

디지털 시대, 새로운 색에 대한 현장보고

재현의 예측 불가능 시대에 떠오른 그래픽 디자인과 색의 문제

정병규 | 출판디자이너

이제 색을 명사의 권역에 가둬놓는 디자인의 시대는 지나갔다. 그리고 색이 컴퓨터 시스템을 통해 물리적 시스템으로 기록, 저장돼 인쇄됨으로써 재현의 예측불가능성이 대두했다. 아마도 이 두가지는 디지털 시대에 디자인이 놓인 새로운 환경이다. 그리고 이런 '애매성'은 지금까지와는 다른 새로운 디자인의 은하를 만들 것이다.

디자이너들이 작업하는 것을 옆에서 지켜볼 때, 이해할 수 없는 일이 벌어지곤 한다. 색을 표현하는 작업장면이 그것이다. 그들이 가장 흔히 쓰는 용어가 바로 “조금 내려, ...아니 조금 더 올려...”처럼 색조와 색깔을 선택하는 말들이 오가는 장면이다.

색의 이름이 사라져버린 시대가 오고 있다. 인쇄를 통해 재현되고 있는 색은 전 통적으로 크게 두가지로 분류되고 있었다. '프로세스 컬러' 시스템과 '별색' 시스템이 그것이다. '프로세스 컬러'는 보통 퍼센티지 단계로 색을 조합하는 경우다. 노란색 100%와 파란색 100%를 혼합하면 초록색이 된다. 파란색과 빨간색이 각각 100%씩 섞이면 보라색이 재현된다. 그리고 이 '프로세스 컬러' 시스템은 우리나라에서는 10% 단위로 구획돼 있었다. 100%를 10%씩 구별하면 10단계다. 5%씩 구분하면 20단계가 된다.

그런데 국내 인쇄기술상 일본의 경우처럼 5% 단위까지 가보지도 못하고 우리는 이미 디지털 시대를 맞고 있다. 그리고 '별색 시스템'은 빨강, 파랑, 노랑, 검정을 섞어서 나타내는 색 '프로세스 컬러'가 아니고 잉크 자체가 단색만 재현할 수 있게 된 경우를 말한다. 그 대표적인 예가 금색, 은색의 경우일 것이다. 그러니까 '별색 시스템'은 별색 잉크의 가짓수 만큼 있는 것이 정상이다.

컴퓨터가 대중화되기 전까지 디자이너들은 색을 선택할 때, 우리의 경우 10% 단위로 나뉜 컬러 조합 견본색의 세계 속에서 작업했고, 그 이상은 원칙적으로 색상 선택의 여유가 없었다. 그러니까 그 시절은 '선택의 시대'였던 셈이다. 선택의 시대에 재현가능한 색들은 색상 매뉴얼 프로세스 컬러 차트 내의 숫자만큼 실재했다

고 볼 수 있다.

그러나 지금은 다르다. 10% 단위의 프로세스 컬러 등이 컴퓨터 모니터 속에서는 1% 단위, 아니 0.1% 단

위로 그 위계질서가 확정돼버린 것이다. 색의 미분화 시대가 시작됐다고 말하고 싶다. 지금은 어떤 한가지 색을 하나의 이름, 색명으로 부르는 것은 불가능한 시대다. 상상해보자. 1% 단위로 조립되는 4가지 색을 조합할 경우, 400 단위의 분류가 순열조합으로 만들어내는 색깔을 어떻게 이름 붙일 수가 있겠는가. 국어 사전의 모든 단어, 명사가 아닌 모든 단어까지 동원해도 지금은 색을 이름으로 부르는 것이 불가능한 시대다. 색의 이름이 사라져버린 시대가 오늘날 그래픽 디자인의 충격적인 한 특징이다.

그래서 디자이너들끼리 색을 두고 말할 때는 “조금 올려, ...조금 내려...” 하며 정도를 말하는 식의 대화가 오갈 수밖에 없게 됐다. 색명이 사라져버린 시대에 색에 대한 거의 무한 자유는 디자이너들을 자꾸 멍청하게 만들고 있는 중이다. 멋있게 말해 보자면, 이름을 가진 색의 세계, 그래서 색끼리 스스로 구별이 가능하던 시대, 색의 지시기능이 가능했던 시대의 경계선은 사라지고 있다. 색끼리의 경계는 이미 탈영토화되고 있다. 그 곳이 바로 “조금..., 조금...”의 현장이다.

'선택의 시대'에서 '결정의 시대'로 색 패러다임 바뀌어

자연과 인공적인 사물의 숫자는 바로 그 색의 가짓수와 같다. 모든 존재의 감각적 현존이 바로 색깔,



정보는 놓이는 장소에 따라 소통의 정도가 달라진다. 색사용의 특수한 경우인 금박 인쇄 표지는 보는 사람의 장소성도 문제가 된다.아래는 거의 읽을 수 없는 예다.

그 사물의 색깔이기 때문이다. 디자인에서 그 사물의 색을 재현하기 위해서 고안해낸 방법이 파랑, 빨강, 노랑, 검정의 잉크를 망점으로 표현, 재현하는 방법이었다. 그 프로세스가 바로 인쇄라는 조작이다. 세상의 수만쯤이나 많은 색깔이 인쇄라는 재현-기계에서 작동되는 기본요소는 흔히 말하는 CMYK 시스템이다.

물론 지금 우리가 말하고 있는 인쇄를 통한 재현은 자연색을 그대로 기록한 실물재현의 슬라이드를 분해해서 인쇄 프로세스를 거쳐 표현하는 경우를 말하고 있는 것이 아니라, 디자이너가 표현할 색을 만들어 내는, 즉 색을 디자인하는 경우를 말한다. 엄격히 말해 자연색조를 재현하는 경우인 스캐닝, 원색분해 과정을 거친 경우도 결국은 CMYK의 망점 조작을 벗어나지 못하지만 말이다.

색 표현의 무한한 선택과 표현가능성 때문에 색을 다루는 패러다임이 변해버렸다. '프로세스 컬러' 시대의 '선택'에서 이제는 '결정'의 시대로 바뀌어버렸다. '프로세스 컬러'의 불연속적인 색의 세계가 이제는 불연속성을 기반으로 한 디지털 기술 때문에 디자이너들이 색을 재현하는 태도는 오히려 아날로그로 변하고 있다. 디지털이 만들어내는 거의 무한 가능성의 색들은 색이 이름을 가진 시대, 색의 대수적 세계를 흔들어버렸다. 따라서 지금은 색의 미분화 시대다.

이제 색을 결정하는 일은 집합적이랄 수가 있을 것 같다. 무한 가능성의 디지털이 디자이너들을 오히려 아날로그적 태도로 내몰고 있다. 불연속이 생산해내는 엄청난 가능성이 이제는 색을 연속적으로, 경계가 흐릿해진 대상으로, 그리고 그야말로 몸으로, 감성으로 다루지 않으면 안되게 만들고 있는 중이다. 양의 정도화가 질적 변화를 일으키고 있는 현상이라고 말해보면 어떨까. 디자인, 디자이너, 색과의 관계를 두고 말이다.

**빛과 잉크, 모니터와 종이의
본질적 차이에 주목해야**

두번째 장면은 디자이너들이 인쇄된 결과를 두고 "예술이다..."고 말할 때다. 물론 이 경우 이 말을 하는 디자이너들의 표정은 씩씩하기 그지없다. 컴퓨터로 작업한다는 것은 크게 말해 모든 데이터를 신호로 바꾸는 작업이다. 그리고 이 신호의 특성은 물리적인다.

색이 컴퓨터 시스템을 통해 물리적 시스템으로 기록, 저장돼 인쇄라는 과정을 거쳐 재현될 경우는 어떤가. 위에서 말한 '예술'이라는 말은 이 인쇄를 통해서 디지털 데이터가 제대로 아날로그로 잘 재현되지 못한 경우를 빗대어 한 말이다. 디지털 신호는 인쇄 잉크라는 화학적 프로세스를 거쳐서 아날로그화된다. 이 경우 일어나는 변질 차이의 문제가 바로 '예술'로 비양델 수밖에 없는 안타까운 디자이너들의 고민이다.

빛으로 재현된 모니터 속의 색상들은 바로 빛의 삼원색으로 구성돼 있다. 이들이 빛이 아닌 잉크색으로, 디지털에서 아날로그로 변환될 때 생기는 변질적 차이는 심각하다. 지금 디자이너들은 모

니터에 보이는 색들이 그대로 종이 위에 잘 재현될 것이라고는 누구도 믿지 않고 있다. 빛의 세계와 잉크의 세계, 모니터라는 바탕과 물성적인 종이라는 바탕은 다르기 때문이다. 이런 입장에서 보면 색의 재현을 책임질 수 있는 디자이너는 아직까지 지구상에 아무도 없다. 빛의 세계, 디지털의 세계와 아날로그의 세계, 인쇄의 결과는 원칙적으로 100% 환원이 불가능하기 때문일 것이다.

**정보의 장소성이
재현의 변수로 등장해**

이제는 아무도 인쇄물이나 디자인의 재현상태로 왈가왈부할 수 없게 된 것이 현실이다. 이 기준 역시 집합적으로 접근할 수밖에 없지 않을까. 여기서 드러나는 현실적 문제는 디자인과 색, 색의 재현이라는 과정은 근사치와 우연성이라는 말로 일단은 정리해볼 수가 있을 것 같다. 이는 아날로그와 디지털이 교환되면서 생기는 문제일 것이다. 이것은 또한 데이터의 장소이동의 문제라고도 할 수 있다. 정보는 소통되면서 가치가 발생한다. 이 소통이라는 이동은 디자인 과정에서는 장소성의 차이로 드러난다. 장소성이란 바로 형상이 놓이는 바탕, 즉 그라운드(ground)를 말한다. 그라운드가 변하면 형상인 피겨(figure)도 변하게 마련이다.

지금 우리는 색이 재현되는 그라운드가 디지털 신호화된 모니터 환경에서 다시 아날로그인 종이로 바뀌면서 일어나는 현상을 두고 말하고 있다. 정보가 소통되고 장소를 옮김에 따라 일어나는 변모와 변질은 당연한 것이다. 물론 여기서 말하는 정보는 디자인과 색, 그리고 그것의 재현이라는 차원을 일컫는다.

정보의 장소성이란 정보 이동 전후의 정보가 재현되는 바탕, 그라운드 환경의 차이를 드러낸다. 이 그라운드가 다른 이상 100% 소통, 즉 재현은 불가능하다. 어쩌면 영원히 불가능할 것이다. 아무리 부지런하고 야심찬 사람이라도 모든 디지털 색상의 조합을 아날로그로 바꾸어 매뉴얼로 만들 수가 없다.

오늘의 책 만들기과 색의 문제를 색의 재현이라는 입장, 다른 말로 해서 아날로그→디지털→아날로그라는 재현 프로세스의 입장에서 현장 경험을 바탕으로 거칠게 살펴봤다. 이제 색을 명사의 권역에 가둬놓는 디자인의 시대는 아니다. 그리고 기술환경 때문에 생기는 재현의 예측불가능성에 대해서 살펴봤다. 아마도 이 두가지는 디지털시대에 디자인이 놓인 새로운 환경일 것이다. 그리고 이런 '애매성'은 새로운 디자인을 만들 것이다. 아니 지금 만들어지고 있는 중이다. 어쩌면 그래픽 디자인은 이제 지금까지 디자이너가 해왔던 고유한 영역을 넘어서 새로운 은하를 만들고 있다고 말해야 하지 않을까. ■

정병규 교수는 신구문화사, 민음사, 홍성사 등에서 편집, 기획 등의 일을 했으며 독서편집상, 한국출판학회상 등을 수상했다. 지금은 정병규 디자인 대표이고, 홍익대 시각디자인과 겸직교수다.