

인쇄·출판디자인, 기본으로 돌아가기

-조은애(홍성사, 이대 디자인대학원 정보디자인과)

<목차>

-주제 선정 배경

-연구 배경

- a. 인쇄술과 후가공, 소장가치가 있는 결과물
- b. 지역과 문화에 맞는 디자인
- c. 사람의 눈이 더 정확, 서체의 조형성

-기대 효과

-결론

주제 선정 배경

독일워크샵을 통해 얻은 것은 겉치장을 털어내고 내용의 본질을 살피는 디자인에 주력해야겠다는 것이다. 통독이후 독일은 여러가지 침체상황에도 불구하고 새로운 시도를 두려워하기보다는 긍정적인 기대를 걸고 있는 듯하였다. 근대디자인사의 큰 획을 그었던 나라로서 그 역사가 지금의 디자인수준보다 더 빛나 보일 수도 있겠지만, 과연 그 힘은 아직 존재하고 있음을 현장에서 직접 느끼게 되었다. 그것은 다름 아닌 '겉보기에 좋은'이 아닌 '실용성'과 '디자인, 본질에 대한 철학'의 계승에 있다고 본다. 이런 개념을 지금 실무에 있는 출판계 디자이너로서 지금 한국의 출판디자인흐름을 되집어 보고, 특히 Wolfgang Beinert의 *Typography in Graphic and Communication Design* 워크샵을 통해 얻은 내용을 정리함으로서 보다 우리나라 실정에 맞는 발전되고 선진화된 출판디자인의 방향은 어떠한 것인지에 대해 생각해보기로 한다.

연구 내용

a. 인쇄술과 후가공, 소장가치가 있는 결과물

우리나라 현존하는 최초의 금속활자본은 백운화상초록불조직지심체요절 (白雲和尚抄錄佛租直指心體要節) 으로서 보통 직지심체요절로 알려져 있다. 직지심체요절은 1377년 인쇄되어 독일의 구텐베르크의 활자보다 78년이 앞선 금속활자본이다. 이 이야기가 왜 나왔는가 하면 워크샵 시작부분에 Wolfgang Beinert께서 독일의 구텐베르크에 관한 내용을 언급하시며 오랜 인쇄술 전통을 가진 나라임을 이야기하시고 이어 타이포그래픽에 대한 워크샵을 계속 진행하셨던 기억이 났기 때문이다. 그렇게 국사시간에 자랑스럽게 배웠던 서양보다 70여년이 앞선 우리나라 금속활자에 대한 이야기는 꺼내지도 못한채 Wolfgang Beinert의 작업의 일부였던 형함을 떼서 만든 도장 같은 것을 이리저리 살펴보았다. 물론 종이 엠보처리에 필요한 도구였지만, 마음 한편으로는 인쇄술에 있어 뒤지지 않는 역사와 뒤쳐지지 않는 기술력으로 뛰어났다 싶을 정도의 작업이 나올 수 없는 여러가지 우리나라 실정을 생각해보지 않을 수 없었다. 그래픽디자이너가 아무리 좋은 디자인 작업한다 하더라도 인쇄술이 받쳐주지 않으면 아무런 소용이 없다. 워크샵 진행동안 다른 회사방문이나 강사님들의 말씀 중에서도 나왔지만, 디자이너가 그 기술은 된다 생각하고 끌어올려야 한다고 하였다. 선진의 힘이 바로 여기에 있는 것이다. 디자이너와 인쇄기술자의 수준이 같이 올라가는 것. Wolfgang Beinert의 정교한 작업들에 대한 샘플은 비싼 수제종이에 좋은 레이아웃과 타이포그래픽, 마무리 공정까지 수준 높은 것이었다. 화려한 장식이 있거나 요란한 색을 쓰지 않았지만, 수제종이의 특징을 잘 나타내주는 가공 안 된 끝부분을 책자의 일부로 사용하거나 가는 서체들의 엠보싱처리



로 인해 시각은 물론 촉각을 만족시켜주었다. 끝부분만 사용하면 나머지 종이 흔히 로스라고 이야기하는 그 부분에 대한 예산은 어떻게 감당하느냐는 질문에 서슴없이 좋은 작업을 위해서는 감안해야하는 부분아니냐는 대답을 듣고, 당연한 일임에도 불구하고 그러지 못하고 예산핑계, 가공과정의 어려움을 들어 이리저리 기본컨셉을 흐뜨려 작업했던 기억이 떠올라 부끄럽기까지 했다. 어느 나라를 가나 화려한 그래픽으로 치장하고 정교함이 떨어지는 후가공이 남발되는 인쇄분야에 강력한 경고가 되기에 충분하다.

간혹 디자이너들이 인쇄소에 감리를 보러가서 기장님에게 까다롭게 굴거나, 작은 후가공에 목숨을 걸때면 일반 사람들중에 그런 디테일한 것까지 신경쓰는 사람이 몇 명이나 있겠냐 하며 대수롭지 않게 넘기는 분위기가 조성이 되곤 한다. 하지만 디자이너의 몫이 바로 그것이다. 일반 사람들의 눈이 안 높아지면 계속 질 좋은 인쇄물을 만들어내어 눈을 자동적으로 높여야 하는 일 말이다. 인쇄물이 대량생산이 가능해지기 시작하고 컴퓨터가 발달됨으로 인해 초창기 인쇄물의 기본적이어야하는 인쇄술의 발달은 뒷전이 되어버린 경향이 있다. 서체교체나 수정자 교정도 예전처럼 어렵지 않고 그래픽디자인개념이 도입되어 다양한 이미지와 레이아웃으로 화려해진 책들은 예전보다 그 값어치가 떨어지고 있는 추세가 사실이다. 여기서 우리 디자이너들이 노력해야 할 점은 소장할만한 가치가 있는 책, 즉 그래픽적인 감각뿐아니라 뛰어난 인쇄술이 뒷받침되고 책이 마무리되어지는 후가공까지 그 한 공정라인이 어느 한 부분이라도 빼격거리는 곳이 없도록 감독하고 수준 높은 결과물을 만들어내야 한다는 점이다. 처음 책이나 인쇄물들은 정보전달은 물론 보관과 소장의 가치를 두고 제작되었음을, 그 기본개념을 잊지 않도록 한다.



b. 지역과 문화에 맞는 디자인

Wolfgang Beinert의 가장 중심된 주제는 아무래도 서체와 그 서체를 어떻게 썼을 때 가장 아름답고 실용적이며 기능적이 될 수 있을 가 었을것이다. 주로 우리나라 사람들도 한글보다 영문서체를 더 편해하고 잘 사용한다고 한다. 하지만 이 워크샵을 통해 그것 또한 우리만의 생각이 아닐까 하는 생각이 들었다. 삼성이나 엘지의 로고 폰트타입을 예를 들면서 서체를 바꾸면 유럽 매출에도 큰 변화가 있을 것이라 하였다. 우리가 잘 쓰고 있다고 하는 영문서체들이 다른 어떤 나라에서는 너무나도 생소한 분위기를 낼 수도 있는 것이다. 어느 신문 칼럼에서 '해동'이라는 버튼에 눈모양 대신 물방울 넣어 수출했던 우리나라 전자레인지의 경우 유럽사람들이 깜짝놀랐다는 내용을 본적이 있다. 다름이 아니라 물방울모양은 유럽사람들에게는 치질이라는 질병의 의미를 띄고 있었기 때문이다. 이처럼 우리가 아무리 서체를 정리하고 공부하고 그래픽적인 감각이 뛰어나다 하더라도 그 타겟대상이나 지역, 문화를 고려한 디자인이 아니었다면 좋은 디자인이라고 할 수 없을 것이다. 특히나 글로벌적인 꿈을 갖고 있는 디자이너라면 이 점을 특히 고민하고 주력해서 공부해야할 부분이 아닌가 싶다. Wolfgang Beinert께서는 다양한 분야의 책을 많이 읽으신다고 하셨다. 어떤 클라이언트를 만날지 모르지만 평소에 항상 준비하고 계신 것이다. 평소에 다양한 경험과 체험들은 다양한 문화와 지역을 이해하는 데 크게 도움이 될 것이다. 역력이 안 되면 Wolfgang Beinert 처럼 독서로 간접경험을 풍부히 해놓아서 그 어떤 기회가 왔을 때라도 좋은 결과물로 국제적 감각을 지닌 훌륭한 디자이너로 인정받을 수 있도록 하자. 한국시장내 다양한 독자층을 분석하기도 힘든 나에게 조금은 먼 이야기처럼 들리긴 했지만, 가까이서 적용될 수 있는 굉장히 중요한 부분이었다. 저자의 의도는 물론 내용 독자의 연령층까지 고려하여 서체나 이미지를 구현해 내야하는 일은 지역과 문화를 고려한 작업과 동일한 과정을 거쳐야 하기 때문이다. Wolfgang Beinert은 세리프가 있는 서체가 가독성이 있으며, 주로 본문서체로 사용하기에 적합하고 하였다. 세리프로 인한 이미지가 사람들의 눈에 더욱 잘 들어오기 때문이라고 한다. 한국에서 본문으로 명조계열의 서체를 쓰는 건 마찬가지로 이유인 것 같다. 하지만 말은 작업이 어떤 사람들이 읽을 것인지 어느 지역에 주로 보여 질 것인가를 생각해서 기존의 틀에서 벗어나 한 번 더 생각하고 고민해보게 한다. 양이 많고 가독성이 중요한 부분의 최상의 것은 명조계열이겠지만 때론 고딕체나

손글씨체가 들어갈 필요성이 있는 곳이 있을 것이다.

지역과 문화에 맞는 디자인을 하기 위해 그 전 사례들을 보며 분석하고 학습하는 것은 도움이 되겠지만, 그대로 답습하는 것은 안일하고 위험한 일이다. 자칫 개성없는 디자인이 되기 쉽기 때문이다. 요즘은 지역마다 몰개성적인 이

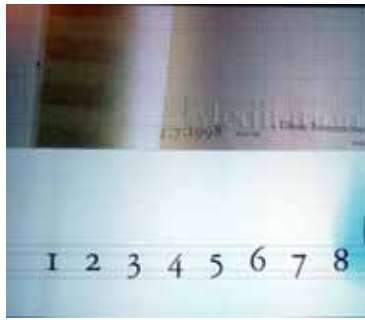


미지와 아이덴티티들이 많은 것이 문제인데, 서체사용 또한 너무 세계적으로 유행하는 서체라 해서 여기저기 너무 많이 사용되어 오히려 그 지역과 문화에 맞기보다 평범한 디자인으로 보여 진다. 예를 들어 삼성과 같은 글로벌 대기업들이 리포터나 매뉴얼에 주로 사용하는 Helvetica나 Universe체 사용은 큰 문제라고 지적하였다. 그 회사의 독특한 이미지 전달 실패는 물론 유럽이나 다른 대륙의 나라에서도 식상한 서체일 수 있기 때문이다. 현지에 있는 디자이너들과 작업하는 일이 중요하고 한글타이포와 맞는 영문스케일을 찾아내고 또 그 영문서체가 그 지역에서도 신

선하게 받아들여지고 아름답게 여겨지는 지를 조사해야 한다. 디자인 어느 분야에서든지 지금 어떠한 대상(지역, 문화, 연령 등등 다양한 개념들)을 상대로 작업을 하고 있는지에 대한 공부, 이 또한 디자인 프로세스를 진행해가면서 끝까지 잊지말아야할 기본 개념인 것이다.

c. 사람의 눈이 더 정확, 서체의 조형성

오래전부터 영문서체들이 있었고, 숫자들도 서로 높이에 변화가 많다가 점점 현대로 오면서 거의 차이가 없는 서체로 바뀌고 있다. 이처럼 시대에 따라 새로운 서체들이 탄생되고 사라지고 있다. Garamond와 같이 전통이 있고 조형성이 있는 서체는 지금도 사용하기에 충분한 서체이지만 때로는 모던하게 재창조해야 할 때도 있다. 이와 같이 수많은 종류의 서체를 갖고 사용하고 있는 지금, 그럼 모든 서체가 훌륭한 서체인 것 일가. 아닐 것이다. 특히 컴퓨터 수치로 인해 다시 만들어진 서체들은 컴퓨터가 만들어놓은 그대로를 믿으면



안 된다고 하였다. 그래서 Wolfgang Beinert는 컴퓨터에 흘러진 폰트들을 다시 한번 사람의 눈으로 정비해 볼 필요가 있다고 강조하였다. 자간, 행간, 자폭등은 물론 띄어쓰기의 간격에 있어서의 어색함은 없는지 사람의 눈으로 보고 판단하고 수정해야 한다고 하였다. 지금도 그래픽디자이너들이 서체를 사용하고 그것을 인쇄물로 보여지게 할 땐 자간과 자폭, 행간등은 일일이 손으로 만지며 조금이라도 보기 좋고 가독성있게 배열하려고 하고 있다. 하지만 Wolfgang Beinert은 어떤 클라이언트를 위해 작업할 때 그 컨셉에 적당한 서체가 없어서 서체를 직접만들었다고 하였다. 만들어진 서체에 수동적으로 움직이고 있는지는 아닌지 생각해 볼 부분이다. 나부터도 서체를 만든다는 건 무슨 접근하면 안되는 부분을 건드는 것 같은 느낌이 들어 작업할 때 기존의 서체에 많이 의존하고 의례 조형성이 뛰어나려니 하고 생각했던

적이 있다. 표지작업이나 큰 포스터 작업은 어느 순간부터 서체를 조금씩 만져가기 시작했는데, 작업의 질은 물론 스스로의 조형감각에 도움이 된 적이 있다. 비주얼을 다룰 때 가장 커뮤니케이션의 기초가 되는 문자에 대한 조형감각에 보다 민감해야겠다는 공부가 되었다. 인쇄물에서뿐만 아니라 건물의 외벽에 붙어 있는 간판도 보통 서체나 색채에 많이 의존하게 되는데 도시 전체의 분위기와 건물의 전체적인 조형성을 잃게 하기도 하는 요소이다. 브랜드시간에도 언급이 되었지만 서체에만 의존하는 브랜드들은 그 이미지가 얼마나 중요한지 모른다. 특별한 이미지로고가 없고 서체만으로도 전체를 대표하려면 그 선택이 정말 신중해야 할 것이다.

그 외에도 서체를 조합하고 전체적인 면에서의 적당한 행수나 단어 수로 배열하는 방법, 우리에게 필요한 이론은 너무나 방대하였다. 인쇄물뿐만 아니라 웹에서만 사용해야 하는 서체들도 있다. Impact와 같은 서체는 인쇄물에서 잘못쓰이면 질이 떨어져 보일 수 있고, 사이버 느낌이나 일러스트느낌 강한 특별한 의도의 서체를 잘못쓰면 또한 작업의 원래 의도와 동떨어져 보일 수 있다. 특히 본문에서는 읽히는 각도나 폭은 컨셉에 맞게 하고, 소설장르는 한줄에 12 단어가 적당하다라는 규칙도 살짝 알려주셨다. 우리가 익혀나가고 공부해야 할

규칙은 많지만 앞에 서체조형성에 대해 이야기했지만, 중요 포인트는 디자이너의 감각을 믿는 것일 것이다. 컴퓨터가 알려주는 수치에 익숙해지는 디자이너가 아니라 그 기술을 익히기 전 아날로그적인 감각이 충분히 숙달되기를 강조하신 듯 하다. 내손으로 선도 똑바로 못 그리고 문자들을 조형적으로 배치못한다면 최첨단 기술을 갖다 줘도 소용없다. 수준있는 그림을 알아보고 그릴 줄도 알고, 잘된 편집물을 알아보고 왜 잘 된 것인지 분석 할 줄도 알아야한다. 내 눈과 내손으로 구현이되어야 컴퓨터를 이용하여 더욱 큰 효과를 더할 수 있을 것이다. 컴퓨터 스킬로 포장하듯 하지 말고, 충분히 나의 감각을 믿을 수 있도록 수준을 올려야 할 것이다. 그래야 그렇게 구현할 수 있다는 것이다.

기대 효과

Wolfgang Beinert의 Typography in Graphic and Communication Design 워크샵을 통해 전문적인 지식을 전달받았다는 의미보다는 앞서서도 언급했듯이 독일의 전반적인 분위기와 디자인분야의 흐름과 연결지어 그래픽 디자인 특히나 타이포그래픽에 대한 기본개념에 대한 이야기를 정리하고 지금 현재있는 곳에서 얼마나 기본에 충실한지를 생각해보았다. Typography는 그래픽디자인중에서도 가장 기본적이고, 각 나라의 언어는 우리 의사소통의 기본요소이다. 이런 가장 기초적이지만 중요한 업무를 담당하고 있는 출판에 몸담고 있는 디자이너라면 다시 한번 서체에 대한 지식이나 자신의 조형적인 감각, 결과물까지 끌고 가는 책임감에 대한 것에 많은 질문들이 던져지길 바란다. 최첨단 기술의 발전에도 불구하고 기본적인 문서들이나 책들은 존재할 것이다. 언젠가는 다른 형태로 많이 변형이 되어가겠지만, Wolfgang Beinert의 워크샵을 통해 종이를 다루고 인쇄물을 다루는 디자이너로서 많은 도전이 되었고, 많은 디자이너들이 시대의 유행에 따라 흘러가는 것이 아니라 어느 분야에서든지 전통적인 기본개념을 살리고 조금이라도 자신의 작업의 질을 높이기 위한 위험한 도전도 감행해보기를 바란다. 정교한 인쇄술이나 가공기술이 없는 것이 아니라 된다고 이끌어 내는 디자이너의 부족인 것은 아닌지? 디자이너들의 가독성있고 아름다운 레이아웃과 서체개발은 물론 인쇄상태와 후가공의 수준까지 같이 올릴 수 있는 독창적이고 합리적인 방법들에 대한 연구가 이루어져 인쇄기술, 출판물디자인 선진 나라로의 가속화를 기대해본다.

결론

상점, 서점 어느 곳에 들어가더라도 우리는 화려하고 다채로운 이미지, 텍스트들에 둘러 쌓여있다. 특히나 매대에 있는 화려한 책표지와 내지레이아웃을 볼때면 너무 자본주의 시장속에서 빠른시간내에 저렴한 예산으로 자극적이고 그저 눈에 띄게 작업을 하고 있는 건 아닌지, 가장 중요한 디자인의 기본개념을 잊고 있는 건 아닌지에 대한 질문을 던져보게 된다. 독일의 국민성은 물론이고 다양한 문화속에서도 학습이 되었지만 특히나 속해 있는 분야와 연결지어 Wolfgang Beinert의 Typography in Graphic and Communication Design 워크샵의 내용을 중심으로 중요개념을 정리하게되었고, 인쇄술과 후가공, 소장 가치가 있는 결과물, 지역과 문화에 맞는 디자인, 서체를 사용할 때 사람의 눈이 더 정확함등의 키워드를 뽑아보았다. 가장 기본적인 것이다. 그러나 어디나 기본이 가장 어렵다. 우리 출판디자인분야가 나아가야할 방향도 이것이다.

우리는 한동안 산업발달속도에 초점을 맞추느라 늘 따라하기식에 익숙해져 있었고, 정작 알맹이를 놓칠 수 밖에 없었다. 앞선 디자인역사를 가진 나라에서 세워진 선진기업과 디자이너들과의 워크샵은 자극도 되고 한편 부러움도 많았다. 독일에서 배워온 많은 것들을 정리해서 따라하기 보다는 그쪽에서 생각하고 있는 철학이나 기본개념에 충실한 작업정신을 배워 그 태도를 익히고, 우리만의 색을 찾는 작업을 해야 하는 것이 올바른 길이라 생각된다. 구체적으로는 기본적으로 한글에 대한 조형적인 적극적인 연구가 필요하겠고, 디자이너의 조형감과 전 공정과정에 대한 책임감, 나머지 후가공 기술자들의 의식수준 향상등의 과제가 있을 것이다. 우리가 출판물을 만드는 이유, 다시 기본으로 돌아가서 조금씩만 노력한다면 쌓아온 노련한 기술과 더불어 더욱 질 좋은 작업물들이 나오리라 예상된다. 그래서 얼핏 겉보기에만 좋은 인쇄물들이 아닌 책이나 브로슈어, 아무리 작은 엽서라도 디자이너의 의도가 정확히 담기고 소장하고픈 수준의 결과물들이 많이 제작되어야 한다.