

논문접수일 : 2014.03.20

심사일 : 2014.04.05

게재확정일 : 2014.04.26

**포스트모더니즘 키워드로 분석한
에이프릴 그레이만의 조형언어 연구**

A Study on Figurative Languages of April Greiman Analyzed
by Keyword of Post-Modernism

주저자 : 박지연

동양미래대학교 시각디자인과 강사

Park Ji Yeon

Dongyang Mirae University

교신저자 : 손소영

수원여자대학교 시각디자인과 겸임교수

Son So Young

Suwon Women's College

1. 서론

- 1.1. 연구 목적
- 1.2. 연구 내용 및 방법

2. 20세기 그래픽디자인의 전개

- 2.1. 모더니즘에서 포스트모더니즘으로의 전개
- 2.2. 포스트모더니즘에서 뉴웨이브 디자인운동

3. 포스트모더니즘에서의 조형언어

- 3.1. 조형언어의 개념과 기능
- 3.2. 모더니즘과 포스트모더니즘에서 키워드 도출
- 3.3. 포스트모더니즘 키워드와 디자인 조형언어

4. 에이프릴 그레이만 작품의 조형언어 분석

- 4.1. 에이프릴 그레이만
- 4.2. 에이프릴 그레이만의 조형언어 분석
 - 4.2.1. 주관성
 - 4.2.2. 탈중심성
 - 4.2.3. 모호성
 - 4.2.4. 공간성
 - 4.2.5. 다원성

5. 결론

참고문헌

논문요약

현대 디자인이 디지털 시대로 접어들면서 에이프릴 그레이만은 새로운 분야를 개척하였고 미국적인 포스트모더니즘을 구성하는 기초가 되었다. 아무도 손대지 않았을 때 처음 시도한 그녀의 어법은 임의적이고 우스꽝스러워 보였지만 1980년대 중반 이후 그레이만의 미국식 포스트모더니즘의 구조는 누구도 생각하지 못했던 새로운 것이었으며, 온갖 정보를 담은 시각 메시지들은 더 지적인 것이었다.

그러나 그레이만의 독창적이고 혁신적인 창작 활동에도 불구하고 문학이나 건축 등의 분야와 달리 명확히 규명할 수 있는 이론적인 형식이나 철학을 아직 갖추지 못한 점은 매우 아쉬운 부분이다.

이에 본 논문은 모더니즘과 확연히 구별되는 포스트모더니즘의 키워드를 도출해 내고, 그 중 그래픽 디자인에서 중요하게 인식되는 5가지 키워드를 토대로 그레이만의 작품에 나타나는 조형언어를 분석해 보았다.

그레이만의 작품에 나타난 조형언어를 살펴보면, 첫째, 포스트모더니즘의 가장 기본이 되는 명제라 할 수 있는 '주관성의 극대화'이다. 둘째, 해체주의 디자인적 맥락인 '탈중심성'이다. 셋째, 정보의 명확한 전달이 목적이었던 모더니즘과 반대로 대두되어 나타난 '모호성의 개념'이다. 넷째, 컴퓨터의 출현으로 가능해진 중첩에 의한 '공간

성의 표현'이다. 다섯째, 모든 가능성을 작품으로 끌어들이는 '다원적 효과'들로 볼 수 있다.

이와 같은 그레이만의 조형언어들은 그래픽디자인 분야에서 미국식 포스트모더니즘이 자리 잡을 수 있도록 중요한 역할을 하였고 디자인 도구의 변화 흐름에 따라 다양한 실험적, 독창적 작품 세계를 펼쳐나간 실험정신과 작가 정신에 존경을 표한다. 또한 21세기 후대 작품들에 영감을 준 하이퍼매개의 원형으로서, 그레이만이 현대 그래픽디자이너들의 작품에 미친 구체적 영향에 대한 분석이 이루어지기를 기대해 본다.

주제어

포스트 모더니즘, 에이프릴 그레이만, 조형언어

Abstract

As modern design stepped into digital age, April Greiman explored a new area and established the foundation for American style of post-modernism. When her dialogue was used first, it appeared arbitrary and ridiculous. However, it was because it was attempted first without any other's touch. Since mid-80s, the structure of Greiman's American style of post-modernism was a new one which no one had ever thought of, and the visual message containing all types of information was more intellectual.

However, in spite of unique and innovative creative works of Greiman, it is very unfortunate that they did not establish theoretical forms or philosophies that can be defined clearly unlike such areas as literature and architecture.

Thus, this study derives out the keyword of post-modernism distinct from modernism, and analyzed the figurative languages found in Greiman's works based on the 5 key words among them which are recognized as more important in graphic design.

To look at the figurative languages in Greiman's works, the first thing we can notice is 'maximization of subjectivity' which is the basic proposition of post-modernism. Second, 'de-centering' in the context of deconstructivistic design. Third, 'concept of ambiguity' which appeared in opposition to modernism with its purpose of clear delivery of information. Fourth, 'expression of spatiality' by overlapping which became available with the advent of computer. Fifth, 'multi-dimensional effects' which induce all possibilities into the work.

Such Greiman's figurative languages played an important role in positioning of American post-modernism in graphic design field. The present researcher hopes that there would be various figurative analyses on the modern designers' works, expressing respect to Greiman's experimental mind and authorship in her unique and experimental works along with the changes in design tools.

Keyword

post-modernism, April Greiman, figurative language

1. 서론

1.1. 연구 목적

20세기 후반으로 넘어오면서 기술의 급진적인 발전 속에 그래픽디자인의 표현양상은 그에 발맞추어 급진적 변화과정을 겪어왔다. 특히 1984년 매킨토시 출시는 과히 디지털 혁명이라 할 만한 사건이었다.

1950년대 스위스국제타이포그래피는 정보의 객관성, 명확성, 전달성, 중립성 등을 위하여 그리드시스템의 뼈대위에 그에 맞는 조형언어를 만들어 갔다. 그러나 포스트모더니즘으로 전환되면서 편집디자인 분야에서 탈그리드를 시작으로 주관성, 개인성, 애매성, 유희성, 장식성 등의 전 시대와 대비되는 특징인 상대적 키워드들이 등장하게 되었다.

1980년 이후 시작된 뉴웨이브 그래픽 디자인운동은 시각적 접근에 대한 다양한 작가주의적 관점들을 제공하여 해석의 절대성에 의문을 제기하고 절대적 명료성보다는 유희적이고 관념적인 시각표현을 어떻게 새롭게 인식시킬 수 있는가에 대해 고민하게 되었다. (허진, 2012) 그러나 그들의 독창적이고 혁신적인 창작 활동에도 불구하고 오늘날 한 시대를 특징지을 수 있는 조형문법, 즉 양식으로 자리매김 하지 못하고 지나간 시대의 한 양상으로 치부되고 있음을 인정하지 않을 수 없다. (이병주, 2008) 이러한 뉴웨이브의 그래픽 디자인 운동에서 에이프릴 그레이만은 그래픽 도구의 변화를 빠르게 인지하였고 작품을 통해 실험하였으며 뉴미디어 연구를 위해 매킨토시 컴퓨터를 적극 활용하여 독창적인 자신만의 작품 세계를 펼쳐나갔다. 특히 1986년 미니아폴리스 워커아트센터에서 발간하는 계간지 '디자인 쿼터리'(Design Quarterly) 한 권을 디자인 하면서 자신이 지향하는 뉴미디어의 모험성을 최고의 수준으로 극명하게 발휘하였다. '말이 되나요?'로 명명된 그 디자인은 오늘날까지 컴퓨터 기술과 그래픽디자인이 만나 불꽃을 일으킨 중요한 순간으로 인정받고 있다.(애너 거버, 2011)

이에 본 논문은 모더니즘과 확연히 구별되는 포스트모더니즘 시기의 표현에 관한 조형언어를 키워드로 도출해 보고, 이에 따라 1980년대 포스트모더니즘 이후 실험적인 그래픽디자인 운동에 뛰어난 작품세계를 펼친 에이프릴 그레이만의 작품을 조형언어로 분석해 보는데 본 연구의 목적을 두었다. 또한 포스트모더니즘 시기에 컴퓨터 기술을 도입한 선구자이자 가장 뛰어난 여성 그래픽디자이너로 인정받고 있는 그레이만의 작품에 나타난 조형언어를 통해 포스트모더니즘 시대의 조형언어를 키워드로 분석하고 재조명하는데 연구의 의의를 두고자 한다.

1.2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 포스트모더니즘의 키워드를 통해 본 에이프릴 그레이만의 조형언어 분석 연구로서, 5가지 키워드를 추출하여 그레이만 작품의 조형언어를 분석하고자 하였다.

본 연구는 먼저 문헌 고찰을 통해 이론적 배경을 정리하였다. 2장에서 20세기 그래픽디자인의 변화와 흐름을 통해 모더니즘과 포스트모더니즘, 뉴웨이브 디자인 운동에 대해 살펴보았고, 3장에서는 모더니즘과 대비되는 포스트모더니즘의 조형언어를 도출하였으며, 4장에서는 3장에서 도출된 시각표현과 밀접한 관련이 있는 5가지 키워드를 통해 그레이만의 작품을 조형언어로 분석하였다.

그레이만의 작품은 2012년 10월 서울에서 '생각에 대한 생각'개인전에 전시된 50여점의 작품 중, 5가지 키워드가 잘 드러난 작품으로 선정하였다.

2. 20세기 그래픽디자인의 전개

2.1. 모더니즘에서 포스트모더니즘으로의 전개

모더니즘에서 커뮤니케이션의 목적은 기능과 효율성의 극대화를 통한 정확한 메시지의 전달이다. 여기서 기능이란 산업혁명시대의 기계생산에 적합한 지나친 장식이 배제된 명확한 형태, 즉 일반적으로 이성적이며 수학적인 질서를 바탕으로 하는 모호하지 않은 명료함 등을 그 특징으로 하는 바우하우스에서의 이념적 철학으로 대표된다.

특히 바우하우스 교수이자 구성주의 작가인 라즐로 모홀리-나기(Laszlo Moholy-Nagy)는 타이포그래프는 전달의 한 도구로서 절대적 명료성과 가독성을 강조하였다.

1928년 얀 치홀트(Jan Tschichold)는, 기존의 장식적 측면에 치중했던 낡은 타이포그래피와는 다른 새로운 시대에 적합한 새로운 형태의 현대적인 타이포그래피가 요구되어야 한다고 주장하였다. 또한 새로운 시대에 맞는 형태를 가져야 하고, 이것은 모든 개별적인 요소들의 완전한 조화로 가능하며, 글이 얼마만큼 편하고 효율적으로 읽혀질 수 있는가에 대한 문제 즉, 가독성은 타이포그래피가 지향해야 할 최고의 원칙이라고 명시하고 있다. (허진, 2012)

1950년대에 들어 스위스에서 하나의 디자인 양식이 나타났는데 이것을 스위스모더니즘 혹은 국제타이포그래피양식이라 불렀다. 스위스 국제타이포그래피는 정보의 객관적이고 명확한 전달을 위해 중립적이고 정확한 소리를 가진 산세리프체를 선호하고 수학적

적이고 과학적인 그리드시스템을 도입하였다.

요셉 뮐러 브로크만(Josef Muller Brockmann)은 타이포그래피는 요소의 개별성을 중시하여 구성하는 것이 아니라 타이포그래피 원리에 따라 객관적 디자인이 되도록 해야 하고, 커뮤니케이션의 요구에 부응하는 장식이 배제된 타이포그래피를 강조하였다. 이는 에밀 루더(Emil Ruder)의 “읽을 수 없는 인쇄물은 목적없는 상품과 같다”는 말과 일맥상통한다. (허진, 2012)

이에 반해 포스트모더니즘은 지난 20세기에 걸쳐 넓게는 서구의 문화 전반에 걸쳐, 좁게는 건축, 미술, 문학, 연극, 음악 등의 거의 모든 분야의 구체적인 예술 속에서 우리들의 삶과 사고를 지배해 왔다. 이와 같은 포스트모더니즘 예술이 지니는 특성들은 고급문화와 대중문화의 경계 허물기, 예술에서의 우연성, 서로 다른 다양한 요소들이 무작위적으로 조합된 콜라주(collage)로 부조화의 조화, 혼성모방(pastiche)의 형태, 이중 코드, 차이와 다양성에 대한 주목 등으로 나타난다. 디자인에서 포스트모더니즘은 20세기 후반 미국을 중심으로 발생한 반 기능주의적인 문화적 양상으로서 특히 건축을 비롯하여 패션, 디자인의 전 영역에서 매우 다양하게 나타나고 있었다. (윤민희, 2005)

‘포스트모던’이라는 용어가 일반적인 의미의 디자인과 연계해서 쓰이기 시작한 것은 1968년 영국의 잡지 ‘디자인’에서지만 그래픽디자인에서 표현이 구체적으로 원용됐던 것은 1977년 미국 디자이너 월번 보넬이 건축 분야의 자극을 받아 시카고 라이더 갤러리에서 열린 ‘포스트모던 타이포그래피: 미국의 새로운 동향’전을 기획하면서부터였다. 그러나 전시에 초대된 작가(댄 프리드먼, 에이프릴 그레이먼, 스테프 가이스블러, 윌리 쿤즈 등)들은 스스로 포스트모던 디자이너로 생각하지 않았으며 포스트모던이라는 표현을 지나치게 한정적이거나 막연한 것으로 생각하였다. 왜냐하면 그들 대부분은 볼프강 바인가르트에게 사사받았거나 영향을 받은 사람들이었기 때문이다. 바인가르트가 학생들과 함께한 1960~70년대 타이포그래피 실험은 기능적 타이포그래피에 의문을 제기하고 ‘전통적’규칙을 깨뜨린 것이었다. 그러나 볼프강 바인가르트의 실험적 작품들은 모더니즘의 반기라기보다 진화론적인 것이었다. (허진, 2012)

20세기말 타이포그래피는 댄 프리드먼, 에이프릴 그레이먼 등의 디자이너들을 주축으로, 새로운 양상으로 전개되었다. 반면 현대 타이포그래피가 새로운 방식의 열린 공간으로의 지향성, 즉 뉴웨이브 운동을 보이게 된 원인에 대해서 한 개인의 시도에 의해 촉발된 것으로 한정하기에는 그 양상이 훨씬 복잡하고 복합적이다. 여기에 타이포그래피가 다시 예술과의

구분이 모호해지는 경계와해현상과 더불어 후기구조주의의 영향, 컴퓨터 기술의 발전, 그로 인한 버내쿨라 디자인의 등장 등 보다 다양한 복잡성으로 발전한다. (이병주, 2007))

2.2. 포스트모더니즘에서 뉴웨이브 디자인운동

현대 그래픽디자인의 역사를 살펴보면, 디자인 환경이 1970년대부터 크게 바뀌었다. 먼저 인쇄방식의 다양화와 함께 수준 높은 질이 요구되었고, 표현소재인 종이와 잉크의 개발과 함께 컴퓨터의 출현으로 여러 매체로 여러 각도의 실험을 할 수 있는 환경아래 새로운 글자체가 끊임없이 출현하는 등 많은 변화가 계속되었다. (강모란, 2002)

포스트모던 전성기시대의 그래픽디자이너들은 이론과 규칙보다는 예술의 자기 표현적 개성을 중시하였다. 그들은 시각적 접근에 대한 다양한 작가주의적 관점들을 제공함으로써 해석의 절대성에 의문을 제기하였고, 그들에게 중요한 것은 절대적 명료성이 아닌 유희적이고 관념적인 시각 표현이 어떻게 새롭게 인식될 수 있는가 하는 것이었다. (허진, 2012)

디지털시대의 그래픽디자이너들은 모호함을 즐기고 유보적인 어조와 다의적인 의미를 선호하며 결정적인 대목은 아주 잘 다듬은 문장 속에 미루어 숨기기를 선호하였다. 그러나 그래픽디자이너가 담론으로서의 가치를 보이는 것도 바로 이 시기이며 바로 디자이너 입장에서의 일방적인 커뮤니케이션이 아닌 수용자 입장의 커뮤니케이션이라는 새로운 커뮤니케이션 스타일이 나타나기 시작하였다.

이 시기 즈음 에이프릴 그레이먼을 비롯한 몇몇의 디자이너들은 바젤에서 바인가르트에게 디자인을 배우고 미국으로 돌아와 컴퓨터를 이용한 혁신적 타이포그래피의 표현과 이미지의 중첩기법 등을 시도하기 시작하였다. 특히 대위법을 이용하여 다양한 형태와 색채 대비를 만들고, 시각적인 우선순위를 통해 질서를 유지하였다. 그녀의 새로운 의미전달방식과 실험적인 표현 기법은 ‘뉴웨이브 디자인운동’으로 불리며, 타이포그래피 타입이 ‘읽을 수 있는’ 기본적인 기능 외에 다른 목적까지도 가질 수 있다는 개념으로 발전하게 되었다.

3. 포스트모더니즘에서의 조형언어

3.1. 조형언어의 개념과 기능

조형이란 점, 선, 면, 색, 빛, 공간, 시간 등의 여러

요소와 여러 가지 재질을 이용하여 촉각적·시각적, 혹은 역학적으로 이차원·삼차원의 공간 안에 자율적이며 창조적으로 형이나 형태를 조직화하는 것을 말한다. 조형언어란 조형의 한 분야로서 시각적인 표현을 가지는 언어라 할 수 있다.

타이포그래피에 있어 조형적 기능이란 비언어적 전달방법으로 정형적인 활자에 의한 표현보다 자연스러운 붓 터치에 의한 것과 문자를 생략·축소·확대하며, 회화적이거나 일러스트레이션적인 시각효과의 표현들을 가능하게 하는 것이다. 결과적으로 완성된 작품의 형태를 보면 추상적이고 비구상적인 표현을 취하기도 한다. 조형적인 전달에 의한 표현은 비과학적이고 주관적인 의미를 포함하게 되는 것이며, 언어적 기능의 명쾌함과 질서성에 반해 생동감과 역동성을 지닌다.

타이포그래피의 조형언어는 일반적으로 지면이나 화면상에서의 커뮤니케이션의 기술이나 그 디자인을 말한다. 이는 신문, 잡지, 책, 포스터, 팸플릿, 광고, 표지판이나 웹페이지 디자인에 이르기까지 글자를 수단으로 하는 모든 전달 체계에서 볼 수 있다. 그러므로 타이포그래피는 그 사회의 시각 표현의 문화를 나타내는 데도 중요한 역할을 한다고 볼 수 있으며, 이때 받아들이는 수용자는 언어적 전달에서는 공통된 시각 반응을 느낄 수 있으나 조형적 전달에서는 다양한 시각반응을 일으킬 수 있다. 왜냐하면 수용자의 감성에 의한 다양한 해석과 수용 의미가 무한하기 때문에 타이포그래피의 조형적 전달에 있어서의 표현은 주관적 의미를 가지는 것이 대부분이다. 하지만 객관적 전달과 주관적 전달이 서로 상호 보완적 기능을 가지고 시각적인 표현에 접근해야 조형언어로서의 기능의 의미를 다하는 것이다. (강모란, 2002)

1980년 후반 디지털 혁명을 겪으며 조형언어도 그 환경에 맞게 적응하고 있다. 디지털 타이포그래피는 창의적이고 실험적 표현을 통한 자신만의 세계를 연출 할 수 있는 개성있는 다양한 시각적 표현을 통해 새로운 조형언어로 커뮤니케이션 방법을 새롭게 탐구 할 수 있는 가능성을 모색해야 한다. (임규정, 2005)

3.2. 모더니즘과 포스트모더니즘 디자인에서 키워드 도출

1960년대까지 유행했던 기능적이고 엄격한 기하학적인 형태의 국제타이포그래피양식에 대한 반발이 1970년대부터 서서히 시작되었다. 디자인에서 포스트모더니즘은 모던 디자인의 기능주의적인 경향에 반대하는 20세기 후반 미국을 중심으로 발생한 반 기능주

의적 문화적 양상으로 건축에서 시작하여 현재까지 디자인의 전 영역에서 매우 다양하게 표출되고 있다.

1950년 이후 타이포그래피의 범칙과도 같았던 그리드가 포스트모더니즘으로 오면서 해체되기 시작한 것은 모든 그래픽분야에 무질서를 허용하는 계기를 마련한 것이라 할 수 있다. 이런 현상은 매킨토시 컴퓨터로 글자와 이미지를 멋대로 표현하는 것에서 시작되었으며, 그래픽디자인 분야에서의 명확한 정보전달이 애매한 주관적 표현으로 변화하였고, 전체적인 통일성과 명료한 시각표현이 우연적이고 다원적이며 장식이 들어간 은유적 표현으로 변화하였으며, 이것이 커뮤니케이션의 핵심으로 변모하기 시작하였다.

이러한 포스트모더니즘으로의 변화에 따라 표현에 대한 몇 가지 특징적인 키워드들이 나타나고 있다. 먼저 선행연구를 통해 살펴보면 다음과 같이 나타나고 있다. 미국의 디자이너이자 평론가 릭 포이너(Rick Poyner) (2003)는 그의 저서 『6개의 키워드로 풀어본 포스트모던 그래픽디자인』에서 저자성, 대립, 테크노, 차용, 해체, 기원으로 포스트모더니즘 디자인의 키워드를 뽑았다. 윤민희는(2005년) ‘포스트모더니즘 디자인의 다양한 양상에 관한 연구’ 논문에서, 포스트모더니즘의 대표적 키워드로 탈장르성, 차용성, 장식성, 반이성, 오브제성 등 5가지로 분류했다. 오창섭은(2007년) 그의 저서 『9가지 키워드로 읽는 디자인』에서 현대 디자인을 인터페이스, 모던 디자인, 인간을 위한 디자인, 굿 디자인, 공간, 과학, 커뮤니케이션, 사물의 질서, 정체성 등 9개의 키워드로 분석했다. 김원경은(2008년) ‘디자인 조형성향의 키워드 분석 및 평가요소 연구’ 논문에서 디자인 조형성향을 합리성과 비합리성, 정적 질서(대칭성)와 동적질서(비대칭성), 순수조형주의(절제성, 이성적, 순수성, 절대성, 기하학적)와 상징적 표현주의(다양성, 표출, 감정적, 은유적, 표현적, 유기적), 크게 세 가지로 나누고 세부적으로 키워드를 도출했지만, 모더니즘과 포스트모더니즘의 구분은 아니었다.

그 외의 문헌에서도 20세기 문화의 가장 큰 대립구도인 모더니즘과 포스트모더니즘에 대한 키워드 도출 자료는 나타나지 않았다.

이와 같은 선행연구의 이론적 고찰을 토대로 디자인에서의 모더니즘과 포스트모더니즘을 표현하는 키워드를 도출하였으며 다음<표1>과 같이 제시하고자 한다. 또한 본 연구의 목적인 에이프릴 그레이만의 작품의 조형언어 분석을 위해, 그래픽디자인과 밀접한 관련이 있는 키워드를 다시 추출하였으며, ‘주관성’, ‘탈중심성’, ‘모호성’, ‘공간성’, ‘다원성’의 5가지를 추출하여 분석하고자 한다.

디자인 키워드(조형언어)		
	모더니즘	포스트모더니즘
1	객관성	주관성
2	중심성	탈중심성
3	명확성	모호성
4	목적성	유희성
5	가독성	장식성
6	명료성	우연성
7	통일성	다원성
8	그리드	탈그리드
9	평면성(2차원적)	공간성(3차원적)
10	이성성	반이성
11	시각성	촉각성
12	기하학	탈기하학
13	절대성	상대성
14	단정함	시각적 노이즈
15	장르성	탈장르성
16	독자적(읽을 수 있는)	작가적(쓸 수 있는)
17	한 가지 서체(헬베티카)	다양한 서체
18	질서	무질서
19	구조적	의미론적
20	재현적	표현적

[표 1] 모더니즘과 포스트모더니즘 디자인의 키워드 추출

3.3. 포스트모더니즘 키워드와 디자인 조형언어

1) 주관성

정신과 물질, 이성과 감정, 등의 형이상학적 이분법을 거부하고, 예술과 일상생활, 순수예술과 응용예술, 고급문화와 대중문화 사이의 이분법적인 경계가 없어진 포스트모더니즘은 디자이너와 독자의 구분마저 흐릿하게 만들고 각자의 주관성을 가장 중요시하게 되었다. 디자이너는 더 이상 객관적이고 명료한 정보전달 설득자가 아닌 제시자로서 인식되고 수용자는 자신의 선택과 판단을 디자이너와 함께 수행해 나가야 하는 인터랙티브한 디자인으로 전환되고 있다.

2) 탈중심성

탈중심성(decentering)은 반대를 의미하는 접두어(de-)와 중심(center)을 합성한 자크 데리다(Jacques Derrida)의 포스트구조주의의 영향으로 비롯된 현대 비평 용어이다. 현대 사상에서 널리 쓰이는 용어나 그 용어가 처음 시작된 원천을 정확히 알아내기가 쉽지 않다. 현대 사상에서 주체는 과거의 다른 성향을 지니게 되었고 근대시기의 확고했던 중심성은 사라지고 합리적 원칙과 규범도 약화되었다. 따라서 공간에서 주체의 역할도 과거와 달리 축소되었다고 본다. 탈중심화된 현대의 주체는 근대와 동일하게 '주체'라는 단어로 표현되나, 근대와는 전혀 다른 특성을 지니 것으로 이해되어야 한다. (김석영, 2012)

따라서 20세기 중반에 고안된 그래픽디자인적 장치들 중 가장 신성하게 여겨지는 '그리드'에 대한 필요에 의문을 제기하게 된다. 그리드 시스템이 여전히 유효한 커뮤니케이션이지만 포스트모더니즘 현상 중 가장 큰 변화는 탈그리드 현상이다. 현대 타이포그래피는 이미지의 중첩, 형태적인 왜곡, 잘리고 조각난 이미지들의 부조화, 활자의 이미지화가 만들어내는 메시지의 모호성 등으로 탈그리드 현상이 생겨났다. (이병주, 2007)

이는 1980년 뉴웨이브 디자인 운동에 와서 해체주의로 발전하는 듯 보인다. 응축되고 복합적인 엘리먼트 레이아웃을 탐구하고, 더 나아가 단순한 콜라주 만들기의 공식적 실험이 아닌 내용과 직접적 관계를 맺음으로써 디자인 방법을 결정하게 된다.

3) 모호성

모호성은 감상자에게 재창조의 기회를 제공한다. 예를 들어 난해한 포스트모더니즘 계열의 그래픽작품을 본다면 그 의미를 자신의 방식으로 해석해 낸다. 하나의 작품이 완성되면 작품의 의미는 작가로부터 독립해 감상자의 마음속에서 재해석되고 재창조된다. 즉 모호함이 클수록 재창조의 기회는 커지는 셈이다. (양재선, 2010)

디자인에 해체주의적 기법이 쓰이면 독자는 숨겨져 있는 언어의 복잡성을 발견하고 경험할 수 있다. 독자는 어려운 책을 읽을 때와 같이 세심한 주의를 기울여 다층적이고, 비유적이며, 제한없는 이미지와 타입 구성들을 읽는 법을 깨우치려고 노력하게 된다.

모더니즘 타이포그래피는 복잡성을 피하고 의미의 간결성을 부여하려 했으나 현대 타이포그래피는 오히려 모호성을 자주 이용한다.

4) 공간성

현대 타이포그래피에 나타난 공간성의 특징은 첫째, 시간의 개념이 도입된 제작 매체의 변화로 움직임과 중첩, 왜곡 등으로 나타난 삼차원적 깊이와 역동적인 공간, 둘째 테크놀로지와 해체주의의 영향으로 나타나는 타이포그래피의 유희적이고 다양한 가능성의 공간, 셋째 공간과 공간을 연결해 주며 질서와 사유를 담아내는 새로운 의미의 공간으로 확장된다는 것이다. (유영란, 2002)

1923년 미국의 아방가르드 잡지 <브룸(BROOM)>에 제호에 투상도법을 적용하여 독특한 표현을 보여주고 있는데, 오늘날 '3차원 타이포그래피(three-dimensional typography)'라는 표현적 타이포그래피(expressive typography)의 한 분야로 자리잡고 있다.

이와 같은 시도는 1990년대 초에 그래픽디자인에도 등장하기 시작하였다. 움직임, 깊이, 부정확함, 불안정을 암시하는 듯한 흐릿한(Blur)효과를 종종 복잡한 층

을 가진 레이아웃과 함께 사용함으로써 정적인 페이지 안에서 실제적으로 움직이는 듯한 시각효과를 만들어 내었다. 입체적인 활자의 사용 또한 탐색할 수 있는 공간에 대한 환영을 불러 일으켰다.

이 무한한 능력(우연찮게 표현된 것처럼 보이는 현상들)은 폰트와 이미지의 중첩과 역동적 표현, 옮겨 다니며 나타나고 사라지는, 덮어 씌어지고, 조각조각 분해되고, 복제되는 효과들, 확대된 비트맵 폰트들의 울퉁불퉁한 윤곽선 등의 표현으로 반복적 수행능력, 정밀한 시각적 재현 능력 등 컴퓨터의 특성이 빚어낸 현상들이다. (유영란, 2002)

5) 다원성

전 세계적으로 동양적이며 관조의 공간으로 변하고 있는 현대 타이포그래피는 과거에서 현재까지 모든 사상과 표현을 담고 있는 다양성과 다원성을 내포하고 있다. (유영란, 2002)

다양한 그래픽 디자인 표현양식 중에서 시각적 촉각성은 시각적으로 다양한 해석이 가능하게 하는 탈구조적 성향을 가지며, 시대가 변화시킨 신체감각은 디자인에 있어 시각적 촉각성을 요구하고 이런 시각적 촉각성은 단순히 감각의 문제가 아닌 디자인의 한 요소로 중요한 역할을 할 것으로 여겨진다.

만약 컴퓨터가 타이포그래피 디자인에 중요한 영향을 미쳤다면 그것은 전통적으로 디자인에 사용되어온 사진술에도 마찬가지로 도전장을 던진다. 이미지를 캡처하고 조작하여 일부를 잘라내고 스크린으로 덮을 수 있는 컴퓨터 기술 덕분에 디자이너들은 사진 이미지의 위력을 재발견하고 있다. 사진술의 진실을 사각 틀에 가두기보다는 전체 페이지 안에 진실을 녹여내고 있다.

시각적 촉각성, 사진술과의 관계 등 디자인은 순수 예술과의 경계가 모호한 다원적인 방법으로 확산됨을 알 수 있다.

4. 에이프릴 그레이만 작품의 조형언어 분석

4.1. 에이프릴 그레이만

포스트모더니즘 시대에 컴퓨터의 등장은 디자이너들에게 매우 획기적인 표현도구였으며, 많은 디자이너들은 초보적인 소프트웨어가 구현하는 표현작업은 매우 어설피고 장애가 될 것이라고 하였다. 그러나 에이프릴 그레이만은 컴퓨터의 무제한적인 잠재력을 직접 실험하여 작품세계를 펼쳐 나갔으며, 선구자적인 디자이너로 독창적이고 혁신적인 창작활동을 현재까지도 왕성하게 활동하고 있는 디자이너이다.

1948년 뉴욕 롱아일랜드에서 태어나 1970년 Kansas City Art Institute의 그래픽 디자인 학교를 졸업하고,

스위스 바젤에서 아민 호프만과 볼프강 바인가르트 밑에서 수학하고, 71년 다시 미국으로 돌아와 Philadelphia College of Art에서 2년간 교직에 있으면서 감각적인 작업을 계속 이어갔다. 두 가지 일을 겸하면서 뉴욕으로 이주하여 프리랜서 디자이너로 활동하다가 1976년 Los Angeles로 이주하여 Made in Space라는 디자인 스튜디오를 설립하고 본격적인 디자인 비즈니스를 시작하였다.

그레이만의 디자인은 이른바 뉴웨이브 운동의 출발점으로 불리는 새로운 미학과 테크놀로지의 접목을 통한 다양한 그래픽 디자인의 신조형 개념을 실현하였으며, 나아가 디지털 그래픽의 뉴웨이브 운동의 기수가 되었다. 새로운 그래픽언어를 유행시키고 80년대 중반부터 일기 시작한 개인용 컴퓨터 등장에 따른 시각문화의 혁명과 디지털 동영상 문화 속에서 성장해온 신세대들에게 하나의 전형을 제시하는 선구자적 역할을 하였다.

또한 1990년대 말부터 최근까지는 그래픽 범주를 뛰어넘어 건축, 공간, 색채이론, 사진 그리고 동영상에 이르기까지 다양한 분야의 총체적인 시각문화 커뮤니케이션 분야를 두루 섭렵하는 작업을 왕성하게 하고 있다. 그레이만의 작품은 미국국회의사당, 스미스소니언박물관, 뉴욕현대미술관 등 주요 기관에 영구 소장되어 있으며, 뉴웨이브 운동에서부터 미국식 포스트모더니즘으로의 도약에 있어 중요한 역할을 한 디자이너로서 충분한 의미와 가치가 있다고 볼 수 있다.

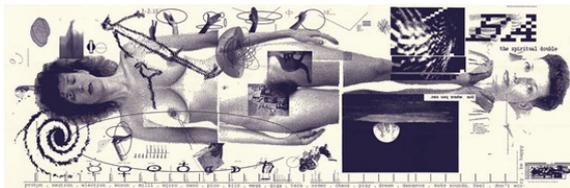
4.2. 에이프릴 그레이만의 조형언어 분석

4.2.1. 주관성

더 이상 디자이너의 역할이 객관적으로 명료한 정보의 전달자가 아님을 에이프릴 그레이만은 하이브리드 이미지리(Hybrid Imagery)라는 용어를 만들어 강하게 어필하고 있다. 참여자로서의 관중이 찾아주기를 기대하는 다중레이어의 정보단계처리의 기술을 설명하기 위해 그레이만이 사용하기 시작한 용어로서 개별적인 기록이 남겨지고 있다.

그레이만은 1986년 디자인 쿼터리(Design Quarterly)를 위해 디자인한 1.6×1.8m 크기의 양면 포스터 콜라주는 그 기술적 완결성을 논하기 이전에, 디자인 행위를 위한 도구로서 컴퓨터의 활용에 대한 개념화와 그에 대한 완벽한 이해, 그리고 디지털 감성에 대한 가장 정확한 성찰로서의 체계적 진술에 근거한 자기 현시였다. 그레이만은 작업을 통해 자신의 디자인 프로세스를 덩덤히 밝히고 있다. 화면 구성을 위한 재료와 자료의 수집에 투여한 6개월, 맥페인트(MacPaint)

를 이용한 이미지의 디지털화에 투여한 시간 3개월, 레이저라이터(LaserWriter) 로 출력하기 전 맥드로우(MacDraw)를 이용한 화면의 논리구성과 보정작업에 투여한 시간 3개월... 그것은 결국 테크놀로지의 한계를 재설정하고 이를 체화시키는 과정을 기록한 것이다. 포스터에는 별거벗은 그레이만의 실물 크기 이미지가 실려 있으며 그 발치에서는 '영적인 또 다른 모습(spiritual double)'이 픽셀의 연무로부터 피어나고 있다. 그의 이미지는 자신을 둘러싼 공룡, 뇌, 스프레이 캔, 우주비행사, 손동작들의 작은 이미지들과 겹쳐진다. 그레이만의 출생으로 시작해서 매킨토시의 등장으로 끝이 나는 시각표는 그 기간 중에 일어났던 다양한 발명과 발전을 표시하고 있다. 포스터가 지닌 위계적 시각성은 마치 인류와 외계의 존재에서 우정의 손길을 내밀며 보여줄 법한 개념도와 같은 꼴을 갖추고 있다. 표지에는 '무슨 뜻인지 알겠는가?'라고 적혀 있으며, 그레이만은 이에 대해 비트겐슈타인(Wittgenstein)을 인용하여 '알고자 하면 뜻은 통할지니'라고 자답한다. 포스터의 다른 면에는 비트겐슈타인의 또 다른 잠언 '깨달음은 눈에 보이지 않는 저 너머에 있다'가 적혀 있다. 모호한 분위기의 포스터가 여러 의문들을 이끌어내는 가운데, 이 잘 짜인 프로젝트는 창조적 개성을 지닌 디자이너가 포스트모던 그래픽디자인의 표상과 지각, 소비에서 어떻게 점차 중심부로 이동하게 되는지를 뚜렷이 보여주었다. 그것은 또한, 어느 미국 비행가가 춘평했듯이, 컴퓨터만의 독특한 특성을 살피고 그것을 통해 시각전달 방식의 미래지향적 모습을 탐구한 기념비적 초기 행보였다. (릭 포이너, 2003, 121-122)



[그림 1] Design Quarterly at Warker Art Center, 1986, 워커 아트센터 계간지

4.2.2. 탈중심성

에이프릴 그레이만의 초기스타일부터 시작된 '카테일 이미지'로 대변되는 성질로, 그녀의 거의 모든 작품에 이미지들이 중심없이 흩뿌려지고 있다.

아메리칸 뉴웨이브의 비교적 초기작품이라 할 수 있는 1978년에 제작된 California Institute of the Art를 위한 포스터를 보면, 보이지 않는 참여자의 손이 배경이 구름이 가득한 하늘로 사라져 가는 동안 긴 전면부를 잡고 있다. 압핀이라든가 피아노, 필름 원뿔이나 공같은 기하학적 형태들이 일러스트레이션적으로 나열되어 있다. 이것은 이 미술학교가 가지고 있는 다양한 장

르의 분야를 소개하는데 아주 효과적으로 사용되고 있으며 기존의 범칙에서 과감히 벗어나 있다. 색채, 질감, 사진 같은 모더니즘적인 관습들도 역시 실험되었다. (홍석일, 1995)

모더니즘 디자인의 방법으로써가 아니라 불과 몇 년 전까지 디자인의 불변의 범칙으로써 사용된 그리드의 사용에도 변화가 생긴다. Gunlocke Company가 후원한 건축관계회의를 위한 포스터에서 사용한 그리드 패턴은 역설적으로 스위스의 관점을 포기한 것으로 여겨진다. 기하학적이고 유기적인 형태의 넓은 색상면적은 반복적인 패턴과 대조를 이루면서 새로운 조형요소로서 역할을 하고 있다.

색채와 공간의 선들이 조화된 하이테크적인 감각을 발휘한 1979년 발간된 WET잡지의 표지를 보면 크게 확대된 컬러 스크린톤을 여러 각도로 겹쳐놓고 나뭇잎, 생선, 일본가면, 구름 그리고 컬러 복사된 가수 릭키 넬슨(Ricky Nelson)의 얼굴 등이 임의적으로 그리고 순차적으로 유머러스하게 이미지를 형성하고 있다. 이것은 대중문화에 대한 경의의 표시라고 할 수 있다. (홍석일, 1995)



[그림 2] wet 잡지 커버(상)와 Cal Arts poster(1979)

4.2.3. 모호성

뉴웨이브 디자인의 흐름에서는 텍스트는 읽혀지기만 하는 것이 아니라 보여 질 수도 있고 분위기를 드러낼 수 있는 것으로 받아 들여 진다. 또한 이미지 역시 단지 보여 지는 것이 아니라 읽혀지고 배열되어 더욱 복잡한 정보 유형들을 형상화할 수 있는 것으로 인식된다. (민달식, 2001)

뉴 웨이브 운동의 최전선에 있는 그레이만의 작품에서 이를 적극적으로 활용한다. 아래 두 포스터에서는 이미지와 텍스트의 구분이 모호함을 바로 느끼게 해준다.



[그림 3] Cal State Sacramento/ Objects in Space, AIGA

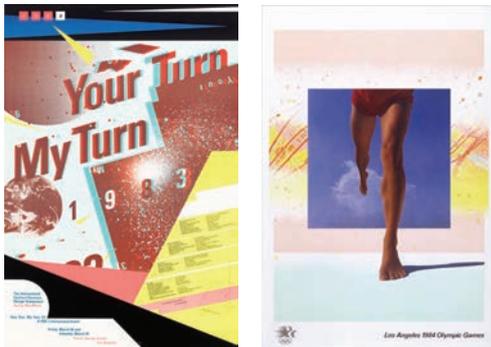
4.2.4. 공간성

에이프릴 그레이만은 평면위의 2차원적인 작업과 3차원적인 표현 사이에 공간들의 대화를 만들어내는 겹치기 효과를 극적으로 즐겨 이용한다. (유영란, 2002)

형태를 중첩, 원근을 나타내거나 역전시키는 대각선, 공간의 뒤쪽으로 물러서거나 기하학적 엘리먼트와 오버랩되게 했다. 또한 그 뒤에서 움직이는 붓터치와 그림자를 이용해 공간에서 부유하는 형태 등의 수단을 사용하여 페이지의 표면에서 형태들이 옆으로 나아가게도 하고 뒤로 물러서게도 했다. 또한 공간을 치밀하고 완벽하게 조작하여 일련의 그래픽 형태들이 환상적인 공간에서 움직이며 흐르게 하고 있다.

마치 1919년의 러시아 구성주의 화가 엘 리시츠키(El Lissitzky)의 회화에서 느낄 수 있듯이 그레이만은 넓은 글자간격, 그림자 처리, 공간을 떠다니는 기하학적 형태들, 대각선으로 뺀 퍼스펙티브, 중첩된 시각 요소들로 점철된 공간의 환영들을 창조해 냈다. (홍석일, 1995)

어쩌면 가장 평면적인 형태라고 할 수 있는 타이포그래피에 깊이감을 도입하여 강렬한 입체감을 표현함으로써 2차원의 평면을 3차원의 공간으로 만들었다고 할 수 있다. 그것은 확대한 하프톤 스크린과 점 또는 패선들의 반복에 의해 색, 패턴 등이 채색된 넓은 평면적 형상과 대비를 이루고 있기 때문이다. 여러 가지 엘리먼트들을 직관적으로 분산 배치시키고 있어 무질서로 더 지속하지 못하고 깨어지거나 없어지는 듯하지만, 주된 엘리먼트들을 통해 시선을 끌어당겨 곧 다른 엘리먼트들로 시선을 옮기게 한다. 이것은 보는 사람으로 하여금 페이지의 형태에 있어서 선천적으로 타고나는 것을 만각하는 대위법적 구성 체계와 질서를 유지하고 있다.



[그림 4] your turn my turn(1983) 국제 콘트랙트 퍼니처 디자인 심포지엄 포스터/ L.A. Olympic Games 포스터(1984)

4.2.5. 다원성

에이프릴 그레이만은 전체적인 구성에 있어 하나의

주제에 초점을 맞춘 다음 현란한 색상과 다양한 텍스춰 그리고 많은 시각적 이미지들을 다중적으로 배열하였다. 사람들은 전체 속에서 하나의 대상을 선정하여 초점을 맞춘 후 다음 이미지로 옮겨가는 행위를 반복하게 됨으로써 커뮤니케이션을 이루게 된다. (홍석일, 1995)

모더니즘에서 조용히 처리되던 색상들은 야광색으로 전환되었고, 이제는 캘리포니아스타일의 큰 특징이 되었다. 멕시코의 다양한 색상과 패턴, 일본의 인쇄산업에서의 색채를 다루는 방법에서 영향을 받은 그녀의 작품마다 새로운 색상에 의존하고 있다. Gunlocke Company가 후원한 건축관계회의를 위한 포스터에서 보인 부드러운 파스텔조의 색상, 찢어진 종이형태, 포스터 가장자리로 뺀어나간 기하학적인 형태들, 대각선으로 놓여진 글씨들, 큰 점들과 막대들의 혼합사용 등이 그레이만이 창조한 새로운 조형언어가 할 수 있다.

사진작가 제이미 오저스(Jayne Odgers)와 일했을 때에 두장의 합쳐진 사진음화는 굉장한 몽타주 효과를 가져왔다. 1978년의 CalArts포스터를 다시 보면 12장도 넘는 사진들이 사용되고 있다. 최종적인 합성은 학생들로 채워져 광각렌즈로 잡힌 실내공간에서 이루어지고 있으며 무한초점의 제시는 전체적인 이야기를 보여주 고 있다. (홍석일, 1995)

그녀의 작품에는 강한 시각적 촉각성도 느껴진다. 확대된 4색 분판 스크린과 반복적인 점들과 직선들의 패턴(색채화 톤의 평면들과 대비를 이루는)으로부터 나오는 질감 때문이다. 수많은 요소들의 직관적인 분산은 혼돈으로 이어질 수 있다. 그러나 그녀의 작품에는 한 점과 그 대응점의 체계가 있다. 이것은 보는 이의 시선을 끌어들이고 지면의 질서 유지를 가능하게 한다. 보는 이는 지면의 다양하고 풍부한 형태들 중에서 지배적인 형태를 인식하며 이 지배적인 형태는 보는 이의 시선을 신속히 다른 요소들로 이동시키는 것이다. (그래픽디자인 역사)

2007년 LA Korea Town에 Hand Holding a Bowl of Rice라는 주제로 public art(supergraphics)를 설치한 바 있는 그레이만은 그래픽 범주를 뛰어넘어 건축, 공간, 색채이론, 사진 그리고 동영상에 이르기까지 다양한 분야의 총체적인 시각문화 커뮤니케이션 계를 두루 섭렵하는 작업을 왕성하게 하고 있다.



[그림 5] Hand Holding a Bowl of Rice(2007, LA Korea Town)/ 미국헌법개정 기념우표(1995)

5. 결론

현대의 디자인이 급격하게 디지털 시대를 맞이하면서 에이프릴 그레이만은 새로운 분야를 개척하였고 다른 디자이너들에게도 큰 영향을 미치게 되었고, 미국적인 포스트모더니즘을 구성하는 기초가 되었다. 그러나 그레이만의 독창적이고 혁신적인 작품의 창작활동에도 불구하고 명확한 규명이 없으며, 문학과 건축분야와 같이 이론적인 형식과 철학이 갖춰지지 않아 매우 안타까운 상황이었다. 이에 본 논문을 통해 모더니즘과 확연히 구별되는 포스트모더니즘의 키워드를 도출하고, 그 중 그래픽디자인에서 중요하게 다루는 5가지 키워드를 다시 추출하여 그레이만의 조형언어를 분석해 보았다.

분석결과 다음과 같은 특징이 나타났다. 첫째, 포스트모더니즘의 가장 기본이 되는 명제라 할 수 있는 '주관성의 극대화'이다. 둘째, 그리드의 파괴로 시작된 해체주의 디자인적 맥락인 '탈중심성'이다. 셋째, 정보의 명확한 전달이 목적이었던 모더니즘과 반대로 대두되어 나타난 '모호성의 개념'이다. 넷째, 컴퓨터의 출현으로 가능해진 중첩에 의한 '공간성의 표현'이다. 다섯째, 모든 가능성을 작품으로 끌어들이는 '다원적 효과'들로 크게 구분할 수 있었다.

이와 같이 포스트모더니즘에서 나타난 키워드를 통해 에이프릴 그레이만의 작품을 조형언어로 분석해 보았다. 그레이만의 작품과 같이 다양한 실험적 타이포그래피 작품이 그저 스타일을 표현하는 한 가지의 연습이나 유행으로 나타났다 소멸되지 않으려면, 그레이만처럼 텍스트 읽기에 날카로운 인식을 도입하는 시각 편집자 역할을 하는 것이 매우 중요하다고 생각한다.

특히 실험적 타이포그래피의 어법은 스위스의 모더니즘 구조를 사용했을 때 처음에는 임의적이고 지저분해 보이고 우스꽝스러워 보였지만, 이는 아무도 손대지 않아 처음 시도되었던 것이었기 때문이었다. 1980년대 중반 이후 그레이만의 미국식 포스트모더니즘의 구조는 누구도 생각하지 못했던 아주 새로운 것이었으며, 많은 정보를 담아낸 시각메시지들을 더 지적으로 보고 생각하게 만들었다.

이처럼 시대의 디자인 변화의 흐름에 따라 디자이너로서 다양한 실험적, 독창적 작품 세계를 펼쳐나간 그레이만의 실험정신은 21세기 후대 작품들에 영감을 제공해 준 하이퍼매개의 원형에 해당한다.(이병주, 2011) 디지털 매체도래 후 공간의 새로운 해석과 작품이 의미를 획득하는 과정은 특히 존경받아 마땅할 것이다.

본 논문이 그레이만의 작품분석 중심이었으며, 그녀가 현대 그래픽디자이너들의 작품에 구체적으로 어떤

영향을 미쳤는가에 대한 분석을 다루지 못해 아쉬운 점으로, 이는 다음 연구에 이어지기를 기대해 본다.

참고문헌

- 강모란 (2002). 「실험적 타이포그래피의 시각표현에 관한 연구」, 경희대 산업정보대학원.
- 김석영 (2012). 「주체의 탈중심화에 기초한 현대공간디자인의 사건성에 관한 연구」, 건국대학교 건축전문대학원.
- 김원경 (2008). 디자인 조형성향의 키워드 분석 및 평가요소 연구. 『기초조형학연구』, 9, 61-171.
- 이병주 (2007). 탈그리드 현상에 따른 공간의 재해석. 『디지털디자인학연구』 7(1), 107-118.
- 이병주 (2008). 해체주의 타이포그래피 정체성에 대한 비판적 시각과 대안. 『기초조형학연구』, 9, 397-408.
- 이병주 (2011). 『타이포그래피의 빈공간』. 홍디자인.
- 이호원 (2008). 시각디자인 패러다임의 전화기에 있어서 크랜브룩 스타일의 의의. 『디자인학연구』, 77, 289-300.
- 임규정 (2005). 디지털 한글 타이포그래피의 창의적 그래픽 가능성 연구. 『디지털디자인학연구』, 10, 301-310.
- 양재선 (2010). 「타이포그래피의 비언어적 표현에 나타나는 시각적 유희」, 충북대학교 교육대학원.
- 유영란 (2002). 『현대 타이포그래피에 나타난 공간성 연구』, 서울산업대 산업대학원.
- 윤민희 (2005). 포스트모더니즘 디자인의 다양한 양상에 관한 연구. 『일러스트레이션 포럼』, 11, 25-40.
- 애너 거버 (2011). 『세상에서 가장 영향력 있는 50인의 그래픽디자인』. 송성재 역. 미술문화.
- 허진 (2012). 볼프강 바인가르트의 구문론적 특성에 대한 타이포그래피 고찰. 한 『국콘텐츠학회논문지』, 12, 86-93.
- 홍동식 (2011). 현대 그래픽디자인에 나타난 해체주의. 『한국콘텐츠학회논문지』, 11, 168-178.
- 홍석일 (1995). 에이프릴 그레이만의 작품에 관한 연구. 『디자인학연구』, 9.
- 필립 B. 맥스 (2002). 『그래픽디자인의 역사』. 황인화 역. 미진사.
- Rick Poyner (2003). 『6개의 키워드로 풀어본 포스트모던 그래픽디자인(2007)』. 민수홍 역. 시지락.