

# 역사로 배우는 디지털 시대의 편집 디자인의 방향

## Editorial Design in the Digital Age through the History of Design

이정선

Jungsun Lee

SADI

Samsung Art and Design Institute

Keywords: digital environment, history, editorial design, craftsmanship

### 1. 서문

컴퓨터와 급속도로 발전하고 있는 인터넷 환경속에서 일어나고 있는 디지털 혁명은 사회, 경제 환경 전반에 걸쳐 많은 변화를 이미 가져 왔고 앞으로도 계속적인 빠른 변화가 예상되고 있다. 편집 디자인 분야 역시 새로운 환경 속에서 매체의 다양화와 변화를 통해 그 영역이 확장되었고 새로운 실험들이 활발하게 일어나고 있다. 이전보다 훨씬 저렴하고 쓰기에 편리한 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어의 보급으로 기초적인 생산형태가 디지털 형태로 되면서 디자인 작업에 소요되는 시간과 비용이 절감되었을 뿐 아니라 무한한 가능성과 다양함을 제시하고 있다. 그러나 우리 주변에서는 빠르게 발전하는 새로운 디지털 매체 환경에 부합하는 새로운 디자인 대신에 손쉬운 기계적 제작에만 매료되어 질의 하락과 더불어 개성이 없는 편집 디자인물들의 양산이라는 부작용도 낳고 있는 실정이다.

우리가 지나온 디자인의 역사를 살펴보면 이와 비슷한 경우를 종종 발견하게 된다. 역사는 지나간 과거가 아니라 반복되는 것으로 현재 당면한 문제를 해결하고 미래를 예측하여 새로운 디자인을 창조해 낼 수 있는 지혜를 제공하는 중요한 영역이다.

본 연구에서는 새로운 기술적 혁신이 일어날 때마다 디자인사에 나타났던 혼란과 갈등 속에서 시대 상황에 맞는 디자인을 추구하며 발전해 온 변천 과정들을 살펴봄으로써 오늘날 디지털 시대의 미학에 부합하는 새로운 편집 디자인의 방향을 모색하고자 한다.

### 2. 새로운 기술 혁신에 따른 변천과정

#### 2.1 활판인쇄술의 발명

역사 시대 이후 인류 문명에 중요한 한 획을 그은 구텐베르크의 활판 인쇄술이 1450년 경 소개된 이후 한동안 활판 인쇄본의 최대 목표는 이전의 중세시대의 필사자들이 손으로 쓴 필사본을 그대로 모방하는 것이었다. 활자체는 필사본의 서체였던 텍스투르체를 모방하였고 두문자와 장식은 나중에 따로 손으로 채색을 하여 필사본과 거의 구별이 되지 않았다. 새로운 학문과 사상이 활기를 띠고 서적에 대한 수요가

급증하면서 활판 인쇄술이 널리 전파되면서 로만체를 비롯한 서체에 대한 연구가 활발해지고 다양한 활자체들이 제작되어 일러스트레이션, 장식적인 두문자, 가장자리 장식 등을 사용하여 서적 디자인의 꽃을 피울 수 있었다. 인문학자들, 출판업자들과 철저한 장인 정신을 가진 숙련공들에 의해 고전적인 미를 갖춘 서적 디자인의 양식이 확립될 수 있었고, 당대의 뛰어난 서체 디자이너들에 의해 제작된 개라몬드, 베스커빌, 보도니, 디도 등은 현재에도 가장 많이 사용되고 있는 서체이다. 보도니를 디자인한 기암바티스타 보도니(Giambattista Bodoni)는 <타이포그래피 매뉴얼>에서 이전의 화려하고 장식적인 형태에서 벗어나 강렬한 대비, 풍부한 여백과 장식이 제거된 간결한 디자인을 추구하였는데 이는 당시 문화, 정치적 상황의 변화-화려했던 루이 왕조(군주정)의 양식들에 대한 반발을 반영한 것으로 20세기의 기능적 활판 인쇄술의 가능성을 엿볼 수 있다.

#### 2.2 산업혁명과 예술공예운동

1870년 경 영국에서 시작된 산업혁명은 당시의 사회, 경제 전반에 걸쳐 급격히 일어난 혁신이었다. 예술에 대한 개념이 없는 제조업자들이 기계를 이용하여 제품을 대량생산함에 따라 조잡하고 질이 낮은 물건들이 쏟아져 나왔고 서적 디자인도 전문적인 장인 기술의 부족으로 그 수준이 날로 떨어지고 있었다. 이러한 상황에서 디자인의 질을 향상시키기 위한 노력의 일환으로 예술공예운동 (Arts and Crafts Movement)이 전개되었고 윌리엄 모리스(William Morris)가 이를 주도하였다.

모리스는 디자인의 질이 떨어지는 것은 기계의 사용에 있다고 생각하여 기계의 사용을 전면 부정하고 숙련된 수공예에 전적으로 의존하던 중세시대로 돌아가야 한다고 주장하였다. 모리스 상사를 세워 일상 용품을 제작했을 뿐 아니라 켄트코트 인쇄소를 차려 글든체, 초서체 등의 활자와 초서의 <켄터베리 이야기>(The Canterbury Tales)와 같은 아름다운 서적을 디자인하여 또 한 번 서적디자인의 부흥을 꾀할 수 있었다. 근본적으로 새로운 시대의 생산 방식인 기계 사용을 전면 거부한 모리스는 시대의 흐름을 역류하여 과거의 수공예 방식과 고딕양식에 집착하였기 때

문에 일시적인 디자인의 질은 회복하였으나 미래로의 발전에는 한계에 부딪힐 수 밖에 없었다.

### 2.3 기계 미학의 시대

20세기 초 현대 예술 사조의 영향(입체파, 미래파, 다다, 구성주의, 데 스틸 등)과 기계시대의 끊임없는 혁신(사진, 석판, 주조식자기 등의 인쇄 기술의 발달)에 의해 편집 디자인은 오랫동안 계속되어왔던 수공예적인 장식과 수직 수평의 대칭적 스타일로 대변되는 전통적 속박에서 벗어나 디자인상의 자유를 구가하게 되었다. 새로운 타이포그래피의 표현방식은 변화된 정치적, 사회적 현실에 적절한 새로운 의사 전달방법으로서 기계시대를 찬양하고 기계의 가능성을 적극적으로 활용하고자 하였다. 기계생산의 과정과 그 가치를 반영할 수 있는 합리적인 양식을 개발함으로써 새로운 시대에 알맞는 기하학적인 기계미학이 성립되었다. 1923년에 개최된 바우하우스 전시회는 예술과 기술의 통합을 이루고자 하는 의지를 강하게 표현한 것이었다. 과학적 사고와 기계 미학에 기초를 둔 기능적인 바우하우스 타이포그래피와 새로운 사회에서의 예술가의 역할을 강조한 구성주의의 원리에 바탕을 둔 새로운 타이포그래피(New Typography)는 당시의 전통적인 디자인 사상-장식적이며 대칭적인 구성-을 시대에 뒤떨어진 것으로 정의, 이를 전적으로 거부하고 그 시대를 대변하는 객관적 성격의 산 세리프체를 이용하여 새로운 기계문명 시대를 표현할 수 있었다.

### 3. 디지털 시대의 편집 디자인의 방향

디지털 방식이 처음 편집 디자인에 도입되었을 때에는 활판인쇄술이 필사본 제작에 이용되었던 것처럼 창조적인 도구라기보다는 아날로그 방식의 편집 디자인의 제작을 도와주는 보조 역할을 하였다. 점차적으로 디지털 방식은 무한한 가능성과 용이함으로 인하여 디자인의 모든 영역에 걸쳐 빠른 속도로 확산되면서 여러 디자이너들에 의해 새로운 가능성이 모색되어 왔다.

1970년대 미국에서 전개된 뉴 웨이브(New Wave) 디자인의 선두주자였던 에이프릴 그레이만(April Greiman)은 전통적인 금속활자와 활판인쇄를 활용하여 실험적인 타이포그래피 작업을 시도했던 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart)로부터 습득한 전통적인 그래픽 제작 방식을 기초로 하여 새로이 보급되기 시작한 컴퓨터와 비디오의 디지털 이미지를 합성(hybrid)하여 새로운 테크놀로지의 가능성과 새로운 미의 가능성을 탐구하였다.

1984년 맥킨토시 컴퓨터가 처음 소개되었을 때부터 새로운 매체의 잠재력에 관심을 갖고 연구해온 루디 반델렌스(Rudy Vanderlans)와 주자나 리코(Zuzana Licko)는 <에미그레>(Emigre)지를 통해서 초기의 비

트 맵에서 시작하여 다양한 디지털 폰트를 개발하고 이를 이용하여 디지털 편집의 새로운 가능성을 실험해 왔다.

<페이스>(The Face)지와 <아레나>(The Arena)지를 디자인한 네빌 브로디(Neville Brody)는 그가 받은 순수예술과 그래픽 교육을 바탕으로 디지털 매체의 다양한 가능성을 이용하여 '브로디학파'라는 말이 나올 정도로 하나의 새로운 스타일을 확립하였다.

그런데 디지털 매체의 새로운 가능성에 대한 탐구가 이루어진 반면, 한편에서는 내면의 컨셉보다는 외양의 스타일 자체에 매료되어 모방을 일삼는 무분별한 디지털 작업들이 많이 등장하면서 디자인 수준의 하락과 더불어 많은 혼란이 야기되고 있다.

따라서 오늘날의 디지털 환경 속에서 추구해야 하는 편집 디자인은 다음의 두가지 방향에서 찾아볼 수 있다. 첫째, 디지털 시스템이 갖고 있는 잠재력에 대한 이해를 바탕으로 매체의 특성을 잘 살피서 제작상의 새로운 방법이 어떻게 새로운 형태를 창출해 낼 수 있는지를 파악하는 것이다. 디지털 방식에서 가능한 미를 발견하고 이러한 특성을 잘 활용할 수 있는 대상이 무엇인지 알아본다. 둘째, 역사적 경험을 바탕으로 전통적으로 이루어졌던 제작방식과 기초를 더욱 강화하여 최대의 장점을 도출해 내어야 한다는 것이다.

20세기 초 대량생산과 기계의 사용이라는 상황 속에서 예술과 기술의 결합을 통해 시대에 맞는 기계미학을 정립하여 새로운 디자인을 확립했었던 것처럼, 새로운 디지털 매체의 기술과 특성, 그리고 전통적인 방식을 잘 결합하여 디지털 시대의 미학을 정립하고 미래를 예측하여 새로운 디자인을 발전시켜 나아가야 하겠다.

### 참고 문헌

- Blackwell, Lewis, *20th Century Type*, Gingko Press, 1998
- Craig, James & Barton, Bruce, *Thirty Centuries of Graphic design*, Watson-Guptill, 1987
- Meggs, Philip B., *A History of Graphic Design*, John Wiley & Sons, 1998
- Owen, William, *Modern Magazine Design*, Wm.C. Brown, 1992
- Rand, Paul, *Design Form and Chaos*, Yale University Press, 1993