

다다이즘을 통한 타이포그래피의 시각적 유희성 연구 - 영화 오프닝 타이틀을 중심으로

A Study on the Visual Play of Typography through Dadaism - With Emphasis on Movie Opening Title

예정원, 홍동식

동명정보대학교 컴퓨터그래픽학과

Ye Jung-Won, Hong Dong-Sik

Tongmyong University of IT Dept. of Art & Design

• Key words: Typography, Dadaism, Visual play, sound poem

1. 서론

우리는 현재 엄청난 정보의 홍수 속에서 타이포그래피가 차지하는 범위가 얼마나 광범위한지를 짐작할 만큼 그 중요성을 느끼고 있다. 최근 커뮤니케이션 디자인에 있어서 타이포그래피는 다시 전통적인 디자인으로 돌아가는 반면에 전혀 새로운 개념의 실험적인 영역을 구행하고 있다. 이처럼 타이포그래피는 그 의미와 표현이 깊어졌을 뿐만 아니라 그 영역 또한 넓어지고 있다. 또한 타이포그래피가 가지는 여러 가지 특성 중 하나인 시각적 유희성은 독자들로 하여금 흥미유발과 더불어 타이포그래피 자체를 하나의 이미지로 대체하였을 경우에 매우 중요한 표현방법으로 작용한다. 그러나 현재 이러한 타이포그래피의 시각적 유희성의 중요성에도 불구하고 그에 대한 근원적인 시기와 이러한 시각적 유희성에 관한 연구는 미비한 실정이다. 따라서 본 연구는 1차 세계대전 이후에 일어난 허무주의와 반 예술 운동이었던 다다이즘에서 나타났던 음향시를 통해 타이포그래피의 시각적 유희성과의 관계에 대해 논하고 영화 오프닝 타이틀을 통한 타이포그래피의 새로운 시각을 제시하고자 한다.

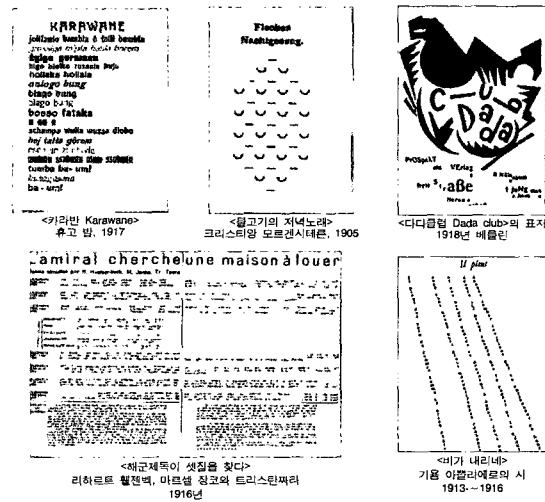
2. 다다이즘이란

다다이즘은 1차 세계대전 전후 정치적, 문화적, 정신적 혈통이 각기 다른 부류의 사람들에 의해 미국, 스위스, 유럽 등지에서 일어난 반 예술 운동으로 1916년 취리히의 Cabaret Voltaire에서 발간된 잡지 'Dada'로부터 시작되었다. 다다 자체마저 부정하려는 다다이스트들은 기존의 왜곡된 모든 것을 무너뜨리고 새롭게 건설하려는 의지 표현을 통해 전통적인 예술 기법을 파괴하여 예술을 현실에 직접 통합하여 모든 굴레에서 예술을 해방시키기 위하여 노력했던 예술에 있어서의 혁명기도 같았다. 후에 다다이즘은 그들의 부정적인 관념과 함께 추상미술, 초현실주의와 현대예술에 토대를 마련해 주었다.

2-1. 다다이즘의 음향시

다다이즘에 있어서 표현주의와 미래주의에 영향을 받은 20세기 현대 시인들의 공통된 주요 관심사는 언어적인 회화로서의 표현법 이었다. 이러한 관심사는 다양한 실험을 통해 단어를 새로운 관점에서 보게 하였으며 동시에 알파벳을 이용한 이미지 창조 방법을 제시하여 "음향 시"와 같은 추상적인 의성어를 사용함으로써 서정시적인 흥분과 함께 단어를 자유롭게 하는 새로운 유형의 표현적인 타이포그래피를 만들어냈다. 시인이며 극작가이자 음악가인 Hugo Ball은 상상적인 단어들을 여러 형태의 글자체로 만든 <Karawane>이라는 시각시를 만들어 타이포그래피의 언어구조를 파괴함과 동시에 이를 음향차

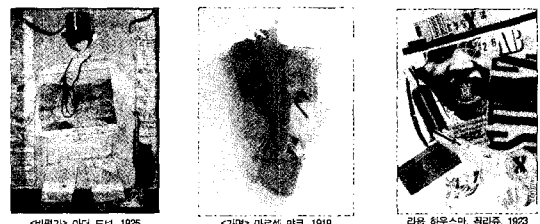
원으로 환기 시키려 함으로서 다다이스트들은 높낮이의 조절에 의해 자음과 모음의 글자와 소리를 크고 작게, 앞거나 가늘게, 마치 음악적인 표시법처럼 표현한 "음향 시"를 주창하였다. 이러한 다다주의자들의 언어적 회화 표현은 타이포그래피의 자유로운 표현방법에 기여하였다.



[그림 1] 다다이즘에 나타난 음향시

2-2. 다다이즘의 예술작품

다다이스트들은 과거의 모든 예술형식과 가치의 부정을 표방하고 비합리성, 반 도덕, 비심미적인 것을 찬미하였다. 그런 그들의 작품은 풍자적이면서 자유롭고 제멋대로인 상징주의적인 추상형태로 표현되었으며, 예술재료에 있어서선 꼴리주의적 기법이나 일상생활 가운데 접할 수 있었던 오브제의 활용을 통해 이루어졌다. 다다이즘에서 예술가란 심미적인 깨달음을 일깨워주는 여건 조성자이며 실험적이며 즉흥적이고 일회적인 성격이 강한 퍼포먼스나 이벤트를 자주 행하여 새로운 재료와 표현방법을 탐구하는 실험적인 운동을 전개하였다. 특히 다다가 문학사와 예술사에 공헌한 가장 특이할 만한 점이 있다면 예술을 삶의 단계로 끌어내어 몇몇 재능 있는 예술가들에게만 국한되어 있던 예술을 대중에게 열어 보였다는 것이다.



[그림 2] 다다이즘의 예술 작품

3. 타이포그래피의 표현

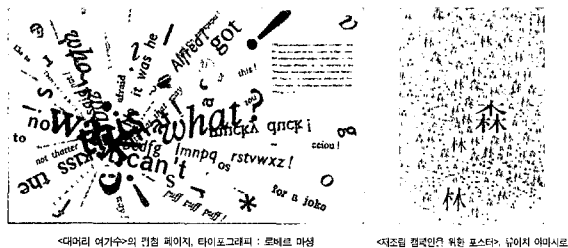
타이포그래피는 글자라는 의미를 지닌 'Typo'라는 그리스 말에서 비롯되었으며 메시지 전달을 목적으로 타입을 조판하고 창조하는 예술과 기술의 총합이다. 또한 사전적 의미로는 활자를 사용해서 조판하는 일이나 조판을 위한 식자의 배치를 뜻한다. 근래에는 기술매체의 발달로 인하여 타이포그래피의 의미와 영역이 더욱 확대되어 졌으며 타이포그래피의 표현방법 또한 다양하게 나타나고 있다.

3-1. 가독성에 따른 타이포그래피

타이포그래피의 본질적 의미인 가독성은 정보전달의 수단으로서 독자들이 겪는 어려움을 최소한으로 하여 글자를 이해하기 쉽게 해주는 기능을 말한다. 이를 적절히 고려한 타이포그래피는 내용 전달에 있어 그 효과를 증대시킬 수 있으며 실험적 타이포그래피에 있어서도 이러한 가독성은 매우 중요한 요소 중 하나로 작용하게 된다. 그러므로 타이포그래피와 디자이너들은 타이포그래피를 통한 의미를 명료하고 효율적으로 전달해줄 의무가 있다.

3-2. 시각적 유희성에 따른 타이포그래피

타이포그래피에 있어서 시각적 유희성은 타이포그래피 자체를 새로운 시각전달 재료로 자유롭게 표현함으로써 유머러스하거나 수사학적인 효과를 얻어내기 위한 말이나 말소리(speech sound)의 형태를 지니는 것이다. 더불어 변화(change), 다양성(variation), 대치(alternation) 개념을 수반한 가볍고 역동적인 방법을 사용하여 심리적, 미적 긴장감을 통해 관객의 감성을 자극하여 끌어들이는 것이다. 시각적 유희성에 따른 타이포그래피는 디자이너의 주관적이고 즉흥적이며 자유로운 표현에 의한 의미전달을 필요로 한다.



[그림 3] 시각적 유희성에 따른 타이포그래피

4. 다다이즘을 통한 타이포그래피의 유희성

현대의 타이포그래피는 빠른 정보전달을 목적으로 독자들이 얼마나 쉽고 빠르게 관독할 수 있느냐의 기능에 중점을 두었다. 그러나 최근 타이포그래피는 전통적인 성향과 전혀 새로운 개념의 실험적인 요소들이 결합되어지고 있다. 이러한 실험적인 유희성을 가진 타이포그래피는 20세기 다다의 "음향시"에 나타나는 타이포그래피의 전위적인 경향에 영향을 받은 것이다. 다다이즘은 타이포그래피를 하나의 이미지로서 다양한 크기의 활자를 즉흥적으로 배열함으로써 우연에 의한 공간적 표현을 주었으며 새로운 재료와 기법을 적용하여 실험적이고 풍부한 연상을 통한 시각전달의 새로운 길을 열게 되었다. 또한 이러한 다다이즘의 실험적 요소들은 현대 타이포그래피의 유희성에 있어 그 개념적 의미를 가지게 된다. 시각적 유희성에 있어서 타이포그래피는 문자와 이미지로서의 역할을

동시에 전달하는 표현방식과 함께 다른 이미지와의 조화를 이룬다는 점에서 다다이즘과의 유사성을 발견 할 수 있다.

5. 영화 오프닝 타이틀을 통한 사례분석

타이포그래피의 시각적 유희성은 최근 영화오프닝 타이틀에서 많이 나타나고 있으며 타이포그래피를 통해서 영화의 이미지를 반영함으로써 독자들에게 또 하나의 흥미를 제공하게 된다. 영화에서의 오프닝 타이틀은 영화 전체의 내용과 맞물려 그 영화를 나타내는 하나의 구성요소가 되면서 영화 전체의 스토리와 분위기를 반영한다. 영화 <Seven>의 개성 있는 타이틀의 타이틀을 디자인한 Kyle Cooper, 영화 <Anatomy of A Murder>의 타이틀을 디자인 한 Saul Bass 등 권위 있는 여러 디자이너들이 타이틀 매체에 실험적인 타이포그래피를 적용하고 있으며 최근 제작되어 지는 영화 오프닝 타이틀의 대부분이 이러한 스타일을 추구하고 있다. 따라서 타이포그래피는 내용의 정보전달 뿐만 아니라 타이포그래피를 이미지화하고 시각화함에 따라 독자들의 시각적 유희성을 증대시킨다. 영화 오프닝타이틀과 타이포그래피의 시각적 유희성의 연구 자료는 아래의 표와 같다.

[표 1] 영화와 타이포그래피의 시각적 유희성과의 연관성

영화	영화 스타일	오프닝 사운드특징	타이포그래피의 활용 형태	관련 이미지
SE7EN	호러 스릴러	사이키 적, 노이즈 적 효과음, 트림함적인 웅함성, 댄서블한 비트	불규칙적, 왜곡, 혼합	
Anatomy of A Murder	공포 에로티시즘	두려움과 전율이 느껴지는 빠른 비트	상징적 일러스트레이션	
Matrix	액션 SF 스릴러	스크어적인 빠른 템포	근접, 중첩, 형유기적, 입체적	
Bicentennial Man	드라마	기계적인 느낌을 경쾌하게 표현, 점차 빠른 템포	기하학적 형태, 규칙적인 리듬감	
Catch me if you can	실화 드라마	스텝적인 감각, 재즈풍의 리드미컬한 분위기	규칙적, 벡터라인을 활용한 타이포그래피의 이미지화	

6. 결론 및 향후 연구 과제

타이포그래피는 오늘날 기본적인 정보전달의 기능 외에 다양한 형태로 나타내어져 보다 효과적인 커뮤니케이션의 수단이 된다. 이러한 타이포그래피는 실험적이며 상징적인 시각적인 요소로 독자들로 하여금 시각적인 유희를 전달하게 된다. 타이포그래피의 시각적 유희성은 다다이즘의 "음향시"로부터 유래되었음을 알 수 있었으며 타이포그래피의 시각적 유희성에 대한 근원적 시기를 재조명 해보는 기획을 마련할 수 있었다. 향후 타이포그래피의 다각적인 시각적 접근과 다다이즘을 통한 타이포그래피의 다양한 실험적 연구를 기대해 본다.

참고문헌

- Matthew Gale, Dada & Surrealism, 한길아트, 1998
- Hans Richter, 김채현, 다다(예술과 반 예술), 미진사, 1994
- 석금호, 타이포그래픽 디자인, 미진사, 1998