

키네틱 타이포그래피의 인자로서 움직임이 갖는 내포적
의미에 대한 탐색연구

- 카일 쿠퍼의 영화 오프닝 타이틀을 중심으로 -

A Study on the Implications of Movement as a Factor of Kinetic Typography

- Focus on the Kinetic Typography in the Opening Titles of Kyle Cooper's Movie -

주저자 : 우경훈

서강대학교 영상대학원

Woo kyung-hoon

Sogang university

교신저자 : 김 먼

성균관대학교 예술학부

Kim myoun

Sungkyunkwan university

1. 서론

2. 이론적 배경

- 2-1. 키네틱 타이포그래피의 특징
- 2-2. 키네틱 타이포그래피 인자로서의 움직임
- 2-3. 내포적 의미와 영화의 관계

3. 사례 연구 방법

- 3-1. 분석 대상
- 3-2. 분석 방법

4. 사례 연구 결과

- 4-1. 빈도 분석 결과
- 4-2. 내용 분석 결과

5. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구는 영화 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피의 움직임이 갖는 내포적 의미의 상징성에 관한 선행연구가 미흡하여 탐색적인 예비 조사의 목적으로 수행되었다. 키네틱 타이포그래피의 움직임에 주목한 이유는 정적 매체가 동적 매체로 전환되는 최근의 매스미디어의 흐름 속에서 전통적인 타이포그래피와 분별되는 키네틱 타이포그래피의 가장 큰 특징 중 하나가 움직임이라는 인자이기 때문이다. 본 연구는 키네틱 타이포그래피의 움직임을 유형화하는 분석 유목으로 진출과 후퇴(Z축), 좌우 이동(X축), 상승과 하강(Y축), 혼합의 4가지를 설정해 카일 쿠퍼의 영화 오프닝 타이틀 20편을 연구 대상 사례로 삼아 빈도 분석을 실시하였고, 그 결과를 토대로 영화 오프닝 타이틀의 주제가 키네틱 타이포그래피의 움직임이 갖는 내포적 의미를 통해 어떻게 표출되어 나가는지 내용 분석을 실시하였다. 본 연구의 사례 분석 결과 키네틱 타이포그래피의 움직임은 영화 오프닝 타이틀의 주제와 일정한 연관성을 갖고 특별한 상징적 의미를 담아 표출되고 있음을 확인할 수 있었다. 본 연구는 키네틱 타이포그래피가 제공하는 시각영상 속의 내포적 의미를 본 연구자의 개인적 경험세계의 넓이에 따라 추론하였다는 점에서 객관성을 담보하기 위한 보완적 연구가 필요함에도 불구하고, 귀납추리의 방법을 통해 논리적 모순 없이 필연적 결론을 도출하기 위한 연역추리의 사전 단계로서 내용적 진리

를 탐구하였다는 점에 의의가 있다.

주제어

키네틱 타이포그래피, 내포적 의미, 영화 오프닝 타이틀

Abstract

This study examines the implications of movement in kinetic typography in movie opening titles because such studies were not enough in the past. The reasons why the study focuses on the movement of kinetic typography is that movement is the most characteristic factor in the kinetic typography as media trend changes from static to dynamic. For the analysis of movement, the study categorized it into four: forward and backward (Z axis), left and right (X axis), upward and downward (Y axis), and combined. The study carried out frequency analysis on the 20 opening titles of movies by Kyle Cooper and tried to find out how the subject of opening titles are expressed by the implications that the movement of kinetic typography generates. And the result shows that the movement of kinetic typography has a relationship with the subject of opening titles and it expresses symbolic significance. The study has limitations in that such implications that kinetic typography generates are inferred by a researcher's personal experiences. In that sense, it is lack of objectivity and need further complementary studies. But, the study has significance in that it uses inductive reasoning and it provides a foundation for deductive reasoning study.

Keyword

Kinetic Typography, Implication, Movie Opening Title

1. 서론

우리가 사용하는 매체들의 상당수는 이제 정적 매체에서 동적 매체로 바뀌게 되었고, 이를 제어하는 시간과 움직임이라는 새로운 인자가 부상하는 것을 막을 수 없게 되었다(원유홍, 서승연, 2011). 그러한 대표적 매체 중 하나가 키네틱 타이포그래피(kinetic typography)이다. 키네틱 타이포그래피는 전통적인 타이포그래피가 종이와 같은 2차원의 평면상에서 시각적 문자언어를 통해 정지된 화면으로 표현되던 것과는 달리 시간과 움직임이라는 새로운 인자를 부가시켜 스크린이나 모니터를 활용해 청각적 이미지를 가미한 움직임의 타이프로써 가상공간에 3·4차원의 빛의 형태로 표현하는 기법을 채택하였다. 이러한 새로운 표현양식의 대두로 키네틱 타이포그래피는 활자의 서체나 글자에 움직임을 삽입해 동적으로 표현하는 디자인의 신종 분야로 급부상하게 되었다.

키네틱 타이포그래피가 활용되는 분야는 모든 디자인 영역에 걸쳐 있다 할 수 있는데, 영화 또한 가장 중요하게 활용되는 분야 중 하나이다. 영화의 서두에 등장하는 오프닝 타이틀은 본 영화가 시작되기 전에 관객이 영화에 몰입할 수 있도록 비교적 짧은 시간에 영화배우를 소개하거나 사건 전개에 필요한 영상정보를 제공한다. 이러한 영화 오프닝 타이틀에 키네틱 타이포그래피는 광범위하게 적용되어 영화를 시청하는 관객들이 영화에 몰입할 수 있도록 이끈다. 이러한 이유로 영화의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피를 연구 소재로 삼아 표현방법이나 조형 요소 등을 고찰한 연구가 많이 수행되어왔다(임재선, 전성복, 2009; 길아름, 2005; 김광현, 2004; 표상연, 2004). 하지만 이들 선행연구는 키네틱 타이포그래피를 적용하는 실제적인 방법들에 대해 주로 관심을 가짐으로써 전통적인 타이포그래피와 분별되는 가장 큰 특징인 움직임이 의미하는 상징성에 대한 심도 있는 고찰이 이루어지지 못한 측면이 있다.

영화는 인간의 생활과 경험을 시청각적 기제를 통해 언어화시켜 메시지를 전달한다는 측면에서 시각언어라 할 수 있다. 시각언어도 언어의 일종으로서 내포(內包, intension)와 외연(外延, extension)의 의미를 동시에 갖추고 있다. 그러나 영화는 영화감독이나 작가에 의해 그들이 전달하고자 하는 주제를 암시적이고 주관적인 방법으로 구체화한다는 측면에서 내포적

의미가 영화 주제를 포착하는 데 보다 중요하게 활용된다. 이것은 비교적 짧은 시간의 러닝타임을 갖는 영화 오프닝 타이틀에서 더욱 빈번히 발생한다. 따라서 키네틱 타이포그래피의 움직임에 내포된 상징성을 통해 영화 오프닝 타이틀 내지는 본 영화 자체의 주제를 고찰하는 것은 키네틱 타이포그래피의 표현방법이나 조형 요소에 관한 이론적 체계를 보다 구조화시키는 시도가 될 것이다.

한편, 키네틱 타이포그래피의 움직임은 가상공간에서 이루어지는 것이기 때문에 이동방향이 무한히 창출될 수 있다. 따라서 움직임을 분류할 기준이 명확히 수립될 필요가 있다. 키네틱 타이포그래피의 표현 방식으로서 움직임에 대한 분석 유목을 설정한 연구로서 김문석·최치권(2006)의 연구는 화면의 폭과 높이의 기준선인 X축과 Y축을 따라 나누어진 4분면의 좌측에서 우측, 우측에서 좌측, 상단에서 하단, 하단에서 상단, 대각선 방향, 좌우 독립 형태, 상하 독립 형태의 7가지로 분류한 바 있다.

그러나 이들(김문석·최치권, 2006)의 연구는 일반적으로 2차원적 평면에서 크게 벗어나지 않고 표현되는 웹 배너 광고를 연구 대상으로 삼았다는 점에서 본 연구의 분석 대상인 영화 오프닝 타이틀에 적용하는 데에는 한계가 있다. 영화 오프닝 타이틀은 관객의 감수성을 자극시키기 위해 3·4차원의 가상공간을 심분 활용하는 경향이 있기 때문이다. 따라서 키네틱 타이포그래피의 움직임을 보다 정교하게 고찰하기 위해서는 입체적 움직임의 표출을 가능케 하는 깊이의 기준선인 Z축 방향으로의 이동에 대한 고려가 필요하다.

이상과 같은 인식 하에 본 연구는 영화 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피에 관한 그간의 연구에서 깊이 있게 다루지 못한 움직임이라는 인자에 집중하여 영화 주제와 관련된 내포적 의미를 탐구 하되, 화면의 폭과 높이뿐만 아니라 깊이의 기준선을 고려해 분석 유목을 설정함으로써 키네틱 타이포그래피의 입체적 움직임에 대해 보다 정교하게 고찰하고자 하였다.

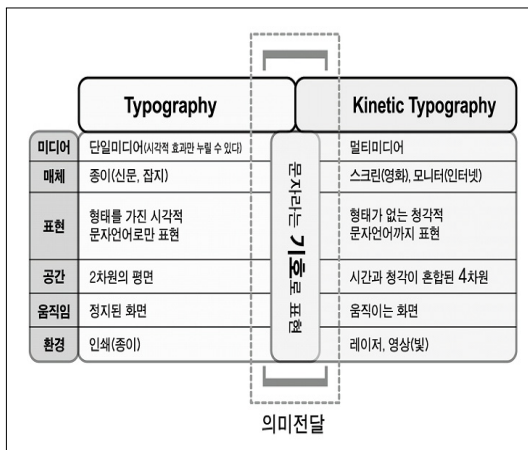
2. 이론적 배경

2.1. 키네틱 타이포그래피의 특징

키네틱 타이포그래피는 전통적인 타이포그래피와의 비교를 통해 그 특징을 명확히 파악할 수 있다. 키네틱 타이포그래피와 전통적인 타이포그래피는 매체, 표현, 공간, 움직임, 환경에 있어 차이를 나타낸다. 첫째, 매체상의 차이점으로 전통적인 타이포그래

1) 본 연구에서 '전통적인 타이포그래피'는 타이포그래피에 시간과 움직임을 가미한 키네틱 타이포그래피가 등장하기 이전에 사용된 활판술로서 문자 또는 활판적 기호를 2차원의 평면에 표현한 것을 총칭한다.

피는 신문, 잡지와 같은 종이를 매체로 사용한 반면, 키네틱 타이포그래피는 영화표현 장치인 스크린, TV 나 웹의 표현장치인 모니터를 매체로 사용한다. 둘째, 표현상의 차이점으로 전통적인 타이포그래피는 형태를 가진 시각적 문자언어로만 표현되었으나, 키네틱 타이포그래피는 형태가 없는 청각적 문자언어까지도 표현이 가능하다. 셋째, 공간상의 차이점으로 전통적인 타이포그래피는 2차원의 평면만이 표현 대상 공간이었는데 반해 키네틱 타이포그래피는 시각과 청각이 혼합된 3·4차원의 가상공간이 표현 대상 공간이다. 넷째, 움직임상의 차이점으로 전통적인 타이포그래피는 정지된 화면으로 표현되었으나, 키네틱 타이포그래피는 움직이는 화면을 통해 표현된다. 마지막으로, 환경상의 차이점으로 전통적인 타이포그래피는 인쇄로 표현되었으나, 키네틱 타이포그래피는 레이저나 영상으로 표현된다(장원근, 2000). 이를 요약하자면 전통적인 타이포그래피가 종이와 같은 2차원의 평면상에서 시각적 문자언어를 통해 정지된 화면으로 표현된 것임에 반해, 키네틱 타이포그래피는 시간과 움직임이라는 새로운 인자를 부가시켜 스크린이나 모니터를 활용해 청각적 이미지를 가미한 움직임의 타입으로써 가상공간에 3·4차원의 빛의 형태로 표현하는 기법이라 할 수 있다. 문자라는 기호를 통해 의미를 전달한다는 측면에서 공통점을 갖는 전통적인 타이포그래피와 키네틱 타이포그래피의 차이점을 도식화하여 나타내면 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 전통적인 타이포그래피와 키네틱 타이포그래피의 차이점

출처 : 황미경.(2003). 시각언어로서의 키네틱 타이포그래피에 관한 연구: 영화 오프닝 타이틀 중심으로, 경성대학교 디지털디자인대학원 석사학위 청구논문, 12.

한편, 원유홍과 서승연(2011)은 타이포그래피가 더 이상 언어화된 관념적 정보에 국한된 정적 요소로서

가 아니라 영상 및 음향까지 아우르는 동적이고 복합적인 키네틱 타이포그래피로 발전되고 있다는 측면을 강조하면서 그 구체적 특징을 윤율성, 연속성, 시간성, 역동성의 4가지에서 찾았다. 여기서 특히 역동성과 관련해 그들(원유홍, 서승연, 2011)은 키네틱 타이포그래피가 움직이는 동작을 통해 관객과 멀어질 수도 있으며 가까워질 수도 있다는 점, 그리고 타입의 움직임이 빠르지 아니면 느린지 등을 통해 거리감뿐만 아니라 여러 가지 정서나 감정 상태를 표현할 수도 있다고 하였다. 이와 같이 키네틱 타이포그래피는 전통적인 타이포그래피에서 구현하지 못한 움직임의 타입을 가미함으로써 역동성을 확보하여 타이포그래피의 개념을 확장시켰다.

키네틱 타이포그래피가 영화 속의 영화(a film within a film)라 불리는 오프닝 타이틀에서 빈번하게 사용되는 것은 전통적인 타이포그래피 개념의 확장과 관련 있는데, 키네틱 타이포그래피는 영화의 무드와 톤을 최대한의 시각적 효과와 디자인적 감각을 집약해 효과적으로 전달하기 위해 타입을 조형적으로 움직이고, 청각요소와 결합시키고, 색상을 넣거나, 분리·해체·결합하는 데 유용함을 제공하였기 때문에 영화 오프닝 타이틀에서 널리 쓰이게 되었다.

2.2. 키네틱 타이포그래피 인자로서의 움직임

키네틱 타이포그래피는 멀티미디어 환경에서 다양한 속성을 가지고 있기 때문에 그 인자들은 매우 다양하다. 원유홍과 서승연(2011)은 키네틱 타이포그래피의 인자를 11개로 대분류하였다. 그것은 미디어, 시퀀스, 프레임 종횡비, 그라운드, 차원, 테크닉, 장면 전환, 타입, 이미지, 오디오, 위계를 말한다. 여기서 타입은 또 다시 8개의 중분류로 나뉘는데, [표 1]의 각 중분류 기준별 하위 유형 중에는 움직임도 중요한 기준이 되며, 키네틱 타이포그래피의 인자로서의 가치를 지닌다.

[표 1] 키네틱 타이포그래피 타입의 분류

중분류 기준	하위 유형
생성	순차 근접, 비순차 근접, 혼합
움직임	진출과 후퇴(Z축), 좌우 이동(X축), 상승과 하강(Y축), 혼합
역양	문어적, 구어적, 육성적, 기계적, 혼합
리듬	반복적, 불규칙적, 혼합
페이스	빠르게, 느리게, 혼합
존속과 휴지	존속, 휴지
전조와 상기	전조, 상기
애니메이션	이징 인, 이징 아웃

출처 : 원유홍, 서승연.(2011). '타이포그래피 천일야화: 타이포그래피의 개념과 실제', 파주: 안그라픽스, 186.

본 연구는 앞서 서론에서 밝힌 바와 같이 키네틱 타이포그래피의 움직임에 대해 주목하여 사례연구를 실시할 것인데, 그 움직임은 3차원의 X, Y, Z축²⁾에 따른 이동을 통해 좌우 이동, 상승과 하강, 진출과 후퇴로 분류되며, 이 3가지 이동이 서로 혼합되어 나타나기도 한다. 키네틱 타이포그래피는 전통적인 타이포그래피가 평면상에 표현되어 X, Y축 간의 이동만을 한정적으로 표현할 수 있었던 점과는 달리 Z축을 통한 진출과 후퇴를 통해 거리감을 표현할 수 있다는 점에서 차별성을 가진다. 원유홍과 서승연(2011)은 키네틱 타이포그래피가 Z축을 사용함으로써 폭과 높이의 제한적 공간에서 탈피해 깊이의 무한대 공간세계로 나아감으로써 시각적 감각의 증대와 미학적 측면의 상승을 가져다주었다고 평가하였다. 이와 같이 키네틱 타이포그래피는 Z축의 활용을 통해 입체적인 공간적 구조 속에서 무한한 표현의 가능성을 창출하고 있다.

2.3. 내포적 의미와 영화의 관계

형식논리학에서 사용하는 개념으로 내포와 외연이 있다. 내포란 개념 자체가 처음부터 갖고 있는 일정한 본질적 속성이며, 외연은 개념의 적용범위 전체를 말한다(박선목, 1999). 따라서 외연적 의미는 단어의 가장 기본적인 의미로서 의사소통의 중심 요소를 이루는 개념적·사건적·인지적 의미인 반면, 내포적 의미는 개념적 의미에 덧붙여서 연상이나 관습 등에 의해 형성되어 있는 의미로서 시대적·지역적 차이나 사회적·문화적 차이에 따라 다를 수도 있고 변할 수도 있다. 동일 언어사회에서도 개인적인 경험세계의 넓이에 따라서 차이가 나타날 수 있다.

예컨대 물의 외연적 의미는 마시거나 먹는 액체를 뜻한다. 그러나 물의 내포적 의미는 죽음, 소멸, 생명의 근원을 뜻한다는 점에서 다르다. 돌의 경우 외연적 의미는 바위보다는 작고 모래보다는 큰 광물질의 단단한 덩어리를 뜻한다. 그러나 돌의 내포적 의미는 지조, 불변, 굳건함을 뜻한다. 달의 외연적 의미는 지구의 위성이다. 그러나 달의 내포적 의미는 그리움과 소망이라 할 수 있다. 이와 같이 내포는 의미를 이루는 본질적 속성으로서 의미 속에 들어 있는 속성이라 할 수 있지만, 외연은 의미가 적용될 수 있는 범위와 관련되어 있다고 할 수 있다.

외연은 사물과 그 개념을 표현하는 언어가 일대일

2) X축을 화면의 폭과 나란히 위치한 기준선이라 할 때 Y축은 화면의 높이와 나란히 위치한 기준선이며, Z축은 화면의 깊이와 나란히 위치한 기준선이라 할 수 있다.

의 대응관계 속에 있기 때문에 주로 설명이나 논술 등 객관적 글쓰기에 쓰인다. 반면 내포는 암시적이고 주관적인 의미를 담아 정서적 효과를 불러일으키기 위해 사용되는 언어의 의미이므로, 주로 문학, 광고, 웅변 등에 쓰인다. 영화를 시각언어³⁾의 관점에서 바라본다면, 이 또한 객관성보다는 정서적 효과를 불러일으키기 위한 매체라는 점에서 내포적 의미를 많이 담고 있다. 따라서 영화가 표현하고자 하는 의미를 명확히 해석해내기 위해서는 영화감독 또는 작가가 보여주는 시각적 영상 속에 담겨진 내포적 의미에 대한 고찰이 필수적이라 할 수 있다.

그런데 이 내포적 의미의 고찰은 개인적인 경험세계의 넓이에 따라서 매우 주관적인 결론을 만들어낼 수 있다는 약점을 지닌다. 의미에 대한 고찰은 연역 추리가 논리적 모순 없이 필연적인 결론을 가져다준다는 점에서 보편적이라 할 수 있다(박선목, 1999). 연역추리의 대표적 유형인 삼단논법이 필연적 결론 도출에 유용함을 주었음은 이미 잘 알려진 사실이다. 그러나 연역추리는 사실상의 내용적 진리를 보장해 주지 않기 때문에 사유적 형식으로는 타당하지만 내용적 진리 증명을 위해서는 경험을 근거로 앎을 이끌어내는 귀납추리의 방법을 취할 수밖에 없다. 귀납추리는 어떤 현상에 대하여 약간의 사례들을 근거로 결론을 이끌어내므로 앎의 보편성을 보장받을 수는 없지만, 연역추리의 타당성은 귀납추리의 타당성에 의존할 수밖에 없다는 점에서 귀납추리는 유용성을 지닌다(박선목, 1999). 영화 속에 담겨있는 내포적 의미의 고찰은 이와 같이 관찰자의 개인적 경험세계의 넓이에 주로 의존하는 주관적 결론의 도출 가능성을 배제할 수 없지만 그 시도가 필요한 이유는 연역추리의 타당성을 확보하기 위한 밑거름이 되기 때문이다.

3. 사례 연구 방법

3.1. 분석 대상

본 연구의 분석 대상은 카일 쿠퍼(Kyle Cooper)⁴⁾

3) 시각언어는 미국의 화가이자 디자이너인 기요르기 케페스(Gyorgy Kepes)가 파급시킨 개념으로서 시각전달은 인간의 지혜를 통일시키며 인간을 통일된 존재로 재형성하는 데 필요불가결한 방법으로써 다른 어떤 전달매체보다도 효과적으로 지혜를 전파할 수 있는 언어체계를 말하는데, 그가 규정한 시각언어에 따르면 인간의 시각을 통한 생활이나 경험의 재현으로서 영화 또한 시각언어의 일종이라 할 수 있다(조중문, 2005).

4) 카일 쿠퍼는 미국에서 가장 성공한 타이틀 시퀀스 모션그래퍼 중 한 명인데, 그는 1995년 영화 세븐(Seven)의 타이틀 디자인을 제작하면서 종래에 볼 수 없었던 차별화된 인트로 화면 구성과 역동감 있는 리듬으로 영화 타이틀 디자인을 독자적인 영상 예술로 승화시켰다는 평가를 받고 있다(홍미희, 2006).

의 영화 오프닝 타이틀 중 1995년부터 2005년까지의 대표작 20편이며, 분석 대상 영화 목록을 제시하면 [표 2]와 같다.

[표 2] 분석 대상 영화 목록⁵⁾

연번	영화 원제목	발표연도	장르
1	Seven	1995	범죄, 스릴러
2	Twister	1996	스릴러, 액션
3	Mission Impossible	1996	스릴러, 액션
4	Gattaca	1997	스릴러, SF
5	Donnie Brasco	1997	액션, 첩보
6	The Island of Dr. Moreau	1997	공포, 판타지
7	Sphere	1998	스릴러, SF
8	Dead Man on Campus	1998	코미디
9	Mimic	1999	스릴러, SF
10	Bicentennial Man	2000	드라마, SF
11	The Hollow Man	2000	스릴러, SF
12	The Mummy Return	2001	액션, 판타지
13	Along Came A Spider	2001	미스터리, 범죄
14	Spider-Man	2002	스릴러, 액션
15	Panic Room	2002	스릴러, 범죄
16	Daredevil	2003	액션, 판타지
17	Wimblton	2004	멜로, 코미디
18	Dawn of The Dead	2004	공포, 스릴러
19	Zathura	2005	판타지, SF
20	Kiss Kiss Bang Bang	2005	액션, 코미디

이 영화 속 오프닝 타이틀들은 영화 시작 전에 관객이 영화에 몰입할 수 있도록 비교적 짧은 시간에 영화배우 소개나 사건 전개에 필요한 영상정보를 효과적으로 보여주기 위한 수단으로 사용되는데(김희준, 2011), 이를 가장 효과적으로 구현시킨 사람 중 한 사람이 카일 쿠퍼라 할 수 있다. 이러한 그에 대한 평가는 본 연구가 영화 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피의 움직임에 내포된 의미를 본 연구자의 개인적 경험세계에 기초해 추리한다는 측면에서 평론가의 객관적 평가를 가미함으로써 주관성을 상쇄시키거나 탈피하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다.

3.2. 분석 방법

본 연구의 구체적인 연구 방법을 제시하면 연구사례에서 키네틱 타이포그래피의 움직임이 하위 유형에 따라 얼마나 자주 표현되는지 그 빈도를 누계 분석하

5) 분석 대상 영화 목록의 장르는 네이버 영화정보(<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/>)에 기재된 내용을 2011년 5월 26일과 27일 양일간 검색해서 참고하여 작성하였다.

였다. 이러한 빈도 분석을 위해 본 연구는 원유홍과 서승연(2011)이 제시한 키네틱 타이포그래피의 인자의 중분류인 타입에 속하는 하위분류 기준인 움직임의 4가지 유형인 좌우 이동(X축), 상승과 하강(Y축), 진출과 후퇴(Z축), 혼합을 분석 유목으로 정하여 영화 오프닝 타이틀에 이들 분석 유목이 나타난 빈도를 누계로 산출하였다.

그 다음은 가장 많은 빈도를 보인 유형이 각 연구 사례의 주제를 어떻게 시각언어로 표출해 나가는지 내용 분석(content analysis)을 실시하여 키네틱 타이포그래피의 움직임이 갖는 내포적 의미에 대해 고찰하였다.

4. 사례 연구 결과

4.1. 빈도 분석 결과

본 연구의 사례연구 분석 대상인 카일 쿠퍼의 영화 오프닝 타이틀 20편을 대상으로 키네틱 타이포그래피의 움직임을 4가지 분석 유목에 따라 누계 빈도 분석을 실시한 결과는 [표 3]과 같다.

[표 3] 누계 빈도 분석 결과

분석 유목	빈도(회)	비중(%)
좌우 이동(X축)	62	21.7
상승과 하강(Y축)	38	13.3
진출과 후퇴(Z축)	178	62.2
혼합	8	2.8

[표 3]을 구체적으로 살펴보면, Z축을 중심으로 한 화면 전면과 후면으로의 진출 및 후퇴의 움직임이 178회 표현되어 전체의 62.2%로 가장 빈번하게 사용되었음을 알 수 있다. 그 다음은 X축을 중심으로 한 화면의 좌측면과 우측면으로의 움직임이 62회 표현되어 전체의 21.7%를 나타냈다. Y축을 중심으로 한 화면의 상단과 하단으로의 움직임은 38회 표현되어 전체의 13.3%인 것으로 나타났으며, 혼합된 형태의 움직임은 8회 표현되어 전체의 2.8%인 것으로 나타났다.

이와 같이 Z축을 활용한 키네틱 타이포그래피의 움직임이 가장 빈번하게 활용된 이유는 고정관념에서 탈피해 새로운 시각적 영상을 보여주기 위한 제작자 카일 쿠퍼의 욕구가 강했기 때문으로 판단된다. 기존의 전통적인 타이포그래피는 화면의 좌우측 및 상하단을 오가는 평면적 움직임에서 탈피하지 못했다. 더군다나 종이와 같은 재질에 표현되었기 때문에 단절

적인 움직임에 그쳤다. 그러나 스크린, TV, 모니터와 같은 가상공간의 표현을 가능케 하는 매체의 출현으로 표현상의 제약이 사라지면서 이전과 다른 새로운 표현을 시도하려는 욕구가 증대되었다. 그것은 인간의 현실 속에서만 볼 수 있었던, 적어도 타이포그래피가 표현된 매체 속에서는 보지 못해왔던 Z축을 활용한 입체적 공간으로의 진출을 의미하였다. 무엇이든 새로운 것은 큰 반향을 일으킨다. 카일 쿠퍼가 그의 영화 오프닝 타이틀에서 표현한 Z축을 활용한 키네틱 타이포그래피의 화면상 진출과 후퇴의 움직임은 카일 쿠퍼의 디자인적 재능을 강화시켰고 관객들에게 이전에 볼 수 없었던 새로움을 선사할 수 있었다. 따라서 키네틱 타이포그래피의 발전은 Z축을 활용한 진출과 후퇴의 움직임을 통해 더욱 강화되고 있음을 알 수 있다.

한편, 가장 빈도가 낮았던 혼합을 제외한 나머지 3가지의 분석 유목별로 가장 높은 빈도를 기록한 영화 오프닝 타이틀을 2순위까지 제시하면 [표 4]와 같다.

[표 4] 분석 유목별 빈도가 높은 영화 오프닝 타이틀

분석 유목	순위	영화 원제목	빈도(회)
좌우 이동	1	Sphere	27
	2	Zathura	21
상승과 하강	1	Along Came A Spider	19
	2	Donnie Brasco	17
진출과 후퇴	1	The Mummy Return	28
	2	The Island of Dr. Moreau	27

[표 4]를 보면, X축을 중심으로 한 좌우 이동이 빈번히 표현된 영화 오프닝 타이틀은 스피어(Sphere)와 자투라(Zathura)였으며, 각각 27회, 21회의 좌우 이동 움직임이 관찰되었다. Y축을 중심으로 한 상승과 하강이 빈번히 표현된 영화 오프닝 타이틀은 스파이더 게임(Along Came A Spider)과 도니 브라스코(Donnie Brasco)였으며, 각각 19회, 17회의 상승과 하강 움직임이 관찰되었다. Z축을 중심으로 한 진출과 후퇴는 미이라2(The Mummy Return)와 닥터 모로의 DNA(The Island of Dr. Moreau)였으며, 각각 28회, 27회의 진출과 후퇴 움직임이 관찰되었다.

4.2. 내용 분석 결과

앞서 [표 4]에서 살펴본 바와 같이 분석 유목별 빈도가 높았던 1순위, 2순위 영화 오프닝 타이틀 중에서 키네틱 타이포그래피의 움직임이 오프닝 타이틀의 주제를 시각언어로 어떻게 표출해 나가는지 내용 분

석을 실시하기 위한 사례로 1순위의 빈도를 나타낸 영화 오프닝 타이틀만을 선택하였다. 즉, 내용 분석을 위한 사례연구 대상은 좌우 이동은 스피어를 선택하였고, 상승과 하강은 스파이더 게임을 선택하였으며, 진출과 후퇴는 미이라2를 선택하였다. 다음은 각 사례별 내용 분석 결과이다.

4.2.1. 스피어의 좌우 이동 움직임 분석

1998년 개봉된 영화 스피어는 배리 레빈슨(Barry Levinson) 감독의 스릴러, 공상과학(SF, science fiction) 장르의 영화이다. 이 영화는 태평양 해저 깊숙한 곳에 우주선이 있음을 발견하고 각 분야별 전문가로 구성된 탐사팀을 정부가 파견하게 되는데, 우주선 내에서 발견된 금색 빛을 발하는 커다란 둥근 물체에서 나타난 괴생명체가 탐사원의 생명을 위협하는 일련의 사건들을 탐사원들은 경험하게 되면서 줄거리가 진행된다. 이러한 사건들을 접하게 되면서 탐사원들은 그 둥근 물체가 인간의 잠재의식 속에 존재하는 공포심과 두려움을 현실로 나타내게 하는 것임을 알게 되고 혼란을 겪는 과정을 영상으로 그려내고 있다. 이 영화는 두려움이 인간의 영혼을 얼마나 지배하고 있는가를 극명하게 보여준 작품으로 세상에서 가장 무서운 것은 바로 인간의 마음속에 내재된 악한 마음에 있다는 점을 부각시키고 있다. 이 영화는 인간이 상상하는 환상 속 세계를 현실화시킬 수 있다면, 인간은 부정적 측면으로 사물을 보는 경향성으로 인해 긍정적인 방향으로 환상을 현실화시키지 못할 것이라는 점을 부각시키고 있다(김성곤, 2004). 인간의 이러한 본성을 통찰한 배리 레빈슨 감독은 인간의 무의식 속에 쌓여 있는 부정적 감정이 덩어리를 억지로 잊고 현실에 안주하는 동안 인간은 열등감에 빠져 헤어나지 못할 것임을 강하게 지적하고 있다(김상준, 1999). 따라서 이 영화의 주제는 인간의 부정적 감정이 초래하는 존재에 대한 열등감으로부터의 회복이라 할 수 있을 것이다.

한편, 이 영화의 오프닝 타이틀은 [표 5]와 같이 키네틱 타이포그래피의 좌우 이동 움직임이 가장 빈번히 표현되고 있다. Z축을 활용한 진출과 후퇴의 움직임도 일부 표현되고 있으나, 영화 스피어의 오프닝 타이틀에서 키네틱 타이포그래피는 동선을 주로 X축으로 사용하고 있다.

[표 5] 영화 스피어의 누계 빈도 분석 결과

구분	좌우 이동 (X축)	상승과 하강 (Y축)	진출과 후퇴 (Z축)	혼합
빈도(회)	27	0	15	0

[그림 2]에서 보는 바와 같이 이 영화 오프닝 타이틀의 키네틱 타이포그래피는 X축을 기준선으로 한 좌우 이동 중에서도 주로 좌측면으로 이동하는 움직임이 보이고 있다.



[그림 2] 영화 스피어의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피

좌측이라는 위치성은 어떠한 내포적 의미를 담고 있는가. 좌측은 소수, 열등, 감정의 의미를 내포한다. 인간의 90%는 오른손잡이이다. 이것은 왼손잡이와 오른손잡이를 가르는 편측성에 기인한 것인데, 이 편측성은 인간에게 대체로 오른손에 나타난다(마리 알리스 뒤 파스키에 그랄, 2007). 따라서 인간 중에 왼손잡이는 불과 10%밖에 되지 않으며, 좌측은 소수를 대표하는 이미지를 구축하게 되었다. 오른손잡이가 다수인 사회에서 모든 사회구조는 우측을 배려한다. 이러한 측면에서 좌측은 열등의 존재로 전락한다. 한편, 1960년경 프랑스에서 시작된 왼쪽 뇌와 오른쪽 뇌에 대한 논쟁에서 우뇌의 지배를 받는 신체의 좌측은 인간의 감정과 관련된 영역으로 결론 내렸다(최정화, 2010). 따라서 좌측은 이성과 대립되는 감정의 의미를 내포하고 있기도 하다.

영화 스피어의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피의 움직임이 좌측면에서 표현된 것은 이러한 좌측의 내포적 의미에 따른 것이라 할 수 있다. 인간의 부정적 감정이 초래하는 존재에 대한 열등감이라는 영화의 주제를 부각시키기 위해 소수, 열등, 감정의 내포적 의미가 담긴 좌측을 움직임의 방향으로 카일 쿠퍼는 선택하였다고 할 수 있다.

4.2.2. 스파이더 게임의 상승과 하강 움직임 분석

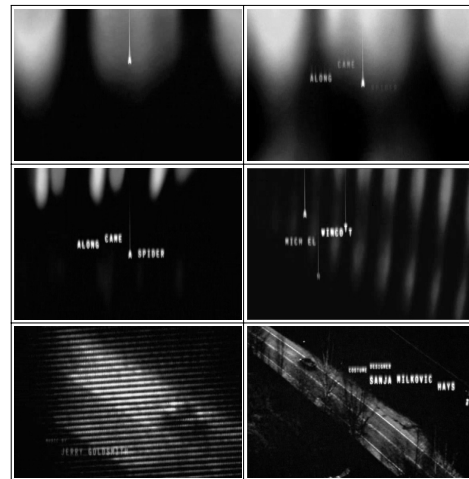
2001년 개봉된 영화 스파이더 게임은 리 타마호리(Lee Tamahori) 감독의 미스터리, 범죄 장르의 영화이다. 이 영화는 미국 워싱턴 DC 경찰청 강력계 소속의 형사이자 심리학자인 알렉스 크로스 박사가 납치된 여자 아이를 구하기 위해 정신분열증에 걸린 범죄자 스파이더와 심리 대결을 펼치며 문제를 풀어가는 영화이다. 이 영화는 대부분의 미스터리, 범죄 장르의 영화처럼 특별한 사회적 의미를 담은 주제를 가지고 있지는 않다. 형사와 범죄자 간 두뇌 싸움 속에서 문제의 실마리를 풀어간다는 설정이 영화 주제라 할 수 있을 것이다.

한편, 이 영화의 오프닝 타이틀은 [표 6]과 같이 키네틱 타이포그래피의 상승과 하강 움직임이 가장 빈번히 표현되고 있다. Y축을 활용한 상승과 하강 움직임 외에는 어떠한 움직임도 포착되지 않고 있다.

[표 6] 영화 스파이더 게임의 누계 빈도 분석 결과

구분	좌우 이동 (X축)	상승과 하강 (Y축)	진출과 후퇴 (Z축)	혼합
빈도(회)	0	19	0	0

[그림 3]에서 보는 바와 같이 이 영화 오프닝 타이틀의 키네틱 타이포그래피는 Y축을 기준선으로 한 상단에서 하단으로의 하강이 주된 움직임이다.



[그림 3] 영화 스파이더 게임의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피

이 영화 스파이더 게임은 이야기가 점차 전개되어 나가면서 사건의 실마리가 하나씩 풀려져가는 상황이 연출되는데, 이 영화 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피 또한 거미줄을 사용해 상징적으로 실마리를 풀어가는 과정을 묘사하고 있다. 즉, 거미줄 같

은 라인을 타고 위에서 아래로 내려오는 알파벳 철자는 하나씩 거미줄에 매달려 내려와 다른 철자들과 결합하여 완벽한 크레딧을 만들어낸다.

그러면 하강의 움직임은 어떠한 내포적 의미를 담고 있는가. 하강은 실패, 좌절, 불안감, 상쇄함의 의미를 내포한다. 하강은 상단의 위치에서 하단의 위치로의 변화를 이끈다. 상단은 꼭대기, 정상 등으로 표현될 수 있으며, 우수하고 좋은 것을 내포한다. 반면, 하단은 밑바닥, 지면 등으로 표현될 수 있으며, 열등하고 나쁜 것을 내포한다. 따라서 상단에서 하단으로의 위치 변화는 우수한 것이 열등한 것으로, 좋은 것이 나쁜 것으로 변질되는 것을 의미하므로, 실패, 좌절 등의 의미를 내포한다. 한편, 하강은 위치의 관점이 아닌 이동의 관점에서 보자면, 중력에 따른 높낮이의 변화를 이끌어내는 수직적 이동을 의미한다. 수평적 이동은 높낮이의 변화를 이끌어내지 못하므로, 수직적 이동에 비해 안정적인 위치 이동이라 할 수 있다. 수직적 이동이 불안정한 위치 이동인 것은 놀이공원의 롤러코스터를 떠올리면 분명해진다. 롤러코스터를 탔을 때 높은 곳으로 올라갔다가 낮은 곳으로 내려오는 경험은 인간에게 분명 불안감을 초래한다. 그러나 롤러코스터의 탑승 경험은 처음에 분명 기분 나쁜 불안감을 조성하지만, 마지막 궤도를 지날 때쯤이면 상쾌함을 불러일으키기도 한다. 따라서 불안감은 상쾌함과의 연속선상에 존재하기도 한다.

영화 스파이더 게임의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피의 움직임 또한 이러한 하강의 내포적 의미를 여실히 보여준다. 이 영화 속 주인공인 형사는 유괴 사건으로 인한 지속된 긴장감 속에서 범주의 실마리를 찾는 듯 보이지만, 범주의 배후 인물을 쫓는 과정 속에서 잘못된 수사 방향에 실패와 좌절을 겪게 된다. 이러한 실패와 좌절은 사건이 해결되지 못할지도 모른다는 불안감을 조성해 나간다. 하지만 마지막 반전 속에서 문제의 실마리는 극적으로 풀려나간다. 여기서 이 영화에 몰두한 관객들은 러닝타임 동안 끊임없이 조성된 긴장감이 깨끗이 날아가는 상쾌함을 맛보게 된다. 이와 같이 카일 쿠퍼는 키네틱 타이포그래피의 주된 움직임을 하강으로 선택하여 미스터리, 범죄 장르의 영화의 사건 전개에 필요한 영상정보를 충분히 제공하게 되었다.

4.2.3. 미이라2의 진출과 후퇴 움직임 분석

2001년 개봉된 영화 미이라2는 1999년 개봉된 미이라(The Mummy)의 후속작으로 스티븐 소머스(Stephen Sommers) 감독의 액션, 판타지 장르의 영

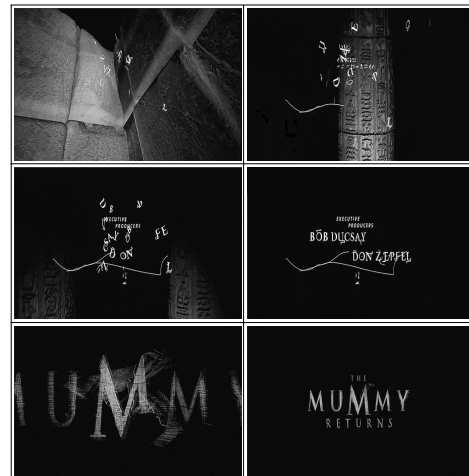
화이다. 이 영화는 이집트 무덤 발굴에 관련된 저주와 그에 얽힌 모험을 대규모 특수효과와 컴퓨터그래픽스를 활용해 화려하게 그려낸 영화이다. 미이라2는 전작과는 달리 이집트의 전설적인 왕 스콜피온을 내세워 스콜피온 킹의 팔찌를 둘러싼 세계 정보의 야심을 몰리쳐 나가는 주인공의 모험담을 이집트 유적지인 아부심벨(Abu Simbel), 펠레(Pilak) 섬, 룩소르(Luxor)를 배경으로 전개시켜 나간다는 점에서 이 영화의 주제는 모험담의 공유라 할 수 있을 것이다.

한편, 이 영화의 오프닝 타이틀은 [표 7]과 같이 키네틱 타이포그래피의 진출과 후퇴 움직임이 가장 빈번히 표현되고 있다. 이 오프닝 타이틀에서는 Z축을 활용한 진출과 후퇴 움직임 외에는 어떠한 움직임도 포착되지 않고 있다.

[표 7] 영화 미이라2의 누계 빈도 분석 결과

구분	좌우 이동 (X축)	상승과 하강 (Y축)	진출과 후퇴 (Z축)	혼합
빈도(회)	0	0	28	0

[그림 4]에서 보는 바와 같이 이 영화 오프닝 타이틀의 키네틱 타이포그래피는 Z축을 기준선으로 한 진출과 후퇴의 움직임이 반복적으로 보여준다.



[그림 4] 영화 미이라2의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피

이 영화의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피는 크레딧을 표현한 타입의 움직임을 통해 피라미드 내부나 미라의 이미지를 배경으로 고대 이집트의 상형문자를 연상시키는 디자인으로 구성되어 화면의 Z축을 활용해 글자들이 입체공간 속에서 퍼지고 모아지듯 방사형의 타입 애니메이션으로 표현되고

있다. 또한 이 영화 속에 자주 등장하는 미라가 자신을 감싸고 있는 낡은 천을 풀어내듯이 키네틱 타이포그래피는 실이 풀려나오는 듯 선들이 얽히고설키면서 Z축 방향으로 움직려들다 이내 메인타이틀의 글자를 만들어내고 있다.

그러면 진출과 후퇴의 3차원적 움직임은 어떠한 내포적 의미를 담고 있는가. 진출과 후퇴의 움직임은 긴장감, 신비로움의 의미를 내포한다. Z축을 기준으로 할 때 화면의 전면은 관객에게 높은 인지도를 제공한다. 반면 후면은 낮은 인지도를 제공한다. 이렇게 전면과 후면은 인지도에 차이가 있는데, 전면과 후면으로의 이동을 통해 인지도에 차이를 불러일으키게 되면 긴장감이 발생한다. 인간은 주로 시각을 통해 지각하는데, 시각을 통해 인지한 사물에 대해서는 일종의 믿음을 갖고 있다. 따라서 시각을 통해 인지한 사물이 갑자기 사라지거나 흐릿해진다면 시지각을 통한 믿음이 깨지게 되고 이내 긴장을 하게 된다. 따라서 화면의 전면과 후면으로의 이동을 통해 잘 보이던 것이 흐릿해지게 만드는 효과는 인간에게 긴장감을 경험케 한다. 한편, 이 영화의 오프닝 타이틀에 나타나는 키네틱 타이포그래피는 Z축의 전·후면으로의 이동을 통해 인지도의 수준을 변화시키는 과정 속에서 상형문자나 낡은 천의 실과 유사한 형태로 글자를 변화시키는데, 이러한 표현 효과는 신비로움을 창출한다. 일상생활 속에서 자주 보지 못했던 장면의 연출을 통해 호기심을 유발하고 의문을 발생시킴으로써 신비감을 북돋는 것이라 할 수 있다.

이 영화 오프닝 타이틀에 나타나는 키네틱 타이포그래피는 이러한 진출과 후퇴의 3차원적 움직임을 통해 긴장감과 신비로움을 창출해내며, 이것은 이 영화의 관객들이 이집트를 배경으로 한 모험담을 공유할 수 있도록 긴장감과 신비로움을 배가시킨다. 마치 관객들 자신이 긴장감과 신비로움으로 가득 찬 이집트 모험을 하고 있는 것처럼 느낄 수 있도록 사건 전개에 필요한 영상정보를 제공한다.

5. 결론

본 연구는 키네틱 타이포그래피의 움직임이 갖는 내포적 의미에 관한 선행연구가 미흡한 상황 속에서 탐색적인 예비 조사의 목적으로 수행되었다. 이러한 탐색적 연구는 우리의 경험 속에서 도출해낸 귀납적 방식의 추리가 객관화된 진리를 탐구하는 데 있어 반드시 거쳐야 할 필수단계라는 점에서 연구 가치를 지닌다. 인간의 역사는 지식 축적의 과정 속에서 탄생하였다. 인간이 발전시킨 고도의 문명은 이전 세대에

서 다음 세대로 이어지는 지식의 전달과 새로운 발견을 통한 지식의 탐구, 그리고 새로운 지식을 더 높은 수준의 지식체계로 발전시키는 지식의 적용 등의 총체적 결과라 할 수 있다. 본 연구는 키네틱 타이포그래피의 움직임이 어떠한 내포적 의미를 갖는지를 구체적으로 탐구하였다. 점에서 지식의 새로운 발견의 과정일 수도 있고 기존의 지식을 한 단계 높은 수준으로 적용시켜 나가는 과정이라 할 수 있다.

지금까지 키네틱 타이포그래피에 관한 연구는 표현방법이나 조형 요소에 주로 주목하였다. 전통적인 타이포그래피와 분별되는 키네틱 타이포그래피의 가장 큰 특징이 움직임이라는 점을 상정한다면, 이러한 움직임이 의미하는 상징성에 대한 심도 있는 고찰이 이제는 정말 필요하다고 판단된다. 그럼에도 불구하고 이러한 움직임의 상징성에 관한 연구가 활발히 진행되지 못하고 있는 것은 이를 해석할 기준을 누구도 제시하지 않고 있기 때문일 것이다. 본 연구는 이러한 측면에서 키네틱 타이포그래피의 체계적 이론 정립을 위해 반드시 거쳐야 할 지식 축적의 과정이라 생각하며, 본 사례 연구의 분석 결과를 토대로 키네틱 타이포그래피의 움직임의 상징성에 관한 일정한 해석 기준을 제시하였다.

그래픽디자인에 있어 핵심적 역할을 하는 레이아웃의 관점에서 좌측, 하강, 전·후면으로의 이동 등은 주목도와 가독성을 높이기 위한 방법의 틀 속에서만 해석되고 있다. 이러한 해석을 위한 논리적 기제로서 등장하는 것 중에 대표적인 것으로 구텐베르크 사선(Gutenberg diagonal)이다. 이것은 인간의 시지각이 왼쪽 상단에서 오른쪽 하단으로 흐른다는 것에 기초한 논리이다(오정은, 2001). 그렇다면 영화의 오프닝 타이틀에 나타난 키네틱 타이포그래피의 움직임도 좌측면에서 주로 선택할 경우, 또는 상단 내지는 하단을 주로 선택할 경우 이것이 각기 주목도와 가독성을 높이기 위한 선택으로만 해석될 수 있을까? 영화의 오프닝 타이틀은 앞서 언급한 바와 같이 영화배우 소개와 사건 전개에 필요한 영상정보를 짧은 시간 내에 보여줘야 한다. 주목도와 가독성은 영화 오프닝 타이틀에 있어서 고려되어야 할 사항일지는 몰라도 가장 중요한 요건이 되지는 않는다. 카일 쿠퍼가 자신의 영화 오프닝 타이틀을 제작하는 과정 속에서 정말 중요하게 생각한 것은 본 영화의 주제를 오프닝 타이틀 속에서 구조화시켜야 할 임무를 자신이 갖고 있다는 점이지 않았을까.

디자인은 산업화 과정 속에서 인간의 일상이 되었다. 인간의 일상생활 속 어디서든 디자인은 존재한다. 이러한 디자인의 광범위한 적용 영역을 감안할 때 디

자인을 주목도와 가독성의 기준만으로 따져서는 안 될 것이다. 디자인 제작자의 내면에 부지불식중에 깊숙이 박혀있는 상징적 의미를 찾아가는 작업 또한 진솔히 진행될 때 디자인의 질적 수준은 더욱 더 향상될 것이다. 이러한 측면에서 본 연구는 키네틱 타이포그래피의 움직임에 내포된 상징적 의미를 찾고자 하였으며, 그 상징적 의미가 연구자의 임의적 판단에 따른 결과가 아니라 오랫동안 디자인의 커뮤니케이션에 대해 연구한 개인적인 경험과 직관에 사회과학적 분석 방법을 동원하여 얻은 결과라는 점에서 의의를 가질 것이다.

그러면 본 연구를 통해 도출해 낸 키네틱 타이포그래피의 움직임이 갖는 상징성과 관련한 해석기준을 요약하여 제시하면 다음과 같다.

첫째, 키네틱 타이포그래피의 좌측으로의 움직임은 소수, 열등, 감정의 상징적 의미를 내포한다. 그것은 인간의 사회구조가 우측 중심화 되어 있는 것과 뇌의 기능에 대한 뇌과학적 연구 결과에 논리적으로 근거한다. 즉, 우측 중심화 사회구조 속에서 좌측은 소수와 열등의 의미를 구조화시키고, 인간의 감정 영역과 관련되어 신체의 좌측을 지배하는 우뇌의 기능 속에서 감정의 의미를 구조화시킨다.

둘째, 키네틱 타이포그래피의 상승과 하강의 움직임은 실패, 좌절, 불안감, 상패함의 상징적 의미를 내포한다. 그것은 상단이 꼭대기, 정상, 우수함, 좋음의 상징적 의미를 내포하는 반면, 하단이 밑바닥, 지면, 열등함, 나쁨의 상징적 의미를 내포한다는 언어표현학적 근거에 따른 것이다. 따라서 상단에서 하단으로 향하는 하강의 움직임은 실패와 좌절의 의미로 확장되며, 하단에서 상단으로 향하는 상승의 움직임은 상패함의 의미로 확장된다. 아울러 높낮이의 위치적인 이동 변화가 없을 경우에는 안정감을 느끼게 되므로, 변화가 생길 경우에는 반대로 불안감을 느끼게 된다. 상승과 하강의 움직임 속에 내포된 상징성은 이와 같이 실패, 좌절, 불안감, 상패함과 같은 복합적인 상징 의미를 구조화시킨다.

셋째, 키네틱 타이포그래피의 진출과 후퇴의 움직임은 긴장감과 신비로움의 의미를 내포한다. 그것은 진출과 후퇴의 움직임이 인지도의 변화, 시지각의 신뢰 하락을 발생시킨다는 인지과학적 근거에 따른 것이다. 이와 함께 진출과 후퇴의 움직임으로 인지도의 수준을 변화시키는 과정 속에서 기이한 타이포그래피를 표출시킬 경우에는 신비로움의 감정을 극대화시킬 수 있다.

이상과 같은 본 연구의 사례연구 결과에 따른 키네틱 타이포그래피의 움직임에 대한 해석기준은 키네

틱 타이포그래피를 대상으로 한 커뮤니케이션 과정을 이해하는 데 매우 중요한 근거가 될 수 있을 것이다.

그럼에도 불구하고 본 연구에서 제시한 키네틱 타이포그래피의 움직임에 관한 해석기준은 선행연구가 매우 미흡한 현 실정을 감안할 때 보다 확충될 필요가 있으며, 키네틱 타이포그래피의 움직임을 더욱 세분화시킨 해석기준의 마련이 필요하다. 이러한 후속연구가 충실히 진행되었을 때 키네틱 타이포그래피의 움직임이 갖는 상징성에 대한 해석기준은 보편타당성을 획득할 수 있을 것이며, 키네틱 타이포그래피를 활용해 영화, 광고 등 커뮤니케이션 도구로 활용하고자 하는 모든 분야에서 그 목적에 맞는 효과적인 키네틱 타이포그래피를 제작해 낼 수 있을 것이다.

- 길아름.(2005). 카일 쿠퍼의 영화 타이틀 시퀀스와 키네틱 타이포그래피, 한양대학교 디자인대학원 석사학위 청구논문.
- 김광현.(2004). 영화타이틀에서 나타나는 무빙타이포그래피의 표현요소에 관한 연구, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위 청구논문.
- 김상준.(1999). '신화로 영화읽기 영화로 인간읽기', 서울: 세종서적.
- 김성근.(2004). '영화 속의 문화', 서울: 서울대학교출판부.
- 김희준.(2011). 카일쿠퍼의 영화 타이틀 디자인에 관한 연구, '한국디자인포럼', 30, 145-156.
- 마리 알리스 뒤 파스키에 그탈.(2007). '원손잡이', 파주: 웅진지식하우스.
- 박선목.(1999). 형식 논리학의 원리와 도덕률과의 관계, '대동철학', 3, 89-114.
- 오정은.(2001). 시각언어에 의한 광고 레이아웃 주목 효과에 관한 연구: 인쇄매체 광고를 중심으로, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 청구논문.
- 원유홍, 서승연.(2011). '타이포그래피 천일야화: 타이포그래피의 개념과 실제', 파주: 안그라픽스.
- 임재선, 전성복.(2009). 영화 오프닝크레딧에서 무빙 타이포그래피의 조형 요소 분석, 기초조형학연구, 10(5), 433-443.
- 장원근.(2000). 키네틱 타이포그래피를 이용한 오페라의 시각이미지 연구, 상명대학교 예술디자인대학원 석사학위 청구논문.
- 조중문.(2005). 프레젠테이션자료의 시각언어적 요소에 따른 기업의 홍보효과 연구: 레이아웃, 색채, 애니메이션을 중심으로, 동국대학교 언론정보대학원 석사학위 청구논문.
- 최정화.(2010). 국내 인쇄매체 공익광고의 레이아웃 유형에 관한 연구, '조형미디어학', 13(3), 181-190.
- 표상연.(2004). 영화 오프닝 타이틀에 나타나는 키네틱 타이포그래피 표현에 관한 연구, 한양대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 홍미희.(2006). 카일 쿠퍼(Kyle Cooper)의 영화 타이틀 디자인에 관한 연구: 몽타주 기법을 중심으로, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위 청구논문.
- 황미경.(2003). 시각언어로서의 키네틱 타이포그래피에 관한 연구: 영화 오프닝 타이틀 중심으로, 경성대학교 디지털디자인대학원 석사학위 청구논문.
- 네이버 영화정보, <http://movie.naver.com/movie/>