

시각언어로서의 키네틱타이포그래피에 관한 연구 - 영화 오프닝 타이틀 중심으로

A study on kinetic typography as Visual language - Focusing on Film Opening Title

황미경

경성대학교 디지털디자인대학원

Hwang, Mi-Kyung

Graduate School of Digital Design, KyungSung university

김재명

경성대학교 디지털디자인대학원

Kim, Jae-Myoung

Graduate School of Digital Design, KyungSung university

• Key words: Visual language, Kinetic typography, Opening title

1. 서론

컴퓨터의 활용과 뉴 미디어의 등장으로 시·청각적인 기능이 더욱 활발한 오늘날에는 타이포그래피의 표현 영역이 인쇄 매체에 의한 종이라는 한정된 공간에서 모니터나 스크린과 같은 동적인 공간으로 확장되고 있으며, 기존의 정적인 타이포그래피에 시간, 공간, 스피드, 소리, 중량, 다양한 이펙트의 요소를 추가함으로써 시공간적이고 청각적인 이미지를 동시에 표현하는 동적인 키네틱 타이포그래피로 확대되어 더 많은 의미작용을 만들어 낼 수 있는 수단이 되어가고 있다.

따라서 본 연구에서는 정보전달에 있어 효율적으로 커뮤니케이션 할 수 있는 대안으로 키네틱 타이포그래피의 이론적 배경을 제시하였고 키네틱 타이포그래피가 많이 적용된 영화 오프닝 타이틀에서 표현되는 시각언어로서의 키네틱 타이포그래피의 조형적인 특성과 역할, 시각적 표현원리를 사례를 통해 분석하였다. 또한 키네틱 타이포그래피의 최근의 동향과 다양한 활용범위에 대한 새로운 가치를 찾아봄으로써, 미래의 영화 오프닝타이틀 디자인 영역이 전문화 되어야 함을 모색하고자 한다.

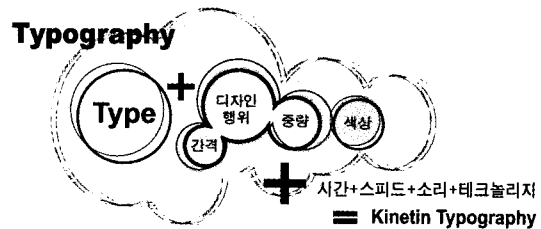
2. 키네틱 타이포그래피

2-1. 시각언어로서 키네틱 타이포그래피의 기능 및 역할

문자는 오늘날 의사전달 기호로서 단순히 읽히는 문자의 기능에서 대중에게 효과적으로 메시지를 전달할 수 있는 시각적 전달기능을 가진 조형기호로서, 보이고 느끼는 문자로서의 기능이 점차 더 중요하게 부각되어 가고 있다. 다양한 시각 커뮤니케이션 매체를 통한 정보의 홍수 속에서 효과적인 커뮤니케이션을 달성하려면 기존의 매체보다 주목성과 독창성, 그리고 신선한 표현력으로 차별화 되어야 한다. 이에 키네틱 타이포그래피는 타이포그래피의 유동적인 기본개념에 시간의 개념이 도입되면서 나타나는 움직임의 중요성이라 할 수 있다. 즉, 어떤 표현 대상이 움직임을 가짐으로써 시선의 유인 효과 및 주목성을 갖게 함으로써 정보전달의 효과를 높여주게 되는 것이다. 이처럼 스크린상에 지속적으로 움직이는 타이포그래피에 짧은 문장이나 구의 텍스트를 서로 분절하여 다른 폰트로 시간차를 두어 전개시키면서 마치 대화를 나누는 것처럼 느낄 것이다. 이는 키네틱 타이포그래피의 개념을 토대로 하여 조형적으로 어떻게 활용되는가가 매우 중요한 특징으로 보여지기 때문이다.

2-2. 키네틱타이포그래피와 타이포그래피의 비교

'타입(Type)'에 크기와 중량, 간격 등을 혼합되어 '타이포그래피'가 이루어졌고, 공간과 시간, 스피드, 소리, 테크놀로지 등이 혼합되어 '키네틱 타이포그래피'가 만들어지게 된 것이다.



[그림 1-1] 키네틱 타이포그래피와 타이포그래피와의 상관성

키네틱 타이포그래피는 넓은 의미로 타이포그래피의 범주 안에 상주된 분야로써 이해해야 한다. 타이포그래피와 키네틱 타이포그래피는 의미를 전달한다는 목표에선 공통적이지만 가장 큰 차이점은 표현되는 방식의 차이이다. 타이포그래피는 2차원인 평면에 인쇄라는 방법을 택하며, 키네틱타이포그래피의 방법은 컴퓨터의 도움에 힘입어 프레임과 시간이라는 요소 속에 구현되는 3~4차원 영역을 활용한다는 것이다. 또 한가지 특징은 이러한 시공간속에는 소리라는 감성정보도 첨가된다는 것이다. 타이포그래피에서는 소리의 이미지를 표현했지만 현대에는 이미지가 아닌 소리 그 자체를 이용한다.

	Typography		Kinetic Typography
미디어	단일미디어(시각적 표현 수단 수없다)	시 공 간 의 개 념	멀티미디어
매체	종이(신문, 잡지)		스크린(영화, 모니터(인터넷))
표현	형태를 가진 시각적 문자언어로만 표현		형태가 없는 청각적 문자언어까지 표현
공간	2차원의 평면		시간과 청각이 혼합된 4차원
움직임	정지된 화면		움직이는 화면
활성	인쇄(종이)		레이저, 영상(빛)

의미전달

[그림 1-2] 키네틱 타이포그래피와 타이포그래피와의 차이점

3. 오프닝 타이틀의 표현방법 및 적용

움직임에 대한 이미지 연구는 사람들이 일반적으로 지면에 인쇄되어진 단어들을 읽고 해석하는 방식과, 필름이나 비디오에 등장하는 일련의 움직이는 이미지들을 해석하는 방식에 대해 디자이너가 충분히 이해하는 것이 중요하다. 왜냐하면 이 두 가지는 서로 상충될 수 밖에 없으며 결과적으로 키네틱 타이입 안에서 통합되기 때문이다. 영화에서 비주얼 커뮤니케이션 요소가 가장 부각되는 부분은 오프닝 타이틀이라 할 수 있다. 오프닝 타이틀은 결국 모든 메시지를 포함하는 것이기 때문에 표현방법은 영화의 기본 원리와 같지만 나름대로 독립적인 구성 요소들이 있고 이 구성 요소들을 가지고 어떻게 표현하느냐에 따라 오프닝 타이틀의 효과를 좌우할 수 있다. 그 안에 있는 구성 요소들이 서로 조화를 잘 이루어야만 그 역할을 다 할 수 있다. 오프닝 타이틀은 크게 시각적 요소와 청각적 요소로 나누어 볼 수 있다.

3-1. 오프닝 타이틀의 분석 대상 및 분석방법

본 연구에서의 분석대상 영화는 오프닝 타이틀에 있어서 키네틱 타이포그래피를 적극 활용한 2000~2002년 사이에 비디오로 출시된 국내외 영화 56편을 선정, 다시 장르별로 구분하여 구체적인 세부항목을 나누어 표기하였다. [표 1] 영화의 장르는 정도에 따라서 여러 가지 형태로 나누어 지는데 본 연구에서는 드라마, 액션, 코미디, 공포, SF, 애니메이션 - 6 장르별로 나누었고 이 장르의 오프닝 타이틀 3가지(툼, 메인, 크레딧 타이틀) 중 메인타이틀을 중심으로 분석하였다. 시·청각적 요소가 영화 내용과 분위기에 따라 다르게 활용되고 이것은 분명 장르별로 차이가 있다. 이에 시각적요소인 타이틀로 쓰이는 타입(Type), 그 타입 뒤에 어울어지는 배경(Background), 색(Color), 레이아웃(Layout)을 분석내용으로 하고 있다.

분석 내용		세 부 항목
구 분		국내/국외
오프닝 타이틀 전체 러닝타임		00:00
배 경 (background)	유 형	영상/스틸
	표 현 방 법	2D/3D
색 상	컬 러	Red/Green/Blue/Yellow/B/W full color
	톤	밝은/중간/어두운
타 이 포 인 자 (Type)	대 소문자	대문자/소문자/대소문자
	서 체	세리프/산세리프/스크립트/변종
	경 사	조금/중간/많이
	무 게	라이트/미디움/헤비
영 태 인 자	왜 곡	없음/중간/높은
	움 직 임	가느/중간/굵은
공 간 인 자	차 원	고유/거친 규칙적/불규칙적
	방 향	평면적/입체적
모 조 인 자	리 틀	수평/수직/사선, 중심원
	회 전	규칙적/불규칙적/교차적/점진적
색 상	선	수평적/수직적, 대각선/곡선 가느/중간/굵은
	형	기하학적/유기적
색 상	심 별	완형/변형/혼합
	컬 러	Red/Green/Blue/Yellow/B/W full color
크 기	톤	밝은/중간/어두운
	위 치	좌/우 중앙 위/아래
표 현 방 법	크 기	대/중/소
	표 현 방 법	2D/3D
움 직 임	움 직 임	X축/Y축/Z축
	전 개 방 식	fade-in/fade-out/zoom-in/zoom-out/dissolve/cut
메인타이틀 러닝타임		00:00

[표 1] 사례조사 분석내용 카테고리

3-2. 분석결과

영화 오프닝 타이틀을 장르별로 분석한 결과 시각적요소와 시간에 따라 오프닝 타이틀이 차이가 있었다. 드라마의 오프닝 타이틀은 러닝 타임이 길고 움직임이 과장되거나 빠르지 않고 페이드 인, 페이드 아웃, 디졸브와 같은 전개방식을 많이 사용한 반면 상반된 장르인 액션에서는 짧은 러닝타임과 빠른 움직임으로 스토리에서 보여지는 힘이 메인타이틀에서도 강하게 보여지고 드라마와는 달리 줌인, 줌아웃으로 장면을 빠르게 전개시키는 방법을 많이 사용하고 있다. 액션에 있어서의 빠른 움직임은 글자에 있어서의 명료성을 떨어뜨리는 단점이 있었다. 타이틀디자이너인 리처드 그린버그(Richard Greenberg)는 "영화 타이틀에 사용되는 글자에서 명료성을 반드시 지켜져야 한다" 고 하였다. 왜냐하면 시간과 함께 자막이 올라가므로 다시 읽을 시간이 없기 때문이다 그리고 원본이 많은 양으로 복사되기 때문에 복사된 화면의 타이틀 디자인을 지켜줄 정도로 선명하여야 한다 라고 이야기 한다.1) 코미디에서 느껴지는 메인타이틀의 자유스러움, 경쾌한 음악과의 빠른 움직임이 타이틀만으로도 장르와 스토리를 짐작할 수 있도록 전개되고 있다. 1990년대 중·후반의 키네틱 타이포그래피는 3D 컴퓨터 그래픽스를 응용한 최첨단의 특수효과와 화려한 영상의 붐이 주류를 이루었지만 지금은 다시 평면적이고 conceptual한 이미지의 느낌을 선호하고 있다는 것이 이번 분석결과와 특징으로 나타나고 있다.

4. 결 론

본 연구의 분석결과를 통해 영화의 장르는 시·청각적요소가 영화 내용과 분위기에 따라 다르게 활용되고 이것은 분명 장르별로 차이가 있다. 그리고 메인타이틀은 오프닝 타이틀의 가장 중요한 부분으로 영화의 전반적인 내용과 이미지를 상징할 수 있는 로고타입을 제작하여 무비의 성격을 단적으로 보여 주어야 한다. 오프닝 타이틀 시퀀스는 영화 각각의 독특한 이야기, 사건, 인물, 배경, 주제를 어떠한 줄거리로 전개해 나갈 것인가에 대해 암시적으로 표현하여 앞으로 전개될 무비의 스토리에 대한 기대감을 상승시킨다. 따라서 최대한 시각적 효과와 디자인적 감각을 집약적으로 표현하여 관객에게 최대한으로 시각적 집중을 유도하는 동시에 영화의 무드와 톤을 전달해 줄 수 있도록 어떠한 생각들을 소리로 표현하고 언어로서 분석과 조합을 하며 그 언어가 타이포그래피로 표현되기 위해 타입을 조형적으로 움직이고, 색상을 넣고, 분리 또는 파괴해 보고, 결합하는 작업과 연구가 필요하다. 앞으로 디지털미디어에서 키네틱 타이포그래피는 시각언어로서 흥미롭고 새로운 커뮤니케이션 방식을 제시할 것을 예측해 본다.

참고문헌

- 매트 울먼, 제프벨란토니 「Moving Type」 안그래픽스, 2001
- 유재형(편저), 「영화영상기술용어집」, 집문당, 1999
- 에밀루더, 「타이포그래피」, 안그래픽스, 2001
- 롭카터, 「실함 타이포그래피」, 안그래픽스, 1999

1) 김지현 편역. 「타이포그래픽 커뮤니케이션」, 창지사