

# 캘리그래피를 이용한 다양한 디지털 콘텐츠 제작 및 활용에 관한 연구

주현식<sup>○</sup>

<sup>○</sup>삼육대학교 컴퓨터학부

e-mail: hsjoo@syu.ac.kr<sup>○</sup>

## A Study on Variable Digital Contents Production and Utilization Calligraphy

Heon-Sik Joo<sup>○</sup>

<sup>○</sup>Division of Computer Engineering & Science, Sahmyook University

### ● 요약 ●

본 연구에서는 디지털 캘리그래피 콘텐츠 다양한 제작과 활용을 제안한다. 캘리그래피는 기존의 아날로그 텍스트를 디지털 아트 예술로 승화하여 글자 자체로서의 예술성과 이미지와 합성하여 다양한 효과를 연출함으로써 예술성과 작품성 그리고 취미 등 삶에 다양한 창조 가치를 부여하여 디지털 예술의 한 영역으로 발전 할 수 있다고 사료하며 그 활용도는 증대 된다고 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 캘리그래피의 다양성을 제시한다.

키워드: 캘리그래피(Calligraphy), 디지털콘텐츠(Digital Contents), 콘텐츠 제작(Contents production)

### I. 서론

인간의 정신세계를 이성과 감정 그리고 본성으로 분류해 본다. 특히 이성과 감성은 인간의 삶에 적대적인데 이성은 판단의 기준에 따라 가치의 성격이 달라진다. 감성은 인간 본연의 감정으로 본성에 가까운 내재된 판단에 의해 것이지만 인간 스스로 판단하여 결정하는 것 이상으로 자연적인 본연의 감정이라고 볼 수 있다. 인류의 시작과 함께 대부분의 생활 패턴은 아날로그(Analog) 형태의 자연적인 삶이라고 할 수 있다. 그러나 20세기 컴퓨터의 등장으로 디지털(Digital) 세상으로 변하여 삶에 많은 방식에 전환을 가져왔다. 특히 인간생활 전반에 다양한 변화를 가져왔고, 감성에 있어서도 디지털로 사고의 전환을 가져왔다. 따라서 인간 본연의 표현 방법 중의 하나로 의사로 표현했던 글자에 대한 관심으로 타이포그래피(Typography), 캘리그래피(Calligraphy) 등 문자디자인 같은 것들이 발생하였다[1]. 따라서 본 연구에서는 이러한 글자들의 표현 특히 20세기 이후 컴퓨터를 이용한 디지털 콘텐츠로서 캘리그래피를 살펴보고자 한다.

### II. 캘리그래피 이해

캘리그래피는 '아름다운 서체란 뜻을 지닌 그리스어 'Kalligraphia'에서 유래했다. 캘리(Calli)는 미(美)를 뜻하며, 그래피(Graphy)는 화풍서풍서법 등의 의미를 갖고 있다. 동양에서는 서화, 곧 해서·행서·초서를 의미한다. 붓이나 펜을 이용해 종이나 천에 글씨를 쓰는 것으로, 비석 등에 끌로 파서 새기는 에피그래피(epigraphy)와는 구분된다. 유럽에서 본격적으로 캘리그래피 디자인을 전파한 사람은 타이포그래

피로도 활동한 영국의 에드워드 존스턴으로, 10세기 후반 영국에서 사용했던 필사본체를 응용해 캐롤라인 왕조시대의 캐롤라인 서체와 르네상스 시대의 필사체 중간 지점에 위치한 양식을 창안했다. 이 캘리그래피는 후에 '할리(harly) 2904'라는 서체로 태어났다. 캘리그래피의 또 다른 말이기도 한 '캘리그램(calligram)'이란 용어를 본격적으로 사용한 사람은 프랑스의 시인 기욤 아폴리네르이다. 1918년 자신의 시집 제목을 고민하다 캘리그램이란 단어를 고안하게 되었다고 하는데, 캘리(calli)는 접두사로 '아름답다'라는 뜻을 가지고 있으며, 그램(gram)은 '형태'라는 뜻이다. 한편, 이러한 폰트는 우리나라 동양의 서예와는 다른 관점에서 독자적인 형태의 캘리그래피 디자인을 발달시켜 왔다. 현대적인 의미의 캘리그래피는 붓이나 펜으로 쓴 듯 짙거나 필력이 느껴지는 글씨를 말한다. 보통 긴 장문(읽기 위한 글)에는 적합하지 않고 인용문이나 제목처럼 글자 속의 메시지가 미자분위기 등을 전달해야 하거나 제품명 또는 기업 심볼(워드마크)로 사용하는 경우가 많다. 동서양을 막론하고 마케팅 전략의 하나로 영화 포스터, 드라마 타이틀, 북 커버, 패키지, CI(Corporate Identity), BI(Brand Identity), 현판, 거리의 간판 등에서 널리 사용되고 있다. 따라서 본 연구에서는 이러한 캘리그래피를 디지털 캘리그래피 콘텐츠로 제작 활용하는 것을 제안한다.

### III. 다양한 캘리그래피 제작 및 활용

캘리그래피는 가독성, 공감성, 조형성, 개성성, 동양성을 가지고 있다고 볼 수 있다. 특히 컴퓨터에 의해 디지털 콘텐츠로 제작함으로써

텍스트와 이미지를 시각적 요소로 표현 기법에 따라 캘리그래피 제작의 특이성을 표현하고자 한다. 먼저 그림 1의 왼쪽은 일반적인 캘리그래피 제작으로 컴퓨터를 이용하여 한지에 붓으로 글자 한자, 한 자를 쓰는 것을 표현한 일반적인 캘리그래피로 나타내었다.



그림 1. 일반적인 캘리그래피 제작  
Fig. 1. General Calligraphy Production



그림 2. 이미지 캘리그래피 제작  
Fig. 2. Image Calligraphy Production

그림 2는 이미지 캘리그래피로 배경 이미지를 삽입하여 글씨의 내용과 관련한 이미지로 캘리그래피 이미지화로 나타내었다. 그림 3은 색상 그라데이션으로 도시배경에 아주 예쁘게 아름다운 캘리그래피를 제작하였다.



그림 3. 색상 그라데이션 캘리그래피 제작  
Fig. 3. Color Gradation Calligraphy Production

그림 4는 불꽃이 타오르는 영상에 캘리그래피를 제작하였고, 배경 음악을 분위로 추가하여 캘리그래피로 제작하였다.



그림 4. 배경음악 캘리그래피 제작  
Fig. 4. Back Music Calligraphy Production

그림 5는 게임 인트로에 캘리그래피를 적용한 것으로 왼쪽의 검은 배경에 독수리와 사람을 선으로 캘리그래피로 나타내고 게임 사운드로 캘리그래피를 제작하였다.



그림 5. 게임 인트로 캘리그래피 제작  
Fig. 5. Game Intro Calligraphy Production

#### IV. 결 론

본 연구에서는 다양한 캘리그래피를 제작하여 다양한 영역에서 활용할 수 있음을 나타내었다.

#### 참고문헌

- [1] E. Jee. Eun, "Formative expansion feasibility study on the origin of calligraphy shown in the code", Korea Digital Design Council, Vol.13, No. 2, pp. 305-314, 2013.