

화면편집에 있어서의 타이포그래피의 중요성과 시점 다각화에 관한 연구^{*)}

김선호^o, 하수철, 김달문^{*}
대전대학교 컴퓨터공학과, Media&S.E. Lab
^{*} 고려정보서비스(주)

A Study on the Significance of Typography and the Multipoint-view in a Screen Layout

Sun Ho Kim, Soo-Cheol Ha, Dal-Moon Kim^{*}
Media&S.E. Lab, Dept. of Computer Engineering, Taejon University
^{*} Korea Information Service Inc.

요 약

화면편집에 있어서 개발자들이 쉽게 지나치면서 놓치기 쉬운 것이 바로 서체의 선택과 위치선정일 것이다. 본 논문에서는 이러한 서체의 무관심에서 오는 화면편집의 문제점과 그것에 대한 해결방안 중 하나인 타이포그래피의 적용을 알아보고, 그것이 어떠한 방법으로 쓰여질 때 의사전달매체로서의 서체와 그래픽요소로서의 작용이 되는지에 대해서 논의한다. 즉 서체라는 본질적인 의미에서의 적용과 그래픽 요소로 시점을 달리한 표현물로의 전환에 대해 기술한다.

1. 서 론

타이포그래피의 개념

타이포그래피(Typography)라는 말은 원래 활자를 이용해서 인쇄하는 활판인쇄술을 뜻하는 말이었으나 인쇄술과 전달매체의 발달에 따라 그 개념이 확장되어 활판인쇄술이라는 좁은 의미에서 벗어나 메시지 전달을 위한 활자 사용의 모든 영역을 의미하게 되었다[1].

새로운 개념의 타이포그래피

이러한 타이포그래피의 다른 의미인 메시지 전달을 위한 활자 사용은 무엇을 의미하는 것이고 현대의 타이포그래피의 새로운 정의는 무엇이라고 보아야 하는가? 에 대해 네덜란드의 타이포그래피인 파트 쾨바르트는 전통적인 의미의 타이포그래피가 가진 폐쇄적인 구조를 해체하고 텍스트가 요구하는 바대로 역동적이고 운율적인 타이포그래피를 만드는 작업을 진행했다 쾨바르트에게 있어 이것은 당시까지의 권습적 활자인쇄물로부터 해방시키는 것이기도 했다 쾨바르트는 “전통적 타이포그래피는 명상적이며 모방적이고 장식적이

며 개인화 된 것에 반해, 새로운 타이포그래피는 그 성격상 능동적인 효율성과 표현력을 갖추어야 하며 포괄적이어야 한다.”고 주장했다[2].

그는 현대의 타이포그래피에 대해 “새로운 타이포그래피는 기초적인 것이다. 여기에는 어떠한 미리 짜여진 형식적인 틀도 없으며 기능에 대한 어떠한 부수적인 형태도 없다. 지면의 색상과 배색은 텍스트 내부의 시각적인 긴장을 강화하기 위해 고안된 것이다.”, “오늘날, 서체의 형태는 보다 객관화될 필요가 있다 광고는 공격적인 위험성을 필요로 한다 산 세리프¹⁾는 한동안 이러한 요구를 충족시킨 듯 여겨졌으나, 그것도 이상적인 시제는 아니다. 계속해서 우스꽝스러운 서체들과 그들의 변형 서체들이 등장하고 있지만, 과학적인 기초 위에서 훌륭한 기능성을 갖춘 기초적인 활자 풀은 아직도 디자인되지 않았다.” 라고 말했다 그러나 그가 말한 시기의 상황은 이러한 타이포그래피의 연구가 왕성하지 않을 때이고 지금은 다양한 심미성을 갖춘 서체들과 타이포그래피가 많이 개발되었다. 또한 그는

*) 본 연구는 한국과학재단의 “98 전반기 이공계 교수 산업현장근무프로그램 지원과제”의 일부로 수행되었음

주1) 산 세리프 체 (sans serif) ; 세리프가 없는 서체의 상황. 세리프란 서체의 글 부분을 빼치게 만든 것 예) 세리프 kim, 산 세리프 kim

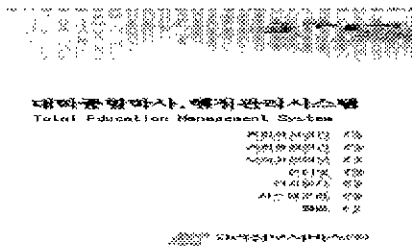
“이러한 경우에도 개인적인 취향에 따라 특별한 활자 꼴을 주체님께 선택하는 것은 금물이다. 이러한 자세는 타이포그래피의 실용적인 성격에 맞지 않는 것이다. 중립적이며 쓸데없이 튀지 않는 활자 꼴을 선택하는 것이 현명한 일이다. 서체 타입페이스는 내포된 역사적인 의미로부터 자유로울 수 있을 때에만 흥미로운 것이 될 수 있으며, 20세기 정신의 표본이 된다. 각 시대마다 특유의 타이포그래피가 있었다. 우리 시대의 타이포그래피는 아직도 더 찾아보아야 한다. 그것은 개인적인 취향과 선호가 아니라 인간의 시력에 대한 생리학적 근거에 의해 정의되어야 한다.”라고 주장하여 현재 타이포그래피의 골격을 형성했다고 볼 수 있다. 이렇듯 타이포그래피는 가정 동시대적인 사고방식으로 해 나가야만 효과적일 수 있다고 본다. 이러한 동시대적인 타이포그래피의 개념을 가지고 화면편집에 어떻게 적용되는지에 대하여 예시를 중심으로 논의하기로 한다.

컴퓨터에 적용되는 타이포그래피의 개념

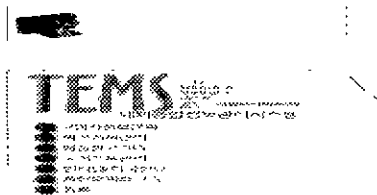
컴퓨터에 타이포그래피가 적용될 요소는 바로 타입페이스(typeface)다. 타입페이스란 그래픽 문자의 패밀리를 의미한다. 하나의 타입페이스는 여러 개의 타입 스타일과 타입 크기를 포함한다. 예를 들어, Helvetica, Times, Courier 등은 타입페이스이다. 또한 타입페이스의 타입 스타일(type style)로는 굵음(boldface), 이탤릭(italic) 등이 있다. 또한 속성에는 밑줄(underlining), 외곽선(outlining)등이 있다[34].

2. 관습적인 활자인쇄물에서의 해방

이것은 바로 Logo Design의 변화라 할 수 있다. 글자 본연의 형태



▲(a) 적용 전



▲(b) 적용 후

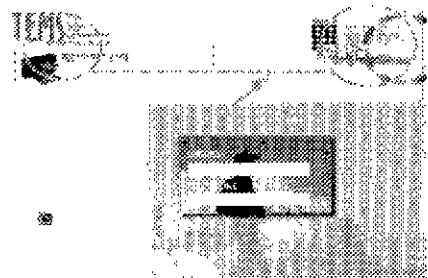
[그림 1] TEMS의 새로운 타이포그래피 Logo적용 사례

를 유지하며 이미지전달의 초점을 가독성에만 보고 틀을 벗어나지 못한 Logo의 한계는 부수적인 이미지전달을 위한 또 다른 그래픽요소도 필요하다는 것이다. 즉 글은 글대로, 그래픽은 그래픽대로, 서로의 구역을 정하고 그것을 더 이상 침범하지 않기로 불가침조약을 맺은 듯한 이러한 생각은 화면편집, 그것도 보여주는 화면의 공간 한계성의 제약이 많은 상황의 편집에서는 아주 좋지 않은 발상이라고 여겨진다. 그것을 바꾸기 위한 노력의 하나로 앞에서 언급한 그래픽요소로의 전환이 필요하다고 할 것이다. 그 예로 [그림1]의 대학종합정보관리시스템인 TEMS [4]의 Logo를 타이포그래피를 적용하여 새롭게 정비한 사례를 중심으로 논의한다. 여기서 기존의 대학종합정보관리시스템(Total Education Management System)의 명칭을 위해 글자 이외의 그래픽요소 - 그림과 사진을 삽입하였으나 타이포그래피의 적용으로 부수적으로 따라 다녔던 이미지들이 필요치 않은 B.I.(Brand Identity)로 자리 잡았다.

이러한 그래픽 적인 요소를 가지는 조형적 서체로 갈 수밖에 없는 것은 바로 우리의 오감(五感) 중 시각을 통하여 들어오는 정보가 8할 이상을 차지하게 되므로 결국 수용자의 시각을 통한 전달은 보다 강한 전달력을 갖게 된다. 그러므로 문자의 경우 이해하기 쉽고 완벽한 상징체계에 의한 조형적 전달일 경우에는 언어적 전달보다 더 높은 지각 반응을 보일 수 있다는 것에 의미를 둘 수 있을 것이다.

3. 반복적인 서체의 변화

이것은 Layout 상황의 형식(Format)에 해당 될 수 있다고 볼 수 있다. 어떤 내용의 상황과 이야기가 전개 될 때 그 내용이 동일성과 연속성의 고리를 부여하기 위해선 동일서체의 반복적인 사용이 필요하다. 이것은 비교 상황이 진행중이며, 전 내용과 동일영역에 있다는 것을 부수적인 설명이나 그래픽 적인 요소를 쓰지 않아도 알 수 있기 때문이다. 이러한 반복적인 서체는 위치의 이동면으로도 내용과 형식의 상황변화를 독지나 방문자가 감지하게 될 수 있다. 이것은 계층구조에서 하부로 내려갈 때 효과가 크게 나타난다. 이런 방식은 주로 C.(Corporate Identity)에서 많이 쓰여지고 있



[그림 2] TEMS의 실행 후 내부화면

다. 기업이미지통합을 위해서는 독자적인 대표 서체가 필요하고 많은 문서에 그 서체를 대입시켜 쓰게되면 로고나 마크가 없는 상황에서도 그 기업을 홍보 할 수 있다. 반면 그 서체가 기업을 대표한

다는 것에 대해서 홍보를 해야하는 것이 단점 일 수도 있다. 그러나 [그림2]에서 보는 것 같이 이러한 거대한 맥락이 아닌 책자나 인쇄본, 특히 홈페이지 같이 동시간에 다양한 것을 질하게 되는 것에 대해서는 독자나 방문자가 어느 곳에 있다는 것을 인지시키는 데 큰 효과가 있다.

[그림2]의 화면이 하부구조로 계속 내려간다고 해도 동그라미 안의 문고와 학교이미지는 Format으로 존재해서 동일영역인 것을 확인시켜준다

4. 이미지나 내용과의 조화로서의 서체

지면에 놓인 이미지에서 특징적인 선이나 형태를 추출하여 비슷한 느낌을 줄 수 있는 형태로 타이포그래피를 배열하여 중복, 반복, 효과를 줌으로서 서체와 이미지 사이에 생길 수 있는 이질감을 최소한으로 줄일 수 있고 상호간의 보완적인 입장을 가질 수도 있다. 한 예로서 [그림3]의 National Geographic의 편집물을 보자. 여기의 편집물은 사진의 구도와 강조되고 일치되는 활자체에 강조와 집중을 적용시켜



[그림 3]National Geographic 편집디자인

문인성과 일치감을 부여하였다. 즉 무의식적인 상호작용을 최소화 하는 것이다. 또한 이미지에 맞는 서체를 쓰는 것도 중요하다고 할 수 있을 것이다. [그림3]의 이미지의 전체구도가 T자 형태인 상황에서 T의 이미지를 강조, 그림에 역동성을 부여했다. 그러나 부드러운 갈대의 이미지에다가 서체가 고딕체로 쓰여지게 된다면 부드러운 갈대의 이미지는 100%완벽하게 전달될 수 없을 것이다.

5. 가독성을 완전 무시한 그런지(grungy) 타이포그래피

‘서투른, 허술한, 사용하기 어려운, 설계기 나쁜’이라는 뜻의 그런지(grungy)[6]는 이제까지의 상황을 완전히 역행하는 타이포그래피 방식이다. 계획적이고 논리에 맞는 서체의 변화와 가장 좋은 상태의 결과물을 얻어내려는 것에 대한 반발로 나타난 ‘그런지’는 사실상 ‘무시

쿠시하고 괴상하며 쓸모 없다.’는 비난을 받았다. 그러나 인간이 생활을 해나가면서 더 큰 발전을 위하여 휴가나 휴식을 취하는 것처럼 ‘그런지’는 자칫 획일화 될 수 있는 타이포그래피에 휴식과도 같다고 할 수 있다. 이성적이지 않고 감성적이며 자기만의 개성적인 서체개발을 필요로 할 수도 있기 때문이다. 그래서 ‘그런지’가 많이 쓰이는 곳에 한 곳이 바로 방송국이라 할 수 있겠다. 젊은이들이 주로 보는 MTV에서 우리는 ‘그런지’의 열풍을 느낄 수 있다. ‘그런지’는 공간적 개념보다는 시간적 개념에서 파악하면 쉬울 것이다. 시간의 흐름에 가장 강렬하게 다가올 수 있는 타이포그래피 방식인 것이다

6. 결 론

이제까지 나열한 여러 관점에 대한 연구를 종합해 보면, 화면편집에 있어서 서체의 역할이 큰 비중을 차지한다는 것을 알 수 있다. 특히 활자인쇄물에서의 해방은 한 직체에 여러 가지의 의미를 내포시킬 수 있는 아주 중요한 것으로 생각된다. 우리나라가 70년대를 거쳐 80년대까지 선진국대열에 오르기 위해 해왔던 정책은 공업화였다. 그것도 2차 산업인 제조업을 중심으로 이루어졌다. 그러한 산업이 현 시점에서 흔들리고 있는 것은 바로 양적인 하드웨어 산업만을 육성했기 때문이다. Yes/no식의 시점에서 바라보는 모든 직업과 결과물들은 경쟁력을 잃어가고 있다. 그 한가지 예로 국산 오락게임 시장의 침체는 바로 이런 것에 기인하였다고 볼 수 있다. 멋진 그래픽 옆에 크고 딱딱한 서체와 가독성만을 의식한 서체의 사용은 게임의 완성도를 떨어뜨릴 수도 있다. 물론 영문과 한글의 조합방식에 차이 때문에 예전의 서체(명조, 고딕)만으로는 힘들다는 것을 알고 있다. 그러나 많은 서체 개발자들이 이러한 문제를 해결 할 서체를 개발해 왔고 현재 계속적인 개발 노력을 기울이고 있다. 앞으로는 서체의 개발도 지금보다 더 많이 되어서 가독성이 강하면서 심미성을 가진 서체를 많이 개발해야한다 또한 그것을 쓰는 사용자들도 앞에서 논의한 다양한 지도로 사용을 하여, 작업의 완성물에 완성도를 높이는 것이 필요하다.

참고문헌

- [1] 김효남, “타이포그래피의 조형적 표현시도/한글을 중심으로”, 서울대학교 대학원 석사논문, 1994
- [2] 정명규, “세계의 타이포그래피, 퍼트 쓰바르트”, 정글 96, 겨울호, 제3호, 1996.
- [3] 나연록, “멀티미디어 계론”, 생생 출판사, 1996.
- [4] T. Vaughan, Multimedia: Making it Work, 2nd. ed. McGraw-Hill, 1996.
- [5] 고려정보서비스(주), “회사소개 및 솔루션 메뉴얼”, <http://www.kii.re.kr>
- [6] Tobias Frere-Jones, “그런지 타이포그래피의 근거에 대하여” 디자인 지세히 읽기 II(Looking Closer), 1997