
포스트모던적 관점에서 본 모션그래픽 디자인 접근 방안

Method of Motion Graphic Design Approach from Postmodern Point of View

김교완*, 홍수정**
남서울대학교 시각정보디자인학과*, 백석대학교 디자인영상학부**

Gyo-Wan Kim(gyowan@nsu.ac.kr)*, Su-Jung Hong(redhongg@hanmail.net)**

요약

현재 모션그래픽은 하나의 산업분야로 자리 잡아 그래픽 디자인에 있어서 독자적인 장르를 형성하고 있다. 디자이너는 문자, 이미지, 그래픽, 등의 시각적 혹은 형태적인 운영이나 해석은 물론이고 모션의 연출과 사운드까지도 메시지를 전달하는 표현요소로서 인식하여야 한다. 그러나 디자이너들에게 있어서 시각적인 모션 원리나 청각적인 사운드 표현의 이론적 기준은 아직 모호한 상태이고 대부분 그들의 감각에 의존하고 있는 상황이다. 이러한 문제의 해결을 위해 장르 간의 배타적 구분에 얽매이지 않은 포스트모더니즘의 시각에서 모션그래픽을 연구해 보고자 한다. 무용 안무의 활용은 오브제의 움직임이라는 시각적 정보전달과 음악이라는 청각적 영상 전달이라는 측면에서 모션그래픽 디자인의 접근 방법이 될 수 있을 것이다. 이에 본 논문은 무용과 음악의 기본구조를 모션그래픽에 대입시켜 그 연관성에 대해 알아보고 이를 바탕으로 모니터 안에서 오브제의 움직임에 따른 효과적인 사운드 표현 방법과 기술에 대해 연구하였다. 무용 안무의 움직임과 음악의 특성을 기초로 하여 예술적 가치를 인지하고 모션그래픽 디자이너들의 폭넓은 창작 방법에 대한 방향을 모색하는 데에 이 논문의 의의를 둔다.

■ 중심어 : | 모션그래픽 | 움직임 | 사운드 |

Abstract

Motion graphic is also developing into its own genre in graphic design by establishing individual industrial fields. images and graphics but also recognize even motions and sounds as communication elements delivering a message. Nevertheless, web communication designers have yet to experimentally test the visual motion principles or the audio sound expressions in terms of technology. If the dance are used, they may be new communication approaches in the age of multi-media, which allows for communication of visual and audio information or images. With such conceptions in mind, this study was aimed at reviewing the structural relationship between visual motion principles of the kinetic and the sound images to combine the audio and video effects. To this end, the basic structure of dance and music were substituted into the dance to determine their relevancy, and thereupon, examine the effective sound expression methods and techniques depending on movements of the objects in the monitor. Thus, this study, by inquiring into the uniqueness of choreography in motion graphic, presents the possibility of limitless expression of designer creation and inner world, and the ultimate goal lies in assuring the artistic value of motion graphic and its position as a synthetic art.

■ keyword : | Motion Graphic | Motion | Sound |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

인간의 움직임(Motion)에 대한 관심과 이를 이미지로 표현하고자 하는 시도는 아주 오래전부터 시작되었다. 기원전 1만년에서 5천년사이의 스페인 북부 알타미라(Altamira) 동굴벽화부터 프랑스 라스코벽화, 시실리섬의 암각화, 인도 데칸지방의 바위 수렵도 등 그 근거는 세계 곳곳에서 찾아볼 수 있다. 예술가들도 움직임의 표현 기술에 대하여 깊은 관심과 끊임없는 노력을 하여 왔다. 20세기 후반부터 컴퓨터와 네트워크라는 새로운 메타미디어(metamedia)와 움직임이 결합된 그래픽 개념이 형성되면서 '모션그래픽(Motion Graphic)' 장르가 등장하게 되었다. 모션그래픽은 움직임 예술을 기반으로 발생한 그래픽 양식이다. 이는 여러 매체의 시대적 요청과 다양한 매체에서의 그 활용도가 급증하고 있으며, 하나의 사업 분야로 자리 잡아 그래픽디자인에 있어서 독자적인 장르로 성장하고 있다. 그러나 모션그래픽이 디자인 영역의 한 분야임에도 불구하고 전문적인 교육 방식이나 산업 및 예술 측면에서 심도 있는 연구가 제대로 이뤄지지 않고 있다. 디자이너들에게 있어서 시각적인 모션 원리나 청각적인 사운드 표현의 이론적 기준은 아직 모호한 상태이고 대부분 그들의 감각에 의존하고 있다. 본 논문은 이러한 문제의 해결을 위해 장르 간의 배타적 구분에 얽매지 않은 포스트모더니즘의 시각에서 모션그래픽을 연구하고자 한다. 이를 통해 디자인 영역의 확장과 디자인 제작방안을 다른 예술분야에 적용시켜 그 원리를 찾고자 함이다. 무용 안무의 활용은 오브제의 움직임이라는 시각적 정보 전달과 음악이라는 청각적 영상 전달이라는 측면에서 모션그래픽 디자인의 접근 방법이 될 수 있을 것이다. 무용 안무의 움직임과 음악의 특성을 기초로 하여 예술적 가치를 인지하고 모션그래픽 디자이너들의 폭넓은 창작 방법에 대한 방향을 모색하는 데에 이 논문의 의의를 둔다.

2. 연구방법

모션그래픽은 어느 한 시기에 하나의 형태로 발생한

것이 아니라 다매체의 예술인만큼 예술 전반의 사조, 기술의 발달 등 여러 가지 요인과 결부되어 성장하고 있고 그 시기의 조건과 요청에 따라 각각도로 발전할 것이다. 21세기 디지털 시대의 공간은 아날로그 시대와는 다른 새로운 방향으로 전개되고 있으며 다원적 시대로 급변하고 있으며 각 예술 영역간의 경계는 사라지고 더 많은 가능성과 창의적 대안을 창조해 내고 있다. 앞으로 모션그래픽이 어떤 방향으로 변모할지 예측하기 어려우나, 문화적 다원주의 사상적 근원의 측면에서 파악해보면 포스트모더니즘 사상과 다른 예술 활동에서 영향력을 찾아볼 수 있을 것이다. 또한 과학의 발달로 기술의 혁신적 변모가 일어났고 앞으로도 그러한 변모양상이 급속화 될 것이 명백하므로 그 예술 양식과 표현 방식에 상당한 변화가 초래될 것이다. 따라서 포스트모더니즘의 다원화 현상과 기술적 낙관주의에서 인간신체의 움직임 요소를 무용의 안무에 결부시켜 모션그래픽 디자인 제작의 창의적 대안을 제안하기 위한 연구이며 연구내용과 방법은 다음과 같다. 첫째, 모션그래픽의 창작 원천의 이론적 배경을 위해 다원적 매체의 자의적 원용과 장르 간의 배타적 구분에 얽매지 않은 포스트모더니즘의 사상적 배경에서 그 가능성을 살펴본다. 둘째 '모션(Motion)'의 개념을 이해하기 위해 신체의 움직임에 관한 문헌을 통해 이론적 선행 연구를 한다. 셋째, 무용의 안무에서 모션그래픽의 범주를 규정하고 어떠한 방법으로 움직이는 그래픽을 제작하는가에 대한 방법을 연구한다. 넷째, 그래픽의 시각적 형태가 모니터안에서 움직일 때 모션의 원리를 무용의 동작에 연결 시켜 사례를 제작하는 과정으로 진행 된다.

II. 포스트모더니즘

포스트모더니즘의 용어는 1940년대를 전후해서 문학에서 사용되었다는 설과 건축이론에서의 Modern Movement(1910~1945)에 대립되는 일련의 건축적 시도로부터 등장한 것이라는 주장, 70년대 들어 처음 사용된 용어라는 주장 등 그 유래에 대한 견해가 분분 하

다. 랙스트로 다운스(Rackstraw Downness)는 모더니즘의 자기 비판적·자아도취적 형식미학에 식상하여 그것에서 이탈하려는 일련의 변화들을 포스트모더니즘이라고 정의하였다. 포스트모더니즘의 전형성은 일반적인 일반적 모더니즘의 고정화된 스타일의 지배에서 벗어나 복합된 스타일의 추구, 모순·모호성의 가치화, 예술 작품의 상호 창조성의 강조와 같은 미학적인 특징을 낳았다. 이러한 것은 다양한 지역 양식과 개인 양식의 공존, 대중매체의 형상과 방법의 수용 등 다원화의 양상이 현대사회의 복잡성, 다양성과 결부되어 계층 간의 위계와 경계가 무너지고 수평적 관계의 대중으로 이루어진 사회구조로 전환되는 것과 마찬가지로 문화 영역에서도 진리나 미를 추구하는 고전적인 가치체계 대신 다양성·가변성이 수용되며 상호 침투·보완되는 현상을 발견할 수 있다. 이러한 의미에서 포스트모더니즘은 문화적 다원주의라는 현대 상황을 충분히 의식하고 이와 교섭함으로써 생명력을 지니게 되었고, 따라서 다원적 매체의 자의적 원용과 장르 간의 배타적 구분에 얽매이지 않은 포스트모더니즘의 경향은 각 예술장르의 고유한 표현영역을 동등한 가치로서 공동 창조하는 작업이 이루어지게 하였고, 다양한 양식이 결합되고 융화되어 새로운 예술형태의 창조가 발생하게 된 것이다. 포스트모던적 시각에서 무용, 영화, 음악, 시, 연극 등의 예술형식들 간의 경계를 무너뜨리고 새로운 창조적 원천을 찾는다면 보다 풍부한 예술적 모티브를 찾을 수 있을 것이다. 모션그래픽에서 포스트모던적 시각에서의 접근은 디자인의 영역을 확장시키고 인식과 태도에 영향을 주어 창작 형태를 재조명하게 될 것이다.

III. 움직임

1. 신체의 움직임

신체는 움직임을 통한 표현의 도구이다. 신체동작은 각 부분이 어느 다른 부분과 혹은 전체와 연결되어 있는 오케스트라와 같은 것이다. 그 여러 부분들은 조화로운 동작으로 합쳐질 수도 있으며, 한 부분

이 단독적으로 다른 부분이 가만 있을 때 '솔리스트'의 역할을 수행 할 수 있는 것이다. 또한 하나 혹은 여러 개의 부분이 주도를 하고 다른 부분은 따라주는 것도 가능한 일이다. 신체의 특별한 부분의 동작은 언제나 영향을 받게 되는 것, 즉 조화롭게 참여하거나 교묘히 역 작용하거나 휴식함으로써 전체적으로 관련된 것으로 이해해야 한다.

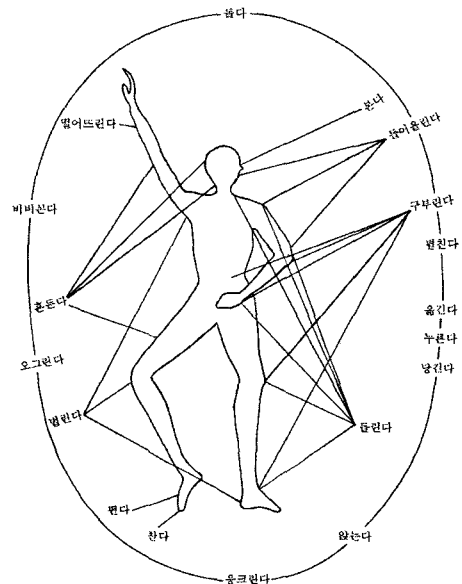


그림 1. 신체의 움직임

신체의 손은 도구로서 항상 사용되어지는 부분이다. 어떤 물건을 들어올릴 때 우리는 손으로 잡는다. 이때 양손은 집게의 역할과 같은 도구적인 움직임이며, 어떤 몸짓의 하나이다. 손이 만드는 움직임의 형태가 도구의 본질을 나타낸다. 손이 도구의 일반적인 부분들이기는 하지만 더 큰 부위들과 몸 전체도 그 특성을 가진다. 예를 들면 발로 마루를 구를 수 있고, 팔 전체로 감을 수 있다. 제한된 손의 행동들에서도 모방된 움직임이 발생한다. 행동이 확대되어 몸 전체가 도구가 되어질 때 모방의 요소가 무용 속으로 빠져들어 간다.

그 행동은 더 이상 일반적으로 인식되어질 수 없을 것이고, 모방된 움직임은 행동하는 사람들을 위하여 의미 있을 것이다. 예를 들면 잡고 놓는 양손에 잡혀진

물건의 본질을 나타내기 위해서는 손이 만드는 형태, 즉 관철에 의하여 만들어 질 수 있다. 이것은 몸 전체로 전달되어 손가락과 엄지 사이에 있는 압력이 팔과 허리 그리고 넓적 다리와 얼굴 사이에도 있을 수 있으며, 풀어지는 것 또한 온 몸에 있게 된다. 이것은 더 이상 모방적인 행동이 아니라 무용이다. 잡는다는 것은 특별한 초점을 향하여 손가락들을 모으는 것이다. 그 초점을 놓는 것은 어떤 사람이 위, 아래, 뒤 또는 옆으로부터 잡을 수 있다는 점에서 다양할 수 있다. 몸 전체의 움직임에서 잡는다는 것은 사지를 어떤 한 곳에 모두 모으는 것을 뜻한다. 그것 중 가장 쉬운 것은 몸 앞에 중심을 두는 것이다. 즉, 척추를 앞으로 등글게 하는 것이다. 움츠리는 것이 어떤 곳에 놓여진 점—머리 위, 등의 뒤, 옆구리에서 떨어진 곳—둘레에도 만들어 질 수 있다. 행동은 선택된 점으로부터 떨어진다거나 흩어지는 움직임으로 생긴다 [1].

2. 공간에서의 움직임

인간은 누구나 공간을 조형할 수 있는 능력을 가지고 있으며, 개인에 따라 의식적으로든 무의식적으로든 훌륭한 공간 형성을 하고 있다. 「게스탈트」 형태심리에서는 공간의 개념을 ‘효과적인 작용력의 실제적 산물이며 기체의 압력에 의해 크기가 변화하는 풍선과 같은 것’이라고 하였다. 이 말은 즉 공간이 상하, 전후, 좌우로 무한하게 펼쳐 있다는 뜻이며 우리가 다뤄야 할 공간을 직접적인 신체 공간 및 이동하면서 만들어내는 평면공간과 입체공간으로 나누어 생각할 수 있다. 예일대학의 교수였던 Alexander가 구분한 6가지의 무대구역에 대한 각각의 성격을 표로 나타내면 다음 [표 1]과 같다.

표 1. 무대구역의 분류와 성격

<왼쪽 뒤> 「로맨틱」하고 서정적인 장소이며 환상, 사색 등에 사용.	<가운데 뒤> 위엄 있는 구역. 법정의 선언고발기 연설, 결혼식, 선서 등의 의식적인 표현에 적합.	<오른쪽 뒤> 초자연적인 표현에 사용.
<왼쪽 앞> 긴장감 없고 친숙하고 온정감 있는 구역. 가정에서의 담화, 방문객과의 담화	<가운데 앞> 강한 인상을 준다. 클라이막스, 투쟁, 발언, 중요한 표현 등에 적합.	<오른쪽 앞> 친숙미가 결여된 형식적이고 배타적인 감정 표현에 적합. 의례적인 방문, 상담, 독백

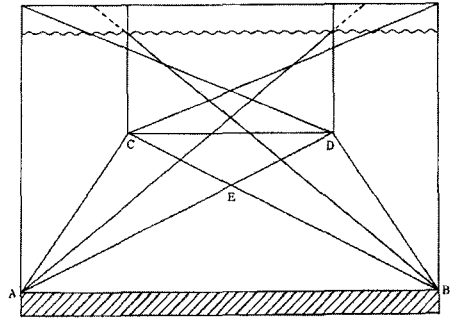


그림 2. 무대의 동선

입체공간은 표면체로서의 신체요소와 배경적 요소를 포함하고 있으며 신체가 이동하면서 형성하는 입체공간에 따라 주는 의미는 여러 가지로 달라진다. [그림 2]는 무대를 여러 부분에서 그을 수 있는 선의 방향을 나타낸 것이다. 만약 C→B 방향으로 걷게 한다면, 그는 무대 위에서 가장 강력한 의미를 지닌 길을 걷고 있는 것이며 그가 아무런 다른 동작 없이 걷는다 해도 관객에게 주는 느낌은 영웅적이며 힘찬 분위기를 준다.

그리고 인물이 이 대각선을 천천히 걷고 있는 동안에 강조의 변화를 보면, 그가 뒤의 귀퉁이에서 두 발자국 만큼만 떨어져도 그가 지지 받던 모든 지지선은 작용을 하지 않게 되므로, 인물은 혼자 모험의 길을 떠나는 느낌을 주게 되며, 무대의 중심선에 달하면 아무런 움직임이 없어도 최대한의 힘을 지니게 된다. 그러나 그가 걸음을 계속하게 되어 망각의 의미를 지닌 앞쪽 귀퉁이를 향해 움직여 가면, 중심과 귀퉁이 사이에 있는 약한 지점을 통과하게 되고, 종점에 가까워질수록 두려움이 없어지게 되며 퇴장구와 가까워지면 친밀감을 느끼게 하는 인격적 존재로 변하게 된다. 이와는 반대로 C→B와 대조적인 A→D 방향을 향해 가는 움직임을 살펴보면 퇴장하는 것이 되므로 힘이 약화되고, 개인적이거나 후퇴적이 된다. 한편 앞 귀퉁이는 개인적인 요소를 포함할 뿐이며, 여기에서 등장하는 무용수는 힘이나 상징적 의미가 없어지고 만다. 이곳은 퇴장에 적합하며 이곳을 통한 퇴장은 불길하고 비극적인 면이 있어서 개인적인 괴로움의 클라이막스를 요구하는 경우에 이

용되기도 한다.

무대 위에서 비중 있는 진행선은 대각선과 중앙선이며, 양옆은 등장과 퇴장에 이용되는데 뒤 모퉁이에서 퇴장할 경우 강하며 신화적인 느낌을 줄 수 있는 데 반해서 앞 모퉁이에서의 퇴장은 미약하고 친숙한 느낌을 준다. 또한 움직이는 신체의 자세를 보면, 앞쪽으로 바로 선 자세는 전체의 힘과 몸이 직접적으로 전달되어 오기 때문에 가장 강력하고, 그 다음이 대각선 방향이며, 옆으로 설 경우와 한 바퀴와 원형의 순서에 따라 강력도는 줄어든다고 볼 수 있다[2].

이와 같이 우리는 공간에서 어떤 '구상'을 실체화한 움직임을 본다. 움직임은 모가 난 형태를 취하거나 원형을 취하며 공간에서 직선과 곡선을 창조해낸다. 무용에 있어서 순간적인 정지는 마치 인체조각과도 같으며 움직임은 마치 캔버스 위에 신체라는 붓을 들고 그림을 그리는 것과도 같다고 볼 수 있으며 컴퓨터 모니터에 그래픽 요소가 움직이는 것과 같다.

IV. 무용과 음악의 시각적 표현

1. 무용

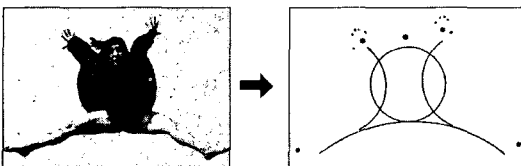


그림 3. 무희 팔루카(Palucca)의 도약을 점선으로 표현한 도형

발레에서 청각적인 음악의 요소만 빼다면, 무용 움직임, 무대세트, 의상, 조명 등 모든 요소는 시각적이다. 따라서 이 시각적인 요소만 사용된다면 발레는 단조롭고, 획일화될 가능성이 크다. 발레의 근본적인 관객호소 방식은 시각적이다. 하지만 장면을 위한 장면 연출에만 몰입하다보면, 관객들도 단지 보는 것만으로 끝날 뿐이지, 느끼고 생각하지는 못하게 될 것이다. 발레는 시각적 표현 위에, 청각적인 음악의 요소를 가미함으로써 새로운 입체적인 예술이 열리게 되며 새로운

예술 세계와의 교감이 이루어지게 되는 것이다. 발레 형식에 'Pointe'라는 단어가 있다. 이것은 'Point'에서 파생되는 발레용어이다. 발가락 끝으로 재빨리 걸어가면 바닥 위에는 점들이 남는다. 발레리나가 높이 뛰어 오를 때에도 이 점을 사용한다. 즉 머리를 쳐들고 위를 향해 높이 뛰어 오를 때나, 바로 그 다음 동작으로 뒤이어서 바닥에 닿기 위하여 아래로 뛰어내릴 때에도 그는 분명히 점을 겨냥해서 움직이고 있는 것이다. 신(新)무용에서의 도약은 다음과 같은 의미에서 '고전' 발레의 도약과 때로는 상반되는 경우가 있다. 즉 옛날식의 도약이 직선적인 수직선을 이루고 있는 반면에, '현대적인' 도약은 주로 다섯 개의 꼭지점—머리, 두손, 두 발—으로 5각형의 면을 이루고 있으며, 이때 열손가락은 10개의 점이 되고 있다[그림 3]. 또한 일순간 정지해 움직임이 없는 포즈 역시 점으로 생각할 수 있다. 다시 말해 이것은, 점의 음악적인 형식과 연관시켜서 볼 수 있는 것으로, 능동적이고 또는 수동적인 점음표 찍기와도 같은 것이다.

표 2. 언어·음악·무용의 구조요소 비교표[3]

언어	음악	무용
편/article (한편의 글)	곡/piece (한곡의 음악)	편/piece (한곡의 음악)
단락/paragraph	악장/movement	장/scene
문장/sentence	악절/period, phrase	/period
구/phrase	악구/phrase	/phrase
단어/word	동기/motive	/motive
음절/syllable	음/tone	/pas
음소/ (이름만 있고 소리는 없 음)	음계/ (체계만 있고 소리는 없음)	신체/ (가능성만 있고 움직 임은 없음)

2. 움직임과 감정(Motion & Emotion)

사람의 신체 동작들이 특정의 메시지를 전달 할 수 있는 표현매체가 될 수 있다. 강한 운동 메시지들은 정서적인 내용에게 영향을 줄 수 있다. 예를 들면, 메시지가 연속적으로 부르르 떠는 진동은 자극 또는 노여움을 표현하거나, "도와주세요"란 단어가 아래 방향으로 짧은 구간을 움직이면 마치 칭얼거리는 아이 같아 보이고 오른쪽에서 밀고 나와 잠시 기다린 후 한 글자

씩 아래로 떨어지게 하면 부たく을 거절당한 것처럼 보이게 된다. 또 이것이 커서를 따라 움직이는 경우는 그 부たく을 뿌리치고 달아날 수 없을 것처럼 보인다. 이것은 인체 움직임과 정서적인 표현의 관계를 차지하게 된다. 즉, 하나의 운동 형태가 내용에 따라 감정적인 내용들을 전달하기 위해 사용될 수 있다는 것이다.

3. 움직임과 소리의 청각적 자극

창조적인 표현의 영역 중에서도 소리는 움직임과 가장 밀접한 관계에 있다고 생각할 수 있다. 그것은 두 가지 모두 감정의 자발적인 반응이며 의사교환의 기본적인 수단이다. 그들은 또한 많은 공통요소를 가지고 있는데 예를 들면, 흐름(fluidity), 활력(dynamics), 속도(speed) 그리고 특히 리듬(rhythm)이 그것이다.

엄밀히 따지면 무용은 청각과 시각이 동시에 작용하는 지각적 운동이기 때문에 인체가 내는 소리조차도 음악이라고 해야 한다. 음악이나 리드미한 소리는 항상 무용과 밀접한 관계를 맺어왔다. 소리나 음악은 춤을 위한 자극임과 동시에 춤을 완성시킨다. 이 두 가지 예술분야는 너무 밀접하게 연관되어 있기에 춤 없이는 음악 내지 음악 없는 춤은 성립되기가 어렵다. 하나의 공간 구성 안에서 소리와 동작은 모두 일시적이라는 사실이 아마도 둘을 결합시키는 중요한 이유였을 것이다. 게다가 음악은 감정에 직접적으로 호소하기 때문에 무용수들 사이에서는 자신의 감정적 반응을 신속하게 전해 주는 촉매제로서 음악을 사용하려는 경향이 있었다. 그러나 무용이 음악에 철저하게 의존했다고 말하는 것은 잘못이다. 음악이나 소리는 다른 종류의 감각적 자극이 그러하듯이 무용을 위한 하나의 자극으로서 사용되어진 것이다. 무용가는 음악에 절대적으로 의존해서는 안 된다. 무용이란 다른 매체나 악기에 의해 기계적으로 재생되는 단순한 음악적 구조 이상이어야 한다. 만약에 소리가 무용에 대한 자극으로 사용되었다면, 그 결과로 나타나는 안무의 형태는 안무가의 자극에 대한 지적, 감정적 반응을 반영하여 다듬어진 것이어야 한다. 청각적 자극과 반응은 흥미를 끄는 중요한 리듬의 효과를 전달해 주는데, 다른 종류의 악기는 음조를 다양하게 사용할 수 있기 때문에 리듬뿐 아

니라 멜로디와 하모니를 표현해 줄 수 있다.

4. 사운드에 대한 시각적 표현

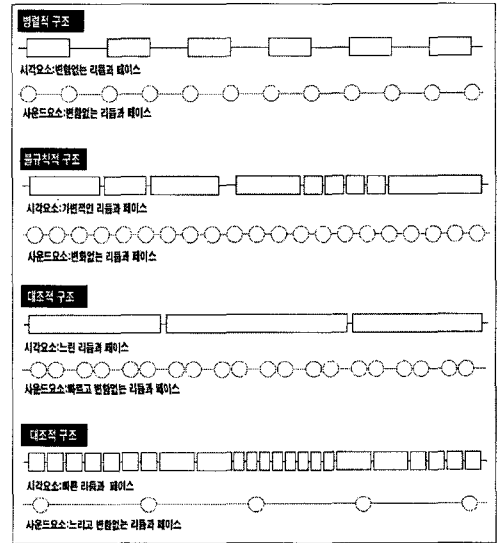


그림 4. 사운드에 대한 타입과 이미지의 구조적 관계











리듬은 규칙적으로 되풀이되는 동작을 말하며, 페이스(Pace)는 그 리듬의 속도를 말한다. 리듬과 페이스로 성공적인 디자인을 하는 방법이 여러 가지 있는데, 시각적인 리듬 비트(Rhythmic Beat)를 창조해 포함시키거나, 편집과 움직임의 속도를 대조시키거나, 타입, 이미지, 사운드의 울동적인 관계에 각별한 주의를 기울이는 방식 등이 있다.

편집상에서 사운드 트랙과 시각 요소(타입과 이미지)사이의 리듬 및 페이스의 관계는 병렬적, 불규칙적, 또는 대조적 범주로 구분된다. 병렬적 구조는, 시각 요소들의 리듬과 페이스가 사운드의 시간대와 완벽히 일치되게 편집하는 것이다. 불규칙적 구조는, 시각 요소들의 리듬과 페이스가 규칙적인 사운드에 대해 일치하지 않거나, 모순되거나, 때때로는 현저히 다른 것을 말한다. 이러한 관계는 물론 뒤바뀔 수도 있다. 대조적 구조는, 리듬과 페이스가 느린 시각 요소가 사운드 트랙의 빠른 리듬 및 페이스와 대조되는 것을 말한다. 타입, 이미지, 사운드간의 이러한 구조적 관계는 배타적인 것은 아니다. 논리적으로, 시퀀스는 이들을 개별적

으로 또는 전체를 혼용하여 적용할 수도 있다[4].

V. 사례연구

표 3. 포스트모던적 시각에서의 모션그래픽의 확장

	춤	음악	모션그래픽
이동			o n r f i t c s
회전			al xyz
도약			The quick brown x ju p ove
낙하			The quick brown fox jumped over the lazy dog...
흥내내기			Z

[표 3]은 무용의 '춤'과 '음악'이라는 예술영역과 모션 그래픽의 '움직임'과 '사운드'의 공통 모티브를 결부시켜 보았다. 모션 그래픽을 물체의 우연한 파동에서 얻어지는 현상이라고 볼 때 뮤지컬 댄스 클럽의 바에서 춤을 추는 군중들의 움직임이나 음악의 패턴에서 그 연관성을 찾을 수 있다. 한 가지 테마의 음악이 나오는데 사람들은 저마다의 각각의 동세적인 흐름과 알 수 없는 불규칙한 패턴을 보인다. 그러나 어디 부분부터 미상이 들어가면 사람들의 동세가 모두 역동적 이

되고 어떤 부분부터는 모두 흐릿해지게 된다. 그것은 무대에 설치되어 있는 조명의 밝기와 움직임과도 같다고 할 수 있다. 때로는 역설적으로 빠른 템포의 음악에서 거의 움직임이 없는 동작이 매칭 될 때도 있지만 그것은 예외적인 경우이고 일반적으로 빠른 템포는 빠른 동작을 수반 한다.

VI. 결론

현대예술에 있어서 포스트모더니즘의 다원적 기술 매체의 자의적 원용과 장르간의 배타적 구분에 얽매이지 않은 혼합적 성향이 전 예술흐름에 지대한 영향력을 발휘하였는바, 모션그래픽에 있어서도 공간감, 타이포, 시간개념과 움직임, 사운드 등의 모든 영역을 확장 시키고 새로운 개척의 시도가 활발히 진행되어 혼합적·다의적 창작이 이루어져야 할 것이다.

이에 본 논문은 모션그래픽의 움직임과 소리를 무용의 율동과 음악의 표현에 비추어 그 원리와 연관성을 밝혔다. 무대에서 무용수가 율동을 하며 움직일 때 음악이 표현의 감정을 돕기도 하고 반대로, 음악에 맞춰 몸을 움직여 춤을 추는 것과 같이 모니터 안에서 오브젝트가 움직일 때 음악이나 소리는 상호보완적 요소로 표현 효과를 극대화 할 수 있다. 결론은 모션그래픽의 움직임과 사운드를 예술과 접목시킨 것이다. 음악과 미술은 표현 도구, 즉 수단에 따라 좌우된다는 공통점이 있다. 또한 이들은 시간이 흐르며 변화하고 공간을 통해 이동한다는 측면을 공유한다. 연주자들이 청각적 기보(記譜)를 사용하는 것처럼, 모션그래픽에서 시각적 기보로서 타이포 그 밖의 그래픽 요소들을 사용한다.

앞서 살펴본 바와 같이 모션그래픽의 이해와 분석을 토대로 중요한 요소로는 사운드를 타이포그래피로 표현하는 '시각적 청각성'이라는 것을 알 수 있다. 이는 정지된 이미지에 시간의 차원을 첨가한 인터랙티브 미디어 상에서의 모션그래픽이 내포하고 있는 의미를 움직임을 통하여 효율적으로 전달하고자 하는 것이다. 움직이는 이미지에 사운드를 적용하게 되면 사용자로부터 특정한 감정적 반응을 이끌어내어 인터랙티브한

사고의 커뮤니케이션을 형성할 수 있다. 또한 콘텐츠에 생동감을 부여하여 정보를 효과적으로 이해 할 수 있게 해준다.

모션그래픽의 모션과 사운드 디자인의 원리를 도출하는 것을 목표로 삼고 있는 이 논문의 목적을 실현하기 위하여 무용의 안무적 특성과의 기본적·구조적 방식과 결부시켜 이 논문을 연구하였다. 시, 청각적인 속성을 가지고 있는 무용 안무의 활용은 모션그래픽 디자인에 효과적인 창의적 대안이 될 수 있을 것이다.

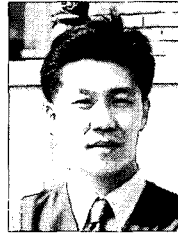
참고 문헌

- [1] 원영신, 창조적 움직임 교육의 실제, 금광, 1988.
- [2] 최정자, 무용교육과 안무의 이해, 현대미학사, 1994.
- [3] 우광혁, 무용의 동작과 리듬, 예술, 2004.
- [4] Woolman, Matt Bellantoni, Jeff, 무빙타입 : 시간 +공간 디자인, 안그래픽스, 2001.
- [5] 그레고리 배트코크 저, 채창석 역, 포스트모더니즘과 비디오예술, 인간사랑, 1995.
- [6] 도원준, 컴퓨터 음악 만들기, 솔바람, 1996.
- [7] 나가오 마코토 등 공저, 미국 멀티미디어 랩 번역, 문자와 소리의 정보처리, 한국학술정보, 2000.
- [8] 샬리 베인스 저, 박명숙 역, 포스트 모던 댄스, 삼신각, 1991.
- [7] 이인근, 영상기계와 예술, 현대미학사, 1996.
- [8] 이경선, 신체의 특성이 적용된 인터스페이스 (Inter-space) 전시 연구, 2004.
- [11] 조양희, 비디오댄스의 안무적 특성에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원, 1998.
- [12] 송호섭, 효과적인 정보전달을 위한 키네틱 타이포그래피 활용에 관한 연구, 한양대학교 대학원, 2001.

저자소개

김 교 완(Gyo-Wan Kim)

중신회원



- 1992년 2월 : 한양대학교 대학원 (미술학석사)
- 2006년 현재 : 한양대학교 대학원 (박사수료)
- 1996년~1999년 : 우송공업대학 공업디자인과 교수

▪ 현재 : 남서울대학교 시각정보디자인학과 교수
 <관심분야> : 모션그래픽 디자인, 네트워크 디자인

홍 수 정(Su-Jung Hong)

정회원



- 1991년 : 한양대학교 응용미술학과 졸업
- 1991년~1998년 : 이랜드 디자인실 근무
- 2000년~2002년 : 한양사이버대학 디자인실 근무

▪ 2006년 : 한양대학교 대학원 졸업(디자인학박사)
 ▪ 2006년 현재 : 백석대학교 디자인영상학부 전임강사