

메타모포시스, 애니메이션에서 관찰되는 형태변화와 장면전환에 관한 연구

이세정*, 정혜경**

요약

변형, 또는 변신을 의미하는 메타모포시스는 근본적으로 A라는 이미지 또는 형태에서 B라는 이미지로 변형되는 과정이라 정의할 수 있다. 수많은 민족들의 신화에서 출발한 메타모포시스는 문학, 음악과 미술 등 다양한 예술분야에서 등장하게 된다. 정지된 이미지에 시간이라는 요소를 부가할 수 있게 한 시네마토그래피의 발명은 영화와 애니메이션이라는 새로운 예술장르를 낳았고 이를 통해 변형의 과정을 관찰할 수가 있게 되었다.

특히 애니메이션은 영화와는 달리 이미지를 이루는 요소들을 개별적으로 자유롭게 변형시킬 수 있기 때문에 많은 작가에 의해 개성적이고 환상적인 변형의 형태들을 만들어 낼 수 있었다. 그리고 메타모포시스는 기능적면에서 대부분이 장면 전환으로 사용되지만 또한 그 자체로서 내러티브 구조의 의미와 상징을 가지고 있는 은유적인 역할을 담당하고 있다. 본 논문에서는, 마술적이고 환상적인 유희적 효과에 가려진 메타모포시스의 함축적 영화언어로서의 기능에 대해 서술하고자 한다.

Study about Form Conversion and Scene Conversion in the Metamorphosis, Animation

Se Jung Lee*, Hae kyung Jung**

Abstract

The meaning of 'Metamorphosis' is transformation or disguise. It also means the process of modification from 'Image A' to 'Image B'. 'Metamorphosis' which has derived from many race's myth shows the various field of 'Literature', 'Music' and 'Art'. Through the development of cinematography, the still image in 'Film' and 'Animation' could be combined with time and the process of 'Metamorphosis' has been observed. Specially individual and fantastic forms in animation have created by many animators, because every factor of individual image in animation could be transformed and modified. And 'Metamorphosis' shows the sector of metaphor which is based on narration and the functional scene conversion in animation. 'Metamorphosis' which includes magical and fantastic character also provides the hilarious effect and the special film language to us.

Keywords : metamorphosis, cinematography, image, hilarious effect, film language, animation

1. 서론

1.1 연구의 필요성과 목적

※ 제일저자(First Author) : 이세정
접수일자:2007년07월16일, 심사완료:2007년07월20일
* 나사렛대학교 디자인학부 교수
ssjlee@kornu.ac.kr
** 계명대학교 영상애니메이션학과 교수
■ 이 논문은 2007년 나사렛대학교 학술연구비 지원에 의해 연구되었음

A라는 형상에서 B(혹은 A')라는 형상으로 변화되어지는 과정이라고 근본적으로 정의 할 수 있는 메타모포시스는 변형 또는 변신이라고 해석 할 수가 있다. 메타모포시스는 그리스 신화에서 출발하여 문학이나 조형예술에서 자주 등장한다. 영화와 애니메이션의 장면전환에서도 메타모포시스기법이 많이 사용되어지는데 특히 움직이는 그림이라 일컬어지는 애니메이션이라는 매체에서 이 기법의 가능성은 한층 더 극대화 된다.

메타모포시스의 형태 변형이나 장면 전환은

편집이나 카메라 기술로도 가능하나 애니메이션 과정을 통해 보다 유동적인 이미지들의 흐름을 연출을 가능케 하며 마술적이고 환상적인 시각적 효과를 제공한다.

특히 실험애니메이션과 독립 애니메이션 작가에 의해 다양한 스타일과 테크닉의 메타모포시스가 창조되었다. 또한 메타모포시스는 단순히 기계적이고 기술적인 형태변화의 도구로써가 아닌 그 자체로서의 여러 가지 의미나 은유를 함축하고 있는 영화언어라고 할 수가 있다. 시각적 즐거움을 가져다주는 애니메이션 과정을 통한 메타모포시스는 흔히 TV나 극장용 애니메이션보다는 비상업적 단편애니메이션이나 예술 필름에서 볼 수가 있는데 일반인이 특별한 관심을 갖고 단편애니메이션 페스티벌이나 예술 채널을 찾아보지 않고서는 그다지 환상적인 다양한 메타모포시스를 접할 수 있는 기회가 흔치않다.

본 논문은 몇몇의 예술 필름에서 나타나는 메타모포시스의 표현기법들을 정리하고 소프트웨어와의 적용의 가능성을 모색하여 일반 애니메이션과 예술 애니메이션의 접목과 각 표현 기법이 가지고 있는 영화 언어로써의 역할을 연구하는 것이 목적이다.

1.2 연구방법과 범위

메타모포시스의 근본형태를 정의하고 형태 변형의 무한함과 새로운 기법의 가능성을 제시하는데 있어서 기존의 애니메이션에서 표현된 메타모포시스의 표현방법들은 다음의 세 가지유형으로 분류되어진다.

첫 번째, 가장 일반적으로 쓰이는 방법으로 이미지를 이룬 전체가 조금씩 다음 이미지로 변화하는 몰핑 기법이다. 두 번째, 하나의 이미지에서 다른 이미지로의 변형 과정이 전혀 예측할 수 없는 방법으로 시각적 유희를 선보이는 독특한 파티클 기법이며 세 번째, 두 개의 이미지가 변화하는 과정에서 변형되는 두 이미지를 동시에 보여주는 스트랜드 기법을 소개한다. 이 세 가지 유형들의 조형적인 요소, 즉 형태, 색에 대한 연출, 화면 구성에 대하여 분석하였다. 또한 내러티브 구조 안에서 그 자체가 은유적인 또는 상징적인 스토리텔링의 역할을 이행할 수 있는 가능성을 제시한다.

현재 몰핑의 기능으로 몇몇의 소프트웨어에서

사용되고 있는 메타모포시스의 문제점과 한계점을 제시하고 보다 다양하고 창조적이고 개성적인 메타모포시스, 즉 애니메이션과정을 통한 메타모포시스 개발의 필요성에 대해 정의하고자한다. 이는 우리에게 보다 시각적 즐거움과 창조적인 작업의 가능성을 제시할 것이다.

2. 메타모포시스의 근본 형태

2.1 메타모포시스의 개념

Metamorphosis는 사전적 의미로는 'After, With, Change'의 뜻을 가진 접두사 Meta와 형(Shape)이나 형태(Form)의 의미를 갖는 그리스어 Morphe 유래된다. 즉 Metamorphosis는 형태의 변형을 의미한다. 또한 생물학적 의미로는 동물이나 곤충이 성장하는 과정에서 큰 형태변화를 거쳐서 성체가 되는 현상인 "변태"로 해석된다[1].

Metamorphosis는 로마의 시인 "오비디우스(Ovidius)"의 서사시 "Metamorphosis(변신 이야기)"에서 최초로 등장한다. 이 테마는 그리스 로마 신화 뿐 아니라 수많은 여러 민족들의 신화나 전설에서 등장하는 것을 볼 수가 있다. 그 속에서 신과 인간 그리고 동물들 사이의 경계선은 메타모포시스에 의해 파괴되어지며 우리나라의 단군신화 역시 같은 유형을 보인다. 이후 오비디우스의 신화는 유럽으로 건너가 많은 문학적인 소재의 원천이 되었다. 어느 날 일어나보니 거대하고 흉측한 벌레로 변해버린 주인공의 이야기를 통해 인간소외와 실존에 관한 메시지를 담고 있는 실존주의 작가 프란츠 카프카의 "변신"을 그 예로 들 수 있다. 메타모포시스는 조형예술의 표현도구로 사용되었으며 형체의 변이를 보여준 입체과, 초현실주의 표현주의 등이 그것이다. 또한 19세기 말 뤼미에르 형제에 의해 시네마토그래프가 발명되면서 "움직이는 사진"인 영화가 등장하였고 이어 "움직이는 그림" 애니메이션이 출현하게 된다. 이 새로운 예술 장르의 영역에서 메타모포시스는 그 자체로서의 어떤 의미나 상징 보다는 장면 전환의 도구로서 대부분 카메라 워크나 편집과정에서 사용되어졌다. 즉 'A라는 이미지(형태)에서 B라는 이미지로 바뀌는 과정'이라는 근본적인 의미에 충실하였다고 볼 수 있

다. 하지만 유럽의 여러 실험애니메이션 작가에 의해 메타모포시스는 다양한 형태의 창조적인 기법으로 그 가능성이 극대화 되었다. 물론 오늘날에는 소프트웨어의 수치적 계산 하에 한 치의 오차도 없이 손쉽게 몰핑을 연출 할 수 있지만 계산되지 않은 창의적인 메타모포시스의 표현 방법은 향유자에게 마술적이고 환상적인 시각적 즐거움을 제공하며 내러티브 구조 안에서 상징적인 의미를 내재한 은유적이고 함축적인 독특한 영화적 언어를 만들어 낼 수가 있다.

2.2 조형예술에서 나타난 메타모포시스 개념

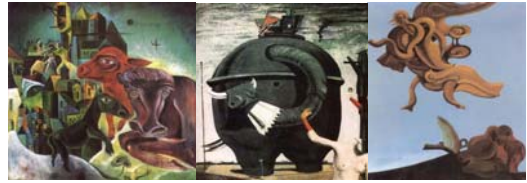
이미지의 변환이 기술적으로 지원되는 애니메이션과는 달리 조형예술에서는 메타모포시스를 위해 인간의 상상력을 절실히 필요로 한다. 이상의 지배를 받지 않는 인간의 자유로운 상상력, 환상의 세계 속에서 애니메이션의 시각적인 메타모포시스보다 더 확장된 개념의 메타모포시스를 찾아볼 수 있다. 20세기 초현실주의 거장 르네 마그리트는 돌로 만든 성이 하늘에 떠있고, 양복을 입은 신사들이 마치 비처럼 하늘에서 내리고, 파이프를 그려놓고 ‘이것은 파이프라 아니다’라고 하는 등의 붓이나 물감보다도 그가 가진 상상력으로 그림을 그린 대표적인 작가이다(그림 1).



(그림 1) 초현실주의 거장 르네 마그리트의 회화작품

동 시대의 미술가이면서 조각가이기도 한 막스 에른스트의 독특한 화풍에서도 이미지 변환의 예를 어렵지 않게 발견할 수 있다(그림 2).

특히 그는 정신의학에 관심을 가지고 철학을 전공하였고 따라서 그의 회화적인 깊이는 철학적인 내용을 담고 있다.



(그림 2) 막스 에른스트의 회화작품

그리고 프로이트의 정신분석학설에 공명, 의식 속의 꿈이나 환상의 세계를 표현했던 살바토르 달리 역시 이상하고 비합리적인 환각을 불러일으키는 이미지의 변환을 객관적이고 사실적으로 표현한 것으로 유명하다(그림 3).



(그림 3) 살바토르 달리의 회화작품

또한 동영상과 실사의 중간적인 위치에 있는 사진이라는 매체는 컴퓨터 그래픽기술의 힘을 빌어 자유로운 이미지의 변환을 시도한다. 다양한 구도와 공간감 속에서 새로운 이미지 변환을 시도하는 예술 그래픽 사진작가들 중에서 대표적으로 Ben Goossens를 꼽을 수 있다(그림 4, <http://blog.daum.net/skaws/6489281>).



(그림 4) Ben Goossens의 사진작품

앞서 살펴본 바와 같이 회화, 미술, 사진 등의 조형예술 장르에서 나타나는 메타모포시스는 애

니메이션 작품에서 표현되는 메타모포시스처럼 이미지의 변환이 모니터 안에서 행해지는 것이 아니라 인간의 의식 또는 의식 또는 이성의 영향을 받지 않은 자유로운 공상, 환상의 세계 속에서 행해지므로 지극히 개인적이면서도 남과는 다른 독창성을 가지는데 큰 의미를 둘 수 있다.

3. 애니메이션에 관찰되어지는 메타모포시스

3.1 애니메이션에서의 변형의 형태들

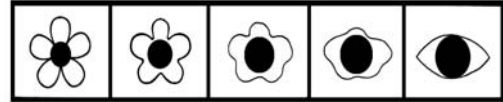
메타모포시스는 애니메이션에서 “선의 전개나 형태의 변화, 대상이나 환경의 조작을 통하여 하나의 이미지가 전적으로 다른 이미지로 바뀌는 능력”이라고 정의내릴 수가 있다[2].

이 마술 같은 환상적인 기법은 많은 애니메이션 작가들에게 예술적 가치와 표현의 가능성을 제시하였으며 작가들은 각각의 독특한 기법으로 이를 시각적으로 발전시켰다. 특히 모래나 페인팅 온 글라스 애니메이션은 그 재료와 표현기법의 특징으로 인해 훨씬 유동적이고 자유로운 변형을 가능하게 하였다. 메타모포시스 표현의 공동목적인 “A”에서 “B”로의 자연스러운 이행을 보여주는 애니메이션 속 여러 변형을 기반으로 크게 세 가지 유형으로 정리해보았다.

3.1.1 물핑 (Morphing)

사전적으로 변형 metamorphing의 약자[3] 이미지 변화에 사용되는 컴퓨터애니메이션 기법을 말한다(그림 5). 화상을 서서히 변화시키는 기법으로 물핑 구현에는 원래의 이미지와 변화시킬 이미지 등 2개 이상의 영상이 필요한데, 이들 복수의 영상 간에 대응점을 찾아서 이미지를 변형시킨다. 컴퓨터 그래픽스를 이용한 영화 등에서 주로 사용되며, 극히 자연적인 영상 처리 기술을 표현할 수 있다. 꽃의 이미지를 이룬 형태 전체가 동시에 조금씩 눈을 향해 변화되어진다. 이 방법은 한 이미지에서 다른 이미지로의 이행의 가장 직접적이고 일반적인 표현이다. 컴퓨터 그래픽의 물핑에서 적용되는 변형의 형태로써 이미지 또는 형태를 이루는 요소, 형태, 색채, 질감, 속도 등 전체가 동시에 변형이 시작되는 것이 특징이다. 소프트웨어에 의한 물핑기법은 그

변화의 수치가 사용자에게 의해 쉽게 조절 가능하나 형태 일부분의 변형은 표현하기가 어려운 반면 애니메이션에 의한 물핑기법은 자유로운 표현이 가능하다.



(그림 5) 물핑기법의 변형



(그림 6) Ferenc Cako의 모래 애니메이션 "Stones"에 나타나는 물핑기법의 예

Ferenc Cako의 모래 애니메이션 “Stones”에서 나타나는 이미지 변형을 보면 화면을 구성하는 요소 전체가 동시에 변형되는 것을 볼 수가 있다(그림 6). 메타모포시스는 특히 모래 애니메이션(Sand animation)이나 페인팅 온 글래스(Painting on glass)에서 더욱 자유롭고 유동적으로 물 흐르듯이 사용된 것을 볼 수가 있는데 이는 카메라 밑에서 직접적으로 그리고 즉흥적으로 제작되어지는 기법과 재료의 특징 때문이다.

3.1.2 파티클 (particle)



(그림 7) 파티클 기법의 변형

(그림 7)의 꽃의 형태는 산산이 작은 조각으로 쪼개어지고 화면에서 춤을 추듯 움직인다. 그리고 그 조각들은 다시 모여 눈의 형태를 만들어낸다. 파티클의 특징은 직접적인 변화가 아니라 우회의 과정을 거친다는 것이다. 앞의 물핑기법의 변형과는 다르게 A의 이미지에서 B로 변형되어지는 과정에서 B의 이미지를 전혀 예측할

수가 없기 때문에 호기심과 함께 유희적 효과를 제공한다.



(그림 8) Paul Driessen “Oh what a knight”에 나타나는 파티클 기법의 예

(그림 8)의 Paul Driessen의 “Oh what a knight”를 보면 공주를 구하러 온 기사는 작은 조각으로 쪼개어 진다. 그리고 그 조각들은 한 동안 공중에서 춤을 추듯 움직이다가 다시 모여 형태를 만들어 낸다.

3.1.3 스트랜드 (Strand)



(그림 9) 스트랜드 기법의 변형

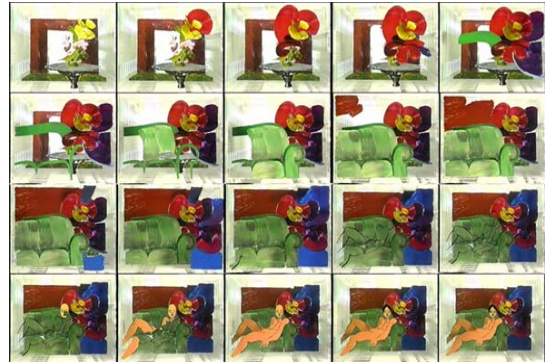
(그림 9)에서 뜨개질한 옷의 울이 풀리 듯 꽃 이미지의 어떤 한 점에서 변형은 시작되며 풀려 나간 선은 눈의 이미지로 재 정렬된다. B의 이미지로 변화하는 과정에서 A의 이미지는 그대로 머물러 있는 것이 이 변형의 특징이다. 즉 변형에서 A와 B의 이미지가 동시에 공존한다고 볼 수가 있다. 이 변형은 기존 이미지가 선의 구조를 가지고 있을 때 적용가능하다.

(그림 10)의 ‘Brush work’에서 볼 수 있듯이 새로운 이미지로의 변형이 진행되는 동안 일부 이미지는 변화하지 않고 이전의 형태를 유지하고 있다.

3.2 장면전환으로서의 메타모포시스

3.2.1 장면전환의 의미

장면이란 사전적 의미로 어떤 장소에서 걸음으로 드러난 면이나 벌어진 광경을 말한다. 연극에



(그림 10) Clive Walley의 ‘Brush work’에 나타나는 스트랜드 기법의 예

서는 장(場)이라 일컫는데 무대배경이 변화가 없는 하나의 광경을 지칭하며 프랑스어의 화면의 구성화(mise en scène)에서 비롯된 영화에서의 scene은 동일한 시간과 공간에서 연속된 shot의 모여 구성된 것이라고 정의할 수가 있다.

애니메이션에서 장면이란 동일시간과 동일공간에서 일어나는 하나의 사건으로 이루어진 영상단위이다. 장면은 소재(인물, 사물), 배경(시간, 공간), 상황(사건, 심리, 분위기)과 같은 내용요소와 시각요소(형태, 색채, 질감), 시간요소(움직임, 속도), 청각요소(대사, 음악, 음향효과)와 같은 표현요소가 결합된 하나의 장(field)을 가리킨다[4]. 이렇듯 영화나 애니메이션의 장면은 동일한 시간과 장소라는 전제 하에 시각적으로 같은 이미지를 보이지만 두 장르에서는 장면을 이루는 기본적인 단위의 차이점이 있다.

영화에서 장면의 최소 단위인 샷(shot)은 카메라가 중단되지 않고 연속되어 촬영되어진 것이고 애니메이션에서의 컷(cut)은 한 장의 그림, 또는 이동이나 캐릭터들의 움직임을 한 프레임씩 촬영한 단위를 말한다. 즉 연속성과 단속성의 촬영의 차이로 정리할 수 있다. 애니메이션에서 장면을 이루는 컷은 영화의 샷 보다는 세분화된 단위로써 하나의 장면에서 다른 장면으로 변화하는 과정, 상황을 장면전환이라고 하며 장면이 전환되는 순간에 형태, 색채, 움직임, 음향 등의 요소들을 변화시켜 장면과 장면을 부드럽게 연결하거나 극적으로 표현, 강조하는 것을 말한다.

한コマ씩 촬영하는 애니메이션에서의 장면전환의 가장 큰 특징은 실사영화와는 달리 화면을

구성하는 요소; 형태, 색채, 속도 등이 개별적으로 분리하여 다양하고 자유롭게 조작성이 가능하다는데 있다. 장면전환은 카메라워크나 편집, 그리고 애니메이션에 의해 다양하게 연출할 수가 있는데 그 연출 방법에 따라 다음과 같은 효과와 기능을 가져다 줄 수가 있다. 전혀 다른 장면과 장면의 연결을 물 흐르듯 자연스럽게 연결시켜 이야기 전개에 단절감을 막아 줌으로서 관객들로 하여금 주위를 집중시킬 수가 있다. 그리고 연출가의 의도에 의한 독특한 장면기법에 따라 전혀 예상치 못한 장면의 변형은 관객들에게 시각적 충격을 가져다준다. 여기서의 시각적 충격은 유희적인 효과도 함께 제공한다.

3.2.2 장면전환의 유형

애니메이션에서 장면전환은 크게 두 가지로 구분할 수가 있다. 조형요소의 모든 변화 상황을 포함하는 넓은 의미에서의 트랜스포메이션(Transformation)과 화면 전체나 어떤 대상의 형태가 마치 마술처럼 그 구조와 본질이 전혀 다르게 변화되는 메타모포시스(Metamorphosis)가 있다[6]. 트랜스포메이션은 디지털 편집이 활성화되기 전 화면을 확대하거나 축소하여 공간의 변화를 주어 장면을 전환하거나 화면이 서서히 사라지면서 다시 새로운 화면이 나타나는 페이드(Fade), 또 화면을 밀어내거나 닦아내는 와이프(Wipe) 그리고 두개의 화면을 겹치면서 서서히 바뀌는 디졸브 등의 다양한 카메라 기술이나 편집기술로 이루어졌다. 아날로그 시대에는 이러한 기계적인 효과를 지원하는 편집 작업은 고가의 장비들과 기술이 요구되었지만 디지털의 기술과 발달과 함께 보급된 저가형 비선형 편집카드와 프로그램으로 누구나 손쉽게 다양한 장면전환의 효과를 만들어 낼 수가 있게 되었다. 카메라 워크나 아날로그 선형편집은 대부분이 단순한 것으로 다양한 장면 전환의 연출법에는 한계가 있었다. 장면의 전환에서 이미지가 일그러지거나 흐려지기는 가능하지만 이미지의 형태가 변화하는 것은 거의 불가능 했다. 하지만 다양한 애니메이션 그래픽과 편집 소프트웨어에 의한 화면전환은 디지털 편집프로그램의 종류 그리고 리니어, 넌리니어의 구분에 상관없이 거의 같은 개념을 가진다. 다만 현재 다양화된 시각 매체를 지원하는 소프트웨어에 적응하고 노출된 대상들

의 시각적인 만족감을 위해 더 세분화되고 다양화 되었을 뿐이다. 기본적인 소프트웨어에 의한 화면전환의 방법과 형태들을 살펴보면 다음과 같이 정리 할 수 있다.

편집용 해당 소프트웨어의 타임라인 트랙 위에 A 클립과 B 클립을 올려둔다. 트랙의 설정에 따라서 두 개의 트랙을 사용하는 경우는 두 클립이 일정부분 겹쳐지도록 두며 이때 두 클립의 겹쳐지는 시간은 화면이 전환되는데 소요되는 시간이 된다. 하나의 트랙을 사용하는 경우에는 배열 식으로 한 트랙에 올려둔다. 다음 Transition 윈도우에서 화면전환 테크닉을 드래그해서 적용시키며 두 개의 트랙을 사용하는 경우는 클립이 겹쳐지는 부분에 드래그하고 한 트랙을 사용하는 경우는 두 클립 사이에 드래그시키면 화면전환이 적용된다. 이후 화면전환 순서가 A→B인지, B→A인지 그리고 해당 화면전환 테크닉의 세부적인 옵션을 조정해 줄 수 있다.

▷ Swirl

A 화면 위로 B 화면의 여러 조각들이 회전하면서 점차적으로 커지며 나타난다. 옵션을 통해서 조각들의 개수를 수평적, 수직적으로 설정할 수 있다 (그림 11).



(그림 11) 트랜지션 효과의 예-Swirl

▷ Page Peel

페이지를 넘기듯이 A 영상이 말아 내려가고 B 화면이 나타난다. 옵션에서 말아들어가는 시작점을 사각형 네 점에서 따로 지정할 수 있다 (그림 12).



(그림 12) 트랜지션 효과의 예-Page Peel

▷ Funnel

A 화면이 삼각형모양으로 빨려나가듯 사라지면서 B화면이 나타난다. 마찬가지로 옵션에서 빨려나가는 지점을 화면의 위, 아래, 좌, 우 따로 지정해 줄 수 있다(그림 13).



(그림 13) 트랜지션 효과의 예-Funnel

3.2.3 메타모포시스에 의한 장면전환

위에서 언급한 트랜스포메이션에 의한 장면전환은 내러티브 구조 안에서 대부분이 필요에 의한 것으로써 애니메이션뿐만 아니라 영화에서도 사용되어진다. 정지된 이미지에서 시간이라는 요소가 부가된 동영상 개념의 애니메이션은 변형되어지는 과정을 볼 수가 있다. 메타모포시스의 대부분이 영화의 장면전환에 쓰여지는 기능적인 차원으로 볼 때 변형기법은 다음과 같은 원리를 갖게 된다.

“변형적 연속은 하나의 이미지에서 다른 이미지로 변화시킨다. 이는 처음 이미지의 형태에서 시각적인 특성을 점차 감소시켜 나가는 한편 다음 이미지의 특성을 첨가해 나아감으로써 이루어진다. 형태의 변화는 처음 이미지의 시각적 정체가 완전히 소멸되고 다음의 이미지의 시각적 정체가 완전히 드러날 때까지 계속된다[5].” 자연주의를 따르는 것 같으면서 끊임없이 반복을 범하는 애니메이션은 실사영화와 구분되어지며, 특히 이미지의 요소들을 개별적으로 자유롭게 변형시킬 수 있는 다양한 메타모포시스 기법이 재미있게 적용될 수 있는 장르이다. 대부분의 애니메이션에서 보여주는 메타모포시스는 장면전환의 도구로서 사용된다. 그러나 일부 소수의 단편애니메이션 작가에 의해 형태변형, 장면전환 그 자체로써 예술적인 시각적 그리고 내러티브 구조적인 효과를 창출해 내어 작가가 보여주고자 하는 메시지를 강렬한 이미지로 보일 수 있게 되었다. 그리고 이야기 전달에 있어 어떤 의미성과 상징성을 가지고 내러티브 구조에서 결정적인 역할로 작용한다.

메타모포시스는 전형적인 스토리텔링에 대한

기존의 생각들을 파괴할 수 있는 하나의 좋은 수단이라고 할 수 있다[7]. 사례로 메타모포시스 기법을 자신의 작품 속에서 독특하고 자유롭게 그리고 예술적으로 표현한 대표적인 작가 캐롤라인 리프의 작품들 가지고 메타모포시스의 내러티브 역할에 대해 살펴보겠다.

(a) 시간과 공간의 경계를 붕괴

같은 시간과 공간에서 화면을 부분적으로 메타모포시스에 의해 변형시켜 시간과 공간의 경계를 붕괴시킬 수가 있는데 이것은 예측할 수 없는 독특한 내러티브 구조를 형성시킨다(그림 14).



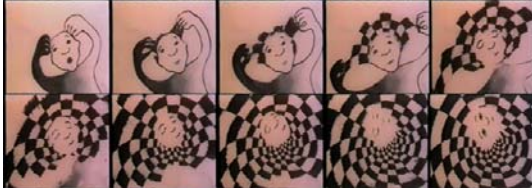
(그림 14) 캐롤라인 리프 “The Street” 중, 시·공간 붕괴의 예

거리를 걷고 있는 간호사의 얼굴은 계단을 올라가는 간호사의 다리로 그리고 계단 밑 검은 화면에서 아이들의 눈이 나타나며 이야기를 나누는 아이들의 모습으로 변형에 의해 전환 됩니다. 이렇듯 한 화면에서 메타모포시스에 의해 시간과 공간의 경계가 붕괴되어지는 것들 볼 수가 있다.

(b) 현실과 꿈, 환상의 융합

현실과 꿈 또는 환상의 장면이 메타모포시스에 의해 서로 융합되어질 수 있는데 이렇듯 서로 연결성이 없는 장면이 메타모포시스에 의해 가능 수가 있다(그림 15).

할머니의 죽음에 대해 이야기 하는 아이는 할머니가 죽은 후에도 그녀의 머리카락이 24시간 동안 계속해서 자라난다는 상상이 메타모포시스에 의해 물 흐르듯 자연스럽게 연결되어지는 것을 볼 수가 있다.



(그림 15) 캐롤라인 리프 "The Street" 중, 현실과 꿈, 환상의 융합의 예

(c) 심리표현의 극대화

어떤 상황을 강조하거나 심리표현을 메타모포시스에 의해 극대화 시킬 수가 있다(그림 16).



(그림 16) 캐롤라인 리프 "The Street" 중, 심리표현 극대화의 예

밀가루를 짓고 있는 어머니의 모습은 메타모포시스에 의해 딸의 머리를 빗어주는 모습으로 그리고 다시 바닥을 닦고 있는 어머니의 모습으로 전환된다. 장면과 장면을 메타모포시스로 연결시킴으로서 이음새 없는 어머니의 힘든 일상을 강조해준다(그림 17).

하루아침에 거대한 벌레로 변해버려 가족에 의해 방안에 감금당한 주인공을 느린 속도의 카메라 앵글 변화를 메타모포시스에 의해 보여준다. 이전의 어떤 화면전화보다도 주인공의 고립감과 외로움을 더욱 잘 표현해 주고 있다.



(그림 17) 캐롤라인 리프 "The Metamorphosis of Mr. Samsa" (원작. 카프카) 중, 심리표현 극대화의 예

4. 결론

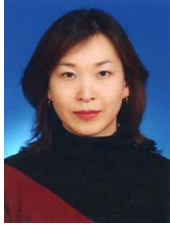
메타모포시스는 애니메이션이 갖는 미학적 특성을 잘 표현해주는 형식미학 중 하나로 애니메이션이 표현할 수 있는 예술적 세계를 풍부하게 해 줄 수 있다. 또한 애니메이션 안에서 메타모포시스는 단지 기계적인 형태 변형이거나 장면의 전환을 유도하는 기술적인 도구가 아니라 그 자체로써 여러 가지 의미나 은유를 내재하고 있는 하나의 함축적인 영화언어로 기능을 포함하고 있다. 간혹, 이야기의 전개와는 별개로 몇몇의 압축적이고 독단적인 장면을 통해 애니메이션이 대중에게 기억되고 평가되는 경우를 어렵지 않게 찾아볼 수 있으며 이는 감독 또는 그 이외의 작품제작에 연관된 이들의 예술적인 성향 또는 감각에 의존해 연출된 장면들이다. 여러 예술가들은 다양한 매체를 이용하여 개인의 창의력을 메타모포시스를 통해 자유롭게 표현하며 이런 마술적이고 환상적인 변형은 우리에게 보는 즐거움과 함께 비 인습적인 영화실현으로의 가능성과 이해를 제공해 준다.

참 고 문 헌

- [1] 변신이야기, 오비디우스 저, 이윤기 역, 민음사
- [2] 애니마톨로지@애니메이션 이론의 이해와 적용, 폴 웰스 저, 환창환.김세훈 역, 한울 아카데미
- [3] 정보통신 용어 사전, 한국 정보통신 기술협회, 두산동아
- [4] 박한신 "프레테릭 백의 애니메이션에 나타난 메타모포시스에 대한 연구" 동국대학교, 2001
- [5] 프랭크R 외 3, 디자인의 개념과 응용, 이화여자대학교 출판부, 1987

- [6] 이지연 “애니메이션의 장면전환 기법에 관한 연구” 석사학위 논문 1996
- [7] 백윤미 “캐롤라인 리프 (Caroline Lief)의 애니메이션 작품에 나타난 표현주의 특성에 관한 연구” 석사학위 논문 2005

이 세 정



2002년 : 독일 Kassel
Kunsthochschule Diplom.
Meister Schueler by Pho.
Nobert Radermacher
2003년 : 레스페스트디지털영화제

2005년~현재 : 나사렛대학교 디자인학부 교수
관심분야 : 비디오아트, 디지털영상, 애니메이션, 실험 애니메이션, 영화, 단편 영화, 영상디자인, 디지털영상편집

정 혜 경



2003년 : 독일 Kassel
Kunsthochschule Diplom.
Meister Schueler by Pho.
Paul Driessen
2002년 : 프랑스 앙시애니메이션 페스티벌 초대, 폴란드 자그레브애니메이션 페스티벌 본선진출

2006년~현재 : 계명대학교 영상애니메이션학과 교수
관심분야 : 애니메이션, 실험애니메이션, 영화, 단편 영화, 디지털영상, 비디오아트, 영상디자인, 유럽 단편애니메이션, 다큐멘터리