

---

# 영상애니메이션 트랜지션의 메타모포시스 시각 표현에 관한 연구

주혜정 · 김치용

동의대학교 영상정보공학과

## A Study on Expression Visual of Metamorphosis Transition of Image Animation

Joo Haejeong, Kim Cheeyong

Dept. of Visual Information Engineering, Dong-Eui University

E-mail : naki1@hanmail.net, kimchee@deu.ac.kr

### 요 약

뉴 미디어 시대의 도래로 우리는 움직이는 영상 이미지의 세계에 살고 있다고 해도 과언이 아니다. 매체의 발달과 함께 일상에서는 이미지와 함께 순간을 지나며 느끼며 그것을 일부처럼 공존하며 소통하고 있다. 이러한 시대에 논리적이고 현실적인 사고보다 감각적이고 형상적인 이미지가 더 많은 것을 전달하고 설명하기도 한다. 움직이는 이미지를 보는 행위는 언어적이고 개념적인 의미의 전달 이전에 색채와 화면을 구성하고 있는 조형적인 요소와 그것들이 만들어내는 변화가 먼저 인식된다. 특히 서사의 구조를 가지는 영화영상 애니메이션에서는 그 영역이 더욱 크게 작용하며 이러한 장면의 이미지를 연결시키는 트랜지션의 기법 역시 본연의 단순한 기능에서 의미소통의 기능으로 확대되고 있다. 이러한 트랜지션 효과는 단순한 장면전환의 전통적 기법에서 시각적 유희성을 제공하고 서사의 흐름에 도움을 주는 내러티브 기능으로 수행되는 관점에서 시각적 표현의 연구는 지속되어야 한다.

### ABSTRACT

With the advent of new media era we are living in the world of motion picture image is not an exaggeration. With the development of the mass media with images and moments that passed the day feeling like part of it is communication. In this era a sensual and shapeable image more than the logical and realistic thinking may be passed. In the act of seeing a moving image, prior to linguistic and conceptual meaning, color and screen configuration delivery and formative element in the change they produce is first recognized. Particular kind of video animation having the narrative structure, this territory effect greatly. the film even more significant effect on the area and linking the image of the scene transitions in the scheme also features a simple means of natural communication functions are being expanded. These transitional effects provide visual pleasure from a simple transition traditional methods. And In terms of narrative functions performed to help a narrative flow of availability, visual representation should continue.

### 키워드

water-front, 영화영상, Transition, Metamorphosis, Transformation

## 1. 서론

### 1.1 연구배경 및 목적

영상 매체의 발달은 영화영상 산업을 활성화시키는 콘텐츠의 주요요소로 발달하게 되었고, 한국 영화를 통한 세계화와 지역경제의 활성화를 위한 도시의 주력 산업으로도 발전하고 있다. 이는 빠르게 변화하는 첨단 휴대용기기의 발달

과 확산으로 시공간의 제약 없이 미디어와 접할 수 있는 환경과 인간의 상호소통 가능한 매체의 변화로 인해 우리는 미디어 속에서 매 순간을 느끼고 함께 사유하고 있다. 뉴미디어는 더 이상의 이질적인 공간의 이미지가 아닌 생활 속에서 인간과 기계의 상호소통 방식으로 그 영역을 넓혀 가고 있다. 이러한 환경에서 영화영상 뿐만 아니라 TV드라마 등의 영상 산업 또한 과거의

차가운 매체에서 벗어나 영화 못지않은 고급화된 그래픽의 영상후반작업을 거치고 있다. 영화에 이어 TV드라마의 제작과 협찬 등으로 기업의 활성화와 함께 드라마의 흥행은 이익창출과 직결되며 그로 인한 광고의 파급효과가 크기 때문에 드라마 산업에서 그 규모와 투자가 커지고 있다. 또한 몇 해전 미국드라마의 유행으로 한 발 앞서 발전하고 있는 해외사례를 접한 시청자들의 지적 수준을 위해 TV드라마의 영상에 대한 시간적인 투자와 그래픽 기술은 더욱 크게 활용되게 되었다. 따라서 영상의 트랜지션 기법 역시 영상의 이미지 못지않은 감독의 기법과 연출이 개성 있고 독특하게 사용되며 장면 전환 이외의 기능까지 수행하게 되었다. 특히 빠른 사건 전개로 흥미를 불러일으키는 단편 드라마의 경우 트랜지션 효과는 내러티브기능을 수행하는 수단으로 사용되고 있다. 이러한 시각적 표현을 통한 암시적인 메시지 전달이나 서사의 구조에 도움을 주는 트랜지션 기법은 국내에는 빠르게 변화되어 온 영상이미지 작업에 비해 미비한 실정이다. 영상이미지에 중점을 둔 경우라 할 수 있는데 이는 상업적인 영상으로 시간과 비용을 투자할 수 있는 이유이기도 하고 장면전환의 효율적인 기능과 효과를 온전히 사용하지 못하는 경우이기도 하다. 이러한 여러 가지 상황으로 영상 이미지에 대한 연구는 최근 몇 년 동안 많은 연구가 이루어진 반면에 후반작업의 그래픽에 대한 연구가 이루어지지 않고 있다. 따라서 본고에서는 영상에 있어 트랜지션 기법의 시각적 표현과 내러티브 기능의 수행에 대해 연구하고, 이를 통해 영화영상뿐만 아니라 TV드라마에도 적용될 수 있기를 기대한다. 또한 영상후반작업부분과 기획단계의 Transition 연출의 중요성에 대한 인식을 고취시키는 데 그 목적이 있다.

## 1.2 연구 범위 및 방법

영상후반작업의 트랜지션 효과와 그 영역의 확대를 위해 전통적 트랜지션 기법의 트랜스포메이션(Transformation)<sup>1)</sup>의 기법에서 메타모포시스(Metamorphosis)의 기법에 중점을 두어 연구하고자 한다. 조형요소의 모든 변화상황을 포함하는 구조에서 본질이 다르게 바뀌는 특성을 가지므로 동화상디자이너가 매우 중요한 애니메이션에서 가능하였던 기법이 영상그래픽의 발전으로 실사에서도 가능해 졌기 때문이다. 이처럼 의미를 가지는 기법의 연구를 통해 급변하는 영상후반작업의 중요성을 제시하고 제한된 시간 내의 내러티브 수행에 사용되었던 영화영상 애니메이션의 해외사례를 분석하였다.

## 2. 영상 편집기법의 Transition

1) 트랜스포메이션이란 하나의 장면이 다른 장면으로의 전체적인 변화를 말한다. 디졸브를 그 예로 들 수 있다.

## 2.1 Transition

Transition은 트랜스포메이션(Transformation)과 메타모포시스(Metamorphosis)로 크게 분류된다. 트랜스포메이션은 조형요소를 비롯한 모든 변화하는 상황을 포함하는 넓은 의미의 분류인데 반해 메타모포시스는 화면전체나 어떤 대상의 형태가 마치 마술처럼 그 구조와 본질이 전혀 다르게 변화되는 것을 가리킨다. 이 기법은 그 구조와 본질이 전혀 다른 개념으로 변화하여 암시나 비유 복선 등을 삽입할 수 있는 것으로 애니메이션에서 사용될 경우 그 변화과정을 그림으로 나타내거나 채색의 단계를 주어 사용하고 있다. 따라서 메타모포시스는 애니메이션의 장면전환에 국한되어 사용되었고 트랜스포메이션적 기법들은 모든 영상분야에 고루 쓰이고 있다. 그 중에서도 TV애니메이션이나 OVA(비디오용 애니메이션)의 장면전환에서는 연출적인 부분을 제외한 장면전환은 포스트 프로덕션(Post Production)상의 광학적, 기계적, 전자적인 방법으로 처리하여 트랜스포메이션의 기법으로 일괄 처리되고 있다. 그러나 영상후반처리기술의 그래픽의 발달로 구현의 어려움이 따랐던 장면전환의 효과들이 프로그램과 함께 다각적인 활용과 쉽고 효율적인 기법의 활용이 가능해 졌다. Transition의 본질적인 목적은 장면과 장면을 연결하는 수동적인 역할에서 전환의 순간에 대한 디자인과 연출에 따라 작품의 완성도와 장면의 질을 향상시킬 수 있는 적극적인 역할이 요구되며 수용자에게 색다른 시각과 관점을 갖도록 전환시킬 수 있다.

## 2.2 Transition 편집기법

작품의 장르나 분위기에 따라서 그 연결방법은 그 특성에 부합되도록 분위기나 개성이 중요시되어야 한다. 다양한 트랜지션 기법은 기획단계의 연출적인 부분과 후반작업에서 그 의미가 조금씩 달라진다. 포스트 프로덕션의 과정에서 감독이 원하는 영상을 효과적으로 명확한 영상을 전달하기 위한 방법으로 편집기법이 발전되어 왔으나 트랜지션 기법을 기계적이며 광학적인 방법으로 제작하는 것은 한정적인 시간 내의 스토리 흐름에 내러티브기능을 수행하기에는 어려움이 있다. 그러나 후반작업의 그래픽 발달로 다양한 기법이 나타나게 되었는데 기존의 전통적인 기법에서 암시와 내러티브의 수행이 이루어질 수 있다.

## 3. Metamorphosis의 사례분석

### 3.1 내러티브 수행의 Transition

포스트프로덕션의 그래픽 편집과정이 이루어지면서 중요한 미학적 효과로는 고정요소에 한정되어 있던 카메라의 자유로운 이동이 가능해지게 되었다. “시네마토그래프(영화 기술)의 시네마로의 전환은 영상자체의 질적 향상보다는 연속된 여러 영상의 연결 문제에서 이루어진 것

이다.(크리스티안 메츠, 2003) 편집의 기능은 창조적 허구의 인과성과 시간성의 관계에 따라 행위요소 연결을 확보하고 '드라마'가 관객에게 더 쉽게 인지되고 정확하게 이해될 수 있도록 만드는 것이 문제이다.2) Transition은 하나의 Scene과 Scene이 조화를 이루는 것으로 작가의 역량에 따라 조형성, 리듬, 시간을 나타낸다. 촬영된 영상물에서 하나의 Scene 자체는 그 이상의 의미를 가질 수 없다. 촬영된 각각의 씬은 서로 연결되고 다른 장면과 서로 결합해야 비로소 의미 있고 완전한 내용물이 만들어지는 것인데 여기에서 Transition의 기법이 활용되는 것이다. 영화 흐름의 복선과 암시에 의한 장면이나 서사의 흐름에 도움을 주거나 주인공의 심경의 변화를 자연스럽게 수용자가 인식할 수 있도록 장면을 구성하는 것이다. 여기서 사용되는 Transition은 단순히 장면전환 효과의 영역에서 내러티브의 기능을 수행하는 하나의 Scene으로 활용될 수 있다.

3.2 Metamorphosis의 사례분석

장면 전환 테크닉은 연출자의 감각적인 면을 자연스럽게 유추할 수 있는 근거가 될 수 있고 매끄럽게 서사의 구조를 쉽게 인지할 수 있도록 작업되어야 한다. 애니메이션의 경우 실사촬영을 하는 스톱모션도 있지만 그래픽을 이용하여 감독의 연출로 표현되어야 하므로 보다 포괄적이면서 넓은 범위의 앵글을 만들어 낼 수 있다. 따라서 이러한 Transition 기법을 적절히 활용하여 컷을 배제한 장면의 흐름에 더욱 많은 감정적 요소를 삽입하여 자연스러운 서사구조를 만들 수 있다. 이러한 사례를 살펴보면 다음과 같다.

Cut의 경우 영화나 애니메이션에서 가장 많이 사용되는 Transition 기법으로 특별한 경우가 아닌 평범한 이야기나 시간의 비약을 처리하기 위하여 사용된다. 그러나 이러한 컷의 사용에서 주의해야 할 점은 의도하지 않은 점프Cut으로 인한 서사의 구조에 방해되지 않아야 하며 잦은 사용은 Scene의 연결이 딱딱해질 수 있으므로 적절한 사용에 주의를 두어야 하며 사용 시는 완벽한 동작선과 시간의 흐름을 거역하지 않는 연출이 필요하다.

<아키라>를 만든 '오토모 가즈히로'는 1996년작 메모리즈 에피소드 3편의 <대표의 거리>에서 Cut을 전혀 사용하지 않고 카메라의 워킹과 다른 Transition으로 모두 구성된 작품이 있다.

또한 카메라의 움직임으로 공간을 이동하여 Scene을 전환하는 방법으로 실외와 실내의 공간을 이동하면서 시간의 흐름까지 표현하는 장점이 있다. 앵글과 무빙의 자유로움 때문에 Cut과 Dissolve를 배제한 장면전환으로 많이 사용되는 기법으로 피사체의 가슴이나 등의 부위에 완전히 가려진 상태로 화면 밖으로 사라지게 한 후 새로운 장면이 시작되는 테크닉이 이 범주에 해

당된다. <초속 5센티>에서는 새가 날아가는 동선으로 멀리 떨어져 있는 등장인물의 모습을 이어주며, 비행기가 날아가는 모습으로 밤에서 아침의 공군기지로 연결시켜주는 내러티브의 기능을 수행하는 작품이다.



그림 1. 새의 이동에 의한 Metamorphosis



그림 2. 비행기 이동에 의한 Metamorphosis

<파이널>에서는 괴물과 싸우는 action Scene에서 tilt up에서 옆 건물의 인물들로 이동시킨다. 이 장면은 빠른 긴장감을 고취시켜 수용자로 하여금 흥미와 스펙터클함을 만족시킨다. 실사에서는 한정되어진 크레인 이동으로 촬영되는 카메라 이동은 애니메이션에서 자연스럽게 사용되어지며 최근 한국영화에서도 편집기술의 발달로 이 기법이 사용되어지고 있다. <노인과 바다>의 물고기와 씨름장면에서 카사블랑카의 팔씨름을 연상하는 Transition에서 카메라 턴으로 술집으로 바뀌는 공간에서는 주위의 변화된 상황으로 시공간의 비약을 보여주고 있다.



그림 3. 노인과 바다-Metamorphosis

이처럼 특별한 장소를 매개체로 이용해 Scene을 전환하는 것으로 미장센을 활용할 수 있어 무엇보다 장소의 중요성이 부각되는 장점을 제공할 수 있다.

Fade in/out은 보통 장면의 경우 3번에서 4번 많게는 10번 이상도 나올 수 있다. 대개 Sequence가 바뀔 때마다 나타나는데 막이 나누어지는 부분에 주로 사용된다. 색채의 효과로 분위기나 주인공의 내적 심리상태를 전달하고자 사용되기도 한다.

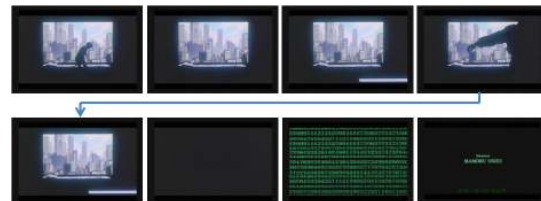


그림 4. 오이시마모모-Metamorphosis

2) 자크오몽, 알랭 메르갈라외, 이용주 옮김, 영화미학, 동문선, 2003, pp. 79~80

<오이시 마모로의 공각기동대, 1995>의 오프닝에서 주인공이 잠에서 깨어나 멍한 눈으로 바라보다 창문의 블라인드를 열고 자연광이 들어오는 창가에서 사색에 잠기며 문을 열고 문을 나서는 장면에서 자연스럽게 페이드 아웃을 시키면서 감독의 타이틀이 뜨는 장면이다. 페이드의 고유 블랙을 자연광의 화이트 느낌을 살리면서 실루엣을 강조하는 장면은 도입부의 느낌을 살린 효과라 볼 수 있다.

'알렉산더 페드로프'의 <노인과 바다, 1999>에서는 등불을 이용하여 이동하는 Scene을 이용하여 점점 더 밝아지는 운치 있는 Fade in 효과를 보여주고 있다.

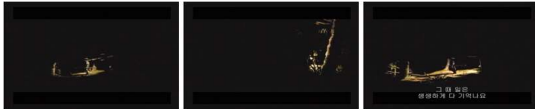


그림 5. 등불에 의한 이동-Metamorphosis

<트레상스>의 스톱모션은 Transition이 일어난 뒤 카메라 이동에 의한 트랙촬영기법으로 트랙 아웃되면서 다시 건물의 폼에 의한 Transition 그리고 트랙이 되면서 장소에 의한 장면전환을 보여준다. 이 세 가지 Transition의 결합으로 지휘소에서 현장으로 이어지는 장면전환을 보여준다. 또한 <별의 목소리>도입부에서는 우주공간에 나와 있는 '노부르'와의 추억을 회상하며 우주공간에 있는 자신을 인지하는 장면으로 주인공의 내적 심리 상황을 고조시키는 효과를 준다. 이처럼 공간과 장소에 의한 Transition은 형태, 카메라의 이동, 컬러의 다른 Transition과 결합하여 표현하면 더욱 완성도 높은 장면 처리가 가능해진다.

Focus in/out은 Scene의 연결 작업보다는 영상 문법처럼 고정적인 의미로 사용되어 지는 것으로 과도하게 형태를 뭉그러뜨려 다음 장면이 시작되기도 한다. 그 예로 <인형사>에서 거짓기억이 주입된 사람을 바라보는 주인공의 쓸쓸한 장면이 다음 수영장 장면으로 이어지는 효과가 있다. 이 Focus out에서는 다음 장면을 물방울 모양의 형태로 변형시켜 주인공의 심리상태를 전달하고 있으며 전경화 후경을 분리시켜 관객들에게 의도적으로 시선을 분산시키거나 고정시키는 경우가 있다.



그림 6. Focus에 의한 Metamorphosis

'코지야무루이'의 <두산 아타하마라>에서 머리 위에 빛꽃이 피어나는 장면을 의도적인 Focus의 시선 배치로 다음 철길 건널목으로 이어지게 하는 효과이다. 이는 관객의 집중을 요하는 기능을 수행하고 있으며 두인물이 거리를 두고 있는 상태에서 한 인물에게 Focus를 맞추었다가 다음 인물로 옮기는 경우이다. 또한 대화의 장면에서

특정인물의 심리 상태나 표정을 주위인물보다 부각시킬 필요가 있을 때 자연적인 흐름으로 강조할 수 있다. 이러한 예는 '샘 멘데스'감독의 <로드루 퍼디션>에서 총기난사의 회의장면에서 주인공의 얼굴에 초점이 일정시간 지속되면서 모멸감과 질투심의 표현이 후경과 대조를 이루면서 부각되는 심미적인 느낌과 함께 나타나고 있다. 이 표현은 심미적인 요소와 앞으로 일어날 일들을 암시하고 있다.

이와 같이 분석한 사례를 통해 Metamorphosis의 활용은 단순한 Transition 기능을 넘어 의미 전달의 중요한 수단으로 사용되어진다.

## 5. 결론 및 향후과제

Transition 기법은 Scene과 Scene을 연결하는 것으로 의미와 의미를 연결하는 것이라 할 수 있다. 이 의미연결의 기법에서 제한된 시간 내에 내러티브 기능 수행에 도움을 줄 수 있는 압축적인 비유와 분위기의 표현과 작품의 개성을 담는 것은 매우 중요한 부분으로 영상후반작업에서 장면의 그래픽만큼 그 중요도가 크며 활용의 부분과 영역에 있어서 확장될 수 있다. Transition의 작업을 단순히 광학적, 전자적인 활용으로 연결부분의 역할만 수행한다면 서사의 몰입을 방해하거나 긴장감을 떨어뜨릴 수 있다. 따라서 Transition의 영역 또한 영상후반작업의 기술에서 중요한 부분으로 인식해야 하며 대부분 Post Production에서 이루어지는 영역을 Pre Production의 기획 단계부터 정교하게 디자인되어야 할 것이다. 앞서 살펴본 해외영상산업의 사례 분석이 국내 영화영상산업의 Transition 작업에 있어 내러티브 기능을 수행할 수 있는 기법에 적용시킬 수 있길 기대한다. 현재 미비한 실정의 Transition 기법의 연구는 향후 디자인을 중심으로 더욱 심도 깊게 이루어져야 하며 심미적인 기능으로 시각적 유희성을 제공할 수 있으며 비교적 적은 시간과 노력에 대한 연구는 지속되어야 할 것이다.

### 참고문헌

- [1] 차크오몽, 알랭 메르갈라외, 이용주, 영화미학, 동문선, 2003
- [2] 오진곤, Visual Storytelling, 서울여자대학교 출판부, 2004
- [3] 이지연, 애니메이션의 장면전환 기법에 관한 연구, 국민대학교 석사 논문, 1996
- [4] 주혜정, 박성훈, 애니메이션시퀀스에 나타난 수사적 표현의 trope-Insert에 관한 연구, 2008
- [5] 주혜정, 김치용, 아트애니메이션의 영상이미지에 나타난 레토릭에케와 포이에티케의 시각적 표현에 관한 연구, 2008