

실험 타이포그래피의 교육 프로그램 연구

A Study on the Educational Programs for Experimental Typography

원유홍(Youhong Won)

상명대학교 디자인대학 시각디자인학과

본 연구는 1999학년도 상명대학교 교내학술연구비 지원에 의한 연구임

1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구내용과 범위

2. 이론적 배경

- 2-1. 실험의 본질과 창조성
 - 2-1-1. 실험의 의미와 본질
 - 2-1-2. 실험의 조건과 창조성
- 2-2. 실험 타이포그래피의 사적 고찰
 - 2-2-1. 실험 타이포그래피의 형성과정
 - 2-2-2. 프릭서스와 실험 타이포그래피
 - 2-2-3. 실험 타이포그래피 교육
- 2-3. 실험 타이포그래피 인자
 - 2-3-1. 타이포그래피의 전승적 관례
 - 2-3-2. 실험 타이포그래피 인자

3. 실험 타이포그래피의 교육적 측면

- 3-1. 실험 타이포그래피의 교육목표
- 3-2. 실험 타이포그래피 교육의 프로세스

4. 실험 타이포그래피의 교육 프로그램

- 4-1. Typeface
- 4-2. Typortrait
- 4-3. 타이포그래피 에세이
- 4-4. 키네틱 타이포그래피

5. 결론

참고문헌

(要約)

타이포그래피는 시각디자이너가 관여하는 분야 중에서 가장 감성적이며 잠재적 창조력이 발휘되는 영역이다. 심미적 결과를 도출하는 디자인 과정은 디자이너의 감수성과 창의성에 따라 그 결과가 크게 다르게 나타난다. 따라서 본 논문은 새로운 관점에서 접근하는 실험 타이포그래피의 교육 프로그램을 통해 창의성 발휘에 큰 걸림돌 격인 고정관념 즉, 편견과 선입견을 제거하고 타이포그래피의 문맥과 메시지 전달에 충실할 수 있는 사고의 전환과 전반적 감각을 개발하고 교육하는 구체적 방안을 제시한다.

오늘날은 타이포그래피의 환경 변화로 인해 전통적 타이포그래피의 본질과 효용성이 의심받게 되었으며 이러한 전승적 가치로부터 새로운 탈출을 모색하려는 움직임이 활발히 전개되고 있다. 본 논문은 영감과 테크놀러지의 공존이라는 대명제 아래 가히 폭발적 변신과 융화가 일어난 상황에서 새로운 경향과 사회적 요구에 부응할 수 있는 실험 타이포그래피를 현실화할 몇 가지 교육 프로그램으로 Typeface, Typortrait, 타이포그래피 에세이, 키네틱 타이포그래피를 소개하며 이를 계기로 타이포그래피 실험의 새로운 진전과 교육계의 이해 확산을 기대한다.

(Abstract)

Typography is the field be needed the most emotional and potential originality in the visual designers works. The design process introduced by aesthetic results is depended on a designers sensibility and originality. Accordingly this study includes more detail suggestions for mental switchover and developing whole area of sense and its education which make more sincere and easy communication of sentences in typographic and messages, removing fixed ideas, that are, prejudice and preconception, is one of big problems in making originality through the educational programs for experimental typography approaching with a new vision.

Today, the change of typographic environment carried the substance and effectiveness of traditional typography be suspected and new ways are growing fast to escape from these traditional value. This study introduces some education programs such as Typortrait, Typeface, Typographic Essay, Kinetic Typography to realize the experimental typography to meet a new stream and social needs under the situation of explosive change and harmony fairly with proposition of coexisting of inspiration and technology, and finally expected to develop and promote typography experiment newly and to make educational section understand and confirm them.

(Keywords)

Experiment, Experimental Typography, Creativity

1. 서론

1-1. 연구목적

디자인에서 실험의 의미는 시각적 대상을 표현하는 새로운 가능성 그리고 그 상황에 감응하는 인간의 정신적 그리고 잠재적 감성을 연구하는 것이다. 일반적으로 인간은 생리적 그리고 심리적 과정을 통해 지각하고 판단한다. 이것은 자연의 법칙에 따라 전후관계를 관찰하거나 디자인에 부여된 특별한 목적을 수행하려는 자연스러운 경로(經路)다.

실험을 이행하는 목적은 단지 자신이 의도하는 주관적 결과를 얻으려거나 행위 자체 만으로서가 아니라 설정된 목표나 주어진 문제를 보다 넓은 안목에서 이해하고 객관화하려는 디자인의 증폭을 탐색하는 노력이다. 오늘날 소개되는 다양한 디자인들은 구체적이며 체계적인 과정을 통해 진행되는 순수 과학의 실험들처럼 도출된 문제들을 면밀히 조사하고 분석하는 매우 명료한 프로세스를 거친다. 이러한 탐색과정들은 미리 예견된 결과를 가지지 상태로 구현하려는 것이 아니라 결과를 변화시키는 기술적 변수들을 지속적으로 관찰하고 모니터링하며 효과와 기능이라는 관점에서 심미적 측면을 조절하는 과정이다. 그러므로 디자인 실험은 궁극적으로 얻어지는 종합적 결과를 항상 새롭고 전진적으로 구현시키는 많은 가능성을 일깨운다.

한편, 디자인 표현의 가능성을 탐구하는 이러한 과정 지향적(過程指向的) 실험은 심미적 과정을 통해 시각적 결과를 구체화하거나 처방할 필요 때문에 결코 디자이너가 아닌 다른 사람들에게 위임될 수 없다. 과거 역사는 수많은 창조적 디자이너들이 전 방위적(前房偉績) 감각을 증진시키며 대중들의 필요와 자극에 부응하려는 부단한 노력의 결과다. 같은 맥락에서, 실험적 자세는 사실상 모든 디자인을 이끄는 전제조건이다. 상투적 해결들은 어떤 의미에서 실패나 다름없기 때문에 새로움을 찾으려는 실험적 탐구자세는 모든 디자이너들이 늘 갖추고 있어야 할 필수사항이다.

최근, 일부에서는 개인적 취향에서 촉발된 진취적 디자인들과 전승적 가치를 받드는 디자인들의 대립된 양상들 즉, 독보적인 디자인 성취와 관계적 답습의 경계는 무엇인가에 대한 의문이 제기되고 있다. 그러나 이러한 의문은 큰 의미가 없다. 디자인의 본질에 대해 클레(Paul Klee)는 우리가 원하는 것은 형태가 아니라 기능이다 1)라고 갈파했으며, 타이포그래피의 본질에 대해 에밀 루더(Emil Ruder)는 "타이포그래피의 명백한 의무는 '쓰여진 글 Writing'을 정확히 전달해 주는 것이다. 이것은 논란의 여지가 없으며 절대로 무시될 수도 없다. 왜냐 하면, 읽기 불편한 인쇄물은 무의미한 생산에 지나지 않기 때문이다" 2)라고 규정했다. 따라서 양자간의 대립된 상충은 단지 논리적 성향과 실증적 성향에 대한 명확한 경계가 희석된 사회 심리적 경향의 한 단편일 뿐 커뮤니케이션의 본질은 항구하다.

본 논문의 목적은 디자인의 전제조건인 실험의 의미와 본질 그리고 실험 타이포그래피의 탐구를 통해 타이포그래피 메시지를 강화하고 창의성을 증폭시키는 객관적 접근들을 모색하며 이를 교육현장에 접목시킬 수 있는 실험 타이포그래피의 교육 프로그램을 제시하는 것이다.

1-2. 연구내용과 범위

마이클 반더빌(Michael Vanderbyl)은 타이포그래피의 적정성과 실험성에 대해 "타이포그래피의 적정성이란 잘 읽힐 수 있는가 아니면 잘 읽히지 못하는가를 분별하는 것대다. 그러나 적정성에 대한 새로운 해법은 항상 탐색되는 것이 마땅하며, 디자인에 정답이란 있을 수 없다" 3)라고 타이포그래피 실험정신을 옹호했다. 그러나 디자인의 제반환경이 뿌리 채 뒤바뀌고 포스트모더니즘의 범람이 대세를 이루고 있는 현대에 타이포그래피의 적정성이 디자이너의 탐닉적 감수성에 송두리째 떠 맡겨지는 일은 경계해야 한다. 콘텐츠가 테크놀러지를 선도하던 과거의 점진적 발전 양상에 비해 오늘날 진행되는 혁명적 테크놀러지는 오히려 디자인 콘텐츠를 선도하고 있으며, 이러한 양상은 더욱 촉진되어 많은 예술가나 디자이너들이 이해하는 디자인의 본질과 가치체계에 위기심마저 들게 한다.

따라서 본 논문은 타이포그래피의 적정성을 잃지 않는 가운데 실험을 시도했고 오늘날 빛나는 기념비적 가치를 이룩한 역사적 경향들을 살펴보고, 바람직한 실험 타이포그래피의 교육방향을 모색하기 위한 연구다. 이를 위해 실험의 본질과 창조성, 타이포그래피의 전승적 관례, 실험 타이포그래피의 인자, 실험 타이포그래피의 활용성, 그리고 실험 타이포그래피를 가능하게 이끄는 몇 가지 교육 프로그램을 기술한다.

타이포그래피가 관여하는 영역은 2D 타이포그래피, 3D 타이포그래피, 오브제 타이포그래피, 환경 타이포그래피, 영상사(Projected) 타이포그래피, 키네틱(Kinetic) 타이포그래피, 시간축(Time-based) 타이포그래피 4) 등 유형을 헤아릴 수 없을 만큼 시각적 환경이 허락하는 상황이라면 얼마든지 가능하다. 그러나 본 논문에서는 인쇄매체로서 가능한 실험 타이포그래피를 연구범위로 한정한다. 물론 실험 타이포그래피의 프로세스나 활용 그리고 교육 프로그램의 적용 등은 영상매체 및 환경매체에도 관계없이 적용이 가능하다.

2. 이론적 배경

2-1. 실험의 본질과 창조성

2-1-1. 실험의 의미와 본질

실험이라는 용어를 브리태니커 세계 대백과사전에서 찾아

1) Ruder E., Bigelow C. trans: Typography, Hastings House Publishers, p.220. (1981)

2) Ruder E., Bigelow C. trans: 같은 책, p.6

3) Pedersen B. M.: Graphis Typography 1, Graphic Publication, p.210. (1995)

4) Carter R., 원유홍역: 실험 타이포그래피, 안그래픽스, p.100. (1999)

보면, 실험(實驗, experiment)은 과학에서 어떠한 인위적 조작을 통해 현상을 창조해내는 일과 관련된 제반 절차라고 설명하고 있다. 또한 '실험이 갖는 전형적 목적은 가설을 시험하는 것이다. 그러나 실험이 가설을 설명하려는 목적만을 갖는 것은 아니다. 오히려 실험의 누적된 결과가 새로운 과학 분야의 형성에 영향을 주는 경우도 있다. 이러한 개선은 이론에 기초한 것이 아니라 시행착오에 근거했다 5)라고 부연한다. 과학적 실험들 즉, 게슈탈트 심리학파(Gestalt psychology)들이 탐구한 「시지각 과정 Processes of Visual Perception」과 같은 이론들이 이를 잘 증명해 준다. 동등한 조건이라면 과학적 실험들이 항상 동일한 결과를 얻어야 하는 것처럼 디자인에 적용되는 실험도 예외가 아니다.

디자인처럼 심미적 해결이 관건인 예술영역에서 이행되는 '실험'의 의미는 자연법칙에서 발생하는 수많은 현상들을 과학적으로 증명하려는 태도가 아니라 전통을 뛰어넘어 새로운 관점을 제시하려는 것이다.6) 그러므로 디자인에 관여하는 실험은 자연과학에서 실행되는 것과 양상이 다르다. 왜냐 하면, 디자인이란 객관성과 주관성 그리고 직관과 논리 사이의 모순에 큰 영향을 받기 때문이다. 이러한 이유로, 디자인에서 말하는 실험의 개념은 자연과학에서 말하는 실험의 개념과 그 의미가 분화될 수밖에 없다고 지적한다.

디자인에서 말하는 실험의 본질은 디자인이 드러내려는 합목적성을 추구하는 것이며 이 가운데 디자인과 상관되는 요인들을 탐색하는 것이다. 비록 실험 결과가 실망스럽게 얻어지더라도 이것은 절대 변할 수 없는 대명제로 간주되어야 한다. 왜냐 하면, 기능과 목적이 완벽하게 무시된 디자인이란 인간의 자위적 본능이나 능력개발의 확충이라는 면에서 아무런 기여도 하지 못하기 때문이다. 즉 어떠한 경우라도 적절한 목적과 뚜렷한 필요에 부응하는 것이 디자인의 본질이다. 물론, 디자이너 스스로가 자각하였든 아니든 간에 또는 의도한 목표가 성취되었든 아니든 간에 디자인의 목적과 필요는 생각하는 관점에 따라 다소 방향을 달리할 수 있다.

2-1-2. 실험의 조건과 창조성

디자인의 실험은 무한한 가능성이 존재함으로 미리부터 결과를 예상하는 것이 불가능하다. 이것은 모든 예술가들이 제각기 판단하는 자신의 견해에 따라 형태와 질의 결과가 항상 다르게 나타나기 때문이다. 자신의 주관적 감수성이나 경험과 느낌에 기초한 가치판단의 실상은 매우 광범위하여 과학적으로 증명하려는 대개의 시도가 타당성을 얻지 못한다. 그러므로 우리는 디자이너가 마치 탐험을 하듯 다양한 탐색으로 문제해결에 접근하는 개별적 독창성을 인정할 수밖에 없다. 바로 이러한 개별적 독창성을 인정하는 것이 실험의 첫째 조건이다.7)

5) 브리태니커 세계 대백과사전: 한국브리태니커, 13권, pp.667-668, (1997)

6) Biesele G. I.: Experiment Design, ABC Edition, p.12, (1986)

7) Biesele G. I.: 같은 책, p.12.

또한 이 실험을 증폭시키는 관점에서, 창조성이란 인간의 절대적 개성을 판가름하는 중요한 요인이며 객관성과 주관성을 넘나드는 통찰적 존재라는 사실을 인정해야 한다. 인간의 창조력은 오랜 기간 동안 개인적 또는 공동적 경험을 통해 점진적으로 개발되는 것이며, 인간의 지성은 항상 자신이 추구하는 새로운 형상을 고안하려는 본능적 창조성을 갖고 있다. 사실 주관적 경험을 통해 형성된 각 개인의 디자인 정서와 해석은 전통을 바탕으로 확립된 사회적 규범과는 전혀 무관하다. 그러므로 '있을 수 있는 모든 개별적 해석은 개인이 갖고 있는 주관적 해석에 따르는 것이다'라는 대명제가 말로 디자인의 새로운 관점을 찾으려는 인간의 탐구정신을 촉발하는 기쁨이다.

일반적으로 실험은 순수한 의혹, 탐구의욕, 불만족 또는 절대적 필요 등의 동기로부터 시작된다. 그러나 디자인에서 수행하는 실험은 디자인의 합목적성에 부합됨을 전제로 시각적 매료 또는 효과의 극대화라는 한계를 벗어날 수 없다는 점에 잠재적 동의를 같이 해야 한다. 디자인 과정은 인간의 복잡다단한 경험적 감정과 사고 속에 내재되어 있는 개별적 무의식적인지(認知), 그리고 의도와 평가 등 다양한 단계적 반응을 거치며 보다 심미성을 확충하려는 목적에서 디자인의 구체적 자극을 증폭하고 그 결과 궁극적 객관성을 낳는 것이다.

바젤디자인학교의 학장인 다니엘 레이스트(Daniel Reist)는 말하기를 "본능은 의식적 디자인(conscious design)에 조차 잠복해 있으며 항상 드러내려 애쓰는 존재다. 놀이나 노동과 같이 일에 몰두할 경우 더욱 현저히 드러나는 이 본능은 의관적으로 표출될 뿐 만 아니라 정신작용까지 강력히 지배한다." 8)라고 주장한다. 즉, 인간능력의 개발은 본능과 창조성이라는 이 두 가지 범주를 떠나서는 생각할 수 없다. 우리가 특정한 놀이나 작업의 참여자로 그 속에 직접 참여하지는 않더라도 그것을 즐기고 탐닉하려는 욕구를 느끼는 것은 누구에게나 똑같은 인간적 현상이다. 바로 이러한 탐닉현상(耽溺現象)이야말로 디자인 실험에서 매우 중요한 역할을 한다. 또한, 디자인 실험은 인간의 분석적, 추론적, 변증법적, 그리고 직관적 사고가 총체적으로 융합되는 다양성으로 성취된다.

2-2. 실험 타이포그래피의 사적 고찰

2-2-1. 실험 타이포그래피의 형성과정

「실험 타이포그래피 Experimental Typography」는 새로운 것이 아니다. 20세기에 출현한 미래파, 드 스틸, 다다, 구조주의, 그리고 포스트모더니즘 등의 예술과 디자인 운동들은 체현상에 대한 도전이나 새로운 기술에 대한 반응이었고, 이들은 타이포그래피 발전에 중요한 진보를 가져왔다.

20세기의 현대 타이포그래피 발전사는 회화, 시, 건축 등과 밀접한 관련이 있다. 이들은 입체파와 미래파 시(詩)의 융합으로 인해 탄생되었다 해도 과언이 아니다. 1909년에 미래

8) Biesele G. I.: 같은 책, p.10.

파를 주창한 이탈리아의 필리포 마리네티(Filippo Marinetti)는 그의 「미래파 선언문」에서 “우리는 모험과 정력에 넘치고 두려움을 모르는 기질을 노래할 것이다. 용기, 대담함, 그리고 반항의 정신은 우리 시의 본질적 요소가 될 것이다”9)라고 선언했다. 또한 이에 동조한 이탈리아의 지오반니 파피니(Giovanni Papini)는 1913년에 자신이 출간한 잡지인 「라체르바 Lacerba」에서 ‘자유로운 타이포그래피’와 언어로 불려지는 새로운 회화적 타이포그래피를 주창하며 마치 폭발할 것 같은 동적 타이포그래피 이미지를 발표하였다. 미래파 예술가들은 “과오에 대한 숭배의식을 타파하라. 모든 유형의 모방을 철저히 배격하라. 독창적 시도를 고양하라. 비평가의 견해를 무시하라. 우리의 미래, 즉 과학으로 승리하여 화려하게 변화될 세계를 옹호하고 찬미하라 10)라고 주장했다. 움직임, 에너지, 그리고 연속성을 추구하며 타입 및 타이포그래피가 구체적이고 표현적인 시각형태로 환원될 수 있다는 미래파의 개념은 현대 타이포그래피의 출발이었다.

독일의 시인인 아르노 홀츠(Arno Holz)는 일명 「패턴시 Pattern poetry」를 발표하며 대문자와 구두점을 생략하거나, 독서의 진행을 잠시 멈추기 위해 자간을 변화시키거나, 강조를 위해 여러 개의 구두점을 찍는 등의 방법을 통해 청각적 효과를 꾀하였고, 루이스 캐럴(Lewis Carroll)은 「이상한 나라의 앨리스 Alice Adventures in Wonderland」에서 타입의 크기를 점점 작거나 크게 변화시켜 구상적 형상을 암시하였고, 프랑스의 시인인 스테판 말라르메(Stéphane Mallarmé)는 자신의 시 「던져진 주사위 Un Coup de Dés」에서 사각형 블록 모양의 문단을 해체시켜 단락과 행을 분산시키며 공간상에서의 여백을 空白의 효과로 대체시켰다. 또한 그는 타이포그래피를 음악의 악보와 결부시키는 데 성공하였다. 즉 단어들의 배치나 활자의 중량을 다르게 함으로써 육성의 억양이나 리듬 그리고 낭독할 때의 강세나 침묵 등을 시각적으로 표현하였다.11)

다다(Dada)의 주도적 인물인 헝가리의 시인 트리스탄 차라(Tristan Tzara)는 1917년 이후 음향시(sound poetry), 무의미시(nonsense poetry), 우연시(chance poetry)를 발표하며, 스스로 반예술을 자처하고 타이포그래피의 표현수단을 더욱 다양화하며 전통의 틀에서 탈피를 꾀하였다.

동시대인으로 독일의 쿠르트 슈비터스(Kurt Schwitters)는 다다의 한 분파인 「메르츠 Merz」에서 색과 형태 그리고 질감을 중첩시키는 타이포그래피 콜라주를 실험하며 시의 각 요소인 낱자, 음절, 단어, 행 등의 상호작용을 연구하였다. 또한 다다의 잠재력을 주목하며 그를 네덜란드로 초청한 테오 반 도스부르크(Theo van Doesburg)는 다다의 타이포그래피를 탐구하며 산세리프, 사각형 모양의 타입 블록, 그리드 상에 배치된 비대칭적 레이아웃, 적색의 사용 등을 실험하였다.

이후, 1920년대 초반에 바우하우스에서 활동한 모호리 나

기(László Moholy-Nagy)는 타이포그래피와 사진에 특별한 관심을 갖고 이들을 절충한 중요한 실험들을 진행하였다. 그는 타입과 이미지의 결합 즉, 「타이포포토 Typophoto」를 ‘새로운 시각문화’라 이름짓고 현저한 색대비를 중심으로 단지 심미적 관점에서 선입견이 배제된 절대적 명료성을 주장하며 의미 있는 실험을 활발히 진행하였다. 그는 바우하우스의 첫 출판물인 「바이마르 국립 바우하우스」에서 “우리는 모든 활자 및 활자의 크기, 그리고 모든 기하학적 형태와 색 등을 모두 사용한다. 우리는 오로지 표현의 내적 법칙과 시각적 효과에 의해서만 신축성과 가변성 그리고 구성의 신선함이 드러나는 새로운 타이포그래피 언어를 창조하고자 한다” 12)라고 주장하였다.

또한, 바우하우스를 졸업하고 모교의 교수가 된 헤르베르트 바이어(Herbert Bayer)는 산세리프체만을 고집하며 1925년에는 그의 모든 작품에서 대문자를 제외시켜 버렸고, 자간을 무시하거나 중요성에 따라 활자 크기를 다르게 하고, 전체적 통일성을 드러내기 위해 수평이나 수직선, 패선, 점, 사각형 등을 사용하였으며, 오늘날 가독성이 가장 높게 평가되는 ‘앞줄 맞추기 정렬’을 시도하였다.

이러한 시도들이나 바우하우스와 관계없이 독자적으로 타이포그래피 실험을 진행한 디자이너들이 있는 데 이들 역시 이른바 ‘새로운 타이포그래피’ 발전에 큰 공헌을 하였다. 이들은 형태와 시각이론의 새로운 혁신을 인식하고 이들을 타이포그래피에 적용시켰다. 이들 중 가장 큰 공헌을 한 사람으로 독일의 얀 츠히홀트(Jan Tschichold)는 자신의 저서 「새로운 타이포그래피 Die Neue Typographie」에서 “퇴행적 활자체 및 활자배열”에 회의를 느끼고 새로운 타이포그래피를 추구해야 한다는 자신의 신념을 강력히 주장하였다.13) 오직 기능에 역점을 두고 특히 명료함을 강조하는 그의 견해는 모든 장식적 거부를 거부하며 ‘동적 비대칭’이야말로 비로소 새로운 문명을 대표한다고 확신하였다. 그는 기하학적 그리드를 바탕으로 타입의 다양한 중량과 자폭을 옹호하며 산세리프를 선호하고 강조를 드러내기 위해 구조적 선이나 패선들을 즐겨 사용하였다.

2-2-2. 프럭서스와 실험 타이포그래피

20세기 중엽인 약 1965년경의 다양한 예술적 경향들은 기존의 규범들에 대한 구조적 체계와 전후관계를 파괴시켰을 뿐 만 아니라 이를 한 단계 뛰어넘어 창의적이고 새로운 개념 정립을 도모하게 되었다. 이들은 실험 타이포그래피의 발전에 있어서 매우 중요한 의미를 갖는 두 가지 운동이 있는데, 그것은 「프럭서스 Fluxus」와 「실험 타이포그래피 Experimental Typography」다.

1910년경에 있었던 다다 이후로 가장 철저한 움직임인 「프럭서스」는 전세계의 이목이 문화와 정치에 눈을 돌리고 있을 즈음, 약 50여 년 간 잊고 있었던 다다의 실험정신이 미국과 일본

9) Meggs P.: A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold, p.276, (1983)

10) Meggs P.: 같은 책, p.277, (1983)

11) Meggs P.: 같은 책, pp.277-228, (1983)

12) Meggs P.: 같은 책, pp.332-333, (1983)

13) Meggs P.: 같은 책, p.342, (1983)

그리고 독일에서 다시금 부활한 것이다. 이러한 움직임에 동참한 무수히 많은 전시들과 홍보 인쇄물, 그리고 서적 등이 출간되며 일명 '네오 다다 Neo-Dada' 지칭된 새로운 이 경향은 과거의 실험정신을 기초로 더욱 독자적이며 전진적 운동으로 확산되었다.14)

프러셔스의 본질은 추상표현주의(Abstract Expressionism)와 신구조주의(Neo-Constructivism) 그리고 옵아트(Op Art)에 저항한 운동이다. 문화에 대한 이들의 비판적 견해는 반사회적 취향을 띠게 되었고, 무분별하고 과도한 소비주의와 의식적 관습 그리고 기능주의를 한껏 조롱하였다. 프러셔스는 기존 형식의 모든 미디어나 타이포그래피 그리고 과학기술로부터의 탈출을 지향하며 자신만의 독자성을 구가하였다. 브로슈어, 포스터, 그리고 광고전단에 이르기까지 폰트나 타입의 정렬방식은 독창적 취향을 드러내며 격정적 실험을 감행하였다.

또한, 프러셔스의 발흥과 동시기인 약 1965년경에는 전통의 전수를 고집하던 타이포그래피에 무수히 많은 실험적 시도들이 실행되었는데, 이러한 경향을 「실험 타이포그래피」라 한다. 이 움직임은 더 이상 형(形)에 대한 새로운 혁신을 필요로 하지 않는 무사안일주의로 전락한 기능주의의 범람에 대한 마땅한 귀결이었다.15) 맥스 벤스(Max Bense), 아브라함 몰스(Abraham Moles), 그리고 클드 알스레벤(Kurd Alsleben)과 같은 학자들은 정보이론의 개념에 입각한 수학적 사고로 타입페이스나 타이포그래피를 하나의 '기호체계 set of signs'로 인식하며 더 이상 전통과 감수성에 호소하는 접근을 거부하였다. 이러한 계몽적 관점은 이미 확립된 정설(定說)에 대해 항상 '왜'라는 질문을 품은 젊은 세대들을 일깨우는 발판이 되었다.

문학적 실험에서 텍스트나 타입의 결합이나 변형 그리고 치환(置換) 등은 자연히 타이포그래피를 실험적 방향으로 선회시켰으며, 그 결과 시각시(視覺詩)는 글과 그림의 중간적 위치로 부상하게 되었다. 이러한 문학적 접근들은 타이포그래피 응용에 대한 새로운 인식을 더욱 촉진시켰다. 이 시기에 진행된 실험들의 중요한 특징은 수세기에 걸쳐 타이포그래피의 외관을 공고히 지탱하던 타입의 정렬방식이나 포맷에서 수평적 정렬방식에 반기(反旗)를 든 것이며, 이러한 특징은 1920년대부터 1930년대까지 진행되었던 실험 타이포그래피에 대한 관심의 연장선상으로 이해된다.

2-2-3. 실험 타이포그래피 교육

디자인을 대상으로 하는 실험들은 항상 과학의 발전과 궤도를 같이 했다. 뉴욕에 소재한 스쿨 오브 비주얼 아트(School of Visual Art)의 교수인 밀턴 그레이저(Milton Glaser)는 말하기를 "그래픽 디자인의 총 분류에서 타이포그래피 보다 더 중요한 분야는 없다. 최근, 개념과 논법에서 순

수예술의 영역까지 확장된 타이포그래피는 그래픽 디자인 영역에서 가장 확고부동한 위치를 점하게 되었다. 타이포그래피 교육은 형태에 대한 직관력 그리고 부단한 숙련과정으로 익혀지는 총체적 기술, 이 두 가지를 모두 요구한다"라고 강조한다. 그가 주장하는 이 말은 직관적 창의성과 과학기술에 대한 이해와 수공이 함께 병행되어야 한다는 의미로서 전통적 타이포그래피 교육에 대한 경고와 수정주의적 입장을 보이는 것이다.

미래과 또는 구상시에서부터 비롯된 타이포그래피 실험들이 직관과 감성에 근거를 두고 있었다면, 최근의 실험 경향은 과학과 예술을 절충한 시도들이 점진적으로 가능하게 되었다. 알렉산더 로드첸코(Alexander Rodtschenko)나 바바라 스테파노바(Varvara Stepanova)와 같은 디자이너들처럼 보다 과학적 근거에서 예술적 실험을 시도한 경우를 볼 수 있는데, 이들은 과거 칸딘스키(Kandinsky)나 폴 클레(Paul Klee)가 진행했던 의도적 효과와 표현 수단의 두 관련성을 연구했던 논리적 접근과 같은 맥락에서 이해된다. 또한, 디자인의 가능성을 논리적으로 설명한 측면에서는 한스 힌터레이터(Hans Hinterreiter)가 주장한 「형의 체계적 교육 Systematic teaching of form」은 유사한 다른 이론들 보다 더욱 설득력을 가진다.16)

스위스의 취리히응용미술학교(Kunstgewerbeschule, Zurich), 에밀 루더(Emil Ruder)가 교수로서 봉직한 바젤예술공예학교(Allegemeine Gewerbeschule, Basel), 그리고 독일의 울름조형학교(Hochschule für Gestaltung, Ulm) 등에서 교육되고 실험된 내용들이 현대 타이포그래피 교육의 진원지(震源地)라 한다면, 오늘날 전세계적으로 교육되고 실증되는 다양한 양상의 타이포그래피 교육들은 당시의 핵심적 교육내용들이 영향을 끼치는 여진(餘震)이라 할 수 있다. 한편, 지형적 위치가 고립적이었기 때문에 일명 '크랜브룩 스타일 Cranbrook style'이라는 독자적 타이포그래피 양식을 개발할 수 있었던 크랜브룩 아카데미 오브 아트(Cranbrook Academy of Art), '타입 인 모션 Type in Motion' 또는 '키네틱 타이포그래피'라 일컫는 동영상 타이포그래피에 대한 활발한 연구에 앞장서고 있는 카네기 메론 대학(Carnegie-Mellon University), 그리고 컴퓨터 테크놀러지를 중심으로 한 공학적 타이포그래피 연구에 노력하고 있는 MIT 대학 등이 현대 타이포그래피를 선도하고 있다.

2-3. 실험 타이포그래피 인자

디자인 실험은 기술적이고 심미적인 관점에서 디자인을 형성하고 있는 여러 인자(factors)들의 속성이나 면모를 다루는 것이며, 디자인이란 결국 그 인자들이 반복되거나 절충되어 나타난 결과이다. 그러므로 우리들은 비록 동등한 조건 아래 진행된 실험일지라도 각 인자들의 속성들이 달리 적용됨으로써 그 결과가 전혀 다르게 나타나는 것을 볼 수 있다.

14) Friedl F.: Typography, Black Dog & Leventhal Publishers, p.31, (1998)

15) Friedl F.: 같은 책, p.30, (1998)

16) Biesele G. I.: Experiment Design, ABC Edition, p.8, (1986)

2-3-1. 타이포그래피의 전승적 관례

“타이포그래피의 임무는 씬(筆跡)과 마찬가지로, 필자가 전달하려는 사고와 영감 그리고 상상력을 아무런 손상 없이 온전히 전달하는 것이다 17)라고 한 커브넨-샌더슨(Thomas James Cobden-Sanderson)의 말이 시사하는 것처럼, 타이포그래피의 전승적 관례들은 필자의 사고를 명확히 전달해야 하는 본연의 책무 즉, 타이포그래피의 판독성과 형태적 심미성을 지탱하려는 입장의 항구성(恒久性)과 적정성(適正性)을 십 수세기에 걸친 오랜 기간 동안 끊임없는 개발해 왔다.

타이포그래피의 이러한 관례나 규범들이 결코 절대적이거나 원칙이어야 한다고 말할 수는 없지만, 무수히 많은 개선을 거듭하며 검증된 ‘룰 rule’이라고는 할 수 있다. 이들은 실험 타이포그래피를 활발히 이끄는 발판이며 초기단계로서 디자인 과정상에 전후관계를 제공한다. 다시 말해, 타이포그래피 디자이너는 전통적으로 입증된 관례들을 경시할 것이 아니라 오히려 그 내용들을 충분히 숙지해야만 성공적인 실험 타이포그래피를 이끌 수 있다. 왜냐 하면, 전승적 타이포그래피의 실상이 무엇인가를 분명히 알고 있어야만 정작 자유로운 타이포그래피 탐구가 용이하기 때문이다. 그러므로 타이포그래피의 전승적 관례들은 주관적 입장에서 감수성에만 의존할 경향이 있는 실험 타이포그래피에 비판적 근거와 각성을 제공한다.

2-3-2. 실험 타이포그래피 인자

타입이란 읽음(讀書)을 위해 사용되는 것이므로 구문법(syntax)의 원리를 따를 수밖에 없다. 타이포그래피 실험의 입문은 실험에 적용되는 인자들을 이해하고 그들을 어떻게 시각적 구문법(visual syntax) 상에 적용하는가 하는 능력을 기르는 것이다.

이 인자들은 디자이너들이 실험 타이포그래피의 가능성을 탐색하거나 새로운 대안을 찾도록 안내하는 중요한 지침들이며, 타이포그래피 형태론(morphology)이란 그 인자들이 시각적으로 드러난 결과다. 디자이너나 타이포그래피 분야에는 형태론에 관한 몇 가지 범례가 있다. 디자이너인 칼 게르스트너(Kart Gerstner)는 타입을 언어적 형식논리에서 해석하며 논리적 형태론(logical morphology)을 주장하였고, 볼프강 바인가르트는 그의 해박한 지식을 반영이나 하듯 햇빛, 종교, 타자기, 그리고 계단 타이포그래피 등의 다양한 범주를 이루는 형태적 타입 케이스(morphological typecase)를 주장하였다. 그에 따르면, 모든 인자들은 실험 타이포그래피에서 서로 잠재적 연관과 영감을 끼친다고 주장한다.18)

롭 카터(Rob Carter)는 실험 타이포그래피 인자19)들을 크게 나누어 타이포그래피 인자, 형태 인자, 공간 인자, 그리고 보조 인자로 구분한다. 타이포그래피 인자는 타입이나 단어를 처

리하는 데 연관된 요소들이며, 형태 인자는 타이포그래피의 형태 속성을 바꾸는 요소들이다. 공간 인자는 화면상에서 한 요소가 다른 요소들과 어떻게 물리적 관계를 유지하는가 하는 요소들이며, 보조 인자는 타이포그래피 형태들을 보완하는 부가적 요소들이다. 이러한 분류는 해석하는 관점에 따라 또 다른 범주로 구분해 볼 수도 있다.

3. 실험 타이포그래피의 교육적 측면

3-1. 실험 타이포그래피의 교육목표

타이포그래피는 우리의 일상에서 어느 가정이나 우편물과 전자메일이 항상 정확히 배달되어야 하는 것처럼 대중들에게 커뮤니케이션 디자인 메시지를 정확히 전달하는 것이다. 실험 타이포그래피는 놀이처럼 순수한 마음으로 부담 없는 가운데 타이포그래피가 안고 있는 문제의식을 열린 눈과 마음으로 바라보며 새로운 해결 방법을 터득하는 것이다. 즉, 능동적이고 자유로운 태도로 전통과 관습에 새로운 시각을 부여하는 것이다.

자유롭고 효과적인 타이포그래피 실험은 모든 편견과 선입견, 그리고 미리부터 결과를 예상하는 예단들을 모두 제거하는 것이 가장 중요하다. 초심자들에게는 이러한 설정이 중요하지 않을지 몰라도, 타이포그래피를 이미 경험한 숙련자들에게는 자신의 편견을 바꾸기 위해 엄청난 고통이 요구된다. 궁극적으로, 타이포그래피 실험은 주어진 프로젝트를 통해 디자이너의 몸에 배어 있는 습관적이며 답습적인 편견을 버리게 하고 보다 새로운 방향으로 도전할 수 있는 신선한 시야를 제공한다. 그러므로

[표 1] 삼연 타이포그래피 인자¹⁹⁾

타이포그래피 인자					
문 자	단문자	소문자			
서 기	스퀘어	삼각형	사다리꼴	원	
크 기	박음	공간	문		
체 색	포금	인간	기계		
문 양	라이프	마디	선		
너 비	내외부	마디	외외		
형태 인자					
복수성	선	면			
회 복	포락선	점사선	선	평행(직선)	곡선
	만점면	간격			
회 복	우가	좌가	양쪽		
회 복	가늘	굵간	굵은	얇은	
회 복	고음	저음	균형	균형	
차 이	양쪽	고음	균형	균형	
문	얇은	굵간	어두운		
중요 인자					
문 양	단점	비대칭			
문 양	수직	수평	사선	□형	
바 음	직선	곡선			
회 복	포금	단점			
회 복	양면	한면	□형		
문 양	소수	다수	균형	□형	
회 복	규칙적	□규칙적	□차적	□형	
회 복	양면	음면	한면		
보조 인자					
회 선	수직선	수직선	수직선	수직선	수직선
	가늘	굵간	굵은		
회 선	가늘	유가	바탕	인간	
회 선	양면	단점	단점		
회 선	□형	양면	단점	양면	

* 모든 항목의 마지막에는 알지 내림된 내림의 음성이란 사실이 수가 있다.

17) Carter R., 김기현역: 편집디자인 + 타이포그래피, 안그래픽스, p.58, (1998)

18) Carter R., 원유홍역: CI + 타이포그래피, 안그래픽스, p.24, (1998)

19) Carter R., 원유홍역: 실험 타이포그래피, 안그래픽스, p.25, (1999)

특별한 고정관념을 갖지 않는 자세가 실험 타이포그래피에 입문하는 피교육자들의 두려움과 생소함을 극복하는 지름길이다.

따라서, 필리포 마리네티는 자신이 쓴 「미래주의선언」에서 실험 타이포그래피의 당위성을 설명하며 “활력과 역동성”은 무엇보다 중요하다. 시각적 자극이야말로 읽고 판독하는 것보다 우선한다. 문법적 체계는 부차적이다. 그러므로 타이포그래피는 시각적 자극을 촉발할 수 있는 조형적 표현을 먼저 추구해야 한다”²⁰⁾라는 주장과, 프란스 리쇼우트(Frans Lieshout)가 말한 바 “나에게 있어서 타이포그래피는 오직 메시지를 명료화하기 위해 텍스트를 정렬하는 것 뿐 만 아니라 메시지를 더욱 강화하거나 텍스트를 더욱 매료적으로 표현하려 노력한다. 이러한 결과는 궁극적으로 독자를 더욱 쉽게 포획하며 동시에 실험성을 극대화한다”²¹⁾라는 것처럼 실험 타이포그래피의 교육목표는 메시지의 근본적 의도를 더욱 강화하기 위한 방편으로 피교육자의 개인적 창의성과 자발성을 이끌어 내는 것이다. 물론 이러한 목표를 쉽게 달성하기 위해서는 앞에서 말한 선입견과 편견을 먼저 배제하는 것이 무엇보다 중요하다. 이것은 “타이포그래피는 머리로 생각한 바를 드러낸 욕성이다”²²⁾라고 말한 릭 베리센티(Rick Valicenti)의 말이 시사하듯 다양한 욕성을 대변하는 타이포그래피는 각기 다른 메시지가 의도하는 목표에 이르도록 창조성을 일깨우는 것이다.

미국의 여러 대학에서 교육을 담당하고 있으며, 바젤의 AND(Trafic Grafic)를 운영하고 있는 안-베노이트 레비(Jean-Benoît Lévy)는 자유롭고 생명력 있는 실험적 타이포그래피의 교육목표에 대해 “나에게 있어서 ‘실험’의 의미는 객관성에 주관성을 어떻게 적용하는가로 이해된다. 실험성은 창의성 자체를 포함한다. 아마도 타이포그래피에서 실험성이란 유연성을 만들거나, 인지하거나, 그리고 프로젝트에 그들을 적용할 수 있는 용감성을 발견하는 것이리라. 나는 강의 시간에 젊은 제자들이 각자 그러한 기회를 갖도록 항상 독려해 왔다. 이것은 그들 자신이 스스로의 스타일을 개발하기 위한 방편으로 서적에서 발견한 무엇인가를 모방해 보는 자세와는 근본적으로 다른 것이다. 자신만의 스타일이란 있을 수도 있으며 없을 수도 있다”²³⁾고 말하고 있다.

3-2. 실험 타이포그래피 교육의 프로세스

오늘날 우리는 매우 다양한 교육환경의 문제점에 직면하고 있으며 이 문제들은 서로 상승작용을 일으키며 여러 분야에 걸쳐 두루 영향을 끼치고 있다. 지식은 전수되고 다만 익힐 뿐

이라는 강박관념에 사로잡힌 현 교육의 상투적 답습과 인습적 태도는 올바른 해결점을 더욱 멀어지게 하고, 배움이라는 학습과정에 입문하는 자체에 근본적인 회의를 품게 한다. 이러한 상황은 창의성이 핵심적 역할을 하는 예술분야에서는 더욱 문제시된다. 창의성이란 단계적이고 과정적인 프로세스를 통해 발산되는 것이 아니며, 의식적 욕구에 의해 발휘되는 것도 아니다. 왜냐하면, 이들은 인간의 무의식적 영역에 용해되어 있기 때문이다. 창의성이란 그 자체로 존재하며 문제를 인식하고 해결하면서 소멸되는 것도 아니다.

디자인의 모든 과정을 이끄는 창의성은 인내, 근면성 그리고 통찰력과 감수성 등의 많은 능력을 요구한다. 그러나 실험 타이포그래피의 성공여부는 이러한 능력들만으로 충족되는 것은 아니다. 실험의 가장 중요한 전제조건은 정신적으로 단지 자신의 영감만을 따르는 자세다. 따라서, 어떠한 선입견이나 작은 편견이라도 배제되어야 하는 점이 개인작업은 물론 공동작업에서도 최우선으로 전제되어야 할 조건이다. 이러한 정신자세는 실험 타이포그래피 교육과정이 진행되는 동안 실험에 임하는 모든 참여자들에게 고루 파급되고 확산되어야 한다. 실험을 진행하는 철저한 준비와 창의성은 그 결과와 매우 밀접한 관계를 유지한다는 점을 인식할 필요가 있다.

개인이나 집단의 잠재적 창의성을 이끌어 내거나 도출하는 많은 연구들 가운데 특히, 브레인스토밍이나 시네틱스(창조적 문제해결) 등과 유사한 접근들은 영감적 교육과정에서 창의성을 강하게 촉진하는 중요한 구실을 한다. 또한, 형태학 상자(morphological box) 역시 문제해결을 위해 다양한 영감을 얻을 수 있는 바람직한 교육법으로 인정받는다. 이외에도 창의성을 일깨우는 다양한 접근법들은 실험 타이포그래피 교수법의 일환으로 사용되거나 참고될 수 있을 것이다. 창조적 사고를 촉진하는 이러한 접근들은 개개인이 품고 있는 편견이나 선입견 그리고 지식에 방해받지 않고 새로운 관점에서 문제를 바라보며, 문제점을 실질적으로 조사하고 판단함으로써 결과를 객관화시킨다.

4. 실험 타이포그래피의 교육 프로그램

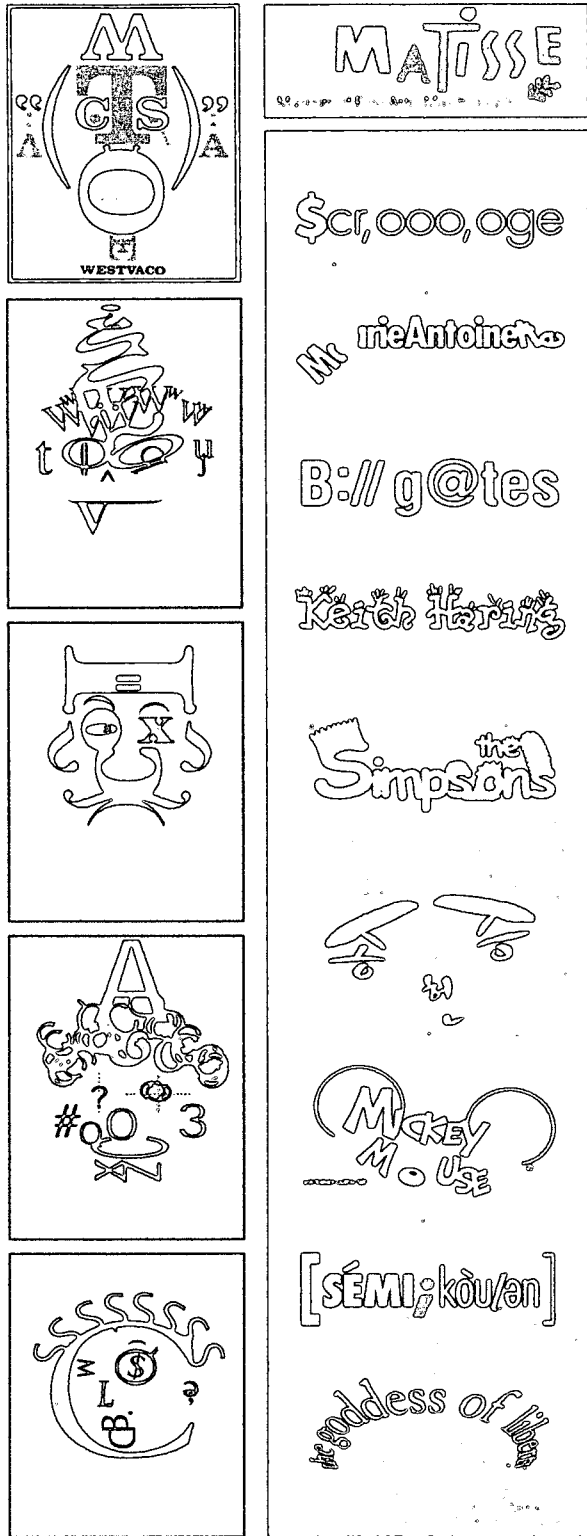
본 단원에서는 대학과정에서 실험 타이포그래피를 교육할 수 있는 몇 가지 교육 프로그램을 제시하고자 한다. 이 프로그램들은 여러 범주로 구분될 수 있는 타이포그래피에서 2차원적 평면만으로 진행될 수 있는 것들이다. 대학 3학년 및 4학년 학생들을 주요 교육대상으로 한 이 프로그램들은 피교육자들이 자신의 새로운 창조적 관점을 발견하고 이를 이행할 수 있도록 촉구하는 것이 목적이다. 이 프로그램들을 성공적으로 성취하기 위해서는 피교육자들이 타이포그래피에 대한 기초 지식 및 전승적 관례들을 미리 숙지하고 있어야만 원활히 이루어질 수 있다. 이것은 전승적 관례를 따르기 위함이 아니라 타이포그래피의 본질로부터 벗어나지 않기 위함이며 무한대한 창의성을 발휘할 수 있는 바탕이다. 각 프로그램을 진행하기 위해서는 과제개요, 과제목표, 과제목적, 진행요령, 평가기준 등이

20) Meggs P.: A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold, p.276, (1983)

21) Biesele G. I.: Experiment Design, ABC Edition, p.20, (1986)

22) Pedersen B. M.: Graphis Typography 1, Graphic Publication, p.206, (1995)

23) Carter R., 원유홍역: CI + 타이포그래피, 안그래픽스, p.125, (1998)



[그림 1] Typeface(왼쪽), Typoportrait(오른쪽)

Typeface: 위로부터, 아프리카 마스크(Bradbury Thompson작), 도깨비(신애경작), 마왕(서승연작), 뱀에로(신애경작), 여인(서승연작).

Typoportrait: 마티스(Carl Zahn작), 스크루지 영감(학생작), 마리 앙투아네트(학생작), 빌 게이츠(신현영작), 키스 해링(신현영작), 삼손 가족(신동오작), 송승현(김진영작), 마키 마우스(김진영작), 세미콜론(이은정작), 자유의 여신상(신현영작).

충분히 설명되어야 하지만, 본 논문에서는 지면상의 이유로 일부 내용만을 선별적으로 기술하고자 한다.

4-1. Typeface

| 프로젝트 개요 |

Typeface는 타입페이스(Typeface)라는 단어와 스펠링도 같으며 발음도 같다. 이 단어는 프로젝트의 내용을 암시하기 위해 만들어진 조어로서, 글자인 Type과 사람의 얼굴인 Face라는 단어가 결합되었다.

세상에는 어느 한 사람 얼굴 모양이 같은 사람이 없으며 그들 모두가 또한 개성적이다. 하물며 인종이 다르고 민족이 다르고 그들의 역사와 생업이 다른 상황에서 얼굴이라는 테마는 매우 다양한 발상과 디자인을 탄생시킬 수 있을 것이다. 어떤 사람은 가냘픈 얼굴이지만 어떤 사람은 투박한 얼굴이다. 또 어떤 사람은 윤곽이 뚜렷하지만 어떤 사람은 윤곽이 분명치 않다. 그러므로 이들의 시각적 특성이나 역사성 등을 고려하여 타입이 갖고 있는 고유한 형태감과 이들의 시각적 관련성이 드러내는 대비나 조화적 관계들을 숙고하며 실험 타이포그래피를 진행한다. 타입은 낱자뿐 만 아니라 숫자, 부호, 화폐 기호, 수학기호, 특수문자, 장식기호 등을 모두 포함한다. 타입의 일부나 전체를 마구 늘리거나 변형하는 것은 바람직하지 못하다. 그러므로 자신이 필요로 하는 형태와 가장 유사한 타입을 먼저 열람하도록 하라.

| 프로젝트 평가기준 |

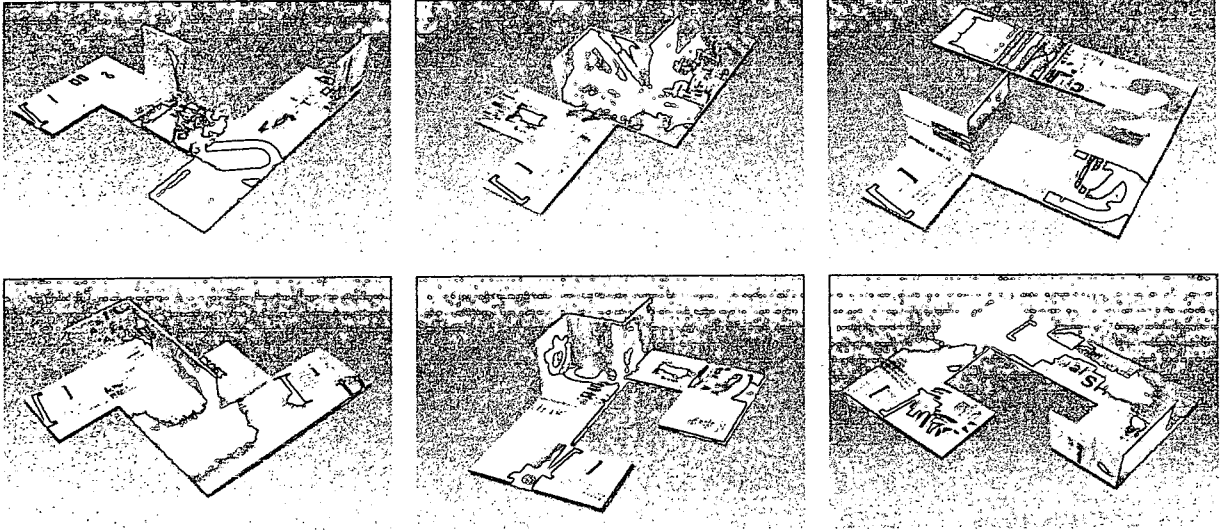
이 작업은 사람의 얼굴 모양을 타입들로 흉내내는 것으로 그치는 것이 아니다. 어떤 상태가 더욱 효과적인가, 어떤 부분을 강조하거나 생략하는 것이 효과적인가, 사용된 타입들은 서로 조화로운가, 그들은 조형성을 잘 드러내는가 하는 등의 디자인적 측면을 고려해야 한다.

4-2. Typoportrait

| 프로젝트 개요 |

타이포트레이트(Typoportrait)는 타이포그래피(Typography)와 포트레이트(Portrait)²⁴⁾의 합성어로서 이 과제를 위해 만들어진 용어다. 포트레이트는 사실적 근거나 기록적 의미보다는 인물의 독특한 분위기나 개성표출에 더욱 관심을 기울인 사진이다. 그러므로, 타이포트레이트는 특정인의 성과 이름에 해당하는 낱자들로 그 사람의 개성을 시각적 이미지로 재현하는 것이다. 이것은 다양한 타이포그래피의 구성요소 즉, 서체, 크기, 중량, 회색효과, 공간, 폰트, 패밀리 등을 통해 가능하다. 인물

24) 이 과제는 Gottschall, M. E의 저서인 *Typographic Communications Today*(MIT Press, 1989)의 pp.172-173까지에 걸쳐 소개된 Jan Jiskra의 디자인을 실험 타이포그래피의 관점에서 재해석하고 새롭게 구성한 결과임.



(그림2) 타이포그래피 끝 말 이어가기

10장의 정사각형 패널이 공간 안에서 3차원적 구성감을 잃지 않으며 자유로운

의 선정은 실존인물이거나 가공인물이거나 무관하며, 사람뿐만 아니라 대중들로부터 폭넓은 공적 의미를 인정받고 있다면 역사적 사건이나 유오무형의 사물 등도 가능하다.

| 프로젝트 목표 |

타이포그래피의 언어적/시각적 평형, 구문론과 의미론, 의미와 내포에 대한 이해.

| 프로젝트 목적 |

이 과제의 목적은 효과적인 메시지 전달을 성취하기 위해 여러 가지의 문자들을 열람하고 선별하는 능력을 기르며 자유로운 발상과 전개과정에서 다양한 타이포그래피 요소들을 적절히 혼용하는 고급기술을 습득하는 것이다. 또한, 문제점에 대한 타이포그래피 전개과정에서 언어적 의미를 시각적으로 평형화하기 위해 제거, 삽입, 과장, 중복, 중첩, 공간, 방향, 방위, 위치, 톤, 색채 등의 자유로운 적용을 시도하며 활력적 경험을 얻도록 유도하는 것이다.

4-3. 타이포그래피 에세이

| 프로젝트 개요 |

타이포그래피 끝 말 이어가기: 이 과제는 과제명이 의미하듯 타이포그래피를 통한 시각 에세이를 진행하는 것이다.²⁵⁾ 여러 분들은 가까운 사람들과 함께 모여있게 될 때, 무료함을 달래기 위한 방편으로 한 번쯤은 ‘끝 말 이어가기’라는 놀이를 해 본 경험이 있을 것이다. 이 놀이는 앞서 사람이 말한 단어의 마지막 글자가 다시 단어의 첫 글자로 시작하는 새로운 단어를 찾아내는 것으로 여러 사람들이 둘러앉아 끊임없이 이어진다.

25) 이 과제는 Gear M.의 저서인 Inside / Outside(Van Nostrand Reinhold, 1993)의 pp.66-77까지에 걸쳐 소개된 Forms Progressing의 내용을 실험 타이포그래피의 관점에서 새로운 교육 프로그램으로 각색한 것임.

운 방향으로 끝말을 이어가고 있다. 위: (왼쪽부터) 김지혜, 오유정, 김도경자, 아래: (왼쪽부터) 조지현, 강성애, 이혜경 작

자 그러면, 이 놀이에서 어떤 경우에 놀이가 흥미롭게 진행되었고 또 어떤 경우에 이 놀이가 지루하게 진행되었는가 생각해 보자. 이 놀이를 하다보면, 어느 곳곳은 친구는 고의로 끝말이 이어지기 어려운 낱말을 굳이 고집함으로 다음 사람이 찢찢매는 꼴을 지켜보며 고소해 하는 것을 종종 보게된다. 다음 사람은 이 친구가 몹시 알뜰했지만, 놀이의 분위기는 이 때 한껏 고조되며 게임의 묘미가 살아난다. 그러나 반대의 경우, 다음 단어가 이어가기 너무 쉬운 단어들만 계속된다면 게임에 참가한 모든 사람들은 금방 흥미를 잃게된다. 바로 이것이 난이도(難易度)이다. 다른 말로, 변화며 리듬이다. 그래야 게임이 재미있듯 디자인이 빛난다.

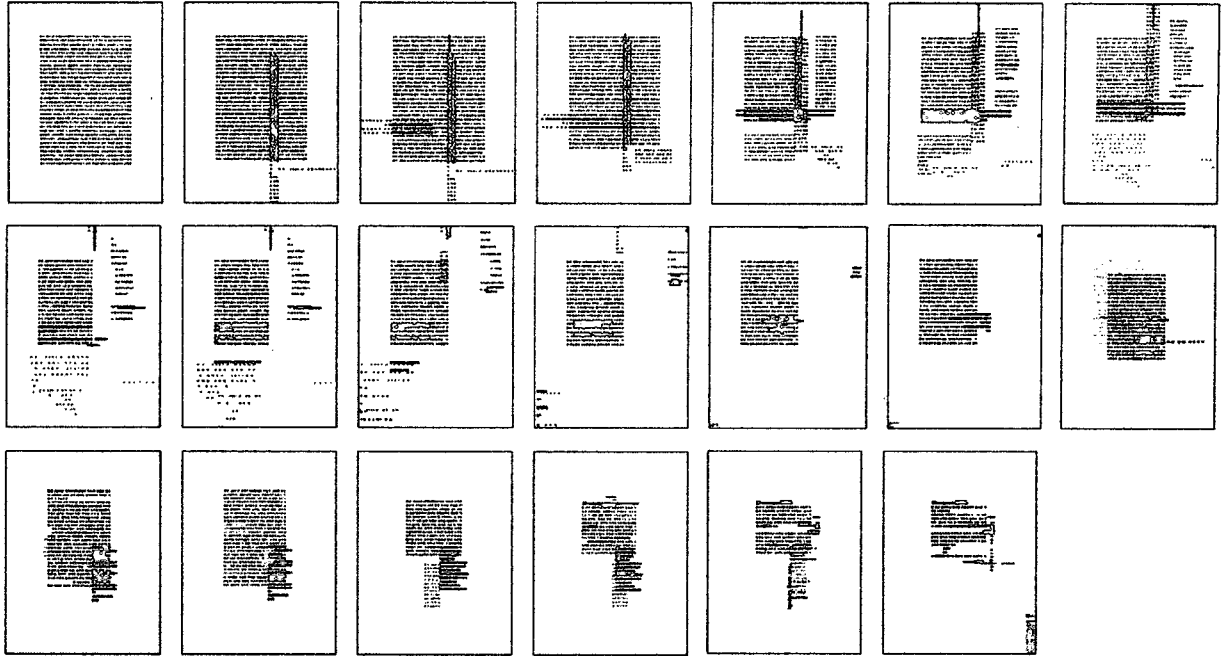
앞에서 설명한 내용은 끝 말 이어가기라는 놀이의 진행 방법과 요령에 대한 것이었다. 이러한 방법과 요령은 ‘타이포그래피 에세이’에서도 모두 적용된다. 단지 다른 점이 있다면 말로 된 음성이 아니라 타입들로 이루어진 타이포그래피 화면이라는 점이다.

| 프로젝트 목적 |

1. 타이포그래피의 변화와 연속성에 대한 이해.
2. 타이포그래피의 형태와 반형태(form and counterform)에 대한 이해.
3. 타이포그래피의 매개변수(媒介變數)에 대한 이해.

| 프로젝트 진행 |

이 과제는 2-D와 3-D를 병행하며, 검정 톤만 사용하고 10장의 정사각형으로 진행한다. 타입이나 텍스트만 사용할 필요는 없다. 그러나 타입의 효과가 지배적으로 드러나야 함은 두 말할 나위가 없다. 글이나 문장의 실제 내용은 의미가 전혀 연결되지 않아도 된다.



(그림3) 키네틱 타이포그래피
 최소에 주어진 한 단락이 한정된 공간에서 다양한 타이포그래피 구성인자들의 대입과 변화다. 틈새까지 무중력 상태란 유명하듯 실험 타이포그래피란 시도하

고 있다. 이 과정은 모두 20장으로 구성된다. 특히, 이 작품은 타이포그래피의 질감, 형과 바탕의 관계, 밑줄과 분산, 변화와 대조의 관점에 주의집 기울이고 있다. (김 유 화작)

이 과정은 단지 시각적 진행만 고려한다. 어둡다가 밝게, 멀다가 가깝게, 뚜렷하다가 희미하게, 많다가 적게, 크다가 작게, 빠르다가 느리게, 모여 있다가 흩어지게 하는 등의 극적인 변화를 추구하라. 이러한 효과는 타입의 크기, 질감, 톤, 방향, 위치, 선명도로부터 나온다.

잊지 마라. 관례를 깨뜨려라. 제약받지 않는 타이포그래피의 창의성을 통해 순수한 마음으로 타이포그래피 여행을 즐기는 가운데, 문제를 새롭게 바라보라. 관습과 통념적 규칙에서 벗어나 새로운 시각에서 이들을 활력적이며 적극적으로 응용하라이다. 이 과정은 실험 타이포그래피에 입문하는 초심자들이 느끼는 정체불명의 두려움을 극복하고 처방하는데 큰 도움을 준다. 이 과정은 모두 20장으로 구성된다.

4-4. 키네틱 타이포그래피

| 프로젝트 개요 |

이 과정은 평면상에서 전개되는 일련의 연속적 타이포그래피의 변화를 추구하는 것이다. 그러므로 누구에게나 공통으로 주어진 최초화면(첫 장은 누구에게나 동일한 상태가 주어진다)은 일정한 단계 속에서 끊임없이 변화한다. 글이나 음악, 무용, 영화 등과 같이 모든 예술적 표현들은 전체적 구성미를 갖추기 위해 소위 기승전결이라는 구조를 갖추듯이 전반적 흐름을 눈 여겨 살핀다. 그러나 미리부터 결과를 예상하고 그것에 짜 맞추는 것은 금물이다. 디자인이 흘러가는 대로 그리고 창조성이 이끄는 대로 여행하듯 따르라.

| 프로젝트 진행 |

초반에는 그들(주어진 화면에 놓인 타입들) 모두가 한결 같았으나, 점차 시간이 흐르면서 친숙한 대화를 나누기도 하고 때로는 상대방을 해칠 듯 욕설과 반목을 하기도 한다. 그들은 훈련을 잘 받은 병정처럼 정렬하기도 하지만 때로는 균열을 전혀 모르는 오합지졸처럼 질서에 대한 인식이 전혀 없다.

컴퓨터로 작업하기에 앞서 자신의 생각을 먼저 연필 스케치한다. 이것은 컴퓨터에 의한 최종 결과와 초기의 생각을 비교해 보기 위한 것이며, 더욱 창의적 결과를 얻을 수 있다. 이 과정의 진행은 지도나 나침반 없이 시도하는 여행처럼 때로는 즐겁지만 때로는 힘든 것이다. 특히 강조할 점은 '오느 누구의 도움도 받지 않고 자신 스스로 진행한다. 시각적이며 활력적인 안목과 이미 경험한 체험에 얽매이지 않는 도전의식을

어떤 요소는 대단히 격식 있고 거만하게 등장하지만, 또 어떤 것은 난폭하기 그지없는 부랑아처럼 행동한다. 어떤 것은 다른 요소들과 화합하려 노력하지만 어떤 것은 전체로부터 이탈하려 애쓴다. 그들은 큰 것도 있고 작은 것도 있다. 그들은 성질이 급한 것도 있고 무기력한 것도 있다. 그들은 속삭이는 것도 있고 고함지르는 것도 있다. 어떤 것은 프리마돈나가 되려 노력하는 것도 있지만 어떤 것은 한낱 이름 없는 필부가 되기를 희망한다. 어떤 것은 양처럼 온순하지만 어떤 것은 울부짖는 짐승처럼 거칠다. 어떤 것은 생명이 짧아 금방 죽고 말지만 어떤 것은 오래 살아 남는다. 모두가 살아 있다 모두가...

5. 결론

일찍이 인간이 이루어 온 역사는 합리적이고 기술적인 사고를 바탕으로 가능성이라는 전제로 얻어진 산물이다. 이러한 가능성을 현실적으로 구현한 역사적 실험들은 인간의 사고와 느낌 그리고 지각과 예술의 지평을 확대시켰다. 이 실험을 주도한 실천가들은 실험이야말로 새로운 인식과 견해를 얻는다는 사실을 자각하고 있다. 사실, 엉뚱해 보이기만 하던 아방가르드는 오늘날의 예술이나 문화에 자유로움과 창조성을 부여하고 있음에도 불구하고 이들이 초기에 보편타당성을 이유로 체제로부터 무시당했음을 알 수 있다. 다시 말해, 이미 효용성이 뒤떨어진 형식주의적 고정관념과 보편적 상식으로 해석이 불가능하다는 이유 하나만으로 당시의 위대한 노력들은 불성실하고 불필요한 것으로 하락되었다.

한편, 실험이란 장난스러움을 즐기는 사람들이나 하는 것이며 주관적 판단에 따른 해석일 뿐이라고 치부하는 비판론에 대해 디자이너들은 자신이 진행한 실험 결과나 내용을 공개적으로 피력해 볼 기회도 갖지 못하고 있는 것이 현실이다. 그러나 디자이너들은 자신만의 표현법을 강구하기 위해 최선을 다해 의미 있는 형태를 탐구하며 관념과 형태 그리고 재료와 기술의 분기점에서 객관성을 저울질하며 진정한 열망으로 새로움을 발견하고자 노력하는 사람들이다. 그러므로 발표된 기존의 모든 디자인들은 디자이너가 독점적으로 실행한 새롭고 가치 있는 실험 결과일 뿐 만 아니라, 자신만의 실험과정을 추적하며 그 양상을 한층 증폭시킨 산물이다. 따라서, 어떤 디자인이라 할지라도 결코 손쉽게 탄생된 것이 아니기 때문에 디자이너는 항상 실험적 자세를 견지해야 한다.

실험 타이포그래피의 특징은 의도적 은폐, 절충적 멀티미디어 환경 및 인터랙티브 이미지, 그리고 테크놀로지와의 통합일 것이다. 실험 타이포그래피는 새로운 경향을 제시하며 대중들의 감각을 한층 높인 결과 대중들은 과거보다 훨씬 세련되어졌고 타이포그래피에 대한 체감적 이해가 증가되었다. 실험 타이포그래피의 영역이 활발히 확장될 수 있는 밑거름인 퍼스널 컴퓨터는 타이포그래피의 면모를 뒤바꾸고 있으며 그 결과, 타이포그래피는 현재 태의 격한 감정을 미구 토로하듯 가공할 만한 다양성을 띠고 있다. 만일 실험 타이포그래피로 인해 과거의 격식이나 전통적 위엄이 땅에 떨어졌다면, 그 만큼 디자이너의 창의성은 확실하게 획득되었다.

궁극적으로, 실험 타이포그래피는 대중들의 이해 확충과 타이포그래피의 시각적 잠재력 발휘를 위해 여러 가지의 위험을 무릅쓰고 감행하는 도전이다. 실혹 개개의 디자이너가 자신만이 관심 갖는 방향으로 실험을 유도해 가더라도 실험 타이포그래피는 타이포그래피 디자인의 전반적 발전에 긍정적 영향을 미친다. 또한 이러한 시도로부터 얻게되는 새로운 디자인 어휘(new design vocabulary)들은 타이포그래피나 디자인과 연관된 이분야(異分野)에도 잠재적 영향력을 끼치며 예술분야의 중요한 진전으로 작용하며 수평적 확충을 가져오게 된다. 따라서, 실험 타이포그래피 교육의 사명과 프로그램의 각론적 개발과 확대에 대한 사회적 그리고 교육적 관심이 보다 환기되어야 한다.

참고문헌

- 문철, 원유홍: 한글 타이포그래픽스, 도서출판 창미, (1994)
- 원유홍: 커뮤니케이션 디자인사, 도서출판 정글, (1998)
- Carter R., 원유홍 역: 실험 타이포그래피, 안그라픽스, (1999)
- Carter R., 원유홍 역: CI+타이포그래피, 안그라픽스, (1998)
- Heller S., 김은영 역: 왜 디자이너는 생각하지 못하는가? I, 도서출판 정글, (1997)
- Wallschlaeger C., 원유홍 역: 디자인의 개념과 원리, 안그라픽스, (1998)
- 브리태니커 세계대백과사전: 한국브리태니커, 13권, (1997)
- Biesele G. I.: Experiment Design, ABC Edition, (1986)
- Blackwell L.: Twentieth-Century Type, Laurence King Publishing, (1992)
- Craig J. & Barton B.: Thirty Centuries of Graphic Design, Watson-Guptill Publications, (1987)
- Friedl F.: Typography, Black Dog & Leventhal Publishers, (1998)
- Gottschall, M. E.: Typographic Communications Today, MIT Press, (1989)
- Heller S. & Anderson G.: American Typeplay, PBC International, (1994)
- Hiebert J. K.: Graphic Design Processes, Van Nostrand Reinhold, (1992)
- Hiebert J. K.: Graphic Design Sources, Yale University Press, (1998)
- Meggs P.: A History of Graphic Design, Van Nostrand Reinhold, (1983)
- Meggs P.: Typographic Design, Van Nostrand Reinhold, (1985)
- Pedersen B. M.: Graphis Typography 1, Graphic Publication, (1995)
- Ruder E., Bigelow C. trans: Typography, Hastings House Publishers, (1981)