

타이포그래피와 결합한 초현실적 표현기법의
성서 일러스트레이션에 관한 연구

Typographic & surrealistic solution for sacred illustration

박진숙

세종대학교 산업디자인과

이 논문은 1994년도 경희대학교 학술연구비 수혜에 의한 것임

논문요약

성서의 내용중에서 청소년들에게 선교용으로 알맞은 성구를 택하여 그 요지를 효과적으로 전달하기 위한 디자인적 차원에서의 방법을 연구한다. 특히 인물 또는 주제의 표정, 의상, 동작의 reality와 배경, 환경의 reality를 시대를 다르게 처리함으로써 classic과 contemporary 한 것의 조화, 즉 과거속의 현재, 현재에서의 과거를 초현실적 스타일로 강조하며 성구는 일러스트레이션과 한눈에 들어올 수 있도록 연결감 있게 배치하여 단독매체로서의 포스터, 카드 등에 적용가능한 사례를 개발함으로써 선교의 기능을 띤 성화와 성구를 함께 사용한 새로운 스타일의 일러스트레이션을 개발한다.

Abstract

This study is to experiment a new possibility of sacred illustration for youngsters. Since this illustration will be used individually as a poster or a card, the bible content is layed out based on visual hierarchy. The reason for using the contrast of contemporary and classic style is to represent the bible working in our age. This study presents two sample works: one is for 'hope' from Philippians 4: 6,7 and the other is for 'wedding' from Genesis 1: 27, 2: 24 and Matthew 19: 6.

중심어 (keyword)

typography, surrealistic, sacred illustration

1. 서론

날로 심각해지는 청소년문제는 각종 폭력범죄의 대담성, 자살 등으로 말미암아 사회의 큰 문제로 대두되고 있으며 이에 따른 청소년 교육의 재정비, 도덕 재무장 등의 필요성에 대한 여론이 고조되어 가고 있다. 대가족시대의 조부모에서 부모, 그 손자손녀에 이르는 유교사상에 바탕을 둔 가정교육은 그동안 이 땅의 기성인들의 정신세계를 지탱해주는 중심이 되어 왔으나 요즘같은 핵가족 구성에서는父子간에 밥상을 마주할 기회조차 없이 바쁜 가운데, 대대로 내려오는 가풍이라든가 바른 가치관, 사회규범에 대한 정신교육은 전무한 상태이고 청소년들의 정신세계는 폭력 비디오나 불량서적에 그대로 노출되어 있는 현실이다.

본 연구는 청소년들에게 자칫 거부반응을 일으키게 하기 쉬운 성화와 성구를 새로운 방법으로 제작하여 그들의 감각에 부합하게 하여 정신적인 양식이 되기 위함을 우선 목적으로 두고 그들이 흔히 축하나 위로의 메시지를 보낼 경우인 결혼, 병문안 등의 용도에 맞는 성구를 타이포그래피컬(Typographical)하게 처리하여 읽는 즐거움을 더하게 하며 고전의 성화를 현재의(Contemporary) 상황에 대비시켜 현재 생활에서 체험하는 성서의 내용을 부각시키고자 한다.

1-1. 연구목적 및 필요성

Illustration의 정확한 기능인 내용이나 주제를 리드하는 절대적 요소로서의 가치와 그 심미적 장식기능을 순수 Art의 영역에서만 주로 연구되어온 성화에 부여키 위하여 학습된 언어인 문자를 시각적 시각언어의 한 Design Element로 사용함으로써 성서의 내용을 보다 빠르고 정확하고 폭넓게 전달시키는 데에 그 목적을 두고 있다. 또한 '현실의 배후에 숨어 있는 실제 세계보다 더욱 진정한 것' - 직관, 꿈, 프로이드에 의해 파헤쳐진 무의식적 영역 등의 세계 - 을 추구하는 초현실적 표현기법⁵⁾을 사용함으로써 성서의 내용을 단지 고전으로서만 이해시키는 것이 아니라 시공간을 초월한 상상력을 동원하여 Classic과 Contemporary의 조화, 현재에서의 고전과 미래의 시각에서 본 고전(즉 현재) 등 의식의 흐름에 의한 개개인의 체험에 따른 공감대 형성을 시도한다. 특히 컴퓨터 시대를 사는 현대의 젊은이에게는 그들의 감성에 맞는 새로운 스타일의 표현법이 필요하다고 보며, 본 연구에서는 그들의 정신세계에 유익하지만 르네상스 이후 거의 고전으로서 존재해온 성화를 컴퓨터 그래픽으로 제작하여 시대에 부합하는 표현방법을 작품을 통하여 제시한다.

1-2. 연구방법 및 범위

성서 Illustration은 Book illustration의 일종이므로 그것을 제작함에 있어서 디자인적 상상력은 가장 핵심이 되는 요소이며, 이것은 문자가 포함할 수 없는 영역을 Illustration에 첨가하는 데에 의의가 있다.²⁾ 여기에 문자를 디자인 요소(Design Element)로 사용하는 시도는 사고를 문자체계에만 귀속시키지 않고 시각적인 의미와 사고를

동시에 조형적으로 추구함으로써 Illustration의 기능을 더욱 강화시키고 있으며 따라서 Typography와 결합된 성서 Illustration의 참된 기능은 문장에 의한 전달내용과 Illustration에 의한 전달내용의 의미를 중복하는 것만이 아닌 오히려 獨自의 힘을 발휘하여 공명하고 효과를 높이는 데에 있다고 본다. 바우하우스시대의 모홀리 나기(Moholy Nagy)에 의하면 "Typography는 하나의 전달수단이다. 그것은 가장 효과적인 형태를 가진 명료한 전달수단이어야 하다. ... 그러므로 첫째 모든 Typography에 관련된 작품은 한마디로 명료해야 한다... 활자를 예정된 형태, 예를 들면 사각형과 같은 모양 속에 삽입하면 안된다. 인쇄는 그 시각적, 심리학적 법칙에 따른 형성을 통하여 내용과 일치한다."³⁾ 라고 하였는데 이는 글자뿐만이 아닌 글자의 배열까지도 감정적인 내용을 감각적으로 표현하는 언어의 Illustration으로 해결하려는 요하네스 이텐(Johannes Itten)의 시도와도 일치한다.⁴⁾

언어(Word)와 이미지(Image), 즉 형상의 상호작용은 오늘날 커뮤니케이션의 큰 관심사에 틀림이 없다. 과거에는 단순히 언어를 설명하기 위해서 시각적 이미지를 창조해 냈으나 오늘날에는 순수한 언어적 개념에서부터 낱말과 그림의 교감된 표현 쪽으로 흘러가는 경향이 있다. 바쁜 현대사회에서 선교용이라는 기능을 갖고 있는 Illustration은 신선한 주의를 끌어야 하며 친밀감을 갖고 설득을 위한 전달방식을 취해야 한다고 본다. 이때의 전달은 감정의 반응을 수반하는데 때로는 전의식 혹은 무의식 단계의 마음과 관계있고, 그것에 의해 이끌려 간다. 독자들에게 풍요로움과 신비로움, 좀더 정교한 환상적인 분위기를 유도하기 위하여 최근에는 르네 마그리트(Rene Magritte) 등 초현실주의 작가들의 작품에서 따온 영상들을 종종 이용하는데⁵⁾ 본 연구에 인용된 초현실주의는 하나의 양식으로서가 아니고 사유와 인식의 방식, 지각의 방식이며 인간과 인간정신에 대한 시적인 신뢰를 부르짖고 구속되지 않은 진실을 추구하기 위해 의식의 흐름에 의한 기술법(자동 기술법)⁶⁾을 위하여 인용되었다.

본 연구에서는 '소망'과 '결혼'이라는 두 가지 주제의 Computer Illustration을 위에 열거한 이론에 근거하여 제작, 제시하게 되는데, 각 주제에 맞는 성구를 '아가페 주제별 성경전서'에서 발췌해서 illustration의 디자인 요소로 배치한다. 이때에 활자의 크기나 굵기, 순서, 공간에서의 위치, 색채 등은 Visual Hierarchy(시각적 우선순위)에 입각하여 이미지와 함께 조정되며, 이는 전달하는 내용을 명쾌하게 표현하기 위함이다. 또한 여백(White Space)도 능동적으로 형태의 일부가 되기 때문에 하나의 조형요소로 사용되었는데 배경이 주는 효과의 가능성을 의식적으로 활용하여 배경을 검은 글자나 평면 형태와 마찬가지로 같은 가치를 지닌 조형요소로 인정한다는 신 Typography의 이론에 근거를 두고 있다.⁷⁾

이상의 방법에 입각한 활자와 이미지를 시각화하기 위한 표현수단으로는 컴퓨터를 그 도구로 하여 작품을 전개하였다. 고전의 성화를 스캐너를 통하여 입력한 후 Adobe Photoshop 2.5에서 여러가지 필터를 이용하여 특수효과를 주고 Type는 기존의 이미지를 해치지 않

는 범위에서 Type의 크기, 위치를 테스트하여야 하므로 EPS파일로 저장하여 Adobe Illustrator로 가져와서 그 위에 작업한 후, Create Outline 한 후 Type만 따로 저장하여 Adobe Photoshop으로 가져와 Place하는 방법을 취했다. 이렇게 완성된 작품은 곧바로 분판필름출력하여 포스터, 엽서, 카드 등에 활용될 수 있게 된다.

2. 성화에 대한 역사적 고찰

2-1. 성(聖)과 미(美)의 경계(境界)

聖은 종교적 의식과 그 대상의 본체라는 현대적 해석은 루돌프 오토(Rudolf Otto)와 에드워드 스프랭거(Edward Spranger)의 서로 다른 입장에서 비롯되었는데 오토는 성이 '절대타자(絶對他者)', 즉 우리에게 알려진 그 어떤 것과도 전혀 다른 형태와 근원, 다른 영향을 주는 완전히 다른 존재로서 우리에게 스스로의 힘을 나타내 보인 것이라고 정의하여 성의 본체 또는 내용을 말한 반면, 스프랭거는 인간정신의 종교적 활동이 갖는 특성은 구체적 가치나 단일관점에 국한된 의식이 아니라 최후의 가치나 궁극적인 것을 추구한다고 하여 그 성의 형태를 정의하였다. 한편 예술이 과연 성스러운 행동이 될 수 있는가라는 질문은 성과 미의 통로와 경계에 관계되는 직접적인 문제로서 미의 형이상학에 관한 문제인데 본 연구에서는 미(美) 자체에 관심을 두는 것이 아니라 다만 미가 우리의 정신에 어떻게 영향을 주며 정신을 통하여 어떻게 표현되는가 하는 문제에 관심을 갖는다. 이름다음에 대한 인식과 표현을 우리는 흔히 예술이라고 하며 그 자신의 경험을 표현하는 사람을 예술가라고 할 때에, 우리는 모두 미 자체에 관심을 갖는 것이 아니라 미에 관한 자신의 경험에 관심을 가지며 이것은 다시 말해서 잠재적(인상주의적) 또는 현재적(顯在的, 표현주의적)인 예술에 관계하는 것이다. 따라서 반드시 제기되어야 할 의문은 '성의 인식과 실현이 어느 정도까지 예술이 될 수 있는가' 하는 것이며 이 질문은 종교와 합일을 이루려는 매우 복잡한 현대예술의 가능성을 시사한다. 초기 종교적 행동에 지나지 않는 예술의 원시적 표현은 예술의 발달과정에서 예술은 종교로부터 자유와 독립을 확보하기 위하여 갈등이 야기되었고 이제 최초부터 종교와 예술의 화친(和親)이 있었다는 점에 근거해서 우리는 본래적 합일상태 곧 종교예술을 재활성화시키는 시점에 있다고 본다.

2-2. 성화의 개념 변천

성화의 범위를 기독교에 국한시키지 않고 모든 신에 적용시킨다면 원시예술과 고대의 고전적인 예술로까지 거슬러 올라간다. 원시예술의 특징은 그것이 묘사한 것 이상의 것을 시사하고 있다는 점에 있다. 원시인들은 그려진 형상에서 생기는 모든 일이 그 대상 피조물에서도 똑같이 일어난다고 믿었고 이것을 우리는 주술종교(呪術宗教)라고 부른다. 그러나 기독교에서는 성상을 그리는 것이 성스러움, 곧 신을 만드는 것이기 때문에 금지되어야 한다고 믿었고 이는 출애굽기 20장

의 금지로, 바로 신은 보이지 않는 상태에서 말만 하기 때문에 신의 모습은 불가사의하다는 신명기(4:13~17)에 근거하고 있다.

십계명의 관심은 유일신이나 신들에게 있지 않고 창조에 포함되는 모든 것에 있다는 사실 때문에 칼빈은 형상을 절대적으로 금지하였다. 그는 형상의 조각만을 금한 것이 아니라 그리스 정교회가 갖고 있던 단순한 회화그림도 철저히 금지하였다. 그러나 이것은 어느 수준에 올라있는 조각가와 화가들에게는 그들의 예술이 필요로 하는 자료에 성을 형상의 형태와 표현하는 데 따르는 어려움이 없었다. 그들은 오히려 회화예술의 대상으로서의 죽은 물질이 아닌, 예술가의 터치로 생명이 불어 넣어진 물질로서의 신을 표현하려고 하였으며 이는 환상의 형성, 즉 영혼이 가시적으로 되고 세상의 사물로 전환되는 영혼의 운동으로 표현되었다. 여기서 미는 감각적 그리고 정신적 감수성을 둘 다 동시에 증가시켰으며 신의 권능을 인간적으로 표현한 그리스도의 모습은 모든 시대와 문화에 따라 매우 다양한 형태를 갖게 되었다. 특히 르네상스시대에 이르러서는 신은 신비스러운 존재가 아니라 바로 인간이라는 표현을 보게 되는데 이는 순수한 인간, 완전한 상태의 인간을 항상 추구하고 있기 때문에 완전타자, 즉 신적 존재를 암시하고 있다. 또한 체스터튼(Chesterton)이 '예술은 인간의 생명이다.' 라고 말했듯이 인간은 그 자신 이외의 형태와 또 그가 접하게 되는 형태를 창조할 수 있는 능력과 성향을 갖고 있으므로 인간은 상징을 창조하고 그 상징을 통하여 환경의 생생한 리얼리티를 묘사하게 되었다. 즉, 예술의 종교성은 예술의 소재에 의해서 조건지어지는 것이 아니라 그 목적과 성격에 의하여 조건지어진다는 개념으로 변천하게 되었다.

2-3. 성서 Illustration과 Typography의 변천과정

로마가 멸망한 A.D 5세기 경에서 르네상스가 싹튼 A.D 15세기까지 천년간의 '암흑시대'에 그리스-로마 시대, 즉 고전시대에 쌓은 지식과 학문은 거의 완전히 잃게 되었다. 성스러운 종교적 기록에 대한 기독교들의 믿음이 책을 보존하는 데 주된 운동력이 되었다.⁸⁾ 그 예로 수도원에서는 '광채필사본(Illuminated Manuscript)'을 만들어 지식을 보존했는데 이들은 성스러운 기록들의 의미를 시각적으로 강조하기 위하여 그래픽적 장식이나 삽화적인 장식을 매우 중요시하였으며 삽화는 단순히 장식에만 그치는 것이 아니라 교육적인 가치와 신비적이고도 정신적인 의미를 자아내었으므로 오늘날의 Book Illustration의 기능적 개념과 매우 흡사한 형태를 취했다고 볼 수 있다. 천년이나 계속된 이들 중세시대의 필사본 제작으로 말미암아 그래픽 형식, 페이지 레이아웃, 삽화(Illustration), 서체(Lettering Style), 기법(Technique) 등의 그래픽 디자인의 어휘가 생겨나게 되었다.⁹⁾ 페이지 레이아웃을 중심으로 필사본을 시대적으로 분류해 보면 현존하는 Illustration이 든 필사본 중 가장 오래된 A.D 4세기 말 또는 A.D 5세기 초의 바티칸의 베르질리우스(Vatican Virgil)에서는 본문과 삽화가 따로 배치되어 있는 Layout으로 되어 있던 것이 A.D 8세기 경 켈즈의 서(The Book of Kells)에서는 삽화로 처리된 두문자(Initial)가 매우 창의적이면서도 다양한 형상으로 본문의 내용을 뒷

바침해 주면서 장식적인 효과를 더해주는 것이 특징이다. 이 두 가지 스타일은 단독으로 또는 병행되어 사용되면서 한동안 지속되어 오다가 14세기 초의 옥스비의 시편(Ormesby Psalter)에서는 후기 고딕 시대의 영국의 필사본의 특징을 대표한다.¹⁰⁾

15세기에는 림부르크 형제에 의하여 공기투시화법(Atmosphere Perspective)과 같은 면과 입체를 깊은 공간감이 있게 나타내는 Layout이나 오늘날의 만화책처럼 종교적인 주제의 그림과 간단한 글들이 담긴 목판인쇄 그림책이 나타나는 등 그 형식이 매우 다양해지고 그중에서 죽음의 방법(Ars Moriendi)이라는 책으로 믿음, 인내, 영광, 최후의 종말 등과 같은 주제에다 악마의 유혹이라든가 천사의 위안 등에 관해 묘사하여 죽음을 맞이하는 사람들에게 도움을 주는 목적을 띠고 있어 인쇄된 Propaganda의 최초의 예로 여겨지고 있으며 본 연구와도 그 기능적인 면에서 매우 일치한다고 볼 수 있다. 15세기 중반 유럽사회가 어두운 중세시대의 암흑에서 깨어나 르네상스로 서서히 올라감에 따라 서적에 대한 요구가 일기 시작하면서 '타이포그래피'의 발명은 그래픽 디자인의 새로운 지평이 열리는 계기가 되었다.

1450년 경 독일의 Johann Gensfleisch zum Gutenberg에 의한 활판 인쇄 개발로 성경을 인쇄하는 데에 있어서 글자의 스타일이 필사와 거의 구별이 안 될 정도로 정교함과 더불어 이 활자 주형에 의한 속도, 정확성, 경제성을 이룰 수 있게 되었으며 이 활판 인쇄본에서는 목판에 의한 삽화가 점점 더 널리 이용되었고 Illustration의 지위도 고양되었다.¹¹⁾

1493년 안톤 코베르거(Anton Koberger)가 제작한 <뉴렘베르크 연대기>는 하나님의 들어올린 손이 창세기를 상징하는 시각적인 테마로 반복해서 사용되는 등 다양한 그래픽적 상징물과 특이한 레이아웃으로 유명하며 1498년 뒤러(Albrecht Durer, 1471~1528)의 <계시록(The Apocalypse)>은 흰 지면에 검정잉크를 사용하여 중량감과 깊이, 명암, 짜임새와 외양이 잘 이루어져 있는 전례가 없는 감성적 힘과 그래픽적 표현력을 지니고 있다. 르네상스 시대에 이르러서는 중세기의 기독교정신이 인간의 삶의 가치는 사후에 신에 의한 심판에서 결정되는 것에 반해 보다 인간의 잠재성과 그 가치에 대한 새로운 관심에로의 방향전환이 특징인데 이러한 인문주의 정신은 인간의 존엄성과 그 가치를 존중하여 인간은 이성과 과학적 탐구에 의하여 세계와 자아의 의미를 이해할 수 있는 존재라고 보았다.

이 시대의 특징은 삽화가 본문과 거의 대등한 커뮤니케이션 효과를 갖게 되었고 Assymetric한 Layout이 엿보이기도 하며 개라몬드(Claude Garamond) 같은 타이포그래피의 등장으로 문자의 가독성을 중시하게끔 되었다.

그후 17세기의 소강상태를 거쳐 18세기 로코코시대에는 성서적인 내용보다는 시집 또는 소설류에서 신교전주의 그래픽 디자인의 특징을 볼 수 있는데 1789년 윌리엄 블레이크(William Blake)의 <순결의 찬가(Songs of Innocence)>는 비록 성화는 아니지만 본 연구에서 시도하는 Typography를 Illustration과 통합시키는 방법의 효시라 할 수 있겠다. 18세기 말 산업혁명을 거쳐 19세기 빅토리아 시대의 대중

적 그래픽에서는 석판인쇄(Lithography)의 발달로 보다 정교한 색조의 삽화가 가능케 되었으나 1840년대 출판된 <하퍼의 새로운 그림성경(Harper's Illuminated and New Pictorial Bible)> 외에는 거의가 연극 포스터 또는 담배 상표 등 상업적인 성격을 띤 삽화가 대부분이었으며 이와 같은 경향은 현대에 이르기까지 그래픽컬한 측면에서 별로 특기할 만한 상황없이 지속되어 온다고 해도 과언이 아니다.

3. 주제별 연구 (작품 예시)

청소년들이 카드나 선물(장식용 포스터 포함)을 가장 많이 주고받는 경우로는 생일, 졸업, 입학, 결혼, 병문안 등이 있는데 그 중에서 병문안(소망)과 결혼이라는 다음과 같은 작품을 제작하여 새로운 양식의 성서 illustration의 가능성을 제시하고자 한다. 각 작품에 인용된 성구는 아가페출판사에서 발행한 주제별 성경전서의 각 주제에 맞는 구절들 중에서 본 연구자의 개인적 체험에 미루어 발췌한 것이다.

3-1. 소망 (병문안 또는 어려움에 처했을 때) (그림 1)

아무것도 염려하지 말고 오직 모든 일에 기도와 간구로 너희 구할 것을 감사함으로 하나님께 아뢰라. 그리하면 모든 지각에 뛰어난 하나님의 평강이 그리스도 예수 안에서 너희 마음과 생각을 지키시리라. - 빌립보서 4장 6,7절

Do not be anxious about anything, but in everything, by prayer and petition, with thanksgiving, present your requests to God. And the peace of God, which transcends all understanding, will guard your hearts and your minds in Christ Jesus. - Philippians 4:6,7

현대문명사회에서 물질적으로나 모든 것이 풍족할지라도 인간의 고난은 있기 마련이다. 이때 좌절하지 말고 모든 것을 맡김으로써 마음의 평강을 찾게 된다는 내용을 천상도를 연상시키는 구도의 고층건물과 "아무것도 염려하지 말라"라는 말씀울 빛 가운데서 나오듯이 유도하였으며 소외된 고뇌의 인간은 미켈란젤로(Buonarroti Michelangelo 1475-1564)의 '젊은이'를 Adobe Photoshop에서 GE Chrome effect와 Find edge & invert한 것을 Blend하여 그 괴로움을 표현하였으며 도망치는 듯한 동작은 path를 움직여서 나타내었다. 시선이 시작되는 좌측 상단에 성구의 첫 구절인 Do not be anxious...를 컬러로 원호를 그리며 배치하고, 이 원호를 따라 이동된 시선은 독자가 처해있는 상황인 고층건물물 가운데의 빛이 비추지는 하늘로 유도된다. 말씀의 주체를 이미지를 통해서 느끼면서 시선은 다시 단계적으로 우측 하단을 향하여 이동되며 with thanksgiving은 크기는 작으나 블랙 바탕의 흰 글자로 주의의 여백에 둘러싸여 있어서 큰 글자 못지않게 상대적으로 그 강도가 매우 강하며 이 표현은 your에서 다시 짧게 반복함으로써 리드미컬한 효과를 주었다.

3-2. 결혼 (그림 2)

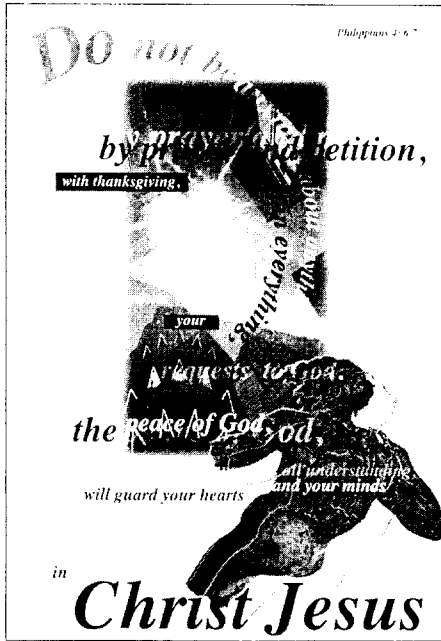
하나님이 자기 형상 곧 하나님의 형상대로 사람을 창조하시되 남자와 여자를 창조하시고 - 창세기 1: 27

이러므로 남자가 부모를 떠나 그 아내와 연합하여 둘이 한 몸을 이룰찌로다. 창세기 2: 24

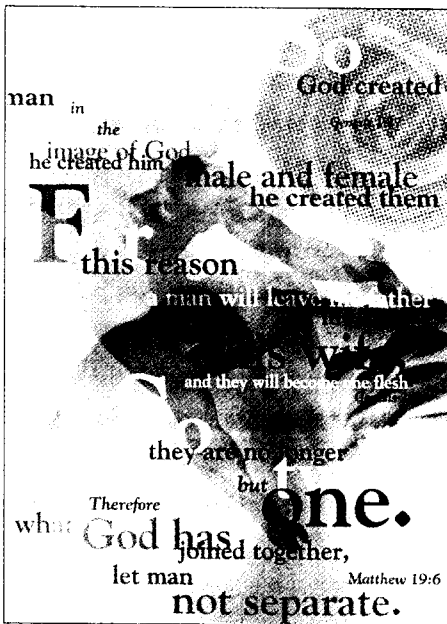
이러한즉 이제 둘이 아니요 한 몸이니 그러므로 하나님이 짝지어 주신 것을 사람이 나누지 못할찌니라. - 마태복음 19장 6절

So God created man in his own image, in the image of God he created them. - Genesis 1:27

(그림 1) 소망



(그림 2) 결혼



For this reason a man will leave his father and mother and be united to his wife, and they will become one flesh.

- Genesis 2:24

So they are no longer two, but one. Therefore what God has joined together, let man not separate. - Matthew 19:6

하나님은 태초에 인간을 남과 여로 지으시고 결혼을 통하여 하나가 되므로 인간이 마음대로 가를 수 없다는 내용은 요즘 만연되는 이혼을 막기 위하여 결혼의 의미를 다시금 생각해 위한 것이다. '소망' 과 마찬가지로 이미지는 Adobe Photoshop에서 작업했는데 미켈란젤로의 '아담의 창조'에서 나오는 아담을 Negative에서 컬러조정 한 후에 Positive를 luminosity로 Composite control하여 Paste하고, 코레지오(Allegri Antonio Correggio 1489-1534)의 '루피터와 이오'의 이오를 Negative에서 컬러조정하여 25:75로 Blend하였으며 이는 음과 양, 즉 한몸을 표현하기 위함이다. 또한 결혼이라는 축하의 분위기를 상징하는 장미꽃송이에 color halftone으로 effect를 주어 더욱 영롱한 앞날을 Pop Art 스타일로 나타내었다. 위의 성구는 연결되지 않은 세 구절을 합성한 것이므로 각 성구의 첫 단어를 크게 강조하여 구분하였고, 시선은 좌우로 글을 읽어 가면서 페이지의 우측 하단으로 이동하므로 God created 다음의 man은 페이지의 좌측에 배치하였고 '아담'의 움직임도 이 시선을 유도하는 각도로 배치되었다. Type의 크기와 컬러변화는 의미상 강조하여야 할 부분은 더욱 강조하고 덜 강조한 부분은 약화시키기 위하여 사용되었으며 전체적으로 즐거움을 갖고 읽어나가는 데에 중점을 두었다.

4. 결론

성화는 르네상스시대를 절정으로 하여 점점 그 연구가 쇠퇴되어 왔으며 아동용 그림책, 주일학교 교재 등에서 Book Illustration의 형태로 그나마의 명맥을 유지하고 있는 현실이다. 그것도 옛날 것을 그대로 복사 또는 모방하는 데 그치고 있으며 청소년 층을 대상으로 한 경우에는 주로 팬시용품에서 시와 삽화의 형식으로 매우 구태의연한 Layout을 취하고 있는데 성구(문자)가 디자인의 요소로 그림과 함께 완전 결합된 단독 매체로서의 Illustration은 국내외적으로 시도된 바가 없다. 차세대의 젊은이들의 정신세계를 잡아줄 선공용은 그리스도인이 아닌 상태에서 흥미를 불러일으키기에 충분하게 제작되어야 하므로 바쁜 현대사회에서는 성서를 완전히 읽어야 하는 Book Illustration의 형태보다는 낱장으로서 장식 포스터 또는 카드, 엽서와 같이 주위에 축하 또는 위로의 메시지를 주고받기에 알맞은 형태가 더 유용하다고 생각한다.

성화의 대중화를 위하여, 또한 Post Modern 시대를 사는 젊은이들의 정신세계를 위하여 성화는 르네상스 이후 새로운 양식의 개발이 시급하다고 보이므로 본 연구에서는 그 가능성을 실험하여 제시하는데에 의의가 있다.

참고문헌

- Staatliches Bahaus in Weimar 1919-1923, "Die neue Typographie"
- Jan Tschichold, 안상수 역: 타이포그래픽디자인, 안그래픽스, 1993.
- Allen Hurlburt, 손의식 역: 디자인의 개념, 재원출판사, 1993
- P. B. Meggs, 월간디자인 편집부 역: 그래픽디자인의 역사, 월간디자인 출판부, 1988.
- Typography 13/The Annual of The Type Directors Club, Watson Gupstill Publications, 1992.
- Print's Best Typography, RC Publications, Inc. 1992.
- Computer Graphics / The Best of Computer Art and Design, Rockport Publishers, Inc. and Allworth Press, 1992.
- How, Business Annual 1995, F & W Publications, Inc.
- Linnea Dayton & Bert Monroy, 홍우택, 장은아 역: 어도비포토샵의 모든것, B & C Press, 1992.
- Gerardus van der Leeuw, 윤이흠 역: 종교와 예술, 열화당, 1991.
- Siebert & Ballard, Making a Good Layout, North Light Books, 1992.
- H. W. Janson, A History of Art, Harry N. Abrams, Inc. Publishers, New York
- Communication Art, Illustration Annual, Coyne & Blanchard, Inc., July 1994.
- Holy Bible / New International Version, International Bible Society, 1978.
- 주제별 성경전서, 주제별 성경전서 편찬위원회, 아가페 출판사, 1983.
- 박진숙: 국민학교 국어교과서에 나타난 illustration에 대한 디자인적 연구, 서울대학교 대학원 석사학위 논문, 1981.

후주

- 1) A history of Graphic Design, P.B. Meggs
- 2) 박진숙: 국민학교 국어교과서에 나타난 illustration에 대한 디자인적 연구, 서울대학교 대학원 석사학위 논문, 1981.
- 3) Staatliches Bahaus in Weimar 1919-1923, "Die neue Typographie"
- 4) Jan Tschichold, 안상수 역: 타이포그래픽디자인, 안그래픽스, p.138, 1993.
- 5) Allen Hurlburt, 손의식 역: 디자인의 개념, 재원출판사, p.61, 1993.
- 6) Phillipe. B. Meggs, 월간디자인 편집부 역: 그래픽디자인의 역사, 월간디자인 출판부, p.285, 1988.
- 7) Jan Tschichold, 안상수 역: 타이포그래픽디자인, 안그래픽스, pp.146-147, 1993.
- 8)~11) Phillipe. B. Meggs, 월간디자인 편집부 역: 그래픽디자인의 역사, 월간디자인 출판부, pp.49, 50, 63, 87, 1988.