

시뮤와 크위스트(Seymour Chwast)의 작품세계에 대한 연구  
- 독창적인 캐리커처(Caricature)를 중심으로 -

A Study of Seymour Chwast Focusing on his creative caricature

문 철  
MOON, CHUL

홍익대학교 미술대학 시각디자인과  
Dept., Visual Communication Design, College of Fine Arts of Hongik University

이 논문은 1996년도 홍익대학교 학술연구비 수혜에 의한 것임

요약

1. 머리말

2. 회화 형성 배경

2-1. 크윙스트의 학교시절

2-2. Push Pin Studio의 시작과 그 철학적 배경

3. 크윙스트의 작품세계, 그 독창성의 분석

3-1. 캐리커처(Caricature)에 나타난 독창적 어법

3-2. 창의적인 발상을 위한 과정

3-3. 일러스트레이션에서 보여지는 상상력의 세계

4. 맺음말

참고문헌

도판

(Keyword) Caricature, Creative Thinking, Plural

(ABSTRACT)

Seymour Chwast, who has worked in various fields as an illustrator, graphic designer, and art director since 1950's, opened a new possibility in the field of visual design. Pushpin Graphics, founded by Chwast and his colleagues, played a vital role in experimentation based on their creativity and courage.

Amazingly enough his field covers Illustration, graphic design, poster, typography, and publication. His works, in which he satired people or events severely using his own language style, appeals public powerfully and is remembered for a long time. He gives various forms to his creative ideas throughout many fields he deals with including caricature, giving all designers fresh and great inspiration. The fact that Chwast dose not limit himself to any one style but uses various styles freely indicates his creative thinking process. The Creative Thinking, which is embedded in all his works, is so interesting and tactful that it may fulfill the requirement of the times, which wants to see something new and epoch-making.

The aim of this study is to find creativity of Chwast's new visual language and its meaning through the analysis of unique caricatures among his works based on his philosophy, creative work process, and, particularly, creative thinking.

(요약)

일러스트레이터이자 그래픽 디자이너이며, 아트디렉터이기도 한 시뮤와 크윙스트(Seymour Chwast)는 1950년대로 부터 현대에 이르기까지 어느 한 분야에 국한되지 않고 다양하게 활동한 미국의 작가이다.

그의 디자인 세계는 일러스트레이션, 그래픽디자인, 포스터, 타이포그래피, 출판 등 그야말로 예술 전 분야에 골고루 펼쳐져 있다.

그의 많은 작품들은 그 자신만이 가지고 있는 독창적인 어법으로 인물 혹은 사건 등을 신랄하게 풍자하여 대중에게 힘있게 전달되며 오래도록 머릿속에 기억된다.

그의 이러한 창의적인 아이디어는 그가 다루고 있는 영역 전반에 걸쳐 형상화되고 있으며 특히 그의 독특한 캐리커처는 모든 디자이너들에게 훌륭한 영감을 제공해 주고 있는 것이다.

크윙스트가 어느 한 스타일의 양식에 국한되지 않고 자유분방하게 새로운 스타일을 추구한다는 정신은 창의적 사고과정으로부터 기인한 것이라고 하겠고, 또 모든 작품에서 보여 주는 '창의적(Creative)인 발상'은 매우 흥미로우며 재치가 있어 새롭고 획기적인 것을 요구하는 이 시대에 가장 환영받는 요소들인지도 모른다.

본 연구의 목적은 창의적(Creative)인 발상이 탁월한 시뮤와 크윙스트가 가지고있는 디자인 철학과 창의적인 작업과정, 특히 독창적이고 참신한 상상력의 산물인 작품중에서 독특한 작품속의 캐리커처를 분석, 고찰함으로써 그가 제시하는 새로운 시각 언어의 독창성을 발견하고 그 의미를 찾아내는데 있다고 하겠다.

## 1. 머리말

“오늘날의 그래픽 디자인은 교차점에서 있다고 할 수 있다. 보다 빠르고 쉽게 작업할 수 있도록 해 주는 기술적인 면에서의 진보는 날이 갈수록 증가하고 있지만, 그것이 오히려 우리들의 디자인에서 질(quality)과 장인의 솜씨(craft)를 떨어뜨릴 수도 있는 것이다.

그리고 나는 우리 디자이너들이 작업함으로써 얻어지는 이익금이 전세계 사람들의 발전과 환경을 위하여 쓰여졌으면 한다.1)”

최근에 인터넷에 올려진 그래픽 디자이너 시뮤와 크웬스트(Seymour Chwast)의 말이다. 이는 기술적으로는 무섭게 발전해 가고 있으나 한편 그로 말미암은 문제점도 함께 앓고 있는 현대 사회의 한 단면을 날카롭게 꼬집고 있으며, 보다 공동체적인 개념을 갖고 작업하고자 하는 그의 바람을 읽을 수 있다.

한 시대의 새로운 지평을 연 일러스트레이터이자 그래픽 디자이너이며, 동시에 아트 디렉터이기도 한 시뮤와 크웬스트는 1950년대 로부터 현대에 이르기까지 어느 한 분야에 국한되지 않고 다양하게 활동한 작가이다.

1950년대의 미국은 2차 대전으로 말미암아 그 주도권을 잃은 유럽을 대신하게 되었고, 미술사에서는 물론이고 다른 영역에까지도 광범위하게 그 영향력이 증대되었다.

이러한 현상은 햄버거와 청바지에서부터 정치, 경제적 주도에 이르기까지 그 정도와 형태가 다양하게 나타났다.2)

2차 대전으로 인하여 유럽 대륙은 폐쇄되었고 많은 예술가들이 서부로 망명한 가운데, 미국은 좋은 기회를 얻게 되었던 것이다.

순수 회화에 있어서 맨 처음으로 나타난 추상표현주의 운동과 그에 따른 새로운 시도들은, 미국에 새롭고 충격적인 입김을 불어넣어 주고 있었다.

이러한 상황은 디자인계에 있어서도 마찬가지로 있었으며 유럽의 디자인 개념들을 지니고 미국으로 건너 온 많은 탁월한 디자이너들이 있었다.

그들은 빈손이었으나 자신들의 재능이 인간의 의사소통 및 상황 개선에 기여할 수 있다는 신념으로 투철하게 무장되어 있었다. 미국의 디자인은 그들로 인하여 상당히 풍부해지게 되었던 것이다.3)

이러한 선구적인 선배들의 뒤를 이어 실험성과 독창성이 넘치는 시도들이 뒤따랐고 크웬스트도 그러한 실험적인 작가 중의 한사람이었다. 그가 1953년, 동료들과 함께 설립한 푸시핀그래픽스(Push Pin Graphics)는 그들이 자신들만의 독창성과 대담성을 시도하는 데 있어서 전담체의 구실을 하였다.

크웬스트 디자인 세계는 앞서 언급한 바와 같이 일러스트레이션, 그래픽 디자인, 포스터, 타이포그래피, 출판 등 그야말로 예술 전 분야에 골고루 펼쳐져 있으며, 그의 작품들은 많은 대중들의 공감과 사랑을 받았다.

그의 디자인 스타일과 기법 - 색연필의 사용이나, 볼펜 등으로 처리한 굵은 선 등 - 은 당시로서는 매우 낯설고 드문 것이었다. 작품에서 보여지는 이미지들도 상식을 뛰어 넘는 아이디어로 가득했던 것이다.

시뮤와 크웬스트는 결코 천재적인 드로잉 솜씨와 기능을 가진 작가는 아니다. 크웬스트 자신이 인터뷰에서 밝히고 있듯이 오히려 그의 드로잉 솜씨는 보잘것 없었다.

어릴 때부터 만화에 관심이 많았던 그는 언제나 만화로 향하는 자신을 발

견하게 된다. 그래서 그의 작품 속에는 만화적인 기법과 풍자적 요소가 자유롭게 결합되어 있다.

이렇듯 그는 끊임없는 열정을 가지고 작업함으로써 자신만의 독특하고 개성있는 스타일을 창조해 냈다. 또 그가 자신의 모든 작품에서 보여 주는 '창의적(Creative)인 발상'은 매우 흥미로우며 재치있다.

'창의적인 발상'이란 지난 수천년 간 많은 예술가들과 철학자들이 고심해 온 예술가 자신이 평생 지고 가야 할 가장 본질적인 과제임에 틀림없다. 따라서 본 연구의 목적은 시뮤와 크웬스트의 작품세계, 특히 그의 독특한 캐릭터를 분석, 고찰하여 그가 제시하는 새로운 시각 언어의 독창성을 발견하고 그 의미를 찾아내는 데 있다고 하겠다.

## 2. 회화 형성 배경

### 2-1. 크웬스트의 학교시절

시뮤와 크웬스트는 1931년 뉴욕에서 태어났다. 그는 16세때 부록클린에 있는 아브라함 링컨고등학교(Abraham Lincoln High School)에 입학하였는데, 그 곳에서 처음 만난 은사인 레온 프랜드(Leon Friend)에게서 많은 것을 배우게 된다. 크웬스트는 그를 통해서 타이포그래피와 그래픽 디자인을 볼 수 있는 '눈'을 기르게 되었고 훌륭한 옛 포스터들을 접할 수 있었던 것이다.

그 곳을 졸업한 후 그는 뉴욕에 있는 쿠퍼유니온(Cooper Union)에 들어가게 된다. 그곳은 주로 미술과 건축을 가르치던 단과대학이었다. 이 시기는 크웬스트로서는 매우 귀중한 경험과 경력을 축적하게 된 시기였는데 바로 드로잉을 지도했던 시드니 델리반트(Sidney Delevante)를 통해서였다.

“시드니 델리반트는 나에게 진정으로 '생각할 수 있는 방법'을 가르쳐 준 선생님이었다. 그것은 아무런 편견이나 선입관이 없는 완전한 '무(zero)'에서 시작되는 것이었다.4)”

크웬스트가 또 그에게서 배운 것은 표현하는 데 있어서 무한한 방법이 있다는 것이었다. 시드니 델리반트는 크웬스트가 남다르다는 것을 알고 있었다. 크웬스트의 그림은 언제나 다른 학생들의 것과는 달랐고 크웬스트 자신도 그것을 알고 있었다. 그래서 그는 항상 '그림을 그리는 것'에 대하여 진지하게 고민하였는데, 시드니 델리반트는 이러한 문제에 빠져 있던 크웬스트를 도와주어 그 자신만의 개성과 독특함에 부합되는 방법을 찾을 수 있도록 했던 것이다.

쿠퍼 유니온에 있던 시절의 크웬스트는 선생뿐만 아니라 밀턴그레이저 같은 동료 학생들로부터도 많은 영향을 받았고 루오, 클레등도 그에게 소중한 영감의 원천이 되었으며, 특히 고야와 도미에 같은 화가에게서 정치와 사회에 관한 신념과 열정을 얻었다.

여기서 크웬스트에게 철학과 정치와 사회에 관한 신념과 열정의 지대한 영향을 미쳤던 고야(1746-1828)의 사상적 배경을 살펴보겠다.

고야는 18세기 구습을 타파하고 이성을 회복하려는 계몽주의 사상과 나폴레옹의 주도하에 급속히 전파되고 있던 자유주의 사상의 영향으로 크게 격동하던 유럽에서 활동한 화가이다. 이러한 상황에서 고야는 스페인의 계몽주의자들과의 지적 교류를 통해 현실 개혁에 깊은 관심을 갖게 되

1) <http://imperial.park.org.80/japan/fusitsu/1996igdc/chwast.html>

2) 노버트 린든 지음, 윤난지 역, 《20세기의 미술》, 도서출판 예경, p.248 (1994)

3) 월간 디자인하우스 엮음, 《그래픽 디자인의 역사》, 월간디자인하우스, p.378 (1996)

4) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer. Harry N. Abrams, p.6 (1985)

5) 신현식, 《고야의 Los Caprichos에 나타난 계몽주의적 요소》, 홍대석논문, p.1 (1990)

6) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer. Harry N. Abrams, p.6 (1985)

었고 이러한 관심은 그의 첫번째 판화집인 'Los Caprichos' 를 통하여 나타나게 되었다. 5)

그가 자신의 시대를 계몽시키기 위하여 발휘하고자 한 '힘'의 원천은 인간은 이성적이어야 한다는 굳은 신념과 이 신념을 위협하는 모든 불합리한 요소들은 과감히 타파하여야 한다는 인식에서 기인한 것이었는데, 바로 이 부분이 크위스트를 감동시킨 부분이기도 하다.

고야는 판화가 지닌 대중성을 이용하여 인간들이 지닌 온갖 탐욕과 부조리, 편견 등을 신랄하게 풍자하였고 또 이 판화집을 통해 당대에 문학분야에서 널리 유행하던 풍자적 전통을 미술의 영역에 확고히 정착시켰던 것이다. 고야의 이러한 날카로운 풍자 정신이 크위스트의 작업에 있어서 기본적인 모티브로서 형상화되어 꾸준히 드러남을 우리는 발견할 수 있다. 한편 그 당시 뉴욕의 현대미술관(The Museum of Modern Art)에서 열린 Ben Shahn의 전시회는 그를 압도시켰다. Ben Shahn의 작품은 크위스트의 머리 속에 깊숙히 각인되어 자리하게 된다.

그의 작품은 강력하고 순수한 기풍으로 가득차 있었으며, 그것은 크위스트의 가슴 속에 일종의 충격으로 다가왔던 것이다.

"Ben Shahn의 작품에는 힘이 있었다. 그것은 즉시적이고도 직접적으로 관객에게 전달되었다. 그림은 마치 원시미술가들의 그것처럼 장식적이었고 좀 어색했다. 그렇지만 그 속에는 작가의 feeling과 humanity가 심오하게 존재해 있었다. 6)"

그 후, 크위스트는 그림의 내용이 보는 이에게 직접적으로 강하게 전달되는 방식에 대해서 연구하게 되고, 자신의 작품 속에서도 그러한 방향을 추구하게 된다.

쿠퍼 유니온을 졸업한 후에 크위스트는 뉴욕 타임스의 홍보분야에서 디자이너로 일했고, 이 시기에 목판화(woodcuts)를 포함한 자신만의 일러스트레이션과 디자인을 창조해 내었다.

## 2-2. Push Pin Studio의 시작과 그 철학적 배경

쿠퍼 유니온에 다니던 시절 크위스트와 서로 영향을 주고 받았던 동료들과 크위스트가 결합하여 설립한 푸쉬핀스튜디오(Push Pin Studio)는 1953년에 시작되어 예술 각 분야에서 폭넓은 활동을 펼쳤으며 그들만의 독특한 역할을 담당하였다.

푸쉬핀스튜디오의 멤버들은 각기 다른 개인적인 스타일을 지니고 있었고 또 서로 그것을 중요하게 여겼다. 그 중에서도 크위스트는 목판화를 통한 작업을 했다.

단색으로 된 판화는 그를 즐겁게 했다. 또한 볼펜을 사용하여 굵은(bold) 선을 그렸다.

"나무를 깎는 작업은 정신적인 행위이다."라고 크위스트 자신은 말하고 있다. 그는 나무를 깎아내림으로써 생겨나는, 일종의 마술과도 같은 '이미지'들을 사랑했던 것이다.

"우리들은 전형적인 스타일이 아닌 새로운 일러스트레이션을 만들었다. 타이포그래피는 전통적인 접근 방식에 기초하고 있었지만 그것 역시 시기적으로는 독특했다. 7)"

그리하여, 푸쉬핀스튜디오가 루브르에서 전시회를 가졌을때 비평가들은 것처럼 미국적이고도 상식을 파괴하는 작품이 이웃 미국으로부터 왔다는

7) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.7 (1985)

8) 위에 든 책, p.7

9) 권명광, 명승수: <현대디자인학의 지평>, 월간디자인 출판부, p.221-222, (1986.)

사실에 매우 놀라와했다.

푸쉬핀스튜디오는 1950년대 사실주의 일러스트레이션의 몰락을 바라보며 그 자신들만의 독특한 철학을 관찰시킴으로써 미국 그래픽 디자인의 전통을 새롭게 현대화하는 데 기여했던 것이다. 푸쉬핀스튜디오의 일원들은 다양한 분야에서 영향을 받았다. 옛 스타일의 포스터, 고무로 만든 도장들, 골동품, 그리고 현대적인 감각의 작업들에 이르기까지 그 모든 것들이 작품에 영향을 주었다.

"초현실주의(Surrealism)도 나에게 커다란 영감을 준 것 중의 하나이다. 주제를 엉뚱한 곳에 배치하거나, 사물과 사물 간의 기묘한 관계에 의한 상황 연출 등 현실과는 무관한 그들의 기법이 바로 그것이다. 8)"

또한 Push Pin Studio는 과거의 빅토리아 시대에도 관심을 가졌고, 그 후 아르누보와 아르데코를 알았다. 아르누보 양식에 있어서 가장 중요시되는 것은 바로 장식의 문제이다. 그것은 흐르는 듯한 유기적 곡선에 의해 형상화된, 장식적 의미를 갖는 디자인을 보여주는 것이다. 아르누보를 논하는 오늘날의 태도에는 유선형의 단순성 및 그 양식의 본질성, 형태의 조소적 형성, 그리고 기능과 모순됨 없이 내적으로 증대하는 구성적 의미에 주로 초점이 맞추어진다고 할 수 있다. 9)

크위스트는 아르누보의 장식적 요소에 내재되어 있는 활기찬 '리듬감'에 주목하게 되며, 식물형태의 유기적인 곡선과 비대칭성, 평면성, 추상성 등의 성질도 적극적으로 활용하게 된다. 아르누보의 장식성이란, 충만한 운동으로 그 자체를 드러내며 미끄러지는 듯한 추상성으로 어떤 음악적 상태를 향한 장식적 발전을 느끼게 한다.

아르누보에 영향을 받은 그는 일러스트레이션에서 인물의 동작을 표현하는데 두드러진 관심을 보였으며, 인물의 얼굴과 신체, 의상 등은 자신의 조형적 해석에 따라 독특하게 표현하였다. 10)

"옛 스타일을 새로운 관계(context) 위에 다시금 놓는다는 것은 경이로운 일이다. 왜냐하면 어떤 관계는 모순되는가 하면, 반면에, 또 어떤 관계는 아주 완벽하게 들어맞곤 하기 때문이다. 11)"

위의 말에서 잘 알 수 있듯이, 푸쉬핀스튜디오와 크위스트는 과거로부터 차용해 온 스타일과 기법들을 현대적이고 독창적인 감각으로 결합시키고, 발전시킴으로써 또 다른 하나의 스타일을 창출해낸 것이다.

## 3. 크위스트의 작품세계, 그 독창성의 분석

### 3-1. 캐리커처(Caricature)에 나타난 독창적 어법

크위스트 특유의 독창적이고 개성 넘치는 철학은 그의 캐리커처(Caricature)를 통해 충분히 엿볼 수 있다. 캐리커처란, 간단히 말해서 인물이나 사건의 풍자화이다. 12)

크위스트가 그런 인물을 응시하고 있노라면 그의 냉소적인 면과 직설적인 면, 그리고 익살스러움을 함께 읽을 수 있다. 물론, 사회와 정치에 대한 그의 반항적인 견해 또한 잘 나타나 있다. 그러나 다른 무엇보다도 크위스트의 그림이 우리를 사로잡는 까닭은, 그가 대상의 특징을 너무도 솔직하고 담대하게, 아울러 기발하게 부각시킨다는 점 때문이다.

그것은 기교적으로는 다소 미숙하다 할지라도, 보는 이에게 직접적으로 강하게 전달되기 마련이다.

10) 정향진: <아르누보, 아르데코 일러스트레이션의 상징성에 관한 연구>, 홍대석사논문, (1990)

11) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.7 (1985).

12) 송인순, <시사문제에 대한 풍자적 표현에 관한 연구>, 성신여대 석사논문, (1992)

비교적 크위스트의 초기 스타일이라고 할 수 있는 캐리커처(그림1)에서, 우리들은 한 우스꽝스러운, 뚱뚱한 인물을 보게 된다. 그 인물은 선과 약의 두 가지 면을 동시에 드러내고 있다. 유명한 코미디언은 한 쇼걸에 대한 살인 혐의로 기소당했다. 결국 무죄로 방면되었으나, 그 사건으로 인해 그의 명예는 치명적인 손상을 입을 수 밖에 없었다.

크위스트는 이것을 리놀륨의 조각들에 화려한 칼라를 적용시킴으로서 표현하려 했다. 다소 코믹하고 뻔뻔스러운 표정을 짓고 있는 인물은 선과 약, 그 어느 쪽에서도 전혀 변하지 않는다. 이는, 인물의 내면에 이중적인 속성이 은폐되어 있음을 더욱 교묘하게 드러내 주고 있다.

'선과 약'이라는 다소 무거운 주제임에도 불구하고 크위스트는 목판의 미묘한 텍스처와 함께 화려하고 밝은 색상을 적용한다.

또 다른 캐리커처를 살펴 보면, 300주년 기념포스터에 나타난 바하의 모습(그림2-1)이 주목할 만하다. 머리에 생인케이크를 얹은채 근엄하게 담배를 물고 있는 바하의 모습은, 그 기발하고 신선한 발상이 그만 웃음을 절로 나오게 한다.

그러한 일련의 그림들, 즉 바하의 얼굴을 토대로 배가 그려지는 과정을 보여주는 그림(그림2-2), 색 선글라스를 끼고 있는 바하의 코믹한 모습(그림2-3), 그리고 데모군중을 이끌고 있는 바하(그림2-4)등 모두 유머러스한 발상으로 가득차 있다.

이렇듯 한 인물을 코믹하게 회화시키는 것은 풍자와 해학의 미의식에서 비롯된 것이다.

"나는 거의 대부분 풍자와 위트를 시도한다. 왜냐하면 우리 인간사회에는 조롱할 꺼리가 얼마든지 존재하기 때문이다. 위트란 이유불문하고 꼭 필요한 것이다.13"

위의 말에서 나타난 크위스트의 견해에서도 알 수 있듯이 풍자적 표현을 통한 예술은 바로 캐리커처(Caricature)라는 형식을 통해 역사적으로 대중들에게 전달되어 왔고 그 기원은 이미 이집트 시대에까지 거슬러 올라갈 만큼 유래가 깊다고 할 수 있다.14)

17세기 중엽 프랑스에서 그 용어가 처음으로 사용되기 시작했던 '캐리커처'는, 처음에는 인물에 관한 풍자적 표현만으로 이루어졌으나 점차 그것이 담고 있는 힘이 인정되면서 주목받기 시작했고 현대에 와서는 소재 또한 그 영역을 확장하여 인물만이 아닌 어떤 사건이나 상황 따위도 포함하게끔 되었다.

캐리커처에는 대상 인물을 과장하거나 왜곡하는 풍자적 표현기법이 주로 쓰이지만, 그러한 기법은 단순히 보는 이들에게 충격을 주어서 웃음과 조크를 유발하려는 것 이상의 의미를 가진다고 할 수 있다. 캐리커처를 그리는 작가는 대상인물에게 흥미있고 재치있는 접근을 함으로써 관객의 주목을 이끌어 내는 동시에, 사람들로 하여금 '생각할 수 있도록' 만들어야 하기 때문이다. 이것이 캐리커처를 그리는 화가의 본연의 임무인 것이다.

크위스트가 대상인물을 풍자하는 기본적인 입장도 바로 이러한 정신에서 기인한 것이며, 따라서 그의 그림은 언제나 진정한 의미의 카타르시스를 우리에게 전달해줄 수 있는 것이다.

또 크위스트는 '바하'라는 하나의 주제를 가지고 여러가지 표현기법을 시도하고 있다. 이는, 한 주제에 대한 다양한 스타일 형식의 표현이라는, 크위스트 자신의 목적에 따른 것으로서 스스로 다음과 같이 말하고 있다. "바하의 포스터는 내가 만든 다른 어떤 작품보다도 더, 스타일과 컨셉트

에 있어 나의 복잡성을 명백히 설명해 준다."

크위스트는 하나의 대상인물을 두고 다양하게 그 특징을 분석하고 집어내는 과정을 통해 풍자적 표현을 극대화하고 있는 것이다. 여기에는 인물의 다양한 행동, 모습, 성격 등이 나타나 있으며 아울러 그 기법 또한 여러가지를 사용하여 각 장마다의 개성을 뚜렷이 부각시키고 있다.

한편, 크위스트의 다른 작품(그림3-1)을 살펴보면, 그의 작업 속에 항상 일정하게 나타나는 만화적 이미지의 요소와 다소 팝아트적인 경향이 결합되어 새롭게 나타남을 발견할 수 있다. 흑백사진 속의 인물들이 지닌 단순성은, 그 바탕에 존재하는 크위스트 특유의 화려함, 코믹함 등의 요소와 맞물려 묘한 대조를 이루고 있다.

하나의 사회적인 주제를 가지고 시리즈로서 구성된 이 작품은, 시민의 권리를 쟁취하고자 일어난 미국 남부의 행동주의 운동을 기리고 있는데 주요한 사건의 흐름을 보여주는 흑백사진들은 모두 실존인물들이다. 이들은 이 운동에 참여하여 자신의 생명을 아끼지 않고 투쟁한 보통 시민과 마틴 루터 킹(Martin Luther King)을 비롯한 지도자들을 포함하고 있다.15) (그림3-2-3-7)

타이포그래피에서 보여지는 총알은 다른 사진 속에서도 일관되게 볼 수 있다. 사진 속에서 인물들의 머리를 관통하고 있는 총알 구멍은, 그들이 어떻게 희생되었는가에 대한 사실을 보는 이에게 보다 직접적으로, 그리고 충격적으로 제시해 주고 있는 것이다.

크위스트는 이 일련의 작품에서, 단순한 과장이나 왜곡의 표현은 밀바닥에 둔 채, 그 위에 비극적인 사실을 직접적으로 제시함으로써 진실에 보다 가까이 접근하려는 시도를 보여준다.

이는 단순한 풍자적 표현을 한 단계 넘어선 것으로, 관객들에게 일종의 비장한 감동마저 느끼게 해 주고 있다 하겠다.

그렇지만, 크위스트가 다른 캐리커처에서 보여주는 인물들의 모습은 거의 전형적인 풍자화의 표현을 따르고 있다. 그가 그린 Mose Allison의 형상은 기묘하게도 두 개의 머리를 가진 인물로 묘사되고 있다. (그림4) 그 인물의 머릿속에는 한 개의 빈 방이 있는데 그것은 초현실의 세계를 자연스럽게 떠올리게 한다. 그러나 풍자화된 인물의 두 개의 표정은 역시 우스꽝스럽다.

Stephane Grappelli라는 재즈 바이올리니스트를 위한 작품(그림5)에서는 그 풍자적 표현이 더욱 극대화되어 보여지는데, 머리가 직접 악기로 대체되어 디스크상에서 춤을 추고 있는 모습은 무척 재미있는 상상력의 소산이라 하겠다.

작가가 캐리커처를 그릴 때에 이렇듯이 대상인물을 여러가지의 다양한 모습으로 변형시키는 것은, 그 인물을 보다 효과적으로 특화하기 위해서이다.

크위스트는 많은 작품에서 그 자신만이 가지고 있는 독창적인 어법으로 인물 혹은 사건 등을 신랄하게 풍자한다. 따라서 그의 작품은 힘있게 대중에게 전달되며, 오래도록 머릿 속에 각인되기 마련이다.

그의 이러한 창의적인 아이디어는 캐리커처뿐만이 아니라, 그가 다루고 있는 영역 전반에 걸쳐 형상화되고 있으며 모든 디자이너들에게 훌륭한 영감을 제공해 주고 있는 것이다.

### 3-2. 크위스트의 창의적인 발상을 위한 과정

13) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.8 (1985)

14) 송인순: (시사문제에 대한 풍자적 표현에 관한 연구), 성신여대 석사논문, p.3 (1992)

15) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.120 (1985)

그가 대상에 있어 '기묘함'을 추구하는 것은, 단순히 괴상함을 찾자는 것이 아니다. 그것은 평범한 것들을 새롭게 바라보고자 하는 지속적인이고 의식적인 시도이며 정신작용인 것이다.

평소 진부한 생각과 인습적인 습관들을 떨쳐 버리려는 꾸준한 노력만이 바로 '창의적인 발상'을 가능하게 해 줄 수 있기 때문이다.

'창의적인 발상'이란 정보, 패턴, 아이디어, 생각을 받아들이는 과정인 동시에 그것들을 새로운 어떤 것으로 변형시키는 과정이다. Roger Von Oech의 'A Whack on the side of Head'에 의하면, 그 '무엇인가를 하기 위한 도구'는 변형된 의미, 우스꽝스러운 것, 그리고 자신이 하고 있는 것을 새로운 각도에서 보는 것 등으로 이루어져 있어야 한다. 그 속에는 어떤 것을 덧붙이거나 떼어내는 것, 공상적이거나 아니면 그저 단순한 시도 등이 적절히 포함되어 있어야 한다.

창의적인 생각을 끄집어 내는 과정이란, 이처럼 어렵고 복잡하지만 때로는 아주 우연한 기회에 이루어지기도 한다. 크위스트는 평소에 고심하던 아이디어의 해답을 종종 아침에 막 잠을 깨고 나왔을 때 얻곤 했다고 한다. 물론 그렇듯이, 어떠한 기회에 아주 우연하게 떠올릴 수 있는 것도 그 전에 창조적인 노력의 과정이 수반되어 있을 경우에만 가능한 것이다.

창의적인 발상은, 바로 기존의 고정관념에서 벗어나는 것으로부터 출발하여 어떤 것을 받아들이고 새롭게 변형하는 일까지를 포함하는 과정인 것이다.

그러므로, 크위스트가 어느 한 스타일의 양식에 국한되지 않고 자유분방하게 새로운 스타일을 추구한다는 정신은 이렇듯 창의적 사고과정에 기인한 것이라고 하겠다. 다음의 견해에서 그러한 생각을 잘 읽어 볼 수 있다.

"나는 모든 스타일과 모든 미술 양식에 반응하곤 한다. 내가 설명, 그 스타일에 관한 기술이나 기교를 갖고 있지 못하다 할지라도 아무 상관없을 것이다. 왜냐하면, 내가 어떤 것에 공감하고 교감하는 데는 아무런 지장이 없기 때문이다."

그의 독창적인 아이디어와 스타일은, 옛 포스터에서 현대의 모던 아트에 이르기까지, 그 제한이나 한계를 두지 않고 자유롭게 결합되었으며, 그 만의 스타일로 새로이 재창조되었던 것이다.

옛 시대의 작품에서 어떤 요소들을 빌어 와서 그 만의 시각으로 재해석한 작품을 니콜라스 니클비(Nicholas Nickleby)의 Mobil Showcase를 위한 포스터(그림6)가 있다.

이 작업을 하는데 있어서 크위스트는 1821년의 영국 카툰(cartoon)과 Thomas Rowlandson의 그림을 참고로 하여 아이디어를 떠올렸다. 16)

옛 포스터에 나타난 인물의 표정과 동작은 보다 현대적인 감각과 시각에 의해서 새롭게 재해석되고 재배치되었다. 이러한 일련의 과정을 통하여 아주 신선한 스타일의 현대적인 포스터가 탄생하게 되었는데, 그림 속에 등장하는 다수의 사람들의 표정, 혹은 행동거지는 신기하게도 옛 그림의 사람들과 일맥상통하는 점이 있다. 이 작품에서 우리는 크위스트만의 독특한 매력을 또 한번 느낄 수 있는 것이다.

언제나 새로운 것을 시도하고자 하는 지속적인 노력과 그 시도에 따른 결과는 크위스트의 작품 곳곳에서 찾아볼 수 있다.

그래함 파커(Graham Parker)를 위한 드로잉(그림7)에서 보다 단순하면서 재미있는 기법을 발견할 수 있다. 이것은 Rolling Stones의

16) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.14-15 (1985)

앨범을 위한 작업인데, 그는 여기서 대칭적인 구조를 활용함으로써 새로운 조형어법을 제시하고 있다.

이러한 경향은 Fun and Fantasy 포스터에서도 나타난다.(그림8) Coney Island의 leisure show에 관해 설명하고 있는 이 포스터 역시, 전체적으로 뒤죽박죽의 거꾸로 된 대칭적 구조를 재치있게 적용하여 평범한 인물의 표정에 생기와 묘한 활기를 불어넣어 주는 역할을 하고 있다. 17)

### 3-3. 일러스트레이션에서 보여지는 상상력의 세계

크위스트의 일러스트레이션을 보면, 그 특유의 기발한 상상력에 의하여 주제가 되는 대상의 성격과 반대되는 상황을 연출함으로써 오히려 더욱 재미난 발상을 하는 예를 많이 볼 수 있다.

그 첫번째는 컴퓨터 회사와 그 잡지를 위한 일러스트레이션(그림9-1)으로, 전원적이고 목가적인 풍경과 최첨단 기계인 컴퓨터가 어울려 우스꽝스러우면서도 호감이 가는 장면을 연출하고 있다.

하늘과 묘하게 겹쳐져 있는 소의 형태는 마치 초현실주의 화가의 한 사람인 르네 마그리트(Rene Margritte)의 '인간의 조건I'에 나타난 '풍경 속의 풍경'을 연상케 한다.18)

또, 근엄하고 아름다운 여왕(그림9-2)의 옷자락과 정원에서 나타나는 장식적인 요소는 아르누보 양식의 영향을 암시해 주기도 한다. 아르누보 장식의 유기적 기하학적 특성은 이 그림에 강약을 주고 다채로운 보색, 또는 준보색의 사용은 보는 이의 시선을 사로잡는 역할을 하고 있다. 이 그림에서 볼 수 있듯이 예술가는 서로 전혀 닮지 않은 요소들 간에서도 주제를 부각시킬 수 있는 상호관련된 어떤 것들을 유추하고 상상하여 창조해 낼 수 있는 것이다. 이러한 것은 그 사물이 지니고 있는 논리성과는 별개의 문제인 심리적인 작용의 문제라 하겠다.

상상력을 극대화한 시각적인 유추물의 비유와 상징을 통해 심리적인 작용을 일으키는 예는 퍼브스(Forbes Magazine)를 위한 시리즈에서도 엿볼 수 있다. 그것은 하나의 생각에 뿌리를 둔 채 다양한 갈래로 유추하는 것으로서, 크위스트는 다음과 같이 말하고 있다.

"나는 1978년에 Forbes잡지를 광고하기 시작했다. 광고에 관한 컨셉트를 정하던 초기에 나는 하나의 기본적인 아이디어를 떠올렸다. 그것은 Forbes잡지를 스포츠 경기와 결합시킨다는 생각(그림10-1)이었다. 19)" 이러한 생각은 곧 더욱 발전되어 '스포츠, 또는 일을 하면서도 언제 어디서나 잡지를 읽고 있는' 상징적인 독자들의 모습으로 묘사되었다.(그림10-2-10-6)

이 시리즈에서 크위스트는 기법에 있어서, Cello-Tak 칼라쉬트를 원하는 곳에 잘라 붙이는 방식을 취하고 있다. 먼저, 검은 선으로 드로잉을 하고 나서 그것을 인쇄소로 보낸다. 그 곳에서 인쇄과정 중 통해 선이 재현되고 나면 다시 그 위에 칼라쉬트를 잘라 붙이는 것이다. 만약 잘라 붙인 것이 부적당하다면 떼어내고 다시 붙이는 것이 가능하다.20)

그는 당시로서는 매우 드문 이러한 방식을 통해 시리즈를 제작하였고, 이 방식은 훗날까지도 그가 가장 즐겨 쓰는 기법이 되었다.

크위스트의 자유로운 상상력의 세계는 CBS의 기획물인 'Rock-and-Roll Revolution' Album을 위한 일러스트레이션(그림11)에서도

17) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.22 (1985)

18) 노버트 린튼 지음, 윤난지 역: (20세기의 미술), 도서출판 예경, p.198~200, (1994)

유감없이 발휘되고 있다. 매우 점잖고 사실적인 묘사로 이루어진 근대 행렬 중에서 단 한 가지 시선을 사로잡는 것은 색색가지의 똑같은 악기들이다.

웬지 우연찮게 현실에서도 한번쯤 보게 될 것만 같은 코믹한 장면이 우리로 하여금 미소를 자아내게 하는 순간이다.

또 한 가지 작품, 'My Best Work' (그림12)는 일반인에게 쉽고 친근하게 내용이 전달되는 만화 형식의 짧은 이야기이다.

크위스트 자신이 가장 좋아하는 작품이라고도 밝힌 이 그림은, 코믹 스트립(comic strip)에서 갈라져 나온 형식이라고 말할 수 있으며, 유머러스하고 친근한 기법으로 인간의 본성을 은근히 풍자하고 있다.

현대에는 도처에 만화, 또는 만화를 이용한 시각물들이 산재해 있다. 과거 팝 아티스트들이 이러한 매스미디어로서의 만화 이미지를 활용하여, 오히려 매스미디어에 대한 비판 도구로 사용하기도 하였지만 어쨌든 간에, 오늘날의 산업사회에서 매일같이 쏟아져 나오는 만화의 양은 엄청나다고 할 수 있다.

크위스트의 작품 속에서도 자주 나타나는 만화의 이미지는 비판과 풍자의 이미지로서 그 역할을 하고 있다. 비판 이미지와 풍자 이미지는 바로 사회적, 문화적 커뮤니케이션의 소통 의미를 함축하고 있다.

사회적 소통은, 최초의 전달자의 의도가 전달매체의 매개행위를 통해 수용자에게 하나의 의미로 작용하는 현상이므로 수용자의 가치체계에 어떠한 식으로든지 영향을 미친다.

특히 만화의 이미지는, 그 양적, 질적 보급에 있어서의 대중성과 유연성에 입각하여 대단한 마력을 발휘하게 되는 것이다. 크위스트의 일러스트레이션에 나타난 만화의 회화 이미지는 모든 매체를 불문하고 가장 두드러진 이미지의 특성이기도 하다.

보통은 유머러스한 것으로 인식되고, 더 나아가 해학과 풍자의 이미지까지 겹쳐서 연상되기도 하는 만화는 주로 출판물의 심각한 이미지를 역설하거나 반전하고, 유머러스하게 만드는 방법으로 회화시키는 역할을 한다.21)

이러한 만화의 회화적 이미지로 인하여, 종종 '웃기는, 지속적인, 상업적인' 등의 수식어로 그 매체 자체에 대한 오해를 사기도 했으나 역시 '유머러스(Humourous)' 하다는 그 특성은 매체 자체의 대중적 유연성을 증폭시키고, 더불어 물질화된 현대 사회의 허구적 풍요를 여지없이 깨뜨리는 역설적인 비판력을 제시해 줄 수 있다.

크위스트는 이러한 만화의 사회, 문화적 기능을 간파하고, 자신의 작품 속에 이를 적절하게 활용한 작가라고 하겠다.

그의 다양한 상상력의 표현은 성인을 위한 일러스트레이션뿐만 아니라, 어린이를 위한 동화의 삽화나 짧은 이야기에서도 그 개성적이고 독창적인 힘을 유감없이 보여 준다.

"어린이들은 내가 그런 모든 그림에 반응과 호감을 보이곤 한다. 때때로 나의 어린이용 그림이 아이들을 위한 동화책에 쓰이기에는 너무 속되다는 평을 듣는데, 나는 그것을 이해할 수 없다. 그것은 그저 그림일뿐 다른 의미는 들어 있지 않기 때문이다.22)"

그의 말에서 알 수 있듯이, 종종 그의 그림은 권위적이거나 기묘하게 느껴지고 별로 귀엽게 느껴지지 않을 때도 있다.

그러나 어린이를 위한 일러스트레이션인 "When Schlemiel Went To Warsaw" 을 보면(그림13) 그것은 매우 뛰어난 색채 감각과 살아

있는 인물의 표정, 재미있는 동작 등을 우리에게 보여준다.

이것은 Audience Magazine에서 출판한 아이들을 위한 이야기인데, 한 작은 마을에서 Warsaw로 출발한 어떤 남자에 관한 동화이다.23)

그가 남기고 있는 수많은 작품 가운데서도 어린이를 위한 출판물은, 다시금 주목할 만하다고 할 수 있다. 크위스트만이 가지고 있는 강렬하면서도 다채로운 색의 세계를 느낄 수 있고 어린이들도 쉽게 다가갈 수 있도록 간결한 선으로 주로 표현된 등장인물들은 그 표정과 동작이 자연스럽게 살아있기 때문이다.

특히, 노르웨이의 동화 부쉬브릿지(Bush Bridge)를 위한 일러스트레이션(그림14)을 살펴 보면, 등장하고 있는 인물들의 동작이 매우 따뜻하고 부드럽게 처리되어 있으며, 그 표정과 구도에 있어서 어느 누구도 따라갈 수 없을 만큼 독자적인 개성을 갖고 있음을 누구나 느낄 수 있을 것이다.

이러한 독특한 매력을 지니고 있음으로 해서 크위스트의 그림은 전세계적으로 사람들의 사랑을 받을 수 있었고, 또 영향력을 행사할 수 있었던 것이다.

그의 창조적인 발상에 기인한 독창적이고 참신한 상상력의 산물인 작품들은 보다 세롭고 획기적인 것을 요구하는 이 시대에 가장 환영받는 것들인지도 모른다.

#### 4. 맺음말

시류와 크위스트에 관한 연구를 진행하면서 놀란 것은, 우선 그의 작품 영역 범위가 너무나도 넓다는 것과 아울러 그의 독특하고도 독창적인 발상은 다음아닌 그 자신의 끊임없는 열정과 노력에서 시작된 것이라는 사실이었다.

그의 그래픽 디자인과 일러스트레이션은 광고, 필름, 편집, 그리고 기업 및 환경을 위한 그래픽 등 거의 예술과 사회 전 분야에서 널리 쓰여졌다고 해도 과언이 아니다. 그는 100여개가 넘는 포스터와 일러스트레이션, 출판물을 창조해 내었고, 30여 개 이상의 어린이를 위한 책을 펴냈다.

크위스트는 이른바 푸쉬 핀 그룹의 설립자로서, 새로운 스타일의 그래픽 디자인과 일러스트레이션을 창출해 내고 그것을 동시대의 시각 언어로 전환시키는데 성공을 거두었다.

크위스트는 그 자신이 인터뷰에서도 자주 말하고 있는 것처럼, 언제나 대중매체를 위하여 일하는 것을 사랑하였고 자신의 작품이 어느 한 특정 개인만을 위한 것이 아닌 수백만의 대중들을 위해 쓸모있게 활용되기를 열망한 작가였다고 말할 수 있다.

그의 그림이 그토록 많은 사람으로부터 공감과 사랑을 받은 까닭에는 바로 크위스트 자신만이 지니고 있는 독특한 시각적 표현, 신선하고도 기발한 발상과 그러한 접근, 간결한 만화적 이미지와 선의 사용으로 쉽고 친근하게 사람들에게 다가간 점 등이 가장 크게 작용했을 것이다.

그는 두려워하지 않고, 얌없이 자신의 스타일과 자신의 특성에 걸맞는 기법을 찾아내기 위한 노력과 실험적인 시도를 그치지 않았으며, 그 결과 크위스트 자신만의 독창적 작품세계라고 명명될 수 있는 개성있는 자신의 스타일과 형식을 세우게 된 것이라고 할 수 있다.

즉, 크위스트의 작품세계에서 엿볼 수 있는 '창의적인 발상'은 어느 순

19) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.74 (1985)

20) 위에 든 책, p.74

21) 차재욱: 〈현대일러스트레이션에 나타난 만화이미지에 관한 연구〉, 홍대석사논문, (1996)

22) Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry.N.Abrams, p.8 (1985).

23) 위에 든 책, p.84

간, 갑자기 이루어지는 것은 결코 아니며, 지속적인 자기훈련과 낯은 틀을 깨고 나가려는 실험정신이 수반되어야만 가능한 것이라는 사실이다. 너무도 빠르게 변화하고, 더욱더 급진적으로 변해가는 현대 사회를 살아가는 21세기의 디자이너들은, 자신이 처해 있는 현재를 정확하게 이해하는 한편, 미래현실에 대한 긍정적인 비전을 가져야만 한다. 이미 60대의 후반에 접어든 크뤼스트의 철학에서 우리는 많은 것을 배울 수 있다. 아마도 그는 지금 현재의 시간에도 그리고 미래에도 자신의 작가적 실험과 성찰을 계속해 나갈 것이기 때문이다.

• 참고문헌

1. 월간 디자인하우스 엮음: <그래픽 디자인의 역사>, 월간 디자인하우스, (1996)
2. 노버트 린튼 지음, 윤난지 역: <20세기의 미술>, 도서출판 예경, (1994)
3. 제임스 크레이그, 부르스 바턴지음, 문철 역: <그래픽디자인의 역사>, 도서출판 예경, (1997)
4. 권명광, 명승수: <현대디자인학의 지평>, 월간디자인 출판부, (1986)
5. 차재욱: <현대일리스트레이션에 나타난 만화이미지에 관한 연구>, 홍대석사논문, (1996)
6. 송인순: <시사문체에 대한 풍자적 표현에 관한 연구>, 성신여대 석사논문, (1992)
7. 정향진: <아르누보, 아르데코 일리스트레이션의 상징성에 관한 연구>, 홍대석사논문, (1990)
8. 신현식: <고야의 Los Caprichos에 나타난 계몽주의적 요소>, 홍대석사논문, (1990)
9. Seymour Chwast: The Left-Handed Designer, Harry N. Abrams, (1985)
10. Seymour Chwast: Communication Arts, Communication Arts, vol. 27, no. 8, (1986)
11. John Barnicoat: <Posters>, Thames and Hudson, (1991)
12. Edward Booth-Clibborn: The Language of Graphics, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, (1979)
13. Morton Garchik: Creative Visual Thinking, Art Direction Book Company, (1982)
14. Seymour Chwast: Idea, Vol. 32, no.184, Seibundo Shinkosha, (1984)
15. <http://imperial.park.org.80/japan/fusitsu/1996igdc/chwast.html>



그림1. <Good and Evil>

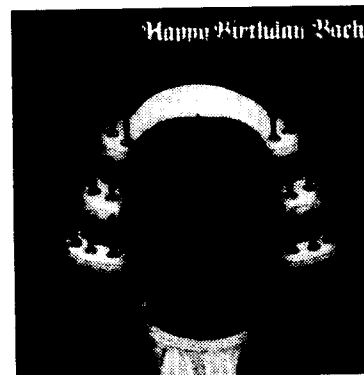


그림 2-1

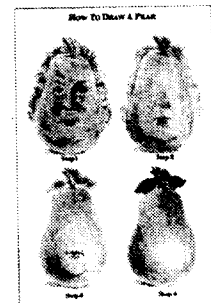


그림 2-2

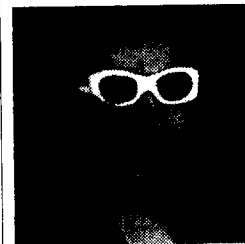


그림 2-3



그림 2-4

그림2-1.~2-4. 기념포스터, <300 Years of Johann Sebastian Bach>

그림3-1.~3-7. 실존인물을 기리는 일러스트레이션 시리즈

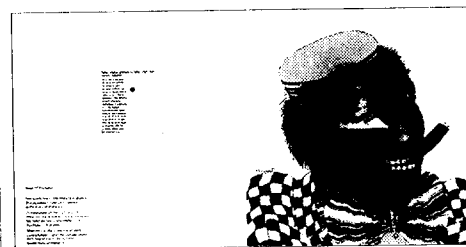


그림 3-1



그림 3-2



그림 3-3





(그림 3-4)



(그림 3-5)



(그림 3-6)



(그림 3-7)



(그림4) 캐리커처 <Mose Allison>



(그림5) 재즈바이올리니스트를 위한 포스터, <Stephane Grapelli Uptown Dance>



(그림6) Mobil Showcase Network 포스터, <Nicholas Nickleby>



(그림7) Graham Parker를 위한 드로잉, <Rolling Stone Album>



(그림8) 레저지역 홍보를 위한 포스터, <Fun and Fantasy>



(그림 9-1)



(그림 9-1~9-2) 컴퓨터회사 잡지를 위한 일러스트레이션

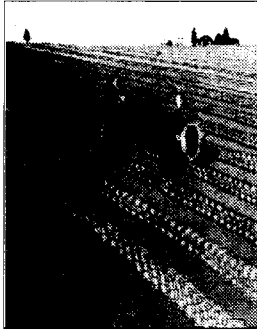


(그림 10-1)



(그림 10-2)

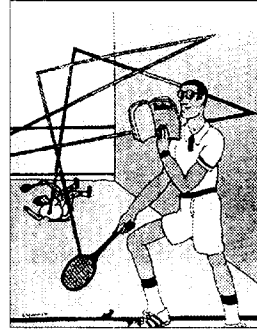
그림10-1.~10-6. Forbes 잡지를 위한 일러스트레이션



(그림10-3)



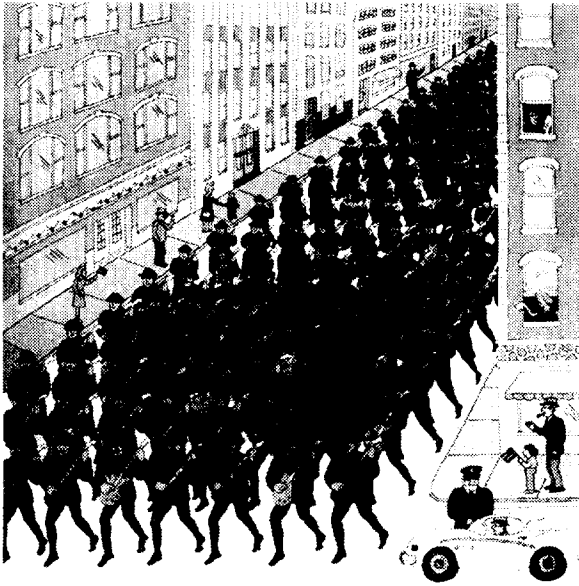
(그림 10-4)



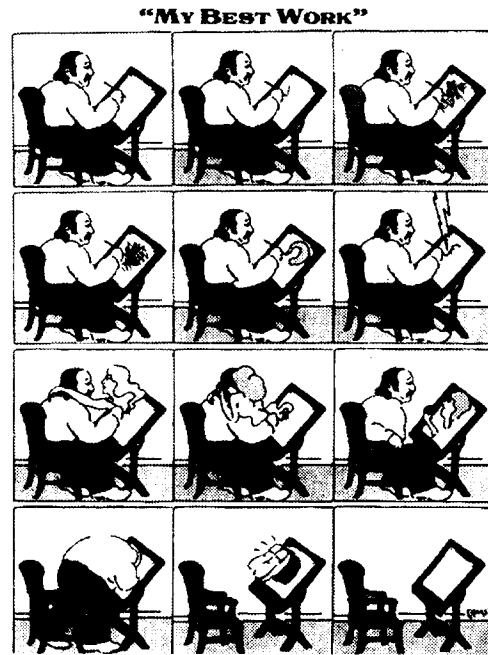
(그림 10-5)



(그림 10-6)



(그림11) Album을 위한 일러스트레이션 <Rock-and-Roll Revolution>



(그림12) 포스터 <My Best Work>



(그림13) 동화를 위한 일러스트레이션  
<When Schlemiel Went to Warsaw>



(그림14) 동화를 위한 일러스트레이션  
<Bush Bridge>