
색채를 활용한 사인시스템 활자의 동적표현 연구

Color Application on Sign System Typography for Dynamic Expression

김영국, 박성현
홍익대학교 조형대학

Young-Kook Kim(kook1@hongik.ac.kr), Seong-Hyeon Park(sami37@empal.com)

요약

타이포그래피는 언어와 조형의 결합이다. 언어의 이해와 조형적 가치를 통한 인간 커뮤니케이션의 핵심적인 수단인 것이다. 가장 기본적인 역할인 정보의 전달과 공유에서 장애요소로 나타나는 '언어의 반작용' 현상을 극복하고자 여러 가지 기법을 도입한 연구가 시작되었고, 보다 가독성 있고 의미전달력에 있어서도 효과적인 움직이는 활자를 개발하여 보편화되기에 이르렀다. 그러나 그것은 컴퓨터 모니터나 영상화면, 그리고 휴대전화 액정 등의 영상·디지털 미디어에서는 실현이 용이하나, 전통적 정보전달 매체인 인쇄지면이나 주변 환경에서 흔히 접할 수 있는 빌보드, 사인보드 등에서는 사실상 표현이 어렵다. 이를 위한 하나의 해결 방법으로 메시지 전달력이나 가독성에서 기존의 정적인 타이포그래피보다 훨씬 강력한 소구력을 가지는 동적타이포그래피에서 표현의 핵심요소인 시·공간적 표현효과에 대응하는 시각적 의미전달 체계를 색채의 본질과 특성에서 접근하여 동적표현에 근접한 커뮤니케이션 효과를 창출하고자 한다.

■ 중심어 : | 사인시스템 | 활자의 동적표현 | 색채활용 |

Abstract

Typography is the combination of language of formative art. It is indeed the core means of human communication through understanding of language and formative values.

Studies began on introduction of various techniques to overcome the phenomenon of the 'reaction of language', which appears as an impediment in delivery and sharing of information as the most fundamental roles. Successively, mobile printing types more readable and effective in delivering of meanings have been developed, thus widely distributed for general use.

However, although such printing types might be easily used in image and digital media, such as in computer monitors, screens and mobile phone LCDs, etc., it is in fact difficult to use these printing types in printed surfaces, the traditional medium of information delivery, or in sign systems frequently encountered in our surrounding environment.

As a solution for this, it is intended to create an effect of communication closer to dynamic typography expression by approaching visual message delivery system from the essence and substance of the color application, which corresponds to the visual/ spatial expression effect, the core element of expression in dynamic typography to possess significantly more powerful effect in terms of both message delivery capacity and readability than the conventional means of static typography.

■ keyword : | Sign System | Typography Expression | Color Application |

* 본 연구는 2004학년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었습니다.

접수번호 : #070328-003

접수일자 : 2007년 03월 28일

심사완료일 : 2007년 04월 11일

교신저자 : 김영국, e-mail : kook1@hongik.ac.kr

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

지면을 통한 정보의 공유에서 점차적인 영상이나 개인용 컴퓨터를 통한 화상정보공유로의 전이는 구텐베르크의 활자 발명에 능가할 만큼 그 영향력은 심대해졌다. 지금까지 디자인의 기본개념은 종이와 손에서 비롯된다는 개념에서 모든 도구의 역할을 컴퓨터가 대신한다는 측면으로 디자인 분야의 새로운 영역확장을 가져 왔다고 할 수 있다.

이러한 새로운 환경은 타이포그래피의 분야도 예외는 아니어서, 새로운 가치 창조와 새로운 스타일의 타이포그래피를 생산하는 과정을 포함하여 새로운 디자인 양식과 우리의 사고방식을 개화시키고 있다. 이러한 커다란 변화는 여러 매체에 의한 시각화가 진행되고, 타이포그래피는 가지고 있는 정보성이 단순한 의미나 내용의 전달에 국한하지 않는 다양한 표현에 의한 새로운 기법들이 보편화 되면서 영상·디지털 미디어의 특성을 살린 동적인 표현의 타이포그래피 연구가 활발해졌다.

우리의 주변 환경에서 흔히 볼 수 있는 사인 시설물 등은 그러한 생명력 있는 새로운 기법의 타이포그래피 표현이 사실상 어렵다. 더구나 대형벽면에 설치되어 있는 빌보드나 사인보드 같은 경우 시각적 자극이 강하고 메시지 전달력 및 가독성 또한 매우 중요하기 때문에 표현방법에 있어서 새로운 기법의 개발이 필요하다고 판단, 실제 디자인에 적용하여 조형적 가치를 부여하고 커뮤니케이션에 있어서도 타이포그래피의 기능을 충실히 하고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

2. 연구 범위

주변 환경에서 볼 수 있는 빌보드, 사인보드 등의 사인시스템에 적용되는 타이포그래피 영역에서 동적표현을 유도하기 위한 타이포그래피적 요소를 분석하고, 동적인 특성을 시각적 리듬으로 유도하기 위하여 색채의 특성을 이용한다.

이때 색채의 객관적 기준을 갖기 위하여 IRI 색채연구소에서 연구 발표한 색채이미지 스케일을 기준으로

동적이미지 스케일을 재구성하여 Sign system에서 적용 및 사례를 제시하고자 한다.

II. Typography의 동적표현

1. Typography의 두 가지 관점

타이포그래피는 인간 사고의 본질을 공유할 수 있도록 하는 커뮤니케이션을 목적으로 정보의 시각화 과정을 체계적으로 수립하고 인지할 수 있도록 하는 기능을 한다. 문자로 되어 있는 정보뿐만 아니라 시각적으로 나타나지 않는 인간의 사고나 감정 등을 표현할 수 있는 방법들이 타이포그래피 표현의 핵심이다.

타이포그래피는 효과적 정보 전달을 기능으로 한 언어가 가지고 있는 상징적 시호를 문자의 조형적 형태의 변형을 통한 표현으로 그 의미를 갖게 되는데, 이러한 관점은 역사적으로 명쾌함과 질서위주의 기능적 타이포그래피와 문자의 형태적 물성(物性)에 대한 관심, 곧 활자성의 재인식을 했던 실험적 타이포그래피로 각각 두 가지 관점에서 나누어 볼 수 있다.

표 1. 두 가지 관점에서 본 타이포그래피

	실험 타이포그래피	기능 타이포그래피
재료	활 자	
목적	새로운 실험적 시각전달	언어전달
특징	활자와 타이포그래피 요소들의 역동적인 표현 심미적, 미적 긴장감 유도 시적, 철학적 분위기 추상이미지의 추구	기능과 미의 적절한 조화 대량보급의 목적 수행 가독성에 핵심 적절한 자간 행간 띄어쓰기와 여백 적절한 활자체와 모양 요구
사조	미래파(Futurism) 다다이즘(Dadaism)	바우하우스(Bauhaus) 스위스스타일(Swiss style)

2. 동적표현

타이포그래피의 동적표현이란 언어와 조형이 내재된 범주 안에 움직임 즉, 시간과 공간을 수반하는 것이다.

커뮤니케이션의 주체로서 문자가 영상매체 시대로, 이성중심의 문화에서 감성중심의 문화의 패러다임 변화는 중요한 의미를 지닐 수 있는데 시·공간 속에서 언어적, 시각적, 청각적 표현이 가능한 타이포그래피의

동적표현은 디지털 영상시대의 새로운 표현방법으로써 그간의 시·공간적인 한계를 벗어나 보다 자유롭고 소구력이 강력한 전달측면에서의 언어표현방식으로 영화 타이틀이나, TV광고, 웹 사이트 등의 시각 커뮤니케이션의 중추적 역할을 담당하고 있다.

2.1 동적표현의 핵심

동적표현 사례 이미 18세기 초 기욤 아폴리네르의 칼리그램에서 그 기원을 찾아볼 수 있다. 칼리그램은 실험 타이포그래피의 그것과 같이 글자의 회화적 이미지 표현으로 인한 언어적 추상표현의 시초인데 읽혀지는 문자의 성격을 탈피하고 다른 예술작품과 같이 보여지는 기능으로서 문자의 역할을 충실히 하고 있다. 이는 타이포그래피에 동적 표현을 시도한 것으로서 그 의미를 같이 하고 있는 것에서 본다면 그러한 실험 타이포그래피에서 이미 동적 표현에 대한 시도를 했다할 수 있다.

동적표현에서의 핵심은 공간, 시간, 그리고 시·공간에 의한 지각현상에 따라 좌우된다.

2.1.1 공간

영상에서의 공간은 각기 절단된 공간의 연결로 이루어진 것이다. 여기서 말하는 공간이란 실제 우리가 말하는 3차원의 영역이 아니라 제한된 2차원의 영역에서 3차원의 시각적 공간으로 보여 지기 위함이다. 이러한 3차원 영역의 공간을 효율적으로 구성하기 위해서는 면의 중첩, 상대적인 크기, 화면상의 높이, 선상원근법, 공기원근법 등의 요인을 이용한다.

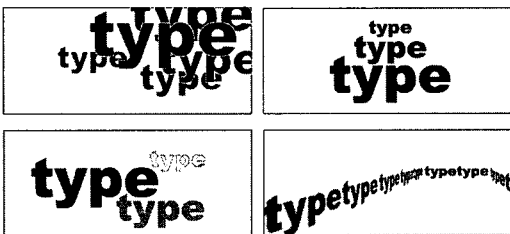


그림 1~4. 차원 공간의 구성 - 위 오른쪽부터 면의 중첩, 상대적 크기, 선상 원근법, 공기 원근법

이와 같이 2차원적인 화면상의 공간 속에서 화면 내부의 깊이, 그리고 화면 밖의 공간을 이용하여 수용자에게 보여지는 것은 거대한 공간의 일부분이 될 수 있도록 하는 공간 활용은 동적표현의 핵심요소중 하나이다.

2.1.2 시간

시간과 공간의 관계는 많은 것을 상징한다. 동작의 상대성, 동작의 측정, 그리고 물체와 에너지, 긴장 등에 관한 새로운 시야를 나타낸다. -라즐로 모홀리 나기-[1] 평면적인 성격을 가지고 있는 영상공간은 인쇄지면의 공간과 다를 게 없지만 시간의 연장을 통해서 움직임의 갖게 된다. 또한 시간문제는 공간문제와 함께 움직임을 조절하는 중요한 역할을 하게 된다.

현재, 과거, 미래로 구분하는 많은 시간이론 중에서 제노(Zeno)의 “순간이론(at-at theory)”과 베그르송(Bergson)의 “연속(From-to)이론”으로 화면에서의 움직임을 접근해 본다면, 전자는 움직이는 어떠한 물체든 과정 중에서 매 순간 정지 상태에 있기 때문에 움직임은 사실상 환상이라 하고, 이는 순간활영으로 운동을 분리한 영화장면을 이야기할 수 있다[1]. 또한, 후자는 움직임을 일련의 별개의 정지된 지점으로 보면서, 시간을 일련의 비연속적이며 정지된 현재들로 본 제노와는 반대로 시간은 동작과정이며 지속적인 흐름, 혹은 지속 시간이라 하였다[1].

2.1.3 시·공간에 의한 지각현상

동적표현의 핵심은 일차원적 공간에서의 연속성이다. [그림 5]에서와 같이 이러한 그림들이 연속적으로 반복되고 또 거기에 시간이 추가 된다면 그것은 움직임으로 지각될 수 있다는 것이다.

이것은 애니메이션 기법에서 생명력을 불어넣는 하나의 기법으로 자주 사용되는 기법이다.

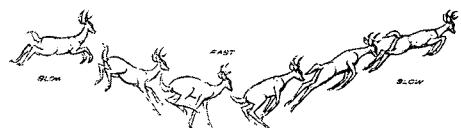


그림 5. 연속동작

인간은 무의식적 본능에 의해 생리적 충동으로서 감각과 지각을 통해 정보를 얻으며, 감각을 통해 얻은 정보는 지각과정을 통해 개념을 형성하게 된다[2]. 다시 말해서 인간의 경험구조를 바탕으로 우리의 기억 시스템이 과거의 경험을 기록을 감각적으로 받아들인 신호를 해석 하는데 필요한 자료와 이론을 포함하고 있다는 것을 나타내 준다[3].

동적표현에서 핵심은 시각적 잔상에서 느낄 수 있는 시간과 공간의 결합, 즉 눈에 보여 지는 것과 시·공간이 함께 결합되었을 때 움직임으로 지각한다는 것이다.

2.2 동적표현의 한계

로베르 마쟁은 타이포그래피의 중심 개념은 공간 속에 시간을 투입함에 있어서 그것을 구체적 형태화 시켜야 한다는 것이고, 여기서는 형태는 곧 큐빅(cubic)이며, 이 큐빅은 입체적인 대상물이라고 생각하면서 회화에 쉽게 적용되는 원리를 인쇄지면에 적용시켰다[4].

미디어의 영향으로 인하여 빠르게 급부상하고 있는 동적표현은 시간과 공간이 함께 조화 되었을 때 비로소 인간의 시각은 움직임을 실감한다. 하지만, 이 두 요소 중 한 가지만 결여되어도 동적표현은 많은 부분에서 그 역할을 수행하지 못하게 된다. 특히, 시간의 요소를 이용하지 않는다면 화면 속에서 정지된 화상만을 지각하는 것이다. 그렇다면 시간요소를 제외한 다른 시각적 요소를 이용해 동적인 느낌을 유도하기 위한 방향을 모색하면서 색채에 초점을 맞추게 된다.

3. 색채 지각

18세기 말에 피테는 색을 눈과 연결된 생리적인 현상으로 또, 정신감정에 연결된 심리적인 의미를 전달하는 현상으로 고찰하였다[5]. 또한, 칸딘스키는 색채를 물리·화학적 측면, 생리적 측면, 그리고 심리적 측면, 이렇게 세 가지 측면에서 거론한다. 물리적인 현상은 빛을 말하는 것이고, 생리적인 현상은 눈이 색을 지각하는 것과 관련된 것이다. 앞의 두 현상에 대한 반응으로 나타나는 심리·인식적인 형상은 감각적이고 동시에 이론적인 지적 인식과 감정적 반응으로 구성된다[5].

3.1 색의 연상에 따른 이미지

의미를 전달하고자 하는 목적으로 기능에 합치된 미적효과를 얻기 위하여 여러 가지의 배색을 통한 의식적인 커뮤니케이션 행위를 색채라 하며 색채에 대한 공통의 반응이 많은 공통의 경험과 결부되는 것을 우리는 색채연상이라 한다[6]. 다음은 색채의 연상 이미지의 제 현상을 대표적인 색을 추출하여 종합한 결과이다 [7].

표 2. 색채의 연상 이미지

색채	일반적 연상	정신적 연상	직접 연상	객관적 연상	주관적 연상
Red	반짝이다 화려하다 열정 불투명한 건조한	위험 붉은 깃발 크리스마스 원자폭탄 발란타인	열 불 뜨거운 피	정열적 자극적 적극적 능동적	강렬한 격노 식욕
Orange	선명한 밝은 작열의	따뜻한 금속질감 가을의	추수 감사절	양기 있는 활발한 원기왕성한 힘센	떠들썩 충만한 만끽
Yellow	햇빛잘받는 백열의 눈부신	경고	태양 과일	유쾌한 분기시기가 생명있는 천국의	용감한 건강한 경박한
Green	해맑은 질척질척한 신선한	해맑은	시원한 자연 물	고요한 조용한 평화로운 미성숙한	안정 친애 중립 변영
Blue	투명한 젖은	봉사 깃발	추운 하늘 얼음 물	억제 냉정 우울 명상	음흉 무서움 조밀 지적인
Violet	깊은 우주의 부드러운 신비스러운	시원한 안개 입촉 그림자	초상 애도 부활제	고귀한 장려한 슬픔에잠긴	외로움 고독 돌아보지 않는

3.2 색채이미지 언어

색채연구가의 이론에 따르면 언어는 특히 이성에 소구하며 형태 또한 이성적인 판단에 영향을 주는 경향이 많으나 색채는 감성과 느낌으로 전달되는 매체라고 한다. 이러한 감성적인 느낌의 색채표현은 수많은 형용사로서 이미지를 연관시킬 수 있는데, 본 연구에서 색채의 객관적인 기준을 갖기 위해 IRI 색채연구소에서 개발한 색채이미지스케일을 참고하기로 한다.

색채이미지스케일은 색채를 보고 연상되는 이미지를 형용사로 표현하여 형용사 의미 분별법에 의해 설정하

고 그에 따른 배색을 이미지화 한 것이다.

이미지 스케일에서 보면 크게 두개의 기준 축으로 색을 구분하는데, 세로축은 부드러움-딱딱함을 구분하였고, 가로축은 동적-정적으로 구분하여 그에 연상되는 색상을 적용시킨다[8].

4. 동적이미지의 색채

색채이미지스케일에서 제시된 모델 중 동적인 느낌을 지각할 수 있는 형용사이미지를 추출해 보면 다음과 같다[8].

4.1 경쾌한

이미지배색에서는 색감이 강하게 느껴지는 선명한 톤의 빨강, 주황, 노랑, 파랑이 주를 이루고 있으며 관련 이미지로는 쾌활한, 젊은, 유쾌한, 발랄한 등이 있다.

4.2 캐주얼한

밝고 선명한 느낌의 빨강, 주황, 노랑, 초록 등이 주를 이루고 있으며 관련이미지로는 명랑한, 활동적인, 자유로운, 스포티한, 개성적인 등이 있다

4.3 다이나믹한

주로 사용되는 색상은 빨강, 주황, 노랑, 검정이며 빨강과 같은 난색에 검정의 배색은 보다 강렬하고 역동적인 효과로 표현되고, 관련이미지로는 역동적인, 기운찬, 강한 등이 있다.

형용사이미지스케일과 배색이미지 스케일의 모델에서 추출한 동적인 느낌을 지각할 수 있는 형용사의 영역에서 나타나는 색상을 종합해 보면, 빈도수는 부드러움 보다는 딱딱한 느낌영역에서 보다 강렬한 색채이미지가 주류를 이루고 있다는 것을 알 수 있다.

공통적으로 강렬한 원색위주의 색채들로 구성 되어 있고, 다채로운 색상변화를 특징으로 하며 강약이 느껴지는 배색으로 완성된다. 동적이미지의 색채적용에서 나타는 종합해 색상과 색조의 분포 및 색상의 사용빈도를 보면 다음과 같다.

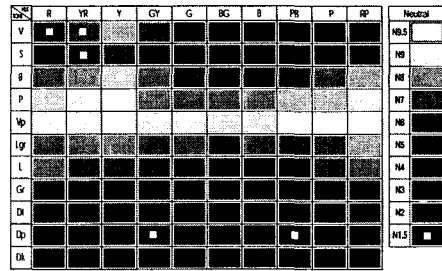


그림 6. 색상과 색조의 분포도

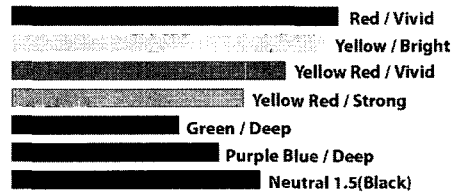


그림 7. 동적이미지의 색채추출을

III. Sign system에서 활자표현

Sign system의 핵심기능은 원거리에서 식별의 용이성과 동시에 단시간 내에 의미전달을 가능하게 하는 명확성이다. 이러한 기능을 수행해야하는 이유는 무엇보다도 먼저 Sign System의 환경적 요인 때문인데 대형 빌보드나 방향안내 이정표, 상업적 목적을 가지는 간판 등은 주변에 다른 여러 가지 정보들과 함께 혼재되어 기능을 상실하는 경우가 빈번하다. 도심환경에 위치한다면 다른 정보들과 충돌할 뿐만 아니라 도심의 특성에 따른 색채나 주변 건축물과의 조화 관계 등을 신중히 고려해야만 Sign system의 본연의 기능을 충실히 수행할 수 있다. 이에 Sign System에서 활용되는 활자표현은 다음과 같은 충족요건을 갖추어야 한다.

표 3. 활자표현의 충족요건

구분	의미
식별성(legibility)	글자 개개의 형태를 식별하고 인지하는 과정
판독성(readability)	배열된 글자들을 보고 지각하는 과정
상징적 조형성	글자의 상징적 의미를 내포한 조형적 특성

Sign system에서 활자표현은 Sign의 특성상 내용이 많지 않으면서 인지효과는 뛰어나야 하며 조합되는 여러 정보와 환경을 고려해야 하므로 그 표현방식이 정적인 것 보다는 동적인 것이 보다 효과적이다. 그러나 매체 특성상 Sign의 동적 표현은 경제적 측면을 고려한다면 정적인 표현방식에 시각적 자극과 심리적 인지를 통한 동적표현을 유도하는 방식이 이상적일 것이다. 동적인 표현을 유도하는 방식은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데 그 하나는 활자의 형태적 표현이고 또 하나는 색채적용에 의한 표현방식으로 정리할 수 있다.

활자의 형태적 측면에서 접근하는 방식은 특징적 서체선정과 함께 활자의 크기나 형태, 간격 등에 변화를 주어 순차적 지각을 통한 동적 표현을 유도하는 방식이다. Sign system 매체의 특성상 크기가 한정되어 있고 단 시간에 인지되어야 하는 특성에 의거한다면 효과적인 방법이라 할 수 없다. 반면에 색채적용을 통한 동적 표현 방식은 활자의 크기나 매체의 공간에 관계없이 표현이 자유롭고 용이하며, 또한 환경디자인 측면에서 전체적인 환경과의 조화가 가능하며 도시가 가지는 색채 이미지 표현에 적합하다.

IV. Sign system에서 색채에 의한 동적표현

모든 색은 빨강, 파랑, 노랑에서 출발하고 이 세 가지 색들이 가지고 있는 속성들을 조합하여 색채의 조화와 균형을 표현한다. 이 세 가지 색은 물질적, 정신적 두 측면에서 자연을 상징한다[5]. 또한, 형과 색은 서로 구별될 수 있고, 또한 비교될 수 있다. 이는 시각의 가장 특징적인 두 가지 기능을 수반하는데 하나는 표현성을 가지는 것이며, 또 하나는 사물과 사건에 대한 동일시(identification)를 통하여 정보를 얻게 해준다.

색채 시지각(color vision)에서는 대상에서 행동성이 유발되어 사람에게 자극을 전한다. 그리고 형을 지각한다는 것은 조직적인 정신력(organizing mind)이 대상에 투영되는 것이다[9].

페레는 색채에서 강한 명도, 높은 채도, 그리고 장파(長波)의 파장을 가지는 색상 등의 자극성을 유발한다는 사실은 앞서도 언급한 바 있다. 이를테면, 밝고 순수

한 적색은 차분한 암청색보다 활동성이 크다. 또한 색채에 대한 신체반응연구에서 연속된 색광은 신체반응에 영향이 있다는 사실도 발견하였다[9].

이러한 신체적 반응은 화가 칸딘스키의 색채에 대한 이야기에서도 언급되고 있는데 황색의 동그라미는 중심부로부터 '바깥쪽으로 퍼져나가는 운동'을 보여주고, 청색의 동그라미는 '가운데로 파고들어가는 운동'을 보여준다고 주장했다. 또한, 로베르 마쎈은 연극 대본[4]의 디자인에서 글자의 형태를 이용하여 인물의 성격이나 배우들의 감정상태 등을 지각하도록 유도하였고, 타이포그래피적 표현방식에서도 동적인 표현의 이미지를 생산한 바 있다.

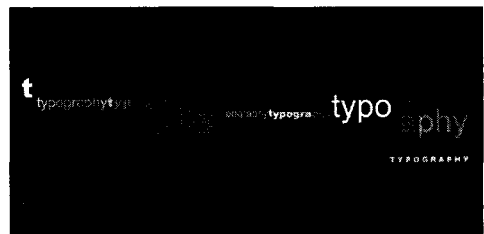


그림 8. 색상을 이용한 습작

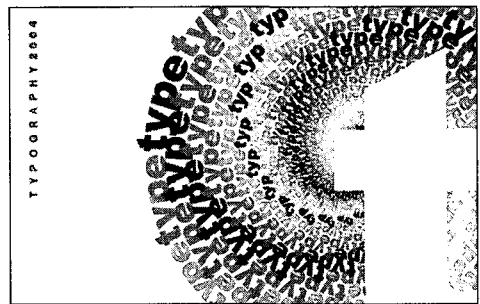


그림 9. 색조와 밀도를 이용한 습작

[그림 8]은 색상의 순차적 변화와 강조를 통해하여 강약 및 긴장감을 이용한 타이포그래피의 역동성을 부여하고 동적표현을 유도하였다. 또, [그림 9]는 개체의 크기, 색조(tone)와 밀도의 변화를 이용한 동적표현 실험이다. 색조의 변화와 글자배열에서 밀도를 조절하여 시선이 중심부위로 회전해 들어가도록 유도하였다.

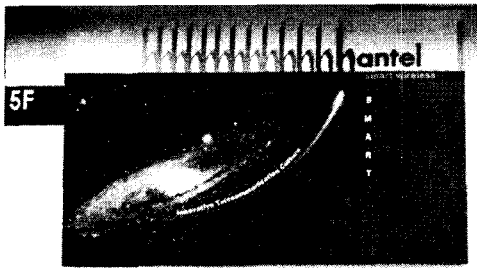


그림 10. 색상을 이용한 실제 적용사례 1
경기도 성남시 소재(hantel)



그림 11. 색상을 이용한 실제 적용사례 2
경기도 성남시 소재(hantel)

[그림 10]은 색상(hue)을 적용하여 운동감을 유도한 사례이다. "h"를 이용한 타이포그래피는 글자의 연속반복으로 시선을 유도하였으며, 색에서는 앞서 제시한 동적이미지의 색채 출현율[그림 6]에서 출현되고 있는 색채를 노랑에서 적색 순으로 적용하여 시각적 자극과 동적표현을 유도하였다. [그림 11]은 강한 색상의 대비를 이용하여 시각적인 음색, 음조를 표현하려 시도하였고 형태에서는 활자 안에서 불규칙적인 면 분할을 이용하여 긴장감을 조성하려 하였다.



그림 12. 색상을 이용한 실제 적용사례 3
(harbour Front Center)



그림 13. 색상을 이용한 실제 적용사례 4
경기도 안성시 소재(노랑머리)

[그림 12][10]는 외국의 사인보드에서 활자에 동적이미지를 연상시키는 색채들을 연속적으로 배색하여 동적이미지를 유도한 사례이고 [그림 13]은 국내 지자체에서 실시한 간판정비의 사례 중 활자에 각각의 면적을 분할하여 동적이미지 연상에 관련된 색채를 적용하여 보다 역동적인 이미지를 연출하고 있다.



그림 14. 색상과 조명을 이용한 실제 적용사례 5
미국 라스베가스 소재(Peppermill)



그림 15. 색상과 LED조명을 이용한 실제 적용사례 6
미국 라스베가스 소재(Frontier)

[그림 14]는 색채와 조명을 활자에 적용하여 시간이 경과함에 따라 점차적인 색상의 변화를 적용하여 동적이미지의 표현이 보다 강하게 인지되고 있는 방식을 연출하고 있고, [그림 15]는 Sign의 활자에 LED조명의 점

멸과 점등방식을 활용하여 동적이미지를 유도하고 주위 구조물에도 유사한 LED조명방식을 적용하여 보다 화려하고 역동적인 이미지 연출에 효과를 더하고 있다.

사례에서 보여 지는 것처럼 의도나 표현은 다소 상이하지만 활자에 동적이미지 출현율에서 나타나는 색채를 적용하여 수용자에게 보다 의미전달력이 강한 타이포그래피효과를 나타내고 있다.

Sign system에서 색채는 이성적 지각을 수행하기엔 다소 미흡하지만 커뮤니케이션에서 타이포그래피의 시각적인 인지를 통해 이성적 지각을 보충하고, 색채적용을 통해 수용자의 신체적 반응에 효과를 줄 뿐만 아니라 감성적 인지에 매우 커다란 영향력을 수행한다는 것을 알 수 있다. 이는 색채에 의한 동적표현 유도는 수용자측면에서 의미전달력을 증가시키며 보다 강력하게 작용하는 것을 시사한다.

V. 결론

본 연구는 활자의 크기와 매체의 공간에 제한적 요인이 따르는 Sign system에서 표현되는 활자에 색채를 적용함으로써 제한적 요인을 극복함과 동시에 동적인 이미지를 효과적으로 연출함에 중점을 두고 두 가지의 이론적 배경을 토대로 접근하였다.

그중 첫 번째는, 일반적으로 타이포그래피를 두 가지 관점에서 보는데 기인하여 기능적 타이포그래피와 실험적 타이포그래피를 비교분석하여 동적표현의 근원이 되는 실험적 타이포그래피에서 그 맥락을 짚어보고 동적표현의 요소인 시간과 공간에 대한 기본 개념과 움직임의 상관관계에 대해서 논하였다. 또 그에 따른 인간의 지각과정을 이론적 근거로 제시했다.

두 번째, 인간의 감성과 느낌으로 자극되는 지각요소인 색채에 의해 연상되는 이미지 효과에 대해서 짚어보았다. 그리고 IRI 색채연구소에서 연구 발표한 색채이미지 스케일을 근거로 동적이미지에 해당하는 색채를 추출하고 밀도와 색조, 그리고 색상 등을 활자에 적용하여 이로 인한 동적표현의 가능성을 제시하였고 실제 타이포그래피에 색채를 적용한 Sign system들의 사례

를 중심으로 살펴보았다.

Sign system의 개발은 두 가지 측면에서 접근할 수 있는데 하나는 정보의 체계적인 시각화이고, 또 하나는 주변 경관과 조화되는 환경디자인 측면의 접근이다. Sign system에서 적용되는 타이포그래피의 중요한 요소는 표현방식이나 형태, 화려함에 입각하여 우선적인 보여짐에 치중하는 것이 아닌 내용적 체계성인 식별성, 판독성, 상징적 조형성에 입각한 주변 환경과의 조화이며, 디자인 측면에서는 매체의 제한적 특성에 어긋나지 않는 디자인으로 완성되는 것에 초점을 맞추어야 한다. 또한 개개의 디자인에 중점을 두는 것이 아닌 Sign system 전체가 조화 되는 디자인에 역점을 두어야 한다.

Sign System은 어느 한 분야에서 접근하기에는 정보의 시각화, 주변 환경과의 조화, 재질과 구조, 시공에 이르기까지 매우 다양한 분야에 걸쳐 있어 복합적인 부분에서 면밀히 분석하여 보다 심도 있게 다루어져야 할 부분이다. 본 연구에서 다루는 활자의 표현방식에 관한 부분은 Sign system에서 작은 부분임에 틀림없지만 Sign system의 기능성과 조형적 측면에서 볼 때 소홀히 다루어져서는 수용자들에게 어필 할 수 없는 것 또한 자명하다.

현재 우리의 환경에서는 Sign system의 디자인적 접근에 할애하는 비중이 미미한 것이 현실이어서 아직까지는 활자다루기에 깊이를 가져야 한다는 견해가 확립되기에 미흡하다. 근래 들어 지자체들에서 확산되어가고 있는 지역 시각환경 정화를 위한 Sign system 교체작업이 그나마 발전적인 방향으로 전개되어 고무적이다. 결론적으로 글자를 다루는 담당자는 “누가, 누구에게, 무엇을 어떠한 방식으로 표현하여 전달 할 것인가”에 대한 기본적 역할에 대한 노력을 멈추지 말아야 하겠다.

참고 문헌

- [1] 허버트 제틀, 박덕춘 역, *영상제작의 미학적 원리와 표현방법*, 커뮤니케이션북스, 2002.
- [2] Roth and Frisby, *Perception and Representation*

: a Cognitive Approach, (Philadelpia : Open Unive
sity Press, 1986.

- [3] 이소정, *광고디자인에 있어 '추상적' 의미전달에 대한 연구*, 홍익대학교 석사학위 논문, 2000.
- [4] 로베르 마쎅, 감창식 역, *글자와 이미지*, 미진사, 1994.
- [5] 길라발라스, 한택수 역, *현대미술과 색채*, 궁리, 2002.
- [6] 김용훈, *색채상품 개발론*, 청우, 1983.
- [7] 최영훈, *색채학개론*, 미진사, 1985.
- [8] IRI 색채연구소, *Color combination*, 영진닷컴, 2003.
- [9] 루돌프 아른하임, 김춘일 역, *미술과 시지각*, 미진사, 2003.
- [10] 한호림, *꼬리에 꼬리를 무는 sign*, 디자인하우스, 2003.

박 성 현(Seong-Hyoen Park)

정회원



- 2003년 2월 : 홍익대학교 대학원 광고멀티미디어디자인과 (미술학석사)
- 2007년 2월 : 홍익대학교 대학원 영상학과 (미술학박사 수료)
- 2004년 2월 ~ 현재 : 홍익대학교 조형대학 강사

<관심분야> : 편집 · 타이포그래피, 영상

저 자 소 개

김 영 국(Young-Kook Kim)

정회원



- 1993년 2월 : 홍익대학교 산업미술대학원 (미술학석사)
- 1997년 5월 : Rochester Institute of Technology (미술학석사)
- 1998년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 조형대학 교수

<관심분야> : 그래픽디자인, 편집 · 타이포그래피