

움직그림(motion graphic) 안에서 감성 표현

시간과 공간 그리고 움직임

1. 관심주제 및 목적
2. 움직임이란 무엇인가?
3. 움직임의 표현원리
4. 움직임과 감성표현
5. 움직임과 감성인식
6. 표현사례

관심주제 및 목적

움직그림을 이용한 느낌전달의 방법 제시

느낌, 감정은 만질 수 있는 현실 세상(reality)의 사물이 아니다.

하지만 지금까지 많은 작가들이 슬픔, 분노, 사랑, 기쁨 등의 감성을 시각화 또는 청각화 해오고 있다.

하드웨어, 소프트웨어적 발전을 거듭해 온 현 시대의 멀티미디어적 최적의 감성표현수단으로 대우받는 움직임(motion graphic).

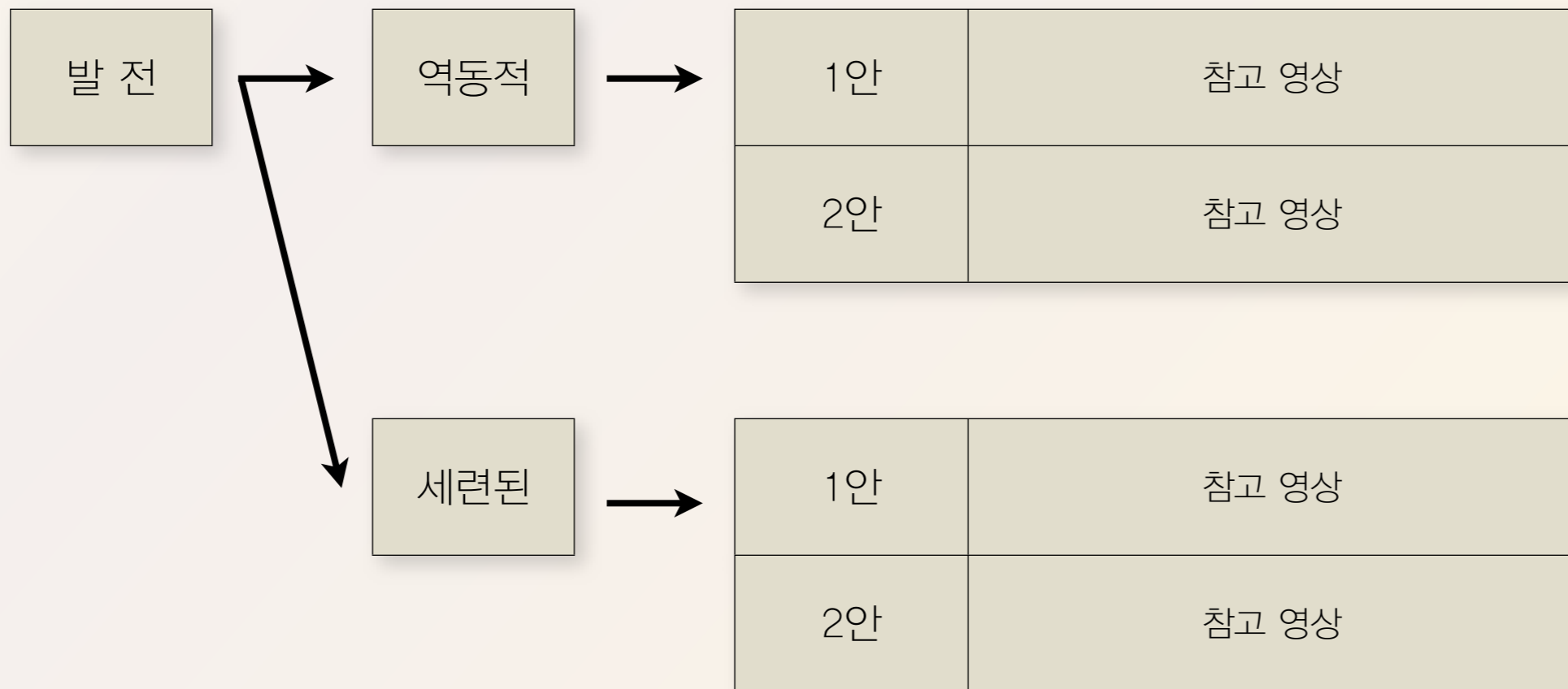
역으로 움직임 작품을 통해 무엇을 표현하고자 했는지 추적해 볼 수 있다.

분야별 그리고 장르별 자료수집과 분류를 통해 감성표현의 사례들을 느낌별로 정리하여, 구체적 형용사와 그 표현사례를 연결지어 활용가능토록 응용꾸러미(content)화 한다.

완성된 응용꾸러미는 실무에서 의뢰인과의 합의점 도출에 있어 효율적으로 이용함을 기대하고 있다.

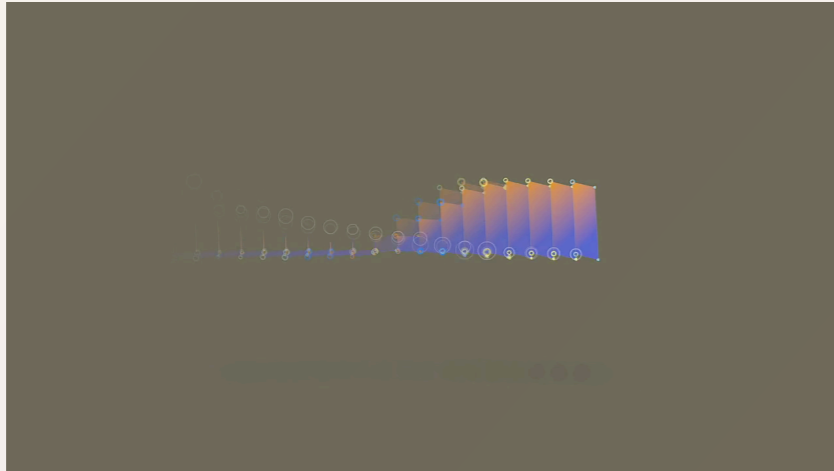


움직그림은 새로운 기법과 품세의 연구가 끊임없이 이어지고 있다.



〈예상활용분야 : 관공서 홍보물의 타이틀 영상〉

움직그림(Motion Graphic)이란 무엇인가?



움직그림(Motion Graphic)은 하나의 영상 소통 언어로서, 움직임을 뜻하는 Motion 이라는 단어와 시각예술을 뜻하는 Graphic이라는 단어가 합쳐진 합성어이다.

또한 움직그림은 공간이 되는 프레임 안에서 X, Y축의 격자(Grid)의 원리에 의하여 Graphic요소들이 시간적 인자를 가지고 구성된 것이라 할 수 있다.

움직그림은 시각적 욕구만을 충족시키기 위한 작업이 아니라, 느낌이나 생각을 조형 언어를 통하여 창조, 발전시켜 나아가는 예술의 한 영역이다.

영상매체가 발달되면서 공간(Space), 표현형식(Form), 시간(Time)을 적절히 활용하는, 하나의 뜻을 전달하기 위한, 보다 강력한 소통 수단으로 활용되고 있다.

움직 그림의 표현원리 움직임(Motion)



움직임을 통한 디자인은 움직이그림의 핵심이다.

정적인 디자인에서 방향이란, 구성안에서 그들이 행동하는 방위이다. 이러한 행동의 $x-y$, $y-x$, z 에 까지의 방향을 의미하며 스케일에 따른 움직임과 색의 진출과 후퇴의 동작, 점의 움직임에서 선의 완성, 그리고 면의 구조 변이 등 움직임은 그야말로 어떠한 물체를 표현하여 행동함으로써 그 물체가 갖추는 행동의 가치와 물체의 컨셉을 대변하기도 한다.

각 그림 요소들의 배치와 박자(또는 호흡) 등을 조절함으로써 다양한 움직임을 줄 수 있다. 하지만 움직임을 줄 때는 나타내고자 하는 이미지와 의도를 효과적으로 전달하기 위해 지나친 변화를 주지 않도록 해야 한다.

움직그림의 표현원리 움직임(Motion)

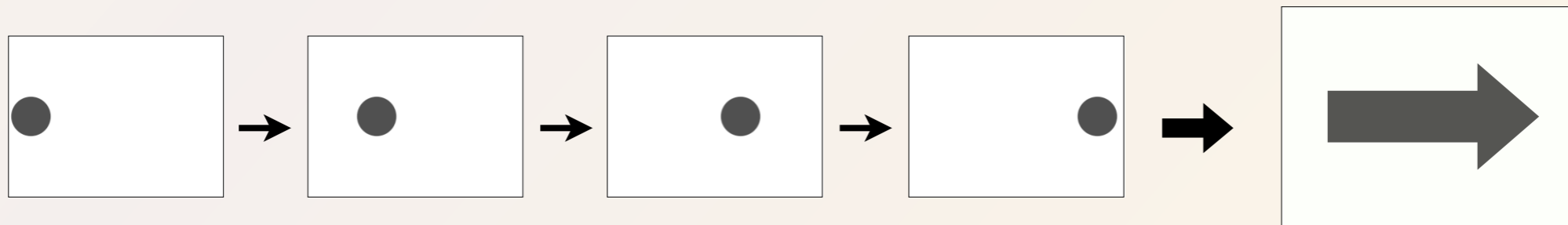


그림 요소의 규칙적인 변화는 움직임에 있어서의 **방향**의 시지각적 인지를 가능하게 한다.

움직그림의 표현원리 움직임(Motion)

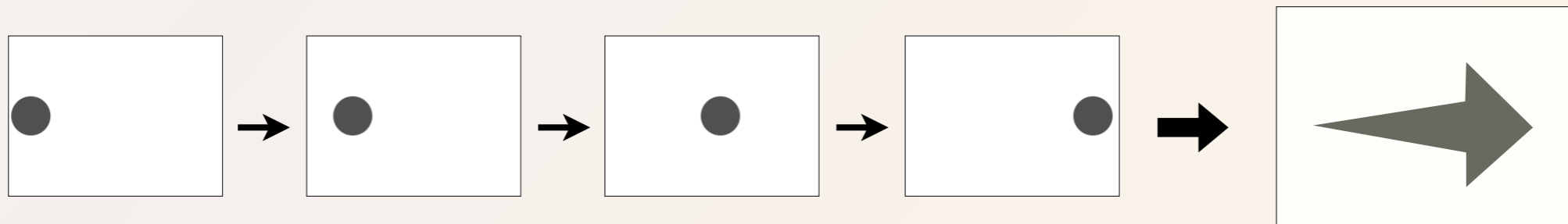


그림 요소의 규칙적인 변화는 움직임에 있어서의 **속도**의 시지각적 인지를 가능하게 한다.

움직그림의 표현원리 움직임(Motion)

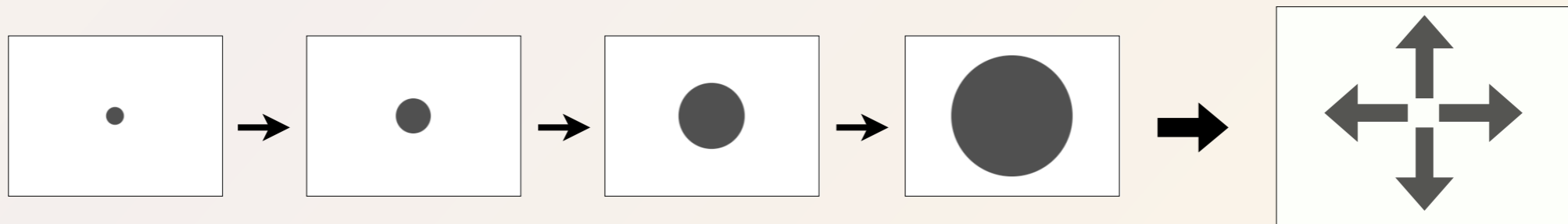


그림 요소의 규칙적인 변화는 움직임에 있어서의 **크기**의 시지각적 인지를 가능하게 한다.

움직그림의 표현원리 움직임(Motion)

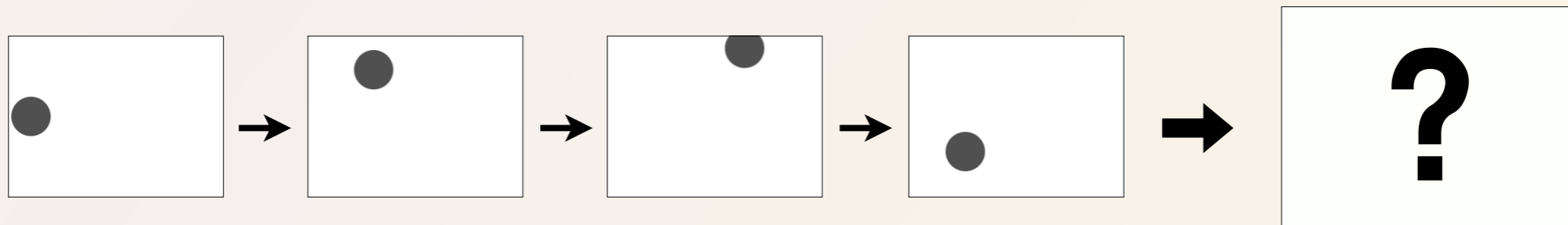


그림 요소의 불규칙적인 변화는 변화의 차이만이 인지될 뿐 특정한 시지각적 인지를 불분명하게 한다.

움직그림의 표현원리 그림(Graphic)



각 그림 요소들은 점, 선, 형, 상징, 이미지, 글자이다.
이러한 요소들은 일반 상업 그림에서와 동일하다.

움직그림에서는 이러한 요소들의 움직임이 지정된 공간 안에서
시간성을 두고 표현된다.

움직그림의 표현원리

음향(Sound)

음향은 움직임에 있어서 분위기와 의미를 가중시키며 모션 (Motion) 즉 움직임에 생명력을 주고 박자감을 더한다.

효과적인 음향 요소의 작용은 움직임이 단순한 시각적 효과를 넘어선 다양한 감각으로 접근할 수 있음을 보여준다.

음향은 음악, 음성, 환경음, 효과음이라는 4가지 유형으로 구분된다.

움직그림의 사운드 작업은 소리의 영향력에 대한 이해를 바탕으로 음향과 의사 전달요소의 하나로 생각되며, 영상과 음향은 늘 서로 영향을 주며 민감하게 반응하기 때문에 한프레임의 차이에도 느낌은 매우 달라지게 된다.

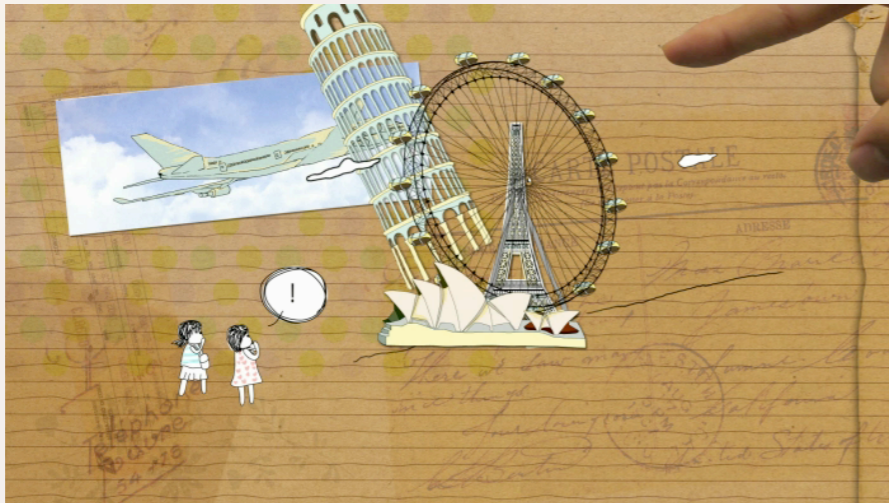
모션그래픽의 표현원리

음향(Sound)

"이미지와 마찬가지로 사운드 역시 실제와 추상의 범주로 구분할 수 있는데, 사실적인 소리는 구체적인 의미를 전달하며 사실을 직시한다.
이에 반해 추상적인 소리는 스토리 전개에 꼭 필요한 것은 아니고 음원이 잘 드러나지도 않지만 오히려 메시지를 정서적으로 강화시키는 효과가 있다."

- 김성현 [영상매체의 효과적 모션디자인 활용에 관한 연구] : 영화 오프닝 타이틀의 모션디자인을 중심으로, 동아대 대학원 석사학위논문, 2003.P.27-28

모션그래픽의 표현원리 공간(Space)



공간은 엄밀히 구성적이라기보다 건축적 의미에서 TV, 컴퓨터, 영화, 모바일 등과 같은 스크린에서의 디지털 환경 및 구조를 정의한다.

공간을 리얼리티 개념으로 설명한 모홀리나지(Moholy-Nagy)는 "모든 시대에는 문화적 관점에서 그 자체의 공간개념을 가지며, 많은 종류의 공간이 존재한다."고 했다.

공간 개념의 단적 정의에 대한 불확실성과 그것이 인간 경험의 상황과 맥락에 따라 달라질 수 있다는 것을 말한다.

본질적으로 공간은 인간의 감각적 경험 속에서 인지되는 리얼리티의 세계이지만, 디지털 시대 확대된 장에서는 가상공간 속 리얼리티도 존재한다.

또한 공간은 게슈탈트 이론의 형상과 배경의 원리에서 주로 배경을 구성하는 장(field)의 개념과 애니메이션에서 캐릭터가 연기하는 무대 개념으로 자주 등장한다.

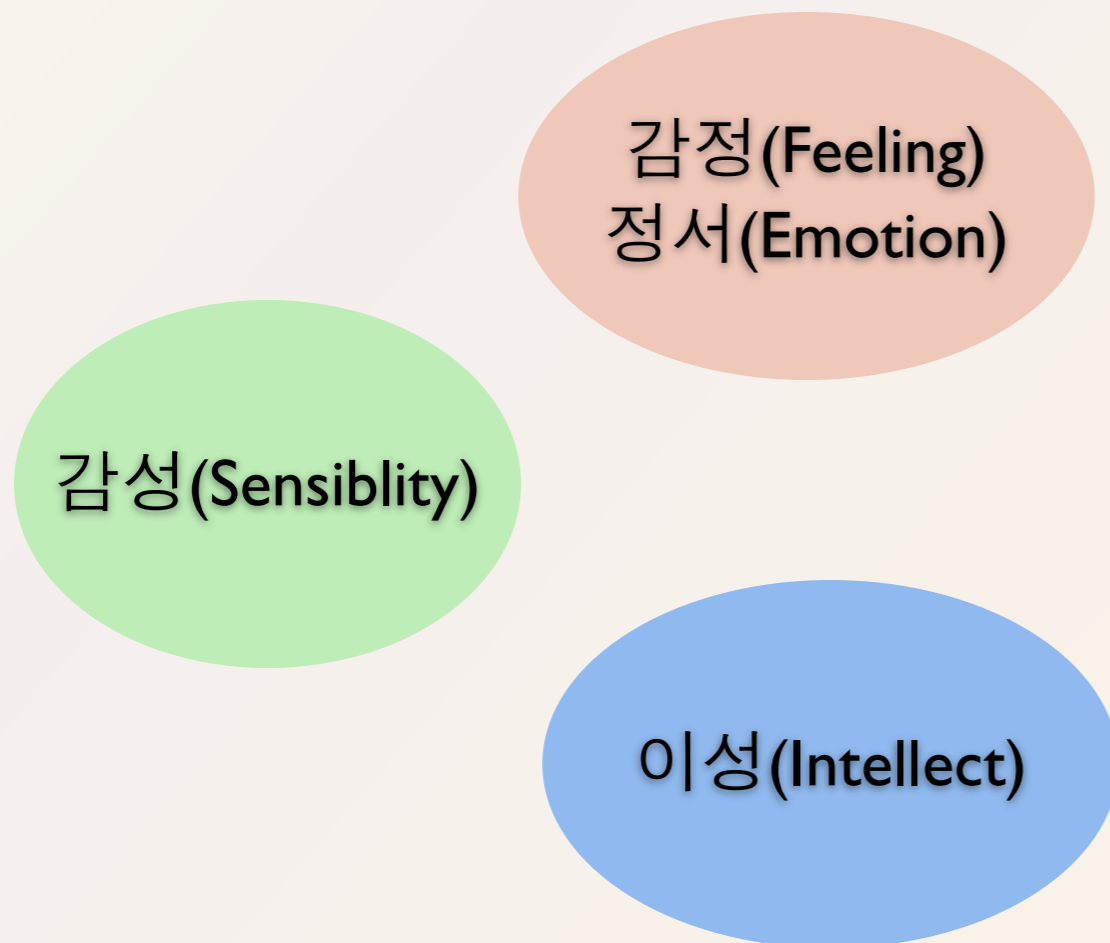
모션그래픽과 감성표현 감성의 개념

감성의 사전적 의미로 '감성(感性)[명사]'은 느낌을 받아들이는 성질 감수성으로, 대상으로부터 감각되고 지각되어 표상(表象)을 형성하게 되는 인간의 인식 능력을 뜻한다.

감성이란 다의적이고 복잡한 것이기 때문에 그 성분을 정확히 파악하기 어렵다.

심리학의 영역에서는 감성이란 용어 대신에 감각, 지각 또는 인지 등으로 인간의 인지과정 또는 정보처리과정으로 이해하고 있다.

모션그래픽과 감성표현 감성의 개념



감성은 감정 및 정서와 구분되어진다.

감정(感情, feeling) : 인간이 어떠한 행동을 할때 생기는 주관적인 동요로서, 인식작용이나 충동 의지와 다른 것이지만 엄밀히 구분할 수는 없다. 쾌, 불쾌의 미분화 된 흥분상태를 의미하는 감정은 환경으로부터의 자극이나 개인의 내적인 요인에 의하여 일어나며 비교적 직접적이고 표면적이며 단순한 것이다.

정서(情緒, emotion) : 비교적 강하게 단시간동안 계속되는 감정으로, 마음이 움직여 감동된다는 점에서 정동(情動)이라고도 한다. 흥분으로 뒤흔들려 교란된 상태라든가 반응의 일시적인 혼란 상태, 또는 흥분된 상태를 말한다.

감성(感性, sensibility) : 외부의 물리적 자극에 의한 감각과 지각으로부터 인간의 내부에서 야기되는 고도의 심리적인 체험을 말한다. 이것은 감각기관을 통해 생성된 여러가지 감각이 합성되어 종합화된 것으로 생리적인 특성을 중시하는 감각과 심리량으로서의 쾌적감, 고급감, 불쾌감 등의 복합적인 감정이나 느낌과 같은 것들이 다중적으로 통합된 것이다.

예를들어,
빛을 보고 단순히 '밝다'라고 느끼는 것보다는 쾌적감, 온화함 등의 복합적인 감정을 말한다.

움직그림과 감성표현

움직그림의 구성요소와 감성

움직그림에서 각 그림 요소들의 움직임에 부여된 감성정보가 해석되는 해석체는 감상자의 경험과 이미지에 의한 인지체계에 의한다.

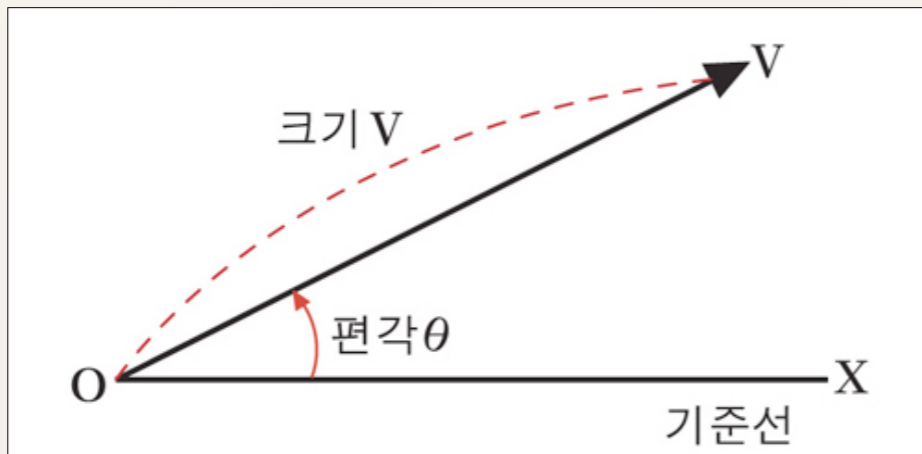
따라서 움직그림의 표현에 있어서 디자이너는 움직임의 호흡조절과 그림 요소의 노출시간, 형태 - 배경의 대비정도, 색상 등이 해석체에 어떠한 영향을 주는지 알아보고 움직임을 계획 할 수 있다.

어떤 움직임이 다음 움직임을 예상하게 하고, 움직그림의 이야기 구조와 그 관계에 대한 관념이 일치될 때 더욱 큰 효과를 갖게 된다.

이를 위해 디자이너는 감상자의 감성반응에 영향을 미치는 움직그림 요인에 대하여 이해할 필요가 있다.

움직그림과 감성표현

방향력을 가진 요소, 벡터(vector)



벡터(Vector)란 크기와 방향을 가지고 있는 양으로써 두 가지 정보를 모두 표현할 수 있는 화살표로 나타낸다.

움직그림의 무대가 되는 사각 프레임 안에서 벡터의 역할은 영상 화면에서 가장 강하게 작용하는 힘을 의미하며,

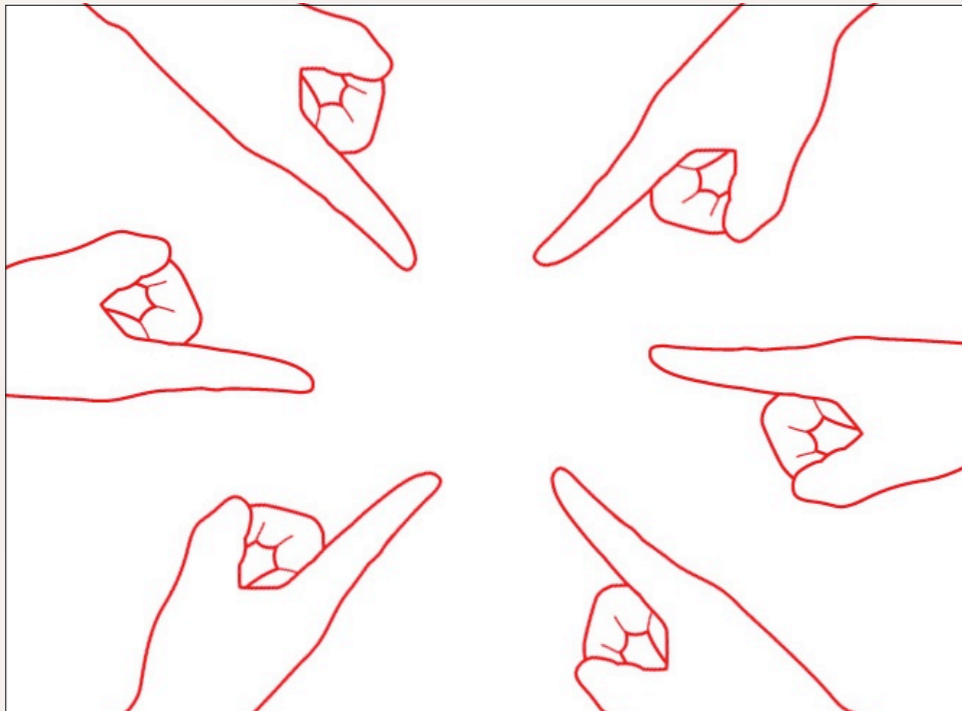
시선을 한 점에서 다른 점으로 특정한 방향으로 유도하고 화면의 방향 조절, 화면 공간설정 및 사각 틀 속의 사건 에너지를 설정한다.

움직그림과 감성인식 방향력을 가진 요소, 벡터(vector)



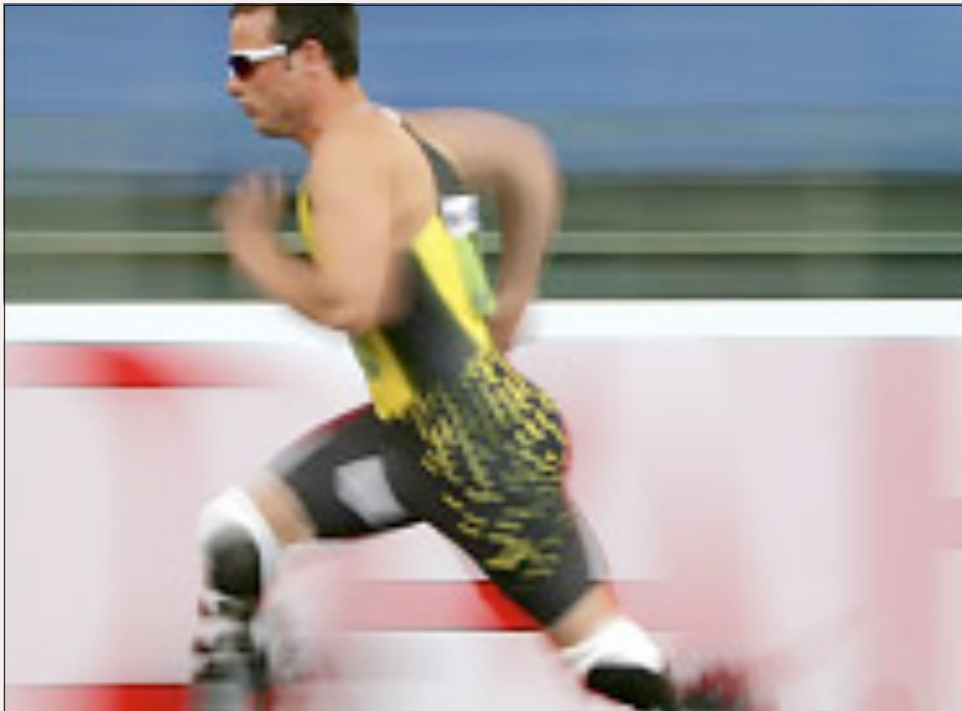
그림벡터(그래픽벡터) : 정지된 요소들의 조합이 특정 방향력을 생성하는것. 시선을 일정한 방향으로 이끄는 방식으로 정지되어 있는 요소에 의하여 생성된다.

움직그림과 감성인식 방향력을 가진 요소, 벡터(vector)



지시벡터 : 특정방향을 지시하는 사물에 의해서 생성된다.

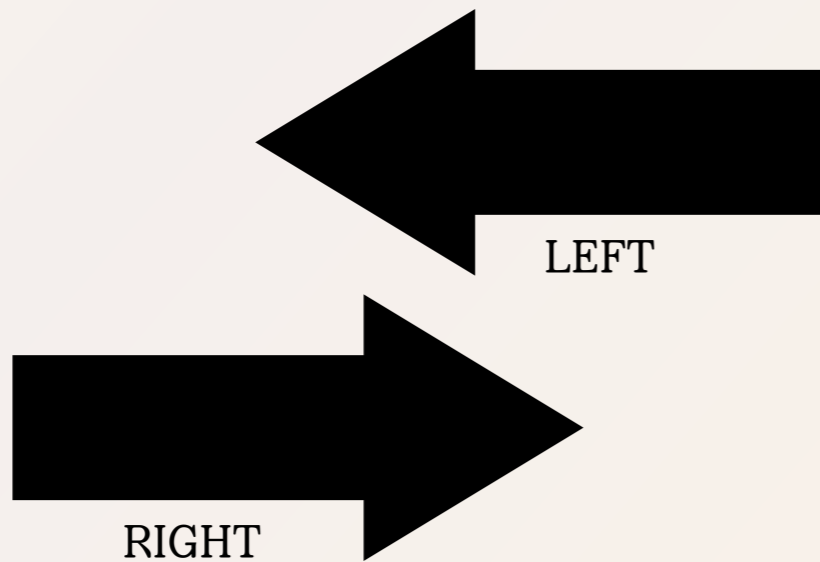
움직그림과 감성인식 방향력을 가진 요소, 벡터(vector)



동작벡터 : 실제로 움직이는 물체에 의해 생성되는 방향력으로 움직임이 있는 영상매체에서만 생성된다.

움직그림과 감성표현

방향력을 가진 요소, 벡터(vector)

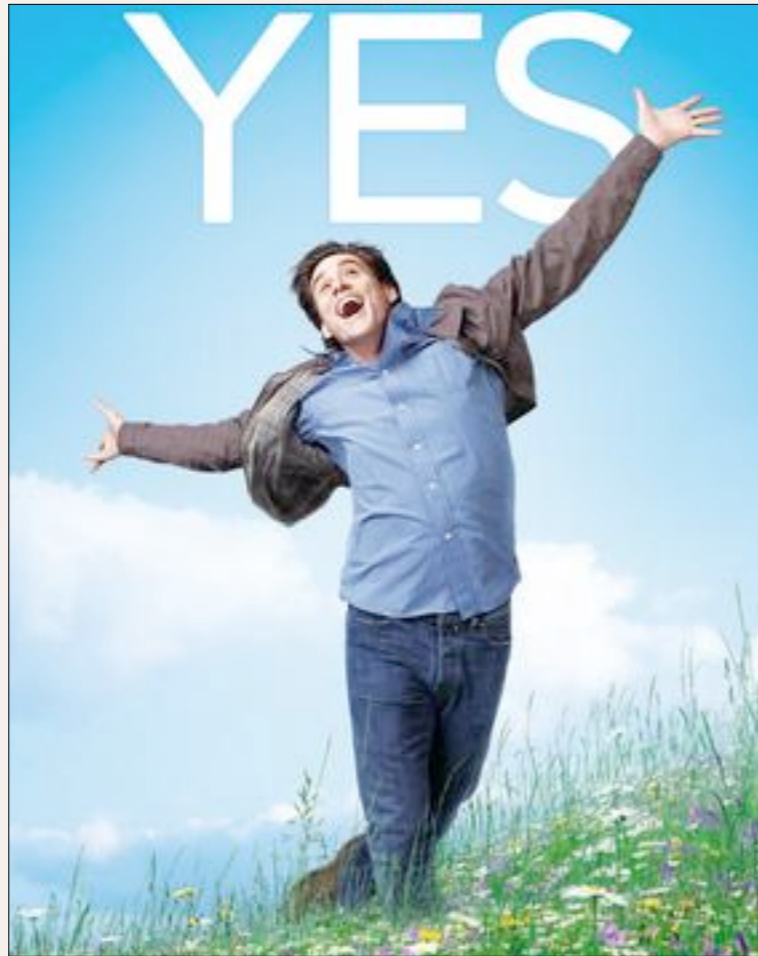


심리학적 관점에서 일반적으로 사람의 시선은 화면 좌에서 우로 흐르는 경향이 있기 때문에 가장 자연스러운 흐름으로 안정감이 나 지속성이 있는 시간적 공간을 표출한다.

우에서 좌로 향하는 움직임은 부자연스러운 흐름으로 눈의 이동에 저항감을 주어 긴장되고 불편하게 느껴지며, 좌로 향한다는 것은 밖으로 나가는 것처럼 먼 곳을 향한 움직임이다.

인간은 자신이 익숙한 주변으로부터 벗어나 멀어져 가는 것을 두려워한다. 이는 모험적이고 긴장된 느낌을 나타낸다.

움직그림과 감성표현 방향력을 가진 요소, 벡터(vector)



하에서 상으로 향하는 움직임은 매우 밝고 건강하며 긍정적 의미를 가지고 있으며, 이미지를 부각시킨다.

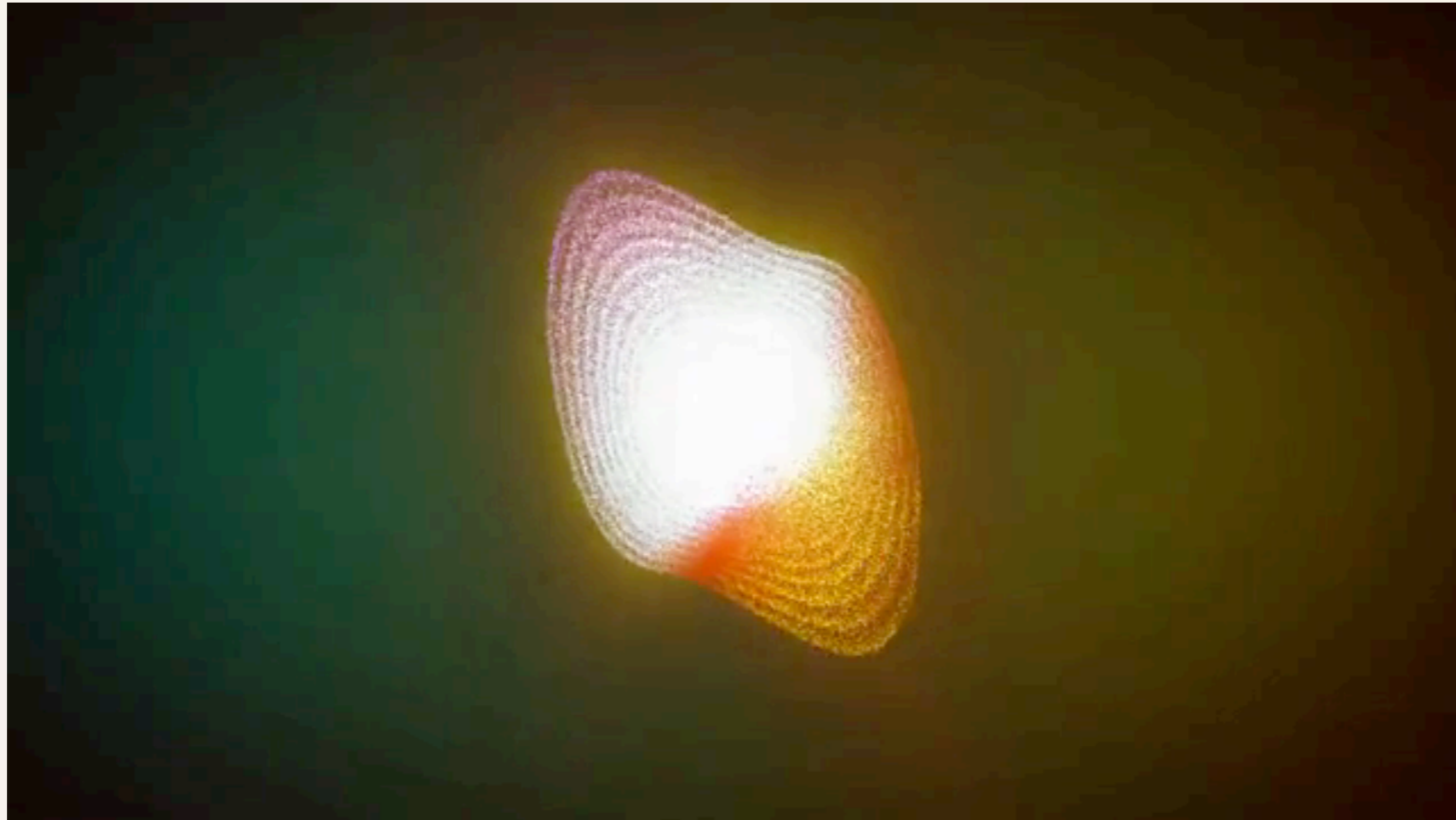
상에서 하로 향하는 움직임은 위쪽에서 마주서서 작용함으로써 하향적인 의미가 부각되어 지면을 향하여 떨어지는 위협적이고 파괴적인 인상이 강해진다.

움직그림과 감성표현

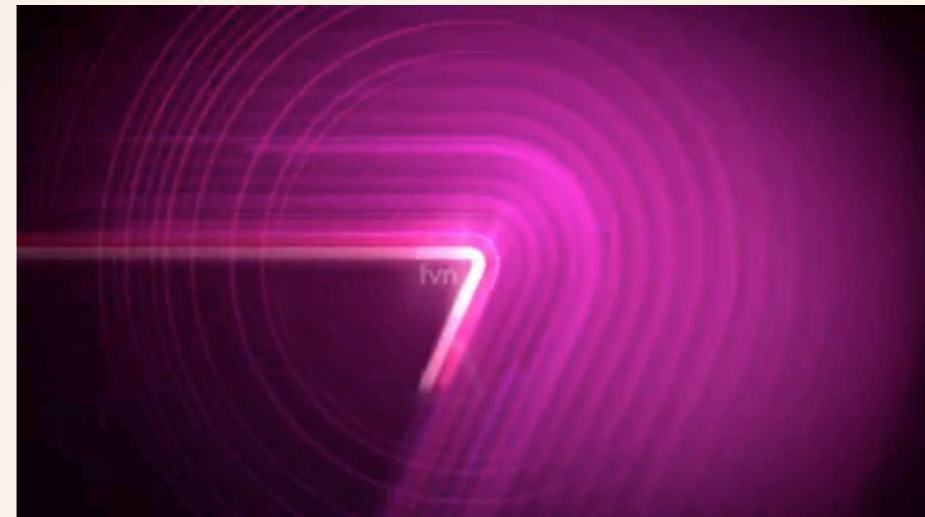
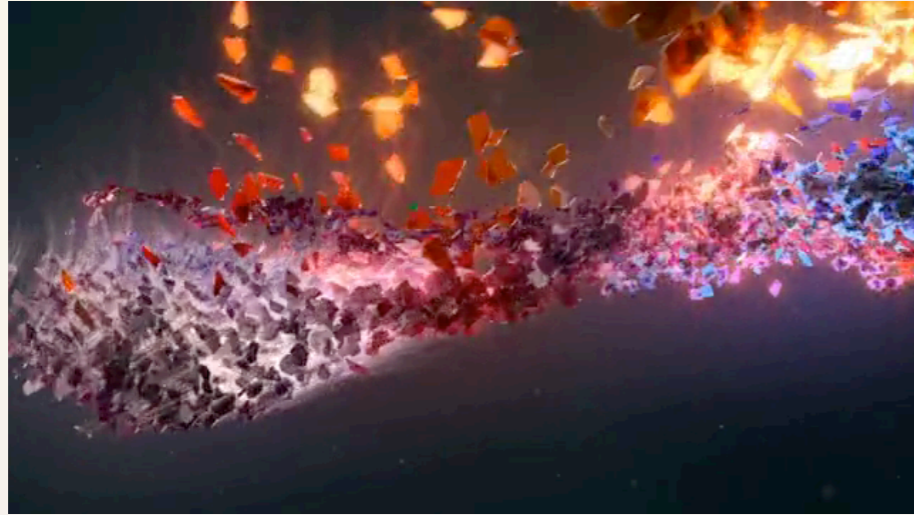
방향력을 가진 요소, 벡터(vector)

	슬픔	힘	밤
속도	천천히	느린 매우빠른 중간정도 차츰약하게	느린
범위	작은, 닫혀진	크게, 퍼진다	작은 큰
형	둥근 모난	매우 곧은	둥근
긴장	거의없다	강한 긴장	거의없다 차츰약하게
방향	일정하지 않고, 변화해서 움직인다	정확한, 거의가 앞쪽을 향한 날카로움	일정하지 않고, 변화하는 거의가 아래쪽으로
중심	아래쪽으로 늘어지면서, 수동적으로	육체에서 집중해서 능동적으로	수동적

무용에서의 움직임의 양식과 거기에 대응하는 심리학적 과정



그 밖에도 시간(Time), 형태(Figure), 배경(Ground), 색상(Color) 등이 감성을 표현하는 요소로 쓰인다.



공통적인 스타일을 보여주는 사례

 **THANK YOU**
감사합니다

참고문헌

김경미(2003) 4-7세 유아를 위한 그림책 일러스트레이션에서의 감성전달을 위한 색채표현 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.

이상원(2002) 애니메이션 Movement 연출에 따른 지각반응 연구, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문

마연(2009) 모션그래픽에서의 움직임 표현에 관한 연구 영남대학교 대학원 석사학위 논문

반상희(2004) 모션그래픽에서의 감성표현 연구 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문

네이버 백과사전 (<http://100.naver.com>)