

20세기 그래픽 디자인의 미니멀 경향  
Minimal Graphics in Twentieth-Century Design

강현주(Kang, Hyeon-joo)  
인하대학교 미술교육과

이 논문은 2000년도 인하대학교 교수연구진흥비 지원에 의해 수행되었음.

머리말

제1장 디자인 경구와 20세기 디자인 스타일

- 1-1. 미스 반 데어 로에의 “적을수록 많다”
- 1-2. 로버트 벤추리의 “적을수록 지루하다”
- 1-3. 필립 스타크의 “나는 적음과 많음을 믿는다”

제2장 20세기 그래픽 디자인의 미니멀 경향

- 2-1. 20세기 초반의 모던 디자인 형성 시기
- 2-2. 20세기 중반의 후기 모던 디자인 시기
- 2-3. 20세기 후반의 미니멀 그래픽스의 새 경향

맺음말

참고문헌

(要約)

본 연구는 1990년대 후반 이후 다시 새롭게 부각되고 있는 그래픽 디자인에서의 미니멀한 경향을 디자인사적인 맥락에서 어떻게 평가할 것인가 하는 문제의식에서 출발하였다. 제1장에서는 “적을수록 많다”, “적을수록 지루하다”, “나는 적음과 많음을 믿는다” 등의 세 개의 디자인 경구를 통해 20세기 디자인의 전개 과정과 그 주제들을 살펴보고, 제2장에서는 그래픽 디자인에 나타난 미니멀한 디자인 경향과 그 특성들을 시기별로 고찰해보았다. 최근의 미니멀 그래픽스 경향은 그래픽 디자이너들이 20세기 후반의 사회적·문화적·기술적 변화들을 적극적으로 수용하면서 분야의 전문성과 정체성을 새롭게 재정의해 가는 과정에서 자연스럽게 등장한 것이다. 이제 디자인의 내용과 형식, 스타일, 작업논리와 학문적 체계의 구성 등에 대해 보다 심화되고 확장된 연구가 필요한 시점이라 생각된다.

(Abstract)

This research has started from a critical mind that raised a question how we will view the minimal tendencies of graphic design in historical context that is newly raised again after the late 1990s. In chapter 1, I examined the main ideas of the twentieth century such as "Less is more", "Less is boring", and "I believe in less and more". In chapter 2, I studied the minimal tendencies and the distinctions in graphic design by chronological order. I became to think that the recent minimal tendencies of graphic design appears naturally in the process of newly redefining ones specialty and identity from accepting the rapidly changing of social/cultural/technical changes rather than being temporary trend. Furthermore, I realized that considering the distinctiveness of design field, the research of the forms and styles of design itself is as an important and too much urgent task as the contents or ideological characters of design

(Keyword)

minimal, graphic design, design history

## 머리말

20세기 그래픽 디자인의 발전 과정에서 '미니멀minimal'은 중요한 주제 중의 하나이다. 하지만 최근까지 이 말은 디자인사의 서술이나 디자인 담론 차원에서 본격적으로 논의된 적이 거의 없다. 이런 점에서 볼 때 1999년에 출간된 스티븐 헬러 Steven Heller와 앤 핑크Anne Fink의 『적을수록 많다: 그래픽 디자인에 있어서의 새로운 단순성Less Is More: The New Simplicity in Graphic Design』<sup>1)</sup>과 캐서린 피셀Catherine Fishel의 『미니멀 그래픽스: 그래픽 디자인의 강력한 새 모습 Minimal Graphics: The Powerful New Look of Graphic Design』<sup>2)</sup>은 그래픽 디자인에 있어서 '미니멀'이라는 개념이 갖는 역사적 의미와 그 중요성을 파악하는데 도움이 되는 저작이다. 이 책들은 본격적인 디자인 역사서나 이론서라고 할 수는 없지만 그래픽 디자인의 역사에서 반복적으로 등장하는 단순성과 복잡성의 문제를 '미니멀'이라는 주제와 연관시켜 설명함으로써 디자인의 내용과 형식, 디자인에 있어서 스타일의 문제 등에 대해 성찰하는 기회를 마련해주었다.

니콜라우스 페브스너Nicholaus Pevsner의 디자인사 서술<sup>3)</sup> 이래 20세기 디자인사와 디자인 담론은 주로 건축과 산업 디자인을 중심으로 전개되어 왔다. 필립 B. 맥스Philip B. Meggs가 『그래픽 디자인의 역사A History of Graphic Design』<sup>4)</sup>를 출판한 이후 그래픽 디자인을 하나의 독립된 연구 대상으로 설정하고 학문적 정체성과 전문성을 확보하려는 노력들이 계속되고 있기는 하지만 20세기 디자인사 일반과 그래픽 디자인사는 아직 공통된 주제나 문제의식을 충분히 공유하고 있지 못하다고 할 수 있다.

본 연구는 1990년대 후반 이후 다시 새롭게 부각되고 있는 그래픽 디자인에서의 미니멀 경향을 역사적인 맥락에서 어떻게 평가할 것인가 하는 문제의식에서 출발하였다. 제1장에서는 20세기 디자인사의 흐름을 상정적으로 잘 표현하고 있다고 평가되는 미스 반 데어 로에Mies van der Rohe의 "적을수록 많다Less is more", 로버트 벤추리Robert Venturi의 "적을수록 지루하다Less is bore", 필립 스타크Phillipe Stark의 "나는 적음과 많음을 믿는다I believe in less and more" 등의 디자인 경구를 통해 디자인 스타일이 변화, 발전되어 온 과정을 살펴보고, 제2장에서는 20세기 동안 그래픽 디자인에서 나타난 미니멀 경향들을 시기별로 나누어 그 특성을 고찰하였다.

### 제1장 디자인 경구와 20세기 디자인 스타일

- 1) Steven Heller and Anne Fink. *Less Is More: The New Simplicity in Graphic Design*, North Light Books, 1999.
- 2) Catherine Fishel. *Minimal Graphics: The Powerful New Look of Graphic Design*, Rockport, 1999.
- 3) 근대 디자인사 서술은 니콜라우스 펴브스너Nicholaus Pevsner의 『모던 디자인의 선구자들Pioneers of Modern Design』(1936)에서 시작되었다고 보는 것이 일반적인 견해이다. 디자인사를 연구대상으로 한 사회사적인 접근과 시도로는 클라이브 딜넛 Clive Dilnot의 『디자인 역사의 상태, 제1부: 영역의 확장The State of Design History, Part I: Mapping the Field』과 『디자인 역사의 상태, 제2부: 문제점과 가능성The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities』이 있다. (Victor Margolin, ed., *Design Discourse: History | Theory | Criticism*, The University of Chicago Press, 1989.)
- 4) Philip B. Meggs. *A History of Graphic Design*, John Wiley & Sons, 1983.

국립현대미술관에서는 2002년 3월 9일부터 5월 3일까지 개관 이래 처음으로 디자인 전시회가 열렸다. 프랑스 국립현대미술기금(FNAC) 산하 디자인국이 약 20여 년 동안 수집한 570여 점의 디자인이 소개된 이번 전시회의 제목은 <레스 앤드 모어: 프랑스 국립현대미술기금 디자인 소장품, 1980-2000>이었다. "적을수록 많다"<sup>5)</sup>에서 착상된 이 전시회는 포스트 모더니티post-modernity와 네오 모더니티neo-modernity 시대를 살고 있는 오늘날의 디자이너들과 건축가들이 "적을수록 많다"를 어떻게 해석하고 있는지 보여주고자 한 전시였다.<sup>6)</sup> 이 전시회에 소개된 대부분의 디자이너들과 디자인 작품들이 미스 반 데어 로에의 디자인 경구와 어떤 식으로든 - 찬성하든, 반대하든 혹은 절충적인 방식을 모색하든 - 관련을 맺고 있다는 점은 매우 흥미로운 것이었다.

제1장에서는 20세기 초반 모던 디자인 형성기의 디자인 인식을 극명하게 보여주며 디자인사의 전개에 큰 영향을 미친 "적을수록 많다"라는 디자인 경구와 20세기 중반 포스트모던 디자인의 출현 시기를 대변하는 "적을수록 지루하다", 그리고 20세기 후반 다원주의 시대의 디자인 경향을 잘 보여주고 있는 "나는 적음과 많음을 믿는다" 등 세 개의 말을 통해 20세기 디자인 스타일의 특성을 살펴보고자 한다.

#### 1-1 미스 반 데어 로에의 "적을수록 많다"<sup>7)</sup>

미스 반 데어 로에는 근대 건축과 디자인의 거장들 가운데 가장 미학적이며 가장 덜 이론적인 인물로 평가된다. 그러한 그가 20세기 디자인사에서 가장 영향력을 발휘한 디자인 경구 중의 하나인 "적을수록 많다"라는 말을 남겼다는 사실은 디자인사의 전개 과정을 이해하는 데 중요한 의미를 지닌다. 자신의 디자인관을 이론적으로 정립하고 피력하기보다는 작업 그 자체에 몰두했던 미스는 "신은 세밀한 곳에 있다God is in detail"라는 말을 남기기도 했는데 이것은 조형적인 형태 감각과 철저한 장인 정신을 중시했던 그의 디자인 인식을 반영한 것이었다. 미스는 19세기말부터 독일에서 유행하던 신고전주의 건축의 영향을 받아 조화와 균형, 비례 등 고전적인 질서에 탐닉했다. 그가 플라톤적 이데아 세계를 꿈꾸는 근대의 고전주의자였다고 평가되는 것은 바로 이러한 점 때문이다. 하지만 그는 1910년대 초 발터 그로피우스Walter Gropius, 르 코르뷔지에Le Corbusier 등과 함께 페터 베렌스Peter Behrens의 사무실에서 작업을 하면서 점차 근대 디자인의 조형언어를 획득해 갔다.

'야만의 세기'라 불리는 20세기 전반부의 혼돈의 시기를 살

- 5) 본 논문에서는 루드비히 미스 반 데어 로에의 "Less is more"라는 아포리즘을 "적을수록 많다"라고 옮겼다. "적은 것이 많은 것이다"라고 번역하는 경우도 있으나 "적을수록 많다"라고 하는 것이 그 의미를 함축적으로 더 잘 드러내주는 것이라 판단했다. 로버트 벤추리의 "Less is bore"의 경우에도 "적을수록 지루하다"라고 번역하였다.
- 6) 국립현대미술관. 레스 앤드 모어: 프랑스 국립현대미술기금 디자인 소장품 1980-2000, 삶과꿈, 2002, p.18.
- 7) 이 부분은 본 연구자가 9명의 필자들과 함께 2000년에 월간 디자인지에 1년간 연재했던 <디자인과 말> 칼럼 중 "적을수록 많다"의 내용을 재정리한 것이다. (강현주. 적을수록 많다, 월간디자인, Vol.259, 2000년 1월호, pp.170-171.)

아내야 했던 대부분의 근대 디자인의 거장들의 삶이 그러했던 것처럼, 미스의 생애 역시 20세기 디자인의 역사를 압축해서 보여 주는 측면이 있다. 바우하우스의 마지막 학장이었던 그는 히틀러의 새로운 독일 정부와 어느 정도 타협해 가면서 바우하우스를 정치색을 탈피한 순수한 디자인 교육 기관으로 운영해 가고자 했으나 그 시도는 실패했다. 1938년에 미국에 정착한 미스는 이후 일리노이 공과 대학(IIT)의 건축과 교수로 재직하면서 만년의 걸작들이라 평가되고 있는 시그렘 빌딩(1950-1958), 환스위스 주택(1946-50) 등을 남겼다. 그가 설계한 모던하면서도 고전적인 양식의 고층건물들은 미국의 근대 도시 이미지를 창조하는데 큰 영향을 미쳤다. 그는 비례와 시각적 조화를 중시했고 미니멀한 형태와 정교한 세부, 공간의 적극적 활용과 새로운 소재의 적극적 이용 등을 통해 단순하고 깨끗한 모던 디자인의 순수한 형식미를 가장 완벽하게 구현했다는 평가를 받았다. 하지만 미국에서 보여 준 그의 작업들은 한편으로는 1920년대 유럽 모더니즘 디자인이 지향했던 디자인 철학과 전통을 단순한 형식언어로 전락시켜 버렸다는 비판을 받기도 했다.

19세기말부터 유럽에서 진행되었던 기계 테크놀로지의 급격한 발전은 과거와는 전혀 다른 삶의 방식을 출현시켰으나 당시에 새롭게 역사의 주역으로 등장한 부르주아 계층은 새로운 시대에 맞는 자신들만의 고유한 미학적 형식을 찾지 못한 채, 과거의 장식들을 무분별하게 재현하고 절충하는 역사주의 양식을 답습하고 있었다. 이러한 상황에서 아방가르드 디자이너들은 새로운 미학을 만들어가고자 했다. 그들은 이를 위해 역사적 전통과 단절하고, 장식을 배제하며, 기계적 대량생산 방식을 적극적으로 활용하려 했다. 이 시기에 “적을수록 많다”라는 말은 “장식이 적을수록 의미는 풍부해진다” “형식을 절제할수록 본질에 가까워진다” “과거의 양식과 결별할수록 새로운 시대를 더 잘 맞이할 수 있다”라는 등의 의미로 해석이 되었고 20세기 모던 디자인이 추구했던 기계 미학의 정신을 가장 잘 표현해 주는 디자인 경구라는 평가를 받았다. 하지만 유럽에서 새로운 사회를 실현하기 위한 삶의 방식이자 철학, 사상으로 시작되었던 모던 디자인 운동은 양차 세계 대전을 거치며 점차 그 정치적 의의를 잃어 갔다. 미스의 말년의 디자인 작업에 대한 평가는 두 가지 차원에서 이루어졌는데 첫째는 아방가르드 정신의 쇠퇴와 조형언어로 전락한 모던 디자인의 위기를 지적하는 것이었고, 둘째는 20세기 중반이후 달라진 서구 사회의 변화를 반영한 새로운 디자인의 출현에 대한 요구 때문이었다.

## 1-2 로버트 벤추리의 “적을수록 지루하다”

1930년대부터 1950년대 후반까지 모더니즘과 국제주의 양식의 전성기에 각광을 받았던 “적을수록 많다”라는 미스 반 데어 로에의 메시지는 본격적인 대중 소비 사회가 출현하고 디자인 분야에서도 반(反) 디자인 운동, 포스트모던 디자인 경향 등이 대두되면서 점차 비판을 받게 되었다. 건축에서 포스트모더니즘 이론의 열풍을 불러일으킨 비평가 찰스 젠크스Charles Jencks는 1951년에 세인트루이스에 건설되었던 프루이트-이그에 고층 주거단지가 불과 20년만에 붕괴된 사건을 주목하면서

이 건물이 붕괴된 1972년 7월 15일이 바로 근대 건축의 사망 일이라고 명명했다. 레이너 밴햄Reyner Banham 역시 대중 소비 사회에서 디자이너가 직면한 문제는 ‘적절한 형태를 보여주는 것’이 아니라 ‘적절한 상징을 찾는 일’이 되어야 할 것이라고 주장했다.<sup>8)</sup>

로버트 벤추리의 “적을수록 지루하다”는 1960년대 이후 20, 30년간 지속된 디자인의 새로운 흐름을 상징적으로 잘 표현해낸 디자인 경구이다. 미스 반 데어 로에의 “적을수록 많다”를 패러디한 이 말은 스스로를 대중 소비 사회의 새로운 전통 내지는 권위의 형태로 인식하게 된 모던 디자인에 대한 비판이자 한편으로는 유럽 중심주의에 대한 미국 디자이너의 각성이기도 했다. 모던 디자인에 대한 벤추리의 비판적 사고가 잘 드러난 초기 저작으로는 1966년에 뉴욕 근대미술관(MoMA)에서 출판된 『건축의 복잡성과 모순Complexity and Contradiction in Architecture』이 있다. 벤추리는 이 책에서 포스트모던이라는 용어를 직접적으로 사용하고 있지는 않으나 건축에서의 모던 디자인의 한계를 비판했다. 빈센트 스킴리Vincent Scully는 서문을 통해 『건축의 복잡성과 모순』은 르 코르뷔지에의 『새로운 건축을 향하여Towards a New Architecture』 이래 건축에 있어서 가장 중요한 글이라고 평가했다. 그 후 벤추리는 1972년에 데니스 스콧 브라운Desnise Scott Brown, 스티븐 이젠ouerSteven Izenour 등과 함께 발표한 『라스베가스에서 배우기 Learning from Las Vegas』라는 글을 통해 라스베가스로 상징되는 미국 대중 문화의 가치와 가능성을 높이 평가하면서 디자이너들이 라스베가스의 과장된 화려함을 배울 것을 권하기도 했다.<sup>9)</sup>

한편 유럽에서도 1960년대 후반에 이르러 새로운 디자인 운동 그룹들이 출현하였다. “급진적 디자인radical design”, “반 디자인counter design”, “안티-디자인anti-design” 등으로 불리웠던 이들 운동이 가장 활발히 전개된 곳은 영국과 이탈리아였는데 1960년대에 시작된 이러한 운동은 1970, 80년대를 거치면서 그 영향력을 전세계에 미치게 되었다.<sup>10)</sup>

프레드릭 제임슨Frederic Jameson은 1960년대에 출현한 포스트모더니즘은 대부분 하이 모더니즘high-modernism의 고정된 형식, 즉 대학·박물관·화랑 조직 그리고 재단들을 정복해 온 지배적인 모더니즘에 대한 특정한 반작용으로서 등장했으며, 그것은 서구의 문화예술을 지배해 온 중요한 경계나 틀리, 특히 과거의 고급문화와 소위 대중문화 혹은 통속문화 간의 낡은 구분을 사라지게 만들었다고 분석했다. 그는 20세기 초기에 대항적인 예술로 출현한 모더니즘의 고전들이 1960년대에 접어들면서 이제 소위 정전(正典)의 일부가 되어 학교와 대학들에서 가르쳐지게 되었고 이를 통해 아카데미 내에서 그 지위와 지배적 미학을 확립하게 되었다고 보았다. 그리고 이 시기는 또한 후기 자본주의나 소비 자본주의 혹은 다국적 자본주의라고 불리우는 새로운 유형의 사회가 도래하기 시작한 시점이었다. 프레드릭 제임슨은 이러한 문화적 생산과 사회적 삶의 방식의 변화를 통해 포스트모더니즘이 출현하게 되었다

8) 강현주. *ibid.*, pp.170-171.

9) 필립 B. 맥스. 황인화 역: 그래픽 디자인의 역사, 제3판, 미진사, 2002, p.493.

10) 피터 도머. 강현주, 조미아 역: 1945년이후의 디자인, 시각과언어, 1995, pp.99-100.

고 보았다. 하지만 그는 각 시기를 구별하는 급진적인 구분은 일반적으로 내용의 완전한 변화를 수반하는 것이 아니라 오히려 이미 주어진 많은 요소들을 재구성하는 것과 관련이 있다고 보았다. 다시 말해 모더니즘 예술에서 부수적이거나 중요하지 않은, 즉 중심적이라기보다는 오히려 주변적인 특징들이 1960년대에 접어들면서 문화적 생산의 중심적인 특징들이 되었고 그 과정에서 포스트모더니즘이라고 하는 새로운 그 무언가가 등장하게 되었다는 것이다.<sup>11)</sup> 프레드릭 제임슨의 이러한 분석은 20세기 중반의 디자인사의 흐름을 이해하고 설명하는 데에도 유효하다고 생각된다.

### 1-3 필립 스타크의 “나는 적음과 많음을 믿는다”

“적을수록 지루하다”라는 로버트 벤추리의 디자인 경구가 지배적인 디자인 흐름을 형성하던 1970, 80년대에도 필립 스타크는 ‘사물은 최소의 것으로 축소되어야 한다’는 생각을 굽히지 않았다. 하지만 그의 작업이 미스 반 데어 로에의 “적을수록 많다”라는 말이나 모던 디자인의 고전적 어법을 충실히 따른 것은 아니었다. 그의 디자인관은 다음과 같은 말에서 잘 드러난다.

나는 “적은 것이 많은 것이다”라는 말은 믿지 않는다. 나는 ‘적음’과 ‘많음’을 믿는다. 다시 말하면 우리는 반드시 둘 중 하나를 선택해야만 하는 것이 아니다. 나는 본질적이고 핵심적인 것이 중요함을 잘 알고 있으나 더 많은 유머와 더 많은 환상, 더 많은 사랑도 필요하다고 믿는다. 우리는 때로는 적은 것을 원하며, 때로는 많은 것을 원한다. 우리는 모두 인간이기 때문이다.<sup>12)</sup>

<레스 앤드 모어> 전시회에 소개된 디자이너들과 디자인 작품들 중 기획자인 크리스틴 콜렌 Christine Collin이 특히 주목하고 있는 것은 필립 스타크와 그의 작업들이라 할 수 있다. 콜렌은 1980년대부터 최근까지 20여 년 동안의 디자인의 흐름은 “적을수록 많다”라는 디자인 경구가 맹목적으로 추종되거나 혹은 일방적으로 비판되어지는 것이 아니라 여러 각도에서 재해석되면서 그 의미가 다양한 차원으로 확장되어온 시기라고 보고 있다. 콜렌은 필립 스타크의 작품이 이러한 경향을 잘 보여주는 대표적인 사례라고 평가하고 있다.

1980년에 디자인된 필립 스타크의 이지 라이트 Easy Light는 1970년대에 스타크가 활동을 시작할 무렵부터 작업의 주요 화두로 생각해온 ‘오브제 미니멈’의 개념이 잘 반영된 작품이다. 이 작업에는 “사물은 최소의 것으로 축소되어야 한다”는 생각과 사물의 탈물질화에 대한 이상이 잘 어우러져 있다. 이후 스타크는 ‘서비스 플러스’의 시기에 접어들는데 이것은 그 동안 생산과 유통의 논리에 의해서 지배되어 온 디자인에 사용자를 배려한 서비스 개념을 추가함으로써 제품 본연의 기능과 용도를 상승시키는 플러스를 만들어내자는 것이었다. 그는 선반이 달린 소파나 의자, 접이식 의자, 보통 크기의 안락의자 등을

개발함으로써 사용자 편의성에 주목하였다.

“나는 적음과 많음을 믿는다”라는 필립 스타크의 말이 본격화된 것은 ‘아노니마 플러스’의 시기에 와서라고 할 수 있다. 그는 20세기 디자인사의 전개 과정에서 계속되어온 ‘적음’과 ‘많음’ 사이의 긴장 관계를 해소하고 그 둘을 화해시키고자 했다. 1984년에 디자인한 리처드 3세 Richard III 의자는 이러한 생각이 잘 표현된 작품이라고 할 수 있다. 1990년대에 들어서면서 스타크는 ‘오브제-오브제’의 시기를 맞게 되는데 이때부터 그는 오랫동안 존재해온 사물의 원형과 공동의 기억에 관심을 가지고 이미지의 가독성 속에 존재하는 보편성을 추구하고자 하였다. 1991년에 디자인한 미스 씨씨 Miss Sissi는 이 시기를 대표하는 작품이라고 할 수 있다. 이후 플라스틱 의자인 로드 요 Lord Yo(1992), 욕실 시리즈(1994-1998), 로미오 시리즈(1996-1998), 네오즈 컬렉션(1997-1999) 등을 통해 필립 스타크는 ‘오브제-미니멈’, ‘서비스 플러스’, ‘아노니마 플러스’, ‘오브제-오브제’ 등의 핵심어들로 표현되는 자신만의 고유한 디자인 세계를 만들어왔다.<sup>13)</sup>

필립 스타크의 작업이 주목을 받는 이유는 그가 20세기 디자인의 전통에 속해 있으면서도 한편으로는 그로부터 자유로운 디자인 작업들을 계속 해왔기 때문이다. 그의 작품에는 적음과 많음, 모던과 포스트모던, 버내쿨러적인 사물과 대량생산된 제품, 사물의 보편성과 고유성 등 서로 교차되는 특징들이 자연스런 조화를 이루고 있다. 오늘날의 디자인은 특정 사조나 스타일, 이념 등에 지배되기보다는 다원주의 시대에 걸맞는 다양한 모습으로 전개되고 있다. 그리고 이러한 다원성은 필립 스타크의 작업을 통해 볼 수 있듯이 디자인에 있어서 개인성의 출현과 관계된다. “적을수록 많다”나 “적을수록 지루하다”라는 디자인 경구에서는 볼 수 없었던 주어 ‘나’가 필립 스타크의 말에서 등장한 것은 디자인 의식의 변화를 직·간접적으로 보여주는 것이라 할 수 있다. “나는 적음과 많음을 믿는다”라는 말을 구성하는 ‘나’, ‘적음’, ‘많음’, ‘믿는다’ 라고 하는 네 단어는 그 자체에 다양한 해석과 조합의 가능성을 내포하고 있다. 재해석과 재조합을 얼마든지 가능하게 하는 이러한 열린 사고를 바탕으로 오늘날의 디자이너들은 지난 세기를 통해 형성되어온 디자인 고유의 역사와 문제의식, 철학을 공유하면서도 이와 차별화된 새로움을 지속적으로 만들어감으로써 디자인 세계를 더욱 풍부하게 만들어가고 있다.

## 제2장 20세기 그래픽 디자인의 미니멀 경향

제1장에서는 “적을수록 많다”, “적을수록 지루하다”, “나는 적음과 많음을 믿는다”라는 세 개의 디자인 경구를 통해 20세기 디자인사의 흐름을 살펴보았다. 제2장에서는 20세기 그래픽 디자인사에서 나타난 미니멀 경향들을 20세기 초반과 중반, 그리고 후반의 시기로 나누어 고찰하고자 한다. 머리말에서도 밝혔듯이 본 연구는 1990년대 후반 이후 새롭게 부각되고 있는 미니멀 그래픽스의 새 경향을 어떻게 볼 것인가 하는 문제의식에서 출발하였다. 이러한 경향을 포스트모더니즘이 쇠퇴하고 모더니즘이 부활한 것이라고 보는 시각도 있는데 그런 설명만으로는 최근에 그래픽 디자인에서 미니멀 경향이 다시

11) 프레드릭 제임슨. 송연승 역: 포스트모더니즘과 소비사회, 윤난지 편. 모더니즘 이후 미술의 화두, 눈빛, 2000. pp.65-85.

12) 국립현대미술관. ibid., p.18.

13) 국립현대미술관. ibid., pp.126-139.

등장을 하게 된 배경과 그 의미를 제대로 파악하기 어렵다고 생각된다.

역사적으로 그래픽 디자인의 발전과정에서 의미 있는 기술적 혁신이 이루어진 것은 세 차례 정도의 시기였다. 첫째는 구텐베르크가 활판 인쇄술을 개발한 15세기 중반이고, 둘째는 석판 인쇄술의 개발과 사진술의 발전으로 이미지와 텍스트의 대량 복제가 가능해진 19세기 후반이며, 셋째는 컴퓨터의 등장으로 전자 출판이 활성화되고 새로운 디지털 미디어들이 출현한 20세기 후반의 시기이다. 그래픽 디자인은 산업혁명에 따른 새로운 기계 미학의 출현 과정에서 점차 모던 디자인의 특성을 갖추어 가게 되었다. 19세기 후반부터 20세기 초반 모던 디자인의 형성기에 그래픽 디자이너들은 빅토리아 시기의 인쇄물에서 보였던 현란한 장식과 조잡한 글자체들로부터 벗어나 고전적인 질서와 순수성에 바탕을 둔 새로운 타이포그래피 개념을 도입하고자 시도했고 이들의 생각은 미스 반 데어 로에의 “적을수록 많다”라는 디자인 경구가 담고 있던 메시지와 통하는 것이었다.

스티븐 헬러와 앤 핑크는 1999년에 출판된 『적을수록 많다: 그래픽 디자인에 있어서의 새로운 단순성』이라는 책에서 그래픽 디자인의 역사를 단순성과 복잡성간의 대립과 긴장, 그리고 통합과 조화의 역동적인 과정으로 파악하면서 현재 시점은 1980년대 이후 복잡성을 강조하고 확장시켜온 디자인 경향이 점차 후퇴하고 단순성을 지향하는 디자인 경향이 새롭게 부각되고 있는 시점이라고 평가했다.

산업혁명으로 인한 대량복제 기술의 도입이 빅토리아 시기의 글자체 디자인과 인쇄물 디자인에서 ‘복잡성’을 만들어냈던 것처럼 새롭게 등장한 컴퓨터 기술은 디자이너들이 이미지와 텍스트를 가지고 마음껏 실험을 할 수 있는 자유로운 기술적 토대를 제공하였다. 그리고 그 결과 1980년대부터 1990년대 중반까지 그래픽 디자이너들은 모던 디자인이 강조하던 ‘단순성’의 미학에서부터 벗어나 ‘복잡성’을 강조하고 실험하는 경향을 보이게 되었다. “적을수록 지루하다”, “많을수록 많다”라는 말로 집약될 수 있는 이러한 시도들은 하지만 1990년대 후반에 접어들면서 점차 다시 ‘단순성’을 지향하는 모습을 보이게 되었고 그 결과 최근의 미니멀 그래픽스의 새로운 경향이 등장하게 되었다. 그리고 이러한 흐름은 단순히 “적을수록 많다”로의 회귀가 아니라 필립 스타크의 디자인 경구 “나는 적음과 많음을 믿는다”의 맥락과도 통하는 것이라는 점에서 흥미롭다.

본 장에서는 20세기 디자인사의 흐름을 특징짓는 세 개의 디자인 경구와 헬러와 핑크가 제시한 그래픽 디자인에 있어서의 ‘단순성’과 ‘복잡성’의 문제에 주목하면서 20세기 그래픽 디자인에 나타난 미니멀 경향들의 특성들을 살펴보고자 한다.

## 2-1. 20세기 초반의 모던 디자인 형성 시기

역사적으로 볼 때 그래픽 디자인의 경우에는 회화나 조각 등 다른 조형예술 분야들에서처럼 ‘미니멀’ 혹은 ‘미니멀리즘’<sup>14)</sup>

이 특정 시기에 하나의 양식으로 구체적으로 등장하여 거론된 적이 없다. 하지만 장식적이고 재현적인 이미지의 사용을 거부하고 구조적이고 기하학적이며 순수하고 추상적인 조형 세계를 구축하고자 했던 20세기 기계 미학과 모던 디자인의 미니멀한 속성들은 그래픽 디자인의 발전에도 큰 영향을 미쳐왔다. 스티븐 헬러와 앤 핑크는 근대적인 의미에서의 그래픽 디자인의 시작을 20세기초에 문자 디자인과 편집 디자인 등 타이포그래피 영역에서 복잡성을 줄여가면서 가독성을 확보해 가려는 노력을 통해 시작된 것이라고 보고 있다. 이러한 과정에서 그래픽 디자인의 기본 혹은 기초적 형식이라고 할 수 있는 것이 생겨나게 되었다고 보는 것이다.

구텐베르크가 활판 인쇄술을 개발한 것은 15세기 중반이지만 서양에서 활판 인쇄술이나 활판 인쇄 혹은 그러한 과정을 거쳐 표현된 결과물을 일컫는 말로 타이포그래피라는 용어가 처음으로 사용되기 시작한 것은 대략 17세기말이라고 할 수 있다. 하지만 이때의 의미는 오늘날 우리가 사용하고 있는 개념과는 조금 다른 것으로 타이포그래피 디자인이라는 용어가 현재와 같은 의미로 본격적으로 사용되기 시작한 것은 20세기에 들어와서였다.<sup>15)</sup> 그리고 그래픽 디자인과 그래픽 디자이너라는 용어가 종래 상업미술가commercial artist의 이미지에서 벗어나 오늘날과 같은 전문 직종으로 자리를 잡기 시작한 것은 20세기 중반부터였다.<sup>16)</sup>

모던 디자인 형성기의 그래픽 디자인의 발전은 주로 서체 개발과 가독성 논쟁<sup>17)</sup> 등을 통해 타이포그래피 영역에서 이루어

and *Dialectics of Art*,」에서 이미 사용하였고, 그 전에 다비트 부를리우크는 1929년 듀덴싱 갤러리에서 열린 그레이엄의 전시회 도록 서문에서 “미니멀리즘은 작업 수단의 최소화에서 비롯된 용어이다. ... 미니멀리즘 회화는 주제가 곧 회화 자체가 되는, 순수하게 사실적인 것이다.”라고 서술하면서 이 용어가 사용하였다. ‘미니멀 아트’라는 용어는 비평가 비버라 로즈가 1955년 『아트 인 아메리카』 10. 11월호에 기고한 논문 「ABC 아트」에서 사용하였다. (해럴드 오즈본 편, 옥스퍼드 20세기 미술사전, 시공사, pp.213-214.) 미니멀리즘 또는 미니멀 아트란 좁게는 1960년대 도널드 저드, 칼 앙드레, 댄 플라빈, 솔 루트 리처드 세라 등의 작품활동을 가르키기도 하지만 넓게는 선사시대 미술, 이집트의 평면화, 고대 그리스 초기 기하학 양식, 르네상스 건축, 1920년대 추상화 운동과 절대주의 등 인간의 역사 이후 여러 단계에서 발견되기도 한다. 이러한 시대나 양식, 이념의 공통되는 특징은 예술을 자연의 모사가 아니라 추상화시키는 능력으로 보는 점이다. (박소영, 미니멀리즘의 역사적 전통: 미술, 건축 그리고 일상, 상업디자인, No.173, 2000년 11/12월호, pp.96-98.) 2002년에 국립현대미술관에서는 현대 미술에 있어서 미니멀리즘의 고전이라고 할 수 있는 1960년대 작가들의 작품과 1990년대 미니멀 아트 작품들을 한 자리에서 볼 수 있는 <미니멀 맥시멀: 미니멀 아트와 1990년대 미술>이라는 전시회가 열리기도 했다.

15) 최성민, 김성중. 타이포그래피의 미래에 대한 비판적 주석, 디자인 텍스트 01, 홍디자인, 1999, p.186.

16) 강현주. 20세기 미국 그래픽 디자인의 전개와 자기 정체성, 디자인학연구, Vol.14, No.4, 2001.

17) 1455년 구텐베르크의 42행 성경의 인쇄 이후 유럽에서는 구텐베르크의 텍스추라체Textura에서 발전해온 독일의 블랙레터체Blackletter와 베네치아의 인쇄업자였던 니콜라스 옌스Nicholas Jenson이 개발한 로만체Roman 간의 가독성을 둘러싼 오랜 논쟁이 있었다. 로마의 트라잔 비문에 새겨진 글자를 탁본하여 기본으로 삼고 개발한 옌스의 로만 타입은 근대에 이르기까지 타이포그래피의 순수성을 대표하는 것으로 평가되어 왔다. 지오프로이 토리Geofroy Tory에서 스탠리 모리슨Stanley Morison에 이르는 뛰어난 타이포그래피들은 이 서체를 기하학적 명확하여 기초를 둔 타이포그래피의 정수로 평가하면서 완벽성에 있어서 이를 능가할 것이 없다고 평가하였다. 이들은 이에 비해 블랙레터체는 이해를 가로막는 열등한 형태로 평가했다. 하지만 이 논란은 다소 복잡한 성격의 문제이기도 했다. 왜냐하면 블랙레터체는 독일 사람들이 수세기 동안 선택하고 사용해온 글자이고 또

14) 미니멀 아트는 주로 추상 표현주의의 몇몇 특징과 액션 페인팅에 대한 반작용으로, 1950년대에 미국을 중심으로 일어난 복합적인 미술경향을 가르키는 용어이다. 미니멀리즘이라는 용어와 개념은 1937년 존 그레이엄이 「미술의 체계와 변증법System

졌는데 이 과정에서 미래파, 데 스틸, 러시아 구성주의, 다다 등 아방가르드 미술운동들 역시 많은 영향을 미쳤다. 글자와 이미지에 대한 이들의 다양한 실험과 해석, 그리고 새로운 시도는 타이포그래피에 대한 종래의 생각들을 바꾸는 계기가 되었다. 헤르베르트 바이어Herbert Bayer가 개발한 유니버설 타입universal type은 모던 디자인 형성기의 그래픽 디자인의 이슈들을 상징적으로 잘 드러난 사례라 할 수 있다. 이에 대한 본격적인 연구로는 마이크 밀스가 쓴 「역사적 맥락에서 살펴 본 헤르베르트 바이어의 유니버설 타입」<sup>18)</sup>이라는 글이 있다. 밀스의 경우에는 주로 역사적이고 문화적인 맥락을 주목하고 있는데 유니버설 타입의 등장은 “적을수록 많다”라는 모던 디자인의 미니멀한 속성들이 그래픽 디자인에도 영향을 미쳐 표출된 것이라는 점에서도 중요한 의미를 지닌다고 생각된다.

바우하우스의 학생이었던 헤르베르트 바이어는 1925년에 타이포그래피·인쇄 공방의 교수로 초빙되었다. 마이크 밀스는 바이어가 같은 해에 개발한 유니버설 타입은 예술과 산업을 통합하려는 거대한 바우하우스 프로젝트의 일부였으며, 바이어는 이 서체를 헨리 포드의 공장에서 생산되는 자동차처럼 합리적인 계획에 따라 디자인하고자 했다고 평가하였다. 기하학적 순수성과 기능성에 많은 관심을 가지고 있던 바이어는 로마인 타입Roman type의 디자인을 기하학적인 질서로 환원하여 더 새롭고 현대적이며 읽기 쉽고, 또 국제적인 감각을 지닌 서체로 만들고자 했다. 물론 이러한 생각은 바이어만의 고유한 것이기보다는 당시에 활동하던 여러 디자이너들이 공유했던 일종의 시대정신이었다고 할 수 있다. 바우하우스의 타이포그래피로부터 영향을 받은 얀 치홀트Jan Tschichold는 유니버설 타입(1926-29)이라는 동일한 이름의 다른 서체를 디자인했고, 요셉 알버스Josef Albers는 스텐실체Stencil(1925)를, 폴 렌너Paul Renner는 휴투라체Futura(1928)를 개발하였다. 그리고 이들 서체들은 모두 전통적인 활자체를 기하학적이고 기계적인 구축방식으로 재해석한 것이었다.

‘타이포그래피의 혁신은 독립된 사건으로서가 아니라 새로운 사회적·정치적 자각에 따른 새로운 문화적 토대 구축과 함께 이루어지는 것’이라는 바이어의 디자인관은 산업화, 근대화된 사회에 적합한 새로운 기계 미학을 창조해내고자 했던 당대 모더니스트들의 생각과 직접적으로 닿아 있었다.

1928년 바우하우스를 떠난 후 바이어는 1938년에 뉴욕으로 이주해 미국에서 디자인 작업을 계속해갔는데, 미국에서의 그의 활동이나 유니버설 타입의 변용 과정은 미스 반 데어 로에의 생애나 그의 디자인 경구 “적을수록 많다”를 떠올리게 하는 측면이 있다. 모던 디자인의 이상 속에서 개발된 바이어의 유니버설 타입은 점차 미국 기업의 디자인에 적용되면서 원래의 의미와는 다른 사회적 의미를 갖게 되었다. 1962년에 폴 랜드Paul Rand는 ABC 방송사를 위한 로고를 디자인하면서 유니버설 타입을 변형해 사용했고, 마사오 비넬리Massimo Vinelli 역시 고급스럽고 사치스러운 느낌의 블루밍데일스 백화점을 위한 디자인 작업에 변형된 유니버설 타입을 사용했다. 유니

이 형태에 친숙한 사람들에게는 완벽하게 해독되는 글자였기 때문이다.(Steven Heller and Anne Fink. *ibid.*, p.12)

18) 일런 린턴, 애보트 J. 밀러, 박영원 역: 바우하우스와 디자인 이론, 도서출판국제, 1996, pp.38-45.

버설 타입의 경우처럼 인류 보편의 이상과 가치를 추구하며 당대의 사회 모순을 깨뜨려 변혁하고자 하는 의지를 가지고 등장했던 모던 디자인이 특정 기업을 위한 성공적인 디자인 전략으로 활용되는 과정은 20세기 디자인사에서 종종 보여지는 것으로 이것은 디자인의 의미라는 것이 고정되어 있는 것이 아니라 역사적, 사회적, 문화적 맥락에 따라 얼마든지 변화될 수 있는 것임을 보여준다.

## 2-2. 20세기 중반의 후기 모던 디자인 시기

1960년대부터 1970년대 중반까지 현대 회화와 조각 분야에서는 미국을 중심으로 하여 미니멀리즘이 유행했다. 그래픽 디자인의 경우에는 제2차 세계대전 이후에 스위스와 미국을 중심으로 모던하고 미니멀한 디자인 경향이 본격적으로 등장했는데 스티븐 헬러는 이 시기를 계몽적이고 실험적인 성격을 띠었던 20세기초의 모던 디자인 운동과 구분하여 ‘후기 모던 late modern’이라고 칭하였다.<sup>19)</sup>

엄격한 수학적 질서, 기능성, 합리성, 순수성 등을 강조한 스위스 스타일Swiss style<sup>20)</sup>은 후기 모던의 미니멀한 특성을 잘 보여주었다. 바젤과 취리히를 중심으로 주로 활동을 했던 에밀 루더Emil Ruder와 아르민 호프만Armin Hofmann, 요셉 뮐러-브로크만Josef Müller-Brockmann 등의 스위스 디자이너들은 그래픽 디자인과 타이포그래피에서 형태와 기능간의 올바른 균형과 가독성을 중시했고, 절대적이고 보편적인 그래픽 표현에 대한 믿음을 토대로 자신들만의 고유한 디자인 원리를 정립해나갔다.<sup>21)</sup> 그래픽 디자인이란 시각 커뮤니케이션 문제를 합리적으로 해결하는 것이라고 생각한 스위스 디자이너들은 그리드 시스템을 적극 활용하면서 산세리프체의 사용을 선호하였다.

전체 포맷을 미리 코딩하여 페이지들 간의 연속성을 보장해주는 레이아웃 시스템인 그리드를 사용함으로써 디자이너들은 페이지 구성 요소들 간의 계층 구조를 명료하게 설정할 수 있게 되었고, 나아가 각 페이지에 단순성과 타이포그래피적인 질서를 부여할 수 있게 되었다. 이 시기 스위스 디자이너들이 선호한 산세리프체로는 유니버설체Univers<sup>22)</sup>와 헬베티카체Helvetica<sup>23)</sup>가 있는데 이 두 서체는 합리적이고 객관적이며 보편적인 미학을 추구하는 스위스 스타일의 특성을 잘 표현한 대표적인 서체로서 각광을 받았다.

1959년에 창간된 디자인 잡지인 「뉴 그래픽Neue Grafik」은 스위스 스타일이 전 세계적인 파급력을 갖는데 큰 기여를 했다. 요셉 뮐러-브로크만, 카를로 비바렐리Carlo Vivarelli, 리하르트 로제Richard P. Lohse, 한스 노이부르크Hans Neuburg

19) Steven Heller and Seymour Chwast. *Graphic Styles - From Victorian to Post-modern*, Thames and Hudson, 1988.

20) 스위스 스타일은 국제주의 양식International Style 혹은 국제주의 타이포그래피 양식International Typographic Style이라고도 불린다.

21) 강현주. 20세기 모던 타이포그래피의 전개와 바젤 스타일의 위상, 디자인학연구, Vol.13, No.3, 2000, p.139에서 재인용. (Steven Heller and Karen Pomeroy. *Design Literacy: Understanding Graphic Design*, Allworth Press, 1997, p.144.)

22) 1957년에 애드리언 프루티거Adrian Frutiger가 디자인함.

23) 1961년에 에두아르드 호프만Eduouard Hoffman과 막스 미딩거Max Miedinger가 디자인함.

등이 참여한 이 잡지는 독일어, 영어, 불어 등 3개 국어로 만 들어졌고 스위스 디자인의 철학과 그 결과물을 전 세계 독자들에게 알리는 매개체로서의 역할을 했다.<sup>24)</sup>

한편 미국에서는 유럽 모던 디자인 운동의 영향을 직·간접적으로 받고 자라난 디자인 세대가 등장하여 독자적인 모던 디자인 어법을 형성해 가고 있었다. 폴 랜드, 레오 리오니Leo Lionni, 레스터 비얼Lester Beall, 윌 버턴Will Burtin, 앨빈 러스티그Alvin Lustig, 브래드버리 톰슨Bradbury Thompson, 라디슬라브 슈트너Ladislave Sutnar 등의 디자이너들은 초기에는 주로 잡지 디자인과 관련된 일을 했으나 점차 광고 디자인이나 기업의 아이덴티티 디자인에 이르기까지 다양한 분야로 활동 영역을 넓혀 갔다. 이 과정에서 등장한 ‘빅 아이디어Big Idea’라는 개념은 미국 디자인을 유럽 디자인과 차별화 시키며 그래픽 디자인의 분야적 정체성을 확립하는데 영향을 주었다.

‘빅 아이디어’는 세련된 타이포그래피와 개념적인 일러스트레이션, 그리고 스튜디오에서 연출된 사진 이미지를 광고 컨셉에 맞추어 채치 있게 결합함으로써 강력한 커뮤니케이션 효과를 거두고자 한 디자인 방법이었다.<sup>25)</sup> 이것은 1940년대에 폴 랜드가 바인트라움 광고대행사에서 일을 하며 개발한 스마트 컨셉smart concept의 연장선상에 있는 것으로 1950년대 후반에 조지 로이스George Lois, 헬무트 크론Helmut Krone, 밥 게이지Bob Gage, 윌리엄 타움만William Taubman, 진 페데리코Gene Federico 등의 젊은 아트 디렉터들은 폴 랜드의 스마트 컨셉을 발전시켜 미국 광고계의 크리에이티브 혁명을 이끌어 내었다.

1950년대 후반 이전의 관습적인 광고와 크리에이티브 혁명 시기의 광고 간의 차이는 바로 ‘빅 아이디어’의 도입으로 상징되는 컨셉과 디자인 방법론의 차이였다. ‘빅 아이디어’는 단어나 이미지 자체, 혹은 단어와 이미지간의 상호작용을 통해 흥미로운 시각효과와 커뮤니케이션 효과를 만들어내는 것이다. ‘빅 아이디어’를 성공적으로 도입한 대표적인 사례로서는 조지 로이스가 1960년부터 1963년까지 진행했던 볼프슈미트 보드카 광고 캠페인이 있는데 로이스는 자신이 제작한 이 광고를 일컬어 ‘가장 순수한 디자인’이라고 스스로 평가하기도 했다. 광고 디자인의 역사에서 윌트와 유머가 예술적인 수준에 도달한 첫 광고라는 평을 듣기도 한 이 광고는 간결한 메시지를 담은 디자인 컨셉을 모던하고 미니멀한 형식으로 표현해냄으로써 ‘빅 아이디어’의 특징을 잘 보여주었다. 이 광고 캠페인의 성공으로 급성장한 볼프슈미트 보드카는 이후 10여 년간 70퍼센트 정도의 높은 시장 점유율을 자랑하기도 했다.<sup>26)</sup> 후기 모던 시기에 전 세계의 대기업들은 디자인을 통한 기업 아이덴티티 구축에 많은 관심을 가지고 투자를 아끼지 않았는데 이 과정에서 스위스 스타일의 모던하고 미니멀한 조형적 특성과 미국 광고계의 크리에이티브 혁명은 기업 아이덴티티 디자인의 방향에도 결정적인 영향을 미쳤다. 기업의 심볼과 로고는 더욱 더 단순화되고 추상화되는 경향을 띄었고, 스위스 스타일을 특징 지웠던 헬베티카체는 이제 더 이상 하나의

특정 스타일과 관계된 서체가 아니라 현대적인 기업 문화를 상징하는 일종의 새로운 프로토크로서 자리매김 하게 되었다. 스티븐 헬러는 후기 모던 시기에 나타난 이러한 현상을 ‘코퍼리트 모더니즘corporate modernism’이라고 따로 명명하기도 했다. 디자인사의 흐름을 통해 볼 때 후기 모던 시기는 미스 반 데어 로에의 디자인 경구 “적을수록 많다”가 그래픽 디자인에 본격적으로 접목되어 그래픽 디자인의 내용과 형식, 즉 컨셉과 시각적 표현 모두를 변화시킨 중요한 시기라고 할 수 있다.

### 2-3. 20세기 후반의 미니멀 그래픽스의 새 경향

“적을수록 많다”라는 모던 디자인의 미학을 강력하게 전파하며 전세계적인 영향력을 미쳤던 후기 모던 디자인의 미니멀한 경향은 1970년대 후반에 건축 분야에서부터 본격적으로 논의되기 시작한 포스트모더니즘의 영향으로 점차 젊은 세대 디자이너들로부터 심각한 도전을 받게 되었다. “적을수록 지루하다”, “많을수록 많다”라는 디자인 경구로 표현될 수 있는 새로운 실험과 다양한 시도들은 이후 1990년대 중반까지 이어졌다. 스티븐 헬러는 이 시기의 그래픽 디자인을 올드 웨이브old waves, 뉴 웨이브new waves, 넥스트 웨이브next waves 등의 세 가지 경향으로 나누어 설명하고 있다.<sup>27)</sup>

헬러가 올드 웨이브라고 부른 것은 과거로부터 디자인 스타일을 차용한 ‘레트로retro’ 스타일을 일컫는 것이다. 폴라 셰어 Paula Sher는 러시아 구성주의와 데 스틸, 스위스 스타일 등을 자신의 디자인에 도입했고<sup>28)</sup> 루이즈 필리Louise Fili 역시 과거의 타이포그래피 스타일을 연구하면서 미래파, 유겐트슈틸, 러시아 구성주의 등으로부터 영감을 얻었다.<sup>29)</sup> 웨어나 필리가 주로 20세기 초 유럽 모던 디자인 형성기의 스타일을 현대적으로 재해석해내는 작업을 한 반면 찰스 스펜서 앤더슨 Charles Spencer Anderson이나 M&Co.사의 티보 칼먼Titor Kalman, 에드워드 펠라Edward Fella 등은 미국 문화의 버내쿨러적인 특성에 관심을 기울였다.<sup>30)</sup>

스위스에서도 후기 모던 디자인의 미니멀한 특성에 대한 비판과 도전이 있었는데 ‘뉴 웨이브new wave’라고 불리우는 이 새로운 흐름을 주도한 것은 볼프강 바인가르트Wolfgang Weingart였다. 1960년대 후반부터 이미 스위스 스타일을 경직된 모더니즘 도그마로 규정하고 이를 넘어선 새로운 스타일을 추구했던 바인가르트는 스위스 스타일의 비판적 계승자이자 동시에 디지털 시대가 필요로 하는 새로운 시각언어와 조형문법의 개척자였다. 바인가르트 자신은 컴퓨터를 사용하지 않았지만 암실에서 이루어진 그의 실험적인 작업들은 다음 세대 디자이너들에게 영향을 미쳤다. 특히 에이프릴 그레이먼April Greiman이나 댄 프리드먼Dan Friedman과 같은 미국 디자이너들은 바젤 디자인학교 유학 후 새로운 매체의 출현과 기술의 발전에 큰 관심을 보이며 뉴 웨이브 스타일을 디지털 디자인에 접목시켜 나갔다.<sup>31)</sup>

24) 필립 B. 맥스. *ibid.*, p.373.

25) 스티븐 헬러. 카렌 포메로이. 강현주 역: *디자이너 세상을 읽고 문화를 움직인다, 안그래픽스*, 2001, p.169.

26) 스티븐 헬러. 카렌 포메로이. *ibid.*, p.169.

27) Steven Heller and Anne Fink. *ibid.*, pp.19-22.

28) 스티븐 헬러. 카렌 포메로이. *ibid.*, pp.186-189.

29) 스티븐 헬러. 카렌 포메로이. *ibid.*, pp.292-295.

30) Steven Heller and Anne Fink. *ibid.*, pp.19-22.

31) 강현주. 20세기 모던 타이포그래피의 전개와 바젤 스타일의 위



레트로나 뉴 웨이브 스타일이 “적을수록 많다”라는 모던 디자인의 미학에 반기를 들고 등장한 것은 사실이지만 이에 대한 가장 강력한 반발은 1980년대 중반부터 1990년대 초반까지의 시기에 미국에서 등장했다. 크랜브룩 아카데미Cranbrook Academy, 「에미그레Emigre」 잡지와 에미그레 폰트, 그리고 데이빗 카슨David Carson 등은 스티븐 헬러가 넥스트 웨이브라고 부른 시기의 특성을 잘 보여주었다. 크랜브룩은 레트로나 뉴 웨이브와 같은 동시대의 디자인 흐름을 일부 수용하는 한편 후기 구조주의나 해체주의와 같은 포스트모던 디자인 담론들을 그래픽 디자인 작업에 접목시켜 나갔다. 1983년에 「에미그레」를 창간한 루디 반데란스Rudy Vanderlans와 주잔나 리코Zuzana Licko는 에미그레 폰트 사를 설립해 가장 일찍, 그리고 가장 세련된 도트 매트릭스를 소개하였고 컴퓨터 기술이 발전하자 고해상도의 디지털 서체를 개발하고 판매해나갔다. 반데란스와 리코는 컴퓨터 기술을 적극 활용하면서 디자인에 있어서의 표현성과 복잡성의 한계에 도전하였고 기존의 디자인 전통을 따르는 것에 만족하지 않고 자신들만의 새로운 디자인 세계를 창조하고자 했다.<sup>32)</sup>

「에미그레」가 상대적으로 적은 그래픽 디자인 전문 독자층을 대상으로 영향을 미친 반면, 「비치 컬처Beach Culture」와 「레이 건Ray Gun」 등의 잡지를 디자인한 데이빗 카슨은 1990년대에 미국뿐만이 아니라 전세계적으로도 가장 유명한 디자이너가 되었다. 카슨의 편집 디자인과 타이포그래피는 1980년대부터 크랜브룩 아카데미와 칼라츠 등에서 시도되었던 실험적인 타이포그래피에 기원을 둔 것이었지만 그는 이러한 실험들을 미국 서부 해안지역의 하위문화와 거리 스타일의 코드에 접목시킴으로써 대중적인 인기를 끌게 되었다.<sup>33)</sup> 1990년대 초반부터 중반까지 전세계 그래픽 디자인계에는 데이빗 카슨 식의 디자인이 넘쳐나게 되었다.

“적을수록 지루하다, ”많을수록 많다“라는 디자인 경구가 가진 의미를 그래픽 디자인 작업을 통해 한껏 발산했던 넥스트 웨이브의 복잡한 디자인은 1990년대 후반에 접어들면서 점차 그 영향력이 줄어들고 단순성을 지향하는 미니멀 그래픽스의 새로운 경향이 나타나기 시작했다. 이와 함께 한동안 잊혀졌던 “적을수록 많다”라는 미스 반 데어 로에의 디자인 경구 역시 다시 주목을 받기 시작했다. 하지만 최근의 경향은 모더니즘으로의 회귀라기보다는 오히려 “나는 적음과 많음을 믿는다”는 필립 스타크의 디자인 경구가 보여준 것처럼 보다 개인화되고 다원화된 디자인의 출현과 관계된 것이라 할 수 있다.

스티븐 헬러와 앤 핑크는 「적을수록 많다: 그래픽 디자인에 있어서의 새로운 단순성」이라는 책을 통해 ‘오래된 단순성The Old Simplicity’과 ‘새로운 단순성The New Simplicity’을 비교하면서 광고, 매뉴얼 리포트, 책표지 디자인, 책 편집 디자인, 카탈로그와 브로슈어, 음악, 잡지, 포장, 포스터 등 각종 디자인 매체에 등장하는 미니멀 그래픽스의 새로운 경향을 소개하였다.<sup>34)</sup>

캐서린 피셀 역시 같은 해에 『미니멀 그래픽스』라는 책을 출판했는데 그녀는 중요하지 않은 보조적 요소들은 일체 제거

해버리고 가장 필수적인 요소들만으로 구성되는 미니멀 그래픽 디자인은 보는 이들에게 순수하게 지적이고 시각적인 경험을 제공한다고 보았다.<sup>35)</sup> 피셀은 20세기 후반에 미니멀 디자인 경향이 다시 돌아온 이유를 크게 두 가지 측면에서 설명하고 있다. 첫째는 이미지와 텍스트의 과잉 시대였던 1990년대 디자인 스타일에 대한 거부감의 표시이며, 둘째는 1980년대 중반 이후 테크놀러지의 급속한 발전을 따라잡는데 급급했던 디자이너들이 이제 그래픽 디자인의 기능과 역할에 다시 관심을 기울이게 되었기 때문이라는 것이다.

## 맺음말

최근에 그래픽 디자인에서 보여지는 미니멀한 경향은 그래픽 디자인과 관련된 디지털 테크놀러지가 어느 정도 안정된 기반을 가지고 일정한 수준에 도달하여 이제 그래픽 디자이너들이 시각 커뮤니케이션의 본질적인 속성과 디자인 작업의 질적 수준에 다시 관심을 기울이기 시작했음을 보여주는 것이라고 할 수 있다. 산업혁명 초기 기계 미학의 성립 과정에서 그랬던 것처럼 1980년대 중반 이후 그래픽 디자이너들은 컴퓨터와 인터넷 등 새로운 매체가 지닌 가능성을 적극적으로 탐색하고 실험하면서 새로운 시대에 어울리는 디자인 미학을 확립하고자 했다.<sup>36)</sup>

2002년에 『그래픽 디자인의 역사』 제3판을 출판한 필립 B. 맥스는 1990년대 인터넷과 월드 와이드 웹의 급격한 발전이 사람들의 커뮤니케이션 방식과 정보에의 접근 방법을 변형시켰으며 컴퓨터 그래픽을 이용한 실험은 모던과 포스트모던 디자인의 아이디어, 레트로 스타일, 진기한 작업 등을 뒤섞어 놓았다고 서술했다. 그는 또한 디지털 테크놀러지에 대한 적극적인 탐험으로 디자인에서의 다원주의와 다양성이 창조되었다고 보았다.<sup>37)</sup> 필립 B. 맥스의 이러한 생각은 많음과 적음, 모던과 포스트모던, 배내컬러적인 것과 디자인적인 것 등의 주제를 이분법적인 대립의 관계에서가 아니라 다양한 가치와 형식들이 공존하는 다원주의적인 시각에서 보고자 한 필립 스타크의 디자인 경구인 “나는 적음과 많음을 믿는다”를 떠올리게 한다. 디지털 시대가 요구하는 것은 내용과 형식을 일치시키고 그 속에 풍부한 의미를 함축시켜 나갈 수 있는 전일적이고 통합적인 디자인 능력이라 할 수 있다. 그래픽 디자이너들은 현재 미니멀한 디자인을 통해 디지털 기술과 시각 커뮤니케이션의 특성을 통합시키고 조화시켜나가고자 노력하고 있다. 이러한 과정을 통해 그래픽 디자인은 확장되고 있으며 변화하고 있다.

본 연구는 20세기 후반에 등장한 미니멀 그래픽스의 새로운 경향을 어떻게 볼 것인가 하는 문제의식에서 출발하였고, 이러한 문제를 역사적인 맥락에서 고찰해보고자 했다. 디자인사의 흐름과 그래픽 디자인의 관계, 20세기 그래픽 디자인사에 나타난 미니멀 경향 등을 살펴보면서 본 연구자는 이 전체 과정이 그래픽 디자인이라는 분야가 전문성과 정체성을 가진 하나의 독자적인 전문 영역으로 성장해가는 과정의 일부라는 생

상, 디자인학연구, Vol.13, No.3, 2000, p.141.

32) 스티븐 헬러, 카렌 포메로이, ibid., pp.119-122.

33) 강현주, ibid., 2001, p.154.

34) Steven Heller and Anne Fink, ibid., p.25.

35) Catherine Fishel, ibid., pp.9-11.

36) 강현주, 그래픽 디자인에서 나타나는 미니멀의 경향, 산업디자인, No.173, 2000년 11/12월호, pp.99-101.

37) 필립 B. 맥스, ibid., p.517.

각을 갖게 되었다. 그리고 디자인의 이념이나 이론, 혹은 방법론에 대한 연구뿐 아니라 디자인 작업 그 자체, 즉 디자인의 형식과 스타일에 대해서도 보다 심화된 연구가 필요하다는 점을 알 수 있었다.

## 참고문헌

- 강현주. 20세기 디자인과 근대 프로젝트, 디자인학연구, Vol.12, No.4, 1999.
- 강현주. 20세기 모던 타이포그래피의 전개와 바젤 스타일의 위상, 디자인학연구, Vol.13, No.3, 2000.
- 강현주. 20세기 미국 그래픽 디자인의 전개와 자기 정체성, 디자인학연구, Vol.14, No.4, 2001.
- 강현주. 그래픽 디자인에서 나타나는 미니멀의 경향, 산업디자인, No. 173, 2000년 11/12월호.
- 강현주. 적을수록 많다, 월간디자인, Vol.259, 2000년 1월호.
- 강현주. 20세기 포스터와 시각 디자인, 월간미술, 2002년 9월호.
- 국립현대미술관. 레스 앤드 모어: 프랑스 국립현대미술기금 디자인 소장품 1980-2000, 삶과꿈, 2002.
- 국립현대미술관. 미니멀 맥시멀: 미니멀 아트와 1990년대 미술, 열과알, 2002.
- 니코스 스탠고스 편. 성완경, 김안례 역: 현대미술의 개념, 문예출판사, 1994.
- 김민수. 모던디자인 비평, 안그라픽스, 1994.
- 피터 도머. 강현주, 조미아 역: 1945년이후의 디자인, 시각과 언어, 1995.
- 박소영. 미니멀리즘의 역사적 전통: 미술, 건축 그리고 일상, 산업디자인, No. 173, 2000년 11/12월호.
- 수잔 손택. 이민아 역: 해석에 반대한다, 이후, 2002.
- 윤난지 편. 모더니즘 이후 미술의 화두, 눈빛, 2000.
- 조현신. 디자인, 일상 그리고 문화, Art in Culture, 2000년 5월호, pp.152-159.
- 존 에이 워커. 정진국 역: 디자인의 역사, 까치, 1995.
- 최성민, 김성중. 타이포그래피의 미래에 대한 비판적 주석, 디자인텍스트 01, 홍디자인, 1999.
- 할 포스터 편. 윤호병 외 역: 반미학, 현대미술사, 1993.
- Aynsley, Jeremy. *A Century of Graphic Design*, Mitchell Beazley, 2001.
- Margolin, Victor. ed., *Design Discourse: History / Theory / Criticism*, The University of Chicago Press, 1989.
- Fishel, Catherine. *Minimal Graphics: The Powerful New Look of Graphic Design*, Rockport, 1999.
- Friedman, Mildred ed., *Graphic Design in America: A Visual Language History*, Harry N. Abrams, Inc., 1989.
- Heller, Steven and Ballance, Georgette ed., *Graphic Design History*, Allworth Press, 2001.
- Heller, Steven and Chwast, Seymour. *Graphic Styles - From Victorian to Post-modern*, Thames and Hudson, 1988.
- Heller, Steven and Fink, Anne. *Less Is More: The New Simplicity in Graphic Design*, North Light Books, 1999.
- Heller, Steven and Pettit, Elinor. *Graphic Design Time Line - A Century of Design Milestones*, Allworth Press, 2000.
- Heller, Steven and Pomeroy, Karen. *Design Literacy: Understanding Graphic Design*, Allworth Press, 1997. (강현주 역: 디자이너 세상을 읽고 문화를 움직인다, 안그라픽스, 2001)
- Hollis, Richard. *Graphic Design: A Concise History*, Thames and Hudson, 1994. (문철 역: 그래픽 디자인의 역사, 시공사, 2000)
- Lupton, Ellen and Miller, J. Abbott. *The ABC's of Bauhaus: The Bauhaus and Design Theory*, Princeton Architectural Press, 1991. (박영원 역: 바우하우스와 디자인 이론, 도서출판국제, 1996.)
- Lupton, Ellen. *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*, Princeton Architectural Press, 1996.
- Meggs, Philip B. *A History of Graphic Design*, 3rd, John Wiley & Sons, 1998. (황인화 역: 그래픽 디자인의 역사, 미진사, 2002)
- Meggs, Philip B. *Type & Image: The Language of Graphic Design*, Van Nostrand Reinhold, 1992.