

碩 士 學 位 論 文

캘리그래피의 디지털 폰트화에 관한 연구

- 영화 타이틀을 중심으로 -

A Study on Making Digital Font from Calligraphy

- focused on Movie Title -

2 0 0 5 年

漢城大學校 一般大學院

미 디 어 디 자 인 學 科

시각커뮤니케이션디자인 專攻

金 昴 秀

碩 士 學 位 論 文

指 導 教 授 金 志 炫

캘리그래피의 디지털 폰트화에 관한 연구

- 영화 타이틀을 중심으로 -

A Study on Making Digital Font from Calligraphy

- focused on Movie Title -

2 0 0 4 年 12月 日

漢城大學校 一般大學院

미 디 어 디 자 인 學 科

시각커뮤니케이션디자인 專攻

金 昴 秀

碩 士 學 位 論 文

指 導 教 授 金 志 炫

캘리그래피의 디지털 폰트화에 관한 연구

- 영화 타이틀을 중심으로 -

A Study on Making Digital Font from Calligraphy

- focused on Movie Title -

위 論 文 을 美 術 學 碩 士 學 位 論 文 으 로 提 出 함

2 0 0 4 年 12 月 日

漢 城 大 學 校 一 般 大 學 院

미 디 어 디 자 인 學 科

시각커뮤니케이션디자인 專 攻

金 昴 秀

金昴秀의 美術學 碩士學位論文으로 認定함

2004年 12月 日

審査委員長 印

審査委員 印

審査委員 印

국 문 초 록

한글은 훈민정음(訓民正音) 창제당시 기하학적인 형태의 글꼴에서 시작하여 여러 환경과 과정 속에 글꼴의 모습이 다양해져왔다. 이제 컴퓨터의 보급과 인터넷환경으로 손으로 쓰던 시대를 거쳐 컴퓨터 자판을 이용하여 글자를 ‘치는 시대’가 되었다. 컴퓨터를 이용하는 사용자라면 누구나 컴퓨터를 통하여 폰트화 되어 있는 한글 글꼴을 접할 수 있으며, 이제는 그 폰트의 선택, 사용 또한 사용자의 몫이 되었다.

요즘 많은 사람들의 관심을 받고 있는 캘리그래피는 단순히 기존의 정형화된 네모틀 서체에서 탈네모틀 글자꼴로의 구조 변화만이 아닌 글자를 쓰는 도구와 더불어 글자를 쓰는 사람의 감정을 담아낼 수 있는 감성적 글꼴로의 표현이 가능하다. 이러한 캘리그래피의 활용은 영화 타이틀에서 많이 볼 수 있는데, 아직까지 캘리그래피는 이미지화 된 캘리그래피일 뿐 컴퓨터상에서 자유롭게 사용할 수 있는 글꼴은 아니다. 이러한 글꼴이 글자를 쓰는 사람의 정서와 개성만을 담은 예술로서의 작품이 아닌 손쉽게 응용하여 폭넓게 사용할 수 있는 디지털 서체로서 자리매김할 수 있고, 컴퓨터 상에서 좀더 다양하면서도 자연스럽게 구현될 수 있도록 타이틀용 폰트로의 제작 또한 현 시대에 필요한 일이라 판단된다.

따라서 본 연구에서는 붓글씨로 사용된 캘리그래피의 영화 타이틀을 조사 분석하여 캘리그래피의 디지털 폰트화를 위한 탈네모틀의 조합형 모듈을 만들고, 현재 필사체 폰트에서 확장된, 사용자의 필요와 요구에 적합하고, 사용자가 그 목적에 따라 직접 글자꼴을 구성하여 사용할 수 있는 캘리그래피의 디지털 폰트로의 구현 방법을 제안하였다.

목 차

국문초록

I. 서 론	1
1. 연구배경	1
2. 연구목적	2
3. 연구방법 및 범위	2
II. 한글 타이포그래피	4
1. 한글 타이포그래피의 역사	4
(1) 형태적 변화	5
(2) 기술적 변화	9
2. 한글 글꼴의 구조적 특성	12
(1) 더하여 만들어지는 글자	12
(2) 모아쓰기 글자	13
(3) 자, 모음의 형태적 변화요소	14
3. 한글 글꼴의 조형적 특성	17
(1) 입속 모양에서 따온 글자	17
(2) 우주의 반영 글자	17
(3) 간결한 기하학적 형태	18
(4) 글꼴의 형태적 변화 요소	18
4. 한글 글꼴 개발 현황	22
III. 캘리그래피	28
1. 캘리그래피의 정의	28

2. 한글 캘리그래피의 현황	29
3. 디지털 캘리그래피의 개발사례 및 특징	47
IV. 캘리그래피의 타이틀용 디지털 폰트화	53
1. 기존 타이틀용 캘리그래피와 디지털 캘리그래피와의 비교분석	53
(1) 영화 타이틀의 가로, 세로폭의 비례 비교	59
(2) 가로획과 세로획의 굵기 변화 비교	64
(3) 돌기와 기둥의 맺음 형태의 변화 비교	68
2. 타이틀용 디지털 폰트 개발 방안 제안 및 적용 사례	70
(1) 폰트화를 위한 모듈구성	70
(2) 모듈 적용사례	75
V. 결 론	80
참고문헌	82
ABSTRACT	84

표 목차

<표 1> 활자체 변천의 시대구분	5
<표 2> 세벌식과 두벌식의 차이점	9
<표 3> 네모꼴과 탈네모꼴의 차이	21
<표 4> 1999년~2003년까지의 서체개발회사 글꼴 보유현황	26
<표 5> (주)산돌커뮤니케이션, (주)윤디자인연구소의 필사체 개발 현황 · 27	
<표 6> 한국 영화 타이틀의 년도별 흥행50위내 캘리그래피 타이틀 사용 빈도변화	32
<표 7> (주)산돌커뮤니케이션, (주)윤디자인연구소의 디지털 캘리그래피 분류	48
<표 8> (주)산돌커뮤니케이션의 디지털 캘리그래피 4종류 분류	58
<표 9> (주)윤디자인연구소의 디지털 캘리그래피 4종류 분류	58
<표 10> 영화 타이틀 캘리그래피의 가로모임(민자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	59
<표 11> 영화 타이틀 캘리그래피의 가로모임(받침글자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	59
<표 12> 영화 타이틀 캘리그래피의 세로모임(민자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	60
<표 13> 영화 타이틀 캘리그래피의 세로모임(받침글자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	60
<표 14> 영화 타이틀 캘리그래피의 섞임모임(민자/받침글자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	60
<표 15> 디지털 캘리그래피 산돌 ‘단아’ 폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	61

<표 16> 디지털 캘리그래피 산돌 ‘구운몽’ 폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	61
<표 17> 디지털 캘리그래피 산돌 ‘남계연담’ 폰트의 가로, 세로폭의 비례 분포도	61
<표 18> 디지털 캘리그래피 산돌 ‘옥원중회연’ 폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	62
<표 19> 디지털 캘리그래피 ‘유려’폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도 ·	62
<표 20> 디지털 캘리그래피 ‘송침’폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도 ·	62
<표 21> 디지털 캘리그래피 ‘청빈’폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도 ·	63
<표 22> 디지털 캘리그래피 ‘국향’폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도 ·	63
<표 23> 바탕체, 돋움체 폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도	63
<표 24> 영화 캘리그래피 타이틀에서 가로획과 세로획의 굵기 차이 비교	67
<표 25> 캘리그래피를 사용한 영화타이틀에서 돌기와 줄기의 형태 종류 수	69

그림 목차

<그림1> 국경(1938)	29
<그림2> 거경전(1944)	29
<그림3> 자유만세(1946)	29
<그림4> 그래도 못잊어(1966)	30
<그림5> 언제나 그날이면(1965)	30
<그림6> 카인의 후예(1968)	30
<그림7> 간난이(1976)	31
<그림8> 두딸의 어머니(1971)	31
<그림9> 두아들(1970)	31
<그림10> 반칙왕(2000)	34
<그림11> 물고기자리(2000)	34
<그림12> 봉자(2000)	34
<그림13> 미인(2000)	34
<그림14> 순애보(2000)	34
<그림15> 시월애(2000)	34
<그림16> 죽거나 혹은 나쁘거나(2000)	34
<그림17> 오, 수정(2000)	34
<그림18> 춘향전(2000)	35
<그림19> 배니싱트윈(2000)	35
<그림20> 킬리만자로(2000)	35
<그림21> 플란다스의 개(2000)	35
<그림22> 해변으로 가다(2000)	35
<그림23> 그녀에게 잠들다(2001)	36

<그림24> 꽃섬(2001)	36
<그림25> 달마야놀자(2001)	36
<그림26> 대학로에서 매춘하다 토막살해 당한 여고생 아직 대학로에 있다(2001)	36
<그림27> 무사(2001)	36
<그림28> 봄날은 간다(2001)	36
<그림29> 선물(2001)	36
<그림30> 스무살(2001)	36
<그림31> 아이러브유(2001)	37
<그림32> 와이키키브라더스(2001)	37
<그림33> 앞새(2001)	37
<그림34> 친구(2002)	37
<그림35> 파이란(2001)	37
<그림36> 하루(2001)	37
<그림37> 굳세어라 금순아(2002)	38
<그림38> 밀애(2002)	38
<그림39> 복수는 나의 것(2002)	38
<그림40> YMCA 야구단(2002)	38
<그림41> 증독(2002)	38
<그림42> 죽어도 좋아(2002)	38
<그림43> 챔피언(2002)	38
<그림44> 취화선(2002)	38
<그림45> 해적 디스코왕 되다(2002)	39
<그림46> 국화꽃 향기(2003)	39
<그림47> 남남북녀(2003)	39

<그림48> 동갑내기 과외하기(2003)	39
<그림49> 낭만자객(2003)	39
<그림50> 동승(2003)	40
<그림51> 똥개(2003)	40
<그림52> 맛있는 섹스 그리고 사랑(2003)	40
<그림53> 보리울의 여름(2003)	40
<그림54> 봄여름가을 그리고 겨울(2003)	40
<그림55> 선생 김봉두(2003)	40
<그림56> 스캔들(2003)	40
<그림57> 살인의 추억(2003)	41
<그림58> 오! 브라더스(2003)	41
<그림59> 실미도(2003)	41
<그림60> 은장도(2003)	41
<그림61> 천년호(2003)	41
<그림62> 청풍명월(2003)	41
<그림63> 클래식(2003)	41
<그림64> 튜브(2003)	42
<그림65> 하늘정원(2003)	42
<그림66> 가족(2004)	42
<그림67> 꽃피는 봄이 오면(2004)	42
<그림68> S다이아리(2004)	42
<그림69> 돌려차기(2004)	43
<그림70> 맹부삼천지교(2004)	43
<그림71> 바람의파이터(2004)	43
<그림72> 빙우(2004)	43

<그림73> 바람의전설(2004)	43
<그림74> 신암행어사(2004)	43
<그림75> 사마리아(2004)	43
<그림76> 몬스터(2004)	44
<그림77> 아라한장풍대작전(2004)	44
<그림78> 여자는 남자의 미래다(2004)	44
<그림79> 아빠하고 나하고(2004)	44
<그림80> 우리형(2004)	44
<그림81> 인어공주(2004)	44
<그림82> 인형사(2004)	44
<그림83> 정혜(2004)	44
<그림84> 클레멘타인(2004)	45
<그림85> 하류인생(2004)	45
<그림86> 흥반장(2004)	45
<그림87> 태극기 휘날리며(2004)	45
<그림88> 효자동이발사(2004)	45
<그림89> (주)산돌커뮤니케이션 붓글씨 캘리그라피 폰트	47
<그림89> (주)산돌커뮤니케이션 붓글씨 캘리그라피 폰트	47
<그림90> (주)윤디자인연구소 붓글씨 캘리그라피 폰트	49
<그림91> 영화 타이틀 캘리그라피의 가로모임(민자)꼴	53
<그림92> 영화 타이틀 캘리그라피의 가로모임(받침글자)꼴	54
<그림93> 영화 타이틀 캘리그라피의 섞임모임모임(민자)꼴	55
<그림94> 영화 타이틀 캘리그라피의 섞임모임(받침글자)꼴	55
<그림95> 영화 타이틀 캘리그라피의 세로모임(민자)꼴	55
<그림96> 영화 타이틀 캘리그라피의 세로모임(받침글자)꼴	56

<그림97> 가로모임(민자)꼴의 모듈	66
<그림98> 가로모임(받침글자)꼴의 모듈	67
<그림99> 세로모임(민자)꼴의 모듈	68
<그림100> 세로모임(받침글자)꼴의 모듈1	73
<그림101> 세로모임(받침글자)꼴의 모듈2	74
<그림102> 세로모임(받침글자)꼴의 모듈3	75
<그림103> ‘인’자 모듈 적용	76
<그림104> ‘어’자 모듈 적용	76
<그림105> ‘공’자 모듈 적용 1	77
<그림106> ‘공’자 모듈 적용 2	77
<그림107> ‘공’자 모듈 적용 3	78
<그림108> ‘주’자 모듈 적용	78
<그림109> ‘인어공주’ 타이틀 모듈 적용	79

I. 서론

1. 연구배경

‘훈민정음(訓民正音)’은 유네스코 세계기록 유산¹⁾으로 등재된 우리 고유의 문화유산이자 최고의 과학성을 자랑하는 독창적인 문자(文字)이다. 조선 왕조 제4대 임금인 세종대왕이 고유 문자를 만들어 공용 문자로 사용하게 하였으며, 창제 반포한 지 558주년이 되는 오랜 역사와 전통을 자랑하는 세계가 인정한 우리만의 문화유산이다. 자연과 우주에 대한 질서, 인간 중심의 민주정신, 실용정신 등 문자를 만든 원리와 문자사용에 대한 설명에 나타난 이론은 세계 언어학자들의 높은 평가를 받고 있다.

이러한 한글은 훈민정음 창제 당시 기하학적이고 단순한 형태에서 시작되어 붓이라는 필기도구와 인쇄방법 등 여러 환경에 의해 그 모습이 다양해졌으며, 1980년대 후반 매킨토시 컴퓨터의 도입으로 인해 디자이너들의 컴퓨터 활용도가 높아지면서 한글 폰트 개발이 활발해지는 계기가 되었다. 더욱이 컴퓨터 보급의 확장과 인터넷 사용 환경으로 인해 폰트의 활용은 디자이너뿐만 아니라 일반 사용자들에 이를 만큼 늘어가고 있다.

폰트의 개발현황을 살펴보면 이전의 폰트개발이 네모틀 글자꼴로 기하학적이고 정형화된 일반적 구조로 이루어졌던 것에 비해 요즘은 탈네모틀의 새로운 글자꼴들이 많이 제작되고 있으며, 옛 문헌 복원 차원에서의 연구 진행을 통하여 캘리그래피 느낌의 폰트를 개발하는 사례가 늘어나고 있다. 캘리그래피 서체는 딱딱하고 기계적인 느낌의 서체보다 모필(毛筆)이 주는 자연스러움과 감성적인 부분의 표현이 가능하여 시각적인 흥미를 갖게 하며, 일반 서체

1) 훈민정음은 국보 제70호로 지정되어 있으며, 1997년 10월 유네스코 세계기록유산으로 등록되었다.

보다 더 강한 느낌을 줄 수 있다.

그러나 이러한 관심에도 불구하고 최근 캘리그래피에 관한 연구는 매체별 활용사례와 경향 연구만을 다루는데 그치고 있는 실정이다.

2. 연구목적

요즘 많은 사람들의 관심을 받고 있는 캘리그래피는 단순히 기존의 정형화된 네모틀 서체에서 탈네모틀 글자꼴로의 구조 변화만이 아닌 글자를 쓰는 도구와 더불어 글자를 쓰는 사람의 감정을 담아낼 수 있는 감성적 글꼴로의 표현이 가능하다. 이러한 캘리그래피의 활용은 영화 타이틀에서 많이 볼 수 있는데, 아직까지 캘리그래피는 이미지화 된 캘리그래피일 뿐 컴퓨터상에서 자유롭게 사용할 수 있는 글꼴은 아니다. 이러한 글꼴이 글자를 쓰는 사람의 정서와 개성만을 담은 예술로서의 작품이 아닌 손쉽게 응용하여 폭넓게 사용할 수 있는 디지털 서체로서 자리매김할 수 있고, 컴퓨터 상에서 좀더 다양하면서도 자연스럽게 구현될 수 있도록 타이틀용 폰트로의 제작 또한 현대에 필요한 일이라 판단된다.

따라서 현재 필사체 폰트에서 확장된, 사용자의 필요와 요구에 적합하고, 사용자가 그 목적에 따라 직접 글자꼴을 구성하여 사용할 수 있는 캘리그래피의 디지털 폰트로의 구현 방법 제안이 본 연구의 목적이다.

3. 연구방법 및 범위

한국 글꼴개발원 『글꼴』을 기준으로 각 서체 개발 회사별 한글 타이포그

래피의 한글 글꼴 현황을 살펴보았다. 2003년 위드맥 창간호 별책부록의 국내 8개 서체 업체가 참여한 매킨토시 서체 견본집과 충무로 출력실의 서체 보유현황, www.Rankey.com 사이트의 폰트/서체 분류에서 시장점유율을 근거로 (주)산돌커뮤니케이션, (주)윤디자인연구소 2업체를 선정하여 컴퓨터 상에서 사용되고 있는 글꼴 중 붓으로 쓴 필사체에 한하여 ‘디지털 캘리그래피’라 하고 손글씨와 붓글씨로 나누어 분류하였다.

한국 영화 포스터에 사용된 캘리그래피 서체를 조사하기 위하여 www.kobis.or.kr 사이트의 종합 통계정보 자료를 기준으로 2000년부터 2003년까지의 상위 흥행 50위권 영화를 한정 수집하여 붓으로 쓴 한글 캘리그래피 서체의 각각의 구조적 특징을 살펴보았다. 2004년은 흥행집계가 나오지 않았기 때문에 상영된 영화 중 캘리그래피 타이틀 영화 모두를 포함한다.

디지털 캘리그래피의 분석을 위한 연구범위는 폰트화된 필사체 중 우리의 전통적 연필문화(鉛筆文化)를 담고 있는 붓글씨체를 폰트화시킨 글꼴로 제한하였다. 그리고 이 디지털 폰트화된 글꼴과 아직 폰트화 되지 않은 영화타이틀에 사용된 캘리그래피 글꼴을 각각의 글자꼴의 독자적인 비례와 조형적 특성을 비교, 분석하여 그 결과를 캘리그래피의 디지털 폰트화를 위한 조형요소 분석의 기준으로 삼았다.

또한 낱자의 조합 방법은 완성형이 아닌 조합형을 따랐으며, 첫 당자와 홀자가 가로로 모여진 ‘가로모임글자’, 첫 당자와 홀자가 세로로 모여진 ‘세로모임글자’, 첫 당자, 홀자, 받침자가 모여진 ‘섞임모임글자’로 그 예는 김진평님의 자, 모음 조합방법의 분류를 따랐다.

II. 한글 타이포그래피

1. 한글 타이포그래피의 역사

한글 타이포그래피는 한글의 과학적인 글자 체계와 조형적인 형태미를 타이포그래피로 구현하는 것으로, 한글의 글꼴 디자인을 비롯한 글자꼴의 조형적, 기능적 활용과 미학을 포함한다.²⁾

한글의 기원과 발달과정은 많은 사람들에 의해 오랜 세월 동안 원시적인 글자꼴에서부터 비롯된 다른 나라의 글자와는 반대로 전혀 다른 길을 거쳐 왔다. 옛 활자의 주조술이 발명되고 200여년이 지난 1446년(세종 28년)에 훈민정음이 반포됨으로써 글자체의 시작과 활자체의 시작이 일치하는 독특한 한글 활자체의 역사가 시작된 것이다.³⁾ 한글의 글자꼴은 다른 나라 글자처럼 글씨 도구나 재료에 따라 많은 성격의 글자체가 다양하게 전개되는 발달 과정을 거치지 않았다. 처음부터 정해진 글자꼴의 표현원리로 인해 글자꼴의 자유로운 변형이 크게 제한되었기 때문이다. 그러나 한글의 글자꼴도 도구나 기구, 글씨가 쓰이는 재료, 당시의 문화 환경에 따라 크게 영향을 받으며 변형되어 온 것을 알 수 있다.

활자체로 본 한글꼴 역사는 크게 세 시대로 구분해 볼 수 있다. 첫 번째 시대는 우리의 전통주조(뚝, 무쇠) 활자와 나무활자를 사용하던 옛 활자 시대(1443~1863), 즉 훈민정음이 창제된 해부터 철종 말년까지이다. 두 번째 시대는 근대식 활판술과 납활자를 도입하여 사용했던 새 활자 시대(1864~1949),

2) 세종대왕 기념사업회 한글 글꼴 개발원(2000), 『한글글꼴용어사전』, p.283

3) 고김진평 교수 추모 논문집 발간위원회(1999), 고김진평 교수 추모 논문집(한글 조형 연구), p.14

즉 근대를 맞는 고종 원년에서 한국동란 직전까지이다. 세 번째 시대는 원도(原圖)설계에 의해 조각활자와 사진식자 및 전산 활자를 제작하여 사용하는 원도활자 시대(1950~ 현재), 즉 한국동란 때부터 현재까지이다.⁴⁾

시대	시기	기간
옛활자 시대 (1443~1863)	전기 전1기 창제초기 전2기 창제후기 전3기 인경기 전4기 경서기	1443년(세종25년)~1450년(세종말년) 1451년(문종원년)~1460년(세조6년) 1461년(세조7년)~1505년(연산군말년) 1506년(중종원년)~1591년(선조24년)
	후기 후1기 난후복구기 후2기 교서관기 후3기 정형기 후4기 옛활자 말기	1592년(선조25년)~1659년(효종말년) 1660년(현종원년)~1724년(경종말년) 1725년(영조원년)~1800년(정조말년) 1801년(순조원년)~1863년(정종말년)
새활자 시대 (1864~1949)	1기 도입교체기 2기 개발침체기 3기 새활자말기	1864년(대원군년)~1909년(순종3년) 1910년~1945년(일제치하) 1946년~1949년(광복이후)
원도활자시대 (1950~현재)	1기 도입기 2기 원도개발기 3기 기술개발기	1950년~1959년(6.25사변이후) 1960년~1979년(4.19의거이후) 1980년~현재

<표 1> 활자체 변천의 시대구분

(1) 형태적 변화

가. 옛 활자 시대(1443~1863)

한글 활자체의 옛 활자 시대는 우리나라의 전통적인 주조 활자 및 나무 활자로 서책을 인쇄하던 시대로서 세종 25년(1443) 훈민정음이 창제된 해를 기점으로 하여 1863년 철종 말년까지의 421년 동안을 가리킨다. 이 기간 동안은 한글의 글씨체와 활자체가 동시에 변천되어 옴으로써 이 시대 말까지

4) 김연수, 한글 폰트(font)형태의 분류체계 연구, p.9

는 각각의 글씨체 및 활자체 정형의 완성을 이룬 시대라 할 수 있다.⁵⁾ 창제 당시에는 네모틀 글자꼴의 형태로 같은 굵기의 기하학적인 직선과 사선이 많이 사용되어졌으며, 글씨를 썼던 붓이라는 도구의 특성으로 글자의 균형이 이루어지고 붓글씨의 성격이 많이 나타났던 시기로 볼 수 있다.

나. 새활자 시대(1864~1949)

한글 활자꼴이 근대식 서양의 활판술과 납으로 구조되는 새 활자가 수입되어 전통적인 옛 활자와 교체됨으로써 모든 서책의 판형과 판식이 근대식으로 바뀌어 간 시대. 고종 원년(1864)에서부터 6.25 동란 직전인 1949년까지의 86년 동안을 가리킨다. 옛 활자 시대에 한글 활자체의 정형은 이 시기에 수입된 새 활자에 자연스럽게 적용되었으며, 이 시대의 후반기에는 한글 활자체와 함께 쓰인 일본 한자 활자체의 영향의 의해 몇 가지 한글 활자체가 개발되고 있다. 그러나 일제 식민지 밑에서 한글의 인쇄, 출판, 언론은 지속적인 억압과 검열에 의해 바람직한 발전을 이룰 수가 없었다. 이 시대 말엽부터 남북 분단으로 한글 활자체가 서로 달리 발전되기 시작하였다.⁶⁾

다. 원도활자시대(1950~1988)⁷⁾

한글 활자체의 원도 활자 시대는 1950년 6.25 동란 이후 자모 조각기와 사진 식자기의 도입으로 시작된다. 실제 크기로 활자의 씨글자 [種字] 를 직접

5) <http://www.fontcenter.org>

6) <http://www.fontcenter.org>

7) 2000년에 인쇄, 발행된 한글글꼴용어사전에 보면 원도활자시대(1950~현재)라고 표기되어 있다. 우리나라에 보급되기 시작한 1989년 매킨토시컴퓨터(미국의 애플컴퓨터가 1984년 1월에 발표한 16비트 및 32비트 개인용 컴퓨터의 상품명. 매킨토시 유닉스 시스템인 A/UX를 발표하고 DEXPO East 1988 전시회에서 애플과 DEC사의 연결성을 집중적으로 홍보하여 국내에서는 매킨토시용 한글 오퍼레이팅 시스템인 한글 Talk 4.1을 발표하여 본격적인 판매에 돌입하였다. <http://kmug.co.kr>의 등장으로 한글 글꼴에도 혁신이 일어났다고 할 수 있다. 그래서 본고에서는 매킨토시 보급 이전까지인 1988년까지를 '원도활자시대'로 보고자 한다.

새기던 새 활자와 달리 일정한 크기의 활자 원도를 설계하면, 자모 조각기에 의하거나 혹은 사진 식자기의 렌즈에 의해 축소, 확대가 자유로이 이루어지면서 활자체가 제작된다. 원도 활자 시대 중 1970년대 후반부터는 이러한 활자의 원도를 전산 입력함으로써 전산 활자가 제작되고, 최근에는 여러 가지 활자 개발 소프트웨어가 만들어져서 원도를 바탕으로 하지 않고 직접 컴퓨터의 화면상에서 활자체가 설계될 수 있는 시대가 되었다. 그러나 아직까지 모든 형태의 활자체의 기본은 원도이므로 1950년 이후부터 현재까지를 원도 활자 시대로 설정하였다. 이 시기는 특히 자모 조각이나 자판 제작 혹은 전산 입력 등의 공정과 활자체의 설계가 분리됨으로써 활자체 디자이너가 등장한 시대이기도 하다.⁸⁾

라. 디지털 활자시대(1989~현재 2004)⁹⁾

필사본에서 목판본으로 목판본에서 다시 활자본(목활자 및 금속활자본)으로, 그리고 이것이 다시 활판본으로, 활판본에서 사진식자본으로 그리고 오늘날의 컴퓨터 인쇄로 이어지는 과정에서 문자의 기능 및 형태는 매우 크게 변화하게 되었다.¹⁰⁾ 여러 과정을 지나 이제는 컴퓨터를 통하여 우리의 문자인 한글을 폰트들로 접할 수 있으며 이제는 자판을 통하여 치는 환경으로 바뀌었다. 컴퓨터와 자판을 이용하여 글자를 표현해 내고 활용하는 디지털 활자 시대가 열린 것이다.

컴퓨터가 보급되고 한글의 글자체는 인쇄활자에서 컴퓨터 활자(font)로 전환 되면서 활자 개발에 약간의 침체를 가져왔다. 이 같은 침체는 인쇄활자를 폰트화 하는 작업 전환 시기으로써 각각의 폰트 회사마다 기존의 인쇄활자체를 보유하기 위하여 중복되는 작업을 하는 이유에서였다. 이렇게 획일화된

8) 세종대왕 기념사업회 한글 글꼴 개발원(2000), 『한글글꼴용어사전』, p.202

9) 1989년 매킨토시 컴퓨터의 등장 이후 현대까지를 본 논문에서는 “디지털 활자 시대”라 표현한다.

10) 한국글꼴개발원(2000), 『글꼴2000』 세종대왕기념사업회, p.109

폰트의 개발로 인하여 활자체 개발도 멈춘 듯하였으나 기본 활자체가 갖추어진 이후에는 새로운 활자체가 개발되면서 활자시장을 활기를 되찾았다.¹¹⁾

1990년 전후로 많은 글꼴 개발 전문 회사들이 등장하여, 지금 현시대는 컴퓨터상에서 사용할 수 있는 많은 한글 글꼴들을 볼 수 있다. 한글에 대한 애착과 관심으로 많은 디지털 폰트로의 개발이 이루어지고 있으나, 사용적인 측면에서는 아직도 비슷한 글꼴들이 많고, 적절한 서체사용 지침이 없는 실정이다. 본문용과 제목용 정도만 구분되어 있어, 사용자의 감각과 선택으로 글꼴이 사용되어 지고 있다. 디지털 활자 시대에 워드를 치는 환경인 자판에 대하여 알아보려고 한다. 현재 대부분의 많은 컴퓨터 사용자가 사용하고 있는 자판방식은 두벌식이다. 세벌식 자판은 공병우식 세벌자판이 있는데 모든 겹받침을 한번에 입력할 수 있는 장점이 있어 한글의 모아쓰기가 유리하며, 숫자글쇠가 2단에 걸쳐 배열되어 있어서 숫자입력이 편하다고 세벌식 사랑 모임(세사모 <http://paero3.myzip.co.kr>)에서는 밝히고 있으며 “세벌식 글꼴은 초+중성으로만 이루어져 세로길이가 짧은 것과 초+중+중성으로 이루어져 세로길이가 긴 것이 있으므로 알파벳 소문자처럼 읽기 빠르고 눈에 피로가 적어 집니다. 세벌식글꼴로 쓴 글을 잘 보면 빨랫줄에 걸린 것처럼 보여 빨랫줄글꼴이라고도 부릅니다. -중략- 네모글꼴과 두벌식 자판을 사용하는 사람은 한글 구성원리에 딱 들어맞는 세벌식글꼴과 세벌식 자판을 사용하는 사람보다, 몇 배나 더 느린 글자생활을 할 수밖에 없습니다. 한글을 살리고 나라를 살리려면, 과학적으로 으뜸가는 세벌식 글자판과 세벌식 글꼴을 쓰도록 적극 권장해야 합니다.”라고 소개하고 있다. 두벌식 사용시 쌍자음을 치려면 Shift키를 누르고 쌍자음을 칠때 영문자가 입력되는 오류도 없으며, 한글 글자의 구성 원리인 초성-중성-종성의 세벌식 음운을 코드 자료로 삼아 설계되기 때문에 모아쓰기라는 표기 원리에 적합하다고 보아진다. 디지털 시대 글꼴의 개

11) 김혜숙(1997), 「한글 손글씨의 Font화에 관한 연구-한글 가로쓰기를 중심으로-」, p.28

발도 중요하지만 “모아쓰기 원리를 100퍼센트 따른 공병우 박사님의 세벌식 타자기야말로 한글을 빛낸 위대한 발명품이고, 제 2의 한글창제와 같다고 생각합니다.”라는 세사모 사이트의 글처럼 이 시대에 회자되어 실용화되어야 한다고 본다.

비교항목	세벌식	두벌식
만들어진 때	1949년~	1983년~
보급율	10%	90%
기종간 자판 통일	가능	불가능
한글 기계 평균 속도	100%	70%
한글 기계 평균 능률	100%	50%
타자 평균 피로도	50%	100%
타자 오타율	1배	2~3배
건강 피해	50%	100%
한글 구성 원리	꼭 맞음	벗어남
문화 발전 속도	100%	50%
기계 개발 여부	모두 개발 가능	타자기 개발 불가능
글쇠수	1~4단까지	1~3단까지
속도	빠름	느림
리듬감	있음	없음
연타	적음	많음
윗글쇠	적음	많음
프로그래밍	간단함	어려움
발전 가능성	발전이 무궁함	발전이 어려움
모아치기	완벽	불가능

<표 2> 세벌식과 두벌식의 차이점¹²⁾

(2) 기술적 변화

가. 수동 주조 활자

인쇄술의 발전과 밀접한 관계가 있는 타이포그래피는 손으로 활자를 골라 조판하는 수동 주조 활자로부터 살펴보고자 한다. 수동 주조 활자는 날개의 활자를 모아서 정렬하는 방법을 사용했다. 각 활자들은 단어, 행단위로 조판되었고 얇은 동이나 구리조각 등을 넣어 어간들을 생성하였다. 행들의 여백

12) <http://sebul.org>

을 위해 납조각들을 끼워 넣기도 하였다. 활자가 막대위에 가지런히 정렬되면 이 막대들은 판위에서 다시 쇠로 만든 쥘(chase) 속에 집어 넣어 잠궈진다. 이때 활자들은 커다란 나무 조각이나 기타 다른 도구들로 그 주변이 둘러 쌓여지는데, 쥘 모양의 콧돌(quoin)로 단단히 고정되어 충분히 견고한 상태를 유지한다. 쥘 속에 고정된 활자들은 인쇄기로 옮겨져 인쇄 과정이 모두 끝나면 일일이 분해되어 다시 본래의 활자 서랍으로 재분배된다.¹³⁾ 수동활자는 공정과정이 길었으며, 시간이 많이 걸리고 비용이 많이 들었기 때문에 자동 주조 활자가 발명된 이후에는 간단한 인쇄 정도로만 사용하게 되었다.

나. 자동 주조 활자

타이포그래피의 기계화가 이루어질 수 있었던 자동 식자 주조기가 완성된 것은 1886년 오토마 머젠탈러(Ottmar Mergenthaler, 1854~1899)의 라이노타이프(Linotype, 자동 식자 주조기)였다. 머젠탈러가 발명한 이 획기적인 기계는 문자, 숫자 그리고 기호들이 각인된 오목쇄가 달린 작은 낫쇠 주형들이 달린 것이었다. 타이프라이터와 같이 생긴 90개의 키가 이러한 주형들을 가득 채우고 수직으로 서있는 판을 조절했다. 식자공이 누르면 그 키에 해당되는 글자의 주형이 방출되었다.¹⁴⁾ 라이노타이프의 보급으로 수 천 명의 숙련된 조판공들을 대신할 수 할 수 있었으며, 이로 인해 서적 출판이 확대되었다.

완전히 자동화된 자동 주조 활자(monotype)는 1887년에 란스틴(Tolbert Lanston)에 의해 발명되었는데 이 기계는 키보드와 활자 주조기의 두 부분으로 구성되었다. 식자공이 키보드를 치면 먼저 구멍이 뚫린 종이 테이프가 만들어 지고, 활자 주조기에서 이 테이프의 구멍을 통해 공기가 밀어 넣어짐으로써 주조된 활자가 결정된다. 실제 활자의 주조는 뜨거운 쇠물이 주형 케이

13) 원유홍·서승연(2004), 『타이포그래피 전일야화』, 안그래픽스, p.28

14) 필립 B맥스(2000), 『그래픽 디자인의 역사』, p.163

스에 밀어 넣어짐으로써 완성된다. 주조된 활자는 차갑게 식은 다음, 갤리(galley)라 불리는 금속 받침에 자리 잡혀 마침내 행으로 정렬된다.¹⁵⁾ 자동이라는 기계화가 이루어지면서 효율적 가치를 인정받게 되었고, 훨씬 빠르고 능률적인 작업들이 가능해졌다.

다. 사진 식자

1896년 헝가리의 폴즈 솔트(Forz Solt) 박사에 의해 발명된 사진 식자기는 1942년 일본에 유입되어 샤켄과 모리자와에 의해 동양식 한자 문화권에 맞게 개조되어 현재에 이르고 있다. 사진 식자기의 원리는 타자기의 인자 기능과 카메라의 촬영 기능을 혼합시킨 것이다.¹⁶⁾ 주조 활자에 비해 빠른 시간에 많은 글자들을 주조 할 수 있으며 주조 활자는 기계적으로 작동하고, 사진 식자는 전자식으로 작동하는 장점이 있다. 글자가 필름이나 인화지 상태로 나오기 때문에 적은 물리적 공간을 차지하지만 수납 저장 공간은 크다고 볼 수 있다. 필요한 내용을 컴퓨터 화면상에서 직접 입력, 편집할 수 있기 때문에 많은 시간을 절감할 수 있다. 사진 식자에 의한 타이포그래피의 진보는 디자이너를 자유롭게 만들었다. 자간이나 행간을 조절하는 과정뿐 아니라 사진이나 일러스트레이션의 주변 글자가 흐르는 특별한 융통성도 가능하도록 하였다.¹⁷⁾

라. 디지털 타입 글꼴

0과 1이라는 이진수로 표현하는 방식으로 숫자나 글자 형식의 수치로 표현하는 방법을 사용한다. 디지털 형식으로 표현되는 글자 형태의 데이터를 집합한 것으로, 점으로 표현되는 벡터 글꼴로 크게 나눌 수 있다. 비트맵 글꼴

15) 원유홍.서승연(2004), 『타이포그래피 천일야화』, 안그래픽스, p.29

16) 세종대왕 기념사업회 한글 글꼴 개발원(2000), 『한글글꼴용어사전』, p.145

17) 원유홍.서승연(2004), 『타이포그래피 천일야화』, 안그래픽스, p.32

(bitmap font)은 글자를 구성하는 점들의 집합으로 표현된 비트맵 형식으로 저장된 글꼴을 말하며, 확대했을 때 모서리 부분에 계단 현상이 나타난다.

벡터 글꼴(vector font)은 글자를 구성하는 점들 사이의 선의 집합으로 글자를 표현하는 글꼴을 말하며, 각 선들이 수식으로 표현되기 때문에 확대나 축소가 쉽다. 외곽선 글꼴(Outline font)은 글자를 구성하는 직선들과 곡선들의 집합으로 표현한 폰트로서, 벡터 폰트에 외곽선 등을 추가한 것이다. 확대나 축소를 했을 때 외곽선이 매끄러운 모양이며, 포스트스크립트 글꼴 윤곽선 글꼴의 예이다.¹⁸⁾

2. 한글 글꼴의 구조적 특성

(1) 더하여 만들어지는 글자

한글은 자음 글자이든 모음 글자이든 28자를 각각 따로 만든 것이 아니라 기본 글자를 먼저 만들고, 나머지는 거기에 획을 더하거나 그것들을 조합하여 만든 것이다. 즉 자음 글자는 ‘ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㅌ, ㄴ’을 기본자로 삼고, 나머지는 다음처럼 발음이 차츰 더 거세어짐에 따라 획을 하나씩 덧붙여 만들어 나갔다.

ㄱ → ㅋ

ㄴ → ㄸ → ㅌ (ㄸ → ㄹ)

ㄷ → ㅌ → ㅍ

ㅌ → ㅊ → ㅊ

ㅇ → ㆁ → ㆁ (ㅇ → ㆁ)

가령 ‘ㅋ’을 보면 그것이 ‘ㄱ’과 관련되는 소리를 대표하되 ‘ㄱ’보다 더 거센

18) 세종대왕 기념사업회 한글 글꼴 개발원(2000), 『한글글꼴용어사전』, p.87

소리임을 짐작할 수 있고, ‘ㅅ, ㅈ, ㅊ’은 서로 같은 계열의 소리임도 쉽게 알 수 있도록 되어 있다. ‘ㅅ’나 ‘ㅇ’, 또는 ‘ㅈ’나 ‘ㅎ’사이에서 그들이 동일 계열의 소리임을 보여 주는 어떤 꼬투리도 찾아낼 수 없는 것과 비교해 볼 일이다.

모음 글자도 ‘·, 一, 丨’를 기본자로 하고, ‘一’와 ‘丨’에 ‘·’를 결합시켜 만들어 왔는데 여기에도 허술한 점이 하나없이 절묘함의 극치를 보여 준다.

양모음(陽母音), ‘ㅈ, ㅊ’는 ‘·’를 오른쪽과 위쪽에 배치하고 음모음(陰母音)인 ‘ㅉ, ㅊ’는 왼쪽과 아래쪽에 배치한 것이나, 이중모음(二重母音)인 ‘ㅊ, ㅋ, ㆁ, ㆁ’는 ‘·’를 두개씩 넣어 만든 것이나 경이롭지 않은 것이 없다. 따지고 보면 애초 자음 글자와 모음 글자를 완전히 별개의 모양과 체계로 만든 것부터 한글의 조직성은 남다른 데가 있었다고 할 수 있다.¹⁹⁾

(2) 모아쓰기 글자

창제 당시부터 한글은 자음 14개와 모음 10개를 따로 만들어 그것을 조합하여 소리를 표현하도록 만든 글자이다. 한글은 당자와 홀자, 받침자를 모아 쓴다. 당자는 당자끼리 모여 쌍당자를 만들고, 홀자는 서로 어울려 섞임홀자를 만든다. 당자의 쓰임은 첫 당자와 받침 두 가지이며 받침으로 쓸 때는 다른 당자와 어울려 모아 쓰기도 한다. 모임 구조는 가로모임, 세로모임, 섞임모임 세 가지이다.

이처럼 한글은 당자와 홀자의 출현 순서와 조형적 구조가 논리적인 모아쓰기 글자이다. 그래서 당소리와 홀소리가 합치지 않으면 소리를 낼 수 없다.

로마자와 달리 항상 당자가 먼저 온다. 당자, 홀자, 받침이 옆으로 또는 위아래로 조합되는 구조를 갖고 있으며 덩이글자이다. 이것은 로마자의 풀어쓰기 방식에 대비되는 것이다.

19) <새국어소식> 1998.10, 제3호, 한글날특집호

감, 완성형과 조합형, 기준선, 글자의 폭과 방향의 여섯 가지를 말하고 있다.

가. 줄기의 변형

한글 낱자에서 가로로 그은 선인 가로줄기, 세로줄기, 둥글게 그은 선인 둥근 줄기, 삐쳐서 그은 사선인 삐침 줄기를 말한다.²²⁾

글자의 가장 기본을 이루는 것이 줄기이다. 줄기의 성격에 따라 당자와 흘자의 성격이 달라진다. 줄기의 변형에는 돌기를 변화시키는 방법, 가로, 세로의 줄기를 변형시키는 방법, 줄기에 특정한 질감을 표현하는 방법, 손글씨의 흐름을 줄기에 응용하는 방법 등이 있다.²³⁾

나. 돌기의 변형

‘부리’라고도 하는 돌기는 영자의 세리프(Serif)와는 다르다. 붓글씨에서의 처음과 맺음에 나타나는 붓의 흔적에서 유래되어 붓으로 글씨를 쓸 때의 줄기 성격에 따라 돌기가 반드시 붙여지지 않는다. 돌기를 변형해서 붙일 때 첫돌기와 맺음돌기, 부리, 그리고 돌기없는 맺음 등의 성격도 함께 계획해야만 한다. 위에서 들은 세로줄기의 돌기와 맺음, 그리고 가로 줄기의 돌기들이 서로 여러 가지로 어울려 상당히 많은 성격의 글자 표현이 가능하다.²⁴⁾

다. 굵기와 꺾임의 변형

가로, 세로 줄기의 굵기 차이가 여러 가지로 변형될 수 있는데, 이러한 굵기만으로는 별로 특징있는 성격이 표현되지 않는다. 줄기 양끝의 모양이나 줄기가 꺾이고 휘어지는 성격에 여러 가지로 변형을 줌으로써 줄기의 굵기와 함께 새로운 개성을 표현할 수가 있다.²⁵⁾

22) 상계서, p.238

23) 김진평(1998), 『한글의 글자 표현』, 미진사, p.162

24) 상계서, p.162

25) 상계서, p.166

라. 질감의 표현

글꼴의 구조에 자체적인 질감을 살려주는 것도 표정을 좌우하는 결정적인 단서가 된다. 똑같은 글자라도 아웃라인이 매끄럽게 처리된 것과 울퉁불퉁하게 처리된 것은 전혀 다른 느낌을 준다.²⁶⁾

크레파스로 썼을 때의 질감, 붓이나 펜의 질감, 타이프라이터의 질감, 목판화의 질감 등 여러 가지의 질감이 표현된다.

마. 비례와 기울기의 변화

글자틀 자체의 변형 방법인데, 기존의 일률적인 정사각형의 글자들이 가로, 세로로 변화되는 방법이다. 오른쪽과 왼쪽으로 기우는 기울기의 변화의 경우로 장체, 평체, 사체를 예로 들 수 있다.

바. 기준선과 무게 중심선의 변화

같은 글자라도 무게 중심이 달라지면 전혀 다른 느낌을 준다. 무게중심이 상단에 있느냐 중앙에 있느냐, 또는 하단에 있느냐에 따라 전혀 다른 서체가 된다. 또 무게중심을 처음부터 불규칙하게 의도해 개성 있는 서체를 만들 수도 있다.

사. 닿선의 변화

모임꼴에 따라 닿선의 자리를 보다 넓게 설정하거나 보다 윗선 가까이 혹은 밑선 가까이에 둠으로써 그 기준에 맞춰 첫 닿자의 크기가 달라지고 그 자리도 달라지며, 받침 닿자 역시 기준선의 변화에 따라 커지기도 하고 혹은 올라붙거나 내려쳐지기도 한다. 글자 안에서 닿자의 크기나 자리는 그 글자의 인상을 결정해 주고 있어서 닿선의 폭이나 자리를 어떻게 설정하느냐에

26) 윤영기(1999), 『윤영기의 한글 디자인』, 도서출판 정글, p.36

따라 효과적인 개성 표현을 할 수 있다.²⁷⁾

3. 한글글꼴의 조형적 특성

(1) 입속 모양에서 따온 글자

<훈민정음해례>에 따르면 닿자는 소리가 나오는 입 속 모양을 본떠서 만들었다. 우리말 소리를 낼 때의 발음기관 모양을 면밀히 관찰하여 그것을 본떠서 글자를 만드는 원칙을 세웠다. 이것은 글자가 우주의 이치에 합치해야 한다는 기본 사상에서 볼 때 당연한 일이다. 닿소리를 다섯 가지로 나누고 그 중 가장 순한 소리 다섯 개를 정해 소리낼 때의 입 속 모양을 단순화시켜 기본 닿자를 만들었다. 그리고 기본 닿자를 바탕으로 같은 자리에서 나오는 소리는 모두 비슷한 꼴로 만들었다. 원칙은 기본 닿자에 소리내는 힘이 세어지는 차례대로 줄기를 하나씩 덧붙이는 것이었다. 된소리는 닿자를 반복한다. 순한 소리에서 거센 소리로 가는 과정에서 형태 변화의 공통성 등, 다른 글자체계에서는 찾아볼 수 없는 오묘한 글자 형태를 볼 수 있다.

(2) 우주의 반영 글자

홀소리는 닿소리와 소리내는 방법이 다르므로 전혀 다른 꼴로 만들었다. 자연에서 가장 중요한 세 요소인 하늘, 땅, 사람을 상징하는 둥근점, 가로줄기, 세로 줄기를 홀자 기본꼴로 정했다. 세로줄기는 입을 벌린 소리, 가로줄기는 입을 오무린 소리를 대표한다. 이를 바탕으로 음양 원칙에 따라 밝은 소리는 점을 줄기 위나 오른쪽에, 어두운 소리는 아래나 왼쪽에 붙이고, 서로 짜맞추어 홀자 21개를 만들었다.

27) 김진평(1998), 『한글의 글자 표현』, 미진사, p.173

한글을 소리글자라고 하지만 단순히 소리를 표기하는 자의적인 글자와는 다르다. 가령 영어의 'K'의 형태는 그 선이 나타내는 소리와 어떤 관련성도 찾아볼 수 없다. 말하자면 소리와 글자꼴의 관계가 전혀 없다. 한글 'ㄱ'은 하늘이고 'ㅡ'의 수평은 땅이고, 'ㅣ'의 수직은 사람이다. 천지인의 구성으로 우주가 형성되어 있는 것과 마찬가지로 글자 역시 그 우주의 반영이다.

(3) 간결한 기하학적 형태

한글은 순수 기하학적 조형 요소를 갖는다. 창제 당시 한글꼴은 단순 간결한 직선과 사선, 정원, 직각 등의 기하학적 형태를 지니고 있으며, 줄기의 굵기가 일정하고, 부리나 맺음은 변화없이 단순하게 마무리되어 있다. 한글꼴은 점, 수직선, 수평선, 사선, 동그라미를 기본 요소로 하기 때문에 날자끼리의 조화와 전체적인 리듬감을 주는 패턴 인식 능력이 뛰어나다.

글자는 인식 패턴에 따라 두 가지로 나누어진다. 선형인식 글자와 덩이인식 글자이다. 로마자와 아라비아 글자는 선형인식 글자로 가독성이 우수한다. 한자는 덩이인식 글자이므로 그 획수의 많고 적음에 따라 생기는 농담과 외형에 따라 판별되는 시지각적 판독성이 높다.

(4) 글꼴의 형태적 변화 요소

한글은 자, 모음이 조합하여 하나의 날자를 이룰 때 글자의 외곽모양에 따라 크게 네모꼴 글자, 탈네모꼴 글자로 구분할 수 있다. 네모틀 글자꼴은 탈네모틀 글자꼴과 형태적 특성을 구분하기 위하여 사용한 이름으로, 보통 정네모꼴을 기본 틀로 하여 그 공간 안에서 일정한 균형과 질서를 갖춘 글자를 말한다. 모든 글자는 사회적으로 약속된 기호이기에 일정한 규칙과 질서를 가지고 있다. 그러나 닿자와 홀자들은 가로나 세로 또는 섞임꼴로 구조를 이루어, 하나의 날글자를 만들 때 거의 같은 네모틀을 취한다. 그래서 시각적

특징의 기본 요소인 낱자의 줄기 숫자에 관계없이 형태가 다양하게 변하게 된 것은 일정한 네모틀 안에 짜 맞추려는 의도에서 기인된 것이다. 이러한 의도로 기본 단위인 낱자가 같은 음가를 갖고 있음에도 여러 가지 변화가 생긴다. 로마자의 독립된 낱자가 같은 음가를 가지며 소문자, 대문자 두 가지로만 나누어지는 것과 대조된다.

네모틀은 이러한 일정한 형태적 규칙과 질서의 일부이다. 로마자나, 하나, 가나자 등 세계의 대부분의 글자들은 일정한 네모틀의 형태적 기준을 가지고 있다. 이러한 기준은 글자를 체계적으로 쓰거나 활자나 식자를 조판하기에 편리하도록 한다.²⁸⁾ 네모틀 한글꼴은 그 윤곽은 비슷하나 그 속에 구성된 낱자들의 크기와 자리는 매우 다양하다. 글자균형은 네모틀 공간의 무게 중심선을 기준으로 하며 전통적인 주조 활자와 사진식자의 글자꼴이 이에 속한다. 형태별로는 세로짜기 환경에서 만들어진 한글꼴을 큰 변화없이 가로짜기 용으로 개발한 폰트와 네모틀을 기준으로 하고 있으나 가로짜기체계에 적합한 형태로 개선하기 위하여 워선 맞추기로 개발한 폰트로 나누어진다.²⁹⁾

1998년 4월호 mac마당에 ‘글자이야기’라는 특집 기사의 민창기의 글을 보면 다음과 같은 내용이 있다. 세계최초의 금속 활자를 태어나게 한 민족이지만 불행히도 최초의 납활자인 최지혁 활자는 1880년 일본 요코하마에서 성경을 찍기 위해 일본 기술로 만들어졌다. -중략- 글자 디자인은 이처럼 빼어난 이들의 애씀으로 나름의 발전을 이루었지만 1880년 이후 모든 한글 글자가 해외에서 외국 기술로 만들어지는 기술 종족이 깊어갔다면 그 당시 큰 역할을 담당했던 사진식자기가 국산이 한대도 없었다는 것이 그것을 증명한다고 하며, 한글은 한자의 들러리로 일본 기술의 들러리 상품으로 나랏 글자의 대접을 받지 못했다고 한다. “1980년대 들어 컴퓨터 글자살이가 시작되며 한글

28) 한국글꼴개발원 2000 『한글글꼴 용어사전』 세종대왕기념사업회, p.67

29) 김연수(1999), 「한글 폰트(font)형태의 분류체계 연구-개발방향을 중심으로」, p.67

글자는 지금까지와는 다른 상황이 만들어지는 듯 하였으나 지금까지의 속사정을 자세히 살펴보면 일본에의 종속에서 미국에의 종속으로 바뀌었을 뿐 1880년 이래의 참담함과 크게 다를 바 없음을 알 수 있다. 1880년대 뒷무렵부터 매킨토시가 글자짓기의 도구로 쓰이기를 거쳐 1990년대 들어 글자부림의 큰 도구로 쓰이기에 이르러서는 컴퓨터가 우리 생활에 자리하는 크기가 커지는 것과 비례로 한글 폰트의 글자살이가 곧 한글 글자살이이며 한글 글자문화라 할만하게 되었다. 한글글자 몇 가지가 더 지어져 쓰이게 되었다고 한글 글자살이와 한글글자 문화의 형편이 나아졌다고 할 수는 없다.”라고 기사화 되어 있다. 그 후 현재까지 많은 기술적인 발전이 있었고 한글글자 디자인에서 새로운 시도들이 있음은 바람직한 일이다. 이러한 시도중의 하나로 탈네모틀 글자꼴은 ‘네모틀 한글꼴’의 상대적 개념의 용어로서 전통적으로 이어져 왔던 한글꼴의 기본틀인 바른 네모틀의 한계를 뛰어 넘은 새로운 한글의 구조이다. 이러한 시도는 질서있고 규격화된 네모틀의 일반적인 글자 형태에서 벗어나 닿소리 글자, 홀소리 글자, 받침 글자의 조합구조 원리에 의해 글자의 기계화와 과학적이며 합리적인 효율화를 가져왔다.³⁰⁾ 탈네모꼴 한글에 대해 더 살펴본다면 1950년대 공병우의 세벌식 타자기 한글꼴에서 처음 시도되었으며 그 후 지속적인 관심을 갖게 되었고 1990년대에 이르러 네모틀을 벗어난 한글꼴로 들쭉날쭉하게 생긴 글자꼴을 말한다. 시각적으로 볼 때 네모틀 안에 차있지 않은 구성을 보인다. 세계최초의 금속활자를 만들어낸 우리 민족이 일본 기술과 미국기술에 맞추어 발전할 수밖에 없었던 사실을 인지하고 이제 부터라도 우리 한글의 구조와 우리 실정에 맞는 디자인과 기술의 접목이 필요하다. 아직까지도 시각적인 완성도 때문에 많이 활용되고 있는 네모틀의 완성형 글자는 이러한 관례와 기술적인 부분에 맞추어진 형태이므로 탈네모꼴 글자의 다양한 시도와 조합형 입력의 기술적인 부분의 연구 또한 필요한

30) 한국글꼴개발원(2000), 『한글글꼴 용어사전』, 세종대왕기념사업회, p.261

시기라 본다. 2000년대 이후 탈네모꼴 서체의 개발이 늘어나고 있음을 알 수 있으며 탈네모꼴에서의 더 다양한 연구와 발전이 있어야 할 것이다.

네모꼴 글자와 탈네모꼴 글자 비교		
비교항목	네모꼴 글자꼴	탈네모꼴 글자꼴
가독성	낮다	높다
글자생산 시대	쓰는 시대	치는 시대
다양한 글자꼴 개발	아주 어렵다	아주 쉽다
기본자수	11,712자(웅근자)	67자(자소)
한글기계자판 통일	불가능	가능
코드와의 관계	비과학적인 완성형 방식	과학적인 조합형 방식
출력속도	아주 느리다	아주 빠르다
각종 글자와 유기성	깨어진다	이루어진다
손으로 쓰기	거의 불가능	가능하고 쉽다
원도 제작 시간	한 벌에 몇 년	한 벌에 몇 시간
원도 제작자 능력	도장쟁이 수십년 실력	초보자도 누구나
출력사식 기계값	한대에 수억 원	값싼 기계가 많다
글자생산 원가	빨래줄 글자의 수백 배	네모꼴 글자의 몇분의 일
한글구조	복잡하고 불일치	간단하고 일치한다
현대감각	과거 서예에 가깝다	현대 그래픽디자인 감각에 맞다
선호도	장,노년층 인쇄업자	젊은이들과 디자이너
한글기계화 발전	방해요인이 많다	크게 이바지한다
컴퓨터 소프트웨어	복잡하고 비쌌	간단하고 값싸다
컴퓨터 화면영상	제때 제자리에 안찍힌다	제때 제자리에 찍힌다
도깨비불	거의 글자마다 일어난다	일어나지 않는다
한글소프트웨어 개발	글자꼴 때문에 복잡, 느림	간단하고 빠르다
한글의 완전한 표현	거의 불가능 하다	자유자재
표준글자꼴 자격	부적격	적격
글자의 특성	서예에 가까운 글자	기계화 적합, 수학적 글자

<표 3> 네모꼴과 탈네모꼴의 차이³¹⁾

31) <http://www.designdb.com>

4. 한글 글꼴의 개발 현황

한국의 타이포그래피 글꼴의 현황을 살펴본다면 1989년 애플 매킨토시 컴퓨터의 도입과 디자인 관련 소프트웨어 개발로 전 세계 디자인계에 지각 변동을 가져오게 되었고, 우리나라의 경우 디자인 회사들이 디지털 방식을 도입함으로써 전자출판 환경이 조성되기 시작하였으며, 1990년대 들어서 서체개발 회사들도 전문화되기 시작했다. 문자 디자인과 편집디자인이라는 틀 속에서만 교육되어 오던 커리큘럼이 타이포그래피 디자인이라는 용어로 대체되기 시작했다. 1989년부터 1998년까지 10년간 한글 글꼴은 그 어느 시기보다도 양적으로 풍부해졌고 이를 뒷받침하는 연구 활동도 활발해졌다. 물론 양적인 성장이 곧 질적인 수준 향상을 의미한다고 볼 수는 없지만, 10년간 국내 서체 개발 회사들과 디자인 회사들 그리고 대학에서 이루어진 활동들은 우리나라 그래픽 디자인사에 한 획을 긋는 의미있는 것이었다고 평가할 수 있다.³²⁾ 그 후 2004년 현재까지 타이포그래피는 양적으로나 질적으로 풍부한 성장을 가져왔고, 한글에 대한 새로운 인식과 관심으로 디지털 시대에 빠르게 적응하며, 글꼴들의 개발이 이루어지고 있는 실정이다.

한국 글꼴 개발원의 글꼴 분류체계는 한글 글꼴들을 바탕체류, 돋움체류, 그래픽류, 굴림체류, 필사체류, 상징체류, 고전체류, 탈네모꼴체, 기타체류의 9개의 영역으로 나누고 있다.

한국 글꼴 개발원에서는 다음과 같이 각각의 글꼴들을 설명하고 있다. ‘바탕체류’는 중국 명나라 때의 서풍(書風)을 따른 것으로 붓의 필력이 다듬어진 한글꼴의 대표적인 활자체들인 명조체들을 1992년 12월에 문화부(국어심의회 국어순화분과위원회-위원장 이응백)에서 바탕체라는 이름으로 순화한 글꼴들의 모임이다. 내리긋는 획은 굵고 건너긋는 획은 가늘어 균형이 잡혀 읽기

32) 디자인넷(1998), p.28

쉬우므로 서적이거나 신문의 본문에 주로 쓰이고 글자꼴(자형)이 상하로 약간 긴 모양을 이룬다.³³⁾ ‘돋움체류’는 1920년대 초에 등장하여 1930년대에 이르러 광범위하게 사용되기 시작한 고딕체라고 불리던 활자꼴로 1991년 문화부에서 돋움체라고 하는 우리말 이름으로 지정한 글꼴들이다. 1960년대 사진식자 판짜기 네모틀에 맞춰 만들어진 활자꼴로서 서적이거나 신문의 문장제목, 각종 표지판들을 위해 가장 많이 쓰이는 글꼴로 기본줄기의 굵기가 일정하고, 줄기의 방향을 수직, 수평, 대칭사향으로 나타내며, 글자꼴을 정, 직사각형을 이룬다.³⁴⁾ ‘그래픽류’는 최정호에 의해 창작된 한글 그래픽체류의 모임으로 돋움체의 글자틀 내 균형과 바탕체 줄기의 운동감 및 모양을 절충하여 이루어진 글자꼴로, 모음의 가로선이나 세로선은 수직, 수평으로 같은 굵기로 나타냈으나 자음의 줄기들은 굵기와 방향의 변화를 주었으며 가로줄기나 이음줄기에 부드러운 휘임이 있다. 돋움체보다는 부드럽게, 바탕체 보다는 딱딱하게 네모꼴로 나타낸 글꼴이다.³⁵⁾ ‘굴림체류’는 1970년 일본의 나까무라가 개발한 나루체의 글자성격을 한글에 응용한 글자체이다. 둥근고딕 성격의 나루체는 1962년 이탈리아에서 개발된 영문자 유로스타일(Eurostyle)체의 영향을 강하게 받은 글자체류이다. 글자틀 안 가득 글자를 채우고 글자의 속공간을 넓힌 것으로 기본줄기의 굵기나 방향은 돋움체와 비슷하나 줄기의 처음과 끝부분을 둥근 모양으로, 방향 바뀌는 부분을 둥글게 나타낸 글꼴이다. 그리고 글꼴도 돋움체와 비슷하여 둥근 돋움체라고도 한다. ‘필사체류’는 붓이나 펜 등 필기구로 직접 쓴 듯한 느낌이 나도록 부드럽게 나타낸 글꼴로 여러 글꼴들 중 가장 동적인 느낌이 나는 글꼴이다. 붓으로 쓴 듯 줄기의 굵기 변화를 주어 서예체인 궁체와 비슷하게 쓴 궁서체, 사인펜이나 연필로 줄기 굵기를 일정하게 보통 글씨 쓰기와 비슷하게 나타낸 글꼴들이 있다.³⁶⁾ ‘필사체

32),34) 한국글꼴개발원(2003), 『글꼴2003』 세종대왕기념사업회, p.180

35) 상계서, p.181

36) 상계서, p.182

류'와 유사한 개념의 필기체는 손글씨를 활자화한 것으로, 글자를 기울여 밑선을 나란히 만든 이탤릭체와는 다르다. 활자의 구조법에 따라 글자의 끝을 연결해 디자인된 연결된 필기체(joining script)와 글자들이 독립되어 디자인된 분리된 필기체(non-joining script)로 구분되는데, 글자들의 연결이 정교하지 않으면 글줄이 흐트러지므로 상당한 구조 기술과 조판 기술이 필요하다. 필기체는 정교하면서도 우아함과 쾌활함을 갖추고 있어 공식적 또는 비공식적인 용도로 다양하게 사용된다.³⁷⁾

‘상징체류’는 글자의 줄기나 글꼴 전체 모양을 사물, 자연, 무형의 세계 등의 상징성을 나타내어 그리거나 써서 나타낸 글꼴로 네모꼴 또는 탈네모꼴로 나타내었다. 그래서 글꼴마다 이름에 의미성을 부여하여 호칭하였다. 한국글꼴개발원에 따르면 과거 바탕체류를 많이 개발하였던 것에 비하여 최근 많이 개발되고 있는 글꼴류이다.³⁸⁾ ‘고전체류’는 조선시대에 출간한 각종 인쇄물에 나타나는 판본체의 글씨체를 그대로 나타내거나 그와 유사하게 변형시켜 만든 글꼴로 옛스러운 맛과 멋이 나도록 개발한 글꼴이다.³⁹⁾ ‘탈네모꼴체류’는 자소의 조합을 이루고 있는 글꼴의 외부규격이 되는 틀이 네모틀형이라고 할 때, 탈네모꼴은 중성 및 중성의 위치가 네모틀 규격을 벗어나 조합이 되는 글꼴이다. 네모꼴체가 하나의 글자에서 받침유무에 관계없이 글자크기를 똑같이 나타내는 반면 탈네모꼴체는 받침이 있는 글자는 없는 글자보다 세로폭을 받침 크기만큼 크게 서로 다르게 나타내는 글꼴이다.⁴⁰⁾ ‘기타체류’는 이상의 체 외의 글꼴들로서, 위의 분류체계 중 어느 곳에도 포함되기 어려운 글꼴들을 포함한다.⁴¹⁾ 1999년에는 상징체류의 서체개발이 두드러진다. ‘고전체류’와 ‘탈네모꼴체류’의 개발이 전혀 없던 반면에 2000년에 들어서

37) <http://www.fontcenter.org>

38) 한국글꼴개발원(1998), 『글꼴1998』 세종대왕기념사업회, p.16

39) 상계서, p.182

40) 상계서, p.183

41) 한국글꼴개발원(2003), 『글꼴2003』 세종대왕기념사업회, p.183

‘고전체류’와 ‘탈네모꼴체류’의 개발이 시작되었다. 2001년 이후 2003년까지 ‘필사류’와 ‘탈네모꼴체류’의 개발이 강세를 보였다. 이렇게 서체 개발이 되고 있는 시점에서 새롭게 개발되고 있는 ‘탈네모꼴체류’ 중에서도 의미와 분류체계상 중복되는 글꼴들이 있어 어디에 우선순위를 두고 분류해야 할지의 모호한 면이 있으며, 분류상 모호한 면이 있을 때 기타로 분류하는 것은 합리적이지 못하다. 새로이 개발되는 글꼴에 한하여 공통되고 일관적인 분류작업의 선행도 필요하다.

또한 필사체류의 구분도 세분화고 명확한 분류가 필요하다. 붓이나 손글씨로 쓴 것이 아닌 컴퓨터를 통하여 리터칭되어 만들어진 글꼴도 필사체류로 보는 오류를 여러 군데서 보았기 때문이다. 도구에 따른 분류가 필요하며, 옛 문헌 글자를 복원했을 때에 붓으로 쓰인 글자는 필사체류의 붓글씨 쪽으로 분류해야 할 것이다. 앞으로도 각서체 회사별로 구체적이며 통일된 표준화적인 서체분류와 사용안내 책자 등의 홍보가 필요하다고 본다.

다음은 한국글꼴개발원의 “글꼴”의 자료를 근거로 1999년부터 2003년까지의 각 서체 회사별 글꼴들의 서체보유현황이다.

년도별로 서체회사의 업체수가 일정하지 않은 부분이 있으며, 합병, 인수된 회사들도 있다. 2001년 서체개발의 저조함으로 하락세를 보이지만 2004년 현재까지 꾸준한 개발을 볼 수 있다.

	서체개발회사	바탕체	돋움체	그래픽	굴림	필사	상징	고전체	탈네모
1999	미드	3	3	1	1	3	88	0	0
	산돌	15	12	15	15	15	1	0	0
	서울시스템	110	70	0	369	0	0	0	0
	소프트매직	40	30	55	22	6	14	0	0
	씨스테크	25	38	12	7	25	50	0	0
	윤디자인	16	15	0	0	9	1	0	0
	초롱테크	20	16	12	10	20	220	0	0

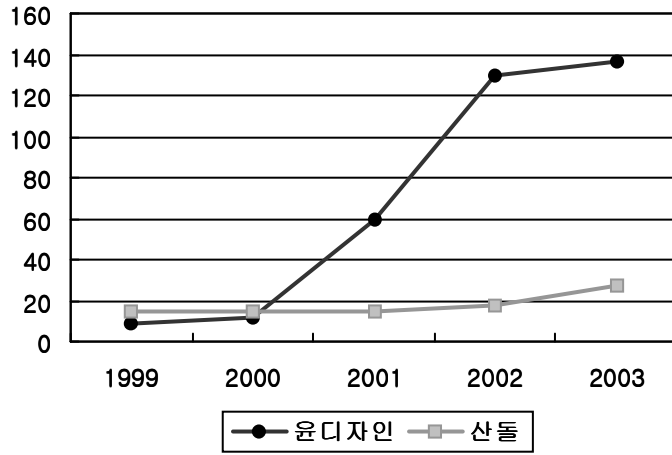
	포트뱅크	3	0	4	3	10	3	0	0
	한국컴퓨터그래픽	16	30	93	0	0	0	0	0
합계		248	214	192	427	88	377		
2000	모리스디자인	12	13	3	3	22	36	3	15
	미드컴	10	10	1	1	3	88	0	0
	산돌	19	19	15	15	15	11	11	0
	서울시스템	110	72	0	0	3	81	0	0
	씨스테크	25	38	12	7	25	64	0	0
	윤디자인	16	15	0	0	12	2	0	9
	초롱테크	20	16	20	10	32	35	0	3
합계		212	183	51	36	112	317	14	27
2001	윤디자인	20	20	20	9	60	20	15	60
	폰트뱅크	0	0	12	3	18	0	0	0
	이스트림	0	0	5	0	2	9	0	0
	한양정보통신	9	18	3	2	4	0	13	13
합계		29	38	40	14	84	29	28	73
2002	산돌	22	19	15	15	18	11	14	30
	윤디자인	26	16	26	9	130	30	18	59
	아시아소프트	16	8	14	16	13	61	10	35
	초롱테크	25	22	15	12	29	240	5	12
	에이포미디어	30	30	10	30	50	30	30	30
합계		119	95	80	82	240	372	77	166
2003	산돌	22	19	30	15	27	11	14	30
	아시아소프트	22	8	19	16	14	61	10	35
	윤디자인	29	16	43	9	137	30	8	59
	한양정보통신	15	22	4	2	13	13	16	34
	세일포토마	47	36	55	22	6	14	0	7
	에이포미디어	30	30	10	30	50	30	30	30
합계		165	131	161	94	247	159	78	195

<표 4> 1999년~2003년까지의 서체개발회사 글꼴 보유현황

다음의 도표는 본 연구논문에서 서체개발업체로 선별한, (주)산돌커뮤니케이션, (주)윤디자인연구소의 필사체 개발현황이다.

1999년부터 시작하여 2001년을 기점으로 꾸준하고도 선두적인 개발을 볼 수 있다. (주)윤디자인연구소는 한글글꼴 공모전과 예쁜 손글씨 공모전을 통해 글꼴 확대에 힘쓰고 있으며, (주)산돌커뮤니케이션은 옛문헌 복원 연구를

통한 고전체류의 폰트와 광수서체 등의 개인 손글씨 폰트를 매년 새롭게 개발하고 있다.



<표 5> (주)산돌커뮤니케이션, (주)윤디자인연구소의 필사체 개발 현황

III. 캘리그래피

1. 캘리그래피(Calligraphy)의 정의

로마글자의 초서(草書)적 서사예술로 동양의 서예에 견줄 수 있다. 15~16세기 이탈리아 문화에서 중세의 고딕적 경향이 퇴조하고 고전 복고적 사조와 자율을 존중하는 시대정신을 배경으로 번성했다. 많은 서예가들에 의한 서풍이 확립되고, 동판 등을 사용한 출판, 유통으로 글자의 보급에 크게 공헌하였다. 초기의 타이포그래피는 손글씨의 복각에서 시작하여 양산과 대중화를 통해서 개성적 표현과 유연성을 중시하는 캘리그래피와는 다른 인쇄의 독자적인 표현을 확립했다. 현대 글꼴 디자인에서 캘리그래피를 직접 실천한 사람은 독일의 헤르만 자프(Herman Zapf)가 대표적이며 미국의 허브 루발린(Herb Lubalin) 등이 있다.⁴²⁾

캘리그래피(Calligraphy(영), calligraphie(불), Kalligraphie(독))는 ‘아름답게 쓰다’라는 뜻이다. 어원적으로는 Kallos(beauty)+graphy, 즉 아름다운 글자를 의미한다. 그러나 동양에서는 서화를 의미하는데, 원래는 붓이나 펜을 이용해서 종이나 천등에 글씨를 쓰는 것으로써, 비석 등에 끌로 파서 새기는 에피그래피(epigraphy)와는 구분되었으나, 비석 등도 아름답게 씌어진 것은 캘리그래피에 포함된다. 캘리그래피라는 말은 비록 그 아름다움이 상당부분 보는 사람의 눈이나 개인적인 차이에 달린 것이긴 해도, 아름다운 육필 서체라는 의미를 가지고 있다. 깨끗함과 엄격함을 가진 것으로부터 자유로움과 추상성을 가진 것에 이르기까지 오늘날 예술의 다양한 형태가 존재하듯 캘리그래피도 마찬가지이다.⁴³⁾

42) 한국글꼴개발원(2000), 『한글글꼴 용어사전』, 세종대왕기념사업회, p.254~255

43) Michalel abeaunmount(1993), 『Typography & Color』, 김주성 편역, 예경출판사, p.14

최근의 광고나 책표지 특히 영화나 TV타이틀에서 캘리그래피를 활용한 예를 쉽게 찾아볼 수 있다. 기계적인 맛보다 감성적인 접근을 위하여 또는 전통적인 이미지를 살리기 위하여 타이포그래피의 활자를 피하는 의도이기도 하다.

2. 한글 캘리그래피의 현황(영화 포스터를 중심으로)

캘리그래피로 쓰인 한글의 예를 요즘 다양한 곳에서 찾아볼 수 있으나 그 중 가장 두드러진 현상으로까지 보이는 영화 포스터의 타이틀을 중심으로 살펴보았다.

영화 포스터는 시대의 흐름에 따라 변화하는 다양한 사회상을 반영한다. 그리고 당대 사람들의 기호와 삶의 희노애락을 투영하는 거울로서의 기록적인 가치를 지녔다고 말할 수 있겠다.⁴⁴⁾ 우리나라 영화포스터의 발달 과정을 살펴보면 1920년대 초반부터 1940년대 이전까지 태동기, 1945년부터 1950년대의 영화포스터의 발전기, 그리고 1960년대부터 1970년대까지의 영화포스터의 모색기, 그리고 1980년대 이후의 영화포스터의 전환기로 나누어 볼 수 있다.⁴⁵⁾ 영화의 타이틀 위주로 살펴보면 태동기의 영화 포스터의 특징은 일제통치의 선정 영화였기 때문에 일본의 한자 명조체의 영향이 큰 시기였다. 국경(1938), 거경전(1944), 자유만세(1946) 등 한자 영화 타이틀이 거의 대부분이었으며 사람이 손으로 쓴 레터링 형식의 글꼴들을 볼 수 있다.

44) 정종화(1999), 『한국의 영화 포스터Ⅱ』, 범우사, p. 247

45) 안호정(2003), “영화 포스터에 나타난 타이틀 로고에 관한 연구”, p.8



<그림 1> 국경(1938)



<그림 2> 거경전(1944)



<그림 3> 자유만세(1946)

발전기에 접어들어 1950년 중반에 한국영화의 중흥의 기틀이 마련되는 시기인데, 영화제작 편수도 늘었고, 국한문 혼용의 영화 타이틀의 제작이 눈에 띄지만 아직까지도 한자의 사용이 더 많았다. 1960년대 들어서면서 산업화가 진행되어 영화도 많은 관객을 동원하는 단계로 발전하였고 이 시기에는 한국 영화의 중흥기로 역량있는 몇몇 작가들에 의한 우수한 작품이 제작되었으며 영화 포스터가 극장가를 압도하는 관객 동원수와 비례하여 그 양이 풍성하고 표현 현상에 있어서도 영화의 내용을 이미지화시켜 표현하려는 노력이 보인다.⁴⁶⁾ 가로쓰기의 한글 형태로 아직도 레터링 형식의 글꼴 사용이 눈에 띄며 붓터치 느낌의 자연스런 캘리그래피 서체가 영화 타이틀용으로 활용되었다.

46) 최경자(1991), “한국 영화 포스터의 레이아웃에 관한 연구”, p.12



<그림4>그래도 못잊어(1966) <그림5>언제나 그날이면(1965) <그림6> 카인의 후예(1968)

1970년대 이후의 포스터는 관객 유치를 위해 표현기법이 보다 감각적이고 예리해졌다. 산업과 경제의 성장으로 상품 판촉을 위한 광고 감각이 새롭게 전개됨에 따라 포스터의 비중이 확산되었고 일반 대중의 그래픽 디자인에 대한 시각적 요구도 달라지면서 고급 포스터가 제작되었다. 신선하고도 간단, 명료한 레이아웃으로 이미지 표현에 생동감을 실었음은 물론 한 영화의 포스터도 대도시용과 지방용 두 가지로 만들어 대도시는 암시적이며 심플한 것이, 지방에는 선정적이고 설명적인 기법으로 만들기도 했다. 포스터는 아직까지도 인물을 중심으로 제작되는 것이 80%이며 인물과 내용의 이미지를 섞어 표현한 것이 20%정도로 배우를 등장시킨 인물 중심으로 일관해 오고 있다.⁴⁷⁾ 타이틀 글꼴의 사용으로는 캘리그래피 서체와 사진 식자체가 사용되었다.

1980년대 이후에는 컴퓨터의 도입으로 다양하고 화려하며 세련된 제작이 이루어진 것을 볼 수 있다. 특히 1990년대에 접어들면서 영화포스터 전문 디자이너의 등장이라든지 철저한 기획아래 제작되는 등의 환경 개선이 좀 더 예술적인 가치가 높은 디자인의 제작을 가능하게 하였다. 또한 한국 영화의

47) 정종화(1999), 『한국의 영화 포스터』, 범우사, p. 248



<그림7>간난이(1976)

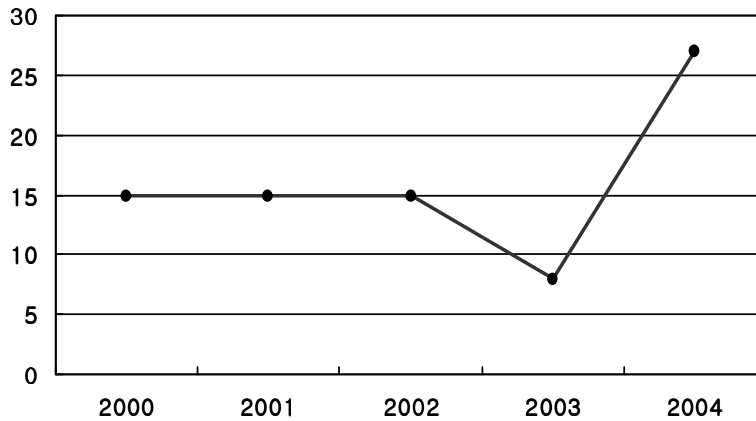


<그림8>두딸의 어머니(1971)



<그림9>두아들(1970)

해외 진출에 힘입어 수출작과 해외 영화제의 출품에 필요한 영문으로만 제작된 영화 포스터가 많이 등장하게 된 것도 이 시기의 특징으로 볼 수 있다.⁴⁸⁾



<표 6> 한국 영화 타이틀의 년도별 흥행50위내
캘리그래피 타이틀 사용 빈도변화

2000년도 이후 서체 개발 회사들의 필사체류의 개발과 더불어 캘리그래피 서체의 활용이 많아져 2003년까지의 한국영화포스터 내에 사용되어진 캘리그

48) 안호정(2003), “영화 포스터에 나타난 타이틀 로고에 관한 연구”, p.10

래피의 사용빈도를 보면 알 수 있듯이 증가추세로 나타났다. 그리고 현재 2004년에는 더 많은 한국 영화의 개봉과 더불어 더 다양한 캘리그래피 서체를 볼 수 있다.

다음의 내용은 2002년 8월 필름 2.0의 기사 내용이다.

“<복수는 나의 것>과 <챔피언>의 타이틀 로고를 탄생시킨 캘리그래피 회사 ‘필묵’의 사무실 한켠에는 <챔피언>의 시안 작업물이 뽁뽁이 붙어 있다. 현재의 완성된 로고가 아닌 다양한 방식의 실험물이 지나간 과정을 대변하고 있는 것이다. 김종건 대표는 “수도 없이 써보고 맘에 드는 것은 스캔받고 여러 가지로 조합해 본다”고 운을 펴 후 “이것들은 처음에 시도해봤던 것들이다. 챔피언이라면 최고의 우승자 아닌가? ‘언’자의 ‘니’에 포인트를 줘서 승리의 주먹을 들어올린 모습으로 형상화해보기도 했고… 챔피언이라는 발음상의 속도감을 살려 스피드를 실어보기도 했지만 모두 느낌이 제대로 살지 않았다”며 실패담을 들려줬다. 이렇듯 여러 번의 시행착오 끝에 힘있게 뻗은 굵은 선과 부드러운 원필 위주의 <챔피언> 로고가 탄생했다.

요즘 캘리그래피가 가장 많이 쓰이는 멜로영화의 경우엔 관객들의 감수성을 자극할 수 있는 컨셉이 확고한 편. 티저 광고 때부터 로고 중심으로 갔던 <파이란>은 은은한 번짐을 활용해 영화의 여운을 길게 남긴 경우다. 마케팅 컨셉은 ‘삼류 인생 이야기지만 전체적으로 고급스럽게 간다는 것’이었고, 이 타이틀 로고를 디자인한 ‘꽃피는 봄이 오면’의 김혜진 실장은 “화선지에 먹이 번지게 한 것은 최민식이 파이란을 부르는 느낌을 내기 위해서다. 파이란이 여자 이름인데, 강하지만 한편으론 부드러운 느낌, 그런 여운이 살아났으면 했다”며 작업 당시의 방향을 설명했다. 김윤진, 이종원 주연의 <밀애>는 ‘격정 멜로’라는 컨셉 하에 캘리그래피 로고 타이틀이 제작되어 나왔다. 이 로고를 디자인한 코드 커뮤니케이션의 오승욱은 “뿌영게 번지는 것은 영화가 갖고 있는 예로 코드를 드러낸 것”이라며 “단순히 벗는 예로가 아니라 감정

적인 예로라는데 초점을 맞추고 이를 동양화처럼 표현했다”고 덧붙였다. 이렇게 영화가 내포한 연인들의 감정이 마치 타이틀 로고에서 파열하는 느낌을 주는 것이 멜로 영화 캘리그래피의 특징이다.”⁴⁹⁾

이와 같이 영화전체의 내용에서 오는 느낌을 캘리그래피 서체로 표현한 것이 특징이며, 손글씨를 폰트화 한 글꼴들의 영화타이틀용 활용은 필사체류 개발에 비하여 미약하다. 직접 캘리그래피를 써서 영화타이틀용으로 사용하는 것에 비해 필사체류 폰트의 활용은 영화가 가진 다양한 느낌과 감정을 적절하게 표현할 수 없기 때문이며 필사체류라 해도 그만큼의 다양한 표현은 한계가 있기 때문이다.

멀티미디어 제작 과정에서 텍스트의 표현방식은 크게 두 가지로 나뉘는데, 하나는 문자를 일련의 코드로 정의하여 프로그램이 불러내게 하는 방식이고, 다른 하나는 이미지로 전환하여 문자를 그림처럼 다루는 것이다. 캘리그래피를 사용할 경우에는 이미지로 전환한 표현 방식에 포함된다.⁵⁰⁾

아직까지 영화 타이틀용으로 사용되고 있는 캘리그래피 서체들은 폰트화되지 않았기 때문에 그림의 이미지로 보아야 한다. 이러한 의미에서 현재의 캘리그래피는 한글 폰트라기보다는 이미지에 가깝다. 이미지 문자의 표현이 맞는 표현일 것이다. 이러한 이미지 문자로의 표현은 영화전체의 내용과 이미지를 자연스럽게 표현해 낼 수 있는 장점이 있다.

다음은 2000년부터 2004년까지 한국 영화 중 붓으로 쓰여진 캘리그래피 영화 포스터이다. 2000년부터 2003년까지는 개봉 영화 상위 50위권내의 영화 포스터이며, 2004년 영화포스터는 상위 50위권의 영화가 결산되지 않았기 때문에 2004년 12월 중순까지의 캘리그래피 영화타이틀 포스터이다.

49) 필름 2.0 2002-08-07

50) 이승환, 조혜진(2003), 「캘리그래피의 조형성 연구-영화 타이틀 로고를 중심으로-」, p.37



반칙왕

<그림 10> 반칙왕(2000)



물고기자리

<그림 11> 물고기자리(2000)



봉자

<그림 12> 봉자(2000)



美人

<그림 13> 미인(2000)



순애보

<그림 14> 순애보(2000)



시월애

<그림 15> 시월애(2000)



죽거나 혹은 나쁘거나

<그림 16> 죽거나 혹은 나쁘거나(2000)



오, 수정

<그림 17> 오, 수정(2000)



춘향뎐

<그림 18> 춘향뎐(2000)



배니싱 트윈

<그림 19> 배니싱트윈(2000)



킬리만자로

<그림 20> 킬리만자로(2000)



플란다스의 개

<그림 21> 플란다스의 개(2000)



해변으로가다

<그림 22> 해변으로가다(2000)⁵¹⁾

51) 2000년 50위 영화는 다음과 같다. 1.공동경비구역 JSA 2.반칙왕 3.비천무 4.단적 비연수 5.리베라메 6.동감 7.가위 8.거짓말 9.박하사탕 10.시월에 11.아나키스트 12.미인. 13.인터뷰 14.하면된다 15.행복한 장의사 16.춘향뎐 17.킬리만자로 18.오!수정 19.청춘 20.해변으로 가다 21.싸이렌 22.죽거든 나쁘거나 23.플란다스의 개 24.순애보 25.주노명 베이커리 26.신혼여행 27.섬 28.찍히면 죽는다 29.하피 30.평화의 시대 31.비밀 32.물고기자리 33.공포택시 34.이프 35.천일동안(종합병원) 36.건드레스 37.산책 38.진실게임 39.배니싱트윈 40.컷런스탑 41.학교전설 42.정 43.사슬 44.실제상황 45.구멍 46.봉자 47.스트라이커 48.그림일기 49.깡패수업3 50.집착(아티스트)



<그림23> 그녀에게 잠들다(2001)



꽃섬

<그림24> 꽃섬(2001)



달마야 놀자

<그림25> 달마야놀자(2001)



대학로에서
매춘하다가
토막살해당한 여고생
아직 대학로에 있다

<그림26> 대학로에서 매춘하다 토막살해 당한 여고생 아직 대학로에 있다(2001)



무사

<그림27> 무사(2001)



봄날은 간다

<그림28> 봄날은 간다(2001)



선물

<그림29> 선물(2001)



스무살

<그림30> 스무살(2001)



아이러브유

<그림31> 아이러브유(2001)



와이키키 브라더스

<그림32> 와이키키브라더스(2001)



앞새

<그림33> 앞새(2001)



친구

<그림34> 친구(20021)



파이란

<그림35> 파이란(2001)



하루

<그림36> 하루(2001)⁵²⁾

52) 2001년 50위 영화는 다음과 같다.1.친구 2.엽기적인 그녀 3.신라의 달밤 4.조폭마누라 5.달마야 놀자 6.두사부일체 7.킬러들의 수다 8.무사 9.화산고 10.번지점프를 하다 11.선물 12.흑수선 13.인디안쌈머 14.봄날은 간다 15.하루 16.나도 아내가 있었으면 좋겠다 17.베사메무쵸 18.자카르타 19.파이란 20.와니와 준하 21.와이키키브라더스 22.이것이 법이다 23.소름 24.쌈머타임 25.불후의 명작 26.세이예스 27.Go 28.교도소월드컵 29.휴머니스트 30.고양이를 부탁해 31.눈물 32.노랑머리2 33.클럽 버터플라이 34.런덤 35.천사몽 36.수취인불명 37.2001 용가리 38.그녀에게 잠들다 39.별주부 해로 40.광시곡 41.꽃섬 42.더 킹 43.나비 44.파라다이스 빌라 45.아이러브유 46.라이방 47.7인이 새벽 48.대학로에서 매춘하다 토막살해 당한 여고생 아직 대학로에 있다 49.헤라퍼플 50.스무살



아름다운
일이선다
...다들있어
곤세어라
금순아

<그림37> 곤세어라 금순아(2002)



밀애

<그림38> 밀애(2002)



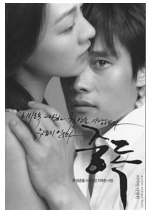
복수는 나의 것

<그림39> 복수는 나의 것(2002)



YMCA 야구단

<그림40> YMCA 야구단(2002)



중독

<그림41> 중독(2002)



죽어도 좋아!

<그림42> 죽어도 좋아(2002)



챔피언

<그림43> 챔피언(2002)



취화선

<그림44> 취화선(2002)



해적
디스코왕
되다

<그림45>해적, 디스코왕 되다(2002)⁵³⁾



국
화
꽃
향
기

<그림46>국화꽃 향기(2003)



남
남
북
녀

<그림47>남남북녀(2003)



동
갑
내
기
과
외
하
기

<그림48>동갑내기 과외하기(2003)



낭
만
자
객

<그림49>낭만자객(2003)

53) 2002년 50위 영화는 다음과 같다. 1.가문의영광 2.집으로 3.색즉시공 4.공공의 적5. 광복절특사 6.2009 로스트 메모리즈 7.폰 8.몽정기9.품행제 10.YMCA 야구단 11.연애소설 12.챔피언 13.오아시스 14.라이터를 켜라 15.취화선 16.결혼은 미친 짓이다 17.해적 디스코왕 되다 18.재밌는 영화 19.중독 20.보스상륙작전 21.나쁜 남자 22.정글투스 23.울랄라씨스터즈 24.오버 더 레인보우 25.피도 눈물도 없이 26.좋은 사람 있으면 소개시켜 줘 27.문지마 패밀리 28.일단 뛰어 29.피아노 치는 대통령 30.복수는 나의 것 31.밀애 32.패밀리 33.생활의 발견 34.에스터데이 35.해안선 36.도둑맞곤 못살아 37.서프라이즈 38.후아유 39.쓰리 40.하얀방 41.성냥팔이소녀의 재림 42. 2424 43.마리아야기 44.굳세어라 금순아 45.긴급조치 19호 46.버스정류장 47.유아독존 48.네 발가락 49.죽어도 좋아 50.아이언 팜



동승

<그림50> 동승(2003)



동개

<그림51> 동개(2003)



맛있는 섹스
그리고 사랑

<그림52> 맛있는 섹스 그리고 사랑(2003)



보리울의 여름

<그림53> 보리울의 여름(2003)



봄여름가을겨울
그리고 봄

<그림54> 봄여름가을 그리고 겨울(2003)



선생 김봉두

<그림55> 선생 김봉두(2003)



스캔들

<그림56> 스캔들(2003)



살인의 추억

<그림57>살인의 추억(2003)



오! 브라더스

<그림58>오! 브라더스(2003)



실미도

<그림59>실미도(2003)



은장도

<그림60>은장도(2003)



천년호

<그림61>천년호(2003)



청풍명월

<그림62>청풍명월(2003)



클래식

<그림63>클래식(2003)



튜브

<그림64> 튜브(2003)



하늘정원

<그림65> 하늘정원(2003)⁵⁴⁾



가족

<그림66> 가족(2004)



꽃피는 봄이 오면

<그림67> 꽃피는 봄이 오면(2004)



S다이어리

<그림68> S다이어리(2004)

54) 2003년 50위 영화는 다음과 같다. 1.살인의 추억 2.동갑내기 과외하기 3.스캔들 - 조선남녀상열지사 4.올드보이 5.장화, 홍련 6.황산벌 7.오! 브라더스 8.싱글즈 9.선생 김봉두 10.첫사랑 사수 궤기 대회 11.실미도 12.위대한 유산 13.바람난 가족 14.클래 15.와일드 카드 16.여고괴담 세 번째 이야기 17.조폭마누라2-돌아온 전설 18.똥개 19.이중간첩 20.영어완전정복 21.낭만자객 22.불어라 봄바람 23.오! 해피데이 24.국화꽃 향기 25.거울속으로 26.해피 에로 크리스마스 27.청풍명월 28.역전에 산다 29.4인용 식탁 30.나비 31....ing 32.마들렌 33.원더풀데이즈 34.튜브 35.천년호 36.동승 37.내추럴 시티 38.맛있는 섹스 그리고 사랑 39.갈갈이 패밀리와 드라큐라 40.대한민국 헌법 제1조 41.블루 42.남남북녀 43.하늘정원 44.아카시아 45.질투는 나의 힘 46.보리울의 여름 47.동해물과 백두산이 48.지구를 지켜라 49.봄 여름 가을 겨울 그리고 봄 50.은장도



돌려차기

<그림69>돌려차기(2004)



맹부삼천지교

<그림70>맹부삼천지교(2004)



바람의 파이터

<그림71>바람의 파이터(2004)



빙우

<그림72>빙우(2004)



바람의 전설

<그림73>바람의 전설(2004)



신암행어사

<그림74>신암행어사(2004)



사마리아

<그림75>사마리아(2004)



몬스터

<그림76>몬스터(2004)



아라한
장풍대자전

<그림77>아라한장풍대작전(2004)



여자는
남자의
미래다

<그림78>여자는 남자의 미래다(2004)



아빠하고
나하고

<그림79>아빠하고 나하고(2004)



우리형

<그림80>우리형(2004)



인어공주

<그림81>인어공주(2004)



인형사

<그림82>인형사(2004)



정혜

<그림83>정혜(2004)



클레멘타인

<그림84>클레멘타인(2004)



하류인생

<그림85>하류인생(2004)



홍반장

<그림86>홍반장(2004)



태극기 휘날리며

<그림87>태극기 휘날리며(2004)



효자동 이발사

<그림88>효자동 이발사(2004)⁵⁵⁾

55) 2004년 영화는 캘리그래피로 표현된 영화를 무순위로 기입했다. 1.s다이어리 2.우리형 3.꽃피는봄이오면 4.거미숲 5.아빠하고나하고 6.도마 안중근 7.몬스터 8.바람의 파이터 9.인형사 10.돌려차기 11.달마야 서울가자 12.인어공주 13.클레멘타인 14.하류인생 15.여자는 남자의 미래다 16.효자동 이발사 17.아라한 장풍대작전 18.바람의 전설 19.맹부삼천지교 20.사마리아 21.태극기휘날리며 22.빙우 23.홍반장 24.가족 25.신암행어사 26.정혜

3. 디지털 캘리그래피의 개발사례 및 특징

디지털 글꼴(digital font)은 디지털 형식으로 표현되는 글자 형태의 데이터를 집합한 것으로, 점으로 표현되는 비트맵 글꼴과 선으로 표현되는 벡터 글꼴로 크게 나눌 수 있다. 비트맵 글꼴(bitmap font)은 글자를 구성하는 점들의 집합으로 표현된 비트맵 형식으로 저장된 글꼴을 말하며, 확대했을 때 모서리 부분에 계단현상이 나타난다. 벡터 글꼴(vector font)은 글자를 구성하는 점들 사이의 선의 집합으로 글자를 표현하는 글꼴을 말하며, 각 선들이 수식으로 표현되기 때문에 확대나 축소가 쉽다.⁵⁶⁾

본 논문에서는 기존의 ‘필사체류’를 컴퓨터상에서 구현되는 점을 감안하여 ‘디지털 캘리그래피’라 하고, 서체개발업체 (주)산돌커뮤니케이션, (주)윤디자인연구소의 필사체류 중 각 업체별로 그 안에 손글씨와 붓글씨의 네모꼴 탈네모꼴로 선정, 분류하였다.

	디지털 캘리그래피		
		손글씨체	붓글씨체 ⁵⁷⁾
(주)산돌커뮤니케이션	네모꼴	광수, 광수연서 광수에세이, 광수투 02, 비상	단아 , 성경,개벽, 소리 남계연담,옥원중회연 구운몽
	탈네모꼴	스케치	토담체
(주)윤디자인연구소	네모꼴	갈대,고딩,꼬꼬마, 민준, 원고, 지영 코스모스, 형오	국향 , 운현궁 단군, 청빈 만월, 너울, 송침

56) 한국글꼴개발원(2000), 『한글글꼴 용어사전』, 세종대왕기념사업회, p.87

57) 종이에 먹물과 붓을 이용하여 글자를 직접 썼을 때 나타나는 글자꼴을 붓글씨체라고도 한다. 다른말로 모필체라고 하는데 한글, 한자, 일본글자 등을 예술성이 나타나도록 쓴 붓글씨들은 진, 예, 행, 초서 등의 형태적 분류가 이루어진다. 그래서 서체(書體)라고도 하는데 한글은 판본체, 궁체에 나타나는 붓글씨체들을 찾아볼 수 있다. 상계서, p.138

	탈네모꼴	여름, 가을 갯마을, 겨울 까치집, 봄 소녀, 소설가 시인, 여름 지희, 카피라이터	유려
	기타	고인돌,다정,세희, 맹꽁이,수채화,아혜 홍수	야화, 진인, 춘풍

<표 7> (주)산돌커뮤니케이션, (주)윤디자인연구소의 디지털 캘리그래피 분류

단아 Medium 31pt 자간 0

마른 향내 나는 갈색 연필을

성경 Medium 32pt 자간 0

마른 향내 나는 갈색 연필을

개벽 Medium 39pt 자간 0

마른 향내 나는 갈색 연필을

소리 Medium 37pt 자간 0

마른 향내 나는 갈색 연필을

남계연담 39pt 자간 0

나라의 말이 중국과 달라

육원중회연 31pt 자간 0

나라의 말이 중국과 달라

구운몽 36pt 자간 0

나라의 말이 중국과 달라

토담 Medium 30.5pt 자간 0

마른 향내 나는 갈색 연필을 깎아

<그림89> (주)산돌커뮤니케이션 붓글씨 캘리그래피 폰트

국화 Medium_

국화 꽃잎을 연상할 수 있는 획의 느낌

화려하지는 않지만 규칙이 있고 정돈된 느낌이 있는 서체이다.

너울 Medium_

꽃의 느낌처럼 청아함과 우아함, 고귀함

장체 스타일로 기존 서체보다 좁을 폭을 가지고 있어 새로운 느낌이 들

만월 Medium_

보름달처럼 딱찬 느낌을 주는 서체

훈민정음의 획을 서체에 대입하여 새롭게 시도하여 제작하였다.

단군 Medium_

글자에서 느껴지는 풍부한 색감이

종성의 크기가 기존 서체보다 강조된 형태로 안정감이 느껴지는

송침 Medium_

소나무에서 느껴지는 날카로움을 표현한

현대적인 손글씨에 붓글씨에서 느껴지는 획의 흐름을 접목하여 제작하였다.

아화 Medium_

뜰에 핀 꽃처럼 거칠듯 소박한 느낌이

갈필의 질감을 잘 살려 거칠지만 야생의 꽃과 같은 강인함이 우러나오는

유려 Medium_

물이 흐르듯 부드럽고 자연스러움이 느껴지는

글자의 크기에 다소 차이를 두어 손맛이 더욱 살아나도록 제작하였다. 붓의 속도감에

진인 Medium_

진인스 굳은 의지를 느낄 수 있는 서

직선적인 획과 끊기지 않고 이어지는 획의 조화를 최대한 살려 제작하였

청빈 Medium_

선비의 절개가 느껴지는 필력이 있는 서체

획의 강약과 자연스러운 획의 연결에 역점을 두어 제작한 서체이다. 강렬하면서도

준중 Medium_

봄바람에 버들이 부드럽게 흔들리는

기존의 획을 현대적인 조형감각으로 새롭게 시도하여 제작하였다.

<그림90> (주)윤디자인연구소 붓글씨 캘리그래피 폰트

(주)산돌커뮤니케이션의 필사체류 중 붓글씨 느낌의 글꼴로 한정하여 분류한 결과 단어, 성경, 개벽, 소리, 남계연담, 옥원중회연, 구운몽, 토담체 8종류였다. 단어체의 글꼴은 완성형⁵⁸⁾으로 광고 제작을 위해 쓰였던 손영희의 작품이 디지털 서체로 개발된 것이다. 기존의 정형적인 붓글씨와는 달리 손글씨의 손맛이 살아있는 자연스러운 붓터치 느낌과 현대적인 유연함이 느껴지는 글꼴이다. 기둥이 직선적인 것과 오른쪽으로 비스듬한 것 등 기둥의 기울기 표현이 자유로우며 굵기 비례가 다르고 끝맺음이 얇아진다. 첫 닿자와 받침 닿자의 크기 비례가 일정하지 않은 손글씨에서 오는 자유스러움이 있으며 ‘ㅇ’의 동그란 부분도 글자마다 조금씩 다르게 표현됨을 알 수 있다. 무게 중심은 중심에 위치해 있어 탈네모꼴의 형태를 띤다. 성경체 또한 완성형으로 기둥 부분에 돌기가 있으며 가로 줄기 보다는 세로 줄기가 받침자보다 시각적으로 약간 커서 안정적인 형태를 보이며 낱자 마다 닿자와 받침자의 비례가 대체로 비슷하다. 무게중심은 상단에 있다. 개벽체는 완성형이며 붓 터치의 느낌을 강하게

58) 한글꼴의 구조적 분류방법에서 조합형에 상대적인 말. 닿자, 홀자, 받침의 자모를 하나하나 만들어 서로 모아서 사용하는 조합형 글자형에 비해 완성자형은 소리 마디(음절)글자처럼 ‘완’이면 ‘완’이라고 한 글자씩 미리 만들어 쓰는 형태를 말한다. (한국글꼴개발원(2000), 『한글글꼴 용어사전』, 세종대왕기념사업회, p.199)

살려 컴퓨터상에서 재현한 서체로 개성이 강한 서체라 할 수 있다. 기둥의 굵기 비례가 다르며 기둥 끝맺음의 표현이 일정하지 않은 자유스러움이 있고 붓 터치와 흘려 썼을 때 느낌이 줄기 윗부분에서 조금 살아있다. 무게중심은 중심에 위치해 있으며 기둥의 형태가 날자마다 다르다.

소리체는 한지에 먹을 사용해 붓으로 글자를 썼을 때 번지는 느낌으로 표현된 서체이다. 완성형 서체이지만 네모틀을 벗어난 자연스러움이 있으며, 기둥의 시작부분과 맺음부분이 막대형태로 마무리가 되어있다. 가로줄기가 세로보다 얇으며 받침자의 꺾이는 굴림 부분이 기울어져 있다.

남계연담(南溪演談)은 조선시대 후기에 소설을 한글로 번역하여 한글 궁체의 정자체로 쓴 필사본으로 3권 3책으로 되어 있다. 매장을 9행씩 1행당 20자씩 배자하여 쓴 글씨로 받침이 있는 글자는 세로폭을 아주 길게 쓴 점이 특이하다. 이 소설책은 장서각에 소장되어 있다가 현재 정신문화연구원에 소장되어 있다.⁵⁹⁾ 궁체정자의 글자체로 기둥에 부리가 있으며, 맺음 부분이 왼쪽으로 세미하게 뺀채 있다. 옥원중회연(玉駕重會緣)은 필사본으로 형태가 조화로우며 기둥의 흐름이 자연스럽다.

구운몽체도 또한 옛 국문 소설의 글꼴을 현대적 감각에 맞게 복원한 글꼴이며 토담체는 조합형 서체로 기존의 틀을 벗어난 형태를 띄고 있으며 받침자가 없는 날자의 경우 글꼴 크기가 작은 특징이 있다. 운서체의 '필'서체는 전통서체에 대한 변형을 시도한 서예가들의 작품으로 2001년 Design net 6월호에 보면 붓글씨의 느낌을 살리는 문제에 중점을 두었기보다는 사용자에게 거부감이 생기지 않도록 대중적인 부분에 초점을 맞춰 진행했다고 한다. 어려운 점이 세 가지 있었다고 하는데 “그 첫 번째는 픽셀방식으로 스캔 받은 이미지를 벡터방식으로 변화하면 붓글씨의 느낌을 최대한 살리면서도 데이터 용량을 위해 별도의 테스트 기간이 많이

59) 상계서, p.61

필요하다는 점이다. 둘째로 적정 자간을 형성하기 위해 원본을 침범해 별도로 절충해야 하는 문제들이 생긴다는 것이다. 예를 들어 ‘오’와 ‘아’, ‘뺨’ 등의 글자꼴은 너비의 문제를 절충하는 과정이 쉽지 않았다. 세 번째로는 흘려쓰기 방식의 글꼴이라 조합 자체가 어렵다는 점이다. 자연스럽게 보이려면 오랜 제작 기간이 필요하다.”⁶⁰⁾

이러한 어려웠던 상황에서도 서예가들에 의해 폰트화된 서체이기 때문에 무엇보다도 붓의 강약과 속도감, 필력 등이 잘 나타난 새로운 느낌이 드는 폰트이다. 폰트마다 개성이 나타나도록 작가마다 규칙있고 정돈된 느낌을 살렸으며, 기존의 네모꼴에서 벗어난 장체스타일로 좁은 폭의 중성의 크기를 크게 한 점, 갈필의 질감과 붓의 속도감, 획의 강약 표현, 글자 크기의 대소차이 표현 등 ‘유려체’를 제외한 서체는 네모꼴로 기존의 폰트들 보다 다양한 느낌의 표현이 이루어졌다. ‘유려’체는 탈네모꼴체로 제작 되었는데 필서체의 다른 서체를 대표할 만큼 홍보가 많이 된 폰트이며, 기존에 느끼지 못했던 ‘필’이라는 폰트의 이름만큼이나 느낌이 느껴지는 폰트이다.

확정된 서체는 무게중심과 글줄의 흐름에 있어 자간 면에서 작가의 의도가 충분히 드러나지 않은 부분이 있으며 서체 안에서의 다양성을 확보하지 못한 것이 아쉬운 부분이라고 한다. 붓글씨의 독창적인 글자의 디지털 폰트화로 새로움과 신선함이 많이 느껴지는 서체였는데, 다양한 디테일을 살리지 못한 점 등 아쉬운 부분이 있지만 붓글씨의 디지털 서체화의 시도와 가능성을 모색했다는 점에 의의가 있다.

60) Design net(2000, 6월호), p.77

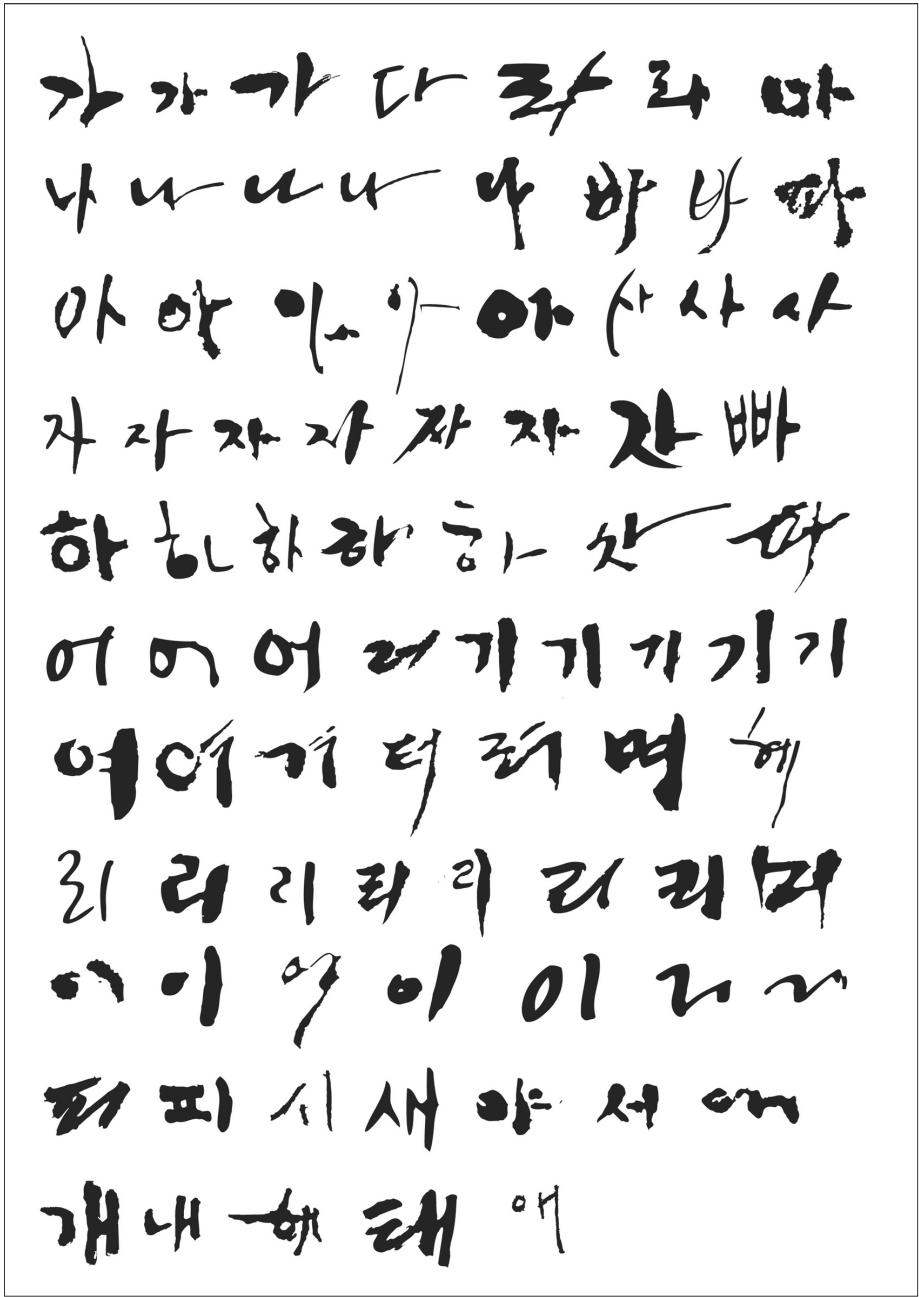
IV. 캘리그래피의 타이틀용 디지털 폰트화

1. 기존 타이틀용 캘리그래피와 디지털 캘리그래피와의 비교분석

캘리그래피의 타이틀용 디지털 폰트화를 위한 기준을 마련하기 위해 우선 2000년도부터 2003년도까지 국내에서 개봉된 상위 50위권 내의 영화(2004년 영화는 캘리그래피 사용 무순위)중 붓글씨 캘리그래피로 디자인된 영화 타이틀을 대상으로 각각 낱자별로 분리하여 가로모임(민자)꼴, 가로모임(받침글자)꼴, 세로모임(민자)꼴, 세로모임(받침글자)꼴, 섞임글자(민자/받침글자)꼴의 가로, 세로획의 비례와, 기둥과 돌기의 변화 등을 기존의 디지털 캘리그래피 폰트와 비교 분석하였다.

시각적으로 보여지는바와 같이 영화 타이틀용으로 사용된 글자들은 글자마다 다양한 획과 기울기가 나타나며, 글자 전체의 폭이 다양하다. 타이틀용으로 사용된 글자의 제작의도상 같은 형태의 돌기와 맺음 부분이 형성된 것도 있지만 대체로 돌기나 맺음, 줄기부분이 다양하게 표현되었다. 당자, 홀자, 받침자의 크기도 일정한 규칙이 없어 보인다. 다양한 흘림과 강약의 표현으로 자유로움이 느껴진다. 그에 반해 폰트화된 디지털 캘리그래피는 일정한 모듈이 설정되어 있으며, 그 안에서 통일되고 일률적인 줄기와 획의 표현이 이루어짐을 볼 수 있다. 폰트화된 디지털 캘리그래피에서는 글자마다의 자유로운 줄기와 돌기, 당자, 홀자, 받침자의 크기의 다양성을 찾아보기 힘들다. 기존의 디지털 캘리그래피와 아직 폰트화 되지 않은 이미지 문자인 영화 타이틀 캘리그래피를 비교해 보았을 때 가장 큰 차이점은 모듈과 기준선, 줄기와 획의 다양함을 들 수 있다. 이러한 점으로 볼때 캘리그래피에서만 느껴지는 주관적인 느낌이 드는 것이며 폰트화할 때에도 이러한 다양함이 충족되어야 할 것이다. 다음은 조사 대상이었던 캘리그래피가 활용된 영화타이틀에 쓰인 글자의 형태들과 그 비교대상으로 삼았던 (주)산

돌커뮤니케이션 및 (주)윤디자인연구소의 폰트들이다.



<그림91> 영화 타이틀 캘리그래피의 가로모임(민자)꼴

가 만 반 한 장 갑 낭
 만 발 호 달 감 랑
 발 번 각 잘 (각 설
 정 저 책 실 정 억 현
 익 인 인 김 일 밀 빙 칩
 의 전 선 꺾 심 선
 향 던 쉼 멩 형 녀 면
 책 행 객 쉼 생 실

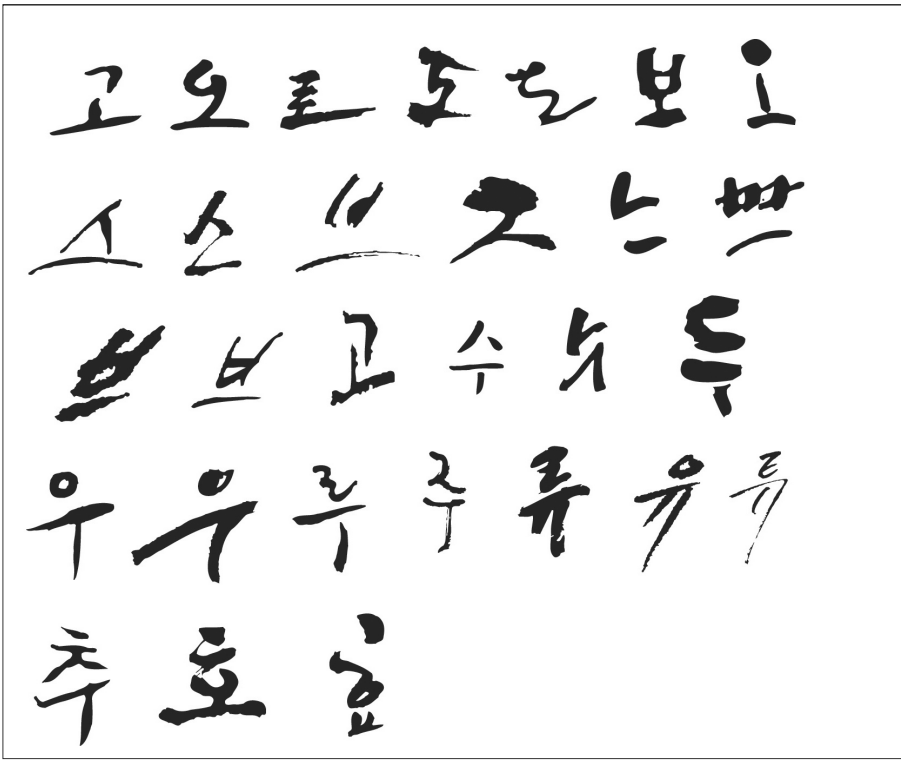
<그림92> 영화 타이틀 캘리그래피의 가로모임(받침글자)꼴



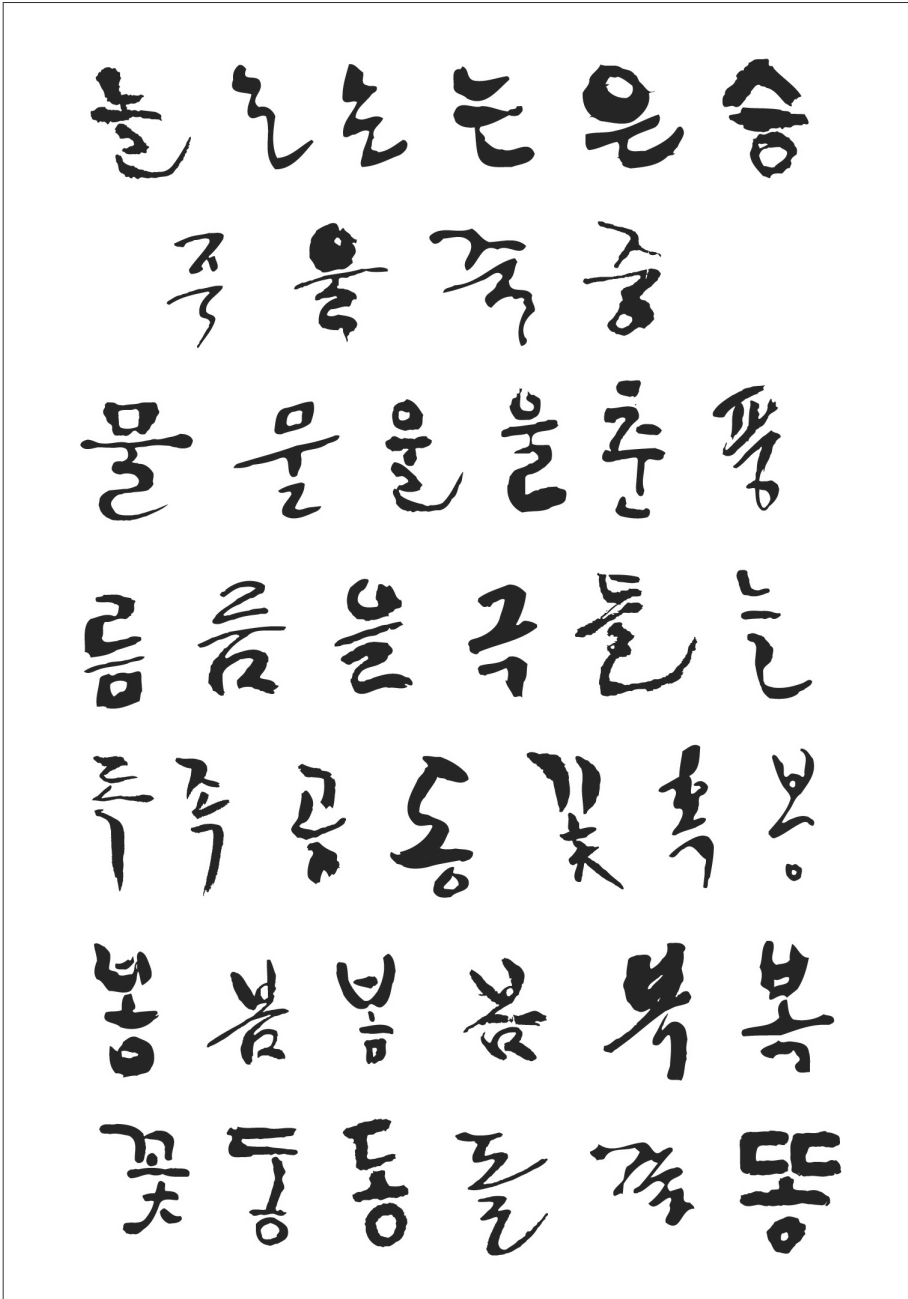
<그림93> 영화 타이틀 캘리그래피의 석임모임모임(민자)꼴



<그림94> 영화 타이틀 캘리그래피의 석임모임(반침글자)꼴



<그림95> 영화 타이틀 캘리그래피의 세로모임(민자)꼴



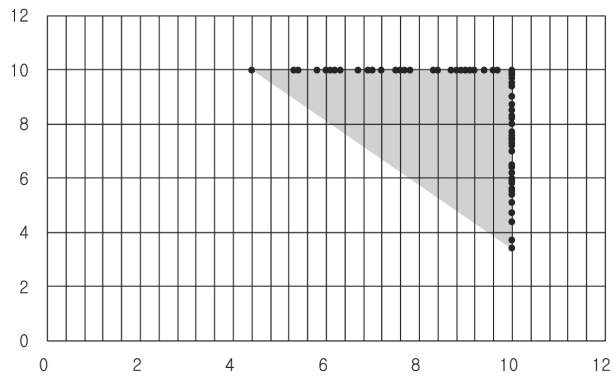
<그림96> 영화 타이틀 캘리그래피의 세로모임(받침글자)꼴

<표 8> (주)산돌커뮤니케이션의 디지털 캘리그래피 4종류 분류

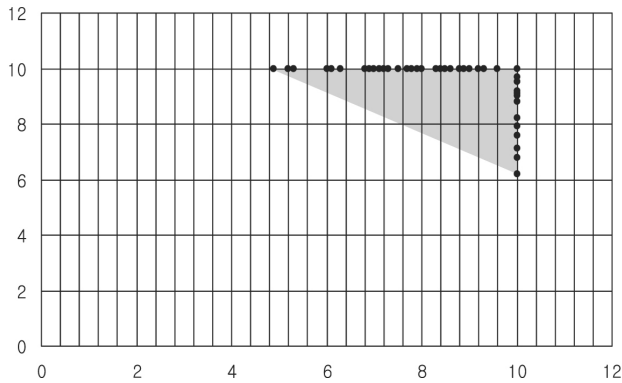
<표 9> (주)윤디자인연구소의 디지털 캘리그래피 4종류 분류

(1) 영화 타이틀의 가로, 세로폭의 비례 비교

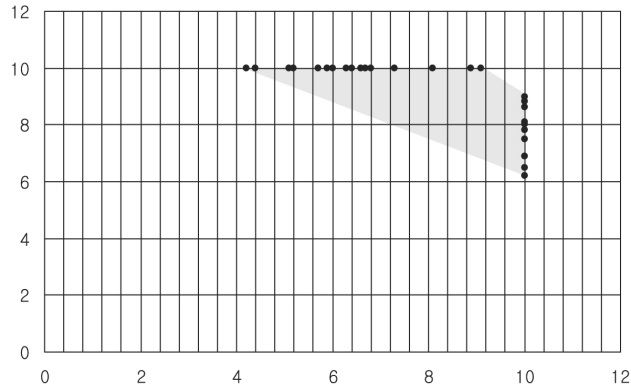
영화 타이틀용으로 사용되었던 캘리그래피의 글자를 모임꼴로 분류하여 분포도를 나타내었다. 가로모임(민자)꼴의 경우에는 가로폭과 세로폭의 비례가 4.4:10~10:3.4로 나타났다. 가로모임(받침글자)꼴의 경우에는 4.9:10~10:6.2, 세로모임(민자)꼴의 경우에는 4.2:10~10:6.2, 세로모임(받침글자)꼴은 3.4:10~10:7.4, 섞임모임(민자/받침글자)는 7.4:10~10:7.4로 나타났다. 기존의 네모꼴 완성형 바탕체 8:10~10:6.9와 돋움체 8.1:10~10:7.2의 비례를 볼 때 가로, 세로폭의 비례의 폭이 컸음을 알 수 있다.



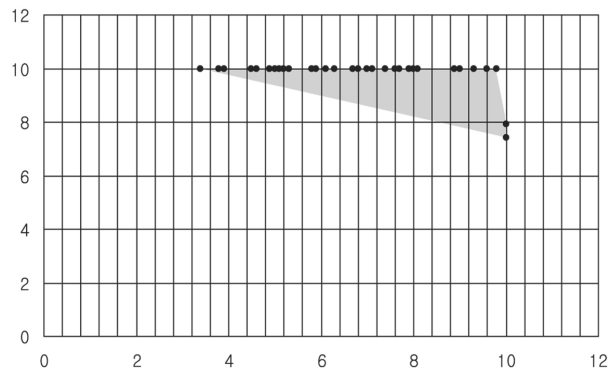
<표 10> 영화 타이틀 캘리그래피의 가로모임(민자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



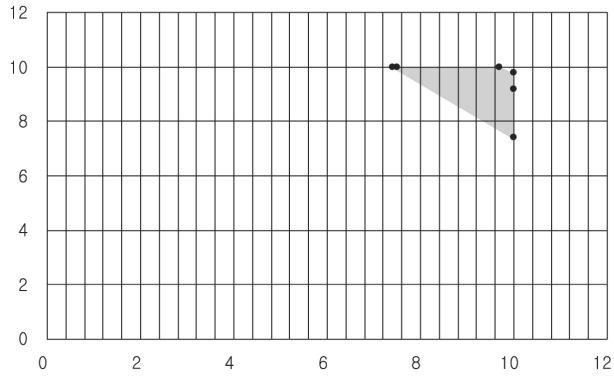
<표 11> 영화 타이틀 캘리그래피의 가로모임(받침글자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



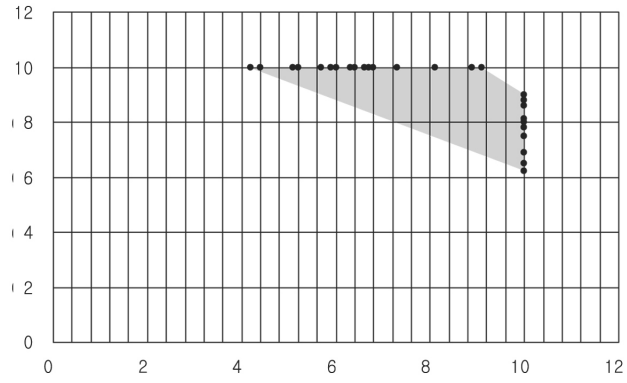
<표 12> 영화 타이틀 캘리그래피의 세로모임(민자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



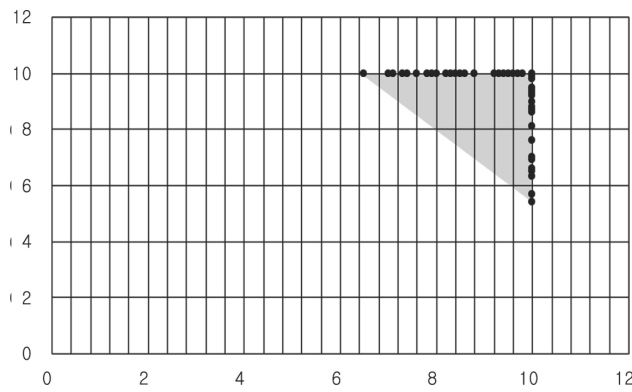
<표 13> 영화 타이틀 캘리그래피의 세로모임(받침글자)꼴의 가로, 세로폭의 비례 분포도



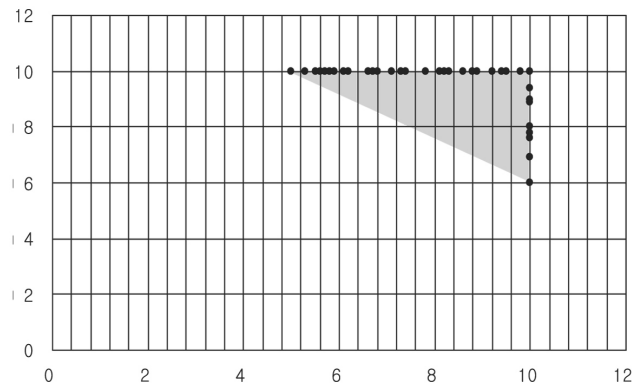
<표 14> 영화 타이틀 캘리그래피의 섞임모임(민자/받침글자)꼴의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



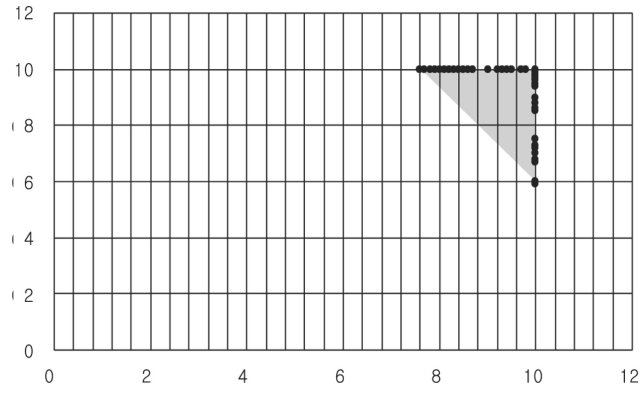
<표 15> 디지털 캘리그래피 산돌'단아'폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



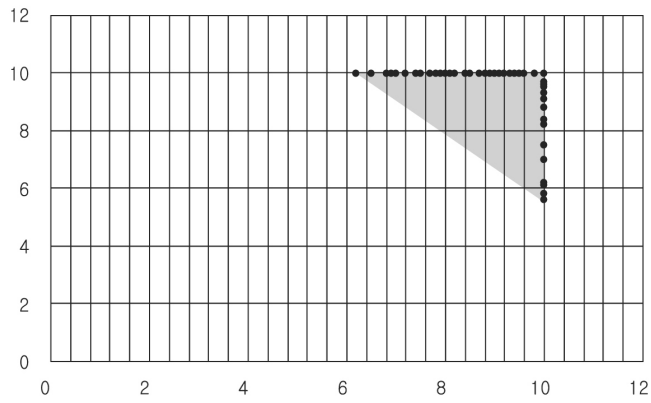
<표 16> 디지털 캘리그래피 산돌'구운몽'폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



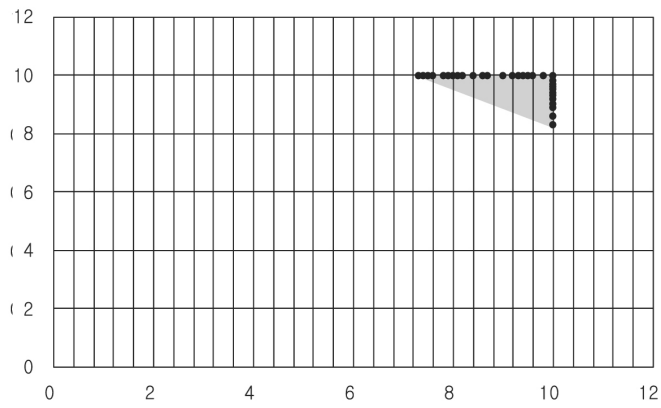
<표 17> 디지털 캘리그래피 산돌'남계연담'폰트의 가로, 세로폭의 비례 분포도



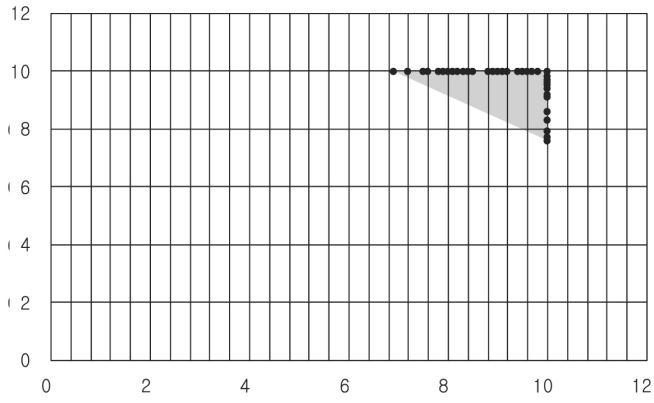
<표 18> 디지털 캘리그래피 산돌'옥원중회연'폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



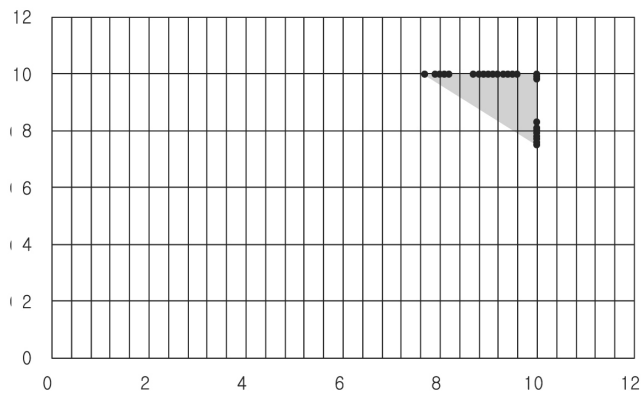
<표 19> 디지털 캘리그래피 '유려'폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



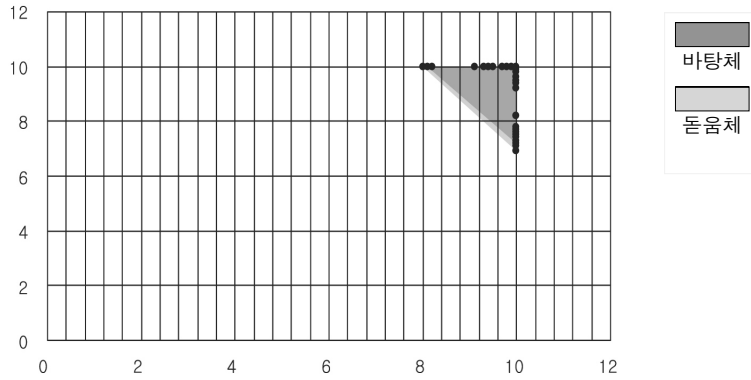
<표 20> 디지털 캘리그래피 '송침'폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



<표 21> 디지털 캘리그래피 '청빈'폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



<표 22> 디지털 캘리그래피 '국향'폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도



<표 23> 바탕체, 돋움체 폰트의 가로, 세로 폭의 비례 분포도

기존의 대표적인 네모꼴 폰트인 바탕체와 돋움체의 경우 가로, 세로 폭의 비율은 거의 정비례를 유지하는 반면 ‘구운몽’이나 ‘송침’과 같은 기존의 디지털 캘리그래피의 가로, 세로 폭의 비례는 이보다 다양한 6.5:10 ~ 10:5.4의 비율 안에서 낱자의 모양이 이루어지고 있다. 그러나 단아체의 경우는 붓글씨를 그대로 폰트화하려고 노력한 글꼴이기 때문에 폭의 비율 변화가 다른 디지털 캘리그래피의 폰트보다 크다.

영화타이틀용으로 사용된 캘리그래피들의 가로, 세로 비례 분포도가 넓은 면적을 차지하고 있는 것은 글자의 가로, 세로 폭이 그만큼 자유로움을 의미한다.

(2) 가로획과 세로획의 굵기 변화 비교

기존의 디지털 폰트나 디지털 캘리그래피 글꼴은 일정한 가로, 세로획의 굵기의 비율을 유지하고 있으나 영화타이틀용으로 사용된 캘리그래피들은 다음의 표와 같이 다양한 가로획과 세로획의 다양한 굵기 변화를 볼 수 있다.

다음 표는 캘리그래피로 쓰인 하나의 영화타이틀 안에서 가장 가는 가로획을 1로 보았을 때 다양한 굵기의 획의 비율을 숫자로 표시한 것이다. 또한 모든 획의 굵기를 표시한 것이 아니라 그 유사한 획의 굵기는 그 평균값으로 통일시켰다.

그 결과를 하나로 정리하기엔 어려움이 있으나 가로, 세로획에서 각각의 굵기의 차이는 대개 3-4가지로 볼 수 있으며, 대부분 세로획의 굵기 차이가 가로획의 굵기 차이보다 심하다. 또한 가로, 세로획의 굵기의 다양성은 글자 수에 비례하지 않는다.

영화명	가로,세로획	종류1	종류2	종류3	종류4	종류5	종류6	종류7
춘향전	가로획	1	1.25	1.5	2			
	세로획	0.75	1.5					
물고기자리	가로획	1	2	3				
	세로획	4	5	6				
오! 수정	가로획	1	1.5					
	세로획	1.5						
킬리만자로	가로획	1	1.5	2	2.5	3	4	
	세로획	1.5	2	2.5	3	3.5		
해변으로가다	가로획	1	2	2.5	3			
	세로획	1.5	2	2.5				
죽거나 혹은 나쁘거나	가로획	1	2	3				
	세로획	2	4	5	6			
가족	가로획	1	1.5	2	3.5			
	세로획	3	3.5	5				
빙우	가로획	1	1.25	2				
	세로획	1	1.4					
바람의 파이터	가로획	1	2	3	4	5	6	9
	세로획	2	3	5	6	7	8	11
바람의 전설	가로획	1	2	3	4	5	9	
	세로획	3.5	4.5	6	7	8	9	12
사마리아	가로획	1	1.5	2	3			
	세로획	1	2	3				
효자동이발사	가로획	1	2	2.5	3			
	세로획	2	3	4	5	7		
태극기휘날리며	가로획	1	2					
	세로획	2	3	4				
인어공주	가로획	1	1.5					
	세로획	1	2	2.5	3	3.5		
아라한장풍대작전	가로획	1	1.25	1.5	2			
	세로획	1.5	2	2.5				
꽃피는 봄이 오면	가로획	1	1.5	2				
	세로획	1	1.5	2				
우리형	가로획	1	2	2.5				
	세로획	1	1.5	2.5	3.5			
달마야 서울가자	가로획	1	1.5	2	3	4		
	세로획	1.5	2.5	3	4	4.5		

신암행어사	가로획	1	4	9	15			
	세로획	7	10	15	17			
파이란	가로획	1	1.5					
	세로획	1	1.25	1.75				
와이키키브라더스	가로획	1	1.5	2				
	세로획	0.25	1					
국화꽃향기	가로획	1	1.5					
	세로획	1	1.3					
선생 김봉두	가로획	1	1.5	2	2.5	3.75		
	세로획	1.5	2	3				
동승	가로획	1	1.5	2	4			
	세로획	2	2.25					
낭만자객	가로획	1	2	4				
	세로획	3	3.5	5				
남남북녀	가로획	1	2	3				
	세로획	3	5	8	10	12		
살인의 추억	가로획	1	1.5					
	세로획	1	2	2.5				
실미도	가로획	1	1.5	2	2.5			
	세로획	1	2	2.5				
스캔들	가로획	1	1.5	2.5	3			
	세로획	1.5	2	2.5	3			
청풍명월	가로획	1	2	3	4	6		
	세로획	7	8	10				
클래식	가로획	1	1.3	2				
	세로획	1.5	2	3				
하늘정원	가로획	1	1.5	2				
	세로획	1.5	2	3.5				
똥개	가로획	1	1.5					
	세로획	1	1.5	2				
오브라더스	가로획	1	2	3				
	세로획	5	6	7				
맛있는 섹스 그리고 사랑	가로획	1	1.5	2	2.5			
	세로획	1.5	2	3				
보리울의 여름	가로획	1	2	3	4			
	세로획	0.5	5	6	7			
봄여름가을 그리고 겨울	가로획	1	2	5	6	9		
	세로획	5	7.5	8	8.5	10		

튜브	가로획	1	2	3.5				
	세로획	2.5	3	3.5				
천년호	가로획	1	2	3				
	세로획	1.5	2.5	4				
은장도	가로획	1	1.5	2				
	세로획	1	1.5	2				
꽃섬	가로획	1	1.6	2				
	세로획	1.7	2	3				
선물	가로획	1	2	3.5				
	세로획	3	4	5	6			
아이러브유	가로획	1	2					
	세로획	1.5	2	3				
하루	가로획	1	2					
	세로획	1	2					
시월애	가로획	1	1.5					
	세로획	0.6	1	2.3				
복수는 나의 것	가로획	1	1.5	2				
	세로획	2	4	4.5				
밀애	가로획	1	2.5	3	4.5			
	세로획	3	3.5	4	5.5			
챔피언	가로획	4	1.5	3				
	세로획	1.5	2	2.5				
죽어도 좋아	가로획	1	2	3	5	6.5		
	세로획	4.5	5	6	8	20		
중독	가로획	1	2	3.5				
	세로획	2	6.3	7.5				
취화선	가로획	1	1.7	3	3.5			
	세로획	2.5	3	4.2				
하류인생	가로획	1	1.5	2				
	세로획	1	2	2.2				
돌려차기	가로획	1	1.5	2				
	세로획	4	5	6				
정혜	가로획	1	1.5	2.5				
	세로획	1	1.5					
봉자	가로획	1	1.5					
	세로획	0.7	2					

<표 24> 영화 캘리그래피 타이틀에서 가로획과 세로획의 굵기차이 비교

(3) 돌기와 기둥의 맺음 종류의 변화

기존의 디지털 폰트나 디지털 캘리그래피 글꼴은 일정한 형태의 돌기모양과 기둥의 맺음 모양에 따라 디자인되지만 영화타이틀용으로 사용된 캘리그래피는 다음의 표와 같이 글자 내에서도 다양한 종류의 형태를 가지고 있다. 표에서의 숫자는 하나의 타이틀 안에서 사용된 종류의 돌기와 맺음 종류 수를 나타낸다.

영화명	가로줄기돌기	가로줄기맺음	세로기둥돌기	세로기둥맺음
춘향전	2	3	3	2
물고기자리	1	1	2	1
오! 수정	1	1	1	1
킬리만자로	2	3	2	2
해변으로가다	2	1	4	3
죽거나 혹은나쁘거나	2	1	2	5
가족	3	2	2	2
빙우	1	1	3	2
바람의 파이터	3	3	7	3
바람의 전설	3	3	4	5
사마리아	1	3	3	2
효자동이발사	4	3	2	3
태극기 휘날리며	4	4	3	4
인어공주	3	2	2	3
아라한장풍대작전	2	2	3	3
꽃피는 봄이 오면	3	2	3	2
우리형	2	1	3	1
달마야 서울가자	2	6	2	3
신암행어사	0	3	3	3
파이란	1	2	3	2
와이키키브라더스	3	3	1	1
국화꽃향기	2	3	3	2
선생 김봉두	2	2	5	3
동승	2	2	1	0
낭만자객	2	3	4	3
남남북녀	3	2	4	2
살인의 추억	3	4	3	3

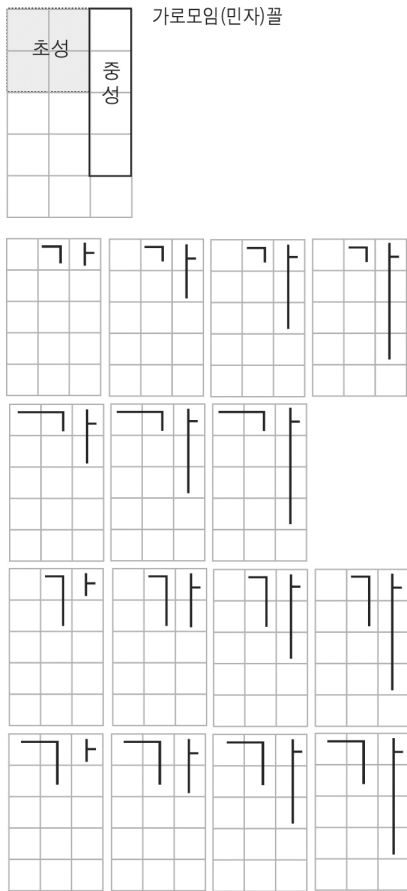
실미도	3	2	2	2
스캔들	2	2	2	2
청풍명월	7	4	4	4
클래식	4	1	2	3
하늘정원	3	3	2	2
똥개	2	5	3	2
오! 브라더스	2	3	3	2
맛있는 섹스 그리고 사랑	3	3	5	5
보리울의 여름	5	3	3	2
봄여름가을 그리고 겨울	5	6	4	3
튜브	2	3	2	2
천년호	4	3	2	2
은장도	3	7	1	1
꽃섬	3	2	2	2
선물	3	3	2	1
아이러브유	2	2	4	2
하루	2	4	1	2
시월애	2	2	2	4
복수는 나의 것	5	4	5	3
밀애	1	1	3	2
챔피언	2	3	2	2
죽어도 좋아	5	4	2	2
중독	4	4	1	2
취화선	4	4	4	3
하류인생	3	4	3	6
돌려차기	4	4	3	3
정혜	4	1	2	3

<표 25> 캘리그래피를 사용한 영화타이틀에서 돌기와 줄기의 형태 종류 수

2. 타이틀용 캘리그래피를 위한 제안 및 적용사례

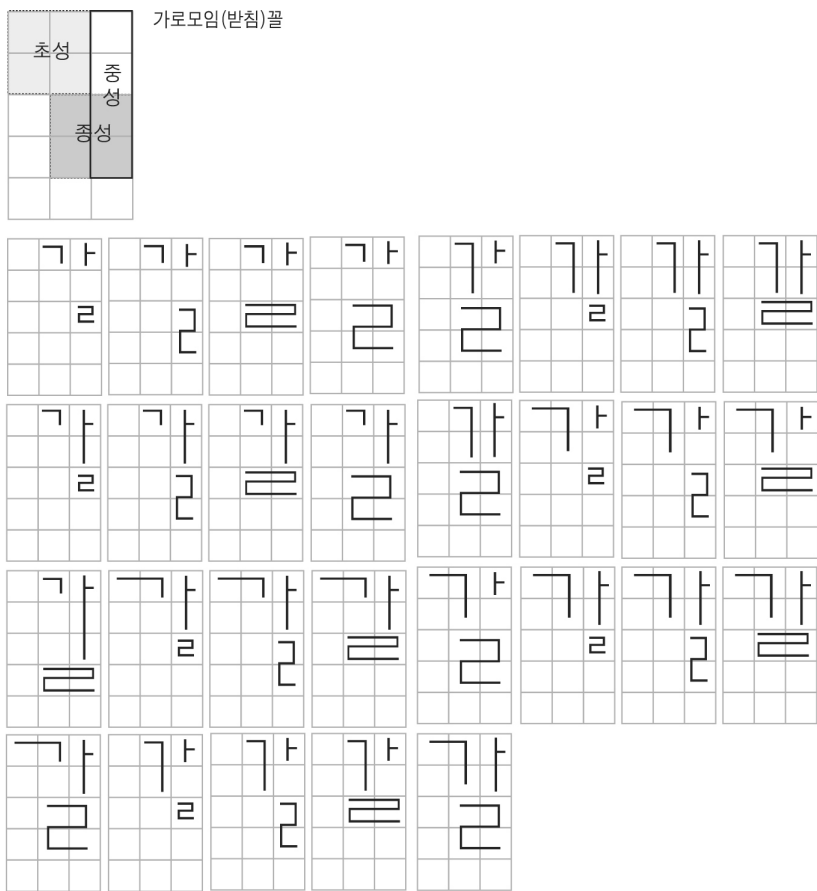
(1) 폰트화를 위한 모듈구성

가로모임(민자)꼴, 가로모임(받침글자)꼴, 세로모임(민자)꼴, 세로모임(받침글자)꼴, 섞임모임(민자/받침글자)꼴의 전체 비율을 수용할 수 있는 가로 3개, 세로 5개의 정사각형으로 정네모꼴을 벗어난 직사각형 형태의 모듈을 기본으로 설정하였다.



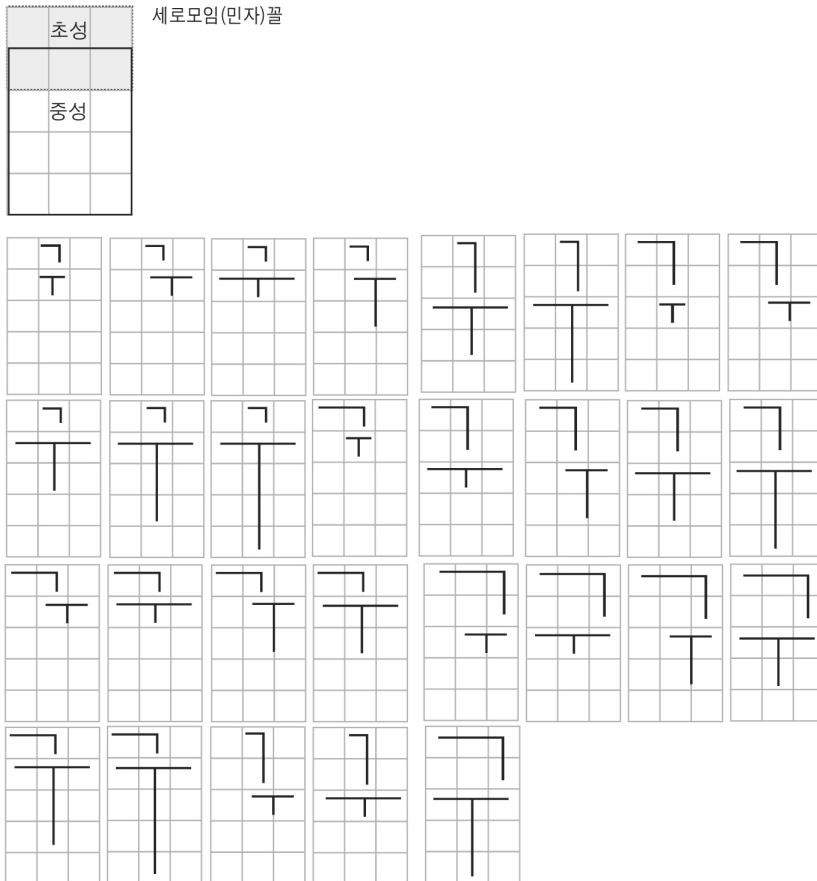
<그림 97> 가로모임(민자)꼴의 모듈

가로모임(민자)꼴의 경우 가로폭과 세로폭의 비가 약 5:10~10:5의 분포를 나타냈다. 이에 초, 중, 종성의 위치를 잡아, 그 경우의 수 중에서도 글자의 가로, 세로폭의 비를 지킬 수 있는 글자의 구성방법으로 가로폭과 세로폭의 비를 수용할 수 있는 모듈을 구성하였다. 기본 자폭의 비율은 1:2~2:1을 유지할 수 있는 모듈을 만들어 그 모듈 안에서 초성(닿자)과 중성(홀자)의 형태를 4가지씩 만들어 조합하였다. 모듈을 적용한 글꼴의 경우의 수는 모두 16가지이다. 1:2~2:1의 비율을 벗어나는 조합은 제한하였기 때문에 15가지의 조합모듈이 나온다.



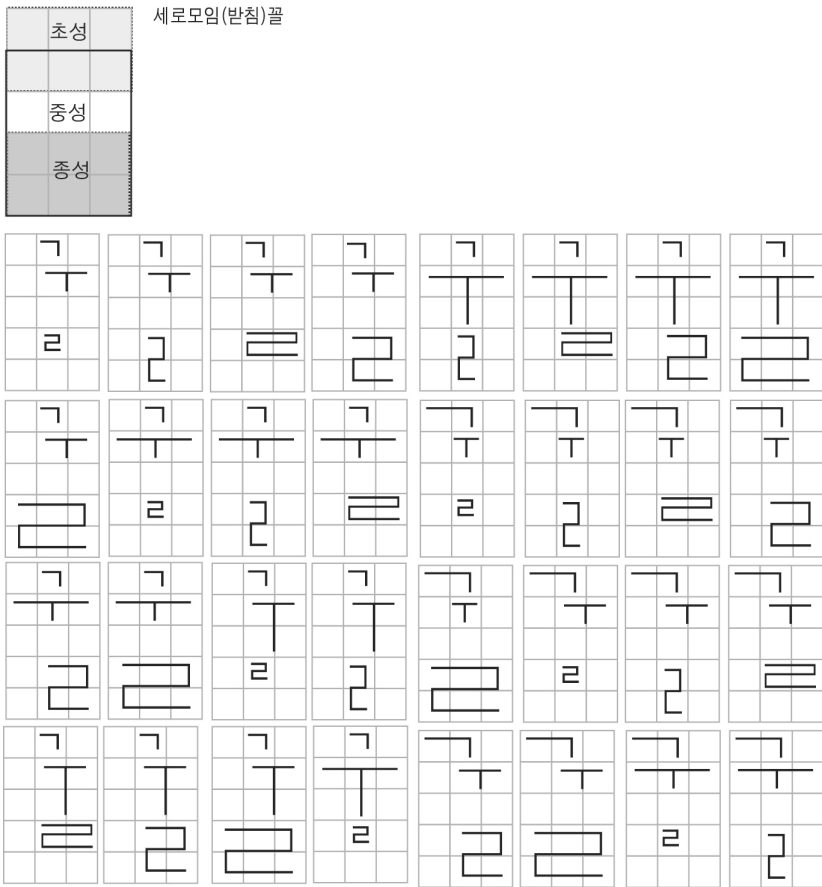
<그림 98> 가로모임(받침글자)꼴의 모듈

가로모임(받침글자)꼴의 경우 가로폭:세로폭이 약 4.9:10~10:6.2의 분포를 나타냈다. 가로모임(민자)의 비율과 마찬가지로 기본 자폭의 비율은 1:2~2:1의 비율로 초성(닿자)과 중성(홀자) 중성(받침자)의 형태는 각각 4가지로 모듈을 적용한 글꼴의 경우의 수는 모두 64가지이다. 1:2~2:1의 비율을 벗어나는 조합은 제한하였기 때문에 54가지의 조합모듈이 나온다.

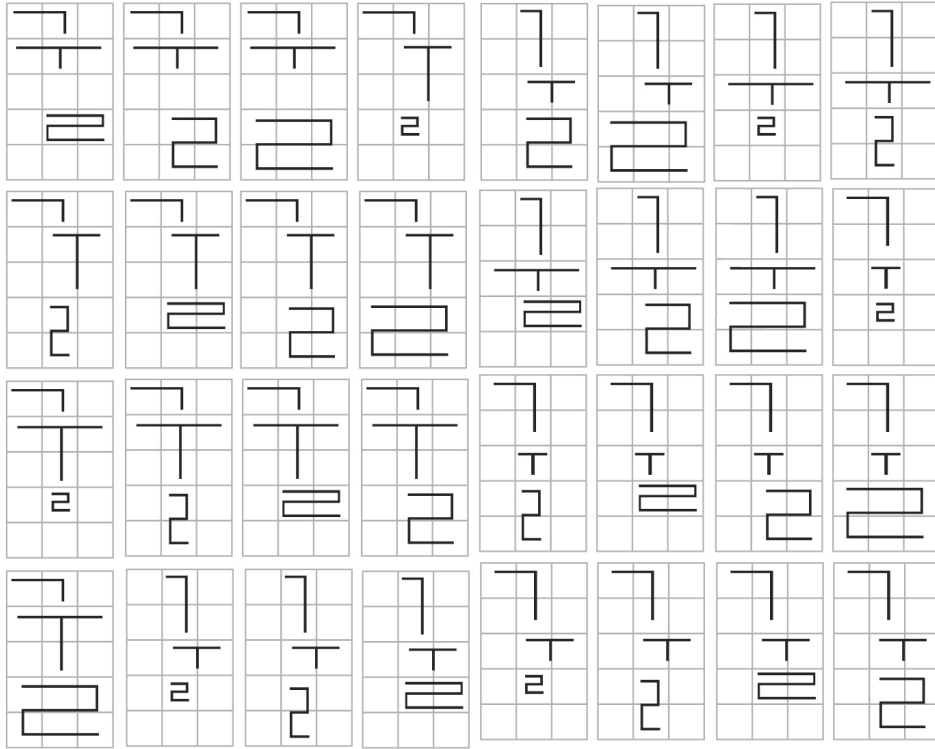


<그림 99> 세로모임(민자)꼴의 모듈

세로모임(민자)꼴의 경우 가로폭:세로폭이 약 4.2:10~10:6.2의 분포를 나타냈다. 기본 자폭의 비율은 2:5~3:2의 비율을 유지할 수 있는 모듈을 만들었다. 그 모듈 안에서 초성(당자)의 형태를 4가지, 중성(홀자)의 형태를 6가지씩 만들어 조합하였다. 모듈을 적용한 글꼴의 경우의 수는 모두 96가지이다. 2:5~3:2의 비율을 수용하는 경우의 수는 64가지이다. 실제 조합모듈은 위의 <그림99>와 같이 29가지로 제시하였다.



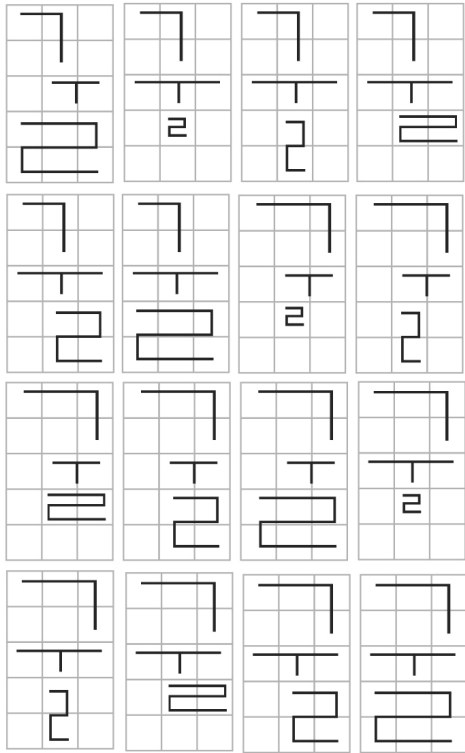
<그림 100> 세로모임(받침글자)꼴의 모듈1



<그림 101> 세로모임(받침글자)꼴의 모듈2

세로모임(받침글자)꼴의 경우 가로폭:세로폭이 약 3.4:10~10:7.4의 분포를 나타냈다. 기본 자폭의 비율은 2:5~3:2의 비율을 유지할 수 있는 모듈을 만들었다. 그 모듈 안에서 초성(닿자)의 형태를 4가지, 중성(홀자)의 형태를 6가지, 종성(받침자)의 형태는 6가지씩 만들어 조합하였다. 모든 경우의 수는 216가지이다. 실제 예시로 <그림 100>, <그림 101>, <그림 102>와 같이 80가지로 한하여 제시하였다.

섞임모임(민자/받침글자)는 가로, 세로모임 글자의 모듈을 적용하여 사용할 수 있다.



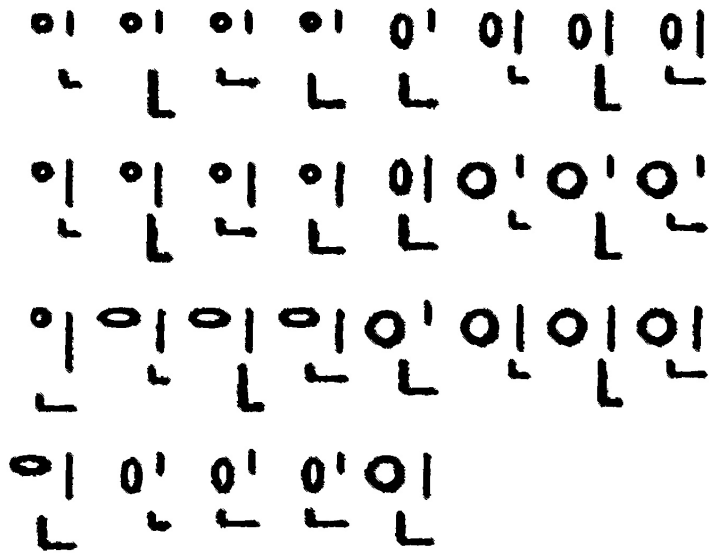
<그림 102> 세로모임(받침글자)꼴의 모듈3

(2) 모듈 적용사례

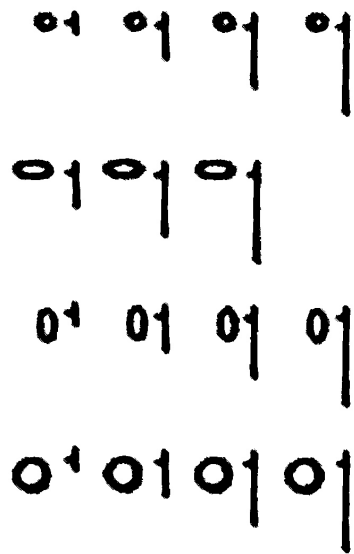
캘리그래피의 형태는 위에서 언급한 모듈의 적용뿐만 아니라 윗 장에서 분석한 가로, 세로획의 굵기의 차이, 돌기와 맺음의 모양 등 여러 변수가 있으나 이 절에서는 가로, 세로획의 같은 굵기 및 같은 돌기, 같은 맺음의 모양으로 하여 모듈의 변화만으로 나올 수 있는 경우의 수를 실제 캘리그래피를 적용하여 나타내 보았다.

같은 ‘인어공주’의 영화 타이틀이라 하더라도 <그림 109>와 같이 선택적으로 초성(홀자), 중성(닿자), 종성(받침자)의 모양과 형태를 선택하여 조합할 수

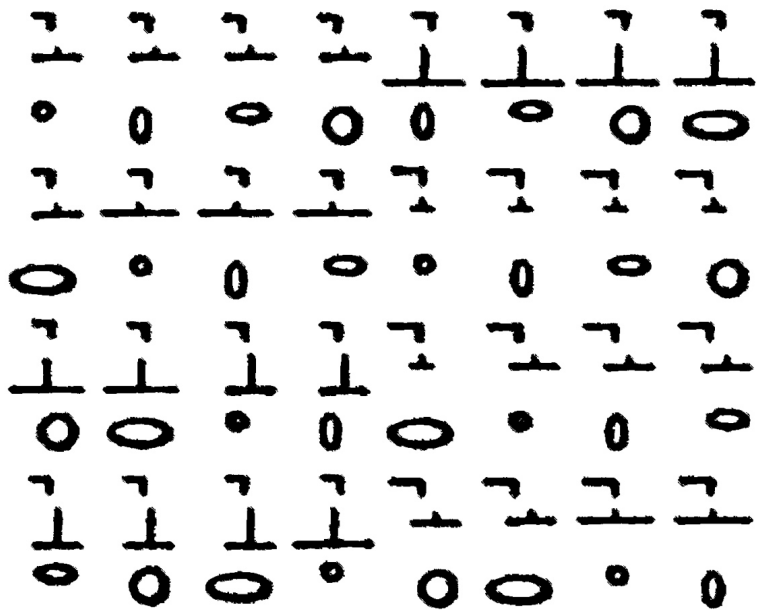
도 있고 모임꼴의 조합모듈을 보고 사용자가 선택하여 폰트를 만들 수 있다.



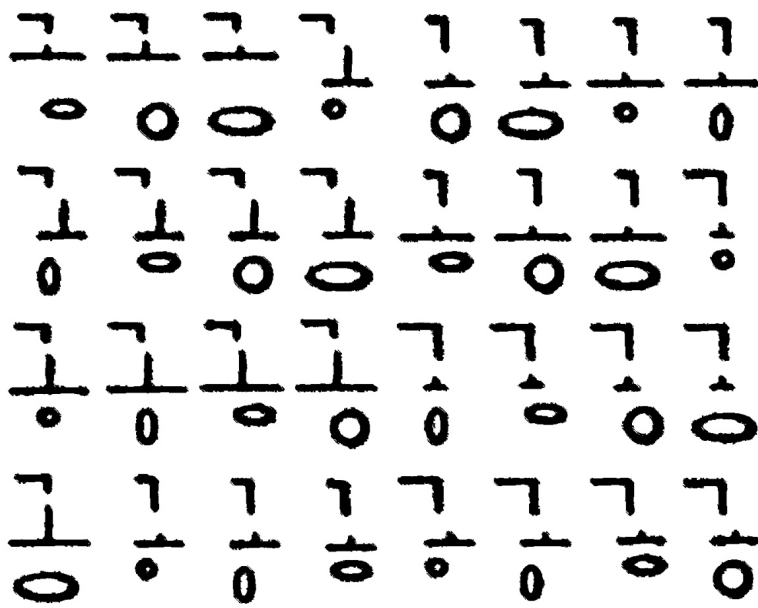
<그림 103> '인'자 모듈 적용



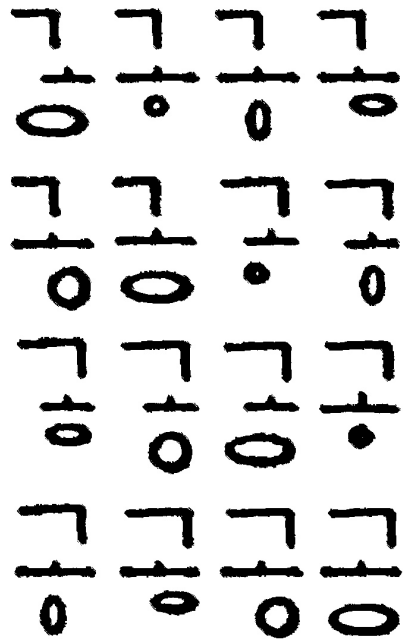
<그림 104> '어'자 모듈 적용



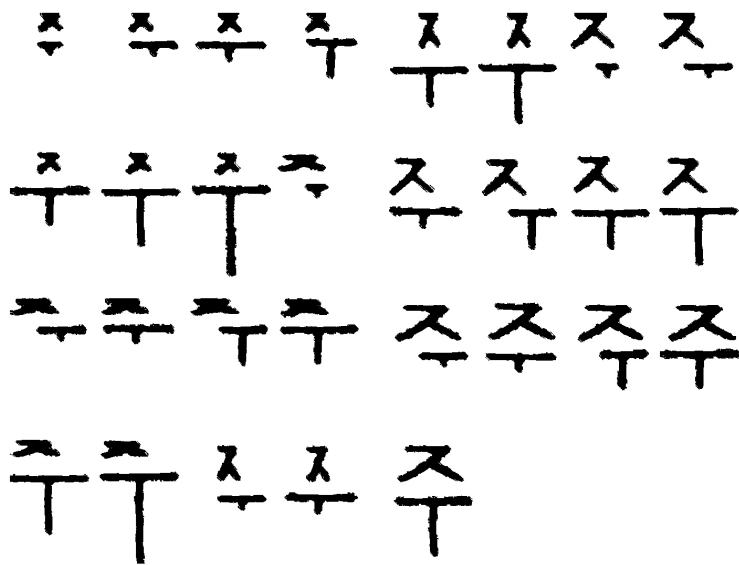
<그림 105> '공'자 모듈 적용 1



<그림 106> '공'자 모듈 적용 2



<그림 107> '공'자 모듈 적용 3



<그림 108> '주'자 모듈 적용

인어공주 인어공주
인어공주 인어공주
인어공주 인어공주

<그림 109> '인어공주' 타이틀 모듈 적용

V. 결론

붓을 사용한 캘리그래피는 아름답게 쓴 글자의 차원을 넘어, 하나의 이미지 문자로 다양한 개성과 감성을 불어넣을 수 있어 최근 타이틀용으로 많이 사용되어지고 있다. 이러한 캘리그래피를 더욱 폭넓게, 그리고 사용자가 자신의 미감과 필요에 따라 다양하게 적용하여 사용할 수 있는 캘리그래피의 디지털 폰트화 방법론을 제안하였다.

우선 지금까지 사용된 영화 타이틀용 캘리그래피에서 가로세로의 비례와, 획의 흐름이나 기둥과 돌기의 모양을 파악하였으며, 그 자유롭고 획일화되지 않은 캘리그래피의 형태 속에서 공통된 비례를 찾아 모듈을 적용하고 많이 사용되어진 요소들을 추출하여 폰트 구성 요소의 기반을 마련하였다.

그 결과, 탈네모꼴의 세분화된 모듈과 여러 종류의 자소 생성으로 닿자, 흘자, 받침자를 하나하나 사용자가 조합하여 적용할 수 있도록 하여 사용자의 개성과 조형감각으로 다양한 글꼴의 표현이 이루어질 수 있는 실제 예를 제시하였다.

기존의 캘리그래피는 이미지 문자로 캘리그래피의 사용이 제한적이었고 개발된 캘리그래피 폰트들도 서예가들에게 받은 글자모양을 스캔 받아 완성형 폰트로 제작하거나 가능한 네모틀에 맞추고 획의 굵기와 초, 중, 종성의 모양을 통일하여 개발된 폰트들이지만 본 연구에서 제안한 모듈을 사용할 경우 다양한 글꼴의 사용이 가능하며, 사용자가 직접 쓰지 않아도 컴퓨터상에서 사용자의 요구에 맞추어 자유롭게 활용할 수 있는 캘리그래피 폰트의 구현이 가능할 수 있다고 판단한다.

단, 이러한 닿자, 흘자, 받침자의 다양한 글꼴은 우리가 한글을 입력하고 한자 키를 쳤을 때 하나의 한글에 적용되는 여러 한자가 나타나고 필요한 한자를 선택하는 것과 같은 선별 개별입력을 필요로 하는 기술적인 부분이 필요

하다. 또한 현재 두벌식 자판이 표준화가 되어 사용되고 있지만 한글 고유의 모아쓰기 원리의 구조적 특성과 사용 환경에 더 적절히 맞는 세벌식 자판사용도 고려해 볼 부분이다.

더 나아가 사용자가 원하는 형태를 이미지나 음성으로 인식시켰을 때 그 정보를 폰트화 시킬 수 있는 기술이 가능해진다면 글자꼴의 표현 확대가 무한해질 수 있다. 즉 글꼴의 환경도 사용자 중심에서 고려되어야 하고 기술 또한 그것을 뒷받침해 줄 수 있는 방향으로 개발되어야 한다.

참고문헌

<국내문헌>

- 김지현(1998), 『타입과 타이포그래피』, 임프레스
김진평(1986), 『한글의 글자 표현』, 미진사
세종대왕 기념사업회(2000), 『한글글꼴용어사전』, 한글 글꼴 개발원
윤영기(1999), 『윤영기의 한글 디자인』, 도서출판 정글
원유홍·서승연(2004), 『타이포그래피 천일야화』, 안그라픽스
정중화(1993), 『한국의 영화 포스터 I』, 범우사
정중화(1999), 『한국의 영화 포스터 II』, 범우사
정중화(2000), 『한국의 영화 포스터 III』, 범우사

<번역서>

- Michalel abeaunmount(1993), 『Typography & Color』, 김주성 편역, 예경출판사
Philip B. Meggs(2000), 『그래픽 디자인의 역사』, 미진사

<학위논문>

- 고 김진평 교수 추모 논문집 발간위원회(1999), 고 김진평 교수 추모 논문집,
「한글 조형 연구」
박수진(2004), 「영화 포스터의 타이포그래피에 관한 연구」, 신라대학교
석사학위논문
안호정(2003), 「영화 포스터에 나타난 타이틀 로고에 관한 연구」, 경남대
학교 석사학위논문
주리나(2003), 「시각 디자인 요소로서의 한글 캘리그래피 활용에 관한 연
구」, 동아대학교 석사학위논문
김연수(1999), 「한글 폰트형태의 분류체계 연구-개발 방향을 중심으로-」,
서울여자대학교 석사학위논문
백인숙(1999), 「디지털 폰트의 발전 방향에 대한연구-한글 타이포그래피
를 중심으로-」, 건국대학교 석사학위논문
김혜숙(1997), 「한글 손글씨의 Font화에 관한 연구-한글 가로쓰기를 중
심으로-」, 서울여자대학교 석사학위논문

김민정(1997), 「한글 글자꼴 개발을 위한 연구」, 부산여자대학교 석사학위논문

심진수(1996), 「캘리그래피 개념의 한글 적용에 관한 연구」, 서울여자대학교 석사학위논문

김성학(1995), 「새한글 폰트 디자인에 관한 연구-한글 폰트 디자인-」, 국민대학교 석사학위논문

정원일(1992), 「현대 그래픽 디자인에서의 캘리그래피적 표현과 조형적 특징에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문

최경자(1991), 「한국 영화 포스터의 레이아웃에 관한 연구」, 단국대학교 석사학위논문

이승환/조혜진(2003), 「캘리그래피의 조형성 연구-영화 타이틀 로고를 중심으로-」, 동양대학교/한양대학교, 디자인과학연구지 연구논문

<정기간행물>

<새국어소식> 1998.10, 제3호, 한글날특집호

세종대왕 기념사업회 한글 글꼴 개발원(1999~2003), 『글꼴』

필름 2.0 2002-08-07

<인터넷 웹사이트>

<http://www.fontcenter.org>

<http://home.megapass.co.kr/hanplug/hangul.html>

<http://www.designdb.com>

<http://paero3.myzip.co.kr>

ABSTRACT

A Study on Making Digital Font from Calligraphy

- focused on Movie Title -

Kim, Myo-Soo

Major in Visual Communication Design

Dept. of Media Design

The Graduate School of Hansung University

Starting with the geometrical characters at the time of the birth of Hunmingungem, Hangeul has varied with diverse characters through various environments and processes. After the days of handwriting, the era of "hitting" the characters on the keyboard has come by the distribution of personal computers and the Internet. Whoever uses a computer can get access to many types of Hangeul fonts, and now the choice and usage also have become in charge of the user.

Calligraphy, which is attracting many people's attention nowadays enables not only to simply vary the existing fixed square-framed characters to off-square-framed ones structurally but also to express sentimentally the characters and the user's emotions. While such application can be frequently observed in movie titles, the present

calligraphy is mere the image but not the characters able to be employed for computers freely. The production of the fonts for titles is considered to be needed also in this era so that such characters not simply remain as an art work containing the writers' sentiment and personality but settle as a new type of digital characters and can be embodied by computer more variously and naturally.

Therefore, this study is suggesting a method for embodying digital fonts of calligraphy, which researches and analyzes the movie titles of the calligraphy performed by writing brush to make off-square-framed combination modules for calligraphic digital fonts, and is extended from the present script fonts, fits the user's needs and demands and enable the user to construct characters personally for his(her) own purposes.