핵심프레임은 하나의 비주얼 내러티브로 표현될 수 있으며, 전체는 여러 개의 키 프레임들이 모여서 만드는 이야기, 즉 부분들이 모여 만든 또 하나의 커다란 내러티브가 된다. 오늘날에는 과거의 것과 같이 시퀀스를 일일이 나열하는 방식으로 내러티브를 표현하지는 않으나 내러티브의 시각화 노력은 계속되어진다고 보여진다. 최근 영화타이틀은 짧은 시간 안에 많은 것을 보여주기 위해 개연성 없는 장면들의 흐름을

나열하는 몽타주 컷(montage cut)을 많이 사용하는데 이것은 플롯의 인과론적 연결이 느슨해지며, 불연속적인 편집기교가 대표적으로 나타난다. 시간의 전개를 역동적으로 구성하는 것은 장면들의 연결을 빠르게 또는 느리게 하는 점에서 차이를 나타낼 수 있다.

### 3-1-2. 사운드의 암시적 기능

영화 오프닝타이틀에 있어서 사운드는 에너지를 표현하기 위함이며, 모션그래픽을 보다 역동적이며,ダイナ믹하게 만들려는 작가들을 지배하고 있는 스토리텔링 기법의 중요한 요소이다. 수용자의 감성을 자극하여 몰입시키기 위한 다른 어떤 목적을 위해 사용된다면 면에서 이지리싱 음악과 비슷한 맥락을 가진다. 음악적 맥락은 그것이 수용되는 상황의 문맥에 종속된다. 영화음악에는 사운드와 특성을 공유하는 지점에 있는 음향과 스토리 내부에 존재하지 않는 이야기 속 허구의 실제 세계 안에서 연주되는 음악이 있다. 후자의 기능은 시공간적 배경을 확인시키는 기능, 인물의 내부심리와 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능, 순수 배경음악으로서의 기능, 연속성을 부여하는 기능, 감정적 토대를 구축하는 기능, 진행감에 도움을 주는 기능, 인물의 상징으로서의 기능들을 함으로써 내러티브와 상호작용성을 가진다. 또, 음악의 부재, 또는 비 사용은 자체로서 암시적 의미를 지닐 수 있으며, 따라서 음악의 사용, 혹은 비 사용 역시 철저하게 영화의 장르와 스타일, 그리고 기본적으로는 내러티브의 의미와 관계한다.

### 3-1-3. 타이포그래피의 내러티브적 기능

흔히들 타이포그래피를 일컬어 Frozen Sound 또는 Written Voice라 한다. 이는 타이포그래피가 이미 종이에 흡착된 검정색의 잉크자국이 아니라 숨쉬고, 노래하고, 진노하고, 잔잔한 미소를 띠고 호소하는 생명체이기 때문이다. 그러므로 모션 타이포그래피는 타이포그래피의 유동적인 개념에 시간의 개념이 도입되면서 어떤 표현 대상이 움직임을 가지고 시선의 유인효과 및 주목성을 갖게 함으로써 정보전달의 효과를 높여주게 된다. 이처럼 강조하듯 크게 떨림을 주며 등장시키면 크게 소리를 지르는 것처럼 나타나고, 작게 천천히 등장시키면 속삭이는 것처럼 느껴질 것이다. 이는 모션 타이포그래피의 개념을 토대로 한 타이포그래피의 조형적 특성과 내러티브적 기능을 나타내고 있는 중요한 특징이다.

영화타이틀에 있어 타이포그래피의 사용은 필수적이다. 타이포그래피는 영화의 도입부에서 영화 스토리의 암시와 분위기 조성, 그리고 배우나 감독들의 이름을 전달하게 된다. 이러한 타이포그래피의 사용은 단지 모션에 얹혀진 텍스트에 지나지 않고, 더 나아가 필름에 배어난 스틸 컷의 이미지로 형상화되어 내러티브적 기능을 한다.

### 3-1-4. 시각적 매체수용자의 미학적 능력

의미론적 빈 공간, 커뮤니케이션의 잡음 그리고 상징의미의 부정확성이 미학적 상호작용의 기반을 형성한다. 바로 이 미학적 표현양식들의 부정확성이 미학적 수정을 위한 자극이 된다. 미학적 능력은 따라서 미학적 표현양식들의 빈 공간을 발견해 채우는 능력이라고 할 수 있다. 미학적 능력에 기초한 가장 오래된 의미설명은 그림의 해석이다. 그림의 진술가치는 묘사의 구문론을 넘어 관찰자에 대한 상호작용적 관계를 창조

한다. 예를 들면 관찰자는 예술가가 명명한 그림의 타이틀과는 완전히 다른 미학적 의미를 부여할 수 있다. 즉 상징적 의미 설명은 다양한 해석을 가능하게 한다. '능력'의 개념은 촘스키(Noam Chomsky)가 창조한 개념인 '언어능력'에서 시사하듯이 언어이론의 일부라고 할 수 있다. 그러나 미학적 표현양식들과 관련해 중요한 것은 언어와 유사하게 이해되어야 할 상징적인 코드이다. 미학적 메시지의 구조는 이 상징적인 코드의 생산 및 수용과 밀접한 상관관계를 갖는다.

### 3-2. 오프닝타이틀에서 스토리텔링 기법의 표현방법

표현방법은 크게 두 가지로 분류한다. 영화전체의 스토리 전개와 같은 연속적 전개방식과 표현을 가지는 내러티브 형식과 영화의 스토리와 전혀 관계없이 분위기에 따라 개연성 없는 이미지들의 흐름을 나열하는 비내러티브 형식이 있다. 위의 분류를 기준으로 하여, 기존 오프닝타이틀에서 스토리텔링의 구성요소들(시퀀스 편집, 사운드, 타이포그래피, 수용자)이 어떻게 서로 상관관계를 가지고 표현되고 있는지에 대한 표현방법들을 분석하여 스타일 모형을 제시한다.

[표 1-1] 스토리텔링의 스타일과 접근법의 분류

내러티브 형식	비내러티브 형식
함축적	암시적
구체적 연속성	구체적 비연속성
내용의 진화	물질의 진화
스타일의 통일	복합적 스타일
대화의 역동성	음악성의 역할

## 4. 결론

현대사회에서는 영화의 경우가 보여주듯이 문화우선주의의 현상 하에 미학사유의 중심축이 수용자 사이드로 옮겨가고 있다. 그러므로, 문화공간 내에서 미적 경험이 어떤 조건하에 매개되는가, 즉 미적 경험이 공유되고 전달되는 방식에 대한 연구의 필요성이 새롭게 부각되는 시점이다. 따라서 무엇을 이야기하고, 어떻게 표현할 것인가 즉 스토리텔링 기법에 관한 연구는 짧은 시간 안에 함축적으로 영화의 스토리를 내포해야 하는 오프닝타이틀의 표현방법에서 보다 깊게 요구된다. 본 연구는 이러한 시대적 흐름에 따라 효과적인 스토리텔링을 하기 위한 구성요소들(영상편집, 사운드, 타이포그래피, 수용자)의 상호작용성에 관한 표현연구의 방법을 제시하였다. 아울러 오늘날 미디어의 변화로 인해 홍보용 광고나 인터넷을 통해서도 접할 수 있는 기회가 많아짐에 따라 향후에는 영화속에서만 아니라 사이버 공간에로의 확장에 맞게 오프닝타이틀과 트레일러(Trailer)의 특성이 접목된 스타일 모형을 개발할 수 있을 것이다.

### 참고문헌

- 권지은, 키네틱 타이포그래피를 이용한 영화 오프닝타이틀에 관한 연구, 상명대학교 정보통신대학원, 2001 학위논문(석사)
- 이명숙, 인터랙티브 미디어 내러티브를 활용한 키네틱타이포그래피에 관한 연구, 한양대학교 대학원, 2001 학위논문(석사)
- 김성재, 김택환, 원용진 외, 매체미학, 나남출판, 1998
- Paul wells, Understanding Animation, 2001