

designdb

vol.186

2003.07+08

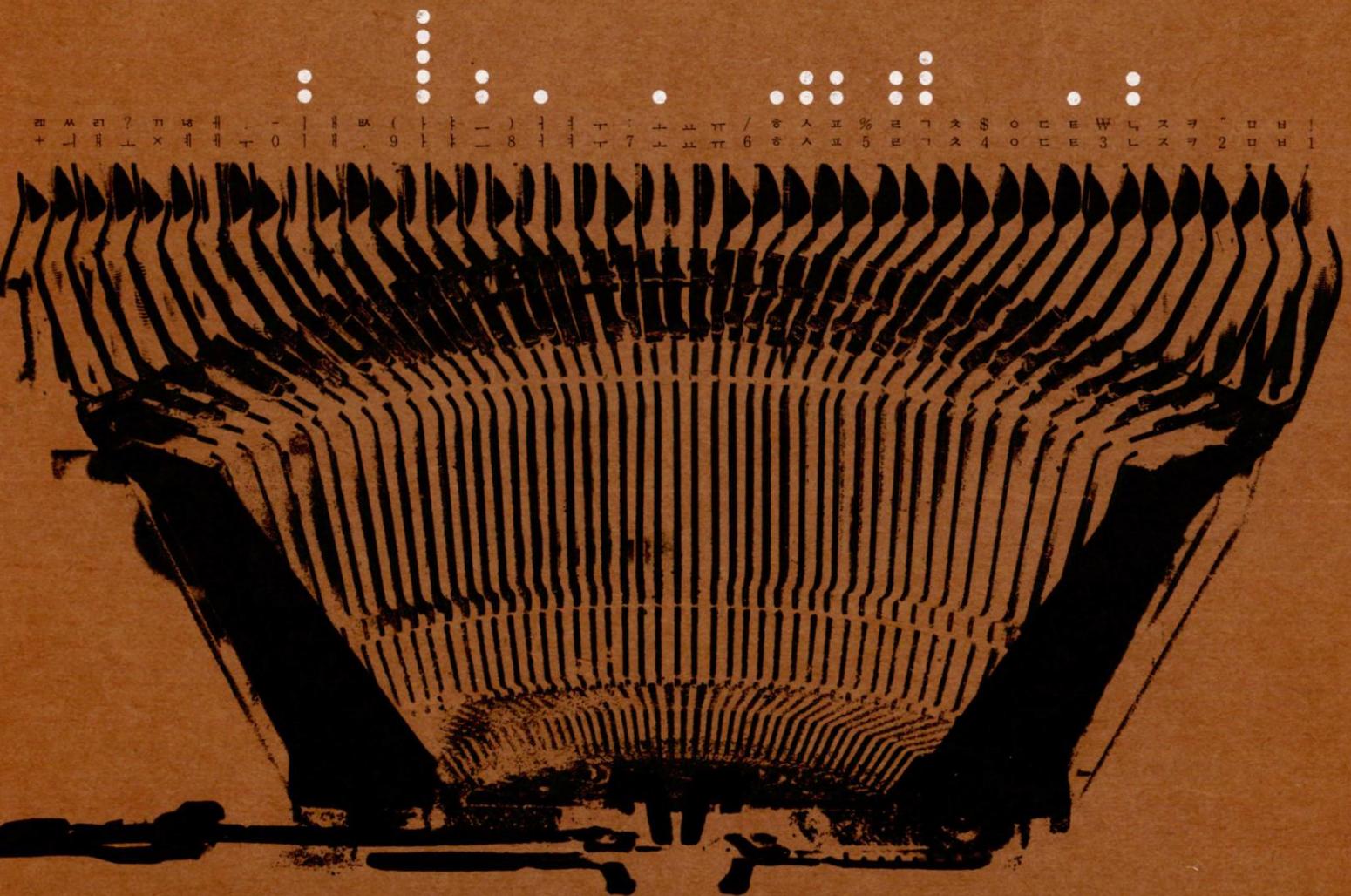
www.designdb.com

한글 타이포그라피 사전사



9 771599 354003
ISSN 1599-354X

1,500원





〈designdb〉는 한국디자인진흥원
이 발행하고 (주)안그라픽스가 기획
및 제작합니다.

이 책에 실린 내용의 저작권은 특별
한 표시가 없는 한 (주)안그라픽스에
있습니다. 〈designdb〉에 실려있는
어떠한 내용이라도 (주)안그라픽스
의 사전 동의없이 무단으로 사용하실
수 없습니다.

본지는 한국도서윤리위원회의 잡지

윤리실천강령을 준수합니다. **정기구독 안내** 〈designdb〉는 정기구독의 체계
적인 관리를 위해 인터넷을 통해 정기구독을 받고
있습니다. 언제라도 <http://www.agbook.co.kr>
을 방문하시면 한국디자인진흥원과 안그라픽스
가 함께 발행하는 격월간 〈designdb〉를 손쉽게
정기구독하실 수 있습니다.
정기구독 기간중 주소를 옮기시거나 받는 곳을
변경하고 싶으신 분은 전화나 메일로 알려주시기
바랍니다.

정기구독료 15,000원(1년간 6회분 + 발송료).
문의 02-763-2320, designdb@ag.co.kr

발행처	한국디자인진흥원	발행일	2003.08.15	기획·제작	(주)안그라픽스(대표 김옥철)
주소	463-828 경기도 성남시 분당구 아탑1동 344-1번지 코리아디자인센터	등록번호	문화마02719	주소	136-022 서울시 성북구 성북2동 260-88
전화	031-780-2114	등록일자	1975.01.14	전화	02-743-8065
팩스	031-780-2073	발행인	김칠호	팩스	02-744-3251
홈페이지	http://www.designdb.com	편집자문위원	이순인	홈페이지	http://www.ag.co.kr
아트디렉터	이세영 ooo@ag.co.kr	운영위원	김경태 함병필		
편집	신현숙 dmsco7@ag.co.kr				
	박활성 hspark@ag.co.kr				
	임혜진 kidp2134@kidp.or.kr				
디자인	이경수 mozart@ag.co.kr				
사진	박정훈 jhbb@ag.co.kr				
객원기자	김형진 ofotherspace@hotmail.com				
객원사진기자	윤행석 odeonst@hanmail.net				
프리프린트	심화칼라(02-2273-7058)				
프린트	중앙문화인쇄(031-906-9996)				
표지용지	크리프트보드 175g/m ²				
	팬시크라프트 80g/m ²				
종이협찬	두성종이(02-583-0001)				
광고문의	ryu@ag.co.kr (02-766-4582)				

한글 타이포그라피 사전사

쓰기와 누드기

한글 타이포그라피와 도구의 역사
한국의 타이포 유산1. 활자, 서예.04
08

서로와 가로

생각없고 기술없는 나라 문자의 서러움
한국의 타이포 유산2. 금석문, 전각.10
14

아름다운 탐나기도

아름다운 들날뚱胡同체를 기다리며
한국의 타이포 유산3. 문자도, 혁필.16
20

모편성과 특수성

개인 글꼴의 가능성과 한계
한국의 타이포 유산4. 부적, 문양.22
26

에필로그

한글, 정지를 넘어 움직임으로

28

100

디자이너 앤대기

주조활자 시대의 타이포그라피, 최정순

32

디자인 디자인 토리

한국적 캘리그라피를 찾아서. 캘리그라피 전문회사, 필묵
한글의 미래를 위한 작은 움직임. 흥익대 한글 동아리, 한글꼴연구회38
42

디자인 터서치

즐거움에 대한 디자인적 성찰 <시각디자인학연구> 14호

46

열호우 퍼레이저

48

뉴스, 캐럴미

50

디자인 칼럼

'치우' ...중국에서 발견하는 우리

52

“알파벳의 역사에서 아마 가장 주목해야 할 유례없는 성과는, 한국에서 1443년 조선의 왕 세종이 한국인을 위해서 알파벳을 고안하라는 칙령을 내렸을 때 이룩되었다. (...) 세종이 불러모은 학자들은 앞서 준비기간을 거치기는 했지만 한국식 알파벳을 3년만에 완성했다. 그 성과는 매우 홀륭한 것이어서 조선어의 음운 체계에 거의 완전하게 적합하였고, 한자로 쓰여진 텍스트의 외양과 유사하게 알파벳의 스크립트를 쓸 수 있도록 아름답게 도안되었다.”

월터 J. 옹, 〈구술문화와 문자문화〉 중에서.

위의 인용은 한글에 대한 수없이 많은 찬사의 하나일 따름이다. 하지만 이러저러한 여러 감탄사들은 이제

우리에게 그다지 감흥을 주지 못한다. 오히려 그것은 방해만 될 뿐이다. 그러한 찬사가 꼭 우리 자신을 향한 것인 양 착각하게 만들기 때문이다.

정작 한글은 그에 걸맞는 대우도, 우리가 늘상 보고 있는 것처럼 그렇게 평온하지도 않다. 인쇄된 한글은 무리지어, 아무 욕심없이 그저 뜻하는 바를 우리에게 일러줄 뿐이지만, 하나의 문자로서 한글은 그가 겪어온 모진 시련만큼이나 위태로운 나날을 보내고 있다. ‘국어의 순화’를 말하려는 것이 아니다. 태어날 당시 하나의 타이포로서 한글이 지니고 있던 시릴 정도의 명징함은 여전히 우리에게 열린 가능성을 제시하고 있지만, 600여 년

의 풍상은 그에게 많은 변화와 선택을 내리도록 하였고 한글은 지금 그 속에서 갈팡질팡 하고 있다.

먼 옛날의 일은 제쳐두고 최근에 그가 겪은 사건들 중 하나만 들어보자. 누구나 머리를 내젓는 ‘띄어쓰기’. 한글에 띄어쓰기가 처음 나타난 것은 일반적으로 〈독립신문〉(1896~1899)으로 알려져 있으니 어느덧 100여년이 지난 셈이다. 하지만 우리는 여전히 띄어쓰기에 대해 명확한 지침을 가지고 있지 않다. 국어학자 이의섭 선생은 일찍이 이러한 띄어쓰기의 어려움을 지적하면서, 누구나 자신의 띄어쓰기에 대해 ‘자신 없어 한다’고 하면서 방금 쓴 ‘자신 없어 하다’ 조차 어떻게 띄거나 불일치 기준이 없음을 한탄하였다. 국어학자가 이 정도니 일반인들의 혼란스러움이야 오죽할까. ‘띄어쓰기’가 다소 국어학의 영역으로 비춰진다면 ‘가로쓰기’는 어떨까? ‘가로쓰기’가 본격적으로 나타난지 반 백년, ‘세로쓰기’가 우리 눈에서 사라진지 10년이 채 안된 지금, 한글은 자신의 변화에 잘 적응하고 있는 걸까? 혹은 컴퓨터 속으로 들어간 한글의 상태를 살펴보는 것은 어떨까? 혹시 자리가 불편하지는 않은지 말이다. 굳이 컴퓨터 속까지 들어가지 않더라도 여기저기서 우리는 이러한 급작스런 변화에 아직 자신의 자리를 찾지 못하는 한글의 모습을 볼 수 있다.

이번 디자인디비 특집 ‘한글 타이포그래피 사건사’는 이러한 일련의 사건들에 대한 이야기이다. 그 중 주로 근대 이후 한글 글꼴에 있어 중요한 전환점을 하나의 사건으로 규정하고, 그 전후를 한쌍의 대구어로 묶어 그에 따른 한글 글꼴의 모습을 살펴보았다. 물론 극히 단편적인 사건, 또 그 사건에 대해서도 단편적인 입장밖에 언급하지 못하겠지만 적어도 이런저런 사건들을 겪으면서도 항상 우리 곁에 있어준 한글에게 묻는 최소한의 안부 정도는 되리라 생각한다.

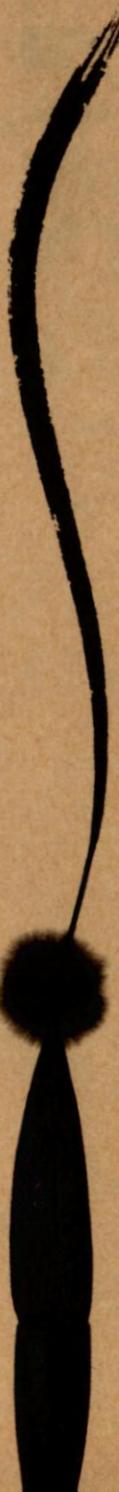
얼마 전 문화관광부에서 글자체를 저작권법으로 보호하는 방안을 추진 중이라는 소식을 들었다. 또한 이와 별도로 특허청에서도 글꼴에 대한 ‘의장권’을 인정하는 법안을 통과시키기 위해 준비하고 있는 것으로 안다. 얼마 전까지만 하더라도 반대되는 입장을 보였던 곳에서 무슨 바람이 인 것인지는 모르나 반가운 소식임에는 틀림없다. 글꼴에 대한 기본적인 권리조차 보호받지 못하는 상황에서 다양하고 아름다운 한글 글꼴이 나오기만을 바라는 것은 너무 염치없는 일이 아닌가.



한글의 무게는 결코 가볍지 않다.
그리고 그것은 우리 문화의 음각과 양각 모두를 아우른다.
마치 이 남으로 된 자모(字母)와 활자(活字)처럼.



붓은 한글에 자신의 논리를 강요했다..... 그리고 그것은 사람들의 기호나 창제의 뜻과는 무관한, 지금 손에 무엇을 쥐고 있느냐에 따라 결정된 사실이다.....



쓰.기.
누.르.기.

한글 타이포그래피와 도구의 역사

타이포그라피의 역사

필기구의

역사인가?

한글 활자의 최초 모습을 보여주는 〈훈민정음〉의 곧고 두터운 글자체와 당신의 컴퓨터 속에 저장되어 있는 트루타입 폰트들을 비교해보라. 이 차이들이 말해주는 것은 무엇일까? 이 질문에 대해 “시대의 변화에 따른 조형적 미감의 차이”라고 답하는 것은 맞긴 하되, 너무나 엉성한 대답이 될 것이다. 그렇다면, 그 조형적 미감의 차이를 가져오게 한 것은 과연 무엇일까? 여기에는 많은 정답들이 차례로 줄을 서게 될 것이다. 시각문화의 차이, 한글 자형 자체의 변화, 책이라는 형태의 변화, 세로쓰기에서 가로쓰기로의 변화 등등. 그리고 우리는 여기에 글씨를 쓰는 도구, 즉 필기구의 변화를 더할 수 있을 것이다.

이 이유, 필기구의 역사가 타이포그라피의 역사에 영향을 미친다는 것은 일견 너무나 당연한 이야기로 들린다. 붓과 컴퓨터는 감히 비교할 수 없을 만큼 다른 미디어이고, 이 둘을 통해 완성된 글자체 또한 그만큼 다른 논리의 공간 속에 놓여있기 때문에, 아들을 통해 산출된 글씨의 모양이 같은 리 없기 때문이다. 말하자면 붓을 통해 쓴 디자인이라는 글씨와 컴퓨터를 통해 조합된 디자인이라는 단어는 비록 같은 소리와 같은 뜻으로 읽힐지는 몰라도, 그 사이에는 물물과 스크린의 인광물질만큼이나 다른 조형 논리가 숨어있는 것이다. 그러나 한편으로 타이포그라피의 역사에 필기구의 역사가 차지하는 비중이 얼마인가, 하는 질문에는 선뜻 대답하기 어렵다. 필기구의 변화는 확실히 타이포그라피 형태에 돌이킬 수 없는 영향을 주긴 하지만, 붓과 컴퓨터 사이에 놓인 차이만큼 활자체 또한 변해왔다고 확인하는 것은 분명 과장된 부분이 없지 않기 때문이다. 우리는 컴퓨터에서 붓을 유추해낼 수는 있지만,

〈훈민정음〉의 자형(字型)에서 현재의 한글 글꼴 형태의 희미한 그림자 정도는 읽어낼 수 있다.

‘한글 타이포그라피 사건사’의 첫번째 사건으로 필기구의 변화를 드는 것은 한글의 현재 모습을 보여주는 한글 타이포그라피, 그리고 한글을 구현하는 데 필수적인 미디어 역할을 수행해온 필기구. 이것들이 맞어온 역사적 관계를 살펴봄으로써 타이포그라피를 변화시키는 한 가지 유효한 힘을 확인할 수 있으리란 기대 때문이다.

한글,

붓이라는 물질에

적용하다.

초기 한글 자형의 변화를 살펴본다는 것은, 곧 그 형태가 붓이라는 도구와 어떤 대화를 나누었는지를 파악하는 것과 같다. 한글은 지극히 정신적인 논리에 의해 창안된 정신문화의 일부분이었지만, 그것은 또한 붓으로 종이 위에 쓰여지고, 활자를 통해 인쇄되어 읽혀야만 하는 물질문명의 일부였기 때문이다. 이에 대해 한학자이자, 역사학자였던 위당 정인보 선생은 다음과 같이 이야기 한 바 있다.

“훈민정음을 비롯하여 월인천강지곡을 날로한 석보상질 같은 배 가장 두렷하니 문자 예롭고 장중하야 태를 아니 보이고 규구로만 쓰은 전차로 저 은주고전과 같아 부르고 빤 획이 없고 빠치고 어슷하는 모양을 만드지 아니 하았더니 나려 오며 여러 손을 지나 비로서 필법이 생기어 정자 홀림 두체 되니 비컨대 진한 이래 예서와 해초있게 된 것과 같다.” ^{주1)}

즉, 조선시대 한글 자형의 역사를 점차 ‘필법’이 생겨나간 역사, 그러니까 붓이라는 재료에 적응해가는 과정으로 파악한 것이다. 그리고 이런 평가는 조선시대 한글 서체와 활자꼴을 연구하는 학자들 사이에 공통된 것이다. 그만큼, 당시 한글의 형태는 붓이라는 도구와 떨어뜨려놓고 생각할 수 없었다. 그렇다면, 조금 더 구체적으로 들여다보자. 창제 초기의 한글꼴은 어떤 방식으로 붓에 적응해 간 것일까? 잘 알려져 있는 바, 창제 초기의 한글 자형은 〈훈민정음〉이나 〈동국정운〉에서 보이는 것처럼 엄격한 기하학적 형태를 띠고 있었다. 세리프가 전혀 가미되지 않은 수평, 수직선, 원, 그리고 점들. 학자들은 이런 고졸한 모양에 대해 중국 한자의 전서체(篆書體)의 영향이라고 설명하고, 전서체가 ‘제왕의 권위와 위엄을 상징하기 알맞은 서체’라는 이유를 덧붙인다. ^{주2)} 그러나 이것은 앞뒤가 전도된 설명일 수 있다. 한글의 창제 원리에 걸맞게 쓰다보면 기하학적인 전서체 형태와 유사해지기 쉽기 때문이다. 이유야 어떻든, 결과적으로 창제 초기의 한글꼴은 강약과 굵기를 자유자재로 조절할 수 있는 부드러운 붓의 성질과는 걸맞지 않은 형태를 가지고 있는 것만은 확실하다.

그러나 이러한 한글 자형이 붓의 성질에 맞게 변형되는 데에는 오랜 시간이 필요하지 않았다. 창제 후 4년 뒤에 간행된 〈옹비어천가〉, 〈월인천강지곡〉 등에서는 초출자와 재출자의 점이 획으로 변화하였으며, 세조 때 간행된 〈월인석보〉에서는 아래 아(·)마저 하나의 획처럼 길어지면서 한글에서 원점의 형태는 모두 사라지게 되었다. 기하학적 원점이 붓의 속성을 걸맞게 획으로 변화한 것이다. 이어 성종대에 간행된 〈분류두공부시언해〉에서는 해서의 필법과 유사하게 변해갔으며, 숙종대에 이르러서는 오늘날까지 한글 서체의 대표적 형태로 인정받고 있는 ‘궁체’로 발전해갔다. ^{주3)} 즉, 반포 이후 200여 년 남짓의 기간은 한글이 붓이라는 미디어를 만나, 이에 적응해간 역사였던 것이다.

펜은

붓을 밀어내고

한글과

대화할 수 있었을까?

이 나라가 근대의 문턱을 넘어서는 순간, 붓은 자신의 헤게모니를 펜이라는 철의 도구에게 넘겨주어야만 했다. 즉, 근대가 개막하면서 한글은 더 이상 붓으로만 쓰여지지 않았으며, 자연스럽게 한글 활자체와 붓과의 직접적 연관성도 사라지게 되었다. 우리는 당시 가졌던 펜의 새로운 헤게모니를 곳곳에서 발견할 수 있다. 일제시대 제일의 문장가 중 한 명으로 인정받았던 상허 이태준은 〈필목〉이라는 수필을 통해 “지금 이 글을 쓰는 것도 만년필이다. 앞으로도 만년필의 신세를 죽을 때까지 질지 모르나, ‘만년필’이란 그 이름은 아무리 불러도 정들지 않는다”라며 붓을 밀어내고 자신의 손에 쥐어진 새로운 도구에 대해 민감한 위화감을 표시한 바 있다. ^{주4)} 이렇듯, 당대의 지식인들은 붓이 아닌 펜을 친 인물로 그려자곤 했다. 1932년 잡지 〈동광〉에 실렸던 현진건의 캐리커처가 노골적으로 보여주듯이 말이다.

그렇다면, 붓의 자리를 차지한 펜은 한글꼴에 대해 과연 붓만큼 영향력을 가질 수 있었을까? 펜이라는 물질은 자신만의 속성을 한글꼴의 형태에 깊이 각인시킬 수 있었을까? 이에 대한 세밀한 연구가 필요하겠지만, 근대의 펜은 붓이 형성해놓은 한글꼴의 기본 형태를 크게 변화시키지 못했다고 말할 수 있을 듯 하다. 한글 활자체 변천의 역사에 대해 연구한 故 김진평 선생은 새활자 시대(1864~1949)로 분류되는 이 시기의 대표적 활자들, 즉 최자혁체, 한성체, 성서체, 박경서체 등은 정도의 차이는 있지만 모두 기본적으로 붓글씨의 성격을 강하게 지니고 있다고 서술하고 있다. ^{주5)} 붓은 필자들의 손에서는 떠났지만 인쇄된 종이 위에서는 아직 자신의 그림자를 거두지 않은 것이다. 단, 1933년 동아일보의

R S E

F 2 A 0

从人 D 从火 W

C Z X

V ^{II} G

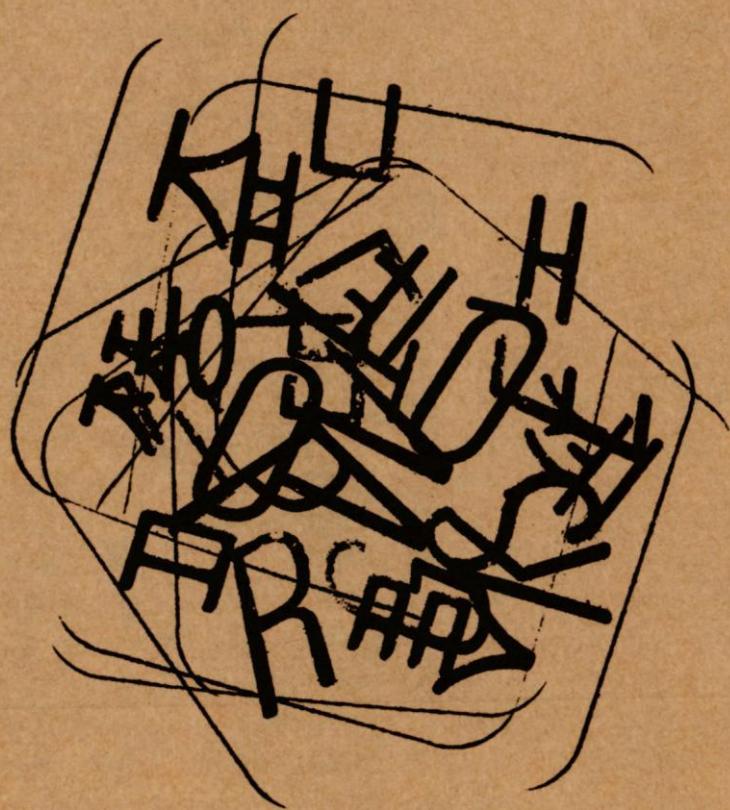
K^t / J^t

U \vdash H \perp Y \perp

N^T $B^{\pi\pi}$ M^-

1 0 P

본인 한글에 감각과 리듬을 선포했다면, 자판은 한글에 물질로부터의 자유를 선포했다..... 하지만 그 자유가 한글에 어떤 영향을 미칠지는 아직 아무도 모른다.....



본문활자체로 채택된 이원모체가 강한 직선의 형태를 가지며
붓글씨와는 다른 형태미를 보여주었지만, 이는 펜의 직접적인
영향에 의해서라기보다는 오히려 중국 한자의 명조체 표현을
차용한 것이었다.

펜은 왜 활자의 영역에서 붓을 제압하지 못했을까? 500년
가까이 한글과 대화해온 붓에 비해 100여 년 남짓한 펜의
역사가 너무 짧았기 때문일까? 아니, 창제 직후 그 형태가 붓에
급속히 동화돼온 한글꼴의 역사를 생각한다면 시간이라는
변수는 그다지 결정적이지 않을 수도 있다. 그렇다면 활자는
물질 자체가 지닌 형태적 보수성, 그러니까 그것의 재료인
동이나 납만큼이나 단단하게 고정되어 쉽게 변화하지 않는
글꼴의 보수성에 그 원인이 있는 것일까? 아니면 한글 자체의
자형이 펜보다는 붓에 더 가깝기 때문인 것일까?

오히려 이 시기에 새로운 활자의 가능성을 열어준 것은 1920년
재미교포 이원익에 의해 개발된 5벌식 한글 타자기였다. 이것은
미국 스미스사의 영문 타자기에 한글 활자를 같이붙여 제작된
것으로, 가로로 써어 세로로 읽는 특이한 방식을 가지고 있었다.
이어 1930년에는 선교사 언더우드가 2벌식 타자기를, 같은 해
송기주는 4벌식 타자기를 개발하게 되었다. 타자기는 그 자체의
간격에 의해 독특한 형태의 한글꼴을 만들어주었고, 이러한
의도하지 않은 새로운 활자체는 이후 네모꼴의 한글 기본형을
넘어서는 탈네모꼴 한글 타이포그라피의 기본을 형성하는 데 큰
역할을하게 되었다. 또한, 타자기의 발명은 활자를 치는 행위와
동시에 그것이 시각적으로 구현되는 새로움을 지니고 있기도
했는데, 이는 필연적으로 활자와 그것을 부리는 주체 사이의
관계에 영향을 미치는 결과를 낳게 되었다.

디지털 글쓰기와

한글의 비물질화.

마지막으로 우리는 디지털 글쓰기, 즉 컴퓨터를 매개로 한
글쓰기는 한글의 형태에 어떤 유의미한 변화를 가져오고
있을까에 대해 물어야 한다. 흔히 디지털 글쓰기는 글을 쓰는
주체에 돌이킬 수 없는 변화를 가져오기 한 동력으로 인정되곤
한다. 즉, '종이에 손수 쓰거나 타이프라이터가 두드린 불활성의
잉크 흔적은 바꾸거나 지우기가 쉽지' 않아 글쓰기 자체가
저자의 사고만큼 유연하지 못한 반면, '컴퓨터 글쓰기는 생각을
글자로 표현하면서도 다시 그것의 수정, 삭제를 가능하게' 하기
때문에 '공간적으로 가변적이며, 시간적으로 동시적이란
의미에서 정신의 내용이나 구어와 아주 유사한' 방식을 띠게
된다는 것이다. <그라마톨로지>를 쓴 데리다와 같은 철학자는
컴퓨터 글쓰기가 가져온 이러한 변화에 대해 데카르트적 주체가
해체되어 가는 과정이라고 서술한 바도 있다. ^{주6)}

그렇다면, 글을 쓰는 주체에 그토록 결정적인 변화를 일으키는
디지털 글쓰기는 활자체에도 그에 버금가는 변화를 가져올 수
있을 것인가? 지금도 현재 진행형으로 변화 중인 이 과정에
대해 확인하는 것은 어리석은 일일 것이다. 따라서 이 글에서는
컴퓨터라는 미디어의 특성에 대한 일반적 서술과 함께, 이것이
지금껏 가져온 변화에 대해 알아보는 정도에 그치기로 하겠다.
우선, 고려해야 할 것은 컴퓨터라는 도구는 붓이나 펜과
수평적으로 비교할 수 있는 필기구가 아니라는 사실이다.
붓이나 펜은 모두 글을 쓰기 위해 고안된 것임에 비해, 컴퓨터의
기원은 글쓰기와 아무런 연관이 없다. 그것은 수리도구로

고안됐으며, 지금의 워드프로세서 프로그램은 단지 그것의 한 응용
형태에 불과할 뿐이다. 컴퓨터가 글쓰기의 기원을 가지고 있지 않다는
사실은 활자의 형태와 관련할 때 지극히 중요한 요소가 된다. 붓이나 펜은
모두 자신의 재료에 걸맞는 글꼴을 자연스럽게 배치할 수 있는 반면,
컴퓨터는 글꼴을 제어할 수 있는 어떠한 물질적 성질도 가지고 있지
못하기 때문이다. 붓이나 펜과 달리 컴퓨터에 의해 형성된 글자는 임의
접근 기억장치인 램에 포함된 아스키 코드의 험구적 재현물에 지나지
않게 된다. 이제 글꼴은 자신의 물질적 기반으로부터 떨어져 나가게 된
것이다. 한편으로 생각하면, 타이포그라피는 이제 필기도구의 물질적인
특성에 상관없는, 완전히 자유로운 지평에 들어서게 된 것이다.
그러나 이러한 자유는 아직 그 열매를 맺지 못하고 있다. 많은 컴퓨터
전용 트루타입 서체들이 개발되었지만 그것들은 아직 붓글씨의 잔영을
완전히 떨쳐버리지 못하고 있다. 디지털의 논리는 아직 붓의 부드러움을
제압하지 못하고 있다. 우리는 다만 그 가능성을 훌끔훌끔 엿볼 수 있을
뿐이다. 오히려 현재까지 디지털 글쓰기가 활자의 영역에 가져온 가장
커다란 변화는 하루에도 수십 개씩 새로 고안되었다 사라지는
이모티콘의 등장이라고 볼 수 있을지 모른다. 이모티콘은 음성의
기록이라는 글씨의 정의를 넘어, 기호들 자체를 감정 표현의 효과적인
도구로 전용한 가장 혁신적 예의 하나이다. 그것들은 음성에 구애되지
않고, 오로지 기억장치에 입력되어 있는 기호들의 형태 자체에만 제한
받는다. 글꼴은 이제 음성과는 아무런 상관이 없는, 자신의 기원을
망각하는 페티쉬적 생명력을 지니게 된 것일까? 한글 타이포그라피는
이제 물질적 제약과 음성적 제약, 양자로부터 완전히 자유로운 축복된
영역으로 들어서고 있는 것일까?

타이포그라피라는

물질.

타이포그라피와 필기도구 사이의 관계를 묻는 것은, 타이포그라피를
어느 공간에 위치시킬 것인가 질문하는 것과 같다. 이에 대해서는 여러
가지 답이 있을 수 있을 것이다. 그리고 타이포그라피를 필기도구와 함께
물질문명의 공간에 위치시키는 것도 그 중 한 가지로 꼽힐 수 있으리라
생각한다. 필기구의 물질성에 제한받으며 성장하는 미디어로서 말이다.
심지어, 그 필기구의 물질성이 의심받을 때 활자는 그 비물질성에
화답하는 형태로 우리에게 돌아오게 되듯이.
다시 한번 이야기하지만 타이포그라피는 물질이다. 그리고 글꼴이
어떠한 형태를 가지게 되는가는 이 물질이 어떤 물질들과 만나고 대화할
수 있는가에, 그리고 글을 부리는 우리가 이 물질의 역능을 어떻게
꽃피워줄 수 있을까에 달려있다. 암튼, 물질은 진화한다. 그것이
원숭이가 될지, 코끼리가 될지는 아직 아무도 모른다.

1. 김충현, 『우리 글씨 쓰는 법』, 동산출판사, 1983, pp. 20~21.에서 재인용.

2. 또한, 전서체는 한자의 초기 서체였으므로 한글의 초기 서체 또한 전서체로 쓰여진 것은
자연스러운 것이라고 말한다. 박병천, 『조선초기 한글 판본체 연구』, 일지사, 2000, pp.
50~51.과 1994년 예술의 전당 서예관에서 펴낸 『조선시대 한글서예』에 수록된
윤양희의 논문을 참고.

3. 이러한 한글 서체, 활자체의 변화에 대해서는 위에 인용한 윤양희의 논문을 참고.
궁체로의 변화에 대해서는 같은 책에 수록된 김세호의 논문을 참고.

4. 이태준, 『무서록』, 범우사, 1993, p. 88.

5. 김진평, 『한글 활자체 변천의 사적 연구』, 『고 김진평 교수 추모 논문집』, 1999, pp.
134~143.을 참조.

6. 마크포스터, 『데리다와 전자 글쓰기』, 『뉴미디어의 철학』, 민음사, 1994, pp. 190~211. 참조.

증시	공	루	호	가	송	라	파
息:업	獨	·목	·기	·수	상	디	
식슨	폭:	죄	로	며	衛	·게	
업:사	이	주	를	러	·왕	·호	
서로	라	어	거	천	國	·미	
후마	호	거	거	랴	·국	·이	
웃오	더	리	간	이	大	·다	
모獨	라	칠	난	그	·朋	·팽	
민폭	공	급	·	지	臣	迦	
사운	는	급	豨	업	·	강	
루늘	져	은	호	그	湏	葉	
마구	머	줄	하	부	승	·	샵
라	다	서	어	·	봉	·	
구여오	금	써	연	施	봉	의	
급	버	孤	사	·	·	·	히
버	孤	사	싱	이			미

석보상절. 제6권 제13葉 ㄱ.

초주갑인자(初錄甲寅字) 병용 한글 활자.

국립중앙도서관 소장.

한글은 손글씨에 앞서 활자체가 먼저 존재하는 유일한 문자이다. 창제 당시의 한글 인쇄용 서체, 즉 활자꼴을 판본체(版本體)라고 부르는데 이것은 창제 당시 한글꼴의 형태를 짐작할 수 있는 유물이 오로지 인쇄물로만 현존할 뿐, 직접 봇으로 쓴 것은 존재하지 않기 때문에 붙여진 이름이다. 특히 훈민정음 목판본의 글자꼴은 한글 형태의 시원(始原)을 보여준다. 창제 직후의 한글 자체는 음운체계의 구조와 원리를 투명하게 드러내는 것이 주된 목적이었다. 따라서 하나하나의 글자는 어느 모임자리에 오건 그 기본적인 형태를 그대로 유지하며(위 사진의 '가'와 '고'에서 달소리 ㄱ의 형태 비교), 초·중성과 종성이 같은 크기의 공간을 점하고 있다. 그리고 필기구의 영향을 받지 않은 각진 산세리프 형태를 띠고 있다. 병용한 한자체의 부드러운 필체와 대조되는 저 추상적이고 현대적인 미감을 보라. 이는 두 문자가 서로 전혀 다른 패러다임에서 탄생했음을 강하게 암시하고 있다. 하지만 극도로 인위적이고 기하학적인 초기의 형태는 오래 가지 못했다.

한글 반포 겨우 1년 후에 발간된 이 <석보상절>만 보더라도, 벌써 새김의 편의를 위한 변형이 조금씩 이루어지고 있음을 확인할 수 있다. 이를테면 홀소리에 딸린 방점(·)이 획으로 변해서 丨, ㄱ 가 각각 丨, ㄱ가 되었다. <석보상절>에 쓰인 활자는 놋쇠로 만든 것인데 현존하는 한글 활자체의 최고본(最古本)으로 꼽힌다(훈민정음은 목판본으로 간행되었다).

금속 활자를 주조했다는 것은 그만큼 이 글자에 중요한 가치를 부여했다는 뜻이다. 그러나 실제 본문에서 한글이 주가 되고 한문이 보조적인 역할에 머물고 있음에도 불구하고, 이 자체는(다른 한글 활자체들이 그러하듯) 갑인자 '병용' 한글 활자라는 어정쩡한 이름을 가지고 있다. 이후 한글 활자체는 계속해서 봇글씨 필체의 자연스런 느낌을 살리는 방향으로 진화했다. 창제 초기의 판본체는 20세기에 와서야 돌움체라는 형태로 불완전하나마 그 명맥을 잊게 된다.



여자역 소성이 추부의 만탁천 험으로 목두 흥당
여서 총유인은 애보미천 차이제 흥당은
이 우연 미엄스며 호수보드천 하예도 랙이 족
나 몽못하나 둑채 탄복호를 마지아니하나연공
릭숙이 칭복 탄선하야 자경의 도라 가를 오덕우
리 승운의 큰 선비나 시니 퇴악의 기묘마이 괴국가
의 대회나 시니 한위공이 사각다하라 군령이
공공의 말슴이나 배유연이 비사하고 담하 미업
더 라 속공이 전어하야 날이 쥐모 러시니 채공을

옥원중희연(玉齋重會譚) 권지육(卷之六),

서사상궁 필사체.

한국정신문화연구원 소장.

영

이 글씨가 이제 다소 지루하게 느껴지더라도 한 번은 보고 넘어갈 가치가 있다. 오늘날 우리가 서예 학원에서 배우는 한글 궁체 채본 글씨의 원본격인 이 소설 <옥원중희연>은 필사본만 무려 22권에 이르는 장편 대하애정소설이다(그 중 1권부터 5권까지는 소실되고 없다). 대체 이렇게 길고 긴 소설의 독자는 누구였을까?

현종이 사랑하는 후궁 경빈을 위해 지은 창경궁 낙선재에는 이런 장편 한글 소설이 수천 권씩 쌓여 있었다. 후궁은 왕이 자신의 처소를 찾지 않는 길고 긴 밤을 이런 애정 소설을 읽으며 지새웠던 것이다. 왕비나 후궁들이 소일거리로 읽을 소설들을 열심히 베끼는 일은 한글 문서를 전문적으로 필사하는 임무를 띠고 있는 서사상궁들의 몫이었다. <옥원중희연>의 앞부분은 정성들여 쓴 정자체로 되어 있지만 뒤로 갈수록 글씨체가 흘림체로 바뀌어 간다. 아마 긴 소설의 일부분을 잽싸게 읽고 뒷부분을 다 베껴쓰는 걸 기다리는 데 진력이 난 여주인의 독촉 때문이었으리라.

궁체는 여자들을 위해 쓰여진, 여자들에 의한, 여자의 글씨였다. 그리고 지금도 어느 정도는 그렇다. 이름난 남성 서예가들은 대부분 한문서예가들이며, 한글 궁체로 일기를 이룬 사람들은 여성 서예가들이었다. 소혜왕후의 <내훈>에 보면 “이리와 같은 아들을 낳는다 해도 약해질까봐 두려워하고 쥐같이 약한 딸을 낳고도 범같이 될까봐 걱정을 한다”고 나와 있다. 자고로 여자의 글씨는 약해 보여야 했다. 더욱이 상궁이 쓴 글씨라면 쓰는 사람의 개성이 담겨서는 안된다. 오늘날엔 악덕이나 다름없는 유악함과 개성없음이야말로 궁체가 갖추어야 할 미덕이었다. 하지만 이 단아하고 틀에 박힌 고객자향의 글씨체는 단순히 아름다움만을 추구한 것이 아니었다. 그것은 기하학적으로 완벽하게 균형잡힌 창제 초기 판본체 한글꼴의 착시현상을 보정하여, 한글의 시각적 균형감과 가독성을 끌어올렸다. 오늘날 한글 글꼴의 기본이 되는 바탕체가 이 궁체에서 비롯한 것은 우연이 아니다.

1999년 3월 2일, 조선일보 1면이 가로짜기 조판으로

바뀌면서 한글의 세로짜기 출판문화는 우리 눈에서

사라졌다. 과연 이러한 변화는 진화인가 혁명인가. 그간

하루가 다르게 변화는 우리나라 경제발전의 시간적인 추세로

본다면 분명 오랜 시간에 걸친 진화라고 할 수 있다. 왜냐하면

반세기 이상의 변화기가 있었기 때문이다. 하지만

사회동념상 문자의 배열방법이 바뀌는 시간이 반세기라 함은

당연히 '혁명'이라는 말이 어울린다.

가로짜기 출판문화는 한국동란 이후 미군정 시기에

교과서를 무상으로 지원받으면서 본격적으로 시작되었으며

이후 반세기 동안 우리는 가로짜기와 세로짜기 한글 형태를

혼용하는 시기를 겪었다. 세로짜기는 우측 상단에서부터

하단으로 글자를 배열하며 좌측으로 행을 이동하는

운행법이고, 세로짜기는 좌측 상단에서 가로로 글자를

배열하고 세로로 행을 이동한다. 페이지를 넘기는 방법 역시

이러한 문자배열 방법에 따라 정해진다. 전자는 왼쪽에서

오른쪽으로 후자는 오른쪽에서 왼쪽으로 페이지를 넘기게

된다. 그러니 자연스럽게 책을 둑는 방법도 이에 따라서

우철과 좌철로 나뉜 것이다. 우리가 선택한 가로쓰기 혁명은

전통적으로 내려오던 동양식 제책 방법인 우철(책의

오른편을 둑는 제본)을 인사동 골동품들과 함께 진열되는

물건으로 만들고 동시에 한글의 인식 형태로 구세대와

신세대를 확연히 구분하였다.

출판산업은 다른 분야에 비해 문화적인 성격이 강하다. 이

말은 출판의 변화 기준은 문화적인 바탕에서 정해져야

한다는 의미이다. 글자의 구조, 형태, 그리고 배열방법 등이

그 시대를 살고 있는 대중과 함께 연구되어야 하며 이런

활동은 개인적인 차원이 아니라 국가적인 차원에서

진행되어야 한다. 이러한 의미에서 글자의 배열방법 혹은

타이포그래피라는 말 뒤에 혁명이라는 단어를 사용하는

것은 무척이나 비보같은 글자운영 정책이 있었다는 의미를

갖는다. 우리나라 한글의 타이포그래피는 문화적 배경에서

가로쓰기를 시작했다기보다 기술적 열세로 서구의 문자배열

방법을 따른 것이기 때문이다.

혁명이라는 단어는 중국의 진시황제가 한자의 표기를 통일한

일이나, 아니면 어려운 한자를 좀더 대중적인 형태로

만들고자 간자체를 만들어 낼 때에나 사용할 수 있는 말이다.

그리고 그러한 문화적인 혁명은 체계적이며 자체적인 분석에

의하여 이루어지는 것이지 어느 누구의 독단적인 판단으로

이루어지거나, 외세에 의하여 이루어지는 것이 결코 아니다.

왜냐하면 문자의 사용은 하나의 고유한 문화이기 때문이다.

우리나라의 문자배열 방법이 세로짜기에서 가로짜기로

변화하는 과정을 지켜보면 '혁명'이라는 단어보다는

'수난'이라는 단어가 어울린다. 그것은 개화의 시기를

놓쳐버린 나라가 서구의 문물을 수동적으로 받아들이게

되면서 기술적으로 열등한 시기로 들어서게 되고, 출판의

행태도 예외 없이 서구의 기술을 받아들이면서 전통적인

출판문화를 미련없이 버린 것에 다름 아니다. 이는 순전히

문화적 통찰 없이 이루어진 변화라고 할 수 있으며, 그 변화의

중심에는 다른 문화권의 자본과 기술력이 있다.

일본의 모리자와의 수동사식기에

풀어 넘간

한글

우리가 본문에 널리 사용하는 명조는 일본의 전통적인 본문 글꼴인 명조와 청조 두 가지 글꼴 중 명조와 무관하지 않다. 모리자와는 이 명조체와 함께 사용할 수 있는 한글을 개발해줄 것을 최정호에게 부탁하고, 글자를 써준 비용과는 비교도 안될 비싼 수동사식기를 수입하게 되었다. 한글은 있으나, 한글을 사용할 수 있는 기술이 없어서 일본에서 기계를 수입하게 되고, 누구나 편하게 사용할 수 있는 상황에서 점점 멀어지게 된 것이다. 우리나라 글자에 대해 연구해야 한다는 개념조차 없었기에 일본활자를 운영하는 기술력 위에 한글을 사용하는 것이니, 글자의 폭을 좁히고, 벌리고, 우측으로 기울게 하고, 혹은 좌측으로 기울게 하는 기형적인 글자 운영법이 나오게 되고 글꼴의 특성을 제대로 이해 못해 정확한 자폭과 그 폭에 맞는 자간을 갖지 못하는, 그래서 마이너스 자간이라는 독특한 글자 운영법이 한글에 나타난다.

이 시기에 두드러지게 나타난 글자 운영법이 바로 가로쓰기이다. 분명 글자는 세로쓰기를 전제로 만들어졌건만 미국이 무상으로 나누어준 가로쓰기로 교과서를 보고 자란 세대들은 가로쓰기를 선호하기 시작한 것이다. 이로써 세로짜기는 전통 혹은 보수적인 경향을 나타내는 형태로, 가로짜기는 개혁적인 형태로 우리에게 인식되었고, 이는 대학신문들이 진보를 내세우며 가로쓰기를 사용한 것이다. 1987년 한겨레신문이 개혁적인 성향의 이데올로기를 나타내기 위하여 언론의 보수성에 도전장을 내면서 우리나라 중앙

언론지로서는 처음으로 가로짜기 편집을 내세운 것과 일맥상통한다. 이시기에 발행된 출판물들을 보면 초기에는 세로짜기와 가로짜기 타이포그래피를 혼용하는 시기가 있고, 이때 세로짜기는 구두점 외에 별다른 문장부호도 띄어쓰기도 하지 않았고, 가로짜기는 문장부호와 띄어쓰기를 하는 혼용 형태가 보여진다.

이후 가로짜기는 젊은 층으로부터 인정을 받고, 세로짜기는 장년층으로부터 인정을 받아 차라리 이 시기가 한글 타이포그래피가 다양하다고 할 수 있으며 문장부호나 띄어쓰기가 공히 적용되는 시기이다. 하지만 아무런 기초연구 없이 가로짜기를 하다 보니 세로짜기용으로 개발한 한글은 상당한 문제를 안고 있었다.

세로짜기용으로 개발할 때 가독성의 기준선이 되었던 중성의 기둥 형태는 가로짜기에서 글을 읽을 때 치명적인 방해가 되었고, 초성과 종성의 위치들이 아무런 정의 없이 오르내리게 되고, 그 크기도 각색이었다. 다시 말해 서양식 글자 배열 기준선에 한글을 맞추다 보니 아주 읽기 어려운, 글을 읽으면서 눈을 쉬 피로하게 만드는 글꼴로 탈바꿈시킨 것이다.

아마도 이 시기에 우리는 한글보다 구미문자가 더 아름다워 보였나 보다. 그리고 그 많은 한글 전문가들은 가로쓰기에 대한 연구도 제대로 하지 않고 무조건 한글이 과학적이며, 아름답다라는 원론적인 이야기만 해대었다. 아직도 우리는 한글을 제대로 사용하는 원칙을 정하지 못한 채, 무조건적인 용비어천가를 부르고 있는지도 모른다.

컴퓨터에

사글세로 사는

한글

기술의 발전, 특히 컴퓨터의 발전은 출판계에 대단한 변화를 가져왔다. 소위 데스크톱 출판이 그것이다. 해방 후 한글이 누렸던

한하게 어울리는 옷은 만들어준다"며 한 옷집 주인을 소개했다. 그는 남장 그 옷집을 찾아갔다. 주인은 신중하게 그의 치수를 다 점 다음에 이렇게 물었다. "마지막으로 한 가지 알아야 할 일이 있는데 선생님은 장관이 되신 지 얼마나 됩니까?" 벼락감투를 썼다고 대답하기가 막짝기도 하려니와 또 한편으로 그런 질문을 한다는 게 여간 의아해지기 않았다. 그래 그는 예씨 위

합니다. 그래서 저는 도포의 앞자락이 뒤보다 길게 만들더니, 그에 앞뒤 길이가 같아지기 때문입니다. 그러다가 한두 해가 지나서 장관임에 영광하고 조금씩 이력이 나오자리에도 밖아지게 되면 앞으로 다가을 일을 걱정하고 배성을 위해 꽂을 해야 하는가를 생각하게 됩니다. 그려면 저는 도포의 앞단과 뒤의 길이가 똑같도록 재단해야 합니다. 그리고 또 한두 해가 지나면 그는 책임

우리나라에는 늘어리 부족하고 절기도 풍부하지 못한 반식대신(半食大신)들이 많다. 그들은 일의 사람이 말하는 대로 그냥 따라다닌 수밖에 없다. 권위란 능력이며 행동력이 밀거루이 되어 비로소 몸에 차는 것이다. 그렇지 못하니까 그들은 더욱 외모로 권위를 나타내려 하고 거드름만 부린다.

실직하고 미련둬서야

1982년에 포클랜드전쟁이 일어났을 때다. 영국 외회에서는 아트헨티나에 있는 영국 대사관이나 외무부가 정보수집에 태만했던 게 아니나는 비난의 소리가 높았다. 사실은 외무부 장관이 근무에 태만한 맞은 아니었다. 그런데도 장관은 단 한마디의 변명도 하지 않고 모든 책임을 한몸에 지고 당장에 사표를 냈다. 이처럼 책임감이 강한 장관이며 고위 공직자들이 우리나라에는 드물다. 엄청난 실책을 하고서도 자리에 미련을 두고 대통령의 눈치를 살피며 미루적거리다가 당산을 하기까지 하는 것입니다." 옛 월남 사람들의 아담이다. 옛 월남에는 좋은 장관들이 많이 있었던 모양이다. /문설고문

오랫동안 감투를 쓰지 못하고 재에게 묻혀 살던 사람이 운이 터서 옥에 장관에 임명되었다. 기쁨에 넘친 그는 그 자리에서 경총경총 춤을 추었다.

감투쓰고 맞추려다...

이어 친구를 찾아가서 "나는 이제는 감투를 쓰게 됐으니 내 지위에 어울리게 당장 멋진 새 옷을 맞춰 입어야겠다"고 말했다. 이 말을 듣고 친구는 "훌륭한 옷집 주인을 알고 있는데 어느 고객에게나 완전무

업 있는 융성으로 되돌았다. "아니 옷을 만드는데 내 몸의 치수만 재면 됐지 그런 걸 알아서 뜻하는가?" 그러자 주인은 이렇게 대답했다. "그것을 알아야만 옷을 제대로 잘 만들 수가 있는 것입니다. 처음으로 높은 자리에 오르게 되신 분은 흔히 그 감투에 걸맞게 위엄을 부린다고 전하고 고개를 처들고 떡도 치켜올리고 가슴은 활짝 내밀고 위풍이 담담

감에 놀리고 격무에 시달리고 그러는 가운데 오만스러움도 가지고 경솔하게 되어 자연 허리가 굽어지게 됩니다. 그러면 저는 도포의 뒤가 앞보다 길게 만들어야 합니다. 그러니까 옷이 당산에게 꼭 어울리게 만들려면 당산의 장관 경력을 알아야 하는 것입니다." 옛 월남 사람들의 아담이다. 옛 월남에는 좋은 장관들이 많이 있었던 모양이다. /문설고문

장관의 道袍

“르윈스키 입열고, 나도 떴습니다”

ABC 바버라 월터스

첫 인터뷰로 주가 치솟아

놓친 언론서 인터뷰 공세

ABC방송 바버라 월터스(68)

가 모니카 르윈스키를 첫 인터

뷰 한 내용이 오는 39(현지시

각) 공개된다. 뒤셀트에 월터스의

주기가 크게 치솟았다. 블리언

성주문 공개 이후 마·영 언론의

「르윈스키 구애작전」에는 오프

라 워프리, 로전 등 토크쇼를

비롯해 「60분」, 「타이트리언」

등이 일제히 편을 걷고 나섰다.

폭스 TV는 300만 달러를 부르

기도 했다는 후문이다.

그러나 결국 슬리는 월터스와

영국 체널 4TV 베데란 앵커

존 스노에게 돌아갔다. 르윈스

키는 스노에게 40만 파운드를

받았지만 월터스와의 인터뷰에

는 무료로 응했다.



화제를
잡은 월터
스는 요즘
남중언론들
의 인터뷰
에 흥하느
라 바쁘다.
기자회견도
갖고, 지난
20일 가진
인터뷰에
대해 “아주
감동적이었다”며 “자세한 내용
은 밝힐 수 없다”고 약을 올렸다.
직접 르윈스키를 잡지 못한
뉴스워크는 최신호에서 월터스
의 인터뷰 내용을 미리 입수,
특집 보도하기도 했다. MSNB
C는 월터스를 “우리 시대 최고
의 TV 저널리스트”라며 그동
안의 업적을 기리는 특집 다수
언론리까지 마련했다.

/鄭在憲기자 wneudon@chosun.com

이B 시청자는 700만명이고, 카날의 시청자는 10여개국 1100만 명이다. 합병이 성사되면 세계 최대 TV방송이 탄생하게 된다. 세계 100여개 신문과 10여 개 TV 방송을 소유한 머독은 얼마 전까지 벨라스 텔레콤 이탈리아 TV 부문에 관심을 보이다 이탈리아 축구 독점중계권 인수가 베어 부딪히자 계획을 백지화했다.

그러나 BBC 방송은 양사의 경영권을 둘러싼 협상이 순탄할 리 없고 공동 방송 출범을 유럽 연합(EU)이 그날 두고 볼지 여부도 불투명하다고 전했다.

/鄭在憲기자

언론재벌 투퍼트 머독

이번엔 佛방송 사냥나서



언론 재
벌 투퍼트
머독 < 사
진 > 이 눈
길을 프랑
스로 풀려
자신이 최
대 주주로
있는 영국
위성방송
카날 플러스
프랑스
국의 합병을
주진 중이다.
재널이 30개인
B스카

.....(앞 페이지에 이어) 다음 날인 1999년 3월 2일자 (조선일보) 조선일보마저 가로쓰기로 바뀌면서 세로짜기는 이제 역사의 유물이 되어버렸다..... 하지만 가로짜기가 세로짜기보다 우월하다고

주장하기에 앞서, 과연 우리가 그에 맞는 준비를 했는지 물어봐야 할 것이다.....

민족적 정기도 잠깐, 한글은 마이크로소프트사의 원도우 운영체계로 들어가며 자기 기술이 없는 민족의 글자가 갖는 서러움을 철저하게 느끼게 된다. 그나마 원도우는 양반이다. 맥켄토시는 한술 더 떠서 글자를 마음대로 왜곡한다. 그러면서 문장의 배열 역시 세로쓰기를 박물관 속으로 넣어버렸다.

우리나라의 모든 출판물이 가로쓰기로 획일화 된 이유 중 그 이름도 삼삼한 Y2K를 말하지 않을 수 없다. 이로 인해 발생하는 엄청난 문제 앞에 세로쓰기는 비교의 대상이 되지도 못했다. Y2K 문제를 해결하기 위해 우리는 컴퓨터 종주국의 얼굴만 바라보는 신세가 되었고 결국 90년대 후반으로 접어들면서 우리나라 출판에서 가장 보수적이라고 할 수 있는 종합 일간지들도 줄줄이 가로짜기 조판으로 바뀌면서 한글의 세로짜기는 우리 눈앞에서 자취를 감추게 된 것이다.

가로쓰기에 대한 연구가 없었기에 정책도 없고 지론도 없는 상태로 한글은 컴퓨터로 들어가 완전히 대중화 되었다. 그리고 컴퓨터에서 제공하는 구미문자용 디폴트에 한글이 끼어 표현되며, 아주 당연히 대우받지 못한 우리의 아름답고 과학적인 한글은 바보 같은 우리들로부터 천대받으며 구미문자에 비하여 완벽한 열세를 보이고 있다. 그래서 우리는 지금 벌을 받는다. 구미문자보다 어른거리는 한글 꼴을 컴퓨터에서 봐야 하고, 눈을 빠려 안경을 써야 한다. 그래도 지금은 많이 좋아진 상황이다. 일천했던 글꼴이 그나마 컴퓨터의 도움으로 다양한 글꼴이 개발되고 있기 때문이다. 하지만 이러한 글꼴에도 차마 언급하지 못할 치부는 있다. 그것은 지나치게 상업적으로 치우칠 수 밖에 없는 업체의 영세성 때문이라고 해야 할까, 아니면 저작권에 대한 이해 부족이라고 해야 할까. 아니면 한글 폰트를 만드는 전용 둘의 부재 탓으로 돌려야 할까. 일반인들을 거론하지 않더라도 전문가로 인정받는 본인조차 그 많은 글꼴들의 구조적 특징을 변별할 수 있는 폰트가 얼마 없다. 지금도 여기저기서 가로쓰기 전용의 글꼴이 개발되고 있다. 하지만 그 기준은 아직도 없다. 나라에서 만든 바탕체도 그 기준을 밝힌 바 없다. 그저 과학적이고 아름답다고 말할 뿐이다. 우리는 더 이상 바보가 아니다. 아름답다고 하면 아름답다고 느끼는 바보라고 생각하면 오산이다.

한글을 아름답게 사용하는 법을 가르쳐 달라고 말한다. 컴퓨터에서 구미문자는 한글보다 사용하기 훨씬 편하다. 그래서 한글도 과학적이라면 그만큼 사용하기 편하게 만들어 달라고 말한다. 지금 구미문자를 보면 한글보다 훨씬 과학적이다. 적어도 타이포그래피적 측면에서는 과학적이고 체계적이며, 우수하다. 그 대표적인 이유를 세가지만 들어본다.

첫째, 구미문자는 문자마다의 고유의 넓이인 위스(width) 값을 갖고 있다. 위스 값은 본인뿐만 아니라 타이포그래피를 하는, 또 폰트를 만드는 사람이라면 누구나 필요하다는 것을 알고 있지만, 이 값은 개인이 혹은 한 폰트회사가 정하기가 쉽지 않다. 쉽지 않은 것이 아니라 불가능하다. 왜냐하면 2,350자이건 11,172자에 해당하는, 혹은 그 글자들의

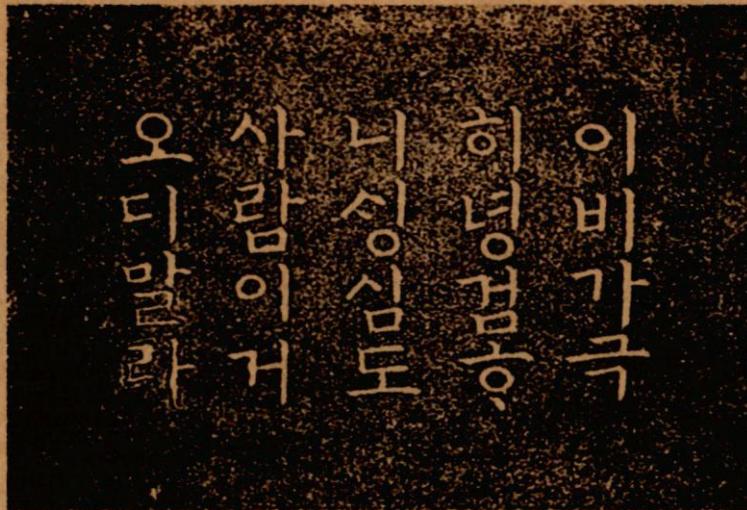
조합모듈을 정하는 작업은 글자를 다루는 전문가들이 모여 정해야 하며 이것이 산업기준이 되어야 하는데, 그런 문화조차 없고, 정부도 의지를 보인 적이 없다. 이런 것이 해결되지 않아 나타나는 아주 기가 막힌 현상들 중 대표적인 것이 글자마다 마이너스 자간을 넣는 행위이다. 그렇게 일정하게 넣으려면 아예 그 만큼 좁혀 만들면 될 것인데 좁히는 것도 쉽지 않은지 글자마다 간격은 제각각이다. 이런 글자의 자간을 대책 없이 줄여 본 경험은 디자이너라면 비일비재 할 것이다.

둘째, 기준선 문제이다. 우리나라 문자는 전통적으로 혼용문자이다. 기본적으로 한자와 병기를 하며 아라비아 숫자를 혼용한다. 구미문자는 다반사로 섞어 쓰고 있다. 구미문자를 사용하면 서체를 아무리 많이 다양하게 사용하더라도 기준선이 일정하여 행이 가지런하게 보인다. 그러나 한글은 가로쓰기를 하면 그 기준선을 알 수 없다. 그래서 서체를 다양하게 사용할 수 없다. 심지어 한가지 서체 안에서도 아라비아 숫자와 한글의 기준선과 크기가 달라 행을 어그러트린다.

셋째, 글꼴의 기준이다. 시대에 맞는 그리고 기술을 적용한 글꼴이 있다. 핸드폰에 사용되는, 혹은 컴퓨터의 13픽셀 이하에서 표현되는 글자꼴을 유심히 본 사람이라면 이 문제가 심각하다는 것을 알 것이다. 특히 획이 복잡한 글자들은 서로 붙고 획을 공유하고 있지만 아무도 그 기준에 대하여 언급하지 않는다. 그러면서도 아직 속도 모르는 기관의 어른들은 요즈음 젊은이들이 문자를 함부로 바꿔 사용한다고 말한다. 한번이라도 그들이 사용하는 핸드폰의 글자가 정말 세종대왕이 만든 문자인지 확인한다면 그 동안 안일하게 대처해 망가진 한글 꼴을 볼 수 있을 것이다.

한글은 지금 자신을 정확하게 표현해줄 기술이 필요하다. 모니터 환경에서 절대적으로 필요한 힌팅(hinting)과 커닝(kerning) 기술에 한글은 그 수혜대상이 아니다. 똑같은 환경에서 구미문자는 너무나 선명하고 아름답게 보이건만 한글은 깨지고 혹은 뿌옇게 번져서 보이는 현상이 그 대표적인 예이다. 우리는 그 동안 외형적인 발전에 너무 치우쳐 정말 한글에 필요한 것이 무엇인지 잊고 살았다. 글꼴의 양적 평창에 우리는 한글이 발전했다고 믿었고, 〈무구정광다라니경〉을 만든 조상의 빛난 얼을 이어받았다고 생각한다. 하지만 더이상 현실에 '눈가리고 아옹'은 안 했으면 한다.

우리와 같은 타이포그래피 문화권에 속하는 중국과 일본은 아직 세로쓰기를 기본으로 한다. 그 이유는 아직 가로쓰기에 대한 문화적인 변화에 대하여 연구가 덜 되어서라고 말한다. 두 나라 모두 글자는 국책사업이다. 우리보다 전통이나 기술이 떨어져서 그러는 것이 분명 아니다. 아직 가로쓰기로 바꾸지 못하는 그들보다도 분명 우리에게 문제가 있다. 이는 한글날이라고 해서 연말에 고아원이나 양로원에 얼굴 들이밀고 출석부 확인하듯이 특집 한판하고 넘길 일이 아니라고 생각한다. 지속적인 연구가 필요하다. 세종대왕은 한글을 만들어 반포하면서 한글사용의 매뉴얼인 해례본을 만들어 어린 백성이 편히 한글을 사용하게 그 기준과 원칙을 설명하였다. 그러한 역사적인 사실을 알고 있다면 당연히 세로짜기에서 가로짜기로 문화가 바뀔 때 그 운용 방법과 원칙에 맞는 기준을 담은 매뉴얼을 만들어야 한다는 것은 당연하지 않겠나. 그 매뉴얼을 누가 만들어야 하는지 이미 알 사람은 다 알고 있다. 그래야 혁명이라는 단어를 사용할 수 있을 것이다.



영평치동양문탑동(永平治東梁文塔洞).

인홍군묘 세장지 표석. 1686년(숙종 12년).

경기도 포천군 영중면 양문리.

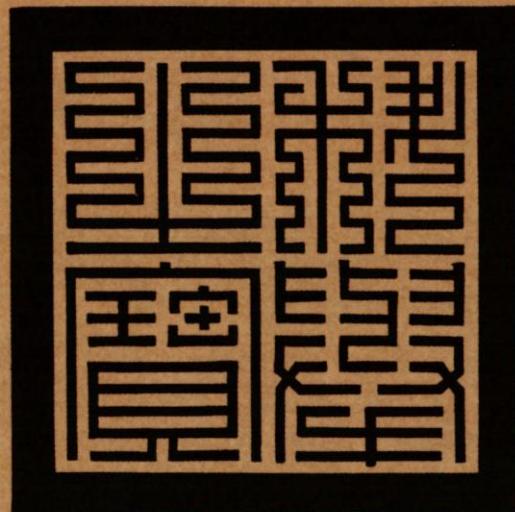
한글이 새겨진 비문이나 금속자료는 극히 드물다. 돌이나 금속에 문자를 새긴다는 것은 오랜 시간의 풍상을 뛰어넘어 변치 않는 메시지를 남기기 위함이며, 새기는 데 드는 품과 시간 때문에 꼭 남겨야 할 중요한 메시지만 신중하게 취사선택 되었음을 생각해 볼 때, 조선시대에 한글로 된 금석문이 거의 남겨지지 않은 데는 분명히 어떤 이유가 있을 것이다. 우리는 그 이유를 역설적이게도 남아있는 극소수의 조선시대 한글 비문에서 찾아볼 수 있다.

서울에서 얼마 떨어지지 않은 경기도 포천 양문리에는 선조의 열 두번째 아들 인홍군의 묘가 있다. 이 묘로부터 200여 미터 떨어진 곳에는 이곳이 세장지임을 알리는 표석이 있는데 바로 인홍군의 아들 낭선군 이우가 세운 〈영평치동양문탑동〉이다. 낭선군 이우가 당대의 명필이자 금석학의 대가임을 생각해볼 때, 이 한글은 매우 중요한 자료이다. 하지만 정작 비석 한 면 아래에 조그만 글씨로 새겨놓은 한글의 내용은 다음과 같다.

“이 비가 극히 영험하니 혹시라도 사람이 훼손치 말라.”

또 다른 예로 서울 노원구 하계동에 있는 영비(靈碑)는 현존하는 가장 오래된 한글 비석으로 알려져 있다. 조선 중종 때의 문인 육재 이문건이 아버지 이윤탁의 묘 옆에 세운 이 묘비의 전면에는 이윤탁과 그의 부인 고령 신씨를 합장한 묘임을 한문으로 표시했고, 묘비 측면에는 한글로 “신령한 비석이라 훼손하는 사람은 화를 입으리라 / 이는 글 모르는 사람을 위해 알리노라”라고 새겨져 있다.

그러니 엄밀히 말해 이 두 비는 한글로 된 비석이라 할 수 없다. 먼 후대까지 전해져야 할 비문은 물론 한문으로 새겨졌고, 그야말로 세종대왕이 한글을 창제한 참뜻을 기려 혹시 그 비문의 영속성을 해칠지도 모르는 ‘글 모르는 사람을 위해’ 새겨놓은 글자가 한글이었다. 세월을 타지 않는 영속적인 글자로 여겨진 한문에 비해, 한글은 발화의 짧은 순간을 재현하는 덧없는 입말로 비춰진 탓일까? 조선 중기의 문인 사대부들에게 한글은 진정한 의미에서 글이 아니었다. 하지만 시간의 흐름에, 또 사회의 변화에도 아랑곳 하지 않고 그저 자신의 영속성을 고집하는 말과 글이란 또 얼마나 편협한 것인가. 비석에 새겨진 한글의 낯선 고어체는 이 문자가 시간과 함께 변화하는 모습을 잘 보여준다. 글씨는 마치 봉으로 쓴 듯 부드럽고, 백년 후대의 〈오륜행실도〉나 〈태산감응편〉의 조화로운 활자에 딸만치 아름답다.



과거지보(科舉之寶).

〈보인부신총수(寶印符信總數)〉四八.

서울대 규장각 소장.

문자는 쓰여지기 이전에 '새겨졌다'. 종이도 필기구도 발명되기 전에, 뼈조각과 진흙판과 돌밖에 문자를 기록할 매체가 없었을 때의 일이다. 그것이 전서체가 한문 서체 중에 가장 오래된 역사를 지닌 이유이다. 전서체는 애초에 제한된 매체와 제한된 공간에 새기기 위해 만들어진 글꼴인 것이다.

조선시대의 어보(御寶), 즉 옥새에 쓰인 문자 형태는 대부분 금나라 이후 명·청 시기까지 성행했던 구첩전(九疊篆)이었다. 구첩전은 자획을 "아홉 번 구부린다"는 뜻으로, 획수가 적은 글자도 인면(印面)에 빈틈이 없이 채우기 위해 자획을 구부려서 장식적으로 도안화한 것이다. 자연히 판독보다는 조형미가 우선시되어 원래 글자를 알아보기가 쉽지 않다.

위에 나와있는 과거지보(科舉之寶)는 고종 시절, 소과(小科) 합격자인 생원, 진사에게 내어주던 백패(白牌)와 문과(文科)의 회시(會試)에 합격한 사람에게 주는 흥패(紅牌)에 사용되던 것이다. 구첩전에 따라 왼쪽 위의 '지(之)'자의 획은 구부러지며 여백을 채워가고 있다. 하지만 이러한 왜곡이 꼭 장식적으로만 의미가 있었던 것은 아니다. 구첩전은 인장의 가장 중요한 기능 중 하나인 '증명'을 위한 위조방지책이기도 한 것이다.

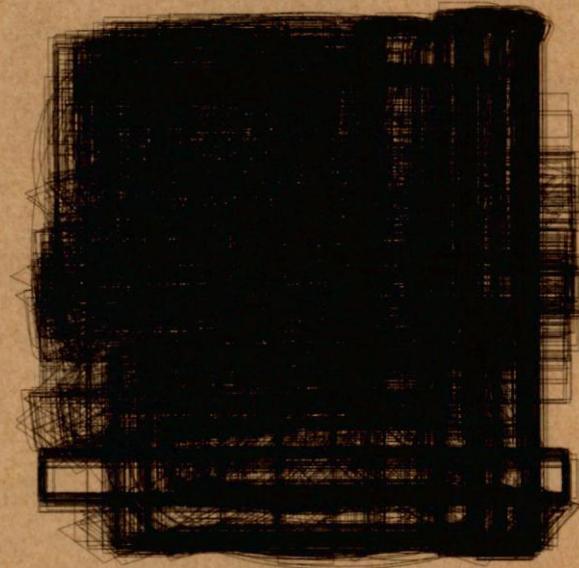
그렇다면 '새기는 시대'에서 '쓰는 시대'를 넘어 문자를 '찍어내기' 시작한 시대'에 와서야 비로소 만들어진 한글의 경우는 어떨까? 공식적으로 '한글 전서체'는 존재하지 않지만, 그것을 눈으로 확인하기는 어렵지 않다. 관공서 앞에서 10분만에 새겨주는 한글 악도장이나, 만 원권 지폐에 찍힌 한국은행 총재의 관인을 들여다보면 된다. '총재의인'의 '지'과 '丨'의 변형된 형태는 자획을 구부리는 한문 전서의 관행에서 유래한 것이다.

한글은 모아쓰기를 하는 연유로 글자의 윤곽이 일정치가 않다. 그것을 네모꼴 틀에 꼭 끼워 맞춘 결과는 한글이 아닌 다른 상형 문자 같은 독특한 느낌이다.

한편 전각학회에서는 심하게 구부러지고 변형된 한글 전서가 원래 한글의 제자원리에 맞지 않음을 지적하며 '한글 글자체 되찾기' 운동에 나섰는데 그 대표적인 결과물이 훈민정음 판본체를 모델로 한 현재의 대한민국 국새이다. 한글 전서체라는 이 독특한 사생아가 버려야 할 유산일지, 아니면 참고할 가치가 있는 유산일지는 각자가 판단할 문제다.

네.모.
탈.네.모.

아름다운 들날뚱흡체를 기다리며



.....풀어쓰기를 하는 알파벳과 달리 모아쓰기를 하는 한글은 글자에 따라 획의 많고 적음이 다르다..... 이를 고려하지 않고 무작정 일정한 틀 안에 한글을 표현하다보면 자연히 문제가 생기게 된다.....

정보화 사회에서는 대부분의 정보들이 글자를 통해 보관, 전달, 활용된다. 정보화 사회의 중요한 특징으로 첫째 대량생산을 들 수 있고, 둘째 고속생산을 들 수 있는데 글자를 대량, 고속으로 생산하려면 반드시 글자생산 기계에 의존해야 하며 또 그러자면 어떤 글자꼴이 가독성과 판독성이 높고 또 기계화에 적합할 뿐 아니라 경제적인가 하는 점이 아주 중요하게 된다. 그래서 정보 사회는 어떤 의미로는 글자전쟁의 시대라고 표현해도 과언이 아니다. 이렇게 보면 정보 전쟁의 승패는 누가 더 과학적인 글자를 사용하고, 누가 더 과학적인 기계를 사용하느냐에 달려 있다고 할 수 밖에 없다.

여기서 거론되는 것이 소위 글자 생산의 원가이다. 글자에 원가를 운운하는 것이 생소하게 느껴질지 모르나, 손을 사용해 복이나 볼펜으로 글을 쓰던 시대에는 도저히 상상할 수는 엄청난 양의 글자를 쏟아내는 요즘 세상에서, 글자 생산의 원가는 한 문화의 경쟁력을 좌우하는 한 요소임이 당연하다. 결국 하나의 문화로 인식되는 글자마저도 경제적인 문제를 떠나서는 생각할 수 없는 것이다. 여기서 생각해볼 수 있는 것이 바로 네모꼴과 탈네모꼴 글자의 문제이다.

탈네모꼴 글자란 말 그대로 네모꼴 공간에서 벗어난 글자를 말한다. 그러니 네모꼴 글자에 대청되는 용어이기도 하다. 이 글자를 두고 주요한 박사는 빨래줄 글자라 하였고 나는 〈한글자형학〉(디자인하우스/1985년)에서 이 글자꼴이 틀쭉날쭉 둘뚱흘쭉하다 하여 '들날뚱흘체'라고 부르기도 하였다.

탈네모꼴 글자를 논할 때 먼저 초기 한글 타자기와의 관계를 거론하지 않을 수 없다. 1949년 안과의사 공병우 박사가 기존의 타자기를 계량해 보다 실용적인 한글 타자기를 만들어낸 이래, 그 뒤를 이어 김동훈식 타자기가 등장했다. 시장 경쟁을 통해서 이 두 타자기가 보급되자 일반 사용자들은 대부분 속도 위주의 공병우식 타자기와 글자꼴 위주의 김동훈식 타자기 중에서 선택을 하게 되었다. 공병우식 타자기는 3벌식이었고 김동훈식 타자기는 5벌식이었는데 바로 3벌식인 공병우식 타자기 글자가 기존 네모꼴 글자에서 벗어난 빨래줄 글자꼴 모습에 더 가까웠다. 타자기의 인자방식은

글자막대(타이프바) 끝에 있는 한글 자모의 날자가 글쇠를 한번 칠 때마다 한 자씩 찍히는 방식이었다. 타자기의 글쇠 수가 44개로 정해져 있었으니 이 한정된 범위 안에 한글 자모와 숫자 그리고 기본적인 부호를 모두 넣어야 했던 것이다. 어떻게 보면 결과적으로 이런 기계적인 제약을 여러가지 방법으로 해결하려는 시도 속에서 근대 탈네모꼴 글자가 탄생한 것으로도 볼 수 있다.

이중 공병우식 세벌식은 그저 편의대로 나온 것이 아니라 한글의 구성원리에 따른 것이었다. 한글의 기본구조 자체가 달자(달소리 글자)와 홀자(홀소리글자)와 받자(받침글자)로 구성되는 3벌식 구조이니 이를 그대로 자판에 반영한 세벌식이 그에 맞다 할 것이다. 만약 1969년, 정부의 급하고도 일방적인 자판 통일화가 없었다면 과연

지금 우리들이 쓰고 있는 자판이 2벌식일지 3벌식일지 모르는 일이다. 타자기는 이제 더 이상 사용되지 않으니 상관없는 일이라고 말할 수는 없다. 글자꼴 자체도 세벌식으로 해야 값싸고 실용적인 글자를 대량생산 할 수 있을 뿐 아니라 개발도 쉽고 간편하고 다양해진다. 한 예로 현재 네모꼴인 완성형 글꼴을 개발하기 위해서는 적어도 2,350자의 개별 글자 디자인이 있어야 하지만 탈네모꼴 글꼴은 67개의 기본 자소만 디자인하면 된다. 이 말은 곧 시간과 경비가 덜 든다는 말이다. 글자의 대량생산과 다양한 글자꼴의 개발이 민족문화 발전의 중요한 뿌리라는 점을 생각해본다면 무엇이 더 경쟁력 있는 방법인지는 자명해진다.

그러나 한글 창제 당시 이미 그 조형원리의 기반이 마련된 탈네모꼴 글자는 그동안 역사적으로 홀대를 받아온 것이 사실이다. 가장 큰 문제는 한글 창제 당시부터 근대에 이르기까지 인쇄기술이 탈 네모꼴 글자와 궁합이 맞지 않았다는 사실이다. 즉, 훨자를 이용한 인쇄에서는 사각형이라는 규격화가 필수적이었기 때문에 자연히 글자들은 고정된 틀 안에 표현되어야만 했다. 이러한 제약은 위에 언급한 타자기를 제외하고는 해방 후 컴퓨터를 이용한 인쇄기술이 발달하기 전까지 계속 되었다고 할 수 있다. 또한 이러한 인쇄기술 자체는 글자꼴 연구의 폭을 제한하는 기재로 사용되어왔다. 그 무렵에는 디자인이란 개념보다 도안이란 개념이 널리 퍼져 있었으며 자연히 글자꼴 연구도 도안사류의 연구 내지는 단순 기능공 수준의 연구에서 크게 벗어나지 못했다. 문제는 그 무렵의 도안사류의 글자꼴 연구, 기능공류의 글자꼴 연구가 대부분 사진식자기 판매업자들의 상업주의에 영합한 연구들이었다는 것이다. 바람직한 한글 글자꼴의 연구는 한글의 특성을 살리는 과학적인 글자꼴의 연구여야 하는데도 그 무렵 한글 글자꼴의 연구는 일본식 글자생산 기계에 맞는 비경제적이고 비과학적인 연구들이 대부분이었다는데 연구의 한계가 있다. 도안사류의 연구나 기능공류의 글자꼴 연구가들은 생활의 방편으로 어쩔 수 없었다고 변명을 할지 몰라도 결과만 놓고 보면, 그들이 수많은 시간과 노력을 기울여 만든 글자꼴들이 현실적으로는 일본식 사진식자기 판매에 지대한 공헌을 했다는 사실을 잊어서는 안될 것이다. 일본 사진식자기가 한국 시장을 점령하고 있었던 것은 과학적인 글자의 발전을 방해하는 결과가 되었다. 일본식 사진식자기계 장사꾼들의 주머니만 불려준 네모꼴 글자꼴 연구들이 결과적으로 한글 기계화 발전을 늦추고, 그 바람에 끝내는 한글 글자꼴 연구가 일본에 예속화되기도 했다. 아무리 그럴싸한 구실을 내세워도 제 나라의 얼과 혼을 살리지 못하고 일본 사진식자기 회사만 살찌운 연구는 다시 평가되어야 할 것이다.

덧붙여 그동안 한글 글자꼴에 대한 연구는 주로 미술대학의 교수, 디자이너, 출판관계 종사자, 컴퓨터 연구가, 국어학자, 한글 기계화연구가 등에 의해 진행되어 왔다. 그런데 대부분의 연구들이 인접 분야와 단절된 체 단독으로 이루어졌기 때문에 적지 않은 문제점을 안고 있었다. 그동안 발표된 한글 글자꼴에 대한 연구나 논의들이 안고 있는 문제를 요약해보면 다음과 같다.

첫째, 한글의 특성에 대한 무지

둘째, 과학적인 한글 기계화에 대한 무지

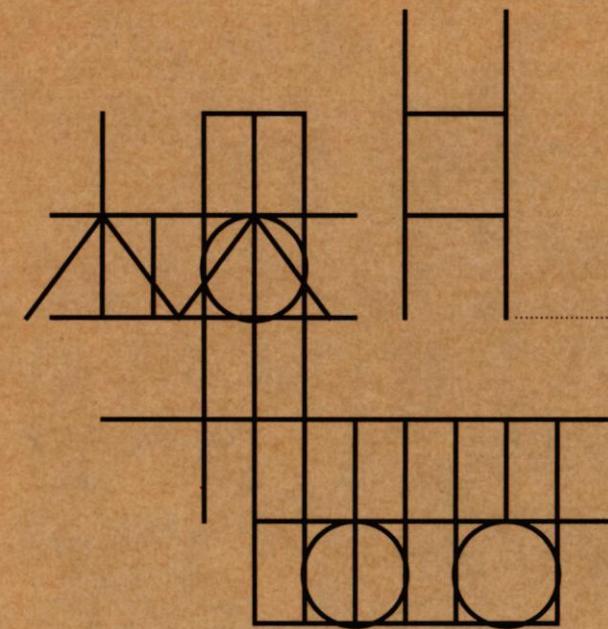
셋째, 로마자 타이포그라피 이론을 무비판적으로 한글에 적용

넷째, 일본식 글자생산 기계의 대량 보급으로 일본의 문화적 예속 자초

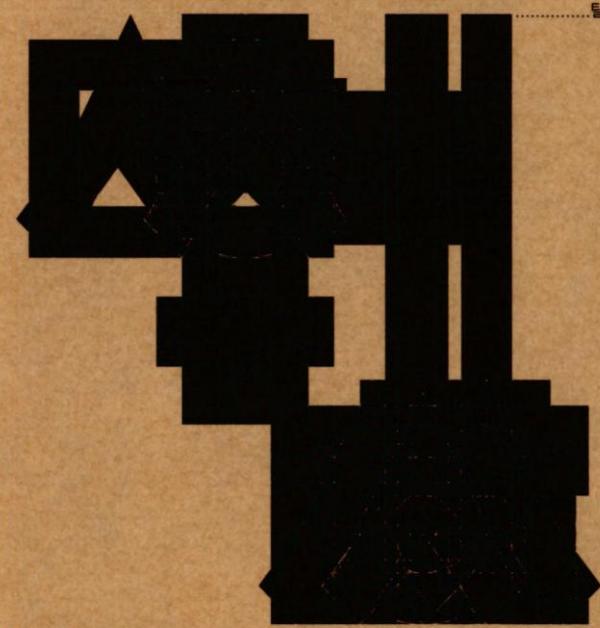
다섯째, 글자꼴과 인접 분야의 관계에 대한 무시

여섯째, 총체적이고 통합적인 시각의 결여로 지엽적 연구 치중

일곱째, 한글자형학 이론 부재 등



.....탈네모꼴 글자는 초, 중, 종성이 일정한 모듈에 의해 배치됨에 따라 자연스럽게 네모꼴 형태에서 벗어나게 된다.....



.....탈네모꼴 글자는 이제야 걸음마 단계를 지난 상태라고 할 수 있다.....그만큼 조형적으로나 기능적으로 아직 다듬어질 여지가 많다.....

일반인들의 글자에 대한 인식에도 큰 문제가 있었다. 많은

사람들은 글자꼴의 실용적 가치보다 미적 가치를 더

우선시 혹은 중요시하는 경향이 있다. 근대 이후 현재까지

사용되어온 네모꼴 글자들을 미적으로 더 균형잡힌

형태로 인식하고, 기능상에 있어 문제점이 있음에도

불구하고 눈에 익어 불편함을 느끼지 못하는 것이다.

이러한 상황이 한글 글자꼴의 발전을 늦추고, 그 바람에

한글 기계화 발전도 늦어지게 된 것이다.

일찍이 필자는 '한글의 과학성과 글자의

비합리성_표준글자꼴 시안' (예술과 바평/1987년

9월호)이라는 글을 통해 글자꼴 표준화의 정의, 필요성,

방법, 적용범위 등에 대해 논하고, 우선 남한의

표준글자꼴 제정을 제안하면서 당시 대표적인 탈네모꼴

글자였던 안상수체를 그 대안으로 제시한 적이 있다. 그 뒤

서서히 탈네모꼴 글자에 대한 일반의 인식이 달라지면서

지금은 여러가지 다양한 탈네모꼴 글자가 나오게 되었다.

더욱이 이어령 교수가 문화부 장관으로 재직할 때

문화부에서 탈네모꼴 글자(안상수체)를 앞장서서

대대적으로 사용한 것이 탈네모꼴 글자꼴의 실용성을

전국적으로 알리는 단초가 되기도 했다고 본다. 그 뒤

매킨토시를 이용하여 공병우 박사와 한재준 교수가 만든

'공한체'의 등장으로 탈네모꼴 글자의 일반적 사용의

지평은 점점 확대돼갔다. 초기에는 아동용 도서에서

쓰이기 시작해서 이제는 일반도서에도 두루 쓰일 만큼

일반인들의 사랑을 받는 글자꼴로 격상되어가고 있으며

자연히 일반인의 미감도 변해가고 있다고 생각한다.

글자꼴은 미적인 가치는 물론 실용적 가치 역시 지녀야

한다. 실용적 가치 중에 가장 중요한 것은 가독성과

판독성이 높아야 하는 점이이며 미적 가치 중에서 가장

중요한 것은 글자꼴의 아름다움이다. 이 두 요소를

충족시키려면 풀어쓰기를 하는 로마자와는 달리 모아쓰는

한글에서는 여러가지 문제가 발생된다. 이중 실용적인

면에서 획의 많고 적음에 상관없이 같은 공간에 글자를

몰아넣는 네모꼴 글자는 판독성과 가독성에 있어 많은

문제를 가지고 있다. 한편, 미적인 측면에서는 아직까지

사람들은 네모꼴 글자를 더 미적으로 균형있는 것으로

인식한다. 하지만 그것은 네모꼴 글자가 사람들이 보아온

익숙한 글꼴이기 때문이다. 또한 오랜 세월에 걸쳐

다듬어져 온 네모꼴에 비해 아직 실험적인 시도가 한창인

탈네모꼴 글자가 덜 다듬어진 것은 어찌보면 당연한

일이며 이는 시간이 지날수록 보완될 것이라 생각한다.

탈네모꼴 글자의 조형원리의 근거는 바로 한글 창제의

원리에 있다. 한글의 구성원리 자체가 초성, 중성, 종성의

세벌식으로 되어 있다. 또한 훈민정음 반포 당시의

글자체를 살펴보면 일정한 네모꼴 안에 고정되어 있는

것이 아니라 각각의 글자꼴을 유지하면서 통일성 있게

성립되어 있음을 알 수 있다. 즉 한글의 조형원리에 더

가까운 것은 네모꼴이 아니라 탈네모꼴인 것이다. 끝으로

네모꼴 글자와 탈네모꼴 글자를 비교해보았다.

네모꼴 글자와

탈네모꼴 글자

비교

비교항목	네모꼴 글자꼴	탈네모꼴 글자꼴
가독성	낮다	높다
글자생산 시대	쓰는 시대	치는 시대
다양한 글자꼴 개발	아주 어렵다	아주 쉽다
기본자수	11,712자(용근자)	67자(자소)
한글 기계자판 통일	불가능	가능
코드화의 흔적	비과학적인 완성형 방식	과학적인 조합형 방식
출력속도	아주 느리다	아주 빠르다
각종글자와 유기성	깨어진다	이루어진다
손으로 쓰기	거의 불가능	가능하고 쉽다
원도 제작 시간	한 벌에 몇 년	한 벌에 몇 시간
원도 제작자 능력	도장쟁이 수십년 실력	초보자도 누구나
출력사식기기값	한대에 수억 원	값싼 기계가 많다
글자생산 원가	빨라줄 글자의 수백 배	네모꼴 글자의 몇분의 일
한글구조	복잡하고 불일치	간단하고 일치한다
현대감각	과거 서예에 가깝다	현대 그래픽디자인 감각에 맞다
선호도	장·노년층, 인쇄업자	젊은이들과 디자이너
한글기계화 발전	방해요인이 많다	크게 이비지한다
컴퓨터 소프트웨어	복잡하고 비쌈	간단하고 값싸다
컴퓨터 회면영상	제때 제자리에 안찍힌다	제때 제자리에 찍힌다
도깨비불	거의 글자마다 일어난다	일어나지 않는다
한글소프트웨어 개발	글자꼴 때문에 복잡, 느림	간단하고 빠르다
한글의 완전한 표현	거의 불가능하다	자유자재
표준글자꼴 자격	부적격	적격
글자의 특성	서예에 가까운 글자	기계화 적합, 수학적 글자



공병우 타자기. 세종대왕기념관 소장.



'忠' 자 문자도.

조선시대, 작자미상.

가회박물관 제공.

이는 효(孝) · 제(悌) · 충(忠) · 신(信) · 예(禮) · 의(義) · 염(廉) · 치(恥)를
그린 8폭 문자도 중 '충(忠)'에 해당하는 문자도이다. 보다시피 원래의
모습이 알아보기 힘들 정도로 변형되어 있어, 이쯤 되면 글자보다 그림에
가깝다고 할 것이다. 하긴 병풍 그림으로 많이 사용된 문자도야 제사나 진치
분위기를 살려주면 그만이지 글이 무슨 의미가 있었으랴. 어쩌면 이것은 글을
읽지 못하는 서민들에게 유교 이념을 알기 쉽게 전달하기 위한 그림 도감
같은 것이었을 수도 있다. 아니면 글자의 혜택에서 배제된 사람들이 권세높은
양반들의 고상한 문화의 일부를 가지기 위한 수단이었을 수도 있다.
위에서 충(忠)자의 기둥인 대나무(알다시피 대나무는 지조를 상징한다.)를
감싸고 있는 입 구자(口)에 해당하는 것은 새우이다(모양이 심하게
왜곡되어 뱀처럼 보이는 것도 있다). 왜 충자에 새우가 매달려 있는지는 알
수 없으나 새우 하(蝦)의 발음이 군신이 화합한다는 뜻인 화(和)의 발음과
비슷하기 때문이라고 추측하는 사람들도 있다. 이렇게 '효제충신
예의염치'의 글씨 그림이 하도 많이 그려지다 보니 각각의 글자에는 고정된
고사나 상징이 관습적으로 사용되었다.
신(信)자에는 새가 나오는데 한무제에게 서왕모가 온다는 소식을
전해주었다는 파랑새라는 이도 있고, 한나라의 소무가 흉노에 억류되었을 때
그 사실을 조정에 알린 흰기러기라는 설도 있다. 어떤 새가 됐든 그 새가 물고
있는 편지가 바로 믿음(信)을 나타내는 것이다. 또 치(恥)자의 마음(心) 한
가운데에는 주나라 무왕에 반기를 들고 산에 들어가 고사리를 캐먹다 죽은
백이와 숙제의 비석 혹은 위패가 모셔져 있는데 여기에 그 둘의 절개를
기리는 '백세청풍이제지비 (百世清風夷齊之碑)'라는 글귀를 새기기도
했다(이 위패는 특히 병풍이 제사상 뒤에 놓일 때 절묘한 효과를 발휘한다).
그림이 문자를 암도하는 듯한 이 글씨 그림은 서양 중세 필사본의 화려한
채식 머리글자를 연상하게도 한다. 하지만 적어도 추상(문자)과
구상(그림)의 완벽한 결합은 한자에서만 가능할 것이다. 원래 그림에서
유례한 문자인 한자는 자꾸 그림으로 돌아가려고 한다.



'鳳龍' 자 혁필.

팔산(八山) 홍지성.

조선 후기의 실학자 유득공은 〈경도잡지〉에서 '비백서(飛白書)'라는 문자도에 대해 이렇게 소개하고 있다. '비백서는 벼드나무 가지를 깎아 그 끝을 갈라지게 하고 먹을 찍어 효, 제, 충, 신, 예, 의, 염, 치 등의 글자를 쓴 것이다. 점을 찍고 굿고 파임하고 빠치는 것을 마음대로 물고기, 게, 새우 등의 모양을 만든다.' 혁필이 비백서에서 유래되었다는 얘기도 있고, 비백서는 목선과 백선만 나오는 것인데 혁필은 여러가지 색깔로 그리는 것이므로 비백과 혁필은 다르다는 얘기도 있다. 비백이야 어쨌든 혁필이 문자도에서 나왔으며, 문자도의 악식버전이자 대량생산 모델임은 확실한 것 같다. 혁필이 탄생한 것은 빨라야 20세기 이후일 것이다.

이 혁필 그림에서 봉(鳳), 용(龍)자는 봉황과 용을 가리키는 기호이면서 말 그대로 봉황과 용 그 자체이기도 하다. 뿐만 아니라 여기에는 각각의 동물이 상징하는 부귀영화와 같은 추상적 가치까지 담겨 있다. 한 글자 안에서 문자와 그것이 지시하는 것, 즉 의연과 내포는 하나가 된다. 그러니 아무 글자나 혁필로 쓸 수는 없는 노릇이다.

그것은 이를테면 '가화만사성(家和萬事成)' 같은 틀에 박힌 문구이거나 아니면 고객의 이름이다. 혁필 희가는 이름만 써주는 것이 아니라 여기에 이름풀이를 걸들이며, 그림의 의미를 설명해 주고 복을 빌어준다. 그런 의미에서 혁필은 문자도와 부적의 중간 지점에 있다고도 할 수 있다.

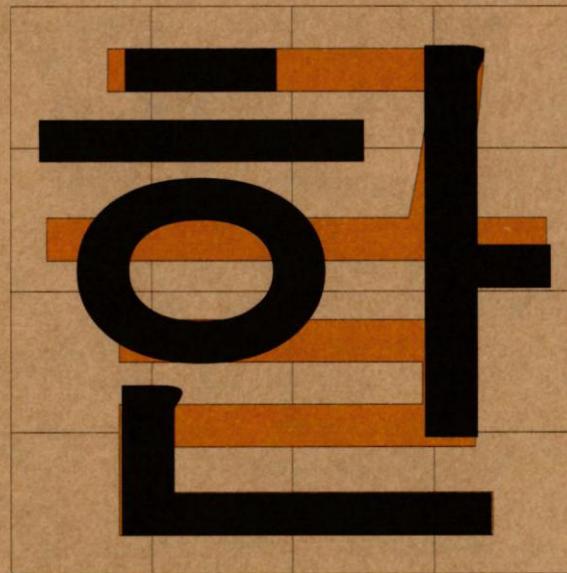
이 혁필화를 그린 홍지성 응은 (지금은 타계하셨지만) 십여 년 전까지 용인 민속촌에서 관광객들에게 혁필을 써주었다. 물려든 구경꾼들은 평범한 문자가 볼과 수 분만에 형형색색의 안료를 묻힌 혁필에 의해 새가 되고, 꽃과 나비로 변해가는 역동적인 광경 자체에 매료되었다. 혁필은 저자거리의 연행예술이며 시간 속에 존재하는 움직이는 문자이다. 그것은 움직이고 변화하며 대중과 호흡하는 인터랙티브한 타이포그래피 - 무빙 타입의 모든 요소를 갖추고 있다.

보.편.성.
특.수.성.

개인 글꼴의 가능성과 한계



.....오랜 세월동안 한글 글꼴을 지배해온 명조체와 고딕체.....학교에서 열리는 '경필대회'에서는 아직도 이 중 명조체를 본으로 한글의 아름다움을 평가하고 있다.....



1999년 발행된 〈한글의 새로운 시도〉에는 '개인활자 시대 the age of personalized fonts'라는 특집이 실려 있다. 이 특집의 서문에서 필자들은 '다양한 글꼴 환경이 전개되면서 이전 디자이너들이 기준에 개발되어 있는 일반 서체를 사용함과 동시에 자신만의 개성이나 목적에 맞게 서체를 직접 개발, 제작해 쓰는 경우가 늘어나고 있는 추세'라며 바야흐로 개인활자 시대가 도래하고 있다고 적고 있다. 주1) 이어, '다양한 글꼴 환경' 이란 다음 아닌 '디지털 방식'으로 고안된 '기술의 개발'과 '틸네모들의 조합형 글자꼴 디자인'의 대두이며, 이에 따라 '전에 없던 다양한 글자꼴이 탄생' 되었고, 결과적으로 '우리의 글꼴 환경은 양적인 면이나 질적인 면에서 놀랄 만큼 발전'하고 있다고 자평하고 있다.

이러한 지적은 상당한 설득력이 있다. 우선, 폰토그라파 fontographer나 폰트마니아 fontmania 등의 디지털 서체 개발 소프트웨어의 탄생은 주조활자 시대에는 시도하기 어려웠던 여러 실험들을 가능케 했으며, 1950년대부터 시작된 틸네모들 한글꼴의 연구는 한글의 기본 형태를 네모들에서 해방시킴으로써 한글꼴의 가능성을 무한대에 가깝게 열어제쳤기 때문이다. 이러한 여러 변화는 우리로 하여금 '개인활자 시대'라는 용어를 더 이상 선언적 의미가 아닌, 한글꼴의 현재적 의미와 가능성을 동시에 포함하는 것으로 받아들이게 한다. 글꼴의 개인성이 보편성을 암도한 것일까? 보편적 글꼴의 대명사였던 명조와 고딕의 오랜 독재는 이제 막을 내리고 있는 것일까? 정치적으로 비유하자면, 개인활자와 더불어 글꼴의 민주주의가 도래하고 있는 것일까? 마지막으로, 우리는 이 시대를 개인성이 최대한으로 꽂피는 글꼴의 르네상스라고 부를 수 있을 것인가?

명조와

고딕의

독재는

끌났는가?

너무 거친 감이 있지만, 새활자 시대(1864~1949)부터 원도활자 시대(1950~현재)를 거친 최근까지의 한글 글꼴 상황을 '명조와 고딕의 독재'라 한다 해도 크게 틀린 것은 아닐 것이다. 명조체와 고딕체는 한글 창제 이후 붓글씨를 본으로 한 활자들이 정련되면서, 그리고 일본과 한자 활자체의 영향을 받으며 형성된 활자체로서 현재까지 가장 애용되고 있는 글꼴들이다. 주2) 이러한 두 글꼴이 현재와 같은 형태로 다듬어지고, 또 막강한 영향력을 미치기 시작한 것은 출판물과 인쇄물이 대량으로 유포되기 시작한 일제 후기와 한국 전쟁 이후부터였으며, 이러한 영향력 뒤에는 박경서(?~1965)와 최정호(1916~1988), 최정순(1917~) 등 서체 개발자들의 막대한 노력이 있었음은 주지의 사실이다.

그렇다면 명조와 고딕이 근대 100여 년이 지나는 동안 그토록 막강한 영향력을 행사했던 이유는 무엇일까? 그리고 또 이제 두 활자체의 독재는 끝나가고 있는 것일까? 첫번째 질문에 대한 답은 명확하다. 명조체와 고딕체는 지금까지 개발된 한글꼴 중 가장 균형감 있고, 가독성이 뛰어난 활자 중 하나이기 때문이다. 즉, 이 두 활자체는 지금까지 개발된 한글꼴 중 아름다움과 실용성이라는 글꼴의 필수 조건을 가장 완벽하게 갖추고 있는 예인 것이다. 주3) 물론 이러한 주장에는 한계가 있다. 해방 이후 한글 글꼴의 형태를 오랫동안 지배했던 초기 국정 교과서체와 초기 동아출판사체가 모두 명조와 고딕에 국한되어 있었기에 우리는 다른 글꼴의 가능성을 시험할 기회를 좀처럼 갖지 못했던 것이다. 또한, 글꼴 자체가 지니고 있는 보수성과, 익숙한 서체만을 반복해온 서체 개발자들의 안전주의 또한 명조와 고딕의 오랜 독재를 가능케 한 원인으로 제시할 수 있을 것이다.

또한, 공공교육을 통해 보편적 서체를 반복적으로

훈육시켜온 근대의 국어 교육도 다양한 서체의 등장을 가로막는 큰 요인으로 지적될 수 있을 것이다. 조선시대 '전예해행초'를 반복해서 학습하던 맥락은 근대 한국의 공공교육에 그대로 이식되어, 명조체와 같은 정자만이 좋은 글씨로 인정받게 한 것이다. 개성적인 글꼴이란 결국 개성적인 손글씨에 그 기본이 있다는 것을 생각한다면, 이와 같은 '바른 글씨'의 일방적 강요는 개인활자의 개발에 큰 장애 요인이 될 수밖에 없었다. 그렇다면, 개인활자 시대의 개막과 함께 명조와 고딕의 독재는 끝이 나고 있는 것일까? 개인활자는 과연 명조체와 고딕의 장점을 대체할 만한 역량을 보여주고 있는가? 아니면 균형감과 가독성이라는 획일화된 가치에서 벗어나 글꼴이 가질 수 있는 가능성의 공간 자체를 확장시키고 있는 것일까?

개인활자란

무엇일까?

이러한 여러 질문에 답하기에 앞서, 개인활자라는 현상, 혹은 실천에 대한 간단한 정의와 역사를 짚어보는 것은 이 독특한 실천의 가능성과 한계 지점을 파악하는 기초 작업이 될 것이다.

우선 우리는 개인활자라는 용어의 모호함을 지적해야 한다. 쉽게 생각하자면, 개인활자란 개인에 의해 발안되고 제작된 활자를 말하는 듯 하다. 앞에서 인용한 글을 통해 확인하자면 "자신만의 개성이나 목적에 맞게 서체를 직접 개발, 제작해 쓰는 경우"가 개인활자인 셈이다. 이런 정의에 따를 때만, 개인의 고유명이 붙어있는 과거의 서체들과 현재의 개인활자를 구분할 수 있게 된다. 예를 들어, 세조 원년인 1455년에 개발된 강희안체를 두고 개인활자라고 부를 사람은 없을 것이다. 강희안 자신의 서체에 의해 개발된 활자이지만, 자신의 목적에 따라 제작된 것도 아니며, 또한 강희안 자신이 직접 제작한 것은 더더욱 아니기 때문이다. 또한 1692년에 제작된 원종체나, 19세기 초에 제작된 장흔체 또한 같은 맥락으로 개인활자로 볼 수 없을 것이다. 이러한 예들은 개인의 서체를 본으로 제작되었지만, 이 글꼴들에는 자신들의 목적이 결여되어 있었으며, 더욱이 개인 서체가 전제하는 직접 제작의 과정과도 거리가 멀었기 때문이다.

그렇다면, 해방 후 주요 서체 개발자들인 박경서나, 최정호, 최정순 등의 서체는 어떻게 보아야 할까? 이것들은 명확한 목적에 의해 개발되었고, 그들은 글꼴 제작 과정에도 직접적인 역할을 수행했다. 위의 정의만을 놓고 보면, 예를 들어 최정호체, 최정순체는 분명 개인활자로 인정받아야 할 것이다. 그러나 이 두 가지 서체는 각 서체 개발자의 개인적인 미감에 의해 개발된 것이라기보다는, 글씨에 대한 당시 한국인의 보편적인 미감과 요구에 의해 개발된 것이라기에는 개인활자라고 부르기에는 어려움이 있다. 여기에서 우리는 개인활자를 정의하는 데 있어 한 가지의 기준이 더 필요하다는 것을 알 수 있게 된다.

가	하	FB 이철수01. TB.
가	하	하희마을. M.
가	하	가시나무. M.
가	하	화상II. M.
가	하	단군. M.
가	하	매트릭스. 02.
가	하	불탄고딕. M.
가	하	파랑새. M.
가	하	곰팡이. M.
가	하	달팽이. M.
가	하	추억. M.
가	하	고구려. M.
가	하	백제. M.
가	하	신라. M.
가	하	날개. M.
가	하	흑백영화. M.
가	하	피노키오. M.
가	하	흔적. M.
가	하	아이리스. M.
가	하	윤체. M.
가	하	구름. M.
가	하	햇살. M.
가	하	보람. M.
가	하	쉬리. M.
가	하	유려. M.
가	하	청빈. M.
가	하	진인. M.
가	하	사파이어II. M.
가	하	동질의 보편성이 아닌 각각의 개성을 강조하는 다양한 서체들..... 아직 개인이 서체를 만들기엔 무리지만 요즘에는 독특한 폰트를 사용해 자신의 아이덴티티를 나타내는 개인들이 늘어나고 있다..... 성경. M.
가	하	독수리. M.
가	하	북. M.
가	하	아트. M.
가	하	상아. M.
가	하	수필. B.
가	하	까치발. M.
가	하	둥근장식. M.
가	하	산돌60. M.
가	하	네모. M.
가	하	광수. M.
가	하	이야기. M.
가	하	향기. M.
가	하	신문제비. M.
가	하	천년. M.
가	하	카리스마. B.
가	하	숲. M.
가	하	예일. M.
가	하	봄. M.
가	하	구운몽.
가	하	월인청강지곡.
가	하	송강가사.
가	하	용비어천가.

바로 글꼴의 특수성, 개인성이 그것이다. 명조, 고딕, 그래픽체 같은 일반적, 보편적 서체와 명확히 구분되는 개인적 글꼴을 두고 우리는 개인활자라 부를 수 있게 되는 것이다. 이러한 기준으로 보면, 최정호체와 최정순체 등과 같이 분명 개인에 의해 개발, 제작되었지만 그 형태에 있어 개인적이라기보다는 집단적 미와 목적을 드러내고 있는 것은 개인활자로 볼 수 없다는 결론이 나오게 된다.

물론, 여기서 개인적이다 집단적이다라고 하는 것은 지극히 상대적인 개념이라는 것을 인정해야 한다. 엄밀하게 이야기하자면 모든 글꼴의 형태는 어느 정도의 집단성과 개인성을 동시에 지니고 있다. 이 맥락에서 명조체는 집단적 미를 구현한 것이고, 개인활자는 개인적 감성을 나타낸 것이다. 라고 이야기 할 수 있는 유일한 근거는 단지 지금까지 한글꼴의 역사뿐이다. 이에 따른 보편적 글꼴과 개인적 글꼴 사이의 구분은 단지 정도의 차이에 의한 임의적인 것일 수밖에 없다. 그렇지만, 이 글에서 그 임의적인 구분을 굳이 채택하는 데에는 이유가 있다. 이러한 구분을 통해 개인활자의 가능성을 점검해 볼 수 있기 때문이다.

개인활자가

처한

어려움

당연한 얘기겠지만, 글꼴은 언어와 밀접한 관계를 지니고 있다. 글꼴이란 결국 언어가 구체화, 물질화된 한 형태이기 때문이다. 이런 맥락에서 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리가 언어에 대해 던졌던 질문은 개인활자라는 현상에 많은 시사점을 가진다. 그들은 자신들의 공저 〈카프카 - 소수적인 문학을 위하여〉에서 다음과 같은 질문을 제기했다. “자신의 것이 아닌 ‘언어’ 안에서 사는 사람이 오늘날에는 얼마나 많은가?”^{주4)} 그렇다면 우리는 같은 질문을 글꼴에 대해서도 던질 수 있을 것이다. “자신의 것이 아닌 ‘글꼴’ 안에서 사는 사람이 오늘날에는 얼마나 많은가?”라고 말이다. 그리고 개인에 의해 개발, 제작되는 개인활자는 이러한 질문에 대한 유효한 반응으로 인정할 수 있을 것이다. 다른 사람이, 혹은 일반 대중의 욕구에 의해 제작된 일반적, 보편적 글꼴에서 벗어나고자 하는 욕구의 결과로서 말이다. 그렇다면 이러한 개인활자는 진정 보편적인 글꼴의 지루함을 떨쳐버리고, 개인적인, 그리고 소수적인 욕망의 근거로 성장할 수 있을 것인가? 은밀한 소수자의 언어들이 표준어의 일방통행이 가져올 수 있는 폭력성과 억압을 완화할 수 있는 것처럼 말이다.

현재까지의 상황만을 놓고 본다면 이에 대한 대답은 다소 부정적이다. 그리고 이러한 부정적 상황은 언어에 비해 글꼴, 활자만이 지닌 특수성에 기인하는 바가 크다. 언어, 그러니까 말은 누구나 내뱉을 수 있는, 물질적인 제약이 적은 소통 수단임에 비해, 글꼴은 자체가 무거운 물질성의 중력에서 자유롭지 못한 매체이기 때문이다. 물론 언어라고 해서 무한대의 자유를 구가할 수 있는 것은 아니다. ‘소통가능성’이라는 제약이 있기 때문이다. 언어의 자유는 서로 이해 가능한 토대에서 이루어지며, 소수자의 언어일 경우에도 이런 법칙은 엄격히 적용된다. 활자가 처한 상황은 이보다 더 제한적이다. 소통가능성이라는 언어적 제약에 물질로서 표시될 수 있어야 한다는 조건이 추가되기 때문이다. 인쇄, 출판에 쓰이는 활자가 디지털화 되면서 글꼴의 물질성이 과거에 비해 현격하게 줄어든 것은 사실이다. 그러나 영어의 알파벳과는 달리 조합형인 한글의 특성상 폰토그라피나 폰트메니아 등의 소프트웨어를 이용한다고 해서 누구나 쉽게 한글 글꼴을 제작할 수 있는 것은 아니다. 개인 서체 개발자들 대부분이 개인활자가 처한 가장 큰 문제점으로 최소 2,350자를 한자 한자 만들어야 한글꼴 한 벌이 완성되는 상황을 꼽고 있듯, 최소한 완성형 글꼴에 있어 개인활자를 가진다는 것은 은어 하나를 개발하는 것과는 비교할 수 없는 노력과 시간을 요구하는 것이다.

또한, 이렇게 어렵게 개발된 서체들 또한 광범위한 지지를 얻지 못하고, 단지 개인의 성과물로서 방치되고 있는 상황도 긍정적인 것은 아니다. 개인활자는 물론 개발자 개인의 개성이 가장 많이 묻어 있는 것이지만, 언어와 마찬가지로 일정한 집단에 의해 공유되었을 때 그 의미가 있는 것이기 때문이다. 이에는 글꼴이 유통되는 합리적 시장이 형성되어 있지 못하다는 데에도 한 원인이 있겠지만, 개인활자들이 너무 독특한 형태에만 그 강조점을 둔 나머지 은어나 속어들이 지니고 있는 효과적인 ‘의미의 공감대’를 형성하고 있지 못하고 있는 것에도 기인하는 것으로 보인다.

개인활자 시대라는

말이

의미하는

것

‘개인활자 시대’라는 구호는 한 가지 사실을 전제로 성립한다. 즉, 지금까지의 글꼴은 개인의 개성이나 목적이 아닌 불특정 집단 전체의 성격과 목적만을 위해 제작, 유포되었다는 사실을 말이다. 또한 후자만으로는 효과적인 의미 전달과 감정을 표출하기에 부족하다는 주장을 포함하고 있는 것이 ‘개인활자’라는 용어가 지닌 속뜻이다. 이렇게 본다면 개인활자의 등장은 단순히 글꼴 제작 틀의 개인화, 절차의 간편화에 의한 산물이 아니다. 개인활자의 등장은 글씨를 통한 자신의 표현, 글씨는 자신을 표현하는 강력한 수단이라는 단순한 진리를 반증하는 사건이기도 한 것이다. 글꼴은 단순히 뜻을 전달하는 매개체가 아니다. 그것은 글씨라는 강력한 미디어를 통해 자신의 감성과 느낌을 전달하는 둘도 없는 조형물이다. 과거 한글 활자의 역사가 보편적 소통을 위해 개인의 표현가능성이 제한되어온 시간들이었다면, 개인활자 시대의 개막은 이러한 구도가 극적으로 역전될 수 있는 가능성을 우리에게 제시하고 있다.

1. 단국대 시각디자인과, 〈한글의 새로운 시도〉, 안그라피스, 1999, p. 95.

2. 김진평 교수는 〈한글 활자체 변천의 사적 연구〉에서

명조체(明朝體)와 고딕체(Gothic體)의 명칭 문제를 제기하면서, 명조체를 정조체(正朝體)로 대체할 것을 제안하였다. 이 제안은 의미 있는 것이지만, 일반화되지는 못했다. 대신 1991년 문화체육부는 예전부터 논의되어온 글꼴의 명칭 문제를 해결하기 위해 명조체 대신 ‘바탕체’, 고딕체 대신 ‘돋움체’라는 순우리말 용어를 정정, 사용을 권장하고 있다. 하지만 이 글에서는 개인활자 시대 이전의 보편성을 띤 글꼴임을 강조하기 위해 편의상 ‘명조’와 ‘고딕’ 이런 명칭을 그대로 사용하였다.

3. 이와 관련해 1928년 〈동아일보〉에 실린 활자체 개량을 위한 자체(字體)

공모 규정은 흥미로운 예를 제시한다. 이 규정에는 ‘적절한 자체, 즉 적은 면적에서 크게 보이게 될 수 있는 대로 명조체로 하는 것이 좋다’라는 문구가 삽입되어 있는데, 이는 명조체가 일찍부터 가장 가독성이 뛰어난 활자로 인정받고 있다는 것을 보여준다. 김진평, 위의 글, p. 152.에서 재인용.

4. 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 〈카프카 - 소수적인 문학을

위하여〉(이진경 역), 동문선, 2001, p51. 강조는 인용자.



죽귀부(逐鬼符).

송학비전 (예방비법) 중.

부적의 용도가 원래 인간과 인간 사이가 아닌 인간과 영(靈) 사이의 소통을 위한 물건이고 보면 그 곳에 사용된 문자가 왜곡되어 나타나는 것은 그리 놀라운 일이 아니다. 그것은 문자의 보다 원초적인 형태이며 상징의 언어이다. 자주 쓰이는 문자로는 일월(日月), 천(天), 광(光), 왕(王), 금(金), 신(神), 화(火), 수(水), 응(龍) 등 한자이지만 간혹 한글이 보이기도 한다. 글은 주로 붉은 빛이 나는 경연주사(수은과 유황의 혼합물)나 영사를 곱게 갈아 기름이나 설탕물에 개어 쓰는데 한자의 파자(破字)를 여러가지 모양으로 결합하고 여기에 줄을 긋는 형태가 일반적이다. 이런 경우 꼭대기에 '칙령(勅令)'이라는 글자를 적어넣은 것이 많다. 귀신에게 명령을 내리는 것이다. 이렇게 부적은 '음(音)과 독(讀)'이라는 타이포의 기본적인 기능을 희생하는 대신 보다 풍부한 상징성을 획득하며 현대 미술가나 그래픽 디자이너들에게 종종 영감을 제공하기도 한다.

다양한 인간사를 모두 아우르다 보니 부적의 종류는 자연 많을 수 밖에 없다. 더욱이 시대가 변함에 따라 새로 추가되기도 하는데 요즘엔 다이어트를 위한 부적까지 나오는 형편이다. 놀라운 것은 단조로운 선들과 문자들이 언뜻 비슷해 보이지만 유심히 살펴보면 똑같은 형태가 하나도 없다는 것이다. 그 효능에 대한 진위는 제쳐놓는다 하더라도 그래픽적인 부분의 다양한 조합이란 측면에서 부적은 충분히 눈여겨볼 만하다. 아니 효능 면에 있어서도 겉으로 미신을 거부하는 현대에도 부적은 여전히 유효하다. 물론 핸드폰 엑세서리로 전락할 정도로 의미가 약해졌지만 재앙을 막고 복을 가져다주는, 혹은 적어도 그렇게 믿어지는 물건이 그렇게 쉽게 사라지지는 않을 게다.

위의 부적은 뭇된 귀신을 쫓는 부적으로 설명에 따르면 "꿈을 꾸는데 무서운 꿈을 꾸던지 또는 집안에 각종 장롱 등에서 뚝뚝하는 소리가 날 때는 본부작을 3부 작성하여 소리 나는 곳에 1부, 현관문 위 안으로 1부 붙이고, 나머지 1부는 내실 문 위 안으로 붙이면 귀신이 도망을 간다"고 이르고 있다.



백수백복도(百壽百福圖).

조선시대.

예로부터 부귀와 장수를 비는 의미로 수(壽)와 복(福) 자를 옷이나 장롱, 심지어 떡살에 새겨넣곤 했다. 수놓아진 경우에는 해서체나 초서체가 많고 그릇이나 기물, 기와 등 공예품에서는 전서체나 도안체로 된 글자가 많은데 이러한 수, 복자 문양의 전통은 쌍희(雙喜) 자 문양과 함께 조선시대에 많은 사랑을 받았다. 여기에 소개하는 백수백복도는 이러한 수, 복 문양이 문자도의 형태로 발전한 것으로 주로 병풍 그림으로 많이 사용되었다. 백수백복도란 말 그대로 백 개의 '수' 자와 백 개의 '복' 자를 쓴 것에 불과하다. 하지만 그 결과는 보는 바와 같이 '쓴 것에 불과하지' 않다. 그 많은 같은 글자들이 앞서 부적과 같이 어느 하나 같은 모양이 없으며 어느 하나 상상력이 발휘되지 않은 것이 없다. 때로는 나무를, 때로는 구름을, 또 물과 벌을 닮은 형태를 그려내는 봇놀림이 자유롭기 그지 없다. 하나의 문자를 표현하는 데 이만한 자유를 누리기란 현대에도 쉽지 않은 일이다. 어떤 대상을 표현하려 할 때, 우리의 머리 속에는 고정관념이라는 것이 작용한다. 좋게 말하면 표현의 적절한 기재로 사용할 수 있는 그 틀은 동시에 구속이기도 하다. 또 사회는 그가 속한 개인이 그 틀을 벗어나는 것을 좀처럼 반기지 않는 법이다. 더욱이 하나의 약속이자 사회 전체의 암묵적인 통제를 받고 있는 문자에 있어서는 더하다. 한글 글꼴을 디자인할 때, 우리는 한글의 원리를 따라야 하고 글자가 결합되는 방법을 숙지해야 한다. 그것이 전제되지 않고는 글자로서의 역할을 기대하기 어렵기 때문이다.

하지만 가끔은 그로부터 벗어나 보는 것은 어떨까? 적어도 위의 수와 복 자를 쓴 이는 그런 규칙으로부터 자유로워 보인다. 글자와 문양은 다르다고 할지 모르나 문양 역시 창작물이기 이전에 그 사회 구성원들의 집단적인 가치와 감정이 상징적으로 표현되어 있는 형태이며 역시 일정한 사회적인 고정관념이 뒤따르게 마련이다. 하지만 보다시피 그의 머리 속에는 이미 수와 복의 형태가 없어진지 오래며 또 왜 이것이 '수' 자이고 '복' 자인지 따지는 것도 부질없는 일이다. 중요한 것은 장수와 복이 오기를 바라는 '마음'이며 '상상력' 일 따름이다.

어느 학자의 말을 빌리면, 디지털은 현대 과학이 우리에게 남겨준 선물이라 했다. 같은 맥락에서 현재 전세계적으로 나타나고 있는 현상의 하나인 무빙타입(Moving Type), 즉 움직이는 타입은 디지털이 디자인에 준 선물로 이해된다. 예술에서 시간과 움직임에 대한 시도는 오래 전부터 있어 왔지만, 정작 오늘날과 같이 타입들이 모니터나 스크린 상에서 이리저리 공간 속을 떠들며 살아 숨쉬는 것은 실로 감탄스럽다. 그러면 왜 타입들은 오랜 기간을 고집해오던 스스로의 정체성을 떠나 가지런히 정렬된 평면을 이탈하는 것일까? 커뮤니케이션을 위함일까 아니면 맹목적으로 유행을 뒤쫓는 것일까? 과연 움직이는 타입들은 커뮤니케이션의 미래에 대해 진지한 소명감을 갖고 있을까? 디자이너인 우리들은 이러한 물음들에 대해 사실 분명한 답변을 내놓기가 조심스럽다. 그러나 타이포그라피의 기본적인 책무가 언어적(verbal)이며 육성적(voice)이라는 사실을 간과하지 않을 때 물 만난 고기처럼 타입들이 왜 평면을 떠나 허공으로 떠다닐 수밖에 없는가를 충분히 이해할 수 있다. 글이란 언어의 화석(frozen sound)이다. 움직이고 숨을 쉬는 정서적 뉘앙스의 집합체이다. 이들은 흐느끼고, 격노하고, 속삭이고, 탄식하고, 울부짖고, 노래하고, 때로는 숙연한 생물이다. 이러한 내용을 충실히 커뮤니케이션하기에는 포승줄처럼 보이는 행, 창살 같은 단락, 그리고 죄수의 감방처럼 보이는 사각형 평면은 이제 타입을 구속하는 존재일 뿐이다. 이제 글은 자유로워졌고 움직이며 태어나고 죽기도 한다.

무방

타이포그라피의

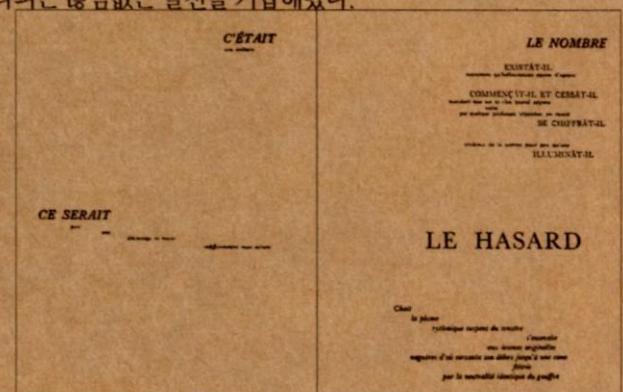
출현과

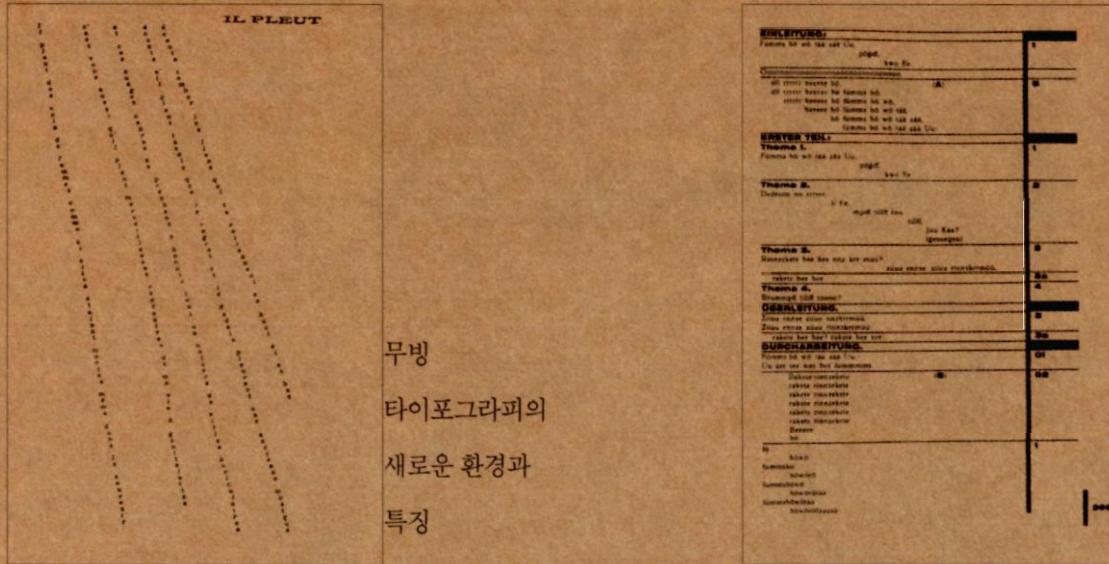
형성 과정

타입에 움직임을 시도한 과거의 역사를 잠시 돌아보면, 20세기 초 정치, 경제, 사회, 문화적 대격변 속에서 시각 예술 또한 그의의 및 구성 체계와 사회적 역할에 의문을 던지는 일련의 혁명을 겪게 된다. 빅토리아 시대를 거쳐 19세기까지의 전통적 타이포그래피는 장식 단계에 머물러 있었으며 구태의연한 관습과 기교적 접근을 벗어나지 못하고 있었다. 그러나 20세기에 이르러 이러한 표현들에 권태를 느낀 전위적 자유 시인들은 그들의 생각을 표현하기 위해 시에 다양한 활자를 도입하고 실험함으로써 현대 타이포그래피 발전 방향에 새로운 지평을 열었다. 이러한 시도는 과거에 수평적, 수직적 구조로 일관되어온 속박을 과감히 타파하고 동적이고 비직선적인 구

필리포 마리네티, 〈산 + 계곡 + 거리 × 조프로〉, 1915년

의 분리, 구두점의 억제, 거친 의성어의 도입 등 언어의 일상적인 의미와 문법적 규칙들을 파괴시키며 극도의 암시성만을 남겨놓는 혁신적 시도를 모두 수용했다. 이와 더불어 예술 분야의 여러 장르 즉, 미래파(futurism), 다다이즘(dadaism), 구성주의(constructivism), 데 스틀(de stile), 그리고 바우하우스(bauhaus) 시대를 거쳐 현대의 디지털 문명이 도래하기까지 동적 타이포그래피는 끊임없는 발전을 거듭해왔다.





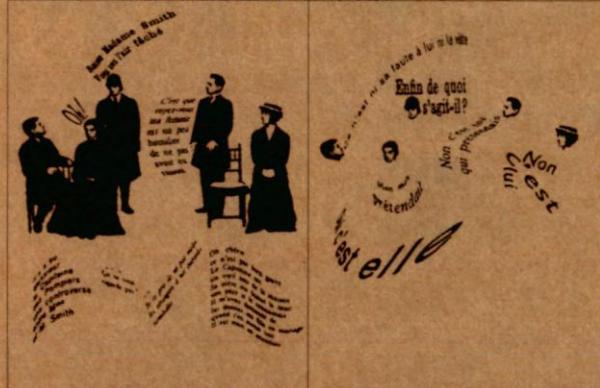
여하튼 우리가 사용하는 매체들의 상당수는 이제 정적 매체에서 동적 매체로 바뀌게 되었고 이를 제어하는 시간+움직임이라는 새로운 인자가 부상하는 것을 막을 수 없게 되었다. 따라서 미디어를 둘러싼 환경은 본질적으로

기욤 아폴리네르, 〈비가 온다〉, 1918년

쿠르트 슈비터스. 〈소나타〉. 1924년.

새로운 상황을 맞이하게 되었는데 그 하나 하나를 살펴보면 다음과 같다.
첫째, 과거의 독서 방법은 타입이 고정되어 있고 시선이 따라다녔지만 이제는 타입이 움직이고 시선은 이를 지켜보기만 하면 된다. 둘째, 아날로그는 유형적이지만 디지털은 무형적이다. 그래서 정보량의 제한이 없을 뿐 아니라 항상 보충되거나 삭제될 수 있다. 셋째, 타겟 오디언스의 개념이 달라졌다. 과거의 영사막/관객 그리고 TV 스크린/시

청자들이 오늘날은 모니터/유저로 바뀌게 되었다. 이것은 매우 중요한 사실로 자발적이며 또 적극적으로 영상을 지켜보려는 대중들이 이제 소극적이며 주위 환경(밝고 시끄러운)으로부터도 여러가지 방해를 받는 가운데 모니터 앞에 앉아 있는 유저들로 바뀐 것이다. 관객들은 약속된 시간만큼은 자리를 떠날 수 없지만 유저들은 언제라도 마음만 내키면 자리를 뜰 수 있게 되었다. 넷째, 종횡비의 변화를 들 수 있다. 과거 4:3, 1.66:1, 16:9의 비례가 오늘날은 어떠한 비례로든 변할 수 있게 되었다. 다섯째, 시점의 변화다. 과거 타입들은 수평적, 수직적, 정면적이었으나 오늘날은 공간적, 입체적, 다층적으로 변하게 되었다. 여섯째, 스토리텔링 기법이다. 과거는 이미 아는 바대로 선형 구조였다면 이제는 비선형 구조이며 나아가 쌍방향 인터랙티브를 지향한다. 일곱째, 엔터테인먼트와 커뮤니케이션의 우위 다툼이 벌어지게 되었다. 그러다 보니 대중을 압도할 만큼의 현란한 움직임들은 오히려 커뮤니케이션의 본질을 훼손하여 메시지 전달력을 방해할 지경이다. 이제 타입이 움직이는 새로운 환경에서 디자인의 질과 컨텐츠를 담보해야 하는 디자이너는 더욱 중요한 역할을 떠맡게 되었다.



로베르 마생. 〈대머리 여가수〉. 1964년.



오늘날에 이르러 시청각 매체의 발달 및 인터넷의 등장으로 인터랙티브가 가능해지면서 무빙 타이포그래피의 범위는 더욱 확대되었고 보다 다양한 표현이 가능하게 되었다. 이제 타이포그래피는 더 이상 언어 정보에 국한된 정적 요소로서가 아니라 영상 및 음향까지를 아우르는 동적이고 복합적인 무빙 타이포그래피(Moving Typography)로 발전하고 있다.

무빙 타이포그래피의 구체적 특징은 다음과 같이 운율성, 연속성, 시간성, 역동성 등의 네 가지로 분류할 수 있다.

운율성.....타입에서 운율이란 타입이 관객의 마음속에서 어떻게 노래되고 있는가를 묻는 것과 같다. 운율적 요소는 억양, 강조, 휴지(休止, pause), 리듬, 페이스(pace)로 규정할 수 있으며, 이러한 요소들은 정적 타이포그래피에서 쉼표, 콜론, 세미콜론 등으로 휴지나 억양을 표시하였던 것을 대신하는 장치이다.

연속성.....무빙 타이포그래피에서 동적 효과는 한 화면에 한 단어씩만 등장시킬 수도 있으며, 글이 좌우나 상하로 흐르는 것처럼 연속적으로 단어들을 등장시킬 수도 있다. 이러한 방법은 많은 양의 텍스트를 다양한 방법으로 화면에 등장시킬 수 있게 한다.

시간성.....타입의 형태, 크기, 자간, 행간 등을 조절하는 가운데, 단어와 음절 사이에 시간적 개념을 획득할 수 있다. 이러한 결과는 그 잔상이 관객의 심상 속에 오래 지속될 수도 있으며 그 반대일 수도 있다. 또 화면이 희미해지거나 위치의 변화를 통해 관객의 뇌리 속에 깊은 인상과 여운을 남길 수도 있다.

역동성.....무빙 타이포그래피는 움직임을 통해 관객과 멀어질 수도 가까워질 수도 있다. 작은 흔들림으로도 여러가지 감정을 표현할 수 있다. 타입이 프레임 가장자리에 가까이 있으면 더욱 크고 어둡게 나타나며, 타입이 그로부터 멀리 떨어지면 더 작고 희미해진다. 또한 프레임 안에서 빨리 움직이는 것은 보다 가깝게 느껴

지고 서서히 움직이는 것은 멀리 있는 것으로 지각된다.

〈NHK〉 TV 방송 타이틀. 일명 '고화질 TV(HDTV)' 라 불리는 하이비전 방송사에서 제작된 오프닝 타이틀. 화

면 내에 모든 장식을 자제하고 오직 5,000여 개의 'NHK' 와 'Hi-Vision' 이라는 타입만을 사용하여 강렬함과 함께

무중력 공간을 자유롭게 넘나드는 움직임을 보여주었다.

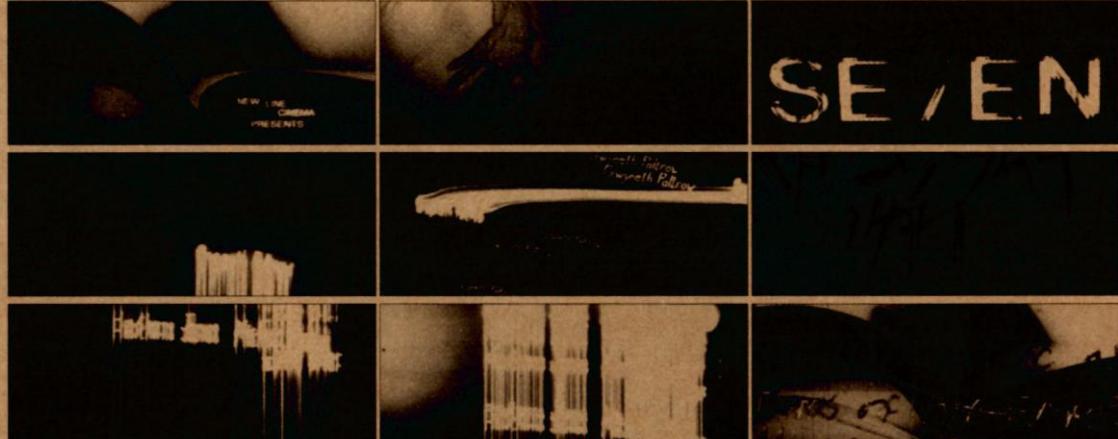
〈세븐(Seven)〉 오프닝 & 엔딩 타이틀. 영화에서 타이포그래피의 '해체성'을 보여주는 것으로는 '세븐(Seven)'

을 들 수 있다. 이 영화는 오프닝 타이틀에서 익명의 제보자가 보내는 편지를 보는 것과 같은 착각 속에 빠지게 한다.

즉 콜라주로 모아진 타입들을 보고서 형식의 지면처럼 보이는 스크린 위에 불규칙하게 나열하고 있다. 그리고

이 영화의 엔딩 타이틀은 다른 영화와 달리 텍스트가 위에서 아래로 내려온다. 텍스트의 동선이 관객의 예상과

달라 마지막 장면에서 보여준 예상 밖의 결과를 강조한다.





마치며

한글에 있어서

무빙 타입의

의미와

전망

내가 기억하는 영화들 중에 툰 레이더, 매트릭스, 백 투 더 퓨처, 큐브, ET, 주라기 공원, 그리고 우리나라 영

화로는 편지, 은행나무 침대 등이 있다. 일상에서, 요즈음 사고하는 것의 큰 부분이 시간과 움직임이라는 명제로 내 머리 속이 가득 차서일까. 시간+움직임이라는 개념을 다룬 영화들이 상당수이다. 그리고 이 영화들은 한결같이 홍행에 성공했다. 한편으로 생각하면 현대인들의 지대한 관심이 시간과 움직임을 기반으로 하는 줄거리에 심취해 있을 뿐 아니라, 이러한 가상적 내용들을 부담 없이 받아들인다. 우리가 알고 있던 모르고 있던 간에 시간+움직임이라는 새로운 개념은 이미 커뮤니케이션 환경을 뒤바꿔 놓았다. 화학 기호들이 가득 늘어선 원소주기율표에서 보듯, 이제 시간+움직임이라는 개념은 커뮤니케이션 디자인이 발견한 새로운 성분으로 이전의 전통적인 디자인 팩터(factor)들에 화학 작용을 일으키며 어느 하나 남김없이 보다 나은(또는 다른) 차원으로 디자인을 변모시킬 것이 자명하다.

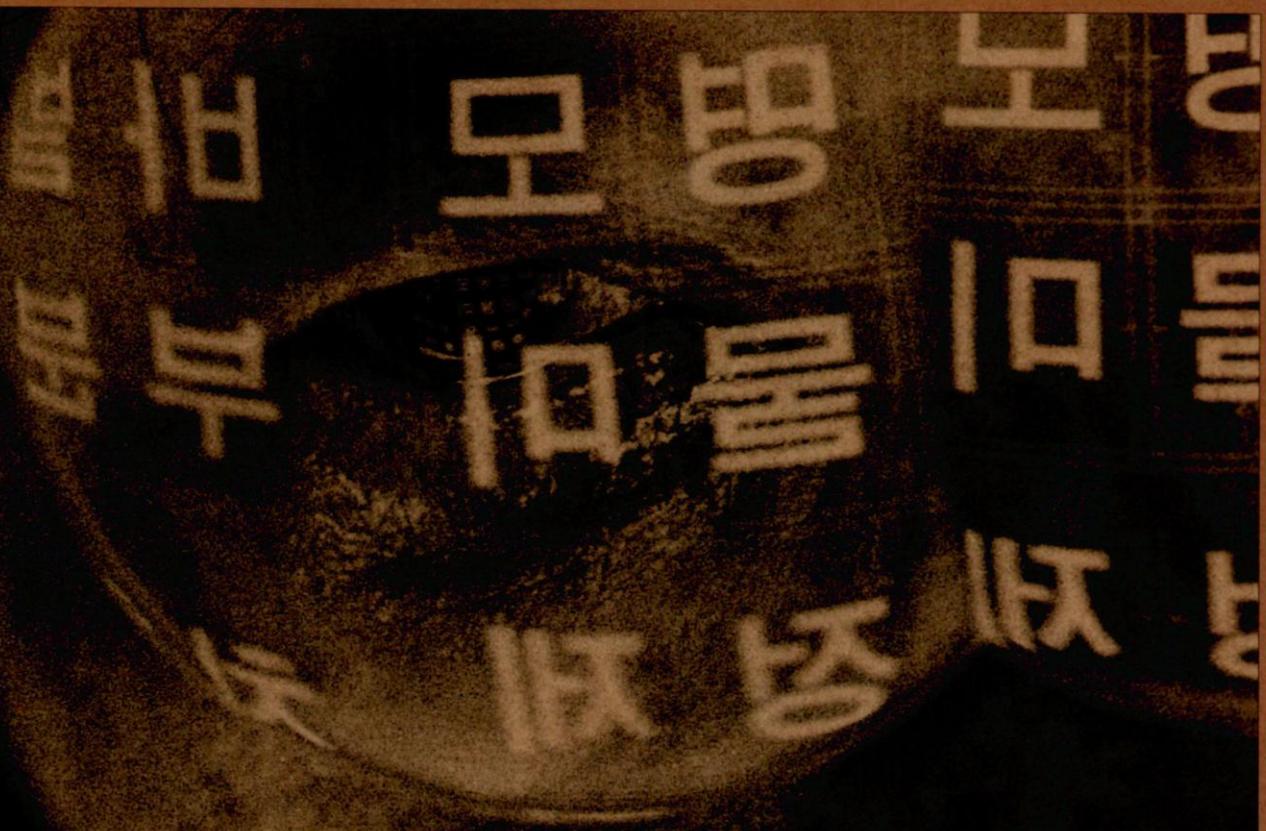
이 글을 쓰며 간략하지만 움직이는 타입에 대해 여러가지를 논의하는 가운데 움직이는 타입 즉, 무빙 타입을 변호하듯 비쳐질 수도 있었다. 그러나 미래의 무빙 타입은 인쇄 매체를 기반으로 하는 전통적인 타이포그래피의 큰 흐름과 더불어 생존하리라는 점을 의심할 사람은 없다. 따라서 지금은 바람직한 무빙 타입의 기반 조성을 위해 우리 갖고 있는 한글의 조형성에 대해 진지한 성찰이 필요한 때이다.

우리가 갖고 있는 한글은 납작한 지면 위에 잉크로 흡착된 형태로서 항상 상하좌우가 같은 모습이어야 한다. 그러나 모니터나 스크린의 공간 속은 이제 더이상 납작하지도 않으며 정면적이지도 않다. 그렇다면 중력이 휘발된 상태처럼 허공을 유영하는 날자들은 'ㄱ'과 'ㄴ'을 어떻게 분별할 것이며, 'ㅏ'와 'ㅓ'를 어떻게 구별할 것인가? 또 '름'과 '믈', '아'와 '우' 같은 것은 어찌 판독할 것인가? 이러한 의문들이 공연한 걱정일 뿐이라 고무시할 수는 없지 않은가? 우리는 완벽히 새로운 환경을 맞아 지금까지 갖고 있던 한글의 모습을 다시금 겸허하게 생각해 볼 필요가 있다.

디자인의 진화는 항상 과학과 미학의 발전과 패도를 함께 했다. 미학은 통찰이며 과학은 도구였다. 21세기는 디지털이 조성한 밭이 아니면 꽂힐 수 없고 그 가능성마저 희박하다. 필자는 디지털을 기반으로 하는 미래의 한글을 전망하며 디지털 환경에 걸맞는(어쩌면 훨씬 이전부터 있어 왔던) 한글의 크고 작은 문제들을 누군가는 진심으로 고뇌해야 할 것이라고 생각한다. 한글의 정신은 우수하다. 진실로 우리 문화의 전령이다. 그러나 한글의 구조 및 집합 구성도 그러한가? 이것이 과연 우리가 예비하는 디지털 공간에 적합한 형상인가를 자문한다. 오늘날까지 디자이너인 우리들은 우수한 한글의 터럭들을 다듬고만 있지 않았는가 생각해본다. 오늘까지는 구체적인 어떤 대안도 마련되어 있지 못하다. 그것이 무엇이든 본격적인 이야기를 논의해야 한다. 국문학자가 아닌, 디자인을 배운 우리들이….

〈 www.yugop.com 〉, 유고 나카무라. 움직이는 타입이 가장 활발히 진행되고 있는 곳은 인터넷 상의 웹사이트 역시 TV 광고나 영화와 마찬 가지로 동영상 및 소리, 텍스트, 그래픽 등이 복합적으로 접촉되는 공간으로 타입에 '시간+움직임'이라는 개념이 더해지는 또 하나의 장이다. 특히 유고 나카무라의 프로젝트는 무빙 타이포그래피를 적극적으로 활용한 표본이라 할 수 있다. 이 사이트는 타입을 읽는 이용자들을 위해 자신의 건축 및

공학적 감각을 디지털 타이포그래피에 적용함으로써 새로운 차원을 창조하고 있다.



주조활자 시대의 타이포그라피

제작

최정순 선생님을 인터뷰하러 가던 날 아침, 한글글꼴개발원에서 발행한 〈한글글꼴용어사전〉에 수록된 '최정순' 항목을 다시 한번 들춰보았다. 1917년 생, 올해로 87세. "최정호와 더불어 우리나라 인쇄 서체의 양대 산맥을 형성해온 신문용 활자 서체의 개척자" 우리나라 인쇄 서체의 양대 산맥, 양대 산맥이라. 얼마나 멋진 말인가. 그러나 또 얼마나 무서운 말인가. 그를 만나러 가는 길 앞에는 이런 설레임과 두려움이 질서 없이 뒤섞여 있었다. 우리가 가졌던 '두려움'이라는 감정에는 조금 부연 설명이 필요하다. 사실, 우리는 그를 전혀 알지 못했다. 그의 이름은 알고, 그의 서체를 보았지만 여전히 그는 무언가 뿐연 막 속에 잠겨 있었다. 그리고 그 막 앞에는 언제나 최정호라는 또 다른 산맥 하나가 버티고 서 있었다. 한국 타이포그라피 역사를 서술할 때 최정호는 항상 최정순의 앞에 버티고 서 있다. 그는 이미 홀륭한 서체 개발자였다. 그에 비해 최정순 선생의 자리는 극히 불분명했다. 그의 자리는 간혹 삭제되기도 했으며, 또 간혹 아주 작게 묘사되곤 했다. 상대가 자리한 곳을 모르고서 그를 만난다는 것, 이 사실이 우리를 두렵게 했던 것이다.

인터뷰는 평소보다 더 오랫동안 진행되었다. 노구의 선생님은 자신의 자리를 꽂꽂이 지키고 앉아 우리의 질문에 기억을 더듬어가셨다. 또, 원도(原圖) 활자에 대한 이해가 적은 우리를 위해 책상 서랍 가득히 쌓인 원도와 필름들을 손수 꺼내어 하나하나 설명해주시는 수고도 잊지 않으셨다. 산맥. 녹음기에 차곡차곡 쌓여가는 선생님의 기억 속에는 분명 산맥이라는 단어의 크기에 걸맞는 무게가 가로놓여 있었다. 그가 누구인지, 그가 어떤 평가를 받아야 마땅한지에 대한 대답은 극히 조심스러운 일이지만, 그는 분명 50년이 넘는 세월을 한글 서체만을 생각하며 살아온 것이다. 그 단순한 사실 하나만으로도 그는 산맥이라는 묘사에 전혀 모자라지 않으리라.

인터뷰는 서울 남산자락에 위치한 선생님의 자택에서 이루어졌다.

가짜 담배와 고무도장: 한글과의 만남

서체 개발자로서 선생님의 공식 이력은 1952년 서울신문 주조부의 목각공으로 입사한 것으로 시작됩니다. 그 이전 활동에 대해서 말씀해 주실 수 있나요? 좀 우스운 얘긴데, 해방 후에, 남산에 가보면 가짜 담배를 만들어 파는 장사들이 있었거든. 보니까 나도 할 수 있겠다 싶더라고. 그래서 그 가짜 담배꼬치에 글씨 만들어 찍는 일을 했었어. 주로 '공작' 이니, '백두산' 이니 하는 담배들이었는데, 진짜하고 똑같이 글씨를 새겨 팔았지. 말하자면 전매청 노릇을 한거지.

말하자면 담배 위조로 활자를 처음 접하신 셈이네요. 그때 새긴 글씨는 어떻게 제작하셨어요? 혼자 익히신 건가요? 그건 고무도장으로 찍은 거야. 나하고 같이 일감을 맡아서 하던 대학 다니던 고학생이 있었는데, 그놈이 고무도장을 잘 새겼거든.

그래서 고무도장에다 '공작' 표지를 그대로 베껴서 찍어낸 거지.

그럼 신문사 일은 어떻게 시작하시게 됐나요? 전쟁이 나고 부산에 피난을 갔는데 거기에 항도신문사가 있었어요. 부산으로 내려온 경향신문이 그 항도신문사 기계를 이용해 신문을 만들었거든. 그때 경향신문사와 계약을 하고 신문판매를 하고 있었는데 일거리 제안이 들어왔어. 제목으로 쓸 만한 활자가 없다고 활자주조를 좀 해보지 않겠냐고 하더라고. 항도신문 같은 지방지야 없으면 없는 대로 하는데 경향신문은 없으면 만들어 썼어야 했거든. 그런데 처음 제대로 활자를 만지다 보니까 만들어놓고 그 이튿날 신문을 보면 아주 밤에 안들 수밖에. 그래도 계속 하다보니 얼추 자리가 잡히더라고. 또 당시에 한국은행 사보를 발행하는 인쇄소도 부산에 내려와 있었는데, 거기서는 더 잔글씨들을 요구했어요. 그래서 그럭저럭 활자 조각 일을 하게 됐지.

서울신문사에 입사하셨을 때 신문용 활자들은 어떤 걸

사용하셨나요? 그때만 해도 왜정 때 사용하던 활자 자모를 거의 그대로 썼어. 서울신문 전신인 매일신보에서 사용하던 활자들 말이야. 그런데 간혹 빠진 것들이 있잖아. 대부분은 갖춰져 있었는데 제목 글씨로 쓸만한 큰 것들이 주로 없었거든. 그러면 이미 있는 활자모양을 기본으로 해서 나무로 새로 깎았지. 그걸 가지고 전태자모(電胎字母) ^{주1}를 만들고, 주조기에서 활자로 만들고.

최현배 선생, 자모조각기, 그리고 국정교과서

1954년에 초기 국정교과서 활자체(이후 '국교체') 개발에 참여하셨잖아요? 선생님 최초로 서체를 개발하신 일이기도 한데요. 그 일에 참여하시게 된 계기는 무엇이었나요? 당시 문교부 편수국장으로 있던 최현배 선생님이 교과서용 활자를 가지고 아주 고심을 하셨다거든. 그걸 일본에서 만들어오느냐, 아니면 기계를 들여와서 한국에서 직접 만드느냐를 말이야. 또, 만약 기계를 들여온다면 누가 그걸 감당해서 맡아볼 것인가도 문제였지. 그런데 마침 내가 자모조각기를 연구 중이었거든. 그래서 운 좋게 일을 맡았지.

조금 더 자세히 말씀해주시겠어요?

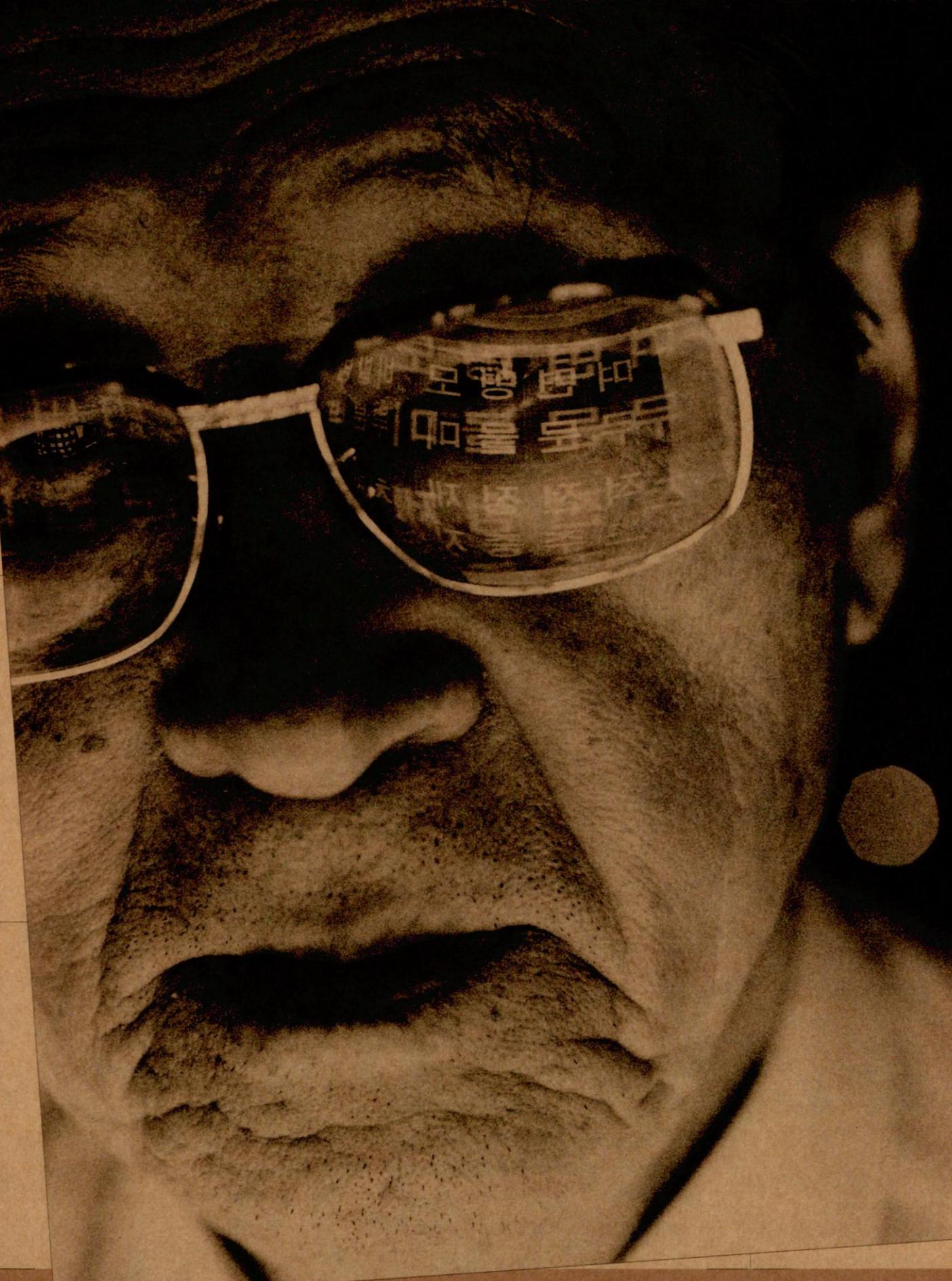
그러니까 내가 서울신문사에서 일을 하다보니까 일본에서는 이미 자모조각기를 사용하고 있더라 말이지. 그래서 '우리나라에도 언젠가 기계로 자모를 조각할 때가 올 것이다'라는 생각으로 혼자 연구를 시작했지. 그러다보니 '갓타흘티'라는 자모조각 바늘이 필요하더라구. 이게 1초에 8천회 정도 회전하는 건데 한국에서는 구할 수가 없었어. 그래서 문교부에 편지를 냈지. 이거 하나 일본에서 구입해주시요. 하고, 그 편지를 읽은 최현배 선생이 "마침 잘됐다. 내가 그 기술자를 구하던 참인데 니가 연구를 한다니 됐구나. 너 일본 가라." 하신거지.

최정승

서체 개발자(1917년~), 강원도 출생

1954년부터 인쇄 서체의 개발뿐 아니라 한 때 자보의 제조판매업도 하였던 사업가이기도 하다. 최정호와 더불어

우리 나라 인쇄 서체의 양대 산맥을 형성해온 신문용 활자 서체의 개척자로 불리운다. 1952년 서울신문사 주조부의 목각장으로…(하략) (한글글꼴용어사전) 중에서…



일본 어디에서 연수하셨나요?
두 달간 여러 회사를 돌아다녔지. 다이나폰 인쇄주식회사, 듯반
인쇄주식회사. 그리고 후지코시라고 자모조각기 만드는 회사.
거기서 기계에 관련된 기술을 다 배워 가지고 왔어. 이임풍
선생하고, 김인형 선생하고 같이. 이임풍 선생은 당시
국정교과서 연구실 실장이었는데 영어를 잘하시는 분이었어.
사진식자기애 대해서도 이론적으로 좀 알고 계셨고.

당시에 교과서체 한글개량위원회에 위원으로 참여하셨는데, 그때
주로 논의되던 내용은 무엇이었나요?
최현배 편수국장이 위원장을 하고, 국문과 교수 세분, 이임풍씨,
공병호 박사가 참여하고 있었지. 나는 나중에 끼어들었고. 한
달에 한 번씩 자신들이 그린 원도들을 가지고 설명회 겸
발표회를 가졌어. 어떤게 더 조화롭냐, 균형이 맞았느냐하면서
말이야. 그때 그분들이 주로 가지고 논의하던 글씨는
바탕체보다는 돋움체. 그러니까 고딕체였거든. 그래서 내가
돋움체 만드는 데 큰 도움을 받았지. 짧은 경력에도 불구하고
국교체 개발을 성공적으로 해낸 것은 이 위원회 도움이 커.

국교체 개발 당시 재미있는 에피소드는 없었나요?
자모 원도라는게 일일이 정성스레 그려야하는 거거든. 바탕체건,
돋움체건 말이야. 그런데 문교부에서 6개월 동안에 자모를 다
새기고 아동교과서를 발행하라잖아. 그래서 하는 수 없이
간이방식으로 자모를 만들어냈어. 원도도 간이로 그리고 말이야.
그렇게 하니 정식 방식보다 3배는 빨리 만들어낼 수가 있었어.
일본에서 들여온 벤토자모조각기^{주2)} 4대를 쉴 새 없이 돌렸지.

국교체의 모델이 된 한글서체로 흔히 박경서씨의 서체가 거론되곤
합니다. 반면 모잡지에 기고한 선생님의 글에서는 박경서체가
아니라 백학성씨의 서체가 근본이 되었다고 주장하고 있는데요.
나도 당시에는 박경서체인 줄만 알았지. 그런데 십 수년 전에
유풍인쇄주식회사 사장을 만나게 되어서 이 이야기를 했더니
그분이 그건 사실이 아니라고 하더라고. 그분이 14살 때부터
인쇄업에 종사했거든. 활자주조기를 손으로 돌리던 시절부터
말이지. 그분이 초전활판제조소(初田活版製造所)라고 일본인이
경영하던 회사에서 활자 심부름을 하다가 백학성씨라는 분을
만났대. 백학성씨가 당시 만든 활자 견본을 보면 그게 박경서체랑
거의 같아. 2천 몇 백자 한 벌 그대로.

그 활자 견본이 몇 년에 만들어진 건가요?
초전활판제조소에서 찍어낸 견본은 1910년 정도 될거야.
1910년에 박경서씨는 아직 애였지. 유풍 사장하고 거의 비슷한
또래라니까. 그러니까 박경서씨는 그 이후에 이 백학성체를
모델로 자모를 새겼다고 할 수 있는 거지. 5호도 새기고, 4호도
새기고 말이야. 물론 박경서씨도 분명 공로가 있는 분이지만
백학성체를 원본으로 봐야 하지 않겠나. 그말이지.^{주3)}

故 최정호 선생과의 만남

이 당시의 한글 서체하면 흔히 국교체와 동아출판사 활자체(이후
동아체), 이 두 가지를 꼽잖아요? 그런 만큼 동아체를 개발하신 故
최정호 선생님(1916~1988)과의 관계에 대해 여쭙지 않을 수
없는데요. 당시 두 서체에 대한 평가는 어땠나요?
최형은 원래 평판인쇄용 글씨를 쓰던 사람인데, 대구에서 인쇄소
사업도 했고, 1955년 동아출판사 일을 하면서 서체 개발을
시작했지. 당시에는 동아체보다 국교체에 대한 평가가 좀 더
나았던 것 같아. 비록 금하게 6개월 만에 만들어낸 것이긴 하지만
말이야. 그래서 평화당 일도 하게 되고 그랬지. 지금 와서
국교체가 덜 주목받는 것은 아마 교과서에만 쓰이고 다른 데에는
안 쓰여서 그렇지 싶어.

선생님이 평화당 일을 하실 때 故 최정호 선생님은 삼화인쇄소
일을 하셨는데요. 당시 같은 서체 개발자로서 교류는 없으셨나요?
그 일이 사실은 이렇게 된 거야. 내가 국정교과서에 다닐 때
평화당에서 글씨체를 좀 써달라고 의뢰가 왔어. 그래서
평화당 일을 하고 있는데 삼화인쇄소에서 또 연락이 왔어.
삼화인쇄소 사장하고 평화당 사장은 서로 남매지간이야. 그래서
사장 집으로 찾아갔더니 우리 글씨도 좀 써주지 않겠느냐고
그래. 그래서 난 평화당하고 예약이 돼 있어서 안되겠다고 했지.
그랬더니만 3만원을 수표로 써주고는 택시 불러서 밀어 넣잖아.
평화당하고 구두계약으로 다른 데는 해주지 않기로 했거든.
그래서 어떻게 해. 원도를 한부 가지고 최형을 찾아갔지.

삼화인쇄소 일을 부탁하시려 직접 만나신거예요?
그럼. 당시 최정호씨는 남대문경찰서 자리 근처 모퉁이에 있던
장타이프사에 사무실을 얻어 가지고 사진식자 선전하고 그랬을
때거든. 동아출판사 글씨도 한 벌 다 써주었을 때지. 최형을
만나서 나는 평화당 일을 하기로 했으니 삼화인쇄 일은 할 수가
없다. 내 계약금으로 3만원을 받았는데 이걸 받고 삼화인쇄 일을
좀 맡아주시오. 그랬지. 내가 가지고 간 원도를 보여주면서
말이야. 그 후에 최형은 보진재 일도 하고, 사진식자 일도 많이
하고 그랬지. 신명조체도 만들고 말이야.^{주4)}

지금까지 알려져 있던 것과는 많이 다르네요.
이 이야기를 다른 사람들은 믿질 않아. 삼화체는 최정호씨가
혼자 개발한거다라고 믿는거지. 내가 계약금 받은 것을 다
줬다는 얘기도 믿질 않고.

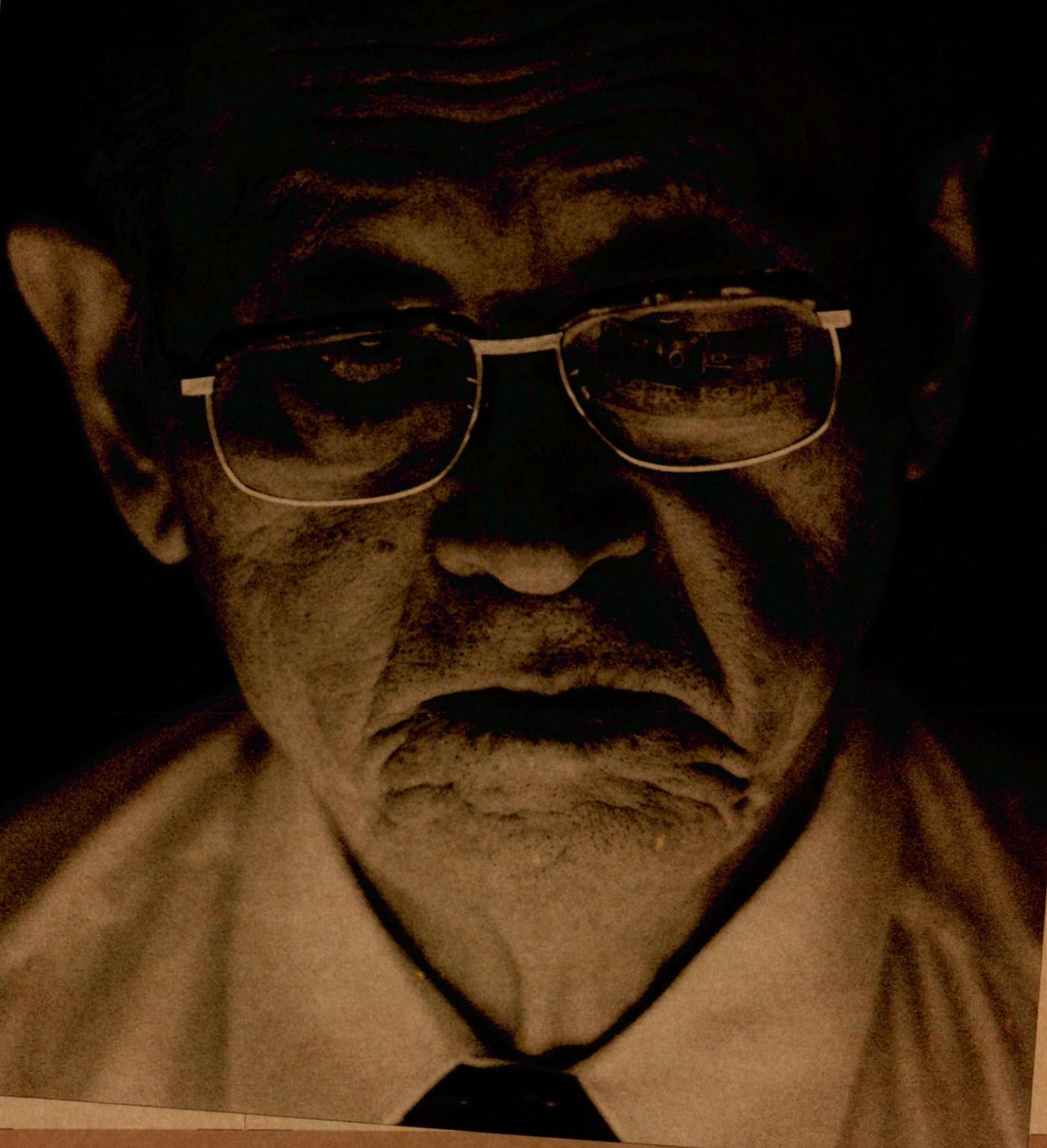
두 분이 같이 작업하셨다면 좋았을텐데요.
최형하고 사이는 좋았어. 만나서 차도 마시고… 그런데 그분은
술을 잘했거든. 나는 술을 잘 못했으니 그리 잘 어울리지는 못했지.

신문용 활자와의 긴 인연

국교체 개발 이후 주로 신문사 활자체 개발에 힘을

1954

일본에서 한자 서체 철제법과 자모 조작 기계, 조작법 원수, 조정교과식(주)에서 한글 교과서 서체 개발, 전후 주요 신문사와 인쇄소 서체의 자모 원도 개발, 1962 1980
한국일보 자모조각 한자 개발, 이후 65년 중앙일보, 88년 대외경제신문 등 다수의 신문한자 개발 1983 1988
1983 일본 교미사 주최 「제1회 아시아 올림피아드」 1984 흥상
수상, 한국설문협회 한국설문상 수상, 서울시스템(주) 한국서체개발연구원 명예원장, 문화체육부 문문비당체와 문문문음체 개발, 대한언어문화협회의
언체문화상(기술부문) 수상, 1982 1986 1989
제복문음체 개발, 제복비당체 개발, 옛 한글비당체 개발, 한국최초로 전문문문용부터 제복용까지 개발, 1986
대한민국
한글교장에 의기 한자서체가로서는 최초로 옥관문화훈장 받음.



기울이셨는데요. 1962년 한국일보를 시작으로 여러 신문사의 활자를 개발하셨습니다. 특별히 신문사 활자에 관심을 기울이시게 된 계기라도 있으셨나요?

아무래도 내가 신문사 일로 시작을 하기도 했고… 또 당시 인쇄소들이 어떻게나 인색한지 수금을 하려면 아주 사람 미쳐요. 돈을 안줘. 그래. 아무래도 신문사가 좀 낫지 싶어 그렇게 됐지.

그 중 가장 기억에 남았던 작업을 꼽으신다면요.

아무래도 중앙일보 창간 작업한 거겠지. 그때 최초로 신문용 활자를 전량 납품했거든. 자모 5만종을 말이야. 62년부터 65년까지 3년을 작업했다구. 한글 한 벌을 만들려면 거의 2천 자를 써야 하는데, 맘에 안 들어서 몇 번을 다시 썼어. 그러다 다 늘었지. 뭐. 그리고 한국일보에 화재가 나서 자모들이 많이 소실됐을 때 그것을 보충해준 것도 있고. 그게 1968년인가 그랬는데, 당시 내가 자모공장을 직접 운영하고 있었거든. 공장에 갖추고 있던 자모 원도를 가지고 재빨리 작업을 했지. 동직공장인가 하는데 하고 동시에 말이야.

당시 경영하시던 자모 공장의 운영은 어땠나요?

중앙일보 작업하고 그랬을 때는 꽤나 괜찮아서 기계도 몇 대 더 사고 그랬지. 그런데 결과적으로는 망했어. 자모값들을 너무 안쳐주고, 그냥 헐값에 빌려가고들 했으니까. 다 내 영업술이 없었던 탓이지. 이후에 경제적으로 어려워지면서 원도들도 거의 다 팔았어. 남은 건 원도 필름들 뿐이야.

자모공장을 운영하시던 당시에는 일본제 자모조각기뿐만 아니라 서독제도 들어와 있었잖아요? 그 기계들의 특성이 많이 달랐나요?

평화당 일을 할 무렵부터 서독 자모조각기도 수입돼 있었지. 당시에 일본이 좋네, 서독이 좋네 업자들끼리는 말이 많았어. 두 기계는 바늘 끝 모양이 달랐거든. 그러니까 글자 맛도 다를 수 밖에 없었지. 개인적으로는 서독기계에서 나온 결과가 좋았는데, 반면 일본 자모조각기는 더 오래 쓸 수 있었어.

1989년에 내외경제신문 활자체도 제작하셨잖아요? 한국일보 작업부터 따지자면 거의 27년간 신문용 활자를 만드신 셈인데, 그 동안의 변화라면 무엇이 있을까요?

62년에 처음 했을 때는 글씨가 무척 작았어요. 그러던게 점점 커졌지. 80년대 초반에 한국언론연구원에서 비용을 대줘서 신문 본문 서체를 키우는 연구도 했어요. 그리고 89년에 작업한 거는 가로전용이잖아요? 그렇게 점차 세로쓰기에서 가로쓰기로 변하기도 했고. 아래저래 신문 본문용 자모만 10번 가까이 바꿔 제작했어. 그리고 가장 중요한 것은 C.T.S. (computerized typesetting system)라고 컴퓨터를 이용해서 신문을 제작하게 된 거겠지.

쓰고, 깎은지 이제 50년

선생님께서 한글과 인연을 맺은지도 50년이 되었습니다.

선생님께서 생각하시는 한글, 한글 서체란 무엇인가요?

사람의 얼굴을 봐요. 요만한 면적에 눈하고 입만 달라도 아주 감정이 달라지잖아. 우리 한글도 얼굴과 비슷해. 초중종성을 모아서 써야 하니까. 그러니까 한글도 작은 면적에서 재간을 얼마든지 부릴 수 있단 말이야. 같은 얼굴이 하나도 없듯이. 그런데 그게 쉽질 않아. 또 한글은 알파벳과 다르게 획 하나가 있느냐 없느냐가 의미를 다르게 하는 글자야. ‘ㅏ’ 다르고 ‘ㅓ’ 다르다고 하잖아. 그 획 하나하나에 힘을 주느냐 빼느냐를 잘 결정해야 돼. 그게 생명이야. 그래야 잘 읽히고 보기도 좋지.

선생님도 컴퓨터용 서체 개발에 참여하셨지만, 이제 한글은 쓰는 것이 아니라, 빼어내는 어떤 것으로 변해가고 있습니다. 서체 개발에 더 이상 손조각을 하지 않아도 되는 시대이기도 하구요. 새로운 한글 환경에서 서체를 개발하고 있는 후배들에게 한 말씀 해주시다면. 내가 왜 정 때 소학교를 나왔는데, 그때는 연필글씨, 펜글씨들을 참 멋있게 잘 썼어. 아무리 컴퓨터를 이용해서 서체를 개발한다고 해도 원도는 직접 그려야 하지 않겠어? 원도가 실체화된 것이 서체라고. 손을 잘 놀리는게 중요해요. 요즘엔 손으로 자모를 써는 일은 없지만, 일본의 서체 역사를 봐도 직접 원도를 그리고, 손조각으로 자모를 파던 사람들이 결국 좋은 서체를 개발한단 말이야.

마지막으로 한글 서체에 대한 바람이 있으시다면.

일단 한글 서체에 투자가 많이 이루어졌으면 좋겠어. 서체 한 벌을 제대로 만들려면 비용이 만만치 않거든. 먹고 살아야 서체도 만들고 그러는거 아니겠어? 그리고 요즘엔 죄다들 제목용 글씨만 만드는데 본문용 글씨가 좀 개발돼야 해. 탈네모꼴도 좋지만 그것은 아직 본문에는 적합하지 않으니까. 나 개인적으로도 아직 욕심이 있지. 한글 서체를 많이 개발했다고는 하지만 거의가 다 가공 수준에서 멈춘 것 같아. 비록 잘 못생긴 글자라 해도 험찬 것. 정다움에 보이고 자연미가 엿보이는 그런 글꼴을 만들어보고 싶어. 비록 실용화되지 못할지라도 말이야.

1. 전기 주조에 의해 원형의 모형을 떠서 만든 활자 자모. 전주자모(電鑄字母)라고 한다. 최초의 한글 전태자모는 1880년에 간행된 〈한불자전〉에 쓰였던 최지혁체이다.
2. 활자 자모 또는 펀치(punch) 자모를 직접 금속 재료에 조각하는 기계. 1885년에 개발되었으며 우리나라에는 1954년 국정교과서 개발 당시 처음으로 사용되었다.
3. 박경서체의 모태가 된 것이 백학성체라는 선생님의 증언은 아직 공인된 사실은 아니며 현재 남아있는 자료와 증언이 부족해 확인이 어렵다. 백학성씨는 조선 후기의 활자 조각가로 시기가 앞서는 것은 확실하나 그의 글꼴과 박경서체와의 관계는 더 많은 연구를 요한다.
4. 故 최정호 선생과 삼화인쇄소 건에 대한 이 증언은 현재 확인이 불가능한 상태이다.

한국적
캘리그라피를
찾아서

필
목

삶의 형식과 내용이 달라지면 자연히 과거의 문화는 변화를 강요받게 된다. 한자 문화의 시대가 지나가고 시지각의 시대가 도래한지 오래인 요즘, 자연히 붓과 먹을 이용한 서예는 옛날 선비들의 것으로만 치부되어가고 있다. 하지만 달라진 환경에 맞춰 서예를 현대적으로 표현하는 데 견인차 역할을 하는 회사가 있으니 그 이름이 바로 '필묵'이다.

필묵은 전문 캘리그라피스트(calligraphist) 3명과 2명의 디자이너 그리고 자문위원 4명으로 구성되어 있으며 이 밖에 서예가 5명, 전각가 3명, 수묵화가 3명 등 타 분야의 예술가들이 따로 또 같이 작업을 하고 있다. 국내외 기업 및 디자인 회사의 다양한 디자인 프로젝트를 수행한 경험과 실적을 바탕으로 캘리그라피, 캘리그라스트레이션, 전각, 수묵화를 통한 독특하고 개성 있는 캘리그라피 디자인 개발을 시도하고 있는데, 아직은 회사홍보 및 캘리그라피를 알리는 데 많은 힘을 쏟고 있다. 그렇다면 과연 캘리그라피가 무엇이며, 어디에 응용할 수 있고, 또 어떤 새로운 시도들을 하고 있는지 들어보도록 하자.

먼저 **필묵** 을 설립하게 된 배경을 말씀해주십시오.

현대의 디자인 환경은 어떤 절대적 기준이 없는 다양성의 시대이며, 표현방식과 소재 등에 있어서도 이미 상상의 가능성을 넘어서고 있습니다. 또한 타이포그라피의 중요성이 커지면서 캘리그라피에 관심을 가진 디자이너들이 늘어나는 추세입니다. 저희는 캘리그라피의 특성을 살려 디자인 표현의 한계를 극복하고, 한국적인 디자인을 표현해보려는 욕심에 '필묵'을 설립했습니다.

한마디로 **'캘리그라피'** 란 무엇입니까?

보통 서예, 혹은 서법으로 번역되는 캘리그라피(Calligraphy)는 '아름답게 쓰다' 란 말에서 나온 단어입니다. 즉, 캘리그라퍼(calligrapher)는 '글씨를 아름답게 쓰는 것을 전문으로 하는 사람' 이란 뜻이 되겠죠. 현대의 캘리그라피는 붓과 마우스라는 도구로 문자와 일러스트레이션을 통해 한국의 정서를 현대적인 감각으로 새롭게 디자인하고 시각화함으로써 대중들에게 우리 문화의 우수성을 보여준다는 점에서 정체된 서예계에 새로운 활력을 불어넣는 이슈라고 생각합니다. 한마디로 타이포그라피와 일러스트레이션이라는 두 가지 요소가 접목된 것으로 볼 수 있습니다.

현재 **중점** 을 두고 진행하는 일은 무엇입니까?

아무래도 시장진입 초반이기 때문에 일단 붓을 이용한 문자와 이미지의 다양함과 아름다움, 그리고 과학적인 미를 바탕으로 생활에서 흔히 접하는 디자인 제품에 캘리그라피를 접목시키는 일에 중점을 두고 있습니다. 일단 예술작품이라고만 여겨온 서예를 대중들에게 친숙하여 느끼게 해주는 것이 중요하다고 생각합니다. 그래야 우리문화의 아름다움을 깨닫는 서예의 새로운 가능성을 제시하는지 하는 일이 가능할 것입니다.

서예 **가 디자인 제품에 적용되는 것은 새로운 일**이 아닌데요.

물론 서예가 디자인 제품에 사용된 것은 오래 전부터이지만 대부분 전문서예가의 작품이거나 충무로 대필소에서 나온 글씨, 혹은 디자이너가 붓을 잡고 캘리그라피 로고타입을 만든 것이라 진정한 의미의 캘리그라피라 하기엔 부족함이 많습니다. 문자에 대한 충분한 지식이 부족해 문자학적으로 틀린 글자를 쓴다던지, 디자인 컨셉에 로고 타입을 맞추기보다는 작가의 작품을 그대로 쓰고 있는 실정입니다. 오래 전부터 캘리그라피 전통을 쌓아온 일본의 경우와는 많이 다르지요.

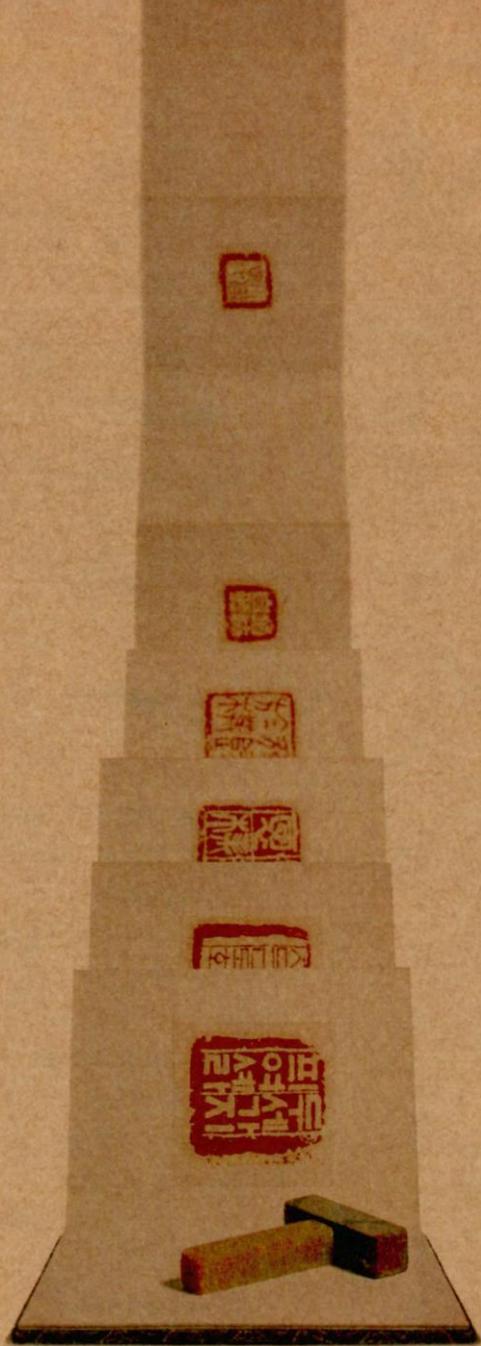
일본 **의 경우 '캘리그라피' 작업** 이 구체적으로 어떤 식으로 진행되어

왔는지요?

일본은 80년대 이후 타이포그라피 붐이 일어나면서 공식적으로 상업광고, 이니셜 등 모든 상품에 서예적 요소를 접목시켜 왔습니다. 짧은 기간 내에 급속도로 형성된 유행이 아니지요. 그 이면에는 서예인들이 중심이 되어 가장 일본적인 특징을 살릴 수 있는 방안을 끊임없이 모색하고 연구해온 일련의 노력이 숨겨져 있습니다. 오늘날에도 서예의 생동적인 요소가 상품에 고스란히 살아 숨쉬는 것은 그들이 실험과 실패를 거듭하면서 일구어 낸 결과입니다. 아직 우리나라에는 그에 미치지 못합니다. 일본상품을 보면 일본어 글자체만으로 상품 패키지를 만드는 경우가 많고, 일본인조차 그리 이상하다고 느끼지 않지만, 우리나라 사람들은 보통 한글만으로 패키지를 만든다거나 하면 촌스럽다고 느끼거나, '저게 끝이야?……'라고 생각하는 경우가 많지 않습니까?

캘리그라피 **의 응용분야에는 무엇이 있을까요?**

현재는 주로 제품이나 패키지, 영화포스터 등의 제작에 참여하고 있습니다. '필' 폰트도 빼놓을 수 없겠군요. 하지만 먹과 붓으로 글씨를 써서 만든 '필' 폰트의 경우는 아무래도 서예의 느낌이나 감성을 그대로



....디자인에서 보여지는 캘리그라피는 붓과 종이를 이용하던 과거와 달리 붓과 마우스를 이용해 현대적으로 창조해내는 것이다..... 그러나 정작 아이디어는 온고지신이라는 말대로 고전이나 전통서예 등 한국적인 정서를 불러일으키는 것에서 찾고 있다.....



1999. 11 캘리그라피 전문회사 필목 설립
2000. 12 필목·문디자인 공동 문화상품 <통일캘린더> 제작
2001. 04 日本 (株)POLYTECH INKFONT 개발
2001. 05 필목·윤디자인연구소 <필> 폰트 10종 공동 개발
2001. 10 2001 Good Design Festival 전시
2002. 03 필컴(필목커뮤니티) 사이트 오픈(현 회원 270명)
2002. 12 디자이너를 위한 캘리그라피 세미나 개최
2003. 06 제1회 캘리그라피 디자인전 개최, 필목의 생활용품전 개최

전달하지는 못하는 것 같습니다. 서예의 경우 글씨를 쓸 때의 본인의 감성이나 태도, 느낌이 그대로 배어나는 것인데, 소프트웨어로 만들어 놓으니 그런 감성이 느껴지지 않는 것이죠. 이 외에도 타이포가 사용될 수 있는 곳이면 무엇이든 가능합니다. 상품의 제목을 글씨로 쓰는 정도에만 국한되었던 기존의 상업서예가 아니라 복디자인, 패션, 광고포스터 등 흔히 일상생활 속에서 문자, 부호로 이루어진 모든 주변 사물에 적용할 수 있겠죠. 교통 표지판의 모든 선과 부호를 모필로 나타내어 한국인의 정감을 불러일으킬 수도 있겠고, 인테리어에 적용해 실내의 벽면을 모두 붓글씨로 채운다든지…, 모든 가능성을 열고 캘리그라피의 영역 확대를 모색하고 있습니다.

설립하신지 3년이 지났는데 **캘리그라피**에 대한 일반인의 인식이 달라졌다고 느끼십니까?

당연히 창업 초기인 3년 전과 비교하면 많이 발전했다고 생각합니다. 무엇보다 디자인 분야에 있어서는 서체에 대한 관심이 계속 커지고 있습니다. 본격적으로 회사의 이름을 알리게 된 계기는 영화 **포스터**였죠. 독립영화로 흥행에 성공을 해 이름을 날렸던 유승완 감독의 <죽거나 혹은 나쁘거나>를 필두로, 박찬욱 감독의 영화 <복수는 나의 것>, 곽경택 감독의 <챔피온>의 영화 포스터 제작에 참여하면서 큰 홍보효과를 누릴 수 있었습니다.

아무래도 **실제적인 작업**이 다른 **디자인분야**와 다를 것 같습니다. 보통 의뢰가 들어오면 디자인 모여서 아이디어를 내는 것은 어느 회사와 같지요. 다만 아무래도 캘리그라피가 서예에서부터 시작을 하다보니, 아이디어도 온고지신(溫故知新)이라는 말대로 고전에서 많이 참고하게 됩니다. 우리의 고전과 현대의 글꼴을 함께 보고 있노라면 여러가지 아이디어들이 생기는 것 같습니다. 여러 차례의 브레인 스토밍에 걸쳐 아이디어가 하나로 모아지면, 화선지에 먹과 붓으로 글씨를 쓰고, 그 후 스캔을 해서 프로그램을 가지고 글자체를 늘렸다가, 줄였다가 하면서 작업에 맞는 느낌을 결정하지요. 그 중에서 '복수는 나의 것' 같은 경우는 그리 여러 번 실패하지 않고 완성한 작품인데, '복수'와 '나의것'이라는 큰 덩어리감이 있고, '것'이라는 글자에서는 'ㅅ' 밑침을 칼 모양처럼 그려서 정말 가슴 속에서부터 복수에 불타는 마음이 나오는 것 같은 느낌을 표현했습니다.

한국적 **캘리그라피**란 어떤 것일까요?

한국적 캘리그라피의 근원은 바로 서예의 '선(線)'입니다. 그것이 꼭 캘리그라피로 표현되지 않더라도 이러한 선을 바탕으로 나온 모든 디자인이 한국적 디자인의 원형이 될 수 있다고 생각합니다. 가끔 한국적 디자인은 글씨의 '획(劃)'에서 비롯되어 전통서예의 격조 있는 선만이 제대로 된 선이며 올바른 선이라고 캘리그라피를 낮게 평가하는 이들이 있는데, 이처럼 디자인에 응용하는 서예를 무조건 비난한다면, 21세기 서예는 오로지 고루한 예술로서 그 명맥만 유지하게 될지도 모릅니다. 또 캘리그라피를 한때 스치는 디자인의 유행으로 여겨서도 곤란하구요.

다들 물어보곤 하는 한국적 캘리그라피란 무엇인지 답을 찾았느냐는 질문에는 아마 계속 찾는 중이라는 말을 할 것 같습니다. 그럴 수 밖에 없는 것이 캘리그라피라는 용어조차 익숙하지 않았던 얼마 전과 비교해 요즈음의 변화는 정말 비약적인 발전이라고 할 수 있습니다. 하지만 이제는 확산뿐만 아니라 어떤 것이 좋은 캘리그라피인지 구별할 수 있는 안목이 더욱 절실히 것 같습니다.

요즘 **전시회**를 많이 열고 있는 것으로 아는데요.

캘리그라피를 알리기 위한 활동의 일환입니다. 캘리그라피의 응용이 아직 초기 단계라 다양한 제품이라기보다 예술을 하는 작가들이 만든 소품전처럼 벽시계, 부채, 도자, 조명등, 의상, 벽걸이, 커튼, 방석, 쿠션, 서예와 전각 그리고 문인화를 응용한 다양한 생활용품들을 선보이고 있습니다. 이런 시도를 통해 어느 누구나 편하고 친숙한 생활 속의 서예를 즐길 수 있었으면 하는 바람입니다.

앞으로의 회사 발전방향은…

우리가 한글을 쓰는 한 서예는 생활입니다. 이렇듯 캘리그라피가 우리의 생활 속에 늘 같이 할 수 있도록 생활용품 및 아트 상품을 개발 판매할 예정이며, 캘리그라피 문화를 대중들과 함께 하기 위한 노력을 끊임없이 지속할 것입니다. 그 밖에 필목 아트센터에서 디자이너를 위한 캘리그라피 교육에서부터 대중들을 위한 서예교육, 서예를 통한 심신건강법과 정신집중법을 선보일 예정입니다. 또 필목 아트숍에서는 필목을 응용한 여러가지 아트 상품들을 개발해 과거 서예가 생활이었던 것처럼 현재에도 서예가 대중들 속에 함께 할 수 있도록 끊임없이 연구 개발해나갈 것입니다.

한글의 미래를 위한 작은 움직임

한글풀연구회

홍익대학교 시각디자인학과 동아리 모임 '한글꼴연구회'. 말 그대로 한글꼴에 대한 연구를 목적으로 생겨난 동아리이다. 우리 글에 대한 소중함과 사랑을 가지고 열심히 활동하고 있는 영 디자이너 그룹 한글꼴연구회의 이주원, 노은유 씨를 만나 한글에 대한 그들의 생각을 들어보았다.

한글과 한글꼴을 사랑하는 소모임으로 글꼴 공부를 통해 한글의 미래에 글꼴을 제작, 발표하고 있습니다.

한글꼴연구회는 1992년 시각디자인학과 내에서 결성되었다. 처음에는 4명에 불과했던 작은 동아리 모임은 11년이 지난 지금 회원들이 만든 글꼴만 200여 개에 이를 정도로 왕성한 활동을 벌이고 있다. 처음엔 동아리 이름도 달랐지만, 시간이 지나면서 열심히 활동하는 학생들을 위해 시각디자인학과 안상수 교수의 작명(?)으로 '한글꼴연구회'라는 이름을 가지게 되었다. 전에는 한글연구가 나이 지긋한 국문학자나 서예가만 하는 것처럼 생각되어 왔지만, 한글특유의 조형적인 특성과 디자인이 날로 중요해지고 있는 지금 한글꼴 연구도 서체디자인이라는 새로운 이름을 얻어 학생들 사이에서도 관심과 참여도가 높아지고 있다.

학교 소모임이라고 하기엔 활동이 자율적이고 적극적인 한글꼴모임은, 해마다 정기 전시회를 2번 여는데, 봄에는 동아리 홍보와 신입생 유치를 목적으로 학교 내에서 개최하고, 가을에는 '한울전'이라는 이름으로 2년 전부터 각 학교별 타이포동아리들 연합모임과 함께 갤러리에서 전시하고 있다. 동아리에 들어온 계기야 개인마다 다르겠지만, 대개 나만의 글자를 갖는다는 것에 흥미를 가져서 들어오거나 아예 처음부터 타이포그라피 자체에 관심이 있어 들어오는 사람들이 많다. 그 중 교수님이 멋있어 보여서 들어왔다는 대답이 가장 극적이었는데, 인터뷰 당사자가 바로 그려웠단다. 처음에 단지 멋진 교수님 덕분에 호기심이 생겨 들어왔지만, 활동하다 보니 처음부터 타이포에 관심이 있어 들어온 사람보다 더 열심히 참여하게 되었단다.

하지만 아직까지 타이포그라피라 하면 모르는 사람들이 더 많다. 서체 자체가 늘상 쓰이고 있기 때문에 무심코 지나치는 사람이 많고, 어울리지 않게 사용하거나 심지어 그런 것도 디자인이라 할 수 있느냐는 질문을 하는 사람들도 있지만, 그럴수록 더 타이포그라피에 관해 알리기 위해 신경을 쓸 수 밖에 없단다. 자신들도 타이포그라피에 관한 남들과 같은 선입견에서 벗어난지 얼마 되지 않았으므로…

"사람들한테 타이포그라피가 디자인을 하는 거나 소프트웨어를 만드는 거나라는 질문을 받곤하는데, 글꼴은 보는 사람의 마음에 따라 가독성 말고도 조형적으로, 예술적으로, 감성적으로 매우 달라질 수 있습니다. 그래서인지 저는 타이포그라피가 작품으로서의 디자인 성향에 가까운 것 같습니다. 이미 졸업하신 선배님들 중에는 개인적으로 타이포그래피 작업을 하다가 취직을 해서 소프트웨어로서 서체를 연구를 하고 계신 분들도 있지만 현재 한글꼴연구회의 활동 성향은 역시 소프트웨어를 만드는 것이 아닌 작품 쪽에 더 가깝습니다."

일상 속에서 보이는 재미난 모양이나 틀에서 아이디어를 얻곤 해요.

서체디자인을 위한 아이디어를 얻기 위해서 외국서적이나 해외 사이트를 많이 찾아볼 것이라는 예상과는 달리, 오히려 책이나 웹에서는 잘 찾아보지 않는단다. 늘 보아오던 것을 보면 스스로 그것에 얹매이게 되기 때문이다. 오히려 아이디어를 얻기 위해서는 일상 속에서 각자의 재미난 모양이나 틀을 생각하는 것이 더 도움이 된다는 이야기이다.

자신의 생각을 마음껏 표현하려면 프로그램상의 기술적인 부분과 디자인에 관한 학문적인 부분은 배워야 자신이 생각하는 것을 자유롭게 디자인을 할 수 있지만, 그러기에 앞서서 아이디어 발상이나 스스로의 생각과 고민 끝에 나오는 결과물들은 본인의 감성적인 요인을 배제할 수 없다. 디자인이라는 것이 배워서 된다기보다 감성을 이용하는 것이라서, 글자체를 만들어 세미나를 할 때면 회원들끼리는 '이건 누구의 글꼴이겠구나' 하는 느낌이 온다고 한다. 디자인의 아이디어를 얻기 위해서 다른 취미를 가진 것이 있느냐고 묻자, 역시 요새 인기를 누리고 있는 디지털 카메라로 사진 찍는 것이라고 한다. 셀프 사진도 찍고 예쁜 풍경이나 사물도 찍고… 특히 셀프 중에서도 좀 재미있는 요소를 찾으려고 노력 중인데, 요즘은 발가락 찍는 데 재미붙였다고 한다.

"발가락은 어디서든지 찍을 수 있어서 발가락 포즈 하나를 잡아서 여기저기 장소에서 찍곤 해요. 사진찍는 것이 글자체 디자인하는 것에 많은 영향을 주지 않을 것이라고들 생각하지만, 일상의 것들을 조금은 더 눈여겨 보게 되고 구도잡는 것도 고민하게 되니까, 글꼴 만들 때도 균형감 같은 걸 더 생각하게 되는 것 같아요… 혹시 모르죠. 발가락 모양 같은 글자체가 나올지도…(웃음)."

한

글
꼴
연
구
회



....."한글꼴이 정체하지 않고 끊임없이 움직이고 발전해 나가기를 바래요. 고인 물은 썩으니까. 한글 디자인에 대해 끊임없이 생각하고 또 학생으로서 할 수 있는 과감한 일들도 많이 하고 그랬으면 좋겠습니다."

스케치 · 자소별 스캔 · 일러스트레이터에서 작업 · 폰트그래퍼에서

조합 · 글꼴파일 완성

글꼴 디자인에 대해 설명해달라고 하니 말로만 듣기로는 의외로 간단한
 같아 느껴진다. 하지만, 뭐든 쉽고 간단한 일이 있겠는가. 디자인을
 위해서는 평소에 일상 속에서 그냥 스치듯이 고적인 것을 모았다가 그
 속에서 글자체에 대한 아이디어가 생기면 자소들을 하나하나
 스케치한다. 그리고 자소별로 스캔받아 일러스트레이터에서 작업해서
 파일을 만든 후 폰트그래퍼라는 프로그램에서 원하는 형태로 조합을
 시키고 나서 원하는 조합이 나오면 글꼴 파일이 완성되는 것이다.
 결국 타이포그라피와 컴퓨터는 뭘래야 뭘 수 없는 관계인데, 컴퓨터
 자체가 외국에서 유입된 것이다 보니 컴퓨터 상에서 쓰이는 한글꼴
 하면 단순하고 가독성 높은 몇 개의 글자체밖에 없는 실정이다.
 컴퓨터라는 수단이 있었기에 글꼴 디자인하는 작업이 빨라지고
 유용해 질 수 있었지만, 문제는 디자인을 PC에서가 아닌 MAC에서
 해야 한다는 것이다.

PC에서는 사용을 할 수가 없는거죠?

타이포그라피를 공부하면서 제일 많이 듣는 질문이고, 또 모임에서
 해결해야 하는 가장 큰 골치거리기도 하다.
 컴퓨터에서 쓰이는 글꼴에는 2벌식과 3벌식이 있는데, 보통 우리가
 PC에서 쓰는 글꼴은 상형문자화된 2벌식이고, 이들이 만드는 글꼴은
 MAC에서 작업을 해서 만드는 3벌식 글꼴이다. 3벌식은 초성, 중성,
 종성이라는 글자 체계, 즉 한글의 창제 원리를 잘 보여주는 형식인
 탈네모자로, 일반인들은 3벌식의 존재 자체를 모르는 사람들이
 많은데다가 그나마 몇 안되게 있던 3벌식의 이용자 수 또한 줄어들고
 있는 실정이라 글자체를 만들기도 어렵고, 사용에 불편함을 느낄 수
 밖에 없다. 게다가 요새는 거의 PC를 사용하는데, 기껏 MAC에서
 작업해서 만들면 호환성이 없어 PC용으로 만들기 위한 방법은
 없는가에 대한 고민이 가장 크다.

"우선 저희부터도 3벌식 글자를 사용하기에 많은 제약 조건들 때문에
 만들어 놓기만 하고 사장되는 글꼴들이 많아 안타까워 하고
 있습니다. 글자체가 아무리 예뻐도 PC에서 쓰도록 프로그램화가
 되어 있지 않으니까, 친구들이 자신의 PC에서 사용하고 싶다고 해도
 저흰 그 서체를 줄 수가 없어요. 그래서 친구들이 부탁을 하면
 개인적으로 새로 작업을 해서 주거나 하는 수 밖에 없지요."

MAC에서 글꼴을 만들어 PC에서 쓸 수 있는 경우도 있지만, 그러면
 자판을 3벌식으로 사용할 줄 알아야 하기 때문에 3벌식 자판을 모르는
 사람들에게는 불편해서 외면당하게 되는 것이 현실이다. 결국 호환
 프로그램이 개발되지 않는 이상 우리가 글꼴을 PC에서 사용하기는
 불가능하다는 소리이기도 하다.

그래서 요즘 한글꼴연구회 뿐만 아니라 글꼴을 연구하는
 연합동아리에서도 많은 이야기를 나누는 것이 한글꼴 글자의 보급을
 위한 3벌식을 2벌식으로 변환시켜주는 프로그램을 만드는 것이다.
 항상 전시회를 개최하는 것도 자기만족, 연합동아리의 친목도모란
 이유도 있지만, 전시를 통해 새로운 글꼴을 홍보하고, 프로그램 개발을
 꾀하는 수단이기도 하다. 글꼴도 디자인 작품의 하나인데 다운로드
 받기 어렵고, 아직까지 글꼴 또한 디자이너가 고심 끝에 만든
 작품이라는 것을 알아주는 사람이 많지 않기 때문에 이들의 생각은
 글꼴을 알릴 수 있다면, 상업적으로 본인들의 의도와는 달리 나쁘게
 카피되어 사용되는 것이 아니라면 상관없다는 생각이다. 연구회
 회원들이 직접 프로그램을 개발하는 것이 어렵기 때문에 자신이
 디자인한 글꼴을 일반인들이 많이 사용하게 되어 3벌식에 대한 인식이
 높아지면, 한글꼴도 여러가지 예쁜 서체가 많다는 것이 알려질테고,
 그렇게 점점 사람들의 관심이 높아지면, 프로그램 개발이 더 빨라질 수
 있을 거라는 이유 때문이다.

**한글꼴
아름다운 을 위한 작은 움직임**

어떤 의미로는 폰트 전문회사에서 개발한 폰트보다 이들의 한글꼴이 더욱
 소중할지 모른다. 아직은 서툴고 또 엉성할지 모르나 이들을 움직이는
 것은 한글에 대한 사랑과 열정이지 돈이 아니기 때문이다. 또한 바람대로
 그들이 작업한 서체가 널리 사용되지는 못한다 하더라도 그들의 작업이
 직간접적으로 사람들의 조형적 눈높이를 올려놓을 수 있는 일이다.

"지금은 모르지만, 4학년이 되고 졸업이나 취업이 눈앞에 닥친다면, 물론
 서체 디자인만 할 수는 없겠죠. 다른 작업도 해야 하고, 모두 폰트 회사에
 취직하는 것도 아니니까요. 하지만 저희가 4학년이 되고 또 다른
 후배들이 들어올테죠. 계속 한글꼴이 정체하지 않고 끊임없이 움직이고
 발전해 나가기를 바래요. 고인 물은 썩으니까. 한글디자인에 대해
 끊임없이 생각하고 또 학생으로서 할 수 있는 괴감한 일들도 많이 하고
 그랬으면 좋겠어요. 다들 학교 생활하기에 바쁘지만 꿈을 내서 열정으로
 한글꼴을 다같이 만들어가고 있습니다. 열정 하나면 못 할 일이 없죠!"

〈시각디자인학연구(Journal of Visual Communication Design)〉는 사단법인 커뮤니케이션디자인협회(CDAK) 내의 시각디자인학회에서 발행하는 학술지로 1996년 제1호 발간을 시작으로 2003년 현재 14호까지 발간되었다. 이번에 소개하는 제14호 (시각디자인학연구)의 주제는 '엔터테인먼트 커뮤니케이션'이다. 영화, 패션, 웹 컨텐츠 등 급속하게 발전하고 있는 엔터테인먼트 분야에서 커뮤니케이션 디자인이 어떤 식으로 이루어지고 있는지에 대한 학문적 연구에서부터 디자인 교육 및 산학협동에 이르기까지 디자이너의 다양한 실제적, 경험적 인식들이 실려 있으며 더 나아가 커뮤니케이션 디자인에 대한 대안적인 패러다임까지 제시하고 있다.

‘2003 커뮤니케이션디자인학술대회’

발표 내용을 기초로 한 이번

〈시각디자인학연구〉에서 몇 편의 논문을 요약 소개한다. (www.designdb.com은 〈시각디자인학연구〉 14호의 논문을 pdf파일로 원문 서비스하고 있습니다.)

줄거움에 대한 디자인적 성찰. 〈시각디자인학연구〉 14호.

design research

알프레드 히치콕 영화에 나타난 크레딧 타이틀 디자인의 구조에 관한 연구

김인철 (전주공업대학교 영상멀티미디어 교수)
영화의 상영은 크레딧 타이틀로부터 시작된다. 자막 또는 타이틀로 불리는데, 영화탄생 초기에는 무성영화 시기였기 때문에 자막은 영화 장면을 설명하는 등 많은 비중을 차지했다. 크레딧 타이틀은 제작사, 제작자, 인물명, 종영 크레딧 등이 있고, 영화가 영상시대를 대표하는 중요한 엔터테인먼트 매체로 자리잡으면서 크레딧 디자인 역시 매우 중요해지고 있다. 영화감독인 알프레드 히치콕은 영국과 미국에서 활약하면서 스릴과 서스펜스, 심리주의, 작가주의의 개념 확립에 기여하고, 인기도 높았기 때문에 그의 영화 크레딧 구조분석은 매우 중요하다. 연구 결과, 그의 영화 입문이 바로 자막 디자인이었다는 사실과 함께 영국 시대에는 아이버 몬태규, 미국 시대에는 쿠비스라는 타이틀 디자이너들의 도움으로 크레딧 타이틀의 조형적 구조들을 보여주었다는 사실을 확인할 수 있었다.

관점에서 이해되어야 한다. 그를 위해 디자인 요소의 분석과 종합과정에서 최선책을 모색하기 위한 분석결과를 어떻게 활용할 것인가에 맞추어 적절한 모델을 선택해야 한다. 디자인은 그 결과물의 성격에 따라 아이디어 발상단계를 활성화시켜야 하는 경우도 있고, 디자인 요소 간의 관계를 명확히 규명해야 하는 경우도 있다. 즉, 디자인이라는 창조적 작업은 단어가 지니는 의미 그대로 매우 감성적 방법으로 진행되면서도 부분적으로는 정량적인 데이터를 요구한다. 실험계획법은 이 두 가지 관점을 모두 충족시키면서 분석자 활용도 향상을 꾀하고자 하는 모델로 시스템적인 관점에서 디자인의 대상을 분해하고 시각적으로 이해하기 쉬운 구조로 재구성해 준다. 또한 통계적 이론을 배경으로 하고 있으므로 객관성을 유지할 수 있다. 본 논문의 이론적 검토와 연구결과로 비추어 볼 때 모든 디자인에 실험계획법의 적용이 가능하리라고 생각되며, 보다 넓은 디자인 분야에서 적극적으로 활용되기를 기대한다.

디자인 요소의 분석과 종합에 관한 연구

조용호 (인덕대학교 디자일란디자인과 겸임교수)
디자인은 이제 감성적인 창조작업이 아니라 디자인 요소의 발견과 이들의 종합과정이라는

멀티테라피 색채와 휴머니즘의 실현

장성철 (건국대학교 디자인대학원 멀티테라피 주임교수)
동서양의 문물이 만나 새로운 퓨전문화(fusion culture and institutions)이 쏟아져 나오고, 더 이상 서양과 동양의 것을 구분하는 것이

구태의연한 시대에 멀티테라피는 동양의
오행철학을 바탕으로 인간의 의식주생활 전반에
걸쳐 보다 풍요롭고 자유로운 삶의 진로를
모색하고자 생긴 신개념의 학문이다.

멀티테라피는 멀티테라피 색채와 웰빙과의
연관성을 통해 디지털혁명과 인터넷의 홍수
속에서 시시각각 변화하는 새로운 패러다임을
쫓아가는 인간의 지친 모습 속에 자신을
돌아보고, 주변에 관심을 갖고 더 나아가 인간
본래의 휴머니즘을 찾고자 하는 의식혁명으로서
뿐만 아니라 인간생활 전반에 자리잡고 있는
색채 메카니즘과 인간의 상호 작용을 통해 삶의
질을 높이고 기업의 고부가가치 산업으로
자리매김하는 방향을 제시하고자 한다.

이미지기반 가상현실과 모델링기반 가상현실에 관한 비교연구

김태현 (영지전문대학교 산업정보디자인과 부교수)

오늘날 인터넷의 발달로 많은 정보들이
홈페이지를 통해 이루어지고 있다. 그러나
그러한 정보들은 대부분 2차원적인 것에 머물고
있어 제한적인 정보만을 전달하고 있으며 이러한
점을 보완하기 위해 3차원 가상현실이라는
분야가 웹디자인에 새롭게 적용되고 있다. 본
논문에서는 가상현실을 크게 이미지기반
가상현실과 모델링기반 가상현실로 나누어 그
적용된 사례들과 성격에 대해 알아보고, 각각의
특성을 비교함으로써 사용자들이 적용하고자
하는 성격에 따라 올바른 선택을 하는 데
기초적인 자료가 되고자 한다.

설득방법으로서의 광고 Creative 유형에 관한 내용분석

박문수 (홍익대학교 산업대학원 광고디자인 겸임교수)

대개 정책결정에 있어서 광고주의 예산을 비롯,
광고담당자의 상황과 여건에 따라 Creative
유형이 결정되는 경우가 많다. 이와 같은
비전략적인 Creative 유형선택은 처음부터
잘못되는 결과를 초래할 수 있다. 이에 보다
합리적 광고효율성과 브랜드가치, 경쟁적
차별화를 기하기 위한 4개의 Creative 유형
(1. 아이디어중심의 상징적 표현 / 2. 고품질
상품과 이미지 소구 / 3. 모델파워에 의한
비현실적 표현 / 4. 빅모델 전략에 의한 현실적
표현)을 제시하였다. 결론적으로 국내
TV광고에서는 모델전략을 통한 브랜드
호감도와 화제성을 중시하였으며,
인쇄매체에서는 제품정보와 비주얼 임팩트에
치중하는 경향이었다. 정보전달에 가치를 둔
제품광고는 상징성과 고품질 그리고 기능부각의
인쇄매체를 집행하였고, 브랜드 이미지 구축을

위해서는 모델파워에 의한 화제성과 빅모델의
지명도를 이용, 생활 속에 제품을 연결한
전파매체를 선호하였다.

해체주의로 표현된 대중예술 속의 패션

라의숙 (대원과학대학교 패션코디네이션과 부교수)

1990년 초 복식에서의 해체주의는 고정관념이
파괴된 새로운 아이템으로 떠오르게 되었다.
복식에 표현되는 해체주의 표현은 일상적
현상으로부터의 탈피를 의미하며
탈구성(discomposition), 탈중심(decentric),
무질서(disorder) 등으로 표현된다. 또한
고정관념으로 가지고 있던 부분의 일탈을
의미하는 노출은 속옷의 겉옷화 현상을 가져와
일명 '란제리 패션'으로 불리게 되었고, 이러한
유행은 대중예술과도 어우러져 가수 마돈나,
TLC와 같은 가수들에 입혀져 기존의 안팎
개념을 해체시키기에 이르렀다. 이처럼 이제
패션은 그 자체로만이 아니라 여러 장르들과
연관성을 가지게 되었으며 대중 예술과 밀접한
관련성을 가지게 되었다. 20세기를 대표하는
영화예술에서 의상은 극중에서 인물을 표현하는
역할을 하는데, 영화 속에서의 의상은
등장인물의 성격을 창조하고, 인물을 묘사하여
상징적 암시로써 극 전개를 돋는 역할을 한다.
따라서 본 연구에서는 해체주의 패션으로
표현된 대중예술, 즉 영화의상에 대해 알아보고
각각의 캐릭터들의 이미지에 맞는 디자인
고찰을 통하여 통합예술로서의 복식의 의미를
알아보자 하였다.

플래시컨텐츠의 유형 및 제작기법 분석

유민호 (성신여자대학교 미디어정보학부 교수)

최근 게임, 영상, 캐릭터 및 애니메이션 산업은
급속도로 온라인화 되면서 활발한 온라인
퍼블리싱 시장을 형성하고 있다. 실시간
스트리밍 방식과 효율적인 파일 압축방식을
기본으로 하는 플래시는 이러한 흐름을
효과적으로 수용하는 저작도구인데, 현재 모션
그래픽, 애니메이션, 인터랙티브 무비 및 게임
등 다양한 형태의 온라인 컨텐츠 제작에
사용되고 있다. 그러나 이에 비해서 플래시
매체에 관한 연구와 컨텐츠 제작기법의 분석에
대한 개념적인 연구는 활발히 진행되지 못하고
있는 실정이다. 이 연구는 플래시 매체의 특성을
선형 및 비선형적 컨텐츠 제작에 적용될 수 있는
일종의 이중적 하이브리드(hybrid) 수용성으로
정의하고, 플래시 컨텐츠의 유형을 크게
선형적인 것과 비선형적인 것으로 분류한 뒤,
힐만 커티스로 대표되는 '모션 그래픽스' 와
같은 선형적 컨텐츠에 있어서는 베로그송과

들뢰즈의 영상미학 이론에 근거한 몽타주

분석을 적용하는 한편, 조슈아 데이비스 및 유고
나카무라의 프로젝트와 같은 '인터랙티브
무비'의 분석에 볼터, 랜도우, 데리다 및
조이스의 하이퍼미디어 이론에 근거한
하이퍼몽타주 기법을 적용함으로써, 플래시
컨텐츠의 유형 및 제작기법에 대한 이해를
넓히고 플래시 컨텐츠의 제작방향과
예술매체로서의 가능성을 조망하고자 한다.

대학 디자인학과의 산학협력 체제 활성화 방안

구한영 (서울예술대학교 시각디자인학과 교수)

무한경쟁의 사회에서는 기술력과 창의력을 갖춘
기업이 국가경쟁력의 중요한 요소라고 말하고
있는데, 기술투자 규모가 적은 중소기업이
경쟁력을 갖기 위해서는 별도의 지원과 노력이
필요한 게 사실이다. 이러한 측면에서 산학간의
유기적 협력체제는 산업체의 경쟁력 강화는
물론 지역경제 활성화에도 일정 부분 기여한
것으로 평가되고 있다. 인재 양성을 위해
대학에서 준비된 예비디자이너들을 많이 창출해
내는 제도적인 활동이 바로 학교와 기업이
추구하는 산학 협력체제인 것이다. 그러나
앞으로 산학 협력체제가 좀 더 활성화되기
위해서는 몇 가지 고려해야 할 점이 있다.
첫째, 산학 협력 프로젝트의 진행은 경험이
풍부하고 산학간의 관계조율이 가능한 교수들의
호응이 필요하고, 둘째, 산학 협력 작업에 함께
참여하는 학교와 학생들의 태도나 관심도가
적극적이지 못하다는 것이며, 셋째, 기업의
아낌없는 지원과 관심이 필요하다. 결론적으로
모든 일은 사람이 하는 것이고, 참여하는 사람의
관심과 정열이 과제의 성공여부를 결정짓는다고
해도 과언이 아니다.

산업폐기물에 끼치는 포장디자인의 영향에 관한 연구

이덕성 (백제예술대학교 시각디자인과 교수)

오늘날, 우리 환경은 대기오염과 환경파괴의
위험에 처해있는 바, 우리로 하여금 이 문제를
다같이 파악하도록 강요하고 있다. 이
자연설립에 어긋난 환경파괴의 주요원인은
현대적 편의추구를 기본으로 하는 삶을
영위하기 위하여 필요한 인간경제 활동들의
산업폐기물이라고 할 수 있다. 지금까지, 이러한
문제들을 풀기 위하여 정부와 관련 단체들의
수많은 노력들이 있어왔다. 본 논문은 우리의
포장디자인이 산업폐기물에 끼치는 직접적인
영향과, 대기오염 문제를 해결하여 이와 같은
우리의 현대적 상황을 대처하기 위한 노력을
연구해보려는 것이다.

도움 주신

분들

서.승.연

상명대학교 예술 디자인대학원

커뮤니케이션디자인학과에서 타이포그라피와 편집디자인을 전공하였다. 현재 두원공과대학 컴퓨터그래픽스학과 겸임교수이다.

송.현

시인이다. 한글기계화 연구가이다. 아동문학가이다. 걸림리스트. 동아대학교 국문과를 졸업하고

동대학원에서 수학하였다. 월간〈시문학〉으로 등단. 서라벌고교 교사, 서울예술대학교 문창과 교수를 거쳐 공병우 타자기(주) 대표이사를 역임했다. 또한 한글표준글자꼴 제정 전문위원, 남북한 한글자판 통일추진회 회장을 역임했다. 저서로 〈한글기계화개론〉, 〈한글을 기계로 읽게 쓰기〉, 〈한글기계화운동〉, 〈한글 자형학〉 등 다수가 있다.

원.유.홍

홍익대학교 및 동대학원을 거쳐 뉴욕 프랫대학원

커뮤니케이션 디자인학과를 졸업했다.

상명대학교 디자인학부 시각디자인 전공교수로 〈커뮤니케이션 디자인사〉, 〈한글 타이포그래피스〉, 〈디자인의 개념과 원리〉, 〈실험 타이포그래피〉 등 다수의 저서와 역서가 있다.

한.재.준

홍익대학교 미대 도안과 및 동대학원

시각디자인학과를 졸업, 〈기계화를 위한 한글

디자인연구〉로 석사학위를 받았다. 한글

기계화의 선구자인 공병우 박사와 한글

기계화를 기본으로 1989년 '공한체, 한체' 등의

한글꼴을 개발하여 실용화하였다. 현재

서울여대 조형학부 시각디자인과 교수이다.

홍.동.원

홍익대학교와 동대학원에서 시각디자인을

전공하고, 독일 에센(Essen) 종합대학에서

커뮤니케이션 디자인을 공부했다. 광주비엔날레 전시기획위원, 서울그라픽센터 상임연구원,

디자인조선 창간 아트디렉터, 디자인하우스

객원 아트디렉터를 거쳐 현재 대한민국

산업디자인전 추천작가, 글씨미디어 이사이자

투바이트폰트연구소 소장으로 활동하고 있다.

사단법인 커뮤니케이션디자인협회

www.cdak.or.kr

1994년 창립된 단체로, 학술논문집 발간과 학술대회 개최를 통해 커뮤니케이션 디자인 분야에 있어 디자이너 상호간의 협력 및 상호 연구활동을 촉진시키는 역할을 수행하고 있다. 또한 1999년 영국전을 시작으로 일본, 이태리 등 해외전시를 개최하여 국제적인 협회로 발돋움하기 위해 활발한 활동을 펼치고 있다.

필묵 www.philmuk.co.kr

서예, 캘리 일러스트레이션, 전각, 수묵화 등을 바탕으로 독특하고 개성있는 디자인 작업을 시도하고 있는 캘리그라피 전문회사. 128-130 서울 서대문구 칭천동 62-5 4F tel 02 3142 3692~3 fax 02 325 2949

사이트

참고 대한인쇄연구소 kpri.or.kr

1992년에 설립된 재단법인 대한인쇄연구소 홈페이지. 인쇄문화사 코너에서 우리나라 인쇄사와 글꼴에 대한 개론 및 연표를 살펴볼 수 있다.

디자인자오지오 designgogo.com

'자오콜렉션'로고타이틀' 메뉴에서 故 김진평 선생님의 〈한글 활자체 변천의 사적 연구〉 내용을 제공하고 있다.

세사모

members.direct.co.kr/~paero3/

세벌식 자판을 사랑하는 사람들의 모임 홈페이지. 세벌식에 대한 각종 정보는 물론 세벌식 사용자에게 완벽한 세벌식 최종 자판과 모아치기를 지원하는 〈날개셋〉 2.4를 비롯한 자료를 다운받을 수 있다.

세종대왕기념사업회 www.sejongkorea.org

세종대왕의 업적을 소개하고 보존, 연구하기

위해 설립된 세종대왕기념사업회 홈페이지.

세종대왕기념관 운영을 비롯해 각종 출판,

연구사업을 진행하고 있다. 홍릉 옆에 위치한

세종대왕기념관에는 훈민정음 원본을 비롯한

각종 고문헌과 금속활자, 타자기는 물론 초기의

인쇄기계까지 한글과 관련된 유물들이

전시되어 있으니 사이트보다 직접 방문해볼

것을 추천한다.

신문박물관 www.presseum.org

우리나라 신문의 역사부터 제작과정, 신문제작 체험 프로그램까지 신문과 관련된 유물과 자료를 둘러볼 수 있는 신문박물관 홈페이지. 활자를 이용한 신문제작 방식은 지금은 낯설어 일반인들이 이해하기 힘들다. 문선대, 연판을 비롯 당시 사용하던 기계들을 보면 예전에 한글이 어떤 식으로 표현되었는지 쉽게 알 수 있다.

직지월드 www.jikjeworld.net

보다 풍부한 내용으로 다시 태어난 청주고인쇄박물관 홈페이지.

타이포그라피 실험실

insalang.cafe24.com/circlej/hywc/typography/ 타이포에 대한 전반적인 이야기를 다투고 있는 개인 홈페이지. 한글 타이포그라피의 역사가 깔끔하게 정리되어 있다.

한국교회사연구소 www.history.re.kr

근대 한글 글꼴에서 성경이 차지하고 있는 비중은 매우 크다. 한국교회사연구소 도서관에는 우리나라 최초의 납활자로 만들어진 〈한불자전〉(1880)을 비롯해 영국 선교사들에 의해 만들어진 〈예수성교전서〉(1882, 이곳에 보관되어 있는 것은 1887년 복사본임) 등 중요한 자료들이 보관되어 있다.

한국글꼴개발원 fontcenter.org

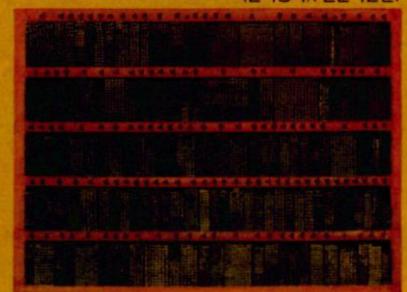
앞서 소개한 세종대왕기념회 부설 연구원으로 한글 글꼴과 관련된 다양한 자료를 제공하고 있다.

Pictorial Calligraphy

www.korean-kang.com

혁필화가 강완주 홈페이지

〈활자상자〉. 신문박물관.



- 〈고인쇄, 빛깔 있는 책들 23〉, 천혜봉, 1996
 〈국어사 문현자료 연구〉, 홍윤표, 태학사, 1993
 〈국어표기법의 전개와 검토〉, 신창순 외,
 한국정신문화연구원, 1992
 〈남북한 한글코드의 비교조사 및 통일방안
 기초연구〉, 문화체육부, 국어정보학회, 1995
 〈문자도, 빛깔 있는 책들 146〉, 유홍준/이태호,
 대원사, 1993
 〈보인부신총수〉, 서울대 규장각, 1994
 〈신문 가로짜기, 언론연구원총서 8〉,
 한국언론연구원, 1898
 〈아름다운 한글: 글자체 600년전-한글 어제
 오늘 내일〉(도록), 세종대왕기념사업회, 1990
 〈예방비법〉, 추송학, 생활문화사, 1976
 〈옛책, 빛깔 있는 책들 36〉, 안춘근, 1991
 〈우리 글씨 쓰는 법〉, 김충현, 동산출판사, 1983
 〈우리나라 글꼴 이야기〉, 홍동원, 글씨, 1992
 〈전자출판. 신문과 출판에서 컴퓨터의 활용〉,
 이기성, 영진출판사, 1997
 〈전통문양, 빛깔 있는 책들 165〉, 허균, 대원사,
 1995
 〈조선시대 한글서예〉, 예술의전당, 미진사, 1994
 〈주해 훈민정음〉, 김민수, 통문관, 1960
 〈폰토그라퍼〉, 안상수, 안그라픽스, 1993
 〈한 권으로 쓰는 한글서예〉, 이재옥, 다운샘, 2002
 〈한국 목활자본〉, 천혜봉, 범우사, 1993
 〈한국 전적 인쇄사〉, 천혜봉, 범우사, 1990
 〈한국고인쇄사〉, 한국도서과학연구회, 1976
 〈한국의 고활자〉, 손보기, 보진재, 1971
 〈한글 가로쓰기 독본〉, 최현배, 정음사, 1957
 〈한글 글자꼴 2500〉, 윤호성, 길한문화사, 1990
 〈한글 글자꼴 기초연구〉, 한국출판연구소, 1990
 〈한글 풀어쓰기 교본〉, 장봉선, 한풀문화사, 1989
 〈한글글꼴용어사전〉, 세종대왕기념사업회
 한국글꼴개발원, 2000
 〈한글디자인〉, 안상수/한재준, 안그라픽스, 1999
 〈한글의 글자표현〉, 김진평, 미진사, 1983
 〈한글의 새로운 시도〉, mind4.0편집부,
 안그라픽스, 1999
 〈한글의 역사와 미래〉, 김정수, 열화당, 1990
 〈한글자형학〉, 송현, 디자인하우스, 1979
 〈한글타자기 자형 연구〉, 한글기계화연구소, 1971
 〈한글판본체연구〉, 박병천, 일지사, 2000
 〈훈민정음의 구조 원리와 그 역학적 연구〉,
 이정호, 아세아문화사, 1978

- 〈가로쓰기용 한글 완성형 활자체 시작에 관한
 연구〉, 김명나, 경성대 석사논문, 1992
 〈기계화를 위한 한글 디자인 연구〉, 한재준,
 홍익대 석사논문, 1984
 〈남북한 가로짜기 신문 편집 디자인 비교 연구〉,
 권승희, 홍익대 석사논문, 1996
 〈뉴미디어 시대에 있어서의 타이포그래피
 디자인에 관한 연구〉, 엄문경, 이화여대
 석사논문, 1996
 〈한글의 글자꼴에 따른 판독서와 가독성에 관한
 비교 연구: 네모를 글자와 네모를 탈피 글자를
 중심으로〉, 원경인, 홍익대 석사논문, 1990
 〈멀티미디어 타이포그래피에 관한 연구: 인터넷
 사례를 중심으로〉, 조은아, 서울여대 석사논문,
 1997
 〈서적 본문의 시각 특징과 심리적 효과에 관한
 연구〉, 석금호, 홍익대 석사논문, 1982
 〈엘리시즈의 동적인 타이포그래피에 관한
 연구〉, 이병주, 홍익대 석사논문, 1992
 〈인쇄된 한글 활자의 크기에 따른 독서의 효율성
 측정〉, 김성희, 중앙대 석사논문, 1989
 〈한글 글자꼴에 관한 연구: 글자꼴의
 Module화를 중심으로〉, 김훈, 서울대
 석사논문, 1985
 〈한글 글자의 자각에서 나타나는 반침열등
 효과〉, 김소자, 이화여대 석사논문, 1987
 〈한글 타이포그래피의 가독성에 관한 연구:
 10포인트 활자를 중심으로〉, 안상수, 홍익대
 석사논문, 1980
 〈한글 타이포그래피에 있어 기호 활자에 관한
 연구〉, 김병호, 서울여대 석사논문, 1993
 〈한글완성형 서체에 관한 연구: 세리프 변화를
 중심으로〉, 김정대, 경성대 석사논문, 1995
 〈헤드라인을 위한 한글 문자체 연구〉, 김미진,
 이화여대 석사논문, 1982
 〈훈민정음 창제의 시말〉, 김민수, 김재원 박사
 학감기념 논총, 1969

- 〈급증하는 인쇄매체, 서투른 타이포그래피〉,
 김진평, 월간디자인, 1990
 〈모든 한글과 상용한자를 지원하는 코드체계
 개발되어야〉, 김민수, 맥마당, 1995
 〈백수백복도에 나타난 글자의 조형〉,
 윤열수/김진평, 월간디자인, 1986
 〈한글 자모문체에 대한 고찰〉, 인문논총 18호,
 고려대 문과대학, 1973
 〈한글 타이포그래피의 좌담〉, 꾸밈 7호, 1978
 〈한글 활자체 변천의 사적 연구〉, 김진평,
 출판연구 제1권 제1호
 〈한글 Typeface의 글자 폭에 관한 연구〉,
 김진평, 서울여대논문집 제11호, 1982
 〈한글꼴의 디자인 과정〉, 안상수, 예술과 비평
 창간호, 1984
 〈한글의 디자인〉, 곽대웅, 꾸밈 5호, 1977
 〈한글의 헤드라인 시대를 열고 싶다〉, 황부옹,
 꾸밈 10호, 1978
 〈한글타이프라이터의 유래와 발전(1)〉, 송기주,
 한글 13. 조선어학회, 1934
 〈한글타이프라이터의 유래와 발전(2)〉, 송기주,
 한글 16. 조선어학회, 1934
 〈활자체도 마땅히 저작권의 대상이 돼야한다〉,
 안상수, 출판문화, 1989
 〈활자체로 보는 한글꼴의 역사〉, 김진평,
 산업디자인포장센터, 1990
 〈효과적인 타이포그래피를 위한 몇 가지
 원칙들〉, 안상수, 월간디자인, 1982

〈한불자단〉, 한국교회사연구소 소장.



design calendar

S	U	S	W	T	F	S
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6	7

joge 2003 디지털 컨텐츠 공모전
08. 18(월) ~ 09. 20(토)

고초와 29인의 한국 패션 사진
08. 09(토) ~ 09. 07(일)
601 Art Book Project
08. 09(토) ~ 09. 20(토)

전시
고초와 29인의 한국 패션 사진
장소 \ 대림미술관 \ www.daelimmuseum.org

601 Art Book Project
장소 \ 601 비상 갤러리 \ www.601bisang.com

이스라엘 현대 디자인
장소 \ 예술의 전당 디자인미술관
www.designgallery.or.kr

피카소의 예술과 사랑
장소 \ 호암갤러리 \ www.samsungmuseum.org

나폴레옹 유물 특별기획전
장소 \ 서울역사박물관 \ www.yonhanaro.com/napoleon

세계디자인의 흐름 '드록 디자인'
장소 \ 예술의 전당 디자인미술관
www.designgallery.or.kr

2003. 08

2003. 09

피카소의 예술과 사랑
07. 11(금) ~ 09. 14(일)

2003 한생 국제 디자인 공모전
08. 01(금) ~ 09. 17(수)

제11회 한글글꼴 공모전
09. 19(금) ~ 09. 20(토)

공모전
joge 2003 디지털 컨텐츠 공모전
주최 \ 전주 컴퓨터게임엑스포 조직위원회 \ www.joge.or.kr

2003 디자인대학박람회
05. 1(목) ~ 09. 15(월)

2004 세계우표디자인 공모대회
07. 01(화) ~ 09. 17(수)

제2회 디자인벤처 비지니스모델 공모
09. 15(월) ~ 09. 19(금)

2003 디자인대학박람회
주최 \ 한국디자인진흥원(부스 소진시 조기 마감)
www.designdb.com

나폴레옹 유물 특별기획전
07. 10(목) ~ 09. 21(일)

제2회 안산시 산업디자인 공모전
09. 22(월) ~ 09. 23(화)

제4회 오뚜기 대학생디자인 공모전
9. 24(수) ~ 09. 26(금)

2003 한샘 국제 디자인 공모전
DBEW International Design Competition 2003
주최 \ 한샘 \ www.hanssemcompe.com

제1회 경기 가구우수디자인 공모전
09. 23(화) ~ 09. 24(수)

제4회 오뚜기 대학생디자인 공모전
9. 24(수) ~ 09. 26(금)

2004 세계우표디자인 공모대회
주최 \ 우정사업본부 \ www.koreapost.go.kr

제5회 아트icens 디자인 공모전/
코리아 디자인 어워드 2003
06. 16(월) ~ 09. 30(화)

제2회 디자인벤처 비지니스모델 공모
09. 26(금) ~ 10. 19(일)

제2회 디자인벤처 비지니스모델 공모
주최 \ 한국디자인진흥원 \ www.designdb.com/kidp/

2003. 09

2003. 10

나폴레옹 유물 특별기획전
07. 10(목) ~ 09. 21(일)

제2회 안산시 산업디자인 공모전
09. 22(월) ~ 09. 23(화)

제4회 오뚜기 대학생디자인 공모전
9. 24(수) ~ 09. 26(금)

제11회 한글글꼴 공모전
주최 \ 한글글꼴개발원 \ www.fontcenter.org

제1회 경기 가구우수디자인 공모전
09. 23(화) ~ 09. 24(수)

제4회 오뚜기 대학생디자인 공모전
9. 24(수) ~ 09. 26(금)

제2회 안산시 산업디자인 공모전
주최 \ 안산시 \ www.gtp.or.kr

제5회 아트icens 디자인 공모전/
코리아 디자인 어워드 2003
06. 16(월) ~ 09. 30(화)

제1회 경기 가구우수디자인 공모전
주최 \ 경기도 \ www.furniture.or.kr

2003. 09

2003. 10

나폴레옹 유물 특별기획전
07. 10(목) ~ 09. 21(일)

제2회 안산시 산업디자인 공모전
09. 22(월) ~ 09. 23(화)

제4회 오뚜기 대학생디자인 공모전
9. 24(수) ~ 09. 26(금)

제4회 오뚜기 대학생디자인 공모전
주최 \ 주시회사 오뚜기 \ www.ottogi.co.kr

제5회 아트icens 디자인 공모전/
코리아 디자인 어워드 2003
06. 16(월) ~ 09. 30(화)

제5회 아트icens 디자인 공모전
주최 \ (주)금강아트icens \ www.artfence.com

2003. 09

2003. 10

나폴레옹 유물 특별기획전
07. 10(목) ~ 09. 21(일)

2003 JAD 실내환경디자인 공모전
10. 20(월) ~ 10. 22(수)

제4회 오뚜기 대학생디자인 공모전
9. 24(수) ~ 09. 26(금)

2003 JAD 실내환경디자인 공모전
주최 \ (주)중앙디자인 \ www.jad.co.kr

2003 GD선정작 발표 1

2003년 GD(굿디자인)상품이 선정됐다. 총 908점의 상품이 접수된 가운데 최종 382점이 GD상품으로 선정되었으며 이 중 55점(대통령상1점, 국무총리상1점, 우수상 53점)이 수상하였다. 대통령상(대상) 수상작에는 (주)에넥스의 '스페셜 5002 화이트-H' 주방기구가, 국무총리상(최우수상)에는 (주)LG생활건강의 'The history of whoo(后)' 한방 화장품 포장디자인이 선정되었으며, 각 해당상품의 디자이너인 이용한(에넥스),

이영주(LG생활건강)씨가 2003 우수산업디자인상을 수상하였다. 올해 GD상품의 특징은 전기전자 제품 및 주택설비 부문과 가구 부문의 출품이 늘어난 것인데, 이는 디자인에 대한 관심이 기존의 일품(一品)상품에서 환경이나 인테리어 쪽으로 확대되고 있는 현 소비자들의 취향을 반영한 것이라 할 수 있다.

휴대전화 액정 디자인도 특허권 인정 2

특허청(<http://www.kipo.go.kr/>)은 휴대전화, 컴퓨터, PDA 등 정보통신기기의 액정화면 등에 표시되는 화상디자인(도형, 그래픽 등)을 공업적으로 이용할 수 있는 산업재산권으로 인정키로 했다고 밝혔다. 의장등록을 받을 수 있는 화상디자인은 각종 인터넷 홈페이지, 휴대전화, PDA 등의 각종 그래픽사용자인터페이스(GUI)와 컴퓨터 상의 아이콘, 화면보호기, 아바타, 3D애니메이션, 캐릭터 등이다. 그러나 화상디자인 자체는 재산권으로 인정되지 않고 정보화기기 등 물품에 표시한 상태에서만 인정받을 수 있다. 또한 지난 7월에 열린 공청회에서 발표된 여러 보고서를 바탕으로 빠르면 내년부터 '의장' 대신 '디자인' 이란 용어를 사용하고, 글꼴에 대해서도 의장권을 보호받을 수 있도록 제도적 장치를 마련할 전망이다.

캐릭터 상품시장 28% 평창 3

캐릭터산업백서에 따르면, 전반적인 경기 침체에도 불구하고 국내 캐릭터 소비시장 규모는 전년대비 약 28% 늘어난 것으로 조사됐다. 이는 전체 문화콘텐츠 산업의 약 1/3를 차지하는 규모로, 품목별로는 캐릭터 관련 의류시장이 가장 컸고 인형·완구·문구·팬시 시장이 뒤를 이었다. 한편 캐릭터 개발업체는 1년간 약 6.1개의 캐릭터를 개발했으며, 가장 큰 애로사항으로 국내 캐릭터 시장의 영세성'을 꼽았다.

IDEA 수상 실적으로 본 미국디자인회사 순위

2003년 미국 우수산업디자인상(IDEA)이 발표되었다. IDEA상 수상 통계에 따르면, 디자인 전문회사로는 IDEO가, 일반기업으로는 Logitech이 최다 수상기록을 세웠고, 특히 IDEO는 지난 5년간 IDEA상 최다수상 디자인 전문회사로 1위 자리를 지켰다. 2003 미국 우수디자인 전문회사는 IDEO / ZIBA Design / RKS Design / Radical Media / Design Continuum 순이며, 일반기업 순위로는 Logitech / BMW / Hewlett-Packard / IBM, 그리고 뛰어어 삼성전자가 5위를 차지했다.

PC주변기기 검정색 인기

최근 검정색으로 출시되는 PC 주변기기들이 늘고 있으며, 일부 품목에서는 검정색 제품이 아이보리색 제품의 판매량을 넘어선 것으로 나타났다. 이는 슬림형 PC, 디지털 튜닝 등 케이스 디자인에 대한 관심이 높아지면서 전통적인 아이보리색에서 탈피, 검정색 계열이 소비자 판매용 시장에서 높은 점유율을 보이는 것이라 할 수 있다.

홈페이지 등 제작 때 웹 접근성 고려 안해

'2003년 웹 접근성 인식현황 실태조사 보고서'에 따르면 웹 접근성을 인식하고 있는 프로그래머나 웹마스터는 26%에 불과한 것으로 조사됐다.

특히 선진국에서 웹 접근성 표준으로 도입중인

국제 표준화 기구 W3C(World Wide Web

Consortium)의 WCAG(Web Contents

Accessibility Guideline) 표준을 인식하고 있는 응답자는 15%에 그치는 것으로 밝혀졌다. 조사결과 웹사이트 제작시 장애인, 노인 등의 웹 접근성 고려의 필요성에 대해 공감하거나 실제 고려하는 경우도 낮은 것으로 드러났으며, 웹 접근성 지침에서 중시하는 방법으로는 이미지, 링크를 부가적으로 설명해주는 대체 텍스트("alt" text)의 사용이 높은 것으로 밝혀졌다.

하버드대 디자인건축학과에 청계천 강의 개설

오는 9월부터 한 학기 동안 하버드대 디자인스쿨(디자인건축학과)에 석/박사 과정 학생들을 대상으로 '청계천 하버드 스튜디오'라는 강의가 신설된다. 이 학과는 세계 각국의 도시개발 사례 중 교육적 가치가 있다고 판단되는 사례들을 골라 매학기에 집중 연구하는 방식으로 수업을 진행한다. 지난 학기에는 서울의 재조명 이란 제목의 강의가 처음으로 마련돼 학생들이 강남 사립학교 재개발 모델을 직접 만들어 서울과 보스턴에서 전시회를 열기도 했다.

라이파이, 추억 속에서 다시 출동 4

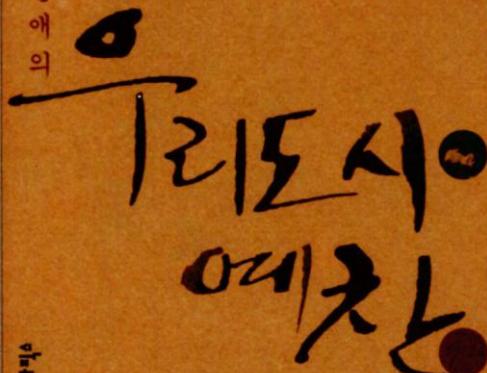
만화를 즐기는 요즘 젊은 세대는 본 적이 없어 모를 수도 있지만, 40대 후반인 어른들은 우리나라의 대표적인 SF만화로 어김없이 라이파이를 꼽을 것이다. 만화가 김산호씨(64)가 1959년부터 1962년까지 총 4부작 32권 시리즈로 선보인 만화 라이파이는 우리나라 최초의 SF 만화로 시대를 한참이나 앞선 22세기를 배경으로 빛의 속도보다 빠른 제비기를 타고 5대양 6대주를 누비며 악당을 물리치는 영웅의 이야기다. 라이파이가 세상에 나온 지 43년만인 2003년 8월, 명작을 다시 보고 되살리고자 '라이파이' 동호회(<http://www.rayphie.net/>) 결성식이 열려, 새롭게 SF 만화를 좋아하는 젊은 층까지 폭넓게 참여·교류하는 장이 열리고 있다.



한



한글 타이포그라피는 한글의 과학적인 글자체계와
조형적인 형태미를 타이포그라피로 구현하는 것으로,
한글의 글꼴 디자인을 비롯한 글자꼴의 조형적,
기능적 활용과 미학을 포함한다.〈한글글꼴용어사전〉.



김진애의 <우리도시예찬>

그동네

그 도시의

매력을

찾아서

김진애 지음/312p/국배판/12,000 원

대구 약전골목을 아는가. 서울 경동시장과 더불어 우리나라에서 가장 큰 한약재 도매시장인 그곳은 김원일의 소설 <마당깊은 집>으로도 널리 알려져 있다. 그럼에도 이 곳이 대구부성 옛터 자리에 난 길 중 남쪽 길목을 따라 있는 유서 깊은 동네라는 사실은 대부분의 사람들이 잘 몰랐을 것이다. 목포가 한때 우리나라 6대 도시였다는 과거의 명성을 기억하는가. 과거의 영광을 어렴풋이 들어보았다는 사람들도 20세기 초 개항지 구로서 식민도시의 잔재들이 유달산 언저리 동네의 골목과 건물들에 희미하게 남아있다는 사실은 잘 알지 못할 것이다. 마찬가지로 청개천 복개는 들어보았겠지만 제주의 산지천 역시 오랫동안 복개되어 있었다는 사실은 알고 있는가.

근대화 이후 변화하는 사회의 벅찬 노정을 함께 했던 우리 동네들은 여러가지 사연들을 가슴에 품고 여전히 우리 곁에 함께 하고 있다. 서구 도시들과 비견했을 때 어지럽고 혼란스럽고 낭류해 보여 부끄러웠던 우리 동네들에 숨어 있던 사연들. 오랫동안 도시를 사랑하는 마음으로 도시를 관찰했던 한 건축가는 우리 동네들의 숨겨진 이야기들을 이 책에 오롯이 풀어냈다.

‘예술성의 氣’의

관점에서

본

<동양예술이론>

예로부터 많은 이론가들이 인생과 예술현상을 하나의 중심 개념으로 회통시키기 위해 많은 노력을 기울여왔다. 기(氣)의 개념을 바탕으로 동양예술을 설명하는 것 역시 전혀 새로운 시도는 아니다. 하지만 막상 풀어놓은 김인환의 ‘예술성의 기’의 관점은 신선히 동시에 매우 흥미롭다. 국민대 테크노디자인대학원 연구교수이자 1995년 홍익대학교 대학원에서 미학전공으로 철학박사를 받은 전력을 바탕삼아 기와 동양예술을 하나로 엮어내는 저자의 솜씨는 훌륭하기까지 하다.

저자는 탐구의 결과로서, 서화는 물론 시문을 포함한 동양예술을 이해하고 비평하는데 토대가 되는 하나의 중심 개념을 ‘예술성의 기’라고 부른다. 저자가 말하는 ‘예술성의 기’란 많은 ‘기의 용례’ 중에서 예술의 영역

에 전용専用되는 기를 지칭하는 것으로 작가의 관념, 상상력, 감정을 포괄하는 것이다.

김인환 지음/265p/신국판/15,000 원

디자인e마켓. 추천상품.



Corel Painter 8

Corel Painter 8은 디지털 스케치와 페인팅을 위한 프로그램으로 폭넓은 창의력과 전통적인 회화 방식의 개체 드로잉을 필요로 하는 작가들을 위한 디지털 페인팅 도구입니다. 400개 이상의 다양한 브러쉬를 포함하고 있으며, 영문버전으로 win, mac 겸용입니다.

새로운 Brush Creator

Sketch Effect

Mixer 팔레트

브러시 미리보기

Tracker 팔레트

400여 개 이상의 다양한 브러시

Adobe Photoshop과의 호환성 강화

가격 : 595,900 원

한글 CorelDRAW 9

코렐드로우(CorelDRAW)는 전자출판용 일러스트레이션과 페인팅, 페이지 레이아웃 소프트웨어로 만능 프로그램답게 웹디자인을 배려한 다양한 그래픽 환경을 제공합니다. 또한 홈페이지 제작 기능, PDF 내장 기능 등 강력한 웹솔루션을 제공합니다.

강력한 PDF 지원

향상된 프린팅 기능

Kodak Digital Science Color Management System 내장

강력한 프린팅 엔진 탑재

향상된 미리보기

프리프레스 제품과의 호환성

기타 파일과의 호환성

가격 : 580,000 원

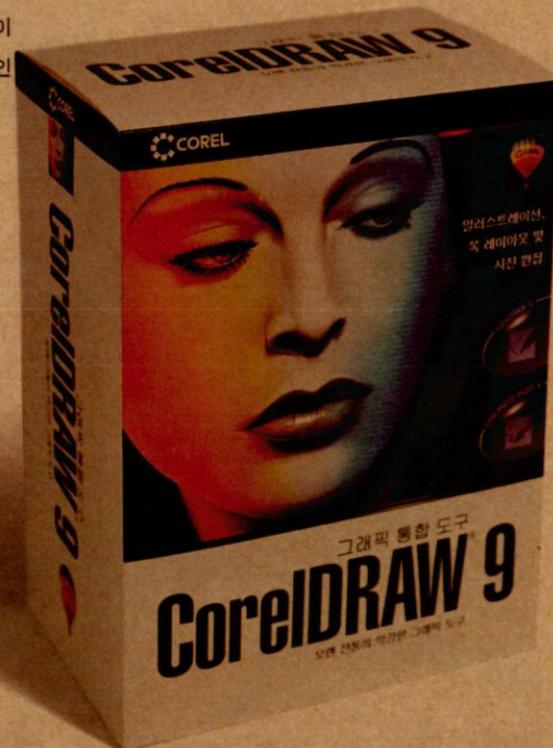
문의 : 에스디지탈(코렐 한국총판) / t 02 3273 4196~9 / f 02 3273 4197 / 서울시 용산구 호창동 5-105 백오빌딩 2층 (주)에스디지탈

디자인e마켓. 이란?

디자인e마켓은 운영자나 이용자 모두가 보다 쉽고 편리하게 전자상거래를 할 수 있도록 상품관리, 가게운영, 마케팅서비스 등을 체계적으로 제공하는 신개념의 e마켓입니다. 디자인e마켓에서는 제조, 판매와 관련 제반법령에 저촉되지 않는 디자인 관련 아이템은 무엇이든 한국디자인진흥원의 심사를 거쳐 판매할 수 있으며 특히 디자인제안이나 아이디어 상품도 판매할 수 있습니다.

문의·담당\ 한국디자인진흥원 정보컨텐츠팀 김대운\

email. mailmaster@kidp.or.kr\ tel. 031 780 2124\ fax. 031 780 2129



： | :

