

그래픽디자인에 있어서의 현대 실험적 타이포그래피의 고찰

A study on the Contemporary Typography Representation  
in the Graphic Design

홍 동 식

동명정보대학교 디자인대학 시각디자인학과

## Contents

논문요약

Abstract

### I. 서론

1. 연구목적
2. 연구내용 및 방법

### II. 타이포그래피의 발전

#### 1. 전통 인쇄방법과 타이포그래피

- 1) 타이포그래피의 정의
- 2) 전통 활판 인쇄
- 3) 사진 식자 인쇄

#### 2. 디지털 타이포그래피

### III. 현대 실험적 타이포그래피의 고찰

#### 1. 로마자 표기 중심의 실험적 타이포그래피 디자인과 스타일의 변화

- 1) 1950년대 이후 근대 디자인의 변화
- 2) 실험성과 디지털 타이포그래피의 등장
- 3) 디지털 시대의 타입과 해체주의의 영향
- 4) 뉴 미디어에 따른 타이포그래피
- 5) 해체주의 이후의 타이포그래피

#### 2. 한글과 실험적 타이포그래피의 고찰

### IV. 결론

참고문헌

연구요지

인류가 문자를 발명하여 지식과 정보를 기록하게 된 이래 인류 문명의 가장 중요한 진보 중의 하나는 활판 인쇄의 개발이라고 할 수 있다. 활판

에서 사진 식자의 인쇄, 현시대 커뮤니케이션의 가장 큰 변화와 혁명을 가져온 디지털 타입의 기술 혁신은 다양한 모습으로 발전되었다. 1984년 맥킨토시 컴퓨터의 출현으로 인쇄 매체에 있어서 타이포그래피의 환경이 디지털 환경으로 바뀌어 어느 정도의 세월이 지났지만 더욱 다양한 시각적 요소들이 출현하며 발전 하고 있다. 디지털 기술의 발전으로 디자인 작업에 소요되는 시간과 노력이 절감 되었으며 2차원의 정지된 공간에 새로운 도전을 시도하며 미학적 요소를 표현하고 있으나 무분별 한 디지털 기술의 남용으로 독창성 부재나 수준이 떨어지는 작업들이 다수 나타나며 여러 부작용이 출현하여 시각디자인에서 패러다임의 연구가 주목 된다. 본 논문에서는 기술적 혁신에 따른 다양한 인쇄 방법을 고찰하고 디지털 타이포그래피의 새로운 가능성을 제시하여 디지털 환경에서 미래의 인쇄매체의 표현 방법을 가늠해 보고자 한다.

현대의 인쇄매체에 있어서의 타이포그래피 작업들은 전통적인 시각원리에 입각한 정보전달을 위한 가독성 있는 타이포그래피 디자인과 포스트모더니즘의 부류인 해체주의적 사조의 표현력으로 가독성은 배제되고 감각과 감성의 전달을 위주로 한 표현방법이 나타나게 되었다.

이렇듯 어느 것도 정답이 될 수 없는 두 가지의 접근법이 공생하는 현실에서 전통적인 타이포그래피의 원리에 입각한 표현과 이에 다른 방법으로 접근하는 실험적 타이포그래피의 이해와 분석은 디자이너로서는 필요한 해석력이라고 할 수 있다. 또한 이러한 작업들이 한때의 유행으로 지나칠지 혹은 발전되어 다른 요소의 모습으로 표현 될지 연구 예측해 보고자 한다. 그런 의미에서 본 연구에서는 디지털 시대에도 존중되어야 할 한글 타이포그래피의 활용과 높은 수준의 표현 방법의 연구 또한 기대한다.

## Abstract

21st century is called digital and information era. As a result visual communication has become more important than any other centuries before. The Macintosh computer was introduced in 1984, which initiated digital design evolution and the desktop publishing.

Typography design has been digitalized rapidly with the development of computer technology as well. For the last 20 years or less, typography design has experienced a huge change to the extent which is unprecedented. Digital technique saved designers time working on design and make the process of designing easier.

The new temporal and special elements went a new vision and made it possible for typography to challenge a new experiments. The new technology also allows designers to experiment typographical application with new vision, which has been enforced by deconstructionism. This revolution has presented a variety of new possibility in design work. At the same time, it has also bred the abusive uses of digital technology, which results in the lack of originality and guilty of design.

This study examines the changes of typography in the history of design and the digital environment. I investigate experimental works of individual designers and groups. In conclusion the paper analyzes the heritage of

typography and digital technology and its defaults, and look to the prospects of experimental typography in digital environment.

(Keyword) Deconstruction, Postmodern, Experimental Typography

## I. 서론

### 1. 연구목적

그래픽디자인의 역사를 라스코 동굴벽화와 문자의 발명시기부터 시작되었다고 필립 B 맥스 1)는 언급하였다. 이에 인류가 문자를 발명하여 지식과 정보를 기록하게 된 이래 인류 문명의 가장 중요한 진보 중의 하나는 인쇄 매체의 개발이라고 할 수 있다. 직접 손으로 쓰고 그리는 손 글씨인 칼리그래피(calligraphy)에서 활판 인쇄의 개발, 사진 식자의 인쇄, 현 시대 커뮤니케이션의 가장 큰 변화와 혁명을 가져온 디지털 타입의 기술 혁신은 다양한 모습으로 표현되었다. 1984년 매킨토시 컴퓨터의 출현으로 인쇄 매체와 타이포그래피(typography)의 환경은 급속도로 성장하며 커뮤니케이션 디자인에 있어서 정보의 전달만으로는 채워지지 않는 인간 본질에 대한 깨달음을 얻기 위해 끊임없는 실험적인 시도가 극명하게 나타났다. 그리고 디지털 기술의 발전으로 디자인 작업에 소요되는 시간과 노력이 현저하게 절감되었으며 2차원의 정지된 공간에 미학적 요소를 가미한 새로운 도전을 시도하며 발전하여 왔다. 특히 타이포그래피는 평면적인 인쇄출판 매체에 한정되어 정의되었던 그래픽디자인의 발달

1) Philip B Meggs - 커먼웰스 대학 그래픽 디자인교수 역임, 그래픽디자인사의 최고권위자이며 미국 그래픽디자인의 형성과정을 서술, 2002년 뉴욕 ADC 명예의 전당에 오르며 2002년도 타계

과 더불어 다층적이고 심층적인 요소의 표현방법으로 확장 통합되어 발전되었다. 그리고 디지털 환경의 변화에 따라 시각커뮤니케이션 디자인의 확대된 차원인 이미지와 텍스트, 소리, 공간, 시간, 움직임 등 다양한 요소를 활용한다.

현대(20세기초 미래주의 이후)의 타이포그래피의 작품들은 구텐베르크의 금속활자 발명 이래로 발전되어온 전통적인 표현 양식인 가독성 위주의 전통적인 디자인 방법과 다다이즘, 데 스틸, 포스트모더니즘의 등장과 시대를 같이한 현대미술의 개념정립과 발맞춘 전통 개념의 역행, 즉 인간의 개성과 감성을 존중하여 표현하는 실험적인 타이포그래피 표현이 공존하고 있다.<sup>2)</sup>

이렇게 다양한 방식의 타이포그래피의 출현은 어떤 문화와 국가를 막론하고 디지털 환경과 기술적 혁신에 따른 자연스러운 현상으로 기인한 것이다. 앞으로 디지털 기술은 더욱 빠르게 진행될 것이며 이러한 상황에 대처하며 미래를 가능해 볼 수 있는 타이포그래피에 대한 연구가 필요한 실정이다.

현재 디지털 기술의 급속한 발전으로 상상한 모든 것을 표현할 수 있는 시대에 도래하게 되었다. 그래픽디자인 또한 기술의 발전으로 손쉽게 인쇄를 통한 표현이 가능해 졌으나 디자인 사상과 이상, 철학적인 면의 부재로 대중의 호응을 얻지 못하는 식상한 표현이 난무하게 되었다. 이에 그래픽디자인의 한정적인 요소에서 벗어난 시각커뮤니케이션 디자인은 전통적인 타이포그래피의 표현에 역행하는 실험적인 타이포그래피 디자인에 관한 이해와 분석을 통하여 새로운 표현 가능성을 제시하여 디지털 환경에서 글자를 이용한 미래의 디지털 타이포그래피 방향을 제시하고자 한다.

2) Rob Carter, *Experimental Typography*, (New York : RotoVision., 1997). p. 7

## 2. 연구내용 및 방법

전통 예술과 전통 인쇄 표현 양식의 연구로 인하여 전통적 타이포그래피가 추구하는 시각을 확인하고, 이에 따른 표현방법과 스타일이 출현하게 된 동기와 시대적 배경을 알아본다. 릭 포이놀(Rick Poyner)은 중요하게 여겨지는 타이포그래피의 원칙들 중에서 제일 높은 곳에 자리잡고 있으며 가장 감동적인 것이 판독성(legibility)이라고 칭했다. 새로운 타이포그래피들의 시각적 전략을 연결하는 하나의 공통적인 특징이 있다면, 그것은 제1의 원칙 즉 가독성에 대한 연합공격일 것이다.<sup>3)</sup>

라고 역설하며 타이포그래피의 실험을 정당화했다. 그러나 총합 미술의 제반환경이 포스트모더니즘이라는 큰 파도의 영향으로 시각커뮤니케이션디자인 분야에 또한 피할 수 없는 큰 파급효과를 가져왔다. 이에 현시대를 직시하며 타이포그래피의 적정성을 디자이너의 가벼운 감수성으로만 표현되는 일은 경계되어야 한다. 콘텐츠가 테크놀러지를 선도하던 과거의 점진적 발전 양상에 비해 오늘날 진행되는 혁명적 테크놀러지는 오히려 디자인 콘텐츠를 선도하고 있으며, 이러한 양상은 더욱 촉진되어 많은 예술가나 디자이너들이 이해하는 디자인의 본질과 가치체계에 위기심마저 들게 한다<sup>4)</sup>

. 따라서 본 연구는 급변하는 디지털 환경에서의 앞으로 나아갈 타이포그래피 디자인 방향의 도출과<그림 1 >수공주물활자와 각 명칭

실험 타이포그래피의 활용으로 인한 긍정적인 영향 등을 모색하기 위한 연구에 중점을 둔다.

연구방법은 국내외의 타이포그래피 관계문헌과

3) Steve Heller., , 왜 디자이너는 생각하지 못하는가? I (서울 : 정글, 1997), p. 57

4) 원유홍, "실험 타이포그래피의 교육 프로그램 연구," 디자인학연구, 제36호, 2000, p. 33

디자이너들의 작품경향, 실제의 실험 타이포그래피 작품을 살펴봄으로 이루어졌다. 디자인 트렌드와 밀접한 관련이 있는 광고물, 국내외 정기간행물, 디자인 관련 단행본 등을 참고로 하였다.

## II. 타이포그래피의 발전

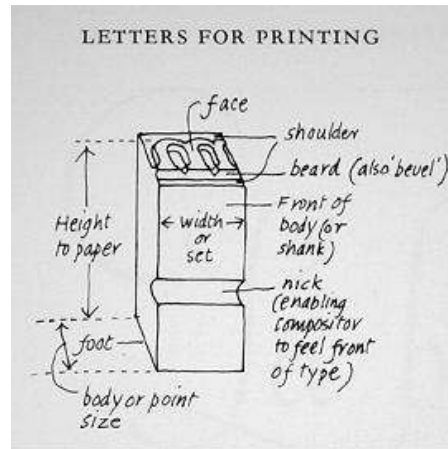
### 1. 전통 인쇄방법과 타이포그래피

#### 1) 타이포그래피의 정의

‘타이포그래피(typography)’란 글자라는 의미를 가진 ‘typos’라는 그리스말에서 비롯되었는데, 사전적으로는 각기 독립적이며 가동성이 있고 재사용이 가능한 금속 조각 위에 새워진 양각의 문자를 통하여 인쇄되는 활판인쇄술, 또는 활판 인쇄를 가리키며, 이러한 인쇄공정을 거쳐 표현된 결과물을 포함한다. 5)

타이포그래피란 물론 타입과 연관되어 표현되는 디자인을 지칭하지만, 현대적 개념의 타이포그래피는 이보다 훨씬 폭넓은 의미로 사용되고 있다. 디자인에 관련되는 모든 요소, 즉 이미지, 타입, 그래픽 요소, 색채, 레이아웃, 디자인 포맷 디자인 마케팅에 이르기까지 디자인에 관여되는 모든 행위를 관리하며 하나의 디자인 스타일이 형성되는 독특한 시각 디자인의 요체가 되었다. 타이포그래피는 포스터, 광고, 아이덴티티 디자인, 북 디자인, 편집 디자인, 신문 디자인, 홈페이지 디자인 등의 모든 시각 디자인 인쇄매체 및 전파매체들을 포용하며 우위적 개념에서 여러매체의 중심축으로 이들을 통합 관장한다고 할 수 있다. 즉, 매체를 일컫는 용어가 아닌, 디자인의 한 장르가 되었다. 타이포그래피는 시대의 흐름과 기술의 혁신으로 디자이너에게 다양한 표현의 자유를 부여했다.

5) , Typo & Typography., (서울 : 임프레스, 1997), p. 82



<그림1>수공주물활자와 각명칭

#### 2) 전통 활판 인쇄

인류가 문자를 발명하여 지식과 정보를 기록하게 된 이래 인류의 가장 중요한 진보중의 하나는 활판인쇄의 활용이며 이는 1450년경 독일의 구텐베르크(Johann Gutenberg)에 의해 보급되었다. 이러한 획기적인 일이 약 200년이나 앞서 고려시대에 금속활판술이 창안(1234년-1241년) 되었으며, 현재 프랑스의 파리국립도서관에 보관되어 있는 ‘직지심체요절(일명 직지심경)’은 1377년에 청주 흥덕사에서 간행한 책으로, 세계에서 가장 오래된 현존하는 금속활자본으로 UNESCO의 인정을 받았다. 이는 우리나라도 타이포그래피에 있어서 중추국이 될 수 있음을 보여준다.



<그림 3 >식자용 막대 활자케이스

수공주물활자(hand composition)의 전통적인 방식은 수공식자를 단어와 문장이 형성되도록 낱개의 활자 조각들을 가지런히 모아 정렬하는 방법이다. 활자들은 원고에 따라 글자의 행 별로 모아 조판되어 졌으며 자간의 여백은 아주 얇은 동이나 구리조각들을 삽입함으로써 시각적으로 고른 간격을 형성하게 하였다. 행간 사이의 여백조절도 납이나 다른 금속으로 대체되며 이러한 작업 중에 가독성을 위한 정확한 비례와 칼럼의 형성에 비중을 두었다. 타이포그래퍼가 아닌 수공식자들의 손에 인쇄물들이 탄생하며 이들은 지루하고 긴 시간을 요구하기 때문에 자동주조식자(monotype)가 발명되어 그 과정들이 자동화 되게 되었다. 오늘날 수공식자는 전혀 쓰임새가 없게 되었으나 전형적인 인쇄방법은 포스트모더니즘의 주창 요소 중의 하나인 과거의 회귀로 인한 실험적 디지털 타이포그래피에서 표현력을 자극하며 독특한 효과와 실험적인 다양성을 제시하기도 한다. 자동주조식자는 한 글자씩 금속으로 주조되어 오타의 수정에 있어서도 효율적인 가치를 인정받게 되며 도표나 특정 데이터를 실어야 하는 인쇄에 있어서도 각광받게 되었다. 이러한 기술적인 발전, 즉 손조판에서 기계 조판으로 변화함에 따라 작업속도는 현저하게 빨라졌고 인쇄 단가 또한 하락하며 신문, 서적, 잡지 등 그래픽 매체의 제작이 엄청나게 증가하였다. 6)

### 3) 사진 식자 인쇄

사진식자와 디지털 식자는 현대 그래픽 디자인에 있어서 타이포그래피를 진보적으로 이끈 발전적인 진화였다. 사진식자 방식은 알파벳 문자의 네가티브를 빛의 민감한 현상지에 노출시켜 문자를 식자하는 것이다. 사진식자(phototypesetting)는 1880년대에서부터 발전되었지만 2차 세계대전이

6) , 원유홍., 한글타이포그래픽스., (서울 : 도서출판 창미, 1994), p. 41

후 Intertype사의 Fotosetter와 Mergenthaler사의 Linofilm의 개발로 인하여 본격적으로 경제적인 대량인쇄 시대로 도래하였다. 7)

1950년 이후 많은 시스템들이 발전되어졌고 인쇄 속도나 자형의 분별성이 한층 연구되어 사진식자의 대표적인 시스템인 사진광학시스템과 사진주사시스템이 개발이 된다. 사진광학시스템(photo-optical system)은 필름 위에 마스터폰트를 두고 광학적으로 빛을 투사하여 필름의 음영이 바뀌어 설치된 폰트로부터 다양한 크기의 서체를 만들어내는 방식이며 이보다 한층 발전된 시스템으로 사진주사 시스템(photo-scanning system)은 마스터폰트가 필름과 인화지위에 빛으로 투사되는 것이 아니라 전자식의 점이나 선으로 분해되어 글자의 화상들이 디지털 데이터로 전환된 후 음극선관을 통하여 전기적으로 다시 인쇄지나 필름에 투사되어지는 방식이다. 이에 글자들이 디지털화 되어지면 현대 디지털 폰트에 비교해 미비하나마 중량이나 폭 그리고 경사도 등의 외관은 자동으로 쉽게 바뀌어 질 수 있었다.

주조활자에 비해 사진 식자의 이점은 전통적인 타입 세팅 방법보다 유동적이며 무엇보다 필름으로 된 새로운 활자체를 제작하는데 수백, 수천 달러가 드는 금속활자 제작의 1%정도 밖에 안 드는 경제적인 점이다. 그리고 금속활자 주조기는 기계적으로 작동하지만 사진식자는 전자식으로 작동되므로 월등히 빠르며 사진식자기로 나오는 식자는 최종상태가 필름이나 사진 인화지이기 때문에 매우 적은 물리적인 공간을 차지 하지만 금속활자의 주조기에 사용하는 활자의 수납 및 저장 공간이 전통인쇄의 중요한 요소가 된다.

사진 식자의 활용으로 타이포그래피의 진보는 금속으로 된 활자의 물리적 제한의 해방으로 표현에 있어 많은 실험적 요소를 선보일 수 있는

7) 위익책 p. 44

계기가 되었다. 글자의 자간이나 행간, 겹치기 등의 환경을 쉽게 만들어 내며 디자인 요소 즉 특정 사진과 일러스트레이션에 어우러지는 레이아웃의 특별한 융통성을 좀 더 쉽게 부여 할 수 있었다. 그리고 금속활자에서 표현할 수 없는 아주 가는 서체, 윤곽선(outline font), 기본형태에서 늘이거나 좁히는 변형된 형태, 이중 인화된 서체, 번지는 효과를 준 서체 등으로 실험성을 갈구하는 디자이너들의 욕구를 충족하며 사진 식자의 표현에서 한층 발전된 디지털 서체의 출현을 부채질한 원동력이 되었다.

## 2. 디지털 타이포그래피

오늘날, 타이포그래피에서 일어나고 있는 테크놀러지의 변화는 주로 퍼스날 컴퓨터와 이에 따른 그래픽 소프트웨어의 발전으로 인한 디지털 환경조성이 가장 중요한 요소가 되었다. 디지털 타입 시스템의 가장 작은 단위는 비트(bit)로서 0과 1의 단지 두 개 숫자를 이용하는 2진수 체계에 기반을 두고 데이터화 된 서체들이 그리드 위에 코드화 되고 전기부호로 글자의 세부사항 즉 수평이나 수직획, 기울기 곡선 등이 기록되어져 있으며 그 전기 부호들은 그리드사의 x-y좌표로 저장된다. 이렇게 2진법의 체계로 각 좌표들을 기록하고 있는 전기부호는 음극선을 통하여 스크린 상에 인화된다. 기본적인 점으로 직선과 곡선을 표현하는 방식으로 전자 출판의 시대를 도래하는 기술이 되었다. 그리고 소위 데스크탑퍼블리싱(desktop publishing)이라는 사진 식자 시대에는 도래하지 않은 용어가 생기며 장단점을 가지며 새로운 시각표현 방법을 제시하는 커뮤니케이션디자인 분야로 거듭났다.

컴맹을 탈출했거나 디자인에 컴퓨터를 이용하는 기술을 익힌 디자이너들은 대부분 컴퓨터의 무한한 가능성에 매료되어 기초디자인 원론과 비례감이 떨어지는 외설스러운 타이포그래피들도 8)

등장하게 되었다. 컴퓨터를 이용해 페이지에 적당히 페이지를 만든 후 텍스트를 적당히 읽어들이기만 하면 되고, pantone color 매치를 사용한 컬러를 즉석에서 전혀 다른 컬러 콤비네이션으로 바꿀 수 있다. 디자인을 전문적인 회사에 맡길 수 없는 영세한 회사나 단체들은 데스크탑퍼블리싱 설비만 갖추어도, 사내 출판, 안내문, 간단한 서적 등 전문적이지 않는 출판, 출력이 손쉽게 이루어 졌다. 그래픽디자인의 세계를 혁신하고 있는 이 매력적인 기계는 누구나 쉽게 사용할 수 있다는 장점과 더불어 전혀 미적 감각이 없거나 디자인의 기초적인 원리에 대해서도 대부분 무지한 사람들의 손에 그래픽 디자인이 넘어가는 경우의 단점도 있었다.

디지털 타이포그래피가 형성되는 과정과 환경을 살펴보면 1984년 애플사에서 출시한 '맥킨토시' 퍼스날 컴퓨터의 등장으로 포토 타이포그래피에서 디지털 타이포그래피로 급변하는 출발점이 되었다. 1984년 이후 진부해진 디지털환경과 WIGIWYG(What you see is what you get.)이라는 전문 용어의 즉 컴퓨터 스크린 상에 보이는 이미지와 출력 할 때의 이미지가 같을 수 있다는 사실은 사람들의 사고와 디자인 방식에 큰 발전을 주었다. 전자 출판의 가장 큰 도움을 주는 드로잉 소프트웨어 일러스트레이터(어도비사)의 등장, 편집 소프트웨어 페이지메이커(알티스사-현재 아도비사로 합병), 서체 제작 도구인 폰트그래퍼(알티스사) 등의 등장은 기존 편집 기술과 전통적인 디자인 표현 방식 조차 흔들며 기술적 혁신을 가져왔다.

어떠한 타입페이스가 걸작으로 꼽히게 되는 것은 그 디자이너가 타입의 각 부분별 크기와 비례를 수학적으로가 아니라 미학적으로, 그리고 인지적으로 조정하여 시각적 결과를 얻어낸 산물이다. 전통서체로 조형적 아름다움으로 으뜸인 프레드

8) Steve Heller., , 위의 책, p 39

릭 W. 고디(Fredric W. Gaudy)의 고디 올드 스타일(Gaudy Old Style)체나 에이드리안 프루티거(Adrian Frutiger)의 유니버스(Universe)체, 또는 존 바스커빌(John Baskerville)체를 살펴보면 훌륭한 커뮤니케이션 도구이자 예술작품으로 칭송받고 있다. 이것은 디자인의 거장들이 레터폼들 사이의 균형잡힌 관계를 얻어 내기 위해 자신의 마음과 영혼, 그리고 셀수 없이 많은 시간과 노동을 투자했다고 버지니아 커먼웰스 대학 그래픽디자인 교수인 필립(Philip B. Meggs)이 강력히 프린트(Print)저널에 언급 했었다 9)

. 그러나 디지털 환경의 발달로 인한 비판 의식 또한 고조되었는데 이는 모더니즘 디자이너의 실용주의 디자인의 추종에 대한 반대 의견과 노파심이 내포되었다. 1990년초부터 더욱 쉬워진 그래픽 툴의 발달과 어도비사의 ATM, 애플사의 True Type의 개발로 완벽하고 깨끗한 서체 출력 엔진의 개발이 더욱 큰 몫을 하게 된다. 이에 디자인 선구자들은 이러한 디지털 요소로 누구나 장인 정신이 깃든 아름다운 레터폼을 파괴하고 황폐화 할 수 있는 시기가 왔다고 주장했다.

1959년 스위스에서 개발된 국제 타이포그래피 양식을 대표하는 서체인 헬베티카(Helvetica) 10)

는 가장 주목성이 뛰어나며 모더니즘 스타일을 지향하여 디자인된 산세리프의 대표적인 서체이다. 대부분의 초보 디자이너들은 이러한 의미와 조형성을 전혀 인식하지 못하고 맥킨토시 영문 OS에서는 디폴트(default)로 지정되어 타입을 입력했을 때 가장먼저 등장하는 단순한 바탕체의 의미로 받아들여지게 되었다. 이에 타입의 한 귀퉁이를 마우스로 째어 더 짧게 만들거나 길게 만들어 디자인의 의도와 떨어진 완전히 균형이 깨

진 레터폼이 되어 가는 것을 초기 디자이너(모더니스트)들은 걱정하게 되었다. 이제까지 연구되며 중시되었던 조형론과 인지이론은 무시되며 학생들과 초보디자이너들, 심지어는 많은 프로 디자이너들까지도 새로운 테크놀러지에 매료되어 단순히 작품을 형태적으로 아름답게 만든다거나 보다 풍부한 표현력을 부여하기 위한 것도 아니면서 이미 잘 만들어진 레터폼을 마구잡이로 훼손하는 타이포그래피의 음성적 발전모습을 지탄했다.

이의 반대요소로 전통 표현에서 진화하려는 기질의 디자이너들은 이러한 요소에 아랑곳하지 않고 쉽게 디지털 요소에 동화되어 찬사를 보냈다. 이것은 컴퓨터를 이용해 여러 가지 변형을 시대해 볼 수 있는 기능이 있어 디자이너들의 자신의 작품이 마음에 들 때까지 계속 실험을 해 볼 수 있는 요인이 큰 작용을 한다. 과거에는 불필요한 경비의 지출을 막기 위해 가능하면 최종 결과물을 추측하는 능력이 필요했으나 한계가 없는 자유는 타이포그래피의 이러한 관례를 파괴했으며 20세기 중반까지 그래픽 디자인에 있어서 신성불가침의 도구였던 그리드의 존재 이유에 대해서까지도 의문을 제기하게 되었다. 11)

디자이너는 조직 또는 정렬되어야 하는 요소를 컴퓨터를 통해 단번에 조율할 수 있게 되었고 디자인프로세스의 초기 단계에서 최종 결과물의 상태를 결정할 수 있으며 컴퓨터의 성능의 향상으로 모든 작업을 상상이 아니라 실제로 경험해 보면서 진행할 수 있는 장점들이 주어졌다.

### III. 현대 실험적 타이포그래피의 고찰

#### 1. 로마자 표기 중심의 실험적 타이포그래피 디

9) Steve Heller., , 위의 책, p 40

10) Adrian Frutiger, The International Type Book, (New York : Van Norstrand Reinhold., 1990). p. 117

11) Steven Heller, Looking Closer 2, (New York : Allworth Communications, 1997). p. 95



자인과 스타일의 변화

### 1) 1950년대 이후 근대 디자인의 변화

그리드를 중시하며 판독성(legibility)을 숭배하던 전통적인 타이포그래피 방식은 처음부터 외설스러운 타이포그래피들의 표현 방법은 억제되었다. 이는 디지털 환경의 구성에 의해 인쇄되는 최종 결과물은 기존 활자본의 디자인과 스타일을 유지하며 발전되었다. 이는 서체 개발의 경제성과 효율성에 있어서 당면한 문제를 해결하며 점점 변형된 형태의 시각적 유희를 지향하기 시작했다. 그리고 전통주의 디자이너들, 즉 모더니스트들은 누구나 쉽게 디지털 툴을 이용하여 타입 디자인을 시도 할 수 있는 시대가 됨으로써, 타입 디자인 기술의 쇠락이 더욱 가속화 될 것이라고 믿었다. 그리고 한발 앞선 상상으로 디자이너는 누구나 글자를 조판 할 수 있으며, 누구나 독특한 자신만의 서체가 생기는 디지털 파라다이스가 우리 앞에 도달할 것이라고 강하게 주장 하였다.

먼저 1950년도 후반의 디지털 환경 이전의 실험적 타이포그래피 양상을 살펴보면, 데스틸과 바우하우스의 영향으로 발전한 50년대의 국제 타이포그래피의 양식과 뉴욕을 중심으로 유럽의 디자이너들에 의해 개발된 자유로운 형태의 언어로 만들어낸 독특한 양식들이 생기면서 새로운 타이포그래피의 실험적 국면을 맞게 되었다.

1960년대에 들어 스위스의 미니멀리즘(Minimalism)의 도입으로 구조적인 타이포그래피(Structural Typographic System)이 주된 방향을 이끌어 간다. 그리고 실험적인 요소에서 가장 주목할 수 있는 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart)의 구조적인 실험에 의한 스위스 바젤 학교(Basel School of Design)의 색다른 형태는 로마자 표기법을 사용하는 문화권의 타이포그래피 디자인이 변하는데 새로운 동기가 되었다. 12)

12) , 앞의책., (서울 : 임프레스, 1997), p. 126

볼프강 바인가르트의 실험이 지향하는 중요한 요소는 스위스 국제 타이포그래피 양식(International Typographic Style)에서 중요하게 여기는 '그리드(grid)'와 '구조(structure)'를 깨뜨린 것이며 여러 겹으로 표현되는 화면이나 플라쥬 기법 또한 현대 예술의 영향으로 생겨난 것이다. 20세기 타이포그래피 디자인의 발달은 현대 회화, 시, 건축과 밀접한 관련이 있으며 20세기 그래픽 디자인은 입체과회화와 미래과 시(詩) 사이의 충돌로 인해 탄생하였다고 해도 과언이 아니다. 이에 시각전달의 그래픽 언어에 직접적인 영향을 가한 것은 입체과 및 미래과, 다다와 초현실주의, 데스틸, 구성주의 등으로 현대예술과 더불어 새로운 예술적 전통과 실험적인 시각표현을 창출하였다.

1970년대는 바인가르트가 타이포의 선구자들의 철칙 사항인 본문은 같은 크기, 같은 굵기, 같은 모양으로 통일 되어야 하며 대부분의 자간은 보기 좋게 같아야 된다는 등의 사항을 허물며 회화적인 타이포그래피의 표현에 역점을 두었다. 이에 그시대의 그래픽 디자인의 현대성을 부서지고 겹쳐진 글자들이라고도 하며 이를 가능케 한 것이 사진 식자의 등장으로 기존의 활자를 위협했다.

### 2) 실험성과 디지털 타이포그래피의 등장

실험적인 요소는 활자에만 국한되지 않고 타이포그래피의 천재라는 이름이 붙어다니며 포토타이포그래피(photo-typography)의 새로운 가능성과 잠재력을 보여주는 허브 루발린(Hurb Rubalin)의 새로운 기술, 즉 단순한 활자 배열의 거부감과 문자가 아닌 단어의 의미를 이용하여 디자인하는 가장 실험적인 근대 디자이너의 등장도 중요한 요소이다. 그 후 1980년대의 디지털 환경의 구성과 디자이너들이 새로운 디지털 매체에 익숙해짐에 따라 초기의 모방 단계에 벗어난 독특한 디

지털의 신기술을 이용한 작품들이 속속 등장하기 시작했다. 실험성의 중요함과 디지털 기술의 적극적인 발전을 앞세우며 나타난 디자이너이며 교육자인 April Greiman(아트센터 칼리지 오브 디자인 교수), Lorraine Wild(칼아트 그래픽디자인 교수), Katherine McCoy(크렘브룩 아카데미 디자인 교수), Lucille Tenazas(캘리포니아 아트 앤 크래프트 디자인교수), Edward Fella(칼아트 그래픽디자인 교수) 13)

등이 있다. 이들은 디자인 역사와 이론을 바탕으로 실험성의 합법화와 신기술과 디지털 매체가 부여하는 또 다른 자유와 가능성을 타진하며 전통적인 디자인에 대한 도전을 시도하였다.



<그림 4 >허브루발린의

Mother & Child지의 로고

특히 April Greiman의 디자인을 혼성(Hybrid)디자인의 실험가 또는 뉴웨이브의 여왕이라는 이라는 존칭이 붙을 정도의 다양한 스타일을 보여준다. 그녀의 작품을 살펴보면 다양한 크기의 중첩된 이미지와, 픽셀이 그대로 보이는 글자를 타이틀로 사용하기도 하고 저해상도로 출력하여 원시적인 기법을 살리는 표현을 즐겨 사용한다.

미국 디자이너들의 스위스 모더니즘 스타일을 타개할 대안으로 실험성의 표현에 심혈을 기울이고 있을 때 유럽에서도 영국과 네덜란드에서도 유사한 움직임이 급진적인 사회분위기에 편성하여 그래픽 형태물로 시각화 되어 배포되고 있었다.

13) Steven Heller, , (New York : Allworth Communications.,1997). p. 254



<그림 5>

에이프릴 그레이만  
1, Art in LA 포스터 1990



<그림 6 >

에이프릴 그레이만 2,  
SCI-Arc 포스터 1990



<그림 7>네빌 브로디

댄스 위키드-씨디의 레이어,  
콰트로 영국 1999



<그림 8>네빌 브로디

FUSE 9호를 위한 포스터,  
폰트샵 인터내셔널,  
영국 1994

영국에서는 비틀즈 음악의 선봉과 함께 사회 일각에서 부각된 펑크(punk)의 조류와 함께 네빌 브로디(Neville Brody)라는 그래픽 디자인 슈퍼스타를 탄생시켰다. 70년대의 영국의 시대적 상황은 지독한 경제 공황, 노조의 파업, 실업, 북 아일랜드와의 부조화 등으로 어려운 시절을 국면하게 되는데 펑크라는 시대적 트렌드는 영국 젊은이들을 충분히 매료시킬 수 있는 요소가 되었다. 펑크는 모든 예술에 대해 다다와 유사한 부정적 속성을 가지고 전통주의에 대한 반대로 이에 부각한 네빌 브로디의 감성적 표현은 세계적으로 큰 영향력을 주게 되었다. 네오다다, 신표현주의적

개념과 디지털 요소를 이용한 새로운 시각적 표현은 디자이너의 표현 메시지가 되었다. 그리고 브로디는 대량생산에 있어 형태와 문자를 통해 메시지가 이해되는 과정이 모더니스트적 관념에 의해 방해받고 있다고 보고 디자인에는 바로 디자이너의 의도가 직접적으로 반영되어야 한다고 주장했다. 이런 개념이 세계에서 가장 영향력을 주게되는 부분이며 특히 그 당시의 뉴웨이브(New Wave)와 포스트모던(Post modern)계열의 디자이너에게도 큰 영향력을 미쳤다.<sup>14)</sup>

<퓨즈>라는 한정판 정기 간행물에 그는 기존의 타입과 디자인의 영역을 넘어 새롭고 독특한 실험을 하였으며 컨퍼런스를 통해 실험적 디지털 타이포그래피의 발전과 유포에 결정적인 역할을 하였다. 그는 현재 매크로미디어사의 디지털일러스트레이션 부분의 아트디렉터이며 독일의 에릭 스피커만(Eric Spiekerman)과 Font Shop International사를 설립하여 실험적인 서체를 제작하며 보급하고 있다. 2004년도 상반기에는 아시아의 디자인 범주도 넘어서 한국의 한국타이어 C.I.P.작업을 본인이 직접 하게 되었다. 네빌 브로디는 한국타이어 로고의 컨셉을 ‘새로운 가치와 오래된 가치의 관습에 도전하며 새로운 표현의 가능성을 제시한다.’<sup>15)</sup>

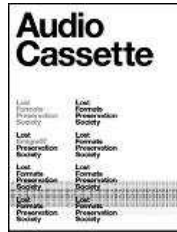


<그림 9>에미그레 창간호,1984

14) , “디자인전문지<에미그레(Emigre)>편집디자인의 혁신과 진보,” 디자인학연구, 제39호, 2000, p. 167

15) 월간디자인 2004 4월호 Vol 310, P124

<그림 10>에미그레19호,1991



<그림 11>  
에미그레 57호,2001



<그림 2>한국타이어 C,I -네빌 브로디작

가장 먼저 컴퓨터를 디자인에 활용한 디자이너로 <에미그레(Emigre)>지의 출간자인네덜란드 출신 디자이너 루디 반데라스(Rudy Vanderlans)와 체코 출신의 주자나 리코(Zuzana Licko)는 부부가 되어 실험적 편집과 타이포그래피의 지평을 열어 간다. 1984년 에미그레 창간호가 디지털 서체가 아닌 사진식자로 500부의 한정 부수로 출간이 되고 59호 60호 출간을 눈앞에 두고 있다. 여러 가지 악평에도 불구하고 그래픽 디자인에 대한 사랑과 디지털 테크놀러지에 대한 열의를 모아 새로운 디자인의 지적인 담론을 전달하는 에미그레의 출간은 디지털 폰트의 새로운 장을 열었다. 출간자이며 타입 디자이너인 주자나 리코는 아래와 같이 21세기 타이포그래피를 전망한다. <sup>16)</sup>

“타입의 일차적 기능은 여전히 커뮤니케이션이며, 커뮤니케이션은 우리 문화에서 기본적인 필요 조건으로 자리잡고 있다. 서로를 이해하기 위해 인간은 페이지의 조판에서 글자의 형태 및 텍스트의 문법에 이르기까지, 정보에 관련한 일종의 체제를 필요로 한다. 한편?오려두기와 붙이기(cut & paste)?방식은 타입페이스와 타이포그래피를? 파괴’했고,?그런지(grunge)?그런지

16) 디자인 정글,  
[http://jungle.co.kr/magazine/foreigndesigner/interview\\_content](http://jungle.co.kr/magazine/foreigndesigner/interview_content).

(grungy,grunge)-사용하기 어려운, 설계가 나쁜이란 뜻을 내포하고 있으나 커뮤니케이션 디자인에 있어서 모더니즘적이지 않은 자신만의 포토폴리오를 원하는 디자이너들에게는 매력적인 방법으로 다가온 스타일이다.

운동으로 대중화됐으며, 파괴의 이미지 이상의 것은 커뮤니케이션하지 않게 되었다. 나는 이러한 상황이, 보다 전통적인 커뮤니케이션 수단의 친숙한 위안을 빼앗아버리고 있는 광대한 기술상의 변화에 대해 우리 사회의 자포자기적 태도를 반영하는 것이라고 생각한다. 그러나 결국엔 정보의 능률적인 교환이 미래 정보 시대의 필요 조건이며, 따라서 타이포그래피적 표현의 정련되고 정돈된 방식이 당연히 이것을 대체하게 될 것이다.”

### 3) 디지털 시대의 타입과 해체주의의 영향

1990년대 해체주의 스타일을 그래픽디자인분야에 유포시킨 가장 대표적인 미국 디자이너는 당연히 데이비드 카슨(David Carson)을 꼽는다. 전통적인 디자인 규범과 레이아웃에 숙달되기에는 많은 세월과 디자인교육이 필요하다는 상식을 그는 단번에 반박하며 개인적인 경험이나 독특한 체험으로 우리나라는 감성적인 타이포그래피 양식이며 지극히 주관적이며 표현적인 <비치컬처(Beach Culture)>, <레이건(Raygun)> 등의 문화 잡지를 선보인다. 그리고 특정한 포맷(format)과 그래픽 스탠더드(graphic standard)가 없이도 편집이 가능하며 그리드 시스템(grid system) 또한 사라지게 만들었으며 사진 작가나 디자이너에게 원하는 대로 디자인 할 수 있는 자유가 주어지며 텍스트의 정보전달 기능이나 가독성은 전혀 문제를 삼지 않는 새로운 스타일로 등장하였다. 카슨의 전적인 해체주의스타일의 <The End of Print> 17)

17) Lewis Blackwell, David Carson, The End of

는 가독성의 문제로 디자인이론가들의 논란의 문제가 거론되었으나 이 책을 소개하는 문구를 작성한 데이비드 바이런(David Byrne)은 카슨의 작업 자체가 커뮤니케이션이며 그의 작업이 논리적이고 이성적인 두뇌의 중심을 우회해, 사고하지 않고 이해하는 단계로 나아가는 과정에서 커뮤니케이션하는 것이라고 설명하며 독자의 관심에 따라 가독성과 의사소통은 전혀 문제가 되지 않는다고 일축했다. 이에 디지털 환경에 따른 실험성은 더욱 박차를 가하며 각 나라와 민족에 따라 다른 표현이 되지만 타입이 들어가는 대부분의 결과물에 그의 영향력이 나타났다.

카슨은 매거진과 출판물에 한정되지 않고 광고 부분에서도 '나이키', '펍시', '리바이스', '밴스(Vans)', '시티뱅크', '아메리칸 익스프레스' 등 미국의 여러 우수 업체를 위해 작업을 해왔다. 이제 카슨은 이미 미국 광고업계에서도 중요한 인물로 자리 매김 되었다. 이러한 사실은 디자인과 새로운 타이포그래피의 양식이 기술의 발달로 인해 발전해 가는 것이라 할 수 있다. 90년대 타이포그래피 디자인에 있어서 디지털 양식은 지배적인 표현양식으로 광고 등 다른 분야에까지 막강한 영향력을 미쳤다. 이제 디지털 방식은 더 이상 새로울 게 없는 하나의 그래픽 언어로 자리 잡았다. <레이건(Raygun)>은 때마침 새로운 시간표현을 기다리고 있던 젊은이들에게 하나의 분출구 역할을 했던 것이다. 18)

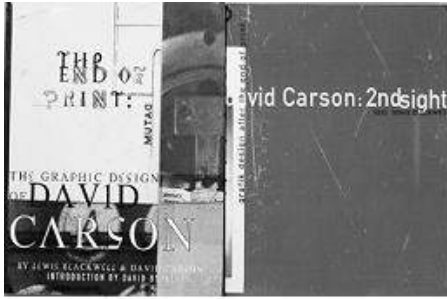
데이비드 카슨은 누구보다도 언제나 욕구불만에 차 있는 젊은이들과 소통하는 방식을 정확히 알고 있었던 몇 안 되는 아트디렉터였던 것이다. 의도가 무엇이었던 간에 젊음만의 규범과 통하는

---

Print, (San Francisco : Chronicle Books., 1995) 작품집중 최고의 판매부수(16만부)를 기록하며 이로 인해 당대 최고의 디자이너로 군림한다.

18) 디자인 정글

[http://jungle.co.kr/study/cyber\\_univ/templaten](http://jungle.co.kr/study/cyber_univ/templaten)



<그림 13> David Carson-The End of Print 1995, Carson: 2nd Sight 1996



<그림 14>David Carson의 '레이 건' 표지 디자인 1993

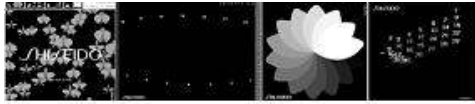
방식은 직관적 이미지와 실험성의 대가로 새로운 표현양식의 유행을 초래하였다.

#### 4) 뉴 미디어에 따른 타이포그래피

디지털 기술의 비약적인 발달로 인터랙티브하고 표현적인 멀티미디어 환경에서도 타이포그래피는 실험성이 지속되고 디지털 미디어 혹은 뉴미디어와 함께 발전하게 된다. 기술은 순식간에 발전되어 과거 그 어느 때 보다도 컴퓨터와 소프트웨어 그 자체의 기능이 디자인의 영향에 지대한 영향을 미친다. 유저 인터페이스 기반의 OS와 그래픽 프로그램, 인터랙티브 매체, 인터넷 등 디자인 작업에 응용해야만 하는 컴퓨터 기술은 모더니즘 디자이너들에게는 큰 어려움으로 다가오며 누구나 넘어야 하는 필수 요소가 되었다. 그러나 어떠한 디지털 환경의 변화에도 타이포그래피의 중요

성은 더욱 고무적인 자세로 중요성이 대두된다. 타이핑의 역동적인 시각표현과 시간의 조화, 3차원적인 요소 등의 새로운 시도가 나타난다. 이에 공학적 기술을 겸비한 MIT 미디어 랩의 존 마에다(John Maeda)교수는 인터랙티브를 이용한 전자책에 관한 실험적인 프로젝트와 자바스크립트를 활용한 색다른 디지털 타이포그래피의 발표로 주목을 받는다. 실제 웹상에서의 무빙 타이포그래피의 활용을 일본 시세이도사의 자바카렌더<sup>19)</sup>의 제작으로 디자이너와 컴퓨터사이언티스트로서 두 분야의 이해를 바탕으로 가상공간에서의 정보관의 관계와 유동성의 표현을 선보이게 된다. 이 작품은 1998년Tokyo Type Directors Club의 Interactive Design 부문에서 최고상을 수상하게 된다. 카네기 멜론의 다니엘 보야스키(Daniel Boyaski)교수의 연구는 말과 이미지, 소리와 동작이 어떻게 결합되어 효과적인 소통을 만들어내는지에 특별한 관심으로 디지털 환경에서 디자인, 테크놀로지, 커뮤니케이션의 발전에 기여한 공로를 인정받아 보스톤의 디자인 매니지먼트 인스티튜트 (design mangement institute)에서 수여하는 뮤리얼 쿠퍼 (Muriel Cooper) 상을 수상하며 디지털 타이포그래피의 새로운 관심을 모운다. 최근 디지털 디자인의 한가지 경향으로 컴퓨터공학과 전통적 디자인 원리의 상호보완적 연구가 활발해 지고 있는데 이는 두 영역의 교차점을 집중적으로 연구하여 미래의 디자인에 있어서 새로운 장르와 가치를 창출하는 긍정적인 모습으로 비춰진다. 예술성을 바탕으로 한 새로운 실험적 디지털디자인과 정보전달의 최고의 목적을 지닌 타이포그래피의 발전 가능성은 기술적 문제의 해결로 함께 더욱 활발히 진행된다.

19) <http://www.maedastudio.com/javacals/index.html> 위한 타이포그래피를 이용한 카렌더



<그림15>John Maeda-Shiseido JAVA  
Calendars for 1997



<그림 16> Daniel Boyaski-서울 타이포그래피비엔날레 출품작,동영상 2001

### 5) 해체주의 이후의 타이포그래피 경향

1990년 초반부터 중반까지 전세계 그래픽디자인계에는 데이빗 카슨식의 해체주의적 디자인이 넘쳐나게 되었다. 이는 디지털 기술의 발달로 인쇄매체의 손쉬운 제작과 수정에 따른 번거로운 공정의 단축으로 인한 범람한 부분이 있었지만 한 번쯤 일탈을 꿈꾸는 그래픽 디자이너들의 자연스러운 표현 중의 하나로 볼 수 있다. 그래픽디자인작업을 통해 한껏 발산했던 해체주의 표현 방식의 넥스트 웨이브 디자인의 복잡한 표현은 1990년 후반에 접어들면서 서서히 줄어들고 단순성을 지향하는 미니멀 그래픽스의 새로운 경향이 나타나기 시작했다. ‘Less is More.’을 주창한 미스 반 데어 로에의 디자인 경구가 다시 주목을 받기 시작했다는 의미로 받아들여진다.



<그림 17> 스테판사 그마이스터의 매거진  
‘카피’의 스프레드 페이지, 2003

2000년대 이후는 디지털의 기술적 편향에 치우친 표현에 벗어나 좀더 인간애와 휴머니즘에 호소하는 디자인들이 대거 등장하게 되었다. 대표적으로 오스트리아인이며 미국에서 활동하는 스테판 사그마이스터와 영국의 조나단 반부룩을 꼽을 수 있다. 두 디자이너는 한국에서도 자주 강연과 전시회를 가지며 세계그래픽디자인협회(ICOGRADA)의 콩그레스의 기조연설자로 휴머니즘과 잘못된 사회정책에 비판하는 디자인 표현 방법을 타이포그래피를 통하여 선보이며 젊은층의 디자이너들에게 쉽게 다가선다.

### 2. 한글과 실험적 타이포그래피의 고찰

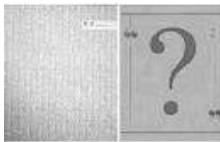
대부분의 타이포그래피의 표현은 로마자 표기를 중심으로 연구가 활발히 이루어져 왔다. 이에 비해 한글의 조형적 표기와 실험적이며 독창적인 표현의 시도는 비약적인지 못한 실정이다. 이에 기인한 큰 요인으로는 대부분의 커뮤니케이션 디자이너들은 한글의 글자 모양이 영어 알파벳 보다 글자의 아름다움에서 열등하다고 인지하는 한글의 조형미 부재를 인식하고 있다. 한글은 세계에서 가장 과학적이며 독창적임을 자랑하여 왔지만 정작 디자인의 측면에서의 쓰임새에 대해서는 별다른 문제제기가 없이 시간이 흘러왔다. 이 같은 한글 디자인의 콤플렉스를 스스로 느끼고 있는 우리 디자이너들에게는 한글의 우수성은 공허함에 지나지 않는다. 바람직한 한글 타이포그래피의 발전은 이러한 조형적 콤플렉스의 극복이다.<sup>20)</sup>

한글의 글자 모양은 다른나라의 글자에 비해 조형적이며 심미적이지 못한 것이 아니라 단지 독특하게 다르다는 점을 인식하고 부단한 조형성의 연구와 글꼴의 개발이 시급하다고 할 수 있다.

한글의 글자꼴에 대한 연구는 2벌식이나 3벌씩

20) , “한글서예와 한글 폰트”, (서울 : 페이지정글 제 9호, 1998), p. 32

이나 하는 문제에서 벗어나 안상수체의 탈네모꼴을 필두로 실험적 글꼴들이 출현하여 한글의 실험적 타이포그래피의 가능성을 야기 시킨다. 그리고 윤서체는 서체의 무단복제의 범람을 저지하고 한글 고유의 아름다움과 조형성 개발에 초점을 두고 서체를 개발한다. 그리고 서체에 생명력을 불어넣고 그 글자만의 독특한 표정을 만들어 주어야 한다고 주장하며, 또 서체의 표정은 디자이너의 생각이나 취향, 성격 등을 있는 그대로 반영할 때 가장 자연스러운 아름다움을 가질 수 있다는 서체 디자인의 본질을 인식하며 1990년대 초 한글꼴의 대표적 서체회사로 부상한다. 매거진 <정글>의 출시로 디지털 시대의 그래픽 디자인은 타이포그래피가 주도하는 새로운 시각문화의 변혁기를 인식하게 하였다.



<그림 18>페이퍼  
<정글>,창간호,6호표지



<그림 19>  
<보고서, 보고서>  
14, 16, 17호 표지

홍익대 안상수교수는 1985년 안그래픽스의 설립으로 편집 디자인과 한국 디자인 저서의 저변확대를 기인하게 된다. 그리고 가장 실험적인 한글 타이포그래피 본보기를 보여주는 <보고서, 보고서>의 출간은 출판의 일대 변혁으로 다가왔다. 글자와 기호를 혼합해 지금까지 글자가 지녀온 일상적인 의미를 뛰어 넘으려는 의도와 글의 종속적인 입장에 놓여 있는 글자를 하나의 독립된 '꼴'로 파악, 한글이 갖는 기호적 가능성을 한층 더 증폭시키는 출간물을 탄생 시켰다. <보고서, 보고서>는 1988년 제1호 출판과 현재까지 실험성이라는 키워드를 가지며 제작되고 있다.



<그림 20>'꽃피는 봄이 오면'에서 제작한 영화포스터들

이러한 요소들은 한국적 디자인의 미래와 장식성을 벗어난 진보적 시각표현을 구현하고, 서구의 물질 문명의 한계를 극복하며 가장 한국적인 한글을 통해 '한국적 디자인 아이덴티티'를 형성시키는 모태가 된다. 그 예로 한국영화의 발전과 함께 한글을 이용한 타이포그래피가 2000년 이후에는 발전된 모습으로 대거 등장하게 되었다. 해체주의적 모습과 네오 클래식주의 요소가 가미된 손글씨들로 형성되어 자체 영화 분위기를 상승시키는 효과를 극대화하려고 노력하였다

#### IV. 결론

오랜 디자인의 역사에 비추어 볼 때 최근의 디지털 환경의 구축으로 인한 타이포그래피의 역사는 20년 남짓으로 불과하지만 그 영향은 시각적 표현 방법과 디자인 환경에서 혁신적인 변화를 가져왔다. 그리고 타이포그래피에서의 디지털 기술 도입은 새로운 서체 개발과 편집디자인에 획기적인 전기가 되었다. 디자이너들에게 다양한 글꼴의 선택과 시간을 경제적으로 활용하며 레이아웃(layout)을 할 수 있는 혜택을 주었다.

타이포그래피에서 '글자(typeface)의 표정'을 자주 이야기한다. 사람마다 생김새가 다르듯이 글자에도 저마다 다른 표정이 있는 것이다. 이런

다양한 신서체 개발은 다양한 글의 내용을 표현할 수 있는 선택의 폭을 넓혀주었다. 글의 내용이 잘 반영된 적절한 타이포그라피는 당연히 커뮤니케이션 효과도 높여줄 수 있다. 디지털 기술에 의한 신서체 개발에 의해 타이포그라피 분야에서는 더욱 실험성이 대두되고 다양하고 화려한 디자인을 구현할 수 있게 되었다. 그러나 이러한 과정에서 모두 긍정적인 효과만 가져온 것은 아니다. 전통 활자 인쇄를 하던 시대와는 또 다른 문제점들이 드러나고 있다. 그 요소들로 컴퓨터 출현이 타이포그라피의 전체적 수준을 평준화하는데 공헌을 했다고 할 수 있지만, 한편으로 '그래픽 툴의 매뉴얼 암기'로 인해 조형미에 대한 연구 보다 기술 습득에 급급한 테크니션을 만들어내고 있다. 이로 인해 디자인의 질적인 향상을 위한 노력이나 시도는 등한시되며 결과적으로 예전보다 완성도 떨어지는 디자인 결과물이 쏟아져 나오고 있다. 물론 이러한 문제점들은 단지 디지털 시대에만 생겨난 것들은 아니다. 전통 디자인 시대에서부터 비롯되었던 문제들이 적정한 시기에 제대로 해결되지 못한 채 넘어온 것들이다. 거기에다가 디지털 시대에 따른 새로운 문제들과 다시 합쳐져 잡음을 일으킨 것이다. 우리 현실에 맞는 타이포그라피 규범들이 하나씩 정리되고 정립되어야 할 필요가 있다. 단지 글자를 형태적인 면으로만 파악하기 보다 그 구조적인 면을 다스리는 것이 중요하다. 디자이너들은 다양한 서체의 구조적인 특성을 디자인 교육을 통하여 이해하며, 가독성이 높으면서도 조형적인 디자인 작업을 이루어내려는 태도가 요구된다.

본 연구를 바탕으로 새로운 시각적 표현과 커뮤니케이션 방법을 추구하기 위해 철저한 실험성을 언급하며, 근본적인 커뮤니케이션 디자인 개념을 망각하고 지나치게 기교적인 디자인을 양산하기 보다 본질적인 글(type)의 내용이 핵심을 드러낼 수 있는 타이포그라피 풍토가 정착되길 바란다.

이는 단지 아이덴티티가 없이 기술적인 측면에만 현혹되지 말고 장인정신이 배어난 디자이너의 일관된 미학이 반영된 타이포그라피로 발전되길 바란다.

#### 참고문헌

1. 강현주, 디자인사 연구, 서울 : 조형교육, (2004)
2. 김지현, Typo & Typography., 서울 : 임프레스, (1997).
3. 문철, 원유홍., 한글타이포그래픽스., 서울 : 도서출판 창미, (1994).
4. Steve Heller., 김은영, 왜 디자이너는 생각하지 못하는가? I 서울 : 정글, (1997).
5. Adrian Frutiger, The International Type Book, New York : Van Nostrand Reinhold., (1990).
6. Friedrich Friedl, when who how Typography, Italy : Konemann, (1998)
7. Lewis Blackwell, David Carson., The End of Print, San Francisco: Chronicle Books, (1995).
8. Rauri McLean, Typography, London : Thames and Hudson Ltd, (1996)
9. Rob Carter, Experimental Typography, New York : RotoVision., (1997).
10. Steven Heller, Looking Closer 2, New York : Allworth Communications, (1997).
11. 원유홍, "실험 타이포그래피의 교육 프로그램 연구," 디자인학연구, 제36호, (2000)
12. 이옥수, "디자인전문지<에미그레(Emigre)>편집디자인의 혁신과 진보," 디자인학연구, 제39호, (2000)
13. 임진욱., 한글서예와 한글 폰트., 서울 : 페이퍼 정글 제 9호, (1998).
14. 디자인 정글,  
<http://jungle.co.kr/magazine/foreigndesigner/inter>



view\_content.

15. 디자인 정글,

[http://jungle.co.kr/study/cyber\\_univ/templaten](http://jungle.co.kr/study/cyber_univ/templaten)

16. John Maeda Studio,

<http://www.maedastudio.com/javacals/index.htm>