

타이틀 시퀀스에서 모션그래픽의 표현경향에 관한 연구

A Study on the Tendencies of the Motion Graphic Expressions in the Title sequence

정희진, 나준기
동명대학교

Jung Hee-Jin, Na Jun-Ki
Tongmyong Univ.

요약

영상디자인에서 모션그래픽의 경향은 기본적인 모션그래픽의 구성 요소인 공간(Space), 표현형식(Form), 시간(Time)을 적절히 이용하여 하나의 메시지로 전달하기 위해 구현되는 모션그래픽은 보다 강력한 커뮤니케이션 수단으로 사용되어 지고 있다. 관객들이 요구하는 움직임이 빠르고 다양한 이미지와 이펙트 등 그에 어울리는 사운드가 조화롭게 이루어져 타이틀 시퀀스가 제작되었음을 실증사례를 통해 알 수 있다. 본 연구내용을 통해 모션그래픽은 타이틀 시퀀스에 있어서 더욱 강력한 영상 커뮤니케이션 도구로 확장되고 있으며, M-NET, DMB, CABLE TV와 IPTV 등 에서도 적용되고있다.

Abstract

In the field of video design, motion graphics tends to be realized to deliver a certain message properly incorporating basic motion graphics components such as space, form of expression, and time, and has continued to be used as a powerful communication tool. Many cases proved that title sequences were produced as a result of combination of a variety of quick images and effects with appropriately chosen sounds to meet the demands of audience. This study indicated that motion graphics began to be widely used as a more powerful video communication tool for title sequences and also applied for M-NET, DMB, CABLE TV, IPTV, and others.

I. 서론

텍스트와 그래픽에 의해 많은 양의 정보들이 커뮤니케이션을 위해 사용되었으며, 오늘날 효과적인 커뮤니케이션을 위해 인류는 멀티미디어를 사용하고 있다. 수많은 정보는 영상을 통해서 더욱 정확하고 빠르게 효율적으로 전달 할 수 있게 되었고, 영상매체가 발달하는 가운데 공간(Space), 표현형식(Form), 시간(Time)[1]을 적절히 이용하여 하나의 메시지로 전달하기 위해 구사되는 모션그래픽은 보다 강력한 커뮤니케이션 수단으로 사용되어 지고 있다. 영상 산업의 발달로 인하여 수많은 영상물들은 소비자의 의식과 시지각을 한층 올려놓았다. 따라서 소비자의 욕구를 충족시키고 소비를 일으킬 수 있는 영상물을 제공하기 위해서 모션그래픽의 활용성이 높아지고 있다. 모션그래픽은 거의 모든 그래픽 분야에 적용되고 있으며 영화, 뮤직비디오, 웹, 광고, TV 등의 다양한 매체로 제작되고 있다.

본 논문에서의 연구내용은 모션그래픽이 참여하고 있는 많은 분야 중에 영화 제작의 일부이며 이제는 한 장르로 자리 잡고 있는 영화 타이틀 시퀀스에 적용된 모션그래픽의 표현 경향을 연구해 보고자 한다.

II. 모션그래픽의 이론적 배경

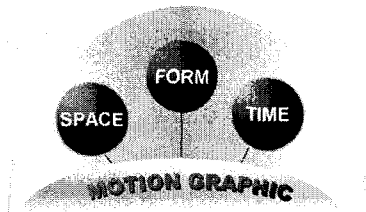
1. 모션그래픽의 개념

모션그래픽을 정의 한다는 것은 다분히 주관적이기 때문에 정확한 정의를 규정짓는 것은 쉬운 일이 아니다. 용어로서 모션그래픽의 의미를 정의 해 본다면 모션그래픽은 Motion과 Graphic이 합쳐진 합성어 이다. 이것은 용어 그대로 해석하자면 움직이는 시각적 이미지라고 할 수 있으며, 이러한 기본적인 의미를 바탕으로 재 정의한 모션그래픽은 그래픽의 의미에 시간과 공간 그리고 사운드가 결합되어 창의적이고 효과적인 영상으로 나타나는 것이라고 할 수 있다.

모션그래픽에 대해, 카일 쿠퍼(Kyle Cooper)는 '모션그래픽은 디자이너가 관객에게 던져주는 수수께끼'라고 설명한다. 힐만 커티스(Hillman Curtis)는 '디자이너가 주어진 정보와 상품의 표현을 통해 자신을 표현하는 것'이라고 모션그래픽을 정의한다. 토드 퍼거슨(Todd Purgason)은 '자신 혹은 타인으로부터 전달된 생각을 가장 효율적으로 표현하는 매개물'로 모션그래픽을 사용한다.[2]

2. 모션그래픽의 구성요소

모션그래픽의 주요 구성요소들은 공간(Space), 표현형식(Form), 시간(Time)을 들 수 있는데, 이러한 요소들을 결합시켜 효과적인 영상을 나타내는 것이 모션그래픽의 주된 관건이라 하겠다.



▶▶ 그림 1. 모션그래픽의 주요 요소

2.1 공간 (Space)

공간은 조형의 가장 기본적인 요소인 점(Point), 선(Line), 면(Plane)으로 2차원적인 평면이지만, 하나의 2차원 평면이 수직으로 다른 평면으로 연결될 때 그 형태는 3차원의 시각적 공간으로 보여진다. 다양하고 많은 멀티미디어 매체들이 디지털화 되면서 공간은 프레임이라고 하는 사각형의 틀 안에 보여지고 있다. 스크린, TV모니터, 그리고 컴퓨터 모니터는 사각의 틀에서 벗어나지 못하고 있다. 프레임은 또한 활성화된 조망 공간의 경계 영역을 한정하기 때문에 중요한 구성요소이다. 프레임은 디자인 요소들을 담는 방과 같은 구실을 한다. 그렇다면, 외부 경계선은 단단한 벽이 될 것이다. 침실 안에 가구들이 놓이는 것처럼, 디자인 요소들은 외부 경계선을 벗어나지 않는 가운데 활성화된 영역 속에 있어야 한다. 프레임은 더 큰 공간을 보여주는 창 의 구실도 한다. 경계들은 더 넓은 공간으로 움직이며 이미지 요소들을 포획한다. 비록 경계 영역 안에는 프레임에 포착된 요소들만 보일지라도, 관객들은 경계선 너머로 이어지는 더 넓은 공간을 감지한다. 프레임의 배경을 그라운드(Ground)라고 하며, 플래너 그라운드(Planner ground)와 리니어 그라운드(Linear ground)가 있다.[3] 플래너 그라운드는 색채와 명암을 대조시켜 나타내는 것이고, 리니어 그라운드는 카메라처럼 각도를 조절하여 영상 이미지의 긴장감을 조성할 수 있다.

2.2 표현형식(Form)

표현형식은 이미지(image), 텍스트(text), 그리고 서포팅(supporting)하는 선(line), 기호(symbol), 모양(shape), 소리(sound)로 구성되어 진다.[4]

낱자들은 단어로써 결합되기 이전까지는 아무런 의미도 없지만, 언어를 표현하는 수단으로 사용될 경우에는 실용적인 심볼이 된다. 단어란 의미가 적용된 일련의 심볼들이다. 대개의

경우 단어는 그것이 의미하는 본질과 다르게 생겼다. 단어는 말로 옮겨 졌을 때 소리화 되며, 눈을 통해 보일 때 물리적 존재가 된다. 낱자는 스스로 표현하는 동시에 단어나 문장으로 구성되면 개념을 담은 심벌이 된다.[5]

2.3 시간(Time)

시간은 변화의 차원(dimension of change)이다. 시간은 변화를 기술하는 것을 도우며 변화 없이는 존재할 수 없고, 변화는 시간 없이 존재 할 수 없다.[6]

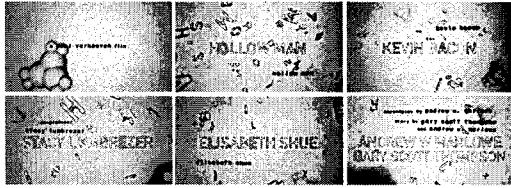
모션그래픽에서의 시간은 각 요소의 모양 변화 동작의 정렬을 의미한다. 모션그래픽에서는 시간은 디자이너에 의해 시간의 흐름을 빠르게 하기도 하고, 역행하여 보여지는 표현이 가능하다.

시간의 개념들은 일반적인 그래픽에 비해 확장된 공간의 개념을 가지게 하고 무한한 상상력을 자극해내는 원동력으로 작용하게 된다. 즉 3차원의 공간을 시간적 요소를 포함하게 됨으로써 4차원의 공간으로 확장 시킨다.

III. 모션그래픽의 구성요소가 적용된 타이틀 시퀀스 사례 및 경향분석

일반적으로 영화 타이틀이라 함은 영화가 시작될 때 관객에게 영화의 제목과 출연배우, 주요 스태프 진을 나타내는 부분을 말하며, 영상의 움직임과 음악, 화면 구성까지도 포함한다.[7] 시퀀스(Sequence)란 상호 연관적인 일정량의 장면으로 구성되어 작품의 클라이 막스로 이어지는 영화의 부정확한 구조단위를 뜻한다.[8] 타이틀 시퀀스는 영화제목, 감독, 등장인물 등을 단순히 나열하는 것으로 끝나지 않고 곧 시작할 영화에 대한 기대감과 흥미를 극대화 시킬 수 있도록 관객의 마음을 준비 시키는 부분이라고 할 수 있다. 모션그래픽의 첫 시작은 영화 타이틀에서 찾아 볼 수 있다. 타이틀 시퀀스는 1950년대 그래픽 디자이너인 솔 바스(Saul Bass)는 '카르멘 존스'(1954), '황금 팔을 가진 사나이'(1955), '어떤 살인'(1959) 등의 영화에서 오프닝 타이틀에 모션그래픽 기법을 선보이면서 당시의 많은 사람들을 열광하게 하였다. 솔바스는 단조로운 영화 포스터와 타이틀 디자인에 색조를 부여하고 분위기를 조성하고 액션을 넣어 새로운 세계를 펼쳐보였다. '황금 팔을 가진 사나이'의 타이틀 시퀀스는 건달로 나오는 주인공 프랭크 시나트라 의 사진을 사용하는 대신, 간단한 실루엣의 라인과 비틀어진 팔을 그린 일러스트레이션으로 대중들의 호기심을 불러일으켰다. 또한 '어떤 살인'은 간결한 그래픽과 고전적 테크닉인 실루엣을 이용하여 만든 수작이었다. 이것은 또한 솔바스의 놀라운 아이콘 메이킹(icon-making)능력을 보여주는 작품이기도 했다.[9]

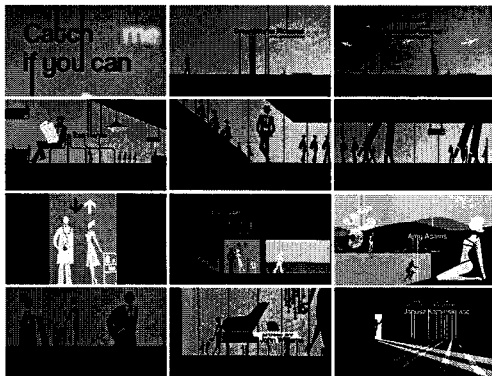
1.4 할로우 맨



▶▶ 그림 7. 할로우 맨

사람들이 가장 해보고 싶어 하는 것 중에 하나가 투명인간이 아닐까 라는 생각을 해보았다. 투명함을 알리는 듯한 물방울이 타이틀 시퀀스의 시작을 알린다. '할로우맨(Hollow man)의 타이틀 시퀀스는 작은 물방울을 하나가 세포분열을 시작하면서 알파벳 세포들이 시퀀스에 등등 떠다니다가 합쳐지면서 이름과 제목을 만들어 보인다. 합쳐졌다가 다시 흩어지는 동작을 반복하면서 조용하고 낮게 깔리는 음악에 리듬감 있게 세포 모양의 타이포들이 움직인다. 타이틀 시퀀스를 보고 있는 관객이 마치 현미경을 통해 세포를 보는 것과 같은 느낌을 받도록 만들었다. 3D를 사용한 타이틀 시퀀스의 한 예이다.

1.5 캐치 미 이프 유 캔



▶▶ 그림 8. 캐치 미 이프 유 캔

'캐치 미 이프 유 캔'의 타이틀 시퀀스는 2004년 오타와 최고 오프닝 시퀀스 상을 수상하였으며, FBI로부터 단 한걸음씩 빠르게 도주하는 도망자를 실루엣을 이용한 애니메이션으로 표현하였다. 도망자는 파일럿에서 의사로 다시 변호사로 직업이 바뀌게 되고, 도망자의 직업이 바뀔 때마다 배경색 또한 바뀌면서 타이틀 시퀀스가 진행된다. 2분 40초 간의 '캐치 미 이프 유 캔'의 타이틀 시퀀스는 사탕 같은 색상과 실루엣을 이용한 애니메이션으로 영화의 전반적인 스토리를 파악할 수 있도록 하였다. 한걸음씩 차이는 쫓고 쫓기는 형태를 한번에 알아 볼 수 있도록 하였다.

2. 영화 타이틀 시퀀스에 적용된 모션그래픽 경향분석

본 논문을 분석하기 위해 영화 타이틀 시퀀스에 사용된 최신

모션그래픽의 경향을 알아보기 위해 외국 영화의 타이틀 시퀀스를 중심으로 분석하였다. 분석대상이 된 영화 타이틀 시퀀스는 현재 알려져 있는 유명한 영화들에서 선택하였다. '1.영화 타이틀 시퀀스 사례'에서 외국 영화의 타이틀 시퀀스를 중심으로 분석한 이유는 모션그래픽의 효과적인 표현이 체계적이며 새로운 시도와 유행을 선도하기 때문이다. 모션그래픽 타이틀 시퀀스 분석표에서 가로축은 타이틀 시퀀스가 제작된 영화명이 기록되었고, 세로축은 크게 세부분으로 나누고 세부적으로 아홉가지 항목으로 나누어 분석하였다.

표 1. 영화 타이틀 시퀀스 분석표

타이틀 시퀀스		세븐	도니 브래스코	할로우 맨	패닉 룸	캐치미이프유캔	
Space	Frame Ratio	16 : 9	4 : 3	16 : 9	16 : 9	16 : 9	
	Form	이미지 유형	스틸	스틸	영상	스틸	영상
텍스트		종류	스크립트	산세리프	산세리프	산세리프	산세리프
		대·소	대문자	소문자	소문자	대문자	소문자
표현방법		2D	2D	3D	3D	2D	
Time	모션	동작	균형유지	균형유지	균형유지	균형유지	
		템포	느림	느림	빠름	느림	빠름
	사운드	빠른 템포로 인해 긴장감이 표현되었다	클래식한 배경 음악	조용하고 균일적인 템포	낮게 깔린 음악템포는 암시적인 내용을 준다.	음의 고저가 반복되면서 쫓고 쫓기는 표현되었다	
		장면전환	디졸브	디졸브	변형	페이드	와이프

분석표에서 보듯이 각 구성 요소들이 조합되었을 때, 모션그래픽은 타이틀 시퀀스에 효과적이며 정확한 커뮤니케이션을 만들어 낼 수 있다. 모션그래픽의 구성요소가 적재적소에 배치됨으로서 하나의 모션그래픽이 완성도 있는 작품을 만들어 내는 것이다.

IV. 결론

술바스에서 시작하고 카일 쿠퍼에서 완성 되어지는 영화 타이틀 시퀀스는 현대에 살고 있는 관객들이 정적이며 단조로운 표현보다 더 많은 움직임과 빠른 속도를 요구하는 것을 모션그래픽이 현대에 각광받는 분야가 될 수 있는 조건이 되었다고 할 수 있다. [표 1]에서 분석된 내용을 보면 모션그래픽의 경향은 기본적인 모션그래픽의 구성요소인 공간(Space), 표현형식(Form), 시간(Time)의 요소 속에 관객들이 요구하는 요소들,

즉 많은 움직임과 다양한 이미지와 이펙트등과 그에 어울리는 사운드가 조화가 이루어져 제작되었음을 알 수 있다.

전체 영화 제작비의 50%이상의 작업 비용이 들어가는 타이틀 시퀀스가 제작되는 현재, 영화에서의 타이틀 시퀀스는 모션 그래픽의 발전으로 더욱 영화를 보고자 하는 관객들에게 보다 많은 관심을 불러 올 수 있을 것이다. 모션그래픽과 타이틀 시퀀스의 관계는 무엇이 우선이라고 할 수 없으며, 한 가지 목표를 가지고 가고 있는 평행적인 관계라고 보아야 하며, 모션그래픽은 타이틀 시퀀스에 있어서 더욱 강력한 영상 커뮤니케이션 도구로 자리 매김 하게 될 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Matt Woolman, MOTION DESIGN, Roto Vison Book, 2004, p.9
- [2] 노경애, Motion Graphic with Web, Web Design 9월호, 임프레스, 2002,p.36
- [3] 매트울먼·제프 벨란토니 저 / 원유홍 역, 무빙타입, 안그래픽스, 2001, p.24
- [4] Matt Woolman, MOTION DESIGN, Roto Vison Book, 2004, p.32~p.39
- [5] 매트 울먼·제프 벨란토니 저 /원유홍 역, 무빙타입, 안그래픽스, 2001, p.32
- [6] 루돌프 아른 하임 저 / 김춘일 역, 미술과 시지각, 미진사, 1996, p.368
- [7] 박대순, 현대 디자인 용어사전, 디자인오피스, 1997, p.287
- [8] L.자네티, 영화의 이해-이론과 실제, 현암사, 1990, p.52
- [9] 박효신, 영상디자인의 선구자 솔바스, 디자인하우스, 2001, pp.101~103