

그래픽지면 구성요소 분석을 통한
디자인 방법론의 효용성 연구

A Study on the Effectiveness of Design Methodology
by Analyzing Elements of Graphic spreads

김상욱

풀아이디 디자인

Kim, Sang-Uck

Fullid Design

1. 서론

- 1.1. 연구의 필요성 및 목적
- 1.2. 연구범위 및 방법

2. 지면의 본질적 성격과 '시지가 이론'

- 2-1. 지면과 지면구성의 정의
- 2-2. 시지가 이론과 지면구성과의 관계

3. 지면의 구성 방법론 분석

- 3-1. 내러티브, 시선흐름, 화이트스페이스
- 3-2. 균형, 병치
- 3-3. 브로드사이드, 계층, 킬러
- 3.4. 페이스(Pace), Passepartout, 거터(Gutter)

4. 지면구성요소 분석을 통한 디자인 방법론

5. 결론

참고문헌

논문요약

정보의 대중적 공유를 목적으로 하는 커뮤니케이션디자인은 그래픽디자인이라는 효율적인 소통기법으로 진화하였다. 한편, 최근 그래픽 디자인 분야에서, 단순히 시각적인 스타일에 치중하거나, 실용적인 디자인 위주의 제작방식에서 벗어나 그래픽의 구성에 있어 조형론적 방법론을 적용하여 다양한 문화적인 의미를 생산하여 차별화된 '시각적 디자인 콘텐츠(Visual contents)'에 대한 요구도 증가하고 있다. 이와 동시에 그래픽디자인의 시각문화에 끼치는 영향 또한 증가해 온 것이 사실이다.

본 연구에서는 그래픽의 대표적인 형식요소인 지면(紙面)을 중심으로 그래픽 구성요소의 적용사례를 통하여 그 원리적인 방법론을 분석하여 궁극적으로 그 효용성을 알아보고자 한다. 또한 복합적인 요인에 의해 영향을 받는 지면구성의 과정에서 그래픽 재료가 시각적으로 표현되도록 하는 조형적 원리와 그 구체적인 표현 방법은 물론 평면공간에서 발생할 수 있는 지면구성 원리의 이론적 접근 가능성도 알아보고자 한다.

주제어

시각 콘텐츠, 그래픽 구성물, 그래픽 구조

Abstract

The purpose of the communication design is to share the information publicly and it has been evolved to an efficient communication method. Recently, the need in visual contents and making various cultural meanings has been arising through applying formative graphic methodology, not only just focused on visual style and functional design in the field of graphic design. At the same time, it is true that the impact of graphic design on the visual culture has been getting more significant.

The main goal of this research lies on proving the validity of theoretical analysis on graphic methodology. To achieve this goal, the boundary of study is limited within physically flat surface (e.g. paper) and the examples in this research has been followed this criteria. In the course of fabricating the spreads, many kinds of outer factors affect this process. Taking account this fact, the research objective also covers the feasibility of graphic principles for visualization of formative elements, expression methods and theoretical chances to set up the methodology within the flat space for graphic design.

Keyword

Visual contents, Graphic elements, Graphic framework

1. 서론

1.1. 연구의 필요성 및 목적

특정한 매체를 이용해 의미를 소통시키는 커뮤니케이션디자인은 본격적인 문자탄생 이전의 고대사회부터 현대에 이르기까지 다양한 방법으로 변화해왔다. 동시에 정보조직의 필요성이 대두되었고 그 표현방식이 계속 발전하며 정보의 표현을 위한 매체 또한 다양하게 분화되었다. 그 중 그래픽디자인은 모더니즘(modernism)과 디지털 제작환경을 거치며 더욱 효율적인 메시지 전달수단으로 자리를 잡아왔다. 그래픽디자인은 특정한 의미를 의도한 문맥(context)에 맞게 전달하기 위해 기호(sign), 텍스트(text), 이미지(image)를 적절한 기술적 방법을 이용해 물리적인 바탕위에 배치시키는 일종의 조형행위이다. 이 과정의 필수 요소인 바탕의 형식은 매체의 발전 단계에 따라 여러 종류가 이용되고 발명되어 왔지만, 지면(紙面)은 그중 하나로서 다른 어떤 바탕 형식보다 오랜 기간 사회·문화적으로 인증되고 보편화된 개념을 가지고 있으며, 포괄적인 조형행위의 대상이 되어왔으므로 뚜렷한 대표성을 갖는다. 이런 측면에서 보면 그래픽의 기본적인 바탕은 지면이다.

지면의 구성요소인 기호나 이미지는 일종의 추상적인 개념으로 일반적인 조형원리인 형태, 비례, 색상, 질감 등의 직접적인 표현 대상이 된다. 이 기호나 이미지는 우리가 일상적으로 지각하게 되는 현실적인 형태와 관념적인 이념의 반영이므로 그래픽디자인은 이 기호나 이미지를 매개로 하는 구성 원리를 논하는 것이라 할 수 있다.¹⁾

그래픽의 표현을 위한 기반으로 지면이 대표성을 갖는다면, 결국 평면성을 가진 모든 매개체(vehicle)인 지면은 그래픽의 구성요소를 구체적으로 시각화하는 역할을 수행한다는 뜻이 된다. 이 지점에서 지면구성의 원리에 대한 분석의 필요성이 대두된다고 볼 수 있다.

어떠한 원리에 의해서 디자이너는 지면위의 그래픽 행위를 수행하고 있는가. 조형행위는 언제나 복합적인 요소들의 영향을 받는다. 그중 하나는 재료에 대한 운영 원리에 대한 질문이다. 본 연구자는 이와 같은 지면을 토대로 한 그래픽 재료가 시각적으로 존재하도록 하는 조형적 사고의 원리 및 실질적인 적용에 대하여 살펴보고자 한다. 더불어 디자이너들이 무의식적으로 지면요소를 이용하는 것에 대한 원리적 측면에서의 방법론적 분석틀을 세우고자 한다. 이를

위한 연구의 두 축은 첫째, 지면의 본질적 성격을 규정함으로써 그래픽에서 지면과 지면구성을 이해하고 '시지각 이론' 중 '경계(border)'와 '틀(frame)'의 개념을 도입하여 그래픽의 바탕으로서의 지면에 대한 이론적 접근을 시도하여 구체적인 대상의 표현을 위한 미학적인 메커니즘을 제시하였다. 둘째는 실제적인 지면구성의 방법론을 제시함으로써 구체적인 기법과 표현은 물론 평면의 공간에서 발생할 수 있는 지면구성 원리의 이론적 접근 가능성도 실험해 보았다.

1.2. 연구범위 및 방법

본 연구는 먼저 2장에서 지면에 대한 정의를 통해 지면구성에 대한 기준틀을 제시하고 '시지각 이론'과 지면구성과의 관계를 분석하였다. 3장에서는 정보를 조직하는데 사용되는 지면구성의 주요 원리를 분석하고 이의 실제적인 적용사례를 제시함으로써 이론의 활용과 방법론의 수립 가능성을 제시해 보도록 한다. 연구의 범위는 그래픽 지면구성을 중심으로 한다.

2. 지면의 본질적 성격과 '시지각 이론'

2.1. 지면과 지면구성의 정의

그래픽디자인에서 지면이란 평면성을 가진 모든 매개체를 의미한다. 즉 지면은 그래픽을 위한 물리적 전제조건이며 인공적이건 자연적이건 물체로서 형상을 가지고 있는 것은 무엇이건 지면을 이용한 표현의 대상이 될 수 있다.

지면구성이란 일종의 형태와 공간의 경영에 관한 것이며, 특정의 결과나 또는 효과를 산출하기 위해 재료를 의도적으로 정렬하는 행위이며²⁾, 내용을 가진 조형요소와 타이포그래피를 어떻게 조절할 것인가의 문제이다.³⁾ 또한 평면의 물리적 공간 안에 내용이 들어갈 그래픽재료(기호, 텍스트, 이미지)를, 이를 습득하는 독자와의 관계에서 발생하는 시각적인 해석과정을 고려하여 본래의 문맥(context)이 왜곡 없이 전달될 수 있도록 제한된 공간 안에 효율적으로 배치하는 조형행위이다. 이를 통해 특정한 매체는 메시지를 효율적이고 능동적으로 전달하게 되며 그 기능을 극대화 할 수 있다.

1) 이근호, 디자인 통론, 유림문화사, 1993, p14

2) The World Book Encyclopedia, Vol.5, World Book, 1985, p133

3) Roy Paul Nelson, Publication Design, Wm. C. Brown Company, 1979, p1

2.2. 시지가 이론과 지면구성과의 관계

그래픽에서 '시지가 이론'은 조형에 관한 사회적 인식, 생리적 그리고 심리학적 현상을 연구하는 학문 분야이며, 공간에 관한 문제인 형상(figure)과 바탕(ground)에 대한 심리학적 관점의 이야기이다. 본 연구에서는 '시지가 이론'의 형상과 바탕에 관한 이론 중 지면구성과 원리적 연관성을 갖는 '틀(frame)과 경계(border)'의 개념만을 논급하고자 한다.

'형상(object)'이 포함되는 '경계(border)'와 이것을 벗어난 시각 환경은 무한하다. 시각이 인지할 수 있는 범위에 따라 공간은 분할되어 있지만 공간은 경계가 없는 연속적인 방법으로 우리주변을 둘러싸고 있다. 예를 들어 사진이나 회화는 펼쳐져 있는 공간의 한 부분을 재현한 것이고 동시에 세계는 '틀(frame)'이라는 경계를 넘어 지속된다는 사실이 전제된다. 우리는 이 세계의 연장선에서 벗어나 제한된 영역들을 상정하지 않고는 조형적인 이해를 할 수 없다. 무한한 전체라는 범주와 이 범주 안에 존재하는 각 구분들의 형상들은 각각의 특성, 기능, 무게를 가지고 있으며 '틀'이라는 '경계'를 이용해 구분지어 표현하고자 할 때 특별한 의미와 연관성이 부여되며 동시에 변화한다.⁴⁾ 결국 형상은 '틀(frame)'에 의해서 규정될 수 있다.

그래픽에서의 지면 역시 '틀'과 '경계'의 구조를 포함하고 있다. 그러므로 그래픽의 지면은 무한하게 펼쳐진 공간과는 다른 '틀'에 의해 물리적으로 분리된 한정적인 공간인 것이다. 이 한정된 공간은 특정한 용도를 위한 인간의 뚜렷한 목적의식을 반영하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 맥락에서 지면구성이란 목적의식을 가지고 공간의 특정한 부분을 한정하는 기술을 의미한다. 지면구성에서 이 '틀'과 '경계'는 구성요소를 결정지으며 이를 통해 구도의 조성분자들은 구도 중심주변에서 조직화 된다.⁵⁾

3. 지면의 구성 방법론 분석

정보를 해석하고 이해하는 방식은 지면의 구성요소를 배치하는 형식에 따라 영향을 받게 된다. 지면 구성에서는 내용의 해석과 정보의 흐름이 총체적인 내러티브⁶⁾로 형성되도록 각각의 요소들을 배치하며

4) 루돌프 아르하임 지음, 김춘일 옮김, 미술과 시지가, 기린원, 1991, p297~321참조

5) Yoshinobu Ashihara 지음, 김창동 옮김, 건축의 외부공간, p12-49참조

6) 내러티브의 본래 의미는 시간과 공간에서 발생하는 인과 관계로 엮어진 실제 혹은 허구적인 사건들의 연결을 의미한다. 본 연구에서는 지면형식에 구현되어지는 일련의 정보기술 방식

독자의 시선흐름은 형식적인 구성 원리를 위한 기본적인 고려대상으로 작용한다. 지면에서의 형식적인 내러티브는 각 구성요소와 독자 간의 소통형식에 따라 만들어진다. 즉 어떻게 구조적인 형식을 활용할지, 각 구성요소의 위계는 어떻게 시각화 할 것인지, 혹은 요소간의 수평적인 관계는 어떻게 정의를 내릴지 등이 지면상의 내러티브 형식에 영향을 미친다.

3.1. 내러티브, 시선흐름, 화이트스페이스

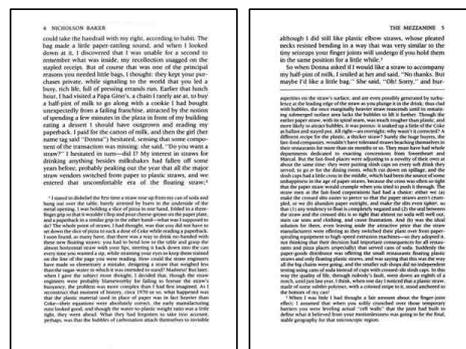
지면에는 다양한 내용 및 형식의 내러티브를 담을 수 있다. 이는 궁극적으로 개별 구성요소에 의해 만들어진 지면의 정보전달형식에 특징적인 의미를 부여한다. 내러티브는 디자인 요소의 구조를 통해 표현될 수 있으며 다음의 5가지 내용 및 형식적인 구분으로 설명될 수 있다.⁷⁾

1. 선형적 내러티브(Linear Narrative)

한 기업의 보고서 및 설명서처럼 페이지 순서대로 내용이 전개되면서 추가적인 사항이 합쳐지는 서술 구조를 의미한다.

2. 이중적 내러티브(Dual Narrative)

한 개의 지면이나 작품 속에서 동시에 두 개 이상의 내러티브가 기술되어지는 형식을 말한다. 소설가 니콜슨 베이커(Nicholson Baker)는 자신의 소설 메자닌(Mezzanine) - [그림 1]에서 본문과 주석을 동등한 서술 형식으로 다루었다. 주석 부분은 그 자체로 독립적인 내러티브를 형성하였고, 결과적으로 소설은 동일한 물리적 공간에 이중적 내러티브(Dual Narrative)를 실현하게 되었다.



[그림 1] 니콜슨 베이커(Nicholson Baker), The Mezzanine, 1990

으로 그 범위를 한정하도록 한다.

7) Herbert Spencer, The Liberated Page, Land Humphries, 1987, p91~97

3. 스프링보드 내러티브(Springboard Narrative)

어느 한 상황에서 이루어진 변화에 관한 이야기를 통해 듣는 이들로 하여금 그와 유사한 상황에서 변화를 수행하는데 필요한 생각과 행동을 구체화하도록 해준다. 그리하여 그 변화는 듣는 이들 자신의 생각으로 자리 잡게 유도하는 내러티브 형식.

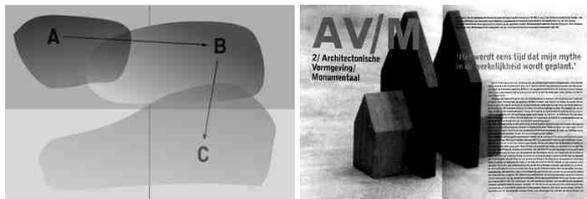
4. 안티 내러티브(Anti-Narrative)

의도적으로 전체 구조를 혼동시키고 사건의 앞과 뒤의 연역적인 논리구조와 일관성을 파괴시킨 구조.

5. 메타 내러티브(Meta-Narrative)

역사적 기록 혹은 여러 사안에 대한 총괄적인 서술 또는 원형적인 기술방식으로 개인의 경험과 사고에 대한 판단의 기준을 제공하는 일종의 거대담론(Meta-discourse)이다. 내용은 대개 초월적, 보편적 진리로 이루어진다.

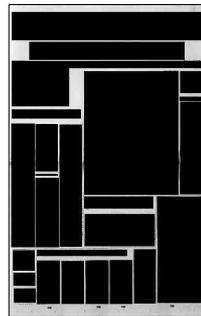
독자는 지면에서 정보를 취득할 때 펼쳐진 공간 안에서 가장 쉽게 시선이 가며 전체적인 맥락을 이해시켜주는 역할을 하는 시각 진입점(Visual Entry point)을 찾고, 이어서 자신이 보는 것이 무엇에 관한 것인지 파악을 하여 정해진 경로를 이용해 시선을 움직이며 정보를 해석하게 된다. 일반적인 시선 흐름 과정을 이용하여 지면구성요소를 배치한다면 많은 구성요소를 포함하는 한정된 지면에서도 구조적인 일관성을 유지한 정보체계를 만들 수 있다. [그림 2-좌]에서 보듯이 일반적인 지면에서 시각 진입점(Visual Entry Point)은 좌상 단(A)에 위치한다. 다음으로 시선은 지면의 중심부(B)를 지나 하단부분(C)으로 이동하며 정보를 검색하게 된다.⁸⁾ Eva de Lange의 작업 HKA 97/98-[그림 2-우]의 펼침면을 보면 시각 진입점은 type의 크기가 큰 왼쪽의 'AV/M'이고 다시 시선은 상단의 뽑음글로 이동하고 이어서 배경과 겹치고 서체의 크기가 작아 상대적으로 분명하지 않은 아래쪽으로 시선이 내려오음을 확인할 수 있다.



[그림 2] 지면에서의 시선흐름도(좌), Eva de Lange, HKA 97/98, 1998(우)

8) Usability Workstream Heuristic Assessment_v1.1, IBM, 2006, p31

화이트스페이스(White Space)는 지면에서의 구성요소를 둘러싸는 빈 공간을 일컫는 말이다. 각각의 정보를 갖고 기능을 하는 구성요소 간에 물리적인 공간을 확보함으로써 시각적인 여백을 이용한 '숨'의 공간으로서의 역할 뿐만이 아니라 정보블록간(Information-block)의 시각적 계층(Visual-hierarchy)을 명확하게 해주는 역할 또한 담당한다. 지면에서 이미지나 텍스트요소가 존재하지 않는 공간 또한 화이트스페이스의 역할을 할 수 있다. 동시에 기타 분명한 의미와 정보를 가진 요소와 같은 기능적 구성요소로도 활용될 수 있다. 스위스의 타이포그래퍼 안치홀트는 화이트스페이스를 '좋은 디자인의 허파'라고 칭하며 그 심미적, 기능적인 면을 강조하였다. 화이트스페이스를 어떻게 그리고 어떤 내용을 위해 사용되는지에 따라 독자에게는 다르게 지각될 수 있다. 예를 들어, 신문에서는 타이포그래피의 감성을 살리고 가독성을 높이기 위해 정보 블록간의 공간을 확보해야 한다. 다른 한편으로는 정보가 빠짐없이 차 있어야 한다는 신문이 가지고 있는 매체의 일반적 속성에도 지면디자인은 부응을 해야 한다. 이런 서로 간에 상충되는 디자인적 요구를 해결하기 위해서 화이트스페이스는 기능적으로 활용될 수 있다.



영국의 일간지 '데일리 텔레그래프'(The Daily Telegraph)의 경우 화이트스페이스는 칼럼 및 정보블록간의 위계를 구분하고 각각의 디자인 구성요소의 모듈을 규정할 뿐 아니라 다양한 이미지간의 충돌을 완화시키는 완충공간으로도 그 기능적인 면을 보여준다. 정보요소가 배치된 공간과 빈 공간간의 비교를 통해 화이트스페이스의 구조적 역할을 분명히 비교할 수 있도록 해준다.

[그림 3] 데일리 텔레그래프 (The Daily Telegraph), 2002

3.2. 균형, 병치

균형(Balance)이란 지면구성에 있어 시각적인 평형상태를 가리키는 개념이다. 이는 구성요소 간에 서로 상충되는 에너지가 전체 지면구성 안에서 안정적

9) Christopher Burke, Active literature, Hyphen Press, 2007, p83

으로 조화를 이룰 때 얻어질 수 있다. 시각적인 균형의 종류로는 대칭(symmetry) 혹은 비대칭(asymmetry)의 방법을 사용한다. 입체의 오브젝트는 중력으로 인해 물리적인 균형을 구현하기가 용이하다. 그러나 2차원적 평면의 공간인 지면에서 시각적인 에너지가 평형을 이루는 균형을 구현하기 위해서는 입체의 오브젝트에 적용되는 원리를 평면으로 전이시킬 수 있는 별도의 과정이 필요하다.

대칭균형(Symmetrical balance)이란 중앙 축을 중심으로 양쪽 구성요소의 시각적 무게가 평형인 상태를 의미한다. 페이지의 중심인 펼침면 중앙을 중심으로 양쪽에 디자인 요소가 균등하게 배치되었을 때 2차원의 평면공간은 균형을 이루게 된다. 이때 중심이 될 수 있는 축은 수평과 수직의 2개의 축이 된다.

근사대칭균형(Near-symmetrical Balance)이란 대칭균형과 비슷하지만, 정확하게 대칭은 아니며 중심축을 중심으로 비슷한 비중의 디자인요소가 배치된 지면상의 구도를 의미한다. 지면구성 외에 회화에서는 초현실주의화가 살바도르 달리(Salvador Dali)가 근사대칭균형을 시각적 환영의 구현을 위해 효과적으로 적용하였다. [그림 4]나르시스의 변신(Metamorphosis of narcissus)에서 나르시스의 형상이 정확히 대칭은 아니지만 중심축을 중심으로 수선화가 피어나는 달걀을 든 손 모양으로 표현되어 비슷하게 반복된다.



[그림 4] 살바도르 달리(Salvador Dali), Metamorphosis of narcissus, 1939

비대칭균형(Asymmetrical Balance)은 지면에서 무게가 상이한 디자인 요소를 이용하여 시각적 평형을 구현해야하기 때문에 대칭균형처럼 수치적, 기하학적으로 표현되진 않는다. '스틸레또'(Stiletto)가 디자인한 패션레이블 'As Four Denim' [그림 5] 카탈로그의 펼침면에서 오른쪽에는 단순하게 정돈된 배경으로 정면을 주시하는 모델사진이 있다. 반면에 왼쪽페이지는 크게 표현된 페이지번호와 제품에 대한 간단한 텍스트 외에는 화이트스페이스로 처리되었다. 이 두 페이지는 서로 마주보며 비대칭균형을 이룬다. 심플한 타이포그래피가 이미지의 무게와 균형을 이루며 독자는 전체페이지의 시각적 평형상태를 느낄 수 있다.

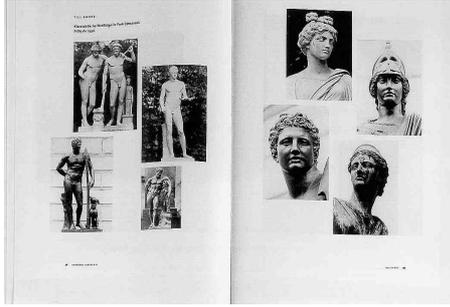


[그림 5] 스틸레또(Stiletto), As Four Denim, 2005

대칭, 근사대칭, 비대칭균형 외에 지면공간에서 고려되어야 할 균형에는 타이포그래피 균형(Typographical balance)이 있다. 단어와 문장이 모여 형성된 텍스트블록(text block)은 독자에게 정보를 전달하는 본래의 기능 외에 지면 안에서 일종의 색상블록(colour block)을 형성하기 때문에, 하나의 지면구성요소로 취급하여 다른 디자인 구성요소와의 시각적인 균형을 위한 구성단위로 취급해야할 필요가 있다. 지면을 중심으로 양쪽에 위치한 텍스트 블록의 시각적 비중이 적절한지, 글꼴의 모양이 지면의 전체적인 다른 요소들과 어울리는지 혹은 텍스트 블록간의 앞뒤 글꼴이 서로 어울리는지 등이 지면에서의 타이포그래피 균형에 작용하는 요소들이다.

병치란(Juxtaposition) 이미지를 좌, 우측에 나란히 혹은 병렬형식으로 배열함으로써 두 요소사이에 내러티브가 형성되도록 의도적으로 지면을 구성하는 것을 의미한다. 일차적으로 병치를 통해서 배치된 두 개의 이미지는 상호 대립적인 관계를 이루어 각각의 특성이 더욱 돋보이게 된다. 병치는 이미지 사이의 연관성을 끌어내어 총체적인 내러티브를 끌어내는 방법으로 둘 사이에 연관성이 있을 때 더욱 효과적으로 사용될 수 있다.¹⁰⁾ [그림 6] 펼침면에 사용된 이미지들은 좌우페이지 모두 그리스·로마 신화에 나오는 인물들로 흑백사진을 사용하였으므로 집중도가 같다는 공통점이 있다. 방사형으로 배치된 사진 4컷의 구성 또한 동일하다. 하지만 병치를 통해 메시지 혹은 내러티브가 전달되려면 두 이미지 그룹간의 차이점이 분명히 드러나야 한다. 여기에서는 왼쪽과 오른쪽 인물은 신화 상에서 서로 간에 상반되는 관계를 가진 신화속의 주인공들 나란히 병치함으로써 내러티브적인 긴장감을 조성하였고, 이 핵심적인 차이점을 전신컷과 클로즈업이라는 펼침면을 통한 병치를 이용해 표현되었다.

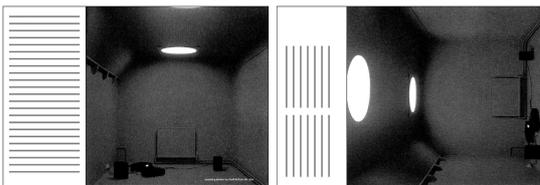
10) Masaki Fujihata, The Future of the Book of the Future, IPA, p52



[그림 6] 바이스 별서 버라그(Vice Versa Verlag), AKADEMIE, 1996

3.3. 브로드사이드, 계층, 컬러

브로드사이드(broadside)¹¹⁾란 지면구성에서 텍스트의 방향을 90도로 돌려 배치하는 구성방법을 지칭한다. 이렇게 구성된 텍스트를 읽으려면 지면을 세로 방향으로 돌려 보아야 한다. 디자인 요소 및 지면의 내러티브 성격에 따라 브로드사이드 구성이 적절한 경우가 있고, 특히 이미지의 표현에 있어서 새로운 의미의 생안이 가능하다. [그림 7-좌]의 경우 원래의 펼침면 구성이다. [그림 7-우]의 경우는 좌측의 구성을 90도로 회전 세로방향으로 구성함으로써 브로드사이드를 적용한 것이다. 브로드사이드로 텍스트 및 이미지를 배치함으로써 독자는 역동감 있는 지면구성을 경험할 수 있다.



[그림 7] 브로드사이드(Broadside) 적용례

브로드사이드는 또한 좁은 페이지에 여러 칼럼을 나열해야 할 경우에 많이 쓰인다. 길이가 길고 너비가 좁은 칼럼들은 가로가 길고 세로가 짧은 지면 안에 자연스럽게 들어가지 않는다. 이를 해결하기 위해서는 90도로 회전하여 브로드사이드를 적용하면 된다. 한 가지 염두에 두어야 할 점은 본문의 대부분이 브로드사이드 구성이 아닌 경우 일부분만 적용하려 할 경우, 구성요소의 성격이 브로드사이드에 적절한지를 미리 점검 후 적용을 해야 한다. 브로드사이드를 적용하여 이미지와 텍스트를 재배열하는 데에는 전술한 실용적인 요인들 외에도 지면이 일반적인 배

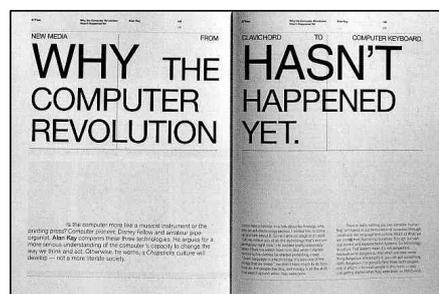
11) 브로드사이드(broadside)는 해전(海戰)에서 유래한 용어로, 함선을 옆으로 돌려 현측(舷側)포문으로부터 일제 사격을 퍼부을 수 있는 대열을 가리킨다.

열에 비해 더욱더 역동적으로 보이게 된다는 미적인 이유가 작용하기도 한다. 브로드사이드는 텍스트가 읽혀지는 방향이 독특하기 때문에 그 자체만으로 시각적 인상이 강하다. [그림 8]에서의 예처럼 브로드사이드로 배열된 텍스트를 이미지와 적절하게 통합함으로써 시각적 충돌을 완화시킬 수 있다. 이 펼침면에서는 텍스트가 이미지에 섞여있는 듯이 보이는 효과를 사용하였다.



[그림 8] CHK Design, Miser & Now(Magazine), 2005

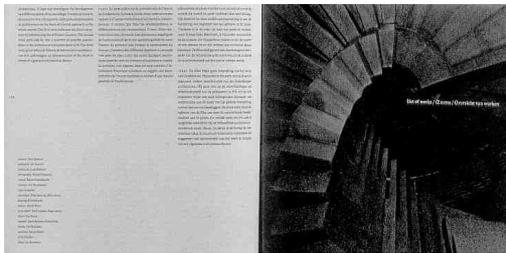
지면구성에서 계층(Hierarchy)이란 정보전달 요소 중 하나인 텍스트블록을 지면의 내용구성의 맥락에 따른 중요도에 따라 시각적인 차이를 두어 표현하는 것을 의미한다.¹²⁾ 텍스트의 계층화는 독자에게 내용에 대한 구성적 접근에 직접적인 도움을 준다. 타이포그래피의 계층은 먼저 글꼴의 크기를 통해 표현될 수 있다. 텍스트가 놓이는 위치에 따라 정보의 위치적 계층을 만들 수 있다. 지면에서 정보를 검색할 때 시선이 먼저 가는 상단의 진입점(entry point)에 텍스트가 위치하고 많은 여백으로 둘러싸여 있는 경우 정보의 상대적 밀도가 높은 본문 텍스트보다 더욱더 주목성을 갖게 된다. 메비스 엔 반(Mevis & Van) 스튜디오의 작업 If/Then [그림 9]에서는 각 페이지의 좌상단의 진입점을 정점으로 텍스트의 굵기, 색상, 위치 등을 통해 타이포그래피의 시각적 계층을 분명하게 표현하였다.



[그림 9] 메비스 엔 반(Mevis & Van), If/Then, 1999

12) Johannes Erler, The Book on Graphic and Communication design, Verlag Hermann Schmidt, 2000, p24

지면구성요소로서의 컬러란 특정한 색상을 지칭하는 것이 아니라 밀도(지면의 전체적인 톤)를 의미하는 포괄적인 개념이다. 컬러를 사용하지 않는 흑백지면일지라도 텍스트와 이미지의 구성에 따라 지면전체의 색상 톤이 진하게 보이도록 구조를 만들 수 있다. 텍스트 위주의 지면에서 이미지나 텍스트블록은 단순히 지면의 공간을 채우는 역할이 아닌 전체적인 시퀀스 사이에 시각적인 쉼터의 공간을 제공하는 기능을 한다. Piet Gerards의 작업 Charles Vandenhove에서 [그림 10] 텍스트를 맥락상 포괄적인 이미지로 끊어주는 방법을 사용하여 한 장(Chapter)의 끝과 시작의 시각적인 기준점 역할을 분명히 해준다.¹³⁾

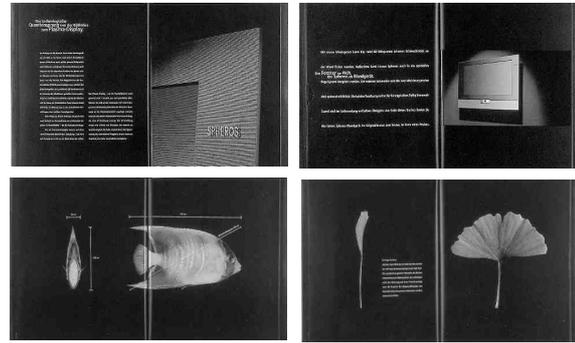


[그림 10] Piet Gerards, Charles Vandenhove, 1998

3.4. 페이스(Pace), Passepartout, 거터(Gutter)

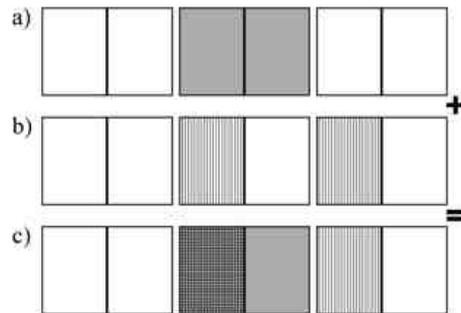
지면의 연속적 구성에서 독자들이 너무 많은 정보 유입으로 인한 혼란을 방지하기 위해 구성요소들의 적절한 흐름, 내러티브의 속도를 조절할 필요가 있다. 이를 페이스(Pace) - 전개속도라 한다. 디자인요소의 구성에서 텍스트 및 이미지전개 사이사이에 쉼의 공간을 삽입하여 흐름의 밀도를 조절하게 되면, 이전까지의 내용을 정리할 수 있는 여지를 가질 수 있고 앞으로 전개될 내용에 대한 독자 나름의 생각을 준비할 수 있게 된다. 시간 축을 이용하거나 전후 관계가 연속적으로 이어지는 연역적 전개방법을 차용하는 음악이나 영화에서는 음향의 물리적인 속도나 새로운 이야기 요소의 삽입 등으로 전체적인 전개속도를 조절하게 된다. 지면구성에서도 비슷한 요소들로 페이스(Pace)를 조절할 수 있다. 즉 전후 페이지의 정보밀도의 양을 레이아웃과 요소의 배치를 통해 장이나 섹션간의 전개속도를 조절한다. [그림 11]에서는 텍스트 사이사이에 이미지를 배치해서 독자가 모니터의 각 기능을 이해하면서 넘어갈 수 있도록 디자인되었다. 그리고 각 펼침쪽의 이미지 성격과 위치 그리고 오브젝트를 둘러싼 빈공간(void-space)을 다르게 주어 지면전개의 페이스를 조절하였다.

13) The Best Dutch Book Designs, Stichting De Best Verzorgde Boeken, 1999, p19



[그림 11] Leonhardt & Kern, Spheros-Buch, 1998

연속된 지면구성도 악보의 기보법(記譜法)¹⁴⁾을 작성하듯이 음악적 리듬을 조절하는 방식으로 구성할 수 있다. [그림 12]의 쪽배열표 (a)를 보면 흰색의 텍스트페이지와 음영이 있는 이미지페이지를 단속적으로 배치함으로써 음률상의 2박자 리듬과 동일한 페이스(pace)를 생성할 수 있다. 반복적 리듬과 비반복적 리듬을 동시에 연주하면 폴리리듬(Polyrhythm)이 되듯이 같은 방법을 이용하면 다층의 지면 레이어 구조와 같은 다양한 시각적 리듬을 만들 수도 있다. 여기에서 세로선으로 표현된 페이지는 흰색의 텍스트페이지와 다른 시각적 밀도를 가진 텍스트구성을 표시한다. (a)의 페이지 구성과 (b)의 페이지 구성이 합쳐져서 다층적 레이어 구조인 (c)를 생성해 낸다.¹⁵⁾



[그림 12] 쪽배열표를 이용한 다층 지면 레이어

파스파투(Passepartout)¹⁶⁾란 지면에서 페이지 가장 자리의 구성요소를 둘러싸는 흰 여백이나 테두리 부분을 지칭한다. 파스파투는 이미지의 경계선을 명확히 하거나 혹은 지면 전체 이미지 시퀀스 구성상의 통일감 등을 부여할 때 사용한다. 파스파투의 크기와 위치를 조절함으로써 지면에서 역동감을 구현할 수 있다. 로렌츠 브루너(Laurenz Brunner)는 Akkurat Specimen작업에서 내지의 물리적 내용범위를 표시보

14) 음악을 적는 방법으로 오선 기보법이 가장 널리 쓰인다.

15) Herbert Spencer, 앞의 책, p48

16) 파스파투(Passepartout)의 본래 의미는 작품의 액자를 제작할 때 그림과 유리 사이에 들어가는 대지(臺紙)를 지칭한다.

다 작게 구성하여 표지가 내지의 파스파투 역할을 하는 구조를 만들어 냈다.¹⁷⁾ [그림 13]



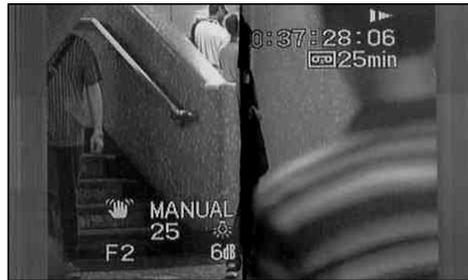
[그림 13] 로렌츠 브루너(Laurenz Brunner), Akkurat Specimen 1-7, 2005

거터(Gutter)란 지면에서 펼침쪽의 중심부분 즉, 양 페이지가 만나는 물림선 부분을 의미한다. 때로는 텍스트 구성에서 각 단사이의 공간을 지칭하기도 한다. 거터 부분은 지면 구조 중 데드스페이스(Dead space)로 다루어지지만 구성요소의 활용방법에 따라 창조적으로 활용될 수 있다. 일반적으로 거터(Gutter)는 지면구성에서 소극적인 영역으로 다루어져 왔다. 즉, 텍스트 구성의 단(column)을 구분하고 제본을 할 때 재단되는 부분에 대한 고려의 공간정도로 여겨져 왔다. 지면에서 텍스트와 이미지가 서로 상호작용을 하는 이유는 두 요소가 동일한 펼침 공간 안에 배치되기 때문이다. 같은 맥락으로 소극적(Passvie)인 영역인 거터는 적극적(Active)인 영역과 함께 지면 전체의 한 영역으로 다루어져야할 필요가 있다. 거터는 기본적으로 양쪽의 페이지를 나뉘는 역할을 하지만 이를 지면구성요소로 이용할 수 있다.

‘Non-format’의 작업 ‘The Wire’에서는 [그림 14] 이미지가 거터 부분을 지나 오른쪽 페이지까지 진출 시킴으로써 이미지가 더욱더 확장돼 보이는 효과를 만들어 냈다. 이르마 붐(Irma Boom)은 그녀의 작업 ‘16th World Wide Video Festival’에서 지면을 가득 채운 풀 블리드(Full-Bleed)를 적용하여 비디오 작업의 기록이라는 시간적 흐름을 거터를 중심으로 하여 이미지를 양분시키는 방법으로 시각적 긴장감을 이끌어 내를 확인할 수 있다. 책의 배 부분을 패턴 처리하여 책을 펼쳤을 때 일종의 파스파투의 효과 또한 동시에 구현하였다.¹⁸⁾



[그림 14] Non-Format, The Wire, 2001



[그림 15] 이르마 붐(Irma Boom), 16th World Wide Video Festival, 1998

4. 지면구성요소 분석을 통한 디자인 방법론

그래픽 디자이너가 사용하는 지면구성의 디자인 방법론은 ‘그래픽 언어(커뮤니케이션을 위한 시각언어, 텍스트-타이포그래피)를 이용하여 대상을 주관화시키는 조형적 방법론’으로 정리될 수 있을 것이다. 이러한 방법론의 효용성은 두 가지로 구분지어볼 수 있는데 그 첫째는 그래픽디자인에 있어 지면구성을 통한 ‘시각적 디자인 콘텐츠(Visual contents)’를 풍부하게 하는 방법론이며, 둘째는 ‘그래픽 언어’의 효용성 발휘를 위한 ‘방법적’ 방법론이다. 이 둘은 분리된 것이 아닌 중첩되어있다.

앞에서의 여러 예에서 확인한 바와 같이, 지면구성의 방법론들은 역동적이고 시각적인 유희만을 위한 방법론만이 아닌 내용(Content)과 맥락(Context)을 생산하는 ‘시각적 디자인 콘텐츠(Visual contents)’ 생산을 위한 필요 과정으로도 많은 가능성을 지니고 있다고 할 수 있다.

17) Roger Fawcett-Tang, New Typographic Design, Laurence King, 2007, p55

18) Roger Fawcett-Tang, 앞의 책, p112

5. 결론

효율적인 메시지 전달수단으로서의 그래픽디자인은 지면의 대표성을 매개로하여 '그래픽 언어'의 구성을 통해 '시각적 디자인 콘텐츠'를 만들어내는 조형원리라 정리될 수 있다. 이를 가능하게 하는 이론적 측면의 원리에 대한 분석이 필요하게 되었다. 즉 어떤 조형적 사고에 의해서 디자이너는 지면이라는 물리적 공간을 구성하고 있는가라는 의문은 다음의 과정을 통해 규명될 수 있었다. 먼저 지면(紙面)은 평면성을 가진 모든 매개체를 의미하며 여타의 매체(medium)에 비해 대표성을 갖는다. 지면구성이란 이러한 지면을 대상으로 하는 조형과정이며 이를 통해 그래픽재료(기호, 텍스트, 이미지)들은 시각적, 의미적 확대와 변형을 동반하게 된다.

'시지각 이론'을 통해 그래픽의 범주에서 '형상(figure)'이 포함되어있는 우리의 환경은 '틀(frame)'과 '경계(border)'로 규정되어짐을 확인할 수 있다.

정보가 표현되고 이해되는 방식은 지면의 구성요소를 배치하는 형식에 따라 영향을 받게 되는데 이를 위한 기본적인 재료인 내용의 서술형식은 다양화 될 수 있으며, [그림 1]의 'The Mezzanine'의 예에서 확인할 수 있듯이 지면구성의 형식적인 뒷받침이 함께 해야 한다. 펼쳐진 물리적인 지면공간은 시각진입점(Visual Entry Point)을 기준으로 구조화되며 정보의 밀도가 높아질수록 지면내의 빈공간은 기능적으로 사용되어야 한다.

입체의 오브젝트와는 다른 균형의 원리가 지면에서는 작용하므로 물리적, 수치적 측량과는 다른 개념의 균형원리를 적용해야하며, 병치의 원리를 이용한 이미지의 활용은 새로운 시각적 콘텐츠를 생산할 수 있는 가능성을 제시해 준다.

문자정보를 중심으로 한 지면구성방법인 브로드사이드(Broadside)와 계층의 개념은 문자와 이미지를 병합하고 지면을 논리적으로 계층화하여 평범한 내용 구성에 디자이너의 주관적 개입을 가능하게 해준다.

페이스(Pace)의 개념을 적용하여 여러 지면이 겹쳐진 다층적인 구조에서 정보유입의 완급을 조절할 수 있고, 정보의 구성성분을 분석하여 폴리리듬(Polyrhythm)과 같은 물리적인 리듬감을 표현할 수 있다. 파스파투(Passepartout)와 거터(Gutter)는 지면에서의 물리적인 범위 차제를 이용한 지면구조 활용 방법으로서 디자이너의 적극적인 해석과 활용의 공간이 될 수 있다. 이 두 요소는 [그림 13]과 [그림 15]에서 확인할 수 있듯이 지면을 통한 시각적 내용생산을 위한 필요조건으로 활용될 수 있다.

지면구성요소 분석을 통한 디자인 방법론의 궁극적 지향점은 '시각적 디자인 콘텐츠'(Visual Contents)라는 효율성과 미학적 가치를 지닌 생산물을 구체화하기 위한 Framework을 만드는 것에 있다. 이를 통해 지금까지 디자이너들이 무의식적으로 지면을 구성하여 이용하였던 것을 원리적 측면의 방법론을 제시함으로써 디자이너 자신이 오리지널리티(originality)가 내재된 주관적 관점을 개입시킬 수 있는 방법을 제시하였다. 이처럼 디자이너의 지면 구성요소에 대한 적극적인 개입의 필요성은 이를 위한 '방법론'의 유효함을 입증해주고 있다.

참고문헌

- 이건호, 디자인 통론, 유희문화사, 1993
- The World Book Encyclopedia, Vol.5, World Book, 1985
- Roy Paul Nelson, Publication Design, Wm. C. Brown Company, 1979
- 루돌프 아르하임 지음, 김춘일 옮김, 미술과 시지각, 기린원, 1991
- Yoshinobu Ashihara 지음, 김창동 옮김, 건축의 외부공간
- Herbert Spencer, The Liberated Page, Land Humphries, 1987
- Usability Workstream Heuristic Assessment_v1.1, IBM, 2006
- Christopher Burke, Active literature, Hyphen Press, 2007
- Masaki Fujihata, The Future of the Book of the Future, IPA
- Johannes Erler, The Book on Graphic and Communication design, Verlag Hermann Schmidt, 2000
- The Best Dutch Book Designs, Stichting De Best Verzorgde Boeken, 1999
- Roger Fawcett-Tang, New Typographic Design, Laurence King, 2007