

## 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

홍영래\*

### I. 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법 및 범위

### II. 키네틱 타이포그래피의 이론적 배경

1. 키네틱 타이포그래피의 개념
2. 키네틱 타이포그래피의 역사적 고찰

### III. 키네틱 타이포그래피의 정보와 이미지와의 연관 관계

1. 정보와 이미지 관계
2. 정보전달 기능으로서 이미지의 역할

### IV. 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능 및 이미지적 기능

1. 전달적 기능
  - 1) 감정표시적 기능(Emotive Function)
  - 2) 능동적 기능(Conative Function)
  - 3) 친교적 기능(Phatic Function)
2. 공유적 기능
  - 1) 시적 기능(Poetic Function)
  - 2) 지시적 기능(Referential Function)
  - 3) 메타 언어적 기능(Meta Linguistic Function)
3. 감성적 기능(Emotional Function)
4. 유희적 기능(Fun Function)

### V. 결론

---

\* 홍익대학교 시각디자인전공 박사과정 / 경민대학 시각디자인과 교수

## I. 서 론

### 1. 연구 배경 및 목적

타이포그래피(Typography)는 문자의 의미전달 기능을 기반으로 한 조형미를 추구하는 것으로 기본적으로 인쇄 매체를 통하여 정보전달의 기능을 수행해 왔다. 그리고 멀티미디어(Multimedia)의 등장과 영상 문화의 발달, 디지털(Digital) 기술의 급속한 발전으로 타이포그래피는 과거 다루기 힘들었던 미묘한 조형적 균형과 복잡성의 한계를 극복하고 자유로이 형태 및 위치를 변하게 할 수 있을 뿐만 아니라 입체적 공간감까지 부여, 영상을 보조하던 고정된 기호의 영역을 벗어나 움직임 자체만으로 강력한 커뮤니케이션을 성취할 수 있는 영역을 확보하게 된 것이다. 이러한 매체와 커뮤니케이션의 변화로 타이포그래피는 이제 2차원 정적 공간(Static Space), 즉 인쇄 매체를 벗어나 동적이고 청각적 요소까지 포함된 3차원 영상 매체의 공간으로 그 활동영역을 확장시켰다.

루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)은 “움직임은 주의력을 끄는 매우 강한 시지각의 대상으로 환경의 여러 조건들 속에서의 변화를 가져오고, 변화는 반응을 필요로 한다.”<sup>1)</sup>며 움직임의 중요성을 강조한 것처럼 키네틱 타이포그래피(Kinetic Typography)는 현재 영화 타이틀, TV, 웹 타이틀 등에서 활발히 적용되어지고 있다.

문자로 이루어진 디지털 정보는 더 이상 단일 미디어의 형태로 사용되지 않는다. 따라서 지난날의 타이포그래피는 시대의 흐름에 따라 빠른 이해와 전달을 위한 크기, 색, 위치, 방향 등 다양하고도 새로운 시간개념을 갖는 키네틱 타이포그래피의 형태로 변화하고 있고 키네틱 타이포그래피는 이전까지의 타이포그래피가 갖는 규칙이나 원리를 의식하여 문자를 언어적 정보만을 전달하는 수단으로 사용하지 않고, 소리와 함께 이미지를 전달하는 새로운 시각전달 매체로 사용하고 있다.

따라서 본 연구의 목적은 키네틱 타이포그래피에 정보전달 기능과 이미지적 기능에 있어서 정보와 이미지가 어떤 관계가 있으며, 정보전달 기능에 이미지가 어떤 역할을 하는가에 대한 이론적 근거를 파악하고자 한다. 그리고 이를 바탕으로 키네틱

1) 루돌프 아른하임, 김춘일(역), 『미술과 시지각』, 기린원, 1994, p. 483.

타이포그래피가 정보전달이 잘 이루어지고 있는가에 대한 연구를 시도함으로써 보다 효율적인 정보전달과 높은 활용가치의 방향성을 모색하고자 한다.

## 2. 연구 방법 및 범위

연구 방법으로는 정보전달 기능과 이미지 관계를 중심으로 관계 문헌을 통해 이론적 근거를 제시하고자 한다. 이를 위해 키네틱 타이포그래피가 정보전달 차원에서 잘 이루어지고 있는가에 대해 관련 자료를 바탕으로 이미지와의 연관관계를 파악하고자 한다. 이 연구의 주요 방법론으로는 첫째, 이러한 논의에 대해 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능을 위해서 로만 야콥슨(Roman Jakobson)의 언어의 기능과 이미지적 기능을 파악한다. 둘째, 키네틱 타이포그래피와 이미지 관계를 파악하고, 셋째, 정보전달 기능으로서 이미지의 역할을 연구하여 효과적인 정보전달의 방향성을 모색하였다.

## Ⅱ. 키네틱 타이포그래피의 이론적 배경

### 1. 키네틱 타이포그래피의 개념

움직이는 타이포그래피에 관한 서로 다른 용어(모션 그래픽스, 다이나믹 타이포그래피, 템퍼럴 타이포그래피와 같은)들이 형성되어 왔다. 웹스터(Webster) 사전에 따르면, 키네틱(Kinetic)은 실질적인 본체의 움직임과 관계된, 또는 그와 관계된 힘(Force), 또는 에너지(Energy)라고 정의되어 있다.

키네틱의 어원은 그리스어인 Kinesis(Movement)와 Kinetikos(Mobil)라고 본다.<sup>2)</sup>

키네틱이 의미하고자 하는 것은 움직임(Movement)과 밀접한 관련을 맺고 있다. 이는 단순히 움직이는(Moving) 것을 넘어 그 이상의 의미를 포함하고 있다. 키네틱이라는 단어의 기원은 1860년경에 움직임과 관계된 현상을 설명하고자 물리학과

---

2) Cyril Barrett, 1981, p. 212.

회학에서 널리 채택된 용어임을 발견할 수 있다. 역학에서 키네틱은 시네마틱(Cinematic)과 다이나믹(Dynamic) 같은 용어들과는 다른 의미였다.<sup>3)</sup> 그러나 이 키네틱이라는 용어가 물리학과 화학에서 최초로 사용되었음에도 불구하고, 키네틱이라는 개념이 널리 알려지게 된 것은 1950년대 이후 본격적으로 대두된 키네틱 아트(Kinetic Art)의 덕분이었다.

키네틱 아트는 미래주의(Futurism)와 다다이즘(Dadaism)에서 파생된 움직임의 요소를 미술 작품에 도입하여 기존의 미술개념으로부터 과격한 이탈을 시도하였다. 이는 고정된 형태와 환경에서 탈피하여 시간의 흐름과 관람자의 참여를 수용하여 타 예술의 방법과 형식을 도입하였다고 볼 수 있다. 예술에 시간의 차원을 첨가하고 관람자와의 상호 작용을 고려한 키네틱 아트의 개념은 본 연구가 타이포그래피(Typography)에 키네틱이라는 용어를 쓰게 된 개념적 바탕이 된다. 키네틱 타이포그래피는 키네틱이라는 의미 그대로 움직이는 타이포그래피를 의미한다. 여기서 말하는 움직임이란 본래 갖고 있는 타이포그래피의 의미에 시간과 공간이 더해진 것이다.

글자로 인쇄된 타이포그래피는 2차원적인 개념으로 모양과 크기의 다양함으로 표현된다. 즉, 글자체, 크기, 무게, 줄 간격, 글자의 간격, 위치 등으로 표현된다. 여기에 공간이 더해지면 3차원의 개념으로 X, Y축의 2차원에 Z축이 생기게 된다. 그러면 타이포그래피의 모양과 위치 등이 깊이와의 관계로 거리감과 원근감이 확장된다. 또 하나 이 공간에 시간이 더해지면 4차원이 되면서 움직임이 생성된다.

키네틱 타이포그래피는 디지털시대가 가져다준 새로운 커뮤니케이션이라 할 수 있다. 디지털시대 이전에 인쇄 매체를 기반으로 하여 정적이고 평면적인 형태로 발달되던 것이 그 한계를 넘어서 영상이라는 매체를 통해 입체적이고 동적인 형태로 나타나고 있는 것이다. 인쇄 매체에서는 문자들이 지면에 흡착되어 있고 독자의 시선은 글을 쫓아 이리저리 움직인다. 그러나 시간과 공간에 기반을 둔 키네틱 타이포그래피는 지면 대신 모니터와 같은 확장된 동적 표현 공간에서 문자들이 움직이고 관객은 다만 눈으로 지켜볼 뿐이다. 즉, 이제는 문자를 읽는 것(Read)이 아니라 보는 것(See)이다. 또한 청각적 요소가 추가되어 듣는 즐거움도 동시에 누릴 수 있다. 또한 타이포그래피에 공간과 시간, 스피드, 소리, 테크놀러지 등이 조화를 이루어서

---

3) Popper Frank, 1968, pp. 84~85.

타이포그래피의 영역이 키네틱 타이포그래피라는 넓은 개념으로 확장되었다.

키네틱 타이포그래피는 오늘날 시대적 변화와 요구에 대처하고자 하는 움직임의 결과로 등장한 새로운 커뮤니케이션 기능으로 폭넓게 이해되어야 할 것이다.

## 2. 키네틱 타이포그래피의 역사적 고찰

타이포그래피<sup>4)</sup>에 있어서 움직임의 도입에 대한 시도는 이미 인쇄 매체 시대의 정적인 타이포그래피(Static Typography)에서부터 존재했다. 이는 읽기 과정이 눈의 움직임을 동반한다<sup>5)</sup>는 사실을 바탕으로, 글자의 크기, 배열, 강조, 여백, 글줄의 형태 등에 의한 눈의 동선에 따라 움직임의 심리적 효과를 창출할 수 있다는 것이다. 이러한 움직임에 대한 관심은 키네틱 아트를 통해 보다 실제적으로 구현되었으며, 20세기에 새로운 미학과 사회를 추구하던 예술가, 시인들이 타이포그래피를 도구로 이용하여 시각의 자유로운 표현과 의미에 관심을 갖기 시작하였고 언어 표현에 권태를 느낀 전위 시인들은 생각을 표현하기 위해서 시에 다양한 글자를 도입, 실험 함으로써 서구 현대 타이포그래피 방향에 새로운 지평을 열었다.<sup>6)</sup>

이러한 새로운 시도는, 이전에 대부분 수평적, 수직적 구조로 일관되어 온 속박을 타파하며, 동적이고 비선적인 구성으로 지면에 활력을 불어넣었으며, 언어의 음악성을 발휘하기 위하여 구문파괴, 문장 해체, 낱말의 분리, 구두점의 억제, 거친 의성어의 도입 등 말의 일상적인 의미와 문법적 규칙들을 파괴시키고, 암시성만을 남겨 놓는 등의 혁신적인 방법을 모두 수용했다. 이를 시작으로 미래파(Futurism), 다다이즘(Dadaism), 구성주의(Constructivism), 데 스타일(De Stijl), 바우하우스(Bauhaus) 시대를 거쳐 현대의 디지털시대에 도래하기까지 동적인 타이포그래피는 발전을 이루어 왔다.

4) 타이포그래피란 용어 의미는 타이포스(Typos)라는 그리스 말에서 비롯되었다. 타이포그래피란 전통적으로 활판 인쇄물을 가리키는 말로 쓰여져 왔으며, 산업혁명의 영향으로 디자인이라는 새로운 학문이 탄생하면서 그 의미도 현대적 의미로 변화하였다. 그로부터 타이포그래피는 활판 인쇄술뿐만 아니라 전달의 한 수단으로써 활자를 기능과 미적인 면에서 보다 효율적으로 운용하는 기술이나 학문이라는 개념으로 바뀌었다(김지현(1997), 디자이너를 위한 타입과 타이포그래피, Impress, p. 82).

5) Emil Ruder, 1981, p. 202.

6) 필립 B. 맥스, 황인화(역), 『그래픽디자인의 역사』, 미진사, 2002, p. 275.

## 272 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

구분	실험적 타이포그래피	기능적 타이포그래피
목적	글자를 하나의 실험적 시각전달 재료로 다양한 시각적 표현으로 의미를 전달함	글자가 본래의 기능인 정확한 정보전달의 수단을 위한 목적으로 사용됨
문자의 구체적 특징	<p>다양한 시각적 표현의미로 전달함으로 수용자의 지각반응은 다양함</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 글자와 타이포그래피 요소들이 자유롭고 역동적으로 표현</li> <li>• 심미적 · 미적 긴장감 유도</li> <li>• 시적 · 철학적 분위기, 추상적 이미지 추구</li> </ul>	<p>구체적 형태를 통해 전달내용을 보편적이고 객관적 관점에서 표현함으로써 누구나 공통된 지각반응</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기능과 미의 적절한 조화</li> <li>• 가독성에 핵심</li> <li>• 적절한 자간, 행간, 띄어쓰기와 여백</li> <li>• 적절한 글자체와 모양 요구</li> </ul>
표현	생동감, 역동적 표현	명쾌함, 질서위주의 표현
사조	<p>미래파(Futurism) 다다이즘(Dadaism) 구성주의(Constructivism)</p>	<p>데 스타일(De Stijl) 바우하우스(Bauhaus) 스위스 스타일(Swiss Style)</p>

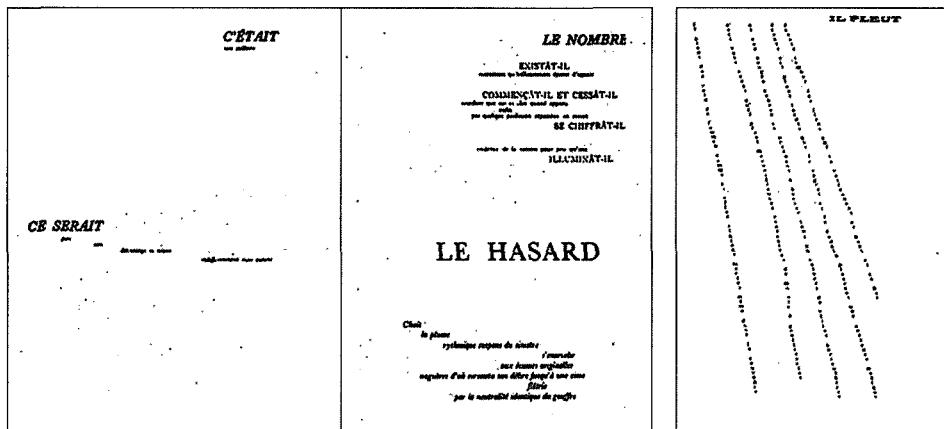
〈표 1〉 타이포그래피의 두 가지 관점

이 장에서는 생동감과 역동적 표현 위주인 실험적 타이포그래피의 구체적인 사조별 특징과 인쇄 매체에서 동적인 타이포그래피를 시도하였던 인물과 작품을 중심으로 키네틱 타이포그래피의 역사적 고찰을 살펴보고자 한다. 서구의 타이포그래피는 글자체의 운용과 표현 면에서 볼 때 크게 두 방향으로 나눠진다<sup>7)</sup>(표 1 참조).

프랑스의 상징주의 시인 스텐판 말라르메(Stephane Mallarme, 1842~1898)는 그의 시집 〈던져진 주사위(Un Coup de Dés)〉(1897)에서 여백을 시 전체의 둘레에만 한정시키지 않고, 침묵을 작품 곳곳에 분산시켜 전체의 한 부분을 이루도록 했다. 또 선형적 글줄의 배열에서 탈피하여 감정을 표현하고 상상을 일깨우기 위해 지면의 전혀 예기치 못한 곳에 단어들을 배치했으며, 타이포그래피를 음악의 악보에 결부시켜, 각 단어들의 배치와 글자의 무게를 낭독할 때 리듬을 부여하여 효과적으로 사용하였다(그림 1 참조). 또한 프랑스 시인이었던 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire, 1880~1918)는 글줄의 시각적 형태를 통한 타이포그래피의 회화화를 시도하였다.

그의 시 〈칼리그람스(Calligrammes)〉(1918) 중에서 〈비가 오고 있다〉는 비가 내리는 형상을 시로 된 다섯 줄로 빼뜰거리게 시적 심상을 표현하고 있으며(그림 2 참

7) 김진평, 『한글타이포그래피의 현주소』, 월간디자인 10월호, 1992, p. 58.



〈그림 1〉 스테판 말라르메 시집(덤져진 주사위, 1897)

〈그림 2〉 기욤 아폴리네르(칼리 그램) '비가 오고 있다.' 1918)

조), 역시 글줄의 선형적 형태에 따른 움직임의 느낌을 동반한다. 이는 또한 ‘그림’이 재현하는 것을 문자로 하여금 말하게 함<sup>8)</sup>으로써 타이포그래피의 비언어적 요소를 통한 언어적 의미 전달을 효과적으로 이루고 있다.

미래파 운동의 선구자였던 이탈리아의 시인 필리포 마리네티(Filippo Marinetti, 1876~1944)는 미래주의는 기존의 낡은 예술을 부정하고 기계 문명에 어울리는 다이나믹한 미를 창조할 것을 주장하였다. 움직임, 에너지 그리고 영화와 같은 연속성<sup>9)</sup>에 대한 열정은 타이포그래피 작업에도 반영되어 파격적이고 다양한 역동적 표현을 이루었다.

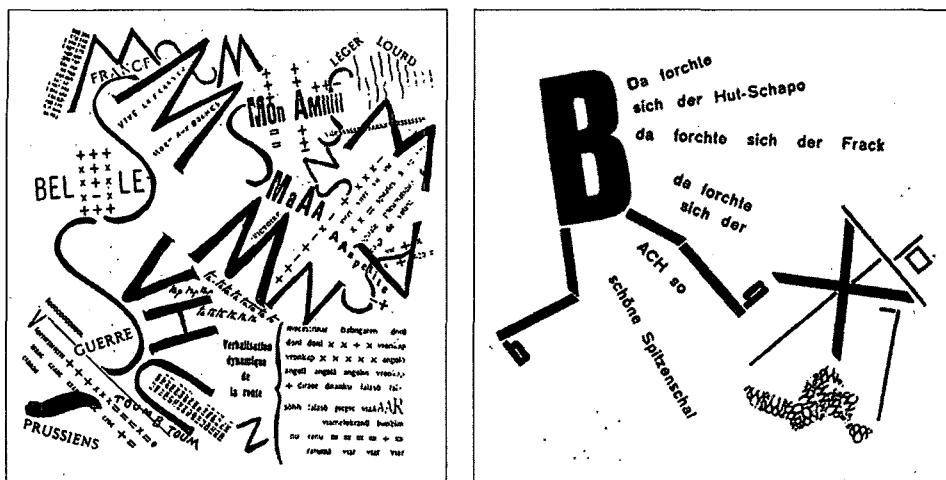
작품 <산+계곡+거리×조프로(Montagne + Vallate + Strade × Joffre)>(1915)는 서로 다른 크기와 무게의 글자와 손 글씨, 숫자, 기호 등을 사용하고 있다(그림 3 참조). 흩어진 글자들은 하나의 시각적 요소로서 동적인 선을 이루며, 반복과 무질서한 글자의 배열은 청각적 효과를 낸다.

마리네티는 글자가 구체적이고 표현적인 시각 형태로 사용됨으로써 비로소 타이포그래피가 내용을 기능적으로 표현할 수 있게 된다고 생각하였다.

독일 하노버의 쿠르트 슈비터스(Kurt Schwitters, 1887~1944)의 다다(Dada) 타이포그래피의 특징은 그의 음향 시와 더불어 타이포그래피에서 어지러운 콜라주를 통해 무질서를 시도했다. 다다이스트들은 타이포그래피 심벌을 유별난 방법으로

8) 미셸 푸코, 김현(역), 『이것은 파이프가 아니다』, 민음사, 1995, p. 34.

9) 필립 B. 맥스, 황인화(역), 『그래픽디자인의 역사』, 미진사, 2002, p. 276.



〈그림 3〉 마리네티(산+계곡+거리)×조프로, 1915) 〈그림 4〉 슈비터스(허수아비의 행진, 1922)

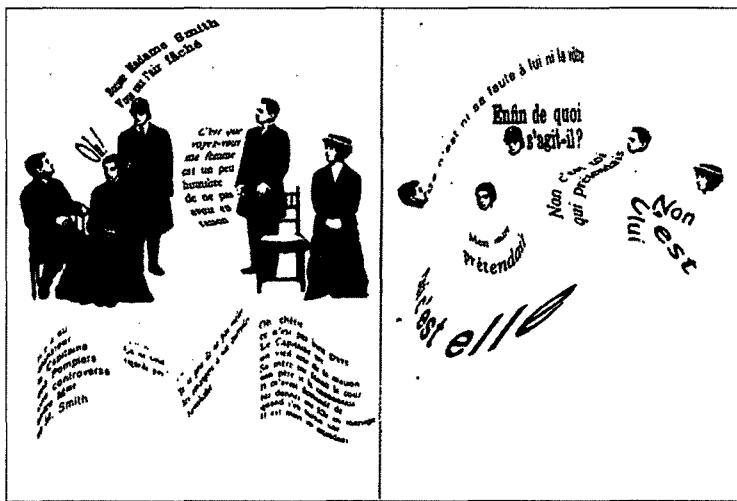
사용하여 무질서를 생산하며, 문학을 비롯한 서구 예술과 문명의 지나친 호화성을 파괴시키려 했다.

작품 〈허수아비의 행진(Die Scheuche Marphen)〉(1922)에서는 B가 X를 끔찍 못하게 하는 것처럼 글자의 상이 회화적으로 하나로 동화되고 있다(그림 4 참조).

프랑스의 작가이자 그래픽디자이너인 로베르 마쌩(Robert Massin, 1925~)의 작품의 특성은 다이나믹한 전체 구성과 글자체를 구체적인 시각 형태로 사용한 점에서 미래파 및 다다의 타이포그래피와 가깝다. 로베르 마쌩의 타이포그래피 중심 개념은 공간 속에 시간을 투입함에 있어서 그것을 구체적으로 형태화시켜야 한다는 것이고, 여기서 형태는 큐빅이며, 이 큐빅은 입체적인 대상물이라고 생각하면서 회화에 쉽게 적용되는 원리를 책 속의 지면에 적용시켰다.

이오네스크(Ionesco)의 회곡집을 위한 〈대머리 여가수〉(1964)는 독창적 타이포그래피 처리 및 다이나믹한 레이아웃과 결합되어 시각적 활력과 긴장, 혼돈을 창출함으로써 이 회곡 작품의 내용을 적절히 표현하고 있다(그림 5 참조).

이상과 같이 정적인 타이포그래피에서 시도된 역동적 표현들은 오늘날 화면상의 키네틱 타이포그래피에 적용되는 중요한 개념들이다. 정적인 타이포그래피와 키네틱 타이포그래피는 공통된 표현요소들을 사용해 정보를 전달하고 의미를 창조해 냈다는 점을 발견할 수 있다. 양쪽 모두 문자에 기반한 커뮤니케이션 방식을 기초로 하고 있기 때문에, 정적인 타이포그래피에서 사용되었던 글자체, 글자의 크기, 굵기, 폭과 같은 다양한 형태적인 요소들은 여전히 키네틱 타이포그래피에서도 적용



〈그림 5〉 로베르 마쌩(대머리 여가수, 1964)

되는 요소들이 된다. 그리고 정적인 타이포그래피에서 사용되었던 효과들은 키네틱 타이포그래피에서도 유사한 효과를 창출한다. 뿐만 아니라 미디어의 융합화로 인해 보다 다양한 디자이너의 감각을 요구하게 된 현 상황에서 20세기의 타이포그래피 시도들은 그 중요성과 의미가 다시 한번 새롭게 인식될 필요가 있을 것이다.

### III. 키네틱 타이포그래피의 정보와 이미지와의 연관 관계

키네틱 타이포그래피는 문자로서의 정보전달 기능과 인간의 감각을 통해 형상화되는 이미지 기능의 복합적인 기호체임을 기본 명제로 삼고 있다. 그렇다면 키네틱 타이포그래피가 정보전달 기능과 이미지 기능의 이중적 성격을 갖는 근원은 어디에 있는가? 그리고 이 두 가지 기능은 어떤 연관 관계가 있으며, 그러한 이미지는 정보 전달 기능으로서 어떤 역할을 하는가에 대해서 계속해서 짚어보고자 한다.

## 1. 정보와 이미지 관계

이미지는 인류 공통의 언어이다. 이미지는 인간이 신전과 무덤의 전설을 생각하기 훨씬 이전인 선사시대의 둑굴에서부터 발견할 수 있다. 사고의 초상적인 투영이

## 276 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

라 할 수 있는 글과 이미지가 분리된 지 벌써 수천 년이 흘렀으며, 이미 오래 전부터 이미지는 그 자체만으로도 충분히 정보전달의 역할을 해오고 있다. 이미지는 시간과 공간을 초월한다. 이미지는 순식간에 읽히며, 세상에 대한 즉각적인 느낌을 나타낸다. 이미지를 통해서 인간은 자신을 인지하게 된다. 그러나 이미지의 가치를 따지자면 불분명하고 실체를 왜곡하는 경우도 상당히 많다. 이미지는 부분적으로만 진실을 말하고 있으며, 언제나 존재하고 있으면서도 언제나 얻기 어려운 것이다.<sup>10)</sup>

정보전달을 수행하기 위해서 만들어낸 문자는 시각기호로서 음성기호, 즉 사람의 입으로부터 음의 진동으로 흘러나온 것이 수신기인 귀를 통하여 뇌에 전달되어 개념을 인식하는 일련의 무형적 커뮤니케이션 체계를 유형의 부호체계로 시각화한 것이다. 즉, 그것은 사고에 의해서 자극되어 쓰거나 그리는 행위에 의해 완성된다. 상형문자의 흔적을 따라가 보면 이러한 행위가 시각적 형태로 나타난다.

고대에는 문자란 그림이자 글씨로 인식되어 ‘쓰는 동시에 그리는’ 대상이었다. 그러나 인쇄술의 발명 이후 문자는 그려지는 대상에서 벗어나 일정한 규격으로 주조되어 조합되는 대상으로 변화되었으며 이것은 곧 문자가 그림의 영역에서 완전히 분리되었음을 의미하는 것이었다.

근대 예술체계는 장르 간 분화가 최대한 이루어진 근대의 산물로서 이미지는 회화의 영역으로, 텍스트는 문학의 영역으로 나아가듯 각 장르는 순수성과 차별성을 극대화하는 방향으로 나아갔다. 이것이 오늘날에 이르러서 고도로 발달된 멀티미디어의 영향으로 인해 이미지와 문자가 다시 복합적으로 융합되고 있는 것이다.

키네틱 타이포그래피를 분석하는 데 있어서 언어적 문자의 정보전달과 시각적 이미지의 상호 관계뿐만 아니라 외적으로 관계를 맺는 비언어적이고 재현적인 이미지와의 관련성도 생각해 볼 필요가 있다. 이러한 정보전달과 내적 이미지 그리고 외적 이미지와의 관계라는 측면에서 볼 때 이들이 관계 맺는 방식의 연속선상에서 각각의 위치가 명확히 구분될 수 있는 세 가지 유형을 찾아낼 수 있을 것이다.

도시적으로 나열한다면 정보전달을 중심으로 하는 타이포그래피 유형, 외적인 이미지에 중심을 둔 타이포그래피 유형, 정보전달과 이미지가 상호 결합되는 타이포그래피 유형으로 크게 구분할 수 있다. 키네틱 타이포그래피에서 중심이 되는 것은 문자를 통한 정보전달이지만 키네틱 타이포그래피가 갖는 이미지성을 생각하지 않

10) 로베르 마쌩, 김창식(역), 『글자와 이미지』, 미진사, 1994, p. 23.

고는 이에 심층적으로 접근하기 어려우며, 이미지와 문자는 서로 다른 양상으로 드러나면서도 모두 어떤 메시지를 전하고 있는 기능을 함께 하고 있다는 점에서 서로 연관되어 다루어질 필요가 있다.

롤랑 바르트는 “기호학자는 문자와 이미지를 동일하게 취급할 근거가 있다. 그가 문자와 이미지에서 취하는 것, 그것은 문자와 이미지 둘 다 모두 기호(Sign)라는 것이고, 의미하는 동일한 기능이 부여된 문자와 이미지는 신화의 출발점에 이르러 둘다 모두 대상언어활동을 구축한다.”<sup>11)</sup>라고 말하며 이미지와 문자가 동등한 기호 활동을 이루는 요소임을 이야기하고 있다.

키네틱 타이포그래피는 문자의 시각적 특성에 가장 민감한 분야이다. 특히 20세기 이후의 타이포그래피 디자이너들은 온 세상을 시각적으로 사고하는 훈련을 혹독하게 받아왔다. 미국의 대중문화 잡지 ‘레이 건(Ray Gun)’의 디자인으로 유명해진 그래픽 디자이너 데이비드 카슨(David Carson)은 “이제 아무도 글을 읽지 않으니, 비로소 글을 보게 할 수 있지 않은가!”라고 말한 적이 있다. 더군다나 이러한 접근은 인쇄라는 특정한 기술의 구속을 받지도 않는다. 글을 ‘보기’에는 오히려 책보다 스크린이 좋을지도 모른다. 전통적인 문자 문화의 입장에서도 이러한 키네틱 타이포그래피의 발전은 득이 되는 편이다.

영상의 시대에 영상 세대에 접근하려면 그들의 눈을 만족시킬 수 있는 약간의 ‘이펙트’가 필요하기 때문이다. 이 부분에서 키네틱 타이포그래피는 시기적절한 해결책을 제시해 주고 있다. 이러한 시도가 새로운 것은 아니다. 20세기의 그래픽/타이포그래픽 디자인사는 그와 유사한 시도들로 점철되어 있다. 영화에 놀란 엘 리시츠키(El Lissitzky)는 1923년 ‘영사기 같은 책’을 제작했다. 얀치홀트(Jan Tschichold)는 1929년에 당대의 생활 패턴에 어울리는, 더 역동적이고, 더 시각적이고, 더 빠른 타이포그래피를 주장했다. 타이포그래피가 전통적인 리터러시(literacy)를 넘어서려고 했던 것은 어제오늘의 일이 아니다.

20세기 말 문자 중심의 문명이 종말을 고하고 ‘영상 이미지’가 ‘문화의 내면을 탈문자화시키고 있다.’는 진단이 나오기도 했다. 이미 오래 전부터 우리의 일상생활을 지배하고 있던 영상 이미지를 생각한다면 잘못된 진단만은 아니다. 문자 문화와 영상 문화의 경쟁은 최소한 사진술과 석판 오프셋 인쇄술이 발명되면서 시작되었고,

11) 롤랑 바르트, 이화여대 기호학연구소(역), 『현대의 신화(Mythologies)』, 동문선, 1997, p. 273.

## 278 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

영화와 TV로 승패가 가늠되었다고 보는 편이 정확하다. 그리고 문자 문화는 이와 같은 상황에 대응책을 일정한 폭으로 개발하면서 나름대로 역할과 권력을 유지해 왔다. 이것에 관해서는 두 가지 측면에서 생각해 볼 수 있다.

하나는 오늘날의 대중적인 의사소통체계에서 문자와 영상, 혹은 문자와 이미지는 대부분 상호 보완적으로, 상호 의존적으로 사용되고 있다. 따라서 어느 한 쪽이 다른 쪽을 압도하는 것은 불가능하며 서로에게 아무런 도움도 되지 않는다. 다른 한 가지 측면은 아직까지도 영상에 대한 지식은 문자 중심으로 구축되어 있다는 점을 간과해서는 안 된다는 것이다. 문자는 영상을 지배하고 있는 반면 영상이 문자 그 자체를 지배하는 날은 예측 불가능이다.

영상문화가 아날로그에서 디지털 문화로 넘어가면서 문자와 이미지 사이의 구분은 더욱 모호해지고 있다. 디지털의 힘은 분리가 아니라 통합에 있다. 디지털의 모든 의사소통 수단의 물적 토대를 일원화하면서 문자와 영상의 구분을 무의미하게 한다. 이 통합된 공간에서는 무엇이 무엇보다 위태롭다거나 무엇이 무엇을 압도한다는 식의 판단이 부적절하다.

'멀티미디어(Multimedia)'라는 용어가 점차 후퇴하고 '인터랙티브 미디어(Interactive Media)'라는 용어가 부상하는 이유는 이해할 만하다. '멀티미디어'는 어딘지 기준 매체들의 물리적 조합을 연상시키는 구석이 있다. '멀티미디어'는 문자 중심의 정보에 영상과 소리가 결합되면서 성취되었지만 그것 역시 정보와 서사 는 주로 문자적으로, 문자를 중심으로 구조화되었다. '인터랙티브 미디어'는 이러한 난점을 보완하고 새로운 디지털 매체의 본질적인 측면을 기술하기 위해 개발된 용어이다. 새로운 시공간을 창출했다는 의미에서 '뉴미디어(New Media)'와 다를 바 없지만 그 시공간의 근본적인 특징이 상호 작용성에 있다는 것이 '인터랙티브 미디어'를 끌어올리는 힘이 된다. 여기에서 상호 작용은 두 가지 층위에서 이해할 수 있다.

첫 번째는 이질적인 매체들 간의 상호 작용이다. 문자와 이미지, 이미지와 사운드, 사운드와 문자가 이제는 서로 자극하고 서로를 파생시킬 수 있다는 것, 문자가 이미지의 원인이 되고, 사운드가 이미지의 결과가 될 수 있다는 것, 이미지가 사운드에 반응하고, 문자가 이미지에 반응할 수 있다는 것. 이처럼 이 새로운 공간에서 매체들의 통합은 유동적이고 가역적으로 이루어진다. 새로운 디지털 공간에서 문자와 영상, 소리는 응고된 상태로 존재하는 것이 아니라 언제든지 녹아 흐를 수 있는

상태로 존재한다.

두 번째 상호 작용은 매체와 사람 사이에서 일어난다. 여기에서는 사람이 매체의 원인이 될 수도 있고, 매체가 사람의 원인이 될 수도 있다. 사람이 매체에 반응하기도 하고, 매체가 사람에 반응하기도 한다. 영화처럼 자족적이고 고립적인 것이 아니라, 참여하는 사람에 의해 언제든 달라질 수 있는 의존적이고 개방적인 매체가 바로 인터랙티브 미디어이다.

“오늘날 우리는 문자가 말하게 할 수 있다. 이는 어떤 언어, 어떤 성량으로도 가능하고, 배경 음악이나 공상 과학적 음향 효과, 혹은 바이올린 협주를 더해줄 수도 있다. 우리는 문자의 순서를 연출하고, 디졸브하고, 돌리거나 기울이고, 암전시키고, 미동하게 할 수 있다.”라고 제시카 헬펀드(Jessica Helfand)가 디지털 타이포그래피의 역동성과 구술성을 한데 묶어 언급한 것은 시사적이다.

오늘날 우리가 흔히 보고 있는, 그리고 앞으로도 자주 접하게 될 움직이는 타이포그래피. 즉 키네틱 타이포그래피는 단순히 시각적인 문제가 아니라 오히려 ‘구술적 문자’라는 형용 모순의 한계를 돌파할 수 있는 가능성의 일각이라는 뜻이다. 이렇듯 역동성과 구술성이 하나로 통합된 키네틱 타이포그래피에서는 문자와 이미지의 구분이 모호해진다. 문자와 이미지의 구분이 모호해진다는 것은 전통적으로 정보전달 기능을 충실히 수행해 왔던 문자의 역할이 사라진다는 것을 뜻한다.

이미지 또한 문자와 무관하게 홀로 자신만의 기능을 수행하는 것이 불가능해졌다 는 뜻이다. 문자와 영상과 사운드와 이미지가 별개의 개체를 가지는 것 같지만 결국에 하나의 통합된 형태를 띠는 키네틱 타이포그래피에서 정보전달의 기능과 이미지의 기능을 나누는 것 자체가 무의미한 일이라고 여겨진다. 마치 안과 밖을 구분할 수 없는 뇌비우스의 띠처럼 정보전달 기능이 바로 이미지의 기능이고, 이미지의 기능이 바로 정보전달 기능을 수행하고 있는 것이다.

## 2. 정보전달 기능으로서 이미지의 역할

앞에서도 살펴보았듯이 이미지의 기원은 먼 곳까지 거슬러 올라갈 수 있다. 이미지는 텔레비전이나 광고와 함께 오늘날 갑자기 솟아 오른 것이 아니다. ‘이미지’라는 단어를 사용하는 단순하고도 일상적인 표현들을 통해 그것을 알 수 있다. 그런데 이러한 표현들은 인간 역사의 반영이자 산물인 것이다. 어떤 정보를 전달하고자 하

는 상당수의 그림들은 이미지를 형성하여 이를바 ‘문자 이전의 전령(傳令)’을 담당하고 있는 셈이다. ‘문자 이전의 전령’은 실제적인 사물의 재현을 도식적으로 발전시킨 것만을 담는 묘사, 재현의 방식을 사용하고 있다.

플라톤에 따르면, 모방적인 이미지는 속이기도 하고, 아리스토텔레스에 따르면, 교육하기도 한다. 모방적인 이미지는 진리로부터 벗어나기도 하고 반대로 지식에 인도하기도 한다. 플라톤의 눈에 비친 유일하게 좋은 이미지는 ‘자연적’ 이미지(반영이나 그림자)로써 그것만이 철학적 도구가 될 수 있다는 것이다. 이미지란 말은 모든 종류의 의미로 사용되고 있다. 그러므로 딱히 하나의 정의를 내리기가 매우 어렵다. 사실상 아이들의 그림, 영화, 인상주의 그림, 낙서, 포스터, 심상(心像 : 정신적 이미지), 표지의 이미지, ‘이미지로 말하기’ 사이의 공통점은 무엇인가? 이 단어 가지니는 의미작용의 다양성에도 불구하고, 이미지라는 단어가 어떤 것 - 항상 보이는 것을 가리키지는 않으나, 보이는 것으로부터 몇몇 특징들을 빌려오는 ‘그 어떤 것’ –을 지칭한다고 이해하고 있다. 따라서 그것은 이미지를 만들어 내는 주체에 종속되어 있다. 이미지가 구체적이든 상상적이든 간에 그것을 만들어 내고 확인하는 누군가(주체)를 경유해야 하기 때문이다. 그렇다면 자연이 이미지를 제공하지 않는다는 말인가? 이미지는 필연적으로 문화적 성격을 띠는 것인가? 우리는 매우 오래된 이미지의 정의를 통해 오류로부터 벗어날 수 있다. “나는 우선 물 또는 불투명하나 매끈하고 빛나는 표면 위에 비치는 모습과 그림자, 그리고 그러한 모든 종류의 표상을 이미지라고 부른다.”<sup>12)</sup>

결국 이미지란 거울이나 거울과 동일한 재현의 과정을 차용하는 모든 것에 존재하는 것이다. 따라서 이미지란, 그것이 어떤 특별한 법칙에 따라 표상하는 다른 대상과 비교하여 부차적인 대상이 된다는 것을 알 수 있다. 흔히 이미지의 지배적인 기능 가운데 하나인 정보 제공적(지시적) 기능은 인식적(*Épistémique*) 기능으로 확대될 수 있으며, 이로 인해 이미지는 지식의 도구적 차원을 얻게 된다. 이미지가 지식을 얻는 도구가 될 수 있는 것은, 이미지가 대상과 장소와 사람에 관해 다양한 시각적인 형태(사진 · 일러스트레이션 · 표지판 · 지도 등)로 정보를 주기 때문이다. 그러나 예술 이론가 E. 콤브리치가 강조하듯이 이미지는 세계를 바라보고 해석하기 때문에 지식의 도구가 될 수 있다.

12) 플라톤, 박종현(역), 『국가 · 政體』, 제6권, 서광사, 1997, p. 440.

곰브리치에 따르면, “(지도나 그림의) 이미지는 현실 그대로의 재현이 아니라, 도식적인 표상과 교정행위가 번갈아 사용된 긴 과정의 결과이다.” 따라서 이미지의 지식생산 기능은, 관객에게 특별한 감각을 일으키는 심미적 기능(그리스 어원 *Aisthesis*)과 밀접한 연관을 맺는다.

앞서 살펴본 바와 같이, 시각적 표상과 심미적 영역의 내밀한 관계로 인해 이미지는 표현과 커뮤니케이션의 여러 가지 도구들 가운데 특별한 무게와 가치를 지닌다. 이미지의 조형적 도구들이 어떤 것이든지 간에 그것은 바로 ‘조형예술적 도구’ 이기도 하다. 그러므로 조형예술적 도구들은 이미지를 커뮤니케이션의 수단—미학적 쾌락과 이에 연관되는 수용의 형태를 자극하는 수단—으로 삼는다. 이것이 뜻하는 바는, (언어보다도) 이미지로 커뮤니케이션 행위를 한다는 것이 관객에게 반드시 언어적 메시지를 자극하는 것과 다른 특별한 기대감을 일으키는 것을 말한다.<sup>13)</sup>

이미지와 말의 상호 보완성은 서로 풍부한 교환 작용을 한다는 사실에 근거한다. 이러한 현상이 나타나기 위해서 이미지와 문자가 동시에 존재할 필요는 없다. 이미지는 부단한 움직임을 통해 단어를 넣고, 단어는 이미지를 넣기 때문이다. 이미지는 다른 이미지를 길러낸다. 가령 그림이나 사진으로 된 이야기를 말하는 영화들이 존재하며, 광고 자체도 다른 이미지, 다른 광고, 예술 작품·텔레비전 이미지·영상 이미지들로 가득 차 있다. 텔레비전도 고유의 이미지 외에, 회화·합성 이미지·사진 등 다른 영상들을 담아내고 있다. 이러한 이미지의 사용방식(여러 다른 영상 이미지들을 적극 활용하는)으로 비추어 볼 때, 매체적 이미지는 그 자체와 관련을 맺을 뿐 어떤 현실과도 관련을 맺지 않으므로 스스로 자동 지시체계를 구성한다고 볼 수 있다.<sup>14)</sup>

다시 문자와 이미지에 대해서 알아보고자 한다. 문자는 이미 문자라고 정의 내려지는 순간, 즉 종이에 인쇄되거나 영화, TV, 인터넷 등에서 보여지는 순간 이미 문자 고유의 성질을 넘어 이미지를 갖게 된다. 그 이미지가 어떻게 나타나느냐에 따라 문자가 정보전달 기능을 더욱 효과적으로 수행할 수 있을지, 아니면 오히려 정보전달의 기능을 방해받을지가 결정이 된다.

키네틱 타이포그래피에서 이미지는 음향과 크기, 음색, 톤과 억양, 침묵과 시간성, 언어의 유희적 의미전도와 시각적 상징, 구체적 형상화 등을 이용할 수 있다는

13) 마르틴 줄리, 김동윤(역), *op. cit.*, pp. 91~92.

14) 마르틴 줄리, 김동윤(역), *op. cit.*, p. 189.

점에서 그 역할이 한층 강화된 것이다. 키네틱 타이포그래피에서는 문자가 변한다. 문자가 음악을 지니고 있다. 키네틱 타이포그래피에서는 이미지가 더욱 다양해지고, 더욱 복잡해진다. 다양해진 이미지는 2차원적인 인쇄 매체에서 느끼는 이미지 보다 효율적인 방법으로 정보전달을 돋는다. 기쁨을 전달하고자 할 때 키네틱 타이포그래피는 문자가 입을 벌려 크게 웃기도 하고, 심지어는 웃는 소리가 울려 퍼지기도 하고, 빠른 템포의 신나는 음악이 분위기를 잡아 주기도 한다. 3차원적인 매체에서 키네틱 타이포그래피의 이미지는 한 가지가 아닌 여러 가지의 복합적인 방법을 동원하여 문자가 전달하고자 하는 정보를 더욱 명확하게 해 주고, 오래도록 기억 속에 유지되도록 도와준다. 정보전달을 최종 목적으로 하는 문자는 보다 효과적으로 정보를 전달할 수 있는 방법을 모색하면서 발전을 거듭해 왔다.

디지털 미디어의 등장과 영상 문화의 발달, 컴퓨터 애니메이션과 같은 테크놀로지의 발전으로 인해 문자는 완전히 새로운 정보전달 매체로 발전했으며, 이러한 문자의 발달은 곧 이미지 역할의 중요성을 보여 주는 것이다. 키네틱 타이포그래피는 단순히 새로운 매체와 기술 발전에 따른 타이포그래피의 새로운 기술적 영역이 결코 아니다. 이는 지면에 한정되고 구속되어 있던 문자가 3차원의 공간을 확보하고, 시간이라는 개념을 흡수하여 더욱 효과적이고 다양한 커뮤니케이션의 가능성을 제시하고 있는 것이다. 이는 키네틱 타이포그래피에서 이미지가 담당하는 정보전달의 기능은 기존의 문자 자체가 담당하던 고유의 정보전달 기능과 비교했을 때 상상도 할 수 없을 만큼 앞서가는 차원에서 얘기되어지고 있음을 증명하고 있는 것과 다름 없다.

따라서 앞으로 더욱 발전된 표현능력으로 이미지를 명확하게 나타낼수록 정보는 확고하고 강력하게 전달되며, 이에 따른 또 다른 이미지 표현방법의 개발을 위해 키네틱 타이포그래피의 지속적인 연구가 필요하다는 것은 부인할 수 없는 사실이다.

#### IV. 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능 및 이미지적 기능

정보전달 기능이란 상징을 통하여 의미를 전달하는 현상, 즉 정보전달의 상호 작용이다.<sup>15)</sup> 전달 커뮤니케이션은 정보의 공유나 전달, 의사소통으로 그리고 사상, 태도, 감정으로 규정할 수 있다.<sup>16)</sup> 우선 어떤 전달을 하는 데 있어서 그것이 의식적이

나 무의식적이나 하는 데 일단 기준을 들 수 있다. 의식적인 전달의 기능은 어떤 정보(Information)를 상대자에게 전송(Transmission)하는 데 있어서 전달하고자 하는 의도(Intention)가 중요하다. 이 정보전달하는 수단으로 언어는 커뮤니케이션을 위한 매개체 역할을 한다. 단순한 정보전달이 아닌, 수신자가 정보를 적극적으로 수용케 해야 한다는 관점에서 타이포그래피의 역할은 매우 중요하다. 즉, 언어의 상징화된 기호체계인 문자를 통해 효과적 정보전달 시스템으로 수요자에게 접근해야 할 것이다.

Jakobson은 이런 언어의 기능을 그의 언어학적 배경을 바탕으로 발화 행위나 언어적 커뮤니케이션을 구성하는 여섯 개의 요소들을 제시하고, 다시 이들 커뮤니케이션의 각 요소가 수행하는 커뮤니케이션의 기능을 제시한다.<sup>17)</sup>

모든 메시지에는 기본적인 발신자와 수신자가 있다. 발신자는 메시지를 수신자에게 보낸다. 약호는 발신자와 수신자가 공유하든가 아니면 부분적으로 공유하는 공유된 의미 작용체계이다. 그리고 메시지가 어떤 의미를 전달하고 이해되기 위해서는 맥락이 있어야 한다. 접촉은 발신자와 수신자 사이를 연결하는 물리적인 또는 심리적인 연계를 말한다.

이들 여섯 개 요소 중 어느 것 하나 결여되거나 문제가 생기면 커뮤니케이션 현상 자체에 영향을 미칠 수 있다. 여기서 특히, 메시지가 없이는 어떤 커뮤니케이션도 존재할 수 없다는 점에서 Jakobson의 커뮤니케이션 모델은 메시지를 가장 중요한 요소로 간주한다. 이러한 여섯 개 요소들에 따라 결정되는 이들 여섯 가지 기능을 전달적 기능과 공유적 기능 측면으로 설명하기 위해 Jakobson은 커뮤니케이션 모델과 구조적으로 동일한 모델을 제시한다.

본 연구에서는 언어학적인 접근이 아니라 단지 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능을 위해서 Roman Jakobson의 이론을 근거하였다.

15) 홍기성, 『커뮤니케이션론』, 나남출판, 1991, p. 27.

16) 소두영, 『상징의 과학 기호학』, 인간사랑, 1992, p. 69.

17) Roman Jakobson, 1987. *Linguistics and Poetics*. in Krystyna Pomorska and Stephen Rudy(eds.), pp. 62~94.

## 284 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

### 1. 전달적 기능

#### 1) 감정 표시적 기능(Emotive Function)

언어의 감정 표시적 기능이란 표현적 기능이라고도 하며 이야기되어 있는 내용에 대한 발신자의 태도를 직접적으로 표현하려는 목적을 갖는다. 즉, 메시지를 전하는 발신자가 흥분, 호감, 놀람 등과 같은 감정을 표현 - 객관적 정보제공이 아니라 주관적으로 표현하는 요소이다. 이는 메시지 내용이 참인가 거짓인가에 관계없이 감정에 대한 인상(Impression)을 자아내려 한다. 언어의 감정 표시적 기능은 감탄사로 표현된다. 이러한 말들은 지시적 기능을 가진 언어와는 달리 특이한 음성배합과 통사적 역할을 갖는다. 그러나 감정 표시적 기능도 지시적 기능과 마찬가지로 정보(정서적 정보)를 전달한다는 점에서는 같다.

#### 2) 능동적 기능(Conative Function)

언어의 능동적 기능이란 수신자의 행동 유발을 위해서 설득하거나 권유하는 것이다. 즉, 커뮤니케이션을 함에 있어서 능동적으로 대화를 하기 위한 기능인 것이다. 그 순수한 언어적 표현은 문법적으로 호격과 명령문에서 가능하다. 이것들은 통상적으로, 형태적으로 때로는 음운적으로 다른 명사적·동사적 범주와 다른 꼴을 보인다. 또한 명령문과 서술문이 기본적으로 다른 것은 서술문이 참과 거짓을 결정할 수 있는 반면, 명령문은 그렇지 않다는 점이다. 또다른 특징은 수신자를 향하여 의사소통을 하는 언어를 로만 야곱슨은 능동적인 기능의 범주로 분류하고 있다.

#### 3) 친교적 기능(Phatic Function)

친교적 기능은 접촉상황에 초점이 맞추어진 기능이다. 메시지 중에는 우선 커뮤니케이션을 성립시키고, 이를 연장하거나 중단시키며, 사람과 사람 사이의 접촉(Contact)을 성립시키는 것으로 이러한 메시지는 인류학자 말라놉스키(B.Malinowski)가 처음 사용한 용어로 친교적 기능(Phatic Function)이라 하는데 개인적 차원에서는 의례적으로 나누는 인사나 그저 이야기를 길게 끌고 가기 위한 대화에서 나타나며, 사회적 차원에서는 집단적 의례의식 또는 스포츠 행사 등과 같은 커뮤니케이션 형태에서 전형적으로 나타난다.

## 2. 공유적 기능

### 1) 시적 기능(Poetic Function)

시적 기능은 메시지 자체에서 만들어지는 기능이다. 즉, 메시지를 구성하는 기호의 계열적 범주들이 통합적 범주들과 전환 가능함으로써 만들어진다. 언어의 시적 기능은 언어 자체의 운율, 어법 또한 문장 구조를 우선 고려하고 내용은 이차적으로 본다. 이 기능은 시나 예술 작품의 문자에서는 가장 중요하고 핵심적이기도 하지만 일상의 대화를 포함하는 모든 언어활동 또는 커뮤니케이션 행동에서도 알게 모르게 작용하는 기능인 것이다.

### 2) 지시적 기능(Referential Function)

지시적 기능은 메시지의 맥락에 대한 관계에서 나온다. 이것은 실제 현실을 지칭하는 (또는 나타내는) 기능으로서 객관적이고 사실적인 커뮤니케이션을 위한 메시지의 최우선 목표라고도 볼 수 있다. 대다수 언어 메시지의 주요 임무는 지시대상을 지향하는 기능, 곧 관련 상황에의 동향—이른바 지시적(Referential), 외면적(Denotative), 인지적(Cognitive) 기능—에 의하여 수행된다. 메시지가 전달되기 위해서는 또한 그것이 지칭하는 관련 상황(Context)이 요구되는 바, 이것은 수신자가 이해 가능한 것이어야 하고 언어라는 형식을 취하거나 언어화할 수 있는 것이어야 한다.

### 3) 메타 언어적 기능(Meta Linguistic Function)

메타 언어적 기능은 약호 자체에 초점이 맞추어진 기능이다. 현대 논리학에서는 언어를 두 계층으로 나눈다. 즉, 어떤 대상에 대해 말하는 대상 언어(Object Language)와 언어 자체에 대해서 말하는 메타 언어(Meta Language)이다. 그러나 메타 언어는 논리학자나 언어학자만이 사용하는 학문적 수단이 아니라 일반사람들의 일상생활에서도 중요한 기능을 갖는다.

우리는 우리가 메타 언어적인 말을 사용한다는 의식 없이 메타 언어를 사용한다. 발신자나 수신자가 상대방이 무슨 말을 하고 있는지 확인할 때 언어는 메타 언어적 기능(Meta Linguistic Function)을 한다.

## 286 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

커뮤니케이션 기능		키네틱 타이포그래피 표현
전 달 적 기 능	발신자 (Addresser)	감정 표시적 기능 (Emotive) 슬픔, 행복, 즐거움, 흐뭇함, 지루함
	수신자 (Addressee)	능동적 기능 (Conative) 호객, 강한 명령, 명령문
	접촉 (Contact)	친교적 기능 (Phatic) 겹쳐짐, 의례의식, 스포츠 행사, 대화
공 유 적 기 능	메시지 (Message)	시적 기능 (Poetic) 시각적 심상, 청각적 심상, 시적 표현, 유희
	맥락 (Context)	지시적 기능 (Referential) 볼드체(특정 단어 강조), 위치변화, 블랭크
	약호 (Code)	메타 언어적 기능 (Meta Linguistic) 설명(말뜻 설명), 어휘의 뜻에 대한 정보

〈표 2〉 커뮤니케이션 기능에 입각한 키네틱 타이포그래피 표현

이제까지 설명한 감정 표시적 기능, 능동적 기능, 친교적 기능은 과정적 시각의 효과와 연구가 주안점을 두는 내용들, 즉 인지(정보), 태도, 행동변화와 관련된 기능이다. 이 기능과 상응하는 커뮤니케이션의 발신자, 수신자, 접촉의 세 요소는 과정적 시각의 연구가 주로 관심을 갖는 송신자, 수신자, 지칭 대상에 해당되는 것이다. 그리고 약호, 맥락, 메시지와 각기 상응하는 지시적 기능, 시적 기능, 메타 언어적 기능은 언어적 요소로서, 언어가 갖고 있는 공유성으로부터 나오는 기능이라 하겠다.<sup>18)</sup>

커뮤니케이션의 매개체로서 타이포그래피도 그것을 사용한 속성에 따라 그 역할도 점차 확대되어 왔으며, 또한 정확하고 효과적인 정보전달을 위해, 즉 정보전달 기능에 충실하면서 수신자의 시각 효과와 심미적 효과를 높이기 위해서는 이를 읊기는 기호로서의 키네틱 타이포그래피는 문자 그 이상의 의미와 형태를 갖추어야 한다. 따라서 Roman Jakobson의 6가지 언어의 분류체계 내에서 커뮤니케이션 기능에 입각한 키네틱 타이포그래피를 표현할 수 있다.

또한 이는 새로운 감각의 기능적인 이미지적 기능을 요구하게 된다.

Roman Jakobson의 이론에서 살펴본 바와 같이 커뮤니케이션 기능에서 시적 기능 또는 미적 기능을 아름다운 메시지 자체를 지향하는 관계로 규정짓고 있다. 시적

18) 송효섭, 『문화기호학』, 아르케, 2000, p. 135.

이란 말은 전통적으로 시(時 : Poesie)가 의미하는 시적인 것은 물론 미적인 표현이 모두 이에 포함된다.<sup>19)</sup> 따라서 이는 언어 기능 중에서 미적(이미지) 기능이다.

키네틱 타이포그래피가 가지는 또 하나의 중요한 기능으로서 이미지 기능을 들 수 있다. 이미지란 시각적 ‘형상’의 의미로서, 룰랑 바르트는 “고대의 어원에 의하면, 이미지(Image)라는 말은 이미타리(Imitari, 모방하다)의 뿌리에 결부되어 있는 것임에 틀림없다.”라고 말하며 이미지는 다시 보여 주는 것(Re-presentation), 즉 재생이라고 보았다. 또한 존 버거는 이미지의 기원으로서 “맨 처음에는 부재상태의 것을 부르려는 목적에서 이미지가 만들어졌다.”는 점을 지적하면서, 이러한 이미지의 ‘시선’의 문제에 주목하여 “이미지란 새롭게 만들어진 또는 재생산된, 시각이다.”<sup>20)</sup>라고 말한다.

이미지 기호학에 있어서, 이미지는 그림, 사진, 회화, 광고와 같은 것으로 간주해서는 안 되는데 왜냐하면 이것들은 기호자원을 사회학적으로 범주화한 것에 지나지 않기 때문이다. 소너슨은 이미지를 ‘그림성(Pictuality)’ 또는 ‘그림으로서의 무엇(Picturehood)’으로 명명하고자 했다.<sup>21)</sup> 다시 말해 이미지란 형태, 색채, 재질과 같은 사물의 속성이 각각의 공간 속에서 다양한 구성을 통해 우리들에게 여러 가지 다른 감각, 느낌, 감정, 연상 등을 전해주는 것 정도로 정의 내릴 수 있을 것이다.<sup>22)</sup> 결국 ‘현실적’인 사물의 세계보다는 높고, 이들 사물에 생명을 불어넣는 형이상학적인 힘보다는 낮은 그 어디쯤인가에서 이 두 세계를 중개시켜 주는 것이 이미지인 것이다.

이미지는 그림(Picture)으로도, 상징(Symbol)으로도, 단순한 기호(Sign)로도 사용될 수 있다. 그림, 상징, 기호라고 하는 세 개의 용어는 세 개의 종류가 각각 다른 이미지를 가리키는 것은 아니다. 그것은 이미지가 수행하고 있는 세 가지의 각기 다른 기능을 의미한다. 이러한 그림, 상징, 기호 등의 커뮤니케이션의 기초개념이 시각디자인의 분야에 도입되어 어떠한 의미나 내용을 보다 쉽고 효과적으로 알리기 위한 방법으로 사용되어 온 것이다.<sup>23)</sup> 모든 이미지를 경험하는 것은 의적인 힘(눈의

19) 소두영, *op. cit.*, p. 78.

20) 존버거, *Ways of seeing*, 『이미지』, 동문선, 1990, pp. 28~29.

21) 김치수 외, 『현대기호학의 발전』, 서울대출판부, 2002, p. 395.

22) 정시화, 「타이포그래피의 이미지와 디자인에 관한 고찰」, 국민대 조형논문집 13집, 1994, p. 161.

23) 김영호, 『시각디자인의 구성원리』, 대학사, 1999, pp. 113~114.

## 288 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

망막에 변화를 생기게 하는 자극)과 내적인 힘(두뇌의 역학적 체제화)의 상호 작용에 의한 것으로 나눌 수 있다.

키네틱 타이포그래피에서 외적인 힘이란 글자의 형태, 색채, 재질 등 물리적 성질(조형적 특성)을 가리키는 것이라고 말할 수 있으며, 내적인 힘이란 이러한 문자에 시각요소의 공간과 페이지 공간 사이에서 발생하는 균형, 리듬, 분리, 응집 등의 총체적 느낌(지각적 특성)이라고 표현할 수 있을 것이다.

좁은 의미의 키네틱 타이포그래피 이미지는 조형적 특성에 의한 글자 하나하나의 총체적인 지각특성을 말하며 넓은 의미의 키네틱 타이포그래피 이미지는 글자 또는 단어 그 자체를 구성하는 그래픽적 요소, 이른바 글자의 형태, 색채, 재질이 어떻게 구성되며 나아가 낱글자들이 모여 단어를 구성하거나 또는 문장(본문)으로서 페이지를 구성할 때의 공간적 특성에 따라 지각되는 총체적 느낌을 말한다.<sup>24)</sup>

이러한 키네틱 타이포그래피 이미지는 아주 미묘한 것이어서 글자의 형태, 색채, 재질 그 자체만에 의해서 형성되는 것이 아니라 이러한 속성들이 공간에 놓여지는 상황, 이른바 공간적 특성(배열)에 의해서도 형성되기 때문에 키네틱 타이포그래피를 디자인하는 일은 디자이너의 독특한 감수성과 창의력을 필요로 한다고 말할 수 있을 것이다.

여기에서는 키네틱 타이포그래피가 갖는 이미지의 기능을 크게 감성적 기능과 유효적 기능으로 분류해 살펴보고자 한다.

### 3. 감성적 기능(Emotional Function)

이미지를 여러 다른 기호의 형태로 구성된 시각 메시지로 취급한다는 것은, 이미지를 언어나 표현과 커뮤니케이션의 도구로 여긴다는 것을 의미한다. 이미지가 표현적이든 의사소통적이든 간에, 이미지는 항상 타인을 향한 메시지이다. 이미지가 결국은 커뮤니케이션의 도구로서 타인에게 메시지를 전달하기 위해 존재한다고 했을 때 키네틱 타이포그래피와 같은 시각 커뮤니케이션은 우리 생활의 중심요소에 자리하게 된다. 커뮤니케이션의 많은 부분이 키네틱 타이포그래피와 같은 상징적인 수단을 통해 간접적으로 이루어진다. 우리의 정서와 창조적 추진력을 유지, 발전시

---

24) 정시화, *op. cit.*, p. 161.

키기 위해서는 이처럼 일종의 시각적이고 상징적인 표현이 필요하다.

이미지는 종종 상상력의 산물이기도 하다. 비현실적이거나 존재하지 않는 것을 만들어 내 새로운 이미지와 아이디어를 창출해 낸다. 이는 시각적인 이미지가 정신적인 이미지와 강하게 연결되어 있음을 의미한다.<sup>25)</sup> 정신적 이미지 가운데 흥미로운 것은 환상이나 꿈에서 본 인상과 가까운 시각화(Visualisation)가 지배하는 인상이다. 우리는 환상이나 꿈과 같은 심리적 활동과 영화 상영과의 유사성을 증명하고자 애쓰나 각자가 경험하는 것은 이와 반대의 것이다. 이미지와 현실 사이의 유사성이나 유추적 인상이 어떻게, 얼마나 인간의 정신세계를 구축하는 데 기여하는가 하는 사실 여부는 현재의 단계에선 중요치 않다. 재미있는 것은 우리가 정신적 이미지라고 여기는 것이 시각화 혹은 영상화의 인상과 유추적 인상, 즉 이중성적 인상을 결합하고 변용시킨다는 점이다.

사람들이 ‘자신의 이미지’ 와 ‘표식적 이미지’에 대해 언급하는 경우, 정신적인 작용을 암시하는 것이다. 그러한 정신적인 작용은 표상 작용의 시각적이거나 유사한 측면보다 표상 작용의 구축적이고 (자기) 동일화시키는 측면에 대해 더 강조하고 있다. 표상 작용의 복합적인 개념에 대한 특별한 지식이 없어도, 우리는 그것이 심리학이나 사회학의 영역에 속하는 가공현상(Elaboration : 표상 작용의 구성적이고 자기동일화적인 현상)이라는 점을 이해하고 있다. 놀랍게도 이미지란 단어가 이러한 의미로 쉽게 받아들여지고 일반화되고 있는 것이다.<sup>26)</sup>

커뮤니케이션 도구로서의 키네틱 타이포그래피가 지니고 있는 시각적 이미지를 말할 때 추상적(抽象的) 이미지와 어의연합(語意聯合)에 의한 이미지로 분류하여 설명할 수 있다. 추상적 이미지는 문자의 구성요소와 그 공간구성을 통해서 우리들이 처음 지각하는 것을 말한다. 일차적인 이미지 또는 고유한 이미지라고 말하며 허버트 리이드가 말한 바와 같이 ‘직접적인 감각적 어필을 갖는 비례 혹은 차원의 조형요소’ 그 자체와의 직접 감각적 만남(Direct Sensory Appeal)이다.

낱 글자의 가로 세로의 비례, 획의 굵기, 크기, 흐름의 방향, 각도, 색채, 텍스처(Texture), 공간관계의 다양함에 따라 문자는 전혀 다른 시각적 느낌을 전달해 준다. 이때의 느낌 또는 이미지는 그 자체가 순수하고 추상적인 성질의 것이다. 한글의 경우 자음 ㄱ의 수평획과 수직획의 각도가 90도 각에서부터 점점 원쪽으로 각도

25) 아서 아사 버거, 이지희(역), 『보는 것이 믿는 것이다』, 미진사, 1997, p. 14.

26) 마르틴 콜리, 김동윤(역), 『영상이미지 읽기』, 문예출판사, 1999, p. 25.

가 좁아질수록 그의 추상적 이미지는 전혀 달라진다. 한글은 반드시 모음과 결합해야 완전한 글자가 되기 때문에 오른쪽에 모음 ‘ㅏ’가 어떤 간격으로 그과 배열되느냐에 따라 이미지는 달라진다. 이러한 추상적 이미지는 받침이 복잡한 글자와 결합할 경우에는 더욱 미묘하고 복잡해진다.

키네틱 타이포그래피는 다양한 속도, 리듬으로 움직이는 여러 대상을 또는 그들의 일부로 구성된 움직임을 통해 어떤 대상의 감정 상태와 분위기를 전달할 수 있다. 이때의 키네틱 타이포그래피의 이미지로서의 기능 중 감성적 기능은 메시지의 발신자에게 집중되어 있으며, 메시지는 보다 분명하게 ‘주관적’인 성격을 지닌다. 같은 대상을에 대한 이미지의 전달일지라도 키네틱 타이포그래피를 디자인하는 디자이너의 개성과 선택, 감수성에 따라 전혀 다른 메시지 전달이 가능한 것이다. 어의적 이미지는 형태, 색채, 재질과 같은 감각적 특성이 어떤 의미와 연합되므로 구체적인 주제를 표현하는 수단으로 활용된다.

형태, 색채, 재질과 같은 조형요소는 기본적으로 순수한 것으로서 어떤 정신적인 의미를 내포하고 있지 않은 완전히 독립된 감각 단위이다. 그러나 우리들은 일상생활이나 예술 작품을 통해서 형태, 색채, 재질과 같은 감각에 어떤 의미가 부여된 부차적인 이미지와 만나는 경우가 더 많다. 이러한 부차적 이미지는 우리들의 경험이나 정신작용으로부터 습득된 의미와 연합하여 구체적인 주제를 표현하는 수단으로 활용된다. 문자의 의미를 직접 연상할 수 있는 문자의 형상을 표현한 키네틱 타이포그래피는 어의연합 이미지라고 말한다. 예를 들어 선의 움직임을 표현하는 데 있어서도 상냥한 기분은 부드러운 곡선으로, 각진 선은 감정의 긴장을 느낄 수 있다. 움직이는 그림문자는 키네틱 타이포그래피의 어의연합 이미지를 보여주는 좋은 본보기이다.<sup>27)</sup>

#### 4. 유희적 기능(Fun Function)

키네틱 타이포그래피의 이미지 기능으로서의 유희적 기능은 정신적인 즐거움을 동반하여 효과적인 이해와 설득을 가능하게 하고 전달하고자 하는 메시지를 보다 궁정적이고 적극적인 자세로 받아들이게 하고 있다. 또한 점점 획일화, 비개성화되어

---

27) 정시화, *op. cit.* p. 161.

가는 현대 사회의 활력소 역할을 하는 중요한 요소 중의 하나로 이해되어지고 있다.

키네틱 타이포그래피의 유희적 효과는 유머러스한 자극을 주거나 또는 지적인 즐거움을 주는 분석적인 효과를 내어 수용자들의 인지도를 높일 수 있으며, 정보를 정확히 전달하는 기능을 가진다. 이외에도 대중에게 친근감을 조성하고 점차 경직되어 가는 현대인들에게 정신적인 즐거움을 통하여 긴장으로부터 해소시켜 주며 심리적인 부담을 덜어주는 사회·문화적 기능을 담당하기도 한다. 키네틱 타이포그래피의 유희적 기능이 갖고 있는 효과 중 가장 중요한 요소는 바로 유머, 즉 해학의 효과라 할 수 있다. 특히 비주얼 편 효과는 일반적인 유머의 개념을 시각화시킬 수 있고, 편의 개념 자체도 광의의 유머의 한 요소라고 볼 수 있는 것이다.

키네틱 타이포그래피에서 편(시각적 유희)은 새로운 형태를 가진 시각 메시지를 창출하기 위한 창조적이고, 지적인 수단이다. 이러한 편은 키네틱 타이포그래피에서 표현되어질 때 유머적인 편과 분석적인 편의 두 가지 요소로 크게 나누어질 수 있다. 유머적인 편이 키네틱 타이포그래피에서 가장 많이 쓰여 질 때는 생각지 못한 아이디어를 접했을 때이다. 이때의 신선함과 충격이 정신적인 즐거움을 주고 긴장을 풀어주어 메시지를 전달받는 이로 하여금 미소나 웃음을 짓게 한다.

조직화와 기계화에 따른 물질적 풍요에 반비례해서 사람들은 정신적인 빈곤이라는 극도의 긴장된 생활을 강요당하고 이런 억압된 정신력이 현대인의 정신적 질환으로 몰고 가 사회적인 문제점들을 발생시킨다. 이에 대하여 우리 인간들에게 자연적인 감정에서 우러나오는 가장 순수하고 원초적인 표현인 웃음이 이런 문제들을 해결하는 데 어떤 실마리로 정신분석학의 카타르시스적 치료법을 제공한다.

시각적 유머는 목적으로 사용될 경우가 있으나, 커뮤니케이션을 강화하고 설득의 분위기를 만들어내는 수단의 개념으로 적용될 수도 있다. 또한 시각적 유머의 창조 과정을 통하여 아이디어 개발의 중요한 동기로도 사용이 가능하다. 그러나 유머의 무작위성은 자칫 커뮤니케이션의 본질에 혼돈을 가져올 수 있고 창조성의 중요한 부분을 오해하도록 만들기도 하므로 시각적 유머의 활용은 계획이 정확하고 목적이 뚜렷해야 한다. 두 번째 요소인 분석적인 편은 유머적인 편과 비교해 가볍게 폭소를 터트릴 수 있는 그런 내용은 아니지만 호기심을 자극하여 편을 이해한 후 지적 즐거움을 제공하는 경우이다. 특히 분석적인 편은 위트 있고 적절한 방법으로 사용된 의미 있는 형태가 감정적이기보다는 지적으로 인식될 때 더 큰 효과를 얻게 된다. 이는 재미있는 농담이거나 자극적이고 지적인 즐거리일 수도 있고, 어떤 경우에는 정

## 292 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

말 어려운 문제일 수도 있다.

유희적 기능은 이처럼 키네틱 타이포그래피에서 중요한 도구 내지는 방법으로 널리 활용되어지고 있다. 이처럼 타이포그래피 영역에서 유희적 표현 방법은 특징적으로 눈에 띄는 표현이라 지적할 수 있다. 실용적 타이포그래피에서도 보는 이들의 흥미를 유발시키거나, 또는 실제로 타이포그래퍼 자신들의 성취동기를 위해서라도 유희적 표현 방법은 중요한 요인이 된다.<sup>28)</sup>

유희적 기능은 수신자가 상상력과 기지로 정확하고 효과적인 개념을 창출할 수 있게 하며, 단지 보는 것에서 떠나 그 이상의 시각 경험 범위를 확대시켜 줄 수 있다. 그 결과 유머러스한 효과를 통한 웃음과 정신적 즐거움과 충족감을 제공하므로 키네틱 타이포그래피에서의 유희를 통한 이미지의 역할을 극대화시키는 것은 효율적인 정보전달을 위해서 필수적인 조건이며, 이 분야에 대한 지속적인 연구가 필요할 것으로 여겨진다.

## V. 결 론

인간이 지금까지 이루어 놓은 역사는 합리적이고 기술적인 사고를 바탕으로 한 가능성으로 이루어진 것이다. 이러한 가능성을 현실적으로 구현한 역사적 실험들은 인간의 사고와 느낌 그리고 지각과 예술의 지평을 확대시켰다. 과거, 미래주의나 구 성주의와 같은 종이 위에 청각적 실험적 접근을 시도하였던 타이포그래피는 예술영역에서만 다루어질 수 있는 제한된 소재가 아니라 언어학, 인지심리학, 철학, 기호학과 같은 학문에 연결될 수 있다는 점에서 더 많은 가능성을 내포하고 있다.

디지털 테크놀러지(Digital Technology)의 발달로 타이포그래피는 이제 정적인 형태(Static Form)에서 역동적인 형태(Dynamic Form)로 바뀌어 가고 있다. 키네틱 타이포그래피는 2차원 화면의 제한성을 넘어 감정이나 음성, 리듬, 운율성까지도 표현함으로써 문자 언어의 능력을 확장시켜 주었다. 여기에 시간이라는 차원과 청각적 효과가 추가됨으로써 새로운 커뮤니케이션 방식으로 폭넓게 이해되어야 한다. 인간의 지각 심리 상태는 정지된 물체보다 움직이는 물체가 시선을 유도하는 효

28) 안상수, 「타이포그래픽적 관점에서 본 李箱시에 대한 연구」, 한양대 박사논문, 1995, p. 189.

과가 크게 나타난다. 그렇기 때문에 키네틱 타이포그래피는 요소로 시선을 계속 유지시켜 원하는 정보를 효과적으로 전달할 수 있는 것이 무엇보다 필요하다. 전달하고자 하는 메시지를 명확하게 이해할 수 있도록 문자라는 요소를 가지고 그 안에 내포되어 있는 감정들을 시각적으로 표현함에 의도적으로 확대, 축소하여 의미를 강조할 수 있다. 이것은 이미지로서의 역할이 확대되는 중요한 의미를 갖는다.

앞에서 살펴본 바와 같이 키네틱 타이포그래피의 이해와 분석을 토대로 가장 중요한 요소로는 시간 개념의 도입과 음성언어를 타이포그래피로 표현하는 시각적 청각성이라는 것을 알 수 있었다. 이는 정지된 문자에 시간의 차원을 추가한 영상 매체에서의 타이포그래피가 내포하고 있는 의미를 이미지를 통해서 효율적으로 전달하고자 하는 것이다.

본 논문은 정보전달 기능과 이미지 관계를 통해서 키네틱 타이포그래피의 효율적인 정보전달 기능으로써 이미지의 역할 측면에서 다음과 같은 연구결과를 제시한다.

첫째, 이미지는 형태, 색채와 같은 사물의 속성에 지각의 공간 속에서 다양한 구성을 통해 감각, 느낌, 감정, 영상 등을 전해 준다.

둘째, 문자에 움직임은 그 우연성과 가변성으로 인해 다양한 이미지 효과를 창출하며 이러한 이미지 기능만으로도 타이포그래피에 활력을 불어넣을 수 있다.

셋째, 이미지가 담당하는 정보전달 기능은 문자 자체가 가지는 정보전달 기능보다 더 중요한 역할을 가지고 있다.

넷째, 키네틱 타이포그래피의 이미지는 문자가 전달하고자 하는 정보를 더욱 명확하게 해 주고, 오래도록 기억 속에 유지되도록 도와준다.

다섯째, 키네틱 타이포그래피는 움직임을 부여함으로써 강렬한 이미지를 표현할 수 있으며, 정보전달 기능으로써 이미지가 인간의 감성과 관련된 표현력이 풍부해 질 수 있다.

여섯째, 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능이 바로 이미지의 기능이고 이미지의 기능이 바로 정보전달 기능을 수행하고 있다.

그리고 디지털 환경 속에서 키네틱 타이포그래피의 표현 방법과 범위를 확대시키고 독립적인 영역으로 위치를 확고히 하기 위해선 계속적인 연구가 필요하다. 이상과 같은 관점에서, 타이포그래피의 새로운 기능적, 표현적 가능성으로 커뮤니케이션 기능에 관한 연구가 새로운 커뮤니케이션 방식으로 폭넓게 이해되어야 할 것이며, 키네틱 타이포그래피의 활용과 가능성에 대한 해결책이 될 수 있으리라 기대한다.

## ■ 참고문헌

- 김영호. 『시각디자인의 구성원리』. 대학사, 1999.
- 김진평. 『한글타이포그래피의 현주소』. 월간디자인 10월호, 디자인하우스, 1992.
- 김치수 외. 『현대 기호학의 발전』. 서울대출판부, 2002.
- 로베르 마쌩, 김창식(역). 『글자와 이미지』. 미진사, 1994.
- 롤랑 바르트 · 이화여대 기호학연구소(역). 『현대의 신화(Mythologies)』. 동문선, 1997.
- 루돌프 아른하임, 김춘일(역). 『미술과 시지각』. 기린원, 1994.
- 마르틴 졸리, 김동윤(역). 『영상이미지 읽기』. 문예출판사, 1999.
- 미셸 푸코, 김현(역). 『이것은 파이프가 아니다』. 민음사, 1995.
- 소두영. 『상징의 과학 기호학』. 인간사랑, 1992.
- 송효섭. 『문화 기호학』. 아르케, 2000.
- 아서 아사 베거, 이지희(역). 『보는 것이 믿는 것이다』. 미진사, 1997.
- 안상수, 「타이포그래픽적 관점에서 본 李箱시에 대한 연구」, 한양대 박사논문, 1995.
- 정시화, 「타이포그래피의 이미지와 디자인에 관한 고찰」, 국민대 조형논문집 13집, 1994.
- 존 베거, *Ways of seeing*, 『이미지』. 동문선, 1990.
- 플라톤, 박종현(역). 『국가 · 政體』. 제6권, 서광사, 1997.
- 필립 B. 멕스, 황인화(역). 『그래픽디자인의 역사』. 미진사, 2002.
- 홍기성. 『커뮤니케이션론』. 나남출판, 1991.

Cyril Barrett, *Kinetic Art, Concept of Modern Art*, ed. Nikos Stangos (Thames and Hudson Ltd, London, 1981), 1981.

Emil Ruder, *Typography : A Manual of Design*. New York: Hastings House Publishers, 1981.

Popper Frank, *Origins and Development of Kinetic Art*. New York: New York Graphic Society, 1968.

Roman Jakobson, *Linguistics and Poetics*. in Krystyna Pomorska and

Stephen Udy(eds.), Roman Jakobson : Language and Literature.  
Cambridge: Harvard University press, 1987.

■ Abstract

## A Study on Kinetic Typography's Communicational Function

Hong, Young-Rae

Typography, as the median for communication, has expanded its roles according the attributes of the media where it is used, and the change of media following the change of times is presenting new directions to the field of typography. The attempts of 20C experimental typography prioritize visual formattiveness, free typography and language started to appear on printed matters and different kinds of prints put pep in magazines. Thus, experiments in the aspects of effective delivery of information that letters have and aesthetic side of shapes of letter are continuing.

Today, with the appearance of multimedia, development of visual culture and rapid development of digital technology, the range of experimental typography has expanded even wider and therefore, different kinds of expressions became possible.

As seen above, unlike the existing static printed media that carries linguistic information only, letters in the multimedia environment is shown in the movie titles, TV or web not only as a basic visual media such as type and image, but as a dynamic and complex factor that contains additional information of motion and sound factor.

## **296** 키네틱 타이포그래피의 정보전달 기능에 관한 연구

This study will attempt to find the historic context of focus of moment from the kinetic art and define the moving letters as kinetic typography.

Therefore, this paper will have an understanding on kinetic typography's background, concept and characteristics following the change of communication environment in the multimedia era and tried to study the basic theories of kinetic typography and the information delivery and imagery function of letters. Also, this paper attempted to carry out a study on whether kinetic typography is delivering information smoothly from the aspect of communication through the image role as delivering information by studying major works of artists who have influenced kinetic typography.

Based on this study, I would like to suggest new direction for effective delivery of information and value of use.

Keywords : 타이포그래피(Typography), 키네틱 타이포그래피(Kinetic Typography), 언어 기능(Language Function), 정보전달 기능(Information Delivery Function), 이미지 기능(Imagery Function)