

20세기 미국 그래픽 디자인의 전개와 자기 정체성

The Formation of American Graphic Design in the 20th Century

강현주 (Kang, Hyeon-Joo)

인하대 교수 · 디자인

머리말

(要約)

1. 20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정

- 1-1 20세기 초반 유럽 모던 디자인의 수용
- 1-2 20세기 중반 미국 모던 디자인의 형성
- 1-3 20세기 후반 포스트모던 디자인과 디지털 그래픽스

2. 미국 그래픽 디자인의 자기 정체성

- 2-1 윌리엄 애디슨 드윅긴스와 레스터 비얼
- 2-2 폴 랜드와 허브 루발린
- 2-3 에이프릴 그레이먼과 데이빗 카슨

맺음말

참고문헌

본 연구의 목적은 20세기 미국 그래픽 디자인에 대한 역사적인 고찰을 통해 미국이 유럽의 디자인 전통을 발전적으로 계승하는 한편, 자신들만의 독자적인 자기 정체성을 확립해 가는 과정을 살펴보고 그 현재적 의미를 파악하는 것이다. 제1장에서는 20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정을 초반·중반·후반으로 나누어 각 시기별 특징을 살펴보았고, 제2장에서는 정체성 문제를 고민한 미국 그래픽 디자이너들의 사례를 통해 그들의 문제의식과 해결방식들을 살펴보았다.

20세기 미국 그래픽 디자인은 자국의 사회, 문화적 특수성을 반영한 독자적인 디자인 전통을 만들어가려는 노력을 통해 발전해왔다. 이 과정에서 주목할 만한 것은 미국의 디자이너들이 디자인 문제를 단지 예술이나 조형, 혹은 미학적인 차원에서만 접근하지 않고 마케팅과 테크놀러지의 중요성을 일찍이 간파한 점이다. 이를 바탕으로 미국 디자이너들은 디자인 비즈니스를 활성화하고 새로운 디자인 매체를 적극 개발함으로써 그래픽 디자인의 개념을 확장시키는데 큰 역할을 했다.

(Abstract)

Graphic design plays an important role in contemporary culture. The chief social function of design is to create a visual identity. This essay focuses on the development of American graphic design and the embodiment of national identity in the twentieth century. The first chapter looks at the brief history of American graphic design. And the following chapter analyzes the example of those designers who have most obviously contributed to embodying identity in the United States.

At the beginning of the twentieth century American modern design began with strong European roots. American designers added new forms and concepts to the tradition of graphic design. And their original approach to modern design gained international prominence. American design was pragmatic, intuitive, and more informal in its approach. The purpose of this essay is to inquire into the identity of American graphic design in a chronological survey.

(Keyword)

American Graphic Design, W. A. Dwiggins, Lester Beall, Paul Rand, Herb Lubalin, April Greiman, David Carson

머리말

현대 그래픽 디자인과 타이포그래피의 토대는 일반적으로 19세기 말과 20세기 초에 유럽에서 진행되었던 인쇄 및 복제 기술의 급속한 발전과 다양한 조형예술 실험들을 통해 마련되었다고 평가된다. 하지만 20세기 후반에 이르러 발전의 중심이 미국으로 이동하는 양상이 뚜렷이 보여왔다. 이는 무엇보다도 컴퓨터 기술의 발전과 디자인 관련 소프트웨어의 개발에 의한 것이다. 하지만 미국 디자인의 발전이 단지 컴퓨터 기술의 발전에 의한 것이라고만 볼 수 없다. 미국은 20세기 초부터 유럽 디자인의 지속적인 영향 속에서도 자국의 사회, 문화적 특성을 반영한 독자적인 디자인 전통과 스타일을 만들어 내기 위해 노력해왔기 때문이다.

20세기 전반기의 유럽이 현대 그래픽 디자인의 기본 어휘와 문법, 구조, 개념, 방향 등을 설정하는데 기여했다면 20세기 중·후반기의 미국은 디자인 문제를 단지 예술이나 조형 혹은 미학적인 차원에만 국한시키지 않고 마케팅과 테크놀러지에 접목시킴으로써 그래픽 디자인이 독자적이고 전문적인 영역으로 자리잡는데 기여했다. 이러한 과정에서 아이덴티티 디자인 분야와 아트 디렉터라는 직업이 본격적으로 등장하였고, 광고나 잡지 등 기존 매체들에서 그래픽 디자이너의 역할이 확대되었다. 또한 영상 디자인, 웹 디자인, 인터페이스 디자인 등 그래픽 디자인을 기반으로 한 새로운 디자인 영역들도 출현하게 되었다.

본 연구에서는 20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정을 역사적으로 고찰해 봄으로써 미국이 유럽의 디자인 전통을 발전적으로 계승하는 한편, 독자적인 자기 정체성을 확립해가는 과정을 살펴보고자 한다. 제1장에서는 20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정을 초반·중반·후반으로 나누어 각 시기별 특징을 살펴보고, 제2장에서는 정체성 문제를 고민한 미국 그래픽 디자이너들의 사례를 살펴보았다.

최근 미국의 디자인 관련 잡지와 학술지, 단행본들은 미국 그래픽 디자인의 선구자라고 할 수 있는 제1세대 디자이너들의 활동과 작품경향을 재평가하는 작업을 진행하고 있는데 이러한 일련의 작업 역시 자기 정체성 확보를 위한 노력의 일환이라 여겨진다.¹⁾ 본 연구에 도움이 된 연구서로는 필립 B. 맥스의 『그래픽 디자인의 역사』²⁾, 리처드 홀리스의 『그래픽 디자인의 역사』³⁾, 밀드레드 프리드먼이 편저한 『미국 그래픽 디자인의 역사』⁴⁾, 엘렌 럽턴의 『믹싱 메시지즈: 현대 문화 속의 그래픽 디자인』⁵⁾, 그리고 스티븐 헬러와 카렌 포메로이의 『디자이너, 세상을 읽고 문화를 움직인다』⁶⁾ 등이 있다.

1) 미국의 대표적인 그래픽 디자인 전문 잡지 중의 하나인 *Communication Arts* 지는 창간 40주년을 기념하는 1999년 3월/4월 호에서 '선구자들 *Pioneers*'이라는 제목으로 18명의 디자이너를 선정하여 소개하였다. 20세기 초 미국 그래픽 디자인의 발전에 영향을 미친 유럽 출신 디자이너들이 상당수 있음에도 불구하고 이 기사에서는 사이페 피넬레스(Cipe Pineles)를 제외한 모든 디자이너들이 미국 태생이었다. 피넬레스의 경우에도 비엔나에서 출생하기는 했지만 뉴욕의 프랫 인스티튜트에서 공부했고 철저히 미국적인 디자인 작업을 했다는 특징이 있다. 폴 랜드의 경우에는 18명에 포함시키지 않고 별도의 특집 기사를 실었다.

2) Philip B. Meggs, *A History of Graphic Design*, 3rd edition, John Wiley & Sons, Inc., New York, 1998. 국내에는 1983년에 출판된 초판본이 번역되어 있다. 필립 B. 맥스, 월간디자인편집부 역, 『그래픽 디자인의 역사』, 디자인하우스, 1985.

3) Richard Hollis, *Graphic Design: A Concise History*, Thames and Hudson, London, 1994. 리처드 홀리스, 문철 역, 『그래픽 디자인의 역사』, 시공사, 2000.

픽 디자인: 시각언어의 역사』⁴⁾, 엘렌 럽턴의 『믹싱 메시지즈: 현대 문화 속의 그래픽 디자인』⁵⁾, 그리고 스티븐 헬러와 카렌 포메로이의 『디자이너, 세상을 읽고 문화를 움직인다』⁶⁾ 등이 있다.

그래픽 디자인의 역사를 처음으로 체계적으로 정리했다는 평가를 받고 있는 필립 B. 맥스는 1983년에 『그래픽 디자인의 역사』 초판을 낸 후 1992년에 제2판을, 1998년에 제3판을 출판했는데 개정판을 낼 때마다 새로운 연구성과들을 적극 반영함으로써 연구자로서의 성실성과 모범적인 태도를 보여주었다. 필립 B. 맥스가 그래픽 디자인의 역사를 라스코 둠굴벽화와 문자의 발명 시기부터 서술한 반면, 리처드 홀리스는 20세기 현대 그래픽 디자인의 역사를 살펴보면서 그래픽 디자인이 전문 분야로 자리잡게 되는 과정을 시대별, 지역별로 잘 보여 주었다. 『미국 그래픽 디자인: 시각언어의 역사』와 『믹싱 메시지즈: 현대 문화 속의 그래픽 디자인』은 1989년과 1996년에 열렸던 미국 그래픽 디자인 전시회의 도록을 겸한 단행본이다. 스티븐 헬러와 카렌 포메로이가 쓴 『디자이너, 세상을 읽고 문화를 움직인다』는 본격적인 디자인 역사서는 아니지만 디자이너의 활동과 디자인 작업 결과물을 사회, 문화적인 맥락에서 살펴볼 수 있는 시각을 제공하고 기존의 역사 서술에서는 잘 다루어지지 않았던 디자이너의 작업 프로세스와 에피소드, 디자인 비즈니스 상황 등을 알 수 있게 한 점에서 의미 있는 책이다.

미국 그래픽 디자인 계가 20세기 동안 유럽 디자인과의 지속적인 교류와 수용 과정을 통해 스스로의 역량을 키워나간 과정은 우리에게 시사하는 바가 크다. 미국의 경험은 서구 디자인의 지속적인 영향력 하에 있으면서도 한편으로는 고유한 전통과 감각을 반영한 독자적인 디자인 영역을 개척해나아가야 하는 과제를 안고 있는 우리 디자인계에 직·간접적인 도움이 되리라 생각한다.

1. 20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정

본 장에서는 20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정을 초반·중반·후반으로 나누어 각 시기별로 당시 미국 그래픽 디자인계의 상황과 유럽 디자인과의 관계를 중심으로 살펴보고자 한다. 먼저 20세기 초반 유럽 모던 디자인의 수용 부분에서는 유럽의 진보적인 디자인 개념이 미국에 직접적인 영향을 미치기 전의 미국 디자인계 상황과 1930년대 유럽의 많은 아방가르드 미술가들과 디자이너들이 대거 미국으로 이주하면서 유럽에서의 다양한 조형실험들이 미국 디자인에 영향을 미치게 되는 과정을 살펴보았다.

20세기 중반 미국 모던 디자인의 형성 부분에서는 미국

4) Mildred Friedman ed., *Graphic Design America: A Visual Language History*, Harry N. Abrams, Inc., New York, 1989.

5) Ellen Lupton, *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*, Princeton Architectural Press, New York, 1996.

6) Steven Heller, Karen Pomeroy, *Design Literacy: Understanding Graphic Design*, Allworth Press, 1997. 스티븐 헬러·카렌 포메로이, 강현주 역, 『디자이너, 세상을 읽고 문화를 움직인다』, 안그라픽스, 2001.

의 그래픽 디자이너들이 유럽에서 시작된 모던 디자인의 어휘와 문법, 구조, 개념 등을 활용하면서도 그에 만족하지 않고 미국적인 특성을 반영한 독창적인 시각언어와 디자인 방법론을 개발하기 위해 노력을 기울이기 시작한 1940년대부터 1970년대까지의 시기를 살펴보았다. 이 시기는 또한 제2차 세계대전 이후 스위스의 바젤과 취리히의 디자인학교를 중심으로 빠르게 전개되었던 국제 타이포그래픽 양식이 전세계적인 영향력을 가졌던 시기이자 이에 대한 비판과 대안적 디자인 실험이 시작되던 시기였다.

마지막으로 20세기 후반 포스트모던 디자인과 디지털 그래픽스 부분에서는 전세계적인 각광을 받았던 국제 타이포그래픽 양식의 모던한 시각어휘로부터 벗어나 새로운 조형언어를 실험하고자 했던 미국 디자이너들의 활동을 살펴보고, 1980년대 중반 이후 급속한 발전을 거듭한 컴퓨터 기술이 그래픽 디자인의 발전에 미친 영향을 살펴보았다.

1-1 20세기 초반 유럽 모던 디자인의 수용

미국 그래픽 디자인계가 20세기 초 유럽에서 진행되었던 다양한 조형실험들을 본격적으로 접하게 된 것은 1930년대에 이르러서였다. 이 시기에 많은 유럽의 아방가르드 미술가들과 디자이너들이 대거 미국으로 이주하였는데 그들의 활동은 미국 그래픽 디자인에 큰 영향을 미쳤다.

1930년대 이전에 활발한 활동을 했던 미국 디자이너인 프레드릭 W. 고우디(Frederic W. Goudy, 1865- 1947)나 브루스 로저스(Bruce Rogers, 1870-1957), 다니엘 버클리 업다이크(Daniel Berkely Updike, 1860-1941), 윌리엄 애디슨 드 위긴즈(William Addison Dwiggins, 1880-1956) 등은 모두 윌리엄 모리스의 이상과 미술공예운동으로부터 영향을 받은 전통적인 디자인 작업을 해나가고 있었다. 이들 중 드 위긴즈의 경우에는 자신을 모더니스트⁷⁾라고 인식했으나 그가 의미한 것은 20세기 초 유럽에서 진행된 모던 디자인 운동과는 다른 맥락의 것이었다. 그는 미국적 전통을 계승하면서 현대에도 맞는 새롭고 실용적인 디자인 방법을 추구했다.

이에 반해 미술사로 박사학위를 취득하고 독학으로 그래픽 디자인을 공부한 레스터 비얼(Lester Beall, 1903-69)은 구성주의나 다다, 초현실주의 등 20세기 초 유럽에서 진행되었던 아방가르드 미술운동에 대해 깊이 이해하고 있었고, 안 치홀트의 타이포그래피 작업에 대해서도 잘 알고 있었다. 그는 이러한 유럽 모던 디자인의 흐름을 자신의 그래픽 디자인 작업에 반영하고자 시도하였다.

1930년대 후반에 유럽의 많은 아방가르드 미술가들과 디자이너들이 미국으로 이주하면서 미국 그래픽 디자인계는 20세기 초에 유럽에서 진행되었던 그래픽 디자인과 타이포그래피의 조형적인 실험들을 본격적으로 경험하게 되

었다. 유럽으로부터 이주해온 디자이너들은 모던 디자인의 조형적인 스타일과 이론들을 미국의 상업적인 소비자 문화에 접목시키면서 적극적인 활동을 해나갔다. 당시에 유럽인들은 미국의 역동적인 상업주의에 매료되었고 미국인들은 유럽의 현대 문화와 세련미를 높이 평가하였다.⁸⁾

『그래픽 디자인의 역사』를 쓴 필립 B. 맥스는 유럽의 모더니즘을 미국 그래픽 디자인계에 처음으로 소개한 세 사람이 모두 패션 잡지의 편집 디자인 분야에서 활동을 한 프랑수아르 교육을 받은 러시아 태생의 이주민들이라는 점을 지적하며 흥미를 표했다.⁹⁾ 이들 세 명의 디자이너는 에르테(Erté, 1892-1990), M. F. 아가(M. F. Agha, 1896-1978), 알렉세이 브로도비치(Alexey Brodovitch, 1898-1971)였다. 아가는 「보그 Vogue」, 「배너티 페어 Vanity Fair」 등의 잡지에서 아트 디렉터로 활동하였고, 에르테와 브로도비치는 「하퍼스 바자 Harper's Bazaar」에서 일을 하였다. 이밖에 윌 버틴(Will Burtin, 1908-1972)이나 허버트 바이어(Herbert Bayer, 1900-85), 라디슬라브 수트나(Ladislav Sutnar, 1897-1976) 등 역시 1930년대에 미국으로 이주하여 활발한 활동을 했다.

1-2 20세기 중반 미국 모던 디자인의 형성

미국에서 그래픽 디자인과 그래픽 디자이너라는 용어가 처음 등장한 것은 1920년대 초반¹⁰⁾이었지만 그래픽 디자인이 종래 상업 미술가(commercial artist)의 이미지에서 벗어나 오늘날과 같은 의미의 하나의 전문 분야로 자리를 잡은 것은 20세기 중반 이후였다. 대표적인 미국 그래픽 디자인 전문잡지인 「프린트 Print」(1940)와 「커뮤니케이션 아트즈 Communication Arts」(1959)가 등장한 것도 바로 1940, 50년대였다. 이 시기는 1930년대에 활동을 시작한 유럽 출신 디자이너들의 활동이 더욱 활발해지면서 한편으로는 미국 태생의 제1세대 디자이너들이 서서히 두각을 나타내며 그래픽 디자인의 여러 분야들을 개척해나갔던 시기였다. 1958년 「프린트」지에 의하면 당시 광고대행사와 잡지사 의 아트 디렉터들은 '아트'라는 말이 자신들의 직업적 특성을 나타내는데 별로 도움이 되지 않는다고 생각을 했고 그래서 "직업 타이틀을 '시각 엔지니어' 혹은 '그래픽 디자이너'로 바꿀 것을 심각하게 검토한 바 있다"고 한다.¹¹⁾

필립 B. 맥스는 「그래픽 디자인의 역사」에서 1940년대에 시작되어 1970년대까지 지속되었던 미국 모던 디자인의 형성 과정을 서술하면서 '뉴욕파(New York School)'라는 용어를 사용하였다. 그는 '뉴욕파'의 디자이너들이 유럽 모던 디자인에 대한 관심과 이해, 그리고 수용의 과정 속에 등장하였으며 점차 미국 고유의 사회, 문화적 특성을 반영

7) Paul Shaw, "Tradition and Innovation: The Design Work of William Addison Dwiggins," in *Design History: An Anthology*, Dennis P. Doordan ed., The MIT Press, 1995, p.28.

8) 리처드 홀리스, 같은 책, p.109.

9) 필립 B. 맥스, *월간디자인편집부 역*, 같은 책, p.362.

10) 윌리엄 애디슨 드 위긴즈는 1922년 9월 29일자 「보스톤 이브닝 트랜스크립트 Boston Evening Transcript」지에 실린 기사에서 '그래픽 디자인'이라는 용어를 처음으로 사용했다.

11) 리처드 홀리스, 같은 책, p.126.

한 독특한 디자인 언어와 방법론을 개척해나감으로써 국제적인 영향력을 갖게 되었다고 평가하였다. 그는 미국 모던 디자인이라는 새로운 장을 펼친 이들의 영향력이 20세기 후반까지도 지속되었다고 보았다. 이러한 필립 B. 맥스의 평가가 지나치게 엘리트주의적인 시각을 가지고 있으며 이 시기에 실제 미국 그래픽 디자인계의 일반적인 디자인 경향은 '뉴욕파'의 활동과는 사뭇 다른 것이었다는 주장이 제기되기도 했다.¹²⁾ 물론 당시 미국 그래픽 디자인의 발전이 '뉴욕파' 디자이너들만의 노력으로 이루어진 것은 아니라고 할 수 있었지만 '뉴욕파'라는 용어의 사용 여부와는 상관없이 필립 B. 맥스가 중요하게 다루었던 디자이너들의 활동이 향후 미국 그래픽 디자인의 발전 방향을 결정짓는데 큰 역할을 한 것은 분명하다고 할 수 있다. 필립 B. 맥스는 1940년대 미국 모던 디자인의 새 장을 여는데 기여한 선구적 디자이너들로서 폴 랜드(Paul Rand, 1914-96), 알렉스 스테인웨이스(Alex Steinweiss, b.1916), 앨빈 러스티그(Alvin Lustig, 1915-55), 브래드버리 톰슨(Bradbury Thompson, 1911-95), 솔 바스(Saul Bass, 1920-96), 조지 체르니(George Tscherny, b.1924), 로버트 브라운존(Robert Brownjohn, 1925-70), 이반 체르마예프(Ivan Chernayeff, b.1932), 토마스 H. 가이스마(Thomas H. Geismar, b.1931) 등을 언급했다.

1940년대에 등장한 미국 모던 디자인은 유럽 모던 디자인의 시각언어와 문법을 공유하면서도 이론 그 자체보다는 시각적 아이디어의 직관적인 표현과 테크닉의 새로움, 정보 전달의 중요성을 강조하는 방향으로 발전해나갔다. 이 시기에는 또한 그래픽 디자이너들이 활동하는 장이 예전보다 크게 확장되었는데 디자이너들은 잡지나 광고 등 전통적인 매체에서 뿐만이 아니라 영화나 기업 아이덴티티 작업 등 새로운 분야에서도 활발한 활동을 시작하였다. 편집 디자인에서는 1930년대부터 활동했던 아가나 브로도비치 이외에도 월 버튼이나 레오 리오니(Leo Lionni, b.1910), 알렉산더 리버만(Alexander Liberman, b.1912), 사이페 피넬레스(Cipe Pineles, 1910-91), 오토 스토르크(Otto Storch, b. 1913), 헨리 울프(Henry Wolf, b.1925), 더갈드 스테머(Dugald Stermer, b.1936) 등이 활동했고, 광고 분야에서는 독일 데인 번바크(Doyale Dane Bernbarch) 사의 활동이 두드러졌다. 이 회사 출신의 디자이너인 조지 로이스(George Lois, b.1931)는 1960년대 미국 광고 디자인의 지형을 바꾸는데 큰 역할을 했다. 독일 데인 번바크 사는 시각/언어적 구문(visual/verbal syntax)을 개발했는데 이는 언어적인 커뮤니케이션과 시각적인 커뮤니케이션의 경계를 넘어서는 것이었다. 독일 데인 번바크 사는 카피라이터와 아트 디렉터가 '크리에이티브 팀(creative team)'을 이루어 함께 작업하는 새로운 관계를 만들어내었고 이는 곧 '새로운 광고(new advertising)'라 불리우게 되었다.

12) 티보 칼만, J. 아보트, 캐리 제이콥스, "선용된 역사와 악용된 역사", 『왜 디자인은 생각하지 못하는가?』(1), (스티븐 헬러 외, 김은영 역, 정·글, 1997), p.195.

한편 1950년대 후반부터 1970년대 초반까지 활발한 활동을 했던 허브 루발린(Herb Lubalin, 1918-81)은 "타이포그래피에 관한 한 당대 최고의 천재"¹³⁾라는 평가를 받았는데 그는 합리적인 방법론과 감성적인 직관을 결합시킴으로써 모더니즘과 대중적 절충주의를 잇는 교량 역할을 했다.¹⁴⁾ 유럽의 모더니즘 디자인 형식보다는 미국 문화의 특수성을 반영한 아이디어와 그 표현에 관심을 가지고 있던 루발린의 디자인 방법은 1954년에 설립된 푸쉬 핀(Push Pin) 스튜디오의 작업에서도 보여지는 특성이었다. 또한 이러한 절충주의적이고 대중지향적인 디자인 방법은 1970년대 후반 파울라 셰어(Paula Scher, b.1948)의 작업이나 1980년대 이후 활발한 활동을 벌여온 티보 칼만(Tibor Kalman, b.1949)의 작업으로까지 이어졌다.

1-3 20세기 후반 포스트모던 디자인과 디지털 그래픽스

건축에서 주로 사용되던 포스트모던이라는 용어가 그래픽 디자인에 적용된 초기 예로는 1977년에 시카고에서 열렸던 전시회를 들 수 있다. 빌 보넬(Bill Bonnell)이 기획한 이 전시회의 제목은 <포스트모던 타이포그래피: 최근 미국의 발전 Postmodern Typography: Recent American Developments>이었다. 이 전시회에 참여한 윌리 쿤츠(Willi Kunz, b.1943), 댄 프리드먼(Dan Friedman, 1945-95), 에이프릴 그레이먼(April Greiman, b.1948) 등은 모두 스위스 바젤에서 유학을 하거나 강의를 한 경험이 있는 디자이너들이었다.¹⁵⁾ 포스트모더니즘이라는 말보다는 후기 모더니즘(late modernism)이나 매너리즘(mannerism) 혹은 슈퍼매너리즘(supermannerism)¹⁶⁾이라는 용어의 사용이 더 적절하다고 보는 연구자들도 있는데 그 이유는 모더니즘과의 영향 관계를 떼어놓고는 20세기 후반의 디자인을 설명할 수 없기 때문이다. 포스트모더니즘이라는 말이 1980, 90년대를 거치면서 지나치게 남용되어 최근 디자인계에서는 더 이상 사용하기를 꺼려하는 측면이 있지만 20세기 후반의 역동적인 디자인 상황과 경향들을 설명하는 데에는 가장 적절한 용어라고 할 수 있다.

미국 그래픽 디자인계에서 포스트모던 디자인의 경향이 가시화되고 활성화된 것은 1970, 80년대에 들어서였지만 이미 1960년대 후반부터 모던 디자인에 대한 비판과 대안적 디자인 활동은 시작되고 있었다. 필립 B. 맥스는 그래픽 디자인에 있어서의 포스트모던 경향은 건축에서처럼 분명하게 그 특성이 드러나지는 않지만 몇 가지 범주를 통해 이해해 볼 수 있다고 말했다.

첫째는 국제주의 타이포그래피 양식에 따라 작업을 해 오던 스위스의 젊은 디자이너들에 의한 새로운 시도이다. 로즈마리 티시(Rosmarie Tissi, b.1937)와 지그프리드 오더

13) 필립 B. 맥스, 같은 책, p.415.

14) 스티븐 헬러·키렌 포메로이, 같은 책, p.85.

15) Philip B. Meggs, *ibid.*, 3rd edition, p.442.

16) 슈퍼매너리즘이라는 말은 이 시기 디자인을 신랄하게 비판하고자 등장한 것이다. 르네상스 미술의 전성기 이후 1500년대에 등장한 매너리즘보다 더 심한 매너리즘이라는 의미가 담겨 있다고 볼 수 있다.

마트(Siegfried Odernatt, b.1926), 스티프 게이즈볼러 등은 1960년대 중반부터 스위스 스타일의 도그마로부터 벗어난 새로운 디자인 작업을 시도했다.

둘째는 바젤 디자인학교의 교수였던 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart, b.1941)와 그의 미국인 제자이자 동료인 댄 프리드만, 에이프릴 그레이먼, 윌리 쿤즈 등이 1970년대에 본격적으로 시도했던 뉴 웨이브(New Wave) 타이포그래피였다.

셋째는 1980년대 초반부터 샌프란시스코 주변의 디자인 학교들을 중심으로 전개되었던 샌프란시스코 포스트모던 디자인을 들 수 있다. 마이클 반데빌(Michael Vanderbyle, b.1947), 마이클 맨워링(Michael Manwaring, b.1942), 마이클 크로닌(Michael Cronin, b.1951) 등이 대표적인 디자이너들이었다.

넷째는 1980년대 뉴욕을 중심으로 활동을 하던 파올라 웨어, 루이즈 필리(Loise Fili, b.1951), 캐린 골드버그(Carin Goldberg, b.1953) 등의 디자인 작업에 나타난 레트로 디자인(retro design) 경향이었다. 레트로 디자인은 미네아폴리스를 중심으로 활동을 했던 조 두피(Joe Duffy, b.1949)와 찰스 S. 앤더슨(Charles S. Anderson, b.1958), 샌프란시스코의 디자이너 마이클 매브리(Michael Mabry, b.1955)의 작업에서도 나타나는데 이들의 디자인 작업은 레트로 경향뿐만이 아니라 버내쿨러적인(vernalicular) 특성도 가지고 있었다.

모던 디자인에 대한 비판과 대안적 디자인 방법론의 모색이라는 1970, 80년대 젊은 디자이너들의 시도는 1980년대 중반 이후 컴퓨터 기술의 급속한 발전과 디자인 관련 소프트웨어 개발로 과거와는 전혀 다른 새로운 양상을 맞게 되었다. 1984년 애플 맥킨토시 컴퓨터의 등장과 어도비 시스템(Adobe Systems)사의 포스트스크립트 프로그래밍 언어 개발, 그리고 1985년 알두스(Aldus)사의 편집용 페이지메이커(Pagemaker) 프로그램 개발은 데스크탑 퍼블리싱(desktop publishing)¹⁷⁾ 시대를 여는 계기를 마련하였다. 데스크탑 퍼블리싱을 통해 이제 타이포그래피는 전문가들만이 아니라 일반 대중들도 얼마든지 참여할 수 있는 영역이 되었다. 1990년에 칼라 작업이 가능한 매킨토시 II의 등장과 콰이크스프레스(QuarkXpress), 포토샵(Photoshop) 등 그래픽 관련 프로그램의 개발로 더 한층 가속화된 디지털 그래픽 기술의 발전은 15세기 구텐베르크의 인쇄혁명에 비견할 만한 영향력을 지닌 것으로 평가되었고, 그 파급 효과 역시 매우 컸다.

디지털 그래픽 디자인의 선구자들로는 에이프릴 그레이먼과 「에미그레 Emigre」 잡지의 디자이너이자 편집자였던 루디 반데란스(Rudy VanderLands, b.1955), 에미그레 그래픽스(Emigre Graphics)의 타이포 디자이너인 주자나 리코(Zuzana Licko, b.1961), 그리고 일러스트레이터인 존 허쉬

(John Hersey, b.1954) 등이 있었다. 이들은 컴퓨터 그래픽 기술 발전의 초기 단계였던 1980년대 중, 후반부터 실험적인 작업을 통해 디지털 디자인의 가능성을 확장시키는데 기여해왔다. 또한 캐서린 맥코이(Katherine McCoy, b.1945)가 1971년부터 1995년까지 학생들을 지도하였던 크랜브룩 아카데미에서도 사회, 문화적인 변화와 새로운 기술을 접목시키려는 실험적인 시도가 있었다. 전직 프로 서피이자 교사였던 데이빗 카슨(David Carson, b.1956)은 1980년대에 편집 디자인에 관심을 가지고 잡지 디자인을 하기 시작했는데 아카데미한 디자인 훈련을 거치지 않은 그의 자유로운 스타일은 젊은이들의 열광적인 지지를 받으며 1990년대 디지털 그래픽의 대표적인 스타일로 각광을 받았다. 오늘날 그래픽 디자인은 인쇄매체에 한정되지 않고 인터넷뿐만 아니라 영화나 방송, 인터랙티브 미디어, 모션 그래픽스 등으로 그 영역이 나날이 확장되고 있다.

2. 미국 그래픽 디자인의 자기 정체성

제1장에서는 20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정을 초반·중반·후반으로 나누어 살펴보았다. 제2장에서는 미국 사회의 문화적 특성을 반영한 디자인 작업을 통해 미국적 아이덴티티를 찾고자 했던 디자이너들의 사례를 살펴보고자 한다. 20세기 초반의 인물로는 모던 디자인에 대해서로 다른 인식을 가지고 있었던 윌리엄 애디슨 드위긴즈와 레스터 비얼의 경우를 살펴보았고, 20세기 중반의 인물로는 미국 모던 디자인을 대표하는 폴 랜드와 허브 루발린의 디자인 인식과 디자인 방법론을 살펴보았다. 마지막으로 20세기 후반의 경우에는 미국 뉴웨이브 디자인 스타일을 이끌었던 대표적인 디자이너인 에이프릴 그레이먼과 1990년대에 전세계적인 각광을 받았던 데이빗 카슨의 경우를 살펴보았다.

이들 외에도 20세기 동안 활발한 활동을 해가며 의미 있는 디자인 작업을 해온 여러 디자이너들이 있지만 본 연구에서는 해당 시기 유럽 디자인과의 관계에 있어 서로 대비되는 디자인 경향을 보인 디자이너들을 중심으로 선정하였다. 레스터 비얼과 폴 랜드, 에이프릴 그레이먼의 경우에는 동시대 유럽 디자인에 대한 적극적인 관심과 이해를 통해 유럽 디자인과는 다른 미국 디자인의 차별성을 획득하려 한 반면, W. A. 드위긴즈와 허브 루발린, 데이빗 카슨의 경우에는 미국 대중문화의 특수성에 더욱 큰 비중을 둔 디자인 작업 경향을 보였다.

2-1 윌리엄 애디슨 드위긴즈와 레스터 비얼

20세기 초에 미국 디자인계에서 활발한 활동을 하던 타이포 디자이너이자 타이포그래퍼, 일러스트레이터, 그리고 작가이기도 한 윌리엄 애디슨 드위긴즈(1880-1956)는 1930년대에 당시 두각을 나타내고 있던 폴 랜드(1914-96)를 일컬

17) 데스크탑 퍼블리싱이라는 용어는 페이지메이커를 개발한 알두스사의 폴 브레이너드(Paul Brainerd)가 만들어낸 신조어였다.(Philip B. Meggs, *ibid.*, 3rd edition, p.457. 참조)

어 '바우하우스 보이들(Bauhaus Boys)' 중의 하나라고 비판하였다. 이에 대해 폴 랜드는 한 인터뷰에서 자신은 드위킨즈의 작품에 경외심을 갖고 있다고 하면서, "그가 왜 우리들이 했던 일에 대해 그 가치를 제대로 평가하지 못하는 것인지 모르겠다"고 말했다.¹⁸⁾ 스스로를 모더니스트라고 인식했던 드위킨즈가 자신보다 한 세대 아래인 폴 랜드의 작업에 대해 위와 같이 평가한 것은 개인적인 편견 때문이라기보다는 유럽 모던 디자인과는 차별화된 미국적인 디자인 전통과 자기 정체성을 찾으려 했던 그의 입장 때문이었다고 할 수 있다.

자신의 디자인 작업을 포괄적으로 설명하기 위해 그래픽 디자인이라는 용어를 처음 만들어 사용할 만큼 드위킨즈¹⁹⁾는 20세기 초 미국의 디자인 상황에 대한 정확한 이해와 문제의식을 가진 디자이너였다. 하지만 드위킨즈가 인식한 모던 디자인은 20세기 초반에 유럽에서 이루어졌던 아방가르드 미술가들과 디자이너들의 조형실험과는 다른 것이었다. 그는 전통적인 유럽의 디자인 방법을 존중하면서도 한편으로는 낱말이 확장되는 대중시장의 상업적인 요구와 실용적인 미국 디자인의 속성을 잘 이해하고 있었다. 그는 모던 디자인을 동시대 유럽에서 시도되었던 실험적 시각언어와 문법을 통해서가 아니라 미국 디자인이 놓여 있는 구체적인 상황들 속에서 획득하고자 했다.

이에 반해 레스터 비얼(1903-69)은 드위킨즈와는 다른 방법으로 미국 디자인을 현대화시키고자 하였다. 비얼은 1930년대 후반 미국 디자인계가 유럽 아방가르드 미술가들과 디자이너들로부터 직접적인 영향을 받기 전에 이미 독학으로 그래픽 디자인을 공부하며 유럽 모던 디자인의 어휘와 문법을 실험해나간 미국 모던 디자인 운동의 개척자였다. 1926년에 시카고대학에서 미술사로 박사학위를 받은 비얼은 구성주의, 다다, 초현실주의 등을 포함한 유럽의 아방가르드 미술운동에 대해 잘 알고 있었고, 이를 자신의 작업에 접목시켰다. 20세기 초 미국 그래픽 디자인을 대표하는 상징적인 존재로 평가받고 있는 그는 1937년에 그래픽 디자이너로서는 최초로 뉴욕의 현대미술관(MoMA)에서 개인전을 개최하기도 했다. 또한 같은 해 미국 디자이너로서는 최초로 독일의 대표적인 디자인 잡지인 「게브라우흐스그라피크 *Gebrauchsgrafik*」에 작품이 실렸다.²⁰⁾

2-2 폴 랜드와 허브 루발린

20세기 미국 그래픽 디자인의 발전과정을 연구하려면 폴 랜드(1914-96)와 허브 루발린(1918-81)의 생애를 살펴보면 된다고 할만큼 이 두 사람은 미국 모던 디자인의 발전에 있어서 대표적인 인물이다. 하지만 랜드와 루발린의 디자인 인식과 방법론은 매우 다른 것이었다. 폴 랜드가 유럽 모던 디자인에 대한 이해를 바탕으로 미국 모던 디자인

의 발전을 주도했다면, 허브 루발린은 미국 대중문화의 고유한 속성에 주목하면서 그래픽 디자인을 현대화하고자 노력했다. 랜드와 루발린의 이러한 차이점은 이들보다 한 세대 앞선 드위킨즈와 비얼의 경우와도 비교할 수 있다는 점에서 매우 흥미롭다.

폴 랜드는 20대에 이미 잡지 디자인을 통해 디자이너로서의 역량을 인정받고 주목을 받기 시작했다. 클레와 칸딘스키, 그리고 입체파 작가 등 유럽의 현대 미술운동 작품들을 연구하고 분석하면서 랜드는 자유로운 형상도 커뮤니케이션의 시각적 도구로서 효과적일 수 있다는 점을 이해했고 이를 자신의 작업에 적용하였다.²¹⁾ 또한 바우하우스의 문제해결 방법을 도입함으로써 그래픽 디자인의 과정을 보다 합리적이고 체계적으로 만들고자 했다. 하지만 오늘날 폴 랜드가 미국 그래픽 디자인을 대표하는 디자이너로서 널리 인정받고 각광을 받는 것은 단지 그가 유럽 모던 디자인의 어휘를 이해하고 이를 잘 활용했기 때문만은 아니다. 그는 유럽 모던 디자인의 엄격하고 지적인 체계에 시각적인 위트와 유희적인 속성을 부여함으로써 독특한 그래픽 디자인 스타일을 만들어내었다. 그는 1930년대에 편집 디자이너로 출발하여 1940년대에는 광고대행사에서 일을 했고, 1950년대 중반부터는 기업이미지통합작업을 시작했는데 이것은 미국 그래픽 디자인의 영역이 확장되고 발전되는 과정과 일치하는 것이었다.

아카데미한 성향을 지녔던 폴 랜드와 달리 허브 루발린은 디자인에 있어서 직관적인 개념과 아이디어를 중시했다. 그는 한 잡지에 실린 글에서 "미국 그래픽의 핵심에는 아이디어, 즉 개념이 있다. 그 외의 모든 것, 즉 사진, 타이포그래피, 일러스트레이션, 디자인 등은 모두 개념의 시녀이다."²²⁾라고 말했다. 그는 유럽 출신 디자이너들의 합리적이고 기능적인 디자인 방식을 따르는 대신 미국 문화의 대중적이고 상업적인 특성을 반영한 자신만의 독특한 디자인 방식을 추구했다. 그는 자신의 이러한 시도를 '타이포그래피 표현주의'라고 표현했고, 이것은 유럽 모더니즘에 대한 미국적 대응방식의 일부라고 정의했다. 그는 "타이포그래피 표현주의는 일반 대중을 위한 것이다. 좀 더 지적인 바우하우스 스타일이나 형식화된 스위스 스타일의 디자인 접근들은 평범한 미국인들에게 별다른 호소력을 갖지 못했다. 이러한 디자인 작업은 비즈니스 업계나 의료 분야와 같이 전문적인 영역에서만 효력이 있었다. 미국인들은 ... 유대인들과 흑인들의 버내쿨러로부터 영향을 받은 표현과 단어들을 통해서 세계에서 가장 화려한 색채의 언어를 소유하고 있다. ... 정확하고 지적인 디자인은 우리에게 속하지 않는다. 우리에게 필요한 것은 개념(ideation)이다."²³⁾라고 말했다. 마이클 비에루트(Michael Bierut)는 미국의 디자인 교육 프로그램을 프로세스파와 포트폴리오파²⁴⁾로 나누어 설명했는데 허브 루발린의 디자인 방식은 개념적인 문제해결 방법

18) 스티븐 헬러·카렌 포메로이, 같은 책, p.23.

20) 각주 10) 참조.

20) 리처드 홀리스, 같은 책, p.114.

21) Philip B. Meggs, *ibid.*, 3rd edition, p.337

22) 리처드 홀리스, 같은 책, p.138.

23) Ellen Lupton, *ibid.*, p.41.

24) 스티븐 헬러 외, 같은 책, p.171.

과 대중적인 이미지력을 증시하는 포트폴리오파의 디자인 교육방식에 기초를 제공했다.

2-3 에이프릴 그레이먼과 데이빗 카슨

레스터 비얼과 폴 랜드가 20세기 초·중반에 유럽 모던 디자인을 수용하면서도 미국적인 자기 정체성을 찾기 위해 노력한 디자이너들이었다면 1970년대 후반부터 미국 뉴웨이브 스타일을 대표하는 디자이너로서 주목을 받기 시작한 에이프릴 그레이먼(b.1948) 역시 그 연장선상에 있는 디자이너라고 할 수 있다. 바젤에서 그레이먼을 지도했던 볼프강 바인가르트는 “에이프릴 그레이먼은 바젤에서 얻은 아이디어를 새로운 방향으로 발전시켜 나갔는데, 그것은 특히 색채와 사진의 사용과 관계된 것이었다. 그리고 이 모든 것을 가능하게 한 것은 바로 미국이라는 나라였다”²⁵⁾라고 말했다. 1970년대 초 바젤에서의 유학을 마치고 미국으로 돌아온 그레이먼은 초기에는 바인가르트와 스위스 스타일로부터 직접적인 영향을 받은 작업을 했다. 하지만 1976년에 로스앤젤레스로 이주하여 개인 스튜디오를 시작하면서 그녀는 점차 다양한 소수 민족의 문화가 공존하는 캘리포니아 지역의 정서와 문화에 관심을 갖게 되었다. 1980년대 초반 칼아트(CalArts)의 시각 커뮤니케이션 교육 프로그램을 담당하면서 사진작가인 제이미 오저스(Jayme Odgers)와 공동 작업을 시작한 그레이먼은 점차 비디오와 컴퓨터를 이용한 실험적인 작업을 시도해나갔다. 매킨토시 등장 초기부터 이를 활용한 다양한 디자인 실험을 통해 전자매체의 표현 가능성을 확장시키는데 기여해온 그레이먼은 디지털 그래픽 시대의 새로운 디자이너 상을 구축했다는 평가를 받았고 이는 지금도 미국적인 모델이었다.²⁶⁾

그래픽 디자이너로서의 교육을 착실히 밟아온 그레이먼과 달리 1990년대에 미국뿐만 아니라 전세계적으로 가장 큰 대중적인 인기를 누린 디자인 스타일을 창출해낸 데이빗 카슨(b.1956)은 독특한 이력의 소유자였다. 직업적인 파도타기 선수이자 대학에서 사회학을 전공한 교사였던 카슨은 1989년에 캘리포니아에서 발행되는 해양스포츠 잡지인 「비치 컬처 Beach Culture」의 잡지 디자인을 통해 미국 그래픽 디자인계의 주목을 받게 되었다. 카슨의 편집 디자인과 타이포그래피는 사실 1980년대부터 크랜브룩 아카데미와 칼아트 등에서 시도되었던 실험적인 타이포그래피에 기원을 둔 것이었지만 그는 이러한 실험들을 미국 서부 해안지역의 하위문화와 거리 스타일의 코드에 접목시킴으로써 대중적인 인기를 끌게 되었다. 그의 이러한 작업 스타일은 20세기 중반 미국 대중문화와 상업주의에 주목하고 이를 반영한 절충주의적 디자인 스타일을 만들어내었던 허브 루발린의 작업을 연상시키는 것이기도 하다. 물론 루발린과 카슨은 시기적으로나 스타일 상으로 매우 다른 면모

를 가지고 있지만 고급문화나 유럽 중심의 지적인 담론에서 벗어나 미국 대중문화의 특성을 반영한 디자인 작업을 하고자 했다는 점에서는 공통점을 찾아 볼 수 있다고 생각한다.

맺음말

20세기 미국 그래픽 디자인은 유럽 디자인과의 영향 관계 속에서 발전을 해왔다고 할 수 있는데 이러한 상황 속에서 미국 그래픽 디자이너들의 작업 방향은 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 레스터 비얼, 폴 랜드, 에이프릴 그레이먼의 경우를 통해 알 수 있듯이 유럽 디자인의 전통을 적극적으로 수용하고 이해하면서 이를 미국의 사회, 문화적인 조건과 접목시켜 새로운 미국적 아이덴티티를 만들어가려고 노력을 한 경우이다. 둘째는 윌리엄 애디슨 드위킨즈와 허브 루발린, 데이빗 카슨의 경우에서 보이는 것처럼 유럽 디자인에 대한 적극적인 관심이나 이해보다는 미국 문화 고유의 대중적이고 상업적인 속성에 주목하면서 이에 적합한 디자인 스타일을 만들어가고자 한 경우라고 할 수 있다. 유럽 디자인과 미국 문화에 대한 이 두 가지 방향은 모두 미국 그래픽 디자인을 풍요롭게 하고 발전시키는데 긍정적인 역할을 해왔다고 할 수 있다. 또한 흥미로운 것은 서로 각기 다른 디자인 인식을 가지고 있었으나 동시대를 살았던 드위킨즈와 비얼, 랜드와 루발린, 그레이먼과 카슨이 해당 시기의 시대정신을 공유하며 공통된 특성을 보이기도 한다는 점이다. 이는 그래픽 디자인이 디자이너 개인의 인식과 능력, 그리고 감각에 의존하는 것이기는 하지만 디자이너가 활동하는 사회, 문화적인 조건 역시 매우 중요하다는 점을 보여주는 것이라 할 수 있다.

그래픽 디자인에 있어서 자기 정체성이란 결국 자기 분야의 역사와 철학을 기본으로 한 개인 디자이너의 고민과 인식으로부터 출발하는 것이라 할 수 있다. 미국 그래픽 디자인의 자기 정체성은 유럽이라고 하는 타자와의 관계 속에서 형성되어 이러한 문제의식을 적극적으로 해결해나가고자 한 디자이너들의 노력에 의해 형성된 것이라 할 수 있다. 컴퓨터 기술의 발전과 인터넷의 보급으로 이미 상당 부분 세계화가 진행된 상황에서 국가 단위의 자기 정체성 문제를 논의하는 것이 시대착오적으로 비추어질 수도 있으나 개인적인 차원에서건 사회적인 차원에서건 간에 자기 정체성 문제는 디자인 작업을 하는데 있어 여전히 중요한 의미를 갖는 것이라 생각한다.

참고문헌

- 강현주. 20세기 모던 타이포그래피의 전개와 바젤 스타일의 위상, 디자인학연구, Vol. 13, No. 3, 한국디자인학회, 2000.
- 강현주. 그래픽 디자인에 있어서 전통과 실험(2): 볼프강 바인가르트, 에이프릴 그레이먼, 덴 프리드만의 관계를 중심으로

25) Philip B. Meggs, *ibid.*, 3rd edition, p.439.

26) Ellen Lupton, *ibid.*, p.49.

로, 디자인 네트, Vol. 11, 8/1998.

- 맥스, 필립 B. 월간 디자인 편집부 역: 그래픽 디자인의 역사, 디자인하우스, 1985.
- 헬러, 스티븐 외. 김은영 역: 왜 디자이너는 생각하지 못하는가 [1], 정글, 1997.
- 크레이그, 제임스, 바턴, 부르스. 문철 역: 그래픽 디자인의 역사: 그래픽 디자인 3,000년사, 예경, 1997.
- *Communication Arts*, Vol.41, No. 1, March/April 1999.
- Friedl, Fridrich. Ott, Nicolaus. Stein, Bernard. *Typography - When, who, how*, Könemann, 1998.
- Friedman, Mildred ed. *Graphic Design in America: A Visual Language History*, Harry N. Abrams, Inc., 1989.
- Heller, Steven. Pomeroy, Karen. *Design Literacy: Understanding Graphic Design*, New York: Allworth Press, 1997. (강현주 역: 디자이너, 세상을 읽고 문화를 움직인다, 안그래픽스, 2001)
- Hollis, Richard. *Graphic Design: A Concise History*, London: Thames and Hudson, 1994.(문철 역: 그래픽 디자인의 역사, 시공사, 2000)
- Julier, Guy. *Encyclopaedia of 20th Century Design and Designers*, London: Thames and Hudson, 1993.
- Livingston, Alan and Isabella. *Graphic Design and Designers*, London: Thames and Hudson, 1992.
- Meggs, Philip B. *A History of Graphic Design*, 3rd edition. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1998.
- Lupton, Ellen. *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*, New York: Princeton Architectural Press, 1996.
- Shaw, Paul. *Tradition and Innovation: The Design Work of William Addison Dwiggins*, in *Design History: An Anthology*, Dennis P. Doordan ed., The MIT Press, 1995.