

2010 년 2월
석사학위 논문

영화포스터에 나타난 일러스트레이션에 관한 연구

--- 한.중 영화포스터 중심으로---

조선대학교 대학원

시각정보미디어학과

형조규

영화포스터에 나타난
일러스트레이션에 관한 연구

--- 한.중 영화포스터 중심으로---

Study on the Illustration in Movie poster
--- Focusing on Korea and Chinese Movie poster---

2010년 2 월 25 일

조선대학교 대학원

시각정보미디어학과

형조규

영화포스터에 나타난
일러스트레이션에 관한 연구

--- 한.중 영화포스터 중심으로---

지도교수 박일재

이 논문을 시각정보미디어학 석사학위신청 논문으로
제출함

2009년 10 월

조선대학교 대학원

시각정보미디어학과

형조규

형조규의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 고 현 (인)

위 원 조선대학교 교수 박일재 (인)

위 원 조선대학교 교수 임채형 (인)

2009 년 11 월

조선대학교 대학원

목 차

목차

그림목차

표목차

ABSTRACT

제1장 서론.....	1
제1절 연구의 의의와 목적.....	1
제2절 연구의 방법 및 범위.....	3
제3절 이론적 고찰.....	4
1 영화포스터의 개념과 특성.....	4
1.1 영화포스터의 개념.....	4
1.2 영화포스터의 특성.....	5
2 일러스트레이션의 개념과 분류.....	6
2.1 일러스트레이션의 개념.....	6
2.2 일러스트레이션의 분류.....	7
3 영화포스터 일러스트레이션의 기법 과 기능.....	9
제2장 한·중 영화포스터의 변천 및 현황의 비교...11	
제1절 한국 영화포스터의 변천과정.....11	
1 초기의 영화포스터(도입기~1944).....11	
2 1950~1960년대의 영화포스터.....13	
3 1970~1980년대의 영화포스터15	
4 1990년대 이후의 영화포스터.....17	

제2절 중국 영화포스터의 변천과정	19
1 초기~1950년대의 영화포스터.....	19
2 1960년대의 영화포스터.....	21
3 1970~1980년대의 영화포스터.....	23
4 1990년대 이후의 영화포스터	27
제3절 한·중 영화산업의 현황 및 비교	28
1 영화 제작량 및 투자 체계.....	29
2 본토영화의 시장 점유율.....	32
3 영화관 건설과 관객의 반응.....	33
4 영화의 해외 수출과 수익창출.....	37
제3장 한·중 영화포스터 일러스트레이션의 비교분석 ..39	
제1절 장르에 따른 사례 분석	39
1 영화의 구분과 장르별 특성에 따른 분류.....	39
2 분석대상의 선정과 분석의 방법.....	42
3 장르에 따른 영화포스터의 분석 및 비교.....	48
3.1 시대극영화.....	48
3.2 액션영화.....	54
3.3 멜로드라마.....	58
3.4 코미디영화.....	64
3.5 공포영화.....	69
제2절 분석결과 비교	72
제4장 결론	75
도판	78
참고문헌	90

그림목차

< 그림 2-1 >	한국영화제작수량과 발행수량(1998~2007).....	30
< 그림 2-2 >	중국 드라마영화 제작수량(2001~2007).....	29
< 그림 2-3 >	한국 영화시장점유율(1998~2007).....	32
< 그림 2-4 >	한국영화 영화관과 스크린(1998~2007).....	34
< 그림 2-5 >	한국영화관객 총 인원수와 횟수 (1998-2007).....	34
< 그림 3-1 >	한국 영화포스터 일러스트레이션 분석.....	72
< 그림 3-2 >	중국 영화포스터 일러스트레이션 분석.....	73

표 목 차

< 표 2-1 > 중국 대륙 영화 수익(2001~2007).....	33
< 표 2-2 > 중국영화원선, 영화관과 스크린 수량 (2002-2007)	36
< 표 2-3 > 한국영화수출상황 (2002-2007).....	37
< 표 3-1 > 영화의 구분과 영화 장르	41
< 표 3-2 > 장르에 따른 한국 영화포스터.....	47
< 표 3-3 > 장르에 따른 중국 영화포스터	47
< 표 3-4 > 시대극 영화	49
< 표 3-5 > 시대극에서 사용한 일러스트레이션.....	49
< 표 3-6 > 액션영화	54
< 표 3-7 > 액션영화에서 사용한 일러스트레이션	54
< 표 3-8 > 멜로드라마 영화.....	58
< 표 3-9 > 멜로드라마에서 사용한 일러스트레이션.....	58
< 표 3-10 > 코미디 영화.....	65
< 표 3-11 > 코미디에서 사용한 일러스트레이션.....	65
< 표 3-12 > 공포영화	69
< 표 3-13 > 공포영화에서 사용한 일러스트레이션.....	70
< 표 3-14 > 한국과 중국 영화포스터 일러스트레이션의 사용 비교.....	72

Abstract

Study on the Illustration in Movie poster

---Focusing on Korea and Chinese Movie poster---

Jing Zhaokui

Advisor : Park, Il-Jae

Department of

visual communication&media design

Graduate School of Chosun University

A movie poster is undoubtedly a tool for applying the movie content, but it can also induce people to see the movie; therefore, it is not only a kind of plastic art, it is also of importance as a media of visual communication. Although we can see movie posters even everywhere as those in the news, journals, subways, bus stops, etc., it is not an easy job to design a notable and fantastic movie poster. A wonderful movie poster design can impress people a lot, and then could be an activator for him or her to see the movie. In this way, a movie poster is also a movie's "name card."

There is certain difference between Korean and Chinese movie industrial development, but living in the same Asian cultural environment, both of them inevitably bring out some similar aspects. Besides, both of them carry forward the same traditional aesthetic culture. Therefore, either from its referential value or its actual feasibility, it is of significance to compare the two countries' movie posters' Illustration, and learn from the comparison.

Based on the values above, the significance and purpose of this thesis is shown in Chapter I, as well as the methodology and range. Besides, some theoretical statement is also presented about movie posters and Illustration. In Chapter II, we can get how the movie posters developed both in Korea and China, and what we can see from them in both countries in nowadays. In Chapter III, based on the classification, I set certain methods to analyze different kinds of movie posters of both countries.

Through the former review and analysis, some conclusions can be drawn as follows:

Firstly, there is no multifarious inserted movie posters style right now both in Korea and China, instead, most of them show the Illustration through the descriptions about movies' leading actor, leading actor and supporting actor, or actors and environment.

Secondly, with the development of science, under the assist of computer, we can not only design various movie poster Illustration within short time, we can also draw out some pictures and imaginary figures that we cannot draw by hands before.

Third, in order to stand on the stage of the world, Korean and Chinese designers are expected to have certain cultural literacy, rich special knowledge and advanced technologies, but what is more important is that they should have innovative concepts, multifarious presentation formats to create movie poster plates with national characteristics.

The one hundred movies posters which I chose from 2003 to 2008 are the most popular ones both in Korea and China, but not all the popular ones should have been the best ones. Under this situation, I look back on some excellent movie posters and find their shortcomings in order to feel a right way for the development both for Korean and Chinese movie poster designs.

제1장 서론

제1절 연구의 의의와 목적

현대사회에서 영화는 그 사회의 문화적 수준을 반영하여 많은 사람을 감동시킬 수 있는 대중적인 예술매체로서 강력한 영향력을 가지고 있다고 볼 수 있다. 영화는 더 이상 단순한 볼거리나 여가시간의 활용수단이 아닌 가장 접하기 쉬운 문화적 매체로서 그 범위를 확대시켜 나가고 있다. 또한 예술적인 측면뿐만 아니라 산업으로서 하나의 기업 형태로 사회 깊숙이 자리잡고 있다. 영화의 궁극적인 목적은 대중에게 보여주고 동시에 그들의 관심을 끄는 것이다. 따라서 대중에게 접근할 수 있는 적극적인 자세 즉, 전략적인 마케팅이 필요하며 TV, 신문광고 지면매체를 통한 적극적인 홍보가 필요하다.

영화포스터는 대중에게 영화의 정보와 이미지를 전달하는 기능을 갖고 있다. 또 이것은 인쇄매체의 하나로서 고지기능과 더불어 대중으로 하여금 시각적인 면에서는 심미성을 사회적인 측면에서는 상징성을 고루 갖추어 감상동기를 유발시켜 영화를 관람하도록 하는 것이 목적이다. 그러므로 영화 포스터는 포스터의 특성상 구체적인 표현방법의 대상으로 매우 설득력 있는 매체라 할 수 있겠다.

언어나 문장이 시간적 추론적임에 비해 일러스트레이션은 공간적 동시적이어서 보는 사람이 전달의 의미를 직접적으로 느낄 수 있기 때문이다. 이와 같이 영화포스터에 있어서 일러스트레이션은 매우 중요한 시각적 요소로서 복잡한 사회에서 편리한 대중전달의 수단으로 유용하게 사용되어져 왔을 뿐 아니라 특히 인쇄매체에 많이 사용되어 여러 가지 과고분야에서 커뮤니케이션의 수단으로 널리 발전하여 왔다.

한국과 중국은 몇 단계의 정치, 문화, 예술의 변혁기를 가졌으며, 이로 인한 시대적 특징 또한 뚜렷한 차이가 있었다. 이러한 뚜렷한 차이는 여러 문화예술분야에서 볼 수 있는데 특히 시대의 사상을 반영하고 사회흐름을 한눈에 나타나는 영화포스터 디자인은 그중에 독특한 분야이다.

한국과 중국의 영화 산업발전과정에서 차이가 있다하더라도 동아시아 문화권의 환경 하에서 양 국의 영화나 영화포스터 디자인에서는 비슷한 점도 많이 있다. 특

히 한국과 중국의 영화포스터 디자인에서는 미학적 특성에 있어서 서로 공통적인 부분이 있으며 전통심미 문화에 대한 전승관계가 나타나 있다. 그리하여 한국과 중국의 영화포스터 일러스트레이션의 비교연구는 중요한 참고적 가치가 있을 뿐만 아니라 현실적인 조작성이 있다.

이러한 의의를 바탕으로 본 논문의 연구목적은 다음과 같다.

첫째 한국과 중국 영화포스터 일러스트레이션의 분석과 비교를 통해 03년부터 08년까지의 표현경향을 연구하고자 한다.

둘째 한국과 중국 영화포스터의 자료를 바탕으로 분석과 비교를 통해 수준높은 일러스트레이션을 조형적인 측면에서 재조명하여 영화의 본질적인 이미지를 함축적으로 표현하고 전달할 수 있는 영화포스터 일러스트레이션의 표현형식에 대한 연구를 하고자 한다.

셋째, 세계무대를 향하는 한국과 중국의 영화포스터 디자인에 있어서 예술성을 지닌 영화포스터 일러스트레이션 개발에 새로운 방향을 모색하고자 한다.

제2절 연구의 방법 및 범위

본 연구는 상기 연구목적은 위해 영화포스터 일러스트레이션의 이론적 고찰과 두 나라 영화 포스터 일러스트레이션에 중점을 두고 다음과 같은 연구범위를 설정하여 연구목적의 접근을 위해 관계문헌 및 인터넷을 통한 실증적인 자료, 논문을 바탕으로 다음과 같이 연구하고자 한다.

연구대상 자료는 한국 영화진흥위원회와 중국 국가광전총국(國家廣電總局)의 홈페이지를 바탕으로 2003년부터 2008년까지 5년 동안 한국과 중국에서 개봉되어 흥행했던 연도별 각 10점을 기준으로 장르별 각 2점을 선정하였다. 나라별로 각각 50점씩 총 100점의 영화포스터를 선정하였다.

제1장은 본 연구의 의의와 목적 그리고 연구의 방법 및 범위에 대해 설명을 하고 이론적 고찰을 하고자 한다. 이론적 고찰에서는 영화포스터의 개념과 특성, 일러스트레이션의 개념과 분류, 영화포스터 일러스트레이션의 기법과 기능에 대해 알아보하고자 한다.

제2장에서는 한국과 중국 영화포스터의 대략적인 변천과정과 영화산업의 현황을 비교하고자 한다. 영화포스터는 영화제작의 경향과 밀접한 관련을 가지게 되므로 영화사의 시기구분에 따라 나누어 살펴보고자 한다. 한국 영화포스터 변천과정의 시기구분은 초기의 영화포스터(도입기~1944), 1950~1960년대의 영화포스터, 1970~1980년대의 영화포스터, 1990년대 이후의 영화포스터로 나누어 살펴보고자 한다. 중국 영화포스터 변천과정의 시기구분은 초기~1950년대의 영화포스터, 1960년대의 영화포스터, 1970~1980년대의 영화포스터, 1990년대 이후의 영화포스터로 나누어 살펴보고자 한다.

제3장 한·중 영화포스터 일러스트레이션의 비교분석에서는 장르별에 따른 한국과 중국의 영화포스터 일러스트레이션 사례를 분석과 비교를 하고자 한다. 제1절에서는 영화의 구분과 장르별 특성에 따른 분류를 고찰하고 분석대상과 분석의 방법을 소개하며 시대극 영화, 액션 영화, 멜로드라마, 코미디 영화, 공포 영화로 나누어 장르에 따른 영화포스터의 분석 및 비교를 하고자 한다.

제3절 이론적 고찰

1 영화포스터의 개념과 특성

1.1 영화포스터의 개념

포스터란 주로 종이에 인쇄되며, 시각전달을 목적으로 하는 공공, 상업 선전물을 말하며 원래 기둥을 뜻하는 포스트에서 유래된 것으로 거리의 벽이나 기둥에 부착되는 선전지라는 의미이다. 나라에 따라 용어가 조금 다르긴 하지만 영어로는 Post, 프랑스어는 A fiche, 독일어는 Placket, 스페인어는 Cartele, 이탈리아어는 Manifesto로 통용되고 있다.

1866년 쥘 세레 (Jules Cheret, 1836-1933)는 파리에 있는 자신의 인쇄에서 다색 석판 포스터를 제작하기 시작했다. 1950년대에 들어 컬러사진, 신문, 잡지, TV등의 새로운 시작미디어의 보급되었지만 포스터는 지금도 여전히 건재하다.¹⁾ 오늘날의 포스터는 시대와 문화의 시각언어로서 표현매체의 기술적 향상과 함께 독자적인 영역으로서 확대되어 왔다. 포스터는 감정적 언어로서 관객의 감각과 지각에 시각적 동기를 일으켜서 그 목적을 전달할 수 있어야 하고 장소의 제약 없이 대중의 생활공간에 쉽게 부착이 가능하며 반복해서 보게 함으로써 전달의 효과를 높일 수 있는 것이 장점이다.

일반적으로 포스터는 임의로 정한 평면 공간 속에 필요한 조형적 표현을 통해서 대중에게 어떤 생각, 어떤 행사의 존재를 전달하는 것이 그 목적인데 특히 영화포스터는 영화를 대중에게 홍보하고 관람하도록 유도하는 사업적인 성격과 표현적인 예술성을 겸비한 대중매체로서의 역할을 담당하고 있는 것이다.

영화포스터는 영화가 가진 내용을 최대한 살려내어 한 컷의 화면에 담아내야 한다. 대중매체를 통해 대중에게 전달되는 정보들은 한 장의 포스터에 함축된 이미지로 관객들에게 각인되어진다. 이러한 면에서 영화포스터를 "한 장으로 표현하는 영화"라고 한다. 이처럼 영화포스터는 홍보마케팅의 첨병으로서의 역할과 거리의 미술품으로써 도시환경과 대중생활에 폭넓게 관여하고 있는 중요한 시각요소로서의

1) 안경애, <한국 영화포스터 디자인의 발전방향에 관한 연구>, 석사학위논문, 명지대학교, 1997, p.7

미술품이라는 이중적 가치를 지닌다. 따라서 대중에게 어필하기 위하여 참신한 아이디어로써 인상적 이미지를 동반한 강력한 상징성을 지녀야만 하며, 최대한 관객의 흥미를 유도하면서도 내용을 함축적으로 전달할 수 있어야 한다.

1.2 영화포스터의 특성

영화포스터는 영화를 대중에게 홍보하여 관객을 모으기 위한 하나의 방법으로 효과적인 시각전달 기능을 갖춘 매체라 할 수 있다.

영화포스터의 조형적인 측면은 색채의 사용이나 문자체의 사용과 같은 세밀한 부분을 생략한다면 크게 일러스트레이션 중심의 포스터와 문자 중심의 포스터로 구별할 수 있다. 문자중심의 포스터는 목적을 가지거나 영화의 관련된 내용을 서술할 필요가 있을 때 전체적 구성을 문자 위주로 제작한 경우이다.²⁾

영화는 영상을 대중에게 전달하여 미적인 반응을 일으키지만 동시에 영리를 목적으로 하는 산업이기도 하다. 대도시에서는 라디오와 DVD 신문 등 매스 미디어를 이용하여 다양한 전달방법으로 영화를 홍보하고 있으나, 지방 소도시에서는 이를 보다는 포스터의 활용이 더욱 효과적이고 경제적인 방법이 되고 있다.

20세기 메커니즘의 차원에서 영화포스터가 갖는 궁극적인 목표는 영화라는 상품의 존재를 대중에게 알림과 동시에 포스터가 갖는 특수성과 대중성을 함께 나타내고자 하는데 있다. 또한 보고 잊어버리는 일반적인 영화 관람의 태도에서 벗어나 감정적으로 보고 마음에 느껴 영화관객의 관심을 깊이 있는 차원으로 끌어 올리는 데 그 목표가 있다. 이러한 영화포스터에는 출연 배우, 감독 및 영화의 내용 뿐만 아니라 개봉일자, 개봉장소, 입장요금 등을 알려 관객이 영화 관람을 하는데 필요한 정보들 한꺼번에 모두 얻을 수 있게 한다.

이렇듯 영화포스터는 영화를 대중에게 알리고 관심을 끌기 위해 포스터가 가지는 특수성과 대중성을 함께 나타낸다. 즉, 상업적인 의미와 표현의 예술성을 동반하는 대중매체로서 역할을 담당하고 있다. 그러나 다른 포스터들에 비해 수명이 짧은 경향이 있어 단시간에 강하게 어필할 수 있는 이미지와 개성이 요구된다.

영화포스터는 시대의 흐름에 변화는 다양한 사회상을 반영하고 있으며 인생 모

2) 안경애, <한국 영화포스터 디자인의 발전방향에 관한 연구>, 석사학위논문, 명지대학교, 1997, p.8

양을 투영하는 거울로서의 가치를 지녔다고 말할 수 있겠다.

또한 영화라는 상품으로 소비자에게 이미지를 압축시켜 직접적인 구매 욕구를 불러일으키는데 관객이 어떤 영화를 선택하는 중요한 기준이 되기도 하고 상품의 선전물임기에 최대한 상품을 판매하기 위하여 영화를 알릴 의무와 목적이 있다.

2 일러스트레이션의 개념과 분류

2.1 일러스트레이션 개념

일러스트레이션의 어원은 ‘조명(Illumination)’, ‘밝게 하다(to make light)’의 뜻으로, 어떤 대상에 빛을 비춤으로써 더욱 분명해진다는 의미를 나타낸다. 즉, 어떤 내용의 구체적인 이해를 돕기 위해 시각적 효과로 표현하는 그림이라고 말할 수 있다.³⁾ 시대가 변화하면서 일러스트레이션의 의미도 변화하였고, 목적이나 종류에 따라 여러 가지 해석이 가능하다. 그렇기 때문에 현대에 와서 일러스트레이션을 정의 내리는 것은 쉽지 않다.

일러스트레이션의 가장 큰 목적은 사람들과 의 커뮤니케이션(Communication)이다. 현대적 의미의 일러스트레이션은 시각적 기호들을 사용하여 메시지를 전달하는 것이다. 다시 말하면, 개별적이고 비언어적인 시각기호들을 독창적으로 구성하여 총체적 이미지로 형상화시키는 것이다. 이것은 점점 복잡하고 다양해져 하는 현대 커뮤니케이션 환경 속에서, 메시지를 보다 효율적이고 올바르게 전달하기 위한 매우 중요한 요건이다.⁴⁾

또한 일러스트레이션은 본래 상세한 내용 전달보다 오히려 제3자의 관심을 갖게 하는 시각 유도도를 위해서도 사용서도 사용되므로 시각전달의 보조적 수단이라고 하는 것이 옳다. 즉, 제3자의 시각을 문안으로 유도한다든지 내용의 이미지를 정확하게 전달하기 위한 수단으로써 사용된다. 그러므로 개성적인 신선함은 물론, 전달하는 내용이나 기능을 통한 논리성 있는 연구와 객관성도 요구된다.

3) 김교만, <디자인 사전, 안그래픽스>, 1994, p.173

4) 문철, Figure and Ground의 시각전달효과 연구- 일러스트레이션을 중심으로, 디자인학회, 1998, p.26

2.2 일러스트레이션 분류

오늘날의 일러스트레이션은 형태와 색채 표현에 있어서, 보다 개성적이고 다양한 방법을 통해 다각도로 활용되고 있다. 따라서 일러스트레이션을 분류한다는 것은 그리 간단한 일은 아니다. 일러스트레이션을 목적과 내용, 형식에 따라서 분류하면 다음과 같다.⁵⁾

목적과내용에 의한 분류:

1)출판 일러스트레이션:

출판 일러스트레이션은 좁은 의미로는 잡지나 신문 등에 글과 함께 들어가는 그림을 말하는데, 넓은 의미로는 책의 표지나 존문에 들어가는 그림이나 어린이 책 그림도 출판 일러스트레이션이라고 할 수 있다.

2)광고 일러스트레이션:

광고 일러스트레이션은 고객을 상대로 하는 시장을 위해 창조된 이미지나 상품 또는 서비스를 광고하기 위해 들어가는 그림을 말한다. 광고 일러스트레이션은 그림의 형태나 방법보다는 이것이 사용되는 목적을 기준으로 삼아야 한다.

형식에 의한 분류:

1)책표지 일러스트레이션:

대부분 출판 일러스트레이터에 의해 그려지는 책표지 일러스트레이션은 독자들에게 책의 전반적인 분위기를 미리 예고해 주어 독자의 흥미를 유발시키는 기능을 담당한다. 따라서 매력적이며 간결하면서도 상징적인 그림으로 호기심과 상상력을 갖도록 해주어야 한다.

2)어린이 그림책 일러스트레이션:

이것은 어린이를 위한 책에 글과 함께 들어가는 그림으로 , 어린이들의 이해력, 상상력 또는 사고력을 증대시키기 위한 교육적 목적으로 사용된다.

3)테크리컬 일러스트레이션

광고 일러스트레이션에 속하는 것으로 제품 또는 기계의 구조나 원리, 또는 인체 및 생물체의 구조나 생태 등을 설명하기 위한 그림이나 도표 등을 말한다.

5) 민금성, <영화 웹사이트 디자인에 활용된 일러스트레이션에 관한 연구>,석사학위논문, 숙명여대 디자인 대학원, 2008, p.10

4)만화 일러스트레이션

유머러스 일러스트레이션이란 글과 연계되어 커뮤니케이션을 전제로 그려지는 그림이며, 형식이 만화적이며 단편적으로 그려지는 것을 말한다.

5)캐리커처

캐리커처의 어원은 이탈리아어 'caricare'에서 온 것으로 인물을 그릴 때 그 사람의 특징적인 요소나 신체의 일부를 과장하거나 우스꽝스럽게 과장시켜 그린 그림을 말한다.

6)컴퓨터 일러스트레이션

컴퓨터 일러스트레이션은 다양한 페인팅 시스템을 도구로 하여 이미지를 창조하거나 변형시키며, 3차원 환경 안에서 새로운 형태의 시각 언어를 만드는 것을 말한다.

7)포스터 일러스트레이션

포스터는 장차 개최될 이벤트나 어떠한 흥미 있는 것에 대해 대중의 주의를 환기시킬 목적으로 만드는 그래픽을 말한다.

8)토리 보드와 애니메틱 일러스트레이션

스토리 보드란 텔레비전 광고를 위한 시각적인 각본으로 아트디렉터가 클라이언트에게 보여주기 위한 대중의 아이디어를 사각 틀에 그리는 것을 말한다.

9)패션 일러스트레이션

윤곽의 드로잉에 의한 선의 날렵함이나 생동감에서 오는 특이한 예술적 효과를 나타냄으로써 사실 그 자체 이상의 멋과 개성을 표출할 수 있는 일러스트레이션이다.

10)입체 일러스트레이션

입체적 효과를 통해서 생동감과 특수효과를 연출하며, 다양한 재료를 통해 창작되는 일러스트레이션이다.

3 영화포스터 일러스트레이션의 기법과 기능

모든 시각적인 정보를 묘사하고 해석하는 기능을 가진 일러스트레이션은 회화와는 달리 미적 효과보다는 커뮤니케이션 기능이 우선시 되고 그 시각적 기능 면에서 적극적인 역할을 담당하고 있으며 이것은 인쇄매체나 영상매체에 의해 다량으로 복제, 전달되어 전달하고자 하는 메시지를 함축적으로 표현한다.

효과적인 일러스트레이션 작품은 쉽게 이해할 수 있는 공감대가 있어야 하며 일상적인 표현이나 습관적 묘사가 아닌 인간의 욕구를 충족시킬 수 있는 새로운 이미지의 구성 세계를 구축한 것이라야 한다.

영화 포스터에서 사용되는 일러스트레이션은 다양한 소재나 기법으로 간결하고 명확하게 상업적 의미를 함축적으로 표현하여 전달한다. 그리고 제작 동기가 이미지 혹은 메시지의 정확한 전달에 있는 만큼 정신적이고 자기분위적인 요소보다는 형이하학적이며 객관적이어야 한다. 즉, 오늘날의 영화 포스터 일러스트레이션은 대중사회의 요구에 입각하여 표현되어지는 심리적인 장식기능이라 할 수 있다.

영화포스터에서 일러스트레이션은 표현방법에서 사실적인 회화나 사진 또는 구체화된 이미지를 사용함으로써 친근감을 가지게 하며 영화 포스터에 사용된 일러스트레이션은 크게 사진 일러스트레이션, 핸드 일러스트레이션 그리고 사진과 핸드 일러스트레이션을 동시에 사용한 세 가지로 분류할 수 있다.

영화포스터 일러스트레이션은 표상이나 상업적 의미의 전달을 위하여 가능한 소재나 기법을 종합하고 그것을 간결하고 명확하게 함축하여 표현함으로써 보다 다채롭고 인상적일 수 있다. 회화와 같은 순수미술 분야는 주관적이며 정신적이고 다분히 자기분위적인 요소가 있으나 영화포스터 일러스트레이션의 경우에는 애초 작품의 제작 동기가 이미지 혹은 메시지의 효과적인 전달에 있는 만큼 형이하학적이며 객관적이어야 하는 것이다.⁶⁾

더욱이 영화포스터의 목적이 대중으로 하여금 영화를 홍보하고 충동을 일으키게 하거나 특정지위진 관념이나 대중 또는 개인에 대하여 호감을 가지게 하고 정보를 제공하여 영향을 끼치려는 의도하에서 일반대중에게 시각적 메시지를 효과적으로 전달하는 데 목적이 있기에 영화포스터 일러스트레이션은 전달하고자 하는 목적에

6) 김용덕, <일러스트레이션 측면에서 의 광고사진에 관한 연구>, 석사학위논문, 홍의대학교 대학원, 1984, p.6

적합한 일러스트레이션을 다양한 표현방법을 사용하여 일반대중에게 전달할 수 있어야 한다.⁷⁾

일러스트레이션이 영화포스터에서 어떠한 기능을 하는가를 살펴보면 다음과 같다.

- 1). 주위 집중의 효과를 가진다.
- 2). 영화의 내용에 대한 이미지를 쉽게 이해하게 한다.
- 3). 영화 이미지를 신속하고 명확하게 전달해 줌으로써 대중의 시선을 유도한다.
- 4). 영화내용과 이미지에 영향을 미치므로 대중의 기분 또는 무드에 영향을 끼친다.
- 5). 영화 광고를 보다 적극적으로 만들어 주어 기억을 하기 쉽게 한다.
- 6). 문자만으로 나타낼 수 없는 풍물이나 자연 경관 및 영화내용의 이미지를 나타낼 수 있다.

영화포스터의 일러스트레이션은 상업적인 의미를 전달하기 위해 가능한 간결하고, 명확하고, 함축적으로 표현함으로써 보다 그 효과를 높일 수 있다

7) 김원수, <광고학 개론>, 서울, 경문사, 1981, p.69

제2장 한·중 영화포스터의 변천 및 현황의 비교

제1절 한국 영화포스터의 변천과정

한국에서 영화포스터는 단순 고지 형식의 영화광고로 시작되었으며 시대흐름에 따라 다양하게 변화하고 발전해 왔다. 영화포스터는 영화제작의 경향과 밀접한 관련을 가지게 되므로 영화사의 시기구분에 따라 나누어 살펴보고자 하였다. 여러 시기구분 가운데 본 연구의 목적에 부합하도록 영화포스터 상 유사한 경향을 보이는 시기를 통합하여 구분함으로써 전반적인 포스터 형식의 파악에 집중하고자 하였다. 시기구분은 한국영화 제작 초기부터 일제강점기, 광복 이후부터 1960년대 후반, 1970년대와 1980년대, 1990년대 이후로 나누어 살펴보고자 한다.

1 초기 영화포스터(도입기~1944)

한국 초기의 영화관계 자료는 보존된 것이 없어 그 당시의 포스터, 전단, 신문광고 등이 어떤 형태로 만들어졌는지 알 길이 없다. 다만 1903년 6월 23일 자 황성신문에 남아있는 내용은 영화광고로서는 가장 오래된 최초의 것으로 보인다. 이 광고는 그 표현에 있어 그림이나 사진이 들어간 조형성을 갖춘 시각전달매체가 아니라 전부 활자로만 만들어진 고지식(告知式) 형태가 특색이다.⁸⁾

이후로는 1919년 한국인의 자본과 제작진으로 만들어진 최초의 연쇄극<의리적 구토>에서 포스터의 형식을 갖춘 전단이 만들어지지 않았나 추측되고 있고, 1923년 최초로 한국인에 의해 완전한 극영화의 형태로 제작된<월하의 맹서>와 1926년 나운규의 <아리랑>의 제작에서 서울 곳곳에 포스터 형식의 전단이 뿌려졌다는 기록이 남아 있다.⁹⁾

8) 이효일, <영화포스터 반세기>, 계간미술, 26호, 1983 여름, p.135

9) 신영호, <대중매체의 속성과 그 역할에 관한 연구: 한국 영화포스터를 중심으로 >, 홍익대학교 석사학위논문, 1988, p.39

현재 남아있는 영화포스터는 1932년 <님자업는 나룻배>와 1936년 <홍길동전>, 1938년 <국경>, 1938년 <성황당>, 1944년 <거경전>의 5점이다. 이들 포스터에서 문자는 모두 활자가 아닌 직접 쓴 문자체로 구성되었으며, 이미지의 표현은 <님자업는 나룻배> 한편에 사진이 쓰인 것 외에는 모두 단순화된 약화의 형식을 보이고 있다. 색채도 원색인쇄가 아닌 청, 적, 흑 등을 사용하여 원색에 가까운 색채효과를 시도하고 있다.¹⁰⁾ 그 중에 <성황당>포스터는 일러스트레이션과 문자, 배색이 잘 조화된 레이아웃으로 기법이 매우 세련된 모습을 나타내고 있다.



< 홍길동전 > 사진 2-1



< 성황당 > 사진 2-2

10) 포스터의 필수적 구성요소가 대부분 갖추어진 것으로 보아 이 시기에 이미 포스터가 정형성을 띠고 한국인에 의해 디자인, 제작되었을 것으로 추정하는 주장이 있다. 이효일, 앞의 책, p.135

이상과 같이 현존하는 일제 강점기의 영화포스터를 통해 전체적인 당시 영화 포스터의 경향을 살피기는 어렵지만, 대체적으로 평면적인 구성에 전체적인 조화가 매끄럽지 않은 고지형식의 포스터가 제작된 것을 알 수 있다. 이 시기의 공통적인 특징은 손으로 쓴 도안체의 문자와 사실묘사가 단순화된 일러스트레이션 및 2~4도의 색채 사용 등이다.¹¹⁾ 이를 통해 초기의 한국영화포스터는 영화포스터 자체의 형식적 특징이 전반적으로 형성되기 전의 초기적 제작 경향을 나타내는 것을 알 수 있다.

2 1950~1960년대 영화포스터

광복이후 1950년대 중반까지는 한국전쟁 등 혼란한 시대상황으로 인해 현존하는 영화포스터가 극소수이다. 이 시기의 영화포스터는 레이아웃과 일러스트레이션, 글자표현 등에서 대체적으로 이전 시기와 유사한 양상을 보인다. 이후 한국전쟁이 끝난 1955년 이후 영화 중흥기(中興期)에 들어서 제작된 포스터의 유형은 일정한 스타일을 유지하였으며 1990년대 이전까지 큰 변화 없이 이어졌다. 장르를 불문하고 규격화된 지면 위에 배우들의 극중 모습과 이름, 과장어린 선진 문구를 빼곡하게 등장시키는 형태가 일반적이었다. 이는 당시 시각광고의 형태이거나 대중의 취향으로도 볼 수 있으나, 그보다는 텍스트와 정보를 전달하는 매체가 지금에 비해 현격하게 적었으므로 과잉 이미지의 형식을 채택하게 된 근본적인 이유가 될 것이다. 한정된 지면 안에 많은 정보를 제공해야 했던 필요성에서 복잡한 구성의 포스터가 제작되었다고 볼 수 있다. 또한 단기간에 급격히 밀려든 서구화를 통한 근대화로 인해 사회전체에 수많은 정보가 불균형하게 산재하여 과잉학습 되던 단계였던 것으로 생각되는 만큼 포스터 형식에서도 과잉의 이미지를 담아내고 있는 것으로 여길 수 있다.

11) 신연호, <대중매체의 속성과 그 역할에 관한 연구: 한국 영화포스터를 중심으로 >, 홍익대학교 석사 학위논문, 1988, p.40



< 자유만세 > 사진2-3



< 성별을 뚫고 > 사진 2-4

1945년 광복과 더불어 영화계도 민족 해방의 감격과 자유를 영상을 통해 표현하고자 하였다. 구체적인 영화포스터의 사례로 <자유만세>(1946), <성별을 뚫고>(1948) 등에서 볼 수 있듯이 표현내용에 있어서 영화의 한 장면이나 주연들의 얼굴을 사실적으로 묘사하는 등 이전과 다른 변화를 나타낸다. 포스터 구성에 있어서도 종래에는 좌우대칭 구도를 흔히 써왔으나 비대칭적인 변화 있는 구성을 나타내기도 하였다.

1950년대 초에는 사진을 활용한 포스터가 제작되기 시작하였고 1956년에 이르러서는 사진을 사용하는 이유는 삽화보다 실제감(實際感)이 있어 시선을 끄는데 훨씬 효과적이었기 때문이다. 또한 1950년대 영화포스터에는 특징적으로 레터링에 있어 광복 이전보다 개성적인 레터링이 쓰이고 있으며 색채에 있어서도 흑백사진에 채색작업을 하여 인쇄하는 방법이 사용되었다.¹²⁾

12) 황지영, <시대적 흐름에 따른 한국영화포스터 디자인의 표현에 관한 연구 1950~2001.4 까지의 포스터를 중심으로>, 동덕여자대학교 석사학위논문, 2001, p.24

1960년대로 들어와 전 분야에서 산업화가 진행되면서 영화도 많은 관객을 동원하는 대량제작의 단계로 발전하였다. 이 시기는 한국영화의 전성기로 역량 있는 몇몇 영화인들에 의해 우수한 작품이 제작되었고 극장가를 압도하는 관객동원수와 비례하여 영화포스터의 양도 증가하였으며, 표현기법에서도 영화의 내용을 이미지화하여 표현하려는 노력을 보이고 있다. 레터링에 있어서도 영화의 성격을 잘 나타내는 개성적이고 입체적인 표현이 많이 쓰이게 된다.

이상과 같이 1950~1960년대 영화포스터는 영화포스터의 형식적 특징이 확립되고 발전하기 시작하는 단계로, 이미지와 정보의 과잉 형식이 대체적인 경향인 것을 알 수 있다. 구체적으로는 사진 몽타주를 이용한 사실적인 표현이 주를 이루며, 한 화면에 다소 많은 컷을 삽입하여 많은 의미를 전달하고자 함으로써 이미지가 복잡하게 배열되어 전달효과 면에서는 오히려 약해지는 결과를 초래하고 있는 것이 전반적인 특징이다.

3 1970~1980년대 영화포스터

1970년대는 1960년대에 시작된 경제개발계획의 효과가 가시화되면서 산업사회의 모습을 갖추어간 시기이다. 광고에 대한 수요 역시 급증하여 한국 광고는 비로소 본격적인 도약기를 맞이하게 된다.

1970년대는 KBS, TBC, MBC등 방송국이 잇달아 개국하였고 경제성장에 따라 텔레비전 보급이 확대됨으로써 텔레비전이 주도하는 대중문화 시대가 시작되었다. 텔레비전이 가정 내 주요 문화매체로 자리 잡게 되면서 1960년대에 절정의 인기를 구가하던 영화는 사양길로 들어서게 되었다. 또한 영화나 미술 등은 정치적이거나 사회적인 소재를 제한받았으며, 특히 영화는 성의 상품화라는 새로운 사회문제를 중심으로 눈을 돌렸다.¹³⁾

정치적 억압으로 인한 영화계의 위축과 소재의 빈약에서 온 영화 내적인 한계와는 별도로 산업성장으로 인한 영상기술의 향상과 영화포스터의 개발이 이루어진 것은 이 시기라고 할 수 있다. 1970년대 영화포스터의 특징으로는 감각적인 음영의 부각, 주인공을 클로즈업시켜 주목성을 높이는 일러스트레이션, 활달한 필서체, 현

13) 강연균 편, <대중소비사회의 이행과 광고의 논리>, 도서출판 광주비엔날레, 1997, p.90

대적인 레터링 및 사진식자에 의한 부제의 잦은 사용을 들 수 있다.¹⁴⁾ 포스터제작에 있어서도 대도시용과 지방용 두 가지로 만들어 대도시는 암시적이며 심플한 것으로 지방용에는 선정적이고 설명적으로 만들기도 하였으며 이러한 경향은 오늘날까지 이어지고 있다.¹⁵⁾

성적인 표현이 많아지기 시작한 것이 이 시기의 특징이라 할 수 있는데, 여기서 성적인 표현은 창부나, 호스데스를 소재로 하는 1970년대 한국영화의 흐름중 하나로 흥행위주 영화포스터의 전형이 된다. 더불어 이 시기의 영화법 개정은 외화쿼터제의 사용으로 한국영화의 수준을 외화쿼터를 따내기 위한 부수적인 수단으로 격하시키는 결과를 가져오게 하였으며 그에 따른 영화포스터의 질적 하락이 초래되었다.

1980년대에는 외화수입의 자유화, 컬러TV의 양성, 비디오의 보급 등이 이루어지면서 1970년대에 이어 한국영화가 상대적 침체에 들어간다. 이에 따라 영화의 예비광고로서 영화포스터의 기능과 역할도 점차 축소되는 듯한 인상을 주고 있다. 그러나 대중의 취향과 흥미를 유발하는 대중매체로서 영화포스터는 영화 광고의 기본적 홍보매체로서의 역할을 유지하였다. 이 시대의 영화포스터는 오락성이나 에로티시즘이 거침없이 노출되는 감각적이고 관능적인 표현이 주류를 이루고 있어 그 표현적 한계를 드러냈다. (사진 2-5)



< 평 > 사진 2-5

14) 신연호, 앞의 논문, p.42

15) 정중화, <한국의 영화포스터 2: 1970~1989>, p.248

이미지 표현에서도 핸드일러스트레이션은 더욱 찾아보기 힘들어졌으며 거의 대부분이 사진을 이용한 사실적 표현 중심으로 이루어졌다. 그 중에서도 주인공 사진 이외의 배경을 여백으로 처리하여 주인공을 부각시키고 나머지 부분을 카피로 정리하는 방법이 많이 나타나는 것 또한 이시기의 특징이다.

이와 같이 1970~1980년대 영화포스터는 영화의 질적 성장의 위축에 비해 기술적 발전을 이루었으며, 인물표현에서 감각적이고 관능적인 경향의 과감한 표현이 주요한 특징으로 나타났다.

4 1990년대 이후의 영화포스터

1990년대 이후에는 1970년대부터 축적된 경제 성장과 1980년대의 사회운동으로 획득한 정치적, 사회적 자유가 맞물리면서 사람들의 의식이 이념적인 것에서 탈이념적인 것으로, 생산에서 소비로 이행되어가는 특징을 보인다. 또 사회와 소비의 중심이 대중으로 옮겨가면서 본격적인 대중문화 시대가 열리게 되었다. 무엇보다 시각적 이미지에 대한 관심과 중요성이 높아진 시기이니만큼 만화와 영화가 1960년대 누렸던 절정을 인기를 능가하게 되었다. 고부가가치 산업으로 인식된 이러한 분야들에 대기업이 진출하여 풍족한 자본이 조성되었고, 젊은 기획사와 감독들이 대거 등장하였으며, 우리 영화를 맞이하게 되었다.¹⁶⁾

영화포스터는 1990년대부터 사진에 의한 사실적 기법의 표현이 80% 가량을 차지하였다. 이로 인해 포스터 제작을 위한 사진촬영이 전문가들에게 맡겨지면서 한층 더 세련되고 과격적인 이미지를 선보였다. 또한, 영화의 장면이나 주인공을 표현함에 있어 영화내용의 이미지를 그대로 사용하는 대신 포스터의 상징적인 표현을 위해 영화내용에 없는 장면을 연출하여 표현하는 비율이 증가하는 경향을 보인다.

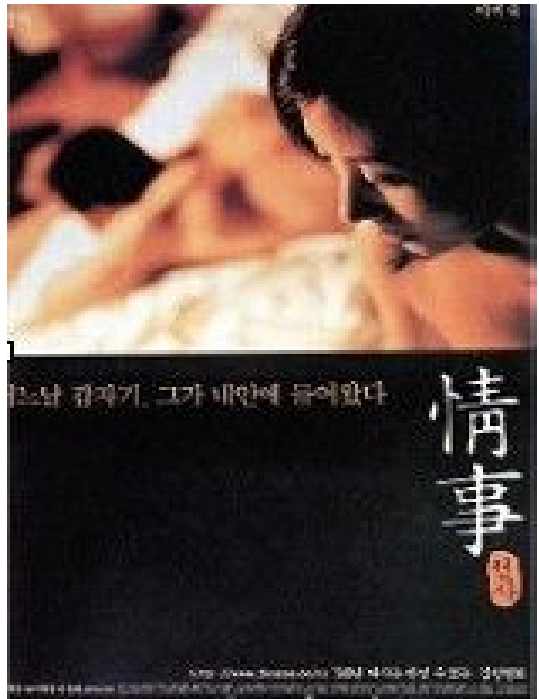
핸드일러스트레이션에 있어서도 표현기법이 영화광고의 의도에 따라 확실한 목적을 가지고 선택되었으며, 컴퓨터그래픽의 발달에 따른 하이테크 기법이 점점 더 많이 나타나게 되었다. 영화포스터 제작진행에 있어서도 기존의 주먹구구식 제작에서 탈피하여 철저한 기획과 조사에 의해 제작됨으로써 상업성과 조형적 아름다움

16) 강연균 편, 앞의 책, P.54-56

모두 뛰어난 포스터들이 대거 등장하게 된다.¹⁷⁾

전체적인 표현내용에 있어서는 각 시대별 공통적으로 인물을 부각시키는 표현을 가장 많이 사용하였다. 특히, 1950~1960년대는 주인공의 표정을 강렬하게 표현한 경우가 가장 높은 비중을 차지하였고 그 다음으로 영화의 장면과 주인공을 비슷한 비중으로 표현한 것과 영화의 장면 중심으로 처리한 경우가 그 뒤를 이었다. 1980년대 까지는 대부분의 영화포스터가 영화내용을 포스터 속에 모두 담으려고 하여 포스터가 산만하고 복잡하게 보이는 경향이 주류를 이루었으나, 1990년대 후반부터는 주 이미지 하나만 부각시키거나 내용보다는 분위기 표현에 치중하는 경향을 나타내며, 영화의 전체적 분위기를 설명적이기 보다는 서정적인 표현으로 나타내는 형태의 포스터가 많아진다. 무엇보다도 1990년대 이후로 나타나는 포스터의 특징은 한 영화에 다수의 포스터를 제작하는 경향이 주류를 이룬다는 점이다.

1990년대 이후에서 최근까지의 영화포스터는 영화산업의 양적 성장과 질적 풍요로움을 바탕으로 그 표현과 묘사에 있어서도 완성도 높은 감각을 선보이는 것으로 나타나며 전 시대에 비해 인물묘사에 있어서도 직접성 보다는 서정적이고 은유적인 표현이 많이 사용되는 것을 알 수 있다. (사진 2-6)



< 정사 > 사진 2-6

17) 심재상, <장르별 영화 포스터에 나타난 광고 크리에이티브의 표현 실태에 관한 연구> 2002년 개봉 영화 포스터를 중심으로, 동국대학교 석사학위논문, 2002 p.23~25

제2절 중국 영화포스터의 변천과정

1 초기~1950년대의 영화포스터

1949년 4월에 완성된 극영화 <다리(橋)>의 포스터는 해방된 중국에서 나타난 첫 번째 영화 포스터이다. 해방된 중국의 영화 포스터는 중국 정치를 반영하는 구조로 되어 있었기 때문에 비교적 강한 정치적 의미를 담고 있었고 오락성이 적었다. 포스터는 대중들에게 영화 정보를 전달해야 하는 동시에 중국 정치를 위하여 미적 이미지를 창출해야 하는 책임을 짊어야 했다. 이렇게 이 시기 영화 포스터는 정치의 홍보 수단인 것만큼 그 주인공은 중국 혁명의 주요 계급- 공농병(工農兵, 농민, 군인을 가리킴)이었다.¹⁸⁾ 이렇듯 새로운 정치적 이미지가 포스터 위에 나타났는데



< 조일만(趙一曼) > 사진 2-7



< 계모신(雞毛信) > 사진 2-8

18) 이도위, <중국영화백년>, 중국라디오텔레비전출판사, 2005, p.45 (李多珪, <中國電影百年>, 中國廣播電視出版社, 2005)

그런 숭고한 풍격은 하나의 공식화된 미적 규칙으로 발전하여 무의식(無意識) 중에 포스터의 창작이 개념화의 추세를 보여주기 시작했다. 심지어 이후의 포스터 설계에 오랜 시간 동안 영향을 끼쳤다.¹⁹⁾

50년대 초도 심중한 소재를 쓰는 시기여서 이 시기의 영화 포스터는 완전히 손으로 그려 제작하였다. 왜냐하면 손으로 그리면 더 자유롭기 때문에 필요에 따라 대상을 과장하거나 변형시켜 극 중의 인물이 화가의 손 놀림 하에 더욱 형상적으로 관중들에게 다가갈 수 있었다.²⁰⁾ 소련의 전쟁 영화의 영향을 받아 포스터의 풍격은 사실주의 성격을 많이 띠었고 역사적이면서도 시적인 예술 효과를 추구하여 포스터의 주제도 많이는 주인공의 이미지였다. 예를 들면 영화 <조일만(趙一曼)>, <남정북전(南征北戰:남쪽을 정벌하고 북쪽을 토벌하다. 각지를 다니면서 많은 전쟁을 치르다.>, <계모신(鷄毛信:긴급 편지. 긴급 공문. [담털을 끼워서 긴급한 정도를 표시하였음]>”, <풍폭(風暴)>, <철도유격대(鐵道遊擊隊)> 등의 포스터는 모두 농후한 애국주의 정감과 영웅주의 사상 등 시대적 특징을 살렸다.

당시의 포스터는 많은 경우에 화가가 그렸는데 그들은 열정과 격정으로 창작을 했다. 그렇게 함으로써 시대, 생활에 대한 '진실(眞實)된 감정'을 토로하였다. 그러므로 당시의 포스터들은 시대적 특징이 강하게 나타난다. 예를 들면 영화 <노에을(聶耳)>의 포스터는 설계자가 목판화의 수법을 이용하여 열정, 순박(淳朴), 진지한 애국주의 정감을 표현하였기 때문에 아주 강한 감화력을 지녀 관중의 공명을 불러 일으킬 수 있었다. 이 시기의 포스터의 판본 양식은 종적 구도를 많이 취함으로써 극중 주인공의 이미지를 돌출하게 했다.

19) 이도위, <중국영화백년>, 중국라디오텔레비전출판사, 2005, p.40 (李多钰, <中國電影百年>, 中國廣播電視出版社, 2005)

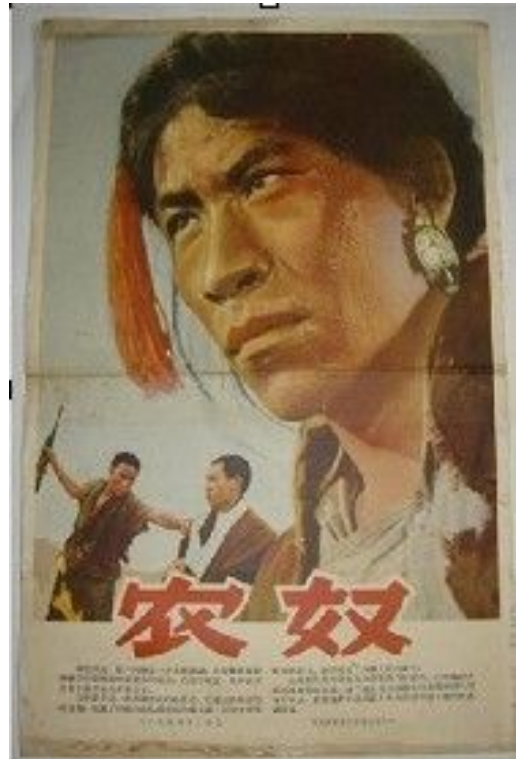
20) 주하원, <열정세월의 진장>, 상이해인민미술출판사, 2005, p.39 (朱浩云, <激情歲月的典藏>, 上海人民美術出版社, 2005)

2 1960년대의 영화포스터

60년대의 중국은 혼란한 시기에 처하여 있었기에 이 시기의 영화 포스터는 여전히 정치적 추세를 따르고 있으며 “문예는 공농병(工農兵)을 위해 복무하고 무산계급정치를 복무한다”는 문예방침에 적극적으로 호응하였다. 그러므로 이 시기의 포스터도 정치적 특징이 뚜렷하였다. 영화 포스터를 창작함에 있어서 혁명적 주제를 선호하고 예술적 감각은 뒷전으로 하였다. 설계자들은 정치와 예술 사이에서 하나의 평형(平衡)점을 찾기 위해 노력하였는데 그들은 포스터에 사실성과 시대적 감각이 공존하게 하면서도 강한 정치적 분위기를 나타냈다. 자주 쓰는 설계 수법은 극중 주인공의 반신을 클로즈업하는 것이었는데 표정에 포인트를 주면서 동적으로 그렸다. 예를 들면 영화 <농노(農奴)>의 포스터는 다만 한 명의 농노의 형상을 그리렀는데 화면이 간결하고 흑과 백, 허와 실의 대비적 수법을 사용함으로써 시각



< 지도전(地道戰) > 사진 2-9



< 농노(農奴) > 사진 2-10

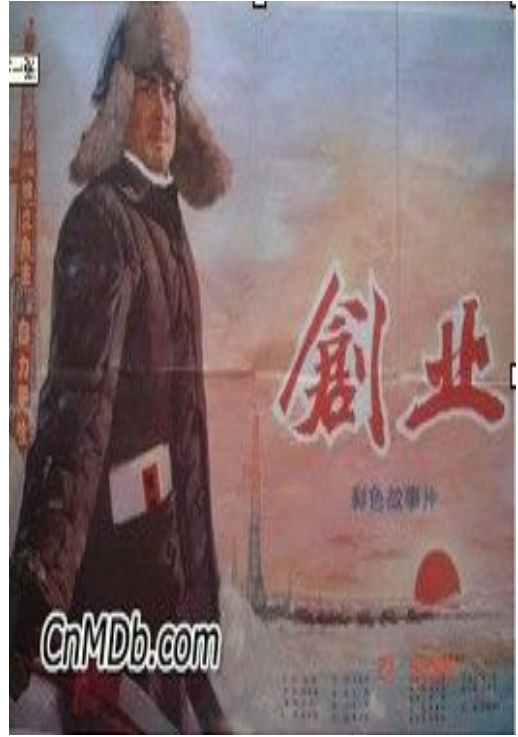
적 충격을 준다. 영화 <지도전(地道戰)>의 포스터는 그림의 형식으로 극중 남자 주인공을 클로즈업한 장면과 극중 제일 뛰어난 순간 그렸는데 횡적인 구도로 영화의 주제를 포착하였다. 중화인민공화국이 건립된 후 부터 ‘문화대혁명(文化大革命)’이 일어나기 전까지의 영화 포스터는 의식을 형태화한 사실주의 풍격이 강했다. 대중들의 구미에 맞게 통속적이고 소박한 형식으로 공농병(工農兵)의 형상을 영화에 담아 사회의 밝은 현실을 찬양함으로써 대중들이 영화로부터 정신적 회열을 얻을 수 있게 하였다. 또한 그들이 포스터에서 대리만족을 느끼게 하는 동시에 대중이 아름다운 앞날에 대해 갈망하고 동경하게 하였다. 이런 각도에서 볼 때 영화 포스터의 미학적 특징은 사회에 대하여 일정한 격려의 작용을 했다. 포스터 설계는 정보를 전달하고 홍보를 목적으로 하였다. 이는 ‘문화대혁명(文化大革命)’시기에 이르러 더 뚜렷이 나타났다. 1966년 ‘문화대혁명(文化大革命)’이 일어나면서 영화 포스터는 완전히 정치를 위하여 복무하는 예술로 변해 버렸다.²¹⁾ ‘문화대혁명(文化大革命)’시기 ‘문화대혁명(文化大革命)’에 대한 지지를 나타내기 위하여 거의 모든 포스터는 ‘문화대혁명’이란 흔적을 보여줘야 했고 나라의 지도자에 대한 충성과 존경을 나타내기 위하여 모든 포스터에는 “모주석(毛主席) 최고 지시” 등 구절을 써 놓아야 했다. ‘문화대혁명’이 일어난 뒤의 다큐멘터리 영화의 포스터는 은유의 설계 수법을 사용하였다. 상징적 의의가 있는 도형이나 색깔로 영화의 심각한 내용을 표현해 내었다. 대형의 다큐멘터리 영화의 포스터의 바탕은 붉은 색이었고 또한 그 바탕에 오성붉은기를 그려 놓았다. 인물은 한 쪽에서 다른 한 쪽으로 나아가고 있는 구도로 묘사하였다. 이렇게 이 시기의 포스터는 붉은 색과 이 구도로서 적극적인 애국주의 정서를 반영하였다. “붉은 색”은 원래 다만 하나의 색일 뿐인데 이 시기에 상징적인 색깔로 된 후 어떤 의미를 말하는 기호가 되었다.

21) 주호원, <열정세월의 진장>, 상해인민미술출판사, 2005, p.122 (朱浩云, <激情歲月的典藏>, 上海人民美術出版社, 2005)

3 1970~1980년대의 영화포스터



< 용강송(龍江頌) > 사진 2-11



< 창업(創業) > 사진 2-12

‘문화대혁명’시기 모범극의 영화 포스터는 회화와 사진이 결합하는 스토리식 디자인이 주류를 이루었는데 신격화된 영웅의 형상을 포스터 설계의 고정적인 모델로 하였다. 포스터는 영화 속의 영웅 혹은 이상적 인물의 형상을 지면의 한 쪽에 확대하여 놓았는데 보편적으로 확고한 신념을 가진 표정에 포인트를 주었다. 지면의 아래쪽에는 스토리의 발전에 따라 연속 그림책의 형식을 사용하여 여러 가지의 사진이 붙어 있다. 그리고 문자로 간단명료하게 설명을 덧붙였다. 이 시기의 포스터는 영화의 주제인 계급적 원한을 표현하는 데 중점을 두었고 색깔은 ‘충성(忠誠)과 간사(奸邪), 적(敵)과 아(我)’를 구분하는 도구적 역할을 하였다.²²⁾ 붉은 색,

22) 이도위, <중국영화백년>, 중국라디오텔레비전출판사, 2005, p.47 (李多钰, <中國電影百年>, 中國廣播電視出版社, 2005)

흰색 등 밝은 색깔은 혁명을 대표하는 색깔이었고, 검은 색, 회색, 짙은 남색 등 어두운 색깔은 반혁명을 대표하는 색깔이었다. 예를 들면 이 시기의 <지명:사가빈(沙家濱)>, <용강송(龍江頌)>, <송영(松嶺)>, <창업(創業)>등의 포스터는 모두 이런 스타일이다.

1976년 '문화대혁명'이 끝난 후, 중국 영화의 발전은 새로운 단계에 들어간다. 이전의 정치적 노선을 따라가던 보편화된 상황으로부터 벗어나 개성을 추구하는 데로 전환되었다. 1978년을 기준으로 하여 중국은 '새시기'에 들어섰다. 정치적으로는 안정된 상태에 들어갔고 경제적으로는 개혁개방을 실시하였으며 이론적으로는 사상을 해방하고 예술에서는 현대화된 분위기가 형성되었다. 그러므로 영화 포스터의 설계에서도 다원화된 예술적 특징이 나타났다. 정치적 면을 다루던 영화도 휴머니즘 및 사회적 본질을 통찰하는 것으로 변하였다. 또한 영화는 민족화(民族化) 면으로의 발전을 강조하였는데 이는 직접적으로 영화 포스터가 민족화(民族化)되는 경향에 영향을 주었다. 영화 포스터는 각 민족의 특징을 예술적으로 드러내는 표현 기법을 사용하기 시작하였다.²³⁾ 예를 들면 국화, 장식화와 종이 오리기 등 예술적 표현 기법을 차용하는 것이었다. 77년에서 80년대 초기에 이르기까지 영화 포스터의 설계자는 영화 속에서 영감을 찾았는데 영화의 전개과정, 인물, 풍격 등에 대하여 재해석한 다음 예술적으로 재창조하였다. 그렇게 함으로써 영화의 주제를 포스터에 담아내는데 일반적으로 영화 스토리에 대해서는 언급하지 않는다. 그래서 강한 예술적 감화력을 안겨주는데 고전으로 남아 있는 이 시기의 작품들로는 <조국야, 모친(祖國啊, 母親)>, <모친(母親)>, <아,요람(啊, 搖籃)>, <아름다운 소원(美的心願)>, <소꽃(小花)> 등이 있다.

80년대의 중국은 개혁과 전통이 공존하는 시기이다. 이 시기 적지 않은 예술 간행물은 서양 예술의 장점을 배우고 받아들여야 한다는 관점을 제창하고 있었다. 이와 동시에 외래적 문화가 국내로 침입해 오는 상황을 현실로 받아들여야 했지만 국내의 많은 예술가들은 민족화의 노선을 고집했다.²⁴⁾ 그리하여 이 시기의 영화 포스터는 70년대의 설계 풍격을 이어받아 장식형식으로 여전히 포스터를 설계하였다.

23) 이도위, <중국영화백년>, 중국라디오텔레비전출판사, 2005, p,78 (李多鈺, <中國電影百年>, 中國廣播電視出版社, 2005)

24) 기하, <론영화포스터디자인>,장식, 2006년 11기(齊霞, <論電影海報設計>, 裝飾, 2006年 11期)

이 시기의 많은 영화 포스터는 장식화의 기법을 사용하였는데 이러한 민족화의 표현 형식은 이 시기 포스터 설계의 특징으로 되었다. 예를 들면 세밀화의 효과를 드러낸 <뱀의전(白蛇傳)>, 수묵화의 효과를 드러낸 <무송(武松)>²⁵⁾, 국화의 효과를 나타낸 <홍낭(紅娘)>²⁶⁾ 등의 포스터는 강한 예술적 감화력을 갖고 있었는데 이는 민족적 특징을 지닌 설계였다.



< 뱀의전(白蛇傳) > 사진 2-13



< 무송(武松) > 사진 2-14

1981년, 중국미술가협회와 중국영화발행회사가 손을 잡고 전국적으로 영화 홍보(弘報)화 창작전시회를 개최하였는데 21일에 걸쳐 8만여 명이 참관하였다. 이 행사는 영화 포스터의 설계가 이미 대중의 관심을 받기 시작했다는 것을 말해준다. 이 시기의 영화 포스터의 설계는 이미 총체성에 주의를 기울였는데 예를 들면 글자체, 색깔, 지면 편집 등 요소에 신경을 쓰면서 포스터의 예술적 감상력을 높였다. 이

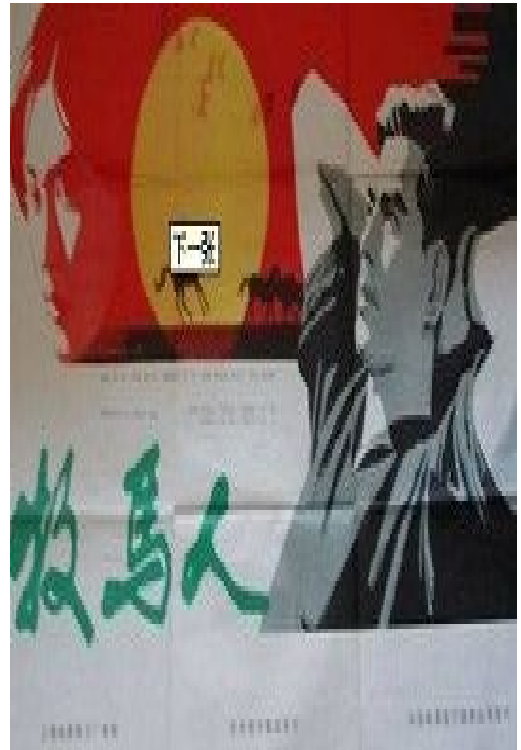
25) 무송. [《수호전(水滸傳)》에 나오는 영웅 호걸. 팬손으로 호랑이를 때려 잡았음]

26) 홍낭. [중국 고전 희곡 작품인 《서상기(西廂記)》에 나오는 '崔鶯鶯(최앵앵)'의 시녀. 주인공인 최앵앵과 장생(張生)의 사이에서 연애 편지를 전달해 주어 두 사람의 결합에 도움을 줌]

시기의 훌륭한 회화 포스터는 <루산연(廬山戀)>, <목마인(牧馬人)>, <역광(逆光)> 등등이다. 이러한 포스터들은 설계자 자신이 영화에 대한 이해를 포스터에 옮겼기 때문에 포스터가 영화 속의 정감을 정확하게 전달하는 작용을 할 뿐만아니라 예술적이고 개성적인 매력을 갖고 있다.



< 루산연(廬山戀) > 사진 2-15



< 목마인(牧馬人) > 사진 2-16

'문화대혁명'이 끝난 후 10년 동안 발행한 영화 포스터는 예술적 수준이 보편적으로 높고 작품은 뚜렷한 회화성과 예술의 심미관을 지녔다. 또한 깊은 문화적 식견을 드러내고 있어 사람들에게 영화의 정보를 전달하는 동시에 예술적으로 감상할 가치도 겸비되었다. 그리하여 이 시기를 중국 회화 포스터의 마지막 휘황한 시기라고 말할 수 있다. 80년대 후기 영화 포스터의 작용은 정치를 위해 홍보하던 데로부터 간신히 대중문화를 추구하는 데로 바뀌었다. 또한 이 시기에 영화 포스터에서 오락성도 인정을 받았다.

4 1990년대 이후의 영화포스터

90년대에 이르러 사회의 비약적인 발전 및 촬영, 컴퓨터, 칼라 인쇄 등 기술적 수단의 광범한 응용에 따라 포스트 디자이너의 사고방식도 큰 발전을 가져왔다.²⁷⁾ 그들은 그림, 문자, 색깔의 복잡한 조합을 이용하여 영화 포스터의 신선하고 독특한 개성을 살리기에 노력했다. 디자이너들은 컴퓨터와 질이 좋고 효과적인 인쇄 기술을 이용하여 회화보다 쉽게 독특한 시각적인 효과를 드러낼 수 있었다. 이 기술은 포스터의 지면이 더욱 풍부하고 정교하게 되었다. 이 외에 모더니즘의 영향을 받아 영화 포스터의 표현 기법도 더욱더 다원화되어 나아가게 되었는데 사실주의, 상징주의, 추상주의, 이미지즘, 표현주의 등 다양한 기법을 사용하였다.²⁸⁾

20세기 90년대는 평화가 세계 발전의 주제로 되는 시기이다. 평화는 세계 영화 포스터 예술에 큰 발전을 가져다 주었고 영화 포스터 디자인 면에서 중국이 외국과의 교류와 발전을 촉진하였다. 그러나 이 시기의 영화 포스터는 외국의 것처럼 다원화되어 여러 가지가 병존하는 국면이 나타나지 않았다. 중국 영화의 포스터 디자인은 창작성이 부족하였다. 알 수 있다싶이 90년대부터 중국 영화 포스터는 표현 기법에서 한층한층 포개는 기법으로 디자인되었는데 영화 속 주인공의 화면과 일부 장면을 포개었다. 이렇게 간단한 제작 방식으로 포스터를 디자인하였는데 배우와 영화 주제를 직관적으로 돌출하게 드러냈다. 이런 방법으로 디자인하는 것은 현대 영화포스터의 하나의 모식으로 되어 아주 통속적인 것이었다. 이전의 회화 포스터는 그 영화의 미술디자이너가 직접 그리기도 하고 영화관에서 예술가를 초청하여 디자인하기도 하였다. 그들은 영화의 내용을 잘 이해하였을 뿐만 아니라 예술을 전공한 전문가이었으므로 포스터의 디자인 풍격과 영화의 내용을 일치시킬 수 있었다. 현재 빠른 상업 운영 패턴은 디자이너들로 하여금 영화의 내용을 잘 이해하지 못 하게 한다. 게다가 비전공 출신인 그들은 컴퓨터의 합성기술만을 이용하여 포스터를 디자인한다.

27) 이도위, <중국영화백년>, 중국라디오텔레비전출판사, 2005, p. 97 (李多钰, <中國電影百年>, 中國廣播電視出版社, 2005)

28) 기하, <론영화포스터디자인>, 장식, 2006년 11기 (齊霞, <論電影海報設計>, 裝飾, 2006)

제3절 한중 영화산업의 현황 및 비교

글로벌 시대에 할리우드 영화의 마케팅 전략은 이미 여러 나라의 민족 영화의 생존에 큰 위협이 되었다.

이러한 추세 하에 중국과 한국을 포함한 기타 나라의 영화는 생존의 위기에 처해 있기 때문에 적극적으로 본토(本土)화 발전 전략을 모색하고 있다. 1995년 중국 대륙(大陸)은 국제 통행의 할부 방식으로 미국 영화 <망명천야>를 수입했다. 2001년에 세계무역조직에 가입한 후 중국은 3년 동안 외국 영화의 수입 편수는 20부에서 50부로 늘어났다. 5년 이후 외자주식회사는 직접적으로 중국에서 영화관을 세울 수 있었고 그 주식이 49%에 달했다. 이러한 조건은 체제가 불완전하고 시장이 불규칙적이며 창작에서 제한을 받는 중국 영화로서는 큰 도전이었다. 한국은 일찍 1987년에 이미 영화 시장을 개방한 상태였는데 이는 본토영화의 발전에 큰 충격을 주었다. 한국 영화감독위원회와 청년영화사업협회 등 업계는 “한국 영화가 미국 영화에 의하여 밀리고 있다”는 다급한 정보를 대중들에게 전달하고 있었다.²⁹⁾

한국 영화와 중국 영화는 모두 미국 문화의 패권에 대면해야 하는 공통적인 문제에 부딪혔다. 미국 정치와 경제의 세계적 영향력이 크기 때문에 경제무역 담판 중에 미국정부는 미국 영화협회와 미국 영화수출협회의 이익을 위하여 다른 나라에 영화 시장을 개방할 것을 강요하였다. 한미자유무역담판 중에 한국은 미국이 제기한 시장 개방의 요구를 수차례 받았다. 미국은 한국이 본토 영화의 “영화상영 배부할당제”를 원래의 146일을 줄이거나 혹은 완전히 취소했다. 이로부터 항의가 일어났고 양국은 여러 번의 담판을 거쳐 결정하기도 하였다. 그러다가 2006년 한국이 양보를 하여 배부할당제를 73일로 줄였다. 중국이 국제무역조직에 가입하는 담판에서 미국 정부는 “영화 시장을 개방하지 않으면 담판하지 않겠다”는 조건으로 중국을 강요하였다. 알수있다싶이 미국 영화와 미국 문화는 중국 영화 시장에 대하여 호시탐탐하고 있었고 그 시장을 자신의 손에 넣으려고 했다.³⁰⁾

강박적으로 시장개방을 하는 동시에 중국 영화와 한국 영화는 효과적인 영화산업체제를 세우는 것을 주요한 책임으로 하고 민족 영화가 국제적 경쟁에 참여할

29) 장언, <시장개방후중국과한국영화산업비교>, 현대전파, 2008년 10기 (张燕, <市場開放后中國与韓國電影產業比較>, 現代傳播, 2008年 10期)

30) 왕효봉, <중국영화산업연도비망>, 당대영화, 2007년 08기 (汪啸风, <中國電影產業年度備忘>, 當代電影, 2007年 08期)

수 있는 실력을 키우기에 노력하였다. 두 나라의 영화 산업발전과정에서 아주 큰 차이가 있다하더라도 동양문화권 환경 하에서 양국의 영화는 비슷한 점도 많이 있다. 그리하여 중한 양국의 영화 비교 연구는 중요한 참고적 가치가 있을 뿐만 아니라 현실적인 조작성이 있다.

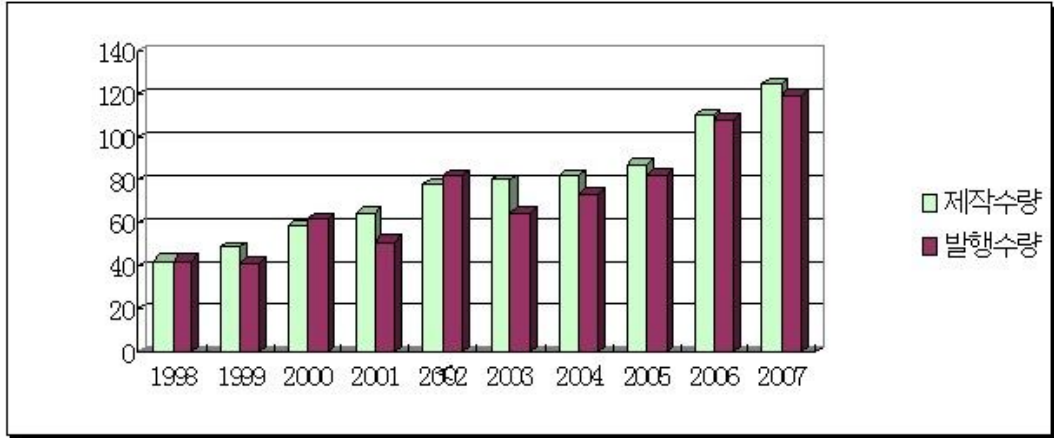
20세기 90년대 말 이래 시장 개방에 대면하여 한국과 중국 정부는 영화산업에 대하여 강한 부조정책과 대응한 자금 지원 정책을 실시하였다. 또한 영화업계는 제작에서부터 발향하여 상영에 이르기까지 모든 영화인과 회사의 모든 부서는 정력을 다 하였다. 그런 결과 양국 영화는 날마다 발전하는 양호한 추세를 보이었고 영화의 제작량(製作量)도 날마다 증가되었다. 그리고 본토 영화의 시장 점유율도 증가되었고 영화관 건설도 온정하게 발전하였으며 해외 수출 수익도 늘어났다. 이렇게 양국의 영화 산업은 비슷하게 발전하는 양상을 보여주면서도 차이를 보여주고 있다.

1 영화 제작량 및 투자 체계

할리우드 영화가 한국 시장에 진출하면서 한국 영화의 발전이 큰 위기에 면하게 된다. 동시에 할리우드 영화의 기획, 산업의 수직 통합, 글로벌 마케팅 등 특징이 한국영화의 발전에 계시를 주었다. 1998년 이래 한국 영화는 비교적 강한 생산력을 갖추었는데 매년의 생산량이 증가되었다. 1998년에 한국은 43부의 영화를 제작하였고 2006년에는 110부에 이르렀다. 이것은 1991년 이래 처음으로 백부를 돌파한 성적이다. 2007년에 한국은 124부의 영화를 제작하였다.(그림2-1 참고) 제작량이 새 기록을 돌파한 동시에 발행 유통 면에서 한국 영화의 년도 상영 횟수도 날마다 증가되었다. 2007년에는 영화관에서 상영한 영화만 해도 119부나 되었고 상영률(上映律)은 95.9%에 달했다.

한국 영화가 년 제작량(製作量)이 대폭 증가된 것은 주요하게 한국 영화체제의 조절과 한국 영화의 방대한 제작팀 및 영화에 대한 영화인의 열정이 있었기 때문이다. 2000년에 한국 정부는 문화산업영역(영화를 포함)이 상업적인 보험회사에 가입하는 것을 허가했다. 그리하여 여러 경로, 여러 가지 조합, 업종을 뛰어넘는 경영, 국계를 초월하는 다원화 투자 체계를 세웠다. 이 외에 90년대 말에서 지금에

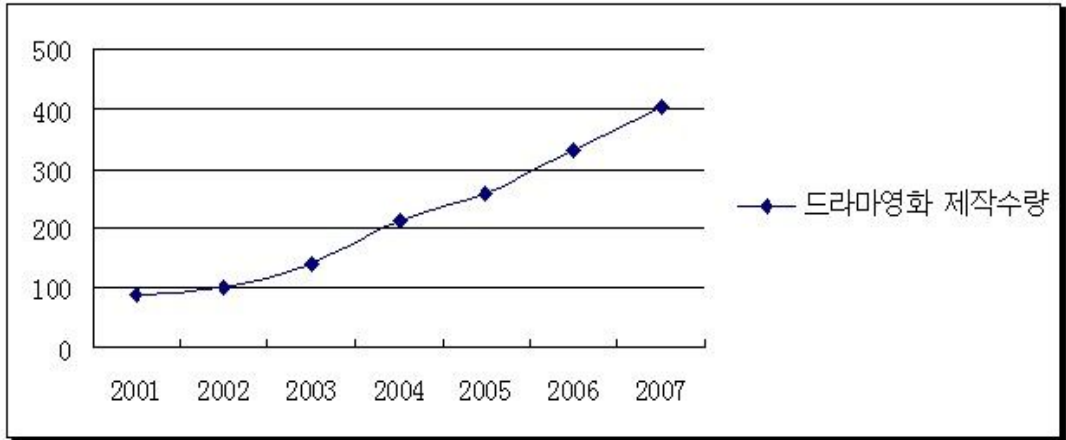
이르기까지 인터넷의 모든 방식도 한국 영화계에서도 나타났다. <상동이 경찰(雙生警賊)>등 영화도 네티즌들의 자금을 이용하여 교묘하게 영화 투자와 시장 마케팅을 결합시켰다.



< 그림 2-1 > 한국영화제작수량과 발행수량(1998~2007)³¹⁾

중국에서는 행정관리기관에서 영화 개혁을 추진함에 따라 2002년 이후의 중국 영화도 제작수량, 발행량, 품질 등 면에서 크게 발전한 추세를 보이었다. 2002년에 중국 영화의 제작수량은 100부 정도 유지하였는데(그림2-2 참고) 90년대 중기 이전의 평균 제작수량 140부 이상과 비교를 하면 너무 적은 수치이다. 그런데 2003년에 이르러 제작수량은 순간 140부로 비약하였고 그 다음은 앞으로 발전하는 추세를 보여 2007년에는 년 402부에 이르는 국산 영화가 제작되었다.

31) 자료 출처: 한국 영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr/>



< 그림 2-2 > 중국 드라마영화 제작수량(2001~2007)³²⁾

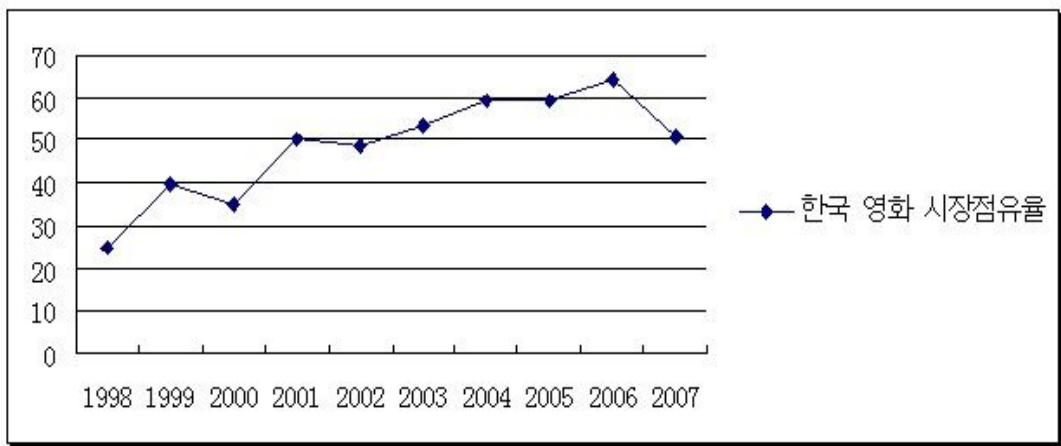
년 제작수량 88부에서 년 제작수량 402부로 늘어난 것을 보면 중국 영화의 발전 속도는 아주 빨랐다. 연속 7년 동안 빠른 발전 속도를 보여 연간 증가율이 26.5%에 달하였다. 중국 영화가 이렇게 빠른 속도로 발전한 것은 다원화의 투자 주체가었기 때문이다. 2007년에 이르기까지 중국 영화는 이미 국영투자를 위주로 하고 민영자본을 핵심으로 하여 외국과의 합작을 보충으로 하여 비교적 과학적인 다원화 투자 체계를 세웠다. 영화의 제작은 상대적으로 안정된 산업적인 기반을 마련하였고 중국영화, 상해영화 등 대형의 국유 제작단위는 체제개혁을 통하여 주력군 작용을 발휘하였다. 또한 외국, 업내, 업외 자본 주체도 적극적으로 출시 시도를 하여 영화조직이 점점 현실화 되었다. 동시에 해외 펀드도 중국 영화를 주목하였는데 2007년에는 점점 많은 해외의 영화 펀드와 은행이 중국 영화업계를 주목하였다. ³³⁾

32) 자료 출처: 중국 국가광전총국 <http://www.sarft.gov.cn/>

33) 왕효봉, <중국영화산업연도비왕>, 당대영화, 2007년 08기 (汪啸风, <中國電影產業年度備忘>, 當代電影, 2007年 08期)

2 본토영화의 시장 점유율

1998년 한국 영화의 본토 시장율(市場率)은 25.1%(그림2-3 참고)이었는데 8년 동안 끊임없이 조절한 끝에 2006년에 본토 시장 점유율은 이미 64.2%에 이르러 한국 영화의 시장적 우세는 최고의 기록을 세웠다. 2007년 한국 영화는 여러 가지 원인으로 급격히 추락하는 추세가 나타났는데 본토 시장 점유율이 13.4%이었다³⁰. 훌륭한 할리우드 영화가 한국에서 인기를 얻는 상황에 면하여서도 본토 시장율(市場率)은 50.8%였는데 주도적 지위를 차지했다.³⁴⁾



< 그림 2-3 > 한국 영화 시장점유율(1998~2007)³⁵⁾

중국영화의 산업 성적은 2003년에서 2007년까지의 년 평균 증장율은 25%이상에 달하여 연속 세계 영화 증장율의 첫 자리를 차지했으며 종합 수익 등 면에서 모두 좋은 성적을 거두었다. 2003년 인민폐 22억으로부터 2007년에는 67.26%에 이르렀고 증장율(增長率)이 30.0%에 달했다. 또한 해외 시장 수익 면에서도 좋은 성적을 거두어 국제적 영향력도 상대적으로 올라갔다.(표2-1 참고) 따라서 본토 시장 경제력도 현저히 올라갔다. 2004년 이래 본토 영화 흥행 수익도 연속 4년 외국 영화를 초월하였는데 시장 점유율은 50%를 넘었다.³⁶⁾

34) 장연, <시장개방후중국과한국영화산업비교>, 현대전파, 2008년 10기 (张燕, <市場開放后中國与韓國電影產業比較>, 現代傳播, 2008年 10期)

35) 자료 출처: 한국 영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr/>

	국 내 총행수익	국산영화 총행수익	수입영화 총행수익	해외 판매와 총행수익	영화채널 광고수익	영화 총 수익
2001	8.70					
2002	10.00					
2003	9.50			5.50	7.00	22.00
2004	15.70	8.30	6.70	11.00	10.00	36.00
2005	20.00	11.00	9.00	16.50	11.50	48.00
2006	26.20	14.40	11.80	19.10	12.00	57.30
2007	33.27	18.01	15.26	20.20	13.79	67.26

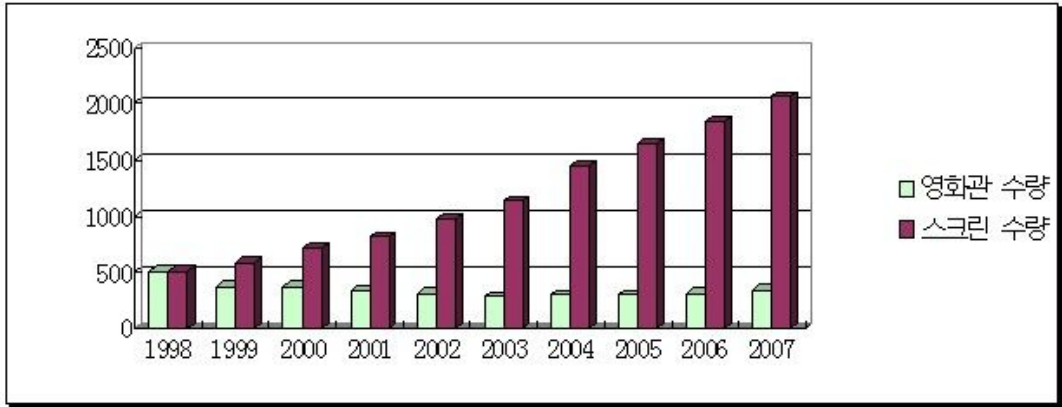
< 표 2-1 > 중국 영화 수익(2001~2007)³⁷⁾

3 영화관 건설과 관객의 반응

한국 정부와 영화기업은 여러 홀이 있는 영화관을 건설하고 스크린을 효과적으로 배치하기에 힘을 기울였다. 이는 더욱 많은 관객이 영화관에 가게 하였다. 1998년부터 한국 영화는 하나의 스크린이 있는 전통적인 영화관을 감소하고 스크린이 많은 현대식 영화관을 건설하기 시작하였다. 이렇게 발전하여 2007년에는 영화관이 이미 348군데나 되었고 영화 스크린은 2058개로 늘어났다. (크림 2-4 참고)

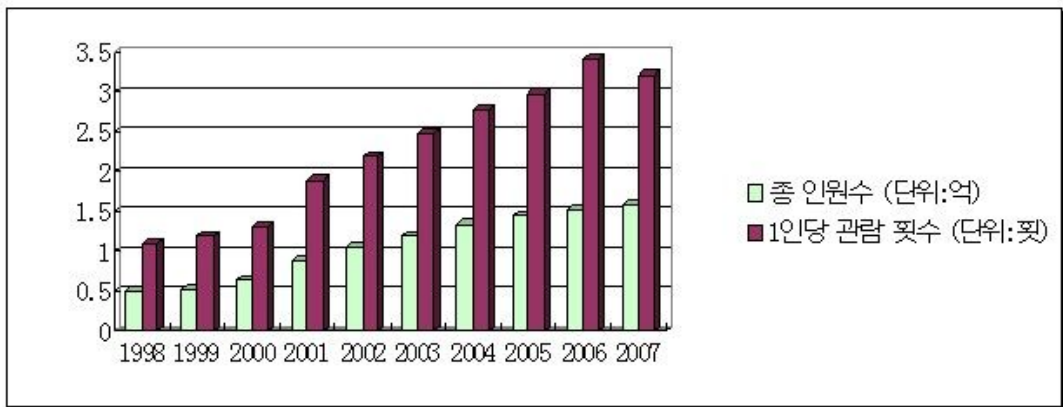
36) 장연, <시장개방후중국과한국영화산업비교>, 현대전과, 2008년 10기 (张燕, <市場開放后中國与韓國電影產業比較>, 現代傳播, 2008年 10期)

37) 자료 출처: 중국 국가광전총국, <중국 영화 연감>2001-2007



< 그림 2-4 > 한국영화 영화관 수량과 스크린 수량(1998~2007)

영화에 대한 한국 영화 관객의 열정은 급속히 증가되었고 관객 인원수도 배로 증가되었다. 1998년 한국 영화 총 관객 인원수는 0.5억에 달했고 2007년에 이르러서는 이미 1.58억에 달했다. 한국 총 인구가 4900만이라는 점을 감안해서 볼 때 한 사람 당 매년 3번 이상을 본 셈이다.(그림 2-5 참고) 미국 사람이 한 사람 당 매년 4~6번을 본 것과 비교하고 호주 사람이 한 사람 당 매년 4~5번을 본 것을 표준으로 한다면 한국 사람이 한 사람 당 영화를 본 횟수는 이미 영화 산업이 발달된 나라의 수준에 이르렀다.³⁸⁾



< 그림 2-5 > 한국영화관객 총 인원수와 횟수 (1998-2007) ³⁹⁾

38) 장연, <시장개방후중국과한국영화산업비교>, 현대전파, 2008년 10기 (张燕, <市場開放后中國与韓國電影產業比較>, 現代傳播, 2008年 10期)

중국에서는 2002년 새로운 “영화관리조례”를 실시하였다. 국가광전총국(國家廣播電總局--The State Administration of Radio Film and Television of China)은 법률규칙과 행정 수단으로 중국 영화의 발행과 상영 영역의 원선제도를 개혁하였다. 이렇게 함으로써 전국적으로 타성, 성내에 30개의 원선이 단시일 내에 정식으로 구축되었다. 그다음 산업개혁의 심층화와 시장경제의 조절로 더불어 원선 자원이 부단히 좋은 방향으로 나아갔고 더 풍부하게 개척되었다. 2007년 말까지 중국 영화는 모두 34 갈래의 도시원선을 보유하게 되었다. 중영성미(中影星美), 상이해연합(上海聯和), 북경신영(北京新影聯), 완달영원(萬達院線) 등 주력 원선(院線)⁴⁰⁾이 형성되었다. 이 외에 농촌원선과 학교와 지역 및 공장, 광산개발지역에도 원선(院線)을 설치하여 도시와 유기적으로 조화를 이루었다. 그리하여 전국의 영화 시장이 주류 시장과 2급 시장 및 농촌 시장의 순서로 발행하고 상영하는 네트워크를 형성하였다.

영화관 건설의 투자도 아주 많았는데 영화계와 기타업계의 자본, 국내와 국외의 자본, 국영과 민영 자본을 포함한 대량의 자금 때문에 영화관과 스크린을 늘리는 작업이 빠른 속도로 추진되었다. 통계에 따르면 2007년에 전국에 34갈래의 도시 원선이 형성되었고 1427군데의 영화관이 건설되었으며 3527개의 스크린이 설치되었다.⁴¹⁾ 또한 1년 동안 주류원선이 설치된 영화관이 102군데나 늘어났고 새로운 증가된 스크린은 493개나 되었는데 평균 매일 1.35개의 스크린이 설치된 셈이다. 이런 발전 속도는 세계에서 앞자리를 차지했는데 2002년 원선(院線)제를 실행할 때와 비교하면 2007년 대륙 영화관은 40%나 증가되었고 스크린은 90%나 증가되었다.(표 2-2 참고)

39) 자료 출처: 한국 영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr/>

40) 원선(院線: 배급 라인) ‘원선(院線)’은 일종의 독점적인 경영시스템으로써 경영자가 경영이득의 발전과 보호를 위해 일정한 성/시와 같은 지역에 상당한 수량의 영화관을 장악하고 상영망을 건립한 후 특정 국가 혹은 영화 제작사의 새 영화 상영을 독점하는 것이다.(유길촌, “중국영화산업백서 I”, 영화진흥위원회, p.86)

41) 자료 출처: 중국 국가광전총국(中國 國家廣播電總局) <http://www.sarft.gov.cn/>

년도	2002	2003	2004	2005	2006	2007
원선 수량 (단위 : 갈래)	30		36	38		34
영화관 수량 (단위 : 곳)	1019	1140	1188	1243	1325	1427
스크린 수량 (단위 : 조각)	1834	2285	2396	2668	3034	3527

< 표 2-2 > 중국영화원선, 영화관과 스크린 수량 (2002-2007) 42)

관객이 영화관에서 영화를 보려는 욕망도 커졌다. 2005년 이래 여러 큰 영화관에서는 “화요일을 절반 할인 날로 정한다”는 규정을 보급하였다. 그다음 “수요일 절반 할인”, “오전 타임 절반 할인” 등 더 많은 할인 우대 규정을 실시하면서 관객을 모았다. 그런 결과 중국 영화 년도 관객 총 인원수는 증가되었다. 하지만 한 사람이 중국 영화를 보는 횟수는 아직 낮은 수준에 머물고 있는 것은 사실이다. 2006년 미국 영화의 총 인원수 14.5억 다시 말해 총 인구가 3억인데 한 사람 당 매년 본 횟수는 4.8회 정도에 달한 것과 비교하고 한국의 한 사람당 매년 3회 이상에 달한 것과 비교한다면 중국의 실적은 그야말로 비관적이다. 1999년 중국 영화의 관객은 4.6억이었는데 한 사람이 3년에 영화 한 부를 본 셈이다. 2007년에 국내의 흥행 수입이 인민폐 33억원에 달했다 하지만 실제 평균 가격을 20원으로 계산한다면 한 사람 당 영화를 본 횟수는 1.65억에 그칠 뿐이다. 그리고 13억이란 인구를 생각한다면 그 차이는 엄청난 것이다.

42) 자료 출처: 중국 국가광전총국(中國 國家廣電總局) <http://www.sarft.gov.cn/>

4 영화의 해외 수출과 수익창출

2000년 이후 한국의 많은 영화회사는 할리우드 영화의 글로벌 마케팅 전략의 경험을 배우고 실천하면서 해외로 수출하고 추진하기 시작하였다. 또한 김대중과 노무현 두 정부가 모두 영화의 해외 수출 전략을 지원하였는데 설비 지원, 자금 지원 등 일련의 조치는 한국 영화가 해외로 수출할 수 있는 든든한 버팀목이 되었다. 그리하여 한국 영화의 해외 수출은 활약(活躍)적이었고 가격과 수익도 눈에 띄게 증가되었다.(표 2-3 참고)

년도	2002	2003	2004	2005	2006	2007
수출액	1495	3097	5828	7599	2451	1228
증감률	33%	107%	88%	30%	-68%	-50%

< 표 2-3 > 한국영화수출상황 (2002-2007) 43)

(단위 : 만 달러)

1998년에서 2005년 7년 동안 한국 영화의 해외 수출은 307만 달러에서 7599만 달러로 비약했는데 무려 24배나 증가하여 세계 영화사에서는 하나의 기적이다. 그러나 해외 수출의 우세는 2006년 이후 추락하는 모습을 보이는데 그 감소율이 연속 2년 50%이상에 달했다. 2006년 한국 영화의 해외 수익은 2005년 7599만 달러에서 3분의 2나 감소되었다. 2007년 한국 영화의 수출량은 321부나 되었는데 해외 총 수익은 1228만 달러 밖에 안되어 2005년의 16.1%에 그쳤을 뿐이다. 한국 영화의 해외 수익이 이렇게 저조한 주요 원인은 불합리한 해외 수출 분포이었다. 한국 영화의 해외 수출은 아시아 나라에 집중되었는데 특별히 일본 한 나라에만 집중되었다. 이는 필연적으로 한국 영화산업계에 치명적인 영향을 미치게 된다.

43) 자료 출처: 한국 영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr/>

2004년 중국 정부는 “중국해외추진(中國海外推進)센터”를 세웠는데 후에 “중국해외추진회사”로 전변되었다. 정부에서 이끌고 업계가 노력하는 전제 하에서 2004년 중국 영화의 해외 수출은 매우 활발하였고 그 수익도 증가되었다.⁴⁴⁾ 2004년 중국 영화 해외 수출은 인민폐 11억에 달했고 2005년에는 16.5억으로 증가되었으며 2007년에 수출 총액은 20.2억으로 올라 역사 최고 수준을 기록하였다. 하지만 엄격하게 말해서 20.2억이란 해외 수입은 2007년 국내 흥행 총 수입 33.27억의 60.7%에 그쳤을 뿐이다. 매년 부단히 증가되는 해외 수익에서 이런 사실을 알 수 있다. 2004년 <영웅(英雄)>의 해외 흥행수입은 11억(인민폐)이었는데 미국에서는 4.2억, 일본에서는 3억, 한국에서는 1.2억, 유럽에서는 1.7억, 동남아 여러 나라들에서는 1억이어서 2004년 국내 흥행 총 수입의 수준에 달했다. 2005년 <열면매복(十面埋伏)>, <무극(無極)>은 그 해 16.5억의 해외 수익을 기록하였다. 이러한 것을 감안해 본다면 해외에서 중국 영화의 영향력은 제한을 받는데 다만 소수의 대작 영화로서만 중국 영화의 이미지를 만들어가고 있는 실정이다.



< 영웅(英雄) > 사진 2-17

44) 장연, <시장개방후중국과한국영화산업비교>, 현대전파, 2008년 10기 (张燕, <市場開放后中國与韓國電影產業比較>, 現代傳播, 2008年 10期)

제3장 한·중 영화포스터 일러스트레이션의 비교분석

제1절 영화 장르에 따른 영화포스터의 사례 분석

1 영화의 구분과 장르별 특성에 따른 분류

‘장르’란 문학 연구에서 차용해 온 용어로서 일단의 내러티브(narrative)⁴⁵⁾ 관습들이 어떻게 다른 영화와 분명히 구별되는 형태로 조직되는가를 알아보는 데 사용되는 말이다. 풍자와 코미디, 비극과 익살극 간의 차이를 묘사하는데 익숙한 문학 연구에서 차용한 ‘장르’라는 용어는 영화 분석에도 유용한 도구가 되어 왔다. 영화에서 장르는 관객에게 그들이 보는 내러티브의 종류를 빠르게 다소 복합적으로 파악할 수 있게 사용하는 약호, 관습 및 시각 스타일들의 체계이다.⁴⁶⁾

장르의 목적은 관객이 각각 다른 영화들의 맥락 안에서 어느 한 영화를 보게끔 인식시키는 것이다. 장르의 이러한 측면 즉 상호 텍스트성은 관객의 기대 영역을 정한다. 그것은 무엇을 기대해야 할지를 관객에게 말해 주거나 충족될 수 없는 기대를 관객에게 제 공함으로써 의도적으로 현혹시킬 수 있다.

일반적으로 장르의 기능은 영화를 이해할 수 있게 하고 다소 친밀하게 만드는 점이다. 한 장르가 패러디(parody) 되거나 비평되더라도 이것은 그 목표에 대한 관객의 인식과 친근함에 의존한다.⁴⁷⁾

45) 내러티브(narrative) 줄거리를 가진 이야기 또는 이야기를 이루는 줄거리를 의미한다.

46) 그레이엄 터너, <대중 영화의 이해>, 하나래, 1994, p.61

47) 위의 책, p.126-127

장르는 영화의 분류법⁴⁸⁾ 곧 비슷한 종류의 영화를 하나로 묶어 부르고 다른 종류의 영화와 구별하는 방법을 뜻한다. 그러나 이러한 분류들이 특정한 이론이나 비평적 관심으로부터 비롯된 것은 아니다. 문학이나 미술의 장르들이 비교적 명확하게 경계를 갖는 것과 대조적으로 영화의 장르들은 그 구분이 모호한 가운데 끊임 없이 경계가 움직이는 것이 특징이다. 영화에서의 장르의 문제는 주로 극장용 상업 극영화를 대상으로 다루어진다. 왜냐하면 초창기의 영화 (기록영화에서부터 출발) 들은 단순히 현실의 일부분을 ‘움직이는 그림’으로 보여줌으로써 구경거리의 구실을 할 수 있었으나 영화 관객들은 곧 이야기를 원하기 시작하였고 대중의 다양한 기호를 맞추기 위하여 수많은 종류의 즐거리와 그 즐거리를 전달하는 방식이 개발, 심화되었으며 영화가 대중오락 산업으로 성장한 과정은 곧 극영화가 발달해 온 과정으로 볼 수도 있다.

극영화의 장르들은 대량 생산을 가능하게 한 영화 산업과 대량소비의 주체인 관객층의 형성과 함께 나타났고 생성, 발전, 쇠퇴해 왔다. 그러므로 장르는 영화의 가장 자본주의적인 존재 양식이라 부를 수 있을 것이다.⁴⁹⁾

장르 표현 체계의 정착은 1930년대의 할리우드에 스튜디오 체제가 정착하는 것과 때를 같이 한다. 달리 말하면 장르란 각 스튜디오가 자사의 고유한 브랜드를 개발한데 따른 부산물이다. 이런 경향은 특히 무성 영화 시기에서 유성 영화 시기로 넘어가면서 뚜렷해진다. 워너브라더스는 갱스터 장르, 유니버설은 공포 영화, MGM은 뮤지컬 하는 식이다.⁵⁰⁾

영화의 장르는 주제나 소재에 의해서 SF나 웨스턴, 멜로 등으로 나누기도 하고 주인공 집단에 의해 갱스터 무비나 사무라이 무비 등으로 나누기도 하며 사건에 의해서 전쟁물, 공포물, 액션물로 스타일과 구성요소에 의해 뮤지컬이나 코미디로 나누기도 한다. 장르의 구분은 사람마다 다르기 때문에 어떤 분류가 절대적으로 옳다고 말하기는 싶지는 않으나 일반적으로 나누어지는 분류는 액션, 멜로, 공포, 코미디, 뮤지컬, 사극(서부극 포함), sf(공상, 탐험 포함), 휴먼, 가족 영화 등이다. 그러나 최근에는 이런 단순 분류에 의한 장르보다는 신종 복합장르가 많이 탄생되기도 했다. 로맨틱 코미디, 액션 코미디, 심지어는 홍콩 르와르까지 장르로 나누어지

48) 미국의 장르 연구가인 조셉 캠프벨은 장르 분류의 중요한 요소를 공식과 관습과 아이콘으로 규정한다. 공식이 예상되는 결과와 전체의 구성, 관습은 분리되어 있는 행위의 단위를 의미 즉, 공식적인 플롯속의 한 행위나 에피소드를 말하고, 아이콘은 영상이나 닮음(likeness)을 의미한다.

49) 구회영, <영화에 대하여 알고 싶은 두께 가지 것들> 한울, 1991, p.21

50) 김영진, <할리우드의 꿈> 영화언어, 1997, p.69

는 구분은 장르만큼이나 다양하다.

본 논문에서는 가장 일반적으로 통용되고 있는 극영화(劇映畫), 비극영화(悲劇映畫), 전위영화(前衛映畫), 만화영화(漫畫映畫)의 네 가지의 영화 구분선상에서 극영화에 중점을 두어 영화 장르 (광의적 구분)에 따른 내용적 특성을 살펴보기로 한다.(표 3-1)

영화구분	장르
극영화(劇映畫) Fiction film	시대극영화(서부영화-western film, 전쟁영화-war film, 서사영화-epic film 포함) 액션영화(갱스터 포함) 멜로드라마-Malodrama(에로 포함) 코미디-Comedy(희극영화) 뮤지컬-Musical SF-Science Fiction film(공상과학탐험영화) 공포영화-Horror film(드릴러포함)
비극영화 (悲劇映畫) Non Fiction film	시네마 베리페 다이렉트 시네마 다큐르라마-Docudrama
전위영화 (前衛映畫) Avant-Garde	예술영화 (컬트) 실험영화 (언더 그라운드 영화)
만화영화 (漫畫映畫) Animated film	인형극영화 그림자영화

< 표 3-1 >영화의 구분과 영화 장르

2 분석대상의 선정과 분석의 방법

영화포스터에서 사용되는 일러스트레이션의 제작기법은 다양하며 재료의 사용 또한 크게 제한되어 있지 않다. 앞 장에서 고찰했던 바와 같이 영화포스터의 제작 방식에 따라 크게 사진 일러스트레이션, 핸드 일러스트레이션 그리고 사진과 핸드 일러스트레이션을 동시에 사용한 세 가지로 분류할 수 있는데 오늘날 컴퓨터 그래픽의 발달로 거의 대부분의 작업이 컴퓨터로 이루어지고 있으나 영화의 장르에 의례적으로 만화적 기법이나 회화적 기법도 많이 사용하고 있다.⁵¹⁾ 고도의 첨단과학기술에서 폭 넓은 컴퓨터의 활용과 더불어 형성되어진 하이테크놀러지(High-technology)의 개념은 시대적인 기술자원과 그 맥락을 같이해 온 그래픽디자인 표현기법을 형성하고 있다. 따라서 여기에 사진과 핸드 일러스트레이션이란 종이와 화구를 이용하여 손으로 표현한 것은 뿐만 아니다. 이것은 기존의 표현기법과 밀접하게 결합되어 그래픽 이미지 표현의 영역을 확장시켜가고 있다.

컴퓨터그래픽스(Computer Graphics)는 컴퓨터로 대표되는 하이테크를 이용한 표현기법은 컴퓨터를 도구로 사용하여 그림을 그리거나 수치나 기호를 화상이나 영상으로 바꾸는 작업을 말한다. 컴퓨터를 이용한 표현기법이 기존의 표현기법들과 비교되는 특징은 짧은 시간에 다양한 그래픽 이미지를 표현하거나 변형시킬 수 있다는 점과 기존의 방법으로는 표현할 수 없는 그래픽 이미지, 즉 상상의 이미지를 사실적으로 표현할 수 있다는 점이다. 특히 표현도구으로써 개발되어진 최근의 컴퓨터들은 기술의 진보에 의한 다양한 표현기능들을 갖추고 있으며 더불어 기존의 표현도구들의 능력을 상당부분 수용하고 있어서 인간의 창조성과 기계의 효율성이 만들어내는 그래픽 이미지의 세계를 점차 확대시켜 나가고 있다. 또 독립영화나 기록영화와 같은 경우는 영화의 이미지를 위해 일러스트레이션을 최소화하는 경향도 있다.⁵²⁾ 그리하여 본 연구에서 영화포스터 일러스트레이션의 표현형식에 따라 분석하고자 한다.

51) 기하, <론영화포스터디자인>, 영화기술, 2008년 11기(齊霞, <論電影海報設計>, 電影技術, 2008年 11期)

52) 마칭, <해독현대영화포스터의그래피디자인>, 영화평가, 2005년 03기(馬青, <解讀現代電影海報的圖形設計>, 電影評價, 2004年 03期)

일러스트레이션의 표현형식에 따라 보통 ① 구상적(具象的:사실적인 실체 그대로의 표현), ② 단화적(單化的:실체를 간결한 도형으로 단순화한 것), ③ 추상적(抽象的:유기적·무기적인 추상도형의 표현), ④ 만화적(회화적인 즐거움을 강조하는 표현), ⑤ 패션(스타일화·모드화) 등의 다섯 가지로 분류하고 있는데, 여러 형식의 표현을 명확히 구분하기란 어려운 일이다.

영화포스터 일러스트레이션의 표현형식은 보통 구상적과 추상적인 표현을 많이 사용하는데 영화포스터의 특성에 따라 결정적으로 구상적인 표현을 많이 사용한다.⁵³⁾ 구상적인 일러스트레이션은 구체적 형상을 기초로 표현하여 직관적인 시각전달이라고 할 수 있다. 일러스트레이션 사용하고 있는 형상은 그 내용의 실적 표현이고 구상적인 일러스트레이션의 가장 큰 특징이다. 단순한 추상적 일러스트레이션은 대중에게 빠르고 정확하게 받아들이는 것은 어렵기 때문에 단독적으로 사용은 거의 하지 않는다. 보통 추상적인 표현과 구상적 표현을 결합하고 사용한다. 영화포스터 일러스트레이션은 어떤 표현형식이나 기법을 사용하더라도 그 영화의 주제와 전체적인 이미지를 중심으로 다자인해야 한다는 특징을 가지고 있다.

구상적인 표현형식은 사람들로 하여금 강력한 진실감을 울릴 수 있고 잔재적인 믿음이 생길 수 있다. 이런 표현형식은 간단하고 표면적인 묘사가 아니고 예술의 대표성을 갖추고 있어야 한다. 영화의 내용에 대한 심각한 이해를 가지고 있는 기초로부터 선택, 총괄, 승화시켜 주고 영화의 정화와 주제를 최대한 반응해야 한다.

구상적인 표현형식은 보통 인물 중심(사진 3-1)의 경우와 인물과 장면(사진 3-2) 중심의 경우로 분류할 수 있는데 디자이너에 의해 직접표현하기도 하지만 대부분이 재현 기술의 여러 가지 방법에 의해 표현되어지는 특성을 가지고 있다. 영화포스터의 표현소재로는 출연배우의 인기도가 흥행수입에 크게 좌우한다는 사실을 입증한 듯 영화의 주인공 남녀 배우사진을 가장 많이 사용하고 있는데 주연배우만 사용하여 표현하는 것과 주연급 배우들 다수를 이용하여 표현하는 것이 있다.⁵⁴⁾ 그러나 이런 경우 시각적인 집중력이 약하기 때문에 이점을 보완하기 위해 사진의 지나치게 획일화된 인물 표현 대신에 인물의 극적 표정이나 우스꽝스러운

53) 마청, <해독현대영화포스터의그래피디자인>, 영화평가, 2005년 03기 (马青, <解讀現代電影海報的圖形設計>, 電影評價, 2004年 03期)

54) 민명선, <영화 포스터에 나타난 조형 요소별 디자인에 관한 연구>, 석사학위논문, 홍익대학교 산업미술대학원, 2000, p. 24

연기 등의 장면을 나타낸다. 또한 영화 내용과 복잡한 관계없이 둘 이상의 인물이 크게 부각되고 있는 경우도 많이 사용하고 있는데 이 경우 여러 각도로의 시선 분산이 불가피 하다.



< 원스 어폰 어타임 > 사진 3-1



< 사랑의 이빨(愛情的牙齒) > 사진3-2

추상 일러스트레이션은 구상을 기준을 두고 사소한 부분을 생략하며 그 원래의 모습을 뛰어넘어 전체 의의에서 그 형태구조만 표현을 하였다. 추상 일러스트레이션의 독창성은 영화포스트 디자인에서 대상이나 표현기법 등의 제한을 받지 않고 공간의 제한도 받지 않는다. 일반적으로 구조, 형상, 색채의 단순화에 의해 영화주제를 강조하며 선명하고 대표적인 특징을 통해 주제를 더 강력하게 표현을 하였다.⁵⁵⁾

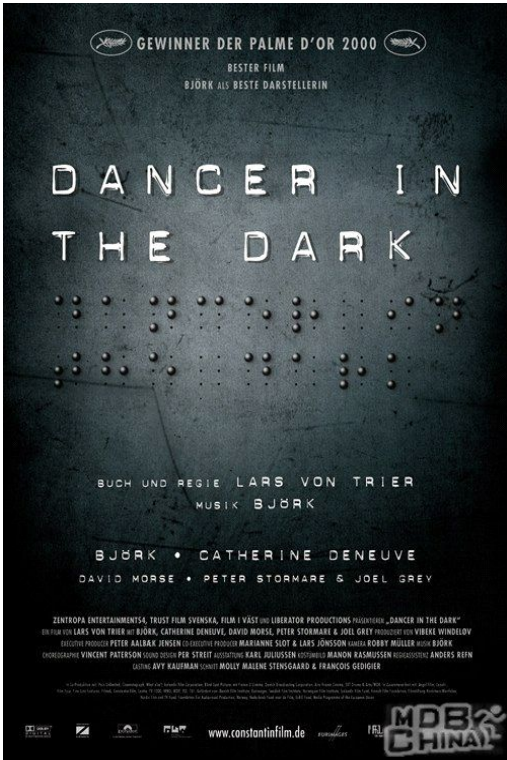
55) 마칭, <해독현대영화포스터의그래피디자인>, 영화평가, 2005년 03기 (马青, <解讀現代電影海報的圖形設計>, 電影評價, 2004年 03期)

비록 간결한 도안은 정보를 전달하는데 있어서 빠른 속도감을 보여 주지만 도안이 지나치게 간단하거나 직설적이면 그림보고 말하기가 되면 사람들은 흥취를 잃어버리게 된다. 중국의 전통회화에서 사의는 최고의 경계로서 그것은 간결한 필치로 사물의 형(形)과 신(神)을 그려내어 작가의 정감과 의경을 잘 표현 하는 것이다.⁵⁶⁾ 포스터디자인 고수들은 사의의 형식과 특수의 도안을 결합하는 방법을 채용하여 결국에는 영화를 창조적이고 예술성을 띤 정보를 표현하여 낸다. 영화포스터에서 사의는 물건을 빌려 비유하는 것인데 사람들로 하여금 영화중의 철학을 생각해보게 하는 역할을 한다. 이어 영화의 진정한 의미를 터득하게 되는 것이다. 철학은 작품의 창조 중에서 흔히 보는 도안 혹은 표현수법의 구속을 떠나서 비유, 과장, 상징, 변형, 대비 등 수법을 운용하여 자기만의 개성을 발휘하고 독특한 구상과 관람후 여미(餘味)를 남겨야 한다.

추상 일러스트레이션은 광범한 상징성을 가지고 있으므로 영화포스터 일러스트레이션 디자인에서도 폭넓은 표현을 할 수 있다.(사진 3-3) 사회, 정치, 경제를 주제로 하는 영화를 뿐만 아니라 과학, 문화, 체육, 예술 등도 표현 할 수 있다. 또한 구상 일러스트레이션과 결합하여 더 깊은 영화 주제를 표현할 수 있다. 추상과 구상을 결합하는 일러스트레이션은(사진 3-4) 깔끔하고 명쾌한 시각전달 효과를 가지고 있으며 강렬한 현대감과 형식을 가지고 있다.

어떤 일러스트레이션도 추상일러스트레이션의 다양성 및 상징성에 담겨있는 내포적인 의미와 비교할 수 없다. 이 다양성을 인하여 추상 일러스트레이션을 이해하기에 있어서 사람들의 문화와 심미수준을 의존해야 한다는 것이다. 지역, 민족, 문화수준, 생활경력, 성격, 심미습관 등에 따라 추상 일러스트레이션에 대한 이해도 다를 수 있다. 잘 못 표현하는 추상 일러스트레이션이 모호한 이미지에 인하여 반대효과도 생길 수 있다. 그리하여 추상 일러스트레이션으로 영화포스터를 제작할 때 사람의 문화수준이나 심리상태를 파악하여 심미습관을 전제 조건을 두고 디자인해야 한다. 영화포스터에서 사용된 추상 일러스트레이션은 구상 일러스트레이션의 단일한 형식을 극복하고 영화포스터의 표현공간을 확대시켰다.

56) 판회, <간단영화포스터디자인중의시각표현수법>, 영화평가, 2005년 12기 (潘輝, <淺談電影海報設計中的視覺表現手法>, 電影評價, 2005年 12期)



< 어둠 속의 댄서 > 사진 3-3



< 나를 책임져, 알피 (Alfie)> 사진 3-4

본 논문은 한국 영화진흥위원회와 중국 국가광전총국(國家廣播電總局)의 통계자료를 바탕으로 2003년부터 2008년까지 5년 동안 한국과 중국에서 개봉되어 흥행했던 연도별 각 10점(한국영화 10점, 중국영화 10점)을 기준으로 장르별 각 2점을 선정하였다. 분석 대상은 한국 50점, 중국 50점의 영화포스터이다. 앞에서 조사했던 이론적 배경 근거로 분석대상을 선정하였는데 한국과 중국 아직까지 다양한 영화 장르가 흥행되지 못하고 있으나 특히 sf영화와 뮤지컬영화는 도저히 찾기가 어렵기 때문에 본 논문에서 가장 많이 제작하는 장르 (시대극영화, 액션영화, 멜로드라마, 코미디, 공포영화)를 위주로 장르별에 따른 한국과 중국의 영화포스터 일러스트레이션 사례를 분석과 비교를 하고자 한다. 또한 앞에서 조사했던 영화포스터 일러스트레이션의 표현형식 근거로 분석방법은 주연배우 중심, 주연급 배우들 중심, 인물과 장면의 표현, 내포적 표현, 과장 변형의 표현, 추상 일러스트레이션, 구상과 추상의 결합으로 나뉘어서 분석과 비교를 하고자 한다.

년도	04	05	06	07	08
시대극영화	DMZ, 비무장지대 3.1-1 태극기 휘날리며 3.1-2	왕의 남자 3.1-3 태풍 3.1-4	부영검 3.1-5 중천 3.1-6	황진이 3.1-7 천년학 3.1-8	님은 먼곳에 3.1-9 쌍화점 3.1-10
액션영화	바람의 파이터 3.2-1 아라한 장풍대작전 3.2-2	소크라테스 3.2-3 야수 3.2-4	폭력씨클 3.2-5 작패 3.2-6	수 3.2-7 사랑 3.2-8	무방비도시 3.2-9 숙명 3.2-10
멜로드라마	슈퍼스타 감사용 3.3-1 늑대의 유혹 3.3-2	사과 3.3-3 활 3.3-4	백만장자의 첫사랑 3.3-5 그해 여름 3.3-6	최강로맨스 3.3-7 싸움 3.3-8	허밍 3.3-9 초감각커플 3.3-10
코미디	그놈은멋있었다 3.4-1 어린신부 3.4-2	간판가족 3.4-3 제니주노 3.4-4	미녀는 괴로워 3.4-5 가문의 부활 - 가문의 영광 3.4-6	복면달호 3.4-7 용희주도 미스 3.4-8	아기와나 3.4-9 로맨틱 아일랜드 3.4-10
공포영화	알포인트 3.5-1 페이스 3.5-2	분홍신 3.5-3 가발 3.5-4	아파트 3.5-5 2월29일 3.5-6	기담 3.5-7 전설의 고향 3.5-8	더게임 3.5-9 추격자 3.5-10

< 표 3-2 > 장르에 따른 한국 영화포스터

년도	04	05	06	07	08
시대극영화	열면매복 3.1-11 (十面埋伏) 덩샤오핑 3.1-12 (鄧小平1928)	타이항산위에 3.1-13 (太行山上) 휘원가 3.1-14 (霍元甲)	황후화 3.1-15 (滿城盡帶黃金甲) 묵공 3.1-16 (墨攻)	투명장 3.1-17 (投名狀) 색계 3.1-18 (色戒)	예문 3.1-19 (葉問) 적벽대전 3.1-20 (赤壁1)
액션영화	천하무적 3.2-11 (天下無賊) 강호 3.2-12 (江湖)	칠건 3.2-13 (七劍) 정전대성 3.2-14 (情癡大聖)	무극 3.2-15 (無極) 대사건 3.2-16 (大事件)	신화 3.2-17 (神話) 남아본색 3.2-18 (男兒本色)	정인 3.2-19 (證人) 통화 3.2-20 (保持通話)
멜로드라마	마법부엌 3.3-11 (魔幻廚房) 공작 3.3-12 (孔雀)	한성공략 3.2-13 (韓城攻略) 비상청춘기 3.2-14 (非常青春期)	연애스토리 3.2-15 (愛情故事) 사랑이 없으면 3.2-16 (如果沒有愛)	좌우 3.2-17 (左右) 청장선 3.2-18 (青藏線)	비성무요 3.2-19 (非誠勿擾) 류요진이라고합니다 3.2-20 (我叫劉羅進)
코미디	용봉투 3.4-11 (龍鳳斗) 연애고백 3.4-12 (戀情告急)	천하제일 3.4-13 (天下第一) 중국무술 3.4-14 (功夫)	십전구미 3.4-15 (十全九美) 지도자를 담당하다 3.4-16 (別拿自己不當幹部)	포를 쏘라 3.4-17 (向我開炮) 운명을 바꾸다 3.4-18 (命運呼叫轉移)	여자 나쁘지 않다 3.4-19 (女人不壞) 사랑을 바꾸다 3.4-20 (愛情呼叫轉移)
공포영화	눈감시오 3.5-11 (天黑請閉眼) 결혼전 행위 3.5-12 (婚前殺行爲)	의신의귀 3.5-13 (疑神疑鬼) 질식 3.5-14 (窒息)	귀역 3.5-15 (鬼域) 마음속의귀심 3.5-16 (心中有鬼)	제세명의 사람 3.5-17 (第三個人) 나를 살려줘 3.5-18 (救我)	좌우 3.5-19 (左右) 황촌객점 3.5-20 (荒村客棧)

< 표 3-3 > 장르에 따른 중국 영화포스터

3 장르에 따른 영화포스터의 분석

3.1 시대극 영화 - Costume drama

(서부영화 - Western film /전쟁영화 - War film/ 서사영화 - Epic 포함)

흔히 사극으로 불리는 이 장르는 역사적 이야기를 소재로 화려한 스펙타클로 구성되는 경우가 대부분이다. 영화가 이야기적 요소를 가진 이후에 흥행이 잘된 장르이기도하다. 최근에는 시대극의 스펙타클에 리얼리즘 터치를 가미한 보다 현대적인 영화가 제작되고 있다.⁵⁷⁾

1) 서부 영화 - Western film

그 기원은 미국에서 가장 특징적일 수 있는 장르로서 일반적으로 19세기 후반 미국의 개척자들에 관한 이야기를 다루고 있다. 보편적인 특징과 영화적 관습에는 여러 가지가있으나 주로 법과 질서를 유지하기 위해 개척지에서 일어나는 충돌을 그리고 있다.

2) 전쟁영화 - War film

시대를 초월하여 높은 호응도를 유지하고 있는 전쟁 영화는 일반적으로 전쟁의 고통과 참 그리고 무용성, 소모성 등을 테마로 다루게 된다. 전쟁 영화의 역사는 어쩌면 그 대부분이 세계를 구원해야 한다는 그럴 듯한 시도의 역사라고 볼 수 있다. 전쟁은 인류의 역사에 또는 미래에 언제나 그 위협이 상존 해 있으므로 전쟁영화는 주로 비판적 시각에서, 그리고 반전론자의 편에서 강조되고 있다.

3) 서사 영화 - Epic film 플롯

광범위한 서술 형식과 영웅적 특성을 갖는 내용의 장르 영화로 일반적인 플롯은 오랜 세월에 걸쳐 영웅들의 모험을 삽화적인 방법으로 묘사한다. 가끔 서사극의 영웅들은 그들의 행위가 역사적 사건 속에서 재현되는 대담한 용기의 소유자들을 보여준다. 일반적으로 시대극과 마찬가지로 정교한 세팅, 확실한 시대 의상, 많은 연기자들의 등장이가 요구됨으로 더욱 시대극과 유사한 장르 개념을 포함하고 있다.⁵⁸⁾

57) 주윤탁, <영화란 무엇인가>, 식산업사.1999, 55-56

58) 민명선, <영화 포스터에 나타난 조형 요소별 디자인에 관한 연구>, 홍익대학교 산업미술대학원, 2000, p. 26

시대극영화	한국	중국
04	DMZ, 비무장지대 3.1-1 태극기 휘날리며 3.1-2	열면매복 3.1-11 (十面埋伏) 덩샤오핑 3.1-12 (鄧小平1928)
05	왕의 남자 3.1-3 태풍 3.1-4	타이항산위에 3.1-13 (太行山上) 휘원가 3.1-14 (霍元甲)
06	무영검 3.1-5 중천 3.1-6	황후화 3.1-15 (滿城盡帶黃金甲) 묵공 3.1-16 (墨攻)
07	황진이 3.1-7 천년학 3.1-8	투명장 3.1-17 (投名狀) 색계 3.1-18 (色戒)
08	님은 먼곳에 3.1-9 쌍화점 3.1-10	예문 3.1-19 (葉問) 적벽대전 3.1-20 (赤壁 I)

< 표 3-4 > 시대극 영화

	한국	중국
주연배우 중심		
주연급 배우들 중심	4점	2점
인물과 장면의 표현	6점	8점
내포적 표현		
과장, 변형의 표현		
추상 일러스트레이션		
구상과 추상의 결합		
총계	10점	10점

< 표3-5 > 시대극에서 사용한 일러스트레이션

시대극 영화포스터 일러스트레이션의 사용을 볼 때 한국과 중국 모두 주연급 배우들 중심과 인물과 장면의 형식으로 표현하였다. 한국은 6점의 영화포스터는 인물과 장면 중심으로 표현을 하고 4점은 주연급 배우에 의한 표현을 하였다. 중국이 2점은 주연급배우에 의한 표현을 하고 8점은 인물과 장면 중심으로 표현을 하였다. 이분석 결과로부터 한국과 중국의 시대극 영화포스터 일러스트레이션은 인물과 장면 위주로 표현하는 것을 선호함을 알 수 있다. 이는 사극으로 불리는 이 장르는 역사적 이야기를 소재로 구성되는 경우가 대부분이기 때문에 영화포스터에서도 그 시대의 배경을 전달하는 의미로서 인물과 장면중심의 표현을 많이 사용하게 된다고 생각하다.



< 무영검 > 사진 3.1-5



< 묵공(墨攻) > 사진 3.1-16

전쟁영화의 역사는 어쩌면 그 대부분이 세계를 구원해야 한다는 그럴 듯한 시도의 역사라고 볼 수 있기 때문에 전쟁장면의 재현을 많이 한다. 영화포스터에서도 영화 중 나왔던 전쟁장면의 표현을 많이 선호하다. 시대극형화를 보면 한국영화

<태극기 휘날리며 (사진 3.1-2)>, < 무영검(사진 3.1-5)>, < 쌍화점(사진 3.1-10)>, 중국 영화 < 타이항산위에(太行山上 사진 3.1-13)>, < 목공(墨攻 사진 3.1-16)>, <투명장(投名狀 사진3.1-17)>, (<적벽대전 (赤壁 I 사진 3.1-20)>의 영화포스터 일러스트레이션은 인물과 장면중심으로 표현을 하였는데 거의 같은 스타일로 제작하였다. 영화중 주요 인물들의 클로즈업 (close-up)과 영화 중의 한 장면으로 표현을 하였는데 이런 표현형식은 관중으로 하여금 영화의 내용이나 주요 배우들에 대해서 일목요연한 장점을 가지고 있지만 서로 비슷하기 때문에 흥미를 들어질 수도 있다는 점이 있다.

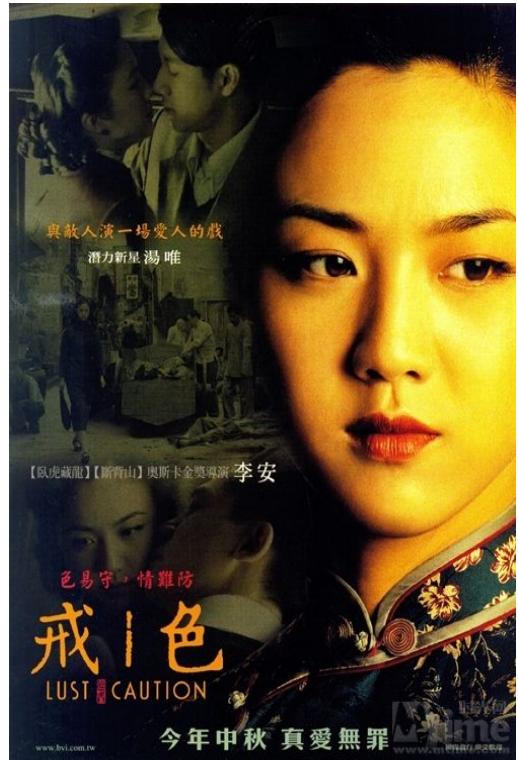
인물과 장면중심의 경우는 사진에 의한 표현의 좋은 기법을 이용해 여러 각도로의 시선분산을 막아 화면의 이미지를 하나로 모아 시선을 집중시키는 방법이 있다. 예하면 영화 <투명장(投名狀 사진3.1-17)>의 포스트에서 상단 부분은 절반을 차지하여 영화의 3명의 주인공의 이미지를 넣었고 하단 부분에는 군대가 공격시의 웅장한 모습을 담았다. 보는 사람들로 하여금 영화의 주인공과 어떠한 종류의 영화인지를 한눈에 알아 볼 수 있는지를 알 수 있게 한다. 이러한 직설적인 서술은 한 면으로는 성공적으로 스타효과를 가져 올 수 있고 다른 한 면으로는 영화인물의 형상을 잘 부각하여 영화의 영향력을 창조하는데 중요한 방법이 되기도 한다. 이러한 형식은 포스터가 간략하여 바로 주제를 제기하는 것으로써 포스터디자인에 있어서 많이 사용되는 모델이다. 하지만 이런 형식의 디자인은 창조성이 차하고 어떤 경우에는 포스터의 예술성을 감소시킬 수도 있기에 영화에 내포된 것을 잘 설명하지 못 할 수 있다.



< 투명장(投名狀) > 사진3.1-17



<님은 먼곳에> 사진 3.1-15



<색계(色戒)> 사진 3.1-18

인물과 장면 중심으로 표현하는 일러스트레이션은 화면으로 이야기를 하는 기법도 있다. 한국영화 <님은 먼곳에 (사진 3.1-15)>와 중국영화 <색계(色戒 사진 3.1-18)>의 영화포스터는 이런 형식으로 표현하였다. 화면이 정지인지만 이야기는 발전하는 것이다. 정적인 화면으로 동적인 이야기를 묘사하는 것은 쉬운 일이 아니다. 영화포스터 일러스트레이션에서 자주 사용하는 방법은 주인공이 중심을 두고 영화중의 대표적인 배경들을 컴퓨터로 한층한층 포개하여 표현을 하다. 배경환경은 2개나 2개 이상의 사진을 사용할 수 있고 주인공은 배경을 떨어지거나 융합할 수도 있다. 59) 한국영화 <님은 먼곳에 (사진 3.1-15)>의 영화포스터는 5개 장면이 합성을 하여 어두운 색깔로 영화 전체의 분위기와 시대배경을 표현하였다. 중국영화 <색계(色戒 사진 3.1-18)>의 영화포스터도 어두운 색깔을 선택하고 영화의 대표적인 3개 장면으로 배경을 표현하였고 여주인공의 얼굴 클로즈업(close-up)에서 중점을 둬으로써 시각적인 집중력을 높이도록 하였다. 이런 형식의

59) 허호, <중국 포스터 디자인 본토화 연구>, 석사학위논문, 동서대학교, 디지털디자인대학, 2005, p.56

표현방법은 단순한 인물과 장면중심에 의한 표현보다 영화에 내포된 것을 잘 설명하 할 수 있다는 장점이 있다.

또한 시대배경에 있어서 스틸포토그래프(still photograph)로 영화포스터 제작하는 경우도 많이 있다. 2005년에 제작된 한국 영화 <왕의 남자(사진 3.1-3)>과 2006년에 제작된 중국 영화 <황후화(滿城盡帶黃金甲 사진 3.1-15)>에서는 스틸포토그래프(still photograph)를 이용해 표현하는 예이다. 중국 영화 <황후화(滿城盡帶黃金甲)>의 영화포스터는 가족사진이다. 황후와 황제는 앞에서 앉고 있으며 뒤에서 3명 왕자가 서 있는 장면의 표현을 통해 영화중의 가장 유명한 스타들을 전현을 하였다. 또 인물들을 서 있는 위치와 각각의 표정의 묘사를 통해 영화의 기본 내용을 전달하였다. 그리고 중국 고대의 황궁 배경으로 표현하였는데 이에 영화 중 화려한 분위기를 전시할 수 있을 뿐만 아니라 영화의 시대배경도 같이 표현하였다. 스틸포토그래프는 간단한 영화포스터 시각표현수단이지만 영화의 내용을 전시할 수 있을 뿐만 아니라 인물도 시대배경도 쉽게 전달할 수 있다는 점이다.



<왕의 남자> 사진 3.1-3



<황후화(滿城盡帶黃金甲)> 사진 3.1-1

3.2 액션 영화 (갱스터 Gangster film)

액션영화	한국	중국
04	바람의 파이터 3.2-1 아라한 장풍대작전 3.2-2	천하무적 3.2-11 (天下無賊) 강호 3.2-12 (江湖)
05	소크라테스 3.2-3 야수 3.2-4	칠건 3.2-13 (七劍) 정전대성 3.2-14 (情癡大聖)
06	폭력씨클 3.2-5 짝패 3.2-6	무극 3.2-15 (無極) 대사근 3.2-16 (大事件)
07	수 3.2-7 사랑 3.2-8	신화 3.2-17 (神話) 남아본색 3.2-18 (男兒本色)
08	무방비도시 3.2-9 숙명 3.2-10	정인 3.2-19 (證人) 통화 3.2-20 (保持通話)

< 표 3-6 > 액션영화

	한국	중국
주연배우 중심	4점	
주연급 배우들 중심	5점	5점
인물과 장명의 표현	1점	4점
내포적 표현		1점
과장, 변형의 표현		
추상 일러스트레이션		
구상과 수상의 결합		
총계	10점	10점

< 표 3-7 > 액션영화에서 사용한 일러스트레이션

미국에서 발현된 갱 영화는 플롯, 스토리, 관습이 범죄 행위, 특히 은행 강도나 암흑 세계를 묘사하는 장르이다. 여기에 등장하는 인물의 전형적인 특징은 첫째, 남에게 인정받고 성공에 대한 야망으로 가득 차 있으며 둘째, 거친 성격과 그에 어울리는 용모 셋째, 냉혹 속에 상냥함과 감성을 지니며 넷째, 주인공인 갱이 화경의 희생물임을 암시하고 있다. 그리고 대체적으로 불우한 성장 환경과 함께 그에 대한 보상을 받고자 하는 인물로 묘사된다.⁶⁰⁾ 결국 사회의 바깥에 위치한 주인공은 갈등하게 되고 그가 사회와 연결되는 방법은, 혹은 사회의 중심에 들어서는 방법은 폭력밖에 없다. 개인에게 욕망을 불러일으킴과 동시에 구속을 가하는 사회의 모순적인 양상에 주목하는 것일 때 갱영화는 흥미로운 것이다. 이 장르에서는 인간의 근본적인 욕구가 있고 그 욕구를 차단하는 세의 질서가 있으며 그 결과 등장인물의 욕망은 뒤틀리고 왜곡되는 것으로 나타난다. 대부분의 갱영화의 경우에 갱의 파멸이 지니는 함의는 애매한 경에서 멈춘다.⁶¹⁾

한국과 중국 액션 영화포스터에서 사용한 일러스트레이션의 비교는 < 표 3-7 >에서 보는 바와 같다. 주연급 배우에 의한 표현은 한국과 중국 똑 같이 5점으로 나왔다. 또한 한국은 주연배우에 의한 표현이 4점 나오고 중국은 이런 표현형식은 사용하는 예가 없다. 이는 한국에서 스타의 영향을 크기 때문에 액션영화 포스터 일러스트레이션의 표현에서도 이런 형식을 많이 나오게 한다. 중국은 인물과 장면 중심의 표현에서는 4점 나오고 한국보다 3점을 많이 나왔다. 또한 내포적 표현에서도 1점이 있다.

2004년 제작된 한국영화 <아라한 장풍대작전(사진 3.2-2)>과 2006년 제작된 중국영화 <대사건(大事件 사진 3.2-16) >의 영화포스터는 인물과 장면을 표현하는 예이다. 한국영화 <아라한 장풍대작전 >은 액션영화로서 주인공 명량의 표정을 통해 즐거운 분위기를 전달하고 있는데 배경의 건축물과 대비를 하였다. 또한 배경의 정적인 긴장한 느낌을 주인공의 동적인 분위기로 전환하고 있다. 중국영화 <대사건(大事件) >의 영화포스터는 영화 중 폭발한 장면에서 여주인공과 남주인공 뒤고 있는 장면을 화면 전체에 사용하였다. 이 경우는 일러스트레이션이 전달하고자 하는 의미를 동시적이고 직접적으로 느낄 수 있다는 점에서 영화의 잔잔하거나 극적인 상황 또는 두렵거나 기장한 분위기를 효과적으로 표현 할 수 있다. 하지만 전

60) 주윤탁, 앞의 책, <영화란 무엇인가>, 식산업사, 1999, p.58

61) 김성근, <헐리웃 20세기 문화의 거울> 응진출판 1997, p.130

체적인 분위기 표현에 치중한 나머지 시선을 끌 수 있는 시각적 요소가 없어 주목성은 매우 낮다. 이때는 일러스트레이션의 사이나 상, 하단 부분에 여백처리를 하여 공간을 이용해 주목성을 높일 수 있다. 한국영화 <아라한 장풍대작전 (사진 3.2-2)>과 <대사건(大事件 사진 3.2-16)>의 포스터 보면 중간부분에서 영화에 대한 이미지를 여백로 포인트 주고 주목성을 낮다는 부족함을 보완하였다.



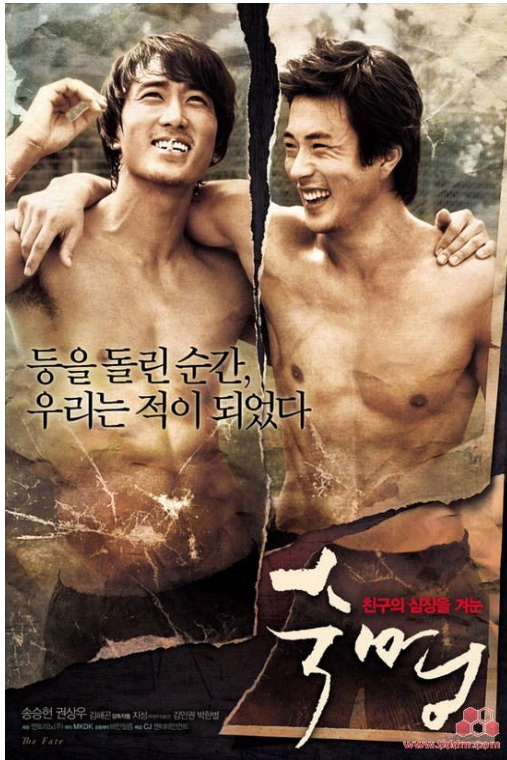
< 아라한 장풍대작전 > 사진 3.2-2



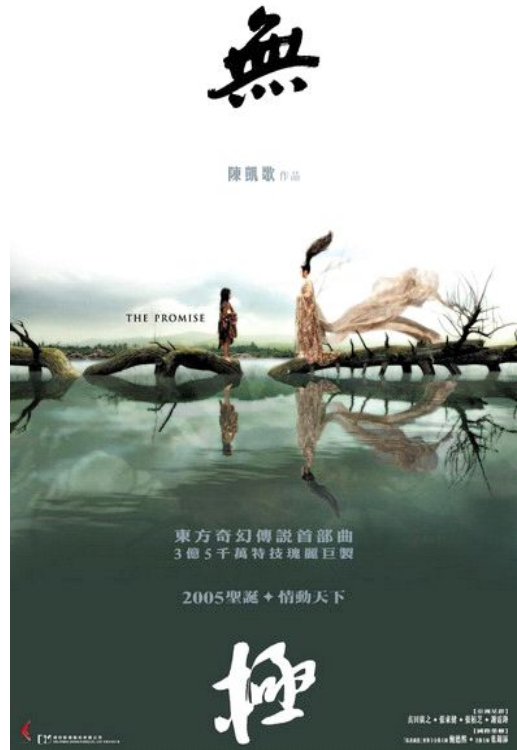
< 대사건(大事件) > 사진 3.2-16

컴퓨터와 멀티미디어컴퓨터와 기술의 발달을 하면서 영화포스터의 시각적 표현 방법도 다양해 졌다. 다양한 평면과 3D등 소프트웨어의 도움을 통해 영화포스터의 기술 수준도 화면의 정교한 정도도 날로 늘어나고 있다. 게다가 사진을 찍기 전에도 전문한 디자이너와 훌륭한 제작진들 정밀하게 계획을 정해 더욱더 정확하고 독특한 아이디어를 만들고 좋은 포스터를 만들기 위해 많은 노력을 하고 있다. 2008년에 제작된 한국영화 <숙명(사진 3.2-10)>의 영화포스터는 주인공들의 우정을 대표

한 사진을 찍고 컴퓨터기술을 통해 두 사람 사이에서 갈등을 상징한 균열이 표현하였다. 이는 이 영화에 즐거움이과 두 사람의 관계를 잘 표현을 하여 관중에게 쉽게 이해하도록 하였다. 또한 2006년에 제작된 중국영화 < 무극(無極 사진 3.2-15)>의 영화포스터도 컴퓨터의 기술을 통해 사진으로 표현 힘든 장면을 만들었다.



< 숙명 > 사진 3.2-10



< 무극(無極) > 사진 3.2-15

3.3 멜로드라마 - Malodrama

	한국	중국
04	슈퍼스타 감사용 3.3-1 늑대의 유혹 3.3-2	마법부엌 3.3-11 (魔幻廚房) 공작 3.3-12 (孔雀)
05	사과 3.3-3 활 3.3-4	한성공략 3.2-13 (韓城攻略) 비상청춘기 3.2-14 (非常青春期)
06	백만장자의 첫사랑 3.3-5 그해 여름 3.3-6	연애스토리 3.2-15 (愛情故事) 사랑이 없으면 3.2-16 (如果沒有愛)
07	최강로맨스 3.3-7 싸움 3.3-8	좌우 3.2-17 (左右) 청장선 3.2-18 (靑藏線)
08	허밍 3.3-9 초감각커플 3.3-10	비성무요 3.2-19 (非誠勿擾) 류요진이라고합니다 3.2-20 (我叫劉躍進)

< 표 3-8 > 멜로드라마 영화

	한국	중국
주연배우 중심	2점	1점
주연급 배우들 중심	5점	2점
인물과 장명의 표현	2점	4점
내포적 표현	1점	2점
과장, 변형의 표현		1점
추상 일러스트레이션		
구상과 수상의 결합		
총계	10점	10점

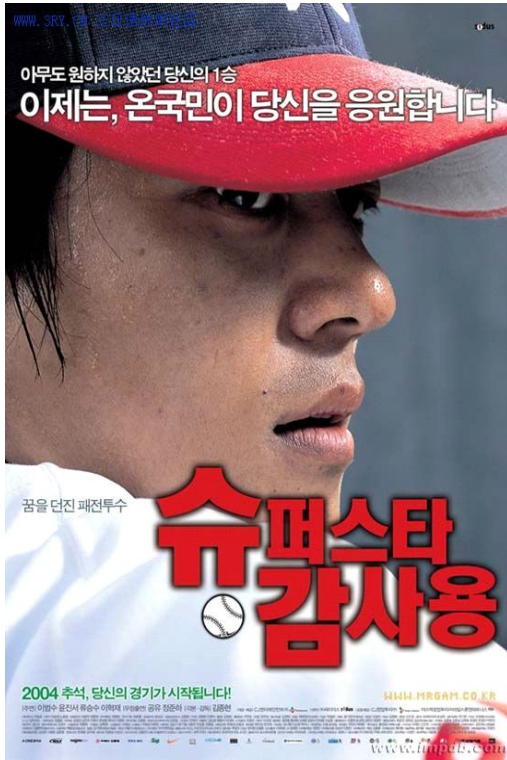
< 표 3-9 > 멜로드라마에서 사용한 일러스트레이션

그리스말인 ‘Malos 음악’ 과 ‘Drama 연극’의 합성어에 기원을 둔 멜로드라마는 원래 영화에서 나온 용어가 아니며 18세기에 유행한 대중적인 연극을 오페라와 구분하기 위해 사용하기 시작한 것이 그 효시라고 알려진다. 중세의 로만스 문학에 기원을 둔 멜로드라마는 그리스의 고전적인 비극과는 달리 통일된 성격의 주인공을 등장시켰으며 그 주인공이 현실의 장애 앞에서 갈등하고 충돌하고 극복하는 이야기를 선보였다.⁶²⁾

가장 많이 제작되고 있는 장르 영화의 하나로서 관객이 실생활에서 맞게 되는 실제적이고 심각한 문제를 취급하는 내용의 영화이다. 우리말로 통속극이라 부르기도 하고 남녀 주인공의 러브스토리를 많이 다룸으로써 로맨스 필름이란 이름으로 불리기도 한다. 그러나 현실에서 일어날 수 있는 다양하고 복잡한 문제와 인간상을 다룸으로써 도덕률, 사회 환경 등의 배경적 특성이나 요소가 묘사의 중요한 내용으로 등장한다.

멜로드라마 영화포스터 일러스트레이션의 사용을 볼 때 한국이 5점의 영화포스터는 주연급 배우를 중심으로 표현을 하였다. 주연배우와 인물과 장면에 의한 표현은 각각 2점이 나오고 내포적 표현도 1점이 있다. 이는 한국의 영화 중 멜로드라마는 큰 비중을 차지하고 있으며 스타의 영향이 크기 때문이다. 중국의 멜로드라마 영화포스터 일러스트레이션의 사용을 볼 때 인물과 장면의 의한 표현이 많이 사용하고 있으며 내포적 표현은 2점이 있다. 주연급 배우에 의한 표현은 2점이 있고 주연배우 중심의 표현형식은 1점이 있다. 이분석 결과로부터 한국은 멜로드라마 영화포스터 일러스트레이션의 표현형식이 주연급 배우에 의한 표현을 중국보다 많이 선호한다는 것을 알 수 있다.

62) 민명선, <영화 포스터에 나타난 조형 요소별 디자인에 관한 연구>, 홍익대학교 산업미술대학원, 2000, p.15



< 슈퍼스타 감상용 > 사진 3.3-1



< 좌우(左右) > 사진 3.2-17

2004년에 제작된 한국 영화 <슈퍼스타 감상용(사진 3.3-1)>, <사과(사진 3.3-3)>, 중국영화 <좌우(左右 사진 3.2-17)>는 주연 배우에 의한 표현하는 예이다. 한국의 2장 영화포스트는 모두 주연 배우의 얼굴 클로즈업(close-up)을 통해 주인공의 이미지를 강조하였다. 그런데 이런 경우에는 영화 내용의 표현이나 시각적인 집중력이 약하기 때문에 다른 기법을 통해 이 점을 보완해야 한다. <슈퍼스타 감상용(사진 3.3-1)>의 영화포스터에서 눈에 아주 잘 띄는 빨간색 타이틀을 이용해서 영화의 내용이나 이미지의 표현에서 잘 보완하였다. 또한 유명한 영화배우의 얼굴 클로즈업을 이용해서 영화포스터를 제작하는 영화가 워낙 많기 때문에 독특한 표현 수법을 필요하다는 점이 있다.

2007년의 제작된 중국영화 < 좌우(左右 사진 3.2-17)> 은 시각적으로 크게 충격을 줌으로써 영화의 내용을 표출 하였다. 화면 전체적으로 화려한 붉은색으로 표현을 하였는데 여주인공의 아름다운 몸, 복잡한 표정과 함께 이 영화가 전달하려던 이미지 (잔혹감과 인간의 따뜻함)를 정확하게 표현하였다. 또 여주인공이 온 힘을

로 이불을 깔집어올리는 것은 이 고통에서 벗어나고 싶다는 마음까지 일러스트레이션을 통해 잘 전달하였다.

2008년에 제작된 한국 영화 < 허밍(사진 3.3-9) >과 2004년에 제작된 중국 영화 < 공작(孔雀 사진 3.3-12)>는 인물과 장면의 표현을 하고 있으며 비슷한 분위기를 표출하였다. 중국 영화 < 공작(孔雀 사진 3.3-12)>의 포스터는 보리밭 배경에 기초로 큰 이미지를 주고 흰색의 낙하산을 포인트로 표현하였다. 여주인공은 자전거를 밟고 있고 뉘를 잃게 먼 곳에 보고 있다. 배경의 색깔과 전체 이미지를 서로 호응하고 좀 슬퍼한 감정을 표현하며 80년대의 시대 배경을 제시하였다.



< 허밍 > 사진 3.3-9

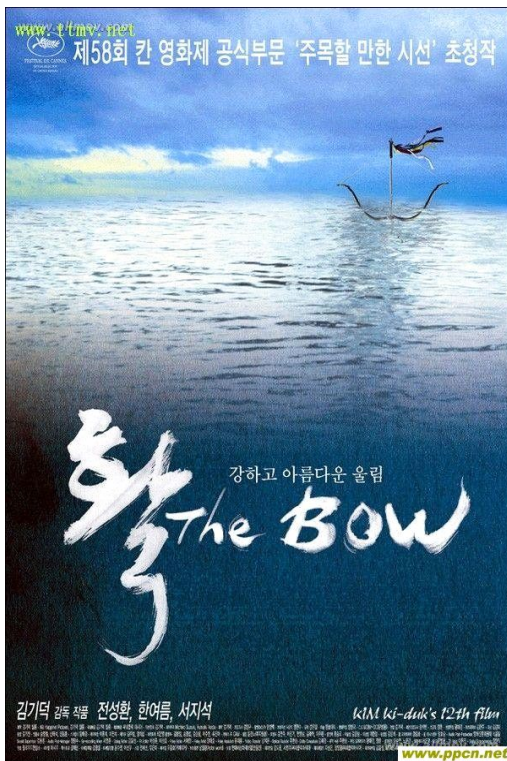


< 공작(孔雀) > 사진 3.3-12

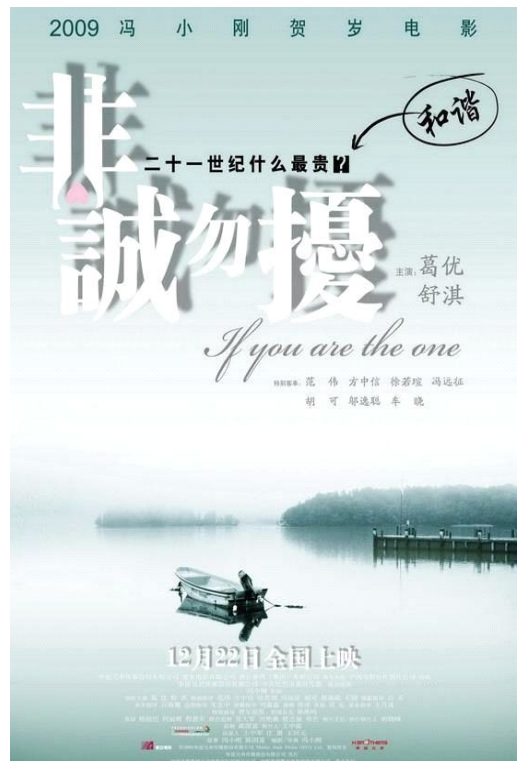
한국영화 <활 (사진 3.3-4)>과 중국영화 <비성무요(非誠勿擾 사진 3.2-19)>, <칭장선(靑藏線 사진 3.2-18)>은 내포적 표현하는 예이다. 2005년에 제작된 한국영화 <활 (사진 3.3-4)>은 한국 감독 김기덕의 작품이다.⁶³⁾ 김기덕의 영화는 종종

63) <http://movie.naver.com>

세상으로부터 절연된 공간에 머물며 그럴 때 그의 영화는 추상화의 세계로 나아간다. <활>은 <봄, 여름, 가을, 겨울 그리고 봄>과 함께 김기덕의 가장 추상적인 영화에 속한다. 이 영화의 유일한 무대인 배는 종교적인 상징과 폭력의 흔적, 그리고 억제된 욕망과 예술에의 동경이 공존하는 공간이다. 그러나 이 신화적인 공간에서 보여지는 인물들의 행태는 놀라울 만큼 구체적이고 세속적이다. 그러나 노인이 소녀와 결혼을 결심한 순간부터 이 영화는 죽음과 구원에 관한 추상의 세계로 진입한다. 아름답고 비범한 영상과, 뛰어난 상상력을 보여주는 영화이라고 할 수 있다. 이 영화의 포스터도 역시 주인공이나 영화의 한 장면을 표현하는 게 아니고 더 심층한 내용을 표현하였다. 깨끗한 화면과 단순한 색깔은 더 이상 언어나 설명을 필요 없이 깊은 바다와 영화 이미지를 대표하는 활 있으면 충분하다. 그런데 이런 경우는 사실적으로 관중에게 좀 받아들게 힘들 수도 있다. 중국 영화 <비성무요(非誠勿擾) 사진 3.2-19>에서도 주인공은 표현하지 않고 영화의 전체 이미지를 한가한 분위기의 표현을 통해 잘 표출하였다.



< 활 > 사진 3.3-4



< 비성무요(非誠勿擾) > 사진 3.2-19

영화 <청장선(靑藏線 사진 3.2-18)>의 포스터는 비유 상징의 수법을 아주 잘 사용하여 눈보라 치는 청장고원에서 철도를 부설하는 공인과 열차가 다리 위에서 나는 듯이 달리는 모습을 담았다. 포스터 상단에는 영화의 주인공을 담았으며 하단에는 눈 덮인 고원에서 큰 손으로 열차머리부분을 들어올리는 상징 수법을 사용함으로 청장철도는 노동자들이 영하40도의 엄한과 5000미터 해발의 고원에서 두 손으로 만들어 낸 것을 잘 표현하였다. 포스터는 화면이 아름답고 화합시키며 사람들로 하여금 심금을 울리게 한다.



< 청장선(靑藏線) > 사진 3.2-18

3.4 코미디 - Comedy (희극 영화)

희극 영화는 다양한 형식과 내용을 갖추고 있으나, 크게 네 가지로 나뉜다. 첫째, 슬랩스틱(Slap stick) 코디는 가장 초기의 장르이기도 하면서 또한 영화의 역사상 가장 먼저 나타난 장르이기도 하다. 육체적 움직임과 가속화된 움직임에 의해 웃음을 자아내는 영화를 말하며 따라서 슬랩스틱은 스토리의 연속성이나 논리적 전개, 플롯의 일관성이 결여됨을 볼 수 있다. 둘째, 낭만적 희극으로 문학성이 강한 코미디로 뉴 코미디라 불리기도 한다. 형식은 대체로 엄격한 구조를 지니며, 남녀가 사랑에 빠져 온갖 난관을 극복한 후 결혼에 이른다는 줄거리가 대부분이다. 극적 상황의 전개에 따라 누군가에게 도움을 받고 엇치락뒤치락하는 가운데 웃음을 자아낸다. 셋째, 뮤지컬 코미디는 일종의 낭만적 희극으로서 대부분의 출연자가 노래하고 춤추는 점이 다른 면이다. 넷째, 블랙 코미디는 진지하고 심각한 주제를 유머러스한 방법으로 다룬 영화로서 이 희극의 톤은 어둡고 염세주의적이다.⁶⁴⁾

코미디 영화는 사람을 기쁘고 웃음을 유발하는 영화 장르이다. 따라서 영화포스터 일러스트레이션의 제작에서도 활발하고 명량한 이미지를 선호하며 과장과 변형의 기법도 많이 사용하다. 한국과 중국 코미디 영화포스터에서 사용한 일러스트레이션의 비교는 <표 3-11>에서 보는 바와 같다. 주연급 배우에 의한 표현은 한국 7점, 중국 5점으로 두 나라 코미디 영화포스터 중 가장 많이 사용되는 표현형식으로 나왔다. 또 코미디의 장르에 따라 과장과 변형의 표현형식도 각각 2점으로 나왔다.

64) 김영진, <할리우드의 꿈> 영화언어, p. 53-54

코미디	한국	중국
04	그놈은멋있었다 3.4-1 어린신부 3.4-2	영봉투 3.4-11 (龍鳳斗) 연애고매 3.4-12 (戀情告急)
05	간큰가족 3.4-3 제니주노 3.4-4	천하제일 3.4-13 (天下第一) 중국무술 3.4-14 (功夫)
06	미녀는 괴로워 3.4-5 가문의 부활 - 가문의 영광 3.4-6	십전구미 3.4-15 (十全九美) 지도자를 담당하다 3.4-16 (別拿自己不當幹部)
07	복면달호 3.4-7 용희주도 미스 3.4-8	포를 쏘라 3.4-17 (向我開炮) 운명을 바꾸다 3.4-18 (命運呼叫轉移)
08	아기와나 3.4-9 로맨틱 아일랜드 3.4-10	여자 나쁘지 않다 3.4-19 (女人不壞) 사랑을 바꾸다 3.4-20 (愛情呼叫轉移)

< 표 3-10 > 코미디 영화

	한국	중국
주연배우 중심	1점	1점
주연급 배우들 중심	7점	5점
인물과 장명의 표현		2점
내포적 표현		
과장,변형의 표현	2점	2점
추상 일러스트레이션		
구상과 수상의 결합		
총계	10점	10점

< 표 3-11 > 코미디에서 사용한 일러스트레이



<복면달호> 사진 3.4-7



<여자 나쁘지 않다(女人不壞)> 사진 3.4-19

2007년에 제작된 한국 영화 <복면달호 (사진 3.4-7)>와 2008년에 제작된 중국 영화 <여자 나쁘지 않다(女人不壞 사진 3.4-19)>는 영화포스터는 20점의 코미디 영화포스터 중 2개 밖에 없는 주인공에 의한 일러스트레이션의 예이다. 이런 표현 형식은 시각적인 집중력이 약하기 때문에 이점을 보완하기 위해 사진의 지나치게 획일화된 인물 표현 대신에 인물의 극적 표정이나 우스꽝스러운 연기 등의 장면을 나타낸다.

중국영화 <여자 나쁘지 않다(女人不壞 사진 3.4-19)>에서 주인공의 눈동자와 몸의 자세 그리고 구두를 닦은 동자의 묘사를 통해 교묘하게 주인공의 이미지를 표출하였다. 순수한 희색 배경과 주인공 여우같은 이미지의 비교를 통해 관중에게 흥미를 시켰다. 도대체 어떤 여자인지 알고 싶은 마음이 생길 수 있다. 이는 영화포스터에서 유명한 배우의 인기도로 영화의 관심도를 증가할 수 있고 영화 인물의 이미지도 잘 묘사할 수 있고 영화의 영향력을 향상시킬 수 있다.



<가문의 부활-가문의 영광 3> 사진 3.4-6 <포를 쏘라(向我開炮)> 사진 3.4-17

한국 영화 <가문의 부활 - 가문의 영광 3 (사진 3.4-6)>과 중국 영화 <포를 쏘라(向我開炮 사진 3.4-17)>에서는 과장과 변형의 기법으로 표현하였다. <가문의 부활 - 가문의 영광 3 (사진 3.4-6)>의 영화포스터에서 대소의 인물표현에 있어서도 시선의 초점을 한곳으로 집중하게 하였다. 그리고 두 영화의 포스터는 컴퓨터 기술을 이용해서 인물의 머리를 변형 시키고 배우들의 우스꽝스러운 표정과 인물들 사이의 크기에 차이를 둬으로써 화면상의 거리감을 조성하여 시선을 끌었다. 또한 타이틀로그와 여백이 변형을 시켜 영화 전체 희극의 분위기를 맞추게 잘 표현하였다.

또한 중국영화 < 지도자를 담당하다 (別拿自己不當幹部 사진 3.4-16) >은 핸드 일러스트레이션으로 표현하였다. 핸드 일러스트레이션은 어떤 대상물을 특징 있게 표현하거나 혹은 두드러지게 나타내려고 할 때에 불필요한 감정이나 동작을 없애

고 극히 중심적인 주제만을 강조하여 표현할 수 있는 특징이 있다. 또 사진에서 세밀하게 촬영하기 힘든 것을 정밀하게 묘사함으로써 오히려 사진보다도 강한 사실성을 가지기도 한다.

핸드 일러스트레이션은 사진에서 표현하기 힘든 회화적이고 만화적인 표현도 가능하다. 이것은 핸드 일러스트레이션의 장점을 적절히 이용한 방법으로 사람의 시선을 밑에서 위로, 좌측에서 우측으로 향하게 하는 특징 등이 다양한 방법으로 시선의 연결이 가능하다.⁶⁵⁾ 그러나 만화적 표현을 이용할 때 주의할 점은 흥미위주에 빠져서는 안 되며 표현하고자 하는 진실성에 초점을 맞추어야 한다는 것이다. 또한 소재가 자연물이나 인공물이 아닌 기호나 장식문자, 그림문자인 경우로도 변화를 줄 수 있다. 그러나 이런 표현은 대중성이 결여되어 보편화되지 못하는 단점이 있으므로 디자이너의 많은 노력이 필요하다.



< 지도자를 담당하다 (別拿自己不當幹部) > 사진 3.4-16

65) 김경자, <한국영화포스터에 대한 연구>, 석사학위논문, 단국대학교 대학원, 1994, p.23

3. 5 공포영화

공포영화는 한마디로 관객에게 긴장과 공포감을 집중적으로 안겨 주는 영화이다. 테마에 대한 관심은 예나 지금이나 크게 변화가 없으며 공포의 근원을 주로 인간의 야수성이나 심리적인 것에 두는 초자연적인 악령의 힘에 두는 경우들이다. 구체적인 관습들 빼먹지 않는 문, 갑작스런 소음, 급격한 충격들에 의존한다. 스토리의 관습은 탐미적인 환상이나 성적 도착의 세계, 또는 유럽 기독교 사회의 선과 악, 신과 악마의 이원론적 대립과 사신이나 악마의 세계를 주제로 삼는다. 또한 각국의 신화, 전설, 민간에 전승되어 온 신비한 이야기들을 다룬다.

공포영화	한국	중국
04	알포인트 3.5-1 페이스 3.5-2	눈감시오 3.5-11 (天黑請閉眼) 결혼전 행위 3.5-12 (婚前殺行爲)
05	분홍신 3.5-3 가발 3.5-4	의신의귀 3.5-13 (疑神疑鬼) 질식 3.5-14 (窒息)
06	아파트 3.5-5 2월29일 3.5-6	귀역 3.5-15 (鬼域) 마음속의귀심 3.5-16 (心中有鬼)
07	기담 3.5-7 전설의 고향 3.5-8	제세명의 사람 3.5-17 (第三个人) 나를살려줘 3.5-18 (救我)
08	더게임 3.5-9 추격자 3.5-10	좌우 3.5-19 (左右) 황촌객점 3.5-20 (荒村客棧)

< 표 3-12 > 공포영화

주연배우 중심	2점	1점
주연급 배우들 중심	5점	5점
인물과 장명의 표현	1점	4점
내포적 표현		
과장, 변형의 표현	2점	
추상 일러스트레이션		
구상과 수상의 결합		
총계	10점	10점

< 표 3-13 > 공포영화에서 사용한 일러스트레이션

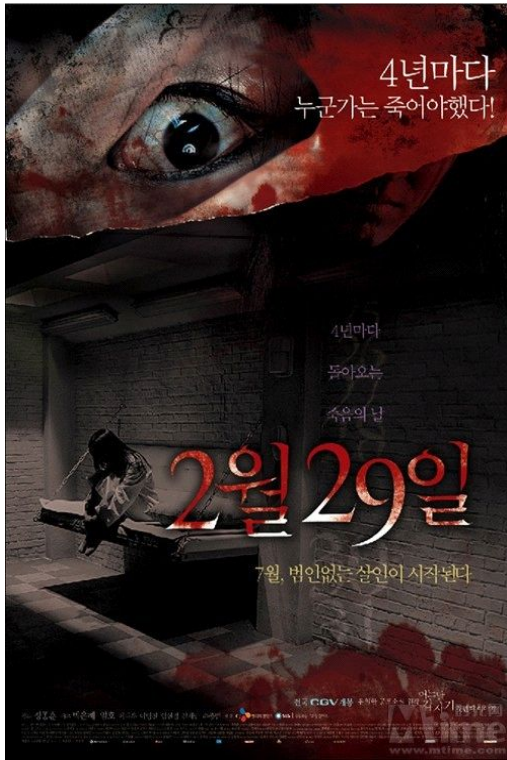
스릴러영화 - Thriller film: 대개의 스릴러 영화는 복합적이고 다양한 형태를 동시에 지닌다. 활극적이며 모험적인 스릴러가 있는가 하면 갱스터 스릴러, 심리적인 스릴러, 추적의 스릴러, 희극적 스릴러, 탐정 스릴러 등 다양하다. 보편적으로는 위의 요소 가운데 한두 가지에 해당되 자만 복합적인 경우도 있다. 주요한 관습적 플롯이나 스토리를 보면 일련의 기괴하고 위적인 모험을 통해서 제기되는 서스펜스에 초점을 맞춘 경우, 즉 주요 등장 인물이 범죄 또는 범죄 혐의를 벗어나기 위해 미궁을 빠져 나오는 스타일이다. 주인공의 운명에 관계되는 높은 수준의 불안과 긴장을 플롯화하는 경우도 있다.⁶⁶⁾

공포영화는 관객에게 긴장과 공포감을 집중적으로 안겨 주는 영화이기 때문에 영화포스터 일러스트레이션에서도 무서운 장면이나 공포한 표정을 많이 표현한다. 한국과 중국 공포 영화포스터에서 사용한 일러스트레이션의 비교는 <표 3-13>에

66) 노춘강, <영화포스터에서 나타나는 캘리그래피 표현 연구 : 2000~2006년까지 영화포스터 타이틀 로고를 중심으로>, 배재대학교 대학원, 2007, p, 20

서 보는 바와 같다. 주연급 배우에 의한 표현은 한국과 중국 똑 같이 5점으로 나왔다. 또 중국은 인물과 장면 중심에 의한 표현은 한국보다 3점 많다.

공포 영화 일러스트레이션에 보면 보통 분위기를 위해 단일한 색깔이나 눈에 띄어나는 색깔을 많이 사용하다. 또 배우들의 표정도 우울한 표정, 심각한 표정, 흉악한 표정을 많이 나왔다. 또 현실에서 할 수 없는 몸의 자세, 남 다른 특징으로 긴장과 공포감을 안겨 준다.



< 2월 29일 > 사진 3.5-6

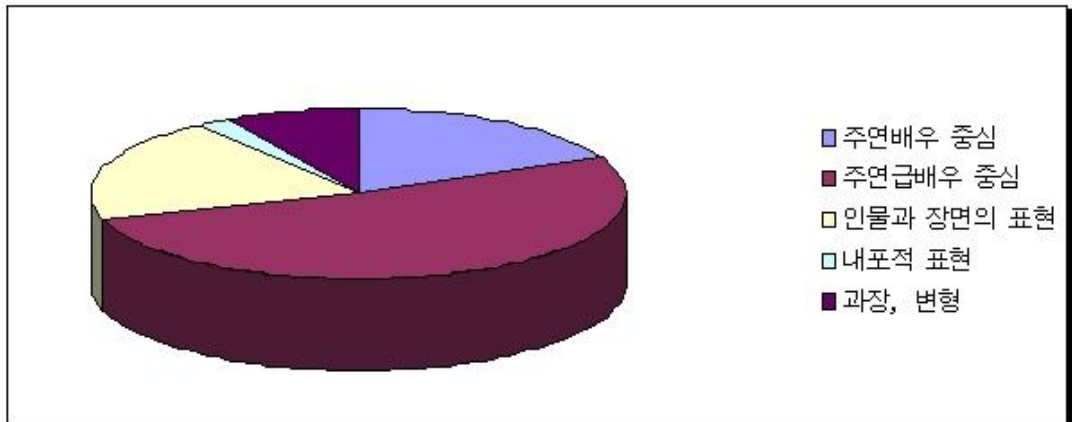


< 나를 살려줘 (救我) > 사진 3.5-18

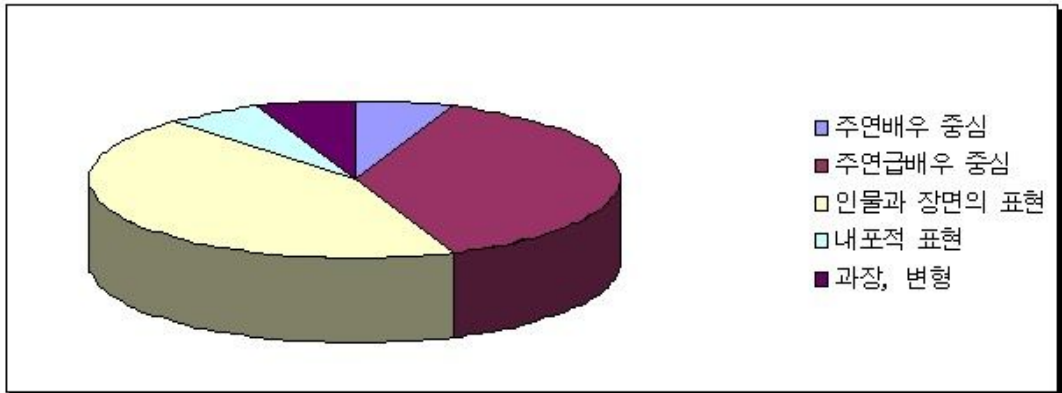
제2절 분석결과 비교

	한국	중국
주연배우 중심	9점	3점
주연급 배우들 중심	26점	19점
인물과 장면의 표현	10점	22점
내포적 표현	1점	3점
과장, 변형의 표현	4점	3점
추상 일러스트레이션		
구상과 수상의 결합		
총계	50점	50점

< 표 3-14 > 한국과 중국 영화포스터 일러스트레이션의 사용비교



< 그림 3-1 > 한국 영화포스터 일러스트레이션 분석



< 그림 3-2 > 중국 영화포스터 일러스트레이션 분석

본 논문에서 선정된 2003년부터 2008년까지 한국과 중국 영화포스터 100점의 일러스트레이션의 비교는 < 표 17 >에서 보는 바와 같다. 한국 영화포스터의 일러스트레이션 표현은 주연급 배우에 의한 표현은 52%를 차지하며 배우와 장면중심으로 표현하는 비율은 20%이고 주연급배우로 표현하는 형식은 18%로 나왔다. 중국 영화포스터에서 일러스트레이션의 표현형식은 역시 주연급 배우 중심 및 인물과 장면의 표현으로 많이 사용하고 있다. 인물과 장면 중심은 44%로 가장 많이 사용하고 있고 주연급배우에 의한 표현은 38%로 나왔다. 또한 주연배우에 의한 표현은 한국은 18%이고 중국은 6%로 분석된다. 내포적 표현에서는 한국 1점, 중국 3점 밖에 없다. 추상 일러스트레이션, 추상과 구상을 결합한 일러스트레이션은 하나도 없다.

동아시아의 전통미학입장에서 보면, 한국과 중국은 유, 도, 선의 미학 문화배경을 바탕으로 의식형태의 동질, 전통, 심미문화에 대한 전승 등이 비슷한 관계를 가졌다고 볼 수 있다. 중, 한 양국은 1950년 이전의 정치, 문화, 예술의 형태는 비교적 비슷한 입장이었으나, 50년대로부터 각자의 서로 다른 정치체제로 건국된 뒤로는 서로 다른 방향으로 달려갔다. 이로 인하여 시각디자인 분야도 서로 다른 형태로 발전해 나갔다. 그러나 80년대 중국의 개혁개방을 계기로 양국의 경제와 문화는 여러 측면에서 서로 동질성을 확인 할 수 있었으며, 90년대는 두 나라 모두 앞 다투어 각국의 고유한 전통문화의 회귀를 중시하게 되었다. 영화포스터 디자인의 스타일 일도 비교적 이러한 입장이 분명하게 표현되었다. 특히 한국 디자이너의 디자인은

많은 자각의식과 함께 많은 발전이 있었으며, 중국은 개방으로 인한 국제적의 문화 양식을 이해하게 되었고 포스터디자인 또한 감성적 자각을 하면서 빠른 변화를 해 나갔다.

이상의 분석결과로부터 한국과 중국은 아직 다양한 영화포스터 일러스트레이션의 표현형식은 없고 대부분은 영화 주연배우, 주연급 배우, 인물과 장면에 의한 표현을 선호하고 있다는 것을 알 수 있다. 이는 아직 한국과 중국에서 아직 다양한 장르의 영화가 제작되지 못하는 것도 불구하고 영화포스터 일러스트레이션의 표현에서도 다양화 되지 못하는 문제점이 있다. 또한 다양한 장르의 영화가 제작되지 못하는 상황에서 다양한 장르별 영화포스터의 제작에서도 제한되고 있다는 것을 알 수 있다.

제4장 결 론

영화포스터는 영화에 대한 정보를 제공함과 동시에 대중들로 하여금 영화 관람을 하게끔 유도하는 목적으로 사용되기 때문에 조형예술로서 뿐만 아니라 시각 전달매체로서의 중요한 역할을 담당하고 있다. 신문과 잡지, 지하철과 버스에서 무심코 만나게 되는 영화포스터, 수많은 영화포스터들 중에서 눈에 띄는 광고가 되기란 쉽지 않다. 하지만 잘 만들어진 영화포스터는 어떠한 광고물보다 관객들, 소비자들에게 오래 기억되며 또한 구매 즉 영화 관람으로 이어지는 도구가 된다. 그리하여 영화포스터는 영화의 “명함”이라고 볼 수도 있다.

1990년대부터는 평화가 세계 발전의 주제로 되는 시기이다. 평화는 세계 영화포스터 예술에 큰 발전을 가져다주었고 영화포스터 디자인 면에서 양국이 외국과의 교류와 발전을 촉진하였다. 영화의 “명함”으로써 영화포스터 디자인에서도 점차 비교적 독립한 디자인 분류로 형성되고 왔습니다.

서론에서 진술한 바와 같이 본 논문의 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 한국 영화포스터 일러스트레이션의 표현은 주연급 배우에 의한 표현은 52%를 차지하며 배우와 장면중심으로 표현하는 비율은 20%이고 주연급배우로 표현하는 형식은 18%로 나왔다. 중국 영화포스터에서 일러스트레이션의 표현형식은 인물과 장면 중심은 44%로 가장 많이 사용하고 있고 주연급배우에 의한 표현은 38%로 나왔다. 또한 주연배우에 의한 표현은 한국은 18%이고 중국은 6%로 분석된다. 내포적 표현에서는 한국 1점, 중국 3점 밖에 없다. 추상 일러스트레이션, 추상과 구상을 결합한 일러스트레이션은 거의 없는 실정이다. 이 분석결과로부터 한국과 중국 영화포스터 일러스트레이션의 표현형식은 아직도 한국보다 중국이 모든 면에서 다양하지 못한 것을 알 수 있고 또한 중국 영화포스터에서 가장 많이 나오던 인물과 장면에 의한 표현은 영화중 주요 인물들의 클로즈업과 영화 중 한 장면으로 많이 사용하였다. 이런 표현형식은 관중으로 하여금 영화의 내용이나 주요 배우들에 대하여 일목요연(一目瞭然)한 장점을 가지고 있지만 포스터에서의 기획, 구성, 편집디자인 면에서는 아직도 한국보다 부족한 점이 많은 것이 사실이다.

둘째, 오늘날 사회의 발전, 촬영, 컴퓨터, 칼라 인쇄 등 기술적 수단의 광범한 응용에 따라 한국과 중국의 디자이너들의 사고방식도 큰 발전을 가져왔다. 컴퓨터 등을 이용한 영화포스터 일러스트레이션의 표현기법이 옛날의 표현기법들과 비교되는 특징은 짧은 시간에 다양한 일러스트레이션을 표현하거나 변형시킬 수 있다는 점과 옛날의 방법으로는 표현할 수 없는 그래픽 이미지, 즉 상상의 이미지를 사실적으로 표현할 수 있다는 점이다. 특히 표현도구로서 개발되어진 최근의 컴퓨터들은 기술의 진보에 의한 다양한 표현기능들을 갖추고 있으며 더불어 옛날의 표현도구들의 능력을 상당부분 수용하고 있어서 인간의 창조성과 기계의 효율성이 만들어내는 영화포스터 일러스트레이션의 세계를 점차 확대시켜 나가고 있다. 중국은 시각디자인 면에서 아직도 한국처럼 발전이 안 되지만 그들은 그림, 문자, 색깔의 복잡한 조합을 이용하여 영화포스터의 시선하고 독특한 개성을 살리기에 노력을 하고 있으며 선진국의 장점을 배워 중국 영화포스터 디자인의 발전에 노력을 하고 있다.

셋째, 글로벌 시대에 할리우드 영화의 마케팅 전략이 있어서 한국과 중국을 포함한 기타 나라의 영화는 적극적으로 본토화(本土化) 발전 전략을 모색하고 있으며 민족 영화가 국제적 경쟁에 참여할 수 있는 실력을 키우기에 노력하였습니다. 그리하여 영화포스터의 표현형식에서도 컴퓨터의 합성기술만을 이용하여 포스터를 제작하는 것은 아니고 시대의 흐름에 따라 변화하는 다양한 사회성을 반영하고 시각적 커뮤니케이션을 통해 영화에 대한 관심을 높이거나 흥미를 유발시킬 수 있는 다양화 된 영화포스터에 나타난 일러스트레이션이 요구되고 있는 것이다.

본 논문의 분석결과는 중국은 영화포스터 일러스트레이션의 표현형식은 아직 한국과 선진국처럼 다양화되지 못하는 것을 알 수 있다. 특히 중국에서는 세계무대를 향하는 한국과 중국의 영화포스터 디자인은 디자이너의 견실한 문화소양, 전문적인 지식, 선진적인 기술 등은 물론 무엇보다도 세계무대에 생존하기 위해 독창적인 아이디어, 다양한 표현형식, 민족성 가지고 있는 영화포스터 일러스트레이션을 필요하다고 할 수 있습니다.

또한 아직까지 한국보다 중국은 현실은 다양한 장르의 영화가 제작되지 못하는 상황에서 영화포스터의 제작에서 극히 제한되고 있다. 본 연구는 2003년부터 2008년까지 5년 동안 흥행했던 한국과 중국 영화포스터를 중심으로 사례 연구함에 있어 반드시 흥행했던 영화의 포스터가 좋은 포스터일 수 없고 흥행하지 않았던 영화의 포스터에도 좋은 디자인의 포스터가 있을 수 있다는 한계점이 있다.

그러나 이러한 한계점에서 2003년부터 2008년까지 5년 동안 한국과 중국에서 개봉되어 흥행했던 한국 50점, 중국 50점의 영화포스터 중심으로 장르에 따라 분석과 비교를 통해 수준 높은 일러스트레이션을 재조명하며 문제점을 밝힘으로써 세계무대를 향하는 한국과 중국의 영화포스터에 나타난 일러스트레이션은 앞으로의 다양한 면에서 이루어 질 수 있는 발전 가능성을 모색하였다는데 본 논문은 의의를 갖는다.

도판



<홍길동전> 사진 2-1



<성황당> 사진 2-2



<자유만세> 사진2-3



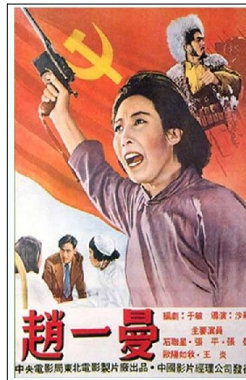
<성벽을 뚫고> 사진 2-4



<뽕 > 사진 2-5



<정사 > 사진 2-6



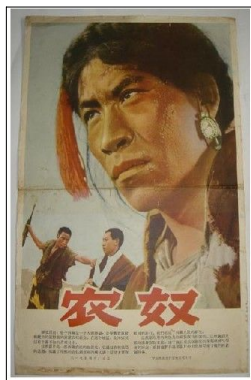
<조일만(趙一曼)> 사진 2-7



<계모신(鷄毛信)> 사진 2-8



<지도전(地道戰)> 사진 2-9



<농노(農奴)> 사진 2-10



<용강송(龍江頌)> 사진 2-11



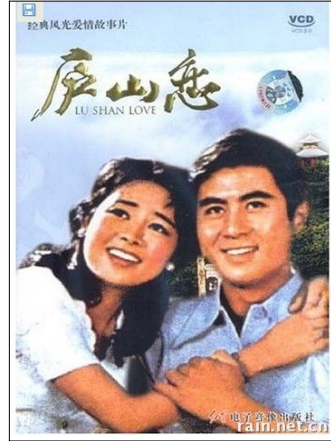
<창업(創業)> 사진 2-12



<백의전 (白蛇傳)> 사진 2-13



<무송 (武松)> 사진 2-14



<루산연 (廬山戀)> 사진 2-15



<목마인 (牧馬人)> 사진 2-16



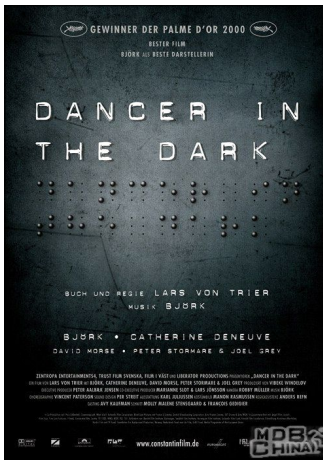
<영웅 (英雄)> 사진 2-17



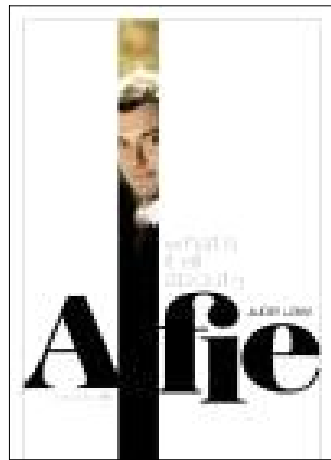
<원스 어폰 어타임> 사진 3-1



<사랑의 이빨 (爱情的牙齿)> 사진 3-2

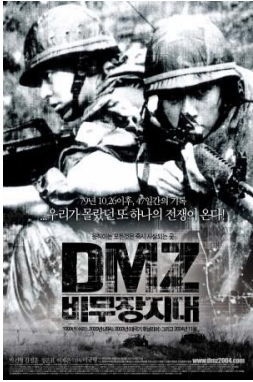


<어둠 속의 댄서> 사진 3-3



<나를 책임져, 알피 (Alfie)> 사진 3-4

한국 시대극영화



<DMZ, 비무장지대> 3.1-1



<태극기 휘날리며> 3.1-2



<왕의 남자> 3.1-3



<태풍> 3.1-4



<무영검> 3.1-5



<중천> 3.1-6



<황진이> 3.1-7



<천년학> 3.1-8

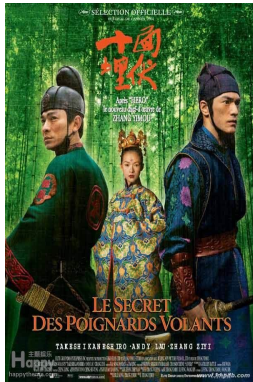


<님은 먼곳에> 3.1-9



<쌍화점> 3.1-10

중국 시대극영화



< 열면매복(十面埋伏) >
3.1-11



< 덩샤오핑 (鄧小平1928) >
3.1-12



< 타이항산위예(太行山上) >
3.1-13



< 휘원가 (霍元甲) >
3.1-14



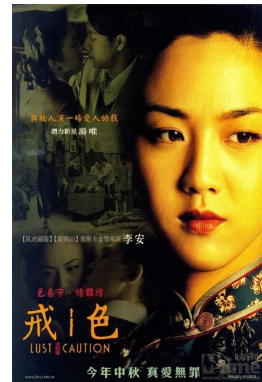
< 황후화(滿城盡帶黃金甲) >
3.1-15



< 옥공(墨攻) >
3.1-16



< 투명장(投名狀) >
3.1-17



< 색계(色戒) >
3.1-18



< 예문(葉問) >
3.1-19



< 적벽대전(赤壁I) >
3.1-20

한국 액션영화



<바람의 파이터> 3.2-1



<아라한 장풍대작전> 3.2-2



<소크라테스> 3.2-3



<야수 > 3.2-4



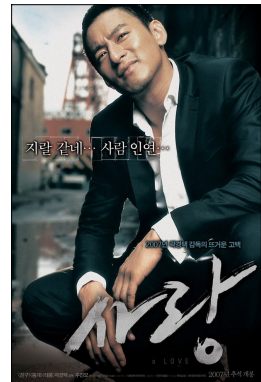
<폭력씨클> 3.2-5



<짜패> 3.2-6



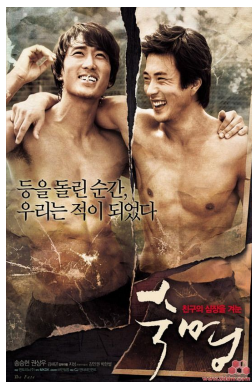
<수> 3.2-7



<사랑> 3.2-8



<무방비도시> 3.2-9



<숙명> 3.2-10

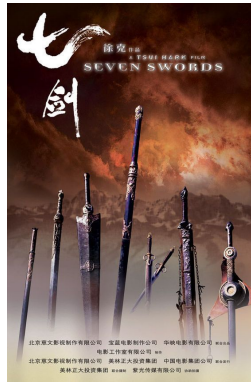
중국 액션영화



<천하무적(天下無賊)>
3.2-11



<강호(江湖)>
3.2-12



<칠검(七劍)>
3.2-13



<정전대성(情癡大聖)>
3.2-14



<우극(無極)>
3.2-15



<대사건(大事件)>
3.2-16



<신화(神話)>
3.2-17



<남아본색(男兒本色)>
3.2-18

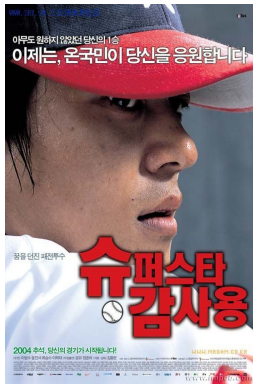


<정인(證人)> 3.2-19



<통화(保持通話)> 3.2-20

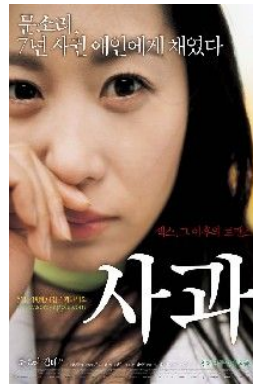
한국 멜로드라마영화



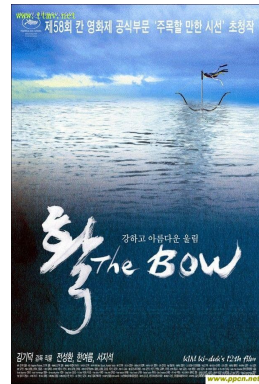
<슈퍼스타 감사용> 3.3-1



<늑대의 유혹> 3.3-2



<사과> 3.3-3



<황> 3.3-4



<백만장자의 첫사랑> 3.3-5



<그해 여름> 3.3-6



<최강로맨스> 3.3-7



<싸움> 3.3-8



<허밍> 3.3-9

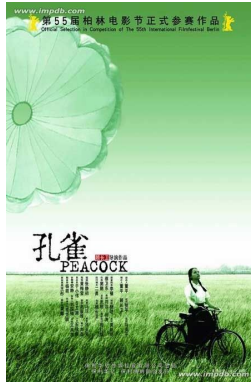


<초감각커플> 3.3-10

중국 멜로드라마영화



<마법부엌 (魔幻厨房)>
3.3-11



<공작 (孔雀)>
3.3-12



<한성공략 (韓城攻略)>
3.2-13



<비상청춘기 (非常青春期)>
3.2-14



<연애스토리 (愛情故事)>
3.2-15



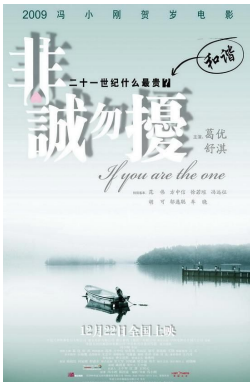
<사랑이 없으면 (如果沒有愛)>
3.2-16



<좌우 (左右)>
3.2-17



<청장선 (青藏線)>
3.2-18



<비성우요 (非誠勿擾)>
3.2-19



<류요진이라고합니다 (我叫劉躍進)>
3.2-20

한국 코미디영화



<그놈은 멋있었다> 3.4-1



<어린신부> 3.4-2



<간큰가족> 3.4-3



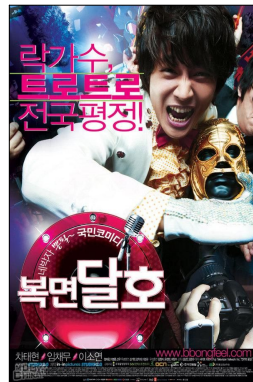
<제니주노> 3.4-4



<미녀는 괴로워> 3.4-5



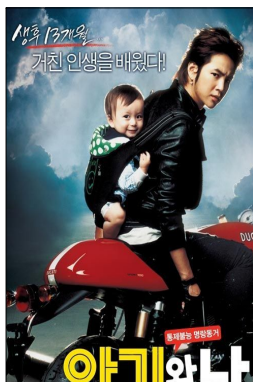
<가문의 부활 - 가문의 영광> 3.4-6



<복면달호> 3.4-7



<용의주도 미스> 3.4-8

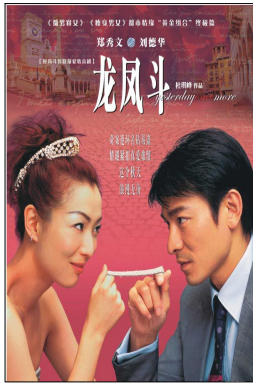


<아기와나> 3.4-9



<로맨틱 아일랜드> 3.4-10

중국 코미디영화



<영봉투(龍鳳斗)>
3.4-11



<연애고배(戀情告急)>
3.4-12



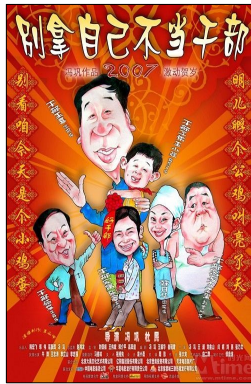
<천하제일(天下第一)>
3.4-13



<중국무술(功夫)>
3.4-14



<십전구미(十全九美)>



<지도자를 담당하다(别拿自己不当幹部)>



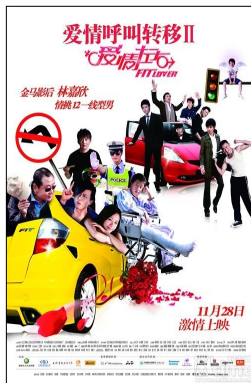
<포를 쏘라(向我開炮)>



<운명을 바꾸다(命運呼叫轉移)>
3.4-18



<여자 나쁘지 않다(女人不壞)>
3.4-19



<사랑을 바꾸다(愛情呼叫轉移)>
3.4-20

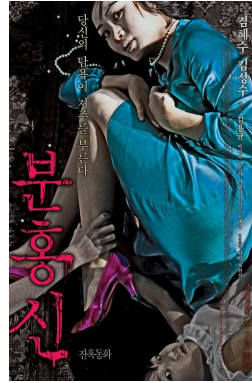
한국 공포영화



<알포인트> 3.5-1



<페이스> 3.5-2



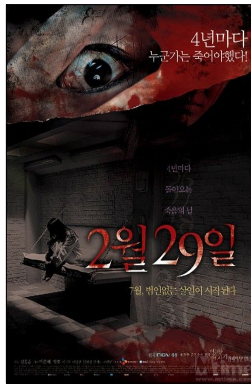
<분홍신> 3.5-3



<가발> 3.5-4



<아파트> 3.5-5



<2월 29일> 3.5-6



<기담> 3.5-7



<전설의 고향> 3.5-8



<더게임> 3.5-9



<추격자> 3.5-10

중국 공포영화



<눈감시오(天黑請閉眼)>
3.5-11



<혼전 행위(婚前殺行為)>
3.5-12



<의신의귀(疑神疑鬼)>
3.5-13



<질식(窒息)>
3.5-14



<귀역(鬼域)>
3.5-15



<마음속의귀심(心中有鬼)>
3.5-16



<제세명의 사람(第三个人)>
3.5-17



<나를살려줘(救我)>
3.5-18



<좌우(左右)>
3.5-19



<황촌객점(荒村客棧)>
3.5-20

참 고 문 헌

한국 학위논문

- 김경자, <한국 영화포스터에 대한 연구>, 석사학위논문, 단국대학교 대학원,1994
- 김인화, <한국 영화포스터의 변천에 관한 연구 : 시대별 조형분석을 중심으로>, 석사학위논문, 숙명여자대학교,1997
- 노춘강, <영화포스터에서 나타나는 캘리그래피 표현 연구: 2000~2006년까지 영화포스터 타이틀 로고를 중심으로>, 석사학위논문, 배재대학교 대학원,2007
- 민금성, <영화 웹사이트 디자인에 활용된 일러스트레이션에 관한 연구>,석사학위논문, 숙명여대 디자인대학원, 2008
- 민명선, <영화 포스터에 나타난 조형 요소별 디자인에 관한 연구>, 석사학위논문, 홍익대학교 산업미술대학원, 2000
- 박태원, <한국영화산업에 관한 연구>, 석사학위논문, 중앙대학교 신문방송원,2000
- 신영호, <대중매체의 속성과 그 역할에 관한 연구: 한국 영화포스터를 중심으로>, 석사학위논문, 홍익대학교, 2000
- 신현호, <영화광고의 발전방향에 관한 연구>,석사학위논문, 홍익대학교 산업미술대학원,1994
- 심재상, <장르별 영화 포스터에 나타난 광고 크리에이티브의 표현 실태에 관한 연구2002년 개봉 영화 포스터를 중심으로>, 석사학위논문, 동국대학교,2002
- 안경애, <한국 영화포스터 디자인의 발전방향에 관한 연구>, 석사학위논문, 명지대학교,1997
- 오태식, <일러스트레이션의 영역확장을 중심으로>, 석사학위논문, 홍익대학교 산업미술대학원,1995
- 채정선, <한국 영화 포스터의 조형요소에 관한 연구: 1990-2000년에 제작된 포스터를 중심으로>, 석사학위논문, 계명대학교, 2000
- 허호, <중국 포스터 디자인 본토화 연구>, 석사학위논문, 동서대학교, 디지털디자인대학, 2005

- 황지영, <시대적 흐름에 따른 한국영화포스터 디자인의 표현에 관한 연구: 1950 부터 2001까지의 포스터를 중심으로>, 석사학위논문, 동덕여자대학교,2002

한국 단행본

- 강동문, <사진디자인론>, 해냄, 1987
- 강연균 편, <대중소비사회로의 이행과 광고의 논리>, 도서출판 광주비엔날레,1997
- 김영진, <할리우드의 꿈>, 영화언어, 1997
- 김영호, <시각디자인의 구성원리>, 태학사, 1998
- 김유택, <시각디자인의 이해>, 신지서원, 2004
- 김진홍, <디자인 원론>, 법서출판사, 2003
- 양요나, <대한민국 디자인사>, 디자인메카, 2007
- 이효일, <영화포스터 반세기>, 서울:동양일보, 1983
- 이효일, <영화신문광고의 변천>, 서울: 영화진흥공사, 1983
- 주윤탁, <영화란 무엇인가>, 식산업사, 1999
- 최범, <한국디자인을 보는 눈>, 안그라픽스, 2006

중국 단행본

- 왕수즈, <세계현대그래픽디자인사>, 새세계출판사
(王受之, <世界現代平面設計史>, 新世紀出版社, 2005)
- 왕수즈, <세계그래픽디자인사>, 중국청년출판사, 2007
(王受之, <世界平面設計史>, 中國青年出版社, 2007)
- 이도위, <중국영화백년>, 중국라디오텔레비전출판사, 2005
(李多鈺, <中國電影百年>, 中國廣播電視出版社, 2005)
- 잔강강, <시각전달디자인실천>, 상하이운의출판사, 2005
(詹康強, <視覺傳達設計實踐>, 上海文藝出版社, 2005)
- 정초, <포스터창의디자인의50번산광>, 중국미술학원출판사, 2007
(鄭朝, <靈感倉庫: 海報創意設計的50次閃光>, 中國美術學院出版社, 2007)
- 주하원, <열정세월의 진장>, 상이해인민미술출판사, 2005
(朱浩云, <激情歲月的典藏>, 上海人民美術出版社, 2005)

중국 간행물

- 기하, <론영화포스터디자인>, 장식, 2006년 11기
(齊霞, <論電影海報設計>, 裝飾, 2006年 11期)
- 기하, <론영화포스터디자인>, 영화기술, 2008년 11기
(齊霞, <論電影海報設計>, 電影技術, 2008年 11期)
- 마청, <해독현대영화포스터의그래피디자인>, 영화평가, 2005년 03기
(馬青, <解讀現代電影海報的圖形設計>, 電影評價, 2004年 03期)
- 왕용, <다른스타일영화포스터의디자인>, 청년기자, 2008년 20기
(王勇, <不同類型電影海報的設計>, 青年記者, 2008年 20期)
- 왕효붕, <중국영화산업연도비왕>, 당대영화, 2007년 08기
(汪嘯風, <中國電影產業年度備忘>, 當代電影, 2007年 08期)
- 윤홍, (2007중국영화산업비왕>, 영화예술, 2008년 02기
(尹鴻, <2007中國電影產業備忘>, 電影藝術, 2008年 02期)
- 이우, <간단영화포스터디자인중의시각표현수법>, 영화평가, 2007년 05기
(李玉, <淺談電影海報設計中的視覺表現手法>, 電影評價, 2007年 05期)
- 장연, <시장개방후중국과한국영화산업비교>, 현대전파, 2008년 10기
(張燕, <市場開放后中國与韓國電影產業比較>, 現代傳播, 2008年 10期)
- 장효비, <다른문화배경하의영화포스터디자인>, 영화문학, 2007년 12기
(張笑非, <不同文化背景下的電影海報設計>, 電影文學, 2007年 12期)
- 판회, <간단영화포스터디자인중의시각표현수법>, 영화평가, 2005년 12기
(潘輝, <淺談電影海報設計中的視覺表現手法>, 電影評價, 2005年 12期)

웹사이트

- 한국 영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr/>
- 중국 국가광전총국(中國 國家廣電總局) <http://www.sarft.gov.cn/>

저작물 이용 허락서

학 과	시각미디어정보	학 번	20077792	과 정	석사
성 명	한글 형조규 한문 荆兆奎 영문 JING ZHAOKUI				
주 소	광주광역시 동구 서석동 조선대학교 그린빌리지				
연락처	E-mail : jzk009@hotmail.com				
논문제목	한글 : 영화포스터에 나타난 일러스트레이션에 관한 연구 --- 한.중 영화포스터 중심으로				
	영문 : Study on the Illustration in Movie poster ---- Focusing on Korea and Chinese Movie poster				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 -조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함.
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집과 형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사 표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물 이용의 허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음.
7. 소속 대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

동의여부 : 동의(○)반대()

2009년 월 일

저작자: (인)

조선대학교 총장 귀하