

타이포그래피의 시각적 리듬감 유형 연구

Research on Types of Visual Rhythmic Sense in Typography

주저자 : 정유경 (Jung Yu-Kyung)

경희대학교 예술디자인대학 시각디자인전공 시간강사

1. 서 론

- 1-1 연구의 목적
- 1-2 연구의 내용 및 개념모델

2. 이론적 배경

- 2-1 리듬, 리듬의 유형
- 2-2 타이포그래피에서 리듬에 관한 견해

3. 연구방법

- 3-1 분석대상 선정
- 3-2 이미지 특성 분석

4. 새로운 시각적 리듬감 유형의 인자 생성

- 4-1 시각적 리듬감의 이미지 특성 분석
 - 1. 이미지 변수 측정 결과
 - 2. 이미지 인자 분석
 - 3. 이미지 구조 분석
- 4-2 새로운 유형으로서 시각적 리듬감
 - 1. 공감각적 리듬감(R-synesthesia)
 - 2. 동시적 리듬감(R-simultaneity)
 - 3. 관계적 리듬감(R-connection)
 - 4. 작가 중심적 리듬감(R-artist)
 - 5. 수용자 중심적 리듬감(R-reader)

5. 결 론

참고문헌

(要約)

시각 커뮤니케이션 디자인에서 타이포그래피는 공간(평면)속에서 감추어진 '잠재적 태(胎)'이다. 타이포그래피에서 리듬을 보여준다는 것은 조형성을 가진 그래픽에 '미감'을 형성하는 것으로 그 표현방법이 매우 중요하다. 이러한 리듬이 시각적 흐름을 통하여 인지되어질 때 리듬감이 형성된다.

본 연구는 타이포그래피 작품을 통해 실증적 분석으로 시각적 리듬감의 새로운 유형을 제시한 것이다.

우선, 시각적 리듬감 형성을 위한 실험성이 강한 타이포그래피 필리포 마리네티, 로베르 마쎈, 볼프강 바인가르트, 데이비드 카슨 등을 연구의 대상으로 선정하였다.

시각적 이미지 특성 분석으로 어의변별척도(S. D. Scale)법을 사용하였고, 배리맥스(VARIMAX)로써 인자분석을 하여 시각

적 리듬감의 유형을 도출하였으며, 다음과 같이 분류할 수 있었다. ①공감각적 리듬감(R-synesthesia)은 '청각의 시각화'와 '촉각의 시각화'를 통한 감각의 전이를 의미한다. ②동시적 리듬감(R-simultaneity)은 한 평면 안에 시간과 공간이 동시에 존재하는 것을 뜻한다. ③관계적 리듬감(R-connection)은 이질적인 요소들이 (한 평면 안에) 함께 공존하여 상호 관계적 역할을 하면서 전체적인 인상이 통일되어 나타나는 현상을 말한다. ④작가 중심적 리듬감(R-artist)은 작가가 내용을 주관적으로 해석하여 표현함에 따라 임의적, 계획적으로 독자의 시선을 유도하는 것을 의미한다. ⑤수용자 중심적 리듬감(R-reader)은 기존의 가독성을 탈피하여 수용자의 적극적인 참여로 형성된다.

(Abstract)

Typography in visual communication design is 'potential form' hidden within a space. Showing rhythm in typography is making 'aesthetic sense' in a graphic which has formative characteristics, the way of expression is very important. When the rhythm is recognized through visual stream, Rhythmic Sense is formed.

The research will present a new form of the Visual Rhythmic Sense by analyzing typography works out positively.

First of all, I researched works done by Fillippo Marinetti, Robert Massin, Wolfgang Weingart, and David Carson for their vigorous experimentalism in typography in forming visual rhythm.

I used S.D. Scale method to analyze characteristics of visual image and VARIMAX for factor analysis reaching types of visual rhythm, which could be classified as following. ① Synesthesia Rhythmic Sense (R-synesthesia) means that the senses are conveyed through 'visualization of auditory sense' and 'visualization of touch'. ② Simultaneous Rhythmic Sense (R-simultaneity) means that the time and space co-exist in one plane. ③ Connective Rhythmic Sense (R-connection) means that different factors (within one plane) co-exist interacting with one another and creating a unified impression through such a process. ④ Artist Oriented Rhythmic Sense (R-artist) means that the artist interprets the content subjectively and expresses his/her impression, thereby, attracting a gaze of audience systematically and arbitrarily. ⑤ Reader Oriented Rhythmic Sense (R-reader) avoids the existing legibility formed through aggressive engagement of the reader.

(Keyword)

Typography, Rhythm, Visual Rhythmic Sense

1. 서론

1-1 연구의 목적

시각 커뮤니케이션 디자인에서 타이포그래피는 공간(평면) 속에 감추어진 '잠재적 태(胎)'이며 시각 표현에 있어서 리듬은 공간을 형성시키는 기능을 한다. 타이포그래피의 구성은 요소들의 변화에 따라 새롭게 형성되며, 그것은 시각적 리듬에서 비롯된다. 즉, 타이포그래피에서 리듬을 보여 준다는 것은 단순한 조형의 문제뿐만 아니라 그래픽에 '미감'이 생기는 문제로서 그 표현 방법은 매우 중요하다.

또한, 디자이너에게 있어 조형성의 개념 확립은 필수적이다. 특히, 말은 활자화되면 원래의 감정과 억양을 잃게 된다. 따라서 타이포그래피들은 감각적인 표현을 하기 위해서 구성 요소들의 디자인 원리에 대한 이해가 필요하며 전제되어야 한다. 따라서 본 논문에서는 시각적 리듬이 어떻게 인지되는가에 주목하고, 타이포그래피의 요소를 시각적 리듬을 생성하는 구조적 원리로 살펴보았다. 이를 위해 실험적 특징이 뚜렷하게 발견되는 네 명의 타이포그래피를 선정하였고, 선정된 작품들의 이미지 분석과 인자분석을 통해 시각적 리듬감의 새로운 유형을 정립하고자 한다.

1-2 연구의 내용 및 개념모델

본 연구는 다음과 같은 내용으로 구성되었다.

제1장에서는 새로운 시각적 리듬 인자를 형성하기 위한 연구의 목적, 연구의 내용과 개념모델을 제시하였다.

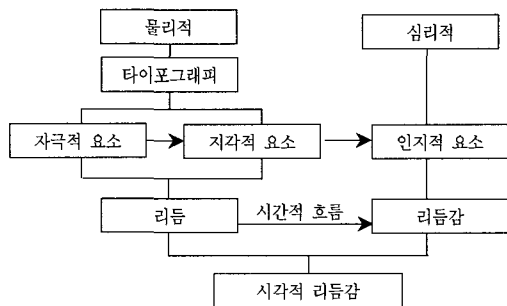
제2장에서는 리듬과 리듬의 유형을 살펴보고 타이포그래피 측면에서 리듬에 관한 견해들을 살펴보았다.

제3장에서는 연구 방법을 구체적으로 제시하기 위해 연구 대상의 선정 조건과 작품의 선택에 관하여 살펴보았고, 이미지 특성 분석을 위한 방법을 정리하였다.

제4장에서는 이미지 분석을 통한 시각적 리듬감의 새로운 유형을 도출하였다.

제5장에서는 연구결과를 요약하고, 연구의 방향을 제시하였다.

<그림 1>은 리듬과 리듬감의 구분을 위한 개념모델이다.



<그림 1> 리듬, 리듬감의 형성 과정

리듬은 공간을 형성한다. 타이포그래피 표현은 공간에서 리듬을 형성하므로 물리적 차원으로 설명할 수 있고, 이러한 리듬은 사람에게 인지되어 리듬감을 느끼게 하므로 심리적 현상으로 설명이 가능하게 된다.

1) 정병철, 볼프강 바인가르트의 타이포그래피 교육에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위 청구논문, 2003, 서문

2. 이론적 배경

2-1 리듬, 리듬의 유형

리듬은 자연의 본질이며 창조이다. 특히 1개 이상의 요소가 변화를 이루어 반복되면서 공간이 형성되고, 이러한 공간 속에서 힘의 흐름인 질서가 리듬으로 형성 된다.

그래픽 디자인에서의 리듬은 조형 요소들과 구조의 반복을 통한 시선의 시간적 흐름을 말한다. 즉, '본다→시간적 흐름을 통한다→리듬을 인식한다'라고 할 수 있다. 따라서 리듬은 가장 기본적인 감각적 지각 영역인 시각을 통해 경험하게 된다. 즉, 평면에 있는 여러 요소들과의 '유기적 관계'를 맺음으로써 리듬을 유지하게 되는 것이다. 리듬은 규칙적이고 불규칙적인 조형 요소들이 공간에서 내재된 운동감을 나타내고 서로의 상호 유기적인 관계 아래서 생성의 질서와 이미지를 구현하는 것이다. 즉, '시각적 유기화'는 많은 요소들의 표현에 의한 리듬이며, 이것은 시각의 흐름이라는 시간성과 공간성을 동시에 취하는 것이라고 할 수 있다. 리듬은 미적 질서의 구조 속에서 독립된 사물이 아니라 시간과 공간 내에서의 구조와 질서, 조화를 가지고 있다.²⁾

리듬의 유형을 분류하는 보편적인 방식에 대해 살펴보면 학자에 따라 혹은 예술의 영역에 따라 다양하게 제시됨을 알 수 있다.

조형예술의 영역에서는 리듬과 다른 조형 원리의 결합으로 리듬의 유형을 분류하는 방법이 가장 보편적이다. 마린 L. 데이비스(Marin L. Davis)는 어떤 요소의 반복적 사용으로 리듬의 박자를 강조할 수 있고, 평행과 교차의 적절한 사용은 조직적인 리듬을 창출하는 반면 연속은 융통성 있고 일관성 있는 박자를 지니게 한다고 하였다. 또한 점진(漸進)은 리듬을 절정에 이르게 하는 반면 매끄러운 전환은 요동적인 리듬을 형성한다고 주장하였다. 방식은 자체에 리듬을 갖고 있으며, 약간의 대비는 변화가 일어나는 곳에 관심을 집중시킴으로써 리듬을 강조하는데 도움이 된다고 보았다.³⁾ 시각적인 경험이 복잡한 상대적인 배치 즉, 긴장과 이완, 집중과 희박, 조화와 부조화 등의 리드미컬한 배열의 질서 있는 변화나 반복 등으로 리듬을 느낄 수 있어⁴⁾ 리듬에는 여러 다른 원리들이 적용됨을 알 수 있다. 리듬에 이렇게 다른 원리들이 적용됨으로써 리듬은 '반복적 리듬', '변화적 리듬', '점진적 리듬', '흐름' 등의 유형으로 나뉘기도 하고⁵⁾ '반복적 리듬', '교차하는 리듬', '점진적 리듬'⁶⁾으로 구분되기도 하며, '반복', '방사', '점이'로 분류하기도 한다.

임흥정은 리듬을 '리피티션(Repetition)에 의한 리듬', '그라데이션(Gradation)에 의한 리듬', '슬라이딩(Sliding)에 의한 리

2) 김은희, 볼프강 바인가르트의 타이포그래피에 보여지는 리듬 표현 연구, 이화여자대학교 석사 학위 청구 논문, 2002, p.14

3) Marin L. Davis, Visual Design in Dress, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, pp.211-222

4) Philip Thiel, Visual Awareness and design. Washington, The Unoversity of Washington press, 1983 p.221

5) 김춘일, 박남희 (편), 조형의 기초와 분석, 미진사, 1991, p.76

6) 데이비드 A 라우어, 이대일 역, 조형의 원리, 도서 출판 예경, 1996, p.94-95

7) 민경우, 디자인의 이해-인간, 사회, 그리고 자연을 생각하며, 미진사, 1995, p.211

듬', '자유롭고 풍부한 리듬'으로 분류하였다.⁸⁾

조용호, 신태균은 리듬을 '1차원적 리듬', '2차원적 리듬', '프로그램적 리듬' 등의 새로운 견해로 분류하였다. '1차원적 리듬'은 단위 형태가 상하 또는 좌우의 한 방향으로만 반복되는 경우를 말하고, '2차원적 리듬'은 상하·좌우의 반복에 의한 리듬이다. '프로그램적 리듬'은 단위 형태 또는 간격을 일정한 수치적 관계에 의해 증가 또는 감소시키는 리듬으로 구분하고 있다.⁹⁾

이상과 같이 리듬의 유형은 각각의 연구자들마다 다른 견해를 보이거나 대부분이 비슷한 유형으로 구분되어지고 있다.

2-2 타이포그래피에서 리듬에 관한 연구

타이포그래피의 리듬과 반복에 관한 연구들을 살펴보면 다음과 같다.

안치홀트(Jan Tschichold)는 신(비대칭)타이포그래피의 원리에서 '비대칭은 기능적 디자인의 키데적 표현이다.'라고 말한다. 비대칭을 이루는 타이포그래피의 형태는 대칭의 그것보다 훨씬 효과적이다. 비대칭의 원리는 신타이포그래피에 무한히 변형될 수 있는 형태를 보장한다. 비대칭의 이러한 생동감, 다양성, 융통성은 모든 라이프의 표현이다. 그러나 불안한 비대칭 화면과 혼돈스러운 구성을 피하고 비대칭 속에서도 균형과 질서를 항상 추구해야 한다.¹⁰⁾

에밀 루더(Emil Ruder)는 스위스 국제적 스타일¹¹⁾을 기본으로 하여 엄격한 타이포그래피에서의 리듬과 반복을 강조한다.

에밀 루더는 타이포그래피의 리듬에 관하여 요소들의 반복과 변화에 의하여 이루어진다고 서술한다. ① 활자, ② 판짜기 작업, ③ 판형(중어의 포맷), ④ 글줄길이, ⑤ 활자 크기의 변화, ⑥ 활자 더미, ⑦ 활자 무리, ⑧ 낱말 사이, ⑨ 낱말 사이의 간격, ⑩ 필기체 그 자체에서도 나타난다고 하였다.¹²⁾ 또한, 일정한 비례의 구조를 통한 다양한 요소, 타이포그래피 구성에 나타난 리듬미결한 변이와 톤문의 리듬값 분석, 글줄 길이에 의한 리듬 패턴에 관해서도 강조한다.¹³⁾

롭 카터(Rob Carter)은 리듬에 관하여 다음과 같이 지적한다. 리듬은 공간인자로서, 리듬은 규칙적, 불규칙적, 교차적, 점진적, 혼합적 리듬으로 유형을 구분하고 있다. ① 규칙적인 리듬은 공간상에서 유사한 요소들이 서로 동등한 간격으로 반복될 때 탄생한다, ② 불규칙적인 리듬은 공간상에서 요소들이 제각기 다른 간격으로 떨어져 있을 경우에 각 요소들의 특성·동질성 또는 차별성 때문에 탄생한다, ③ 교차적으로 반복되

는 리듬은 두가지 대조적인 속성(크기, 무게, 톤 등)이 교대로 반복될 때 등장한다, ④ 점진적인 리듬은 요소들 사이의 간격과 요소의 특성이 점증적으로 증가하거나 감소하면서 생긴다. 리듬을 탄생시키는 변화의 가능성은 여러 속성들이 어떻게 결합되는가에 따라 무한하다.¹⁴⁾

3. 연구방법

3-1 분석대상선정

타이포그래피사적 측면에서 살펴보면, 산업혁명은 결국 활판 인쇄술의 발달을 가속화했으며, 또한 사진술의 진보는 인쇄 기술의 변화를 동반하였다. 인쇄물의 대량 생산 및 보급이 이루어짐에 따라 모든 예술 장르가 서로를 소통시킬 수 있는 출입구를 공유할 수 있게 되었다. 기존의 표현적 한계는 매체의 발달로 점차 사라지며 새로운 표현의 가능성이 연속적으로 일어난다고 할 수 있다. 이러한 매체의 발전과 더불어 타이포그래피의 실험성을 새로운 방식으로 접근한 작가 필리포 마리네티(-시), 로베르 마쎁(-연극), 볼프강 바인가르트(-경험과 우연), 데이비드 카슨(-직관)의 작품을 본 연구의 대상으로 선정하였다. 이들은 타이포그래피의 역사뿐만 아니라 그래픽 디자인사에서 크게 영향을 끼친 작가들이며, 이들의 작품을 시대의 흐름과 연결하여 살펴보면, 표현소재와 방법이 다음을 알 수 있다.

분석 대상은 각 작가별 3점씩 작품 12개를 선정하였다. 선정된 연구 대상의 작품은 <표 1>와 같다.

그래픽 디자인은 시각 이미지에 의존되므로 유행에 민감하지만 양식상의 변화는 기술, 미디어 및 사회의 발전과 인쇄 기술의 연속적인 변화¹⁵⁾ 즉 매체를 중심으로 보조를 맞춰 왔다. 따라서 연구의 흐름상 시대 구분을 매체¹⁶⁾를 중심으로 '인쇄 매체 시대'와 '뉴미디어 시대'로 구분하였다.

인쇄 매체 시대에는 1920년대의 실험적 타이포그래피의 시발점인 미래파의 필리포 마리네티, 1960년대의 로베르 마쎁으로 선정하였다. '구체 시' 또는 '시각 시'의 시발점으로 보여지는 필리포 마리네티의 작품은 시각적인 흥미로써 기존의 타이포그래피에 '자유로운 시각 언어'로 발전시켰다면, 로베르 마쎁은 읽혀지는 타이포그래피를 보여지는 타이포그래피로의 변화를 주장한 엘 리쉴츠키의 이론에 다이나미즘을 첨가하였다고 볼 수 있다. 따라서 위의 두 작가는 서로 다른 견해와 방법을 지녔지만, 메타포적 관점에서 볼때 같은 맥락으로 볼 수 있다.

8) 임홍정, 베이직 디자인, 미진사, 1983

9) 조용호·신태균, 기초 평면 조형, 학술문화사, 2000 pp.87-104

10) 승건승 외, 박대순 역, 현대 디자인 이론의 사상가들, 미진사 1983, pp.141-54 ; 안 치홀트, 안상수 역, 타이포그래피 디자인, 안그라픽스, 1993, pp.100-109

11) 스위스 국제적 스타일의 특징은 다음과 같다 : ① 산 세리프체를 애용한다, ② 조밀하고 때로는 한칸이 전혀 없는 텍스트를 선호한다, ③ 여백을 자유롭게 사용한다, ④ 들여짜기와 불규칙적인 문단 정렬을 응용해 독특한 효과를 창출한다, ⑤ 디자인의 일관성을 추구한다. -정병철, 볼프강 바인가르트의 타이포그래피 교육에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위 청구 논문, 2002, pp.64-68

12) Emil Ruder, 안상수 옮김, 타이포그래피, 안그라픽스, 2001, p. 20, p.150

13) Emil Ruder, 안상수 옮김, 타이포그래피, 안그라픽스, 2001, pp. 154-155, pp.158-159

14) Rob Carter, *Experimental Typography*. Watson-Guption Pubns. 1998 ; Rob Carter, 원유홍 역, 실험 타이포그래피, 안그라픽스, 1999, pp.48-49

15) 리처드 홀리스 지음, 문 철 옮김, 그래픽 디자인의 역사, 2000, p.201-202

16) 매체(Media)란 넓게는 커뮤니케이션의 발생을 가능하게 하는 중개적 기구, 좀 더 전문적으로는 커뮤니케이션의 채널, 범위 또는 속도를 확장시키는 기술적 개발물을 지칭한다(R. Williams, *Keyword*, London : Fontana, 1976, pp.167-170). 디자인에서 매체의 개념은 디자이너들이 다루는 재료, 즉 표현 매체물을 뜻하는 것으로 매체에 의해 시각적으로 구체화된다. 점에서 물질적 속성을 갖는 재료 자체를 의미한다고 볼 수 있다. -장미경·정유경, 매체 환경의 변화와 그래픽디자인의 현시점, 일러스트레이션학 연구, Vol. 13, 2003

즉, '문학의 시각화'가 어떠한 특징과 요소의 반복 표현으로 리듬을 형성하는지 알 수 있었다.

그리고 뉴미디어 시대의 타이포그래피 분석 대상으로 1970년대 감성적 충동을 표현하려는 볼프강 바인가르트, 1990년대 디지털 시대의 데이비드 카슨의 작품으로 연구 대상을 선정하였다. 스위스 국제주의의 스타일인 명료성과 가독성에 반기를 든 볼프강 바인가르트의 경험과 우연적 효과로서의 실험적 표현은 뉴미디어 시대의 시발점이라고 할 수 있다. 또한 전통성에 반기를 든 직관에 의존한 데이비드 카슨의 작품에서 나타나는 모호함과 다의적인 의미들은 디지털 시대의 매체 활용에 관한 확장성을 보여주고 있다.

그러므로 이들의 작품들은 타이포그래피의 측면에서뿐만 아니라 디자인의 관점에서도 실험성이 나타나므로 연구 대상의 선정에 무리가 없다.

<표 1> 분석 작품 모음

필리포 마리네티		<작품1>산+꿀짜기 +거리*조프르 <작품2>떠들썩한 모임 <작품3>스크라브 르르리얌
로베르 마쟁		<작품4>대머리 여가수 <작품5>대머리 여가수 <작품6>대머리 여가수
볼프강 바인가르트		<작품7>시각언어 지 커버 디자인 <작품8>M Compositi ons <작품9>69~76까지 TM 부록
데이비드 카슨		<작품10>레이 건. Mixed Messages <작품11>레이 건. Too Much Joy <작품12>비치컬처. Content page

3-2 이미지 특성 분석

리듬은 감각을 통해 이루어지는 디자인적 요소이다. 즉 감각이란, 사람들이 자신이 속하여 있는 사회적·문화적 배경에 영향을 받으며 또한 작품을 언제 어디서 어떻게, 얼마나 많은 횟수로 접해 보았는지에 따라 다른 느낌과 감정을 갖게 된다. 이와 같은 사실에 비추어 시각적 리듬감을 형성하기 위해 이미지 특성을 살펴보고 인자 분석을 통해 리듬감의 유형을 구분하고 작가별·시대별 특성을 살펴보았다.

실험 집단은 시각디자인학과 3, 4학년생과 대학원생 등 총 62명으로 남자 16명(25.8%), 여자 46명(74.2%)을 대상으로 하였다. 조사 방법은 방문을 통한 응답자의 직접 기재 방식으로 진행되었다. 조사에 사용된 실험적 타이포그래피 작품 12점은 실제 규격과 같은 비율로 축소된 사본을 조사 집단이 관찰한 후, 작성된 설문지에 응답토록 하였다.

이미지 특성 분석을 위한 설문지는 리듬감 평가에 적합한 의미를 갖고 있는 형용사 목록을 선정 하고, 선정된 형용사 목록은 '어의 변별 척도(S.D. Scale)법'을 사용하여 작성하였다. 이러한 감각적 느낌의 단어들은 국내외 그래픽 디자인과 타이포그래피에 관련된 전문 서적 83편을 검색하여 추려낸 것으로 형용사 목록 24개를 선정하였다. 각 형용사 목록들은 7점 척도로 평가하였다.

타이포그래피에 나타나는 이미지 유형 분석을 위하여 변수별 산술 평균(Mean)을 구하여 요약하고, 인자 분석(Factor Analysis)을 실시하였다. 인자 분석은 회전 요인 분석인 배리맥스(VARIMAX) 방법으로 회전시켜 마련된 최종 인자 행렬표를 바탕으로 분석하였다. 도출된 인자의 변수별 인자 점수(Factor Score)를 계산하고, 인자를 도출하여 새로운 시각적 리듬감의 유형을 형성하였다. 이렇게 형성된 리듬감의 유형을 작가별, 시대별 비교분석을 실시하였고, 작가별 차이 검증을 위하여 일원변량분석(One-Way ANOVA)과 Duncan-Test를, 시대별 차이 검증을 위하여 T-Test를 실시하였다.

또한, 본 연구 가설과 관련하여 데이터 정리 및 그래프는 Microsoft Excel을 사용하였고, 자료 분석은 SPSS WIN v.11.0 통계분석 프로그램으로 기술 통계와 다변량 해석을 실시하였다.

4. 새로운 시각적 리듬감 유형의 인자 생성

4-1 시각적 리듬감의 이미지 특성 분석

1. 이미지 변수 측정 결과

1) 작가별 이미지 변수 분석

<그림 2>에서 보는 바와 같이 필리포 마리네티와 로베르 마쟁 작품에서는 <정적인·동적인>의 형용사 목록에서 산술 평균은 5.059로 동적인 요소에 인식하고 있음을 알 수 있다. 또한 <정지된·성장하는>의 형용사 목록에서도 4.801로 성장하는 형용사에 인식하고 있음이 나타난다. 따라서 이러한 분포는 '소리의 시각화'의 표현으로 나타나는 이미지라고 볼 수 있다.

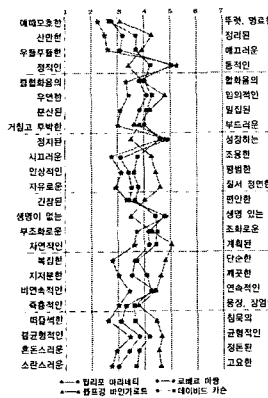
전체적인 형용사의 흐름 곡선은 필리포 마리네티의 작품에서 가장 큰 차이가 있으며, 데이비드 카슨 작품에서 산술 평균 값이 중앙치를 중심으로 변화가 가장 적게 나타나고 있음을 알 수 있었다. 즉, 디지털화 된 데이비드 카슨 작품은 조사자 집단이 쉽게 접할 수 있는 표현법으로 다른 작가의 작품에 비해 상대적 치가 변동이 없음을 알 수 있었다. 이는 디지털 시대의 데이비드 카슨은 1990년대 초반 표현 형식의 선구자이지만, 그의 표현법은 현재 보편적인 형식으로 자리 잡혀 있음을 짐작할 수 있다. 볼프강 바인가르트의 작품에서 산술 평균 값은 '우연적·임의적'이 4.833과 '자연적인·계획적인'이 5.0으로 가장 높게 나타났다. 이는 볼프강 바인가르트가 추구하던 계획적이고 경험에 의한 실험성을 잘 드러내 주는 결과이다.

① 필리포 마리네티 작품의 이미지 변수 분석

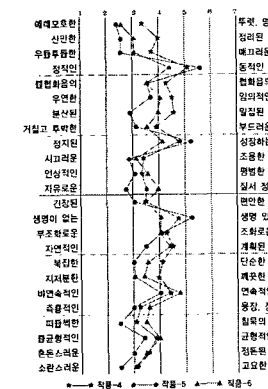
<그림 3>은 필리포 마리네티 작품의 형용사 산술 평균 의 그래프이다. 전체적으로 '동적인', '성장하는', '생명이 있는' 등의 이미지 산술 평균 값이 높게 나타나고 있다. 또한 '애매모호한', '산만한' '우둘투둘한' 등의 형용사 산술 평균 값에 수치가 모아지고 있음을 알 수 있다.

이는 마리네티의 작품이 공간에서 보여 주는 이미지가 실험적

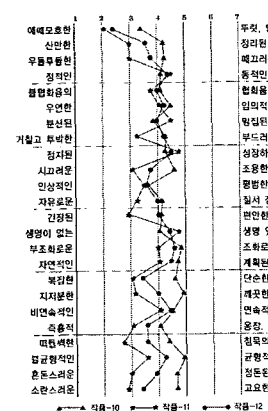
요소로서 소음과 전쟁의 표현을 이미지로써 보여 주는 효과라고 추측할 수 있다. 또한, 이것은 마리네티의 작품들은 날 활자의 왜곡에 의한 표현으로 '복잡한, 떠들썩한, 시끄러운, 소란한' 등의 이미지가 높게 나타남으로써 전쟁의 이미지의 가시적 표현임을 확인할 수 있었다.



<그림 2> 작가별 형용사 산술 평균 그래프



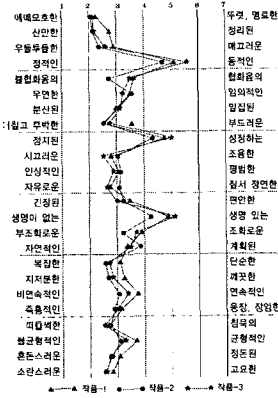
<그림 4> 로베르 마쎈 작품의 형용사 산술 평균 그래프



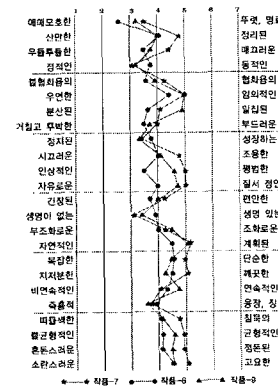
<그림 6> 데이비드 카슨 작품의 형용사 산술 평균 그래프

② 로베르 마쎈 작품의 이미지 변수 분석

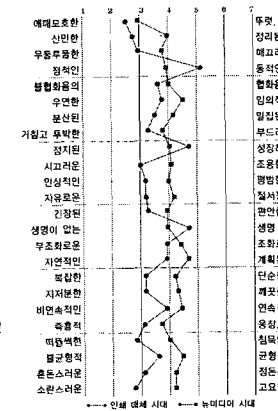
로베르 마쎈의 작품의 형용사 목록 그래프는 <그림 4>와 같다. 전체적으로 산술 평균값의 범위가 큰 작품은 <작품 5>에서 잘 보여지고 있다. <작품 5>의 이미지의 특징을 살펴보면, '우물쭈물한, 동적인, 분산된, 거칠고 투박한, 성장하는, 시끄러운, 자유로운, 생명 있는, 즉흥적인, 떠들썩한, 혼돈스러운, 소란스러운'



<그림 3> 필리포 마리네티 작품의 형용사 산술 평균 그래프



<그림 5> 볼프강 바인가르트 작품의 형용사 산술 평균 그래프



<그림 7> 시대별 형용사 산술 평균 그래프

란스러운'의 형용사에 이미지가 모아지고 있다. 이는 로베르 마쎈의 작품이 '연극을 시각화'한 효과에서 이루어지는 이미지로 보인다.

③ 볼프강 바인가르트 작품의 이미지 변수 분석

<그림 5>는 볼프강 바인가르트의 작품에서 나타나는 형용사 목록에 관한 조사자 집단의 설문 조사 결과이다. 전체적인 형용사의 변수를 살펴 보면, '정리된, 정적인, 임의적, 정지된, 생명이 없는, 계획된, 즉흥적'이라고 할 수 있다. 여기서 그의 실험적 타이포그래피는 '경험'을 바탕으로 한 철저한 계획에 의해 작품을 했음을 증명해 준다. 이러한 조사 결과는 볼프강 바인가르트가 엄격한 스위스 국제적인 스타일에 의거하여 실험성을 전제, 새로운 시각으로 표현하였음을 반영하고 있다.

④ 데이비드 카슨 작품의 이미지 변수 분석

데이비드 카슨 작품의 이미지는 <그림 6>과 같다. 전체적으로 형용사 '애매모호한, 동적인, 성장하는' 등의 이미지를 보여주고 있지만, 다른 작가의 작품과는 다르게 각각의 작품별 개성을 보여 주고 있다. <작품 10>에서는 '조용한, 인상적인, 조화로운, 깨끗한, 즉흥적, 균형적인' 이미지를 보여 준다. <작품 11>에서는 '애매모호한, 동적인, 거칠고 투박한, 성장하는, 긴장된, 생명 있는, 복잡한, 지지부한, 떠들썩한, 소란스러운' 이미지로 <작품 10>와는 상반되는 이미지를 보여 준다. 즉, 작가는 작품마다 각각의 다른 표현법으로 글의 이미지를 최대한 독자적 측면에서 해석하고 표현했음을 시사한다. <작품 12>의 이미지는 '애매모호한, 동적인, 성장하는, 인상적인, 조화로운, 복잡한, 연속적인' 등으로 볼 수 있다. 이러한 형용사에서 알 수 있는 작품의 이미지는 이질적인 느낌이 같이 존재함을 짐작할 수 있다.

2) 시대별 이미지 변수 분석

<그림 7>은 시대별 이미지 그래프이다. 여기서 주목해야 할 점은 다음과 같다. 인쇄매체시대의 특성인 '시'와 '연극'의 시각화 표현은 공간과 시간이 먼저 주어지고 난 후 작가의 해석대로 표현한다는 것이다. 작품 속에서 공간에 시간을 표현하여 시각적인 요소를 소리화 하려는 뉴미디어 시대의 작품들은 이미지에서 인쇄 매체 시대보다 적극적이지 않다.

즉, 인간의 감각 중에서 리듬은 청각에 의해 더 민감하다는 것이다. 이는 시각에 의한 리듬에는 민감하지 못하기 때문이다. 즉 청각을 통해 자극을 받으면 주어진 리듬이 전부가 귀로 들어오지만 시각의 경우는 시야의 넓이, 시선의 이동 속도와 방향, 대상과 관찰자와의 거리 등의 상대적 관계에 영향을 받아 동일한 작품을 보더라도 전혀 다른 리듬을 느끼게 된다.¹⁷⁾ 따라서 시각적 리듬의 구성은 청각적 리듬의 구성보다 어려우나 반면, 이를 잘 이용하면 흥미를 유발하게 된다. 그러나 보는 리듬과 듣는 리듬은 서로 밀접하게 연관되어 있어 따로 생각한다는 것은 불가능하다고 할 수 있다.

2 이미지 인자 분석

인자 분석은 회전 요인 분석인 베리맥스(VARIMAX)방법으로 회전시켜 최종 인자 행렬표를 마련하여 실시하였다.

작품별 S.D. Scale 측정치에 의한 인자분석 결과를 <표 2>에

17) 유송옥, 복식 의장학, 수사학, 1995, p.272

중합하였다. 작품의 이미지를 함축하는 변수는 인자 1에서 인자 5까지 5개의 인자군으로 분석되었고, 전체 변량 중 이들 인자군의 설명력은 61.0%이었으며, 39.0%는 오차 분산(Error Variance)과 특수 분산(Specific Variance)이라 할 수 있다.

<표 2> 베리맥스에 의한 인자 분석표(Rotated Factor Analysis Matrix)

S.D. Scale	Factor1	Factor2	Factor3	Factor4	Factor5	h ²
8. 거칠고 투박한-부드러운	.758	-0.051	-0.018	.200	.111	.630
3. 우뚝투들한-매끄러운	.684	.122	0.027	.207	.346	.646
24. 소란스러운-고요한	.650	.438	.288	0.080	0.051	.706
18. 지저분한-깨끗한	.644	.254	.323	.234	0.064	.643
21. 떠들썩한-침묵의	.640	.489	.209	.100	-0.077	.708
23. 혼돈스러운-정돈된	.629	.329	.431	.153	0.075	.719
10. 시끄러운-조용한	.616	.424	0.082	0.038	.157	.592
2. 산만한-정리된	.580	.211	.196	.266	.423	.669
20. 즉흥적인-융장, 장엄한	.579	.218	.203	.243	-.358	.611
5. 불협화음-협화음의	.547	-.134	.174	.365	.297	.569
17. 복잡함-단순함	.520	.426	.262	.270	0.016	.593
13. 긴장된-편안한	.440	.328	.294	-0.093	.280	.475
4. 정적인-동적인	-.142	-.729	-0.086	-0.037	0.027	.561
9. 정지된-성장하는	0.0592	-.714	0.020	-.214	0.012	.557
14. 생명이 없는-생명 있는	-.164	-.693	.260	-.160	0.050	.600
12. 자유로운-질서 정연한	.322	.611	.243	.181	.193	.605
11. 인상적인-평범한	.229	.593	0.089	0.062	.270	.488
15. 부조화로운-조화로운	0.0593	-0.045	.756	.124	.204	.634
19. 비연속적인-연속적인	.167	-0.058	.713	.192	-0.091	.584
22. 불균형의-균형의	.321	.198	.685	-0.052	.109	.626
7. 분산된-밀집된	.232	0.093	-0.337	.731	0.017	.597
6. 우연한-임의적인	.226	.201	.106	.722	.173	.654
16. 자연적-계획된	.111	.308	.255	.599	0.038	.532
1. 애매모호한-뚜렷, 명료한	.199	.111	.128	.147	.745	.645
Eigen Value	4.993	3.646	2.473	2.124	1.408	14.644
C.V.(%)	34.096	24.898	16.887	14.504	9.615	
T.V.(%)	20.804	15.191	10.304	8.852	5.866	61.017

<거칠고 투박한-부드러운>, <우뚝투들한-매끄러운>, <소란스러운-고요한>, <지저분한-깨끗한>, <떠들썩한-침묵의>, <혼돈스러운-정돈된>, <시끄러운-조용한>, <산만한-정리된> 등의 어의적 변량(h²)은 0.719~0.569로 인자 1의 주성분을 이루었으며 공통분산(Commom Variance ; C.V.)은 34.096%로 비교적 높은 설명력을 보였다.

인자 1에 포함된 변수들은 사람의 오감 중에서 청각과 촉각의 의미가 함축되어 있다. 청각적 의미가 타이포그래피에 나타나는 현상을 메타포적 특성이라고 할 수 있다. 이는 타이포그래피가 타 장르와의 상호 관계적 현상으로 나타나는 '소리의 시각화' 혹은 '심상의 시각화'로 보여진다. 또한 촉각적 이미지는 페이지의 평면적 공간에 깊이감과 질감을 이루면서 전체적인 인상을 나타내어 시각적 매력을 느낄 수 있다.

<복잡함-단순함>, <긴장된-편안함>, <정적인-동적인>, <정지된-성장하는>, <생명이 없는-생명 있는>, <자유로운-질서 정연한>, <인상적인-평범한> 등의 변인들은 어의적 변량(h²)이 0.605~0.475로 인자 2의 주성분이 되었고, 아이젠치 및 공통 변량은 3.646, 24.898%로 나타났다. 인자 2에 포함된 변수들은 형태가 변하는 것으로 시간적 이미지 차원의 개념과 밀접한 관계를 맺고 있으며, 공간에서의 변화 혹은 왜곡되는 현상으로 시각적 인지가 가능함을 뜻한다. 디자인의 관점에서 연출할 수 있는 시간과 공간에 의한 시각의 확장으로서 타이포그래피 요소들의 변화에 의해 리듬이 생긴다고 할 수 있다.

<부조화로운-조화로운>, <비연속적인-연속적인>, <불균형-균형> 등 작품의 전체적인 인상을 나타내는 변인들은 어의적 변량(h²)이 0.634~0.488로 인자 3의 주성분을 이루었으며, 아이젠치 및 공통 변량은 2.473, 16.887%로 나타났다. 인자 3은 밀집한 요소와 요소와의 관계에서 이루어지는 현상으로 하나의

요소가 다른 요소에 영향을 미치거나 혹은 상호 관계를 맺으면서 나타나는 모습으로 관계에 의해 형성되는 리듬을 말한다.

<분산된-밀집된>, <우연한-임의적인>, <자연적인-계획된> 등의 작가의 의도적인 관념을 함축하는 변인들의 어의적 변량(h²)이 0.654~0.532로 인자 4의 주성분을 이루었으며 공통분산은 14.504%로 나타났다. 인자 4는 작가의 입장에서 페이지를 구성하면서 나타나는 이미지의 변화를 뜻한다. 이것은 작가가 내용을 어떻게 해석하여 타이포그래피로 표현하느냐에 따라 방향이 달라지며, 시각적 흐름을 유도도 형성되는 리듬이라 할 수 있다.

<애매모호한-뚜렷하고 명료한>의 이미지는 수용자의 입장을 고려한 변인으로 어의적 변량(h²)이 0.645로 인자 5의 주성분이 되었고, 아이젠치 및 공통 분산은 1.408, 9.615%로 나타났다. 인자 5는 가독성¹⁸⁾에 관한 인자로서 읽기 쉬운 페이지가 독자가 수용하기에 쉽다고 생각하는 보편성에서 출발한다. 하지만, 가독성 위주로 되어 있는 페이지는 지루함을 주며 현대의 정보 사회에서 가독성의 해체는 독자에게 새로운 각도의 읽는 형식을 제시할 수 있다. 즉, 페이지에 독자의 참여를 유도하여 생성되는 리듬이라 해석할 수 있다.

<표 2>에서 보는 바와 같이, 시각적 리듬을 형성하기 위한 반복 표현의 이미지를 함축하는 인자는 공감각적 리듬감인 청각과 촉각에 의한 감각, 시·공간의 확장형인 동시적 리듬감의 주성분적 요소로서 각각 C.V. : 34.096%와 24.898%로 비중이 높게 나타났다. 이는 시각적 리듬감을 형성하는 이미지로서 공감각적 요소와 시·공간적요소가 매우 중요하게 작용되어짐을 보여주고 있다.

이렇듯 분석 결과에 개념을 부여함으로써 각 어의별 척도가 인자들에 의하여 더욱 명백한 설명이 가능하게 되고, 이 인자들을 실제화함으로써 시각적 리듬을 형성하는데 필요한 이미지를 객관화할 수 있는 도구가 될 수 있다.

3. 이미지 구조 분석

인자 분석을 통하여 도출된 변수별 Factor Score를 이용하여 작가별·시대별 이미지 구조 분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

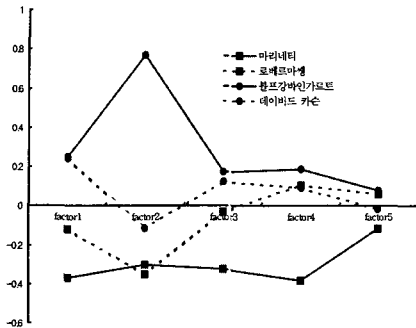
1) 작가별 이미지 구조 분석

작가별 Factor Score의 계산 결과를 <그림 8>에 종합하였다. 펠리포 마리네티의 작품은 공감각적 리듬감, 시공간에 의한 동시적, 관계적, 작가 중심, 수용자 중심의 리듬감 측면에서 다른 작가와 비교해 볼 때, -0.118~0.383으로 가장 낮은 인자 점수를 보이고 있다. 이는 '시'를 통한 실험적 타이포그래피를 시도한 마리네티의 작품은 색다른 시도이긴 하지만, 전체적인 시각적 리듬감의 분포가 낮게 측정되었다.

로베르 마쟁의 작품은 공감각적 리듬감이 -0.128, 동시적 리듬감이 -0.351로 낮은 분포를 나타내고 있으나, 관계적, 작가 중심, 수용자 중심의 리듬감에서는 0.312~0.106으로 마리네티의

18) 가독성(Legibility)은 개개의 글자 형태를 '식별하고 인지하는 과정'을 일컫는 것이다. 초기에는 독서의 용이함과 독서 속도에 영향을 미치는 요소를 논할 때 사용되었다. 최근에는 인쇄물의 활자 따위가 쉽게 읽히는 정도로 쓰이며, 가독성의 요소에는 글꼴의 아름다움, 문장 내용과 활자 끝 디자인의 조화, 판 짜기(글자사이, 글줄사이 등)의 적정함 등이 있다. - 민달식, 에미그레 폰트의 디자인적 성향에 대한 연구, 홍익대학교 석사 학위 청구 논문, 2001, p.68

작품에서 보다 높은 수치를 나타내고 있다. '시'가 작가의 심상을 담은 문학이라면, '연극'은 보여주기 위해 등장 인물과 무대가 존재하는 문학이다. 그러므로 '연극'을 통해 타이포그래피의 실험성을 시도한 로베르 마쟁의 작품은 관계적 리듬감과 작가 중심적 리듬감, 수용자 중심의 리듬감이 더 많이 보여진다.



<그림 8> 작가별 Factor Score 분석

<표 3> 작가별 차이 검증 ANOVA

factor	Source	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
factor 1	Between	50.472	3	16.824	17.977	.000
	Within	692.528	740	.936		
	Total	743.000	743			
factor 2	Between	152.238	3	50.746	63.565	.000
	Within	590.762	740	.798		
	Total	743.000	743			
factor 3	Between	28.128	3	9.376	9.705	.000
	Within	714.872	740	.966		
	Total	743.000	743			
factor 4	Between	37.390	3	12.463	13.071	.000
	Within	705.610	740	.954		
	Total	743.000	743			
factor 5	Between	4.417	3	1.472	1.475	.220
	Within	738.583	740	.998		
	Total	743.000	743			

<표 4> 작가별 차이 검증 DUNCAN TEST

Factor	작가	Subset for Alpha = 0.05
factor 1	I	-.369
	II	-.122
	III	.241
	IV	.250
factor 2	I	-.352
	II	-.299
	IV	-.117
	III	.769
factor 3	I	-.325
	II	.031
	III	.121
	IV	.172
factor 4	I	-.383
	IV	.092
	II	.106
	III	.185
factor 5	I	-.119
	IV	-.017
	II	.058
	III	.078

I : 필리포 마리네티. II : 로베르 마쟁.
III : 블로프강 바인가르트. IV : 데이비드 카슨.

블로프강 바인가르트의 작품에서 나타나는 특성을 타 유형과 비교해 보면, 동시적 리듬감이 0.768로 가장 높은치를 나타내고 있으며, 이는 페이지의 구성에서 시각적 리듬감이 시간과 공

간에 의해 이루어지고 있음을 보여 주고 있는 예이다. '경험'과 '우연적 효과'를 중시한 블로프강 바인가르트의 작품에서는 그가 경험에 의한 표현을 중요시하여 실험적 성향으로 나타나고 있음을 알 수 있다.

데이비드 카슨의 작품 특성은 동시적 리듬감과 수용자 중심 리듬감이 각각 -0.117과 -0.17로 낮은 분포를 보이고 있다. 이는 가독성이 낮은 현상으로 독자의 시선을 공간에 더욱 머무르게 하므로 수용자 입장에서 머무는 시간이 길어진다고 볼 수 있다. 공감각적 리듬감이 0.24로 높게 나타난다. '직관'을 중시하는 데이비드 카슨은 자신의 감각을 최대한 발휘하면서 작가 중심적 해석의 시도를 유도하고 있으나, 전체적인 화면에 시각적 통일감이 이루어져 완성된 페이지를 보여 준다.

• Duncan-test에 의한 작가별 차이 검증

작가별 차이 검증을 위하여 공감각적 리듬감, 동시적 리듬감, 관계적 리듬감, 작가 중심적 리듬감, 수용자 중심적 리듬감에 대하여 ANOVA와 Duncan-test를 실시하였다.

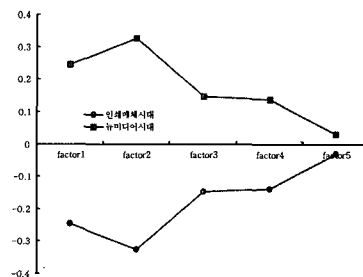
Duncan-test 결과는 공감각적 리듬감, 동시적 리듬감, 관계적 리듬감, 작가 중심의 리듬감에서는 1%미만의 높은 유의성이 나타나고 있으며, 수용자 중심의 리듬감에서만 유의성이 나타나지 않고 있음을 <표 3>과 <표 4>에서 알 수 있다.

2) 시대별 이미지 구조 분석

시대별 Factor Score의 계산 결과는 <그림 9>에 종합하였다. 인쇄 매체 시대의 작품들은 공감각적 리듬감, 동시적 리듬감, 관계적 리듬감, 작가 중심적 리듬감, 수용자 중심적 리듬감이 전체적으로 -0.325~-0.030의 사이로 낮게 나타남을 알 수 있다. 특히, 동시적 리듬감에서 나타나는 확장적인 요소가 낮은 것은 시간과 공간의 틀이 만들어진 '시'와 '연극'이라는 문학에서 출발하므로 제한된 상상력을 시각적 표현에 의해 보여주는 현상이라고 할 수 있다.

뉴미디어 시대의 작품에서는 공감각적 리듬감, 동시적 리듬감, 관계적 리듬감, 작가 중심적 리듬감, 수용자 중심적 리듬감이 전체적 인자 점수의 측정치가 0.03~0.325로 비교적 높게 나타난다. 특히 인쇄 매체 시대의 차이에서 현격하게 두드러지는 동시적 리듬감의 높은 수치는 경험과 직관을 중심으로 한 실험성이 평면에서 효과적으로 표현되는 것으로 작가의 의도가 높은 상상력에 영향을 미친다.

그리고 전체적인 리듬감이 새로운 문화와 매체를 통해서 점점 더 높아지고 있음을 <그림 9>에서 보여 준다.



<그림 9> 시대별 Factor Score 분석

• 시대별 T-Test에 의한 차이 검증

시대별 이미지 인자의 차이 검증을 위하여 공감각적 리듬감,

동시적 리듬감, 관계적 리듬감, 작가 중심적 리듬감, 수용자 중심적 리듬감 등 5개의 인자 점수를 인쇄 매체 시대와 뉴미디어 시대로 구분하여 T-test 분석을 실시하였다. <표 5>의 T-test의 검증 결과, 공감각적 리듬감, 동시적 리듬감, 관계적 리듬감, 작가 중심의 리듬감에서는 1% 수준의 높은 유의성을 나타내고 있었고, 수용자 중심의 리듬감에서만 유의성이 나타나지 않았다.

<표 5> 시대별 차이 검증 T-Test

리듬감인자	시대(AGE)*	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
factor 1	Beore	-6.899	742	.000	-.491
	After	-6.899	720.046	.000	-.491
factor 2	Beore	-9.395	742	.000	-.652
	After	-9.395	737.858	.000	-.652
factor 3	Beorc	-4.050	742	.000	-.294
	After	-4.050	741.800	.000	-.294
factor 4	Beore	-3.813	742	.000	-.277
	After	-3.813	722.989	.000	-.277
factor 5	Beore	-.825	742	.409	-.061
	After	-.825	738.981	.409	-.061

* 시대는 인쇄 매체 시대와 뉴미디어 시대로 구분한다.
Before : 인쇄매체 시대 / After : 뉴미디어시대

4-2 새로운 유형으로서 시각적 리듬감

인자 분석을 통하여 새롭게 도출된 5가지 인자들은 새로운 시각적 리듬감을 나타내는 유형으로서 다음과 같이 구분할 수 있으며 정의할 수 있다. 아래 제시하는 시각적 리듬감은 타이포그래피에서 차이의 반복적 표현으로 공간상에 리듬을 만들고, 리듬에 관한 이미지를 해석함으로써 리듬감(Rhythmical Sense : R-)을 생성할 수 있다.

1. 공감각적 리듬감(R-synesthesia)

공감각적 리듬감(R-synesthesia)은 인자 분석을 통한 5가지 인자 중 제1인자를 뜻하는 것으로 '청각의 시각화'와 '촉각의 시각화'를 통한 감각의 전이 혹은 복합 감각을 의미한다.

임연웅(1996)은 "공감각(共感覺)이란 감각의 한 수용계에 자극이 주어졌을 때 직접 그 감각 계통에 따르는 반응 외에 본래 그 감각 기관 이외의 계통에 따르게 되는 감성 반응을 함께 불러일으키는 현상이다."¹⁹⁾라고 정의하였다.

즉, 우리의 감각은 공감각에 의해 사물을 지각하기 때문에 촉각, 시각들이 분화되어 지각하는 것이 아니라 때로는 분리되고 때로는 통합되어 서로에게 영향을 미치면서 사물 지각을 명확히 한다.²⁰⁾

단일한 감각에 지배 받지 않고 다섯 가지 감각을 복합적으로 사용하는 공감각은 시각이 지배하는 타이포그래피에서 전달하고자 하는 메시지를 더욱 정확하게 주입시킬 수 있는 효과적인 방식이 될 수 있다. 시각은 미디어를 통해 전달되는 가장 중요하고 기본적인 감각이지만 또한 시각만큼 주변 환경에 많은 영향을 받는 감각은 없다. 어떤 미디어에서든지 시각, 시각+청각, 시각+촉각의 기본적인 감각에서 공감각적 표현으로 표현 영역을 확장한다면 좀더 정확한 메시지 전달이 가능할 것

19) 임연웅, 현대 디자인 원론, 미진사, 1996, p.219

20) 권은주, 이미지 전달 요소로서 Texture에 관한 연구, 이화여자대학교 석사 학위 청구 논문, 1989, p.8

이다.

인간의 시지각은 수동적 수용 작용이 아니므로, 관찰자와 관찰되는 물체 사이에는 확실한 감각 형성되고 이것을 통해서 눈으로 지각된 사실이 하나의 경험이 되어 남아있게 된다. 시각적인 것은 확실한 외적인 자극의 특징 외에 특별한 개성뿐만 아니라 직접적인 자기 관찰과 관계되지 않는 요소도 포함한다. 시지각의 이러한 특징들은 직접적인 귀와 눈의 연결에서 성립하는 것이 아니라 하나의 영역에서 다른 잠재적인 의식의 영역으로 지나가는 도정을 보여 주는 것이다.

이와 같이 공감각은 연상작용과 밀접한 관계가 있으며, 청각적 자극에서 시각과 촉감을 느끼고, 시각적 자극에서 청각과 촉감을 느끼는 것으로 이외에도 후각이나 미각에서도 공감각이 이루어져²¹⁾ 리듬감이 형성된다고 할 수 있다.

2. 동시적 리듬감(R-simultaneity)

시각적 리듬은 공간 안에서 시간적 요소가 존재함으로써 발생된다. 매체가 발전함에 따라 시간의 흐름에 관한 표현이 점점 더 쉬어지고 있는데 이는 리듬에 관한 연구가 계속되어질 수 있다는 전망을 보여 준다. 따라서 인자 2의 시간과 공간적 이미지를 시·공간(spacetime)의 동시성으로 간주하여 동시적 리듬감(R-simultaneity)이라고 할 수 있다.

클라게스(Klages)는 "리듬은 하나의 계슈탈트로 지각된다고 할지라도 시간적으로 다른 것에 뒤이어 주어진다. 리듬에서 시간과 공간은 현실의 현상에 있어서 분리될 수 없는 연결된 양극으로 청각 예술에서는 공간 극은 시간 극에 의존하고 시각 예술에서는 시간 극이 공간 극에 의존한다. 따라서 시간적이고 동시에 공간적이 아닌 현상 또는 공간적이고 동시에 시간적이 아닌 현상은 존재하지 않는다."²²⁾라고 하였다.

시간은 조형 대상에 의한 미학적 체험의 지속과 관련된 매개 변수로서 지속적으로 관찰되는 대상의 범위와 내부에 관련되며, 다른 시점의 위치를 취하는 관찰자들의 위치와 관련되기도 한다. 사물은 있는 자체로 공간감을 가진다. 즉, 그 물체가 둘레의 빈 공간에 자체의 공간 틀에 맞는 배경을 형성하므로 시각 대상들의 형상과 공간 위치는 그것이 가지는 주변의 공간 성격에 좌우된다.²³⁾

형태는 공간 속에 존재한다. 시간 또한 어떤 면에서는 일정한 공간 속에 존재한다. 우리는 공간을 어떤 제한적이고 측정할 수 있는 경계선 안에 존재하는 것으로 경험한다. 이러한 공간은 길이, 넓이, 높이와 같은 양감의 차원들을 가진다. 또한 조형(혹은 타이포그래피)가 2차원의 평면에 표현하는 공간감이나 깊이감에 의한 공간도 있다. 우리의 생활은 공간, 시간, 운동에 의하여 이루어지는 활동의 총합체이다. 발레, 연극, 영화, 스포츠를 관람하면서 얻는 즐거움은 공간에서의 형태들의 집합을 경험함으로써 얻어지는 개인적, 심리적 만족감을 포함한다. 이러한 것들도 역시 시간을 통한 운동을 포함²⁴⁾하므로 시·공간에 의해 생겨난 운동은 리듬을 형성한다.

21) 문영애, 재즈 이미지에 의해 형성된 공감각적 색채와 비례에 의한 복식조형, 연세대학교 박사 학위 청구 논문, 1999

22) Ludwig Klages, 권영집 역, 리듬의 본질, 후반기출판사, 1975

23) R. Amheim, 김춘일 역, 미술과 시지각, 홍성사, 1995, p.222

24) 민경우, 디자인의 이해-인간, 사회, 그리고 자연을 생각하며, 미진사, 1995, pp.196-198

공간으로부터 얻어지는 모든 정보는 시각을 통해 이루어진다고 볼 수 있다. 공간은 시각에 의해 가장 정확하게 파악되고 있지만 그 외의 감각에 의해서도 공간이 파악된다.²⁵⁾ 타이포그래피에서 축삭은 일반적으로 자간, 행간 등 간격에 의해 형성되며, 표면 상태의 공간이라고 할 수 있다.

위에서 살펴 본 바와 같이 리듬에서 시간과 공간은 가장 중요한 근거가 되며, 따라서 '동시적 리듬감'이라는 개념 도입은 적합하다고 할 수 있다.

3. 관계적 리듬감(R-connection)

리듬은 한 가지 요소로 생기는 것이 아니다. 하나 이상 혹은 다양한 요소들의 유기적 관계를 이루며 형성된다. 즉, 이질적인 요소들이 공존하면서 전체적인 인상을 통일시켜 리듬이 나타나고, 리듬감으로 지각된다. 이를 제3인자인 관계적 리듬감(R-connection)이라 지칭한다.

실험 타이포그래피는 각각의 요소가 이질적이고 불연속적이어서, 다양한 요소들이 제각기 목소리를 높여 서로 상관없이 지면을 혼란스럽게 하고 있는 듯 보인다. 텍스트는 항상 완전하지 못하고 자율적으로 존재하지 못하므로 각각의 요소와 영역들 간의 상호 작용 관계 속에서 이루어진다.

데리다는 말과 글을 특권이나 우위의 관계가 아니라 상호 보완적으로 얽혀 있는 관계로 보았다.²⁶⁾ 즉 해체주의적 관점에서 '관계성'이란, 커뮤니케이션이 있어서 그것이 말미는 문자이든 간에 현전하지 않는 다른 요소와 관련되지 않고는 기호로 작용할 수 없다는 것이다. 이를 위해서는 텍스트의 분해나 해체가 아니라 차연과 보충²⁷⁾, 산중²⁸⁾들의 개념들을 관계시킴으로써 의미가 지연되고 그 관계들의 치환에 의해 의미가 확장된다.²⁹⁾

이는 이미 우리 현대 사회가 가진 변화하는 복잡성과 그 다양한 관계의 상호 의존에 의한 것이기 때문이기도 하다. 따라서 실험적 타이포그래피는 커뮤니케이션을 위해 다양한 텍스트의 형태와 이질적인 성격들이 간섭하고, 서로 의미를 보충하고 보정하는 역할을 하는 것이다. 이렇게 상호 의존에 의한 표현

25) 서우석, 음악과 현상, 문학과 지성사, 1989, pp.284-287

26) 김민수, 모던 디자인 비평, 안그라픽스, 1994, p.169

27) 보충(Supplement)이라는 개념에는 기묘할 정도로 필연적인 두가지 의미 작용이 동거하고 있다. 첫째로 이 단어는 이미 존재하고 있는 전체에 부가되는 일종의 '잉여'이고 '과잉'이며 '충실하게 하는 또 하나의 충실함'이다. 이렇게 해서 예술, 이미지, 표상 등은 '자연'에 부가되는 보충물이 되는 것이다. 둘째로 보충은 '대행한다(Suppleer)'의 의미가 있는데 대행한다는 것은 거기에 어떤 결여가 존재되기 때문이고 거기에 보충되어야 할 충실함이 결여되어 있기 때문이다. 보충은 차연과 마찬가지로 데리다의 모든 텍스트 속에 있는 몇 가지의 동의어이자 상호 보충적 의미를 나타내는 단어들 가운데 하나이다. - 이광래, 해체주의란 무엇인가, 교보문고, 1989, p.375

28) 산중(Dissé mination)이란 본래 종자가 출생지로부터 다소라도 멀리 떨어져 여기저기에 뿌려지는 것을 의미한다. 데리다는 다의성이나 텍스트를 초월하는 잠재적인 것을 다시 나타내기 위해 산중이란 단어를 사용하는데, 즉 모든 사항을 잠재적으로 보충하고, 본질적으로 무한히 치환하게 하는 이론인 동시에 그것의 실천이라 할 수 있다. 산중 역시 '의미의 전달과 재생산'이라는 커뮤니케이션 측면의 시각화에 가능주의를 넘어서 새로운 가능성을 제시할 수 있는 전략 중 하나이다. - 신철우, 디지털 타이포그래피, 임프레스, 2003, p. 184.

29) 신철우, 디지털 타이포그래피, 임프레스, 2003, p. 195

들은 서로 의미를 상승시키고 더 많은 의미가 포함되며 이 속에서 새로운 리듬감이 생성된다. 따라서 관계적으로 형성되는 리듬감은 커뮤니케이션의 부가가치를 높일 수 있다.

4. 작가 중심적 리듬감(R-artist)

작가는 독자에게 커뮤니케이션의 요소로서 좀더 전달하고자 하는 내용을 강조하기 위하여 내용을 주관적으로 해석하게 된다. 이는 특히, 디지털 환경에서 타이포그래피에 또 하나의 표현 경로가 되며, 많은 이들이 이에 탐닉하여 진지하게 몰두한다. 이러한 주관적 표현의 접근들은 많은 시행 착오와 대중들의 다양한 해석과 이해가 상충하는 의견들을 뒤따르게 된다. 이런 점에서 미루어 볼 때 작가는 내용을 주관적으로 해석하여 표현함에 따라 임의적, 계획적으로 독자를 유도할 수 있다. 이를 인자 분석을 통해 나타난 제4인자인 작가 중심적 리듬감(R-artist)이라 하겠다.

5. 수용자 중심적 리듬감(R-reader)

타이포그래피의 급진적인 한 양상으로 등장한 '뒤범벅된' 경향들은 유희적인 인상을 얻기 위해 시도된 것이다. 그 후 많은 지지자들의 열광에 힘입어 이러한 진취적 시도는 오늘날까지 많은 대중들의 사랑을 받아 오며, 현대 타이포그래피를 대변하는 경향으로 자리 잡고 있다. 타이틀이나 텍스트의 교차, 돌출, 그리고 적재(摘載)를 추구하는 뒤범벅된 타이포그래피 경향은 오늘날 구습을 초월하는 새로운 대안으로 인정받으며 젊은이들 사이에 열렬한 갈채와 공감을 받으면서 독자들의 참여가 적극적으로 된다. 따라서 이를 제5인자 수용자 중심의 리듬감(R-reader)이라고 할 수 있다.

블랙 웰(L. Blackwell)은 '읽기 쉬운 타입과 타이포그래피는 글자의 차이에 의한 것인데 우리가 좋다고 믿는 타이포그래피와 같은 그런 차이일 필요는 없다. 단지, 그 차이는 우리의 미적 감각과 예전에 경험한 읽기 습관에 관여한다. 그러나 이러한 것들은 변화되는 것이다.'³⁰⁾라고 말한다.

가독성은 수용자가 느낄 수 있는 지각적인 요소이다. 점점 다양해지고 풍부해지는 매체 속에서 타이포그래피의 수용자 중심적인 리듬감은 독자의 참여를 유도하는 중요한 요소가 될 수 있다.

이상과 같이 시각적 리듬감 인자의 명칭은 다음과 같이 정할 수 있다. 이것은 타이포그래피의 실험성에 나타나는 이미지 유형으로 ① R-synesthesia(공감각적 리듬감), ② R-simultaneity(동시적 리듬감), ③ R-connection(관계적 리듬감), ④ R-artist(작가 중심의 리듬감), ⑤ R-reader(수용자 중심의 리듬감)라고 할 수 있다.

5. 결 론

본 연구는 타이포그래피의 실험성에 나타난 이미지 분석으로 새로운 시각적 리듬감 인자를 발견하고 제시하기 위한 것이다. 시각적 리듬을 형성하기 위한 실험성이 강한 타이포그래피 작

30) Lewis Blackwell, 20th Century Type. New York : Rizzoli International Publication, Inc. 1992, p. 229

가 4명(필리포 마리네티, 로베르 마쎈, 볼프강 바인가르트, 데이비드 카슨)을 선정하였다. 작가들의 작품 특성을 살펴보면, 필리포 마리네티는 '시', 로베르 마쎈은 '연극', 볼프강 바인가르트는 '우연적 효과'와 '경험', 데이비드 카슨은 '직관' 등 각각의 다른 소재로써 타이포그래피의 실험성을 연구하였다. 각 작가의 작품 3점 총 12개의 작품을 선정하고 어의 변별 척도(S.D. Scale)법으로 시각적 이미지의 특성을 분석하였고, 베리맥스(VARIMAX)로써 인자 분석을 하여 새로운 시각적 리듬감의 유형-①공감각적 리듬감(R-synesthesia), ②동시적 리듬감(R-simultaneity), ③관계적 리듬감(R-connection), ④작가 중심적 리듬감(R-artist), ⑤수용자 중심적 리듬감(R-reader)-을 도출, 분류할 수 있었다. 이렇게 추출된 시각적 리듬감으로 작가별·시대별 리듬감을 비교·분석할 수 있었고, 특히, 시대별 구분에서 인쇄 매체 시대와 뉴미디어 시대의 리듬감 유형 인자들이 상반되게 형성되고 있음을 알 수 있었다. 시각적 리듬감 형성을 위한 작가별 반복 표현의 유형별 특징을 정리해 보면, 필리포 마리네티는 전체적 리듬감은 약하게 나타나고 있음을 알 수 있었다. 로베르 마쎈의 작품에서는 작가 중심적 리듬감과 수용자중심적 리듬감이 비교적 높게 나타났다. 볼프강 바인가르트의 작품에서는 동시적 리듬감이 그 외의 리듬감보다 높게 나타나고 있음을 알 수 있었다. 데이비드 카슨의 작품에서는 공감각적 리듬감이 높게 나타나고 있었다.

위의 연구 결과에 관한 의의와 활용 가능성은 다음과 같이 논의할 수 있다.

타이포그래피에서 형성된 이미지를 통해 새롭게 형성된 리듬감의 유형을 인쇄 매체 시대와 뉴미디어 시대로 구분하면, 상반된 측정치를 보이고 있었다. 이러한 매체 변화에 따른 시대 구분은 디자이너의 작품에 관한 연구 분야의 범위를 확장시킬 수 있다.

본 연구에서는 시각적 리듬감을 이미지들의 배열로써 다음과 같은 새로운 유형-① R-synesthesia(공감각적 리듬감), ② R-simultaneity(동시적 리듬감), ③ R-connection(관계적 리듬감), ④ R-artist(작가중심의 리듬감), ⑤ R-reader(수용자 중심의 리듬감)-을 제시하였다. 이것은 시각적 리듬감의 유형 분류를 목적으로 한 목적 분류학적 성격에 근거하고 있다. 이는 향후 타이포그래피를 새로운 시각적 매체와 연관시켜 나타나는 동적 타이포그래피나 또는 청각적 요소를 고려한 멀티미디어에서의 시각적 리듬감 연구에도 활용을 기대해 본다.

한편, 시각적 리듬감을 해석하는 것은, 사람의 심리적 반응과 관계하기 때문에 어려운 부분이지만, 실증적 분석을 통해 보편성을 만들 수 있으므로 근거를 제공할 수 있다. 그리고 디지털 시대의 상호작용적 미디어 맥락에서 이미지 해석은 점차 수용자 중심으로 이동되기 때문에 심리적 요소인 시각적 리듬감에 관한 연구는 중요하다고 본다.

시각적 리듬감에 관한 본 연구는 타이포그래피에 제한되어 있지만 색채, 점, 선, 면 등의 조형 요소와 그래픽적 요소 등을 디지털 시대의 움직임을 활용한 디자인에 적용할 수 있고 또 다른 현상을 발견할 수 있다. 따라서 본 연구는 시각적 리듬감에 관한 다양한 해석학적 연구 분야가 넓어질 수 있는 계기를 부여한다.

마지막으로, 본 연구에서 추출한 새로운 리듬감 유형의 시지각적 반응에 관한 연구는 향후 과제로 남겨 둔다.

참고문헌

- 권은주, 이미지 전달 요소로서 Texture에 관한 연구, 이화여자대학교 석사 학위 청구 논문, (1989)
- 김민수, 모던 디자인 비평, 안그라픽스, (1994)
- 김은희, 볼프강 바인가르트의 타이포그래피에 보여지는 리듬 표현 연구, 이화여자대학교 석사 학위 청구 논문, (2002)
- 김춘일, 박남희 (편), 조형의 기초와 분석, 미진사, (1991)
- 문영애, 재즈 이미지에 의해 형성된 공감각적 색채와 비례에 의한 복식조형, 연세대학교 박사 학위 청구 논문, (1999)
- 민달식, 에미그레 폰트의 디자인적 성향에 대한 연구, 홍익대학교 석사 학위 청구 논문, (2001)
- 민경우, 디자인의 이해-인간, 사회, 그리고 자연을 생각하며, 미진사, (1995)
- 박선의·최호천 (편), 시각 커뮤니케이션 디자인, 미진사, (1997)
- 서우석, 음악과 현상, 문학과 지성사, (1989)
- 신청우, 디지털 타이포그래피, 임프레스, (2003)
- 유송옥, 복식 의장학, 수사학, (1995)
- 윤정일, 시각 예술과 청각 예술에서의 공감각에 의한 시각 표현 연구, 이화여자대학교 석사 학위 청구 논문, (1993)
- 이광래, 해체주의란 무엇인가, 교보문고, (1989)
- 임연웅, 현대 디자인 원론, 미진사, (1996)
- 임홍정, 베이직 디자인, 미진사, (1983)
- 장미경·정유경, 매체 환경의 변화와 그래픽디자인의 현시점, 일러스트레이션학 연구, Vol. 13., (2003)
- 정병철, 볼프강 바인가르트의 타이포그래피 교육에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위 청구 논문, (2002)
- 조용호·신태균, 기초 평면 조형, 학술문화사, (2000)

- 데이비드 A 라우어, 이대일 역, 조형의 원리, 도서 출판 예경, (1996)
- 매트 울먼, 제프 벨라토니, 원유홍 역, 무빙 타입 : 시간+공간 디자인, 안그라픽스, (2001)
- 리처드 홀리스 지음, 문 철 옮김, 그래픽 디자인의 역사, (2000)
- 승견승 외, 박대순 역, 현대 디자인 이론의 사상가들, 미진사, (1983)
- 안 치훤트, 안상수 역, 타이포그래픽 디자인, 안그라픽스, (1993)
- Ludwing Klages, 권영집 역, 리듬의 본질, 후반기출판사, (1975)
- Emil Ruder, 안상수 옮김, 타이포그래피, 안그라픽스, (2001)
- R. Amheim, 김춘일 역, 미술과 시지각, 홍성사, (1995)
- Rob Carter, 원유홍 역, 실험 타이포그래피, 안그라픽스, (1999)
- Marin L. Davis, Visual Design in Dress, New Jersey : Prentice-Hall, Inc., (1987)
- Matt Woolman·Jeff Bellantony, Moving type : designing for time and space, BIS Publishers, (2000)
- Lewis Blackwell, 20th Century Type. New York : Rizzoli International Publication, Inc. (1992)
- Philip Thiel, Visual Awareness and design. Washington, The Unoversity of Washington press, (1983)
- Rob Carter, Experimental Typography. Watson-Guptill Pubns. (1998)
- Rick Poynor & Edward Booth-Clibborn, Typography Now-The Next Wave. London: Booth-Clibborn Editions, (1991)
- R. Willams, Keyword, London : Fontana, (1976)