

출판연구총서 7

# 한글 글자꼴 기초연구

한국출판연구소

# 한글 글자꼴 기초연구

## <연구진>

- |     |                    |
|-----|--------------------|
| 김진평 | 서울여자대학교 산업디자인학과 교수 |
| 최정호 | 한글 자형 연구가          |
| 홍우동 | 동국전산(주) 대표         |
| 안상수 | 안그래픽스 대표           |
| 송 현 | 한글 기계화 추진회장·시인     |
| 윤진혁 | 금성통신연구소 프로젝트 3팀장   |
| 문제안 | 한글 문화단체 모두모임 사무총장  |
| 한승헌 | 한국 저작권 연구소장·변호사    |
| 석금호 | 산돌 룸 타이포그래픽스 대표    |

贈  
 一九九〇年 11 月 23 日  
 출판연구소  
 寄贈本

한국출판연구소



---

이 연구보고서는 1988년도 연구사업과제로 추진되었으며,  
본 연구소 기관지 <출판연구> 창간호에 김진평, 안상수, 송  
현, 한승현 등의 논문은 실린바 있다.



## 차 례

한글 활자체 변천의 사적 연구 .....	김진평	5
서체 개발의 실제 .....	최정호	193
한글 서체의 문제점과 개발 방향 .....	홍우동	221
글자꼴 개발 방안(1).....	안상수	239
글자꼴 개발 방안(2).....	송 현	271
컴퓨터에서의 한글 글자꼴 개발.....	윤진혁	309
글자정책과 한글 글씨꼴의 개발.....	문제안	335
Typeface의 보호와 저작권 .....	한승헌	377
글자꼴 관련 용어 정리와 해설 .....	석금호	399
글자꼴 관계 문헌목록 .....	안상수	425

## 서체 개발의 실제

최정호\*

### <차 례>

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 필자 최정호님에 대하여           | (4) 명조체 그리기의 실제        |
| 1. 머리말                 | 4. 고딕체                 |
| 2. 서체 설계의 기본 원칙        | (1) 고딕체의 특성과 미지날 존     |
| (1) 공간 안배와 균형          | (2) 고딕체의 공간배분과 그리기의 실제 |
| (2) 무게중심               | 5. 변형체                 |
| (3) 중심선                | (1) 그래픽체               |
| 3. 명조체                 | (2) 나루체                |
| (1) 한글 명조체의 구조 요소      | (3) 그 밖의 변형체           |
| (2) 명조체의 형태 분류         | 6. 궁서체                 |
| (3) 변형에 있어서 공간 비례와 세리프 | 7. 빗금말                 |

---

\* 한글 자형 연구가

### 필자 최정호님에 대하여(편집자 주)

한글 서체 개발에 뚜렷한 업적을 남긴 최정호님에게 그간의 경험과 이론에 대해 글을 부탁드렸으나 예석하게도 1988년 6월 5일에 72세를 일기로 세상을 떠났다.

그리하여 그간 최정호님이 남긴 글과 발표된 참고자료를 정리하여 최정호님의 이름으로 이 글을 마련하였다. 글자꼴 개발의 실제에 관한 내용은 <구입>지 11호와 16~19호에 실린 내용을 바탕으로 하였다.

최정호님은 1916년 충북 영동군 추풍령에서 태어났으나, 서울로 옮겨 살면서 교통 공립 보통학교(지금 교통국민학교)와 경성 제일 공립 고등보통학교(지금 경기고등학교)를 마쳤다.

고등보통학교에 다닐 때 미술교사의 권유를 받고 19세때(1934년) 일본으로 건너가 요도바시(沓橋) 미술학원에 다녔다. 그리고 몇군데 취직하여 실무를 익힌 뒤 24세 때(1938년) 귀국하여 대구에서 인쇄소를 차려 운영하였다. 해방 후에는 서울에서 도안인쇄공장을 차렸으나 6·25로 인해 모든 재산을 잃고 다시 대구에서 도안사무실을 운영하였다.

1955년 동아출판사 김상문 사장이 벤톤(Benton) 활자조각기를 도입하면서 최정호님에게 서체 원도 제작을 의뢰하여 여러 해만에 완성하였다. 이어 삼화인쇄와 보진재에도 원도를 제작해 주었다.

최정호님은 연구비를 받고 일본의 사진식자기회사인 샤켄(寫研:寫眞植字機研究所)과 모리자와(森澤:森澤株式會社)에 초기에 개발한 몇 벌의 서체 원도를 건네주었다. 뒤에 동아출판사의 원도가 샤켄에, 삼화인쇄의 원도가 모리자와에 전해져 두 회사의 사진식자기가 국내에 널리 공급되면서 최정호님의 서체도 널리 보급되었다.

최정호님이 만든 대표적인 서체는 명조체와 고딕체 등 8가지인데, 평생 한글 서체의 제작에 바친 그의 업적은 우리 출판·인쇄문화의 발전에 큰 발침이 되었다. 최정호님이 생전에 그러한 공로를 인정받아 수상한 바는 다음과 같다.

1961년 대한인쇄공업협동조합연합회 공로상

1963년 대한민국 면려 표창

1972년 제1회 한국출판학회상

1983년 3·1문화상 근로상

## 1. 머리말

우리나라 활자문화의 기원은 신라시대부터로 그 역사가 깊다. 그러나 서양의 경우와는 달리 대중으로의 대량 보급이 목적이 아니었기 때문에 근대적인 활자문화로의 발전을 이루지 못하였다. 더구나 일제의 강제 지배에 의해 그 시기는 더욱 늦어졌다.

나는 1930년대 초에 일본에서 오도바시 미술학원에 다녔는데, 우연히 화장품회사인 시세이도의 포스터 제작과정을 보고 글자의 아름다움에 깊은 인상을 받았다. 지금 생각하면 내가 한글 서체 개발에 손을 대게 된 동기가 바로 그것인 것 같다.

해방이 되자 우리나라는 새로운 한글문화를 이룰 사명을 가지게 된다. 따라서 서체 개발에도 활기를 띄게 되었다. 이전에도 한글 서체 개발에 뜻을 두고 연구하신 박경서, 최정순, 장봉선 씨 등이 있었는데, 나는 운이 좋았던지 동아출판사의 김상문 사장으로부터 경제적 지원을 받게 되어 그분들보다는 수월하게 작업을 시작했다. 또 1964년경 일본에서 사진식자기가 도입되었는데 그것은 내가 명조와 고딕체를 만든 직접적인 계기가 되기도 했다. 그 외에도 신명조체, 환고딕체, 그래픽체, 공작체, 궁서체, 나아르체 등을 개발했다.

이 글에서는 40여 년 동안 서체에 대한 연구를 하면서 느낀 애로점들과 실제 과정을 보여주고자 한다. 따라서 내가 개발한 것들 중 명조와 고딕, 몇 가지 변형체들에 관한 실제 작업에서의 경험들을 풀어놓았다. 나의 경험들이 한글 서체 개발에 새롭게 뜻을 두고 있는 젊은 후진들에게 조금이나마 용기와 격려가 되고 도움이 되기를 기대한다.

## 2. 서체 설계의 기본 원칙

서체를 설계할 때의 기본 개념은 글자의 아름다움과 원칙에 충실하는 것이다. 이것은 글자 한자 한자의 개성과 다른 글자와의 조화를 이루는 것이다. 물론 여기서 언급할 것은 인쇄용 글자이기 때문에 가독성을 높여야 하는 문제는 모든 기준의 위에 있는 중요한 것이다.

한글 서체를 설계할 때의 기본 원칙은 다음과 같다.

첫째, 공간 안배

둘째, 균형

셋째, 글자의 무게중심

그러나 글자 한자 한자가 모여서 쓰여지기 때문에 글자들이 모였을 때 어떻게 서로 조화를 이루느냐 하는 것이 또한 중요하다. 그것은 역시 한 글자의 경우처럼 공간과 중심의 문제가 된다.

특히 중심선 즉, 글자 중심의 흐름은 전체적인 균형을 이룸으로써 전체의 조화미를 이루는데 아주 중요한 요소이다. 그럼, 여기서는 위의 원칙들에 대해 좀 더 자세히 설명하기로 하겠다.

### (1) 공간 안배와 균형

무릇 글자 디자이너는 글자 한자만을 예쁘게 쓴다고 해서 훌륭한 디자이너는 되지 못한다. 모든 글자들이 모여져 하나의 조화가 이루어지게끔 만들어 주어야 하기 때문이다. 이러한 연유에서 글자의 '사이 띄우기'(spacing)는 한글의 경우 정말 힘든 일 중의 하나이다. 글자의 '농담'(density)이나 '무게'(weight)에 따라 글자 한자 한자는 같은 크기라도 커보이기도 하고 작게 보이기도 하는 것이다. 물론 같은 공간 내에서 글씨를 커보이게 설계하는 것이 타이포그래피 디자이너의 사명이며, 인쇄의 측면에서는 8포인트 조판으로 9포인트의 효과를 얻는다는 것이 경제적인은 말할 것도 없다.

<그림1>의 '타'자에서 'ㅌ'의 윗 두줄은 길이를 같게 했으나 전체적인 균형을 고려하여 밑줄을 길게 함으로써 해결하였다.

그렇지만 '터'의 경우에는 옆에 붙는 모음 때문에 가운데 획을 짧게 하였다.

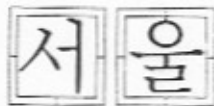
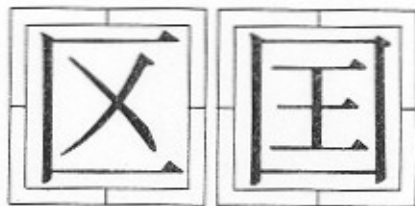




〈그림 1〉

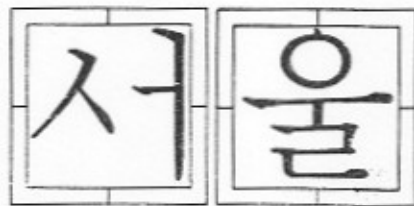


〈그림 2〉의 '타'와 '國' 같이 면이 막힌 경우 약간 좁혀서 쓰는데, 한글의 '서울'에서도 이것이 예외는 아니다. 즉 첫모음인 'ㅏ'는 안쪽으로 들어 그었고, 받침의 'ㄷ'은 조금 외쪽으로 추켜 올렸다. 하나의 글자가 상하좌우에 어느 글씨와 더불어 쓰여질지라도 어울려야만 되는 조건을 만족시켜야 한다는 데에 글자를 만드는 어려움이 있다.



〈그림 2〉

더욱이 한글은 종서로 쓰기 위한 서체였으므로 종서로 쓸 경우에는 아무 문제가 생기지 않던 글자들이 그대로 횡서에 적용할 경우에는 띄우기에 문제가 생긴다. 컴퓨터의 힘을 빌리면 모르지만 기계식 조판으로는 완전한 해결이 어렵다. 다만 〈그림 3〉과 같이 주어진 공간에만 충실한다 해서 '서'를 우측 한계까지 밀어냈을 경우에는 두 글자간의 균형이 깨져서 보기에 매우 불안하게 된다.



〈그림 3〉

〈그림4〉의 '신'자에서 'ㄴ'을 좀 길게 해준 이유는 가독성을 높이는 방편이 있다. 이는 '산', '간' 등에서도 역시 마찬가지이다. 한 유니트 안에서 글자와 여백의 비례 문제, 즉 공간의 안배를 해결하기 위한 작업은 특히 어려움이 많았다. 하지만 이 문제는 심미안에 호소할 수밖에 없다. 왜냐하면 글자의 개성 때문이다.



공간 안배와 균형은 특히 한글이 반침이 있을 경우와 없을 경우, 좌우 동형, 상하 동형일 때 달라보이는 글자의 크기를 조절하는 데 중요하다. 그 예를 살펴보기로 한다.

〈그림5〉처럼 반침이 없는 글자는 적게 보이며 반침이 있는 글자는 중간이고, 쌍반침이 있는 글자는 커 보인다. 예를 들면 '옴', '옹'자를 '가'자와 동등한 조건으로 위치시킨



〈그림 5〉  
다면 반침이 있는 글씨가 커보인다는 말이다. 따라서 쌍반침의 글씨에서는 전체적인 밸런스를 위해서 반침의 비중을 줄여서 썼더니 균형있게 조화를 이루었다.

한자에서 좌우 동형일 때는 오른쪽을 키우고, 상하 동형일 때는 아래쪽을 키운다는 서법의 원리가 있다. 이는 한글에도 적용될 수 있는 좋은 법칙이다.

〈그림6〉 'ㄱ'이나 'ㅃ'의 경우 오른쪽을 왼쪽보다 크게 하고 아래를 위보다 크게 하였다. 그래서 'ㄹ'의 경우 위의 'ㄱ'보다 아래의 'ㄹ'을 크게 하였다. 언뜻 보아서는 잘 모르지만 위 아래를 분명히 식별하려면 뒤집어 보면 쉽게 알 수 있다.



〈그림 6〉

## (2) 무게중심

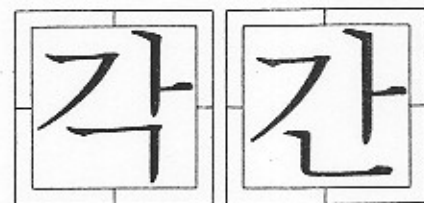
한글이 가지는 무게의 중심은 원래 우측에만 있었다. 하지만 오늘날 활자화하는 과정에서는 그 중심이 두 곳으로 나뉜다.

<그림 7>의 '가을'의 경우 '가'는 오른쪽에 '을'은 가운데에 그 중심이 놓이게 되는 것이다. 이는 곧 'ㄷ' 'ㅍ' 'ㄴ' 모음을 포함하는 글씨는 모두 중앙에 그 중심이 있으며, 그 이외의 글자들은 우측에 중심이 있다는 말이다.

<그림 8>의 '각'자에 비해 '간'자의 'ㄴ'은 좀 더 올려서 쓴다.



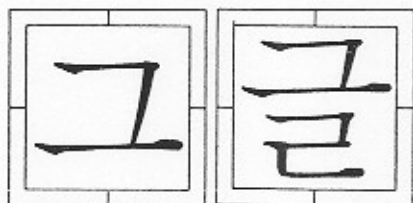
&lt;그림 7&gt;



&lt;그림 8&gt;

## (3) 중심선

횡서의 경우 한글은 그 중심의 흐름이 매우 불규칙하다. 즉 <그림 9>에서 'ㄱ'의 경우 '그'에서와 '글'에서는 그 높이가 동일하지 않아 전체적으로 볼 때 옆줄이 흐트러진다는 말이다. 따라서 횡조에 있어서 중심



&lt;그림 9&gt;

선을 맞추는 것은 불가능하였다. 왜냐하면 글자가 지니고 있는 개성을 희생시키기 때문이다. 그러나 글자의 전체적인 조화를 이루는데 중심선의 역할은 아주 중요하다. 또한 중심선은 가독성과도 연관이 있으므로 앞으로의 연구가 요구된다고 하겠다.

## 3. 명조체

한글 명조체는 현재 가장 널리 쓰이고 있는 한글 서체이다. 명조체는 조선 여인들에 의해 다듬어졌던 한글 궁서체 중 해서체를 다듬은 것으로 붓의

스트로크와 붓이 지나는 특성을 참작하여 만들어졌다. 따라서 명조체의 특징은 궁체(필기체)의 필력에 의한 세리프의 크고 작은 뒤틀림이라 할 수 있다.

한글 명조체의 뼈대를 이루는 기본적인 구조 요소는 다음과 같다.

### (1) 한글 명조체의 구조 요소

각 구조 요소들은 <그림 10>에서 볼 수 있듯이 명조의 기본이 되는 세리프의 특징을 갖추고 있다. 이러한 특징들 중 특히 주목하여야 하는 꼬리, 점, 꺾임, 굴림, 그리고 기둥에 있어서의 세리프의 머리부분과 맺음부분에 대해 좀 더 자세히 살펴보기로 하겠다.



<그림 10>



## 1) 고리

'ㅇ'이나 '중'에서 고리의 경우를 보면 위에 획이 있을 경우에는 고리의 윗부분을 가늘게 하고 밑의 획은 굵게 하며 위에 획이 없을 경우에는 윗부분을 굵게, 아랫부분은 가늘게 하여 전체 균형을 살려주었다. 이는 반침일 경우 'ㅇ'이라도 '중'과 같은 경우가 적용이 된다.

예를 들면 '궁'에서는 위에 획이 있기 때문에 윗부분이 가늘고 아래는 굵어진다. 이러한 고리의 두가지 경우는 획이 있고 없과의 차이 때문에 생겨났는데, 획이 있을 때는 고리의 윗부분의 무게를 나누어 균형을 유지하는 방향으로 하였다. 그리고 획이 없을 경우, 예를 들면 '위'와 같은 경우는 획이 없는 밑줄 'ㅇ'의 윗부분에 무게를 주어야 균형이 유지되기 때문에 위의 획은 굵고 아래획은 가늘게 해줌으로써 적절한 균형유지가 되도록 하였다.

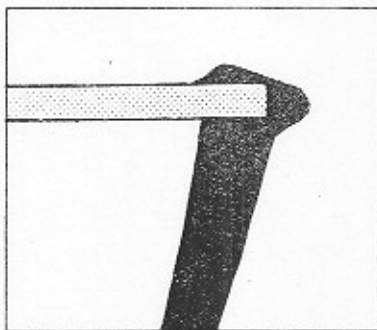
## 2) 점

점은 세가지로 표기할 수 있는데 짧은 경우는 'ㅇ'의 가운데 들어가는 필법으로 사용할 수 있으며, 이것보다 길게 뻗어져서 있는 점은 'ㅅ' 또는 'ㅈ'의 마무리로 사용되는 점이다.

## 3) 꺾임과 굴림

<그림11>의 꺾임과 굴림의 경우, 'ㄴ'을 예로 들어보면 '나'와 같이 초성인 경우에는 꺾임으로 되고 '인'과 같이 반침으로 될 때는 굴림으로 처리하였다.

'ㄴ'의 경우에는 가로줄기에서 기둥으로 이어질 때 꺾임으로 처리하였다. 구체적으로 세리프를 살펴보면 한인자에 해당하는 가로줄기 뼈대에 붙은 살을 그림으로 보면 더욱 이해가 빠를 것이다. <그림11>을 보면 시작과 맺음에 까맣게 표기된 부분이 명조의 세리프이며, 수평의 중심선을 그어보면 뚜렷한 차이를 느낄 수 있을 것이다. 이러한 각도의 연유는 명조의 경우 오른쪽 어깨가 조금 올라가야 시각적으로 수평으로 보이기 때문이다. 특히 필기체에 가까운 명조

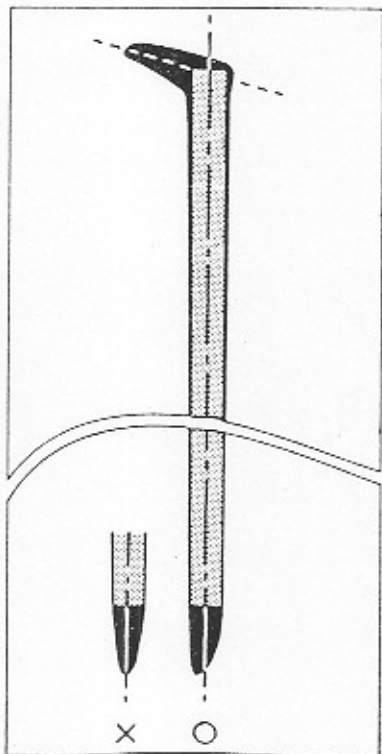


<그림 11>

체는 수평으로 하면 어깨가 처져 보이기 때문에 뚜렷하게 올려서 그렸으며 이는 시각의 역이용이라고 할 수 있다.

#### 4) 기둥에 있어서의 머리와 맺음

〈그림12〉의 기둥에 있어서 세리프의 머리부분과 맺음을 살펴보면 머리부분의 뒷부분을 약간 처지게 하였다. 이것은 기둥의 전체가 활모양으로 굽어져 버리는 느낌이 들기 때문에 필법을 근거로 꺾임 부분을 약간 뒤로 치지도록 하여 전체의 균형을 유지시킨 것이다. 꼬리의 맺음선은 중앙에서 왼쪽으로 치우치게 하였다. 이 꼬리의 맺음을 과장해서 구부리는 경우도 종종 보는데 글자에 너무 잔재주를 부리면 모양이 나빠진다.



〈그림 12〉

### (2) 명조체의 형태 분류

명조체의 형태는 다섯가지로 분류된다. 그것은 네모꼴, 사다리꼴, 마름모꼴, 세모꼴, 육각형꼴인데, 각 글자를 이룰 때는 전체적인 균형과 세리프를 이용한 적절한 공간 안배, 획의 비례와 각도에 대한 세심한 배려가 요구된다.

#### 1) 네모꼴

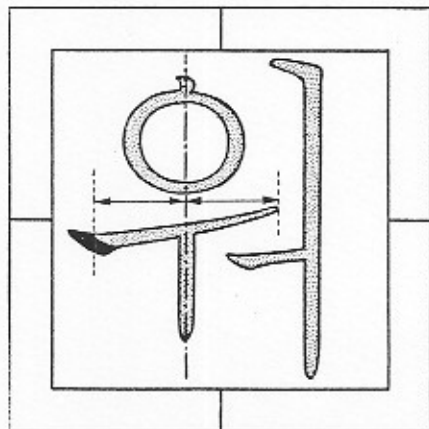
네모꼴을 살펴보면 〈그림13〉의 '글'과 같이 쌍반침이 있는 경우를 네모꼴로 들 수 있는데 이러한 경우는 극소수에 속한다. 그리고 이러한 네모꼴의 자형은 다른 글씨에 비해 크게 보이며 안으로 약간 다듬겨려 주어야 한다.



〈그림 13〉

서 사다리꼴이 글씨형태의 가장 많은 꼴에 속하는데, 가로획일 때에는 정사다리꼴이지만 이에 못지 않게 약 50%를 차지하는 꼴이 정사다리꼴의 밑부분을 세로획으로 하는 사다리꼴 세운 형이다. 예를 들면 '위, 어, 서' 등이 있다.

〈그림 14〉



### 3) 마름모꼴

〈그림 15〉와 같은 마름모꼴로는 '응, 송, 쿠, 우' 등이 있다.



〈그림 15〉

### 4) 세모꼴

세모꼴로는 〈그림 16〉의 '소'와 '오' 등이 있다.



〈그림 16〉

### 5) 육각형꼴

육각형꼴로는 '든, 른, 금, 든, 는, 춤, 숨' 등을 들 수 있으며, 전체 글씨형태의 약 20%를 차지한다. 〈그림 17〉의 '든'이 예이다.



〈그림 17〉

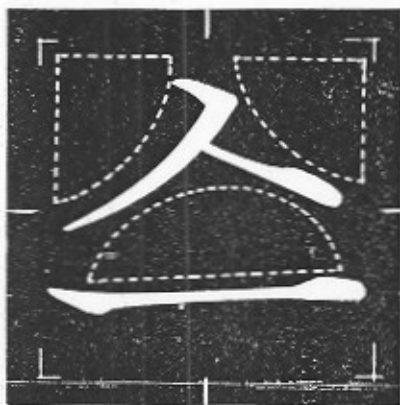
앞에서 살펴본 바와 같이 명조체는 횡서나 종서일 경우에도 비교적 구애 받지 않고, 열글씨에 영향을 주거나 받지 않으며 어느 글씨와도 융화가 되는 장점을 갖고 있다. 그러나 서체는 미적 장점을 갖고 있어야 한다. 그것은 글자의 모든 변형을 시각적으로 무리하지 않게 하는 것에 좌우된다.

글자의 미에 기준을 둔 다소의 변형은 글자의 기본 형태에 손상을 주지 않으면서 특히 공간 비례에 대한 적절한 조절이 필요하다. 그러면 몇가지 예를 살펴보기로 하겠다.

### (3) 변형에 있어서 공간 비례와 세리프

글자의 공간 비례는 예를 들어 <그림 18>의 '스'자의 경우를 보면 알 수 있듯이 글자의 한 유니트 안에서 처리되는 공간의 안배가 근사치일수록 균형 있게 조화가 된다.

그와 유사한 예로 획의 굵기의 비례에 대한 예를 <그림 19>에서 살펴보면 '꽤'와 '꾸'에서 기둥의 무게에 중점을 두고 그에 매달리는 획의 횡수에 따라 무게의 비례를 나누어 획의 굵기를 조정하였다.



<그림 18>



<그림 19>

#### 1) 'ㅎ'의 경우

<그림 20>의 예와 같이 'ㅎ'을 쓰는데 시형적으로 하였다. 처음에는 상투의 각도에 중점을 두고 써 보았는데 모양이 썩



<그림 20>



종지가 못하였다. 두번째는 가로줄기에 상투를 내려그어 보았으나 기둥과 조화가 되지 않고 한 자체 내에서의 스페이싱(spacing)에 문제가 있음을 알았다. 마침내 처음에 썼던 ‘중’ 모양을 조금 수정하였다. 처음에 썼던 것은 실제로 조그만 활자로 사용되어질 때 상투의 획이 너무 빈약해 보인다는 점을 보완하여 획의 길이를 길게 하고 각도를 거의 수평에 가깝도록 고쳐보니 시각적인 혼동은 일어나지 않았다.

## 2) ‘교’의 경우

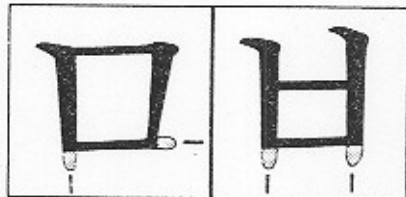
<그림21>의 ‘교’에서 가운데 획을 둘다 붙이니까 범벅이 되어 버렸다. 그래서 둘다 떼어보니 이것 역시 어색하여 앞의 획을 더 띄어서 그 획은 점으로 줄여주고 옆의 획을 안으로 다듬어 주었다.



<그림 21>

## 3) ‘口, ㅂ’의 경우

<그림22>의 ‘口’과 ‘ㅂ’의 세리프는 필순에 의거한 것인데 이것은 한획 한 획이 쓰여지는 차례대로 모았을 때 생긴 세리프이다.



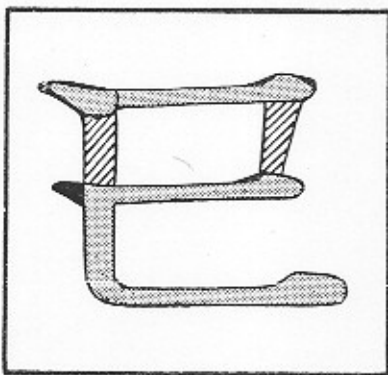
<그림 22>

## (4) 명조체 그리기의 실제

위에서 명조체의 구조 요소, 형태, 변형과 세리프에 대해 알아보았다. 그러면 이제 명조체를 실제로 그리는데 있어서 주의해야 할 점들에 대해 예를 들면서 설명해 보기로 하겠다.

### 1) ‘ㄹ’과 ‘ㅌ’의 공통점

우선 ‘ㄹ’과 ‘ㅌ’의 작도법에 있어서 공통점을 <그림23>에서 살펴보면 ‘ㄹ’과 ‘ㅌ’은 가로획이 세개인데 이 활자 제도법에 독특한 것이 있다. 가로획의



<그림 23>

간격이 시각적으로 같아 보이지만 밑의 간격이 약간 넓다. 즉, 밑이 약간 넓어야 같은 간격으로 보인다. 그리고 획의 길이는 가운데 획이 제일 짧으며 맨 위의 획은 두번째로 길고 맨 밑의 획이 제일 길다.

각도도 맨 밑은 완전 수평이 되고 가운데 것은 위로 치우치게 하는데, 이러한 모든 것은 시각적인 것에 근거를 두는 변화이기 때문에 눈에 보이지 않을 만큼 극소하게 해야 하며 활자로 축소·확대될 때도 어색함이 없도록 미적 감각에 충실해야 한다. 'ㄷ'의 경우에서도 마찬가지로 맨 밑의 획의 세리프는 시각적으로 안정감을 주기 위한 방편이다.

## 2) 'ㅇ'의 비례

'ㅇ'의 비례 즉, 전체 글씨에서 이응이 차지하는 비례는 참 까다로운 편에 속한다. 예를 들어 <그림 24>의 '성'자에서 보면 이응이 적다거나 크면 앙상하고 균형이 깨어져 허술해 보인다. 이렇듯 크지도 작지도 않은 적당한 크기를 해야 하는데, 그렇다고 전체의 몇분의 일이라고 정해놓고 할 수는 더욱이 없는 일이다. 따라서 획수가 적을 때는 굵은 듯하고 크게 해서 전체 비례를 맞추어주고 획수가 많을 때는 상대적으로 작게 해준다.

이응은 공약수를 찾을 수가 없었다. 결국 이응은 글자 개성에 따라 한자 한 자씩 비례를 맞춰 심미안을 살려 쓸 수밖에 없는 것이다.

예를 들어 <그림 25>의 '빵'에서의 이응과 '이'에서의 이응의 크기와 굵기의 차이는 좋은 예로 들 수 있다.



<그림 24>



<그림 25>

### 3) 획수의 안배와 올려붙임 각도

획수에 따른 안배를 살펴보면, 획 공간이 적은 글씨에서는 비슷한 느낌의 공간이 그 글씨의 균형을 살려준다. 이 비슷한 느낌의 공간이란 획이 적을수록 공간처리가 어려워는데, 예를 들면 <그림 26>의 '그'는 획이 적어서 공간의 허술함을 범하기 쉬운 예에 속한다. 간략하게 얘기하면 가로획만 있을 때는 상하로 공간을 안배하여 주고, 세로획 일 때는 좌우로 공간을 안배하여 안으로 다독거리려 준다.



<그림 26>

획이 적은 글씨는 한자만 잘 쓴다고 결코 잘 되는 것이 아니다. 그 옆에 오는 글자의 균형에 영향을 주지 않아야 한다. 특히 활자체는 '필력이 가는 데로 쓰면 성립되지 않는다. 활자체에 있어서 규격을 정해놓고 그 공간에서 획을 안배하여 시각적인 짜임새를 이루는 것이 무난한 해결책이다.

올려붙임의 각도는 글자마다 달라진다. 이 각도의 유형을 대별하면 받침이 있을 때와 없을 때인데, 두가지 경우 다 예각에 속하지만 받침이 있을 때는 심한 예각이 된다.

이러한 예각은 아래 공간을 살리기 위한 것이지 예각을 위해서 한 것은 아니다. 아래 받침이 있고 없과의 차이는 예각이 덜하고 더하는 각도의 차이이다. 예를 들면 <그림 27>의 '녀'와 '녁'에서 '녀'보다 '녁'이 더 심한 예각이다. 이러한 각도도 경우에 따라 가독성을 생각하여 써주는 것이 좋다.

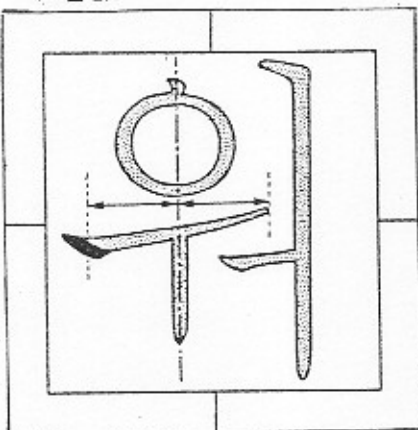


<그림 27>

### 4) 균형과 무게중심

어느 글자나 가정의 축(axis)에 의한 좌우 공간의 무게의 비례로 균형을 잡아주어야 한다.

보기 쉬운 '위'자를 <그림 28>에서 보면 여기서 가정의 축을 '우'의 세로획에 두고 가로획을 살펴보면 우측보다 좌측이 더 길다. 이것은 글자의 균형



<그림 28>

에 의거한 것이다. 이것을 같은 길이로 하면 글자가 장체로 되어버려 자간의 형성이 엉성해져 버린다. 이것은 횡서라서 더욱 큰 문제가 된다. 여기 '워'자에서는 좌우측 공간에 대한 무게의 안배를 가정의 측에 맞추어 좌측의 가로획을 세리프로 늘려주어 전체의 무게중심을 잡았다.

지금까지 한글 명조체를 전반적으로 살펴보았다. 한글은 전각으로 쓰면 장체가 되어버리는 단점이 있는데 활자체란 무슨 글자인지 알아보는 시간이 짧을수록 좋은 글씨체라고 할 수 있다. 따라서 명조체를 쓰는데 있어서도 가독성의 문제를 많이 고려하였다. 지금의 명조체가 현재로서는 가장 많이 쓰이고 있지만 개발의 여지는 여전히 많이 남아있다고 할 수 있다.

#### 4. 고딕체

고딕체는 붓의 필력, 필체를 응용하여 필력을 극도로 살리며 필체에 의한 세리프를 모두 희생시키는 것이다. 그러므로 명조체와 필력은 같지만 전혀 다른 낱안스가 있다.

고딕체의 목적은 같은 공간 안에서 최대한의 공간 이용으로 다른 글씨와 구분이 되어 돋보이는 것이다. 따라서 미적 필체를 희생시켰으나 도안글씨와는 다른 운치가 느껴져야 하며, 역시 활자체이기 때문에 좌우 관련성의 느낌으로 시각적 부담을 없애야 한다.

##### (1) 고딕체의 특성과 마지날 존

고딕체의 특성은 그 목적이 디스플레이용이라는 점에서 비롯된다. 따라서 한정된 지면에 인쇄체로 사용되는 것을 감안할 때 가독성이나 필요도를 고려하여 가급적이면 유연한 선으로 구사해야 한다. 또한 고딕체는 그로테스크하게 보여야 하는데 그것은 인쇄효과에 있어서 고딕의 중요한 사명이다.

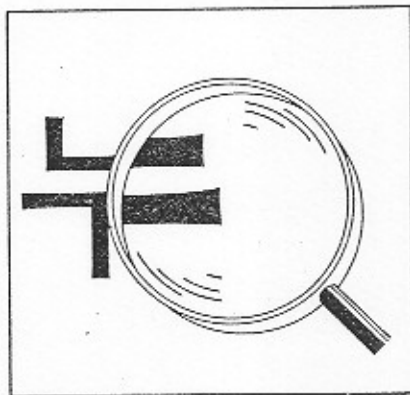
인쇄효과에 있어서 마지날 존(marginal zone)이라는 것이 있는데 이것은 인쇄압력 때문에 잉크가 밀려나온 것을 말한다. 활자체에서 모서리를 보



면 잉크가 밀려 나온 경우가 있다. 이 경우는 덮어놓고 활판에 압력을 주었을 때 일어나는 현상인데, 그렇다고 살짝 갖다 대기만 하면 잉크가 골고루 묻지 않기 때문에 균일한 압력을 주어야만 마지날 존을 줄일 수 있다. 인쇄 기계에 따라서 줌 다르지만 기계가 좋은 것은 마지날 존이 적다. 아무리 좋은 인쇄기계라도 마지날 존을 줄일 수는 있어도 마지날 존을 아주 없앨 수는 없다.

마지날 존을 우리말로 인쇄 여분때라고 할 수 있는데, 이것은 활판인쇄 때 우리 눈과 많이 친숙해진 현상으로 그런 친숙한 느낌을 고딕에서는 역이용하였다고 할 수 있다.

고딕체 획 중에 기둥의 모서리에 마지날 존이 있을 때 시각적으로 험있게 보인다. <그림 29>에서 가로획을 자세히 보면 모서리가 튀어나온 느낌이 든다. 과장하여 설명하면 실구리형으로 되는데 이것은 모서리를 살짝 튀어나오게 해줌으로써 굵게 보이도록 한 것이다. 가로획은 획수가 많기 때문에 세로획보다 굵기를 가늘게 해서 모서리만 살짝 튀어나오게 하면 시각적으로 굵게 보여 가로획과 세로획의 굵기가 같아 보인다. 모든 글씨에서 이러한 테크닉은 절대 필요한 것이다.



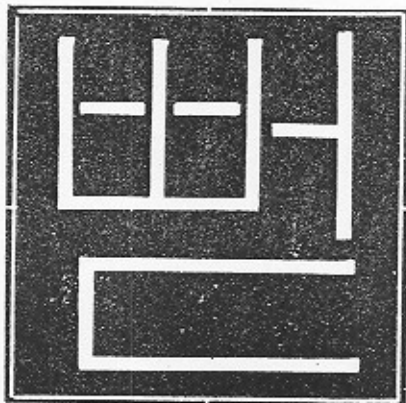
<그림 29>

## (2) 고딕체의 공간 배분과 그리기의 실제

### 1) 고딕체의 공간 배분

고딕체의 공간 배분은 명조체와 마찬가지로이지만 고딕체는 디스플레이용 문자라서 명조활자체보다는 좀 커 보여야 하기 때문에 스페이스는 꼭차게 해야 한다. 그렇기 때문에 고딕체는 같은 굵수라도 커 보인다. 예를 들면 태명조, 태고딕은 같은 굵기를 말하는 것인데 태고딕이 더 굵고 글자도 커 보인다.

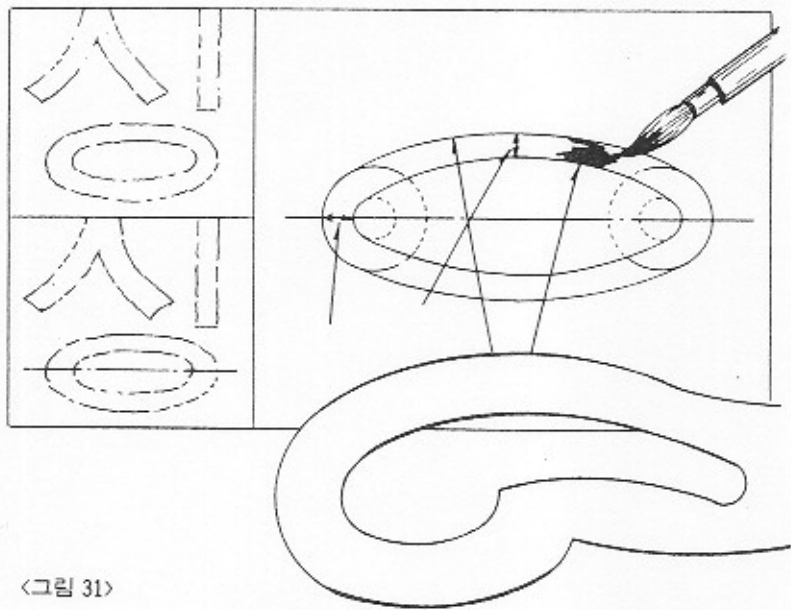
획의 굵기를 살펴보면, 종횡의 굵기 비례가 원칙은 똑같아야 하지만 실지에서는 가로획이 가늘다. 전체통계를 보면 가로획은 일곱개가 들어가는 경우가 있고 세로획은 세개가 제일 많은 경우이다. 이런 때 가로획을 세로획과 같은 굵기로 하면 매꾸어져 버리기 때문에 가로획을 약간씩 줄여서 가늘게 한다. 이것은 공간 안배할 때 시각적으로 무리가 없도록 해야 한다.



예를 들면 <그림 30>의 '백'자의 경우 <그림 30>  
 ㅁ 한획을 줄여서 공간을 배분했으며 ㅁ에서 가로획을 세로획과 띄어 썼는데 이것은 인쇄에 영향을 받은 탓이다.

## 2) 'o' 그리기

'o' 그리는 법을 <그림 31>에서 살펴보면, 명조체에서와 마찬가지로 가장 시간이 많이 걸리는 작업이다.

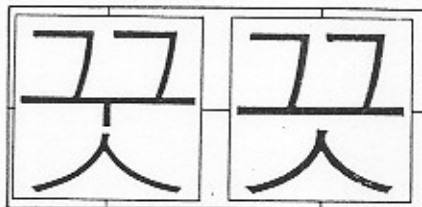


<그림 31>

이음은 같은 패밀리라도 이음의 크기와 각도는 조금씩 다르기 때문에 글자 한자의 전체 밸런스를 맞추어서 연필로 프리스케치를 한 후 좌우 끝은 컴퍼스로 돌려주고 나머지 부분은 운형자로 돌려주는 것이 좋다. 이와 같이 이음은 시간이 많이 걸리고 까다로워서 이음이 공통적으로 쓰이는 형태 열가지를 그려서 따붙이는 작업을 해 보았는데 아주 만족스럽지는 않지만 약 95%정도의 효과는 보았다고 할 수 있다. 살펴보면 초성은 5~6개이고 받침은 10개 정도이다. 여기서 이음의 공통키의 종류는 3가지이다.

### 3) '끗'과 '긔'의 경우

〈그림 32〉에서 '끗'과 '긔'의 구별을 활자로 할 때 쉽게 분간할 수 있도록 하자면, '긔'는 중성과 종성을 붙여주어도 상관없지만 '끗'에서는 중성과 종성을 띄어주되 다른 글씨에 비해 간격을 많이 띄어 주어야 한다.



〈그림 32〉

### 4) '쌩'과 '쌩'의 경우

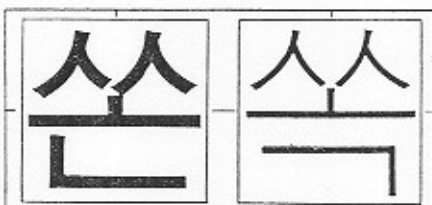
〈그림 33〉의 '쌩'과 '쌩'의 경우, 기둥을 자세히 살펴 보면 '쌩'의 기둥이 안쪽으로 끌어 당겨져 있는데 이것은 세고딕의 경우 중성인 'ㅅ'의 가로획이 너무 작아 가독성이 뒤떨어지기 때문에 기둥을 안으로 밀어주면서 세로획을 길게 살린 예이다.



〈그림 33〉

### 5) 중고딕의 '쏟'과 세고딕의 '쑥'의 경우

〈그림 34〉에서 중고딕인 '쏟'자를 보면 초성과 중성의 이음처리에서 명조체의 느낌이 많이 오는데 이것은 세리프가 표현되기 때문에 명조체의 잔 테크닉을 표현한 것이다. 이러한 약간의 세리프는 '쑥'의 예와 같이 세고딕에서



〈그림 34〉

는 찾아볼 수 없기 때문에 세고딕에서의 초성과 중성의 처리는 약간의 다른 점이 있다.

고딕체는 앞에서도 언급한 바와 같이 그 목적이 디스플레이용이기 때문에 인쇄효과를 나타내는 범위 내에서는 굵게 써주어야 한다. 따라서 모든 획의 굵기가 명조체에 비하여 굵고 글자의 크기도 좀 커 보이지만 그 자체로서 알맞은 용도에 적절하게 쓰여져야 하겠다.

## 5. 변형체

변형체의 목적은 반드시 본체를 압도하여 사용하는 것이 아니다. 변형체는 전체 인쇄물량의 1할 미만에 해당되며 따라서 그 목적도 1할의 부분에 해당하여 인쇄물 자체의 활자를 돋보이도록 하여 내용을 호소하는 데 있다. 그러므로 변형체는 어떤 기틀 아래에서 어떻게 바리에이션을 하는가에 따라서 그 특성과 용도가 결정된다.

변형체는 본문체(body-type)용과 표제(display-type)용이 있는데 우리 글에서는 우선 본문체용의 변형체가 더욱 절실하다. 여기서는 개발된 변형체들 중 요즘 많이 사용되고 있는 그래픽체와 나무체, 판테일체 그리고 그 밖의 몇가지를 살펴보기로 하겠다.



## (1) 그래픽체

## 1) 구조 요소



〈그림 35〉

## 2) 특징과 용도

요즘 많이 사용되고 있는 그래픽체는 본문체용에 속하는데, 이를테면 이 그래픽체는 캡션(caption)같은 경우에 잘 어울린다. 그래픽체는 한문과 명

조 등에 혼합되어도 잘 어울리는 장점이 있다. 변형체에서는 획의 비례가 중요시 되는데 영문에서 보면 열획과의 비례를 3/7형, 2/8형, 4/6형, 3/11형 등 여러가지 비례로 구분하고 있다. 이것은 가로획과 세로획의 비례를 말하는 것으로 그래픽체는 3/7형에 속한다.

(2) 나무체

1) 구조 요소



<그림 36>

## 2) 특징과 용도

나루체의 특징을 살펴보면 글자의 사방을 여백없이 꽉 채워주며 속에는 공간을 두는 형으로 좀 크게 사용하면 호소력 있는 변형체가 될 것이다. 지금 이 나루체는 디스플레이용도 본문체용도 아닌 중간 상태이지만 한문과 같이 쓸 경우 50급 이상의 크기에서도 그 나름대로 좋은 느낌이 드는 것 같다.

나루체라는 명칭은 일본의 사진식자기회사인 사켄에서 부르는 이름을 그대로 빌어온 것이다. 나루체는 한문자와 어울리는 한글을 요구하는 수용자들이 주문하여 만들어진 체라고 할 수 있다.

어디서나 마찬가지로 나루체에서도 세모꼴의 시옷이나 이응 등이 제일 어려운 작업이다. 이응은 어느 글씨나 자유곡선이지만 나루체에서도 예외는 아니다. 이응에서 꼭차는 느낌을 주려고 네모꼴에서 모서리를 죽여 준다면 미음하고 구분이 되지 않는 일이 생긴다.

나루체는 표제용으로 적합하다. 나루체를 본문용으로 사용하면 시각적으로 눈에 설기 때문에 문맥을 머리에 집어 넣어주는 중간 역할을 해야 하는 활자의 기능을 다하지 못하게 되므로 나루체의 목적은 우선 디스플레이용에 있다 하겠다.

### (3) 그 밖의 변형체

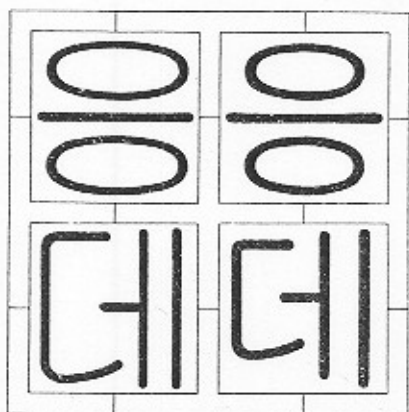
그 밖의 변형체로는 궁서체, 환고딕체, 판테일체, 신명조체 등이 있다. 궁서체에 대해서는 다음 부분에서 자세히 다루려고 한다.

#### 1) 환고딕체

<그림37>에서 왼쪽에 있는 것이 나루체이고 오른쪽에 있는 것이 환고딕체이다. 환고딕체는 나루체와 비슷해 보이지만 더 웅기종기해서 이답하게 보이고 나루체의 영성한 자간에 비해 규모가 있다.

#### 2) 판테일체

판테일체는 공작체라고도 하며 <그림38>과 같이 가로획이 굵고 세로획이 가는 즉, 공작 꼬리 모양으로 펼쳐져 있는 것을 말한다.



〈그림 37〉



〈그림 38〉

## 3) 신명조체

〈그림 39〉의 신명조체는 한문의 명조체 필력을 따온 것이다. 따라서 엄밀히 말하면 지금 쓰고 있는 명조의 명칭이 잘못됐다고 할 수 있다. 신명조는 주로 외래어 표기용으로 사용된다.

기본적으로 활자의 변형체(특히 디스플레이체)에는 그 끝이 없다. 글자 사용빈도는 본문용에 비해 1할에 불과하지만 본문체를 돋보이게 하는 시각유도의 역할을 하는 변형체의 개발은 본문체 개발만큼이나 중요하다. 어떠한 글자체의 변형은 또 변형을 낳게 된다. 글자 수요자들의 변해가는 구미에 맞추려면 끝없이 연구해야 할 것이 변형체 개발인 것이다.



〈그림 39〉

## 6. 궁서체

궁서체는 본래 조선조의 규중 여인들에 의해 다듬어진 궁체를 서예가 김충현씨가 정리했던 글씨체이다. 그런데 활자화에 문제점이 많았기 때문에 서예 궁서체의 해서체를 그 본으로 삼아 작업을 시작하였다.

궁서체 개발 과정 중의 어려웠던 점은 다음과 같다.

첫째는 이미 고정관념화되어버린 'ㄷ'과 'ㄹ'의 형태가 궁서체에서는 ㄴ형

태에 가까왔다는 점이다.

둘째는 정식 서법을 따르는 문체와 가독성을 고려한 형태의 문체였다.  
위의 문체에 가능한 한 충실히 접근하여 완성된 구조 요소는 다음과 같다.

1) 구조 요소



<그림 40>



## 2) 궁서체의 운용

다른 글자들은 서예 궁서체의 서법을 그대로 살려서 활자화시키는데 별다른 문제가 없었지만 궁서체의 운용에는 문제가 있었다. 원래 한글의 구조가 종서 위주이고 그 발달과정 역시 종서이며 실제 사용해 오면서 다듬어진 것이어서 글씨의 축이 오른쪽에 쏠리게 되었다. 더욱이 붓글씨에서는 필력과 밸런스와 시멘트리(symmetry, 대칭)를 적절히 구사함에 따라 글자의 크고 작음에 구애를 받지 않지만 탁상 활자로서의 개발 단계에서 각기의 글자가 가지는 개성에 치중해서 쓴 타인지는 몰라도 횡서용의 모아쓰기에는 잘 어울리지 않았다.

지금에 와서도 별로 많이 이용되지 않고 있지만 이 궁서체의 용도로 당시에 생각했던 것은 각종 초대장, 청첩장, 시집 등이었으나, 정부시책 등에 의한 청첩장 배포 금지와 워낙 경제성이 없는 시집 출판 등으로 인해 많이 보급되지 못한 것이 아쉬울 따름이다.

## 7. 맺음말

한글 서체의 개발은 영문의 알파벳이나 일본의 가나문자에 비해 많이 뒤진 감이 있다. 그 이유로는 많은 글자 수와 서체 개발 전문기관의 부재, 재정적 어려움, 서체 저작권의 법적 보호의 문제 등을 들 수 있다. 그러나 개발의 기간이 오래 걸리는 만큼 연구하는 사람들의 정열과 애정 또한 꼭 필요한 것이다.

한글의 서체 개발에 뜻을 두고 있는 젊은 연구자들에게 내가 겪은 시행착오들을 되풀이하지 않기를 바라는 마음에서 몇가지 부탁을 하고 싶다.

첫째, 앞에서도 여러번 언급했지만 우선 글자의 기본원칙을 충실히 지켜야 한다.

둘째, 활자 서체는 보고 감상하는 서예와는 다르다. 따라서 가독성과 다른 글씨와의 조화와 균형이 무엇보다 중요하다.

셋째, 글자의 개성과 아름다움이 중요하다.

넷째, 한글의 기계화를 염두에 두어야 한다.

그리고 마지막으로 한자와의 조화인데, 근래에는 한글전용의 경향이 있

지만 한자는 역시 우리말의 많은 부분을 차지하므로 그 중요성이 크다 하겠다.

지금까지 부족한 대로 나의 40년 동안의 경험과 지식들을 정리해 보았다. 부디 젊은 디자이너들에 의해 서체들이 좀더 개선되고, 나아가 더욱 아름답고 훌륭한 한글 서체들이 많이 개발되기를 기대한다.

〈참고 문헌〉

- 최정호, "나의 경험, 나의 시도", 토탈디자인사, 〈꾸밈〉 11호, 1978.9, 16호, 1979.3, 17호, 1979.5, 18호, 1979.6, 19호, 1979.8, 20호, 1979.10.
- \_\_\_\_\_, "한글활자 서체의 개발과 장래성", 대한출판문화협회, 〈출판문화〉 1985년 4월호.
- \_\_\_\_\_, "서체 개발에는 경험이 필요", 디자인하우스, 〈월간디자인〉 1986년 10월호.
- \_\_\_\_\_, "한글 글씨물 다듬기 40년", 한글학회, 〈한글새소식〉 184호, 1987.12.
- 남진우, "아름다운 한글 字形에 바친 외길 인생-타계한 書體전문가 崔正浩 씨", 한국출판금고, 〈출판지널〉 22호, 1988.6.20.
- 안상수, 대담 "한글 자모의 증인 최정호", 토탈디자인사, 〈꾸밈〉 7호, 1978.1.
- 정정현, "최정호, 우리 글자 맵시 내기에 바친 40년", 계몽사, 〈월간마당〉 1981년 10월호.
- 정해석, "문자조판 자동화의 주역-최정호", 인쇄계사, 〈인쇄계〉 1987년 10월호.
- 조윤주, "한글 서체 개발 40년, 외길 인생을 산다-최정호", 시각디자인사, 〈시각디자인〉 1987년 10월호.

출판연구총서7

한글 글자꼴 기초연구

---

1990년 10월 30일      처음 펴냄

연구자      김   진   평   외  
펴낸이      김   병   익  
펴낸데      한국출판연구소

등록 1-767 (1988.7.9)  
서울 종로구 사간동 105-2  
☎ 739-9040

---

© 한국출판연구소 1990      <비매품>  
Printed in Korea  
K.D.C : 643(한글시범)



