

Web을 중심으로 한 Kinetic Typography의 Interactive성에 관한 연구

A Study on the Interactions of Web-based Kinetic Typography

고운예

마산대학 아테크계열 컴퓨터그래픽 전공 강사

Ko, Yun-Ye

Dept. of Visual Design, MC

- Key words: Kinetic Typography, Interactive

1. 서 론

Kinetic Typography는 Web유저들의 날로 변화하는 욕구를 충족시켜주는 대변자로 시각 및 청각적인 이미지를 표현할 수 있게 되었으며, 정보 전달을 위한 표현의 범위가 확장된 것으로 볼 수 있다. Web상에서의 Kinetic Typography는 디지털 환경에서 풍부한 정보 전달 및 의사 소통을 가능하게 할 뿐만 아니라 무한한 잠재력을 가지고 있으며, 인간 중심의 Interactive에 많은 영향을 미친다.

상기의 논문은 Web상에서의 Kinetic Typography의 움직임을 표현하여 상호작용을 활용한 시각정보의 전달방법을 기술한 내용으로서, 먼저 Typography의 일반적 고찰을 통하여 그 정의와 역사 및 특징을 살펴보았으며, 본 논문의 목적을 성취하기 위하여 기존의 디자인 원리를 활용하여 Kinetic과의 관계를 규명하였다. 또한 Kinetic과 Typography 및 Interaction의 상호 관계를 정의하여 사례를 이용한 분석을 하였다. 분석 결과에 의한 1.2차에 걸친 설문조사를 통해 인터페이스와 사운드, 칼리 등등의 요소들을 포함한 Kinetic Typography의 영향에 관한 조사를 하고 그 결과를 유추하였다. 그 결과 Web상에서의 Kinetic Typography의 본질적인 역할을 이끌어 내었으며 Typography의 움직임이 인간에게 미치는 정보전달 요소로서의 또 하나의 실험 가능성을 제시한데 그 의의가 있다.

2. Kinetic Typography의 일반적 고찰

2-1 Kinetic Typography의 정의

Kinetic은 “실질적인 본체의 움직임과 관련된, 또는 그와 관련된 힘 또는 에너지”라고 정의되고 있다. Kinetic이 의미하고자 하는 것은 움직임과 밀접한 관계를 맺고 있다. 그러나 이는 단순히 ‘움직이는’ 것을 넘어 그 이상의 의미를 포함하고 있다. Kinetic Typography의 근원에는 영화나 뮤직비디오 같은 영상매체들이 있다. 20세기 중반에 디자이너들과 영화제작자들은 움직이는 글자를 다양한 방식으로 필름타이틀이나 뮤직 비디오 등과 같은 영상 작업에 사용했는데, 이것을 Kinetic Typography의 시초로 볼 수 있다.¹⁾ 이와 함께 디지털 제작 도구들도 급속도로 발전하면서 전문가들의 분야로만 여겨졌던 멀티미디어 디자인을 일반인들이 쉽게 할 수 있게 되었다. 온

라인 상에서의 Kinetic Typography는 디지털 매체로서의 독특성을 가지고 있기 때문에, 만족도 높은 인터넷 사용은 다양한 소프트웨어들을 활용해 이전에 불가능했던 새로운 이미지들을 만들어 내기 시작했으며, 또한 많은 양의 정보를 효율적으로 전달하기 위한 방책으로 활용하고 있다.

2-2. Kinetic Typography의 역사 및 배경

1900년 ~ : 키네тика트 개념

- ▶ 1913년 마르셀 드리상(Duchamp.M)
-자전거 바퀴를 사용한 모빌
-기계장치의 운동에 역점들

1960년 ~ 1970년 : 물리적·동력에 바탕을 둠

- ▶ 빛, 움직임, 소리 · 미적요소

1970년 ~ 1980년 : 동력의 영향에 의한

다양한 효과와 결과에 주안점 둠

- ▶ 물, 인개, 연기, 불·생물적 요소
(생태학적·물리학적 방법론 접근)

1980년 ~ 1990년

- ▶ 비디오아트(Video Art)
-레이저아트(Laser Art)
-홀로그래피(Holography)
-커뮤니케이션미디어의 재발견



Kinetic Typography: Sound+Color+Motion+Time

- ▶ 컴퓨터로 표현되는 모든 것들을 지칭
미술과 생활의 관계를 동일화 함
움직이는 모든 환경을 말함

<그림1> 키네тика트의 역사적 전개

2-3. Kinetic Typography의 특징

상호 교환적인 시각적 디자인의 연결을 소프트웨어적으로 발

1) 디자인문화비평04, 안그라픽스, 디자인문화실험실, 2000, p108.

전시킴으로서 리듬에 의해 발생되는 음악의 선율처럼, Kinetic Typography는 시간에 의해 발생되는 다양한 메세지를 표현하기 위한 또 하나의 커뮤니케이션 표현 수단으로 확인할 수 있다. 적절한 타이밍과 시각적인 요소들의 상호작용과 일련의 더 세부적으로 시간에 따라 움직이는 애니메이션 작업을 시각적으로 편리한 환경을 제공하며, Kinetic Typography는 컴퓨터 디자인 철학과의 결합으로 이룩된 Dynamic Typography이다.²⁾ 가. 운율성 / 나. 연속성 / 다. 시간성 / 라. 역동성

3. Kinetic Typography와 Interaction

3-1. Interactive의 정의

인터랙티브(Interactive)는 서로 작용하는, 서로 작용하여 영향을 미치는 등의 사전적인 의미를 가지고 있으며, 사람들로부터 입력을 받는 것을 말하며, Interactive컴퓨터 시스템은 사용자가 데이터나 명령어를 입력할 수 있도록 한 프로그램이다. Interactive는 사용자와 컴퓨터가 마치 대화를 하듯이, 컴퓨터가 출력한 내용에 따라 사용자가 적절한 입력을 하는 식으로, 입력과 출력이 공존하는 프로그램을 가리킨다. Interactive는 참여와 닫혀있지 않은을 의미한다. 워드프로세서나 스프레드시트와 같은 대부분의 프로그램들이 Interactive 프로그램이다.

3-2. Web Interactive디자인의 사례

가. 유고 나카무라

- 홈페이지 <http://www.yugop.com>

나. 조슈아 데이비스

- 홈페이지 <http://www.praystation.com>

4. Web을 기반으로 한 Kinetic Typography와 Interaction에 대한 실험(설문조사)-제출논문참조

5. 결 론

Web상에서의 Kinetic Typography는 디지털 환경 상에서 풍부한 정보 전달 및 의사 소통을 가능하게 할 뿐만 아니라 무한한 잠재력을 가지고 있으며, 인간 중심의 Interactive에 많은 영향을 미친다. Kinetic Typography는 복잡하고 가독성이 없는 글자라 할지라도 쓰는 사람에 따라 조형미가 다르고 느낌 또한 달라 하나의 Interactive를 표현함에 있어 매우 유용하며, 그 이미지의 특성에 따라 사용되는 Kinetic Typography의 표현물에 자신만의 독특한 개성과 이미지를 구축하는데 많은 영향을 끼치고 있다. 첫째, Kinetic Typography는 가독성이 좋아야 한다는 선결과제가 있으나, 비문자적 언어 즉 시각언어가 주는 즉시성과 효율성 면에서 인지도나 주목성이 뛰어나므로 인트로 무비에 효과적인 표현을 한다면 Web이미지를 살리는 데 매우 중요하게 작용할 것이다. 둘째, Web방문시 Kinetic Typography에 의해 Web 상용상의 거부감을 가지고 있는 유저들은 Web에 사용되어진 난해한 구성 때문에 느끼게 되며, 이 문제 해결시 Web이미지 제고에 긍정적이 영향을 미칠 것

2)이은석, 시각디자인학연구 제7호, 디자인원리를 통한 키네틱 타이포그래피의 활용에 관한 연구, 2001, p152.

으로 예상된다. 셋째, Web이미지 전체에 긍정적인 이미지를 가지고 있는 방문자들은 색, 리듬 등 시각적 요소들을 더욱 빌전 보안하면 전체적인 Web 이미지 평가가 제고될 것이다. 현대는 시각 영상 시대이므로 문자 또한 읽히는 것보다는 보이는 것을 추구하므로 Kinetic Typography는 Web사이트에서 Web유저와의 Interactive를 표현하기에 적당한 도구이며, Web과 Web유저들 사이의 Interactive에 있어서 교량 역할을 한다. 앞으로 Kinetic Typography는 사용하는 프로그램과 환경 그리고 쓰는 이의 역량에 따라 무궁무진한 형태로 표현이 가능하기 때문에 Web상에서의 이미지를 표현함에 있어 매우 강력한 디자인 적인 소재요, 도구로 그 역할을 계속하게 될 것이다.

참고 문헌

<단행본 및 번역서>

- 에밀루더, 「Typography」, 안그라픽스, 2001.
- 원유홍, 「커뮤니케이션 디자인사」, 도서출판 정글, 1998.
- 디자인문화비평04, 안그라픽스, 디자인문화실험실, 2000.

<논문>

- 장원근, 「키네틱 타이포그래피를 이용한 오페라의 시각 이미지 연구」, 상명대 디자인대학원 석사학위 논문, 2000.
- 이은석, 「디자인원리를 통한 키네틱 타이포그래피의 활용에 관한 연구」, 시각디자인학연구 제7호, 2001.
- Jeff Bellantoni and Matt Woolman, 「TYPE IN MOTION」, RIZZOLI, 1999.
- John Maeda, 「MAEDA & MEDIA」, Thames & Hudson, 2000