

사이버 프레임 속에 그리드 레이아웃 테크닉과
편집디자인 시뮬레이션 연구

A Study in Lay-out Techniques & Editorial Design Simulation at Cyber Frames

봉 상 균 · 김 경 훈

서울산업대학교

이 논문은 1997년도 서울산업대학교 학술 연구비 수혜에 의한 것임

요 지 (要旨)

급진적인 고도 정보화 사회가 형성되어 가고 있는 지금 우리사회의 모든 분야 즉 경제·문화·사회·과학·학술 등의 상황개선과 고급정보화, 고급미디어의 창출을 위해서도 양질의 인쇄미디어가 절실할 때이다.

다시말해 인쇄매체는 이미 현대사회가 안고 있는 정보수단의 전부라고 보아도 무방할 것이다. 더우기 현대 사회는 급동하는 멀티 미디어화와 글로벌리제이션(Globalization)적 양산 정보화 시대로 탈바꿈 되어가고 있다. 여기에 발 맞추어 이번 인쇄 편집디자인의 이노베이션(Innovation)의 연구 개발과 각양각색의 시뮬레이션 연출로 실 사례도의 콘티는 반드시 우리들이 해 나가야 할 필수 개선책의 하나인 것이다.

많은 인쇄미디어와 이미 출시된 인쇄물에 취약한 매체형태는 언젠가는 바로 만들어져야 하고 구미 인쇄물에 레이아웃의 양부(良否)성을 가려내고 내일의 인쇄정보 개선에 최선을 다하고자 여기 기획 레포트를 표상해보는 것이다.

Resoume of Reporter

봉 상 균

Bong, Sang Kyun

서울대 미대 응용미술과 졸업
미. 시라큐스대 대학원 수학
81 세계디자인총회 한국대표로 참가(헬싱키)
한국산업디자인진흥원 전문위원 역임
대한민국산업디자인전 초대작가, 심사위원장
서울비주얼디자인비엔날레 이사장
시각디자인학회 회장
서울산업대학교 시각디자인학과 교수

김 경 훈

Kim, Kyung Hun

한양대학교 대학원에서 '都市視覺環境디자인의 이노베이션을 위한 Main Street의 Simulation연구'로 이학박사 학위수여 받음
대한민국 산업디자인전 추천작가, 심사위원
G.D./S.D. 심사위원
C&Com Design Institute 자문위원
서울비주얼디자인비엔날레협의회 이사
시각디자인학회 부회장
서울산업대학교 시각디자인학과 부교수

Content

I. 연구목적과 제의

II. 본 론 (本論)

1. 사이버 스페이스와 모듈레이션
2. 황금분할과 모듈레이트
3. 편집레이아웃 · 그리드 개념
디자인의 4가지 사례
4. 편집 레이아웃의 실제와 시뮬레이션
5. 양질의 Lay-out Work
6. 레이아웃 작업의 기본 조건
7. 사이버 그리드 공간 분할과 집적의
사례분석
8. 한정공간에 다양한 그리드 컨셉과
Simulation연출

III. 결 론 (結章)

참고문헌

연구요약

고도 정보산업사회가 형성되고 첨단 문화사회가 형성될수록 우리의 생활주위와 근업(勤業)환경은 영상매체와 인쇄매체로 범람되어 있고 또, 조석(朝夕)으로 이 많은 미디어(media)속에 생활을 영위하고 있다.

그런 의미에서 가장 우리 생활에서 많이 접촉하고 늘 대하는 인쇄매체(印刷媒體)는 우리의 지식정보와 광고홍보의 기본적인 커뮤니케이션 소스(source)이기도 하다.

21세기는 고도 정보화 시대로 변천되는 세기로 보아 인쇄매체의 제작은 하루가 다르게 급진적인 변화 모습과 어제의 것이 유물같은 인쇄물이 되고 그야말로 참신하고 프렙시풀(Flashful)한 공감매체물로 탈바꿈해 나가야 할 것이다.

이런 이유로 인쇄매체 제작물의 모든 부문에 직결되는 편집디자인 방법, 편집제작을 위한 그리드 지면의 공간구성, 레이아웃 방식과 그리드(Grid) 스페이스 컨셉트의 조절 등 많은 종류의 디자인 작업을 예거 예시하고 신세대에 알맞는 인쇄매체물의 디자인 방법이며 실사례 도례(圖例) 등으로 시뮬레이션화하여 실사례 모듈러와 양질의 스텐다디제이션(Standardization) 모델 등을 예시(例示)하여 편집디자인의 새차원과 에디토리얼 이노베이션을 수립하고자 여기 연구 프로젝트를 제의 하는 것이다.

Abstract

The more our culture and relies on information industry and technological innovations, the more our every day life and work environments are permeated with multimedia.

Printed matter, which has become unavoidable part of our modern life, is one of the basic sources of knowledge and information, commercial or otherwise.

The 21st-century will see various changes in printed media as the present society is moving along the information highway.

It is also said, quite accurately, that the making of future information society will be expedited through radical developments in printed matter.

Improvements of editorial designs in every printed media will help facilitate the aforementioned process ; more specifically, the lay-out techniques and the grid methods will prove essential to new editorial designs geared toward the next century.

Thus, this study aims to present concrete examples to help illustrate various editorial lay-out techniques and space concepts--and their simulations, too.

Needless to say, all this will help contribute to the innovation of printed matter much needed in modern society.

I. 연구목적과 제의(提意)

멀티 영상과 마스크 시대, 고도산업 정보화시대에서의 비주얼 커뮤니케이션(Visual Communication)은 진정 눈부시게 변천되어 오고 있다.

시각디자인의 넓은 영역에서 편집디자인(Editorial Design)은 인쇄매체(印刷媒體)물 제작과정 중 가장 핵심을 이루는 중요 디자인 작업인 것이다.

특히 우리들의 일상생활 가운데 늘 보고, 접하고, 느끼는 지식매체 또는, 정보 터득지로 하루도 빠지지 않고 대하는 매체물인 까닭으로 더우기 그러한 것이다.

즉, 모든 인쇄매체를 편집디자인 재작업 없이는 커뮤니케이션 사회를 형성할 수도 없는 현실인 것이다.

그런 의미에서 이번 연구목적은 영상매체를 제외한 모든 인쇄 정보매체의 디자인 작업을 분류하고 실제 제작의 메소드(method)를 사례별로 제의하고 새로운 각도의 편집 레이아웃이라든가 온 그리드의 인용(引用)방법과 배열 컨셉트 등 시각제작물의 각별한 방법과 제작별 케이스 스터디를 예시(例示)해 나갈 것이다.

오늘날 구미(歐美)인쇄물 또는 광고물 등의 정보매체물도 우리의 동양적 정서미 즉, 여백미(余白美)와 컨비네이트(Combine) 시킨다면 동서감각이 아닌 또 다른 별개의 인쇄 편집물이 형성되는 사례도 발현되는 것이다.

다음은 연구사례 제안인쇄물의 분류를 명시해 보면

- 1) 광고(廣告)매체물의 편집사례도의 분석
- 2) 인쇄(印刷) 단행본의 편집 메소드의 사례도와 분석치(分析值)
- 3) 전문지·신문 등의 편집디자인 메소드의 분석 사례
- 4) 인쇄정보매체 전반에 대한 편집레이아웃 테크닉 분석 사례
- 5) 그리드와 레이아웃 컨셉의 활용 사례 분석

6) 모듈러와 황금분할의 사례 예시

이상 6종의 케이스 스터디 밖에도 한두가지의 특성이 다른 방법론의 제의도 논조 중 마련 될 것이다. 그러나 여기에 표현된것이 편집 레이아웃과 편집 스페이스 조정의 전부라고는 말할 수 없다.

우선 가장 많이 대두되고 가장 많이 인용되는 사례(事例)들 중 중요한 포인트별 분석 사례로 보아 마땅할 것이다.

정보화 시대에 첨단 인쇄매체 제작에도 한이 없는 메소드가 필요하나 여기서는 당장 긴요하게 필요로 하는 제기법과 활용방법을 연구목적과 제안·제의로 논조를 마련한 것이다.

II. 본론(本論)과 Main Research Category

컴퓨터 모니터에서 사이버 그리드(Cyber Grid) 즉, 가상선을 설정하고, 이속에 우선되는 많은 종류의 편집 양식(樣式)을 만들어 가고 또, 모니터 그리드 선상(線上)에서 레이아웃 작업과 함께 그리드 앵글 카테고리를 그려 나간다는 것은 직관적(直觀的)사이버 라인업 컨셉(Cyber Line up Concept)과 Lay-out편집 테크닉에 현재 상황까지 왔다. 불과 3, 4년전의 대지(臺紙) 편집과 제판, 조판 과정의 생략까지 이루어졌고 지금은 격세지감마저 들게 되었다.

정해진 Computer Monitor의 사이버 프램 안에서 자유 자재로 앵글의 변화 다양한 멀티 컨셉이 구사 될 수 있다는 것은 편집디자인 작업상 크나 큰 개혁을 가져 온 것이다.

더욱 변화된 것은 편집디자인의 시간적 단축과 편집 Lay-out의 테크닉 구사에 자유로움 등 그야말로 사이버 공간 처리 컨셉-투울(Concept Tool)이란 방법

상자로 까지 일컬어 지고 있다.

Cyber Grid(가상공간의 조직선) 위에 모든 편집인자(因子)¹⁾의 배열, 연출(演出)은 고도의 디자인 마인드와 레이아웃 테크닉이 많이 연습되어 있는 사람일수록 작업이 용이한 것이다.

그러나 오늘의 많은 편집에 매달려 있는 디자이너들은 단순한 컴퓨터 오프레이터(Operater)로서 그리드 레이아웃의 기초행위, 단조로운 베이직(Basic) 하나로 마냥 전능한 "편집인"으로 착각하는 사람들이 많은데 그것은 Design 마인드와 이미지 라인 컨셉감이 전혀 없고 또 자진 테크닉 연습에도 소홀한 사람들이 그러한 단순 오프레이터가 되어 버리는 것이다.

Cyber Concept는 하루아침에 누구나 쉽게 터득되는 일은 아니라고 생각한다. 이는 사이버 프레임속에 여하로 드로잉하며 어떻게 배열 Lay-out를 하는가가 문제인 것이다. 유한(有限)공간에 가진 형태와 TYPO를 어떻게 컨셉팅 하느냐가 문제의 관건이 되는 것이다.

오늘날 수많은 디자인 정보지나 인쇄 광고물들이 간편한 Cyber Fram속에 조작 운용시키는 많은 Idea와 크리에이티브티(Creativity) 액션을 여하히 시행하느냐에 따라 그 인쇄매체의 양부(良否)가 결정지어지는 것이다.

Cyber Fram속에 그리드 선상의 편집대상 인자(因子)를 A-type, B-type, C-type이 있다면 매 Type별로 어떤 가상 형태가 가장 이상적인가를 나누워 식별하고, 또한 이 Type 시뮬레이션이 각기 다른 양상속에 레이아웃 배열과 Copy의 매칭까지 가독력(可讀力)있는 컨셉으로 이룩 되었는가도 금방 식별할 수 있는 Cyber Working 테크닉으로 조절될 수 있다는 것이다.

그러나 이 Cyber Working Technique도 사람의 이데아로 Operating됨으로 첫째 이 레포트에 표기된 사례도를 매우 면밀히 심도 있게 파악해 나가야 할 것이

다.

즉 그것은 아무리 좋은 현재의 컴퓨터도 사이버 메카닉의 성질과 조작기교와 Editorial 디자인의 편집 개념이 뚜렷하지 않으면 매우 어려워 지는 것이다.

그래서 여기 몇가지 사이버 오프레이팅 메소드와 실제 사례들을 예시해 나가는 케이스 스터디의 참고 사례도의 그림들을 예거해 본다.

1. Cyber Space Concepts와 모듈레이트

먼저 하고자 하는 편집내용의 성질을 분석하고 편집인자 별로 공간배정을 상상선(想像線) 즉 가상공간선인 그리드 위에 배정, 배치해 본다.

그리고 배정시 Size대소(大小)를 조정 배치하고 이것을 공간분할과 그리드 앵글의 좌우 처지를 밸런스 조정을 하며 매칭 시켜 나간다.

그래서 속건성, 속도성의 공간분할 배정이 적절한가 등을 면밀히 검토한다. 그 예로 다음칸에 있는 분할배정 공간의 라인 모듈레이트의 실 사례도를 실제 안배는 그 조정이 적절한가를 보는 사례도가 되는 것이다.

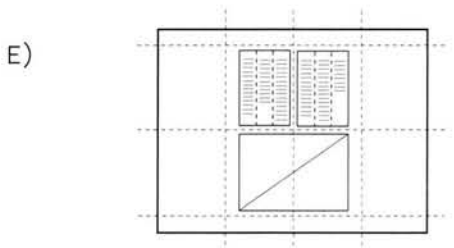
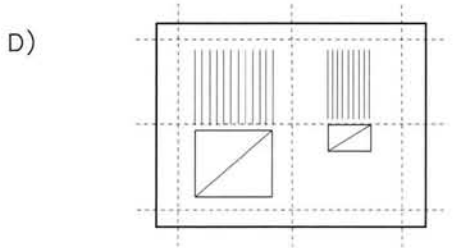
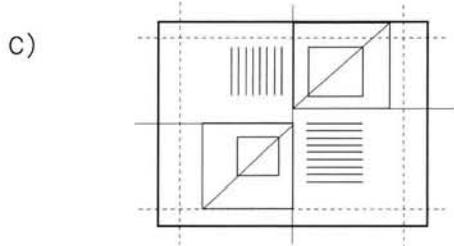
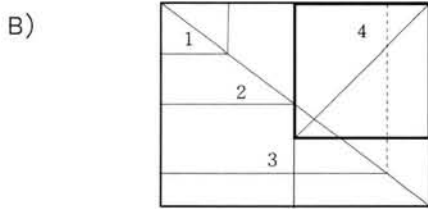
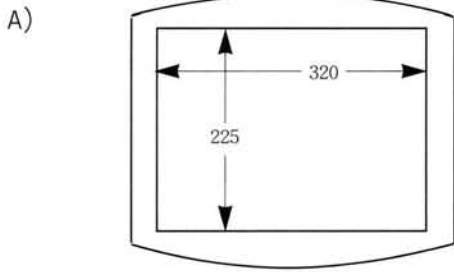
A의 Cyber모니터의 Size는 Computer마다 약간의 차이는 있으나 대개가 32' x 20' 의 m²면적이다.

그 다음으로 B에서 E까지의 4종의 분할 Dot 및 모듈레이트는 편지 공간 분석의 기초분할의 참고 사례도가 되는 것이다.

여기 4종의 전면 분할도 외에도 6.7종의 분할도가 있으나 주로 많이 사용되는 분할 전면도를 예거해 본다.

1) 편집인자 - Multimedia Graphic by vetoven 1996.

Cyber Frame 정면도에서 본
분할 및 배정공간의 Line편집 모듈레이트(Modulate)



' A) Cyber 모니터 Frame의 폭과 넓이는 320(mm)× 225(mm)이고, 지금 전면공간은 Space Size만 보이고 이 공간속에서 전자광선 그리드가 생성되고 그 밖에 많은 구획 분할직선 전면 화상도이다

' B) 정사각형 Angle과 직사각형 Angle이 함께 분할된 스페이스 세퍼레이트의 그리드 정면도.
1, 2, 3은 직사각형 DOT Line임.
4는 정사각형 앵글 즉, 정사각테두리임.

' C) Center Point로 집약되고 한가운데로 집중 편집 모듈을 형성한 정면 사례도. 안밖BOX의 모듈레이트 여하로 C정면도의 편집그리드 Line하는 것이다.

' D) 2중/2등분의 그리드로 한 화면에 각기 다른 편집 인자를 형성시킨 정면도 2 Theme를 한 화면에 넣은 모델사례로.

' E) 직사각형 모니터 Frume에서 A4사이즈 단독 그리드 스페이스의 성립은 양측(兩側) 여백이 크게 남는다. 현존 Cyber Concept에서는 가장 혼한 Typo의 경우이다.

2. 황금분할과 Modulation

사람의 눈에 가장 아름답고 조화(調和)롭게 보이는 비율(比率)을 황금분할(黃金分割)이라고 하는데, 고대(古代) 그리스인들이 발견하였다. 아테네의 파르테논 신전도 그 비율을 이용해 만들었다. 기원전(紀元前) 300년경에 만들어진 유우클릿의 기하학(幾何學) 속에도 그 명제(命題)는 이미 포함되어 있었다. 그 시원(始原)을 바빌로니아 문화(文化)에서 찾는 견해도 있다. '피타고라스'는 이 황금비율(黃金分割)을 신성(神聖)과 구원(救援)의 증표로 보았다.

그 전통에 따라 이탈리아의 수학자(數學者) 루카 파치올리는 신성분할(神聖分割), 즉 '디비나포르포치오네'라고 부른 적도 있다.

황금분할(Golden Section)이란 말은 1830년에 처음 사용되었다.

고대 그리스 이래 건축(建築)과 회화(繪畫)에 응용된 그 비례(比例)는 대체로 1대 0.618이다. 현대 프랑스의 건축가 르 코르뷔제가 개발한 '모듈러'도 결국 이 비례에 따라 분할되는 인체(人體)를 표준(標準)으로 삼고 있다.

즉, 고대의 건축가들은 이런 수학적인 비례(比例)를 신비한 상징으로 귀하게 생각하고, 특히 건물(建物)의 시각적(視覺的) 비례는 물론이고 그 건물의 기능적(機能的) 공간비율(空間比率)²⁾까지 가늠하는 것이 이 '모듈러'의 활용 여부에 기인되는 것이다.

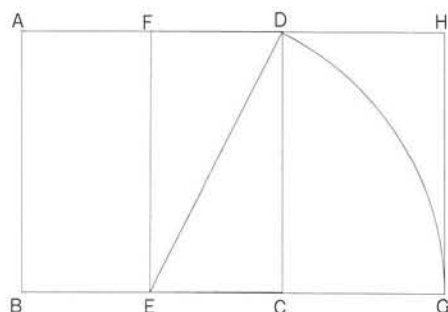
이 이상적인 몇 가지의 비례는 그 때부터 공식화된 정리(定理)로까지 진취되고, 조형디자인의 기본 원리로서 통일(統一)과 단일(單一:Unit)과 변화(Variety)를 조화있고 또 용이하게 할 수 있는 법칙으로 전승되고 있는 것이다.

그 중 특히 기본적인 중요한 비례는 분할비례(分割

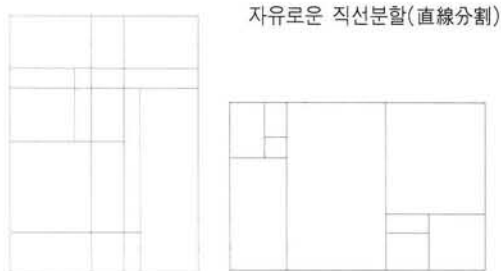
比例), 즉 프로포션과 섹션은 입체디자인에서 평면 디자인 전반에 걸쳐 사용되는 법칙이요 또한 건축물(構築物)·건물·조경(造景)·조원(造園)·실내장식 등 모든 건축 미술과 디자인 분야의 넓은 범위까지 이 황금분할법(黃金分割法)이 활용되는 것이다.

황금분할(黃金分割)의 기본 도법

정방향 ABCD의 4개 점, 즉 정사각형 저변 B와 C 점(點) 사이에 E점을 중심점(中心點)으로 삼고 E와 D를 반경으로 정원을 그릴 때 B·C의 연장점과 교차되는 점을 G점이라 하면 AB:BG는 황금비(黃金比)가 되는 것이다.

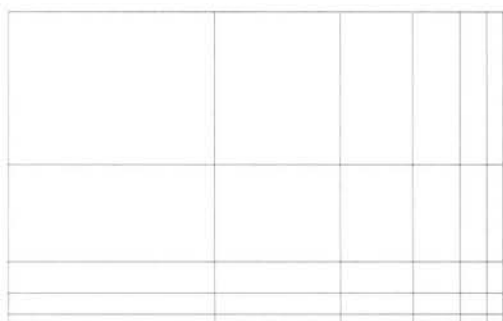


황금분할(黃金分割)의 기본도



자유로운 직선분할(直線分割)

등분분할을 임의성 없이 직선자로 그쳐 직선 면 분할을 한 도례(圖例).

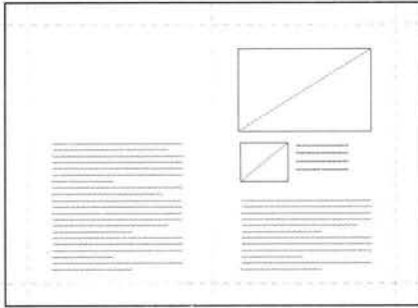


자유로운 직선분할

2) 空間比率 = Visual Design in America 田中正明 著

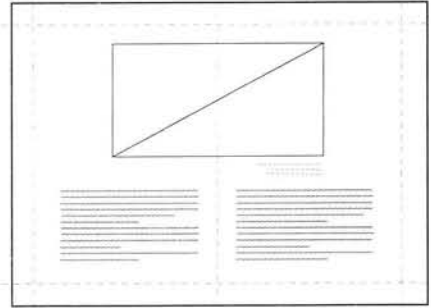
3. 4 Case study

Editorial Lay-out of Grid Concept Line Design



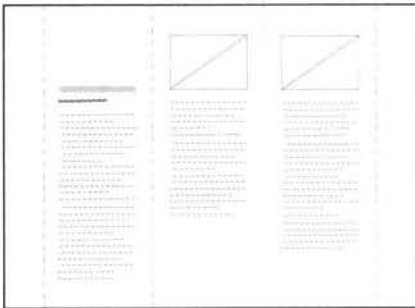
(A)type

• A type은 정상편집에서 보완보조용 Photo나, Pictures 를 넣어 보충설명을 넣는 경우 A type은 아주 노멀 (Normal) 편집 Lay-out를 표상하고 있는 것이다. 네모 프레임 두개 중 큰것은 일러스트를 작은 프레임은 작가의 사진이나 보조 Picture를 넣을 수 있다.



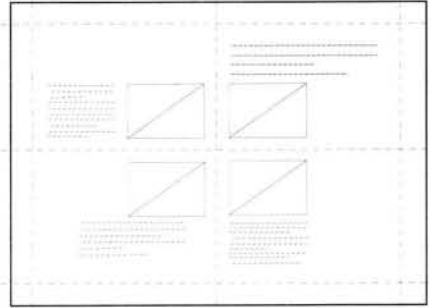
(C)type

• C type은 책 내부 양면 Page를 다 이용하는 경우, 양판 전면 수록의 사례이다. 큰 프레임과 카피란으로 구성되어 있다. 즉, C type은 지극히 노멀 타입(Normal Type)이고 평범한 편집 사례이다.



(B)type

• B type은 종목이 많고 각기 다른 내용의 경우 상호 분리형 모델 케이스이다. 3칸이 있다면 제일 수직 스페이스는 개황 설명, 제2수직 공간과 제3수직공간은 개별 설명의 사례 레이아웃이다. 이 경우는 제품 정보지에서 많이 쓰고 있는 사례도이다.



(D)type

• D type은 페이지 전면 중앙에 집중되게 그림을 모아놓은 사례이다. 일러스트이건 사진이건 집중력을 제시하는 사례로 강한 이미지를 준다. 그리고 좀 색다른 레이아웃의 사례이다.

4. 편집레이아웃의 실제와 시뮬레이션

사진이나 일러스트레이션·문자원고(文字原稿)·Typo 등이 다 갖추어졌다고 하면 제일 먼저 생각할 일은 그 재료(材料)들이 지니고 있는 내용(內容)의 특성을 파악하고 그 내용을 어떻게 다루어 나아갈가를 숙고 하여야 된다.

그러나 레이아웃이 잘 되었다. 못 되었다 하는 근본원인의 하나는 사진과 일러스트레이션(Illustration)·Typo 등의 기본 재료의 양부도 크게 좌우 하는 것이다.

즉, 나쁜 사진을 가지고 아무리 레이아웃을 잘한다 하더라도 그것은 그 근본이 나쁘므로 좋을 수가 없으나 그 대신 좋은 사진, 좋은 일러스트레이션, 좋은 문안(Copy)을 갖고 레이아웃을 한다면 그것은 더욱 좋게 레이아웃된 시각 작품이 나오기 마련인 것이다.

구체적인 실제 「레이아웃」 작업으로 시각 인쇄물을 살리려면 그 방법으로서 Cyber 트리밍³⁾(사진이나 그림의 크기 조정 및 자르기) 시도(試圖)라든가 문자(文字)식자로 된 카피(Copy) 문안, 문안(文案)과 「여백의 안배」, 화면의 「공간 분할(分割)」 등이 잘 조정 되어야 하고, 또 세련된 밸런스 형성(形成)을 해 나가야 비로소 훌륭한 레이아웃이 된 인쇄미디어(Media)가 얻어질 것이다.

특히 이 '레이아웃'의 작업이 잘 된 작품으로 우리들이 흔히 볼 수 있는 것은 신문의 광고 부분에 자주 출현된다. 예(例)로 K사 신제품의 「기업과 신제품」 P.R. 때 8단통이나 전면 인쇄 광고를 내는 것들 우리들은 자주 보게 된다.

이 때 이 광고의 크나큰 면(面)을 「분할과 레이아웃」의 처리여부와 그 광고(廣告)의 주제는 무엇이며 헤드라인은 어떻게 처리되고, 일러스트레이션과 문안의 배치는 어떠한가 등을 일목요연하게 살펴보고 그것을 분석·검토해 보는 것도 레이아웃 연습(演習)에

도움이 될 것이다.

즉, 이것은 디자이너들의 안목도 높아야 되고, 고도의 레이아웃 센스를 지니는 작업과정이라고도 보며, 또한 감성(感性) 높은 디자인 센스의 연습이 되기도 하는 것이다.

5. 양질의 레이아웃(Lay-out) 은

레이아웃은 단순한 조형미(造形美)만의 문제가 아니라 독자의 미적감각(美的感覺)이나 시각심리(視覺心理)를 만족시킬만한 문장·사진·일러스트 등의 배치 처리에 관한 고도의 기술까지를 포함하는 것이다.

즉, 내용을 구성(構成)하는 문장·사진·일러스트를 효과적으로 도입(導入) 전개하여 순서대로 설명함으로써 시선의 유도를 피하고, 당초에 기대한 효과를 얻는 데 있다. 그렇기 때문에 리드미컬한 시선(視線)의 흐름과 드라마틱한 전개가 필요하게 된다.

뛰어난 레이아웃이라는 것은 그의 목적(目的)과 대상(對象) 적합한 내용의 것이냐 아니냐에 따라 결정되며, 편집자가 충분히 소재를 이해하고 예민한 통찰력(洞察力)과 적합한 창조력(創造力)을 작용시켜 완성한 조형미이다.

레이아웃에는 내용을 구성하는 요소의 용이성과 아름다움이 필수적으로 뒤따라야 하며 취급하기 위한 기능성(機能性)과 조형상(造形上)의 밸런스까지도 필요하다. 조형상의 밸런스를 취하려면 문장의 양을 정확히 계산하고 문자의 크기, 글자의 배열방법(排列方法), 행간, 행수 및 구둣점 등까지도 검사하여 문장 스페이스를 잡아야 한다. 또한 사진원고(寫真原稿)와 일러스트 원고는 위치 및 방향에 따라 각각 달라지는 시선을 조합하여 사이버 컨셉의 트리밍 등으로 내용을 전개하는 방향으로 유도하도록 지정한다. 따라서 목적과 대상에 대한 기발한 컨셉과 레이

3) Cyber 트리밍 = Photo graphic & Era. - 1992. Mitchell van.

아웃은 우수한 레이아웃이라고 할 수 없다.

6. 레이아웃(Lay-out) 작업의 기본 조건

- A) 주목성(注目性) - 사람들의 시선을 집중케 하고 많은 사람들의 시선을 잘 유도·치중시키는 작용을 말한다.
- B) 가독성(可讀性) - 내용을 용이하게, 그리고 일목요연하게, 읽기 쉽게 하는 것
- C) 속독성(速讀性) - 가구 스피드시대 바쁜 시대에 걸 맞는 몇초내에 다 읽어 버릴 수 있는 인쇄 문체의 구도를 속독성을 부여한 레터링이라고 한다.
- D) 명쾌성(明快性) - 디자인의 의도(意圖)하는 바, 알기 쉽게, 그리고 확실히 이해될 수 있게 되며, 선명도(鮮明度)와 신성감 마저 있는 표현을 말한다.
- E) 소구력(訴求力) - 호소하여 구함을 얻는 힘이라는 어의(語義)와 같이 어떤 인쇄미디어를 거리에 붙였을때 그 호소력이 있나 없나는 곧 소구력이 있는 매체나 없는 매체를 가늠하는 것이다. 글씨 그대로 소구력이 있는 미디어가 바람직할 것이다.
- F) 창조성(創造性) - 새롭게 탐습적이거나 표절적 작품이 아닌 신선함이 들어 있고 참신한 맛의 표현이 충분한 창작미를 갖춘 표현성을 말한다.
- G) 조형성(造形性) - 싫은 느낌을 주지 않고 아름다움을 지니는 구도와 형태를 조립한 공간을 두고 조형성의 양부를 가늠하고 또 조형성 있는 구도나 없는 구도나 구별도 한다.

7. 사이버 그리드 공간 분할(分割)과 집적(集積)의 사례분석

사이버 공간 분할의 종류

분할작업은 조형분야(造形分野)에 있어서 어떤 조형물을 그 대상(對象)으로 하느냐에 따라 그 분할 방법도 달라지며, 분할 작업 문제도 달라진다. 특히 편집 디자인 분야에서는 평면(平面)이건 입체(立體)이건 모두 분할되지 않는 작품(作品)이 거의 없을 만큼 다양한 분할 방법의 활용을 볼 수 있다.

이런 뜻에서 그 다종다양(多種多樣)한 분할을 대별(大別)한다면 다음과 같다.

- A) 선(線)의 분할 (Modulus of Dot)
- B) 면(面)의 분할 (Separation of Plate Frame)
- C) 공간(空間)의 분할 (Modulate of Cyber Space)

예를 들면 한 평면을 선으로 분할하면 자연히 면이 분할되고, 생긴 공간 여백을 공간 형성면이라고도 말할 수 있다.

그러나 공간분할(여백분할(餘白分割))⁴⁾이란 용어만으로는 주로 입체 디자인의 경우 특히 가구·장식장·벽공간·장식대 등의 공간 분할을 생각하게 된다. 분할된 공간이나 분할된 면 등도 모두 선(線)이 그어져 이룩해 나가는 것이지만, 그 용도(用途)에 따라 전혀 다른 분할 방법이 되는 수도 있는 것이다.

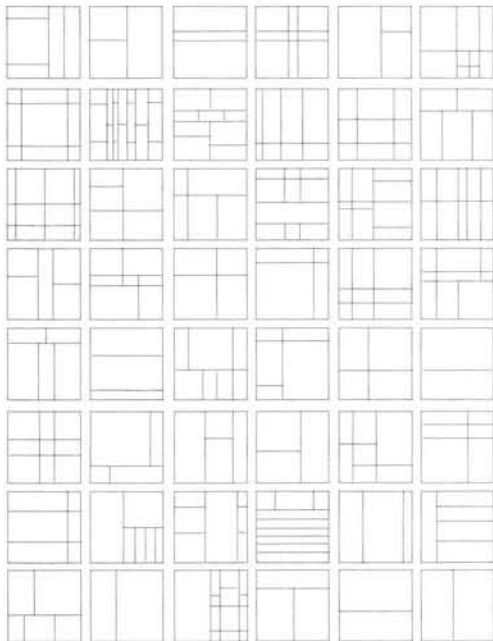
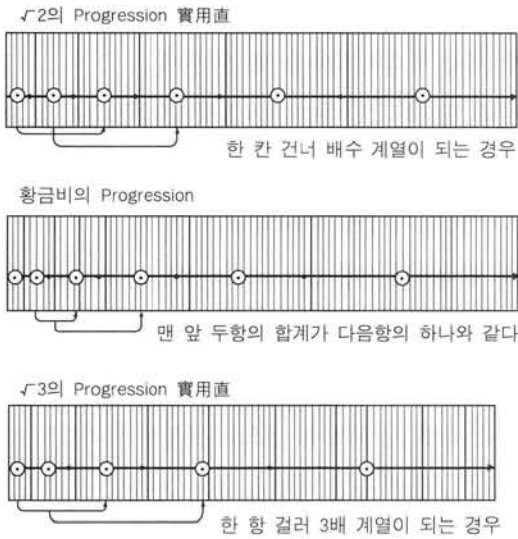
평면 분할에 있어서는 금세기 회화의 거장(巨匠)인 피엣·몽드리안의 「선과 면의 분할」에서 면분할구성 형식으로된 회화(繪畫) 작품 “컴포지션”을 보면 면분할의 명확한 도례(圖例)를 볼 수 있을 것이다.

그리고 여기에 예시(例示)될 여러가지 면(面), 선(線)의 분할 도면을 그대로 편집 레이아웃에 대입(代入) 인용이 가능하고, 또 예시 분할단위도 하나하나가 여러가지 양상에 편집 공간에 적용 시킬 수 있는 가용

4) 占·線·面 (美術出版社) - 칸딘스키 著 108p

(可用) 모델인 것이다.

특히 그 예로 아래와 같은 설명을 할 수 있다. 즉, 분할도례(1)에서 보는 바와 같이 선의 분할로 48가지의 다양한 분할 단위를 볼 수 있는데 이 개개 단위의 분할 공간 단위도는 그대로 편집 공간 Lay-out의 기초 그리드 컨셉라인과 한계 공간 정리선으로 사료 될 수 있고 또 다양한 위치 구상 및 변화있는 편집디자인을 구사할 수 있다.



집적 분할의 48종류의 사례도

5) Cyber Concept = Lay-out Method (美術出版社)

Nagade Youchiro 著

8 한정공간에 다양한 그리드 컨셉과 시뮬레이션 연출

인쇄물 편집 디자인에 있어서 표(表) 1~4까지 또 내지(內紙) 및 접지(蝶紙) 등 크게 대별해서 세가지로 분류(分類)되어 편집, 인쇄된다. 즉 3종으로 대별(大別)되나 제본(製本) 제책(製冊) 이전(以前)에 이미 편집디자인이 선행(先行)되고 이 편집디자인 작업에서 공간 구성적 요건과 일러스트 및 포토 그리고 타이포까지 배열·배치의 공간 컨셉을 미리 상상해 두어야 한다는 것이다. 즉, 그리드 선상에 어떻게 배치하여 어떻게 배열 조립되면 좋을까를 사전 아이디어로 성찰해두는 것이 좋다.

한정된 공간 또는 가상공간(Cyber Space Frame)에 정해진 영상 모니터의 단조로운 앵글에서 얼마나 변화있고 프렛시플한 아이디어가 표출되며, 또한 편집인자(編輯因子)를 얼마나 아름답게 연출(演出)하느냐에 따라 그 지식 정보지-(인쇄물)는 달라지는 것이다.

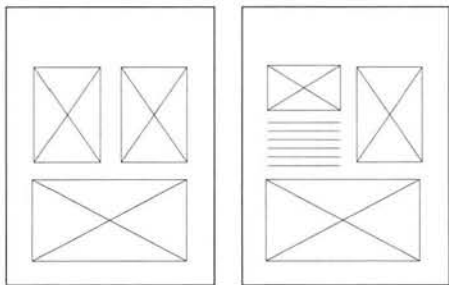
영상대지(映像臺紙)라고도 말하는 「사이버 프레임」 사이버 Angle도 편집 작업에 용이한 마능의 그리드 눈썹과 수직+수평교차로 Lay-out과 Concept 연습에는 더 없이 편리한 Tool이나 원래 Cyber측정과 다양한 Concept Simulation은 본문에서 말한대로 용도와 의미에 따라 백양 백색의 편집물이 기안된다.

그러나 오늘의 Cyber Desk는 보다 Detail한 영상도면이 요구되며 즉, 주사선(走斜線)의 ZIG, ZIG LINE은 전자적 약전파의 싸이크린의 변조없이는 어려운 숙제가 될것이다.

대신 기존 사이버 모니터 외각 라운딩에 눈썹 치수(置數) 표기라도 보다 잘 보이도록 하면 매우 쉬운 Model & Type의 시뮬레이션 기능이 높아질 수도 있을 것이다. 획기적인 편집 디자인에 이상적 포름(Form)이 항상 출현(出現)될 수 있는 양질의 Cyber Concept⁵⁾를 지향(指向)해 보는 것이다.

Appendix

실제 레이아웃의 양부(良否) 비교도



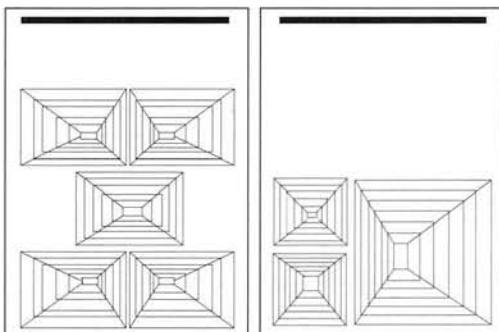
레이아웃이 잘못된 페이지와 잘된 페이지의 대조

(A)페이지의 불량, 평범, 지루함 (B)페이지는 적절한 공간 여백 분할과 정리 및 문안 등을 잘 안배 하였음.

(×)

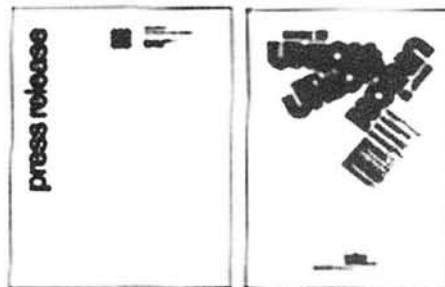
(○)

레이아웃 작업 사례

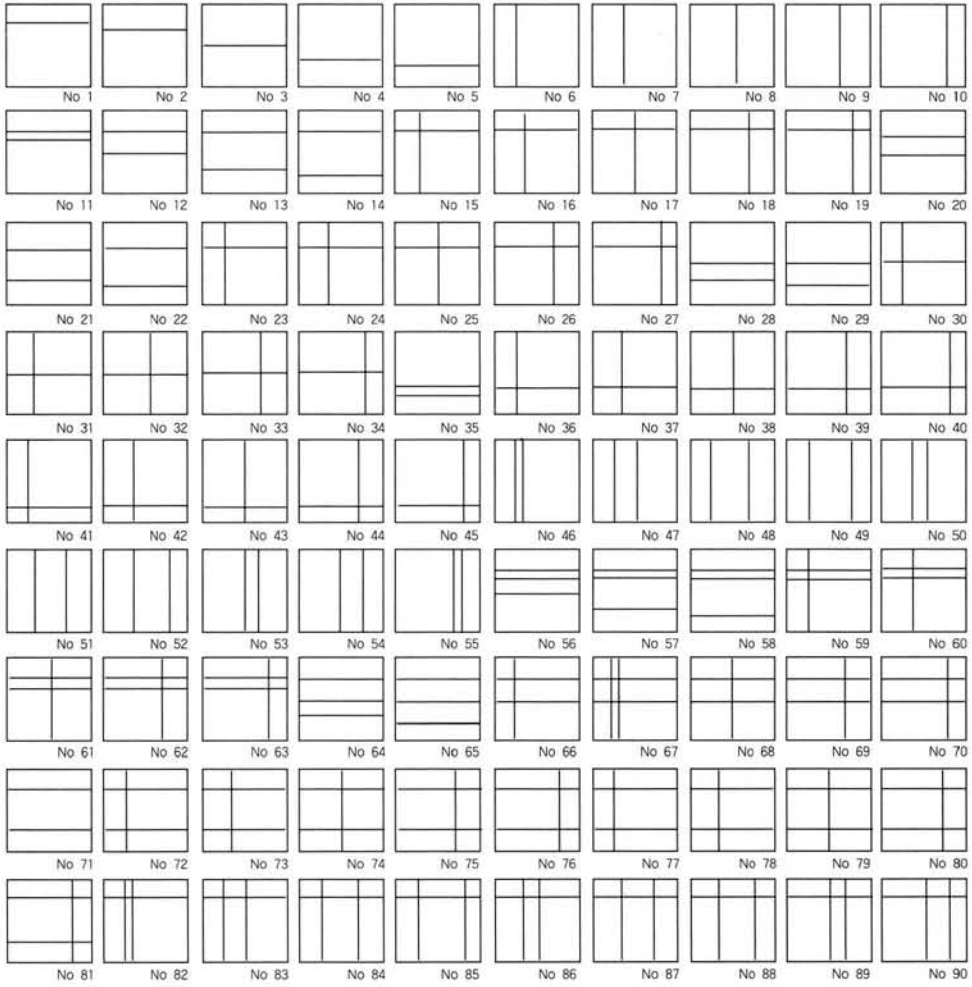


사진(寫眞)의 방향성(方向性) 레이아웃 작례

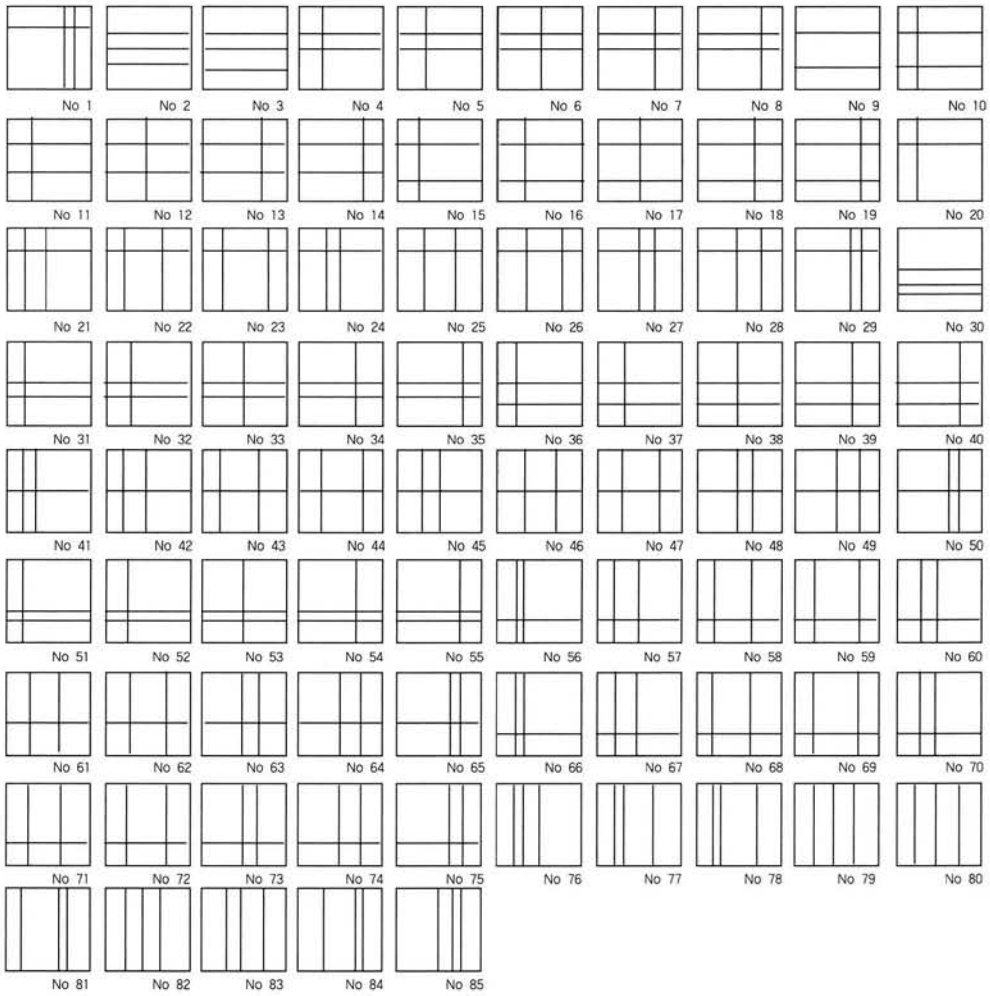
(A) 평범하고 지루하다 ... (×) (B) 정리되고 참신하다 ... (○)



책표지와 내지의 레이아웃 작업이 잘된 도례(圖例)



면 분할의 기초연구 정방형의 변에서 2등분점, 3등분점, 4등분점을 통한 분할선을 취사
 선택하여 구성한 경우 여러가지 선 분할 상태가 얻어지고 그종류의 풍부함을 확인할 수
 있다. 이 페이지에 게재한 그림은 분할선을 1개~3개로 쓸 경우 정한 범위내의 분할 예를
 표시한 것인데 175종의 분할방법을 채집한 것이 된다.



III. 결 론 (結 章)

시대 변천의 빠른 대응과 정보화 시대에 걸 맞는 Editorial Design Work 을 바라보며形形色색의 편집 디자인 작업 요건과 각기 다른 요소를 전제한 편집 작업은 대단히 광범위하고 또, 많은 조건들이 다른 가운데 단위별·개체별 레이아웃을 생각해야 된다.

여기에 많은 예시와 사례들은 바로 그런 뜻에서 다양(多様)한 메소드(Method)를 제시(提示)하고 있고 바로 21세기를 지향(指向)한 제반 작업 조건들을 명시해 본 것이다.

수 많은 편집조건이 다른 인쇄미디어를 모두 다른 개체별로 표현 시키고 생성되기까지는 편집 레이아웃·편집 그리드 선상의 공간분할개념(Space Concept of Separation)등이 Cyber Angle(가상공간) 속에서 제작되어 나가야 할 것이다.

사이버 프랩 속에 소위 한정공간(限定空間=Limited Space)안에서 좌우·가로세로·사선까지 자유자재로 공간 여백과 Typo와 Illust, Photo 등의 융합적 트리밍과 배정(配定)작업은 바로 Cyber Arts로 까지 보아도 무방할 것이다.

오늘의 수 많은 인쇄물·정보지식 단행본·일반 정기간행지(刊行紙) 등도 매분(每分) 디자인의 참신성과 가독력(可讀力) 그리고 소독성과 소구력 있는 인쇄 미디어로 충분한 성격 발현(發現)이 되어져야 비로서 Cyber 영상 편집의 우수성을 알 수 있게 될 것이다.

편집디자인은 바로 사이버 편집인 컴퓨터 모니터의 정해진 앵글·프랩속에 가장 인상적인 편집 Lay-out 과 Typo Face컨셉이 가장 가독력 높은 인쇄물로 만들어져 가는 일이라 생각한다.현대의 인쇄미디어 등 모든 인쇄정보물이 글로벌이제이션화의 위치와 단계를 지너 보다 참신한 글로벌(Gloval) 사이버 에데이팅의 위치(Editing Situation)를 확보해 나가게 될 것이다.

참고 문헌

- Idea of Design: A Design Issues Reader—95. Margolin
- Japanese Graphic Design — 91. Thornton
- Josef Hoffmann: Designs — 92. Noever
- Multimedia Graphics — 96. Velthoven
- Production for Graphic Designers — 92. Pipes
- Projective Ornament — 92. Bragdon
- Quest for Identity: Corporate Identity Strategies, Methods and Examples— 95. Schmidt
- Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era — 92. Mitchell
- Teaching Design and Technology, 2/ed — 96. Eggleston
- Thames and Hudson Encyclopaedia of Graphic Design and Designers — 92. Livingston
- 點·線·面 (美術出版社) — 칸딘스키 著
- 造形形態論 (三光美房) — 林山明傳 著
- 그래픽 디자인(新光堂출판사) — 鈴木春雄 著
- Lay-out Method(美術出版社) — Nagade Yooicho 著
- 視覺 디자인과 Lay-out — 奉相均 著
- 印刷美術(Public Dessign) — 藤村吉正 著
- Graphic Design in Europe — 편집부 著
- Illustration & Design(美術出版社) — 原弘 著
- Visual Design in America — 田中正明 著
- World of Logotype(Art, Book Co.) — AL Cooper 著
- Scroll Ornaments — F. Knight(Dover Publication INC.)
- Art Nouveau Initials — Carol Belanger
(Dover Pulication, NY. .)
- Calligraphia Latina — John Georg Schioandne 著

