

무빙타입의 방송자막 적용 연구
- 가요프로그램에서의 적용연구 -

A Study on the Application of Moving Type On Broadcasting Caption System

김 윤 경

청강문화산업대학

김 윤 경

Kim, Yoon-kyung

홍익대학교 미술대학

홍익대 산업미술대학원

RISD(Rhode Island School of Design) 대학원

도서출판 가나/ 기린원 자문위원

디자인트렌드협회 이사

시각디자이너협회 회원

정보디자인학회 회원

현, 청강문화산업대학/디지털콘텐츠디자인과 학과장

Contents

논문요약

Abstract

1. 서론

2. 방송 자막의 현황

2-1 방송자막의 개념

2-2 방송자막의 운용현황

2-3 자막방송의 특성

2-4 그래픽자막의 속성

3. 방송프로그램과 자막사용 예

3-1 자막사용 프로그램의 유형

3-2 가요 프로그램에서의 자막현황

3-3 가요 프로그램에서의 자막속성

4. 무빙타이포그래피의 적용 가능성

4-1 무빙타이포그래피의 속성

4-2 가요 프로그램에의 적용가능성

4-3 가요 자막에의 적용 예

5. 결론

참고문헌

논문요약

일반적으로 텔레비전 프로그램은 인쇄매체와 달리 영상과 음향을 통해서 즉 시각과 청각을 통해서 메시지를 전달한다.

이러한 프로그램의 형식은 제작환경의 발전과 더불어 꾸준히 발전되어 왔으며, 새로운 제작환경을 개발하고 구축하여 프로그램 제작에 적용함으로써 새로운 형식의 프로그램으로 실현되는 것이라 할 수 있다.

이러한 관점에서 무빙타이포의 방송자막으로의 적용방법 모색은 새로운 형식의 프로그램 개발의 새로운 방향제시라는 점에서 일조를 할 것으로 기대한다.

또한 방송사별로 구축노력을 기울이고 있는 채널이미지 구현사업(Channel Identity)의 일환으로도 역할을 할 수 있을 것으로 보인다.

이러한 노력으로서 프로그램의 효율적인 제작과 품질향상을 기대할 수 있으며 프로그램의 경쟁력을 높일 수 있기 때문이다.

Abstract

Generally Television Programmes rely on Motion and Sound which very differ from Printed Matters.

These special form of the Programme has been discovered in history and invented in progress of technology.

This Point of view, Moving Typography as a caption system on Broadcasting System can be a turning point of caption system .

This study comes to conclusion that the application of the moving typography on caption system can play a important role in Channel Identity of the broadcasting system.

Because, those experimental efforts will bring more good and interesting porgrames which can compete with other boadcasting systems.

Keyword : Caption, Moving Typography, Channel Identity

1. 서론

문자를 통해 메시지를 전달하는 신문이나 잡지 등과는 달리 텔레비전은 영상과 소리로 메시지를 전달하는 시청각 매체이다.

어느 영상매체 보다도 텔레비전이 지대한 영향을 끼쳐 왔던 것은 텔레비전의 현장감 때문이라 할 수 있다.

텔레비전 방송이 발전하는 과정에 있어서 생생한 현장설명을 담은 화면에 더하여 자막이 사용되기 시작했고, 자막은 화면을 설명해주는 보조수단으로 또한 시청자들에게 강한 인상을 주고 오래 기억하도록 하는 기능으로, 그리고 청각장애인들에게는 내용의 이해를 돕는 도구로 사용되고 있다.

최근에 자막이 많이 사용되고 있는 이유는 기술의 발달로 컴퓨터로 쉽게 표현할 수 있으며 이전에 작업화된 영상자료를 컴퓨터로 간단히 저장, 다시 이용할 수 있다는 장점에 있다고 본다.

이러한 기술이 뒷받침되지 못하던 이전에는 텔레비전에서 문자가 사용된다 해도 그것은 제목이나 인명, 지명 또는 외국인의 인터뷰 내용을 전달하는 데 그쳐 보조 정보를 제공하는 수단으로 머물렀다.

이렇듯 급격한 방송기술의 발달로 다양한 방법의 자막이 요구되고 있으나 이에 대한 연구는 아직 활발하지 않은 상황이다.

특히 음악순위 프로그램의 경우, 노래의 가사를 자막으로 내보내고 있으나 다양한 동영상화면에서 일관된 정지 자막을 보여 줌으로써 수요층의 요구에 부응하지 못하는 한계를 나타내고 있다.

이에 본 연구는 음악순위 프로그램을 대상으로 자막으로서의 키네틱타이포그래피의 적용가능성을 모색하고자 한다.

2. 방송자막의 현황

2-1. 방송자막의 개념

가. 방송프로그램 제작기술 개요

방송프로그램제작은 하드웨어(hardware)부분과 소프트웨어(software)부분, 콘텐츠웨어(contentware)부분으로 분류할 수 있다.¹⁾

먼저 하드웨어 부분은 프로그램 제작과 관련한 모든 기계적, 전기적 장치를 말한다.

예를들면 스튜디오, 조명설비, 카메라, 녹화기, 비디오 믹서(video mixer)등 프로그램 제작과정에서의 전반적인 시설과 장비를 말하며, 제작을 위한 기반기술로 하드웨어의 수준은 곧 프로그램 제작환경을 의미하고 프로그램의 질에 직접적인 영향을 미친다.

소프트웨어부분은 하드웨어의 운용과 콘텐츠웨어의 상호 유기적인 작용을 증진시키는 기능을 한다.

소프트웨어의 의미는 과거에는 하드웨어를 운용하기 위한 하나의 방법으로써 다분히 공학적인 부분이 강조되었으나, 현재는 제작의도의 창조적인 구현을 위한 장비가 가지고 있는 기능적인 능력을 의미한다.

마지막으로 콘텐츠웨어는 작품의도를 표현하고자 하는데 있어서 필요한 구체적인 제작기법으로 하드웨어와 소프트웨어를 저작도구로 사용하여 실현하게 되는데 영상에 대한 이해와 구상능력, 역사, 사회, 문화, 영상, 미술 등 영상의

1) KBS 테크센터, www.kbs.co.kr/techcenter

내용과 관계된 다양한 지식과 경험을 필요로 한다.

이것은 표현 의도와 방법을 포함한 영상물의 구체적인 제작기술을 의미하며, 프로그램 제작기술의 3가지 요소 중 가장 중요한 요소이다. 이러한 콘텐츠웨어는 하드웨어의 기반기술과 소프트웨어의 활용능력과 더불어 수용자에게 어떠한 형태의 메시지를 전달할 것인가 하는 제작기술의 목적인 것이다.

본 연구에서 다루고자 하는 모션타이포의 방송자막 적용은 이러한 측면에서 볼 때 콘텐츠웨어의 범주에 속한다고 할 수 있다.

나. 문자방송과 자막방송의 범주

문자방송과 달리 자막방송은 원 방송을 내보내면서 동시에 화면 하단 혹은 상단에 자막을 내보내는 방송을 말하는데 문자방송이 일시 정지된 화면을 보내는 것과 같이 문자나 그림을 송출하는 방송인데 비해 자막방송은 방송의 내용 곧, 언어나 노래 또는 상황을 동시에 자막으로 처리하여 시청자들이 볼 수 있도록 해 주는 방송을 말한다.

정보통신부에서는 이미 '96년 11월 텔레비전자막방송에 관한 송신방식을 고시한 바 있다.²⁾

자막방송이란 TV프로그램의 대사나 음성을 화면 하단에 문자형태의 자막으로 처리하여 음성과 동시에 송출하는 방송의 새로운 부가서비스이다. 이러한 서비스 실시로 인해 전국의 35만명에 이르는 청각장애인, 직업성 및 노인성 난청환자들, 사운드보다 텍스트에 친숙한 신세대층, 유아한글교육 및 우리말을 배우려는 외국인들에게 많은 도움을 주게 될 것으로 보인다.

자막 방송은 다음의 특성으로 구분할 수 있는데 개방 자막 방송(Open caption)은 자막이 계속적으로 스위치의 조작에 관계없이 화면에 방송되는 것을 말하며, 폐쇄 자막방송

(Closed caption)은 디코더의 작동을 통하여 자막이 나오게 할 수도 있고 자막이 나오지 않게 할 수 있는 방송을 말한다.

온라인 자막방송(Online caption)은 실시간(Real Time)으로 처리하는 자막방송으로써 생방송 프로그램용 자막 인코딩 방법을 말한다.

오프라인 자막방송(Offline caption)은 사전편집에 의해 영상화면의 원본 테입과 대본을 미리 보면서 편집기와 인코더를 사용하여 제작하는 방식을 말한다.

2-2. 방송자막의 운용현황

미국, 일본, 독일 등 선진국에서는 방송자막의 방송범위와 시간을 계속 확대해 나가고 있는 실정이다. KBS 기술관리국 무선국의 김 석두차장의 분류에 의한 각국의 자막 운용현황을 보면 다음과 같다.³⁾

가. 미국

- 자막시스템: Closed-Caption, VBI 21번 라인 사용
- 1973년 ABC News가 처음으로 청각장애자들을 위해 방송했으며, 1982년 이후 실시간 자막시스템으로 제공되고 있음
- 1976년 FCC가 Line-21시스템을 채택키로결정
- 1982년 실시간 자막처리 개발
- 현재 약 6천만가구들이 자막방송 수신할 수 있음
- 매년 2천만대의 TV수신기가 판매되고 있으며, 2000년에는 모든 가정에 디코더 칩을 장착한 TV를 1대 이상 보유할 것으로 예상됨
- 공공TV사들의 프로그램은 거의 100% 자막 처리되어 방송 되고 있음

2) 한국방송협회, www.radiotv.or.kr

3) KBS기술연구소, http://trikbs.co.kr/index.htm

나. 일본

- 자막시스템: Closed-Caption, VBI 21번 라인 사용
- NHK와 Nippon-TV가 공동으로 개발한 텔레텍스트 기능의 일부를 이용한 자막방송을 하고 있으며, 수신기 보급은 '95년 말 기준 약 100만대 보급
- NHK가 총 방송시간의 11.8%를 전국 대상으로 실시중이며, 지상파 민간방송사업자 123개사 중 14개사가 19개 지역에서 실시중임

다. 독일

- 자막시스템: PAL/SECAM 방식
- ARD, ZDF와 전국지 발행 신문사들이 공동으로 방송기관을 '80년 실험방송을 실시하여 '89년부터 텔레텍스트와 동시 전국 방송 실시함
- 주당 약 24시간정도의 Closed-Caption방송과 공영방송의 경우 주당 수 시간의 Open-Closed 방송 실시 중

라. 호주

- 자막시스템: PAL
- 서비스실시 방송국: ABC, SBS 등 7개 네트워크
- 약 13% 정도의 프로그램이 자막방송 되고 있고, 텔레텍스트를 통해 폐쇄자막 처리되고 있음
- ABC의 경우 28%의 프로그램이 주간 약 45시간 정도 자막 방송 하고 있으며, 상업방송사는 약 10% 정도임

마. 캐나다

- 자막시스템: NTSC Line 21
- '95년 약 2500시간의 프로그램이 자막처리 되었으며, 2000년 까지 100%의 프로그램을 자막 처리하는 방침 추진 중
- 방송사들은 수익에 따라 자막방송 비율을 높여 나가도

록 규정하고 있으며, 년 간 순이익의 1천만 불이 넘는 방송사는 지역 뉴스프로그램은 물론 프로그램의 90%를 라이선스 7년 내에 자막처리 해야 함.

바. 한국

- 자막시스템: NTSC 한글 284Line 영어 21Line
- 우리나라는 1980년대 중반부터 문자방송을 시작하였으나, 청각장애인을 위한 자막방송은 1998년에 자막방송용 송수신장치가 개발되면서 1999년 2월 MBC를 시작으로 KBS, SBS가 자막방송을 시작함.
- '98년 10월 "텔레비전 자막방송에 관한 송신의 표준안"으로 개정되어 정보통신부 산하 한국정보통신기술협회에 상정됨.
- 2002년도에 KBS1과 MBC의 경우 30%정도, SBS는 8%, EBS는 10% 정도를 자막방송하고 있음.
- 청각장애인의 복지 증진 및 교육에 활용하며 유용한 부가정보를 제공한다. 서비스내용은 한글자막을 기본으로 제공하며, 영문자막, 부가정보 등을 선택적으로 제공할 수 있음.

2-3. 자막방송의 속성

가. 자막데이터 포맷

자막데이터는 한글의 경우, 표현방식은 KSC-5601 완성형 코드방식을 사용하며, 한글은 16행에서 40행, 특수문자는 1행에서 2행, 영문 및 숫자는 3행, 복자음은 4행, 사용자 정의문자는 13행에서 15행을 사용한다.⁴⁾

4) 월간 비디오플러스, 1999. 11.

나. 화면표시 크기 및 영역

자막은 화면 내에 가로20자(전자 기준, 반자는 40자), 세로 10행에 표시되며, 표시영역은 41-240주사선(총 200주사선, 1행에 하나의 밀줄 또는 하나의 여유 줄 포함)이다.

다. 문자의 표시

한글자막은 한 행에 전자 20자 또는 반자 40자를 표시할 수 있고, 전자 및 반자의 혼용이 가능하다.

한글은 모두 전자로 표시되나 반자와 영문자 및 숫자 등의 일부 문자들은 기본적으로 반자로 표시된다.

라. 색

문자색과 배경색은 모두 8가지로 표현할 수 있다.

색의 종류는 검정색, 빨간색, 초록색, 노란색, 파란색, 보라색, 하늘색, 하얀색의 8가지이다.

8가지 색에 대한 지원은 선택사항이나 하얀 문자색과 검정 배경색은 반드시 지원되어야 한다.

반투명 배경은 선택사항이며 반투명 배경색은 8가지색 모두 가능하다.

마. 기타효과

모든 문자는(투명문자 및 반자 제외)는 밀줄, 기울임체, 그리고 깜박임 기능이 지정될 수 있어야 하고, 그 지정 및 해제에는 제어코드를 사용하여 할 수 있다.

바. 자막모드

자막모드에는 순간자막, 올림자막, 내림자막, 그리고 연속자막 등 4가지 자막표시 방법이 있다.

2-4. 그래픽 자막 속성

가. 자막기의 종류

o 전용 그래픽 프레임 버퍼(Frame Buffer)를 사용한 문자

발생기 : 이 방식은 방송용으로 설계된 비디오 하드웨어를 사용하여 문자발생기를 구성하는 것으로서 현재까지도

가장 많이 사용되고 있는 방식이다.

비디오 하드웨어 업체에서 제공하는 개발자 SDK(Software Development tool Kit)를 참고하여 자막 처리 소프트웨어가 만들어지기 때문에 그래픽 하드웨어가 제공하는 기능들을 비교적 잘 지원한다고 할 수 있다.

초창기 Number9 그래픽하드웨어를 시작으로 TARGA, TARGA+를 거쳐 현재는 Matrox사의 DigiMix가 보편적으로 사용되고 있는 추세이며, 하드웨어 기술의 발달로 인해 종전에 처리할 수 없었던 여러 가지 기능들을 단 한 장에 하드웨어로 지원하고 있다.

o 스캔컨버터(Scan Converter)를 이용한 문자발생기

: 일반적으로 컴퓨터의 VGA의 출력신호를 스캔-컨버터에 연결하고, 스캔-컨버터에서 변환된 텔레비전 신호를 영상장비에 연결하여 사용하는 방식이며 기기의 가격에 따라 변환된 화질차가 매우 심하다. 일반적으로 800x600의 컴퓨터 화면에 최적화 되어 있을 경우가 많고 1024 이상으로 해상도를 올리면 작은 글자는 찌그러지기도 한다. 최근에는 이런 스캔-컨버터 기능에 오버레이/젠록 기능을 갖춘 본격 방송용 스캔-컨버터들도 판매되고 있다.

대표적인 제품으로는 Magni사의 MagnicoderPro, TVone사의 Deltascan 등이 있다.

스캔-컨버터의 장점은 역시 컴퓨터 화면에 올라온 모든 화면을 텔레비전 신호로 변환해서 내보낼 수 있다는 것과 초보자들도 설치가 용이하다는 점을 꼽을 수 있겠다. 단점으로는 리니어-키 등 고급 기능과 롤이나 크롤 자막을 사용할 때 자막이 튀는 현상이 생기는데 이것을 감수해야 한다는 점이고, 방송용으로 나온 해상도가 뛰어난 스캔-컨버터의 가격은 오히려 같은 급의 프레임버퍼 보다 비싸다는 점을 들 수 있다.

o 독립형(Stand Alone) 문자발생기

이 제품은 독립된 기기 안에 전용 컴퓨터가 내장된 방식으로, 자막처리 소프트웨어도 펌-웨어 방식으로 내장되어 있다. 대개 전원만 연결하면 바로 자막 입력 모드로 들어가는 방식이다. 독립형의 장점은 별다른 설치작업 없이 전원과 영상선만 연결하면 바로 자막처리 작업을 할 수 있다는 것과 컴퓨터 사용법을 잘 모르는 사용자라도 손쉽게 자막처리 작업을 할 수 있다는 것을 꼽을 수 있겠다.

그러나 기기 자체의 확장성이 떨어지기 때문에 주로 단순한 자막작업에 주로 사용되며 이 같은 결점을 극복하기 위해 제작한 PC와 인터페이스를 갖춘 기종도 드물게 있다. 대표적인 제품으로는 Videonics사의 PowerScript 시리즈를 꼽을 수 있겠다

o 플러그 인 (Plug-In) 문자발생기

동영상을 컴퓨터에 저장하고 편집하는 디지털 비디오 편집기 사용자라면 영상편집 소프트웨어에 내장된 타이틀처리 기능을 사용할 수 있겠지만, 대개의 경우 이 타이틀처리 기능은 간단한 작업밖에 할 수 없는 경우가 많다. 이런 이유로 외국에서는 플러그-인 문자발생기를 선 보이고 있다.

플러그-인 문자발생기 프로그램은 영상편집 프로그램의 미비한 기능을 보완해주는 상호 보완적인 역할을 하는 프로그램으로 영상편집 프로그램에서 규정한 규칙대로 데이터의 전송 등이 이루어지기 때문에 완벽한 호환성이 있다. 예전과 다르게 별도의 문자발생기 하드웨어를 구입할 필요 없이 프로그램만 구입하고도 편집과정에서 모든 자막처리를 완벽하게 끝낼 수 있다는 것이 최대의 장점이다.

나. 문자 발생기의 애니메이션 기능

수 년 전만 해도 문자발생기에서 한글을 자유롭게 쓸 수 있다는 것이 수월하진 않았지만 근간 컴퓨터 하드웨어의 비약적인 발전에 따라 최근 문자발생기에서는 애니메이션

기능까지 지원할 수 있게되었다.

특히, 키 프레임을 사용한 모션 애니메이션은 최근 발전된 기술의 한 예다.

FX 문자발생기 등에서는 애니메이션을 만들기 위해 사용자는 먼저 편집 창에서 객체를 만들고, 애니메이션 모드로 작업창을 전환하여 프레임을 만들게 된다.

FCP(Final Cut Pro)의 경우는 버전4에 LiveType이라는 프로그램이 포함되어 있는데 다양한 타입인 모션 템플릿이 내장되어 있어서 적용범위가 더욱 넓어졌다.

o TrueType글꼴의 지원DOS에서 .HFT등 각각의 포맷을 쓰던 글꼴이 TrueType (.TTF)형식의 글꼴로 통일되어 사용자들은 저렴한 비용으로 직접 글꼴을 추가 시킬 수 있도록 되었다. 그러나 특수한 제품의 경우 TyruType글꼴을 직접적으로 지원하지 않기 때문에 별도의 변환작업을 거쳐서 사용해야 하는 경우도 있다.

o 안티-알리어싱 (Anti-Aliasing)비교적 저해상도인 텔레비전 화면에서 글꼴을 미려하게 보이도록 해주는 일종의 보완기능으로서 흑과 백 사이에 농도차가 있는 회색점을 배열하여 계단형으로 나타나는 대각선 등을 직선에 가깝게 보여주는 기술적인 것으로 방송용 문자발생기에서는 기본적인 것이다.

o 다양한 속성 (Multiple Attribute)그림자, 테두리, 익스투르드, 엠보스 등의 효과는 물론, 다양한 속성을 한 라인에 섞어서 사용할 수 있어야 하겠다. 그리고 너무 화려한 효과를 구현하고자 하는 글자의 렌더링 시간이 많이 소요되도 곤란하겠다.

o 도형그리기 (Draw Diagram)아래 그림에 있는 사각형,

원은 물론 속이 빈 원, 속이 빈 사각형, 다각형, 자유다각형도 그릴 수 있다. 특히 자유다각형은 복잡한 별 모양과 같은 도형을 그릴 수 있는 기능이며, 최근에는 모서리가 둥근 사각형 및 입체적인 도형도 그릴 수 있도록 기능이 다양해졌다.

o 텍스처매핑 (Texture Mapping)외부의 그림 파일을 읽어와 객체나 배경에 적용하는 기능으로 마치 포장지로 상품을 두르는 듯한 효과를 제공한다. 알파합성 혹은 적, 청, 녹의 다양한 합성방법을 선택할 수 있고, 위치 및 배치 형태를 지정할 수 있다.

o 그라데이션 채색 (Gradient Fill)사용자가 선택한 색들이 점차적으로 변화되어 객체나 배경을 채우는 것으로, 디바이더를 사용하면 두 가지 이상의 색으로 그라데이션 채색을 할 수 있다. 그라데이션의 각도 및 위치 조절이 자유롭고 쓰기 쉬운 인터페이스로 되어 있는지도 확인한다.

o 텍스트파일의 변환 (Text File Import & Convert)노트패드 등 다른 프로그램에서 미리 입력된 텍스트파일을 자막파일로 변환하는 기능이다. 많은 양의 자막을 외부 프로그램에서 입력하고 문자발생기로 변환할 때 유리한 기능이다.

o 그래픽파일의 입,출력 (Graphic File Import & Export)멋진 화면을 꾸미기 위해 다양한 포맷의 그래픽파일을 입,출력 할 수 있으며 매우 유용하다. 일반적으로 많이 쓰이는 TGA, BMP, JPG등을 지원하면 사용상 무리가 없다.

o 한자 및 외국어 입력 (Chinese Character & Special Fonts)한자 및 특수문자 입력을 편히 할 수 있도록 별도의 문자판을 제공하며, 이 문자판은 특수문자를 유형별로 구

분하고, 선택한 특수문자의 미리보기를 제공하는 역할을 한다.

o 실행취소(Undo), 재실행(Redo)사용자의 실수를 만회할 수 있는 UNDO 및 같은 동작을 여러 번 반복할 수 있는 REDO기능을 지원하며 제품에 따라 1레벨 및 32레벨 또는 무한레벨의 UNDO도 지원한다.

o 스크립트 기능 (Script Language)특수한 제품의 경우 자체적으로 스크립트를 내장하고 있어 문자발생기를 흡수, 팅, 스포츠코더 대응으로 만들 수 있는 기능을 제공하기도 한다. 50~100여개의 명령을 조합해서 문자발생기에서 제공되는 기능들을 거의 모두 사용할 수 있다.

o 일반적으로 오픈 자막의 경우 먼저 마스터테이프의 내용을 번역한 자료나 상황 묘사 등의 내용을 입력하고 마스터 테이프를 플레이어에 걸고 문자발생기를 거쳐 리코더를 통하여 자막이 삽입된 완성 테이프를 얻게 되는 방식으로 진행된다.

영화, 드라마, 코믹물, 학습용 프로그램 등에 널리 활용되는데 각 프로그램에 맞는 번역 데이터나 상황 묘사 등의 내용을 미리 입력해 놓고 문자발생기를 통하여 화면에 맞게 삽입시킨다.⁶⁾

6) 비주얼리서치, www.vri.co.kr

3. 방송프로그램의 자막사용 사례

3-1. 자막사용 프로그램의 유형

가) 뉴스/ 시사 프로그램

뉴스/시사프로그램의 자막은 정확한 정보전달을 위해 주로 크고 볼드한 서체를 선호하고 있으며, 강조를 위해 부분, 혹은 전체에 주목성이 높은 색을 적용 하고 있다. 장식성이 없는 기본적인 서체를 사용하는 경향이 있다.



SBS / 뉴스



MBC / 뉴스



KBS1 / 피플 (시사)



KBS2 / 무엇이든 물어보세요

나) 오락/토크쇼

오락/토크쇼 프로그램은 뉴스/시사프로그램의 경우와는 달리 장식적이고 자유분방한 서체를 사용함으로써 프로그램의 흥미를 더하고 있다.

또한 자막의 위치도 뉴스/시사프로그램이 화면 하단에 거의 고정되는 것과는 확연히 다름을 알 수 있다. 경우에 따라서는 화면의 절반을 자막을 위해 할애하기도 하는 등⁷⁾ 자막적용 범위에 대한 특별한 제약이 없는 것으로 보인다.



MBC / 느낌표



MBC / 느낌표

7) MBC 느낌표의 자막처리 예처럼 등장인물에 대한 묘사 등을 화면의 상당부분을 할애하여 자막처리하고 있다.

다) 가요프로그램

가요프로그램은 자막이 가장 많이 사용되고 있는 프로그램이라 할 수 있다.

10대, 20대가 가장 선호하는 가요순위 프로그램의 경우, 가사내용을 전달해 주는 자막의 효과는 여타 프로그램에 비해 주의집중도가 더욱 높다고 보인다.

일부 케이블TV의 경우에는 인터넷 메시지를 이용한 실시간 자막을 동반하기도 하는 등 젊은 층의 기호를 반영하고 있다.

그러나 동적인 비주얼에 비해 상대적으로 정적인 자막으로 일관되었으며, 방송사별 차별화가 이루어지지 않고 있다.



KBS2 / 가요뱅크



MBC / 뮤직캠프



Mnet / Show뮤직탱크



Km TV/ ShowKing

라)기타

드라마와 토크쇼 등에서도 자막은 자주 사용된다.

드라마의 경우 등장인물에 대한 소개내용이나 기본 타이틀외에 부수적으로 전달되어야 하는 내용을 자막으로 보여 준다.

토크쇼는 대담내용에 대한 요약이나 질문을 자막으로 처리하고 있다. 이외에도 퀴즈 프로그램 등 많은 프로그램에 자막이 사용되고 있다.



KBS2 / 장희빈(사극)



KBS2 / 한선교_정은아의 아침마당(토크쇼)



MBC / 임성훈과 함께 (토크쇼)



MBC / 좋은사람 (드라마)



MBC / 좋은사람 (드라마)

3-2. 가요 프로그램에서의 자막현황

앞에서 살펴본 바와 같이 많은 프로그램들이 자막을 사용하고 있으며 이러한 추세는 당분간 지속될 것 같다고 전문가들은 전망하고 있다.

KBS 홍경수 PD가 2000년 서울대 대학원 언론정보학과 석사논문으로 제출한 '시청률 압박이 프로듀서의 TV자막에 대한 인식과 사용패턴에 미치는 영향에 관한 연구'에서 밝힌바와 같이 자막은 적은 비용으로 높은 효과(시청

률)를 올릴 수 있다는 기능이 부각되면서 이제는 스타급 연예인을 출연시키는 것 이상으로 중요한 제작방식이 되고 있다.⁸⁾

그가운데 가요 프로그램은 가사전달이라는 기능을 가지고 있다는 점에서 구별된다고 할 수 있다.

그러나 음악과 자막을 동시에 전달한다는 기능으로 볼 때 현재의 음악프로그램의 자막은 정적이며 획일적으로 보인다.

또한 방송사별 차별화도 전혀 이루어지고 있지 않다.

KBS는 오는 6월 말 봄개편부터 화면영상으로 다른 채널과 구분될 수 있도록 하는 채널이미지 구현 사업 즉, 채널아이덴티티(Channel Identity)를 시행한다고 발표하였다.⁹⁾

이렇듯 방송사별 색깔 찾기가 진행되고 있는 추세를 볼 때 시각적 효과를 쉽게 줄 수 있는 자막의 재디자인이 필요하다고 본다.

8) 홍경수, '시청률 압박이 프로듀서의 TV 자막에 대한 인식과 사용패턴에 미치는 영향에 관한 연구', 서울대학교 언론정보학과, 2000.

9) 한국방송협회, www.radiotv.or.kr

3-3. 가요 프로그램에서의 자막속성

가요프로그램의 소구대상의 연령 및 특성을 살펴 볼 때 신세대수용자의 기호와 감각에 맞출 때 가장 효과적인 상품 가치를 지니게 될 것이다.

이미 많은 사례에서 본바와 같이 보조자막은 텔레비전 수용행위 자체를 변화시키고 있다. 이제까지와는 달리 텔레비전은 동시활동을 가능하게 하는 미디어가 아닌 것이다. 글자 한자 한자에 집중하도록 제작된 보조자막을 이용하

여 시청자들을 텔레비전 앞으로 오도록하여 꼼짝없이 프로그램에 주목하도록 만들 수 있는 것이다.

더구나 가요프로그램과 같이 청각으로 수용하는 내용을 자막으로 동시에 이해해야 할 경우에는 더욱 그러하다.

청각의 시각화라는 관점에서 모션타이포그래피(Motion Typography)의 적용이 필요하게 되는 것이다.

4. 무빙타이포그래피의 적용 가능성

4-1. 무빙타이포그래피(moving typography)의 속성

무빙 타이포그래피는 영상언어를 기반으로 한 타이포그래피를 일컫는다.

무빙 타이포그래피가 효과적으로 정보를 전달하고, 타이포그래피의 확장된 커뮤니케이션 능력을 표현하는데 있어 시간과 공간 속에서 어떻게 적용되어야 하는가에 대한 연구가 계속되고 있다.

무빙 타이포그래피에서는 전달하고자 하는 내용과 시청각 효과를 통한 상호 결합으로 의미 전달의 효율성을 극대화시키고 문자 언어를 영상적으로 해석함으로써 문자언어의 사전적 의미뿐 아니라 시각적 의미로의 확대를 가져옴으로써 문자 언어가 갖는 의미 영역을 확장시킬 수 있다.

가. 무빙 타이포그래피의 특징

무빙타이포그래피는 다음의 특징을 가지고 있다.

○ 운율성(prosody)

운율(prosody)이란 그리스어의 prosodia 즉 '음악에 맞춘 노래'에서 유래된 말이라고 한다.

언어 학자인 웨일즈(Wales)는 문체론 사전(A Dictionary of Stylistic)에서 타이포그래피의 운율적 요소들을 억양,

강조, 휴지, 리듬, 템포로 규정하고 있다. 10)

○ 연속성

타이포그래피의 동적인 표현 효과는 디지털 매체의 출현으로 더욱 용이하게 사용되었다. 시청자의 눈을 한 곳에 고정시키거나 원하는 방향으로 시선을 옮길 수도 있는 것이다. 이러한 표현 방법으로 타이포그래피의 표현 영역을 넓힐 뿐만 아니라 많은 양의 타이포그래피를 작은 화면에 표현하는데 효과적이다.

○ 시간성

단어와 음절의 등장과 퇴장 시간의 조절로 리듬과 템포를 조절할 수 있다. 무빙 타이포그래피에서는 문자의 형태, 변화, 등 타이포그래피적인 변화를 통해 표현효과를 가져올 수 있다.

○ 역동성

무빙 타이포그래피는 움직임을 통해 공간안에서의 거리를 표현할 수 있다. 또한 모션을 통해 감정을 표현하고 다양한운동성도 표현할 수 있다.

나. 무빙타이포그래피와 TV스크린

황금분할의 원칙은 텔레비전 모니터에도 활용되고 있다. 4대3(1.33:1) 비율의 텔레비전 프레임을 3분의 1과 3분의 2지점에서 나누어 1.618:1의 황금 직사각형을 만들고 구도상 중요한 문자를 이 위치에 배치한다.

프레임의 비율외에 그리드(grid)도 고려되어야 한다.

특히 그리드는 공간에서 일련의 체계를 가지고 효율적인 정보전달을 하는데 중요한 역할을 하므로, 그리드의 적절

10) 매트울먼/제프 벨란토니, 'Moving Type', RotoVision SA, 2000

한 활용은 정보의 확산감과 신뢰감을 더해 주게 된다. 프레임 안에서 타이포그래피의 위치는 시청자의 시각에 큰 영향을 미친다는 것은 많은 연구에 의해 밝혀지고 있다.¹¹⁾

그러나 너무 다양한 기법의 남발로 화면 구성상 시선을 집중시켜야 할 부분과 그렇지 않은 부분과의 충돌이 생기는 것은 배제되어야 한다.

무빙 타이포그래피에 있어서 가독성과 판독성 역시 중요하다. 동영상의 움직임은 활용한 의미전달이 더 빠르고 효과적이거나 중요한 것은 문자의 기본적 기능을 상실해서는 안된다는 것이다.

무빙 타이포그래피에서는 움직임에 감정이 이입되어 감정의 움직임을 관객에게 전달 할 수 있으며 정보전달의 기능을 효과적으로 확대시킬수 있다.

4-2. 가요프로그램에의 적용 가능성

가요프로그램에 있어서 영상과 음향을 단순히 결합하는 것이 아니라 영상을 가능한 한 통일성 있게 처리해야 한다.

영상의 기본적인 음향 구조에는 멜로디와 의 조화,가 중요하며, 거기에 극적 효과와 긴장감, 감동,, 정보 전달을 주는 것이다.

영상 화면의 분위기에 따라 흥겨운 음악은 흥겨운 느낌이, 슬프거나 우울한 음악은 그감정을 담을 수 있어야 한다.

이러한 효과들은 음향과 영상의 리듬이 서로 조화될 때 화면의 전체적인 구조에 있어서 통일과 안전성이 유지된다. 박자, 리듬의 고저, 음색, 템포, 강약 등의 음향적 요

소를 적절히 무빙타이포로 적용시킴으로써 시너지 효과를 기대할 수 있게 된다.

이렇듯 2차원적 화면의 제한성을 뛰어넘어 감정이나 음성, 리듬, 운율성까지 표현함으로써 문자 언어의 커뮤니케이션 능력을 확장시켜 줄 수 있는 것이다.

그러므로 가요프로그램의 자막시스템도 현재 2차원적인 화면에 국한되지 않고 다양한 무빙타이포그래피를 적용함으로써 시청대상의 주목효과를 기대할 수 있을뿐 아니라 타 방송사와의 차별화도 가져올 수 있다고 판단된다.

4-3. 가요 자막에의 적용 예

앞의 연구에 의거하여 무빙타이포의 가요 자막 적용 가능성을 다음의 동영상들을 통해 재현해 보았다. 실험을 위해 기존 뮤직비디오의 무자막 부분을 캡처하여 무빙타이포를 적용하였다.¹²⁾



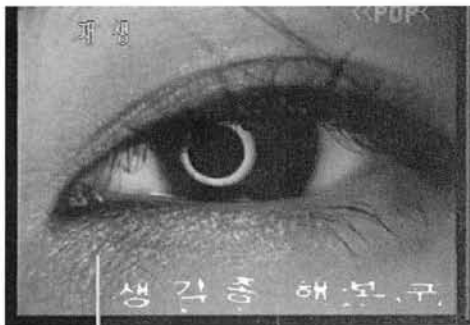
무빙타이포 적용예1

11) 매트울먼/제프 벨란토니, 'Moving Type', RotoVision SA, 2000

12) 실험을 위하여 사용한 뮤직비디오는 그룹 노을의 비디오이며, 직접 타임인 모션 작업을 적용하였다.



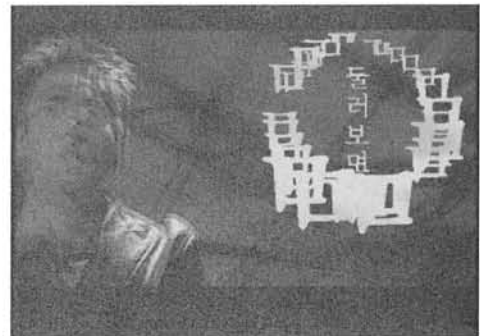
무빙타이포 적용예2



무빙타이포 적용예3

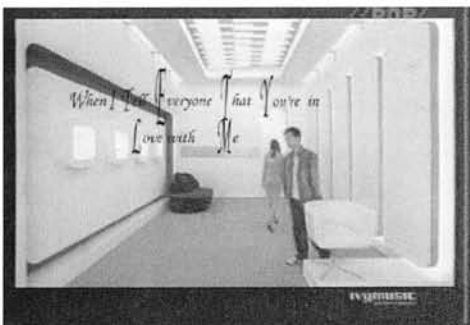


무빙타이포 적용예5

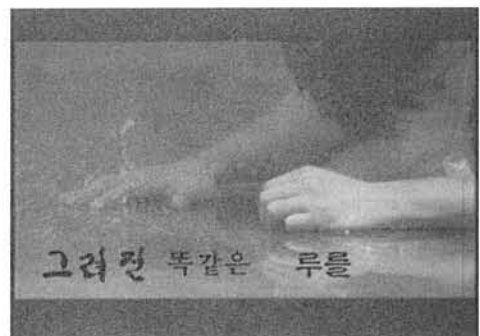


무빙타이포 적용예6

다음은 타임인모션(Type in Motion) 수업을 통해 제작된 학생의 작품이다.¹³⁾



무빙타이포 적용예4



무빙타이포 적용예7

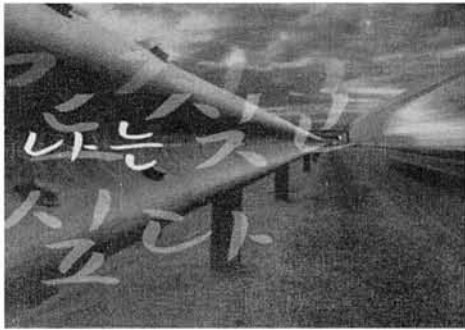


무빙타이포 적용예8

¹³⁾ 정선영, 경강문화산업대학/디지털콘텐츠디자인과, 2002졸업



무빙타입포 적용예9



무빙타입포 적용예10

본 실험들을 통해 보다 설득력있고, 집중할 수 있는 프로그램제작을 위한 무빙타입포의 자막적용 가능성을 확인할 수 있었다.

이러한 다양성을 가진 자막처리를 함으로써 고정적이고 단조로운 화면에서 탈피할 수 있을 것으로 본다.

5. 결론

일반적으로 텔레비전 프로그램은 인쇄매체와 달리 영상과 음향을 통해서 즉 시각과 청각을 통해서 메시지를 전달한다.

이러한 프로그램의 형식은 제작환경의 발전과 더불어 꾸준히 발전되어 왔으며, 새로운 제작환경을 개발하고 구축하여 프로그램 제작에 적용함으로써 새로운 형식의 프로그램으로 실현되는 것이라 할 수 있다.

이러한 관점에서 무빙타입포의 방송자막으로의 적용방법 모색은 새로운 형식의 프로그램 개발의 새로운 방향제시라는 점에서 일조를 할 것으로 기대한다.

또한 방송사별로 구축노력을 기울이고 있는 채널이미지 구현사업(Channel Identity)의 일환으로도 역할을 할 수 있을 것으로 보인다.

이러한 노력으로서 프로그램의 효율적인 제작과 품질향상을 기대할 수 있으며 프로그램의 경쟁력을 높일 수 있기 때문이다.

참고문헌

- 1) 도정일, "텍스트이론과 텔레비전" 프로그램/텍스트, 창간호, (한국방송진흥원, 1000) 43쪽.
- 2) 김만식, "디지털 문자효과기 다빈치 줌", 방송공학회지 제7권 제2호, pp.12-21, 2002년 6월.
- 3) 박성춘, 이경국, 박근수, 이범구, "실시간 문자효과기 (프리즘줌) 개발," 한국방송공학회 학술대회 발표논문집, pp.107-112, 1996년 12월.
- 4) 이수연, "텔레비전 서술양식의 이론적 고찰을 통한 코믹한 자막의 이해," 한국언론학보, 제43-3호, 1999년.
- 5) 홍경수, '시청률 압박이 프로듀서의 TV자막에 대한 인식과 사용패턴에 미치는 영향에 관한 연구', 서울대 대학원 언론정보학과 석사논문, 2000년
- 6) 김교진, "방송보조자막에 대한 시청자의 인지처리와 반응에 관한 연구," 한양대학교 대학원 석사학위논문, 1999년.
- 7) 매트 올먼/제프 벨란토니, 'Moving Type', RotoVision SA, 2000년.
- 8) KBS 기술연구소, <http://tri.kbs.co.kr/index.html>
- 9) KBS 테크센터, <http://www.kbs.co.kr/techcenter>
- 10) iMBC,
<http://www.imbc.com>
- 11) SBS,
<http://www.sbs.co.kr>
- 12) 한국방송협회,
<http://www.radiotv.or.kr>
- 13) 방송기술자료방,
<http://www.kbstgeng.co.kr/databang.htm>
- 14) 비주얼리서치,
<http://www.vri.co.kr>

Journal
Korea Society
of Visual Design
Forum

