

# 몽타주 이론을 활용한 키네틱 타이포그래피의 표현 및 시각적 유회성 분석 - 영화 타이틀 시퀀스를 중심으로

## Analysis of Visual Play and Expression of Kinetic Typography by using Montage Theory - With Emphasis on Movie Opening Title

예정원

동명정보대학교 정보대학원 컴퓨터그래픽학과

서종환

동명정보대학교 정보대학원 컴퓨터그래픽학과

Jung-Won Ye

Dept. of Computer Graphics, Tongmyong University of IT

Jong-Hwan Seo

Dept. of Computer Graphics, Tongmyong University of IT

• Key words: Montage, Kinetic Typography, Visual play

### 1. 서 론

디지털의 보급으로 인해 시간과 공간이라는 새로운 개념이 타이포그래피에 도입됨에 따라 최근 키네틱 타이포그래피라는 새로운 표현 양식이 형성되고 있으며 이와 관련된 다양한 연구와 실험적인 작품들이 활발히 진행되고 있다. 이러한 시점에서 키네틱 타이포그래피가 커뮤니케이션 디자인의 새로운 장르로 발전을 하기 위해서는 수용자들의 유회를 통한 이해를 증대시키기 위해 다양한 표현 방법과 이론적 접근 방식을 필요로 하고 있다. 또한 키네틱 타이포그래피에 있어서 시각적 유회성은 다양한 표현 형식에 많은 영향을 주고 있음에도 불구하고 이에 대한 이론적 분석 및 그 표현성에 관한 실험은 미비한 실정이다. 본 연구는 몽타주이론에 두드러지게 나타나는 수사학적인 표현방식인 연상작용을 키네틱 타이포그래피에 도입함으로써 시각적 유회의 수단으로 활용하는 방안에 대해 연구하였다. 또한 이를 통한 키네틱 타이포그래피의 다양한 언어적 표현방법과 그 효율성에 대해 연구함과 동시에 키네틱 타이포그래피가 활발히 활용되고 있는 영화 오프닝 타이틀을 중심으로 시각적 유회성의 새로운 견해를 제시하였다.

### 2. 키네틱 타이포그래피

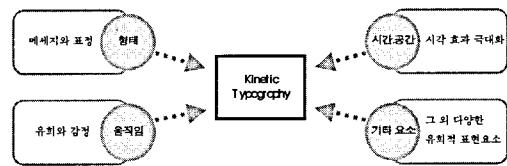
#### 2-1. 키네틱 타이포그래피의 정의

키네틱이라는 용어는 조형적인 요소들에 물체의 움직임이나 변화 등을 부여시키는 예술 활동인 키네틱 아트에서 출발하였다. 키네틱 타이포그래피는 움직임이 조형적인 요소와 타이포그래피를 결합하여 대중이 공감할 수 있는 감정의 이입과 유회성이 부합되는 형태로 발전되고 있다. 동적인 타입을 통해서 메시지를 전달하는 키네틱 타이포그래피는 최근 다양한 기술로 커뮤니케이션의 새로운 가능성을 확장시키고 있다.

#### 2-2. 키네틱 타이포그래피의 표현 및 특징

키네틱 타이포그래피는 디지털 미디어를 통해 메시지를 전달하는 타이포그래피 자체의 표현인 커뮤니케이션을 중심으로 형성되어 있다. 이러한 키네틱 타이포그래피는 시간과 공간, 움직임, 형태와 같은 변수를 이용해 다양한 시각전달이나 감정의 표현이 가능하며 수용자들의 지각, 심리, 감정과 메시지를 극대화시킨다. 이러한 키네틱 타이포그래피의 표현 요소를 살펴보면 다음과 같다. 키네틱 타이포그래피에 있어서 형태란 전달하고자 하는 메시지의 의미를 가장 잘 표현하는 요소로서 키네틱 타이포그래피의 표정이라 할 수 있으며 가독성과 실험성을 기반으로 표현되어져야 한다. 움직임은 형태와 결부되어 메시지의 감정을 전달시켜 주는 표현요소가 된다. 이러한 움

직임과 형태 외에 유회를 증대시키는 다양한 요소들이 있으며 시간과 공간은 이러한 요소들을 절충시킴으로서 키네틱 타이포그래피가 가지는 본질적인 표현을 드는다.



[그림 1] 키네틱 타이포그래피의 표현 요소

이러한 키네틱 타이포그래피의 기본이 되는 표현요소들 다양한 미디어 안에서 활용됨으로서 수용자들에게 유회적으로 메시지를 전달시키는 효율적인 방식이다.

### 3. 몽타주

#### 3-1. 몽타주 이론

몽타주란 프랑스어로 '조립하다'라는 뜻으로 서로 다른 요소들의 결합을 통해 새로운 의미로 창조시키는 과정이다. 이는 특정한 주제에 대한 효과를 내기 위해 임의로 선택된 요소들의 조합이 시각적 호소력을 높이고 수용자들로 하여금 유회를 증대시키는 표현 수단이 되는 독자적이며 호소력이 짙은 단막극들로 조합된 세익스피어의 극작술에서 유래된 것이다. 이러한 아이러니와 풍자성을 극대화 시키는 몽타주는 문예수사학적인 표현요소인 연상작용을 통해 특정한 정보를 묘사하기 위해 각기 다른 형태의 조합을 통해 새로운 언어적 기호를 엮는 것이다. 이는 다양한 예술가들에 의해서 실험되어지고 발전되어져 왔으며 이러한 예가 적용된 작품들은 다음과 같다.



[그림 2] 몽타주 표현의 예

### 3-2. 몽타주 기법이 주는 효과

몽타주는 풍자와 해학적인 표현으로 많은 시각 예술 분야에서 표현되어 왔다. 특히 몽타주에서 두드러지게 나타나는 연상작용은 문예수사학적 표현 방식인 은유법을 통해 수용자들의 상상력을 자극시킴으로서 흥미를 유발시키는 주요요인이 된다.



[그림 3] 몽타주 이론의 예

위 그림은 한자 조합을 통한 몽타주기법의 예를 보여주고 있다. 일차적 의미(日)와 다른 성격을 지닌 이차적 의미(月)의 조합을 활용해 시각적 기호로서 본질적 의미를 전달함과 동시에 새로운 형태와 복합적 의미(暝)를 전달시킴으로서 연상작용을 통해 수용자의 이해를 극대화시키고 있다. 이처럼 몽타주기법은 수용자의 흥미와 이해를 증대시키는 효과를 준다.

### 4. 몽타주 이론을 활용한 키네틱 타이포그래피의 시각 표현 및 효율성

#### 4.1. 몽타주 이론을 통한 키네틱 타이포그래피의 시각표현

몽타주 기법을 통한 키네틱 타이포그래피의 시각 표현은 수용자들로 하여금 극적인 효과와 수사학적인 연상작용을 통해서 이해력을 증대시킨다. 몽타주 이론을 활용한 타이포그래피와 키네틱 타이포그래피에서 시각표현의 예는 다음과 같다.



[그림 4] 몽타주이론을 활용한 타이포그래피의 시각표현

몽타주의 활용을 통해 키네틱 타이포그래피는 시각적인 시의 형태를 활용한 실험적이고 다양한 표현방식을 시도하고 있다.

#### 4.2. 몽타주 적용에 따른 유형

최근 타이포그래피 연구에 있어서 이해의 인지적 측면이 강조되고 있다. 이러한 이해력을 도모하기 위해서 몽타주의 시각적 연상법은 타이포그래피의 시각적 시스템을 재구성하는데 중요한 역할을 담당한다. [그림 4]에서 제시된 시각표현들에 대한 유형별 효과분석은 다음과 같다.

[표 1] 몽타주 이론 적용에 따른 유형별 효과분석

시각표현	키네틱 타이포그래피 표현 유형	효과
	총돌, 혼합	시각적효과
	이합(離合) 상호보완	인지효과
	불규칙	극적효과
	복합	감성, 유희효과

몽타주의 연상법을 통해 수용자들은 의식적으로 타이포그래피를 즐김과 동시에 언어를 빠르게 인식한다. 이는 타이포그래피의 시각 시스템의 효율성을 높이는 주요 요소라 할 수 있다. 또한 유희성에 있어서 타이포그래피는 문자와 이미지로서의 역할을 동시에 전달하는 표현방식과 함께 다른 이미지와의 조합을 통해 새로운 의미를 창조한다는 점에서 몽타주 이론과 유사함을 알 수 있다. 특히 키네틱 타이포그래피에서 요구하는 유머러스하거나 감성적이며 수사학적인 효과를 위해 몽타주 이론의 적용은 의미의 극적 효과를 유발할 뿐만 아니라 수용자의 이해력을 도모함으로서 활용성이 크다고 할 수 있다.

### 5. 사례연구 (영화 타이틀 시퀀스를 중심으로)

키네틱 타이포그래피는 오늘날 다양한 시각표현에서 사용되어 오고 있다. 특히 키네틱 타이포그래피는 영화 타이틀시퀀스에서 그 활용성이 크다. 이는 키네틱 타이포그래피의 궁극적인 정보전달을 기본으로 다양한 실험과 조합이 필요한 분야이기 때문이다. 타이틀 시퀀스에 있어서 수용자들의 흥미와 이해를 극대화 시키는 발상법으로 몽타주 이론의 적용은 그 활용영역이 크다는 것을 알 수 있으며 이러한 표현을 하나의 시각시스템으로서 분류할 수 있다. 그 사례를 다음과 같이 제시하였다.

[표 2] 영화 시퀀스를 중심으로 한 사례 연구

Title	표현 효과	이미지	효과
SE7EN	불규칙		불규칙성 긴장감 극대화
	연속 상호보완		유희성 극대화
	조합 리듬성		리듬감
	이합(離合) 충돌		왜곡 효과

### 6. 결 론

키네틱 타이포그래피는 다양한 매체와의 활용 및 다방면의 학문과 연계될 수 있는 주제라는 점에서 그 가능성을 내포하고 있다. 그러므로 키네틱 타이포그래피의 표현에 있어서 이론적 접근을 기반으로 새로운 커뮤니케이션 표현방법을 연구하고자 하였다. 본 연구는 몽타주 표현에서 나타나는 문예수사학적 표현 요소인 연상작용을 키네틱 타이포그래피의 유희성 형성에 중요한 변수로 작용한다는 사실을 발견하였다. 또한 이러한 표현은 수용자들의 흥미와 이해력을 증대 시킬 수 있음을 알 수 있다. 향후 몽타주 이론을 통한 시각시스템의 활용과 더불어 이를 통한 키네틱 타이포그래피에 있어서 다양한 유희적 표현방법이 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

### 참고문헌

- 신청우,『디지털 타이포그래피』, 임프레스, 2003.9
- Dawn Ades, 이운희 옮김,『포토몽타주』, 시공사, 2003.1
- 김용수,『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 1996.9
- 기 본지폐, 박해천 옮김,『인터페이스』, 시공사, 2003.11
- Jeff Bellantoni & Matt Woolman, 원유홍 옮김,『무빙타입 시간+공간 디자인』, 안그라픽스, 2001.2
- Cal Swann,『언어와 타이포그래피』, 커뮤니케이션북스, 2003