

# 미디어에 있어서의 자막기록의 의미와 전달성

- 공중파방송과 비디오 아트에서의 자막기록을 중심으로 -

Study on the meaning and delivery of caption recording in mass media

- On the function of caption recording TV mass media and video art -

이 지영(Ji-Young Rhee)\*

## ◁ 목 차 ▷

- |                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| 1. 서론                     | 4. 공중파 방송자막의 구성과 문자체 |
| 2. 영상 미디어의 역사와 문자의 결합     | 5. 결론                |
| 3. 미디어 아트에 있어서 문자의 구성과 역할 | <참고문헌>               |

### <국문초록>

오늘날 미디어는 우리의 일상을 혁신하고 우리의 삶을 변혁시키는 위력을 갖게 되었다. 뉴미디어는 마셜 맥루한(Marshall MacLuhan)의 말처럼 새로운 언어이며, 우리를 실제의 세계와 연결시켜주는 수단이며 또 그 자체가 실제의 세계이기도 하다.

이러한 뉴미디어의 세계에서 문자의 출현은 새로운 의미를 갖게 되었다. 미디어의 세계에 있어서 문자의 출현은 과거 무성시대 말기로부터 시작된 내용의 의미전달을 위한 자막의 역할을 뛰어 넘어 화면의 구성적 요소로서 역할을 하게 되었다. 이러한 구성적 요소로서의 자막 혹은 문자의 출현은 미학적 요소, 오락적 요소, 개현적 요소, 부연적·가치전도의 요소, 설명적 요소 등의 의미를 지니게 되었다. 과거 자막에서 보여 주던 번역적 요소마저도 뉴미디어의 세계에서는 새로운 양식으로 탈바꿈하면서 계속전진을 계속하고 있다. 의미 전달을 위해서 영상 속의 문자는 의미론적인 입장에서의 변화나 연구가 계속될 뿐만 아니라 그 글꼴 등에서도 많은 변화와 의미를 지니게 되었다. 글꼴의 디자인은 미디어세계의 새로운 미학적 발상이며, 글꼴의 양식은 미디어 화면의 또 다른 생명력이라 할 수 있다. 그러므로 글꼴이 미디어에 미치는 영향에 대해 보다 구체적으로 살펴보고자 했다.

요어 : 뉴미디어, 방송, 비디오 아트, 자막, 문자, 글자체

### <Abstract>

Nowadays, mass media innovates and has the great power of revolution of our lives. Marshall MacLuhan says new media is the new method of language and also, it is connecting to the real world possibly.

The letters make media world a big different. At the end of voiceless age, the caption not only delivers means of the contents but also provides for the composition of the screen itself. In these kinds

\* 대구가톨릭대학교 미술학부 예술학과 강사

논문접수일자 : 7월 29일

게재확정일자 : 8월 20일

of composition elements contain explanations such as aesthetic, entertainment, and revival aspects. The caption as translation that used to use was as changing as new way of exploring method. To deliver means of contents, the letters of inside screen has extremely big changes and meaning as well. The design of lettering is the new aesthetic method of media world. Also, the elements of lettering is approaching as the new way of lives.

Therefore, this study is to provide the aspects of the lettering to the mass media respectively.

Key words : new media, broadcasting, video art, caption, letters, lettering

## 1. 서론

미디어의 역사는 20세기 전반의 사진 발전과 불가분의 관계를 맺고 있다. 그러나 미디어 세계는 사진이 가진 특성인 공간성보다는 시간성에 더 많이 의존한다.

20세기 후반에 이르러 미디어에 관계된 모든 분야는 시간과 기억의 관계 속에서 발전을 거듭한 전자공학이나 통신기술과 더불어 눈부신 발전을 이룩하였다. 이러한 발전은 소위 제2의 산업 혁명이라는 이름으로 20세기말의 산업 사회를 주도하며 급부상하고 있다.

20세기 초반에 이르기까지 영상문화는 아직도 초보단계에 있었으며, 20세기 중반에 이르러서도 사진과 영화로 대변되는 필름영상에 머무르고 있었다. 이러한 필름 영상조차도 문자 문화의 기록성을 대신하는 미디어로써 상당한 의미를 지니고 있었다.

그러나 미디어의 전자영상의 발전은 모든 영상문화의 획기적인 변화를 가져왔다. TV, 비디오, 컴퓨터와 같은 미디어의 발전으로 영상문화는 20세기 후반의 모든 부분에 영향력을 행사했고, 이러한 영상문화의 발전과 확산은 오늘 우리 삶의 의식 전반에 지대한 영향을 미쳤다.

영상미디어의 발전과정이나 여러 가지 역할이나 함축성 있는 효과, 미학적 완성도 등에 관한 다각도의 연구가 지금부터 본격적으로 이루어져야 하겠으나, 영상미디어의 급속한 발전의 속도와는 달리 이에 관한 이론적인 연구는 이제 시작 단계라 할 수 있다. 최근에 와서 많은 연구자가 속출되고 연구적 성과도 없지 않으나, 아직 미디어 세계의 이론적 성과가 다른 분야처럼 완벽하게 체계가 잡혀졌다고는 볼 수 없다. 그러한 의미에서 미디어의 연구는 보다 작은 과제의 중점적 연구가 필요하다고 본다.<sup>1)</sup> 여기에서는 영상에서 문자가 어떠한 의

1) 권중운 編譯. 뉴미디어 영상미학, 서울: 민음사, 1994. p.3-5, 참조.

Rush, Michael, 심철웅 譯. 뉴미디어 아트, 서울: 시공사, 2003. p.30 참조.

미를 가지며 전달성의 효과는 어떠한 것인가라는 문제에 국한하여 살펴보고자 한다.

화면의 디자인화 된 이미지 전달은 시각적인 면이 강조되고 시간적, 음성적인 언어가 이미지 전달을 신속히 하므로 언어적 메시지 전달이 시각적 전달 보다 시청자들의 감정에 호소력과 메시지의 내용을 더 완벽하게 과학적으로 전달 할 수 있다.

영상미디어 속에 문자의 역할에 관한 고찰 역시 너무나 광범위하기 때문에 일단 하나의 시론으로써 우리나라의 미디어 영상에서 사용되고 있는 문자의 여러 가지 측면을 자막의 전체적인 기능과 역할과 활용 범위 등을 살펴보고자 한다.

미디어의 전자영상에 관련된 TV, 비디오, Web Page와 같은 분야에서 문자가 영상과 동시에 보여 짐으로서 미디어 세계에 어떠한 역할을 하게 되는가를 살펴보고, 그 다음으로 문자체가 영상미디어에 어떠한 영향을 미치는가를 한글 문자체를 통해서 살펴보고자 했다. 또한 한글의 기본 글자꼴의 성격과 균형감 조화감이 영상 이미지와 어떠한 관계에 놓이게 되는가를 파악하고자 했다. 그 뿐만 아니라 글자체가 영상이미지의 디자인적 구성요소로서 어떠한 역할을 할 수 있는가에 대해서도 살펴보고자 했으며, 문자가 단순한 자막이기 이전에 그 자체로써 화면의 구성적 요소로 작용하여 화면의 예술적 가치를 부여할 수 있는 특성에 대해서도 검토해 보고자 했다.

그러므로 전통적인 영화 자막에 관해서는 제외하고자 한다.

## 2. 영상 미디어의 역사와 문자의 결합

영상미디어의 역사와 문자와의 결합은 영상미디어의 발전과 불가분의 관계에서 발전 되어 갔고 자막의 신속하고 정확한 의미성의 전달이라는 의도가 있다.

자막기록의 의미는 언어적 메시지의 주제의 전달성을 공중과 방송과 비디오 아트에서 특성을 강조하고 관심을 집중 부각시키는데 체계적으로 글꼴로서 시청자들에게 더 확실하게 확인 시키는데 의도가 있다.

시청자들에게 자막을 통해서 내용분석의 기능적 분석과 글자체 유형으로써 자막내용(Content)을 정치적인 뉴스(news)와 광고와 오락적 요소와 번역적 요소들의 글꼴을 통해서 영상으로 그 특성의 강조성을 부각시키는 글꼴을 통해서 미학적으로 디자인화 시켜 이미지를 인식시키는데 도움이 되고자 하는데 목적이 있다.

그러나 영상미디어와 문자의 결합에 있어서 역사적인 발전 단계를 먼저 살펴보고 구체적인 자막내용을 함축성 있게 화면과 연계시켜 자막의 중요성을 언급하고자 한다.

영상 미디어의 역사는 19세기 사진의 발전과 무성영화로부터 그 출발을 잡을 수 있다.

무성영화는 이미 세상에 잘 알려진 바와 같이 1895년에 뤼미에르 형제가 시네마토그래프를 발명하여 최초의 영화인 <공장에서의 귀가(La Sortie des Usines Lumiere)>를 발표한 것이 최초이다. 이에 앞서 1889년 에디슨이 키네토스코프를 발명하였기 때문에 무성영화의 발명이 가능했다는 점은 모두가 공인하는 바이다.

무성영화는 그야말로 소리가 나지 않는 영상 그 자체에 의미를 두는 것이다.

그러나 미국의 유성영화 <재즈싱어(Jazz Singer)>가 나온 이후까지도 무성영화는 계속 되었다. 이와 같이 유성영화가 나온 후에도 무성영화의 시대가 막을 닫지 않고 독자적인 미학을 개척하며 계속되었다. 이러한 대표적인 예가 비네, 랑, 무르나우등에 의한 독일의 표현주의, 러시아의 몽타주론 등을 들 수 있다. 이 시대에 무성영화는 의미전달의 가장 용이한 방법 중의 하나인 문자를 사용하지 않았다. 그것은 오로지 시각으로만 의미를 전달 하고자 함에 있었다고 볼 수 있다.<sup>2)</sup>

미국은 유럽과는 달리 무성영화를 산업적으로 성공시켰다. 이는 무성영화가 언어의 도움 없이도 관객을 즐겁게 할 수 있기 때문이었다. 이는 무성영화는 유성영화가 주는 즐거움과는 다른 점이 있었으니, 바로 영화가 갖는 시간성의 문제와 연결되어 있었기 때문이다. 이 점이 사진이나 그림과는 다른 표현양식이라고도 할 수 있다.

찰리 채프린(Charles Chaplin)의 무성영화에서 이미 자막은 나타나고 있다. 찰리 채프린의 무성영화가 자막을 적극적으로 받아들이지 않았던 것은 자막이 웃음을 방해하는 요소로 보았기 때문이다. 그럼에도 불구하고 피치 못할 경우, 대사의 일부를 자막으로 처리한 경우도 있었다.<sup>3)</sup>

이러한 자막은 차츰 영상 미디어의 발전과 더불어 점점 확대되어 나갔다.

우리나라에서 자막의 등장은 6·25 이후 미국문화의 대량 유입과 함께 1950년대에 수입되기 시작한 많은 외국영화와 더불어 시작되었다. 이 당시는 영화내용을 알리기 위해서 번역한 자막을 사용함은 필요 불가결한 것이기도 했다. 이때 영상자막은 영상의 아래쪽이나

2) Sobchack, Thomas, Sobchack, Vivian C, 주창규 외 譯, 「영화란 무엇인가」, 서울: 거름, 1998, p.199-200.

3) 같은 책, p.417.

혹은 옆에 쓰여지는 것이 일반적이었다.

영화내용의 번역을 위한 자막은 아직도 영화관 또는 TV, 비디오 화면에서 계속되고 있으나, 이러한 외화의 자막과는 달리 오늘날의 영상 속에는 많은 문자가 나타나게 되었다. 이러한 영상자막 혹은 문자는 영화 자막과는 차츰 그 의미가 달라져가고 있다.

1967년에 캐나다의 마셜 맥루한(Marshall MacLuhan)에 의해 집필출간 된 『매체는 마사지다, The Medium Is the Message: An Inventory of Effects』에서 맥루한(MacLuhan)은 “우리의 모든 미디어는 어떤 의미로 보면 새로운 언어라 할 수 있으며, 새로운 노동습관과 포괄적인 집단의식이 집합적으로 획득한 경험을 새로이 체계화한 것이다.”라고 말하고 있다. 이는 미디어 자체가 새로운 언어로써 우리 생활에 잠입해 들어 왔다는 것을 의미한다. 그러므로 1960년대에 이미 미디어영상은 자막이 없이도 그 자체로써 하나의 언어로써의 역할을 하게 되었다는 것을 의미한다.<sup>4)</sup>

또한 맥루한(MacLuhan)이 1969년 새로운 미디어는 우리를 실제의 세계와 연결시켜주는 수단이며 또한 새로운 미디어는 그 자체로써 실제세계라는 평을 했다고 마이클 러시의 『뉴미디어 아트』에서 밝히고 있다<sup>5)</sup>. 이는 뉴미디어 그 자체가 바로 실제하는 세계의 연결고리이며 동시에 그 자체가 허구가 아니라 실제의 세계라는 것이다. 그러므로 거기에는 부연되는 설명이 필요 없는 세계이기도 하다.

그럼에도 불구하고 뉴미디어 속에 문자가 나타나고 있는 것은 무엇 때문인가.

그것은 새로운 양식의 탄생과 직결된다고 할 수 있다. 이 새로운 양식은 미디어를 통해 시청자들에게 전달해 주려는 의도에서 전파의 효과적 요소로 디자인된 문자가 영상의 중요한 요소로써 나타나게 된 것이다.

이러한 디자인된 문자와 더불어 미디어 영상은 새로운 시대로 접어들게 되었다. 또한 문자는 미디어 작품에 있어서는 장식성과 더불어 주제를 명료하고 확실하게 하는 요소로써 등장하게 되었다.

이렇게 디자인된 문자는 시간성 보다 강조된 공간성이 미디어세계에 있어서 얼마나 중요하며, 이는 하나의 화면의 구성적 요소로서 부각 되었다. 시각적 효과라는 것이 미디어 세계에 있어서 얼마나 필요하다는 것을 입증하는 것이라 할 수 있다.

4) Rush, Michael, 심철웅 譯, 『뉴미디어 아트』. 서울: 시공사, 2003. p.90.

5) 위의 책, p.91.

청각에서 완성하지 못한 부분들을 문자를 통하여 완성함으로써 청취자들에게 인지도를 높이려는 의도뿐만이 아니라, 화면의 구성적 요소로써 문자의 도입이 요청되었다고 볼 수 있다.

TV, 비디오, 컴퓨터, 미디어 아트와 같은 미디어의 전자영상에 나타난 문자는 암시적 효과 내지 영상의 이미지 전달에 가장 큰 의미를 두고 있다. 그것은 우리의 뇌에 영상효과를 함축성 있게 전달시킴으로써 명료하게 영상이미지를 추출하여 미학적 효과를 높이려는데 의의가 있다는 것을 의미한다.

전자영상의 테크놀러지가 예술적 의미를 부여하는 창조력과 자유롭게 만남으로 해서 전자매체인 영상의 효과를 극대화한다는 것이다.<sup>6)</sup> 새로운 지식과 다양한 정보를 이용한 영상 효과의 극대화는 대중과의 접근을 시도하게 된다. 이러한 대중과의 접근시도는 궁극적으로는 상업적인 효과라는 명제에 연결된다.

대중이 미디어 예술에 적극적으로 참여 할 수 있다는 것은 그 화면에 어떻게 반응하며, 이러한 반응은 바로 대중과의 교감을 의미하는 것이다. 그러므로 이러한 반응을 최대한 이용하려는 것이 상업미술의 속성이라 할 수 있다.<sup>7)</sup> 엄격히 말한다면 상업적 효과를 구체화하려는 의도가 미디어 예술의 발전을 가져왔다고도 할 수 있다.

이러한 의미에서 미디어 속에 나타나는 디자인된 문자도 바로 대중 속으로 접근해 가려는 미디어의 실재적 속성의 하나라고 볼 수 있다.

### 3. 미디어 아트에 있어서 문자의 구성과 역할

시각예술과 언어문자가 어떻게 인터텍스트(intertext) 되는지를 먼저 살펴보고, 이를 바탕으로 하여 시각예술에서 보여 지는 모든 문자적 요소들에 대한 이론적 배경을 탐색해보고자 한다.

언어란 문자언어와 시각적 언어로 구분할 수 있다. 문자언어란 문학을 읽는 언어를 말하는 것이라면, 시각언어란 시각적으로 보는 초언어 이미지나 형상을 시각적으로 감지 할 수 있는 언어를 말한다. 상호간의 인터텍스트(intertext)가 무엇보다 중요한 것은 이들이 언어이든 시각예술이든 간에, 어떤 형상을 표현하는 혹은 표현하기 위한 언어가 이미지, 기호

6) Cynthia Goodman, 권은숙 譯, 「컴퓨터 예술의 세계」 서울: 미진사, 1994. p.9-15.

7) Popper, Frank, 박숙영 譯, 「전자시대의 영상예술」 서울: 예경, 1999. p.158-166.

등으로 대치된다는 것을 의미한다. 시각언어도 형상으로 보고 문자언어도 기표적 형상이라고 보아야 할 것이다.<sup>8)</sup>

이러한 의미에서 미디어아트는 영상에 문자를 도입하게 되었다고 생각된다. 미디어 아트가 자막을 도입 하게 된 것에 관해서 좀 더 명료하게 밝히기 위해 몇 몇 구체적인 작품을 통해 설명하고자 한다.

Samir의 작품 <projecziuns tibetanas><sup>9)</sup> <도 1>에서 등장인물들이 고향 티벳에 대해서 각자 회상하는 인터뷰 장면에서 그들의 회상내용을 자막으로 보여줌으로써 영상의 의미를 확실하게 했다. 이는 영상의 내면적 의미를 외면적으로 추출하는 역할을 해 낸 것이다.



<도 1> Samir, <projecziuns tibetanas>, 채널비디오, 1998.



<도 2> Luc Courchesne, Portrait no.1> Interaktiv Installation, 1990.

Luc Courchesne의 <Portrait no.1> Interaktiv Installation<sup>10)</sup> <도 2>에서는 자막을 통하여 관람자가 작품과 상호소통을 할 수 있도록 하였다. 컴퓨터 마우스를 클릭하면 화면의 질문 사항이 나타나며, 화면의 구성에 있어서 자막이 오른쪽 하단 밑에 절제 있게 구성되어 있어서 작품과 조화를 잘 이루고 있다.

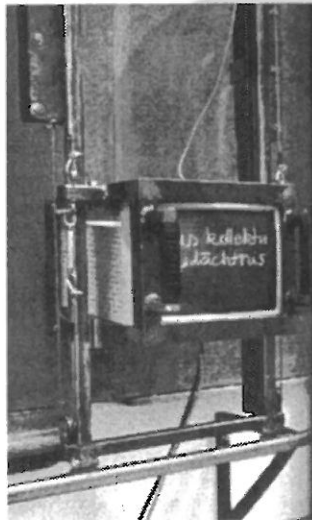
8) 신방흔 저, 「시각예술과 언어철학」 서울: 생각의 나무, 2001. p.13-18.

9) Ursula Frohne, 「Videocult/ures」 Köln; ZKM Karlsruhe, DuMont, 1999. p.243.

10) Hans-Peter Schwarz, 「Medien-Kunst-Geschichte」 München, New York; ZKM Karlsruhe, Prestel-Verlag, 1997. p.95.

정면을 향한 여인상을 보여주면서 통상적인 질문을 영상 아래쪽에 문자를 통해 나타나게 하여 관람자에게 이를 마음속으로 대답하도록 했다. 다시 클릭을 하면 또 다시 질문의 문자가 나타난다. 이를 반복함으로써 작가와 관람자는 상호 소통이 가능해진다. 그러므로 관람자마다 질문에 대하여 각자가 각기 다른 대답을 하게 된다. 작가는 실제로 하나의 형상을 제시했지만 컴퓨터 마우스의 클릭을 이용한 질문을 통하여 많은 사람과 만나게 되며, 많은 사람들이 각기 제 나름대로 대답하게 함으로써 작가는 각기 다른 상황을 연출하는 효과를 얻게 되었다.

이것이 미디어 아트의 매력이며 미디어 아트에 있어서의 문자구성이 갖는 마법의 세계라고 할 수 있다. 이는 영상매체에 문자의 역할이 얼마나 강력한 힘을 갖질 수 있는가를 보여주는 좋은 예라고 할 수 있다.



<도 3> Frank Fietz, <Tafel>  
Interaktiv Installation, 1993

<도 3>에서 보는 바와 같이, Frank Fietz의 Interaktiv Installation <Tafel><sup>11)</sup>의 경우, 관람자가 모니터를 움직이면 움직이는 위치에 따라 문자가 등장하는 작품이다. 예를 들면

11) Hans-Peter Schwarz, 『Medien-Kunst-Geschichte』 München, New York: ZKM Karlsruhe, Prestel-Verlag, 1997. p.104.

이 작품에 나타나는 모든 글씨체는 초등학생의 글씨체이다. 모니터를 위치 이동 시키면 철판 속 문자의 내용이 달라진다. 물론 이때 글씨체는 상술한 바와 같이 초등학생의 글씨체로 초등학생 시절의 여러 가지 추억들을 떠올리게 하는 글들을 나타낸다. 초등학생의 글씨체와 아울러 이러한 연상 작용을 일으키는 내용을 담은 문자로 인하여 초등학교 시절의 입장으로 되돌아가서 그 당시를 회상할 수 있게 하는데 목적을 두고 있다.

이 작품 역시 관람자의 통심을 주제로 하고 있다.

이와 같이 모니터의 이동에 의해서 등장하는 문자가 달라진다는 것은 미디어 아트에서는 문자가 단순한 의미전달 역할만을 하는 것이 아니라 어떠한 연상(聯想) 작용을 하게 할 수 있다는 가능성이 있다는 것을 실험한 작품이며 또한 문자 그 자체가 예술의 연상 작용이라는 역할마저 떠맡을 수 있다는 가능성을 실험한 작품이다.

이상에서 본 바와 같이 미디어 아트에서는 영상 속에 문자를 사용함으로써 과거처럼 영상이 음향에만 의존하는 것이 아니라 인류의 역사와 함께 가장 긴 세월을 가진 문자를 활용하여 연상 작용을 통한 의미전달을 보다 확실히 하고자 했다는 것을 알 수 있다.

문자는 시각을 통해 지각되지만, 연상 작용이라는 것은 지적영역을 확대시키는 특징을 가지고 있어, 인간의 정신의 창의력을 무한히 개발할 수 있다.

미디어 아트가 문자를 통해서 이러한 연상 작용의 역할을 떠맡을 수 있다는 점에 착안하여 인간의 무한한 창의력 개발에도 헌신 할 수 있다는 것을 미디어 아트는 보여주고 있다.

미디어 아트가 회화와 다른 점은 영상에만 의존하지 않고, 문자를 자유자재로 사용하여 함으로서 영상과 문자의 공존적인 관계를 정립했다는 점을 들 수 있다.

물론 미디어 아트에 있어서도 음향은 필수적이라는 점을 배제한 것은 아니라는 것을 밝혀두고자 한다.

#### 4. 공중파 방송자막의 구성과 문자체

공중파 방송에 있어서의 자막은 어떤 역할을 하며 어떻게 구성되고 있는가. 그러한 구성의 요소로써 문자체는 어떤 종류가 있으며, 이러한 문자체가 또한 화면구성에 어떻게 작용하고 있는가를 한국방송 중 우리나라의 대표적인 공영방송과 민영방송인 KBS와 MBC의 두 방송국의 자막의 사례를 통해 살펴보고자 한다.

공중과 방송에 있어서 자막은 전 분야에 있어서 사용되고 있다.

과거와는 달리 우리나라의 뉴스에 있어서도 진행도중에 이미 진행되어 지나간 뉴스의 내용을 요약하여 아래쪽에 자막으로 내보내고 있을 만큼 방송은 자막을 많이 사용하고 있다.

소위 방송기자들이나 프로듀서들이 흔히 “그림이 좋아야 한다”는 말을 많이 하는 것은 기본적으로 방송매체에 있어서 보도라는 것은 일단 말로써 전하는 것이 기본이며, 그 위에 걸 맞는 영상이 있어야 한다는 것을 의미하는 것이라고 보아야 할 것이다.

그러나 오늘날에 있어서 상술한 바와 같이 뉴스의 진행과정에서도 방금 지나간 뉴스내용들을 정리 요약하여 아래쪽에 자막으로 처리하는 것을 보면 역시 음향보다는 시각에 의존하는 것이 더 효과적이라는 것을 의미하는 것이다. 그래서 글씨체의 활용에 시각적 의미로서 최상의 효과를 전달하는데 유의성의 선정이유를 두고자 한다.

뉴스에 있어서 자막처리가 아래쪽에 내려오는 것은 앵커를 중심으로 한 화면을 해치지 않으려는 것이 목적이라고 본다.

이에 비해 오락프로그램의 경우는 만화형식을 빌리기도 하는 등 다양한 형식으로 화면중간에 자막을 넣기도 한다. 웃음과 해학의 효과를 높이하고자 하는데 목적을 두기 때문에 자막이 화면과 조화만 이룰 수 있다면 자막을 두는 위치에는 제한을 두지 않는다는 것을 의미한다. 이는 화면의 다양성과 오락적 요소에 중점을 두고 있기 때문이다. 경직된 심각성을 배제하고자 하는 의도가 더 크다고 볼 수 있다.

그러나 이와 같은 오락프로그램의 구성적 특징은 방송이 시청자들의 자극적인 욕구에 영합한 것이라는 비판도 없지 않다.

독일의 경우, 오락프로그램이라도 만화적 요소나 화면중간에 자막이 들어가지는 않는다. 물론 이는 독일인의 진지함 내지는 경직성과도 관계가 있다고 볼 수도 있다.

오락프로그램과는 달리 교양프로그램의 경우는 뉴스처럼 대개 자막이 아래쪽으로 내려간다. 이는 경박함을 피하기 위한 것으로 보아야 할 것이다. 따라서 자막의 구성위치가 달라진다는 것은 프로그램 내용과 자막이 서로 밀접한 관계에 있다는 것을 보여주는 것이라 할 수 있다.

이와 같이 프로그램의 성격에 따라 자막의 위치가 바뀐다는 것은 자막이 바로 화면의 구성요소로서 중요한 역할을 한다는 것을 의미한다.

다음은 문자체에 관해 살펴보고자 한다.

문자체 역시 방송매체의 화면에 중요한 역할을 한다는 것을 알 수 있으니 프로그램의 성격에 따라 문자체의 사용도 틀러지는 것을 볼 수 있다.

문자표현에 있어서 가장 중요한 것은 글자꼴의 균형감과 조화감을 살펴보고자 한다.

문자체는 보편적이고 객관적인 활자 꼴을 추구함으로써 글자의 개성이 형상 이미지의 성격을 잘 전달할 수 있어야 한다. 그러한 의미에서 한글의 문자체에 관한 연구를 위해서는 한글의 기본적인 글자꼴의 성격과 균형감, 조화감을 파악하여야 한다.

한글 문자체에도 여러 가지가 있으니, 고딕체 명조체(明朝體)를 비롯하여 행서(行書)와 초서(草書), 전서(篆書), 예서체(隸書體), 해서(楷書)등 다양한 글자체가 있다.

고딕체는 서양의 로만체를 원용하여 만든 문자체로써 일본에 의해서 신문이 발간된 이후 명조체와 더불어서 신문의 타이틀에서 가장 많이 사용되어 왔다. 대개 고딕체로 주제를 달면 부제로 명조체를 사용하고, 명조체로 주제를 달면 부제로 고딕체를 사용하는 것이 신문 편집의 일반적인 양식으로 계속되어 왔다.

오늘날에 와서 이러한 고딕체는 방송에서도 많이 쓰이는 문자체이다. 가독성(可讀性)이 아주 높은 문자체이다.

명조체는 한글 문자체 중에서 균형감과 조화감을 가장 잘 나타내고 있는 문자체이다. 이 명조체 역시 상술한 바와 같이 신문과 방송매체에 많이 사용되고 있다.

본래 명조체(明朝體)라는 것은 한자에 붙여진 이름이다. 한자 명조체는 현재 대만에서는 송체(宋體)라고 부르는데, 이 서체가 송나라(960-1279)때에 처음 판각되었기 때문이다. 그 후 명나라(1368-1644)때에 와서 널리 채용되므로 명조체라고 불리기도 했다.<sup>12)</sup>

한글 명조체는 조선조의 여인들에 의해 아름답게 다듬어져 온 궁체 중에서 해서체를 기본으로 정리된 글자체이다. 따라서 기계적인 명쾌함을 갖고 있는 한자의 명조체와는 성격에 있어서 상당한 거리가 있다. 그러므로 한글 명조체는 마치 영자에서 로만체(Roman Style)와 같이 가독성(可讀性)이 아주 높고 친숙한 글자체이다. 그렇기 때문에 쉽게 읽혀져야 할 필요가 있는 신문, 서적 등의 타이틀용으로 가장 많이 쓰여 왔다. 한글의 문자체중에서 표준적 글자체라고 할 수 있다.<sup>13)</sup>

한글 해서는 예서에서 온 것으로 정자(正字)로 쓴 글씨이다. 영상화면에 많이 쓴다.

12) 김진평, 「한글의 글자표현」 서울: 미진사, 1991. p.28.

13) 문철, 원유홍, 「한글 타이포 그래픽스」 서울: 도서출판 <創美>, 1994. p.87.

또한 한글 행서(行書)와 초서(草書)는 중국의 행서와 초서의 변형으로 빠른 속도로 쓰여질 때 그 모양이 부드럽게 되거나 단순화된다. 이러한 한글행서나 초서는 많은 표현 가능성을 가진 문자체이기도 하다.

한글의 전서(篆書)는 한자의 전자체(篆字體)를 원용한 것으로 미디어시대의 다양한 표현 방법을 발전시킬 수 있는 문자체이다. 앞으로 많은 연구가 요구되는 문자체이다.

한글 예서체(隸書體) 역시 한문의 예서체를 원용한 것으로 앞으로 많은 연구가 요구된다.

한자 글씨체에서 따온 천역자체(賤役者體)라는 것이 있는데 이는 전서(篆書)의 번잡함을 생략하여 이해하기 쉽도록 한 문자체이다. 그러므로 영상문자로서 많이 쓰여 지는 자유로운 표현방식의 문자라고 생각된다.

이와 같은 역할 담당을 하는 문자체들이 우리의 방송화면의 구성에 어떻게 작용하고 있는가를 살펴보고자 한다.



<도 4> KBS 뉴스, 2003



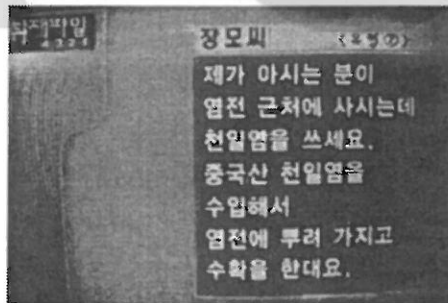
<도 5> KBS 스포츠뉴스, 2003

공중과 매체인 방송에 있어서 뉴스보도는 신명조체(神明朝體)를 많이 사용하고 있다. 이는 신명조체가 정자체이지만 유려하고 정교하여야 의사전달이 잘 되기 때문이다. 뉴스 및 스포츠 뉴스에서도 자막으로 인하여 보도 내용의 핵심을 잘 알아 볼 수 있고 또한 화면 구성에 있어서도 조화를 잘 이루어졌다고 볼 수 있다. <도 4>·<도 5>의 다큐멘터리도 일반적으로 명조체를 많이 사용한다. 메시지 전달에 있어서 명조체가 내면성을 더 명확하게 보여주기 때문이다.<도 6> 참고)



<도 6> KBS 일요스페셜, 2003

예를 들면 뉴스 도중에 전화 인터뷰한 장면을 방영할 때, 음성과 함께 인터뷰한 내용을 문자로 간결하게 내보냄으로써 인터뷰 중에 잠음으로 인하여 잘 알아들을 수 없었던 내용도 확실히 파악할 수 있게 된다. 이때 간결하게 정리한 내용을 신명조체를 사용하면 자막이 화면과 상충되지 않고 시각적 효과를 가져 올 수 있으며 내용의 전달도 정확하게 전 할 수 있는 이점이 있다는 것을 알 수 있다. 이와 같이 명조체는 방송의 전달효과를 만족 시켜줄 수 있는 특징을 지니고 있다.(<도 7> 참고)

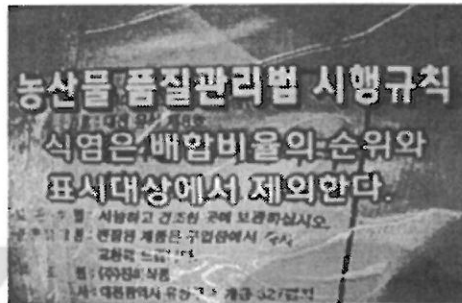


<도 7> KBS 취재파일, 2003

또한 방송에 있어서 시행규칙 같은 경우 역시 신명조를 사용하고 있다.

강력하게 알려야할 내용의 경우, 과거 신문에서는 거의 고딕을 사용했으나, 오늘날에 와서는 고딕과 명조를 합친 신명조를 사용하고 있다. 이는 화면의 부담을 주지 않고 강력히

전달해야 할 역할을 만족시키고 있다는 것을 알았기 때문이다. 예를 들면 농수산물 품질관리법의 시행규칙을 자막으로 구성한 경우, 제목과 내용을 다른 색으로 사용하고 글자의 크기를 달리 했을 뿐 제목과 내용을 신명조로 함으로써 전달의 역할을 그 자막이 완성 할 수 있도록 했다는 것을 알 수 있다. 배경화면은 신명조의 문자체로 인하여 분리되지 않고 조화를 이루는 것을 볼 수 있다. (<도 8> 참고)



<도 8> KBS 취재파일, 2003

영상의 동시통역도 명조체 글씨를 쓴다. (<도 9> 참고)



<도 9> KBS 일요스페셜, 2003

이와는 달리 영상에 세이나 시의 경우에는 부드러운 일반 필기체(筆記體)를 사용한다. 이는 정감을 나타내기 위한 수단으로 사용했다는 것을 알 수 있다.

오락프로그램은 오락성을 강조하기 위하여 글씨 색채를 형형색색 알록달록하게 하여 프

로그램에 맞게 유희적 느낌을 주고 있으며, 또한 자유분방한 문자형태를 적재적소에 사용하고 있다. 오락프로그램은 자막을 직접 타블렛에다 쓰고, 화면의 구성요소에 맞게끔 문자가 쓰여 진다. 오락프로그램의 경우는 길게 자막이 나가지 않고, 유머나 위트를 강조하기 위해 자막을 사용한다. 그렇기 때문에 문자체의 사용도 다양하다. (<도 10, 11, 12> 참고)



<도 10> MBC 일요일 일요일 밤에, 2003



<도 11> KBS 주주클럽, 2003



<도 12> MBC 천생연분, 2003

퀴즈프로그램 같은 경우에는 문제를 청각으로 듣는 것 보다 시각으로 한 번 더 보여줌으로서 그 문제에 접근하기 용이하도록 신명조체를 사용하고 있다. 명확한 의사전달을 위한 수단으로 보아야할 것이다.(<도 13> 참고)



<도 13> KBS 골든벨, 2003

가요프로그램은 노래를 따라 부를 수 있게, 가사자막을 밑에다가 명조체를 비롯하여 여러 가지 문자체로 쓰여 짐을 볼 수 있다. 그러나 가사의 명확한 전달이 가능한 명조체 혹은 신명조체가 많이 쓰여 지고 있음은 역시 명확한 전달에 더 의미를 두고 있음을 알 수 있다.(<도 14> 참고)



<도 14> KBS 가요무대, 2003

이와 같이 TV나 비디오에서 보여주는 문자체는 영상의 보조적 역할을 하는 단순한 자막의 형태로써가 아니고, 그 화면 전체의 성격을 결정짓는다는 것을 알 수 있다.

그러므로 오늘날 영상 속의 문자는 영상이 주는 단순한 화면에 복잡한 의미의 구성적 요소로서 사용되는가 하면 때로는 의미도치의 역할까지 맡는다. 이러한 경우 글자체는 또 다른 의미전달의 요소로서 역할을 한다는 점에 관심을 두지 않을 수 없다.

그러므로 다양한 한글 문자체의 연구는 오늘날 미디어 시대에 중요한 과제이며, 아울러 문자체가 화면구성에 어떠한 역할을 할 수 있는가에 대한 연구 또한 시급히 해결해야 할 과제라 아니할 수 없다.

이는 미디어 시대에 자막은 영상 구성요소로써 존재하며, 동시에 대량전달이라는 의미와 이러한 대량전달의 보다 효과적 성과를 위해 조형성이라는 의미가 부여된다는 것을 알 수 있다.

그러므로 문자체의 연구는 화면구성과 전달성이라는 두 가지 명제를 해결하기 위해 가장 시급히 연구되어야 할 미디어시대의 연구 과제라는 점을 밝혀두고자 한다.

## 5. 결론

이상과 같은 고찰을 통하여 미디어는 20세기 중엽으로부터 출발하여 후기 산업 사회의 주도적인 역할을 하였다. 20세기 중엽은 제2의 산업혁명인 의식산업으로서의 정보 산업인 후기 산업 사회를 주도 하였다.

영상문화의 전자영상은 사회의 모든 부분에 그 영향력을 확대시켜 나갔다는 것을 살펴 보았고, 다음으로 전자 영상의 테크놀러지가 전자기술과 예술가의 만남으로 예술가의 창조력을 자유롭게 하고, 대중을 예술에 적극적으로 참여하게 만들었으며 또한 전자 매체인 영상을 통하여 상업적 효과를 극대화했다는 점을 살펴보았다. TV, 비디오, 컴퓨터와 같은 미디어의 전자 영상의 자막에 다양한 글자체가 동시에 보여줌으로써 영상의 효과가 구성적 효과, 회상의 효과와 의미전달을 위한 자막의 역할을 하여 관람자에게 어떤 영향을 주었는가는 강조하여 밝혔다.

계속 하여 미디어 문화와 자막문자(Lettering)의 구성의 효과는 미디어아트와 공중파 방송에 이르기까지 확산됨에 따라 또한 미디어 문화·예술과 결합한 문자는 영상의 내면적 의미를 외면적으로 추출하는 암시성에 기여하였다는 점을 확인하였다.

자막은 미디어 영상의 장식과 주제를 명료하고 확실하게 하는 요소로 작용하였다는 점을 살폈고, 미디어의 문화에 있어서 디자인된 글자체의 출현은 청각에만 의존하던 영상물 시대에서는 찾아 볼 수 없는 전달의 효과를 높였다는 것도 확인 시켰다.

화면의 디자인화 된 이미지 전달은 시각적인 면이 강조되고 시간성의 음성적인 언어가

이미지 전달을 신속히 하므로 언어적 메시지 전달의 부족한 최상의 효과를 시각적 전달이라는 시청자들의 감각에 호소력과 메시지의 내용을 더 완벽하게 전달 할 수 있다.

그러나 문자가 단순한 의미전달 뿐만 아니라 예술성을 떠맡는 역할을 하고 시각적으로 화면 전체에 중요한 구성요소의 역할을 한다는 보다 구체적인 연구는 계속적인 과제로써 남겨두고자 한다.

일관성 있는 자막의 화면구성도 필요하겠으나 보다 다양한 화면 구성과 내용에 맞는 글씨체를 개발함으로써 보다 더 관객의 입장에서 흥미를 유발하여 더 다양한 정보와 지식을 전달하고자 하는데 계속적인 연구가 있어야 하겠다.

#### <참고문헌>

1. Goodman, Cynthia, 권은숙 譯, 『컴퓨터 예술의 세계』, 미진사, 1994.
2. 권중운 篇譯, 『뉴미디어 영상미학』, 서울, 민음사, 1990.
3. 김수남, 『영화예술입문』, 새미출판사, 2001, p.78-80.
4. 김진평, 『한글의 글자표현』, 서울, 미진사, 1991, p.28.
5. Rush, Michael, 심철웅 譯, 서울, 『뉴미디어 아트』, 시공사, 2003.
6. 문철, 원유홍, 『한글 타이포 그래픽스』, 도서출판 <創美>, 1994, p.87.
7. Sobchack, Thomas, Sobchack, Vivian C. 주창규 외 譯, 『영화란 무엇인가』, 거름, 1998 p.199-200.
8. 신방흔, 『시각예술과 언어 철학』, 서울, (주)생각의 나무, 2001.
9. 영상문화학회, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 서울, (주)생각의 나무, 1999.
10. Wolker, John, 장선영 譯, 『매스 미디어와 미술』, 서울, 시각과 언어, 1998.
11. 이용우, 『백남준 그 치열한 삶과 예술』, 열음사, 2000.
12. Popper, Frank, 박숙영 譯, 『전자시대의 영상예술』, 서울, 예경, 1999.
13. 한국미술연구소, 『영상 디자인』, 서울, 시공사, 2002.
14. A. Pohlen, P. Unnützer, J. Eckhardt, 『Rewind to the Future』, Bonner Kunstverein, 1999.

15. Schwarz, Hans-Peter, 『Medien-Kunst-Geschichte』, München, New York, ZKM Karlsruhe, Prestel-Verlag, 1997.
16. Frohne, Ursula, 『Videocult/ures』, Köln, ZKM Karlsruhe, DuMont, 1999.

### 도판목록

- <도 1> Samir, <projecziuns tibetanas>, 단채널 비디오, 1998
- <도 2> Luc Courchesne, <Potrait no.1> Interaktiv Installation, 1990
- <도 3> Frank Fietz, <Tafel> Interaktiv Installation, 1993
- <도 4> KBS 뉴스, 2003
- <도 5> KBS 스포츠뉴스, 2003
- <도 6> KBS 일요스페셜, 2003
- <도 7> KBS 취재파일, 2003
- <도 8> KBS 취재파일, 2003
- <도 9> KBS 일요스페셜, 2003
- <도 10> MBC 일요일 일요일 밤에, 2003
- <도 11> KBS 주주클럽, 2003
- <도 12> MBC 천생연분, 2003
- <도 13> KBS 골든벨, 2003
- <도 14> KBS 가요무대, 2003

КСІ