

디지털 시대의 타이포그래피에 나타난 전통시각에 대한 역설  
-데이비드 카슨의 작업을 중심으로

Paradox on the Traditional Viewpoint of Typography in Digital Era  
-Focusing on the Works by David Carson

백진경(Paik, Jin-Kyung)

인제대학교 디자인학부

신수길(Shin, Soo-Khil)

세종대학교 디자인학과

## 1. 서론

- 1-1. 연구목적 및 필요성
- 1-2. 연구방법 및 범위

## 2. 전통적 시각에 대한 역설

- 2-1. 전통적 시각
- 2-2. 전통적 시각에 대한 역설

## 3. 디지털 시대의 타이포그래피 현황

- 3-1. 시대적 배경
- 3-2. 기술적 변화
- 3-3. 작업 스타일의 변화

## 4. 데이비드 카슨의 타이포그래피 작업 분석

- 4-1. 생성배경
- 4-2. 작업의도
- 4-3. 작품설명

## 5. 결론

## 참고문헌

## 요약

디지털 시대인 21세기는 시각 정보 디자인의 중요성이 과거의 그 어느 때보다 요구되는 시대이며, 정보전달을 위한 가독성 위주의 전통적 개념의 타이포그래픽 디자인과, 전통적 개념에 역행하는 표현위주의 실험적인 타이포그래픽 디자인이 공존하고 있다. 타이포그래피에 관한 실험은 현대미술의 개념정립과 더불어 과거에도 있어 왔지만, 데스크탑 컴퓨터의 상용화된 기술적 발달에 힘입어 1980년대 이후에 더욱 거세게 일어나고 있다. 실험적 타이포그래피 작업으로 90년대를 대표하는 디자이너 중의 한사람으로 각광받고 있는 데이비드 카슨(David Carson)의 작업의 생성 배경과 작품의 분석을 통해, 그의 전통시각에 역행하는 디지털 시대의 실험적 타이포그래피의 문제점과 전망에 관해 알아본다.

## (Abstract)

In 21st century as a digital era, visual communication design becomes more important than any other period. Recently, traditional typographic design for the communication with emphasis on the readability and experimental typographic design with emphasis on the expressionism contrary to the traditional concept coexists. There have been experiments on the typography with the establishment of modern art concept in the past; this trend is more obvious since the 1980s with the technological development of desktop computer. In this study, experimental typography works by David Carson who is one of the most representative graphic designers of the 1990s are analyzed in detail, and problems and prospects of this experimental typography in a digital era contrary to the traditional viewpoint are discussed.

## (Keyword)

digital era, traditional typography, experimental typography, David Carson

## 1. 서론

### 1-1. 연구목적 및 필요성

본격적인 디지털 시대인 21세기는 정보가 넘쳐나는 시대로 우리는 밀려드는 정보의 홍수 한 가운데에 서 있다. 정보를 알기 쉽게 정리해서 전달하는 시각 전달 디자인의 중요성이 과거의 그 어느 때보다 요구되는 시대이면서도, 정보의 전달만으로는 채워지지 않는 인간 본질에 대한 깨달음을 얻기 위해 끊임없는 시도가 이어지고 있다. 이러한 현상은 정보전달을 위주로 하는 타이포그래피 작업에 있어서 더욱 극명하게 나타나고 있다.

현대의 타이포그래피 작업들을 보면, 금속활자의 발명 이래로 계속 발전되어 온 전통적인 타이포그래피의 원리에 입각한 정보전달을 위한 가독성 위주의 타이포그래피 디자인과, 20세기 들어서면서 다다이즘, 미래파의 등장에 발맞춘 현대미술의 개념정립과 때를 같이하여 나타나기 시작하여 디지털시대의 기술력과 컴퓨터의 출현으로 더욱 활발히 행해지고 있는 전통적인 개념에 역행하는, 즉 인간의 감성에 호소하는 표현위주의 실험적인 타이포그래피 디자인이 공존하고 있다.<sup>1)</sup>

이렇듯이 두 가지의 접근법이 공존하는 오늘날의 현실에서, 전통적인 타이포그래피 디자인 원리에 역행하는 실험적인 타이포그래피 디자인에 관한 이해와 분석이 그 어느 때보다 필요한 때인 것 같다. 또한 이러한 작업들이 한때의 유행으로 끝날 것인지, 혹은 시대를 넘어 계속 이어질 것인지를 예측해 보고자 한다.

### 1-2. 연구방법 및 범위

본 논문에서는 전통예술과 전통적 타이포그래피가 추구하던 시각을 정의하고, 이에 역행하는 작업들이 출현하게 된 동기 및 시대적 배경을 알아본다. 또한 타이포그래피 작업에 있어서 그 재현방식이 활자에서 컴퓨터로 바뀌면서 얻어진 기술적 진보가 타이포그래피 표현에 미친 영향도 알아본다.

전통적인 타이포그래피 작업방식의 대안적인 작업이라 일컬어지는 실험적인 타이포그래피 작업이 나오게 된 배경을 현대 예술의 개념과 더불어 시대별 주요 타이포그래피 작가들의 작업을 통해 살펴보고, 본격적 디지털 시대를 맞이한 90년대 들어 전통시각에 역행하는 실험적 타이포그래피 디자인으로 주목받는 작가 데이비드 카슨(David Carson)의 작업을 20세기의 현대미학적 관점에서 짚어 나가보기로 하겠다.

## 2. 전통적 시각에 대한 역설

### 2-1. 전통적 시각

전통예술은 '모방론'에 그 기본을 두고 있었다.<sup>2)</sup> 19세기까지의 예술이란 눈에 보이지 않는 실체(idea)의 재현(mimesis)에 그 목적이 있었으며, 칸트(Kant)가 제창한 에르곤(ergon), 즉 진리와 본질을 닮으려는 끊임없는 노력이었다. 플라톤 이래로 예술가들은 완결된 작품을 하기 위해 끊임없이 노력해 왔다. 이러한 예술형태는 결국 특정한 형상을 단 하나의 정확한 위치에서 바라보도록 하기 위해, 즉 작품의 저자가 미리 정해놓

1) Rob Carter, 원유홍 역, 실험 타이포그래피, 안 그래픽스, p7, 1999  
2) 이정우, 시물라크르의 시대, 거름, p.50, 1999

은 방법대로 작품을 바라보도록 하기 위해 계속 특정한 전망을 강요해 온 역사라고 할 수 있다.<sup>3)</sup> 모든 상징은 객관적으로 규정되어 있으며, 특정한 체계 속에 통합되어 있다. 수용자는 한가지 방식으로만, 즉 창조자의 로고스(logos)에 의해 규정되어 있는 방식으로만 예술작품을 이해하여야 했다.

타이포그래피의 경우에도 작가 혹은 편집자가 지정한 경로에 따라 독자들이 눈을 옮겨가면서 읽어 나가는 방식이 강요되어 왔다고 볼 수 있다.

### 2-2. 전통적 시각에 대한 역설

현대예술은 재현(mimesis)의 개념을 파기하는데서 출발한다. 인상파는 '리얼리티(reality)'라는 개념을 실재가 아닌 현실로 바꿈으로서 미술사에 혁명을 가져왔다. 인상파 화가들이 추구하는 것은 실재가 아니라, 내 눈에 생생하게 보이는 현상 그 자체였다. 사실 여기에도 눈에 보이는 것을 그대로 그리려는 재현의 개념은 남아 있지만, 단지 재현하려는 차원이 달라진 것이다.<sup>4)</sup>

20세기 이후의 현대미술은 그런 재현의 개념조차도 비껴가게 되고, 예술은 본질적인 것 뿐 아니라, 부수적인 재현상(parergon)의 영향을 받게 된다. 과거의 예술은 물질(objet)로만 존재하고 관객이 물질을 바라보았으나, 현대의 예술은 관객을 작품 속으로 유도해서, 직접적이고 촉각적인 경험을 통해서 관객이 작품의 일부가 될 수 있게 한다.

현대미술의 창시자로 일컬어지는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)에 의해 전통예술에 대한 역설적 개념이 작품에 적극적으로 도입된 이래<sup>5)</sup> 그의 의도를 뒷받침하는 이론들이 후대의 철학자들에 의해 집대성 되었다. 그것들 중 대표적인 이론들로 오늘날의 실험적인 타이포그래피 작업의 이론적 토대가 될 수 있는 것으로 데리다(Jacques Derrida)의 '해체철학(Deconstructionism)'과 움베르토 에코(Umberto Eco)의 '열린 예술작품(The Open Work)'을 들 수 있겠다.

데리다의 주장에 의하면, 예술은 더 이상 본질(ergon)만을 추구하는 것이 아니고, 그 주변의 상황을 비롯한 애매모호한 것들(parergon)을 포함하는 것이다. 데리다의 미학은, 에르곤과 파레르곤을 구분하여 전자에 가치를 두는 전통미학에 반해, 현대의 예술작품의 개념은 종래의 관점인 내용과 형식, 안과 밖의 대립에 의해서 규정된 모든 칸막이와 울타리를 넘어 서려고 하는데 있다고 보았다.<sup>6)</sup>

움베르토 에코는 그의 '열린 예술작품'이란 저서에서 "모든 예술작품은 모두 본질적으로는 무수히 많은 독해방식에 열려있다."고 주장하고 있다. 현대의 예술작품이란 각 수신자들이 작품의 창조자가 고안해 낸 원래의 구성방식을 그대로 이해할 수 있도록 일련의 의사 소통적 효과를 배치해 놓은 대상이다. 작품은 예민하게 수용할 수 있는 수신자 각각의 진행방식에 따라 크게 달라진다. 독창적인 형식에 대한 각 수신

3) 움베르토 에코, 조형론 역, 열린 예술작품: 카오스모스의 시학, 새물결 p.47, 1995, 1962

4) 이정우, 시물라크르의 시대, 거름, 1999

5) 마르셀 뒤샹은 1917년 발표한 변기를 소재로 한 작품 '샘'에서 사물을 선택하고 변형시켜 예술작품화 함으로써 예술이 더 이상 물건이 아닌 사건임을 극명하게 보여주어 예술의 개념에 일대 혁신을 가져왔다.

6) 김철호, 데리다의 해체철학, 민음사, 1993

자의 이해방식은 각자에게 고유한 전망에 따라 달라지게 된다. 실제로 예술작품의 형식은 해당작품을 보고 이해할 수 있는 전망이 얼마나 다양한가에 따라 미학적 타당성을 달리하게 된다. 현대의 예술가들은 '열림'이라는 요소를 예술적 해석 과정의 필수적인 요소로 수용하는 대신 창작과정의 적극적인 요소로 포섭시켜 최대한 활용하려 한다. 이리하여 그는 "모든 예술작품은 모두 본질적으로는 무수히 많은 독해방식에 열려 있다."고 주장한다.7)

### 3. 디지털 시대의 타이포그래피 현황

#### 3-1. 시대적 배경

디지털 시대인 21세기에는 정보전달기능이 중시되는 시각 전달 디자인의 역할이 점점 더 중요해지고 있다. 시각 전달 디자인에서 주된 부분을 차지하는 타이포그래피(typography)는 '문자(type)를 운용하는 기술'이라는 정의에서 알 수 있듯이, 그간 주로 정보전달기능이 주된 목적이었으나, 디지털시대에 들어서면서 문자의 시각적인 이미지로서의 역할(type as an image)이 더욱 증대되고 있다. 디자인 전반에 걸쳐서 개개인의 감성에 호소하는 정보전달에 관련된 디자인이 점점 늘어날 전망이다.

따라서 디지털 환경 하에서 타이포그래피는 정보전달을 위한 전통적인 역할과 시각적 감성에 호소하는 실험적인 역할이 공존하고 있다. 과거에는 엄격한 규범에 바탕을 두고 가독성 위주의 작업을 해왔던 타이포그래피 작업들도 데스크탑 컴퓨터



(그림1) 필립포 마리네티의 시, 1919, A History of Graphic Design 2nd Edition, p242

터의 기술이 발달한 디지털 시대에 이르러서는 전통적 규범에서 탈피한 새로운 스타일에 대한 실험이 활발히 이루어지고 있다. 타이포그래피의 실험은 이미 현대미술의 개념이 발현되던 20세기 초 이래 다다, 미래파 등의 작가들에 의해 시도되었고(그림1), 60년대에 들어서도 기존의 질서에 반기를 드는 여러 가지 타이포그래피 실험이 꾸준히 행해져 왔다. 가독성보다는 시각적 표현을 중시하는 이러한 시도들이 타이포그래피의 새로운 표현영역으로 자리를 잡아가고 있으며, 일반대중으로부터도 적지 않은 호응을 얻고 있는 것이 현실이다.8)

이제 타이포그래피의 전통적 스타일과 새로운 실험들은 시대에 따라 변하는 유행을 넘어서, 작업의 성격에 따라 공존해야 하는 디지털 시대 타이포그래피의 동반자가 되고 있다.

7) 음베르토 에코, 조형준 역, 열린 예술작품: 카오스모스의 시학, 새물결 p.43, 1995, 1962

8) 타이포그래피의 시대적 배경에 대한 정리는 다음 책을 참고 바람. A History of Graphic Design 2nd Edition, Philip B. Meggs, New York: Van Nostrand Reinhold, 1992

#### 3-2. 기술적 변화

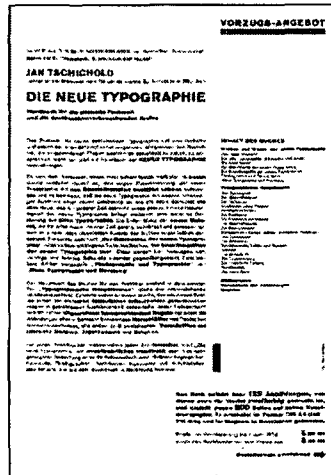
20세기 초부터 시작된 전통적 타이포그래피에 대한 실험이 20세기말에 이르러 더욱 활발해진 이유로는 데스크탑 컴퓨터가 일반화된 것을 꼽지 않을 수 없었다. 데스크탑 컴퓨터의 기술은 디자이너에게 무한의 가능성을 열어 주었고 작업환경에도 커다란 변화를 가져다주었다.

활판인쇄시기에 확립된 타이포그래피의 제작방식들은 60년대 사진식자기술의 진보를 거치면서 디자이너들에게 새로운 표현의 장을 열어 주었고, 80년대 이후 컴퓨터의 급속한 보급으로 큰 변화를 겪게 됨에 따라, 이에 적응하기 위해 여러 시행착오를 겪었다. 과거에는 디자이너나 식자공들에게 국한되어 있던 타이포그래피에 관한 기능적인 일들도 이제는 거의 모든 사람들에게 그 문이 활짝 열려서 일반인들도 출판을 위한 디자인작업을 할 수 있게 되었다.

컴퓨터의 기술력을 바탕으로 그간 거의 불가능했던, 혹은 많은 시간과 노력을 필요로 해서, 시도는 하였으나 본격적으로 활성화 되지 못했던 타이포그래피 작업들의 실험이 가능하게 되었다.

이러한 과정을 겪으면서 변화에 적응하지 못했던 수많은 디자이너들이 도태되게 되었고, 이러한 현상은 타이포그래픽 디자인을 비롯한 시각 전달 디자인에 있어서 더욱 두드러지게 나타나고 있는 것이 오늘의 현실이다.

#### 3-3. 작업 스타일의 변화



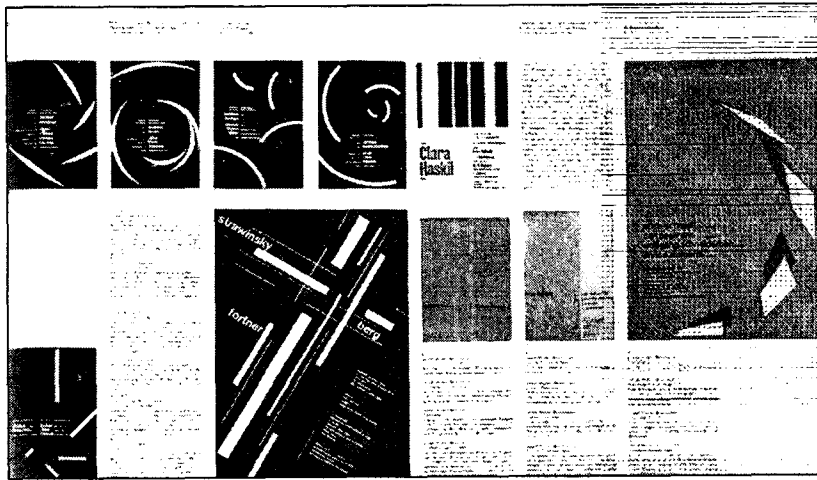
(그림2) 얀 치홀트의 편집디자인, 1928 A History of Graphic Design 2nd Edition, p.299

1920년대 얀 치홀트(Jan Tschichold)로 대표되는 타이포그래피의 선구자들에 의해서 확립되어진 제반 원리들을 바탕으로(그림2), 2차 세계대전 이후에 반세기 이상 '객관성'과 '명료함'으로 대변되며, 그리드(grid)와 센세리프(sans serif)체를 주로 사용한 디자인으로 스위스 스타일로 불려진 국제 타이포그래피 양식이 명실상부한 타이포그래픽 모더니즘의 대명사로 인정받아 왔고, 이 양식은 곧 그래픽디자인 전반에 걸쳐 세계적인 스타일로 군림하여 왔다. 스위스 스타일의 대표적인 인물로는 스위스의 유명한 디자이너인 요셉 물러 브로크만(Josef Muller-Brockmann)과(그림3) 바젤 디자인학교 교수였던 아민 호프만(Armin Hofmann), 에밀 루더(Emil Ruder) 등을 들 수 있다.

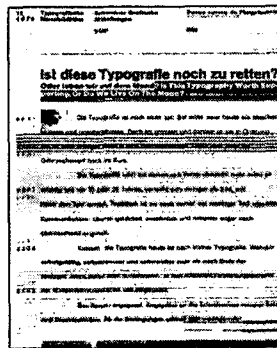
1970년대에 들어서면서 스위스 바젤의 디자인대학에서 강의하던 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart)의 뉴 타이포그래피가 선보이게 되는데(그림4), 이는 스위스 스타일이 갖는 전통성의 토대 위에, 직관에 의한 자유공간을 도입하여 '우연한 요소', '의외의 효과', '유희적 형태'를 갖는 실험적

인정받아 왔고, 이 양식은 곧 그래픽디자인 전반에 걸쳐 세계적인 스타일로 군림하여 왔다. 스위스 스타일의 대표적인 인물로는 스위스의 유명한 디자이너인 요셉 물러 브로크만(Josef Muller-Brockmann)과(그림3) 바젤 디자인학교 교수였던 아민 호프만(Armin Hofmann), 에밀 루더(Emil Ruder) 등을 들 수 있다.

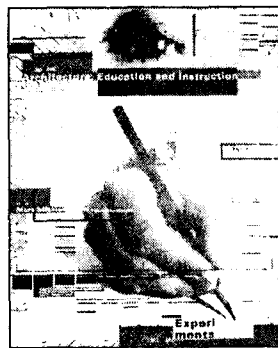
1970년대에 들어서면서 스위스 바젤의 디자인대학에서 강의하던 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart)의 뉴 타이포그래피가 선보이게 되는데(그림4), 이는 스위스 스타일이 갖는 전통성의 토대 위에, 직관에 의한 자유공간을 도입하여 '우연한 요소', '의외의 효과', '유희적 형태'를 갖는 실험적



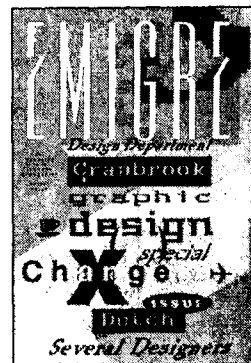
(그림3) 조셉 뮐러 브록만의 작업들, 20th Type Remix, p.95



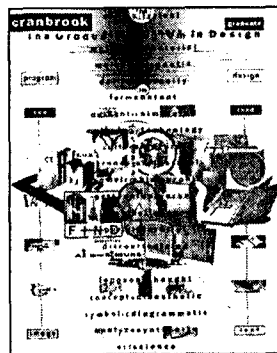
(그림4) 볼프강 바인가르트의 포스터, 20th Type Remix, p.123



(그림5) 에이프릴 그레이먼의 포스터, Typography Now the Next Wave, p.81



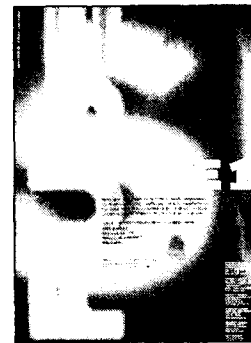
(그림7) 에미그레지의 표지, Typography Now the Next Wave, p.180



(그림6) 캐더린 맥코이의 포스터, Typography Now the Next Wave, p.41

인 작품들이다. 그는 모든 디자인에 있어 디자이너의 개성과 취향이 중요하게 다뤄져야 한다고 생각했으며, 스위스 스타일의 모더니즘의 토대 위에 인간적인 여유를 더한 자유로운 직관력이 느껴지는 작업들을 통해 타이포그래피에서 최초의 포스트 모더니즘적인 시도를 한 작가로 평가되어 지는 실험적인 작업들을 진행하였다.

사진식자술이 볼프강 바인가르트의 새로운 시도들의 기술적 밑받침이 되었듯이, 컴퓨터 시대의 기술적 진보는 타이포그래피의 표현에 엄청난 자유를 부과하게 된다. 이러한 시도들은 볼프강 바인가르트의 제자들이었던 미국 디자이너 에이프릴 그레이먼(April Greiman)과 (그림5) 덴 프레드만(Dan Fredman) 등에 의해 미국의 뉴 웨이브 스타일로 자리잡게 되고, 쏟아지는 정보들을 한 화면 안에서 소화하기 위하여 문자와 이미지를 중첩하고 병치하는 포토 몽타주를 연상시키는 시도들과, 키네틱(kinetic) 타이포그래피를 선보인다.



(그림8) 네빌 브로디의 포스터, Typography Now the Next Wave, p.113

리 매깅 시키면서 큰 반향을 불러 일으킨다.<sup>9)</sup> 디지털 시대를 맞이하여 타이포그래피는 정보전달의 도구에서 명실 상부한 표현의 도구로까지 그 영역을 확장하고 있다는 것은 이제 누구도 부인할 수 없는 사실이다.

9) 타이포그래피 작업 스타일의 변화에 대한 정리는 다음을 참고 바람. A History of Graphic Design 2nd Edition, Philip B. Meggs, New York: Van Nostrand Reinhold, 1992/ 박효신, 타이포그래피의 Digital Modernism, 월간 Design Net, 1998. 10, pp.24-26

볼프강 바인가르트의 뉴 타이포그래피는 미국의 크랜브(Cranbrook)에도 영향을 미쳤는데, 캐더린 맥코이(Katherine McCoy)의(그림6) 기호학에 근거를 둔 '담론으로서의 타이포그래피'라 명명된 타이포그래피 교육은 실험적인 디자인 운동으로 자리잡게 된다.

타이포그래피에서 본격적 디지털 시대를 연 것으로 평가되어지는 에미그레(Emigre)지는(그림7) 네덜란드 출신의 디자이너 루디 반데라스(Rudy Vanderlans)와 아내 주잔나 리코(Zuzana Licko)에 의해 창간되어 졌는데, 컴퓨터 등장 이후 가능해진 디지털 방식을 적극적으로 활용하여 새로운 서체들을 개발하여 보급하였고, 서체의 완성도에 대한 의문이 제기되는 가운데서도 에미그레의 서체들은 대 성공을 거두었고, 실험적인 타이포그래피 디자인의 시도에 불을 당기게 된다.

비슷한 시기에 영국출신의 디자이너인 네빌 브로디(Neville Brody)는(그림8) 다다 성향을 추구한 타이포그래피와 폰트 디자인을 선보여 각광을 받았다. 강한 반향을 느끼게 하는 기호학적인 부호들과 새로운 느낌의 표제용 서체들을 선보이며 일약 디지털 타이포그래피의 선두주자로 각광을 받았다.

90년대에 이르러서는 영감과 감성, 즉 본인의 직관에 의한 표현위주의 본격적 디지털작업으로 '나만의 개성과 자유'를 표현한 데이비드 카슨의 실험적인 타이포그래피와 포토 몽타주, 편집디자인 작업들이 일약 그를 90년대의 대표적 디자이너로 자리

#### 4. 데이비드 카슨의 타이포그래피 작업 분석

앞장에서 살펴보았듯이 현대의 타이포그래피 작업은 '가독성' 위주의 질서 정연하고 합리적인 방식 일변도에서 벗어나, 개인의 감성이 살아있는 표현위주의 직관적 타이포그래피가 중요한 영역을 차지하고 있다. 과거의 '읽혀지는' 타이포그래피 일색이 아닌 '보여지는' 타이포그래피가 공존하고 있다.

이러한 현대의 작업들은 보는 이에 따라 다른 느낌을 줄 수 있는 일종의 '열린' 방식이란 점에 주목할 필요가 있다. "개념과 인생관, 그리고 삶에 대한 태도간의 상호작용과 상호수렴이 빈번할수록 독창적이고 창의적인 작품이다. 다수의 의도, 다양한 면모 그리고 무엇보다 먼저 다양한 이해방식과 향유방식을 갖고 있을 때가 가장 흥미로운 예술작품으로 간주되며, 개성도 가장 순수하게 표현된다는 결론을 끌어낼 수 있다."<sup>10)</sup> 는 에코의 지적은<sup>10)</sup> 본 논문에서 다루고자 하는 데이비드 카슨의 작업에도 잘 적용되는 것 같다.

##### 4-1. 생성배경

과거에 식자공들에 의해 행해지던 타이포그래피 디자이너들은 전통적인 개념의 타이포그래피 규범들을 수년간에 걸쳐서 연마하고 이를 완전히 습득하여야만 작업이 가능하였다. 그러나 기술적인 많은 문제들을 컴퓨터가 해결해 주는 요즘은, 타이포그래피 작업 중에 디자이너의 개인적인 경험이나 독특한 체험이 우러나오는 실험적인 작업들이 다양하게 선보여지고 있다. 전직 프로 서퍼(professional surfer)이자 사회학 교사라는 특이한 이력의 소유자인 데이비드 카슨은 그의 실험적인 타이포그래피 작업들로 90년대 디자인계의 총아로 각광을 받고 있다.

비치 컬처(Beach Culture)와 레이 건(Ray Gun)잡지 등의 편집디자인으로 90년대 이후 주목을 받기 시작한 데이비드 카슨은 직관에 의존한 즉흥성이 강한 디지털 작업으로 유명하다. 그는 미술대학을 제대로 다녀 본 적이 없고, 26살이 되기 전까지는 그래픽디자인이란 말을 들어본 일조차 없었다. 대학 졸업 후 사립학교에서 사회학 교사로 일하면서 학생들을 위해 개척되었던 그래픽디자인 워크샵에 참가하면서 이것이야말로 자신에게 딱 맞는 일이라는 것을 깨닫게 된다. 그 후로 교사 일을 계속하면서 잡지사에서 파트타임으로 일을 하다가 비치 컬처의 디자인을 맡게 된다.

비치 컬처는 처음부터 연속발간이 계획된 잡지가 아니었고, 일단 출판한 후에 독자들의 반응을 봐서 계속 출간할 지의 여부를 결정할 예정이었다. 비치 컬처의 실험적인 디자인은 상반된 반응을 받게 되고, 마침내 다음호의 간행이 결정되면서 데이비드 카슨은 계속 편집디자인을 맡게 된다. 그 후 1년 반 동안 5호를 더 내게 되는데, 데이비드 카슨은 매호마다 이번이 마지막일지 모른다는 생각 하에 최선을 다해 여러 가지 새로운 시도들을 쏟아내게 된다. 데이비드 카슨의 극단에 가까운 실험정신이 깃든 작업들이 광고주들로부터 긍정적인 반응을 얻지 못하자 91년 비치 컬처를 떠나게 된다. 1989년 비치 컬처의 첫 번째 호를 작업하면서 컴퓨터와 에미그레 폰트를 접하게 되지만, 실제로 컴퓨터로 모든 디자인작업을 마무리하

는 것은 그 후로도 한참 뒤의 일이었다. 다만 컴퓨터와 에미그레 폰트가 열어준 가능성은 그의 실험적 디자인이 탄생하는데 큰 역할을 담당하게 된다. 그 후 서퍼(Surfer)지에서 일하게 되면서 비는 시간을 이용해 레이 건이라는 음악잡지의 창간호 작업에 참여하게 되는데, 84페이지 4도 인쇄물이던 이 잡지에서 그는 그의 실험적인 디자인 작업을 유감없이 펼치게 된다.

그를 90년대를 대표하는 디자이너로 사람들에게 강한 인상을 심어준 비치 컬처, 레이 건의 편집 디자인들은, 그의 도전정신과 '보는' 잡지가 받아들여지는 시대적 상황, 그리고 이러한 실험들의 출판을 허락한 잡지 제작자들과 이를 수용할 자제가 되어 있는 특정계층의 독자들의 만남 등의 제반 여건들이 맞아떨어져 세상에 나오게 되었다. 이런 실험적인 디자인들을 가능하게 해준 이면에는 그의 독특한 인생역정이 큰 부분을 차지하지 않았나 보여진다.

대학에서 미술이나 디자인 공부를 거의 하지 않았던 점이 오히려 그가 과감한 시도들을 할 수 있었던 밑바탕이 되지 않았을까 생각된다. "나는 어떻게 디자인해야 하는지 그 방법을 배운 적이 전혀 없다. 나는 편집디자인에 전통적인 규범이 있다는 사실조차 몰랐으므로 그 규범들을 깨뜨려 보려고 시도한 적도 없다. 나는 레이아웃에 대한 타고난 감각을 갖고 있긴 하지만, 그것들이 어떤 원리에 의해서 그렇게 되는 것인지는 모른다. 다행히 실험적인 디자인을 시도해 볼 수 있는 기회를 허락해 준 제작자들과 일할 기회를 갖은 것이 나에게는 크나큰 행운이었다." 고 데이비드 카슨이 언급했듯이 기존의 디자인의 원리 원칙들을 접할 기회를 갖지 못한 것이 오히려 그에게는 망설임 없이 새로운 시도를 해 볼 수 있는 원동력이 되었다.<sup>11)</sup>

데이비드 카슨의 작업에서 디자인이 갖는 정보전달의 기능이나, 가독성 등은 절대적 이슈가 아니었다. 컴퓨터 작업으로 인해 가능해진 무한의 자유분방한 타이포그래피 표현들이 자유로운 시대정신을 반영한 플라주된 새로운 느낌의 이미지들과 어우러져 각광을 받기 시작하면서, NIKE, Pepsi Cola, LEVI'S 등의 세계적인 기업들이 그의 크라이언트가 되었다.

##### 4-2. 작업의도

데이비드 카슨의 작업에서 타이포그래피 디자인의 본질(ergon)에 해당하는 테스트의 정보전달의 기능이나, 가독성 등은 절대적 이슈가 아니었다. 이제까지 디자이너들이 별로 중요하게 생각하지 않았던 여백, 부호, 문자의 반복 중첩으로 생겨나는 질감 등이 중요한 요소로 다루어지게 되었다. 이렇듯 복잡하고 애매모호한 주변의 것들(parergon)이 주목을 받는 그의 작업은 데리다가 지적한 현대미학의 특질인 텍스트이론에 대입시켜 볼 수 있다. 데리다는 플라톤의 이데아 철학 이래로 수 천년 간 주목받아 온 검은 글씨 외에도 종이 위에는 '자간', '행간', '여백'도 있음에 주목했다. 데리다의 눈에는 중심사상으로 오스카는 검은 활자보다 기죽어 숨어 있는 '가장자리'가 더 중요했다. 이 가장자리 여백에서 데리다는 기술적으로 책과 다른 '텍스트이론'을 찾았다. 그것은 '반이데아'의 논리였다.<sup>12)</sup> 이것은 전통의 원리에 반기를 드는

10) 움베르토 에코, 조형준 역, 열린 예술작품: 카오스모스의 시학, 새물결, p.51, 1995, 1962

11) Philip B. Meggs, 5 Top Designers Confess: I Never Went to Art School, Print 5/6, 1996, pp.72-77, 125-129

새로운 접근법이 대중의 호응을 얻은 또 다른 예라고 볼 수 있다.

그의 작업들에서는 이러한 '텍스트이론'의 경연장 같은 작업들이 대부분이다. 과거의 타이포그래피 작업들이 가독성(可讀性)에 바탕을 두었다면 그의 작업들은 다독성(多讀性)에 바탕을 두고 있다고 볼 수 있다. 그의 작업들은 예코의 지적처럼 독자를 향해 '열려' 있어서 독자의 심경에 따라 여러 가지 의미로 '읽혀질 수', 또는 '보여질 수' 있다. 또한 위에서 살펴보았듯이, 제도권 하에서 디자인 교육을 거의 받지 않은 데이비드 카슨의 특이한 이력을 말해주듯이 그의 작업들은 매우 자유분방하게 레이아웃 되어 있음을 볼 수 있다.

그의 첫 번째 작품집인 'The End of Print: The Graphic Design of David Carson'은 그 제목에서도 느낄 수 있듯이 기존의 가독성을 중시하는 인쇄물 위주의 그래픽 디자인 작업을 송두리채 부정하는 듯한 반항의 정신이 느껴진다. 그의 대표적 작업인 비치 컬처와 레이 건 잡지의 편집디자인 작업들을 비롯한 사진과 광고 작업들을 포함한 이 작품집은 그의 실험적 작업들에 대한 영감과 아이디어를 가까이 느낄 수 있게 해 주지만, 그의 작업의도나 작품에 대한 설명을 구체적으로 들기를 원했던 독자들에게는 심한 좌절감을 안겨 준다.<sup>13)</sup> 이 책의 서문이나 본문들은 거의 읽을 수 없이 나열되어(혹은 중첩되고 잘리어)있어서 처음 몇 장에서 읽기를 시도해 보다가 마침내 포기하고 그림만을 감상할 수밖에 없다. 활자들이 단지 그림으로서의 기능으로만 다가올 뿐이다. 이것이 그의 진정한 편집 의도였을까?

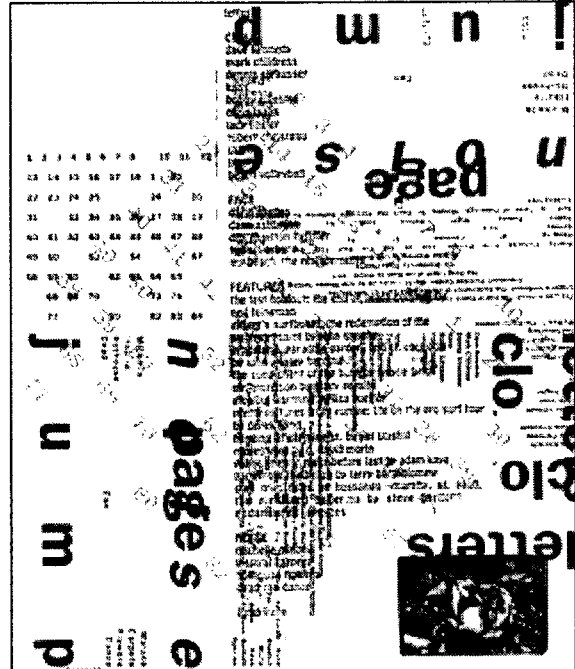
두번째 작품집 'David Carson: 2nd Sight'에서, 데이비드 카슨은 이 책의 주제이며 그의 작업에서 가장 중요한 부분을 차지하는 '직관(intuition)'에 흥미를 느끼는데 대해 다음과 같이 언급하고 있다. "나는 대부분의 사람들이 직관에 더 의지할수록 좀 더 나은 작업을 할 수 있다고 생각한다. 그러나 직관이 모든 문제를 해결해 주는 것은 아니다. 다음 단계로 넘어가도록 도와주는데 큰 힘이 되기는 한다. 우리가 꼭 알아야 하는 것은 직관이 합리적인 디자인 이론들로 해결할 수 없는 문제들에 답을 줄 수도 있다는 것이다. 우리는 세상의 이치와 대화의 방법, 우리의 창의력이 어떻게 작용하는지 등에 대해 폭 넓은 열린 시각을 지녀야만 한다."

그에게 있어서 타이포그래피란 읽기 위한 정보라기보다는 이미지가자 플라주이다. 그의 직관에 의한 선택은 무어라 말로 할 수는 없지만 볼 수는 있는 의식의 세계에 속한다.<sup>14)</sup>

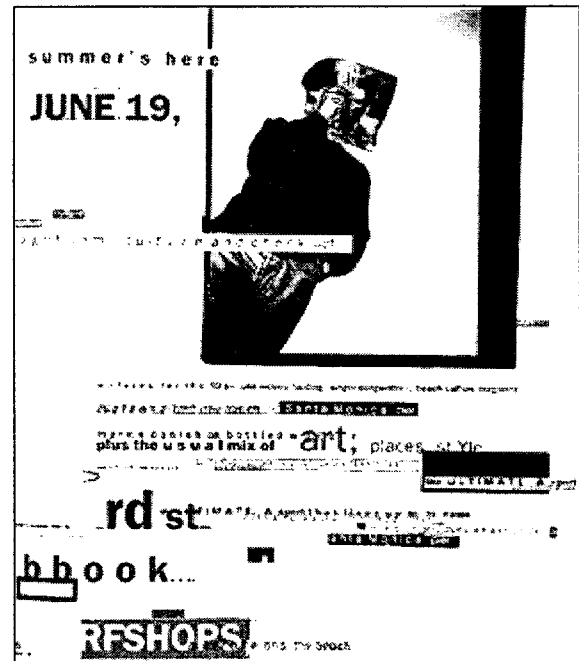
또한 데이비드 카슨은 그의 작업에 대해 루이스 블랙웰(Lewis Blackwell)과 나눈 대화에서 "사람들이 나의 작업에 대해 반응을 보이고 이야기하기 좋아하는 것은 나의 작업이 그들이 주로 대하는 틀에 박힌 디자인보다는 인간적인 요소가 조금은 더 내포되어 있기 때문인 것 같다. 디자이너는 소프트웨어에서 공급해 주는 기능만을 사용한 판에 박힌 듯한 디자인보다 훨씬 더 많이 생각하고 독창성을 지닌 작업을 해야 한다. 좋은 디자인이란 그것만이 지니는 힘과 특유의 해법을 지

니고 있어야만 한다."고 말하고 있다.<sup>15)</sup>

그의 작업에 대해 가독성을 무시한다는 비판 또한 만만치 않은데 이에 대한 데이비드 카슨의 답변은 "나는 모든 낱말들을 읽고 그 낱말들의 뜻을 나타내기 위한 방법을 찾는다. 나는 많은 디자이너들이 글을 제대로 읽지도 않고 작업을 하는데 놀랐고, 그 점을 이해할 수가 없다. 디자인의 해답을 얻



(그림9) 비치 컬처의 목차 페이지, 1991, The End of Print



(그림10) 비치 컬처의 다음달을 위한 페이지, 1990, The End of Print

12) 김형효, 데리다의 해체철학, 민음사, 1993

13) Philip Krayna, Book Review: The End of print: The Graphic Design of David Carson, Communication Arts, 1996, 1/2

14) Angelynn Grant, Book Review: David Carson: 2nd Sight, Communication Arts, 1998, 11

15) Lewis Blackwell, David Carson: 2nd Sight, Universe Publishing, New York, 1998

는 것은 본문을 읽는 데서부터 시작된다고 생각한다. 본문을 정독하지 않고 단지 정해진 규칙에 따라 본문을 배열하는 것은 글쓴이와 디자이너가 전하고자 하는 것 사이에 혼란을 야기시킬 뿐이다. 문자란 이미지가기도 하며, 뜻을 알아채기 전에 먼저 눈에 보인다. 디자이너란 글자가 지니는 의미에 화답해야만 하고, 그것이 이미지로서의 역할을 다할 수 있게 해주어야 한다.” 고 반박하고 있다.<sup>16)</sup>

### 4-3. 작품설명

이제 데이비드 카슨의 작업들 중 전통적 시각에 역행하는 작업들의 예를 살펴보기로 한다.

(그림9)

비치 컬처의 목차 페이지는 그의 이러한 보고 느끼는 디자인의 정수를 보여 주는 듯 하다. 이것이 진정한 정보의 전달이 우선되는 교과서나 열차의 시간표 따위였다면 이 디자인은 한낱 쓰레기에 불과했겠지만, 써퍼와 해변의 이야기일 때는 다르다. 그는 그 세계를 진정으로 이해하고 있으며, 써핑을 즐기는 현대인의 심리상태-정보의 홍수 속에서 미몽의 시대를 헤매고 있는-를 꿰뚫고 있다고 보여진다. 수많은 정보에 치이고 거기에서 벗어나고 싶어하는 현대인들에게 써핑이 생활에 청량감을 주듯이, 느낌으로, 이미지로 다가오는 타이포그래피는 디자인의 숨통을 터주는 중요한 요소로 느껴졌을 법하다. 흩어지는 폰트들은 부서지는 파도일까?

여기에서는 목차페이지 디자인에 있어 차례, 제목, 순서 등의 본질적인 것(ergon) 만을 추구하는 것이 아니고, 그 주변의 부수적인 것들(parergon)이 병치되고, 나열되며 자아내는 깊이 에 더 관심을 둔 것 같다.

(그림10)

비치 컬처의 다음달을 위한 페이지. 다가올 여름의 이벤트를 예고하고 있는 듯 하다. 레이아웃에서 기대감을 불러일으킨다. 그의 직관에 의한 레이아웃이 독자로 하여금 페이지를 ‘탐험’ 할 여지를 제공한다. 즉 독자를 향해 ‘열려있는’ 것이다. 계산된 듯한 조직적인 맛이 없어서 더욱 경쾌해 보이는, 그렇다고 아무나 쉽게 흉내낼 수 없는 레이아웃이다.

이미지로 사용된 사진도 이전의 사진들이 가운데 자리잡은 인물의 얼굴에 초점을 맞추었던데 비하여, 여기에서는 인물이 구석에 비스듬하게 배치되고 얼굴의 대부분을 가리고, 사진의 테두리가 각각 다른 굵기로 표현되는 등 주변의 것들에 더 무게를 실고 있다. 텍스트의 표현도 예전에는 흰 바탕에 검은 글씨가 일반적이고, 글씨의 크기와 굵기 등에만 신경을 썼던데 반해서, 여기에서는 글씨의 바탕, 자간, 행간 등을 다양하게 변화시키면서 특이한 볼거리를 제공하고 있다.

(그림11)

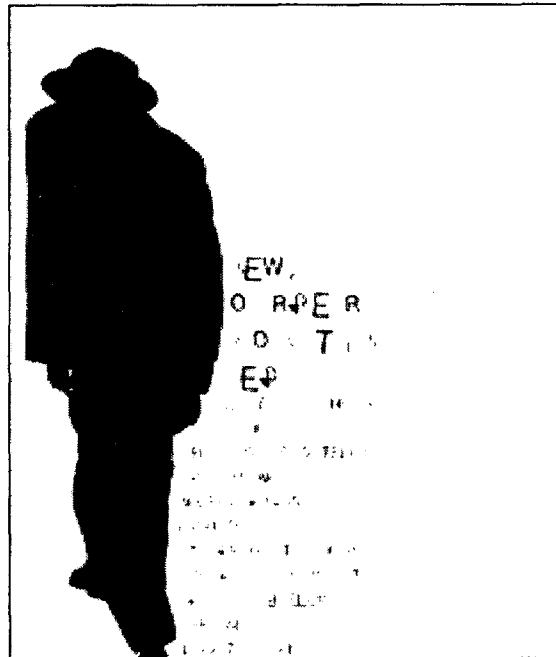
레이 건의 목차 페이지. 허무해 보이는 이미지와 거의 이미지와 같은 느낌의 타이포그래피를 사용하고 있다. 전통적 의미의 목차페이지와는 달리, 기능적인 면에 초점을 맞추기보다는 책 전체의 이미지를 전달에 더 신경을 쓴 디자인이다. 좀 더 자세한 내용을 보기 위해서는 반드시 안으로 들어가서 봐야할 것만 같은 호기심을 불러일으킨다.

(그림12)

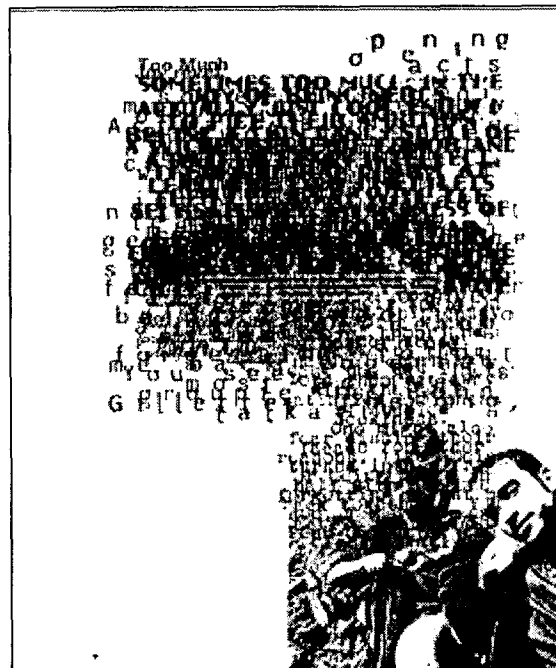
레이 건의 기사 페이지. (Too Much Joy, 1992) 기사의 첫 문장이 완전히 겹쳐지고, 반복되어 지고, 반전되어 지면서 영감을 불러일으키는 보는 사람의 느낌에 따라서 다르게 보여질 수 있는 신비하고 강한 이미지를 창조하고 있다. 아래의 기사가 위의 증첩된 텍스트로 인해 만들어진 이미지에 화답하고 있는 듯이 보여진다.

(그림13)

나이키 테니스화를 위한 광고 페이지(1993). 사진 속의 달리는 이를 위해 펼쳐진 길과 광고 속의 문안이 창조하는 나이키 곡



(그림11) 레이 건의 목차 페이지, 1994, The End of Print

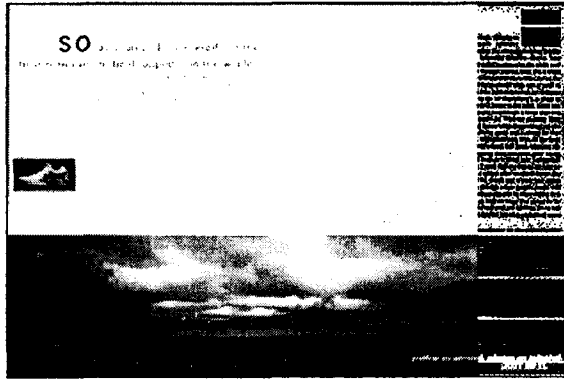


(그림12) 레이 건의 기사 페이지 (Too Much Joy), 1992, The End of Print

16) 위의 책



선이 완벽한 호흡을 이룬다. 누구라도 한번쯤 대자연 속의 광활한 부드러움에 몸을 맡겨 보고 싶게 만드는 이미지와 타이포그래피 이미지들. 과거의 작업들이 글씨에 초점을 맞추었다면, 이 광고에서는 글씨와 여백이 어우러져 상표의 이미지를 만들어내고 있다. 과거에 하찮게 생각하던 '여백'들이 큰소리를 내는 대표적인 예이다.



(그림13) 나이키 테니스화를 위한 광고 페이지, 1993, The End of Print

## 5. 결론

본 논문에서는 전통시각에 역행하는 디지털 시대의 실험적 타이포그래피를 전통미학의 시각에 역행하는 현대미술의 개념과 연결시켜 해석해 보았다. 그 결과, '기능'이 우선되던 타이포그래피 작업에서도 이러한 현대 미학적 관점들이 받아들여지고 있는 점에 주목하였다. 사물의 '본질'이 중심이 되던 전통미학의 시각이 그동안 하찮게 무시되던 '주변의 상황'에도 눈길을 주는 현대인의 취향에 따라 시각적, 감각적인 경험을 중시하는 개념으로 변화했듯이, '가독성'과 '효율성'을 중시하고 엄격한 규범이 존재하였던 타이포그래피의 전통시각에 역행하는 '다양성'과 '의외성'을 추구한 실험적 타이포그래피의 시각이 대중적 공감을 얻게 되었다고 보았다.

또한 실험적 타이포그래피 작업을 행한 여러 디자이너들 중에서 1994년까지의 데이비드 카슨의 작업들을 예로 들어서 몇 가지 현대 미학적 이론들에 연결시켜 그의 작업들이 디지털 시대의 대중들에게 호응을 받는 이유를 분석하였다. 이러한 작업을 통하여 현대미학의 데리다의 '텍스트 이론'과 에코의 '열린 예술작품' 등의 개념을 데이비드 카슨의 실험적 타이포그래피 작업에도 적용시킬수 있다고 보았다. 그의 작업에서는 이전에 중요하게 생각했던 타이포그래피의 원리, 즉 '가독성'과 타이포그래피의 본질이라 여겼던 '텍스트'보다 그 이외의 부수적인 것들에 더 초점을 맞추고, 또한 보는 사람에 따라 다르게 느껴질 수 있는 '열린' 공간을 남겨놓고 있음을 볼 수 있다. 또한 디지털 시대의 기술력의 발달이 그의 작업에 나타나는 중첩, 반복 등의 실험적 표현들을 더욱 다양하게 펼칠 수 있는 밑받침으로 작용하여, 이전에 행해졌던 실험적 작업들에 비하여 더욱 다양하고 심도 있는 표현들이 가능하게 되었고, 전통적 타이포그래피의 시각을 교육받을 기회를 가지지 못하여 오히려 더 자유분방함이 느껴지는 그의 작업들이 새로움을 추구하는 현대인들의 감성과 통하여 큰 반

향을 불러 일으켰다고 보았다.<sup>17)</sup>

이제 데이비드 카슨의 '직관적 이미지'로 대표되는 실험적인 타이포그래피 작업들이 일회성이거나 다분히 개인적인 작업으로서만이 아닌, 개성과 의외의 반전을 즐겨 찾는 시대적 요구의 산물로서 이해되어야 한다. 현대미술의 개념이 시대의 흐름과 더불어 더욱 새롭게 발전해 나가듯이, 실험적 타이포그래피 작업들도 한때의 유행으로 그치지 않고, 늘 새로운 것을 추구하는 대중의 눈높이와 어우러져 미래에도 계속될 것이다. 기술력의 뒷받침으로 다양성의 실현이 가능해진 디지털 시대를 맞이하여, 전달을 중시하는 전통적 개념의 타이포그래피 작업들과 전통시각에 역행하는 실험적인 타이포그래피 작업들이 필요에 따라 공존할 것이라 전망된다.

본 연구를 바탕으로 데이비드 카슨의 최근 작업들의 변천과정과 기타 주목할만한 작가들의 작업을 현대미학의 관점에서 분석하는 연구를 더 진행시킬 수 있으리라 본다. 순수미술과의 경계를 허물며 그 영역을 넓혀가고 있는 오늘날의 실험적 타이포그래피 디자인 대해 현대미술의 시각과 문화현상들을 분석하여 그 경향을 예측하는 연구를 행하는 것이 앞으로의 과제라 생각된다.

17) 그의 첫 번째 작품집 (The End of Print)은 타이포그래픽 디자이너의 작품집 중 유래가 없는 16만 부의 경이적인 판매 부수를 기록하며 그를 대중적인 스타로 만들었다.

## 참고문헌

- 홍석일, 디지털 타이포그래피에 관한 연구, 디자인학 연구 제21호, 한국디자인학회, 1997
- 이정우, 시물라크르의 시대, 거름, 1999
- 김형효, 데리다(Jacques Derrida)의 해체철학, 민음사, 1993
- Umberto Eco, 조형준 역, 열린 예술작품: 카오스모스의 시학, 새물결, 1995
- Rob Carter, 원유홍 역, 실험 타이포그래피, 안 그래픽스, 1999
- Clement Mok, 김옥철 역, 디지털 시대의 정보 디자인, 안 그래픽스, 1999
- Jan Tschichold, 안상수 역, 타이포그래피 디자인(Asymmetric Typography), 안 그래픽스, 1991
- 박효신, 타이포그래피의 Digital Modernism, 월간 Design Net, 1998. 10, pp.24-26
- 강현주, '그리드의 감옥' vs '새로운 미학의 카오스', 월간 Design Net, 1998. 10, pp.46-47
- 강현주, 그래픽디자인에 있어서 '전통' 과 '실험' : 볼프강 바인가르트와 바젤 디자인학교를 중심으로, 월간 Design Net, 1998. 6, pp.82-85
  
- Philip B. Meggs, Fotografiks David Carson, Ginko Press, Corte Madera, CA.1999
- Lewis Blackwell, David Carson: 2nd Sight, Universe Publishing, New York, 1998
- Lewis Blackwell, 20th Type Remix, Corte Madera, CA: Ginko Press, 1998
- Lewis Blackwell, David Carson, The End of Print, San Francisco: Chronicle Book, 1995
- Rick Poynor, Edward Booth-Clibborn, Typography Now the Next Wave, London: Booth-Clibborn Edition, 1994
- Rudy VanderLans, Zuzana Licko, Mary E. Gray, Emigre: Graphic Design into the Digital Realm, New York: John Wiley & Sons, Inc. 1993
- A History of Graphic Design 2nd Edition, Philip B. Meggs, New York: Van Nostrand Reinhold, 1992
- Philip B. Meggs, 5 Top Designers Confess: I Never Went to Art School, Print 5/6, 1996, pp.72-77, 125-129
- Philip Krayna, Book Review: The End of print: The Graphic Design of David Carson, Communication Arts, 1996, 1/2
- Angelynn Grant, Book Review: David Carson: 2nd Sight, Communication Arts, 1998, 11