

# 디지털 시대, 출판 디자인의 역할을 재점검한다

디자인의 디지털화로 큰 변화 일어나...

책의 고전적 가치 극대화할 창의성 요구돼

강무성 | 편집자 겸 북디자이너

박상순 | 민음사 주간·사회

홍동원 | 디자인중심 대표

80년대 이후 마케팅적 입장에서 디자인을 적극 활용하면서 출판디자인은  
비약적으로 발전해 왔다. 그러나 지나치게 상업적인 측면에서만

디자인의 역할을 강조해 부작용도 많았다. 특히 컴퓨터가

일반화되면서 디자인이 획일화하는 경향마저 놓고 있다.

이에 출판현장에서 활동하는 디자이너들을 모시고 바람직한

출판디자인의 발전방향과 그 역할에 대해 심도 있게 살펴봤다.

**박상순** —— 출판 디자인의 중요성이 널리 얘기되고 있지만, 우리나라 출판 디자인의 역사는 일천합니다. 먼저, 우리 출판 디자인이 지금까지 걸어온 길을 간단하게 정리하는 것이 오늘의 좌담 주제를 논의하는데 도움이 될 듯 싶습니다.

**홍동원** —— 우리 출판 디자인은 거칠게 말해 1980년대 중반 이전과 그 이후로 나눌 수 있습니다. 1980년대 중반 이전의 디자인은 다소 원시적인 작업 형태로 이뤄졌습니다. 출판 디자이너라는 명칭도 없었구요. 1980년대 중반 이후 정병규씨가 출판 디자이너라는 직함을 내걸고 직업적으로 활동하면서 본격적으로 출판 디자인의 역사가 시작됐습니다.

**강무성** —— 처음엔 화가와 문인이 장정하는 시대였다가 정병규씨의 등장을 기점으로 출판 디자이너의 시대가 열렸지요. 최근에는 출판 디자이너를 꿈꾸는 사람들이 많이 생겼고, 공식적이든 비공식적이든 출판계에서 디자이너로 활동하는 분들의 숫자가 상당히 늘어났습니다.

**박상순** —— 1980년대는 출판 디자인의 역사에서 각별한 연대였습니다. 출판이 활성화되면서 단행본 출판이 자리잡기 시작했고, 그 결과 디자인에 대한 사회적 요구가 나타났던 시기입니다. 이를 배경으

로 출판 디자이너가 출현하고, 출판 디자인이 활성화됐지요.

간략하게 출판디자인의 역사를 되돌아봤는데, 최근에는 컴퓨터가 도입되면서 출판 디자인에 많은 변화가 일어나고 있습니다. 구체적으로 어떤 변화가 일어나고 있는지, 또 이같은 현상을 어떻게 바라봐야 할지 논의해 보지요.

## 컴퓨터와 출판 디자인의 함수관계

**강무성** —— 디지털화가 출판 디자인에 미친 영향은 크게 세가지로 나뉘 살펴볼 수 있습니다. 우선 디지털화가 진행되면서 디자인 작업 자체가 이전보다 훨씬 쉬워졌습니다. 컴퓨터 없이 디자인할 때는 구상단계부터 완성단계까지 시간이 오래 걸렸고, 거쳐야 할 공정도 많았습니다. 그래서 철저하게 계획을 세우고 작업했지요. 그러나 지금은 컴퓨터를 쓰면서 자유자재로 디자인을 하게 됐고, 마음에 들지 않으면 쉽게 바꿀 수 있게 됐습니다. 시간을 절약할 수 있는 이점이 있으나, 과거와 달리 계획없이 디자인하는 폐단도 나타났습니다.

두번째로 출판 디자인이 점점 복잡해지는 점을 꼽을 수 있습니다. 컴퓨터를 이용해 누구나 쉽게 디자



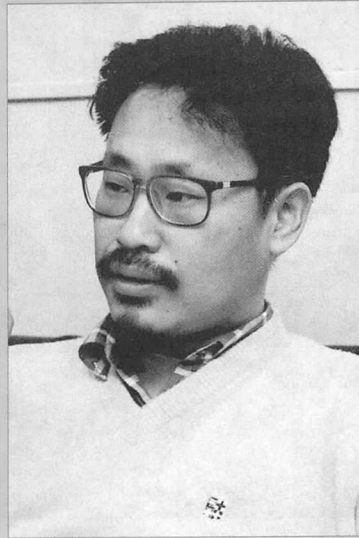
홍동원

**“컴퓨터의 도입으로 출판 디자인이 획일화되는 부정적인 면도 있습니다. 최근에 나온 책들을 보면 형태는 각기 달라도 정서적인 느낌이 거의 비슷한 디자인이 많습니다. 출판 디자인에 대한 안목을 넓혀 좀더 창의적인 작품이 나오도록 노력해야 합니다.”**

“디지털 시대를 맞이해  
출판 디자이너들은  
변화하는 시대의  
감수성을 적극 담아내는  
도전적인 자세가  
필요합니다. 따라서  
출판디자이너는  
책의 전통적인 형식과  
미래의 창으로서  
책의 의미에 대해 더욱  
고민해야 합니다.”



박상순



강무성

“디자이너에게는  
문화편집자적인 안목이  
필요합니다. 이는  
디자이너와 편집자가  
서로 역할을 교체하거나  
원활하게 대화를 나눌 수  
있어야 한다는 뜻입니다.  
특히 출판디자이너의  
본질적 기능이 컨설팅에  
있다는 점을 염두에  
둬야 합니다.”

인할 수 있다 보니, 단순한 디자인보다 복잡한 디자인을 선호하는 경향이 짙습니다. 단순한 디자인이 복잡한 디자인에 비해 정성을 덜 들인 것처럼 오해받기도 하지요.

마지막으로 디자인이 컴퓨터라는 도구에 종속되는 현상을 지적할 수 있습니다. 예컨대 다양한 색상을 사용할 수 있는데도 컴퓨터에서 가장 재현하기 쉬운 4원색, 즉 CMYK방식으로 만든 책이 80~90%를 차지하고 있습니다. 최근 출판 디자인이 지나치게 컴퓨터에 의존하는 현상을 상징적으로 보여주는 사례입니다.

**홍동원** —— 컴퓨터의 도입으로 대중 디자인의 시대가 열렸지요. 특별한 기술이 없더라도 컴퓨터를 활용해 나름대로 출판 디자인을 할 수 있게 된 것입니다. 디지털화 때문에 이전보다 훨씬 더 많은 사람들이 출판 디자인에 관심을 갖고 참여하기 시작했다는 점은 긍정적인 경향입니다.

그러나 컴퓨터를 이용해 디자인하게 되면서 개별 작품이 창의적인지, 모방한 것인지 구별하기가 애매해졌습니다. 출판사에서 나름대로 검토한다고는 하지만, 객관적으로 검증할 수 있는 장치가 없습니다. 이 점이 가장 큰 문제입니다.

**박상순** —— 정리해보면, 컴퓨터의 출현으로 디자이너들이 자유롭게 표현할 수 있는 가능성은 열렸지만 도구에 함몰될 수 있는 여러 가지 위험이 있다는 얘기군요. 그럼에도 출판 디자인의 필요성이 본격적으로 대두하던 때 컴퓨터가 등장해 출판계의 요구를 시의적절하게 충족시킬 수 있었던 점은 인정해야 할 것입니다.

**출판 디자인의 본래적 의미 되찾아야**

**홍동원** —— 저는 컴퓨터의 도입으로 출판 디자인이 정말 다양해졌는지 반성적으로 짚어보고 싶습니다. 오히려 획일화되는 면도 있기 때문입니다. 사실 요즘 나오는 책들을 보면, 디자인의 형태는 각기 다르지만 정서적인 느낌은 거의 비슷합니다. 전문가들이 디자인을 판단할 때 컴퓨터로 만든 책과 컴퓨터로 만들지 않은 책으로 양분하는 것도 같은 맥락입니다.

**강무성** —— 대부분 컴퓨터로 작업하다 보니 비슷한 느낌을 주는 경우

가 많습니다. 그러다 보니 다른 책과 차별화하기 위해 일부러 수작업한 느낌을 가미하는 경향도 나타났습니다.

**박상순** —— 단순히 그림이 있고 사진이 첨가되고 색채가 구현됐다는 것만으로 디자인이 완성됐다고 말할 수 없습니다. 활자의 경우에도 과거의 글꼴이 아닌 새로 개발된 서체를 선택했다는 것만으로 더 나아졌다고 말할 수 없지요. 이것들은 모두 디자인의 미적 기능을 구현하는 표면구조에 불과합니다. 훌륭한 색채의 대비나 나름대로 보기좋은 레이아웃으로 무엇인가가 완성된 경우에도 그 표면구조가 완전하다고 볼 수 없습니다. 컴퓨터는 표면구조를 손쉽게 완성하는 데 기여할 뿐입니다. 이제 우리는 디자인의 심층적인 미적 구현에 관심을 기울여야 할 것입니다.

**홍동원** —— 디자이너에 대한 사회인식도 문제입니다. 우리 출판 역사에서 디자이너 개념은 마케팅 개념의 도입과 동시에 이뤄졌습니다. 그래서 인지 지난 80~90년대 출판사들이 베스트셀러를 만들기 위한 도구로 디자이너를 이용했던 일이 다반사였고, 디자이너 역시 그같은 분위기에 휩쓸렸습니다. 사회 전반적으로 출판 디자인이 그 본래적 의미보다 상업성에 너무 치우쳐 있는 상황입니다.

저는 개인적으로 출판 디자인이 ‘약장사’ 같다는 느낌을 받습니다. 책을 팔고자 하는 출판업자의 수단이 된 듯한 때가 많았다는 거지요. 디자이너도 출판사도 이제 표현요소만 따지는 낡은 패러다임에서 벗어나야 합니다.

**강무성** —— 저도 그런 문제의식에 원칙적으로 동의합니다. 그러나 출판 디자인이 책판매에 기여하는 측면을 무조건 무시해서는 안된다고 생각합니다. 만약 좋은 책이 디자인을 통해 상업적 효과를 극대화할 수 있다면 가장 이상적이겠지요.

**박상순** —— 사실 좋은 책과 나쁜 책을 규정하는 것은 어려운 일입니다. 저는 그리 좋지 않은 책도 좋은 디자인을 만나서 훌륭한 책으로 재탄생할 가능성이 있다고 봅니다. 발상을 전환해 좋은 디자인의 역할이란 어떤 것인지 생각해 볼 필요가 있습니다. 좋은 디자인이란 책의 곳곳에 흩어져 있는 각 요소들을 조직해 하나의 훌륭한 완성품으로 만드는 것이 아닐까요.

**강무성** —— 그런데 문제는 그런 역할을 누가 맡아야 하는가입니다. 디



디지털 시대가 요구하는 새로운 출판디자인의 역할에 대해 논의하고 있는 참석자들.

자이나 편집자는 각기 그 역할을 자신들이 맡아야 한다고 생각하지요. 이것은 디자이너에게 문화편집자적인 안목이 필요하다는 것을 말합니다. 달리 말하면, 디자이너와 편집자가 서로 크로스오버하거나, 원활한 커뮤니케이션을 할 필요가 있다는 뜻입니다.

**박상순** —— 디자이너는 발화자로서의 디자이너, 수용자로서의 독자, 매체로서의 책을 동시에 고려해야 합니다. 발화자로서의 디자이너란 어떤 전달방식을 선택할 것인지 고민하는 것을 뜻합니다. 아울러 디자이너가 책의 내용을 보조하기도 하지만, 새롭게 발화할 수도 있다는 것입니다. 수용자문제는, 독자가 익숙하고 원하는 디자인을 할 것인지 아니면 독자가 이해하지 못하더라도 디자이너의 입장에서 표현할 것인지 고민하는 것입니다. 매체특성의 고려란, 디자이너가 책의 내용을 먼저 정확히 이해하고 그 내용을 잘 드러내기 위해 고민하는 것을 말합니다. 이때 편집자와 긴밀한 관계를 맺어야 하는 것은 필수적인 전제조건입니다.

#### 디자인 영역 다각화해야

**홍동원** —— 저는 출판 디자인을 기본적으로 콘텐츠웨어라고 생각합니다. 따라서 출판 디자인이 반드시 종이책의 형태로 나와야 한다고 생각하지 않습니다. 종이책이든 웹사이트든 최종적으로 표현되는 형태가 다를 뿐 디자인의 근본구조는 같습니다. 그런데 종이책이라는 고정된 형태만을 고수할 경우, 출판 디자인을 전체 디자인의 한 부분으로 파악하기가 어려워집니다. 책의 형태에 간혀 디자인이 더 이상 발전할 가능성을 잃어버릴 수도 있는 것이지요. 예컨대 종이책 이외에 신문이나 잡지 등 다른 매체를 디자인해보면 출판 디자인에 대한 안목이 넓어져 종이책을 디자인하는 데도 많은 도움을 받을 수 있습니다.

**박상순** —— 디자이너들이 열린 의식을 지녀야 한다는 지적에 동감합니다. 좀더 포괄적인 시각에서 다른 디자인 영역에 대해 많이 생각하고, 미적인 안목을 키워야 합니다. 이런 노력이 디자이너들의 미적인 표현 능력을 극대화하고, 창의성을 발현시키는 데 기여할 것입니다.

**“이미지와 영상시대를 맞이해 책의 가치가 하락하고 있습니다. 하지만 아무리 시대가 바뀌더라도 책의 역할이 축소될 리는 없지요. 그런 점에서 디자이너는 책이 가지고 있는 독자적인 가치를 극대화하기 위해 적극 노력해야 합니다.”**

**강무성** —— 원론적으로는 두분의 말씀에 동의합니다만, 저는 출판 영역을 지키고 싶습니다. 매체의 영역을 책에 국한시켜도 그 안에 너무 많은 분야와 과정이 있습니다. 책이라는 제한된 영역에서 만나게 되는 다양한 국면에 대한 이해가 더 중요합니다. 그 이해를 바탕으로 출판 디자인을 고민하는 것이 바람직하다는 것이죠.

**박상순** —— 그 말은 저나 홍동원씨하고는 조금 다르지만, 강무성씨가 나름대로 좋은 디자이너의 역할에 대해 고민한 결과라고 생각합니다.

이미지와 영상의 시대라는 표현으로 오늘을 이야기하고 있습니다. 그런 가운데 책의 가치가 소홀히 평가되고 있습니다. 책은 사유의 구조를 완성하는 데 기여하는 중요한 매체입니다. 그런 점에서 디자인은 사유의 구조를 완성하는 책의 형식과 의미를 담아내는 데 더욱 분발해야 합니다.

느끼고 만지고 넘기는 책장의 인간적 체취로서의 책과, 변화하는 시대의 감수성을 동시에 담아내는 노력이 더욱 요청되는 시대입니다. 출판 디자인은 따라서 책의 전통적인 형식과 미래의 창으로서의 책의 의미에 대해 고민해야 하는 시기에 우리 모두가 서 있습니다. 얘기를 나누다 보니 우리가 갈 길이 멀다는 느낌이 드는군요. 바쁘신데 오랜 시간 동안 수고하셨습니다. 감사합니다. — 정리·김정은 기자