

웹 플래시 오프닝 표현의 체계화에 관한 연구

The structureness of web flash opening expression

이성문

동의대학교 산업디자인학과

김광일

동의대학교 산업디자인학과

양재범

동의대학교 산업디자인학과

Lee, Sung-Moon

Dept. of Industrial Design, DEI

Kim, Kwang-Il

Dept. of Industrial Design, DEI

Yang, Jae-Bum

Dept. of Industrial Design, DEI

• Key words: Flash Animation opening, Expression, Structureness

1. 서론

1-1. 연구목적

온라인 상에서 멀티미디어가 웹 콘텐츠 요소로 활용되기에는 분명한 한계가 있긴 하지만 급속히 발전한 컴퓨터 성능과 다양한 초고속 인터넷망 개발 및 보급으로 온라인 멀티미디어는 21세기 들어 가히 혁명을 맞았다 해도 과언은 아닐 것이다. 웹 플래시애니메이션 오프닝은 무비의 서곡으로 서문을 장식할 뿐만 아니라 시청각적 모티브를 포함하고 무비 전체의 내용을 함축하는 시청각적 효과를 제시하고 있기 때문에 그 역할과 의미는 매우 중요하다. 이러한 점에서 오프닝의 표현의 방법들을 살펴보고 구체적인 구성요소들을 분석하여 웹 플래시애니메이션 오프닝 표현을 체계화하고 전문적 제작의 중요성을 제시한다. 본 연구는 웹 플래시애니메이션 오프닝의 구성과 표현유형에 관한 분석으로 다양한 멀티미디어 서비스를 제공할 수 있는 구현에 도움이 되고자 한다.

1-2. 연구범위

현재 웹 상에서 콘텐츠로 서비스 되고 있으며 인기를 누리던 마시마로, 아치와 시팍, 푸카푸카, 홍스구락부, 무라 등을 중심으로 플래시애니메이션오프닝을 소재로 표현의 다양성과 오프닝의 형식, 구성 및 요소들에 관해서 조사해 보았다.

2. 본론

2-1. Opening의 개념

영화에서 텍스트가 사건을 풀어 나가는 스토리 전개에 한 수 단으로 사용되면서 단순한 정보 전달을 위한 자막의 형태에서 영화 서곡으로서의 오프닝 타이틀 형태로 역할과 의미가 확대되고 변화되었다. 이렇게 영화 도입 부분이 극화되어 영화 서곡으로서의 형태를 가지면서 단순한 타이틀의 형태에서 영화의 서문을 장식하는 오프닝 타이틀의 형태로 다양해 졌다. 플래시 애니메이션 오프닝은 전체 무비의 하나의 축소판으로 극화시킬 수 있기 때문에 표현 방법에 따라 타이틀의 다양성과 효과 면에서 매우 중요하다. 오프닝이 플래시애니메이션 전체의 구성에서 어떻게 삽입되는가 그리고 오프닝에서 크레딧과 제목의 편집시점이 전체 구성과 어떤 관계가 있는가에 대한 중요성은 편집의 다양성과 효과에서 이해될 수 있다. 관객들에게 플래시애니메이션의 오프닝은 흥미와 볼거리를 주는 몇 십초 길이의 짧은 또 하나의 애니메이션이다. 플래시 애니메

이션의 오프닝은 관객들을 매료시키고 애니메이션에 몰입시킨다.

2-2. 형식

플래시 오프닝의 형식에는 자막의 연장으로 텍스트, 사운드(해설자의 목소리), 텍스트와 사운드 혼합형식, 배경 화면에 없는 것, 정지 이미지, 동영상 배경 화면으로 하는 형식, 그리고 플래시애니메이션의 서곡으로서의 형식이 있다. 그러나 플래시애니메이션 오프닝의 다양성의 폭이 점차로 넓어져 한 가지 이상의 혼합된 형식을 가지기 때문에 이러한 분류는 모든 플래시애니메이션 오프닝의 서문 형식을 설명하기란 어렵다. 국내 플래시 오프닝은 텍스트나 사운드 또는 텍스트와 사운드의 혼합형식을 오래 전부터 일반적인 오프닝의 형식이었으며, 오프닝은 아직도 단순한 혼합 형식을 주로 사용하고 있다. 플래시 애니메이션 오프닝은 또 하나의 축소된 영상을 창출해낼 수 있기 때문에 플래시애니메이션 오프닝 타이틀 형태의 무한한 다양성을 내포하고 있다. 오프닝 형식은 충분한 동기성을 내포하고 있는 시각적, 청각적인 내용으로 구성되며 플래시애니메이션의 장르와 내용에 따라 시청각적 내용의 선택과 표현이 달라질 수 있다. 그림1 EPISODE6 마시마로의 오프닝은 사건이나 상황을 예시 상징할 수 있는 형식으로 마시마로가 탈출하여 경찰과의 추격전의 스토리의 예시를 하고 있다. 그림2 무라의 오프닝은 일반적인 형식으로 제목과 소재의 형식으로 제목의 탄피자국으로 전개될 스토리와의 자연스러운 연결을 보여주고 있다.



그림1. 마시마로 (상징형)



그림2. 무라(기분형)



그림3.홍스구락부(성우더빙 형식)

그림3 홍스구락부는 스토리전개를 위한 성우의 설명과 함께



그림6. 아치와 시팍그림
(인물소개 형식)



그림 5.푸카푸카(로고기본형)

오프닝이 시작된다. 그림5 푸카푸카의 로고를 이용한 간단한 형식의 오프닝이다. 그림6은 아치와 시팍 오프닝은 인물소개 형식으로 오프닝이 시작되면서 오프닝의 끝 부분은 아치와 시팍의 로고와 함께 마무리가 되면서 스토리 전개가 이루어진다. 다양한 형식의 오프닝은 흥미와 볼거리를 주는 몇 십초 길이의 짧은 또 하나의 플래시 애니메이션이라고 할 수 있을 것이다. 오프닝의 시청각적 내용은 플래시 애니메이션의 흐름에 따라, 사건이나 상황을 예시 상징할 수 있는 상징적, 형상적, 추상적 시작에 맞게 시청각적 내용이 선택될 수 있다.

2-3. 구성

오프닝의 기본적 구성요소는 크레딧과 영화제목이다. 요소는 크레딧의 존재 여부와 정보 전달, 플래시 애니메이션 제목의 편집시점과 내용과의 연결 및 관계에서 분석해 볼 수 있다. 크레딧의 내용에 포함시킬 수 있는 것으로는, 제작자, 감독, 배우, 시나리오 작가, 무대감독, 여러 기술 스태프들의 이름이 있고, 그 밖에 제작, 촬영 장소, 제작 연도, 녹음 출처, 스폰서 등이 있다. 크레딧의 정보전달은 서체의 크기, 굵기, 타입, 색상등이 다양하게 응용될 수 있으며 (그림9)이름들이 개별적으로 나오거나 집합적으로 그림7 정지 또는 그림8과 같이 롤링의 형태로 나올 수 있다.

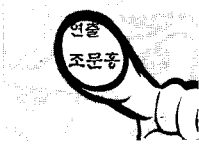


그림7. 홍스구락부
(정지 형태)



그림8. 홍스구락부
(롤링형태)

플래시 애니메이션 오프닝의 제목은 영화 내용에 맞게 특수하게 제작 할 뿐만 아니라, 크레딧의 다양한 서체 활용까지 세심한 제작이 이루어지고 있는데 그것은 크레딧이 정보전달 뿐만 아니라 시각적 효과도 주기 때문이다. 단순히 플래시 애니메이션 제목이 애니메이션 주제를 알리는 정보 전달의 역할을 넘어 시청각적 표현의 한 수단이 되고 있다.

2-4. 구성요소의 다양성

플래시 애니메이션의 보급이 빨라지고 대중화되면서, 애니메이션의 내용과 구성이 다양해져 가고 그림14와 같이 플래시 애니메이션 타이틀이 다양한 볼거리를 제공하게 되었다. 편집과 음향을 통한 영상 기법이 발달하고 컴퓨터 그래픽으로 제작된 타이틀 제목과 서체 활용에 대한 세심한 제작이 이루어지면서 오프닝 타이틀의 다양한 시각적 효과는 점점 확대되어 가고 있다. 편집 화면을 통해 여러 사건의 영상 조각들을 모아서 하나의 일관된 영상 시퀀스를 만들어 나가는 작업을 의미한다. 여기에서 편집을 통한 영상화는 외적인 시각적 연결

과 내적 커뮤니케이션 즉, 심리적, 감정적 표현의 연결을 가능케 하기 때문에 이야기를 극화시키는데 편집은 중요한 요소로 작용한다.



그림14

사건의 영상 조각들을 모아서 하나의 일관된 영상 시퀀스를 만들어 나가는 작업을 의미한다. 여기에서 편집을 통한 영상화는 외적인 시각적 연결과 내적 커뮤니케이션 즉, 심리적, 감정적 표현의 연결을 가능케 하기 때문에 이야기를 극화시키는데 편집은 중요한 요소로 작용한다.

3. 결론

플래시 애니메이션 오프닝이 차지하는 비중이 확대되면서 오프닝의 형식이 매우 다양해졌다. 이러한 점에서 필자는 플래시 애니메이션 오프닝의 형태의 다양성을 살펴보고 구체적인 구성요소들을 분석하여 오프닝 타이틀의 전문적 제작의 중요성을 제시하였다. 한국문화컨텐츠진흥원이 발표한 [국내 캐릭터 산업계 동향 조사]에 따르면 국내 소비자들이 가장 선호하는 캐릭터 1위는 플래시 애니메이션의 열풍을 몰고 온 주인공 공인 엽기토끼<마시마로>였다. 얼마 전까지만 해도 소비자들이 가장 선호하는 캐릭터 인형들은 미국의 <미키마우스>나 <도널드 덕>, 일본의 <키티>와 <피카츄> 등이었고, 우리는 주목할만한 애니메이션 캐릭터 하나 없는 실정이었지만 플래시 애니메이션이 붐을 일으킨 이후로는 국내 플래시 애니메이션의 주인공 캐릭터들이 외국의 인기 캐릭터들의 인기를 앞지르고 있다. 이에 본 연구에서는 국내 플래시 애니메이션이 기존의 가벼운 스타일의 플래시 애니메이션 뿐 만이 아니라, 좀더 다양한 실험정신을 기반으로 한 작가주의적인 작품들을 제작하여 예술적 인프라가 뒷 받침 되어질 때 우리나라의 플래시 애니메이션이 세계적인 문화 콘텐츠로 자리매김해야 할 것이다.

참고문헌

- 홍미희, 국내 인터넷상의 플래시 애니메이션의 특성에 관한 연구, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정
- 최동철, 웹디자인에서의 플래시 유저빌리티(Flash Usability)에 관한 연구, 경인여자대학 연구논문
- 이상구, 인터넷상의 멀티미디어 활용과 동영상에 대한 연구, 경인여자대학 연구논문
- 원경아, 영화 오프닝 타이틀의 형태와 구성 요소의 다양성, 두원공과대학교, 연구논문
- 홍미희, 플래시 애니메이션의 차별성 및 성공 요인에 관한 연구, 중앙대학교 영상대학원 박사과정
- 버니드 F.딕: 영화의 해부, 시각과 언어 / 1994
- 프랑시스 바느와.안 골리오 레테: 영화분석 입문, 한나래.
- 토마스 소백. 비비안 C. 소백: 영화란 무엇인가, 거름.

※ 본 논문 예시는 HWP 파일 기준으로 작성되었습니다.