

Visual Storytelling으로서의 **Type in Motion**에 관한 연구
Type in Motion as a Visual Storytelling

박 효 신(Park, Hyoshin)

한양대학교 디자인대학 영상디자인과 교수

1. 서론

- 1-1. 연구배경
- 1-2. 연구목적

2. 본론

- 2-1. 스토리와 스토리 텔링
 - 2-1-1. 비주얼 스토리의 구조
 - 1) 연속성
 - 2) 가독성
 - 3) 일관성
 - 4) 친숙성과 의외성
 - 5) 스토리의 전개
 - 2-1-2. 비주얼 스토리의 내용
- 2-2. Type in Motion
 - 2-2-1. Type in Motion의 특성
 - 1) 운동성
 - 2) 연속성
 - 3) 시간성
 - 4) 역동성
 - 2-2-2. Type in Motion의 역할
 - 2-2-3. Type in Motion의 응용사례
 - 1) e-mail
 - 2) 영화 title sequence
 - 3) visual narrative

3. 결론

참고문헌

요약

현대 커뮤니케이션 디자이너는 시각적 혹은 형태적인 운영이나 해석은 물론 콘텐츠의 개발과 스토리 텔러로서 의 역할이 요구된다. 그러나 커뮤니케이션 디자이너들에게 있어서 콘텐츠를 이루는 이야기 구조에 대한 이해와 실험은 아직도 미미한 상태이다. 특히 디지털 기술의 급속한 발달로 인하여 80년대부터 타이포그래피의 영역은 정적인 형태에서 역동적인 형태를 갖는 Type in Motion으로 빠르게 전이되고 있다. 이에 스토리의 내용과 구조를 가장 잘 표현 할 수 있는 수단으로서의 Type in Motion에 관한 체계적인 연구가 필요하게 되었다. 본 논문은 이러한 콘텐츠로서의 스토리를 형태로서의 Type in Motion 기법을 이용해서 어떻게 효과적으로 표현 할 수 있는가를 연구한 것이다. Type in Motion의 구성요소를 통해서 스토리의 함축적인 표현 방법과 기능적인 표현 방법을 분석하였다. 오늘날 디지털 기술이 디자이너에게 많은 혜택을 가져다 준 것은 사실이지만 한편으로는, 디지털 디자인의 효율적인 운영을 위해서는 다양한 분야의 지식이 필요하다. 따라서 디지털 타이포그래피를 다루는 디자이너도 시각언어로서의 Type in Motion뿐만 아니라 음성언어로서의 Type in Motion에 대한 이해와 연구가 필요하다. 이런 관점에서 스토리와 Type in Motion를 전체론 적 관점에서 해석하고 이들의 유기적 관계를 탐구하는 것은 효과적인 디지털 타이포그래피의 운영에 있어서 필수적이라고 하겠다.

The form or interpretation of today's communication design lies in content development and storytelling to the designer. However, the understanding as well as experiment of the mechanisms behind content creation remain an obscure concept. Particularly given the rapid development of digital technology, since the 1980s typography has been quickly transforming itself from its static state to the more dynamic 'Type in Motion'. Following this came the need for solid research in 'Type in Motion' as the best means of presenting story content and form. The previous passage has studied the effectiveness of 'Type in Motion' in presenting this kind of content. Type in Motion has allowed vast developments in the methods of story presentation. It is true that today's digital technology has given many benefits to the designer, but on the other hand, it has required a more diverse understanding of digital design. Furthermore, even the designers in digital typography lack the understanding and research in 'Type in Motion' not only as a mode of visual language but also of verbal language. Given this point in hand, the entire interpretation and interrelation of story and 'Type in Motion' can be considered essential, given their shaping of effective digital typography.

1. 서론

1-1. 연구배경

인류가 나눈 최초의 대화는 어떤 내용이었을까? 그것은 아마 '사랑한다(I love you)'는 말이거나 '내게 이야기를 해줘 (tell me a story)'였을지 모른다. 왜냐 하면 동굴생활을 했던 원시인들에게는 '이야기(story)'야말로 가장 중요한 정보 획득의 수단이며 또한 유일한 커뮤니케이션 방법이었던 때문이다. 이야기와 이야기하는 사람(화자) 그리고 이야기를 듣는 사람(청중)은 내러티브(narrative)를 구성한다. 내러티브란 화자가 특정한 혹은 일련의 사건을 청중에게 재현해 주는 광의의 이야기(story)이다. 우리가 사는 세상은 다양하고 복잡한 내러티브의 구조를 갖고 있다. 우리는 하루의 시작과 함께 여러 가지 형태의 내러티브와 만난다. 인쇄물에서 볼 수 있는 사진, 그림 그리고 그래프 등은 시각 내러티브(visual narrative)이며 기사나 칼럼 등은 서술적 내러티브(written narrative)이다. 또한 TV는 키네틱 내러티브(kinetic narrative)를 기반으로 하고 있고 멀티미디어 매체인 컴퓨터는 상호작용(interactive)이 가능한 멀티미디어 내러티브의 전달매체이다. 특히 시각 내러티브(visual narrative)는 영상 매체와 디지털 매체의 발달과 함께 동적이고 다이내믹한 형태로 발전되었다. 이런 관점에서 보면 세상 만물이 모두 단순한 혹은 복합적인 내러티브의 형태를 가지고 있다고 할 수 있다. 그러나 어떤 형태의 내러티브라 할 지라도 그 내용은 모두 이야기 형태로 전환될 수 있다. 따라서 이야기의 과정이나 표현 기법인 스토리 텔링은 커뮤니케이션 디자이너들이 익혀야 할 주요 영역으로 부각되었다. 이러한 관점에서 보면 커뮤니케이션 디자이너는 비주얼 스토리 텔러라고 부를 수 있다. 1970년대에 저장장치가 있고 여러 벌의 활자체를 교환할 수 있는 IBM 볼 타자기의 출현을 시작으로 1980년대에 급속히 보급된 PC로 인해 디지털 타이포그래피는 본격적으로 시작되었다. 디지털 커뮤니케이션에 있어 텍스트와 이미지는 이제 정적인 형태(static form)에서 역동적인 형태(dynamic form)로 바뀌어 가고 있다. 특히 고전적인 타이포그래피를 응용하여 크기, 색, 위치를 변화시키면 내용(contents)을 더 잘 표현할 수 있다는 사실을 알게 되었다. 평면 위에서의 감성표현에 대한 실험이 타이포그래피의 역사에서 없었던 것은 아니지만 그것은 2차원의 지면이 갖는 제한성으로 인하여 몽타주의 성격을 크게 벗어나지 못했다. 그러나 디지털 매체를 이용하여 감정이나 음성의 톤 등의 표현 형질을 추가해서 만든 새로운 개념의 디지털 타이포그래피는 문자언어의 커뮤니케이션 능력을 확장시켜 주었다. 우리는 여기에 '시간'이라는 차원을 추가함으로써 타이포그래피의 커뮤니케이션 능력을 한층 배가시킬 수 있다. 커뮤니케이션 디자인 교육에 있어서도 이러한 시간 개념을 도입한 역동적인 타이포그래피의 도입은 1980년대 중반부터 미국의 RISD와 CMU에서 활발히 진행되었다. 특히 CMU 교수들을 중심으로 연구된 RSVP(Rapid Serial Visual Presentation)라 불리는 프레젠테이션 방식에 의해 발표된 역동적 타이포그래피는 Type in Motion체계를 구축하는데 많은 기여를 했다. RSVP 연구를 통해 텍스트가 단어별로(word-by-word) 프리젠테이션이 될 때 사람들은 텍스트를 빨리 읽을 수 있다는 사실을 알게 되었다.

또한 1992년에 발표된 크리스틴세라노(Christine Celano)의 예일대학원 논문, '타이포그래피를 이용한 소설의 시각화 작업'은 잭 커로액(Jack Kerouac)의 소설 '여행 중에(on the road)'를 타이포그래피를 이용하여 시각화 한 것인데 스토리와 타이포그래피와의 구조적 연관성을 실증적으로 보여준 좋은 예이다. 디지털 타이포그래피의 시간적(temporal), 역동적(dynamic) 그리고 연속적(animated)인 성격을 총칭하여 Type in Motion이라고 부른다. 내용으로서의 스토리와 형태와 표현 수단으로서의 Type in Motion의 결합에 관한 연구는 전통적인 타이포그래피의 개념을 확장시키고 또한 디지털 시대의 내러티브를 연구하는데 매우 유용할 것이다.

1-2. 연구목적

본 논문의 연구 목적은 비주얼 스토리의 표현 방법으로서 Type in Motion의 활용성을 실험하는 데 있다. 문자언어로서 뿐 아니라 음성언어의 표현 수단이기도 한 타이포그래피는 디지털 시대에 그 활용 방법이 넓어졌을 뿐만 아니라 전통적인 타이포그래피와는 구별되는 특성을 갖는다. 따라서 디지털 타이포그래피를 기반으로 하는 Type in Motion 연구는 비주얼 스토리의 전개에 필수적인 요소이다. 연구목적은 구분하면 다음과 같다.

- 1) 비주얼 스토리의 구조와 내용을 이해한다.
- 2) Digital 환경에서의 Type in Motion의 구성 요소와 역동적, 연속적, 시간적 특성을 연구한다.
- 3) 스토리의 내용을 함축적으로 표현할 수 있는 Type in Motion의 다양한 표현 방법을 개발한다.

2. 본론

2-1. 스토리와 스토리 텔링

스토리는 사실에 대한 혹은 꾸며진 일에 대한 일화이다. 인류는 스토리를 수단으로 정보를 교환하고 전수해 왔다. 따라서 스토리 텔링은 인간의 활동 중 가장 오래된 것이라고 할 수 있다. 스토리에는 주변 상황을 변경시키거나 우리가 현실에서는 경험하지 못했던 것을 경험할 수 있는 마술적인 요소가 있다. 따라서 비주얼 스토리 텔러인 커뮤니케이션 디자이너는 마술사의 역할을 한다. 사실 마술이라는 것은 텔러와 스토리 간의 확고한 연결을 전제로 만들어진다. 스토리 텔링이 잘 구현되기 위해서는 텔러와 관객간에 특별한 에너지가 있어야 하는 것처럼 비주얼 스토리텔링에 있어서도 디자이너와 관객들은 상호 의존적이다. 스토리 텔러의 비전은 관객들이 보고 해석하는 것이다. 따라서 비주얼 스토리 텔러는 이미지를 체계적으로 관객의 머릿속에 그려주어야 한다. 관객들은 스토리의 변화가 전개됨에 따라 스토리의 내용을 이해하게 된다. 따라서 스토리의 구조와 내용에 대한 디자이너의 이해 능력은 비주얼 스토리를 창조하거나 가공하는데 필수적이다.

2-1-1. 비주얼 스토리의 구조

비주얼 스토리의 구조를 이루는 요소는 다음과 같다.

- 1) 스토리(story)의 연속성(sequence)
스토리를 구성하는 인물과 사건 등은 인과관계로 연결되어 있

다. 각각의 사건, 인물의 특성, 배경 등은 서로 유기적인 관계 속에서 전개된다. 상호 연관을 가지고 연결된 스토리의 구성 요소는 일부만을 변형시켜도 전혀 다른 결과를 가져올 수 있다. 따라서 어떤 스토리이던지 우리는 전체의 맥락 속에서 그 안의 구성 요소인 인물과 사건 등을 이해해야 한다. 이것을 스토리의 '연속성'이라고 한다. 이러한 스토리의 '연속성'은 그림책(picture book)에서도 중요한 요소로 사용된다. 그림책에서의 '연속성'은 판토마임(pantomime)과 같다. 그것은 금방 인지할 수 있는 액션을 보여준다. 액션은 무엇이 일어나고 있는가(what is happening) 하는 것이다. 그림책은 스토리책(story book)보다도 연속성이 명확해야 한다. Thomas Møller는 그의 논문 'liquid typography'에서 '관객은 Type in Motion'에서의 letterform을 letter picture나 word picture로 인식한다.'라고 했다. 따라서 word picture는 스펠링 자체보다는 타이포그래피 형태의 의미를 나타낸다. 이것은 Type in Motion에서의 타이포그래피는 텍스트 일뿐 만 아니라 이미지의 역할을 한다는 의미이다. 따라서 Type in Motion에서의 '연속성'은 이미지의 의미론적 관점에서 사용되어야 한다.

2) 가독성(readability)

'가독성(readability)'은 한 프레임에서 다른 프레임으로 쉽게 따라 갈 수 있는 수단을 제공한다. 또한 이것은 관객들에게 프레임간의 전이를 쉽게 이해할 수 있는 방법을 보여준다. Type in Motion에서의 연속적인 '가독성'은 배우와 무대의 명확한 관계에 의존한다. 배우와 무대의 관계는 다양하고 복잡한 구조를 가지고 있지만 언제나 명확해야 한다.

3) 일관성(consistency)

스토리의 전개에는 일관된 규칙과 맥락이 있어야 한다. 스토리에 흐르고 있는 이러한 규칙과 맥락을 'Picture Code'라고 한다. 이 코드는 관객에게 프레임간에 변하는 연속성을 어떻게 인식해야 하는지를 가르쳐준다. 또한 이 'Picture Code'는 어떻게 연속성이 그려지고 진행되는 가를 보여주기도 한다. 비주얼 스토리에 이러한 'Picture Code'가 없거나 분명하지 않으면 스토리는 가독성이 떨어지고 관객은 혼돈에 빠지게 된다. 명확한 스토리의 일관성이 정립되었을 때 스토리의 명확한 진행이 이루어진다.

4) 친숙성(familiarity)과 의외성(unexpected)

친숙한 연속성만으로는 스토리의 주제를 모두 담거나 관객의 흥미를 유발시키는데 한계가 있다. 사실 스토리는 친숙성과 의외성의 연속이라고 할 수 있다. 그리고 스토리 전개의 성공 여부는 '의외성'을 '친숙성'속에서 어떻게 사용하느냐에 달려 있다고 해도 과언이 아니다. 스토리는 처음부터 끝까지 사건의 발전(progression of event)을 보여주는 액션의 집합이다. 특정한 액션에는 일반적으로 추구하는 목표가 있다. 목표는 배우의 액션이 완성되면서 성취된다. 그러나 스토리는 여기에서 끝이 나는 것은 아니다. 액션의 완성은 또 다른 스토리 전개의 근거가 된다. 스토리가 전개되면서 문제가 제기되거나 언급되고 이것이 풀리면서 스토리는 끝을 맺는다. 일반적으로 비주얼 스토리에서의 완성된 액션은 문제의 해결을 내포하고 있다.

5) 스토리 전개(unfolding the story)

스토리가 진행되고 의문점을 풀어 가는 과정이 스토리 전개(unfolding the story)이다. 이것은 스토리의 세밀한 부분이 구체적으로 나타나는 것을 말한다. 따라서 스토리 텔링은 스토리 전개 방식과 과정이라고 할 수 있다. 스토리 텔링에는 통합된 연결고리(establishing a unifying link)가 있어야 한다. 스토리의 연결고리는 스토리의 근거이자 스토리 전개의 힌트 역할을 한다. 이것은 관객의 이해를 증진시키고 흥미를 유발한다.

2-1-2. 비주얼 스토리의 내용(story content)

스토리의 내용을 명확하게 규정하는 것은 쉬운 일이 아니다. 세상에는 다양한 스토리 구조를 가지고 있는 무수히 많은 스토리가 있기 때문이다. 그러나 모든 스토리의 공통된 내용은 '변화(change)'에 관한 것이다. 스토리의 주제가 무엇이던지 모든 스토리에는 변화'의 요소가 숨어있다. 이러한 '변화'는 주제를 나타내거나 주인공의 성격을 규정짓는 대단히 중요한 요소이다. 변화는 주인공의 물리적 혹은 정신적 환경에 영향을 끼친다. 스토리의 내용은 시간적으로 빠르게 혹은 느리게 혹은 전혀 예상치 못하게 하는 등의 변화를 어떻게 전개해 나가느냐 하는 것으로 구별되어진다(변화의 속성). 스토리의 전개 방식이나 줄거리는 제각기 다르지만 결과적으로 보면 일반적인 스토리에서는 주인공에 대한 변화가 스토리의 내용이 된다. 스토리에 따라서는 변화의 속도가 매우 느리거나 또는 일시적으로 변화하거나 혹은 변화된 상태가 영구적으로 가기도 한다(변화의결과). 변화의 단계는 일반적으로 3단계로 구분된다. 첫 번째는 시작 단계로서 이 단계에서는 변화에 대한 이유와 동기를 유발시킨다. 즉, 주인공이나 사건의 문제가 제기되는 단계이다. 두 번째 단계는 변화가 진행되는 단계이다. 이 단계에서는 스토리의 메인 액션이 구성된다. 무엇이 생기고 어떻게 진행되는 가를 보여주는 단계이다. 마지막 단계에서는 변화의 결론 단계이다. 첫 번째 단계에서 제기되었던 문제들이 어떤 식으로든 결론이 나는 단계이다. 따라서 일반적인 비주얼 스토리에서는 처음이 마지막을 유도하고 마지막이 처음을 상기시킨다.

2-2. Type in Motion: Kinetic Typography, Liquid Typography

Type in Motion(이하 TIM으로 표기)은 Motion Graphic과 대귀 되어 사용하는 역동적인 타이포그래피의 포괄적 명칭이다. TIM은 디자인 대학이나 디자이너들에 따라서 kinetic typography, liquid typography 그리고 dynamic typography 등의 여러 형태로 불려진다. TIM은 디지털 미디어에서 새로운 타이포그래피 방식으로 등장했다. 디지털 미디어는 디자이너에게 시간이라는 새로운 영역을 부여함으로써 타이포그래피를 정적인 것에서 유동적인 것으로 변모시키고 있다. RSVP의 연구에 근거해서 글자, 단어, 구절 등은 한 번에 하나씩 표현하게 되었다. 활자는 굵기, 크기, 또는 색을 변화시킬 수 있고, 단어는 화면을 넘나들 수 있게 되었으며, 고정되어 있더라도 변화와 움직임을 가질 수 있게 되었다. 초기 동적 타이포그래피 연구(Ishizaki 1996, Wong1995)는 시간성을 갖는 템포 렐

형태(temporal form)나 동적구성 (kineti composition)을 논하고 분석할 수 있는 어휘를 찾는 등의 기본적 문제에 국한되었다. 이것이 기초가 되어 연구 방향은 커뮤니케이션 의도 및 억양이나 감정 같은 언어의 요소가 어떻게 동적 타이포그래피에 접목될 수 있는가에 맞춰졌다. 이와 동시에 모노로그와 다이얼로그(monologues and dialogs)등의 표현에 TIM이 사용되고 있다. 정적 타이포그래피(고전적 타이포그래피)상에서 스토리의 내용을 이해하려면 발음과 강세 및 억양 등의 운율적 요소에 의해 형성된 상상력을 동원하여야 한다. 그러나 시간에 따라 형태가 변하고 움직이는 TIM은 디자이너에게 상상된 현실을 통제할 수 있는 수단을 제공해 주었다. 그리고 컴퓨터 기술은 점차 쉬운 방법으로 화면상에 동적 타이포그래피의 연출이 가능하도록 만들었다. 그러나 일반적으로 디지털매체를 활용한 동적 타이포그래피라 할지라도 전통적인 타이포그래피의 이론에 기초하고 있고 많은 부분을 의존한다. 따라서 TIM 구성에 관한 담구는 서양에서 구텐베르크 이후 400년 동안 사용하고 발전되어온 정적 활자(static type)를 위한 타이포그래피로부터 출발해야 한다. 그러므로 디지털 미디어를 이용한 TIM은 전통적이고 정적인 타이포그래피를 시간개념과 interactive개념을 갖는 다이내믹 한 형태로 전이한 것이라고 말할 수 있다.

2-2-1. Type in motion의 특성

1) 운율성

TIM은 음성 및 문자언어를 컴퓨터를 이용해 모두 통합한 것이다. TIM을 어떻게 구성해야 하는지를 알기 위해서는 먼저 음성 및 문자 언어의 세계를 이해할 필요가 있다. 청중의 입장에서 본다면, 문자언어와 음성언어의 가장 큰 차이점은 청취와 시각 그리고 음성의 순간성과 문자의 영구성 등 일 것이다. 언어학자인 웨일즈(K. Wales)는 “음성은 존재에서 벗어날 때만 존재한다. 단순히 사멸하는 것이 아니라 본질적으로 소멸하는 것이다.” 라고 말했다. 반면에 문자 형태의 텍스트는 고정적으로 새겨질 수 있다. 그러나 화면상의 활자는 음성도 문자도 아닌 것이다. 우리는 원하는 시간만큼 화면에 띄울 수도 있고 또 없앨 수도 있다. 이러한 타이밍의 문제가 발음이나 운율 등의 중요한 논지를 제시한다. 아메리칸 헤리티지 사전(American Heritage Dictionary, 1994)에 따르면 운율(prosody)은 그리스어의 prosodia' 즉, '음악에 맞춘 노래'에서 유래된 말이다. 텍스트의 운율적 요소를 논하는 것은 텍스트가 독자의 마음속에서 어떻게 노래되는가를 묻는 것과 같다. 웨일즈(Wales)는 '문체론사전(A Dictionary of Stylistics)'에서 이런 운율적 요소들을 억양, 강조, 휴지, 리듬, 템포 그리고 음 크기 등으로 규정하고 있다. 이런 요소들은 정적인 타이포그래피 만으로는 전달하기 힘든 것이다. 대화는 전통적인 지면 위에서는 거의 표현하지 못하거나 부적절한 표현일 때가 많다. 작가들은 쉼표, 콜론, 세미콜론 및 마침표 등으로 휴지나 억양을 표현하거나 또 이태리체나 고딕체 및 대문자 등의 형식적 변화로 강조할 부분을 표시한다. 그러나 그런 암시적 힌트들은 독자들로 하여금 발음이나 운율의 일부분을 재구성할 수 있게 해 줄 뿐이다. 반면에 TIM은 화자의 음성을 더 충실히 그리고 효과적으로 보여주는 기능을 제공한다. (그림1-2)

2) 연속성

TIM의 동적 효과는 digital 매체의 출현으로 더욱 용이하게 사용되었다. RSVP법을 이용해서 한 번에 한 단어씩 만 등장 시켜서 표현할 수도 있고 또한 관찰자의 눈을 한 곳에 고정시키고 연속적인 텍스트를 보여줄 수도 있다. 이런 표현 방식은 i) 일시적으로 타이포그래피 형태를 조작해 텍스트의 표현력을 높여주고 ii) 많은 양의 텍스트를 작은 화면상에서 표현할 수 있게 해 준다. 정적인 활자는 디자이너로 하여금 움직임이 일어났거나 일어날 것이라는 사실을 암시하는데 그치지만, TIM은 움직임 자체를 효과적으로 표현할 수 있다.

3) 시간성

활자체의 스타일이나 글자의 크기 조절 등을 이용해서 단어의 시작과 끝의 형태를 대비시킴으로써, 또한 이들 형태 사이의 애니메이션 번이를 줌으로써 스토리의 내용에 적합한 의미를 만들어 낼 수 있다. 또한 단어와 음절의 등장과 퇴장 시간을 재면서 리듬과 템포를 조절할 수 있다. 텍스트 양이 많은 경우에는 시간적 또는 형태적 오버랩(overlap)등의 기법을 사용하거나 다른 글자형태, 단어, 문장과와의 동적 상호작용을 통해 문맥을 형성할 수 있다. 동적 텍스트는 인쇄 매체처럼 오랜 기간 지속될 수 있고, 음성 매체처럼 금방 사라지게 만들 수도 있다. 어쨌든 음성은 청중의 마음속에서 얼마간은 메아리 치게 되는데 우리는 그런 메아리의 움직임을 TIM으로 표현할 수 있다. 즉, 문자의 형태를 처리해 회미해짐, 투명성 및 위치를 실제 무대에서처럼 조작함으로써 가능하게 할 수 있다. 또한 음성대화에서처럼 잠시동안 휴지를 삽입할 수도 있다. (그림3-4)

4) 역동성

TIM을 통해서 우리는 화자를 관찰자 쪽으로 접근하도록 묘사하거나 관찰자로부터 멀어지게 하거나 또는 방 같은 공간에서 머무르며 움직이게 만들 수 있다. 우리는 작은 수직적 흔들림을 통해 흥분을 표현하고 간단한 제스처 뿐 아니라 달리기와 점프 등의 운동성을 표현할 수 있다. 제스처는 정적인(static) 인쇄물 상에는 나타나지 않는 음성 대화의 특징이다. 이런 움직임을 전달할 수 있는 능력은 모든 움직임을 표현하려는 시도를 유발시키고 더 나아가 모든 묘사는 자연스러운 것처럼 보일 것이라는 기대를 불러일으킨다 (그림5)

2-2-2. Type in Motion 의 억양(intonation)

'억양(Intonation)'은 TIM의 가장 중요한 요소 중 하나이다. 관찰자는 형태를 나타내는 표현방법으로부터 억양을 인식한다고 한다. 따라서 억양과 감정을 우리가 어떻게 느끼는 가는 대단히 중요하다. 이와 같은 억양에 대한자료는 캠브리지 언어 백과사전(Cambridge Encyclopedia of Language)에서 얻을 수 있는데 이것은 TIM에서의 억양을 이해하는 데 좋은 참고자료가 된다. 이와 더불어 데이비드 크리스탈(David Crystal)의 영어 음성의 톤: 운율과 주변언어에 관한 에세이(The English Tone of Voice: Essay in Intonation, Prosody and Paralanguage)'는 형태와 억양과의 관계를 체계적으로 연구하

는데 유용하게 사용할 수 있는 귀중한 이론들을 담고 있다. 억양이라는 것은 종종 언어 연구의 여러 다른 면을 호칭하기 위해 쓰여지는 일률적인 용어이다. 그러나 크리스탈은 억양을 단일한 수준의 체계가 아닌 여러 언어적 양태(예: 음성의 톤, 고저 수준, 크기, 리듬이나 템포 등)간의 상호 작용의 산물로 보고 있다. 이와 같이 음성 커뮤니케이션에서 크리스탈이 분류한 양태 중 상당수가 TIM에서도 발견된다. 우선 억양의 일부 특징을 살펴보고 음성 및 동적 메시지에서 사용되는 억양의 구성요소에 대해 알아본다. 억양(Intonation)의 가장 뚜렷한 기능은 여러 다양한 감정을 표현할 수 있다는 것이다. 음성 커뮤니케이션과 마찬가지로 동적 커뮤니케이션에서도 억양은 다른 언어적 특징들과 어우러져 행복, 슬픔, 지루함, 친근함 등의 감정을 표현하게 된다. TIM의 실험을 통해 특정한 감정 표현을 돕는 여러 동적 형태가 있다는 것과 또한 어느 한 동적 형태가 여러 감정표현을 표현할 수 있다는 것을 알았다. 예를 들어 분노의 음성을 순간적으로 강조하기 위해 활자크기를 변화시키거나 활자체를 바꿀 수도 있다. 또한 아래위로 움직이는 약간의 흔들림은 행복이나 떨림을 표현할 수 있다. 단어의 내용이나 문맥에 따라 이들 사용기법은 달라질 수 있다. 상황적 문맥은 어떻게 그리고 왜 특정 동적 형태가 전달되는 메시지에 의미와 감정을 부여하는가를 결정하는데 중요한 역할을 한다. 문맥상에서의 대화는 연결된 말의 체계를 형성한다. 일관성 있게 여러 문장에서 반복이 된다면 억양은 화자의 성격을 파악하는데 도움을 줄 수 있다. 여기서 억양은 특정인물을 묘사하는 일련의 성격을 인식하는 도구가 된다. 음성 커뮤니케이션에서 일관성 있는 억양은 화자의 나이, 성별, 지위 그리고 직업을 드러내준다. 예를 들어 여성은 남성보다 음의 고저 폭이 넓고, 방언, 문법, 사용어휘 등은 사회적 역할이나 지위 등을 보여준다. 이것은 TIM에서도 적용할 수 있다. TIM상에서 억양을 나타내는 구성요소는 다음과 같다.

1) 음성의 톤(tone of voice)

음성 톤이란 음절, 단어, 구절 등의 음성요소가 표현될 때 발음상의 변화를 의미한다. 음성의 톤을 조절하여 사용하면 상징적 개념이상으로 개인적인 의미를 전달할 수 있게 된다. TIM에 있어서는 메시지 내용과 동적 형태가 함께 어우러져 메시지의 억양을 전달한다.

2) 리듬(rhythm)

리듬은 TIM에서 가독성을 부여하는 요소이다. 속도가 다소 빨라도 리듬이 적절하면 가독성을 유지할 수 있다. TIM에서의 리듬은 보통 배경음악이나 음향효과와 함께 사용되는데 음성언어와 같은 자연스러운 말의 리듬은 억양의 중요한 요소이다.

3) 템포(tempo)

말하는 속도는 정서적인 톤과 밀접한 관련이 있다. 일반적으로 빨리 말하면 다급한 사항이고, 천천히 말할 때는 감성적인 표현으로 받아들인다. 단어나 문장이 보여지는 지속시간, 쉼 그리고 나타나고 사라지는 것 등이 전체적인 템포를 표현하게 되는데 이는 정서적인 부분을 전달하는 면에서 매우 중요한 역할을 한다. (그림6)

4) 강조와 어조 (emphasis and pitch)

음성 커뮤니케이션에서는 강조하고 싶은 문장, 단어, 음절은

크게 말을 한다. TIM에서는 이런 효과를 타입의 스타일, 크기 혹은 두께의 조작으로 나타낼 수 있다. 특히, 이태리체의 사용은 이런 논의에 흥미롭고 부가적인 관점을 제시한다. 활자 언어에서 이태리체는 강조나 큰 음성을 의미할 수 있다. 동적 타이포그래피에서도 같은 의미를 전달해 줄 수 있다. 그러나 이태리체는 움직임 혹은 동작 상태의 끝을 표현하는 것처럼 보이므로 정체에서 이태리체로의 형태 변화를 보여 주어야 한다. 묻는 문장의 어조는 위로 올라가고 진술하는 문장의 어조는 아래로 내려간다. 구어에서는 이와 같은 어조의 변화가 의미 전달에 있어 매우 중요하다. 정적인 타이포그래피에서는 쉽지 않은 어조의 표현을 TIM에서는 쉽게 시각화시킬 수 있다. (그림7-8)

5) 휴지(pause)

휴지는 의미론적 단위를 설정해 주어 관객에게 발인내용을 음미하고, 익숙하지 않은 용어를 파악할 시간적 여유를 준다. 휴지는 드라마에서처럼 으시시한 분위기를 연출하는 효과도 낼 수 있다. 이러한 휴지는 문자언어에서는 힌트의 역할밖에 할 수 없지만 음성언어나 TIM에서는 유용하게 사용할 수 있다. 또한 구두점 자체도 단어처럼 동적으로 표현될 수 있다. 예를 들어 강조하는 느낌표는 갑자기 떨어지는 억양으로, 물음표는 올라가는 억양으로 그리고 마침표는 완전히 멈추는 의미로 사용된다. (그림9)

2-2-3. Type in Motion의 응용사

1) e-mail

컴퓨터를 통한 커뮤니케이션에 대해 이야기할 때 항상 등장하는 문제가 의사전달 수단으로서 e-mail이 얼마나 효율적인가 하는 것이다. e-mail을 통해서 감정을 표현하는 것이 쉽지 않고 e-mail의 내용에 대해서도 오해할 소지가 많기 때문이다. 이러한 문제를 근본적으로 해결할 수 있는 방법은 오디오와 비디오형태의 메일과 더 나아가 온라인 회의를 개발하는 것이지만 현재 사용되는 e-mail 상에서도 temporal한 기능을 추가한다면 많은 문제점을 해결할 수 있다. e-mail에 TIM의 기능을 추가할 수 있는 방법은 다음과 같다. i) 고급의 템플릿 언어(template language)를 개발하는 것 ii) 새로운 입력장치를 개발하는 것 첫 번째 방법의 결과로 나온 것이 CMU의 Suguru Ishizaki 교수가 개발한 e-mail 저작도구인 Wigglet이다. 이는 desktop publishing이 나오면서 대중들이 타이포그래피의 개념과 감각을 익혔듯이 TIM의 temporal한 기능도 일반인들의 커뮤니케이션 방식에 추가될 수 있다는 개념 하에서 개발된 것이다. Wigglet의 temporal한 기능으로 우리는 e-mail을 작성할 때 감정표현을 다양하고 용이하게 보여줄 수 있다. 또한 MIT의 Doug Soo는 네트워크메시지시스템(networked messaging system)을 사용하여 TIM을 구현했다. 이것은 템플릿 언어를 이용해서 다양한 스타일의 TIM을 작성할 수 있으며 텍스트에 바로 적용할 수 있다. 또한 빠른 전송을 위해서 가장 적절한 스타일을 찾아볼 수도 있다. 이러한 스타일 템플릿(style template)을 이용하면 TIM을 만드는데 소요되는 시간을 대폭 줄일 수 있다. 또한 다양한 스타일을 이용하게 됨으로써 TIM의 질을 높게 되어 효율성을 향상시킬 수 있을 것이다. 두 번째 방법은 타이포그래피를 조작하는데 전자 센서

(electric field sensor)를 이용하는 것이다. 전자 센서를 이용하면 특정 지역에서 사용자의 손의 위치를 파악할 수 있다. 테이블 위로 손을 움직여서 보내고자 하는 내용물의 속성을 변경할 수 있다. 이러한 전자센서와 텀플릿 언어를 같이 이용한다면 간단하면서도 융통성 있는 TIM 작성 시스템을 만들 수 있다. 이러한 작성 시스템이 좀더 개발되면 TIM도 이 메일처럼 언젠가는 컴퓨터 상에서 주된 커뮤니케이션 수단이 될 수도 있을 것이다.

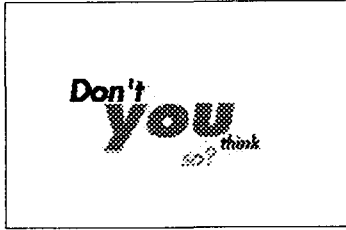
방식이 어떻게 TIM과 연결되는 지를 알 수 있다. (그림 11)

2) 영화 title sequence

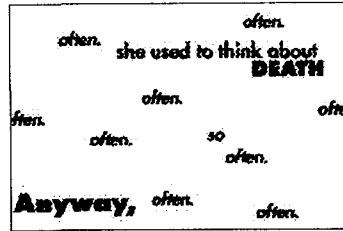
타이틀 시퀀스는 관객에게 영화의 내용에 대한 정보를 제공하는 역할 외에도 장면을 설정하고 관객을 영화 전체의 분위기에 끌어들이며 사로잡는 역할을 해야 한다. 따라서 타이틀 시퀀스의 퀄리티는 디자이너의 스토리 파악 능력과 해석력에 의존한다. 타이틀 시퀀스가 좋은 평가를 받기 위해서는 2가지기능을 수행해야 하는데 i) 영화 전체를 가장 효과적인 방법으로 압축해야 한다. 여기서 압축한다는 말은 영화의 핵심을 뽑아내어 가장 간단하고 영향력 있는 시각적인 형태로 만든다는 의미이다. ii) 타이틀 시퀀스 자체가 하나의 독립적인 시각 작품이어야 한다. 즉, 그 자체만으로도 완벽하게 짜여 있다는 느낌을 주어야 한다는 것이다. 영화 스토리를 타이틀 디자인에 가장 효과적으로 그리고 실험적으로 만든 디자이너는 솔바스(Saul Bass)일 것이다. 솔바스의 풍부한 상상력은 애니메이션과 라이브 액션을 통해 스토리의 분위기를 밝혀 줄 뿐 아니라 영화의 플롯이 시작되는 중요한 장면이 되기도 했다. 솔바스는 간단 명료한 타이틀 형식에 움직임을 부여했고, 음악을 이용하여 대비의 효과를 창출함으로써 그의 뛰어난 감성을 표현했다. 영화 타이틀디자인에는 암묵적으로 합의된 어떤 원칙이 있는데 이것은 본 영화와는 다른 제재로 타이틀을 만들어야 한다는 것이다. 그 대표적인 작품이 '황금 팔을 가진 사나이(The man with the golden arms)'이다. 이 영화타이틀에서 보이는 픽토그래픽(pictographic)의 애니메이션은 단 음조 스타카토의 재즈뮤직과 어우러져 마약중독자의 고통스러운 느낌을 잘 전달해준다. 이것은 추상적인 시각 언어와 리듬이 타이틀 디자인에 있어서 강력한 도구로 사용될 수 있다는 것을 실증적으로 보여준 작품이었다. 1959년에 만든 '어떤 살인(anatomy of a murder)'은 간결한 그래픽과 고전적인 테크닉인 실루엣을 이용하여 만든 작품이었다. 이것은 또한 솔바스의 아이콘 메이킹 능력과 함께 영화의 스토리 구조와 내용에 대한 뛰어난 해석력을 보여주는 예이다. 영화 타이틀 디자인에 사용되었던 이와 같은 필름을 이용한 애니메이션 기법들은 오늘날 디지털 기술을 이용한 뮤직비디오와 인터넷상의 모션 그래픽에서 많이 사용되고 있다. (그림10)

3) 비주얼 내러티브(visual narrative)

삼성디자인연구원(ids)의 이혜령 연구원은 1999년 논문 '한글 키네틱 타이포그래피를 활용한 멀티미디어 내러티브 연구'에서 스토리의 개발과 표현을 한글 TIM을 이용해서 보여 주었다. 이중섭의 삶을 스토리의 내용으로 다룬 이 작품은 '한순수한 예술가가 죽음의 순간 맞았던 갖가지 상념들'을 주제로 삼고 있다. 이 작품을 통해서 우리는 스토리의 구조와 전개



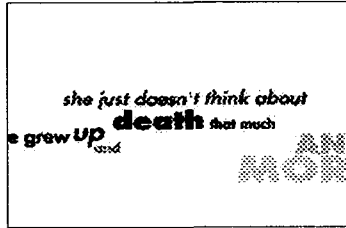
(그림 1) TIM의 운율적 표현 1



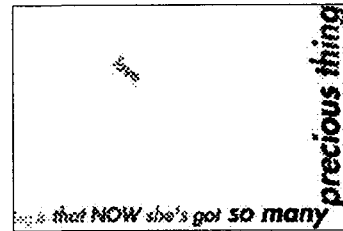
(그림 2) 운율적 표현 2



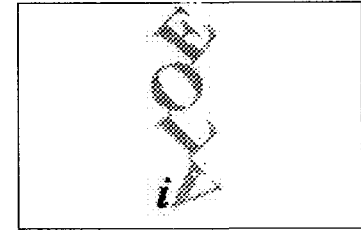
(그림 3) 시간적 표현 1



(그림 4) 시간적 표현 2



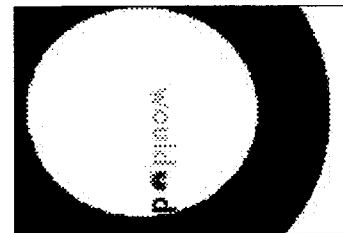
(그림 5) 역동적 표현



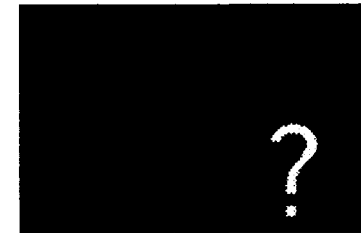
(그림 6) 템포



(그림 7) 강조와 어조 1



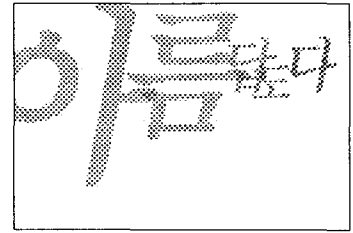
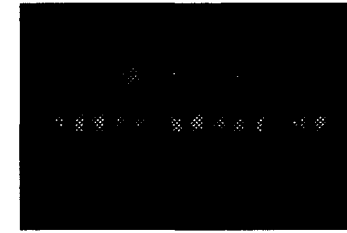
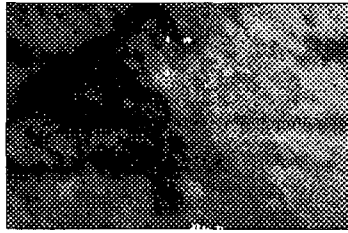
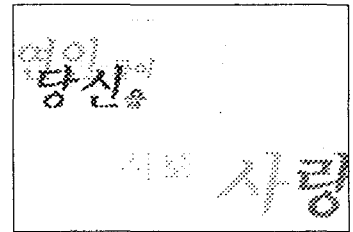
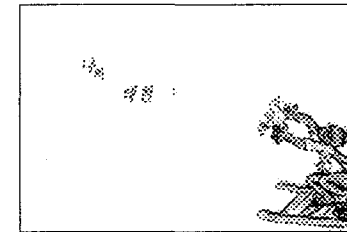
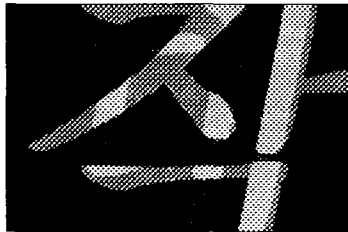
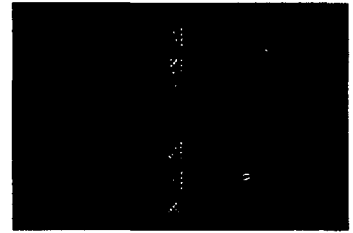
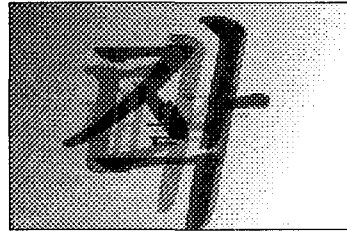
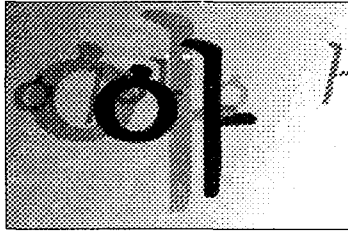
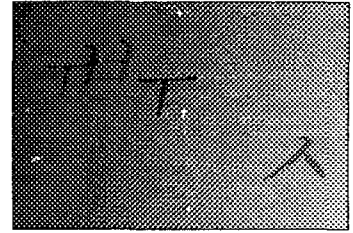
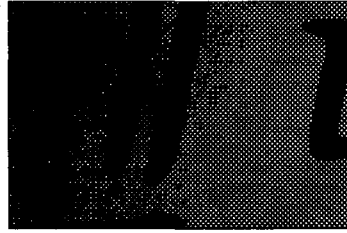
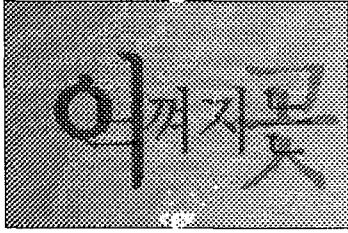
(그림 8) 강조와 어조 2



(그림 9) 휴지



(그림 10) TIM을 이용한 Music Video의 예. Michael Maeder작. 1998



(그림 11) TIM을 이용한 Visual Narrative의 예. 이혜령 작 1999

3. 결론

디지털 시대를 사는 디자이너는 디지털 기술을 이용해서 콘텐츠를 개발하거나 시각적으로 해석해 내는 일을 한다. 따라서 디자이너는 콘텐츠의 내용을 이루는 스토리에 대한 이해와 함께 기본적인 정적(static form) 및 동적 형태(dynamic form)에 대한 지식을 연계하여 습득하여야 한다. 특히, 디지털 기술의 발달은 보다 다양한 표현을 가능하게 하는 동적 표현의 가능성을 확장시켜 주었을 뿐 아니라 전통적인 타이포그래피를 다이나믹한 타이포그래피로 전이하는 계기를 만들어 주었다. 디지털 기술을 이용하면 누구나 용이하게 특정한 형태를 창조할 수 있다. 그러나 콘텐츠에 합당한 형태를 효과적으로 만들기 위해서는 형태를 담고 있는 스토리구조와 스토리의 내용에 대한 지식이 우선 되어야 한다. 이를 위해서는 스토리가 만드는 서사구조와 함께 그것을 효과적으로 표현할 수 있는 TIM의 조형훈련이 필요하다. 또한 디자이너는 스토리의 성격과 스토리에 나오는 인물이 의도한대로 관찰자에 의해 받아들여지는 가를 체계적으로 연구하여야 한다. 관찰자는 무의식적으로 TIM을 포함한 미디어로부터 스토리의 내용과 등장인물 그리고 성격을 인식해 나간다. TIM은 연기자의 신체적 묘사와 같은 시각적 효과에는 제한적이다. 그러나 이러한 제한성에도 불구하고 본 연구를 통해서 TIM을 이용하면 관찰자들에게 스토리의 성격, 인물 그리고 문맥 등을 전달할 수 있다는 것을 알 수 있었다. 이 논문은 디지털미디어의 시간 개념이 포함된 temporal 형태가 스토리의 내용과 성격 그리고 인물들의 성격 묘사에 어떻게 사용될 수 있는지를 연구한 것이다. 이 연구는 현재의 언어 체계인 음성 및 문자 언어에 어떻게 TIM을 효과적으로 적용해 나갈 것인가를 탐구하는데 있어 중요한 과정이라고 생각한다. Type in Motion을 포함한 동적 타이포그래피의 역사가 짧기 때문에 이 분야의 이해를 넓히기 위해서는 앞으로 체계적인 방식을 통해 다양한 스토리의 내용을 표현할 수 있는 디자인 솔루션의 실험과 개발이 시급하다고 생각한다. 우선 스토리를 가장 효율적으로 표현할 수 있는 Type in Motion의 형식 변수들의 정의가 필요하고 그 다음 이들 변수에 의거 다양한 솔루션을 개발할 필요가 있다. 따라서 이 논문이 다룬 영역인 비주얼 스토리의 구조와 내용 그리고 스토리의 전달 능력인 스토리 텔링 기법과 다양한 Type in Motion의 표현기법을 익히는 것은 앞으로의 심화된 TIM의 연구를 위해 필수적이라고 생각한다.

참고서적

1. T. Müller: Liquid Typography. IIID Seminar. 1998
2. Digital Communication Design Forum: IMRF. 1997
3. 김현정: Principles of Kinetic Typography. Carnegie Mellon University 석사 학위 논문. 1999
4. 이해령: 한글 키네틱 타이포그래피를 활용한 멀티미디어 내러티브 연구. ids. 1999
5. Spiral. RISD Graphic Design Dept. 1992
6. 박효신: 타이포그래피를 이용한 소설의 시각화 작업. 월간 디자인 1993년 11월 호
7. 안상수: 타이포그래피적 관점에서 본 이상 시에 대한 연구. 한양대학교 박사학위 논문. 1995
8. 박효신: 영상디자이너 Saul Bass. 디자인하우스 2000
9. Jeff Bellantoni and Matt Woolman: Type in Motion. Rizzoli. 1999
10. Juan Gatti(박효신역): e-Workshop. 안 그래픽스 2000
11. Steve Curran: Motion Graphics. Rockport Publication. 2000
12. Uri Shulevitz: Writing with Picture. Watson-Guption Pub. 1985
13. 서지선: 시각 정보디자인에서의 내러티브에 관한 연구. 서울대 대학원. 1995
14. Helen McKay: About Storytelling. Hale & Iremonger. 1996
15. Ruth Stotter: About Story. Stotter Press. 1994
16. 시모어 채트먼(김경수역): 영화와 소설의 서사구조. 민음사. 1999
17. Ron Hurrell: Television Graphics. Tames and Hudson. 1973
18. Robert Scholes: The Nature of Narrative. Oxford University Press. 1966