

# 스트리트 매거진의 성격을 규명하는 타이포그래피의 역할

오정화, 정성환, 홍찬석  
전북대학교 산업디자인학과

OH Jeong-Hwa, Jung Sung-Hwan, Hong Chan-Suck  
Dept. of Industrial Design, Chonbuk Univ.

● Keywords : street magazine, typography, experimental typography

## 1. 서론

### 1-1. 연구목적 및 필요성

디지털 시대인 21세기는 시각매체의 비중이 커지고 있는 비주얼 커뮤니케이션의 시대라 할 수 있으며, 정보전달을 위한 가독성 위주의 전통적인 타이포그래피 디자인과 인간의 감성에 호소하는 표현위주의 실험적인 타이포그래피 디자인이 공존하고 있다. 타이포그래피에 관한 실험은 과거에도 있어 왔지만, 1980년대 이후 데스크탑 컴퓨터의 상용화와 더불어 더욱 거세게 일어나고 있다.<sup>1)</sup>

90년대 들어 신세대의 인디문화를 바탕으로 형성된 스트리트 매거진은 이러한 실험적 타이포그래피의 위상을 보여 주는 좋은 예이다. 이런 종류의 잡지들은 단순히 문자를 통한 정보의 전달보다는 비주얼적인 측면을 강조하고 있는 추세이다. 따라서 스트리트 매거진에 표현되는 실험적 타이포그래피 디자인에 관한 이해와 분석이 그 어느 때보다 필요한 때이다. 또한 스트리트 매거진의 지속적인 출현과 발전을 위해서는 독창적이고 개성있는 연구가 필요하다 하겠다.

## 2. 연구방법 및 범위

본 연구에서는 잡지의 개념과 잡지를 구성하고 있는 디자인요소를 정의하고, 스트리트 매거진이 출현하게 된 동기 및 시대적 배경을 알아본다. 또한 잡지디자인의 구성요소를 바탕으로 기존 유가지(有價紙)와 스트리트 매거진을 비교, 분석하여 차이점을 검토한다.

스트리트 매거진의 실험적 타이포그래피에 관한 이해를 위해 실험적 타이포그래피의 개념을 알아보고, 스트리트 매거진에 있어서 실험적 타이포그래피의 문제점과 표현 가능성을 제시하고자 한다.

## 3. 새로운 문화잡지, 스트리트 매거진

### 3-1. 스트리트 매거진의 개념

스트리트 매거진(street magazine)은 60년대부터 미국에서 나타나기 시작한 전위적인 디자인과 내용을 담고 있는 잡지로서 카페나 다운타운의 쇼핑가에 무료로 배포하면서 광고 수입으로 재정을 충당하여 운영하는 무가지(無價紙)이며,<sup>2)</sup> 우리나라에서도 90년대 들어 신세대의 인디문화를 바탕으로 생겨났다. 스트리트 매거진은 혁신적인 편집디자인으로 젊은 층에 강력히 소구하고 있으며, 현대 매스미디어의 한 부분을 차지하는 매체로서 정보 제시, 지도, 오락제공, 광고를 통해 문화적인 활동에 기여하고 있다. 우리나라의 스트리트 매거진의 효시는 1994년에 선보인 「인 서울 매거진」. 패션 흐름과 언더그라운드 음악, 인디영화 등의 비주류 문화를 다룬 이 잡지는 카페나 공연장 등에 무료

배포돼 선풍적인 인기를 끌었고 그 뒤 스트리트 매거진은 잇따라 창간되었다.

스트리트 매거진의 특징은 비주얼이 강화된 감각적인 사진과 뛰어난 편집을 바탕으로 영화, 문학, 음악 등 문화 전반을 젊은이의 언어로 자유로운 분위기의 글을 담고 있다. 크고 시원시원한 사진, 재미있고 독특한 일러스트레이션, 원색의 사용이나 타이포그래피 등에서 자유분방함이 나타난다. 또한 내용 면에서도 '중독', '자살', '엽기' 등 기존 잡지에서는 볼 수 없었던 감각적인 아이템을 커버스토리나 특집으로 내세워 내용의 특이성을 유지하고 있다.



<그림3> 인 서울 매거진

### 3-2. 스트리트 매거진의 발생 배경

#### 1) 신세대의 등장

신세대라는 용어의 기원은 미국의 X세대에서 찾을 수 있다. X란 수학의 방정식에서의 미지수를 나타내는 것으로 이는 정의하기 어렵고 전체를 알 수 없음을 의미한다. 신세대란 신세대와 구세대를 구별하는 말로 신세대를 정확하게 의미 구분하는 것은 무리가 있다. 왜냐하면 신세대 혹은 X세대란 용어는 90년대 말에 새로운 문화를 접하게 되면서 등장하게 되었고 지금 현재를 살아가는 수많은 새로운 세대를 의미하기 때문이다.

#### 2) 인디문화(indie culture)의 형성

PC가 보급된 뒤에 표현 영역이 확대되었고 거리에서는 클럽, 인디잡지 등 젊은 크리에이터들을 받아들여 주는 공간과 미디어가 빠른 속도로 증식중이다. 약간의 의욕과 쉐스가 있다면 누구라도 창조적인 표현을 할 수 있는 환경이 정비된 셈이다. 이러한 환경을 통해 발신되는 정보를 통한 독립된 미디어를 인디미디어(indie media)라 하며, 개인이 만드는 잡지, 사설 영화, 사설 비디오, 인터넷 방송까지 그 규모와 형태는 다양하다. 이렇듯 매스미디어에서는 다루어지지 않는 거리의 음악, 클럽, 패션 정보 등으로 구성되어 있는 스트리트 매거진이 급증하게 되었다.

우리나라에도 한 때 무가지들이 여기저기서 쏟아져 나온 적이 있었으나 대부분은 유가지 발행 이전의 전초전 성격을 갖거나 광고 흥행을 염두에 둔 것들이었다. 그럼에도 인디미디어를 고집하는 이유는 매스미디어가 너무 고루하기 때문이다. 읽고 싶은 잡지가 없으므로 우리들이 만들 수밖에 없다는 감각이다. 거리의 게릴라, 인디미디어는 자유 발상의 실험실이기 때문이다.<sup>3)</sup>

### 3-3. 스트리트 매거진의 타이포그래피 표현

신세대의 특성은 탈고정관념성, 탈형식적인 파격성, 유희성 등 포스트모던 문화의 특성과 많은 부분에서 상응하고 있다. 따라서 이러한 신세대를 충족시켜주는 스트리트 매거진 또한 파격적

1) 백진경/신수길, 디지털 시대의 타이포그래피에 나타난 전통시각에 대한 역설-데이비드 카슨의 작업을 중심으로, 디자인학연구 통권 제40호.

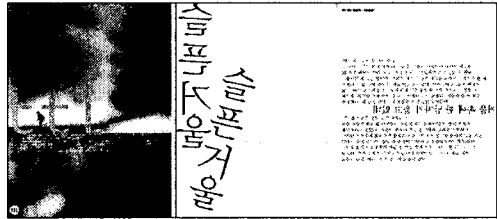
2) <http://sidi.hongik.ac.kr/~wansoo/higg1999/002.html>

3) <http://drum.hoseo.ac.kr/~xeus1/dj/sub/indis.html>

인 레이아웃, 과감한 서체, 질서 파괴 등의 성격을 가지고 있으며 실험적인 타이포그래피를 통해 읽는 것보다 보는 것에 익숙한 신세대들에게 감각적이고 이미지 중심적인 정보를 제공한다.



<그림4> M 매거진의 표지와 본문 페이지



<그림5> t 매거진 표지와 본문 페이지

#### 4. 실험적 타이포그래피(Experimental Typography)

데스크탑의 출현으로 타이포그래피에는 두가지의 상반된 접근법이 출현하게 되었다. 첫째는 전통적인 타이포그래피의 관례를 따르는 것이고, 둘째는 전통으로부터 이탈하는 것인데 전통으로부터의 이탈은 대안적인 타이포그래피 표현수단을 추구함으로써 종종 타이포그래피의 기존 체계를 변형시키거나 혼란스럽게 한다. 오늘날의 타이포그래피는 전통적인 책부터 감정을 마구 분출하는 반문화(反文化)잡지에 이르기까지 가공할 만큼 다양하다.<sup>4)</sup>

##### 4.1. 실험적 타이포그래피의 개념

실험적 타이포그래피는 활자를 언어전달 수단만으로 사용하지 않고 새로운 실험적 시각전달 재료로 사용한다. 활자가 지니는 형태를 시각적 심볼로 보는 것이다.<sup>5)</sup> 즉, 문자에 생명을 불어넣고 자유로운 동적 표현을 가능케 하는 다양한 실험을 말한다. 로베르 마생은 활자와 사진 이미지를 결합하여 읽고 보는 타이포그래피에서 탈출하여 말하고 듣는 실험적 타이포그래피를 시도하기도 했다.

실험적 타이포그래피의 특징은 다음과 같다.

- 가독성으로부터의 해방
- 관념의 형상화
- 시각적 속어의 창조로 조형의 독자적 주체성 확립
- 약도, 충격, 힘 등으로 생명력 있는 이미지를 형성
- 환상적이고 구조적인 미의 혼합
- 비대칭과 무게조적 동질성
- 물리적 공간보다는 심리적인 공간을 연구
- 타이포그래피와 관련된 그래픽 요소를 구성요소로 활용
- 표현재료나 매체에 영향을 받지 않는다.<sup>6)</sup>

##### 4.2. 시대적 배경

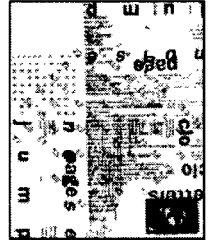
실험적 타이포그래피는 새로운 것이 아니다. 20세기에 출현한 미래파, 드 스틸, 다다, 구조주의, 포스트모더니즘 등의 예술과 디자인 운동들은 제현상에 대한 도전이나 새로운 기술에 대한

반응이었고, 이들은 타이포그래피 발전에 중요한 진보를 가져왔다.<sup>7)</sup> 이러한 양상은 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart)에 의해 유희적이고 직관적인 새로운 경향의 타이포그래피를 선보이는 형상화를 이루었고, 에이프릴 그레이먼(April Greiman) 등에 의해 60년대와 70년대에 미국의 뉴 웨이브 스타일로 자리 잡게 되었다.

80년대에는 타이포그래피 전문지인 에미그레(Emigre)지를 창간한 루디 반데라스(Rudy Vanderlans)와 주자나 리코(Zuzana Licko)가 실험적 타이포그래피 디자인에 중심적 역할을 하였으며, 비슷한 시기에 네빌 브로디(Neville Brody) 역시 각광을 받았다. 90년대에 이르러서는 데이비드 카슨(David Carson)의 실험적 타이포그래피가 큰 반향을 불러 일으킨다.



<그림1> 네빌 브로디



<그림2> 데이비드 카슨

#### 5. 결론

디지털의 등장과 컴퓨터의 상용화는 기존에 우리가 보여주지 못하던 많은 것들을 다양한 방법으로 표현할 수 있도록 해주었다. 수많은 디자이너들은 저마다 경쟁이라도 하듯 새로운 문자 스타일의 창조에 대한 해석으로 각각의 문자를 본래 갖고 있던 구조에서 재해석하고 새로이 기호화하고 있으며, 그들이 가지고 있는 테크닉들이 디자인에 있어 모든 것을 다 해결해 주리라고 생각하고 있다. 그래서 정작 그 안에 담겨 있는 '의미들, 내용들'보다는 그것을 치장하는 기술만이 중요한 것으로 여겨지고 있으며, 그 안에 숨은 의미들보다는 사람들에게 어떻게 보여지느냐 하는 것에 초점을 맞추고 있다.<sup>8)</sup>

영국의 타이포그래피 네빌 브로디(Neville Brody)는 디자이너가 작품에 담는 메시지는 디자이너에게 아웃풋이지만 다시 그것은 보는 이들에게는 인풋이 되어 반응하게 되는 것을 간과해서는 안된다고 강조하며, 디자인이 그 내용물을 그럴싸하게 포장하는 소비를 위한 의미에서 벗어나야 한다고 말한다.

디자인에 있어서 실험이란 전통을 뛰어넘어 새로운 관점을 제시하려는 것이고, 또한 디자인이 드러내려는 합목적성을 추구하는 것이며 이 가운데 디자인과 상관되는 요인들을 탐색하는 것이다. 어떤 경우에도 진정한 목적과 뚜렷한 필요에 부응하는 것이 디자인의 본질이다.<sup>9)</sup>

실험적 타이포그래피는 대중들의 이해 확충과 타이포그래피의 시각적 잠재력 발휘를 위해 여러 가지의 위험을 무릅쓰고 감행하는 도전이다.<sup>10)</sup> 따라서 디자이너는 절대적인 기준을 제시해 무비판적으로 사람들에게 그것을 받아들여 주기보다는 보는 이가 스스로 생각할 수 있도록 하는 디자인을 해야 할 것이며, 실험은 항상 기능적 목적도 뜻도 없는 새로운 것에 대한 막연한 시도라는 위험에 빠질 수 있음을 생각해 보아야 한다.<sup>11)</sup>

본 연구과제는 전북대학교 연구지원조성비의 지원을 받아 전북대학교 산업디자인개발연구소에서 진행한 과제임.

4) 롭 카터 지음/원유홍 옮김, 실험타이포그래피, 안그래픽스, 1999.

5) 석금호, 서적 본문 활자다루기 및 활용, 산업디자인포장개발원, Design 연구자료, 1993.

6) 김창식, 실험적 타이포그래피, 산업디자인포장개발원, Design 연구자료, 1993.

7) 원유홍, 웹진 디자인정글, 사이버대학 '타이포그래피 천일야화' 강의 중

8) 월간 그래픽디자인 12월호, 2000.

9) 원유홍, 실험 타이포그래피의 교육 프로그램 연구, 2000.

10) 원유홍, 같은 책.

11) 석금호, 같은 책.