

오프닝 크레딧 분석을 통한 무빙 타이포그래피 활용에 관한 연구

A Study on the application of Moving Typography through
the analysis of Opening Credit

조규명 (Cho Kyu Myung)
주성대학 산업디자인과

김태원 (Kim Tae Won)
주성대학 산업디자인과

1. 서론

2. 타이포그래피와 미디어의 상관관계

2-1 타이포그래피의 개념

2-2 미디어환경과 타이포그래피

3. 영화에서의 무빙 타이포그래피

3-1 영화의 기원과 원리

3-2 무빙 타이포그래피의 개념 및 표현방법

3-3 무빙 타이포그래피에 대한 실태분석

4. 멀티미디어환경에서 무빙 타이포그래피 활용방안

5. 결론 및 향후과제

참고문헌

(要約)

본 연구는 영화의 오프닝 크레딧에서 표현된 무빙타이포그래피를 분석함으로써 현재 매스미디어로 급부상하고 있는 멀티미디어환경에서 타이포그래피에 대한 활용방안을 모색하는 데 목적을 두었으며, 무빙 타이포그래피의 활용방안은 움직임을 통한 주목성의 증대와 이미지 전달에서 파생된 아래의 4가지 를 제시하였다.

첫째, 텍스트 위주의 화면에서 키워드에 움직임을 부여함으로써 주목성을 높이는 수단으로 활용이다.

둘째, 정보검색자들의 효율적인 정보수집에 도움을 줄 수 있는 사용자환경을 제공하기위한 차별화된 CUI(Character User Interface) 버튼으로 활용한다.

셋째, 언어정보인 문자에 움직임을 부여함으로써 학습되지 않은 문자에 대한 정보전달 수단으로 활용한다.

넷째, 문자가 내포하고 있는 의미의 전달과 움직임을 통한 이미지 전달수단으로 활용한다.

(Abstract)

The purpose of this thesis is to research the applicaion of moving typography which was analyzed and introduced in Opening Credit of Movies. There are four proposals to apply this plan which was derived from the movement of image transmission and enlargement of the main part.

First; By providing a motion to a keyword from a text-based screen, it can enhance the importance of the main part.

Second; Use a differentiated CUI (Character User Interface) as a button in order to form the flow data in data sort.

Third; The meaning of unknown letters can be conveyed by adding a motion to letter.

Fourth; The conveyance of meaning and the visual image transmission method can be used.

(Keyword)

Moving Typography

Opening Credit

CUI(Character User Interface)

1 서론

타이포그래피는 문자의 의미전달 기능을 기반으로 한 조형적 아름다움을 추구하는 것으로 기본적으로 인쇄라는 기술적 환경에 바탕을 두고 정보 전달 수단으로 활용되어 왔다. 그동안 끊임없는 과학기술의 발달은 새로운 매스 커뮤니케이션 환경인 영상미디어, TV, 컴퓨터 통신 그리고 인터넷을 등장시켰는데, 이와같은 새로운 매스커뮤니케이션 환경의 등장은 타이포그래피의 표현공간을 종이라는 정적인 그래픽 공간에서 스크린, TV, 모니터등 동적인 영상매체 공간으로 확장시켰다. 정적인 그래픽 공간과 동적인 영상매체 공간의 특성은 기본구조면에서 매우 상이하다. 영상매체에서의 타이포그래피의 표현상의 가장 큰 특징은 움직임과 소리를 갖는 것인데, 정적인 구조가 가지고 있던 색채와 형태와 같은 2차원적인 조형요소에 시간적 요소가 추가됨으로써 움직임과 청각적 요소까지 포함되는 4차원적인 구조를 뜻한다. 이러한 동적인 구조의 타이포그래피를 무빙 타이포그래피(Moving Typography)라 하는데 무빙 타이포그래피는 과거 부터 영상미디어(Film & Video)에서 부터 사용되어 왔던 것으로서 현재와 같은 멀티미디어 환경에서만 무빙 타이포그래피에 대한 표현이 가능한 것은 아니다. 오늘날 가장 대표적인 멀티미디어환경인 컴퓨터 통신과 인터넷은 데이터를 교환하는 선로의 문제 및 메모리의 제약으로 인해 무빙 타이포그래피에 대한 표현상의 한계가 있어 부분적으로 활용을 하고 있다. 그러나 지금과 같은 기술개발의 발전속도로 전유어보면 기술적 한계에서 수반되는 선로의 문제는 조만간 해결될 것으로 예측된다. 따라서 본 논문에서는 무빙 타이포그래피를 처음 사용하였고 현재까지도 다양한 표현형식으로 활용하고 있는 국내 및 외국영화속에서 쓰여지고 있는 무빙타이포그래피에 대한 실태조사와 분석을 통해 급속하게 확산되고 있는 멀티미디어 환경에서의 효과적인 정보 전달수단으로 활용할 수 있는 방안을 제시 하고자 한다.

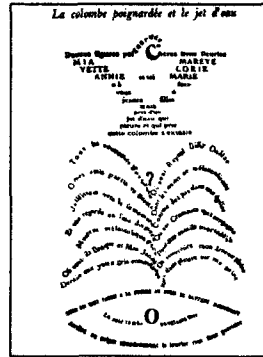
2. 타이포그래피와 미디어의 상관관계

2-1. 타이포그래피의 개념

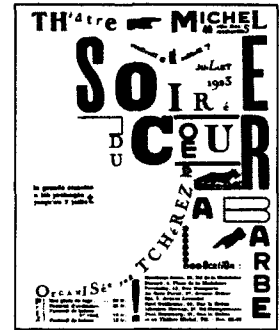
필립 B. 맥스는 저서인 그래픽 디자인의 역사에서 타이포그래피에 대해 "각기 독립적이고, 가동성이 있고, 재사용이 가능하며, 양각의 문자가 그 위에 새겨진 금속 조각들을 통한 인쇄를 가리키는"^[1] 용어로 정의하였다.

1450년경 구텐베르크(Johann Gensfleisch zum Gutenberg, 1387~1468)가 인쇄기를 발명하면서 문자는 사회 지배층 및 소수의 특권계층을 위한 정보전달 수단에서 대중을 위한 매스 커뮤니케이션 수단으로 자리잡게 되었다. 19세기를 거치는 동안 과학기술의 진보와 더불어 타이포그래피는 미래파, 다다이즘, 바우하우스, 신 타이포그래피 등을 통하여 개념적 변화를 가져왔으며 그중에서도 현대 타이포그래피 발전에 큰 영향을 준 미래파는 타이포그래피의 혁명을 추구하며 '자유로운 타이포그래피'와 '자유로운 언어' 등으로 불리어진 새로운 회화적 타이포그래피 디자인을 탄생시켰다. 기욤 아폴리네르

(Guillaume Apollinaire)는 1918년 '칼리그라프(Calligrammes)' (그림.1)라는 제목의 책을 통해서 시와 회화의 결합 가능성을 탐구하였으며, 동시성의 개념을 인쇄 지면위에 시간적인 순서에 의해 배열되는 타이포그래피에 도입하여 시도함으로써 그



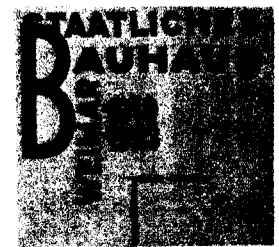
[그림.1] 기욤 아폴리네르, '칼리그라프'에 실린 시, 1917



[그림.2] 일리아 즈다네비치, '탈난 심장의 파티' 연극포스터, 1923

래픽 디자인에 지대한 공헌을 하게 되었다. 1917년 등장한 다다이즘은 (그림.2)와 같이 반예술임을 자처하고, 강한 부정적, 파괴적 요소를 가짐으로써 모든 전통을 거부하고서 완전한 자유를 추구하였고, 예술과 전통을 부인함으로써 미래주의의 시각적 표현 수단을 더욱 다양하게 만들었으며 이미 결정되어 있는 계획과 무의식적인 우연적 행위를 결합함으로써^[2] 타이포그래피 디자인을 전통적인 틀에서 더욱 벗어나게 하였다. 또한 바우하우스는 (그림3)의 사례에서와 같이 타이포그래피를 가독성에 바탕을 둔 조형요소의 자유로운 사용을 통해 표현의 내적 법칙(타이포그래피의 기본적인 요소인 문자가 기호로써 가지는 문법과 같은 규칙)과 시각적 효과에 의해서만 타이포그래피의 신축성 및 가변성과 구성의 신선함이 드러나는 새로운 타이포그래피를 창조하고자 했다. '국립 바우하우스(1919-1923)속에서 모홀리-나기(L.Moholy-Nagy)가 최초로 사용한 신 타이포그래피 라는 용어는, 안치홀트의 저서에 이르러 보통명사가 아닌 타이포그래피 형성에 관한 한 시대를 구분하는 이념을 지칭하는 고유명사로 사용되었다.^[3]

이와 같은 과정을 통하여 현대의 타이포그래피는 크게 실험적 타이포그래피와 기능적 타이포그래피라는 두개의 부분으로 구분짓게 되었다. 실험적 타이포그래피란, 활자를 단순히 언어 전달수단만으로 사용하지 않고 새로운 정보전달 매체로서 실험적 시각 전달 재료로 사용 것을 말하는 것으로서, 활자의 기본적 기능인 읽고 이해해야 한다는 기본 원칙 뿐만 아니라 하나 하나의 활자가 지니는 형태를 시각적 심볼로 보고 있다. 기능적 타이포그래피는 활자를 활자의 기본 기능인 의미의 전달 목적으로 사용하는 것을 기능적 타이



[그림.3] 라슬로 모홀리나기, 최초의 바우하우스 시적의 타이포페이지, 1923

[1] 필립 B. 맥스, 그래픽 디자인의 역사, 도서출판 디자인하우스, 1997, pp.71
[2] 앞의 책, pp.276 ~ 285

[3] 안치홀트, 타이포그래피 디자인, (주)안그라픽스, 1996, pp.125-126

포그래피라고 하며 그것은 읽고 이해한다는 기본 목적을 우선으로 지키며 그 다음에 활자의 미적 요소를 추가하는 것을 말하는 것이다.

그러나 포스트모더니즘의 영향 이후에는 기능적 타이포그래피보다 실험적 타이포그래피가 더 많이 시도되고 있는데, 이러한 실험적 타이포그래피와 기능적 타이포그래피를 구분하는 가장 중요한 개념은 가독성 부분이다. 가독성은 활자를 읽기 쉽게 만들어주는 타이포그래픽적인 특성을 말하는데, 독자들이 활자를 읽고 이해하는데 겪는 어려움을 최소한으로 줄여줌으로써 글을 이해하기 쉽게 해준다. 오늘날 가독성에 대한 연구는 인쇄출판분야에서부터 컴퓨터를 이용한 전자출판 및 영상미디어의 범위까지 확대되고 있다. 그것은 주로 종이라는 매체에서만 나타났던 문자들이 지금은 모니터를 비롯한 영상 기기의 화면에 나타나기 때문에 가독성에 관한 문제는 비디오, TV, 컴퓨터 그래픽스, 영화 그리고 레이저 그래픽스를 포함한 모든 미디어 분야로 확장되고 있다.^[4]

2-2. 미디어환경과 타이포그래피

과학과 기술의 발달과 발달추어 다양한 종류의 정보를 교환할 수 있는 미디어가 사용되기 시작하였는데 미디어의 발달과정을 살펴보면 크게 4기로 나누어 볼 수 있다. 제1기는 최초로 정보의 기록, 저장, 전달을 가능하게 했던 활자 미디어 시기, 제2기는 거리와 시간 개념을 초월한 정보의 전달을 가능하게 했던 전파 미디어 시기, 제3기는 종래의 음성 위주의 정보전달에서 벗어나 영상 메시지 전달을 가능하게 해준 영상 미디어 시기였으며, 현재는 제4기로써 기존 미디어들이 결합된 형태로 나타나는 멀티미디어, 즉 뉴미디어의 시대라고 할 수 있다.^[5]

타이포그래피는 제1기인 활자미디어에서 출발하여 제4기 멀티미디어 시대인 지금도 사용되고 있는데 앞으로도 타이포그래피는 문자체계가 갖고 있는 의미전달의 명확성으로 인해 정보를 교환하는 가장 중요한 역할을 할 것으로 예측된다. 그것은 문자가 가지고 있는 특성이 다른 커뮤니케이션 수단보다 뛰어나기 때문으로 볼 수 있다. 따라서 그동안 타이포그래피의 대부분의 규칙, 단위들은 인쇄매체 환경과 밀접한 연관을 가지고 있었고 영상 및 멀티미디어 매체의 등장으로 새로운 문자 전달환경을 맞이 하게 되었다. 활자미디어와 새로운 문자 전달환경인 영상미디어의 가장 큰 차이점은 움직임(Movement)으로 볼 수 있는데, 움직임을 표현하기 위해서는 시간적 요소를 포함시키게 되고 이로 인해 청각적 요소의 표현이 가능하게 된다. 즉 영상미디어는 활자미디어의 요소에 시간, 움직임, 청각적 요소가 추가된 것을 말한다. 따라서 전달하고자 하는 내용과 시청각 효과를 통한 상호결합으로 의미전달의 효율성을 극대화 시키고 문자언어를 영상적으로 해석함으로써 문자언어가 내포하는 사전적 의미뿐 아니라 시각적 이미지 영역의 표현이 가능해짐으로써 문자언어가 갖는 의미의 영역을 확장

시킬 수 있다.^[6]

멀티미디어 환경에서 타이포그래피는 인터랙티브(Interactive) 요소로써 활용도 가능한데 모든 멀티미디어 제작물은 인터랙티브 요소가 포함되기 때문에 인터랙티브를 지시할 수 있는 매개체를 필요로 하게 된다. 오늘날 제작,사용되고 있는 멀티미디어 제작물은 인터랙티브를 지시하는 기능을 버튼(Button)이 수행하고 있는데, 그 이유는 버튼이 명확한 정보를 전달해야만 이용자들이 어떤 결과가 생길지 예상하여 불필요한 시행착오를 줄일 수 있기 때문이다. 최근에는 의미전달의 명확성을 확립하기 위해 문자 또는 문자의 요소가 포함되어있는 캐릭터 버튼(Character button)도 많이 사용하고 있는 실정이다.

3. 영화에서의 무빙 타이포그래피

3-1. 영화의 기원과 원리

영화의 기원에 대한 논의는 여러가지가 있지만 데이비드 보드웰과 크리스틴 톰슨은 “그 원형이 그리이스에 있던 르네상스에 있던 문체는 영화가 19세기에야 기술적으로 가시화되었다”고 주장하면서 영화의 발명은 다양한 과학과 산업분야의 많은 발명에 의존했다는 점을 강조한다. 광학적 렌즈의 발명, 빛의 통제(특히 아크등에 의한), 화학(특히 셀룰로즈의 제작에 관여하는), 제철제조, 정밀기계, 그리고 그의 여러 분야의 발명 및 발견들에 의해 가능했다^[7]는 주장이 공감을 주고 있다. 물론 어떤 주장이 옳고 그르냐를 떠나서 우리의 동떨어진 세계의 생생한 실상을 전해주는 다큐멘터리 영화를 비롯하여 특수효과 기술과 특수촬영, 컴퓨터그래픽 기술의 발전과 인간의 상상력의 한계에 이르게 하는 SFX 영화에 이르기까지 영화가 우리의 생활에 미치는 문화·정보적 파급효과는 엄청나게 큰 것만은 사실이다.

영화는 인간이 지각 과정에서 일어나는 착시현상을 이용하여 정지된 화면상태의 각각의 프레임들이 연속적으로 보여짐으로써 마치 생생하게 살아 움직이는 처럼 보여지게 한다. 실제로 100분 동안 지속되는 영화 상영시간 동안 관객은 모두 약 40분 동안 완전한 어둠의 상태를 경험하게 되지만 사람들의 시각 체계 내에서 임계명멸효과(Critical Flicker Fusion)^[각주. 1]와 가현운동(Apparent Motion)^[각주. 2]이 진행되기 때문에 이처럼 짧은 어둠의 간격들을 감지하지 못하게 된다. 이러한 원리에 의해 보여지는 영상은 빛과 그림자, 평면, 공간과 방향, 시간 등의 네가지의 시각요소와 음향이라는 청각요소로 구성되어진 기본구조를 갖는다.^[7] 그중에서도 영상이 갖고 있는 중요한 특징이라고 할 수 있는 요소는 시간인데, 영상은 시간적 개념을 내포함으로써 정지된 그림이 아니라 일정한 궤적(軌跡)을 가지는 움직이는 대상이 표현되어지고 청각적 요소가 담겨질 수 있다. 청각요소인 소리는 어떤 물체가 운동을 하는 동안 발생된 진동을 말하는 것으로써 공기를 매개체로 고막을 자극하여 소리를 감지하게 된다. 여기에서 말하는 진동이란 일정한 위치값이 아니라 연속적인 움직임을 말하는 것이기 때문에 시간

[4] 석금호, 타이포그래피디자인, 미진사, 1996, pp.6

[5] 최정호, 강현두, 오택섭 공저, '매스미디어와 사회', 나남, 1993, P.367

[6] 엄문경, 뉴미디어시대에 있어서의 타이포그래피에 관한 연구, 이대 대학원, 1995, pp.45

[7] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 영화예술, 이론과 실천, 1997, pp.55

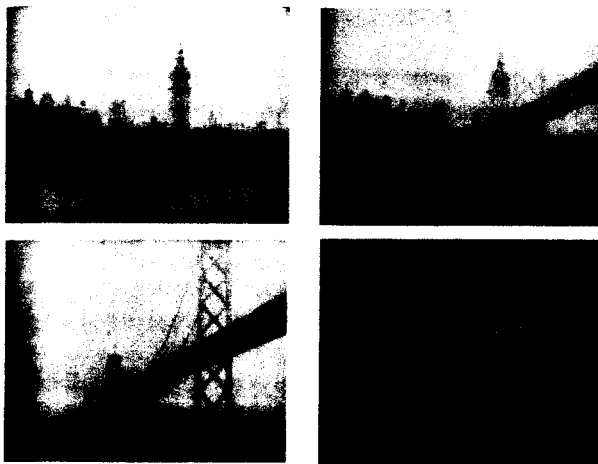
[각주. 1] 임계명멸효과: 빛이 깜박이는 비율에 따라 잔상이 증가되는 현상.

[각주. 2] 가현운동: 실제로 움직이지 않는 대상이 어떤 조건하에서 움직이는 것같이 보이는 착시 현상.

의 개념이 포함되지 않은 소리란 있을 수 없다. 이처럼 영상매체가 다른 매체와 구분되어질 수 있는 중요한 개념이 시간과 소리이며, 시간축을 중심으로 제작자가 의도를 가지고 강조와 생략을 하는 것이 바로 편집과정이다.

3-2. 무빙 타이포그래피의 개념 및 표현방법

무빙 타이포그래피는 말 그대로 움직이는 타이포그래피를 의미한다. 여기서 말하는 움직임이란, 물리적인 위치의 이동뿐만 아니라 장면의 전환까지를 말하며, 그것은 시간이 경과함에 따라 없던 대상이 생겨나거나 존재하던 대상이 사라지는 것까지를 일종의 움직임으로 포함할 수 있다. 영상미디어와는 달리 활자미디어에서는 한번 인쇄되면 그것은 고정되고 문자의 동적인 요소는 있을 수가 없다. 그러나 영상미디어는 움직임의 요소를 포함 할 뿐만 아니라 스크린에서 움직임을 통한 영상의 아름다움을 재현할 수 있다. 루돌프 아른하임은 그의 저서인 미술과 시지각에서 '움직임은 주의력을 끄는 강한 시지각의 대상으로 환경의 여러조건들 속에서의 변화를 가져오고 변화는 행동반응을 필요로 한다.'^[8] 움직임의 중요성을 강조했을 뿐만 아니라 문자 자체가 움직임을 통하여 의미를 가지적으로 설명할 수 있다고 하였다. 즉 어떤 표현 대상이 움직임을 가짐으로써 시선의 유인효과 및 주목성을 갖게 함으로써 정보의 전달효과가 높여주게 되는 것이다. 그것은 과거의 활자미디어에서는 동적인 문자 표현이 불가능 하였기 때문에 현재와 같은 멀티미디어 시대에는 중요한 시각 표현영역으로 자리잡게 되는 것이다. 무빙 타이포그래피의 표현방법은 크게 물리적인 위치의 이동과 장면전환에 의한 움직임으로 나누어진다. 영상미디어에서 물리적인 위치의 이동은 공간의 표현이 가능한 공간이므로 X, Y, Z축을 기준으로 어떠한 움직임도 가능하지만 무빙 타이포그래피는 움직임을 갖는 그 자체보다도 문자의 기본적 역할인 보고 읽혀져야 하는 가독성 부분을 어느정도 확보하느냐가 더 중요함을 인식하여야 한다. 영화에서의 장면전환은 일반적으로 한 쇼트(Shot)^[9]의 끝 부분과 다른 쇼트의 첫 부분을 어떤 방식으로 접합시키느냐에



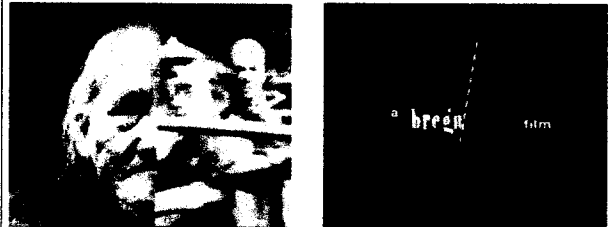
[그림 4] 디졸브방식의 화면전환

[8] 루돌프 아른하임, 미술과 시지각, 미진사, pp.483

[각주. 3] 쇼트란 생필품의 연속적인 길이에 따르는 일련의 화면으로서 하나 이상의 프레임으로 구성된다.

따라 여러가지 방식으로 나타나는데, 이것을 영화제작에 있어 광학효과(Optical effect)라고 한다.

현재 영화제작에서 사용되는 기본적인 광학효과는 커트(Cut), 페이드-인(Fade-in), 페이드-아웃(Fade-out), 디졸브(Dissolve), 와이프(Wipe) 등이 있다. 첫째로 커트는 두 개의 쇼트를 접합시키는 가장 일반적인 방법으로 대개는 영화제작시에 접착제나 테이프로 두 개의 쇼트를 연결한다. 둘째로 페이드-인은 다음 쇼트의 앞 부분에서 점차로 밝아지는 것이고, 페이드-아웃



[그림 5] 와이프방식의 화면전환

은 한 쇼트의 끝에서 점차 어두워지는 효과이다. 셋째로 디졸브(그림 4)는 앞 쇼트의 끝과 뒷 쇼트의 첫 부분이 짧은 시간 동안 합성되는 것이며, 마지막으로 와이프(Wipe)(그림 5)를 사용하면 경계선이 화면을 가로질러 이동하면서 하나의 영상이 다른 영상으로 교체된다. 이때 두 개의 영상은 한 화면상에 잠깐 동안 동시에 나타나지만 디졸브의 경우처럼 합성 되지는 않는다.

3-3. 무빙 타이포그래피에 대한 실태분석

3-3-1 조사대상 및 분석내용

영화의 등장과 함께 존재한 무빙 타이포그래피는 현대와 같은 멀티미디어환경에서 새로이 생겨난 개념은 아니며, 그동안 영화의 발전과정과 더불어 계속적으로 활용되어 왔다. 일반적으로 영화의 구성은 도입부의 인물자막인 오픈링 크레딧 타이틀(Opening credit title), 본영화, 롤링 크레딧 타이틀(Rolling credit title)이라고도 불리는 종영자막(Ending credit title)의 세 부분으로 구성된다. 영화속에서의 타이포그래피의 요소는 영화의 어느 부분에서나 등장할 수 있지만 본 연구에서는 외화 내용의 대사번역을 위해서 화면 밑부분에 나타나는 한글 번역자막은 디자인적 개념을 포함시켜 표현한 것이 아니라 영화대사의 내용 전달만을 목적으로 표현된 것이므로 연구분석의 대상에서 제외시켰고 종영자막의 경우도 일정한 서체가 단순히 아래에서 위로 고정적인 직선 운동만을 표현하기 때문에 다양한 움직임의 표현방식을 연구할 무빙 타이포그래피의 연구대상으로는 중요하지 않다고 판단되어 제외시켰다. 따라서 본 논문에서는 일반적으로 영화에서의 무빙 타이포그래피가 가장 적극적으로 표현되는 부분은 영화시작후 도입부에 나타나는 영화사, 출연진, 영화제목, 스텝등을 소개하는 오픈링 크레딧 타이틀을 주 대상으로 하여 이 부분에 대한 사례조사와 내용을 분석함으로써 멀티미디어 환경에서 표현가능한 무빙타이포그래피의 활용방안을 찾고자 하였다.

분석대상 영화는 98년 상반기(1월~6월)에 출시된 한국영화중

[표.1] 오픈닝 크레딧 분석표(영화사, 영화제목 분석표)

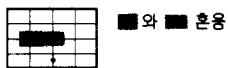
영화제목	영 화 사				영 화 제 목				소요 시간
	서체컬러	배경컬러	시 간	위 치	서체컬러	배경컬러	시 간	위 치	
깊은슬픔			01:00				03:24		00:50:12
꽃을 든 남자			03:07				05:27		02:21:19
남자이야기			04:25						01:44:10
리브러브			03:02				07:28		01:28:24
마리아와 여인숙			04:25				06:07		02:37:20
모델 선인장			03:18				04:07		01:18:23
물위의 하룻밤	 C:45 M:0 Y:40 K:0		04:18				05:21		01:23:00
바리케이트							05:00		02:07:02
바이준			03:00				04:24		01:48:24
올가미			04:25				06:13		01:05:26
인연			05:04				04:20		02:50:19
접속							02:14		01:27:25
KK패밀리 리스트			04:12				04:27		01:09:08
토요일 오후 2시	 C:60 M:0 Y:45 K:0		03:05				04:23		01:39:07
8월의 크리스마스			05:07				06:10		01:50:04
편지			05:00				05:16		01:54:15

검정색
 흰색
 화면
 상·중
 중·중
 하·중
 중·왼쪽
 중·중 앞줄맞춤
 하·오른쪽

* 빈란은 분석내용이 없는 경우임.

[표.2] 오프닝 크레딧 분석표(출연진)

영화제목	분석내용 서체/컬러/배경컬러	출 연 진		
		시 간 /간 격	위 치	장면전환기법 /장면수
깊은슬픔	C:20 M:0 Y:90 K:0	03:00 /01:00		CUT /9
꽃을 든 남자		04:00 /02:00 03:00		DISSOLVE /15
남자이야기		03:00 /01:00		DISSOLVE /21
리브러브		03:00 /00:03		DISSOLVE /15
마리아와 여인숙		03:00 /00:06		DISSOLVE /15
모델 선인장		03:00 /00:10		DISSOLVE /16
물위의 하룻밤	C:45 M:0 Y:40 K:0	03:20 /00:10		DISSOLVE /15
바리케이트	C:70 M:0 Y:20 K:15	03:00 /00:10		CUT /17
바이준		05:00 /00:10		DISSOLVE /8
올가미		03:05 /00:15		DISSOLVE /7
인연		05:00 /00:15		DISSOLVE /15
접속		03:00 /01:00		DISSOLVE /14
KK패밀리 리스트		04:00 /00:06		DISSOLVE /11
토요일 오후 2시		03:09 /불규칙		DISSOLVE /12
8월의 크리스마스		03:04 /00:10		DISSOLVE /18
편지		03:04 /00:10		DISSOLVE /15



에서 깊은 슬픔, 꽃을 든 남자, 남자이야기, 리브러브, 마리아와 여인숙, 모델 선인장, 물위의 하룻밤, 바리케이트, 바이준, 올가미, 이방인, 인연, 접속, K.K패밀리 리스트, 토요일 오후2시, 투캅스, 8월의 크리스마스, 편지 총 16편을 대상으로 하였다. 기본적으로 분석대상으로 선정된 영화는 극장에서 개봉된 영화들중 비디오로 출시된 국내 영화 전체를 분석대상으로 하였다. 상반기에 개봉된 영화는 총 18편인데 그중에서도 투캅스 3, 이방인등 2편의 영화는 분석대상이 되는 오프닝 크레딧 부분에 영화제목만 2~3초 동안 등장하기 때문에 분석대상에서 제외시키는 대신 추가적으로 문자들을 캐릭터화하여 애니메이션으로 표현한 '낯선 투 루즈(Nothing to lose)', 특징있는 폰트에 동일한 장면 전환기법을 사용하여 절제된 표현을 보여주는 '자칼(Jackal)'등 외화 2편을 국내 영화에서 사용한 무빙 타이포그래피의 표현에 대한 비교·분석 자료로써 활용하였다. 국내 영화를 주된 조사 분석대상으로 삼은 이유는 한글은 문자마다 독특한 구조와 형태를 갖고 본 논문에서는 한글을 이용한 다양한 무빙 타이포그래피의 활용을 주된 목적으로 삼고 있기 때문이다.

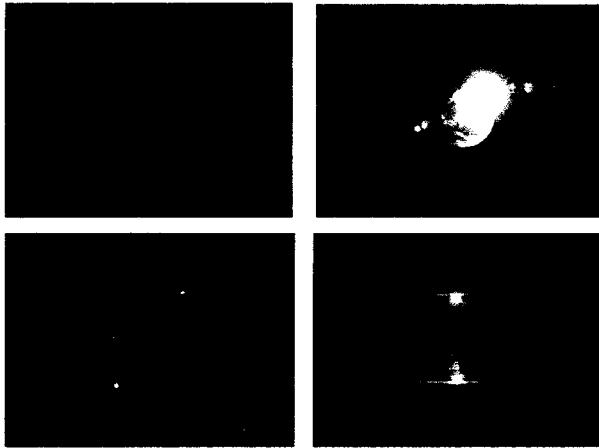
분석항목은 분석대상 영화들이 대부분 도입부에 영화사[표.1], 영화제목[표.1], 출연배우 및 스태프[표.2] 등의 세부부에 대한 표현방법에 큰 차이점을 보이고 있기 때문에 분석항목을 세부적으로 나누었고, 분석내용은 영화 화면상에 등장하는 문자와 관련된 요소인 서체, 컬러, 위치, 시간 등의 변화를 중심으로 분석하였다. 또한 출연진 항목의 장면수는 출연진의 이름을 표기하는 문자의 요소가 바뀔 때마다 장면이 바뀌었으므로 각각을 한장면으로 매겼다. 총 소요시간은 영화사부분의 소개를 시작하는 장면부터 마지막 문자의 잔상이 완전히 사라지는 장면까지의 시간을 측정하였고, 배경화면이 블랙(Black)일 경우 본 영화가 시작하기 전까지의 프레임(Frame)을 측정하였으며 배경이 화면진행일 경우는 그 장면에서 다음 장면으로 화면전환이 있기 전까지의 시간을 측정하였기 때문에 실제작상태와는 약간의 오차가 생길 수도 있을 것이다. 분석 대상영화에서의 무빙 타이포그래피에 사용한 서체는 서체의 종류가 워낙 다양하기 때문에 화면을 캡처(Capture) 받아 서체부분만 확대하여 분석하였다. 컬러는 영화의 한 프레임을 캡처 받았을 때의 컬러를 CMYK값에 따라 표기하였으며, 한 장면당 시간은 대부분 장면 전환기법으로 디졸브 방식을 채택하여 정확한 시작시점과 종료시점의 파악이 곤란하여 잔상이 나타나는 시점부터 잔상이 완전히 없어진 바로 앞 프레임까지의 시간을 표기하였다. 시간의 표기는 표준 표기방식인 시:분:초:프레임 방식을 도입하여 낮은 단위부터 필요한 단위 만큼만 표기하였다. 그리고 배경에 따라 잔상이 나타나서 없어지기까지의 시간차이가 조금씩 있는 것은 평균값으로 표기하였다. 화면상에서의 타이포그래피의 위치표기는 상하를 기준으로 한 위치를 먼저 표기하고 좌우를 기준으로 한 위치를 좌표방식으로 표기하여 상·중, 중·중, 하·중, 중·왼쪽, 하·오른쪽 등으로 나누어 표기하였고 글줄이 2줄이상인 경우는 중·중, 앞줄맞춤과 같이 위치와 글줄정리방식의 순으로 표기하였다.

3-4-2. 실태분석결과

총 16편의 영화를 크게 영화사, 영화제목, 소요시간, 출연진 등을 아래와 같이 4가지 항목으로 분류하여 분석하였다.

- 영화사

사용서체는 중고딕이 6편으로 가장 많고 흰색 글자를 12편의 영화에서 사용하였다. 배경은 검정색을 14편이 사용하고 가장



[그림.6] '인연'의 영화제목 애니메이션

많이 사용된 위치는 정 중앙이 13편 이었다.

- 영화제목

명조체 6편, 고딕체 4편 사용되고 '깊은 슬픔' 등 6편은 서체 개발전문 회사의 폰트를 그대로 사용했고 '인연'의 경우 애니메이션을 사용하였다.

제목화면에서 배경색으로는 검정색이 11편, 텍스트는 붉은색 계열이 8편으로 가장 많고 텍스트 위치는 14편이 정중앙 이었다. 시간은 대개 4, 5, 6초로 고른 분포를 보인다.

- 소요시간(장면수 포함)

장면수는 15개 이하 6편, 16~20개 7편, 21~25개 2편, 25개 이상이 1편 이었다. 전체 장면수 가운데 출연진 소개에 사용되는 장면수는 15개 이하가 12편으로 가장 많고, 16~20개 3편, 21~25개 1편 이었다.

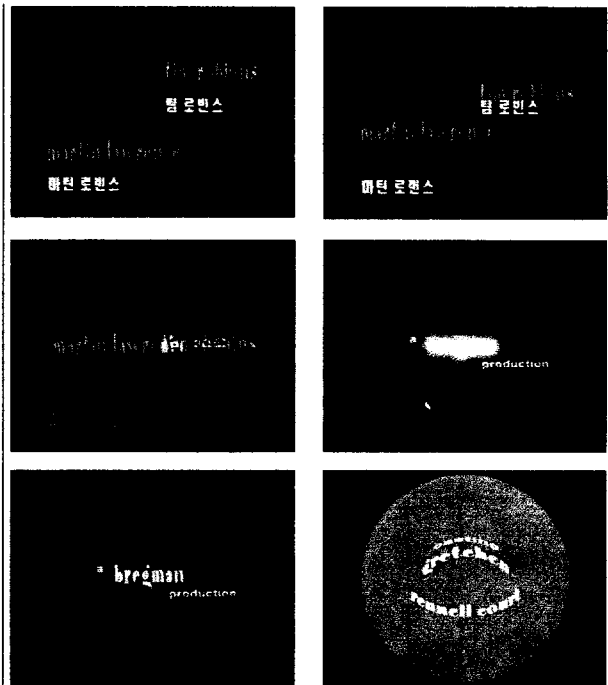
총 소요시간은 50초~1분10초(이하 1'10"로 표기) 3편, 1'11"~1'30" 4편, 1'31"~1'50" 4편, 1'51"~2'10" 2편, 2'11"~2'30" 1편, 2'31"~2'51" 2편 이었다.

- 출연진

서체는 중고딕체가 7편에서 사용되고, 배경은 11편이 영화내용과 연결되는 영상을 사용하고 '꽃을 든 남자'의 경우 주연에만 검정색 배경을 그 외의 배우들은 영상진행을 배경으로 사용하였다.

텍스트에서 컬러는 13편에서 흰색을 사용하고 위치는 하단 중앙부분이 7편 이었다. '8월의 크리스마스' 등 3편에서는 2가지 위치를 병행 사용하였고 시간은 장면당 3초씩 사용한 영화가 12편이고 장면전환 기법은 디졸브 방식이 13편이었다.

이상의 분석내용을 종합해 보면, 한국영화의 오프닝 크레딧은 영화의 내용 즉 액션(Action), 멜로(Melo), 호러(Horror) 등의 영화의 장르에 상관없이 고정된 형식을 보이고 있었는데, 대부분의 국내 영화의 오프닝 크레딧은 각 영화별 개별성이나 차별성이 표현되지 못하고 검정색 바탕에 흰색글씨로 영화사 상호를 비추고 난 다음엔 영화 제목을 5초정도 정지화면으로

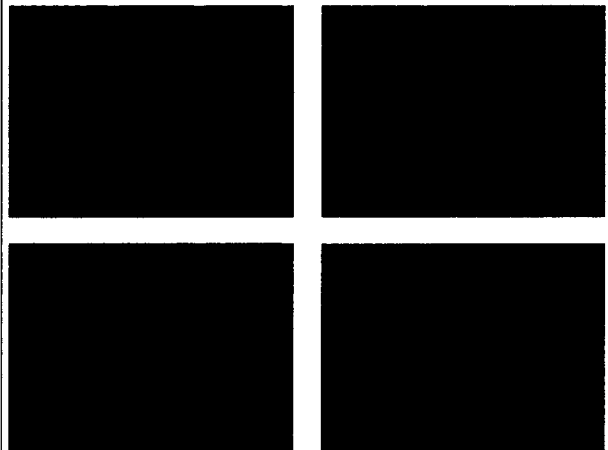


[그림.7] '낮싱 투루즈'의 오프닝 크레딧

영사하고 이어서 본영화를 시작하는 정형화된 모습으로 외국에 비해 영화의 형식이 지나치게 획일적인 구성으로 제작된 느낌이었다.

반면 외국 영화의 경우 오프닝 크레딧의 본 영화가 시작되기 전에 본 영화에 대한 이해를 도울 수 있는 실마리를 제공하는 역할수행을 위해 적극적인 표현방식을 보여주고 있었다.

(그림. 7) '낮싱 투루즈'에서는 오프닝 크레딧이 한편의 애니메이션 작품처럼 구성되어 있었는데 텍스트 한 줄, 때론 알파벳 한 글자를 캐릭터로 처리함으로써 다양한 움직임을 보이고 각각의 장면전환 기법 역시 단순히 디졸브나 페이드 인, 페이드 아웃 뿐 만이 아니라 캐릭터들의 움직임의 결과로써 장면 전환이 이루어지는 자연스러우면서 의도 있는 움직임들이 끊임없이 이어짐으로써 관객들에게 흥미와 주목성을 주어 시종 일관 캐릭터에서 눈을 눴 수 없게 만들었다. 또한 오프닝 크레딧의 전체적인 이미지는 변화가 있으면서 유머러스하는데 이러한 느낌은 본 영화가 주는 이미지와 흡사하다. '자칼'(그림. 8)에서는 오프닝 크레딧의 배경으로 흑백 영상물을 사용하고 영상물은 공산국가인 소련이 등장하고 그 소련이 붕괴하기까지의 과정을 상징적인 화면으로 처리하고 있다. 이러



[그림.8] '자칼'의 오프닝 크레딧

한 과정은 자칼이란 영화가 어떠한 사건을 배경으로 제작되었는지에 관한 무언적 암시를 전달하고 있었다. 이 영화에서 주목할 만한 점은 원끝 맞추기와 오른쪽 맞추기를 교차적으로 사용함으로써 관객에게 적당한 시선 운동을 유도시키고 있었으며 후반부로 가면서 텍스트의 양이 많아지고 위치는 중앙에 고정시켰다. 그리고 상징적인 의미를 내포한 화면들의 모호함을 해소하기 위해 청각요소를 주입시켜 군중들의 시위 목소리를 같이 들리게 하였으며, 거친 서체의 이미지와 빛을 발산하는 듯한 텍스트가 나타났다가 사라지는 강한 장면 전환기법을 이용해 본 영화내용의 이미지를 관객들에게 인상깊게 반영시키고 있었다. 특히 이 영화 표현기법의 중요한 점은 텍스트의 위치가 고정되어 지루함을 느낄때쯤 청각요소인 군중의 시위 목소리로 음향효과를 준 것이다. 즉 오프닝 크레딧이 시작되면서 시선이 좌우를 이동하다가 시선이 고정되면서 관객의 시선이 분산될 시점에 청각요소를 첨가함으로써 끝까지 관객의 관심을 집중시키고 있다. 이와같이 외화의 경우 영상의 모든 요소를 이용하여 제작자의 치밀한 계획하에 오프닝 크레딧이 제작하여 본영화가 시작되기 전에 영화에 대한 이미지를 시청각적으로 공감각적인 표현을 통해 적극적으로 관객에게 메시지를 전달함으로써 영화에 대한 이해를 도움뿐만 아니라 본 영화에 대한 흥미를 높여주는 역할을 하였다.

4. 멀티미디어환경에서의 무빙 타이포그래피 활용방안

오늘날 멀티미디어 공간, 특히 인터넷상에서 무빙 타이포그래피는 부분적으로 활용되고 있지만 그 시각적 완성도 면에서 수준은 영화에 비해 상당히 열악한 실정이다. 물론 하드웨어적인 문제점도 있겠지만 멀티미디어환경에서 작업을 하는 정보제작자의 타이포그래피에 대한 동적인 개념의 의식전환이 더 필요로 해지며 멀티미디어의 공간을 올바르게 활용하기 위해서는 시퀀스(Sequence)의 개념을 도입하여 공간을 계획하여야 한다. 그런데 현재 사용중인 멀티미디어 환경에서의 움직임(Movement)을 활용한 내용을 조사해 본 결과를 보면 대부분이 총체적인 계획하에 표현 되어진 것이 아니라 부수적인 악세사리 효과에 불과한 실정이다. 그것은 아직까지 멀티미디어 공간을 계획하고 디자인하는 정보제작자들이 그래픽 공간의 개념인 페이지의 개념에서 벗어나지 못하고 있는 것이 주원인이라 생각된다. 그래픽 공간에 대한 기본적인 개념인 페이지의 개념은 정적인 개념으로 시간의 개념이 포함될 수 없기 때문에 청각적 요소도 없고 동적인 요소도 존재할 수 없다. 하지만 멀티미디어상에서의 공간은 정적으로 구성된 멀티미디어 결과물들에 비해 동적인 표현이 가능한 공간이기 때문에 이용자들이 지루함을 해소시키고 흥미를 부여 시킬 수 있지만 정보제작자가 단지 이용자들의 지루함을 해결하기 위해서 불필요한 움직임의 요소를 포함시켜서는 안되는 것이다. 이와 같은 국내 및 외국영화에 대한 조사, 분석을 통하여 본 논문에서는 효과적인 정보전달을 위한 멀티미디어환경에서의 무빙 타이포그래피에 대한 활용 방안을 제시해 보았다.

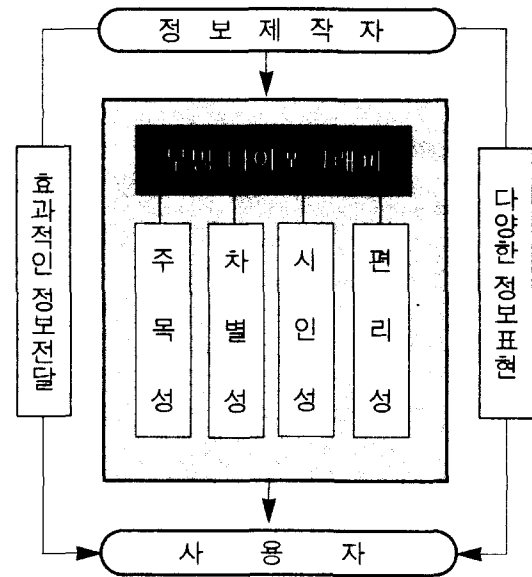
첫째, 텍스트 위주의 화면에서 키워드에 움직임을 부여함으로써 주목성을 높이는 수단으로 활용한다.

둘째, 정보검색자들의 효율적인 정보수집에 도움을 줄 수 있는 사용자환경을 제공하기 위한 차별화된 CUI(Character User Interface) 버튼으로 사용한다.

셋째, 언어정보인 문자에 움직임을 부여함으로써 학습되지 않은 문자에 대한 시각 정보전달 수단으로 활용한다.

넷째, 문자가 내포하고 있는 의미의 전달과 움직임을 통한 효

율적인 시각이미지 전달수단으로 활용한다



[그림.9] 무빙 타이포그래피의 역할

무빙타이포그래피 활용에 대한 가장 중요한 목적은 정보의 차별화라 할 수 있다. 일반적으로 PC통신 및 인터넷과 같은 멀티미디어매체의 이용자들은 멀티미디어 제작물의 경우 각 단계별로 여러개의 버튼중에 어떤 것을 선택해야할지 끊임없이 고민해야 하는데, 이런 상황에서 정보제작자가 각 단계별 핵심 내용을 연결한 하나의 흐름을 유도하는 버튼들에게 무빙 타이포그래피를 이용한 정보의 차별화를 도모한다면 핵심 콘텐츠(Contents) 중심으로 멀티미디어 이용자들의 원활한 흐름을 유도할 수 있다. 이것은 정보제작자의 입장에서는 제작자의 의도한 이용자의 반응을 얻어낼 수 있고 이용자의 입장에서는 효율적인 정보검색이 가능한 것이다. 정보이용자들에게 있어 주목성이 높다는 것은 선택의 확률이 높다는 것을 의미하는 것이기 때문에 이러한 점을 이용한다면 최근들어 크게 확산되고 있는 다양한 사이버 공간 및 T.V광고와 같이 주목성(Attention) 부분에 대해 매우 중요한 역할을 하므로 정보이용시 이용자에게 대한 정보 전달을 극대화 할 수 있는 효과적인 표현수단으로 이용될 수 있다. 따라서 무빙 타이포그래피를 다양한 방법으로 표현하여 사용한다면 이용자의 주의를 끌고 계속 시선을 유지시켜 원하는 정보를 효과적으로 전달시킬 수 있을 것이다. 그것은 인간에게 있어서 인간의 지각심리상 정지된 물체보다는 움직이는 물체가 시선유도효과가 강해 주목성이 더 높게 나타나기 때문에 타이포그래피도 그 동안 주로 사용한 정적인 타이포그래피보다는 무빙 타이포그래피가 시선의 주목성이 더 높힘으로서 효율적인 정보전달을 위해 사용할 수 있을 것으로 확인된다.

5. 결론 및 향후과제

타이포그래피의 발전과정이 활자인쇄를 통한 타이포그래피에서 과학기술의 진보에 따라 사진기법이 도입되면서 식자인쇄와 사진을 포함한 그림의 요소와 점, 선, 기하학형태 등의 그래픽 엘리먼트(Graphic element)의 표현이 자유로워졌고 컴퓨터의 등장으로 인쇄과정의 복잡한 수작업들이 모니터상에서 간편하게 해결될 수 있는 환경 및 멀티미디어라는 색다른 시대

적 도구의 효율적 이용에 부응해야 할 시점에 이르렀다. 이 같은 시대적 상황속에서 무빙 타이포그래피는 높은 주목성 및 이용자들의 욕구에 부응할 수 있게 보다 흥미롭고 공감각적 정보전달을 가능하게 표현할 수 있기 때문에 효과적인 메세지 전달을 이룰 수 있는 것이다. 그동안 일부이지만 미래주의 시인들이 종이위에서 제한적으로 시도했던 타이포그래피를 통한 청각적 이미지의 전달도 멀티미디어환경하에서는 무빙 타이포그래피에 의해 실제로 청각적 이미지를 표현할 수 있게 되었다. 따라서 무빙타이포그래피의 도입은 정보제작자들에게는 정보전달을 위한 표현의 범위가 늘어났다는 중요한 의미를 가질 수 있다. 그러나 타이포그래피의 가장 중요한 요소중에 하나인 가독성에 관한 문제는 아직 과학적으로 검증되고 보완 되어야 할 부분이 많이 남아있다. 움직임에는 속도, 방향, 시점 등의 다양한 요소가 종합적으로 영향을 미치는데 각 요소들이 가독성에 어떤 영향을 미치는가에 관한 객관적인 데이터가 없고 동영상에서 가독성이 확보되는 속도의 범위는 어느정도 인지, 다양한 문자들이 회전운동을 할때 문자가 읽혀지지 않는 각도는 몇도에서 몇도사이인지, 문자를 어느 시점에서 볼 때 가독성이 가장 많이 확보되고 운동감이 크게 느껴지는가에 관한 객관적인 데이터가 마련된다면 정보제작자들이 무빙 타이포그래피를 통한 의미의 표현에 큰 도움이 될 것이다. 무빙 타이포그래피는 앞으로도 타이포그래피의 한 분야로서 멀티미디어시대라는 시대적 환경속에서 폭 넓게 사용될 것 이며 보다 효율적인 정보전달기법으로써 다양한 계층의 정보제작자 및 이용자들이 의해 무빙 타이포그래피에 대한 지속적인 연구와 활용이 계속되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 필립 B. 맥스, 그래픽 디자인의 역사, 도서출판 디자인하우스, 1997
- [2] 안치홀트, 타이포그래픽 디자인, (주)안그래픽스, 1996
- [3] 석금호, 타이포그래픽디자인, 미진사, 1996
- [4] 최정호, 강현두, 오택섭공저, '매스미디어와 사회', 나남, 1993
- [5] 엄문경, 뉴미디어시대에 있어서의 타이포그래피디자인에 관한 연구, 이화여자대학교 미술대학원, 1995
- [6] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 영화예술, 이론과 실천, 1997
- [7] 김종덕, 영상의 새 시대가 열리고 있다, 월간디자인지, 디자인하우스, 1992.8월호
- [8] 루돌프 아른하임, 미술과 시지각, 홍익사, 1982