

순환적 매개 언어로서 동적 타이포그래피의  
구술적 의미작용에 관한 연구

A Study on the Oral Signification of Dynamic Typography  
as a Circulative Mediating Language

김상욱

Fullid (풀아이디 디자인)

**Kim, Sang-Uck**

Fullid (Fullid Design)

## 1. 서론

## 2. 문자의 매체적 변화

- 2-1. 문자를 통한 의식의 재구조화(再構造化)
- 2-2. 문자의 재매개화(再媒介化)
- 2-3. 감각의 매개로서의 문자

## 3. 타이포그래피의 표현영역 확장

- 3-1. 문자와 이미지의 결합
- 3-2. 타이포그래피의 공감각적 매체화

## 4. 동적타이포그래피의 형식 및 의미론적 구조

- 4-1. 매체적 정의 및 원리
- 4-2. 의미론적 분석구조

## 5. 동적타이포그래피의 감성적 내러티브화 사례 분석

- 5-1. 세븐(Seven)
- 5-2. 스파이더맨 3(Spider-man 3)
- 5-3. 할로우맨(Hollow man)

## 6. 결론

- 6-1. 의미작용의 발현체로서의 동적타이포그래피
- 6-2. 순환적 매개 언어로서의 동적타이포그래피

## 참고문헌

## 논문요약

포스트모더니즘과 다원주의를 거친 20세기의 시각 문화에 있어 사회문화적으로 가장 큰 반향을 일으킨 이론의 중심에는 기의(記意)로부터 기표(記標)의 분리를 통해 의미의 해석을 다양화하는 수용자참여이론이 있다. 타이포그래피의 변화역시 다양한 해석을 가능케 하는 수용자참여이론에서 그 근원을 찾을 수 있다. 문자문화에 근거한 모더니즘 타이포그래피의 궁극적인 목표는 원본의 의미에 충실하며 정적이며 정보전달에 충실한 텍스트의 운용을 통해 가독성과 조형성을 구현한 시각정보의 전달이었다. 이에 반해 디지털 미디어 시대의 동적타이포그래피(dynamic typography)는 문자문화이전의 구술문화의 표현력과 공감각적인 소통의 특성을 내재시키며 문자문화를 통해 확립된 정보구성의 논리성과 객관성을 동시에 표현한다. 이러한 매체의 순환적 현상을 월터 옹(Walter J. Ong)은 2차 구술문화라고 지칭했으며 맥루언(Marshall McLuhan)은 전자시대의 특징적 변화라고 보았다. 포스트모던의 사회·예술적 경향의 영향을 받으며 시각적 표현력이 증대된 이미지적 타이포그래

피(type as an image)와 매체의 확장과 순환적 결합 그리고 커뮤니케이션 범위의 다양성으로 인해 등장한 동적타이포그래피는 시공간이라는 확대된 배경을 매개로 감성적 의미작용과 그에 따른 의미전달의 주체로 떠오르고 있다. 본 연구는 매체의 순환적 확장의 결과인 동적타이포그래피의 의미전달체계에 대한 이론적 배경을 월터 옹의 2차 구술문화이론을 통해 정리하고자 한다. 그리고 이러한 이론의 구체적 발현인 영화타이틀시퀀스를 분석함으로써 동적타이포그래피를 동시대적 발현으로 바라보고자 한다. 중심명제로는 기술 중심적 관점에서 벗어나 동적타이포그래피가 2차 구술문화의 매체적 선순환에 의한 새로운 ‘매개언어’임을 제시하고자 한다.

## 주제어

동적타이포그래피, 구술성, 매개언어, 의미작용

## Abstract

Visual culture in the 20th century has experienced postmodernism and pluralism. During this period the user-participation theory which diversified the significance of the text by separating signifiant from signifié had strong influence over sociocultural field. The trace of major changes in typography could be found in this theory. The goal of modernism typography rooted in literate culture was to deliver the visual information to users retaining good readability and formative features without distortion of original meaning. On the other hand, dynamic typography in digital-media era shows logicity and objectivity of the information established through literate culture inheriting synthetic communication features and expression of primary oral culture. Walter J. Ong called this circular phenomenon of media 2nd oral culture and Marshall McLuhan regarded this as distinctive changes in electronics culture. Influenced from imagery typography reinforced with postmodern social and artistic expression and coupled with expansion and circulation of media having broad scope of communication, dynamic typography is emerging as a main body to broaden the horizons of communication vehicle of time-space and emotional sphere. This study has focused on giving concrete shape to theoretical background of dynamic typography as an outcome of circular expansion media using Walter J. Ong's 2nd oral culture theory. And also analysis of movie title sequences would define dynamic typography as a

contemporary revelation of typographic expansion. Key proposition lies on proving that dynamic typography is 'a new mediating language' as a media-circulation of 2nd oral culture without technology-centered view.

## Keyword

Dynamic typography, Orality,  
Mediating language, Signification

## 1. 서 론

객관적이고 보편적인 지식과 정보를 전달해온 안정적 매체로서 문자는 가장 중요한 속성인 '문자성(literality)'을 유지하며 그 용도의 범위를 끊임없이 확장해 왔다. 인류문명은 이러한 문자의 기호적 특성에 상징성과 표현의 구체성을 결합하며 '문자성'에 이미지성을 더해왔다. 이미지성이 더해진 문자(텍스트)는 디지털미디어의 등장과 함께 다시 탈텍스트성의 연구대상이 되어왔다. 즉 문자문화에서의 읽고 해석하는 구어적 문자가 먼저 보고 감각적으로 이해하는 시각언어로 변화하게 되는데, 이러한 변화의 원인은 문자(텍스트)의 정황적 맥락(context)을 좀 더 세밀하고 정확하게 전하고자하는 요구에 있었다. 이에 따라 타이포그래피는 움직임이라는 시간적, 공간적 역동성과 결합하게 되었다. 바로 동적타이포그래피(Dynamic Typography)<sup>1)</sup>의 등장이다.

문자에서 동적타이포그래피의 태생적 근원을 찾을 수 있으며 정보의 상호작용 즉 커뮤니케이션을 목적으로 하는 매개적 도구이다. 동적타이포그래피는 그 기본적인 질료인 문자의 운용에 이미지성을 강조하며 문자성과 시각성의 본질적인 특성을 유지한 채, 감각적이며 함축적인 정보전달 기능을 갖추며 현재의 매체환경에서 새로운 대표적 언어로 자리 잡았다. 즉, 동적타이포그래피를 구성하는 매체적 특성인 문자성, 시각성, 공간성, 시간성을 결합하여 기존의 정적인 타이포그래피가 생성하지 못한 확장된 기능을 하게 된다.

디자이너이자 비평가인 엘런 룩튼(Ellen Lupton)은 현대의 타이포그래피를 지극히 일회적인(Ephemera)<sup>2)</sup>

현상이라고 말했다. 이런 언급의 배경에는 포스트디지털시대(post-digital era)<sup>3)</sup>라는 사회적 배경에 그 원인을 둔다. 문자의 성격에 대한 이러한 변화와 그에 조응하는 신조어의 등장은 단지 기술발전적인 관점에서의 변화의 양상만이 아닌, 디지털시대가 발전시키는 고유의 정체성에 대한 논의가 사회 각 분야에서 이루어져야함을 뜻한다.

본 연구는 월터 옹의 2차 구술문화이론을 기반으로 동적타이포그래피 고유의 커뮤니케이션 이론에 대한 분석적 틀을 제시하는데 그 목표를 둔다. 이러한 목표는 동적타이포그래피가 미디어환경의 변화에 영향을 받으며 단순한 기술 발전론적 이행이라는 인식론적 한계를 넘어서, 동적타이포그래피가 갖는 의미 전달과 매체활용의 고유성을 현재의 포스트디지털시대에서 커뮤니케이션을 일으키는 새로운 순환적 매개언어임을 제시하기 위함이다. 지금까지의 선행연구는 동적타이포그래피의 가독성(readability)과 공간성·시간성에 의한 움직임에 따른 형태적 속성의 변화에 대한 조형론적 연구에 집중되어 있었다. 이러한 선행연구를 바탕으로 문자가 가지고 있는 객관적인 의미 전달체로서의 속성과 이미지로서의 주관적이고 상징적인 의미전달체의 기능을 결합하여 공감각적인 커뮤니케이션을 실현시키는 역동적인 매개체로 보고 디지털 기반하의 현재의 미디어환경에 순환적 매개언어로 인식하고자한다. 즉, 동적타이포그래피라는 복합체가 지닌 내재적 힘과 각각의 질료들이 가진 내재적 감각 즉, 문자와 이미지 그리고 구술언어의 속성들이 융합하여 새로운 언어를 만들어내는 지속적인 창조에 초점을 두고자 한다.<sup>4)</sup> 동적타이포그래피는 개개의 디지털미디어(소리, 움직임, 공간, 시간)의 공감각적 결합체이다. 듣는 음악, 보는 이미지, 읽는 문자 등 일상적인 지각작용을 넘어 지극히 감성적이며 동시에 공감각적인 감각의 총합이다. 따라서 디지털을 이용한 시각예술의 특징인 미디어간의 결합(convergence)이라는 외형적인 양태보다는 결합된 매체로서의 단일체가 생성하는 새로운 의미론적 가치에 대해 주목하고자 한다. 이러한 관점의 근원은 디지털환경 하에서의 타이포그래피의 문자성과 이미지성 그리고 시간성과 공간성이 언어의 전달범위를 확장함과 더불어 화자의 감정도 동시에 전달하게 되는 매개적 커뮤니케이션도

1) 본 연구에서는 문자의 움직임과 상호작용성에 중점을 둔 키네틱 타이포그래피(Kinetic Typography)와 매체환경의 영향을 반영하는 무빙 타이포그래피(Moving Typography) 그리고 형태적 측면에 중점을 둔 리퀴드 타이포그래피(Liquid Typography)이 세 가지 속성의 접합 점으로서 동적 타이포그래피(Dynamic Typography)를 규정하도록 한다.

2) Roxane Jubert, Forward for the book *Typography and*

*Graphic design*, Flammarion, 2006

3) 진중권, 「충돌과 생성의 디지털미학」 강좌, 2008. 5; 아날로그를 경험하지 못한 디지털사회에서 태어나 자란 디지털세대를 포괄적으로 지칭하는 말. 그들이 요구하는 새로운 방식의 미학과 삶의 구성이 사회 문화적으로 이루어져야함을 역설하였다.

4) 김인, 「틀뢰즈의 생성이론의 미학적 의의에 관한 연구」, 서울대학교미학과, 2007, p1

구라는 관점이 배경을 이루고 있다. 다시 말해 동적 타이포그래피는 시공간의 활용을 통해 화자의 감정 및 의미의 변화까지 표현하는 시각화된 매개 언어이며 구술문화가 가진 의사소통상의 다양성을 내재시킴으로써 커뮤니케이션의 완성도를 높이고 면대면(face-to-face) 커뮤니케이션의 장점을 살릴 수 있는 유기적인 소통도구이다.

디지털기술의 혁신에 의한 언어소통양식의 결과가 인류문명의 초기언어인 구술언어의 특성을 지닌 것은 외형적인 순환현상으로서 흥미로운 연구대상이 아닐 수 없다. 매체기술의 혁신이 성숙될수록 인간의 감성을 표현하고자하는 욕구는 오히려 가장 본능적이고 근원적인 본류로 회귀하고자하는 현상을 만들어낸다는 개연성을 추론할 수 있는 지점이다. 따라서 연구자는 동적타이포그래피를 변화된 매체환경을 반영하며 문자성과 이미지성 그리고 구술성을 내재적 특성으로 하는 순환적 매개 언어로 규정하고 이에 대한 구체적인 분석을 통한 특성을 제시하고자 한다.

## 2. 문자의 매체적 변화

### 2-1. 문자를 통한 의식의 재구조화(再構造化)

구술문화를 거치며 발명된 문자는 인류문명의 가장 신뢰성 있는 공적 정보기록 및 소통도구로 자리잡아왔다. 문자가 사용된 개개의 문명이 그것을 사용하는 개별구성원들에 미친 가장 큰 변화는 문자를 사용함으로써 각 개인의 사고방식과 생활양식이 크게 변화되었다는 점이다. 맥루언은(Marshall McLuhan) 이러한 미디어의 등장과 사회변화와의 관계를 '미디어를 통한 의식의 재구조화(再構造化)'<sup>5)</sup>현상이라고 규정하였다. 즉, 매체가 사회구성원간의 커뮤니케이션을 위한 유용한 도구로서 문명을 발전시키는 기능적인 역할 이상으로 사회와 문화는 물론 그 주체인 인간의 사고방식과 그로인해 발생하는 행동양식을 결정지게 되는 원인을 제공함을 지적한 것이다.

### 2-2. 문자의 재매개화(再媒介化)

구술문화의 소통형식은 청각중심이었다. 화자는 목소리, 몸짓, 표정 그리고 말의 맥락(context)을 통해 청자에게 전달하고자하는 메시지를 종합적으로 소통시켰다. 이러한 커뮤니케이션 형식은 문자문화에서처럼 단순하고 추상적이며 구조적인 형식을 이용한 표현방식보다는 장황하고 구체적인 표현과 전달하기 쉽고 외우기 쉬운 정형구의 사용이나 반복어구가 많이

사용되었다.

반면 문자문화는 개인화된 독자의 문화를 가져왔다. 눈으로 문자를 읽어가며 이해하는 청자(listener)를 상정하지 않은 채, 개인적으로 정보를 파악하는 내면의 시각화작용이 우선된다. 구체적이며 장황한 구어적인 표현보다는 함축적이고 추상적인 표현을 사용하며 단어와 단어의 관계를 우선시한 문장구성의 기술이 표현의 기준이 된다. 일상적인 구어체와는 다른 문어체만을 사용한 추상적이고 분절적인 문장을 사용하게 되는 것은 듣는 이와 함께하는 대화가 아닌, 글을 쓰는 개인 고유의 생각을 중심으로 하는 내면의 작업이기 때문이다. 따라서 문자문화 초기의 문자로 된 정보의 특징은 철저히 작가 중심적이다. 이러한 문자문화로의 변화는 사회 구성원들의 사고방식도 함께 추상화시켰다. 즉 문자는 단순히 읽히는 기능을 넘어 읽고 해석해야하는 추상적인 커뮤니케이션의 단계를 필요로 하는 매체로서 새로운 사고방식을 낳게 된 것이다.

이처럼 구술단계를 거쳐 등장한 문자는 이를 통해 표현되고 사고되는 모든 사회, 문화현상을 재매개화(再媒介化)하게 된다. 문자에 의한 재매개화는 맥루언이 언급하였듯이, 인간의 의식을 재구조화(再構造化)시키는 미디어는 다시금 그 미디어를 사용하는 주체와의 의미작용을 변화시키게 되는 현상을 지적하는 것이다.

### 2-3. 감각의 매개로서의 문자

매체에 의한 소통의 형식으로 인류의 문명을 구분하는 여러 학자 중 월터 옹(Walter J. Ong)은 문자문화 이후의 문화를 '2차 구술문화'<sup>6)</sup>라고 규정하였고, 맥루언이나 이니스(Harold Innis) 등은 '전자문화' 혹은 '미디어문화'라는 구체적인 명칭을 사용했다. 이들 모두 공히 문자문화와 구술문화의 특성을 동시에 지니며 전자매체, 디지털매체 중심의 문화의 형성을 의미하는 용어들이다.

옹은 문자문화의 견고한 바탕위에 구술문화의 많은 특징적 현상들이 매체의 기술적 발전과 결합하여 순환적으로 다시 등장했다는 의미에서 2차 구술문화라는 표현을 사용했다. 디지털미디어시대에서는 객관적이고 추상적이며 형이상학적인 지식과 정보의 표현체계를 중시하는 문자문화의 특성과 함께 구술문화의 보다 구체적인 표현과 설명 그리고 집합적인 의사소통체계가 부활하는 여타의 현상을 찾아볼 수 있다. 특히 인터넷을 위시한 다양한 커뮤니케이션 통로의

5) M. McLuhan, *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, 1962

6) 월터 J. 옹, 이기우·임명진 옮김, 구술문화와 문자문화, 문예출판사, 1995, p204-206

발달은 온라인상에서 직접적이고 동시적인 소통을 가능케 하면서 구술문화적인 여러 현상들 즉, 외우기 쉽고 간단한 표현을 사용하거나, 하나의 이슈에 대하여 객관적이고 공적인 결론을 위해 논리적인 과정을 거치기보다는 단편적인 개개인의 단순한 흥미나 관심을 표출하여 사회구성체를 대상으로 개인적인 욕망을 여과 없이 드러내는 등의 예전의 부족중심의 구술문화적 잔재를 다시 부활시킨 것이라고 볼 수 있다. 문자(텍스트)의 논리적이고 추상적인 형태가 구술문화적인 구체적 표현매체의 대상이 되면서 텍스트는 해체되기 시작한다. 하지만, 이 맥락에서의 해체는 모더니즘 이후 문학과 시각예술에서 쟁점이 되어왔던 기표(記標)와 기의(記意)의 분리를 주장하는 데리다(Jacques Derrida)의 해체논리와는 다른 타이포그래피의 외적 형태의 해체를 의미한다. 데리다가 언급한 차연(deconstruction)의 논리는 의미가 지속적으로 지연되면서 단 하나의 기의(記意)만을 상정할 수 없다는 것이며 따라서 기표(記標)는 수용자의 참여와 자의적인 해석의 대상이 된다는 것이다. 이와는 다르게 현재의 디지털문화에서 볼 수 있는 텍스트의 외형적인 변형은 글자가 가진 추상적인 의미를 이미지화시켜 의미를 더욱 고정적으로 만듦으로써 문자자체를 일종의 조형적인 요소로 환원시키는 현상이다.

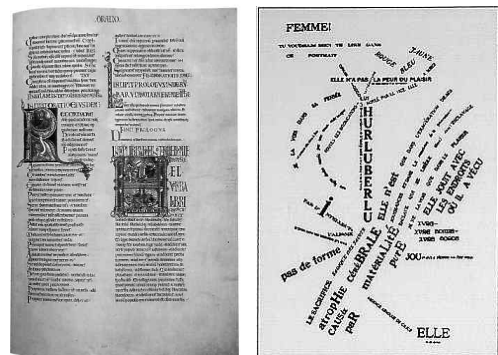
결과적으로 볼 때, 디지털미디어시대의 타이포그래피는 전통적으로 문자라는 매체가 유지해온 공적인 '문자성'의 기능을 유지함과 동시에 감각적인 이미지성을 포함시켜 시각적인 표현의 도구로 전환시킴으로써 구술문화가 가지고 있는 원시적인 형태의 소통도구로 순환적 환원이 되는 과정에 있다. 이 부분이 바로 문자의 텍스트성과 예술성 혹은 이미지성이 결합되는 지점으로 각 요소간의 상대적인 결합의 정도에 따라 문자가 나타내는 추상성과 조형성의 모습이 차등을 두며 시각화된다.

디지털미디어환경 하에서 텍스트의 해체에 의한 이미지화와 이를 매개로하여 동적타이포그래피를 통해 표현되어 전달되는 메시지의 직접적인 감각은 이전의 구술문화에 내재되어 있었던 직접성과 구체적인 표현성을 전달하게 된다. 동적타이포그래피의 궁극적인 목적은 문자로서 표현되지 못하는 화자의 감정을 구체적이고 직접적으로 전달하기 위함에 있고 이를 위해 문자문화로 인해 발생된 소통의 감각 편향을 극복하며 청각, 시각, 촉각 등 인간의 종합적인 감각을 커뮤니케이션의 영역으로 끌어들이게 된다.

### 3. 타이포그래피의 표현영역 확장

#### 3-1. 문자와 이미지의 결합

본격적인 타이포그래피의 발달 초기부터 구술적인 의미를 좀 더 정확히 전달하기위해 텍스트를 이미지화하려는 시도는 있어왔다. 그리스·로마시대 성경의 필사본(manuscript)에서는 글자 하나하나를 수작업으로 제작하여 만든 이의 개성과 의도를 시각적으로 드러내고 있으며, [그림 1(좌)]에서 확인할 수 있듯이 각 페이지 당 하나 혹은 두 개의 큰 이니셜은 구술적인 서술을 위하여 구체적인 이미지와 문자를 결합시켰다. 이처럼 인류는 본격적인 인쇄문화 초기부터 문자에 구술성을 반영하여 그 의미를 보다 정확하게 전달하기위해 문자와 동시에 이미지를 적극적으로 활용해 왔음을 알 수 있다. 20세기를 맞이하면서 타이포그래피의 발전방향은 기하학적 구조로 일관되어온 구성양식에서 벗어나 동적이고 비 기하학적인 구성을 추구함으로써 2차원적인 지면에 3차원적이고 동시적인 움직임에 대한 새로운 개념을 시각화하기 시작하였다. 또한 언어에 음악적 속성을 도입하여 구문과파, 문장해체, 낱말분리, 구두점의 억제, 거친 의성어도입 등 언어의 일상적 의미와 문법적 규칙들을 파괴시키며 극도의 암시성만을 남겨놓는 시도를 감행했다.



[그림 1] 좌: Winchester Bible, Great Britain, 12세기  
우: Marius de Zayas, Femmel!, 1915

#### 3-2. 타이포그래피의 공감각적 매체화

문자와 추상적 이미지의 결합 또는 동시성의 표현을 위한 문자의 물질성(materiality)에 주목한 시각시인들의 작업 그리고 디지털미디어의 발전으로 인한 문자와 이미지의 공간성 구현 등은 타이포그래피의 역사적 진화과정을 추론해볼 수 있는 사실들이다. 시각시인들은 문자를 하나의 물질적인 대상으로 보고 시를 대상으로 문자를 질료로 사용하여 기존의 의미론적 시의 구조를 시각적인 시로 전환시키는 시도를 하였다. 즉 문자를 통해 내재된 의미를 파악하는 전통적인 형식의 시가 아닌, 도상적(iconic) 혹은 회화적

인 구성형태를 지닌 문자의 조합을 이용하여 전통적인 문자언어를 기반으로 보다 설명적인 시각화를 시도한 시각시(visual poet)를 창조한 것이다.<sup>7)</sup> [그림 1(우)]

이처럼 문자의 글쓰기가 이전과는 다른 회화적 구성방식과 결합됨에 따라 문자는 이제 단지 객관적인 정보를 전달하는 기능에서 벗어나 화자의 감정을 전달하거나 이야기의 맥락(context)을 표현하는 등 구체적인 시각적 의미의 전달과정이 다양화되었다. 본(Willard Bohn)은 문자의 이 같은 20세기 초의 현상에 대하여 모더니티를 향한 과정이라고 보고, 기의(記意)에 종속된 기표(記標)의 해방으로 보았다.<sup>8)</sup> 즉 기표(記標)와 기의(記意)의 정확한 대응을 위해 상징적이고 주관적인 이미지를 배제한 채 사회적 객관성을 인정받은 문자 활용이라는 일률적인 관습과 구속에서 벗어나 다양한 기표(記標)를 생성하는 데 창조적 감각이 활용될 수 있었다는 점을 들어, 문학과 기타 학문 분야에서 동시적으로 일어난 모더니티의 이념을 당시 시각시인들과 아방가르드 예술가들이 실천했음을 강조한 것이다.

이들의 시에 대한 시각화 작업은 문자와 이미지의 단순한 결합에 그치지 않는다. 화자가 시를 읽는 감정과 구술언어를 통한 직관적인 전달력을 지면에 표현하기 위해 음성 즉 소리의 변화 과정을 시각화시킴으로써 보는 이들은 화자의 억양의 변화, 감정의 변화를 시각적으로 받아들일 수 있게 된다. 즉 시각화된 문자를 통해 청각적인 음성을 듣게 되는 것이다.

디지털미디어 기술은 그들의 작업에 내재한 이념을 시각화시키는 촉진제가 되었다. 이후 타이포그래피는 문자의 본래의미의 발현에서 자유로워져 더욱 이미지성(type as an image)을 강조하거나 혹은 문자성과 이미지성을 결합하여 더욱 감성적인 표현이 가능한 언어양식으로 자리 잡게 된다. 더불어 시공간성의 적극적인 활용으로 동적타이포그래피는 시간과 공간에 동조하며 변화하는 화자의 내적 감정과 구술성의 전달을 시각적으로 보다 구체적으로 표현할 수 있게 되었으며 이로 인해 문자의 해체 혹은 이미지화 현상은 탈텍스트성의 현실적인 방법론적 실천대상이 되었다. 결국 문자를 통해 음성을 들을 수 있고, 이미지를 통해 기존의 문자정보를 해석하는 이른바 공감각적 소통이 대두되었고 이러한 특성이 동적타이포그래피를 감각적이며 동시에 정확한 커뮤니케이션을 완성하

는 순환적 매개 언어로 규정하게 되는 요소가 되었다.

## 4. 동적타이포그래피의 형식 및 의미론적 구조

### 4.1. 매체적 정의 및 원리

일반적으로 동적타이포그래피는 활자를 시간과 공간이라는 차원을 통해 표현하는 것을 말하며, 광의의 개념인 타이포그래피의 범주 안에 포함되어 매체환경의 변화에 의한 선순환적인 언어양식으로 이해할 수 있다. 결국 동적타이포그래피란 기존의 타이포그래피가 정적인 형태(static form)에서 역동적인 형태(dynamic form)로 변환되어, 단순히 크기, 색, 위치의 변화를 주는 것에서 벗어나 감정이나 음성의 톤 등의 표현형질을 추가하고, 여기에 시간이라는 차원을 첨가하여 시간적(temporal)이며, 연속적(animated) 성격을 지닌 새로운 개념의 타이포그래피<sup>9)</sup>를 지칭한다. 메시지를 소통시키는 형식은 보통 기존의 지면 대신 모니터와 같은 확장된 동적 표현 공간에서 타입들이 움직이고 관계자는 다만 눈으로 지켜 볼 뿐이다. 즉 타입을 읽는 것(read)이 아니라 보는 것(see)이며 정적 타이포그래피에서 눈의 움직임을 동반한다는 것이다.<sup>10)</sup>

### 4.2. 의미론적 분석구조

문자의 의미화작용은 일차적으로 그것의 조형적 형태성으로부터 일어난다. 음성을 이용한 구술언어는 직접적인 면대면 커뮤니케이션을 통해 전달하고자 하는 메시지를 내용과 시간의 흐름에 맞춰 직접적으로 전달한다. 이와 달리 정지된 지면위에 회화적으로 시각화된 타이포그래피는 한 순간의 감정과 내용을 표현한다. 공간과 시간의 흐름을 배경으로 하는 동적타이포그래피는 매 순간 변화하는 감정을 전체의 내용에 따른 맥락의 흐름에 맞춰 표현이 가능하다. 동적타이포그래피에서의 이미지는 그것을 표현하기 위한 문자정보의 형태는 물론 이를 위한 공간과의 관계에 따라 같은 평면에서도 입체적 깊이감을 유발하며 공간에서의 위계질서를 세운다. 이에 동적타이포그래피의 실증적 분석방법으로 형태, 시간 그리고 공간적 속성을 제시한다.

#### 4.2.1. 형태적 구조의 의미화

서체(typeface)는 문자가 주요한 표현의 수단이 되는 모든 예술행위의 특징과 분위기를 결정하는 핵심적인 구성요소이다. 또한 의미의 전달을 위해 사용된

7) Perloff, Marjorie, *Radical artifice: writing poetry in the age of media*, University of Chicago Press, 1991, p120

8) Willard Bohn, *The Aesthetics of Visual Poetry, 1914-1928*, University Of Chicago Press, 1993, p21

9) 박효신, Visual Storytelling으로서의 Type in Motion에 관한 연구, 디자인학 연구 Vol13. no.3, 2000.8. p235-244

10) 서승연, 인터랙티브 무빙 타이포그래피 연구, 상명대 대학원, 2001

문자의 감성적인 성격을 규정 짓는 동시에 특정한 시대의 기술적 요구와 발전에 따른 변화의 흔적이 함께 남겨져 있다. 감정의 전달은 단순히 문자의 움직임만을 넘어서 시간과 공간을 활용하는 동적타이포그래피가 갖는 본질적인 특성 중 하나이다. 이 특성을 이용하여 화자의 어조와 음성의 강약 및 리듬이 표현되기 때문에 이들의 표현형식에 따라 전달되는 의미가 본래의 단어 뜻과는 다르게 전달될 수 있다. 문자문화에서 전달되기 힘든 의미의 감성적인 부분을 동적타이포그래피는 구술문화의 커뮤니케이션에서처럼 화자가 강조하고자하는 바를 타이포그래피의 형태적인 요소의 변화를 통해 시각적으로 전달할 수 있게 되었다.

#### 4.2.2. 공간구성을 통한 의미화

공간적으로 스크린이라는 물리적인 배경은 동적타이포그래피의 필수요소이다. 스크린은 2차원이지만 문자의 움직임을 통해 관객은 3차원의 입체적 공간의 움직임으로 인식한다. 관객의 시각을 통해 지각되는 공간은 스크린이라는 배경, 그 내부에 설정되는 공간의 깊이, 그리고 스크린의 크기에 의해 설정되는 프레임에 의해 설정되는 3차원 투시라고 할 수 있다. 특히 프레임은 공간의 설정에 있어서 프레임 안과 밖의 공간을 설정하는데, 관객은 보이지 않는 프레임 밖의 공간까지 심리적 연상 작용에 의해 자연스럽게 인식하고 지각한다.<sup>11)</sup> 동적타이포그래피에서 의미의 다원화는 프레임 안의 내적공간과 외적공간을 연결시키는 가운데 공간의 깊이감을 시각화하는 과정에서 발생된다. 결국 스크린에서 구현되는 공간은 상대적 깊이감에 따라 시각적 인지의 결과를 다르게 가져온다.

#### 4.2.3. 시간개념의 감성적 활용

문자 및 구성요소의 운동과 정지를 통해 스크린에서의 시간개념은 시각적으로 인지된다. 이때 구성요소가 규칙적으로 움직이는 동작을 리듬(rhythm)이라고 하고, 이 리듬의 속도를 페이스(pace)라고 한다. 시각적인 리듬은 순차적 운동을 보다 자연스럽고 감각적으로 받아들이게 하는 동적 요소이지만 리듬이 갑자기 빨라지거나 반대로 느려질 경우 시간과 관계하는 리듬의 변화를 통해 공간적 깊이감을 생성할 수 있다. 빠르게 다가오는 대상은 공간적으로 가깝게 느껴지며 느리게 움직이는 대상은 상대적으로 뒷배경에 머무는 공간적 거리감을 조성할 수 있다. 한 공간에서 각기 다른 리듬과 페이스를 가진 두 개의 다른 요소들의 움직임은 플레너 그라운드(planer ground)<sup>12)</sup>가 조성하

는 전면과 배경의 관계로 인한 시각과 공간적 효과를 동시에 유발하기도 하며, 대상의 크기 차이에 의한 갑작스러운 동작이 주는 충격을 유발하기도 한다.

동적타이포그래피에서 텍스트의 가독성 문제는 문자가 스크린 상에서 얼마만큼의 지속(duration)되느냐는 시간적 개념에 관계된다. 이와 함께 하나의 대상과 다른 대상이 존재하는 사이의 시간적 길이를 가리키는 휴지(pause)는 지속의 효과와 함께 고려되었을 때 상호간의 효과를 더욱 배가시킬 수 있다. 휴지의 길이는 지속의 개념에 시간활용의 다양성을 부여하기도 하지만, 관객에게는 시퀀스에 대한 감성적인 이해의 기회를 제공하기도 한다. 즉, 휴지가 지속되는 시간동안 관객은 다음 동작에 대한 기대감을 갖기도 하며, 시각적 휴식을 통해 앞의 동작에 대한 충분한 숙고의 시간을 갖기도 한다. 이와 같이 시간개념은 관객에게 주관적 시간과 상대적 시간이라는 감성적 이해의 틀을 제공한다.

### 5. 동적타이포그래피의 감성적 내러티브화 사례 분석

동적타이포그래피의 감성적 의미화 과정을 실증적으로 고찰하기위해 영화 오프닝타이틀시퀀스에 사용된 동적타이포그래피를 분석해보도록 한다. 타이틀시퀀스는 이어지는 영화가 가진 거대담론을 축약하거나 혹은 상징적으로 재구성된 함축적인 내러티브를 통해서 전달한다. 내러티브의 생산이라는 점에서 동적타이포그래피는 단순히 움직임만을 강조하는 여타의 타이포그래피와는 구별되며 RSVP<sup>13)</sup> 방법론을 적용하는 정보전달의 효율에 초점을 맞춘 동적타이포그래피의 활용과도 차별되기 때문에 문자의 공감각적인 속성을

과 그 위에 놓인 타입과의 관계로서 타입의 공간의 위치를 설명하고, 리니어 그라운드(linear ground) 혹은 피겨 그라운드(figure ground)는 보는 사람의 시점과 타입(type)의 관계를 말한다.

13) Suguru Ishizaki, *Kinetic Typography: Prologue*, Paper presented at Digital Communication Forum, Tokyo, 1997, p10-11, RSVP(Rapid Serial Visual Presentation)는 동적인 텍스트를 읽을 때 수용자가 가장 효율적으로 의미를 파악할 수 있는 방법을 실험한 것으로, 한 문장을 각각의 '단어'로 분절하여 스크린 상에서 보여 질 때 관객이 가장 빠르게 읽을 수 있고 효과적으로 의미를 파악할 수 있다는 일종의 무빙타이포그래피의 방법론이라고 할 수 있다. 이 방법은 관객이 스크린의 좌우, 상하를 따라 눈의 위치를 움직이는 것이 아니라, 관객의 시선은 한 곳에 고정시켜 두고 단어들이 스크린을 중심으로 나타나고 사라질 때 빠르고 효율적인 무빙타이포그래피 독해가 완성됨을 증거 한다. RSVP는 긴 문장을 배열할 때 스크롤링(scrolling)없이도 작은 스크린 안에서 무빙타이포그래피를 활용할 수 있다는 장점을 지닌다.

11) Woolman, Matt., Bellantoni, Jeff, *Moving Type Designing for Time and Space*, RotoVision SA, 2000

12) 동적타이포그래피에서 프레임안의 배경을 설명하는 용어. 플레너 그라운드(planer ground)는 플레너 그라운드는 바탕 면

지난 동적타이포그래피의 활용적 측면의 고찰을 위해서 영화오프닝타이틀시퀀스의 동적타이포그래피를 분석대상으로 삼았다. 수많은 오프닝타이틀시퀀스에서 대표적인 사례를 몇 가지로 압축하는 것은 지극히 자의적이며 대표성 또한 부족하지만, 분석요소들이 영화의 전체적인 주제를 전달하는 의미화과정에 활용되는 동적타이포그래피의 시각적 내러티브 전달에 있어 형태적인 측면을 어떻게 시각화하는지에 분석의 중심을 두고자 한다.

### 5-1. 세븐(Seven)

카일 구퍼(Kyle Cooper)의 작품으로, 이전의 작업들에는 존재하지 않았던 전체 영화의 함축된 시각적 시퀀스를 통해 이후 제작된 타이틀시퀀스에 강한 영향을 끼치게 된다. 연쇄살인자 존 도가 기괴하게 책을 만드는 과정이 전체적 구성으로 이용되었다. 주로 시간과 움직임 그리고 분절된 시각적 요소들이 키네틱(kinetic)적인 형태로 타이포그래피와 이미지가 서로 암시적으로 접목되었으며 정형적이지 않은 불규칙적인 타입의 움직임을 통해 문제의 단서(clues)를 나타내고 있다. [그림 2] 책을 연속적인 구성장면을 통해 연쇄살인의 모티브에 대한 암시적인 표현을 보여주고, 신체부위의 부분적인 클로즈업을 통해 관객들에게 심리적인 긴장감을 전해준다. 같은 물체가 또 다른 행위를 낳는 시퀀스를 이용함으로써 내러티브의 연속성과 암시성을 부여하고 있다.

연쇄살인범 존 도의 편집증적 살인이라는 영화의 전체적인 플롯은 책과 타이포그래피의 형태에 의해서 감성적으로 이미지화되었고 강박적인 글씨와 사진의 혼합으로 그 의미와 긴장감을 지속(duration)시킨다. 또한 지속적인 문자와 프레임의 흔들림을 통해 혼돈과 강박관념적인 주인공의 심리상태를 암시적으로 보여주고 있으며 감정적인 상승효과를 위해 의도적인 빠른 리듬의 소음, 노이즈 등을 첨가하여 시각과 청각에 의한 공감각적인 효과를 만들어 냈다.



[그림 2] Kyle Cooper, 'Seven' 타이틀시퀀스, 1995

주요한 영상의 구성은 클로즈업을 통해 관객들의 시선과 호기심을 유발시킨다. 가학적인 이미지들을 시각적으로 짧은 비트 속에 흔들리는 화면으로 표현함으로써 보는이의 잠재의식 속에 내러티브에 대한 혼란을 일으키는 효과를 만들어 낸다. 시퀀스 속에 등장

하는 단테(Dante)의 '신곡'과 중세 영국시인 초서(Geoffrey Chaucer)의 '켄터베리 이야기'는 연쇄살인의 모티브로서의 역할을 하며 관객에게 단순한 연쇄살인이 아니라는 부가적인 의미를 전달해 준다. 이는 살인범의 살인에 대한 개인적인 이유를 제시해주며 관객은 사건의 시작과 끝을 추론할 수 있도록 해준다.

모든 프레임에 스크래치(scratch)를 직접 내는 아날로그적인 작업을 통해 동적타이포그래피는 매우 불규칙적인 움직임과 동시에 서체의 크기 및 형태의 변형을 보여줌으로써 상징적이며 기호적인 표현으로 관객들에게 시각적으로 불안한 가독성을 강요하고, 이해하기 힘든 살인범의 심리를 전달하며 불안정적이고 예측할 수 없는 내러티브를 표현하여 보는 이의 심리적인 불안감도 이끌어낸다.

전체적으로 '세븐'의 타이틀시퀀스는 스틸이미지를 이용한 몽타주적인 이미지 해체와 재구성을 통해 주인공의 심리를 감성적이며 암시적으로 표현하였고 중첩된 동적타이포그래피를 통한 시간과 움직임의 표현으로 이전과는 다른 타이틀시퀀스의 새로운 내러티브 형식을 제시하였다. '세븐'의 감독 데이비드 핀처(David Fincher)는 세상은 약간씩 흔들리고 뭔가 잘 맞질 않는 것이라고 표현하며 이것은 인간 누구나 잠재의식 속에 가지고 있는 드러나지 않는 본성이라고 말했다. 그는 이 영화의 타이틀시퀀스를 통해 동적타이포그래피에 인간의 감정을 반영하였으며 문학적 언어를 함축적인 내러티브로 전환시키는 계기를 만들어냈다.

### 5-2. 스파이더맨 3(Spider-Man 3)



[그림 3] Kyle Cooper, 'Spider-man 3' 타이틀시퀀스, 2007

시퀀스의 초입부분에 등장하는 수백 장의 컬러 카툰이 역동적으로 빠르게 넘어가는 장면을 통해 '스파이더맨'의 세월의 변화를 함축적으로 보여주며 1964년부터 지금까지의 기억을 관객들에게 제시함으로써 과거에 대한 향수를 회상시키며 시퀀스의 구성요소를 통한 시간개념의 감성적 활용을 보여준다. '스파이더맨 4'의 오프닝타이틀은 형태상의 트레이드마크인 거미줄의 이미지위에 전체적인 무빙타이포그래피를 표현하였다. 이러한 구성은 이전의 1, 2편에서도 사용된 양식적 일관성의 측면이며, 메탈릭(metallic) 타이포그래피를 이용하여 문자가 거미줄과 시각적으로 결합하는 가운데 지속적인 운동감을 통한 형태적 구조의 의



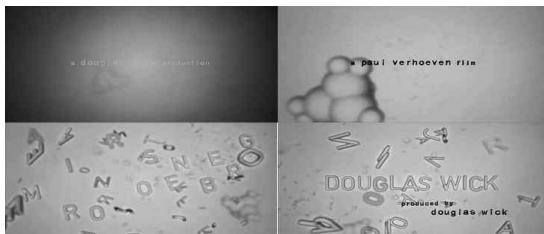
미화를 표현한다.

프레임을 역동적으로 분할한 시퀀스를 통해 사이사이로 전편의 실사 스틸이미지들이 주요 배우 위주로 등장하며 타이포그래피와 배경은 공간적인 일체감을 갖는다. 미국의 전통적 스타일을 일러스트레이션의 모티브로 삼는 엘렉스 로스(Alex Ross)의 화풍을 시퀀스 중간 중간에 삽입시킴으로써 관객에게 시간적인 향수를 불러일으키며 영화의 본편에서 볼 수 있는 실사이미지와와 형태적 구조의 비교를 제시함으로써 내러티브에 극적인 효과를 부여한다.

문자정보를 비롯한 여타의 구성요소들에 대한 지배적인 색상으로 블랙을 선택하여 어둠, 악, 질병, 죽음, 힘, 살인 등의 상징적인 의미를 전체적인 내러티브에 함축화 시켜 타이포그래피와 이미지의 감성적인 일치감을 시각화하였다. 이처럼 색을 활용한 영화 자체의 주제를 표현한 예는 있어왔으나 이를 타이틀시퀀스에 적용한 경우는 처음이었다. 오프닝타이틀의 마지막 시퀀스에 등장하는 거미줄의 줌 아웃과 동시에 실사의 길거리로 표현되는 장면은 공간구성을 이용하여 오프닝타이틀과 영화의 물리적인 영역을 허물고 이 둘의 형태적인 결합을 직접적으로 제시함으로써 형태, 공간, 시간의 공감각적인 의미화를 시도했다고 볼 수 있다. 카일 쿠퍼는 타이틀시퀀스를 통해 영화의 본내용과 결합할 수 있는 고유의 내러티브 형식을 만들어냈고 이를 보는 관객은 둘 사이의 동일하지만 차별화된 의미화과정을 경험함으로써 동적타이포그래피의 감성적인 매개 언어의 역할을 함축적으로 이해하게 된다.

### 5-3. 할로우맨(Hollow man)

투명인간이라는 시각적으로 감성적인 유기체를 표현하기위하여 번들거리는 투명한 형태의 알파벳을 3D 형태로 구성하여 표현함으로써 동적타이포그래피는 유기체가 가지고 있는 움직임의 자유로움을 강조하며 영화의 소재를 부각시켰고 관객으로 하여금 세포의 세계를 들여다보고 있는 듯한 시각효과를 가지게 하였다.



[그림 4] Picture Mill, 'Hollow Man' 타이틀시퀀스, 2000

마치 현미경을 들여다보는 듯 시작부분의 시퀀스에서 어둠속의 둥근 원모양의 이미지에 동적타이포그

래피가 시간상으로 긴 지속을 유지하며 구체적인 형상을 갖춰나간다. 작은 물방울 하나가 세포분열을 하며 잠시의 휴지(pause)의 과정을 거치는 가운데 배경음악이 낮게 깔리며 유영을 하기 시작한다. 관객은 이러한 지속과 휴지의 과정을 보면서 문자정보의 형태가 전달할 의미에 감성적인 기대감을 갖기 시작하게 된다. 시각적으로 빠른 리듬감과 함께 세포분열을 시작하며 투명한 알파벳이 마치 세포처럼 유영을 하며 조합과 해체를 반복하며 영화의 정보를 전달하게 된다. 동적타이포그래피에 나타난 투명한 텍스트는 투명인간을 감성적으로 암시하는 것이며 유기체처럼 떠다니는 물체들은 후에 등장할 영화의 내러티브와 형태적으로 일치하는 부분을 상징적으로 표현하였다.

이처럼 형태적으로 물질화된 텍스트를 통해 영화의 플롯을 효과적으로 시각화하였으며 마지막 장면에 이러한 유기체의 운동을 영화의 첫 장면과 이어지게 구성함으로써 타이틀시퀀스와 전체 영화라는 두 가지 내러티브를 효과적으로 계층화하며 동적타이포그래피의 시공간적 의미화작용을 공감각적으로 표현하였다.

## 6. 결 론

### 6-1. 의미작용의 발현체로서의 동적타이포그래피

기술결정론적인 시각에서 보면 동적타이포그래피는 기술발전의 연속체로서 단지 디지털미디어의 표현 매체간의 결합이라고 보는 한계를 드러내게 된다. 하지만 구술문화 이후 등장한 미디어는 단순히 표현방법을 발전시킨 것뿐만이 아닌 인간의 사고방법 역시 재구조화(再構造化)했다고 볼 수 있다. 동적타이포그래피는 구술문화의 특성과 문자문화의 특성을 공유하며 디지털미디어의 특성을 함께 내재하고 있는 '2차 구술문화적' 특성을 지니고 있다. 이 새로운 소통언어의 특징은 문자문화가 발전시켜온 객관성과 분석적인 사고를 구술문화에서 볼 수 있는 종합적이고 감성적이며 표현적인 특성과 결합시켜 감각편향적이 아닌 의미전달에 있어 공감각적인 소통형식을 가지고 있다고 판단할 수 있다.

영화타이틀시퀀스의 분석을 통해 확인할 수 있듯이 동적타이포그래피에서 문자(텍스트)를 통해 내러티브를 구성하는 경우, 즉 영상의 내용이 시공간적인 움직임을 통해 표현되는 경우에는 텍스트는 형태상의 해체와 이미지로의 새로운 변화양상을 보여준다. 즉, 동적타이포그래피가 내러티브를 통해 표현될 때는 전통적인 단어나 문장단위의 문자언어가 아닌 개별 텍스트들을 언어의 의미 구성요소와는 관계없이 해체의 과정을 거치게 된다. 결국 동적타이포그래피

는 기존 글자의 정보전달력에서 시작된 객관성이 이미지와 결합하여 소통언어의 추상성을 드러내게 되는 주관적인 언어로 발전하게 된다. 해체되고 분열된 텍스트들은 다시금 새로운 의미전달체로 재구성된다.

문자(텍스트)의 해체와 조합은 기술적 관점에서 보면 디지털이미지의 기본단위인 픽셀로 변환되어 자유롭게 변형을 가할 수 있으며 공간적인 범위는 스크린 안팎의 포괄적인 영역으로 확장되어 사용되며, 스크린 상에서 시퀀스를 구성하는 다른 요소들과 상호적인 관계를 통해 시각적 내러티브를 형성하여 그 표현과 해석의 범위를 확대하게 된다.

동적타이포그래피는 현실의 재현을 통해 3차원이 아닌 스크린을 공감각적 의미의 표현이 가능한 영역으로 재구성하고, 시퀀스를 구성하는 구성요소간의 위치와 크기의 대립, 병렬적 배치를 통해 입체적 공간으로서의 스크린을 시각화시킨다. 여기에 속도 즉 시간개념을 감성적으로 사용함으로써 보는 이가 해석하고 개입할 수 있는 주관적인 시간을 생성하며 단편적인 의미의 전달을 벗어나 공감각적인 다양한 의미를 만들어낼 수 있는 재현의 공간으로 재편한다.

## 6-2 순환적 매개 언어로서의 동적타이포그래피

동적타이포그래피의 공간구성의 의미화 과정을 통해 확인할 수 있듯이 시퀀스에서의 개별 형태구조는 해체와 결합 그리고 스크린 밖에서 볼 수 있는 일상적인 시각적 지각력이 아닌 감성적인 영역에서 끊임없이 변화하며 내면의 감각에 호소하는 시각적인 유기체임을 알 수 있다. 동적타이포그래피는 이 유기적인 공간에 객관적 정보와 함께 감정을 동시에 전달하는 통합적 소통도구로서 이해될 때 변화된 미디어환경에 합목적적으로 활용될 수 있다.

이제 문자를 읽는 것은 기존의 문자문화에서처럼 개인적인 묵독을 통해 상징과 함축을 풀어서 해석하는 과정이 아니며 이미지는 보는 것은 특정한 의미에 제한된 도상에 대한 해독의 행위가 아닌 읽음과 동시에 들으며 보는 그리고 촉각적인 감각이 동원되는 공감각적인 조형적 참여 작용이다. 디지털미디어 환경에서 문자의 역할은 이제 이러한 새로운 매체이용 방식을 반영한 감각적 문자로의 전환이다. 동적타이포그래피는 디지털환경이 만들어낸 특수한 소통도구가 아닌 현재의 커뮤니케이션 환경에 있어 필수불가결한 조건으로 이해될 수 있다. 따라서 본 연구자는 동적타이포그래피를 현재의 미디어환경에 수용자 중심의 감각적 해석행위를 주도하는 효율적 도구로 보고, 시각적 언어로서 공감각적 소통행위의 통로이며 새롭게 생성되고 있는 뉴미디어의 내재적 요구를 충족시키는

순환적 매개 언어로서 정의내리고자 한다.

## 참고문헌

- 월터 J. 옹, 이기우·임명진 옮김, 구술문화와 문자 문화, 문예출판사, 1995
- 레프 마노비치, 서정신 옮김, 뉴미디어의 언어, 생각의 나무, 2005
- 마샬 맥루한, 박정규 옮김, 미디어의 이해, 커뮤니케이션북스, 1999
- Roxane Jubert, *Typography and Graphic design*, Flammarion, 2006
- M. McLuhan, *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, 1962
- Marjorie Perloff, *Radical artifice: writing poetry in the age of media*, University of Chicago Press, 1991
- Willard Bohn, *The Aesthetics of Visual Poetry, 1914-1928*, University Of Chicago Press, 1993
- Woolman, Matt., Bellantoni, Jeff, *Moving Type: Designing for Time and Space*, RotoVision SA, 2000
- 김인, 들뢰즈의 생성이론의 미학적 의의에 관한 연구, 서울대학교미학과, 2007
- 박효신, Visual Storytelling으로서의 Type in Motion에 관한 연구, 디자인학 연구 Vol13. no.3, 2000.8
- 서승연, 인터랙티브 무빙 타이포그래피 연구, 상명대 대학원, 2001
- 진중권, 충돌과 생성의 디지털미학 강좌, 2008. 5
- Suguru Ishizaki, Kinetic Typography: Prologue, Paper presented at Digital Communication Forum, Tokyo, 1997