



# 동(動)에 의한 시공(時空)의 메시지

기술의 발전과 정신을 차리기 힘들 정도로 쏟아져 나오는 정보들로 인해 기존의 전통적 시각언어들은 벌써 형태적으로나 기능적으로 위기를 맞고 있다. 동영상에 기반을 둔 상호간의 의사소통은 이제 더 많은 것을 요구한다. 소프트웨어의 기술과 전통방식의 디자인을 결합하는 것만으로는 불충분하다. 앞으로의 모션그래픽은 '어떤 방식으로 메시지와 디자인, 시간, 움직임을 융합할 것인가'가 중요하다.

글 / 김학민 한양사이버대학교 디지털디자인과 교수

- 연재순서**
- 제1회: 예술과 과학의 만남에서 일상 삶으로
  - 제2회: 볼륨을 높여라
  - ▶ 제3회: 동(動)에 의한 시공(時空)의 메시지

정보를 시각화하는 작업은 인간이 동굴에 벽화를 그리기 시작한 것부터가 이미 시작을 알리는 것이었다. 인간은 본능적으로 공동체를 형성하고 그 안에서 그들만의 커뮤니케이션을 위한 언어를 만들어 사용해 왔다. 그 매체가 언어든, 문자든, 그림이건간에 모든 인류의 역사와 문명의 발전에 기여해 왔다.

산업화에 의한 기술과 매체가 발달하면서 이제 정보의 구조도 더욱 복잡해지고 다양해지고 있다. 다시 말하면 한가지의 커뮤니케이션 도구로서는 이렇게 많고도 다양한 정보들을 신속하고도 정확하게 표현해 내기가 쉽지 않다는 사실이다. 인간은 하나의 사물이나 정보를 인지하면서 각기 다른 생각의 경로와 과정을 통해 다양한 결과와 반응을 보일 수 있기 때문이다.

## 현대의 모션그래픽은 산업시대의 산물

우리가 영상 커뮤니케이션에 관심을 갖는 이유는 무엇인가. 그것은 아마도 시대의 흐름 때문일 것이다. 단순한 유행 때문은 분명 아니다. 급속한 반도체 기술의 발전에 힘입은 강력한 CPU를 탑재한 컴퓨터의 보급이 모션그래픽이라는 장르를 탄생시켰고 바로 이 장르에 많은 이들이 매료됐기 때문이다.

기술의 뒷받침이 없었다면 지금처럼 현란하고 생생한 색채가 구현된 영상은 기대할 수 없다. 컴퓨터 기술의 발전은 인간의 눈으로 최대한 감지할 수 있는 자연색상을 모니터 속에 재현시켜

놓았고 그 색상으로 갈아입은 이미지를 리얼타임으로 플레이할 수 있는 강력한 힘을 뒷받침해 줬다. 아무리 좋은 이미지라도 색상이 선명하지 못하거나 제한이 있다면 보는이는 외면할 수밖에 없다. 또한 동영상 이미지가 실시간으로 재현되지 못하고 중간에 끊긴다거나 한다면 시청자는 흥미를 잃기가 쉽다. 하지만 지금은 이러한 제한이 거의 사라졌고 영상의 표현에만 몰두할 수 있는 사회적 환경이 이미 완비된 상태이다. 이것이 영상커뮤니케이션이 발전할 수 있는 배경이기도 하다(그림 1).

영상커뮤니케이션은 영상매체가 가지고 있는 시각적 조작과 인간의 미학적 경험에 바탕을 두고 있기 때문에 그 영향력은 지금까지의 어떠한 커뮤니케이션 도구들과도 본질적으로 다른 면을 지니고 있다.

현대 시각커뮤니케이션의 대표적 기호인 문자언어와 영상언어를 비교해 볼 때 문자인식이 해석에 있어서 일정한 방향성을 지닌 강제성을 가지고 있다면, 영상언어는 선이 아닌 조형요소이고 선택적이다. 또한 1초도 안되는 짧은 시간동안 전체적인 의미를 파악할 수 있는 총체적 인지형태를 가지며, 다양한 색채언어와 함께 특별히 몰두하지 않아도 되는 '어느 순간 느끼고 깨닫는 감각적 인지구조'를 가지고 있다(그림 2).

이제 영상에 의한 커뮤니케이션은 광범위하게 인류에게 영향을 끼치고 있으며, 교육의 정도나 경제적 배경에 관계없이 받아

들어지는 긍정적 측면이 있다. 현대의 모션그래픽은 부정할 수 없이 산업시대의 산물이며 가장 대중적이고 효율적인 매체다. 그렇기 때문에 산업시대의 산물인 모션그래픽이 산업사회가 안고 있는 불합리한 커뮤니케이션구조를 개선할 수도 있을 것이라는 기대를 해본다.

### 시간의 공간화, 혹은 공간의 시간화

현실에서의 모든 움직임은 '공간차원'과 '시간차원'을 갖는다. 그러나 일상생활에서는 공간차원보다 시간차원에 더 비중을 둔다. 예컨대, 식물이 자라는 모습은 공간적으로 움직이고 있으나 우리의 육안으로는 거의 식별이 되지 않기 때문에 시간의 문제로만 생각한다. 반대로 일상의 세계에서 총을 쏘는 것은 공간의 이동으로만 생각한다. 거기에 소요되는 시간은 순간적이기 때문에 그것을 거의 무시하게 되는 것이다.

모션그래픽의 움직임은 정사진을 계속해서 보여줌으로써 생겨나는 것이다. 이처럼 영상속의 움직임은 인공적으로 이뤄지는 것이고, 현실세계에서는 인식할 수 없는 시간과 공간을 보여줌으로써 새로운 경험세계를 창조해내는 것이다.

식물이 자라는 경우 영상에서는 공간차원의 비중을 증가시킴으로써 시간적으로 뿐만 아니라 공간적으로도 움직인다는 것을 보여준다. 사격의 경우 공간과 비교해 시간차원을 증가시킴으로써 시간적으로 뿐만 아니라 공간적으로도 움직인다는 것을 보여준다. 공간보다는 시간차원을 증가시킴으로써 총알이 시간에 맞춰 천천히 움직이는 것을 보여 주는 것이다(영화 '매트릭스'의 한 장면을 생각해 보라, 그림 3).

이처럼 느린 동작과 빠른 동작은 시간과 공간의 세계를 새롭게



그림 1 ▶ 타임스퀘어 광장의 모션그래픽/뉴욕/USA. 타임스퀘어의 현란한 사인보드는 모션그래픽과 테크놀러지가 얼마나 우리에게 가까이 와있는지를 실감하게 해준다.



그림 2 ▶ Trollback&Company/VOLVO TV commercial 'Safety Pin'. 짧은 시간에 강력하고 풍부한 메시지를 전달하는 모션그래픽의 특성은 광고 매체로서 특히 유용하다.



그림 3 ▶ 매트릭스/1999. 총알의 움직임을 시각적으로 천천히 보이게 함으로써 공간적 차원을 시간적 차원으로 변환시켜준다. 영화 '매트릭스'는 시간과 공간을 다루는 영상미학을 한단계 끌어올리는데 크게 기여했다.

보여준다. 현실에서 볼 수 없는 새로운 모습으로 재창조해 보여주기 때문이다.

모션그래픽의 두가지 기본요소인 시간과 공간은 이렇듯 서로 화합되고 교환되고, 서로 영향을 준다. 한편으로는 시간이 공간화되고, 한편으로는 공간이 시간화되는 것이다. 즉, 시간의 공간화와 공간의 시간화는 매우 유용한 개념이지만 이들은 결국 떼어놓을 수 없는 것이다. 영상이라는 장르가 이룩해놓은 일 중의 하나가 바로 이들을 이상적으로 종합시킬 수 있었다는 점이다.

### 시공의 재창조 욕구는 인간의 본능

움직임의 경과를 기록할 수 있다는 이러한 이점은 수백만년 전부터 갈구돼 오던 것이며, 오랜 역사를 통해 정적예술은 움직임을 모방하려고 노력해 왔다. 스페인의 북부지역에 있는 알타미라(Altamira) 동굴에 있는 벽화는 상처 입은 멧돼지가 바위표면에 선각으로 그려져 있으며 채색까지 돼있다.

이 벽화는 기원전 1만년에서 5,000년경의 것으로 추정되고 있으나 발견된 것은 1875년이었다. 길이가 270미터나 되는 동굴의 한 벽면에 그려져 있는 이 멧돼지는 기운을 다해 방어하려는 태

세를 취하고 있다. 그런데 이 벽화에 나타난 멧돼지를 자세히 관찰해보면 멧돼지의 다리가 4개가 아닌 8개로 그려져 있음을 볼 수 있다. 이것은 곧 움직임을 표현한 당시 사람들의 표현기법으로서 그 멧돼지가 마치 움직이고 있는 것처럼 동적인 느낌을 주려한 것과 같다.

이와 같은 벽화는 세계 곳곳에서 수없이 발견됐는데, 우리나라도 예외는 아니어서 조선시대의 목릉주작도나 경주 115호분 천마총의 벽화 장니천마도에서도 동물의 다리와 머리의 개수가 실제보다 많게 그려져 있는 것을 알 수 있다.

이토록 세계 곳곳에서 발견되는 고대의 벽화에서부터 인간이 정지된 그림에 생명력을 불어넣으려는 시도를 알 수 있고 이것은 곧 시간과 공간의 세계를 재창조하고자 한 인간의 본능적 노력을 보여주는 것이다(그림 4).



그림 4 ▶ 알타미라 동굴벽화/태평양 이스터섬의 암벽화/조선시대 목릉주작도/신라 천마총 장니천마도(위로부터). 동물의 움직임을 시각적으로 기록하기 위해 머리카락이나 다리의 개수가 실제보다 많게 표현돼 있다.

결국 이러한 시간과 공간의 표현이 어느 예술보다도 현실감을 준다는 이야기인데 여기에는 모션그래픽이 움직임 표현할 수 있는 특별한 능력이 있다는 것에 그 이유가 있다. 그저 움직인다는 것 자체가 하나의 매력이며 그것이 자동적으로 사람들의 주목을 끈다. 평소에 우리의 눈을 끄는 것은 흐르는 물, 흘러가는 구름, 폭발하는 불꽃, 날아가는 새 등과 같은 움직임은 물체다. 예술에 있어서도 마찬가지다. 춤은 거의 대부분이 움직임에 의존하고 있으며 배우의 세련된 몸짓이나 대사 등은 연극의 가장 큰 매력의 하나다. 영화에 있어서 움직이는 화면구도는 생생하며, 영화와 텔레비전 모두 움직임 때문에 관객의 비평적인 저항을 적게 받고 영상에 강렬함을 부가해 강한 현실감을 주는 것이다(그림 5).

### 움직임이 겸비된 그래픽은 협력이 필요

움직임이 겸비된 그래픽은 여러 분야에 걸쳐 협력이 필요한 흥미진진한 분야다. 이것은 여러 종류의 매체들을 통합시키려는 인간의 창조적 욕망과 움직임에 대한 인간의 본질적인 경향이다. 시간과 공간을 융합하는 작업은 디자이너와 예술인 모두에게 매우 흥미진진한 시간을 제공한다.

순수한 그래픽의 요소들은 연극이나, 춤, 영화, 그리고 텔레비전에 비교해서 본질적으로는 역동적이거나 살아있지 않다. 그러나 모션그래픽은 지금까지 언급했던 특별한 시간과 공간의 미디어 안에서 그래픽적 메시지를 전하는 새로운 커뮤니케이션 방식을 제공한다. 그것은 이제까지의 어떠한 예술이나 매체의 표현방식보다 흥미롭고, 유용하며, 강력하다.

그리고 이러한 미디어들이 사회에 미치고 있는 영향력과 앞으로 미칠 문화적 영향력은 매우 크다. 디자이너나 예술가, 또는 이와 관련된 테크니션들은 단순히 심미적 측면을 넘어 그 이상으로 복잡한 커뮤니케이션의 시각화에 기여해야 한다.

그러나 모션그래픽은 이제 발전단계에 와 있다. 테크놀러지의 발전과 정신을 차리기 힘들 정도로 쏟아져 나오는 정보들로 인해 기존의 전통적 시각언어들은 벌써 형태적으로나 기능적으로 위기를 맞고 있다. 동영상에 기반을 둔 상호간의 의사소통은 이제 더 많은 것을 요구한다. 소프트웨어의 기술과 전통방식의 디자인을 결합하는 것만으로는 불충분하다. 앞으로의 모션그래픽은 어떤 방식으로 메시지와 디자인, 시간, 움직임을 융합할 것인가의 문제가 가장 중요하다.


모션그래픽의 현란하고 화려한 움직임과 색채에 현혹돼 본질적 메시지를 무시한 생각 없는 움직임만을 담아낸다면, 아직 정의되지 못한 모션그래픽의 미래는 숙성되지 않은 와인의 쓴맛이 돼버릴지도 모른다. 



그림 5 ▶ yU+Co./CNN 방송사를 위한 TV 타이틀 디자인 실사. 3D, 2D 그래픽이 융합되는 CNN의 타이틀애니메이션들은 모션그래픽의 정수를 보여주며 뉴스라는 매체의 특성에도 신뢰감을 부여한다.