

멀티미디어 환경 고려한 서체 개발해야

양질의 글꼴개발과 저작권보호 함께 이뤄져야

출판에서 타이포그래피의 위치는 각별하다. 인간의 추상적 사유에 옷을 입혀 책의 존재를 완성하는 총체적 수단이기 때문이다. 오늘날 타이포그래피는 컴퓨터의 본격적인 보급으로 괄목할 만하게 성장했다. 이런 변화는 한글 디자인 분야에도 적용돼 기업용은 물론 개인용 활자꼴도 꾸준히 증가하고 있다. 이는 활자꼴이 인간의 자유로운 표현수단을 넘어 상업적·미적 수단으로 거듭나고 있음을 의미한다.

가독성과 심미성 아울러야

가독성과 심미성은 타이포그래피의 가장 중요한 요소다. 글자의 기능적 측면과 디자인적인 아름다움이 결합돼 한권의 책을 만들어내기 때문이다. 가독성과 심미적 형태는 서로 보완하는 관계다. 그러나 독립적이면서도 조화로워야 할 둘 사이의 관계는 그리 원만하지 못하다. 이를 편집자와 디자이너의 관계로 확장해보면 정작 실무에서는 서로 부딪치는 경우가 많다.

디자인하우스의 이영미 편집장은 “편집과 디자인은 동전의 양면과 같다. 상당히 독립적인 분야면서 책이라는 하나의 지향점에서 만난다. 편집자의 입장에서선 텍스트 자체를 중시하기 때문에 디자인의 심미적 측면보다 가독성을 강조할 수밖에 없다”고 말한다.

이에 반해 디자인하우스의 디자이너 김성미씨는 “편집이 텍스트에 대한 2차 해석이라면 디자인은 그 다음 해석단계다. 글의 내용을 문자 이미지로 표현하는 만큼 작가의 의도를 가장 정확하게 짚어낼 수 있도록 노력한다”고 말한다. 편집자와 디자이너 사이의 갈등은 결국 좋은 책을 만들기 위한 ‘필요조건’인 셈이다.

출판 편집과 디자인은 글꼴에서 출발한다. 국내의 한글꼴 개발은 괄목할 만한 성장세를 보이고 있다. 한국글꼴개발원(원장 박병천)이 발표한 자료에 따르면, 2000년 현재 국내에는 약 12개 글꼴개발 전문업체가 있다. 이 업체들이 개발한 글꼴은 1998년까지 약 1,200여종이며, 2000년 한

해 동안만 약 230여종에 이른다. 여기에 신생업체를 포함하면 2천여종이 넘을 것으로 추산된다. 북한에도 5백여종의 글꼴이 개발된 것으로 확인됐다.

하지만 한글꼴 개발의 미래가 밝은 것만은 아니다. 저작권법이 개발의 발목을 잡고 있기 때문이다. 서울여대 한재준 교수(한국시각정보디자인협회 한글꼴저작권위원회 위원장)는 현행 저작권법이 폰트 프로그램은 보호하면서 원도(原圖, 모사나 복제 따위의 바탕이 되는 그림, 본그림)에 대한 보호조항은 전무하다고 말한다. 한글문화나 한글꼴 디자인의 발전은 한글 활자체에 대한 저작권의 보호 없이는 불가능하다고 목소리를 높인다.

“외국의 경우 활자체에 대한 저작권 보호는 유럽을 중심으로 WIPO(세계지적소유권기구)가 주관해왔다. 프랑스는 이미 저작권법이 제정됐으며, 미국이나 일본도 곧 법제화가 이뤄질 듯하다. 한글꼴 개발은 개발방향 설정이 중요한데 한글의 고유한 특성인 소리글자의 장점을 어떻게 살릴 것인지 고민해야 한다. 관련분야에 대한 깊이 있는 기초연구도 필요하다. 그러기 위해선 국가적인 지원이 시급하다.”

글꼴의 법적 보호 방안 마련중

문화관광부 우상일 사무관은 한글꼴 저작권 보호에 대해 “글꼴의 법적 보호에 대해 이미 전문가들과 충분한 논의를 거쳤다. 정부는 저작권법의 개정이나 특별법 제정을 추진할 계획이다. 지금은 법 제정시기를 조정중이다”고 밝혔다.

출판에서 타이포그래피가 차지하는 비중이 높아지면서 한글꼴에 대한 관심도 커지고 있다. 하지만 한글꼴 개발의 양적인 성장에 비해 우수한 글꼴을 얻기는 쉽지 않다. 한글꼴 개발의 창의성을 보호하는 저작권법이 시급하며, 한글꼴에 대한 깊이 있는 연구와 개발방향 설정이 무엇보다 필요한 실정이다.

완성도 높은 본문용 글꼴 하나를 개발하려면 최소 3~5억 정도의 비용이 든다. 그렇지만 대부분 영세업체인 개발사들의 투자는 대략 5~6천만원 선에서 그치는 게 현실이다. 해마다 개발되는 글꼴은 많은데 우수한 글꼴 만나기가 쉽지 않은 이유가 여기 있다. 게다가 이들 업체들은 어렵게 만들어진 글꼴들이 불법복제되는 이중고를 겪고 있다.

하지만 개발의 어려움이 여기서 그치는 것은 아니다. 지금까지 사용해온 아웃라인 방식의 서체는 중간톤 표현의 한계를 드러내고, 다양한 질감표현이 가능한 비트맵서체는 확대·축소시 원래 느낌이 달라지는 문제점도 안고 있다. 또 유니코드(ISO에서 국제표준으로 확정된 코드체계) 도입이 확실시됨에 따라 개발업체들은 그동안 사용하던 한글 글자수 2,350자에 안 쓰던 글자까지 포함해 11,172자를 만들어야 하는 어려움 등 한글꼴 개발의 내부적 문제가 고스란히 남기 때문이다.

윤디자인연구소 윤영기 대표는 디지털 시대에 발맞춰 글꼴 디자인도 발상의 전환이 필요하다고 강조한다.

“인터넷의 등장은 멀티미디어 환경에 적합한 서체개발을 요구하고 있다. 커뮤니케이션 매체가 종이에서 모니터로 바뀌는 현실을 직시해야 한다. 현재까지는 모니터의 발광성 때문에 한계가 있지만, 고해상도 화면이 일반화되면 그에 맞는 서체개발이 시급해질 것이다”

- 박옥순 기자