

T_y_p_o_J_a_n_c_h_i
seoul typography biennale

the first TypoJanchi: seoul typography biennale

first printing / february, 2002

planner / TypoJanchi organization committee

publisher / kim ok-chyul

publishing house / ahn graphics ltd.

address / 260-88 sungbuk-gu, seoul 136-022 korea

tel +82-2-734-8541

fax +82-2-743-3352

email / ask@ag.co.kr

http://www.agbook.co.kr

design / ahn sang-soo, lee se-young, kim young-na

editorial coordination / son hee-gyoung, lee eun-ha (alt-c)

translation / hong ok-sook, prolangs co., ltd.

print / print plus

registration number / 2-236

isbn / 89-7059-167-2

© 2002 ahn graphics ltd.

안그래픽스

제1회 타이포잔치: 서울 타이포그래피 비엔날레

2002년 2월 25일 초판 인쇄

2002년 3월 1일 초판 발행

기획 / 타이포잔치 조직위원회

펴낸이 / 김옥철

펴낸곳 / (주)안그래픽스

136-022 서울시 성북구 성북 2동 260-88

전화 734-8541(편집) 080-763-2320(마케팅)

팩스 743-3352

이메일 ask@agbook.co.kr

http://www.agbook.co.kr

디자인 / 안상수, 이세영, 김영나

진행 / 손희경, 이은하(alt-c)

번역 / 홍옥숙, (주)프로랜스

인쇄 / 프린트플러스

등록번호 제2-236(1975.7.7)

ISBN / 89-7059-167-2

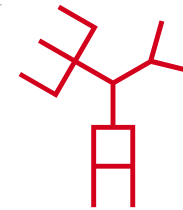
© 2002 안그래픽스

정가 / 50,000원

이 책의 저작권은 타이포잔치 조직위원회에 있습니다.

무단 전재나 복제는 법에 의해 금지되어 있습니다.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form by any electronic or mechanical means without written permission from the publisher.



TypoJanchi
seoul typography biennale

the first TypoJanchi: seoul typography biennale

dates / october 16 - December 4, 2001 (50days)

venue / seoul arts center design gallery

planner / TypoJanchi organization committee

design / ahn sang-soo, lee se-young, kim young-na (ahn graphics ltd.)

editorial coordination / son hee-gyoung, lee eun-ha (alt-c)

translation / hong ok-sook, prolangs co., ltd.

print / print plus

first printing / november, 2001

publisher / seoul art center design gallery

700 seocho-dong, seocho-gu

seoul 138-718, korea

tel. +82 2 580 1537

fax. +82 2 580 1649

© 2001 Design Gallery

제1회 타이포잔치: 서울 타이포그래피 비엔날레

기간 / 2001년 10월 16일 - 2001년 12월 4일 (50일간)

장소 / 예술의전당 디자인미술관

기획 / 타이포잔치 조직위원회

디자인 / 안상수, 이세영, 김영나((주)안그래픽스)

진행 / 손희경, 이은하(alt-c)

번역 / 홍옥숙, (주)프로랜스

인쇄 / 프린트플러스

발행일 / 2001. 11.1

발행처 / 예술의전당 디자인미술관

www.designmuseum.or.kr

서울시 서초구 서초동 700

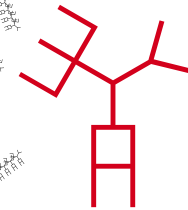
전화 580-1537/1648, 팩스 580-1649

© 2001 Design Gallery

정가 / 50,000원

본 저작물의 저작권 및 판권은 예술의전당 디자인미술관과 서울타이포잔치 조직위원회에 있습니다.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form by any electronic or mechanical means without written permission from the publisher.



TypoJanchi
seoul typography biennale

On the occasion of this Exhibition

“The first typo festival: Seoul typography biennale” I am extremely pleased that this exhibition is held at the transitional design gallery. The variety of graphic design products introduced at this exhibition include the works of some 100 designers from 24 countries using 'typography' in posters, book designs, CI-BI and video title designs. World-renowned graphic designers like Kim Jin-pyong, Neville Brody, Massin, Saul Bass and Kohei Sugiura are participating in this special gathering of artistic talent.

This type of exhibition, where representative designers from the Orient and West are brought together, has never been held before. This exhibition will open a new era in the history of the world of graphic design.

The fact that such a grand event is held in Seoul is not a mere accident. Korea has Hangul-a scientifically designed language of phonetically based characters. Its acceptance, ease-of-use and storied 550-year history make it deserving of being preserved as a true world cultural heritage.

Typography, being the basic element of visual design, can be called a field that most emphatically reflects the real identity of the Korean design. I hope you will experience a deep interest in this exhibition that contributes to the globalization of Korean design.

Kim Sun-kyu
President, Seoul Arts Centre

전시를 개최하며

〈제1회 타이포잔치 : 서울 타이포그래피 비엔날레〉전이 디자인미술관에서 열리게 된 것을 대단히 기쁘게 생각합니다. 이번 전시에는 24개국 100여명의 디자이너들에 의해 제작된 포스터, 북디자인, CI·BI, 영상타이틀 디자인 등 ‘타이포그래피’를 응용한 다양한 그래픽디자인 작품이 소개됩니다. 특히 특별전에는 김진평, 네빌 브로디, 마쌌, 솔 바스, 스기우라 고헤이 등 세계적인 그래픽디자이너들이 대거 참여합니다. 동서양의 대표적인 디자이너가 한 자리에 모이는 이 같은 전시는 그동안 전례를 찾아 볼 수 없는 것으로, 세계 그래픽디자인 역사의 새로운 기원을 열게 될 것 입니다.

이 같은 대형 이벤트가 서울에서 열리게 된 것은 결코 우연이 아닙니다. 우리는 세계적인 문화유산이라고 할 수 있는 한글을 지니고 있습니다. 550여년의 역사를 지닌 한글은 세계에서 디자인이 뛰어난 문자인 동시에 가장 과학적인 문자입니다. 우리에게 이 같은 인류의 문화유산을 미래로 발전시킬 의무를 지니고 있습니다.

시각디자인의 기본요소이기도 한 타이포그래피는 한국디자인의 정체성을 가장 적극적으로 반영하는 분야라고 할 수 있습니다. 한국디자인의 국제화에 기여하게 될 이 전시에 많은 관심을 가져주시기 바랍니다.

김순규
예술의전당 사장

human being started the “history” with letters. thus the history of letters meant nothing but the history of human communication. letters, on which human civilization is founded, has functioned as the backbone of human culture, thought, and artistic imagination. nowadays, letters surround us with every kind of information from printed media such as books and newspapers, to street signs to digital information media. our age cannot be free from letters. therefore, letters become the central medium which symbolizes the cultural characteristics and identity of a society. the vitality of letters is now growing to include a new sense and a new image.

korea stands in the forefront of the typographical culture with the two events: in terms of design, korea has hangul, the youngest but the most daring alphabet, and korean people invented metal type for the first time in the world. if we say there are three major cultural regions in the world, which use the latin alphabet, chinese characters, and arabic letters respectively, then hangul is really singular in its nature: hangul, born in the east asian chinese culture where ideogram was used, is a phonogram and embodies the characteristics of the letters of both the east and the west. this understanding became the motive of opening the “Janchi,” where we can sense, view, and invite the world typography and where we can contribute to the cultural development of the world. with the “new imagination,” the message behind the invention of hangul and the metal typography. . .

up to the twentieth century, typography was limited to the technique of printing, however, its meaning and scope are being extended to include the multimedia. beyond the simple frame of fine arts and design, typography is being extended to a new realm of image and aesthetics in relation with literature and film.

now the TypoJanchi opens in seoul. just like typography is deeply rooted in the contemporary culture, the TypoJanchi will put down roots as an international biennale, which is small but unique, and aspires for discovery and suggestion instead of generalization. not only the design circles of korea but also many artists in other fields are blessing the birth of the TypoJanchi. TypoJanchi attempts to communicate with them through deep “concern and sharing” of long standing based on international expertise. then seoul will be remembered as the city of letters, the city of typography.

ahn sang-soo

chair, TypoJanchi organizational committee

글자로 인류는 선사와 역사를 나눴던 바, 글자 역사란 곧 인류 소통의 역사 그 자체였다. 인류 문명은 글자의 바탕 위에 지어진 것이기에, 글자는 문화와 사상 그리고 예술적 상상력의 중추로 기능하여 왔다. 이제 글자는 책, 신문 따위의 인쇄 매체에서 거리의 간판, 또는 인터넷 등 디지털 정보 매체에 이르기까지 온갖 정보로 우리 일상을 포위하고 있다. 그 무엇 하나 글자로부터 자유로울 수 없는 상황, 그것이 바로 현대일 수 있다. 바로 글자는 한 사회의 문화적 특성과 아이덴티티를 나타내는 중심 매체인 것이다. 이미 지 시대인 오늘날에도 글자의 활력은 새로운 감각으로 확대되고 있다.

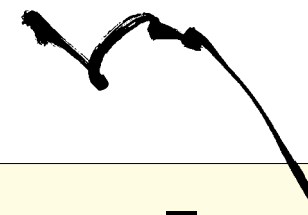
글자 문화로 볼 때, 한국은 세계에서 가장 어리고 당돌한 ‘한글’의 디자인적 유산과, 세계 최초의 금속활자의 발명이라는 타이포그래피의 대비적 사건의 선단에 위치한다. 세계의 대표적 세가지 주류 글자인 영문, 한자, 아랍글자 문화권 가운데 동아시아 뜻글자 한자 문화권 속에서 기이하게 태어난 첨단 소리글자 한글이 동서 글자의 특성을 한 몸에 지니고 있음이 의미롭다. 이러한 시공적 인식의 근거 위에 서울에 세계 타이포그래피의 흐름을 감지하고, 조망하고, 초대하는 열린 마당을 만들으로써 우리는 세계 문화 발전에 미력이나마 이바지하려 한다. 바로 한글 창제와 금속활자 발명의 숨은 뜻인 ‘새로운 상상력’으로써...

20세기까지 타이포그래피는 활자 인쇄 표현술을 가리켜 왔으나 이제 멀티미디어 등 기술적 매체 기술에 기인되어 그 의미와 영역이 확장되었다. 또한 타이포그래피는 단순한 조형예술, 디자인의 틀을 넘어 문학 예술 영상 영화 등과 적극적으로 결합하여 새로운 미학적 이미지 영역으로 확장되고 있다.

이제 타이포잔치가 서울에서 열린다. 독특한 영역으로 당대 문화 속에 단단히 뿌리박고 사는 타이포그래피의 속성처럼, 타이포잔치는 종합이 아닌 발견과 제시를 중시하는, 작고 알차고 독특한 국제 전문 비엔날레로 커갈 것이다. 타이포잔치는 국내외 디자인 계는 물론 예술가, 문화인들의 축복 속에서 태어난다. 타이포잔치는 이들의 성원에 긴 호흡과 국제적 안목에 바탕을 두고 깊은 ‘관심과 나눔’으로 소통하려 한다. 이로써 서울은 글자의, 타이포그래피의 도시로 재인식될 것이다.

안상수

서울 타이포잔치 조직위원장



main exhibition

shintaro ajioka. 아지오카 신타로. (japan)	022
philippe apeloig. 필립 아펠로아. (france)	028
katsumi asaba. 아사바 가즈미. (japan)	034
takaaki bando. 반도 다카키. (japan)	040
colin banks. 콜린 뱅스. (u.k.)	044
jonathan barnbrook. 조나단 반브룩. (u.k.)	050
baseline. 베이스라인. (u.k.)	056
baumann & baumann. 바우만 앤 바우만. (germany)	060
fernand baudin. 페르낭 보댕. (belgium)	066
reudi baur. 루에디 바우어. (france)	070
pierre bernard. 피에르 베르나르. (france)	076
peter bilak. 페터 빌락. (czech)	082
walter bohatsch. 발터 보하치. (austria)	086
irma boom. 이르바 불. (the netherlands)	092
daniel boyarski. 다니엘 보야스키. (u.s.a.)	096
ken cato. 켄 케이토. (austrailia)	102
ivan chermayeff. 이반 체르마예프. (u.s.a.)	106
peter cho. 피터 조. (u.s.a.)	112
david crow. 데이빗 크로우. (u.k.)	116
cyan. 사이안. (germany)	120
gert dumbar. 거트 둠바. (the netherlands)	126
garry emery. 개리 에머리. (australia)	132
alan fletcher. 알란 플레처. (u.k.)	138
keith godard. 키이스 고다드. (u.s.a.)	142
april greiman. 에이프릴 그레이먼. (u.s.a.)	146
han jiaying. 한 자야잉. (china)	150
kenya hara. 하라 켄야. (japan)	154
ken hiebert. 켄 히이버트. (u.s.a.)	158
kouga hirano. 히라노 코가. (japan)	164
r.k. joshi. 알 케이 조쉬. (india)	168
viktor kaltala. 빅토르 칼탈라. (finland)	176
kan tai-keung. 칸 타이콩. (china)	182
sadik karamustafa. 사딕 카라무스타파. (turkey)	188
kim doo-sup. 김두설. (korea)	194
kim joo-sung. 김주성. (korea)	200
kim suzung. 김수정. (korea)	206
mervin kurlansky. 머빈 켈란스키. (U.K.)	210
lee se-young. 이세영. (korea)	216
letteror. 레터러. (the netherlands)	222
esther liu. 에스더 류. (hong kong)	226
william longhauser. 윌리엄 롱하우스. (u.s.a.)	232
lu jingren. 루 징런. (china)	238
lech majewski. 레흐 마제프스키. (poland)	244
catherine mcco. 캐더린 맥코이. (u.s.a.)	248
joão machado. 호아오 마차도. (portugal)	252
yaki molcho. 야키 몰호. (israel)	256
morteza momayez. 모르테자 모마예즈. (iran)	260
bruno monguzzi. 브루노 몽구찌. (swiss)	264
rolf müller. 롤프 뮐러. (germany)	266
leila musfy. 레일라 무스피. (lebanon)	272
hideki nakajima. 나카지마 히데키. (japan)	278
masayoshi nakajo. 나카조 마사요시. (japan)	282
ni chuwan. 니 추완. (china)	286
minoru nijima. 니지마 미노루. (japan)	288
siegfried odermatt. 지그프리트 오더마트. (swiss)	294
clotilde olyff. 클로틸드 올리프. (belgium)	298
květa pacovská. 크베타 파코프스카. (czech)	304
kari piippo. 카리 피포. (finland)	310
jean-françois porchez. 장 프랑수아 포르세. (france)	314

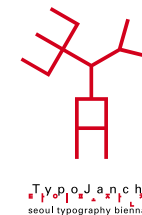
rhee nami. 이나미. (korea)	322
ernst roch. 에른스트 로흐. (canada)	326
erkki ruuhinen. 에르키 루히넨. (finland)	332
koich sato. 사토 고이치. (japan)	336
paula scher. 폴라 셰어. (u.s.a.)	340
helmut schmid. 헬무트 슈미트. (germany)	346
ralph schraivogel. 랄프 슈라이포겔. (swiss)	350
shur ki-heun. 서기훈. (korea)	356
chen shao-hua. 첸 샤오후아. (china)	360
yoshihisa shirai. 시라이 요시히사. (japan)	364
fumio tachibana. 다치바나 후미오. (japan)	368
ikko tanaka. 다나카 이코. (japan)	372
rosmarie tissi. 로즈마리 티씨. (swiss)	376
kirti trivedi. 키티 트리베디. (india)	380
niklaus troxler. 니클라우스 트록슬러. (swiss)	386
rick valicenti. 릭 발리센티. (u.s.a.)	392
rick vermeulen. 릭 버윌렌. (the netherlands)	398
jan van toorn. 얀 반 토른. (the netherlands)	404
garth walker. 가스 워커. (south africa)	410
wang xu. 왕 슈. (china)	416
john warwicker. 존 워위커. (u.k.)	422
wolfgang weingart. 볼프강 바인가르트. (germany)	428
why not associates. 와이 낫 어소시에이츠. (u.k.)	434
eiji yamada. 야마다 에이지. (japan)	438
nobuhiro yamaguchi. 야마구치 노부히로. (japan)	442
tadanori yokoo. 오키 타다노리. (japan)	446
catherine zask. 카트린느 자스크. (france)	450
yves zimmermann. 이브 짐머만. (spain)	456
zhu zhiwei. 주 지웨이. (china)	460

the special commemorative exhibition

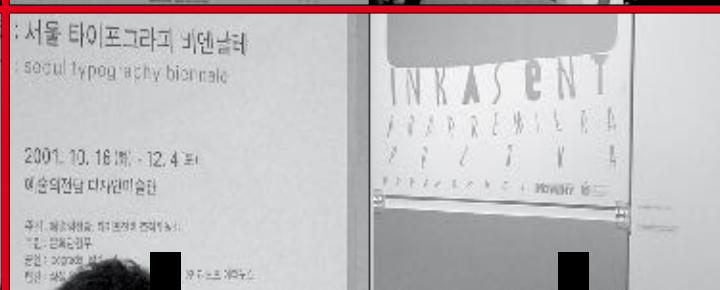
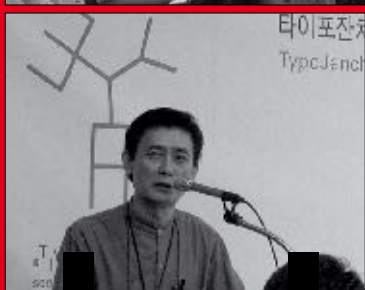
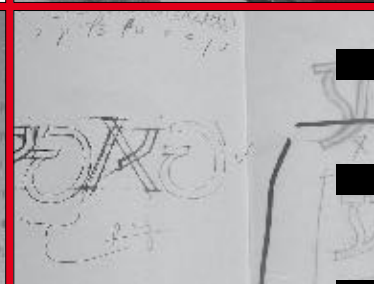
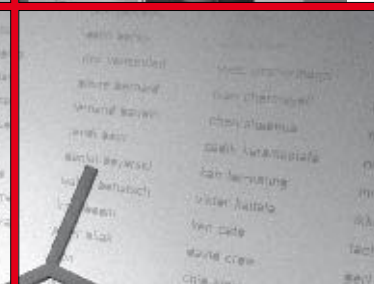
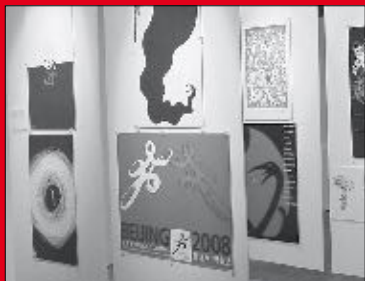
massin. 마랭. (france)	468
kohei sugiura. 스기우라 고헤이. (japan)	508
neville brody. 네빌 브로디. (u.k.)	568
kim jin-pyung. 김진평. (korea)	596
saul bass. 솔 바스. (u.s.a.)	610

special feature

daniel boyarski. 다니엘 보야스키. (u.s.a.)	634
type in motion 동적 문자의 세계	
ahn sang-soo. 안 상수. (korea)	642
hangul, design and oullim 한글, 디자인 그리고 어울림	
esther liu. 에스더 류. (hong kong)	649
chinese typographers and their professional status in china 중국 타이포그래퍼와 중국 내 전문가로서의 지위	
john warwicker. 존 워위커. (u.k.)	654
the implications of the digital age on design and typography 디지털 시대와 디자인 및 타이포그래피와의 상관 관계	
colin banks. 콜린 뱅스. (u.k.)	659
can design really feed people? 디자인이 정말 사람들을 먹여 살릴 수 있는가?	
fernand baudin. 페르낭 보댕. (belgium)	663
to write or to typewrite 육필(肉筆)과 인쇄 기술 간의 상관 관계	

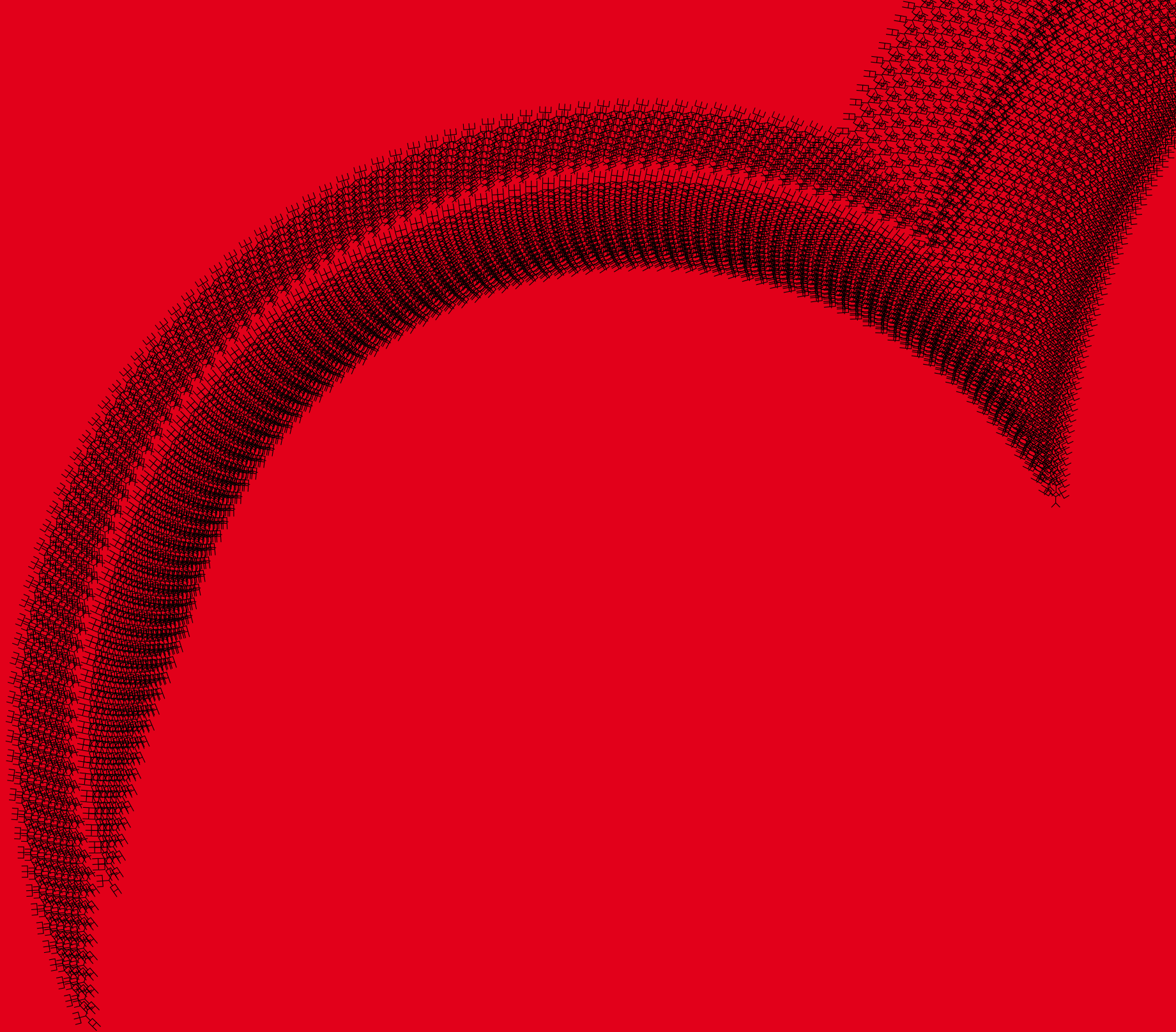


the first Typojanchi: seoul typography biennale









shintaro ajioka. (japan)	022
philippe apeloig. (france)	028
katsumi asaba. (japan)	034
takaaki bando. (japan)	040
colin banks. (u.k.)	044
jonathan barnbrook. (u.k.)	050
baseline. (u.k.)	056
baumann & baumann. (germany)	060
fernand baudin. (belgium)	066
reudi baur. (france)	070
pierre bernard. (france)	076
peter bilak. (czech)	082
walter bohatsch. (austria)	086
irma boom. (the netherlands)	092
daniel boyarski. (u.s.a.)	096
ken cato. (austrailia)	102
ivan chermayeff. (u.s.a.)	106
peter cho. (u.s.a.)	112
david crow. (u.k.)	116

main exhibition

catherine mccoey. (u.s.a.)	248
joaõ machado. (portugal)	252
yaki molcho. (israel)	256
morteza momayez. (iran)	260
bruno monguzzi. (swiss)	264
rolf müller. (germany)	266
leila musfy. (lebanon)	272
hideki nakajima. (japan)	278
masayoshi nakajo. (japan)	282
ni chuwan. (china)	286
minoru niijima. (japan)	288
siegfried odermatt. (swiss)	294
clotilde olyff. (belgium)	298
květa pacovská. (czech)	304
kari piippo. (finland)	310
jean-françois porchez. (france)	314
rhee nami. (korea)	322
ernst roch. (canada)	326
erkki ruuhinen. (finland)	332
koich sato. (japan)	336
paula scher. (u.s.a.)	340
helmut schmid. (germany)	346
ralph schraivogel. (swiss)	350
shur ki-heun. (korea)	356
chen shaohua. (china)	360
yoshihisa shirai. (japan)	364
fumio tachibana. (japan)	368
ikko tanaka. (japan)	372
rosmarie tissi. (swiss)	376
kirti trivedi. (india)	380
niklaus troxler. (swiss)	386
rick valicenti. (u.s.a.)	392
rick vermeulen. (the netherlands)	398
jan van toorn. (the netherlands)	404
garth walker. (south africa)	410
wang xu. (china)	416
john warwicker. (u.k.)	422
wolfgang weingart. (germany)	428
why not associates. (u.k.)	434
eiji yamada. (japan)	438
nobuhiro yamaguchi. (japan)	442
tadanori yokoo. (japan)	446
catherine zask. (france)	450
yves zimmermann. (spain)	456
zhu zhiwei. (china)	460

cyan. (germany)	120
gert dumbar. (the netherlands)	126
garry emery. (australia)	132
alan fletcher. (u.k.)	138
keith godard. (u.s.a.)	142
april greiman. (u.s.a.)	146
han jiaying. (china)	150
kenya hara. (japan)	154
ken hiebert. (u.s.a)	158
kouga hirano. (japan)	164
r.k. joshi. (india)	168
viktor kaltala. (finland)	176
kan tai-keung. (china)	182
sadik karamustafa. (turkey)	188
kim doo-sup. (korea)	194
kim joo-sung. (korea)	200
kim suzung. (korea)	206
mervin kurlansky. (U.K.)	210
lee se-young. (korea)	216
letteror. (the netherlands)	222
esther liu. (hong kong)	226
william longhauser. (u.s.a.)	232
lu jingren. (china)	238
lech majewski. (poland)	244

shintaro.ajioka. japan

아지오카 신타로 味岡 伸太郎.

Ajioka began to present an artwork using earth, called "Geological Survey," in and out of Japan in 1990. In the 1970s, he participated in Bokujin (Calligraphy) exhibition and the Contemporary Art Exhibition of Japan. In 1982, he designed costumes for the dance, "Kamakura." He created five families of typefaces totalling about 150, including "komachi," "ryohkan," "yukinari," "tukiji," and "koudoukenn," which are widely used in publications in Japan. Ajioka currently sponsors a design group of Japanese font, "FONT 1000." Starting architecture and furniture design in 1987, he participated in "Creating Small Town Project" in Mikkabi city, Shizuoka Prefecture while working as art director of "Yotsujizaka." He won the Annual Book of Commercial Space Design award in Japan in 1988, and the CLIO award in calligraphy section. He won the best work award of the Annual Book of Japan Typography.

● 1949년 생. 아지오카 신타로는 1990년 휴을 이용하여 '지리학적 조사'로 알려진 작품을 국내외에 선보였다. 그는 1970년대에 〈보쿠진〉 서예전과 일본 현대미술전에 참가하였고 '가마쿠라' 춤의 의상디자인을 담당했다. 그는 "코마치", "료칸"과 "유키나리", "투카지", "코두켄"의 총 150 여 서체의 5가지 패밀리를 디자인했는데 이는 일본 출판물에 널리 사용됐다. 최근에 그는 일본 폰트 디자인 그룹 '폰트 1000'을 후원하고 있다. 87년에는 건축과 가구디자인을 시작하여 "요추지자카"에서 아트 디렉터로 활동하면서 시즈오카현 미카비 시의 '작은 도시 만들기' 프로젝트를 진행한 바 있다. 88년에는 서예 부문에서 클리오 CLIO 상을 수상했으며 일본 타이포그래피 연감의 최고상을 수상했다.



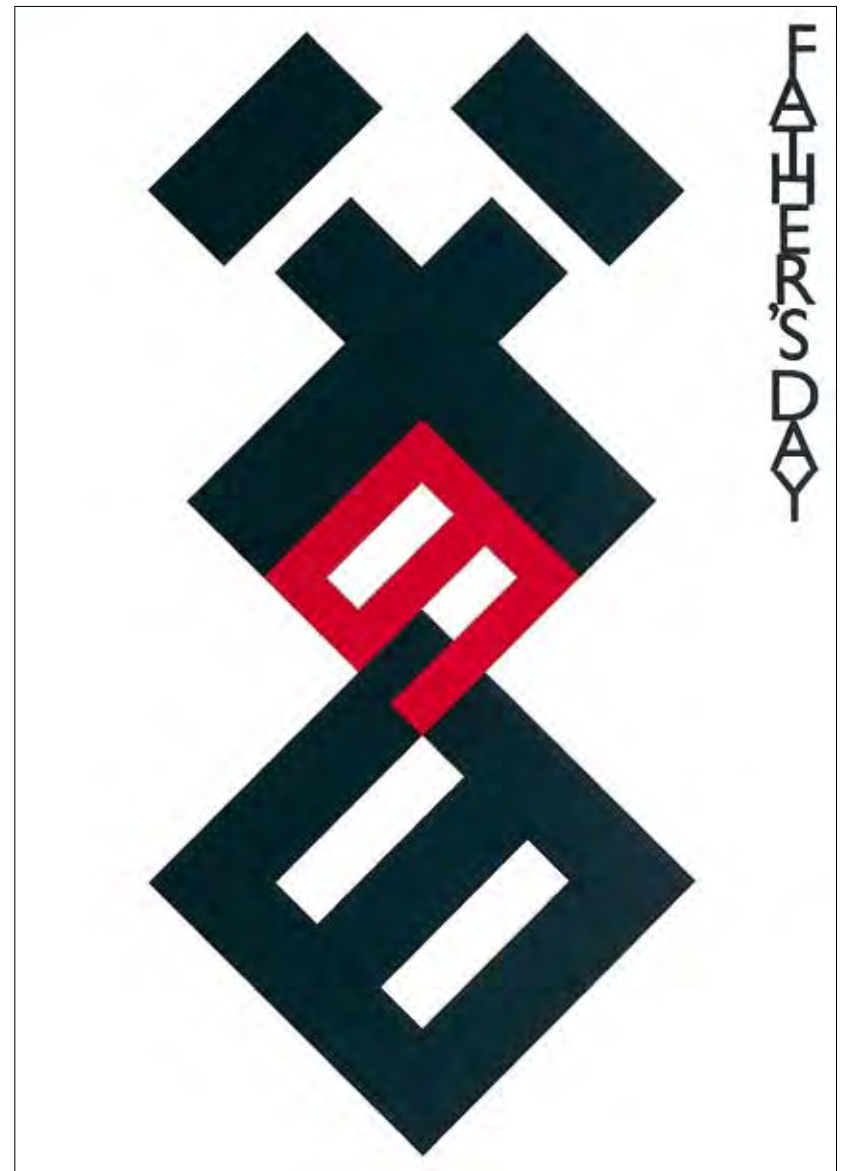
exhibition poster. 728mm x 1030mm. 1985.



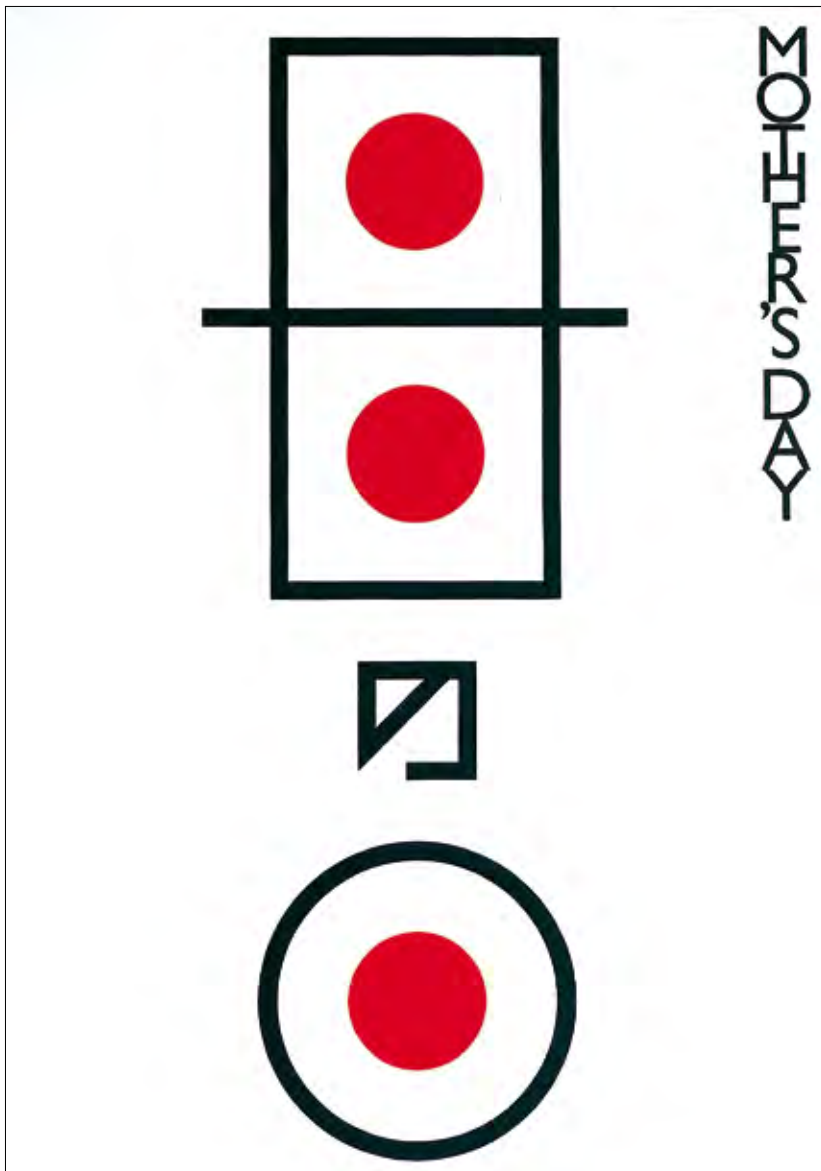
type poster. 728mm x 1030mm. 1992.



lacquer poster. 728mm x 1030mm. 1994.



father's day. 728mm x 1030mm. 2001.



mother's day. 728mm x 1030mm. 2001.

exhibition poster. 728mm x 1030mm. 1990.



Letters have gone through the sieve called time and those that have survived the wedding out process-the letters we have now in contemporary society-have their own meaning and space. We

inherit these letters as they are. The esthetic of letters carries with it a sense of the race or ethnic group that invented them. Their shapes settled into the current forms as generations of people used them, always trying to refine them and write them more beautifully, more quickly or more accurately. There are so many rules

of convention that people accede to concerning letters, not only the relationships between their shapes and meaning but even the order of strokes. However, there is no reason for us to be restricted by such conventions. On the contrary, it is also true that I take pleasure in the absolutely necessary shapes which inevitably emerged from those rules. I also appreciate the history of the race which is embraced the letters.

글자는 시간의 흐름에 따라 다양한 변화의 모습을 띠게 되며, 현재 우리가 사용하고 있는 글자들과 같이 결합과 도래의 과정을 거쳐 존속된 것들만 지체 의미와 공간을 차지할 수 있게 되는 것이다. 우리는 이 글자들을 있는 모습 그대로 물려 받는다. 대개 글자의 미학에는 그것을 창조한 민족이나 종족의 정서가 가미되어 있게 마련이다. 이들이 수 세대에 걸쳐 글자를 정화하며, 보다 아름답고, 빠르게, 때로는 보다 정확하게 나타내기 위해 다양한 관심과 노력을 기울인 결과, 현재의 글자 형태로 정착하게 된 것이다. 글자를 사용하기 위해서는 형태와 의미와의 관계뿐만 아니라, 심지어 자획의 순서에 이르기까지 사람들이 서로 합의해야 하는 많은 약속과 규칙이 존재하게 된다. 그러나, 우리가 그와 같은 합의 사항에 구속되어야 할 이유는 그 어디에도 없다. 반면, 이와 같은 규칙에 따라 불기피하게 생겨나는 필연적인 형태에서 나 자신이 즐거움을 누릴 수 있다는 점도 부인할 수 없는 진실이다. 또한 나는 글자에 함축되어 있는 특정 종족의 역사를 이해하기 위해 노력하고 있다.



type poster. 728mm x 1030mm. 1992.

philippe.apeloig. france

필립.아펠로아.

필립 아펠로아는 자신이 타이포그래피와 그래픽 디자인 분야에 깊은 관심을 가지고 있다는 사실을 깨닫게 해준 암스텔담의 토탈 디자인에서 수습기간을 거친 후, 1985년 파리 오르세 미술관에서 그래픽 디자이너로서의 첫 발을 내딛었다. '시카고 - 메트로폴리스의 탄생' 전(展) 포스터는 그에게 국제적인 명성과 수 차례의 수상 영예를 안겨 주었다. 1988년 프랑스 외무성의 지원을 받은 아펠로아는 로스앤젤레스에서 에이프릴 그레이만과 함께 자신의 연구와 작업을 병행하기 위해 오르세 미술관을 떠나게 된다. 1989년에는 파리에 개인 스튜디오를 차려 프랑스 문화 단체들을 위한 작업에 보다 전념할 수 있게 되었다. 1993년 그는 '르 자당 데 모드' 잡지의 아트 디렉터로 선임되었으며, 1996년 이후에는 루브르 박물관의 디자인 컨설턴트를 역임하고 있다. 그는 1995년 로마의 빌라 메디치에 객원 아티스트로서도 초대된 바 있다. 또한 그는 1992년부터 1998년까지 장식미술학교에서 강의를 맡았으며, 현재는 뉴욕 쿠퍼유니온 미술대학의 정교수로 재직하고 있다. 그는 노르망디 10월 축제와 Imprimerie Nationale에 포스터 디자인 작품을 출품하여 수많은 찬사를 받았으며, 또한 님즈의 Carré d'Art와 파리 유테인 미술역사 박물관의 시각적 이미지를 새롭게 선보이기도 하였다. 아펠로아는 액성 프로방스의 책 축제인 Fête du Livre 행사를 위한 포스터 디자인 작업에 열중하고 있다. 아펠로아는 도쿄 및 오사카의 ggg, ddd 갤러리, 보르도의 건축 센터인 Arc en Rêve, 그리고



self-portrait. philippe apeloig. photo: ronald monk. 2001

coexistence. exhibition organized by the museum on the seam, jerusalem. 2000



028.

최근에는 파리의 아나톨트 화랑 등지에서 개인 및 공동 전시회를 위한 디자인 작품을 전시한 바 있다. ● After graduation and two transformative training periods at Total Design in Amsterdam where he realized the extent of his interest in typography and graphic design, Philippe Apeloig began his career as a graphic designer in 1985 at the Musée d'Orsay. His poster for the exhibition " Chicago, birth of a metropolis ", brought him international reknown and numerous prizes. In 1988 Apeloig received a grant from the French Foreign Ministry and left the Musée d'Orsay to work and study in Los Angeles with April Greiman. In 1989, he established his own studio in Paris, working principally for French cultural institutions. In 1993, he became art director of the magazine " Le Jardin des Modes ", and since 1996, he has been a design consultant for the Musée du Louvre. In 1995, Philippe Apeloig was guest artist at the Villa Medici in Rome. From 1992 to 1998, he taught at the École des Arts Décoratifs, and he is now a full-time professor at The Cooper Union School of Art. He has produced acclaimed poster designs for the Festival Octobre en Normandie and the Imprimerie Nationale and created the visual identities of both Carré d'Art in Nîmes and the Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme in Paris. Apeloig currently designs posters for the Fête du Livre in Aix en Provence, a literature festival. Apeloig has shown his design work in solo and group exhibitions in Tokyo and Osaka at Dai Nippon-Printing Galleries, in Bordeaux at the architectural center Arc en Rêve, and more recently at the Gallery Anatome in Paris.



029.

My interest lies more with text than with images. I am fond of neither distraction nor decoration. In my posters, my goal is to obtain a maximum of effects using a minimum of means, in order to guarantee their success as communication. Their illustration seems secondary to me; it rarely reaches the same level of conceptualization as that achieved in typographic compositions. Typography is the very essence of drawing: a balance between full and empty, light and shadow. It is a discipline halfway between science and art... an exact and arbitrary material... functional and poetic. I love modern typography, its experimental even clumsy nature. Typography comes alive when it is a little awkward and fragile. In that case, the artist's sensitivity blossoms and overflows in most original or radical fashion. Graphic designers who resort to typography as a means of expression define design in its fullest sense as a blend of form and concept. I prefer to leave all the dry and boring rigor to the technicians.

It is true that the activity of typeface designers is a mystery to the public at large. Most people read without concerning themselves with the typeface they are in the process of deciphering. Typography belongs to the world of the un-noticed, and readers generally do not suspect the huge amount of work that goes into it. It lends neutral, modest and noble company to our lives; as the raw material of communication, the role of typography is to serve mankind and its exchanges. To influence the impartiality applied by a reader to a text is to transform that person's manner of reading it, to forcibly impose the presence of the letters and signs as forms. In this sense, there is more to typography than its mechanical aspect: it is something designers must strive to render clear and – why not? – even spectacular.

Creating a typeface is above all to pay heed to its functional aspect. What purpose is it to serve? How is it going to be reproduced? I believe that typography need not depend only on utilitarian considerations. When I design a typeface, I sidestep purely functional norms and think of the typography more as an abstract graphic element. I resort to rhythms with almost mathematical precision. The thick silhouettes of the letters make them legible especially from a distance, which is perfect for poster design.



invitation card for the exhibition of philippe apeloig's work at nyu. 2000.

나의 관심은 이미지 보다는 글자의 세계에 보다 집 중되어 있다. 나는 정신을 산란하게 만드는 현란함 이나 장식 효과를 그다지 좋아하지 않는다. 내 포스 터 작품 속에서 추구하고 있는 중심 목표는 의사전 달 수단으로서의 효과를 성공적으로 보장할 수 있 도록 최소의 수단으로 최대의 효과를 얻어내는 데 있다. 일러스트레이션은 타이포그래피의 복합적 구성 체계 속에서 구현 가능한 개념화의 수준에 좀 처럼 근접하지 못하고 있기 때문에 나에게서는 오히 러 부차적인 요소로서의 의미밖에 없다. 타이포그 래피는 충만함과 공허함, 빛과 그림자의 조화 등에 서 볼 수 있는 비와 같이, 드로잉의 핵심을 구성한 다. 이것은 정형과 비정형, 기능성과 시적 감성의 세계로 구분되는 과학과 예술 영역 사이에서 중용 의 원리를 가르쳐 주기도 한다. 나는 실험적이면서 도 투박한 모던 타이포그래피의 세계에 깊은 애정 을 간직하고 있다. 타이포그래피는 약간의 어색함 과 조악함 사이에서 살아 숨쉬는 감흥을 안겨 주게 되는 것이다. 이 경우, 예술가들의 영적 감수성은 비로소 빛을 발하게 되고, 가장 원 작인 또는 본질 적인 형태로 넘쳐 나게 된다. 하나의 표현 수단으로 타이포그래피의 세계에 매료되어 있는 그래픽 디 자이너들은 디자인의 세계를 그 완전한 의미에 있 어서의 형태와 개념의 혼합체로서 규정하고 있다. 나는 이 무미건조하고 지루한 모든 형태의 엄숙주 의는 기교기의 손에 맡겨 두고자 한다.

사실, 서체 디자이너들의 활동은 일반대 중에게 하나의 미스터리로 비쳐질 수도 있다. 대부 분의 사람들은 다양한 활자들이 부여하는 난해한 의미를 판독하기 위해 애쓰는 과정에서 자신과의 어떠한 관련성도 제대로 의식하지 못한 상태로 그 낭 지나치게 된다. 이와 같이 타이포그래피는 인식 할 수 없는 세계에 속해 있는 것이며, 독자들은 일 반적으로 여기에 쏟아 부은 엄청난 작업량을 알지 못한다. 이것은 우리의 삶의 방식에 대해 다소 중립 적이고, 조신하며, 때로 고상하기까지 한 동반자적 질서를 형성해 준다. 타이포그래피의 주요 역할은 그저 의사 전달 과정을 위한 하나의 매개체로서 인 류 사회의 상호 교류 과정을 지원해 주는 것일 뿐이 다. 텍스트에 대한 독자들의 중립적 태도에 영향을

준다 것은 곧 텍스트에 대한 독자들의 해독 방식 에 변화를 주어 글자의 존재와 형태적 신호 체계를 인식할 수 있도록 하는 것이다. 이러한 맥락에서 타 이포그래피는 그 기계적 속성을 뛰어넘는 또 다른 새로운 경계를 찾아낼 수 있게 되는 것이다. 바로 이와 같은 세계야말로 디자이너들이 명쾌하고 장 대하기까지 한 타이포그래피 본연의 의미를 전달 하기 위해 노력해야 할 영역이 아니겠는가?.

하나의 서체를 창조하는 과정은 다른 무 엇보다도 서체의 기능적 속성에 주력하도록 한다. 어떠한 목적으로 활용되어야 할 것인가? 그 재생 과정은 또 어때해야만 하는가? 하는 문제들 말이 다. 나는 타이포그래피가 단지 실용적인 원칙에만 충실할 요는 없다고 생각한다. 내가 하나의 활자 체를 디자인할 때는, 기능주의적 가치 기준은 일단 도외시한 상태에서, 타이포그래피 자체를 하나의 추상적 그래픽 요소로서 사고하고자 노력한다. 그 리고 나는 거의 수학적인 정교함을 갖춘 리듬에 의 지하게 된다. 이와 같은 과정을 통해 탄생된 완벽한 포스터 디자인 작품은 특히 그것을 제작하기 위해 사용되었던 다양한 글자를 둘러싸고 있는 농밀한 실루엣의 영상을 원거리에서 바라볼 때, 훨씬 더 확 실한 의미를 전달해 주고 있는





invitation card for a philippe apeloig's lecture. 2001.



celebrating the poster. eastern kentucky university. 2000



아사바,가츠미.淺葉,克己.

katsumi.asaba.japan

아사바 가츠미는 타계한 사토 게이노스케 문하에서 레터링을 공부한 후 '라이트' 홍보회사에 입사했다. 1975년에 아사바 디자인 오피스를 설립하여 일본 광고계에서 아트디렉터로서 주도적인 역할을 하였다. 1987년에 도쿄 타이프디렉터스 클럽(TDC)을 만들었으며 1990년에 중국 운남성 나시족의 상형문자인 '동파문자' 개인전을 가졌다. 그는 1996년 영화 〈하리꾸〉로 일본 아카데미 미술감독상, 제5회 일본 광고예술인클럽 특별상, 마이니치 디자인상, 제9회 일본 광고 대전 야마나 상, TDC 금상을 수상한 바 있다. 아사바는 도쿄 ADC와 국제그라픽연맹의 회원이며 도쿄 TDC 회장, JAGDA의 부회장을 맡고 있다. 그의 탁구 실력은 프로수준에 가깝다.

● After his study of lettering for five years at the Sato Institute of Typography, he joined Light Publicity Ltd. Since the establishment of Asaba Design Office in 1975, he has been a major figure in Japanese advertising. He established the Tokyo Type Directors Club in 1987, and held a sold exhibition with his new naxi pictographic script (Dongba) in 1990. For the movie, "Haraku," in which he took the charge of art directing, he received the Japanese Academy Award, the 5th Japan Advertising Artist Club Special Mention, the 9th Yamana prize of Japan Advertising Award, and the Tokyo Type Directors Club Gold Award. He is a member of Tokyo ADC and the AGI, and he is vice-president of JAGDA. He is also known as an outstanding table tennis player.



terrible typography in asia. 1990.



new dreamscapes of the dongba scripts. 1999.



art directors exhibition. 2000.



art directors exhibition. 2000.

A philologist, Tatsuo Nishida, once said that signs such as letters are costumes with which one clads words. A useful notion when a typographer thinks about letters. Japan belongs to a cultural zone in which the *kanji* are prevalent. However, *hiragana* and *katakana* were invented in the past, with the addition of the alphabetical letters imported from the West. Everyday Japanese words are clad in these four costumes.

The scenes decorated with letters are full of human charm. For instance, for the owners of the Chinese restaurants of Hong Kong, putting up the sign boards of their shops is a matter of life and death. Or take the example of the *sutra* letters on flags swaying in the wind of the Bhutan. Or take another example of the fifteen different types of letter which all imply 1 rupee, printed on the back of a piece of Indian currency. I can never forget the shock with which I encountered this scene. The designs are deeply rooted in tradition, and were never meant to be purely functional. I could feel the deep running blood of men as a whole.

I have chosen twenty-two kinds of letters used in Asia that are representative, and have formed an arts out of them for the 2nd Tokyo TDC Exhibition. By enlarging characters and by fixing my eyes on them, the flesh of the Asian tribes and the locus of their movement became artistic images. Thus, one can discover the creativity of the tribes of Asia who made these letters.

It is greatest pleasure to know the wonderful culture of the world, including Asia, through the medium of script. I only hope that more designers will become aware of the fact that such a treasure exists so near to them through the TypoJanchi.



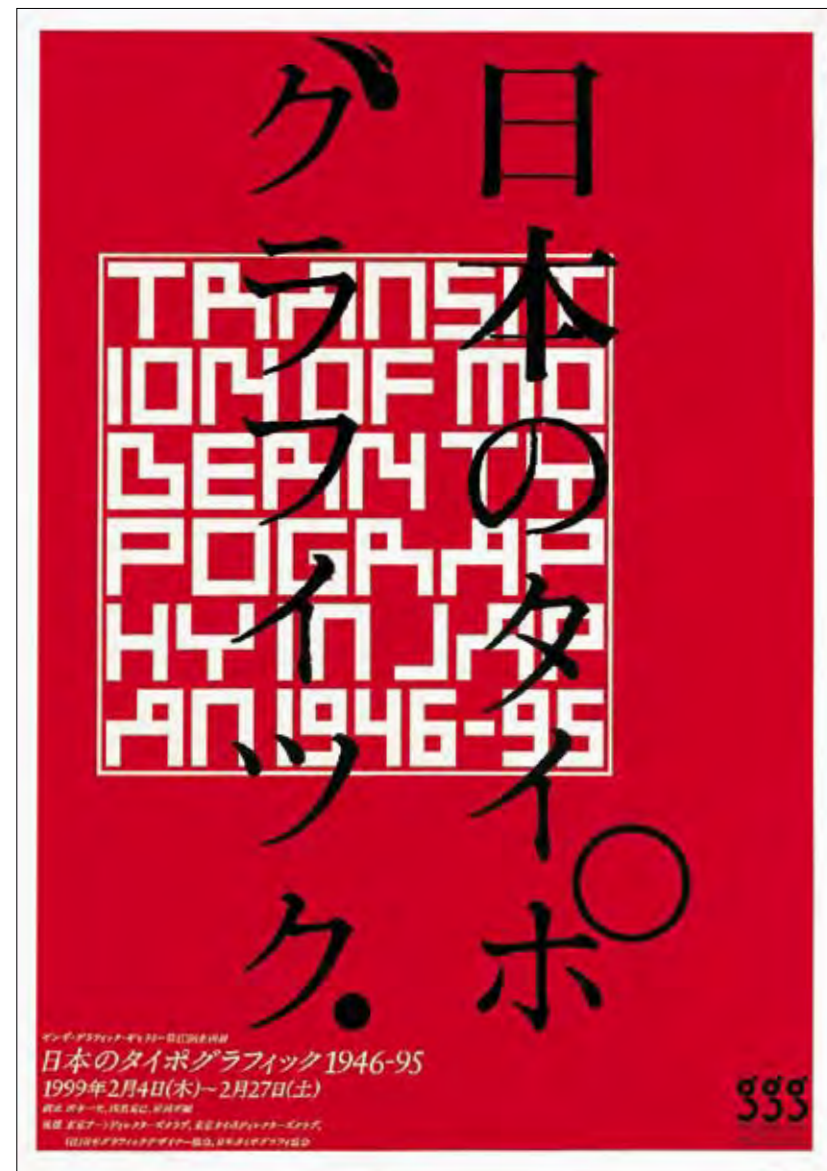
seibu department stores "oishii seikatsu(delicious life)". 1982.

한때 문헌학자인 니시다 타츠오는 글자와 같은 신호 체계는 언어에 입혀진 의상에 비유할 수 있다고 말한 적이 있다. 타이포그래피 전문가의 입장에서 글자를 인식할 때 이와 같은 사고는 유용한 개념이라고 판단된다. 일본은 한자가 통용되고 있는 문화적 공간에 속해 있다. 하지만 과거 역사 속에서는 히라가나와 가타가나 글자를 발명하였을 뿐만 아니라, 서구로부터 영문 알파벳을 들여와서 사용하고 있기도 하다. 일본의 일상 언어는 이 네 종류의 글자 체계로 구성되어 있는 것이다.

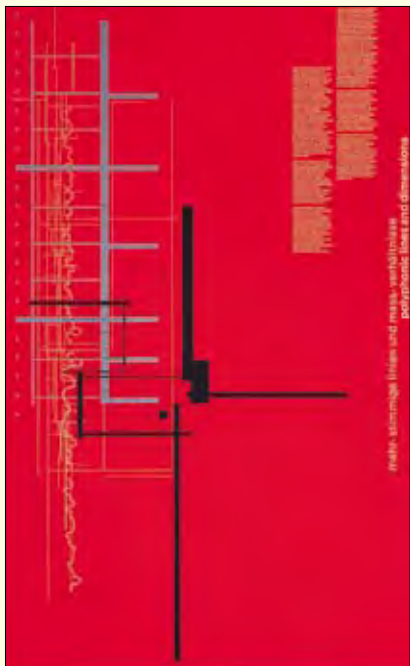
이들 글자로 표현되는 다양한 생활상은 인간적인 매력들로 가득 차 있음을 발견하게 된다. 예를 들어, 홍콩의 중식 레스토랑 주인에게는 식당 간판을 거는 문체가 자신의 생사를 좌우할 만큼 중요한 비중을 차지한다. 아니면, 인도 부탄 왕국의 바람에 흩날리는 국기에 새겨진 수트라 문자나, 인도 통화 단위인 1 루피를 표시하기 위해 화폐 뒷면에 인쇄된 15개의 서로 다른 글자들의 시례를 살펴 보라. 이와 같은 광경을 보았을 때 받았던 충격은 아직도 도저히 잊어버릴 수가 없다. 이와 같이 디자인의 세계는 과거의 전통에 깊은 뿌리를 두고 있으며, 결코 기능성에만 한정해서 그 의미를 규정 지을 수 없는 것이다. 나는 전체 인류 사회에 면면히 흐르는 생명의 활력을 생생하게 느낄 수 있었다.

나는 또한 아시아 지역에서 대표적으로 사용되고 있는 22종의 문자를 선택해서 제2차 TDC 전시회를 위한 작품을 구상했던 경험에 있다. 나의 심미적 통찰력을 이용하여 이 글자들을 확대하고 변형함으로써, 아시아 민족의 살아 움직이는 육체와 이들의 생생한 활동 궤적이 예술적 이미지로 형상화될 수 있었다. 이로써, 문자를 만든 아시아 민족의 창조성을 발견할 수 있게 된 것이다.

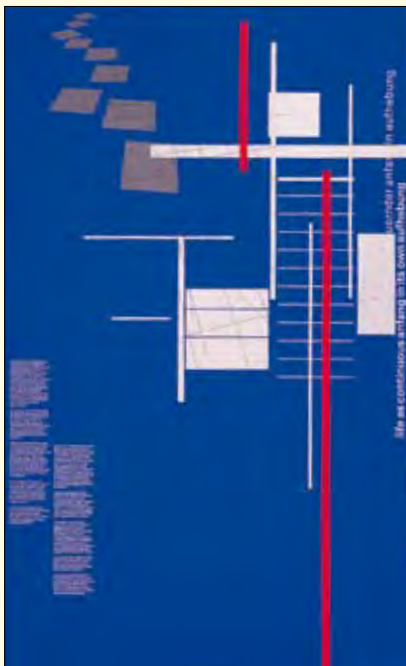
서체라는 매개 수단을 통해 아시아를 포함한 전세계의 놀라운 문화를 체험할 수 있다는 사실은 대단한 즐거움이 아닐 수 없다. 나는 이번 타이포잔치 행사를 통해 더 많은 디자이너들이 바로 자신의 기억에 이러한 소중한 문화적 유산이 존재한다는 사실을 깊이 인식할 수 있게 되기를 진심으로 바란다.



typography in japan 1946-95. 1999.



poster for katsura villa 'polyphonic lines and dimensions'.



poster for katsura villa 'life as continuous anfang in its aufhebung'.

poster for katsura villa 'the void beyond emptiness'.



반도 다카키는 1957년 도쿠시마에서 태어나 1983년 무사시노 미술대학을 졸업했다. 1985년 다카아키 반도 디자인 사를 설립하여 현재에 이르고 있다. 1988년 일본 그래픽디자이너협회JAGDA의 올해의 상을 수상하였다. 1990년부터 지금까지 도쿠시마 미술관 그래픽디자인과 독일 킬러 보헤 사를 위한 토탈 디자인을 담당했다. 1993년 독일 슈바벤 조형예술학교와 브레멘 대학 특강, 2001년 무사시노 미술대학에서의 강의를 비롯하여, 국내외에서 활발한 강연활동도 펼치고 있다. ● Takaaki Bando graduated from the Musashino Art University in 1983. He founded



takaaki.bando.[japan](#)

Takaaki Bando Design Inc. in 1985. He designed graphics for Tokushima Art Museum from 1990 to 2001 and did total design for Kieler Woche Germany in 1996. Bando also has been active as a lecturer in Japan as well as in abroad at universities like Musashino Art University in Japan, Fachhochschule fuer Gestaltung Schwabisch Gmund and Hochschule in Bremen, Germany. In 1988, he won the Year Award of the Japan Graphic Designers Association.

반도.다카키.坂東.孝明.



exhibition poster 'masamichi yamamoto, solo exhibition'.



exhibition poster 'arinori ichihara, solo exhibition'.

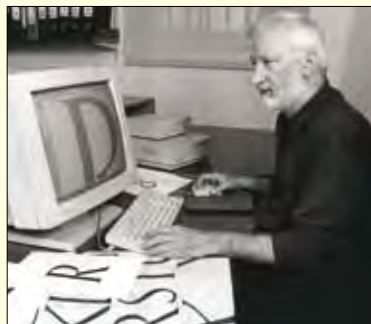
I think new typography comes into being where we are not looking. As our eyes do not evolve, the letter shapes and typesetting that we have become familiar with over many hundreds of years hardly change at all. This idea impedes the evolution of typography.

오늘날 새로운 타이포그래피의 세계는 우리가 제대로 인식하지 못하는 방향을 향해 나아가고 있는 실정이다. 우리의 예술적 통찰력이 그에 상응하는 발전을 제대로 하지 못하고 있기 때문에, 우리가 수백년의 역사 속에 친숙하게 사용해 온 글자 형태와 활자 체계가 실질적으로 거의 변화되지 못하고 있는 것이다. 이와 같은 그릇된 사고 관념이 타이포그래피의 진화를 막고 있다.



exhibition poster 'josef hoffman und die wiener werkstatte'.

콜린 뱅스.

colin.banks.
u.k.

1932년 런던 생. 미드 켄트 칼리지 오브 프린팅 졸업 후, 에른스트 호흐의 조수로 첫발을 내딛었다. 1956년에 프리랜서로 활동하기 시작했으며 1958년 런던에 뱅스 앤 마일즈를 설립했다. 암스테르담(1975-82)과 함부르크(1990-92)에서 디자인 타이포그래피 회사를 운영하다가 1990년에 브뤼셀에 뱅스 앤 마일즈 브뤼셀을 설립했다. 영국 의회, 우체국, 런던 트랜스포트와 시티 유니버시티 같은 주요 기관의 디자인 컨설팅을 맡았으며, 1990년부터는 주로 포츠머스 대학(1991-92), 도쿄 앤 헬싱키 유엔 대학, 사우스 웨스트 대학, 브리스톨(1992) 같은 교육기관

들의 디자인 컨설팅을 담당했다. 지난 5년 간 뱅스는 로얄 소사이어티 오브 아츠의 그린상, BBC의 환경상, 라이프짜히 서적박물관의 은메달, STD 타이포그래피상 등 많은 상을 받았다. 현재 국제 타이포그래피 디자이너협회(ISTD) 회장. Born in London in 1932. Studied at the Mid Kent College of Printing and gained his first professional experience as an assistant to Ernst Hoch. In 1956 he began his graphic design freelance practice and founded 'Banks&Miles' London in 1958. After running offices for design and typography in Amsterdam (1975-82) and Hamburg (1990-92), the two designers established Banks&Miles Brussels in 1990. Major consultancies between 1970 and 1990 including the British Council, the Post Office, London Transport and City University, as from 1990 one main area of work has been design consulting for educational institutes; Portsmouth University (1991-92), United Nations University, Tokyo & Helsinki (1991), University of South West, Bristol (1992). In the past five years Banks has received the following awards; Royal Society of Arts Green Award, BBC Environmental Prize, silver medal at the Leipzig Book Fair, STD Typographic Award and others. currently, president of ISTD.

waren calendar.



waren calendar.



Fine art is the realisation of an internal, personal compulsion; graphic design responds to an external need, it is a social contract. Art is not excluded from graphic design, on the contrary, but the opportunities for it are limited. If a designer has to conceive of a plan to implement a corporate identity throughout a international corporation, then art is of necessity a fringe preoccupation. However those limited opportunities that do come along should be seized upon with hunger and passion.

Partly for these reasons graphic design is a cerebral undertaking, the heart takes second place to the head. The process first demands the understanding of someone else's needs, then the setting out of how to provide for them, and then the convincing of the client that this is the goal that has to be achieved. Only after that should the designer reach for a pencil, and only after that the mouse on the computer.

The final design should be driven by the demands of the brief and it will gain energy from this discipline; good design is never a matter of chance. The computer is properly part of production, and should not be a distraction in the creative process.

Most graphic design is built on words. The designer has to understand words and be trained in the best presentation of them: it follows that good typography is the foundation of good graphic design.

예술은 내적, 개인적 충동의 발로이다. 반면, 그래픽 디자인은 외적 욕구에 조응하며, 사회적 계약의 일종이다. 예술의 세계는 그래픽 디자인과 상호 괴리되어 있는 것이 아니며, 그와는 반대로 이러한 상황이 전개될 가능성은 오히려 제한되어 있다고 할 수 있다. 만일 어떤 디자이너가 국제적 명성을 지향하는 거대 기업의 CI 작업을 실행하기 위한 작업 계획을 구상해야 하는 경우, 예술은 필연적으로 부차적인 범주로 밀려날 수밖에 없게 된다. 그러나 예술 정신에 대한 열정과 갈망을 통해 그에 수반하여 전개되는 제한적 기회的可能性을 붙잡을 수 있도록 노력해야만 할 것이다.

부분적으로 이러한 이유 때문에, 그래픽 디자인은 지적 두

뇌 작업의 소산이라 할 수 있다. 영혼의 순수성은 두뇌의 치밀함에 자리를 내줄 수밖에 없는 것이다. 이를 성공적으로 완수하기 위해서는, 먼저 특정 누군가의 욕구를 정확하게 포착하고, 그것을 효과적으로 충족시켜 줄 수 있는 제한 무대 장치를 효과적으로 배치하며, 그런 다음 바로 이러한 것이 상호 간에 구체적으로 달성해야 할 목표라는 사실을 고객에게 분명하게 각인시켜 주기 위한 일련의 과정이 요구된다. 이러한 절차를 모두 끝내고 분명한 확신과 신념이 정립된 이후라야만, 디자이너는 비로소 연을 잡거나, 컴퓨터 앞에 앉아 작업을 개시할 수 있는 것이다.

최종적인 디자인 작품에는 간결의 미학이 살아 숨쉬고 있어야 하며, 이 원리에 충실할 때라야 자신의 열정적인 에 지를 분출할 수 있게 된다. 훌륭한 디자인 작품은 결코 우연의 산물로 얻어지는 것이 아니다. 컴퓨터를 생산 과정에 요한 하나의 소도구로 유효적절하게 활용할 수는 있겠지만, 창조적 프로세스에 오히려 혼란을 래할 정도로 이 소도구에 지나치게 의존해서는 안 된다.

대부분의 그래픽 디자인 작품은 문자의 토대 위에 완성되어진다. 디자이너는 문자가 나타내는 함축적 의미를 정확하게 이해하고, 그 배열 관계를 가장 멋지게 표출할 수 있도록 훈련 받아야만 한다. 훌륭한 타이포그래피가 전개되어 있어야만 탄성을 자아낼 수 있는 정도로 뛰어난 그래픽 디자인 작품이 탄생될 수 있을 것이다.



조나단 반브룩은 자신의 스튜디오를 통해 활동하고 있다. 반브룩 스튜디오는 런던 소재 디자인회사로 편집디자인, 산업디자인, 서체 디자인, TV광고를 다루며 영국, 독일, 일본, 미국 등지에 고객을 확보하여 전세계적으로 활동하고 있다. 고객으로는 데미안 허스트 Damien Hirst, 화이트 큐브 갤러리, 사치 갤러리, 로스앤젤레스 현대미술관, 런던 바비컨 갤러리, 일본 의류 회사 빔즈 등이 있으며 주로 이들 갤러리에서 열리는 전시의 포스터, 카탈로그, 북디자인 작업을 해왔다. 또한 반브룩 고유 서체회사인 '바이러스'에서 13 개의 서체를 개발해 전세계적으로 배포하고 있다. 반브룩 스튜디오는 TV 광고 작업으로 1996년 에피카 대상을 수상했으며 1996년에는 <데미안 허스트 Damien Hirst Book>로 뉴욕 타이프 디렉터스 클럽 금상을 수상한 데 이어 역시 같은 작품으로 1998년 동기관에서 금상과 최고상을 수상하는 영예를 안았다. 반브룩 스튜디오는 1999년 영국문화원주최 세계 순회 전시 <Lost and Found> 전에 참가하였고, 2001년에는 파리 국립 도서관에서 열린 2001 현대 그래픽 디자인전에 참여했다.



jonathan.barnbrook. u.k.



조나단.반브룩.

page from the virus font catalogue. 1997.

poster for the japanese store beams.

Located in London, Barnbrook studios is a design company, working across a broad range of disciplines including print design, industrial design, typeface design and commercials for TV. It works worldwide with clients such as Damien Hirst, White Cube Gallery, Saatchi Gallery, Institute of Contemporary Arts, Los Angeles, Barbican Gallery London, Beams, a Japanese clothing company, and has been involved in posters, catalogues and book designs for them. Its own company, "Virus," developed and distributed 13 fonts worldwide. The studio won the Epica Grand Prix for TV work in 1996, and its "Damien Hirst" book won the gold award and best of show at New York Art Directors Club and New York Type Directors Club gold award in 1998. His studio participated in the world touring exhibition of contemporary British design, "Lost and Found," organized by the British Council in 1999 and in "2001 Contemporary Graphic Design" at Bibliotheque Nationale de France, Paris.





We are sick of designers that kiss corporate ass. We are sick of designers who d'ont care about good typography or have an in interest in the history of design. We are sick of designers who do not understand that design is political and that they have responsibility to the world. We are sick of being told that design is completely transparent and that we should be a messenger for the client only. We are sick of marketing departments and people who wear suits to give slick presentations. We are sick of journalist that a

spread from a project for korean magazine 'design' looking at political and social aspects of north korea.



052.



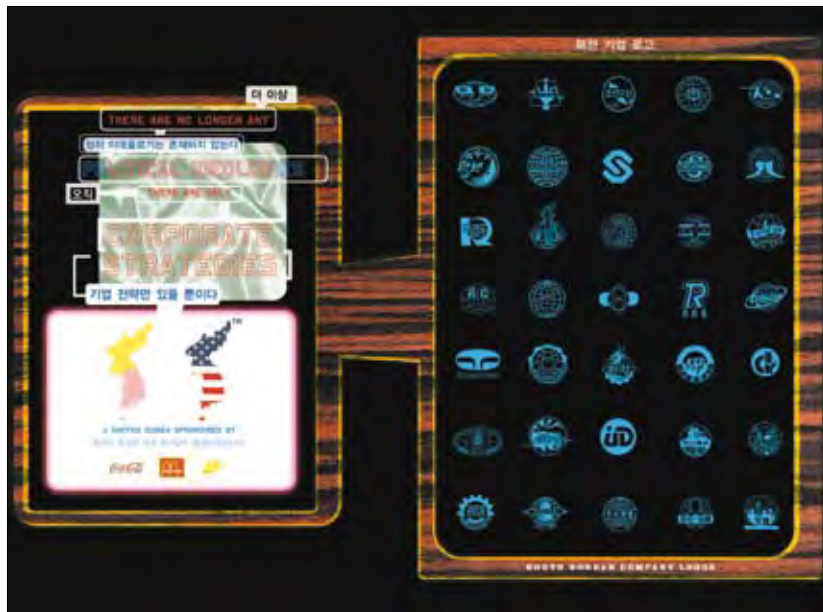
constantly looking for the next big talent in design - good design is not about fashion. We are sick of journalists who show people's work but do not discuss it in a serious critical way. We are sick of the amount of design in the world including our own. Some things should just be left alone. We love humanity - design should be a vibrant part of culture. It has the possibility to touch people with your emotion. It is not a tool to make business, it can communicate to thousands, your pain, hope and love and serve society.

utopia.

greed.



053.



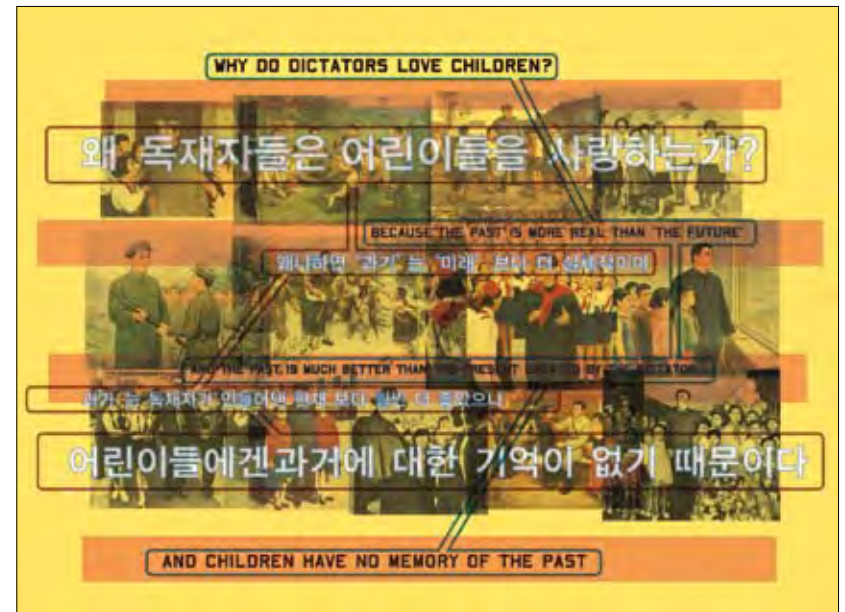
우리는 기업가의 비위를 맞추는 디자이너들에 지쳐있다. 우리는 진정한 타이포그래피의 세계나, 디자인의 역사에 대해 관심이 없는 디자이너들에게 실망을 금치 못하고 있다. 디자인의 세계는 정치적인 것이며, 따라서 디자이너로서 사회에 대해 일정한 책임이 있다는 사실을 제대로 인식하지 못하는 디자이너들을 우리는 경멸한다. 우리는 디자인이라는 것이 완전한 투명성을 유지하고 있어야 하며, 우리가 오직 고객을 위한 메시지 전령사로서의 역할만 해야 한다는 주장에 대해 절대 동의하지 않는다. 우리는 결만 번지르르한 제품 홍보에 열을 올리는 마케팅 부서와 홍보 요원들에게 지쳐 있다. 우리는 디자인 잡지의 다음호 특집 기사를 장식할 유망주를 끊임없이 찾아 나서고 있는 저널리스트들을 혐오한다. 진정한 디자인은

coporte.

desire.



054.

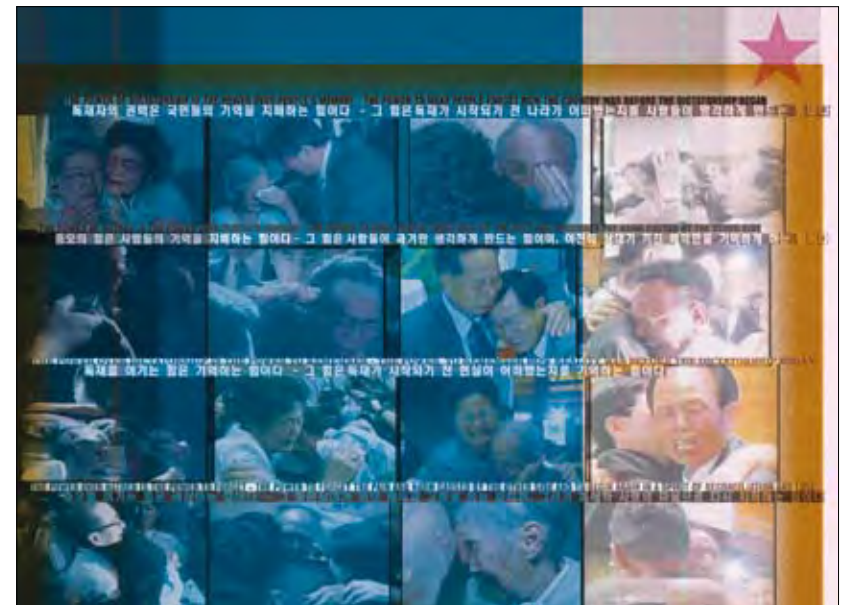


세태에 영합하기 위해 변해가는 하나의 유행과는 엄연히 다른 것이다. 우리는 작가들의 작업하는 모습만을 집중 조명한 채, 그 주제를 진지한 비평가적 관점에서 논의하지 않는 대중 작가의 논조에 실망을 감출 수 없다. 우리는 자신의 작품을 포함하여 오늘날 전 세계적으로 넘쳐 나고 있는 디자인 작품에 지쳐 있다. 그 중 상당수는 내버려도 좋은 것인데 말이다.

우리는 인류를 사랑한다. 디자인은 문화의 생생하고 역동적인 일부가 되어야 하는 것이다. 그것은 사업을 영위하기 위한 수단이 아니며, 감동을 통해 사람의 마음을 움직일 수 있는 가능성이라 할 수 있다. 디자인은 인간의 고통과 희망, 사랑을 인류에게 전달함으로써 사회에 기여할 수 있다.

children.

memory.



055.

부퍼탈 에센 대학에서 디자인과 시각 커뮤니케이션을 공부하고, 바젤과 런던의 디자인 대학에서 수학했다. 졸업 후 네덜란드에서 작업을 시작했으나 후에 런던으로 돌아와 '뱅크 앤 마일즈'에서 5년 동안 일했다. 책, 브로슈어, 전시, 회사 아이덴티티, 멀티미디어 프로젝트와 어도비 사를 위한 타이포그래피 소프트웨어 개발 등 다양한 작업을 했다. 1993년 자신의 회사 hdr 디자인 비주얼 커뮤니케이션'을 영국 켄트에 설립하고 영국과 독일의 출판사, 건축가와 회사들을 위한 디자인 작업을 하고 있다. 1995년 hdr 디자인 외에 브래드번 출판사를 설립하고 디렉터, 공동 편집자, 아트 디렉터이자 공동 발행인으로 활동. 브래드번 출판사는 국제 타이포그래피 잡지인 <베이스라인>을 발행하고 한정판 그래픽 관련 서적을 출판한다. 라이헤르트는 1983년부터 국제 타이포그래피협회 Atpy.I 회원, 96년부터는 브루노 국제 그래픽 비엔날레의 명예 위원으로 있다. 1999년 2001 길러 보헤 국제 디자인 공모전에 대되었다.

● Hans Dieter Reichert studied in graphic design and visual communication at the Universities of Essen, Wuppertal (Willi Fleckhaus), and at design colleges in Basel and London. After graduation professional experience in the Netherlands. Returning to London



hans.dieter.reichert. germany

한스.디터.라이헤르트.

baseline.

베이스라인.



baseline (u.k.)

국제 타이포그래피 전문 잡지 | 베이스라인은 인쇄, 타이포그래피, 그래픽 디자인 및 아트 관련 분야에 관심 있는 사람들에게 널리 알려진 전문 잡지 중 하나이다. 오랜 세월 속에 걸쳐 쌓아 온 국제적 명성으로 인해, 베이스라인의 과월호 컬렉션은 참조 목록으로서 귀중한 자료를 제공해 주는 동시에, 애호가들의 소장품으로서도 널리 각광 받고 있다. 베이스라인은 런던, 뉴욕, 동경 및 독일 등지의 권위 있는 시상식에서 수많은 상을 수상하는 영예를 안았다. 이 잡지는 높은 수준의 제작 기준과 함께, 전면 컬러 인쇄 및 타이포그래피 분야에 특화 되어 있는 유일한 대형 특별판으로 발행되고 있으며, 전문 교육기관

and employment with Banks&Miles for five years. During that time designs and later art direction on various projects (books, brochures, exhibitions, corporate identities, multi-media projects and typographic software development for Adobe Inc.). In 1993 started his own company hdr design visual communication in Kent, England (with easy access to the Kontinet). Working for publishers, architects and companies in London and Germany. 1995 in addition of the studio, hdr design, founding of Bradbourne Publishing Ltd. Working as Director, Co-Editor, Art Director and Co-Publisher. The company publishes baseline an international typographics magazine and selected limited edition graphics. Since 1983 Membership Atpy.I, and since 1996 Honorary member Committee of the international Graphic Biennale in Brno, Czech Republic. In 1999, he was invited to participate in the international Design competition Kieler Woche 2001.



baseline magazine.

뿐만 아니라, 실무 디자인 업계에서 폭넓게 구독 되고 있다. 베이스라인은 타이포그래피 분야의 종사자들에게 있어서는 독보적 권위를 자랑하는 잡지로 정평이 나 있다. | **International typographics magazine** | Baseline is essential reading for people interested in type, typography, graphic design and art related themes. With an established history, a collection of baseline acts as a reference library and has collectors' value. Baseline has won numerous prestigious awards in London, New York, Tokyo, and Germany. With its high production standards the magazine is the only large format, full colour magazine dedicated to type and typography and is distributors from the academic as well as the practising design world. baseline is the authoritative magazine for typographic community.

Good design, enduring design, emerges from the engagement of creative imagination with a commercial objective. This is why talk of partnership in the creative process is more than knee jerk banality. Without imagination to provide the spark there would be no ignition, no energy released; yet without commercial goals to focus and harness energy, it would be easy to end up with nothing but spent fuel and hot air. At hdr, we believe that design (=analytical research, information, form and structure) should be a vital integrated part of a companies policy. Good quality design, enduring design, inspires, excites, stimulates, and opens new perspectives. We believe good quality design is purposeful, will emerge from a partnership and engages with people.



20th century composers.



baseline magazine.

좋은 디자인, 영속적 디자인은 어느 정도의 상업적 목표가 가미된 창조적 상상력의 발현 과정을 통해 탄생하게 된다. 이것이 바로 창조적 작업 과정을 통한 상호 협력 관계가 조건 반사적인 진부한 허장성세보다 훨씬 더 중요한 의미로 다가오는 이유인 것이다. 이 창조적 영감을 자극할 아무런 상상력이 없다면, 예술적 승화 과정이나, 생산적 에너지는 절대 분출될 수 없을 것이며, 이 생산적 에너지를 집중하고 효과적으로 활용하기 위한 상업적 목표가 설정되어 있지 않다면, 정력의 낭비와 문화적 고갈 현상만이 초래될 것이다. 우리는 디자인(분석적 탐구과정, 정보, 형태와 구조)이 기업 정책의 중대한 통합 요소로서 작용해야 할 것이라고 생각한다. 진정한 디자인, 즉 영속적 디자인은 사물을 새롭게 바라볼 수 있도록 활력을 불어 넣어 주고, 감동을 지어내며, 기운을 북돋아 주는 동시에, 미래의 전망을 제시해 준다. 우리는 또한 확실한 목적 의식으로 충만해 있으며, 사람들 상호간의 동반자적 관계와 유대 의식을 통해서 민이 훌륭한 디자인이 탄생할 수 있을 것이라 생각한다.

richard wagner the ring of the nibelungen.



paul rand.



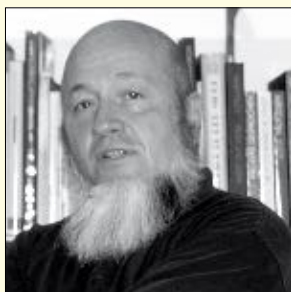


baumann.

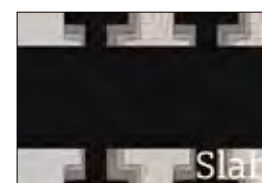
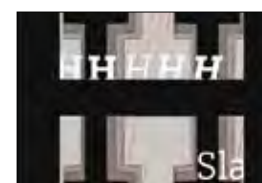
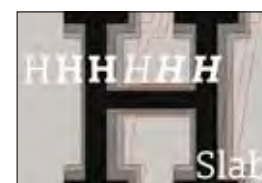
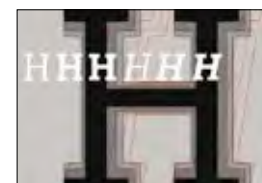
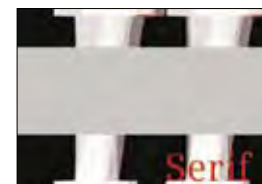
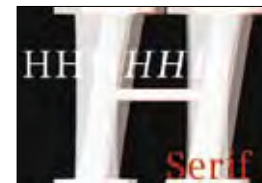
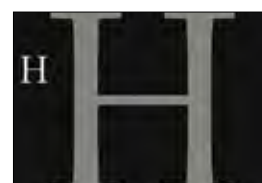
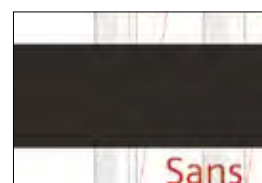
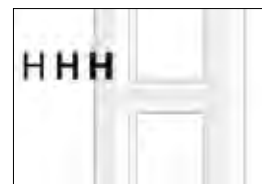
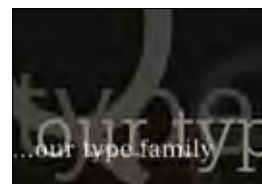
바바라 바우만은 1951년에, 게르트 바우만은 1950년에 태어났다. 슈베비쉬 그윈트에서 공부하던 중 시각 커뮤니케이션의 기초학을 탐구하는 디자인에 초점을 맞춘 삶을 같이 공유하기로 했다. 졸업한 직후 그들은 잠시 베를린에서 거주했으나 결국 지방에서 살기로 결정했다. 1978년 바우만 & 바우만을 설립했으며, 기업과 문화기관의 디자인과 프로젝트 컨설팅을 수행했고, 독일과 해외의 대학에서 강연했다. 그들의 디자인은 수많은 국제 출판물과 전시에서 다루어졌으며 많은 상을 수상했다.

Barbara Baumann was born in 1951, Gerd Baumann in 1950. While studying in Schwäbisch Gmünd they shared a life focused on design, exploring in particular the semiology of visual communication. Immediately after graduating they live for a short time in Berlin, then finally opted for the provinces and returned. In 1978, Baumann was established: design and project consultancy for business organizations and cultural institutions, teaching appointments, visiting professorships and lectures at universities both in Germany and abroad. Their designs have been the subject of numerous international publications, exhibitions and awards.

&

baumann. germany

바우만. 앤. 바우만.





our layout.

Our language is a system with a determined repertory of elements and rules, and nevertheless, an apparent contradiction, a game with almost unlimited possibilities.

Different contents, statements and meanings will be developed by one and the same alphabetic characters and words: Excitement and boredom, silence and noise, pleasure and listlessness, restraint and obtrusiveness, order and chaos, intelligence and simplicity.

As visual "authors" we see our work, our aim and our fun in creating a visual language, which allows like the spoken and written language with a minimum of elements a maximum of clearance and possibilities. A visual language, which does not form an image, but coming closer to a profile, a language, which does not show a fast make-up, but describes a face, a language as invitation to the dialog, an element for communication, design and graphic as a self-evident fact.



our style.

언어는 한정된 범주 내에서 다양한 요소들과 규칙들로 채워져 있는 하나의 순환 체계를 구성하고 있지만, 그와 달리 명백히 자기 모순적인 또 하나의 논리는 거의 무제한의 가능성으로 열려져 있는 일종의 게임에 비유될 수 있다는 사실이다. 하나의 동일한 알파벳 글자와 낱말을 이용함으로써, 흥분과 권태, 침묵과 소음, 즐거움과 무관심, 절제와 강요, 질서와 혼돈, 지성과 단순성 등과 같이 완전히 서로 다른 내용과, 진술 및 의미들을 조합해 낼 수 있는 것이다.

우리는 시각적 "작가"들로서, 구어 및 문어적 표현의 세계와 마찬가지로 최소한의 요소로 최대의 명확함과 가능성을 구현할 수 있도록, 시각적 언어를 창조하는 과정 속에서 우리의 작품 세계와 삶의 궁극적 목표, 그리고 인생의 즐거움을 찾아 나간다. 시각적 언어는 하나의 이미지를 형성해 주기보다는 전체적 상을 그려주기 위한 특성을 내재하고 있으며, 급조된 허상을 보여주는 것이 아니라, 실제적 진실을 규명하는 동시에, 상호 간의 의사 전달 과정과 디자인 및 그래픽적 요소를 스스로 현시하기 위한 하나의 객관적 진실로서 대화의 장을 이끌어 주는 핵심적 장치라 할 수 있다.

design

by baumann & baumann
schwäbisch gmünd:
gerd baumann
michael kreutz

animation

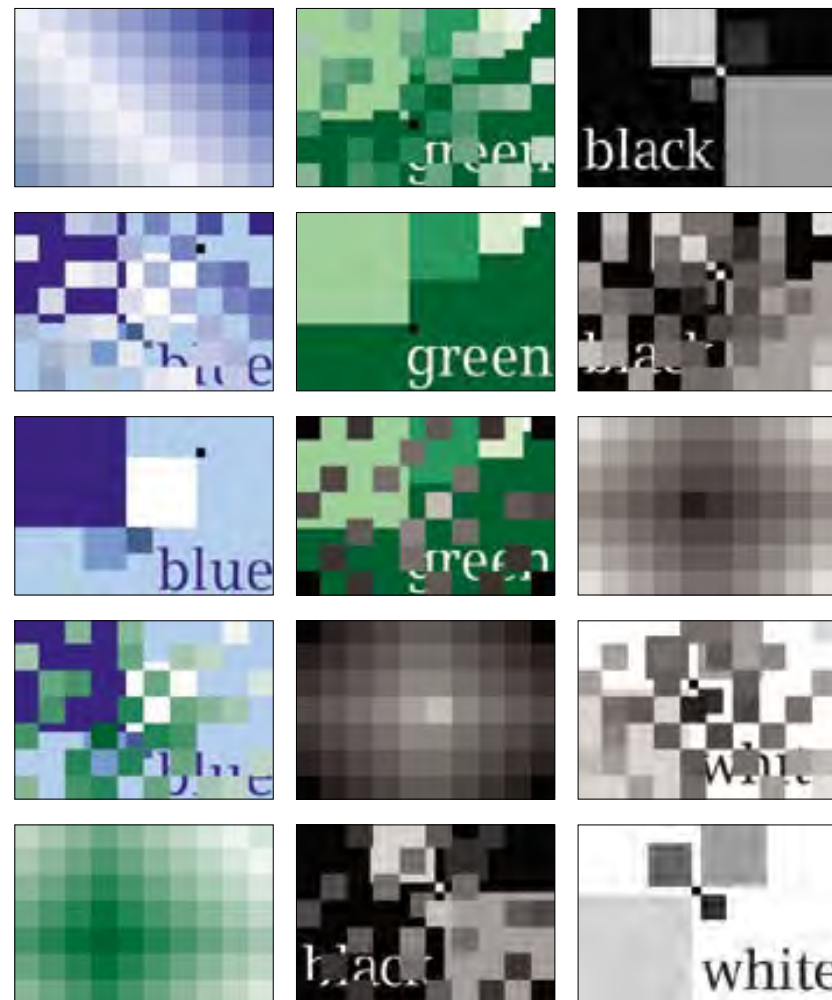
by lemon-bits, ulm:
martina dumschat

sound

by tamta, berlin:
sam auinger
johannes strobl

published

by siemens ag,
corporate communications,
munich, germany:
jürgen barthel



Fernand Baudin. To write or to typewrite.

And book readers, now & then forgot that someone had to write or to type the hundred thousands of words. And that these had to be corrected, emendated, rewritten, proofread & proofread over & over again before they could be deemed fit to be published as a book.

Gutenberg invented every manner of things. He never invented a typewriter. Incidentally, what do we mean by a typewriter?

According to the SED. 1825, a typewriter is a writing machine having types for the letters of the alphabet, figures & punctuation marks so arranged ... that as each key of the machine is depressed the corresponding character is imprinted in ink on a moving sheet. Nothing to do with cursive handwriting.

The French Little Dictionary, 1871, describes a Dactylographe as a keyboard contrived in order to help blind people communicate with the dumb-deaf. The French Petit Robert Dictionary too has, 1978, Dactylographe. In addition it describes dactylologie as the language invented by l'Abbé de l'Épée, 1729, in order to help the dumb-deaf communicate with the blind. One more nothing to do with handwriting. Incidentally, in 1999, the Petit Robert still underlines the fact that dactylo & stenodactylo are mainly used in the feminine. Which tells more about our prejudices than about the history of writing machines.

Mr. A. Beeching in English, René Pernot in French, both tell us, independently, that in 1823, one year after Hitté, Remington, the famous American magnate, a dealer in arms, in sewing

(2)

to write or to typewrite

machines & farming equipment, bought from A.S. Sholes twenty five writing machines. These contraptions somehow managed to type with a lot of noise, some kind of clatter on some sort of paper. The characters were crude & emaciated. But they were separate. Which made them far more legible than any current handwriting. Typographer is what Remington wanted to call them. Unfortunately, the trademark had been patented by A. Dutton in 1829. At that time, A. Dutton failed to draw any attention to a typewriter of his own making. As a result he lost writing: in typewriting & went back to his initial hobby: navigation.

2001. Things and even people have changed more maybe than ever before. The mechanization, industrialization & marketing of every kind of writing system are already history. The talk of the mode is the Web and illiteracy. As if there was only one kind of illiteracy. There are two. The one everyone knows & deplors. The other one is known & deplored by ten few people: the first is ignorance in the matter of spelling. The second is ignorance in the matter of orthography. The word orthography is a contemporary and for all practical purposes an equivalent of typography. Orthography is what the grammarians, the writers & the publishers of old called composition, namely how to arrange the writing on the type of any given text & its setting in order to give easy access to the sense intended by the author; used to do so with due elegance in order to meet the expectations of the publisher.

fernand.baudin. belgium

페르낭 보댕은 브뤼셀의 국립 건축장식미술 학교(ENSAAD: 현 Henry van de Velde Instituut)를 졸업하고 디자이너, 작가, 번역가, 국립 건축 장식미술 학교의 교사, 강사로 다양한 활동을 했다. 그는 1967년 <저널 오브 타이포그래피 리서치>를 공동 창간했으며 70년대 초기에는 벨기에의 불어권 주요 일간지인 <Le Soir>를 리스타일링했다. 그는 브뤼셀 왕립도서관의 거의 모든 포스터와 카탈로그를 디자인하기도 했다. 1966년에는 그간의 카탈로그들을 모아서 스탠리 모리슨과 함께 타이포그래피 전통에 관한 최초의 전시회를 열었는데, 이 전시는 헤이그 왕립도서관과 파리 에스티엔느 대학에서도 열린 바 있다. 2000년에 벨기에 앨버트 1세 왕립도서관은 그의 카탈로그 작품들을 모아 전시회를 열었다. 페르낭 보댕은 현재 런던 더블 크라운 클럽(DCC)회원이며 국제 타이포그래피 연합(ATyp.)의 명예 부회장으로 있다.

● Fernand Baudin, a graduate from the Ecole Nationale Supérieure d'Architecture et des Arts Decoratifs (ENSAAD: Present Henry van de Velde Instituut), has worked as designer, writer, translator, and instructor of ENSAAD. He coestablished the Journal of Typographic Research in 1967 and re-styled Le Soir, one of the major



페르낭 보댕.

to write or to typewrite. handwriting. 2001.

newspapers in Belgium, in the early 1970s. He also designed most posters and catalogues of the Royal Library, Brussels. In 1966, he put together the catalogues to open the first exhibition on the tradition of typography with Stanley Morison at the Royal Library of the Hague and Collège Estienne at Paris. The Royal Library Albert I of Belgium organized an exhibition with his catalogues in 2000. Currently he is a member of the Double Crown Club, London (DCC) and the honorary vice-president of ATyp.

(3) To write & to typewrite.

Alan Marshall wrote the history of the Linotype, a machine which for many years replaced lead by light in the composing-machine. One more revolution? Indeed. But only the first in a series. The more recent one is the Web. It is spreading world-wide & growing into a socio-professional revolution. There is no signograph available to measure its impact, so far.

In the days when writing & printing machines were not yet old hat, there was something called production line. Many posts failed to be fulfilled. That was fodder for the media, for the advertising people, for the unions. Now, the production line goes away for the Net. And even more missing connections & loose ends. Even more verbiage. Yet, even so, even today, a book is a book. And can be made alluring... or repelling.

For the past 2000 years any Western book has been made as a codex: a pile of stitched quires, protected by a leather binding, cardboard or paper cover. This material object may contain works as disparate as: the Kokin Wakashū, the Hundred Views of the Fuji-Yamata, comic strips, & the Kokin Wakashū, is a variety of typefaces & layouts. The book for most on the contrary implies unity & harmony in all the aspects of a given subject - matter described by Gerard Genette & his publisher as Sacris: text, paratext, peritext, epitext. This cannot be done by rule of thumb. Only a few professionals are supposed to learn it in the appropriate manuals. Why is that so? First because Maxon

(4) To write & to typewrite.

printed his Mechanick Exercises as late as 1683. Second, because the first writing book was published as late as 1514. We all know that magnificent writing & splendid printing were produced long before that. So, nothing to do with mechanics generally nor any given media particularly. So what?

To conclude: whenever we talk of technology and progress this implies that there are also people, calligraphers, typographers, graphers, designers who pursue excellence by all means, including current hand writing. Admittedly, by definition, only a very few achieve any degree of excellence. And who is the avid book reader who is prepared to come forward & to declare that the twentieth century, even the twentieth century with all its horrors & atrocities, fell short of excellence in any of the book arts? Not I, for one...

...as only one of the many devoted servants
of the book readers & the book forer.

Ⓟ The Typographic Rank of Bonlez

Belgium
2001

This English translation of Le Bon is a translation of the original
was printed on the 6th of August 2002 for the first time (Type Tonche,
Seoul 2002).

루에디 바우어는 스위스 취리히 응용미술 학교를 졸업했다. 1989년에 인테그럴 컨셉 Integral Concept이라는 디자인 회사를 세워 지금은 7개의 독립적인 파트너 스튜디오들을 두어 서로의 분야를 넘나드는 프로젝트를 진행하고 있다. 그의 스튜디오인 Integral Ruedi Baur et Associes는 설립 이후 줄곧 기업 아이덴티티, 오리엔테이션과 정보 프로그램, 전시 디자인, 도시 디자인 등 시각 커뮤니케이션의 서로 다른 분야에서 2-3차원 프로젝트를 주로 해왔다. 1995년 그는 라이프찌히 그래픽/북 아트 대학의 교수가 되었고, 1997년부터 3년 동안 이 대학의 학장을 역임했다. 루에디 바우어는 1992년부터 국제그래픽연맹 AGI의 회원이며 저서로 〈아름다운 타이포그래피〉, 〈루에디 바우어, 인테그럴 컨셉〉 등이 있다. ● Baur studied graphic design at the Zurich School of Applied Arts. In 1989, he established Integral concept, which presently consists of seven independent partner studios to intervene jointly on any cross-disciplinary project. His studio, Intergral Ruedi Baur et Associes has been working since 1989 on 2- and 3-dimensional projects within different fields of visual communication: identity, orientation and information programs, exhibition design, and urban design. He became professor at the Hochschule für Grafik und Buchkunst of Leipzig, at which he was nominated rector from 1997 until 2000. Baur is member of the AGI since 1992 and author of books "La nouvelle typographie" and "Reudi Baur, Integral concept."



루에디.바우어.

ruedi.baur.france

What would be our cultures without the writing.

What would be our contemporary societies

만약 문자의 기록 과정이 없었더라면 과연 우리 without the image. The typography allows to the 문화는 현재 어떠한 모습을 띠고 있었을 것 writing to become image. It allows to move closer 인가. 그리고 우리가 하나의 이미지를 표상할 to the contents and to the shape. It contributes to 수 없었다면, 현대 사회는 과연 어떠한 양상의 the identification, the orientation and the 로 전개되어 나갔을 것인가. 우리는 타이포그래 information, and beyond these functions brings of 피의 세계를 통해 문자 기록이 하나의 이미지로 the pleasure and the emotion to the eye, so to the 전이되는 현상을 실현할 수 있게 된다. 타이포 brain. The support can be paper, screen, but also 그래픽을 통해 내면적 실체와 형상에 보다 가까 the space of the city.

이 다가가 수 있게 되는 것이다. 또한 타이포그

래피는 동일시(identification), 지향성

(orientation), 지식의 구현 과정에 적극 기여

해 주는 동시에, 시각적 감동, 그리고 나아가서

는 이성적 감동을 통한 삶의 회의를 우리에게

안겨 주고 있다. 우리는 종이나 영상 화면 뿐만

아니라, 도시 공간조차도 그 보조 수단으로 활

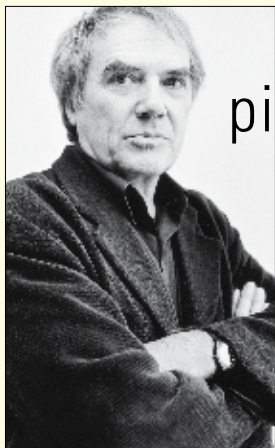
용할 수 있을 것이다.







피에르.베르나르.



pierre.bernard. france

Pierre Bernard is born in Paris in 1942, studied at the Ecole Supérieure des Arts Decoratifs in Paris. He also studied poster for one year at the Warsaw Academy in Poland with Henryk Tomaszewski. Then he obtained his Master's Degree from the Institute of Environment in Paris in 1971. Pierre Bernard founded Grapus in 1970 with two friends graphic designers after their common experiment in 1968. As a collective, the group Grapus received numerous awards and prizes (Warsaw biennale, Brno biennale, Colorado biennale, Lahti biennale, Zagreb Zgraf, NY ADC, Toyama triennale) and the French National prize in 1991. Pierre Bernard is an AGI member since 1987, leader of Atelier de Création Graphique since 1990, and teaches graphic design at the Ecole Supérieure des Arts Décoratifs in Paris.



alphabet : barre de couleur.



poster for jules grandjouan. french lorter maker at the end of 19th century.



typographies "barre de couleur" on the walls during works in progress. 1996.

(Some words regarding the Secours populaire poster)

If action gives meaning to life, the meaning of life is etched with words. Writing embodies words, deleting gets rid of them, underlining extols them.

The poster is an image/marker of the Secours populaire. When designing it, I wished to re-voice the fundamental values of the Secours populaire français through a cluster of words, syntax-free, their commitment confirmed solely through the typographical black.

The photographic images in the background, also without any alleged narrative constraint, are there to evoke the compassion that guides the actions of the Secours populaire français. It is a renewed affirmation of their motto. All that is human is ourselves.

(세꾸르 대중 문화 포스터에 대한 몇 가지 단상)

민일 인간의 행위가 삶에 의미를 부여한다면, 그 삶의 의미는 문자 형태로 각인된다. 문자를 기록하는 행위는 단어에 살아있는 생명력을 구현해주고, 문자를 삭제하는 행위는 그 꺾틀대는 생명력을 잘라 버리는 것이며, 문자에 밑줄을 긋는 행위는 그 층만한 생명력을 더욱 고양시켜 주는 것이다.

이 포스터는 세꾸르 대중 문화에 대한 하나의 이미지/표상 작업이라 할 수 있다. 나는 이 포스터의 디자인 작업에 몰입하면서, 그 문어적 의미와는 관계없이 일군의 단어들을 통해 세꾸르 프랑스 대중 문화의 근본 이념과, 오직 타이포그래피적 검정색을 통해서만 확인될 수 있는 문자의 현실적 몰입 정신을 부각시켜 보고자 노력하였다.

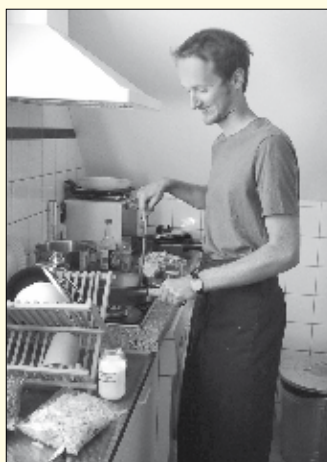
또한 아무런 언어적 수사학을 전제하지 않은 상태에서, 배경 화면을 장식하고 있는 사진 이미지는 세꾸르 프랑스 대중 문화의 실천성을 담보하기 위한 연민의 감정을 불러일으킬 수 있도록 배치되어 있다. 이 작품은 인간적인 모든 것은 바로 우리 자신이라는 시대 정신을 완전히 새로운 각도에서 강력하게 반증하고 있다고 할 수 있다.

poster for a humanitarian association secours populaire français.





eureka postcard. 1995-2001.



peter.bilak. czech

페터.빌락.

페터 빌락은 슬로바키아 브라티슬라바 미술디자인 아카데미와 파리 국립 타이포그래피 아틀리에, 네덜란드 안 반 아이크 아카데미에서 수학한 바 있으며 현재 헤이그 왕립미술학교에 출강하고 있다. 그의 디자인 스튜디오인 그래픽 앤 인터랙티브 디자인은 편집디자인, 그래픽 디자인, 웹디자인 등 다양한 분야를 아우르며, 맞춤 폰트를 전문으로 다양한 분야의 타이포그래피 솔루션을 제공하고 있다. 폰트삼 인터내셔널의 몇몇 폰트를 디자인했고 잡지 <dot dot dot>을 공동 창간했다. 또한 슬로바키아의 BBDO 아트디렉터와 스튜디오 둠바의 그래픽/멀티미디어 디자이너, deleatur and design ulm magazine의 편집위원으로 일하기도 했다. 지금은 프라하 deleatur magazine의 편집자이다. Video Lisboa 2001, 제17회 부르노 국제 그래픽 디자인 비엔날레 등 수많은 국내외 전시에 참여했고, '96 디자인 이매진 대회 아도비 이매진상, 98년 그래픽디자인 부문 공로상에 해당하는 슬로바키아 네오 그래픽디자인상을 받았다.

● Peter Bilak studied at the Academy of Fine Arts and Design, Bratislava, Slovakia, Atelier National de Creation Typographique, Paris and Jan van Eyck Akademie, the Netherlands. He is currently teaching at the Royal Academy of Art, the Hague and works in the field of editorial, graphic, and type and web design. The studio specializes in creation of custom fonts, offering typographic solutions for wide range of creative disciplines. Bilak designed several fonts for Font Shop International, co-founded "dot dot dot" magazine, and is a contributing editor of Deleatur magazine, Prague, CZ. He also worked for Studio Dumbar as a graphic/multimedia designer and as a member of the editorial board of Deleatur and DeSignUm magazine. He participated in numerous exhibitions such as the 17th International Biennale of Graphic Design, Brno, and Video Lisboa 2001. He was awarded in the Adobe's Imagine '96 International Design Competition, and the Neografia Design Award (greatest contribution to the field of graphic design) in 1998.



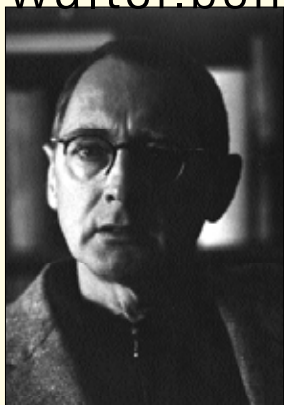


transparency poster.

After nearly two years at Studio Dumbar, 나는 둠바 스튜디오에서 거의 2년을 보낸 후에야, 독립 I started my own practice to concentrate 적이고, 상호 협력적이며, 주문 제작 방식의 자아 발현 on independent and collaborative, 적 프로젝트에 열정을 쏟아 붓고자 개인 사업을 시작하 commissioned and self initiated projects. 게 되었다. 나의 작품 세계는 형태 보다는 아이디어에 의 In my work, I am not interested in 존하는 방식으로, 특징의 시각적 표현 양식을 창조하는 creating a particular visual style, focusing 과정에 그다지 많은 관심을 표출하고 있지는 않다. 미적 on ideas rather than forms. Style is 표현 양식은 각 프로젝트의 내적 요소로부터 탄생하며, emerging from within each project and is 불가불 그 자체적으로 통합 완성되어갈 수 있도록 설계 inseparately integrated in them. My main 된다. 나 자신의 주요 관심사는 엄격한 원칙과 이론, 그 concern is to find an adequate, apparent, 리고 실천적 기술을 효과적으로 배합함으로써, 명확하 and distinctive form of expression 고, 적정하며, 독특한 차별성을 지닌 표현 양식을 발견 through mix of disciplines, theory and 하는 데 있다. 내 작품의 지향점은 종종 사회적 합의와 친 practice. Solutions for my work can often 밀감을 활용하는 (그것을 거부하거나 재확인하는 통과 be found in unclaimed territory of design, 의 를 통해) 디자인 세계의 미개척 영역 속에서 발견되 using conventions and the familiar 곤 한다. 나는 경제 전문지보다는 매일매일의 일상 생활 (rejecting or confirming them). I am more 속에서 느껴지는 생생한 꿈틀거림과, 삶의 모습, 그리고 nspired by everyday's stimuli, life, 소설의 세계 속에서 훨씬 더 근원적인 예술적 영감을 얻 novels, than trade publications. 게 되는 것이다.



walter bohatsch. austria

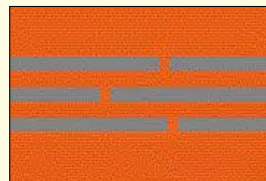


발터.보하치.

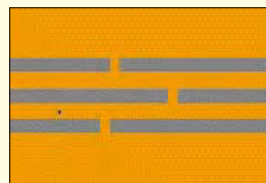
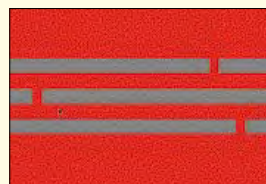
발터 보하치는 스위스 바젤 디자인 스쿨에서 구조 영화와 그래픽 디자인을 전공한 후 카네기 멜론과 하버드에서 공부를 계속했다. 그는 몬트리올에서 John German Inc.와 Gottschalk & Ash.사에 근무하면서 그래픽디자이너 로 활동하다가 1983년에 비엔나에 자신의 스튜디오를 열었다. 그는 국제디자인연맹 AGI 회원으로 국내외 그래픽디자인 대회에서 수상했으며 다양한 전시경력을 가지고 있다. 1988년부터 4년 간 비엔나 소재 응용미술대학에서 "실험적이고 컴퓨터에서 지원되는 타이포그래피"를 강의한 바 있다.

● He attended the postgraduate course for Structural Film and Graphic Design at the School of Design in Basel, Switzerland, and took further courses at Carnegie Mellon University and Harvard University. He began his career as a graphic designer in 1973 in Montreal, Canada, working for the studios. In 1983, he founded his own office in Vienna, Austria. He is an elected member of the AGI, and his works were awarded many prizes at national and international graphic design competitions and have been part of various exhibitions. From 1988, he taught "Experimental and Computer-supported Typography" at the University for Applied Arts in Vienna for four years.

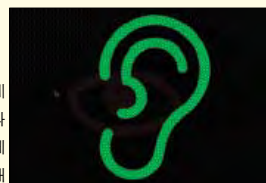
zwischenräume.



fragmente - animation.



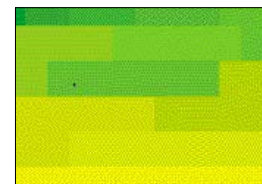
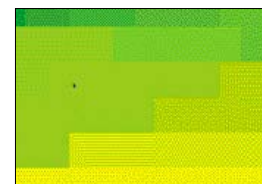
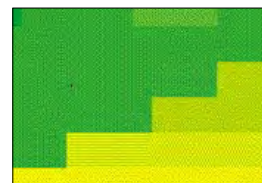
überblendung.



proportionen.



fläche.

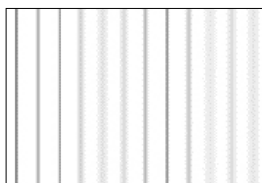
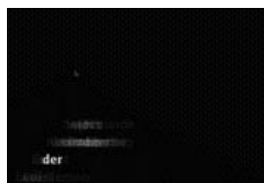


interferenz.



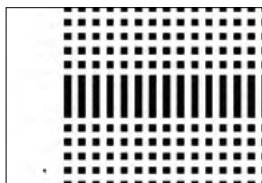
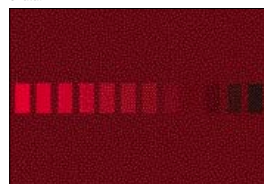
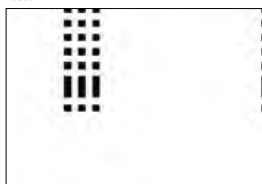
schrift.



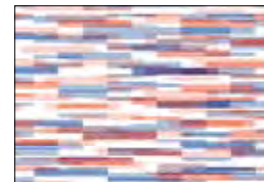
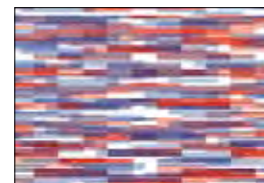
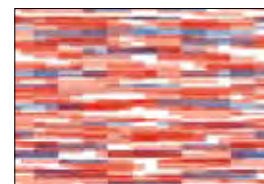
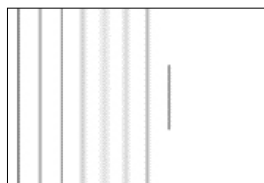
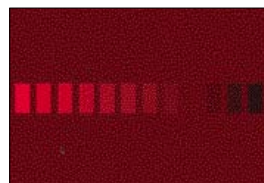
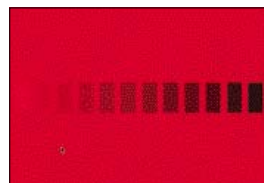
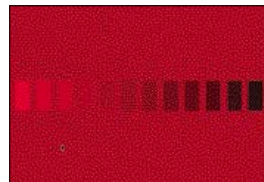
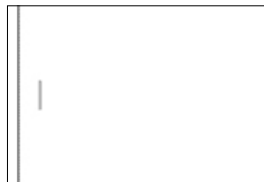


raster.

skala.



rinen.



mak animation which was used for the basic design of the mak stationary.

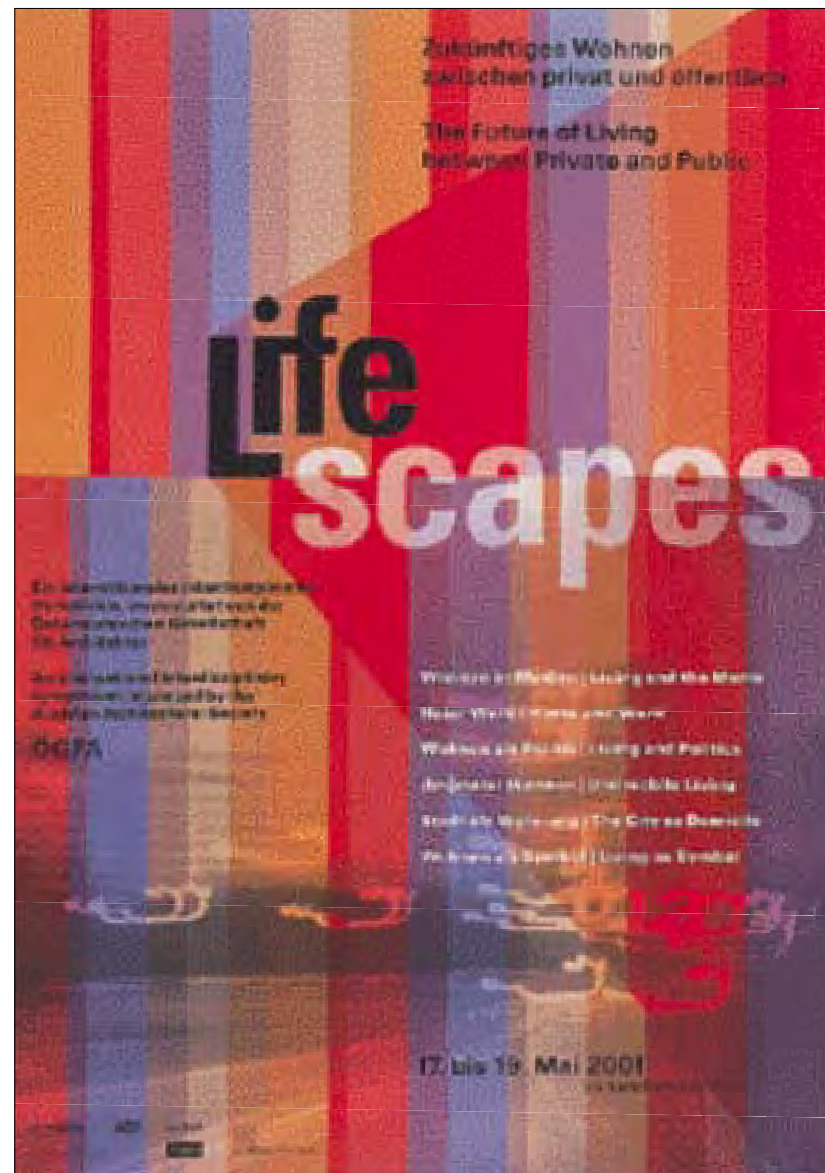
I see graphic design as a social necessity to convey content appropriate to its meaning. The search for professional solutions requires taking a closer look at the potential and essence of a specific assignment. It also involves an assessment of the competitive environment as well as the communication with those decisionmakers who are actively seeking an adequate implementation of their visual profile. My goal is not to provide a formal framework but to develop a visually proper solution that expresses the essence of a specific content. As we know, economy and culture are inextricably linked in many fields. Economic and cultural activities are successful whenever their particular design meets or generates its market. The cultural potential of a society is as significant as its economic potential. Therefore it is essential to cultivate visual profiles in a deliberate process. Realizing this means becoming aware of the social responsibility of the graphic designer.



oegfa, a series of posters which are presented in an animation through its design-change.



나는 그래픽 디자인이 그 의미에 합당한 내용을 전달해 주기 위한 사회적 필수 장치라고 본다. 전문적인 대안을 모색하기 위해서는 특정 과업의 잠재성과 본질을 보다 가까이 들여다 볼 수 있어야 할 것이다. 이를 위해서는 경쟁 환경에 대한 분석 과정 뿐만이 아니라, 시각적 상 (visual profile)을 적절하게 구체화할 수 있는 방법을 적극적으로 모색하고 있는 의사결정자들과의 상호 대화 전달과정이 포함되어 있어야 한다. 나의 목표는 형식적 구성 체계를 제공하는 과정이 아니라, 특정 내용의 본질을 표현하기 위해 시각적으로 적절한 대안을 개발하는 과정에 보다 집중되어 있다고 할 수 있다. 모두 알고 있듯이, 경제와 문화는 많은 영역에 있어 서로 복잡하게 연결되어 있다. 경제적 문화적 활동은 그 구체적인 계획이 시장 상황에 적합하거나 또는 새로운 시장을 창출할 수 있을 때 비로소 성공할 수 있는 것이다. 특정 사회의 문화적 잠재력은 경제적 잠재력만큼이나 중요한 비중을 차지하고 있다. 따라서, 보다 정교한 과정을 통해 시각적 상을 개척하는 것이 하나의 핵심 관건이라 할 수 있다. 이러한 사실을 깊이 깨달아야만 그래픽 디자이너로서의 사회적 책임을 인식할 수 있을 것이다.





이르마 봄은 예일 대학교 미술대학과 네덜란드 안 반 아이크 아카데미에서 강의하고 있다. 주력 프로젝트인 "SHV 1996-1896 Book"으로 1996년 네덜란드 도서진흥협회(CPNB)상을 수상했다. 1997년 마살 플랜 기념 우표와 레켄카머Rekenkamer 550주년 기념 우표를 제작했으며 헤이그 왕립도서관과 유엔, 런던 건축협회, 베를린 비엔날레의 그래픽 디자인 작업을 했다. 이르마 봄은 네덜란드 Academie voor Beeldende Kunsten과 시카고 아트 인스티튜트 등 세계 여러 나라 대학에서 강의한 경력이 있으며 베를린 타이포 2000, 서울 이코그라다 어울림 대회에 참가하는 등 활발한 활동을 벌이고 있다. 1998년 헤이그 스트룸 센터 stroom center에서 비주얼 아트 개인전을 가졌고 최근 2001년에는 "For Ouvre"로 2001 구텐베르크상을 수상했다.



One of her main projects, "SHV 1996-1896," won CPNB Prize in 1996. She also designed postage stamps commemorating Marshall Plan and postage commemorating 550 years of Rekenkamer in 1997. She also did the graphic design work for Royal Library, the Hague, Architectural Association, London, and Berlin Biennale. She taught internationally at various schools including Yale University School of Art, the U.S.A., Jan van Eyck Akademie, the Netherlands, Academie voor Beeldende Kunsten, the Netherlands, and School of the Art Institute, the U.S.A. She gave lectures at Berlin Typo 2000, and Icograda Oullim Congress in Seoul. In 1998, she held a solo exhibition at Stroom Center for Visual Arts in the Hague and was awarded the 2001 Gutenberg Prize for her work, "for ouvre."

irma.boom. the netherlands

이르마.봄.



stamps. dutch butterflies. 1993.

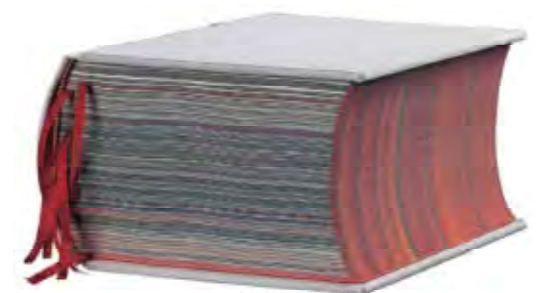




image from the book. monography otto treumann.



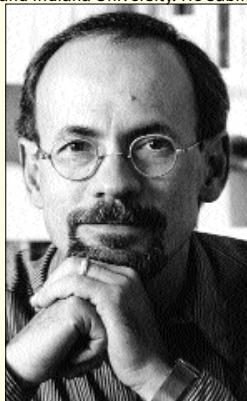
posters for holland festival. 1990.



shv book. 1996. 2136 pages. 3.5kg.

다니엘 보야스키는 30년간 교단과 현장에서 일해온 커뮤니케이션 디자이너로 현재는 카네기 멜론 대학에서 타이포그래피, 정보 디자인, 인터랙티브 디자인 등을 가르치고 있다. 그는 특히 말과 이미지, 소리와 동작이 어떻게 결합되어 효과적인 소통을 만들어내는 지에 각별한 관심이 있다. 최근에는 디지털 환경에서 디자인, 테크놀로지, 커뮤니케이션의 발전에 기여한 공로를 인정받아 보스톤의 디자인 경영 인스티튜트에서 수여하는 뮈리얼 쿠퍼상을 받은 바 있다. 미네소타 세인트 존스 대학과 인디애나 대학에서 수학했다. 이 전시에는 그가 가르치는 학생들의 작품을 출품했다.

● Boyarski is a communication designer with 30 years of experience in education and the profession. He teaches typography, information design and interactive design at Carnegie Mellon University. He is interested in how words, images, sound and motion may be combined to produce effective communication. He was recently awarded the Muriel Cooper Prize by the Design Management Institute, Boston, for his achievement in advancing design, technology, and communication in the digital environment. He studied at St. John's University in Minnesota and Indiana University. He submitted his students' works for this show.



다니엘.보야스키.

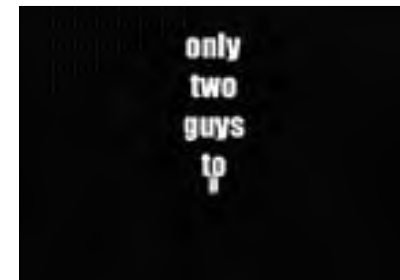
daniel.boyarski. U.S.A.

I have long been interested in type and movement. From my earliest days, my major influences were dynamic graphic design and movies. As a design teacher, I began to incorporate movement in an advanced typography course eight years ago. The software, MM Director, was just being introduced, so that is what we used in translating static type to kinetic type. The early results were very exciting! So I continued to introduce these new issues - in particular, time as a design element - to my design students over the years. Some of the best results over the past few years are what I am sharing with you in this exhibition.

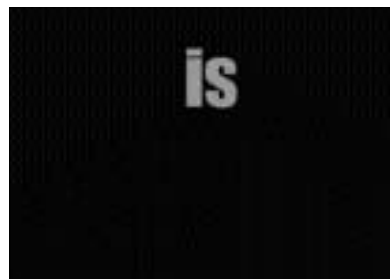
As a teacher, my students and their work are what I am most proud of. These examples of kinetic typography show a range of explorations in combining type, movement, and sound for exciting, emotional, and effective communication. I hope you enjoy them.

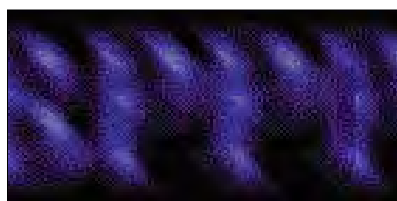
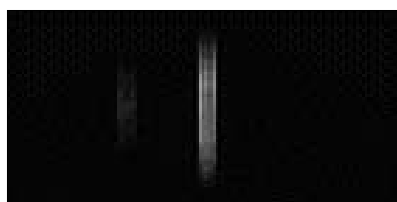
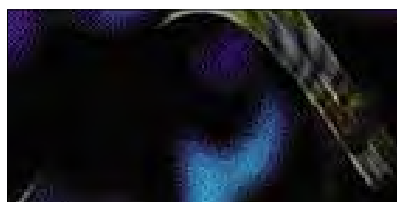
나는 오랫동안 활자와 운동에 대해 지대한 관심을 가져왔다. 유년 시절에 나에게 깊은 감명을 안겨준 것은 역동적인 그래픽 디자인과 영화의 세계였다. 8년 전 나는 디자인 교사로서 고급 타이포그래피 교과 과정에 동적 개념을 도입하기 시작하였다. 바로 그 시기에 멀티미디어 소프트웨어인 MM 디렉터가 보급됨으로써, 우리는 정적 이미지를 움직이는 동적 영상으로 전환할 수 있게 되었다. 초기에 만든 작품 속에서 우리가 느꼈던 그 엄청난 흥분과 감동은 아직도 도저히 잊을 수 없다. 나는 수년 동안 계속해서 디자인 과목 수강생들에게 새로운 주제, 특히 디자인 요소로서의 시간이라는 개념에 대해 소개해 주었으며 교사로서 학생들과 그들의 작품에 대해 대단한 자부심과 긍지를 가지고 있다. 지난 몇 년간의 과정에서 얻어진 최고의 결과물들이 이번 전시회에서 여러분에게 선보이게 될 작품들이기 때문이다.

동적 타이포그래피를 주제로 한 이번 출품작들은 재미있고, 감동적이며 효과적인 커뮤니케이션을 위해 활자와 움직임, 그리고 소리를 하나로 결합하는 데에 있어 다양한 실험 정신을 보여주고 있다. 여러분들이 이 작품들을 마음껏 즐길 수 있기를 바란다.

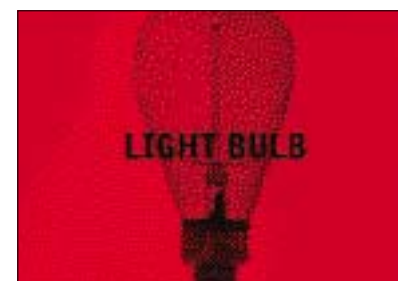
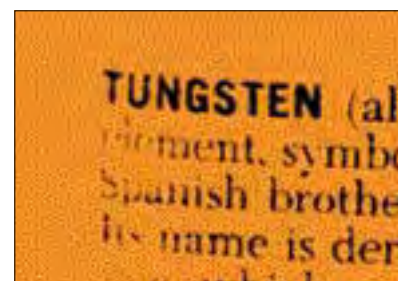
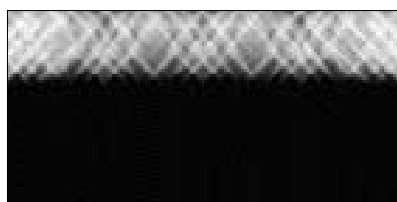


8 rules of fight club. type in motion. design: monchu chen. 2000.





rahzel. type in motion. design: chris rugen. 2001.

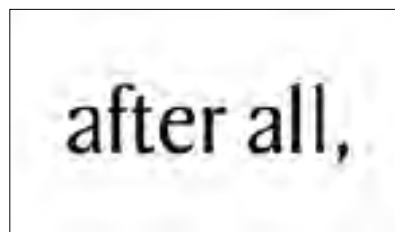
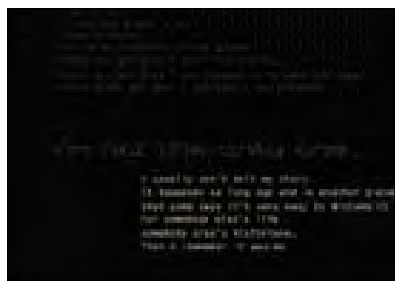


tungsten. type in motion. design: matt tregasser. 1999.





rape me. type in motion. design: julie feldman. 2000.

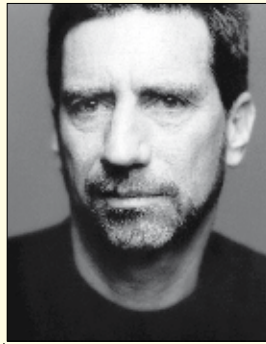


the sky. type in motion. design: hee-bok lee. 2000.



ken.cato. austrailia

켄.케이토.



켄 케이토는 국제적으로 지명도 있는 호주 출신 디자이너다. 그는 1970년 케이토 파트너스를 설립했다. 그의 작업은 그래픽 디자인, 상품 디자인, 패션/유니폼 디자인, 인테리어에서 환경 디자인에 이르기까지 디자인의 거의 모든 분야를 포괄한다. 그는 국내외에서 수많은 상을 수상했으며 그의 작품은 전세계 갤러리와 미술관에서 전시되었다. 오랫동안 국제 그래픽연맹 AGI의 회원으로 있었고 1997년에는 회장직을 맡기도 했다. 그는 AGIdeas라는 세계에서 가장 규모가 큰 학생 디자인 컨퍼런스를 창설하기도 했는데 올해로 11년째가 된다. 1995년 스윈번 대학에서 호주 최 의 명예박사학위를 받았다.

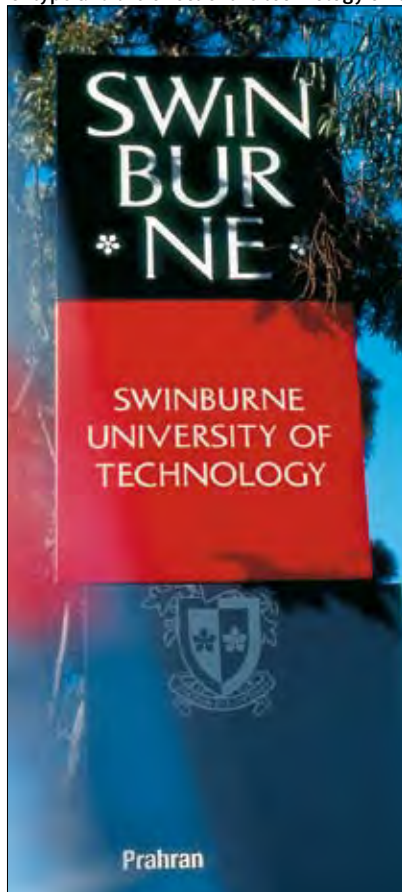
Ken Cato is an Australian designer with an international reputation. He is the chairman of Cato Partners, established in 1970. Cato's work encompasses all facets of design with projects ranging from graphic design, product design, fashion/uniform design, to interior and environmental design. He has won numerous international and Australian design awards and his work is represented in museums and galleries throughout the world. He is a long-standing member of Alliance Graphic Internationale and was sworn in as AGI president in May 1997. The worlds largest student design conference, was founded by Ken Cato, in 1991. Now in its 11th year, AGIdeas attracts over 2000 young designers annually. In 1995 Ken was awarded the first Australian Honorary Doctorate of Design from Swinburne University. Ken is a foundation member of the Australian Writers and Art Directors Association, a member of ICOGRADA.

trademark interpreted as signage (10 metres). for leading television company, channel 7.

logotype & on screen graphics for a cable television music channel.



Technology has changed the way that type finds its way into our society. Being a communicator first I have always believed in legibility and often been concerned with the effect that computers have had on typography. The multi-layering and combination of elements often makes it impossible to read type. This is what makes my contribution unusual. Rather than work with the computer, I recently purchased a digital camera and decided to take one piece of type and explore ways of bringing the type to life, more in an artistic sense but as they title metaplasia indicates it's about the state of change. The journey from one form to another. The video tape story board slides explore the transition of type and the effect of the technology on communication today.



logotype & signage for a prominent Australian and International university.

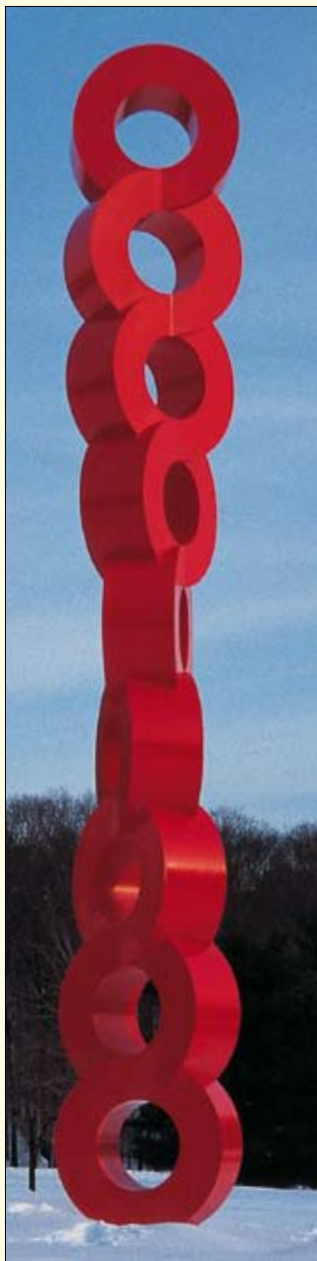


packaging for Robert Timms coffee.

오늘날 첨단 기술의 발달 과정은 우리 사회에서 인쇄 및 활자가 차지하고 있는 위상과 모습을 급격히 변화시키고 있다. 커뮤니케이션 전문가로서 나는 언제나 인쇄 매체의 효용성에 깊은 신뢰를 간직해 왔으며, 컴퓨터가 타이프그래피 분야에 미치고 있는 영향력에 대해 지대한 관심을 가지고 있다. 다채원 구조와 다양한 구성 요소 간의 상호 배합 과정은 활자의 가독성을 거의 불가능하게 만든다. 바로 이 점이 나의 작품 영역을 더욱 돋보이게 해 주는 요인이라 할 수 있다. 나는 컴퓨터를 이용하여 작품을 제작하는 대신, 최근 디지털 카메라 한대를 구입한 후, 하나의 글자를 선택하여, 예술적 의미에 있어서 이 글자에 생명력을 불어 넣을 수 있는 방법을 탐구하기로 결정하였다. 하지만, '변질'이라는 제목에서도 시사하고 있듯이, 아직은 하나의 형체에서 또 다른 형질로 변화하는 머나먼 여정을 이제 시작하였을 뿐이다. 비디오로 제작된 작품 설명 자료에서는 활자의 전환 및 기술 발달 과정이 오늘날의 통신 전달 매체에 미치는 영향에 대해 탐구하고 있다.



metaplasia. stills from an experimental video tape which explores the transition of elements of typography and the effect of technology on today's communication.



o tower: mobil american research headquarters.

이반 체르마예프의 디자인, 회화, 일러스트 작품들은 미국, 유럽, 러시아, 일본 등지에서 전시되었다. 그는 미국 산업디자인 학회와 국제그래픽연맹 AGI의 회원이고 왕립미술협회의 특별회원이자 쿠퍼 유니온 Cooper Union과 캔ساس 시티 미술대학 객원교수로 재직해왔다. 뉴욕타이프디렉터스클럽, AIGA 등에서 수상했고 최근에는 제6회 멕시코 국제 포스터비엔날레 심사위원장을 역임했다. 체르마예프는 하버드 대학과 시카고 디자인 인스티튜트에서 수학했고 예일 미술/건축 대학을 졸업했다. 저서로 〈미국 건축 관찰 Observation on American Architecture〉 (바이킹 출판사, 1972)와 〈엘리스 아일랜드〉 (맥밀런 출판사, 1987)가 있다. 그의 작품들은 최근에 라티 포스터 비엔날레에 전시되었다.

● Chermayeff's work as a designer, painter, and illustrator has been exhibited throughout the United States, Europe, Russia, and Japan. He studied at Harvard University and the Institute of Design in Chicago, and graduated from Yale University School of Art and Architecture. He taught as visiting professor at Cooper Union and Kansas City Art Institute. He is a member of the Industrial Designers Society of America, and AGI, and a Benjamin Franklin Fellow of the Royal Society of Arts. His work has received numerous awards including the Type Directors Club and the American Institute of Graphic Arts, and he served as the chairperson of the International Jury for the 6th International Biennial of the Poster in Mexico in 2000. He is the author of "Observations on American Architecture" (1972) and "Ellis Island" (1987), and his work was recently exhibited in the 2001 Lahti Poster Biennial, Finland.

이반.체르마예프.

ivan.chermayeff.
u.s.a.



"9": building sign new york city (10 feet high painted steel). 1985.



747 menu covers, for the inaugural flight of the boeing 747, 1975.



Typography is either the craft of using letter forms and words with skill and understanding in relatively traditional ways or it is using letters more freely for some other communicable purpose. Lithography, film, and computer typesetting allows a new freedom which was not available when the art of typography was in its earliest stages. Now it is possible to use letterforms, as though they were objects to be put down and moved freely into new and exciting relationships. These letterforms can overlap, be used as fragments, obscured, distorted, cut, bent, damage, altered, enlarged and repeated, in fact, manipulated in endless ways. Anything which enhances meaning or just demands attention is permissible even things which completely abandon legibility and clear understanding and are only brought into existence for purely aesthetic reasons. A big letter or number in the landscape can be provocative and memorable. Words and message on walls worn down by weather leave a character and patina over time, which can be rich and rewarding. Letter once produced or printed can be captured again for an entirely different purpose. They can be taken for their form and character without reference to their original purpose. A love of letter causes leaps beyond old boundaries and allows us to see forms afresh. Elegance emerges; lead type and its limitations have been left behind; letters can stand by themselves at last and hold up their heads proudly.

라이프그래피는 전통적인 기법을 이용하 여 문자 형태와 단어를 배합한 후, 상대적 으로 전통적인 방법을 통해 이를 판독하 거나, 또는 일부 다른 유형의 의사 전달 목적을 위해 보다 자유로운 방식으로 문 자를 활용하는 공예 기술의 일종이라고 할 수 있다. 오늘날에는 새로운 차원의 석 판 인쇄, 필름, 컴퓨터 식자 기술 등을 통 해, 초창기 라이프그래피 기술로는 전혀 제공할 수 없었던 자유로운 경지가 구현 되고 있다. 이제는 활자 형태의 새롭 고 흥미 있는 상호 관계성을 표현하기 위 해 이것을 하나의 목적물처럼 자유롭게

이동하고 지정하는 것이 가능하게 되었 다. 즉, 중첩, 분화, 잔상, 왜곡, 절단, 구부 림, 변형, 수정, 확대, 반복 효과 등과 같 은 존재를 위해 무한대에 가까운 방 법으로 이 활자체들을 조작할 수 있게 된 것이다. 어떤 의미를 깊이 있게 전달 하거나 우리의 주의를 환기시키기 위해, 문자의 가독성과 명확한 인식 효과에 대 해서는 완전히 포기한 채, 순수한 미적 가치의 발현 과정만을 위해 제작된 작품들

form and character without reference to their original purpose. A love of letter causes leaps beyond old boundaries and allows us to see forms afresh. Elegance emerges; lead type and its limitations have been left behind; letters can stand by themselves at last and hold up their heads proudly.

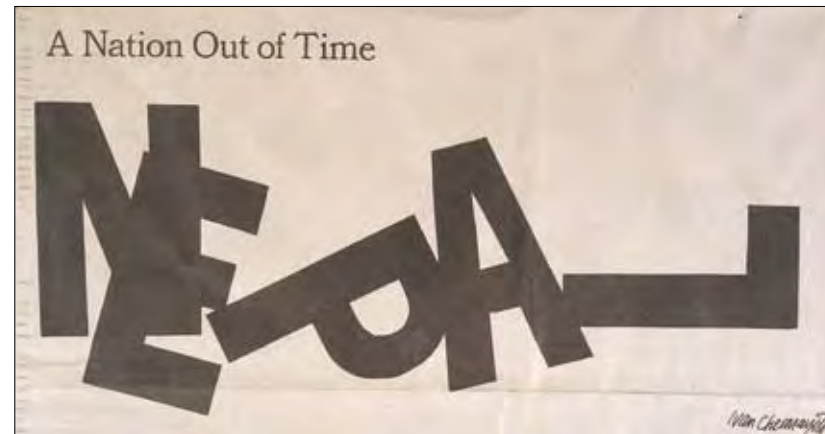
A love of letter causes leaps beyond old boundaries and allows us to see forms afresh. Elegance emerges; lead type and its limitations have been left behind; letters can stand by themselves at last and hold up their heads proudly.

라이프그래피는 전통적인 기법을 이용하 여 문자 형태와 단어를 배합한 후, 상대적 으로 전통적인 방법을 통해 이를 판독하 거나, 또는 일부 다른 유형의 의사 전달 목적을 위해 보다 자유로운 방식으로 문 자를 활용하는 공예 기술의 일종이라고 할 수 있다. 오늘날에는 새로운 차원의 석 판 인쇄, 필름, 컴퓨터 식자 기술 등을 통 해, 초창기 라이프그래피 기술로는 전혀 제공할 수 없었던 자유로운 경지가 구현 되고 있다. 이제는 활자 형태의 새롭 고 흥미 있는 상호 관계성을 표현하기 위 해 이것을 하나의 목적물처럼 자유롭게

이동하고 지정하는 것이 가능하게 되었 다. 즉, 중첩, 분화, 잔상, 왜곡, 절단, 구부 림, 변형, 수정, 확대, 반복 효과 등과 같 은 존재를 위해 무한대에 가까운 방 법으로 이 활자체들을 조작할 수 있게 된 것이다. 어떤 의미를 깊이 있게 전달 하거나 우리의 주의를 환기시키기 위해, 문자의 가독성과 명확한 인식 효과에 대 해서는 완전히 포기한 채, 순수한 미적 가치의 발현 과정만을 위해 제작된 작품들

form and character without reference to their original purpose. A love of letter causes leaps beyond old boundaries and allows us to see forms afresh. Elegance emerges; lead type and its limitations have been left behind; letters can stand by themselves at last and hold up their heads proudly.

A love of letter causes leaps beyond old boundaries and allows us to see forms afresh. Elegance emerges; lead type and its limitations have been left behind; letters can stand by themselves at last and hold up their heads proudly.

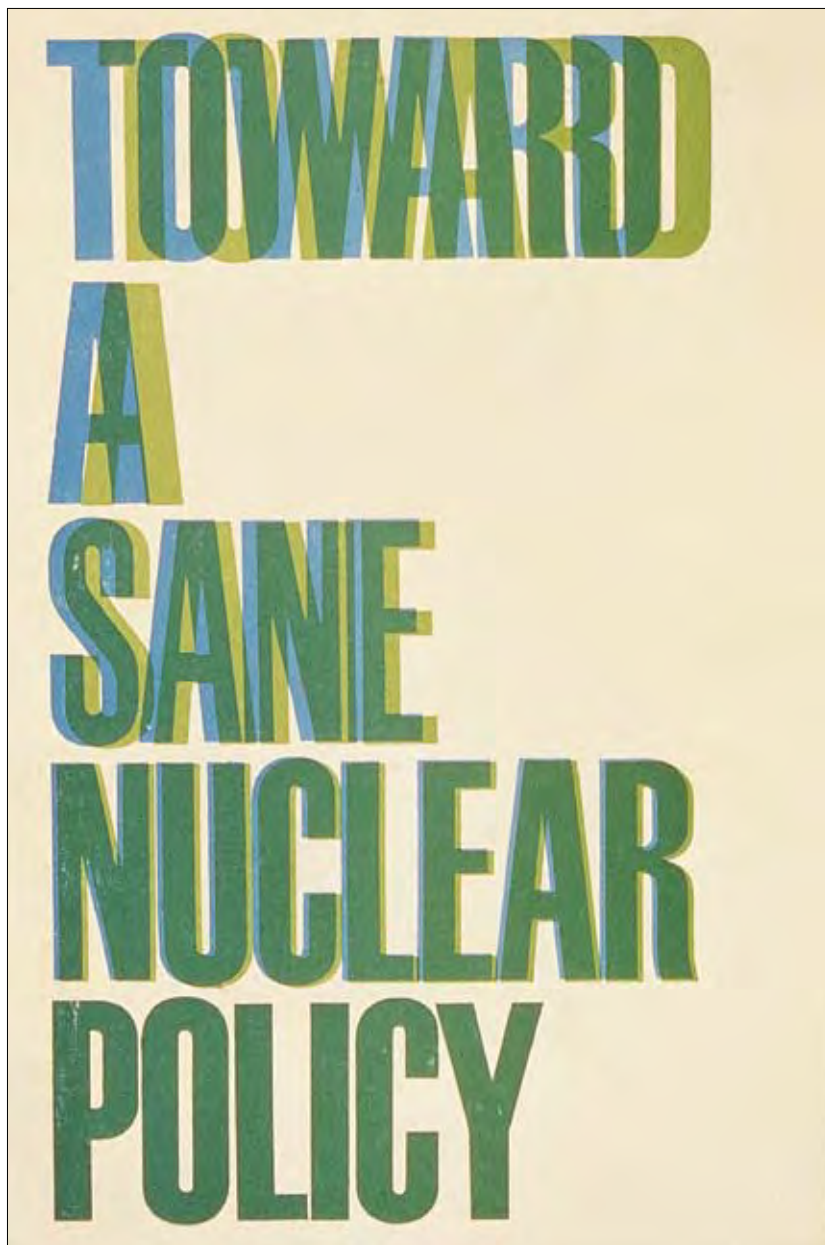


nepal : editorial illustration for new york times. 2001.

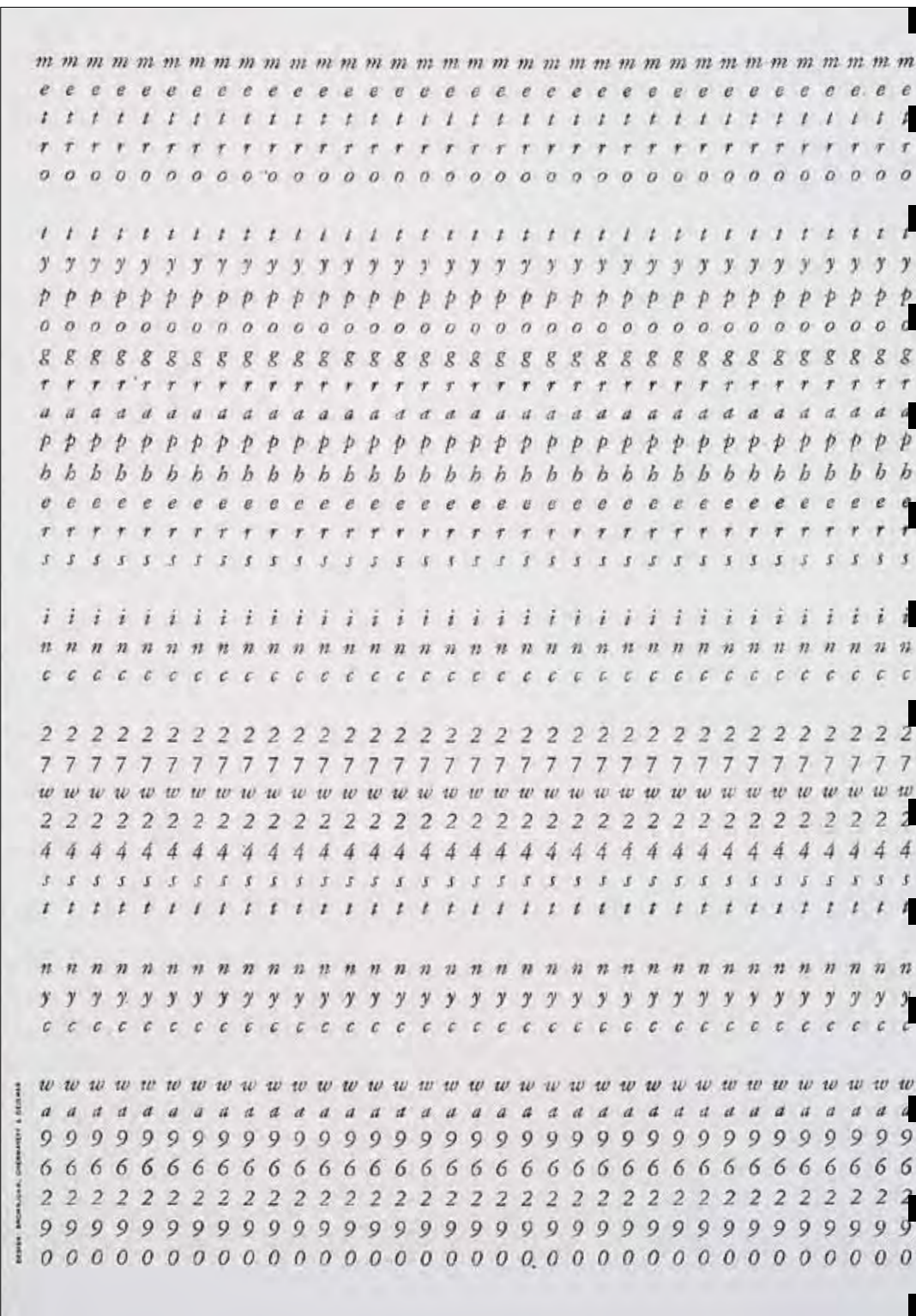
ivan chernyeff, tony palladino : dual course in graphic design at sva.

도 일부 용인되고 있는 실정이다. 대형 문자나 숫자가 조형물의 한 면을 커다랗게 장식하고 있는 모습은 상당히 도발적인 동시에 아주 강렬한 인상을 전달해 줄 수 있다. 그리고 오랫동안 벽면에 기록되어 있는 문자와 배시지들은 세월의 풍상으로 인해 낡고 퇴색됨에 따라 고색 침연한 멋과 기품을 지어내게 된다. 과거에 제작 또는 인쇄되었던 문자가 완전히 새로운 목적을 위해 다시 덧입혀질 수도 있다. 즉 원래의 목적과는 아무런 상관 없이 그 문자의 독자적인 형질과 특성으로 재장식 되는 것이다. 문자에 대한 애정과 연민은 과거의 낡은 경계를 뛰어넘어, 우리로 하여금 완전히 새롭게 부여된 형태를 통찰할 수 있는 해안을 제공해 준다. 격조 높은 기상이 발현 으로서, 활자판의 식자체와 그 제한적 한계 상황은 이면 속으로 사라져 버리고, 미친내 문자 자체의 우아한 품격이 스스로 부상하게 되는 동시에, 당당한 위상을 대내외적으로 떨쳐 나기게 되는





toward a sane nuclear policy. book cover. 1958.



피터 조는 샌프란시스코에서 활동하는 그래픽 디자이너이자 컴퓨터 프로그래머이다. 그는 할리우드에 있는 이미지나리 포사에서 IBM 생방향 모션 브랜딩 작품을 개발했으며 메사추세츠 테크놀로지 인스티튜트에서 엔지니어링과 미디어아트를 공부했다. 현재 MIT 미디어 연구소 컴퓨터아트 그룹의 회원이며 개인 연구 프로젝트로 '공간 인터랙티브 타이포그래피의 가능성에 관한 연구'를 진행하고 있다. 1998년 <magazine interactive media review> 금상, 2000년 도쿄 TDC 인터랙티브 디자인상 등을 수상했다. 그의 작품은 www.pcho.net에서 볼 수 있다.

● Peter Cho is a San Francisco-based graphic designer and computer programmer. He worked most recently at Imaginary Forces, where he developed motion and interactive branding pieces for IBM. Cho studied engineering at Massachusetts Institute of Technology. As a member of the Aesthetics and Computation Group at the MIT Media Laboratory, Cho worked on independent research projects on interactive and temporal typographic forms. He received a gold award in 1998 ID Magazine Interactive Media Review and the 2000 Tokyo Type Directors Club Interactive Design Award. His work can be seen online at www.pcho.net.

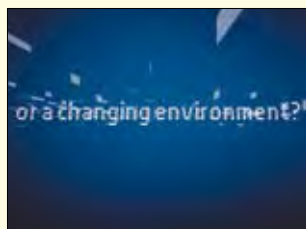


peter.cho.^{U.S.A.}

피터.조.

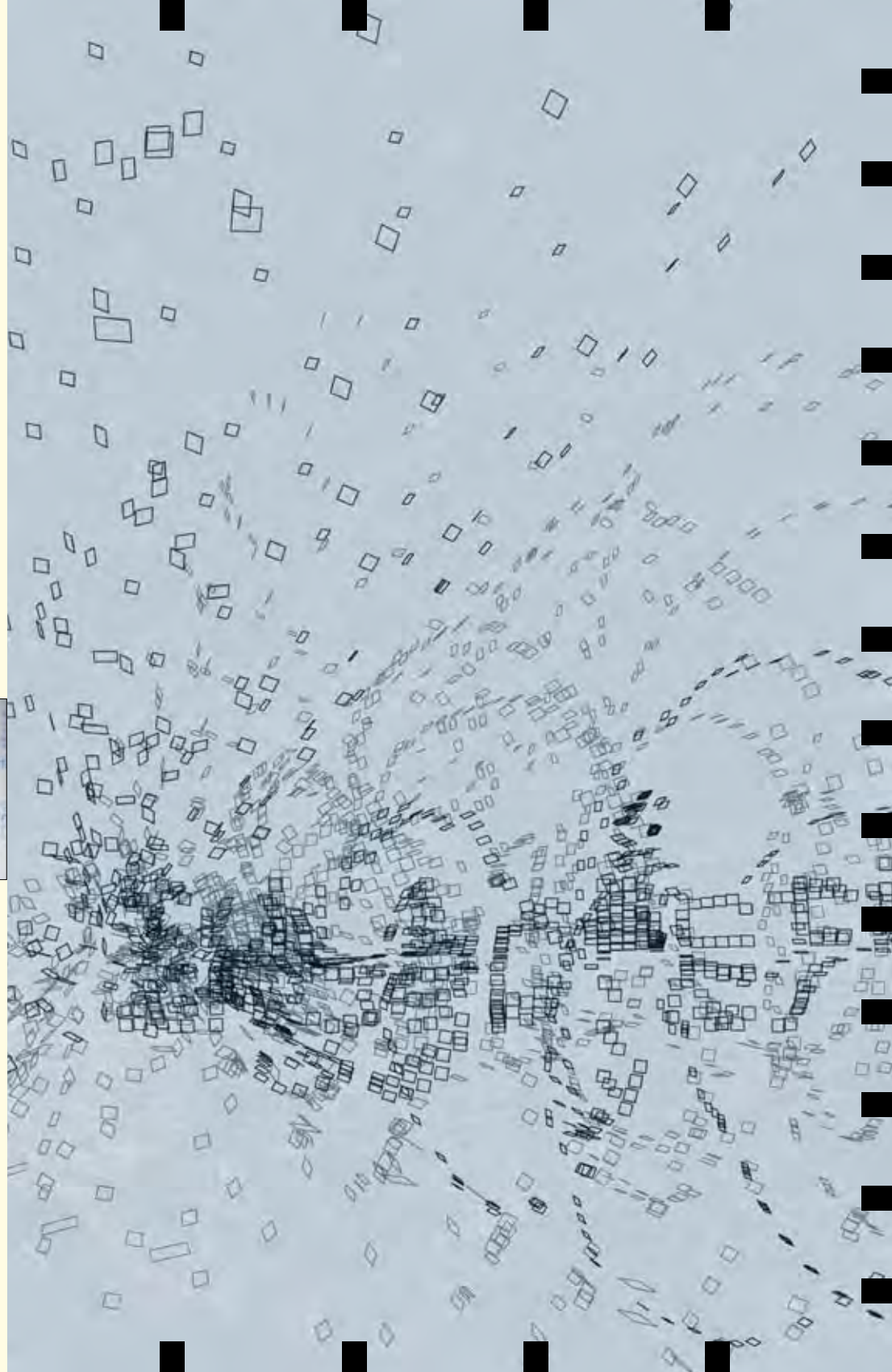
design study for typeractive.com. 2001.

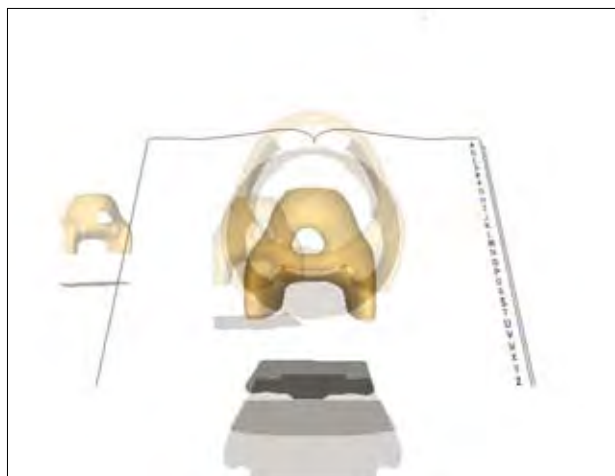
ibmquestion.



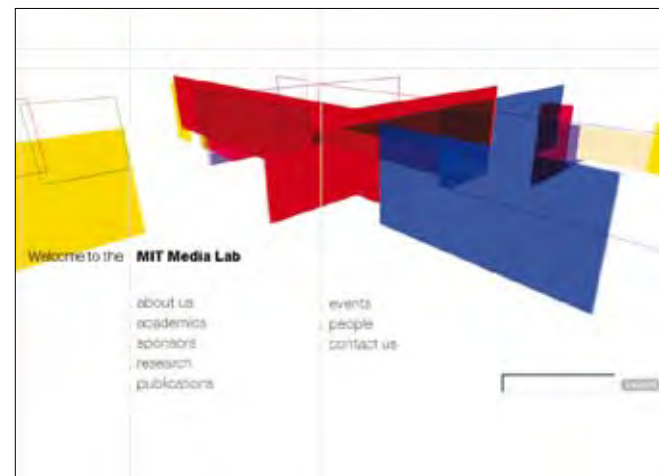
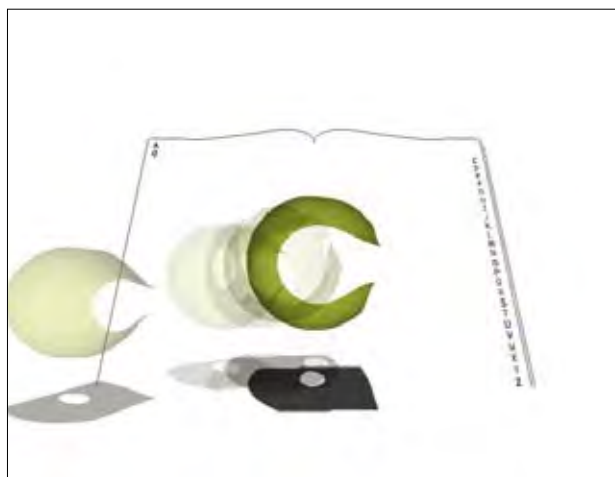
We are living in an exciting time for digital design. For digital artists, the computer plays different roles: toolbox, canvas, environment, ally, enemy. We can see many divergent paths as the computer evolves with greater processing power, broadband capabilities, and embedded technologies. The computer can be more than just a tool; it can be a medium, a substrate, even a playground, where visual ideas can be demonstrated through dynamic and interactive media. The computer can be a realm for expression. I believe in the possibilities for surprise, play, and personal expression within the computational design medium.

우리는 디지털 디자인이라는 대단히 흥미 있는 시대에 살고 있다. 디지털 아티스트들에게 있어 컴퓨터란 때로는 도구 상자나, 캔버스, 생활 환경으로, 또 때로는 동반자나, 적대자 등과 같이 아주 다양한 모습과 용도로 활용된다. 우리는 컴퓨터의 연산 처리 능력과 내장되어 있는 기술 수준이 비약적으로 발전해 나옴에 따라 무수히 많은 분기점을 발견할 수 있게 된다. 이제 컴퓨터는 더 이상 하나의 도구적 수단으로서만 존재하는 것이 아니다. 그것은 일종의 매개체인 동시에, 실제적 중심 토대로, 더 나아가서는 하나의 휴식처로 기능함으로써, 시각적 아이디어를 역동적이고 상호 작용적인 매체 장치를 통해 시연할 수 있도록 도와 준다. 오늘날 컴퓨터는 각종 표현 양식을 구현하기 위한 하나의 독립 영역으로서 존재하고 있는 실정이다. 나는 컴퓨터 디자인 매체 안에 내재되어 있는 경이적인 현상과, 다양한 유희적 요소, 그리고 인간적 표현주의로 무장된 무한한 가능성의 세계를 깊이 신뢰하고 있다.

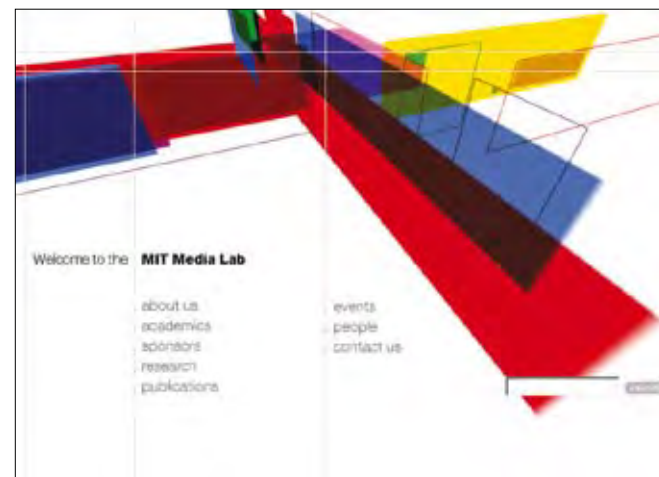
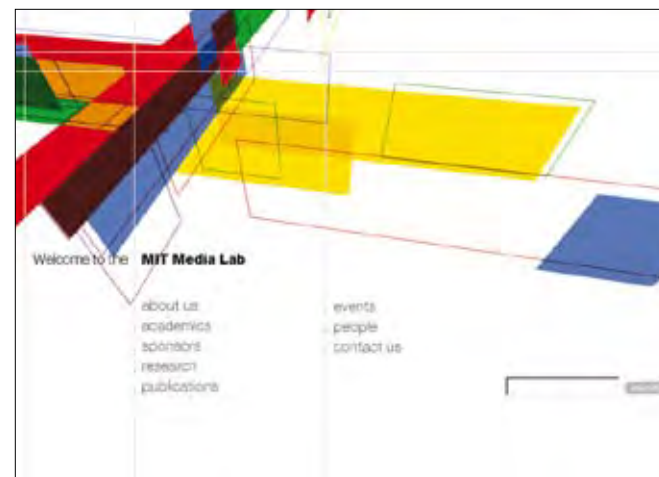


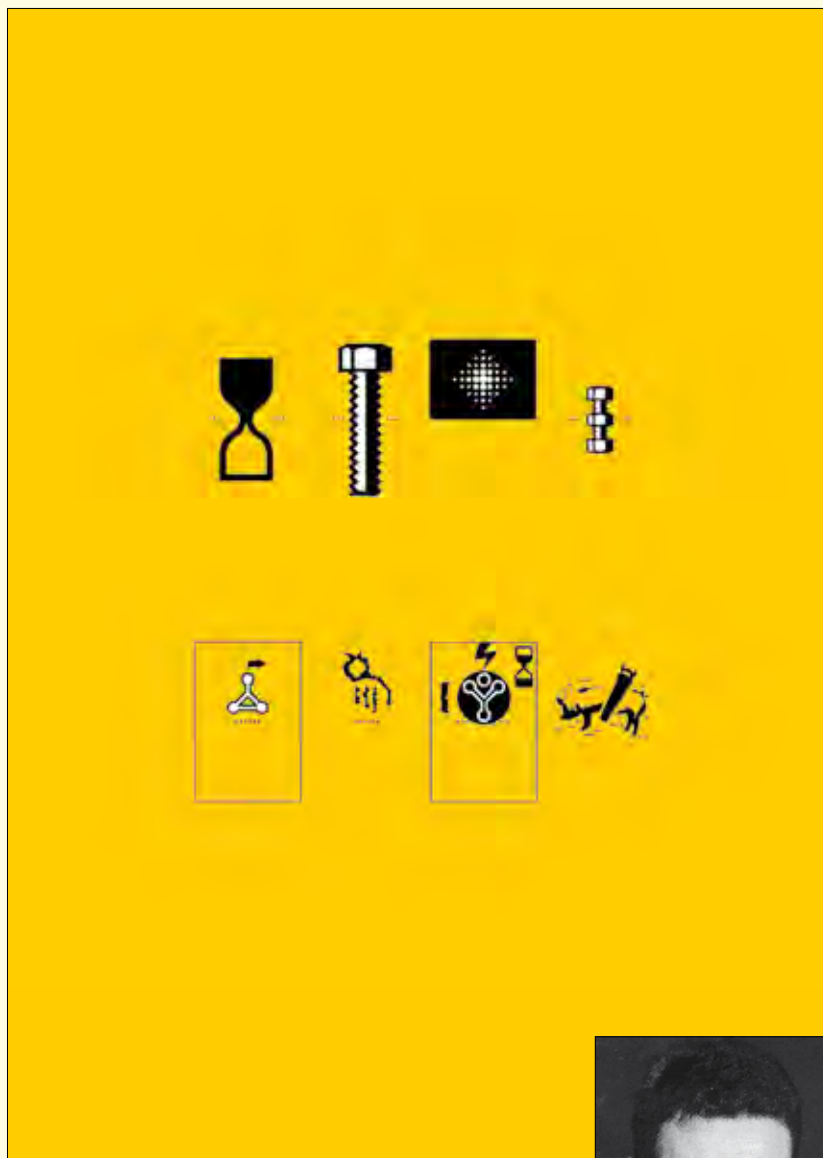


the alphabet zoo. interactive design project. 1999.



mit media lab website. 2001.





fuse creation.

데이빗 크로우.

david crow. u.k.

데이빗 크로우는 스코틀랜드에서 태어나 맨체스터에서 대학을 다녔고, 현재 리버풀 존 무어 대학의 디자인 스쿨 시각디자인과의 학과장으로 재직중이다. 그의 개인 스튜디오 트러블을 운영하기 전에 어소티드 아이맥기스와 아일랜드 레코딩사의 디자이너로 일한바 있으며, 현재는 트러블의 운영과 강의에 주력하고있다. ● David Crow is currently the head of the Department of Graphic Arts at Liverpool School of Art & Design, Liverpool John Moores University. Crow was born in Scotland and studied at Manchester. He worked as a designer at Assorted iMaGes and then at Island Records before running his own freelance practice and his personal project, Trouble. During his time as a full time lecturer he has continued to produce a body of personal work.





dialogue. joint project between david crow and yaki molcho.

My work is primarily concerned with the hierarchy of visual language, in particular the ways in which we can develop the rituals of unofficial culture to experiment with our identities as a counter to the constructed identities of official visual culture.

나의 작품 세계는 주로 시각적 언어의 계층 구조, 특히 형식적 시각 문화의 구조주의적 정체성에 대한 대항 기제로서, 우리 본연의



dialogue. joint project between david crow and yaki molcho.

주체성을 통한 실험 과정을 통해 비공식적 문화 의식을 개발할 수 있는 새로운 방법에 접이 맞추어져 있다.



다니엘라 하우페, 데틀레프 피들러, 수잔 박스, 카트야 슈발렌베르크로 구성된 사이안은 다니엘라 하우페와 데틀레프 피들러에 의해 1992년 설립되었다. 다양한 커뮤니케이션 미디어를 이용한 시각작업에 중점을 두는 사이안은 유럽을 비롯, 미국과 아시아에서 워크숍과 강의를 하는 등 다양한 활동을 펼쳐오고 있다. 뉴욕의 현대미술관과 뮌헨 디자인 미술관 등에서 개최된 다수의 국제 전시를 통해 소개된 바 있으며, 몇몇 국제적인 출판물을 발행하였다. 현재 구성원 모두 라이프치히 미술아카데미의 교수로 재직중이며, 다니엘라 하우페와 데틀레프 피들러는 AGI 멤버이기도 하다.

사이안.

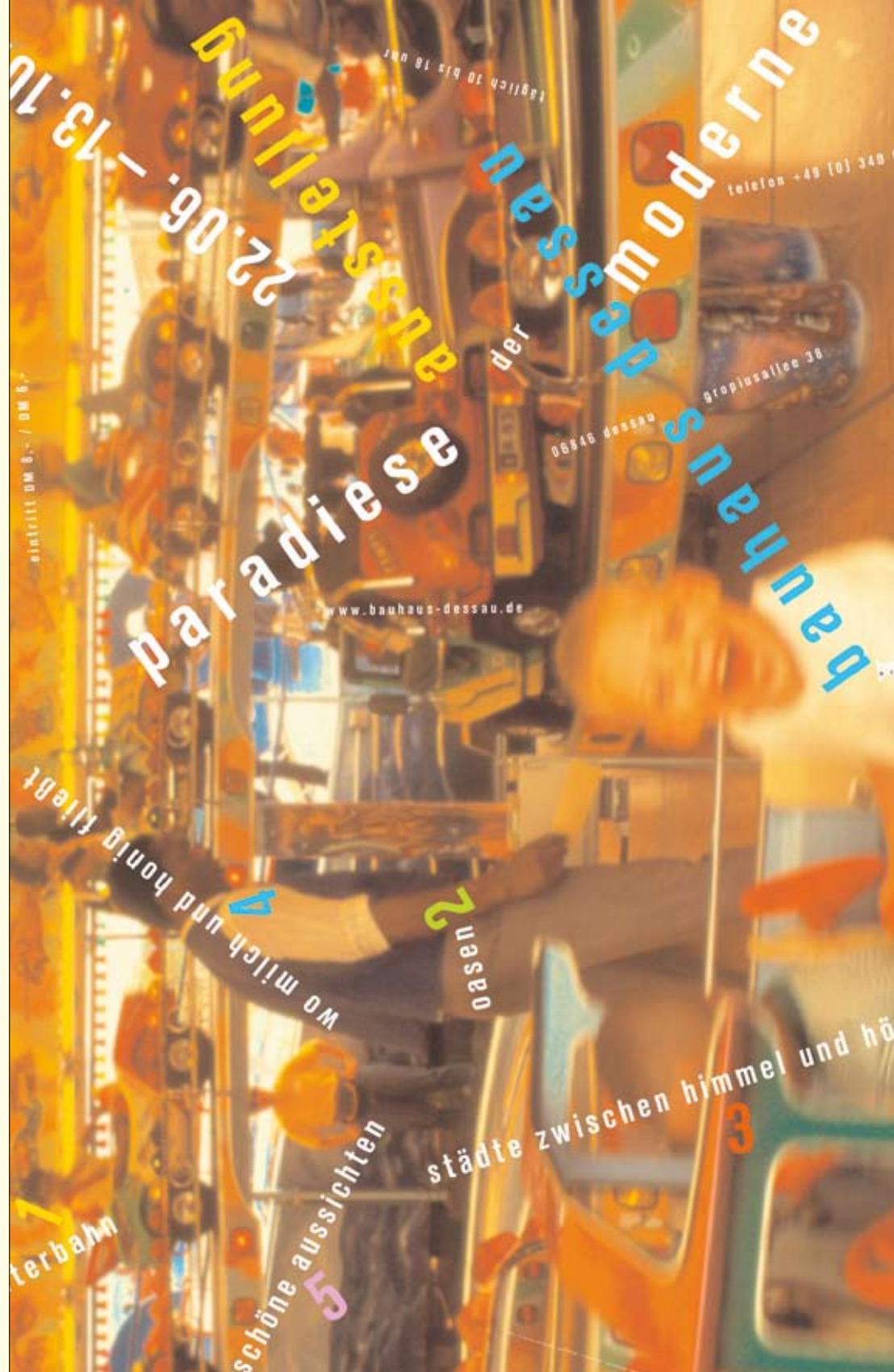
cyan. germany

Daniela Haufe, Detlef Fiedler, Susanne Bax, Katja Schwalenberg..... Founded in 1992 by Haufe and Fiedler. Mainly focus on visual productions in different communication media. They have been doing workshops and lectures in Europe, America and Asia. Cyan took part in international exhibitions at various institutions such as Museum of Modern Art New York, Museum für Gestaltung Zürich and others. They have several international publications and also teach as professors at the Academy of Visual Arts Leipzig. Daniela Haufe and Detlef Fiedler are members of AGI.



5th anniversary of the association friends of good music. 1998.

paradises of the modernity. exhibition at the bauhaus Dessau. 2001.





welcome weekend at the british council berlin. 2000.

20th anniversary of fête de la musique paris. 2001.





karl Blossfeldt, photographs, exhibition at the bauhaus dessau, 1995.



preis der geschichte (price of history), exhibition at the bauhaus dessau, 2001.

거트 둠바는 헤이그 왕립 미술아카데미에서 회화와 그래픽디자인을 공부한 후 런던 왕립미술대학에서 그래픽디자인 석사과정을 이수했다. 그는 스튜디오 둠바의 대표로서 네덜란드 정보통신부, 자동차협회, 철도, 경찰, 덴마크 우체국, 체코 텔레콤 등 국내외 유수 기업 아이덴티티 구축 프로젝트를 진행해왔다. 스튜디오 둠바는 국내외 전시에서 여러 번 수상했고 특히 두 차례의 디 앤 에이디 D&AD 금상을 수상했는데, 이 상을 두 번이나 수상한 일은 전무후무하다. 스튜디오 둠바는 최근 네덜란드, 독일, 일본, 중국, 호주를 돌며 순회전시 〈보이는 것의 이면 Behind the Seen〉 전을 열었다. 현재 AGI 회원이며, 1995년 영국 사우스햄튼 인스티튜트 English Southampton Institute에서 디자인 명예박사학위를 받았다.



거트.둠바.

gert.dumbar the netherlands

After majoring in painting and graphic design at the Royal Academy of Fine Arts in the Hague, Gert Dumbar finished the master's program in graphic design at the Royal College of Art in London. He represents Studio Dumbar, at which he has worked in constructing corporate identities for the Dutch Postal and Telecom Services (PTT), the Netherlands, Dutch Automobile Association (ANWB), the Dutch Railways, the Dutch Police, the Danish Post, and Czech Telecom. Among many prizes Studio Dumbar won, the two-time winning of golden pencil D & Ad was unprecedented. Studio Dumbar initiated a touring exhibition, "Behind the Seen," in the Netherlands, Germany, Japan, China, and Australia. Dumbar received an honorary doctor's degree in design from the English Southampton Institute and is currently a member of the AGI.



poster created for an international design symposium. 1992.



Japan/Holland; about graphic design. photo: Lex van Pieterse. 1993

This poster was created for the promotion of a graphic design symposium in the Hague, Holland.

(A Designer's Dream)

"Unfortunately, we are a house style agency," says Gert Dumbar. According to him, justice is not always done to designs. "The idea is usually more powerful than the end result. Because the client usually isn't visually trained, he is often afraid of a logical application of an idea within a more complex assignment." The client needs to be guided.

The title of the lecture Dumbar gave February 2001 in Cambridge, "Don't listen to your client", should be interpreted this way, too. He feels that designers are often considered to be fervent dreamers. But he believes that a good relationship with the client is based on mutual respect. "My dream," he says, "is a client with vision and humor, who wishes to present himself differently and instead of choosing for marketing strategies and similar diversions, chooses to focus on graphic design." The need for what he calls "the basics of visual communication" increases; he even speaks of a revival of graphic design.

Of course, communication and marketing strategies are indispensable, but according to Dumbar too much emphasis is laid on this "sound and fury, signifying nothing." He argues that people should focus on what they do best instead of an overload of jargon. But it also essential to be aware of visual problems in the world, which do not end at your own doorstep. For this reason, Studio Dumbar recruits new talent from abroad, who are capable of analyzing complex questions, to translate these into a visual idea, and make a convincing design.

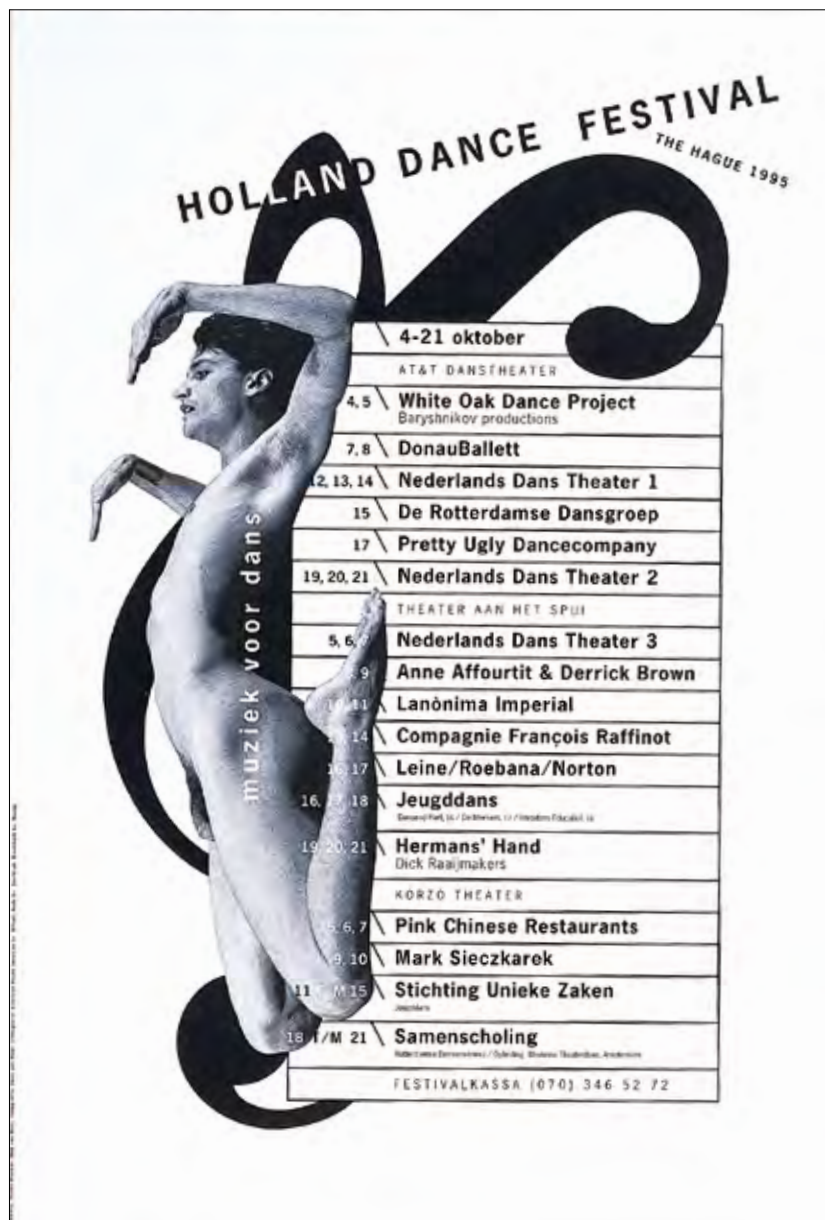
(어느 디자이너의 꿈)

"유감스럽게도, 우리는 영세한 가내 수공업자 정도로 치부되고 있는 실정"이라고 거트 둠바는 토로한다. 그의 말에 따르면, 디자인 업계에 대한 정당한 대우는 아직도 요원한 것처럼 보인다. "매개 처음의 작품 구상은 상당히 그럴 듯 하게 시작되지만, 결국 나중의 결과는 용두사미로 끝나게 되고 맙니다. 고객들의 시각적인 관념이 제대로 정립되어 있지 못하기 때문에, 종종 다소 복잡한 과업을 추진하는 과정에서 하나의 아이디어를 논리적으로 수용하는 것에 우려의 모습을 감추지 못하고 있는 것입니다." 사실 우리는 이와 같은 고객들의 태도를 먼저 변화시켜야 할 필요성이 있다.

2001년 2월 캄브리지에서 "고객의 말에 귀를 기울이지 말라"라는 제목으로 이루어진 둠바의 강연도 이와 같은 맥락에서 이해되어야 할 것이다. 그는 종종 디자이너들이 열정적인 이상주의자로 비쳐지고 있다고 판단한다. 하지만, 그는 또한 고객과의 좋은 유대 관계는 상호간의 존경심을 토대로 하여 형성되어야 할 것이라는 신념을 유지하고 있기도 하다. 그는 이렇게 강조한다. "내가 비라는 것은 고객들이 비전과 해학을 가지고 스스로를 차별화하는 동시에 마케팅 전략이나 또는 이와 비슷하게 편향된 관점을 고수하려 하기 보다는 그래픽 디자인 자체에 주력해 주었으면 하는 것입니다." 오늘날에는 소위 그가 말하는 "시각 커뮤니케이션의 기본 원리"에 대한 필요성이 높아지고 있으며, 심지어 그는 그래픽 디자인의 부활을 이야기하기도 한다. 물론, 커뮤니케이션과 마케팅 전략은 상호 불가분의 관계를 지니고 있지만, 둠바에 따르면 이 "무의미한 소리와 분노"가 지나칠 정도로 부풀려지고 있는 실정이다.

그는 쏟아지는 간접에 일일이 매꾸하기 보다는, 가장 자신 있는 분야에 최대한의 정력을 집중해야 할 것이라고 강력하게 주장한다. 하지만, 우리들의 의지와는 달리 전 세계에 만연되어 있는 시각적 한계 상황을 올바르게 인식하는 과정 또한 하나의 중요한 관건이 될 수 있다. 이와 같은 이유로, 스튜디오 둠바에서는 이것을 구체적인 시각적 아이디어로 전환, 그럴듯한 디자인 작품을 만들 수 있도록 복잡한 문제에 대한 분석 능력을 갖추고 있는 새로운 인재들을 해외에서 영입하고 있는 중이다.





posters create for an international dance festival. 1995.



개리 에머리는 정규 그래픽 디자인 교육을 받지 못했다. 그는 14살에 학교를 떠나 1960년에 화장품과 의약품 포장의 글자 디자인을 주로 하는 스튜디오의 사원이 되었다. 이 때 그는 쓰여진 글자가 구체적인 정보 이상으로 의미를 전달하고 이미지를 만들어낸다는 느낌을 받고서 타이포그래피에 매력을 갖게 되었다. 에머리는 현재 AGI의 회원으로 도쿄 TDC, 체코슬로바키아 그래픽디자인 비엔날레, 뉴욕아트디렉터클럽, 환경그래픽디자인 소사이어티에서 수상하는 등 다수의 수상 경력이 있다. 1980년에 설립된 에머리 빈센트 디자인사는 그래픽 디자인, 건축, 인테리어, 모션그래픽 디자인을 포괄하는 전문 분야 협력체로 쿼라룸푸르 시티 센터, 홍콩 케세이 퍼시픽, 시드니 오페라 하우스, 2000 시드니 올림픽 등의 프로젝트를 진행했다.



개리.에머리.

garry.emery. australia

Emery had no formal training in graphic design. He left school at 14 and in 1960, he worked in a studio specializing in custom-designed lettering, mostly for cosmetic and pharmaceutical packaging. It was the start of his fascination with calligraphy and typography, and the awareness that the written word communicates more than specific information but also expresses attitudes and evokes images. Garry Emery is a member of the AGI, and winner of notable awards, including Tokyo Type Directors Club, the Biennale of Graphic Design, Brno, Czechoslovakia, the New York Art Directors Club, and the Society of Environmental Graphic Design. Emery Vincent Design, established in 1980, is a multidisciplinary studio involved in graphic design, architecture, interior and motion graphic design. Its projects include the Kuala Lumpur City Centre, Cathay City for Cathay Pacific in Hong Kong, Sydney Opera House and the 2000 Sydney Olympics.

A A B C D E F F G H I J J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 0 0 a b c d e f g h i j k l m n o p q r

s s t u v w x y z ! ? () @ , ; ' " %

distelfink alphabet.

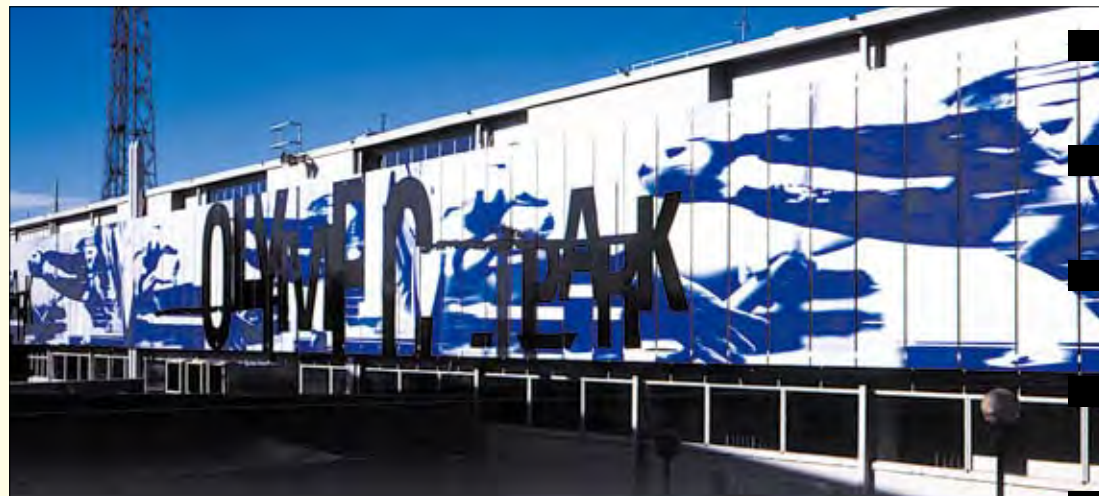
xz Q **117** Distelfink @ ? 3 Y 0



melbourne exhibition centre. identity and signage for a centre specialising in trade exhibitions.



old treasury steps. temporary identification and promotion for the gold treasury museum. the graphics draw attention to an insignificant entry in a historic building.



olympic park melbourne. monumental scale promotional imagery screening a deteriorated 1950s olympic stadium.

(Hard core)

A design philosophy is practical. It grows out of a way of working, out of the experience of doing, of failing and succeeding, of learning. Design cannot be reduced to formulae, and neither is there any single design philosophy. Each designer develops his or her own skills and ideas, and operates according to his or her own core feelings. It takes many years to develop the 'hard core'; this essential set of beliefs, feelings and attitudes that informs each design decision. Generally we are not conscious of it, but it operates at all times. This hard core is our philosophy.

My design philosophy comes out of a pragmatic apprenticeship in handcrafting letterforms. I believe that the high developed coordination between hand and eye is essential among a good designer's skills. I also believe that an extensive understanding of the history of design is necessary for every good designer. And I believe that a good designer never stops learning new skills and new techniques and developing new ideas. Essentially, this is a philosophy of eclecticism: of being open to all ideas yet prepared to accept none except on the basis of my own experimentation and adaptation. The essence of a designer's hard core is a real desire to communicate: to explain, to teach and most importantly to reveal. This matter of revelation is about exposing ideas through design so that the readers/viewers themselves 'invent' or develop the meaning of the work. In the process, they themselves become designers for that moment. It's about engaging the reader and generating interpretations.

A philosophy is a belief system. But you still have to put your beliefs into action, which is what every designer aims to do. This requires the development of tactics and methodological rules: a heuristic. In my case these heuristics are based on surrealism, modernism, abstraction, minimalism, the calligraphic gesture, and technology. We must understand our cultural past and also find relevant ways to express our own times.

(하드 코어)

디자인 철학은 다분히 실용주의적이다. 그것은 작업 방식과 실천 경험, 실패와 성공, 그리고 학습 과정을 통해 성장해 나간다. 디자인은 일정한 공식으로 환산될 수 없으며, 단일한 디자인 철학이란 존재하지 않는다. 디자이너들은 각자 고유의 기술과 아이디어를 발전시켜 나가는 동시에, 자신의 '느낌' 그 자체에 의존하여 작업에 몰입한다. 디자인 작업의 기본 방향을 제시할 수 있도록 신념과, 느낌, 그리고

태도라는 본원적 가치 체계로 구성되어 있는, 이 '하드 코어'를 제대로 구현해 나가기 위해서는 많은 세월이 소요된다. 일반적으로 의식하지 못하고 있지만, 우리는 항상 그로 인한 영향권의 범주 내에서 작품 활동을 수행하는 것이다. 하드 코어는 우리의 철학적 기를 형성하고 있다. 나의 디자인 철학은 수공예적 기법으로 문자를 디자인하는 과정에서 쌓아 온 실용주의적 도제 과정을 통해 정립된 것이다. 나는 손과 눈을 이용한 고도로 숙련된 전문 기술 이야말로 유능한 디자이너의 자격을 결정짓는 필수 요소라고 확신한다. 또한 나는 훌륭한 디자이너가 되기 위해서는 디자인의 역사에 대해 두루 섭렵하고 있어야 한다고 믿는다. 진정한 디자이너라면 새로운 기술과 기법을 배우고, 새로운 아이디어를 발전시켜 나가기 위한 일련의 과정을 결코 게을리하지 않을 것이다. 이것이 바로 본질적인 의미에 있어서 모든 사고의 가능성에 대해 항상 열려 있는 자세를 전지하는 동시에, 자신의 고유한 실험 및 적응 과정을 토대로 하지 않은 상태에서는 아무 것도 그대로 수용하지 않는 절충주의 미학의 정수라고 할 수 있다.

디자이너에게 있어 하드코어의 본질은 커뮤니케이션, 즉 설명하고 가르치고 무엇보다 자신을 드러내고자 하는 진정한 욕망이라 할 수 있다. 이러한 드러냄의 문제는 독자/관객들이 작품의 의미를 스스로 '발견'하거나 또는 발전시킬 수 있도록 디자인을 통해 다양한 사상과 개념을 드러내는 일련의 과정과 관련되어 있다. 그 과정에서 독자/관객들은 그 순간 만큼 스스로 디자인의 세계를 직접 경험할 수 있게



ewinburne poster. poster promoting the national school of design at swinburne university of technology.

되는 것이다. 그것은 독자의 참여를 이끌어내고 무한한 해석의 장을 열어 놓는다. 철학은 일종의 신념 체계이다. 하지만, 모든 디자인이 들어 지향하고 있는 비와 마찬가지로, 우리는 자신의 신념을 행동으로 실천할 수 있어야만 한다. 이를 위해서는 발전적 학습 과정을 통해 다양한 전술과 방법론적 규칙들을 발전시켜야 할 것이다. 나의 경우 이러한 발전적 학습 과정은 현실주의, 모더니즘, 추상주의, 미니멀리즘, 서예 기법과 기술 등을 기로 하여 진행되고 있다. 우리는 과거의 문화 유산에 대해 올바르게 이해하는 동시에, 또한 당대의 시대 상황을 표현하기 위한 적절한 방법을 발전할 수 있어야 한다.



susan cohn catalogue. catalogue for an australian contemporary jeweller.



ci/idiom. double spreads from two small format publications by emery vincent design.



australian silver. catalogue for an exhibition of australian silver ware at the victoria & albert museum in london.



alan.fletcher.u.k.

'collage'. 1998.

'No, Watson,' said Sherlock Homes, 'this was not done by accident, but by design.' Design is what happens between conceiving an idea and fashioning the menas to commercial enterprise, or small stuff like rearranging the living room furniture. In short designing is what goes on in order to arrive at an intelligent equation between purpose and construction, thus converting a problem into an opportunity. The British Design Council published fifty



'vespa' 50 anniversary poster. 1996.

definitions of design. The most direct came from a ten-year-old who said: 'Design is important because if ti were not designed it would not be made.' Surprisingly, a few people also earn their living by giving form to the amenities of life, in manufacture, communication and place. they call themselves designers. They are the blue-collar workers of the art world. Whereas painters are concerned with solving their own problems the designer's role is to solve other people's problems. Actually that's an oversimplification, the real issue is the elegance of the solution which solves the problem. That is a personal challenge rather than a utilitarian discipline. A commitment rather than

(햄과 달걀)

‘왔슨, 그런 게 아니야’라고 설록 홈즈는 말했다. ‘이 사건은 우연이 아니라 계획 (=디자인)에 의한 거야.’ 디자인은 특정 기업이 하나의 아이디어를 구상하고, 그것을 실천하기 위해 다양한 수단과 방법을 동원하는 일련의 과정 뿐만 아니라, 거실의 가구를 재배치하는 조그마한 작업 과정에도 요하게 된다. 간단히 말해, 디자인이란 하나의 목적과 그 실천 과정을 이치적으로 정교하게 조화시킴으로써, 문제를 기회로 전환시키기 위한 장치라고 할 수 있다. 영국 디자인 협의회에서는 디자인에 관한 50개의 정의를 수집, 발간하고 있다. 디자인에 대한 가장 직접적인 설명은 다음과 같은 10살짜리 꼬마의 말에서 찾을 수 있었다. ‘디자인이 없었다면, 이 제품이 만들어질 수 없었을 것이기 때문에, 디자인은 중요한 것입니다.’ 놀라운 사실은, 제조회사나, 광고 또는 설치 전문 회사에서 생활용품에 형태를 부여하는 직업으로 생계를 유지하고 있는 일군의 사람들도 스스로를 디자이너로 부른다는 점이다. 이들은 예술 세계에서 전위 부대라 할 수 있다. 페인트 공은 자신에게 닥쳐 있는 작업 물량을 처리하는 데 주된 관심을 두고 있지만, 진정한 디자이너의 역할은 다른 사람들의 문제를 해결해 주는 데 있는 것이다. 사실, 이와 같은 표현은 지나치게 단순화된 측면이 있으며, 실제적인 문제는 그 해결 방법의 격조와 품격에 달려 있다. 이것은 일종의 실용주의 원칙 보다는 개인적인 과제와 관련된다. 즉, 돼지는 자신을 송두리째 말기는 반면, 암탉은 제한된 범위 내에서 관제되어 있는 햄과 달걀의 예에서 보여지고 있는 것처럼, 단순한 참여보다는 헌신적인 몰입의 과정을 요로 하는 것이다. 디자이너들은 탁월함이라는 내적 기준, 그리고 자신의 과업에 대한 내적인 만족을 통해 작업에 대한 보상을 얻게 된다. 이들은 직장이 아닌 작업 그 자체, 그리고 직장 상사가 아닌, 스스로의 과업 표준에 맞춰 업무에 몰두한다. 대부분의 사람들은 돈을 벌기 위해 투자하는 시간과, 그것을 소비하기 위해 투자하는 시간으로 자신의 인생을 구분 짓는 반면, 일반적으로 디자이너들은 일과 여가 생활을 동시적인 개념으로 파악하는 완벽하게 조화된 삶을 영위하고 있다. 밀라노 출신 디자이너 리처드 새퍼(Richard Sapper)는 이러한 말로 표현한다. ‘나는 평생 일이라는 것을 해본 적이 없다.’

an involvement. A difference exemplified by ham and eggs, in which the pig is totally committed whereas the chicken is merely involved. Designers derive their rewards from 'inner standards of excellence. from the intrinsic satisfaction of their tasks. They are committed to the task, not the job. To their standards, not their boss,' So whereas most people divide their lives between time spent earning money and time spent spending it, designers generally lead a seamless existence in which work and play are synonymous. As Milanese designer Richard Sapper put it: 'i never work- all the time.'



keith.godard. u.s.a.

키이스.고다드.

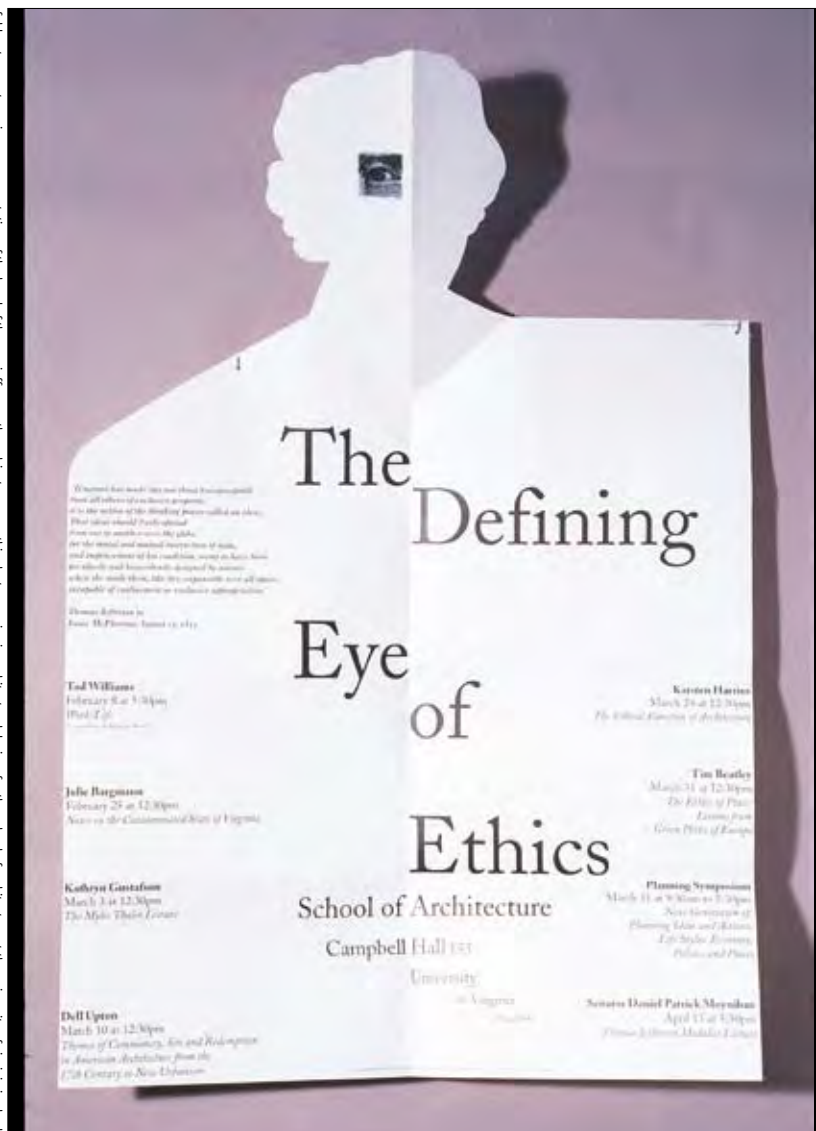
Godard majored in art and typography at London College of Printing and Graphic Design, and continued his Master's program at Yale University School of Art and Architecture. He held "A World of Six Billion," a traveling exhibition for the UN World Population Fund in recognition of the global population change, in 1999, and designed "the London Transport" commemorative poster for the opening of the Jubilee Line Extension in 2000. He is a graphic design consultant for the School of Architecture at the University of Virginia, with the experience of teaching at Yale University, Cooper Union, Philadelphia University for the Arts, California Institute of the Arts, Rhode Island School of Design, and the Royal College of Art. His work is included in the collection of the Museum of Modern Art, the Cooper Hewitt Museum, the National Archives in Washington D.C., and Le Bigliotheque National de France, Paris. He is a member of the AGI.

● 키이스 고다드는 런던 칼리지 오브 프린팅에서 미술과 타이포그래피를 전공하고 예일대학 미술 건축 대학에서 석사학위를 받은 아티스트이자 디자이너이다. 1999년 유엔 세계인구기금을 받은 〈육십억의 세계〉전의 순회전시를 하였고, 2000년에는 런던 지하철 주빌리 라인 확장 개통 기념 포스터 〈the London Transport〉를 제작했다. 현재 버지니아대학 건축대학의 그래픽디자인 컨설턴트로 재직중이다. 키이스 고다드의 작품은 뉴욕현대미술관, 쿠퍼-휴잇 디자인 미술관, 워싱턴 국립 아카이브즈, 그리고 파리 국립미술관에 소장되어있다. 그는 예일 대학, 쿠퍼 유니언, 라델피아 미술대학, 캘리포니아 미술인스티튜트, 로드아일랜드 디자인스쿨, 영국왕립미술대학 등에서 강의했고 현재 국제그래픽연맹 AGI 회원으로 있다.

save the animals and their environment. a three dimensional poster to promote an international native film festival in valle d'aosta, Italy.



fold-out. poster using a representation of the head of Thomas Jefferson: the subject was an ethics lecture series in architectural design, for the school of architecture at the university of virginia in charlottesville, virginia.



If one is to still design print one has to find new innovative ways to motivate the audience. I have been recently experimenting with three dimensional graphic design in books and posters. These ideas are often influenced by my ideas I conceive in exhibition design. Why does one go to great pains to engineer paper so the design collapses and opens up into extraordinary shapes and forms? To engage the viewer in a refreshing way in order that the messages in the work are more memorable, inventive and playful. It is the electronic media for me that has forced me to research this approach. Presently the most complex of typographic designs can be realized and achieved at the pre-press stage far more than was envisioned twenty years ago. In interactive and web design words and text can be animated into the most dazzling configurations, all with the hands of the independent designer. In my typographic design that is shown, I deliberately use clear simply text arrangements that activate with the white paper space



verdant light, fall 2000, for an architecture lecture series, emphasizing work in landscape design, the poster was for the same architecture department as the poster.

and die-cuts. I believe the simplicity of the white paper when folded creates light and shadows that enhances a sculptural effect.

This notion is particularly demonstrated in the 'Verdant Light' poster where fluorescent green is printed on the reverse so that the light spills through paper slits to reveal itself on the front. In this electronic era I am attempting to break new ground and introduce a sculptural quality to print to revitalize its interest.

만일 누군가 아직도 인쇄 디자인을 생각하고 있다면, 그는 관객을 감동시킬 수 있을 만한 새롭고 혁신적인 방법을 발견해 내야만 할 것이다. 나는 최근의 책, 포스터 작업에서 3차원 그래픽 디자인을 실험하고 있다. 이와 같은 새로운 개념은 종종 전시 디자인 작품에서 구상한 아이디어에 의해 영향 받게 된다.

각고의 노력을 기울인 디자인 작업이 어이없이 망가지고, 예상치 못한 형태와 모양으로 변질되는 현상에서 종이를 제작하기 위한 과정에 그토록 많은 힘과 노력을 기울이고 있는 이유가 무엇이었는가? 그것은 바로 보다 인상적이고, 창조적이며, 유희적인 차원에서 완전히 새로운 방식으로 작품에 담겨있는 메시지를 관객들에게 전달할

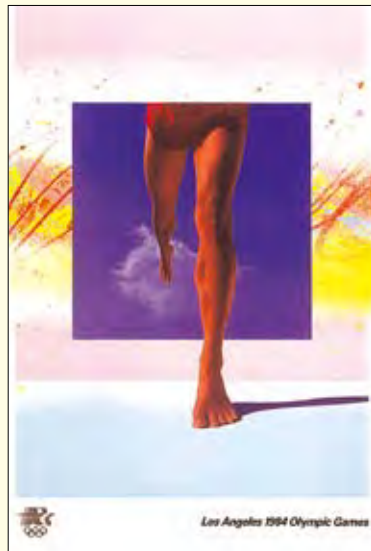
currents, spring 2001, an architecture lecture series that focused on the application of new technologies in architecture for the school of architecture at the university of virginia in charlottesville, virginia.



수 있는 방법을 모색하기 위한 시도가 아니겠는가! 내가 이와 같은 작업에 매달릴 수 있도록 특별한 제기를 부여해 주셨던 전자 매체이다. 오늘날에는 가장 복잡한 형태의 타이포그래피 디자인도 가장 출판(pre-press) 단계에서 20년 전에 상상했던 수준보다 훨씬 더 훌륭하게 구현 및 완성시킬 수 있다. 상호 작용이 가능한 웹 디자인의 세계에서는 독립 디자인의 손을 빌려, 가장 현란한 효과로 장식된 단어와 글자의 동적 구성이 가능해진다. 이번이 전시되는 나 자신의 타이포그래피 디자인 작품에는 백색의 종이 여백과 다이 컷을 따라 단순하고 명확하게 문자를 동적으로 배열하는 기법이 정교하게 활용되고 있다. 나는 백색 종이의 단순미가, 종이를 접었을 때 빛과 그림자를 만들어 줌으로써, 조각 효과를 더욱 부각시켜 줄 것이라 본다. 이와 같은 개념은 특히 '룩빛' 포스터에서 보다 분명하게 드러나고 있는데, 여기에는 형광색의 녹색이 뒷면에 인쇄으로써, 종이의 길게 갈라진 선을 따라 빛이 흘러 전면에 비쳐지도록 구성되어 있다. 나는 오늘날의 첨단 전자 시대에 맞는 새로운 지평을 개척하는 동시에, 인쇄 문화에 새로운 활력을 불어 넣어 주기 위해 인쇄에 조각의 특성을 도입한 것이다.

에이프릴 그레이먼은 캔사스 시티 아트 인스티튜트와 바젤 미술공예 대학에서 그래픽 디자인을 공부했다. 1976년 로스앤젤레스에 자신의 스튜디오를 열었으며 2000년 펜타그램의 파트너가 되었다. 그는 에스프리, 워커 아트 센터, 남부 캘리포니아 건축연구소 Sci-Arc의 'now-legendary 프로젝트'로 뉴미디어 분야의 선구자가 되었으며 동시에 팩텔 인터랙티브 텔레비전 디자인, US 웨스트 인터랙티브 웹사이트, 스미스소니언 인터랙티브 프로젝트인 "무한 환영, 컴퓨터 그래픽의 역사"에 이르기까지 광범위한 뉴미디어 작업을 진행했다. 무엇보다도 그레이먼의 대표작은 제19회 5천부를 자랑하는 헌법 19조 수정 기념 우표라 할 수 있다. 미국 AIGA 메달과 크라이슬러 이노베이션 상을 수상했고 뉴 테크놀로지 실험과 디지털 테크놀로지의 새로운 적용으로 2000년 애플 맥스터로 명명되었다. AGI 회원으로 남부 캘리포니아 건축연구소와 디자인 컬리지 아트센터에서 학생들을 가르치고 있으며 2001년에 캔사스 시티 아트 인스티튜트에서 명예 미술박사학위를 받았다. 최근에는 프랑스 보르도 건축센터에서 개인전을 가졌으며, 그의 작품은 미국, 유럽, 일본, 이스라엘 등지의 미술관에 소장되어 있다.

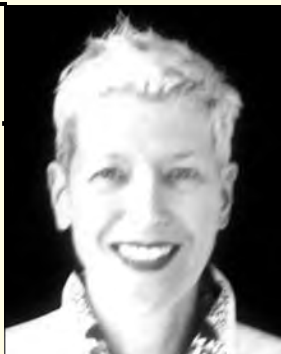
Greiman studied graphic design at the Kansas City Art Institute and the Allgemeine Kunstgewerbeschule in Basel, Switzerland. She opened her studio in Los Angeles in 1976 and joined Pentagram as a partner in 2000. An early and enthusiastic adaptor of computer technology, she established her reputation as a new media pioneer with now-legendary projects for Esprit, the Walker Art Center and the Southern California Institute of Architecture (Sci-Arc). Her work has since extended into the third dimension, and her projects include interactive television design for PacTel, an interactive website project for the Smithsonian. Her mostly widely reproduced design was the commemorative stamp for the 19th Amendment, commissioned by the US Postal Service in 1995, with over 150 million impressions. She received the Medal of the American Institute of Graphic Arts (AIGA) and the Chrysler Award for Innovation, both in 1998. In 2000, she was named an Apple Master, experimenting with new technology and exploring new applications for digital technology. She has taught at Sci-Arc, and Art Center College of Design, and held a solo exhibition at Arc en Reve, Centre d'Architecture in Bordeaux, France. She is a member of the AGI. She was awarded a Doctorate of Fine Arts, Honoris Causa from Kansas City Art Institute in 2001.



poster, 1984 los angeles olympics.

에이프릴 그레이먼.

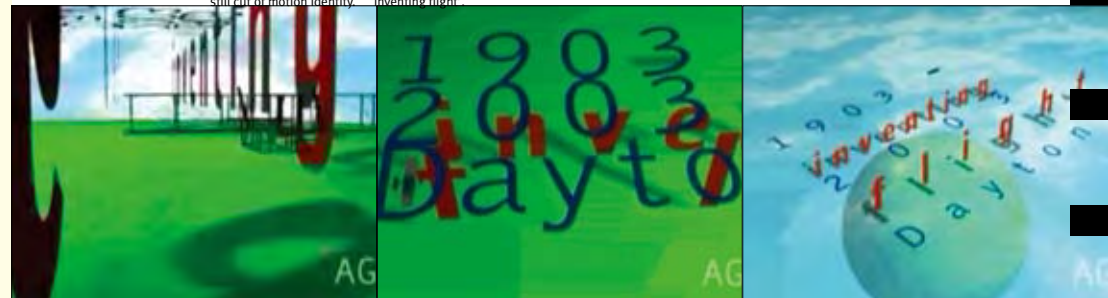
april.greiman. U.S.A.



still cut of motion identity, "lux picture".



still cut of motion identity, "inventing flight".



still cut of motion identity, "lifetime television".



still cut of motion identity, "lifetime television".



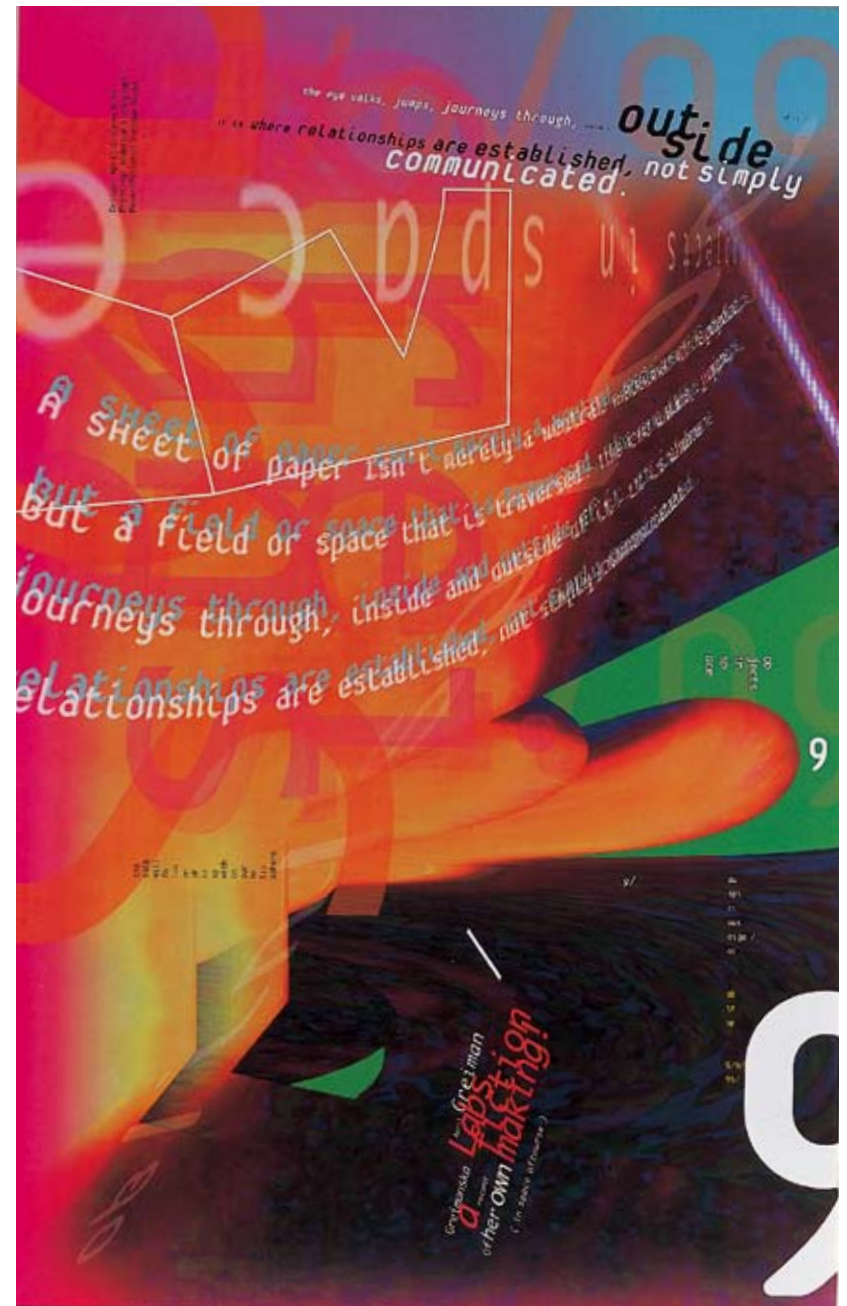
still cut of motion identity, "esprit".



ci. tse cashmere.



poster. urban revision: current projects for the public realm.



poster. objects in space 9. 1999.

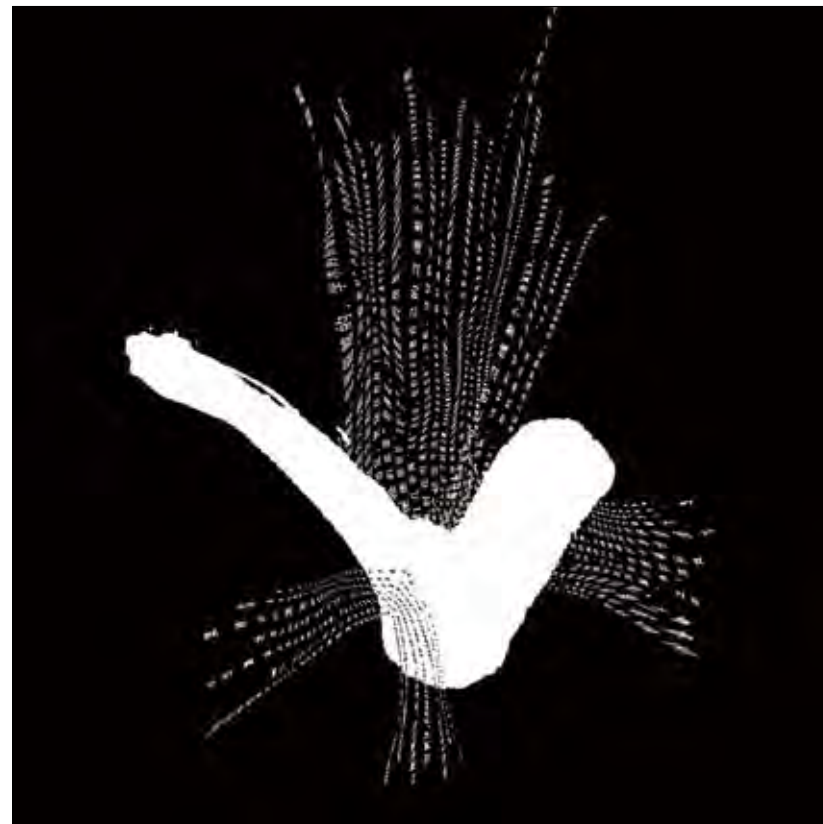


Some ideas are expressed through my works, including my understanding of the world and his unique aesthetic taste. Visual language is primary in design. It goes beyond national borders. That is exactly the significance of design. I am pursuing my own visual language bearing internationalism as well. My motherland boasts centuries-old cultural tradition, which has blended with my blood. I couldn't and I will not abandon them. However, in my view, traditional Chinese wash imageries are only pure forms bearing oriental tints. I don't wish that the meanings originally expressed by these symbols

frontiers 1999.



한 지아잉은 시안 미술대학을 졸업했고, 동대학 패션디자인과에서 강의하기도 하였다. 주식회사 센젠 Vanke Mass Medium의 크리에이티브 디렉터로 일한 바 있고 1993년에 자신의 디자인회사를 설립하여 활동하고 있다. 최근 주요 수상경력으로 2000 홍콩 디자인쇼 금상과 우수상, 제6회 도야마 국제 포스터 트리엔날레 동상, 제5회 Rzeszow 컴퓨터 아트 비엔날레 은상, 제19회 브루노 그래픽 디자인 비엔날레 명예상을 들 수 있다. ● Han Jiaying, who studied at the Arts and Craft Department, Xian Art College, teaches at the Fashion Design



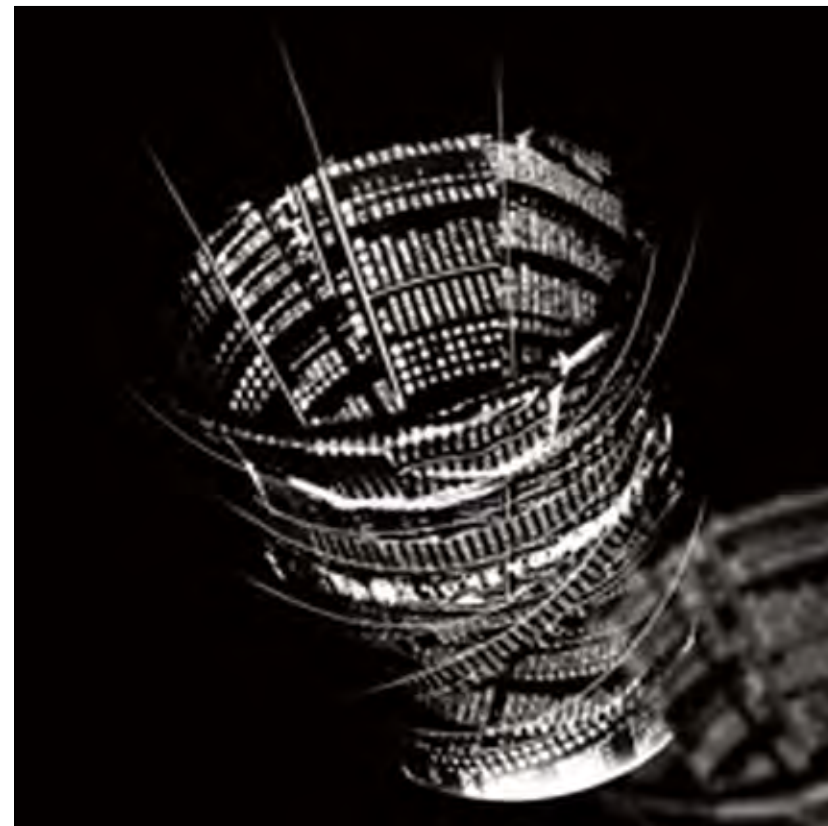
become the concrete meanings as such to be expressed by my works. In my works, sense is hidden behind the visual images. It is unclear and uncertain. I wish that my works could give individual space for each viewer to understand.

나의 작품 속에는 세계를 바라보는 나의 관점과, 독특한 미적 기호를 포함한 몇 가지 아이디어가 표현되어 있다. 시각 언어는 기본적으로 디자인 속에서 찾을 수 있다. 그것은 국가간의 경계를 넘어서는 것이다. 정확하게 말하자면, 이것이 바로 디자인의 의미라고 할 수 있다. 나는 범세계주의적인 가치를 담을 수 있는 시각 언어를 추구하고 있다. 나의 조국은 오랜 역사의 문화 전통을 자랑하고 있으며, 이와 같은 문화 유산은 나의 피속에 면면히 살

Department of the same college. After working as a creative director of Shenzhen Vanke Mass Medium Co., he founded Shenzhen Han Jiaying Design & Associates in 1993. His major awards include the gold award in Hong Kong Design Show 2000, the bronze award in the 6th International Poster Triennial in Toyama, the silver prize in the 4th Computer Art Biennale in Rzeszow, and the honorable award in the 19th Exhibition of Graphic Design Biennale in Brno.

han.jiaying.china

한.지아잉.韓家英



아 숨쉬고 있다. 나는 이와 같은 사실을 결코 무시할 수 없었으며, 또한 앞으로도 마찬가지일 것이다. 하지만, 나의 관점으로 보면, 중국 전통의 회화적 이미지는 동양적 색조가 담겨 있는 순수한 형태일 뿐이다. 나는 이와 같은 상징물로 표현된 원래의 의미가 하나의 구체적인 의미로 고정되길 원치 않으며, 이러한 생각은 나의 작품에도 반영되어 있다. 나의 작품에서, 의미는 시각 이미지의 내면에 불분명하고 불확실하게 숨겨져 있다. 나는 모든 관객들이 나의 작품 세계에 대해 관조할 수 있는 개별적 공간의 장이 열려질 수 있게 되기만을 희망한다.

frontiers 2001.

하라 켄야는 일본 무사시노 미술대학에서 학사, 석사를 마치고 니혼 디자인 센터에서 일하기 시작했다. 최근에는 하라 디자인 인스티튜트를 운영하면서 전시 구성이나 공간 플래닝 영역에서 디자인과 그래픽 디자인, 편집 디자인의 확장 적용에 힘쓰고 있다. 2000년에는 도쿄 다케오 페이퍼 쇼에서 전시회 〈Redesign〉전을 가졌고 이 전시로 Icograda 우수상, 국제 산업디자인 비엔날레 ICSID 우수상을 수상했다. 한편 1988년 나가노 동계올림픽 개막식과 폐막식 프로그램의 디자인을 맡아 일본 디자인계의 주목을 받기도 했다. 저서로 〈21세기 일상의 산물-리디자인〉(2000, 아사히 신문)과 〈마카로니 구멍의 비밀〉(2001, 아사히 신문) 등이 있다.



하라, 켄야. 原. 研哉.

kenya.hara. japan

Kenya Hara graduated from Musashino Art University with M.A. degree and joined the Nippon Design Center. Currently he runs Hara Design Institute where he is engaged in application of design, graphic design, editorial writing within the field of exhibit organization and space planning. He produced an exhibition called "Redesign" at Takeo Paper Show in Tokyo, for which he was awarded the Icograda Excellence Award and ICSID Award of International Industrial Design Biennale. He also designed the opening and closing ceremonies of the Nagano Winter Olympic Games in 1988, which were recognized as one of the most remarkable design to present today's Japan. He is author of "Re Design-Daily Products of the 21st Century" (2000) and "Secret of the hole of Macaroni" (2001).



poster for the magazine "a book". 1030 mm x 728 mm. 1998.

"furoshiki" a wrapping cloth as the communication goods for the expo 2005. 1030 mm x 1030 mm. 2000.

I grew up in the atmosphere of Modernism. So everything around me is bound to be a new, fresh experience: Japanese tradition, the applications of modern design, brand establishment, even the everyday objects occupying our environment. My policy and that of my staff at Hara Design Institute is to presume that everything is in the realm of the unknown, allowing us to encounter every design theme with a utterly fresh eye, and begin to communicate with the object or concept in question through the act of designing. 나는 모더니즘의 토양에서 성장하였다. 때문에, 일본의 전통과 현대적 디자인의 응용, 브랜드 중심의 지배 구조, 심지어 우리의 생활 환경을 차지하는 일상적인 물건들에 이르기까지 내 주변을 둘러싸고 있는 모든 것



paper and design. 220 mm x 143 mm x 30 mm. 2000.



들이 나에게 아주 새롭고 신선한 경험을 제공해 줄 수 있었다. 하라 디자인 인스티튜트에서 나와 다른 직원들이 생각하고 있던 기본 전제는 모든 존재가 미지의 영역에 존재하고 있기 때문에, 우리가 만나는 모든 디자인 레마를 완전히 새로운 시각으로 조명하는 동시에, 디자인 작업을 통해 문제의 대상이나 개념에 대한 의사소통 과정을 실천해 나간다는 것이다.



켄 히버트는 그래픽 디자이너이자 사진가, 교육자, 작가로서 바젤 디자인 스쿨과 카네기 멜론, 예일, 필라델피아 예술대학에서 학생들을 가르쳤으며, 특히 필라델피아 예술대학에서는 14년 동안 학과장을 역임했다. 그래픽 디자인 프로세스 앤 그래픽 디자인 소스에서 출간된 〈전자 미디어의 광범위한 사용〉 등 교육 과정 문서화 작업으로 국립 미술 재단으로부터 2차례 수상한 바 있고, 1990년에 뛰어난 교육자에게 수여하는 마리 루 베이첼 상을, 이듬해에는 국립 그래픽디자인 교육협회에서 마스터 티처상을 수상했다. 그는 또한 AIGA 필라델피아 지부 창립멤버이자 미국 디자인센터의 회원이기도 하다. 그의 작품은 현대미술관, 쿠퍼 휴잇 디자인 미술관, 바젤 게베르베 박물관에 소장품되어 있으며, 최근에는 소리와 이미지 합성, 비디오 합성, 사진, 추상 그래픽, DVD 동영상 작업 등에 집중하고 있다.

netscape/hugh dubberly. the university of the arts/american institute of graphic arts lecture. 1995.



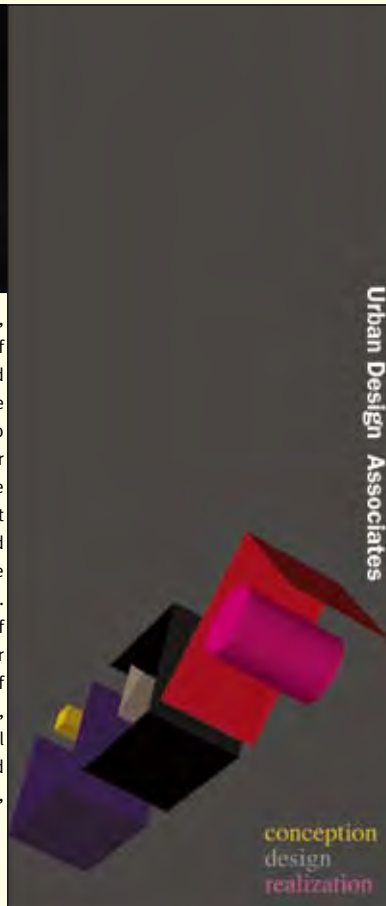
university of the arts video kiosk.

켄.히이버트.

ken hiebert u . s . a .



Graphic designer, photographer, educator and author, Kenneth Hiebert has taught at the Basel School of Design, Carnegie Mellon University, Yale University and the University of the Arts in Philadelphia, where he served as the chairman for 14 years. He received two awards from the National Endowment for the Arts for documentation of educational processes, including the extensive use of electronic media. He was the recipient of the Mary Lou Beitzel Award for Distinguished Teaching in 1990 and the Master Teacher Award for the National Graphic Design Education Association in 1991. He is a founding member of the American Institute of Graphic Arts (AIGA) Philadelphia Chapter and a member of the American Center for Design. His works are part of permanent collections at the Museum of Modern Art, Cooper Hewitt Museum, the Gewerbemuseum Basel and others. His current work focuses on merging sound and imagery, combines video, still photography, abstract graphic form and kinetic texts in a DVD project.



uda(urban design associates) poster.



(세 개의 단상) 1. 시각적 커뮤니케이션을 위한 형태적 가능성의 배열로서 인식되고 있는 표현 수단은 그 형태와 내용 사이의 상관관계가 상호 분명하게 종속되어 있는 내용의 전달을 위한 매개 장치로서 인식될 요가 있다. 드로잉 소프트웨어에서처럼 도구를 손쉽게 이용할 수 있는 경우에는, 효과 그 자체가 표현 방식을 포괄하게 된다. 그리고 이 표현 방식은 관객으로 하여금 그 내용에 몰입할 수 있도록 만들어 준다. 즉, 처음에는 효과가 관객의 주의를 끌고, 종종 그것을 다시 반사시켜 주게 된다. 단순히 이러한 형태적 효과나 조작을 알게 되는 측면이 아니라 그 형태와 크기, 색상, 질감, 위치 또는 기타 속성에 따라 하나의 형태가 다른 형태와 어떻게 연결되는지를 직접 경험한다는 측면에서, 시각적 언어의 해독력은 상호 작용에 의한 인지적 관계를 창출하는 핵심 요소라 할 수 있다. 형태와 공간의 긴밀한 상호 협력 과정은 이러한 관계를 형성하는 또 다른 필수 항목을 구성하고 있다. 2. 외부적으로 제공되는 것이든 아니면 자생적으로 파생된 것이든, 디자인은 항상 한계성이라는 변수의 영역 안에서 작용하게 된다. 이와 같은 맥락에서 디자인의 세계에는 일정한 '규칙'이 내재되어 있게 마련이다. 하지만, 이 한계성은 일반적으로 결정론이나 규범론에 의해 구속되어 있지 않다. 그것은 최종 목적지로서가 아니라 이를 달성하기 위한 수단으로서, 그리고 고정된 경계로서가 아니라 하나의 열려진 공간으로서 인식

할 때 훨씬 더 효과적으로 움직인다. 이 규칙 내부에 속해 있는 가능성의 범주에 대한 의식을 보다 넓게 확장 시킴으로써, 비록 그것이 다소 임의적인 형태에서 자생적으로 파생된 것이라 할지라도, 그렇지 않았을 경우에는 우리가 놓쳐버릴 수도 있는 연결 지점을 발견할 수 있도록 해준다. 우리가 작업 과정에서 유효적인 태도를 견지하는 것이 대단히 유용할 수 있겠지만, 이 규칙이 있음으로 말미암아 그 유효 과정이 더욱 의미 있는 결과를 생산할 수 있게 되는 것이다!

3. 상상력은 작가와 독자 모두의 공동 작품이라 할 수 있다. 다른 말로 표현하자면, 위대한 문학 작품이나 또는 다른 예술 작품을 구성하고 있는 정신적 표상 과정의 불완전한 간극을 메우기 위해서는 관객 또는 독자가 하나의 공동 협력자로 자신의 말은 바역할을 수행할 때만 가능한 것이다. 나는 디자이너로서 우리의 작품이 '드러냄'과 '숨김'의 상관 관계를 만들어 냄으로써, 관객을 드러냄의 과정 속에 동참자로 이끌어 주기 위한 창조적 소산의 하나라 인식한다.

(Three thoughts) 1. The tools for expression, thought of as the array of formal possibilities for visual communication, need to be taught as vehicles for the transmission of content in which the relation between form and content is clearly interdependent.

When tools are easily accessed as they are in drawing software, effect can easily subsume expression. Expression engages the viewer in the content; effect first draws you in, then frequently repels. Visual language literacy, not in terms of knowing a catalogue of formal effects or manipulations, but in terms of experiencing how form, by its shape, size, color, texture, placement or other attributes connects to another form is key to creating a perceptual relationship of interaction. Form and space working together is another vital aspect of this relationship.

2. Design always operates within parameters of limitation, whether given or self-imposed. In this sense "rules" are inherent in design. However, limitations are not usually deterministic or prescriptive. It works better to see them as means rather than ends, as openings rather than fixed boundaries. Stretching the sense of the range of possibilities within rules, even when they are somewhat arbitrarily self-imposed, prepares us for finding connections that might otherwise be missed. It's useful to play, and rules make play meaningful!

3. Imagination is the work of both maker and reader. In other words, bridging the gaps of incompleteness of mental representation, which makes for great literature or other art, is an activity in which the viewer or reader must be a co-partner. I see our work as designers as one of creating a relationship between concealing and revealing, which draws an audience in as participant in the revelatory process.



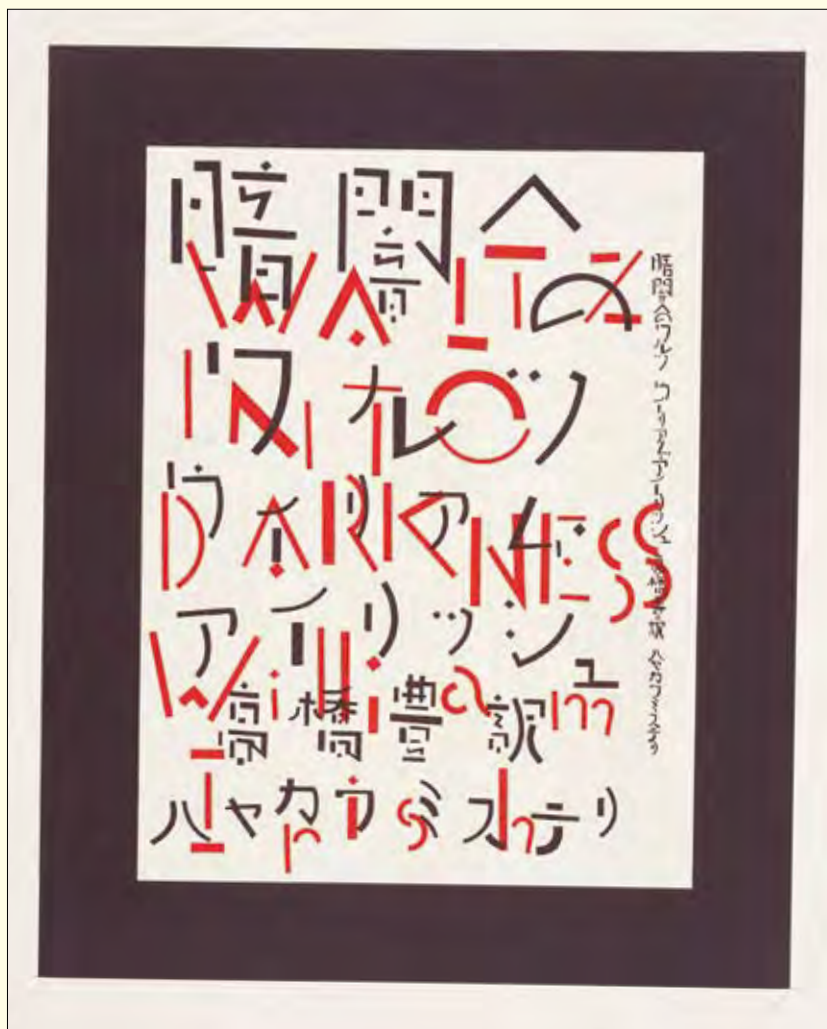
히라노 코가는 일본 무사시노미술대학 시각디자인과를 졸업하고 다카시마야 백화점 홍보부에 근무한 후 프리랜서 디자이너로 활동했다. 현재까지 약 5천여 권의 책을 디자인했다. 1992년 일본과 해외에서 책 표지를 석판으로 재생하여 개인전 〈글씨의 힘〉전을 가졌다. 1997년 이후, 계간 〈책과 컴퓨터〉의 아트 디렉터로 일하고 있다. 저서로 〈히라노 코가 북 커버 북〉(1985), 〈히라노 코가 북디자인 테크닉 - 책, 만들고 싶은 대로 만든다〉(1986), 〈글씨의 힘〉(1994) 등이 있다. 히라노 코가의 작품은 쿠파-휴잇 국립디자인 미술관과 무사시노미술대학 박물관의 도서관에 소장되어 있다.

● Graduating from Dept. of Visual Communication Design, Musashino Art University, Hirano worked at the Publicity Department of Takashimaya Department Store, Japan

kouga.hirano.

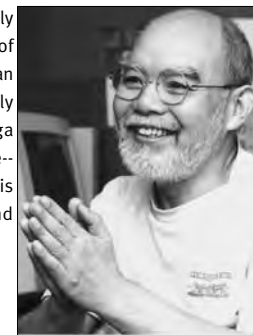
히라노,코가.平野,甲賀.

waltz into darknes. 219 x 170 cm. lithograph. 1994.



164.

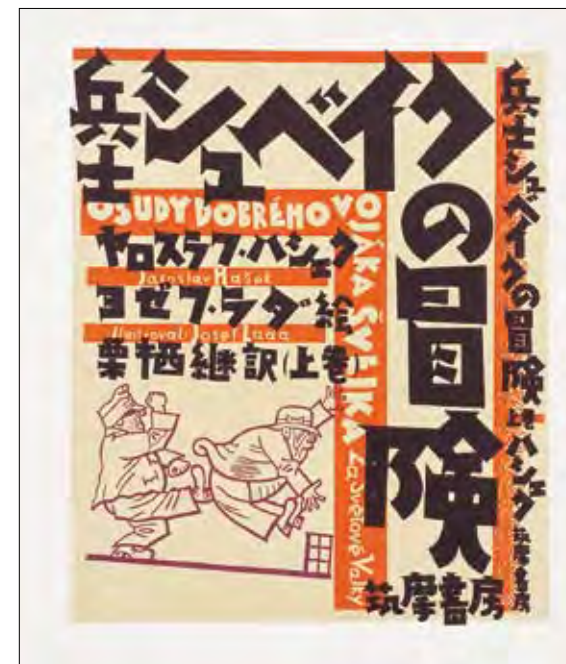
and became a free-lance designer. He designed covers of approximately 5,000 books so far, and in 1992, he held a solo-exhibition, "the Power of Letters," in which he reproduced book covers into lithographs, in Japan and abroad. Since 1997, he has worked as art director of a quarterly magazine, "the Book & the Computer." He authored "Hirano Kouga Book of Book Covers," (1985), "Hirano Kouga 'Book Design' Technique--Book Forms as I Like," (1986) and "the Power of Letters." (1994) His works are housed at Cooper-Hewitt National Design Museum and Musashino Art University Museum Library.



hongo. 190 x 161cm. lithograph. 1991.



165.



dobryho vojaka svejka. 210x176 cm. lithograph. 1994.

글자(날말)는 단순하면서도 충분한 의사 전달 장치가 될 수 있지만, 타이포그래퍼는 그것이 표상하는 의미를 더욱 고양시키고자 하는 강렬한 욕망을 소유하고 있다. 이들은 특정 낱말의 상대와 부위에 자신의 개인적인 의견을 추가하고자 하는 경우, 거기에 맞는 폰트를 신중하게 선택하고, 그 크기나, 색상 또는 각 글자의 상호 구성 관계를 적절하게 조합하기 위해 각고의 노력을 기울인 끝에, 결국에는 지나치게 현란한 장식 효과만을 남게 되고 만다. 현재 나는 기존 폰트 중에서 하나를 선택하는 방식 보다는, 그 본원적인 "매력"을 발산할 수 있도록 글자를 손으로 직접 만드는 방식에 더 깊은 관심을 기울이고 있다.

to by a stomach. 200 x 182cm. lithograph. 1991.



the renaissance spirit. 231 x 179cm. lithograph. 1994.



the russian agent-garde: development of constructivism. 216 x 178cm. lithograph. 1992.





서예가, 글자 디자이너이자 시인. 조쉬는 울카 광고회사에서 아트 디렉터로 지내다가 뭄바이의 IDC, IIT에서 시각 커뮤니케이션 교수가 되었다. 현재 그는 뭄바이 NCST의 객원 디자인 고문으로 있다. 조쉬는 역사적 모델에 기반을 둔 다양한 서예 스타일을 개발함으로써 서예 연구에 헌신해왔다. 그는 또한 서예, 타이포그래피, 컴퓨그래피에 관한 많은 논문들을 Atyp.I 국제 세미나와 국내에서 발표했다. 이 논문들은 '빈야 Vinyas'라는 소프트웨어와 다국적 언어의 입력이 가능한 키보드 '비비다 Vividha', 그리고 전자 출판 시스템 '비두라 Vidura'를 개발하는 것과 긴밀히 연결되어 있다.

● Calligrapher, type designer and poet.

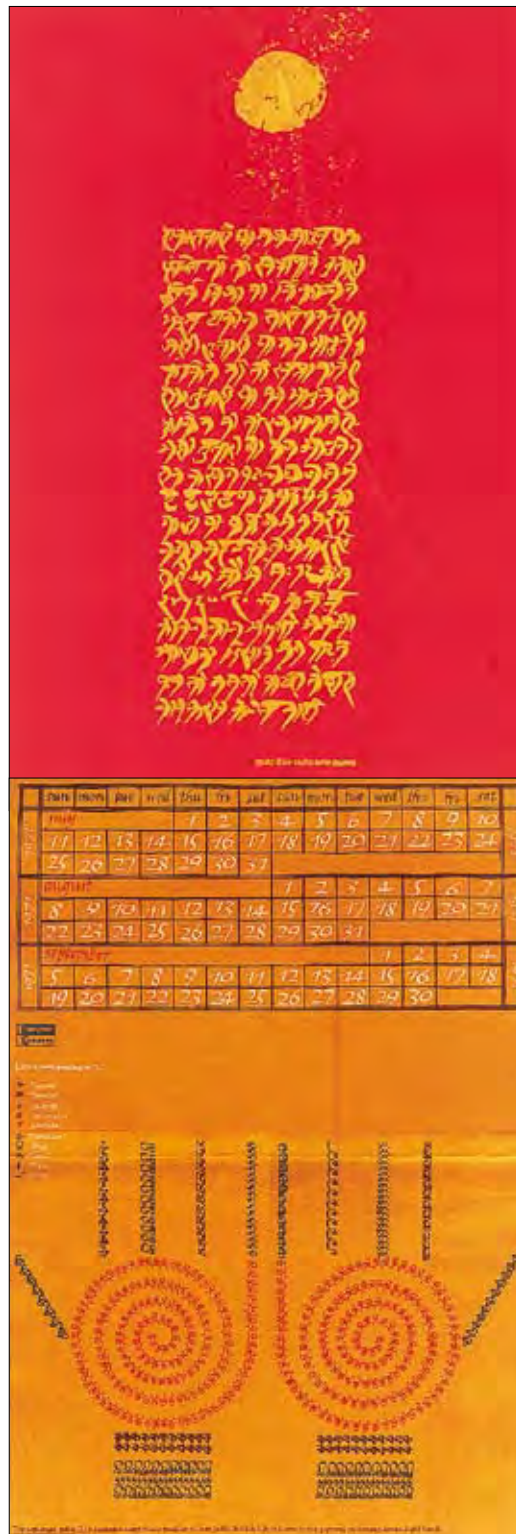
After spending many years as an art director in Ulka Advertising company, R.K. Joshi has assigned as a professor of visual communication at IDC, IIT Mumbai. currently he also works as a visiting design consultant at NCST, Mumbai. Joshi has devoted to research of calligraphy by developing various calligraphic styles based on historic models. joshi presented his articles on calligraphy, typography and compugraphy in India and abroad such as Atyp.I international seminars. His articles are closely related to the efforts of developing the software 'Vinyas', multi-lingual keyboard 'Vividha' and an electronic publishing system, 'Vidura' at NCST, Mumbai.



r.k..joshi.india

알.케이.조쉬.





calligraphic poem 'tutari'.

multilingual outlined graphics using letters of many Indian languages for crompton greaves, mumbai. 1972.



'kham'(space) a symbol containing beejakshar.

logo of an exhibition 'akar' on world calligraphy' designed for indira gandhi national center for arts, new delhi. 1988.

The rich cultural heritage of Indian tradition and the challenges of Indian multilingual culture has fascinated me all my life. Through my work I have discovered some of the approaches of promoting the aesthetics, functionality and technology together with the spiritual aspect of Indian letterforms at various levels. This was done through the practice of Calligraphy, Typography and Compugraphy. Almost single-handed efforts right from my art school days to the present Digital Technology environment, this self-charted journey into the world of Letterforms covers 5 decades of my professional career dedicated to Letterforms. This was done through various research, academic and experimental assignments infused with missionary zeal. These are some of my stories of success and failures, efforts to blend tradition and technology, hopes and disappointments as a calligrapher, typographer, type designer and poet. I was

exposed to the structural aspects of Latin Letterforms and typography during my Art school days (1952-56). However I was quite keen to do some work on Indian Letterforms but didn't know how to go about it. I thought to engage myself in composing text with hot metal types of *Devanagari* script in a local printing press and thus became aware of the mechanics and technical issues of Indian letterforms. This helped me to become a typographer in an ad agency. During this period, I came across a book, by sheer accident. The examples of Italian renaissance calligraphy of Latin letters therein, gave me a new vision of aesthetics. This was the turning point of my life and career. That was in the early 60's. A rare book from an antique shop on Indian paleography was another surprise. It gave me an insight into the evolution of Indian letterforms and an opportunity to experiment with the structures of old Indian Letterforms. Through this exercise I realized the semantic potential of hundreds of letter styles.

That became the basis of my concrete text and poetry in the mid 60's- a venture which was at that time highly criticized by literary critics in India. The calligraphic research studies of Indian manuscripts at the Asiatic Society undertaken by me were a pioneering activity in the field of Indian Art. It gave me a true insight into the exquisite calligraphic structures of the *Devanagari* script. This three year long hard work gave me a skilled hand, probing mind and a sensitive eye. The 16 multilingual happenings I staged in 1970, and the project of developing a common script for all Indian languages- *DeshaNagari*, exposed me to the complex social and technological problems related to our multilingual culture. I dared to break an established norm in the communication industry in India. A communication piece was always written in English as a base and then translated (almost word by word) in Indian languages thus losing out on the spirit and flavour of regional cultural idioms. I insisted on planning and writing texts for regional audiences in India in their own mother tongues and script. This was a successful revolt. I pursued it till I was on the scene and I still propagate this idea in many forums. Then I

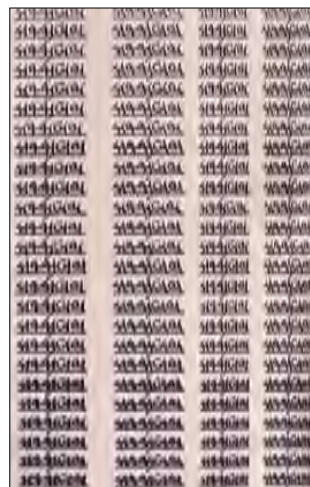


poster - one of 5 posters selected and exhibited at 2nd International design competition, Japan.

came across yet another book-*Siddham*, which made me spellbound with its visual contents. It gave me spiritual insight into the *Devanagari* letterforms and inspired me to think about the metaphysical potential of letterforms. What a pity, I had to wait 20 years to find this great book! This was another important landmark in my journey. My late nights in front of a Tektronic Terminal (with ID 202,203) at NCSDCT/TIFR in 1978 was yet another turning point in my life.

I was seized by the ideas of logical structures, parametric analysis and systematic procedures of computer graphics and applied this experience to probe into designing letterforms through digital technology for the benefit of Indian scripts and languages in which I am involved deeply till today. I feel happy that some of my observations, obsessions and commitments to Indian letterforms were realized through some of my students' projects at IDC/IIT, Mumbai, where I taught for 15 years. I still discuss some of my futuristic dreams and projects with my associates and the students of Sir J.J. Institute of Applied Art, Mumbai where I learnt my first lessons in Art. My statement regarding my work experiences, experiments, roots and inspirations will not be complete unless I mention my trip to Dharmashala (a spiritual centre of Tibetan Buddhism in Northern India). While tracking down a hill in the Dhowladhar snow clad range, my wife Mangala and myself got a sudden revelation about "The great text written by Nature" by looking at the swaying trees on the hill-tops against the backdrop of the clear sky. The realisation regarding the non-readable texts all around us and the philosophy behind such activities was a rewarding experience which has become the basis of my new mission!

The Akshara Yatra- the Journey into the World of Letterforms continues....



experiments with letterforms

인도의 풍부한 문화 전통 유산과 인도 다국어 문화의 난해함은 평생동안 나를 매료시켜 왔다. 그 동안의 작품 활동을 통해, 나는 다양한 인도 글자체의 영적인 속성과 함께 그 심미적 가치와, 기능성 및 기술 등을 부흥 발전시킬 수 있는 몇 가지 접근 방법을 발견할 수 있었다. 이와 같은 일련의 과정은 서법과, 타이포그래피, 그리고 컴퓨터 그래픽을 실천적으로 응용하는 과정 속에서 이루어진 것이다. 과거 미술 학교에 다니던 학생 시절부터 현재의 첨단 디지털 기술 시대에 이르기까지 거의 혼자만의 힘으로, 나는 글자꼴의 세계를 직접 규명하기 위한 멀고 먼 여정에 지난 50여년에 이르는 전문가로서의 경력을 모두 바쳐가며 전념했던 것이다. 나는 소명의식에 찬 열정으로 다양한 조사 활동과 학구적이고 실험적인 과정을 통해 이러한 과정을 달성할 수 있었다. 여기에 전시되어 있는 작품들은 나의 성공과 실패, 전통과 첨단 기술을 접목하기 위한 노력, 그리고 서예가, 타이포그래퍼, 서체 디자이너, 시인으로서 경험했던 좌절과 희망의 산물이라 할 수 있다. 나는 미술 학교에 다니던 기간 (1952-56) 중 리틴 문자와 타이포그래피의 구조적 특성에 처음으로 눈을 뜨게 되었다. 다른 한편으로 인도 문자에 대해 연구해 보고자 하는 강렬한 열정을 간직하고 있었지만, 어떻게 실천해야 할지 그 방법을 알지 못했다. 나는 지역 인쇄소에서 근무하며 데바나그리 서체의 열 금속 활자를 이용한 식자 조판 과정을 배우는 과정을 통해, 인도 문자체의 원리와 기술적 문제들을 깨달을 수 있었다. 이 과정은 내가 광고 회사에서 타이포그래퍼로서의 길을 걸을 수 있도록 도와 주었다. 이 기간 중 나는 정말 우연히 한 책을 만나게 되었다. 그 속에 기록되어 있는

이탈리아 르네상스 시대 리틴 문자의 아름다운 체는 나에게 글자 미학에 대한 완전히 새로운 시야를 열어 주는 계기가 되었다. 바로 이 순간이 나의 인생과 경력에 뒤바뀐 하나의 전환점이 되었다. 때는 60년대 초반이었다. 인도의 골동품점에서 발견한 진귀한 책은 또 하나의 경이로움을 안겨주었다. 이 책은 나에게 인도 글자꼴의 발전 과정에 대한 깊은 통찰력과 인도의 옛 문자 구조를 실험해 볼 수 있는 소중한 기회를 제공해 주었다. 이 실험 과정을 통해 나는 비로소 수백 종의 문자 유형별 의미론이 기지고 있는 잠재력을 깨달을 수 있었다. 이것이 60년대 중반에 집 되어, 그 당시 인도 평론계에서 호된 비판을 불러 일으켰던 나의 구체적 논제와 시집의 주요 근간을 이루고 있다.

내가 아시아 협회에서 인도 사본에 대해 연구한 조사 과정은 인도 예술 분야에 있어 하나의 선구적인 업적으로 기록될 수 있을 것이다. 이 조사 과정을 통해 나는 '데바나기리' 서체의 정교하고 화려한 체 구조에 대해 깊은 통찰력을 얻을 수 있었다. 3년 여 동안 각고의 노력을 거쳐 진행된 이 연구 작업은 전문적인 기술과, 철저한 조사 의지, 그리고 섬세한 심미안을 기를 수 있는 중요한 계기가 되었다. 또한 1970년에 주관했던 16개 다국어 행사와 인도의 전체 언어를 대표하는 공통 서체 데바나기리 개발 프로젝트에 참가함으로써 인해 나는 다국어 문화와 관련, 우리가 직면하고 있는 복잡한 사회 기술적 문제들에 눈을 돌릴 수 있었다.

나는 인도의 커뮤니케이션 산업에 민연해 있는 기존 인식을 과감하게 불식시키고자 노력하였다. 커뮤니케이션 작업은 기본적으로 항상 영어로 나타낸 다음, (대부분 직역하여) 인도 언어로 번역으로써, 그 지방 고유의 문화적 관용 표현의 정취와 풍류가 사라지고 있었다. 나는 인도의 지역 주민들에게 그들의 토착 언어와 법으로 텍스트를 생각하고 쓰도록 종용하였다. 이것이 하나의 성공적인 반향을 불러 일으킬 수 있었다. 나는 시간과 장소가 허락할 때마다 이 점에 대해 적극적으로 강조하고 있으며, 여러 토론회나 좌담회에서 도와 같은 생각을 전파하고 있다. 또 한번은 <깃담>이라는 서적을 접한 후, 그 시각적 내용의 풍부함에 그만 완전히 넋을 빼앗기고 만적도 있다. 이 책은 데바나기리 문자에 대한 영적인 통찰력을 고양시켜 주었으며, 활자체의 형이상학적 잠재성을 생각할 수 있도록 나에게 영감의 메시지를 전해 주었다. 내가 이와 같이 위대한 책을 만나기 위해 20여년의 세월을 기다려야 했다는 것은 얼마나 안타까운 현실인가! 이 때도 나의 장기적 여정에 또 하나의 중요한 이정표를 새겨 주었던 순간이라 할 수 있다.

1978년 내가 NCSDC/TIFR에 설치되어 있는 텍스트로닉 단말기(ID 202, 203)를 통해 바라본 세계는 내 인생에 또 하나의 분수령을 갖게 되었다. 나는 컴퓨터 그래픽의 논리적 구조와, 매개 변수 분석, 그리고 시스템적 연산 처리 절차라는 개념에 압도된 후, 이 경험을 응용하여 내가 오늘날까지 깊이 심취하고 있는 인도 서체와 언어에 이를 효과적으로 접목할 수 있는 방법을 모색하고자 디지털 기술을 통한 문자 디자인의 세계를 탐구하기 시작하였다.

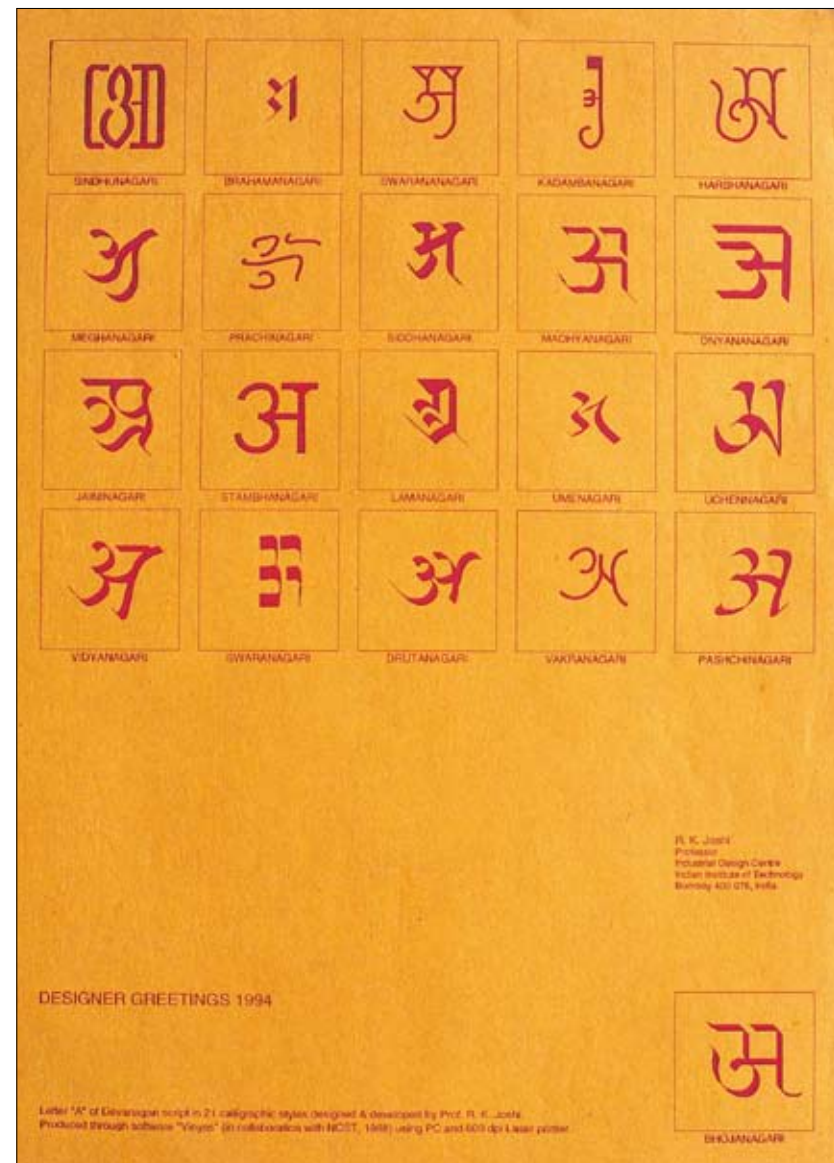
그 동안 인도 문자체에 대한 나의 관찰과 집념, 몰입은 15년간 교편 생활을 했던 IDC/IIIT(뮌비)에서 내가 가르친 학생들의 프로젝트를 통해 구체적으로 실현되고 있다는 사실에 나는 기쁨과 흥분을 감출 수 없다. 내가 처음으로 미술 교육 과정을 수강하였던 뮌비 Sir J.J. Institute of Applied Art의 동료 교수 및 학생들과 나는 지금도 미래주의적 이

상과 프로젝트에 대한 논의를 계속하고 있다. 나의 작업 경험과, 실험 과정, 그 근원적 뿌리와 창조적 영감에 대해 기술하는 중에, 가장 빼놓을 수 없는 부분은 내가 다르마살라(인도 북부 지역에 위치한 티벳 불교의 영적 고향)로 여행했을 때 느꼈던 그 생생한 감동의 순간이라 할 수 있다. 도우리다르의 눈 덮인 설원을 터벅터벅 걸어 내려오고 있었을 때, 이내 망갈리와 나는 맑게 개인 하늘의 뒤편으로 펼쳐 있는 언덕 꼭대기에서 흔들리는 나무를 바라보며, 한 순간 "자연이 보여주고 있는 위대한 메시지"의 계시에 완전히 압도될 수밖에 없었다.

글자로그 기록되지 않았지만



Utsav Uoqiqixax



type design. an early attempt to develop scalable and transformable model of type design master scheme. at ncsdc, tifr, bombay (1983) using software called "palatino".

우리 주변에 널려 있는 이 아름다운 메시지들에 대한 깨달음과, 그 움직임의 이면에 숨어 있는 철학은 내가 새로운 사명에 또 다시 헌신할 수 있는 소중한 환경으로서 작용하고 있는 것이다!

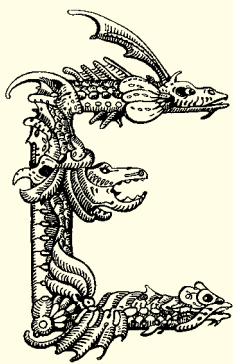


Kaltala graduated from Institute of Industrial Arts in 1969 and worked as an art director for various advertising agencies, before he opened his own studio, Victorno Design in 1991. He is a member of Finnish Marketing Federation and International Trademark Center, and taught at the Institute of Art and Design and other universities in Finland. He lately participated in international exhibitions such as Brno Biennial for Graphic Design and 2001 Seoul TypoJanchi. His works can be shown at Poster Museum of Lahti, Finland, Poster Museum of Warsaw, and Museum of Modern Art, New York. His book, "Communication Arts/Design," was published in San Francisco and many of his books about graphic design were published in the U.S.A., Japan, and Europe.

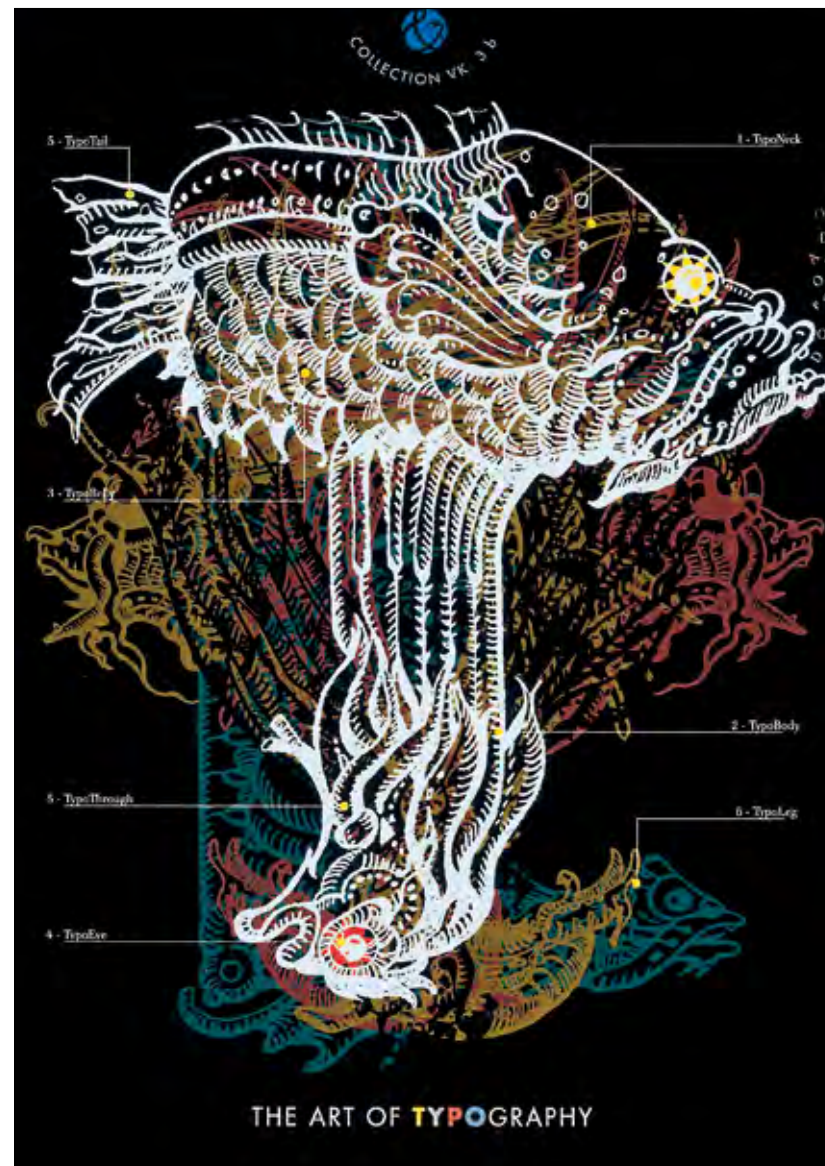
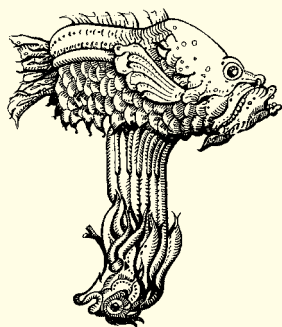
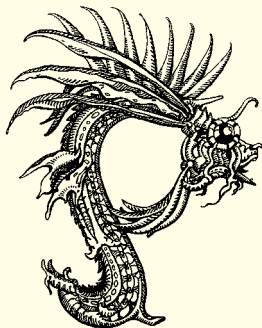
빅토르 칼탈라.

빅토르 칼탈라는 1969년 핀란드 산업미술학교를 졸업하고 여러 광고회사에서 아트디렉터로 일하다가 1991년에 자신의 스튜디오인 빅토르노 디자인사를 열었다. 그는 현재 핀란드 마케팅 연합, 국제 트레이드마크 센터의 회원으로 있으며 핀란드의 미술 디자인 대학과 핀란드 소재 대학들에 출강하고 있다. 최근에 참가한 국제전시로는 브루노 그래픽디자인비엔날레와 2001 서울 타이포잔치를 들 수 있다. 핀란드 라티 포스터 박물관, 바르샤바 포스터 박물관, 뉴욕 현대미술관 등에서 그의 작품을 볼 수 있으며 저서로 샌프란시스코에서 출간한 <커뮤니케이션 아트/디자인 Communication Arts/Design>이 있고, 이 외에도 미국, 일본, 유럽각지에서 그래픽디자인 관련 서적 여러 권을 출간했다.

viktor.kaltala.
finland



fish type. poster for printing company. 1999.



When I open the newspaper in the morning, watch the news on television, go out for a coffee, drive to my office, pop in the bank, then go for shopping or for lunch in the restaurant - after that I may visit a customer, back to work again by metro, studying the documents enclosed to the commission of the customer, searching for data in Internet, back home again, news on TV and after dinner possibly reading an interesting book... During the day I have received an innumerable number of typographic messages. Some of them you don't notice at all or you don't recognize them as messages. Some of them you don't understand. Some are ugly or even repugnant. Or you may receive a messages that knock you out immediately, but you'll forget them at once. There are

also those that form an interesting combination of communication, which is able to call your attention. Most probably you'll also find that it includes elements of good typography.

The top-speed development of information technology in media has brought the typographic elements available to everybody. The drawing and publication programs are learned in broad outline. Through experimentation often are found odd and manifold typefaces that are used jumbled together without caring a rap of their size or form. There is no connection with the product, line of business, message, media or anything at all, it is nothing but typographical mumbo-jumbo without an essence of message.

The design universities all over the world are in key position to guide the young designers to the interesting possibilities that well used typography can give them. Today's style, speedy way of living and communication, united with youthful enthusiasm may sometimes produce works that are visually interesting, but still hollow, without any essence or soul. Familiarity with the culture and appreciation of traditional hand-craft skills, together with intensive personal training, open the way to the wide world of typography and eventually make a master.

In my own works typography has always had great importance, always present supporting the idea, being a part of the whole. The tendency is often to simple beauty, as in the symbol and poster of &-Group. The logo form gives also motive to the poster. On the other hand, typography can take you to the world of fantasy and gives various alternatives to build an atmosphere, as in the typographic jungle of the poster 'Ressin tyypit', as well as in 'fish type', both made for Typopiste.

Recently designed series of posters for Planex introduces, by means of typography, the possibilities of exhibition design and construction.

I greet with great pleasure the organizational committee of Typojanchi that have given a start to this magnificent world-wide 'open festival' of typography. I am convinced that it will become one of the most prominent exhibitions of typography and graphic design in the world.

이른 아침 신문을 집어 들거나, TV에서 뉴스를 접하게 될 때, 친구와 커피 한잔을 마시기 위해 시내로 들어 가거나, 사무실로 운전할 때, 그리고 잠시 은행에 용무가 있어 들르거나, 쇼핑을 하러 백화점에 방문할 때, 근사한 레스토랑에서 점심 식사를 하고 난 후, 고객을 방문할 때, 지하철을 이용하여 다시 회사로 돌아 오거나, 고객의 주문서에 동봉된 문서를 살펴 볼 때, 인터넷으로 정보를 검색하거나, 집으로 퇴근한 후, TV에서 저녁 뉴스를 시청할 때, 그리고 저녁 식사를 마친 뒤, 재미있는 소설 책을 읽게 될 때... 우리는 바로 이 하루의 바쁜 일과 속에 우리 주변에 이루어져 있을 수 없을 정도로 많은 타이포그래픽 메시지들을 만나게 되는 것이다. 그 중 일부는 전혀 주목하지도 못하는 사이에 우리의 눈길을 스쳐 지나가거나 하면, 때로는 그저 무의미한 문자들의 집합체로 인식될 수도 있다. 어떤 메시지들은 우리가 이해하지 못할 정도로 아주 난해하게 구성되어 있기도 하며, 심지어 너무 고약스럽게 생겨 우리의 기분을 완전히 망치게 만드는 경우도 종종 있을 수 있다. 또한 한 순간에 우리 내면의 감탄을 지어내게 만들 정도로 멋들어지게 구성된 메시지를 접하고 나서는, 얼마 지나지 않아 곧 그 사실을 잊어버리게 되는 때도 있을 것이다.

하지만, 대단히 흥미로운 의사전달 장치들로 구성되어진 하나의 메시지에 우리의 눈을 빼앗기는 순간, 우리 대부분은 여기에 타이포그래피의 숨은 매력이 한껏 발산되고 있다는 사실을 어렵지 않게 발견할 수 있게 된다. 오늘날 매체 분야에서 엄청나게 빠른 속도로 전개되고 있는 정보기술의 발전 과정은 이 타이포그래피의 내재적 가치를 모든 사람들이 현실 생활 속에서 직접 보고 느낄 수 있는

logo for viktor kaitala design.



planex poster. 2001.

환경을 만들어 주고 있다. 이와 관련된 디자인과 출판 교육 프로그램이 도처에서 광범위하게 진행되고 있으며, 종종 실험성이 곁들여 있는 특이한 작품에서는 형태와 크기를 무시한 다양하고 기이한 모습의 활자들이 마구 뒤엉켜 한데 사용되고 있는 사례를 만날 수도 있다. 이 경우 우리는 작품으로서의 가치나, 업무상의 용도, 전달하고자 하는 메시지, 매체 정신 등과 같은 그 어떤 요소도 찾아 볼 수 없으며, 메시지로써의 본질이 완전히 결여되어 있는 타이포그래피에 대한 미신적 제 의식에 불과할 뿐이라 치부할 수도 있다.

오늘날 전세계 각지에 흩어져 있는 디자인 학계는 타이포그래피의 적절한 활용을 통해 얻을 수 있는 흥미롭고 무한한 가능성에 눈을 뜰 수 있도록 젊은 디자이너들의 길을 안내하는데 매우 중요한 역할을 하고 있다.

급속도로 전개되는 다양한 생활 양식과 통신 수단의 발달 과정에 젊은이들의 뜨거운 열정이 가미되어, 표면상으로는 아주 그럴듯한 작품이 만들어 지는



ressin type. poster for printing and typesetting company. 1986.

사례도 더러 있지만, 본질적인 의미에서는 아직도 여전히, 그 어떤 정수나 혼이 빠져 있는 공허한 상태로 머물러 있는 실정이다. 전통적 수직업 기술의 진정한 기치와 문화적 심미안에 작가 개인의 철저한 훈련을 통해서만, 타이포그래피라는 광활한 세계로 나아가는 길을 찾을 수 있을 것이며, 궁극적으로 이 분야의 대가로 우뚝 서게 될 수 있는 것이다.

나의 작품 세계에서는 타이포그래피가 작품의 전체적 구상을 보완해 주기 위한 하나의 핵심적인 일부분으로서 대단히 중요한 작용을 하고 있다. 오늘날의 증심 경향은 &-Group의 기호와 포스터에서 보여주고 있는 것처럼 종종 단순한 미적 요소에 치중되어 있는 실정이다. 물론 이 로고 형식이 포스터의 모티브를 살려 주다고 말할 수도 있다. 하지만, 타이포그래피 포스터의 세계에서 타이포 전문가 Typopiste를 위해 특수하게 제작된 Ressin tyypit 서체 뿐만 아니라 물고기 서체에서도 분명하게 확인되고 있듯이, 이 타이포그래피야



&-group graphic design exhibition poster. 1999.

logo for &-group. 1999.

말로 우리를 신비와 환상의 세계로 안내해 주는 동시에, 아주 특별한 분위기를 연출할 수 있는 다양한 대안을 제시해 줄 수 있는 것이다.

최근 디자인된 플렉스Planex 포스터 시리즈에서는 타이포그래피 기술을 응용한, 전시 디자인 및 건축의 가능성에 대해 소개해 주고 있다. 전세계 타이포그래피인의 대규모 축제에 개막 행사를 준비하고 있는 타이포전치 조직위원회에 진심으로 감사와 환영의 인사를 전하는 바이다. 나는 이번 행사가 전세계에서 가장 유명한 타이포그래피와 그래픽 디자인 전시회의 하나로서 확실하게 자리 매김될 수 있을 것이라 확신한다.





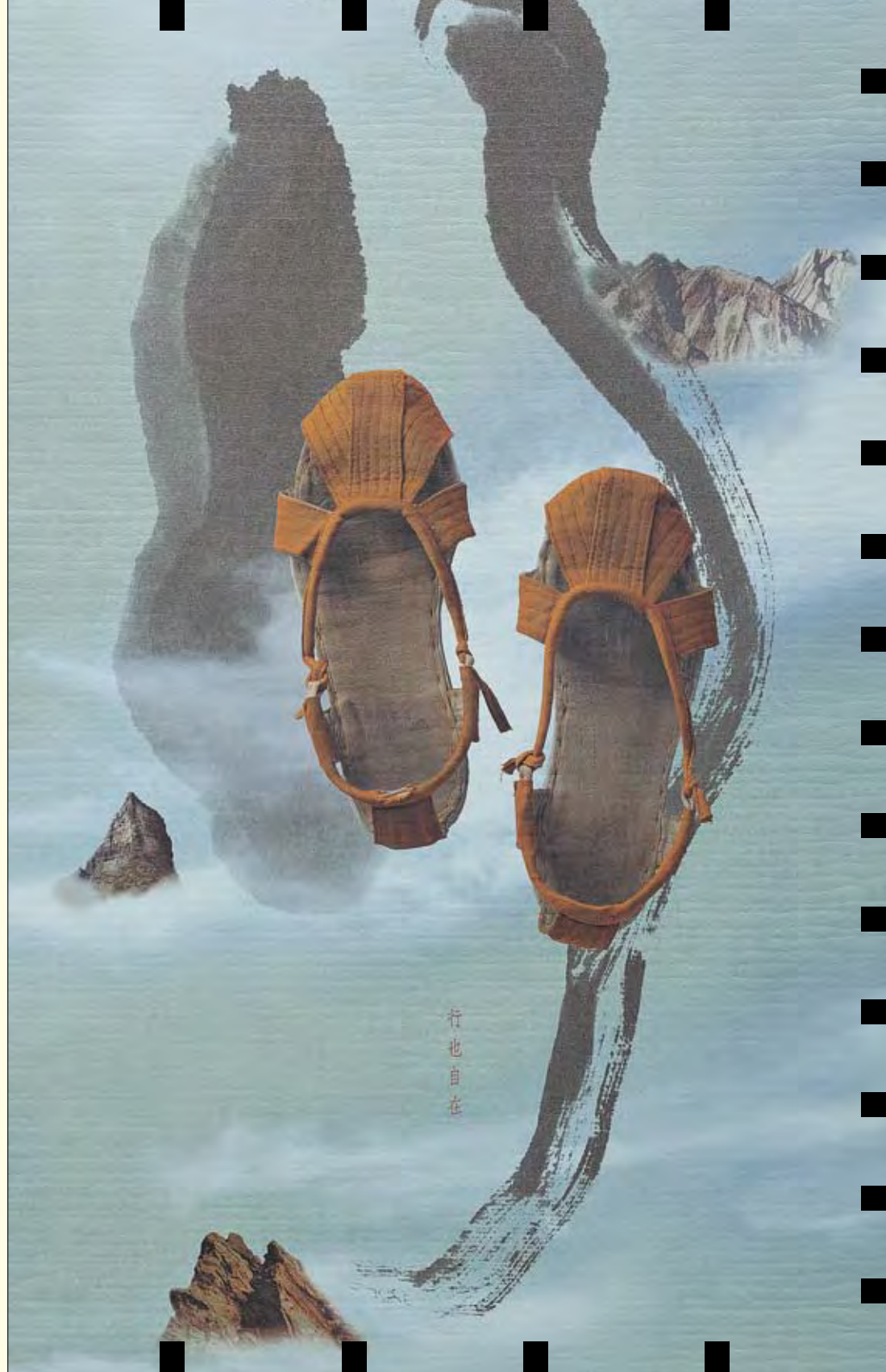
bouyree paper series.

칸.타이콩.靳埭强.

kan.tai-keung.
china

Kan Tai-Keung is an internationally renowned designer since he founded his own design company in 1976. He has received numerous awards including the Creativity Show, New York, Best Design Corporate Identity award in Asian Advertising Award in 1991 and 1994, the gold award in the International Art Competition, Los Angeles, first prize in the 1st International Computer Art Biennial in Rzeszow, and 2000 Outstanding Artists and Designers of the 20th Century. He was honored to be the first Chinese to be included in "Who's Who in Graphic Design of Switzerland." He lectures frequently in Hong Kong and overseas institutions, acting as an advisor for associations and as a member of jury for many competitions. He is now Honorary Ambassador of Internaitonal Trademark Center, Belgium and a member of the AGI, and Guest Professor of Central Institute of Fine Arts, Beijing.

칸 타이콩은 1976년 자신의 디자인 회사를 설립하고 국제적으로 인정받는 디자이너가 되었다. 그는 뉴욕 크리에이티비티 쇼와 '91, '94 아시아 광고 대전 베스트 기업 아이덴티티 디자인, 로스앤젤레스 국제 미술 경연대회 금상, Rzeszow 국제 컴퓨터 아트 비엔날레 일등상, 20세기 아웃스탠딩 아티스트 앤 디자이너상 등 수많은 수상 경력을 가지고 있다. 칸은 또한 스위스 그래픽 디자인 '후즈 후 Who's Who'에 포함된 최 의 중국인이기도 하다. 그는 홍콩과 해외 각지에서 빈번히 강의하며 여러 협회의 자문위원과 대회 심사위원으로 활동하기도 했다. 현재 벨기에 국제 트레이드마크센터의 명예 대사이며 AGI 회원이자 북경 중앙미술학원의 객좌교수이다.





bouyree paper series.

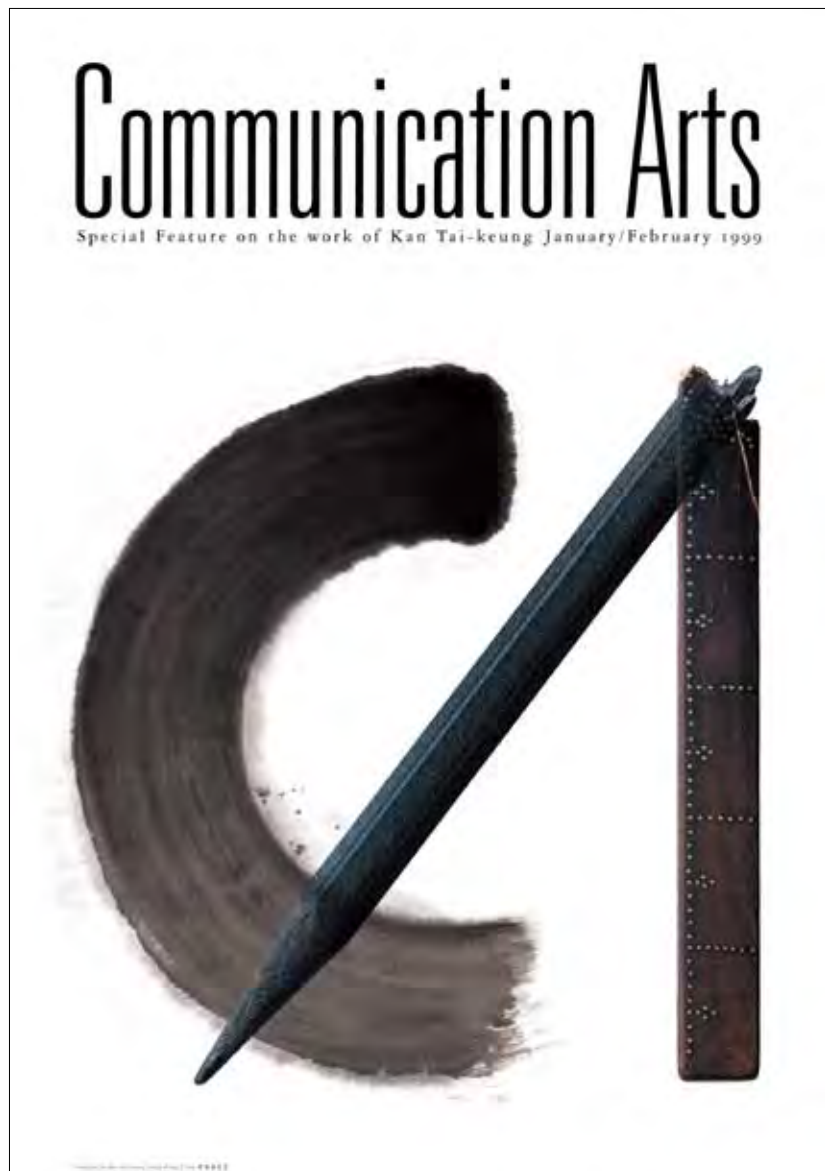
my design is based on Chinese philosophy and thinking while the inspiration comes from the daily life. I believe that design and living are inseparable and are mutually affected. Also, my design has the following characteristics: **natural** lives are closely related to nature. so I like to feature natural objects, such as stone, and try to minimize the use of artificial ornament in my design. **simplicity** using materials that are very original in nature. the design is simple yet possess an air of greatness. **contrast** ying-yang, black and white, light and heavy, real and unreal all bring contrasting yet balance effect to the design. I try to harmonize living and nature in my design, hoping to create a zone where man can unite with his environment.

나의 디자인 작품은 중국의 철학과 사상에 그 기본 뿌리를 두고 있으며, 일상생활 가운데서 창조적 영감을 얻어내고 있다. 나는 디자인의 세계와 삶의 방식이 땀과 뉘 수 없는 불가분의 관계를 지니고 있으며 상호 영향을 주고 받고 있다고 생각한다. 또한, 나의 디자인 작품은 다음과 같이 중요한 특성을 지니고 있다. **자연성** 우리의 인생은 자연과 상호 긴밀한 관계를 유지하고 있다. 그런 이유로 나는 돌과 같은 자연적 대상을 주제로 선택하는 것을 좋아하며, 나의 디자인 작품 속에 인공적인 장식을 최소화하기 위해 항상 노력하고 있다. **단순성** 자연의 가장 원적인 물질만을 사용. 단순한 디자인이 오히려 위대한 기품을 발산할 수 있게 된다. **대비성** 음과 양, 흑과 백, 경과 중, 허와 실, 이 모든 요소가 디자인의



Homage to Paul Rand Message from Kan Tai-keung 向 蒙 漢, Hong Kong, China

세계에 상호 대조적인 동시에 조화로운 효과를 가져다 주는 것이다. 나는 디자인 작품 속에 인생과 자연간의 조화로운 관계를 기도함으로써, 인간이 자신의 환경과 하나로 합쳐되는 공간을 창조하고자 희망하고 있다.



cover design for communication arts magazine. january/february, 1999.



unification of korea.



Turkish graphic designer, Karamustafa, studied graphic design at the State Fine Arts Academy, Istanbul. He began teaching students in Mimar Sinan University, Istanbul from 1989. He has worked for the Turkish Society of Graphic Designers as board member, secretary general and president from 1983. He served as a vice president of Icograda in 1995. He initiated Grafist, Istanbul International Graphic Design Week in 1997, and organized Istanbul International Design Encounters (IIDE '98). He won more than 40 awards for his posters, books jackets, logos, and brochures, including the special prize in the 4th Asia Graphic Poster Triennial, Seoul, Korea in 2000. His posters were selected for international collections including Meryll C. Berman, New York, Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg, and Plakat Sammlung, Zurich. An exhibition of his works will be organized in DDD Gallery, Osaka, Japan in 2002. He is a member of the AGI.

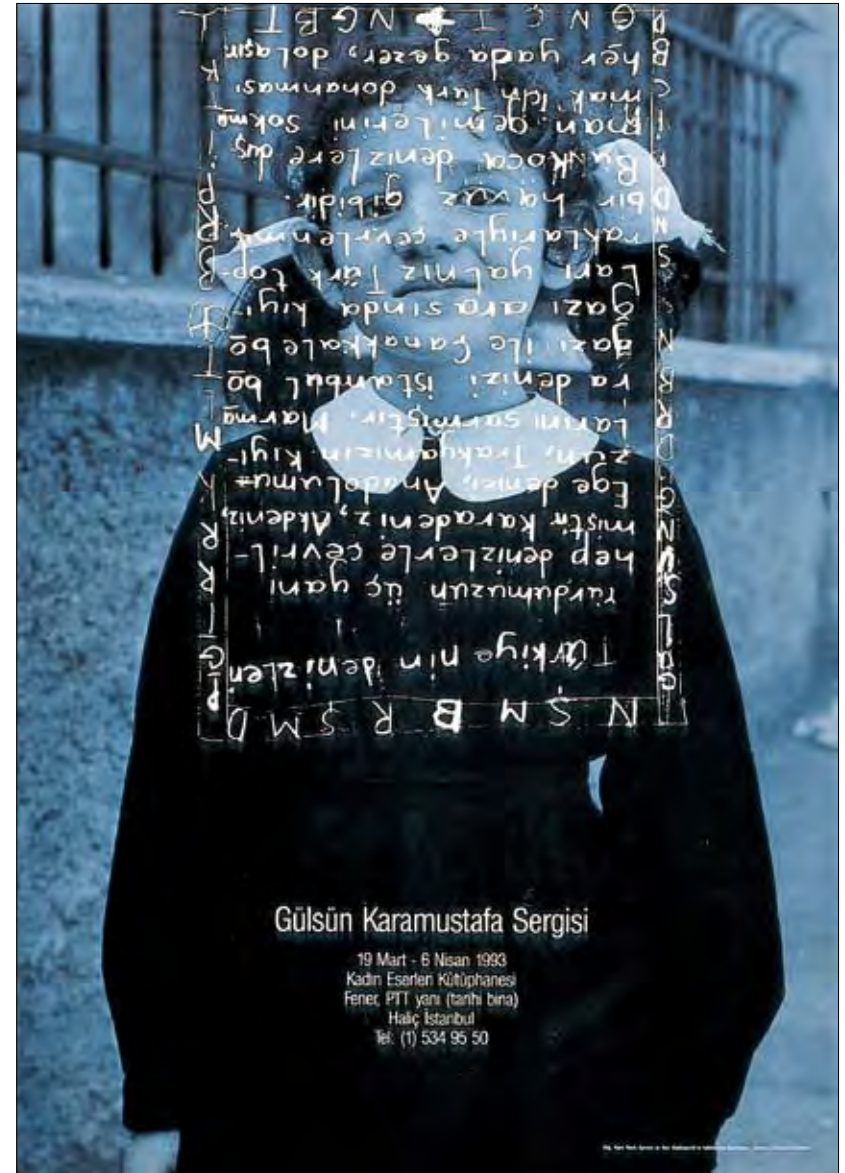
● 사딕 카라무스타파는 터키 출신의 그래픽 디자이너로 이스탄불 주립 미술 아카데미에서 수학했다. 1989년부터는 이스탄불 미마르 시난 대



sadik.karamustafa.turkey

사딕.카라무스타파.

학에서 학생들을 가르치기 시작했다. 그는 터키 그래픽디자인이 협회 회장을 역임했고 1995년부터 4년간 이코그라다 Icograda 부회장을 지냈다. 이스탄불 국제 그래픽디자인 주간 Grafist을 주관하고 '98 이스탄불 국제 디자인 대회를 조직하는 등 이스탄불 그래픽 디자인계에서 활약하고 있다. 1981년부터 20년간 GNMK 연례 전시와 몇몇 대회에서 포스터, 북, 자켓, 로고, 브로셔 등으로 40회 이상 수상하고 2000년에는 제4회 서울 그래픽 포스터 트리엔날레에서 특별상을 수상했다. 그의 작품은 뉴욕 메릴 씨 버만 Meryll C. Berman, 함부르크 미술디자인 미술관, 취리히 포스터 컬렉션의 소장품으로 채택되었다. 국제디자인연맹 AGI회원. 오는 2002년 일본 오사카 ddd 갤러리에서 전시회를 열 예정이다.

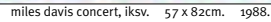


gülsün karamustafa sergisi. art exhibition by gülsün karamustafa / women's library, Istanbul. 50 x 70 cm. 1993.

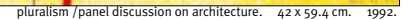
sharing jerusalem: two capitals for two states. 42 x 59.4 cm. 1997.

Type is image and (sometimes) image is type. Everything you put on whitepaper or screen is image. Images and typefaces alone mean nothing; they are ordinary materials in the toolkit. Designer in design process add meaning to types and images. If you want to be creative by using type, you have to forget about all the rules and find your own way in the jungle. I never began a project saying "now I am going to make typographic design." I can understand the term typeface designer; they are experts who design different fonts to be used for different purposes. But I do not understand what is typographic design.

When I was a kid, I loved walking around the city and looking at the shop signs, created by the local sign painters. How colorful and fantastic letterings they had. While designing a poster for



190.



191.



론 나는 서체 디자이너 라는 말이 의미하는 내용에 대해 이해하고 있다. 이들은 다양한 목적에 활용하기 위해 이종의 서로 다른 폰트를 디자인하는 전문가를 지칭한다. 하지만, 나는 타이포그래픽 디자인이 무엇을 의미 하는지에 대해서는 아직도 제대로 이해하지 못하고 있다. 유년 시절 내가 조그만 꼬마였을 때, 나는 시내를 돌아다니며, 군병의 간판화자들이 제작한 상업 간판을 구경하는 것을 대단히 좋아했다. 이들이 그려 낸 험험 색색의 문자 도안은 어린 나에게 환상적이고 디채로운 인상을 심어 주기에 충분했던 것이다. 제8차 이스탄불영화 축제를 위한 포스터를 디자인할 때, 나는 장인들이 손으로 직접 페인트를 묻혀 가며 창조한 대형 포스터와 영화 간판의 타이포그래피 세계로부터 깊은 감명을 받을 수 있었다. 1968년에 나는 젊은디자이너 학도로서, 극장에서 일할 수 있는 기회를 갖게 되었다. 내가 활자가 무엇인지에 대해 진정으로 이해하면서 작업에 몰두할 수 있었던 시기는 바로 그때부터였다고 할 수 있다. 우리는 그때 대단히 낮은 주식 인쇄기와,



symposium for the 80th year of cooperatives in turkey / history foundation. 42x59.4cm. 1993.

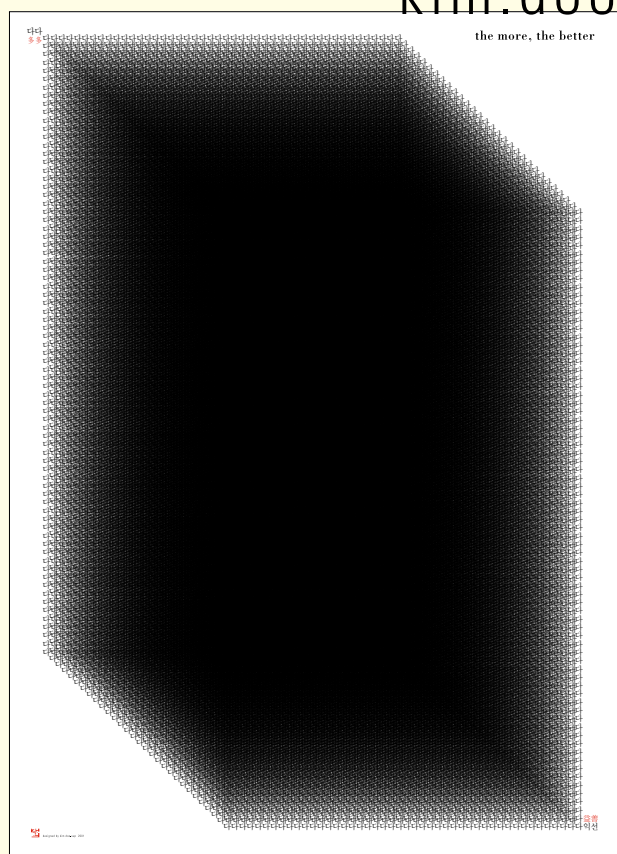
목재 및 금속활자판, 그리고 내가 리놀륨(마루 깔개)에서 잘라낸 클리셰 판을 이용하여, 연극 상연을 위한 포스터를 인쇄해야만 하는 상황이었다. 하지만, 그 순간은 인쇄 잉크의 냄새를 맡으며 진짜 인쇄공들과 함께 땀을 흘리면서, 실제 재료를 이용하여 작업에 열중할 수 있었던 대단히 소중한 경험이었다. 같은 해 나는 혁명적 전위 극장이었던 DIHT 가두 극장의 포스터를 제작하게 되었다. 여기에서 나는 서로 다른 크기와 형태의 문자를 하나로 짜맞추는 콜라주 기법에 대해 배울 수 있었다. 나는 포스터를 만들 때마다 항상 특이한 방법을 이용하여 메시지를 표현하곤 하였다. 또한 기존에 만들어진 폰트를 또 다시 사용해야 한다는 단조로움과 무미건조함으로부터 탈피하기 위해 각양각색의 도발적이고 화려한 문자를 도입하기 위해 노력하였다. 나는 아직도 여전히 활자를 이미지로서, 그리고 이미지를 활자로서 어떻게 하면 창조적으로 사용할 수 있을 것인지에 대한 방법을 탐구하고 있는 중이다.

김두섭. 金斗燮.



홍익대학교 미술대학 시각디자인과 및 동 대학원 졸업했다. 현재 디자인 회사 〈눈디자인〉의 대표로 있으며 한국 시각정보디자인협회 vidak의 부회장이다. 1997년과 99년 두 번의 개인전을 열었으며 수많은 국내외 전시회에 참여했다. 2000년에는 광주비엔날레 영상전 〈상처〉에 참여했고, 올해에는 아트선재센터에서 열린 〈Active Wire - 한 일 디자인의 새로운 흐름〉 전, 일본 GGG, DDD 갤러리에서 열린 〈한글〉 전 등에 참여했다. 디자인 그룹 '진달래' 회원

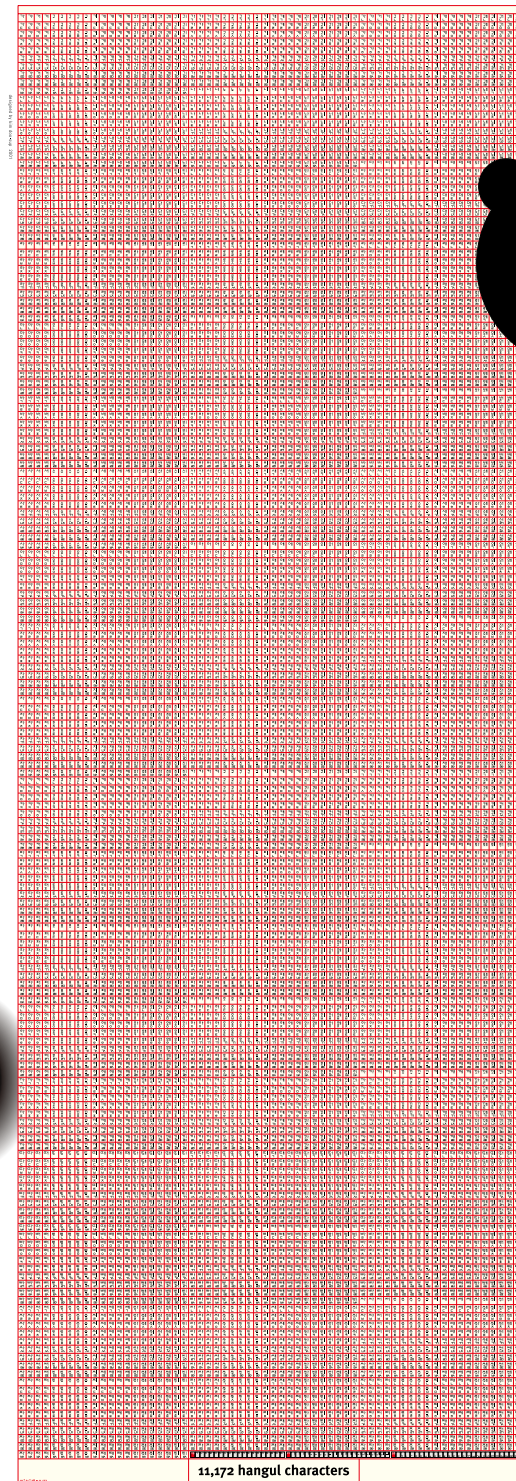
kim.doo-sup. korea



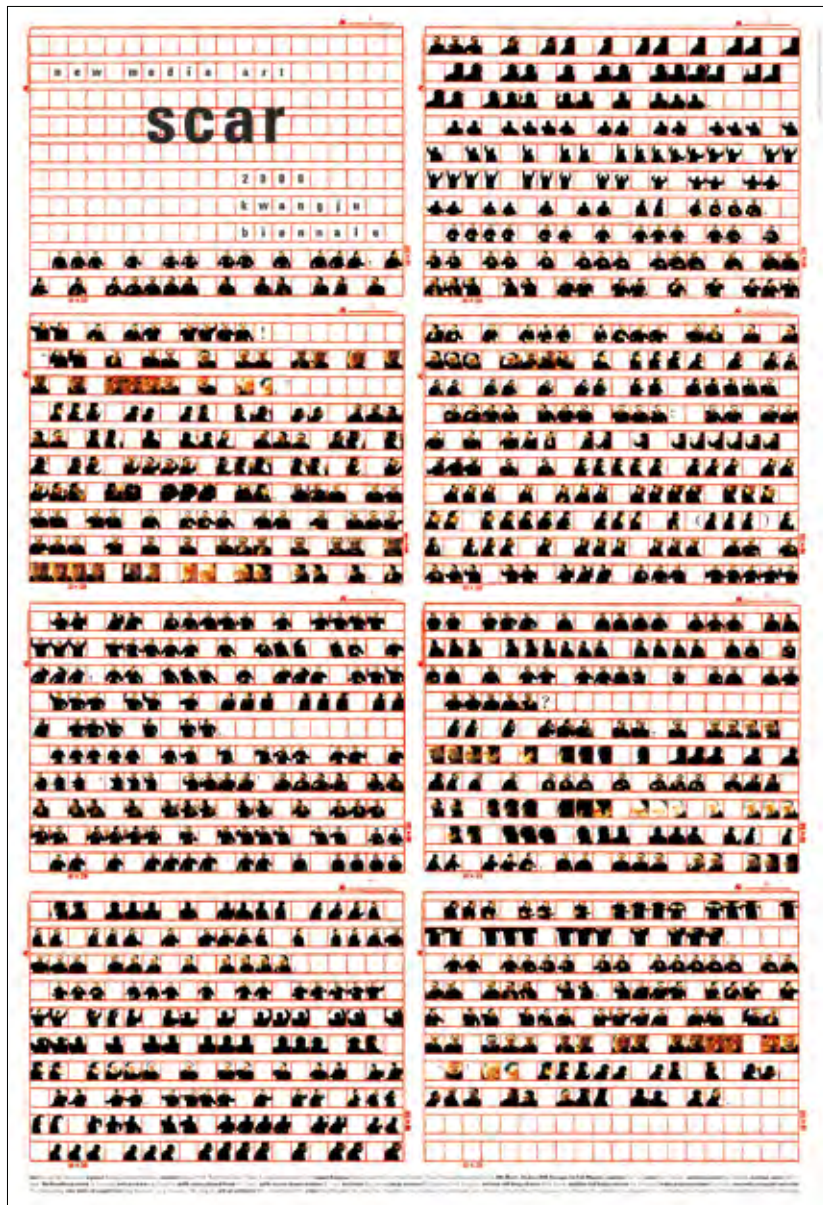
poster. the more, the better. 728x1030mm. 2001.

poster. 11,172 hangul characters. 728x1030mm. 2001.

Kim Doo-Sup studied visual design at Hongik University and finished the graduate school of Hongik University. He is the representative of design firm, "Noon," and the vice president of VIDAK. He held solo exhibition in 1997 and 1999, and also participated in many exhibitions held in Korea and abroad. His work was shown in "Scar" at Gwangju Biennale in 2000 and "Active Wire - New Current in Korean and Japanese Design" at Art Sonjae Center and "Hangul" at GGG Gallery, Japan in 2001. He is the member of designer group, "Jindallae."



11,172 hangul characters



poster, 2000 kwangju biennale new media art 'scar' : 728x903mm, 2000.

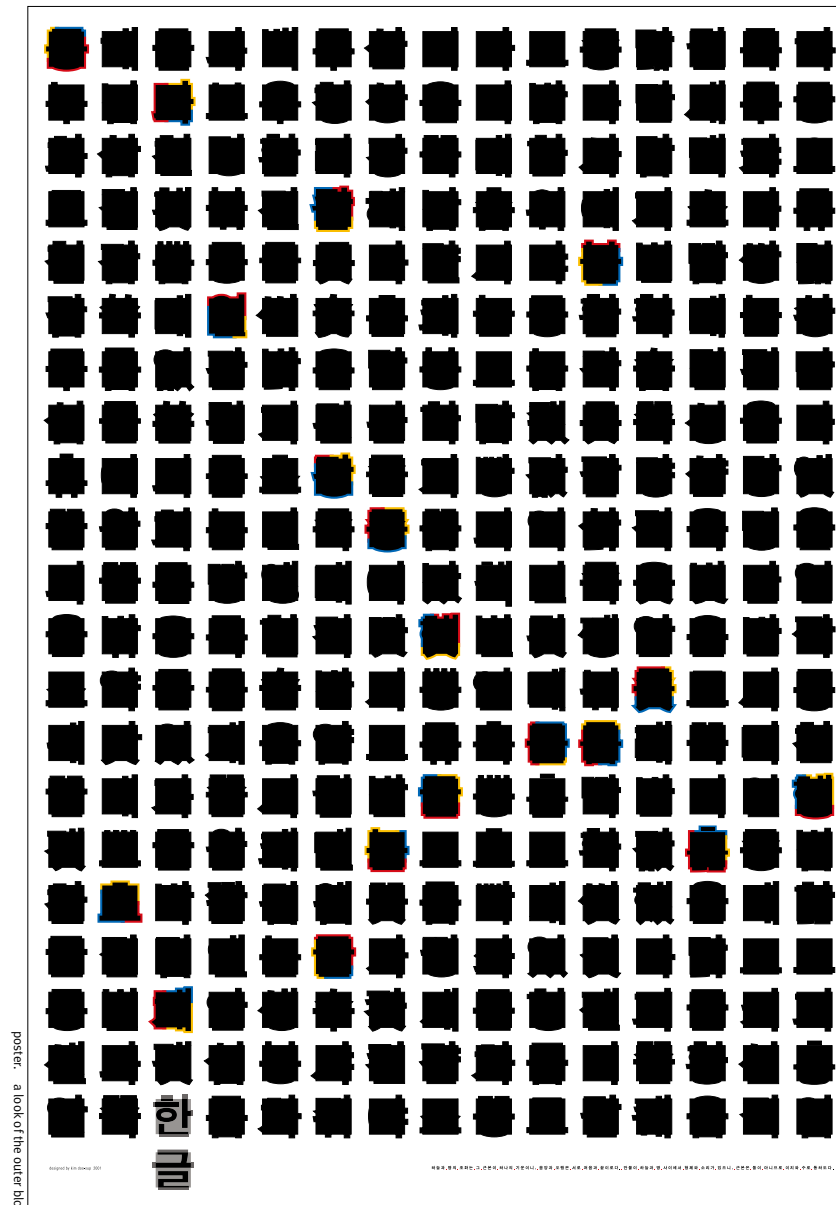
맥이 웃는다.
하루가 시작되었다.

.....

최상의 타이포그래피는 내용과 형식의 완벽한 조화다.

.....

기타 명령: 시스템 종료
하루가 끝났다.



poster, a look of the outer block, 728x903mm, 2001.

The Mac smiles.
The day begins.

.....

Supreme typography is the perfect convergence of form and content.

.....

Special: Shut Down
The day ends.



poster. joo jae-whan solo exhibition. 728x1030mm. 2000.

poster. the korean pavilion, 48th venice biennale. 728x1030mm. 1999.

kim.joo-sung. korea

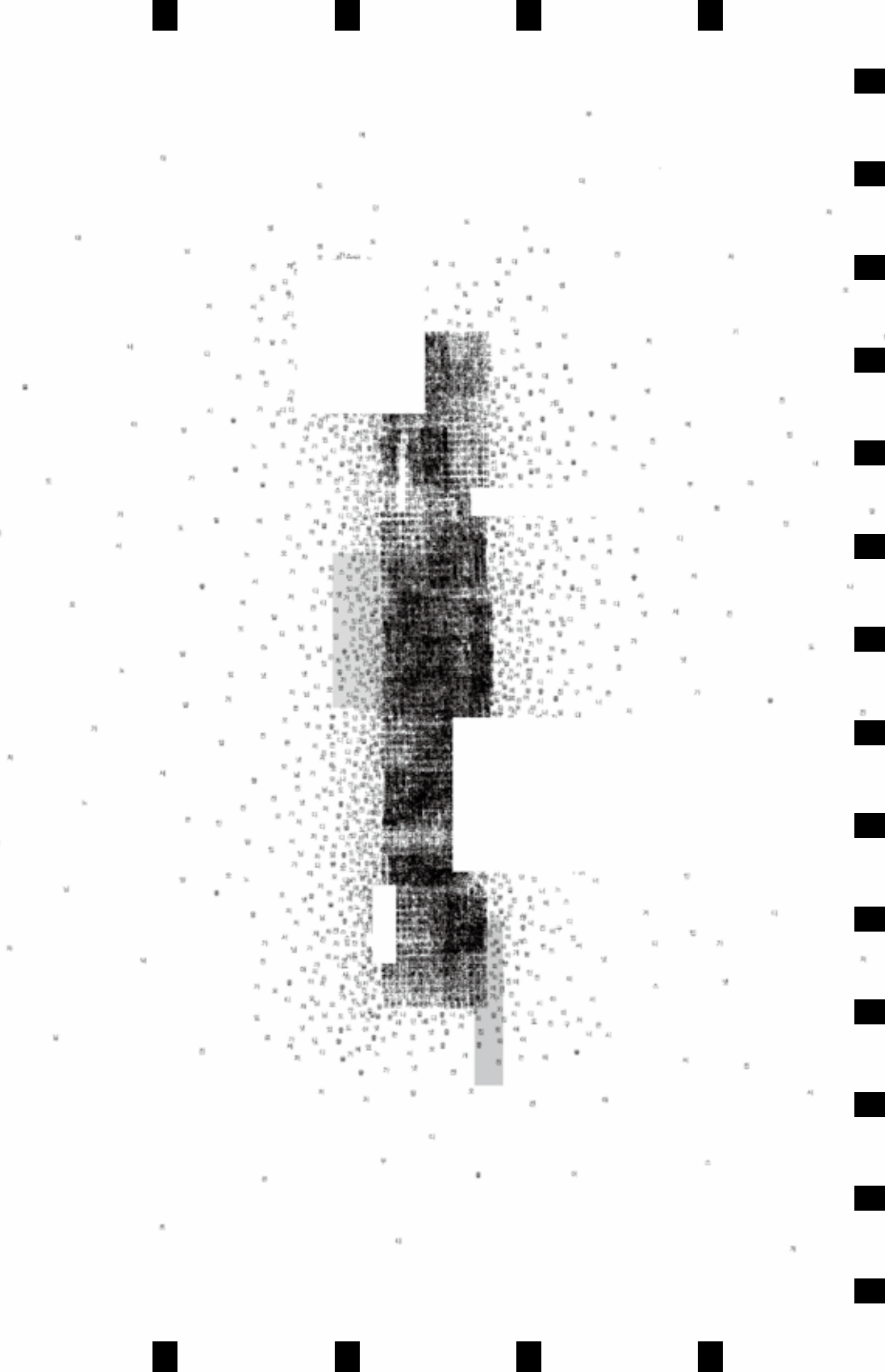
김주성. 金柱成.

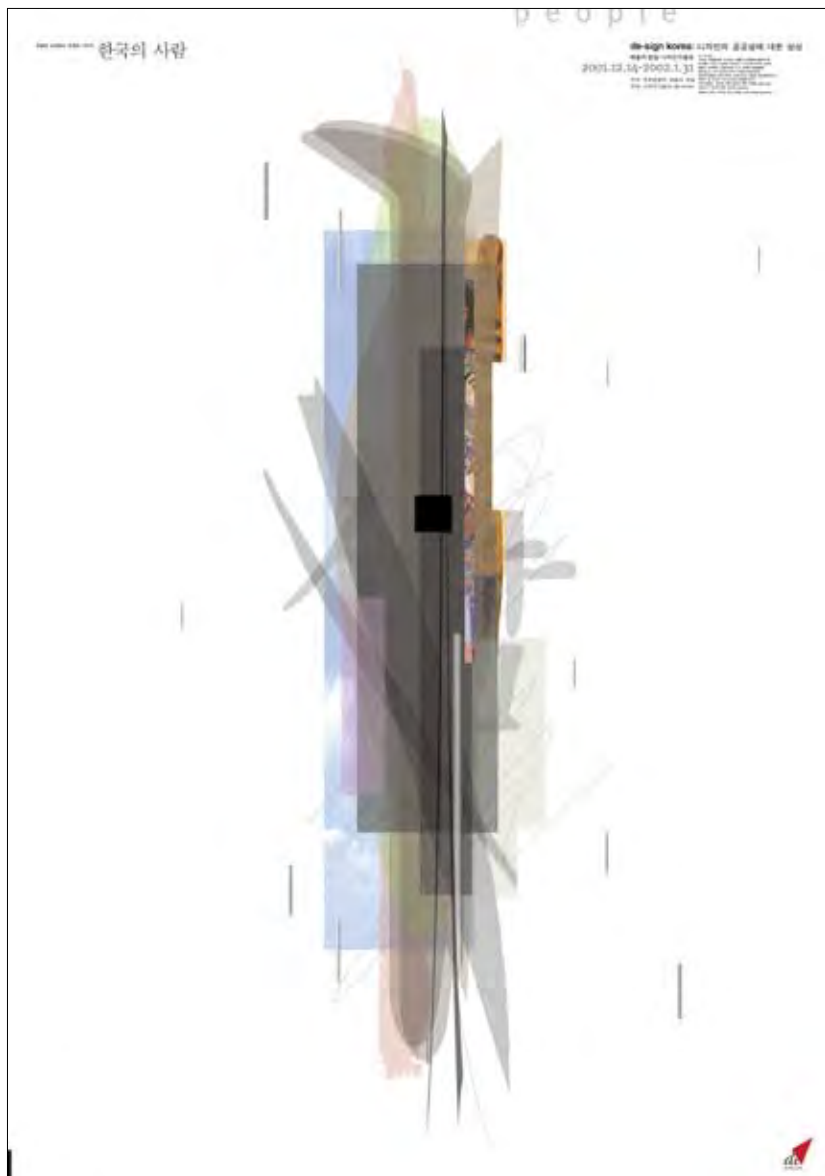
김주성은 홍익대학교 시각디자인과와 산업미술대학원 산업디자인과를 졸업했으며 현재 명지전문대학 커뮤니케이션 디자인과 부교수로 재직중이다. <Vidak + Chinese 그래픽 디자인> (서울, 1997), <현대 한국 복디자인> (도쿄, 1998), <동아시아 문자예술의 현재> (서울, 1999), <한글> 전 (오사카, 도쿄, 2001) 등 여러 전시회에 참여했다. 한국 시각정보 디자인 협회 출판홍보분과 이사. ● He graduated from the Dept. of Visual Design, Hongik University and the Dept. of Industrial Design, the Graduate School of Hongik University. Currently he is the associate Professor of Dept. of Communication Design at Myeong-Ji College. He participated in many exhibitions including "Vidak + Chinese Graphic Design" in Seoul in 1997, "Contemporary Korean Book Design" (Tokyo, 1998), "The Present of East Asian Typographic Art" (Seoul, 1999), and "hangul" (Osaka and Tokyo, 2001). He is a board member of the Publication and Publicity Dept. of VIDAK and of Informational Media Dept. of Korea Association of Basic Formative Art.



poster. oullim. 2000.

typostact. 1999.





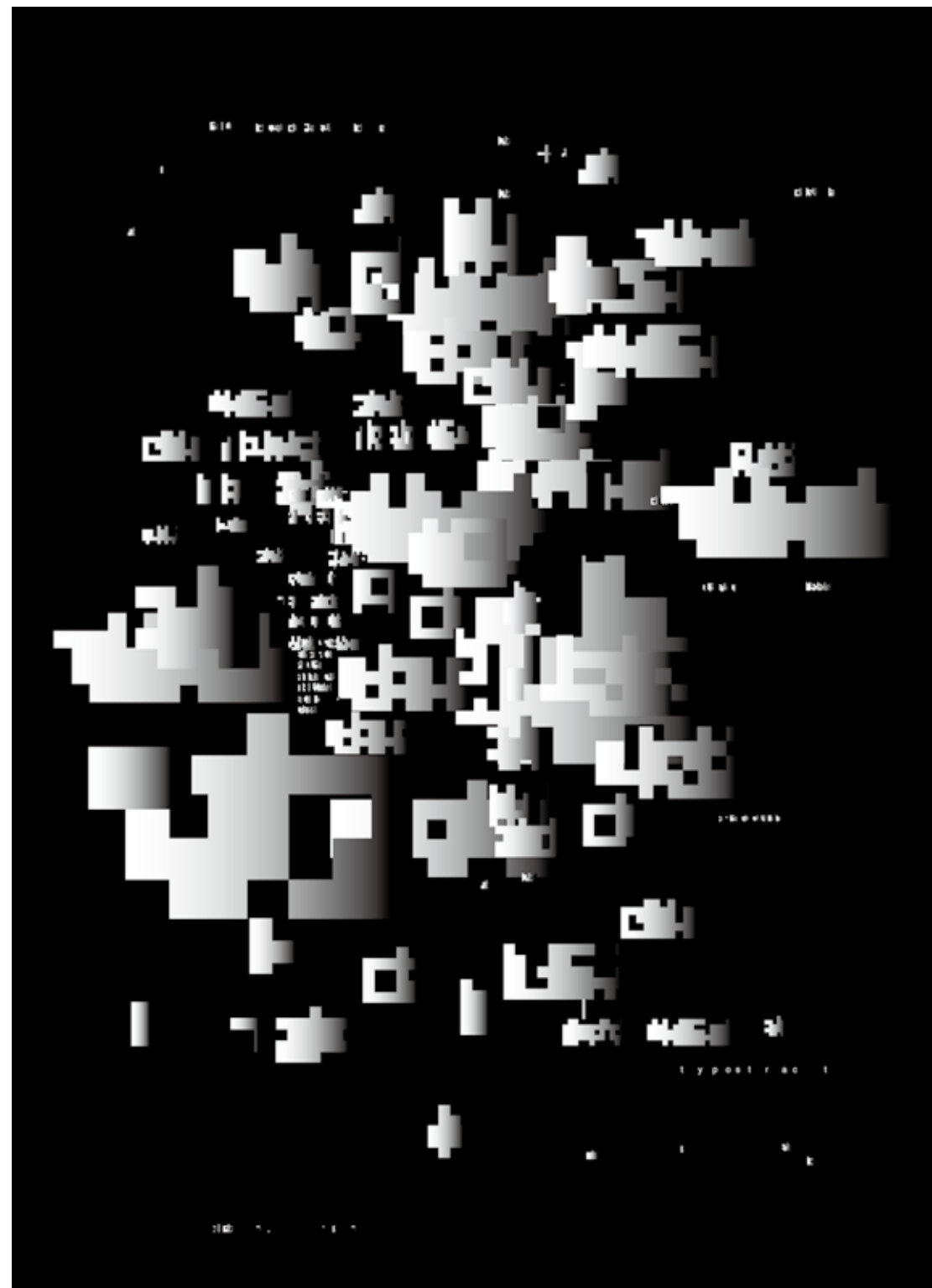
poster. people. 2000



poster. environment. 2000



image of the korean masked dance. 1999.

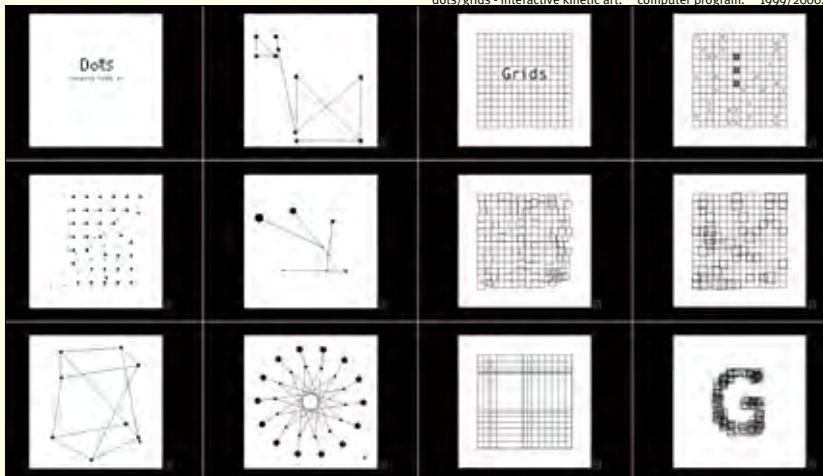


typostact. 1999.



dots - interactive kinetic art. book with cd-rom. 1999.

dots/grids - interactive kinetic art. computer program. 1999/2000.



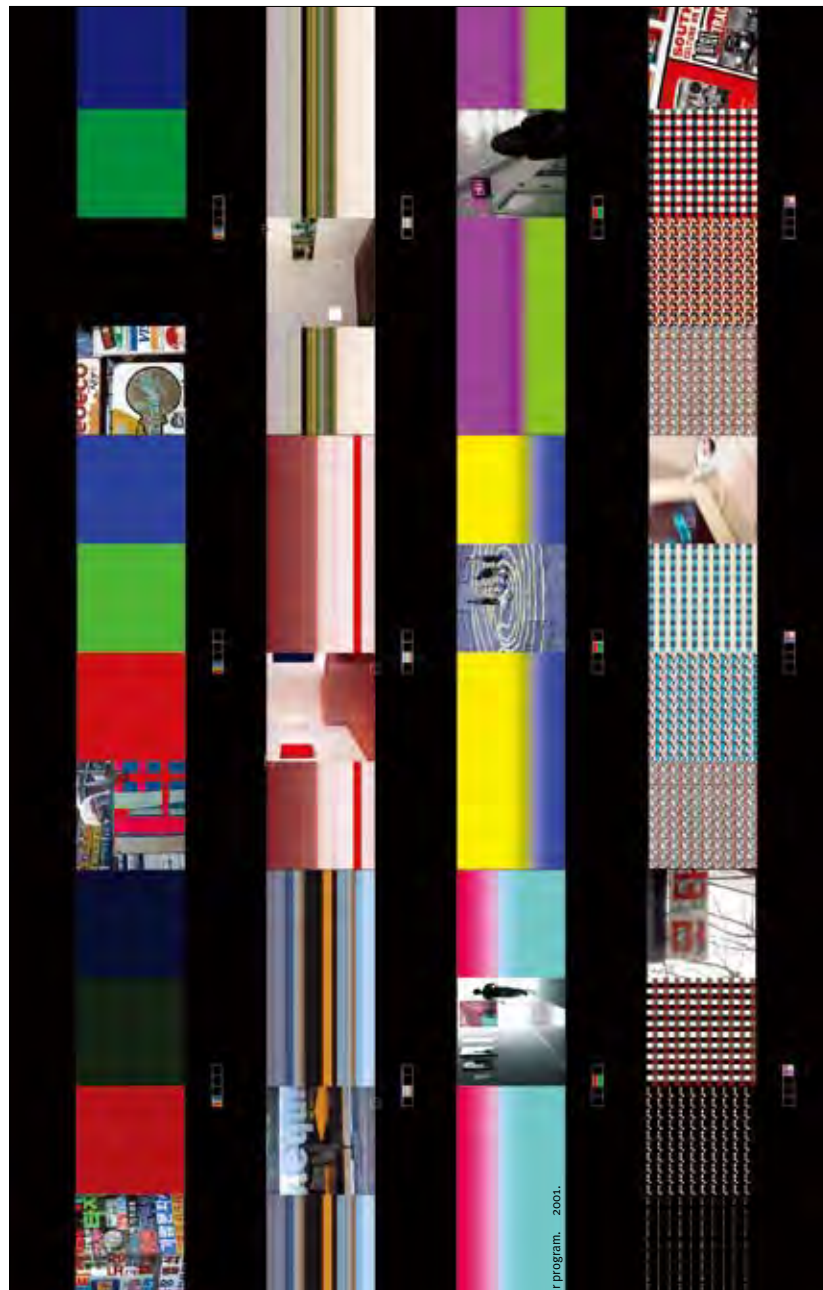
김수정은 서울대학교 미술대학 산업디자인과와 동대학원을 졸업하고 뉴욕의 스쿨 오브 비주얼 아트에서 컴퓨터아트를 공부하였다. 그는 아림 디자인 스튜디오의 대표로 있으면서 아동용 미술교육 CD-ROM 타이틀 제작 및 송원 그룹 CIP 디자인 등의 프로젝트를 진행하였고, "내 마음속의 풍금", "아나키스트" 등의 영화에 이미지 프로세싱을 맡기도 하였다. 그는 매크로미디어사가 주최하는 디자인대회에서 멀티미디어 부문 최고상을 수상하였으며, 다수의 개인전 및 단체전 참가경력을 가지고 있기도 하다. 주로 쌍방향 멀티미디어 디자인을 연구해온 그는 동덕여자대학교 디자인대학 컴퓨터디자인과 전임강사를 지냈으며 현재 서울대, 이화여대, 한국종합예술학교와 홍익대에도 출강하고 있다.

김수정. 金修禎.

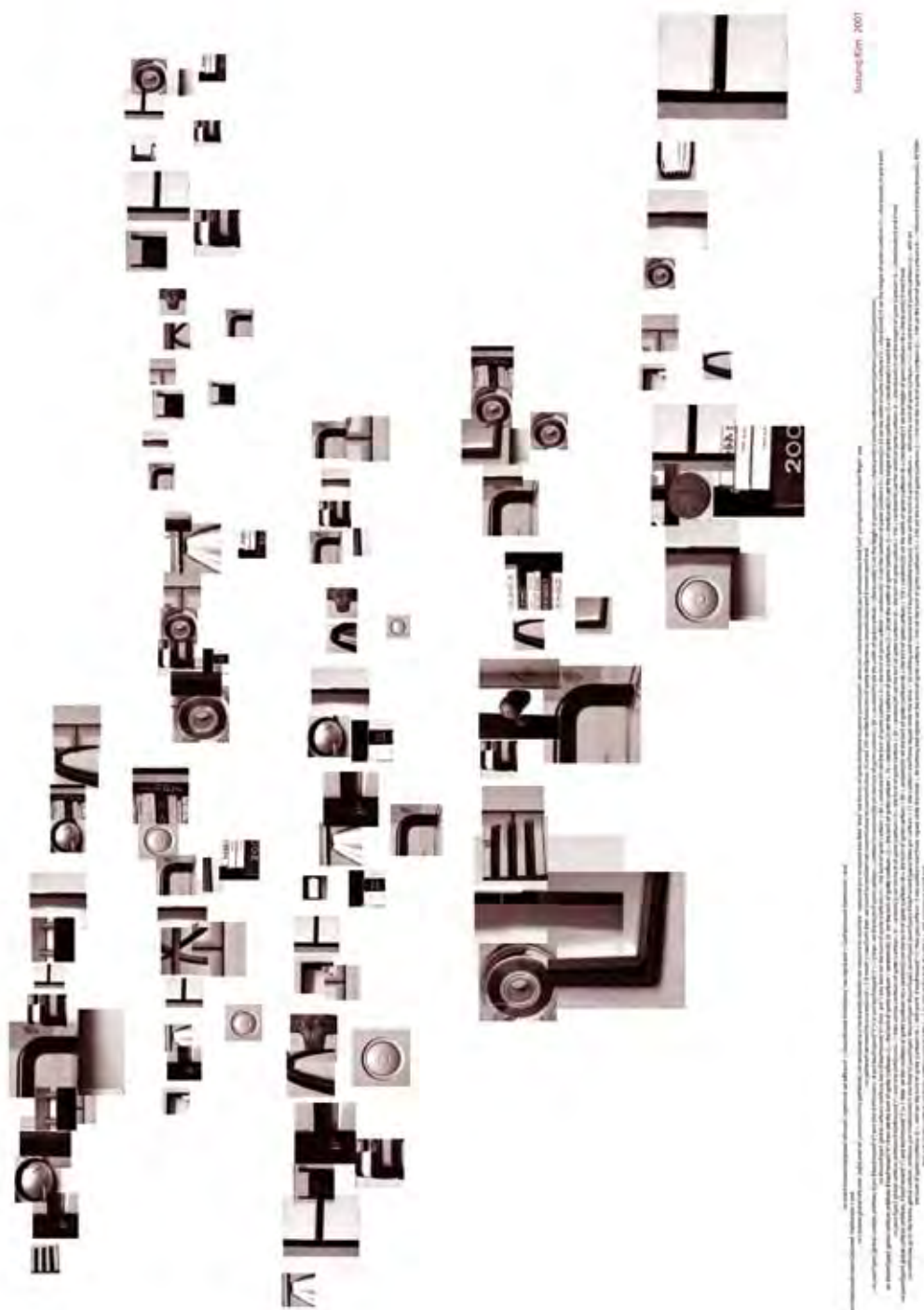


kim.suzung. korea

Kim suzung received his BFA and MFA from Seoul National University and received his MFA at the School of Visual Arts in New York where he focused on interactive multimedia. While operating his own design studio 'Arim', Kim oversaw projects such as the creation of a children's art education CD-Rom for LG Media, CIP design for Song Won Co. More recently, Kim has been working on image processing for feature films. The winner of numerous awards including the Macromedia People's Choice Award and prizes sponsored by Communication Arts and ID magazines, Kim's work has also been shown in various exhibitions in Korea and abroad. Currently, Kim lectures at Seoul National, Ewha, and Hongik universities and at Korea National Art School.



two eyelands - interactive colors. computer program. 2001.



(Sound reactive font)

Since e-mail is more frequently used, I thought we needed new electronic characters to accommodate the characteristics of oral language on a real time basis. If we could only deliver such abundant expressive power (elements like intonation and time) of the oral language to the keyboard through the fingers, we can imagine typing the characters as though playing a piano.

This would enable us to think of the characters that flow on the screen at intervals of time. We have discovered this possibility through extensive research on interactive typography. The new Hangul font designed by me also delivers similar potential.

Prejudices whether to read or see characters are gradually disappearing. Even in history, there were temporary occasions where people's attitude was to understand characters only from the special aspect of readability. The advantages that the characters on the computer screen can have over printed letters are probable that the characters are updated on a real basis through networks and that movement can be shown. There is no reason why the advantages of real time motion typography cannot be used in character communication between individuals and individuals through the computer screen.

The sound reactive font is the first experiment conducted by me regarding this matter. I used a microphone to enable the font to identify the feeling of the user. If a key on the keyboard is struck hard or otherwise makes sound, this effect is delivered to the font size variables which are displayed on the screen in a variety of sizes. The ultimate purpose of this experiment is to use a keyboard that is embedded with finer sensors and to design a program that can produce motion from the typing time intervals.

sound interactive type. hangulot1, hangulot2. computer program. 2001.



(소리반응 폰트)

이메일의 사용이 빈번해지면서 구술언어의 특징을 좀 더 실시간으로 수용할 수 있는 새로운 전자문자가 필요하다는 생각을 하게 되었다. 구술언어의 그 풍부한 표현력(억양이나 시간과 같은 요소)을 지판을 통해 손가락으로 전달할 수만 있다면, 피아노를 치듯 문자를 타입하고 이와 함께 시간차를 두면서 스크린위를 흘러가는 문자를 생각해 볼 수 있을 것이다.

우리는 인터랙티브 타이포그라피의 많은 연구 결과를 통해 이에 대한 가능성을 보았으며 나의 새로운 한글 글꼴도 이와 맥락을 같이한다. 문자를 읽을 것이냐 볼 것이냐에 대한 편견은 점차 사라지고 있다. 역사적으로도 문자를 가독성 측면에서만 이해 하려는 태도는 잠시 일어났던 일이었다. 컴퓨터 스크린 위의 문자가 인쇄된 문자에 대해 가질 수 있는 장 점이란 아마도 네트워크를 통해 실시간으로 업데이트된다는 점과 움직임을 보여줄 수 있는 정도일 것이다. 컴퓨터 스크린을 통한 개인과 개인간의 문자 커뮤니케이션에 있어서 리얼타임 모션 타이포그라피의 장점이 사용되지 않을 이유가 없다.

소리반응 폰트는 이에 대한 나의 첫번째 실험이다. 본인은 폰트가 사용자의 느낌을 인식하도록 하기 위해 마이크로폰을 사용하였다. 키보드를 세게 누르거나 소리를 내면 이를 폰트의 크기변수에 전달하여 스크린에 다양한 크기로 나타나게 해 주는 것이다. 이 실험은 궁극적으로는 좀 더 섬세한 센서가 내장된 키보드의 사용과 타입시간 간격에 따른 모션타입의 생성 프로그램 디자인에 있다.

language informs my work in the way I use symbols, familiar images, even cliché-speaking to a particular audience in the visual vocabulary they already possess. I tend to prefer found objects to drawings, and like many of my contemporaries, I am completely eclectic in sources I use for both style and imagery.

I have an aversion to formulae and fixed styles, again like most present-day designers. In borrowing, I always alter the ideas I use - manipulating, recombining, and adding - in order to communicate something new. In fact, I believe that all ideas, including those yet to be seen, already exist: We gain access to them by learning to attend in the right way. So, in a sense, every work of art and design is a "found object."

Ours is the age of information. We have instantly available to us not only the images of our own time but also the wealth of the past, which is constantly growing as more of it is uncovered. Indeed, the past has become a present resource, and I draw on it without any sense of nostalgia. It is my nature to live in the present and to look forward to the future. I welcome the arrival of computer technology, for the richness of communication and new knowledge that it promises.

At the heart of good design is pleasure - the pleasure the designer takes in his work and the pleasure he creates for his audience. Of special importance to me is the "sudden, unexpected intellectual pleasure" of wit. The intellectual component here is essential, for I relish complex problems which can be expressed in a visual solution of surprising simplicity.

Politically, I believe in being alive to new possibilities rather than allying myself with one system of ideas in opposition to another.

As for my work, I have no "plans" for its future development. With each new job, I start again, holding my mind open to fresh discoveries - prepared to find, to create, and to communicate.

(디자인에 대한 소고) 나에게 디자인

인은 개인적인 욕망을 해소하기 위한 창구로서 작용한다. 내가 어린 시절에는 음악을 작곡하고 그림을 그리면서 이와 같은 욕망을 충족하기 위해 몸부림치기도 했다. 특히 음악에 있어서는, 이미 작곡되어 있는 악보에 의해 아무런 구속도 받지 않는 상태에서, 즉흥적이며 표현주의적인 그 무한의 열려진 가능성을 발견하고는 한 순간 재즈의 세계로 빠져들게 되었다. 그리고 회화에 있어 내가 심취한 분야는 오늘날의 산업 환경에 대한 열정적 관심이 수반된, 미래주의와 추상주의 영역이었다.

그러나 그 어느 쪽 방향도 창조적인 작업 정신을 일상 생활 가운데 직접적으로 구현해 보겠다는 나의 강렬하고 열정적인 의지를 온전히 충족시켜 주지는 못했다. 디자인은 살아 숨쉬는 현실 세계와 복잡하게 얽혀 있다. 즉, '예술'과 '생명력'이 디자인 세계의 상업적 토양을 제공해 주는 것이다. 내게 가장 깊은 영향을 미쳤던 선생은 시각언어에 대해 예리한 비판력을 지닌 화가 중 한 사람이었다. 그가 말레비치와

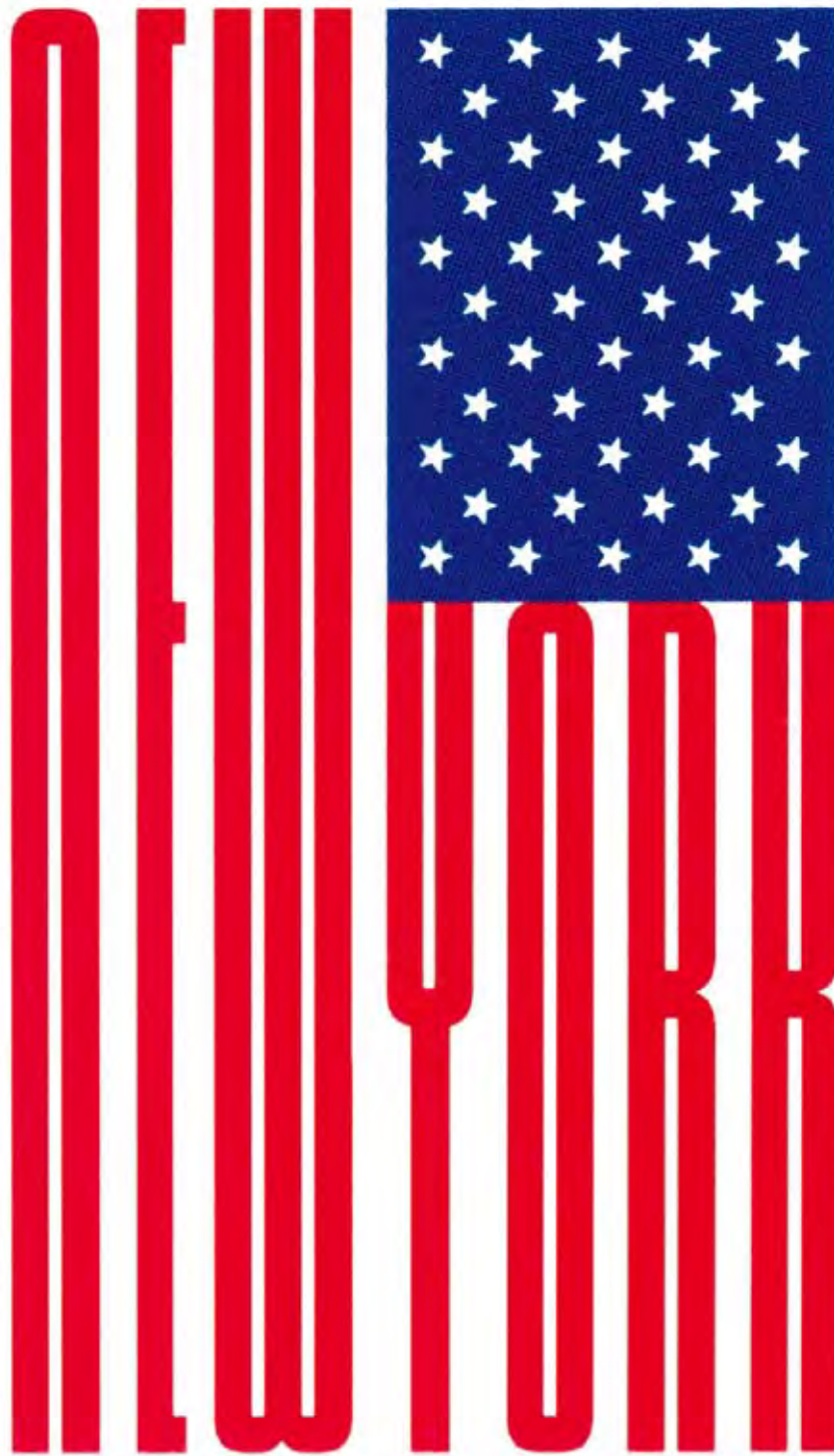
처음 대면하던 순간을 일련어 수업을 들은 첫날과 비교했던 사실이 기억난다. 우리는 어떤 작품에 대해 '좋거나' 아니면 '싫어하는' 반응을 나타낼 수도 있겠지만, 그 세부적인 내용에 대해 어느 정도 습득하기 전까지, 이 새로운 세계는 우리에게 거의 아무런 감흥도 줄 수 없을 것이다.

언어에 대한 이와 같은 감각으로 특정 관객을 대상으로 이들이 이미 인지하고 있는 시각적 어휘를 이용하여 올바른 의미를 전달할 수 있도록, 나의 작업 과정에 기호나 친숙한 이미지, 때로는 상투적인 문구를 대입하도록 작용하고 있다. 나는 선화線畵 보다는 오브제 예술을 더욱 선호하고 있으며, 또한 동시대의 많은 작가들을 좋아하여, 작업 스타일과 회화적 이미지를 위한 다양한 재료를 선택하는 과정에서 완전한 절충주의 방식을 따르고 있다.

현대를 살아가는 대부분의 디자이너들과 마찬가지로 나 또한 판에 박힌 형식과 고정된 틀을 몹시 싫어한다. 다른 작품으로부터 아이디어를 차용하는 경우에도, 언제나 새로운 무엇인가를 조작하고, 다시 결합하며, 추가하여 전달할 수 있도록, 내가 도입하는 방식에 변화를 주기 위해 노력하고 있다. 사실상 모든 형태의 아이디어는 우리가 아직까지 발전하지 못한 영역의 세계를 포함하여, 이미 존재하고 있는 것이라 생각한다. 우리는 정확하게 다다를 수 있는 하나의 방법을 배움으로써, 그 미지의 영역에 다가가 수 있게 되는 것이다. 이와 같은 맥락에서 모든 예술과 디자인 작품은 일종의 '발견된 오브제'의 세계라 할 수 있다.

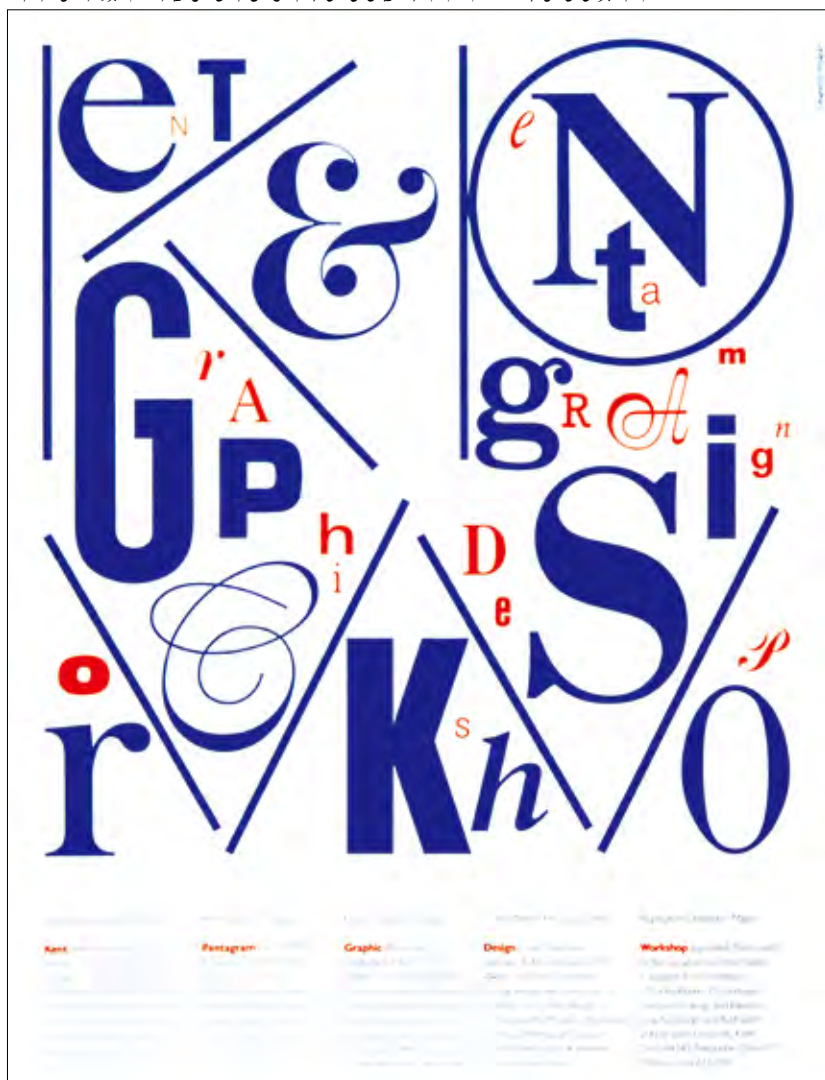
현대는 정보의 시대이

contribution for fund raising event in new york

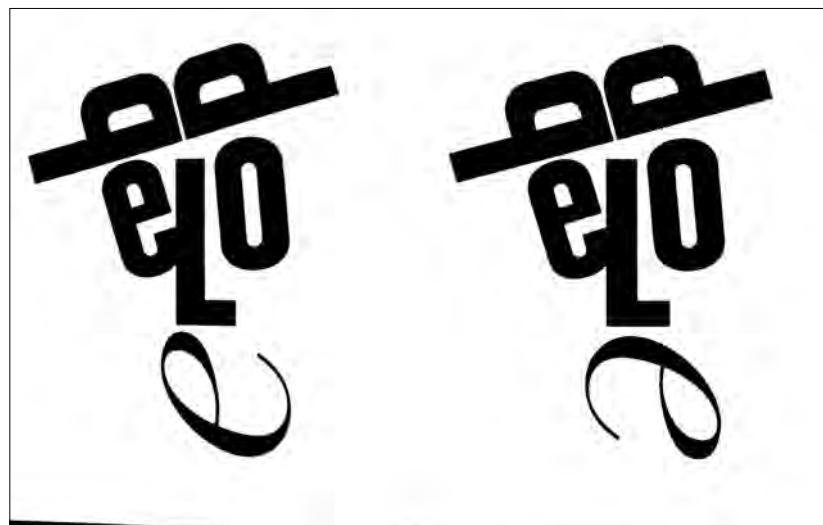


다. 우리는 당대의 이미지들 뿐만 아니라, 우리가 발굴하는 대상의 수가 날로 증가함에 따라 과거의 풍부한 유산을 언제라도 바로 활용할 수 있게 되었다. 실질적인 의미에 있어서 과거가 현재의 지원으로 깊이 있게 활용되고 있으며, 우리는 아무런 항수에 사로잡히지 않은 상태에서 그 문화적 유산을 향유하고 있는 것이다. 나는 천성적으로 현재적인 삶을 살아 가면서도 항상 미래를 바라보려는 개인적 성향을 가지고 있다. 특히 새로운 시대가 예고하고 있는 정보 통신과 새로운 지식의 필요함을 주요 특성으로 하는 컴퓨터 기술의 발전을 진심으로 환영하고 있다. 진정한 디자인의 본질은 디자인이 자신의 작품 속에서, 자신의 관객을 위해 창조하고 구현하는 즐거움의 영역에 있다고 생각한다. 내게 있어 특히 중요한 영역은 뜻밖의 예상치 못했던 지적인 위트의 즐거움이라 할 수 있다. 복잡한 문제를 경이적인 단순함 속에서 시

각적 대안의 형태로 표현하기 위해서는 바로 이와 같은 지적 요소가 절대적으로 필요하게 되는 것이다. 정치적으로도 나는 서로 반대되는 관념의 체계에 스스로를 얽매이게 하기 보다는 새로운 가능성의 영역에서 보다 활기찬 생명력을 느끼게 된다. 나는 미래에 대해 아무런 작품 계획도 준비하지 않는다. 단지, 그 순간순간의 작업이 새롭게 구상될 때마다, 신선한 발견의 가능성에 의식의 세계를 열어 둔 채 (즉, 탐색하고, 창조하고, 공유할 수 있는 열려진 자세로) 나의 작품 활동을 다시 시작할 뿐인 것이다.



poster for graphic design workshop.



introductory spread for 'People' section in photographic catalogue for image bank.



cover of publication for the latin american arts association.



letter painting. 600x900mm. 1999.

경기대학교와 홍익대학교 대학원에서 수학했다. 현재 안그래픽스의 아트디렉터이자 경기대학교 겸임교수. 1998년 갤러리 살에서 개인전을 열었으며 국내외의 다양한 전시에 참여했다. 1998년 〈도시와 영상 - 의식주〉전(시립미술관)과 2001년에 아트선재센터에서 열린 〈Active Wire - 한일 디자인의 새로운 흐름〉전, 일본 DDD 갤러리에서 열린 〈한글〉전이 그것이다. 한국저작권정보디자인협회 VIDAK과 디자인 그룹 '진달래' 회원.

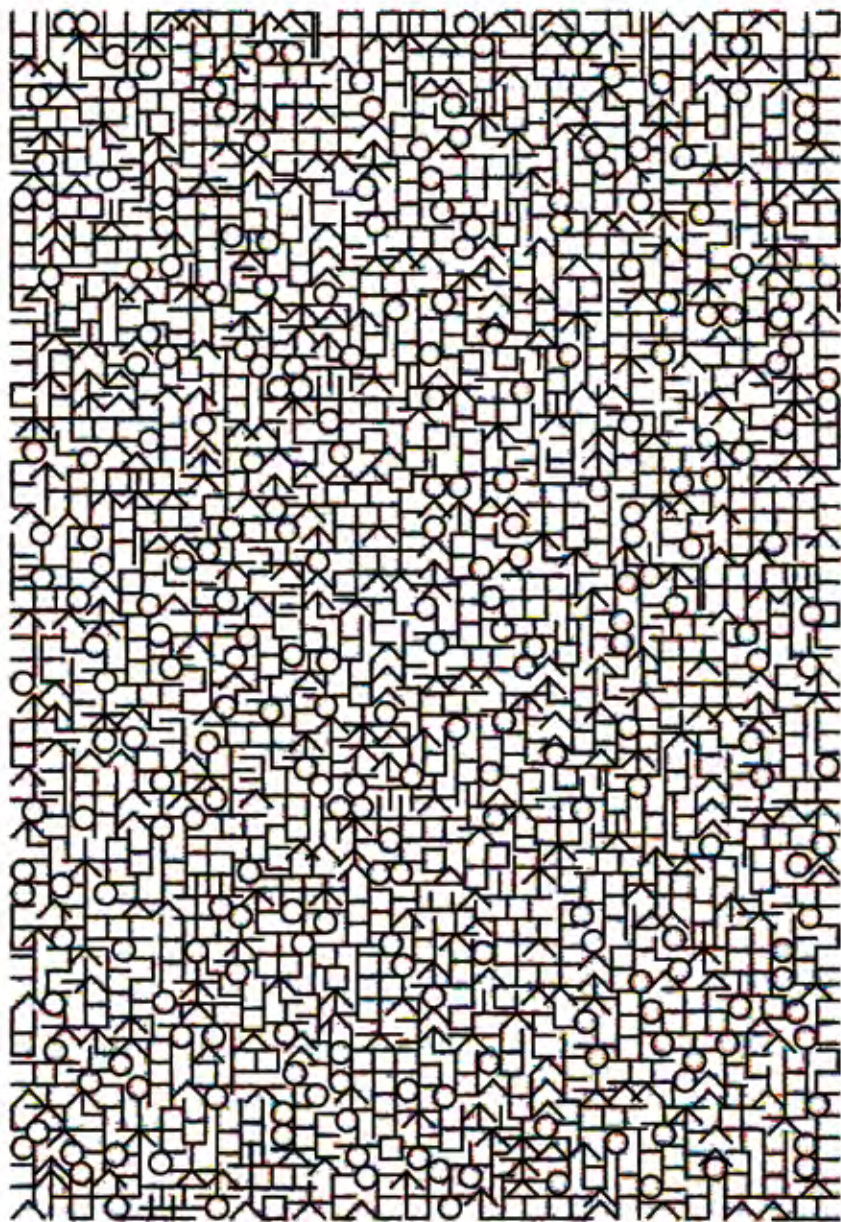
● Lee Se-Young studied at Kyeongki University and the graduate school of Hongik University. He is the art director of Ahn Graphics and professor at Kyeongki University. He held the sold exhibition at Gallery 'Sal' in 1998, and he participated in many exhibitions in Korea and abroad, including "City and Image - Clothing, Food, and Housing" at Municipal Art Museum in 1998, "Active Wire - New Current in Korean and Japanese Design" at Art Sonjae Center in 2001 and "hangul" at DDD Gallery, Japan. He is a member of VIDAK (Visual Information Design Association of Korea) and the designer group, "Jindallae."



이세영, 李世英.

lee.se-young. korea

letter painting. 728x1030mm. 2001.



hangul. 728x1030mm. 2001.

hangul. 728x1030mm. 2001.





letter painting. 728x1030mm. 2001.

hangul. 728x1030mm. 2001.



에릭 반 블록랜드와 주스트 반 로섬은 헤이그 왕립 응용미술 아카데미에서 서체 디자인을 공부했다. 그들은 베를린에서 레터러라는 간판을 걸고 랜덤서체 베이울프 등의 작업을 시작했다. 10년이 지난 지금에도 그들은 따로 또 같이 다양한 프로젝트를 진행하고 있는데, 레터러라는 이름의 사무실은 없지만 여전히 즉흥체, 트릭시, 에드버트, 코스믹, 페도랄체 등의 서체와 타이포그래피, 그래픽 디자인, 사이트와 영화가 레터러라는 이름 아래 생산되고 있다. 레터러는 특히 프로그래밍에 중점을 두고 있는데, KPN 캘린더 기기, MTV 시청각 기기, 1999 네덜란드 크리스마스 우표 레이아웃-그리드 맞추기, MTV 지도제작 기기 등 디자인 작업에 도움이 되는 특별 프로그램들을 개발했다. 에릭은 또한 망형 페트르 반 블록랜드와 함께 프로그래밍 타이프 디자이너를 위한 툴인 로보 포그를 개발했는데 로보포그는 로보폰트(1998)와 페더럴(1995-1999)과 같은 서체 디자인 프로젝트에 필수적인 역할을 했다. 이 외에도 웹사이트 상에서 폰트가 유실되지 않도록 하는 기프럼 시스템과 비트맵 방식의 서체를 유연하게 하는 비트폴, 기존의 폰트를 역동적이게 하는 랜덤폰트와 플립퍼폰트 등을 개발했다. 레터러는 〈타이포맨과 악어〉, 〈타이포그래픽 슈퍼히어로와 거대한 언어에서 지구를 구하는 냉혈한들〉, 〈날으는 화살〉, 〈바빠 움직이는 램프들〉 전을 개최했다. 1994년 Quickdraw GX 상과 2000년 찰스 나이펠즈 상을 수상한 바 있다.

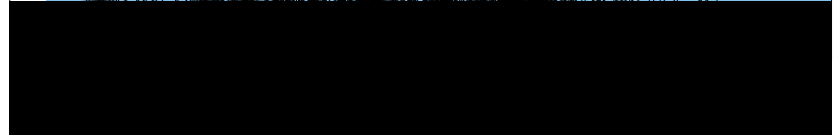
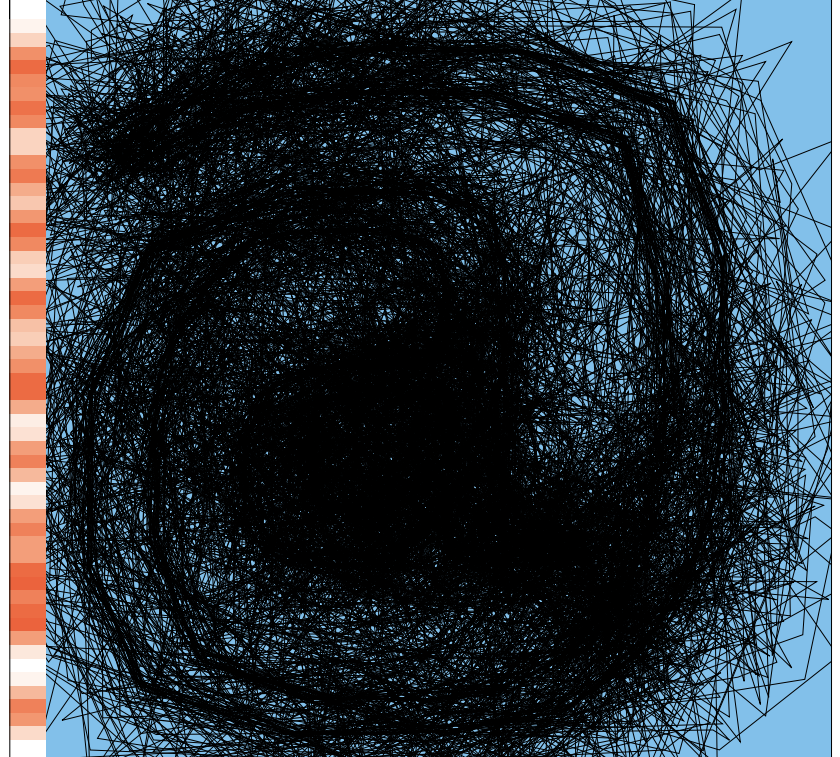


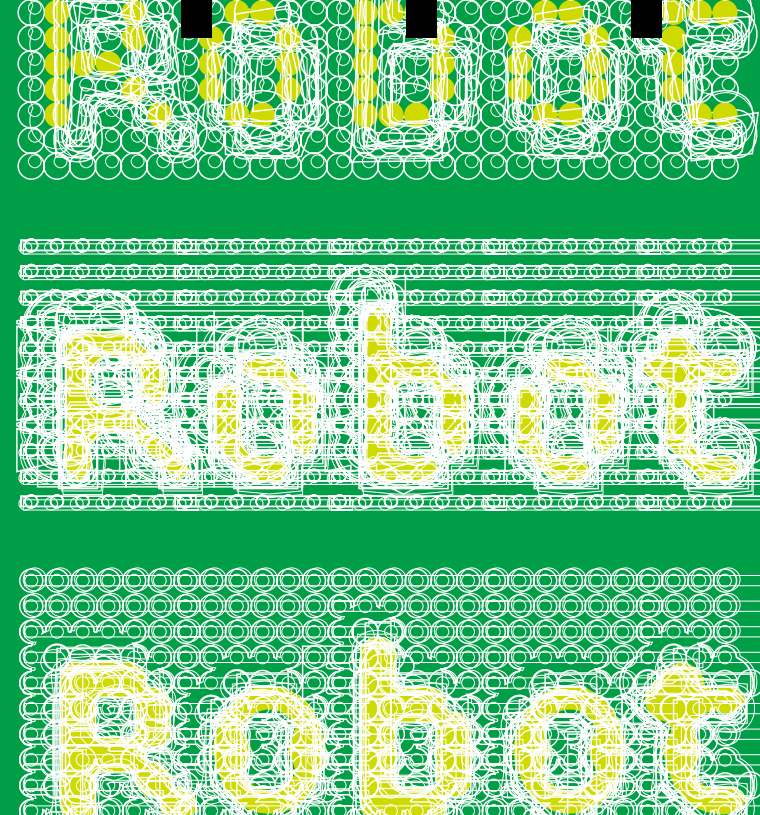
letteror. the netherlands 레터러.

erik.van.blokland. & just.van.rossum. 에릭.반.블록랜드와.주스트.반.로섬.



Erik van Blokland and Just van Rossum studied typeface design at Royal Academy for Fine and Applied Arts in the Hague. They started cooperation with the design of the typeface, Beowolf, in Berlin under the name of LettError. 10 years later, though they do not keep the office of LettError, they still work together and separately on various projects of typefaces such as Instant Types, Trixie, Adbert, Kosmic, and Federal and typography, graphic design and websites and films. LettError specializes in programming, and developed special applications helpful in design work such as calendar machine for KPN, a visual noise machine for MTV, a layout-fridfitter for the 1999 Dutch Christmas stamps, and map-making machines for MTV. With his eldest brother Petr van Blokland, Erik developed RoboFog, a tool for type-programming designers, which played an essential role in developing RoboFonts (1998) and Federal (1995-1999). Also the GifWrap system, which prevents giving away of fonts in a website, the BitPull, which gives flexibility to bitmapped type, and the RandomFonts and FlipperFonts, which help produce dynamic fonts. LettError hosts the "TypoMan and Crocodile" show, "typographic superhero and coldblooded sidekick, who protect the world against big words", "flying arrows and hopping arrows." LettError received the QuickDraw GX award in 1994 and Charles Nypels award in 2000.





에스더 류는 캐나다의 온타리오 아트 디자인 학교와 구엘프 대학을 졸업한 뒤, 미국 뉴욕대에서 석사 학위를 받았다. 홍콩 공인 디자인협회 특별회원, 미국의 아트 디렉터스 클럽과 AIGA의 회원이다. 홍콩, 대만, 일본, 한국, 중국, 이탈리아, 프랑스, 호주, 캐나다, 그리고 미국 등에서 개인 전과 그룹전을 했다. 홍콩 폴리 테크닉 대학에서 업적을 인정받아 총장상을 받기도 했다. 그 외에도 많은 디자인관련상을 수상한 바 있다. 현재 홍콩 폴리테크닉 대학에서 디자인 대학 그래픽 디자인 과정의 학과장을 맡고 있다.



Received MA from New York University in U.S.A., BA from University of Guelph in Canada and art/design diploma from Ontario College of Art in Canada. Fellow member of the Chartered Society of Designers, Hong Kong. Member of AIGA, and Art Director Club, U.S.A.. Solo and group shows in Hong Kong, Japan, Taiwan, Korea, China, Italy, France, Australia, Canada and U.S.A.. President's award for achievement in research and scholarly activities, Hong Kong Polytechnic University. Recipient of many design awards, most recently for 'white paper' more than six international awards, and published in Taiwan, China and Japan, Tokyo TDC annual, N.Y. ADC annual. Now, she is the course leader of graphic design in the School of Design, Hong Kong Polytechnic University.

esther.liu. hong kong, china

에스더.류. 廖潔蓮.



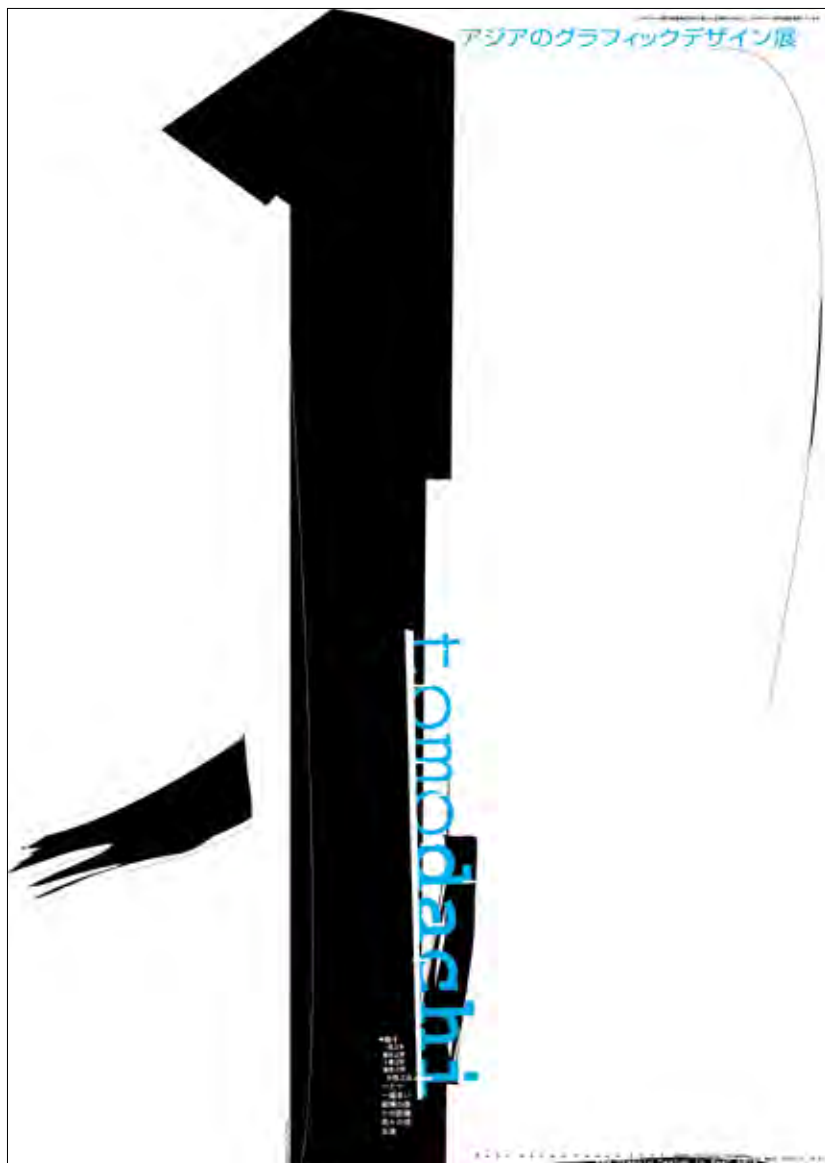
the typographic noises on the top edge of the hkda design 2000 show catalogue.

the typographic relief of the concept 'breathing' of the hong kong designers association (hkda) design 2000 show catalogue cover.



white with words; word of words
in the book named whitepaper.





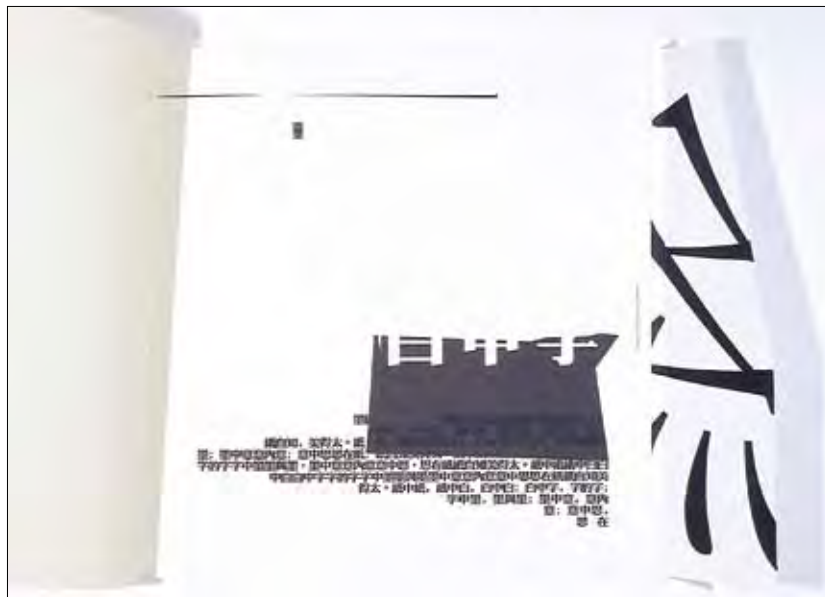
sharing is the ground of friendship__'tomodachi'.

loving is the part of personality.

To me, typography is something, which has a magical and mythical power. We understand and communicate with each other with this visible language; we don't understand and can't communicate with each other because there is so much difference in each visible language. We have to deal with typographic form in our daily life and type is everywhere. Therefore, I think typography is a fun game we can have forever.

When I work on typographic design, my interest is not only the characteristics of the typeface itself, but also the white area where my creativity is grounded. The distribution of



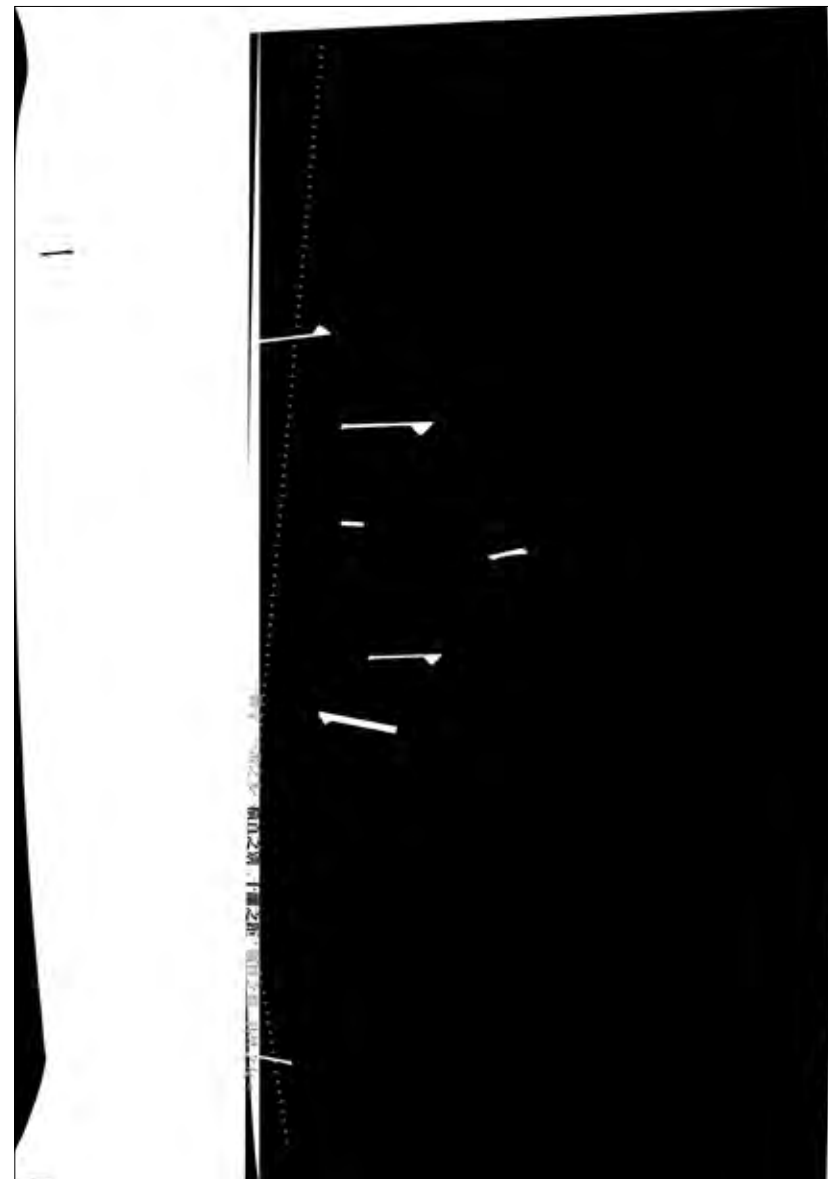


word's ink; ink with ink in the book named whitepaper.

light and dark within each character and in the spaces between characters give me insights into design. The visual dynamic can be seen from the interaction with the surrounding white space or void - the white of the paper or computer. This form-to-void or type-to-space relationship is the spirit of the typography. The moments I play with them always end with an unexpected result in design, of course, including bad and good results.

나에게 타이포그래피란 신비하고 불가사의한 마력을 지닌 어떤 것이다. 우리는 이 시각 언어를 이용하여 서로를 이해하고, 상호의사를 교환할 수 있는 동시에, 또 한편으로는 이 각각의 시각 언어에 너무나 많은 차이점이 존재하고 있기 때문에 서로를 이해하지도 못하고, 상호의사를 교환할 수도 없게 된다. 우리는 매일매일의 일상 생활 속에서 우리 주변 모든 곳에 널려 있는 이 타이포그래피 형태와 만나고 대화를 나누어야 한다. 따라서, 나는 이 타이포그래피의 세계야말로 우리가 영원히 풀어 나가야 할 일종의 즐거운 게임과도 같은 것이라 생각한다.

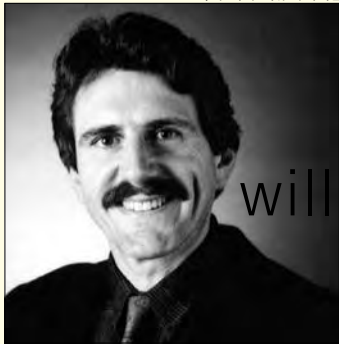
내가 타이포그래피 디자인 분야에 뛰어들었을 때, 나의 주된 관심사는 글자 그 자체의 특성 뿐만 아니라, 내 창조성의 기본 토양이 되고 있는 미지의 영역에 있었다. 하나하나의 글자와 그 글자들 사이의 공간에 숨어 있는 빛과 어둠의 배치 관제는 나에게 디자인의 세계에 대한 깊은 통찰력을 제공해 주고 있다. 이 시각적 역동성은 주위를 둘러싸고 있는 여백 또는 공백, 중



horizontal and vertical difference ten units apart.

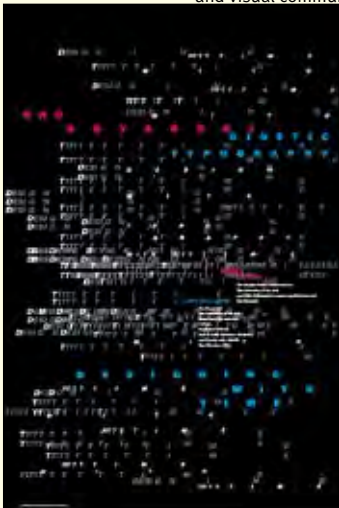
이 또는 컴퓨터 화면과의 상호 작용 과정을 통해 확인할 수 있다. 이 '채워 있음'과 '비어 있음' 또는 글자와 공간의 상관 관계가 바로 타이포그래피의 정수인 것이다. 내가 이 디자인의 세계 속에 정신없이 몰입해 있다 보면, 때로는 실망스럽고 또 때로는 대단히 만족스러운 작품이 창조되는 순간 뿐만 아니라, 아주 예기치 못한 결과로 끝나는 상황을 자주 만나게 된다.

윌리엄 롱하우스는 미국 신시네티 대학과 인디애나 대학에서 디자인을 공부했으며 스위스 바젤 디자인스쿨에서 2년을 더 공부했다. 1977년부터 필라델피아 예술대학 그래픽디자인과 교수로 재직중이다. 현재는 윌리엄 롱하우스 디자인 대표로 있으며 기업, 비영리기구, 교육/문화 단체에 이르는 다양한 고객층에게 포괄적 시각 커뮤니케이션 서비스를 제공하고 있다. 국제 그래픽디자인전 <타이포그래피즘>이 개최된 폰퍼두센터에 그의 작품 6점이 있고, 그의 포스터들은 헬싱키, 라티, 바르샤바, 부르노 국제포스터비엔날레에 전시되었다. 1996년에는 뉴욕 국립디자인미술관 쿠퍼 휴잇 주최 <혼합 메시지: 현대 문화의 그래픽 디자인> 전에도 전시된 바 있다. 그의 포스터들은 뉴워크 미술관, 뉴욕 쿠퍼 휴잇 박물관, 파리 근대사 박물관의 소장품되어 있다. 그는 미국과 해외에서 디자인교육과 시각 커뮤니케이션에 대해 강의하고 있다.

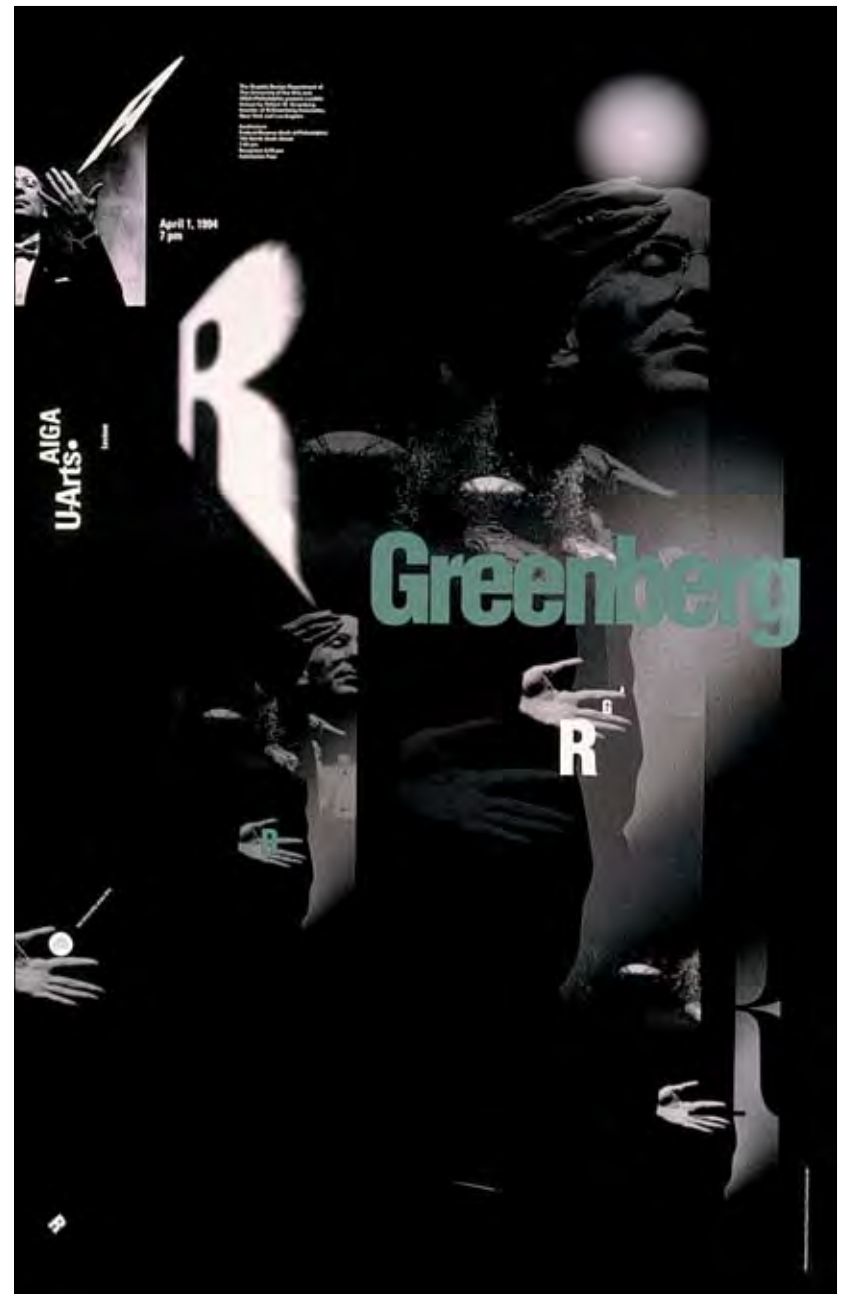


william.longhauser u.s.a.
윌리엄.롱하우스.

Longhauser studied graphic design at the University of Cincinnati and Indiana University, and completed two-years of postgraduate study at the School of Design in Basel, Switzerland. He is a professor of the Dept. of Graphic design at University of the Arts, Philadelphia. He is a president of William Longhauser Design, a design firm offering comprehensive visual communications services to a wide range of clients, from corporations and nonprofit organizations to educational and cultural institutions. Six of his works were included in "Typographism," an international exhibition of graphic design at the Georges Pompidou National Contemporary Art Center in Paris. His posters were exhibited in international poster biennales held in Helsinki, Lahti, Finland; Warsaw and Brno. His work was also exhibited in "Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture" organized by Cooper Hewitt at National Design Museum in New York in 1996. His posters are in the permanent collection of the Newark Museum of Art, The Cooper Hewitt Museum, New York, and the Musee D'histoire Contemporaine. Longhauser lectured on graphic design education and visual communication in the U.S. and abroad.



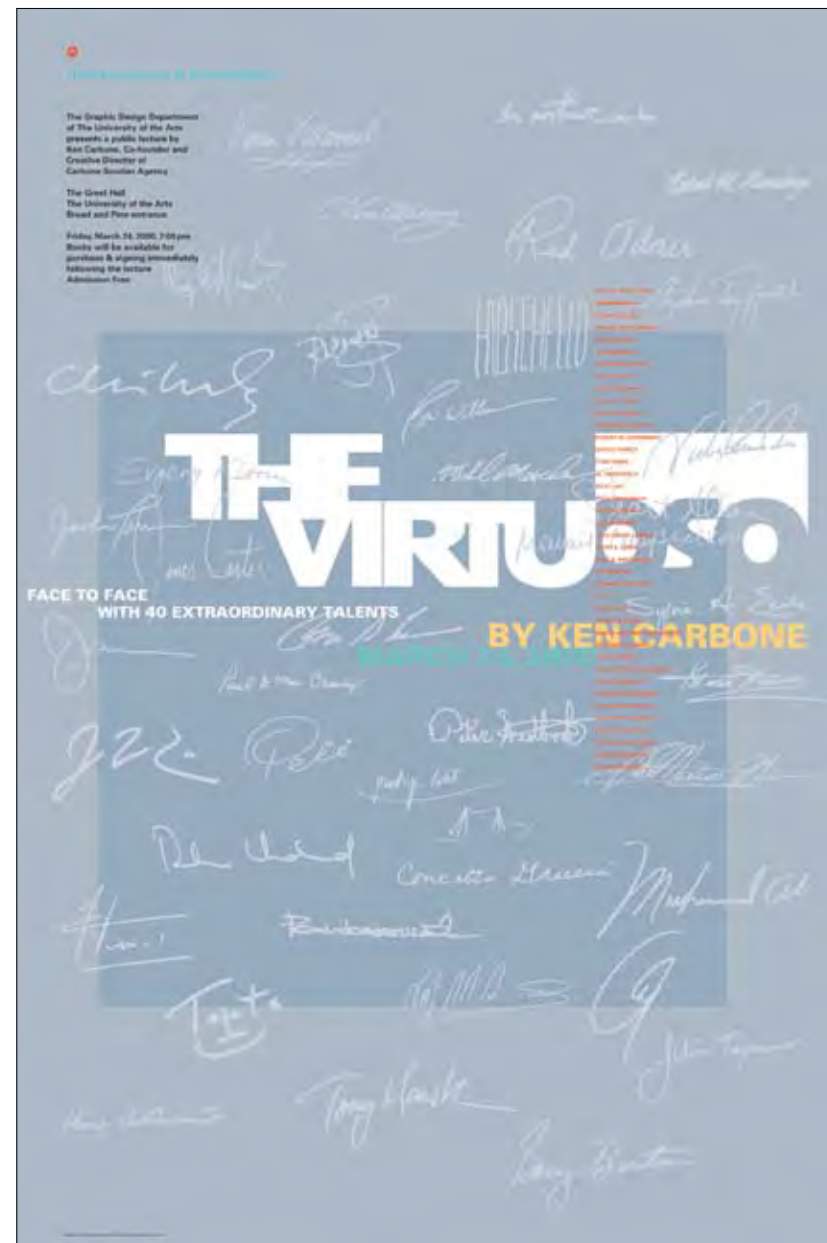
kinetic typography. 1999.



poster. lecture by robert greenberg president of rga associates.



april is coming. lecture by april greiman.



the virtuosos. lecture and book signing by ken carbon.

Information plays a crucial role in the development of any healthy society and giving visual form to information is a key function of being a graphic designer. Information, however, is not knowledge. This daily bombardment of more visual information than is useful or that is humanly possible to actually experience, has serious negative effects. It raises false expectations that are impossible to meet in live interaction. It blurs the line between fact and fiction; between reality and fantasy; between satisfaction and boredom; between promise and fulfillment. In essence, it is the equivalent of cultural pornography, a scam promoted primarily by mindless television programs and advertisements where limitations of reality (direct human experience) are replaced by seductive promises of obtaining the impossible eternal youth, happiness, comfort, and pleasure. This utopia is available to anyone simply by purchasing the product or service being advertised. Reality is substituted by virtual reality.

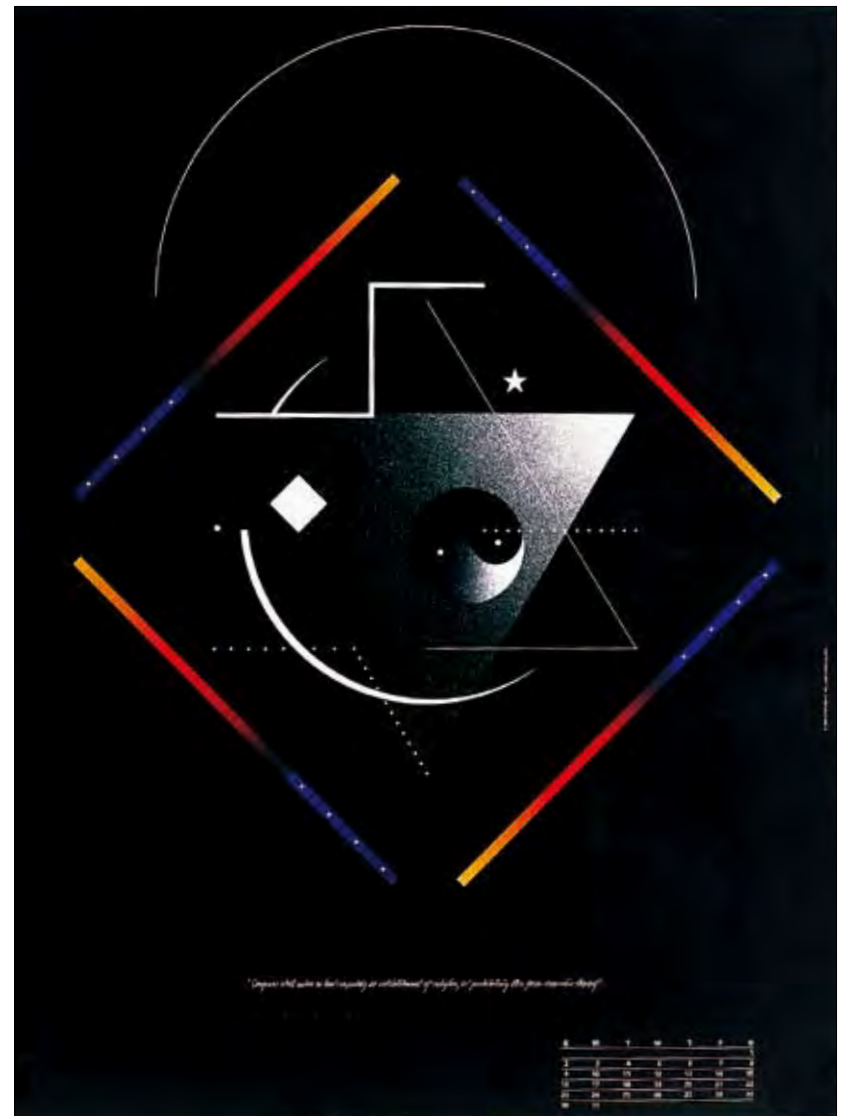
Sifting through this maze of our present environment, the designer is faced with many new challenges. Complexity and activity become the norm. This predicament is not relegated only to the field of design. The current glut of action movies is a perfect example. By contrast, the work of Alfred Hitchcock comes to mind.

As a filmmaker Hitchcock was the master of withholding and distributing information. The audience in a Hitchcock movie is an active participant in the drama. Critical information deliberately withheld from the actors is basically leaked to the audience creating a palpable tension and anticipation formed by the dynamic relationship between what is known and what is seen. At present, we have exactly the opposite. Where Hitchcock used abstract principles such as suggestion and innuendo, today every detail must be shown and every thought revealed. An overabundance of information isolates the viewer from his own imagination and reduces participation to a process of multiple choice. Action replaces substance; high-tech trickery becomes a substitute for content.

정보는 건강한 사회를 발전시켜 나가는 데 하나의 중추적인 역할을 담당하고 있으며, 또한 이 정보에 시각적 형태를 부여하는 작업은 그래픽 디자이너가 되기 위한 하나의 핵심 요소를 이루고 있다. 하지만, 정보라는 것은 지식과는 그 차원이 아주 다른 것이다. 오늘날 유용성 보다는 시각적인 효과에 치중하여, 매일매일 쏟아지고 있거나, 실제적 경험의 세계에 근거하고 있기 보다는 인간적인 상상력에 의해 빚어지고 있는 정보의 홍수는 대단히 심각한 부작용을 초래하고 있다. 이것은 삶 속의 상호 교류 작용 가운데 우리가 직접 만난다는 것이 거의 불가능에 가까운 허황된 기대 심리만을 부추기고 있는 것이다. 또한 이것은 사실과 허구, 현실과 환상, 민족과 권태, 약속과 성취 사이의 경계선을 모호하게 만든다. 본질적으로, 그것은 주로 현실의 한계(인간의 직접적 경험의 세계)가 영원한 젊음, 행복, 안락, 그리고 즐거움과 같이 거의 불가능에 가까운 이상을 달성할 수 있다는 유혹적인 환상에 의해 대체되고 있는 무책임한 텔레비전 프로그램과 광고로 인해 조장된 문화의 외설 주의적 기만 행위에 불과한 것이다. 이러한 유평파이가 단순히 광고 화면에 비쳐진 제품이나 서비스를 소비함으로써 모든 사람들이 향유할 수 있을 것처럼 비쳐지고 있는 실정이다. 현실이 가상

현실에 의해 완전히 전복 당하고 있는 것이다. 오늘날 디자이너들은 이 현실 환경 속의 혼란스러운 미로를 헤쳐 나가기 위해, 새롭게 제기되는 수많은 도전 상황에 직면하게 된다. 복잡성과 기민함이 하나의 표준으로 자리잡고 있다. 이와 같은 딜레마는 디자인 영역에만 한정되어 있는 것이 아니다. 극장에 넘쳐 나고 있는 액션 영화는 그 대표적인 사이다. 그와는 대조적으로 알프레드 히치콕 감독의 작품 세계는 우리에게 대단히 커다란 의미를 시사해 주고 있다. 영화 감독으로서

히치콕은 정보를 통제하고 전달하는 과정에 있어 가치 천부적인 재능을 가지고 있었다. 히치콕 영화의 관객들은 드라마의 열렬한 팬이기도 하다. 배우가 의도적으로 억제하고 있는 결정적인 단서는 근본적으로 알고 있는 것과 보고 있는 것 사이의 역동적 관계에 의해 형성된 뚜렷한 긴



congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof...

장과 기대감을 지아내면서 관객에게 전달된다. 하지만 작품의 현실 세계는 완전히 그와 반대되는 방향으로 전개되고 있다. 히치콕 감독은 연상과 암시와 같은 추상적 원칙을 채용하였던 반면, 오늘날에는 모든 생각과 아무리 사소한 것까지도 일이 드러내고 보여주어야만 한다. 이 정보의 과

잉 생산/과잉 공급은 관객으로 하여금 자신의 고유한 상상력으로부터 멀어지도록 고립시키며, 다양한 선택 과정에 참가할 수 있는 기회를 원천적으로 봉쇄하고 있는 것이다. 연기가 진실을 대체하고, 첨단 기술 장비로 무장한 사기 행위가 본래의 의미를 대체하고 있는 실정이다.

루.징렌.呂敬仁.



루 징렌은 일본에서 스기우라 고헤이의 사사를 받은 북 디자이너이자 일러스트레이터이다. 그는 중국 서적 설계미술 협회의 부위원장을 맡고 있다. 1998년 루 징렌 그래픽 디자인 하우스를 설립하여 운영하고 있다. 1995년 제4회 중국 서적 디자인전에서 〈중국민화집〉으로 금상을 수상하는 등 다수의 수상경력이 있으며 최근에는 〈중국 북 디자이너 100인〉 전과 〈대만 북 디자이너〉 전, 서울에서 열린 〈동아시아 글자예술의 오늘·내일〉전에 참가했다.

● A book designer and illustrator, Jingren studied under the guidance of the visual art designer, Prof. Sugiura Kohei. He holds the position of Deputy Director of National Book Graphic-Design Art Committee and Director of the Book Graphic-Designing Committee of all ministerial publishing houses. He established Jingren Graphic Designing House in 1998 and is the inspector-general of the same company. He won many prizes in competitions, among which his "Complete Works of Folk Painting of China" won the gold award for the integral design in the 4th National Book Design Exhibition in 1995. He participated in the Exhibition of 100 Chinese Book Designers, Exhibition of Book Designers from Taipei, and Works of Asian Book Design in Korea.



朱熹楷书千字文. 1998.





The creating activities of a designer depend heavily on the emergences of sensibility, comprehensive understanding, organization of knowledge, precise proposition, grasp on a whole, and scheme of crafts - a series of orderly operations. Though it's limited to the book's content, the decoration of a book couldn't be just plain text annotations or simple packaging. Designers should dig deeply into books and search for the themes, prepare the waving of rhythms, use insights to orchestrate all kinds of elements that express the themes: the layout and alignment of text, the appropriate selection of images, the disciplinary formats of composing, reasonable configuration of colors, original usage of papers, scientific manufactures - just like a static opera is playing. When readers are flipping a well-designed book, what they feel is not only a flash of stimulation, but more flavors insides. Deeper and broader knowledge sources can be reasoned out of the orderly rational architectures, leaving an imagination space for navigation. This is the consciousness of book designers targeting at re-compose the information which books want to deliver. And this is also the success of re-creating the beauties of books through design languages.

Distinguished designers bring sense and sensibility into plain texts, from cover to inside, from header to footer, from visual effects to physical feeling - always keep the design philosophy of "orderly beauty" in minds, leave the readers mental satisfaction beyond texts, figures and colors. The sensibility of illustrations and the sense of designs not only embody the relativity of chaos and order, but also have the consistency by complementing each other. The former emphasizes more on the burst of passions, while the latter pays more attention to cool handling.

디자이너의 창조적인 활동 과정은 풍부한 감수성, 종합적인 이해력, 정보의 조직 능력, 정확한 작품 구상, 전체적 개념의 파악, 그리고 세부적인 작업 계획을 등과 같이 전체적으로 일련의 잘 짜여진 작업 순서를 얼마나 효과적으로 구현할 수 있느냐의 여부에 달려 있다. 그 내용물에 따라 제한될 수밖에 없었지만, 책의 장식 효과는 단순히 알기 쉽게 풀어 쓴 본문 주석이나 표장만을 의미하는 것이 아니다. 디자이너들은 그 책의 내용에 대해 깊이 있게 천착하고, 주제별 검색 작업을 수행하는 동시에, 자연스럽게 움직이는 운율의 파동을 느낄 수 있어야 하며, 문장의 배치와 정렬, 적절한 삽화의 선정, 절제된 구성 형식, 합리적인 색상의 배합, 원문의 참조, 과학적인 제작 공정 등, 마치 종이 위에서 오페라를 공연하듯이, 특정 주제를 표현하고 있는 모든 종류의 구성 요소를 종합적으로 통제할 수 있는 통찰력을 발휘해야만 한다.

독자들은 훌륭하게 디자인된 서적의 책장을 넘길 때, 번뜩이는 흥분과 감동의 순간 뿐만 아니라, 그 안에 갖추어져 있는 멋과 흥취에 더욱 깊은 감명을 느끼게 된다. 상상력을 마음대로 펼치기 위한 공간을 마련할 수 있도록, 논리적인 순서대로 잘 정돈되어

있는 구성 방식을 통해 더 깊고 풍부한 지식의 원천을 추출할 수 있게 되는 것이다. 이 점이 바로 책에서 전달하고자 원하는 정보를 재구성하는 데 중심 목표를 두고 있는 북 디자인 들의 의식 세계를 좌우하는 핵심 요소라 할 수 있다. 또한 디자인 언어를 통해 책의 아름다움을 성공적으로 재창조하기 위해서는 이와 같은 진지함과 탐구의 자세가 반드시 필요하게 된다. 특별한 감동을 자아낼 줄 아는 전문 디자이너들은 표지에서부터 본문 내용, 각주와 미주, 시각 효과와 외형상의 느낌에 이르기까지 단조로운 문장에 특별한 의식과 감수성을 불어 넣어 주고, '잘 짜여진 아름다움'이라는 디자인 철학을 마음 속에 간직한 채, 독자들이 글자와 그림과 색상의 경계를 뛰어 넘어 정신적 만족을 음미할 수 있는 여백을 남겨 두기 위해 항상 노력한다.

일러스트레이션에 대한 감수성과 디자인 감각은 혼돈과 질서의 상대성을 구체적으로 형상화시켜 주는 동시에, 상호 보완적인 작용을 통해 작품의 일관성을 유지시켜 준다. 전자는 열정의 분출 과정에 대해 좀 더 무게 중심을 두고 있는 반면, 후자는 냉철한 처리 과정에 좀 더 관심을 집중하게 되는 것이다.



范曾诗集, 1996.



马克思手迹, 1999.



往来书札影真.

中国孩子的梦, 1999.



레흐 마제프스키는 폴란드 국립 비주얼아트 학원을 졸업하고 바르샤바 미술아카데미의 헨릭 토마제프스키 교수 스튜디오에서 공부했다. 그는 최근 바르샤바 국립미술관에서 열린 <크라조아 에이전시 위다나차 출판, 간행물 걸작선 111>과 <폴란드 조경 회화: 계몽주의에서 20세기말까지> 등의 책 디자인 작업을 했다. 마제프스키는 폴란드는 물론 세계 각국에서 열 두 차 이상의 개인전을 가졌으며 라티, 헬싱키, 파리, 리오데자네이루, 멕시코 포스터 비엔날레 등에도 참가했다. 1981년 유엔 포스터 일등상, 1987년 국제 쇼팽 포스터 공모전 일등상, 2000년 크라코우에서 열린 폴란드 포스터 페스티벌에서 일등상을 수상했다. 그는 1987년에서 90년까지 바르샤바 미술대학 그래픽디자인과 학장을 역임했고 현재는 동대학 교수로 재직하면서 바르샤바 국제 포스터비엔날레 조직위원회 의장을 맡고 있다. 마제프스키는 또한 프랑스, 스위스, 독일, 핀란드, 브라질, 네덜란드, 벨기에, 이탈리아의 여러 대학에서 강의하고 있다.



After graduating from the State Lyceum for Visual Arts in Zamosc, he matriculated at the Graphic Department of the Academy of Fine Arts in Warsaw, received his diploma in 1972 from the studio of Prof. Henryk Tomaszewski. Author of posters and illustrations, he prepared recently the graphic lay-out of books including a number of "Krajowa Agencja Wydawnicza publications 111 Masterpieces" at the National Museum in Warsaw, and "Polish Landscape Painting from the Enlightenment to the End of the 20th Century". He held more than a dozen solo exhibitions and participated in collective exhibitions, chiefly in poster biennials in Katowice, Warsaw, Toyama, Colorado, Lahti, Helsinki, Paris, Rio de Janeiro, and Mexico. He won the first prize for a UN poster for 1981, the first prize for the International Chopin Competition poster for 1987, and the first prize at the Polish Poster Festival in Cracow in 2000. Over the years 1987 to 1990, Majewski served as the vice dean and then dean of the Dept. of Graphic Arts at the Academy of Fine Arts in Warsaw. He currently chairs the Organizational Committee of the International Poster Biennale in Warsaw. He also lectures at higher art schools in France, Switzerland, Germany, Finland and Brazil.

lech.majewski.^{poland}

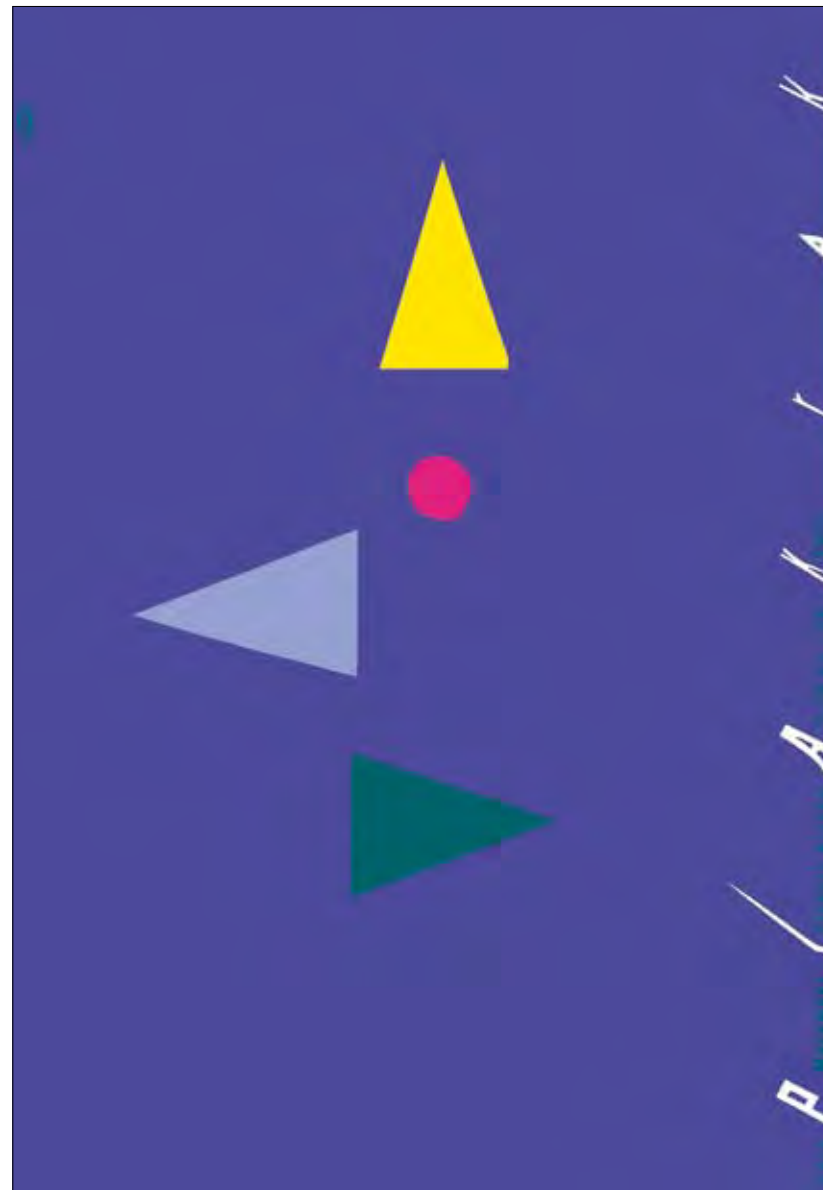
레흐.마제프스키.

inkasent. collector. 98 x 68 cm. 2000.





bal w operze. ball at the opera, julian tuwim, theatre poster. 98 x 68 cm. 1998.



plakrak. exhibition of lech majewski's posters in cracov. 98 x 68 cm. 2001.



캐더린 맥코이는 커뮤니케이션 디자인, 학제간(interdisciplinary) 디자인 이론/비평과 디자인 교육학을 전공했다. 그는 1995년부터 IIT의 선임강사로 재직했고 24년동안 크랜 부룩 미술아카데미 교수를 지냈다. 그는 유니마크 인터내셔널에서 디자인 경력을 쌓았고 이후 크라이슬러의 기업이미지 연구소와 보스턴 옴니그라픽스, 디트로이트 디자이너스 앤 파트너스에서 광고 대행사들의 그래픽 디자인 작업을 담당한 바 있다. 또한 맥코이는 남편 마이클 맥코이와 함께 디자인 전략/도구 하이그라운드를 시작해서 세 차 의 각 분야 산업 디자이너 워크숍을 개최하고 매년 디자인 , 큐레이터, 비평가, 교육자와의 대화를 가졌다 (www.highgrounddesign.com). 그녀의 작품들은 쿠파-휴잇 디자인 미술관, 샌프란 시스코 현대미술관, 워커 아트센터, 덴버 미술관과 크랜브룩 아카데미 미술관에 소장되어 있다. 저서로 <미국의 여성 디자인 : 1900-2000> (바드 칼리지 / 예일대 출판부)과 <미국의 그래픽 디자인: 시각 언어의 역사> (워커 아트센터) 등이 있다.

● McCoy focuses on communications design, interdisciplinary design theory and criticism, and design education. She has been a senior lecturer at Illinois Institute of Technology's Institute of Design in Chicago since 1995, following 24 years of teaching at the Department of Design, Cranbrook Academy of Art. She began her work in design at Unimark International in 1967 and her subsequent professional practice included

graphic design for Chrysler Corporation's Corporate Identity Office, Omnigraphics of Boston, and Designers & Partners of Detroit. In 1971, Katherine and her husband, Michael, founded High Ground: Tools and Strategies for Design, which has held three workshops and two cross-disciplinary conferences. The results of an annual summer Design Conversation for influential designers, curators, critics and educators are published at the award-winning website (www.highgrounddesign.com). She is the author of "Women Designers in the USA 1900-2000" and "Graphic Design in America: A Visual Language History." and her works are part of permanent collection at the Cooper Hewitt Museum of Design, the San Francisco Museum of Modern Art, the Walker Art Center, the Denver Art Museum and the Cranbrook Academy of Art Museum.

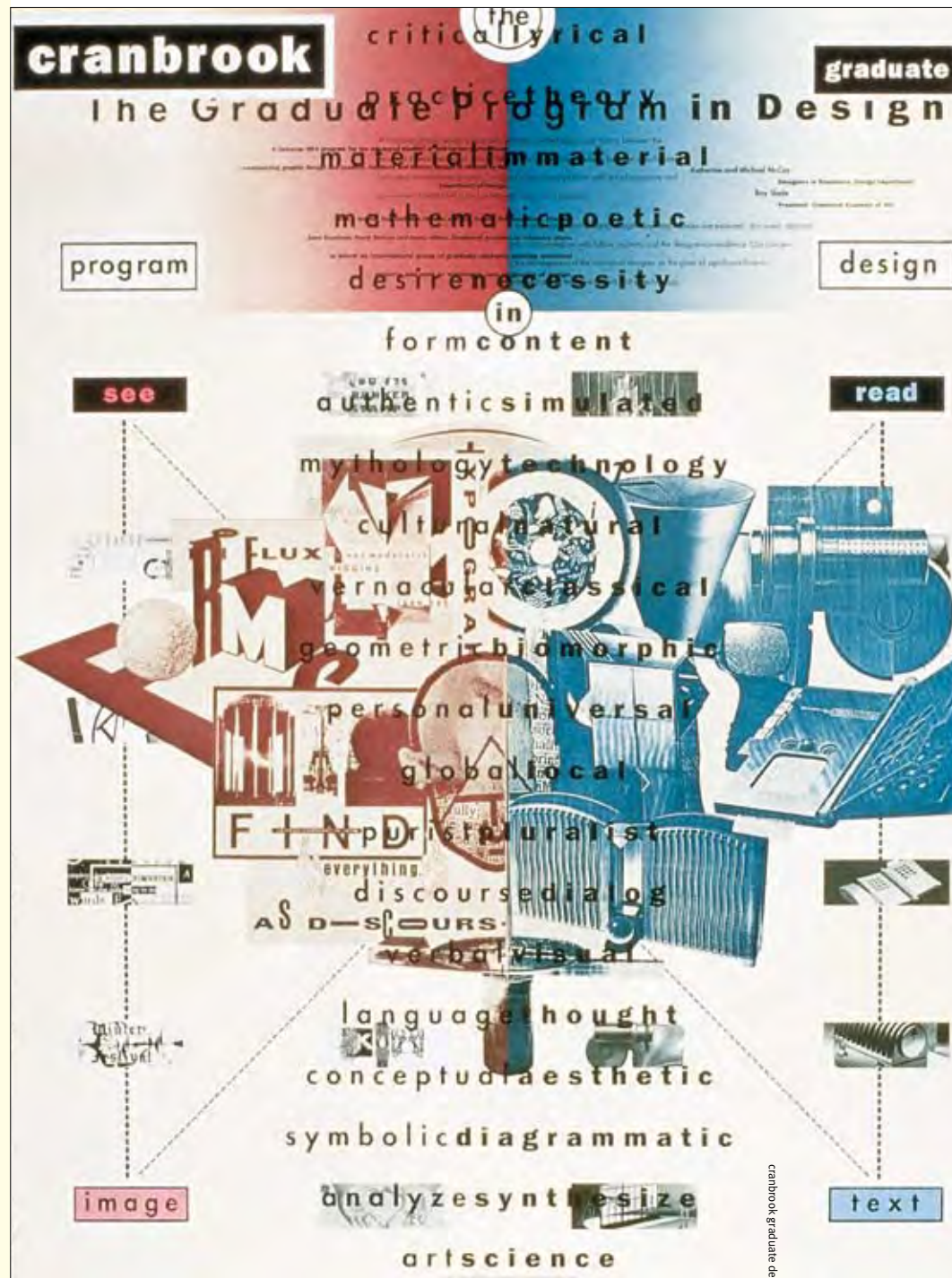


cranbrook campus entrance sign, 1994.

캐더린 맥코이.
katherine.mccoy.
U.S.A.

I was studying industrial design when I discovered my passion for typography. My first graphic design training was the Modernist "Swiss School", emphasizing simple bold sans serif type ordered by a grid structure. As I began to teach at Cranbrook Academy of Art, I experimented with more

expressive and symbolic typography, and I encouraged my students to experiment, too. During my 25 years at Cranbrook, we evolved through stages, resulting in typography that design critics called PostModern - but I am uncomfortable with that label. First, our typography grew more complex and layered. Then we began to explore the vitality of vernacular "bad" typography made by non-designers. Then we investigated communications theories about the spoken and written word. Semiotics and then Deconstruction were important influences. But I always stressed the importance of an organizing grid as the starting point in every design problem, even though it may not be evident when the design is complete. During this evolution, the Macintosh computer



cranbrook graduate design poster, 1989.



mc coy & mc coy brochure, 1977.

became an important design tool, allowing us extend many of our typographic experiments in a very natural way. During the past 6 years of teaching at Illinois Institute of Technology's Institute of Design, I have been focusing on interactive typography for electronic display. Digital typographic design for the Internet and software gives us 3 new design dimensions - interactivity, motion and sound. These are revolutionizing design and challenge us to develop new theories, methods and form to harness their power. But I still love typography on the printed page and the venerable book tradition. Recently I have been interested in combining Modernist asymmetry with more classic symmetrical elements from book traditions to create subtle tensions in graphic space. The more technology launches us into new territory, the more I am fascinated by the typography of the early Renaissance.

내가 타이포그래피에 대한 열정을 느꼈을 때는, 산업 디자인 분야의 학업에 정진하고 있던 시절이었다. 그래픽 디자인 분야에 대해 처음으로 교육 받은 내용은 격자 구조로 짜여진 단순한 산세리프 볼드체에 대해 강조하고 있는 모더니즘의 “스위스 학파”의 이론이었다. 크랜브룩 미술 아카데미에서 강의를 시작하게 된 이후, 나는 보다 인상적이고 상징주의적인 타이포그래피에 대해 실험하는 동시에, 나의 학생들도 이 실험 과정에 동참하도록 독려했었다. 크랜브룩에서 보낸 25년 동안, 우리는 몇 단계의 과정을 거쳐 디자인 평론가들이 포스트모던이라고 지칭하는 (나는 이러한 용어로 호칭 되는 것을 별로 좋아하지 않는다) 타이포그래피 작품을 개발하게 되었다. 우리의 첫 번째 타이포그래피 작품은 다소 복잡한 다층 구조를 형성하고 있었다. 그 다음 우리는 전문 디자이너가 아닌 식자공들에 의해 제작된 토착적인 “미숙한” 타이포그래피의 생명력에 대해 탐구하기 시작하였다. 다시 우리는 구어



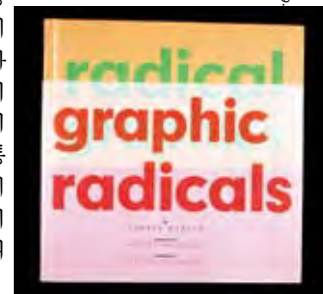
cranbrook academy of art academic catalog cover, 1983.

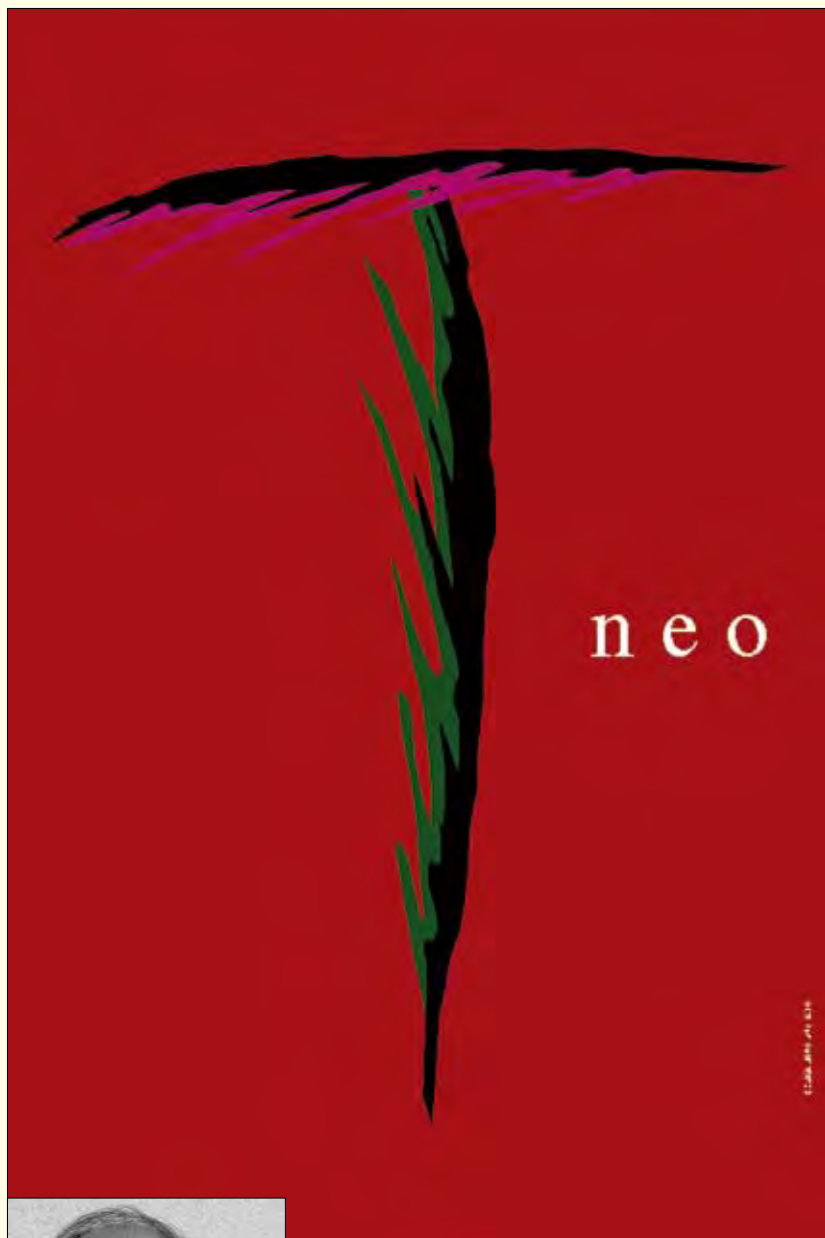
graphic radicals book, 1999.

및 문어적 표현과 관련된 커뮤니케이션 이론에 대해 조사하였다. 이 과정에서 기호학과 해체론이 중요한 영향을 미치게 되었다. 그러나, 나는 디자인의 원결성이 분명하게 인식되지 않는 순간에서조차, 디자인과 관련된 모든 문제 상황을 만났을 때의 시작점으로 항상 조직적 격자 구조의 중요성을 강조하고 있다. 이 일련의 전개 과정 속에서 매킨토시 컴퓨터는 하나의 핵심적인 디자인 장비로 작용하는 동시에, 우리의 수많은 타이포그래픽 실험 과정을 매우 자연스러운 방법으로 확장시켜 나갈 수 있도록 도와 주었다.

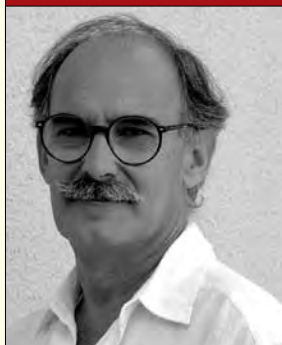
지난 6년 간 일리노이 레크놀로지 인스티튜트의 디자인 인스티튜트에서 강의를 하면서, 나는 전자 디스플레이를 위한 상호 작용의 타이포그래피의 세계를 집중적으로 조명할 수 있었다. 인터넷을 위한 디지털 타이포그래픽 디자인과 소프트웨어는 우리에게 상호 작용성, 운동, 그리고 소리라는 3가지 새로운 차원의 디자인 주제를 우리에게 던져 주었다. 이들 요소들은 디자인 사회에 하나의 혁신적인 반향을 불러 일으키고 있으며, 그 무한한 잠재력을 효과적으로 활용하기 위한 이론과 방법 및 형태를 개발해야 한다는 새로운 과제를 우리에게 안겨주고 있는 것이다.

그러나 나는 아직도 여전히 인쇄지와 고색창연한 전통 서적에 그려져 있는 타이포그래피의 세계를 사랑한다. 최근에 나는 그래픽 공간에서의 미묘한 긴장감을 조성하기 위해, 모더니즘의 비대칭 구조와 전통 서적에서 찾을 수 있는 고전적인 대칭적 요소들을 접목하는 데 깊은 관심을 가지고 있다. 보다 앞선 기술이 우리를 새로운 경지의 세계로 안내해 줄수록, 나는 르네상스 초기의 타이포그래피의 매력에 더욱 깊이 빠져들고 있는 것이다.





poster. "typojanchi 2001".



1942년 포르투갈 생. 포르투갈 미술대학에서 조각을 전공하고 현재는 호아오 마차도 디자인사를 운영하고 있다. 포르투갈 Soares dos Reis 국립미술관과 리스본 Sociedade Nacional de Belas Artes, 캐나다 몬트리올의 리치몬드 아트갤러리와 오사카 DDD 갤러리 등지에서 개인전을 가진 바 있으며, 브루노 그래픽비엔날레, 볼로냐 아동도서박람회, 제1회 모스크바 국제포스터비엔날레 등의 국제전과 행사에 참가했다. "On Edges"를 비롯한 저서와 더불어 마차도의 작업은 디자인저널, 연감 등 다수의 잡지와 책에 소개된 바 있다.

● Born in 1942 Coimbra, Portugal and majored sculpture at the School of Fine arts in o'Porto. He



joão.machado. portugal

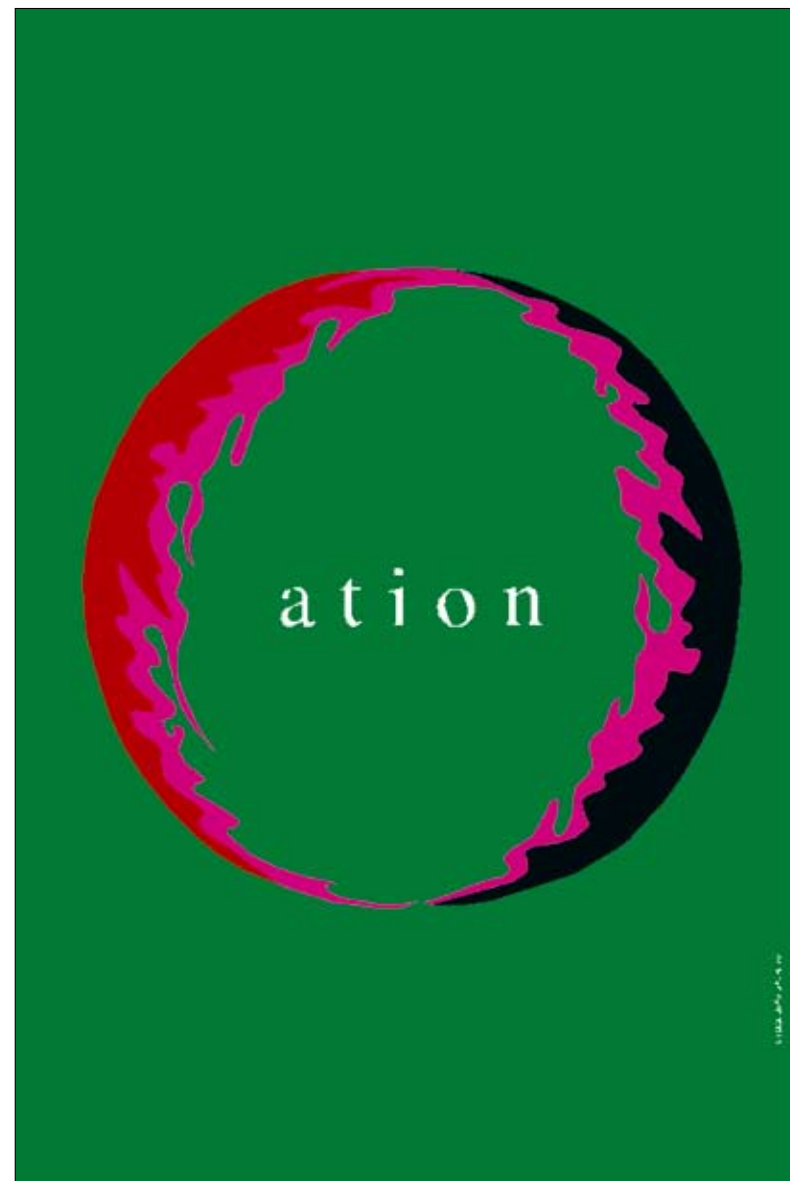
opened his own design firm, João Machado Design and still runs the company. His solo exhibitions were held in various institutions world wide such as Sociedade Nacional de Belas Artes in Lisbon, Montreal Richmond art gallery, Galeria de la Casa del poetu, Mexico City and DDD gallery, Osaka. Machado has participated in Graphic Biennial in Brno, International Fair of Books for children, Bologna and the First Moscow International Poster Biennial and many other international exhibitions and fairs. Including his book "On Edges", his design has introduced in Design Journal, Graphic Annual & Graphic Poster and many design journals and books.

호아오.마차도.



My work as a graphic designer has from the start , had a direction, which I realised when, after completing dozens of pieces of work, I made a critical self-assessment. My compositions display rigor in transposing and/or materialising the ideas, paring away inessentials. I search for the most direct (correct) message through the intervention of that which best defines and symbolises it, without being obvious. Then there is colour (or colours) and the emotional meaning. In this case, every and any work has a logic which is either respected or subverted.

I believe that I am meticulous in every piece of work I carry out, and even obsessively so with respect to the elements I place in the poster space and which allow it to be read objectively, but which equally allow for its immediate observation. For every theme-idea, object, movement, happening, etc. - there are always signs which define it in its essence and its scope.



그래픽 디자이너로서 나의 작품 세계는 수십 종류의 작품을 끝내놓고 난 후, 비판적인 관점에서 스스로를 평가해 보았을 때 비로소 깨달을 수 있었던 단 한가지 방향으로 귀결되고 있다. 즉, 내 작품은 아이디어를 전치하고 또는 구체화하여 비본질적인 요소를 점차적으로 제거하는 데 엄격함을 보여주고 있다는 것이다. 나는 이것을 분명한 방식으로 드러내지 않으면서도, 가장 잘 정립하고, 상징화할 수 있는 방식의 중간-매개 과정을 통해, 가장 직접적인 (정확한) 메시지를 탐색할 수 있도록 노력하고 있다. 이 과정에서 비로소 색상과 정서적 의미의 중요성을 깨닫게 되는 것이다. 이와 관련된 모든 형태의 작업 과정에는 때로 존중 받고 때로는 파멸되고 마는 하나의 논리가 작용하게 된다. 나는 내가 수행하는 모든 작품에 세심한 주의를 기울이고 있으며, 특히 객관적인 관점에서 이해하는 동시에, 그와 동일한 맥락에서 즉각적인 관조가 가능할 수 있도록 내가 포스터 작업 공간에 배치하는 제반 요소와 관련하여서는 극단적일 정도의 강박 증세를 보이게 된다. 사상, 객체, 운동, 상황 등등의 모든 작품 주제에는 항상 그 본질과 범위를 규정해 주는 상징이 존재하고 있다.



야키 몰호는 예루살렘 미술디자인학교 그래픽디자인과를 졸업하고 1972년부터 기업 아이덴티티, 광고, 마케팅을 다루는 이스라엘의 메이저 광고 대행사에서 프리랜스 아트 디렉터로 일했다. 1987년 데이빗 그로스만과 함께 사립 디자인대학인 비탈을 설립했고 1994년 아내 루씨 몰호와 디자인샵 "루티야키 Rutyak"를 열기도 했다. 1985년부터 1992년까지 예루살렘 홀로코스트 유적지인 야드 바셈 Yad Vashem의 타이포그래픽 디자인에 참여했는가 하면 데이빗 크로우와 함께 타이포그래피를 통한 두 문화의 대화를 상징하는 프로젝트 "대화"와 국제폰트디자인 프로젝트인 "중국의 속삭임"에 참가했다. 최근 센카르 Shenkar에 디자인공학 대학 "타이포그래피 연구소"를 설립했다.



close-up on the sand blasted letters on one of the walls in Yad Vashem.

Molcho was educated at the Academy of Art and Design in Jerusalem. From 1972, he worked as freelance art-director with major advertising agencies in Israel focusing on corporate identities, advertising and marketing. In 1987, he co-founded with David Grossman Vital, a private design institute. From 1985 till 1992 he worked as a co-designer for the "Valley of the Communities" in Yad Vashem, the National Holocaust Memorial site in Jerusalem. In 1994, he founded "Rutyaki," a designer's shop, with his wife Ruthy. He participated in the "Dialogue" project with David Crow, a dialogue between two cultures through typography, and also took part in "The Chinese Whisper," an international font design project. Recently, he founded the Typography Research Institute, College of Engineering and Design, at Shenkar.

the design of the typography of one of 100 walls in three valley of the destroyed communities - the holocaust memorial site in yad vashem in Jerusalem.



(Writing in two Voices) It is not a mistake. In my country, Israel, there are two formal languages: Hebrew and Arabic, but almost everything is also written in English. The Hebrew, the Arabic and the Latin letters are very different in any form, while the Latin writing is from left to right, the other two which are calligraphic by nature are written from right to left. Each language has its own needs and its quite some work to find the right fonts and layout to create harmony between two or three opponents that each of them is pulling to his side.

The Latin and the Hebrew letters came from the same origin but throughout the years they took different directions and now they look very different. Their character is different, the Latin letters “sit” on a firm basis, while the Hebrew letters look as if they are hanging on a string. The variety of the shapes of the Latin letters is larger than the Hebrew ones: more diagonal and round lines and the combinations between them. These differences create a challenge to the Israeli designer, to keep the identity and character of each language when they appear together.

My work is based on few elements: first, the look to the past. I would like to continue the research of my culture based on the typographic resources and treasures that have been found throughout the years, update them and use them to enrich written language and help to solve everyday problems.

The typography work of the “Valley of the destroyed communities” at Yad Vashem in Jerusalem, was a journey back to the old history of Israel to find letters that were almost forgotten and use them with advanced technologies. Second, a cultural dialogue. Im looking for collaboration with other typographers from different cultures and create a better understanding and improve communication between people.

(두개의 서로 다른 목소리로 쓰기) 이는 하나의 잘못된 상황을 이야기하

고 있는 것이 아니다. 나의 조국인 이스라엘에서는 히브리어와 아라비아어라는 2개의 공식 언어를 사용하고 있지만, 거의 모든 문서는 영어로 작성되고 있다. 히브리어와 아라비아어, 그리고 라틴 글자는 그 형태와 모양에 있어 상당한 차이를 보이고 있으며, 작성 순서에 있어서도 라틴어는 왼쪽에서 오른쪽인 반면, 그 본질상 기체 방식인 다른 2개의 언어는 오른쪽에서 왼쪽으로 기록된다. 모든 언어에는 그 각자의 고유한 요성이 내재되어 있게 마련이며, 각각 자기쪽 방향으로 끌어 당기려는 2~3개의 대립적인 요소들 사이에 상호 조화로운 관계를 이룰 수 있도록 가장 적합한 폰트와 배치 구조를 발견하기 위해 상당히 많은 노력을 요하게 된다.

라틴어와 히브리어 글자는 동일한 기원으로부터 출발하였지만, 많은 세월이 흐르는 동안 이들은 서로 다른 방향을 선택했고, 현재에는 매우 큰 차이를 보이고 있다. 글자 구조도 서로 다를 뿐만 아니라, 라틴어는 정형화된 모양을 띠고 있는 반면 히브리어 글자는 마치 줄 위에 매달려 있는 것과 비슷한 형상을 나타내고 있다. 라틴 글자의 형태적 다양성은 대각선 및 등군선 구조와 이들의 상호 조합 관계로 인해 히브리어의 수준을 훨씬 더 능가하게 된다. 이와 같은 차이점은 이들 언어가 함께 나타날 때, 각 언어의 정체성과 특징을 유지해야 한다는 과제를 이스라엘 디자이너들에게 안겨 준다. 나의 작업 과정은 다음과 같은 몇 가지 요소를 토대로 이루어진다. 첫번째 요소는 과거에 대한 탐색 과정이다. 나는 오랜 세월동안 발견되어 온 타이포그래피 분야의 소중한 자원과 유산을 토대로 하여 나의 문화에 대한 조사 작업을 수행한 후, 글자 언어의 가치를 풍부

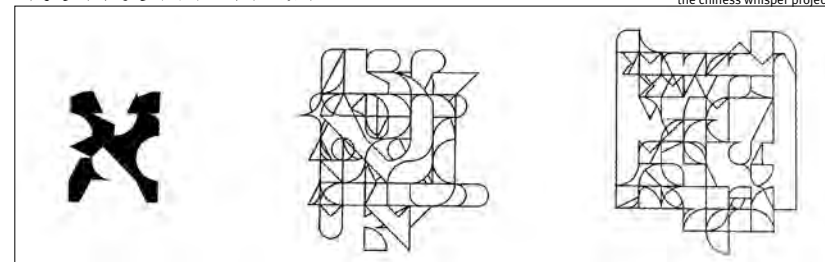


fragments from the dilogue project (joint project between yaki molcho and david crow)

하게 드높이는 동시에, 일상생활에서 부딪치는 문제를 해결할 수 있는 방향으로 이들을 수정, 보완하고 활용한다.

예루살렘 야드 비쉐트의 황폐한 마을에 위치한 골짜기의 타이포그래피 작품은 거의 망각 상태에 있던 글자들을 발견해 내고, 첨단 기술을 이용하여 이들을 재활용할 수 있도록 이스라엘의 과거 역사를 거슬러 올라가는 머나먼 여정으로 우리를 안내해 주었다. 그 다음 두 번째 요소는 문화적 대화의 과정이다. 나는 다양한 문화권에 있는 다른 타이포그래피 전문가들과 함께 상호 협력할 수 있는 방안을 적극 모색함으로써, 보다 폭넓은 이해의 기반을 조성하는 동시에 사람들 상호간의 커뮤니케이션 과정을 더욱 증진시키려 노력하고 있다.

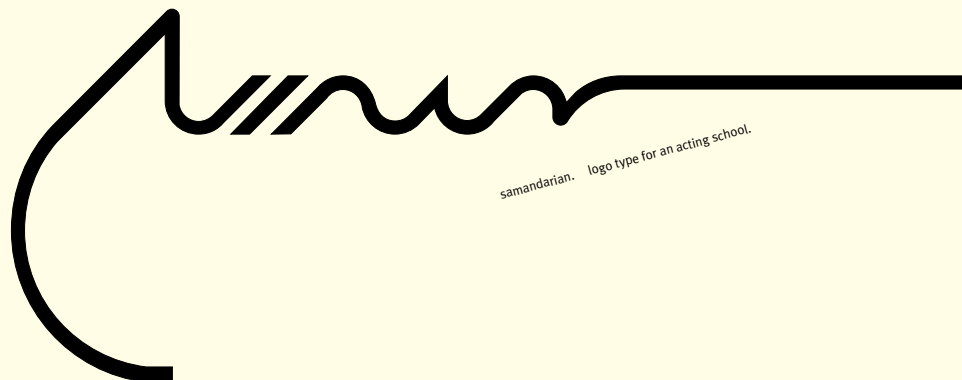
the chinese whisper project.



모르테자 모마예즈는 테헤란미술대학을 졸업했고 파리에서 학업을 계속했다. 6년간 이란의 여러 신문, 잡지에서 디자이너로 일하다가 파스스튜디오, 세븐업, Ketab Hafteh, Roudaki, 씨네마 등의 아트디렉터로 활동했다. 그의 활동 영역은 포스터, 복디자인, 페르시아 레터링, 포장 디자인, 회화, 무대조명디자인에 이르기까지 매우 다양하다. 그는 1969년부터 테헤란미술대학 그래픽디자인과에서 강의를 해오고 있으며 세 편의 애니메이션 영화 감독, 테헤란 국제 영화제 아트디렉터, 국내외 페스티벌과 미술전의 심사위원을 맡은 바 있다. 1975년부터 국제디자인연맹 AGI 회원으로 있으며, 이란 그래픽 디자인 협회 IGDS 위원장과 이란 아티스트 포럼 IAF 부의장을 맡고 있다.

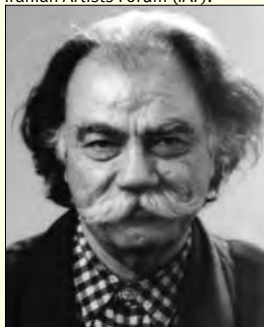
모르테자, 모마예즈,

morteza.momayez. [iran](#)

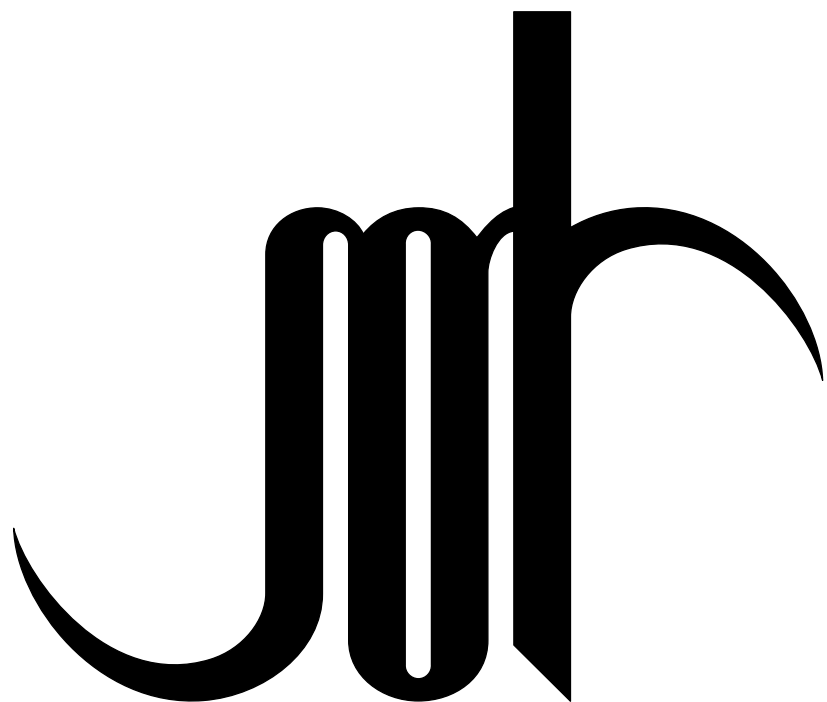


samandarian. logo type for an acting school.

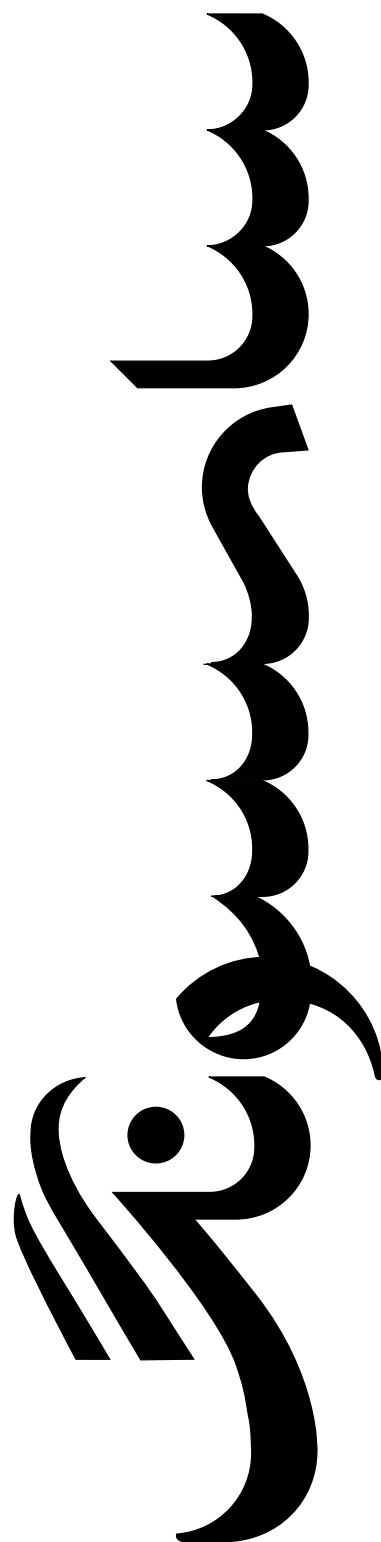
After graduating from the Faculty of Fine Arts at University of Tehran, he continued his study in Paris. He illustrated and designed for Iranian newspapers and magazines for six years, and became the designer and then art director of Pars Studio, Seven Up corporation, Ketab Hafteh, Roudaki, and Cinema. His scope of activities covers posters, book and magazine design, Persian lettering, packaging design, painting, and light and stage design. He has taught at Graphic Department, Faculty of Fine Arts, University of Tehran since 1969, and directed 3 animation films. He was the art director and designer for Tehran International Film Festival, and a member of the juries in many national and international festivals and competitions. He is a member of the AGI and the board chairperson of the Iranian Graphic Designers Society (IGDS) and the vice president of Iranian Artists Forum (IAF).



tokyo. the name of the city (tokyo) based on Farsi and Japanese calligraphy.



elmi. logo type for an Iranian publisher.



samsung. farsi version of samsung company's name.

1961년 스위스 테셀 Tessin에서 출생. 스위스와 런던에서 그래픽 디자인을 공부했으며 20세 때 밀라노의 스튜디오 보게리에서 일하기 시작했다. 베니스의 시니 파운데이션에서 게슈탈트 심리학과 타이포그래피 디자인에 대해 강의한 바 있고, IBM, 가비나 같은 회사의 디자인을 담당하기도 했다. 밀라노의 신생 출판사를 위한 타이포그래피 작업으로 1971년 보도니 상을 수상했으며, 이후 북디자인, 전시 디자인 분야에서 두각을 나타내었다. 오르세 미술관의 작업으로 야누스 상을 받았다. ● Bruno Monguzzi studied graphic design in Switzerland and the U.K. He began to work at Studio Boggeri in Milan when he was 20. He lectured on Gestalt psychology and typographic design at the Cini Foundation in Venice while working for IBM and Gavina. After he received the Bodoni Prize in 1971 for his typographic job for a small new publishing house in Milan, he has been working in the area of book and exhibit design. He was awarded the Janus Prize for his work in the Musee d'Orsay.



모르테자, 모마에즈.

bruno.monguzzi. switzerland

gewerbemuseum winterthur. 128 x 90.5 cm. 2001.



The fashion system is like a pocket dictionary with continuous revised editions. The only constant in the constant changes is that a lot of words are missing. I think that changes should be dictated by the content, not by the fashion system. New design, as Charles Eames stated, comes from new problems. To end this conversation I would like to quote another master, Achille Castiglioni. "There is not a Castiglioni style. There is a Castiglioni method", he asserted in a recent interview for his MoMA exhibition in New York, a method, he added, of a "designer out of fashion." 유행이란 끊임없이 개정

판이 발행되는 포켓용 사전과도 같다. 이 끊임없이 계속되는 개정 작업 속에서 유일하게 변하지 않는 요소

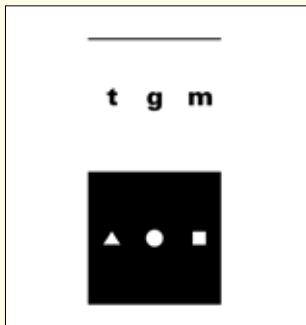


bruno monguzzi. 1961-2001 eine retrospektive.

가 있다면 그것은 많은 낱말들이 없어지고 있다는 사실이다. 나는 이와 같은 변화의 과정이 하나의 유행 사조에 의해서가 아니라, 그 내용에 의해 결정되어야 한다고 생각한다. 찰스 임스가 지적하고 있듯이 새로운 디자인은 새로운 문제를 통해 창출되는 것이다. 이 논의를 마무리하는 의미에서 또 다른 대가 아킬레 카스틸리오니의 말을 인용하는 것이 좋겠다. 그는 뉴욕에서 자신의 뉴욕현대미술관 전시회에 대해 가진 최근의 한 인터뷰에서 다음과 같이 단언하였다. "카스틸리오니 스타일이란 존재하지 않습니다. 카스틸리오니 방법만이 존재할 뿐입니다." 그는 이것이 "유행 사조에서 벗어나 있는 디자이너"에 의한 방법이라고 부연 설명했다.



logo for a regional structural program / left and right of the river ems (first prize out of international competition). 1998.



logo for the typographic society munich. 1978.

롤프 뮐러는 독일 울름조형대학에서 수학했다. 1985년부터 1998년까지 잡지 HQ의 디자인 이자 편집장으로 활동했고 독일 상무부 로고타입과 독일 TV 채널3의 로고를 제작했다. 1985년 베를린, 프랑크푸르트 등 독일 각지에서 '타이포그래피와 시각 정체성'이라는 주제로 전시회를 가진 바 있다. 1989년 뉴욕 아트디렉터스 클럽에서 금상을 수상한 바 있으며, 그의 책은 1995년, 1998년, 1999년 3차례 걸쳐 '올해의 가장 아름다운 책'으로 선정되었다. 국제그래픽연맹 AGI 회원.

- Müller studied at the Hochschule für Gestaltung hfg Ulm in Germany. From 1985 till 1998, he worked as a designer and editor for HQ: High Quality, and he also designed logos for the German Chamber of Commerce and the German TV Channel 3 in Hassen. His itinerant exhibition, "Typography and Visual Identity" was shown in German cities in 1985. He won the Gold Medal of the Art Directors Club of New York in 1989 and his books were designated as "the Most Beautiful Book of the Year" three times in 1995, 1998 and 1999. He is a member of the AGI.



rolph.müller.germany

롤프 뮐러.

logo for a signage system of the museums in munich: mm. 1999.



logo for an information service of publishing company. 1995.



Human information is mostly spoken or sung. In both cases we follow consistent rules of performance: Words and sentences are produced with lingual rhetorics and the voice's ambiance in the daily dialogue. Making a melody out of them, is matter of music and follows the rules of ethnic and musical traditions. Both performances have clear qualifications: they must be understood and they can be very subjective.

Typography is the business and the art of the transformation or transport of language. Its realization includes at the same time semiotic and semantic procedures. Readability is the one quality as there is the other: the personal use of letter and space.



In the daily work I like to differ between talk and song in typography: the highest degree of typographic talking is readability, that of typographic singing is melody.

인류 사회의 정보는 대부분 말로 전해지거나 아니면 노래로 불려지고 있다. 이 모든 경우, 우리는 하나의 일관된 행동 원칙을 준수하게 된다. 즉 단어와 낱말은 일상적인 대화 과정에서의 언어적 수사법과 목소리의 분위기를 통해 전달된다는 것이다. 이들 요소를 통해 아름다운 선율을 만들어 내는 것은 음악의 영역으로서, 이 때에는 민족의 풍습과 음악적 전통을 따르게 된다. 이 모든 행동의 실



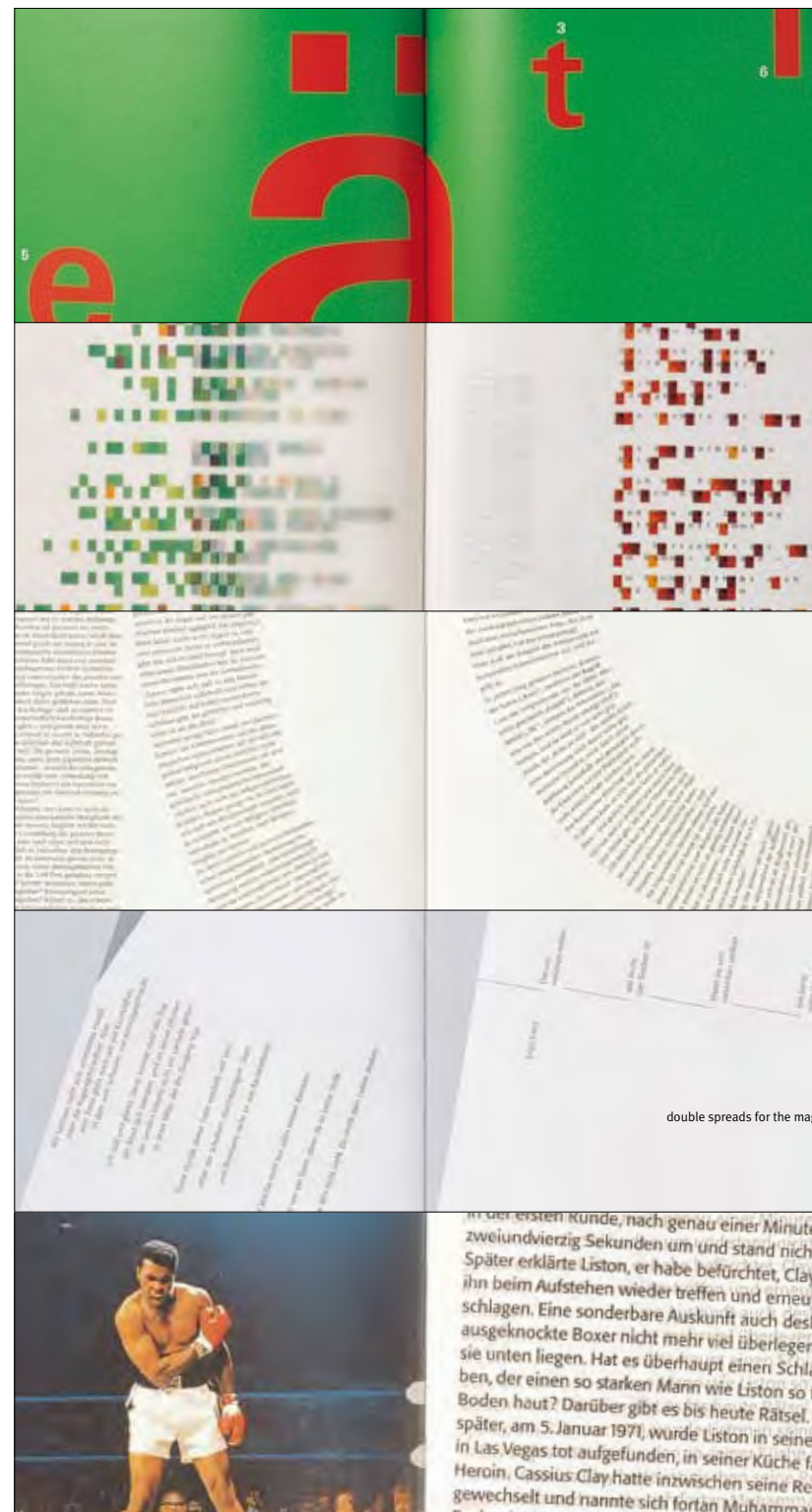
천 과정에는 이들이 항상 이해 가능한 수준에서 진행되어야 하며, 그와 동시에 다분히 주관적일 수도 있다는 명백한 조건이 존재한다.

타이포그래피는 언어의 변화 또는 전수 과정에 대한 기법을 연구하기 위한 독자적 연구 영역이라 할 수 있다. 그 구체적인 구현 방법에는 기호론적이고 의미론적인 절차들이 동시에 포함되어 있다. 이를 위해서는 가독성이라는 측면이 하나의 중요한 특성을 구성하고 있을 뿐만 아니라, 문자와 공간의 개인적 활용이라는 또다른 핵심 요소가 작용하게 된다.

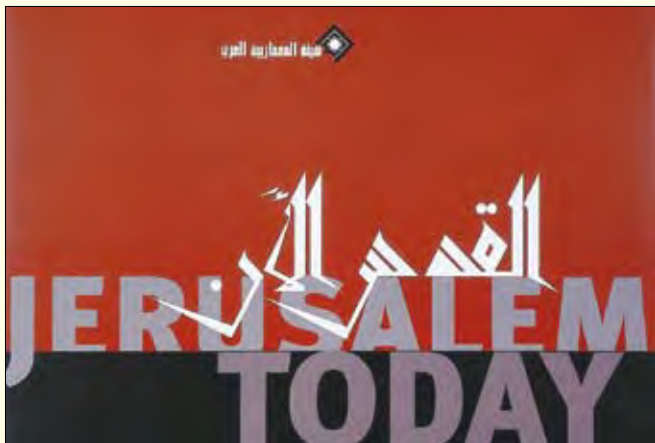
일상적인 작업 과정 속에서 나는 타이포그래피 영역에서 대화와 노래 사이의 차이점을 자주 구분 짓게 된다. 타이포그래피의 영역에서 최고 수준의 대화는 가독성에 달려 있으며, 최고 수준의 노래는 아름다운 선율에 달려 있다고 할 수 있는 것이다.



poster for an exhibition "die neue sammlung". mies van der rohe museum, munich. 841 x 1188 mm. 1971.



double spreads for the magazine hq.



'jerusalem today': program.

leila.musfy. lebanon

디자이너이자 교육자, 아티스트. 그는 캔사스시티 아트 인스티튜트와 미시간 크랜브룩 아카데미에서 수학했다. 현재는 베이루트의 아메리칸 대학 건축디자인학과 그래픽디자인 프로그램 부교수이자 학과장이다. 워싱턴 소재 에델 케슬러 디자인에서 수년간 디자이너로 일하면서 미국 건축협회(AIA)와 국제 커뮤니케이션 에이전시(ICA) 업무를 맡아 한 바 있다. 그는 주로 출판디자인에 집중하고 있는데 베이테딘 페스티벌 카탈로그, '시리아 현대 미술', '예루살렘 투데이' 등 인쇄매체 작업을 주로 했다. 그의 작품들은 테이트 갤러리와 크랜브룩 아카데미 아트 라이브러리 등에 소장되었다. 레일라 무스피는 2000 서울 이코그라다 밀레니엄 콩그레스에서 초청 강연을 하기도 했다. 그의 작품은 서울에서 발간되는 <산업디자인>과 <임프레스>에 실렸다. Leila Musfy is a designer, educator and artist. She

레일라.무스피.

studied at Kansas City Art Institute and Cranbrook Academy of Art. She is presently Associate Professor and Director of the Graphic Design Program in the Dept. of Architecture and Design at the American University of Beirut. While working as a designer in Washington D.C. at Ethel Kessler Design, she handled jobs like the American Institute of Architects, and International Communications Agency. Her work focuses mainly on publication design, and some of the major publication projects are the Beiteddine Festival catalogues, the "Contemporary Art in Syria" and the "Jerusalem Today". Her works are on permanent exhibit in the archives of the Tate Gallery, London and the Cranbrook Academy of Art Library. She has been a guest speaker at the Oullim 2000 Icoagrada Millennium Congress in Seoul, Korea. Her work was published in FiD [Future of Industrial Design] printed in Seoul.



beiteddine 96: cover for 1996 festival catalog.

beiteddine committee stickers.





beiteddine inside: inside spread of 1996 catalog.



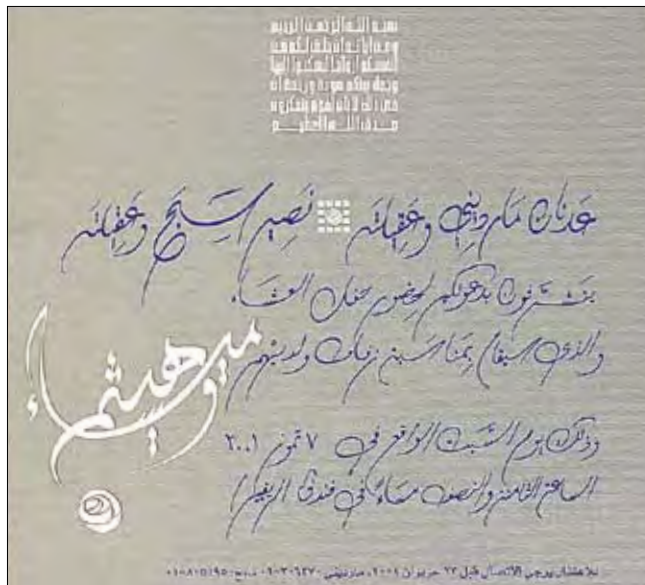
beiteddine inside: inside spread of 1997 catalog.



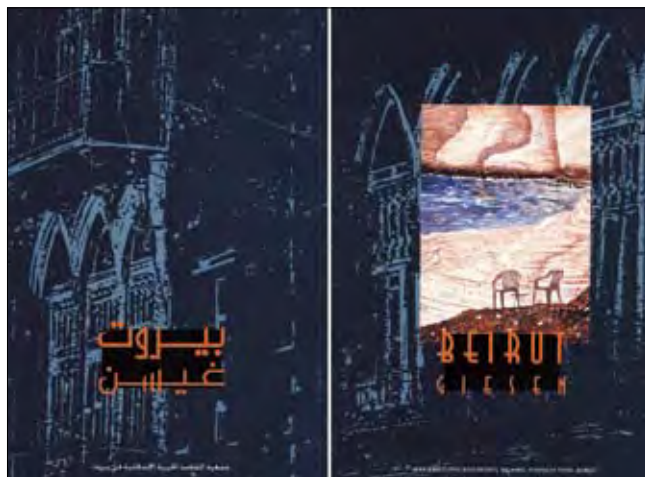
By being an educator, designer, and painter it is difficult to dissociate one from the other. The three disciplines go hand in hand and nourish one another. Inspiration comes from my close contact with students, assessments emanate from dealing with clients, and painting combines the questioning of it all. What is learned from one feeds into the other. As a result, I would like to address design generally and my design philosophy particularly since my personal work constitutes my research in academia. Many issues are the concerns that interest me as a designer, educator and artist. My work and teaching focuses predominantly on universal language versus identity, heritage versus technology as a primary concern in academia today, and adaptation versus conformity as a target for my research and teaching. The questions that concern me are as follows: Is there a loss of identity in the implementation of the universal language? What is universality? What are language, culture, and tradition? How do they play a part of universality? Is language important to address? My design research is geared towards surfacing solutions, merging technology with history, and keeping the spirit of the past. It also combines a full understanding of the present by means of one's own creativity. Most importantly the constant questioning is present and the dialogue has to be created. In my work, I aim to focus on two important factors: the awareness of our existence in the Arab world with its multitude of languages and cultures, and the new technology. I attempt to adapt these important factors as well as the environmental needs to a new technology by looking closer at problems such as Arabic typography and its coexistence with Latin typography. The way I address design is by experimenting with typography, which is a major part of my work. I investigate the various possibilities of juxtaposing Arabic and Latin type. My personal work in painting reiterates and in some cases reinforces my professional and academic work as it attempts to concentrate on identity within the culture.

교육자, 디자이너, 그리고 화가 중에서 하나를 다
른 하나와 분리해 낸다는 것은 대단히 어려운 일이
다. 이 세 가지 분야는 모두 상호 보완적으로 사용
될 수 있으며, 또한 서로 간의 부족한 요소들을 보
완해 준다. 나는 학생들과 긴밀하게 접촉하는 과정
에서 창조적인 영감을 발견하게 되고, 고객들과의
거래 과정 속에서 분석적 역량을 발산하게 되며,
회화 과정은 이 모든 탐색 작업을 하나로 통합해 주
게 된다. 하나의 과정을 통해 습득한 내용이 다른
과정으로 용해되는 것이다. 그 결과, 나의 개인적
인 작업이 대학에서의 연구 활동을 이룰 때, 문제
디자인은 보다 전체적인 관점에서 그리고 디자인
철학은 보다 특수한 관점에서 개진하게 된다. 디자

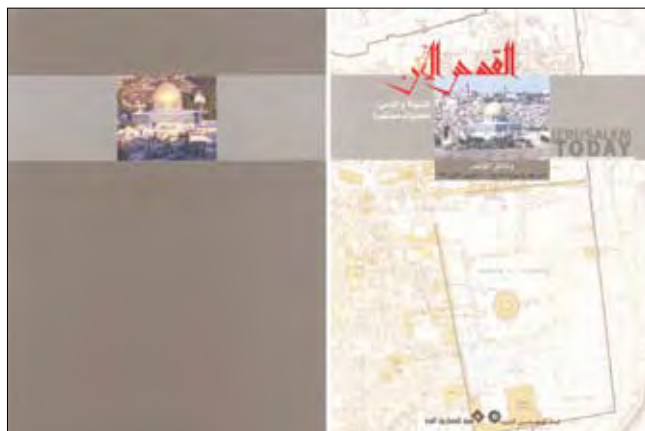
이너이자, 교육자인 동시에 아티스트인 나에게
많은 사인들이 중요한 관습의 범주에 모두 속해 있
다고 할 수 있다. 나의 작품과 강
의 과정은 오늘날 대학 단의 주요한 관심사로 부
각되고 있는 보편적 언어 대 정체성, 전통유산 대
신기술, 그리고 나의 연구 조사 및 교수 활동의 중
심 목표인 적용 대 일치에 집중되어 있다. 특히 내
가 궁금하게 생각하고 있는 의문점은 다음과 같은
내용이다. 보편적 언어의 응용 과정에서 과연 우리
의 정체성은 상실되는 것인가? 보편성이란 무엇을
의미하는가? 언어와, 문화, 그리고 전통이란 과연
어떤 것일까? 이들 요소가 보편성에는 어떠한 역
할로서 작용하게 되는 것일까? 언어라는 것은 과



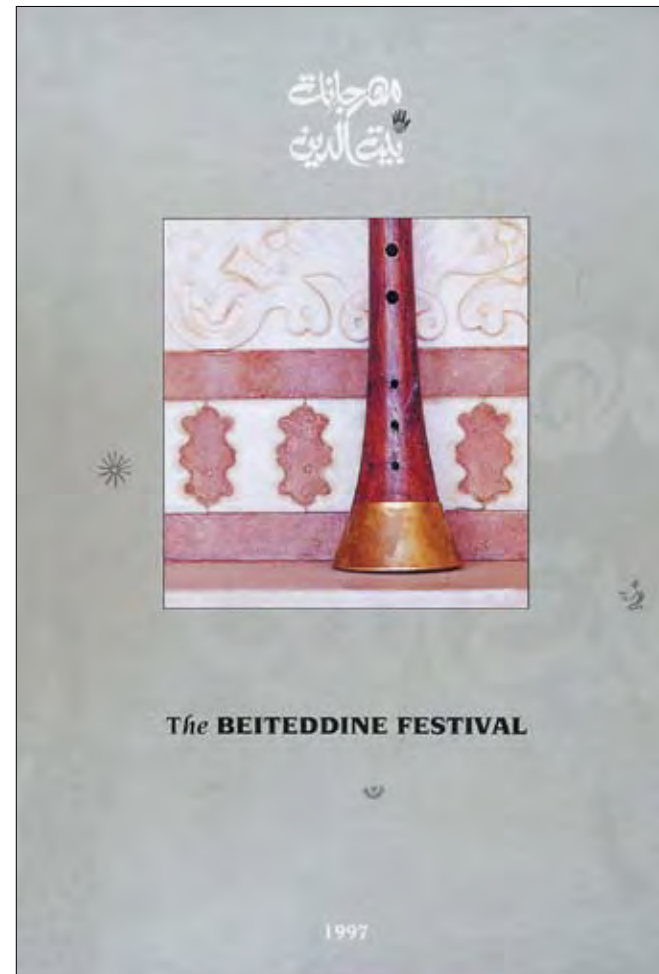
wedding invitation. 2001



giesen cover: book cover for 'Beirut Giesen' book.



kods cover: 'jerusalem today' book cover.



cover for 1997 beiteddine festival catalog.

연 연구할 만한 가치가 있는 것인가? 디자인에 대한 나의 조사 작업은 다양한 방안을 모색하고, 기술과 역사의 영역을 하나로 결합하는 동시에, 과거의 정신적 기풍을 유지하는 방향으로 이루어진다. 그것은 또한 고유의 독창성을 주요 발판으로 하여, 현재에 대한 완벽한 이해 과정까지도 통합하고 있다. 특히 가장 중요한 사실은 끊임없는 탐구의 자세를 계속 견지하는 동시에, 대화의 분위기를 적극 조성해야 한다는 점이다. 나의 작품 세계 속에는 다양한 언어와 문화가 지배하는 아랍권 사회에서 존재하고 있다는 인식과 또한 신기술이라는 두 가지 중요한 요소에 접이 맞추어져 있다. 나는 이 중요한 요소들 뿐만 아니라, 환경상의

필요성을 아라비아어의 타이포그래피 및 이것과 관련된 타이포그래피와의 상호 공존 등과 같은 문제를 면밀하게 고찰하는 방식으로 새로운 기술 범주에 대입해 보고자 시도하고 있다. 나는 내 작품의 주요 부분을 구성하고 있는 타이포그래피에 대한 실험 과정을 통해 디자인 작업에 몰입하는 방식을 택하고 있는 것이다. 나는 또한 아라비아 문자와 라틴 문자를 상호 비교할 수 있는 다양한 가능성에 대해서도 조사하고 있다. 나 자신의 개인적인 회화 작품 속에는 문화 내부의 정체성 문제에 집중하기 위한 시도의 일환으로, 전문적이고 학구적인 작업 과정이 반복 재현되고 있는 동시에, 어떤 경우에서는 이것이 더욱 강화되고 있다.

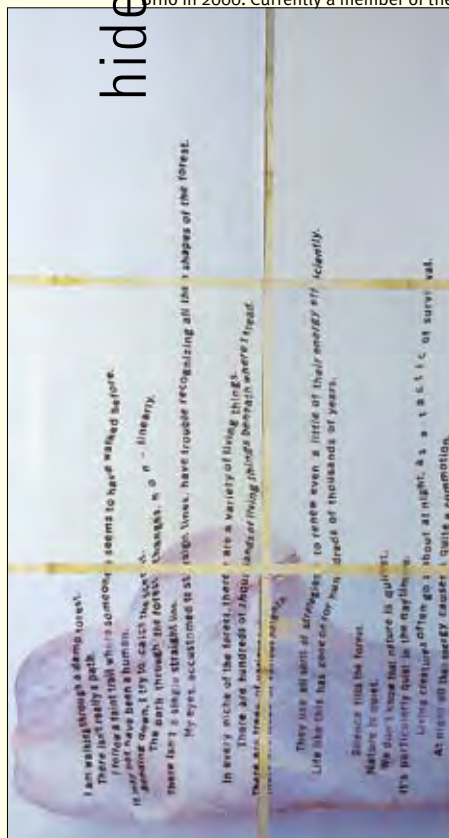
나카지마 히데카는 마사미 시미즈 디자인사와 로킹온에서 일하다가 1995년 나카지마 디자인을 설립했다. 1999년 작품집 <리바이벌>을 간행하고, 류이치 사카모토, 노리카 소라, 시게오 고토와 함께 '코드'라는 단체에 참가했다. 또한 파리에서 열린 <그래피즘/200명의 그래픽 디자이너들 1997-2001> 전에도 참가했다. 주요 작품으로는 로킹온의 "컷", 류이치 사카모토, 이세이 미야케의 국제 캠페인, 브래드 피트의 태그 호이어 Tag Heuer 캠페인을 들 수 있다. 또한 북디자이너로 다이도 모리야마 사진집 <파편>, 마크 보스윅의 사진집 <인조음성>, 제프 버튼의 사진집 <무제>를 들 수 있다. 뉴욕 아트디렉터스 클럽, 도쿄 아트디렉터스 클럽에서 수상했으며 제19회 국제그래픽디자인 비엔날레에서 북디자이너 부문 최고상을 받은 바 있다. 현재 국제그래픽연맹 AGI과 뉴욕 아트디렉터스클럽의 회원.



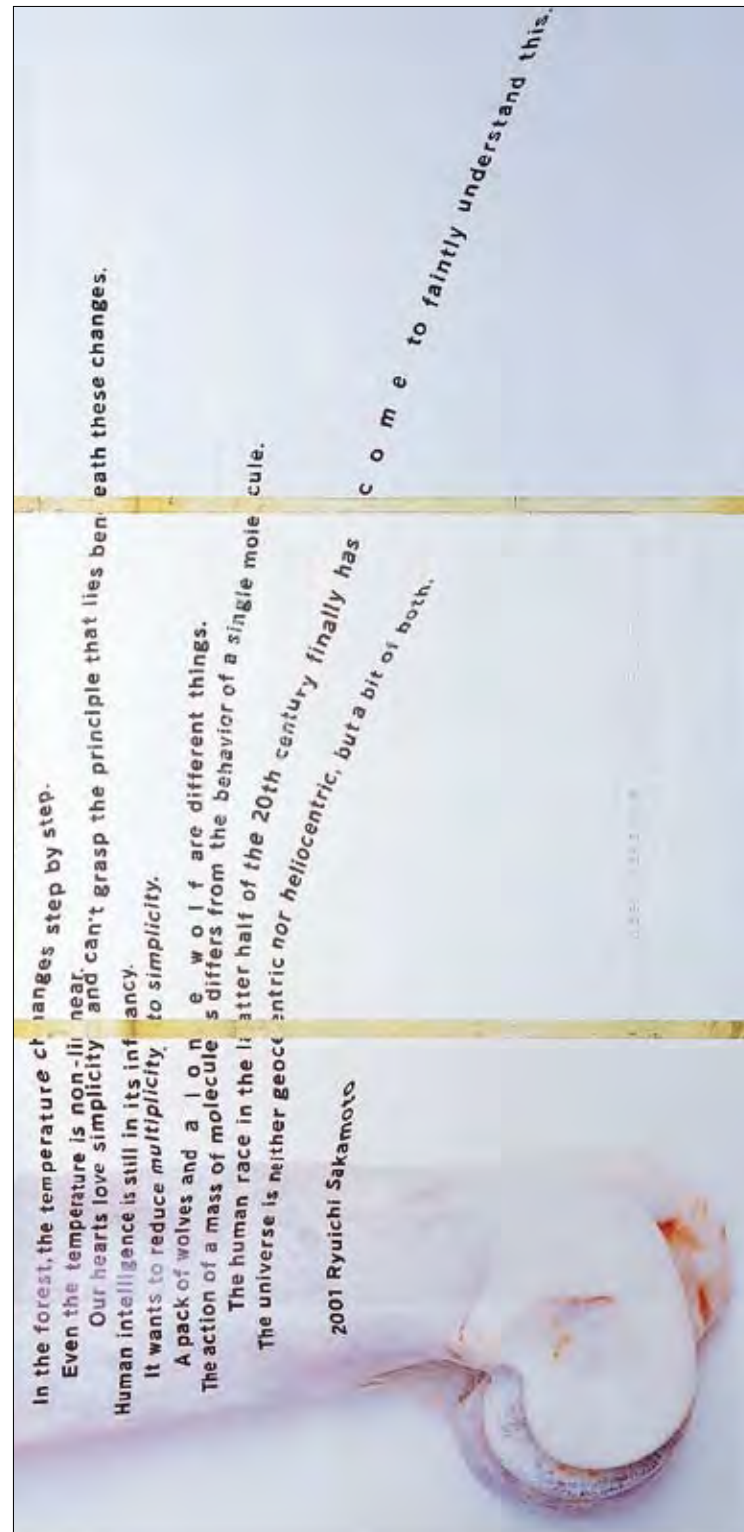
나카지마. 히데키. 中島. 英樹.

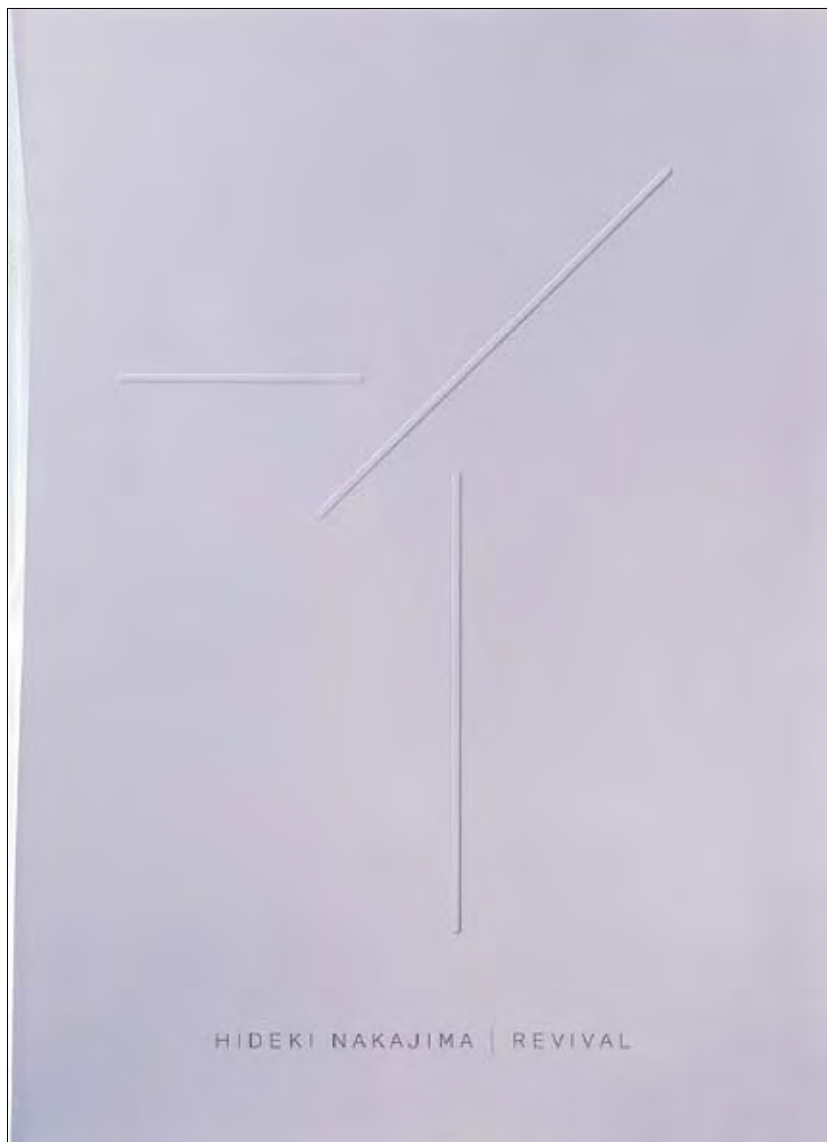
hideki nakajima. japan.

After working for Masami Shimizu Design Office and Rockin'On, Hideki Nakajima founded Nakajima Design in 1995. His collection of works, "Revival," was published in 1999, and he participated in the group, "Code," with Ryuichi Sakamoto, Norika Sora, and Shigeo Goto. He also participated in "Graphisme(s)/200 Creators in Graphic Design 1997-2001" held in Paris. His major designs include "Cut" at Rock'On, the international campaign of Issey Miyake, Brad Pitt's campaign of Tag Heuer. He also designed Daido Moriyama's photo book, "Fragments," Mark Boswick's collection of photographs, "Synthetic Sound," and Jeff Berton's photo book, "Untitled." He won prizes from New York Art Directors Club and Tokyo Art Directors Club, and received the Best Design Award in the Category of Books in the 19th International Biennale of Graphic Design in Brno in 2000. Currently a member of the AGI and New York Art Directors Club.



poster 'I am walking' dz.





The book titled "revival" contains 57 works of typography I directed for CUT magazine and it was published in April, 1999. I created three-dimensional objects of typography with metals, wood and acrylics and represented them in photographs. These works of typography had been over 362 in 10 years and I selected 57 from them. The poster titled "I am walking" is a collaborative work with Ryuichi Sakamoto and it was released in April 2001. First I asked Sakamoto to write a sentence which would function as a time capsule for the future. Sakamoto wrote a brilliant sentence which was far beyond the first concept of the design. So I had to change the basic idea for this poster. My final ideas were 'to place the typography non-straight line, on a white bone of an animal', 'the patchwork way of design with 9 different papers' and 'a color photograph which one can feel its temperature'. Special inks and special processings were adopted to develop these ideas. "부활"이라는 제목의 책자는 내가 CUT 잡지를 위해 연출하였던 57개의 타이포그래피 작품을 수록하고 있

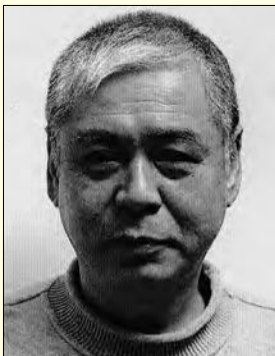
book 'revival'(book of my typography works for 'cut' magazine): cover.



book 'revival': inside.

으며, 1999년 4월 공식 출간되었다. 나는 금속과 목재 및 아크릴을 이용하여 3차원 객체 형식의 타이포그래피 작품을 창작한 후, 그 내용을 사진 속에 형상화 하였다. 이 타이포그래피 작품은 10년간 362 점이 넘게 제작되었으며, 나는 그 중 57 점을 엄선하였다. "나는 걷고 있다"라는 제목의 포스터는 류이치 사카모토와의 공동 작업 과정을 통한 산물이며, 2001년 4월 공식 발표되었다. 처음에 나는 사카모토에게 미래를 위한 타임 캡슐로 기념될 만한 문구를 작성해 달라고 요청하였다. 사카모토 씨는 당 생각했던 디자인 컨셉을 훨씬 능가하는 탁월한 문구를 전달해 주었다. 그래서 나는 이 포스터의 기본 개념을 변경하기로 결정했다. 나의 최종적인 작품 구상은 '타이포그래피의 비직선형 선분을 동물의 흰 뼈대에 배치하기', '9개의 서로 다른 종이를 이용한 디자인 잡동사니', 그리고 '체온을 느낄 수 있는 칼라 사진'으로 귀결되었다. 이와 같은 개념을 구현하기 위해 특수 잉크와 특수 공정 방식이 채택되었다.





1933년 생. 나카조 마사요시는 동경예대를 졸업했다. 그는 1970년부터 시세이도 사보 〈하나츠바키〉의 디자인을 담당하는 한편, 1985년 워콜 스파이럴, 1994년 도쿄 현대 미술관, 1990년 시세이도 팔러 로고/포장 디자인 등의 작업을 했다. 그의 작품은 ADC 대상, 야마나 상, 마사루 카츠미 상, 히로무 하라 상, 마이니치 디자인 상, TDC 금상과 최고 명예상을 수상한 바 있고, 그는 현재 도쿄 ADC, TDC, 도쿄 일러스트레이터 협회, JAGDA 회원으로 있다.

nippon. from poster exhibition "Japan 2001" by jagda. 2001.



Born in 1933, Masayoshi Nakajo graduated from the design program of Tokyo National College of Arts and Music. While designing "Hanatsubaki," the promotional magazine for Shiseido since 1970, he also worked in logo and packaging design projects such as Wacol Spiral in 1985, Tokyo Contemporary Art Museum in 1994, and Shiseido Parlor in 1990. His works won him abc Grand Prize, Yamana Award, Masaru Katsumi Award, Hiromu Hara Award, Mainichi Design Award, tdc Gold Prize and the best Honor award. He is currently a member of ADC Tokyo, TDC, Tokyo Illustrators Society, and JAGDA.

masayoshi.nakajo.www.masayoshi-nakajo.com

나카조, 마사요시. 仲條, 正義.

poster for art magazine "kokon". 2001.





poster for art magazine "kokon". 2001.



poster for art magazine "kokon". 2001.



니 추완은 베이징 중앙미술학원에서 수학하고 20년간 서체디자인 작업을 해왔다. 그의 서체 6종류가 상용되고 있다. 1993년에 국제 서체디자인대회 대만 화강상을 수상했고, 1996년에는 국제서체디자인대회에서 일본 모리사와상을 수상했다. ● Ni chuwan studied at the Beijing Central College of Art and has been engaged in typeface design for 20 years. Six of his typeface were selected and put in founder typeface base and one kind of



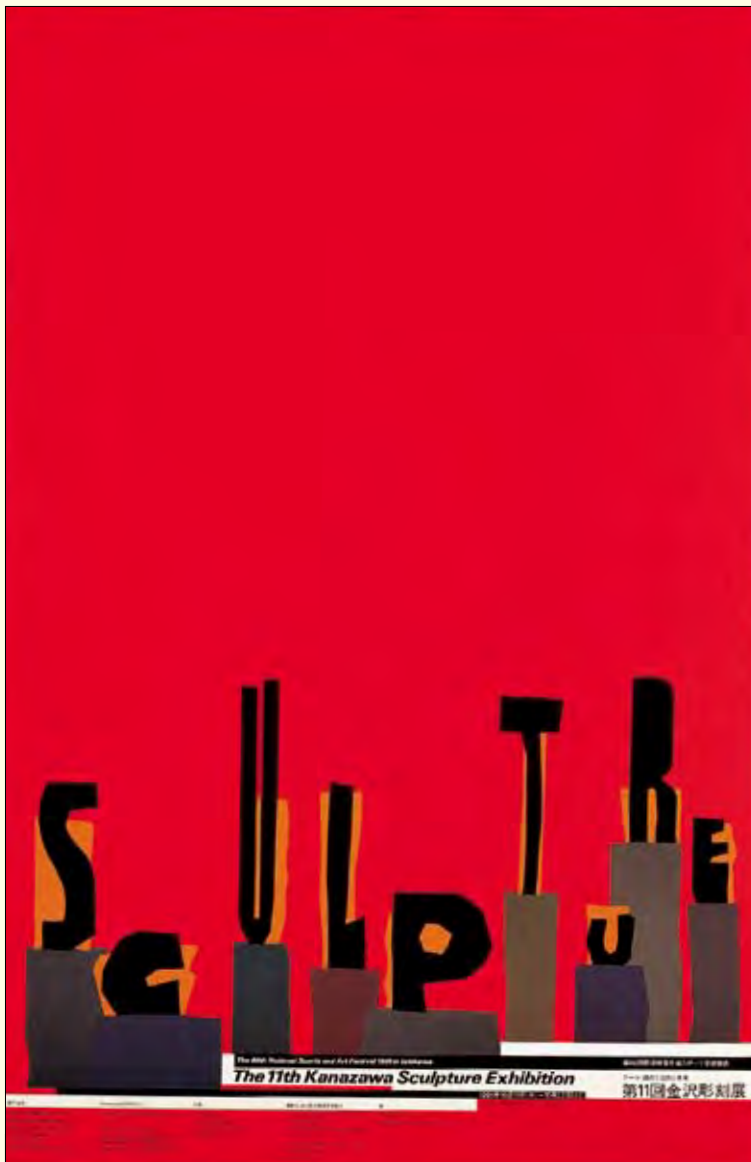
typeface name: cut paper.

typeface name: lines of nature

니.추완.倪初萬.

ni.chuwan.^{china}

typeface was selected and put in Sino Type typeface base. In 1993, he won the Taiwan Huakang award for International Typeface Design Competition, and Morisawa Award in International Typeface Design Competition in 1996.



poster, the 11th kanazawa sculpture exhibition, 1989.



minoru.niijima. japan

니지마,미노루, 新次郎.

니지마 미노루는 추오 미술학원을 졸업하고 예일 대학에서 그래픽 디자인과 타이포그래피, 북 디자인을 공부했다. 1983년 일본으로 귀국하여 도쿄에서 개인전을 갖고 미노루 니지마 디자인 스튜디오를 열었다. 이듬해 일본 타이포그래피 협회 대표위원회 회원이 되었고, 1998년부터 AGI 회원이다. 1991년 런던 〈뉴 재팬 그래픽〉 전과 1992년 Museum für Zeitgenössische Kunst에서 열린 〈현대 일본 포스터 아트〉 전, 일본 국제 포스터 박물관의 〈전후 디자인〉 전 등 다수의 전시경력이 있으며, 이외에도 라티 포스터 비엔날레, 도야마 포스터 트리엔날레, 바르샤바 포스터 비엔날레, 멕시코 포스터 비엔날레, 헬싱키 포스터 비엔날레, 뉴욕 타이포디렉터스클럽 전, 뉴욕 아트 디렉터 클럽 국제전 등에 참여했다. 현재 무사시노 예술대학 교수. ● Minoru Niijima graduated from Chuo Mijiuchu Kakuen Art Center



poster, an exhibited work for the poster exhibition of Japan, 1988.

School and continued his study in graphic design, typography and book design at Yale University School of Art. When he came back to Japan in 1983, he held an exhibition in Tokyo and opened Minoru Niijima Design Studio. He became a member of representing Committee of Japan Typography Association next year and is a member of the AGI since 1998. His works were shown at "New Japan Graphic" exhibition in London in 1991, "Contemporary Japanese Poster Art" at Museum für Zeitgenössische Kunst in 1992, and "Post-War Designers" at the International Poster Museum, Japan. He participated in numerous exhibitions including Lahti Poster Biennial, Toyama Poster Triennial, Warsaw Poster Biennial, Mexico Poster Biennial, Helsinki Poster Biennial, New York Type Directors Club Exhibition, and New York Art Directors Club International Exhibition. He is currently a professor at Musashino Art University.



poster. the 7th kanazawa sculpture exhibition. 1987.



basic Lettering. an announcement for the book about english and japanese lettering. 1987.

To achieve the expression that corresponds to one's own ideas, there is, on the one hand, the desire to expand the capacities in the physical dimension - that is, one's own physical capabilities, and, on the other, there is the social dimension that are an extension of one's own physical possibilities. The expression that takes shape in and through the design may be the act of placing oneself on this borderline between the individual self and society. What I have felt in my poster design work is that it is indeed very irksome to find the right balance in which the theme matches one's own desire of expression. It is still vivid in my mind what Paul Rand said on this subject: "Think, think, think, and finally let your own sense get the better of your". Although it's a long, long time ago when he said, this remark of his has made a lasting impression on me. Design is always vague for the reason that design itself does not constitute the subject of expression. From the standpoint of a designer, it is of course a good thing to be able to be an independent designer in one's own right after a long period of 40 to 50 years but I am loathe to think that there is a fixed pattern one should follow as a blueprint for becoming an independent designer.



특정 개인의 사상과 정확하게 합치되는 표현을 성공적으로 구현하기 위해서는, 한편으로 물리적 차원의 보유 자원을, 즉 본인 자신의 물리적 역량을 확충해 나가고자 하는 강인한 열망과, 또 다른 한편으로 이 고유한 물리적 가능성의 외연을 사회적 차원으로 넓혀 나가고자 하는 노력이 전제되어야 한다. 디자인의 세계 속에서 또한 그 범주를 통해 구체적 형체를 부여 받게 되는 이 표현의 영역은 개인적 자아와 사회 상호간의 중간 지점에 위치한 이 경계선에 스스로를 어떻게 배치할 수 있는가의 실천력에 달려있게 된다.

내 포스터 속에서 종종 느끼게 되는 감정은 주제 의식과 표현 방식에 대한 자기 본인의 강렬한 열망이 상호 완벽하게 조응되는 정확한 균형 지점을 찾아 내기 위해서는 사실상 대단히 곤혹스러운 작업 과정이 요구된다는 점이다. 이러한 나의 문제 인식과 관련하여 폴 랜드의 다음과 같은 진술한의 의견은 아직도 나의 뇌리에 선명하게 각인되어 있다. "생각하고, 생각하고, 또 생각하라. 그런 다음 최종적으로 당신 자신의 의식이 스스로에 대해 보다 나은 모습을 올바르게 포착할 수 있도록 실천하라." 그가 이 경구를 제시한 이후로 상당히 오랜 세월이 흘렀지만, 이 짧은 진리는 나에게 영원히 지울 수 없는 강렬한 인상을 심어 주었다.

디자인 자체만으로는 표현상의 주제를 형성할 수 없기 때문에, 디자인의 세계는 항상 모호한 메시지를 전달할 수밖에 없다고 할 수 있다. 디자이너의 관점에서 바라보자면, 40년 내지 50 여년의 오랜 세월을 디자인이라는 한 분야에 전념한 후 자신의 독보적인 경지를 쌓아 올릴 수 있다는 사실이 분명 바람직한 현상이라 이해할 수 있겠지만, 나는 그러한 독보적 디자이너로서의 명성을 구가하기 위해 우리가 하나의 전형적인 모델을 답습해 나가야 한다는 식의 고착화된 사고 방식에 대해서는 이를 도저히 수용할 수도 이해할 수도 없다.

poster, an exhibited work for the poster exhibition of sharaku by 67 designers, 1995

poster, emerging Japanese architects of the 1990s, 1990.





siegfried.odernatt.

switzerland

지그프리트.오더마트.

지그프리트 오더마트는 독학으로 공부한 디자이너로서 몇 년간 화가이자 그래픽디자이너인 한스 팔크와 함께 프리랜스 디자이너로, 그리고 그래픽 디자이너로 일한 바 있다. 그 후 3년간 광고 컨설턴트로 일한 후에 68년에는 로즈마리 티시와 스튜디오를 열었다. 그는 1974년부터 국제디자인연맹 AGI 회원으로 있으며, 1987년에는 콜로라도 국제 포스터전 초대전에서 일등상을 받았고 제12회 바르샤바 국제포스터비엔날레에서는 심사위원장을 역임했다. 1998년 도쿄 긴자 그래픽 갤러리 전시를 비롯하여 로즈마리 티시와 다수의 공동전을 열었다. 그

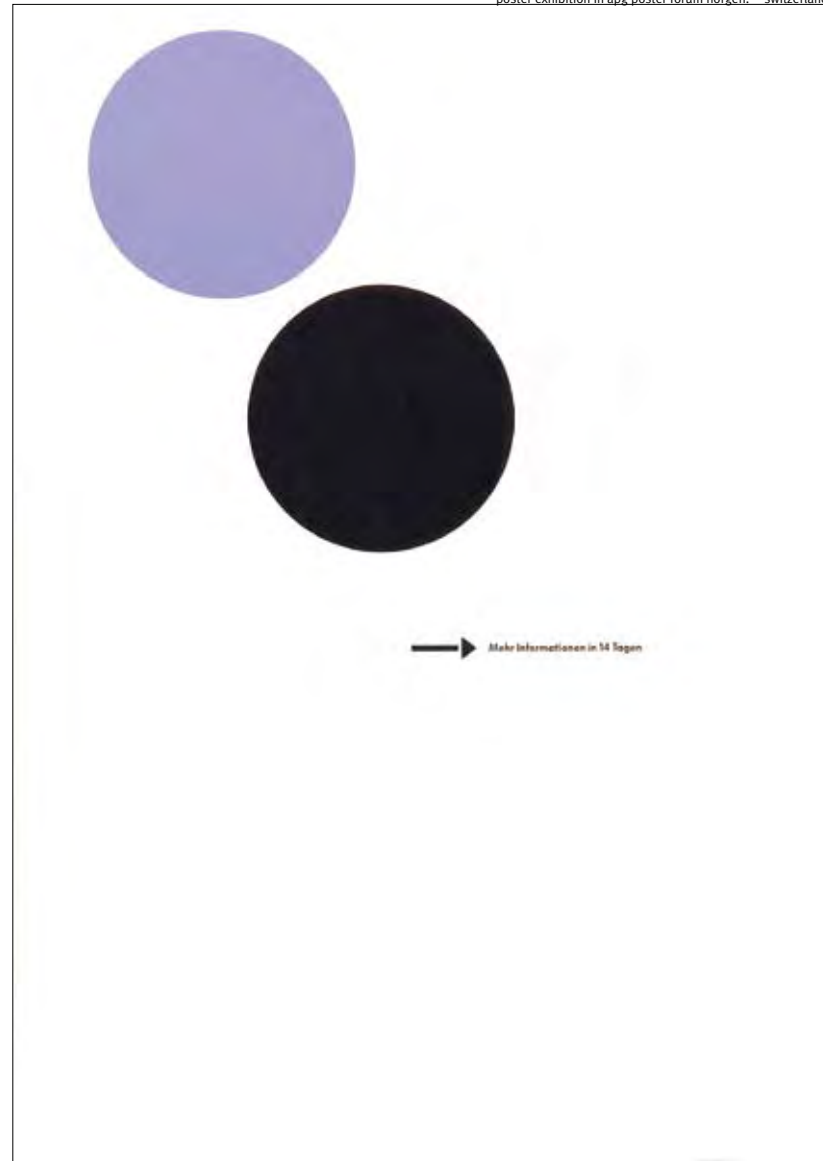
"You need so little to be colorful". aprinting house used this poster to point out the advantage of its new four-color printing press.



의 포스터 작품들은 미국, 유럽, 아시아의 갤러리와 박물관 등지에 소장되어있다.

● A self-taught graphic designer, Odernatt worked as an industrial graphic designer and free-lance collaborator with the painter and graphic designer Hans Falk for several years. After working as an advertising consultant for three years, he has run a studio jointly with Rosemarie Tissi since 1968. He is a member of the AGI since 1974, and won the 1st prize at the Colorado International Invitational Poster Competition in 1987. He served as the president of the jury at the 12th International Poster Biennial in Warsaw in 1998. He presented his work with Tissi at Ginza Graphic Gallery, Tokyo, 1998 and his posters are included in numerous collections, galleries, and museums in Europe, the U.S.A., and Asia.

poster exhibition in apg poster forum horgen, switzerland.





poster exhibition in poster museum essen. germany.

Good
typography
should
catch
a
readers
attention
without
losing
its
legibility

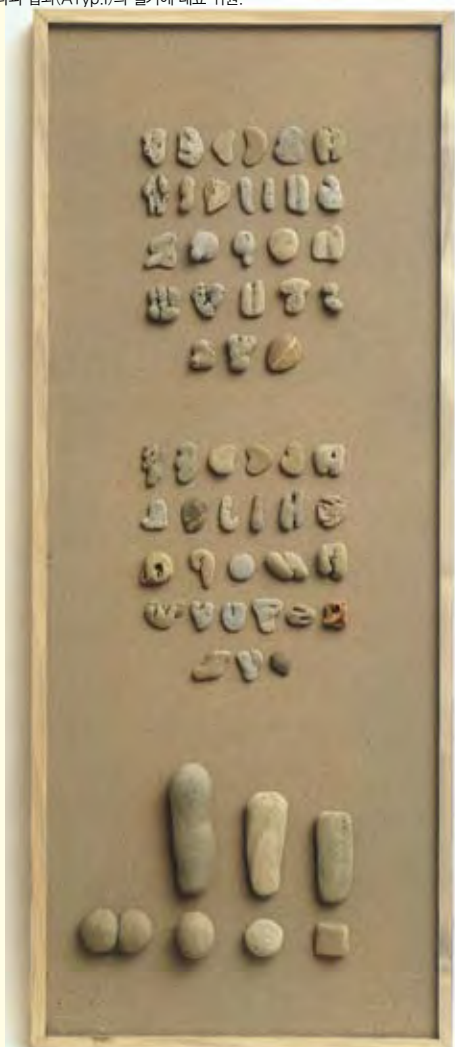
훌륭한 타이포그래피는



poster exhibition in apg poster forum horgen. switzerland.

가독성을 잃지 않으면서도 독자의 눈길을 끌 수 있어야 한다.

1962년 벨기에 브뤼셀 출생. 그래픽, 타이포그래피 디자이너. 타이포그래피와 관련한 게임, 도서, 조각과 도서 바인딩 기법을 이용한 패키지 디자인 등을 활발히 선보이고 있다. 1985년 브뤼셀 고등미술학교 '75에 이어 1990년 캄브레 그래픽 아트 아카데미에서 수학했으며 벨기에와 프랑스 등지에서 다수의 강연을 가진 바 있다. L&M 말보로 사를 위한 이미지와 패키지 디자인을 비롯해 1994년에는 독일 슈미트 프리드리히 출판사를 위한 조각 제작, 1995년부터 현재까지 벨기에 체신청에서 발행하는 기념 우표 디자인에도 참여하고 있다. 1994년 미국에서 발행된 <Tichnor & Fields>, 2000년 <조약돌 알파벳>, 1997년부터 현재까지 45권에 이르고있는 <핸드메이드 아티스트 북> 등의 출판물이 있다. 현재 Recontres Internationales de Lure의 회원이자 국제타이포그래피 협회(ATyp.I)의 벨기에 대표 위원.

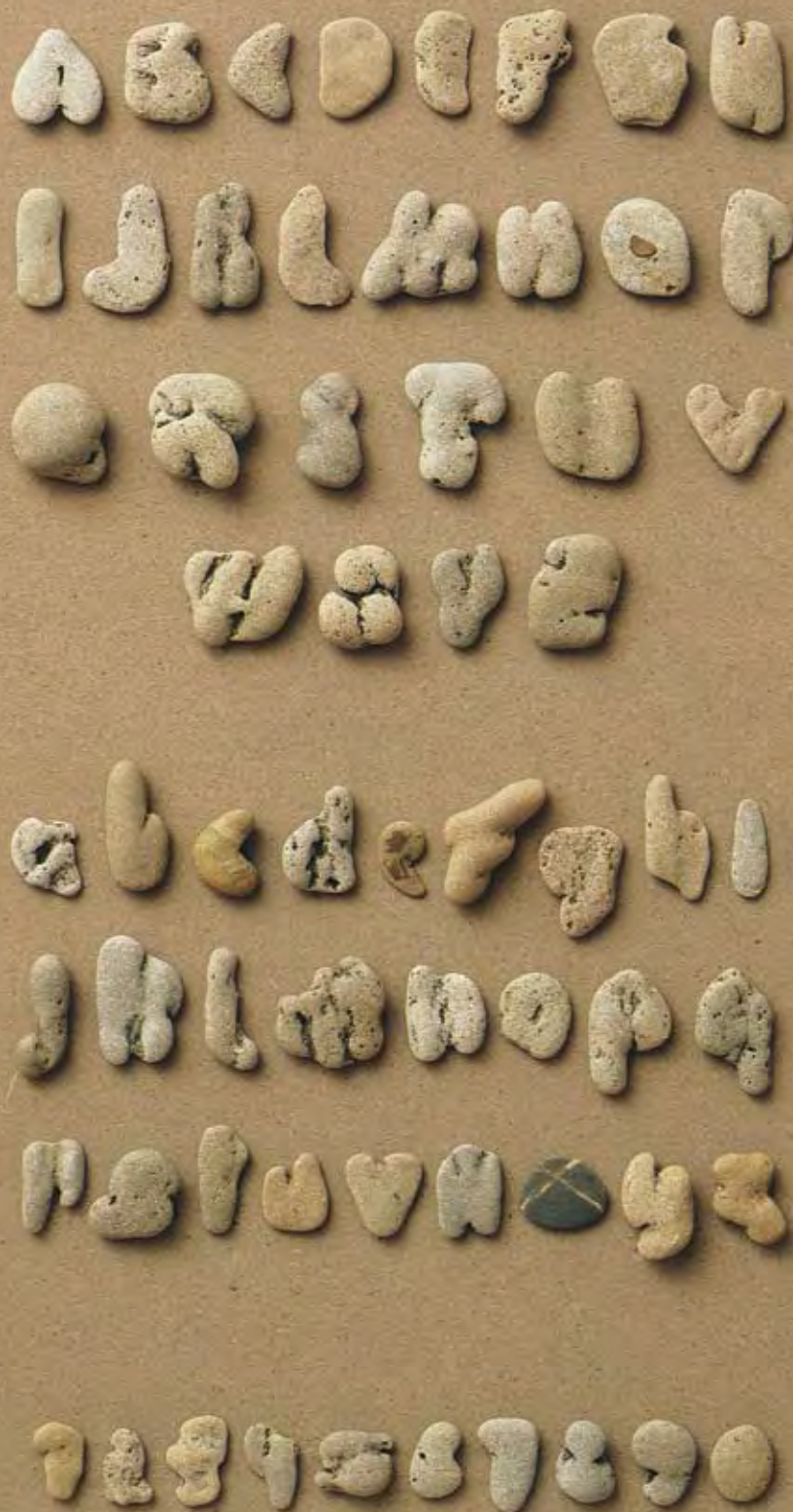


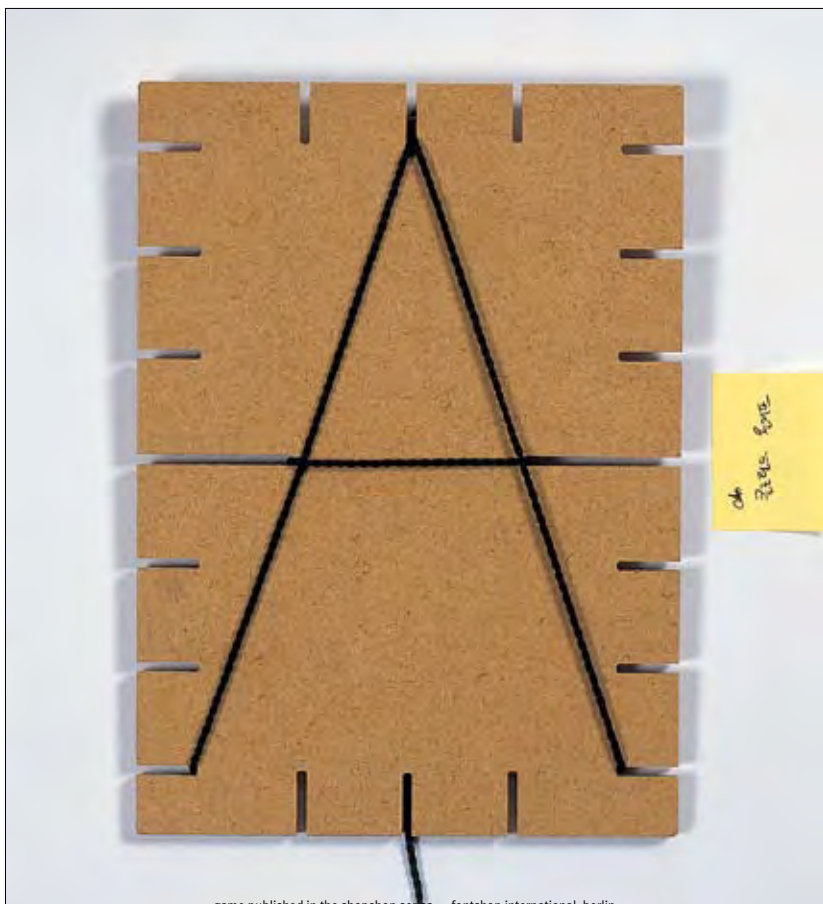
the pebble alphabets 2000.

클로틸드 올리프

clotilde.olyff. belgium


Born in Brussel, graphic and type designer. Clotilde Olyff Designs typographic games, books, book objects and type related sculptures. Also she works on design and production of packaging using bookbinding techniques. She graduated from École Supérieure de l'Image le '75(Brussels) in 1985 and also studied at La Cambre Academy of Graphic Arts in Brussels from 1985 to 1990. Olyff has been active with lecturing various institutions in Belgium as well as in France. Including visual design and package design for L&M Marlboro company, she's been commissioned from many companies and institutions created works such as sculpture for Schmidt Friderich Publisher in Germany and Stamps for Belgium Mail since 1995. Olyff published "Tichnor & Fields" (New York, USA): '123' pop-up book of numbers in 1994, "Olyff Collection : handmade artist's books-45 books", "The pebble alphabets" in 2000. She is a Member of the Recontres Internationales de Lure and a member and Belgian delegate of the Association Typographique Internationale(ATyp.I).

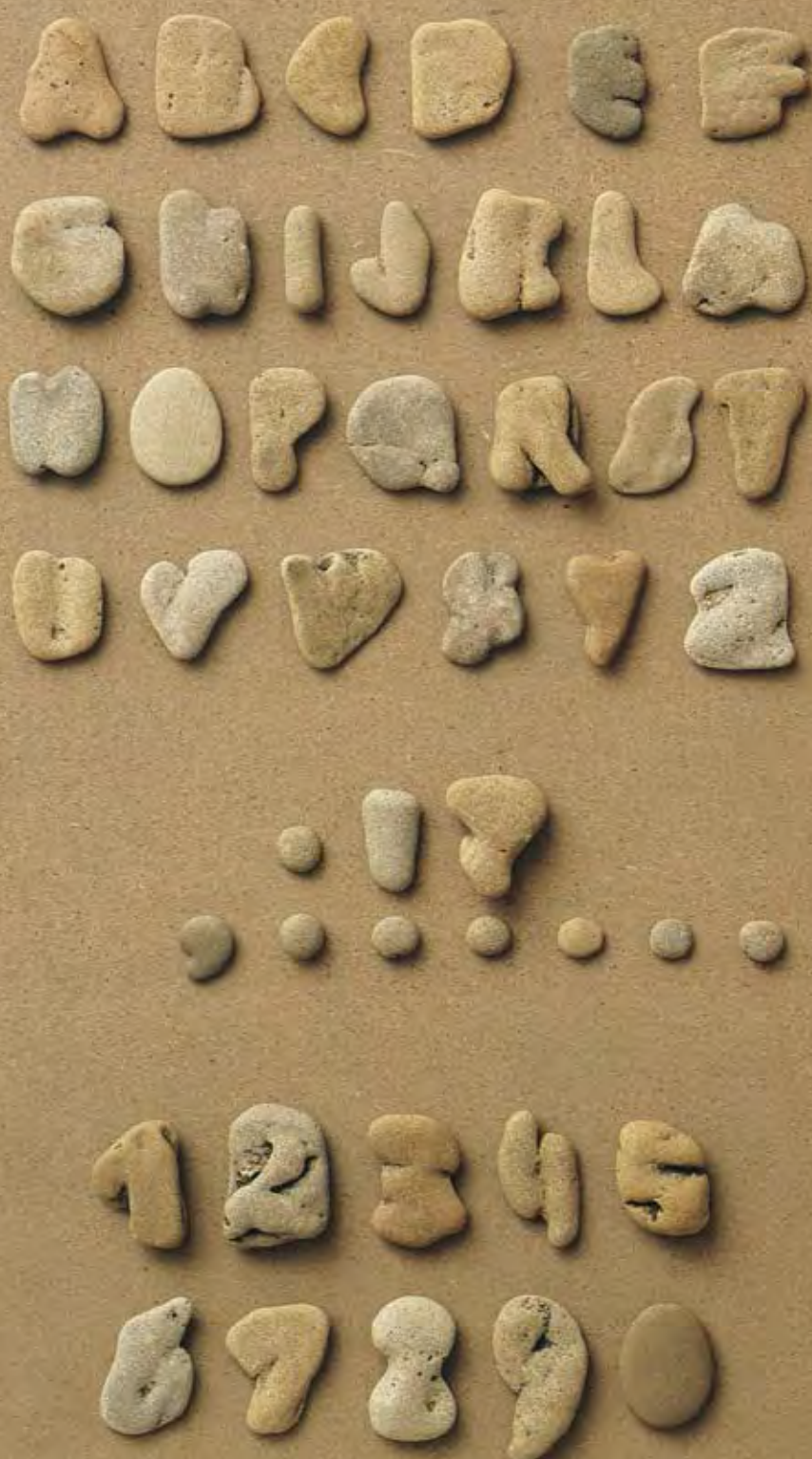


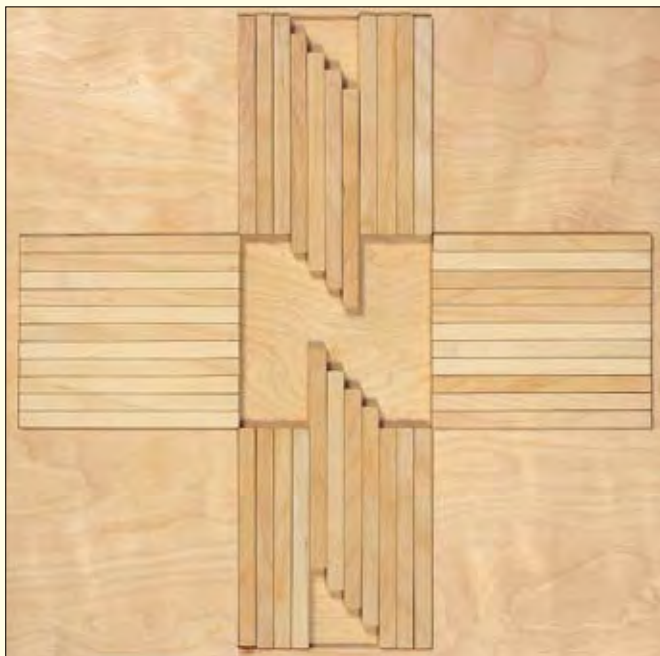


game published in the shooshop series, fontshop international, berlin.

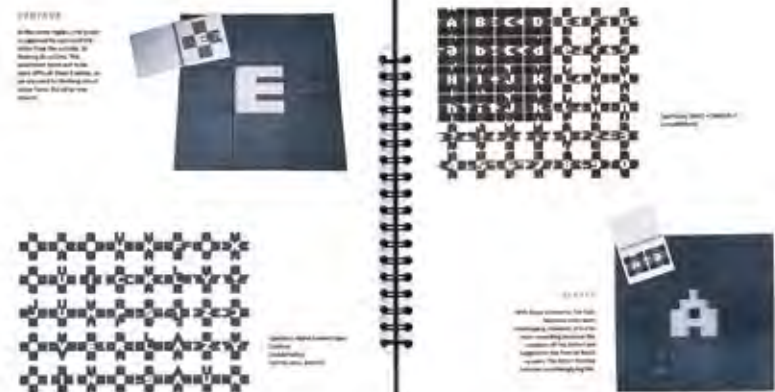


spread from "lettered"

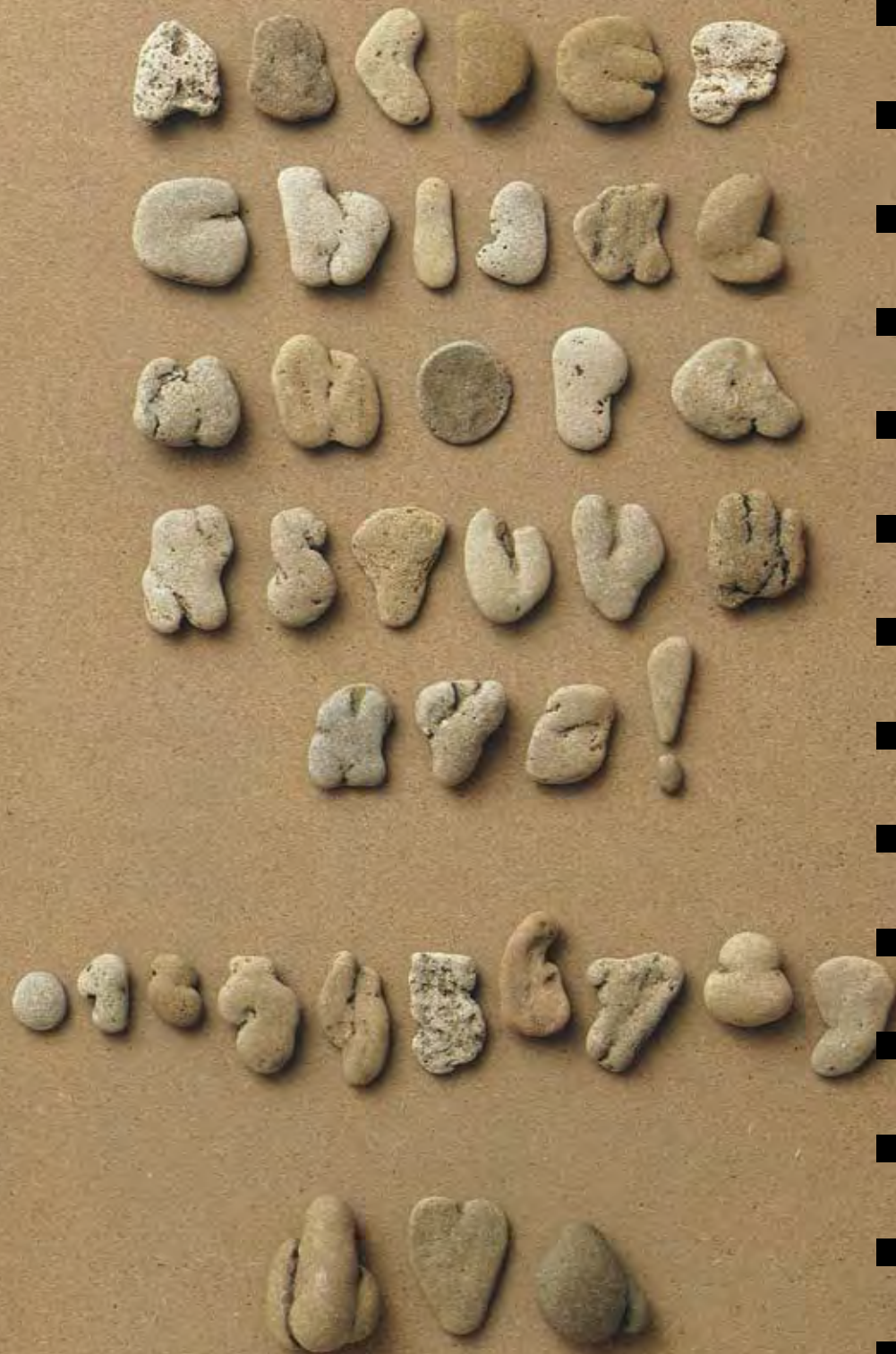




contour (typographic game). as the name implies, the player is supposed to approach the letter from the outside, by forming its outside. this sometimes turns out to be more difficult than it seems, as we are used to thinking about letter forms the other way around.



spread from "lettered"



크베타 파코브스카는 프라하에서 응용미술아카데미를 졸업했다. 1961년부터 40여년간 50회의 개인전을 가졌고 60년대 이후 곧 질감 있는 오브제와 3차원 오브제 그림책을 개발하고 있다. 그의 대형 회화와 종이조각은 세계 각국의 미술관과 갤러리에 전시되었다. 1998년 바르셀로나 프레이 카탈로니아 대상, 1997년 독일 라이프찌히 요한 구텐베르그상, 2000년 파리 모비스 인터네셔널 데 멀티미디어 대상을 수상한 바 있다. 2001년에는 도쿄 산케이 아동도서 문학상을 수상했으며 1999년에는 영국 킹스턴 대학에서 명예박사학위를 받은 바 있다.

Pacovská graduated from the Academy of Applied Arts in Prague and has held over 50 solo exhibitions since 1961. Since the 1960s, she has been developing the picture book as a tactile and three-dimensional art object. Her large paintings and paper sculptures have been exhibited at museums and galleries around the world. Her numerous awards include the Grand Prix in Premi Catalonia in 1988, Johannes Gutenberg Prize in 1997, the Grand Prix in Mobius International des Multimédias Paris, France in 2000. She was awarded the Honorary Doctor of Design degree of Kingston University, U.K..

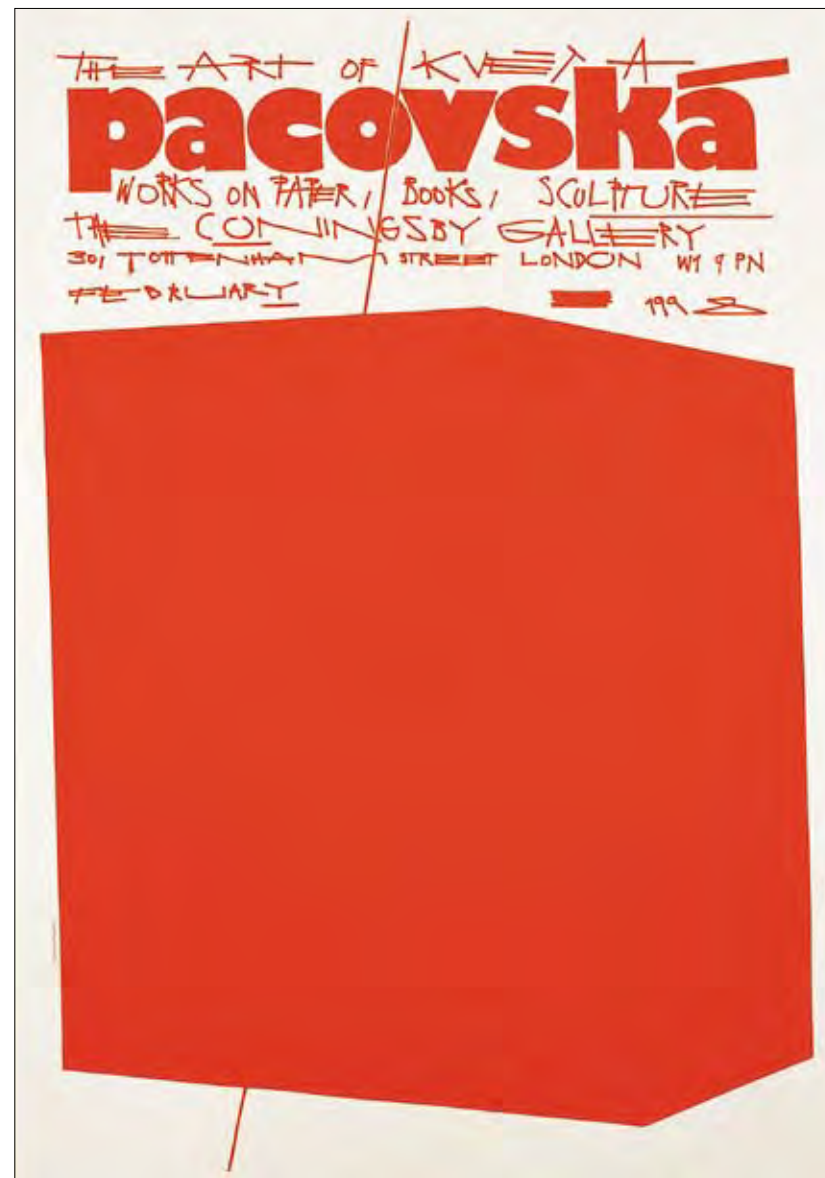


크베타. 파코프스카.

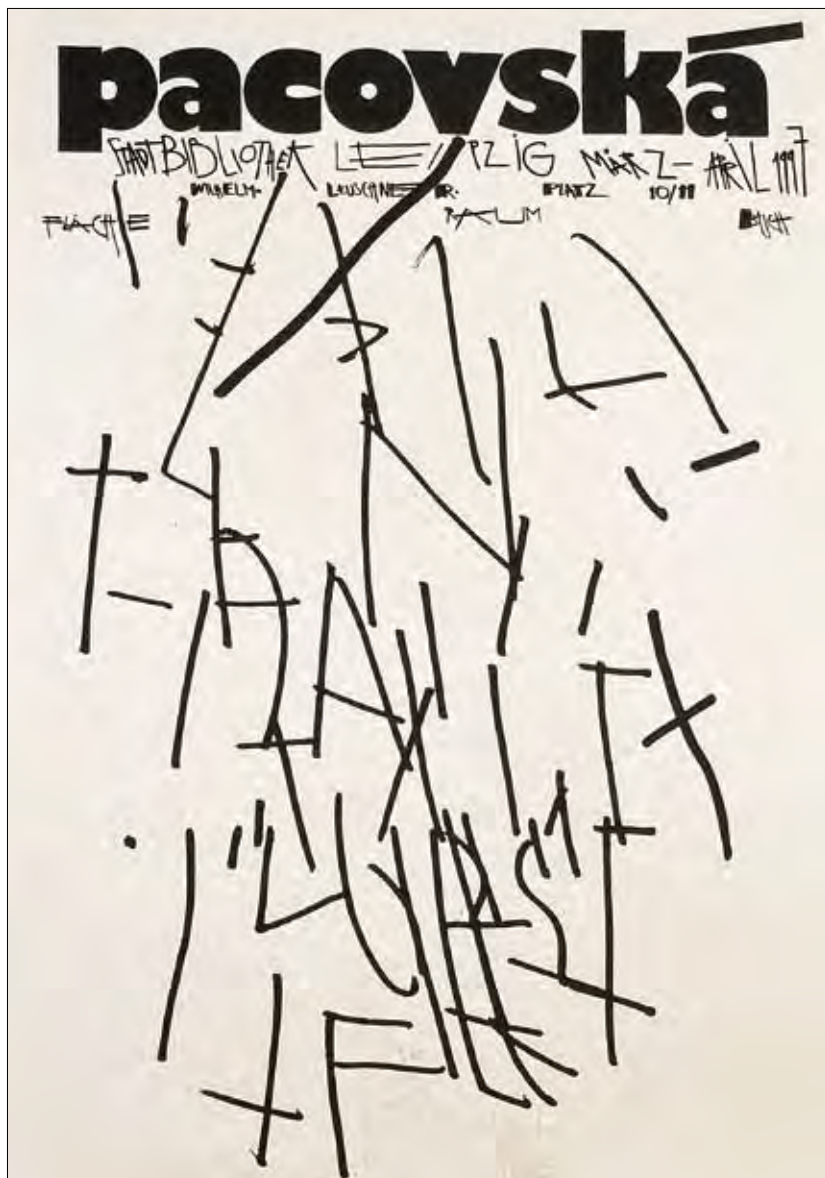
květa pacovská. czech

For TypoJanchi Exhibition I have selected five posters of my last decade. They are all made as a screen print in a classic way. It should work as an announcement of my exhibitions. I have reduced the color for one or almost two one, to concentrate myself of expressing a tension between blank sheet of flat surface and drawing. I have continually tried to layered and added my thoughts and my drawings in connection of space. maybe Open Space. It does not have and it does not want have commercial function rather it could be perceived as a piece of artwork. MAKING ART IN OPEN SPACE.....MAKING ART FOR OPEN SPACE.....OPEN THE SPACE OF TELLING, FEELING, SMELL, TOUCH.....MAKING EMPTY SPACE AS A START POINT OF OUR THOUGHTS.

이번 타이포잔치를 위해 나는 지난 10년간 작업했던 5개의 포스터 작품을 특별히 엄선했다. 이들은 모두 고전적인 스크린 인쇄 방식으로 제작된 것이다. 이 작품들을 통해 나의 개인전에도 많은 관심과 성원이 있기를 기대해 본다. 스스로의 정신을 집중하여, 단조로운 표현 여백과 드로잉 사이의 상호 팽팽한 긴장감을 표현할 수 있도록 한두 가지 색상의 농도를 묶어 처리했다. 나는 공간 속에서 나의 사고와 드로잉을 증첩하고 덧붙이는 데 혼신의 노력을 계속 기울여 열린 공간을 표현하고자 했다. 이 작품들은 광고 선전 효과를 위한 것이라기보다는 일종의 예술작품으로 분류될 수 있을 것이다. 열린 공간에서의 예술 행위.....열린 공간을 위한 예술 행위.....말하고, 느끼고, 냄새 맡고, 만질 수 있는 공간을 열기.....사고의 출발점으로서 빈 공간 만들기.



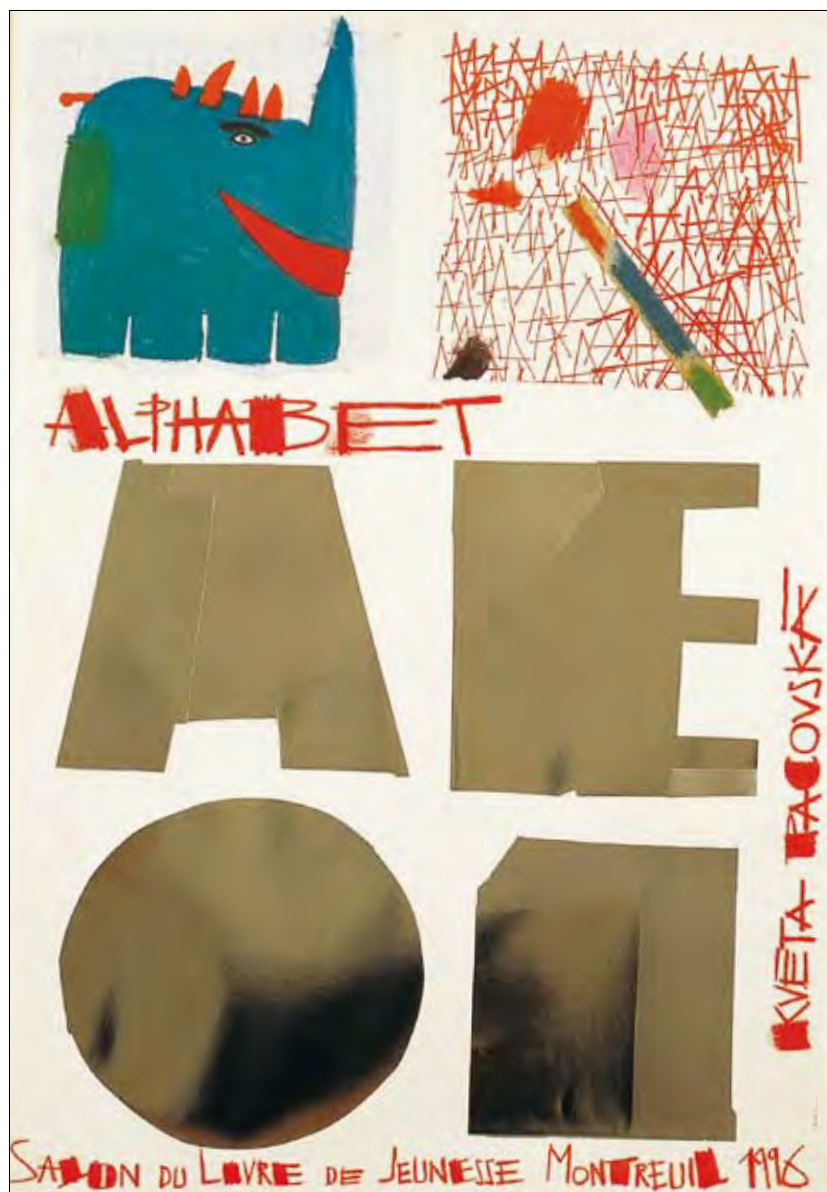
solo exhibition poster. coningsby gallery, london, u.k. screen print. 1998.



stadt bibliothek leipzig. screen print 100 x 70 cm. germany.

"berlin mix" poster exhibition. screen print 100 x 70 cm. haus am I t zowplatz, berlin, germany. 1993.





alphabet exhibition in salon du montrevil, France. 1996.

exhibition "květa pacovská". screen print 100x70 cm, Paris. 2000.



CITTÀ DI BASSANO DEL GRAPPA
 PALAZZO AGOSTINELLI
 MUSEO BIBLIOTECA ARCHIVO
 A. PARRONEN, BASSANO DEL GRAPPA
 TEATRO PATROCINIO REPUBBLICA
 11 DICEMBRE 1/27 FEBBRAIO 2000
 9-12:30/15-18:30
 10-12:30/15-18:30
 10-12:30/15-18:30

카리 피포는 헬싱키에서 산업미술을 공부한 후 광고 회사 직원과 일러스트레이션/포스터 디자인 전문 프리랜스 그래픽 디자이너로 활동하다가 1987년에 자신의 스튜디오를 설립했다. 헬싱키 미술디자인대학에서 강의한 바 있으며 국내외에서 다수의 개인전과 그룹전을 가졌다. 1980년대 초반부터는 주요 국제 포스터 전시회에 참가했고, 89년부터는 많은 국내외 대회에서 심사위원으로 활동했다. '94~'98 두 차례에 걸쳐 헬싱키 국제 포스터 비엔날레 위원장을 역임했으며 국제그래픽연맹 AGI의 회원이다. 카리 피포는 핀란드에서 '올해의 그래픽아티스트' 백금상과 금상을 수상했고 1990년 쇼몽 포스터 페스티발에서 우수상, '90 IPB 멕시코 국제포스터비엔날레 일등상, '99 콜로라도 CIPE 우수상, 2000 슬로바키아 에코블라트 트리엔날레 대상을 수상했다.

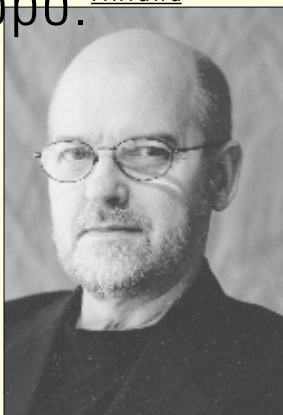
lesssoul

MMM	000000	RRRRRRR	EEEEEEE
MMM	000000	RRRRRRR	EEEEEEE
MMM	000	RRR	EEE
MMM	000000	RRRRRRR	EEEEEEE
MMM	000000	RRRRRRR	EEEEEEE
MMM	000	RRR	EEE
MMMMMM	000000	RRRRRRR	EEEEEEE
MMMMMM	000000	RRRRRRR	EEEEEEE

kari piippo

kari.piippo. finland

카리.피포.



He studied industrial design in Helsinki, and worked as a free-lance graphic designer specializing in illustration and poster design. In 1987 he established his own studio. He also taught at the University of Art and Design, Helsinki, and has held many individual and group exhibitions at home and abroad. He participated in many competitions in the early 1980s, and has been a jury member in many international competitions since 1989. He also served as the president of Helsinki International Poster Biennial in 1994 and 1998. Piippo's major Finnish awards include the Graphic Artist of the Year Platinum Award and four Gold Awards. He also won the Icograda Excellence Award, Chaumont in 1990, the first prize in Mexico IPB in 1990, Award of Excellence in Colorado CIPE in 1999, and Grand Prix in Ekoplagat Triennial, Slovakia 2000.



hamlet

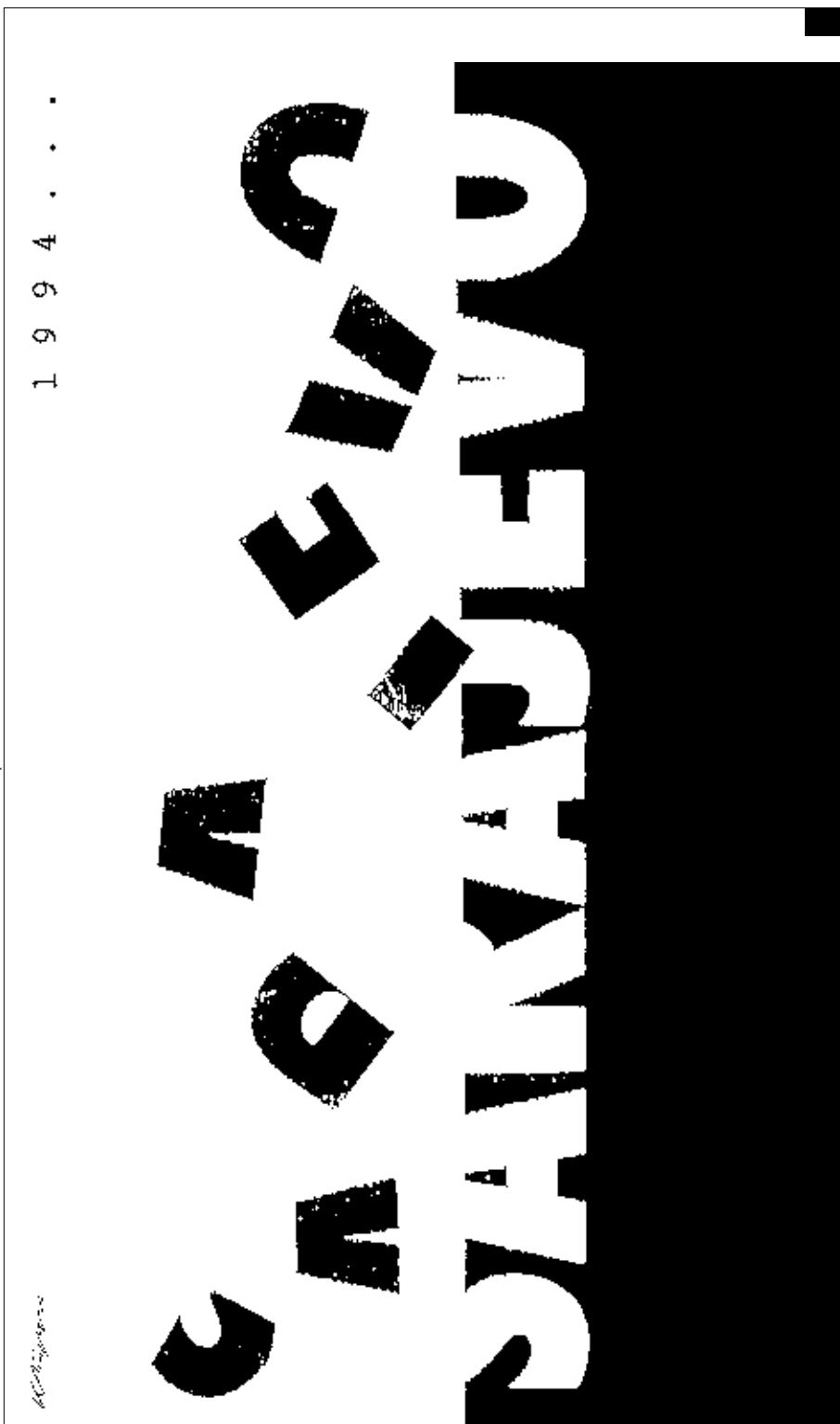
When it comes to poster design, I count on minimalistic expression, in which typography has an important role. It is the key to understanding the message.

포스터 디자인 작품을 구상하게 되는 경우, 나는 주로 타이포그래피가 중요한 역할을 맡게 되는 미니멀리즘적 표현 방식에 의존하게 된다. 이것은 하나의 메시지를 올바르게 이해하기 위한 핵심 요소라 할 수 있다.



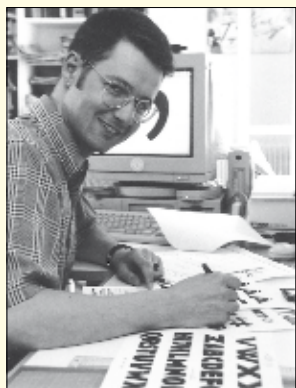
finlandia plakaty 1993.

sarajevo 1994.





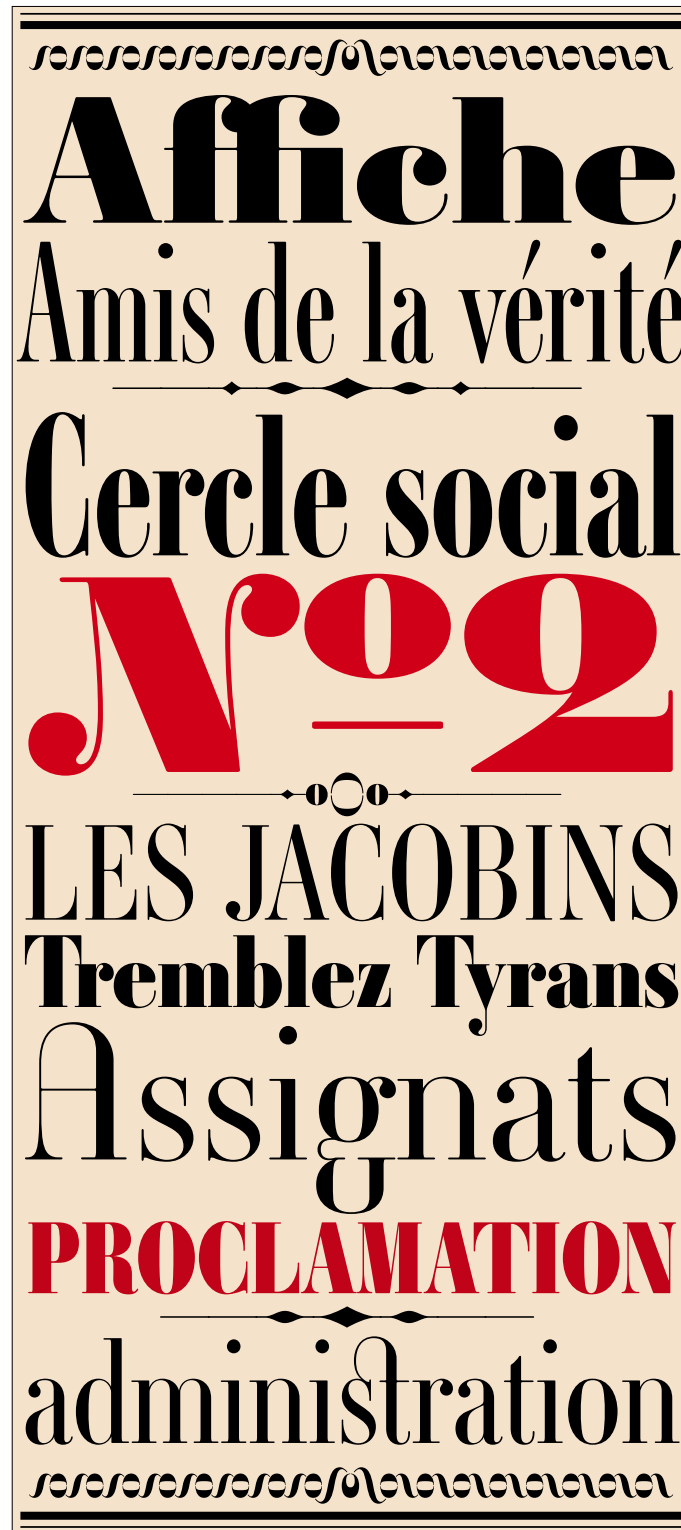
장-프랑수아 포르세는 국립 타이포그래피 연구소ANRT에서 공부한 후 "붉은 용 dragon rouge"에서 서체 디자이너와 컨설턴트로 일하고 1994년까지 <르몽드> 지의 서체 개발을 맡아 했다. 그는 자신의 스튜디오인 포르세 활자회사에서 RATP, 뽀조, 코스타 크로시에르, 프랑스 텔레콤 등의 고객 맞춤 서체를 디자인해주고 있다. 포르세는 국립 고등장식미술학교에서 서체디자인을 가르치고 있으며, 1999년 제3회 라이노타이프 서체디자인대회의 심사위원을 역임했다. 그는 현대 프랑스 디지털 서체를 한 눈에 볼 수 있는 책자 <국제 간행물과 프랑스어 간행체>에 정기적으로 기고하고 있다. 그의 서체 '앙지'(1990)와 '아폴린'(1993)은 모리사와 국제서체대회에 입상했고, '코스타'(2000)도 TDC에서 우수 서체디자인 인증을 받았다.



After his education at the Atelier National de Recherche Typographique (ANRT), Jean-François Porchez worked as a typeface designer and consultant at Dragon Rouge and created the new typeface for Le Monde newspapers by 1994. Currently through his Porchez Typofonderie, he designs custom typefaces for companies such as RATP(Public Transport in Paris), Automobiles Peugeot, Costa Crocières, and France Telecom. He teaches type design at École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD), and was a jury member of the 3rd Linotype Type Design Contest in 1999. He regularly contributes to international publications and publishes "Lettres Françaises," which shows all the contemporary French digital typefaces. His typefaces, "Angie" (1990) and "Apolline" (1993) won prizes at the International Morisawa Typeface Competitions. His "Costa" (2000) received a Certificate of Excellence in Type Design at the TDC 2000.

jean-françois.porchez. france

장-프랑수아 포르세



ambroise family. 2001.

(Type design: the way to do it is craft, but the result is art) When you design typefaces everyday, you see letters everywhere, you look for them all the time. In any car on the street, in a shop window, in any advertisement you see, anything, you look at the letterforms, you dream letterforms. You know, my dreams are full of play with letterforms. I don't know why, but they have forms of letters, abstract forms. What I like about typefaces is that their forms don't have any connections, I mean, you can start thinking about calligraphy and typography but the forms itself are completely abstract forms, without direct reference, or direct meaning. But the first thing is that this font can mean something, the form itself, without direct meaning - I mean, it is not the form of the bird or something else - the forms speak by themselves, but they are abstract forms. Forms are completely cultural, they have cultural meanings; some forms have certain meanings in some cultural areas. Certain forms can have certain cultural meaning and that's very important to me. People understand forms differently depending on their cultural background; ways how they understand letters are quite different. Some countries prefer more square and more constructed letters and others prefer more round letters, but everything is connected to the cultural differences.

I don't design letterforms because of the letterforms themselves but to give a very specific meaning to a typeface. Letters always carry certain meanings, and through each form you can communicate something different, you can put different feelings into it. People who want to reform the alphabet are artists. I am not an artist. Well, in a way I am an artist probably, yes... I mean, the result could be artistic. From the outside world it can be seen as art. But in my mind, when I'm creating a font, I am not an artist at all. Because I always return to this story I don't change the shape of the letter and I am not creating something new. I don't invent new fonts. I reinterpret as Fournier, Garamond, Baskerville and others did. I think, that the line between craft and creativity is very thin, very, very thin! You can interpret things in different ways and it is impossible to say what is purely technical. You can move certain points of the letter in this or that direction which becomes a creation. There you can see the difference between a good designer and someone with no experience or ideas. You can use the outlines of an existing font, and, because you know how to design a font, you will redesign it and it will turn out as something completely new. But the moment when it becomes a true creation is very difficult to define.

If you take a man like Frutiger, which is a good example, when he designed Avenir instructions were to redesign Futura as a better fonts. So he took Futura, enlarged it, and designed a new Futura and the result was a new font. It is not Futura, it is Frutiger's hand's work. He is an artist, who created a completely new typeface. There is no problem with the two of the fonts, but he started from Futura.

But if a bad typedesigner used Futura, the result would be still somehow Futura, it would become a worse Futura.

It is not possible to set exact rules in type design although some people would like to have them. These people don't know how to design fonts, and would like to get useful information like if you follow this rule, you'll get such and such results. But it's not like that. There are no mathematical rules about kerning, for example. Some typefaces need more kerning and more kerning pairs, and others less. In that respect type design is art. The way to do it is craft, but the result is art.

Spring 2001. (Extract from an long conversation with Petra Cern Oven which will be published in an international graphic magazine in a near future.)

from "porchez typofonderie".



(서체 디자인:

작업의 실천 과정은 기술 영역에 속한다고 할 수 있지만,

그 결과는 일종의 예술로 승화되는 것이다.)

우리가 일상 생활 속에서 각종 서체를 디자인하게 되는 경우, 우리는 주변에 널려 있는 모든 곳으로부터 글자의 세계를 주의 깊게 관찰하고, 또 그 의미를 탐색하기 위해 항상 노력한다. 자동차를 타고 도로 위를 지날 때나, 상점에 비치는 진열장 안으로, 또 TV 광고에 나오는 선전 문구 등이 모든 것에서 우리는 새로운 글자의 형태를 찾아 헤매고, 그 글자에 대한 꿈을 꾸게 되는 것이다. 나의 꿈은 다양한 글자체를 모두 충분히 섭렵해 보는 것이다. 그 이유는 나도 잘 모르겠지만 글자에는 어떠한 형태, 즉 추상적인 형태가 존재하고 있다. 내가 서체의 세계를 좋아하는 이유는 이 형태들이 서로 아무런 연관 관계도 가지고 있지 않다는 사실이다. 다시 말해, 우리는 서법과 타이포그래피에 대한 생각에 몰두할 수 있지만, 형태 그 자체는 직접적인 참고 자료나 직접적인 의미가 없는 상태에서, 완전히 추상적인 모형으로 남아 있게 된다. 하지만, 우선적으로 우리가 인식해야 할 사항은 이 서체가 그 어떤 것, 말하자면, 직접적인 의미 관계는 없지만 형태 그 자체의 어떤 것을 나타낼 수 있다는 점이다. 이것은 새의 형상이나, 형태 스스로 나타내는 그 어떤 것은 아니겠지만, 추상적인 형태로써 스스로를 드러내게 되는 것이다. 이 형태에는 완전히 문화적인 속성이 내재되어 있으며, 이들은 문화적인 의미를 담게 된다. 어떤 형태들은 제한된 문화적 공간에서 특별한 의미를 갖고 있다. 특정한 형태는 특정한 문화적 의미를 담고 있으며, 이와 같은 사실은 나에게 대단히 중요한 가치를 지니고 있다. 사람들은 자신의 문화적 배경에 따라 다양한 방식으로 형태를 이해하게 된다. 이들이 글자를 이해하는 방법은 상당히 다양한 형식으로 이루어지고 있다. 어떤 나라들에서는 보다 각지고 보다 구조적인 글자를 선호하는가 하면, 또 다른 나라들에서는 보다 둥근 형태의 글자를 선호하며, 이 모든 상황은 그 문화적 다양성과 상호 밀접한 관련이 있는 것이다. 나는 글자체 그 자체의 의미를 위해 글자를 디자인하는 것이 아니라, 하나의 서체에 매우 특별한 의미를 부여하기 위해 디자인한다. 글자에는 항상 구체적인 의미가 따라 다니게 되며, 서로 다른 어떤 내용을 전달할 수 있는 각각의 형태를 통해, 우리는 그 안에 다양한 느낌과 이미지를 투영할 수 있다. 알파벳 글자를 개혁하고자 원하는 사람은 소위 예술가라 할 수 있다. 그런 의미에서 나는 예술가가 아니다. 그렇지만, 어떤 맥락에서 보자면, 아마 나도 예술가로 볼 수 있을 것이다. 즉, 내가 의미하는 바는, 최소한 그 결과만이라도 예술적으로 승화될 수 있다는 말이다. 외부 세계에서 바라는 때는 그것이 하나의 예술 작품으로서 인식될 수도 있다. 하지만, 나의 의식 세계를 기준으로 할 때, 내가 하나의 서체를 창작하고 있는 경우 나는 전혀 예술가라고 말할 수 없다. 나는 언제나 이와 같은 논리에 갇혀 있기 때문에, 글자의 모양을 변경하지도 않을 뿐더러, 새로운 어떤 것을 창조하지도 않고 있다. 즉, 새로운 서체를 고안하지 고 있다는 의미이다. 그저 푸르니에나, 가리몬드, 바스커빌, 그리고 다른 사람들과 마찬가지로 글자를 재해석하고 있을 뿐이다. 나는 공예와 창조성 사이의 경계선이 희미하다고, 그것도 대단히 희미하다고 생각한다. 우리

는 어떤 사물을 서로 다른 각도에서 해석할 수 있으며, 그리고 과연 어떤 것이 순수하게 기술적인 영역에 속하는 지에 대해 구분 짓는다는 것은 거의 불가능에 가깝다고 할 수 있다. 한 글자의 특징 위치를 이쪽 또는 저쪽 방향으로 이동할 수 있고, 이러한 과정도 일종의 창작이 될 수 있다. 여기에서 우리는 훌륭한 디자이너와 아무런 경험이나 개념도 보유하고 있지 못한 사람 사이의 차이점을 확인할 수 있게 된다. 우리는 기존 서체의 윤곽을 재할 용할 수 있으며, 또한 우리가 하나의 폰트를 어떻게 디자인하는지에 대한 방법을 알고 있기 때문에, 우리가 그것을 재디자인함으로써, 완전히 새로운 어떤 것이 탄생될 수도 있다. 하지만 그것이 어느 순간에 진정한 창조 행위가 되는지에 대해서는 정의하기가 매우 어렵다. 하나의 훌륭한 사례로 프루티거의 경우를 생각해 보면, 그가 아브니르체를 디자인하였을 때, 그에게 주어진 지시 사항은 푸투라를 보다 나은 서체로 재디자인 하라는 내용이었다. 따라서 그는 푸투라서체를 선택한 후, 그것을 확대하여 새로운 푸투라체를 디자인하게 되었지만, 그 결과 완전히 새로운 서체가 창조되었다. 그것은 푸투라 서체가 아니었으며, 프루티거의 손에 의해 만들어진 새로운 작품이 되었던 것이다. 그는 완전히 새로운 서체를 창조한 예술가였다. 이 두 가지 종류의 폰트를 사용하는 데는 아

PORCHEZ  Typofonderie

Des livres
Some books on Type
finer French type cast by Mathis Porchez
& TES CARACTÈRES
LM Livre 012 AThMBctty Classic
LM LIVRE 0123456789 & CLASSIC
LM Livre 0123456789 & & Classic
LM Livre AThMBERspctesty Classic
LM Livre 0126 AThcttyf Classic


무런 문제도 없었지만, 그는 푸투라 서체로부터 그의 작업을 시작하게 되었다. 하지만, 다소 실력이 모자라는 서체 디자이너가 푸투라체를 활용하였다면, 그 결과는 아직도 여전히 푸투라체로 남아있거나, 아니면 형편없이 망가진 푸투라체가 탄생하게 되었을 것이다. 일부 사람들은 원할 수도 있지만, 서체 디자인 작업에 정확한 기준을 설정한다는 것은 불가능에 가깝다고 할 수 있다. 이들은 특정 폰트를 어떻게 디자인해야 할지 그 방법에 대해서는 알지 못하면서, 우리가 이 기준을 따라 하다 보면, 그렇고 그런 결과를 얻게 될 것이라는 식의 유용한 정보만을 입수하게 되기를 원

하고 있다. 하지만 현실은 그렇게 우리가 바라는 대로 진행되는 것이 아니다. 예를 들어 글자 사이 조정과 같은 작업에는 수학적인 기준을 적용할 수 없다. 어떤 서체에는 좀더 넓은 글자 사이와 보다 많은 커닝 쌍의 대칭 구조를 필요로 하는 반면, 다른 서체는 그 보다 좁은 글자 사이를 필요로 하게 된다. 이와 같은 관점에서 서체 디자인은 일종의 예술이라고 할 수 있다. 작업의 실천 과정은 기술 영역에 속한다고 할 수 있지만, 그 결과는 일종의 예술로 승화하게 되는 것이다. 2001년 봄. (국제 그래픽 전문 잡지에 게재될 Petra Cern Oven과의 대담

typographietypographietypographietypographie
typographietypographietypographietypographie
TYPOGRAPHIETYPGRAPHIETYPGRAPHIETYPGRAPHIE
typographietypographietypographietypographie
TYPOGRAPHIETYPGRAPHIETYPGRAPHIETYPGRAPHIE
TYPOGRAPHIETYPGRAPHIETYPGRAPHIETYPGRAPHIE
typographietypographietypographietypographie
typographietypographietypographietypographie
typographietypographietypographietypographie

Parisine (5 first lines) all weights.
ParisinePlus (after) in comparison, the letters are more originals.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
fffi fffl fflaooctststThE-F-l@lEOO&o123456789
fffi fffl fflaooctststThE-F-l@lEOO&o123456789

ParisinePlus basic character set and some ligatures and alternates

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
→fifi&0123456789←

Parisine basic character set

parisine. typeface developed for the paris metro network (ratp) in 1996.



Parisine



Parisine different forms to help legibility in bolder weights.
e extra light closed
e black open

Saffron
Gaston
QUENTIN
Thelma
Dagwood
GEE GEE
HERMAN
augustine
justine
BERNARD

Parisine Plus
Examples of ligatures in action

ANISETTE

LES BANJOS

5•VILLA DENISE•23456 DEAUVILLE

DE LA CONTREBASSE
MAXIMILIEN

VOX

UN THÉ SINON RIEN

Anisette Petite

Les Banjos

Georges Maximilien

5 villa Denise, 23456 DEAUVILLE

Un thé glacé, sinon rien

ta contrebasse
Typographe

book design. "a beautiful youth, chun taeil". 1996.

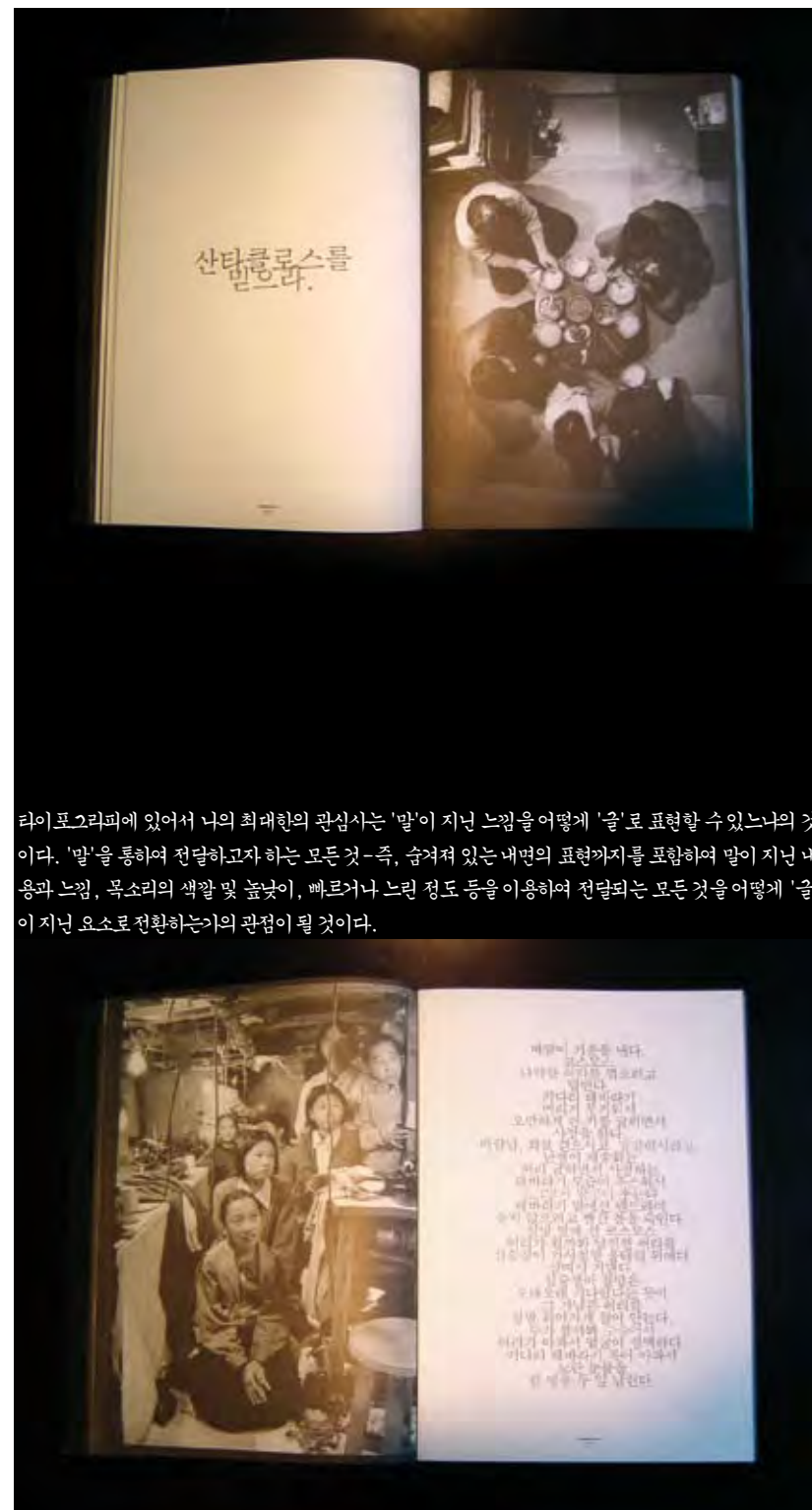


홍익대 시각디자인과를 다니다가 미국 캘리포니아 아트센터에서 일러스트레이션을 전공했고, 북프로듀싱으로 대학원 과정을 마쳤다. 현재 '북 프로듀서'로 활동중이다. 1994년에는 월간지 <이브>를 창간하여 편집장 겸 크리에이티브 디렉터로 활동했으며 1995년에는 편집 기획회사인 스튜디오 바프를 설립했다. 2000년 서울 이코그라다 밀레니엄 콩그레스의 행사장과 홍보물을 디자인했다.

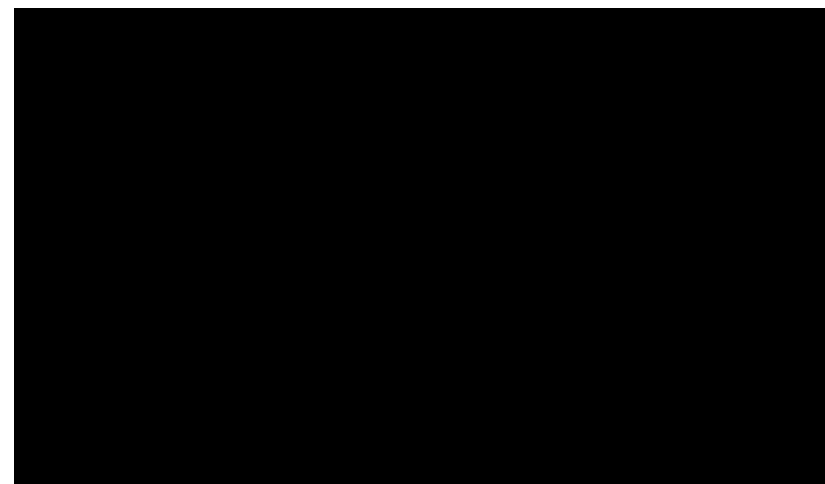
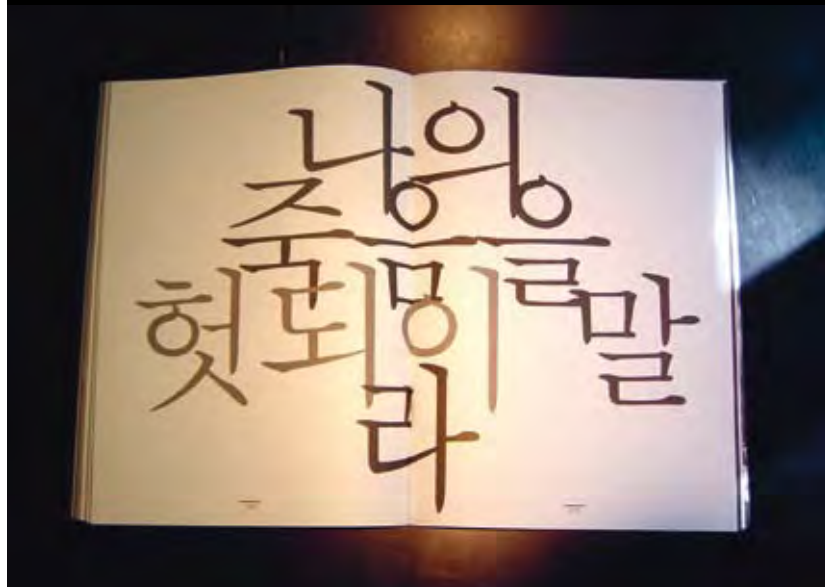
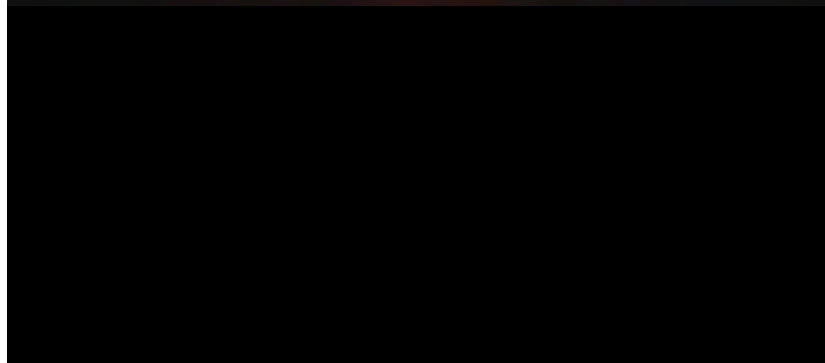
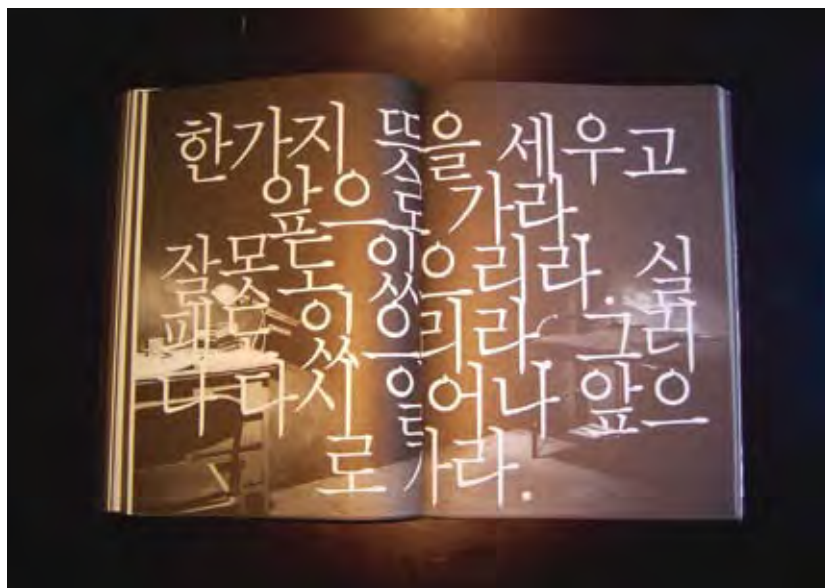
● While studying at the Dept. of Visual Design, Hongik University, Rhee Nami transferred to Art Center College of Design in California to major in illustration and finished her postgraduate study in book producing. Currently she is working as book producer. In 1994, she published "Eve," monthly magazine, and participated as an editor and creative director. In 1995, she established the Studio BAF. She took charge of designing the interior of the congress venues and publicity material including the handbook for the Icograda Millennium Congress, Oullim 2000 Seoul.

rhee.nami. korea

이남미.李那美.



타이포그라피에 있어서 나의 최대한의 관심사는 '말'이 지닌 느낌을 어떻게 '글'로 표현할 수 있는지의 것이다. '말'을 통하여 전달하고자 하는 모든 것-즉, 숨겨져 있는 내면의 표현까지를 포함하여 말이 지닌 내용과 느낌, 목소리의 색깔 및 높낮이, 빠르거나 느린 정도 등을 이용하여 전달되는 모든 것을 어떻게 '글'이 지닌 요소로 전환하는지의 관점이 될 것이다.



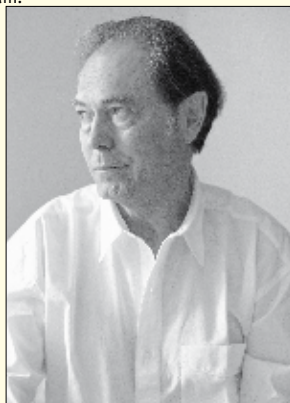
My interest in typography is how I can express the feelings contained in “spoken language” in ‘writing.’ Everything to be delivered through ‘talk’ - in other words, the point of interest here will be how the contents and feelings contained in spoken language, the color and the undulations of voice, the subtle variations in speed and internal expressions, can be converted into ‘written’ language.

에른스트 로흐는 크로아티아에서 태어나 오스트리아 국립 고등 응용미술학교에서 공부했다. 1953년에 캐나다로 이주하여 몬트리올의 래피드 그립 앤 배튼과 Y&M 스튜디오의 디자이너로 일하다가 1978년에 로크 디자인 회사를 설립했다. 1976년 몬트리올 올림픽 공식 포스터, 초기 캐나다 기관차 기념우표 시리즈 등 다수의 작품 활동 경력이 있으며, 캐나다, 미국, 유럽의 여러 기관에서 100회 이상 수상했다. 수상 작품들은 오타와 국립 문서 보관소, 워싱턴 국회도서관, 뉴욕 현대미술관, 바르샤바 포스터 박물관 등에 소장되어 있다.

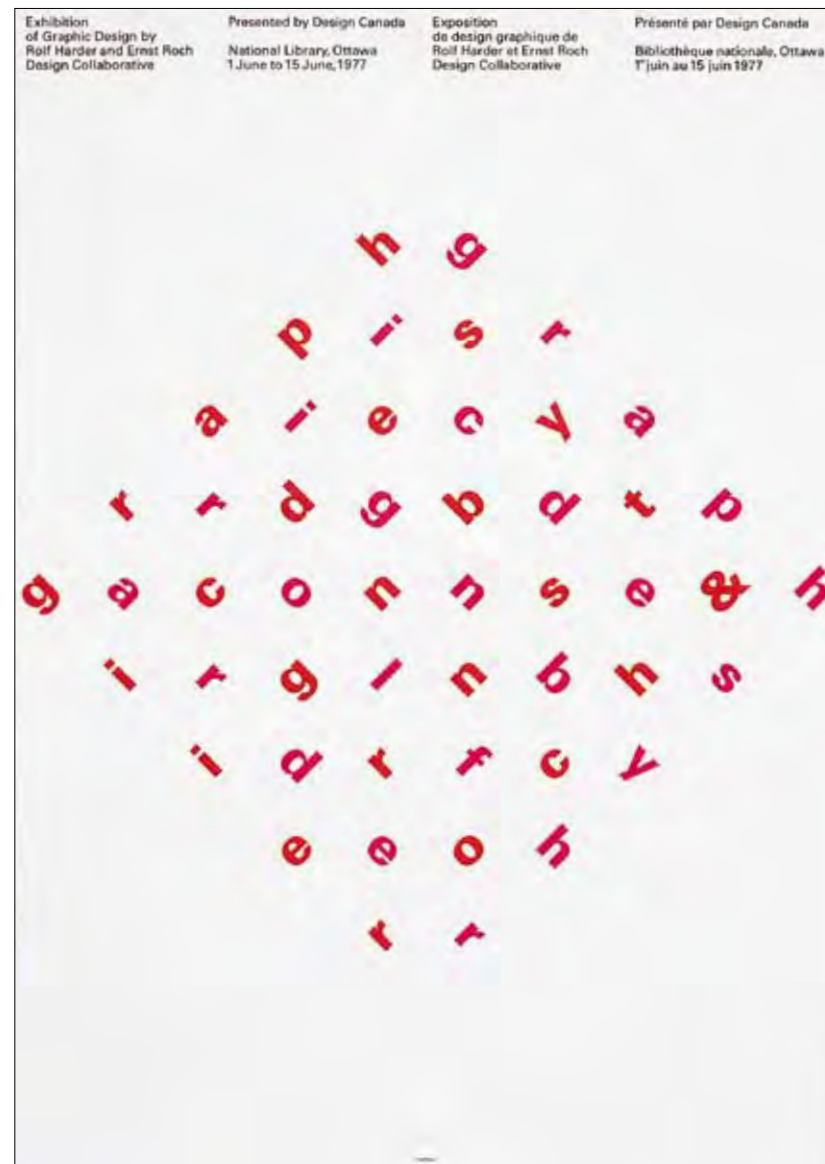
에른스트.로흐.

ernst roch. canada

Born in Croatia, Ernst Roch studied at the Staatliche Meisterschule für angewandte Kunst, Austria. He moved to Canada in 1953 and worked for Rapid Grip and Batten and Y & M Studio in Montreal, before he established Roch Design Company in 1978. He designed the official poster for the 1976 Montreal Olympic Games, and the commemorative postage stamp series of early Canadian locomotives. He was awarded more than 100 times by many institutions in Canada, the U.S.A. and Europe, and his award-winning works are exhibited in the National Archives in Ottawa, the Library of Congress, Washington D.C., New York's Museum of Modern Art, and Warsaw Poster Museum.



cover for a brochure on immigration to canada. 1975.



poster for the exhibition of graphic design works by rolf harder and ernst roch. 1977.



poster against the separation of the Province of Québec from Canada. 1979.

The only purpose of typography is communication. To communicate efficiently, typography as a whole, and its components, the letters, should first of all be legible. In addition, certain well established rules have to be observed. Typography should be simple and clear, without being boring.

I never felt my imagination with the above restricted.

In my work, typography is sometimes a major, sometimes a minor component. In one case, just two words convey a very complex problem. In another, the movement of the letters demonstrates the message. In yet another example, 25 large letters in one colour and 25 in another, arranged in a certain order, form an intriguing pattern which, at first sight, doesn't seem to mean anything. However, if the viewer is curious enough about what s/he is looking at, s/he will be surprised and amused to find out that the seemingly meaningless arrangement of the letters does convey a message. However, should the viewer be unable to read the meaning of the large letters, the design has still caught her/his attention, and s/he can read the same message in smaller type at the top of the poster.

preliminary design for a postage stamp (photocopy of the original in the Canadian National Archives) this assignment called for the use of typography as the main element. the text, which is the Latin motto from the Canadian coat of arms which means "from sea to sea" (Canada stretches namely from the Atlantic to the Pacific Ocean). although the design was acclaimed by Canada Post, the stamp was never printed. 1980.



타이포그래피의 유일한 목적을 하나 지각한다면 그것은 바로 상호 의사 전달을 위한 커뮤니케이션 과정이라 할 수 있다. 원활한 커뮤니케이션 과정을 위해서는 다른 무엇보다도 타이포그래피의 전체와 그 구성 요소로서의 글자가 가독성을 지니고 있어야 한다. 또한 사전에 설정되어 있는 효과적인 운용 기준이 준수되고 있어야 한다. 또한 타이포그래피는 단순 명확성을 유지하는 동시에, 지루함을 담고 있지 않아야 한다.

내 자신의 상상력의 세계가 위와 같은 요소들로 인해 제한되어 있다고 느낀 적은 결코 단 한번도 없었다.

내 작품 세계에서 타이포그래피는 때로는 핵심적인 요소로 때로는 부차적인 구성 요소로서 작용한다. 한 작품에서는 단지 두개의 단어로 대단히 복잡한 개념을 전달하고 있다. 또 다른 작품에서는, 글자의 운동 과정을 통해 메시지를 표현하고 있기도 하다. 그리고 25개의 대형 글자를 하나의 색상으로, 그리고 다시 25개의 글자를 다른 또 하나의 색상으로 일정한 순서에 따라 정렬한 다음, 처음 언뜻 보았을 때는 아무런 의미도 나타내지 않는 것처럼 보이는 아주 흥미 있는 도안을 구성한 작품도 있다. 하지만, 관객이 자신이 보고 있는 작품을 호기심어린 시선으로 좀 더 주의 깊게 바라본다면, 아무런 의미도 없을 것 같았던 이 글자의 배열 관계가 어떤 메시지를 명확하게 전달해 주고 있다는 사실을 발견하고는 감탄과 기쁨의 탄성을 지어내게 될 것이다. 대형 글자로 구성된 영역에 대해 관객이 그 의미를 제대로 이해할 수는 없지만, 그 디자인 자체에 매료되고 있는 경우라면, 포스터의 위 부분에 자리잡고 있는 보다 작은 크기의 글자로 기록된 동일한 메시지를 확인해 볼 수도 있다.



poster for the theatre play "baal" by bertolt bercht. 1974.

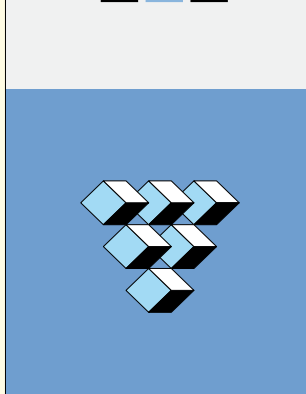
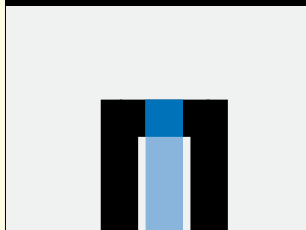
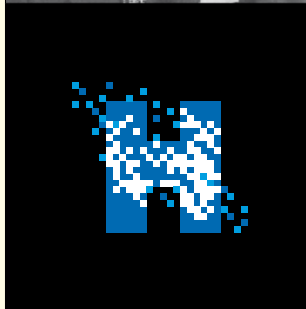
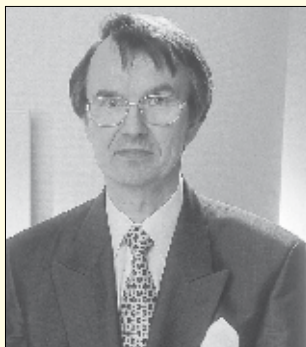
330.



cover for a paper folding kit.

331.

cover for the standard type specimen booklet. 1958



에르키 루히넨은 핀란드의 대표적인 그래픽 디자이너 중의 한 사람으로 국제적으로도 잘 알려져 있다. 그는 특히, 기업의 엠블럼과 로고 등 기업 이미지 시스템을 전문으로 하는 디자이너로 명성이 높다. 그는 또한 핀란드 그래픽 디자인계에서 '올해 최고의 공모전'과 '올해의 캠페인전'을 창안하고 일년에 한번씩 '올해의 그래픽 아티스트'를 선정할 것을 제안했다. 핀란드 공예디자인협회는 핀란드 그래픽 디자인계에 미친 루히넨의 공로를 인정하여 1996년에 처음으로 그래픽디자이너를 공예 디자인 교수로 지명하였다.

● Erkki Ruuhinen, one of the top names in Finnish graphic design, is also one of Finland's best known designers. He specializes in designing corporate image systems such as corporate emblems and logos. He initiated "the Top of the Year" competition and "the Best of the Year" campaign in Finland, and proposed the nomination of annual "Graphic Artist of the Year." The National Council for Crafts and Design of Finland assigned him as the first Artist Professor in Crafts and Design in 1996, in recognition of his contribution to the Finnish graphic design.

에르키 루히넨.
erkki.ruuhinen. finland
(Design is thinking)

"Find openings for design in places you've never looked before. In marginal non-mainstream sectors and products which have not previously been associated with top quality design." "Find a need for design also beyond physical objects. For example amongst intangible products: services, information technology solutions, software, the internet and new media."

"Find more than the aesthetic dimension of design. That is only one of design's many dimensions."

"Design always manages to bring together in everyday products the ideals and aesthetic values of various cultures as well as acting as a vehicle for the designer's need for self-expression."

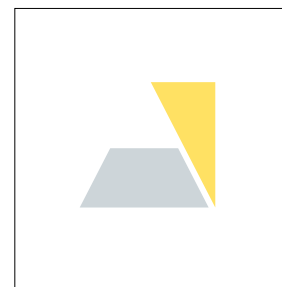
"Never settle for purely aesthetic solutions in your work, instead strive to find how design can contribute decisively to your product and company's success."

"Find, feel, experience the power of design - all successful products exude it in abundance."

"Ever since the earliest stages of man's development, design has been a clear manifestation of his need for self-expression."

"Design is neither a philosophy, nor a mere turn of phrase. It stands for visual communication."

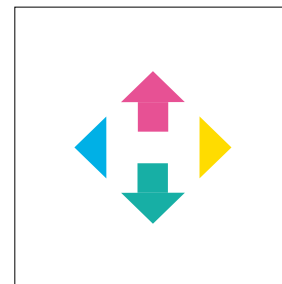
"In creating woman, God clearly recognised the importance of an aesthetically appealing design."



amos anderson art museum, helsinki, finland.



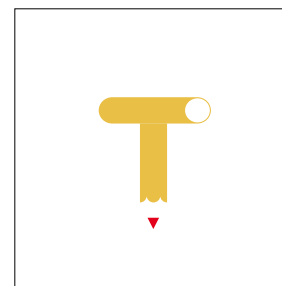
optimum savings insurance, turku, finland.



tampere hall congress center, finland.



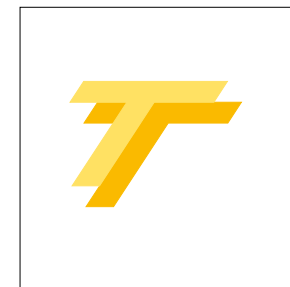
elector ltd, economic management services.



institute of marketing, helsinki, finland.



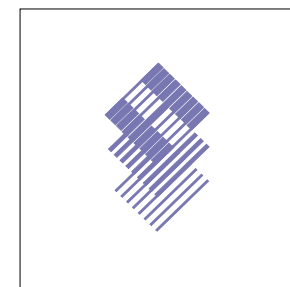
ilmarinen mutual pension insurance company.



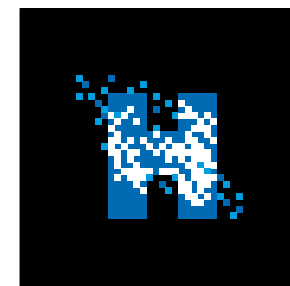
taloudellinen tiedotus-toimisto, economic information office, helsinki.



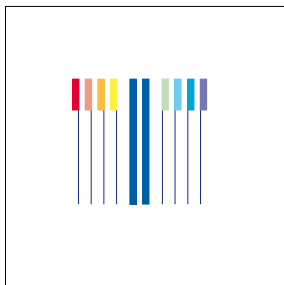
varenna trading company.



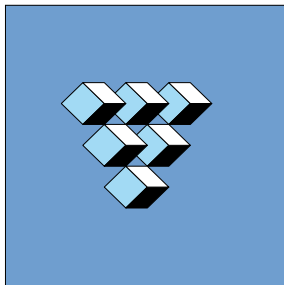
fage printing service.



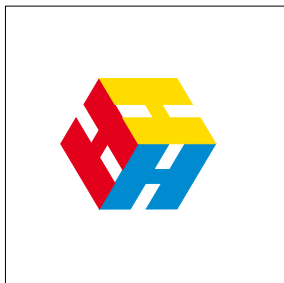
ammatillinen aikuiskoulu-tuskeskus, vocational education center, finland.



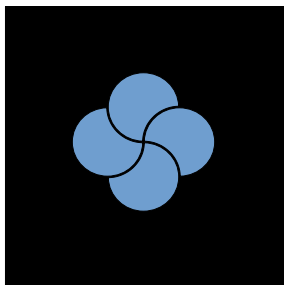
lasse helle oy, printing service company.



orion diagnostica ltd.



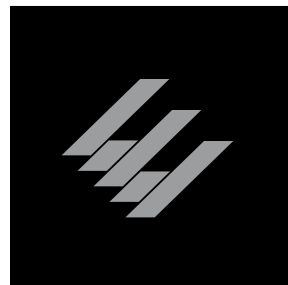
heureka, the finnish science centre.



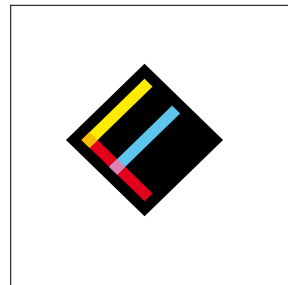
dextra medical center.



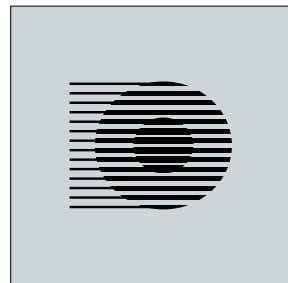
messukeskus, helsinki, messut is in english = fair, helsinki fair centre.



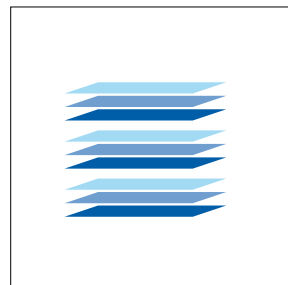
wetterhoff craft and art school, finland.



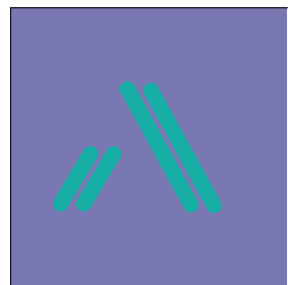
helsinki stock exchange.



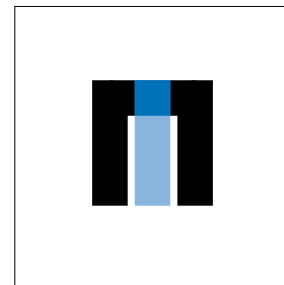
sitra, the finnish national fund for research and development.



erikoispaino oy, helsinki, special printing co.



heikki haapaniemi law, helsinki, finland.



juha tanttu, a food critic.



heku reproduction service company, helsinki.



kesko corporation, finland.



afora technology co.



yleisjaljennos oy, copying service company.

(디자인은 일종의 사상이다.)

“당신 자신이 예전에는 미처 인식해 보지도 못했던 경제 지점에서, 즉 비주류적 한계 영역, 그리고 과거에는 최고의 품질 수준을 자랑하는 디자인의 범주에 결코 가까이 근접해 볼 수도 없었던 그러한 삼류 작품의 세계 속에서 디자인의 열린 공간을 찾아 나서라.”

“또한 예를 들어, 서비스, 정보기술 솔루션, 소프트웨어, 인터넷, 그리고 신 매체 등과 같이 물리적 객체의 영역을 벗어난 무형의 제품 세계를 통해 디자인에 대한 강력한 욕구를 탐색하여 보라.”

“디자인의 심미적 차원을 뛰어넘는 그 이상의 본질 세계를 구현해 나가라. 그 미적 가치란 단지 디자인이 지니고 있는 다차원적 세계 속의 일부분에 지나지 는 것이다.”

“디자인이란 항상 일상적인 제품의 영역 속에서 다양한 문화적 스펙트럼이 자아내는 이상적 세계관과 미적 가치를 조화롭게 배열하는 동시에, 디자이너의 자아 표현에 대한 욕구를 효과적으로 풀어내는 장치로서 작용한다.”

“자신의 작업 과정에서 결코 미학적 도취감에 젖어 들지 말고, 디자인이 당신의 작품 영역과 회사의 성공에 어떻게 결정적으로 기여할 수 있는지 그 대안적 방법을 모색하기 위해 스스로 노력하라.”

“모든 성공적인 제품 속에서 풍부하게 발산되어 나오는 디자인의 무한한 힘의 원천을 직접 발견하고, 느끼고, 경험하라.”

“일찍이 인류 사회가 발전해 온 가장 원적인 시대부터 디자인은 인간이 스스로를 표현해 내고자 하는 하나의 명확한 현시顯示 수단으로서 작용해 왔다.”

“디자인은 철학이나 단순한 수사학적 기교가 아니라, 시각적 커뮤니케이션을 상징화한다.”

“하나님이 여자를 창조할 때 디자인이 지니고 있는 미적 매력의 중요성을 확실히 반영하였다는 주장은 하나의 분명한 사실인 것 같다.”



I accept the idea that design is not fine art. Design can only acquire its artistic value when it functions well as part of the living social dynamism. It must serve its practical purpose. While the value of fine art, ideally, lies outside any such practically. As a practitioner I have been keenly aware of this difference. The flowers in the meadows look the way they do because in a manner of speaking they have been designed for the practical purpose of welcoming insects. On the other hand, I believe that there is more to design than just serving its purposes. The rich and subtle shaping and coloring of a flower seem to go far beyond the rationalistic 'idea' of attracting butterflies, and I do hope that the same goes for works by human designers.

82 paper show

사토 고이치는 동경예대에서 시각디자인을 전공한 후 시세이도 홍보부에서 일했다. 이후 프리랜스 디자이너가 되었으며 모교에 강의를 나가기도 했다. 그는 현재 일본그래픽디자인협회 JAGDA 이사과 도쿄 아트디렉터스클럽, 도쿄 TDC, 일본 디자인 위원회, AGI 회원으로 있으며 1995년부터 다마미술대학 교수로 재직중이다. 긴자 그래픽 갤러리 GGG에서 개인전 〈About Box-2〉를 가진 바 있고 작품집 〈seven〉(1985)과 〈고이치 사토〉(1990)를 출간했다. 1985년 도쿄 아트디렉터 클럽 그랑프리, '99 독일 국제 캘린더 쇼 금상, 2000년 골든비5 모스크바 국제 그래픽 디자인 비엔날레 골든비상 수상 등 수상 경력 또한 다양하다. ● Koichi Sato studied visual design at the National College of Fine Arts and Music, Tokyo and worked at the Publicity Dept. of Shiseido. He soon became a free-lance designer, teaching at his alma mater. He is a board member of JAGDA, Tokyo Art Directors Club, Tokyo Type Directors Club, and the AGI. He taught



mu, modern dance performance poster.

사토 고이치. 佐藤 晃一.

koichi sato. japan

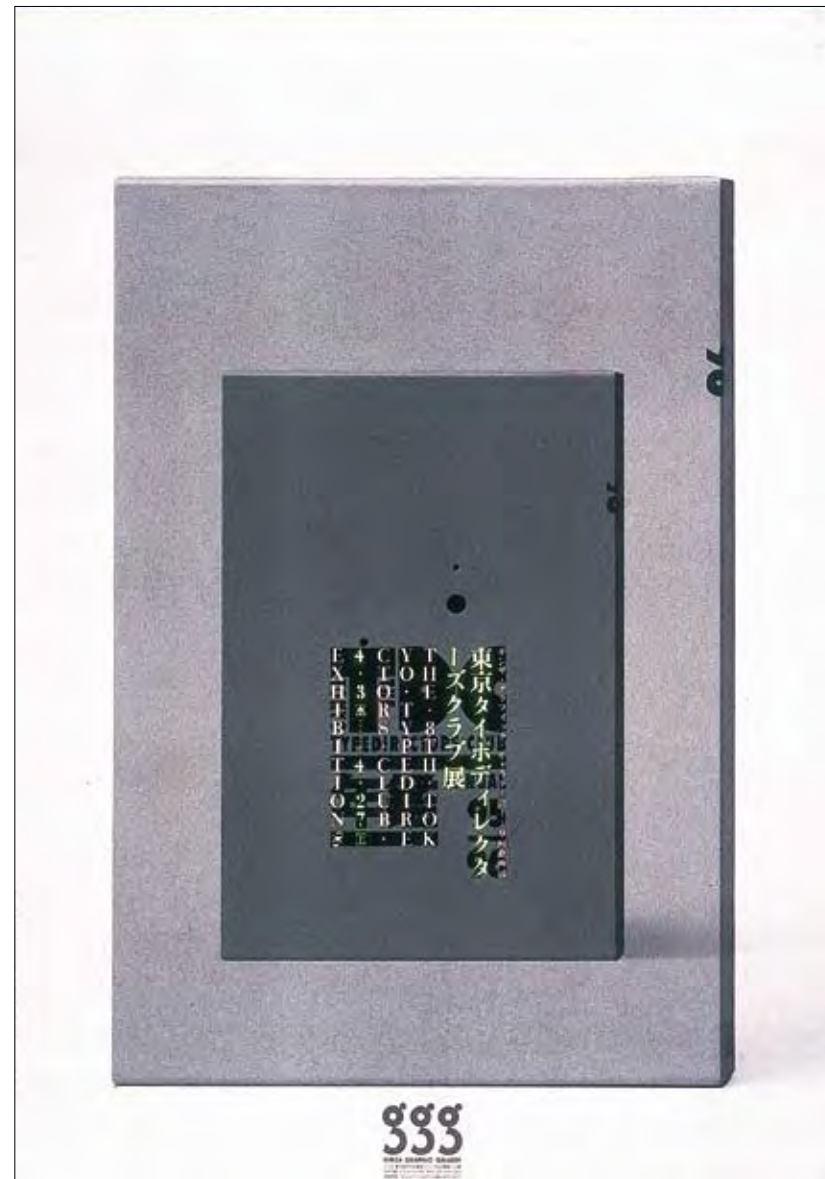
at Tama College of Art from 1995. He held a one-man show, "About Box-2" at Ginza Graphic Gallery (ggg) and published the collections of works, "Seven" (1985) and "Koichi Sato" (1990). He was awarded in many competitions including the Grand Prix in 1985 Tokyo Art Directors Club, the gold award in the International Calendar Show, Germany in 1999, and Golden Bee Award in 2000 Moscow International Graphic Design Biennale.





adc, tokyo art directors club exhibition poster.

나는디자이너 예술의 한 분야가 아니라는 생각에 동의한다. 디자인은 생명력 있는 사회적 역동성의 일부분으로 작용하고 있을 때에만, 그 예술적 가치를 인정 받을 수 있다. 개념상으로는, 예술적 가치가 이와 같은 실용성의 범주 바깥 부분에 자리잡고 있어야 하겠지만, 실제적으로는 삶의 실천적 목적에 올바르게 부합할 수 있도록 기능해야만 하는 것이다. 전문 직업인의 입장에서 나는 이와 같은 차이점을 정확하게 인식하고 있다. 정원에 피어 있는 꽃은 나비를 불러야 한다는 그 실천적 목적을 통해 자기가 창조되어 있는 자연 질서에 부응하고자 아름다운 향기를 내뿜고 있



tdc, tokyo type directors club exhibition poster

는 것이다. 다른 한편으로, 디자인의 세계에는 그 본래적인 목적을 위해 활용되는 것 이상의 또 다른 의미가 있다고 나는 확신한다. 이 아름다운 꽃을 통해 발산되는 풍부하고 섬세한 자태와 색상이 단순히 나비를 불러들여야 한다는 합리주의적 사고의 경계를 훨씬 더 넘어서고 있는 것처럼, 우리 인류 사회의 디자이너들에 의한 작품에도 동일한 원리가 적용될 수 있을 것이라 희망하는 것이다.

폴라 셰어는 필라델피아 타일러 미술학교에서 공부했고 1970년대에 아틀란틱 레코드와 CBS 레코드에서 레코드 커버 아트 디렉터로서 디자인 일을 하기 시작했다. 1984년에 뉴욕에 코펠 앤 셰어를 설립하여 일하다가 1991년에는 펜타그램사에 사장으로 영입됐다. 그의 고객 중에는 뉴욕 타임즈 매거진과 국립 자연사 박물관, 앤 클라인, 뉴욕 식물원 등이 있다. 셰어의 작품은 뉴욕 현대미술관과 쿠퍼 휴잇 국립 디자인 미술관, 헨리히 포스터 미술관, 덴버 미술관, 파리 종파두 센터에 영구 소장품으로 전시되고 있으며 비콘 상을 포함한 미국 레코딩 아트 앤 사이언스 협회의 그래미상에 4차례 노미네이트되었다. 셰어는 20년째 뉴욕 비주얼 아트 스쿨에서 학생들을 가르치고 있으며 현재는 학부에서 아이덴티티 디자인 과정을 가르치고 있다. 국제디자인연맹 AGI 회원.

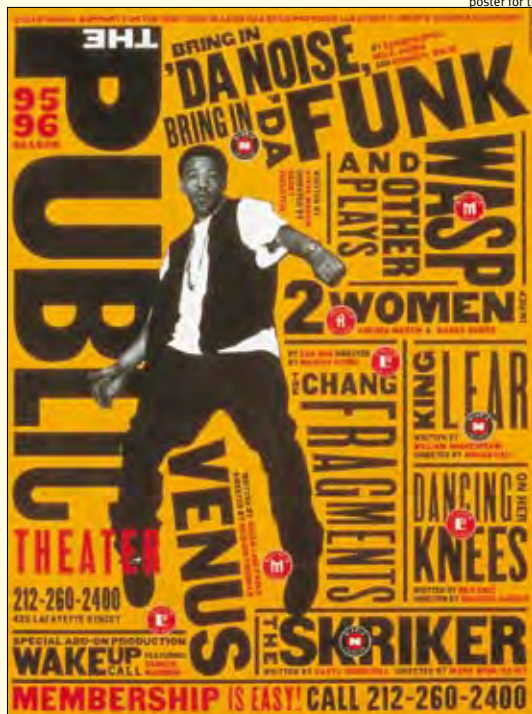
● Paula Scher studied at the Tyler School of Art in Philadelphia and began her graphic design career as a record cover Art Director at both Atlantic and CBS Records in the 1970s. In 1984, she founded Koppel & Scher in New York City, and Scher joined Pentagram as a principal in 1991. She has worked for a wide range of clients including the New York Times Magazine, the American Museum of Natural History, the Asia Society, Anne Klein, and the New York Botanical Garden. Her work is presented in the permanent collections of New York's Museum of Modern Art and the Cooper Hewitt National Design Museum, the Zurich Poster Museum, the Denver Art Museum, and the Centre Georges Pompidou, Paris, and she has received literally hundreds of design awards such as the Beacon Award and the 4-time nominations for the National Association of Recording Arts and Sciences. She has taught at the School of Visual Arts in New York for 20 years and currently teaches a course on identity design in the new graduate program to authorship.



폴라.셰어.

paula.scher. u.s.a.

poster for the public theater 1995-1996 season. 1995.



I studied illustration in college over 30

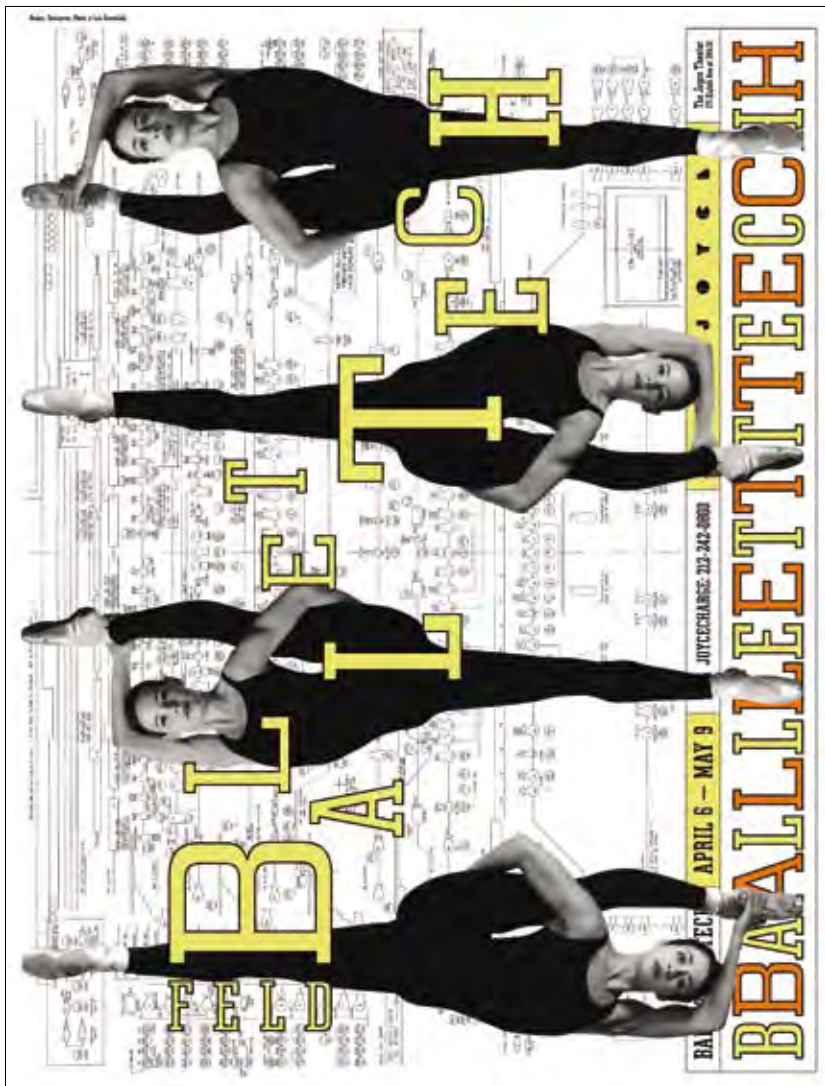


poster for metropolis "net@work" conference. 2000.

years ago and was very frustrated when I had to design the type and apply it to my illustration. I never knew what typeface to select or where to position the type. My teacher Stanislav Zagorski suggested that I might illustrate with type. This made sense to me and I began first by selecting typography as an extension of the illustration. When I was an art director at CBS Records the typography gradually began to take over the imagery that I had commissioned. Finally the type stood alone as imagery.

I find typography to be very expressive. There is a typeface for every feeling or perhaps one type made to express every feeling. No matter how long I've explored typography I find that there is always more to know.

내가 30여년 전 대학에서 일러스트레이션 과목을 수강하면서,



poster for ballet tech. 1999.

하나의 서체를 디자인한 후 그것을 나의 일러스트레이션 작품에 응용해야 한다는 말을 들었을 때, 상당한 당혹감을 느꼈던 경험이다. 그때 나는 어떤 글자체를 선택해야 할 것인지, 그리고 그 서체는 어느 곳에 배치해야 좋을 것인지에 대해 이는 바가 전혀 없었던 것이다. 하지만 담당 교수였던 스타니스라브 자코프스키는 내가 글자를 이용해서 일러스트레이션 디자인 작업을 수행할 수 있다는 사실을 강력하게 시사해 주었다. 일견 그 말에 일리가 있을 것이라 판단한 후, 나는 처음 타이포그래피를 선택하는 방식으로 일러스트레이션의 작업 영역을 점차적으로 확장해 나가기 시작하였다. 내가 CBS 레코드사의 아트 디렉터로 근무하고 있을 때, 타이포그래피는 이미 과거 내가 몰두하고 있었던 회화적 이미지의 작업 영역을 점진적으로 잠식해 들어오고 있었다. 그리고 결국에는 이 글자가 이미지 작업과 마찬가지로 하나의 독자적인 경지까지 올라가게 되었다.

나는 타이포그래피의 세계가 충분히 표현주의적이라고 인식한다. 즉, 우리는 모든 유형의 느낌을 하나의 활자 형태로 표현할 수 있으며, 또한 그 각각의 느낌에 걸맞는 글자를 선택할 수도 있다. 우리가 타이포그래피에 대한 탐구 작업을 위해 과거 얼마나 많은 세월을 보내 왔는지를 불문하고, 우리 앞에는 항상 새롭게 개척해야 할 미지의 영역이 펼쳐 있게 되는 것이다.



environmental graphics for the new jersey performing arts center (njpac)
lucent technologies center for arts education. 2001.

344.

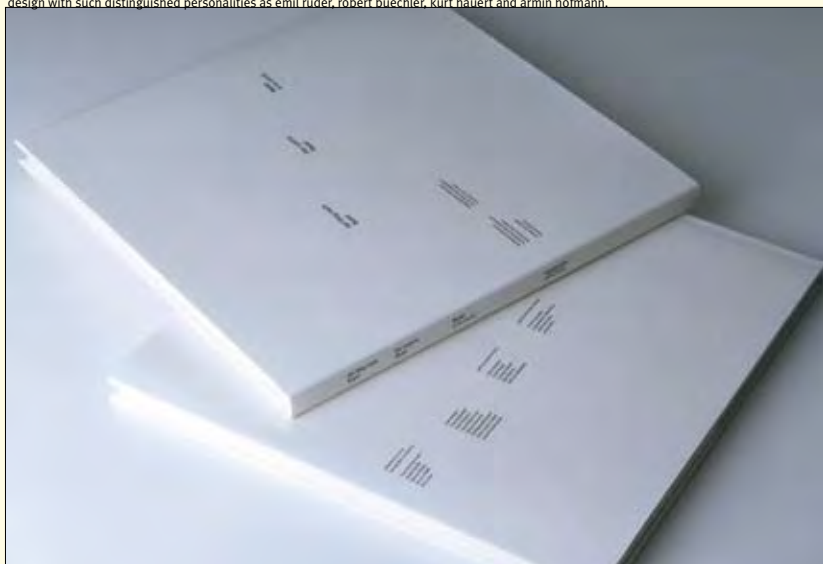


"u.s.a." word-map painting. 1999.

helmut.schmid.germany

헬무트.슈미트.

book jacket (front and back), book cover (front and back). the road to Basel. typographic reflections by students of the typographer and teacher emil ruder. edited, designed and published by helmut schmid at robundo tokyo, 1997. 92 pages. in the 50s and 60s Basel became the meeting place for young typographers from various countries, mainly due to emil ruder's work and personality. the road to Basel attempts to document this creative period of modern typography. internationally active designers and teachers write about their time at the basel school of design with such distinguished personalities as emil ruder, robert buechler, kurt hauert and armin hofmann.



1942년 오스트리아 생(독일 국적). 스위스의 에밀 루더, 로베르트 뵘클러, 쿠르트 하우에르트 밑에서 공부했다. 독일, 스웨덴, 캐나다 등지에서 일했으며, 지금은 일본에서 이종언어 타이포그래피에 관련된 일을 하고 있다. 대표적 작업으로는 약품 패키지와 오츠카 약품의 포카리 스웨트, 시세이도, Ipsa, 아유라를 위한 UV 화이트 로고마크와 비주얼 아이덴티티 등의 브랜드 아이덴티티 작업이 있다. 헬무트 슈미트는 20세기 타이포그래피에 관한 개론서인 <타이포그래피 투데이>(세이분도 신포샤, 동경, 1980)의 편집자이자 디자이너이다. 또한 타이포그래피자 교육자인 에밀 루더의 학생들이 만든 회고집인 <바젤로 가는 길>(로분도, 동경, 1997)의 편집자, 디자이너, 발행자이기도 하다. TM, 아이디어, 베이스라인, 아이 등 유수 잡지에서 그에 관한 글을 찾아볼 수 있다. 현재 국제그래픽디자인연맹 AGI 회원.

- Born in 1942 in Austria (German citizen). Studied in Switzerland under Emil Ruder, Robert Buechler and Kurt Hauert.



タイポグラフィ
トゥデイ

typography
today

Worked in Germany, Sweden, Canada and is now engaged in bi-lingual typography in Japan. Representative works are packaging identities for ethical drugs and brand identities for consumer products (pocari sweat) for Otsuka Pharmaceutical, logomarks (uv white) and visual identities for Shiseido Cosmetics, Ipsa, Ayura. Helmut Schmid is editor and designer of "Typography Today" (a compendium on 20th century typography) published at Seibundo Shinkosha, Tokyo 1980. He is editor, designer and publisher of "The Road to Basel" - typographic reflections by students of the typographer and teacher Emil Ruder (published at Robundo, Tokyo 1997). Articles by and on Helmut Schmid appeared in: TM / typographische monatsblaetter (Zürich), Idea (Tokyo), Baseline (London), HQ (Heidelberg), Eye (London), Novum Gebrauchsgraphic (Munich), Bogoseo/bogoseo (Seoul), Typo - when who how (Cologne), Grafisk Revy (Stockholm), a history of Japanese and western design (Kyoto), Graphische Revue Oesterreichs (Vienna), Motif (Pune). Member of AGI (alliance graphique internationale)

タイポグラフィ トゥデイ

das publikum fürchtet nichts so
sehr, wie elementare kraft, die es
stets wittert. denn elementare
kraft kann die ruhe des publikums
stören.

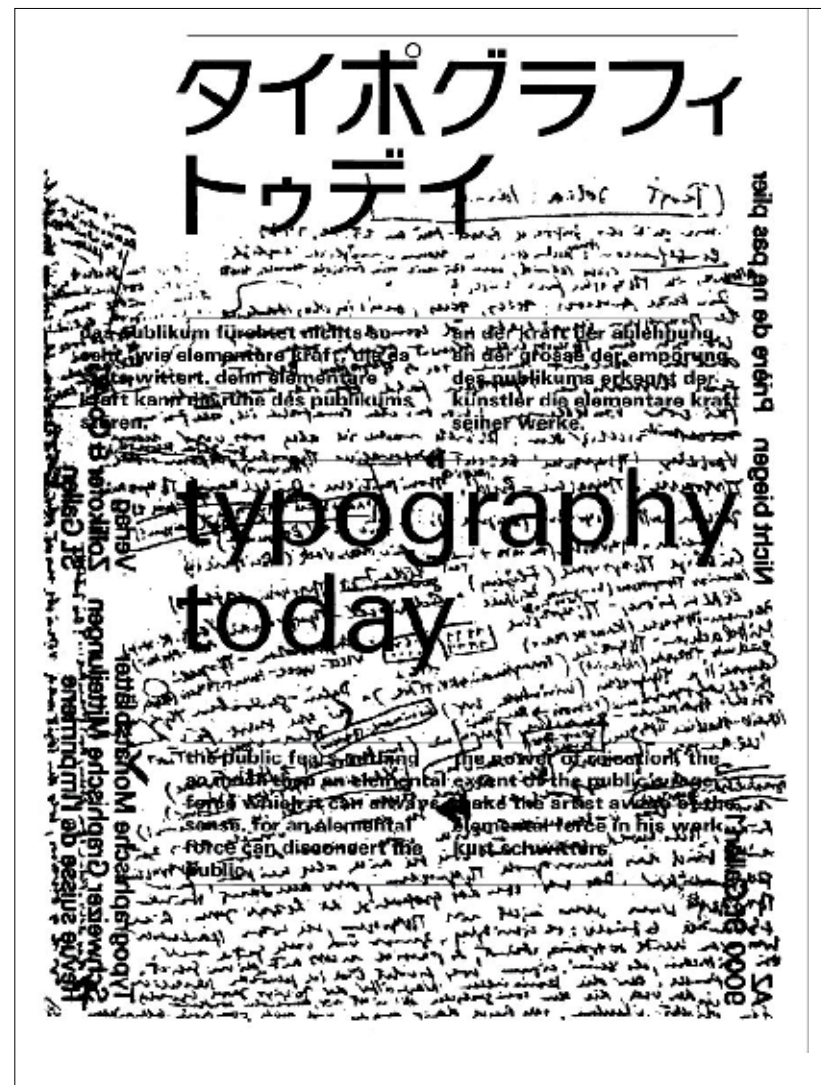
an der kraft der ablehnung.
an der größe der empörung
des publikums erkennt der
künstler die elementare kraft
seiner werke.

typography today

the public fears nothing
so much than an elemental
force which it can always
sense. for an elemental
force can disconcert the
public.

the power of rejection, the
extent of the public's rage
make the artist aware of the
elemental force in his work.
kurt schwitters

타이포그라피는 이미 문제 안에 내재하고 있는 디자인을 드러내는 행위이다.



book jacket (front and back), book cover. typography today. published by seibundo shinkosha tokyo, 1980. 160 pages. concept and design by helmut schmid with contributions by john cage, wim crouwel, franco grignani, kohei sugiura, wolfgang weingart and with a reprint by emil ruder. the bi-lingual book on modern typography introduces 20th century typography from the present to the pioneers. the book jacket uses a quotation by kurt schwitters on art and the artist, wolfgang weingart's handwritten memo for his contribution, adrian frutiger's typeface univers and helmut schmid's katakana eru.

Typography is the act of exposing that design which is already inherent in the problem.

Upon completion of his studies at the Zurich School of Design, Schraivogel opened his own studio in Zurich in 1982. He did the graphic design for Kunsthaus Zürich and Theatre am Neumarkt, and worked for cultural institutions such as Jazz Festival Zurich and the African Film Festival in Zurich. His poster, "Cinemafrica 1991," won Gold Medal at the Warsaw Poster Biennial and at the Moscow Poster Biennial in 1994. He also won the Grand Prix at the "Brno Poster Biennial" in 1998 and his posters are part of permanent collections including MOMA, New York. He has taught at the Zurich School of Design since 1992.

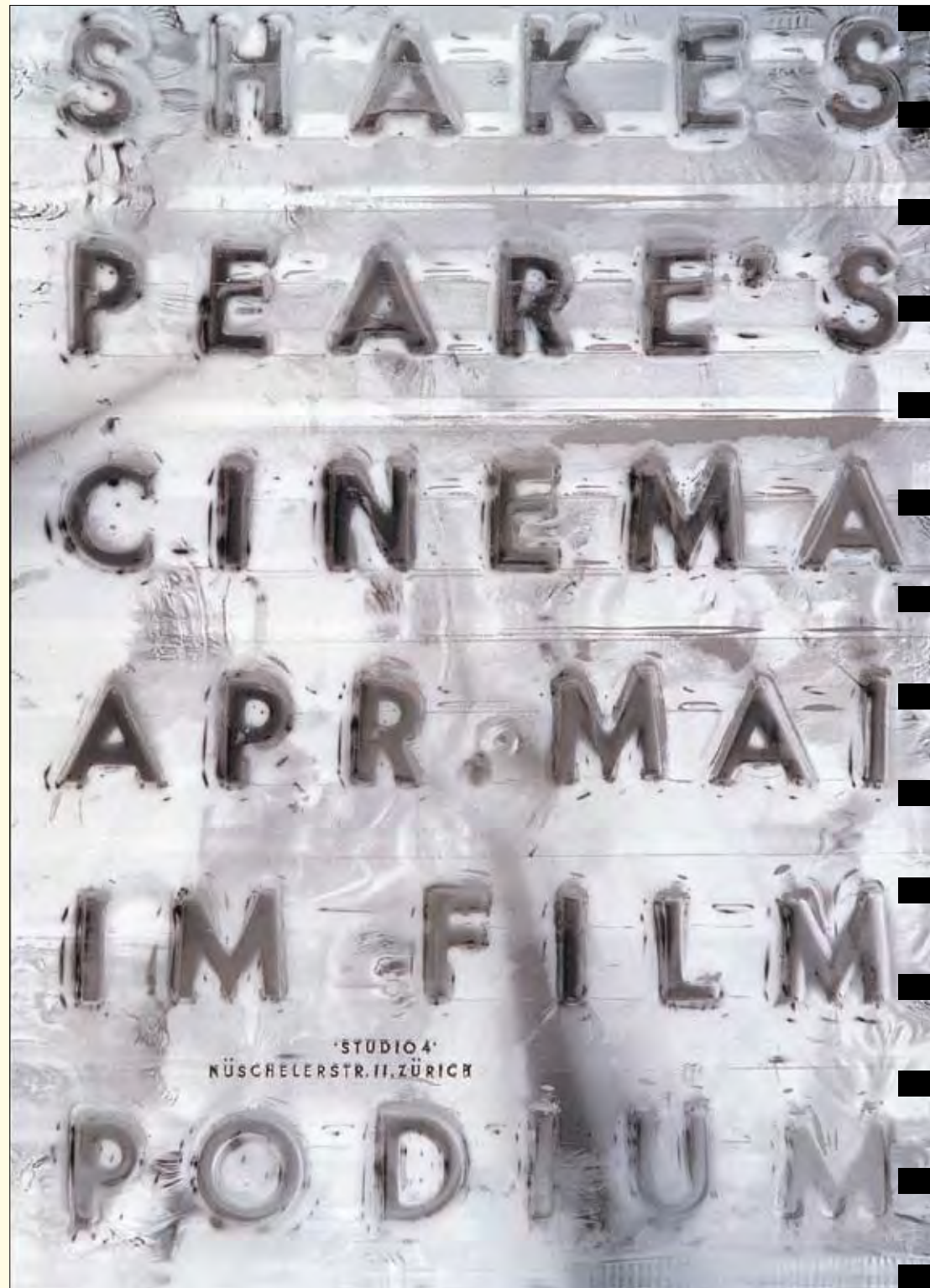


랄프 슈라이포겔은 취리히 디자인학교 졸업 후 취리히에 그래픽 디자인 스튜디오를 차렸다. 그는 취리히미술관과 노이막트 극장에서 그래픽 디자인을 담당했으며, 취리히 제즈 페스티벌, 취리히 아프리카 영화제와 같은 문화행사에서도 여러 차례 일한 바 있다. 그의 포스터 <씨네마프리카Cinemafrica 1991>은 '94 바르샤바 포스터 비엔날레에서 금상을 수상한 데 이어 같은 해 모스크바 포스터 비엔날레에서도 금상을 수상했고, '98 부르노 포스터 비엔날레에서는 그랑프리의 영예를 안았다. 그의 포스터 작품들은 뉴욕 현대미술관을 비롯한 여러 미술관에 영구 소장품으로 소장되어 있다. 1992년부터 취리히 디자인학교에서 학생들을 가르치고 있다.

shakespeare's cinema / zurich film podium. silkscreen 2-colors. 90.5 x 128 cm. 1998.

랄프 슈라이포겔. switzerland

My Motivation for being a graphic designer is simply to create images. That's why I like the medium poster; it is where everything is happening at the same moment on the same side of one sheet of paper. This is both, simple and complex in one. I like to concentrate a lot of time on that little great moment, where everything appears together at ones in the eyes of the recipient. My interest in images starts at the point where language fails. I am always looking for something I can not imagine myself. 내가 그래픽 디자이너로서의 길을 들어서게 된 기본적인 동인은 단순히 이미지를 창조해 보겠다는 순수한 열정이었다. 내가 매체 포스터 작업을 좋아하는 이유도 바로 여기에 기인하고 있다. 이 한 장의 포스터 속에는 한 순간의 모든 세계가 생생하게 표현되어 있는 것이다. 이 작업은 단순하면서도 그와 동시에 대단히 복잡한 양면성을 지니고 있게 된다. 나는 이 작지만 위대한 한 순간을 포착함으로써, 보는 사람들의 눈을 통해 그 모든 열려진 가능성이 총체적으로 전달될 수 있도록 수많은 시간을 집중적으로 투자하곤 한다. 이미지의 세계에 대한 나의 관심은 도저히 언어로 표현할 수 없는 감동의 순간을 만나는 바로 그 지점에서부터 시작된다. 나는 나 자신도 스스로 상상할 수 없는 그 어떤 이미지적 영상을 찾기 위해 지금이 순간도 끊임없는 탐구의 여정을 계속해 나가고 있다.





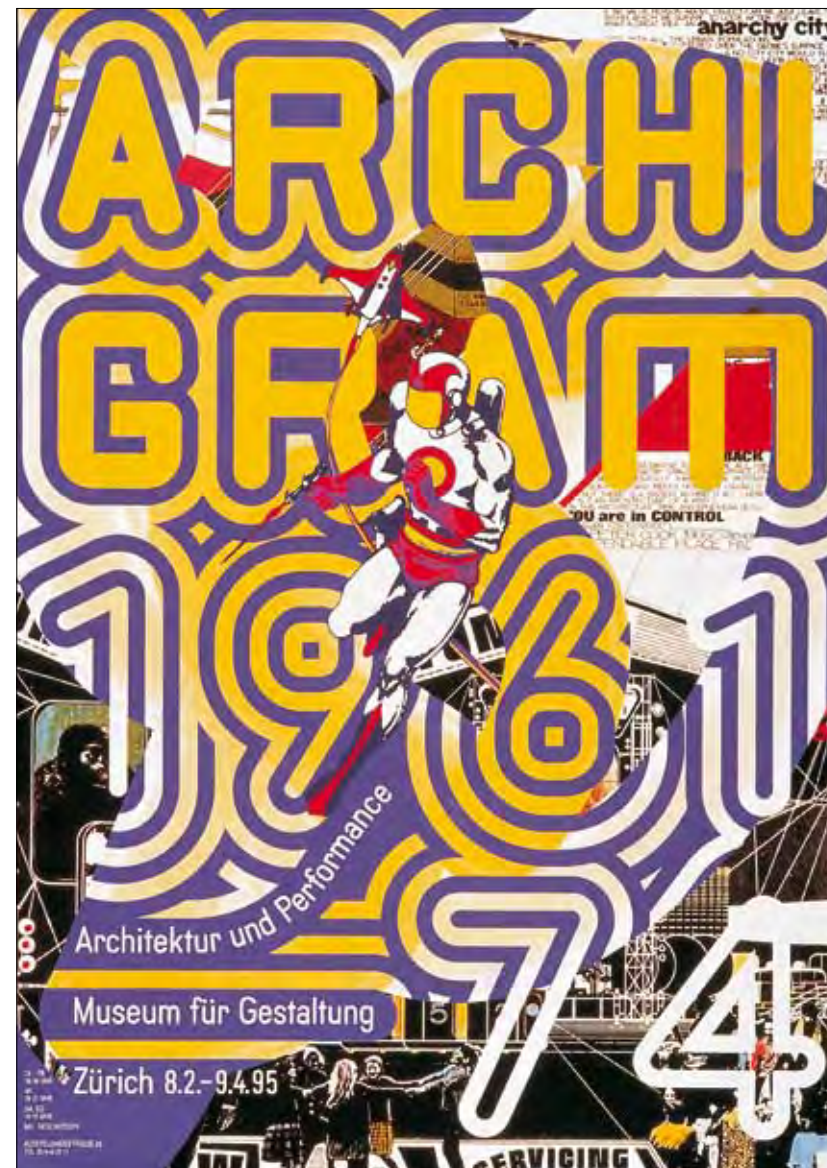
john ford / zürich film podium. silkscreen 2-colors. 90,5 x 128 cm. 1996.

agi seminar / alliance graphique internationale. silkscreen 3-color. 90,5 x 128 cm. 1999.





b-four / silkscreen printing company "serigraphie uldry". silkscreen 1-color. 90.5 x 128 cm. 1992.



archigram 1961-74 / architecture and performance, zurich museum of design. silkscreen 5-colors. 90.5 x 128 cm. 1995.



홍익대학교 미술대학 응용미술학과 및 동 대학의 산업미술대학원을 졸업했다. 대한민국산업디자인전 추천작가이며 상공부장관상을 수상한 바 있다. 한국 그래픽디자이너 협회전 회원상(대상)을 2회 수상했으며 한국 아트디렉터스클럽 금상과 은상을 수상했다. 단행본 표지 및 복디자인 2000여 권을 제작했고 현재 경원대학교 시각디자인 학과 교수로 재직중이다. 한국 시각정보디자인협회 부회장. ● Shur Ki-heun graduated from Hongik University majored in Graphic Design and received MFA in Industrial Arts. He was Recommended Designer of Korea Industrial Design Exhibition and awarded Minister of Commerce & Industry Prize by in Korea Industrial Design Exhibition. He received Golden Award twice from Association of Korea Graphic Designer. Also, he received gold and silver awards from Korea Art Directors' Club Festival. He designed and edited more than 2,000 Bookcovers. Currently, he is a professor of Department of Visual Communication Design of Kyungwon University, and the vice chairman of Visual Information Design Association of Korea (VIDAK).

shur.ki-heun.korea

서기훈, 徐基欣.



(Interlinear view)

Searching for the beauty of the printed word...

The most beautiful thing in the world may be the word "Beauty" itself. However, the reason why the humanity of a man densely flowering under the sky is more beautiful than the beauty itself is that there are the space of reason and mutual action beyond such beauty. The figure of type not exhibiting a boast is always beautiful. The soundless type becomes a partner of a book yet conceiving another beauty. The

356.



行間風景
The landscape of the real meaning which is invisible and doesn't show in the text.
Designed by Shur Ki-heun

courteous mutual action of the type and the book builds a plaza of reason, and yields the beauty of aroma and echo.

The beauty of type is more sublimated under the spirit of reading the invisible true meaning. The interlinear view that penetrates through books and mankind and provides life and a space of reason is the acme of beauty. Type remains there silently, however. Imaging with type is pure joy.



行間風景

The landscape in the gap between the lines of the text is a landscape that is not visible to the eye.

Copyright © 2014

(行 . 風 . 景 .)

활자의 아름다운 풍경을 찾아서...

이 세상에 제일 아름다운 것은 아름다움이란 글자 그 자체일지도 모른다. 그러나 하늘 아래 빈틈 없이 꽃피어 있는 사람의 사람다움이, 아름다움 그 자체보다 더 아름다움 이유는 아름다움 그 머에 사유의 공간과 상호작용이 있기 때문이다. 스스로의 뽐냄이 없는 활자의 모습은 늘 아름답다.

소리없는 활자는 책의 동반자가 되면서 또 다른 아름다움을 잉태한다.

358.



行間風景

The landscape in the gap between the lines of the text is a landscape that is not visible to the eye.

Copyright © 2014

활자와 책의 예의바른 상호작용이 사유의 광장을 세우고, 향기와 울림이 있는 아름다움을 이끈다.

활자의 아름다움은 보이지 않는 참 뜻을 읽는 행간정신에서 더욱 승화된다.

책과 인간을 관통하고, 삶과 사유의 공간을 제공하는 행간풍경 行間風景이 야말로 활자만이 연출하는 아름다움의 극치이다. 그래도 활자는 그 곳에 조용히 있다.

활자를 기리고 이미지화하는 일은 참으로 깨끗한 즐거움이다.

359.

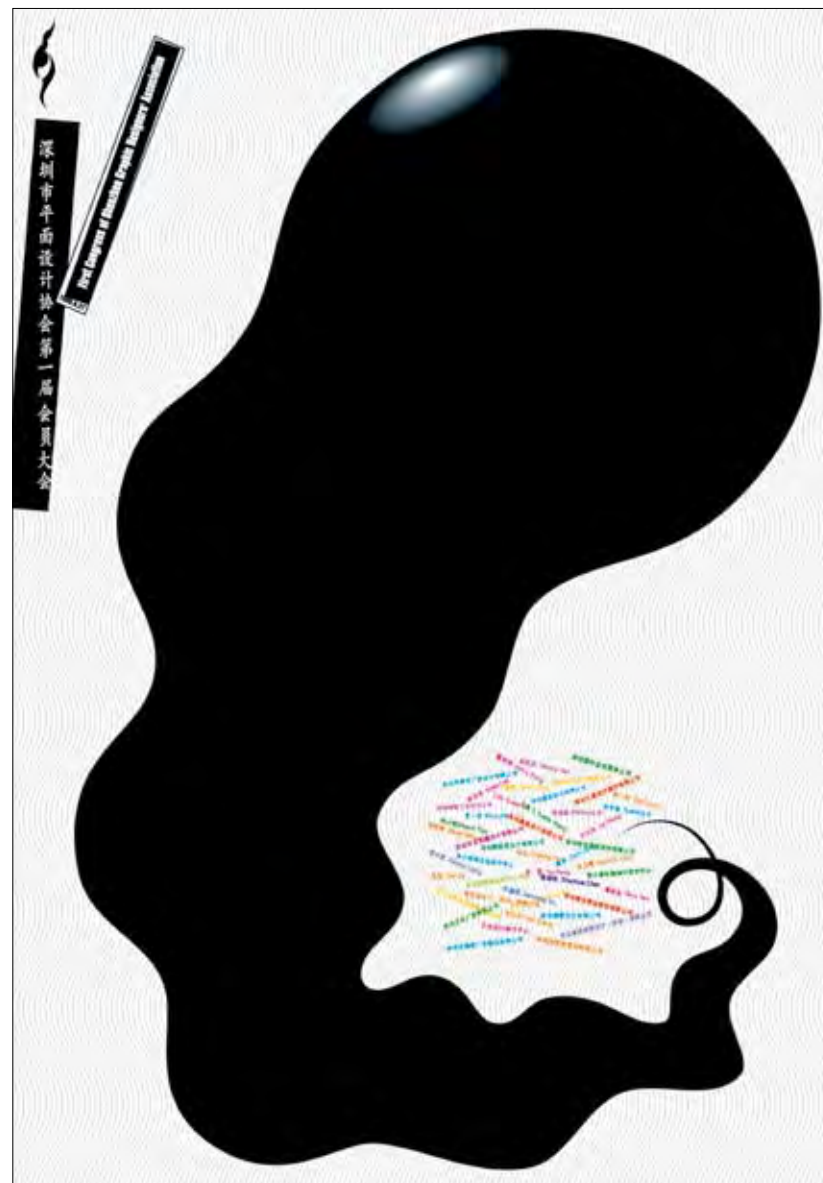


첸 샤오후아는 시안미술학원과 베이징 중앙미술공예학원에서 공부했다. 그는 1984년 제6회 중국 미술대전 금상 수상에서 1998년 제16회 바르샤바 국제포스터비엔날레 위원장상 수상에 이르기까지 다양한 수상경력이 있다. 그가 디자인한 제4회 유엔여성대회 기념우표는 중국 정보통신부에 채택되어 사용되었으며, 최근에는 2008년 베이징 올림픽 경선을 위한 심볼을 디자인했다. 그는 1992년 첸 샤오후아 그래픽디자인스튜디오를 설립했고 현재 센젠 그래픽디자인 협회 부회장으로 재직 중이다.

● Chen Shaohua studied at the Central Academy of Arts and Design in Xian, China and at Decoration Department of the Central Academy of Craft Work and Art, Beijing. He was given many awards including the Gold Prize in the 6th Exhibition of Fine Art of China in 1984, the 16th International Poster Biennale in Warsaw in 1998. The commemorative postage stamp for the 4th U.N. World Women Convention he designed was adopted by the Ministry of Post and Telecommunication of China, and recently he designed the sign for the Bid Committee of the 2008 Beijing Olympic Games. He established Chen Shaohua Graphic Design Studio in 1992 and currently works as the vice president of Shenzhen Graphic Design Association.

chen.shaohua.china
첸 샤오후아, 陳紹華

communication, a poster designed for the topical poster exhibition, 1996.



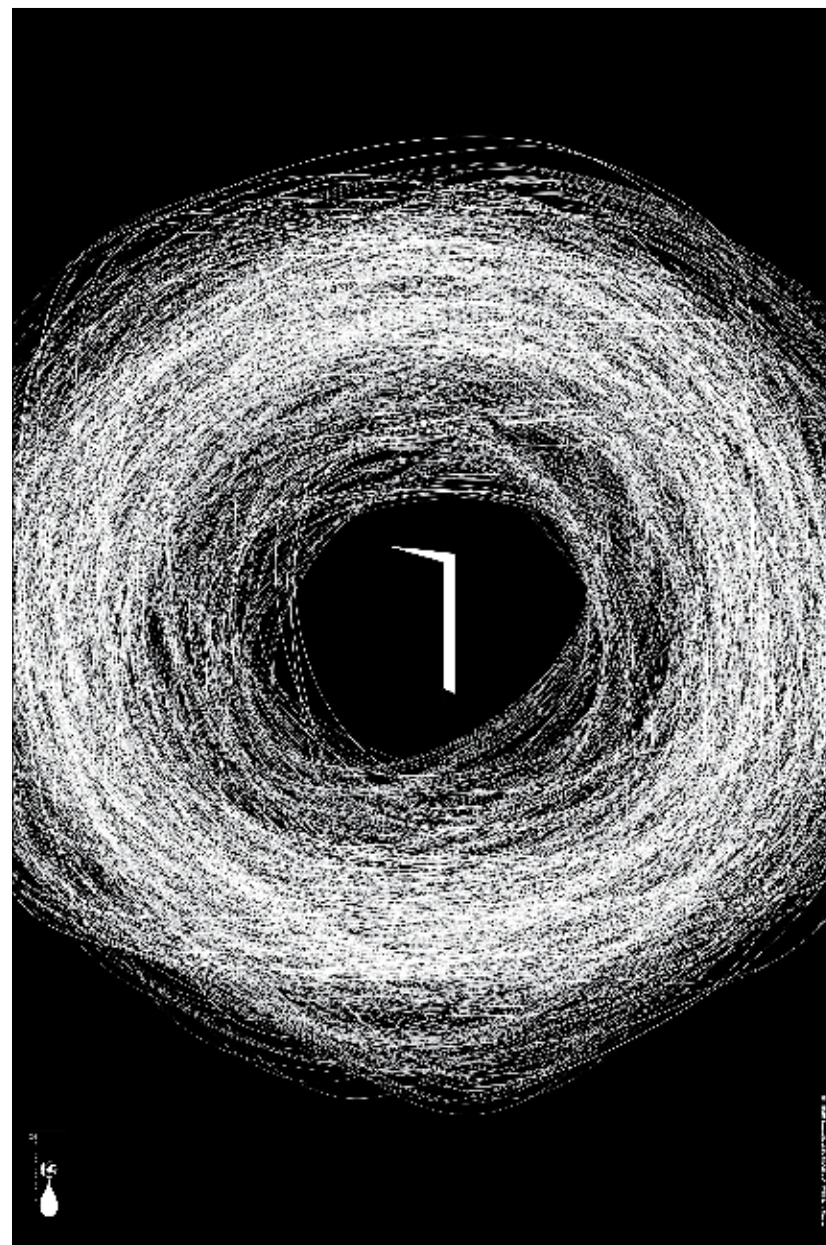
dragon's embryo, a poster for the first plenary congress of shenzhen graphic design association, 1995.



beijing 2008 olympic games bid poster. 2000.5.

362.

363.



01. a poster designed for topical poster exhibition sponsored by beijing designers. 2001.

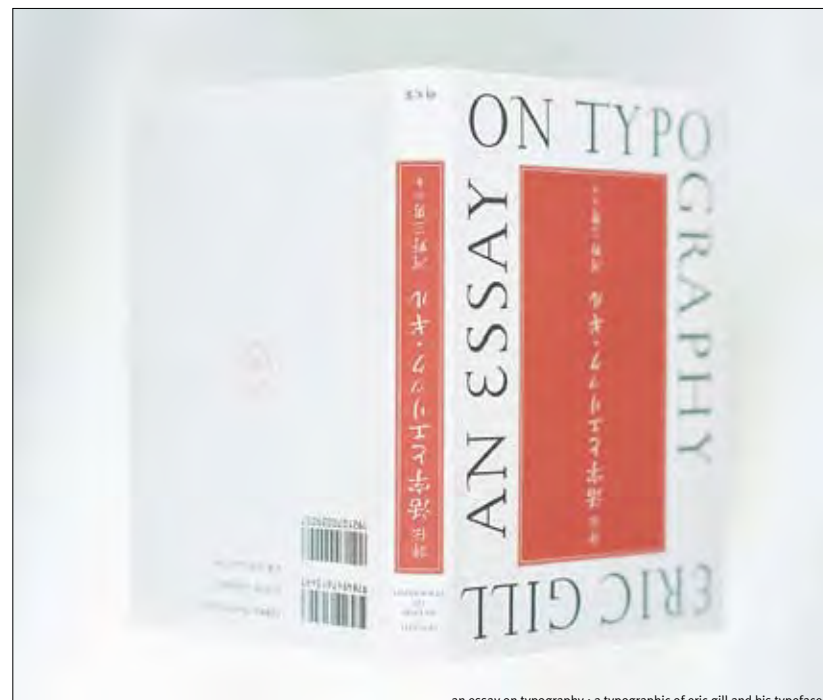
시라이 요시히사는 나고야 디자인학교에서 그래픽디자인을 공부했다. 오사카 소재 디자인 스튜디오에서 광고와 그래픽디자인 작업을 하다가 6년 후엔 도쿄에 있는 디자인 스튜디오로 옮겨 북디자인과 타이포그래피 작업을 계속했다. 1988년에는 도쿄에 자신의 스튜디오를 세웠다. 최근에는 개인적으로 팜파레 프레스의 주 멤버로서 동료들과 서체/타이포그래피 연구를 계속하고 있으며 2년에 한번씩 도쿄 대학에서 그래픽디자인을 강의하고 있다.



Shirai studied graphic design at a design school in Nagoya, Japan, and worked in advertizing and graphic design in Osaka. He moved to Tokyo in 1986 and kept practicing book design and typography. In 1988, he set up his own design studio in Tokyo. Currently he is studying typefaces and typography with other designers as a leading member of Fanfare Press and gives biannual lectures on typography to students of graphic design course at Kyoto University of Art and Design.

yoshihisa.shirai.
japan

시라이, 요시히사: 白井, 敬尚.



an essay on typography : a typographic of eric gill and his typefaces.



iwan and jan: tschicchold bifacial.





meisterbuch der schrift (jacket).



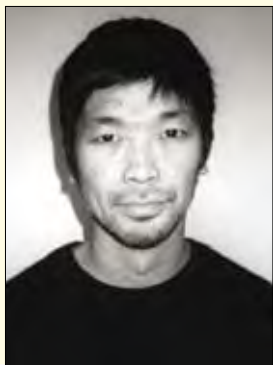
meisterbuch der schrift (text).



a sphere of typography.



one hundred views of letter.



다치바나 후미오 立花 文雄

fumio.tachibana. japan

art book, 2000.

타치바나 후미오는 무사시노 미술대학과 동경예대에서 수학했다. 그의 작품은 다양한 세대의 일본 그래픽 디자이너들에게 많은 영향을 미치고 있다. 타치바나 후미오는 1995년에 도쿄 사가조 전시 공간에서 가진 개인전 〈메이드 인 USA〉와 2001년 서울 아트선재센터에서 가진 그룹전 〈액티브 와이어 - 한 일 디자인의 새로운 흐름〉 등 다양한 전시 이력을 갖고 있다. 이 외에도 도쿄 옴스큐어 갤러리에서 열린 개인전 〈후미오 타치바나 1998〉, 개인전 〈종이들 Kami-Gami〉 (도쿄 갤러리 360°), 그룹전 〈아시아 아티스트의 설치미술〉 (1999년, 피츠버그 매트리스)과 개인전 〈카라다〉 (2000년, 도쿄 나디프)를 가진 바 있다. 수상 경력으로 1996년 제17회 부르노 국제 그래픽 디자인 비엔날레금상, 1997년 도쿄 TDC 금상, 동 기관 심사위원특별상 수상 등을 들 수 있다. 타치바나는 1998년에 형과 출판 레이블 〈버 형제〉를 열었으며 〈버 형제〉에서 작품집 〈종이들 Kami-Gami〉 (1998)과 〈불 Hi-Bi〉 (1998), 〈클라라〉 (2000)를 냈다. 그는 의상이나 패션 같은 표현 미디어에도 많은 관심을 가지고 있다. ● Fumio Tachibana graduated from Musashino Art University and studied at Tokyo National University of Fine Arts and Music. His works are very graphical and have a great influence on Japanese graphic designers of various generations. His solo exhibitions such as "MADE IN U.S.A." at the Sagacho Exhibit Space, "Fumio Tachibana 1998" at the Obscure Gallery, "Kami-Gami(papers)" at the Gallery 360° and "KARADA" at the Nadiff in Tokyo earned interests by critics and artists. He also participated many group exhibitions like "Active Wire" at the Artsonje Center in Seoul Korea, "Installations by Asian Artists in Residence" at the Mattress Factory, Pittsburgh in U.S.A. His major awards include a gold medal at the 17th Brno International Graphic Design Biennale, a members' Gold prize at the Tokyo TDC 1996-97. Fumio established self publishing book label "BURNER BROS" with his brother. He is also highly interested in other media of expression such as clothing and fashion.



Typography breathes on paper. Once printed, the page may be scrunched up, the characters cut and pasted onto another surface, peeled off, scuffed up or stepped on - you never know what might happen. Typography can be all these events visited upon the





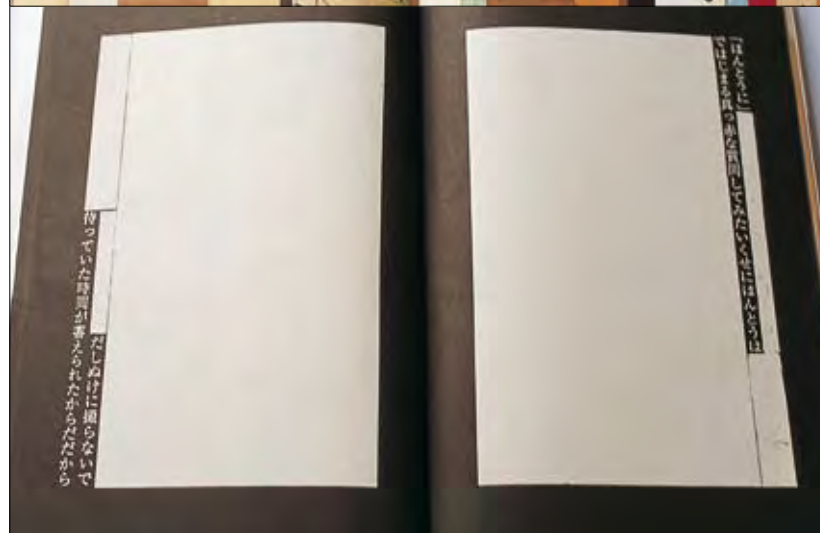
sheet. Anything could happen to that piece of white paper lying motionless on the desk over there.

I like thinking of all the hundreds of pieces of paper that are gathered around me and the journeys of change they may take. 타이포그래피는 종이 위에



editorial "Idea magazine", 2000.

살아 숨쉬는 예술이다. 일단 지면 위로 인쇄되고 나면, 한 페이지가 몽개져 완전히 찢겨 나가기도 하며, 글자는 잘려 다른 지면으로 옮겨 가고, 색상을 벗겨 내어, 비비고 문지르며, 발로 밟아대는 등 그 뒤에 어떠한 상황이 전개될 지 결코 아무도 상상할 수 없게 된다. 타이포그래피의 세계에서는 이와 같은 모든 상황이 한 장의 종이 위에서 가감없이 시도되고 있는 것이다. 책상 위의 한 권을 차지하고 말없이 놓여 있는 그 한 장의 흰색 종이에 상상할 수 있는 그 모든 종류의 작업이 진행될 수 있다. 나는 내 주변을 둘러싸고 있는 수백장의 종이가 만들어 낼 수 있는 그 무궁무진한 변화의 세계를 상상하는 것만으로도 가슴 뛰는 흥분을 맛보게 된다.



editorial, 1999.





imagination of letters.



다나카 이코는 1950년 교토 시립대학 미술과를 졸업하고 52년 오사카 산케이 신문에서 처음 디자인 로서의 그의 경력을 시작했다. 1963년에 다나카 이코 디자인 스튜디오를 설립하고 1975년에 세종 그룹의 디자인 디렉터에 임명되었다. 1986년 뉴욕 아트디렉터스 클럽으로부터 수여되는 금메달, 같은 해 도쿄 아트디렉터스 클럽의 최우수상을 수상한 바 있으며, 88년의 마이니치 예술상, 96년 일본 타이포그래피 협회의 '대상'을 비롯한 다수의 수상경력이 있다. 1987년 뉴욕 쿠퍼 유니온에서의 개인전, 1999년 브라질 상파울로 미술관, 같은 해 도쿄국립현대미술관과 2000년 베를린 바우하우스 미술관에서의 개인전을 가진 바 있다. 그는 <다나카 이코의 디자인 세계>등 다수의 저서를 펴냈으며, 그

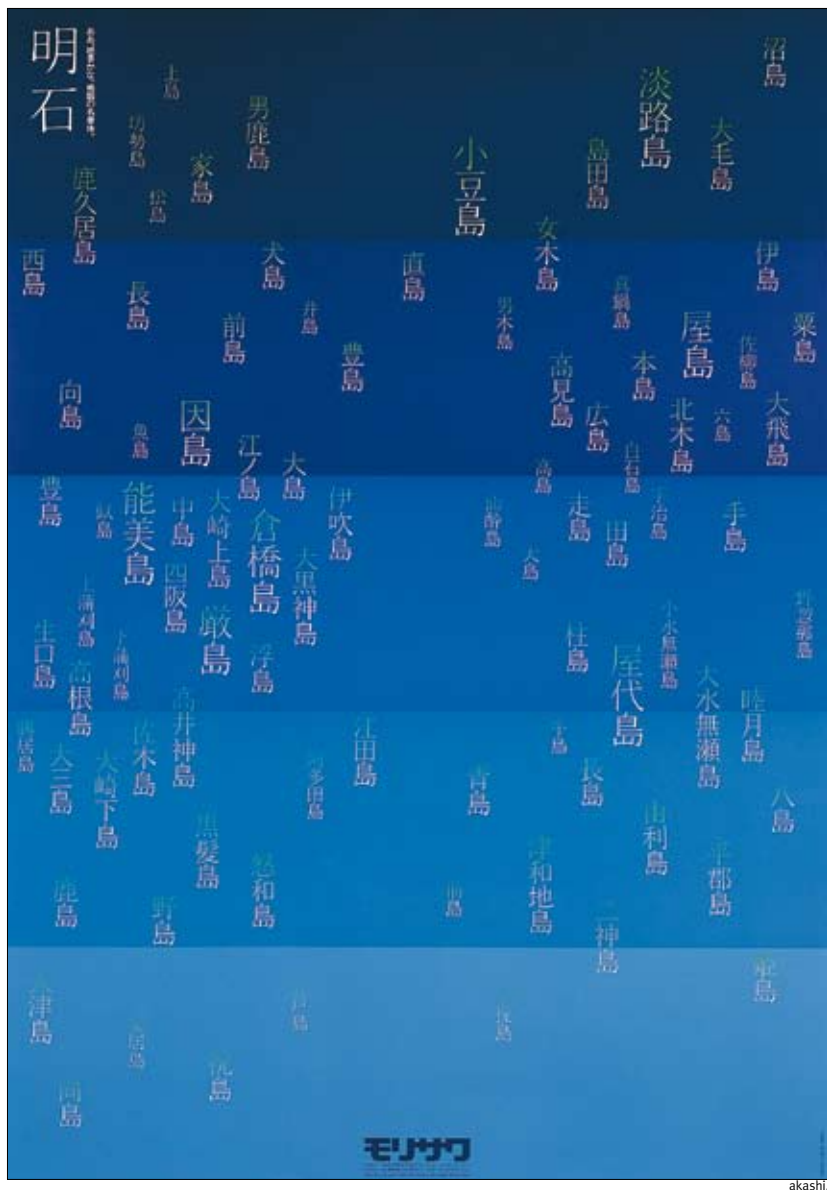
다나카, 이코. 田中, 一光.

ikko.tanaka. japan

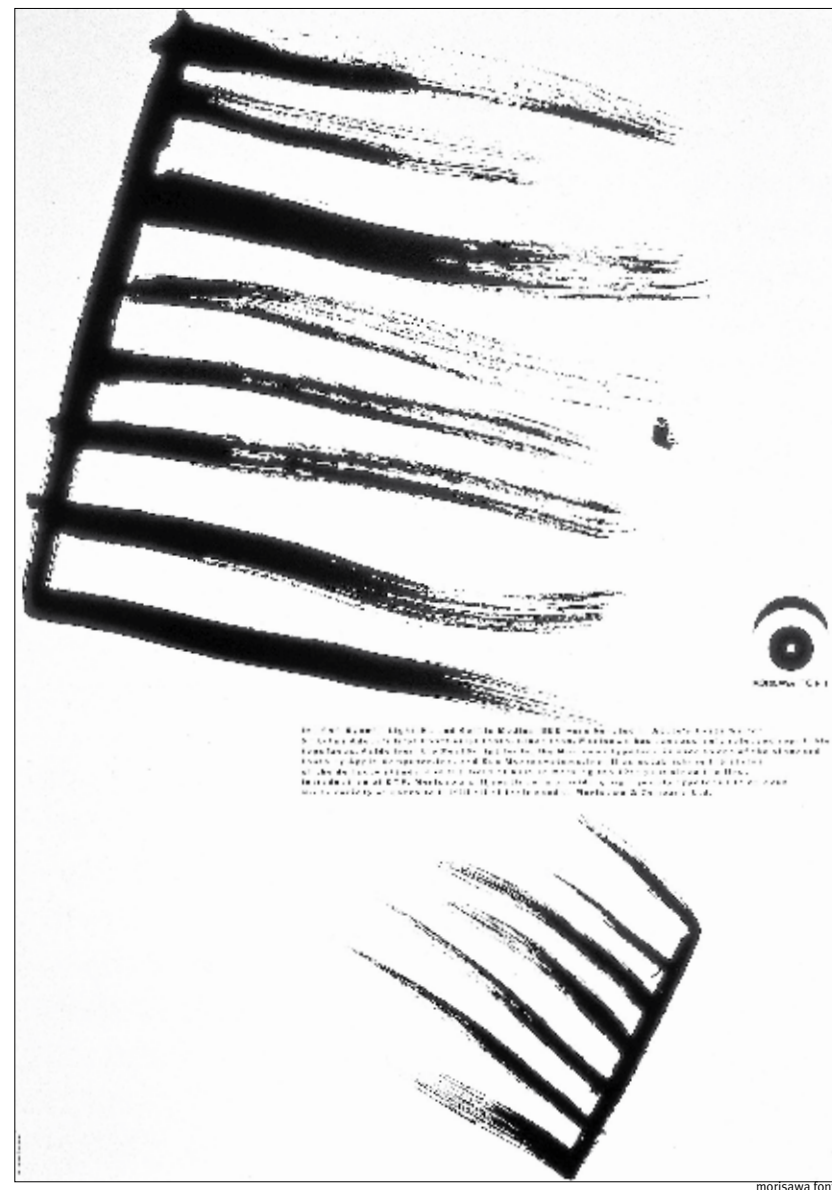


the discovery of the kabuki theatre.

의 작품은 뉴욕 현대미술관 등에 영구소장되어 있다. 그는 타이포잔치 출품 후, 2002년 1월 타계했다. ● Ikko Tanaka graduated from the Kyoto City College of Fine Arts in 1950 and started his carrier as a designer in 1952 at Osaka Sankei Shimbun Co., Ltd. He Founded the Ikko Tanaka Design Studio in 1963. Since he was appointed as an art director for the Saison Group 1975, Tanaka's works have been appreciated for more broader viewers. In 1986 he received a Gold Medal from the New York Art Directors Club, the Award of Excellence from the Tokyo Art Directors Club. And he was awarded the Mainichi Art Award in 1988, the Gold Award from the Tokyo Typodirectors Club, and the "Grand Prize" from the Japan Typography Association in 1996. He had solo exhibitions such as "Ikko Tanaka at Cooper Union" at the Cooper Union



for the Advancement of Science and Art in New York; "Design Grafico de Ikko Tanaka" at Museo de Arte de São Paulo, Brazil; "Beyond Tradition, An Exhibition of Ikko Tanaka's Posters" at the National Museum of Modern Art in Tokyo and "Ikko Tanaka Graphic Design aus Japan" at Bauhaus-arcive Museum, Berlin. He presently serves as the chairman of the Tokyo Art Directors Club and published books including "The Works of Ikko Tanaka", "The Design World of Ikko Tanaka" and many others. Tanaka's works are represented in the permanent collections of many museums in the world including the Stedelijk Museum in the Netherlands and the Museum of Modern Art in New York. After exhibiting his works at TypoJanchi, he died in January, 2002.

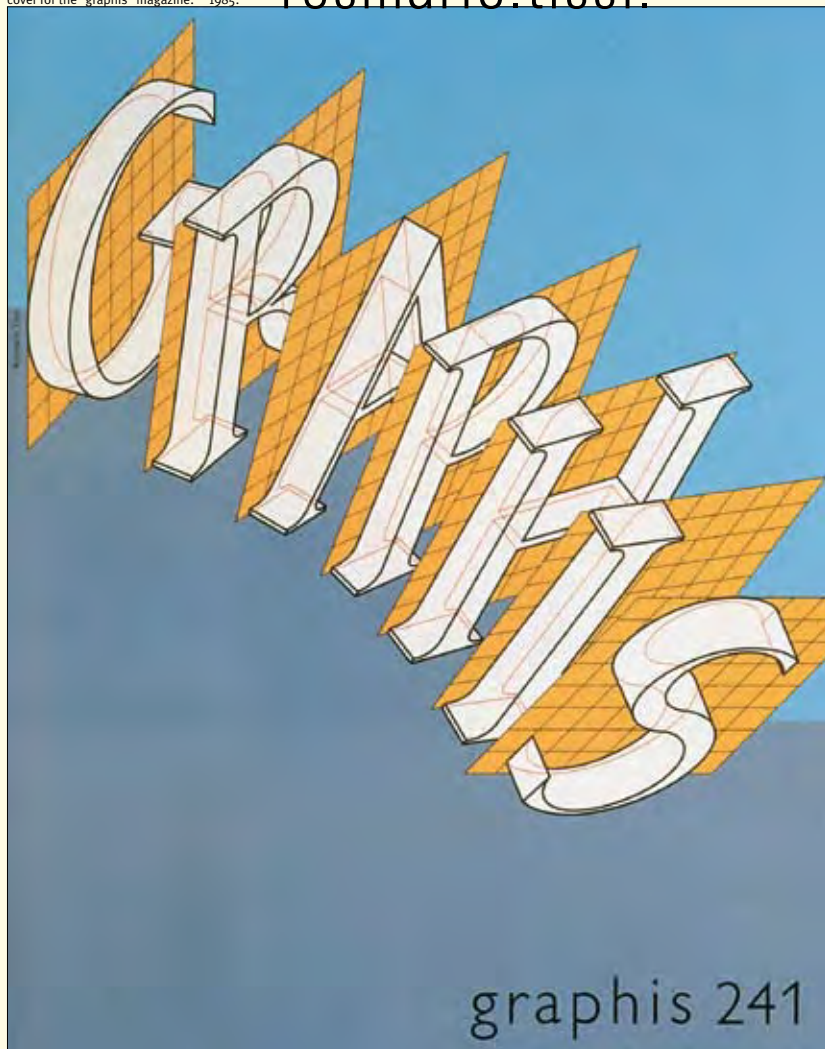


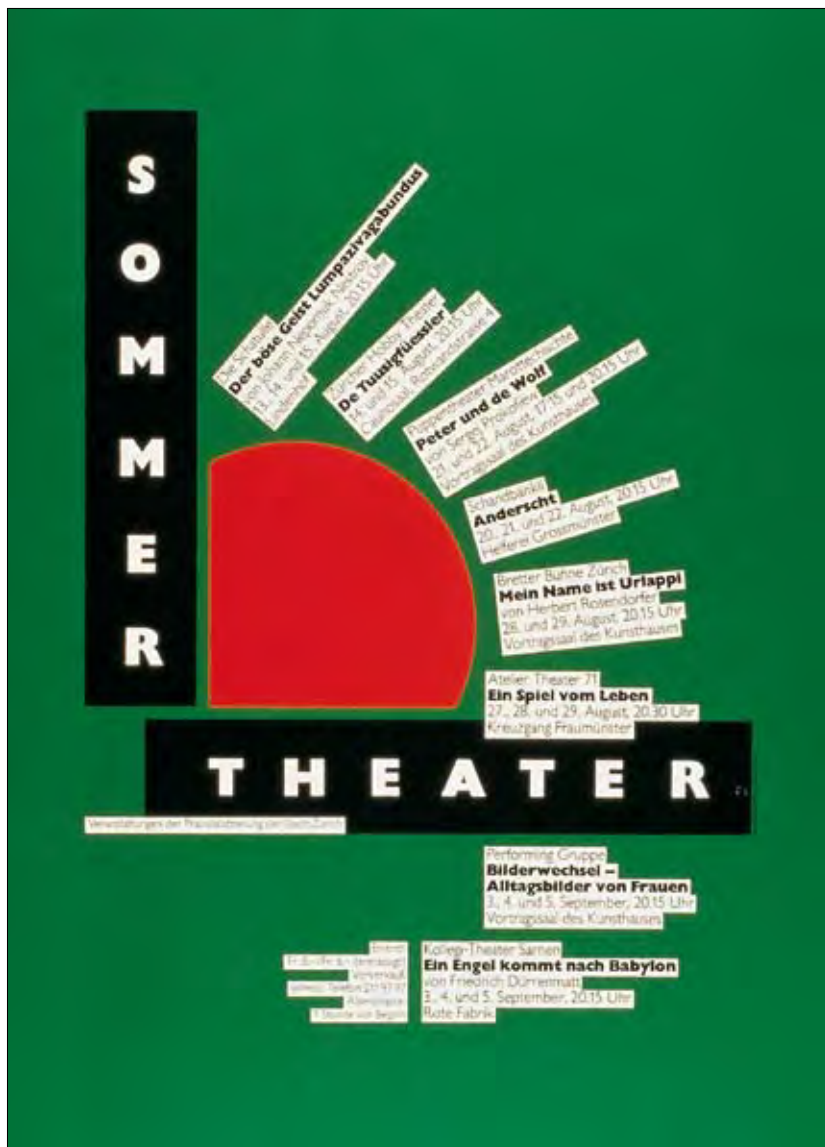


로즈마리 티씨는 취리히에서 그래픽 디자인 교육을 받았고 1968년부터 지그프리트 오더마트와 함께 스튜디오를 운영하고 있다. 1984년 독일 오펜바흐 조형대학에서 지그프리트 오더마트와 공동전을 열었고 가장 최근에는 1998년 도쿄 긴자 그래픽 갤러리에서 전시를 가진 바 있다. 1986년 제11회 바르샤바 국제 포스터 비엔날레 1등상을 받는 등 다양한 국제 대회 수상 경력을 가지고 있다. 1974년부터 국제그래픽연맹 AGI 회원으로 있다. ● Educated in Zurich, Tissi opened a studio with Sigi Odermatt in 1968. In 1984, she held an exhibition with Odermatt in Hochschule für Gestaltung, Offenbach am Main, Germany, and had an exhibition at Ginza Graphic Gallery, Tokyo in 1998. She won numerous awards and distinctions, including the 1st prize and gold medal at the 11th International Poster Biennial in Warsaw in 1986. She has been member of the AGI since 1974.

로즈마리.티씨.

cover for the "graphis" magazine. 1985. rosmarie.tissi. switzerland





summer theater. poster for eight different open-air theater performances. 1981.

entry for fax art exhibition. 1992.

Typography is

a playful arrangement of letters and words, and an attractive way to convey a message.

타이포그래피는

글자와 낱말을 유희적으로 배치하고 하나의 메시지를 효과적으로 전달하기 위한 아주 매력적인 수단이다.

378.



379.



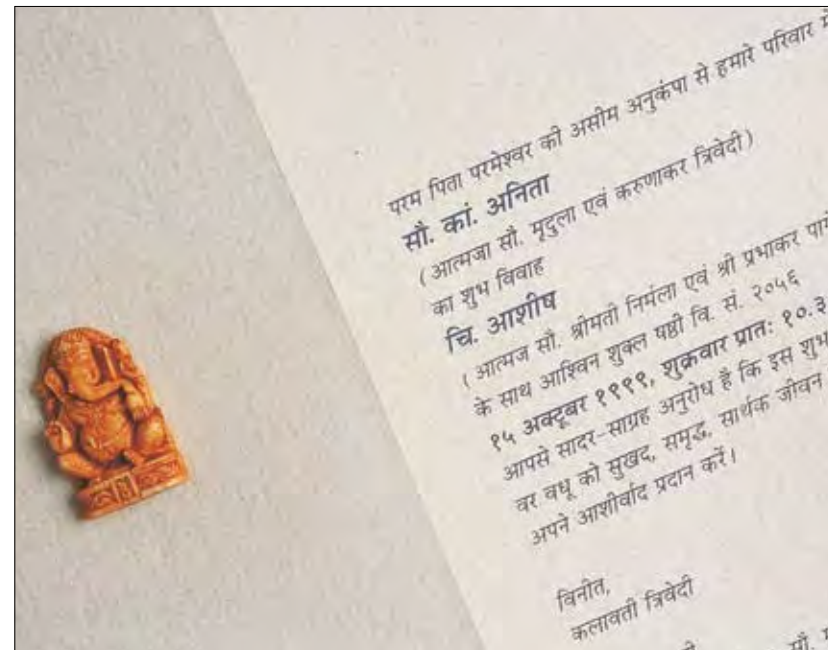
new york greeting card for a furniture manufacturer.

Though I have no formal training in Graphic Design (my professional training was as an Industrial Designer)' I was extremely fortunate to be initiated in the world of graphic design and typography by the renowned Japanese designer Kohei Sugiura. The opportunity to work in his office on a UNESCO fellowship gave an new direction to my life. In his work I saw the intellectual depth and the visual power of graphic design as a discipline. He also pointed out the richness of Asian design to me, and opened the wonderful world of Asian design for me - a world which though my own, I had never really noticed till then.

In 1984, we started India's first Master's Design programme in Visual Communication at IDC, with a emphasis on working for the development of graphic design and typography in Indian languages. Students and research projects at IDC in Indian language typography, graphic design and typeface development for Indian scripts have made a valuable contribution in reactivating work in these areas in India.

Kohei Sugiura also introduced me to Helmut Schmid, the typographer, to whom I owe my training in classical typography; and who has become a close friend and adviser.

As a teacher of typography, I try to explore with the students the world of the word - verbal and visual, encouraging development of a personal point of view as well as a sensitivity for the context. In my professional design work, I let the context of the problem decide the form of the solution. In my research, I am trying to document the tradition of Indian graphic design and letterforms, to illustrate and explain the many different ways to encode sound and thought graphically which the Indian culture has invented.



wedding card design.

나는 그래픽 디자인 분야에 대한 공식적인 교육 과정을 거치지 못했지만 (나의 전공 과목은 산업 디자인 분야였다), 저명한 일본 디자이너인 스기우라 고헤이를 통해, 그래픽 디자인과 타이포그래피의 세계를 알 수 있었다는 사실은 나에게 있어 대단한 행운이었다고 생각한다. 유네스코 펠로우십 자격으로 그의 사무실에 근무하는 기간은 나의 인생에 새로운 전환점을 제공해 주었다. 나는 그의 작품 속에서 지적 심오함과 그래픽 디자인이 하나의 학문적 영역으로서 가지고 있는 시각적 매력을 생생하게 느낄 수 있었던 것이다. 그는 또한 아시아적 디자인의 영역에서 보여지는 풍부함을 지적하며, 사실상 그때까지도 내가 전혀 주목하지 못하고 있었던 아시아적 디자인의 경이로운 세계를 볼 수 있도록 나의 눈을 뜨게 해 주었다.

우리는 1984년 IDC 시각 커뮤니케이션 과정 가운데 인도에서는 사상 최초로 인도 언어로 된 그래픽 디자인 및 타이포그래피의 개발 과정에 특별히

초점을 맞춘 디자인 전문 석사과정 프로그램을 개설하였다. 이 과정에서 우리는 학생들과의 다양한 연구 조사 프로젝트를 통해 인도 서체용 타이포그래피, 그래픽 디자인 및 문자체를 인도 언어로 개발해 나감으로써, 이 분야에 대한 작업을 재활성화하는데 매우 소중한 족적을 남길 수 있었다.

또한 스기우라 고헤이는 나에게 고전적 타이포그래피의 세계를 전수해 주는 동시에, 또한 절친한 친구이자 조언자 관계로 발전할 수 있었던 타이포그래피 전문가 헬무트 슈미트를 소개해 주기도 하였다.

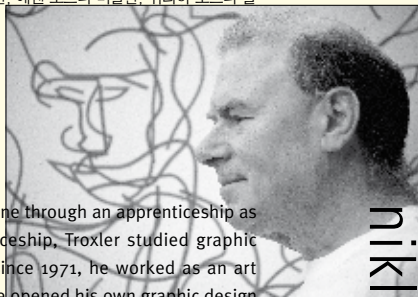
나는 타이포그래피 담당 교수로서 개인적인 관점의 발전 뿐만 아니라, 특정 문맥의 의미에 대한 감수성을 보다 향상시킬 수 있는 방향으로 학생들과 함께 음성 및 시각 언어의 세계에 대한 탐구 작업을 계속해 나갔다. 나의 전문적인 디자인 작품 속에는 특정 문맥의 전후 배경 관계를 통해 그 해결 방안이 자연스럽게 결정되어 질 수 있도록 설계되어 있다. 나의 조사 작업 또한 인도 문화가 창조한 소리와 사상을 회화적으로 생동감 있게 부호화할 수 있는 다양한 방법을 제시하고 설명하기 위해, 인도의 그래픽 디자인과 글자체의 전통을 문서 형태로 기록하는 과정에 집중되어 있다.

[illegible]

रा	रा	धा	सा	र	र	सा	धा	रा
रा	रा	धा	सा	र	र	सा	धा	रा
धा	धा	म	म	रा	रा	म	म	धा
धा	धा	म	म	रा	रा	म	म	धा
सा	सा	रा	रा	धा	धा	सा	सा	रा
सा	सा	रा	रा	धा	धा	सा	सा	रा
र	र	रा	रा	सा	सा	र	र	रा
र	र	रा	रा	सा	सा	र	र	रा
र	र	रा	रा	सा	सा	र	र	रा
सा	सा	रा	रा	धा	धा	सा	सा	रा
सा	सा	रा	रा	धा	धा	सा	सा	रा
धा	धा	म	म	रा	रा	म	म	धा
धा	धा	म	म	रा	रा	म	म	धा
रा	रा	धा	सा	र	र	सा	धा	रा
रा	रा	धा	सा	र	र	सा	धा	रा

रा धा सा र र सा धा रा
 धा म रा स्व स्व रा म धा
 सा रा धा सु सु धा रा सा
 र स्व सु र र सु स्व र
 र स्व सु र र सु स्व र
 सा रा धा सु सु धा रा सा
 धा म रा स्व स्व रा म धा
 रा धा सा र र सा धा रा

1947년 스위스 빌리사우 생. 1963년부터 5년간 타이포그래퍼로서 견습기간을 거친 후 루체른 미술학교에서 그래픽 디자인을 공부했다. 71년부터 2년간 파리 홀렌스타인 크리에이션에서 아트디렉터로 일했고 73년 자신의 그래픽 디자인 스튜디오를 스위스 빌리사우에 열었다. 66년부터 빌리사우 재즈 콘서트의 조직자로 활동했고 75년에는 빌리사우 재즈 페스티벌을 조직했다. 1998년 독일 슈투트가르트 주립 미술아카데미의 교수가 되었다. 그의 작품은 뉴욕 현대미술관, 에센 포스터 미술관, 취리히 포스터 콜렉션, 바젤 포스터 콜렉션에 소장되어 있다.



Born in Willisau in 1947. Since 1963 Troxler had gone through an apprenticeship as a typographer for five years. After the apprenticeship, Troxler studied graphic design at art school of Lucerne. For two years since 1971, he worked as an art director in paris at Hollenstein Creation. In 1973 he opened his own graphic design studio in Willisau, Switzerland. Since 1966, he has organized the Willisau Jazz Concerts, and since 1975 has assumed the organizer of the Willisau Jazz Festival. In 1988, he was appointed as a professor at State Academy of Fine Arts in Stuttgart, Germany. His works have been collected by many prominent poster collections such as the Museum of Modern Art, Poster Museum Essen, Zurich Poster Collection, and Basel Poster Collection.



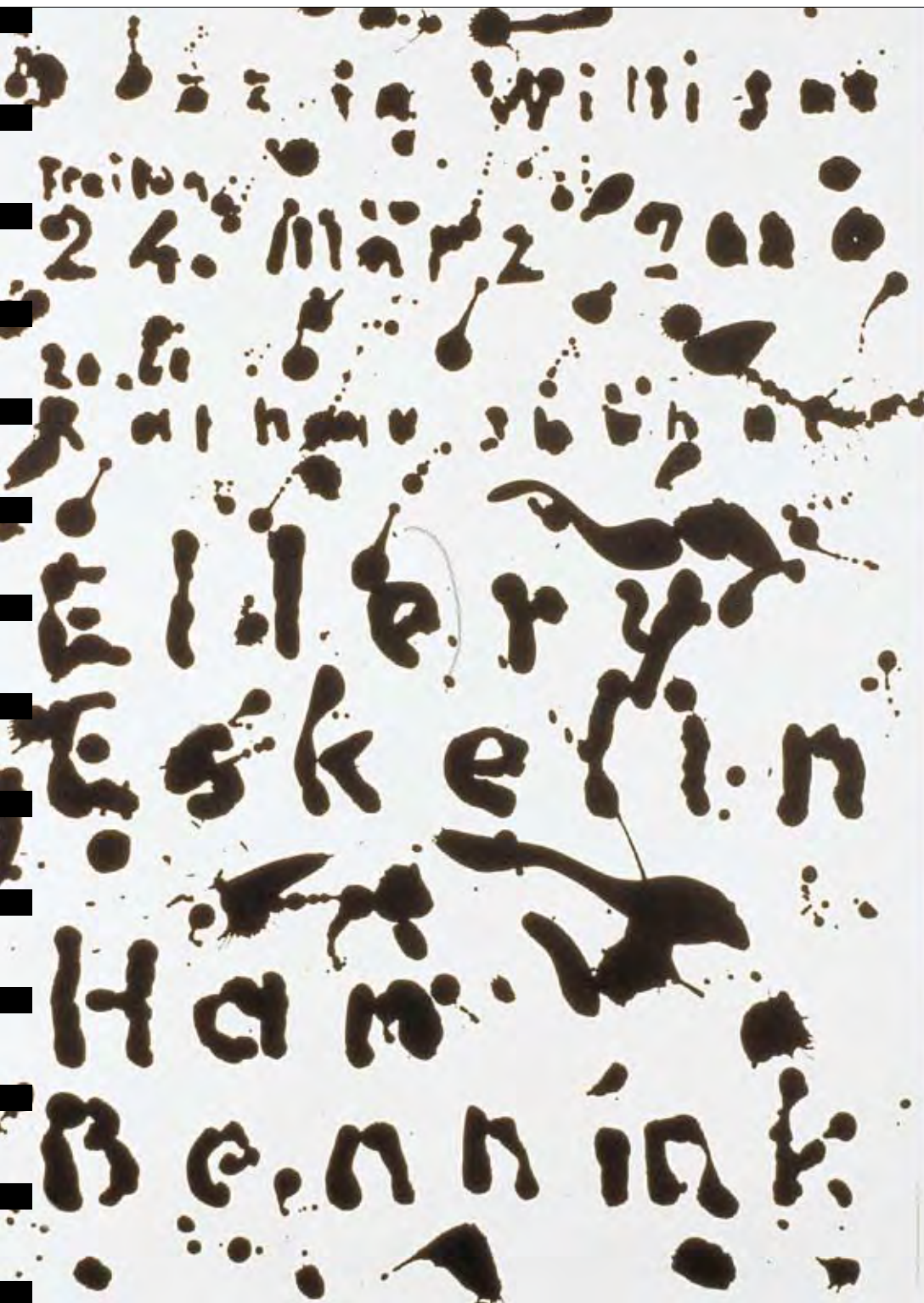
plakate schwarz - weiss.

niklaus.troxler. switzerland

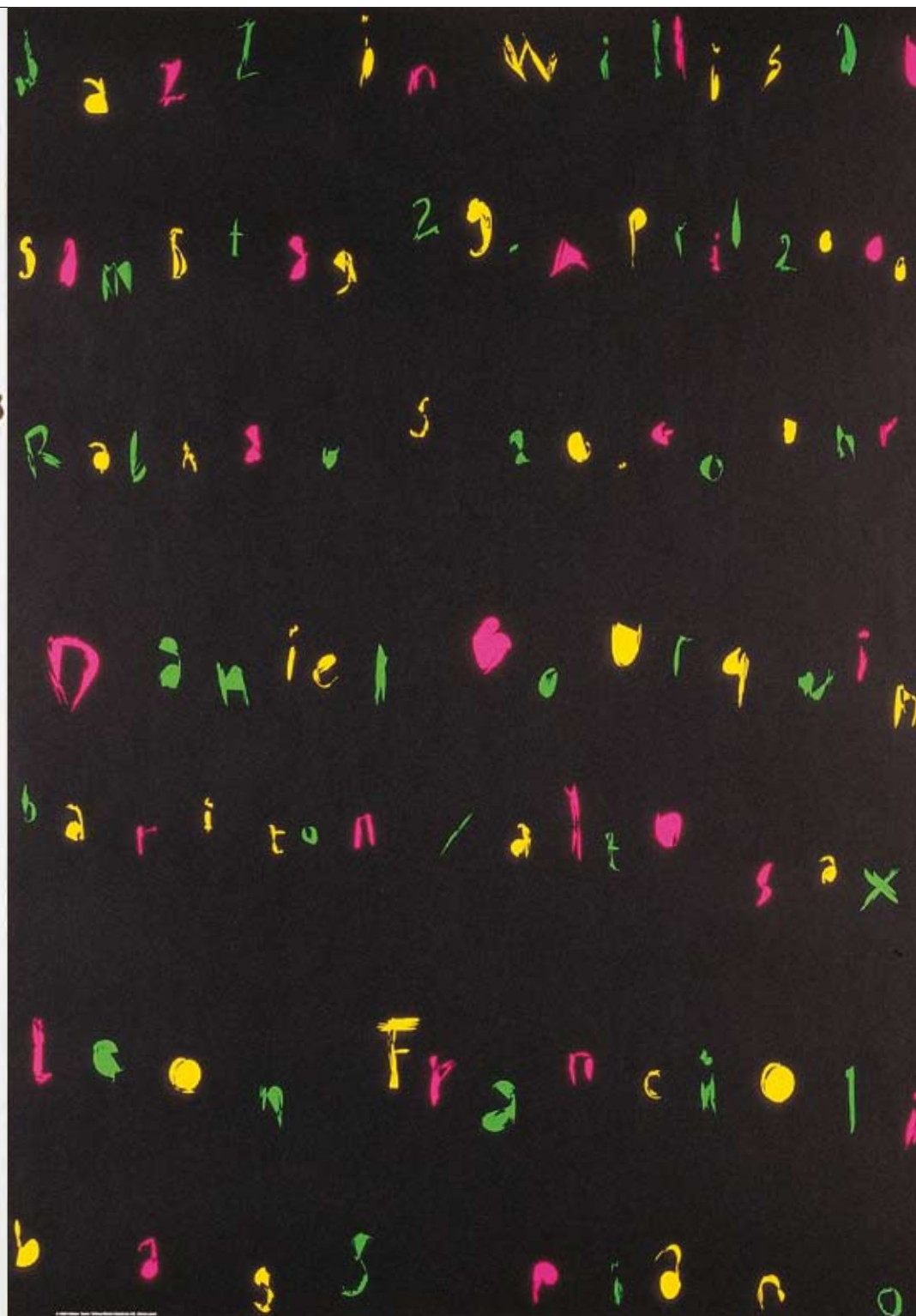
니클라우스 트록슬러.

carlo acis dato quartet.





ellery eskelin - han bennink.

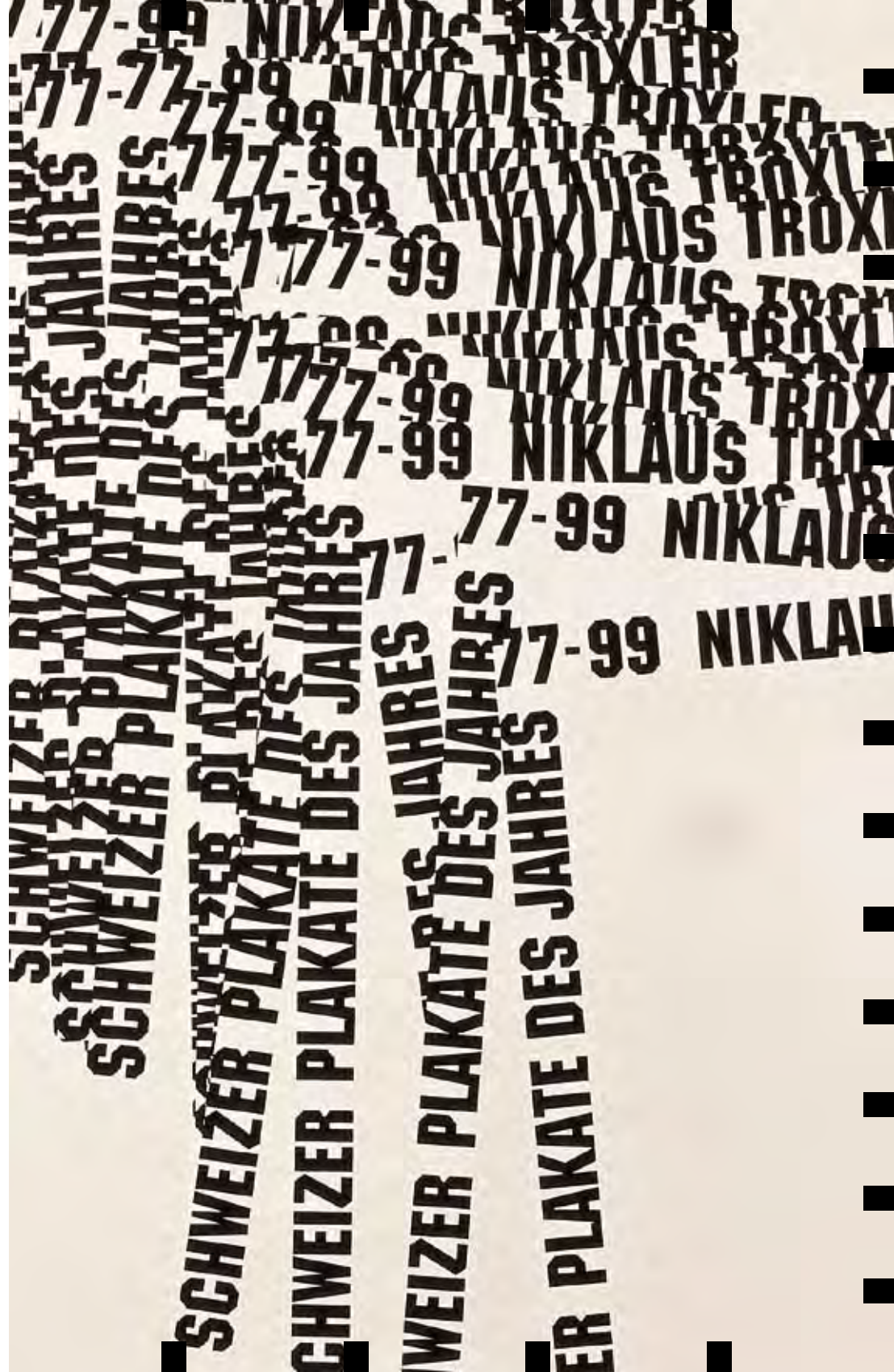


daniel bourquin o leon francioli.



peter brötzmann - jon dobie.

niklaus troxler - schweizer posters of the year 77-99.





1981년 릭 발리센티 디자인사를 설립, 6년후 썬스트라는 디자인 회사를 설립한 릭 발리센티는 예술과 기능의 조화로운 공존을 꾀하는 디자인에 주력해 왔으며, 썬스트는 현대 상업사회 속에서 정의하기 힘든 아름다움과 지적 이상을 추구하는 것을 목표로 하고 있다. 발리센티는 1997년 일본 GGG 갤러리와 DDD 갤러리에서 개인전을 가진 바 있으며 썬스트의 디자인은 미국 쿠퍼-휴잇 디자인 미술관에 소장되어 있다. 1993년 썬스트 활자체를 개발, 디자인에 적극 활용하고 있다. 게리피셔 마운틴 바이크사, 시카고 상공회의소, 모나첼리 출판사 등을 위한 디자인을 해왔으며, 2001년 말에는 모나첼리 출판사와 에드워드 부스-클리본 사에서 릭 발리센티와 썬스트의 작품세계에 대한 책이 출간될 예정이다.

릭 발리센티

rick.valicenti. U.S.A.

Six years later Rick Valicenti founded R. Valicenti Design in 1981, he opened Thirst, a firm devoted art with function. Thirst's creative versatility continues to pursuit the elusive ideals of intelligence and beauty within today's world of commerce. The GGG and DDD galleries in Osaka and Tokyo have held solo exhibitions of his design. Thirst works have also been included in the permanent collection of the Cooper-Hewitt National Design Museum. In 1993, Rick Valicenti founded Tirstype. Some of Thirst's clients include Gary Fisher Mountain Bikes, The Chicago Board of Trade, Monacelli Press. In late 2001, the Monacelli Press and Edward Booth- Clibborn will publish a book on the works of Rick Valicenti and Thirst.

technology.



hate.





Heaven's Gate: America

heaven's gate: america.

"Ultimately design wallows in its own touchy-feely or strategic smoke and mirrors."

samy graffiti

"디자인의 세계는 종국적으로 그 자체 자유분방하거나
전략적인 연기와 거울의 영역 속으로 빠져들어 간다."



surface is everything.

for the technology driven work that lies ahead.

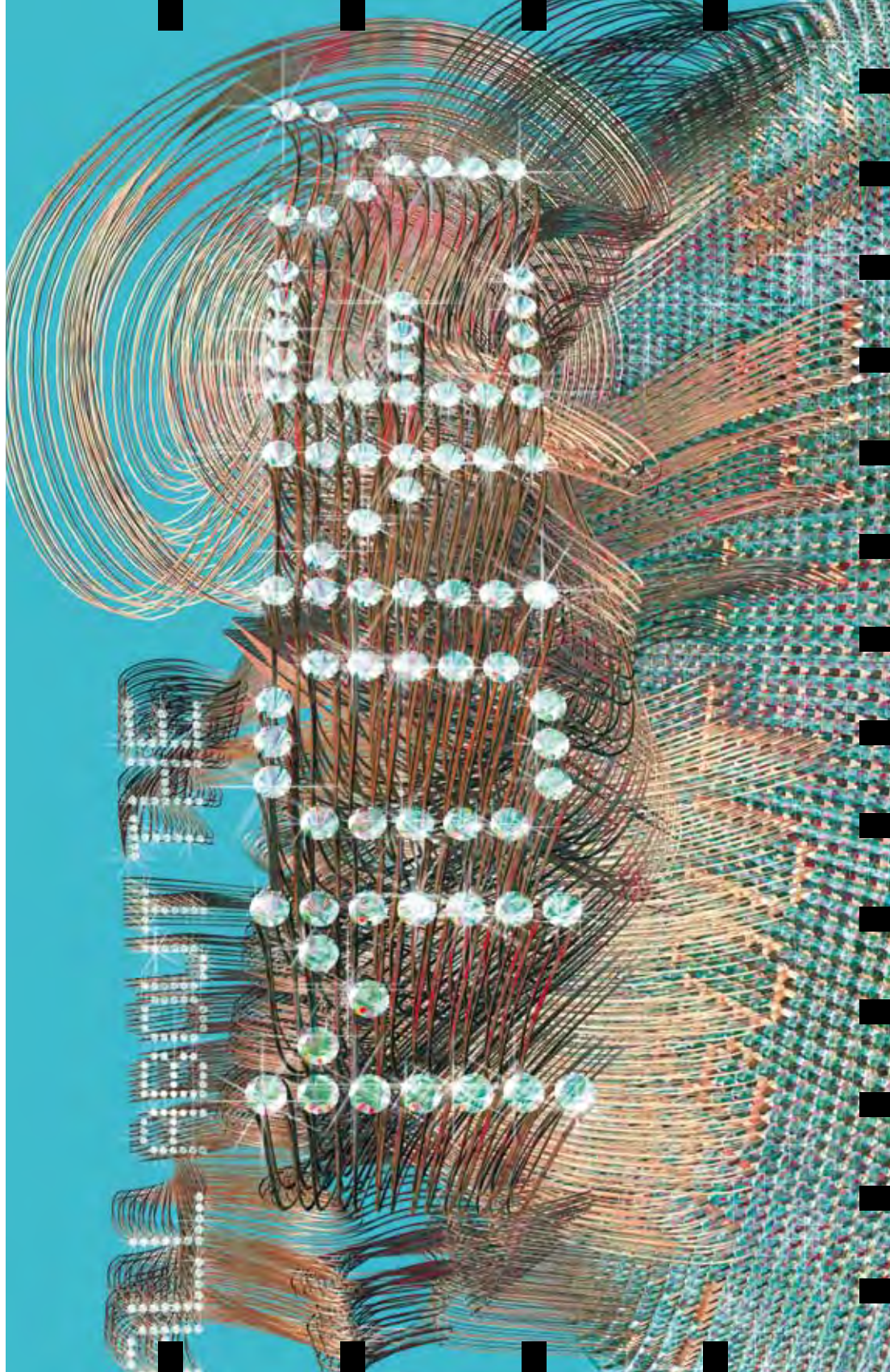


sex.



smoke.

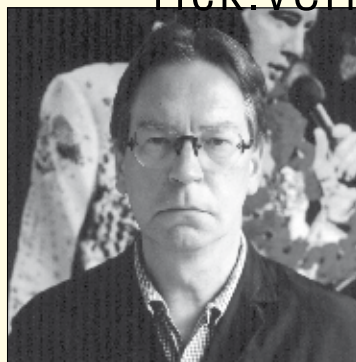
all about the money



릭 버밀렌은 로테르담 미술 아카데미에서 수학한 후, 1979년에 제라드 해더스, 탐 벤 덴 하스펠, 빌렘 카스 등과 함께 하르트 베르켄 잡지를 창간했으며 1993년까지 디자인사 하르트 베르켄 디자인에서 이들과 파트너십을 유지했다. 하르트 베르켄 디자인은 그래픽 디자인과 사진, 기업이미지, 포장디자인, 인테리어, 무대디자인을 망라하는 스튜디오이다. 1995년부터는 로테르담에 자신의 스튜디오 비아 버밀렌을 설립하여 운영하고 있으며 그의 작업은 주로 미술관 카탈로그와 잡지, 책, 건축 관련 모노그래프, 북자켓, 우표, 기업 아이덴티티 등 인쇄매체에 집중되어 있다. 주고객으로 로테르담 미술재단과 로테르담 영화제, 로테르담 마이스칸트 재단, 네덜란드 텔레콤, 문화부 등이 있다. 릭 버밀렌은 미국 디자인 센터와 CPNB를 비롯해 다양한 기관에서 수상한 바 있고, 그의 작품은 헤이그 국립 도서 박물관과 암스테르담 스테델리크 미술관, 뉴욕 현대미술관에 소장되어 있다. 현재 로테르담 소재 월렘 드 쿠닝 아카데미와 런던 왕립 미술대학의 객원 교수로 재직중이다.

릭 버밀렌.

rick.vermeulen. the netherlands

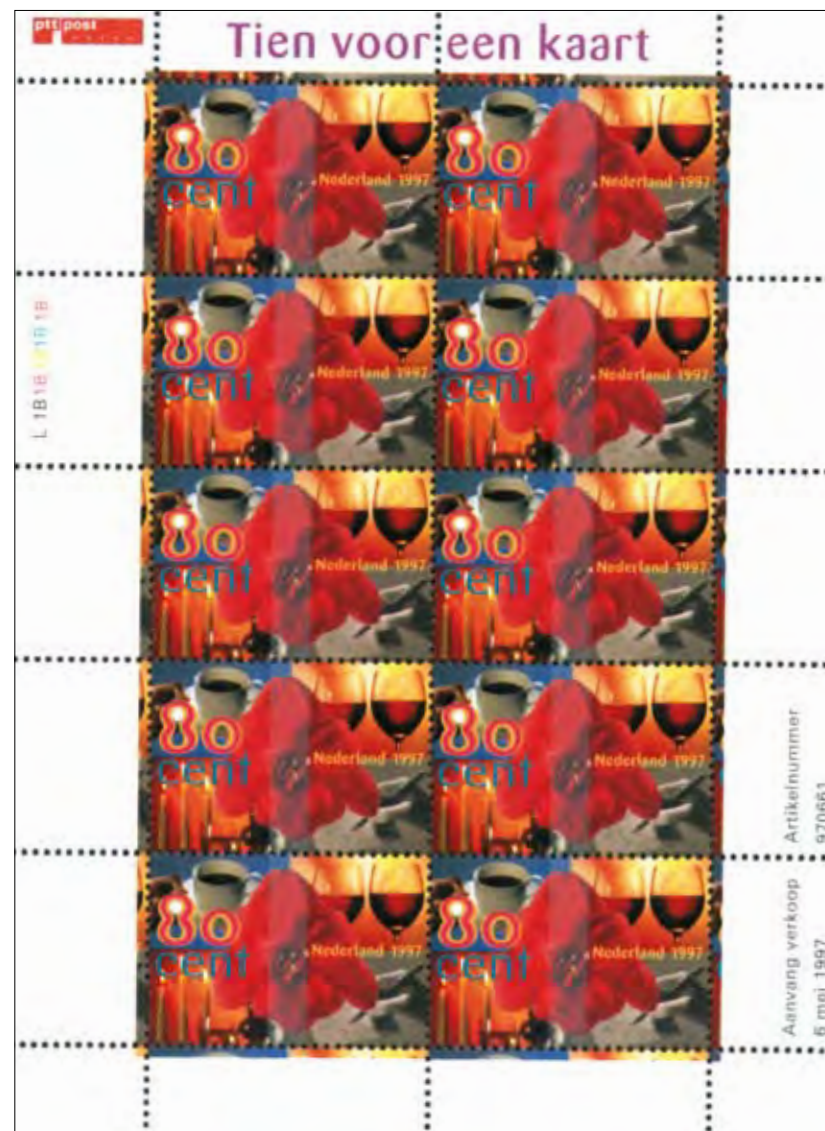


After graduating from the Academy of Arts in Rotterdam, he founded "Hard Werken" magazine with Gerard Hadders, Tom Van den Haspel, and Willem Kars in 1979. Until 1993, he retained the partnership with them at "Hard Werken Design," an interdisciplinary studio whose work covers graphic design, photography, corporate image, packaging design, interior design and stage design. Since 1995 he has run his own studio, "Via Vermeulen," in Rotterdam, where his work is focused on printed media such as museum catalogues, magazines, monographs on architecture, book jackets, postage stamps, and corporate identity. His major clients include Rotterdam Art Foundation, Rotterdam Film Festival, Rotterdam Maaskant Foundation, Dutch Telecom, and the Ministry of Cultural Affairs. He won numerous awards from various institutions, including American Center for Design and the CPNB for the best book design. His work is part of collection at National Book Museum in the Hague, and Stedelijk Museum, Amsterdam, and Museum of Modern Art, New York. He currently teaches at Willem de Kooning Academie in Rotterdam and as visiting professor at the Royal College of Art, London.

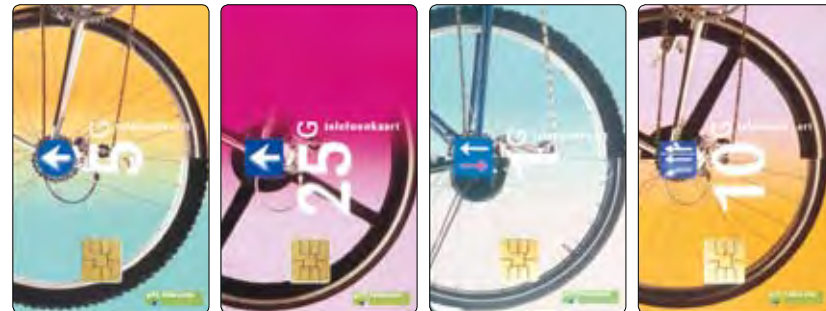
tel-cards. telephone cards for dutch telecom. 1995.



398.



tien voor kaart. stamps for the dutch postal services. 1997.



399.

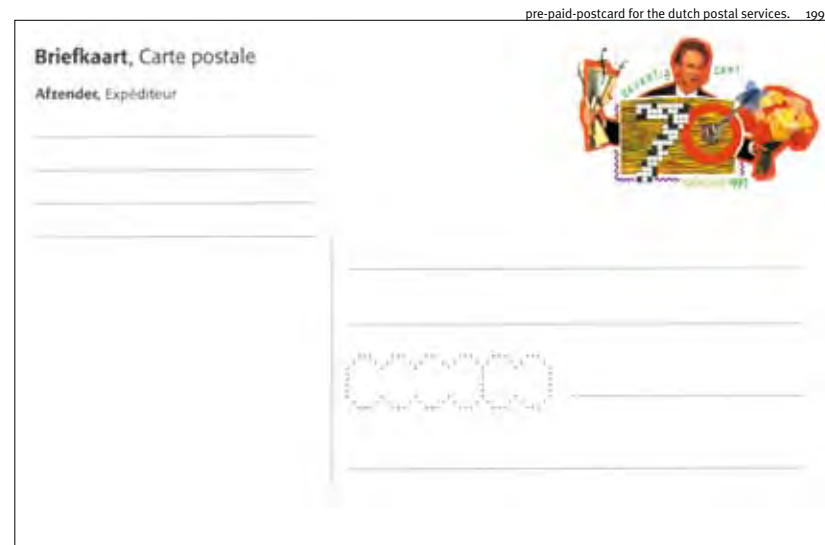


'go over 80'. book on the art-movement, artists and places in rotterdam throughout the eighties. 1999.

우리가 의자에 앉을 때에는, 자신의 체중이 얼마나 되느냐에 따라, 백 파운드 또는 그 이상의 중력으로 의자에 압력을 가하게 된다. 그와 동시에 이 의자는 동일한 힘으로 우리의 신체를 위로 떠받쳐 주고 있어야 한다. 그렇지 않은 경우, 우리는 바닥으로 굴러 떨어지게 될 것이다. 이와 동일한 방식으로 탁자는 그 위에 놓여 있는 서적을 밀어올려 주며, 마루 바닥은 다시 이 탁자를 받쳐 준다. 디자이너들은 이와 같이 사물에 작용하는 힘의 밀고 당김 현상을 어떻게 효과적으로 배치할 것인지에 대한 방법을 인식하는 동시에, 이 힘의 균형 관계를 어떻게 유지할 수 있을 것인지에 대한 방법을 고찰할 수 있어야 한다.

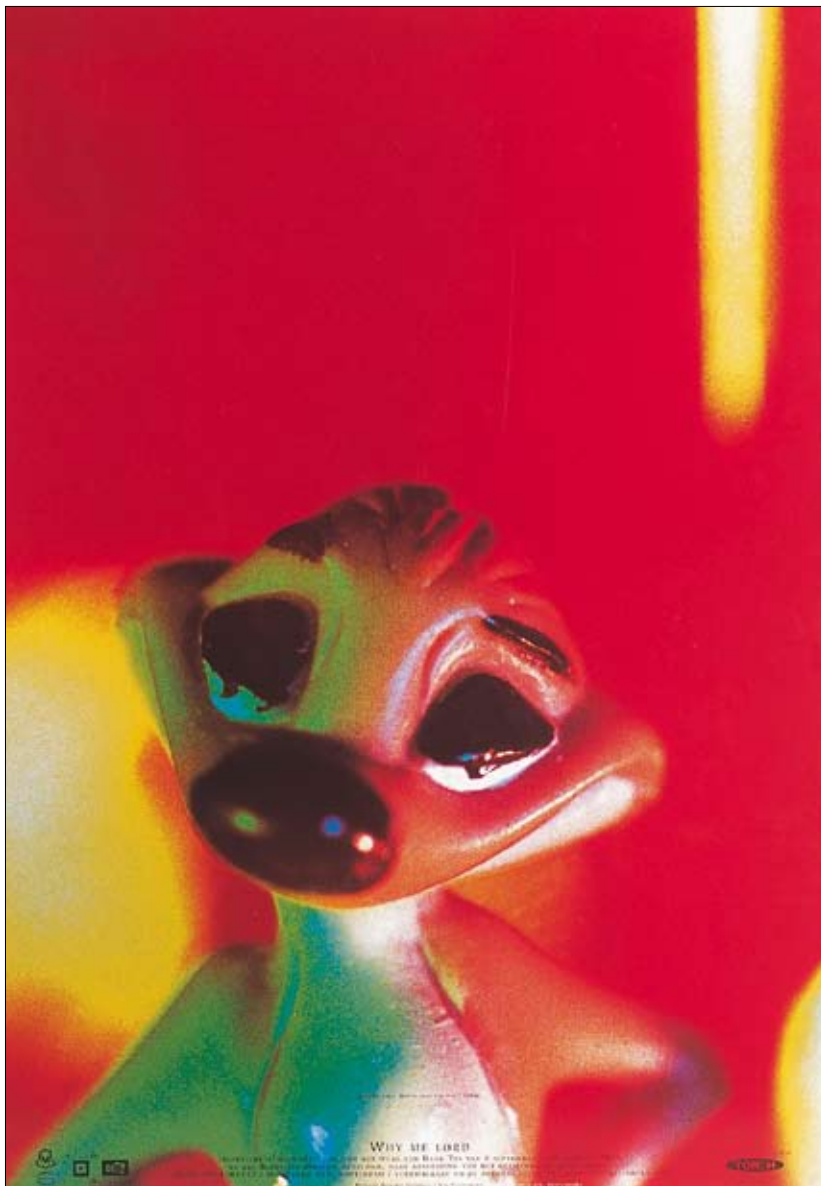


otis. graduate studies program for the otis college of art and design. 1994.



pre-paid-postcard for the dutch postal services. 1991.

When you are sitting on a chair, you press down on the chair with a force of a hundred or more pounds, depending on what you weigh. At the same time, the chair must be pushing upward on your body with an equal force. Otherwise you would fall. In the same way, a table pushes up on a book lying on it, and the floor in turn pushes on the table. A designer must know how to take care of all these pushes and pulls that act on things. A designer must figure out how to keep the forces in balance.



poster. why me lord.

poster. right of variety.





안 반 토른은 암스테르담 소재 미술공예학교에서 수학했으며 1957년부터 그래픽, 전시 디자이너로 활동해왔다. 그는 시각적 의미와 시각 커뮤니케이션의 사회적 역할을 탐구하는 데 주목한다. 그는 오랜 기간 동안 그래픽 디자인과 시각 커뮤니케이션에 대해 국내외 여러 아카데미와 대학에서 가르쳤다. 1997년에 그는 '디자인을 넘어서 디자인, 시각 커뮤니케이션에 대한 비평적 고찰과 실천'이라는 컨퍼런스를 조직하여 정보 경제의 사회 문화적 의미와 상징적 리얼리티간의 모순에 대해 고찰하고자 했다. 안 반 투른은 피에트 쾰바르트 상의 첫 번째 수상자이며, 그의 작품은 암스테르담의 스테델릭 미술관, 뉴욕의 현대미술관, 파리의 조르주 퐁피두 센터, 프랑스 국립 도서관에 소장되어 있다. 1991년부터 1998년까지 안 반 아이크 아카데미의 대 감독을 자냈고, 현재 <디자인 이슈 앤 비주얼 랭귀지> 지의 고문으로 있다.

안.반.토른.

jan.van.toorn. the netherlands

Jan van Toorn studied at the Institute of Arts and Crafts, Amsterdam and has been a graphic and exhibition designer since 1957. The emotional charge in Jan van Toorn's designs stems from his interest in investigating visual meaning and the social role of visual communication. He taught for many years graphic design and visual communication at various academies and universities in The Netherlands and abroad. In 1997 he organised 'Design beyond design, critical reflection and the practice of visual communication', a conference devoted to the discrepancy between the socio-cultural and symbolic reality of the information-economy. Jan van Toorn is the first recipient of the Piet Zwart Prize (1985). His work is in the collection of: Stedelijk museum, Amsterdam; Museum of Modern Art, New York; Centre George Pompidou, Paris; and the Bibiotheque Nationale de France, Paris. From 1991 until 1998 he was founding director of the Jan van Eyck Akademie in Maastricht. He is a member of the advisory board of the magazines "Design Issues and Visual Language." Also he is a member of the AGI.



cultiver notre jardin. goodwill publication of rosbeek printers, nuth, the netherlands 1999.



detail of "design beyond design", page 101



design beyond design. jan van eyck akademie, maastricht 1997.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



la lutte continue. images internationales pour les droits de l'homme et du citoyen. artis, paris 1989.



otto treumann; designer. cultural center de beyerd, breda 1999.

W i n k y

for those naughty bits other fonts can't reach

a b c d e f g
h i j k l m n o
p q r s t u v
w x y z

porn font

가스 워커.

garth.walker. *south africa*



가스 워커는 1970년대 중반부터 테크니콘 나탈과 더반의 작은 디자인 스튜디오에서 그래픽 디자이너로 작업하다가 1995년에 컴퓨터 하나 없이 자신의 스튜디오 오렌지쥬스 디자인사를 열었다. 1997년부터 오길비 앤 매더가 오렌지쥬스를 그들의 디자인 브랜드로 사용하면서 현재 오렌지쥬스 디자인사는 더반과 케이프타운, 요하네스버그에 사무실을 두고 있다. 가스 워커의 작품은 디 앤 에이디, 뉴욕 아트디렉터스클럽, 뉴욕 타이프디렉터스클럽에서 인정받는 등 국내외적으로 잘 알려져 있고 현재 영국 디 앤 에이디, 뉴욕 타이프디렉터스클럽 회원이기도 하다. 오렌지쥬스디자인 설립 당시 창간한 오렌지쥬스 스튜디오 매거진 <아이-쥬시(쥬



holiness to god. i-just issue 5.

스의 줄루족 말))는 전세계적으로 주목받고 전시되었다. ● After working at Technikon Natal and at a small design studio in Durban, Garth Walker opened his own studio, Orange Juice Design, in 1995. Ogilvy and Mather has employed OJ as its design brand since 1997. OJ has offices in Durban, Capetown, and Johannesburg. Its non-commercial studio magazine, i-just, (juice in Zulu) won a worldwide acclaim. Walker's design works have been recognized by D & Ad, New York Art Directors Club, New York Type Directors Club. He is currently a member of D & Ad, London, New York Type Directors Club and Icoagrada.

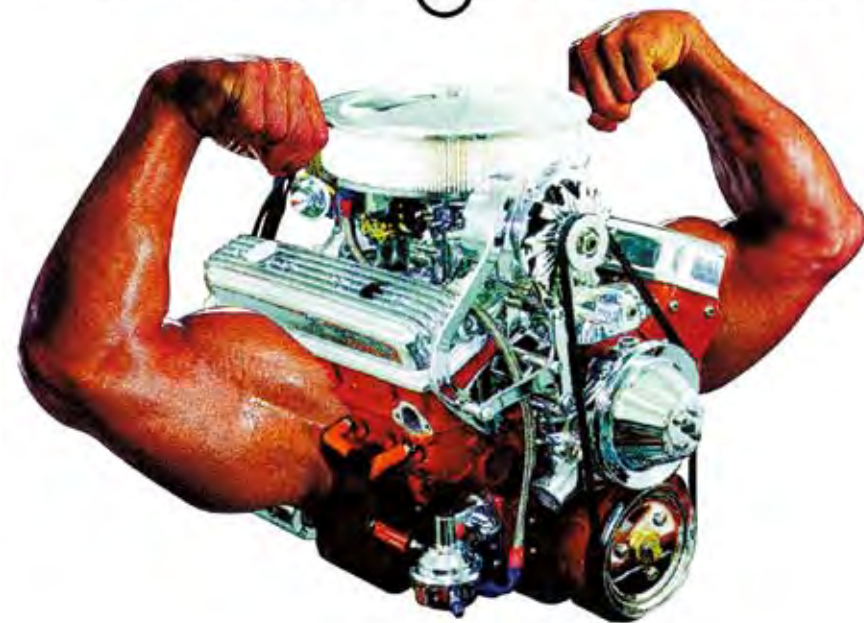


i-jusi

I-JUSI (roughly translated as "juice" in Zulu) is an experimental graphic design magazine published twice a year by Orange Juice Design in Durban South Africa. I-JUSI aims to encourage and promote South African graphic design to interested creatives and writers worldwide. The I-JUSI initiative is part of Orange Juice Design's commitment to developing a design language rooted in the African experience. Designers, design students, illustrators, photographers and writers are encouraged to create in total freedom and to explore their personal views on life in a free and democratic South Africa. Increasingly, I-JUSI provides a platform for designers from diverse backgrounds to collaborate in exchanging cultures, ideas and imagery. The strictly non-commercial 16 page A3 magazine is published in January and August each year and is limited to a print run of 500 copies per issue. In the spirit of ubuntu (we exist relative to one another) the "I-JUSI production team" all contribute their services gratis. Due to enormous global demand for I-JUSI, we have now embraced technology and bring you the digital version of the printed magazine.

I-JUSI(줄루어로서 거칠게 번역하면 '주스'라는 뜻)는 남아프리카 더반의 오렌지 주스 디자인사에서 1년에 2회 발행하고 있는 실험적 그래픽 디자인 잡지의 명칭이다. I-JUSI 잡지의 기본 제작 의도는 관심 있는 전세계의 창조적인 예술가 및 작가들에게 남아프리카 그래픽 디자인의 세계를 홍보 안내하기 위한 것이다. I-JUSI 잡지의 독창성은 아프리카인들의 경험 속에 뿌리를 내리고 있는 디자인 언어를 개발한다는 오렌지 주스 디자인사의 혁신적 노력 과정의 일환으로 적극 실천, 추진되고 있다. 디자이너, 디자인 전공 학생, 일러스트레이터, 사진사 및 작가들은 자유롭고 민주적인 남아프리카의 토양 위에서 삶에 대한 자신의 개인적 관점을 탐구하고 총체적인 자유를 구가하도록 대되고 있다. 이 I-JUSI 잡지는 오늘날 점점 더 많은 수의 다양한 배경을 가진 디자이너들이 서로 간에 문화와, 사상 및 회화적 이미지를 점진적으로 교류할 수 있도록 상호 협력하기 위한 공간을 마련해 준다. 철저히 비영리 주의적인 이 16 의 A3 판형 잡지는 매년 1월과 8월에 걸쳐 2회 발간되며, 매 회차 별로 500부라는 제한된 분량만을 인쇄, 보급하고 있다. (우리는 서로 서로에 대한 관계 속에 존재한다는) '우분투' 정신을 기로, 'I-JUSI 제작팀'은 자신의 작업과 서비스를 모두 무료로 봉사한다. 엄청난 규모로 증가되고 있는 I-JUSI 잡지에 대한 수요로 인해, 우리는 현재 인쇄된 잡지를 새로운 기술을 접목한 디지털 매체로도 공급하고 있다.

bruno's hair salon. i-jusi issue no.



v8 power. i-jusi issue 6 (cover).



boys to men, i-just issue 6.



sheep head cuisine, i-just issue 74.

In China, Chinese character is both word and picture. For instance, pictograph. Using Chinese character for expression is also easy. It could express the meaning of the character itself by doing only a little change, such as oblique 斜,

void 虚, pile up 叠, turn over 又,

link 连连连连连, etc.

There is a large space in using of it in design.

wang.xu.china
왕수.왕수.



왕 수는 광저우 미술학원에서 디자인을 전공했다. 그는 10여년의 경력을 바탕으로 1995년 중국 광저우에 자신의 디자인 회사인 왕수 앤 어소시에이츠를 설립했다. 그는 뉴욕 아트디렉터스 클럽, 브루노 국제 그래픽디자인 비엔날레 등의 국제대회에서 다수의 수상 경력을 가지고 있으며, 국제적인 행사에 심사위원으로 왕성한 활동을 보여주고 있다. 그의 작품은 〈아이디어〉나 〈그래픽스〉 같은 디자인 잡지의 특징으로 다루어졌으며 예술 무역 미술관과 단스크 포스터 미술관 같은 유수 미술관에 소장되어 있기도 하다. 그는 〈디자인 익스체인지〉지의 편집디자인을 담당하는 한편 22편의 시리즈인 〈그래픽 디자인의 디자인 인생〉라는 책을 디자인했다.

● Wang Xu is graduated of the design department of the Guangzhou Fine Arts College. After working for over 10 years as a graphic designer in Hong Kong, Wang founded Wang Xu & Associates Ltd. in Guangzhou, China in 1995. As a recipient of numerous design awards, Wang participates actively in juries and exhibitions. His work has been featured in publications such as Print, Idea, High Quality, and Graphis. His works are part of the collections of the Museum für Kunst und Gewerbe, Brandenburgische Kunstsammlungen Cottbus, Dansk Plakmuseum and Die Neue Sammlung. In addition, Wang has edited 14 issues of Design Exchange Magazine and numerous volumes of the book series Graphic Designers Design Life.



posters for "water" thematic workshop held by shanghai graphic designers association. 2000.

중국어는 예를 들어 상형 문자와 같이 낱말과 형상을 중심으로 구성되어 있다. 한자를 이용하여 어떠한 의미를 전달하는 과정은 매우 간단하게 수행될 수 있다. 특정 글자 자체의 의미는 그것을 기울이거나, 제거하고, 서로 쌓아 올리거나, 뒤집고, 서로 연결하는 등, 형태를 조금 변경시키는 방법을 통해서도 충분히 표현할 수 있게 되는 것이다. 한자는 디자인의 영역에서도 우리에게 무한한 활용 공간을 제공해 주고 있다.



posters for the book 'artistic conception writing' written by lu sheng zhong, published by china youth press. 2000.



covers and spreads of the book 'artistic conception writing' (two copies) written by lu sheng zhong, published by china youth press. 2000.

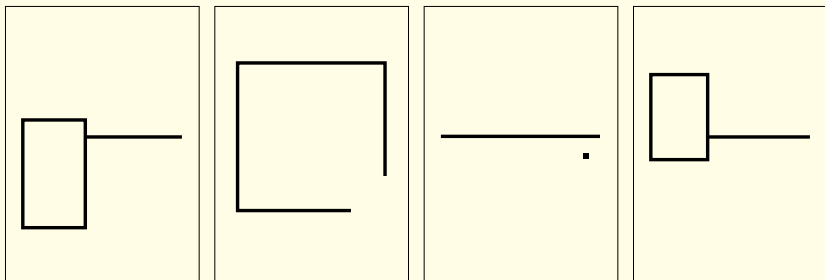


poster for the second international ink painting biennial of shenzhen. 2000.

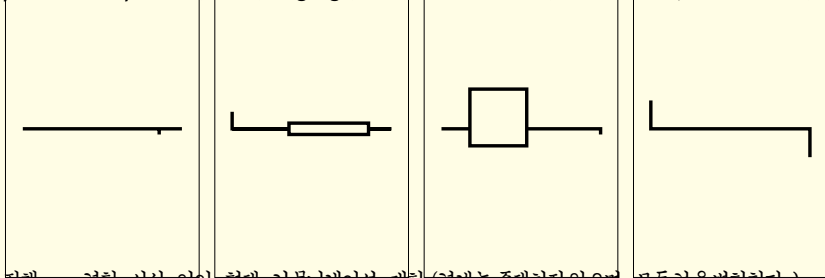


new edition of design exchange no.15. 2000.

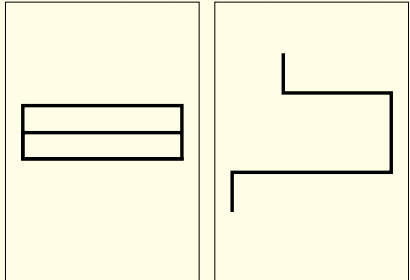




process..... experience, ideas, language, form, communication, conversation(no boundaries, all in flux).



전행..... 경험, 사상, 언어, 형태, 커뮤니케이션, 대화 (경계는 존재하지 않으며, 모든 것은 변화한다.)



equation.

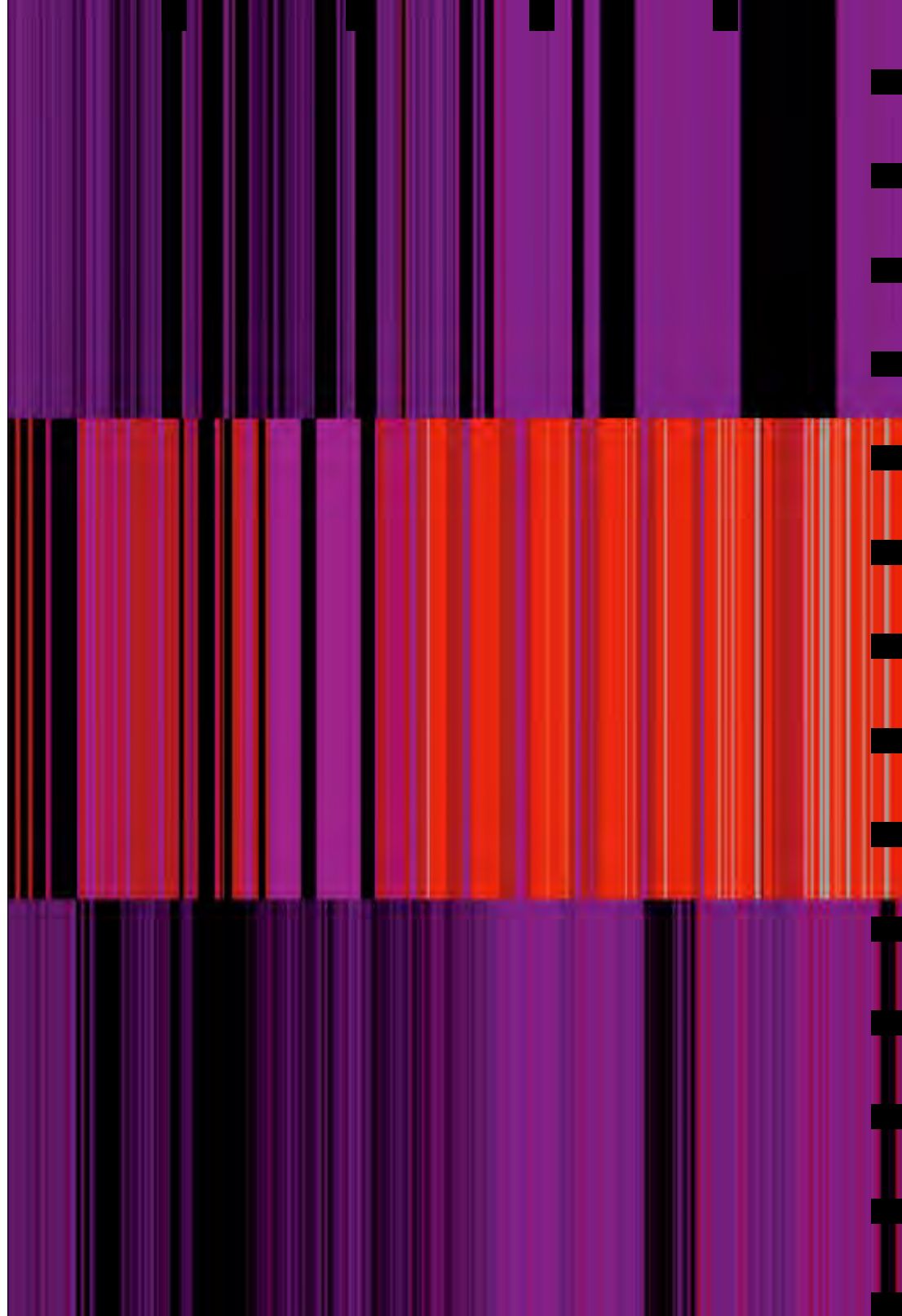
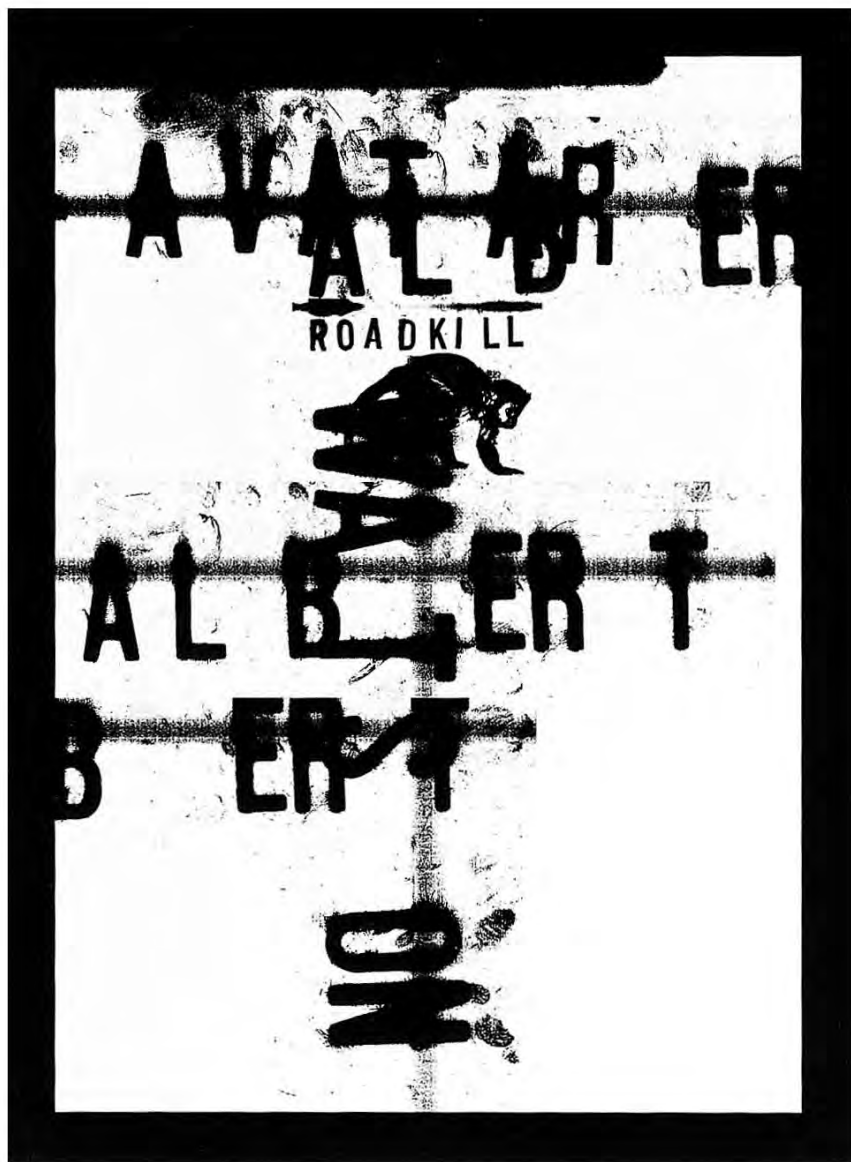


존.워위커.

john warwicker. u.k.

존 워위커는 캔버웰 아트스쿨에서 그래픽디자인을 공부하고 버밍햄 폴리테크닉에서 인터랙티브 전자미디어 연구로 시각 커뮤니케이션학 석사학위를 받았다. 1991년에 스튜디오 토마토를 공동 설립했다. 토마토는 건축, 복디자인, 드로잉, 교육, 영화/비디오, 기업 아이덴티티, 인터랙티브 미디어, 사진, 인쇄매체, 타이포그래피를 다루는 디자인 스튜디오이고 최근 고객으로는 영국 BBC, 채널4, CNN, 코카콜라, IBM, 코닥, MTV, 펄시, 린스, 리복, 소니, 도요타 등이 있다. 주요 프로젝트는 영국 필름 4의 단편영화 〈헤드폰걸〉, 멜버른 뉴미디어센터의 〈페더레이션 스퀘어〉, 소니의 뉴 글로벌 랭귀지 〈연결된 정체성〉이 있다. 토마토는 1998년 원헨 뉴 콜렉션, 2000년 런던 건축협회, 2001년 도쿄와 후쿠오카 라 포레에서 전시회를 가졌다. 존 워위커는 최근에 저서 〈무언의 것: 우키요에 〈부유하는 세계〉〉를 탈고했다.

● John Warwicker studied graphic design at Camberwell School of Art and received an M.S. degree in visual communications from Birmingham Polytechnic with his research in electronic interactive media. In 1991, he co-founded Tomato, a design studio working in architecture, book design, drawing, education, film and video, corporate identity, interactive media, photography, print, and typography. Tomato's recent clients include BBC, Channel 4, CNN, Coca-Cola, IBM, Kodak, MTV, Pepsi, Philips, Reebok, Sony and Toyota. Tomato was involved in the projects such as a short film, "Headphonegirl," and "Federation Square," the new cultural centre for Melbourne, and the "Connected Identity," a new global language for Sony. Tomato exhibited its works at die Neue Sammlung, Munich in 1998, Architecture Association, London in 2000, and La Foret, Tokyo and Fukuoka in 2001. John Warwicker has just finished his own book "Wordless Thing: Ukiyo-e (the Floating World)."



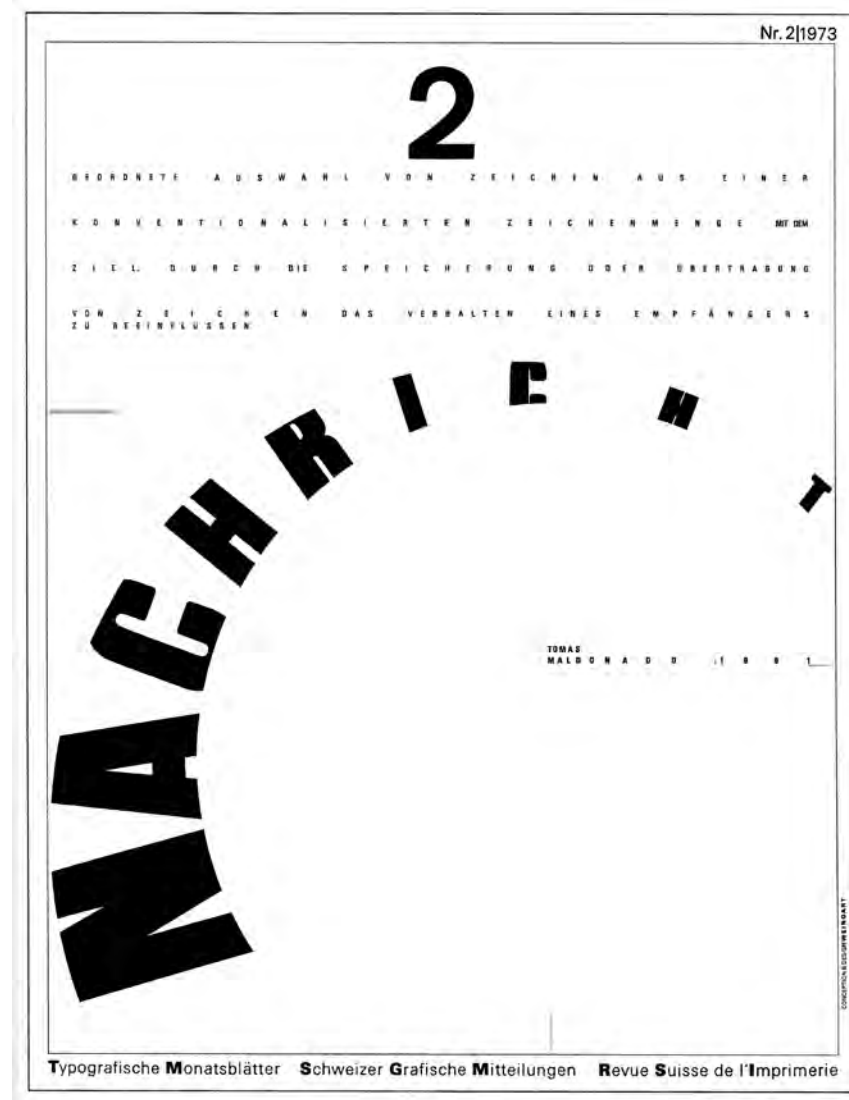
볼프강 바인가르트는 조판 도제를 1963년에 끝내고 1968년부터 바젤 디자인학교에서 타이포그래피를 가르쳤다. 1974년부터 96년까지는 아민 호프만에게 초대받아 브리싸고에 있는 예일 그래픽디자인 여름학교 프로그램에서 강의했다. 지난 30년 동안 바인가르트는 유럽, 남·북·아프리카, 아시아, 오스트레일리아와 뉴질랜드 등지에서 강연활동을 했다. 그의 작품은 미술관과 사설 화랑에 영구 소장되어 있으며 스위스 내부부의 디자인상을 수상했다. 바인가르트의 출판물과 포스터들은 많은 디자인 서적과 잡지에서 다루어졌으며 국제적으로 전시되었다. 1970년부터 88년까지 타이포그래피 월간지 (TM)의 편집위원을 역임했다. 독특한 디자이너로서 풍부한 상상력과 식견을 가진 바인가르트는 그의 학생들이 그를 자신을 가르치도록 교육했다. 타이포그래피에서 그의 실험적 작업은 20세기 후반 몇 년간 디자인사 교육에 큰 영향을 미쳤다.



볼프강 바인가르트.

wolfgang weingart. SWISS

Wolfgang Weingart completed his typesetting apprenticeship in hand composition in 1963. He has taught typography at the Basel School of Design since 1968 and, invited by Armin Hofmann, was an instructor during the Yale Summer Program in Graphic Design in Brissago from 1974 through 1996. For the last thirty years Weingart has lectured and taught extensively in Europe, North and South America, Asia, Australia, and New Zealand. He is presented in the permanent collections of museums and private galleries, and has received design awards from the Swiss Federal Department of Home Affairs in Bern. Internationally exhibited, Weingart's publications and posters have been reproduced in numerous design references and journals. He was a member of AGI from 1978 to 1999, on the editorial board of Typografische Monatsblätter from 1970 to 1988. A self-taught designers who fosters imagination and insight, Weingart teaches his students to teach themselves. His experimental work in typography has influenced the course of design history in the last decades of the twentieth century.



handset type. 'seeing, reading, and learning' cover series for fourteen issues of tm. published in the years 1972 and 1973.

4

Heinrich Heide: 1969

Grundsätzlich ist für mich Typographie: eine **artikulierte** Aussage in eine der Aussage entsprechende artikulierte Form zu fassen. Wichtigstes Element der Artikulierung ist in der Typographie der weiße Raum. Es gibt nur «praxisnahe Typographie» einerseits, andererseits allerlei Anwendungen von typographischen Mitteln, die im Grunde freie Graphik oder psychotherapeutische Mittel oder reines Basteln sind. **Praxisnahe Typographie, sei es ein Kursbuch, eine Zeitungsanzeige, eine für einen einzigen Menschenverständlich sein sollende Botschaft:**

Wie verschieden auch der Zugang sein muß, immer sollte es ein artikuliertes, gegliedertes Gebilde sein, das entsteht.

Max Bill: 1942

Typographie ist die Gestaltung von Satzbildern. Diese Satzbilder bestehen aus Buchstaben, die sich zu Worten fügen. Die Verhältnisse und Größenunterschiede der Buchstaben und der verschiedenen Schriftgrade sind genau festgelegt. In keiner kunstgewerblichen Berufsgruppe besteht ein solches Maß von präzisen Voraussetzungen für die Gestaltung wie in der Typographie. **Dieses Grundmaterial bestimmt den Charakter der Typographie.**

Leslie Moholy-Nagy: 1923
Typographie ist ein Instrument der Mitteilung.

Sie muß eine klare Mitteilung in der eindringlichsten Form sein.

Die Lesbarkeit – die Mitteilung darf nie unter einer a priori angenommenen Ästhetik leiden.

Die Buchstabentypen dürfen nie in eine vorbestimmte Form gezwängt werden.

COMPTON LITHOGRAPH

Typografische Monatsblätter Schweizer Grafische Mitteilungen Revue Suisse de l'Imprimerie

handset type. 'seeing, reading, and learning' cover series for fourteen issues of tm. published in the years 1972 and 1972.

What we need today are personalities who, through their own personal effort, can influence the development of typography, and who, with fantasy and intelligence, can make responsible typographic contributions to the foundation of the environment.

5

Typographie ist einem eindeutigen Zweck verpflichtet, und zwar der schriftlichen Mitteilung.

Durch kein Argument und durch keine Überlegung kann die Typographie von dieser Verpflichtung entbunden werden.

Typography has one plain duty before Das Druckwerk, it and that is to convey information in das nicht gelesen werden kann, writing. No argument or consideration wird zu einem can absolve typography from this duty. sinnlosen Produkt. A printed work which cannot be read becomes a product without purpose.

La typographie est soumise à un but précis: le message imprimé. Elle ne peut d'aucune manière se libérer de cette sujétion. L'ouvrage imprimé qui ne peut être lu devient un non-sens.

Emil Ruder: 1967

COMPTON LITHOGRAPH

Typografische Monatsblätter Schweizer Grafische Mitteilungen Revue Suisse de l'Imprimerie

handset type. 'seeing, reading, and learning' cover series for fourteen issues of tm. published in the years 1972 and 1972.

오늘날 우리가 필요로 하는 사람은 순수한 자신의 개인적 열정을 가지고 타이포그래피의 발전 과정에 영향을 미치는 동시에, 기발한 상상력과 지성을 이용하여 우리의 환경적 토대 위에 타이포그래피 분야에 기여할 수 있는 인물이라고 할 수 있다.

3

Unter
Kommunikation
im weitesten Sinne ist die **fundamentale Tatsache**
zu verstehen, daß **Lebewesen** mit der Welt in **Verbindung**
stehen.

3 Grundfaktoren bilden das Gerüst des Kommunikationsprozesses:

- 1 eine Person, die etwas aussagt ► **(S e n d e r)**
- 2 das Ausgesagte ► **(Mitteilung)**
- 3 eine Person, die das Ausgesagte aufnimmt ► **(E m p f ä n g e r)**

ALSO:

1

2

3

CONCEPTS/DESIGN/WOLFGANG WEINGART

Typografische Monatsblätter Schweizer Grafische Mitteilungen Revue Suisse de l'Imprimerie

handset type. 'seeing, reading, and learning' cover series for fourteen issues of tm. published in the years 1972 and 1972.

8.9

SCHRIFT:
Ein System
von **visuellen Zeichen**
zur zeitlichen Fixierung und
räumlichen Übertragung
von **Sprache**.

Tomás Maldonado: 1961

Es gibt 3 Arten von Schriften:

1. Logographie
(WORTSCHRIFT)

2. Syllabographie
(SILBENSCHRIFT)

3. Phonographie
(LAUTSCHRIFT)

CONCEPTS/DESIGN/WOLFGANG WEINGART

Typografische Monatsblätter Schweizer Grafische Mitteilungen Revue Suisse de l'Imprimerie

handset type. 'seeing, reading, and learning' cover series for fourteen issues of tm. published in the years 1972 and 1972.



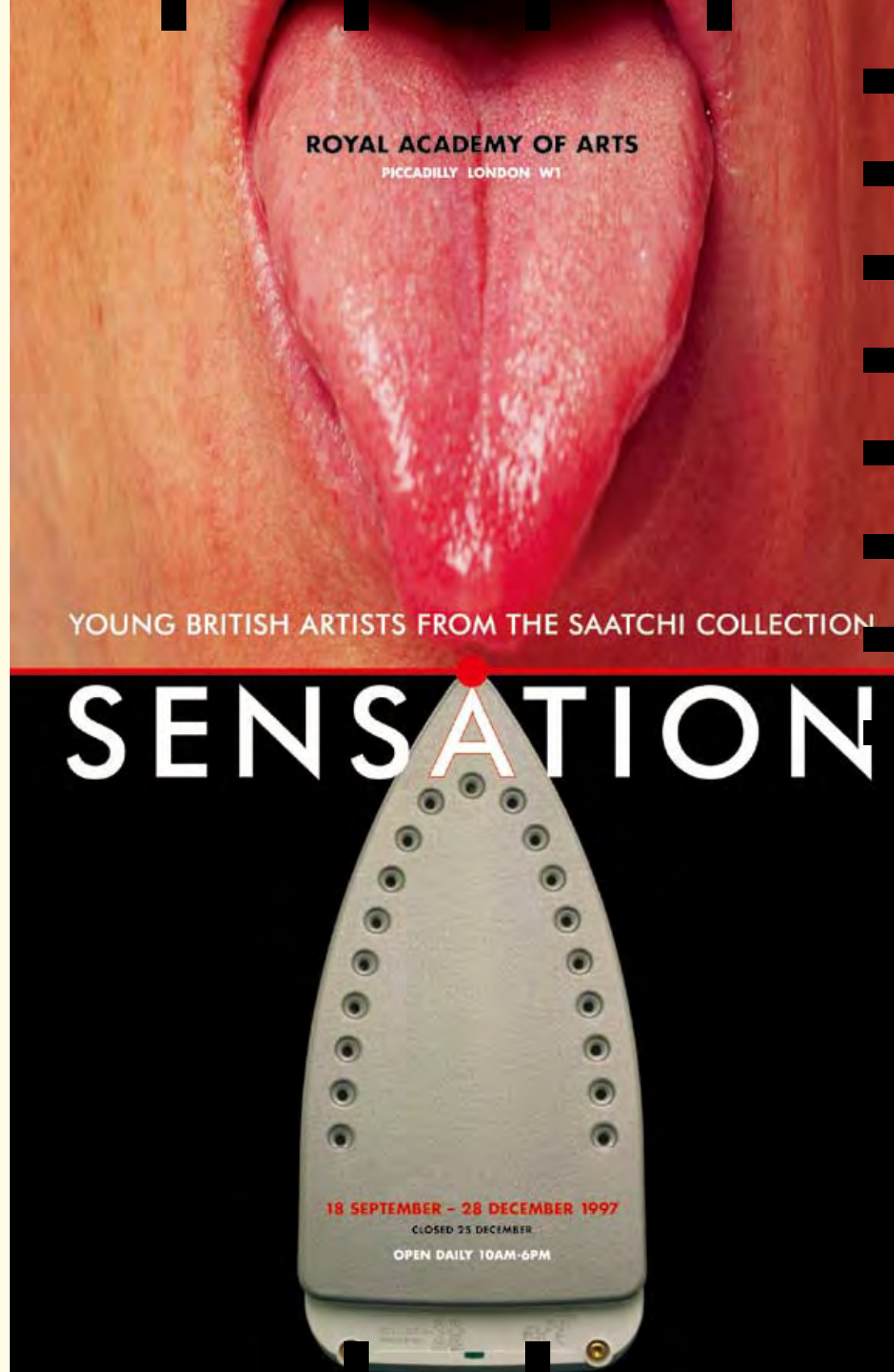
와이 낫 어소시에이츠는 영국 왕립미술학교 출신의 앤드류 알트만, 데이빗 엘리스, 하워드 그린할그가 1987년 설립한 다양한 장르를 넘나드는 디자인 회사로 자신들의 아이디어를 다양한 미디어에 적용해왔다. 우표에서 광고, 출판, TV타이틀, 각종 회사 아이덴티티에 이르기까지 다양한 프로젝트를 진행했다. 이 과정에서 와이 낫 어소시에이츠는 대중이 대담한 디자인을 생각보다 잘 받아들이는 것을 입증해 보였지만, 그렇다고 그것이 젊은이들의 계토 문화예술 프로젝트 같은 것에 제한될 필요도 없다는 것 또한 확인해주었다. 영국 채널4, BBC, 녹색당, 프랑스 퐁피두 센터, 영국 통상부 등이 와이 낫 어소시에이츠의 주 고객이다. 와이 낫 어소시에이츠는 1995년 세인트 마틴 아트스쿨, 1993년 오사카 ddd 갤러리, 도쿄 ggg 갤러리 등에서 개인전을 가졌고, 1999년 미니애폴리스 워커아트센터 등 미국 영국, 호주, 독일 등에서 강연하기도 했다. ● Andrew Altmann, David Ellis and Howard Greenhalgh, graduates of the Royal College of Art, established Why Not Associates in 1987 as a multi-disciplinary design partnership. Its vision and ideas have been applied to a wide range of media from exhibition design to postage stamps via advertising, publishing, television titles, and corporate identity. In the process, Why Not Associates has proved that people are a lot more receptive to adventurous design than they are sometimes given credit for and that such work need not be limited to the ghettos of youth culture and arts projects. British Channel 4, BBC, the Foreign and Commonwealth Office, and the Pompidou Centre, France are its major clients. Their solo exhibition was held at DDD gallery, Osaka, Japan and GGG gallery, Tokyo, Japan in 1993 and at St. Martin's School of Art, London, in 1995. They gave lectures in the U.S.A., Germany, U.K. and Australia, including the lecture at Walker Art Center, Minneapolis, the U.S.A., in 1999.

와이 낫 어소시에이츠.

why.not associates. u.k.

sensation poster. royal academy of arts, london. 1998.

eric morecambe typographic memorial. a collaboration with gordon young.





virgin records, virgin special projects... stills from conference video 1999.



stills from virgin music conference. 1999.

야마다 에이지는 도쿄 디자이너 아카데미를 졸업하고 1998년에 울트라 그래 픽스를 설립했다. 수상 경력으로 쇼몽 포스터 축제 대상 입상, 일본 그래픽 디 자이너 협회 JAGDA 신인상, 도쿄 TDC 비회원부문 은상과 회원부문 동상이 있다. 일본 JAGDA와 일본 TDC, 규슈 카이 회원.

야마다.에이지.山田.英二.

eiji.yamada.japan

Born in Chikuhō, Fukuoka Prefecture in 1965. Graduated from the Tokyo Designer's Academy. Founded Ultra Graphics in 1998. Past awards include Runner-up to Grand Prix in Shomon Poster Festival; JAGDA Newcomers Prize; Silver Prize in Non-members' Division, Gold Prize and Bronze Prize in Members' Division from Tokyo TDC. Member of JAGDA(Japan Graphic Designers Association), Tokyo TDC and Kyushu-kai.



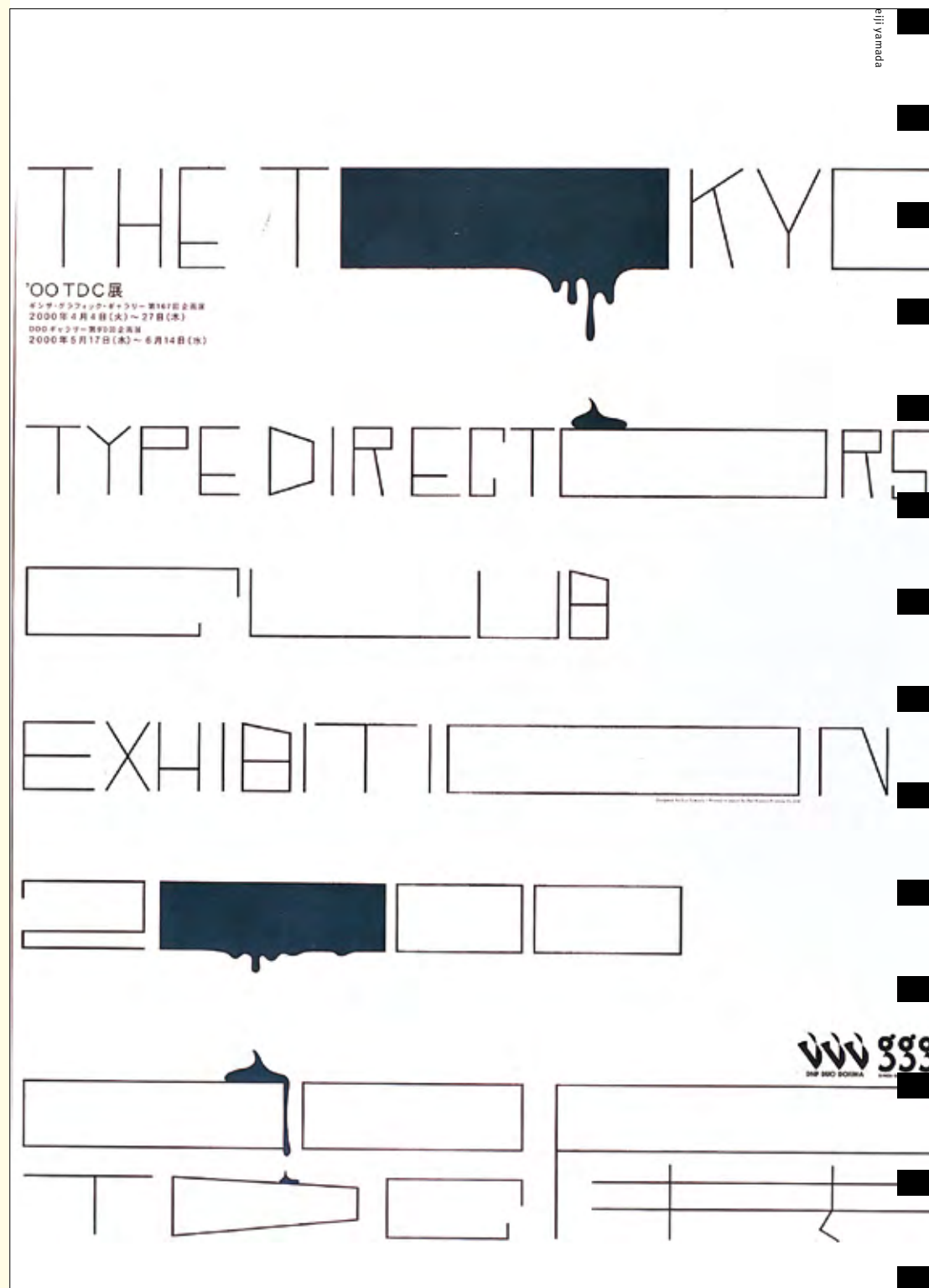
the jagda poster exhibition, Japan, 2001.

“TYPO is LIFE”

“LIFE is TYPO”

“활자는 삶이다”

“삶은 활자이다”



TH

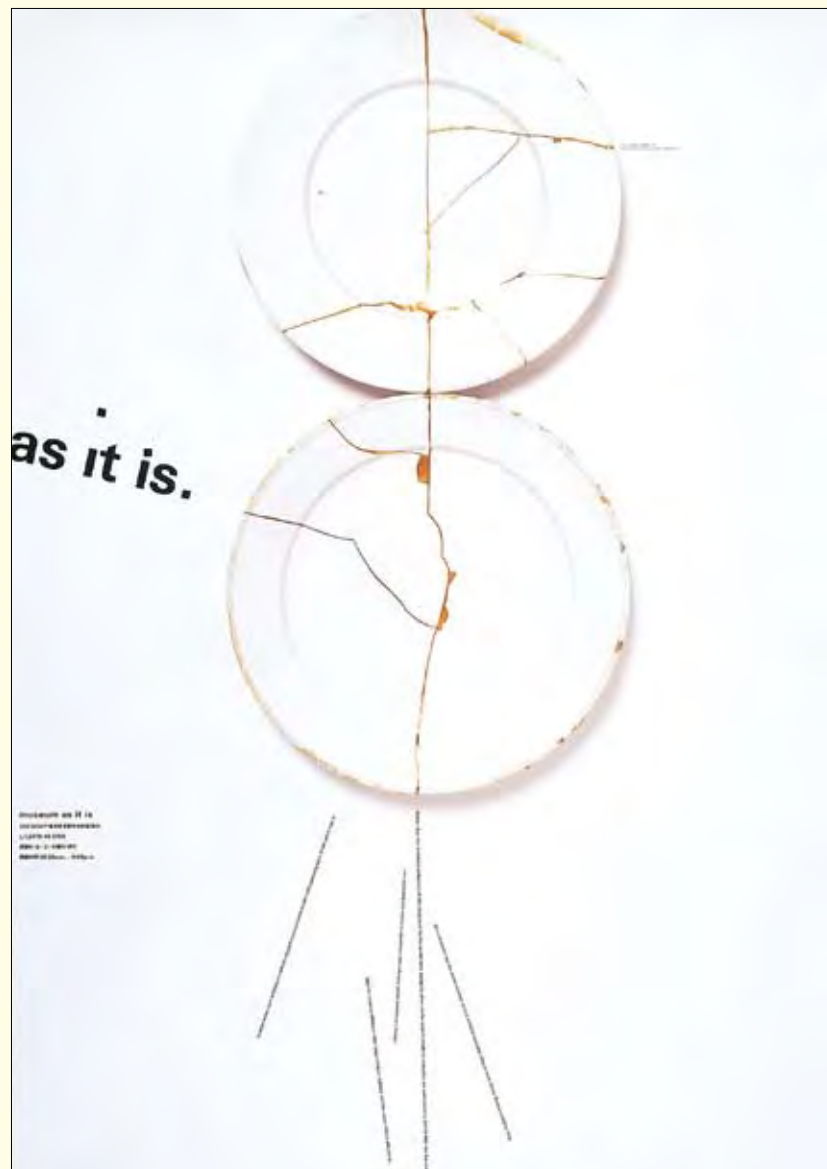
DIRECTOR, SCRIPT, EDITING, PRODUCER CHUCK WORKMAN
 MUSIC PHILIP GLASS AND OTHERS
 EXECUTIVE PRODUCER HIRO YAMAGATA
 PRODUCTION COMPANY, SOURCE BEAT PRODUCTIONS
 JOHNNY DEPP, DENNIS HOPPER, JOHN TURTURRO,
 KEECY, TIMOTHY LEARY, ANNE BARKER, DUFFY GILLESPIE, ANNE WALDMAN, TOM HAYDEN, BOB DYLAN,
 ED SAGERS, GREGORY CORSO, HERBERT HENDRICK, TERRY SOUTHERN, BARRY B. PERLA, LOUIS ARMSTRONG,
 ARNE HOFFMAN, CHARLEY CLARKE, JEAN BACE, PAUL KRASNER, LAWRENCE FERLINGHETTI, JERRY GARCIA,
 HENRY ROLLINS, MICHAEL MEDLER, NORMAN HALLER, ALGER HITCHCOCK, PHILIP GLASS, RAY MANABER,
 JAMES CARROLL, GARY BRAYER, ROBERT MOTHERWELL, ARE YOU BEAT

S URCE

TH

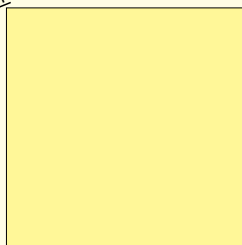
DIRECTOR, SCRIPT, EDITING, PRODUCER: CHUCK WORKMAN
 MUSIC: PHILIP GLASS AND OTHERS
 EXECUTIVE PRODUCER: HIRO YAMAGATA
 PRODUCTION COMPANY, SOURCE: BEAT PRODUCTIONS, INC
 JOHNNY DEPP, DENNIS HOPPER, JOHN TURTURRO,
 RICH KEECY, TIMOTHY LEARY, ANNE BARKER, DUFFY GILLESPIE, ANNE WALDMAN, TOM HAYDEN, BOB DYLAN,
 GARY BRAYER, ROBERT MOTHERWELL, GARY BRAYER, ROBERT MOTHERWELL, GARY BRAYER, ROBERT MOTHERWELL,
 ED SAGERS, GREGORY CORSO, HERBERT HENDRICK, TERRY SOUTHERN, BARRY B. PERLA, LOUIS ARMSTRONG,
 ARNE HOFFMAN, CHARLEY CLARKE, JEAN BACE, PAUL KRASNER, LAWRENCE FERLINGHETTI, JERRY GARCIA,
 HENRY ROLLINS, MICHAEL MEDLER, NORMAN HALLER, ALGER HITCHCOCK, PHILIP GLASS, RAY MANABER,
 JAMES CARROLL, GARY BRAYER, ROBERT MOTHERWELL, ARE YOU BEAT

SOURCE



as it is. poster. 2000.

야마구치 노부히로, 山口 信博.

nobuhiro.yamaguchi. japan

as it is. poster. 2001.

(Blank Space and Design)

"Ma" exists in the space between two things.

It is the nothingness implied by the character "mu".

In typesetting the space

between line and type is marked with lead and filler.

Here "ma" exists neither

as a concept or an abstraction but as itself.

It is measured in the same units

and given the same size as type.

"Ma" and "blank space" are not merely

leftover white spaces but possess a clear and logical ordering of space.

My

designs are concerned with the creation of "ma" and "blank space."

I look at the

unseen and try to compose it in a beautiful way.

Forme, "ma" and "blank space"

are white forms, space and counter forms.

These posters are an attempt to

put the concept of "ma" into practice where neither the foreground nor the background

is privileged but the beauty of each is respected.



water scape. poster. 1997.



(여백과디자인)

“사이間”는 두개의 사물사이에 놓여 있는 빈 공간에 존재한다. 이것은 “無”라는 글자에 의해 표상화되어 있는 ‘없음 또는 비어있음’을 가리킨다. 활자의 영역에서는 선과 글자 사이의 공간이 주재主材와 부재附材로 경계 지어지고 있다. 여기에서 “사이”는 하나의 개념이나 추상으로서가 아닌, 그 자체로서 존재하게 되는 것이다. 이것은 동일한 단위로 측량되고, 글자로서의 동일한 판형이 부여된다. “사이”와 “여백”은 단순히 비어있는 흰색 공간을 의미하고 있을 뿐만 아니라, 하나의 공간 속에 내재되어 있는 분명하고 논리적인 질서 체계를 가리킨다. 너의 디자인 세계는 주로 이 “사이”와 “여백”의 창조과정에 몰입되어 있다. 너는 미지의 영역을 바라 보며, 그것을 아름다운 방식으로 재구성 하고자 노력하고 있는 것이다. 나에게 있어 “사이”와 “여백”은 일종의 형태, 공간 그리고 반대 형태를 구성한다. 이 포스터 작품은 “사이”의 개념을 전경이나 배경의 배치 관례는 배제한 채 각각의 미적 가치만이 존중되는 실재적 영역으로 끌어 올리기 위한 하나의 시도라고 할 수 있다.



sawa. book.



tadanori yokoo one-man show. continental gallery. 1030 x 728 mm.

v&a/ victoria & albert museum. england. silkscreen. 760 x 505 mm.

요코.타다노리.横尾.忠則.

tadanori.yokoo. japan

요코 타다노리는 1972년 뉴욕현대미술관, 1982년 할부르크 예술 무역 박물관, 1994년 뉴올리언스 현대미술센터, 2001년 토야마 센추리 시티 현대미술관에서 개인전을 가졌다. 제4회 바르샤바 국제 포스터비엔날레에서 유네스코상, 제5회 브루노 그래픽아트비엔날레에서 특별상을, 1995년에는 마이니치상, 1997년 뉴욕 아트디렉터스클럽 금상을 수상했다.

● Yokoo's numerous awards include the UNESCO Prize in the 4th International Poster Biennial, Warsaw, the Special prize in the 5th Graphic Art Biennale, Brno, Mainichi Art Award in 1995, and the Gold Prize of New York Art Directors Club I 1997. He held solo exhibitions at the Museum of Modern Art, New York in 1972, the Museum fur Kunst und Gewerbe in 1982, Contemporary Art Center, New Orleans in 1994, and the Museum of Modern Art, Toyama Century City, Japan and Tate Modern in 2001.



m / japan performing foundation, the tokyo ballet (nbs). 1030 x 728 mm.



I like to think about the form and meaning of letters. While the letters designed in a poster

are elements of the overall form, they also work to emphasize a message. They sometimes

even have phonic effects. I also try to avoid making my works too serious, because people

love humor. Laughter liberates people and makes them free.

나는 종종 글자의 형태와 그 의미에 대해 사색해 보곤 한다. 포스터 속에 디자인되어 있는 글자는 그 총체적 형태의 구성 요소로서 배치되어 있는 동시에, 하나의 메시지를 강조하기 위한 목적으로도 작용하게 된다. 이것은 때로 음성적인 효과를 표현하고 있는 경우도 있다. 사람들은 긴장 관계가 아닌 유머와 해학의 영역을 사랑하기 때문에 나는 작품 세계가 지나치게 엄숙해 지지 않도록 노력한다. 웃음이란 사람들을 해방시켜 주며 자유를 만끽할 수 있도록 풀어 해쳐주는 것이다.



brutus / magazine house publishing company. 1030 x 728 mm.

perfect breeding, media box ltd. 1030 x 728 mm.

catherine.zask. france

카트린느 자스크.



Catherine Zask was born in 1961 in Paris, where she currently lives. She graduated from the École supérieure d'arts graphiques (ESAG) in 1984, and in 1986 she set up her own studio. She works mainly with cultural institutions in long-term collaboration, through creating their visual identity and designing the many aspects of the promotional material. Parallel to her work with clients, Catherine Zask explores the realm of letter, tracing and sign. In 1993, she was awarded a grant for the Villa Medici, académie de France in Rome, where she resided for one year. She is a member of the AGI.



dreams you don't interpretate are like letters you don't read composed in "Alfakub". 1997.

카트린느 자스크는 1961년 파리에서 출생했다. 그는 고등 그래픽아트스쿨(ESAG)을 1984년에 졸업하고 1986년에는 자신의 스튜디오를 열었다. 그녀는 주로 오랜 기간을 두고 문화기관과 작업하고 있다. 시각 아이덴티티나 홍보물을 만들어 주는 것이 주요 업무이다. 고객들과의 작업과 병행하여 자스크는 글자, 투사, 사인의 영역을 탐색한다. 1993년 로마에 위치한 프랑스 아카데미 빌라 메디치 상을 수상하였고 1년 동안 로마에서 거주했다. 현재 국제그래픽연맹 AGI 멤버.



a series of 14 invitations- poster-mainfest for the scam. 1996.

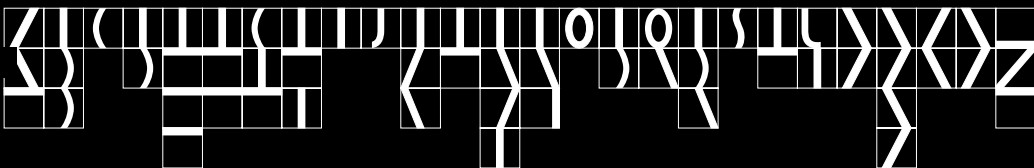


Since 1986, my graphic work has been constantly shifting back and forth between commission work and personal research. Being a graphic designer is about being a channel (intermediary, interpreter) between an emitter (who formulates a more or less precise request) and an end-user.

A designer's work consists of giving ideas a visual existence. This does not necessarily mean that ideas are prior to their visual shape. Sometimes the visual "find" stems from intuition. The next stage, which is essential, consists of validating intuition: formulating, clarifying, expressing. The words put the image to the test, and declare it to be valid or else inept. But whatever the process, when a designer creates something visual in the framework of a commission, it is always in order to communicate, to render visible, legible, desirable: to convey meaning. Clarity is crucial; it is the condition for achieving beauty. And beauty is about creating meaning, enriching the message as well as the recipient. Words are my raw material: it is what sparks my imagination, whether in the framework of a commission, or else within personal projects.

Reading, saying, writing, pulling apart, rubbing words against each other, splintering letters: this is what gives rise to visual creation. I am a designer and I am an artist. I can only be at peace with graphic design if I devote time to exploring, working through, creating projects that are my own.

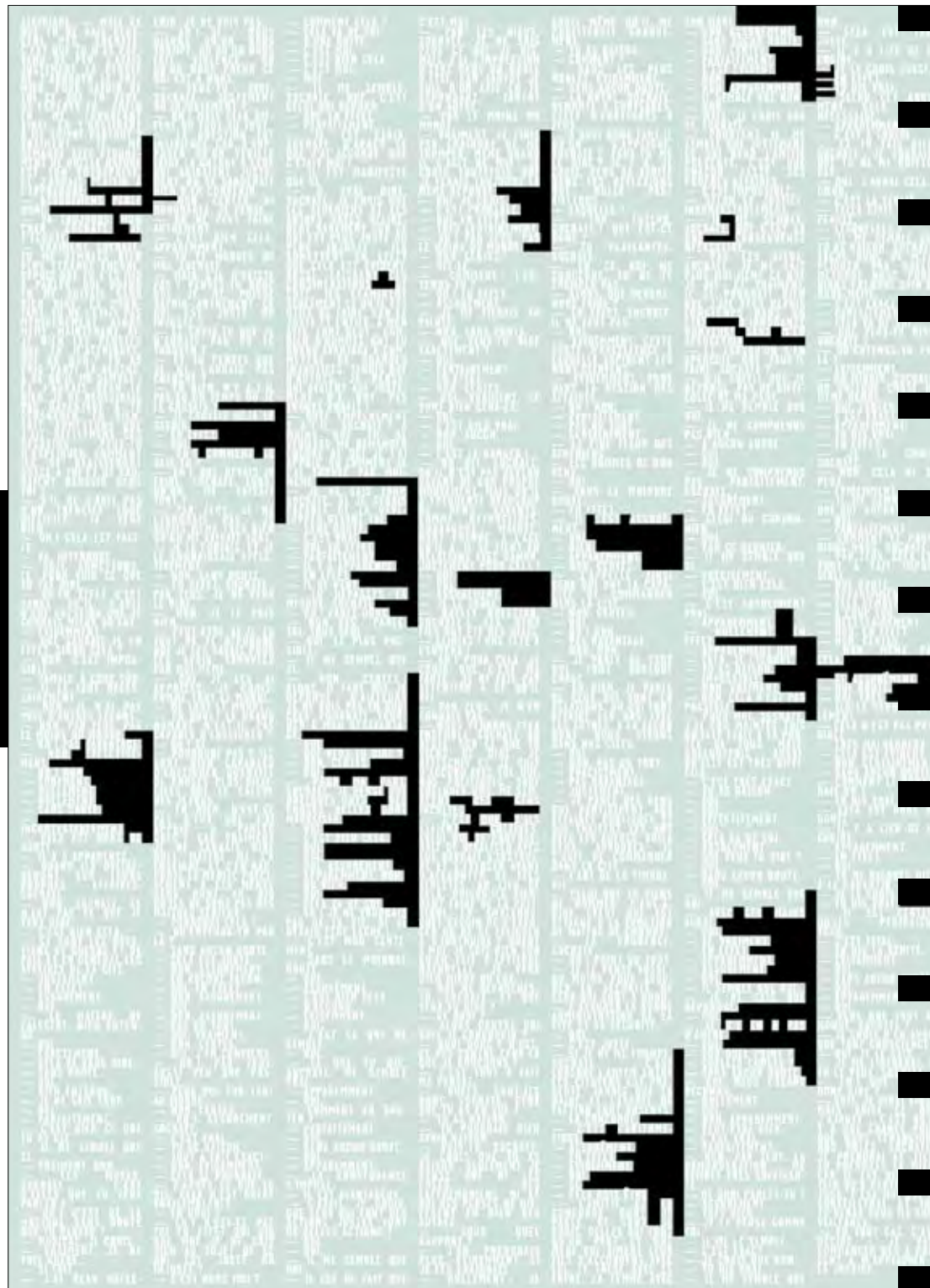
1986년 이후의 그래픽 작품 활동

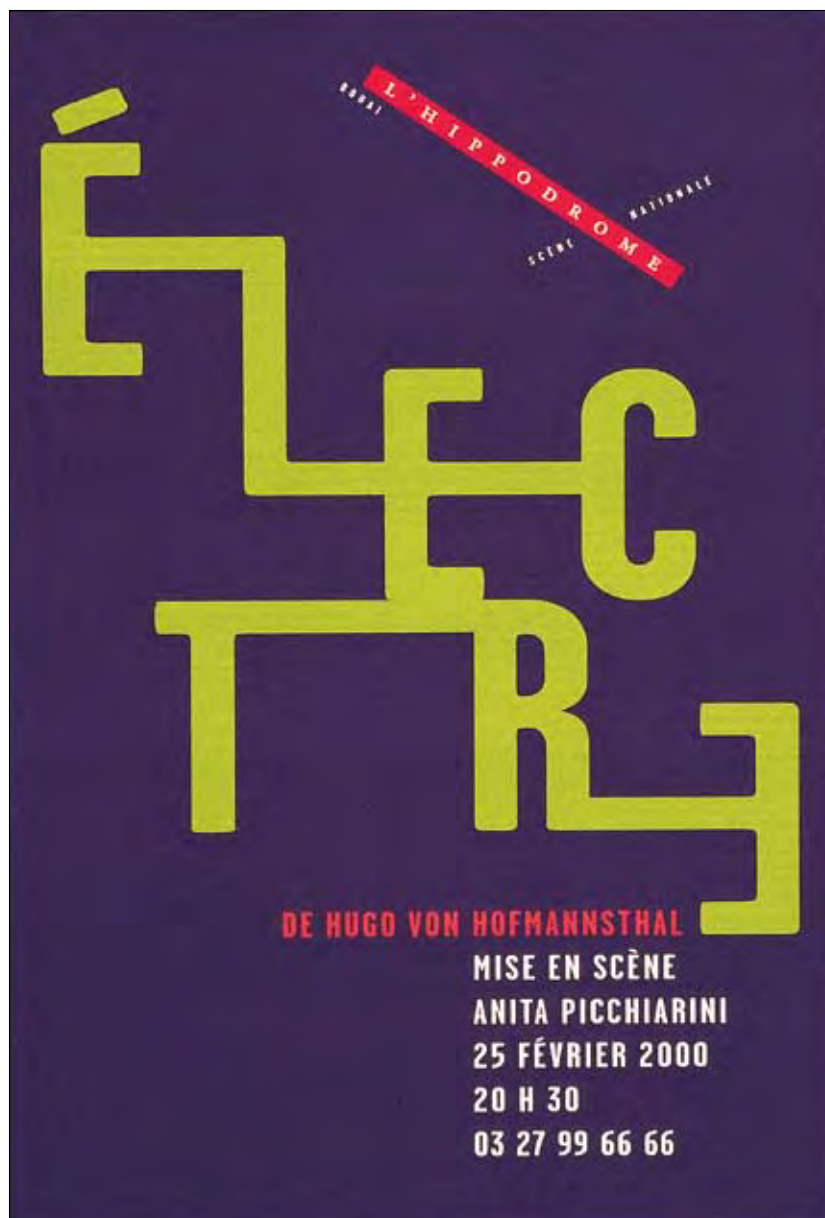


은 주문 제작 과정과 개인적인 연구 작업 사이의 경계를 끊임없이 넘나들게 되었다. 그래픽 디자이너는 (때로는 정확하고 때로는 다소 부정확한 요청서를 전송하는) 송신자와 최종 사용자 사이의 중개 경로(매개자, 통역자)로서 역할을 해야 한다. 디자이너의 작품 세계는 아이디어의 창출과 시각적 존재의 형태로 구성되어 있다. 이것은 반드시 아이디어가 그 시각적 형상이 전에 분출되어야 한다는 사실을 의미하는 것이 아니다. 때때로 이 시각적 "탐색" 작업은 직관으로부터 도출되기도 한다. 또 하나의 본질적 요소라 할 수 있는 그 다음 단계는 이 직관의 세계를 검증, 즉 공식화, 명료화, 표출화하는 과정으로 형성된다. 문자는 이 직관적 이미지를 실험의 공간으로 위치시킨 후, 그것이 유효한지 아니면 부적합한지 여부를 공식적으로 천명하게 되는 것이다. 하지만, 그 진행 과정이 어떻든지 간에, 디자이너가 주문 작업의 영역에서 시각적인 대상을 창작하게 되는 경우, 그 기본적인 방향은 항상 시

각적이고, 기록성이 있으며, 비람직한 그 어떤 미를 교류하고, 전달하며, 표현하기 위한 것이다. 이 과정에서는 명징성이 하나의 핵심적인 부분이다. 이것이야말로 미적 가치를 발현하기 위한 필수 전제 조건이라 할 수 있다. 그리고 이 미적 가치는 의미를 창조하고, 메시지 자체 뿐만 아니라 수신자에게 풍부한 감동의 영역을 드높일 수 있어야 한다. 문자는 원재료로서, 내가 주문 작업의 틀에 묶여 있거나, 아니면 개인적인 프로젝트에 매달려 있는 모든 상황에서 나의 상상력을 자극하고, 분기창출시켜 준다. 글자를 탐독하고, 구술하며, 기록하고, 해체하며, 서로 윤색하고, 분화하는 과정은 우리로 하여금 시각적 창조 활동에 몰입할 수 있도록 안내해 준다. 나는 디자이너인 동시에 아티스트이기도 하다. 나 자신의 고유한 프로젝트를 탐구하고, 실천하며, 창작하기 위해 헌신적으로 시간을 바칠 수 있을 때에만 나는 기쁜 마음으로 그래픽 디자인의 작품 활동에 매진할 수 있게 되는 것이다.

alibeympo. the alphabet is based on the break down of the strokes of tracing letters. 1994. rome.





poster. 2000.

a view of zask's studio in rome. 1994.



a spread page for a institutional publication scam. 2000.

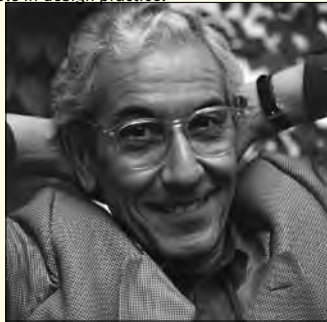


example of an "opening" inside this programme.



이브 짐머만은 스위스 바젤 디자인학교에서 공부한 후 뉴욕에서 학업을 마쳤다. 4년간의 뉴욕 생활을 접고 몬트리올의 가이거 화학 회사 Geigy Chemical Corporation에서 근무하다가 스페인 바르셀로나에 정착하여 가이거 사의 아트 디렉터로 일했다. 또한 짐머만은 에이나대학에서 학생들을 가르쳤는데 늘 학제간 교수법을 강조했다. 당시 스페인의 디자인 교육에 대한 그의 생각은 매우 비판적이어서 유럽과 미국의 여러 대학에서 강의할 때도 그의 작업이 이러한 비판적인 영역으로 한정된 점이 없지 않다. 마침내 1989년에는 짐머만 어소시에이츠를 설립해 그의 파트너 애나 알라베드라와 함께 주로 기업 이미지, 포장 디자인, 편집디자인 작업을 했다. 그의 작품에 대한 이론적 분석은 〈짐머만 어소시에이츠〉(구스타보 길리 Gustavo Gili, 1993) 서문에 노베르토 차베스가 쓴 글에서 엿볼 수 있다. "짐머만의 작업 이력은 이지적이고 이성적인 모더니즘 전통을 따르고 있다. 하지만 그건 심미적 탐닉 때문이 아니라 디자인 작업에서 그가 끊임없이 이론적이고 이념적인 역할을 해야 할 요를 느끼기 때문이다."

After Zimmermann finished his study at the Basel School of Design, he moved to New York. Later on, he joined Geigy Chemical Corporation for which he worked in Montreal, Canada, and New York. He moved to Barcelona as Art Director of Geigy S.A., and finally founded Zimmermann Asociados in 1989. Zimmermann, who advocated interdisciplinary teaching, taught at the Eina School. His attitude toward the current study programs of design schools in Spain has been fairly critical, and for this reason for some years now, he has limited his work to visiting lecturer at various European and American universities. For his theoretical discussion of his work, Norberto Chavez in the introduction to "Zimmermann Asociados" (Ed. Gustavo Gili, 1993) says, "His professional career follows the modern tradition, intellectual and rationalist, not because of any devotion to an aesthetic but because of his consistent demand for a basically theoretical and ideological role in design practice."



이브.짐머만.

yves.zimmermann. spain



two programmes for concerts of classical music in the palace of barcelona. 1999.



two covers of a series of pocket books on different subjects. 1969.

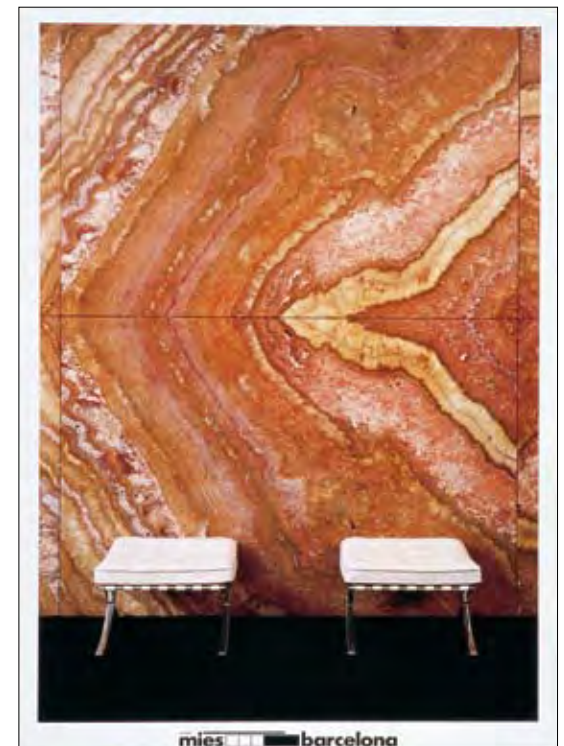




two covers of a series of books on design for the barcelonense publisher gustavo gili. 1982.

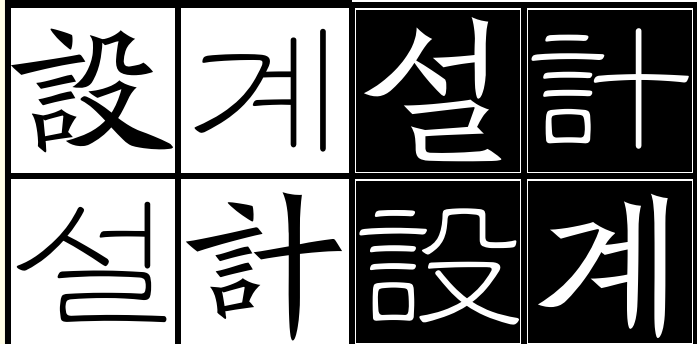


two posters out of a series of four, designed at the occasion of the reconstruction of the 1929 mies van der rohe pavillon in barcelona. 1986.



線條，是字體構成的基本要素，我想這可能就是羅丹說的那條貫穿字體的線。

lines, an essential element, that lines is a form of written to constitute thinks this may be a Luo Dan to say of that pierce through the cosmos's line.



주 지웨이는 베이징 수도사범학교에서 서예를 전공했다. 그는 1991년부터 베이징 외국어 인쇄소에서 인쇄활자 제작 활자 디자인을 맡아왔고 (주)베이징 파운더 일렉트로닉스에서 서체 개발에 힘쓰고 있다. 그는 1991년 일본 모리사와에서 주최한 국제 서체디자인전에서 3등상을 수상했으며 1999년에는 동 대회에서 심사위원 특별상을 수상했다. ● He majored in calligraphy at the Capital Normal University. After working with the Beijing Foreign Language Printing House, he has taken charge of developing and producing typefaces at the Beijing Founder Electronic since 1991. He won the third prize in the International Typeface Design Competition held by Morisawa & Company of Japan in 1996, and the special judges prize in the same competition in 1999.



zhu.zhiwei. china

주.지웨이.朱志偉.



游于藝

you yu yi. the name "you yu yi" came from "lun yu" (the analects of confucius). it means to edify one's body and mind through studying and practicing arts. this product accepts blue as its main tone implying oceans. an ancient character of the word "fish" is placed on the top of the character of the word "arts", implying the unrestrained swimming in the sea of arts.

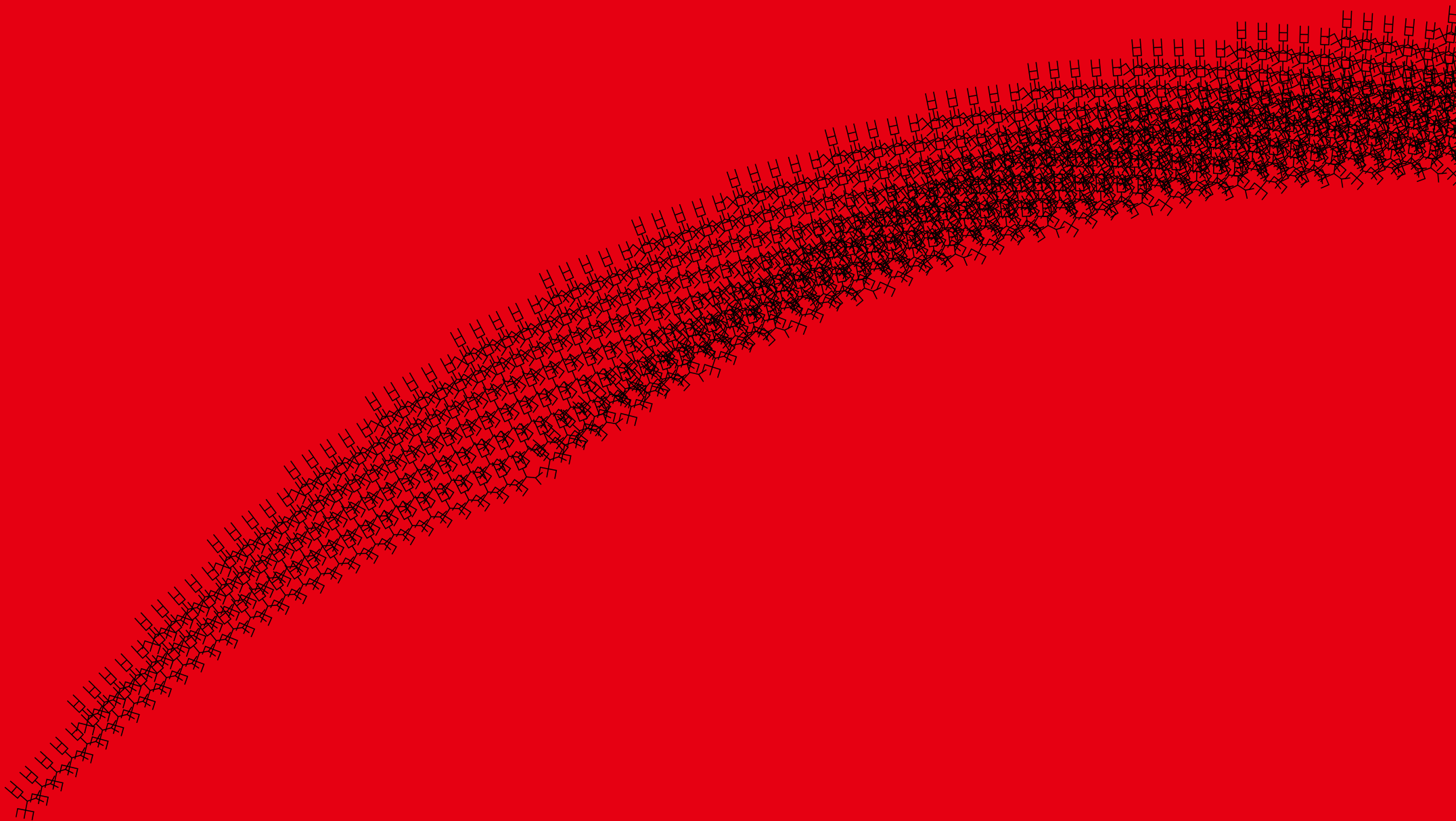


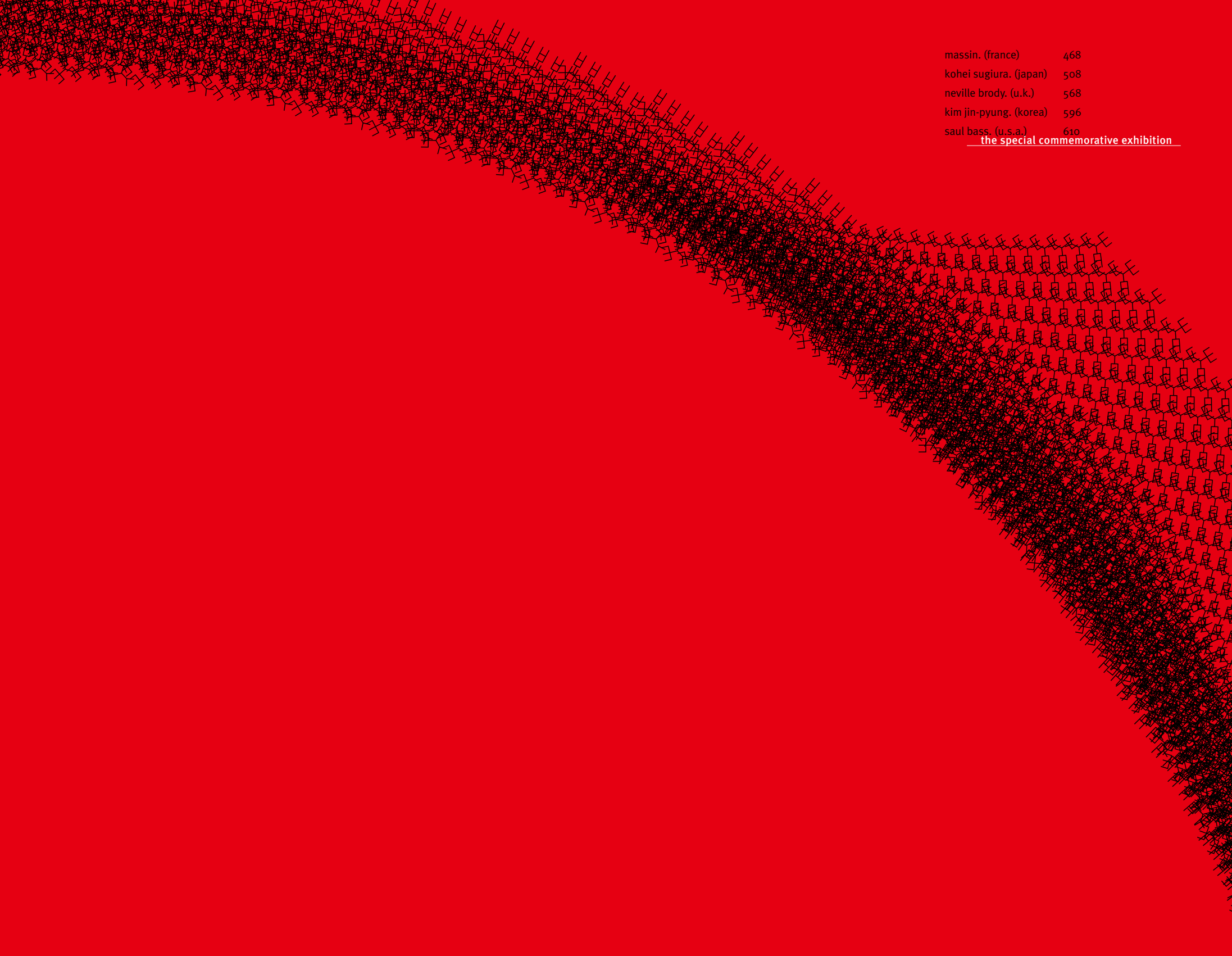
《蘭》筆畫似蘭葉臨風搖曳轉折處輕提暗過表現出剛柔相濟的藝術風格

"the beauty of soul". in an exposition on calligraphy, mr. zong bai hua, a well-known chinese aesthete, first expressed the idea of "the beauty of soul". it goes like this: with a pen, from a first stroke, chinese people cut across the space and create the handwriting, displaying the beauty of soul and nature. this production introduces four new fonts, among which "regular script of the northern wei dynasty" and "tie jin official script " earned the copper medal in the competition of font held by morisawa, japan. the four characters of "the beauty of soul" is given special prominence, which embodies the age-old spirit that calligraphy is done by soul.



《鐵筋隸書》風格淡雅筆畫均勻細瘦略呈弧度雖纖細如綫却剛勁如鐵





massin. (france) 468

kohei sugiura. (japan) 508

neville brody. (u.k.) 568

kim jin-pyung. (korea) 596

saul bass. (u.s.a.) 610

the special commemorative exhibition

massin

• (france, 1925-)



프랑스 출신의 작가이자 그래픽 디자이너, 일러스트레이터인 마쎁 massin은 젊은 시절 아버지 밑에서 조각과 판각 및 활자조각을 견습했다. 20세기 초반에 유행하였던 다다이즘과 미래주의에 매료되어 타이포그래피 분야에 입문한 그는 고전적 글자 형태에 대해 깊은 애정을 갖고 연구를 계속하여 왔다. 1958-78년에 이르는 20년 동안 갈리마르 출판사에서 아트디렉터로 일하면서 이오네스코의 부조리극 〈대머리 여가수〉의 연극 대본을 디자인하는 등, 소리를 시각화 하는 실험, 무대적 상상력으로 타이포그래피의 표현영역을 개척하는 등, 프랑스의 대표적 타이포그래퍼 및 세계 현대 타이포그래피의 거장으로 활동해 왔다. Massin, an author, graphic designer and illustrator of France, learned sculpture, engraving, and type-sculpture from his father when he was young. Fascinated by Dadaism and Futurism, which came into vogue at the beginning of the 20th century, he entered in the field of typography, and his main concern has been the classical typefaces. For the past 20 years from 1958 through 1978, he had worked as art director for Gallimard. He expanded the method of expression in typography: he designed the script of “La cantritrice chauve”, a representative play of the Theatre of the Absurd by Ionesco, in which he experimented the visualization of sound and showed his bold imagination of the stage. He is a representative typographer of France as well as master of modern typography in the world.



la cantatrice chauve.



글자와 이미지의 연금술사

마쎈

Massin - The alchemist of characters and image

(글_김창식) 현, 산호세 캘리포니아 주립대학 그래픽 디자인과

조교수 / 네오알케미아 디자인 스튜디오 아트디렉터

(Written by Kim Chang-Sik) Assistant Professor, Graphic Design,
San Jose State University / Art director, Neoalchemia Design Studio

여러 전문 분야를 두루 섭렵하는 다재 다능한 사람을 일컫어서 “르네상스 인”이라한다. 레오나르도 다빈치가 그 예이다. 편집자이자, 저술가, 타이포그래퍼, 그래픽 디자이너, 그리고 일러스트레이터인 프랑스의 출판 디자이너의 독보적 존재인 마쎈을 나는 가히 “르네상스 인”이라 부르고 싶다.

1926년 프랑스에서 태어난 그는 향년 75세의 고령에도 불구하고 왕성한 작업을 계속하고 있는 정열의 창작인이다. 언젠가 프랑스 한 웹 매거진과의 인터뷰에서 자신의 어린시절을 회고하는 한 인용 구절을 통하여 우리는 어떻게 그가 타이포그래퍼로서의 운명적인 첫 디딤돌을 밟게 되었는지 짐작할 수 있다. “내가 아마도 4살 반정도 되었을때의 일로 기억한다. 하루는 석공이자, 조각가였던 아버지가 나의 손을 그가 미리 나의 이름과 주소를 써 놓은 돌위에 얹어 놓고 망치와 정을 주시면서, 당신이 하시듯 돌을 다듬어 보라고 말씀하셨다. 그것이 내가 평생 잊지 못할 섬세하고 감성 풍부한 나의 첫 스크립트 작업이었다.”

2001년 5월 11일자 로베르 마쎈의 “텔레라마”(Telerama) 잡지의와의 인터뷰 중에서 인용. 텔레라마는 문학 및 뉴스를 다루는 실험적인 형식의 주간 잡지로 프린트 판과 웹 매거진을 발행하고 있다.

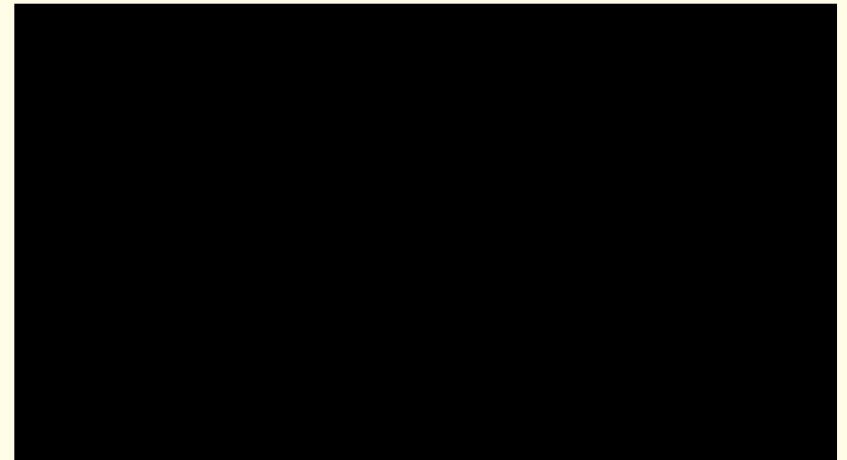
많은 만능 예술인들이 그러하듯 마쎈도 음악과 문학, 그리고 미술 전반에 걸쳐 폭넓은 재능과 지식을 두루 겸비했다. 그의 청소년기 반에는 클래식과 재즈 음악에 심취하였으

A man well versed in many fields is called a "Renaissance Man." One example is Leonardo da Vinci. I may well call Massin the Renaissance Man. He is an editor, author, typographer, graphic designer, illustrator and an unrivaled master in the French publishing and design world.

Born in France in 1926, he is a passionate, creative writer and designer still at work and in excellent condition despite being 75 years old. Through a phrase used by him during an interview with a web magazine in France, we can understand how his fateful life as a typographer began. "As far as I remember, it was when I was 4 years old. One day, my father, who was a stonemason as well as a sculptor, put my hand over a stone with my name and address written thereon. Then he gave me a hammer and a chisel and told me to trim the stone as he did. That was my first fine script work, full of sentiment, that I can never forget in my life." Quote from interviews held on May 11, 2001 with Massin by the magazine "Telerama". Telerama is

an experimental site for the French weekly cultural/TV/news magazine.

Like many other artists, Massin demonstrated a wide range of talent and knowledge in the arts. During his youth, he was fascinated with music; however, he changed his focus to literature because there was no music course at his school. He then wrote several fiction articles and



나, 당시 다니던 학교에 음악 전공이 없어서 문학으로 눈을 돌렸다. 그후 몇편의 소설과 글을 발표하고, 마침내 1948년 “프랑스 도서 클럽”에 어시스턴트 에디터로 일을 하면서부터 출판, 타이포그래픽 디자인의 세계에 발을 디더 놓기 시작 하였다. 당시만 하여도 타이포그래픽 디자인의 대부분의 공정이 인쇄소의 식자공과 인쇄공의 몫으로 이루어졌다. 마쎁은 정규 미술학교에서 디자인을 전공하지 않은 터라 현장에서의 실무를 통한 도제교육이 그에게 유일한 길이자 상당한 도전과 흥미의 장이었다.

마침내, 마쎁은 당시(프랑스 도서 클럽에서 활동할 무렵) 에스띠엔느 미술학교 출신이자 프랑스 출판 디자인계의 거목인 피에르 포소(Pierre Faucheux)와의 만남을 코베르 마쎁을 이해하기 위해서는 먼저 그의 정신적 지주인 베에르 포소를 거론하지 않을 수 없다. 피에르 포소는 마쎁 보다 2살 연상으로 파리의 에스띠엔느 미술학교를 성공적으로 졸업하고 1942년에 “프레머리온”에 합류하여 그래픽 디자인의 실무를 시작하였다. 이후 프랑스 언론매체, 특히 신문의 새로운 포맷 등을 리디자인하는 등 다양한 출판 분야에서 활동하였다. 마침내 그는 프랑스 퍼블리케이션 디자인계에 현대 그래픽 디자인의 폭넓은 자리매김을 한 선구자가 되었다. 포소는 그래픽 디자이너이자 건축가였다. 그의 가장 절친한 친구인 르코르뷔제(Le Corbusier)가 그의 이러한 더블 캐리어를 가능하게 하였다. 한편, 수 많은 초현실주의 화가 및 작가들과의 창의적 교감을 나누면서 1954년 “프랑스 사점 연합”에 리더로 다시 적극적인 활동을 하였다. 마침내, 그의 디자인 물들과 그 디자인 어프로치는 거의 프랑스 북디자인의 표준으로 자리 매김 되었을 만큼 후대의 디자인들에게 막강한 영향력을 주었다. 통하여 많은 영감을 얻게 되면서 그를 ‘롤 모델’로 삼기에 이르렀다. 이후, 마쎁은 더욱 출판 디자인 분야에 매료되어 마침내 1958년 갈리마르출판사에 아트디렉터로 활동을 시작하였다. 유럽 최대 출판사들중의 하나인 갈리마르사에 몸담은 지난 20여년간(1958~1978)의 그의 업적은 실로 놀라운 것으로 프랑스 출판 디자인계의 하나의 거대한 획을 그었다고 해도 과언이 아니다.

마쎁의 업적

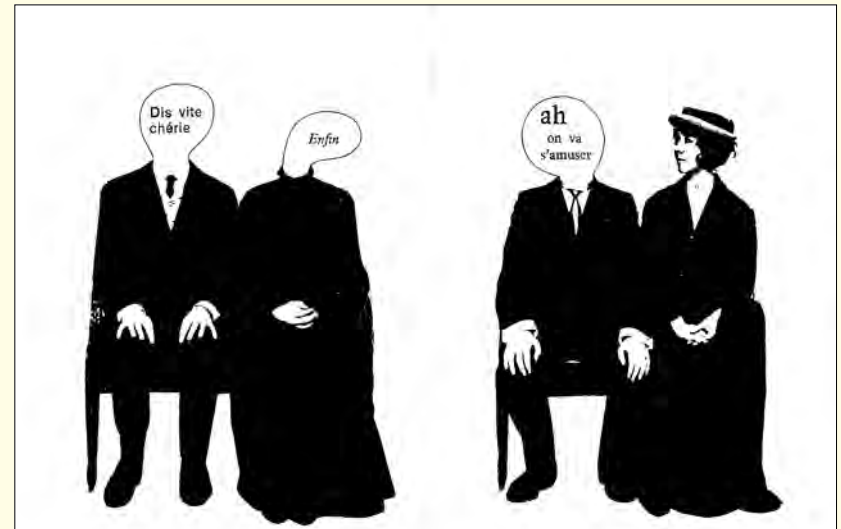
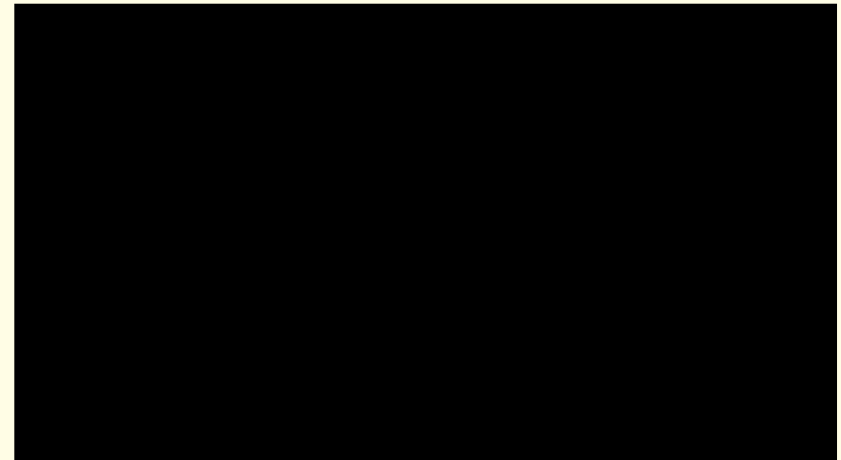
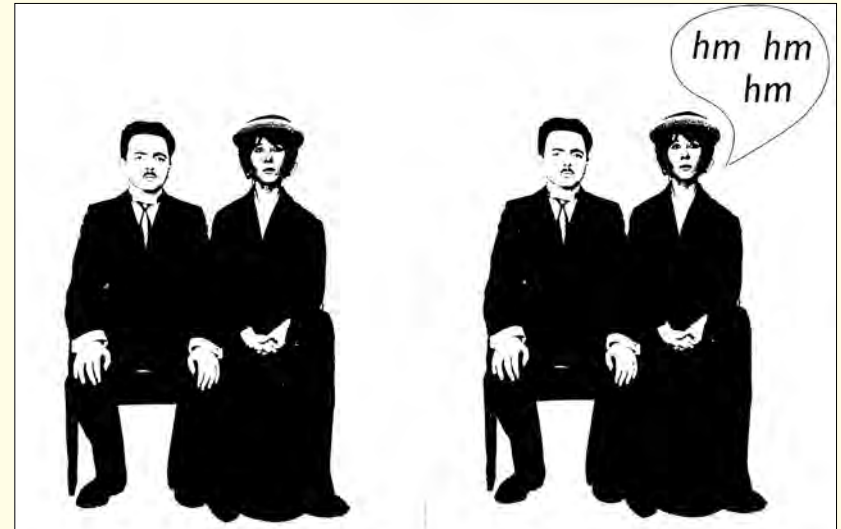
대부분의 대가들의 생애가 그러하듯이 마쎁의 지난 50여 년간 유럽 타이포그래피 역사

other writings, and finally in 1948, he began to work at the "Club Français du livre". This provided him an opportunity to enter the world of publishing and typographic design. Until that time, most typographic design processes had been handled by the typesetters and the printers working at printing companies. Since Massin did not major in design at a formal art school, the on-the-job training was the only way of studying and a venue of significant challenge and interest.

At last, Massin was fortunate enough to meet Pierre Faucheux, ^{In order to understand Massin, we have to mention Pierre Faucheux, the spiritual master of Massin. Pierre Faucheux is 2 years older than Massin. He had successfully graduated from Estienne art school and began the practice of graphic design by joining "Premerione" in 1942. Pierre Faucheux then worked in various publishing fields, designing new formats in the French media, particularly newspapers. He finally became a forerunner in France's publication design sector and performed a wide range of modern graphic design. Faucheux was a graphic designer and architect. Le Corbusier, Faucheux's closest friend, enabled Faucheux to have a double career. In 1954, he restarted working again as a leader at the "French Bookstore Federation" while he had great interaction with many surrealism painters and writers, and finally his design products and approach provided a powerful influence on future designers to the extent that they have nearly taken root as the French book design standards.} a graduate of École Estienne and a great man in French publishing design. Massin has been inspired by Pierre Faucheux in many ways and has considered him as a role model. Later, Massin become the art director at Gallimard Publishing Company in 1958. During the past 20 years, while Massin was working at Gallimard, his achievements were truly remarkable. He is responsible for great advances in French publishing design.

Massin's Achievements

As in the life of most maestros, Massin's great achievements are some of the most important additions in European typographic history. In my personal opinion, it is not possible to summarize his contributions in this brief article. However, I would like to classify Massin's achievements and the propensities of his work in the following three types for discussion based on my studies and thoughts.



에 그가 남긴 그의 업적을 필자 개인의 생각으로 이 짧은 지면에 축약하기란 분명 무리이다. 다만 필자의 그간의 논고와 생각들을 기로 다음과 같이 마쎁의 업적과 작품 성향을 감히 다음 세 가지로 분류하여 논하고 싶다.

1. 복디자이니

마쎁이 왕성하게 활동 하던 50~70년대는 광고를 기반으로하는 그래픽 디자인이 출판 디자인보다 단연 우위를 차지하는 시대였기 때문에 상대적으로 빈약했던 출판계의 여건 속에서 참신하고도 효과적인 그래픽 디자인을 기대하기엔 어려운 점이 많았다. 하지만 이러한 정황이 포쇼와 마쎁을 비롯한 열정적 디자이너들의 실험적 창작 노력에 오히려 촉매제 역할을 하였다.

마쎁은 "북 클럽"에서 활동하는 동안 당시로서는 처음 시도되는 여러가지 재료적, 형식적, 그리고 기술적 실험 등을 다양하게 각각의 책의 분위기와 내용에 걸맞게 적용하였다. 그 결과 그는 전통적이면서도 사뭇 현대적 감각의 복디자인 포맷과 타이포그래피를 선보일 수 있었다.

마쎁의 작품은 한마디로 다이내믹한 페이지 구성과 문자체를 능동적이고도 구체적인 시각 형태로 사용하였던 점에서 다분히 미래주의(Futurism)와 다다이즘(Dadaism)의 영향 속에 있다고 말할 수 있다. 그의 작품속에는 공간 속에 흐르는 시간성이 약동하는, 때로는 잔잔한 메시지의 타이포그래픽적 해석이 이끌어내는 하나의 글자와 이미지의 향연을 접할 수 있다.

마쎁은 그래픽 디자인 특히 복디자인 분야에서 거의 40여년을 활동하여 왔다. 특별히 수천 종의 커버디자인을 제작하였는데, 이른바 "Levre de poche"라는 경인쇄 소형 북 포맷을 창시해 새로운 복디자인 세계를 여는 동시에 이의 대중화에 기여하였다.

그는 책을 하나의 건축물과 비교할 만큼, 그 기

1. Book Designer

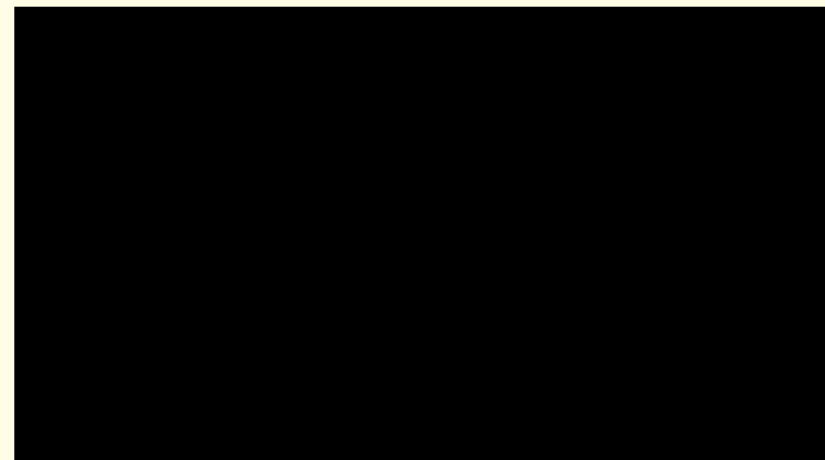
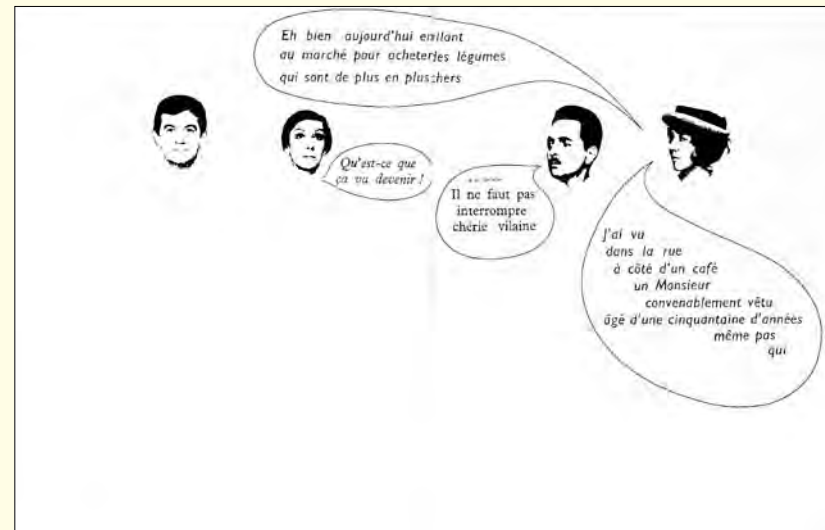
In the 1950~1970's, Massin was very active. This was an era where advertisement-based graphic design was absolutely superior to publishing design. It was difficult to expect new and effective graphic design in the relatively weak publishing world. However, this served as a catalyst for the experimental creative efforts of the passionate designers including Faucheux and Massin.

While working at "Book Club" Massin applied the materialistic, formal and technical experiments to suit the atmosphere and contents of each book, the first such experiment ever conducted. As a result, many book design formats and typography with a blend of traditional and futuristic characteristics have been introduced.

The influence of Futurism and Dadaism on Massin's works was significant because they feature dynamic page composition and use the font in an active and specific visual form. In his works, one can enjoy the feast of a letter and an image derived by the dynamic typographic interpretation of the message.

For nearly 40 years, Massin has worked as a graphic designer of books. He produced several thousand cover designs, including the so-called "Levre de poche" which contributed to the popularization of the simply printed, compact book formats.

He compared books with buildings, and made efforts to create a perfect information integration of books' functional structural beauty and sentimental modal beauty. At the same time, he used to liken the book design process to cooking and movies. This is because the book design does not simply arrange a series of information and stories on the designated space of the paper, but it is a systemization of the positively calculated logic information where the amplified meaning has been visualized and sentiment incorporated.



능적 구조미와 감성적 양식미의 조화를 통한 완벽한 정보의 통합물을 만들어 내는데 힘써왔다. 더불어, 그는 복디자인의 프로세스를 요리와 영화의 프로세스와 비유하곤 하는데, 이는 복디자인이 단순히 일련의 정보나 이야기를 정해진 지면에 배열하는 것이 아닌 의미의 증폭된 시각화와 감정이입, 그리고 철저히 계산된 논리적 정보의 체계화 작업이기 때문이다.

그에게 있어 책의 구성은 단지 시스템적인 목차 분류식의 편집이나 종축 구성의 대칭적 구성이 아닌, 비대칭 탈 정형화의 영상적 시퀀스의 다이내믹의 4차원적 미학을 이차원적 평면의 세계에 살아 숨쉬게 하는 것이다. 그는 독자들이 책을 읽고 내용을 파악하는 일련의 과정을 단지, 수동적이고 논리적인 언어기호문의 해독 과정이란 틀에서 벗어난, 보다 직감적이고 개념적이면서도 즉시적인 이해과정으로 표현하고자 했다.

앞서 지정한 바와 같이 그는 필요 이상으로 고가의 화려한 장식성의 책들이 반드시 소형의 저가 생산형 책들에 비하여 그 효용성이나 디자인의 질에 있어 월등하지 않다고 믿고 있다. 더불어 세계 곳곳의 음악, 패션, 그리고 미술과 영화, 생활 패턴 전반이 민족성과 지역적, 그리고 문화적 특성을 배제한채 획일화된 하나의 국제 양식성으로 귀착되는 오늘날의 현실에 대하여 우려를 금치 못함을 피력한 바 있다. 2001년 5월 11일자 마성의 '텔레라마(Telerama)' 잡지와 의 인터뷰 중에서 인용. 때문에 그는 항상 옛것과 새로운 것 사이를 오고가면서 자신만의 독특한 아이디어를 구현해 왔다.

특별히, 그의 책표지 작품들을 보면, 60년대 이른바 스위스 타이포그래피로 불리우는 간단, 명료, 극적인 대조, 대비 효과 및 산세리프체를 근거로한 시스템화 되어 있는 그리드 시스템에 철저히 의존한 화면 구성과는 다소 거리가 멀다고 생각 된다. 그는 기계적인 미학보다는 좀더 전통적 휴머니티를 근거로 한 강한 영감적 시각 표현에 더 중점을 두어 작업에 임했으며, 이는 많은 그의 작품의 조형 소재와 서체의 선택에서 찾아볼 수 있다.

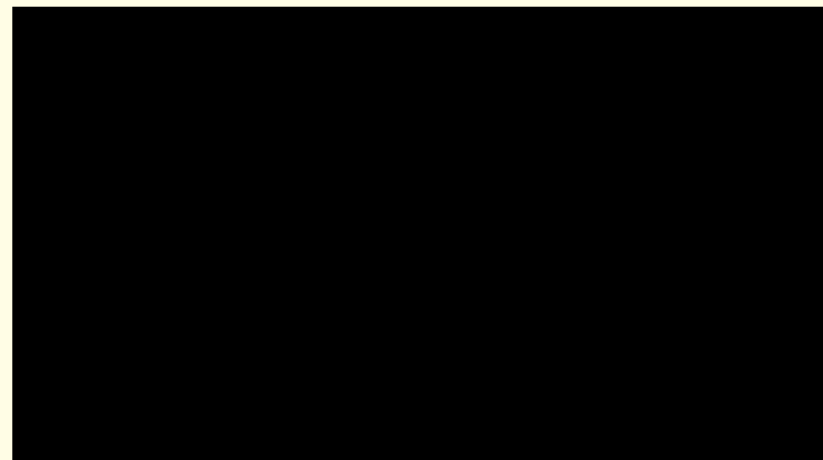
The book configuration is neither a simple systematic contents-classification style editing nor a symmetric composition centered on the middle axis. The 4-dimensional aesthetics of the dynamism of the asymmetric, non-shaped video sequence is left alive in the 2-dimensional world of plane. He attempted to express a series of the process of reading books and grasping the contents as a more intuitive, conceptual but instantaneous process of understanding, breaking away from the frame that reading is a passive and logic decoding process of the language code message.

As pointed out already, he believes that the unnecessarily high-priced brilliantly decorated books are not necessarily superior to the small, low-priced books in terms of efficiency and quality of a design. He expressed his concern over the reality of today that the worlds of music, fashion, arts and movies and overall living patterns are being fixed in a consistent international form without considering the characteristics of race, area and culture. *Quote from interviews held on May 11, 2001 with Massin by the magazine "Telerama"* For this reason, he has always materialized his unique idea while going back and forth between the old and new.

It is thought that his book-cover works are somewhat far away from the screen composition that totally relied on the grid system, which is based on simplicity, clarity, dramatic contrast, relative effects and sans serif font, the so called Swiss typography of the 1960s. In other words, we can see from the molding materials and the handwriting styles he used on his works that he gave greater importance to the strong, spiritual visual expression based on more traditional humanity than on mechanical aesthetics.

2. Experimental typographer

What we think of first when we say Massin is the script design of Eugene Ionesco's drama "La chancrerie chauve", Massin's unprecedented



2. 실험적 타이포그래피

아마도 마생하면 떠오르는 것은 그의 전무 후무한 실험적 타이포그래피 대작인 이오네스코(Eugene Ionesco)의 연극 <대머리 여가수(La chattrice chauve)>의 대본 디자인일 것이다. 이오네스코(Eugene Ionesco)의 희곡집 <대머리 여가수(La chattrice chauve: Bald Prima Donna)>를 위한 그의 디자인은 이러한 점에서 전무 후무한 대작이다. 이 작품이 세상에 발표된 이후로 상당히 많은 그래픽 디자이너들이 그의 컨셉을 자신들의 작품에 응용하여 왔다. 이는 글자가 단지 의미를 논리적으로 담은 매개물이 아닌 회, 노, 예, 력의 감성과 등장 인물들의 대화 속의 논조를 극도로 시각화 할 수 있는 살아 있는 매신저로서의 탈바꿈을 의미하는 것이었다. 현대 실험 타이포그래피의 역사서와 평론에 빠짐 없이 등장하는 이 작품은 여러 가지 중요한 의미를 갖고 있다. 때문에 필자는 이 작품의 분석을 통하여 그의 실험적 타이포그래피로서의 의의를 요약하고자 한다.

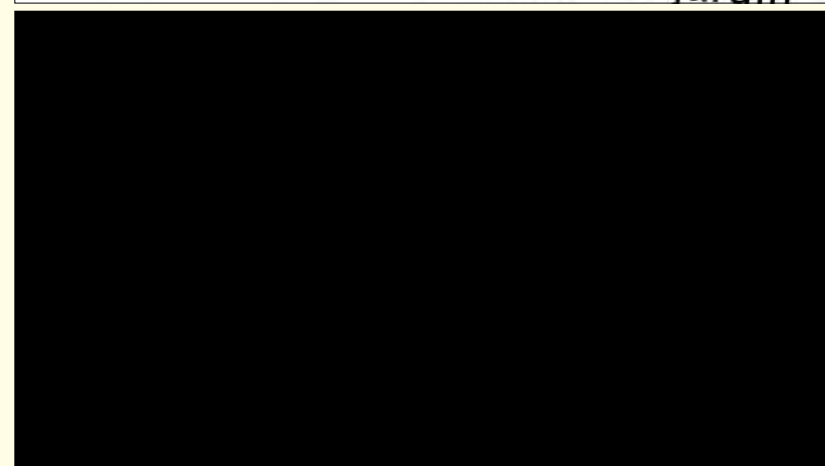
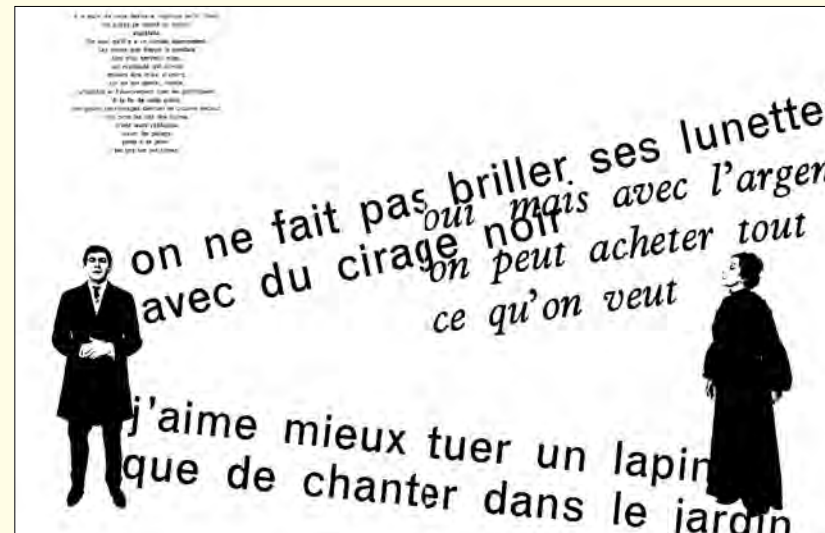
첫째로, 마생은 이 프로젝트가 연극의 대본 디자인이라는 점에서 어떻게 하면 연기자들이 자신들의 말은 각자의 역할을 보다 직감적이고도 생생하게 연상해 내어 연기의 극적효과와 전체적인 줄거의 명확한 이미지를 머리 속에 그려내게 할 수 있는가를 제일 먼저 고려하였던 것으로 사료된다. 이는 대부분의 전통적인 연극 대본(현재까지도 이는 마찬가지다)들이 일련의 서술적 문체와 틀(즉, 같은 활자 크기의 주인공 이름, 대사, 및 장면 묘사글 등)로 이루어져 있기 때문에 발생하는 문제점들의 지적에서부터 출발하여, 좀더 인터랙티브한 타이포그래피 세계를 창조하고자 한 것이 바로 그의 중심 컨셉이었다고 사료된다.

사실상 언어 커뮤니케이션의 시각적 조합인 문장을 읽고 그 의미 해독을 통하여 머리 속에 그 가상적 상을 그려내어 마침내 스토리를 이해하는 기존의 방식(소설의 그것과도 같은 과정이다)들은 퍼포밍 아트의 현장감을 시각화하는 데는 무리가 있다. 때문에 우리는 연극 각본가와 무대 감독의 원하는 무대 연출과

great works of experimental typography. His design intended for "La chattrice chauve(Bald Prima Donna)" the collection of plays written by Eugene Ionesco is an unparalleled work. After this work became known to the world, many graphic designers applied his concepts to their own works. This does not mean that the letters are the only media that logically contains meaning but also means the transformation into a living messenger that can effectively visualize the sentiment of joy, anger, sorrow and pleasure and the tone of argument contained in the dialog of the characters. This work that always appears in history books and the critique of the modern experimental typography carries a variety of important meanings. I therefore attempt to summarize the meaning of his experimental typography by analyzing this work.

First, it is believed that Massin considered first on how this project, in the sense that it is a drama script design, can enable performers to more intuitively and vividly imagine their respective roles. He wanted them to draw the dramatic effects of the performance and an accurate image of the overall story in their brain. The central concept of the project is believed to be an attempt to create a more interactive typography world by pointing out the problems associated with most traditional drama scripts. These are usually composed of a series of descriptive writing styles and frames (in other words, the names of heroes/heroines, dialogs and scene descriptions written using the same size type).

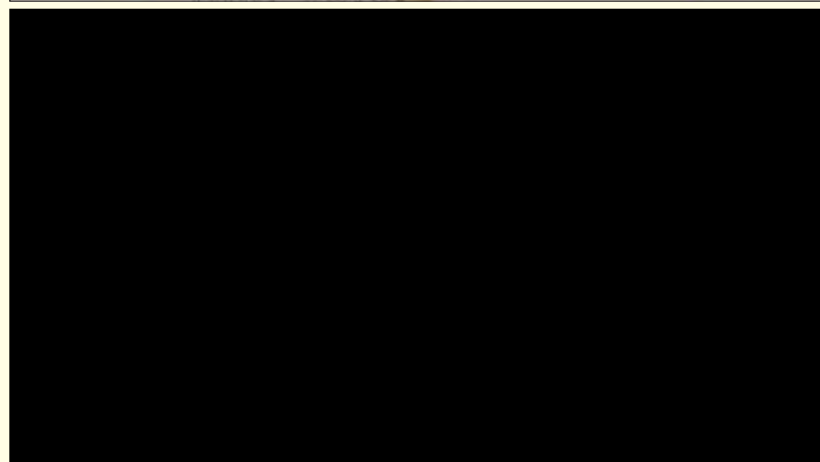
The existing system (same process applied to novels) of understanding at last the story by drawing a virtual image in one's head after reading sentences, the actual visual combination of the language communication and interpreting the meaning is insufficient to visualize the presence of performing art. We can thus find from this work the experiments and efforts conducted and made by Massin to more realistically and appropriately reproduce the stage performance and the image of the work desired by the drama scriptwriters and the stage directors. This in turn means that the so-called real time action scripts that see, feel and reproduce from the reading



셋째, 기술적으로는 영화의 연속 프레임들의 일부를 끌리쥔 기법과 연재 만화에서 보여지는 주인공들의 감정표현을 각기 다른 글자체와 크기, 배열 각도 등을 통해 시각화하였고, 사진 작가 헨리 코헨이 찍은 실제 배우들의 스틸 사진들을 혼합함으로써 글자와 이미

Third, technically, some collage techniques of continuous frames of movies and the expression of feeling of the heroes or heroines shown in the comic strips have been visualized through different fonts and sizes, and the array angle. If you combine the still pictures of actual players taken by professional photographer Henry Cohen, you can

les chiens ont des puces
 les chiens ont des puces
 coccybaqueux
 cocard ! cochon !
 tu nous encaques
 j'aime mieux pondre un oeuf
 que voler un boeuf



지의 상호 작용이 빚어내는 신비스런 힘을 만끽할 수 있다.

이러한 그의 총체적 노력으로 대본의 지면 하나 하나가 연극의 연속적 장면을 시각적으로 재해석하려 하였으며, 대화와 침묵의 분위기, 그리고 무대에서 일어날 시간과 공간의 지속적 개념을 자연스럽게 표출함으로써 최근에 이미 대중화 되어있는 표현주의 타이포그래피의 전형을 이미 35년 전에 선보임으로써 타이포그래피 운용의 새로운 시각을 제시하여 주었다.

3. 저술가 및 편집인

필자가 마쎁의 저술가로서의 위대함에 눈을 뜬 계기는 10여 년 전 첫 번째 석사논문의 리서치 과정에서 그의 몇몇 위대한 저술들을 접하면서였다. 그의 주요 저서로는 “문자와 이미지(La lettre et l'image), 1970 편”, “편집디자인(La Mise en pages), 1991년”, “마쎁(Massin), 1990년” 그리고 “작업의 기 (L'ABC du metier), 1988년” 등이 있다. 특히 “글자와 이미지(La lettre et l'image)”라는 그의 기념비적 저서를 통하여 나는 글자와 이미지의 그 무한한 상상의 세계에 눈뜰 수 있었고, 그의 그 방대한 사적 고찰과 지식의 깊이에 감탄할 뿐이었다.

마쎁은 지난 1958년부터 78년 까지 유럽 최대의 출판문화 사업체의 하나인 “갈리마르” 출판사에 아트디렉터로 근무하면서, 엄청나게 방대한 자료들을 접할 수 있었다. 그의 프로페셔널 디자이너로서의 식견이 점점 높아가면서 자신의 글자와 이미지의 상관관계, 실험적 타이포그래피의 역사와 이를 다양한 각도에서 조명할 논리적 체계, 그리고 출판디자인의 기초적 원리와 응용원리의 재해석 등을 체계적으로 집대성할 자연스러운 기회와 노력이 합하여 마침내 그 결실을 맺게 되었다.

책을 한 번쯤 집필하고 편집해본 사람들이 실감하듯이, 흩어져 있는 사료들을 일관된 시각으로 분류, 분석하여 체계화한다는 것은 한 사람의 힘으로는 무척이나 힘겨운 작업이다. 하지만 그의 식지 않는 정열과 예리한 관찰력,

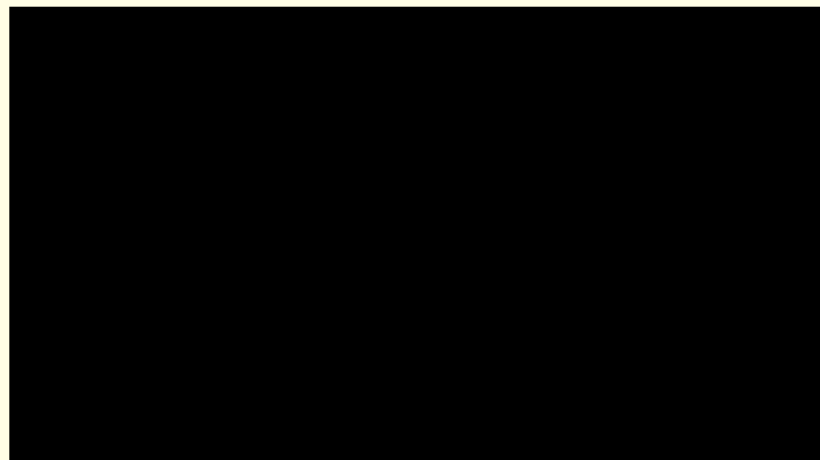
fully enjoy the mysterious power produced by the interaction between the letters and image.

Such efforts made by him had each page of his script attempt to visually re-interpret the continuous scene of the drama, and presented a new typography operation vision by introducing, 35 years ago, the model of the expressionism typography popularized recently by spontaneously displaying the atmosphere of dialog and silence, and the continuous concept of the time and space that will occur on the stage.

3. Author and Editor

I began to feel the greatness of Massin as a writer when I had a chance to gain access to his writings. His major books include “La lettre et l'image”, 1970 first printing; “La Mise en pages”, 1991, “Massin”, 1990, and “L'ABC du metier”, 1988. while I was doing some research in relation to a master's thesis approximately 10 years before. Through his monumental writing titled “La lettre et l'image” in particular, I began to see the world of unlimited imagination contained in letters and image, and was just struck with admiration at the depth of his historic examination and knowledge.

During the period from 1958 to 1978, Massin worked at Gallimard, one of the largest and famous publishing companies in Europe, as an art director; where he was able to gain access to an enormous amount of materials. His knowledge as a professional designer continued to expand. Finally, he was able to combine opportunities with his efforts in systematically collecting interrelations between his letters and image, the history of experimental typography and the logical system applied to examine such history in various angles, and a re-interpretation of the basic principles and application principles of publication design.



그리고 방대한 지식은 마침내 레이몽 고노가 “글자에 대한 사랑과 그의 신비를 깨어내는 즐거움을 주는 한권의 아름다운 백과 사전이다” 『문자와 이미지』 갈리마르 출판사, 1973년 증보판의 서문에서 인용.

라고 평가하는 기호와 글자의 문화에 대한 새로운 인식의 틀을 마련하게 해준 “글자와 이미지”라는 책의 집 을 완성케 하였다.

우리가 흔히 알고 있듯이 많은 부분, 디자인 교육만을 받고 출판 디자인의 일선에서 활동하는 디자이너들은 글자와 문맥이 지닌 마력과 이미지로 주축을 이루는 조형행위 사이의 변화 무쌍한 상관 관계를 확실히 간파하지 못하는 경우가 많다. 하지만 필자는 이러한 마생의 집필가로서의 능력과 지식 정도가 곧 보다 창의적인 디자이너로서의 성장에 다분히 큰 영향을 미쳤으리라 생각한다.

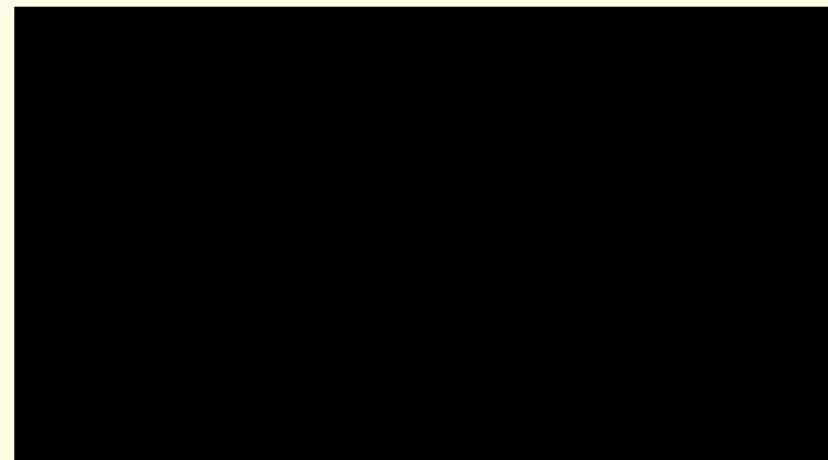
마지막으로, 이번 서울에서 열린 『타이포잔치』를 통해 한국의 많은 타이포그래퍼들과 그래픽 디자이너들, 그리고 학생과 교육자들이 현대 실험 타이포그래피의 한 장을 장식하여 왔고 지금도 왕성하게 활동하고 있는 마생의 작품과 세미나를 접하게 되는 행운을 멀리 미국에서 축하드린다. 그동안 우리나라에선 영, 미국 문화권의 성공한 타이포그래퍼들의 그림자에 가려서 마생의 위대함이 조금 늦게 조명되었던 점이 사실이다. 타이포그래피의 실험적 역사의 연장선 상에서 볼 때, 마생의 업적은 기념비적이다. 이 글을 통하여 그의 업적을 교육자의 한 사람으로서 다시 한 번 높이 기리는 바이다.

As anyone who has written and edited a book knows, it is extremely difficult for one man to classify, analyze and systemize the scattered materials into a consistent vision.

Nevertheless, his undying passion and sharp observation, plus a huge amount of knowledge finally enabled him to complete a book titled "Letters and image." Leimont Ceuno comments that the book have provided a new frame of recognition with respect to symbols and letters. He said, "this is a beautiful encyclopedia that offers the love of letters and the pleasure of discovering related mysteries." *"Quote from the preface of the enlarged new edition of "La lettre et l'image" published by Gallimard Publishing Company in 1973.*

As we are aware, many of the designers who are working at the front field of publication design after only receiving education on design are unable to accurately see through the magic power contained in the letters and context and the highly variable interrelations between the formative acts centered on image. However, I believe that such ability and the degree of knowledge held by Massin as a writer has greatly affected the growth of Massin as a more creative designer.

Finally, I would like to congratulate the many Korean typographers, graphic designers, students and educators from the U.S. who are lucky enough to see the exhibition and hear the Speech of Massin. This remarkable, unique man has decorated one phase of the modern experimental typography and still works passionately through the “TypoJanchi” held in Seoul. It is true that in the past, the greatness of Massin was belatedly known to Korea since it was hidden under the shade of the typographers who had been successful in Britain and the U.S. When we consider typography in terms of experimental history, the achievements made by Massin are monumental. Through this writing, I, as an educator, would like to pay homage to his achievements once again.



음악에서 타이포그래피까지

From music to typography

(massin)

I put the title of this lecture as “From music to typography”; however, “from human voice to typography” seems to better fit the theme of this writing. It is true that the human voice can be stressed to the tune of music regardless of the type of song or type of talk.

I want to show these examples through my works. This is not the work of "applied fine arts" sought by ordinary graphic designers, but is a work belonging to the experimental and future-oriented typographic field.

The example works differ in terms of length according to the degree of importance. The example works are as follows:

“La Cantatrice chauve” by Eugene Ionesco

“Dé lire à deux” by Eugene Ionesco

“Conversation-sinfonietta” by Jean Tardien

“La Foule” song of Edith Piaf

“Pierrot lunaire” Arnold Schoenberg

La Cantatrice chauve

In May 1950, the work written by Romanian Eugene Ionesco, who had never been introduced in France, was staged for the first time in a small theater in Paris called "le Théâtre des Noctambules". The drama's title was weird and absurd, i.e. “La Cantatrice chauve”. Unlike ordinary show time, this play began at 6 in the evening. All that watched the performance for several days were the writer's wife and a few friends. Raymond Queneau was one of them. It was a total failure.

After a few years, Nicolas Bataille the same director performed this play at another theater,

이 강연의 제목을 ‘음악에서 타이포그래피까지’라고 붙였지만, ‘인간의 목소리에서 타이포그래피까지’라는 표현이 이 글의 주제에 더 합당할 듯하다. 인간의 목소리는 노래의 형태든 말의 형태든 음악에 맞춰 강조될 수 있는 것이 사실이다.

나는 이런 예를 내 작품을 통해서 보이려고 하는데, 이는 보통 그래픽 디자이너가 작업하는 “응용 미술”의 분야가 아니라, 실험적이고 미래 전망적인 타이포그래피 분야에 속하는 작품들이다. 그 예로 드는 작품은 그 중요도에 따라서 다소 길이의 차이가 있을 수 있다. 작품은 다음과 같다 :

〈대머리 여가수 La Cantatrice chauve〉, 으젠느 이오네스코

〈두 정신착란 Délire à deux〉, 으젠느 이오네스코

〈대화-교향곡 Conversation-sinfonietta〉, 장 따르디유

〈군중 La Foule〉, 에디뜨 비아프의 노래

〈달의 삐에로 Pierrot lunaire〉, 아놀드 쇤베르크.

대머리 여가수 La Cantatrice chauve

반세기 전인 1950년 5월, ‘떼아트르 데 녹땅 빌’이라는 파리의 작은 극장에서 프랑스에 전혀 소개되지 않았던 루마니아 태생의 으젠느 이오네스코가 쓴 작품이 초연되었다. 이 작품은 기괴하고 부조리한 제목의 〈대머리 여가수〉이다. 공연은 보통 공연 시간과 달리 저녁 6시에 시작되었는데, 며칠간 저녁 공연의 관객석을 지킨 것은 작가의 아내와 몇몇 친구가 전부였고, 그 중에는 레이몽 꼬노도 있었다. 완전한 실패였다.

하지만 몇 년 후 동일한 연출가인 니콜라 바따이유가 다른 극장에서 이 작품을 상연했는데, 이 극장은 90개의 관객석만을 갖춘 아주 작은 “소극장”이었다. 그런데 이 ‘위세프 극장

an extremely small "Mini theater" with only 90 seats available. Alarmingly, this play has been staged everyday at the theater "Huchette" for 45 years (14,000 times) since then.

With the performance beginning at the theater "Huchette", almost all countries of the world put this work on stage. The work has been translated into Bangali and Bantu languages, and into many other rarely heard languages. As seen in several examples, this work has been staged in many countries of the world for some 40 years.

Then, what relation does this work have with typography?

While drama is for performance, it is also for reading. Dialogs appear continuously on the page of a book. Sometimes dialogs are overlapped, and whenever a dialog begins, the name of the speaker also appears. Scenes are indicated in Italics in general, instructing the behavior, appearance and/or the exiting of characters. At the end of the work, there is also an instruction called "Act".

As I thought such instructions in the book were cumbersome and were something that would make the reader go blind, I wanted to change everything. Since the reader is unable to see in what scenes to appear, there was no choice for them but to read the instructions and demonstrate their powers of imagination.

So I was indulged in interpreting this work in typographic method, for which I received help from Henry Cohen, who previously interpreted this work through photographs.

At that time, I thought I had to deliver something more than what the printed type can express, and I concentrated on that aspect. The Latin alphabet used in Western Europe seems to have generated from the geometry of ancient Rome or Greece, carrying the origin of the hieroglyphic characters affected by the Phoenician alphabet. The shapes of letters are modeled after the pattern of the human body (eyes, teeth etc.) or animals (fish or snakes).

However, such hieroglyphic characters have changed into an abstract shape not having any relationship between those visually indicated and the image, being materialized through sound.

The first type of communication through

에서 〈대머리 여가수〉는 45년째 매일 공연되고 있고, 공연 횟수도 만 4천 회에 이른다.

위세프 극장의 공연을 시작으로, 세계의 거의 모든 나라에서 이 작품을 무대에 올리고 있는데, 번역된 언어만 해도 뱅갈어, 반투족어를 비롯해서 언어학자도 알지 못하는 언어까지 다양하다. 몇 가지 예에서 볼 수 있듯, 이 작품은 40여 년에 걸쳐 세계 여러 나라에서 공연되었다.

그렇다면 이 작품이 타이포그래피와 어떤 관련이 있을까?

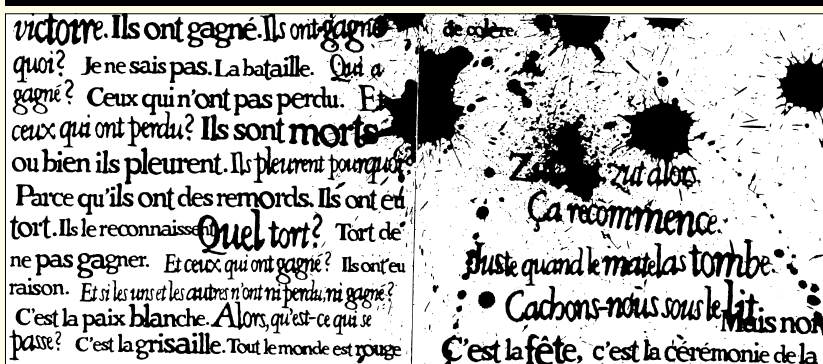
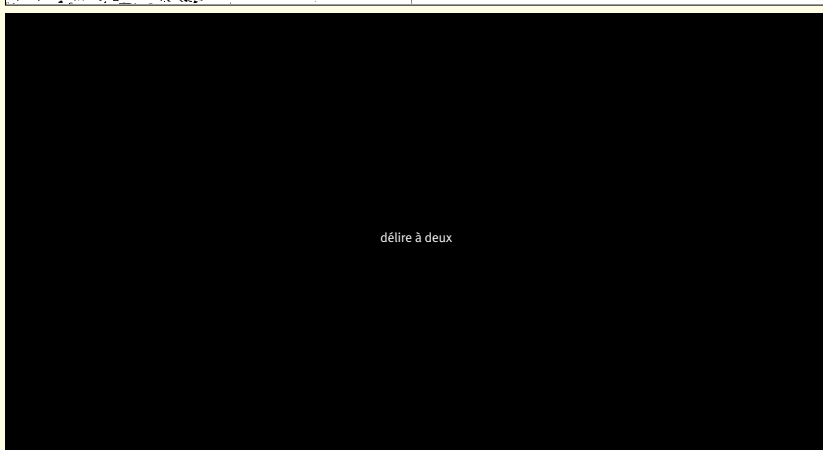
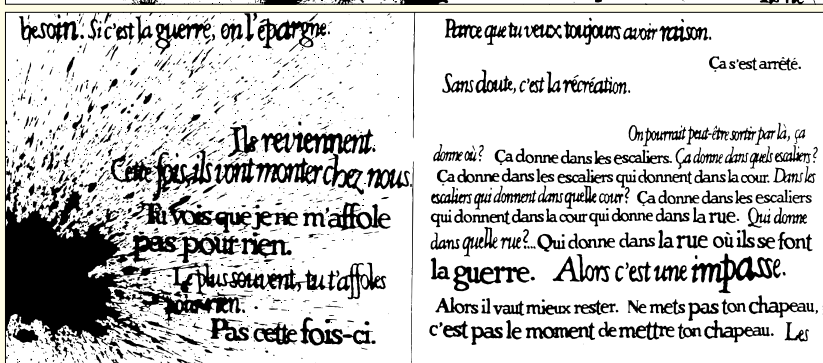
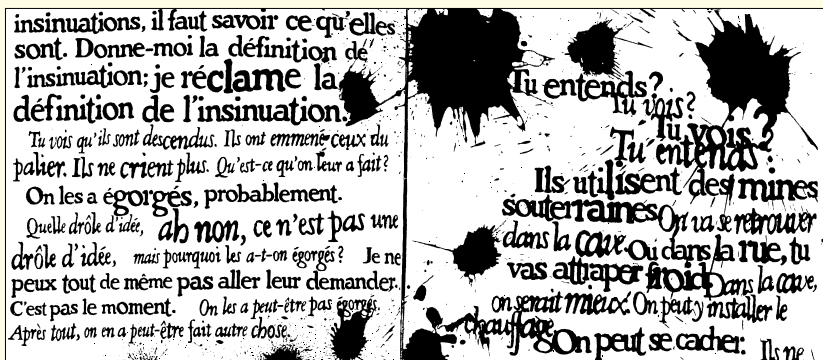
희곡 작품은 공연을 위한 것이기도 하지만, 읽히기 위한 것이기도 하다. 책의 지면에 대사가 연이어 나오고, 혹은 대사가 겹치기도 하고, 대사가 시작될 때마다 누가 말하는지 인물의 이름도 명기된다. 장면 지시는 보통 이탤릭체로 표기되는데, 인물의 행동이나 등장, 퇴장 등을 알린다. 그리고 작품의 끝에는 ‘막’이라는 지시어도 있다.

나는 책에 나온 이런 지시 사항이 거추장스럽고, 독자를 장님처럼 만드는 것이라 생각해서 모든 걸 바꿔 보고 싶었다. 독자는 어떤 장면이 나오는지 볼 수 없는 상태이기 때문에 지시 사항을 읽으면서 상상력을 발휘할 수밖에 없었던 것이다.

그래서 나는 이 작품을 타이포그래피적인 방법으로 해석하는데 몰두했는데, 이전에 사진으로 이 작품을 해석했던 헨리 코헨의 도움을 받았다.

당시에 나는 인쇄된 활자가 표현할 수 있는 것 이상을 전달할 수 있도록 해야겠다고 생각하고 이에 매달렸다. 서구에서 사용하는 라틴 알파벳은 고대 그리스 로마의 기하학에서 나온 모양이고, 또 이는 페키니아 알파벳에서 영향을 받은 것으로 상형문자의 기원을 가지고 있는데, 글자의 모양은 신체 부위(눈, 이 등)나 동물(물고기나 뱀) 혹은 사물의 모양을 본뜬 것이다. 그러나 이런 상형문자는 가시적으로 나타나는 것과 이미지 사이에 아무 관계도 없는 추상 형태로 바뀌었고, 소리를 통해 구현되었다.

글자를 통한 의사 소통의 첫 형태는 그림문자



characters was pictorial symbols. The pictorial symbol, which is the criture image is currently used by a few American Indian tribes. Nevertheless, the pictorial symbol is the original of all world characters. Based on the pictorial symbol, the ideogram of East Asia was born along with the pictorial symbols of ancient Egypt. Prior to publishing "Letters and image" translated into many languages, including Korean (I heard that there are pirated copies in Korea), I collected alphabets of various shapes for more than 10 years. Such alphabets were made in the form of drawings that were modeled after the pattern of persons, animals, flowers and other objects. Some of the examples are as follows.

What these images show is the theme of this book. Those who use the Latin alphabet, whether they are children, poets, educators, calligraphers, or writers like Goethe or Victor Hugo or Kipling, have nostalgia for the hieroglyphic characters.

They want to rediscover the characters-image that had been hidden in the depth of civilization for centuries, dessins parlants that seem to talk, symbol-object, and "paroles peintes" the initial shape of character. This case also applies to me, and in 1964, I planned to translate "La Cantatrice chauve" into typography. I attempted to find typography with abundant expressions. It was difficult to do that from the work Ionesco because it was a job of typesetting one scene on a page of a book.

In other words, it was a work of expressing the 3-dimensional act of drama by transferring it on a 2-dimensional space called the page of a book. When I first met Ionesco, I suggested to leave the punctuation marks blank. It was an important job alone. It was to show the "breathing" of text through the blank, playing the roles of a pause in music.

One evening, I was to record the contents of performance at the rear side of the stage. Until that time, I had watched the show at last 20 times. Thanks to the recording tape, I was able to start work. The machine called 'epidiascope' that I used during the work was equipment used to project documents with unclear contents at a common

이다. 이미지화된 글자(criture image)인 그림문자는 현재 아메리카 인디언 부족만 사용하고 있는 정도이다. 그렇지만 그림문자는 세계 모든 글자의 기원이 되었다. 그림문자를 바탕으로 고대 이집트의 상형문자와 더불어 동아시아의 표의문자가 탄생했다.

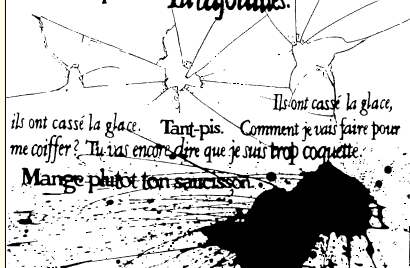
한국을 포함해서 세계 여러 나라의 언어로 번역(한국의 경우 해적판이 있다는 얘기를 들은 바 있는데)된 <글자와 이미지>를 출판하기 전 10년 이상, 나는 다양한 형태의 알파벳을 수집했는데 그것은 인물이나 동물, 꽃, 사물의 모양을 본떠서 그림 형태로 만든 것이었다. 다음은 그 중 몇 가지 예이다.

이 이미지들이 보여주는 것은 이 책의 주제가기도 한데, 라틴 알파벳을 사용하는 사람들이 어린이든 시인이든, 교육자든 서예가든 괴테나 빅토르 위고, 키플링 같은 작가이든 간에 상형문자에 대한 향수를 가지고 있고, 수세기 동안 이룩한 문명의 두께 속에 묻혀 있었던 글자-이미지, 말을 하는 듯한 그림(dessins parlants), 기호-사물, 초기의 문자 형태인 "그림으로 표현된 말(paroles peintes)"을 되찾고자 한다는 것이다.

이러한 경우는 나에게도 해당이 되는 것으로, 1964년에 <대머리 여가수>를 타이포그래피로 옮겨 봐야겠다는 구상을 했다. 나는 표현이 풍부한 타이포그래피를 찾아내려고 했다. 이오네스코의 작품을 대상으로 작업하는 것은 힘든 일이었다. 한 장면을 책의 지면에 조판해서 옮기는 일이었기 때문이다.

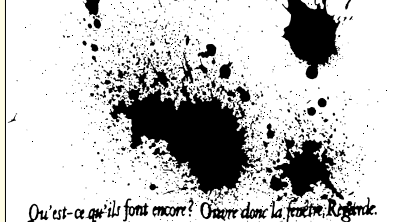
다시 말해서, 3차원적인 극의 행위를 2차원적인 책의 지면이라는 공간으로 바꿔서 표현해야 하는 일이었다. 나는 이오네스코를 처음 만났을 때 구두점을 여백으로 처리하는 것이 어떤지 제안했다. 그것만으로도 중요한 작업이었다. 여백을 통해 텍스트의 "호흡"을 보여주고, 음악에서 정지의 역할을 하도록 한 것이다. 어느 날 저녁, 나는 무대 뒤에서 공연 내용을 녹음하기로 했다. 나는 그 때까지 이 연극을 족히 스무 번도 넘게 봤다. 녹음 테이프 덕분에 작업에 착수할 수 있었는데, 작업할 때 사용한 "실물환등기 epidiascope"라는 기계는 보통 회의 때 불투명한 재질의 문서를 영사할 때 사용하는 것으로, 나는 이 기계를 가

c'est fait pour éclater. Un éclat d'obus, c'est quelque chose qui a déjà éclaté. Alors, ça n'éclate plus. **Tu laforailles.**

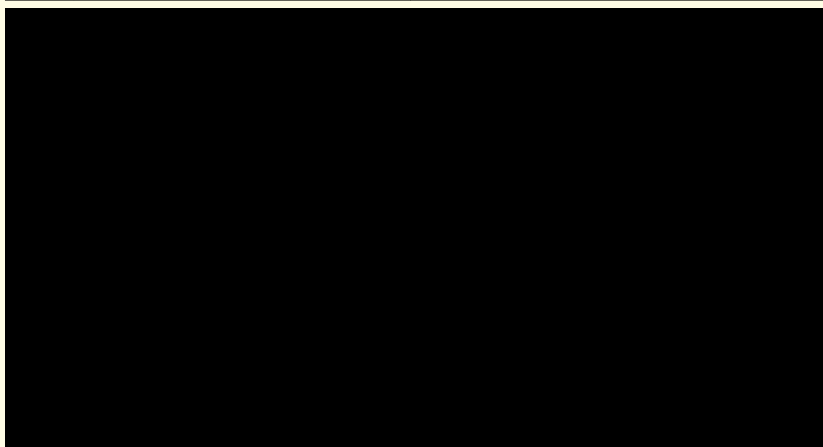


Quand j'étais petite, j'étais une enfant. Les enfants de mon âge aussi étaient petits. Des petits garçons, des petites filles. On n'était pas tous de la même taille. Il y a toujours des plus petits, des plus grands, des enfants blonds, des enfants bruns, des enfants ni bruns, ni blonds. On apprenait à lire, à écrire, à compter. Des soustractions, des divisions, des multiplications, des additions. Parce qu'on allait à l'école. Il y en a qui apprennent à la maison. Il y avait un lac, pas loin. Avec des poissons, les poissons vivent dans l'eau. C'est pas comme nous. Nous on ne peut pas, même quand on est petit, pourtant, on devrait. Pourquoi pas? Si j'avais appris la technique, je serais technicien. Je fabriquerais des objets. Des objets compliqués. Des objets très compliqués.

Séducteur! Attention... ou gare! **Don Juan!** Bien fait! **Tais-toi!... Ecoute!**



Tout à l'heure, tu disais que tu ne voulais pas l'ouvrir. **Je cède.** Tu vois. Je suis bonne. C'est vrai, pour une fois, c'est vrai... m'en va. D'ailleurs, ça n'a pas plus froid. Ça a l'air de chauffer. Que se passe-t-il? Pas grand chose. Il y a trois morts. Lesquels? Un de chaque côté. Et un autre, un passant. Ne reste pas à la fenêtre. Ils vont tirer sur toi. Je ferme. D'ailleurs, ça s'éloigne. Alors, c'est qu'ils sont partis. On va étouffer. On les voit quand même qui s'épient. Il y a leurs têtes là, au coin, aux deux bouts. On va pas encore se promener. On peut pas encore sortir. Nous prendrons les décisions plus tard. **Demain.** Encore une belle occasion de ne pas prendre de décision. C'est comme ça. Et ça va continuer, ça va continuer.



une carapace de tortue-limaçon. Le limaçon n'a pas de carapace. Qu'est-ce qu'il a, alors? **Je ne sais pas, une coquille.** C'est la même chose. **Aie!** C'est une grenade. Une grenade! Ça va sauter, écrase la meche. Ça n'a plus de meche. Tiens, ça n'explose pas. Ne prend pas ton temps. **Abrie-tu.** **Imprudent imbécile.** On ne peut tout de même pas laisser ça là, au milieu de la chambre.

Tu vois bien qu'elle explose. Peut-être qu'elle n'aurait pas explosé dans la maison, il n'y a pas assez d'air dans la maison. Ça explose à l'air. Tu as peut-être tué du monde. **Assassin!** Au point où ils en sont, ils ne s'en apercevront pas, dans le tas. **En tout cas, nous sommes une fois de plus hors de danger pour le moment.** **En attendant, on ne peut plus empêcher les courants d'air.** Tu vois, il ne suffit

meeting. Using this machine, I was able to magnify the details of dialog composed of small types. There were various forms of fonts used, and to me, the characters themselves seem to express a man. Roman characters were used for men while more feminine Italics were used for women. Since the maid among women had characteristics that "looked like man", Roman characters were used for the dialog of the maid. I requested help from Henry Cohen, the photographer I used to work with. I was working as an art director at Gallimard publishing company then. I asked the performers to come to the office of Gallimard and assume poses, called "Théâtre de la Huchette," just like they were doing at the theater. Cohen was photographing them while requesting that they take poses required for the composition.

Through such opportunities, I was able to understand the characteristics of the "dance composition" staged by Nicolas Bataille. Characters sat side by side without moving; however, they seemed to show the motions of ballet.

The position of hands, the hands lying on the knees with the fingers wide-open, the posture of the side and front of the head, the movement of the front body and legs, behavior and vision were similar to those of pantomime. Henry Cohen interpreted these features in black and white according to the method used in the wood-block print of Vallotton, keeping in mind the ideographs often used to express joy, anger or alarm. By eliminating the color, I was able to acquire another freedom regarding the text by using the image designed to deliver strong meaning. In other words, the names of all characters were substituted by the graphic of characters in the part where dialog started. The graphic might be the whole body or the bust.

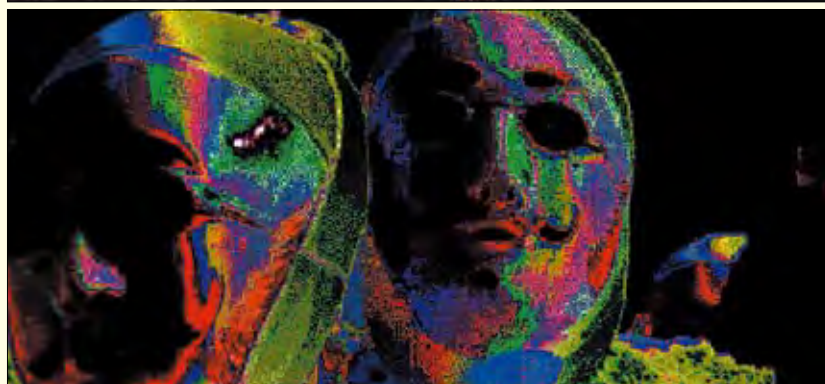
This is because, in general, repeating the same thing in typography makes one feel extremely tedious, no matter how much such repeating is needed. While I was transferring 3-dimensional items to the 2-dimensional, flat page of a book, I had to interpret two important concepts. They are the space and continuity.

지고 작은 활자로 조합한 대사의 내용을 확대할 수 있었다. 다양한 글자체를 사용했는데, 내게는 글자 자체가 인물을 표현하는 것처럼 보였다. 남자는 로마체로, 여자는 좀더 여성적인 이탤릭체를 사용했다. 여자 인물 중에서 하녀는 "남자 같은" 특성을 가지고 있기 때문에 하녀의 대사는 로마체를 사용했다.

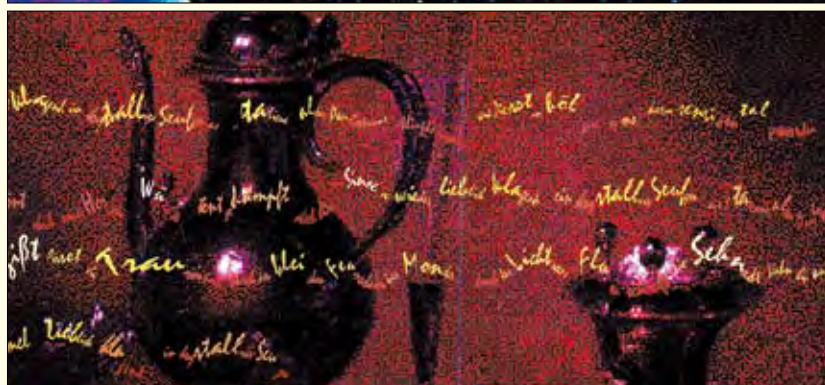
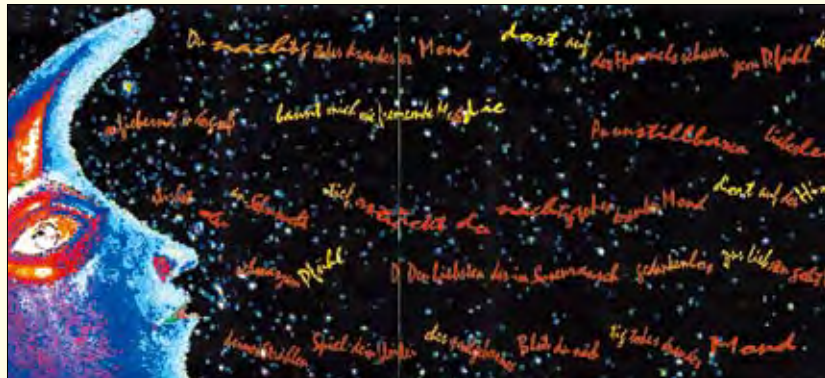
나는 몇 년 전부터 함께 작업을 해 온 사진가 헨리 코헨에게 도움을 요청했다. 나는 당시 갈리마르 사의 아트 디렉터로 일을 하고 있었기 때문에, 갈리마르 출판사 사무실에 배우들을 오리고 해서 위세드 극장에서 공연할 때 하던 포즈를 취하도록 했고, 코헨은 조판에 필요한 동작을 해달라고 요구하면서 촬영을 진행했다. 나는 이런 기회를 통해서 니콜라 바타이유가 연출한 "안무"의 특성을 이해할 수 있었다. 인물들은 서로 옆자리에 앉은 채 움직이지 않았지만, 마치 발레의 동작을 보이는 것 같았다. 손의 위치나 무릎 위에 손가락을 벌리고 있는 것이라든가 정면과 측면의 머리 자세, 전신과 다리의 움직임, 태도, 시선 등이 판토크의 목판화에서 사용한 방식을 따라 흑백으로 해석함과 동시에 기쁨이나 분노, 놀람 등을 표현할 때 흔히 사용되는 표의문자를 염두에 두었다. 중간색을 없앴으로써 강하게 의미를 전달할 수 있도록 고안한 이미지를 사용함으로써, 나는 텍스트에 대해 또 다른 자유를 획득할 수 있었다. 즉, 모든 인물의 이름을 대사가 시작되는 부분에 인물의 그래픽으로 대체했는데, 그것은 전신이 될 수도 있었고 상반신이 될 수도 있었다. 일반적으로 타이포그래피에서는 같은 것을 반복하는 것은 아무리 필요한 경우라고 하더라도 지겹게 느껴지기 때문이다.

3차원적인 것을 평평한 2차원의 책 지면으로 옮기면서 두 가지의 중요한 개념을 해석해야 했다. 그것은 공간과 지속이다.

우선 공간에 대해 살펴보자. 대부분의 경우 지면은 두 페이지로 연결되어 정보를 전달하는데, 밀라르메가 '던져진 주사위는 결코 우연을 폐기시키지 못할 것이다'라는 문구를 표현할 때 그랬듯이 펼침쪽(double page)



pierreot lunaire.



First, let us examine space. In most cases, space is connected to two pages to deliver information, and just as when Mallard expressed a phrase reading "The die once cast will never be able to destroy accident", double pages make one feel as though he is watching a movie screen or the stage of a play. Readers watch the proceedings of a drama in front of their eyes. This is not something that is spontaneously obtained. If the light is turned off in a scene, the space must be in blackened, or brightened when the light is turned on in a scene. Furthermore, in a scene where performers move, the typography also must move, and the position of the stage should be indicated through the perspective method.

If a dialog is delivered through the use of the dialog box in a book, sometimes its sequence is changed. Since people often read writings from left to right, sometimes the direction of reading becomes different from the position where the performer stands on the actual stage.

I made concerted efforts to read the dialogs that were rushing out fervently in the final part even though dialogs were connected without interruption, motions became more violent and the vocabularies cannot be heard during the process of expressing such dialogs.

Just as the surrealist poet Andre Breton made a surprising expression that "Vocabularies love each other", Ionesco intentionally tried to destroy language through a talk play where he would speak repeatedly, talk at random or continuously jabber using words carrying similar pronunciation. I attempted to transfer such things to the graphic work of equivalence.

Next is the problem of continuance. As already explained, the punctuation marks of the text were moved by substituting them with blanks. I attempted to deliver, through the use of time expansion, the feeling of continuance in a scene of "silence" where the Smith couple and Martin couple sat side by side.

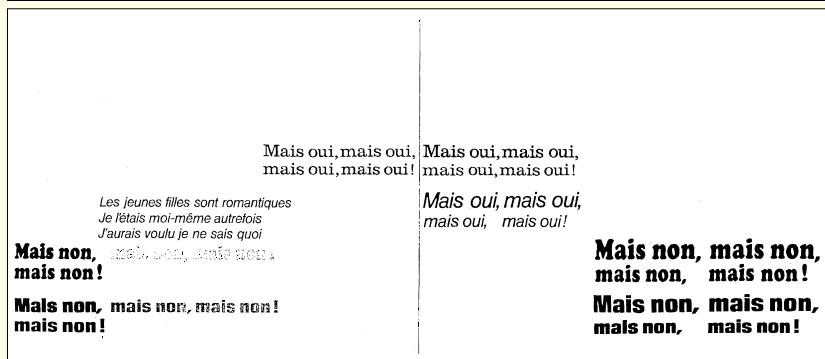
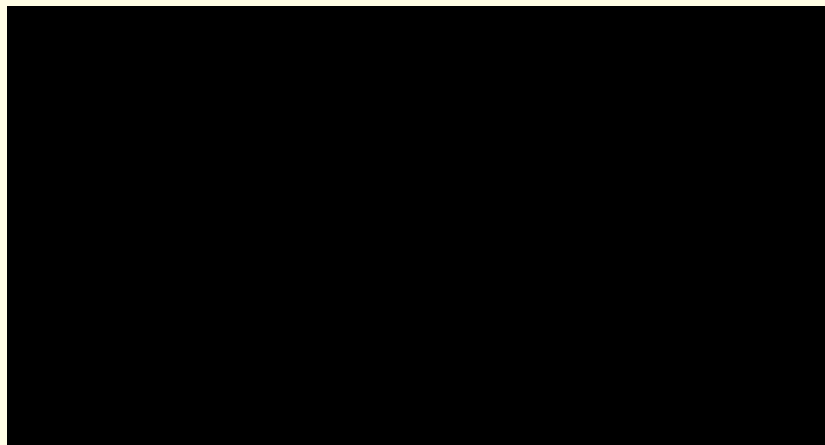
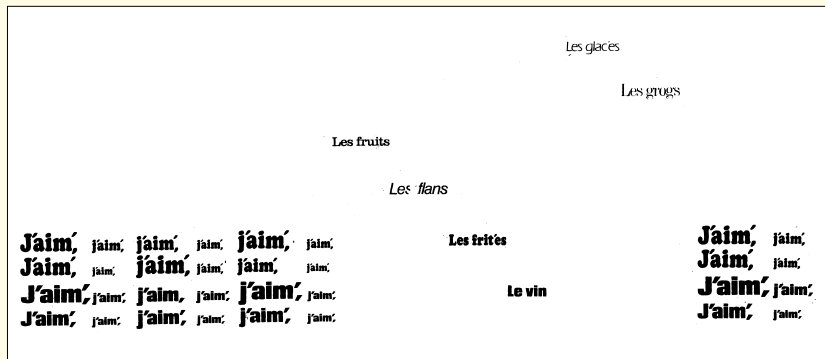
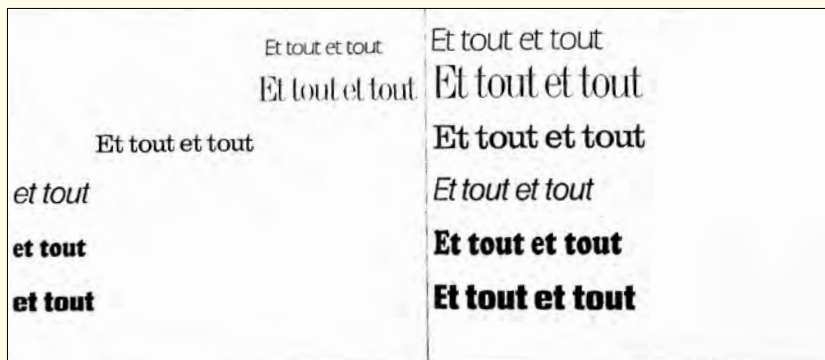
This process of performance, which takes only about 2 minutes, feels like unlimited continuance when the common drama practice is considered. I stretched this part on 48 pages, which is exactly 1/4 of the entire number of pages. Rather than feeling displeased over such work, Ionesco

은 영화의 스크린이나 연극의 무대를 보는 것 같은 느낌을 준다. 독자는 눈앞에서 극이 진행되는 것을 보는 것이다. 이는 저절로 얻어지는 것이 아니다. 불이 꺼지는 장면에서는 지면도 검은색이어야 하고, 불이 켜지는 장면에서는 환해져야 한다. 또 배우가 움직이는 장면에서 타이포그래피도 움직여야 하며, 무대의 위치는 원근화법을 통해서 표시해야 한다. 책에서 대화 상자를 이용해 대사를 전달할 경우 그 순서가 바뀔 때도 있는데, 이것은 글을 읽는 방향이 흔히 왼쪽에서 오른쪽으로 진행되기 때문으로, 이로 인해서 실제 무대에서 배우가 서 있는 위치와 달라지는 경우도 있었다.

나는 마지막 부분에 미친 듯이 쏟아져 나오는 대사를 읽을 수 있도록 하기 위해서 많은 노력을 기울였다. 이를 표현하는 과정에서, 대사가 끊임없이 이어지고, 움직임은 점점 격렬해지고, 단어가 들리지 않을 지경이었지만 말이다. 초현실주의 시인인 앙드레 브르통이 '단어들이 사랑을 한다'라는 놀라운 표현을 한 것처럼, 이오네스코는 겹쳐서 말하거나 황설수설한 말을 늘어놓거나 비슷한 발음의 단어를 사용해서 끊임없이 지껄여 대는 말장난을 통해서 의도적으로 언어를 파괴하려고 했던 작업을 했는데, 나는 그것을 등가의 그래픽 작업으로 옮기려고 했다.

다음은 지속의 문제이다. 앞에서 말한 것처럼 텍스트의 구두점은 여백으로 대체해서 옮겼다. 스미스 부부와 마틴 부부가 나란히 앉아 있는, "침묵"이 흐르는 장면은 시간의 팽창을 이용해서 지속의 느낌을 전달하려고 했다. 공연 과정에서 2분 정도밖에 되지 않는 이 시간은 일반적인 연극 관행으로 볼 때 한없이 계속되는 것처럼 길게 느껴진다. 나는 이를 48 페이지에 걸쳐서 길게 늘였는데 이는 정확히 전체 페이지의 4분의 1 분량이다. 이오네스코는 이러한 작업에 대해 기본 나빠하는 대신, 표현 방식이 다를 경우 이런 방식으로 문학 작품을 자유롭게 표현할 수 있고, 또 표현해야 한다는 점을 잘 이해해 주었다.

나는 이 작품의 영역판을 가지고 작업한 적도 있었는데, 같은 영어로 번역된 것이라고 해도 영국에서 번역된 것과 미국에서 번역된 것에



understood well that, in case the method of expression is different, we can freely express and must express the literary works in such a system. Once I used an English version of this work. Even if the work is translated into English, there were differences between the British and U.S. translated versions. For this reason, separate typesetting was needed, even though we were using the same works translated into English. For an interesting example, there was "Caiman crocodile" among the abusive languages spoken by a character in the drama. The New York edition translated it as "Crocodile" but the London Edition had "mucky duck".

Délire à deux

In 1966 2 years after the work of “La Cantatrice chauve”, I also typographically interpreted other works of Ionesco. 1966 was a special year, during which I attempted to carry out various types of typographic work.

The works that I had tried to typographically "interpret" at that time included “Tempest” of Shakespeare (As a trial, I worked in double pages), “Merchant who became a gentleman” and “There is nothing left now” by Moliere, “King Ubu” by Jarry, “Voice of man” and “Wedding Party at Eiffel Tower” by Jean Cocteau. You may see part of the typographic work done on “Wedding Party at Eiffel Tower” during the exhibition. Musical works include “Il Maestro di Capella” by Cimarosa, “Alphabett” by Mozart (unpublished), and “Pierro lunaire” by Schonberg. I will comment in detail later on “Pierro lunaire”.

I wished that “Délire à deux” was a better job than “La Cantatrice chauve”. Since there were only two characters appearing in “Délire à deux” and they acted with peculiar sounds heard from background, I felt this job was easier.

“Man and woman are fighting with each other when a riot is about to occur outside. Lock them behind the door. You can hear a variety of explosions such as a gun shot heard amidst their stories, curses, and shouts, the sound of

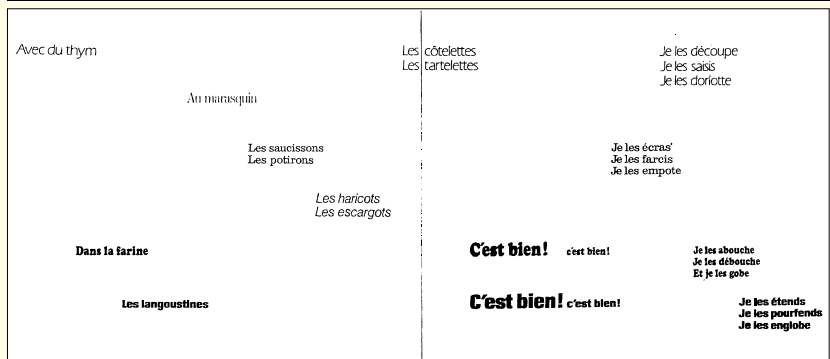
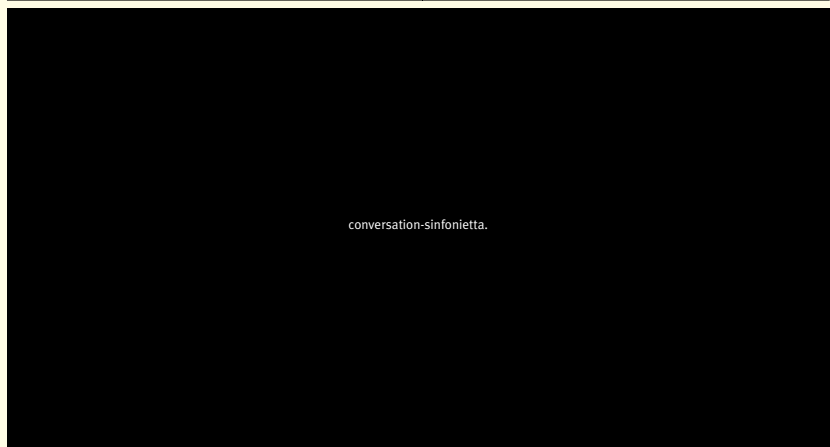
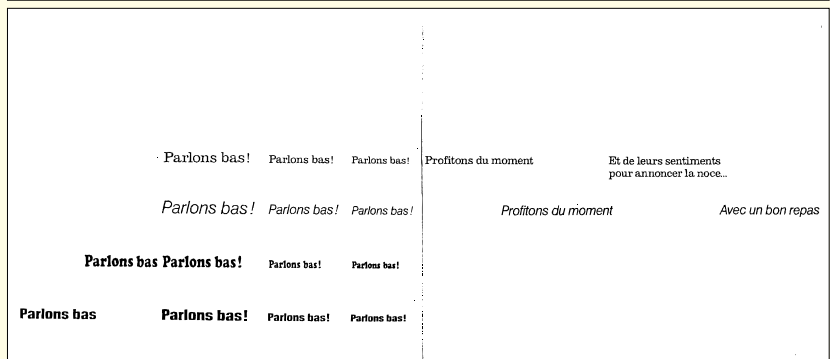
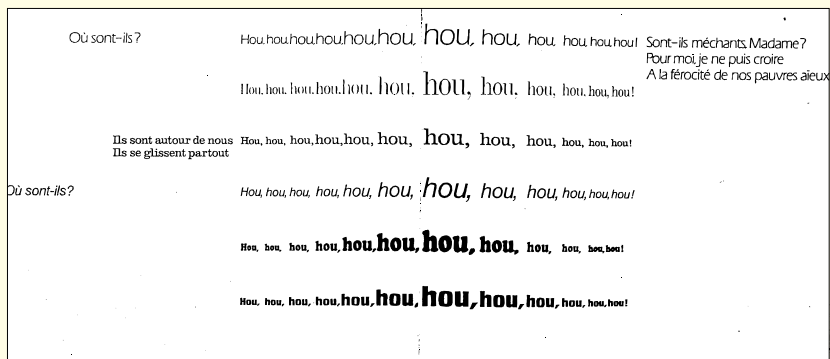
차이가 있었다. 따라서 같은 영역본이지만 조판 작업 역시 따로 해야 했다. 재미있는 경우를 들자면, 극중 인물이 내뱉는 욕설 중 “카iman 악어 caiman”라는 단어가 있는데, 뉴욕판에서는 “crocodile”, 런던판에서는 “mucky duck”이라고 번역되어 있었다.

두 정신착란 Délire à deux

〈대머리 여가수〉의 작업에 이어서 2년 후인 1966년에 이오네스코의 다른 작품 역시 타이포그래피 해석 작업을 했다. 1966년은 다양한 타이포그래피 작업을 구상했던 특별한 해이기도 하다. 내가 그 당시에 타이포그래피적으로 “해석”하려고 했던 작품으로는, 셰익스피어의 〈템페스트〉(시험삼아 이중 페이지로 작업을 했다), 몰리에르의 〈신사가 된 상인〉(지금은 남아 있는 것이 없다), 자리의 〈우부왕〉, 장 콕토의 〈인간의 목소리〉와 〈에펠탑의 결혼식 일행〉 등이 있다. 〈에펠탑의 결혼식 일행〉을 대상으로 한 타이포그래피 작업의 일부는 여러분이 전시회 중에 볼 수 있을 것이다.

음악 작품으로는, 치마로사의 〈Il Maestro di Capella〉, 모짜르트의 〈알파벳〉(미발간), 쇤베르크의 〈달에 홀린 뱀에로〉 등이 있는데, 〈달에 홀린 뱀에로〉는 조금 후에 자세히 언급 하겠다. 나는 〈두 정신착란〉이 〈대머리 여가수〉보다 더 진전된 작업이 될 수 있기를 바랐다. 〈두 정신착란〉은 등장 인물이 두 명밖에 되지 않는 데다가 특이한 소리가 나는 배경에서 행위가 이루어지는 것이었기 때문에, 한편으로는 이 작업이 더 쉬웠다.

“문에다 가둬, 남자랑 여자가 싸우고 있어. 밖에서는 폭동이 일어나려고 하는데 말이야. 이들의 이야기와 욕설, 외침 사이사이에 총 쏘는 소리, 석류가 터지는 소리, 폭발물 소리, 폭도의 승리를 알리는 불꽃놀이 소리 등 여러 가지 폭발음이 들린다.” 나는 〈대머리 여가수〉의 타이포그래피 작업의 연장선상에서, 이번에는 인간의 목소리와 소리를 옮겨 적으려고 했다. 발화 문자(criture parlée) 혹은 소리 있는 캘리그래피(calligraphie sonore)라고 부를 수 있는 이런 글자는 여러 가지 색채와 다양한 그래픽 기호를 이용해서, 인간의



bursting pomegranate, sound of explosives, and the fireworks that tells the victory of the mob.” From the extension line of the typographic work of “La Cantatrice chauve”, I attempted this time to transfer the voice and sound of man. Such letters that can be called criture parle or calligraphie sonore were used to revive the size and depth, continuance, tone, accent (not prominent in French) carried by the human voice or surrounding sound, through the use of a variety of colors and graphic symbols.

“Délire à deux” of this couple was bound to incur “Délire à deux” letters. An important point is that such calligraphie vocale then can be regarded as the typography in the changing stage has not been spontaneously obtained. I would like to comment on several things to those who have an interest in my work, in addition to the “How to Use” shown in the front part of the book. I also recorded this work this time, and selected two kinds of fonts to “express” characters. To express man, I used both Robur and Cheltenham (These two were introduced at the end of the 19th century) to make letters look somewhat heavy. I used garamond italique types composed of Italics to express woman. As there were no computer technologies available at that time, I took photographs, but it was closer to manual work rather than being called specific technology. I made the distorted images in series (5 images from the total), and I made the “tilt” of each letter to be different.

That is why there were sometimes Italics from among Roman characters, or the direction of tilt became left side rather than right side. Changes in the female voice and the continuously changing feeling of the character can be expressed delicately by making the types and tilt of the types different.

Next, I made an alphabet board with the fonts of various sizes, considering, of course, the frequency of specific vowels and consonants of French. Based on this alphabet board, I made 100 samples by using the “lettre-transfert” technique frequently used by the graphic designers at that time.

During the process of the work, I listened to the

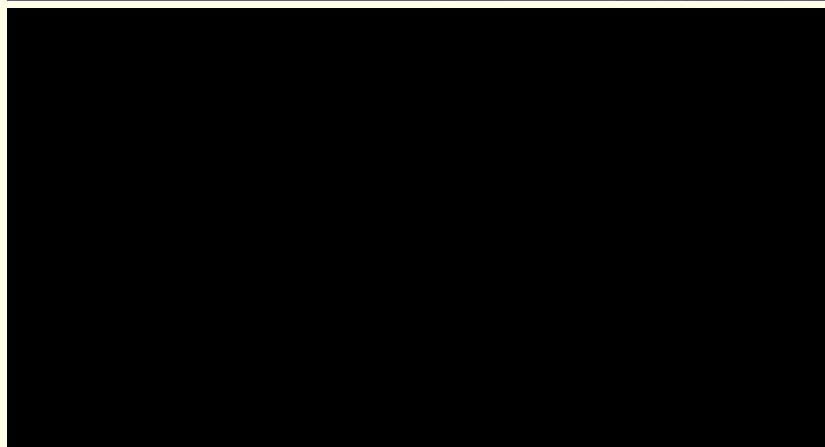
목소리나 주변의 소리가 가진 크기와 높이, 지속, 음색, 액센트(불어에서는 두드러지지 않는다)를 되살릴 수 있도록 했다. “이 부부의 ‘두 정신착란’은 글자의 정신착란을 가져올 수밖에 없었다. 유의해야 할 점은, 변화하는 단계의 타이포그래피라고 할 수 있을 이러한 음성 캘리그래피는 저절로 얻어지게 아니라는 것이다. 책 앞부분에 있는 “사용 방법”에 덧붙여 내 작업에 관심이 있는 사람에게 몇 가지 언급을 하려고 한다. 이번에도 나는 이 작품을 녹음했고, 인물을 “표현”하기 위해 두 가지 글자체를 선택했다. 남자를 표현하기 위해서는 조금 육중하게 보이도록 로부르(Robur)와 찰튼햄(Cheltenham)(이 둘은 19세기말에 나왔다)을 혼합해서 사용했다. 여자를 표현하기 위해서는 이탤릭체로 된 가라몽 활자를 사용했는데, 당시에는 컴퓨터 기술이 없던 때이므로 사진 작업을 했는데, 그것은 특정한 기술이라기보다 수작업에 가까운 것이었다. 나는 일그러져 보이는 상을 시리즈로 만들었는데(전체에서 다섯 개), 각각의 경우 글자의 “기울기”를 다르게 했다. 그래서 로마체에서 이탤릭체가 나오기도 하고, 기울는 방향이 오른쪽이 아니라 왼쪽이 되기도 했다. 활자 크기와 기울기를 다르게 함으로써, 여성의 목소리 변화와 계속해서 바뀌는 인물의 기분을 섬세하게 표현할 수 있었다.

그 다음에는 다양한 크기의 여러 글자체를 가지고 알파벳 판을 만들었는데, 물론 프랑스어에서 특정 모음과 자음의 빈도 수를 고려했다. 나는 이 알파벳 판을 기준으로, 그 당시 그래픽 디자이너들이 많이 이용했던 “전사 문자 lettre-transfert”의 기법을 이용해 백 가지 표본을 만들었다. 작업을 하는 동안에 녹음 테이프를 들으면서, 텍스트에 나온 음절과 음절, 글자와 글자를 철저히 분석하는 동시에 글자의 기울기와 크기는 텍스트를 발화하는 사람의 어투나 목소리의 크기를 표현하는 데 적합한 것으로 보이는 것을 선택해서 사용했다. 내 작업의 “표현주의적인” 특성을 강조하기 위해서 이렇게 할 수밖에 없었다. 그 결과 소극장으로 기록된 연극이 ‘프랑스 국립극장 Théâtre de France’의 방대한 무대에서 공연되었다.

Le froid	Et tout, et tout	Et tout et tout	Et tout et tout
Le chaud	Et tout et tout		Et tout
	Et tout et tout	Et tout et tout	Et tout et tout
	Et tout et tout	Et tout et tout	Et tout et tout
j'aim, j'aim, j'aim, j'aim, j'aim, j'aim, j'aim, j'aim;	Le sel	Et tout et tout	Et tout et tout
	Le suc're	Et tout et tout	Et tout et tout

conversation-sinfonietta
 conversation-sinfonietta
 conversation-sinfonietta
 conversation-sinfonietta
conversation-sinfonietta
conversation-sinfonietta

par Jean Tardieu - essai d'conversation typographique - collection le geste et l'écrit - Gallimard



Mais oui, mais oui, Mais oui, mais oui, mais oui, mais oui! mais oui, mais oui!	
Les jeunes filles sont romantiques Je l'étais moi-même autrefois J'aurais voulu je ne sais quoi	Mais oui, mais oui, mais oui, mais oui!
Mais non, mais non!	Mais non, mais non, mais non, mais non!
Mais non, mais non, mais non!	Mais non, mais non, mais non, mais non!

recorded tape and thoroughly analyzed the syllables and letters contained in the text. At the same time, I selected and used the tilt and size of the letters considered appropriate to express the manner of speaking and the volume of the voice of the text speaker.

I had no choice but to do it this way to stress the "expressionistic" characteristics of my work. As a result, the drama originally planned for a mini-theater was shown on the wide stage of 'Theatre de France'.

I also attempted to produce colors that express sound, but unlike my expectation, it was not so easy. I had to spray ink in Jackson Pollock method and continue work leaving the results in the hands of chance. In order to fully express the essence of sound ranging from the sound produced from guns, machine guns, bombs and fireworks to the sound of glass pieces, I needed various shapes and sizes, pictures and colors.

I did not arrange a plate in advance, but I started offset printing without using any medium after transferring letters directly on the transparent film. I carried out this work at an average rate of 1 hour and 15 minutes per page.

A few people later said that it would have been much easier if computers were used for this type of work, but I could not accept such comment as is. Can a computer create the pliability and diversity obtained as a result of work carried out in the old way by hand, the most beautiful part of the human body?

Conversation-sinfonietta

The following is the "Rule of Game" explained in the introduction part of the work. "The six voices of the sextet (soprano, tenor, contralto 2 persons and bass 2 persons) should be interpreted in 6 types of typographic types. The highest pitch voice is expressed in an extremely light type, while bass is expressed naturally in the most solemn and heavy group. The mezzo is expressed in the middle tone color and the typographic drawing."

We had to arrange a voice suitable to each tone ranging from the soprano placed at the highest position on the space and the bass put on the

나는 또한 소리를 표현할 수 있는 색채를 만들어 내야 했는데, 생각과 달리 만만한 일이 아니었다. 책속 폴록 식으로 잉크를 분사해 가면서 계속해서 그 결과를 우연에 맡기며 작업을 해야 했다. 총, 기관총, 폭탄, 불꽃놀이에서 나는 소리에서 유리 파편 소리에 이르기까지 소리의 본질을 충분히 표현해 낼 수 있도록 여러 가지 형태와 크기, 그림과 색채가 요했다.

사전에 도판을 준비한 것이 아니라, 투명한 필름 위에 글자를 직접 전사한 다음, 매개물을 사용하지 않고 오프셋으로 인쇄에 들어갔다. 한 페이지 당 평균 한 시간 15분을 넘기지 않는 기록적인 시간 안에 이 작업을 실행했다. 몇몇 사람들이 얼마 후에 컴퓨터를 이용해 이런 작업을 했다면 손쉬웠을 것이라고 하지만, 난 그 말을 그대로 받아들일 수 없었다. 가장 아름다운 신체 부위인 손을 가지고 옛날 방식으로 작업해서 얻은 유연함과 다양함을 컴퓨터가 만들어 낼 수 있을까?

대화·교향곡 Conversation-sinfonietta

다음은 내가 작품 머리에 말한 대로 "게임의 규칙"이다. "6중창(소프라노, 테너, 콘트라alto 2명, 베이스 2명)의 여섯 목소리가 여섯 가지 타이포그래피 활자로 해석이 되는데, 제일 높은 목소리는 날아갈 듯한 가벼운 활자를 이용하고, 반대로 베이스는 당연히 제일 장중하고 무거운 계열로 표현되고, 메조는 그 중간톤의 색깔과 타이포그래피적인 그림으로 표현이 된다." 그래서 우리는 지면의 제일 높은 곳에 놓이는 소프라노에서 제일 낮은 곳에 놓이는 베이스까지 각각의 음정에 맞는 목소리를 배열해야 했다. 다시 말해서, 오선지를 이용한 오케스트라의 악보를 보듯이 지면을 구성해야 했다. 독자는 오케스트라의 지휘자가 되는 것이다. "결국, 독자는 줄의 상대적인 높이를 생각하지 않고, 진행되는 방향으로 왼쪽에서 오른쪽으로 이루어지게 된다."

emportés par la foule qui nous traîne nous entraîne

nous éloigne l'un de l'autre je lutte je me débats



S mais le son de ma voix s'étouffe dans le 'tir' des autres

et je crie de douleur de fureur et de rage

lowest part. In other words, we had to compose space as though we are seeing the musical notes of an orchestra through the use of the music sheet. The reader then becomes the conductor of an orchestra. "In the long run, one reading is done from left to right as the direction of proceeding without considering the relative height of lines." "Also, reading is not cut off in terms of pages, but continues over the two pages. This means that as said in "the cast die" by Mallarme, the two pages are considered as one page." "Just as it is necessary to adapt to new results to learn something new, if you conquer such reading method, even though there are some problems in the initial stage, the reader-interpreter-audience can feel more sensuous joy while mentally listening to the newly reproduced music of the interesting "Conversation-sinfonietta" of Jean Tardieu.

Jean Tardieu, who died a few years ago at the age of almost 100, was a man who liked music very much. I think he will like my work, believing that I have interpreted his works in an intelligently and delicate manner. I selected another one of the works Jean Tardieu, called "indoor play" and he was an expert in that field. The title of the work is "Sonata or 3 gentlemen". Work was completed in 1966, and later corrected through the use of computers, but it has not been published yet.

La Foule

This work was ordered by Gross Press. He is the one who published "Baldheaded soprano" in 1965. He tried to publish my work in a magazine called "Evergreen" and I had to offer help in the magazine sales promotional activities. He suggested that I typographically interpret one of the songs of Edith Piaf. I decided to select either "La Vienne Rose" or "La Foule". In the long run, I chose "La Foule" because this music followed the tempo of Peru's dance music and it was far easier to work with.

I did this work with the photographer Emil Cadoo. In order to more dramatically express the face of Piaf, I told Cadoo?? not to use the medium

"또한 독서는 페이지 단위로 끊기는 것이 아니라, 두 페이지에 걸쳐 계속되는 것이다. 이는 말라르메가 <단저진 주사위>에서 사용한 것처럼, 두 페이지를 한 페이지로 간주하는 것이다. "새로운 것을 익히려면 새로운 규칙에 적응하는 것이 필요한 것처럼, 처음에 이런 독법에 다소 문제가 있더라도 이를 극복하면, 독자-해석자-관객은 새롭게 재현된 장 따르디유의 흥미로운 <대화-교향곡>의 음악을 마음속으로 들으면서 좀더 감각적인 기쁨을 느낄 수 있을 것이다."

몇 년 전 거의 백 세의 나이로 사망한 장 따르디유는 대단히 음악을 좋아한 사람이었다. 그는 아마도 내 작품을 보고 그의 작품을 지적하고 섬세하게 해석해 냈다고 말하면서 마음에 들어할 것이다. 나는 장 따르디유가 "실내극"이라고 부르는 작품 중 또 다른 것을 선택했는데, 그는 이 분야의 전문가였다. 작품의 제목은 <소나타 혹은 세 명의紳사>로, 1966년에 작업을 완전히 마쳤고, 그 이후 컴퓨터를 이용해서 컬러로 수정하고 실행했는데 미발간된 상태이다.

군중 La Foule

이 작업은 그로스 프레스가 주문한 것으로, 그는 1965년 <대머리 소프라노>를 발행한 출판인이다. 그는 <에버그린>이라는 잡지에 내 작품을 실으려고 했고, 나는 이 잡지의 판촉에 도움을 주어야 했다.

그는 에디트 피아프의 노래 중에 하나를 타이포그래피적으로 해석하는 게 어때냐고 제안을 했다. 나는 <장밋빛 인생>과 <군중>에서 하나를 고르기로 했다. 결국 <군중>을 골랐는데, 그 이유는 이 곡이 페루 춤곡의 템포를 따른 것으로 작업하기가 훨씬 용이했기 때문이다. 나는 이번 작업을 사진가 에밀 카두와 함께 했는데, 피아프의 얼굴을 좀더 극적으로 표현할 수 있도록 사진을 찍을 때 중간톤을 사용하지 말아야 한다고 카두에게 얘기했다. 이는 <대머리 여가수> 작업 때 코헨에게 부탁한 것이기도 하다.

작업은 8월초에 이루어졌다. 파리 사람들이

pe et je pleure et traînée par la

foule qui s'élance et qui

dance s'élance et qui dance une

folle farandole je suis emporté

e au loin et je crispe mes poings

maudissant la foule qui me vole l'h

tone when taking a picture. This was the same thing that I asked Cohen when we were working on “La Cantatrice chauve”.

I started work in the early part of August. This is the season when Parisians go on trips. At that time, I did only deformation of the photograph, but it was not sufficient. I had to send the results of my work to New York after two weeks. At that time, I decided to print the lyrics of chanson on latex. Since latex easily stretches out, it was a material suitable to change the type in any direction. So I bought a waterproof sheet used on a baby bed.

However, when I tested the material by inserting a nail or a thumbtack in the latex prior to photographing, the latex was immediately torn apart. It took a long period of time to remove all medium tone parts.

Then I decided to use the balloons that children play with. But Alas! The balloons were papered with advertisement wordings at that time. Finally, I thought of using prophylactics. The sale of such items was prohibited at that time, but after checking with many drug stores, I was able to get the items because I had asked the pharmacist privately.

Back at the printing office, we cut the condom into many pieces. The condom did not fit the machine because it was too thin. What was more serious was that the ink could not be applied due to the lubricants existing on the surface.

I had no choice but to return to the drug store for help. The pharmacist was extremely surprised not only to see me again but also to hear me ask for the latest model of condom featuring thicker material and Talcum powder sprinkled on the surface.

In the end, I got what I ordered. Since all I needed to fix the latex while taking a picture was to use Scotch tape, it was easy to work with, but the quantity was not sufficient. This is because each part must be printed with enough space in between to obtain accurate transformation.

At this time, I frankly told the pharmacist that I needed a condom to print on latex. The pharmacist opened his eyes wide as an expression of surprise. He seemed to think that I

여행을 떠나는 철이다. 난 그 때까지 사진의 데포르마시옹만 한 상태였지만 그것도 실패치 않았다. 2주 후면 작업 결과를 뉴욕에 보내야 했다.

그 때 나는 상송의 가사를 라텍스에 인쇄해야겠다는 생각을 했다. 라텍스는 잘 늘어나기 때문에 어느 방향으로든 활자를 변형하는 데 적절한 소재였다. 그래서 아기 침대에 사용되는 방수 시트를 구입했다. 그런데 그것을 가지고 실험한 결과, 촬영하기 전에 못이나 압정을 꽂자마자 라텍스가 찢어지는 것이었다. 그래서 모든 중간톤 부분을 삭제하느라고 오랜 시간이 걸렸다.

다음에는 아이들이 가지고 노는 풍선을 사용하기로 했다. 세상에! 그 당시에는 풍선이 광고문구로 도배가 되어 있었다. 결국 부부 관계시 사용하는 피임용품을 생각해 냈다. 당시에는 판매가 금지되어 있었지만, 여러 약국을 돌아다닌 결과 결국 손에 넣었다. 약사에게 은밀히 부탁을 했던 것이다. 우리는 인쇄소에서 콘돔을 여러 조각으로 잘랐다. 하지만 두께가 너무 얇아서 기계에 맞지 않았다. 더욱 심각한 문제는 겉에 있는 윤활제 때문에 잉크를 입힐 수가 없는 것이었다. 할 수 없이 약국에 다시 가서 도움을 청해야 했다. 약사는 내가 다시 찾아온 것도 그렇지만, 좀더 두껍고 겉에 탭컴 파우더를 뿌린 최신 모델을 달라고 하나까 굉장히 놀랐다.

결국 주문한 걸 얻었다. 촬영할 때 라텍스를 고정시키는 데 스카치 테이프만 사용하면 되기 때문에 작업하기가 아주 좋았지만, 양이 충분치 않았다. 정확한 변형을 얻기 위해서는 각 부분에 충분한 공간을 두고 인쇄를 해야 했기 때문이다.

이번에는 약사에게 라텍스에 인쇄하는 데 콘돔이 필요할 것이라고 솔직히 얘기했다. 약사는 눈을 동그랗게 뜨고 놀란 표정을 지었는데, 나를 미친 사람이라고 생각하는 것 같았다. 전시실의 한 부분을 차지하는 것이었지만, 작업 결과는 두드러져 보였다. 나는 상송



la foule

was an insane person.

Although we used only a part of the exhibition room, the result of the work was outstanding. I was able to analyze the voice of Edith Piaf including its loudness and even her husky voice sounded more charming.

Pierrot lunaire

Arnold Schoenberg composed "Pierrot lunaire" in 1911~1912. Schoenberg ignored the traditional tone method and used the toneless method. Several years later, he invented the 12-sound technique.

These 12 notes followed the sequence of toneless sound, but did not follow any chord rules. On the other hand, even though "Pierrot lunaire" was a toneless work, a female singer had to demonstrate special talent from the beginning to the end to accurately interpret the work.

Is Albertine Zehme who played this music, a singer or an actor? "Pierrot lunaire" is a melodrama, in which the actor speaks to the accompaniment. It means the performer is an actor you can see in a traditional drama as well as a man who talks on a cabaret stage.

It was popular then to read poems to piano accompaniment played impromptu at a literature cabaret in Berlin.

Schoenberg came to know "Pierrot lunaire" translated by Erich Hartleben. He highly praised his talent that had well displayed the musical value and echo of the German language. Hartleben's translation was evaluated as being better than the poems of Albert Giro. Albert Giraud, a symbolist poet in Belgium and the original author.

The poem written by Giro lies, in decadent tradition, was worth being considered as the work of the end of a century.

This work was introduced on October 16, 1912. Albertine Zehme put on make up for Pierrot, and the player was behind the partition. Schoenberg wanted the speaking voice (eine Sprechstimme), not the singing voice (eine Gesangstimme).

In order to more accurately examine what position the work of Schoenberg occupies in the history of arts, it seems better to comment on

의 멜로디 라인을 존중하면서, 에디트 피아프의 목소리 크기와 가꿈씩 가볍게 들려서 더욱 매력적으로 들리는 선 목소리까지 그녀의 목소리를 해석해 낼 수 있었다.

달에 홀린 뺨에로 Pierrot lunaire

아놀드 쇤베르크는 1911~1912년에 <달에 홀린 뺨에로>를 작곡했다. 쇤베르크는 전통적인 조성 법칙을 버리고 무조성(無調性)을 사용했는데, 몇 년 후에는 12음 기법을 고안해 냈다. 이것은 열 두 개의 음을 가지고 무조성의 순서를 따르는 것인데, 어떤 화성규칙도 따르지 않는 것이었다. 그런데 <달에 홀린 뺨에로>가 무조성 작품이기는 하지만, 사실은 여자 기수가 처음부터 끝까지 특별한 재능을 발휘해 해석을 해야 하는 것이다. 이 곡을 연주한 알베르틴 쟈므는 가수일까 배우일까? 사실 <달에 홀린 뺨에로>는 멜로 드라마로, 반주에 맞추어 말하는 작품이다. 그러니까 공연하는 사람은 전통적인 연극에서 볼 수 있는 배우임과 동시에 카바레 무대에서 말하는 사람이기도 하다. 베를린의 문학 카바레에서는 즉흥적인 음계를 연주하는 피아노 반주에 맞추어 시를 낭독하는 것이 유행이었다.

쇤베르크는 에리히 하르트레벤이 번역한 <달에 홀린 뺨에로>를 알게 됐고, 독일어의 음악성과 울림을 잘 살린 그의 재능을 높이 평가했다. 하르트레벤의 번역은 사실 원작자인 벨기에 상징주의 시인 알베르 지로의 시보다 낫다는 평가를 받는다. 지로의 시는 세기말 작품답게 대단히 퇴폐적인 전통 속에 있다.

이 작품은 1912년 10월 16일에 탄생했는데, 알베르틴 쟈므는 뺨에로 분장을 하고, 연주자는 칸막이 뒤에 숨어 있었다. 쇤베르크는 노래하는 목소리(eine Gesangstimme)가 아닌 말하는 목소리(eine Sprechstimme)를 원했다.

쇤베르크의 작품이 예술사에서 어떤 위치를 차지하는지 좀더 명확히 나타내기 위해서, 유럽의 예술 문화적인 맥락에 대해 몇 마디 하

arts and cultural aspects of Europe. 5 years after presenting “Les Demoiselles d’Avignon” that Picasso had painted after being inspired by black people’s arts, he created papiers collés together with Braque. The two men became representative painters of cubism.

It was then the time when Marc Shagall and Mondrian arrived in Paris, Utrillo painted in Montmartre, and Delaunay presented his initial work of “Eiffel Tower”. From literature and fine arts, futurism and cubism, simultaneity doctrine and expressionism were born followed by Dadaism.

It was also the time of Russian ballet and Freud became well known in medicine and Einstein in physics. In 1912, Marcel Duchamp painted “Nude descending a Staircase”.

는 것이 좋겠다. 피카소는 흑인 미술에 영감을 받아 그린 <아비뇰의 처녀들>을 발표한 5년 뒤, 브라크와 함께 파피에 콜레를 만들었고, 두 사람은 입체파의 대표적인 화가가 되었다. 그 당시는 마크 샤갈과 몬드리안이 파리에 도착하고, 위트릴로가 몽마르트르에서 그림을 그리고, 들로네가 <에펠탑>의 초기 연작을 발표하던 때이다. 문학과 미술에서 미래주의와 입체주의, 동시주의, 표현주의에 이어 다다이즘이 나오던 시기이다. 그리고 러시아 발레의 시기이기도 하다. 의학과 물리학에서는 각각 프로이드와 아인슈타인이 등장한 시기이기도 하다. 1912년, 마르셀 뒤샹은 <계단을 내려오는 누드>를 그렸다.

cent mille milliards de poèmes

Pierrot appears in Italian theaters from the middle of the 16th century. Unlike the extra, Pierrot does not wear a mask but paints his face white. In “Pierrot lunaire” by Albert Giraud, Dracula’s and ghosts pass by. Blood flows between the glittering gold and gems under the absinthe-color moonlight.

In my work, I used the expressionistic works of Munch, Kokoschka, Nolde, and Gustave Moreau including Tiepolona Longgi.

The works of these painters have been corrected - the color has been changed to revive the atmosphere expressed in poem.

What I had concentrated on while transferring the entire part of “Pierrot lunaire” through the

뻬에로는 16세기 중반부터 이탈리아 희극에 등장한다. 뻬에로는 엑스트라와 달리 가면을 쓰지 않고 얼굴에 하얀칠을 한다. 알베르 지로의 작품 <달에 홀린 뻬에로>에는 흡혈귀와 유령이 지나간다. 암생색의 달빛을 받아 반짝이는 금과 보석 사이에 피가 흘러 넘친다. 나는 이 때문에 몽크, 코코슈카, 놀데를 비롯해 귀스타브 모로뿐만 아니라 몇 세기 전 화가인 티에폴로나 롱기의 표현주의적인 작품을 이용해 작업을 했다. 이들 화가의 작품은 “수정”을 가한 것으로, 시에 나타난 분위기를

use of computer technologies was to reproduce the voice of the singer that runs over two octaves. To do this, I used some 20 colors to express the pitch of the musical notes.

I used yellow to depict high-pitched tones, changing the color from red towards violet as the tone approaches a low pitch. The length of the musical note was reproduced while some variation was applied to the horizontal musical note written in print. The size of the type was adjusted in proportion to the loudness of the voice of the player, and for this reason, people thought there might be voluntary results.

As for types, I used ‘Mistral’ which was drawn by Roger Excoffon based on his own fonts. When I selected this, I considered the similarity I could derive from the letters on the manuscript and the letters on the musical note and the fact that there is no empattement on these types from the type groups. For this reason, I did not have to experience the problems that occurred when I carried out the deformation work.

What must be pointed out here is the fact that, since the work was not accurately transcribed, I did not consider the sharp or flat, reduction of musical note or long sound. What is evident is that I do not think I have completed this work. The reason is that there are still more problems to be solved in details, particularly the project of determining how I can connect two musical notes with a difference of one octave.

You may, through this exhibition, be able to see a few pages of the book I worked several months before, however, they have not been published yet.

There is a time difference of 36 years between the aforementioned “La Foule” and the work I completed this time, and you feel that I have used colors in many areas to maintain continuity and consistency, and to differentiate the work.

I do not know if I can find someone who desires to publish this work, or whether such technologies are available to do the job.

I would like to thank you for your attention to my lecture. I would also like to express my gratitude to all the other persons who have provided me with this opportunity to explain my work.

되살리기 위해서 색깔에 변화를 주었다.

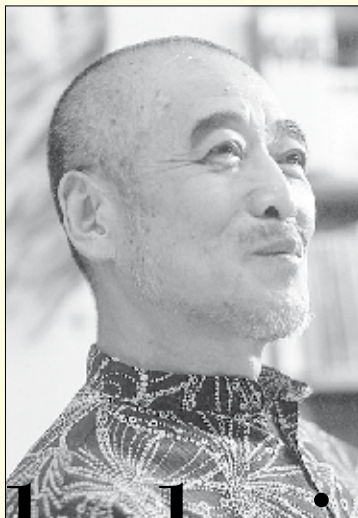
컴퓨터 기술을 이용해 <달에 홀린 뻬에로> 전체를 전사하면서 내가 중점을 두었던 것은 두 옥타브 이상을 오가는 기수의 목소리를 재현하는 것이었다. 즉, 악보에 적합한 음표의 높낮이를 표시하기 위해서 20여 가지 색깔을 선택했다. 고음의 소리는 노란색을 사용했고, 저음으로 내려갈수록 빨간색에서 자주색으로 변화를 주었다. 음표의 길이는 활자로 된 수평 음계에 변화를 주면서 재현했다. 활자의 크기는 연주자의 목소리 크기에 비례해서 조정했고, 이 때문에 사람들은 자의적인 결과가 나올 수도 있을 것이라고 생각했다. 활자는 로제 엑스꼬퐁이 자신의 글자체를 바탕으로 그린 ‘르미스트랄’을 사용했다. 이것을 선택할 때, 원고의 글자와 악보상의 글자 사이에서 끌어낼 수 있는 유사성과 함께, 활자체군에서 이 활자에 세리프(empattement)가 없다는 점을 고려했는데, 이 때문에 데포르마시옹 작업을 할 때 나타났던 문제를 겪지 게 됐다.

명확히 짚고 넘어가야 할 것은, 정확하게 전사를 한 것이 아니기 때문에 반음올림표나 반음내림표, 음표의 축소, 장전티음 등을 고려하지 않았다는 것이다. 분명한 것은, 내가 이 작업을 완성된 것으로 생각하지 않는다는 것이다. 그 이유는 세부적으로 해결해야 할 문제가 많이 남아 있기 때문인데, 특히 한 옥타브 차이가 나는 두 음표를 어떻게 연결해야 할 것인지가 큰 과제로 남아 있다.

여러분은 이번 전시회를 통해 본인이 몇 달 전에 작업한 것 중 몇 페이지를 발견할 수 있을 것인데, 이것은 아직 발견되지 않았다. 앞부분에서 언급한 <군중>과 36년 간의 시차가 있는 이번 작업에 연속성과 일관성이 있고, 차별화를 위해 도처에 색깔이 사용되었다는 것을 여러분도 느낄 수 있을 것이다. 나는 이 작품을 출판하겠다는 사람을 찾게 될 수 있을지, 또 이를 실행하는 데 많은 기술이 필요하게 되지는 을지 알 수 없다.

내 강연에 관심을 가지고 들어준 여러분께 감사 드리고, 내 작품에 대한 설명을 할 수 있는 기회를 마련해 준 행사 관계자 여러분께 감사를 드리는 바이다.

He was born in Tokyo, Japan in 1932. He graduated from the Department of Architecture, Tokyo National University of Fine Arts and Music in 1955. He had taught at Hochschule für Gestaltung Ulm from 1964 through 1967 and was a professor at Kobe Design University. He started to design books in the 1970s and explored a distinctive visual communication theory and music theory of his own and studied Asian images including Mandala. Especially, he pioneered Asian typography, producing the unique typographic art based on Asian cosmology. His numerous awards include Japan Advertising Artists Club Prize, Mainichi Industrial Design Award, The Art Encouragement Prize for New Artist (The Agency for Cultural Affairs), Special Prize at Leipzig Book Design Fair and Mainichi Art Prize. He authored "Visual Communication"(Kodansha), "The Cosmos of Characters, The Festival of Letters"(Shagen), "Asian Cosmology"(Kodansha), "Asian Cosmos and Mandala"(Kodansha), "Floral Cosmos=the Tree of Life"(NHK Enterprise), "The Book of Stars through the Cube"(Fukuinkan), "Japanese Form? Asian Form"(Sanseido), "Art Engineering in Circle"(Kousakusha).



kohei sugiura

杉浦康平

1932년 도쿄 출생. 1955년 도쿄예술대학 건축학과 졸업. 1964-67년 독일 울름조형대학 객원교수를 지냈으며, 현재 고베神戸예술공과대학 교수이다. 1970년 경부터 복디자인 작업을 시작으로 독자적인 비주얼 커뮤니케이션론, 만다라를 중심으로 한 아시아의 이미지圖像 연구, 지각론知 覺, 음악론 등의 독특한 이론을 전개해왔다. 그는 동양적 우주관에 입각한 자신의 독특한 문자적 표현세계를 개척, 아시아적 타이포그래피의 개척자라 할 만 하다. 넷센미日宣美상, 마이니치毎日산업디자인상, 문화청예술선장 신인상, 라이프치히 장정裝幀공쿨에서 특별명예상, 매일예술상 등을 수상했다. 주된 편 저서는 「비주얼 커뮤니케이션」(공편 講談社), 「문자의 우주」 「문자의 축제」(공저 寫眞), 「아시아의 우주관」(공편 講談社), 「아시아의 코스모스+만다라」(공편 講談社), 「화우주花宇宙=生命樹」(공편・NHK Enterprise), 「입체로 보는 별의 책」(공저・福音館書店), 「일본의 형태 아시아의 형태」(三省堂), 「원상圓相의 예술공학」(편 공저 工作舎) 등이 있다.



shagen calendar, ecology of characters series. 1975.



【 The Cosmos of Characters 】

n
Characters which depict the “look” of nature and keep the “life” of nature. Characters which take their forms from the principle of heaven and earth and the principle of yin and yang. Transcending the mere function as signals, which transmit the meaning in sound, characters have been dynamic “signs,” which could paint the movement of the world and catch the stir of everything. The group of characters collected here under the title of “The Cosmos of Characters” is an attempt to find in East Asian culture how people have respected the power of characters and utilized the role of characters in their life. The search and the selection were made by Kohei Sugiura’s eyes. A character which wishes the eternal life, a character which is inscribed on a wine bottle, a character which wears a line of poem, a character which became an amulet, a character which is burning with fire, a character which is flapping by wind, a character which echoes around, a character which is engrossed in playing a game... Unique and mysterious characters flaunt themselves. They stir, move, and sing. Please enjoy the vivid festival of “the Cosmos of Characters.”

【 文字의 우주 】

지연의 ‘모습’을 그려내어, 그 속에 자연의 ‘생명’을 불어넣어 만들어진 문자. 하늘과 땅의 도리, 음양의 원리에 따라 모습을 얻은 문자. 문자는 단지 음성을 실어 의미를 전달하는 기호로서의 기능을 뛰어넘어 천지자연의 움직임을 그려내고 삼라만상의 슬림함을 포착해 낸 악동적인 ‘표시’였다. ‘문자의 우주’란 제목으로 여기에 모인 문자들은 일찍이 사람들이 어떻게 문자의 힘을 존중해 왔으며 문자의 역할을 어떻게 생활 속에 불러들여 그 기능을 활용해 왔는지를 동남아시아를 포함한 동아시아 문화권에 축적된 문자문화에서 찾아보고자 하는 시도이다. 그 탐색과 선택은 스기우라의 눈에 의한 것이다. 불로장생을 기원하는 문자, 감미로운 술을 담은 술주전자에 새겨진 문자. 한편의 시를 몸에 두르는 옷의 문자, 부적이 된 문신의 문자, 불의 힘으로 타오르는 문자, 바람에 맞서 나부끼는 문자, 메아리로 퍼져는 문자, 놀이에 한참인 문자... 등. 특이하고 불가사의한 문자들이 늘어서서 서로의 아름다움을 겨룬다. 슬림이고 움직이며 노래를 부른다. 생생한 ‘문자의 우주’ 축제를 즐기시기 바란다.

(字액字液을 가진 문자)

‘문자의 우주’를 조선시대 민화인 분재의 수목으로 시작하고자 한다. 좌우로 휘어져 하나의 문자를 그려낸 나무줄기. 그 줄기 안을 채우고 있는 수액의 흐름. 나뭇잎, 꽃, 열매. 수목의 구석구석에 수액의 자양이 퍼져 단정한 문자의 나무가 서 있다. 혹은 문자 모습을 한 술주전자가 있다. 구부러 휘어진 문자의 골격 속을 채우는 향기로운 술. 사람들은 문자의 체액字液을 마시고 문자의 정수를 몸 속에 흘려보내며 도취감에 젖는다. 요염한 문자의 모습은 풍부한 문자액에 의해 유지된다. 문자액의 도도한 흐름. 그 흐름이 생명력 넘치는 문자의 한 점 한 획과 연결된다.

(Characters Having the Sap Inside)

I'd like to start “The Cosmos of Characters” with a bonsai tree in a folk painting of the Joseon Dynasty. Its branches are extended to the left and to the right to express a character. The circulation of the sap inside the branches. There stands a neat tree of character whose sap reaches every part of the tree, to its leaves, to its flowers, and to its fruits. The aromatic liqueur fills the frame of curved characters. People drink the sap of characters, and are intoxicated with the essence of characters flowing inside them. The sensuous look of the character is maintained by its rich sap. The flow of the sap of the characters is connected to each stroke of the animated character.

복숭아를 열리게 하는 ‘壽’라는 문자나무

궁정귀인 겉에서 시종드는 동자들이 들고있는 것은, 평평한 백자화분에 심겨진 반도蟠桃이다. 자세히 보면 줄기는 장수를 빌고, 유구한 세월을 회개 하는 듯한 ‘壽’라는 문자가 그려져 있다. 가지 끝에는 다섯 개의 복숭아가 달려있다. 반도는 삼 천년에 한 번밖에 열매를 맺지 않는다는 복숭아로, 하나를 먹으면 삼 천년 동안 장수한다고 믿어져 왔다. ‘壽’문자를 그린 줄기 속에는 조용하게 수액이 넘쳐흐르고 있다. 복숭아가 열린 살아있는 문자 나무가, 동자의 소매를 스치는 훈풍과 함께 옮겨져 가고 있다. 예사롭지 않은 세월의 흐름을 담은, 독창성 넘치는 그림문자이다. (민화, 도파도원도桃果桃源圖, 한국, 조선시대)

The Tree of Life Grows Peaches

Children hold a “Bando” peach tree planted in a white porcelain pot. The branches are shaped to form a character meaning “Longevity.” The legend has it that a “Bando” peach assures three thousand years’ life. The branches shaping the character are full of the sap of life. (Folk Painting, Peach and Peach, Korea, Joseon Dynasty)



LONGEVITY



남자아이의 탄생을 기원하는 꽃문자

꽃 중의 꽃. 모란은 부귀의 꽃이며 장수와 번영을 약속하는 꽃이기도 하다. 조선에서는 부귀, 성실, 행복을 상징하는 여성적인 꽃으로 알려져 있다. 그 큰 꽃송이를 8쪽의 병풍으로 만들어 혼례식장을 꾸민다. 가족이나 부부의 화합을 소망하는 뜻이 담겨져 있다. 화면 가득히 가지와 잎으로 꾸여진 구도 속에 모습을 보이는 것은 모란 줄기가 만들어 내는 '男'이라는 문자. 남자아이의 탄생을 고대하는 마음을 나타낸 것이다. 우아한 여성을 상징하는 모란꽃과의 대비를 통해 생명력 넘치는 생활에 대한 소망을 나타낸다. (민화, 모란도牡丹圖, 한국, 조선시대)

The Flowery Character Wishes for the Birth of a Boy

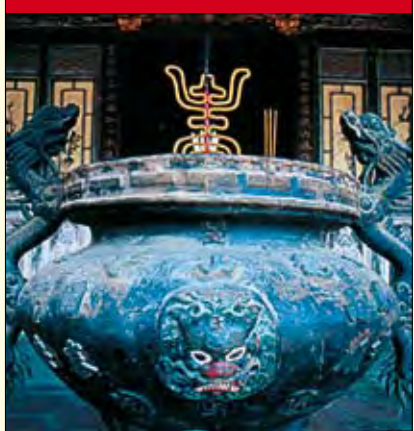
Peony is the symbol of wealth, longevity and prosperity. In Joseon, the wedding hall was often decorated with a folding screen, on which big peony flowers were painted. The leaves and stems drawn across the picture make up the character, "Man." The contrast of the character made of the stems with the graceful feminine peony shows the desire for a vital life. (Folk Painting, Peony, Korea, Joseon Dynasty)

MAN

男

LONGEVITY

壽



하늘과 땅을 이어주는 '福'라는 문자의 향

대만의 오래된 항구, 녹항鹿港에 있는 용산사龍山寺의 경내는 하루종일 선남선녀가 피우는 향 연기로 자욱하다. 향로 중앙에 꽃혀진 '福'자를 본뜬 향이다. 본인의 장수를 빌거나, 혹은 자녀의 앞날이 무사평온하기를 바라며 신전에 바친 것일까? 길상吉祥 문자를 본뜬 듯 하늘로 올라가는 연기에 사람들의 소박하고 두터운 신앙심이 깃들여 있다. 장수에 대한 미진한 꿈. 도중에서 끊어지는 일이 없기를 바라는, 한줄기 향 연기가 천천히 하늘을 향해 소용돌이치며 올라간다. (福자 모양의 향, 대만, 현대)

The Fragrance of the Character, "Longevity," Connects the Heaven and the Earth

The precincts of Yongsansa, a temple in an old port city of Nokhang, Taiwan, are always filled with the incense smoke. The character takes its image from an incense burner. The smoke holds the wishes of people for the longevity and for the safety of their children. (Incense stick in the shape of Longevity, Taiwan, Contemporary)

장수와 오복을 비는 향로 연기

청동향로에서 피어오르는 한줄기 연기. 작은 소용돌이를 겹겹이 둘러치고 휘돌면서 '福'라는 문자 하나를 만들어 낸다. '福'은 장수를 축복하는 문자이다. 흔들리는 향 연기 끝에서부터 잎을 연결시키는 것처럼 다섯 마리의 박쥐가 생겨 나와, '福'자 주위 네층 주며 모여든다. 박쥐의 한자인 편복蝙蝠은 '福'과 '福'이 같은 음이기 때문에, 박쥐는 다복多福을 상징하는 장식이다. 문득 생각해 보면 이 향 연기의 '福' 문자는 필순과는 반대로 밑에서부터 위로 쓰여져 간다. 장수에 대한 기원을 담고 있는, 의표를 찌르는 조형이다. (廣州 민간예술박물관 출입문의 목각, 중국, 연대불명)

Incense Prays for Longevity and Happiness

A smoke rising from the bronze incense burner makes the character, "Longevity." Five bats, the symbol of happiness, come out of the tip of the smoke. (Wood Carving on the Gate of Guangzhou Folk Art museum, China, No Date)



壽福

LONGEVITY

BLESSING

福

BLESSING

'福'을 채우는 미주美酒 문자

'福'나 '福'과 같은 상서로운 문자는 사람들이 선망해마지않는 신선세계의 기준을 채워준다. '福'자의 오른쪽 부분인 '畀'은 있는데도 불록해진 술통 모양에서 유래한다고 한다. 그 모양을 연상시키는 듯한, 혹은 문자를 만들어낸 옛날의 기쁨을 지니고 있는 듯한, 도자기로 만든 술병이다. 이 병에 찰찰 넘치게 담겨진 미주美酒가 한 점 한 획을 채워간다. 향기로운 '福' 문자의 체약이 되어, 그것을 마시는 사람에게 불로장생의 묘약이 되는 것이다. ('福' 문자의 술병, 중국, 청나라)

The Character of Savory Liqueur Fills Blessing

The character, "福," at the right side of "福 Happiness", is said to have taken its form from the shape of a wine barrel. This porcelain bottle seems to keep the happiness of the old time when characters were created. The savory liqueur fills the strokes of the character. (Wine Bottle in the Shape of the character 福, China, Ching Dynasty)





먹물이 '心' 문자를 그린다

삼작 부품은 듯한 구름들. 곱게 빛나는 이 구름은 벼루에 고여있는 시커먼 먹물이다. 먹물은 네 박자의 리듬으로 부풀어 '心'자의 4획의 움직임을 암시한다. '心'자 모양은 심장모양을 본뜬 것이라고 한다. 벼루는 중국 남방 산이다. 중국 벼루에는 '心'자를 새겨 넣는 경우가 가끔 있다. 부드러운 붓끝을 먹물에 담가 듬뿍 먹을 묻힌다. '心'문자를 써내려 가는 붓끝이나 먹물도 이미 문자의 마음속을 담고 있다. (남해연南海硯, 중국 남부)

The "Heart" Painted in Indian Ink

Brightly shining clouds are in fact the black ink in the ink-stone. The ink is blown up in the shape of the "heart," suggesting the movement of the four strokes. The character of the Heart took its shape from the human heart. Both the brush, which writes the character, and the ink already resemble the heart of the character. (An Ink-stone, South China)

HEART

CHARACTER RESEMBLING
阿 IN SANSKRIT

정토淨土를 비추어내는 문자

밀고 사원의 경계를 나타내는 지도. 중앙에 세워진 아미타여래가 앉아있는 금당金堂 앞에는 모양이 일정하지 않은 연못이 펼쳐져 있다. 연못의 모양은 고대 인도의 산스크리트 문자梵字의 '阿'자를 본뜬 것이다. 글씨 모양이 연못이 된다. '阿'는 '아, 운'의 '아'. 입을 벌려 나오는 부드러운 울림으로 우주생성, 삼라만상의 시작을 알리는 것이다. '阿'의 울림은 수면을 흔들어 파문으로 반짝이는 정토淨土의 빛을 비추어낸다. 그리고 연못에 놓여진 다리는 정토와 현세를 이어 준다. (稱名寺의 結界繪圖, 일본, 에도시대)

The Character Illuminates the Paradise

It is a map of a temple of Tantric Buddhism. Geumdan, which houses Amitabha, is in the center, and an amorphous pond is located in front. The pond is shaped like the character, "阿," in Sanskrit. "阿," pronounced as "Ah," announces the beginning of the world. The echo of "阿" illuminates the light of the paradise with its ripples on the water surface. (Kekai Ezu, Shomyoji, Japan, Edo Period)

마음이 차분해지는 정원의 '心' 문자

일본의 절이나 신사神社의 정원에는 心字池라고 하는 '心'자를 본뜬 연못을 만든다. 妙心寺의 이 연못은 선종 특유의 枯山水 양식. 즉 물을 이용하지 않는 心字池이다. '心'이란 글자를 하나로 연결된 흰모래의 흐름으로 그려낸다. 돌로 배치된 정원을 마주하고, 물이 없는 흐름을 조율히 명상하면 들려올 리 없는 물소리가 마음 속에 울려 퍼진다. (교토, 妙心寺의 방장정원方丈庭園, 일본, 무로마치시대, 池崎功 그림)

The Character in the Garden Calms our Heart

There is a pond shaped like the character, "heart" in Japanese temples or Sintoist shrines. The pond in Myosinji does not use water: Instead, the pond depicts the shape of the character "heart" with white sand. (Kyoto, Garden in Myosinji, Japan, Muromachi Period, Painted by Ikejaki Isao)



HEART



MOUNTAIN

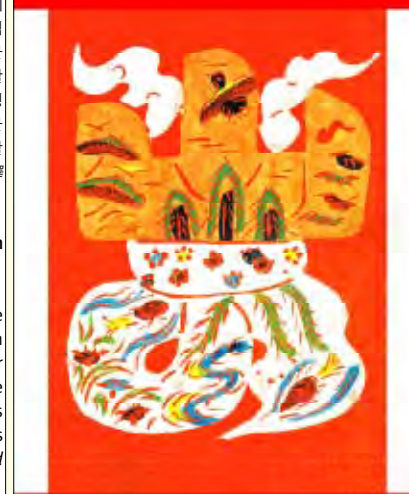
WATER

풍작을 낚는 '山水'의 그림문자

'山'과 '水'를 본뜬 현대작품이다. 구름이 피어오르는 '山' 문자에는 나무가 뿔뿔히 늘어서있고 산새가 날고있다. 굵직굵직하게 넘실거리는 '水' 문자 속에는 풀과 꽃, 나무들, 물 속에 놓여있는 물고기가 그려져 있다. 풀, 나무, 꽃, 곤충의 생생한 웅성거림이 활달하게 표현되어 있다. 자세히 보면 '山'은 세 개의 세로선으로 구성되고, '水'는 삼 획의 움직임으로 그려져 있다. 삼삼은 무수한 만물을 상징한다. 생명을 낚고 풍작을 만들어 내는, 산과 물의 깊이를 알 수 없는 힘을 나타내는 독특한 문자 장식이다. (型染에 채색, 芹澤 介 作, 일본)

The Pictographs of Mountain and Water Bring an Abundant Harvest

A contemporary work that resembles the characters, "Mountain" and "Water." Each character consists of three strokes, for the number three symbolizes the countless things in the universe. The drawing represents a mysterious power of "Mountain" and "Water," which begets life and brings a good harvest. (Painted on Dyed Cloth, Serizawa Kuchisuke, Japan)



2

(문자를 몸에 두르다)

자연의 영험한 기운에 감응해 음양의 기운을 그려내어 탄생한 문자. 한 점 한 획, 가로 세로의 활기 넘치는 붓놀림, 문자가 가지고 있는 문예의 향기와 풍부한 의미의 결합이 천지에 가득한 상서로운 기운을 깨워 일으킨다. 사람들은 살갗 위에 문자를 써서 문신을 새기고 문자가 그려진 의상을 몸에 걸치며, 때로는 문자의 힘을 머리 위에 얹는다. 하늘의 힘을 불러모아 온갖 도깨비들의 재앙으로부터 몸을 지키며 신체에 깃든 불로장생의 힘을 증폭시키려 했다. 문자는 그 몸에 '뜻意'을 품고, 뜨거운 '마음情'을 간직하고 있다. '뜻'과 '마음'. 이 두 가지가 하나로 녹아들 때, 문자들의 느긋하고 평안한 모습은 문자를 몸에 두르는 이의 생명력을 융솟음치게 한다.



(Wearing the Characters around the Body)

Characters are born with the spirit of nature and the spirit of yin and yang. Each stroke and each dynamic dash of the brush, and the union of the fragrant literature and the rich meaning awaken the auspicious spirit, which abounds in the world. People tattoo characters on their skin, wear character-written clothes, and sometimes put the power of characters on their head. People tried to protect their body against the evil spirits with the help of the heaven and to increase the breath of eternal life hidden inside their body. Characters hold the will(意) in their bodies and cherish the fervent affection(情). "Will" and "Affection." When these two melt into one, the relaxed and comfortable shape of characters makes the character-wearing person's body leap with the vitality.



수복壽福과 서로 호응하는 민복民服

100년 전 대만 여성의 민복民服이다. 옷깃에 보이는 것은 '壽'자를 장식화한 단추끝이다. 단추 두 개를 매개로 하여, 두 개의 '壽'자가 하나로 묶여진다. 물 속을 헤엄치며 장난하는 두 마리 물고기처럼 생기가 넘치는 산뜻함이 두드러져 보인다. 행운, 장수에 대한 끝없는 갈망이, 곡선이 겹쳐진 아름다운 '壽'문자 디자인의 결정체로 나타났다. 밑에 있는 큰 문양은 나비나 석류로도 보이지만, 복을 상징하는 박쥐의 모습도 연상시킨다. 문자의 힘, 상서로운 조짐의 형태를 몸에 걸친 의상에 수놓았다. 좋은 일이 가득한 느낌이 전해져 온다. (여성의 민복, 대만, 19세기)

The Blessing of Longevity Corresponds with a Garment

It is a traditional costume of the Taiwanese woman about 100 years ago. We see the two buttons shaped like the character of "Longevity." An earnest desire for luck and longevity created this beautiful curved character, an essence of design. The power of the character is embroidered on the clothes. (A Traditional Costume of Woman, Taiwan, 19C)

LONGEVITY



순환하는 우주의 기운을 나타내는 문자디자인

아홉 마리의 용이 서로 뒤엉켜 있고, 금실이 반짝이는 휘황찬란한 조복朝服(의례복)이다. 눈부신 빛에 둘러싸여 앉아있는 사람은 청나라의 저명한 건륭乾隆 황제의 첫 번째 왕비인 효현순수賢純 황후이다. 이 조복의 특징은 진주와 산호를 본뜬 무수한 '圓壽' 이. 달과 보석을 상징하며 원만함과 장수에 대한 기원을 담고 있는 문양이다. '圓壽' 문자는 옷자락에서부터 앞쪽으로 늘어서, 바다 가운데에서 하늘로 올라가, 결국에는 하늘에서 춤추는 용들의 손바닥 안에 쥐어진다. 순환하는 우주의 기운을 농축한 웅장한 의상, 시원한 문자디자인이다. (효현순수賢純 황후의 조복상朝服像, 중국, 청나라, 고궁박물관)



LONGEVITY

Circulating Spirit of the Universe

A formal dress worn at Court. The seated person surrounded by the glistening light is Empress Hyowonsun of China. This dress is characterized by countless pearls and coral, which symbolize the moon and precious stones as well as the desire for the roundness and longevity. The characters of "Round Longevity" reach the sky and finally nine dragons. (Image of Empress Hyowonsun in Formal Dress, China, Ching, the National Palace Museum)

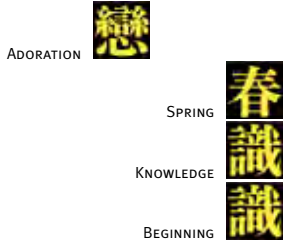


시가詩歌를 염색하여 몸에 걸치다

근세 일본에서는 기모노에 여러 가지 문자를 염색하는 것이 유행이 었다. 友禪染色(비단 등에 화려한 채색으로 인물, 꽃, 새, 산수 따 위의 무늬를 선명하게 염색하는 것) 기법이 발달하여 섬세하고 복잡한 그림의 표현이 가능해졌기 때문이다. 물들여진 문자는 사람들에게 잘 알려진 이야기나 와카和歌(일본 고유형식의 시)가 많다. 이 소매웃도 짙은 가나문자(한자의 일부를 따서 만든 일본의 독특한 음절문자)에 섞여서 커다란 戀 春 識 등의 글씨가 눈에 띈다. 노래를 염색한 기모노를 입고 있으면 사람의 모습이 노래가 되고, 시가 되어 춤춘다. (立美人圖, 일본, 에도시대)

A Poem Is Dyed and Made into a garment

It became a trend in Japan to dye various characters on Kimono with the development of dyeing technique, which made possible the expression of delicate and complicated patterns. The dyed characters come from well-known stories or from Japanese songs. The person wearing Kimono, on which a song is dyed, turns into a poem and dances. (*Painting of a Beauty, Japan, Edo Period*)



소매에 부는 만발한 벚꽃문자

노란색 비단의 기모노를 덮어쓴 듯 우아하게 서있는 벚꽃나무. 활짝 핀 꽃에 둘러싸여 피어나는 여섯 개의 문자가 있다. 옷 뒤쪽에는 春 識 始, 앞쪽에는 風 櫻 芽. 여섯 개의 문자를 이어가면, 나는 처음으로 알았다. 봄바람이 베를 위를 지나, 교묘하게 색만을 짜넣는 것이 아니라, 향기도 짜넣고 간다는 것을 이라는 한 시漢詩의 한 구절이 떠오른다. 한 편의 시를 몸에 걸친, 여성의 몸이 꽃피는 나무로 변신한다. (노란 비단의 벚꽃나무 문양, 문자를 넣은 友禪染色의 소매, 일본, 에도시대)

Cherry Blossoms on the Sleeve

A cherry tree is standing wearing a yellow silk Kimono. Six characters are also blooming, surrounded by the flowers. Link the three characters in the back and the other three in the front, and a woman transforms into a poem, which reads, "I for the first time knew that when the spring wind passes the weaving machine, it not only weaves the colors ingeniously but also the fragrance." (*Dyed Yellow Silk Sleeve with the Design of Blooming Cherry Tree, Japan, Edo Period*)



벤케이弁慶의 진언문자眞言文字

12대 이치카와 단쥬로市川團十郎(가부키 배우)가 연기한, 잘 알려진 칸진초勘進帳(가부키 18번의 하나)의 명장면. 요시츠네를 따라 오슈嶺州(일본의 동북지방)로 향하는 벤케이(헤이안 시대의 무장 미나모토 요시츠네의 심복이었던 장사)는 아타카노세키에서 검문을 받지만, 칸진초를 읽음으로써 위기를 모면한다. 지팡이를 치켜 들고 과장된 몸짓을 하는 수도자가 입고 있는 옷에, 금색의 산스크리트 문자(梵字)가 눈에 들어온다. 칸, 만 두 글자의 조합. 칸, 만이란, 수도자들의 수호신인 부동명왕不動明王이 주술에 사용되는 산스크리트 문자이다. 이 두 글자를 몸에 지니고 수도자는 수득 성취를 기원하는 것이다. (12대 이치카와 단쥬로가 연기하는 벤케이, 일본, 근대)

Benkei's Incantation

It is a famous scene of Kanjincho, one of 18 Kabukis. Benkei passes the crisis at the checkpoint during the travel, by memorizing the Kanjincho. The two Sanskrit characters of "Kan" and "Man," on the monk's outfit, are believed to accomplish the monks' aspiration for the truth. (*Benkei Played by the 12th Ichikawa Danjuro, Japan, Modern Age*)



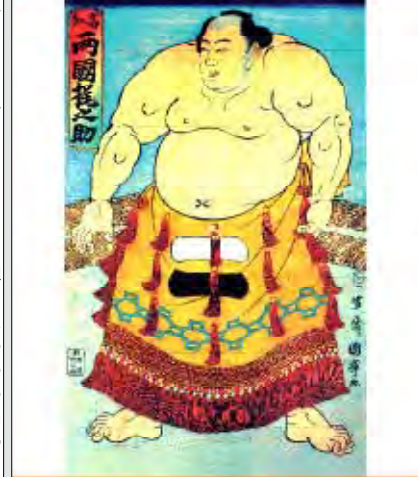
음양의 케쇼마와시化廻廻し

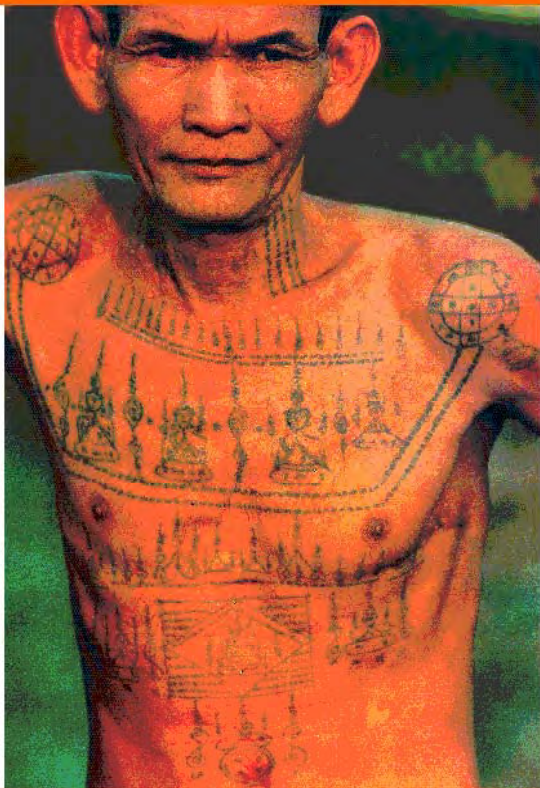
(스모선수가 두르는 짧은 앞치마 모양의 천)

일본 스모의 기원은 야요이 시대로 거슬러 올라간다. 원래는 오곡 풍성을 기원하는 제사였다. 역사力士들의 힘이 넘치는 몸이 모래판 위에 산처럼 우뚝 서 있다. 土佐藩 (일본 高知縣의 일부) 소속의 역사, 료코쿠다지노스케兩國權之助의 독특한 케쇼마와시는 '흰색 — 자, 검은색 — 자'가 수놓아진 것. 흰색과 검은색의 '一' 문자는 천지에 가득한 음양의 팽팽함과 승패의 승운을 본뜬 것이 아닐까? (曜齊國輝畫, 力士圖, 일본, 에도시대)

Yin and Yang of Keshomawashi (Short Skirt-like Cloth of Sumo Players)

The origin of Sumo goes back to the festival praying for the plentiful harvest in Yayoi period. Ryokoku Dajinosuke has a unique Keshomawashi, on which the black character, "One" and the white character, "One," are embroidered against the background of opposite color. Probably the character resembles the confrontation of yin and yang and the spirit of victory and defeat. (*Sumo Player, Japan, Edo Period*)





몸을 지켜주는 문신文身문자

피부에 문자부적을 문신한 캄보디아 쿠메르 지방의 남자. 가슴 가득히 문자의 성스러운 힘, 부처의 힘이 펼쳐져 있다. 문신은 화장을 그 시초로 하여 고대사회에서 널리 행해진 신체장식의 한 기법이다. 기도를 하고 몸을 정결하게 한다. 그 다음에 피부에 바늘 등으로 상처를 내 먹이나 붉은 빛의 안료를 넣어 착색하고, 성스러운 문자나 주술문자를 부조한다. 사람의 피부가 비상한 힘을 내포한 신통력을 갖는 것으로 변신한다. 타이, 캄보디아, 베트남, 버마 등지에서는 문신의 부적문자가 남성들의 피부를 뒤덮는다. (*피부 위의 부적문자, 캄보디아, 현대*)

Tattoo Characters Protect the Body

A man from Khmer region, Cambodia, tattooed characters on his body. In Thailand, Cambodia, Vietnam, and Burma, male body is often covered with tattoo of characters, which is believed to bring the spiritual power. (*Tattoo Character on the Skin, Cambodia, Contemporary*)

경극京劇의 쿠마도리微取り 문자

귀청을 찢는 듯한 징소리로 시작되는 중국 경극의 무대. 소리 높여, 혹은 소리를 죽여 흐느껴 우는 굉광이 소리, 화려하고 현란한 채색의 의상, 숨도 쉴 수 없는 연기. 순식간에 관객을 흥분의 도가니로 몰고 간다. 특히 보는 사람의 시선을 빼앗는 것은, 배우의 얼굴에 그려진 무시무시한 쿠마도리(배우의 얼굴표정을 과장해서 분장할 때 청색, 홍색의 선을 그리는 것)이다. 경극의 쿠마도리는 중국 고대의 가면극에서 진화한 것으로, 의상과 마찬가지로 배우가 하는 역할의 성격을 나타낸다. 이것은 '壽' 문자를 그린 쿠마도리이다. 진심어린 무장의 이마에 문자를 표시하여, 예사롭지 않은 신비스러운 힘을 담으려고 했다. 고대의 문신의 흔적을 생각나게 한다. (왼쪽 아래는 秦英, 오른쪽 아래는 楊七郎, 김상문자(용맹스러운 힘을 상징하는 문자))

Kumadori of Peking Opera

Clashing gongs, crying Chinese violin, bright-colored costumes, and the breathtaking action. Every element of Peking Opera excites the audience. Especially, the Kumadori, the makeup on actors' face, overwhelms the audience. This Kumadori shows the character of "Longevity," on the forehead of a warrior. (Bottom left is Jinyoung, bottom right is Yangchillang. Both represents bravery.)



LONGEVITY

문자의 예지를 몸에 걸치다

〈논어〉〈주례周禮〉의 전문을 백백히 써넣은 속옷. 과거시험을 준비하는 지원자가 입었다고 한다. 과거科擧는 중국 수나라로부터 청나라까지 1300여년간 행해진 관리등용을 위한 자격시험제도. 한 국에서도 고려시대 이후 성대하게 행해졌다. 사서四書, 오경五經, 작시作詩, 작문作文 등의 실력을 시험했다. 100명 중 한 사람. 엄격한 과정을 무사히 거쳐 합격하기를 기원하며 이 속옷을 입는다. 문자의 힘, 문자의 마음이 몸 구석구석까지 채워지기를 기원하는 것이다. (속옷, 중국)

Wear the Characters of the Classics

The whole scripture of Chinese classics, "Analects of Confucius," and "the Book of Rites" are written on an underwear. The applicants taking "Gwageo," an exam for selecting public officials, wore this, wishing to pass the exam. They prayed that the power and spirit of the characters would fill their whole body. (*Underwear, China*)





머리 위에 모신 우주성자

검은 옷을 입은 승려들. 원을 만들어 북을 세게 치면서 과격하게 회전하며 춤춘다. 티벳불교에서, 봉납捧納되는 대지의 신土地靈을 위로하는鎮坐 降魔(악마를 항복시킴)춤, 샤나의 한 장면이다. 승려들은 머리 위에 넓은 차양이 있는 커다란 검은 모자를 쓰고 있다. 봉긋하게 솟아오른 부분은 우주의 중심 속에 우뚝 선 우주산인 수미산(불교에서 세계의 한가운데에 높이 솟아있다고 하는 산)을 상징한다. 거기에 표시된 문자는 '전' 우주를 포섭하는 부적이다. 치양에는 삼각형의 목책 안에도 금색의 부적이 표시되어, 불꽃이나 용을 연상시키는 황금색의 높이 넘실거린다. 우주의 힘을 머리 위에 얹은 탕트라 승은 춤으로 대지의 신을 위로하고, 악마를 없애는 못하게 쫓는 신비스러운 힘을 지니고 있다. (*샤나춤에 사용되는 검은 모자, 부탄*)

The Sage of the Universe on One's Head

In the Dance of Shana of Tibetan Buddhism, monks drive away the evil spirit and comfort the god of the earth. Monks wear a black hat with a big shade. The towering top symbolizes Mt. Sumi, the mountain of the universe in Buddhism, and the character on it is an amulet which covers the whole world. (*Black Hat Used in the Dance of Shana, Bhutan*)

A TIBETAN COMPOUND CHARACTER
COMBINING 10 CHARACTERS



BLESSING



용과 '福'을 얹은 문자왕관

소녀들이 머리 위에 쓰고있는 커다란 은으로 된 보석왕관. 한가운데에는 복이란 문자가 크게 찍혀져 있고, 서광을 연상시키는 은 조각이 방사형放射形으로 반짝반짝 빛나고 있다. 태양빛을 마주하듯이 몸을 날리고 있는 것은 용으로, 몸을 비비꼬아 서운을 비추게 하는 것 같다. 중국 귀주성에 사는 소수민족, 마오족 최대의 축제, 고사절社節의 한 모습이다. 화려한 의상으로 몸을 장식한 여성들이 은과 은이 서로 스치는 소리를 내며 뽀내듯이 춤을 춘다. 하늘과 땅의 힘을 몸 안에 깊이 스미게 하여 '福'문자와 용의 힘에 의해 지켜진 관을 쓰고 대지의 신비스러운 기운과 교감한다. (*마오족의 은으로 만든 왕관, 중국, 현대*)

The Crown of Characters with Dragon and Blessing

Girls wear a silver crown on their head. In the center, the character, Blessing, is carved, and the silver flakes are glittering like sunlight. The women of the Miao, a minority people in China, dance on a festival day, wearing splendid costume and a silver crown. (*Silver Crown of the Miao People, China, Contemporary*)



3

(문자와 생활하다)

문자는 일찍이 하늘의 소리를 듣고 그것을 기록한 것으로 새겨지고 쓰여지고 그리고 읽혀져 왔다. 문자는 표현과 기호일 뿐 아니라 무한한 힘을 품고 있는 존재였다. 그 한 문자 한 문자를 종이 위에 썼을 뿐 아니라 일상생활 속의 갖은 장소에서 불췌 모습을 나타내곤 했다. 지나가는 바람에 맞서 하늘로 올라가는 문자가 있다. 불의 힘으로 어둠에 쌓인 산허리에 활활 타오르는 문자가 있다. 갖가지 도구에 쓰여지고 새겨져 그곳에 힘을 불어넣는 문자가 있다. 어떤 문자도 사람들의 생활 속에 하늘의 힘을 불러들여 상서로운 기쁨을 가져다주는 징표로 받아들여졌다.

(Living with Characters)

Characters have been inscribed, written, and read as the record of the heaven's voice. Characters were not only expression and sign but also meant an existence with unlimited power. People wrote on a piece of paper one character after another. Characters were shown here and there in every phase of daily life. There is a character which rises up to the sky against the blowing wind. There is a character which is ablaze with the fire on the side of a mountain. There is a character which is inscribed on various instruments and is thought to give them power. Any character was regarded as a messenger of happiness, which would bring the heavenly power into people's life.

축하의 의미를 담은 연의 '龍'문자

새빨간 태양에 맞서서 하얗게 반짝이는 '龍' 문자. 소용돌이치는 검은 구름을 배경으로, 불을 상징하는 빨강과 물을 상징하는 파랑이 양쪽으로 가르는 반개의 모습으로 어지럽게 날고 있다. 다이내믹한 일본의 문자 연이다. 하늘에 '龍'문자를 걸어 용신龍神의 힘을 불러 깨운다. 아시아 각지에서 용신은 비구름과 번개를 부르고, 지상의 생명 있는 것들에 윤택함을 가져다주는 풍작을 담당하는 신으로 믿어져 왔다. (*에도의 용龍 연, 일본, 현대*)

A Kite of Celebration with the Character of Dragon

In this dynamic Japanese kite, a dragon is flying in the shape of a lightening between red and blue, which respectively represent fire and water. In Asia, the dragon god was believed to bring the cloud of rain and lightening, and to bring the plentiful harvest on the earth. (*A Dragon Kite of Edo, Japan, Contemporary*)



DRAGON



LONGEVITY



상서로운 팔보八寶의 '壽'문자

바람을 잔뜩 받아 있는대로 부풀어오른 연에 커다란 '壽'자가 새겨져 있다. 학과 거북이를 따라 선계仙界 저편에서 공중과 해상을 왕림하는 보물선. 혼례를 축하하는 카가加賀지방의 友禪의 호화로운 비단보이다. 뱃전 가득히 보물이 산처럼 쌓여있다. 여러 가지 보배를 합쳐서 그린 무늬나 여덟 가지 보석디자인은 중국의 송나라와 명나라에서 유래한다. '壽'문자도 상서로움을 불러오는 문양으로서 생활공간 속에서 많이 이용되었다. (보물선 문양의 비단보, 일본, 에도시대)

The Character of Longevity with Eight Treasures

The Character, "Longevity," is painted on the kite. Also a crane and a turtle, a treasure ship are painted on a silk wrapping cloth of Kaga region. The pattern or the jewel design of eight treasures, which derived from China, was used in daily life as the bearer of happiness and auspices. (Silk Wrapping Cloth with the Pattern of a Treasure Ship, Japan, Edo Period)

활활 불타는 '大'문자

8월 16일 밤, 고도인 교토를 둘러싼 산중턱에 '大'란 한 문자가 타오른다. 웅대한 '大'문자 태우기. 조상의 혼령을 피안으로 보내는 우리봉조齋盆(음력 7월 보름에 조상의 혼령을 제사지내는 불교행사) 마지막날에 피우는 불이다. 불로 그린 '大'문자는 세계에서 그 유례가 없는 것이다. '大'자의 가로줄이 73미터, 왼쪽 밑의 사선은 146미터, 오른쪽 밑의 사선은 124미터나 된다. 이 이외에도 묘법妙法이나 주형舟型 등, 다섯 개의 문자나 그림이 불로 태워져 타올라가 고도의 어두움을 에워싼다. (교토 히가시야마東山の '大'문자 태우기, 일본)

The Character, "Big," on Fire

People of Kyoto set fire on the character, "Big," on a mountain at night on August 16. The horizontal line of the character is as big as 46m long, the diagonal line on the left side is 146m long, and the line on the right is 124m long. (Burning of the Character, "Big," at Higashiyama, Kyoto, Japan)



BIG



TREE

등불에 담긴 기원문자

조상의 혼령과 나무의 혼령을 공양하기 위해 정원사들에 의해 봉납된 현대燈臺燈臺. '木'자 형태로 등불이 늘어선 있고, 중앙에는 '木'문자가 끼워 넣어진다. 정원사는 나무에 가위질을 하여 새로운 생명을 불어넣어 나무의 힘을 재생시킨다. 한편으로는 나무를 태워서 생활을 윤곽하게 하는 불을 만들어낸다. 현대에 흔들리는 등불문자는 나무의 생명에 바치는 정원사들의 진혼의 마음을 불러 깨운다. (사원에 봉납된 金銅製の 多燈型燈臺, 일본, 현대)

The Wishing Character on the Lamp

A lamp stand presented by gardeners to console the spirits of their ancestors and of the trees they fell. Though gardeners revitalize the power of trees by cutting branches, they also burn and sacrifice trees to obtain fire wood. So they need to console the spirits of trees. (Gilt Copper Lamp Stand Presented to a Temple, Japan, Contemporary)





물동이의 '水' 문자

커다란 물동이에 낙인찍힌 '水' 문자. 넓조각 같은 모양의 점토를 단 순하게 붙인 '水' 문자는, 느긋한 표정을 보이며 하늘에서 쏟아지는 강로수甘露水を 기다린다. 흙은 물의 힘을 얻어서 부드러운 점토로 변한다. 손으로 가공하기 쉬운 소재가 되어, 고대 토기에서 볼 수 있는, 자유로운 디자인을 가능하게 한다. 흙은 물과 만나 불로 뜨거워져 문자가 된다. (*탄바丹波지방에서 구운 물동이, 일본, 17세기*)

The Character, "Water," on the Water Jar

The character, "Water," is written on a big water jar. Clay was an easy plastic material used in ancient earthenware. The character is made of clay and attached to the earthenware to be baked. (*Earthenware from Tanba Region, Japan, 17th Century*)

WATER



LONGEVITY



'금단金丹'을 정련하는 불로장생의 문자

화려한 장식으로 꾸며진 중국 의자. 등널 중앙에 배치되어 있는 것은 거울모양을 본떠 만든 한 쌍의 '壽' 문자이다. 하지만 자세히 보면 항아리 모양의 화로이다. 연단술鍊丹術의 비보秘寶에 의해 영약靈藥 금단을 정련하는 화로모양이 아닐까? 금단이란 불로불사하는 신선의 영약. 한번 이 의자에 앉으면 등 전체가 소용돌이치는 상서로운 기운에 둘러싸여 심장의 위치에 연단의 화로가 딱 맞게 겹쳐진다. 화로가 발산하는 영묘한 기운이 앉아있는 사람의 태내에 들어가 불사의 꿈을 꾸게 한다. (*옷칠한 의자의 등널, 중국, 청나라*)

The Character of Longevity Which Refines the Elixir of Life

A heavily decorated Chinese chair. A pair of characters, "Longevity," make up the center of the back. But on a close look, it has the shape of a burner, which produces the elixir of life in alchemy. The person sitting on this chair is surrounded by the auspicious spirit of the chair. (*The Back of a Lacquered Chair, China, Ching Dynasty*)

딸의 행복을 비는 '喜'와 '富'

혼기를 맞은 딸이 놓아둔 것일까? 조선의 목공가구 중에서도 특이한 매력을 갖고있는 화각장의 버선장롱이다. 노랑, 빨강, 녹색으로 화려하게 염색한 소뿔에 그려진 무늬 중앙에는 쌍희문雙喜文과 '富'자가 들어 있다. 불로장생을 상징하는 장생과 용, 기린麒麟, 봉황, 사군자, 화조花鳥 등의 상서로움이 넘치는 장식으로 둘러싸여 있다. 쌍희문은 원래는 남녀의 순서를 상징하며, 이중의 축의를 표하는 것. 좋은 반려자를 만나 길이길이 행복하기를 기원하는 부모의 마음이 담겨져 있었다. (*화각장의 버선장롱, 한국, 조선시대*)

Joy and Wealth to Pray for Daughters' Happiness

The chest for Beosun(Korean style socks) was made using the unique technique of Hwagak, which is the flaked ox horn dyed in yellow, red, and green. The characters of "Doubled Joy" and "Wealth" are written in the center of the pattern and the auspicious figures like ten long-living things, a dragon, a giraffe, four Gracious Plants, flowers and birds fill the chest. (*The Chest for Beosun, Korea, Joseon Dynasty*)



DOUBLED JOY



TEN THOUSAND

LONGEVITY

복을 담은 '萬'자형의 식기

청나라 황제가 애용했다고 하는 칠금채漆金彩의 식기. '萬'자를 본뜨고 있다. '萬'은 '多'를 의미하지만, 불교에서는 '근'을 나타내고, 만복이 모여드는 모양도 연상시킨다. 그릇 두께에는 한 글자 한 글자를 다른 '萬' 문자로 색칠하여 틈을 메워가듯이 연꽃, 덩굴꽃, 그리고 박쥐가 놓여져 있다. 덩굴꽃은 선이 이어짐을 상징하고, 박쥐는 복과 상통한다. 그래서 이 장식은 만복연선萬福連線이라고 읽을 수 있다. 이 '萬'자의 그릇에 온갖 사치를 다 부린 요리가 담겨져, 연회는 한층 화려하게 경사스러움으로 가득 차 간다. (*옷칠한 식기, 중국, 청나라*)

The Dinnerware Containing Happiness with "Ten Thousand" Pattern

The gold-lacquered dinnerware favored by emperors of the Ching dynasty. The character of "Ten Thousand" represents "Abundance" and "근" of Buddhism as well. On the cover, lotus flowers, anthermia, and bats are inscribed with more characters of "Ten Thousand." (*Lacquered Dinnerware, China, Ching Dynasty*)





LONGEVITY



모인 사람들을 하나로 만드는 두개의 주둥이를 가진 주전자

은과 동의 두 가지 색을 합쳐 불록하게 모양을 만든 몽골의 주전자이다. 중앙의 표시는 마주보고 있는 두 마리의 박쥐를 본떠 만든 '福' 문자. 좌우에는 둥글게 만들어진 '壽' 문자가 놓여져 있다. 공 모양의 몸통 하나에 두개의 주둥이가 붙어있다. '하나'와 '둘'의 관계가 이 주전자의 장식에 많이 이용되고 있다. 해-달, 남자-여자, 생-사. 이 세상에 존재하는 모든 것은 서로 섞여서 하나로 만들어진다. 이러한 동양의 지혜가 담겨져 있다. 주전자에서 좌우로 흘러다니는 버터치나 마유주馬乳酒 같은 부드러운 액체를 '모인 사람들의 마음을 하나로' 라는 마음을 담아 따른다. (두개의 주둥이를 가진 주전자, 몽골, 연대미상)

A Pitcher with Two Mouths Unites People

On the silver and copper-colored pitcher from Mongolia, two bats are shaped like the character, "Longevity," while the rounded character lies on each side. The symbolism of one and two is applied to this pitcher: Everything in the world is paired into one like the sun and the moon, man and woman, and life and death. (Pitcher with Two Mouths, Mongolia, No Date)

푸른 소나무를 본뜬 경사스러운 문자

비연호鼻煙壺는 코담배를 넣는 용기. 중국 청나라 초기, 코담배는 궁궐사람이나 귀족 사이에서 애호되었다. 비연호 중앙에 가늘게 뻗어나는 노송의 남빛 줄기를 따라가면 '壽' 문자가 나타난다. 푸른 소나무에 행복과 장수의 의미를 덧붙인 것일까? 비연호 그 자체에도 마력이 숨어있다고 생각되어 수호신으로서 귀중하게 여겨졌다. (비연호, 중국, 청나라)

The Auspicious Character Resembling the Green Pine Tree

Biyeonho is a container of snuff, which was popular among courtiers and aristocrats in the early Ching. When you follow the bluish stem of an old pine tree in the middle of the container, the character of "Longevity" appears. Probably the green pine tree represents happiness and longevity. (Snuff Container, China, Ching Dynasty)



LONGEVITY

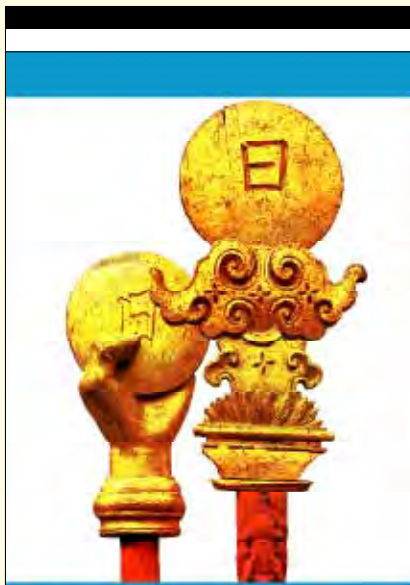
벽돌로 쌓여진 길상문자

한국의 궁궐이나 상류계급에서는 집 주위에 돌, 벽돌, 기와 등을 쌓아 여러 가지 모양의 담을 만들었다. 초화장華花牆 또는 화문장花紋牆이라고도 불리는 기하학적인 담의 모양. 사슴, 학, 사군자, 불로장생을 상징하는 장생, 그리고 문자 등이 장식되었다. 유교의 나라답게 수복壽福, 강령康寧, 부귀富貴, 다남多男, 만수무강萬壽無疆 등의 길상문자가 담을 장식한다. 기복신앙과 공예가 융합하여 생활의 안녕을 기원하는 장식이다. (경복궁 자경전慈慶殿의 꽃문양의 담, 한국, 조선시대)

Brick-Layed Auspicious Character

The walls were made of stone, brick, or tiles in palaces or the mansions of aristocracy in Korea. The walls were decorated with the patterns of deer, crane, four Gracious Plants, ten long-living things, and characters. The tradition of Confucianism determined the type of characters: "Longevity" and "Happiness," "Comfort," "Wealth and High Rank," and "Many Sons." (Flowery Wall of Jagyeongjeon, Gyeongbok Palace, Korea, Joseon Dynasty)





SUN
MOON

MOUNTAIN

제 도구가 들고있는 '日'과 '月'

'日' 문자가 또렷이 음각된 금색으로 반짝이는 표지. '月' 문자를 나타내는 것도 있다. 대만의 사당에 전해져 온 제 도구인 신부령神符令의 하나이다. 제 에서 도사들이 도행을 할 때, 손바닥 위에 높이 받들어 드는 도교의 제구이다. 대만의 고산高山에 사는 아미족阿美族의 신화에는 양신陽神인 태양은 천지를 창조하고, 음신陰神인 달은 오곡을 낳는다고 한다. 해와 달은 만물의 생사와 성쇠의 근원을 이루는 음양변화의 기원이다. 양신, 음신을 하늘 높이 받드는 신기神器는 강한 악마를 이기는 힘을 가지고 있다. (창을 꽃아 장식한 제 도구인 神符令, 대만, 현대)

"The Sun" and "the Moon" Held by the Ritual Utensil

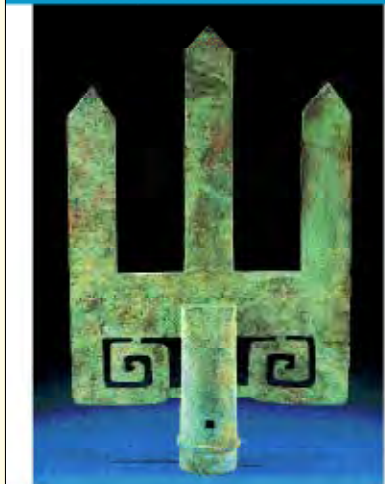
"The Sun," the creator of the world, and "the Moon," the producer of five kinds of grain according to the mythology of the Ami Tribe in Taiwan, are inscribed in a conventional ritual utensil, which is housed in a Taiwanese shrine. (*Ritual Utensil Decorated with Spear, Taiwan, Contemporar*)

산의 영력靈力을 받은 제 도구

세 개의 봉우리가 하늘을 향해 나란히 서 있다. '山' 문자를 본뜬 청동으로 만든 창이다. 1미터를 훨씬 넘는 거대한 제 도구. 고대 중국에서는 산의 모습은 하늘과 땅, 그리고 땅 밑을 이어주는 신령이 잠들어 있는 우주산을 예감시켰다. '山'의 발음은 '三'의 음과 밀접한 관계를 가진다. '三'은 천지인의 길을 나타내며, 삼라만상을 만들어내는 성스러운 수(聖數)였다. '山' 문자를 본뜬 창 무늬. 신을 부르고, 조상의 혼령이 안식하고 있는 산의 영기와 교감하여 끝없는 번영을 기원하는 것이었으리라. (산을 본뜬 창 모양의 제례 도구, 중국, 중산왕국中山王國, BC 3세기)

Ritual Utensils with the Spiritual Power

In this trident, three peaks, resembling "the mountain" stand together toward the heaven. In old China, the mountain reminded people of the cosmic mountain in which the spirit, the connector of the heaven, the earth and the underworld, is nestled. (*Ritual Utensil in the Shape of Trident, China, Jungsan Kingdom, BC 3C*)

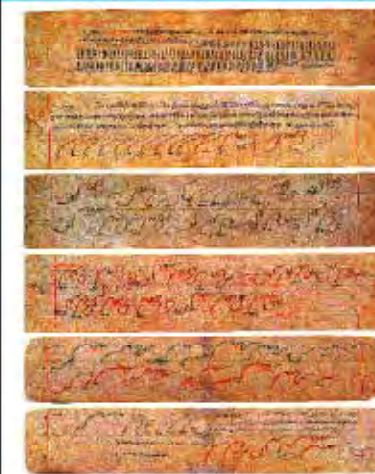


소리의 층층보層雲譜

성명聲明(독경)의 기원은 고대 인도로부터 거슬러 올라간다고 한다. 티벳불교인 라마교에서 성명聲明은 승려에게 있어 중요한 수행의 하나였다. 티벳의 聲明譜에는 소리의 높고 낮음의 변화가, 문자에 붙어있는 구름 모양의 곡선의 기복으로 붙여져 있다. 연주 약기의 지시는 점이나 동그라미로 표시된다. 낭독을 위한 기보記譜는 다양한 양식으로 행해졌다. 늦게 혹은 늦게 서로 주고받는 기원의 소리는 바람을 타고 맑고 찬 공기를 가르며 부처님에게 보내진다. (티벳불교의 聲明本, 티벳, 18세기)

The Score of Layered Clouds

Reciting scripts, which has its origin back to old India, was an important activity for Tibetan Buddhist monks. In the Tibetan score of scripts, the high and low notes were expressed with the rise and fall of cloud-shaped lines. Also the instruments were notified with dots or circles. (*Score of Tibetan Buddhist Scripts, Tibet, 18th Century*)



기원을 암시하고 사라져가는 문자

느림한 문자로 오다이모쿠お題目(일련종인 남묘호렌게교南無妙法蓮華經의 7자)를 쓴 불교 일련종日蓮宗의 부채 모양의 북이다. 오다이모쿠를 쓴 북은 그 자체가 본존으로 여겨져 두드리는 행위에 의해 사람과 사람 사이에 인연이 맺어진다고 여겨졌다. 남묘호렌게교 소리와 함께 '문, 축, 돈, 돈, 축, 축'의 여섯 박자로 두드리는 부채 모양의 북의 리드미컬한 음. 매일 불전에서 독경할 때, 두들길 때마다 오다이모쿠의 먹글씨도 퇴색해간다. 사라져가는 문자와 함께 사람들의 두터운 신앙심은 소리를 타고 하늘로 보내진다. (일련종의 부채 모양의 북, 일본, 현대)

The Characters Suggest the Origin and Disappear

The fan-shaped drum has Odaimoku (the teaching of Nichirenshu summed up in 7 letters) on it. The drum with Odaimoku was regarded itself as the Buddha and the act of drumming was thought to connect people. (*Fan-shaped Drum of Nichirenshu, Japan, Contemporary*)

南無妙法蓮華經
NAMMYOHORENGEKYO,
THE TEACHING OF
NICHIRENSHU



4

(문자로 기원하다)

용솟음치는 영험한 힘을 실어 줄주는 선. 불꽃처럼 흔들리며 서로 겹쳐지는 문자와 기호의 집합체. 불꽃을 일으키는 한 점 한 획이 엮어내는 형태의 매듭에서 격렬한 주력呪力이 피어오른다. 읽을 수 있을 듯하면서도 읽을 수 없는 문자. 문자를 뛰어넘은 '영험한 힘'이 넘치는 문자의 탄생... 부적인 문자는 사람들의 한결같은 기도의 마음을 그려내 온갖 도깨비들의 술렁임을 잠재운다. 사람들은 붉은 색의 단사丹砂를 이용해 이 부적을 정성껏 복숭아나무에 새겨 종이에 찍어냈다. 집안에 붙이거나 몸에 간직하기도 하지만 때로는 이를 태워 마심으로써 천지의 평안과 일신의 안전을 간절히 기원했다.

(Making a Wish with Characters)

A line sprints carrying the miraculous spiritual power. The combination of characters and signs are piled up against each other like a flame. A strong incantation comes out of the knot of sparking strokes. You read characters, but you can't. The birth of characters full of "spiritual power" beyond characters... The character-amulet represents people's unchanging prayer to calm the stir of all the goblins. People carved the amulet on the peach wood and printed it on paper using the vermillion. They put it in their houses, or kept it in their body. They sometimes burned it and ate it with water to pray for the peace of the world and their safety.

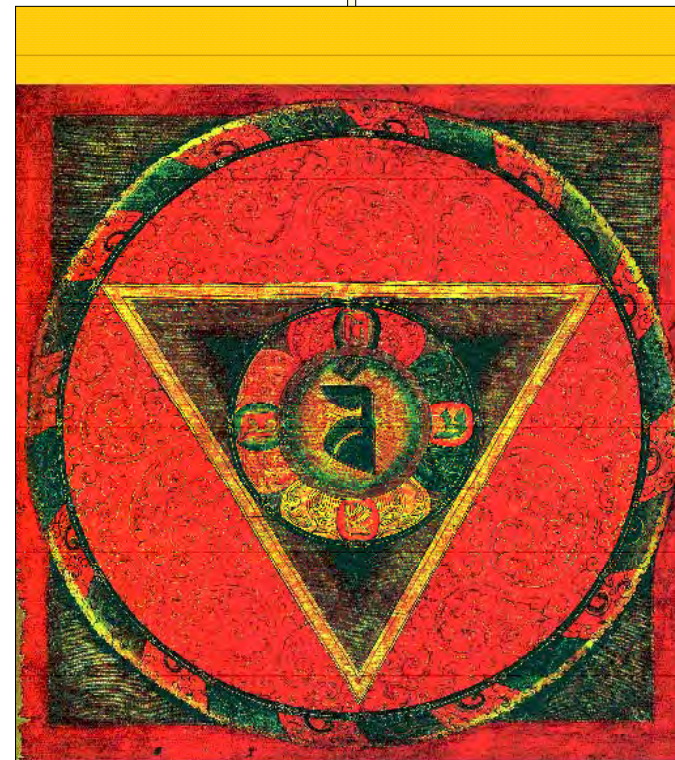


마니차摩尼車가 연주하는 관음보살의 진언眞言

오색찬란한 '마니차, 마니콜로'. '마니'란 여의주를 가리키는 동시에 염불이나 진언주문을 가리키기도 한다. 마니는 관음보살을 칭송하는 여섯 자의 진언문자이다. '옴, 마, 니, 반, 메, 훔'을 읽으면서 마니차를 돌리면, 경문을 읽은 것과 같은 공덕을 얻을 수 있다고 믿었다. 신앙이 두터운 부탄의 민중은 아침저녁으로 사원을 찾아와 입구에 설치된 마니차를 돌린다. 차가 한번 회전할 때마다 진언도 뱅그르르 돈다. 산 속에 청명한 종소리가 울려 퍼져 깊은 기원의 마음이 넘쳐난다. (부탄의 사원입구에 있는 마니차, 현대)

Manicha Plays the Incantation of Bodhisattva

Mani means an incantation or Buddhist prayer. Devout Bhutanese people believed that reciting the 6-character Mani and turning the Manicha at a temple every morning and evening equaled to reading the whole scripture. (*Manicha in front of a Bhutanese Temple, Contemporary*)



금강유가녀金剛瓔珞女 바지라요기니의 문자 만다라

타오르는 지옥불에 둘러싸여 빨간빛을 발하는 원모양의 만다라. 날카롭게 박아 넣은 흰 역삼각형. 그 중앙에 동글게 피어있는 것은 네 개의 꽃잎을 가진 연꽃이다. 자비를 상징하는 연꽃 중앙에 쓰여져 있는 것은 'VAM'이라는 란차문자(티벳문자의 한 서체)이다. 이 문자와 연꽃 위 네 문자는 불교의 지혜를 나타내는 활력으로 가득 찬 여성(콘고카조라고 불린다)의 역할을 상징하는 것. 19세기 티벳에서 생겨난 화려한 문자 만다라이다. (忿怒金剛瓔珞女五尊 만다라, 티벳, 19세기)

Vajirayogini's Character Mandala

This beautiful mandala has a red circle surrounded by the burning hell fire. A lotus flower with 4 petals is located inside the reversed white triangle. A kind of Tibetan characters on the petals and in center of the lotus flower of mercy signifies the role of a woman called Kongokajio, who is full of wisdom. (*Mandala, Tibet, 19th Century*)



AMULET 符

파마破魔(악마를 항복시킴)가 물결치는 문자군

대지의 광활함을 생각하게 하는 소반. 중앙에 (돛대) 문자를 놓고, 거기서부터 水, 水, 木, 金, 元, 門, 弓, 三 등의 문자가 방사선상으로 이어져 있다. 여덟 문자는 맨 마지막을 弓으로 맺는다. 12각의 쟁반과 8각의 주술문. 사방을 다스리며 외적의 침입을 격퇴하기 위한 상형 문자였다. 쟁반 테두리에도 다수의 주술문자가 배치된다. 다양한 '弓' 문자에는 악마를 항복시키는 힘을 지닌 활과 화살에 의해 악행을 물리치고자하는 절실한 기원이 담겨져 있다. 도교 신자나 무당이 이러한 쟁반을 사용했다. (부적을 각인한 소반, 조선 후기, 한국, 국립박물관 소장)

A Group of Characters to Defeat the Evil

The table has 12 angles and from its center to the edge incantation is inscribed. The amulet characters are also arranged around the rim. Taoist or shamans used this kind of table. (Table with Amulet Inscription, Korea, Late Joseon Period, National Museum)

'번뇌즉보리煩惱卽菩提'. 애염명왕愛染明王의 '種子'

연화좌에 떠오르는 문자는 '흠'이란 산스크리트 글자이다. '아흠'의 '흠'에 해당하며, 상대방을 위협하는 힘을 감추고 있다. 애염명왕(번뇌속에서 깨달음이 열린다는 말을 상징하는 부처)에게 기원할 때, 밀교나 수험도脣驗道(주법을 얻고 영험을 얻기 위하여 산속에서 수두하는 밀교의 한 파)의 수행자들은 '흠'의 울림을 따라 주문을 외운다. 영묘한 지혜의 불빛에 싸여진 범자의 모습을 명상의 힘으로 떠오르게 하여 애염명왕의 모습을 마음 속에 출현시킨다. 여의주 안에 단좌한 '흠'이란 한 글자는 욕망으로 가득 찬 세상 속에 깨끗한 마음이 되살아나기를 재촉하고 있다. (種子愛染明王圖, 일본, 에도시대)

Affliction is the Seed of Bodhi, the Supreme Enlightenment: Aijenmiouou's Incantation

The character on the lotus is "Hum" in Sanskrit, which the monks of Tantric Buddhism recite rhyming the sound of "Hum" to Aijenmiouou, the Buddha of Awakening in affliction. (Aijenmiououzu Japan, Edo Period)



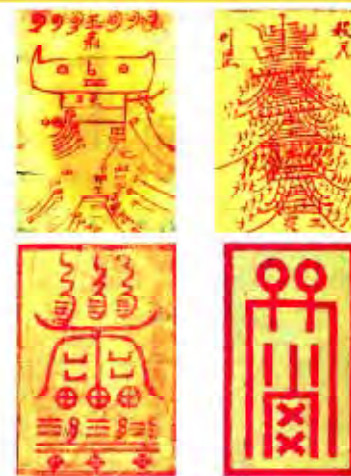
AIJENMIYOUU'S SEED IN SANSKRIT

분방한 기원문자

한국의 네 개의 부적문자. 중국 도교에서 시작된 부적 모양이 한국의 음양도사들의 손에 의해 자유분방하게 변용되었다. 대단한 조형력이다. 더불어 병마, 악마에 대한 온화함을 느낄 수 있다. 왼쪽 위에는 눈을 돌린 우두천왕牛頭天王(인도의 기원성사의 수호신으로, 교토 기온사의 제신)의 목에 표시된 '흠'문자와, 머리 위의 6개의 소용돌이가 강대한 힘을 발휘하는 병마퇴치의 부적. 오른쪽 위는 바람, 물, 화재, 전란이나 병을 쫓는 삼재팔난의 부적이다. 4층의 기와지붕 위에 3층탑이 우뚝 서 있다. 왼쪽 아래에는 천둥번개의 부적. 천둥문자와 번개, 비가 울동적으로 조형되었다. 오른쪽 아래는 '부부화합'의 부적. 간결한 조형이 가정원만을 확신하게 한다. 독창성 넘치는 그림문자이다. (부적문자, 한국)

Dynamic Amulet Character

Four Korean amulet characters. The design is originally derived from Chinese Taoism, however, Koreans transformed it artistically. These are the amulets to defeat the gods of diseases, to protect people from disasters, to represent the lightning and thunder, and to wish the harmony of the couple. (Amulet Character, Korea)





술령임과 단정할. 한국의 문자부적

힘이 넘치는 한국의 부적이다. 이 두 부적은 대비적인 조형미를 만들어 내고 있다. 약동하는 붓놀림에 술령임은 기호와 문자를 새겨 넣었다. 위의 부적은 재산을 지키고 재앙을 막는 효력을 가진 재수 부財數簿, 아래는 종이를 오려낸 기법에 의해 단정한 형태를 갖춘 암해살暗害煞이다. 종이를 오려내 만든 부적은 먼저 부정을 없앤 종이에 날렵한 칼날을 사용함으로써 주술적인 문자에 생명력을 불어넣었다. 네 곳의 직각과 예각이 사악한 기운이 다가서지 못하게 하는 힘을 담고 있다. (문자부적, 한국)

Movement and Calmness: Korean Amulet

These two dynamic Korean amulets create the artistic beauty of contrast. The top one is to protect one's wealth and guard one from disaster and the bottom one is an amulet cut from a piece of purified paper with the intention of protecting people from the evil. (*Korean Amulet Character, Korea*)

요사스러운 신을 봉인하는 도교 문자

부정함을 피하고 액운과 재앙을 제거하는, 절대적인 힘을 지닌 중국 도교의 부적. 중앙에 힘있게 쓰여져 있는 것은 '금급여울령急急如律令'의 다섯 자이다. 고대의 고문서에 쓰여진 이 상용구는 '이와 같이 명령을 급하게 내린다'는 의미를 갖는다. 다섯 자에는 산 속에서부터 질주하여 급히 달려온 신장神將의 발이 생기고, '來', '力'의 두 문자가 그의 양 어깨에 알통을 넣고 있다. 요사스러운 신을 봉인하는 부적의 예사롭지 않은 영험이 전해져온다. 다른 것도 영묘靈妙로 가득 찬 부적문자. 왼쪽 아래의 '흙'자는 숨을 삼킬 때 나는 소리. 그 기세로 부정한 것을 봉인한다. (도교의 부적, 중국)

Taoist Characters Seal the Wicked God

The Taoist amulet was believed to avoid the impurities and expel misfortune and disaster. The phrase in the center, often used in ancient documents, has the meaning, "An urgent order is given in this manner." The other one is an amulet full of efficacious power. The bottom left depicts the sound of "Hum," which seals the impurities. (*Taoist Amulets, China*)



'칙령'. 돌에 새겨진 도교의 영력

연기처럼 자유자재로 흔들리는 곡선. 문자와 그림의 경계를 떠도는, 읽는 것을 초월하여 움직이기 시작한 매혹적인 암호 도형이다. 중국 도교의 부적이다. 전체적인 형태를 응시하면, 허리를 편 항아리 모습이 떠오를 것이다. 아바도 불로불사의 영약, 금단을 만들어 내는 연단로를 본뜬 것이다. 화로 내부는 끓어오르는 영기의 난류로 채워진다. 아랫 부분을 뜨겁게 하는 화기火氣는 '칙령'이란 두 글자의 변형이다. 천제天帝가 내리는 칙령을 받아 영약을 만드는 연단술의 비보秘寶가 성취되기를 기원한 것이다. (돌에 새겨진 도교의 부적, 중국, 명나라)

Imperial Commands: The Power of Taoism Inscribed on the Stone

This attractive amulet in cipher lies in the barrier between the character and the painting. Its shape resembles a pot, the refiner of the elixir of life. The fire for the pot is transformed from the two characters, "Imperial Commands" from the heavenly emperor. (*Stone Amulet of Taoism, China, Ming Dynasty*)



勅令

WARNING

ORDER

牛玉

Ox

JADE

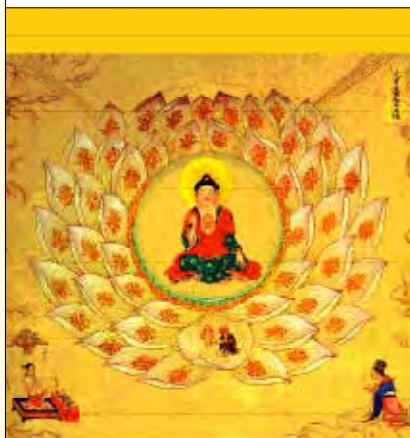
보석이 피어나는 우왕보인牛王寶印

황금색의 세 마리 매. 날카로운 눈빛으로 주위를 살펴보고 있는 매의 발을 떠받치고 있는 바위와 나무가, 실은 문자이다. 한 점 한 획을 더듬어가듯 보노라면, 오른쪽에서부터 '齋' '山' '之' '寶'라고 읽을 수 있다. 수많은 보석을 박아 문자 모양으로 색을 첨가하여 악마를 항복시키고, 액운을 제거하는 힘을 만들어내고 있다. 보석은 우왕牛王을 상징하고 있다. 우왕이란 소의 내장에 있다고 하는 영약으로, 최상의 것이란 의미를 갖는다. 우왕을 첨가함으로써 부적의 영험함이 높아지기를 기원한 것임에 틀림없다. (수험도修驗道の 부적, 우왕부적을 파 넣은 병풍, 일본, 에도시대 말기)

The Flowering Gemstone of Wuwang

The picture of three golden hawks, and the stone and the tree under them make up words. The gemstones are put in the shape of characters, which have the power of defeating the evil and removing the bad fortune. The gemstone signifies "wuwang," a special medicine believed to exist in an ox. (*Amulet of Shukendo, Folding Screen with the Inscription of Wuwang Amulet, Japan, Late Edo Period*)





천개의 연꽃잎에 쓰여진 '萬' 문자

萬 문자와 유사한 萬 문자가 연꽃잎에 한 장 한 장 새겨져있다. 똑같은 것이 하나도 없다. 卍과 상통하는 萬 자는, 어느 것이나 대지에 자리잡고 앉아 양손을 들고 있는 사람이나 승려 모습으로도 보인다. 혹은 손잡이가 붙어있는 항로도 생각할 수 있다. 중앙에 위치한 석가모니의 가슴에도 萬 자가 각인되어 있다. 소용돌이치는 卍자로 불존의 가슴팍을 본뜬 기법은 전통에서 배운 것. 卍의 소용돌이 모양의 무늬가 부처의 심장에서 연꽃잎으로 옮겨져, 그 가르침이 널리 천지로 퍼져가기를 기원하는 것이다. (그림 두 루마리, 梵像卷의 한 장면, 釋 ☆림轉輪 그림현상, 청나라에서 모사된 모본에 의함)

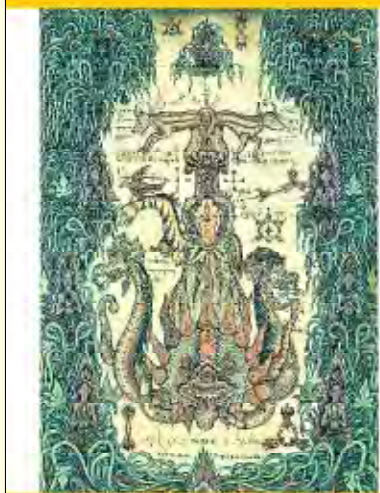
"Ten Thousand" on the Ten Thousand Lotus Petals

The character of "Ten Thousand," which looks similar to that of "Longevity," is written on each lotus petal. The revolving design of "卍" implies that the lesson of Buddha's teaching, starting from Buddha's heart spread to the lotus flowers and to the world. (Roll Painting, Image of Buddha, A Copy from Ching Painting)

TEN THOUSAND

萬壽

LONGEVITY



삼계三界를 장식하는 기우祈雨문자

비 모양의 나무는 동남아시아 열대우림을 상징한다. 비 모양의 나무처럼 번식하는 영물들의 집합나무는 발리섬에 전해오는 비가 오기를 기원하는 부적, 비안라라이다. 뒤얹힌 동물나무는 세 개의 부분으로 크게 나누어진다. 허를 내민 거북이의 얼굴에 웅 두 마리가 붙어있는 가장 아래부분, 말의 목이나 새가 튀어나오는 중간부분, 두 마리 소가 올라가 있는 가장 윗부분이 그것이다. 세 개의 부분 부분마다 철사로 세공한 듯한 문자가 보인다. ONGKARA라고 불리는 주술문으로, 우주의 힘을 응집한 것이라고 한다. 몸이 합쳐진 소 아래에 숨어있는 3개의 주술문자는 공기, 물, 불의 생성을 의미한다고 한다. (비안라라 부적, 인도네시아 발리섬, 현대)

Prayer for Rain Decorating the Three Worlds

Bianrara is an amulet praying for the rain in Bali. The tree of animals consists of three parts: a turtle with two dragons, a horse head with birds, and two cows. The knots in between has an incantation of Ongkara, which is said to collect the power of the universe. (Bianrara Amulet, Bali, Indonesia, Contemporary)

(문자로 그리다)

한글 그리고 한자. 모두 갖가지 요소가 한 데 모이고 결합하여 하나의 문자로 만들어졌다. 다채롭게 우리는 음성을 실어 복잡한 의미를 엮어내는 문자. 문자는 그 자체에 많은 요소를 갖추고 있는 집합체이다. 수많은 문자가 한 데 모여 새로운 문자를 구성한다. 문자가 춤을 추고, 도약하며 그 몸이 지니고 있는 의미를 나타낸다. 문자로 그려진 문자. 문자가 그린 그림. 모두가 문자에 깃들은 영적인 힘을 결부시켜 문자의 생명력을 연연히 이어 매력적인 새로운 문자를 만들어 낸다.

(Painting with Characters)

In Hangul and Chinese characters, all the elements are united to make one character. The characters carry a complex meaning in sonorous sound. Characters are the combination of many elements in them. Many characters merge into a new character. While dancing and leaping, characters reveal their meanings. A character drawn by characters. A painting made by characters. Everyone makes a new attractive character by combining the spiritual power latent in characters and linking the vitality of characters.

경문經文으로 弁財天을 장식한다

弁財天(변재천 인도의 여신으로 변설, 음악, 재복, 지혜를 맡음). 그 전신은 인도의 사라스바티라는 여신이다. 학문과 변론, 음악을 담당하는 신이기 때문에 변재천이라고 의역되었다. 처음에 '자'였던 것이 나중에 '財'로 바뀌어, 弁財天은 복덕福徳의 신으로서 널리 신봉되어 갔다. 이 그림의 弁財天을 나타내는 선은 전부 경문을 나타내는 문자이다. 배경인 불꽃이나 파도도 또한 미세한 문자로 그려져 있다. 弁財天은 문자의 움직임과 경문의 울림으로 생겨났다고 할 수 있다. 경문의 구절을 끝없이 이어서 그린 문자에 의한 불화佛畵는 한국에도 알려져 있다. ('弁財天圖', 일본, 에도시대)

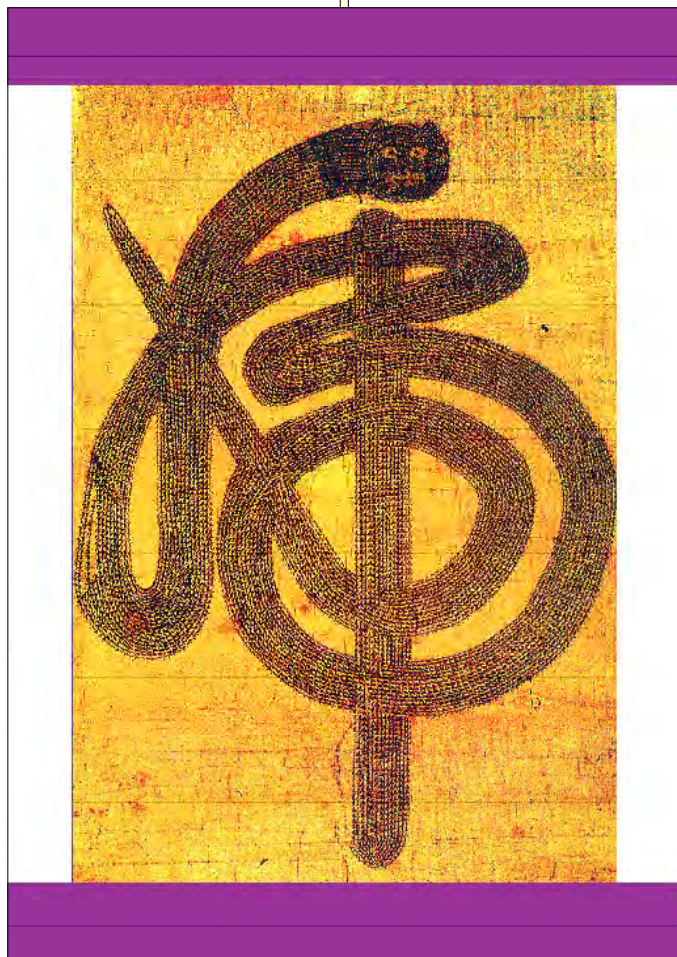
Decorating Benjaiten with Scripture

Sarasvati, the Indian goddess of study, debate, and music, was renamed as Benjaiten and was respected as the goddess of happiness and wealth. The lines depicting Benjaiten consist of the characters of the scripture, and the flames and waves in the background are also presented as fine characters. (Benjaiten, Japan, Edo Period)



弁財天

DEFEND
PROPERTY
HEAVEN



TIGER

부정함을 물리치는 '虎' 문자

'옛날 옛날 호랑이 담배 피우던 시절...' 한국의 어린이들은 이러한 옛날이야기를 많이 알고 있다. 백수百獸의 왕인 호랑이는 민화 속에서도 느긋한 모습을 보인다. 부정함을 물리치는 영력은 숭배의 대상이 되었다. '虎' 문자를 일만 번 되풀이하면 절대적인 힘이 약속되었음에 틀림없다. 힌찬 '虎' 문자. 그 세세한 부분은 가는 자수실처럼 보이지만, 실제로는 그보다 더 작은 '虎' 문자의 집합체이다. 병이나 부상당했을 때 '虎' 문자를 상처 부위에 붙이는 민간요법이 일찍이 널리 유포되었다. (萬虎圖, 한국, 조선시대)

The Tiger Drives Away the Evil

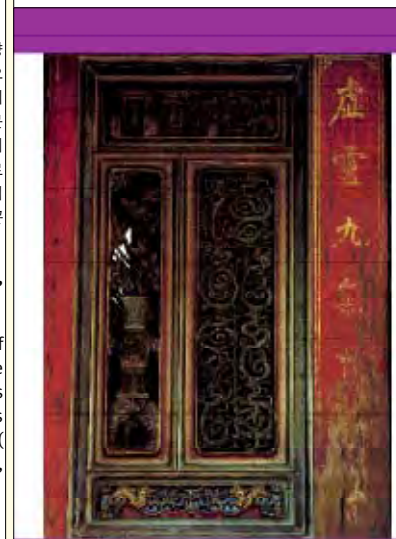
Korean children are familiar with tigers in folktales. The king of the animal, the tiger is considered having the power to drive the evil spirit away. The character of "Tiger" in the painting in fact consists of thousands of small "Tigers," and people often put the character on the wound for cure. (Ten Thousand Tiger, Korea, Joseon Dynasty)

풀로 변하고 용으로 변하는 건곤乾坤문자

대만에서 널리 신봉되는 마조묘馬祖廟. 문쪽에 새겨진 덩굴 모양의 투각 장식. 구름 모양이라도 싹터 나올 것 같은, 풀의 움직임으로도 보이는 문양이지만, '德配乾坤'의 네 개의 문자가 교묘하게 새겨져 나타난다. 문자에는 용머리가 붙어있다. 각각의 문자는 문자마다 S자형의 소용돌이 무늬가 있다. 소용돌이 무늬는 덩굴풀이 보이는 풍작의 약동과 함께 구름용이 일으키는 구름의 소용돌이로도 볼 수 있다. '德配乾坤'의 네 문자는 태극에서 유출된 음양의 기운의 움직임을 나타내는 말이다. (鹿港에 있는 北港朝天宮의 표문 表門조각, 대만, 현대)

The Characters of the "Sky" and the "Earth" Transform into the Grass and the Dragon

These four characters represent the movement of the spirits of yin and yang from Taizi. The decorative design of anthemion on the door looks like clouds or grass, but there are four characters with a dragon's head and winding pattern. (Carving on the Gate, Majomyo, Taiwan, Contemporary)



불로불사의 꿈을 담은 '鶴' 문자의 포럼布簾

고도古都 교토京都의 노포老舗(대대로 내려온 유명한 가게), 요정의 입구에 걸려져 있는 천으로 된 포럼(음식점이나 가게 같은 곳의 입구에 걸어놓는 발 같은 천). 하늘을 향해 날개짓 하는 흰 학의 날개에, '魚'와 '市'의 두 문자가 짜 넣어져 있다. 가게이름이나 문양을 천에 물들여 포럼으로 만드는 것은 드문 일이 아니다. 하지만 생선요리로 실력을 발휘하는 '魚市'의 두 문자로 깨끗한 학을 그린 것은 언뜻 기이하게 여겨진다. 중국의 고대신화에서는 신선을 통괄하는 여신 서왕모西王母는 곤륜산崑崙山的 정상에 내려올 때 학(혹은 봉황)을 타고 온다고 전해진다. 학으로 표현한 문자의 날개짓, 그 정취에 불로장생의 꿈을 담아낸다. (노포, 요리가게의 포럼, 일본, 교토, 현대)

A Crane in the Noren Prays for an Everlasting Life

Noren is a curtain hanging at the gate of stores in Japan. In an old seafood restaurant of Kyoto, the noren has the design of a crane, on which the characters of "Fish" and "Market" are drawn. The crane was the bird the goddess of the supernatural beings rode in the ancient Chinese mythology. (Noren of an old restaurant, Kyoto, Japan, Contemporary)





CHINESE PHOENIX
DRAGON

풍수의 힘을 불러 깨우는 '鳳'과 '龍'의 비백체飛白體

거리의 화가가 손에 들고있는 붓이 한번 선을 그리면, '鳳'문자에서 봉황의 날개짓이 생기고, '龍'문자에서 허공을 둘러보는 용의 기운氣魂이 생겨난다. 폭이 넓은 붓에 먹과 안료를 섞은 한순간의 퍼포먼스. 노상에서 그려진 이와 같은 그림문자는 일반적으로 비백체라고 불리고있다. '鳳'은 남방의 주작을 상징하는 풍신風神, '龍'은 동방의 청룡을 상징하는 수신水神이다. 세월을 초월해 바람과 물의 주술력을 전하는 이 두 문자는, 고대 중국의 천지에 가득 찬 기운의 에네르기의 유희를 멋진 필적으로 전하고 있다. (거리 화가인 八山師에 의한 비백체, 한국, 현대)

Pictographs of "Chinese Phoenix" and "Dragon" Awaken the Power of Fengsui

From the brush of a street painter, a Chinese phoenix flies from the character and a dragon wakes up from the character and looks around. The painter's performance of calligraphy brings up the power of wind and water, which these two imaginary animals are associated with. (Palsansa's Instant Calligraphy, Korea, Contemporary)

신년을 축하하고, 재물을 모으는 복합문자複合文字

빨간색 바탕에 금박. 반짝반짝 빛나는 문자디자인. 두방斗方이라고 불리는 행운을 부르는 종이조각이다. 중국에서는 정월에 길상문자를 기록한 춘련春聯을 장식하는 풍습이 있는데, 두방도 그와 마찬가지로 외벽이나 가구, 세간살이 위에 붙여 다복을 기원한다. 이 한 글자는 여러 개 문자의 복합체이다. '日'이 2개, '有'자의 '月'은 '見'자로 변용한다. '見'자는 옆의 '才'자와 합쳐져 '財'자를 암시한다. 즉, '日日有財見'(날마다 재물이 있음을 본다). 다섯 자의 한자를 복합하여 문자에 담긴 영력과 결합시켜 상서로움이 넘치는 복합문자를 만들어냈다. '日日'을 두 눈이라고 가정하면, 부자의 얼굴로 보일 것이다. (斗方의 축祝문자, 중국(대만, 홍콩), 현대)

The Compound Character Celebrates the New Year and Brings Wealth

In each January, Chinese people decorate their furniture and walls with "Dubang" and wish for happiness. This is a compound character of five characters written in gold paint on red paper. (Celebratory Character of Dubang, China(Taiwan, Hong Kong), Contemporary)



SEE THE PRESENCE OF WEALTH EVERYDAY



GREEN GROCERY IN EDO PERIOD, JAPAN

에도의 풍속을 문자로 나타내다

주름이 많은 한텐袴(일본 길 의 하나로, 깃을 뒤로 접지 않고 가슴의 옷고름끈이 없음)을 입은 아채장수가 서 있는 모습. 자세해보면 주름은 가나문자(히라가나)의 조합으로 테두리쳐져있다. 에도 서민의 다양한 풍속, 장인의 모습을 가나문자의 합성으로 나타낸 '신모지에즈쿠시新文字繪づくし'의 한 장면. 'あをもうり'(아채장수)가 늘어선 그림문자가 옷자락, 소매자락의 주름에 정교하게 융화되어, '사물도 문자, 사람도 문자'로 뒤영켜서, 유희를 즐기는 마음이 나타나있다. ('신모지에즈쿠시', 일본, 에도시대)

Characters show the Customs of the Edo Period

A green grocer wearing Hanten (a kind of jacket in Japan) is standing. On a closer look, the pleats of Hanten are made of the combination of Hirakana characters. The pictograph of green grocers playfully gives shape to the green grocer in this painting. (Sinmojiezukusi, Japan, Edo Period)



6

(문자로 놀다)

가만히 내버려두면 혼자서 놀이를 시작하는 문자. 그것은 자연을 모방한 한자의 상징성과 문자의 기호성 사이를 오가는 변환, 자유자재로운 놀이이기도 하다. 경기판 위에 늘어서 각각의 역할을 이야기하는 문자. 한 장 한 장의 카드에 개별의 힘을 불어넣는 문자. 한 점 한 획이 손가락의 표정을 유도하는 문자. 인파의 움직임을 그려내는 문자... 모양과 의미도 벗어나고 자유롭게 춤을 추는 문자의 무리. 문자임을 뛰어넘어 그림으로 돌아가고자 하는 문자=그림문자. 그 놀이의 몇 가지를 살펴본다.

(Playing with Characters)

Leave them alone, then the characters begin to play by themselves. It is a play and transformation freely roaming from the symbolism of Chinese characters, which imitate nature, to the symbolism of characters. Characters tell their role on the chess board. Each character inspires each playing card with its own power. Each stroke of the character creates a different expression of fingers. A character describes the movement of the crowd... A group of characters dance freely putting off their shape and meaning. Here are some example of the characters, that is, some pictographs, which attempt to go back to the painting.



싸움하는 문자들

크고 작은 16개의 장기말로 그려진 장將, 차車, 포포, 상象, 사士, 병兵의 문자. 고려시대 중국의 송나라에서 전래된 한국의 장기말은, 중국 초나라 왕인 항우와, 한나라 왕인 유방에게서 유래하는 '楚'와 '漢'으로 나누어진다. 문자의 서체를 바꾸어 빨강과 파랑으로 색을 나누고 있다. 장기말은 쓰여진 문자에 어울리는 성격을 가지고 장기판의 선을 따라 움직여 간다. 중국, 한국, 일본에서 장기의 규칙은 각 나라마다 다르지만, 어느 나라든지 장기는 문자가 나타내는 역할이 되어, 승부를 요구하여 장기판 위를 중형무진 활약한다. (장기판과 말, 한국, 조선시대 후기)

Characters Give a Fight

Characters are written on 16 chess men. Korean chess, derived from China in Goryeo Kingdom, has two teams of "Cho" and "Han," the two rivaling countries of China. Though the rules are slightly different in China, Korea, and Japan, it is the same that the chessmen should be moved the board in accordance with their assigned role, which corresponds to the character on them. (Chessmen and Chess Board, Korea, Late Joseon Period)

CHO

楚

HAN

漢

의기意氣와 혈기血氣가 문자가 되다

에도江戸 후기 일본에서는 도박이 금지되었다. 하지만 상인세계에서는 몰래 계속되었다. 그 하나가 사계절의 풍물을 12개월의 패로 나눈 화투이다. 화투는 서민 사이에서 유행했다. 도박세계에서는 일반화되는 것을 우려해 특유의 놀이패를 만들어냈다. 도박꾼 사이에 널리 퍼져 정평 있는 것으로 정착한 것이 테홍비키手本引き인데, 1에서 6까지의 숫자를 무늬로 넣은 패이다. 도박장의 어두침침함 속에서 멀리서도 한 눈에 알 수 있는 디자인. 의기와 혈기가 서로 겹쳐지는, 눈을 크게 뜨게 하는 긴장감이 넘친다. (테홍비키의 패, 일본, 다이쇼대正時代)

The Vigor and the Hot Blood Become Characters

Gambling was prohibited in the late Edo period in Japan. However, merchants continued gambling and made special playing cards called "Tehonbiki." The cards are patterned with the number from 1 to 6. (Playing Cards of Tehonbiki, Japan, Daisho Period)



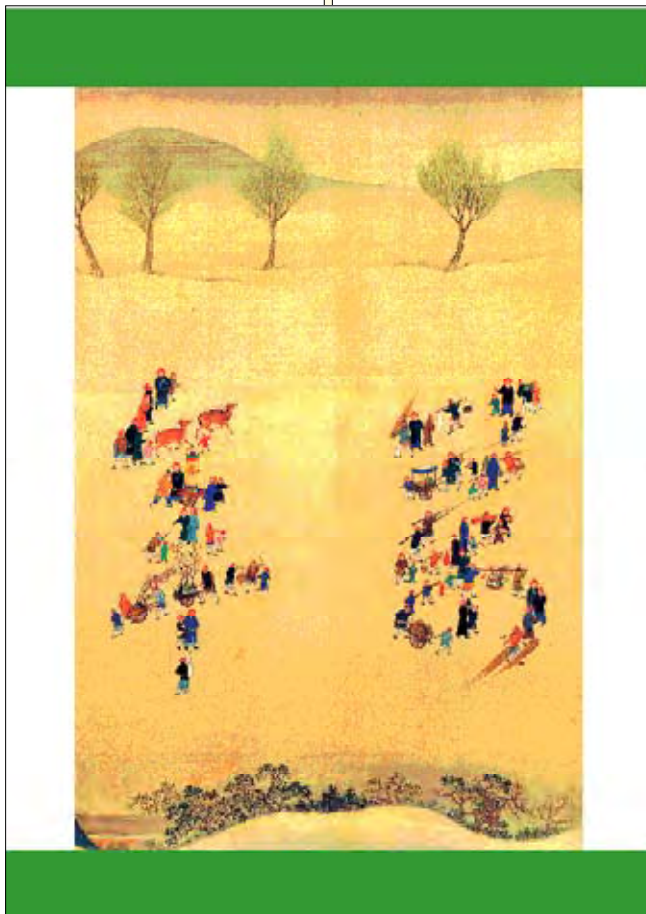
힘차고 거침없는 손가락指 문자 놀이

자유자재로 움직이는 인간의 손가락 끝, 손가락을 구부려 그 형태에 의미를 부여하는 것은 옛날부터 행해졌다. 서로 이야기할 때의 손가락의 움직임도 대화의 중요한 요소가 된다. 에도시대부터 메이지明治시대에 이르기까지 활발히 출판된 장난감 그림의 손가락 문자 놀이이다. 50음의 한 글자색을 손가락으로 나타내는 교육적인 유희를 그린 것이다. 아이들의 귀여운 환성이 들려오는 듯한 손가락 문자의 묘미가 있다. (新版指形五十音, 일본, 근대)

Play of Making Finger Characters

People used finger tips to signal certain meanings for a long time. This educational play of finger characters shows how to make 50 kinds of sound with fingers. (Shinpan Yubikatachi Gojuon(New Version Finger Characters in 50 Sounds), Japan, Modern Period)





TEN THOUSAND

YEAR

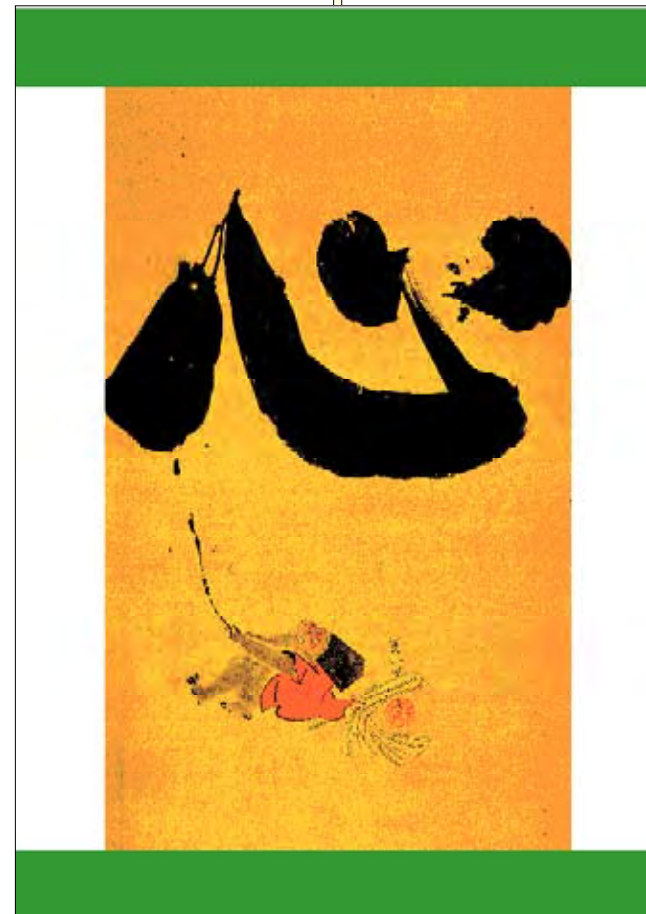
萬年

번영을 노래하는 '人' 문자

꽃화분을 쌓아, 혹은 술동이를 지고 걷는 상인. 또는 사슴을 쫓는 어린아이나 길을 서두르는 노인들. 걸어가는 사람들의 무리가 이어진다. 눈을 가늘게 뜨고 멀리서 바라보면, 그들이 그리고 있는 '萬年'이란 두 글씨가 확연하게 나타난다. 만년이란 '天子萬年'으로 이어지는 문자놀이의 일부이다. 몇 십, 몇 백의 군중이 줄지어 걸으며 거대한 네 글자를 그려낸다. 이 기개와 도량이 장대한 시도에는 청나라 황제의 번영과 무병장수를 기원하는 의도가 담겨져 있다. 기지와 취향이 넘치는 문자놀이. 하지만 권력의 영향력도 느끼게 한다. 사람문자는 축제에 자주 등장하여 사람들의 마음을 고양시켰다. (『康熙南巡圖』부분, 중국, 청나라)

The Character, "Man" Sings of Prosperity

It is a parade of people, but they are in fact making the Chinese characters of "Ten Thousand Years." Part of a character play, thousands of people march, forming characters, which wish for the prosperity and the longevity of Chinese emperors. (Part, Emperor Kangxi on Tour of the South, China, Ching Dynasty)



心

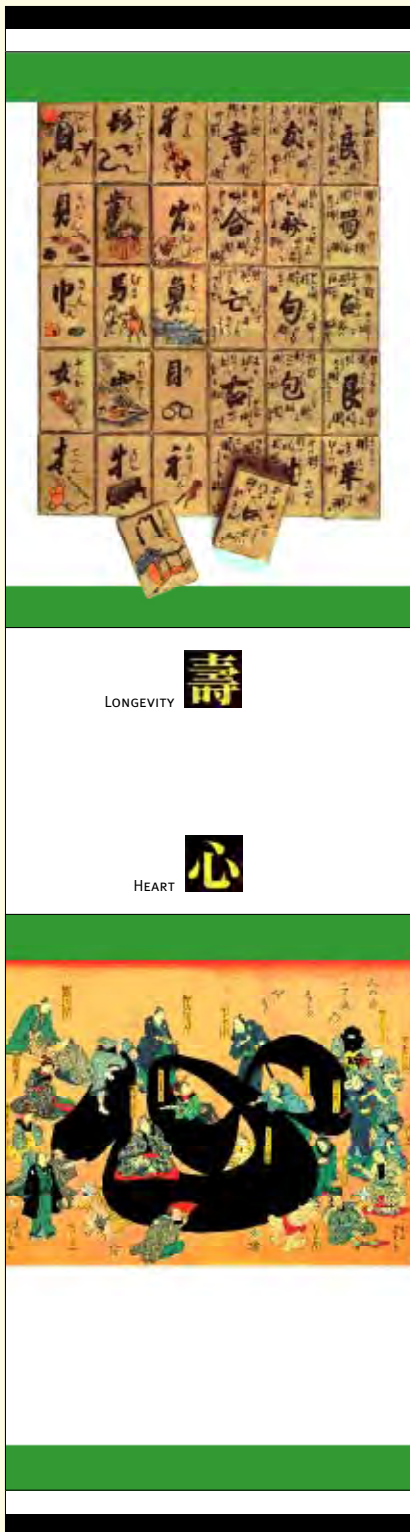
HEART

'心' 문자의 말을 풀다

왜 '心'자를 달랑이 원숭이가 끌려고 하는 것일까? 가만히 보고 있으면 이 '心'자는, 뒷다리를 차올린 말로 보이는 것이 아닐까? 실은 이것은 원숭이가 끄는 말이 주제이다. 원숭이는 말의 수호신이라고 한다. '猿引馬'이란 부적이나 예마繪馬(소원을 빌 때나, 소원이 이루어진 사례로 말 대신에 신사나 절에 봉납하는 말 그림의 액자)는, 말이나 마굿간의 안전을 기원하는 신앙의 대상이 되었다. 화가 잇쵸一蝶는 이 주제를, 제지를 듣지 않는 말은 번뇌로 괴로워하는 마음으로 가정하고, 불교적인 가르침을 서로 합쳐서 그려냈다. (『英一蝶 意馬心猿圖』, 일본, 에도시대)

Drawing the Horse of the Character, "Heart"

The subject matter of this painting is a horse drawn by a monkey. The monkey was known as the protector of the horse, and the amulet of the monkey was an object of devotion in stables. The painter compared the horse to the agonizing heart to illustrate the Buddhist teaching. (Hanabusa Icho, "Ibasinenzu," Japan, Edo Period)



한자漢字로 하는 카루타(カルタ 게임)

한자의 반 이상이 두 개의 문자를 상하좌우로 맞추어 하나의 문자로 만들어진 것이다. 자음, 모음을 조합하여 하나의 문자로 만드는 한글 처럼, 두개의 의미를 가산하여 새로운 개념을 만들어낸다. 편방(偏旁) (한자의 변과 방) 카루타는, 한자의 편과 방을 각각 다른 패로 하여, 편 패에서 방의 패를, 방의 패에서 편 패를 뽑아 맞추는 게임이다. 편패 50장, 방패 100장으로 되어있다. 어린이들은 게임을 즐기면서 복잡한 문자를 외워간다. (편방 한자 카루타, 일본, 에도시대)

Karuta Game of Chinese Characters

A Chinese character is usually made by combining two characters vertically or horizontally, just as a character of Hangul consists of vowel and consonant sound. Karuta is an educational game of pairing two cards and making a Chinese character. (Kanzi Karuta, Japan, Edo Period)

마음에 정성을 담은 문자

빨간 훈도시의 장사와, 줄무늬 모양을 입은 상노가 떠받치고 있는, 의젓하게 앉아있는 '心'이란 한 문자. 이 문자를 둘러싼 한 사람 한 사람 에게도 한 개씩의 '心'이 있다. 제목하여 '다른 사람을 위하여 마음을 합치다'. 왼쪽 위에는 무심한 남자에게 기분 좋게 돈을 빌려주는 마음씨가 좋다. 그 오른쪽의 무사는 마음이 건실하다. 아래의 처녀가 다른 남자에게 편지를 건네려 마음을 쓰는 것을 보고 수상히 여긴 남자가 마음을 시험할 요량으로 칼에 손을 댄다. '心'이란 한 글자에 나타난, 씩씩하고 부지런하게 살아가는 서민의 애환을 그려내고 있다. ('다른 사람을 위해 마음을 합치다', 일본, 에도시대)

The Character Has Sincerity

A Sumo player and a servant hold up the character of the "Heart." People around them also have the "Heart" respectively: A person of a generous heart, a faithful warrior, a girl mindful of another man, and the man who wants to test her heart. ("In Concordance with Other People," Japan, Edo Period)

(문자로 깨닫다)

한국의 민중화인 '조선시대의 민화'. '효제도孝悌圖'는 문자를 주제로 한 특이한 제목이다. 부모님께 '효'도 하고, 형'제'간에 우의 있고, 국가와 타인에게 '충'성을 다하고, '신'의를 지키는 것. 또한 '예'의 바르고, '의'가 두터우며 청'렴'결백하며 엄'치'를 아는 삶. 유교적 가르침인 '孝 悌 忠 信 禮 義 廉 恥'의 여덟 문자는 각각의 문자가 지니고 있는 교훈을 이야기하며 꽃과 새, 물고기, 문방사우 등이 한 데 모여 자유로이 변형되어있다. 조선시대의 이름도 알 수 없는 화가들의 손에 의해 그려진 것. 문자이면서 그림이며, 그림이면서 문자이다. 孝悌圖의 문자는 삼라만상을 파악하여, 생생한 디자인 세계를 전개한다.

(Perceiving with Characters)

Among "Minwha," the folk painting of the Joseon dynasty, there is a painting with an exceptional title and a theme: It is "Hyojedo"(孝悌圖) based on the theme of Chinese characters. The life of people who love their parents(孝), their siblings(悌), are loyal to their country(忠) and to others(信). The life of people who are courteous(禮), righteous(義), upright(廉), and knows when feel disgrace(恥). These eight characters, which communicate the Confucian teaching, are transformed into various shapes such as flowers, birds, fish, and the four kinds of stationery, while relating their own lesson. "Hyojedo," painted by the nameless painters in the Joseon dynasty, is characters as well as paintings. The characters of Hyojedo comprehend the universe and present the vivid world of design to us.

한자리에 모인 효제도의 문자들

'孝, 悌, 忠, 信, 義, 禮, 廉, 恥'. 헌문 서체를 도박도박 쓴 힘찬 효제도. 붓의 힘이 담겨져 있는 자획 속에 각각의 문자를 둘러싼 고사가 세밀하게 그려져, 서화書畵와 더불어 수기지인修己知人, 천인합일天人合一, 禮와 '仁'의 가르침을 전하고 있다. ('孝悌圖', 한국, 조선시대)

Eight Characters of Hyojedo Get Together

Eight Chinese characters are written and the anecdotes for each character are also painted in the stroke. ("Hyojedo," Korea, Joseon Dynasty)



COURTESY	禮 孝	FILIAL LOVE
RIGHTEOUSNESS	義 悌	REVERENCE
UPRIGHTNESS	廉 忠	LOYALTY
FEELING SHAME	恥 信	FAITH



FILIAL LOVE

孝

효孝

왕상王祥은 중국 진나라의 학자였다. 계모가 심술을 부려 괴로움을 당했다. 그러나 계모가 늙어 병상에 누워 잉어를 먹고 싶다고 하자, 한겨울임에도 불구하고 광광 얇은 언뜻의 얼음을 깨고 잉어를 잡아 가지고 돌아왔다. 또 맹종孟宗은 오나라 관리였다. 어머니가 나이 들어 병으로 쓰러지자 가난해서 약을 살 수도 없어 어찌할 바를 모르고 있었다. 눈이 내려 쌓여있는 대나무 밭에서 울고있자, 뜨거운 눈물이 눈을 녹이고 흙 속에서 죽순이 얼굴을 내밀었다. 이것을 어머니에게 드리자 병이 금세 나았다고 한다. 잉어와 죽순은 이들 효자의 고사를 암시하는 것이다. 유교사회에 있어서 '孝'란 화제畫題는, 그 가르침의 깊이를 나타내는 꼭 맞는 소재가 되었다. (孝悌圖, 孝, 한국, 조선시대)

Filial Love

Wang Sang, a Chinese scholar, caught a carp for his bad-tempered step mother in the cold winter, by breaking the thick ice on the lake. Maeng Jong, a Chinese official, found the budding bamboo shoot on the snow, when he was crying for his old mother, who was dying of illness. Their filial duty became the subject matter of this painting. ("Hyojeodo, Filial Love," Korea, Joseon Dynasty)

제悌

'悌'란 문자에는, 매화나 할미새가 같이 그려지는 경우가 많다. 그것은 '아름답게 핀 매화꽃과 잎이 서로 조화함으로서 비로소 아름답다' 이, 형제, 친구는 서로 도와줌으로써 비로소 아름답다'라는 것을 의미한다. 혹은 '형제에게 급작스런 재난이 있을 경우, 항상 바쁜 듯이 몸을 움직이고, 시끄럽게 자자귀는 할미새처럼 재빨리 도와주려 가지 않으면 안된다' 라는 윤리적인 가르침을 나타내고 있기 때문이다. 둘 다 중국 고사에서 유래한다. (孝悌圖, 悌, 한국, 조선시대)

Reverence among Siblings

A Japanese apricot tree or a wagtail is painted for the character of "Reverence." The Chinese anecdote has it that just as the apricot flowers and leaves look beautiful when they are harmonized, siblings and friends are beautiful when they help each other. Also like a wagtail, which is always busy, siblings should act busily to help siblings in need. ("Hyojeodo, Reverence," Korea, Joseon Dynasty)



悌

REVERENCE

忠

LOYALTY

충忠

'忠'이란 문자이면서, 이미 분방한 그림이 되어있다. 중앙에 우뚝 선 그 존재감을 주장하는 대나무. 대나무는 '색은 요지불변, 줄기와 마디는 정도를 행하는 마음으로 이루어지고, 강인함은 비교할 것이 없다'라고 일컬어져, 군자의 품격을 갖는 것으로서 완성되었다. 그 대나무를 몸을 버쳐 지켜내듯이 움직이는 용. 그리고 잉어. 폭포를 오르는 잉어는 언젠가 용으로 변하여 '魚變成龍'이 된다. 이것은 충세란 두 문자를 암시하고 있다. 옆을 장식하는 '하늘'과 '합'은 둘 다 '화'와 '합'의 발음과 비슷하다. 그래서 왕과 백성의 화합을 알린다. 왕을 존경하고, 신하로서 충성을 다해야 한다고 가르치면서 그 표현은 놀랄 정도로 자유자재이다. 한순간에 터져 나온 듯한 민중의 에너지. 그 힘이 약동하고 있다. (孝悌圖, 忠, 한국, 조선시대)

Loyalty

The character of "Loyalty" has already become a vivid picture here: The bamboo tree is the symbol of a man of virtue. A carp is transformed into a dragon, symbolizing the success in life. The shrimp and the clam, with the similar pronunciation of "harmony," in Korean, emphasize the harmony between the king and people. ("Hyojeodo, Loyalty," Korea, Joseon Dynasty)





信

FAITH

禮

COURTESY



신

윗쪽에는 울퉁불퉁한 산줄기 위에 한 마리의 새가, 아래쪽에는 잉어가 그려진 '信' 문자이다. 그 사이를 메꾸는 것은 색깔 공, 술방울, 묘목 등이다. 대담하게 풀어헤쳐진 한 점 한 획, 그 움직임과 서로 어울려서 힘찬 '信'자를 구성한다. '信'자는 편지를 들고 있는 새가 그려지는 경우가 많은데, 그것은 '오랫동안 떨어져 있어 서로 걱정하고 있던 두 사람에게, 어느 날 편지를 가지고 새가 날아온다. 두 사람 사이를 날아다니며 서로의 소식을 전해주었다', '멀리 있어도 서로 믿는 마음만 있으면 어느새가 서로 마음이 통한다'고 한다. 중국 고사에서 유래한다. (『孝悌圖, 信』, 한국, 조선시대)

Faith

The character of "Faith" is often painted with bird holding a character, for the bird delivers letter between two friends, who are parted far away. This picture also has a bird at the top and a carp at the bottom. Colored balls, pine cones, and seedlings fill the rest of the picture. ("Hyojoedo, Faith," Korea, Joseon Dynasty)

예

흐르는 듯한 먹의 선. 문방구의 기하직선. 두개의 선이 절묘한 균형으로 배치되어 있다. 문방구는, 학문을 장려하고, 예절을 중요시하는 조선 백성들 마음을 나타낸다. 효제도에 자주 등장하는 화제圖이다. 상자 위에 앉아있는 것은 한 마리 거북이. 입에서는 한줄기 긴 숨이 허공을 향해 내뿜어진다. 고대 우왕이 홍수를 수습했을 때, 낙수 속에서 나온 것이, 등줄기에 문양을 짙어진 신귀神龜였다. 이 문양을 해독하여 여러 가지 규범을 만들고, 공자가 그것들을 집대성하여 禮의 학문이 시작되었다고 전해진다. 조선에서 거북이는 성스러운 것, 신과 인간을 연결하는 영적인 동물로 존중되었다. 거북이가 토해내는 한숨은, 우주적인 시공을 암시한다. 긴 심호흡은 우주생성에 관계되는 것이다. (『孝悌圖, 禮』, 한국, 조선시대)

Courtesy

The curved line in ink and the straight line of the stationery make a neat contrast. The stationery symbolizes the mind of the Joseon people, who encourage study and respect courtesy. The patterns on the tortoise's carapaces were interpreted by the Chinese people and Confucius is said to have compiled them into his Book of Rites. ("Hyojoedo, Courtesy," Korea, Joseon Dynasty)



義

RIGHTEOUSNESS

의

'萬世鵲樓만세벽루', '千秋經文천추경문'의 액자가 걸려진 고루高樓 위에 한 쌍의 새가 서로 마주하고 있다. 기둥부분에는 문방사보, 차 도구 등이 배치되어, 이 고루에 앉은 인물이 고결한 선비임을 나타내고 있다. 효제도의 義 문자에는 복숭아나 새가 그려지는 경우가 많다. 이것은 중국의 삼국지에서 유래한다. 한나라 왕가의 혈통을 갖는 유비는 관우, 장비와 도원에서 의형제를 맺는다. 그 이후 서로 도와주며 목숨을 아까워하지 않고 싸웠다. 그 굳은 맹세를 복숭아나 새들로 대체하여 표현했다. (『孝悌圖, 義』, 한국, 조선시대)

Righteousness

A pair of birds sitting on a pavilion, the stationery and the teapot suggest that the man in the pavilion is a virtuous scholar. The picture of "Righteousness" often had peaches or birds in it, reminding us of the famous tie of blood brotherhood in the peach garden in China. ("Hyojoedo, Righteousness," Korea, Joseon Dynasty)



UPRIGHTNESS

廉

FEELING SHAME

恥



염廉

봉황은 고고하게 산다. 아무리 배가 고파도 땅에 떨어져있는 것은 절대로 먹지 않는다고 일컬어져 있다. 그야말로 고상함의 상징이었다. '廉' 문자의 꼭대기에 우뚝 선 봉황. 날카로운 눈빛과 늠름한 모습에서 '청렴결백'의 마음가짐이 떠오른다. 발 밑에 있는 웅장한 묵화의 여기저기에 신선이 좋아하는 대나무가 무성하고, 그들이 사는 작은 암자도 여기저기 조금씩 보인다. 이른바 선계이다. 병풍 그림 속에 홀연히 나타난 맑고 깨끗한 세계. 비록 속세에 있어도 속세에 물들지 말고 고고하게 살고자 하는, 인간이 추구하는 이상적인 삶을 강하게 나타내고 있다. (『孝悌圖, 廉』, 한국, 조선시대)

Uprightness

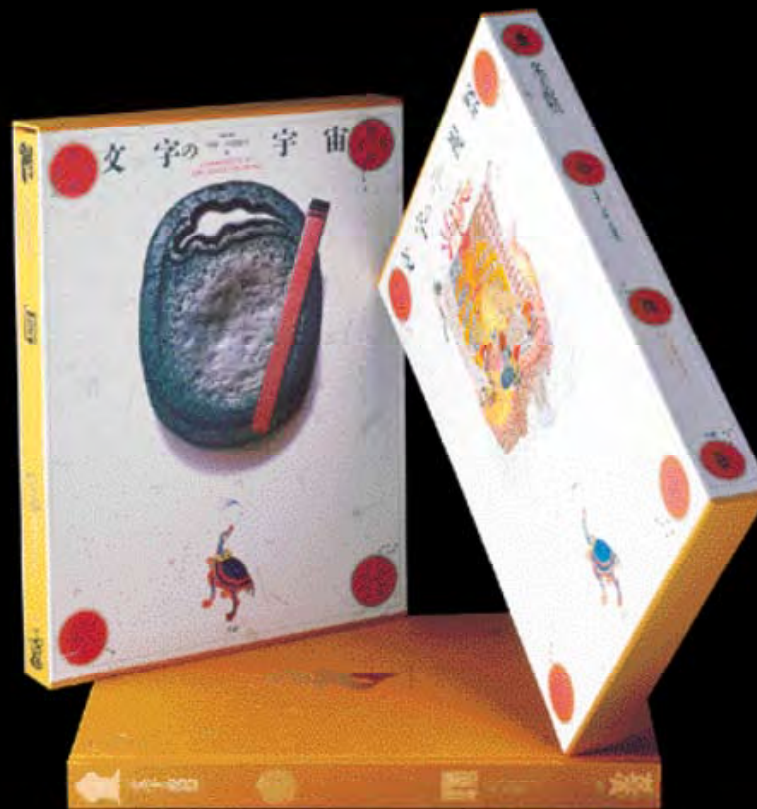
The Chinese phoenix, which never picks up from the ground however hungry it is, was the symbol of uprightness. In the bamboo forest, the huts of Taoist hermits are scattered. The land of these unworldly people on the folding screen suggests an ideal life people aspired for. (『Hyojeodo, Uprightness,』 Korea, Joseon Dynasty)

치恥

추상화를 생각나게 하는 곡선과 직선의 대담한 조합. 검은 자획 속에는 국화와 매화, 모란이 일제히 활짝 피어서 아름다운 색채의 리듬을 연주하고 있다. 획이 굵은 글씨와 부드러운 꽃들의 대비. 대담하게 구성된 '恥' 문자이다. 같은 취향의 여덟 문자의 효제도(가 여덟 폭의 병풍으로 만들어졌다. 날마다 학문에 전념하며, 생활의 규범을 지키는 양반가문의 사랑방에 놓여져 그 늠름한 품격을 더했을 것이다. 임금의 부정을 좋게 보지 않고, 주나라의 녹을 먹는 것을 수치로 여겨 결국 굶어죽었다는 백이와 숙제를 칭송하는 마음이 담겨져 있다. (『孝悌圖, 恥』, 한국, 조선시대)

Feeling Shame

The bold combination of curved and straight lines reminds us of an abstract painting. Inside the thick black stroke, chrysanthemum, Japanese apricot, and peony flowers are in full bloom, making a striking contrast. The character of "Feeling Shame" praises the two Chinese patriots who chose to die of starvation rather than serve another kingdom. (『Hyojeodo, Feeling Shame,』 Korea, Joseon Dynasty)



shagen. the cosmos of characters. 1985. the festival of characters. 1995.

한 정경이 깊은 인상을 남긴 채 아직도 내 눈 앞에 선다.

아침안개 속으로 햇살이 찾아드는 중국의 어느 공원. 조용히 태극권에 열중해 있는 한 노인과의 만남.

유연한 노인의 몸짓. 몸 안에서 솟아나는 울동의 흐름에 몸을 맡기며 몸의 중심을 천천히 옮겨놓고 있다. 가볍게 떠도는 구름처럼 자유로운 몸놀림에는 만물유전 윤회전생의 우주적 영감의 흐름과 합치되는 듯한 공상치 않은 기백이 차있었다. 소용돌이를 천천히 확장시켜서는 풀어 가는 것일까. 노인의 손끝이 그렇게만 보였다.

물끄러미 바라보고 있노라니 갑자기 숙련된 서예가의 먹물을 머금은 붓끝의 움직임과 노인의 손끝이 하나로 겹쳐졌다. 아침안개 자욱한 공원 한가운데서 반원을 그리고 있는 노인의 유연한 손끝이 눈에 보이지 않는 문자를 그려내는 것 같았다.

부드러운 몸을 조용히 굽이치며 움직임을 계속되었다. 태극권으로 단련된 노인의 손끝에서 넘치는 정기가 사방으로 뻗었다. 눈에 보이지 않는 우주기류의 단면, 거꾸로 굽이치는 음양의 흐름이 서로 만나는 경계면과 접한 듯한 움직임이었다.

맑고 찬 글씨가 종이 위에 그려내는 한 점 한 획의 궤도를 생각했다. 그 궤도는 이 태극권의 울동처럼 움직이는 자연의 기를 그려내는 신체적 행위의 이차원에서의 투영이 아닐까. 문자는 인간과 자연의 심오한 교감운동의 결정에 의해 탄생되는 것이 아닐까. 문자가 갖는 의미 중에는 인간의 궁극적인 행위의 총체가 봉인되어 있음에 틀림없다고 확신하게 되었다.

굵은 목소리로 주문을 외우며 웅대하고 거침없는 산스크리트 문자를 써내려 가던 인도의 저명한 서예가와와의 만남 또한 잊을 수 없다. 갈대펜을 쥔 그의 손은 토해내는 소리에 맞춰 문자에 생명을 불어 넣기라도 하는 것 같았다. 선명하게 소용돌이치고 각이 진 한 점 한 획이 생생하게 살아났다. 산스크리트 문자의 모습과 형태가 리드미컬하게 조화를 이루어 갔다.

with the flow of the universal eternity of the transition of the creation and the transmigration of souls. The hands of the old man seemed to slowly expand and calm down a whirlpool.

While I was staring at the old man with a blank look, suddenly the movement of the black inked brush of a skilled calligrapher and the hands of the old man overlapped into a single body. It seemed that the old man's flexible hands drawing a semicircle at the center of the park surrounded by the morning fog were drawing characters not seen to the eyes.

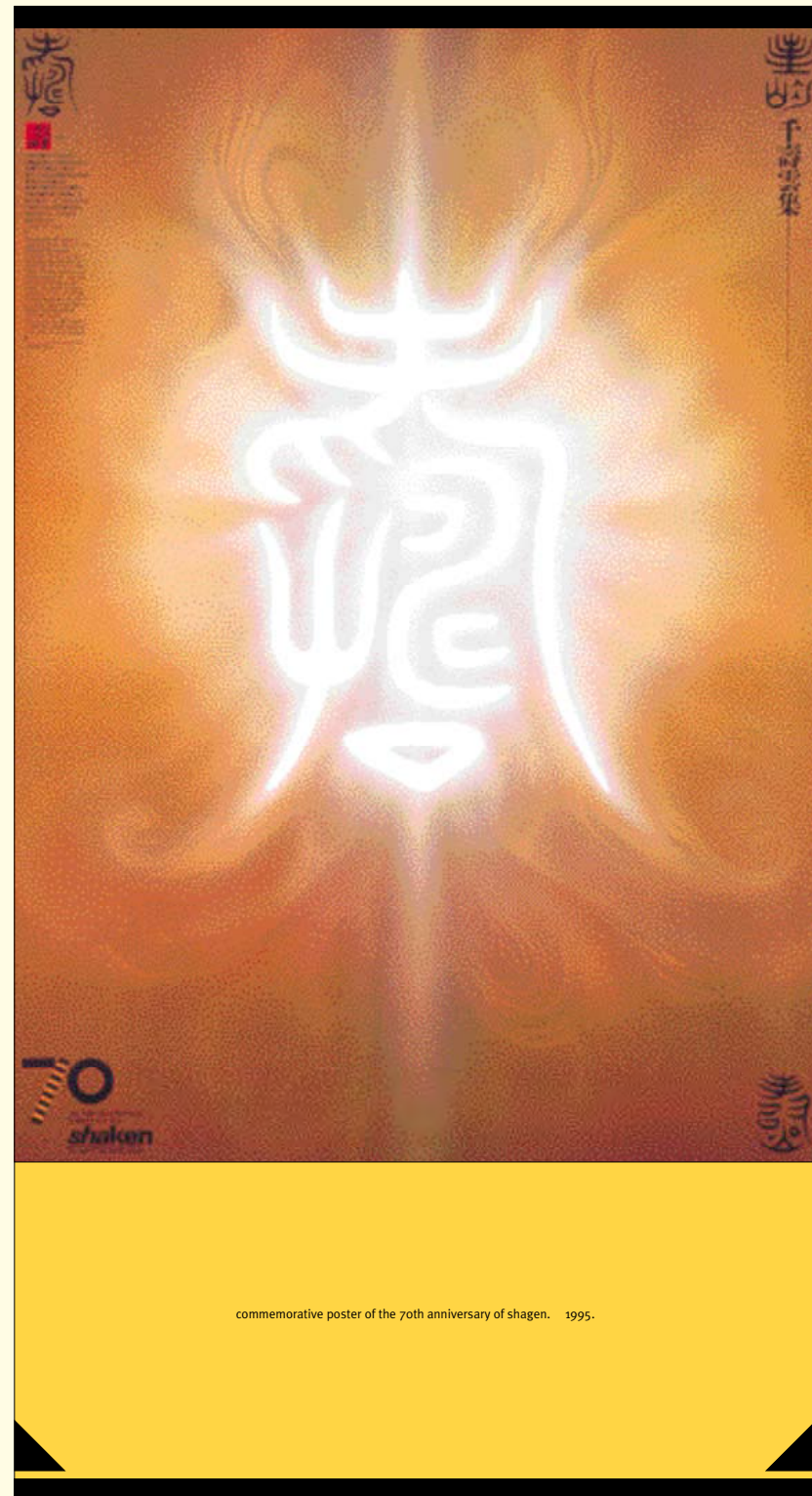
The soft body continued to move and bend silently. Strong spirit stretched out in all directions from the hands of the old man well trained by the *Taeguk* martial art. It was a movement that seemed to touch the borderline where the invisible section of the universal current and the flow of the inversely moving cosmic dual forces meet.

I then thought of an orbit of one point and one stroke drawn on a piece of paper by the clear and cool characters. Isn't the orbit a 2-dimensional projection of the bodily act that draws the energy of nature moving like the rhythm of the *Taeguk* martial art?

Are characters not being created by the deep sympathetic movement of man and nature? I became to believe that the meaning carried by characters had sealed the entirety of the ultimate act of mankind.

I also cannot forget a meeting with a well-known Indian calligrapher who easily wrote magnificent Sanskrit characters while uttering an incantation. His hand holding a reed pen seemed to blow life into the characters to the tune of the sound. The angled points and strokes whirled and revived anew into clear letters. The profile and the shape of the Sanskrit characters rhythmically formed harmony.

The dynamic movement of the universal energy springing out of the body by the breathing and utterance - Such power opened the 5 senses of this calligrapher to move the entire body, bringing the clear sense of rhythm and jokes to the characters. It was a really wonderful moment.



commemorative poster of the 70th anniversary of shagen. 1995.

文字.의.宇宙.

cosmology of the written words

杉浦康平 | Sugiura Kohei

The profile of nature and energy have been drawn.

There are functional characters, the symbols that deliver the meaning through the sound produced by man. They are the socialized characters moving in mass on the venue of today's enormous information exchange.

On the other hand, there are also characters that instill vitality into every part of life at the time and space never expected during routine life.

They are the characters that provide divine spirits into the chapter of joy and sorrow by fully inflating what the characters intend to mean by freely changing one point and one stroke of the characters. They are the characters that frequent the borderline between characters and pictures, sometimes attempting to regress to the principle of 'hieroglyph' into nature, the native place.

Such characters are fresh and alive in the daily lives of Asians, even today.

They are the characters that draw the form of nature and the flow of energy and the characters full of vitality that mysteriously maintain the intelligence of human behavior and mind.

In order to meet the living characters entertaining vitality beyond functionality, I searched every place in Asia. I consolidated the knowledge I had acquired then, and used such information in making calendars every year.

This was continued for almost 30 years under the active sponsorship of "Shagen" Co., Ltd. It was an attempt to handle each area of culture and the pattern of the characters that, born through a colorful meeting between nature and man, had grown into many profiles with the life given by the competition between the indigenous

천지자연과 기(氣)의 모습을 그려내다

인간이 내는 음성을 실어 의미를 전달하는 기호인 기능적인 문자가 있다. 오늘날의 엄청난 정보교환의 장에서 대량으로 오가는 사회화된 문자들이다.

하지만 한편으로는 일상생활의 생각지도 못했던 시 공간에서 생활의 마디마디에 활기를 불어 넣어주는 문자가 있다. 한점 한획이 자유롭게 변용되어 그 글자가 의미하고자 하는 것을 한껏 부풀려 기쁨과 슬픔의 장에 영기(靈氣)를 불어 넣어주는 문자들이다. 문자와 그림의 경계선상을 오가며 때로는 태어난 고향인 자연속으로, '상형'의 원리에 회귀하려고 하는 문자들이다.

이같은 문자는 오늘날에도 아시아인들의 생활공간 속에 생생하게 살아 숨쉬고 있다.

천지자연의 양상과 기의 흐름을 그려내는 문자. 인간의 행동과 마음의 기민함을 절묘하게 담아내는 생명력 넘치는 문자.

기능성을 뛰어넘어 생명력을 품은 살아있는 문자와 만나기 위해 아시아 각지를 찾았다. 그때의 견문을 정리해 해마다 달력으로 만들 어냈다. 이 작업은 주식회사 사켄(寫研)의 적극적인 후원으로 이미 30년 가까이 계속되고 있다. 자연과 인간의 다채로운 만남 속에서 태어나 풍토에 뿌리를 둔 소재와 도구의 길항에 의해 숨결이 불어넣어져 다채로운 모습으로 성장해 온 문자의 양상을 문화권별로 다루고자하는 시도였다.

그동안 만난 300여 점에 이르는 다양하고 다채로운 문자의 모습. 그 전체는 매해 발간된 27권의 달력과 2권의 책으로 정리되었다.

이번의 <타이포잔치>전에는 약 70점의 문자군을 골라 『문자의 우주』, 『문자의 축제』란 두 권의 책과 함께 전시할 기회를 얻었다. 이들 문자와의 만남과 그 의미에 대해서는 『문자의 우주』 권두에 적어두었다. 읽으실 기회가 있기를 바란다.

문자의 생태권을 가다 - 바람과 미진과 몸짓 속에서

아시아를 지나 중동을 여행하며 그곳을 지나 는 바람과 더불어 호흡해왔다. 도도히 흐르는 대하와 우뚝 솟은 산용(山容)에 영기가 넘치는 내륙 아시아. 들짐승들이 자유로이 뛰놀고 식물들이 뿜어내는 농후한 호흡으로 충만한 열대 아시아를 지나 때로는 황량한 사막과 오아시스를 둘러싼 도시가 산재해있는 이슬람 권으로 발길을 옮겼다.

그 하나 하나의 여행마다 색다른 모습의 셀 수 없을 정도의 문자들과 가슴 설레는 만남이 있었다. 그들은 일상의 서식지인 종이나 서적, 거리의 벽면 등에서 소리도 없이 빠져나와 생각지도 못했던 장소나 사물 속에 숨어들 어서는 갑자기 우리 앞에 모습을 드러낸다. 숨어들어서는 모습을 나타내는 문자들과의 선명하고 강렬한 만남. 그 만남 중의 몇 가지를 생각나는대로 적어본다.

materials and tools.

I had seen some 300 kinds of characters during the past. They have been summarized in 27 volumes of calendars published each year and 2 volumes of books.

To display at the TypoJanchi exhibition, I selected approximately 70 character groups and two books titled "Cosmology of the Written Worlds" and "Festival of the Written Worlds". The meaning of meeting these characters is described in the opening page of the book [Universe of Characters]. I hope you will have an opportunity to read it.

Taking a journey into the ecosystem of characters. - Amidst wind, particles and gestures...

I traveled the Middle East through Asia, and lived with the wind that passed by that place. After passing through the inland of Asia, featuring the great solemnly flowing river and the mountains standing aloof with divine spirits, and the tropical Asia, rich with the heavy breathing of the wild animals freely playing around the plants, sometimes I moved to Islamic areas with some scattered towns surrounded by the desolate desert and oasis.

Wherever I went, I had heart-throbbing meetings with countless characters in unique shapes. They silently came out of the paper, books or out of the walls in the street, their normal habitats, suddenly appearing in front of us after hiding in unexpected places or objects.

The clear and powerful meeting with the characters that appear after hiding - I wrote a few cases of meetings according to my memory. I still have a vivid memory of one scene.

It was a park in China where the sunshine greeted me through the morning fog. I met an old man who was silently indulged in Taeguk martial art. The pliable motion of the old man.

He leaves his body to the flow of the rhythm springing out of his body, slowly moving the center of his body. The body that freely moves like the lightly wandering cloud was full of mysterious spirits that seemed to match

호흡과 발성에 의해 신체에서 뿜어내는 우주
기의 활발한 움직임. 그 힘이 이 서예가의 오
감을 열어 몸 전체를 움직이게 함으로써 문자
에 선명한 울동감과 농담을 가져다준 것이다.
정말 멋진 순간이었다.

사람의 소리는 숨을 뿜어냄으로써 나오게 된
다. 뿜어내는 숨에 의해 태내의 기가 응축되
고 몸 전체는 천정에서 대지로 하강하는 감각
으로 채워진다. 인도 서예가의 힘에 넘치는
모습. 그 모습을 실어 하늘의 계시라도 기록
하듯 태어난 문자는 소리를 뿜어내는 호기
(呼吸)를 타고 지상으로 내려와 사람들의 눈
앞에 모습을 나타내는 것임을 깨닫게 되었다.

또 한 가지도 인도에서의 체험이다.

자이나교 사원을 방문했을 때의 일이다. 하얀
대리석으로 둘러싸인 성전의 내부는 차고 맑
은 기로 충만해 있었다.

본당에 들어서면 자이나교 신자들은 우선 허
리에 찬 형검 주머니에서 특별히 준비해 온
쌀을 꺼내놓는다. 손에 쥔 쌀들을 조금씩 기
도대 위에 쏟아 자형으로 늘어진 다섯 개의
작은 산을 만든다.

다음에는 제일 위쪽의 쌀로 된 작은 산을 손
끝으로 날렵하게 두개로 나눈다. 쌀 산을 둥
근 점과 반월형으로 나누자 태양과 초승달의
모습이 선명하게 나타났다. 이어서 손끝은 수
평으로 늘어서 있는 가운데의 세 산을 뛰어넘
어 다른 산들보다 조금 큰 아래쪽 산으로 향
한다. 우선 손바닥으로 산을 납작하게 누르니
산은 둥근 원반으로 바뀌었다. 다음에는 손끝
으로 중심을 조금 벗어난 네 곳에 금을 그려
넣었다. 그러자 지금까지 원형이었던 것이 멋
지게 만자(卍字)로 바뀌었다. 풍요의 난류(亂
流)를 품고있는 자이나 스바스티카가 만들어
진 것이다.

여기까지 오는데 약 20초. 윤회계를 상징하
는 만자(卍字) 위의 3개의 작은 원이 옆으로
늘어서서 해탈에의 길을 나타내고 있다. 그
위쪽으로 빛나는 예지의 초승달과 신(성취
자)의 빛(圓點). 한 순간에 보여준 손끝의 놀
림이 쌀무더기의 산을 卍자를 내포한 자이나
교의 성스러운 문양으로 변용시켰다.

Man breathes out to produce sound. The
discharged breath condenses the energy inside
the body, and the entire body is filled with the
sense that descends to the earth from
Providence. The powerful figure of the Indian
calligrapher - I had come to realize that the
characters, born as though they were recording
the revelation of the sky with such figure, came
down to earth riding on the exhalation of
producing sound and appear in front of people.

This is another experience in India.

I once visited Jains temple. The inside the holy
hall surrounded by white marble was filled with
cool and clean energy.

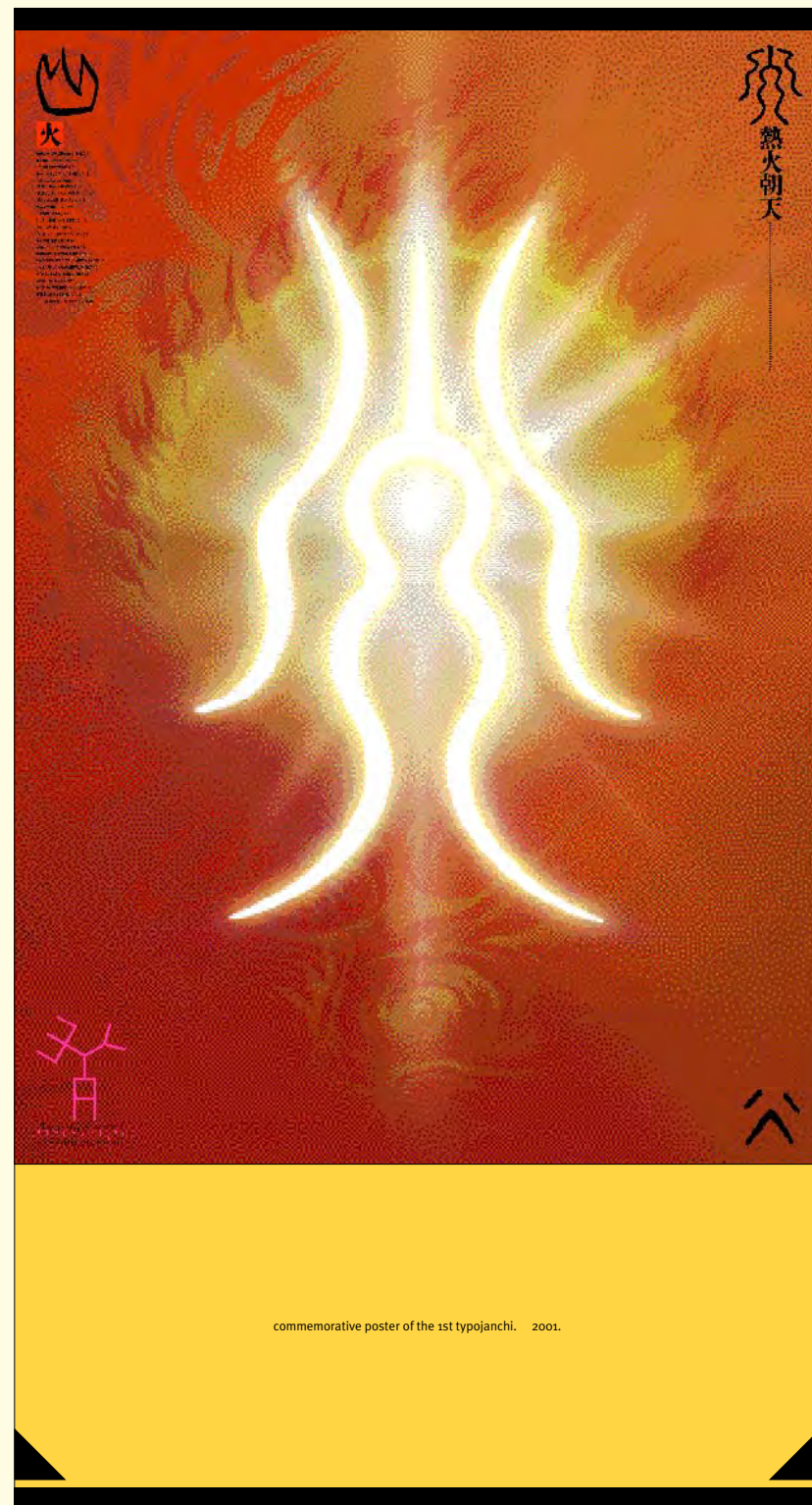
The Jains devotee, after entering the main hall,
first took out specially arranged rice from the
cloth bag he carried on his waist. He poured the
rice little by little on the prayer stand from his
hands, making 5 small mountains arranged in
the form of a cross.

Next, he quickly divided the small rice mountain
at the farthest top into two with their hands.
When he divided the rice mountain into a round
dot and semicircle, the profile of the sun and the
young moon clearly appeared.

The end of the hand then jumped over the
horizontally lined three mountains in the center,
moving towards the lower mountain, which is
larger than the other mountains.

First, he pressed the mountain flat with his
palm, and the mountain was changed into a
round plate. Then, using his fingers, he drew
lines in 4 places slightly away from the center.
Henceforth, what had until then been a circle
was changed into the letter '卍'(Buddhist cross).
Jaina Zephastiker embracing the whirlpool of
richness was created.

It took 20 seconds to come to this stage. The 3
small circles on the letter '卍' symbolizing the
world of transmigration lined up at the side
indicating a way to deliverance. There were the
young moon featuring the brilliant wisdom and
the light (original point) of God (Achiever). The
movement of the finger shown in a moment
changed the rice mountain to the holy pattern of
Jainism containing the letter '卍'.



commemorative poster of the 1st typojanchi. 2001.

쌀은 미진(微塵)의 상징이다. 자이나 교도는 전우주에 충만해 있는 무한한 미진의 움직임에서 존재의 근원을 발견한 것이다. 원자와 같은 이 미세한 물질은 끊임없이 진동을 계속 하며 업(業 카르마)을 지고, 색과 맛과 향기와 촉감에 반응하며 심지어는 소리조차 낸다. 미진이 응축되어 문자가 되었다. 문자는 내적인 브라운 운동으로 가열되어 미세한 진동을 계속하고 있다.

쌀로 성문자를 그려낸 신자들은 다음엔 낭랑한 목소리로 주문(聖句)을 외웁으로써 문자에 숨을 불어넣었다. 만자(呪字)를 띤 성스러운 문양을 신에게 바치는 것이다.

한국에서 만난 한 장의 그림문자에는 나도 모르게 눈이 휘둥그레졌다. 조선시대의 민화, 소박한 민중회화로 만들어진 병풍과 만난 것이다.

분재로 된 작은 나뭇가지 끝에는 천도(天桃)라는 불로장생의 열매가 열려있었다. 물론 신화적인 영목(靈木)이다.

땅속에서 뻗어 오른 가지가 오른쪽, 왼쪽으로 요염하게 곡선을 그리고 서있는 나무였다. 하지만 그 꾸미지 않은 울동이 의미하는 것을 알아차렸을 때는 전신에 전율이 흘렀다. 가지의 움직임이 하나의 문자를, 장수를 축원하는 문자 壽를 그리고 있는 것이었다.

나무가 문자를 그렸다. 가지와 줄기, 잎의 구석구석에 땅속에서 빨아올린 자양분이 퍼져 있는 단정한 문자의 모습. 수액으로 가득 찬 문자, 살아있는 문자가 눈앞에 있는 것이다. 땅 속에 갇혀 있는 풍요의 힘, 지모신(地母神)의 힘. 그 힘에 감응하는 눈에 보이지 않는 수액의 흐름, 수목 전체를 생생하게 하는 수액의 맥박을 느끼며 가지의 움직임에서 '필적이 아름다운' 문자의 탄생을 보았다. 의표를 찌른 문자와의 만남이었다.

Rice is the symbol of particles. The Jains devotees have found the origin of existence by the movement of the unlimited particles existing in the entire space of the universe. This fine substance, similar to atoms, continuously vibrates to build karma, respond to the color, taste and aroma, even producing sound. Particles have been condensed to become characters. The characters are heated by the internal Brown movement and continue to produce fine vibrations.

Once they drew holy characters with rice, the devotees uttered incantations in sonorous voice to blow the breath into the characters. It meant to present the holy pattern bearing the letter '근' to God.

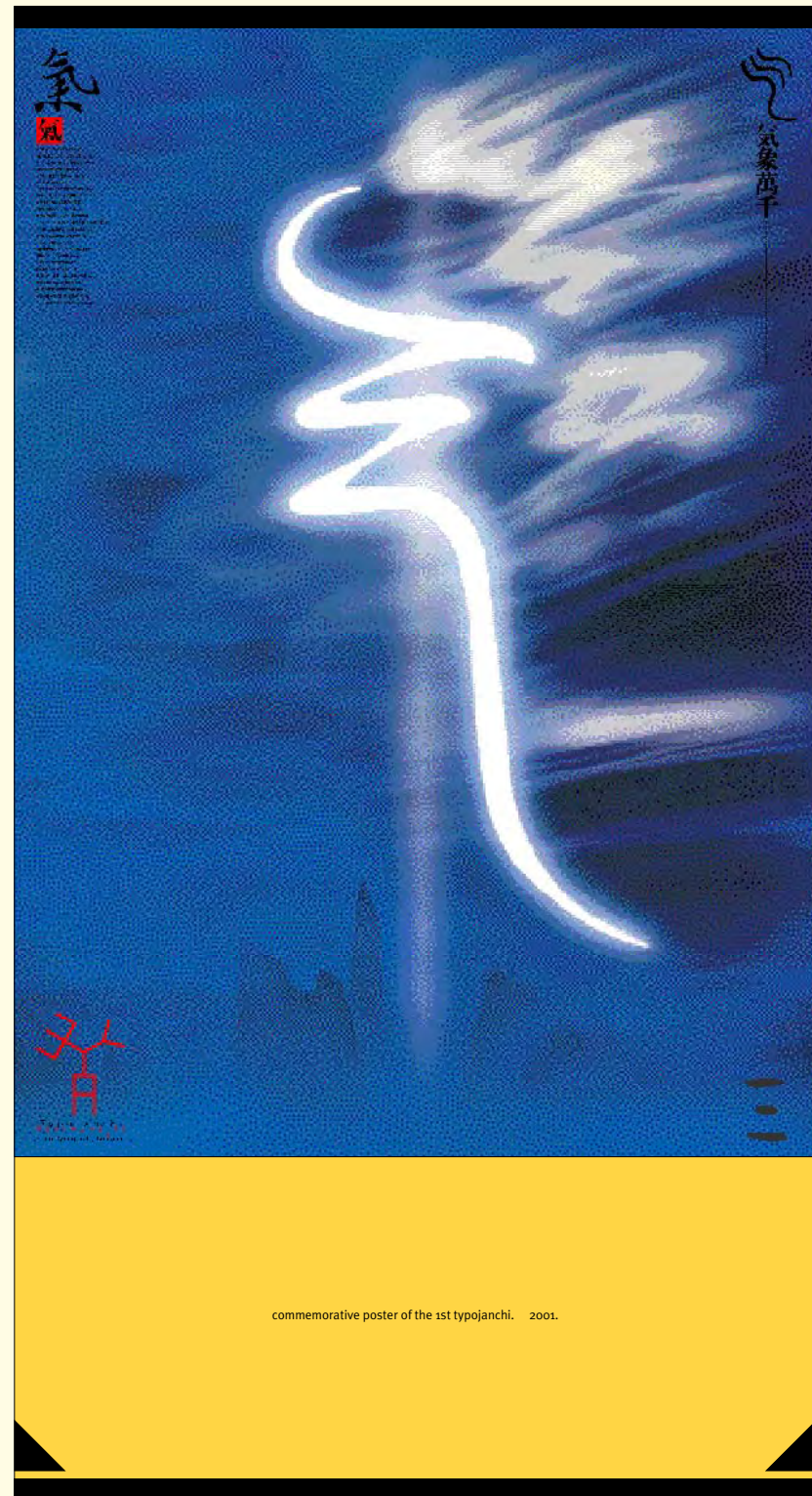
I was really surprised to see a pictorial symbol drawn on a piece of paper in Korea. It was a folding screen built with the humble popular paintings in the Joseon Dynasty based on folk stories.

At the end of the potted small tree branch was the fruit of eternal youth called Chun-do (天桃 = mythical peach said to exist in Heaven). Of course, this is a mythical divine tree.

It was a tree standing with its branch, that had sprouted out from underground, charmingly drew curves to right and left. However, when I learned the meaning of the undecorated rhythm, I shuddered. It is because the movement of branches was drawing a letter '壽' (Chinese letter meaning longevity)praying for long life.

The tree drew characters. In front of the eyes are the decent figure of the letter with the nutrition extracted out of the ground spread to every corner of all branches and stems, and leaves; characters full of sap; and the living characters.

Feeling the power of abundance hidden in the ground, the power of the Land Mother God, the flow of sap not visible to the eyes responding to such power, and the pulse of the sap, which refreshes all plants and trees, I saw the birth of characters featuring 'Beautiful writing' from the movement of the branches. It was a meeting with unexpected characters.



조선시대 민화에는 탁월한 착상의 그림문자가 있다는 것을 알았다. 그 원류는 중국으로 거슬러 올라갈 것이다.

중국에는 '壽'란 글자모양을 한 술잔이 있다. 구부러진 문자의 골격, 그 안을 향기로운 술로 채우는 것이다. 이 술을 마시는 것은 壽란 글자의 체액, 아니 자액(字液)을 마시게 되는 것이다. 壽 문자의 정수를 체내에 흘려보내고 말할 수 없는 도취감에 젖는다.

문자는 풍성한 체액(자액)에 의해 유지되고 있는 것이다. 한 점 한 획을 연결시킨 문자 속에 생명체가 도도히 흐르고 있다.

사람의 행동과 모습을 담아 모든 존재를 그려내는 문자. 소리의 파동과 함께 하늘의 계시를 구하는 문자. 나아가서는 미진을 태내화(胎內化)해 응축시키는 문자. '字液'으로 가득 차 고동치는 문자...

그 어느 것도 음소와 형태소로 취급되는 기호로서의 문자가 아닌, 호흡하고 혈액을 가진 능률한 기상에 넘치는 살아있는 문자의 모습이다.

멀리 찾아간 자연향에서 나의 직감과 교류했던 문자의 모습들...

그렇지만 이것들은 심원한 문자의 생식권에 잠재되어있는 극히 일부에 지나지 않는다. 심원한 어둠 속으로 귀를 기울이면 수많은 문자들의 술렁임이 들려와 점차 그 모습들이 뚜렷해진다.

예를 들면 부적으로 화해 살았거나 얼굴에 그려져 그곳에서 서식하는 문자가 있다. 머리 위에 관을 쓰는 무축(巫祝) 무용 중에 우뚝 솟은 우주산을 노려보며 전 우주를 삼킬 것만 같은 위세있는 문자가 있다. 성스러운 술을 들어 마시고는 풍양의 감로수로 변화시키는 향아리로 된 문자도 있다.

주문의 울림에 전율하며 우주기의 파동을 엮어내는 문자와 하늘과 별의 움직임을 예민하게 파악해 길흉을 점치는 문자도 있다. 살아있는 것들의 행동을 본뜨거나 외치며 서로 교류하고 놀며 희롱하는 문자도 있다. 색다른 모습을 한 이들 문자와 만날 때마다 문자가 살아있다는 것을 온몸으로 체험한다.

I learned that the folk stories of the Joseon Dynasty had contained pictorial symbols of superior conception. Their origin should go back to China.

In China, there are wine cups that took after the figure of the letter '壽'(longevity). The interior part of the bent skeleton of the character is filled with wine. Drinking this wine means to drink the body solution of the letter solution of the letter '壽'. The man flows the essence of the letter '壽' into his body and plunges himself in an indescribable ecstasy.

The character is maintained by the abundant body solution (letter solution). A living thing haughtily flows inside the character that has connected points and strokes.

The character that draws every behavior and figure of man; the character seeking the revelation of the sky along with the undulation of sound; the character that condenses particles through fetalization...

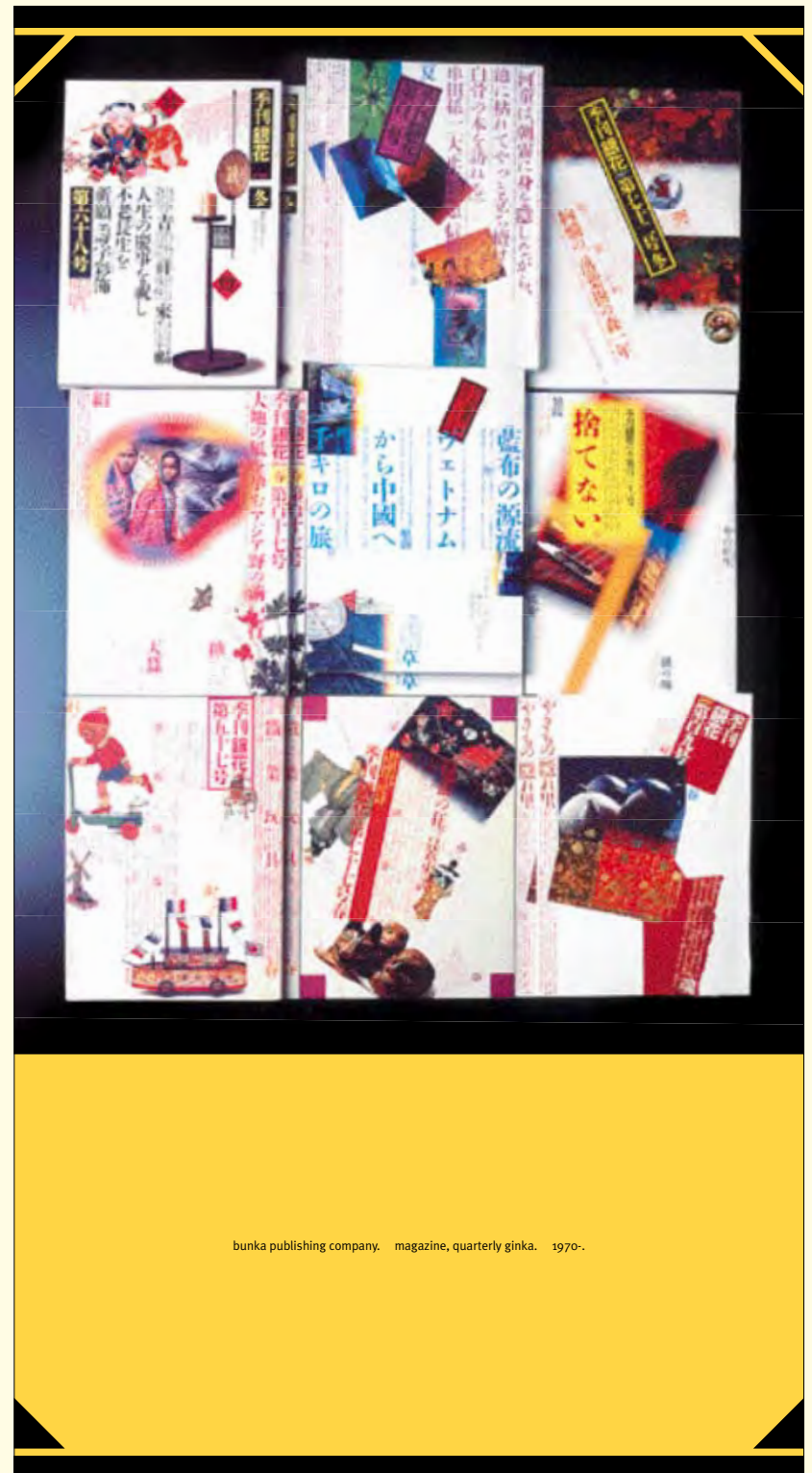
Every one of them is the figure of a living character full of high spirit that breathes and carries blood in its vein, not a symbol of character regarded as phoneme and morpheme.

The figures of the character that exchanged with my intuition from the far away natural scent.

However, these represent extremely low percentage of the characters latent in the reproduction rights of the deep characters. When I listen to the deep darkness, I could hear the commotion of many characters, gradually seeing the clear figures of the characters.

For example, some characters are painted on skin and face as a charm and live there. There is a powerful character that seems to swallow the entire universe while staring at the Universe Mountain standing aloof among the dancers of the shamanism who wear crowns. Then there is the character made of a pot, which drinks holy wine and changes with the sugared water of the weather.

While there is a character that shudders at the echo of incantations and checks out the wave of the universal energy, there is a character that tells



bunka publishing company. magazine, quarterly ginka. 1970-

문자들은 광물과 차원을 같이하는 골격(고체)을 가지며, 식물과 차원을 같이하는 체액(액체)이 출렁거리고, 동물과 차원을 같이하는 호흡(기체)에 의해 은밀히 숨쉬고 있다. 부드럽게 뻗은 한 점 한 획은 심오한 영기를 품고 있는 것이다.

이러한 문자들이 이야기하는 범상치 않은 욕성이 있다. 그 소리에 잠시 귀를 기울여 주시기를 바란다.

일곱가지 테마로 전시하다

전시되는 문자들은 아래와 같은 일곱가지 테마로 분류했다.

1. 문액(文液)을 가진 문자
2. 문자를 입다
3. 문자와 생활하다
4. 문자로 기원하다
5. 문자로 그리다
6. 문자로 놀다
7. 문자로 깨닫다

전시되어있는 70여 점의 문자들은 그 주제성, 디자인, 의미의 확대, 신화성... 등에서 예상을 뛰어넘는 착상을 보여준다. 문자들이 나타내는 생각지도 못했던 변화무쌍하고 환상적인 모습에 눈이 휘둥그레질 것이다.

많은 부분이 중국에서 태어난 한자를 모체로 한 것이다. 하지만 동아시아 문화권에 있으면서 한자와 깊은 관련을 맺고 있는 한국분들과 문자문화의 미래상에 관심을 갖고 있는 젊은 세대도 흥미 있게 생각하시지 않을까 한다.

21세기의 세계적인 커뮤니케이션의 장에는 기능성만이 아닌 생명 있는 문자, 기가 넘치는 문자에의 관심이 되살아나리라 예감하기 때문이다.

fortunes by sensitively grasping the movement of the sky and stars. Furthermore, there is a character that is modeled after the behavior of living things and shouts and exchanges information, plays or teases. Each time I meet these characters, I strongly feel that they are alive. Characters carry frames (solid) equivalent to minerals; body solution (liquid) equivalent to that of plant sap and secretly breathe by the breathing (gas) equivalent to animals. Softly stretched points and strokes contain deep holy spirits. There are some unusual live voices told by these characters. Please listen to the voice for a moment.

The Exhibition consists of 7 themes

The theme of the characters to be exhibited are classified into the following 7 types:

1. Characters Having the Sap Inside.
2. Wearing the characters around the Body.
3. Living with characters.
4. Making a Wish with characters.
5. Painting with characters.
6. Playing with characters.
7. Perceiving with characters.

The some 70 types of characters displayed have show in the unexpected conceptions in their themes, design, expansion of meaning and the mythical effects. You will be amazed at the unexpectedly changing and fantastic figure presented by the characters.

Many parts of the characters are taken from Chinese characters born in China. However, I believe the Koreans who maintain deep relations with the Chinese characters while living in East Asian culture, and the young generation who are interested in the future figure of the character culture, will take some interest in these characters.

Because I have a presentiment that is interested in the characters featuring not only functionality but also life, and in characters full of energy that will be revived in the sphere of the 21st Century world communication.



asahi publishing company. magazine, episteme. 1984-85.

Studied graphic design at the London College of Printing and first made his way into the public eye through his record cover designs and his involvement in the British independent music scene in the early 1980's. As the art director of "Fetish", Neville Brody began experimenting with the beginnings of a new visual language that consisted of a mixture of visual and architectural elements. Also, as the art director of "Face", he made this magazine as a world leading media. His pioneering spirit in the area of typography manifests itself today in such projects as "Fuse", a regularly published collection of experimental typefaces and posters which challenges the boundaries between typography and graphic design. Today, Brody's work focuses largely on electronic communications design. Founder and partner of Fontshop International in Berlin and Fontworks in London, initiator of "Fuse", and a member of FSI's International Type Board.

런던 칼리지 오브 프린팅에서 그래픽 디자인을 공부했으며 1980년대 초반 레코드 커버디자인과 영국 인디음악계와의 개입을 통해 처음으로 대중에게 알려지기 시작했다. 그는 〈페티쉬〉의 아트 디렉터로서 시각적 요소와 건축적 요소를 조합한 새로운 시각 언어를 도입한 실험적 작업을 했으며 〈페이스〉지의 아트 디렉터로서 이 잡지를 세계적 매체로 키웠다. 타이포그래피 분야에서의 그의 개척정신은 타이포그래피와 그래픽 디자인의 경계에 도전하는 실험적인 타이프페이스들과 포스터를 모아 정기적으로 출간하는 〈퓨즈〉 같은 프로젝트에서 명백하게 드러난다. 오늘날, 브로디는 일렉트로닉 커뮤니케이션 디자인(electronic communications design)에 중점을 두고 있다. 베를린의 폰토샵 Fontshop, 런던의 폰토워크 Fontowork의 설립자이자 파트너이며, 〈퓨즈〉의 창시자이며 FSI 국제 타이프 보드의 회원이다.



neville brody
(uk, 1957-)

state, fuse1: invention. poster. fsi 1991.

FUSE1.NET - ROUTE TO CHAOS OF COMMUNICATION



나선형

그래픽 디자이너로서 나는 내가 하는 일에 대해 여러 해 동안 많은 불안감을 느껴왔다.

답을 찾기 위해, 디자인의 역할과 나의 역할을 볼 수 있는 맥락을 만들기 위해, 나는 가능한 단서를 찾아보기 시작했다. 21세기의 중요한 시점에서, 오늘날의 중요한 문제는 정체성과 역할이다. 점차로 우리는 자신을 입력 기(input)로 정의하고 하루에 백만 건이나 되는 메시지를 동시에 쓰고 받고 편집해야 한다는 압력을 받고 있다. 디지털은 죽었다.

디자인이 사람들을 먹여살릴 수 있을까?

이 강연의 중심에 우리 디자인에 있어 핵심적인 문제가 있다 — 즉 디자인이 사람들을 먹여살릴 수 있을까 하는 문제이다.

분명히 디자인 그 자체로서는 인쇄물을 식이 섬유로 가공 재생하는 방법을 찾지 않는다면 물리적인 자양물로서 사용될 수는 없다. 아니면 다른 더 인간적인 용도에 모든 에너지를 다시 돌려야 할 것이다. 그래도 해결할 수 없는 디지털 문제라는 무한한 공간이 남아있다.

나는 온라인 정보라는 정글에 나 자신을 담그고, 엄청난 파괴적인 사실의 바다에 빠져버린다. 하나의 사실은 다른 열 가지의 정보로 이어지고, 그 하나 하나가 또 다른 열 개의 정보로 이어지는 끝없는 링크의 나선형이다. 이 사실은 나에게서는 충격이었고, 각각의 사실들이 드러나면서 통계수치의 결과는 세계가 내가 이전에 알고 있던 세계가 아니라는 것을 드러내주었다. 문화충격이다.

그리고 이 사실들은 식탁에 놓이면서, 서로와 연결을 짓고 병렬되면서 반향과 반사의 매트릭스를 만들고, 서로 얽힌 원인과 결과의 격자를 만들기 시작했다. 컴퓨터 케이블의 가상 웹이나, 여행과 관광의 뻘어나가는 네트워크가 아니라, 극단적인 대비와 지진과도 같은 변동의 유동적인 역동으로, 한 사실의 무리가 다른 종류의 비조화된 조화 속에서 다른 사실 위에 겹쳐지는 것이다.

spiral

As a graphic designer, I have been experiencing a deep and growing unease for many years about what I do.

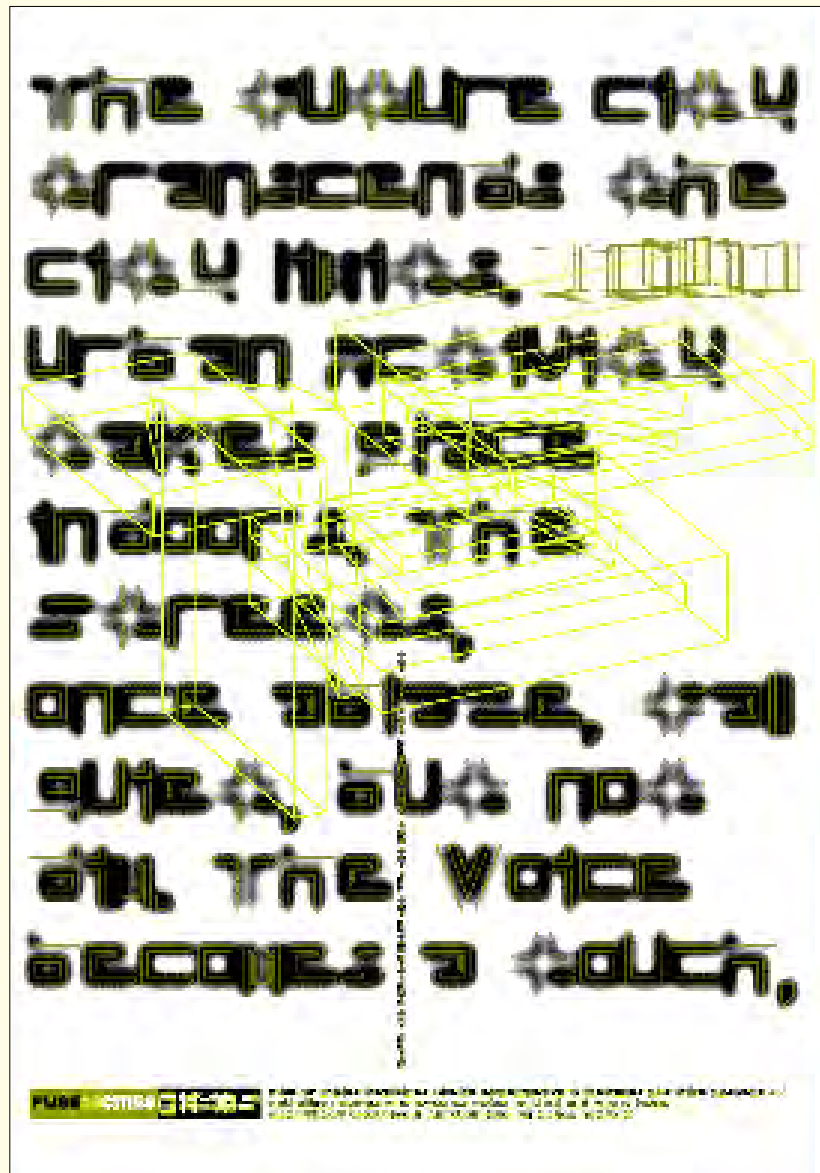
I started to look around for some possible clues in order to resolve an answer, to create a context in which I could begin to look at the role of design, and my role within it. At this critical juncture of the 21st century, today's key question is one of identity and rôle. We increasingly define ourselves through input, and are under pressure to simultaneously publish, receive and edit a million messages a day. Digital is dead.

can design feed people?

At the heart of this lecture, though, stands a question central to our industry - can design feed people?

Clearly, design itself cannot be used as physical sustenance, unless, of course, we find a way of pulping and recycling printed matter as edible fibre. Or redirecting all that energy towards other more humane uses. Still, that leaves an infinite space of digital matter that remains unaccountable.

I immersed myself in an online information jungle, and quickly drowned in an ocean of hard, devastating facts. Each fact led to another ten connections, and each in turn to another ten in a never-ending spiral of links. These facts were shocking to me, and as each one was uncovered, the consequences of the statistics began to reveal my planet to be a planet I did not know. A culture shock.



잠시 멈춤

통계의 문제점은 그것이 인간을 감춘다는 것이다. 우리는 숫자와 퍼센트 뒤에, 정보의 벽 뒤에 숨어서, 실제 개인이 겪는 고통의 세계는 가상의 것으로, 죽음과 고통은 다른 사람의 문제로, 실제의 감정을 조금이라도 떠올리는 것은 통계보고서의 흰 종이 속으로 묻혀버리는 세계를 바란다.

우리가 서있는 곳에서 보면, 그것은 제법 완전하게 보인다. 신기술과 소프트웨어에 대한 흥분은 우리의 모든 게으름을 정당화시킨다. 우리는 커뮤니케이션에 집착하면서 내용은 무시한다. 이것이 지구를 구할 것이고, 우리를 바쁘게 만들어서 어떤 것에 대해 생각할 필요가 없게 만들 것이라는 어리석은 상상을 한다. 우리는 이유가 아니라 방법과 주제에 집착한다.

이제 숫자 얘기를 해보자. 이것이 관점을 만들어내는 모든 것이다.

지구 인구의 80%는 전화벨 소리를 들어보지 못했다.

세계의 7% 이하가 온라인화되어 있고 바꾸어 말하면 93%는 인터넷에 접근할 수 없다.

인도

십 억 명 중에서 4억 6천 5백만은 문맹이고, 7억은 화장실이 없는 집에서 살고, 3억 9천은 너무 가난해서 기본적인 음식을 살 수도 없으며 일 년에 50달러 이하의 돈으로 살고 있다. TV를 가진 사람은 열 명 중에 한 명도 채 안 된다.

그리고 매 2 마다 아이가 태어난다.

오늘 우리가 말하는 디지털 경계라는 것은 분명히 분열이나 틈, 성의 해자처럼 땅의 건널 수 없는 균열 이상의 것으로, 가진 자를 못 가진 자로부터 보호하고, 가진 자들을 더 부유

And these facts, when laid out on the dining table, started to reveal links and parallels with each other, forming a matrix of echoes and reflections, a grid of interwoven cause and effect. Not the virtual web of computer cables, or the sprawling network of travel and tourism, but a flowing, fluid dynamic of extreme contrasts and seismic shifts, one set of facts overlaying another in a kind of disharmonic harmony.

pause

The problem with human statistics is that they conceal the human. We hide behind a wall of figures and percentages, an infowall, hoping against hope that the world of real individual pain will remain a virtual one, one in which death and suffering is somebody else's problem, where any remote suggestion of real emotion can be buried beneath the white pages of statistical papers.

You see, from where we stand, it seems pretty perfect. Excitement about new technologies and software justifies all our inaction. We obsess about communication, and we dispense with content. We foolishly imagine that this will somehow save the planet, yet all it does it keep us so busy that we don't have to think about anything. We become obsessed with the how and the what, not the why. Now some numbers. This is all about creating a perspective.

80% of the planet has never heard a dialling tone.

less than 7% of the world is online, or, 93% of the world's population has no access to the internet

India

of 1billion people, 465m cannot read, 700m live in homes with no lavatories, 390m are too poor to summon the cash for basic food, and live on less than \$50 a year. Less than 1 in 10 own tv's.

and a new baby is born every 2 seconds

interview page. new york 1991.



하게 만들고 있다.

올해는 1억 명의 아이가 태어날 것이다. 오늘 세계에는 23만 명의 인구가 늘어날 것이다.

이것도 또한 우리가 세계 인구통계를 볼 때의 관점에 확고히 자리잡고 있다.

아이들의 97%는 개발도상국에서 태어날 것이다.

50년 이내에 유럽은 오늘날보다 인구가 25% 줄어든 것이고, 일본은 2천 1백만이 줄어든 것이다.

현재의 인구동향이 계속된다면, 다음 천년 말에 동경은 유명도시가 될 것이고 일본은 텅 빈 것이다. 서기 3000년의 인구는 겨우 500 명으로, 3500년에는 단 한 명이 될 것이다. 그 사람이 죽고 나면 일본은 더 이상 존재하지 않을 것이다. 일본 여성들이 계속해서 1.4 명의 아이만을 갖는다면, 이는 수학적으로 확실한 일이다.

1900년에 유럽의 인구는 아프리카의 세 배였다. 그러나 2050년에 아프리카의 인구는 유럽 인구의 세 배가 될 것이다.

(현재의 모든 비율을 유지한 채) 세계의 인구가 100명으로 줄어든다면, 6명이 부의 59%를 차지하고 50명은 영양실조가 될 것이다.

빈익빈 부익부

부유한 선진국에서는 더 적은 사람들이 더 많은 돈을 소유하고, 제3세계 개발도상국의 제한된 자원은 점점 더 줄어들 것이다.

What we today refer to as the digital divide is clearly more of a schism, a gaping, unbridgeable crack in the earth that acts more like a castle moat, protecting the haves from the have nots and making them richer.

this year, 100million babies will be born. Today, the world will gain another 230,000 people

This is also placed firmly in perspective when we look at some world population statistics.

97% of those babies will be born into the developing world

within 50 years europe will have 25% fewer people than today, and japan 21 million fewer.

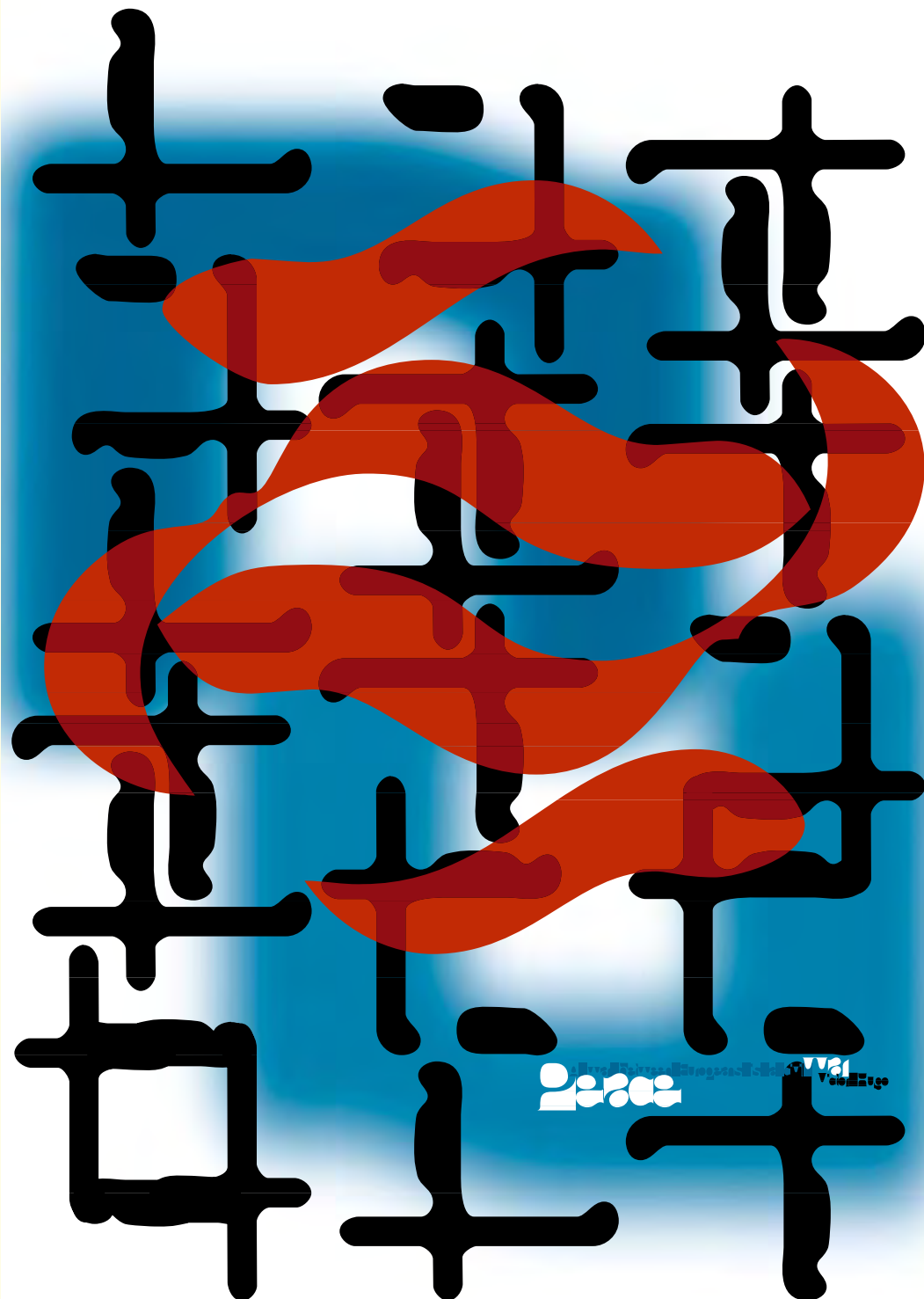
If present population trends continue, by the end of the next millennium, Tokyo will be a ghost town, and Japan will be empty. The country's population will be just 500 by the year 3000, and just one by 3500. When that person dies, the Japanese nation will be no more. A mathematical certainty if Japanese women carry on having just 1.4 children each.

In 1900, Europe had three times the population of Africa; by 2050, Africa will have three times the population of Europe

If the world was shrunk to 100 individuals (with all the existing human ratios the same) six people would own 59 per cent of the wealth and 50 would suffer from malnutrition.

the rich get richer and the poor get poorer

In rich 1st world countries less people will share more money, while in developing 3rd world nations limited resources will be spread thinner and thinner.



잠시 멈춤

우리가 가까이 이 성공의 일부를 나누려 한다고 생각하겠지만, 실제로 가난한 나라에 대한 부유한 국가의 원조는 1992-97년 사이에 25%가 줄었고, 최근 40년 동안 가장 낮은 수준을 유지하고 있다.

전 세계적으로 20억의 인구가 불공평한 토지 분배, 토양 침식, 인프라 구조의 부족, 심각한 도시 빈곤과 세계 시장에서 식량부족으로 매일 굶주리고 있다. 향후 50년 동안 태어나는 거의 모든 사람들은 도시 지역에서 살 것으로 보인다.

하지만 누구도 굶주리거나 목말라야 할 이유는 없다. 문제는 기술보다는 빈곤과 불평등이고, 생산보다는 분배와 정치에 있다. 실제로 충분히 돌아가고도 남을 식량이 있다. (농업 관리, 물의 공급, 토지개혁, 수산양식업, 에너지 재활용법을 개량하고, 육식 중심의 서구식 식사법을 피하면 2050년의 예상인구 100억 명의 사람들을 충분히 먹일 수 있을 것이다. 오늘날과 마찬가지로 문제는 분배와 더욱더 부족한 자원에의 접근성이다.)

왜 디자인인가?

더 큰 문제, 즉 "디자인이 사람을 먹여 살릴 수 있는가"하는 이 물음은 디자인의 역할에 관한 것으로 실은 "왜 디자인을 하는가?"하는 질문과 같은 것이다.

마치 콜라처럼, 오늘날의 비주얼 커뮤니케이션은 대개 내용은 없고 우리의 욕구를 채우고 탐닉의 기억만을 주는 인공의 맛이 가미된 무한재생이 가능한 청량음료다. 영양분이 될 가능성은 없고, 갈증을 금방 해소시켜주는 것 이상의 지속성은 없는 것이다. 무엇에 대한 갈증인가? 우리가 만족하지 못하고 진정으로 사랑받지 못할 때 오는 구멍, 그 공간을 채우려는 끝없는 열망이다. 우리 자신을 사랑할 수 없기에, 외부에서 사랑의 대용물을 찾고, 우리를 위해 가상의 역할을 해주도록 우리는 미디어를 만들어낸다.

pause

You might think that we would be willing to share some of this success, but in fact official aid from rich to poor countries proportionately declined 25% between 1992-97 and now stands at its lowest level in 40 years.

Globally, 2bn people go hungry every day due to a combination of inequitable land distribution, soil erosion, lack of infrastructure, grinding poverty in cities, and people unable to buy food from the world market. Almost all the people born in the next 50 years are expected to end up in urban areas.

But there is no reason why anyone should go hungry or thirsty. The problem is poverty and inequality rather than technology, and distribution and politics more than production. The reality is that there is more than enough food to go round. (Better management of agriculture, water supplies, land reform, fish farming, renewable energy and a move away from a western diet of meat, should be well able to feed the 10bn people expected to be around in 2050. The problems, as today, will be in distribution and access to ever scarcer resources.)

fuse94. poster. london 1994.

why design?

The bigger question, or rather the question that this query, 'can design feed people', engenders, is one about the role of design, and in fact the question 'why design?'

Like some cola, today's world of visual communication is largely a content free, artificially flavoured infinitely reproducible soft drink based on sweetening our needs and a memory of addiction. No potential for sustenance



채널을 채우기 위해 우리는 얇은 공기를 이용한다. 미국의 TV는 한 주당 12,000시간 이상의 드라마를 방영한다. 무엇으로? 기본적인 음식이 아니라 배를 채운다는 느낌만 나도록 하는 클리셰로 채우는 것이 일반적인 관행이다. 배부르다는 느낌이 들도록 하고, 곧 더 많은 것을 찾으러 다시 돌아오게 만드는 것이 미디어의 역할이다. 인공조미료를 쓰면 음식의 맛은 좋아지겠지만, 중독성 때문에 배는 거북해지고 머리가 아파온다. 하지만 어딘가에 중독의 흔적이 남아, 마약중독자처럼 우리는 더 많은 것을 찾으러 돌아오게 되고, 우리의 기억은 과거를 잊지만 현재를 평가하거나 다른 미래를 상상할 정도로 맑아지지는 않는다.

브랜드란 말 그대로 우리의 정신에 영원히 새겨지는 소유권의 불타는 로고이다. 그것은 당신을 차이가 소의를 뜻하는 지구농장의 양떼 중 한 마리의 양으로 만들어 버린다. 아무도 길 잃은 양이 되고 싶어하지 않지만, 결국은 우리 모두는 도살장에 끌려가는 양떼인 것이다. 브랜드라는 회원권으로 지구촌이라는 클럽에 가입해서, 우리 디자이너의 발뼌꿈치를 물려고 하는 뱀 같은 죽음을 마침내는 멈춰줄 것처럼 죽음에 대항하는 현대의 경주에 참가하는 것 같다.

오늘날 공기에서 상상력까지 모든 것이 브랜드화되어 있다. 현실은 가상현실이 되고, 로고는 음식이나 생명을 구하는 약보다 더 가치가 있는 것으로 여겨진다. 더 많은 사람들이 글락소라는 제약회사를 이 회사에서 만드는 약품보다 잘 안다.

세계를 위기기 쉬운 브랜드로 단순화시키는 것은 다양성을 희생하는 것이며 지역적 정체성과 자부심을 희생하는 것이다. 브랜드는 사람들을 먹여 살리는 것이 아니라 사람들을 먹고 산다. 빅 브라더는 식인종이다. 우리는 브랜드가 토착 문화를 마음대로 전유하도록 돕고, 브랜드가 가공의 진짜로 확립되는 것을 돕는다. 우리는 사람들의 문화를 어디서나 볼 수 있는 호도된 단순성으로 대체하고, 이렇게 하기 위해 기술과 두려움과 중독이라는 도구를 사용한다. 이것이 소위 브랜드 영역이란 것이고 이렇게 잘려진 고기 부위가 모든 것을 독점한다. 브랜드 리더들 중에는 채식주의자가 거의 없다.

or nourishment, and no enduring quality beyond an immediate quenching of thirst. A thirst for what? an endless yearning to fill the space, that gaping hole left when we are not fed or truly loved. As we cannot love ourselves, we crave substitute love from the outside, and we mould media into performing that virtual role for us.

In an attempt to fill the airwaves, we use thin air. American TV has over 12,000 hours of drama to fill every week. With what? Cliché seems to be the common currency, not a staple food, but a way of feeling fed. In fact, it is the business of media to make you feel fed, in the short term, and to return for more. And, like using monosodium glutamate, the food tastes great, is addictive, but can leave you feeling bloated and tired with a headache. But somewhere it leaves a trace of addiction, and, like addicts, we always return for more, our memories cleansed of the past but not free enough to assess the present or to imagine a different future.

Branding means exactly that, a burning logo of ownership stamped forever on our psyche. It makes you feel a part of the herd, the global farm where difference means estrangement. No one wants to become a lost sheep, but we are all lambs to the slaughter. The brand is a membership card, it means joining the global club, enrolling in the race against mortality as if this modern race against time will finally stop death snapping at our designer heels.

Today, everything from air to imagination is branded. Reality is virtualised, and a logo is perceived as having more value than food or life-saving drugs. More people know the name of Glaxo than the names of the drugs they supply.

The simplification of the world into easy-to-remember brands is at the price of diversity, is at the price of local identity and pride. Brands don't feed people, they feed from them. Big brother is a cannibal. We help brands to appropriate indigenous cultures into their own, and regurgitate them as artificial authenticity. This impacts directly on people's sense of self



tribeca issey miyake. advert. new york 2001.

특허가 사람들을 죽이고 있다.

국제 특허법은 원래 산업과 당신과 나를 보호하기 위해 제정된 것이지만, 브랜드가 없는 에이즈 관련 유사 약품을 쓰지 못하도록 여러 나라에 압력을 넣고, 결국에는 브랜드 약품만으로 수백만 명을 고통과 죽음에서 덜어주어야 한다고 강요하고 있다. 말 안 듣는 나라는 무역제재를 사용하여 위협했다. 특히 가장 약품의 수요가 많고 에이즈의 비율이 가장 높고 가장 가난한 나라들을 말이다. 에이즈로 인한 사망은 머잖아 페스트의 발생으로 죽은 전 세계 사망자의 수를 초과할 것이다. 20년 동안 2천만이 죽었고 5천만이 넘는 사람이 감염 되었다. 감염인구의 75%가 아프리카에 있다. 남미의 경우 인구의 20%가 감염된 것으로 추정되며, 보츠와나는 36%이상이 감염된 것으로 추정된다. 또다시 인간은 숫자에 의해 숨겨진다. 연구자들은 남미에서 에이즈 때문에 GDP가 2010년에 17% 줄어든 것으로 예측한다. 인간의 숫자들.

부자는 더욱 부자가 된다.

미국 수출의 70%는 지적 소유권과는 관련이 없다-에이즈 약품에서 디즈니, 맥도널드, 마이크로소프트 같은 브랜드에 이르기까지.

이 특허 시스템으로는 절대로 기술의 격차가 줄어들지 않을 것이며, 국가 총생산보다 더 많은 엄청난 부채로 허덕이는 개도국은 엄청난 노동력의 손실을 감수해야 한다.

1997년에 26,000건의 특허 출원이 아프리카의 지적 소유권 기구에 신청되었지만, 31만 건만이 아프리카에 사는 사람들이 신청한 것이었다.

reliance and identity, on their confidence at surviving on their own devices. We supplant people's cultures with a whitewashed simplicity that comes from elsewhere, and we use the tools of technology, fear and addiction to do this. We carve up the cow like a map and allocate each part to a leading brand. This is the so-called brand territory, and becomes a monopoly of all aspects of that cut of meat. Brand leaders are rarely vegetarian.

patents are killing people

International patenting laws, initially developed to help protect industry and the likes of you and I, have been used to try to force countries not to use generic copies of aids-related drugs and so potentially alleviate millions from suffering and death. Trade sanctions were threatened against countries who did not comply; specifically those with the greatest need, the highest rates of aids, and the lowest income. Mortality from Aids will soon exceed the death toll of the worst outbreak of bubonic plague. In 20 years, 20 million people have died and over 50 million have been infected. 75% of the world's infected people are in Africa. South Africa has an estimated 20% of population infected, and Botswana has over 36%. Again, the human is concealed by the numbers. In South Africa, researchers forecast that GDP will be 17% lower by 2010 as a result. The human figures.

the rich get even richer

70% of US export earnings are now linked to intellectual property - on everything from Aids drugs to brands such as Disney, McDonald's and Microsoft

This patent system ensures that the technology gap will never be closed, and developing countries, already saddled with huge debt

또다시 정보의 벽이다. 인간을 가상의 것으로 만드는 인류의 댐을 막고 선 장벽이 그 안에 있는 사람들의 이익을 보장한다. 지적소유권이라는 전자장벽은 훔쳐간 물건을 다시 찾지 못하도록 보호하고 있다. 우리의 상상력이 사로잡혀 다시 우리에게 팔린다.

1991년과 1997년 사이에 미국에 대한 로열티의 비용은 연간 330억 달러 이상으로 배가됐다.

돈은 일용품으로부터 생기는 것이 아니다. 면이나 커피, 코코아의 가격은 1980년부터 곧 두박질쳤고, 첨단기술 제품의 값은 두 배로 뛰었다. 의류산업에서 아시아 지역의 영세공장으로부터 제품을 만들어오는 가격은 브랜드 개발, 디자인과 광고 같은 이미지에 투여 되는 것에 비하면 엄청나게 적은 돈이다.

파열

잠시 멈춤
연구개발비의 겨우 10%가 전 세계 질병의 90%에 해당하는 병의 치료제 개발에 쓰이고, 대부분은 비만과 같은 선진국의 고민거리를 해소하는 데 쓰인다.

우리는 비만이다. 디지털 쇼룸으로 패스트 푸드를 먹고 미디어 중독으로 통통 부은 사람들의 일등국이다. MP3의 목록은 넘치지만, 이걸로 무엇을 할지는 모른다. 중독은 우리를 사고에서 멀어지게 하는데, 이것이 바로 중독의 특성이다.

잠시 멈춤

자기 재생산

repayments often higher than the national GDP, have to endure a crippling workforce collapse.

In 1997, 26,000 patent applications were filed to the African intellectual property organisation. Only 31 came from resident Africans.

Again the information wall. A barrier that holds back the dam of mankind, rendering them virtual, and ensures the profit of those within. The electric fence of intellectual copyright law protects stolen goods from being retaken. Our imagination is captured and sold back to us.

between 1991 and 1997, the value of royalties to the US doubled to more than \$33bn a year

Real money no longer comes from commodities. Cotton, coffee, cocoa, have all plummeted in value while since 1980 the value of hi-tech goods has doubled. For the clothing industry, the shift of production to the sweat shops of Asia is a minute cost compared to the investiture in image - Brand Development, Design and Advertising.

blow-out

pause
only 10% of R&D goes on drugs that account for 90% of global disease, with the bulk spent on first-world afflictions such as obesity

We are overweight, a 1st world nation of bloated media junkies stuffed on the fast food of digital shopping. Our mp3 plates are overflowing, and we just don't know what to do with all that stuff. The addiction distracts us from thinking, which is the only point of it all.

pause
self-reproduction

As we head full speed towards physical human cloning, we are fast becoming a world of identical siblings. The DNA of branding giants threatens to swallow up all other living DNA in its wake.



fuse11:pornography. poster. fsi 1900.

실제적인 인간 복제를 향하여 줄달음질치는 동안, 우리는 빠른 속도로 동일한 형제자매들의 세계가 되어가고 있다. 브랜드 거인들의 DNA는 모든 다른 살아있는 것들의 DNA를 그 흔적 속에 삼키려고 위협한다.

우리의 상아탑 속에서 미래란 브랜딩과 결합한 과학과 기술적인 진보가 결점 없고 고통 없고 깨끗하게 살균된 가상세계, 실제 개개인의 명백한 추악함은 규범을 해칠까봐 제외가 되는 세계가 될 것으로 보여진다. 모든 생명을 특허받은 규범의 세트로 만들어버리려고 할 때, 가장 큰 위험은 자연진화이다. 차이는 (인간) 상태의 적이 된다.

보드리야르는 “우리를 복제하는 것은 문화이며, 정신적인 복제는 어떤 생물학적인 복제를 예견한다. 오늘날 우리를 문화적으로 단일한 생각의 사인 아래 복제하는 것은 획득된 형질의 매트릭스이며 — 가차없이 생각에 의해, 생활 방식에 의해, 문화적 맥락에 의해 소멸되는 것은 모든 선천적인 차이이다. 학교라는 체계를 통해, 미디어와 문화, 대중정보를 통해, 단일한 존재들은 서로의 동일한 복제가 되어간다. 이런 종류의 사회적 복제가, 사물과 인간의 공업적인 복제가 제품과 유전적 복제의 생물학적인 개념을 가능하게 하며, 나아가서 인간의 행동과 인지의 복제를 가능하게 한다”고 말한다.

미디어는 독창적인 것이 아니라 재생적이며, 동질화된 생각의 도구상자에서 복제된 상투어를 출간하기로 선택한다. 가장 먼 곳에 존재하는 문화의 가장 작은 부분까지 지배하기 위해서는, 미디어는 바이러스 세포가 분열되듯 재생적이 되어야만 한다. 홀로그램처럼 하나의 작은 단편이 전체에 대한 약속을 담고 있고, 개별적인 의미, 혹은 그런 문제에 관한 어떤 의미도 배제된다. 감각기관의 통제와 함께 평범함이 완전히 자리잡았다.

사회는 독창적이라 하지 않으며 복제를 원한다. 현대적인 건물들은 역사적 양식을 따르고, 어느 도시나 관광객들을 위한 모습을 갖고 있다. 똑같이 생긴 방에 복제 그림이 장식된 홀리데이 인 호텔인 것이다.

In our ivory tower, the future is seen as one in which scientific and technological evolution combined with branding will create a blemish-free, pain-free, shiny sanitised virtual world, one in which the apparent ugliness of the real individual human will be excluded for fear of upsetting the codes. As we attempt to reduce all life to a set of patented codes, the biggest risk is that of natural evolution. Difference becomes the enemy of the state (of man.)

Baudrillard says that *'It is culture that clones us, and mental cloning anticipates any biological cloning. It is the matrix of acquired traits that, today, clones us culturally under the sign of monothought – and it is all the innate differences that are annulled, inexorably, by ideas, by ways of life, by the cultural context. Through school systems, media, culture, and mass information, singular beings become identical copies of one another. It is this kind of cloning - social cloning, the industrial reproduction of things and people - that makes possible the biological conception of the genome and of genetic cloning, which only further sanctions the cloning of human conduct and human cognition'*

fuse2002. poster. rsl 2001.

Media isn't creative, it is reproductive, choosing to publish cloned clichés from a homogenised toolbox of ideas. It must be reproductive, dividing like viral cells, in order to be so pervasive and reach into the smallest part of the farthest culture. Like a hologram, one smallest fragment contains the promise of the whole, and individual meaning, or any meaning for that matter, is excluded. Mediocrity with the sensory controls set full on.

Society would rather not be original, but to copy. Modern buildings with historic styles, every city a tourist version of itself. A holiday inn of reproduced paintings adorning the walls of identical rooms.

FUSE2002

FUSE2002 | New York |
speakers, venue + dates tbc
fuse@researchstudios.com

포르노그래피가 온라인 콘텐츠의 80%를 차지한다.

"월드 와이드 웹의 30% 이상의 사이트가 포르노그래피이다" (USA 투데이, 1998년 4월 8일자)

이는 실제의 섹스가 아니며, 창조를 위한 것도 아니다. 절대 아니다. 이것은 섹스가 없는 재생산이며 약속의 포르노그래피이다. 흥분과 약속에 대한 환상, 디즈니와 정자가 미래의 부활을 위해 저온 창고에 냉동되는 장소이다. 얼마나 대단한 생각인지.

포르노그래피는 코카콜라와 맥도널 더글라스 사의 연간 수입을 합친 것보다도 더 큰 연간 120억 내지 130억 달러의 수입을 올리는 산업이다.

플레이보이 지의 웹사이트는 하루 평균 방문객이 5백만이다.

UNICEF는 매년 백만 명의 어린이들이 매춘을 강요당하거나 포르노그래피를 만드는 데 이용된다고 추정한다.

영혼의 양식

그러나 디자인은 우리를 먹여살릴 수 있다. 차이를 감히 만들어 내려는 비주얼 커뮤니케이션의 예는 많다. 아직은 내용이 별로 없다고 인정할 수밖에 없을지라도 많은 웹 사이트들이 실험적인 커뮤니케이션 방법을 사용하고 있다.

우리의 영혼은 양식을 필요로 한다. 신앙과 종교적인 토대 없이 급하게 편집된 이미지들이 사이버 공간이라는 빈 공허 속에 들어있다. 디지털의 신기루는 우리가 실존적인 차원에서 양식을 갈망하도록 한다. 우리는 초인이 아닌 인간 이화가 되어 무언가 실제적인 것을 갈망한다. 음악, 회화, 이야기, 글, 영화 모두가 디지털로 바뀌어 소독되고 시장의 수요에 맞게

pornography accounts for 80% of online content

"Over 30% of sites on the World Wide Web are pornographic" (USA Today, April 8, 1998)

This is not real sex, or pro-creation. No, it is reproduction without sex, the pornography of promise. Immortality through cloning. Media has become sterile, one-directional, a self-reproducing monothought. The fantasy of excitement and promise, a place where Disney and sperm are frozen in cryogenics for future revival. What a thought.

Pornography is a \$12-\$13 billion-a-year industry-more than the combined annual revenues of the Coca-Cola and McDonnell Douglas corporations.

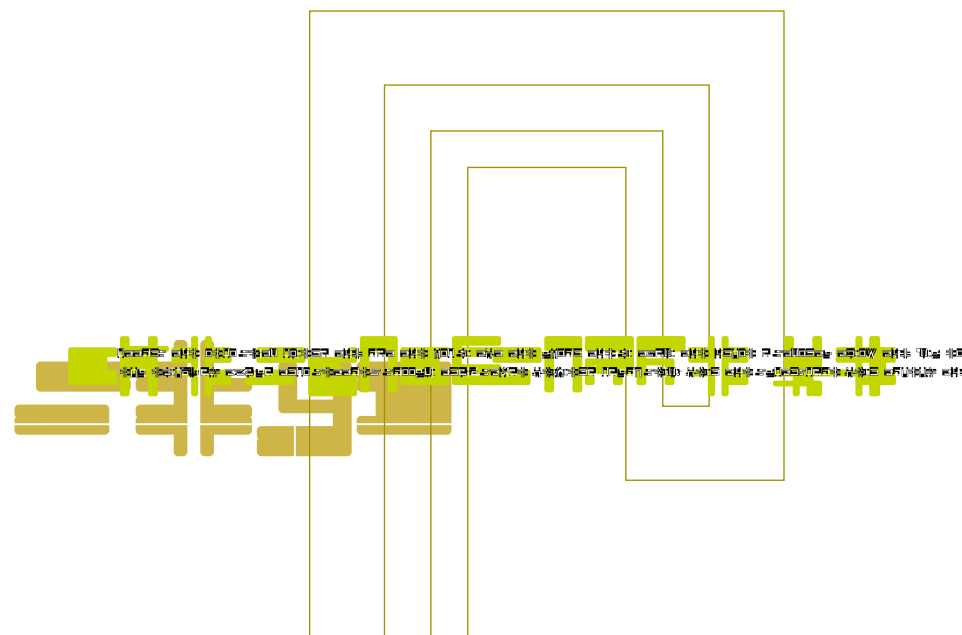
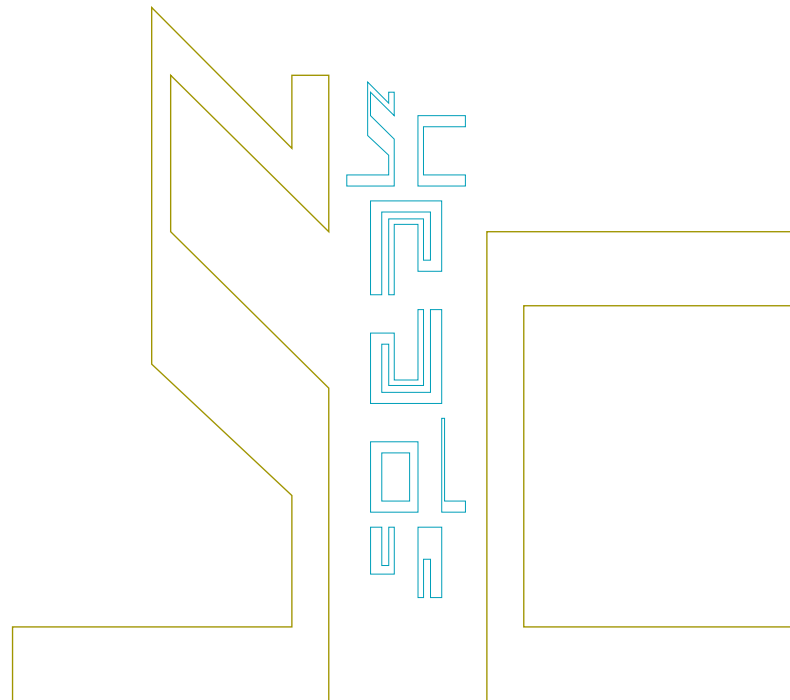
Playboy's web site averages 5 million hits per day.

UNICEF estimates that one million children are forced into prostitution or used to produce pornography each year.

soulfood

But design can feed. There are many examples of visual communication that dare to risk difference. Many web sites reveal experimental approaches to communication, admittedly fairly content-free still.

Our souls need feeding. In the absence of faith, of religious foundations, fast edited images inhabit the echoing hollow emptiness of cyberspace. The digital mirage leaves us yearning for sustenance at an existential level. We become sub-humanised, not superhumanised, and we ache for something real. Music, painting, stories, writing, film are all sanitised by digital conversion and edited to meet market needs. Media has the power to free itself from its own fears. The liquid form of data is frozen, and we yearn for it to melt and flow, carrying differences and voices and emotions to feed us.



편집된다. 미디어는 그 자신의 공포로부터 자신을 자유롭게 하는 힘을 가지고 있다. 유동적인 형태의 데이터는 동결되어 있고, 우리는 그것이 녹아 흘러서 차이와 목소리와 감정으로 우리를 부양해주시기를 갈망한다.

광란을 먹여 살리기

디자인은 우리의 공포를 부양한다. 우리의 가장 깊은 곳에 있는 불안을 강화시키고, 우리의 생존은 물질적인 부와 권력에 달려 있다고 생각하게 하며, 이것들을 고도로 복잡해진 소프트웨어 시스템으로 발전시켜 지적 소유권이라는 무기에 기초하여 이를 뒷받침하는 최종 솔루션으로 만들어낸다.

사랑이 넘쳐 나서 우리의 자원을 사랑으로 공유해야 함에도 불구하고, 불행하게도 우리는 대부분이 두려움에 기반을 둔 삶을 살고 있다. 우리 속의 깊은 불안 때문에 우리는 엄청난 양의 돈을 축적하고 그것을 지키는 데 엄청난 에너지를 쏟고, 돈을 훔쳐갈 지도 모른다고 두려워하며 외부인들을 배제한다. 우리의 브랜드가 도전받지 않도록 자신에게 최면을 걸고, 세뇌시킨다.

우리는 서로를 감시한다. 두려움이 너무도 크기에 기업과 정부들은 우리와 서로에 관한 정보를 수집할 수 있는 어떤 기회라도 이용한다. 우리가 먹는 음식에서 음악에 관한 기호까지, 직장에 도착하는 시간부터 우리가 쇼핑하는 시간과 무엇을 사는지에 이르기까지, 이메일에서 전화까지, 시청하는 TV에서 우리가 가진 아이들의 수까지—어딘가에 우리의 기호, 습관, 열정과 모범까지를 축적한 점차 늘어나는 데이터 베이스가 존재한다. 우리의 개성과 생활은 코드화되어 다른 사람들의 상업적, 정치적인 이익을 위해 잠재적으로 이용된다. 두려움은 두려움을 낳는다.

데이터 감시

'데이터 감시'라고 하는 엄청난 사업이 우리를 쫓아다니면서 우리가 데이터에 던지는 그림자를 감시하고 있다. BP는 비밀 마이크를 사용해 수백만 명의 고객들의 사적인 통화를

feeding the frenzy

Design feeds our fears. It reinforces our deepest insecurities, that our survival depends on material wealth and power, and evolves them into highly sophisticated software systems, final solutions all based around and supporting the weapon of intellectual property. Designers are in the front line of an army of mental occupation.

There should be more than enough Love to go round, which should enable all other resources to be shared, but unfortunately we mostly live our lives based on fear. Our deep insecurities lead to us amassing huge sums of money and to focus so much energy on protecting it and excluding outsiders, who we fear will want somehow to steal it. We hypnotise and brainwash in order to spread our brands unchallenged.

We spy on each other. Our fear is so extreme, that corporations and governments use any opportunity to gather information about us (and each other). From the food we eat to our taste in music, from the time we arrive at work to the time we shop to what we buy, from the emails we send to the phone calls we make, from the tv we watch to the amount of children we have - somewhere exists bulging databases on our tastes, habits, passions and patterns. Our personalities and lives are reduced to codes that are subliminally exploited for someone else's commercial or political gain. Fear breeds fear.

fuse18:secrets. poster. rsl, 2000.

dataveillance

The big business of 'dataveillance' tracks us by monitoring the shadow we cast in data. BP recently admitted to using secret microphones to listen to the private conversations of millions of customers at petrol stations. Companies analyse customer data using highly sophisticated software to manipulate information, and the customer. Often, this highly sophisticated software has been developed for war or state espionage reasons and has been repurposed.

FUSE18: secrets

FUSE18: SECRETS FEATURING EXPERIMENTAL TYPEFACES AND POSTERS BY JASON BAILEY.
NEVILLE BRODY, MATTHEW CARTER, BRUCE MAU, JAKE TILSON

엿들었다는 것을 시인했다. 기업들은 고도로 복잡한 소프트웨어를 사용해서 정보를 조작하며 고객들에 관한 데이터를 분석한다. 종종 이런 복잡한 소프트웨어는 전쟁이나 국가 기밀을 염탐하기 위해 개발되었다가, 옹도변경된 것들이다.

휴대용 전화를 사용하는 사람들의 위치는 추적을 통해서 10m 근사치의 지점까지 파악할 수 있다. 카메라는 우리의 일거수 일투족을 감시한다. 신용카드를 가지고 우리의 여행지를 추적할 수 있다. 86%의 웹사이트는 쿠키 프로그램을 갖고 있어서 PC를 켜면 이전에 어디를 언제 얼마동안 서핑했는지에 대한 정보를 보내주며, 다음 번에도 당신을 식별한다.

모든 일은 부엌에서 일어난다.

나는 작은 스튜디오를 운영하고 있다. 브로커를 제외하고 큰 사무실을 없애고 고객과 창의력 사이의 역동적인 가능성을 자유롭게 했다. 하지만, 스튜디오로서 우리는 어떤 근본적인 문제에 직면하고 있다. 기업고객이나 브랜딩 작업을 완전히 포기할 것인지, 아니면 사람들이 사물을 보는 방법의 차이를 만들어내기 위해 선택적으로 이런 일을 해야 할 것인가 같은 문제들이다. 우리는 끊임없이 이 두 가지 극단 사이를 오고가면서, 책임 지려 한다. 완전한 해결책은 없는 것이다. 우리는 고객에 대한 이해와 만들어내는 작업의 실험 둘 다를 증가시키려고 한다. 우리는 계속해서 〈Fuse〉와 같은 실험적인 작업을 하고, 정상적으로는 전파를 탈 수 없는 새로운 도전적인 비영리 작업을 위한 채널을 만들어 놓는다.

그러나 아직도 우리는 현장으로 나아가서 우리의 지식을 나누어주면서, 우리의 기술을 중요한 문제를 선전하는 데 사용해야 할 것인가? 아마 우리는 둘 다 할 수 있을 것이다.

공짜 음식 같은 것은 있다.

Mobile phone users can be tracked to within a 10 metre position using cellular tracking. Cameras watch our every move outside the home. Credit card use tracks our journeys. 86% of sites use cookies, software devices that jump to your PC when you log on to a web site, sending back information about where you surf, for how long and when, and will identify you when you return the next time.

everything happens in the kitchen

We are a small studio. We have eliminated the middle man, the 'suit', to enable greater dynamic possibility between client and creative. As a studio, though, we are faced with certain fundamental dilemmas. Do we completely abandon any corporate clients or branding work, or do we use this work judiciously to finance more exploratory work which may make a difference to the way people see things? We constantly oscillate between these two extremes and try to work responsibly. There is no perfect solution. We try to increase both our clients understanding and the experimentation of the work we produce. We continue to publish experimental works, such as Fuse, and create a publishing conduit for other challenging non-commercial works which would not normally be given air. But still, should we go out into the field and try to distribute our knowledge, and use our skills to publicise key issues? Maybe we can do both.

there is such thing as a free meal

Graphic design today often feeds from the people it was once established to serve. Now a tool of economic manipulation It originated as a public service. It is time to give something back. Design can feed people. Designers can help publicise the plight of those denied access to the same technological tools. As an agitprop tool, design is ideally best placed to use the international language to symbolise and identify social struggle.



한때 봉사하기 위해 만들어진 그래픽 디자인은 오늘날에는 종종 사람들 덕에 먹고 산다. 이제 디자인은 경제적인 조작이라는 도구다. 디자인은 공적인 서비스로서 시작되었으니, 이제는 뭔가를 돌려주어야 할 때다. 디자인은 사람들을 먹여살릴 수 있다. 디자이너는 똑같은 기술적인 도구에의 접근이 금지된 사람의 곤경을 널리 알리는 것을 도울 수 있다. 선전 선동의 도구로서 디자인은 사회적인 투쟁을 상징하고 식별하는 국제적인 언어로서 가장 잘 사용될 수 있다.

교육이 열쇠이며, 디자인이라는 도구의 민주화는 사람들이 자신을 더 잘 표현하고 더 큰 자금을 위해 일용품을 내다 팔도록 도와줄 수 있다. 혜택받지 못한 사람들에게 아이들이 사회의 다른 부분과 연결이 되고 그들에게 커뮤니케이션의 세상에서 더 나은 기회를 주도록 직업으로서 디자인을 가르칠 수 있다.

생각을 위한 음식

디자인은 정신을 부양하는 생각을 위한 음식이 될 수 있다. 디자인은 우리의 생각에 도전하고, 우리를 지배하는 규칙과 고정된 유전적인 패턴을 깨도록 해준다. 미디어나 기업의 인종에 우리를 생각하도록 만드는 것은 없다. 우리는 이 고리를 깨고 규칙을 부수고, 자유로운 생각을 장려할 수 있다. 참으로 아름다운 것, 자유로운 표현으로 풀려난 정신이 나오도록 도울 수 있다. 깊은 의미와 우리 주변과의 우주와의 진정한 연결을 말이다.

필요한 것은 사랑일뿐

우리는 우리의 동료를 이해하고 껴안을 수 있다. 빛으로부터 고개를 돌리고 “그만”이라 말할 용기가, 우리가 가진 것을 정리하고 어떻게 무슨 일에 우리가 다른 사람에게 도움이 될 지를 생각해 볼 요가 있다.

디자인은 그 자체로 사람들을 먹여 살리거나 정부를 바꿀 수 없다. 집 없는 사람에게 거처를 줄 수도, 에이즈의 치료법이 될 수도 없다.

Education is the key, and a democratisation of the tools of design can help people better express themselves and market the raw commodities that would allow them greater self-sufficiency. It can be taught as a profession to the underprivileged to help enable children to link with the rest of society and give them a better chance in a world of communication.

fuse11:pornography poster. fsi 1994.

food for thought

Design can feed the mind, food for thought. It can challenge our ideas and break the rules and fixed genetic patterns that govern us. It is not in the interest of media and corporations for us to think. We can break that cycle and crack the code, and help encourage free thought. It can help generate a thing of genuine beauty, that of the soul liberated in free expression. Of depth of meaning and of a true link with the universe around us.

all you need is love

We can understand and embrace our fellow man. We need to look away from the light, to have the courage to say STOP, to take stock and to figure out how what we do can be of use to others.

Design cannot in itself feed people or replace governments. It cannot shelter homeless people, and it cannot in itself be a cure for aids. But there are many things it can be. It can educate, instead of dictate. It can reveal and publicise, it can be a call to arms to help our neighbours. It can be a rallying cry to shake people out of their stupor, it can undermine official disinformation, it can help create

하지만 디자인은 많은 것이 될 수 있다. 독재 대신 교육을 할 수 있다. 드러내고 공론화하며, 이웃을 돕자는 손길을 부를 수 있다. 무감각에서 사람들을 불러 깨우는 외침이 될 수 있으며, 공식적인 그릇된 정보를 바로잡을 수 있으며, 각성시킬 수 있다. 더 잘 의사소통할 수 있도록 사람들에게 힘을 줄 수 있으며, 다른 사람들에게 그들의 문제를 인식하도록 할 수 있으며, 외부자에의 의존을 줄이고 자급자족할 수 있도록 만들 수 있다.

우리가 개발하는 도구를 다른 생각들을 전파하는데, 사람들을 착취하지 않고 사람들의 이익을 위해서 쓸 수 있을 것이다. 우리는 동정심을 수용할 수 있다. 사랑을 식탁으로 불러 올 수 있다.

우리는 새로운 것을 만드는 대신, 오래된 지시사항을 듣고 실패한 행동들을 반복한다. 인류로서 우리가 오래된 행동들을 계속하는 이유는 우리 자신이 오래된 지시들을 따르는 것을 그만두지 않기 때문이다. 진정한 행동의 변화를 격려하고 자극하고 만들어낼 필요가 있다. 인간의 혁명은 여기서 시작되며 여러분은 가까이 이 도전의 일부가 되어야 한다.

사랑이 전부이다.

우리가 달라질 수 있는 용기만 있다면, 충분한 사랑이 있다. 아무도 문화적으로, 신체적으로, 정신적으로 배고플 필요가 없다. 아직은 작은 인구에게만 도달하지만, 분배의 채널은 존재한다. 제공자로서 콘텐츠의 창조자로서 우리는 진정한 커뮤니케이션, 진정한 의미를 담은 커뮤니케이션, 우리와 다른 이의 삶을 능력의 부여와 존중을 통해서 개선시킬 힘의 열쇠를 갖고 있다.

단일한 브랜드, 단일한 생각을 담은 모놀로그가 아닌 대화를 만들어야 한다. 메시지 자체가 변화되고 격자가 재배치될 수 있는 대화 말이다.

우리가 인류로서 존속하는 것 뿐만이 아니라 창조적으로 번영하고 역동적으로 진화하려면, 전 인류를 다양성과 색깔, 차이와 거부권을 가진 하나의 브랜드로 인식해야 한다. 권력이 아닌 존중에 기초한 브랜드, 단일성이 아닌 가능성, 두려움이 아닌 사랑이다.

awareness; it can empower people to better communicate, to let others become aware of their problems, to reduce their reliance on outsiders, to become self-sufficient.

We could use the tools we are developing for the promotion of other ideas, for the good of people, not only for the exploitation of them. We can embrace compassion. We can bring love to the table.

We still listen to the old instructions, repeating behaviours, and failed behaviours at that, instead of inventing new ones. The reason we as a race continue to exhibit old behaviours is that we have not given ourselves permission to stop listening to the old instructions. We need to encourage, stimulate or produce real behavioural change. The human revolution begins here, and you will need to be willing to be part of that risk.

concept poster for creative review:13. london, 2001.

Love is all there is.

There is enough love to go round, if only we have the courage to risk being different. No-one need go hungry, culturally, physically or spiritually. The distribution channels are there, albeit reaching as yet small populations. We, as providers and content creators have the keys to unlock true communication, communication with real meaning and the power to alter our lives and the lives of others for the better through empowerment and respect.

We need to create a dialogue, not a monobrand, monothought monologue. One where the message itself may be altered, the grid rearranged.

If we are to not only survive as a species, but to prosper creatively and to evolve dynamically, we must recognise the whole human race as a brand, with all its diversity and colour, its differences and its vetos. A brand based on respect, not power; possibility, not uniformity. Love, not fear.



kim. jin-pyung

(korea, 1949-1998)

교육자이자 디자이너. 서울출생. 서울예술고등학교를 거쳐 서울대학교 미술대학 응용미술과와 동 대학원을 졸업하였다. 현 오리콤의 전신인 합동 광고 기획실에서 디자이너로 근무했고, 한국판 〈리더스 다이제스트〉의 디자인 디렉터로 일했다. 1981년부터 서울여자대학교 미술대학 교수를 지냈으며, 미술대학 학장 재임 중인 1998년 3월, 49세에 심장마비로 작고하였다. 글꼴모임의 한 사람이었고, 한글꼴의 역사적 정리와 한글디자인 교육에 많은 기여를 했다. 주요 논문으로는 「한글 타이페이스의 글자폭에 관한 연구」, 「한글 활자체 변천의 사적 연구」 등이 있다. 대표작으로는 〈라이커 한글 볼타자 및 쉼타자용 활자체〉가 있고 특히 〈리더스 다이제스트〉, 〈디자인〉, 〈코래드〉, 〈행복이 가득한 집〉 등 수 여 점의 한글 로고타입 디자인을 통해 이 분야에서 독보적인 능력을 발휘하였다. 저서로는 〈한글의 글자 표현〉이 있다.

Educator and designer. Born in Seoul. After graduating from Seoul High School of Arts, he studied at the Department of Applied Arts, Seoul National University and finished the postgraduate study at the same university. He worked as designer at Hapdong Advertising, which is now Oricom. He also worked as a design director of "Reader's Digest" of Korean edition. From 1981, he taught at the College of Fine Arts, Seoul Women's University, and he died of heart attack at the age of 49, while he was working as the dean of the College of Fine Arts in March 1998. He was a member of Gul-Kol (in English, 'Letter Form') and contributed to the historical research of Hangeul lettering and the education of Hangeul design. His articles include "A Study on the Letter Width of Hangeul Typeface," "A Historical Study on the Change of Hangeul Typeface." His representative works include the Hangeul typeface for Leica Typewriter, and especially his Hangeul logotype designs such as "Readers Digest," "Design," "Korad," and "Home Living" illustrate his originality. He is the author of "How to Express Hangeul Character."

라이커 서울여자대학교
주식회사 라이커

1982

1981

유네스코 강남성모병원

1978-1980

~1982~

코래드 안권 회계법인

1983

~1982~

동양고속
DONG YANG EXPRE

1982

사랑의교회

1981

corporate logotype.

리더스 다이제스트 꾸리에

1978

1978-1980

이론과 실제를 넘나든 한글 글자 표현의 선구자, 김진평

the pioneer in hangul lettering, kim jin-pyung

(한재준)

1

근본의 중요성을 행동과 실천으로 보여준 선배

김진평의 연구 태도와 방향은 늘 선배였고, 선생님다웠다. 학생들에게 통하던 그의 별명 이 '바른 생활'이었던 것처럼 그의 작품과 연구도 늘 '바른 생활' 그 자체였다. 그는 한글 같이 기초의 중요성을 강조했고, 앞장서서 행동하고 실천하는 모범을 보였다.

한글꼴의 변천사에 대한 연구와 전통적인 옛 활자꼴의 발굴과 분석 등을 통해서 전통적인 한글꼴의 미감을 되찾고자 하였으며, 또한 현재 한글꼴의 완성도를 높이기 위하여 글자나 비에 대한 연구와 글자 사이 조절에 대한 기초적인 연구 업적을 남겼다. 이러한 근본에 대한 탐구 태도는 이미 그의 석사학위 논문 「한글 로고타입의 기초적 조형요소에 관한 연구 (서울대 대학원, 1974)」에서부터 잘 드러나 있다. 〈훈민정음〉의 기원과 제작 원리를 분석하고 있으며, 한글꼴의 역사를 살피고 생각하기 시작했다. 그후 25년 동안 그의 연구 태도와 방향은 줄기차게 '기초 다지기'에 대한 관심과 실천이었다.

2

교수법은 서구 지향적이었으나 내용은 근본을 강조하는 개혁적인 선비

김진평의 레터링 교수법의 핵심은 역시 '기본 중시'에 있었다. 그러나 예비 과정인 도형연습 이후 본격적인 레터링의 첫 번째 과제가 퓨투라(Futura)체와 올드 로만(Old

(han jae-joon)

1

Kim exemplified the importance of the basics through action and practice

Just as Kim Jin-Pyung's nickname was "Righteous Life," his attitude toward work and research was always "righteousness" itself. He continuously emphasized the importance of the basics and was a role model for others.

He tried to restore the traditional beauty of Hangul through the discovery and analysis of traditional typefaces and the research of change of Hangul characters. In order to increase the degree of completion of current Hangul typefaces, he carried out the basic research on the width of Hangul characters and on the space between characters. His adherence to the basics can be noticed early in his M.A. thesis, "A Study on the Basic Element of Hangul Logotype." (the Graduate School, Seoul National University, 1974) In this thesis, he examined the origin of "Hunminjeongeum," the principle of character making, and the history of hangul characters. His study of the following 25 years was directed toward the interest and practice in "the completion of the basics."

디자인

1981

디자인

1994

월간공예

1988

행복이 가득한 집

1987

주니어

1984

하이틴

1986

일요뉴스

~1988~

일요신문

1988

마드모아젤

1981

미쓰로만

1994

roman)체, 또는 가라몬드(Garamond)체의 이해였다는 것이 나의 기준으로는 그분답지가 않았었다. 그러나, 언젠가 타이포그래피 전문 잡지에서 시각 디자인을 지망하는 후학들에게 추천하는 책으로 <훈민정음>을 강조해서 권하는 것을 보고 역시 '그분은 그 분이구나' 라는 생각을 했다.

3

레터링 교육의 새 시대를 연 <한글의 글자 표현>

널리 알려진 바와 같이 그의 저서 <한글의 글자 표현>(1983년)은 우리 나라 레터링 교육과 한글 타이포그래피의 새로운 장을 여는 데 크게 기여하였다. 이 책의 판매 부수가 현재 1만 8천권 이상이라는 점과 아직도 한글 타이포그래피 관련 논문 등에서 빈번하게 인용되고 있는 것으로도 이 책의 영향력을 실감하기에 충분하다.

그는 이 책을 통해 글자표현의 다양한 세계와 방향을 알기 쉽게 안내하고 있으며, 글자의 개성적인 표현 방법을 구체적으로 제시하고 있다. 이 책은 체계적인 디자인 교육에 목말라 하던 당시, 한글 레터링에 대한 갈증을 해소하기에 충분했다. 그래서 그에게 직접 배우지 않았지만, 멀리에서도 따르고 존경하는 제자와 후배들이 많았다. 그들이 바로 오늘의 한글 타이포그래피 분야를 이끌어가고 있으며, 오늘의 한국 시각문화를 생산하고 있다.

4

서구적인 레터링 기법을 한글에 어울리도록 정착시킨 대표자

김진평의 작업은 평소에 그가 강조해온 바와 같이 기본에 충실하고 완성도가 높다. 또한 감칠맛 나는 잔재미가 있고, 군더더기 없는 전형적인 서울 맛이 난다. 흑과 백, 형과 뜻으로 승부하는 글자 표현의 극치를 보여주고 있다. 그가 다루는 직선과 곡선은 한치의 오차도 없이 그 역할을 완벽하게 다하고 있다. 부드럽고 탄력이 있는가 하면, 도전적이고 지적이다. 다양한 느낌과 표정을 자유자재로 연출해내고 있다. 김진평과 '글자', 김진평과 '한글'... 이것은 디자이너와 디자인 대상의 절묘한 어울림이다.

2

Though westernized in teaching method, he still emphasized the basics.

Kim's teaching in lettering was also focused on the "basics." After the preliminary exercise on forms and figures, the first lesson in lettering was surprisingly the understanding of styles like Futura, Old Roman, and Garamond. The fact that he once recommended to students majoring in visual design to read "Hunminjeongeum" in a magazine of typography is enough to understand what kind of person he was.

3

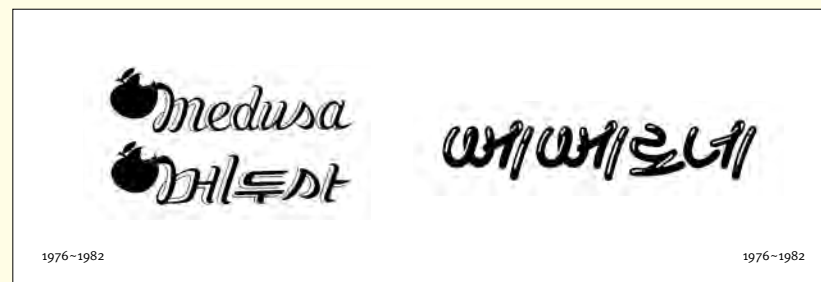
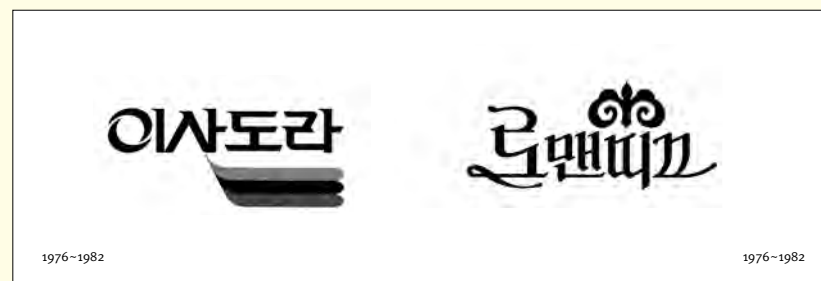
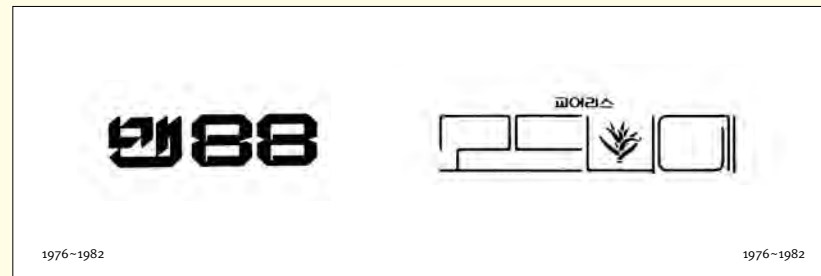
"How to Express Korean Characters" opens the new age in lettering education

As is known, Kim's book How to Express Korean Characters (1983) contributed a lot to the lettering education in Korea and to development of Hangul typography. We can easily see its influence in that the book has sold more than 18,000 copies and in that many articles on Hangul typography cite this book. Kim introduces the new world of character design and suggests the specific, individualistic way of expressing characters. At the time when the systematic design education was not available, this book became a definitive guide to Hangul lettering. Thus, many young scholars and students, even though they did not learn from him directly, read his book and respected him. Today, these people are leading the field of Hangul typography as the creator of Korean visual culture.

4

The designer applies the western lettering method to Hangul

The work of Kim Jin-Pyung is faithful to the basics and has the highest finishing touch. Also his work has the charming quality of a Seoulite without any sign of redundancy. His expression of letters shows the acme of expression done in black and white, and in form and meaning. Straight lines and curves faithfully serve his



5

허브 루발린과 김진평

주로 그의 작업 대상은 한글로 대표되는 작품들이지만 간간이 '허브 루발린'적인 도회적 냄새가 풍긴다. 이것은 아마도 그가 <리더스 다이제스트>의 디자인디렉터 과정을 거쳤다는 점과, 그의 작업 대상들에 <한국 존슨즈>나 <네스카페> 또는 <아르누보> 등의 외래어 이름이 많았었다는 것과도 무관치는 않을 것이다. 그러나 그러한 인상을 지울 수 없는 결정적인 이유는 역시 결과물의 솜씨와 맛이다. 루발린은 로마자를, 김진평은 한글을 다루었지만 이 두 작가의 글자 다루는 솜씨는 참으로 견줄만하다. 지나침이 없고, 글자 자체의 완성도로 승부를 거는 기질도 많이 닮았다. 그래서 '뉴욕은 루발린, 서울엔 김진평이다.'

6

한글 이름글자를 미학적 가치의 대상으로 격상시킨 숨은 공로자

그의 작품 하나 하나를 살펴보면 단계적으로 발전시킨 흔적이 뚜렷하다. 어느 하나 즉흥적인 것이 없고, 담금질의 연속이다. 그래서 더욱 그의 로고타입은 감상의 가치가 있다. 그의 대표작들은 이미 로고타입의 기본 기능을 뛰어넘었다. 한글 로고타입의 위치를 제품이나 회사의 이름 그 이상의 미학적 감상의 대상으로 끌어올리는 주도적 역할을 했다.

7

정직한 디자이너

그가 다룬 중심 재료가 글자였다는 것도 그 이유겠지만, 그의 작품엔 '정직함'이 보인다. 이 '정직함'이 바로 그의 고유성을 만들고 창의성을 낳는 힘의 원천이 아닐까?

purpose. Soft and elastic, challenging and intellectual, he catches every feeling and expression that is possible. Kim Jin-Pyung and “characters,” and Kim Jin-Pyung and Hangul . this is the perfect harmony of designer and the object of design.

5

Herb Lubalin and Kim Jin-Pyung

Though his work was mainly on Hangul, Kim often reminds us of the urban style of Herb Lubalin. This has something to do with his career as design director at “Reader’s Digest” for Korean edition, or the fact that his design projects involved many foreign brand names such as “Johnson & Johnson Korea,” “Nescafe,” or “Art nouveau.” However, the dexterity and the fine taste we can see in his design accounts more for his urban style. While Lubalin worked on Roman characters and Kim, on Hangul, their styles are comparable to each other. They resemble each other in bringing their work to a perfection. Therefore, we may say New York has Lubalin, whereas Seoul has Kim Jin-Pyung.

6

Kim elevates Hangul characters to the object of aesthetic appreciation

Each of his work shows the gradual evolution. Nothing is improvised but the continuation of progression and improvement. Thus his logotypes are worth appreciation. His representative works transcend the basic function of logotypes. He was the main figure in raising the status of Hangul logotype to the object of aesthetic appreciation above the product or the company name.

7

Honest designer

His work shows “honesty.” This “honesty” seems to be the source of his originality and uniqueness.



(김진평 어록)

“왜, 우리가 볼 건데 영어를 쓰냐? 이상하지 않은가? 그 중 한글로 쓴 것이 있는데 한글로 쓴 건 우리가 봐도 대단히 촌스럽게 보였다. 왜 이럴까? 왜 우리 영어를 써야할까? 영어가 쉽게 쓸 수 있고 쉽게 써도 효과가 나는 상당히 경제성이 있는 글자이지만 아무리 그렇다고 해도 보는 사람에게 맞추어야 하는 것이 아닌가?”

“최대 관심사는 로고타입보다는 한글이 어떻게 변천되어 어떤 구조적 질서를 갖고 있느냐 하는 문제였고 언젠가 이것 체계화시키려고 맘먹었다. 그후 전문대학에 강의를 나가던 중 현장의 경험이 많이 쌓여야 문제를 발견할 수 있지 않을까란 생각이 들었다. 그래서 현 오리콤의 전신인 합동광고 기획실로 갔다. 디자인은 역시 현장성이 있어야 한다. 한국판 <리더스 다이제스트>가 출간되면서 좀 더 타이포그래피 작업을 전문적으로 하게 된 계기가 되었다. 그러면서 활자의 다양화, 활자 문제에 대한 개선점들을 생각하게 되었다.”

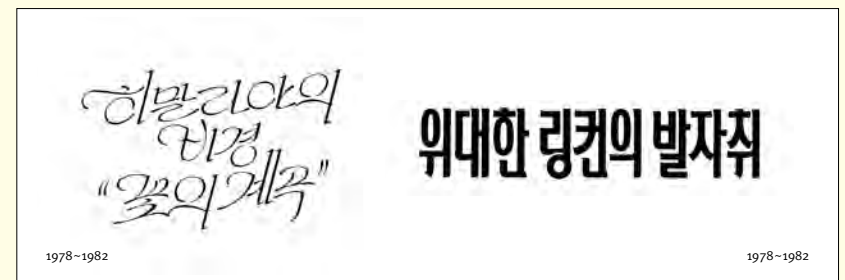
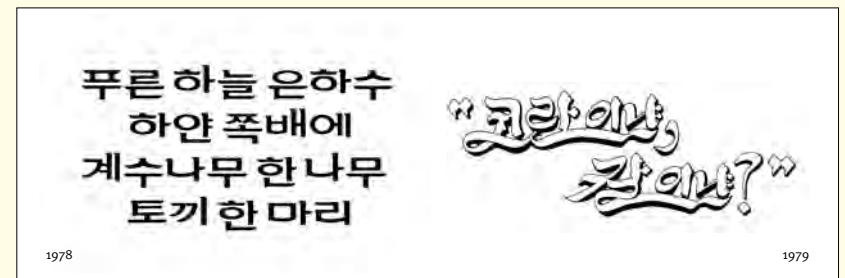
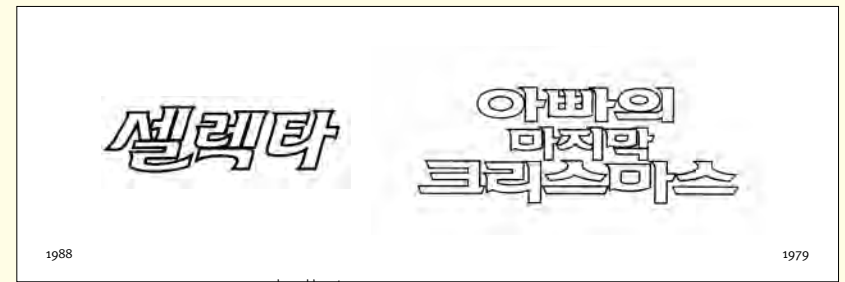
“한국의 국적이라고 하는 것은 우리가 아닌 남들이 구별해주는 것입니다. 여러분이 어떻게 하든 그것은 외국 사람들이 보기에는 영락없는 한국의 것이라고 할 수 있습니다. 그러니까 국적 콤플렉스에 걸리지 말고 우리가 서로 공감할 수 있는 선에서 최대한도로 세련된

(Quotations from Kim Jin-Pyung)

“Why do we have to use English even when we Koreans are the readers? Isn't it strange? There existed some Korean logotypes, but they looked really unrefined. Why is it so? Why do we have to use English characters? I understand English is easy to write, effective and economical, however, can't we use Hangul for Korean readers?”

“My main concern was not logotype but the question of how Hangul has changed and what kind of structural system Hangul has, and I intended to systemize it in the future. I was teaching at junior colleges, and then it came to mind that hands-on experience could help resolve the question. Thus I moved to work at Hapdong Advertising, which is now Oricom. Design should be practical. The publication of Readers Digest for Korean edition was the occasion for me to work more professionally, and think about the methods to improve Hangul typefaces.”

“Korean nationality is distinguished not by ourselves but by others. Whatever you may design, it can be seen as Korean to foreigners. Therefore, we don't have to suffer from the



디자인을 만들면 그것이아말로 훌륭한 국적 있는 디자인이며 그것이 바로 세계적인 디자인과 통하는 것이라고 생각합니다.”

•

“우리도 한국적인 알파벳을 만들어야 한다. 한국적인 느낌이 나는 한글을 많이 만들고 있는데 우리만의 알파벳도 만들어야 한다. 예를 들어 알파벳의 기준선은 위, 아래지만 이것을 한글처럼 다양하게 바꿔볼 수 있다. 그러한 작업들은 여러분들이 해야할 것들이다. 또 지역성과 민족성은 결코 간과할 수 없는 것이다. 한글과 알파벳은 충분히 공유될 수 있다. 서로 보완적 관계로 만날 수 있다. 세계화가 되어가면서 영어권 안에 파묻히는 한글을 걱정만 할 것이 아니라 공격적으로 생각해야 한다. 오기 전에 먼저 쳐들어가라. 우리의 글자는 세계에서 가장 조형적인 글자로 인정받았다. 충분한 가능성을 갖고 있다. 한국적일 수 있는가에 대한 문제는 보다 능동적이고 공격적인 태도에서 분명히 나올 수 있다고 본다. 여러분은 젊다. 또 충분한 가능성을 갖고 있다.”

•

“디자인이 상업적으로 발달되었다. 상업적인 것에만 관심이 많고 진정한 한글의 미래에 관한 연구가 없어 아쉽다. 많은 외래 문화를 접하면서 고유의 문화에 대한 관심이 적어 지는 것 같다. 하지만 누가 우리 고유의 한글을 발전시키고 이어 나가겠는가? 바로 젊은이들인 것이다. 관심을 많이 갖고 발전시켜야 할 것이다.”

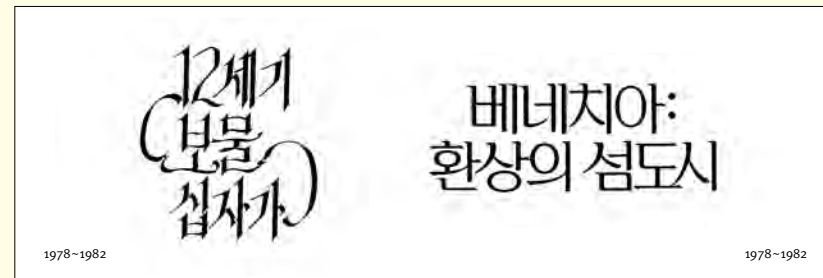
nationality complex. We just produce a design as refined as possible, then it can be a good design revealing nationality and can also pass worldwide.”

•

“We should make the “Korean” Roman alphabet, which can remind us of the characteristics of Korean people. Besides many kinds of Korean Hangul we make, we also need to make Roman alphabet of our own. The basic line for Roman alphabet may be vertical, but we can change it in many ways like Hangul. Hangul and Roman alphabet are compatible and can complement each other. Before worrying about the invasion of Roman alphabet into the realm of Hangul, we need to think positively that attack is the best defence. Our Hangul is considered the most plastic and flexible characters in the world. It has the potential. The answer to the question of how we can be Korean comes from our confident and aggressive attitude. You are young and have a lot of potential.”

•

“Design has become commercialized. I regret that many people are not so much as concerned with the future of Hangul as the commercial design. Contact with foreign cultures seems to reduce our interest in traditional culture. However, who can develop and pass down Hangul, which is our own? Nobody but the young Korean people. They should be more concerned about the development of Hangul.”



1978~1982

1978~1982



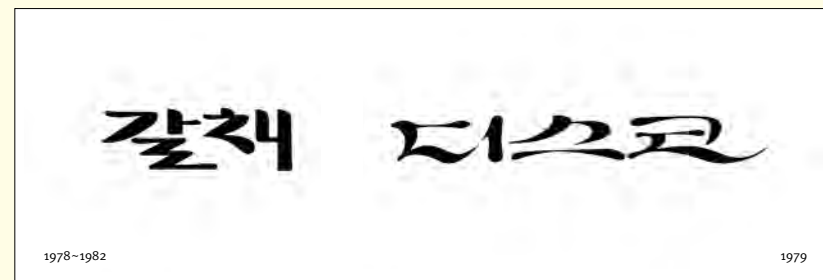
1979

1978~1982



1981

1981



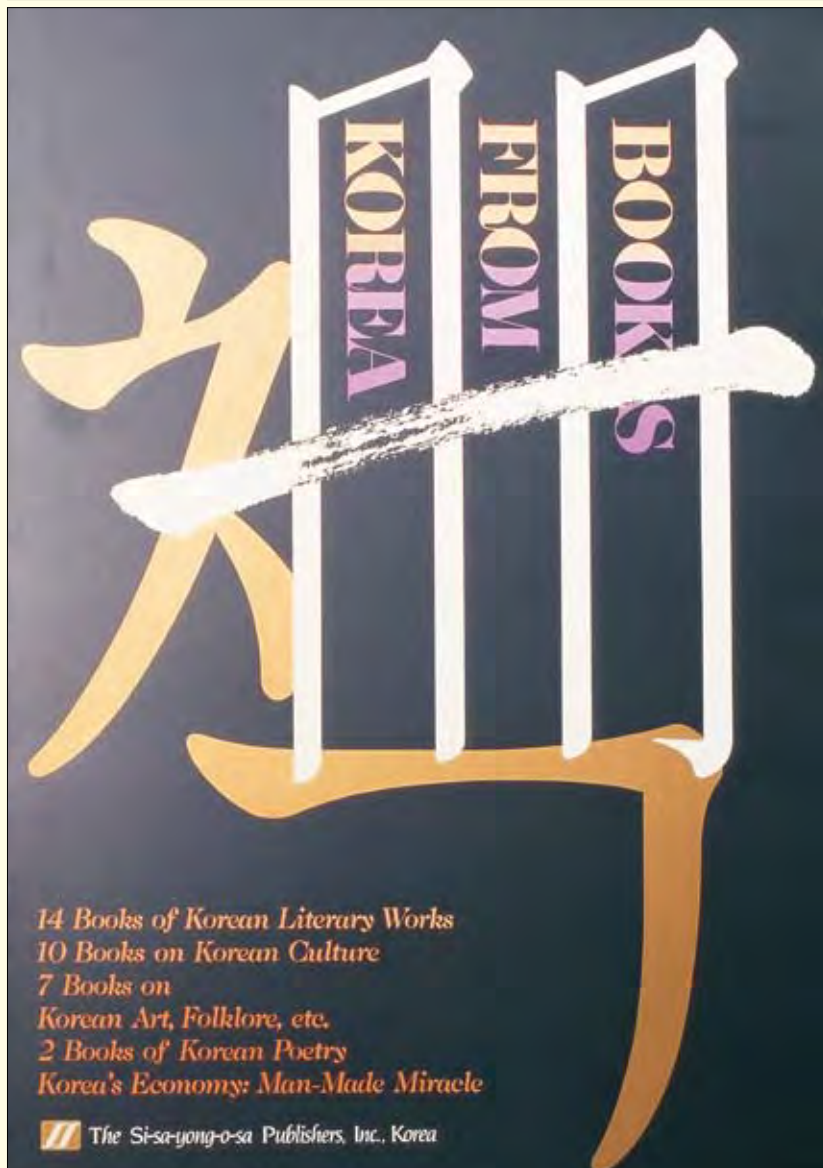
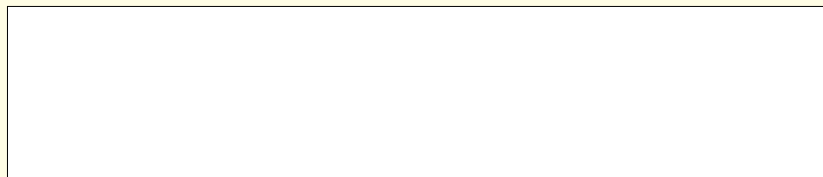
1978~1982

1979

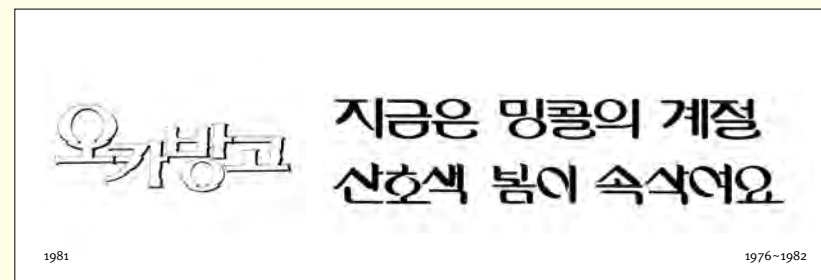


1978~1982

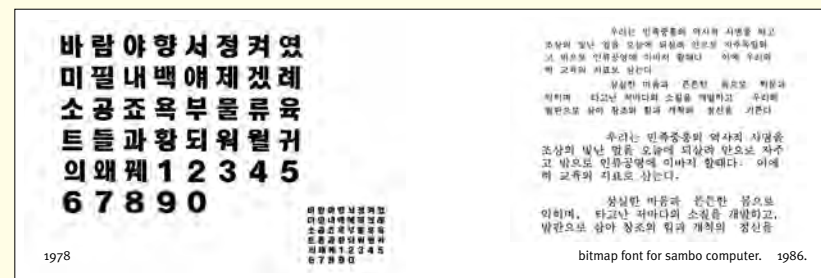
1978~1982



poster. books from korea.

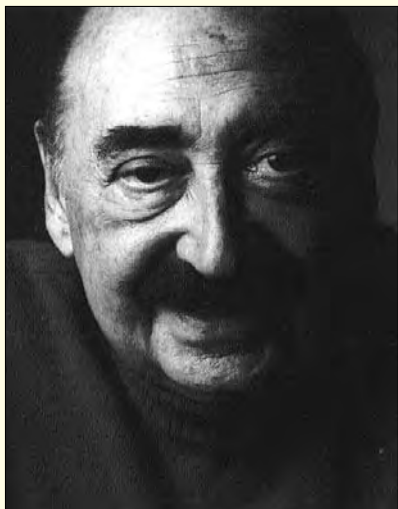


headline to typeface.



bitmap font for sambo computer.

typeface.



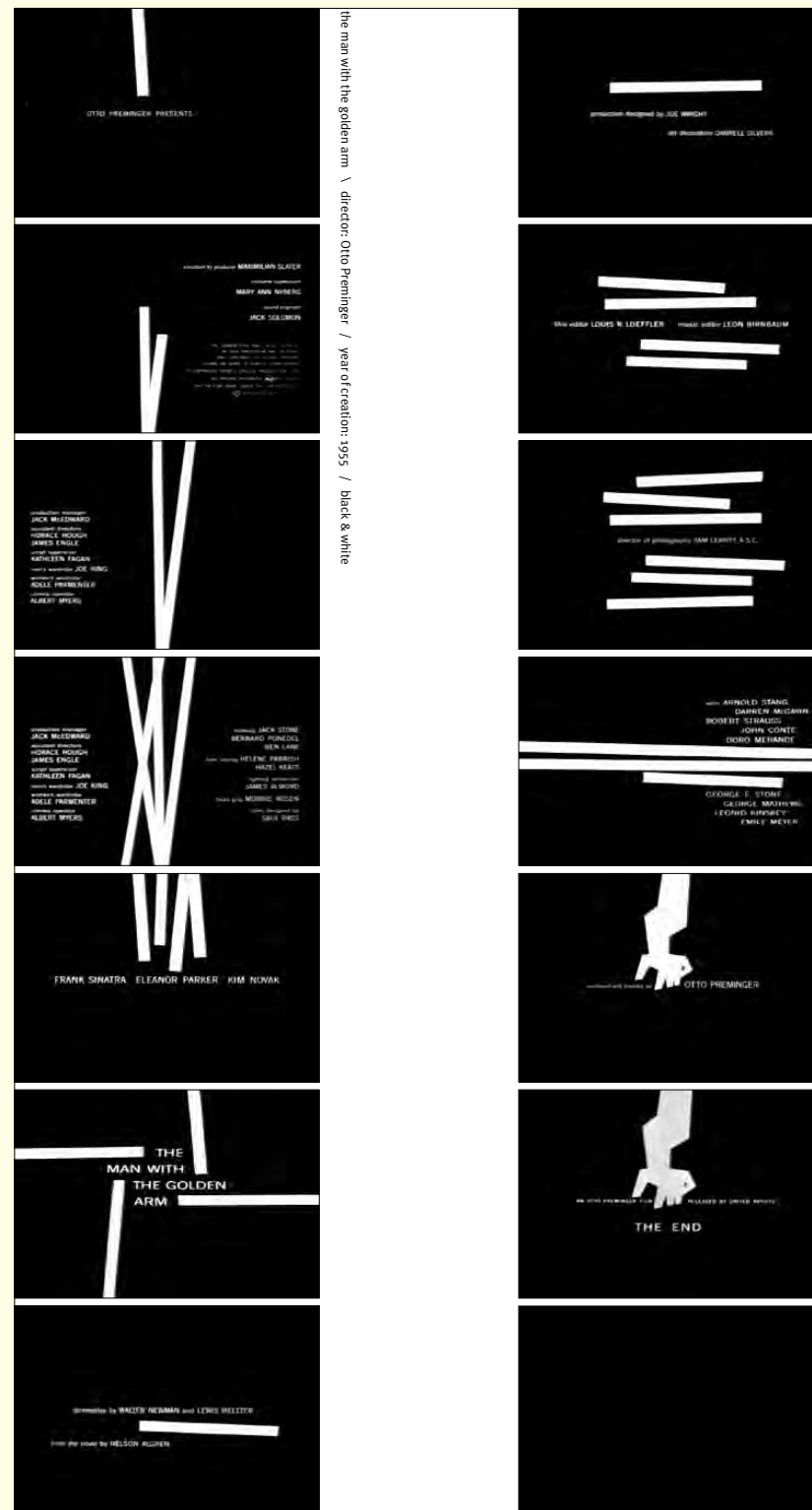
saul bass

(U.S.A., 1920-1996)

Saul Bass was a New York based graphic designer, particularly influential in film titles and corporate identity. Pioneering the use of animation technique in typography, Bass revolutionized the design of film title sequences, beginning with Otto Preminger's "Carmen Jones" (1954). His collaborations with Preminger and Alfred Hitchcock were outstanding, particularly "Vertigo" (1958), "Psycho" (1960) and "Bunny Lake Is Missing" (1965). His work, as head of Saul Bass Associates for 40 years, spanned the whole domain of graphic design.



뉴욕 출신의 그래픽 디자이너인 솔 바스 saul bass는 40년간 솔 바스 어소시에이츠사의 대표를 역임하면서 그래픽 디자인의 다양한 분야에서 뛰어난 업적을 남겼다. 1954년 오토 프레밍거 감독의 영화 <칼렌 존스>를 시작으로 알프레드 히치콕 감독 영화의 타이틀 그래픽을 디자인하였다. 특히 영화관련 그래픽디자인 분야에서 왕성한 활동을 한 그는 동적 타이포그래피의 개척자로 불려지고 있다.



the man with the golden arm \ director: Otto Preminger / year of creation: 1955 / black & white

술 바스의 영화 타이틀 디자인

Saul Bass' Film Title Design

(Written by Park Hyo-Shin) Professor, College of Design, Hanyang University

(글_ 박효신) 한양대학교 디자인대학 교수

영화 타이틀 디자인

술 바스는 1920년 5월 8일 뉴욕에서 태어났다. “저는 아주 어렸을 때부터 그냥 막연히 예술가가 되고 싶다고 생각했습니다.” 라고 말했던 술 바스가 1935년에 브루클스의 제임스 몬로 고등학교를 졸업할 당시의 미국은 대공황을 맞아 경제적으로 매우 어려운 때였다. 그래서 술 바스는 밤에는 아트 스튜던트 리그에서 공부하고 낮에는 라벨 디자이너 밑에서 심부름을 하는 고달픈 생활을 해야만 했다. 술 바스는 1936-46년 까지 뉴욕에서 디자인을 공부하며 프리랜서로 영화 포스터 등을 디자인하다가 1946년 영화산업의 본고장인 L.A.로 이주해서 광고대행사인 브레인 탐슨에서 디자이너로 일했다. 그곳에서 술 바스는 주로 영화를 위한 광고 디자인을 담당했는데 그의 클라이언트들은 광고대행사가 아닌 술 바스의 탁월한 재능에 더 의존했다. 이에 술 바스는 L.A.에서 술 바스/허브 야거(1980-1996)의 전신인 술 바스 어소시에이트(1946-80)를 창업했다.

그의 영원한 동료이자 가장 신뢰하는 비즈니스 파트너는 바로 그의 아내인 일레인 마카투라였는데 그녀와의 첫 만남은 1950년대 말, 조수 채용에서 이루어졌다. 술 바스는 일레인의 뛰어난 재능에 시간이 갈수록 의존하게 되었고, 결국에는 그가 “완벽한 만남.....내게 일어난 가장 소중한 일로, 내 인생의 모든 부분이 이에 영향을 받았다” 라고 할 정도로 둘 사이의 관계가 발전했다. 타이틀 디자인에서

Film Title Design

Saul Bass was born on May 8, 1920 in New York. “I wanted to be an artist from an early age” Bass once recalled. When he graduated from James Monroe High School in Bronx, New York in 1935, the U.S. economy was still mired in the doldrums following the Great Depression. He studied at the Art Students League in the evening while working as an office helper in a label designer office. His design study continued in New York until he moved to Los Angeles in 1946 to work at the ad agent, Blaine Thompson. He supported himself by working as a freelancer designer for film posters in New York. At the Blain Thompson office, Bass was in charge of ad designs for films, and his clients began to rely on his prominent talent than the ad agent. In the same year, he founded Saul Bass & Associates (1946-1980), which was later merged into Saul Bass/Herb Yager & Associates (1980-1996).

His soul mate and the most reliable business partner, Elaine Makatura, came into his life at the end of 1950 when she was hired as his assistant. He increasingly counted on her artistic talent as time passed. Once Bass said “it is a perfect union. Meeting her was the best thing that ever happened to me. Every aspect of my life has changed since I met her.’ That provided enough of a hint to figure how he appreciated her company. Makatura assisted his title design with music, and she was the only person whom Bass



anatomy of a murder \ director: otto preminger / year of creation: 1959 \ black & white



음악을 담당했던 작곡가 일레인은 술 바스가 미적인 판단에 있어 유일하게 신뢰하는 사람이 되었다. 그리고 그들이 함께 한 작업은 매우 성공적이었다. 그럼에도 불구하고 경제적으로는 계속 어려움을 겪었다. 어느날 일레인의 월급 인상 요구에 술 바스는 매우 난감해했지만 결국 모든 문제를 해결할 수 있을 만한 대안을 생각해 내게 되었다. 1961년 두 사람은 결혼했다.

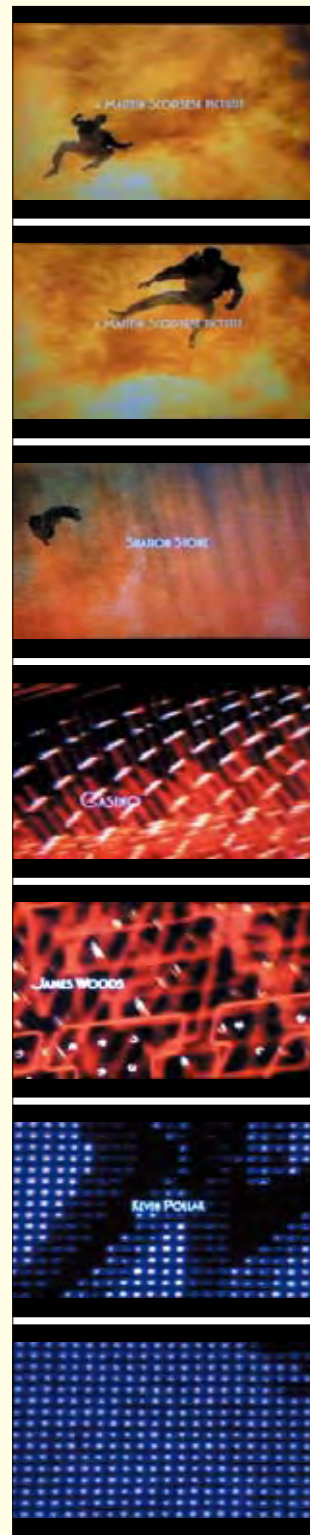
술 바스는 단조로웠던 영화 포스터와 타이틀 디자인에 영화의 색조를 설정하고 무드를 조성하고 액션을 예시하는 새로운 기능을 부여했다. 그가 초기에 영화 타이틀 작업에 기울인 노력은 50년대에 LA에 와서 다시 시작한 영화 포스터 작업과 연장선상에 놓여있었다. 1955년 술 바스는 〈황금팔을 가진 사나이 The Man with the Golden Arm〉의 영화포스터 디자인을 통해서 미국영화 포스터의 새 장을 열었다. 건달로 나오는 주인공 프랭크 시나트라와 사진을 사용하는 대신에 간단한 실루엣의 라인과 비틀어진 팔을 그린 일러스트레이션으로 대중들의 호기심을 불러 일으켰다. 그리고 〈현기증 Vertigo〉와 〈사이코 Psycho〉에서 사용한 소용돌이치는 디자인이나 움티칼 아트같은 타이틀디자인은 관객들이 시각적 균형을 잃을 정도로 센세이션한 것이었다. 이러한 술 바스의 노력은 그를 ‘타이틀 디자인을 예술의 경지까지 올려놓은 사람’이라는 극찬을 받게 했다. 그리고 그의 작품들은 ‘마티스 Matisse가 만약 뉴욕에서 자랐고 재즈에 심취하고 활력을 잃지만 았었다면 만들었을 법한 작품들’로 여겨질 만큼 예술성을 인정 받았다. 알프레드 히치콕, 오토 프레밍거 그리고 스탠리 큐브릭, 윌리엄 와일러 감독과 같이 일한 그는 명감독들이 만든 영화에 잊어지지 않는 또 하나의 명장면을 더한 셈이었다.

술 바스는 간단 명료한 타이틀 형식에 움직임을 부여했고, 음악을 이용하여 대비의 효과를 창출함으로써 놀랄만한 감성을 표현했다. 술 바스의 풍부한 상상력은 그래픽 애니메이션과 라이브 액션을 통해 스토리의 분위기를 밝혀 줄뿐 아니라 영화의 플롯이 시작되는 중요한 첫 장면이 되기도 했다.

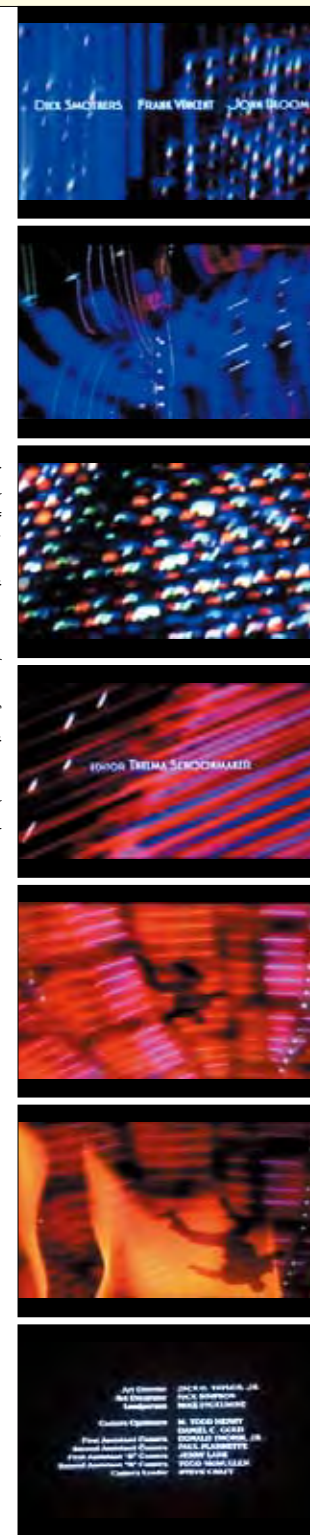
‘상징화하고 요약하는 것’은 술 바스가 즐겨 사용했던 방법이었다. 이러한 방법으로 그는

credited as possessing a sense of beauty. Despite the success of their business, Bass still battled against continuing financial difficulties. One day, Makatura asked for a raise, and he, with little money to give her, scrambled to find a way to accommodate her request. To this end, he proposed marriage. They were married in 1961.

Bass livened up the monotonous designs of movie posters and titles by setting a specific color and mood for an individual movie and signaling the prime underlying action of the movie. His early passion for film title design extended to the 1950's when he concentrated on movie poster design in Los Angeles. In 1955, he gained a reputation when he designed the poster for "The Man with the Golden Arm" and opened a new era in U.S. poster design. In the poster, he roughly illustrated a silhouette of the main character, played by Frank Sinatra as scamp, with emphasis on a twisted arm, instead of using his picture. That was seen as a sensational attempt at the time, sparking a new wave of public curiosity in his work. Among his new approaches following the Man with the Golden Arm were the whirling pattern design used in "Vertigo" and "Psycho's" title design that looks like an optical design. These were extremely innovative approaches, breaking down audiences' conventional visual balance. People praised his efforts by saying "Bass fashioned title sequences into an art." His brilliant talent was recognized and compared with Matissee by assessing Bass' work as "the equivalent of works that Matissee might have drawn if he had been raised in New York, loved jazz, and still young." Many famous directors, including Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Stanley Kubrick and William Whyler, turned to Bass to design main tiles of their films. Thus, he contributed to a string of their blockbusters by creating an integral part of the main feature through title design.



casino \ director: martin scorcese / year of creation: 1995 \ color



오토 프레밍거 감독의 <대탈출>이나 <어떤 살인>과 같은 영화의 난해한 성격을 상징적 요약을 통해 하나의 이미지로 함축 시켰다. 솔 바스의 천재성은 주제의 본질을 간결하고 즉흥적으로 표현하는 그의 디자인 능력에서도 찾아볼 수 있다. 간단 명료한 그의 디자인 표현 방식은 평면 디자인에서는 물론 패키지, 전시디자인, 애니메이션 등에 걸쳐 다양하게 발견된다. 솔 바스가 디자인한 영화의 로고 타이틀들은 영화의 주제를 함축적이면서도 명료하게 나타내는 상징적인 이미지를 띠고 있다. <카르멘 존스>의 부러진 칼, <엑소더스>의 자유를 향한 손과 비상구를 연상시키는 간단한 선들에서 보는 바와 같이 하나의 영화가 간단한 이미지로 축소된다. 이러한 이미지들은 솔 바스의 정제된 재능에서 탄생된 것이다.

<카르멘 존스>와 <황금 팔을 가진 사나이>는 그의 초기 기법들을 사용한 전형적인 작품들이다. 영화 타이틀에는 영화의 나머지 부분과는 다른 제재로 만들어야 한다는 암묵적으로 합의된 어떤 원칙이 있는데 이것은 솔 바스도 늘 존중하는 원칙이었다. 그의 애니메이션을 이용한 그래픽은 이 원칙을 충족시켰고, 이것을 가장 두드러지게 사용한 작품은 <어떤 살인>과 <황금 팔을 가진 사나이>로, 아마 이 두 작품이 관객들에게 가장 많이 기억되는 솔 바스의 가장 대표적인 작품들일 것이다. 특히 오토 프레밍거 필름의 <황금팔을 가진 사나이>에서 선보인 픽토그래픽(Pictographic) 애니메이션은 단음조 스타카토(Staccato)의 재즈뮤직과 어우러져 마약중독자의 고통스러운 느낌을 잘 전달하고 있다. 이것은 당시의 그래픽디자인에 있어서는 대단히 실험적인 작품으로서 평면적인 그래픽이 성공적으로 애니메이션 형태로 전이 될 수 있다는 것을 보여 주었고 추상적인 시각 언어와 리듬이 필름타이틀에 있어서 강력한 도구로 사용될 수 있다는 것을 예시한 작품이었다. 또한 <어떤 살인>은 간결한 그래픽과 고전적인 테크닉인 실루엣을 이용하여 만든 수작이었다. 이것은 또한 솔 바스의 놀라운 아이콘 메이킹(icon-making) 능력을 보여주는 작품이기도 했다. <7년만의 외출 The Seven Year Itch>의 타이틀에서 우리는 비구상적인

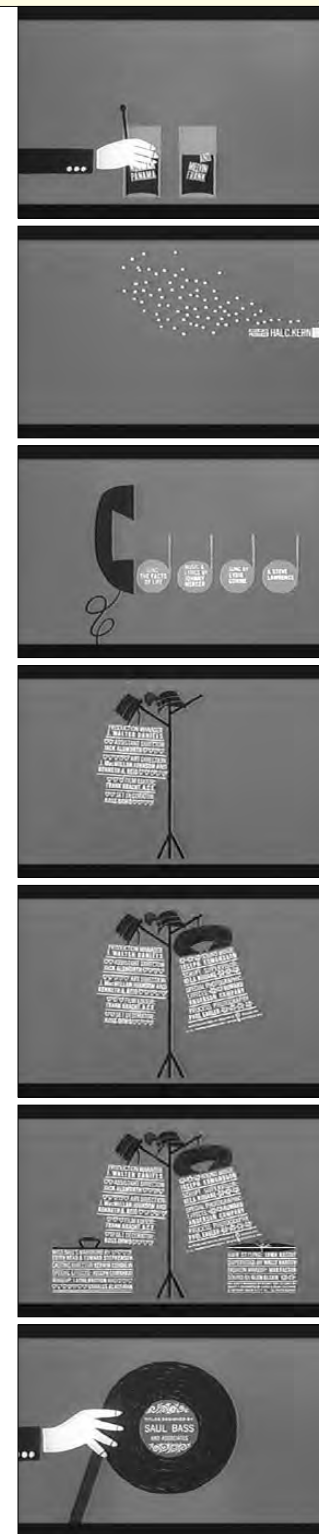
Bass added mobilization to the simple and distinct title design and used music to derive contrast effects. As a result, sensitivity was surprisingly well expressed. His ample imagination led him to use animation and live action in the opening credit of a movie. Such an attempt not only livened up the movie story but also became an important starting point for the movie plot.

Bass liked to express movie stories in a symbolized but clearly compressed fashion. As examples, he successfully summed up the complex stories of “the Great Escape” and “Anatomy of a Murder” directed by Otto Preminger by symbolizing and compressing the characteristics of the movies. Bass’ ingenuity is also founded in his design skill to express the underlying core of a film’s story in a simple but accurate manner. Such styles are widely used in many areas of his graphic designs, including package, exhibition design, animation and even film logos. Particularly, his film logo designs are well known for their cohesive, yet simple symbolism. The broken knife image of “Carmen Jones” film and “Exodus” simple lines reminding the audience of hands and exit toward freedom are good examples to illustrate how a film’s story could be turned into a simple image by Bass. His well-refined talent allowed him to create those images.

“Carman Jones” and “the Man with the Golden Arm” typically reflect the techniques used by Bass in his early career. Bass always lived up to the conventional wisdom that a film title should be designed in a different theme from the rest of the movie. He followed the principle when he used animation as shown in “Anatomy of a Murder” and “Carmen Jones”, which appear to be counted as his representative works to today’s audiences. Especially, the pictographic animation, created and combined with Staccato’s jazz in “the Man with the Golden Arm”, well conveys the agony of a drug addict. Employing the pictographic animation was experimental considering graphic design’s history. But his work proved that floor-level



the fact of life \ director: melvin frank / year of creation: 1960 \ black & white



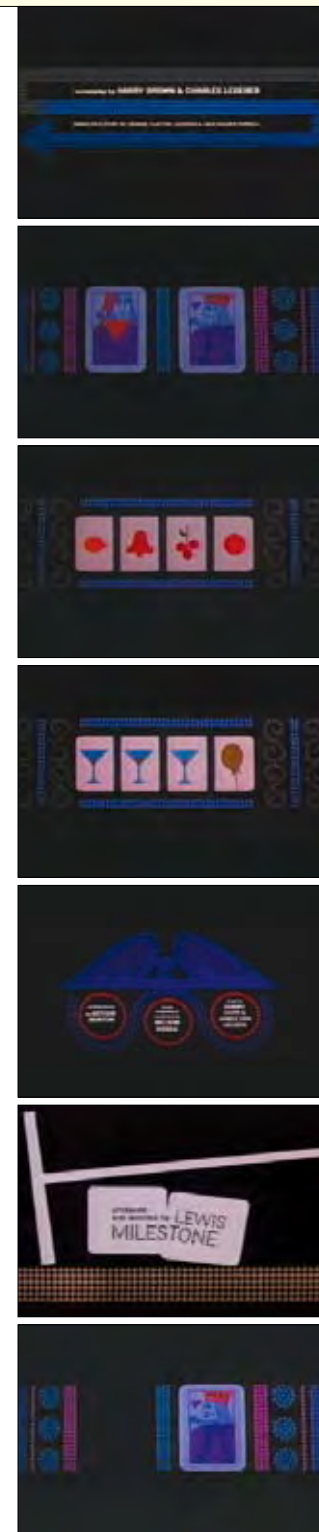
요소인양 완벽하게 가장 한 것이 결국은 주요 등장 인물을 갈라놓는 문이라는 것을 발견하게 된다. 〈사이코〉에서는 묘사라는 기능은 아예 배제되었다. 수평선과 활자라는 그래픽의 요소들로만 타이틀을 만들기로 결정한 이유는 아마 버나드 헤르만 (Bernard Herrmann)의 음악 자체만으로도 강한 효과를 볼 수 있다고 생각했던 것 같다. 크라이언트들의 요구가 있었고 또한 이미 사용된 기법은 되풀이하기를 거부하는 크리에이터의 고집으로 숄 바스는 계속해서 실험적인 작품을 발표했다. 라이브 액션 장면을 사용한 타이틀디자인은 영화의 주연배우 들이나 배경을 보여주는 것이 아니라 영화의 주제에 대한 암시가 최종적인 목적이었다.

숄 바스는 이를 〈황야를 걷는다 (Walk on the Wild Side)〉에서 처음으로 시도했다. 숄 바스는 이 타이틀 디자인에서 '영화내용을 환기시켜주는 하지만 영화 속에서는 찾아볼 수 없는' 살금살금 걷는 고양이를 이국풍의 동물로 그리고 싶었다고 얘기했다. 그는 "오버 크랭킹 기법을 사용하여 고양이를 거대한 검은 표범으로 만들었습니다. 검은 고양이를 하얀 고양이 쪽으로 던졌더니 서로 한 두 번 엉키고는 금새 떨어졌습니다. 그 시퀀스를 롤오버 시키면서 뒤집기도 하고 확대하기도 하는 등 여러가지 광학적인 방법을 사용해서 고양이 싸움으로 만들었지요"라고 타이틀 제작 기법을 밝혔다. 타이틀 디자인이 영화시장에서 주목을 받으면서 어느 정도 상업적인 중압감에서 벗어나게 된 숄 바스는 보다 다양한 실험적인 작품을 발표한다. 〈추기경 (The cardinal)〉과 〈썸씽 와일드 (Something Wild)〉에서 처럼 배경을 설정하거나, 〈순수의 시대 (The age of Innocence)〉에서의 주요 테마를 요약, 〈큰 칼 (The Big Knife)〉과 〈7년만의 외출〉에서의 결정적인 톤을 설정하거나 혹은 이 세 가지 기능이 복합적으로 사용된 작품들을 차례로 선 보였다. 관객들이 영화의 몰입 단계에 들어서기 위해서는 어떤 중간 과정을 거쳐야만 하고 그 과정을 지나야만 영화가 주고자 하는 메시지를 쉽게 받아들일 수 있다. 숄 바스는 관객들로 하여금 이러한 몰입 단계를 어떻게 이끌어내야 하는지를 알았다. 이 단계는 숄 바스가 즐겨 사용하는 표현을 빌리자면

graphics could be transformed into animated forms and that abstract visual language and rhythm could be used as styles in film titles.

Moreover, Bass' simple graphic and silhouette illustration, a typical classic technique, on "Anatomy of a Murder" is the best among his works. He demonstrated his amazing icon-making skill through this film. In the title of "the Seven-Year Itch", we belatedly realized that the abstract design was meant to be a gate separating main characters of the movie. Bass completely excluded a room for realistic description on "Psycho". His reason for using only graphic elements such as parallel lines and printing type to fashion the main title is possibly interpreted as his belief that Bernard Herrmann's music was effective enough on its own. With his own style avoiding the repeated use of the same technique, Bass continually introduced a string of new works. Live action containing the title design is ultimately intended to signal a film's main theme, not anything about its main characters. He first used that technique on "Walk on the Wild Side". He noted that he had wanted to draw an exotic cat pussyfooting around in an effort to remind the movie story although the cat didn't show up in the movie. He explained how he came up with the film's title design by saying, "I transformed a cat into a huge black leopard based on over-cranking. And I tossed a black cat over a white cat and saw these two cats wrestling together for a moment before they fell apart. I rolled over the sequence while adopting various optical methods such as overturning and expanding to create fighting cats."

The growing title design sector in the film industry helped ease the financial pressures Bass had been experiencing. Therefore, he began to use a broader range of innovative tactics for film tiles. For instance, he set a background on "The Cardinal" and "Something Wild", compressed the movie's main theme on "The Age of Innocence" and set the tone on "The Big Knife" and "The Seven-Year Itch". Sometimes he combined these



‘뛰면서 땅을 박차는 것’이 가능하도록 해주는 과정이고, 실제 경험과 어두운 영화관에서 느끼는 경험 사이를 연결하는 통로와 같은 역할을 한다. 이 과정을 지나면 실제 경험은 사라지고 완전히 다른 논리가 사고를 지배하게 된다. 시간 개념을 예로 들면, 보통 시간은 표준화되어 있고 짚 수 있는 것으로 알고 있지만 영화 속의 시간은 완벽하게 탄력적이기 때문에 다른 탄성을 가진 물질들처럼 심리적인 목적으로 또는 장난스럽게 사용될 수 있다. 그러므로 타이틀 시퀀스에서 시계가 중요한 역할을 하는 것은 당연한 일이다. 이는 〈80일만의 세계일주〉와 〈라마로 가는 9시간〉의 에 로그에서 현저하게 나타난다. 이러한 작품에 등장하는 시계들은 흔하게 사용되는 영화의 소품들이 아니다.

다른 매체와는 달리 영화 속에서는 하나의 모티프로서 어떤 의미를 가진다. 시계는 영화 속에서 시간을 표현하는데, 시간만을 막연하게 나타내는 것이 아니라 자기 반영적인 면을 보여준다. 마치 세잔느가 자신만의 시계를 표현하려고 바늘은 빼고 그린 것처럼. 이러한 시계는 뉴턴의 중력이 아니라 영화의 긴장감을 반영한다. 〈80일만의 세계일주〉에 등장하는 미친 듯이 돌아가는 최고급 시계는 신화 속의 켄타우로스처럼 어떤 의미에서 하나의 표의문자라고 할 수 있다. 이것은 두 가지 이미지의 변형들이 합쳐져 세 번째 의미를 만들기 때문이다. 이것이 또한 압축의 한 형태이기도 하다. 반(反)과 함(含)의 과정이야말로 타이틀디자인은 물론, 영화 포스터와 기업 CI 등 술 바스 작품의 정적인 이미지를 강하게 만들어주는 힘이였다. 시계는 또한 마감 시간에 시달리는 술 바스를 상징할 수도 있다. 술 바스는 필름 작업과 클라이언트들이 주는 스트레스로부터 자신감 있는 모습을 항상 유지하는 것이 얼마나 중요한가에 대해서도 이야기하곤 했다. 술 바스가 자주 사용한 또 다른 비주얼 모티프는 〈카지노〉에 나오는 도로표지판으로, 이는 루이스 마일스톤의 〈바다의 11〉의 오프닝에서 그래픽 애니메이션으로 사용된 적이 있었다. 술 바스는 이 영화에서 극도의 긴박감이거나 낙천적인 분위기를 위해 도로표지판을 사용했다. 하지만 〈카지노〉의 경우 더 큰 모험을 했다. 〈바다의 11〉을 개인적으로 가장 좋

three techniques for a single film. Audiences go through an intermediary phase before they began to concentrate on a movie. In other words, audiences are able to learn what message the movie is going to deliver when they observed the intermediary phase. Bass knew how to have audiences derive the concentration phase, which according to his term, makes “jumping the ground when you run, possible. The phase also links the real world and the virtual world that they are watching via a “tunnel.” Passing through the tunnel, audiences will be immersed with a virtual world only. We can apply the same theory to the concept of time,

Time is standardized and measured in a real world, but time is a totally elastic element in films. In fact, time is regarded as a flexible item and can be used mischievously for psychological purposes. Therefore it's usual that a clock is an important element in a title sequence. The importance of a clock is strikingly expressed in the epilogues of “Around the World in 80 Days” and “Nine Hours to Rama”. Clocks presented in these movies offer a motive in films and aren't treated as a movie property. Those clocks are done not only literally but also as the symbol of self-reflection, like Cezanne's clock. The painter drew a clock without hands on it to signify his own image through the clock. The clocks presented in these films reflect tension overwhelmed, not Newton's gravity. The fast-clicking luxurious clock of “Around the World in 80 Days” is translated as an ideogram in the same way as the mythical Centaur. That means a combination of two different images can result in a third different meaning. That also indicated a process of compression. The process of contrast and harmony is indeed essential to enhance the static images used in his works from title design and film poster to corporate CI. Clocks of Bass' works may indicate a self-image that is always consistent regardless of tight deadlines. Bass used to talk about the



psycho \ director: alfred hitchcock / year of creation: 1960 \ black & white



623.

(Danny Devito) 감독의 〈장미의 전쟁〉, 마틴 스코세지 감독의 〈케이프 피어〉, 〈좋은 친구들〉, 〈순수의 시대〉와 〈카지노〉 등을 들 수 있다. 부인 일레인도 이들 작업에 참여했다. 술 바스는 고고학에 깊은 관심을 보였는데 디자인이 그를 사로잡지만 였더라면 아마 고고학을 평생직업으로 선택했을 것이다. 영화 프로젝트를 준비할 때 그는 스토리의 배경이 되는 세계에 대해 연구를 했는데, 이 연구과정을 진심으로 좋아했고, 이것은 그의 본능을 충족시켜주는 배출구 역할을 했다. 연구하는 과정에서 중요한 이미지나 개념적 접근에 도움이 될 만한 단서 혹은 타이틀디자인의 뼈대가 될 만한 아이디어를 얻을 때가 종종 있었다. 술 바스는 이야기의 원형들을 재발견하고 재해석 함으로써 6분 짜리 에필로그를 만들어 냈다. 이러한 방법은 감독은 물론 수많은 스텝과 출연 배우들간의 이견을 극복하고 그들을 이해 시킬 수 있는 이상적인 해결책이었다. 이러한 예들은 〈노스 바이 노스웨스트〉에서 직각의 창 장식의 라인이 도시 풍경이 되어 커튼 벽 외관에 반사되는 모습, 〈정말 미친 세상이야〉에서 만화 지구본이 모든 것을 담고 다른 것으로 변하는 장면, 〈그랑프리〉에서 아벨 강스의 〈나폴레옹〉과 프란시스 톰슨의 〈뉴욕, 뉴욕〉을 상기시키는 기괴한 몽타주들, 스코세지 감독의 〈케이프 피어〉에서 수면 위에 떠오르는 색색가자의 반영물 밑에서 읽어낼 수 있는 불길한 조짐 등에서 찾아볼 수 있다.

1967년부터 1987년까지 술 바스 부부는 〈연예계란 그런 것이야〉제2부를 제외하고는 타이틀 디자인 작업을 하지 않았다. 이 기간의 대부분을 기업 이미지 프로젝트에 할애했고 카이저 알루미눔이나 워너 커뮤니케이션 등의 후원으로 단편 영화들을 제작했다. 이 기간 동안 술 바스는 최초이자 마지막인 장편 영화를 감독할 기회를 얻었는데, 그것은 바로 흥행에는 실패한 〈제 4단계〉로 거대한 개미 군단이 지구를 지배하려고 위협한다는 공상과학 영화였다. 개미의 습격을 저지하려는 두 과학자는 두 가지 대조적인 철학을 대표하는 인물들로 설정되어 있다. 공상과학은 역사의 검증이 필요하지 않은 정말 크리에이티브한 세계이다. 그런 의미에서 디자이너들에게는 항상 열려있는 세계라고 할 수 있다.

visual consultant on his movies without such a contribution from Bass. The fact that Bass directed the battle scene in Stanley Kubrick's "Spartacus" partially evidenced how successfully he positioned himself as visual consultant in Hollywood. Later in his career, a group of new generation directors, who grew up by watching Bass' design expertise, turned to him for title designs on their movies. Major films are Jim Brook's "Broadcast News", Penny Marshall's "Big", Danny Devito's "The War of The Roses" and Martin Scorsese's "Cape Fear", "Good Fellas", "The Age of Innocence" and "Casino". His wife Makatura also took part in those films.

With much interest in archeology, Bass would have been devoted to archeology if he hadn't first sparked his passion in graphic design. In preparation for a film project, he studied on the history of the story background, and he loved to do that as if he fulfilled his desire on archeology through the research process. By conducting research on a story background, he often gained clues that would be help him approach important images or concepts and ideas that could make up the framework of his title design. He created a 6-minute epilogue by discovering historical facts of a movie story and reinterpreting them. This was an ideal solution to eliminate the different views among the working staff, including the director and players and to ensure their understanding. Such examples are found in "North by Northwest", where decorative lines on a window glass are changed into an urban landscape and reflected on a wall; "It's a Mad Mad Mad World", on which an animated globe is transformed into something else; "Grand Prix", that features a grotesque montage that reminds the viewer of Abel Gance's "Napoleon" and Francis Thompson's "New York, New York"; and Martin Scorsese's "Cape Fear", on which sinister signs are looming under colorful reflections on the water surface. His only title sequence work from 1967 to 1987 was for "That's Entertainment", Part II. He spent most of the time creating logos for corporations and products and directing several short films



새로운 디지털 기술이 할리우드 영화 제작의 과정을 획기적으로 바꾸고 새로운 가능성을 넓혀 놓은 시점에서 솔 바스는 다시 타이틀 시퀀스 작업을 시작했다. 그러나 솔 바스는 〈순수의 시대〉와 〈카지노〉의 타이틀 작업을 AVID 편집 시스템으로 한 것이 아니라 가장 고전적인 광학기술을 사용했는데 아마 현대 영화 제작자들이 이들의 작업을 보았다면 매우 원시적인 방법이라고 생각했을 것이다. 이에 대해서 솔 바스는 “우리는 기존의 광학 기법들을 응용해서 우리가 원하는 결과를 얻곤 했지요” 라고 말했다. 이러한 사실은 솔 바스가 뉴욕의 School of Visual Art의 세미나에서 들려준 마틴 스코세지 감독과 작업하면서 생긴 한 일화에 잘 나타난다. 솔 바스는 “마틴은 관객들에게 케이프 피어로 가게 될 것이라는 사실을 알려주고 싶어했죠...케이프 피어라고 적혀있는 도로 표지판이 가물거리는 물에 반사되다가 자리를 잡으면서 글씨가 뚜렷이 보이도록 촬영해 달라고 저희에게 요청했습니다. 일레인은 고양이 박스에 물을 넣고 반사가 더욱 잘 되도록 잉크를 집어넣었고, 케이프 피어 표지판을 복사기로 확대해서 만들었습니다. 그리고 일레인이 드라이기를 들고 옆에 서 있었죠. 마틴에게 우리가 촬영한 모든 필름을 보낼 생각은 추호도 하지 않았습니다. 왜냐하면 어떻게 촬영한 것인지 그 내막을 알게 되면 그는 아마 우리를 원시인 취급할 것 같아서였지요.” 라고 말했다. 이것은 우리에게 정말로 중요한 것은 테크놀로지가 아니라 비주얼 비전이라는 것을 가르쳐준 좋은 예이기도 했다.

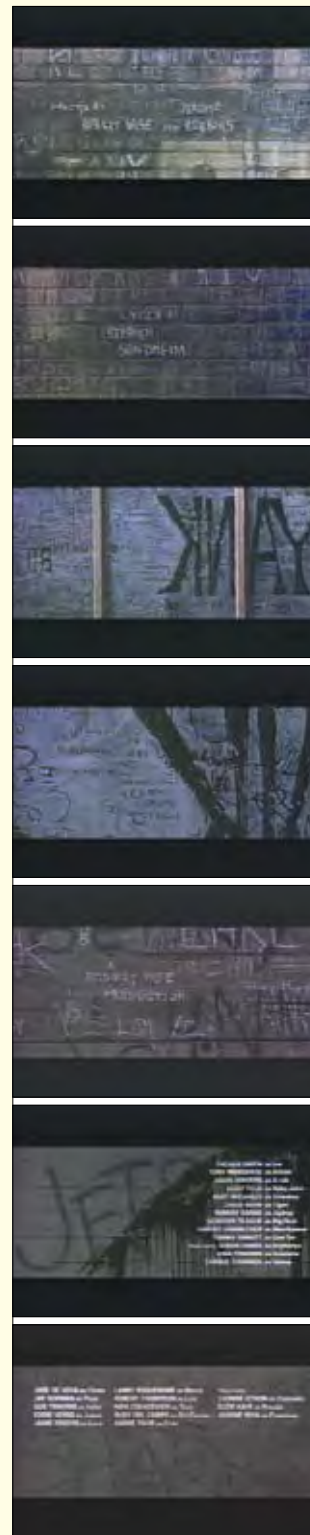
단편영화

솔 바스가 디자인사에 남긴 또 하나의 업적은 기업 홍보를 위한 단편 영화제작이었다. 이 영화들은 커머셜과는 달리 직접적으로 기업을 위한 선전매체는 아니었다. 코퍼레이트 필름은 보통 짧은 수명밖에 가질 수 없는 커머셜과는 달리 장기간에 걸쳐 사용되었는데 이러한 필름의 역할은 소비자들에게는 호의를 제공하고 또한 기업에 종사하는 종업원들에게는 자부심을 갖게 하는 것이었다. 코퍼레이트 필름은 중요한 장소에서 ‘스페셜 이벤트’로 사

commissioned by Kaiser Aluminum and Chemical Corporation, Warner Communications, etc. In 1974, he debuted as a feature-film director with the science fiction story “Phase IV”, in which a massive swam of ants conspired to attack the earth and two scientists fought them, but the picture was not a success. He didn’t direct a feature-film again. Science fiction doesn’t need to be verified, as it is mainly a creative story. By the same token, it’s an open-ended world to title designers. Bass returned to create title sequences at the time when digital technologies were about to overhaul the entire process of film production and open a new era. When he worked on “The Age of Innocence” and “Casino”, he favored the traditional optical techniques over AVID editing system. The use of optical techniques must have been seen as a primitive technique to filmmakers, but Bass stuck to his old methods and said, “We could get exactly what we want by using optical tricks.” He described his experience with Martin Scorsese in a seminar held at the School of Visual Art in New York by saying, “Martin wanted to let viewers realize that they would go to “Cape Fear” and asked me to make the reflection of the milepost bearing “Cape Fear” fixed and distinct on the water surface at a certain point after it was waving on rippling water. So Elaine dropped ink into the water in a cat cage to increase its reflection. We enlarged the signboard bearing Cape Fear using a copy machine. And Elaine was standing beside it with a hair dryer. We never thought we could send to Martin all the films we shot for the scene. If he knows how we ended up with the scene, he would treat us as primitive men.” His experience is likely to teach us that what really matters is visual version, not technology.

Short Films

Bass’ accomplishments extended far beyond just graphic design and film titles. He also directed short films for corporations. Those films were not made as their advertising media.



west side story \ director: jerome robbins & robert wise / year of creation: 1961 \ color



용되기 때문에 이 필름의 제작에는 세심한 주의가 요구되었고 이런 커다란 기대의 무게를 견뎌낼 수 있도록 그 제작방법뿐 아니라 배경이 되는 컨셉트도 견고하지 않으면 안되었다. 술 바스가 만든 코퍼레이트 필름의 대표작은 워너 커뮤니케이션의 〈창 (Window)〉, 유나이티드 에어라인의 〈여기에서 저기까지 (From Here to There)〉, 이스트만 코닥의 〈탐구하는 눈 The searching eye〉 그리고 카이저 알루미늄의 〈왜 사람은 창작 하는가 (Why Man Creates)〉 등이었다. 특히 〈왜 사람은 창작 하는가〉는 많은 영화제의 상을 수상했고 스폰서를 한 기업의 이미지 제고에 크게 기여하고 지금까지 만들어진 단편영화 중에서 가장 우수하다는 평가를 받은 림이었다.

종언

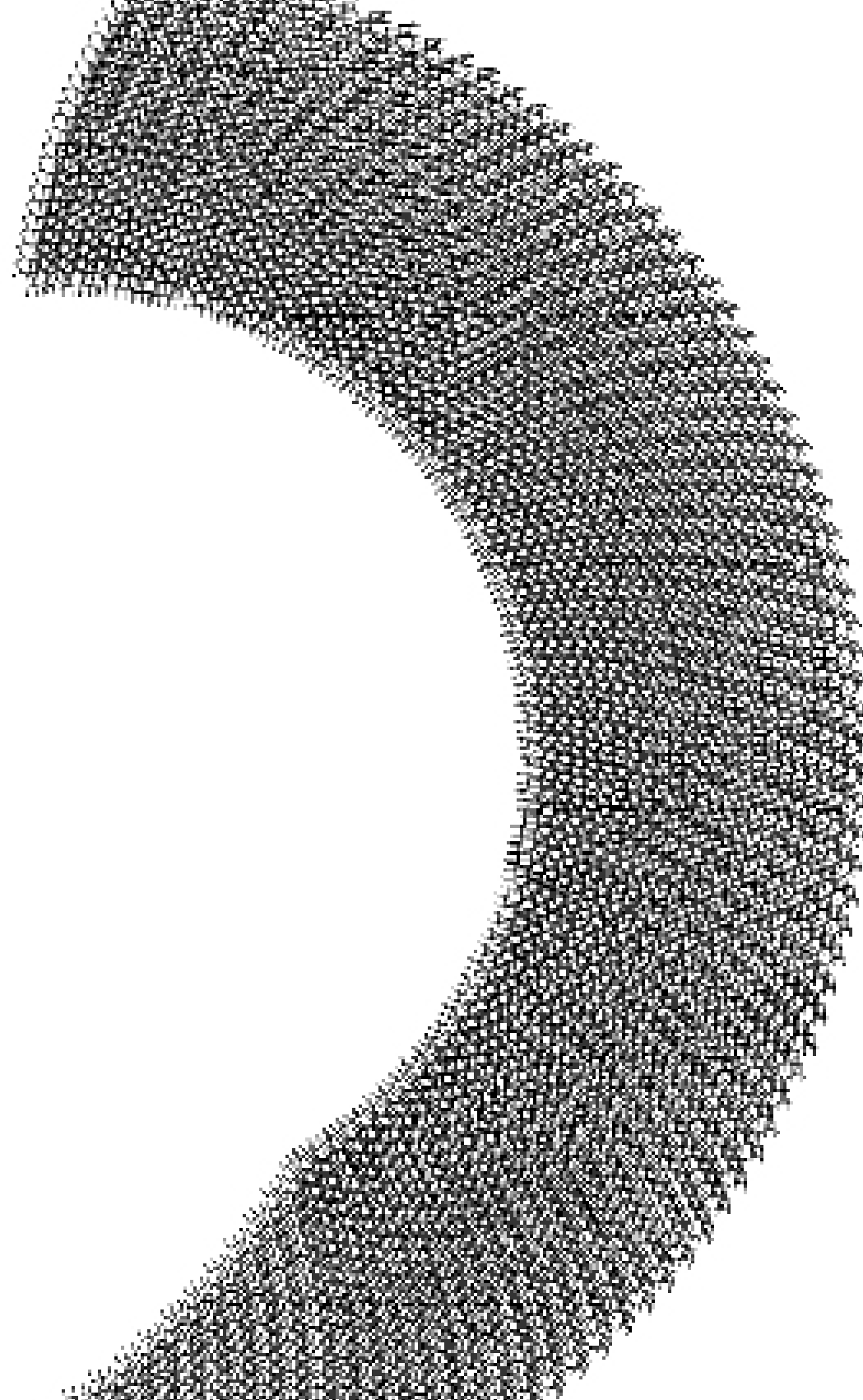
술 바스의 타이틀 디자인은 종종 영화 자체보다도 더 인상적이라는 평가를 받았다.

술 바스는 우리에게 '절충'이라는 말이 디자인 비즈니스에서 얼마나 중요한 것인가를 보여준 디자이너였다. 술 바스의 절충주의는 영화의 타이틀 디자인을 하면서 생긴 자연스러운 직업 철학이었다. 영화는 여러분야의 사람들이 공동작업으로 만들고 여러 장수가 섞여서 탄생하는 종합예술로서 협력체제와 함께 절충의 미덕이 필요한 분야이다. 〈사이트 앤드 사운드〉지와 가진 인터뷰에서 술 바스는 영화포스터처럼 간단해 보이는 작품을 디자인 하면서도 직면하게 되는 예고와 비즈니스 사이의 갈등과 절충에 대해 이야기한 적이 있다. 그는 영화라는 장르를 고려하면서 클라이언트의 요구 사항, 자신의 개성, 디자인 퀄리티 등을 어떻게 절충할 것 인가가 가장 큰 고민거리였다고 했다. 술 바스의 작품을 보고 있으면 간혹 때로는 발전하기보다는 과거 지향적인 경우를 발견하게 되는데 이것 또한 그가 추구한 절충주의의 관점에서 해석해 보아야 할 것이다. 디자이너로서의 50년간을 항상 새로운 것과 현실과의 절충으로 살아온 술 바스는 74세의 나이로 생을 마쳤다. 술 바스는 그래픽디자인의 영역을 영상분야에 까지 넓힌 전설적 인물로 그리고 20세기를 대표하는 크리에이터의 한 사람으로 기억될 것이다.

Unlike the short-term life expectancy of advertising films, those corporate films are utilized for an extended time to deliver goodwill to their customers and enhance the employees' self-esteem. Those films required meticulous preparations for production method and underlying concept because they are played as a special event on important occasions. His major works in this area include Warner Communications' "Window", United Airline's "From Here to There". Eastman Kodak's "The Searching Eye" and Kaiser Aluminum's "Why Man Creates", which won awards in many film festivals and remains as the best piece among short films, not to mention its great contribution to boosting the company's image.

Conclusion

Bass' title design sometimes caught people's attention more than films for which he designed titles. He is a graphic designer who demonstrated how important the word "compromise" has on the design business. Bass' eclecticism is his career philosophy obtained through his long-time career in graphic designs, movie titles and films. Films are an integrated art that requires a sustained contribution of many people and a good mix of various genres, so the virtue of compromise is essential for film production. In an interview with the Site and Sound magazine, he revealed his struggles and compromise between ego and commercial success, even when he worked on simple projects like film posters. He recalled how difficult it was to blend a client's demand with his individuality and design quality. Some of his works were made based on past-oriented view rather than future perspective. Such approaches can be understood as part of his eclecticism. He practiced his career for more than 50 years by blending contemporary values and innovative ones until he passed away at age of 74. Saul Bass is a legendary artist in not only graphic design but films. As one of the true innovators profiled in the 20th century, he will be remembered for all time.



daniel boyarski. (u.s.a.) type in motion 동적 문자의 세계	634
ahn sang-soo. (korea) <i>hangul</i> , design and <i>oullim</i> 한글, 디자인 그리고 어울림	642
esther liu. (hong kong) chinese typographers and their professional status in china 중국 타이포그래퍼와 중국 내 전문가로서의 지위	649
john warwicker. (u.k.) the implications of the digital age on design and typography 디지털 시대와 디자인 및 타이포그래피와의 상관 관계	654
colin banks. (u.k.) can design really feed people? 디자인이 정말 사람들을 먹여 살릴 수 있는가?	659
fernand baudin. (belgium) to write or to typewrite 육필(肉筆)과 인쇄 기술 간의 상관 관계	663

다니엘 보야스키.

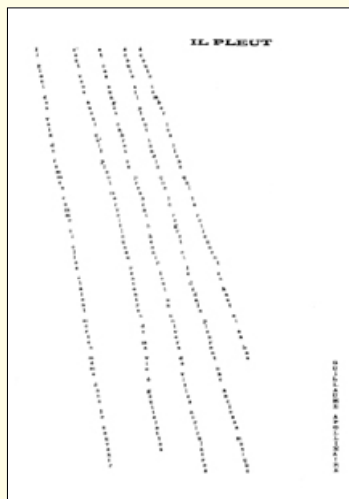
What is common to these examples is typography that doesn't stand still. In contrast to static or fixed type in printed matter, where ink is married to paper, type that works with time as a design element produces dynamic form that is synonymous with new media, movies, and computers. These forms, shaped by time and movement, are often compared to choreography, music, and the spoken word. There has never been a time when this amount of attention has been paid to type in motion; we have books and

634.

635.

life' to type in print. A delightful example is Lewis Carroll's attempt, in his 1865 book "Alice's Adventures in Wonderland", to visualize "The Mouse's Tale" which sets words in the shape of a mouse's tail. This 19th century 'example of the use of typographic form to reflect the subject of the text' is later exploited by Guillaume Apollinaire fifty years later in France with his 'Ideogrammes Lyriques' (figurative poems), explorations at creating pictures with typographic arrangements. Setting type in prescribed shapes is not new; early handset books in Europe, for example, sometimes set the colophon, at the end of the book, in a particular shape, more for visual effect than semantic rationale. But in Carroll's "The Mouse's Tale," word and image are one, a unique fusion of the verbal and visual.

The Futurists and Dadaists in the early decades of 20th century Europe wrestled with type in ways that challenged the vertical and horizontal conventions of the printed page. They used type to visually suggest sounds and movements, as in Lucio Venna's 1917 piece, "Circo Equestre". Here, the dynamic composition captures the liveliness of the circus, complete with words, such as 'Braa.....voooooooo!' that are yelled out by the ringmaster or the crowd. Type becomes image, and we are given the chance to see and hear the excitement! Another classic



"Il Pleut", by Guillaume Apollinaire. 1916.

하고 있는 '생쥐 이야기(The Mouse's Tale)'를 시각적으로 형상화한다는 차원에서, 1865년 저술된 루이스 캐롤의 '이상한 나라의 앨리스'는 이와 관련하여 대단히 흥미 있는 작품 중 하나로 꼽을 수 있다. 본문의 주제를 반영하기 위해 타이포그래픽 형태를 원

웅했던 이 19세기의 사례는, 프랑스에서 50년이 지난 후 기욤 아폴리네르가 타이포그래피 배치 방식을 통해 회화적 영상을 창조하고자 탐구하고 있는 'Ideogrammes Lyriques'(상징적 시편)에서도 그 대로 채택되고 있다. 사전에 지정된 형태로 문자를 배치하는 기법이 완전히 새로운 것이라고 말할 수는 없을 것이다. 예를 들어 유럽 지역에서 초기에 수기로 조판된 서적에는 때때로 의미론적 근거가보다는 좀 더 시각적인 효과를 부각시키기 위해 책의 말미에 특별한 형태의 간기(刊記)를 삽입하곤 하였다. 그러나 캐롤의 '생쥐 이야기'에서는 이 글자와 이미지를 시각적이고 어의적인 차원에서 독특하게 하나로 융합하는데 성공하고 있는 것이다.

20세기 초반 유럽의 미래파와 다다이스트들은 인쇄된 지면의 수직 및 수평적 구성 관습에 하나의 도전을 제기하는 방식으로 단선적인 글자 배열 체계와 씨름하였다. 루치오 베나(Lucio Venna)의 1917년 작품인 <Circo Equestre>에서 보여주고 있는 것처럼, 이들은 문자를 이용하여 소리와 움직임을 시각적으로 표현하고자 시도하고 있었

example is Apollinaire's "Il Pleut/Rain"(1916) which visually draws diagonal lines of rain with words. Drawing pictures with type was but one avenue in this rebellion against typographic convention; other avenues included dynamic page compositions that included a range of typeface, sizes, weights, and diagonals. As the century progressed, other designers and artists, such as Malevich, Lissitzky, and Zwart, continued this challenge to convention with their dynamic and asymmetrical typography.

Massin's "The Bald Soprano"(1964) - a book that presents Eugene Ionesco's absurdist play in words and images - raises dynamic typography to a new level. Massin's visually rich rendering of the spoken word allows the reader to hear the different actors speak their lines in a much more engaging way than conventional type ever could. It is important and sobering to understand that this dynamic typography was achieved long before computers arrived on the scene to help manipulate type.

Along with typographic explorations in print, there were film explorations throughout the 20th century. Many early animated examples are not typographic in content, but explorations in abstract painting with motion (Oskar



"Circo Equestre", by Lucio Venna. 1917.

다. 여기에는 역동적인 글자 구성 과정을 통해 'Braa.....voooooooo!'와 같이 순전히 단어 자체만을 사용하여, 서커스 사회자나 구경꾼이 탄성하며 외치는 모습을 마치 그림으로 보여주듯이 생동감 있는 장면을 묘사하고 있는 것이다. 이와 같이 문자가 하나의

이미지 형태로 전달으로써, 우리 자신도 그 흥분과 열광의 현장을 직접 보고 듣는 것 같은 생생한 감동을 느낄 수 있게 된다. 또 하나의 고전적인 사인 아폴리네르의 <비가 오도다>에서는 사선으로 내리는 비의 모습을 단어로 형상화하고 있다. 문자를 이용하여 회화적 영상을 도해하는 기법만이 타이포그래피 세계의 단편적 인습에 반기를 들었던 유일한 흐름은 아니었다. 다양한 활자체와 크기, 중량감, 그리고 대각선 배치 등과 같은 역동적인 지면 구성 방식이 그 대열에 적극적으로 동참하고 있었던 것이다. 20세기가 더욱 진전됨에 따라, 말레비치, 리시츠키, 즈바르트 등과 같은 여타의 전위적 디자이너들과 아티스트들도 자신의 동적이고 비대칭적인 타이포그래피 작업을 통해 기존의 인습에 지속적으로 대항해 나갔다.

마생의 <대머리 여가수>(1964)는 유진 이오네스코의 부조리 연극을 단어와 이미지 형식을 채용하여 보여줌으로써, 동적 타이포그래피의 세계를 한 차원 끌어올린 수작으로 평가되고 있다. 구어체 표현에 대한 마생의 다채로운 시각적 연출 효과는 독자들에게 하여금 종래의 틀에 박힌 활자들보다는

Fishinger, Hans Richter, Len Lye, for example) or storytelling with animated characters (Winsor McKay, Walt Disney). All these examples involved creating hundreds of cel drawings and using a special camera to photograph these cels one at a time, or minutely moving a physical object and photographing each movement frame by frame. When the resulting film strip was projected at a set rate (usually 24 frames per second), audiences saw moving images and were delighted.

In the 1940's and 50's, Norman McLaren (National Film Board of Canada) painted directly on the clear film strip, allowing him to bypass the camera entirely. By projecting the resulting sequences, he showed pure film movement - animated painting in the purest sense. This avenue of exploration into (often abstract) film animation has today been eclipsed by the more commercially lucrative animated stories of the Disney and Pixar kind. Thankfully, there is always the fringe element, artists exploring and pushing the boundaries of the medium and the art.

It was only a matter of time before film titles became an area of exploration for a few adventurous graphic designers. Saul Bass, a thriving designer in Los Angeles, was first asked by film director Otto Preminger to design titles for his 1955 film, "The Man With the Golden Arm." Bass had



"The Bald Soprano", by Massin, 1964.

훨씬 더 매력적인 방법으로 다양한 배우들이 자신의 대사를 읊조리는 광경을 경청할 수 있도록 안내해 준다. 더군다나 이러한 역동적 타이포그래피 기법들이 이 문자 조작의 세계에 컴퓨터가 등장하기 훨씬 이전부터 구체적으로 응용, 구현되고 있었다는 사실을 보

다 냉철하고 명확하게 인식할 필요가 있다.

지난 20세기에는 인쇄 분야뿐만 아니라 영화 분야에 있어서도 타이포그래피의 다양한 표현 방식에 대한 집중적인 탐구 작업이 진행되었다. 초기에 동화(動畵) 기법으로 제작된 상당수의 작품들은 그 내용면에 있어서 타이포그래피적 요소들을 제대로 갖추고 있지 못했지만, 동적 추상 회화(예: 오스카 피싱거, 한스 리히테르, 렌 리에)나 동화 구현 방식의 애니메이션 주인공(예: 윈저 맥케이, 월트 디즈니)의 등장 가능성에 대한 탐구 작업의 일환으로 추진된 것들이었다. 이 작품들은 셀로 된 수백장의 선화를 제작한 다음 특수 카메라를 이용하여 이 셀을 한 번에 한 장씩 촬영하거나, 아니면 물리적인 대상을 세밀하게 움직여 한 프레임 한 프레임씩 촬영하는 과정을 거쳐 탄생하게 된다. 이렇게 하여 제작된 영화 필름이 일정 비율(통상적으로 초당 24 프레임)로 상영되면, 관객들은 움직이는 동영상을 신비하게 감상하며, 유쾌한 한때를 보낼 수 있게 되는 것이다.

1940년대에서 50년대 노만 매클렌

designed the promotional print material for the film, so Preminger decided it made sense for Bass to design the titles as well. It took the director's foresight and the designer's courage to venture into this territory with few precedents. Fifty years later, we have an impressive body of film title work from Saul Bass and other designers who explored this rich intersection of visual communication and film. The early examples were produced with traditional animation techniques, and what makes them memorable is their ability to capture the mood of a film with type, image, motion and sound.

With the advent of the computer and appropriate software, designers were given new tools to move type and merge visual and aural elements in seamless ways. Nonetheless, a successful film title sequence still depends, as it always has, on its ability to reach the viewer's heart and mind through his eyes and ears. The designer April Greiman says, Design must seduce, shape, and, perhaps more importantly, evoke emotional response. It is the emotional response that is critical to introducing a film to an audience with its title sequence and to setting the stage for the story to unfold. This demands an understanding of pacing, rhythm, and sequence on the one hand, and narrative structure, visual and aural juxtaposition, and dramatic effect on the other.

클라렌(캐나다 국립영화위원회)은 아무 것도 기록되어 있지 않은 필름 위에 직접 그림을 채색하는 방식으로 카메라 촬영 과정을 생략할 수 있었다. 그 결과로 탄생된 영상을 투사함으로써, 그는 순수하게 필름이 움직이는 영상을 - 가장 순수한 의미에 있어서의 애니메이션 동화(動畵)를 - 보여주게 되었다. 이 필름 애니메이션 기법에 대한 (종중 추상적인) 실험 방식은 오늘날 디즈니와 픽사 류의 상업적으로 더욱 수익성 있는 애니메이션 작품이 등장하게 됨에 따라 사장되고 있는 실정이다. 그나마 다형스러운 것은 매체와 예술 세계의 경계를 넘나들며 실험과 도전 의식을 불태우는 예술가들이 아직도 우리 주변에 남아 있다는 사실이다.

한편 몇몇 모험 정신으로 무장되어 있는 그래픽 디자이너들이 영화 작품을 자신의 실험 대상으로 탐구하기까지에는 그다지 많은 시간이 소요되지 않았다. 로스엔젤레스에서 한창 주가를 올리고 있던 솔 바스는 영화 감독 오토 프레밍거로부터 1955년 작품 <황금 팔을 가진 사나이>의 타이틀을 디자인해달라는 요청을 최 로 제안 받게 되었다. 이

요청에 따라 바스는 영화 홍보용 인쇄물을 디자인하게 되었고, 프레밍거 감독은 바스에게 이 타이틀의 디자인을 의뢰했던 결과를 대단히 만족스럽게 생각하고 있다. 과거에 거의 전을 찾아 볼 수 없었던 이 새로운 영역을 과감하게 개척할 수 있었던 것은 감독의 선견지명과 디자이너의 과단성 있는 용기 때문이었다고 할 수 있다. 50여년이 지난 지금, 우리는 시각적 커뮤니케이션과 영화가 만나는 이 교차 지점을 다양한 방식으로 탐구함으로써, 깊고 풍부한 감동의 세계를 전해 주고 있는 솔 바스와 다른 디자이너들의 영화 타이틀 작품을 만날 수 있게 된 것이다. 초기 작품들은 전통적인 애니메이션 기법을 이용하여 제작되었으며, 특히 인상적인 사항은 이들이 문자나 이미지, 움직임, 그리고 소리를 이용하여 영화의 생동감을 보다 효과적으로 실려낼 수 있었다는 사실이다.

컴퓨터 및 다양한 응용 소프트웨어의 출현으로, 디자이너들에게는 문자를 이동하고, 시각 및 청각적 요소를 보다 완벽한 방법으로 결합할 수 있는 새로운 장치들이 지속적으로 지원되고 있다. 그럼에도 불구하고 관객들이 자신의 눈과 귀

Film title sequences may be the most public of recent explorations into type in motion, but there are other, often more challenging, avenues being pursued. The whole field of interaction design has a component of information display that may involve type in dynamic environments. Muriel Cooper's Visual Language Workshop at MIT in the last two decades of the 20th century broke new ground in exploring these landscapes of information. The work of YinYin Wong, Suguru Ishizaki, and David Small, among others in Cooper's lab, helped define some of these directions. John Maeda, now at MIT, continues the tradition, but with his own approach to computational design, interaction, and aesthetics. At Carnegie Mellon University's School of Design, we explore kinetic typography within the contexts of information design, narrative, and emotional voice. Issues related to interactivity, participant control, and navigation continue to challenge us in contexts as varied as online communications to robotics. Many other academic and research institutions around the world, where some of the bravest explorations are taking place unencumbered by commercial constraints, will chart the course for type in motion in the future.

While life is movement, we also know that movement does not always have to be fast or out of control. Life shows us that there can be slow movement, with

를 통해 마음과 영혼 깊은 곳에 전달되는 커다란 울림을 느끼도록 만들 수 있는 능력이 있느냐의 여부가 이 영화 타이틀의 성공 가능성을 결정짓게 되는 것이다. 디자이너인 에이프릴 그레이먼은 이렇게 술 회하고 있다. "디자이너란 모를지미 정서적인 감동을 자아내고 형성해야 하는 동시에, 아마도 더욱 중요하게는 그것을 마음 깊은 곳으로부터 불러 일으킬 수 있어야만 합니다." 관객을 영화 앞으로 초대하고, 그 흥미진진한 전개 과정에 대해 관심을 갖도록 무대 장치를 마련하기 위해서는 이 타이틀 작품을 통해 정서적인 감동을 불러 내는 것이 가장 핵심적인 관건이 되는 것이다. 이를 위해 한편으로는 속도 감각과 리듬, 그리고 진행 순서에 대한 전면적인 이해 과정 뿐만 아니라, 다른 한편으로는 이야기 전개 구조, 시각 및 청각적 병렬 기법, 그리고 극적 효과 등이 절대적으로 요구된다.

최근 동적 문자 기법이 실험되고 있는 가장 대중적인 영역은 영화 타이틀 제작 과정이겠지만, 종종 보다 도전적인 새로운 영역들이 적극적으로 개척되고 있는 상황이다. 상호 작용 방식의 총

체적인 디자인 영역에는 동적 환경에서의 글자 세계에 대해 탐색하고 있는 정보 전시 기법이 하나의 구성 요소로 포함되어 있다. 지난 20세기의 마지막 20년 동안 MIT 공대에서 열강을 토했던 류리엘 쿠퍼 교수의 시각적 언어를 주제로 한 워크숍은 이 정보의 영역을 탐구하는 과정에 완전히 새로운 지평을 열어 주게 되었다. 그리고 특히 잉잉 웅, 스구루 이시자키, 데이비드 스몰 등의 작품은 이와 같은 지향점 중 일부 의미를 정확하게 규정할 수 있도록 기여해 주었다. 현재 MIT 공대에 재직 중인 존 마데아 교수는 컴퓨터 디자인, 상호 작용, 그리고 미학이라는 자신의 독창적인 방식을 접목하여 이 전통을 발전적으로 계승시키고 있다. 또한 우리 자신도 카네기 멜론 대학의 디자인 스쿨에서 정보 디자인과 나레이션, 그리고 감동적인 율림이라는 맥락에서 동적 타이포그래피의 가능성을 실험하고 있는 중이다. 현재에는 상호 작용성, 참가자의 통제, 그리고 내비게이션과 관련된 문제들이 온라인 커뮤니케이션과 로봇 공학에 이르는 다양한 실험 과정에서 우리의 발목을 잡고 있는 상황이다. 상업적인 기준에 의해 아무런 제약도 받지 않는 상태 하에 가장 도전적인 형태의 연구 작업이 활

graceful and poetic progression. There is even imperceptable movement, as in the rotation of planet earth or the growth of plants. Zen masters remind us that it is often in the midst of silence that we hear what needs to be heard. Perhaps it is time for us to slow down and reflect on where this revolution is headed -- the one that started a century ago with liberating the word from the printed page and giving it the freedom to move in real or virtual space.

References:

-
- The Bald Soprano. by Eugene Ionesco. design by Massin, 1964
- Hybrid Imagery. by April Greiman, 1990
- Pioneers of Modern Typography. by Herbert Spencer, 1983
- Saul Bass interview. by Pamela Haskin. for Film Quarterly, fall 1996
- Seven Faces of Time: An Aesthetic for Cinema. by Robert Gessner, 1965
- an essay in The Nature and Art of Motion. edited by Gyorgy Kepes

This essay is written for inclusion in the TypoJanchi exhibition catalog, October 2001, Seoul, Korea. Permission is given by the author for the essay to be published in the catalog.

말하게 진행되고 있는 전세계 많은 학계와 조사 기관에서 조만간 동적 문자의 발전적 미래상을 제시해 줄 수 있을 것으로 기대한다.

인생은 끊임없는 움직임 속에서 유전되고 있으며, 우리는 또한 이 움직임이 항상 빠르게 진행되거나 통제의 범위를 벗어난 상태로 진행될 필요가 없다는 점을 충분히 인식하고 있다. 또한 이 삶의 과정에는 우아하고 시적인 가장 행렬에서처럼 아주 천천히 진행되는 움직임들도 얼마든지 있다는 사실을 여실히 보여준다. 심지어 행성의 순환이나 식물의 성장 과정과 같이, 우리의 육안으로는 그 움직임을 감지할 수 없는 경우도 더러 있다. 선(仙)의 대가들은 우리가 진정으로 들어야 하는 소리는 종종 침묵 속에서 울려 나온다는 진리를 상기시켜 준다. 아마도 우리들은 한 세기 전 우리 사회를 종이 인쇄의 세계로부터 해방시켜 주기 위해 시작되어, 현실 또는 가상의 공간을 넘나들 수 있는 자유를 제공해 주고 있는 이 혁신적인 변화 과정이 지금 어느 방향을 향해 나아가고 있는지에 대해 이제는 조금 속도를 추고 곰곰이 반추해 보아야 할 시간일 것 같다.

참조 문헌:

- 대머리 여가수(The Bald Soprano)
유진 이오네스코(Eugene Ionesco)작
마쎅(Massin) 디자인 1964년
 - 합성 이미지(Hybrid Imagery)
에이프릴 그레이먼(April Greiman) 著, 1990년
 - 현대 타이포그래피의 개척자(Pioneers of Modern Typography)
허버트 스펜서(Herbert Spencer) 著, 1983년
 - 파멜라 해스킨(Pamela Haskin)의 솔 바스(Saul Bass)와의 인터뷰
영화 제간지(Film Quarterly), 1996년 가을호
 - 시간의 일곱 가지 얼굴(Seven Faces of Time): 영화의 미학
(An Aesthetic for Cinema)
로버트 제스 (Robert Gessner) 著, 1965년
 - 운동의 원리와 예술(The Nature and Art of Motion)에 수록된 논문
지오르지 케페스(Gyorgy Kepes) 편찬
- 이 논고는 대한민국 서울에서 2001년 10월 개최되는 타이포잔치 전시회용 카달로그에 수록하기 위해 작성된 것이다. 본 저자는 그 글을 이 카달로그에 수록, 발간할 수 있도록 공식 승인해 주었다.

1.
The 21st-century cultural and social environment are changing to hold multilateral values. “*Oullim*” is the vital principle which enables the human beings to continue their own culture. Last year, in October 2000, “*Oullim*” was chosen as the theme of Icofrada Millennium Congress, which was held in Seoul to commemorate the new millennium. This key word was a kind of alternative motto with which we could look back the modern design of the 20th century and propose the new direction of design in the 21st century. The Korean word, “*Oullim*,” was translated into “the Great Harmony” in English, and was presented as a larger Asian concept which could incorporate the existent concept of “Harmony.”

2.
I intend to examine the significance of the creation of *Hangul* as a design product, the excellence of *Hangul* design, and the criterion for the appraisal and to illuminate “the significance of *Hangul* in terms of design” in a broad sense. My discussion starts at the “Preface of Jeong In-Ji to Hunminjeongeum,” in which I find the principles and philosophy of design, and which I interpret as [Design Principle and *Oullim*]. On the basis of the existent discussion on the scientific excellence in the creation of *Hangul* I will extend the creation of *Hangul* to an act of designing in a broad sense.

hangul, design and oullim

(by ahn sang-soo) professor of typography and editorial design at hong-ik university

안상수 安尙秀

한글, 디자인 그리고 어울림

3.
In dictionaries, “*Oullim*” is defined as the noun form of verb, “harmonize,” meaning, “to harmonize this and that so well that they are not contradictory to each other.” We recall the Chinese character, 和, as similar to *Oullim*. We all know that 和 was also regarded as an aesthetic ideal in Chinese culture. In Chinese philosophy, the conceptual basis of 和 derives from the Book of Changes, in which 和 is described as the harmony and unity of things that are opposed to each other. Further, 和 means the dynamic equilibrium in which things are confronted, dependent on each other, and being born consistently. In another classic, the Doctrine of the Mean, 和 means the way that can be applied to everything in the world, and the principle to harmonize everything. Also the letter 和 contains the profound message of sages and becomes the symbol of the perfect virtue. 和 as the symbol of harmony is often associated with the concept of beauty, which we see in the idea of the golden mean and the moderation. Every criticism of art in China emphasizes the unification of opposing elements in art, and considers it the secret of artistic creation. According to Jang Ki-Yoon, the idea of the golden mean is the essence of Chinese aesthetics, which is not a mechanical balance but a unification process of contradictory things on the higher level. Its consistent principle is the formal beauty as integrity which encompasses everything. Dam Dan-Gyeong suggests that the moderation

2

필자는 한글창제의 디자인적 의의, 한글의 조형과 그 우수성, 그 조형적 우수성에 대한 평가 기준 근거를 어울림의 관점에서 제시함으로써 ‘넓은 의미의 디자인’이라는 지평에서 ‘한글의 디자인적 의의’를 조명해 보고자 한다.

이러한 논의의 출발점은 필자가

세종대왕이 창제한 ‘훈민정음’에 대한 ‘정인지의 해례’ 곧 ‘정인지 서문’에서 발견한 바, 그곳에는 이미 디자인의 원리와 철학이 내재해 있다는 감응에서 비롯되었으며, 필자는 그 문구를 ‘디자인의 원리와 어울림’으로 해석하고자 한다. 이것은 물론 이미 행하여진 한글창제의 과학성과 우수성에 대한 논의를 논거로 삼으면서, 필자는 한글창제 자체를 넓은 의미로서의 디자인 행위(designing)로 인식해야 한다고 보는 것이다.

3

‘어울림’의 사전적 해석은 ‘어울리다’, ‘어우러지다’의 명사형으로 ‘이것 저것이 모

1.
21세기 오늘의 문화 사회 환경은 다원적인 가치로 변화되고 있다. ‘어울림’이란, 인류가 그 고유한 문화를 지속해 할 수 있는 생명적 원리이다. 지난 해 2000년 10월, 새로운 밀레니엄을 기념하여 서울에서 열렸던 ‘세계 그래픽 디자인 대회’의 주제어는 ‘어울림’이었다. 이 주제어는 20세기 근대디자인을 뒤돌아 보고, 이즈음의 디자인을 반추하며 21세기에 전개될 디자인의 방향을 제시하는 일종의 대안적 모토였다. 우리말 ‘어울림’이란 용어는 영어로 ‘The Great Harmony’로 번역되었으며 기존의 ‘조화’개념을 포괄하는 더 큰 동아시아적 개념의 용어로서 제시되었다.

symbolizes humanity in Chinese thought of heaven-earth-humanity, and that the way of reaching the moderation is by harmonizing two extremes, which becomes the essence of Confucianism as well as Chinese art. The state of moderation, Dam argues, can unify the contradiction in the process of its development and reach the new realm in which two extremes are governed.

4. The *Oullim* of the golden mean and the moderation can be referred to as the state in which this and that are harmonized and at the same time they are sublated dialectically. However, individuals are not ignored in *Oullim*. Rather, individuals are respected, and the value of everything is recognized. Therefore, *Oullim* does not mean that two or many become just one at the sacrifice of the characteristics of individual. The value of *Oullim* as one[hana, unity] is the “unification of varieties,” which is wholeness and integrity. [One as a whole is the source of things limited, and the pursuit of one reaches everything. Then wholeness becomes the vitality itself, and the wholeness with vitality becomes the attributes of truth, virtue and beauty.] The integrity as an aesthetic attribute means that it contains all the essential elements an aesthetic value should have. Through the whole, the parts are basically correlated with each other and they are really the parts of a given whole. Then when many varieties are

순이 없이 서로 잘 어우르게 하는 것이다.

우리말의 어울림과 상통하는 한자어로 ‘화(和)’를 들 수 있다. 중국문화에서 ‘화’ 역시 줄곧 미적 이상으로 여겨졌음은 이미 다 아는 사실이다.

철학적으로 볼 때 ‘화’에 대한 개념의 기초는 《주역》에서 비롯되며, 《주역》에서 천명한 ‘화’는, 대립적인 것의 조화와 통일 내지는 더 나아가서 서로 비비고 움직이며 쉬지 않고 생겨나서 그치지는 동태적인 균형을 말하며, 《중용》에서의 ‘화’란 천하 모든 것에 두루 통하는 도이자, 만물을 화육하는 이치이며 ‘화’자에는 성인의 오묘한 뜻이 담겨 있고 천지의 온전한 공덕이자 성인의 완전한 덕의 상징으로 제시된다. 이러한 어울림으로서의 ‘화’는 일찍이 미의 개념과 연관되기도 하는데, 예술론에 있어 중용과 중화 사상이 바로 그것이다.

역대로 각각의 중국 예술이론 저자들은 예술 중의 각종의 대립적인 요소의 통일을 강조하고 있으며, 심지어는 그것을 예술 창조의 중요한 비결로 간주하고 있다.

장기윤의 견해를 빌자면 중용과

은 중국예술론의 핵심이기도 한데, 이는 결코 기계론적인 균형설이 아닌 모순을 더 높은 발전으로 통일하는 일이며 그것의 일관된 원칙은 중용이 모든 것을 포괄하는 무궁무진한 가능태로서 전체성으로서의 형식으로 이해된다.

담단경의 견해를 빌어보면, 중국인들의 천·지·인 삼재사상에 있어서의 ‘중화’는 사람으로 전제되며, ‘중화’에 이르는 방식은 곧 우리가 강조했던 양극조화론으로서 비단 유가사상 일 뿐만 아니라, 중국 예술 일반의 관념의 본질이 된다고 역설한다. 그가 말하는 중화의 상태란, 비교적 높은 차원의 중용의 발전과정에서 모순을 통일시킬 수가 있어서 최후에는 양극상에 군림하는 신영역에 도달하게 된다 한다.

4.

중용과 중화로서의 어울림은 이것과 저것이 화해됨으로써 변증법적으로 지양된 상태라고 말할 수 있겠다. 어울림은 개체가 무시되지 않

harmonized to become a whole, the integrity is completed. It is the state in which the many, still seen as many, become one,” and Coleridge once defined this aesthetic state as the “Multiplicity in Unity.” In sum, *Oullim* comes from the relationships. Out of the reconciled relationship between the universe and human beings, between people, between human beings and nature, between things, between a thing and nature, between natures is *Oullim* born. In addition, *Oullim* is obtained from the pursuit of the harmony through temperance and the ultimate freedom based on the understanding of vitality that everything around us is alive, breathing.

5.

The reason I perceive the principle of *Hangul* creation from the viewpoint of *Oullim* comes from the phrase, “everything comprehends the meaning of three elements and the principle of dual forces,” in Jeong In-Ji’s preface to Hunminjeongeum Haerye edition. This phrase well illustrates the meaning of the great *Oullim*. In Hunminjeongeum, nothing lacks the meaning of three elements, that is, heaven, earth and man, the principle of the dual forces, that is, yin and yang. *Oullim* harmonizes not only the heaven, the earth, and the human beings, but also the various dyads operating in creation--vacuum and fullness, rise and fall, heaviness and lightness, hardness and softness, movement and silence, deepness and shallowness,

는다. 개체는 존중되며 만물이 지닌 제 스스로의 가치가 인정되는 것이다. 곧 ‘어울림’이란 개체의 특성이 희생된 채 둘 또는 다수가 합쳐져서 하나가 되는 것이 아니다. 이 하나(一, Unity)로서의 어울림의 가치는 ‘다양성의 통일’ 곧 전체성이며 완전성이다. “이러한 전체성으로서의 하나는 유한한 것의 근원이며 이 하나로써 궤동하면 만물은 상황에 마땅하게 된다. 그러므로 전체성은 생명성 그 자체이며 생명을 지닌 전체성은 진리, 선, 아름다움의 속성이 된다.”

심미적인 속성으로서의 완전성은 미적 가치가 당연히 가져야 할 본질적인 모든 부분들을 포함하고 있다는 뜻이다. 이것은 전체를 통해서 부분이 근본적으로 순수하게 상호관계를 가지고 있음을 뜻하며 그들이 참으로 주어진 전체의 부분이라는 뜻이다. 곧 여러 가지 다양한 것이 서로 조화되어 어울리는 전체성을 가질 때 완전함에 이른다고 할 수 있겠다. 그것은 “다수가 여전히 다수로 보여지면서 하나가 되는 것”이며, 이러한 미적 상태를 가리켜, 콜리지는 “통일 속의 다양성”이라 규정한 바 있다.

요컨대 어울림이란, 한 개체가 다

른 개체를 파괴하거나 손상시키지 온 채 전체의 큰 조화 속에서 어울린다. 이 때 ‘어울림’은 대립조차 다양성 속에서 다시 큰 하나의 전체성이 되며 그것은 역동적 평형(dynamic equilibrium) 상태를 이루게 된다.

이러한 ‘어울림’은 곧 관계와 사이에서 생긴다. 우주와 인간, 사람과 사람, 사람과 사물, 사람과 자연, 또 사물과 사물, 사물과 자연, 자연과 자연 사이의 화해된 관계에서 태동하는 것으로 볼 수 있다. 더 나아가서 ‘어울림’은 우리를 둘러싼 모든 존재들이 살아 숨쉬고 있다는 생명성에 대한 바탕과 이해의 토대 위에 지극한 자유와 절제를 통한 조화의 추구에서 가능하게 된다 하겠다.

5.

필자가 한글창제의 원리를 어울림의 관점으로 볼 수 있는 근거는 훈민정음 해례본 맨 끝에 붙어있는 정인지 서문의 “三極之義 二氣之妙, 莫不該括 [삼극(三極)의 뜻과 이기(二氣, 곧 陰陽)의

prominence and depression, and yin and yang--without any contradiction. Indeed *Oullim* is the principle in which the heaven, the earth, and the human exist, the essence of the universe, and the core of the human nature. If design is seen as a product of human society, which is a part of the universe, then the value and nature of design cannot but be consistent with the human mind and the essence of the universe. I'd like to illustrate the design of *Oullim* with the example of *Hangul* as a specific attempt of *Oullim*.

6. The creation of *Hangul* as creative design(poiesis)

Language and letters are the vehicle to contain culture, and the letters are the core of the visual art, especially of design. The ultimate design that human beings can make would be the creation of letters as poiesis. As we know, the creation of *Hangul* is the most important cultural event in our history as well as the intellectual heritage we can boast to the world. There are no such letters in the world whose motive of creation was so clearly manifested as *Hangul*. By enlightening the foolishness of people and distributing the letters based on the popularity and practicality, *Hangul* attempted the cultural revival and independence.

7.

The spirit behind the creation of *Hangul* I find is nationalism, democracy and pragmatism for communicating information, and the design spirit

묘(妙)가 모두 갖추지고 포괄되지 않은 것이 없다)이라는 문구를 통해서이다.

이 구절은 위에서 밝힌 바, 큰 어울림의 뜻을 내포한다 하겠다. 곧 하늘, 땅, 인간의 삼극의 뜻과 음양 이기의 묘가 모두 갖추지고 포괄되지 않은 것이 없는 것이 바로 훈민정음인 것이다. 어울림은 하늘과 사람과 땅을 어우러지게 하기도 하고, (무한한 것의 창조자로서의 둘로 된 쌍) 곧 허(虛)와 실(實), 양(陽)과 체(滯), 중(重)과 경(輕), 강(剛)과 유(柔), 동(動)과 정(靜), 심(深)과 천(淺), 함(闊)과 벽(闕), 음(陰)과 양(陽)을 모순됨이 없이 모두를 포괄하지 음이 없는 지극한 경계의 상태인 것이다.

요컨대 어울림이란 본디 하늘과 땅과 사람이 존재하는 섭리이며 우주의 본질이며 인간 본성의 핵심이다. 하물며 디자인이란 우주의 일부 분인 인간 사회가 만들어낸 소치인 바, 디자인의 가치와 본질 역시 인간의 마음, 우주의 본질과 통하지 않을 수 없는 것이다.

자는 어울림의 구체적인 모색

의 하나의 시도로 우리나라의 한글을 들어 '어울림' 디자인을 본격적으로 논의해 보고자 한다.

6.

창조적 디자인(poiesis)으로서의

한글 창제

말과 글자는 문화를 담는 그릇이며, 글자는 시각예술 특히 디자인의 핵심이다. 인간의 능력의 상태로 할 수 있는 최상의 디자인이란 창조적 제작(poiesis)으로서의 글자를 만드는 일일 것이다.

이미 알고 있다시피 훈민정음 창제는 우리 역사상 매우 뜻이 깊고 중대한 문화적 사건 중의 하나일 뿐만 아니라, 과거의 우리 민족의 지적 산물 중 세계에 자랑할 만한 것이라 하겠다.

세계 어느 나라에도 그 창제 동기가

가 이렇게 뚜렷이 밝혀진 글자는 유례가 없을 것이다. 한글창제의 동기를 살펴보면, 대중성과 실용성에 바탕을 두고 글자의 보편화를 이루어 백성들의 어리석음을 깨우침으로써 문화중흥을 꾀하려 하는 깊은 '자

imitates the principle of the universe. In 1446, Sejong the Great declared the creation of a completely new medium of communication, that is the 28 letters of Hunminjeongeum: "Considering the foolish people having difficulty in communicating due to the difference in our language and the Chinese, I newly create the 28 letters and intend people to use them with ease every day." The shapes of the 28 letters are "based on the old Chinese inscriptions, and their sounds are in tune with the seven notes, and every letter comprehends the meaning of three elements and the principle of the dual forces." The preface also writes, "in creating Jeongeum, he [Sejong the Great] did not rely on any predecessor," indicating that *Hangul* was the unique creation of Sejong the Great.

8.

Korean is an agglutinative language completely different from Chinese. Therefore, the Preface justifies the inevitable need to transcribe the Korean language: "As we had sounds but did not own letters, it was difficult to communicate. Now he created the letters in no time, thus enlightened our country out of darkness for good." Sejong the Great created letters, very unique and original. Therefore, we cannot but admit that his creation of letters amounts to the highest degree of design. The 28 letters of Hunminjeongeum are the design product with a new concept. However, Jeong In-Ji notes that the principle

주'의 뜻이 깔려 있음을 알 수 있다.

7.

자가 보기에 한글 창제의 정신은 민족, 자주, 민주정신, 정보전달을 위한 실용의 정신이며, 그 디자인적 정신은 우주의 원리를 본받았다 하겠다.

1446년 세종대왕은 "우리말이 중국말과 다름에도 글자가 없어 의사소통에 어려움을 겪는 어리석은 백성을 위해 (國之語音, 異乎中國, 與文字不相流通. 故愚民, 有所欲言, 而終不得伸其情者, 多矣. 予, 爲此憫然, 新制二十八字, 欲使人人易習, 便於日用耳)) 전혀 새로운 소통 매체로서의 문자를 만들어 내는데, 이것이 바로 훈민정음 28자이다.

이 28개의 글자는 "상형해서 만들어진 글자 모양은 중국의 고전(古篆)에 근거를 두었고, 소리의 원리를 바탕으로 하였으므로 음(音)은 칠조(七調)의 가락에 맞고, 삼극의 뜻과 이기(곧 陰陽)의 묘가 모두 갖추지고 포괄되지 않은 것이 없다.(癸亥冬. 我殿下創制正音二十八字, 略揭例義以示之, 名

曰訓民正音. 象形而字倣古篆, 因聲而音律調. 三極之義 二氣之妙, 莫不該括]"

"정음을 지으심도 어떤 선인의 설을 이어 받으심이 없이 무소조술(無所祖述) 이는 세종대왕의 독창적이고 창조적인 제작임을 알 수 있다.

8.

우리말은 중국말과 전혀 다른 교착어로 되어 있다. 한국어를 글자로 표현해야 하는 필연적 요청에서 "소리는 있으나 글자가 없어 글이 통하기 어렵더니 하루아침에 지으심이 신의 조화 같으셔서 우리 나라 영원토록 어둠을 가실 수 있도록 하셨도다(有聲無字, 書難通, 一朝制作神工, 大同千古開通)."

세종대왕은 글자를 만들었고, 또한 그 결과가 매우 독창적인 상태는 그야말로 창조적 제작으로서의 디자인의 가장 고단위적 행위라는 점을 부인할 수 없다. 결국 훈민정음 28자는 새로운 개념을 부여한 디자인 결과물인 것이다.

그럼에도 불구하고 정음이 만들

with which Jeongeum was made exists in the heaven, and only through the hand of the great king, Sejong, was the creation of the letters possible. Isn't the design principle to develop the principle of the heaven and the earth for humanity? The forms and sounds, which are the principle of art and music, are inherent between the heaven and the earth. In the creation of the letters of Jeongeum, each letter was matched with the appropriate form, and each stroke was added to indicate the intensifying degree of aspiration. We can gain the insight into the result of a creative design such as the 28 letters of Sejong the Great in the phrase, "because these 28 letters, though endlessly changing their shapes, are easy but essential, compact but convertible, the wise one can learn them even before he or she finishes breakfast, and even the foolish one can learn them in ten days." Especially the expression, "easy but essential, compact but convertible," well illustrates the principle and function of design. In sum, design should be easy. The design result may be simple, but its conversion and change should be unlimited. This is the essence of design, and the process of design is the process to extract the essence. I think *Hangul* is the best example of a system design to embody the optimum order and of a practical design. Therefore, the profound meaning and motive in the creation of *Hangul* can be understood in terms of the great *Oullim* and also interpreted as a designing act in a broad sense.

어진 이치는 하늘에 존재하며 비로소 성군 곧 세종대왕의 손을 빌림으로써 제작될 수 있었다.

디자인의 원리란 천지간의 이치를 인간을 위해 계발해내는 것이 아닌가? 본래 조형원리로서의 형태(形)와 악(樂)의 원리로서의 소리들은 하늘과 땅 사이에 잠재태로서 깃들여 있는 바, 정음의 글자를 만듦에 있어서도 그 꼴(象)과 짝지어서 소리가 거세어짐에 따라 매양 획을 더함으로써 제작되었다.

세종대왕이 창제한 정음 28자에는 창조적 디자인의 결과에 대한 통찰이 엿보이는 바, 그것은 곧 "이 스물 여덟 자는 전환이 무궁하여, 간단하고도 요긴하고 정(精)하고도 잘 통하는 까닭에 슬기로운 이는 하루 아침을 마치기도 전에 깨칠 것이요, 어리석은 이라도 열흘이면 배울 수 있으니(以二十八字而轉換無窮, 簡而要, 精而通. 故智者不終朝而會, 愚者 睫筭黍)"란 문구를 통해서이다. 특히 '간이요(簡而要), 정이통(精而通)'이란 언급은 디자인의 원리와 작용성을 해석해 낼 수 있는 구절이다.

요컨대, 디자인은 쉬워야 한다.

그러나 디자인 결과가 간단하나 전환과 변화는 무궁해야 한다. 이는 디자인의 본질과 상통하며 디자인 과정은 곧 본질을 추출해 내는 과정인 바, 그것과 상통한다 하겠다.

자는 한글의 바로 이런 점이야말로 최적의 질서로서의 시스템의 디자인과 기능적 디자인의 가능한 근거라 보며, 한글 창제에 담긴 심오한 뜻과 포부를 커다란 '어울림'의 관점으로 더 나아가서 넓은 의미로서의 디자인 행위(designing)로 규정하고자 하는 것이다.

What is a craftsman? What is a calligrapher? What is an artist? What is a Chinese typographer? For many people (especially in China) have considerable understanding of the first three professions, they may find the last one somewhat unfamiliar. Indeed, what is a Chinese typographer? And what is the professional position of a Chinese typographer in today's Chinese society? Being a designer and design educator in Hong Kong, I have been interested in and concerned with Chinese typography for three to four years. As a result, I took this as a research project two years ago. The Chinese character has a history of more than 6,000 years, during which generations of talent and effort have brought forth a unique form as currently seen and used in our daily life.

Before and at the age of the letterpress (lead types), the notion of Chinese typography did not exist. If there were any typographers, there were the "craftsmen" who engraved letters in metal. They started in the profession with an apprenticeship, following experienced old masters to learn the skill. Their work was regarded by the gentry class as "inferior skill", and they had low status, little remuneration, and worst of all, were enslaved.

After the establishment of the New China in 1949, the traditional engraved printing typefaces or lead typefaces imported from overseas were used for printing because of the poor technical skill. At this period, the unification and regulation of characters were necessary as it is related

chinese typographers and their professional status in china

(by esther liu) professor of hong kong polytechnic university

중국 타이포그래피와 중국 내 전문가로서의 지위

장인이란 무엇인가? 서예가는?

예술가는? 그리고 중국어 타이포그래퍼는? 많은 (특히 중국 내의) 사람들은 앞에 세 종류의 전문가들에 대해 상당히 깊이 있게 이해하고 있겠지만, 마지막 용어에 대해서는 다소 의아하게 생각할 수 있다. 다시 한번 반복하자면, 중국어 타이포그래퍼는 과연 누구를 지칭하고 있는가? 또한 오늘날의 중국 사회에서 한자 타이포그래퍼들의 전문가적 지위는 어떠한 상태에 있다고 말할 수 있겠는가? 나는 홍콩의 디자인이자 디자인 과목을 담당하고 있는 교육자의 한 사

람으로서, 지난 3-4년간 한자 타이포그래피의 세계에 대해 지대한 관심과 열정을 발전시켜 왔다. 그 결과, 2년 전에는 연구 조사 프로젝트의 일환으로 이 주제를 선정하기도 하였다.

한자는 6,000년 이상의 오랜 역사를 보유하고 있으며, 그 기간 동안, 수많은 세대의 정열과 재능을 통해 현재 우리가 일상 생활 속에서 직접 사용하고 인식하는 바와 같이 독특한 구조와 형태가 탄생하게 된 것이다.

to national pride and the social concerns of the ruling authority.

Simplified characters have been used in China since 1956, with the original objectives of diminishing illiteracy and relieving the difficulties in learning Chinese writing by the Chinese people. The simplified Chinese character has notably affected the balance of positive and negative space of a typographic form, and has caused controversy. Also, the different ways of simplification resulted in confusion, and thus rules for the order of strokes of each character and a systematic composition of a typographic form were required.

In the early sixties, the Chinese government established a printing institute with a Chinese Character (typography) department. However, as typography was an unfamiliar term at that time, who, then, should be in charge of the work in the department? Without any clues, it turned out to be a collaborative task among the lead types engraver, the artist and the calligrapher. These three kinds of professionals contributed their experience and learnt from one another. Following the historical development of Chinese calligraphy and the tradition of wood block engraved printing typefaces, they designed and produced much higher quality printing typefaces that were grouped under Song, Feng Song, Hei and Kai, and turned out literally the first generation of Chinese typographers in China. On the one hand, they worked without a precedent theory on typography, on the other hand, the simplified

활판 인쇄 (납 활자) 시대 이전에는, 한자 타이포그래피라는 개념이 존재할 수 없었다. 굳이 그 당시의 타이포그래퍼를 지목한다면, 글자를 금속판에 장식하는 "기능공"만이 있었을 뿐이다. 이들은 도제 생활로부터 시작하여 숙련된 연륜을 자랑하는 장인으로부터 전문적인 기술을 전수 받고 있었다. 이들의 직업은 양반 계급으로부터 "비천한 기술"로 취급당했으며, 사회적으로도 낮은 신분과 보잘 것 없는 보수, 그리고 심지어는 노예의 신분으로까지 예속되어 있었다.

1949년 새로운 중국 정부가 설립된 후에도, 기술 수준이 열악함에 따라 인쇄 과정에 전통적인 제판 인쇄용 서체나 해외에서 수입된 납활자 방식이 사용되었다. 이러한 기간 중 정부 당국의 국가적 자존심과 사회적 이해 관계가 상호 긴밀하게 결부되어 있었기 때문에 글자의 통일과 규제 과정이 요하게 되었다.

이에 따라 1956년 이후에는 중

국 민의 문맹을 퇴치하고 중국어 교육 과정의 어려움을 해소하겠다는 기본적인 취지 하에 중국에서 간소화된 글자가 사용되기 시작하였다. 이 간자는 타이포그래피 형태의 양과 음 공간의 균형 관계에 중대한 영향을 미침으로써, 상당한 논쟁을 불러 일으키게 되었다. 더욱이, 이 간자화가 서로 이질적인 방향으로 전개됨으로써 혼란이 발생하였으며, 각 글자의 자획 순서에 대한 기준과 타이포그래피 형태에 대한 체계적 구성 방식이 요청되었다.

60년대 초, 중국 정부는 한자 (타이포그래피) 담당 부서에 인쇄 연구소를 설립하였다. 하지만, 그 당시에는 타이포그래피라는 용어가 모두에게 낯설었기 때문에, 과연 이 부서를 누가 담당해야 할 것인지에 대한 의문이 제기되었다. 아무런 합의점에 도달하지 못하게 되자, 결국 납 활자 제판공과 아티스트, 그리고 서예가들이 공동 과업을 수행하는 것으로 최종 결정되었다. 분야가 각각 다른 이 세 전문가들은 자신의 경험을 상호간에 공유함으로써, 서로가 배워 나갈 수 있었다. 중국 서예의 역

Chinese character presented more difficulties because the typographers had exerted extra effort to unify the compositions and the typographic forms of the characters. Moreover, there were over a few thousand words that were frequently used in daily life. With a production rate of drawing only three to four characters a day, it would take a few years or more than ten years to do one set of typefaces by one person. Thus, from the sixties to the eighties, one typeface was designed with the concerted effort of more than five designers in order to finish faster. The longer the time it took, the more difficult it was to gauge and unify the type style.

Their production procedures were as this: they drew a pencil layout, then filled black ink with brushes or drafting compasses, and touched-up for the perfection of a typographic form with black or white poster colours. Finished characters were engraved by a machine or by using photographic techniques to make glass plates. All these laborious and complicated procedures required a most intensive concentration.

These people who had been working on font design since the sixties were literally the first generation of typographers, and only about ten of them are still alive, with an average age of about 70 years. Many of them have eye problems as they had worked intensively on drawing characters one by one for a long time. A few of them are still involved with the font/typeface design or quality control.

사적인 발전 과정과 목판 인쇄 활자의 전통을 이어받아 이들은 송체(宋體), 방송체(仿宋體), 헤이(Hei) 및 카이(Kai) 군으로 분류된 훨씬 더 높은 품질의 인쇄용 서체를 디자인하고 제작함으로써, 글자 그대로 타이포그래피의 제 1 세대로 기록될 수 있었다. 이들은 한편으로 타이포그래피에 대해 사전 정립된 이론이 없는 상태에서 작업을 수행해야 했으며, 또 다른 한편으로는 간자화된 한자의 구성 체계와 타이포그래피 형태를 통일하기 위해 노력을 기울여야 했기 때문에, 더욱 많은 고통이 따랐을 것이다. 더욱이, 일상 생활 가운데 자주 사용되는 글자 수만 해도 수천 종에 달하고 있는 실정이었다. 하루에 고작 3-4 자를 디자인하는 수준에 머물러 있는 상태로서는, 한 사람이 글자 한 벌을 완성하는 데 적게는 몇 년에서 많게는 10년 이상이 걸렸을 것이다. 따라서 60년대에서 80년대에 이르기까지, 이 일련의 작업 과정을 보다 빨리 마무리하기 위해 5명 이상의 디자이너들의 공동 작업으로써, 드디어 하나의 서체를 성공적으로 디자인할 수 있게 되었다. 하지만, 작업에 소요되는 시간이 길어질수록, 서체 규격을 측정하고 양

식을 통일하는 과정은 더욱 어려울 수밖에 없었다.

이들의 제작 방식은 다음과 같이 진행되었다. 즉, 먼저 연필로 대강의 레이아웃을 그린 다음, 붓이나 제도용 컴퍼스를 이용하여 검은색 잉크로 칠한 후, 검은색 또는 흰색의 포스터용 칼라로 타이포그래픽 형태의 완성을 위한 터치 작업을 거쳐 마무리하였다. 완성된 글자는 유리 형판을 제작하기 위해 기계나 사진 기법을 이용하여 조각되었다. 이 복잡하고 까다로운 작업 절차에는 고도의 정신 집중이 요구되었다.

60년대 이후 서체 디자인 작업에 전념해 온 이 전문가들은 말 그대로 타이포그래퍼 제 1세대로 불리게 되었으며, 이들 중 약 10여 명이 평균 나이 70 세로 아직 생존하고 있다. 상당수는 오랜 기간 동안 하나 하나의 문자 도안에 지나치게 몰입한 나머지 시력 상에 문제를 안고 있다. 이들 중 몇 명은 아직도 여전히 서체/문자 디자인 또는 품질 관리 업무에 종사하고 있다.

During the nineties, with the implementation of economic reforms in China, society was getting more and more open. Apart from national enterprises, private companies were established. It was during this period that the letterpress was on the wane as computers were used in designing typeface. With the computer, typographers have more freedom to create and design independently the entire set of typeface. In view of the increasing need for different typefaces - and the usage is not limited to newspapers and magazines - many companies are developing fonts/typefaces to accommodate the needs of the market. Now, a font company has to produce ten or twenty different fonts annually.

On the one hand, computer technology affects font production in speed and quality as well as quantity; on the other hand, it changes the way in which the typographer works. Using the computer, typographers do not need to create a font of 5000 characters one by one; usually, all they need to design is about 300 to 1000 basic characters, then compose and collage the strokes and sections to compose other characters by computer. Or, they do not need to draw out a single character, but compose on the computer directly. Also, abundant references are available, such as Chinese calligraphy, or inspiration from everyday life. More often, one person can complete a set or more of fonts in a year. The fonts always reflect a personal style. Now, one creates fonts as neither for the country nor the working unit as they used to, but one can own it and sells it according to his/her own free will.

90년대 중국의 경제적 개혁 작업이 가속화되자, 사회는 점점 더 개방화되고 있었다. 또한 국영 기업과는 별도로 민간 기업들이 설립되기 시작하였다. 활자 인쇄가 사양 길에 접어들고 서체 디자인 과정에 컴퓨터가 사용되기 시작한 것도 바로 이 시기였다. 타이포그래퍼들은 컴퓨터를 통해 훨씬 더 자유로운 상태에서 독립적인 방식으로 전체 문자 세트를 만들고 디자인할 수 있게 되었다. 다양한 서체에 대한 수요가 늘어나게 되고, 그 사용 목적도 신문이나 잡지의 영역을 벗어나게 되었다. 에 따라 많은 기업들이 시장의 수요에 부응하기 위한 서체/문자 개발사업에 뛰어들고 있었다.

컴퓨터 기술은 한편으로 서체 제작 과정의 속도와 품질은 물론 그 양적인 규모에 영향을 미치고 있는 동시에, 또 다른 한편으로는 타이포그래퍼의 작업 방식에도 변화를 일으키고 있다. 타이포그래퍼들은 컴퓨터를 이용함으로써, 이제 더 이상 5,000 종의 문자를 일일이 하나 하나씩 도안해야 할 필요가 없게 되었다. 통상적으로 이들은 약 300 종에

서 1,000 종의 기본 글자를 먼저 디자인한 다음, 컴퓨터를 통해 다른 글자를 구성할 수 있도록 해당 자획과 단면을 콜라주 방식으로 조합하지만 하면 되는 것이다. 어떤 경우에는 아예 한 문자도 직접 작도할 필요 없이 컴퓨터상에서 직접 조립할 수도 있게 되었다. 더욱이 중국 서예와 같이 풍부한 참고 자료나 또는 매일매일의 생활 방식을 통한 창조적 영감을 활용할 수도 있었다. 이즈음에는 한명의 타이포그래퍼가 단지 1년 만에 하나 또는 수종의 서체 세트를 완성하게 되는 경우를 점점 더 자주 접할 수 있게 된다. 이 서체에는 또한 개인적인 스타일이 반영되어 있다. 이제 사람들은 과거와 달리 국가나 직업상의 목적을 위해 서체를 제작하는 것이 아니라, 자신의 자유 의사에 따라 개인 서체를 소유하고 판매할 수 있는 시대가 도래하게 된 것이다.

시장 경제는 하나의 문자체를 국가의 연구 프로젝트가 아닌 상품의 영역으로 바꿔 놓았다. 80년대 이전에는 손으로 직접 도안한 하나의 문자가 (해외 고객 기준) 미화 10 달러의 가격 선에서 거래되었던 반면, 오늘날에는 그 가격의 10분의 1

The market turns typeface into a product, not a research project of the country. Before the eighties, one single hand-drawn character could cost more than ten US dollars (prices for overseas clients); yet today, it costs only one tenth of that price. A set of fonts cost between 1,000 to 2,000 US dollars, that is, four to eight yuan per character. In this market situation, typeface is valued less and less, as many typographers believe that it is difficult to survive merely on font/typeface design.

In retrospect over the past 50 years, from the order of national enterprises to the emergence of private companies, from letterpress to computer typography, from the notion of typeface as a means for printing to typeface as a commodity, from collective making to individual creation, Chinese typography is gradually shifting to become professionalised, and the professional status of the typographer is being recognised. This has occurred especially in the mid-nineties. Nonetheless, it is not easy to survive in this profession; thus not many young people would like to join the profession. Meanwhile, graphic designers who often work with fonts will occasionally spend their time on designing typography. This niche, perhaps, will bring a new wave to Chinese typography. Anyway, Chinese typography and typographers will face the thrusts of change and new challenges continuously in the future.

수준에서 공급되고 있는 실정이다. 특정 서체 한 세트는 미화 1,000-2,000 달러, 즉 한 자 당 4 내지 8 위안의 범위에서 공급 단가가 책정되어 있다. 작금의 시장 상황을 바라볼 때, 많은 타이포그래퍼들이 순수하게 서체/문자 디자인에만 의존해서는 생존하기가 어렵다고 느끼고 있는 바와 같이, 글자체의 거래 가격은 점점 더 떨어지고 있는 추세라 할 수 있다.

지난 50년의 세월을 돌아볼 때, 국영 기업 체제에서 민간 개인 기업의 탄생 시대로, 활판 인쇄에서 컴퓨터 타이포그래피로, 글자체를 출판의 한 수단으로 치부하던 관점이 하나의 상품으로서 공식 인정하는 방향으로 전개되고, 공동 제작 방식이 개인의 창작 행위로 전환되기까지, 중국의 타이포그래피는 점차 전문화된 방향으로 이전하고 있으며, 타이포그래피의 전문자격 지위도 사회 전반적으로 폭 넓게 인정 받는 수준에 이르렀다. 이와 같은 현상은 특히 90년대 중반에 급속하게 진행된 것이다. 그럼에도 불구하고, 이 직업 세계에서 살아 남는다는 것이 그다지 쉽지는 않은 현실 상황에서, 많은 젊은이들

은 이 직종에 합류하는 것을 그다지 선호하지 않고 있다. 한편으로 간간히 서체를 이용하여 작품 활동을 수행하던 그래픽 디자이너들이 이제 타이포그래피 디자인 작업을 위해 자신의 시간을 보다 많이 보내게 될 것으로 전망된다. 이 새로운 틈새 시장은 아마도 중국 타이포그래피의 현 주소에 새로운 변화의 파고를 불러 일으키게 될 것이다. 어찌 되었든 중국 타이포그래피와 타이포그래퍼의 세계는 미래에도 다양한 변혁의 소용돌이와 새로운 도전 상황에 지속적으로 직면해 나가야 할 것이다.

The medium, or process, of our time - electronic technology - is shaping and restructuring patterns of social interdependence and every aspect of our personal life. It is forcing us to reconsider and re-evaluate practically every thought, every action, and every institution formerly taken for granted. Everything is changing - you, your family, your neighbourhood, your education, your job, your government, your relation to "the others". And they're changing dramatically.

(Marshall McLuhan. the first paragraph of "The Medium Is the Message". Penguin Books 1967.)

the implications of the digital age on design and typography

(by john warwicker) co-founder of tomato

존.워윅커.

디지털 시대와 디자인 및 타이포그래피와의 상관 관계

우리 시대 첨단 정보 기술 매체

또는 프로세스는 사회적 상호 의존성과 개인적 삶의 모든 측면을 명확하게 규정 짓는 동시에, 또한 그 구조를 개혁해 준다. 그로 인해 우리는 과거 당연하게 인식하던 모든 사상, 모든 행동, 그리고 모든 제도를 실질적인 의미에서 재검토하고 재평가해야만 하는 상황에 직면하고 있다. 우리 자신과, 가족, 이웃, 교육 환경, 직장, 정부, '타인'과의 관계 등 이 모든 것은 지금 이순간에도 끊임없이 변화하고 있다. 그것도 엄청난 속도도 변화를 계속하고 있는 것이다.

(마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 <매체는 메시지이다> 중 첫째 단락. 1967년 펍권 북스)

맥루한이 이러한 변화의 가능성

에 대해 기술하였을 때, 그가 의미했던 내용은 새로운 전자 매체의 이론과 잠재력에 상당한 반향을 불러 일으켰다. 당시 그는 향후 전개 상황에 대해 지적하고 있었던 것이지만, 사실 그대로의 의미를 깨달았던 사람은 아무도 없었다. 이제 21세기가 도래한 지금 시점에 있어 전세계 인구의 거의 절반 가량이 어떠한 형태로든 이와 같은 상황에 매일매일 부딪히며 살아가고 있다. 이 논고의 분량으로는 디자인과 타이포그래피라는 특정 주제에 한정되어 있음에도 불구하고, 이러한 일상적인 파급 효과에 대해 간략히 언급하는 수준에 머무를 수 밖에 없을 것 같다. 지난 십 수년간 PC와 매킨토시는 일반 개인들이 특정 프로그램이나 수종의 프로그램을 복합적으

At the time when McLuhan wrote this much of what he said had more effect in the theoretical and the potential of the new electronic media. He was describing the context but little had been physically realised. Now at start of the 21st century almost half of the world's population are living with the daily consequences in one form or another. This essay is too short to be able to give more than the mearest hint of the day-to-day effect even within the specific subjects of design and typography. In the last decade the pc and the macintosh has given each individual with access to the right programmes or combination of programmes a chance to produce work at a speed, quality and relatively small cost that would have been hitherto unknown before the 1980's. Far from being the 'end of print' this communications revolution has created more publications than ever before and also created new media contexts such as the web, CD-ROM, DVD that require even more people to 'design' for this increase in consumption.

What was once done by artisans and craftsmen is now done by graduates. In England and in the art schools that I have visited across the world little is taught about the sensitivity of typography. The inquiring minds of the students are not fed with the philosophical and aesthetic approaches to looking, thinking and doing but are applied to the mechanistic of a predetermined programme. When I was a student I had to make a decision about letterspacing and physically increased or decreased it according to my intent and conversations with the tutors about the

로 조작함으로써, 1980년대 이전에는 거의 상상할 수조차 없을 정도의 속도와 품질, 그리고 비교적 저렴한 비용으로 작품을 제작할 수 있는 기회를 제공해 주었다. 또한 '인쇄의 종언' 시대가 도래할 것이라 우려했던 바와는 달리, 이 통신 환경의 대변화는 과거 어느 때보다도 더 많은 출판물을 양산하게 했으며, 또한 대량소비 시대의 등장으로 인해, 웹, CD-Rom, DVD 등과 같은 신종 매체를 탄생시킴으로써, 훨씬 더 많은 사람들이 '디자인' 작업에 뛰어들게 되었다.

한때에는 기능공이나 공예가에 의해 수행되던 일이 이제는 대학 졸업생들로 급속히 대체되고 있다. 내가 전세계를 순회하며 방문했던 미술 학교 및 영국에서는, 타이포그래피의 정서적 다양성에 대해 거의 아무런 내용도 강의 과정 속에 전달되지 않고 있었다. 학생들의 탐구 정신이 관찰하고, 사고하고, 실천하는 과정의 철학적 심미적 접근 방법들 중심으로 채워지는 것이 아니라, 사전에 기계적으로

짜여져 있는 교과 프로그램에 의해 길들여지고 있었던 것이다. 내가 학생이었던 시절에는, 하나의 활자와 다른 활자와의 역사적 관계와 그 '의미'에 대한 작업 구상과 교사들과의 대화 과정을 통해, 글자사이의 간격 배치 관계를 신중히 결정한 다음, 물리적인 방법으로 그 크기를 늘이거나 줄여 나가야만 했다. 그 반면 오늘날의 강의실에는 지난 500여 년간 축적된 서구 타이포그래피 기술의 발달 과정과 공예 기술을 언제라도 이용할 수 있는 충분한 시스템이 갖추어져 있다. 그렇지만, 이와 같은 시스템이 제공해 주는 자유를 마음껏 구가하기 위해서는 그 선택의 방대함을 효과적으로 활용할 수 있는 대내외적 여건 뿐만 아니라, 학생들이 이러한 교육 방식의 진가를 진정으로 이해하고 그 장점에 대해 적극적으로 깨달을 수 있어야만 할 것이다.

우리 모두가 작가의 반열에 올라 설 수는 있겠지만, 그 중에 진정으로 가치 있거나 흥미 있는 주제를 표출할 수 있는 사람은 과연 얼마나

'voice' and history of one typeface in relation to another. In the classroom today the last 500 years of slow development and craftsmanship in western typography is immediately available. The freedom that this implies can only be realised by a context that can deal with the enormity of such a choice and the willingness of the students to appreciate this form of education and to realise its benefits. All of us can be authors but how few of us have anything either worthwhile or interesting to say? This question should be present in everyone's mind before finger touches keyboard. What is design? And what is mere arrangement? What is typography? And what is the arrangement of shapes in the form of recognisable letters? What are the differences? And why and what is your intention, motivation or compulsion?

The same degree of choice is there in relation to colour, motion and sound, the later two contexts are the new ingredients enabled by digital media. In all of these cases the awareness of the possibilities is, in my experience, even more limited. The screen is inadequate, it is light through rather than light reflected and therefore standardises every level of visual communication. This 'standardisation' is also relative. Screens differ through make, model and age. RGB is limited in the colours that it can show. The pixel is crude as a finite unit of measurement.

Every media has its limitations and it has to deal with the effects of its

되겠는가? 컴퓨터 자판을 두드리거나, 마우스에 손을 갖다 대기 전에, 우리는 이 질문을 항상 우리 마음 속에 새기고 있어야 한다. 디자인과 단순한 배치 작업과의 차이는 무엇인가? 타이포그래피의 세계는 무엇을 지향하고 있는가? 그리고 구체적 형상을 인식 가능한 글자의 형태로 정렬하기 위해서는 어떠한 의식 작용이 필요한가? 그 결과의 다양성은 어떠한 의미를 담고 있는가? 또한 우리 자신의 작품 의도와 동기 또는 충동은 어떤 이유에서, 그리고 어떻게 형성되어 있는가?

색상, 움직임, 그리고 소리와와의 관계에 있어서는 동일한 수준의 선택 과정이 필요하게 되며, 뒤의 두 가지 요소는 디지털 매체의 구현 과정을 통해 가능해진 새로운 요소들이다. 이 모든 경우에 있어, 내 경험을 근거로 할 때 그 다양한 가능성에 대한 인식 정도는 훨씬 더 제한되어 있다고 할 수 있다. 가령, 컴퓨터 화면은 빛을 반사하기 보다는 빛을 투과하는 방식으로 구성되기 때문에, 시각적 커뮤니케이션

의 모든 차원을 포괄한다는 부작용이 있다. 이 '획일화' 현상 또한 상대적인 개념으로 파악되어야 한다. 컴퓨터 화면은 제조 회사, 모델, 사용 연수에 따라 상당한 차이를 보여 준다. 또한 RGB 모니터는 화면상에 표시하는 색상 수가 제한되어 있으며, 픽셀도 측정 단위로서는 다소 불완전하다는 한계를 지니고 있다.

모든 종류의 매체는 그 자체의 한계를 지니고 있으며, 산업화의 진전 과정에 따라 그 파급 효과에 대처해 나가야 하겠지만, 만일 교육 과정, 즉 각자 삶 속에서의 개인이 그 경험 영역을 주변 사회 및 그 자신이 축적한 지식과 경험의 세계와 상호 관련 짓지 못한다면, 그것은 스스로 자 한 공허함 속에 존재하게 되고, 결국 모든 창조자와 사회 전체의 잠재력을 그만큼 감소시키게 될 것이다.

우리 자신이 실천할 수 있는 최선의 노력을 다하는 것은 창조자로서 우리 자신의 책무

industrialisation but if education, and by this I mean each individual throughout their life, does not attempt to relate its experience to the world and all its accumulated knowledge and experiences, it is existing in a vacuum of its own making and actively reducing the potential of every creator and society as a whole.

As a creator it is your responsibility to do the best that you can. The ubiquity and depth of what is now available to research leaves you with few excuses. Since early man technology and creativity have had a symbiotic relationship. Innovation is essential to the essence of what is human. The new technologies should not be passively accommodated but used to their maximum within, but not constrained by, their limitations. Other means of expression are available and it is up to the creator to decide intellectually and emotionally what is the best way to communicate his or her desire, the inspiration and communication of desire lies not only within but also beyond the parameters of any technology.

It is exciting that all the features above are present in that box either on top of or underneath the desk. But does it produce something that is actually better than what can be done by other means? If you do not experiment beyond this technology you are a slave to its limitations. And if you are dedicated to being a creator, are you satisfied to be led by someone else's tools? With so many of us working simultaneously, what

라 할 수 있다. 오늘날 우리가 연구 과정에서 매우 손쉽게 활용할 수 있는 그 방대한 조사 대상의 깊이와 넓이는 더 이상 우리에게 변명의 여지를 남겨 주지 않고 있다. 초기 인류 시대부터 기술과 창조성은 상호 공생의 관계를 유지해 왔으며, 혁신 과정은 인간의 본질적 속성에 해당된다고 할 수 있다. 따라서 새로운 기술을 수동적인 방식으로 답습해서는 안될 것이며, 그 한계 상황에 의해 구속 받지 않는 동시에 그 범위 내에서는 가능한 최대한의 영역까지 확장되어 나가야 할 것이다. 또한 상황에 따라 다른 형태의 표현 수단도 선택할 수 있으며, 자신의 열정과 창조적 감각을 전달할 수 있는 최상의 방법을 지적 및 정서적으로 결정하는 것은 전적으로 창조자의 의지에 달려 있게 된다. 즉, 이 열정에 대한 커뮤니케이션 과정은 기술이라는 매개 변수의 내부 영역 뿐만 아니라, 그 경계 이면의 바깥 영역에도 존재하고 있는 것이다.

위에서 언급한 여러 특징들이 책상 위 또는 아래에 위치하고 있는 조그만 상자 안에

모두 담겨 있다는 사실은 대단히 흥미로운 시사점이 아닐 수 없다. 하지만, 그것이 다른 수단에 의해 창출될 수 있는 수준보다 실질적으로 더 나은 결과를 안겨 주고 있는가? 만일 우리가 이 기술의 경계를 뛰어넘는 실험 정신으로 무장되어 있지 않다면, 우리는 그 한계 상황에 끌려 다닐 수 밖에 없는 신세로 전락하게 될 것이다. 또한 우리가 창조자로서의 본분을 다하기 위해 스스로를 헌신하기로 결심했다면, 우리가 다른 누군가의 도구에 의해 지도 받아야 하는 현실에 만족할 수 있겠는가? 그토록 많은 사람들이 동시에 작업을 수행하고 있는 현실 상황에서 그 차별성을 부각시킬 수 있는 요소는 과연 무엇이 있겠는가? 그리고 우리가 현재 획일적인 문화 현상을 초래할 위험에 봉착해 있는 것은 아닌가? 그렇지 않다면, 이 새로운 기술을 최대한의 잠재적 범위까지 활용하기 위해 자신의 감정, 두뇌, 관찰력 및 전문적 기량과 우리가 활용할 수 있는 가장 정교한 기술을 효과적으로 도입하고 있으며, 또한 각종 사물이 서로간에 대화하는 방법과 내용을 보다 풍부하게 교양시키기 위해 우리 자신

differentiates us? Are we in danger of producing a monoculture? Or do we use the most sophisticated technology available to us, our emotions, brains, eyes and hands to utilise the new technology to its potential and our individual lives to enrich what and how say things to each other?

It is a question of balance and of process and above all questioning and inquiry. The predicability of efficiency does not necessarily mean that the outcome is enriching or worthwhile. Raku pottery is considered beautiful because of its faults and faults by their very nature are unpredictable. The most easily read typeface does not communicate anything bar the fact that it has achieved a mean average of readability. It maybe beautiful because of this or it maybe beautiful despite of this or it may not be beautiful at all and not engage because it lacks the ideosyncratic or human 'voice'. Getting from one place to another in the fastest available time does not necessarily mean that the journey is any better as an experience.

I do not speak korean, I have never been to korea nor do I know a lot about korean culture but I can intuitively recognise *hangul* as a sophisticated, beautiful linguistic form. It would take me little time on my macintosh to reproduce many of its forms but how long would it have taken me to come up with the system that resulted in these forms? Would it have mattered or made any difference to the system or aesthetics of *hangul* if King Sejong had owned a computer?

의 삶을 유용하게 해쳐 나가고 있는가?

사실 이 모든 내용은 조화와 과정, 그리고 다른 무엇 보다도 탐구와 조사 과정에 대한 문제라고 할 수 있다. 미래의 효율성을 예측할 수 있다고 해서 반드시 그 결과가 질적으로 향상된다거나 가치가 드높아진다는 사실을 의미하는 것은 아니다. 라쿠 도자기는 그 결함으로 인해 미적 가치를 존중 받을 수 있는 것이며, 이러한 결함은 그 본질적인 속성상 미리 예측할 수 없는 범주의 것이다. 가장 쉽게 읽혀지는 문자는 기껏해야 평균 수준의 가독성을 달성하였다는 사실 외에는 다른 의미의 감동을 전혀 줄 수 없게 된다. 어떤 것은 바로 이와 같은 이유로 해서, 또한 다른 어떤 것은 바로 이와 같은 이유에도 불구하고 아름답다고 인식될 수 있는 것이며, 어떤 것은 전혀 아름답지 못한 것으로 인식되는 동시에, 그것이 개인 특유의 성질이나 인간적인 '의미'가 결여되어 있다는 이유로 해서 우리의 관심을 전혀 끌지 못할 수도 있다. 지정된 최단 시간 이내 한 장소에서 다른 장

소로 옮겨 갈 수 있다는 사실은 그 여정이 반드시 더 나은 경험을 제공해 줄 것이라는 의미로 해석될 수는 없는 것이다.

나는 한국어를 말할 줄 모르며 한국에 가본 경험도 전혀 없을 뿐만 아니라, 한국 문화에 대해 별로 아는 바도 없지만, 한글이 대단히 정교하고 아름다운 언어적 형태라는 사실은 직관적으로 인식할 수 있다. 내가 매킨토시를 이용하면 단 한 순간에라도 많은 분량의 한글 문서를 작성할 수 있겠지만, 이와 같은 글자 체계를 창조한 그 원리에 대해 정확하게 이해하려면 얼마나 오랜 시간이 소요되었는가? 만약 세종대왕이 컴퓨터를 사용할 수 있었다고 해서, 한글의 과학적 원리와 미적 가치에 어떠한 영향이 있었거나 또 다른 차이점을 초래할 수 있었겠는가?

Neville Brody has trumpeted a wake up call that has echoed through the years: since World War II, first it was 'Design Can Make Better People', I believed it; then 'Design for Sustainable Growth'; I believe this still, I have to. Brody asks 'Can Design Feed People'; and more recently I read 'Can Design Save the World?' I thought it time to weigh up where this graphic designer stands in relationship to governance demographics, world economics, the Almighty and 'everything'.

I heard a week or two ago on the radio, a spokesman in Geneva speaking about Afghan refugees. A few years back we worked with him on some substantial UNHCR reports. I learnt a lot from him, what did he learn from me? A better way to set out a few tables, about a clearer typeface maybe; but not much to ease the suffering of poor people. But let me see what else can I put into the balance?

In the dark days, I have shown to leaders the old Comecon bloc of how graphic design, I thought, could make State run institutions seem more open and accountable. Lots of nods of approval but then the moment the walls came down Western advertising agency carpet baggers were in there selling third hand graphic design cliches that stamped all over their clients national culture.

디자이너 정말 사람들을 먹여 살릴 수 있는가?

can design really feed people?

(by colin banks) president of 1stD

콜린.뱅크스.

2차 세계대전 이후 네빌 브로디는 오랜 동안 반향을 일으켜온 발언들을 해왔다. 그 첫 번째가 '디자이너가 더 나은 사람들을 만들 수 있다' - 나는 이 점을 믿었다 - 는 것이었고, 그 다음이 나도 여전히 그렇게 믿고 있으며 믿어야만 하는 '지속 가능한 성장을 위한 디자인'이다. 브로디는 '디자이너가 사람들을 먹여 살릴 수 있는가?'라고 질문하며, 보다 최근에는 '디자이너가 세상을 구할 수 있는가?'라고 묻고 있다. 나는 이제 정부의 인구 통계, 세계 경

제, 전지전능한 존재, 그리고 '모든 것'과의 연관 하에서 네빌 브로디라는 그래픽 디자이너가 서있는 위치를 평가해야 할 시점이라 생각한다.

1-2주 전, 라디오에서 제네바의 한 대변인이 아프가니스탄 난민들에 대해 이야기하는 것을 들었다. 나는 몇 년 전 그와 함께 난민보호를 위한 유엔상임위원회(UNHCR)의 실질적인 보고서 작업을 함께 한 적이 있다. 나는 그에게 많은 것을 배웠

I was once in Indonesia helping to promote family planning, I think it must have done some good if only because it sucked in huge amounts of US Aid; it also feed corruption.

I have spent time on the Indian subcontinent, lecturing to educationalists, doctors, and local government officers about the values of good communication, and toured exhibitions about how we do it in the West. I have studied excellent primers from the Dag Hammarskjold Institute in Sweden that tell me that if some Africans see a photograph hand coming in from the edge of the paper they will think it was cut off. I learnt much the same from reading Evelyn Waugh's 'Black Mischief' many years before. But what I really learnt was that none of this applies in India where at every social level the complexity and sophistication of Hindu graphic imagery is too deep for me to begin to understand; different cultures different means.

On the other hand I went on tours of tribal villages to see what was being done to improve agriculture and tool making: with this behind me I felt able to talk to Western designers about it. I do not altogether follow VS Naipaul's judgement of the Ahmedabad National Institute of Design(NID), that they have produced the most expensive bullock cart in the world: for I have worked with NID on projects in the field. But I

는데, 그는 나에게서 무엇을 배웠을까? 아마도 목록 작성을 위한 몇몇의 더 나은 방법, 보다 알아보기 쉬운 서체 같은 것이었으리라. 그러나 이것이 가난한 이들의 고통을 그다지 완화시키지는 못한다. 하지만 내가 달리 무슨 방법으로 그 균형을 맞출 수 있겠는가?

동서 냉전의 시기, 나는 구 공산권 지도자들에게 그래픽디자인이 어떻게 국가운영 기관들을 보다 개방적이면서도 믿음직하게 보이도록 할 수 있는가에 대해 설명한 적이 있다. 많은 사람들이 수긍했다. 그러나 동서 장벽이 무 졌을 때, 한몫 챙기려는 서구의 광고회사들은 동구 고객들에게 온통 국가적 문화라 찍혀 있는 진부한 삼류 디자인을 팔고 있었다.

한때 나는 가족계획 장려를 돕기 위해 인도네시아에 머문 적이 있다. 미국의 엄청난 원조자금이 이 옹도로만 쓰였다면 분명 좋은 결과를 낳았으리라 생각한다. 하지만 이것은 또한 부정부패의

자금으로도 쓰였다.

나는 인도에서 교육자, 의사, 지방 공무원들에게 바람직한 커뮤니케이션의 가치에 대해 강의하고, 서구사회에서 우리가 어떻게 그것을 성취했는지를 보여주는 순회 전시를 하며 지낸 적이 있다. 나는 스웨덴에 있는 닥 하마스키올트 연구소에서 훌륭한 독본 서식들을 연구했었다. 거기에는 종이 가장자리로부터 뿜어 나오는 손 사진을 보고 어떤 아프리카인들은 손이 잘려 나간 것이라 생각할 것이라 적혀 있었다. 이와 매우 유사한 사실은 에벌린 위그 Evelyn Waugh가 쓴 "흑인들의 재난Black Mischief"에서도 오래 전에 읽은 적이 있었다. 그러나 내가 진정으로 배운 것은 이러한 것 모두가 복잡한 사회계급이 존재하는 인도에는 전혀 적용되지 않는다는 사실, 그리고 힌두어의 그래픽 이미지들이 지닌 복잡 미묘함은 내가 이해하기에 너무나도 난해하다는 사실이었다. 다른 문화였고 다른 수단들이었다.

certainly don't go along with Papanek's dung powered tin can radio; poor people want a plastic transistor as near as possible to the ones we have; and why not, they could be produced for pennies. So once again, I learnt lots and but could give little.

I have learnt nothing is as simple as we would wish: this through an association with the Anti-Slavery Society, child labour was banished by the Shah which destroyed the Persian carpet trade and left a lot of families destitute.

Then I was a treasurer of a children's charity aimed at keeping kids in school and out of debt-bondage by funding their parents from the Western sources. We built five schools. I pleaded for baked brick and thatch construction, 'kutcha' giving better insulation, over the chosen option of all concrete. I was told the parents felt that concrete was more 'pukka', the real thing, for their children - who was I to argue, as designers we have to work with peoples' perceptions. And that was my only design contribution, a good accountant would certainly have done my job better.

Agricultural development in India means simple machinery, and machinery in unskilled hands means accidents. The best thing that came my way was meeting a surgeon who had developed patterns for artificial

한편 나는 농경과 농경기구 제작 개선의 양상을 살펴보기 위해 부족마을들을 여행한 적이 있다. 이를 기반으로 나는 서구 디자이너들에게 어떤 말을 할 수 있을 것 같았다. 나는 인도 아메다베드 국립 디자인학교가 세상에서 가장 비싼 우마차를 생산했다고 하는 네이폴(V. S. Naipaul)의 평가를 전적으로 따르지 않는다(그 학교와 함께 그 분야의 프로젝트에 참여한 적이 있었기 때문이다). 하지만 거름에서 동력을 얻는 파파넥의 캔 라디오에 대해서는 분명히 거부한다. 가난한 사람들은 우리가 갖고 있는 플라스틱 트랜지스터와 가능한 가장 유사한 형태의 것을 원한다. 왜 안되겠는가. 그것은 저렴한 가격으로 생산 가능한 물건이다. 그래서 다시 한 번, 나는 많은 것을 배웠으나, 줄 수 있는 것은 거의 없었다.

나는 우리가 바라는 것만큼 간단한 것은 없다는 것을 배웠다. 이것은 반노예제 사회와

의 연합을 통해서이다. 아동 노동은 페르시아의 카펫 무역을 붕괴시키고 수많은 가족들에게 빈곤을 가져온 왕에 의해 사라졌다.

이후 나는 아동 자선단체의 재정 감사로 있었는데, 그 단체는 서구 자본으로 기금을 마련하여 부모들에게 제공함으로써 어린이들의 교육을 보장하고 부채농노로부터 해방시키는 것을 목적으로 했다. 우리는 학교 다섯을 설립했다. 나는 전체를 콘크리트를 사용해서 짓는 기존의 방법보다 더욱 단열이 잘 되는 벽돌과 짚 구조의 '쿠차(kutcha)'를 사용할 것을 요청했다. 학부모들은 콘크리트가 아이들에게 더욱 실질적인 것('pukka')이라고 생각한다는 말을 들었다. 사람들의 인식에 따라 작업을 해야 하는 디자인의 입장에서 나는 그들을 설득해야 했다. 그리고 그것이 나의 유일한 디자인적 기여이기도 했다. 좋은 회계사가 있었다면 그는 분명 나보다 그 일을 잘해냈을 것이다.

limbs using vulcanised rubber from old tyres, and employing cobblers who otherwise would have been making sandals from the tyres. I wrote articles about the 'Jaipur Foot' for the journals of the UK Chartered Society of Designers and the Design in Industry Association and lectured about it. I have been told those articles caught attention in the Philippines and in South America where the techniques were taken up. If that is so it is certainly the best job I am ever likely to do in my life.

This was fortuitous and neither me nor my designer training played much part in it, and I doubt whether the world can expect for much more from a graphic designer; I also hope I am wrong. Design cannot bring anything magic to the feast, and our responsibilities and opportunities are in the same league as those of all other professionals. This is not to knock design, but please take it off the pedestal. 'Can Design Feed the World? Of course it is important for the next generation to know of poor peoples' concerns but even more important to approach them with humility. Chanting statistics like a mantra is a useful mnemonic, but it does not get bread on the table.

In this writing, he gave his opinion after listening to Neville Brody's lecture at the Typoanchi Forum.

인도에서 농경의 발달은 단순한 기계화를 의미하고, 숙련되지 않은 손에 있어서 기계는 사고를 의미한다. 내 인생 최고의 일은, 한 외과 의사님은 타이어를 녹인 고무로 의수족 모형을 개발하고, 타이어로 샌들을 만들고 있었을 구두장이를 직원으로 고용한 외과의와의 만남이었다. 나는 영국의 잡지 '영국 산업디자이너 · 디자인 연합 법인협회지'에 '자이푸르의 발(Jaipur Foot)'에 관한 글을 기고하고 강의를 했다. 이 글이 그 기술을 채택한 필리핀과 남미에서 관심을 끌었다고 들었다. 만약 그러하다면 이 일은 분명 내 생애 해볼 만한 최고의 일이다.

이것은 행운이었으며 여기에 나와 내 디자인 교육은 많은 역할을 하지 못했다. 그리고 나는 세상이 그래픽 디자이너에게 많은 것을 기대할 수 있다고 생각하지 않는다. 동시에 나는 내 생각이 틀리기를 바란다. 디자인은 마법을 일으킬 수 없으며 우리의 책임과 기회는 다른 직업들과 동일한 선상

에 있다. 이는 디자인을 무 뜨리려는 것이 아니라 우상화된 디자인의 대좌를 없앴으면 하는 것이다. '디자인이 세상을 먹여 살릴 수 있는가?' 물론 다음 세대가 가난한 사람들의 문제를 고려하는 것은 중요한 일이지만, 그들에게 겸손하게 다가가는 것은 한층 중요한 일이다. 힌두교의 만트라를 읊조리는 것처럼 통계들을 들먹이는 것은 유용한 기억술일 뿐, 그것이 테이블 위에 음식을 가져다주지는 않는다.

이 글은 타이포잔치 포럼에서 네빌 브로디의 강연을 듣고 난 후 그 강연 내용에 대한 소견을 적은 것이다.

Avid book readers, now & then forget that someone had to write or to type the hundred thousands of words. And that there had to be corrected, emendated, rewritten, processed & proofread over & over again before they could be deemed fit to be published as a book. Gutenberg invented any number of things. He never invented a typewriter. Incidentally, what do we mean by a typewriter?

According to the SOED, 1825, a typewriter is a writing machine having types for the letters of the alphabet, figures & punctuation marks so arranged... that an each key of the machine is depressed the corresponding character is imprinted in line on a moving sheet. Nothing to do with, current handwriting.

The French Littre Dictionary, 1872, describes a dactylographe as a keyboard contrived in order to help blind people communicate with the dumb - deaf. The French Petit-Robert Dictionary too has, 1978, Dactylographe. In addition it describes dactylographie & dactylogologie as the language invented by l' Abbé de l'Épée, 1779, in order to help the dumb-deaf communicate with the blind. Once more : nothing to do with handwriting. Incidentally, in 1999, the Petit Robert still underlines the fact that dactylo & stenodactylo are mainly used in the feminine which tells more about prejudices than about the history of writing machines.

to write or to typewrite

(by fernand baudin) honorary vice-president of the atyp.i.

페르낭.보댕.

육필(肉筆)과 인쇄 기술 간의 상관 관계

열렬한 독서광이라 할지라도 누군가가 수천, 수만 개의 낱말을 일일이 손으로 정서하거나 타자기로 쳐내려 가야만 한다는 사실과 또한 이러한 문자가 하나의 책으로 완성되기까지 몇 번이고 일련의 반복적인 정정, 교정, 재작성, 제판 및 수정의 과정을 거쳐야만 한다는 사실을 이따금씩 망각하곤 한다.

구텐베르크가 수많은 인쇄술을 발명하였다 할지라도, 그의 생전에는 결코 타자기를 발명하지 못했다. 말이 나온 김에 한가지 질문을 던진다면, 과연 타자기란 무엇을 의미하는가?

1825년 SOED의 정의의 따르면, 타자기란 알파벳 문자와 숫자, 그리고 구두점 등이 일정하게 정렬되어 있어 각각의 자판을 누르면 그에

상응하는 문자가 움직이는 종이 위에 일렬로 표시되는 기록 장치의 일종이다. 이 의미 속에서는 통상적인 육필과 아무런 연관성도 발견할 수 없다고 할 수 있다.

1872년 프랑스의 리트레(Littre) 사전에서는 타이프라이터(Dactylographe)를 장님이 농아에게 의사를 전달할 수 있도록 돕기 위해 고안된 하나의 자판으로 기술하고 있다. 1978년 프랑스 소사전(Petit-Robert)에도 타이프라이터에 대한 정의가 실려 있다. 이 사전에서는 그 외에도 지화법(dactylolalie & dactylogologie)을 농아가 장님에게 의사를 전달할 수 있도록 돕기 위해 1779년 l'Abbe ´ de l'Épée가 고안해낸 언어라 설명하고 있다. 역시 이 의미 속에서도 육필과는 아무런 연관성을 발견할 수 없다. 그런데 우연한 사실일지는 모르겠지만, 이 소

W.A. Beeching in English, René Ponot in French, both tell us, independently, that in 1873, one year after Littré, Remington, the famous American magnate, a dealer warms, in sewing machines & farming equipment, bought from A.S. Sholes twenty five writing machines. There contraption somehow managed to type with a lot of noise, some kind of characters on some sort of paper. The characters were crude & emaciated. But they were separate, which made them far more legible than any current handwriting. Typographer is what Remington wanted to call them. Unfortunately, the trade mark had been patented by A. Burt, in 1829. At that time, A. Burt failed to draw any attention to a typewriter of his own making. As a result he lost interest in typewriting & went back to his initial hobby : navigation.

2001, things and even people have changed more maybe than ever before. The mechanization, industrialization & marketing of every kind of writing system are already history. The talk of the media is the Web and illiteracy. As if there was only one kind of illiteracy. There are two. The one everyone knows & deplores. The other one is known & deplored by too few people. The first is ignorance in the matter of spelling. The second is ignorance in the matter of orthography. The word orthography is a contemporary and for all practical purposes an equivalent of typography. Orthography is what the grammarians, the writers & the publishers of old called composition, namely how to

사전에서는 지화법과 속기술(stenodactylo)이 주로 여성 사회에서 사용되었다는 사실을 은연중에 강조하고 있다. 이 또한 기록 장치의 역사 보다는 우리의 선입견에 대한 내용만을 부각시키고 있을 뿐이다.

영국의 W.A.Beeching 및 프랑스의 르네 뵘노 씨는 모두 재봉틀 및 농업용 장비 매매상으로 미국 내에서 명성이 자자한 대사업가인 Remington 씨가 리트레 사전의 발간 다음 해인 1873년 A.S.Sholes로부터 25대의 기록 장치(writing machine)를 구입했다는 사실을 각각 밝혀 주고 있다. 이 새로운 고안품(contraption)은 다소 시끄러운 소음이 나긴 했지만, 그런대로 종이 위에 일부 문자 형태를 타자할 수 있도록 제작되어 있었다. 이 문자 세트는 다소 조악하고 세련되지 못한 수준이었지만, 하나하나 분리되어 인자됨으로써, 통상적인 육필보다는 훨씬 더 뛰어난 가독성을 제공해 주었다. 레밍톤은 이 장치를 활판 인쇄기(Typographer)로 명명하고자 했다. 그러나 안타깝게도, 이 용어는 1829년 A. Burt 씨에 의해 이미 상표로 특허 등록되어 있었다. 그 당시, A. Burt 씨는 자신이 직접 제작

한 타자기에 세간의 관심을 끌지 못하지 못하고 있는 실정이었다. 결국 그는 타자 기술에 대한 흥미를 잃어버리고, 자신의 원래 취미 분야인 항해 사업 쪽으로 방향을 전환하고 말았다.

2001년은 과거 어느 때보다도 더 많은 변화가 일어났던 한 해였다. 기록 장치의 기계화, 산업화 및 마케팅은 이미 지나간 과거의 역사가 되어버렸다. 오늘날 여론 매체의 주요 관심사는 문맹이 오직 컴퓨터에만 해당되는 말인 것처럼 웹과 문맹이라는 화두에 지나치리만큼 치우쳐 있는 실정이다. 하지만, 이 말에는 모든 사람들이 인식하고 애용해 하는 유형과, 또한 거의 아무도 인식하거나 애용해 하지 않고 있는 두 가지 유형의 의미가 담겨 있다. 첫번째 유형의 문맹은 철자법과 관련되어 있는 것이다. 철자법이라는 용어는 동시대적인 동시에 실질적인 총체적 목적론의 범주에서 타이포그래피와 동의적인 개념으로 여겨져 왔다. 철자법은 종래의 문법학자와, 저술가 및 출판인들이 작문, 즉 저자가 의도하고 있는 의미를 보다 용이하게 이해하는 동시에, 출판인의 기대에 부응할 수 있는 적확성을 공식화할 수 있도록 특

arrange the writing or the type of any given text & its titling in order to give easy access to the sense intended by the author; and to do so with due elegance in order to meet the expectations of the publisher.

Alan Marshall wrote the history of the Lumitype, a machine which for sometime replaced lead by light in the composing machine. One more revolution? Indeed. But only the first is a series. The more recent one is the Web. It is spreading world wide & growing into a socio-professional seismism. There is no ismograph available to measure its impact, so far.

In the days when writing & printing machines were not yet old hat, there was something called production line. Many posts failed to be fulfilled. That was fodder for the media, for the advertising people, for the unions. Now, the production line gave way for the Net. And even more missing connections & loose ends. Even more verbiage. Yet, even so, even today, a Book is a Book. And can be made alluring... or repelling.

For the past 2000 years any Western book has been made as a codex : a pile of stitched quires, protected by a leather binding, cardboard or a paper cover. This material object may contain works as disparate as : the Koubao Tripitika, the Hundred Views of the Fuji-Yama, comic strips & the Kamasutra, is a variety of typefaces & layouts. The book format on the contrary implies unity & harmony in all the aspects of a given subject

정 문장, 표제의 저작 또는 양식을 배치하는 방법의 일종인 것이다.

알란 마샬은 상당 기간 동안 식자의 납을 대신하게 된 광원(Lumitype) 장치의 역사에 대해 기록하고 있다. 이와 같은 현상을 또 하나의 혁명이라 지칭할 수 있을까? 물론 그렇다고 답할 수 있을 것이다. 그러나, 현재 우리는 일련의 전개 과정 중 단지 첫번째 단계에 도달해 있을 뿐이다. 보다 최근에는 웹의 세계가 우리의 생활상을 엄청난 속도로 변모시키고 있다. 이것은 오늘날 전세계적으로 급속히 확산되고 있으며, 전문적인 직업 사회에 상당한 파급 효과를 던져 주고 있는 상황이다. 그 영향력을 가늠해 볼 수 있게 하는 장치는 아직 보급되지 있다.

기록 및 인쇄 장치가 우리에게 그다지 친숙하지 않던 시절에는, 일관 작업이라 불리는 생산 라인이 사용되었으며, 또한 상당수의 우편물이 제대로 발송되지 못하고 있었다. 이와 같은 현상은 여론 매체, 광고인, 단체 등의 심심찮은 기사거리로 회자되고 있는 실정이었다. 하지만 이 생산 라인은 이제

인터넷에 그 자리를 내어 주고 말았다. 그런데 과거보다도 현재 시점에 훨씬 더 많은 상호 연관성이 상실되어 가고 있으며, 분명한 지향점이 해체되고 있는 양상이 전개되고 있다. 그에 반해 허장성세로 무장된 장광 설만이 판을 치고 있는 실정이다. 그렇다 하더라도 오늘날에 이르기까지 책은 분명히 하나의 책이라 말할 수 있으며, 때로는 더욱 매혹적으로 또 때로는 더욱 혐오스럽게 만들어 질 수 있을 것이다.

지난 2000여년 동안, 서구의 장서는 가족 양장이나, 판지 또는 종이 커버로 표지를 씌운 편철 제책 방식의 사본 형태로 제작되었다. 이 중에는 다양한 활자체와 지면 레이아웃 형식으로 보관된 코우바오 트리피티카(Koubao Tripitika), 후지산의 백가지 관점, 오스카 와일드의 희곡과 카미슈트라 등과 같은 이종(異種) 작품들이 총망라되어 있다. 이러한 상반된 작품의 장서 양식에는 제라르 제네뜨(Gerard Genette) 및 그의 출판인이 Seuils라고 묘사한, 본문(texts), 부문(副文: paratexts), 주변문(周邊文: peritexts), 종문(終文: epitexts) 등의 특정 주제와 관련된 총체적 범주의 통일과 조화가 함축적으

matter described by Gerald Genette & his publisher as Seuils : texts, paratexts, peritexts, epitexts. This cannot be done by rule of thumb. Only a few professionals are supposed to learn it in the appropriate manuals. Why is that so? First, because Moxon printed his mechanic's exercises as late as 1683. Second, because the first writing book was published as late as 1514. We all know that magnificent writing & splendid printing were produced long before that! So, nothing to do with mechanics generally nor any given media particularly. So what?

To conclude : whenever we talk of technology and progress this implies that there are also people, calligraphers, typographers, graphic designers who pursue excellence by all means. Including current handwriting. Admittedly, by definition, only a very few achieve any degree of excellence. And who is the avid book reader who is prepared to come forward & to declare that the twentieth century, even the twentieth century with all the horrors & atrocities fell short of excellence in any of the book arts? Not I, for one...

... as only one of the many devoted servants of the book readers & the book format.

P The Typographic Park of Bonlez
Belgium

This English translation of "Écrire à la plume Jaux claviers" was penned on the 6th of August 2002 for the first Typojanchi, Seoul 2001.

로 대재되어 있다. 이와 같은 작업 과정은 주먹구구식의 경험 법칙에 의해서는 결코 완성될 수 없다. 단지 소수의 전문가들만이 관련된 편람집을 통해 체득하도록 지원되고 있는 것이다. 그 이유는 과연 무엇일까? 첫번째는 목손(Moxon)이 '기계적 교습 방법'이라는 자신의 저서를 1683년이나 되어서야 출간하였기 때문이고, 그 두 번째 이유는 저술과 관계된 최초의 서적이 1514년에 비로소 공식 발표되었기 때문이라 할 수 있다. 우리 모두는 위대한 저작과 훌륭한 인쇄술이 그보다 훨씬 이전에 제작되었다는 사실을 너무나 잘 알고 있다! 따라서 이 또한 전체적인 제작 기술이나 또는 특정 매체의 발달 과정과는 아무런 연관성을 발견할 수 없는 것이다. 그렇다면 그 종국적인 상관 관계는 과연 무엇으로 이해할 수 있을 것인가?

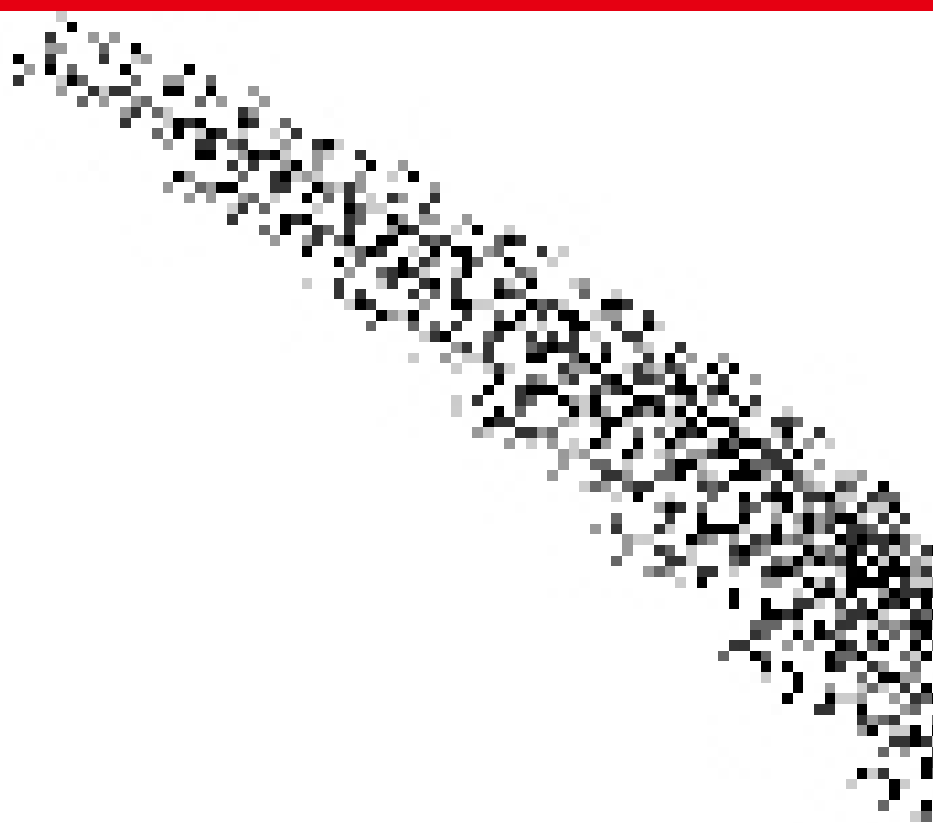
결론을 말하자면, 우리가 오늘날의 수기 기록 방식을 포함해서 인쇄 기술의 발전 과정을 논할 때는 언제나 모든 방법과 역량을 동원하여 끊임없이 미적 탁월성을 구현하고자 노력해 온 수많은 사람들과 서예가, 인쇄 전문가, 그래픽 디자이너들이 존재하여 왔다는 사실이다. 하지만 그 용어 자체의 의

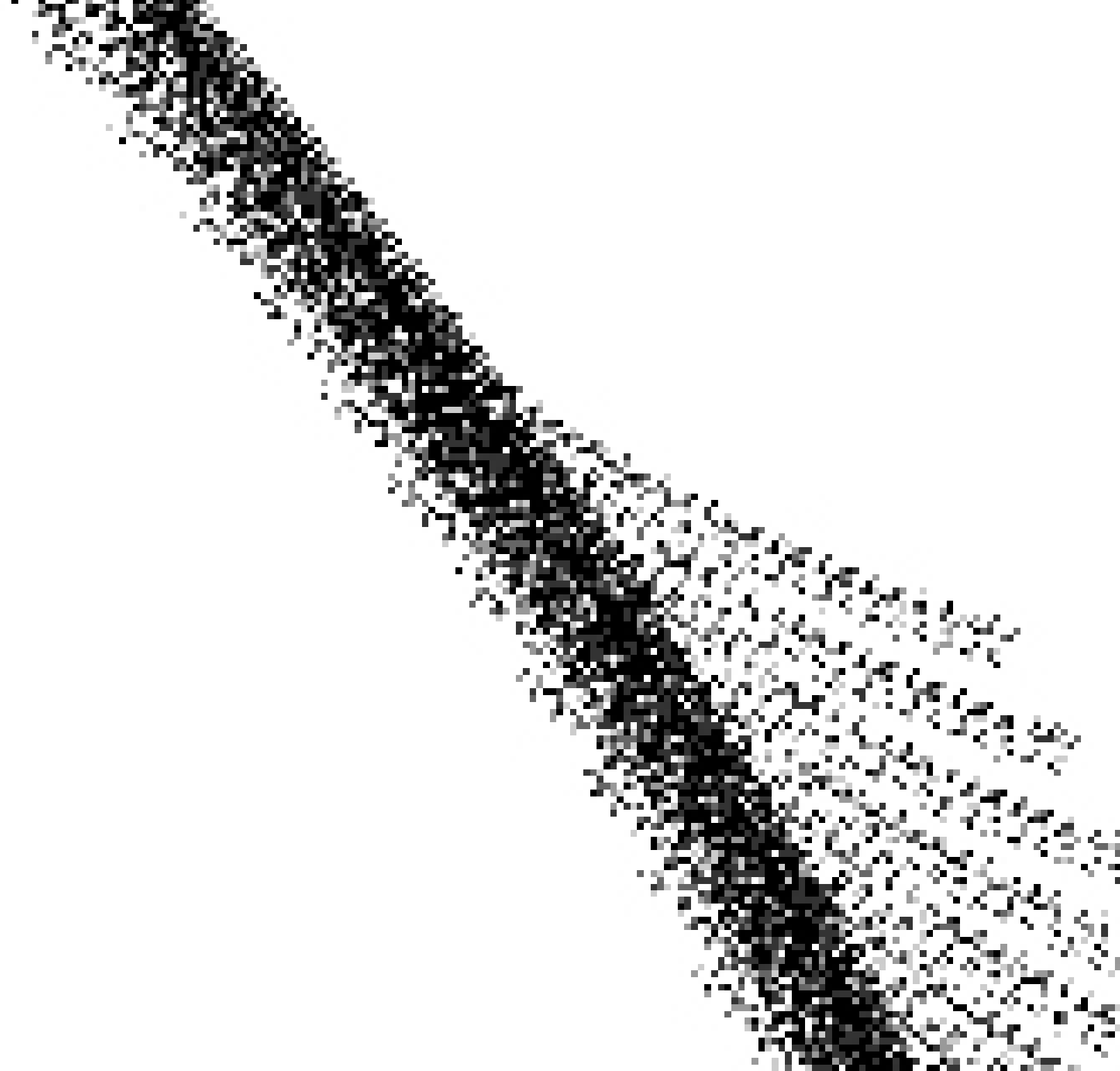
미를 통해 누구나 인정하고 있듯이, 현실적으로는 단지 극소수만이 이러한 미적 탁월성을 발현하게 된다. 이러한 맥락에서, 이제 20세기, 특히 끔찍한 공포와 잔혹성으로 물들어 있는 이 20세기의 현실 상황에서 그 어떤 북 아트(book art)에서도 미적 탁월성을 찾아 볼 수 없다고 자신 있게 앞으로 나와 선언할 수 있는 열렬한 독서가는 과연 누구이겠는가? 나의 경우를 말하자면,

....수많은 독서가와 장서 양식에 대한 헌신적인 총복의 일원으로서 나는 결코 그러한 입장을 표출할 수 없을 것이라 자신 있게 말할 수 있다.

P 본레즈의 타이포그래피 파크
(The Typographic Park of Bonlez), 벨기에

이 "Écrire à la plume & aux claviers" 논고의 영문 번역본은 2001년 제1차 서울 타이포잔치를 위해 2001년 8월 6일 작성된 것이다.





dates

October 16 - December 4 2001 (50days)

venue

Seoul Arts Center Design Gallery

hosted by

TypoJanchi Organization

sponsored by

Ministry of Culture and Arts

endorsed by

ICOGRADA ISTD IIID

sponsoring companies

SyncMaster

Ahn Graphics

Epson

Libro Artinus

Salt Mountain Entertainment

TypoJanchi Organization Committee

Ahn Sang-Soo (chair)

Katsumi Asaba

Colin Banks

Neville Brody

Chung Byoung-Kyoo

Esther Liu

Helmut Schmid

Guy Schockaert

Sung Wan-Kyung

TypoJanchi Steering Committee

Han Jae-Joon

Kim Hyun-Mee

Kim Joo-Sung

Kim Min-Soo

Kim Myung-Hwan

Kwon Hyuk-Soo

Park Hyo-Shin

TypoJanchi
seoul typography biennale

기간

2001년 10월 16일 ~ 2001년 12월 4일 (50일간)

장소

예술의전당 디자인 미술관

주최

타이포잔치 조직위원회, 예술의전당

후원

문화관광부

타이포잔치 사무국

김명환

장인기

(예술의전당 디자인미술관)

우 137-718, 서울 서 구 서 동 700

전화 02)580 1537

팩스 02)580 1649

타이포잔치 커뮤니케이션 사무국(얼트씨)

고가현

김보라

김태현

김희정

박훈규

손희경

윤수희

윤혜정

엄혁

이은하

(alt-c)

우100-120, 서울 중구 정동 1-28 신아빌라 106호

전화 02)752-1077

팩스 02)752-1079

공인

세계 그래픽디자인단체 협의회

국제 타이포그래피 디자이너 협회

국제 정보디자인 연구회

협찬

삼성 싱크매스터

안그래픽스

엠플

(주)리브로 아티누스

영상창작집단 솔트마운틴 엔터테인먼트

타이포잔치 조직위원회

안상수(조직위원장)

쿨린 뱅스

에스터 류

네빌 브로디

성완경

귀 쇼카르트

헬무트 슈미트

아사바 카츠미

정병규

자원봉사자

곽예지

김태진

김희숙

문지영

송영일

안마노

이선화

이영민

이용제

조소화

도움주신 분들

고정아

김다물

김병호

김성혁

김영철

김훈아

박시영

배준호

서지영

신혜정

엄태원

유성자

에스터 류

이상환

임선덕

정재완

조현희

진달래

최의림

테루누마 다카코

홍옥숙

타이포잔치 실행위원회

권혁수

김명환

김민수

김주성

김현미

박효신

한재준

