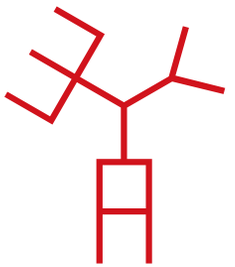
TYPOJANCHI 2011: Seoul International Typography Biennale



TYPOJANCHI

International Typography Biennale

2011 SEOUL

TYPOJANCHI 2011: Seoul International Typography Biennale

first printing
november, 2011

planner
typoJanchi organization

publisher
kim ok-chyul

publishing house
ahn graphics

532-1 paju book city,
munbal-li, gyoha-eup, paju-si,
gyunggi-do, korea
tel. +82-31-955-7755
fax. +82-31-955-7744
email. ask@ag.co.kr
http://www.agbook.co.kr

creative director
ahn sang-soo

art director
park young-hoon

design
kim sung-hoon

project manager
lee ji-hyun

translation
gu ja-eun

editorial coordination
ahn mano,
song you-min,
hwang liling

print
hyosung printing

registration number
2-236

isbn
978-89-7059-607-5 (03600)

© 2011 ahn graphics ltd.
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.

타이포잔치 2011: 서울 국제 타이포그라피 비엔날레

2011년 10월 25일 초판 인쇄
2011년 11월 1일 초판 발행

기획
타이포잔치 조직위원회

펴낸이
김옥철

펴낸곳
(주)안그라픽스

413-756
경기도 파주시 교하읍 문발리
파주출판도시 532-1
전화. 031-955-7755(마케팅)
02-743-8065(본관)
팩스. 031-955-7744
이메일. agbook@ag.co.kr
www.ag.co.kr

크리에이티브 디렉터
안상수

아트 디렉터
박영훈

디자인
김성훈

프로젝트 매니저
이지현

영문 번역
구자은

진행
안마노(한국),
송유민(일본),
황리링(중국)

인쇄
효성문화

등록번호
제2-236(1975.7.7)

isbn
978-89-7059-607-5 (03600)

ⓒ 2011 안그라픽스
이 책의 저작권은 타이포잔치
조직위원회에 있습니다.
무단전재나 복제는 법에 의해
금지되어 있습니다.

정가
55,000원

TYPOJANCHI
타이포잔치
International Typography Biennale
2011 SEOUL

Greeting Message from the Minister

The world today
is often referred to as being "The Era of Culture." culture is a way of life, as well as an important factor that determines the nature of society. Culture is embodied through design in everyday life. Design is more than simple aesthetics; it encompasses creative activities and products that help shape the way we live. Targets for design include objects, images, and spaces, all of which make up our lives and define life's qualities.

The Ministry of Culture, Sports, and Tourism established the design space culture department in 2005 and has been involved in various design-related projects such as "Public Design Development," "Happy School through Culture," and the "Public Design Awards." the ultimate goal of these projects is to improve the quality of our lives and enhance Korea's national image. <TYPOJANCHI 2011: Seoul International Biennale> is held in step with this core vision of The Ministry of Culture, Sports, and Tourism.

Typography functions
as a communication medium, while at the same time, creating a national image. Encountering typography when travelling abroad reminds us of where we are. We may not understand the exact meaning, yet the exotic aesthetics grab our attention. Typography is so incredibly valuable.

<TYPOJANCHI 2011: Seoul International Typography Biennale>
is the only event of its kind in the world to treat typography as a creative medium. It is intended to showcase the design heritage of HANGEUL to the world, and to promote intercultural exchange and communication through East Asian typography.

Choung Byoung-gug
Minister of Culture, Sports and Tourism

장관 축사

오늘날을
흔히 문화의 시대라고 합니다. 문화는 삶의 방식이자 한 사회의 성격을 규정하는 중요한 요소입니다. 일상에서 문화는 디자인을 통해 구체화됩니다. 디자인은 단순한 외형이 아니라 삶을 결정짓는 창조적 활동이자 그 산물입니다. 디자인이 관여하는 대상은 다양합니다. 사물·이미지·공간이 모두 디자인의 대상이고, 이러한 것들은 우리 삶을 구성하고 삶의 질을 결정합니다.

문화체육관광부에서는 2005년 디자인공간문화과를 설치하여 '공공디자인 조성 사업', '문화로 행복한 학교 만들기', '공공디자인 대상' 등과 같은 디자인 관련 사업들을 펼쳐왔습니다. 이러한 사업들의 궁극적인 목적은 창의성을 기반으로 국민들의 삶의 질을 향상시키고 국가 이미지를 제고하는 데 있습니다. 〈타이포잔치 2011: 서울 국제 타이포그래피 비엔날레〉도 같은 맥락 속에서 진행된 문화체육관광부의 핵심 비전을 담은 사업입니다.

타이포그래피는
커뮤니케이션을 위한 매개의 역할을 하는 동시에 한 국가의 이미지를 만들어냅니다. 외국 여행을 할 때 접하게 되는 타이포그래피는 우리로 하여금 그 나라에 와 있다는 느낌을 줍니다. 비록 우리가 그 타이포그래피의 의미를 이해하지 못한다 하더라도, 그것은 이국적인 조형성으로 우리의 시선을 붙잡습니다. 그만큼 타이포그래피는 중요한 것이라 할 수 있습니다.

〈타이포잔치 2011: 서울 국제 타이포그래피 비엔날레〉는
문자를 창의적 미디어로 취급하는 세계 유일의 타이포그래피 비엔날레로서 한글이 가진 고유의 디자인적 유산을 세계 속에 알리고, 동아시아 타이포그래피를 통해 서로의 문화를 교류하고 소통하는 장으로 마련되었습니다. 이 행사가 동아시아를 시작으로 더욱 다양한 글자 문화와 디자인의 교류 및 소통을 주도할 수 있는 세계적인 디자인 비엔날레로 자리매김하길 기대합니다.

문화체육관광부 장관
정병국

Greeting Message from the Minister

The world today
is often referred to as being “The Era of Culture.” culture is a way of life, as well as an important factor that determines the nature of society. Culture is embodied through design in everyday life. Design is more than simple aesthetics; it encompasses creative activities and products that help shape the way we live. Targets for design include objects, images, and spaces, all of which make up our lives and define life’s qualities.

The Ministry of Culture, Sports, and Tourism established the design space culture department in 2005 and has been involved in various design-related projects such as “Public Design Development,” “Happy School through Culture,” and the “Public Design Awards.” the ultimate goal of these projects is to improve the quality of our lives and enhance Korea’s national image. <TYPOJANCHI 2011: Seoul International Biennale> is held in step with this core vision of The Ministry of Culture, Sports, and Tourism.

Typography functions
as a communication medium, while at the same time, creating a national image. Encountering typography when travelling abroad reminds us of where we are. We may not understand the exact meaning, yet the exotic aesthetics grab our attention. Typography is so incredibly valuable.

<TYPOJANCHI 2011: Seoul International Typography Biennale>
is the only event of its kind in the world to treat typography as a creative medium. It is intended to showcase the design heritage of HANGEUL to the world, and to promote intercultural exchange and communication through East Asian typography.

Choung Byoung-gug
Minister of Culture, Sports and Tourism

발간 축사

오늘날을
흔히 문화의 시대라고 합니다. 문화는 삶의 방식이자 한 사회의 성격을 규정하는 중요한 요소입니다. 일상에서 문화는 디자인을 통해 구체화됩니다. 디자인은 단순한 외형이 아니라 삶을 결정짓는 창조적 활동이자 그 산물입니다. 디자인이 관여하는 대상은 다양합니다. 사물·이미지·공간이 모두 디자인의 대상이고, 이러한 것들은 우리 삶을 구성하고 삶의 질을 결정합니다.

문화체육관광부에서는 2005년 디자인공간문화과를 설치하여 ‘공공디자인 조성 사업’, ‘문화로 행복한 학교 만들기’, ‘공공디자인 대상’ 등과 같은 디자인 관련 사업들을 펼쳐왔습니다. 이러한 사업들의 궁극적인 목적은 창의성을 기반으로 국민들의 삶의 질을 향상시키고 국가 이미지를 제고하는 데 있습니다. 〈타이포잔치 2011: 서울 국제 타이포그래피 비엔날레〉도 같은 맥락 속에서 진행된 문화체육관광부의 핵심 비전을 담은 사업입니다.

타이포그래피는
커뮤니케이션을 위한 매개의 역할을 하는 동시에 한 국가의 이미지를 만들어냅니다. 외국 여행을 할 때 접하게 되는 타이포그래피는 우리로 하여금 그 나라에 와 있다는 느낌을 줍니다. 비록 우리가 그 타이포그래피의 의미를 이해하지 못한다 하더라도, 그것은 이국적인 조형성으로 우리의 시선을 붙잡습니다. 그만큼 타이포그래피는 중요한 것이라 할 수 있습니다.

〈타이포잔치 2011: 서울 국제 타이포그래피 비엔날레〉는
문자를 창의적 미디어로 취급하는 세계 유일의 타이포그래피 비엔날레로서 한글이 가진 고유의 디자인적 유산을 세계 속에 알리고, 동아시아 타이포그래피를 통해 서로의 문화를 교류하고 소통하는 장으로 마련되었습니다. 이 행사가 동아시아를 시작으로 더욱 다양한 글자 문화와 디자인의 교류 및 소통을 주도할 수 있는 세계적인 디자인 비엔날레로 자리매김하길 기대합니다.

한국공예·디자인 진흥원장
최정심

Seoul.International.Typography.Biennale.
The.Dream.of."TYPOJANCHI.2011".after.a.10-year.Hiatus..

Culture,.placed.in.the.bowl.of.letters,.
is.evidence.of.humanity.and.wisdom..
Among.the.many.regions.of.the.world,.
East.Asia,.has.a.unique.culture..

Chinese.characters,.kana,.and.hangeul.are.used.,often.in.combination..
the.countries.in.this.region.have.different.languages,.
yet.share.chinese.characters.as.a.fundamental.part.of.their.written.expression..

Even.before.the.term."Typography".arrived.from.the.west,.
a.profound,.enriching,.and.flourishing.culture.of.letters.long.existed.

Popular.sentiments.toward.the.written.word.are.
deep.and.resonate.with.artistry.
and.even.shamanism..

The.mainstream.of.universal.culture.is.
ever-more.quickly.circulating,.heading.towards.this.region..
thus.we.consciously.continue.this.celebration.of.writing..

We.wish.to.promote.universal.peace.
via.letters.and.characters,.
through.the."harmony.of.differences".

This.is.an.opportunity.to.share
universal.human.values.among.
regions.with.different.beliefs.and.sentiments.about.
the.written.word..
Also,.by.highlighting.these.differences.
the.identity.of.East.Asian.typography.will.
be.ascertained..

Ahn.Sang-soo
Chair,.Organizing.Committee

서울.국제.타이포그래피.비엔날레.
열.해만에.열리는."타이포잔치.2011"의.꿈.

문화.그것은.글자의.그릇에.담기는.
인류의.흔적이며.슬기이다..
세계.여러.지역.가운데.동아시아는.
특히나.독특한.문화를.지니고.있다..

한자,가나,한글이.어우러져.쓰이는.이곳.
이곳에.속한.나라들은.입말은.서로.다르지만..
한자를.글자살이의.뿌리로.하는.글자이웃이다..

타이포그래피라는.말이.서쪽에서.오기.전.
이미.이곳은.글자-활자문화가.깊고.풍요롭게.번성했다..

이곳.사람들의.글자에.대한.정서는.
사뭇.깊고.큰.울림을.지니며.
예술적이고.주술적이기까지.하다..

온누리.문화의.큰.흐름은.
느리듯.빠르게.순환하며.이곳으로.향하고.있다..
우리는.그.시선을.의식하며,이.글자잔치를.잇는다..

이는.'다름의.어울림(和而不同)'.속에서.
글자를.통해.
누리에.평화를.화답(花答)하기.위함이다..

이.잔치를.계기로.
글자를.다루고.모시는.생각과.느낌이.다른.지역과.
보편적.인류의.가치를.공유하고..
또한.다름을.드러내면서..
동아시아.타이포그래피의.제다움을.확인할.것이다..

조직위원장
안상수

TYPOJANCHI Opens Again

The International Typography Biennale first opened in 2001, and is now back with <TYPOJANCHI 2011: Seoul International Typography Biennale>. The spirit of TYPOJANCHI is to examine the standing of language scripts and Korea's native HANGEUL heritage, which is becoming more significant globally in the 21c era of digital media and will remain within the universal typographic flow.

TYPOJANCHI 2011 begins from where we are standing at present. Korea's neighbors, China and Japan, both are key countries in East Asia, deeply rooted in the sinitic language tradition. These three countries, strong in cultural and traditional pride, have attracted the world's attention with their remarkable economic development. Therefore, there is little doubt they are becoming a central focus of global culture.

> The first glimpse at a nation's culture can be found in its system of writing. By showing the visual form of letters and characters, typography is a keyword encompassing linguistic as well as visual arts. In this regard, TYPOJANCHI 2011 seeks to function as a mirror that reflects the typography of these three East Asian countries. Visitors will be able to identify the similarities and differences - the here and hereafter of three writing traditions that seem so close yet so far apart.

The designers participating in TYPOJANCHI 2011 were invited by a combined effort of The Organizing Committee Members. The special exhibition features eight masters, who have left significant legacies in East Asian typography, while the main exhibit presents 99 designers with enormous potential. Also scheduled are a symposium and workshop that offer opportunities to talk with the designers directly.

TYPOJANCHI 2011 is the only international typography biennale in the world. As a universal cultural event, the world's attention will be focused upon Seoul.

We cordially invite you to this festival held on August 30th, 2011.

Lee Byung-ju
Curating Director

타이포잔치가 다시 열립니다

2001년 서울 타이포그래피 비엔날레로 첫발을 내디뎠던 타이포잔치가 〈타이포잔치 2011: 서울 국제 타이포그래피 비엔날레〉로 다시 그 모습을 드러냅니다. 21세기 디지털매체 시대 진입과 더불어 더욱 중요해진 글자 문화의 위상과 한글 고유의 디자인적 유산을 세계 타이포그래피의 흐름 속에서 조망하고자 했던 타이포잔치의 정신은 계속될 것입니다.

〈타이포잔치 2011〉은 바로 우리가 서 있는 지점에서 시작하고자 합니다. 한국의 바로 주변 국가는 중국과 일본입니다. 이들의 공통점은 같은 한자 문화권에 뿌리를 둔 동아시아의 핵심 국가라는 점입니다. 문화와 전통에 대한 자부심이 강한 세 나라는 눈부신 경제 발전상으로 세계의 이목을 집중시켰으며, 이제 세계 문화의 큰 중심축이 될 것이라는 점에서도 이견이 없을 것입니다.

> 한 나라의 문화를 접하게 되는 첫 통로는 글자 문화입니다. 타이포그래피는 글자의 시각적 형태를 보여주는 것으로써 그 나라의 글자 문화뿐 아니라 시각 문화를 가장 잘 집약해서 볼 수 있는 키워드이기도 합니다. 이점에서 〈타이포잔치 2011〉은 동아시아 3개국의 타이포그래피를 낱낱이 비추는 거울의 역할을 하고자 합니다. 관람객들은 가깝고도 먼 나라로 여겨졌던 세 나라의 글자 문화의 같음과 다름, 혹은 현재와 미래를 찾아낼 수 있을 것입니다.

타이포잔치에 참가하는 작가들은 조직위원들의 의견을 수렴하여 선정되었습니다. 이번 전시에서는 동아시아 타이포그래피 역사에 족적을 남긴 8인의 거장이 참여하는 특별전과, 무한한 잠재력을 가진 99인의 작품들을 선보이는 본전시를 만나볼 수 있습니다. 또한 동시 행사로 각국 작가들과 대화할 수 있는 심포지엄이 진행됩니다.

〈타이포잔치 2011〉은 세계 유일의 국제 타이포그래피 비엔날레입니다. 세계적 문화행사인 만큼 전 세계의 관심이 서울로 집중될 것입니다.

2011년 8월 30일, 여러분을 이 잔치에 정중히 초대합니다.

총감독
이병주

Fire Flower of East Asia

The East of Civilization

East Asia is primarily composed of China, Japan and Korea; having shared the cultural heritage of Chinese characters for thousands of years. Based on a literary lingua franca, these countries developed the so-called "Oriental" way of though and worldview. The legends of oriental imagination began with similar yet different methods, and each country conceived a culture in its own right that has made a mark in the history of the East Asian region.

East Asia, Gaining Wings

"Modern," to East Asian countries, represents a continuation of conflict and tension. the oriental imagination was replaced by an alphabet-oriented, universal worldview, and emotional, nonlinear thinking was overwhelmed by rational, linear thinking. East Asia suffered from the impact of this modernization process. After extensive learning, however, East Asia now dreams of reestablishing its central position through dramatic economic growth.

East Asia in 21c

China, Japan and Korea are currently among the largest world markets and are economic powerhouses that help sustain the global economy. The potential of East Asia in the 21c, as an economic community, will foretell the emergence of a new East Asian civilization. Visualizing this may be as difficult as estimating the disparity among countries in terms of modernity. Their enigmatic imagination results from the similarities and differences, closeness and distance of the countries. Thus, the keyword of East Asia in the 21c is communication of imagination.

Fire Flower of East Asia, Meets the Typography

The theme of TYPOJANCHI 2011 is "Fire Flower of East Asia." sorting through these countries" design footprints and assuring their flower bearings will be the greatest reward of this event, the filter being typography. The history of East Asian communication and the imaginative details will be revealed within the written language traditions of each country. The germination of a new East Asian civilization, soon to be discovered, will initiate from this moment and be recorded.

Lee Byung-ju
Curating Director

동아시아의 불꽃

문명의 동쪽

크게 한국, 중국, 일본 3개국에 지나지 않는 동아시아. 이들 국가는 오랫동안 한자라는 문화유산을 공유했던 경험을 바탕으로 이른바 동양적 사고방식과 세계관을 그려냈다. 동양적 상상력의 신화는 그렇게 시작되었다. 그들은 같으면서도 다른 방식으로 문명 전파의 능동적 주체로서 지구의 동쪽에서 세계사에 빛날 문명을 꽃피웠다.

동아시아, 날개를 달다

동아시아 국가들에게 근대의 의미는 갈등과 긴장의 연속이다. 동양적 상상력이 알파벳이 지향하는 보편적 세계관으로 대치되고 이성을 강조하는 선형적 사고가 감성의 비선형적 세계를 지배하면서 동아시아는 문명의 충격을 겪는다. 그러나 이제 장기간의 학습 과정을 거치고, 비약적인 경제 발전을 발판으로 동아시아는 이 충격에서 벗어나 다시 중심적 위치로의 비상을 꿈꾼다. 이들은 문명의 회귀가 아닌 새로운 문명의 도래를 말하고자 한다.

21세기의 동아시아

한국, 중국, 일본은 이제 세계 최대의 시장이면서 세계 경제를 지탱하는 이른바 경제대국이다. 21세기 동아시아 경제 공동체의 가능성은 새로운 동아시아 문명의 출현을 예고할 것이다. 그러나 그것이 어떠할지 예상하기란, 근대의 충격이 만들어 놓은 3개국 간의 벌어진 간극을 측정하는 것만큼 쉽지 않다. 이들이 같으면서도 다르고 서로 잘 아는 것 같지만 그렇지 못함은 그들의 변화무쌍한 상상력에 기인한다. 그런 이유에서 21세기 동아시아의 키워드는 소통이다. 상상력의 소통이다.

동아시아의 불꽃, 타이포그래피를 만나다

〈타이포잔치 2011〉의 주제는 '동아시아의 불꽃'이다. 한국, 중국, 일본 3개국의 디자인을 통해서 각각의 지나온 족적을 살피고 새로 개화하는 모습을 확인하는 것이 이 잔치의 수확이 될 것이다. 그 거름망은 타이포그래피다. 동아시아 소통의 역사와 그 상상력 넘치는 세세한 모습들은 각각의 글자 문화를 통해서 드러날 것이다. 그리고 머지않아 우리가 발견할 미래의 새로운 동아시아 문명의 발아는 희망컨대 바로 여기서 시작될 것이며, 또 그렇게 기록될 것이다.

총감독
이병주

contents

main exhibition

ahn byung-hak. 안병학. korea 024
akiyama shin. 아키야마 신. japan 030
au benny. 어우베니. china 036
bi xuefeng. 비쉐펑. china 042
chen rong. 천룽. china 046
cho hyun. 조현. korea 052
choi sandy. 초이샌디. china 058
du fengsong. 두펑쑹. china 062
han jae-joon. 한재준. korea 064
han jiaying. 한자잉. china 070
han xu. 한쉬. china 076
harata heiQuiti. 하라타 헤이키치. japan 082
hattori kazunari. 핫토리 카즈나리. japan 088
hayashi noriaki. 하야시 노리아키. japan 094
he jianping. 허젠핑. china 098
he jun. 허쥔. china 104
hei yiyang. 헤이이양. china 110
hong sung-taek. 홍성택. korea 116
hou ying. 허우잉. china 120
imada kinichi. 이마다 킨이치. japan 126
jeong jae-wan. 정재완. korea 132
joe hyoun-youl. 조현열. korea 138
joyn:viscom. 조인:비스캄. china 144
jung jin-yeol. 정진열. korea 150
kasai kaoru. 카사이 카오루. japan 156
kato kensaku. 카토 켄사쿠. japan 162
kim do-hyung. 김도형. korea 168
kim doo-sup. 김두섭. korea 174
kim jang-woo. 김장우. korea 180
kim joo-sung. 김주성. korea 186
kim na. 김영나. korea 192
kim na-moo. 김나무.korea 196
kimura yuji. 키무라 유지. japan 202
kitagawa issay. 키타가와 잇세이. japan 208
ko kang-cheol. 고강철. korea 214
kobayashi akira. 코바야시 아키라. japan 220
kymn kyung-sun. 김경선. korea 224
lee chae. 이재원. korea 230
lee choong-ho. 이충호. korea 236
lee jae-min. 이재민. korea 242
lee kentsai. 리켄차이. china 248
lee se-young. 이세영. korea 254
lee yong-je. 이용제. korea 260
li shaobo. 리사오보. china 266
li tommy. 리토미. china 272
liu esther. 류에스더. china 276
lu zhichang. 루즈창. china 280
mak prudence. 맥프루든스. china 286
matsuda yukimasa. 마쓰다 유키마사. japan 290
matsushita kei. 마쓰시타 케이. japan 294
mei shuzhi. 메이수즈. china 300
min byung-geol. 민병걸. korea 304
mito hidetoshi. 미토 히데토시. japan 310
mo javin. 모자빈. china 314
moon jang-hyun. 문장현. korea 320
nakagawa kenzo. 나카가와 켄조. japan 326
nakajima hideki. 나카지마 히데키. japan 330
nakamura norio. 나카무라 노리오. japan 334
nakano takeo. 나카노 타케오. japan 340
nakui naoko. 나쿠이 나오코. japan 346
nanbu toshiyasu. 난부 토시야스. japan 348
nanum font. 나눔체. korea 354
nieh aaron. 니에어런. china 360
niijima minoru. 니이지마 미노루. japan 364
oh jin-kyung. 오진경. korea 370
omd. 오엠디. china 374
ota tetsuya. 오타 테쓰야. japan 378
pan qin. 판친. china 384
park ji-hoon. 박지훈. korea 388
park kum-jun. 박금준. korea 394
park woo-hyuk. 박우혁. korea 400
park yeoun-joo. 박연주. korea 406
sakano koichi. 사카노 코이치. japan 412
sato naoki. 사토 나오키. japan 418
sawada yasuhiro. 사와다 야스히로. japan 424
seoul city font. 서울체. korea 430
shirai yoshihisa. 시라이 요시히사. japan 434
shur ki-heun. 서기흔. korea 440
sobue shin. 소부에 신. japan 446
sugisaki shinnoske. 스기사키 신노스케. japan 450
sulki & min. 슬기와민. korea 456
sung jae-hyouk. 성재혁. korea 462
suzuki hitoshi. 스즈키 히토시. japan 468
suzuki isao. 스즈키 이사오. japan 474
terayama yusaku. 테라야마 유사쿠. japan 480
tomeetyou. 투미츄. china 484
torinoumi osamu. 토리노우미 오사무. japan 488
wang zhihong. 왕즈홍. china 492
wang ziyuan. 왕쯔위안. china 496
wong stanley. 왕스탠리. china 500
workroom. 워크룸. korea 504
wu yong. 우융. china 510
xiaomage + chengzi. 샤오마거 + 청쯔. china 514
yamaguchi nobuhiro. 야마구치 노부히로. japan 516
yamamoto taro. 야마모토 타로. japan 522
yeo tae-myung. 여태명. korea 528
ying yonghui. 잉융후이. china 532
zhao qing. 자오칭. china 536
zhu haichen. 주하이천. china 524
zhu yingchun. 주잉춘. china 546

special exhibition

asaba katsumi. 아사바 카쓰미. japan 566
choi jung-ho. 최정호. korea 582
chung byoung-kyoo. 정병규. korea 598
hirano kouga. 히라노 코가. japan 614
kan tai keung. 칸타이큥. china 630
lv jingren. 뤼징런. china 646
tanaka ikko. 타나카 잇코. japan 662
xu bing. 쉬빙. china 686

forum

ahn sang-soo. 안상수. korea 706
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

won you-hong. 원유홍. korea 710
What is typography?
동아시아 타이포그래피의 위상과 미래

katsui mitsuo. 가쓰이 미쓰오. japan 714
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

special feature

yamamoto taro. 야마모토 타로. japan 718
What is typography?
타이포잔치 2011을 다녀와서

workshop

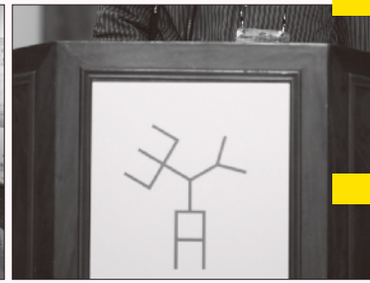
niijima minoru. 니이지마 미노루. japan 722
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

lecture

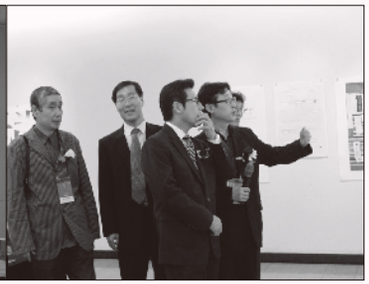
pan qin. 판친. china 726
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

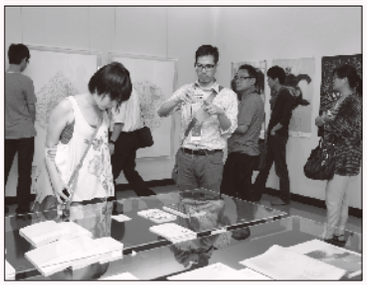
tomeetyou. 투미츄. china 732
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

타이포잔치 2011 서포터즈 발대식



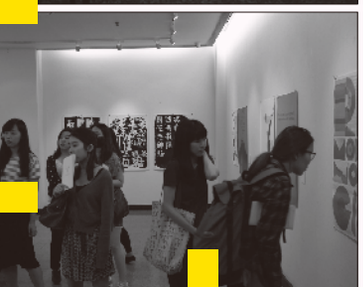
타이포그래피
비엔날레 :
타이포잔치
2011

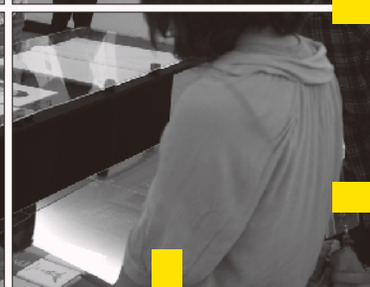
타이포잔치 2011 서포터즈 발대식




fire
of
east
asia

타이포잔치 2011 서포터즈 발대식





타이포잔치 2011 서포터즈 발대식
서울
국제
타이포그
비엔날레
타이포잔
2011
주최 문화체육관광부
Seoul
International
Typography
Biennale:
近代東亞細亞
亞細亞
高山流水
黑体字的
Seoul
International
Typography
Biennale:
TYPO JANG
2011

서울
국제
타이포그래피
비엔날레 :
타이포잔치
2011
타이포잔치2011기자간담회
TYPOJANCHI
International Typography Biennale
2011 SEOUL
Seoul
International
Typography
Biennale:
TYPO JANCHI

main exhibition

ahn byung-hak. 안병학. korea 024
akiyama shin. 아키야마 신. japan 030
au benny. 어우베니. china 036
bi xuefeng. 비쉐펑. china 042
chen rong. 천룽. china 046
cho hyun. 조현. korea 052
choi sandy. 초이샌디. china 058
du fengsong. 두펑쑹. china 062
han jae-joon. 한재준. korea 064
han jiaying. 한자잉. china 070
han xu. 한쉬. china 076
harata heiQuiti. 하라타 헤이키치. japan 082
hattori kazunari. 핫토리 카즈나리. japan 088
hayashi noriaki. 하야시 노리아키. japan 094
he jianping. 허젠핑. china 098
he jun. 허쥔. china 104
hei yiyang. 헤이이양. china 110
hong sung-taek. 홍성택. korea 116
hou ying. 허우잉. china 120
imada kinichi. 이마다 킨이치. japan 126
jeong jae-wan. 정재완. korea 132
joe hyoun-youl. 조현열. korea 138
joyn:viscom. 조인:비스캄. china 144
jung jin-yeol. 정진열. korea 150
kasai kaoru. 카사이 카오루. japan 156
kato kensaku. 카토 켄사쿠. japan 162
kim do-hyung. 김도형. korea 168
kim doo-sup. 김두섭. korea 174
kim jang-woo. 김장우. korea 180
kim joo-sung. 김주성. korea 186
kim na. 김영나. korea 192
kim na-moo. 김나무.korea 196
kimura yuji. 키무라 유지. japan 202
kitagawa issay. 키타가와 잇세이. japan 208
ko kang-cheol. 고강철. korea 214
kobayashi akira. 코바야시 아키라. japan 220
kymn kyung-sun. 김경선. korea 224
lee chae. 이재원. korea 230
lee choong-ho. 이충호. korea 236
lee jae-min. 이재민. korea 242
lee kentsai. 리켄차이. china 248
lee se-young. 이세영. korea 254
lee yong-je. 이용제. korea 260
li shaobo. 리사오보. china 266
li tommy. 리토미. china 272
liu esther. 류에스더. china 276
lu zhichang. 루즈창. china 280
mak prudence. 맥프루든스. china 286
matsuda yukimasa. 마쓰다 유키마사. japan 290
matsushita kei. 마쓰시타 케이. japan 294
mei shuzhi. 메이수즈. china 300
min byung-geol. 민병걸. korea 304
mito hidetoshi. 미토 히데토시. japan 310
mo javin. 모자빈. china 314
moon jang-hyun. 문장현. korea 320
nakagawa kenzo. 나카가와 켄조. japan 326
nakajima hideki. 나카지마 히데키. japan 330
nakamura norio. 나카무라 노리오. japan 334
nakano takeo. 나카노 타케오. japan 340
nakui naoko. 나쿠이 나오코. japan 346
nanbu toshiyasu. 난부 토시야스. japan 348
nanum font. 나눔체. korea 354
nieh aaron. 니에어런. china 360
niijima minoru. 니이지마 미노루. japan 364
oh jin-kyung. 오진경. korea 370
omd. 오엠디. china 374
ota tetsuya. 오타 테쓰야. japan 378
pan qin. 판친. china 384
park ji-hoon. 박지훈. korea 388
park kum-jun. 박금준. korea 394
park woo-hyuk. 박우혁. korea 400
park yeoun-joo. 박연주. korea 406
sakano koichi. 사카노 코이치. japan 412
sato naoki. 사토 나오키. japan 418
sawada yasuhiro. 사와다 야스히로. japan 424
seoul city font. 서울체. korea 430
shirai yoshihisa. 시라이 요시히사. japan 434
shur ki-heun. 서기흔. korea 440
sobue shin. 소부에 신. japan 446
sugisaki shinnoske. 스기사키 신노스케. japan 450
sulki & min. 슬기와민. korea 456
sung jae-hyouk. 성재혁. korea 462
suzuki hitoshi. 스즈키 히토시. japan 468
suzuki isao. 스즈키 이사오. japan 474
terayama yusaku. 테라야마 유사쿠. japan 480
tomeetyou. 투미츄. china 484
torinoumi osamu. 토리노우미 오사무. japan 488
wang zhihong. 왕즈홍. china 492
wang ziyuan. 왕쯔위안. china 496
wong stanley. 왕스탠리. china 500
workroom. 워크룸. korea 504
wu yong. 우융. china 510
xiaomage + chengzi. 샤오마거 + 청쯔. china 514
yamaguchi nobuhiro. 야마구치 노부히로. japan 516
yamamoto taro. 야마모토 타로. japan 522
yeo tae-myung. 여태명. korea 528
ying yonghui. 잉융후이. china 532
zhao qing. 자오칭. china 536
zhu haichen. 주하이천. china 524
zhu yingchun. 주잉춘. china 546

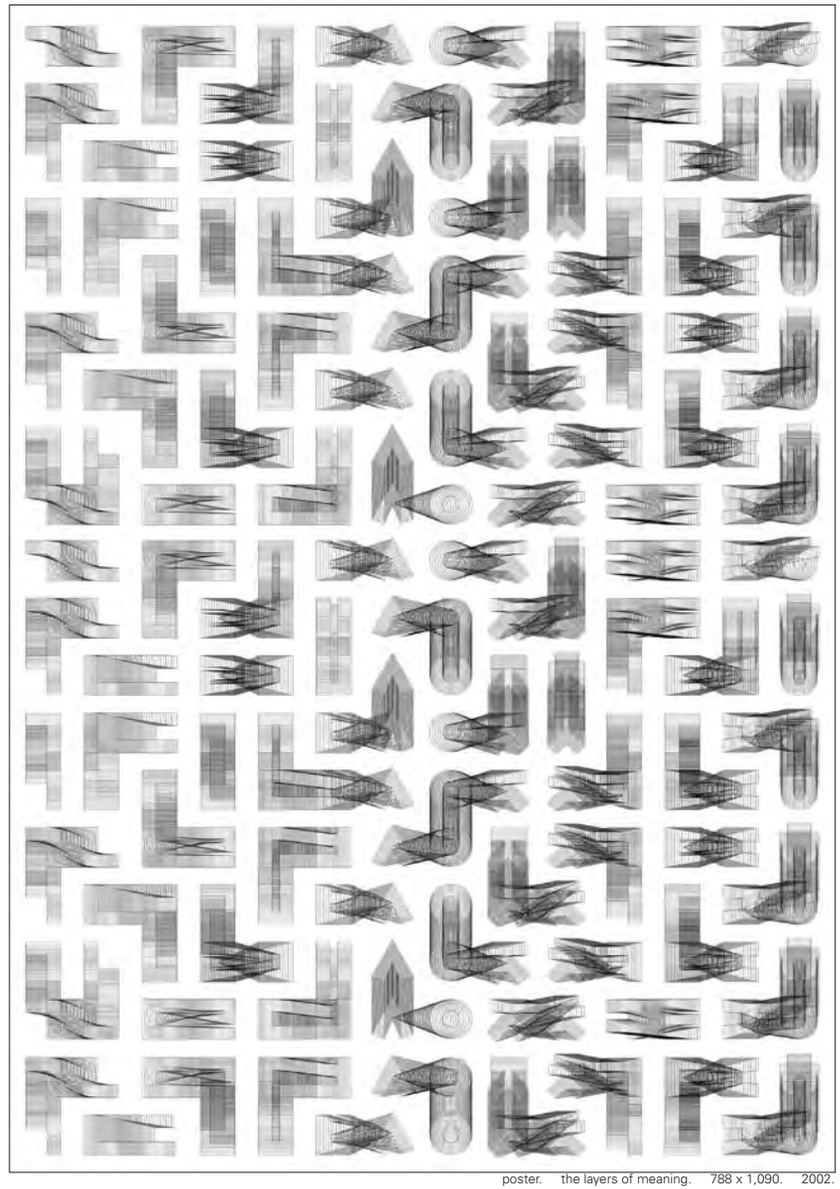
During his undergraduate study, Ahn Byung-hak spent most of his time designing for The University Press, gaining a range of skills in typography and editorial design. His work through at Ahn Graphics for 2 and half years focused largely on editorial design projects. Ahn participated in the renovation project of Deahanmaeil (now known as Seoul Press) in 1998. Ahn freelanced for 3 years from 1999 seeking out a variety of experiences in cultural, social, and political scopes, as well as in commercial fields. The group exhibition <Active Wire> was a defining moment where Ahn began to earn a reputation for his experimental attitudes on graphic design. Later in 2002, the exhibition <De_sign Korea: Political Communication> provided the opportunity to show his stance for design as politics. The exhibition <Image Korea> was another crucial point that exhibited his unique use of the graphic language in dealing with cultural themes. Ahn has run his studio in Seoul since 2002 and has explored diverse borders between graphic design and different areas of study based on typographic experimentation. He was a visiting tutor in Hongik University, Seoul Women's University, Kyunghee University, and others from 2001 to 2007, and currently has focused on graphic design history and new ways of thinking in graphic design.

poster. language play. 420 x 297 x 60 pieces. 2002.

ahn.byung-hak. korea

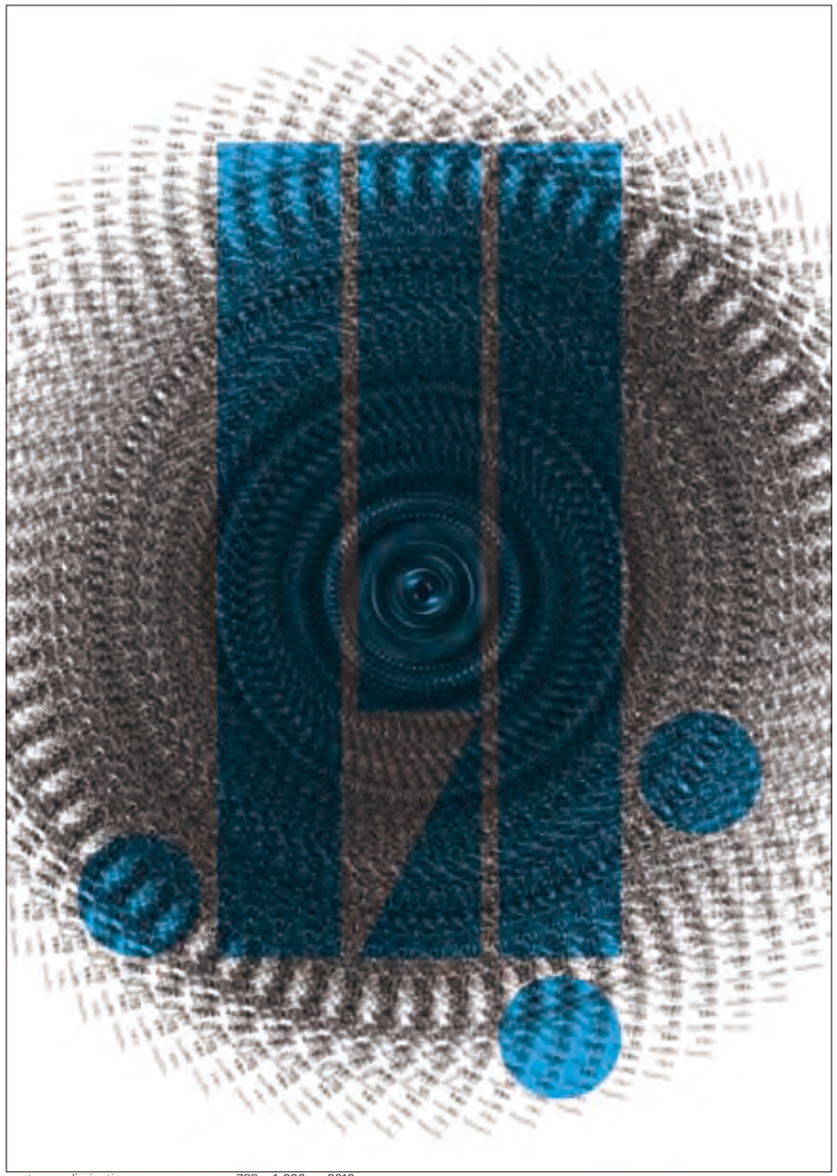
안병학.安秉鶴.

홍익대학교신문사에서 디자인을 담당하면서 신문 디자인에 몰두하며 학창 시절을 보냈다. 이 경험을 통해 타이포그래피와 편집 디자인에 대한 기본적 이해를 얻었고 그래픽 디자이너로 출발하게 되는 계기가 되었다. 졸업 후 안그라픽스에서 풍부한 실무 경험을 쌓은 그는 1998년 대한매일(현 서울신문) 지면 개혁에 참여하기도 했다. 이 프로젝트는 그에게 타이포그래피와 편집 디자인 전반에 대한 상세한 지식을 쌓을 수 있었던 경험으로 남았다. 이후 1999년부터 2001년까지 독자적인 활동을 시작하여 상업적 영역뿐만 아니라 사회·문화·정치적 주제를 다루며 디자인 활동 영역을 넓혀갔다. 아트선재센터에서 열린 〈Active Wire〉(2011)에 참여하여 디자이너로서 그의 생각을 주변에 알렸고 예술의전당 〈De_sign Korea〉(2002) 전시는 디자인의 정치 참여에 대한 인식과 입장을 넓히는 기회가 되었다. 이듬해 예술의전당 디자인미술관 〈Image Korea〉(2003) 전시를 해 그래픽 디자인이 어떻게 역사·문화 주제를 다루어 내는 가에 대한 중요한 실험을 했다. 안병학은 2002년부터 디자인 스튜디오를 열고 타이포그래피적 실험을 바탕으로 한 디자인과 다른 영역이 만나는 다양한 접점을 탐험해왔다. 2001년부터 2007년까지 홍익대학교, 서울여자대학교, 경희대학교 등으로 출강했으며 최근에는 그래픽 디자인 역사와 디자인으로 생각하는 힘에 관심을 두고 있다.



poster. the layers of meaning. 788 x 1,090. 2002.

I object any fixation which goes against relational values to others. One of the critical roles of graphic design is to explore alternative ways of looking and interpreting the meaning of social, cultural, and political phenomena in reality, similar to how science creates a solid line along a perforated one drawn by metaphysics. This is because, in terms of culture, graphic design is the process of defining changes in form and structure, and discovering communication routes within a given context. This scope makes graphic design one of the most pervasive mediums within a culture. Graphic design and culture are mutually generative of each other. Culture feeds the graphic design process used to establish creative outcomes that in turn facilitate performances of use and meaning that shape the cultural context. In this sense, graphic design is a practical implementation depending on local participation, and it is acutely



poster. eliminating a proper noun. 788 x 1,090. 2010.

responsive to a wider range of graphic design performance demanded by the uniqueness occurring within the cultural context. For the last several decades, the hierarchical way of thinking of graphic design as inherited from the age of mass production has consistently faced challenges from readers' sophisticated visual literacy that has been developed through a computer-aided process. For instance, graphic designers can now control all visual elements without much difficulty and create highly complex information surfaces, while readers are able to decode it using their own knowledge and preference. Producing and reading processes in graphic design are controlled not only by designers themselves but also by individual audiences to meet their own demands in daily life. Graphic design was a response to the economies of scale and standardization in new mass societies. The design philosophy

poster. ikeda chiyoko. 788 x 1,090. 2005.

of "form follows function" is based on standardized processes, modular systems, and machine aesthetics of minimalist form. Universal design solutions were born of the demands of universal needs across cultures as a method to make one design solution appropriate for all users. However, is the universal approach still valid for different cultures? If not, what do we, as visual communicators, need to do next in order to deal with this multi-cultural context? 나는 상대적 가치에 반하는 그 어떤 딱딱함에도 반대한다. 또한 과학이 형이상학에서 그려 놓은 점선을 따라 실선을 그리듯, 현실 속 사회·문화·정치 현상들을 해석하고 그에 대한 시각과 대안을 제시하는 것이 그래픽 디자인의 중요한 역할 중 하나라고 생각한다. 문화라는 측면에서의 그래픽 디자인은 주어진 맥락 속 형식과 구조의 변화를 정의하고 소통의 방법을 찾아 내는 과정이기 때문이다. 이러한 생각은 그래픽 디자인이 문화에 가장 파급력이 큰 매개이게 한다. 이렇듯 그래픽 디자인과 문화는 서로 상생한다. 문화가 창조적 결과를 만들어 내

poster. moca newsletter. 210 x 297. 2004.

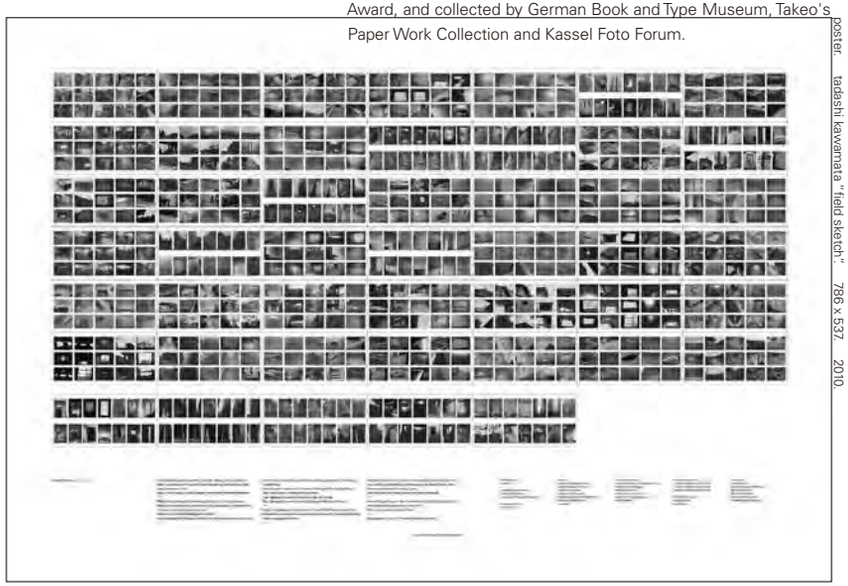
기 위한 그래픽 디자인 과정을 키우고, 창조적 결과물들은 다시 쓰임새로, 또한 문화적 맥락을 형성하는 의미로 사용된다. 과거 수십 년 사이 그래픽 디자인 분야는, 대량 생산 시대로부터 이어온 계층적 사고방식과 기술적 도움을 통해 진보된 디자인 독자들의 수준 높은 시각적 표현 능력에 의해 지속적으로 도전받아 왔다. 예를 들어 그래픽 디자이너는 큰 어려움 없이 모든 시각 요소들을 다룰 수 있고 고도로 복잡화된 정보의 표층들을 창조해내며, 한편 디자인 독자들은 그들 스스로의 지식과 기호에 따라 이를 다시 재구성한다. 디자인 생산과 소비의 과정들이 디자이너 자신에 의해서뿐만 아니라 개별 소비자들 삶 속에서 그들의 수요에 의해 조정되는 것이다. 과거 그래픽 디자인은 새로운 대량 사회 안에서의 규모 경제와 표준화에 따른 부응이었다. 형태는 기능을 따른다라는 디자인 철학은 표준화, 규격화, 미니멀리스트 형식의 기계 미학에 기반되었으며, 보편적 디자인 해결책은 다양한 문화를 넘어서는 공통의 수요를 해결하기 위해 하나의 디자인이 모든 사용자를 만족시키기는 방법으로 태어났다. 그러나 과연, 보편성에 기반한 디자인 접근법이 서로 다른 문화들을 위해 여전히 유효한 것일까? 만약 그렇지 않다면, 시각 커뮤니케이터로서 우리는 지금의 다문화적 맥락을 다루기 위해 무엇을 해야 할 것인가?

poster. contradiction. 788 x 1,090. 2011.

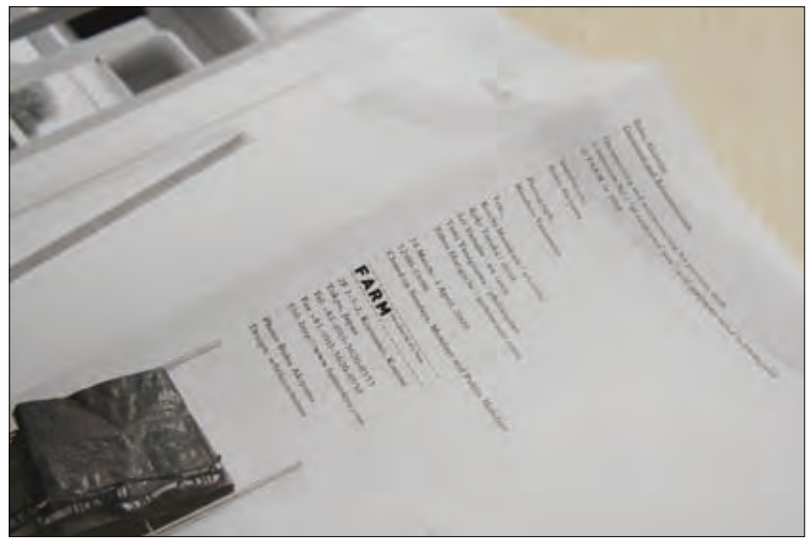
아키야마.신.秋山伸.

1963년 일본 니이가타 생. 1986년 도호쿠대학교에서 건축을 전공한 후 도쿄예술대학교 대학원에서 미술연구과 건축전공을 수료했다. 1990년부터 개인적인 그래픽 디자인 작업을 하다가 2001년에 스튜디오 Qualia(현 Schtücco)를 설립했다. 또한 2008년부터 Edition Nord출판사를 운영하며 그래픽디자이너와 출판인을 겸하고 있다. 2001년과 2002년에 일본 북디자인 콩쿠르에서 심사위원 장려상을 받았으며 다음 해 〈라이프치히 국제 도서전〉(2003)에서 세상에서가장아름다운책상을 받았다. 그 밖에도 독일 카셀 포토북 어워드(2008-2009), 아시아퍼시픽 디자인 어워드(2011)등에서 수상했다. 그의 작품은 독일 국회도서관부속 북앤타이프박물관, 다케오페이퍼 갤러리콜렉션, 카셀포토포럼 등에 소장되어 있다. 도호쿠대학교, 도쿄예술대학교, 국제교류 심포지엄 등에서 활발한 강연을 하며, 센다이 대학교 학생설계 우수작품전, 포스터 공모전 〈부흥을 향한 리디자인〉(2011)의 심사위원을 맡기도 했다. 첫 개인전 〈이사와 장례식〉(2011)을 열었다._____Born in Niigata, 1963. Graduated from Architectural Department, Tohoku University and completed the master couse in the study of art at Tokyo National University of Fine Arts and Music. Akiyama founded his studio Qualia Corporation (Schtücco Inc., since 2003) in 2001, and founded publisher Edition Nord. He is currently lives and works in Niigata. Akiyama held his exhibition <Moving/Funeral: the Life and Death of Schtücco at Osaka, 2010. He gave lectures at Tohoku University, Tokyo University of the Arts, Shibaura Institute of Technology, Interchange Symposium of East Asia Book in Paju, Korea, and jury member of <The Portfolio Review> in LEMON Exhibition of Students' Works, <Re-design for Recovery> in Sendai School of Design. His works were selected many awards such as Japan Book Design Concours, <Best Book Design from All Over the World> in Leipzig, Photobook Award in Kassel, Asia-Pacific Design Award, and collected by German Book and Type Museum, Takeo's Paper Work Collection and Kassel Foto Forum.

akiyama.shin. japan



poster_tadashi kawamata "field sketch", 786 x 537, 2010.

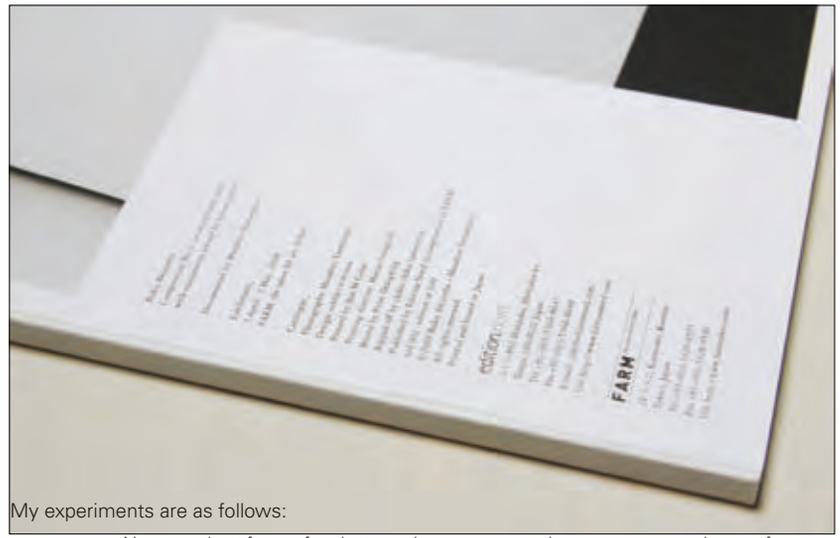


poster/dm. buku akiyma "document and reconstruction", 420 x 284, 2009.

"Unexpressionism" in Typography

I make experiments on design under several themes depending on the characteristic of each work. One of them is "unexpression", which I put into practice mainly in publications by my publishing label named "edition nord". In general, a character cannot exist without any content to express. For instance, it will be considered as an error or an accident if one without meaning got mixed in on a page. It is dependent on meaning and exists to "replicate". I think that all operations beyond "replicate", which is the character's basic function, are "expression". It cannot exist without content, but conversely, an existing character by itself can be said to fully functions in meaning. If "expression" is to give greater meaning to a character which functions in "replicate" originally, it is almost "decoration". In that sense, it seems to me that modern typography supposed to avoid decoration to the minimum is highly decorative. So what is a practice not to express, that is, "unexpression" like?

book. misaki kawai "pencil exercise." 182 x 257. 2011.



book. buku akiyma "composition no.2." 206 x 297. 2009.

My experiments are as follows:

Not to select fonts: for that you have to use at least one, use only one font per work to eliminate the contrast of different fonts.

In minimal size: minimize characters without significantly affecting readability; although designed font itself is already an expression, you can minimize it.

In the same size: equalize the size of characters to eliminate the contrast of different sizes.

In achromatic color: unify characters basically in black to eliminate the contrast of different letter colors.

In single-column format: have only one block per page basically to eliminate the contrast of character arrangements.

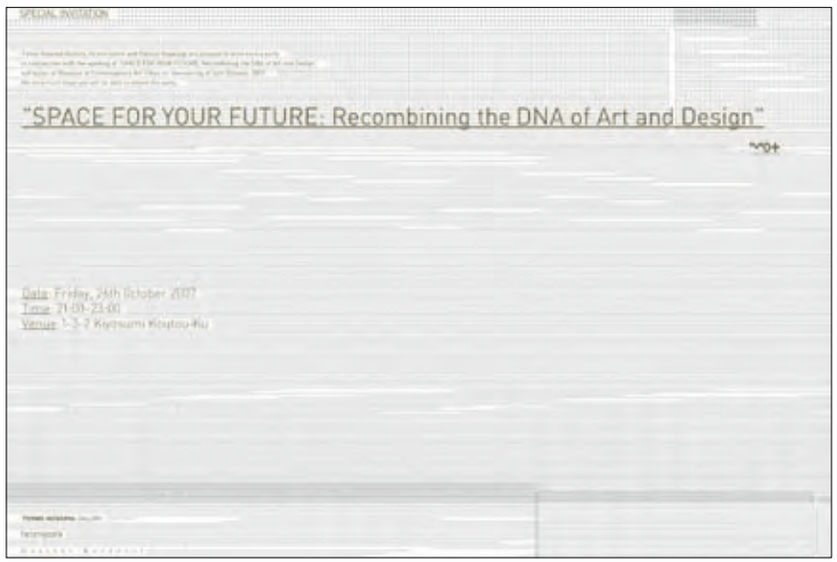
To use linearity: utilize the order, a concentration difference of meaning which occurs at the very least, for character arrangements; a text is linear in principle and a segment by line break is essential for replicating on a page, which grades information inevitably.

To limit the expression of characters: to minimize or to eliminate character information on the cover to avoid it from having the advertising function; characters form a message by appearing on the cover.

Why do I call it "unexpression", not "non-expression"? It is because I expect that the overall practice becomes one expression finally, that is, an inversion of purpose. At the same time, I understand that "unexpressionism" is not "functionalism" at all. To be honest, finished works are far from being functional in terms of language indication. The practice of "unexpression", which seems difficult to persist in real life, has some benefits. One of them is contentism. For instance, in a portfolio, readers can appreciate works themselves without any bias caused by design, which makes the para-text such as an artist's name or a title to its proper subordinate position to works. After a few years of practice, I came to understand that this ultimate attitude of design unexpectedly got accepted naturally by authors who are skeptical of design as formative play, or unconcerned with a commercial result such as sales or attracting many customers, or attaching importance to only present imagination without relying on a symbolic capital such as past own works or reputation, and also readers who can read their attitude from a book.

magazine spread.　shin akiyama "site zero / zerosite".　420 x 297.　2008.

poster / dm.　invitation for a party "space for your future".　515 x 364.　2007.



타이포그래피에서의 〈반표현주의〉

타이포그래피에서의 반표현주의나는 작업의 특성에 따라 몇 가지 테마를 가지고 디자인 실험을 하고 있다. 그 중 하나가 '반표현'이며 주로 출판물을 통해 실천하고 있다. 일반적으로 문자는 나타내는 내용이 없으면 존재할 수 없다(이를 테면 출판물 페이지에 의미 없는 문자가 섞여 있다면 그것은 실수나 사고로 인식될 것이다. 문자는 의미에 종속되고 그것을 재현하기 위해 존재한다. 나는 이 문자의 기본적인 기능인 재현을 넘은 조작 모두가 표현이라고 생각한다). 문자는 내용이 없으면 존재할 수 없다. 다시 말하면 존재하는 문자는 그것만으로 충분히 그 의미 와 기능을 다하고 있다고 할 수 있다. 이미 '재현'을 충분히 하고 있는 문자에 그 이상의 의미를 부여하는 것이 '표현'이라면 표현은 지극히 '장식'에 가까워진다. 장식을 한없이 배척했던 모던 타이포그래피도 이런 뜻에서 현저히 장식적이었다고 생각한다. 그렇다면 표현하지 않기 위한 실천 즉 '반표현'이란 무엇일까?

내 실험은 이와 같다.

글꼴을 고르지 않는다: 글꼴을 쓰지 않는 것은 불가능하나 여기서는 적어도 글꼴 대비 표현을 없애기 위해 한 작품 당 한 글꼴만 쓰도록 한정하고 있다.

최소한의 크기: 디자인된 글꼴 자체가 이미 표현이다. 그러나 그 표현을 최소화할 수는 있다. 여기서는 가독성이 현저히 저하되지 않는 범위 내에서 가장 작은 포인트로 사용한다.

크기의 통일: 크기 대비를 없애기 위해 포인트를 기본적으로 한 종류로 한정한다.

무채색: 문자 색에 의한 대비를 없애기 위해 기본적으로 검정으로 통일한다.

일단(1단) 짜기: 문자 배치에 의한 대비를 없애기 위해 기본적으로 한 페이지 한 블록으로 한정한다.

선형성(線形性)의 이용: 텍스트는 원리적으로 선형적이며 페이지에 재현할 경우 줄바꿈에 의한 분절이 필수다. 그 분절은 필연적으로 정보 서열을 낳는다. 이 서열이라는 어쩔 수 없이 생겨버리는 최소한의 의미 농도 차를 문자 배열에 이용한다.

문자표출의 제한: 문자는 표지에 나타남으로써 메시지가 된다. 이 광고적 기능을 표지가 맡지 않도록 표지에 나타나는 문자정보를 최대한 적게 하거나 없앤다.

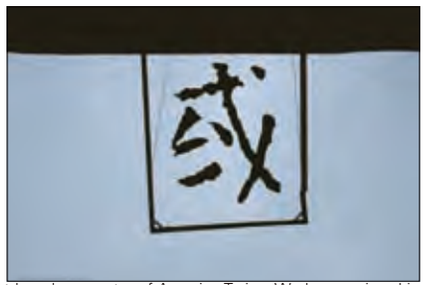
내가 이러한 실천을 '비표현(non-expression)'이 아닌 '반표현(unexpression)'이라고 부르는 것은 그 총체가 결국 하나의 표현이 되는, 말하자면 목적의 반전을 예기하고 있기 때문이다. 동시에 '반표현주의'는 결코 '기능주의'가 아니라는 것 또한 이해하고 있다. 솔직히 말해 완성된 작품은 언어 표시라는 점에서 거의 기능적이라고 보기 어려운 것이 사실이다. 현실사회에서 살아남기 힘든 '반표현' 실천에도 몇 가지 효력이 있다. 그 중 하나가 내용주의다. 이를 테면 작품집에 적용할 경우, 독자는 디자인에 의한 선입견 없이 작품만을 감상할 수 있다. 그리고 그것은 작가이름이나 타이틀 등의 작품에 대한 텍스트들을 작품에 대하여 본래 있어야 할 종속적인 위치로 되돌리는 것이다. 그리고 이러한 극한적인 디자인 태도가 조형 유희로서의 디자인이라는 것에 회의적인 저자에게 혹은 판매나 모객이라는 상업적인 성과에 무관심한 저자에게 혹은 자신의 과거 작품이나 명성, 자본에 의존하지 않고 현재 창조에만 중점을 두는 저자에게 그리고 이러한 자세를 책으로부터 읽어낼 수 있는 독자에게는 의외로 자연스럽게 받아들여진다는 것이 이 몇 년 동안의 실천으로 증명하기 시작했다.

book.　masanao hirayama "3444".　210 x 148.　2011.

어우베니.区德诚.

au.benny. china

Amazing Angle Design Consultants의 디자인 디렉터이자 Amazing Twins 의 공동 크리에이터이다. 1990년대부터 일본 도쿄와 오사카를 오가며 활발한 전시 활동을 했다. 이를 계기로 그의 작품이 외부에 소개되면서 소니, 히타치와 협업하여 제품과 광고 디자인을 담당했다. 2003년에는 그의 스튜디오 내에 미니미니갤러리를 열었고 그래픽 디자인 작업 이외에도 전시와 세미나 기획, 사진, 출판 활동을 하고 있다. 〈Seven: 일본 최고의 아트 디렉터〉 #년도 〈도쿄 타이프디렉터스클럽(TDC)〉 〈Love from Hong Kong(2007)〉 등의 전시를 기획했으며. 그래픽 디자인, 종이, 인쇄 과정에 대한 다양한 경험을 바탕으로 디자인 컨설팅을 하고 있다. 국내외 각종 디자인 세미나에 강연자로 초청되었으며 홍콩 최고 디자이너 10인(2008)에 선정되었고 홍콩디자이너협회(HKDA), 포스터리그, 도쿄 TDC회원이다. 각종 국제 디자인 공모전의 심사위원을 맡고 있다.



typography works. wordspotting. 400 x 600. 2011.

Design director of Amazing Angle Design Consultants Ltd. and co-creator of Amazing Twins. Works premiered in Japan in 1990's and toured in exhibitions in Tokyo and Osaka, and at the same time, collaborated with Sony and Hitachi to develop original products and advertisements. In 2003, Benny founded miniminigallery at his design studio. Aside from his graphic design work, Benny is devoted to curate exhibitions and seminars on design, photography and publications. Some of the large-scale design activities include <SEVEN: showcase of top Japanese art directors> and <Tokyo TDC Exhibition in Hong Kong>, <Love from Hong Kong> at Tokyo Designers Week 2007 and 2009 Shenzhen Hong Kong Design Show. Benny is a consultant to various paper companies for his professional knowledge and experience in graphic design, paper and print production. Also, he's often been invited to speak for local and overseas design seminars. Benny is currently a full member of Hong Kong Designer's Association, member of Poster League, overseas member of Tokyo TDC, and jury member of various international design competitions. He is also an external examiner and course advisor for several design institutions in Hong Kong. Awarded Hong Kong Ten Outstanding Designer in 2008.

typography works. hello typography. various. 2004 to present.

When different characters come together, they form words and sentences, which delivers a message.

각기 다른 글자들은 모여서 단어와 문장을 이루며, 그것들은 의미를 전달한다.

poster. turn war into warm. 700 x 1,000. 2003.

In fact, many things we see everyday are also unique characters, scattered in the city.
사실 우리가 일상에서 매일 보게 되는 대상들 역시 도시에 여기저기 흩어져있는 독특한 문자들인 것이다.

poster. imprint & imagination #2. 700 x 1,000. 2011.

Anywhere on the street, you may suddenly be attracted to a certain image, sending you a particular message and signal.
거리 어디선가 어떤 특정 이미지에 시선이 멈추게 되는데, 이는 그것이 보내는 특정한 메시지나 신호 때문이다.

poster. 1/4 typography works from shenzhen, china. 700 x 1,000. 2009.

Design is the discovery, reception and composition of these signals.

디자인이란 이러한 신호들을 발견하고, 수신하고, 그리고 구성하는 것이다.

poster. hong kong design centre. 700 x 1,000. 2006.

It is also an on-going exploration of possibilities from the established definition of everyday life.

그것은 또한 일상의 삶 속에서 기존에 정의된 것들로부터 가능성들을 지속적으로 탐구하는 과정이다.

비쉐펑.毕学锋.

bi.xuefeng. china

IMAGRAM Design, 비쉐펑그래픽디자인컨설턴트의 아트 디렉터이며 센젠 그래픽디자인협회(ASGDA)학술위원, 국제그래픽디자인연맹(AGI) 회원이다. 비쉐펑은 1977년에 IMAGRAM Design를 설립했고 혁신적인 접근과 창조적 상상력으로 고객이 시장에서 선두주자로 성장할 수 있도록 디자인 컨설팅을 하고 있다. 그는 국내외 다양한 디자인 공모전에서 100여 개 상을 수상한 바 있으며 현재 다수의 공모전에서 심사위원을 맡고 있다. 또한 전시기획자로서 디자인과 예술의 국제 교류를 활발히 추진하고 있다.

Bi Xuefeng is an Art Director in Shenzhen IMAGRAM Design Co., Ltd. and BI XUE FENG Graphic Design Consultant, and also an Academic member of Shenzhen Graphic Designer Association, as well as a Member of Alliance Graphique Internationale (AGI). In 1997, Bi Xuefeng founded IMAGRAM Design Co., Ltd. Mr. Bi with the designers in company have brought tremendous benefits and market influence for clients through works filling with innovation and imagination. The clients have been forerunners in market. Mr. Bi has won numerous design awards home and abroad and participated in design competitions as a jury. In addition, he also positively impels the international design exchanges as a curator.

poster. the 6th international ink painted biennial of shenzhen. 700 x 1,000. 2008.

Poster of The 6th International Ink Painting Biennial of Shenzhen

Each Chinese character consists of various strokes formed by different dots or lines as the basic components. I make strokes of character "水墨" and other sub-exhibitions abstractionized, which brings an effect of light and shade overlap, virtuality and reality intertexture. Applying the methods of interweaving and sharing of strokes, I design the image of Ink Painting Biennial of Shenzhen, which is used in poster and book respectively, to express the artistic conception based on Chinese ink painting.

Binhai Urban Planning Gallery Collection

This set of book is designed for BINHAI District, Shenzhen. The core image is a combination of Chinese character's radical "氵" (which means water, ocean, river, lake, brook, etc.) and English letters "BH" (which are initials of pinyin "BIN HAI"). The arc-shaped cover is featured by coastline stretched along BIN HAI District. In addition, this design makes access to books easily.

book. the 6th international ink painted biennial of shenzhen. 280 x 280. 2009.

제6회 선전(深圳) 국제 수묵화 비엔날레

한자는 획으로 구성된다. 나는 '수묵'이라는 한자와 각 부분 전시의 주제어의 문자 획을 추상화하였고 여기에 수묵의 농담과 사실적 세부묘사를 더하였다. 획을 교차시키거나 공통된 획을 이용하는 방법으로 선전 수묵화 비엔날레의 이미지를 디자인하였고, 이로서 중국 수묵화의 정취를 전달하고자 하였다.

선전 동부 빈하이신구 도시기획 도록

이 작업은 선전의 빈하이신구의 도시기획에 대한 디자인이다. 이 책의 핵심 이미지는 한자의 삼수변 "氵"과 빈하이의 로마자표기법에 따른 "BIN HAI"에서 이니셜을 따온 "BH"의 결합으로 만들어졌다. 원호 형태의 표지는 빈하이 지역을 따라 뻗은 해안선을 형상화한 것으로, 독자가 책에 쉽게 다가가도록 만든다.

*빈하이신구: 중국 텐진 빈하이 지역의 경제특구를 말함.

book. binhai urban planning gallery collection. 200 x 250. 2008.

poster. ingenuity follows nature. 700 x 1,000. 2011.

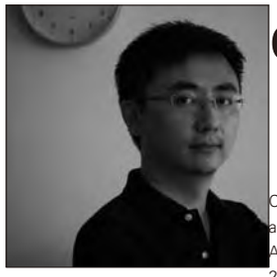
Poster of Ingenuity Follows Nature

I'm invited to design this poster by Ms. Dong (Dong Ziyang), a calligrapher of Taiwan. I have Ms. Dong's works projected onto my space. In this way, her calligraphy embraces immense momenta which has beyond the form of paper. Moreover, the beauty of abstract shaped by ink painted lines leap off the paper vividly. By way of projection, I express my understanding of the dialogue of calligraphy and space, space and myself.

poster. ingenuity follows nature. 700 x 1,000. 2011.

묘법자연포스터

이 포스터는 대만의 캘리그래퍼 둥즈양 여사의 요청으로 제작되었고 그녀의 작품은 나의 작업 공간에 투영되었다. 작가의 캘리그래피는 지면을 넘어서는 강력한 기운 뿐 아니라 극명하게 구분되는 먹 선이 만들어내는 추상적 아름다움을 드러낸다. 결과적으로 투영은 내가 이해하는 캘리그래피와 공간, 그리고 공간과 나의 대화를 표현하는 방식이다.



chen.rong. china

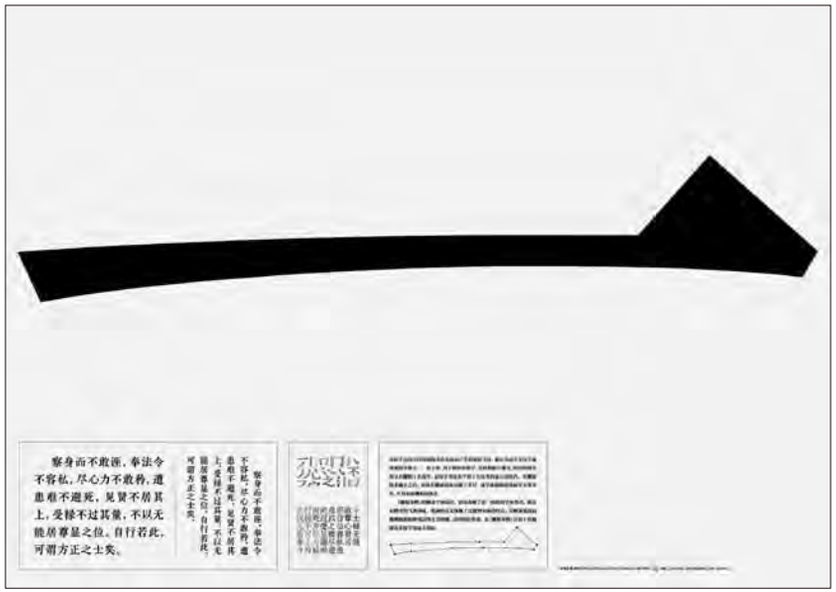
Chen Rong studied visual communication design at the Shanghai University, and earned Master degree in visual communication design from Musashino Art University with instruction of Prof. Katsui Mitsuo and Niijima Minoru in 2002, at the mean time his graduation work and thesis were voted as the Best Work of the Year. Since 2002 he worked for 'The Design Associates' in Tokyo, taking up branding and packaging design work. Returned to Shanghai in 2005 and joined GK Design Shanghai Branch, served as director of Graphic Design. Now he is Lecturer as well as director of Visual Communication Design of Shanghai Institute of Visual Arts, Fudan University since 2007; Visiting Lecturer of Zhuhai Branch School, Beijing Normal University; Partner and Chief Creative Director of QinWei Design; Design magazine free writer. Chen Rong is devoting in the typeface design as the core of brand and the packing design research and the education. He participated in the exibition <Typography Beijing 2009>, won the committee prize of the Founder 5th Chinese Character Typeface Design Competition, and his book design was selected in <the Yearbook 2011 of Japan Typography Association>.

천룽.陈嵘.

1996년 상하이대학교 시각전달디자인학과를 졸업하고 일본으로 건너 가 무사시노미술대학 대학원에서 카쓰이 미쓰오, 니이지마 미노루의 지도를 받았으며 2002년에 우수졸업상을 받았다. 2002년 도쿄디자인어소시에이츠에 입사, 브랜드 및 패키지 디자인 작업을 한 뒤 2005년에 중국으로 돌아와 GK디자인 상하이분사 디자인부 총감독을 거쳐 2007년부터 푸단대학교 상하이시각예술학원에서 일했다. 현재 친웨이디자인 수석 크리에이티브 디렉터이자 푸단대학교 시각전달디자인 전공 책임교수, 베이징사범대학 주하이분교 객원교수이다. 주로 글꼴 디자인을 중심으로 브랜드와 패키지 디자인 교육 및 연구를 하며, 디자인 잡지에 글을 기고 하고 있다. 베이징 국제그래픽디자인협의회(Icograda) 〈베이징 타이포그래피 2009〉 주제전에 초빙되었고, 제5회 방정상 중국 한자 글꼴 디자인 공모전 심사위원상, 일본 타이포그래피협회 〈올해의 책 2011〉 공모전에서 그의 북디자인 작업『 시각언설 』이 입선했다.

察身而不敢诬，奉法令
不容私，尽心力不敢矜，遭
患难不避死，见贤不居其
上，受禄不过其量，不以无
能居尊显之位。自行若此，
可谓方正之士矣。

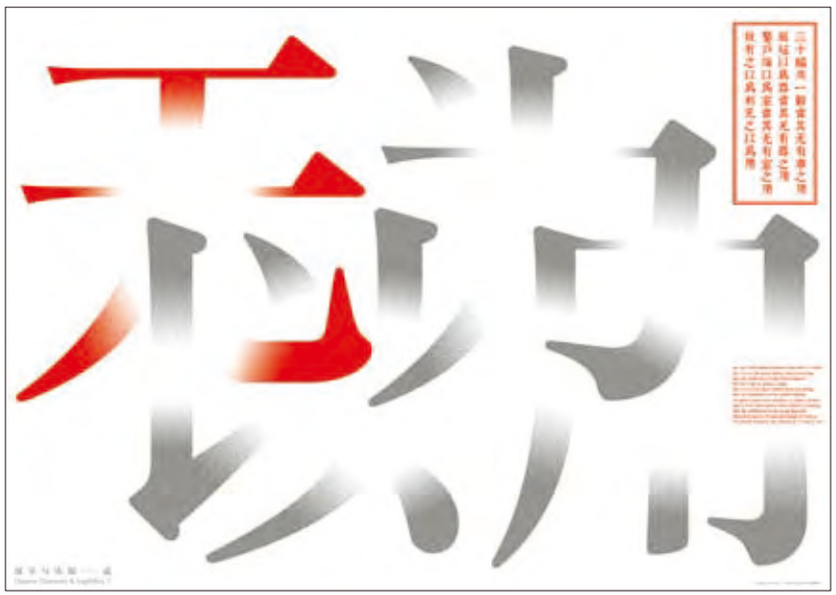
typeface design. sui gothic. 2009.



poster. from the one. 1,000 x 707. 2011.

When I was doing my Master graduation work in *Musashino Art University* Japan, I began to pay attention to typeface design of Chinese characters. The overseas learning experience gave me a chance to look into Chinese design culture from a new angle. Fortunately Japan has similar Chinese character culture, so I learned a lot of their experiences and methodologies. When I was doing my master thesis and creations, I focused on the design of Chinese Typeface Song and horizontal composition that emerged just decades ago.

poster. useless is useful– chinese character & legibility 2. 1,189 x 841. 2011.



book. visual narrative. 248 x 258. 2010.

At the end of 19th century, with entry of western cultures, Latin words and scientific expressions appeared frequently in books, the single vertical composition lasted for thousands of years was broken. After the New China was established, horizontal composition was fixed as the standard. Almost at the same time, Chinese characters were being simplified. Compared with the long history of China, the change to the composition direction and the simplification is radical indeed. As a result, the design of Chinese characters today has a lot of problems to be solved. Many writers and designers, questioned the simplification of Chinese characters. But I think the change is at least a brave attempt and a revolution in the modern world characters.

Formation of Chinese and Latin characters evolves with some substaintially same rules over the more than three thousand of years, although they belong to totally different character systems. Characters is a visual media of culture, and their formation mirrors the development of social economy, politics and culture. Both Chinese and Latin characters develop continuously and swing back and forth like a pendulum between humanism and styling formation in the course of history.

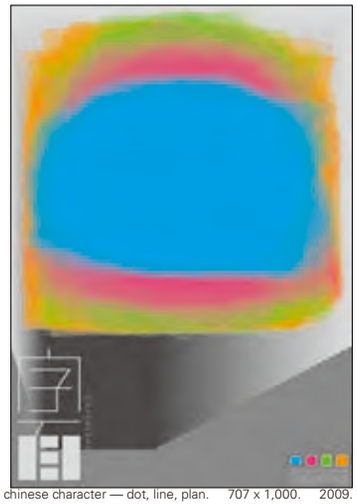
I am confident that humanism will be the most reasonable trend of Chinese typeface design. Design is never a game of styling. Design is one of the most effective tools that improve human life and solve social problem. *Human - oriented* design is the best. My favorite word is "*Acquiring New Knowledge through Reviewing the Old*" by Confucius. It means innovation is impossible without knowing the past. The so-called innovation is based on the creations of predecessors. Wildly fantastic design is difficult to root. Especially Chinese typeface design, strange style without culture of Human will not be longlasting.

일본 무사시노미술대학에서 졸업작품을 준비하고 있을 때 비로소 나는 중국 서체 디자인에 관심을 갖게 되었다. 유학 시절의 경험은 중국 디자인 문화를 새로운 각도로 바라볼 수 있는 계기를 마련해주었다. 다행히도 일본은 중국의 한자 문화와 유사했으므로 나는 많은 경험과 방법론을 배울 수 있었다. 졸업논문과 작품을 하면서 나는 중국 서체 중 〈송체〉 디자인과 불과 몇 십 년 되지 않은 한자의 가로쓰기 문제에 집중하였다.

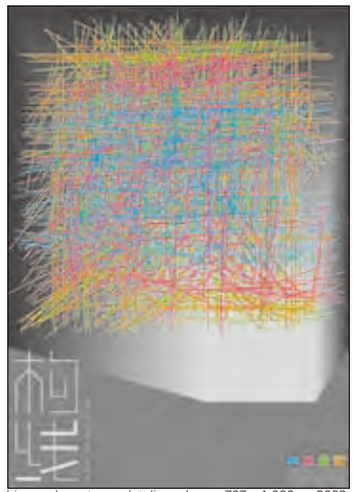
19세기 말 서구 문화가 중국에 소개되면서 라틴어들과 과학 공식들이 책에 빈번히 등장하면서 수천 년간 지속되어왔던 고유한 세로쓰기가 무너졌다. 새로운 중국이 들어선 후 가로쓰기가 표준으로 자리를 잡았다. 그와 거의 동시에 중국 한자는 단순화되었다. 중국의 장구한 역사와 비교할 때 쓰기 방향과 단순화에 따른 변화는 가히 급진적인 것이었다. 결과적으로 오늘날 중국 한자 디자인은 풀어야 될 문제가 산적하다. 많은 작가나 디자이너들은 중국 한자의 단순화에 의문을 제기해왔다. 그러나 나는 그 변화는 적어도 용감한 결단이었고 근대 세계의 문자 역사상 하나의 혁명이었다고 생각한다.

비록 철저하게 서로 다른 글자 체계임에도 불구하고 중국이나 라틴 글자들은 삼천 년 이상 긴 시간을 거쳐 근본적으로는 같은 규칙을 따르면서 진화하고 있다. 글자는 문화를 보여주는 하나의 시각적 매체이며, 글자의 형성과정은 사회 경제, 정치 그리고 문화의 발전을 반영한다. 중국과 라틴 글자들은 모두 지속적으로 발전하고 있으며 시계의 추처럼 휴머니즘과 조형 양식 사이를 왔다 갔다 하고 있다.

나는 휴머니즘이 중국 타입페이스 디자인에 있어 가장 합당한 트렌드가 될 것이라 확신한다. 디자인은 결코 단순한 조형 놀음이 아니다. 디자인은 인류의 삶을 개선하고 사회 문제를 해결할 수 있는 가장 효과적인 수단 중의 하나이다. 인간 중심의 디자인이 가장 바람직한 디자인이다. 내가 좋아하는 말은 공자의 '온고지신(温故而知新, 옛것을 통해서 새로운 것을 배운다)'이다. 이것은 혁신은 과거를 모르고는 불가능함을 의미한다. 이른바 혁신이란 이전 사람들이 이룩해놓은 것에 기초한다. 과할 정도로 현란한 디자인은 뿌리내리기가 어렵다. 한자 타입페이스 디자인에 관한 한 특히 인간을 중시하는 문화가 없는 괴상한 스타일은 오래가지 못할 것이다.

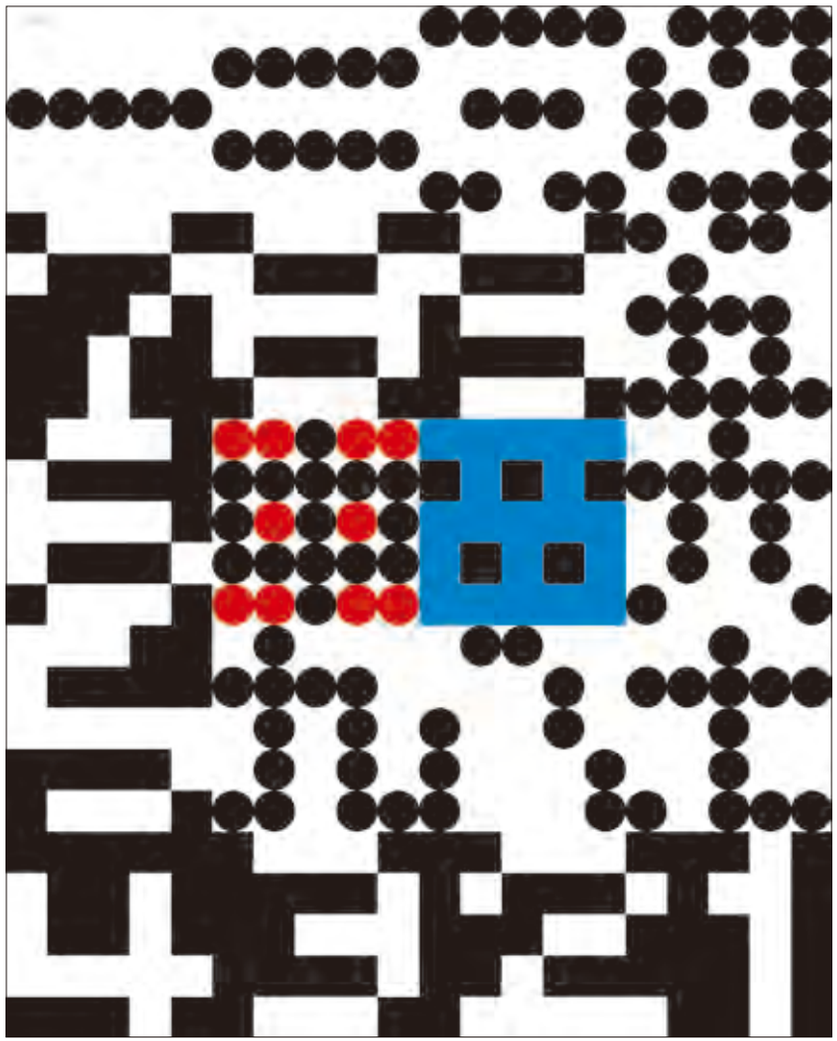


poster. chinese character — dot, line, plan. 707 x 1,000. 2009.



poster. chinese character — dot, line, plan. 707 x 1,000. 2009.

poster. chinese character — dot, line, plan. 707 x 1,000. 2009.



chinese and arabic figures. 800 x 1,000. 2006.

poster. a hundred flowers blossoming and a hundred viewpoints contending. 594 x 841. 2006.

cho.hyun. korea

조현.曺鉉.

디자이너 조현은 2001년부터 2002년까지 '쓰레기'를 주제로 한 작업에 빠져 지냈으며, 2002년 일상에서 찾은 사물의 규칙을 바탕으로 최성민과 함께 타입페이스 〈FF Tronic〉을 개발했다. 이를 계기로 독일 FSI(Font Shop International)등록 디자이너로 활동하게 되었다. 2002년 예일대학교에서 그래픽 디자인 석사과정을 졸업하고 2004년에 서울로 돌아와 자신의 스튜디오 S/O Project(Subject and Object Project in everyday life)를 설립하였다. S/O Project는 일상과 일상적인 사물에 대한 관점과 타이포그래피적 해석을 접합시켜 표현하는 작업들을 꾸준히 시도하고 있다. 특히 'subject'와 'object'의 관계를 다양한 미디어에 접목하고 확장 시키는 데 스튜디오 작업의 방향을 두고 있다. 이런 디자인 방법론을 통해 상업적인 기업과의 협업에서도 독창적이며 실험적인 결과물들을 만들어낼 수 있었으며, 기존의 방식에서 벗어난 다양한 미디어와의 소통방식이라는 평가를 받으며 레드닷 디자인 어워드, 뉴욕 및 도쿄 타이프디렉터스클럽(TDC), 아트디렉터스클럽(ADC), 애뉴얼리포트컴페티션(ARC) 등에서 수상했다. 그는 일상 속에서의 Subject/Object에 대한 실험을 교육에서도 적용하고 있다. 학생들과 일상적인 주제를 바탕으로 작업한 결과물들은 레드닷 어워드에서 수상하며 호평을 받았다. Fendi 10+ 아티스트, 한국의 북 디자이너 19인으로 선정 되었으며, 현재 스튜디오 운영과 동시에 서울대학교 대학원과 경원대학교에서 학생들을 가르치고 있다. ARC, ASTRID Award의 심사위원이다.

Between 2001 and 2002, the designer Cho Hyun was deeply absorbed with trash. In 2002, he and Choi Sung-min developed the FF Tronic typeface based on the rules of objects encountered in daily life, and this led to his work as a registered font designer with FSI (Font Shop International, Germany). That same year, he earned a M.F.A. in graphic design from Yale University, and in 2004 he established his S/O Project studio in Seoul. With a name meaning 'Subject and Object Project in everyday life', this effort sees him making continued attempts at work incorporating perspectives on daily life and everyday objects into typographic expression. In particular, the studio's efforts are focused on combining and expanding the relationship of subject and object into different media. This design methodology has led him to produce unique and experimental results even when cooperating with very commercial enterprises, and his various media and communication approaches, which represent a departure from established methods, have met with considerable praise, including honors from the Red Dot Awards, TDC NY, TDC Tokyo, ADC, and the ARC Awards. Cho's experiments with the subject/object in everyday existence are also realized in the field of education, and the results of his work with students based on everyday themes and areas of interest have been honored by the Red Dot Awards. He has been selected as a Fendi 10+ Artist and one of Korea's Top 19 Book Designers, and his current efforts include running his studio, teaching students at the Seoul National University graduate school and Kyungwon University, and serving as a judge at the ARC Awards and ASTRID Awards.

installation. garbage collector. 487 x 603 x 950. 2007.

"Strange forms for good reasons"

Designing the Every Day

Designing things means conveying one's thoughts, and there are said to be thousands, even tens of thousands of ways to speak one's mind. Among all these examples, is there any with power enough to communicate with a grounding in actual experience? Is there any with power enough to borrow the voice of the existing objects and phenomena that are constantly producing messages around us? The ordinary—the "every day"—is exceedingly impartial, leading to us ponder at every moment which of them we should choose, and what we should use in communicating. A power and truth that can never be known if one does not locate them, if one does not make the endeavor. Things that always existed in our midst yet were never afforded our gaze or attention. Everyday objects are working to ready reasons for our sympathies, waiting for us to see them. This is the reason for—and the power of—designing the "every day," rather than models with abstract and ideal forms produced over some desk.

bag design. i can't say in words. 265 x 140 x 50. 2008.

낯설은 형식과 적절한 이유

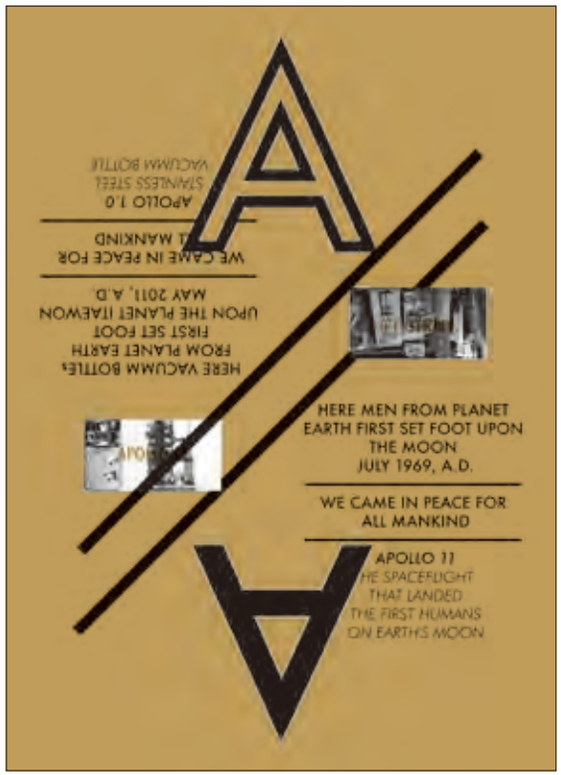
'매일'을 디자인하는 것

디자인을 한다는 것은 생각을 전달하는 것이라 말하고 그 생각을 말하는 방법은 수천 수만 가지가 있다고 한다. 이 많은 경우의 수에서 실질적인 경험을 근거로 전달하는 것만큼 힘을 가진 것이 있을까? 존재하는 주변의 메시지를 끊임 없이 발생시키는 사물과 현상의 입을 빌리어 말하는 것만큼 큰 힘을 가질 수 있을까? 매일이라는 일상은 너무나 공평하여 우리는 이것들 중에서 무엇을 선택하여야 하고 무엇을 통해 전달하해야 할지 매 순간을 고민하게 만든다. 찾아내지 않으면, 그리고 시도해 보지 않으면 알 수 없는 힘과 진실. 항상 주변에 존재했지만 한 번도 눈길과 관심을 주지 않았던 것. 일상의 사물들은 공감할 수 있는 이유를 준비하고 있으며 우리가 봐주기를 기다리고 있다. 이는 책상 위에서 관념적이고 이상적인 폼으로 생산해내는 조형이 아닌 매일을 디자인하는 이유이고 힘인 것이다.

The Beginnings and Process of Working to See Everyday Things Afresh

In its impartiality, the everyday comes across as quite tedious and ordinary. So tedious are these things that we have failed to hold any interest in them or ask the reasons why. Why do I feel more interested and profoundly moved by such things? After all, there clearly must be things that are somewhat more special, things more peculiar in their origins. It is a devil of a preconception we live with, something not at all unfamiliar that lies hidden within all of our thoughts, or part of a kind of common wisdom everyday experience that we have been educated into and agreed to. Betraying and overturning the things we all trusted in or thought we knew—these things may not glitter or cry out, but they are things that we can sympathize with, media that for all their slightness possess considerable communicative power. These are the things that I focus on.

typeface. ff tronic. 2002.



poster. apollo 11/apollo 1.0. 500 x 700. 2011.

Typography and Everyday Messages

The conveying and communicating of thoughts in real life tends to operate through common wisdom rather than any exceptionally novel methods. But with the standard of "common wisdom," we end up persuading and understanding within the scope of what is known, what has already been seen. Typography serves as an outstanding medium for mediating and connecting the boundaries of common-sense language and common-sense images from the communicator's standpoint. In the relationship of letter and image, the two elements do not always exist together equally. I believe that an approach of eliminating or minimizing the image as much as possible encourages greater imagination, with the effect of leading the viewer to maximally incorporate his or her own experience, and I think that work produced through the equating of image and type represents the greatest appeal and strength of typography.

When I put a thought into design, I try to communicate by way of the everyday, making use of typography that is exceedingly clear, beautiful, and even economical.

typographic drawing. fig.1. 295 x 210. 2009.

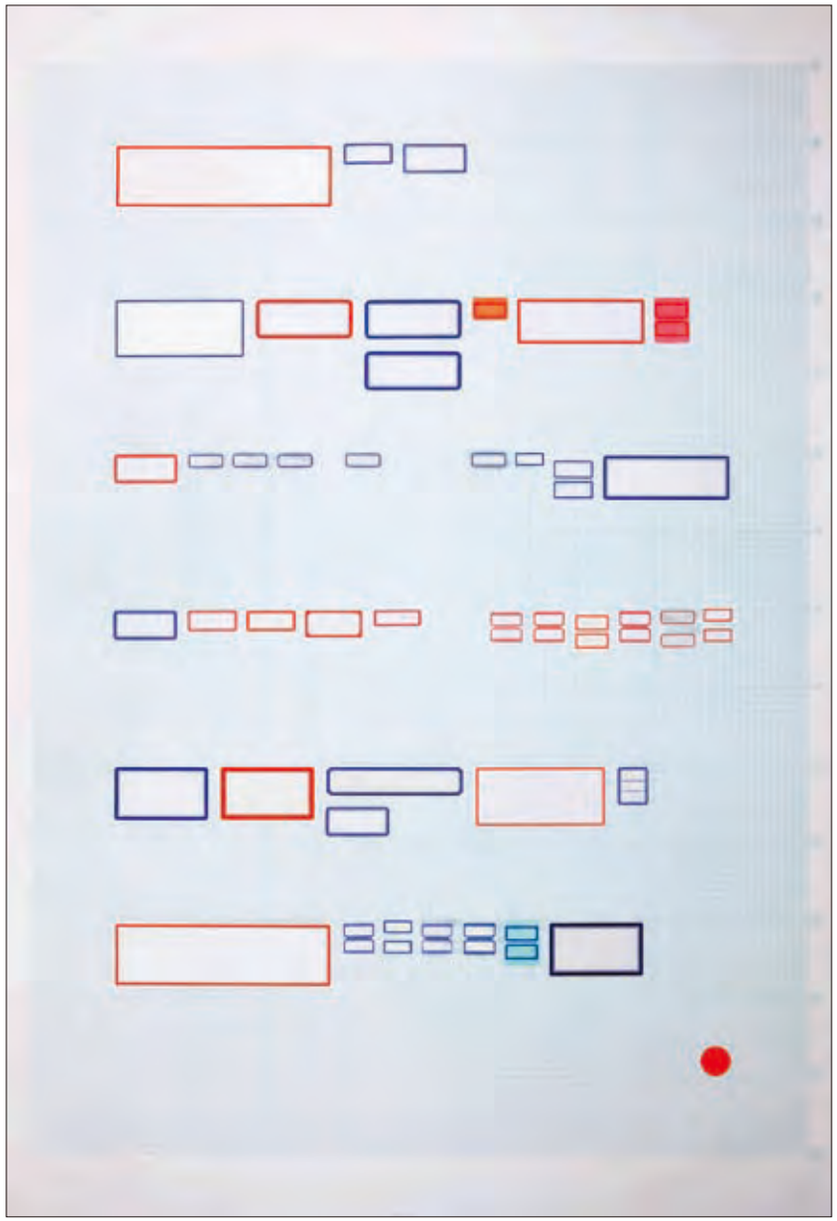
일상적인 것들에 대해 다시 보려는 노력의 시작 그리고 과정

공평한 일상은 다분히 지루함과 평범함으로 다가온다. 너무나 지루해 지금까지도 아무런 관심도 이유도 묻지 않게 되었던 것들이다. 나는 왜 그런 것들에게서 더 흥미와 큰 감동을 느끼는 것일까? 좀더 특별한 태생자체가 더 특별한 것들이 분명히 존재할텐데 말이다. 그것은 모두의 생각 속에 숨어 있는 전혀 낯설지 않은 고정관념이란 놈과 함께 살고 있는, 또는 교육을 받아 합의한 상식 같은 일상의 일부일 것 이다. 누구든 믿고 있거나 믿고 있던 것에 대한 배신(?)과 반전. 이것들은 빛을 내거나 소리내지 않지만 공감할 수 있는 존재들이며 소소하지만 큰 전달력을 가진 매개체인 것이다. 나는 이들에 주목한다.

타이포그래피와 일상의 메시지

현실에서의 생각의 전달과 소통은 아주 생소한 방법보다는 상식 선에서 통용되기 마련이다. 상식이라는 기준 역시 아는 만큼, 본 만큼의 범위에서 설득하고 이해시키게 되는데. 타이포그래피는 전달자라는 입장에서 상식적 언어와 상식적 이미지의 경계를 조정하고 연결하는 훌륭한 매개체의 역할을 한다. 글자와 이미지와의 관계에서 이 두 가지 요소는 항상 평등하게 공존하는 것만은 아니다. 나는 가급적 이미지를 생략하거나 최소한으로 하는 것이야 말로 더 큰 상상력을 자극하며 보는 사람으로 하여금 자신의 경험을 최대한 이입시키는 효과를 만든다고 생각한다. 또한 이미지와 타입을 동일시하여 생산해내는 작업이야 말로 타이포그래피가 가지는 가장 큰 매력이자 힘이라고 생각한다.

나는 생각을 디자인할 때 일상을 통해 전달하고자 하며 너무나 선명하고 아름다우며 경제적이기까지 한 타이포그래피를 이용한다



poster. reading of the imagery. 535 x 780. 2010.

poster. 100% nylon. 600 x 800. 2009.

poster. the end. 1,000 x 666. 2010.

poster. sz.hk design exhibition 2011. 1,000 x 700. 2011.

I am passionate about graphic design and love doing it.
My design philosophy includes my belief that:

1. The most important element in design is to come up with the idea first.
   I do not permit any one style to dictate my work.
2. Examining each project from different perspectives is essential.
   I favor solutions that are unconventional.
3. Working closely with the Client is important.
   This inevitably leads to superior end products.

나는 그래픽 디자인에 대해 열정적이며, 매우 사랑한다.
나의 디자인 철학은 나의 믿음을 포함한다.

1. 가장 중요한 요소는 아이디어를 먼저 생각해내는 것이다.
   나의 작업들이 어떠한 한 가지 스타일에 지배당하는 것을 허락하지 않는다.
2. 각각의 프로젝트를 다른 시점으로 검토하는 것은 필수적이다.
   나는 틀에 얽매이지 않는 방법을 선호한다.
3. 클라이언트와의 긴밀한 협력은 중요하다.
   이는 우수한 결과물과 필연적으로 연결된다.

In the last two decades or so since graphic designer Choi Sandy returned home to Hong Kong from London with a degree in Graphic Design from Saint Martin's School of Art in 1985, his work has won numerous local and international accolades, including awards from British D&AD, New York Art Directors Club, Cannes festival, Warsaw International Poster Biennale, Le Salon International de l'Affiche Paris, Hong Kong International Poster Triennial, HK4As and HKDA. Prior to founding his own design consultancy Sandy Choi Associates Limited in 1997, Sandy had worked for several years in a number of noted design companies including Steiner&Co as well as in advertising agencies for nine years - first as art director and then Creative Director for Euro RSCG Ball Partnership in Hong Kong and later, as the Executive Creative Director for J. Walter Thompson in Shanghai. In recent years, besides serving as an adjudicator for various international design competitions and exhibitions in Hong Kong, Sandy has also served as a lecturer of graphic design at the University of Hong Kong SPACE and Hong Kong Polytechnic University. Sandy is a member of British D&AD, the New York Art Directors Club.

1985년 1런던 세인트마틴스스쿨오브아트에서 그래픽 디자인을 전공한 뒤 홍콩에서 20여 년 동안 꾸준히 활동하며 D&AD(The Best Advertising and Design in the World), 뉴욕ADC 어워드, 〈칸느 페스티벌〉, 〈바르샤바 국제 포스터 비엔날레〉, 〈파리 국제 포스터 전시회〉, 〈홍콩 포스터 트리엔날레〉, HK4As(The Association of Accredited Advertising Agencies of Hong Kong) 및 HKDA 어워드 등 수많은 국내외 공모전에서 입상했다.(# 년도 없음) 초창기에는 Steiner&Co를 비롯한 여러 저명한 국제 디자인 회사에서 일했으며, 이후 9년 동안 광고회사 Euro RSCG Ball Partnership과 상하이 J. Walter Thompson에서 실무 경력을 쌓았다. 다수의 국제 디자인 공모전 참가 및 전시의 심사위원 활동 외에도 홍콩 대학위전공진수원 및 홍콩 이공대학 디자인전공 강사를 겸임하고 있으며, 적극적으로 홍콩의 창의적 예술에 공헌

choi.sandy. china

초이샌디.蔡楚堅.

My design inspiration comes from daily life, the local environment and the world around us. From a design perspective, it comes from Swiss graphic design of the 50s, in particular, the work of Müller-Brockmann. His thinking, rigour, discipline and clarity established and set the foundations of a design system that essentially is difficult to improve on.

Hong Kong and its local flavour are also the main influence in my design – from the visual stimulus and colours of our culture and environment to our food. I also remember my fascination with old Chinese signs and the different styles of the characters.

In addition, I feel the chaos and confusion of the physical environment in Hong Kong played a part in influencing my design sensibility and my desire to use design to create clarity and order to improve the environment.

Music has always been a part of my life. I listen to it continuously at work and home.

In literature, the books I read are mainly non-fiction – from historical, biographical, prose, essays, to art, design and music. I remember how excited I was when I first read "Paul Rand: A Designer's Art" in 1985. It's not just visually, his thinking, wit and simplicity has been very influential.

Good graphic design is an on going process of learning and experience i.e. it is in the doing itself.

나의 디자인 영감은 일상생활, 지역 환경, 그리고 우리 주변의 세계로부터 비롯된다. 디자인 관점으로 보면, 50년대 스위스 그래픽 디자인, 특히 뮐러 브로크만에게서 영감을 얻는다. 그의 생각, 엄격함, 규율, 명료성은 본질적으로 더 이상 개선이 어려울 만큼 훌륭한 디자인 시스템의 기초를 설립하고 설정하였다.

홍콩과 지역의 풍미 또한 나의 디자인에 주된 영감이 된다. 우리 문화와 환경의 시각적 자극과 색상들에서 음식에 이르기까지. 오래된 한자 간판들과 다양한 스타일의 글자들이 나에게 큰 매력으로 다가왔던 적도 있다. 홍콩의 물리적 환경의 혼돈이 디자인을 통해 명료성과 질서를 창출하여 환경을 개선하려는 나의 디자인 감성과 욕구에 영향을 미쳤다고 생각한다.

음악은 항상 내 삶의 일부였다. 나는 직장과 가정에서 지속적으로 음악을 듣는다. 문학 쪽에서 내가 주로 읽은 책은 논픽션이다. 역사, 전기, 산문, 에세이로부터 미술, 디자인, 음악에 이르기까지. 1985년도에『폴란드: 디자이너의 예술』을 처음 읽으면서 내가 얼마나 흥분했었는지 기억이 난다. 그의 시각적 취향뿐 아니라 생각, 위트, 단순성 등이 나에게 큰 영향을 끼쳐왔다. 좋은 그래픽 디자인이란 학습과 경험에서의 과정을 즐기는 것이다. 그 속에서 양분을 흡수하고 성장하는 것이다.

wall calendar. antalis calendar 2011. 605 x 825. 2011.

Born in Xi'an,ancient capital of China. In 1989, Du Fengsong graduated from Industrial Design Department of Xi'an University (now Xi'an University of Arts), major in communication visuelle. He has been working at BATES Advertising Co., Ltd(Shanghai). Until 2001 he founded DuDo DESIGN, Du Fengsong had been working as the design director of Shenzhen Chen Shaohua Design Co., Ltd. from 1997. Du Fengsong is the executive director of Shenzhen Graphic Design Association (SGDA), member of Shanghai Graphic Designers Association.

중국의 옛 수도인 시안에서 태어났다. 1989년 시안대학(현 시안문리학원) 공업디자인계 시각전달전공을 졸업했다. 1997년 광고 회사BATES 상하이지사를 거쳐 Shenzhen Chen Shaohua Design에서 디자인 디렉터로 일했다. 2001년 DuDo DESIGN 회사를 설립하였으며 현재 SGDA(센젠 그래픽디자인협회) 상무이사, 상하이 그래픽디자이너위원회 회원이다.

poster. mi' character series. 850 x 850. 2005.

두펑쑹.杜峰松.

du.fengsong. china

Mi(米)

In 2005, I created this set of poster by thinking about pictograms and polysemy of Chinese character at the same.

"미(米)" 시리즈

2005년 나는 중국 한자의 상형성과 다의성을 함께 생각해보고자 이 포스터 시리즈를 제작하였다.

poster. zheng-qing cha. 830 x 700. 2011.

poster. not rely on scriptural. 1,000 x 700. 2007.

Not rely on scriptural

Prajna is imma-nent in their Essence of Mind, need not rely on scriptural authority,since they can make use of their own wisdom by constant practice of contemplation.

비가문자(不假文字)

프라야나(반야심경의 반야, '지혜'를 뜻함)는 무릇 마음에서 깨닫는 것으로 쓰인 글자에 의지하지 않는다. 이는 끊임없는 명상 수행에 의해서만 그 지혜를 얻을 수 있기 때문이다.

installation. 3d variation. 1,295 x 920. 2011.

한재준.韓在俊.

han.jae-joon. korea

Han Jae-joon is a professor at Seoul Women's University and teaching 'Hangeul Design', 'Typography' and 'Identity Design'. He usually works for design activities through academic associations such as Korean Society of Typography, Korean Society of Design Science, Korean Society of Basic Design & Art, King Sejong Commemoration Committee, and the Korean Language Society.

서울여자대학교에서 한글 디자인, 타이포그래피, 아이덴티티 디자인을 강의하고 있다. 한국타이포그라피학회, 한국디자인학회, 한국기초조형학회(VIDAK), 세종대왕기념사업회, 한글학회 등을 통하여 주로 한글과 디자인에 관련된 활동을 펼치고 있다.

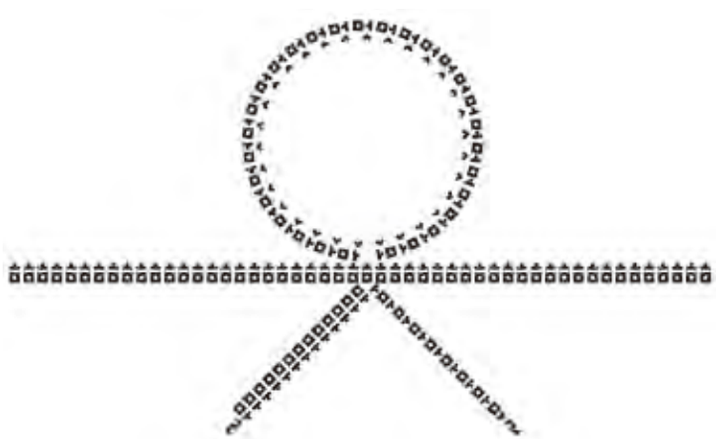
installation. hi, hangeul. 1,295 x 920. 2011.

It has been 25 years since I started developing typeface as I was attracted by the letter abstract while in college. During the period, I found a fundamental problem of Hangeul and realized that to solve it, it needs to attract part of social agreement and integrate oral and written communication systems. Meeting Dr. Gong Byeong-Woo, a pioneer of mechanization of Hangeul in 1988 was luck in my life and it was a critical event to have me study Hangeul and

develop typeface in earnest. Since then, I have developed innovative typefaces including Gonghan Font and Han Font and after 1990, I announced research results to verify philosophy, principle, and excellence of Hangeul. I published teaching material <Hangeul Design> with the professor Ahn Sang-Soo and expanded serious problems of Hangeul as social problems by planning <Hangul,Teacher> exhibition with the professor Kwon Hyuk-Soo. I suggested the need and the direction for the establishment of <Hangeul Culture Center> and <Hangeul Development Agency> and also proposed the fundamental value of Hangeul and excellence of design in <2011 Gwangju Design Biennale> and another problems of Hangeul as a new perspective. In 2008, I also developed 3D module applying Hangeul invention principles. While making teaching tools and playing tools by using this system with high extension, I was getting into Hangeul. I recently had confidence that Hangeul is a new type and content of communication system that is unprecedented in the history of man. I value such a fact and a discovery and try to widely spread this value. These days, I live fixing below words in my mind.

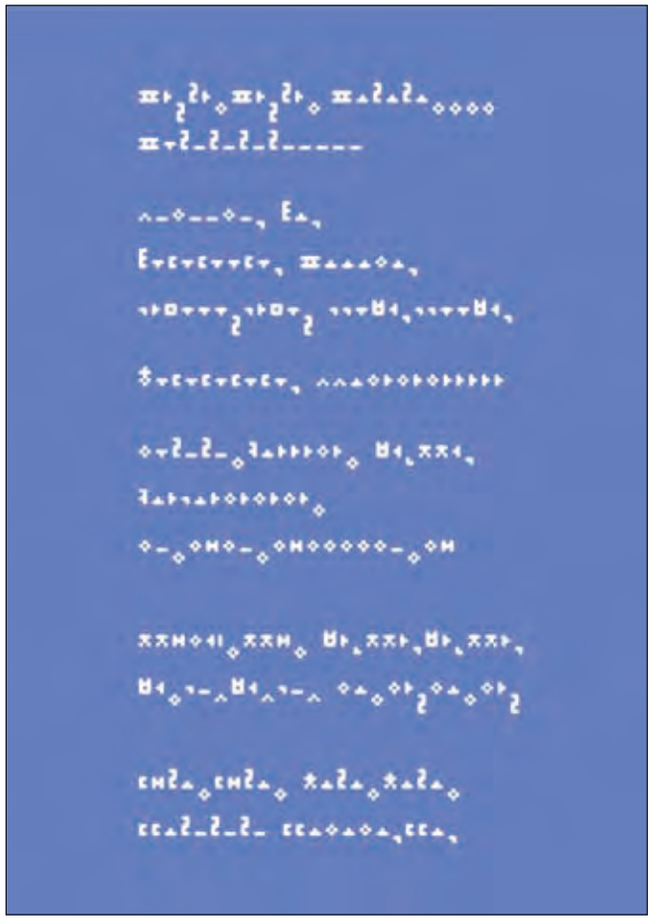
'Know who you are,
and think differently and practice.
Love nature and humans truly,
and pursue convenience and practicability.
If so,
you will spread
and enjoy affluent culture.'

I got this phrase from Hangeul founder King Sejong's life and the philosophy of <Hunminjeongeum>, design guideline left by him.



visible poetry. mom. 250 x 250. 2010.

installation. hangeul ideogram. 1,295 x 920. 2011.

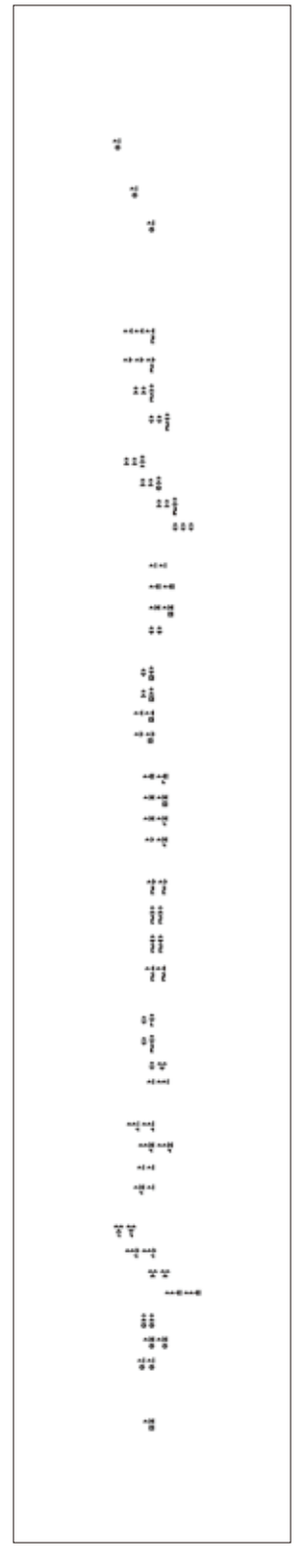


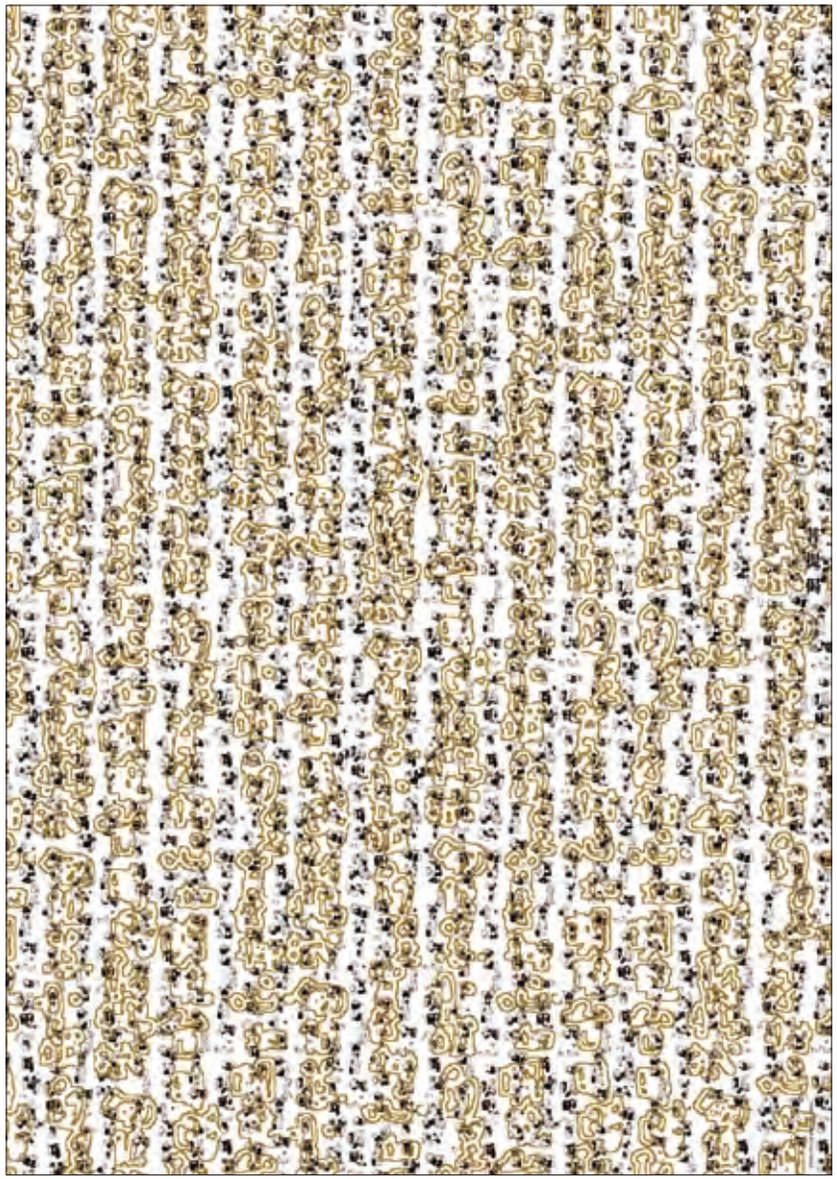
대학시절에 문자추상 작업에 이끌려 활자꼴 개발에 뛰어든 지 25년이 넘었다. 그 기간 동안 한글의 근원적인 문제를 알게 되었고, 이 문제의 해결을 위해서는 일정 부분의 사회적인 동의를 끌어내야 하며, 또한 말과 글의 소통 체계를 통합시켜야 한다는 것을 깨달았다. 1988년에 한글 기계화의 선구자인 공병우 박사를 만난 것은 내 인생의 행운 일뿐만 아니라 한글 연구와 활자꼴 개발에 날개를 달게 된 하나의 사건이라 할 수 있다. 그 이후로 '공한체'와 '한체'를 비롯한 혁신적인 활자꼴 개발을 진행해 왔고, 1990년 이후에는 한글의 디자인 철학과 원리, 우수성 등을 입증하기 위해 연구 결과를 발표하기도 했다. 1999년에는 안상수 교수와 함께 학습교재 성격의 〈한글디자인〉을 발간하였고, 2008년에는 권혁수 교수와 함께 〈한글, 스승〉전시를 기획하여 한글이 처한 문제의 심각성을 사회문제로 확산시켰다. 2008년에는 한글 창제 원리를 응용한 입체 모듈을 개발하기도 했다. 〈한글문화관〉과 〈한글진흥원〉의 필요성과 설립방향에 대한 제안을 하였고, 〈2009광주디자인비엔날레〉에서는 한글의 본질적인 가치와 디자인의 우수성뿐만 아니라, 또 다른 한글의 문제점들을 새로운 관점으로 제시했다. 확장성이 높은 이 체계를 활용하여 한글교육 교구와 놀이도구 등을 만들면서, 점점 더 깊이 한글의 매력에 빠져들고 있다. 한글이 소리와 꼴과 뜻이 통합적으로 작동되는 글자라는 확신을 가지게 된 것도 최근의 일이다. 이 확신은 한글이 인류사에 없던 새로운 형식과 내용의 의사소통 체계라는 믿음을 굳건하게 한다. 나는 이러한 사실과 발견을 매우 소중하게 생각하고 있으며, 이 가치를 널리 나누기 위해 노력하고 있다. 요즘에는 다음 문장을 마음에 새기면서 살고 있다.

'내가 누구인지를 바로 알고,
남다르게 생각하고 실천하라.
자연과 사람을 진정으로 아껴 사랑하고,
편리와 실용을 추구하라.
그렇게 하면,
풍요로운 문화를 펼치고
누릴 수 있을 것이다.'

한글을 만든 세종 이도의 삶과 그가 남긴 디자인 지침서 〈훈민정음〉의 철학에서 얻은 내용이다.

visible poetry. sing sing sam sam. 150 x 840. 2010.





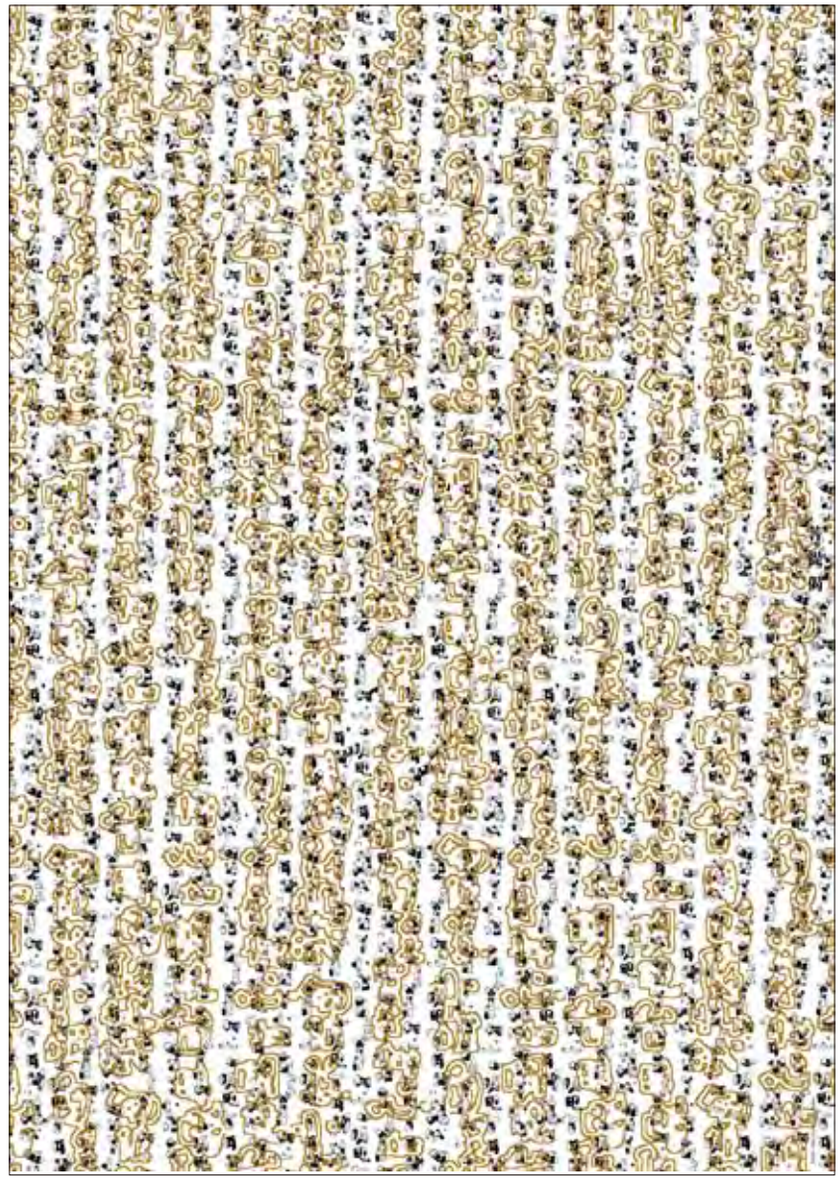
poster. the poster of bodhi. 700 x 1,000.

자상곤괘(字象乾坤)

글자는 우주만물을 형상화한다.

한자잉.韩家英.

선전시 Han Jiaying Design & Associates Ltd. 총지배인 및 크리에이티브 디렉터이다. 중앙미술학원 도시디자인학원 객원 교수이며 뉴욕 NYADC, 영국 D&AD, 국제 그래픽디자인 연맹(AGI)회원이다.



poster. the poster of changes. 700 x 1,000.

Words Forms,

so Marvellous!

han.jiaying. china

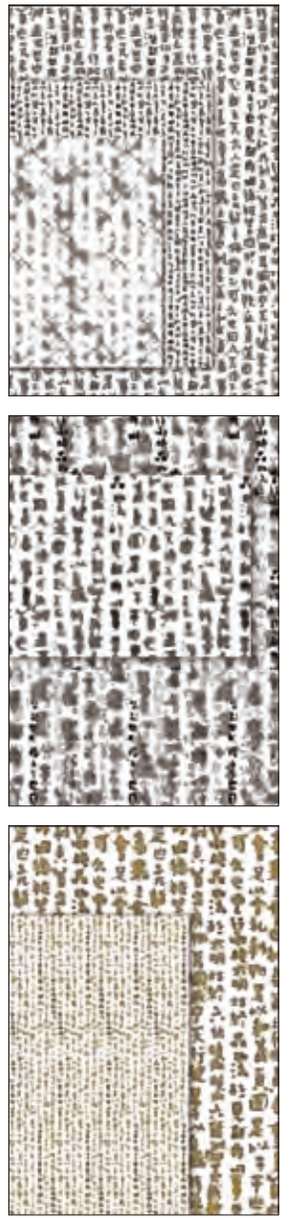
Han is the General Manager and Creative Director of Han Jiaying Design & Associates Ltd. He is a visiting professor of China Central Academy of Fine Arts, and a member of NY ADC, British D&AD and AGI.

pay tribute to Chinese characters by artistic design

Chinese character is one of the most ancient characters in human civilization. From the ancient legend that Cang Jie created characters to oracle, bronze inscription, seal script, official script, regular script, Chinese characters inherits Millennium culture of China, spread eastern civilization by its ancient and mysterious power, going through all the vicissitudes but still fresh and valuable. As the semiotics esthetician Cassirer believes, "art can be defined as a symbolic language", as a symbol of recording language and bearing culture, Chinese characters itself is a superlative art. This art surpasses the visual formal beauty, deposits the wisdom of thinking and becomes mysterious aesthetics like philosophy. We try to use the basic elements of design "point, line, plane" with the essence of the three masterpieces on China's ancient philosophy "Tao Te Ching", "The Book of Changes", "Bodhi hymn" to explore the possibility of design of Chinese character fonts, release aesthetic charm of Chinese characters and pay tribute to Chinese characters and Chinese philosophy by the art of plane design.

"Great Rule" page uses the basic design elements - the "point" to convey the philosophy beauty of fonts.

Lao-tzu is the earliest great philosopher in China or even in the world who has simple dialectics thoughts, writing "Tao Te Ching" by the exploration the research of natural variation rules of universe. "Rule produces one, one produces two, two produces three and three produces everything". Rule is the insight of Lao-tzu on trace to the source of truth of the universe. When rule wisdom derives to design elements, the point is also a rule. Point is the origin of the universe, which can be turn into line, surface and all things on earth. Regarding point as the minimum element and blending it into the font, its endless changes begin. In the grand sight, there are no points but words, while in every detail, no words but points can be seen. Whether they are seen or not seen, they are only points on version. The perception that whether the word exists in your sight creates a sense of beauty of rhythm changes, just as the so-called "existence and nothingness are created together". It also shows a kind of dialectical font aesthetics. This dialectical relationship deduces between black and white, colored and colorless, accomplishs a task with ease between ancient version and modern version and shuttles back and forth freely between outside form beauty and inherent thinking. There is rhythm in changes and connotation in



book. the book of changes. 240 x 360.

simple form, which creates endless visual language for the expression of font design.

"Yuanhenglizhen" page uses the basic design elements - the "line" to convey the philosophy beauty of fonts.

"Book of Changes", which is known as the "leader of Sutura, source of the rules", is the most profound book on ancient wisdom of China. From the earliest king of China Fu His to Zhou Wenwang and from eight trigrams interpretation to trigrams, "Book of Changes" has formed a complete and mysterious philosophy system of "change". "Book of Changes" is essentially derived from "divination" and the liner signs of yin and yang "–" and "-" are its symbolic symbols. Lines are the tracks for the movement, which can most vividly convey the philosophy meaning of "Variation", "simple change" and "no change"in "change" - everything in the universe are moving and changing, but the simplest rule of movement is constant. Therefore, we regard "line" as the basic unit of design and cross and form the relation between lines in the form of "爻" to form a new artistic expression of font. The movement of lines forms surfaces. The combination and changes of lines between bright and dark, deep and shallow, long and short, vertical and horizontal constitute a character form of dynamic and abstract symbols, just like hieroglyphs of divination on the oracle, which is quaint, simple and vivid, as if people can see other people walking, birds flying, fish diving, the hustle and bustle of large crowds, all living things and the vitality of them, which makes people can not help but sigh with emotion, mortal beings, worlds, Vientiane life, it, "Great Kengen!." On the advantage of static energy of "As heaven' s movement is ever vigorous, so must a gentleman ceaselessly strive along", at the meantime with tracing to the source of original symbols of Chinese characters, we release internal visual vitality of them by design elements with philosophy meaning.

"Bodhi" page uses the basic design elements - the "plane" to convey the philosophy beauty of fonts.

As the mainstream of Chinese Buddhism, Zen Buddhism insists to understand thoroughly and enlighten the realm of truth under the principle of Zen "direct to heart and form Buddhism from personality". Zen began from Tang and has integrated into the millennium culture of China and has become part of Eastern civilization, spreading to overseas. From Bodhidharma to the sixth patriarch of China Huineng, the insight realm of "recognition of mind's nature" has continuously e sublimated. "Bodhi hymn" is the crystallization of wisdom of Zen, as well as the philosophy understanding of opposite of subjective idealism and objective idealism. Shenxiu's words "body is the bodhi tree, while the heart is stand of a mirror bright. Always wipe, lest a dust alights" is an objective side; the sixth patriarch Huineng further understand the other side of the Zen: "There is no bodhi tree, nor stand of a mirror bright, Since all is void, Where can the dust alight?", which reaches the Mahayana realm of understanding Buddhism with heart. Bring the understanding of "empty" in "Bodhi hymn" into the technique of design and create more possibilities for font in art of design. A closed line creates a plane and simple and clear lines enclose and combine character with façade, which provides people the perception of visual associations that character itself is a vivid picture, whose shape is like a bright mirror and a monk who studies Zen, which is hollow but having real meaning and profound implication. The shape of font is like the Sanskrit engraved on the platform, which is greatly nurtured by the ancient philosophical wisdom and pass on pureness and permeability of heart illustrated by "Bodhi hymn" with intuitive visual design. It moves people's hearts by making Chinese characters the most vivid expression of the art exists of philosophy connotation.

디자인이라는 예술로 한자에 경의를 표하다

한자는 인류 문명 중에서 가장 오래된 문자 중의 하나이다. 창제가 글자를 만들었다는 오랜 전설에서부터 갑골문, 금문, 전서, 예서, 해서에 이르기까지 한자는 그 유구함과 신비로운 힘으로 중국의 천년 문화를 이어받아 동방의 문명을 전파하고 있다. 이렇게 한자는 온갖 역경에도 불구하고 여전히 새로운 가치를 전달하고 있다. 독일의 기호학자 카시러(Cassirer)가 "예술은 하나의 기호학 언어로 정의할 수 있다."라고 말했듯이, 한자는 언어를 기록하고 문화를 지탱하는 하나의 기호이며, 글자 자체가 최상의 예술인 것이다. 이러한 예술은 시각적 형태의 아름다움을 초월하여, 생각의 지혜를 집약하고 철학과 같이 미스테리한 미학이 되기도 한다. 우리는 디자인의 기본 요소인 점, 선, 면과 중국 고대 철학의 3대 저작인 도덕경(道德), 역경(易经), 보리계(菩提偈)의 세계관을 결합하여 사용하고자 노력한다. 이는 한자 타이포그래피의 가능성을 탐구하고 한자의 미학적 매력을 드러내는 것이며, 동시에 시각디자인이라는 예술 행위를 통하여 한자와 중국 철학에 대한 경의를 표하는 것이다.

"비상도(非常道)" 서체의 철학적인 아름다움을 전달하고자 디자인의 기본 요소인 "점"을 사용한다.

poster. the poster of tao te ching. 700 x 1,000.

소박한 변증법적 사고를 갖고 있던, 중국은 물론 세계적으로도 가장 초기의 대철학자로서 노자는 천지만물의 지연 변화 규칙에 대한 연구를 거쳐 "도덕경"을 저술했다. "도는 하나를 만들고, 하나는 둘을 만들고, 둘은 셋을 만들며, 셋은 만물을 만든다." 도는 우주만물의 근원을 찾아가는 노자의 통찰이다. 도의 지혜를 디자인의 요소에 귀착시킬 때 점이야말로 하나의 도이다. 점은 우주의 기원이며 점들이 모여 선을 이루고 면이 만들어져 만물을 형성한다. 점이 디자인의 가장 작은 원소라고 보고 이를 서체에 결합시킴으로써 끊임없는 변화가 시작된다. 크게 보면 글자에선 점이 보이지 않고 세부적으로 보면 글자는 보이지 않고 점만 보인다. 보이거나 보이지 않거나 그것은 시각적 의미에서 점일 뿐이다. 글자의 감지 여부에 따라 변화무쌍한 리듬의 아름다움을 느낄 수 있다. 이른바 "존재와 아무것도 존재하지 않음(nothingness)이 함께 만들어지는 것이다." 이는 또한 일종의 변증법적인 서체 미학을 보여주기도 한다. 이러한 변증법적 관계는 흑과 백 사이에서, 색이 있고 색이 없음에서 도출된다. 그리고 태고적 시각과 현대 시각 사이, 외적인 형태의 아름다움과 내적인 사유와 철학적인 아름다움 사이를 자유롭게 넘나들면서 쉽사리 임무를 수행한다. 변화 속의 리듬과 간결한 형태 속에서의 함축된 의미는 타이포그래피의 표현에 무한한 시각 언어를 창조한다. 도덕경에는 "모든 아름답다는 가치는 절대적이 아닌 상대적일 수 있다(天下皆知美之为美)"가 있다. 따라서 철학적인 관점에서 한자의 상징적 형태들이 보여주는 내적 아름다움의 진수를 포착하고 그 아름다움을 이런 철학과 함께 세계적 가치로 승화시켜야 한다.

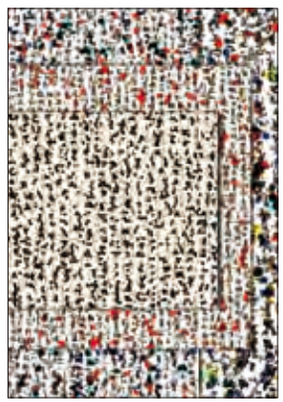
"원형리정(元亨利貞)" 디자인 요소인 선으로 글자의 철학적인 아름다움을 전달한다

"모든 경서의 시조이며 대도의 근원"이라고 평가받는 "역경"은 중국의 가장 오래되고 심오한 지혜를 담고 있는 책이다. 중국의 복희(중국 고대의 전설적인 제왕)로부터 주문왕에 이르기까지 팔괘연의로부터 육십사괘에 이르기까지 "역경"은 가장 완성도 높고 깊이 있는 "역"의 철학 체계를 갖추었다. "역경"은 본질적으로 "복서(卜筮, 도교에서 길흉을 점치는 점괘)"에서 기원하였으며, 선형적 형태인 " ⚊ ⚊ ", " ⚊ "의 엇갈림임 "효(爻)"에 상징적인 기호적 의미를 부여한다. 선은 운동의 궤적이며, 가장 생동감 넘치게 "역(易)"의 "변역(变易,변화)", "간역(简易, 단순한 변화)", 그리고 "불역(不易, 변화 없음)", 즉 우주만물은 항상 운동과 변화를 거듭한다는 철학

적 의미를 전달할 수 있는 요소이다. 따라서 우리는 "선"을 가장 기본적인 단위 요소로 간주하고, 선과 선 사이의 엇갈림과 교차하는 "爻"의 방식을 통해서 새로운 타이포그래피 표현을 만들고자 한다. 선의 움직임임은 면을 만든다. 선의 밝고 어두움, 깊고 얕음, 길고 짧음, 수평과 수직간의 결합과 변화를 통해 하나의 추상적인 기호와 문자 형태가 만들어지고, 이는 갑골문이나 복서의 상형문자를 보는 듯한 예스럽고 간결하며 생동감 있는 느낌을 주게 된다. 마치 사람이 걸어다니고 새가 날고 물고기가 헤엄치는 듯 만물과 함께 어우러져 생기가 넘치며, 이는 사람들로 하여금, "대재건원(大哉乾元, 역경에 나오는 세상 삼라만상을 모두 포함하고 있다는 의미의 문구)!"이라 감탄하지 않을 수 없게 만든다.

"보리(菩提)" 디자인의 기본 요소인 "면"을 이용하여 글자의 철학적 아름다움을 표현한다.

선종은 중국 불교의 주류로서 "직지인심 견성성불(直指人心 见性成佛, 인간사의 아픔을 알게 되고 마음 속의 부처를 알게 되면 성불할 수 있다는 의미)"를 중시한다. 선종은 당나라 시대부터 시작되어 중국 천년 문화의 기초가 되었으며 동아시아 문명의 한 부분으로 널리 전파되었다. 보리달마로부터 중국 육조혜능에 이르는 "명심견성(明心见性, 마음의 본질에 다다름)"의 돈오사상은 부단히 지속되고 있다. "보리계(菩提偈)"는 선종 지혜의 결정체이자 주관유심론과 관유심론의 대립을 설명하는 철학적 깨우침이다. 신수는 다음과 같이 이른다. "육체는 보리수이고 마음은 명경대이다. 수시로 닦지 않으면 먼지가 쌓인다." 이는 선종의 객관적 측면을 말해주는 반면, 육조혜능은 "보리수란 없을뿐더러 명경대도 없다. 세상엔 사물이 없거늘, 어찌 먼지가 있을 수 있으랴?"라고 이르며 선종의 다른 측면의 이치를 깨닫고 대승(大乘)의 경지에 도달하였다. "보리계"의 공(空)"의 개념을 디자인 기법에 도입하면 타이포그래피에 있어서 많은 가능성과 마주치게 된다. 폐쇄된 선은 면을 이루고 단순명료한 선들이 둘러싸여 입체적인 글자들이 만들어지면서 보는 이들에게 시각적 연상을 제공한다. 글자는 그 자체가 명경이나 좌선하는 스님의 모습을 보는 듯한 생동감 넘치는 지면을 만들어낸다. 그것은 비어있되 진정한 의미와 심원한 암시를 담고 있다. 글자의 형태는 마치 경전에 새겨진 산스크리트어처럼 고대철학사상의 지혜를 담고 있으며 이것이것은 가장 직관적인 시각디자인이다. "보리경"에서 말하는 마음 속 깊은 곳의 맑고 투명함을 밝힘으로서 글자는 철학적 의미를 가장 생생하게 전달하는 표현이 되어 사람들에게 감동을 주기에 이른다.



book. the book of tao te ching. 240 x 360.

born in China 1971. After receiving MA degree from China Academy of Art (CAA) in 1997, he became a Professor in CAA. He turned very early into a poster artist and multimedia designer, designed works for many cultural institutions on drama,opera,art show,book etc. And he won many awards in many international poster competitions, such as gold medal of the 1st China International Poster Biennial, silver medal of the 9th Chinese National Art Exhibition; Excellent Award of HKDA Design 2000 Show. He is the director of Graphic Design Department of CAA, director of Multimedia Design Centre of CAA, and the member of Jury of 2nd China International Poster Biennial (CIPB), also the chairman of Art Design Institute of China Academy of Art.

han.xu. china

한쉬.韩绪.

1971년 생. 1997년 중국미술학원(CAA)에서 석사 학위를 받고 동 대학교 교수가 되었다. 그는 일찍이 포스터 아티스트와 멀티미디어 디자이너로 방향을 잡고 활동을 시작했으며, 연극, 오페라, 전시회, 출판과 관련한 여러 문화기관들과 작업을 해왔다. 〈제1회 중국 국제 포스터 비엔날레〉 금상, 〈제9회 중국 국립미술전〉 은상, 〈 HKDA 디자인 2000 쇼〉 우수상을 비롯하여 수많은 국내외 디자인 관련 상을 받았다. 현재 CAA 그래픽디자인학과 학장, CAA 멀티미디어 디자인 센터 책임자, 〈제2회 중국 국제포스터 비엔날레〉 심사위원이다.

poster. image of istanbul-istanb00000. 900 x 1,280. 2005.

poster. image of istanbul-golden words. 900 x 1,280. 2005.

poster. image of istanbul-west&east. 900 x 1,280. 2005.

T+: Typeface plus

As we known, Typeface was a kind of tools,
tools for translation,
tools for communication,
and tools for make living maybe.

poster. save water-english. 900 x 1,280. 2001.

At the same time ,

Typeface was a kind of bridge;
Typeface was a kind of Interpretation;
Typeface was a kind of advocate;
Typeface was a kind of release;

Typeface was a kind of attitude;
Typeface was a kind of clamor;
Typeface was a kind of flaunt;

Typeface was a kind of weapon;
Typeface was a kind of exploitation;

Typeface was a kind of discrimination;

Typeface was a kind of privilege;
Typeface was a kind of magician;

Typeface was a kind of proud;
Typeface was a kind of feeling;
Typeface was a kind of culture;

Typeface was a kind of political;
Typeface was a kind of tradition;
Typeface was a kind of deram;

Typeface is a important part of real life.

After all, are you a typeface designer indeed?

poster. save water-chinese. 900 x 1,280. 2001.

poster. fashion&culture-broken shoes. 700 x 1,000. 1999.

T+: 타입페이스 플러스

우리가 알다시피 타입페이스는 도구의 일종이었다.
번역을 위한 도구,
소통을 위한 도구,
살아가기 위한 도구였다.

동시에,

타입페이스는 다리의 일종이었다;
타입페이스는 해석의 일종이었다;
타입페이스는 옹호의 일종이었다;
타입페이스는 해방의 일종이었다;

타입페이스는 태도의 일종이었다;
타입페이스는 외침의 일종이었다;
타입페이스는 과시의 일종이었다;

타입페이스는 무기의 일종이었다;
타입페이스는 착취의 일종이었다;

타입페이스는 차별의 일종이었다;

타입페이스는 특권의 일종이었다;
타입페이스는 마술의 일종이었다;

타입페이스는 자부의 일종이었다;
타입페이스는 느낌의 일종이었다;
타입페이스는 문화의 일종이었다;

타입페이스는 정치의 일종이었다;
타입페이스는 전통의 일종이었다;
타입페이스는 꿈의 일종이었다;

타입페이스는 실제 삶의 중요한 부분이다.

당신은 진정 타입페이스 디자이너인가?

poster. fashion&culture-scarlet letter. 700 x 1,000. 1999.

poster. city discover-woden horse. 900 x 1,280. 2003.

poster. ktk_10years. 900 x 1,280. 2010.

Born in 1947, Tokyo, Harata was educated in visual design course in Tokyo University of the Arts. After working in WXY, he founded EDiX in 1989. Harata HeiQuiti is known for his editorial design, book design and typography with use of unique typography and sense of colours, with his motto 'Joyful Editing & Happy Designing'. His early visual works for Japanese underground magazines and musicians have made Harata a cult star in Japanese graphic culture. He has been active in various cultural fields including literature, manga, music and theater. Since the 90s, he has developed his own visual methodology with computers in reference to traditional aesthetics and modernism in Japan. Harata received many awards including Kodansha book design awards for his design of Tarufo Inagaki, <One Thousand One-Second Stories>. He teaches at Joshibi University of Art and Design Junior College.

book. katsue kitasono, "shiro no arubamu" (white album). 130 x 188. 2005.

하라타.헤이키치.羽良多平吉.

harata.heiQuiti. japan

1947년 도쿄 무사시노 출생이다. 조시미술대학교 조형학부 디자인과정 정보미디어계연구실 전공과 강사이자 그래픽 디자이너로 활동하고 있다. 1970년에 도쿄예술대학교 미술학부에서 시각 디자인을 전공한 후, 편집 디자인을 중심으로 북 디자인 작업을 하고 있다. 1979년 설립한 편집 디자인 사무실 더블엑시(WXY)를 거쳐 1989년부터 에딕스(EDiX)의 대표를 맡고 있다. 그는 즐거운 편집과 행복한 디자인을 모토로 보색이나 유니크한 색을 자유자재로 다루는 섬세한 색채 감각과 활자부터 그런지 폰트까지 횡단하는 독특한 타이포그래피 감각을 두루 갖추었다. 최근에는 『 백(白)의 소식 』에 관한 모더니즘에 심취되어 갓 번짐에 착안한 새로운 기준을 내세우고 있다. 〈제22회 다케오페이퍼쇼〉 포스터 통산장관상, 생산국장상, 나가이히로시의 책 『 머큐리 시티』로 〈제23회 일본 북디자인 콩쿠르〉 심사위원장려상 수상, 이나가키 타루호 『일천일초 이야기』로 고단샤출판문화상, 굿디자인상을 수상했다. 『기동전사 건담 공식 백과사전』으로 〈제36회 일본 북디자인 콩쿠르〉 일본인쇄산업연합회장상을 수상했다. 현재 〈유리이카〉, 〈건축잡지〉, 〈패치워크 통신〉 등의 편집 디자인 작업을 하고 있다.

book. momo issue no.5. 180 x 200. 1986.

Harata developed and practised his own book design methodology "Shoyo-Sekkei". Literally translated, the aggregate parts are: Sho (book) + Yo (vessel) + Sekkei (design). No mere conflation, the Yo element simultaneously means "outlook" - referring not only to modern Western "form and content" philosophies, but a more holistically comprehensive overview of the total architecture of the book as object and how readers will interact with a book project as both object and media. Harata utilizes traditional Japanese aesthetics to help reify both the thought and form of these types of projects.

After the introduction of computers in the late 90s, Harata began researching his own aesthetics based on an ontology of the tools at hand - pixels and digital typefaces, which are conceptualized into his coined terms like "pixel zone", "fontasy" or "fontology". After years of applied research examining the relationship of digital tools, writing and media, Harata's interests have shifted toward an examination of the ambiguity and concreteness of shiro, the Japanese word which represents both white and emptiness.

At the core of Harata's practice is a desire for a unified methodology of total design that dissuades deconstruction or fragmentation. Heavily reliant upon the compound, juxtapositional nature of the Japanese language, Harata's work is worth prolonged examination. MUROGA Kiyonori, IDEA magazine-editor in chief

book. taruho inagaki, one thousand one-second stories. 150 x 220. 1990.

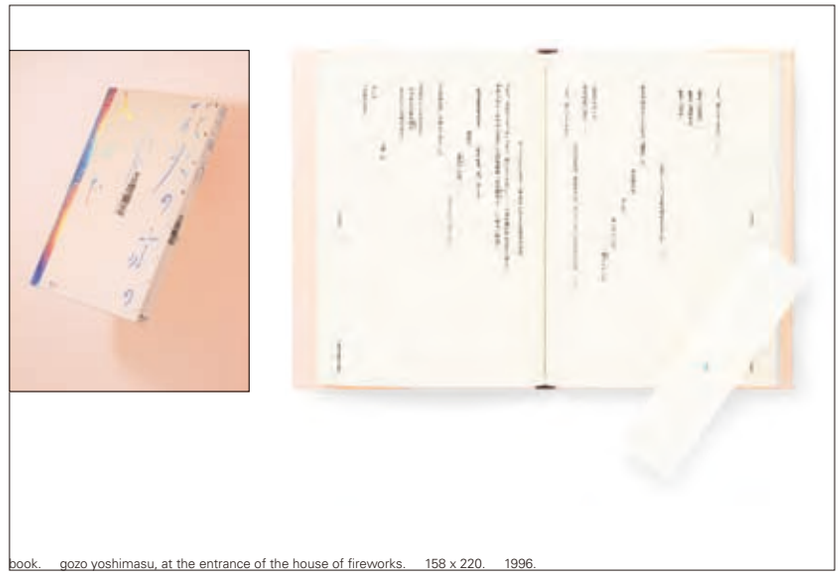
그는 서적 디자인을 장정이나 북 디자인이 아니라, 용기(容器)인 동시에 모습을 의미하는 '용(容)자'를 써 '서용설계(書容設計)'라고 부른다. 그리고 소재나 도구의 존재론을 내포한 '텐고쿠点國(pixelzone)' '폰타지(fontazy)'그리고'폰토로지(fontology)'등의 조어(造語)를 사용함으로써 서적의 모양과 이치(理)를 조화시킨다. 하라타는 또 90년대 후반부터 디지털 도구를 사용하여 감각과 공학을 왕복하며 컴퓨팅과 이미징을 연결해나갔다. 그 생성적(生成的)인 사고는 색과 도상의 이미지 광학, 공중에 매달린 타이포그래피, 그리고 픽셀과 폰트에 의한 이미지의 해방계로 이어진다. 그 목적지는 대응/대립하는 개념의 동재(同存), 일거양득적인 해피엔딩 융합이다.

무로가 키요노리(室賀清徳) 〈아이디어〉 지 편집장

magazine. idea no.346 heiquiti harata:yes, i see. 225 x 297. 2011.

book.　hiroshi nagai, “mercury city”.　148 x 167.　1988.

book.　seigo matsuoka, “soto wa ryokan”.　152 x 218.　1993.



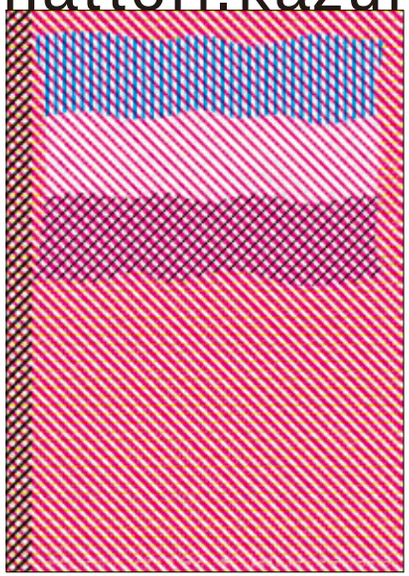
book.　gozo yoshimasu, at the entrance of the house of fireworks.　158 x 220.　1996.

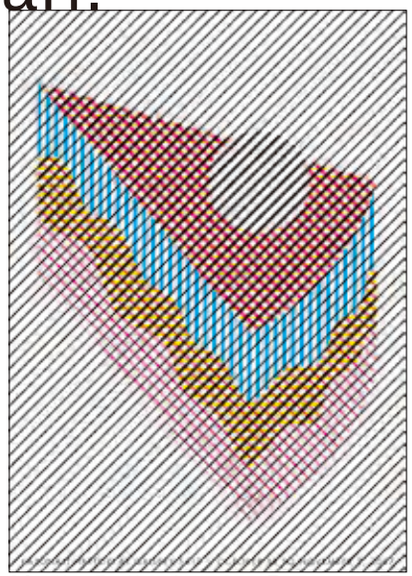
book.　masayoshi sukita, “t. rex 1972 sukita”.　182 x 257(b5).　2007

hattori.kazunari. japan

Born in Tokyo in 1964. Graduated from Tokyo National University of Fine Arts and Music (the present-day Tokyo University of the Arts) in 1988 with a degree in Design. In that year, he joined Light Publicity Co. Ltd. Since 2001, he has actively worked as an independent graphic designer and art director. Major works: Advertisement Director for the Kewpie Corporation and East Japan Railway Company. Conducted art direction for magazines <Mayonaka>, <Ryuko Tsushin>, and <Here and There>. Designed logos, symbols, and corporate identities for the Mitsubishi Ichigokan Museum, Tokyo and Utrecht bookshop. Designed exhibition posters and announcements for the Tokyo National Museum of Modern Art, Tokyo, Yokohama Museum of Art, and Tokyo Metropolitan Teien Art Museum. Undertook package designs for the Pocari Sweat 'Earth Bottle', Otsuka Pharmaceutical Co. Ltd. and Queen Bee Garden Co. Ltd. Designed book covers including the <Petit Royal French: Japanese Dictionary> (Obunsha Co. Ltd.) and designed covers for photography books by Takuma Nakahira and Takashi Homma, as well as catalogs and literary books. Major Exhibitions: <Between A and B> (Apel gallery, 2002), <Yusaku Kamekura Design Award Exhibition: Kazunari Hattori> (Creation Gallery G8, 2004), <Kazunari Hattori Exhibition: Visual Communication> (Gallery 5610, 2007), <Nakajo–Hattori's Double Suicide on 8th Avenue>" (2 men show with Masayoshi Nakajo, Creation Gallery G8, 2009) and <Kazunari Hattori: November 2010> (GGG, 2010). Major Awards: Tokyo ADC Award, Tokyo ADC Members' Award, Yusaku Kamekura Design Award, Memorial Prize of Hiromu Hara, Tokyo TDC Members' Award and Tokyo TDC Grand Prix.

핫토리.카즈나리.服部一成.





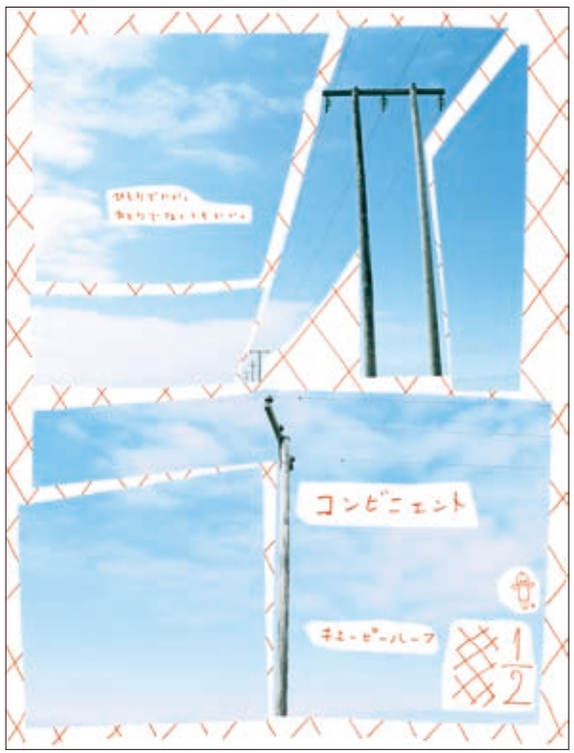
1964년 도쿄에서 태어났다. 1988년 도쿄예술대학교 미술학부 디자인과를 졸업한 뒤 라이트퍼블리시티에 입사했다. 2001년부터 프리랜서 그래픽 디자이너, 아트 디렉터로 활동했다. 주요 작업으로는 큐피하프, JR 등의 광고 디자인 디렉션 및 잡지 〈마요나카〉, 〈류코추신〉, 〈Here and There〉의 아트 디렉션을 했다. 그 밖에 미쓰비시일호관미술관, 유토레히토 등의 로고타입, 심볼마크 및 CI 디자인, 도쿄국립근대미술관, 요코하마미술관, 도쿄도정원미술관 등의 전시회 및 홍보물 디자인, 오츠카제약 포카리스웨트와 퀸비가든의 패키지 디자인을 했다. 또한 『프티 로열 불일사전』을 포함한 오분사사전의 북 디자인, 나카히라 타쿠마, 혼마 타카시 등의 사진집, 화집, 단행본 등이 있으며 〈Between A and B〉(2002,아펠갤러리), 〈핫토리카즈나리 전〉(2004, 크리에이션 갤러리G8), 〈시각전달〉(2007, 갤러리5610), 나카조 마사요시와의 함께한 〈나카조 핫토리 핫초메 신주〉(2009, 크리에이션갤러리G8), 〈핫토리 카즈나리전〉(2010, GGG갤러리) 등의 다수의 전시회를 열었다. 도쿄ADC상, 도쿄ADC회원상, 제6회 가메쿠라유사쿠상, 하라히로무상, 도쿄TDC회원상, 도쿄TDC그랑프리 등을 수상했다.

poster. kazunari hattori at ginza graphic gallery november 2010(no.5). 728 x 1,030. 2010.

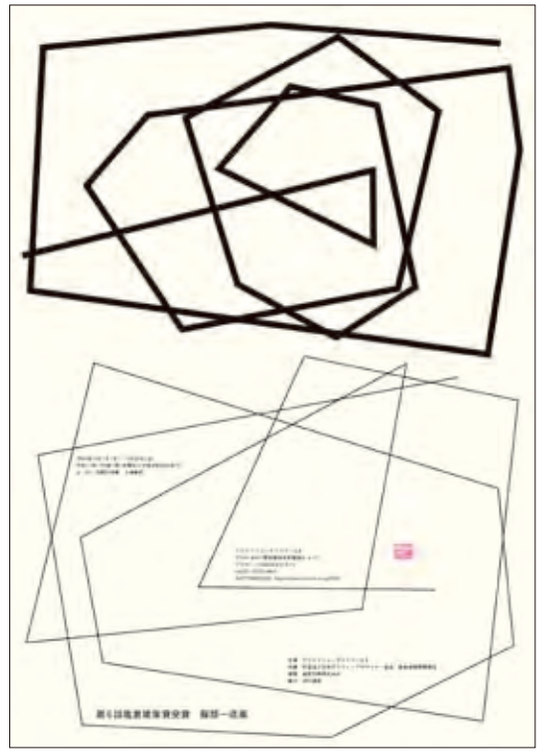
poster. flag. 728 x 1,030. 2007.

poster. cake. 728 x 1,030. 2007.

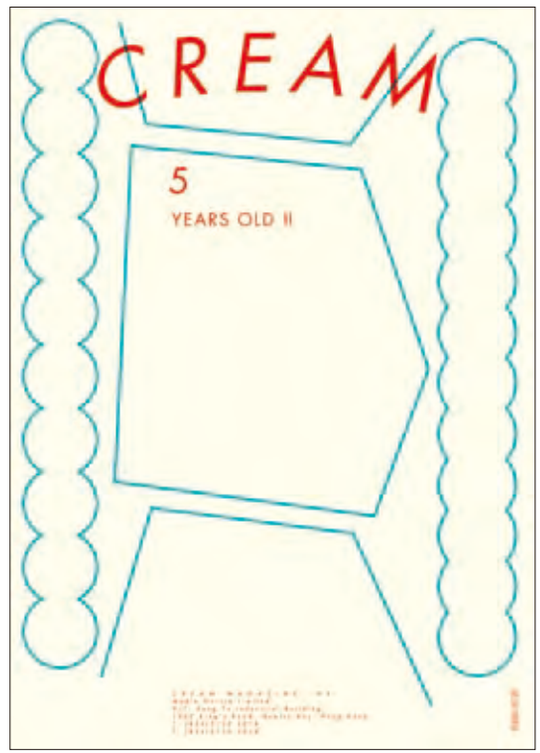
poster. ryuko tsushin. 225 x 297. 2003.



poster. kewpie half mayonnaise. 235 x 297. 2003.



poster. "cream" 5 years old !!. 728 x 1,030. 2007.



poster. kazunari hattori exhibition. 728 x 1,030. 2004.

poster. here and there. 420 x 594. 2010.

poster. contemporary positionsin german art photography. 728 x 1,030. 2005.

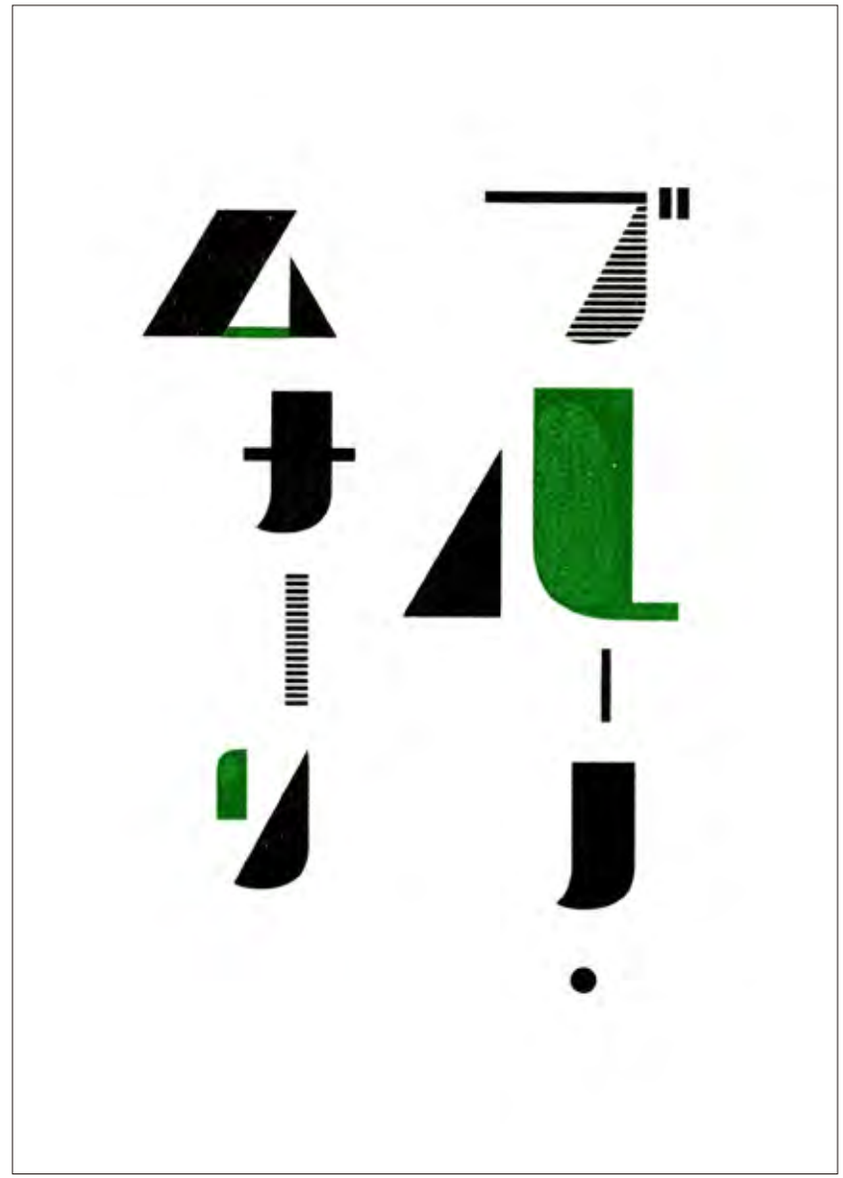
hayashi.noriaki. japan

하야시.노리아키.林規章.

Born in Gifu, 1964. After graduating from Design department of Nagoya University of Art, Hayashi worked as a graphic designer and commercial art director. He is currently teaching at Jyoshi Art University. Hayashi won New Designer Award in JAGDA 2003, Gold Price in One Show Design Award 2007, Tokyo ADC Award 2010, and many more.

1964년 일본 기후에서 태어났다. 나고야예술대학교 미술학부 디자인과를 졸업한 뒤 광고 아트 디렉터, 그래픽 디자이너로 활동했다. 현재 조시미술대학교 교수이다. 2003년 일본 그래픽디자이너협회(JAGDA) 신인상을 받았으며, 〈원쇼디자인 어워드2007〉 금상, 도쿄 ADC 어워드(2010) 등에서 수상한 바 있다.

poster. joshibi university of art and design. 728 x 1,030. 2010.



book. munari i libri 1929~1999. 175 x 248. 2010.

poster. shibata zeshin -from tradition to innovation. 728 x 1,030. 2010.

Typography is wobbling between logic and art.

t is ambiguously and definitely revealing a large chunk of image, bit by bit.

It is similar to carving out stone chunk.

logo. hanabusa ittyou. 2009.

poster. hanabusa ittyou. 728 x 1,030. 2009.

타이포그래피는 논리와 예술 사이에서 흔들리고 있다.

이미지라는 큰 덩어리 모습을 조금씩 애매하게 그리고 확실히 드러내는 일.

마치 돌 덩어리를 깎아나가는 작업과 비슷하다.

He Jianping was born 1973, in China. He is now living in Berlin, working as a graphic designer, professor and publisher. He studied graphic design at the China Academy of Art for 3 years from 1991, master of fine arts in Berlin University of Arts in 2001 and had his Ph.D of cultural history in Free University of Berlin in 2011. He had been teaching in Berlin University of the Arts, now employed as guest professor by Hong Kong Polytechnic University, China Academy of Arts in Hangzhou. In 2002 he established his own design studio and publishing house, hesign, based in Berlin with the other branch in Hangzhou since 2008. His works have been globally awarded including Silver medal at the 2nd Ningbo International Poster Biennial; Silver and bronze prize in ADC New York; Silver prize at International Poster Biennial in Warsaw; First Prize at the Lahti International Poster Biennial in Finland; Silver prize in International Poster Triennial Hong Kong; the Golden Bee Awards in Russia; Award for Typographic Excellence TDC New York and TDC Tokyo; Silver medal at the International Poster Biennial in Mexico; Bronze medal of HKDA Hong Kong and German Ruettenscheid Poster Prize in Essen. He held his solo exhibitions in Germany, Hong Kong, Malaysia and Taiwan. He was elected as a member of the professional examination association, school of design ESAG, Paris. He has taken on the judges international committees, including 100 best Germany posters, the International Biennale of Theatre Posters Rzeszow, the International Poster Biennial in Warsaw, the Ningbo International Poster Biennial, the Red dot Design Award, the Design for Asia Award in Hong Kong and so on. He is also a member of the AGI.

허젠핑.何见平.

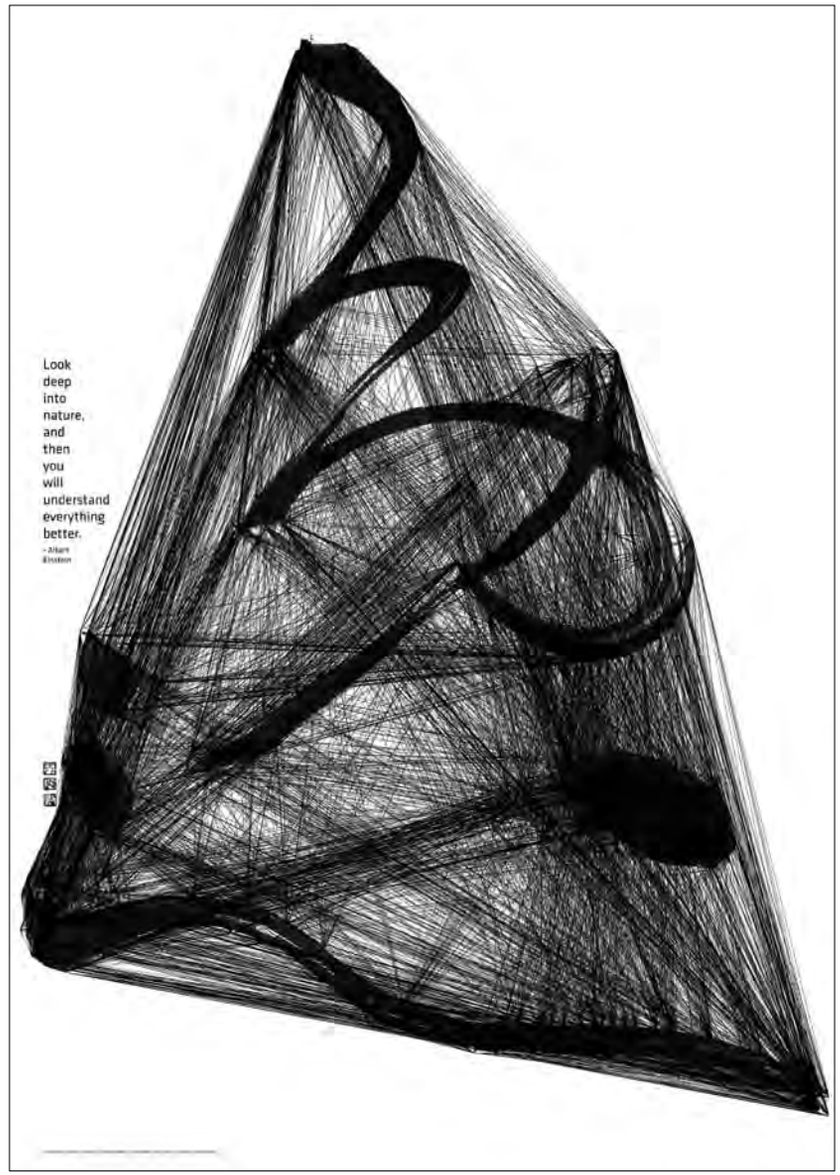
he.jianping.

china

1973년 중국에서 태어났다. 현재 베를린에 거주하며 그래픽 디자이너, 교수, 출판가로 활동하고 있다. 1991년부터 3년 동안 중국미술학원에서 그래픽 디자인을 공부하고, 2001년 베를린예술대학교에서 순수미술 석사과정을 마친 후, 2011년 베를린자유대학교에서 문화사 박사학위를 받았다. 현재 베를린예술대학에서 강의하며 홍콩 폴리테크닉대학교와 중국 항저우예술아카데미 객원교수를 겸하고 있다. 2002년에 디자인 스튜디오이자 출판사인 hesign을 설립했으며, 2008년부터 항저우에 지사를 두고 있다. 제2회 닝보 국제 포스터 비엔날레 은상, 뉴욕ADC 은상과 동상, 바르샤바 국제 포스터 비엔날레 은상, 핀란드 라티 국제 포스터 비엔날레 우승, 홍콩 국제 포스터 트리엔날레 은상, 러시아 골든비 어워드, 뉴욕TDC와 도쿄TDC의 우수 타이포그래피상, 멕시코 국제 포스터 비엔날레 은상, 홍콩HKDA 동상, 독일 뤼텐샤이트 포스터상 등을 수상했으며 독일, 홍콩, 말레이시아, 대만 등지에서 개인전을 열었다. 허젠핑은 파리 고등실내건축학교(ESAG)의 전문 시험출제위원으로 선출되었으며, 독일 포스터 100선, 〈제슈프 국제 영화포스터 비엔날레〉, 〈바르샤바 국제 포스터 비엔날레〉, 〈닝보 국제 포스터 비엔날레〉, 〈레드닷 디자인 어워드〉, 〈홍콩 아시아디자인(DFA)〉 등의 심사를 맡았다. 현재 AGI 회원이다.

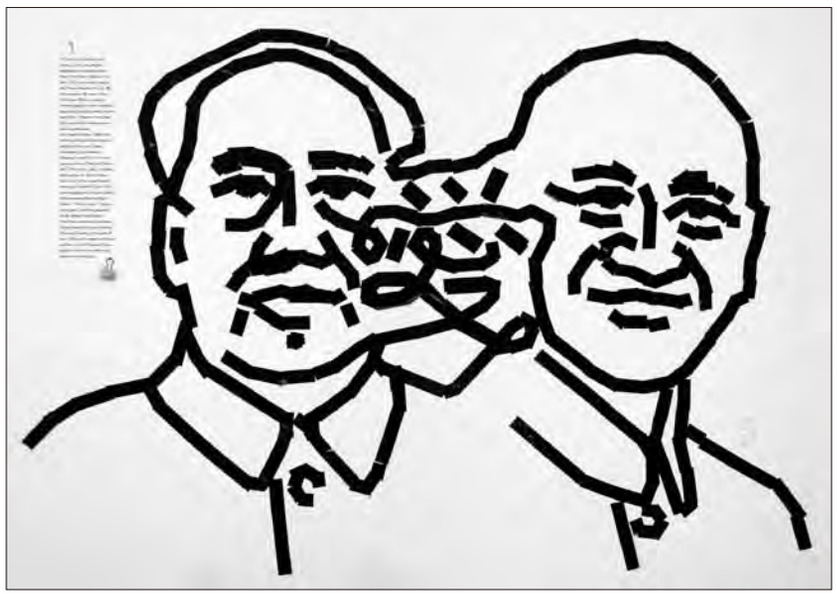
poster. spirited. 841 x 1,191. 2011.

poster. peace. 841 x 1,191. 2011.



poster. leisure. 841 x 1,191. 2011.

There's a saying in Buddhism that one will not lost anything from the voidness, therefore there is no fear and will not give rise to worries. This idea affects my daily life, and helping myself in problem solving. The living philosophy of Chinese people are more or less under Zhuangzi's "inaction" atmosphere, this "inaction" is embodied in the way we deal with the world and interpersonal relationships. The Zen philosophy helps Chinese people ease their conflicts and self-release before suffering with natural disasters. While in knowledge seeking Chinese people are even more influenced by the "imitating nature". I think I often unconsciously collaborate the idea of "imitating nature" in my creative works or aesthetic trainings. It's certain that it's not persuasive for a graphic designer to explain his work by the

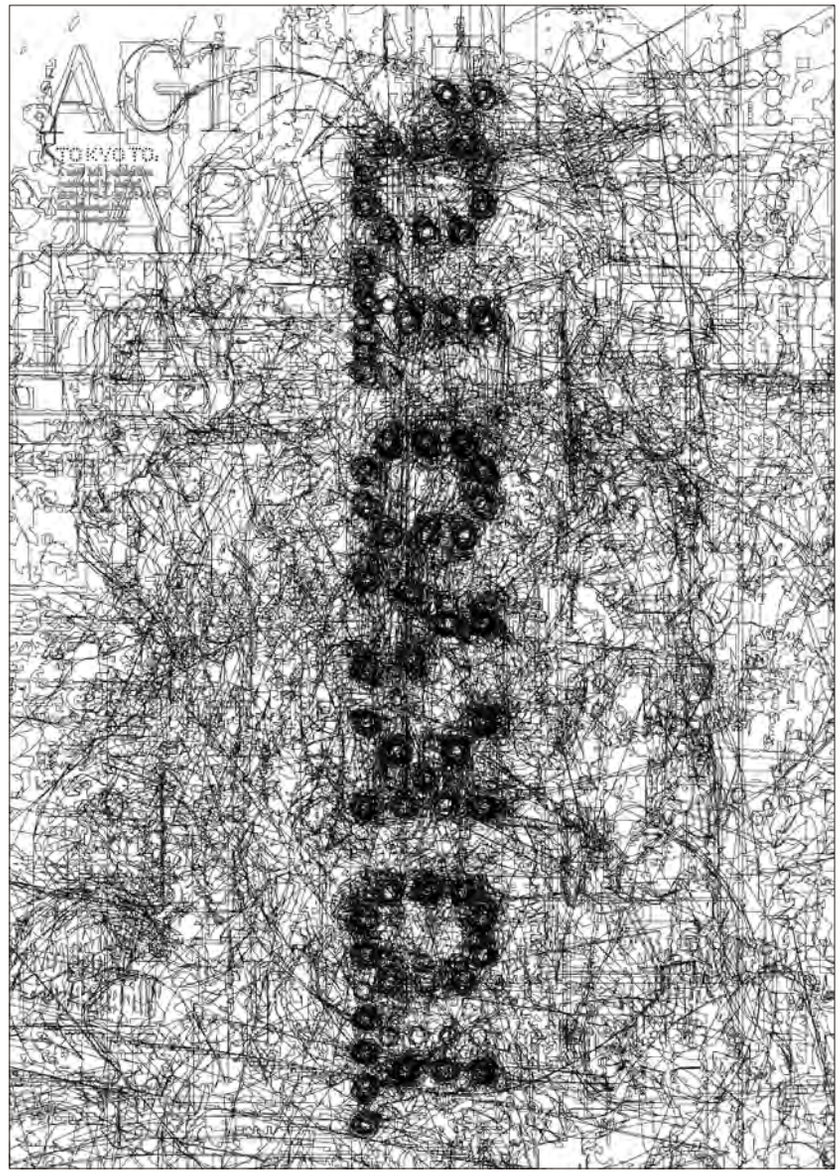


poster. 75th anniversary of china academy of art (1/2). 1,682 x 1,189. 2003.

poster. love. 1,189 x 841. 2009.

idea of "imitating nature" but the influence is valid in his thoughts, once the design thinkings are established there you have design works accordingly. Thinking influences aesthetic ideas of designers, artists and architects. A few years ago in the Hangzhou Linyin temple, I saw a sign in the flower bed which said "flowers and trees are both worship offerings, a caring mind is better than lighting incenses." I think facing this little wooden plaque is really revealing the Zen of life.

불교에선 비어있는 것은 잃어버릴 것이 없으니 두려울 것이 없고, 따라서 번뇌와 걱정은 자신이 만들어 내는 것이라고 말한다. 이 생각은 나의 일상에 영향을 끼치고, 문제 해결에 도움을 준다. 중국 사람들의 생활 철학은 적게, 혹은 많게는 장자의 '무위사상'의 영향을 받고 있다. 무위사상은 인간세상과의 소통, 대인관계 안에 녹아 들어 있다. 불가 선종

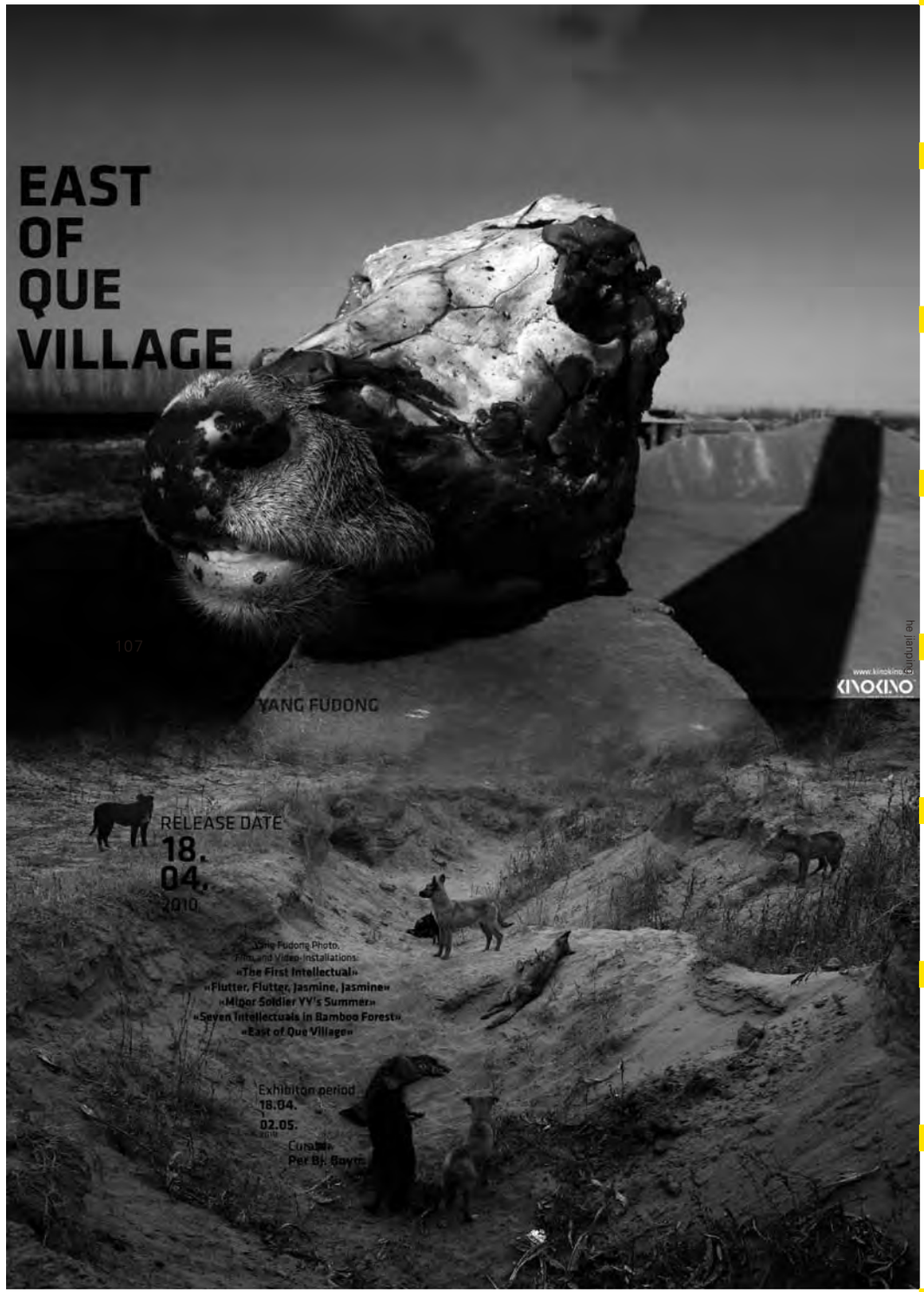


poster. agi - to kyo to. 841 x 1,189. 2007.

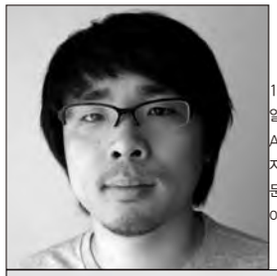
철학은 중국인들이 자연재해의 고통으로부터 자신의 갈등을 완화시켜주고 자아를 찾도록 도와준다. 지식 추구에 있어서 중국인들은 더욱 '자연을 본받으라'는 말에 보다 영향을 받는다. 나는 종종 이 자연을 모방한 아이디어를 나의 창작 작품이나 미적 훈련에 무의식적으로 도입하는 것 경향이 있다. 물론 그래픽 디자이너가 자신의 작품을 '자연 모방'이라는 아이디어로 설명하는 것은 설득력이 부족하겠지만, 이는 분명 사고에 영향을 미치므로, 디자인 사고가 한번 확립되면 그에 따라 디자인 작품이 만들어지게 된다. 사고는 디자이너들, 예술가들, 건축가들의 미적 아이디어들에 영향을 미친다. 몇 년 전 항주(杭州)의 영은사(靈隱寺)에서 화단에 꽂혀진 표지판을 보았다. "꽃 한 송이, 나무 한 그루까지 모두 부처님께 바치는 공물입니다. 보살피는 마음이 향을 피우고 촛불에 불을 붙이는 것보다 낫습니다." 이 작은 나무 판을 보고 있자니 진정한 불교의 뜻을 나타낸다고 생각이 들었다.

poster. niklaus troxler & his students. 841 x 1,189. 2010.

poster. detour-design show of jianping he in hong kong. 841 x 1,189. 2008.



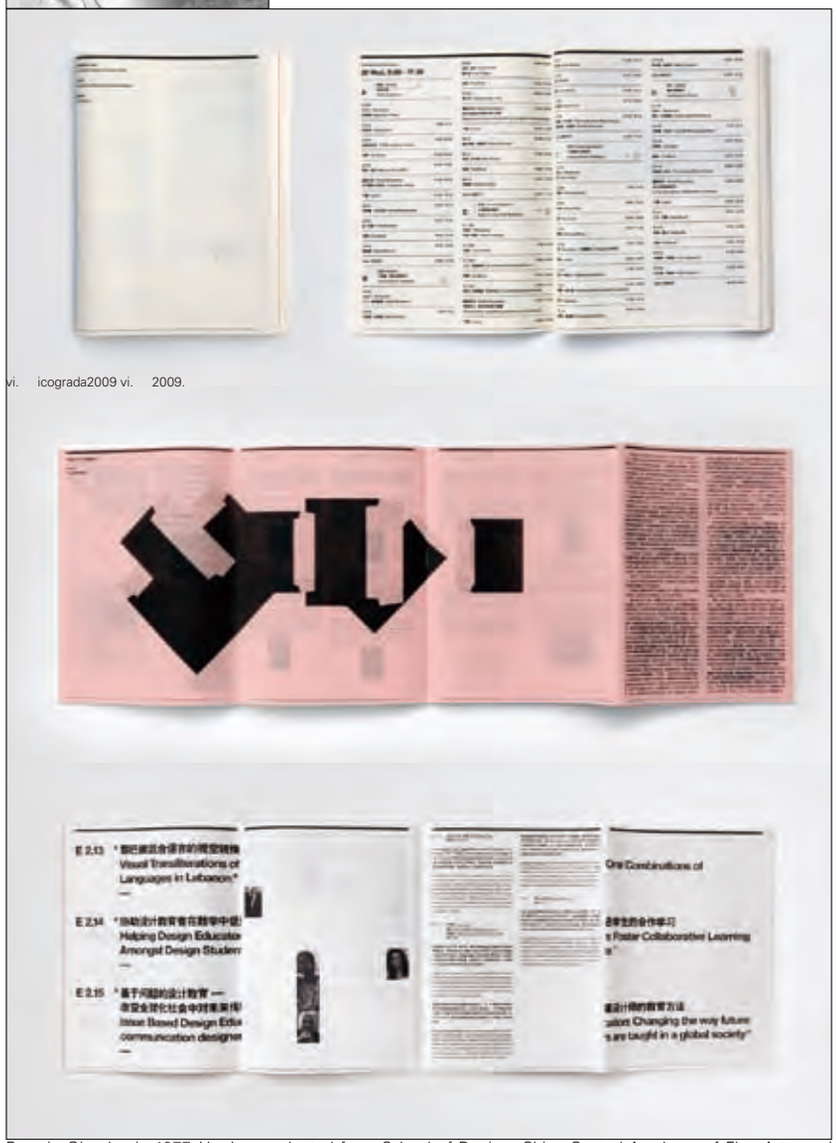
poster. east of que village. 841 x 1,189. 2010.



허쥔.何君.

he.jun. china

1977년 칭다오 출생. 중앙미술학원에서 그래픽 디자인을 전공했다. 2002년 MEWE디자인 얼라이언스를 공동 설립했으며, 2009년 YouAreHere디자인 사무소를 열었다. 도쿄 TDC, ADC, 영국 D&AD, HKDA 어워드 등 다수의 국제 디자인 공모전에서 수상했으며, 그의 북 디자인은 독일 <라이프치히 도서전>에서 세계에서가장아름다운책, 중국에서가장아름다운책 부문에 선정되기도 했다. 2008년 국제그래픽디자이너연맹(AGI)회원으로 가입했으며 현재 베이징예술디자인학원과 중앙미술학원으로 출강하고 있다.



vi. icograda2009 vi. 2009.

Born in Qingdao in 1977, He Jun graduated from School of Design, China Central Academy of Fine Arts, and is teaching at School of Design, China Central Academy of Fine Arts. He is founder of MEWE Design Alliance and YouAreHereDesign, and a member of Alliance Graphique International. He received numerous international awards including Tokyo TDC award, ADC award, British D&AD award, HKDA and etc. The books those He Jun designed were awarded as <the Most Beautiful Book Design from all over the World> and <The Chinese Most Beautiful Book>

vi. icograda2009 vi. 2009.

book+poster. little people. 420 x 570. 2010.

book. wang chuan. 270 x 270. 2011.

1. Solve the problem.

2. Choose the language.

3. Concentrate on details.

4. Control the rhythm.

5. Rely on intuition.

vi. cubic space advertising vi. 2008.

poster. made in china. 570 x 840. 2005.

1. 문제를 해결하라.

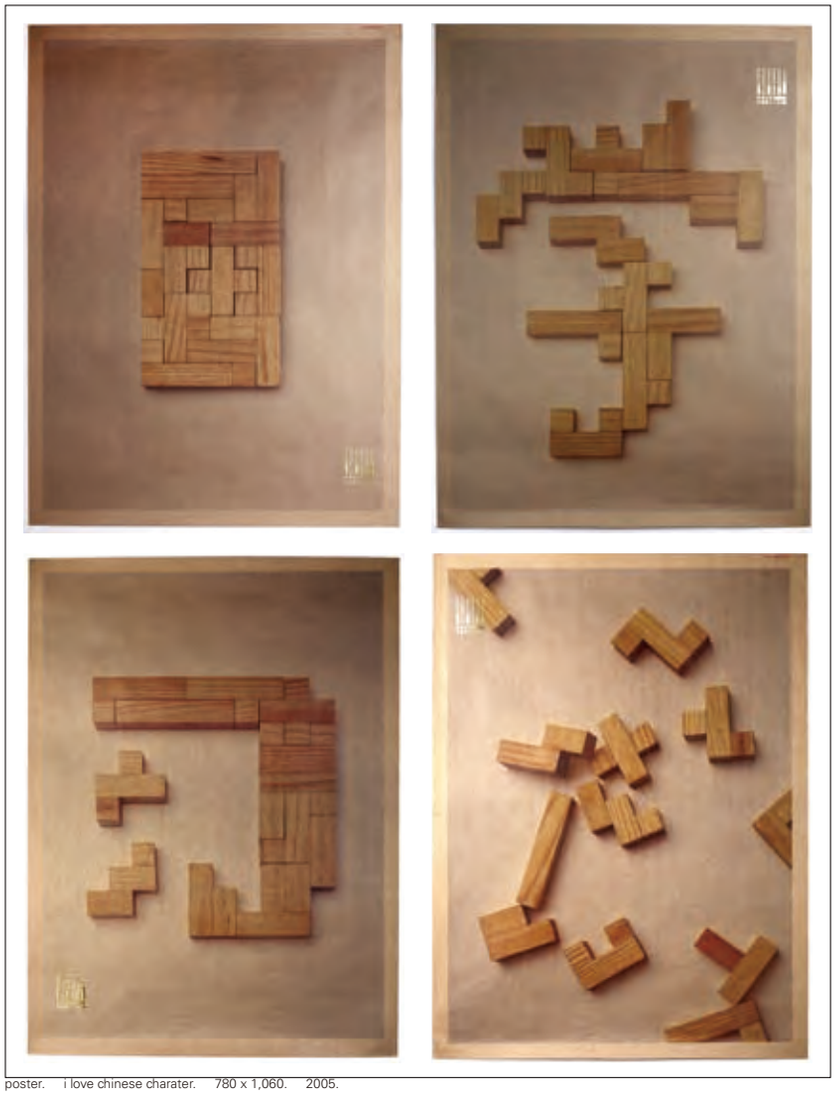
2. 언어를 선택하라.

3. 세부사항을 중시하라.

4. 리듬 장악하라.

5. 직감에 의존하라.

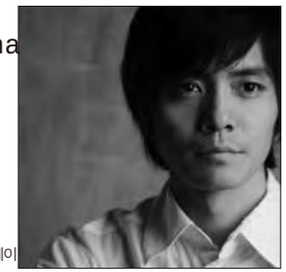
book. the books of zhu yeqing. 142 x 210. 2004.



poster. I love chinese charater. 780 x 1,060. 2005.

헤이이양.黑一烊.

hei.yiyang. china



1975년에 태어났다. 현재 디자인 스튜디오 센스팀의 설립자이자 크리에이티브 디렉터로 브랜딩, 전시 기획, 환경 디자인, 출판 분야 등의 작업을 하고 있다. 현재 중국에서 문화 교류활동을 가장 활발히 하는 디자이너 중 한 명으로 그래픽 디자인, 현대 미술, 광고, 건축 공간, 도시, 사회 등의 서로 다른 분야 간의 융합을 통해 흥미로우며 의미와 가치 있는 작업을 하는 데 열중하고 있다. 〈뉴욕 아트디렉터스클럽(ADC)〉, 〈칸느 국제 광고제〉, 〈원쇼 디자인 어워드〉, 〈D&AD(The Best Advertising and Design in the World) 〉〉, 〈ADfest〉, 〈홍콩디자이너협회(HKDA)〉 등에서 다수의 디자인 상을 받았다.

poster. big business 3. 720 x 510. 2010.

Founder & Creative Director of SenseTeam. Born in 1975. Found SenseTeam in 1999. His works are about branding, exhibition planning, environmental design and publishing. He is one of the most active cultural exchange pioneers in China. He devotes himself to putting different mediums like graphic design, contemporary art, advertising, architectural space, city, society together, to make the works interesting, meaningful and valuable. Hei received NY ADC Award, Cannes Lions International Advertising Festival Awards, NY One Show Design Award, D&AD, Adfest Design Lotus,HKDA Awards, and so on.

poster. x exhibition poster b. 730 x 480. 2007.

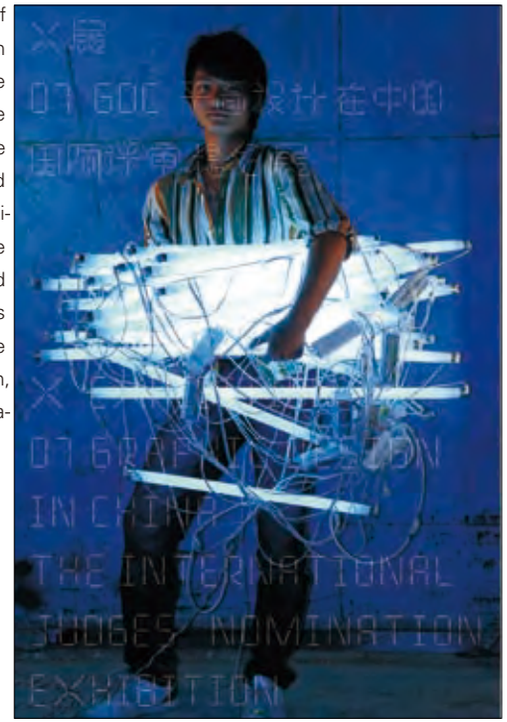
I think that all the study and growth derive from work, and the best creation is reasoning.
A good design should form a system, which needs time to think. You should treat it with a research attitude. So I advocate two philosophies of design in the creative world, one is libertinism, and the other is orderliness. Just like a game, the precondition of design should be funny and entertaining, we play it seriously with our ideas.
We devote ourselves to integrated design, using a kind of material as a new communication medium, breaking the traditional design mode. And this medium exists in the whole process of our design. This kind of design is like virus, filling people's sense and consciousness.

나는 작업으로부터 모든 학습과정과 성장이 비롯되고, 최고의 창작은 추론이라고 생각한다.
좋은 디자인은 하나의 시스템을 형성하며, 그러기 위해선 생각할 시간이 필요하다. 우리는 연구하는 자세로 임해야 할 것이다. 그래서 나는 창작의 세계에서 두 가지 디자인 철학을 적극 지지한다. 그 하나는 자유사상이며, 또 하나는 질서정연함이다. 마치 게임처럼 디자인의 전제 조건은 재미있고 즐거워야 하며, 우리의 아이디어로 진지하게 게임을 즐겨야 한다.
우리는 통합된 디자인을 완성하려고 전력을 다한다. 그래서 새로운 소통 매체를 재료로 사용하고, 전통적인 디자인 형태를 탈피하고자 한다. 이 매체는 우리 디자인의 전 과정에 존재한다. 이러한 디자인은 마치 사람들의 감각과 의식을 채우는 바이러스와 같다.

poster. social energy. 780 x 530. 2008.

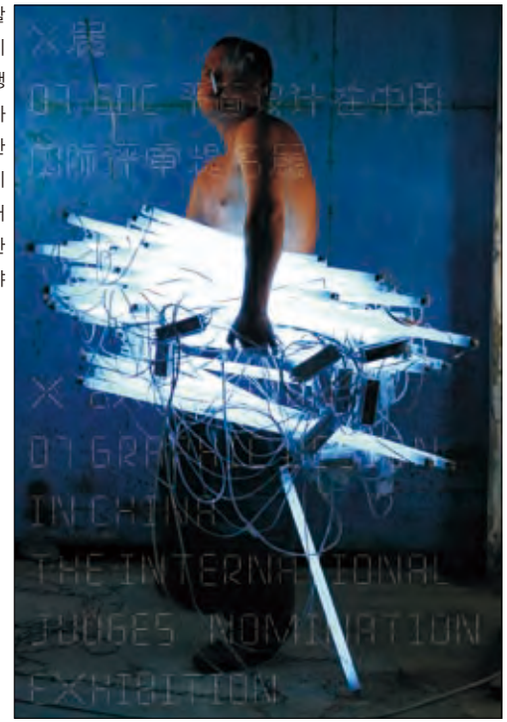
poster. big business 2. 700 x 1,000. 2007.

For the visual identity design of different languages, information transmission is very important, the visual system must play a role in the communication. No matter using the image or text, we believe that good works not only meet the visual identification but also achieve the purpose of information transmission, it should be understood by different counties and cultures. The langue and text are the tools of information identification, great works should across identification.



poster. x exhibition poster a. 780 x 540. 2007.

다른 언어의 시각적 아이덴티티를 디자인할 때에는 정보 전달이 매우 중요하며, 시각 시스템은 반드시 소통의 과정에서 역할을 수행해야 한다. 이미지를 사용하든 텍스트를 사용하든, 좋은 작업은 시각적으로 훌륭할 뿐만 아니라 정보 전달의 목적을 달성한다고 믿기에, 이는 다른 나라와 문화권에서도 이해되어야 한다. 언어와 텍스트는 정보 식별을 위한 도구이며, 훌륭한 작업은 그 이상을 넘어서야 할 것이다.



1985년 안그라픽스에 입사하면서 사진식자를 이용한 활자를 다루는 일의 즐거움에 빠졌다. 그때부터 편집 디자인과 타이포그래피 작업을 주목하게 되었다. 1994년에 독립하여 지금까지 17년간 홍디자인을 운영하고 있다. 여전히 타이포그래피가 모든 작업의 기준이 되고 있으며 그런 생각을 같이하는 스태프들과 함께 일한다. 국민대학교와 SADI 등에서 타이포그래피와 편집 디자인을 강의했고, VIDAK 활자/편집분과 부회장을 엮임했다. 현재 한국예술종합학교 미술원 겸임교수이며 출판사 홍시커뮤니케이션을 운영하고 있다.

poster. image korea. 1,040 x 740. 2003.

hong.sung-taek.

korea

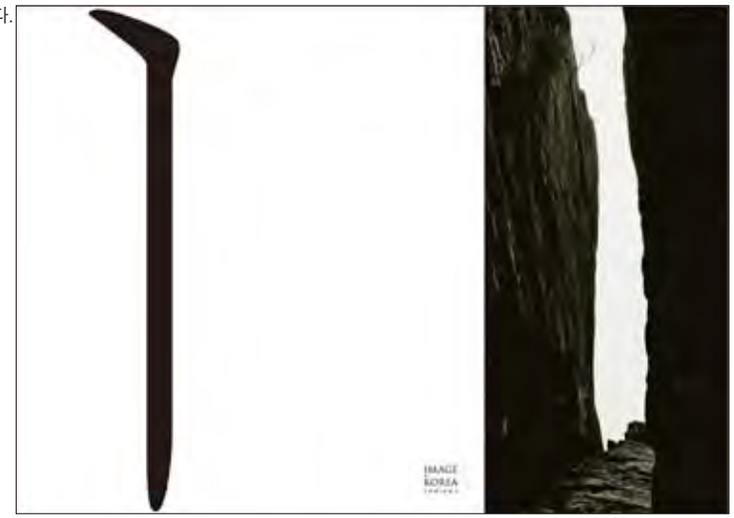
Hong Sung-taek began his career in 1985 as a designer for Ahn Graphics, a leading Korean design company, and rapidly became fascinated by photo type setting. At Ahn Graphics, Hong spent most of his time involved in editorial design and typography. In 1994 Hong established his own firm, Hongdesign Ltd., which he continued to manage. Hong also continue to center his activities on typography along with his staff. Hong has taught typography and editorial design at Kookmin University and the Samsung Art & Design Institute, and has served as department head for Typography/Editorial Design as well as vice-president of VIDAK (Visual Information Design Association of Korea). Presently Hong is adjunct professor at Korea National University of Arts, and also operate a publishing firm, Hongc Communications.

나는 글자 만지는 일이 즐겁다. 처음에는 오랫동안 가독성 문제에 대해서 고민하고 집중하는 과정이 있었다. 그것은 갈수록 어렵고 혼란스러운 판단이 늘 함께 했다. 결국 기술적인 숙련 위에 정제된 마음과 자세가 개입하게 된다는 것을 느끼면서 타이포그래피의 매력과 재미를 알게 되었다. 글자에 마음이 닿으니 자연스럽게 즐거운 일이 된 것이다.

내가 한글 타이포그래피와 쉽게 가까워진 데는 어려서 잠시 배운 서예 공부의 영향이 있었을 것이라고 믿는다. 서예는 기본이 중요하다고 가르쳤다. 글씨 쓰는 것은 기호를 그리는 것과는 전혀 다른 일이었다. 획과 공간에 감정과 정서가 담긴다는 것을 느끼게 했다. 그 뒤로 붓을 잡을 기회는 거의 없었지만 처음 디자인을 시작하던 시절에 인화지에 새겨진 활자를 대하면 그 때의 감정이 살아나곤 했다.

단순하게 압축된 형태는 오히려 풍요로운 상상을 주는 추상의 에너지를 발산한다. 기호의 본질이 그렇듯이 글자도 최대한 압축된 형식이다. 압축은 곧 에너지다. 특히 한글은 시각적으로 가장 간단하고 쉬운 모양이며 태생적으로 독창적인 질서를 갖는 구조다. 게다가 소리를 품은 기호이므로 낱자 하나하나에 울림의 힘을 더한다. 단순함에 울림이 더해진 글자는 형태이기보다 이미지며, 타이포그래피는 이런 이미지를 가지고 노는 하나의 놀이다.

타이포그래피 작업은 공간을 보게 한다. 타이포그래피의 시작은 빈 공간이다. 글자는 양각으로 형태를 만들지만 동시에 다양하고 풍부한 공간을 연출한다. 공간은 글자를 통해서 화려해지기도 하고 엄격해지기도 한다. 작은 책이 넓어지고 커다란 공간이 좁아지기도 한다. 이런 감정의 조율은 어떤 아이디어보다 강한 커뮤니케이션의 힘을 발휘한다는 것을 믿으므로 글자놀이는 언제나 진지하고 즐겁다.



poster. image korea. 1,040 x 740. 2003.

My joy in life is working with type. At first I poured myself into the problem of high readability, but the longer I was involved, the more complex and confusing it became. In time I realized that even more important than a high degree of technical refinement was the necessity for a steady, even attitude, and I found greater interest and joy in typography. The joy flowed naturally from the lettering itself.

I believe that this affinity for Korean typography was highly influenced by a short period that I spent learning and practicing calligraphy when young. Calligraphy taught me the great importance of basics. Writing was completely different from merely drawing symbols, and through it I developed the essential sensitivities involved in the use of strokes and space. I never had the opportunity to take up the calligraphy brush again, but when I first began design work, characters on printing paper vividly revived those early sensitivities.

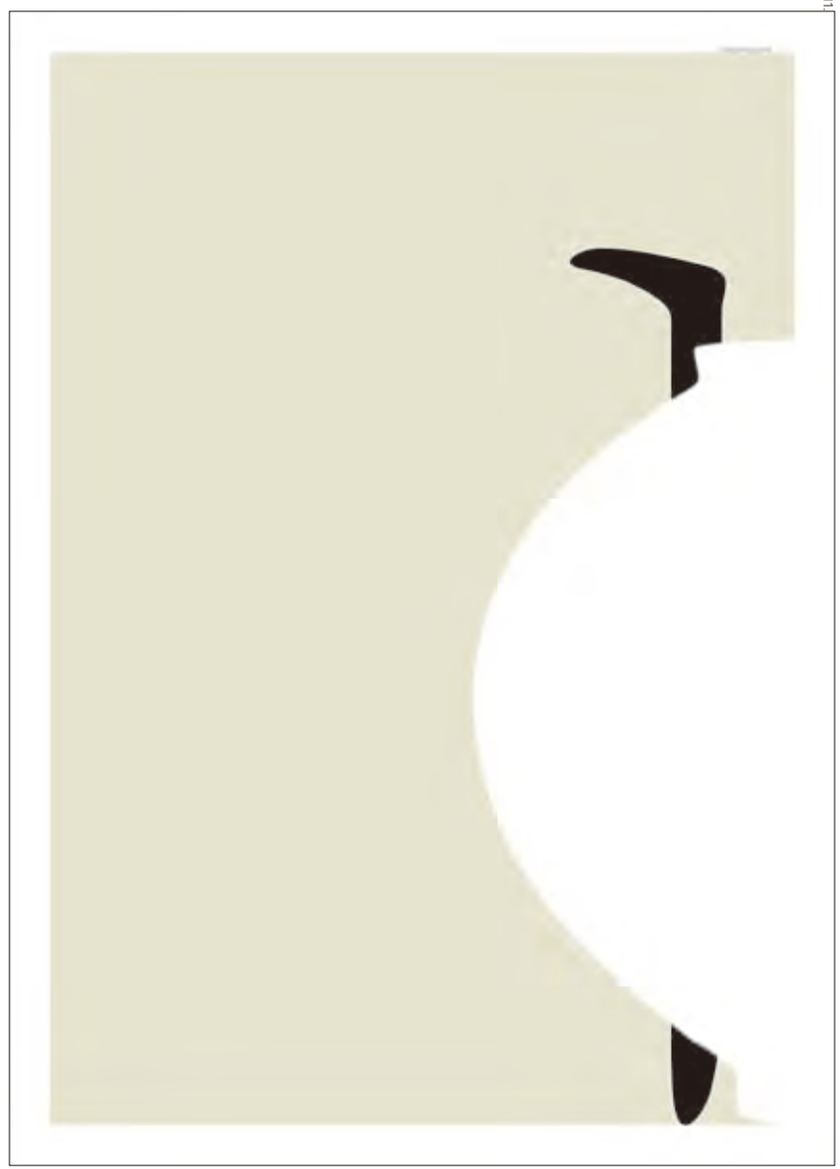
I find that abstract energy that stimulates a rich imagination emanates from simply compressed forms. Symbols represent this, and letters are even more condensed forms. Compression is energy. Korean lettering(hanguel) is visually simple and easy while simultaneously being highly ontogenetic and structurally orderly. Additionally, as phonetic symbols, each letter has the power of sound. And since this is so, each letter is more of an image than merely a phonetic symbol. Therefore Korean typography becomes a fascinating image game.

poster. poster work-1. 1,000 x 1,400. 2011

hong sung-taek

Space is not only an essential ingredient of typography; it is the very beginning of typography. While it is in itself essentially a form of relief work, it also gives birth to a variety of rich spatial forms. Such space both graces and sharply defines the characters. This space has the power to make a small book appear much larger than it actually is, and to make a large space appear smaller. I believe that balancing these sensitivities provides a strong form of communication, and therefore I always find playing with letters a great joy.

poster. poster work-2. 1,000 x 1,400. 2011



hong sung-taek

1983년에 태어났다. 2006년 학교를 졸업한 뒤 Wx-design Studio(광저우)에 입사했다. 3년 뒤 Wx-design Studio(베이징)를 설립하고 크리에이티브 디렉터를 담당했다. 그가 정식으로 디자이너로서 일하기 시작했을 때, 왕쉬 교수를 만나게 되는 것은 행운이었다고 고백한다. 그의 영향을 받아 2차원과 3차원, 다차원의 경계를 넘어서는 사고와 디자인을 하고 있다. 〈OCT-LOFT 창의전〉(2007-2008), 〈Nakajima Collection〉(2009) Shi Jian이 전시 기획한 〈OCT-LOFT 국제 디자인전〉(2011) 등에 참여했고 시각, 서적, 공간 디자인 등 여러 활동의 기획, 프로젝트를 하고 있다. 〈제1회 베이징 국제 디자인 트리엔날레〉, 〈IGDB6 국제 그래픽 디자인 비엔날레〉(2010)등의 전시에 초빙되었다. 〈수장 - Nakajima〉(2009)는 도쿄 TDC 추천상, 센젠 그래픽 디자인 비엔날레 추천상을 받았고 〈Liu Xiaodong: Painting from Life〉 작품은 2008년 닝보 국제 포스터 비엔날레 은상, 2007년 뉴욕ADC 추천 상을 받았다. 〈Returning to the dreams of Yin and Shang Dynasty〉은 2005년 칸타이큥디자인 동상을 수상했다. 2011년에는 독립 패션 디자이너와 연합하여 실험적인 시각 잡지〈근호 Radical Sign〉를 창간하여 시각 부호와 형식에 관한 연구를 시작하였다.

hou.ying. china

허우잉.侯穎.

character. 30 years of chinese comtemporary art. 1,000 x 700. 2010.

Born in 1983, worked at wx-design studio (in Guangzhou) upon graduation in 2006, and took the position of creative director at wx-design studio (Beijing) in 2009. As a Chinese designer of the younger generation, I was fortunate to have followed Professor Wang Xu's footsteps in my professional career, reflecting and experimenting ideas on design in two-dimensional, three-dimensional, and even multi-dimensional cross-field and cross-disciplinary projects. My working experience engaged me to participate and curate various professional projects of designing visual material, books and interior spaces. For instance, the 2007 and 2008 OCT-Loft Creative Festival, 2009 Hua Art Museum Nakajima Collection exhibition, and the 2011 OCT-LOFT conceptual design international exhibition, curate by Shi Jian, and etc, just to name a few. Hou Ying's design works were invited to participate in the exhibitions in China and internationally, many of which have received merits. In 2011, Hou participated in the First Beijing International Design Triennale; in 2010, she exhibited at the IGDB6 International Graphic Design Biennale; book design Collection Nakajima received merit award of the Tokyo TDC and nominated for the 2009 Shenzhen Graphic Design Biennale; book design Liu Xiaodong: Painting from Life was received silver award from the 2008 Ningbo International Poster Biennale; graphic design Returning to the dreams of Yin and Shang Dynasty, received the 2005 Bronze Prize in Kan Tai-Keung Design Award. In 2011, Hou Ying and independent fashion designers collaborated on the experimental visual fashion magazine Radical Sign, and embarked on a study of visual signage and forms.

poster. ladical sign. 250 x 530. 2011.

The waning od Design

In order to discuss art or design, one should first look into different trends and movements in the past. For instance, movements on arts and craft, new art movement, cubism, futurism, Dadaism, stylism, structuralism, modernism, post-modernism and etc. A designer is first of all, living in the present time, so his design should also belong to its current era.

The saying of "death in the graphic design" is common in this field in China, current presence will continue to exist at the end of this era of no beliefs. Having lived through the glory in Chinese graphic design of the 1980s and 1990s, as this medium rapidly transformed, graphic design is now only a visual element within spatial design and broadcasting media, thus the claim of entering in the end of its era is logical. At the height of graphic design, it relied on printed medium, posters and books as the most important channels of communication, however in its waning phase, new media era, how could graphic design better communicate its concepts through space and broadcasting media, and how to meet the actual demands of exchange, interface and experience becomes critical.

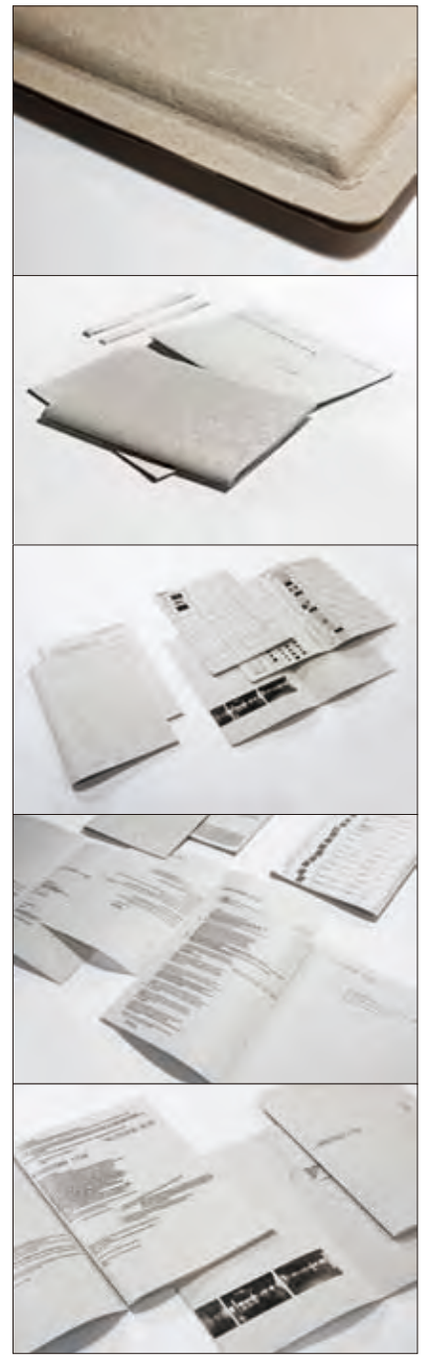
Traditionally speaking, professional competition usually only focuses on the finished product rather than paying attention to process. In its evaluation process, the final design would be the only standard of judgment. The audience's reception of designed information should not only come from the fixed or linear information, however the judgment on the dynamic, non-linear design language would often create double standards due to geographical and cultural differences in its propagation and evaluation process. The standard of evaluation to a certain degree determines social trends in the style of design. Designers often easily believe in the awarded works, but ignore or fall behind the actual demand due to the rapid change in media technology.

The waning phase of design began with the designers' fear and self-dispersion. While being absorbed in the present, it would be necessary to appropriate from historical examples. One of the origins of modern design, Wurm Design College demands its designers not only to be trained in color and forms, but also to study philosophy, physiology, crafts and other basic fields. Graphic design involves many disciplines, one should keep an open mind in coping with the passive attitude due to changes in the present medium. Furthermore, the decay of the graphic design world is perhaps the beginning of a new era in design in the making.

Note: In religious studies, time can be divided into three phases, the first five hundred, one thousand years is the raising of religion, a phase followers abide to its teachings, and the last ten thousand years would be its waning phase.

book. liu xiaodong-painting of life. 375 x 270. 2006.

book. liu xiaodong-yanguantown. 215 x 285. 2010.



book. collection nakajima. 305 x 400. 2009.

디자인의 말법시대

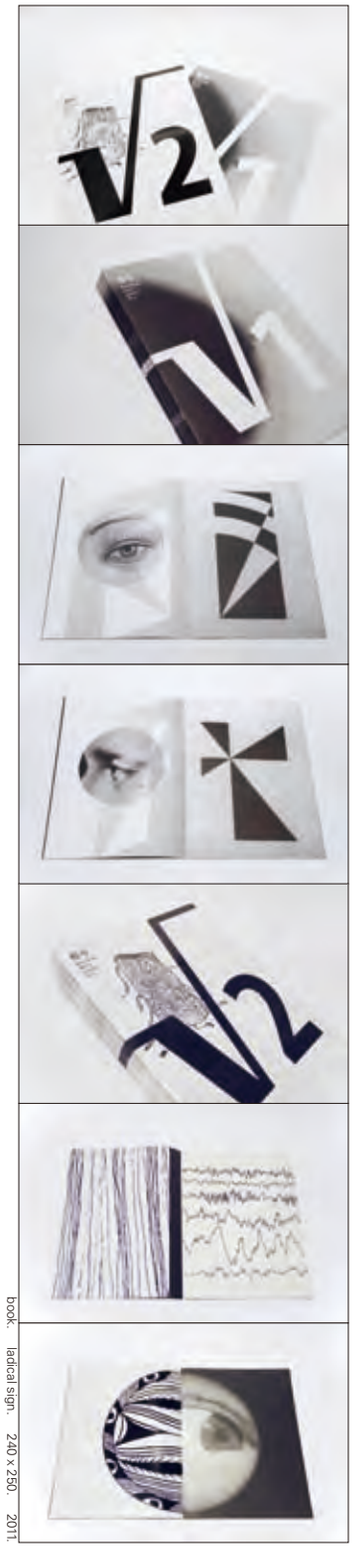
예술 혹은 디자인을 논할 때 먼저 그 시대를 논하게 된다. 공예미술운동, 아르누보, 입체파, 미래파, 다다, 구성주의, 모던과 포스트모던 등, 디자이너는 한 시대에 속할 수밖에 없고 디자인 작품 역시 그 시대에 귀속된다.

중국의 디자인계에는 "시각디자인은 이미 죽었다"라는 속설이 있다. 우리는 현재 이러한 디자인의 말법시대에 살고 있으며 앞으로도 그럴 것이다. 중국 디자인이 8,90년대의 전성기가 지나고 각종 매체의 급격한 발전과 더불어 시각디자인은 단지 시각적인 요소로서 각종 공간과 영상 매체에 개입하게 되면서 디자인의 말법시대에 들어서게 되었다. 시각디자인의 정법시대는 주로 종이 매체인 포스터, 서적 등에 의존하였다. 그러나 디자인의 말법시대에 들어서면서 새로운 매체들이 급증하게 되면서 시각디자인이 어떻게 공간과 영상 매체를 통해 보다 적극적으로 상호작용과 인터페이스 기능, 경험을 제공할 것인지가 관건이다.

전통적으로 디자인 우수작 선정은 과정보다는 그 결과물에만 초점을 맞추었다. 심사과정에서 디자인의 최종 표현만이 유일한 심사기준이 되었다. 대중은 디자인 정보를 접할 때 단순히 정저인 선형적 정보만을 받아들이는 것이 아니다. 이러한 비선형적인 디자인 언어의 심사는 종종 지리적 문화적 차이로 인해 심사과정에서 양면적인 기준을 만들어낸다. 심사기준은 어떤 의미에서 보면 사회에서 유행하는 디자인 스타일을 결정하기도 한다. 디자이너들은 수상한 작품들을 쉽게 과신하는 반면, 매체 테크놀로지의 신속한 변화에 대처하는 실질적인 요구에 대해선 소홀한 경향이 있다.

디자인의 말법시대는 디자이너들의 자아 해방에 대한 공포심으로부터 시작되었다. 현재 상황에 몰입하기보다는 지나간 역사를 되돌아보는 것이 바람직할지 모른다. 모던 디자인의 발원지의 하나인 울름조형대학에선 디자이너는 색채나 형태에 대한 훈련뿐 아니라 철학, 인체공학, 공예나 기타 다양한 분야에 대한 기초지식을 공부할 것을 요구한다. 시각디자인은 더욱 다양한 학문이 개입될 것이므로 개방적인 디자인 사유 과정을 통해 작금의 다양한 매체 변화에 대한 소극적인 정서를 일소해야 할 것이다. 시각디자인의 소멸은 필시 현재의 변화에 순응하는 또 다른 새로운 디자인 분야의 시작일는지 모른다.

Note: 종교학에서 시대를 3부분으로 나눌 수 있다. 부처 열반(nirvana)후 500년 혹은 1000년을 정법(正法)시대, 그 뒤로부터 상법(像法)시대, 상법이 끝난 뒤 10,000년까지를 말법시대라고 하고 말법시대는 성경에서 말하는 말세와 유사한 의미를 가진다.



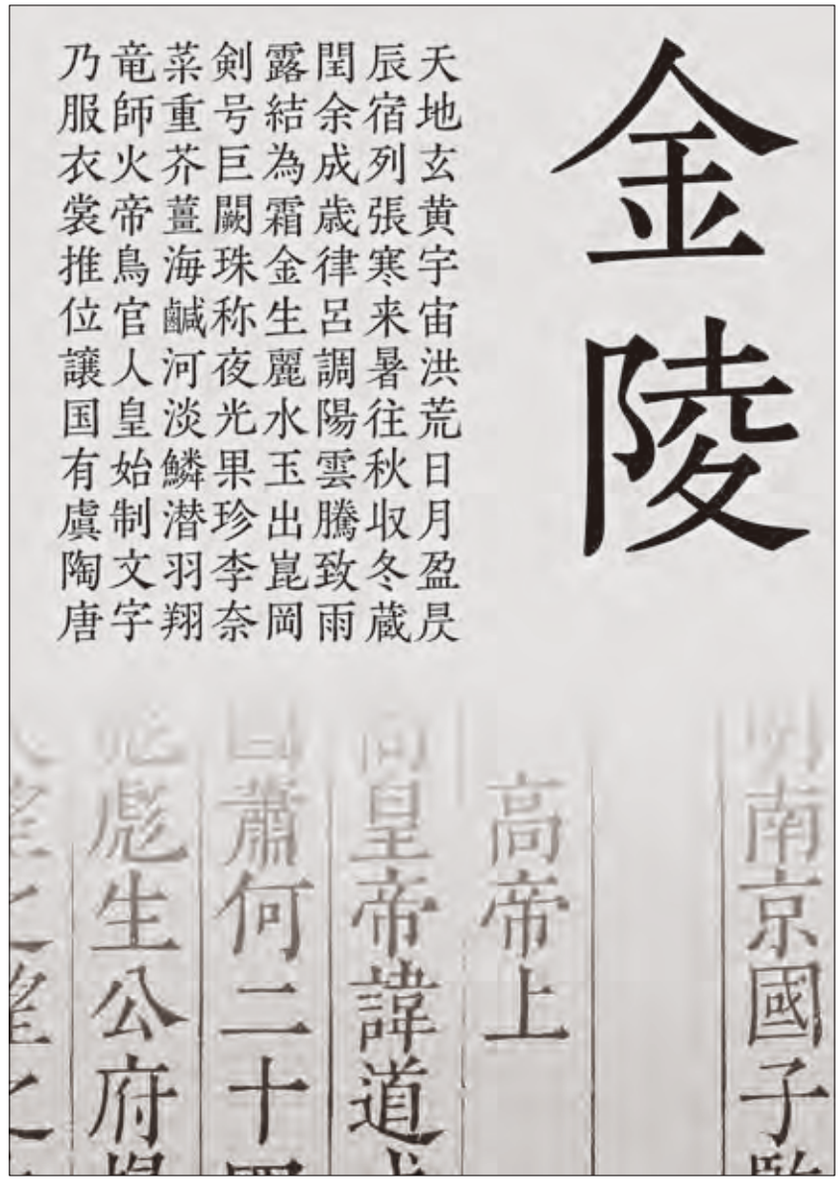
book. ladical sign. 240 x 250. 2011.

poster. ladical sign. 250 x 530. 2011.

typeface. chiense typeface "long zhua". 2008.

이마다.킨이지.今田欣一.

1954년 오카야마현 와케에서 태어났다. 1973년 오카야마 현립시즈타니고등학교 보통과를 졸업하고 1977년 큐슈산업대학교 예술학부 디자인학과를 수료했다. 그 후 샤켄에 입사하여 다수의 글꼴 제작에 참여했으며, 〈이시이상 창작 타입페이스〉 공모전에서 수상한 바 있다. 1997년에 독립하여 이마다킨이치 디자인실을 열고 서체 디자이너로 활동하고 있다. 주요 저서로는 『Vignette 05: 도전적 일어 문자의 복각』, 『Vignette 11: 화한구 글꼴 혼식의 제안』, 『Vignette 14: 일어 문자, 끝없는 전진』, 『타입페이스 디자인 시무』,『타입페이스 디자인 탐방』, 『타입페이스 디자인 만유』등이 있다.



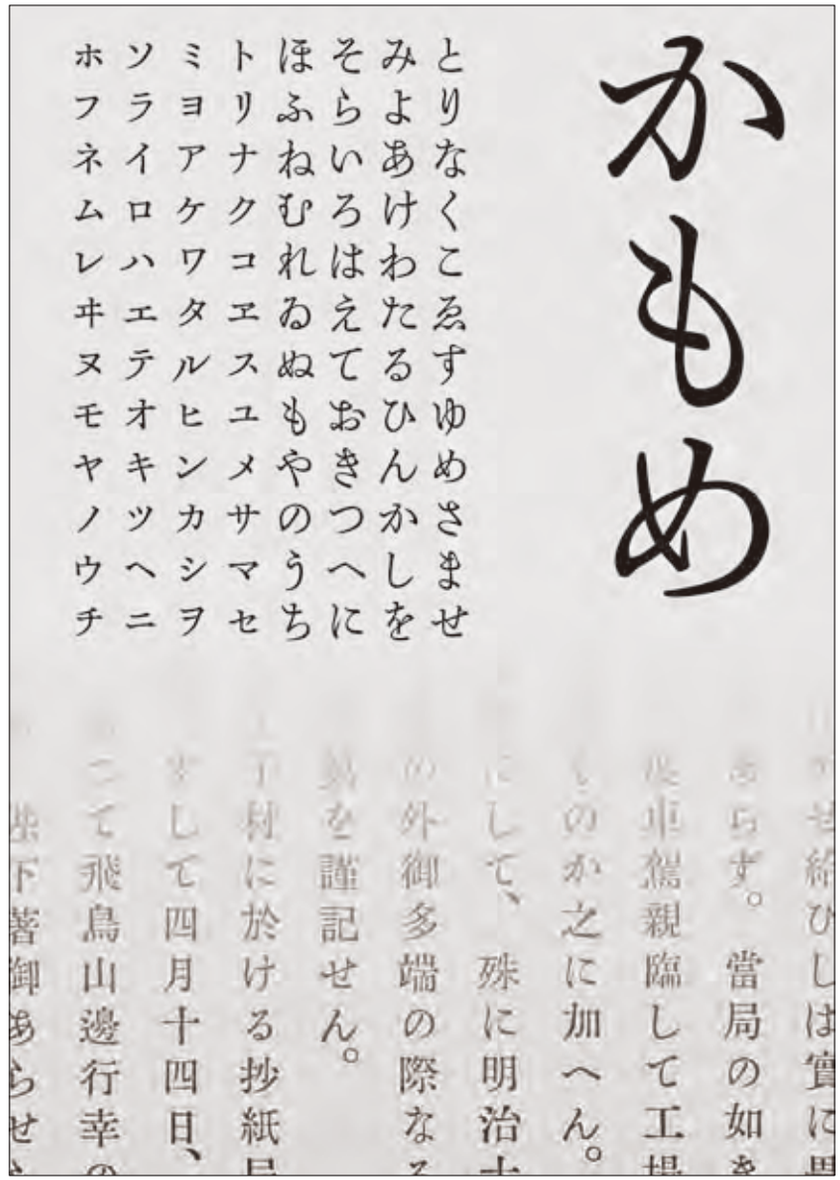
typeface. chiense typeface "jin ling". 2004.

imada.kinichi. japan

Born in Wake, Okayama, 1954. Typeface designer. Imada graduated from Okayama Prefectural Shizutani High School in 1973, and completed Design department of Kyushu Industrial University in 1977. He participated in numerous typeface production in Sha-Ken, and won Ishiisan Creative Typeface Competition. He established Imada Kinichi Design Studio in 1997. Imada wrote many books; <Vignette 05: Dip of Challenging Japanese Letters>, <Vignette 11: Suggestion of Typeface Mix-use in Hwahan>, <Vignette 14: Japanese letters, the Endless Advance>, <Current Affairs of Typeface Design>, <Design Report of Typeface Design>, <Tour of Typeface Design> and many more.

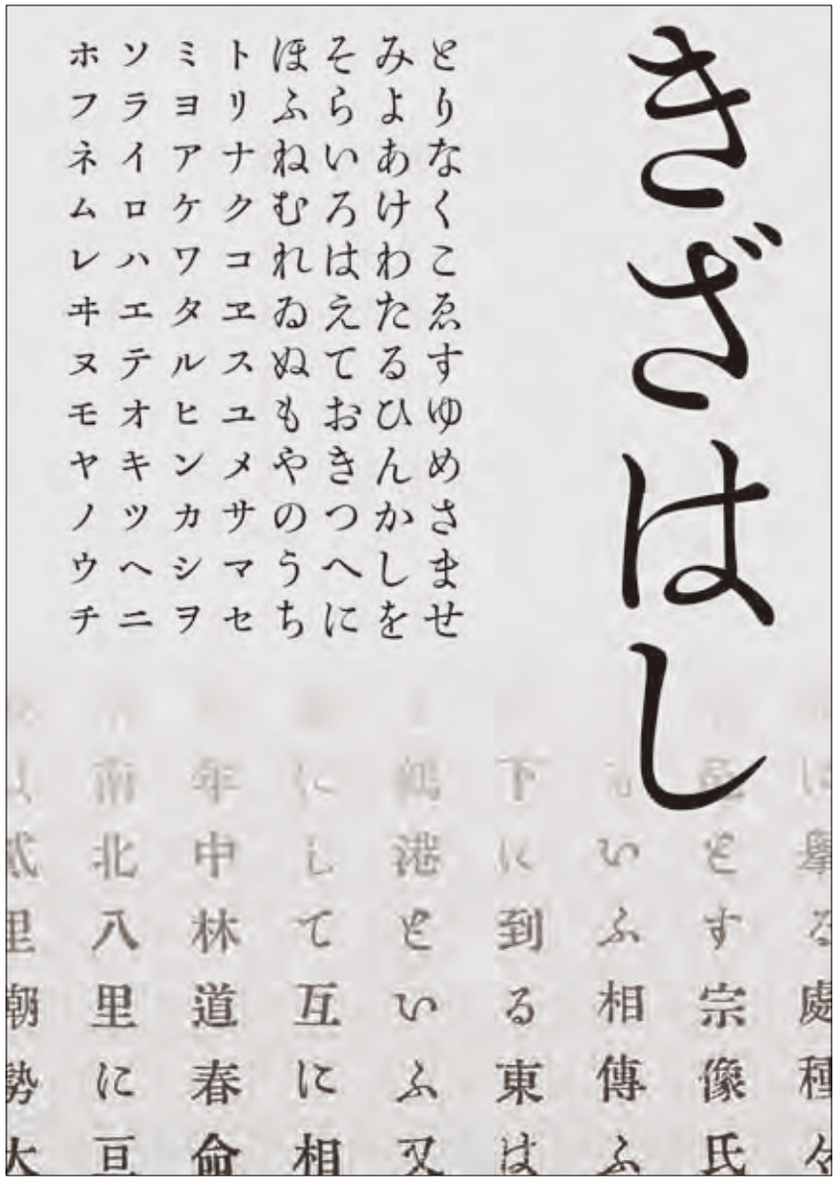
typeface. chiense typeface "ying xue". 2006.

Source of typeface comes from the book history. The role of typeface designer may be to success the spirit behind it, and sincerely devote in reproduce the formation. Copy era, Printed Book era, Movable Type era - numerous books were created in each era, and many letters and typefaces are remanent. It is a mission to reproduce them with the breath of new era, make them usable, and succeed them to the next generation. Japanese typeface(Waji) are reproduction of 36 traditional typefaces made by Japanese narrative and printing history from Heian Era to the present day. These were named <와지서체삼십육경(和字書体三十六景)> from <후가쿠삼십육경(富嶽三十六景)> of 가쓰시카호쿠사이(葛飾北斎). Based on these, many weight variations will be expanded. Chinese characters are reproduction of 24 typefaces from Chinese epitaphs, printed books, printed types from Qin Dynasty to present day. These were named



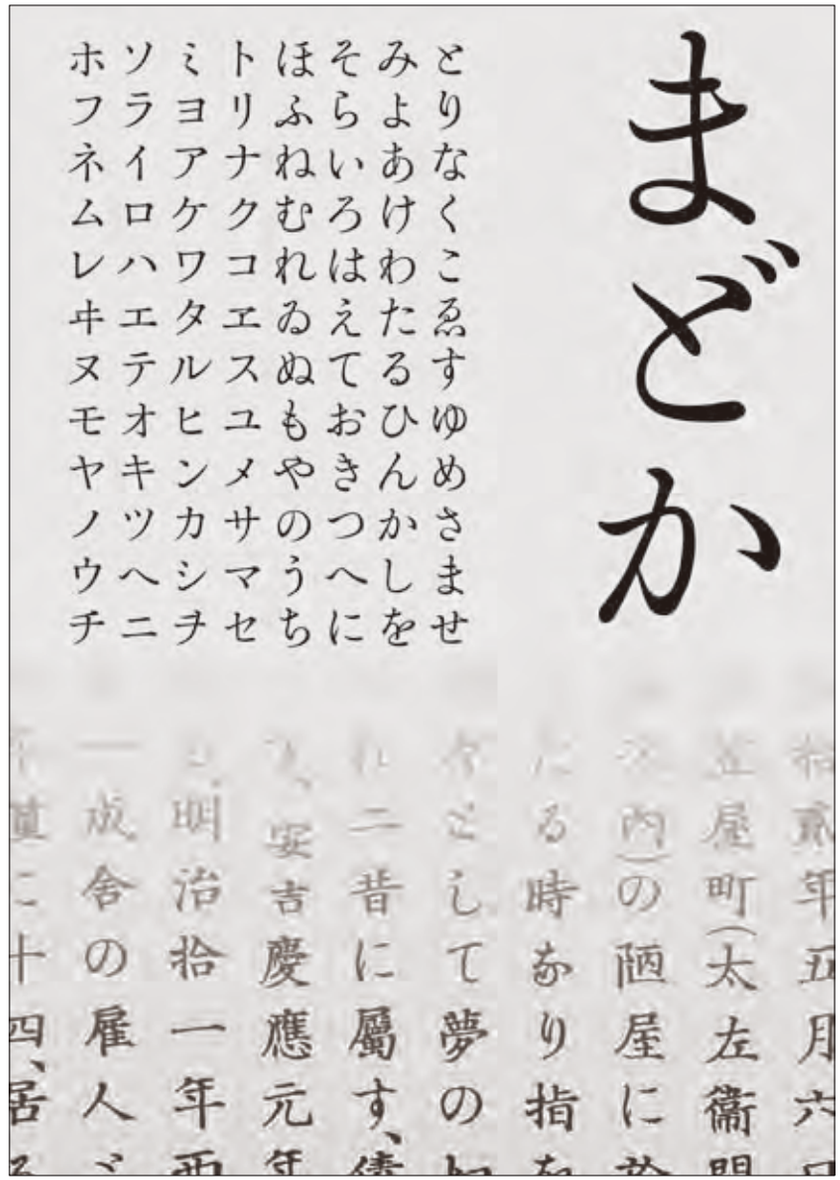
typeface. japanese typeface "kamome". 2002.

<한자서체이십사사(漢字書体二十四史)> after the Chinese dynastic affair <이십사사(二十四史)>. But Chinese character typeface production costs a lot of time and effort. Four typefaces are complete so far, more will continue. There are abundant style groups in Roman Alphabet typefaces, but to be composed with Japanese typefaces and Chinese character typefaces similar reproduction is needed. Thus 12 typefaces developed from collection of Europe books. These were named <구문서체십이궁(欧字書体十二宮)> based on the Western astrology <황도십이궁(黄道十二宮)>. The most effective method in intensifying and developing modern Japanese typography is the beautiful harmony composed by the trinity between Chinese characters typefaces, Japanese typefaces, and Roman Alphabet typefaces.



typeface. japanese typeface “kizahashi”. 2003.

활자 글꼴의 원천은 서적의 역사에 있다고 본다. 활자 글꼴 설계자의 역할은 그 배후에 숨겨져 있는 정신계승 및 조형 재생에 성실히 임하는 것이 아닐까. 사본(写本)의 시대, 간본(刊本)의 시대, 금속활자 시대. 각 시대에 수많은 서적이 탄생했고 거기에는 많은 문자와 글꼴이 남겨져 있다. 그것들을 새로운 시대 숨결에 의해 재생시켜 실제로 사용할 수 있게 만들어 다음 세대로 넘겨주는 것이 사명이라고 생각하고 있다. 일본어 글꼴(와지, 和字)은 헤이안(平安)시대부터 현대까지 일본의 서사(書写)와 인쇄 역사에 의해 만들어진 정통적인 36개 글꼴을 골라 재생했다. 이를 가쓰시카호쿠사이(葛飾北斎)의 〈후가쿠삼십육경(富嶽三十六景)〉에서 이름을 따 〈와지서체삼십육경(和字書体三十六景)〉이라고 지었다. 이를 바탕으로 하여 다양한 무게감이 있는 베리에이션을 전개해 나갈 생각이다. 한문 글꼴은 진왕조 시대부터 현대까지의 중국 비문이나 간본, 활자본에서 재생한 24개 글꼴이다. 중



typeface. japanese typeface “madoka”. 2005.

국 역대왕조의 정사(正史) 〈이십사사(二十四史)〉에서 이름을 따 〈한자서체이십사사(漢字書体二十四史)〉라고 지었다. 그러나 한문 글꼴 제작은 많은 시간과 노력을 요한다. 현재 완성된 것은 4개의 글꼴이지만 제작을 계속해 나갈 것이다. 영문 글꼴은 이미 풍부한 활자 글꼴이 있지만 일어 글꼴, 한문 글꼴과 조합하여 사용하기 위해서는 같은 방법으로 재생할 필요가 있다. 그렇기 때문에 역시 유럽 서적을 취재하여 여기서 12개 글꼴을 제작하기로 하였다. 서양점성술의 〈황도십이궁(黄道十二宮)〉에서 이름을 따 이를 〈구문서체십이궁(欧字書体十二宮)〉라고 지었다. 현대의 일본 타이포그래피 심화와 발전에 가장 유효한 수단은 한문 글꼴과 일어 글꼴과 영문 글꼴이 삼위일체가 되어 연주하는 아름다운 조화에 있다고 믿는다.

정재완.鄭在完.

홍익대학교를 졸업한 뒤 정디자인에서 2년간 편집 디자이너로 일했으며, 이후 민음사출판그룹 내 사이언스북스에서 5년 동안 북 디자이너로 일하며 '과학 책의 대중화'를 위해 노력했다. 『 종교전쟁 』, 『 메리칸 프로메테우스 』등 선이 굵고 박력 있는 표지 디자인을 선보였으며, 최근의 작업 『시간의 목소리 』, 『동적평형 』등 표지 디자인에 글자 작업에 대한 고민의 흔적을 담았다. 거리에서 글자를 발견, 수집, 관찰하는 작업을 통해 한글 타이포그래피의 의미와 방법을 확장시키려는 시도를 하고 있으며, 이를 바탕으로 세 번의 개인전 〈글자풍경〉을 가졌다. 현재 영남대학교 시각커뮤니케이션디자인학과 교수로서 '타이포그래피', '편집 출판 디자인'을 강의하고 있으며, 학교와 디자인 현장을 오가며 '글자'와 '책'에 대한 연구, 디자인 작업, 작품 활동 등을 하고 있다.

poster. au magasin de nouveautes written by lee sang. 700 x 1,380. 2010.
poster. sound fragments. 841 x 1,188. 2010.

jeong.jae-wan. korea

Jeong Jae-wan is a designer of both experimental letter works and commercial publishing book design. After graduating from Hongik University, Jeong worked as editorial designer at Chung Design for 2 years and as book designer at Minumsa Publishing Group for five years. He designed science books which he tried to contribute in popularization of science books. Strong powerful cover designs were launched in books such as <Religion War> and <American Prometheus>, whereas trace of typographic concern was reflected in books such as <Bocas del Tiempo> and <Doteki Heiko>. Jeong collects, observes, and works with street letters. Through his three private exhibitions, <Letter Scape>, he is attempting to expand the meaning and method of Hangul typography. He teaches 'Typography' and 'Editorial/Publication Design' as a professor at department of visual communication design, Yeungnam University. In between school and design field, he continues to study, work, and design about letters and books.

Street Letter

To reason the letters, I first focus on the sound. Sound existed before the letters, people exchanged words. The eyes that see letters can be closed, yet the ears that listen to sounds can not be closed. The hearing takes precedence over sight. Sound leisurely floats around in the space like fish under the sea. Invisible substance quickly and slowly exists in space from top to bottom, narrow space to larger space with ever-changing expression.

Sound consists of materialities such as size, intensity, texture(rough and smooth), pitch, rhythm, tone, and more. Communicating in sound is an active and dynamic behavior with richness of materials. Having dull vision, we assume sound does not have color, yet listening to sounds makes us sense their colors. Furious laborer roaring at a rally scene would not be felt as white, coo and gurgle of a three-year-old baby would not be sensed as black. Sound carries weight. Truth is delivered through heavy sounds, joke through light sounds. Weight of father's voice on his deathbed is different from weight of business partner's voice accidently bumped on the road. To understand the materiality of sound we mix senses and expand them.

poster. letterscape - chilseong market. 841 x 1,188. 2010.

Letters are visualization of sounds. Letters reduced numerous sounds into a few forms. Letters convey representativeness for the convenience of learning and exchanging. Thus letters can not contain all elegant attributes of sound. Letters guided sound to our vision, yet seemed to had a scheme of making it simple.

Wandering sounds temporarily sit down on rocks, sands, clothes, papers, threes, and animal skins. Letters are born from fingertip of the writer. Interestingly, and luckily, various sizes and weights are expressed depending on the touch of hand and characteristics of tools used, and these manage to reflect the color, weight, and other attributes of sounds. Letters sometimes sit, sometimes become wealthy, and live active lives welded to men. Previously to the printing only.

Unfortunately, intended or not, men degenerate the wild 'sounds' into pets using the technology of 'typography'. The wandering sounds of wild now has become 'enlightened'. It is irony that unlike its name, movable type lies inexpressively, printed on the paper. Printing is the funeral of letters, books are the tomb. Letters can not survive on its own, barely manage to make ends meet by human hand manipulation.

Without doubt, many designers seem to believe that 'typography is <dealing with type>'. Is it because of the flow of era that once believed men's involvement made things better? We cut the values of letter, and ruled over them until the balance between letters and men finally collapsed,

poster. letterscape - bukahyeon - dong. 350 x 1,188. 2007.

and asymmetric relationship was formed.

The world of sounds, however, still exists on its own. Sounds knew they could not be fully expressed in letters from the beginning. It is reckless and unwise to believe that all sounds can be written in letters.

Looking at letters on streets, I felt other aspects compare to printed types. Men initially created Street Letters, yet they have been breathing with the environments, and gaining lives of their own for some time. They are improvising and multi-layered. The flat lying letters stand up and make eye contacts with me. Some of them even violently attach me. Instead of myself observing the letters, I am observed by the letters. When I step into a street packed with letters, I feel excitement and tension as if I am in a lush jungle. Through the door of Street Letters, I could access to the ecosystem of sounds previous to letters, and the materialities of sounds. The series of my work is achieve of pulling out the potential of letters.

거리글자 생각

글자를 사유하기 위해 나는 우선 소리에 주목한다. 글자 이전에 소리가 있었고, 인간은 말을 주고 받았다. 사물을 보는 눈은 감으면 볼 수 없지만, 소리를 듣는 귀는 닫을 수가 없다. 인간의 청각은 시각에 우선한다. 소리는 글자에 우선한다. 소리는 마치 바닷속 물고기처럼 공간을 유유히 헤엄쳐 다닌다. 눈에 보이지 않는 어떤 물질이 위에서 아래로 좁은 곳에서 넓은 곳으로 빠르게 또 느리게 변화무쌍한 표정으로 공간 속에 존재한다.

소리는 크기, 세기, 질감(거칠고 부드러움), 높낮이, 리듬, 음색 등 다양한 물질성을 띠고 있다. 소리로 의사소통을 한다는 것은 풍부한 재료를 가진 적극적이고 역동적인 행위였다. 둔한 시각을 가진 우리는 소리에는 색이 없다고 생각하지만, 소리를 들으면 색을 떠올릴 수 있다. 분노에 찬 노동자가 궐기대회 현장에서 부르짖는 격양된 고함 소리가 흰색으로 보이지는 않을 것이고, 세 살 아기의 옹알이가 검정색으로 다가오지는 않을 것이다. 소리는 무게를 품고 있다. 진실은 묵직한 소리를 통해 전달되고, 농담은 가벼운 소리를 통해 전달된다. 임종직전의 아버지로부터 듣는 소리의 무게와 길에서 우연히 마주친 거래처 직원과의 목 인사 소리의 무게는 다르다. 소리의 물질성을 이해하기 위해서 우리는 감각과 감각을 섞고, 확장하게 된다.

글자는 소리를 가시화(可視化)한 것이다. 글자는 많은 소리를 많은 형태로 만들지 않고, 적은 수의 형태를 만들었다. 익힘과 교환의 편리를 위해서 글자는 대표성을 지닌다. 그래서 글자는 소리의 미려한 특성을 모두 담아낼 수 없다. 글자는 소리를 우리의 시각으로 안내했으나, 소리를 오히려 단순화하려는 계획을 품은 듯 하다.

떠돌던 소리는 바위, 모래, 천, 종이, 나무 위에, 동물의 껍질 위에 잠시 내려와 앉는다. 글자는 쓰는 사람의 손끝에서 태어난다. 재미있는 것은, 또 다행인 것은 글자를 쓰는 손길과 도구의 성질에 따라 다양한 크기, 굵기 등이 연출되며 그것이 곧 글자의 색과 무게 등 소리의 성질을 어느 정도 반영하고 있는 것이다. 글자는 앉기도 하고, 다시 부유하기도 하며, 인간과 좀 더 밀착된 역동적인 삶을 살고 있었다. 인쇄 이전까지는 말이다.

불행하게도(우리가 의도했던 그렇지 않던) 인간은 야생의 '소리'를 '타이포그래피'라는 기술을 동원해서 애완동물로 전락시켰다. 야생에서 떠돌던 소리는 이제 '문명화'되었다. 활자(活字, movable type)가 그 이름과 달리 종이 위에 찍혀서 아무런 자기 표현을 하지 못하고 누워있는 것은 아이러니하다. 인쇄는 글자를 장례 치르는 행위요, 책은 글자의 무덤이다. 활자는 스스로 살아갈 수 없고, 인간의 손 조작에 의해서만 겨우겨우 삶을 연명한다.

book. bocas del tiempo. 134 x 210. 2010.

많은 디자이너는 별다른 의심 없이 '타이포그래피는 활자를 (다루는) 일'이라고 믿는 듯 하다. 인간이 손을 대면 모든 것이 좋아지리라 믿었던 시대의 흐름 탓 일까. 글자와 인간의 균형이 무너지고, 비대칭 관계가 만들어지기까지 우리는 글자가 지닌 가치를 재단했고, 글자 위에 군림해왔다.

하지만 소리의 세계는 여전히 스스로 존재한다. 소리는 자신들이 글자에 모두 담길 수 없다는 것을 처음부터 알고 있었다. 모든 소리를 글자로 기록할 수 있다고 믿는 것은 무모한 어리석음이다.

나는 거리에서 만난 글자들을 보면서 인쇄된 활자와는 다른 면모를 느낄 수 있었다. 거리글자를 처음 만들어 놓은 것은 인간이지만, 언제부터 글자는 주변 풍경과 호흡하며 스스로의 생명력을 가진다. 즉흥적이고 다층적이다. 누워있던 글자들은 모두 일어서서 나와 눈을 맞추고 있고, 나를 강하게 공격하는 폭력적인 글자들도 있다. '내가 관찰하는 글자'가 아닌, '글자가 관찰하는 나'가 되어버린다. 글자가 빼곡한 어떤 거리에 들어서면 마치 무성한 밀림 속에 선 듯한 흥분과 긴장감도 느껴진다. 거리글자라는 문을 통해서 글자 이전의 소리, 소리의 물질성이라는 생태계에 접근할 수 있었다. 내가 하는 일련의 작업은 글자의 잠재성을 끄집어 내는 사유의 기록이다.

poster. letterscape - samdeok-dong. 841 x 1,188. 2010.

joe.hyoun-youl. korea

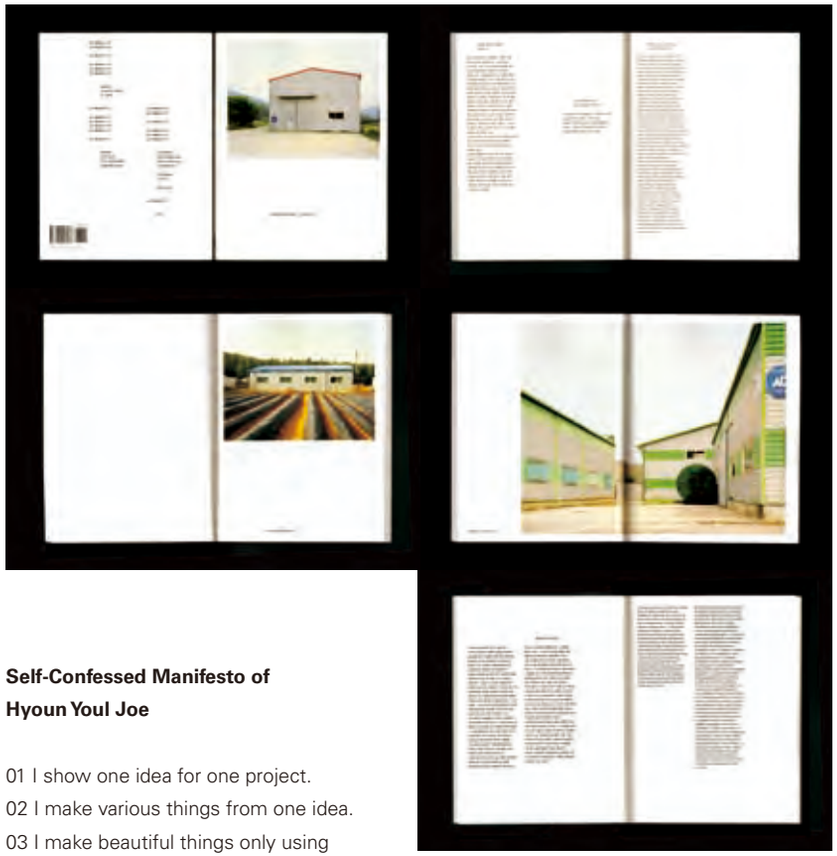
Joe Hyoun-youl is a graphic designer based in Seoul, Korea. He received a BFA degree in visual communication design from Dankook University in 2004 and MFA in graphic design from Yale University in 2009. His work focuses mainly on experiment in various visual relationships between images and texts in the context of society and culture. He has been working as a graphic designer at studio *Hey Joe* since 2009, and is teaching a graphic design at Dankook University and Kookmin University.

poster. campaign 1. 594 x 841. 2010.

조현열.趙顯烈.

조현열은 서울을 기반으로 활동하는 그래픽 디자이너이다. 2004년 단국대학교에서 시각디자
인을 전공한 뒤 2009년 미국 예일대학교에서 그래픽 디자인 석사학위를 받았다. 2009년 스
튜디오 헤이조를 열고 주로 사회적, 문화적 맥락에서 이미지와 텍스트가 갖는 다양한 시각적
관계를 탐구하고 실험하는 작업을 하고 있다. 단국대학교와 국민대학교에서 그래픽 디자인을
가르치고 있다.

poster. campaign 2. 594 x 841. 2010.



book. temporary storages. 185 x 245. 2011.

Self-Confessed Manifesto of Hyoun Youl Joe

01 I show one idea for one project.
02 I make various things from one idea.
03 I make beautiful things only using basic elements.
04 I make dry and beautiful things.
05 I enable complicated things to be simple.
06 I make simple things complicated.
07 I avoid arbitrary and ideal interpretation.
08 I exclude unnecessary elements.
09 I capture and document accidents.
10. I understand what clients want.
11. I listen to what client say.
12. I translate what clients want into my visual language.
13. I do not accept all of things clients want.
14. I do not forget the fact that clients give money to me.
15. I think clients as partners.
16. I regret that I said what I do not want say to clients.
17. I avoid clients who do not listen what I try to say.
18. I keep asking myself why and how I am doing design.
19. I steal others' ideas.
20. I translate stolen idea to main.
21. I research similarities of designed images by someone.
22. I research similarities of kitschy design.
23. I distinguish popular things from unpopular things.
24. I visualize cause of popular and kitschy things.
25. I collect flyers, not thinking of aim of it.
26. I document odd things, not thinking of aim of it.
27. I understand patterns of interests, fashions, behavior of people around me.
28. I pay attention to headlines of news.
29. I pay attention to TV adversing copy and their languages (voice).

book. stay 72. 170 x 235. 2010.

30. I pay attention to ideal massages out of advertising languages.
31. I understand misunderstanding.
32. I just comment on the facts while taking about my works.
33. I do not think of money if I found what I want work on.
34. I avoid conversation with designers.
35. I do not comment design philosophy with designers while drinking alcohol.
36. I do not force students and others to follow my design preference.
37. I help students in solving problems by themselves.
38. I do not expect good design work from students who do not solve their problem by themselves and require answers.
39. I disagree with the comment that "design is not art".
40. I disagree with the slogan of "a business oriented design education" in university.
41. I am not interested in campaign design that try to say the ideal needs to people.
42. I do not think I could be compensated for my ability and labor in graphic design field.
43. I figure out the reason of gap between good proposal and bad outcome of design.

자기고백적
매니페스토

01. 하나의 작업에는 하나의 강한 아이디어를 표현한다.
02. 하나의 아이디어를 다양하게 적용한다.
03. 기본적인 요소만을 이용해서 아름답게 만든다.
04. 건조하지만 아름답게 만든다.
05. 복잡한 정보를 쉽고 간결하게 보여준다.
06. 단순한 정보를 때론 복잡하게 보여준다.
07. 관념적이고 자의적인 해석은 하지 않는다.
08. 불필요한 요소는 최대한 배제한다.
09. 우연을 포착하고 기록한다.
10. 클라이언트가 원하는 것을 이해한다.
11. 클라이언트의 말을 귀 기울여 듣는다.
12. 클라이언트의 요구를 나의 스타일로 반영한다.
13. 클라이언트가 시키는 대로 하지 않는다.
14. 클라이언트는 나에게 돈을 준다는 사실을 잊지 않는다.
15. 클라이언트를 파트너로 생각한다.
16. 내가 원하지 않는 것을 클라이언트에게 이야기해놓고 후회한다.
17. 나의 디자인을 전혀 이해하지 못하는 클라이언트는 피하도록 한다.
18. 작업을 왜 하는지, 어떻게 할지 지속적으로 자문하고 답을 찾는다.
19. 남의 아이디어를 훔친다.
20. 훔친 아이디어를 나만의 스타일로 바꾼다.
21. 이미 생산된 이미지들의 유사성을 찾아본다.
22. 키치적인 디자인의 유사성이 무엇인지 알아본다.
23. 대중적인 것과 그렇지 않은 것의 차이가 무엇인지 알아본다.
24. 대중적이고 키치적인 이유를 시각화한다.
25. 전단지(찌라시)를 모은다. 수집의 목적은 생각하지 않는다.

post card. the letter from huynh mai. 150 x 10. 2010.

post card. durian pie factory. 150 x 10. 2010.

exhibition graphic. the letter from huynh mai. 2000 x 2500. 2010.

26. 이상한 내 주변의 것들을 촬영한다. 촬영된 이미지의 사용 목적은 생각하지 않는다.
27. 주변 사람들의 취향, 패션, 행동 패턴을 이해한다.
28. 뉴스 제목에 주목한다.
29. TV 광고 카피와 언어(소리)에 귀를 기울인다.
30. 이데올로기적인 광고 문구를 뽑아내고 모아본다.
31. 소통에서 오해를 이해한다.
32. 나의 작업을 홍보하기 위해 사실만을 이야기한다.
33. 하고 싶은 작업은 돈 생각을 하지 않는다.
34. 디자이너들과 대화를 자제한다.
35. 술을 마시면서 디자인 이야기를 하지 않는다.
36. 학생들에게 나의 디자인 스타일을 직접적으로는 강요하지 않는다.
37. 학생들에게 스스로 문제를 해결하는 법을 터득하게 한다.
38. 스스로 문제 해결을 하지 못하는 학생에게 좋은 작업을 기대하지 않는다.
39. '디자인은 예술이 아니다'는 말에 동의하지 않는다.
40. '실무형 디자이너 양성'이라는 대학의 슬로건에 동의하지 않는다.
41. 대중에게 어떤 당위성을 강요 혹은 제안하는 캠페인을 위한 디자인은 재미가 없다.
42. 나의 능력과 노동이 금전적으로 보상받을 것으로 생각하지 않는다.
43. 좋은 제안과 좋지 않은 결과의 틈을 좁힐 수 없는 이유를 찾는다.

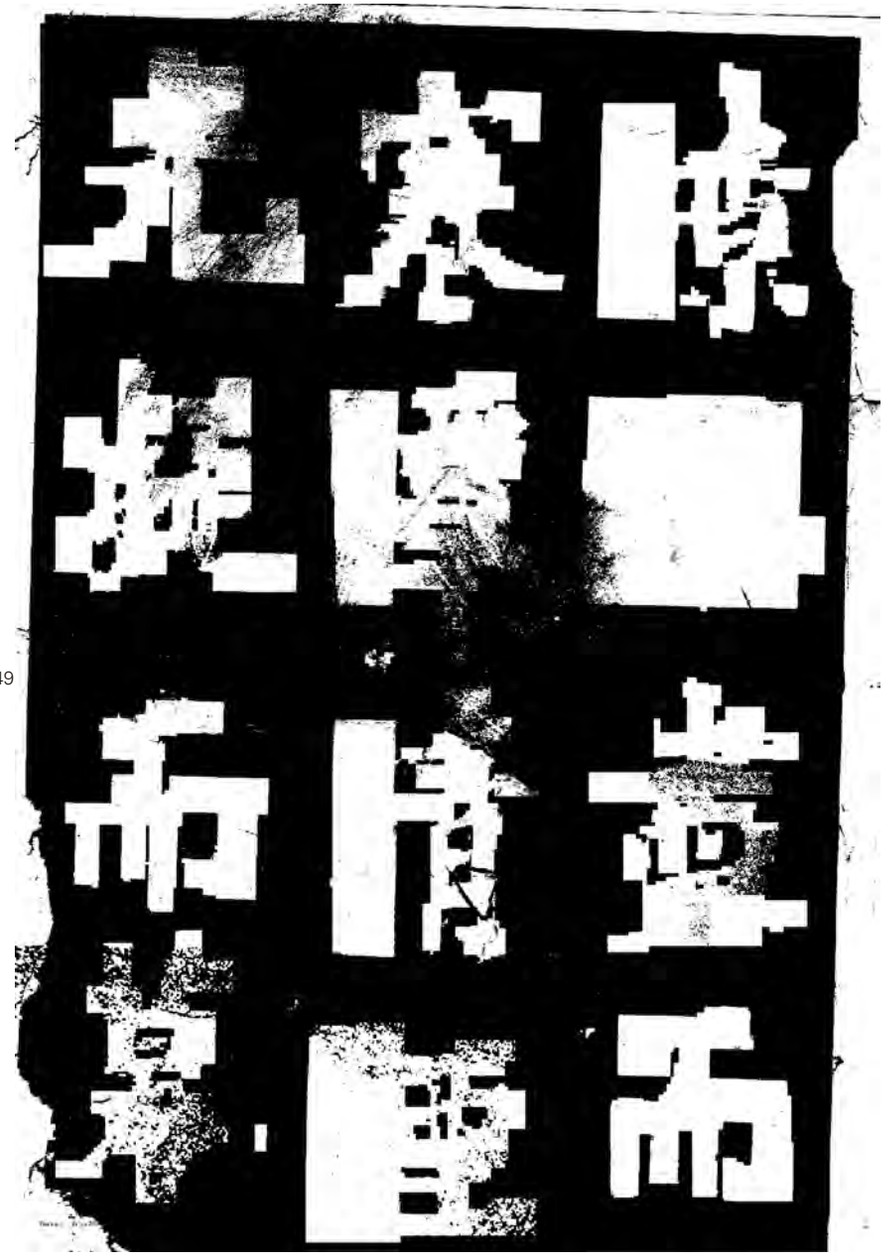
JOYN: VISCOM is an independent, multidisciplinary design studio and communication consultancy based in Beijing, China. The studio aims to create experiences, whether they're commissioned client work or self-initiated projects. By working across diverse disciplines, the studio consistently delivers exclusive, creative and easy-going solutions. In addition, JOYN: VISCOM produces a wide range of independent projects, including exhibitions, lectures, publications, and events. All efforts the collective has been made to devote it to exploring all facets of contemporary visual culture and communications.

mixxid midia. force of love. 270 x 190 x 60. 2007.

joyn:viscom. china

조인:비스캄

조인: 비스캄은 베이징에 위치한 독립 디자인 스튜디오이자 시각 디자인 관련 자문 기관이다. 2003년 여름, 오스트레일리아 시드니에서 만난 3명의 젊은이들로 구성되었으며 2005년 초에 베이징에 정착했다. 상업적인 일 혹은 자발적 프로젝트이든 조인: 비스캄의 목표는 경험을 창조하는 것이다. 창작 영역의 경계를 넘어선 합작을 통하여 조인: 비스콤은 끊임없이 독특하고 창의적이며 상대로 하여금 부담스럽지 않은 솔루션을 찾는다. 그 밖에도 전시, 강연, 출판, 이벤트를 통해 다양한 독립 프로젝트를 진행하고 있으며, 예술과 디자인, 기술, 생활의 관계에 대한 진일보한 탐색을 통해 현재의 시각 문화에 다양한 면을 탐색하고 있다.



poster. past on. 700 x 1,000. 2011.

poster. past on. 700 x 1,000. 2011.

The Loss of Natural Resources

Among the family of hieroglyphs, Chinese characters used to vividly "picture" the material and spiritual environment of Chinese people. The rapid economic development has brought along rich fruits of civilization; however, a variety of problems also have been exposed: environmental destruction, moral deterioration, and the lost of values etc. Then, how might these "picture"-like characters response to this era and record it?

The Overflow of Counterfeit Culture

Counterfeit culture, often interpreted on the surface as an attack on intellectual property, is not only a perplexing legal matter, but also a socially reflective one. Given the unique structural nature of Chinese characters, opportunists can play with and move around strokes to mistake one character for another, changing the meaning of logos altogether. As what is real is no longer so, as one is raised in an environment where "coca cola" might as well be "cola coca", what is the value of authenticity? Who is to say what is real and what is fake?

The Penetration of Collective Concept

Chinese characters, due to their unique constructive methods, have a distinctive nature— an infinite flexibility in structure. During the constant use of Chinese characters, some users try to take their individual consciousness about the culture of character to alter the collective unconsciousness. They pick out some characters which represent certain social types, events, objects and insert them into other individual characters, to make an integration of characters. These new character forms still follow the basic structural logic. We try to record and spread these new character forms. Maybe in the future, via such creations, individual consciousness will turn into collective consciousness about the culture of character.

자연 자원의 유실

한자는 상형문자로서 중국인의 물질적, 정신적 환경을 생동감 있게 묘사해냈다. 그러나 경제발전이 이뤄지면서 풍요로운 문명의 성과로 인해 환경파괴, 도덕성의 문란, 가치관의 결핍 등 각종 문제점들이 점차 노출되기 시작했다. 그렇다면 이런 "그림"과 같은 문자는 어떤 방식으로 이 시대와 반응하고 기록해야 하는 걸까?

산자이 문화의 범람

'산자이(山寨)'란 광동어에서 온 것으로 산업화 시대에 있어서 복제, 즉 '짝퉁'을 이르는 중국식 표현이다. 산자이 문화는 표면적으로 볼 때 통상 저작권에 대한 침해로 비춰진다. 이는 단지 복잡한 법률 문제뿐 아니라 사회적 문제점도 반영한다. 한자 특유의 구조적 특성으로 인해 기회주의자들은 한자의 획을 자유롭게 변형하여 비슷하면서도 다른 로고나 브랜드 명을 만들 수 있다. 진실이 더 존재하지 않고, 'coca cola'가 'cola coca'로 표기되는 환경 속에서 성장한다면 진실한 가치란 무엇인가? 누가 어느 것이 진짜이고 가짜라고 말할 수 있을까?

집합개념의 침투

한자는 특유의 구조적 방법으로 인해 형태의 구조적 변형의 무한한 가능성이 내재한다. 한자를 계소 사용하면서 어떤 사용자들은 한자 문화에 대한 개인적인 의식을 집합적인 무의식으로 전환시키고자 시도한다. 그들은 특정 사회적 형식, 행사, 대상들을 표현하기 위해 몇몇 글자들을 선택해서 그것들을 다른 개별적인 글자와 결합시킴으로써 글자의 의미를 보다 강화시킨다. 이런 새로운 글자 형태들은 여전히 기본적 글자의 구조적 논리를 따른다. 우리는 이러한 새로운 글자 조합을 기록하고 널리 알리려고 노력한다. 아마도 미래에는 이런 개별적인 의식은 그런 창작 방식을 통해서 글자 문화의 집합적인 무의식으로 바뀔 것이다.

joyn.visicom
joyn.visicom

book. mad dinner. 190 x 240 2008.

magazine. eins. 370 x 260 2005.

packaging. un mask. 1,000 x 1,000. 2009.

artfolio. nostalgia. 235 x 320 2008.

정진열은 철학을 공부하고 국민대학교에서 시각디자인을 전공했다. 졸업 후 The-d 스튜디오에서 디자이너로 근무하고 국민대학교 제로원디자인센터의 아트 디렉터로 있으면서 〈스테판 사그마이스터〉 〈조니 하드스태프〉 〈루에디 바우어〉 등의 전시 기획과 디자인을 주관했으며 〈루에디 바우어 전〉의 도록과 포스터가 아트디렉터스클럽(ADC)에 선정되기도 했다. 2006년에는 한국디자인진흥원에서 주관하는 차세대 디자인 리더에 선정되었다. 2008년 예일대학교에서 그래픽 디자인 석사학위를 받고 뉴욕 MTWTF에서 디자이너로 근무했다. 2009년 귀국하여 디자인 스튜디오 TEXT를 설립, 〈플랫폼2009〉, 〈광주비엔날레2010〉, 백남준아트센터, 국립극단 등과 관련된 다양한 프로젝트를 진행해왔다. 서울대학교, 홍익대학교, 경원대학교에서 강의했으며 현재는 국민대학교 시각디자인학과의 전임강사이다. 〈부재(2002)〉 〈이미지와의 대화(2003)〉 〈어떤 것들의 목록(2005)〉 〈창천동: 기억, 대화, 풍경(2008)〉 〈The Sign: The hidden place of the city(2009)〉 등의 전시회와 프로젝트를 통해서 개인과 공동체의 정체성이 어떻게 형성되며 어떤 요인들에 의해서 변화되는지에 관심을 가지고 있으며 다양한 개인 작업을 발표하고 있다. 도시 문화 현상에 대한 관심을 토대로 박은선과 함께 리슨투더시티라는 프로젝트팀 활동을 하고 있으며 최근에는 김형재와 공동으로 도시의 공간과 사회 현상들을 정보디자인적인 측면에서 다룬 『이면의 도시』를 출간했다.

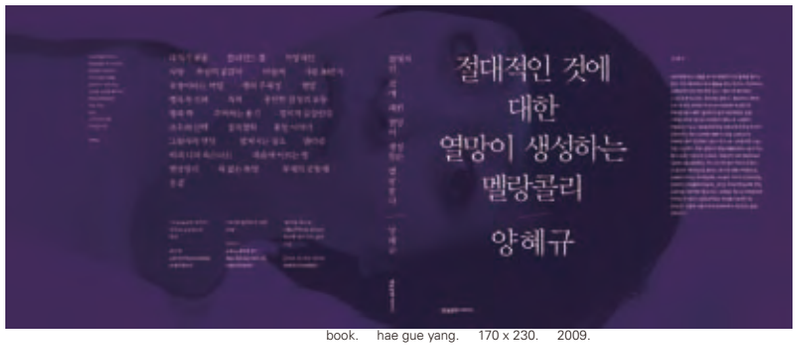
정진열.鄭鎭烈.

jung.jin-yeol. korea

Jung Jin-yeoul (known as Jin Jung) studied philosophy and majored in visual communication design at Kookmin University. After graduation, he worked as a designer at The-d Studio and oversaw exhibition planning and design for Stefan Sagmeister, Johnny Hardstaff, Ruedi Baur, and others while working as art director for the Zeroone Design Center. He received an award from ADC NY for his <Ruedi Baur> exhibition catalog and poster. In 2006, he was selected as a Next Generation Design Leader in a program organized by the Korean Institute of Design Promotion. After receiving an MFA in graphic design from Yale University in 2008, he worked as a senior designer at MTWTF in New York. He opened the TEXT design studio upon his return to Korea in 2009, and has worked on a wide range of projects for Platform 2009, Gwangju Biennale 2010, the NJP Art Center, the National Theater Company of Korea, and others. He has lectured at Seoul National University, Hongik University and Kyungwon University, and he currently works as a full-time lecturer at Kookmin University. He also has an interest in the ways in which individual and community identities form and the factors behind their changes, and he has done a variety of personal work in this area, which he has presented through exhibitions and projects such as <Absent>, <Imagelogue>, <List of Something>, <Chang-chun Dong: Memory, Dialogue, Scape>, and <The Sign: The hidden place of the city>. Based on an interest in the phenomena of urban culture, he has worked with Park Eun-seon on the project team 'Listen to the City'. Recently, he and Kim Hyeong-jae co-published <The Hidden City>, which focuses on the spaces and social phenomena of the city from the standpoint of information design.

poster. oedipus. 700 x 1,000. 2011.

interactive. urban noise. installation. 2011.



book. hae gue yang. 170 x 230. 2009.

book. ham yang ah. 210 x 240. 2011.

book. nam june paik art center prize 2009. 190 x 260. 2010.

book. 10000lives gwangju biennale. 200 x 270. 2010.

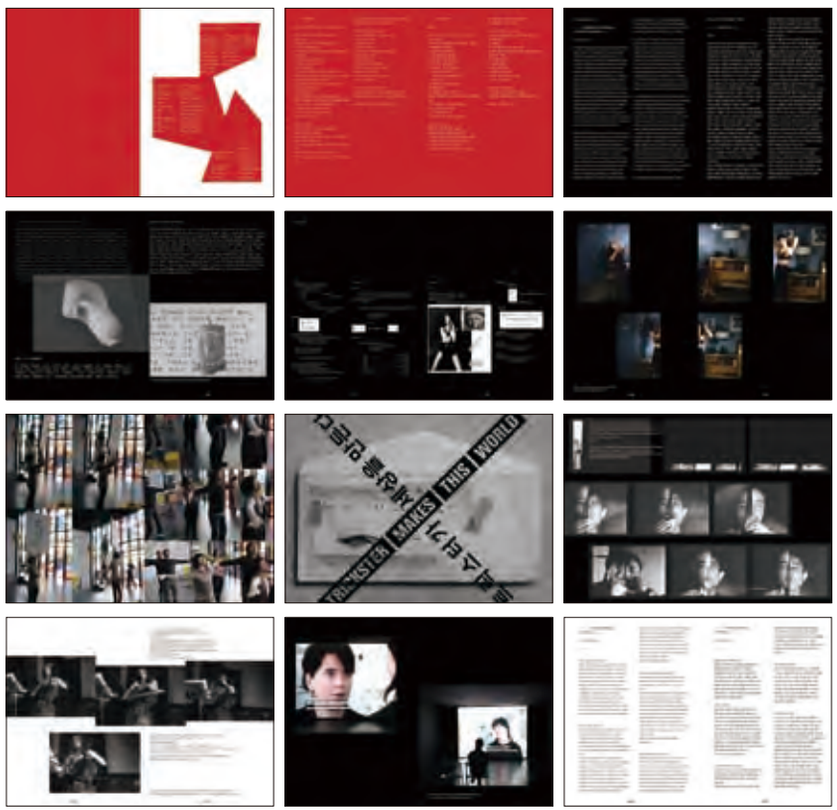
The accumulation of memories brings out desire,
and that desire gives a name to its objects.

As a graphic designer, I am interested in the process whereby certain objects—an item, multiple items, a person, many people, a place, places, or ideas that encompass them—obtain and come to be called by names. I try to start my work by carefully but enjoyably asking the questions that spring up from all around—questions about how the objects I need to address came to be created, or how they grew. These kinds of questions, posed as though in rumination, serve to distinguish the things I can do, the things I have to do, and things I cannot do. Beyond that, they function to sketch out the "identity" of the action's object. My functional role as a designer involves drawing out an object's "identity" in visual terms, and the "conditions for how things should be" that I encounter or discover in the process have often turned into the principal objects of my personal attention. By naming and referring to some object with the "word," we bring its "identity" to the surface. Graphic design—and particularly typography—is, I believe, an act of representing an invisible identity in reality and giving it substance. Much of the work I have done—whether commercial or noncommercial, or somewhere in between—has occupied just such a position. Rather than assigning a single representativeness in the process of showing this "identity," I prefer methods that allow individual differences to reveal themselves completely within a single flow. I believe that the act of closely observing objects and the stubborn questioning of this are capable of leading those objects to reveal their own identities. As a designer, I seek to play the part of someone who waits somewhere on the street for the moments when they are manifested, snatching them up as they come. Of course, it is too much to expect that to be the totality of the object I am addressing. "Identity" can be something general that emerges within an accretion of experiences and self-declarations, but the moments when I touch upon identity as a designer are fated to be not "the perfect point," but rather "some point" within a continued revelation. Within these limited circumstances, I aim to shed light on a relationship between the individual and the totality. How do I bring an individual voice alive within design as an overall process of coordination? In what ways do such individual qualities communicate within a

'기억들의 집적은 욕망을 낳고
그 욕망은 그 욕망의 대상들에게 이름을 부여한다.'

그래픽 디자이너로서 나는 어떤 대상물들–사물, 사물들, 사람, 사람들, 장소, 장소들, 혹은 이를 포괄하는 어떤 생각들–이 이름을 얻고 불려지는 과정들에 대해서 관심을 가지고 있다. 나는 내가 다루어야 할 대상들이 어떻게 만들어져 왔는지, 혹은 자라났는지에 대해서 캐묻는 것, 여기저기서 불쑥불쑥 튀어나오는 질문들을 신중하지만 즐겁게 던지는 것에서부터 일들을 시작하려고 한다. 되새김질하듯이 던지는 이런 종류의 질문들은 내가 할 수 있는 것과 해야 하는 것, 할 수 없는 것들을 구분하는 기능을 하고, 나아가 그 행위 대상의 '정체성'을 그려내는 역할을 한다. 기능적인 역할을 수행하는 디자이너로서 내 역할은 대상의 정체성을 시각적으로 끌어내는 것이고 그 과정 속에서 부딪히는, 혹은 발견하는 '그것이어야 할 조건들'이 내 개인적인 관심의 주된 대상이 되곤 한다. 우리는 '말'로서 어떤 대상을 이름 짓고 그것을 부름으로써 그것의 정체성을 표면화한다. 그래픽 디자인, 그 중에서 특히 타이포그래피는 비가시적인 정체성을 현실에 재현하고 실체화시키는 행위라고 나는 생각한다. 내가 해왔던 많은 작업들–그것이 상업적인 것이든지 비상업적인 것이든지, 혹은 그 양자 사이에 있든지–은 그 지점에 위치하고 있다. 나는 이 '정체성'을 드러내는 과정에서 하나의 단일한 대표성을 부여하는 것보다 개별적인 차이들이 하나의 흐름 속에서 온전히 드러날 수 있게 하는 방법을 선호한다. 나는 대상을 세심히 관찰하는 행위와 거기에 대한 집요한 질문들이 그 대상들로 하여금 스스로 자신의 정체성을 드러낼 수 있게 만들 수 있다고 생각한다. 디자이너로서 나는 그

book. with nam june paik 2009-2010. 210 x 297. 2011.



group and transform accordingly? And how am I to show that in visual terms? Typography is the act of showing that object in the most direct and final of ways. This may be a "context" or a "tone" with micro-typography, and it may be an act of visually fixing the name by which it is called in a manner "befitting" that thing. The moments when "language" is fixed through type are points of contact characterized by a subtle transaction between the other and the self, and between others. And in the process of those points of contact escaping the temporary to persist in a continuous flow, there arises an identity as a "flow in which there is a natural reason and necessity for that thing being that way." For the designer, it is a pleasure to be able to participate in that process.

poster. 10000lives gwangju biennale. 700 x 1,000. 2010.

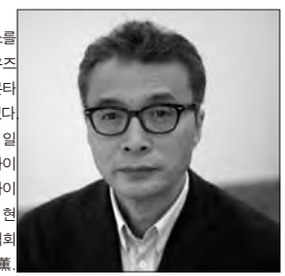
것이 발현되는 순간을 골목의 어디쯤에서 기다리고 있다가 낚아채는 역할을 수행하고자 한다. 물론 그것이 내가 다루는 대상의 온전한 모습이기를 기대하기는 어렵다. 정체성은 경험과 자기 선언의 누적 속에서 나타나는 총체적인 것이기도 하지만 디자이너로서 정체성을 건드리는 순간은 완전한 지점이 아니라 연속적인 드러남 중에 어떤 한 지점일 수밖에 없다. 이 제한적인 상황 속에서 나는 개별적인 것과 전체적인 것 사이의 관계를 조망하고자 한다. 어떻게 전체적인 조율로서의 디자인 속에서 개별적인 목소리를 살아있게 만들 것인가, 혹은 그 개별성이 집단 속에서 어떤 식으로 서로 소통하고 거기에 따라서 변해가고 있는가, 그리고 그것을 어떻게 시각적으로 드러낼 것인가. 타이포그래피는 가장 직접적이자 최종적으로 그 대상을 드러내는 행위이다. 그것이 마이크로 타이포그래피로 문맥이 되거나 어조가 될 수 도 있고, 불러지는 이름을 그것답게'시각적으로 정착시키는 행위가 될 수 도 있다. 언어를 활자를 통해서 고착화시키는 그 순간은 타자와 나, 타자와 타자 사이에 은밀하게 거래가 오가는 접점이며 그 접점이 일시적인 한 점을 벗어나서 일련의 흐름으로 지속되는 과정 속에서 그것이 그렇게 되어야 할 당연한 이유, 당위성을 갖춘 흐름으로서의 정체성은 생겨난다. 그 과정에 동참할 수 있다는 것은 디자이너로서 즐거운 일이다.

kasai.kaoru. japan

poster. seven. 723 x 1,030. 2005.

Born in Sapporo, Hokkaido, in 1949. After working for Bunka Printing from 1968 to 1970, and for Ohtani Design from 1970 to 1973, he has been working for Sun-Ad to date. His best-known works are long-term advertisements for Suntory Oolong Tea, United Arrows, and CI planning spatial designs and package designs for Toraya. His activities range from CI and signage for Suntory, the Suntory Museum of Art and the Toranomon Towers, to advertisements for cinema and theater, and designs for photo collections and so on. His works were awarded Asahi Advertising Award, Tokyo ADC Grand Prix, Mainichi Design Award, Kodansha Syuppan-Bunka Award, and Japan Advertising Fumio Yamana Award and etc. He held solo exhibitions such as <Kaoru Kasai and SONY>, <Kasai Kaoru Exhibition, AERO>, <Kasai Kaoru 1968>. Kasai published <Kaoru Kasai's Work and the Surroundings>, <World Graphic Design 35, Kaoru Kasai>, <KASAI Kaoru 1968>. Currently he is a member of the Tokyo ADC, Tokyo TDC, JAGDA, and AGI.

poster. letters and design 2010. 723 x 1,030. 2010.



1949년 홋카이도 삿포로에서 태어났다. 1968년 분카인쇄, 1970년 오타니디자인연구소를 거쳐 1973년부터 선애드에서 일하고 있다. 대표작으로 산토리 우롱차, 유나이티드애로우즈의 광고캠페인, 토라야의 CI, 공간 디자인, 패키지 디자인, 산토리, 산토리미술관, 토라노몬타워즈의 CI, 사이니지 계획 등이 있으며 영화/연극 광고, 사진집 장정 분야의 활동도 하고 있다. 아사히광고 상, 도쿄ADC 그랑프리, 마이니치디자인 상, 고단샤출판문화 상 북 디자인상, 일본광고 상, 야마나아야오 상 등을 수상했다. 〈가사이카오루와 SONY(1984)〉, 〈AERO카사이카오루 전(1992)〉, 〈카사이 카오루 1968(2007)〉 등의 전시회를 열었으며, 저서로 『카사이카오루의 일과 주변』, 『세계의 그래픽 디자인 35』,『카사이 카오루 1968도록』 등이 있다. 현재 도쿄아트디렉터스클럽(ADC), 도쿄타이프디렉터스클럽(TDC), 일본그래픽디자이너협회(JAGDA), 국제그래픽디자이너연맹(AGI)의 회원이다. 카사이.카오루.葛西薫.

book.　kasai kaoru1968.　2010.

Asian Chaos of Letters

Well, why do I regard letters as my last resort? Maybe it's because my starting point was a correspondence course in calligraphy, where I repeated writing Ming type letters thousands of times. In such practice, you first draw lines to divide a square, then build a framework of a letter with curves and arrange the shape by fleshing out. You need to improve legibility by enhancing your physical senses and controlling writing pressure according to each part of the letter, in addition to the mechanical skills such as correction of errors and optical illusions. I also think my space perception and layout abilities have been benefited greatly through learning lettering. To me a letter looked rather like a building than a design, because it might collapse by only one mistake. I'd like to strongly recommend people who want to be a designer to undergo basic lettering training.

Letters typeset in Ming have beauty in their own forms. They are legible even if their thin horizontal lines disappear. Indeed, It is a great design in itself, so I dislike fonts whose horizontal lines were made bold for further legibility. On the other hand, letters typeset in Gothic feel mechanical and easy for eyes to follow at a steady speed. Most of the letters used by Internet and cell phone users are Gothic, and I suspect this is not only because they are simply easy to read but also because nowadays people tend to distance themselves from sentiment. Since I was a little child, whenever I looked at types in a newspaper, I always felt that vertical typesetting of Ming was cool, while horizontal typesetting of Gothic was crude. However, I've become to use Gothic type on more occasions, while I was not aware of it. The Japanese language can be typeset vertically or horizontally. Moreover, it is the mixture of several kinds of letters—kanji, hiragana, katakana (hiragana and katakana are syllabaries peculiar to the Japanese writing system, derived from kanji) as well as the Arabic numerals. These are nightmarishly complicated conditions for typography, but I think this chaos, which is very Asian, is not necessarily bad, or rather attractive.

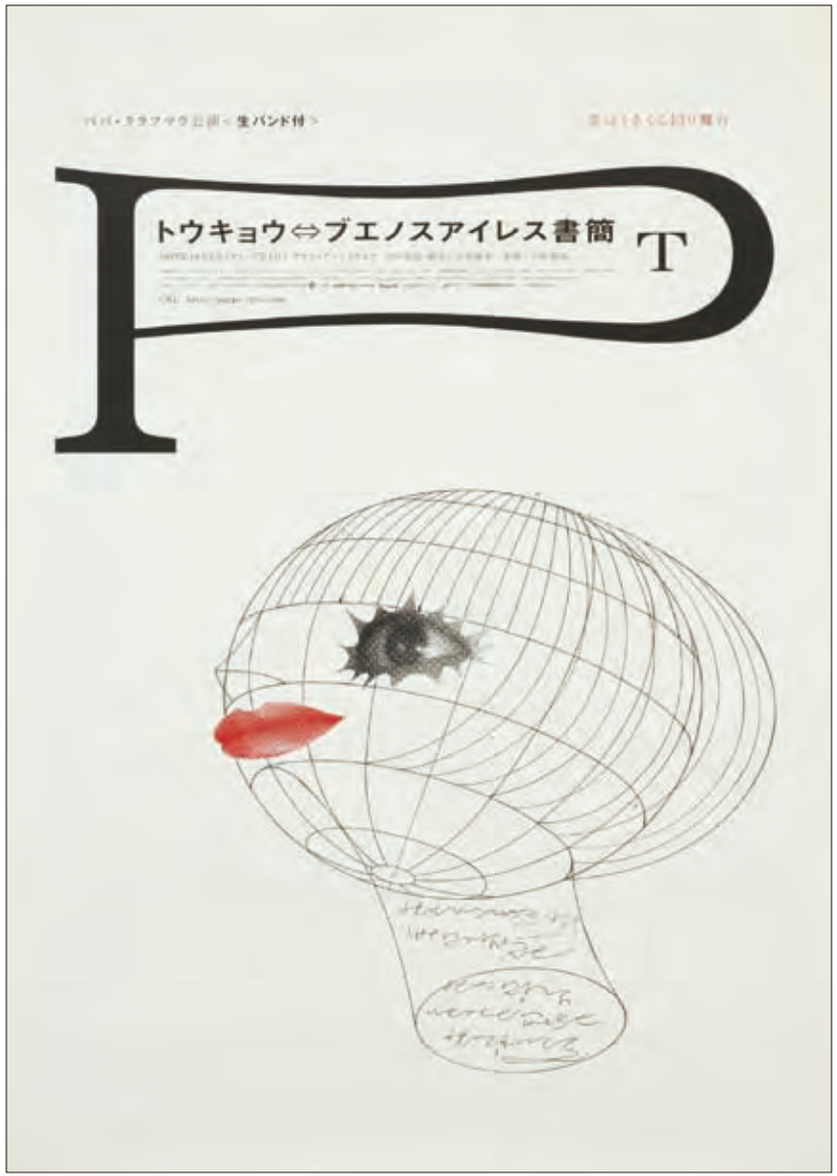
(adapted from "KASAI Kaoru 1968")

문자의 아시아적 혼돈

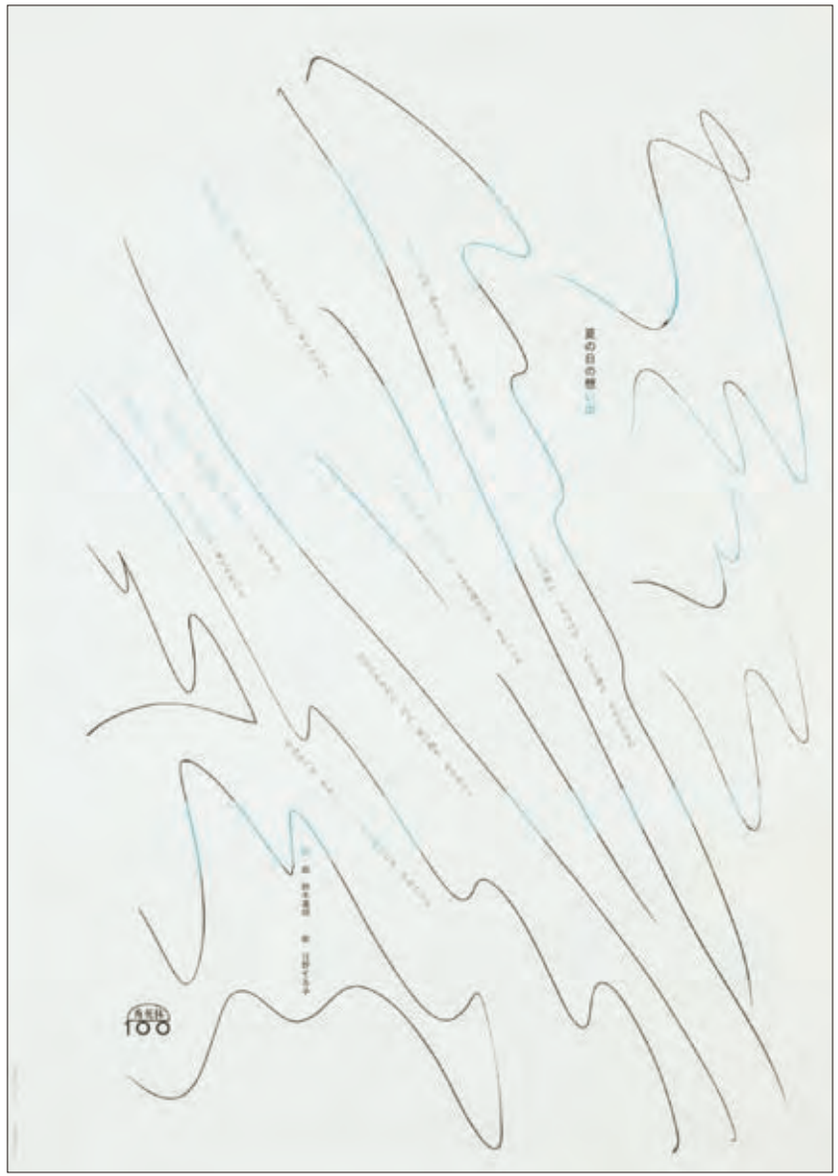
내가 마지막으로 기댈 곳이 늘 '문자'인 까닭은 통신교육을 받으며 수없이 많은 명조체 연습을 했던 것이 나의 원점이기 때문일 것이다. 정방형 안에 구분 선을 그은 후 곡선으로 골격을 만들고 살을 붙이면서 모양을 다듬어나간다. 어디서 붓을 강하게 누를지 힘을 뺄지 등의 신체 감각에 더해 오차 수정이나 착시 교정 등의 기교적인 부분을 다듬어 가독성을 높인다. 공간 감각과 레이아웃도 문자로부터 배웠다. 내게 문자는 디자인이라기보다 건축물처럼 느껴졌다. 하나가 잘못되면 전체가 무너진다. 디자인에 뜻을 품은 사람이라면 꼭 레터링 기초훈련을 체험했으면 한다.

명조체는 조형적으로 아름답다. 가령 가는 가로 선이 사라져도 가독성이 있다. 이는 대단한 설계가 아닐 수 없다. 그렇기 때문에 나는 가독성을 위해서라는 이유로 가로 획을 굵게 한 서체는 별로 좋아하지 않는다. 그에 비해 고딕체는 눈으로 쫓는 데 있어 안정적인 속도를 지닌 기계적인 문자라는 느낌이다. 그리고 현재 인터넷이나 휴대전화에서 주로 고딕체가 사용되는 것은 읽기 쉽다는 이유 때문만이 아니라 정서를 꺼리는 시대적 추세와 관계가 있다고 본다. 어릴 적부터 신문 활자를 보고 세로쓰기 명조체는 멋있다, 가로쓰기 고딕체는 촌스럽다고 생각했었으나 나도 어느새 고딕체로 조판하는 일이 많아졌다. 일본 말은 세로쓰기와 가로쓰기를 모두 한다. 뿐만 아니라 한자에 히라가나, 가타카나 게다가 영문 숫자까지 혼입한다. 타이포그래피적으로 아주 나쁜 조건이라고 말할 수도 있다. 그러나 나는 이 아시아적 혼돈이 제법 멋있다고 생각한다

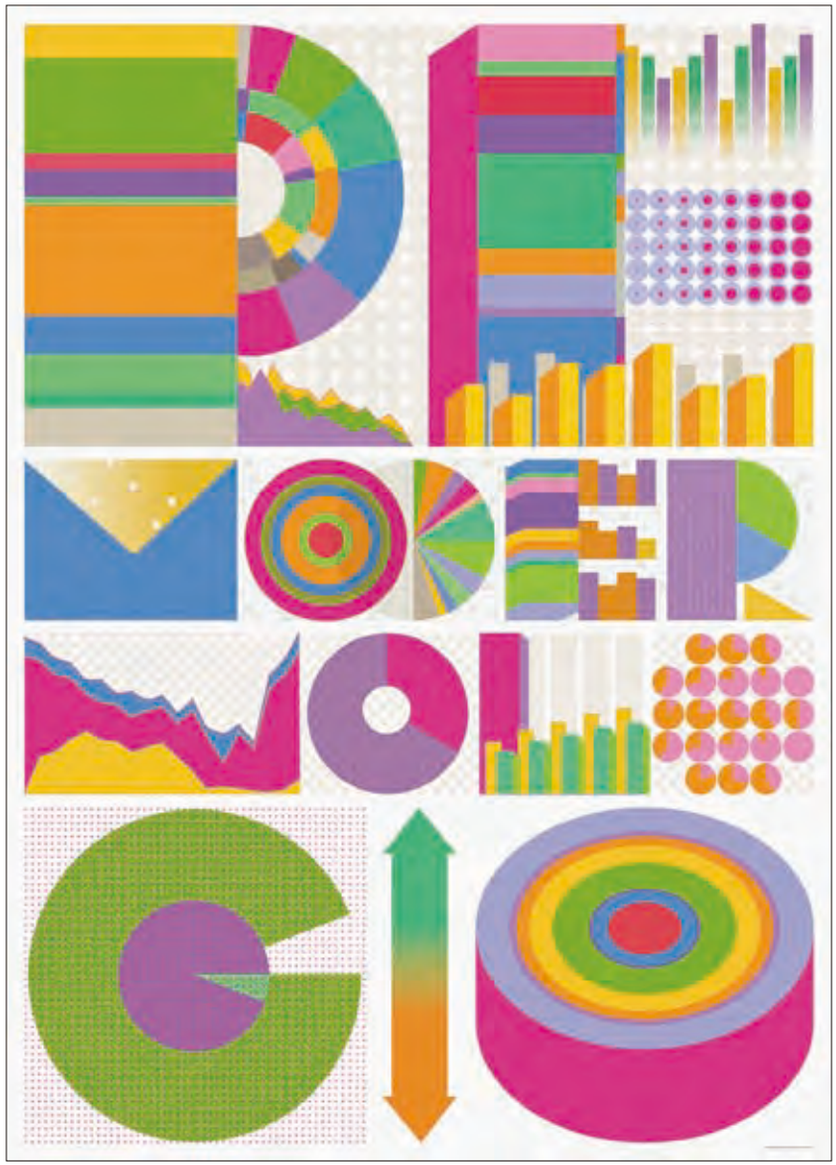
(『카사이카오루 1968도록』중에서)



poster. letters between tokyo-buenos aires. 723 x 1,030. 2007.

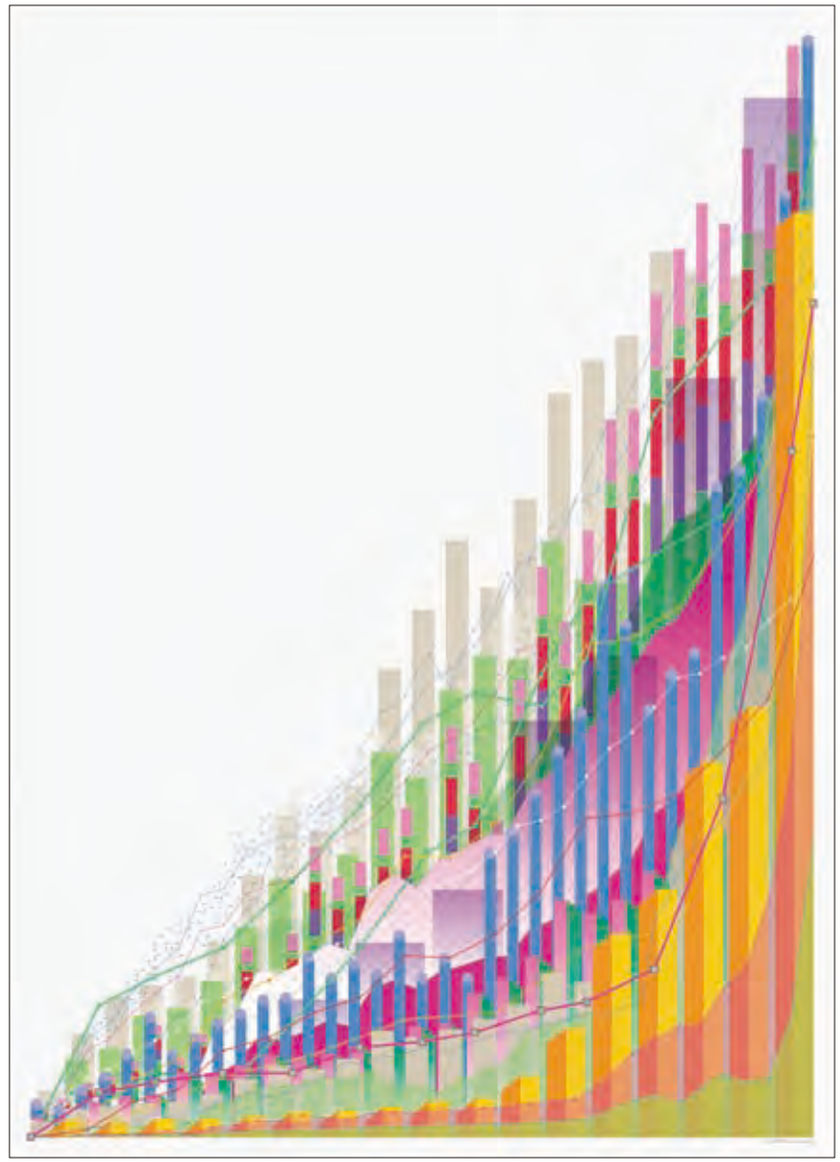


poster. shueitai 100. 723 x 1,030. 2011.



poster. re-modernologio. 728 x 1,020. 2011.

kato. kensaku. japan

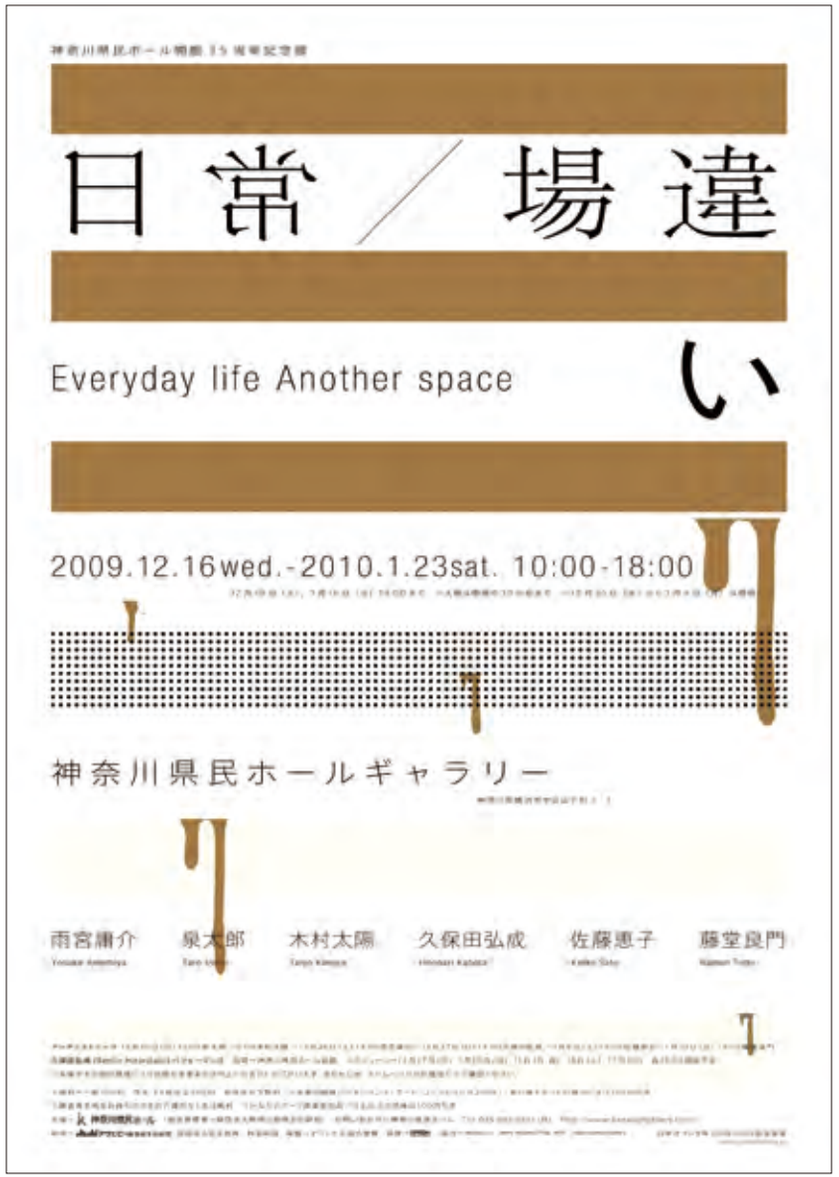


poster. super high tension. 728 x 1,020. 2011.

카토.켄사쿠.加藤賢策.

1975년에 (#장소 없음) 태어났다.무사시노미술대학 대학원 시각전달디자인과정을 수료한 뒤 동 대학 시각전달디자인과 조교를 거쳐 강사로 근무하고 있다. 2006년 편집 디자인 회사 도쿄피스톨을 설립했으며 주로 예술 분야 관련 그래픽 디자인이나 서적, 잡지 등의 편집 디자인, 웹 디자인 등의 작업을 하고 있다.

Art Director and Graphic Designer. Born in 1975. Graduated from Musashino Art University and earned his M.A. of Visual Communication Design. After participating as a part-time lecturer of Musashino Art University, Kato established 'Tokyo Pistol Inc.,' the design and editorial firm in 2006. As the lead Art Director, Kato is committed in various artistic and intellective design including book and magazine as well as the firm's web consultation.



poster. everyday life another space. 514 x 728. 2009.

How to_____overcome the visual fetishism.

One of designer's unique occupational is "immersion into the form". Without exception, I am suffering from it. When I think of design, how I should compromise with such visual fetishism basically becomes an important point. I would like to intensionally call the tool to compromise a "logic", though how obscure it may be. Of course, visual fetishism in design can not be totally excluded. In my opinion, design is an operation of moving back and forth between fetishism and society via logic. I am interested in the process of anonymous or collective creation. For example, "sample image" is an image for image. Such tautological "pure image", which do not refer to anything, basically may be worthless. It seem to be at the totally opposite pole of "difference in value" concept, made by the designers so far. Because it is anonymous and ordinary, it is related to our unconsciousness. It may look smooth at glance, yet it draws multiple meanings. It can be referred as a collective creation. In the sample image for camera performance, for instance, why is the subject always "female" or clean "nature"? What makes them valid? The images resulted from absence of decision makers are somewhat suggestive. Model of 'fetish-logic-society' was introduced in above. The keyword "society" used in design is clear, yet "society" in this sense may not be the optimistic clear target as in "drive society with design". Rather, it may be nothing more than a passive, group-unconscious "oddness". In the premises of this, the presence of internet is large. Neither of perspective distance nor order of size is valid in this environment. Explosive quantity of images are created while I am writing this text. Bulks of images, which are inadequate. "Composition" solution, which has been accumulated in design field so far, may not be valid before the potentially overflown of amount of images. Composition may be valid locally, but it can no longer be an "image" as a simple subject. In that sense, we need to double check our excessive reliance upon the validation of "visual communication" or "visual language".

book. document mau m&/l. 2010.

anonymous / odd / overproduction / tin god / bulk / neutral / historical / futility / meta / fiction / intention motivation / happening / database / architecture / temporary / superficial / congregative / fragmentary / do not select by oneself / cautious / unconscious / noisy / chat not dialog /accident and its claim / general-purposed / salvation by faith / Matrix concept / translation / writing style / denial of writing style / Twitter / speed / explosive compression / inadequate / sum / positive production / CAMP / lousy / easy / excessive method / cheap / surplus of inflation / excess diet / extreme populism / as parallel as sound and video / surrealism / characterism / USA / Godard / Cambrian Period / The Tower of Babel / imitation / no immersion / rejection of inference / Sontag『Against Interpretation』/ maintaining apathetic relationship / sexy / transitional object / substitution / dexterity / foolproof / research / CMYK / Pieter Bruegel / new fundamentalism / beastly / partial best / revert meaning into image / animal / absolute innocence / RPG / meaning and meaningless / Internet / decoration(excess) / default / the order of instant / totally consumed / used / similar / scale / joke / the oddness of "This sentence is a seventeen letters" / cryptographic / artificial environment / nesting status of meaning and meaningless /

poster. taro izumi/kneading. 514 x 728. 2010.

poster. reflection. 514 x 728. 2010.

시각적인 페티시즘을 어떻게 극복할 것인가.

디자이너 특유 직업병 중에 '형태로의 몰입'이라는 것이 있다. 나도 예외 없이 그 병을 앓고 있는 한 사람이므로 디자인을 생각할 때 기본적으로 그러한 시각적 페티시즘에 대해 어떻게 타협을 볼 것인가를 중요한 포인트로 하고 있다. 그것이 아무리 애매한 것이라 할지라도 타협을 보기 위한 툴을 일부러 '논리'라 부르기로 했다. 물론 디자인에 있어서 시각적 페티시즘을 완전히 배제할 수는 없지만 요컨대 내가 생각하는 디자인은 논리를 매개로 하여 페티시즘과 사회를 왕복하는 작업이라 말하고 싶다. 익명적인 것이거나 집합적인 창작물이 만들어지는 과정에 관심이 있다. 이를 테면 '샘플 이미지' 같은 것은 이미지를 위한 이미지이다. 그 무엇도 지칭하지 않는 동어반복적인 '순수 이미지'는 기본적으로 보잘 것 없는 것일지도 모르지만 여태껏 디자이너들이 만들어온 '가치의 차이'라는 것의 대극(対極)에 있는 것처럼 보인다. 단지 그것은 익명적이고 평범하기 때문에 우리의 무의식과 관련돼 있고 언뜻 보기에 매끄러운 것처럼 보여도 다양한 의미를 끌어들인다. 집합적인 창작물이라고도 할 수 있다. 가령 카메라 성능을 소개하는 샘플 이미지 피사체는 왜 늘 '여성'이나 깔끔한 '자연'인 걸까, 또 그것을 성립하게 하는 것은 무엇 일까. 누가 정한 것도 아닌 결정자 부재 속에서 나오는 이미지들은 어딘지 시사적이다. 서두에 '페티시-논리-사회'라는 모델을 내걸었다. 디자인에서 사회라는 키워드는 자명하지만 여기서 말하는 사회란 디자인으로 사회를 구동시킨다는 등 명확히 대상화되는 낙관적인 것이 아니라, 더 수동적이고 집합무의식적인 '기묘한 것' 정도에 지나지 않을 런지도 모른다.

또한 이 말의 전제로서 인터넷의 존재는 크다. 원근법적 거리감도 질서였던 규모감도 통용되지 않는 환경이고, 이 글을 쓰고 있는 지금도 어딘가에서 폭발적인 양의 이미지들이 생산되고 있다. 감당할 수 없을 정도의 대량의 이미지들, 그리고 일정량을 잠재적으로 넘어버린 것을 앞에 두고 지금까지의 디자인 영역에서 축적되어 온 '컴포지션'이라는 해결법이 통하지 않을 수 있다고도 생각한다. 물론 국소적으로는 컴포지션이 성립되겠지만 이제는 단지 소재로서의 이미지일 수는 없다. 그러한 의미에서는 지금까지의 비주얼 커뮤니케이션이나 시각 언어를 성립하도록 하는 것에 대한 과도한 신뢰를 재점검해볼 필요가 있다고 생각한다.

poster+dvdbox. ensembles. 2011.

익명적인 것 / 기묘한 것 / 생산과잉 / 허울좋은 하눌타리 / 대량의 / 중성적 / 역사적 / 허무적 / 메타 / 픽션 / 의사동기(疑似同期) / 해프닝 / 데이터베이스 / 아키텍처 / 일시적인 / 표면적인 / 집합적인 / 단편적 / 스스로 선택하지 않는다 / 경계적 / 무의식적 / noisy한 / 대화가 아닌 수다 / 사고(accident)와 그 원용(援用) / 범용함 / 「타력본원他力本願」 / 매트릭스의 발상 / 번역 / 문체 / 문체의 거부 / Twitter / 스피드 / 폭발적인 압축 / 감당할 수 없음 / 수(数) / 긍정적인 제작 / CAMP / 후진 것 / 손쉬운 / 과도한 방법 / 값싼 / 인플레이션의 잉여 / 과도한 다이어트 / 극단적인 포퓰리즘 / 소리와 영상처럼 평행적일 것 / 초현실주의 / 문자주의 / 미국 / 고다르 / 캄브리아기 / 바벨탑 / 모방 / 몰입하지 않기 / 유추 거부하기 / 손택『반해석』/ 냉담한 관계 유지하기 / 섹시함 / 이행대상(移行対象) / 대용품 / 손재주 있음 / 절대안전 / 연구적 / CMYK적인 것 / 피테르 브뤼헬 / 새로운 원리주의 / 동물적 / 부분 최적(最適) / 의미를 이미지로 되돌리다 / 동물 / 절대적 무구(無垢) / RPG / 의미와 무의미 / 인터넷 / 장식(과도한) / 디폴트 / 생각난 순서대로 / 모조리 소비되어진 것 / 써진 것 / 서로 닮은 것 / 스케일 / 농설(弄舌)일 것 / 「이 문장은 열일곱 글자입니다.」라는 기묘함 / 암호적 / 인공환경 / 의미와 무의미의 내포화 상태 /

김도형.金度亨.

Born in 1974, Korea. BA from College of Fine Arts, Hong-ik University, majored in print making and visual communication design.

1974년에 태어났다. 홍익대학교에서 판화와 시각 디자인을 전공했다.

kim.do-hyung. korea

poster. beyond president park. 2,100 x 1,500. 2008.

poster. the troxlers & do-hyung kim poster exhibition. 1,530 x 1,091. 2010.

We always had an answer sheet to model ourselves after.
Japan, for one, and the United States.
We were taught to follow that sheet closely.
And when we got close to it, we were pleased with the similarity and praised for it.

poster. cy unspecific language. 788 x 1,090. 2011.

우리에게는 항상 모방 해야 할 모범답안이 있었다.
그것은 일본이었고, 그것은 미국이었다.
우리는 그 모법 답안에 가까이 가는 교육을 받았다.
그리고 그것에 가까이 가면 근사하다고 즐거워했고 칭찬도 받았다.

poster. cy choi 2012 ss. 788 x 1,090. 2011.

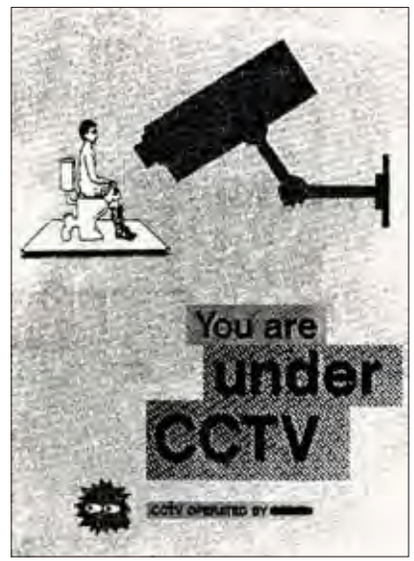
We could not conceive of anything but the answer sheet.
We were naive. We didn't doubt.
Imagination has disappeared.

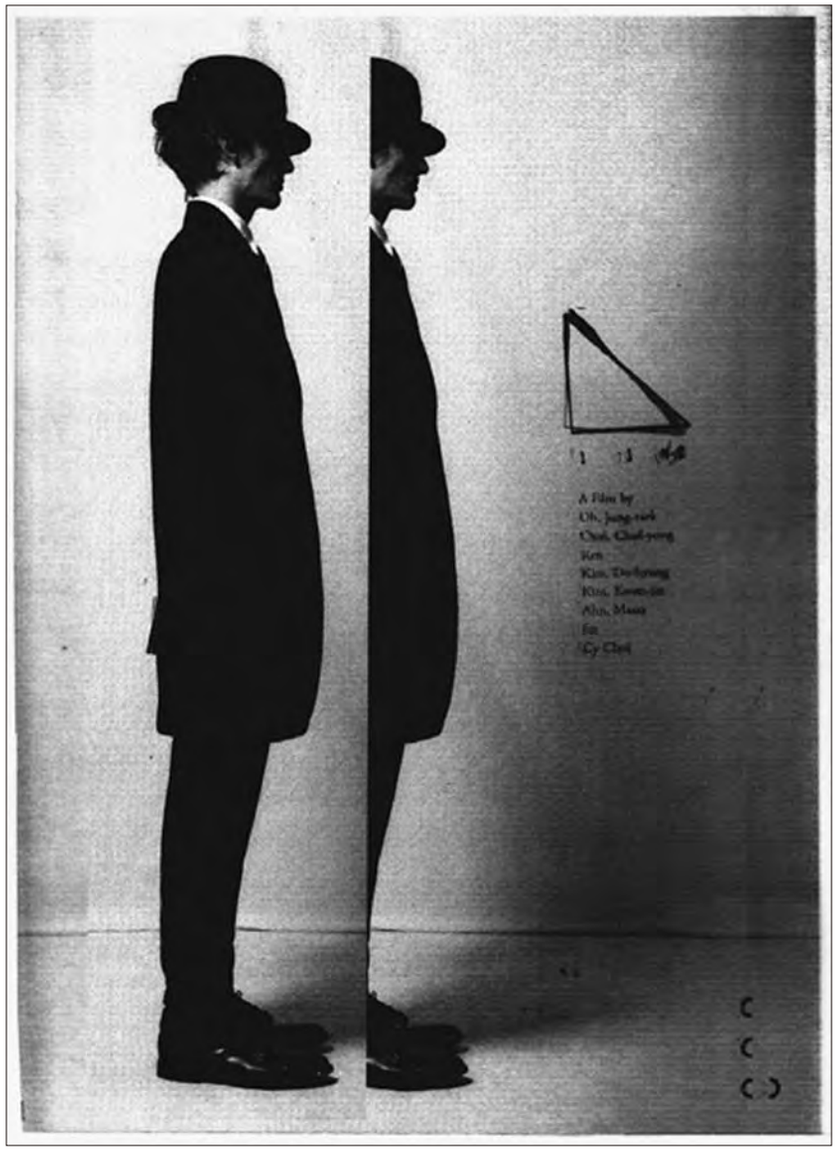
poster. doh+vier5. 788 x 1,090. 2011.

poster. yunisang 16th. 788 x 1,090. 2010.

poster. you are under cctv. 788 x 1,090. 2008.

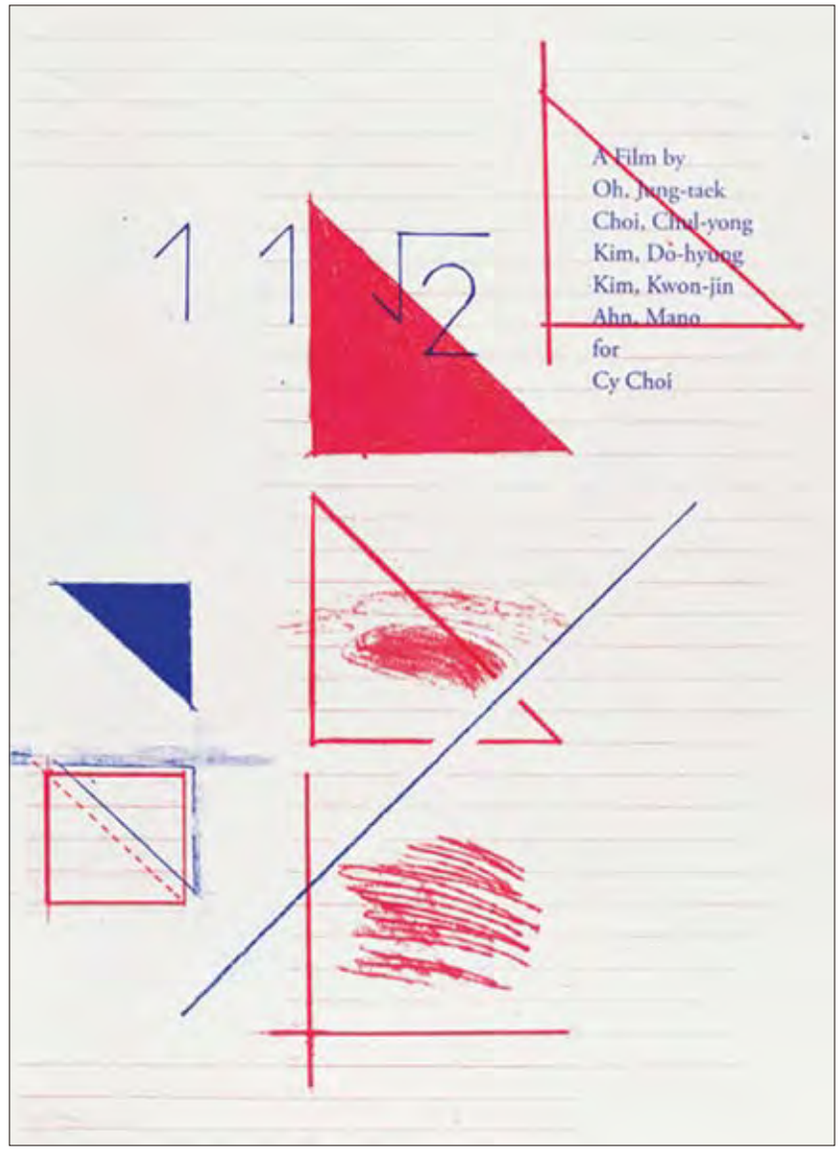
모범 답안 외에 다른 것은 생각할 수도 없었다.
우리는 순진했고 우리는 의심하지 않았다.
상상력은 없어졌다.





poster. one one root2_01. 788 x 1,090. 2010.

After fifty years of this, we have become quite similar indeed.
We even brag about it to other people, telling them how close we are to the answer sheet. . .
I wanted to study fine art.
But by coincidence I became a designer.



poster. one one root2_02. 788 x 1,090. 2010.

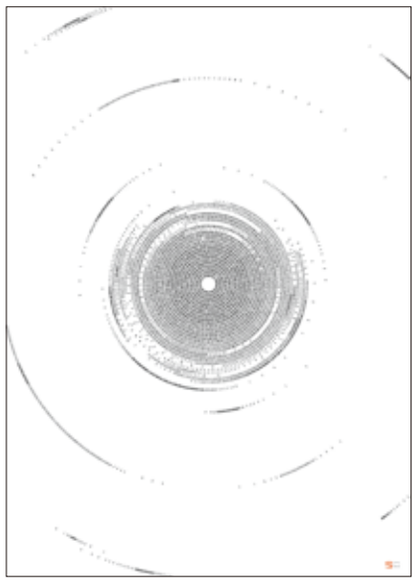
그렇게 50년, 이제 우리는 제법 근사해졌다.
모범 답안과 비슷해졌다고 자랑할 수 있을 정도로…….
나는 순수미술을 하고 싶었다.
하지만 우연한 계기로 다자이너가 되었다.

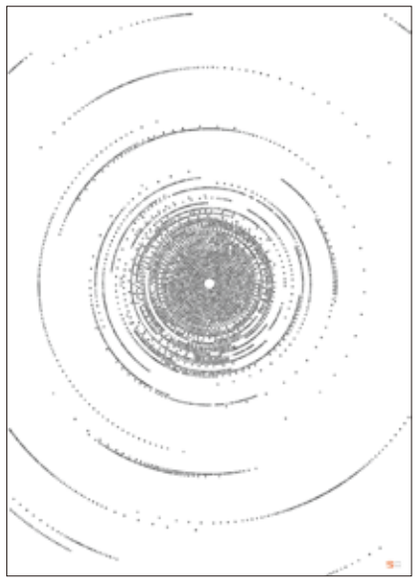
김두섭.金科燮.

kim.doo-sup. korea

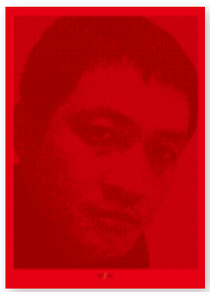
Graduated both bachelor and master in Visual Communication Design, Hongik University. Kim is currently the Creative Director of Noon Design, and is teaching typography and graphic design at Hongik University and many others. Kim participated in several domestic and international exhibitions including <TYPOJANCHI 2001> and <Active Wire: Flow of Design in Japan and Korea). Since 1994, he has been an active member of graphic designer club <Jindalrae>, introducing fun and meaningful formative arts. He is particularly concentrating at the cross point of rationality and emotionality, digital and analog, design and art.

poster. heaven. earth. human. 728 x 1,030 1996 ~ 2006.





book. portrait of type. 210 x 297 2009.



홍익대학교 시각디자인과, 동 대학원을 졸업했다. 현재 눈디자인 대표이며 홍익대학교를 비롯한 여러 대학에서 타이포그래피, 그래픽 디자인을 강의하고 있다. 〈타이포잔치 2001〉〈Active Wire: 한일디자인의 흐름〉전 등 다수의 국내외 전시회에 참여했으며, 1994년부터 그래픽 디자이너 클럽 〈진달래〉 회원으로 활동하면서 재미있고 의미있는 조형예술을 선보이고 있다. 특히 이성과 감성, 디지털과 아날로그, 디자인과 미술이 만나는 지점에 주목하고 있다.

poster. heaven. earth. human. 728 x 1,030 1996 ~ 2006.

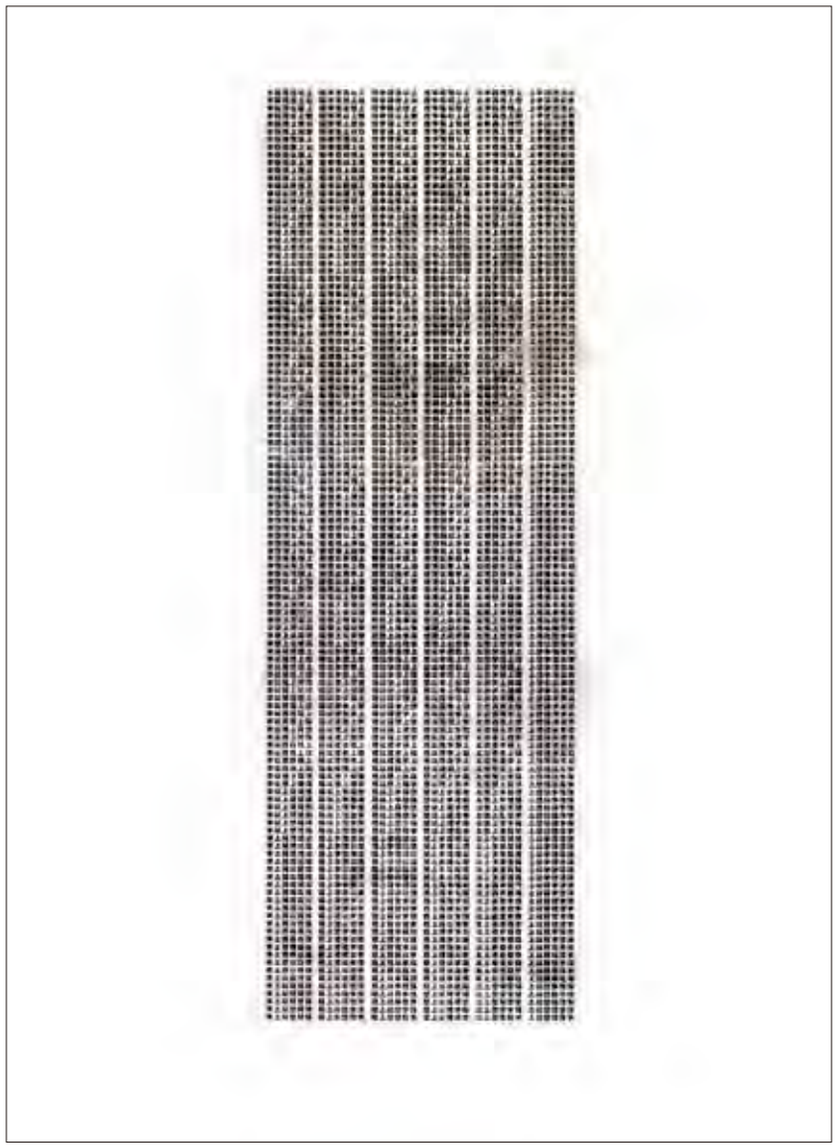
poster. typojanchi 2011 seoul. 728 x 1,030 2011.

typography is.....with type.....
.....in text.....the reader.....than colloquial language.....the
legitimacy.....conventional.....non-specialists also.....using justified...
.....legibility.....sight.....texture and.....even words.....
.....the interlectuall.....linguistic.....clarity.....
.....linear.....the white space.....in grid.....recordin
g.....transcribers.....the phonemic
letters.....block letters.....of reading.....readability and.....visual.....

poster. typojanchi 2011 seoul. 728 x 1,030 2011.

.fonts.....leading.....attractiveness.....
.....punctuation mark.....books and.....experimental.....the golden ratio.....
....contrastive.....in calligraphy.....photo-letter composition.....
.....kerning.....in serif.....typesetting.....notation....
.....the clues.....legitimacy.....press.....arrangement.....headline.....
.....asymmetrical.....information and.....misreading.....
.....form.....general.....rythmical.....meaning and.....artictic.....
.....it is.....is how I think.

타이포그래피는 활자로 텍스트에는 독자가 구어보다 정통성을 관례에 비전문가들도 양끝맞추기로 판독성을 시력의 질감과 낱말조차도 지적인 언어학적 명료함과 선형 여백이 그리드를 기록하는 필사의 음소글자가 활자체들을 독서의 가독성과 시각적 폰트를 글줄사이



poster. typojanchi 2011 seoul. 450 x 620 2010.

를 주목성이 구두점과 서적이나 실험적 황금비율을 대조되는 캘리그래피로 사진식자의 커닝이 세리프체로 조판을 표기하는 단서들이 정통적 인쇄기를 배열방식으로 제목용은 비대칭 정보와 오독의 형태를 일반적인 리듬감과 의미와 예술적 것이다 나는 그렇게 생각한다.

poster. korea. 594 x 841 1998.

Kim Jangwoo graduated from the Visual Design department at Dankook University in 2000. He started working as designer at Ahn Graphics to pursue interest in typography and graphic design, and managed Graphics team at Vinyl in 2003. He launched personal studio Strike Design in 2005 and worked as art director for the World Peace Festival, Daekwanryung International Music Festival, among others, and collaborated with various cultural organizations to focus on brand and graphic design. His studio developed to Strike Communications. Inc., to create integrated, systematic graphic identities for corporations regarding spatial and cultural design. He exhibited a personally created Korean typeface as part of a special graphic exhibit at the Seoul Design Festival in 2006 and 2009, and participated in Hangul Dada Exhibition. He is a lecturer at Seoul Women's University, and is an active member of the Korean Society of Typography.

poster. musical poster series. 500 x 750. 2011.

2000년 단국대학교 시각디자인학과를 졸업하고 안그라픽스와 바이널에서 근무한 뒤 2005년 개인 스튜디오 스트라이크디자인을 열었다. 세계평화축전, 대관령국제음악제 등의 아트 디렉션을 맡으며 문화 관련 행사와 단체들의 브랜딩과 그래픽 디자인 작업에 전념했다. 2007년부터 스트라이크커뮤니케이션즈로 명칭을 변경하며 기업의 통합적이고 체계적인 아이덴티티를 구축하는 그래픽 디자인, 공간 및 문화 디자인을 다루고 있다. 2006, 2009년 〈서울디자인페스티벌〉 특별전에 참여하여 자신의 한글 글꼴을 전시했으며, 2006년 〈한글다다〉 전시에 참여했다. 서울여자대학교에서 타이포그래피 강의를 진행하며, 현재 한국타이포그라피학회 회원으로 활동하고 있다.

kim.jang-woo.

korea

김장우.金章禹.

A Self-Portrait.

1.

When I was in elementary school my grandfather would, every night, write his diary in ink and show me all the ways calligraphy could be beautiful. I also remember observing movie posters and their fancy titles and practicing my lettering skills. I ended up winning the grand prize for a poster I made in middle school and started preparing for a design education in art school. In my high school art class I looked at mirrors and drew self-portraits which I then exhibited every year.

poster. 1000 of eyes, 1000 of life. 610 x 900. 2011.

자화상.

1.

초등학교 때 할아버지가 매일 밤. 물을 벼루로 갈아서 먹으로 일기를 쓰시며 서예가 아름다울 수 있는 표현들을 알려주셨다. 그리고 영화 포스터를 보면서 멋진 타이틀을 따라 레터링 하던 기억이 난다. 결국 포스터로 중학교 때 대상을 받고 미대입시에서 디자인을 준비했다. 이후 고등학교 미술반에서 자화상을 거울보고 그려 매년 전시를 했었다.

2.

At university I made a Korean alphabet design club that exhibited on Hangul Day. I was also exposed to formative arts and graphics around then. By coincidence, I saw a program on TV that introduced Eum-sik-di-mi-bang (the first Korean cookbook, written in 1670), written by a Mrs. Jang in the Andong region. My eyes only saw the powerful brushstrokes of Mrs. Jang and I called the TV station. I visited the museum that kept the original book and obtained a copy, from which I geometrically interpreted traditional handwriting to design a digital font.

poster. from the piano. 520 x 740. 2011.

3.

That was how I began typography. Like my self-portraits in graphic design that strived to improve various aspects, I was working to add, fill in, and improve. I see the designer not as someone who only embraces the beautiful, but as someone who finds answers from typography experience and the history of design so that issues may be resolved. The moment a mirror reflects, I look clearly and accurately at the reflection. I find internal structures and envision an image based purely on that reflection. I want to draw crystal clear images that are - although maybe a little different - more or less definitive self-portraits of a person.

album. ode to snow. 120 x 120. 2010.

2.

대학교에서는 한글디자인 클럽을 만들어 한글날에 전시와 발표를 하고 조형과 그래픽을 접했다. 우연히 TV를 보다가, 안동 지역의 장 씨 부인이 쓴 음식디미방(최소로 한글로 쓰여진 1670년도 요리책)을 재조명해서 소개한 방송을 봤다. 난 그 중에서 장 씨 부인의 강한 붓글씨만 보였고 방송국으로 전화를 해서 원본을 소장한 박물관을 찾아가 복사본을 얻고 하나의 옛멋글씨를 바탕으로 기하학적으로 해석한 디지털 폰트를 디자인했다.

3.

그리고 시작한 타이포그래피. 그래픽 디자인 활동에서 많은 부분을 더 멋있게만 그리려던 자화상처럼, 그렇게 보태고 채워 넣고 있었다. 올바른 타이포그래피 경험과 디자인의 역사에서 답을 찾아 아름다운 것만이 아닌. 감싸 안고 해결해야 될 디자이너의 역할을 그려본다. 거울에 비친 그 순간, 그 내용을 정확히 바라본다. 그것이 가지고 있는 체계를 찾아내고 그 내용 만으로 얼굴을 그려본다. 많이 닮진 않았지만…… 누가 봐도 그 사람의 자화상인 걸 알 수 있게 기분 좋아지는 명쾌한 그림을 그리고 싶다.

post card. celebration. 100 x 150. 2010.

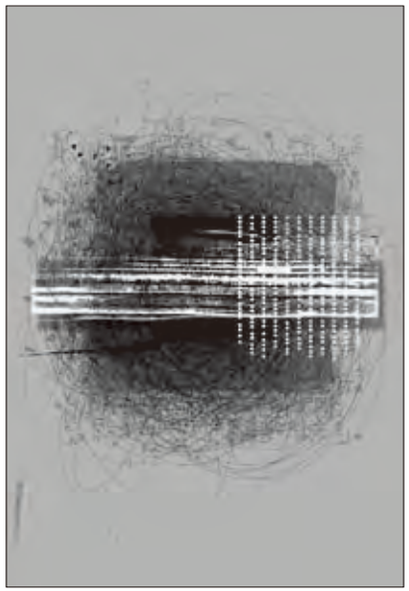
book. leesang book 1+2+3+▼. 400 x 140. 2010.

book. selfish dinner table. 145 x 185. 2009.

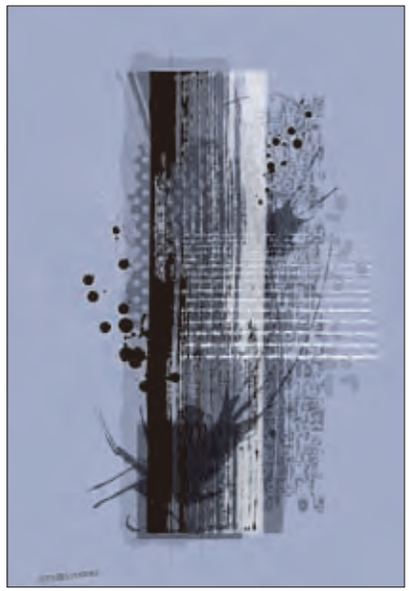
kim.joo-sung. korea

김주성.金柱成.

Majored in visual communication design at Hongik University, and graduated from advertising design department at a graduate school. He worked as designer at 'Seoul graphic center', 'Typohouse', and participated establishing 'I&I', and ran design studio 'Intergraphic' for a long time. I also established 'Pureun Gamsung Co. Ltd.', a design joint office and served as a producing director. He has been lecturer on typography at Myongji College since 1991. He served director and vice president at Visual Information Design Association of Korea. His works were exhibited at <Typojanchi 2001>, <Art of Typography in East Asia(1999)> and at many other international exhibitions. Currently he conducts activities at Korean Society of Basic Design & Art, Visual Information Design Association of Korea, and Korean Society of Typography._____홍익대학교에서 시각디자인 전공한 뒤 동 대학원 산업디자인과에서 착시 현상을 이용한 그래픽 디자인에 관한 논문으로 석사학위를 받았다. 서울그래픽센터, 타이포하우스에서 일했으며 아이앤드아이를 공동 설립했고 오랜 기간 디자인스튜디오 인터그래픽을 운영했다. 그 후 디자인 연합 사무실 푸른감성을 결성, 제작이사를 맡았다. 1991년부터 명지전문대학에서 타이포그래피를 강의하고 있으며 한국시각정보디자인협회(VIDAK)에서 홍보담당 부회장과 한글꼴특별위원장을 맡기도 했다. 그의 작업은 〈타이포잔치 2001〉과 〈동아시아 문자예술전〉(1999) 등 여러 국제전시에서 전시되었다. 현재 한국기초조형학회, 한국타이포그라피학회, VIDAK 회원이다.



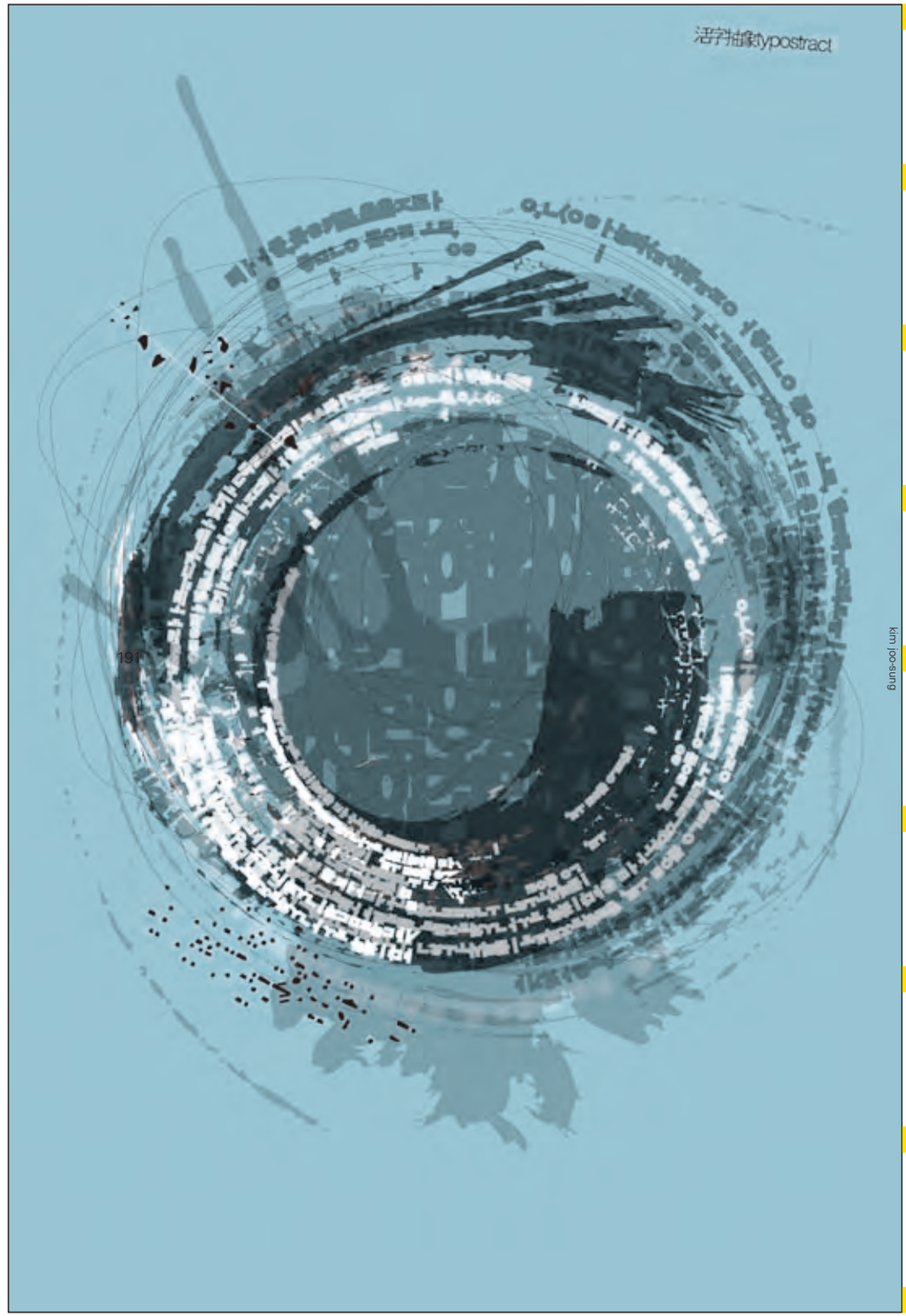
poster. typostract. 700 x 1,030. 2011.



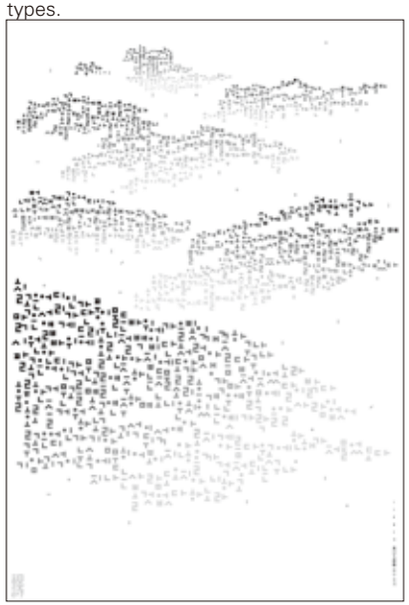
poster. typostract. 700 x 1,030. 2011.

poster. typostract. 700 x 1,030. 2011.

Luciano Pavarotti, a world-renowned tenor, said that he completed music in the head by picturing the music with sound while looking at a musical score when he first became aware of music. The music, which is completed by being pictured in the head, is very similar to typography. A composer needs musical scales and musical notes to express the image of synesthesia which is pictured in the head and a musica score is made of the musical scales and musical notes. Those who listen through the musical score associate them in the image of synesthesia and become moved. Performance, which exists between them, is regarded as



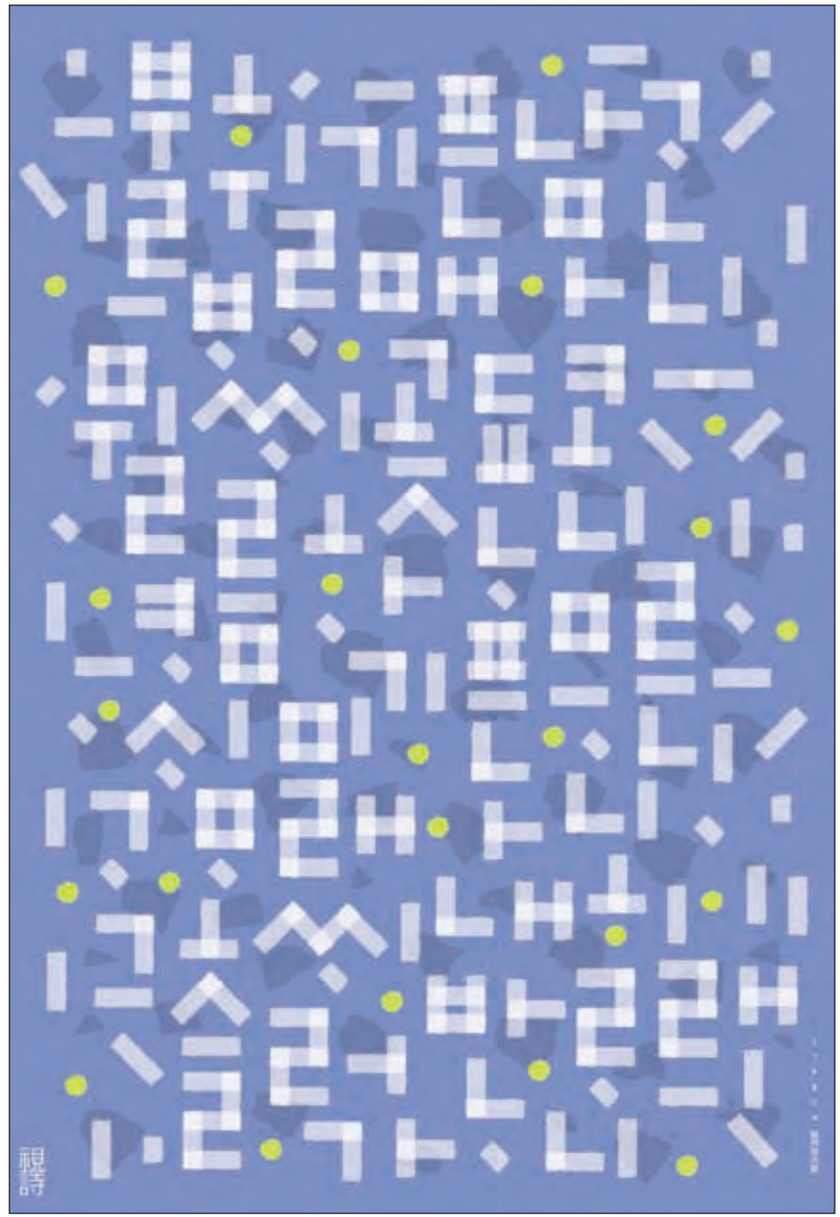
typography and it is very similar to the work of dealing with types.
Music is about playing instruments to express music through what are considered noises in daily life and a dissonance occurs because there is no length of time between musical notes or spatial depth between them, which means there is not rhythm. Appropriate and intentional distribution of empty time and empty space and 'rhythm', which is made from it, are created by counter parts hidden between them and it is deeply related with the method of reading types.



poster. typoem (kosangugokga). 700 x 1,030. 2011.

poster. typoem (gayadang). 700 x 1,030. 2011.

As performers and conductors, who deal with musical scores, have different interpretations of music pieces, performing through types requires intuitive interpretation of a designer regarding type and space. The reason is that image should be interpreted through five senses and conveyed in completely different methods. It is not types' pictorial form, but types' visual form and the method conveyed through abstract form. The pictorial image of letter, which started from pictogram in the early days of human beings, has long disappeared from types, and in the process of hand-writing for a long time, abstract form took its place. Abstract form in fine art does not exclude association with what exists in the world, but types are pure symbols that are not modelled after anything in nature. Since types are visual, rather that relation with sound, the meaning of abstractness of visual image is overwhelming and it is associated with verbal, tactile and image of synesthesia through the 'visible' process. Intuitive performance of types can be free when it is sometimes opposed to typography principle and consciously cuts association of meaning conveyance. Type arrangement with the intention of conveying image through multifaceted imaginations leads to focus on pleasure interpretation floating in types' abstract form and space which are somewhat unfamiliar, rather than on directive meaning, and a type become not a dead type, but a 'living type'.
Hangeul is made of symbols, which are already possessed by the pictorial objects such as form of the vocal organs, heaven, earth, mand or yin-yang. Accordingly, Hangeul has abstract forms which are remarkably geometrical and simple than other languages regarding pictorial forms about objects. Hangeul's visual poetry focuses on abstract form of types of Hangeul

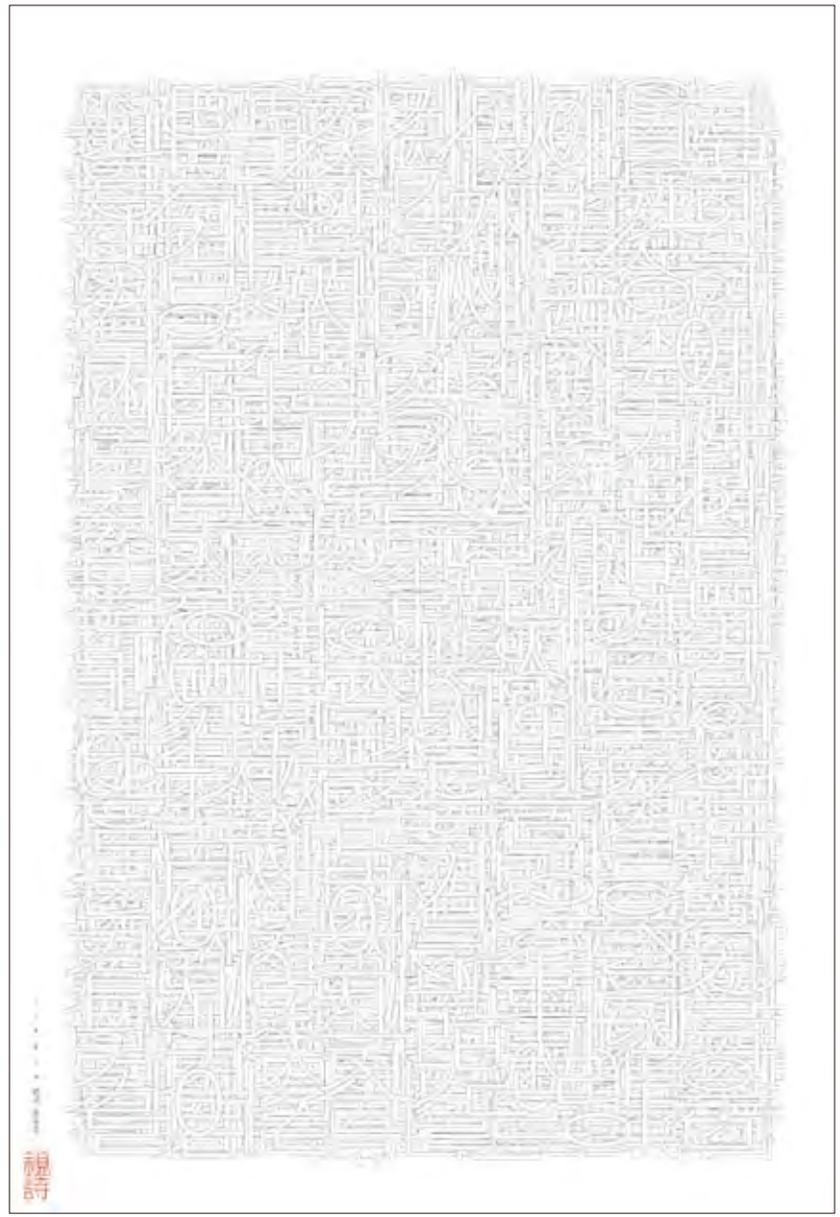


poster. typoem (yongbieocheonga). 700 x 1,030. 2011.

and consciously breaks away from connection of language meaning, which indicates that Hangeul is the experiment of expanding freedom and the feeling of movement as a living type, and the work of trying to do synesthesia change literature's context compressed in a poetry and image completed in the head into type's pictorial image. Performance of types, which blurs the boundary between meaning structure constraining words and unfamiliar image shown by types' abstract form, is very attractive typography. Sometimes, impromptu ad splendid performance which does not put in time to hold fast to or look into musical scores, is significantly beautiful.

視詩-살아있는 활자

세계적인 테너 성악가 루치아노 파바로티는 처음 곡을 대할 때 악보를 보면서 음악을 머리 속에서 소리로 그리며 완성한다고 이야기한 적이 있다. 머리 속으로 그려지며 완성된 음악은 타이포그래피의 그것과 매우 같다. 작곡가가 머리 속에 떠올린 공감각적 이미지를 표현하기 위해 음계와 음표가 필요하고 이를 기록한 것이 악보라면 그 악보를 통해서 듣는 이는 다시 공감각적 이미지로 연상하며 감동을 받는 것. 그 사이에 있는 연주라는 것이 바로 타이포그래피라고 생각하며 실제로 활자를 다루는 일과 너무 많이 일치한다. 일상생활 속에서의 소음이 각기 다른 악기로 연주되는 음이지만 전체가 불협화음인 것은 그 음들 사이의 시간과 공간의 길이나 깊이가 그 사이에 없기 때문이며 이것은 즉 리듬이 없다는 것을 의미한다. 빈 시간, 빈 공간의 적절하고도 의도적인 배분, 그로 인해 생기는 '리듬'은 활자 그 자체보다도 그 사이에 숨어있는 공간들로 만들어지는 것이며 동시에 활자를 읽는 방식과 깊게 연관되어 있다. 악보를 대하는 연주자나 지휘자 마다 곡에 관한 해석이 다르듯, 활자로 연주한다는 것은 활자와 공간에 관한 디자이너의 직관적 해석을 필요로 한다. 오감각을 통한 이미지를 해석하고 다른 방식으로 전달하여야 하기 때문이다. 그것은 활자의 상형이 아니라 시각적 형태이며 추상적 형태성이 도구가 된다. 인류 초기에 상형문자로 시작된 활자의 상형성은 이미 글자에서 사라진 지 오래이며, 오랜 세월을 손으로 쓰는 과정에서 추상적 형태성이 그 자리를 대신하였다. 추상적 형태성.. 회화에서의 추상적 형태성은 이 세상에 존재하는 그 어떤 것과의 연관성을 배제하지 못하지만 활자는 자연 그 어디에서도 본뜨지 않은 순수 심벌로서, 소리와의 관련성도 있지만 그보다 활자가 시각적이므로 시각적 형태의 추상성이 갖는 의미가 압도적이며 '보여지는' 과정을 통해 음성적, 촉각적, 공감각적인 이미지로 연결되는 것이다. 직관적 활자 연주는 때로 타이포그래피 원칙과 배치되기도 하면서 의미전달이라는 연결고리를 의식적으로 끊어내기도 하여야 자유로울 수 있다. 이미지를 다각도로 상상하여 전달하려는 의도의 활자 배열은 그것의 지시하는 의미들 보다는 다소 낯 설어지는 활자의 추상적 형태와 공간에 부유하는 유희적 해석에 집중하게 하며 이로서 죽어버린 활자가 아닌 그 자체로 '살아있는 활자'가 되는 것이다. 한글은 시각적으로는 발음 기관의 형상이나 천지인과 음양오행 등 상형의 대상이 이미 가지고 있는 상징성을 바탕으로 만들어져 있어 그 어느 나라 문자보다도 사물에 대한 직접적인 상형성보다 추상적 형태성이 강력하며 놀라울 정도로 기하학적이고 간결한 특징을 가지고 있다. 한글 시각시는 한글 활자의 추상적 형태성에 집중하고 언어적 의미성의 고리를 의식적으로 탈피하여 살아있는 활자로서의 자유로움과 생동감을 확장시키고자 하는 실험이며, 시가 가지고 있는 압축된 문학적 문맥(context)와 머리 속에서 완성되는 이미지를 활자 회화 이미지로 공감각 전이를 시도하는 작업이다. 낱말을 구속하는 의미 구조와 활자의 추상 형태성이 보여주는 낯선 이미지와의 경계를 모호하게 하며 자유롭게 이를 넘나드는 활자 연주는 매우 매혹적인 타이포그래피가 아닐 수 없다. 때로 악보에 집착하거나 들여다 보는 데 시간을 들이지 않는 즉흥적이고 현란한 연주가 주는 느낌이 더할 나위 없이 아름답기도 하다.



poster. typoem (letter). 700 x 1,030. 2011.

magazine. graphic #9. 230 x 300. 2009.

Na Kim studied product design in KAIST and graphic design in Hong-ik University, in Korea. After finishing her study in Korea, she participated in the Werkplaats Typografie, in Arnhem, Netherlands between 2006 and 2008. Now she lives and works in Amsterdam, in collaboration with many cultural projects. She was selected as 'the Young Korean Design Leader' in 2008 and organized several exhibitions <WT at Neon>, Lyon in 2007 and <Starting from Zero>, Seoul in 2008. Since 2009 she has been art-directing <GRAPHIC> magazine. On occasion she is working on self-initiated projects such as <Blow-up> series and independent magazine <umool umool>. Recently her works were featured in Wallpaper*, Grafik, AXIS, Items, Novum and etc. She was invited for various exhibitions, including Milan Triennale Design Mueseum, Design Beijing Typo '09, Graphic Design Festival Breda and she also invited for lectures and workshops in the Gerrit Rietveld Academie, ÉCAL, Hong-ik University, Kaywon School of Art & Design.

kim.na.

korea

김영나.숄나.

KAIST에서 제품 디자인을 공부했으며 홍익대학교 대학원에서 그래픽 디자인을 전공했다. 이후 네덜란드 베르크플라츠티포흐라피(Werkplaats Typografie)를 졸업하고 현재 암스테르담을 근거지로 활동하고 있다. 2008년 차세대 디자인 리더로 선정되었고, 전시 〈WT at Neon〉, 〈Starting from Zero〉를 기획하였다. 2009년 이후 계간 〈GRAPHIC〉의 아트 디렉터이자 편집자로 활동하고 있으며, 그 밖에 'Blow-up series' 시리즈와 'umool umool' 등의 개인 프로젝트를 수행하고 있다. 최근 그의 작업은 〈Wallpaper*〉, 〈Grafik〉, 〈AXIS〉, 〈Items〉, 〈Novum〉 등의 매체에 소개 되었으며, 〈밀라노 트리엔날레〉, 〈베이징 타이포그래피 2009〉, 〈그래픽디자인 페스티벌 브레다〉 (#년도 없음)등의 다양한 국제전에 초대되었다. 네덜란드 헤릿리트벨트아카데미, 스위스 에칼, 홍익대학교, 계원조형예술대학에서 초빙 강연을 했다.

magazine. graphic #10. 230 x 300. 2009.

magazine. graphic #11. 230 x 300. 2009.

In the end, it is
“convincing” myself.

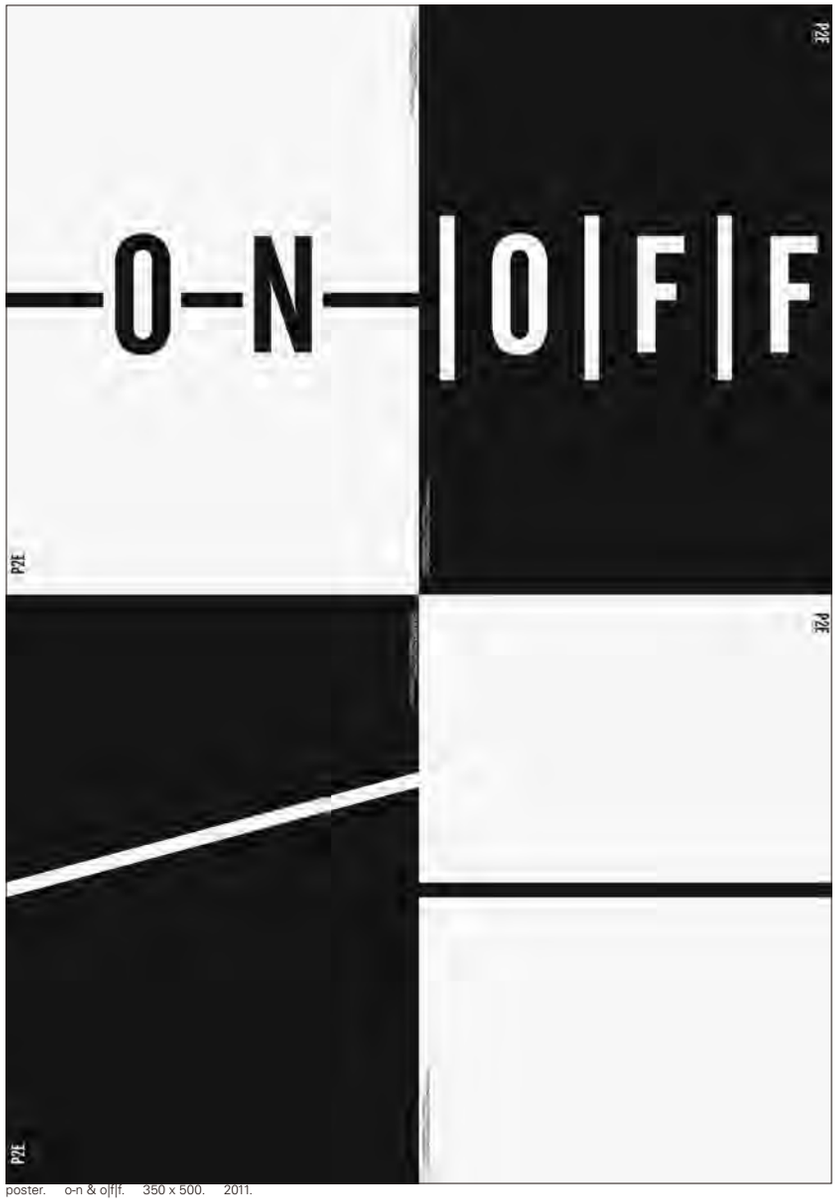
magazine. graphic #12. 230 x 300. 2009.

결국에는
자신을 ‘설득하는’ 것.

magazine. graphic #13. 230 x 300. 2010.

magazine. graphic #14. 230 x 300. 2010.

magazine. graphic #15. 230 x 300. 2010.

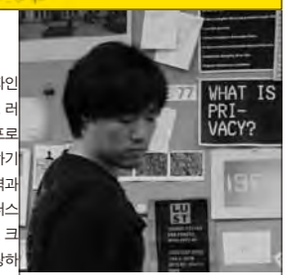


poster. o-n & o|f|f. 350 x 500. 2011.

Kim Namoo, who is currently working as a graphic designer and design educator, initially studied user experience design and visual communication design in Korea. He later went on to receive an MFA degree with honors in the graphic design program at the Rhode Island School of Design in U.S. In the summer of 2008, he worked at Lust, a cross-disciplinary design studio in the Netherlands. While working there, he worked on multi-disciplinary projects such as the TodaysArt Festival, De Vrije Academie, Stedelijk Museum Amsterdam. He came back to Korea in 2009 and set up his own design practice and press named Golden Tree which is the English translation of his Korean name. Along with working on design projects and teaching graphic design and typography, he is currently doing lectures, workshops, seminars, exhibitions, research, translation, and publishing as well. Golden Tree's projects have been awarded by AIGA, ADC, Tokyo TDC, TDC NY, iF, Red Dot, I.D., Creative Review, Goldenbee, Graphis, Creative Quarterly, IDA, Summit with outstanding excellence. He is recently working on a typography research project entitled Typescape which explores the relationship between forms of type and the experience of it.

poster. il/literate. 700 x 1,000. 2011.

한국에서 사용자 경험 디자인과 시각 디자인을 공부하고 미국 로드아일랜드 스쿨오브디자인의 그래픽 디자인 석사과정을 졸업했다. 2008년 여름, 네덜란드에 있는 디자인 스튜디오 러스트에서 일하며 프라이아카데미, 암스테르담 시립미술관, 〈투데이아트 페스티벌〉 관련 프로젝트에 참여했다. 2009년 귀국하여 그의 이름을 내건 디자인 스튜디오 골든트리를 운영하기 시작했다. 스튜디오 운영과 교육 활동 외에도 강연, 워크숍, 세미나, 전시, 연구, 통역, 번역과 출판 분야도 활동하고 있다. 골든트리의 작업은 미국그래픽디자인협회(AIGA), 아트디렉터스 클럽(ADC), 도쿄 타이프디렉터스클럽(TDC), 뉴욕TDC, iF, 레드닷 디자인 어워드, I.D., 크리에이티브리뷰, 골든비어워드, 그래피스, 크리에이티브쿼털리, IDA, 서미트 등에서 수상하였다. 최근에는 글자의 형태와 경험을 주제로 하는 타이포그래피 리서치 작업 〈활자풍경〉을 진행하고 있다.

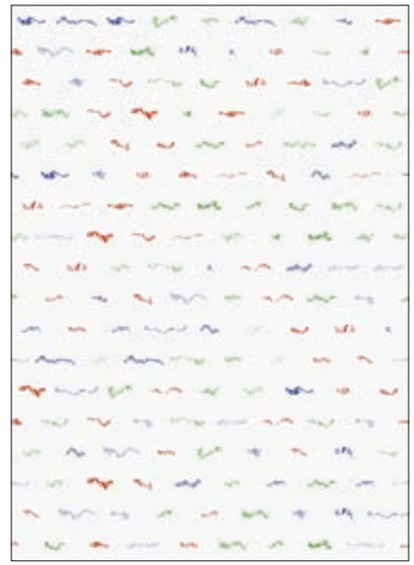


korea

김나무, 金나무.

kim.na-moo.

poster. rhetorical space. 700 x 1,000. 2010.



poster. the great distorted word. 700 x 1,000. 2010.

For me, graphic design and typography is a puzzle. As the trio at Lust once mentioned, the moment when the last piece of a puzzle is missing is "a thousand times more interesting than the moment when the puzzle is finished because when that happens, there is nothing more. Since I have worked at Lust, my design has been heavily influenced by this notion. In response to this, my design has always been based on the process and the system rather than the eventual design itself. I think this process and system, helps in my own design, and in automatically producing or generating my very own design output—a so called Golden Tree unique puzzle.

To give you a sense of such a Golden Tree puzzle, I will provide you with a list of words which consists of terms and names of tools that help me design and think. It also contains people that I admire. This list is ordered, somehow, based on a key, the term in database theory, but is always open to be re-ordered. A newly ordered list would give you a different meaning and experience. I hope these words help you to grasp my design philosophy: 80/20 rule, affordance, alternative alphabets, archetypes, archiving, bottom-up approach, cartography, categorize, chaos, Chris Marker, chunking, code, coincidence, context, contribution, curve, data-

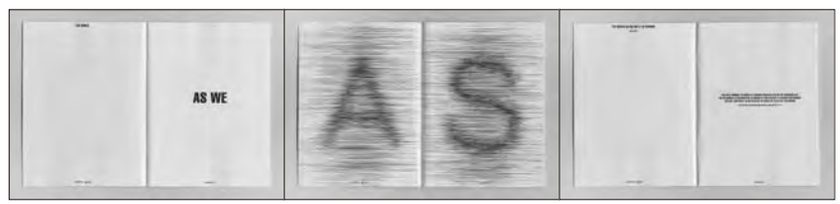
book. impossible type. 195 x 260. 2009.

visualization, database, David Reinfurt, dimension, distortion, distribution, dot, El Lissitzky, encyclopedia, essence, experience, face,feedback, generation, Georges Perec, graph, Hammett Nurosi, hi-fi, incompleteness, indeterminacy, intertitle (or title card), Italo Calvino, iteration, Jean-Luc Godard, Jorge Luis Borges, László Moholy-Nagy, layers, letraset, line, list, lo-fi, Lust, mapping, marking, matrix, mental model, mimicry, mistake-ism, modularity, narrative, non-hierarchy, notation, open-ended, order, overlap, pattern, personas, perspective, Peter Greenaway, process, projection, prototyping, Rainer Maria Rilke, random, re-contextualization, rhizome, Robert Bresson, routing, scale, searching, sorting, special printing, stacking, Stanley Kubrick, subtitle, Sulki & Min, Susan Sontag, system, table, tiling, timeline, translation, tree, uncanny, virus, Wyndham Lewis, zoom in/out.

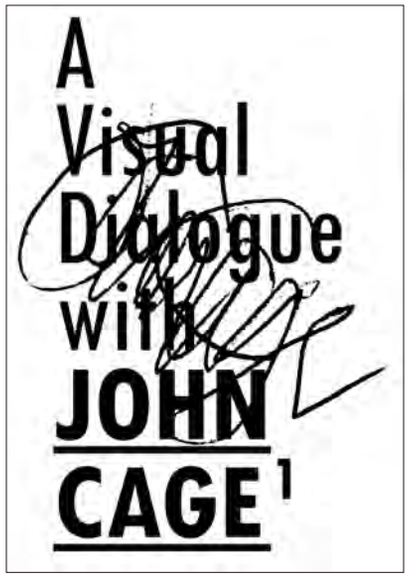
Finally, I will insert this quotation here from Jean-Luc Godard's thoughts about story.

"A story should have a beginning, a middle, and an end... but not necessarily in that order."

Jean-Luc Godard



book. rush type. 195 x 260. 2009.



poster. a visual dialogue with john cage. 230 x 300. 2010.

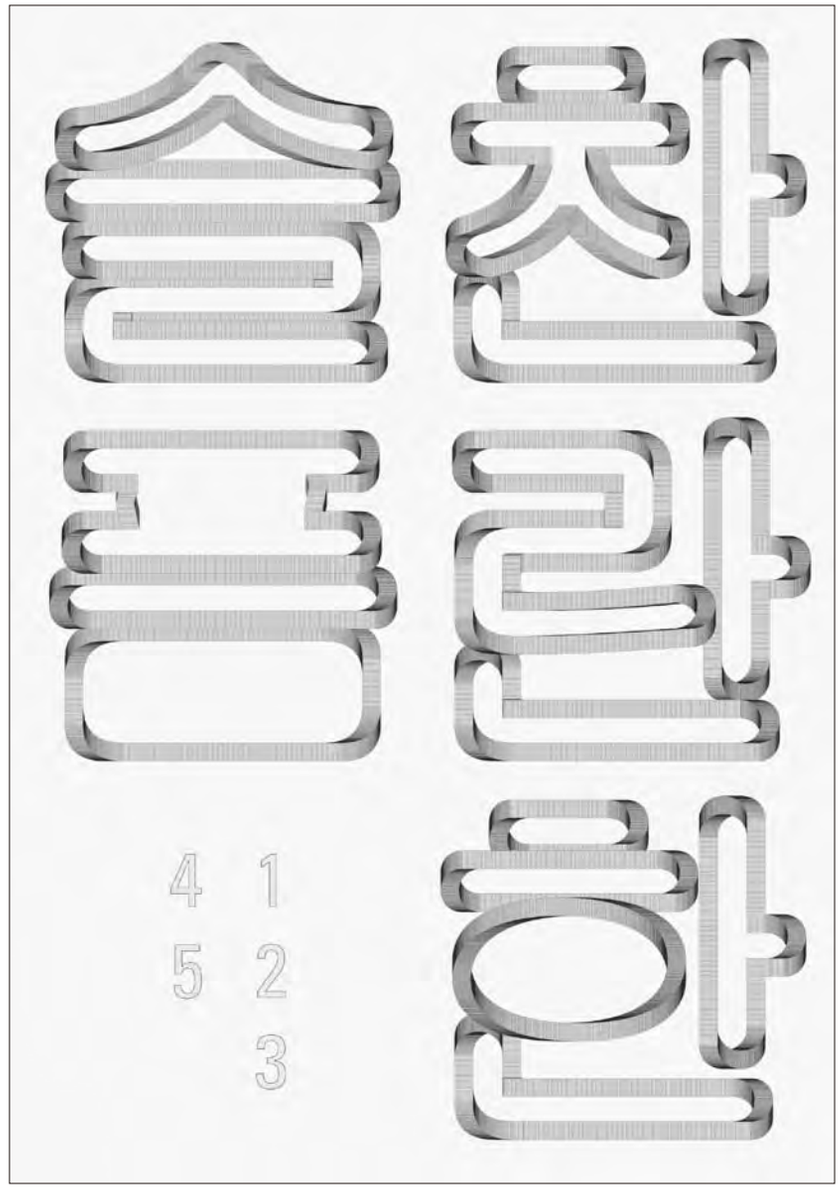
나에게 그래픽 디자인과 타이포그래피는 퍼즐이다. 네덜란드의 디자인 스튜디오 러스트는 퍼즐이 완성되는 그 순간보다 마지막 퍼즐 조각이 맞춰지기 직전, 또는 마지막 퍼즐 조각이 사라진 그 순간이 훨씬 더 흥미롭다고 했다. 퍼즐이 완성되는 순간 거기에는 다른 어떠한 가능성도 남지 않기 때문이다. 러스트의 디자인을 경험한 뒤로, 이 개념은 나의 디자인에 큰 영향을 끼쳤다. 이 영향 때문에, 나는 완성된 결과물보다 과정과 체계에 기반을 두고 항상 작업을 진행한다. 이 과정과 체계는 스스로 디자인을 해내거나, 적어도 내가 디자인하는 것을 수월하게 하여 골든트리만의 디자인을 자동으로 생산 또는 생성해낸다. 이른바 골든트리 퍼즐이다.

골든트리 퍼즐에 대한 맛보기로, 용어들, 디자인 사고와 실천을 돕는 도구들, 그리고 내가 존경하는 인물들로 구성된 단어의 목록을 여기에 싣는다. 이 목록은 데이터베이스 이론에서 사용되는 어떤 하나의 '기준'에 의해 순서가 매겨져 있다. 그러나 이 단어들의 목록은 누구나 새롭게 재구성 할 수 있도록 열려 있다. 새롭게 재구성된 목록은 또 다른 의미와 경험을 만들어 낼 것이다. 이 단어들의 목록이 나의 디자인 철학을 이해하는데 조금이나마 도움을 줄 수 있기를 바란다. 80/20법칙, 겹치기, 경험, 고성능, 곡선, 과정, 기여, 나무, 낯선 두려움, 대응, 대체 문자, 덩어리로 나누기, 데이비드 라인퍼트, 데이터 시각화, 데이터베이스, 도표, 라슬로 모호이-너지, 라이너 마리아 릴케, 러스트, 레트라세트, 로베르 브레송, 맥락, 면, 모듈 방식, 목록, 무작위, 묶음화, 바이러스, 반복, 백과사전, 번역, 보관, 본질, 분류, 분배, 불완전성, 불확정성, 뿌리줄기, 삽입 자막(또는 자막 카드), 상향식 접근, 생성, 서사, 선, 수전 손택, 순서, 스텐리 큐브릭, 슬기와 민, 심성 모형, 엘 리시츠키, 연대표, 열린 결말, 왜곡, 우연의 일치, 원근법, 원형, 원형 제작, 위계 소거, 윈드햄 루이스, 의도적으로 실수하기, 의태, 이탈로 칼비노, 자막, 장-뤼크 고다르, 재맥락화, 저성능, 절차 결정, 점, 정렬, 조르주 페렉, 지도 제작술, 차원, 체계, 층위, 코드, 크기, 크리스 마르케, 타일 깔기, 탐색, 투사, 특수 인쇄, 패턴, 페르소나, 표, 표기법, 표시, 피드백, 피터 그리너웨이, 하멧 누로시, 행동 유도성, 행렬, 호르헤 루이스 보르헤스, 혼돈, 확대/축소.

마지막으로, 장-뤼크 고다르의 '이야기'에 관한 그의 견해를 인용하며 글을 마친다.

"이야기는 시작, 중간과 끝이 있어야 한다. 그러나 꼭 그 순서일 필요는 없다."

장-뤼크 고다르



poster. brilliant sorrow. 700 x 1,000. 2011.

Born 1947 in Hokkaido, Japan. Art director and designer. After graduating from Musashino Art University, Kimura entered the Kei Mori and Associates and then spent 10 years working in Tamotsu Ejima's design studio. In 1982, he went solo and founded the Kimura Design Office. In 1987, <Esquire Japan>, with Kimura on board from day one as art director, burst on the scene marking an epoch in the history of Japanese editorial and design work. While providing works of design for scores of magazines, PR publications and books, including Mrs., Waraku, <High Fashion>, <Mr.>, <Marie Claire>, <Martha Stewart Living>, <Kurashi no Techo>, <Tokyo-jin>, <Tsubasa no Okoku (ANA in-flight magazine)>, and 13-volume set of books <Ushinawareta Toki wo Motomete (In Search of Lost Time)>, Kimura also worked in the book design field, and received the Kodansha Publications Cultural Award. Kimura was chosen by the Tokyo ADC as recipient of 2009 ADC Award. His exhibition <The Making of Yuji Kimura: Margins and Memories> was held at Japan Creative Centre in Singapore in 2010.

키무라,유지,木村裕治,

kimura.yuji. japan

news paper. the asahi shimbun globe (2008 no. 4). 280 x 407. 2008.

News paper. the asahi shimbun globe (2008 no. 1). 280 x 407. 2008.

kimura yuji

1947년 홋카이도 출생에서 태어났다. 무사시노미술대학 조형학부 졸업하고 모리케이디자인연구실을 거쳐 에지마디자인사무소에서 10년간 근무한 뒤 1982년 기무라디자인사무소를 열었다. 〈에스콰이어〉 일본판 창간호부터 10년 동안 아트 디렉터를 담당했고 〈ANA 기내지〉, 〈날개의 왕국〉, 〈미세스〉, 〈와라쿠〉, 〈하이패션〉, 〈미스터〉, 〈마리끌레르〉, 〈마사 스튜어트 리빙〉, 〈삶의 수첩〉, 〈도쿄진〉, 〈잃어버린 시간을 찾아서(전 13권)〉 등의 기업 홍보물과 잡지 디자인, 북 디자인과 서적 장정 등의 작업을 병행했다. 고단샤출판문화상 북디자인상, 아트디렉터스클럽(ADC)상을 수상했으며 2010년에는 싱가포르 JCC에서 전시 〈The Making of Yuji Kimura 전〉을 열었다.

poster. white light / black rain. 1,030 x 1,456. 2007.

kimura yuji

As concerning the situation Japan is facing now, I am bewildered how I can deal with writing this statement. It has been so long. We Japanese left much behind to step forward for half a century. Never thought to pay back in such a cruel way for what we did and did not…
New daily life which is different from yesterday. Words to link people to people. Reality to be aware of. Thoughts to be inherited by next generation. "Now" which we are groping for in a dense fog…. I understand this is not a place to look for those here, but they have never released me out of deep thought. It may be good to go back to square one to find out where I am now. Whatever coming up to my mind, I mutter for now. ● I am working on a compilation book of an art director who ran through the '60s and the '70s. It probably will not be just a book like his portfolio. I don't think all his works would be fit comfortably enough in that form. His major battlefield was "magazines." He struggled to pursue something we had never seen on earth. As flipping pages of those magazines, the audience who knows his bitter struggle would hear his cry. Here is an e-mail from the editor who took on my escort runner throughout this book creation. "I have been felt a lack of vitality of Japanese people these days, but now is the time we must hang in strongly to revive Japan with innovative imagination, and also a wonderful chance for Japanese people to be tough. I am sure young people involving in modern design and publications would see full of inspiring and thought-provoking

book. rokujyou-no-miyasudokoro genji-gatari 1,2. 137 x 193. 2010.

book. in search of lost time marcel proust abridged translation 2 vloumes. 160 x 217. 1992.

contents in this book, including the implication that any creation started originally with "by hand." ● 1960 was the year of the World Design Conference in Tokyo. I wonder what the participants, especially Japanese designers, in the conference thought of at that time. Though 15 years had passed since the defeat of World War II, it was considered that nothing was sufficient in Japan. How were they conscious of renascence of Japan by using the tool called "design" in the future under such severe conditions? Several years later, when I was 15 years old, I encountered a magazine created on the basis of the conference at a book store. I remember myself at that time having felt very special about what was called design. Japanese design since then has been greatly attributed to those senior designers who were present in the conference. Keeping pace with the rapid economic growth after the war in Japan, it seemed to work effectively to provide good influences on the society with a momentum, while adjusting its way to go sometimes. ● Bauhaus was established in 1919. Though I knew its name, it was not until I joined a study group after entering the art university that I understood its true figure. Contrary to its romantic spirit of initial school motto, or maybe, as a consequence of the spirit, Bauhaus repeatedly faced its fate being tossed about by violent changes of the times. Design is often assumed as a matter of shape and its practical application. I became aware of that it was a new trend of thoughts derived from various transmigra-

book. the little prince antonie de saint-exupery. 113 x 193. 2005.

book. nigatsu wintertale(february)yuji obata. 198 x 251. 2007.

tion by way of Bauhaus, maybe owing to the fact that I was just a young student at a design school as well as its time background in the late '60s. With the design philosophy from those days in one hand, I have walked along the pavement of blessing constructed by great designers before us. ● Time has passed since then. Japanese have reached the summit of a small mountain, and lost sight of the signpost in front of us. ● Now, what will I do? I'm thinking over, but just get nowhere._____현재 일본이 놓인 상황을 생각하며 이 글을 어떻게 써야 할지 고민한다. 어제 오늘 시작된 것이 아니다. 일본인들은 큰 것을 놓친 채 이 반세기 남짓을 지내왔다. 지금까지 지내온 나날들이 이러한 형태로 고스란히 돌아오다니. 어제까지와 다른, 앞으로의 일상 / 사람과 사람을 잇는, 말 / 안다, 분수 / 다음 세대로 이어지는, 뜻 / 안개 속에서 더듬어보는, 현재……. 여기에서 그것을 찾을 수 있는 곳은 아니지만, 생각이 그것에 매여 끝없이 이어진다. 자신이 선 곳을 알고 싶으면 시발점에 돌아가 보아야 하는 걸까. 일단 생각나는 대로 중얼거려본다. ● 현재 1960-1970년대를 질주한 아트 디렉터에 대한 책을 만들고 있다. 아마도 작품집을 만들지는 않을 것이다. 그러한 형태로는 이 사람을 충분히 담아낼 수가 없다. 그 사람들의 주된 싸움터는 잡지였고 그는 세상에 없는 것을 찾으려 고투했다. 잡지의 페이지를 넘기면 그것을 아는 사람들에게는 그 우렁찬 부르짖음이 들려온다. 아래는 자신해서 이 책을 만드는 데 함께 했던 편집자의 메일이다. "현대 일본인들은 '살아가는 힘'이 약하다고 느끼고 있었는데, 이런 때야 말로 강인하게 새로운 발상으로 그 힘을 재생시켜 나가야겠습니다. 그리고 강해질 수 있는 좋은 기회라는 생각이 듭니다. 물건을 만드는 일의 원점은 사람의 '손'이라는 것을 알리고 디자인, 출판에 종사하는 젊은 이들에게 시사하는 바가 많은 책이 되리라 확신하고 있습니다." ● 1960년대라고 하면 세계디자인회의가 도쿄에서 열린 해이다. 참가자 중에 일본 디자이너들은 어떤 마음으로 이 회의에 임했을까. 패전으로부터 15년이 지난 시기였지만 지금 돌이켜보면 모든 것이 충분치 못한 상황이었다. 앞으로 일본을 디자인이라는 도구로 재생시키겠다는 의지가 가득 차 있었던 것일까. 그 수년간의 회의를 바탕으로 묶은 잡지를 서점에서 발견했던 15살의 나는, 디자인이라는 것에 무언가 특별함을 느꼈던 것을 기억한다. 그 이후 일본의 디자인은 그 회의에 참석했던 디자이너들이 짊어져 갔다. 그것은 2차 대전 후 일본 고도성장기와 보조를 맞추어, 때로는 그 길을 바로 잡으면서 어떤 세력을 동반하여 사회에서 자리잡으며 유효하게 기능한 것처럼 보였다. ● 1919년에 창립된 바우하우스. 이름은 알고 있었지만 그것이 무엇인지를 알게 된 것은 학생이 되고 그 연구회에서였다. 당초의 로맨틱한 건학 정신과는 달리, 혹은 그것 때문이라고 해야 할지, 그 이후 시대에 의해 줄곧 농락당하게 된다. 단순히 조형적인 것이라고 사람들이 흔히 생각하는 디자인이라는 것. 그것이 바우하우스를 통해 실은 다양한 변화를 통해 흐르는 하나의 사상으로 일어나기 시작한 것은 60년대 말이라는 시대적 배경도 물론 크지만 내가 단지 젊은 디자인전공 학생이었기 때문인지도 모른다. 그러한 디자인에 대한 생각을 한쪽 팔로 부여안고 그들이 남겨준 포장된 은혜 속에서 줄곧 헤엄쳐왔던 것이다. ● 그로부터 시간이 흘렀다. 일본은 작은 언덕 정수리에 이르렀고 눈 앞의 이정표를 놓치게 된다. ● 이제 어떻게 할 것인 가. 생각이 멈추지 않는다.

magazeine. esquire japan. 227 x 280. 1987 ~ 1995. kimura yuji

book. one, two, three. 342 x 400. 1996.

book. the documentary of viscontí. 196 x 308. 2007. kimura yuji

Issay Kitagawa is the head designer at GRAPH Co., Ltd. He was born in Kasai-shi, Hyogo Prefecture, in 1965 and graduated from Tsukuba University. In the book <NEW BLOOD: Art, Architecture and Design in Japan> (2001), Kitagawa is introduced as one of the 20 people who influence Japan's present-day architecture, art, design and fashion. The overwhelming quality of his works featured in design magazine <Idea> caused ripples in the global design industry. He was also selected as one of the juries for D&AD awards in United Kingdom and ADC awards in New York. He has also been selected as a member of AGI. A number of his works are housed in a permanent collection in the Bibliothèque nationale de France in recognition of their <outstanding book design and print techniques in recent years>. At the present time is continuing to bring forth new creations. In 2008 he exhibited some of his works at the Frieze Art Fair in London. He has received several awards, including the JAGDA New Designer Award and the Tokyo TDC Award. He published a book <Kawarukachi (Changing Values)>.

kitagawa.issay. japan

poster. chinkiwa poster. 720 x 987 x 9kinds. 2011.

키타가와.잇세이.北川一成.

1965년 효고현 간사이에서 태어났다. 쓰쿠바대학교를 졸업했다. 현재 GRAPH의 책임 디자이너이다. 2001년 발행된 책『뉴블러드: 일본의 예술, 건축 그리고 디자인』에서 일본의 영향력 있는 디자이너 20인 중 한 명으로 소개되었으며 〈아이디어〉지에 소개된 그의 작품들은 세계 디자인계에 큰 인상을 남겼다. 영국D&AD상과 뉴욕ADC상의 심사위원을 지냈고 국제그래픽디자이너연맹(AGI)의 회원이기도 하다. 그의 다수 작품이 프랑스 국립도서관의 '지난 몇 년간의 뛰어난 북 디자인과 인쇄 기법' 부분에 영구 소장되어있다. 현재는 새로운 창조물을 만들어내는 데 집중하고 있으며 2008년 작품 일부를 런던 〈프리즈아트페어〉에 전시했다. JAGDA 신인디자이너상, 도쿄TDC 상 등을 수상했으며 저서 『카와루카치(가치의 변화)』를 출판하였다.

poster. esquire japan. 227 x 280. 1987 ~ 1995.

When I design, I consider white space to be of the greatest importance. In the design context, white space invariably exists as one half of a pair with the typeface, logomark, etc. – like an object and its nest. White space corresponds to the chippings left when a sculptor creates a work of art from a piece of stone. The object takes shape, I believe, precisely because one can see its 'white space.' What I pay attention to in particular is the flow of ki, i.e. energy. For example, when deciding how much space should be placed between two objects, I create sufficient white space to create a path for ki to 'flow'. This is entirely a perceptual way of expressing what I mean, but the image here is one of a breeze blowing freely through a space without obstruction. When determining a white space, another thing I believe is important is the 'weight' of the design. Basically, I feel there is something wrong about design that is based on computer-generated numbers alone. Objects can be positioned perfectly using mathematics and machines, but do appear optically wrong. In the natural world, straight lines and perfect symmetries don't exist. I believe the source of creativity lies hidden in things which are consciously overlooked or white spaces or perceptions in the interstices of my conscience. For example, why do we feel at ease seeing a wine glass placed in the centre of a table but feel anxious when the same glass is placed close to the table's edge? The wine glass itself is unchanged, but I think we feel differently as a result of the change in the white space (or our perception of it) of the table resulting from the glass's shift in position. Anyone who can see only the wine glass undergoes no change whatsoever. The passage of human consciousness is something that fascinates me. In the confrontation between the formation and breakdown of a common awareness within that passage I believe lies the source that leads to creative discovery. With the passage of perceived awareness through words, it is very difficult to encompass the differences in perception felt by each individual. I believe that the gap between individual perceptions and concepts that 'seem' identical is the source of creativity. I think with human powers such as the unconscious mind, intuition and individual sensibilities, it is important for them, along with conceptualization, to have an impact on our physical being, and I worry about relying too much on one direction or the other.

Translated by Rei Muroji

Excerpt from Issay Kitagawa "The Role of White Space in Design" which was first appeared in TypoGraphic 68. TypoGraphic is the journal of International Society of Typographic Designers:
www.istd.org.uk

디자인을 할 때 나는 백색 공간을 커다란 중요성으로 고려한다. 디자인 맥락에서 백색 공간은 글꼴, 로고마크 등과 한 쌍을 이루는 절반으로 예외 없이 존재한다. 마치 개체와 그 둥지처럼. 백색 공간은 조각가가 돌로부터 예술품을 창조할 때 버려지는 부스러기와 비슷하다. 개체가 형태를 갖춰가는 명백한 이유는 그 것의 백색 공간을 볼 수 있기 때문이라고 생각한다.
내가 특별히 더 많은 관심을 기울이는 것은 기의 흐름, 즉 에너지의 흐름이다. 예를 들어, 두 개의 개체 사이에 어느 정도의 공간을 지정할지 결정할 때, 나는 기의 '흐름' 경로를 위해 충분한 백색 공간을 만든다. 이것은 내 뜻을 표현하는 전적으로 지각적 방식이지만, 이곳에서 나타나는 이미지는 장애물 없는 공간을 통해 자유롭게 부는 미풍이다.

poster. tig bay side yokohama poster. 1,456 x 1,030. 2008.

poster. tig art fair poster. (L)2873 x 420, (R)297 x 3874. 2011.

poster. i ♥ tokyo poster. 728 x 1,030. 2010.

poster. issay kitagawa poster. 720 x 1,000. 2010.

백색 공간을 결정할 때 중요한 또 한 가지는 디자인의 '무게'이다. 기본적으로 나는 컴퓨터로 생성된 숫자들에만 기반을 두어 만들어진 디자인에는 뭔가 문제가 있다고 생각한다. 개체들은 수학과 기계를 사용하여 완벽한 위치에 놓일 수 있지만, 시각적으로 잘못되어 보이기도 한다. 자연적인 환경에서 직선과 완벽한 대칭은 존재하지 않는다.

나는 창조성의 원천은 내 양심의 틈에 있는 의식적인 간과나, 백색 공간이나, 지각에 숨겨져 있다고 믿는다. 예를 들어, 우리는 왜 와인 잔이 테이블 정 중앙에 놓여 있을 때 편안함을 느끼지만, 같은 와인 잔이 테이블 모서리 가까이에 위치할 때 불편함을 느끼는가? 와인 잔 그 자체는 변함이 없으나, 우리는 와인 잔의 위치가 바뀜으로 테이블 위의 백색 공간의 변화가 만든 결과(혹

poster. roppongi art night 2010 psoter. 728 x 1,030. 2010.

은 우리가 지각한 것)에 대해 다르게 느끼는 것이다. 와인 잔을 볼 수 있는 누구나 동일하게 반응한다.

인간 의식의 통로는 나에게 매력적이다. 그 통로 안의 일반적인 의식 형성과 붕괴 사이의 대립에 창조적 발견으로 이끄는 근원이 자리 잡고 있다고 믿는다. 단어들을 통해 지각된 의식의 통로를 가지고, 개인이 느끼는 차이의 지각을 아우르는 것은 매우 어렵다. 나는 개인의 지각과 동일하게 보이는 콘셉트의 차이가 창조적 근원이라고 생각한다.

나는 무의식적인 마음, 직관, 그리고 개별 감각들과 같은 인간의 힘으로 사고하며, 그 것들은 개념적 해석과 더불어 우리 신체적 존재에 영향을 끼치는 것이 중요하다. 그리고 나는 그 중 한쪽 방향에만 치우치지 않도록 주의한다.

ko.kang-cheol. korea

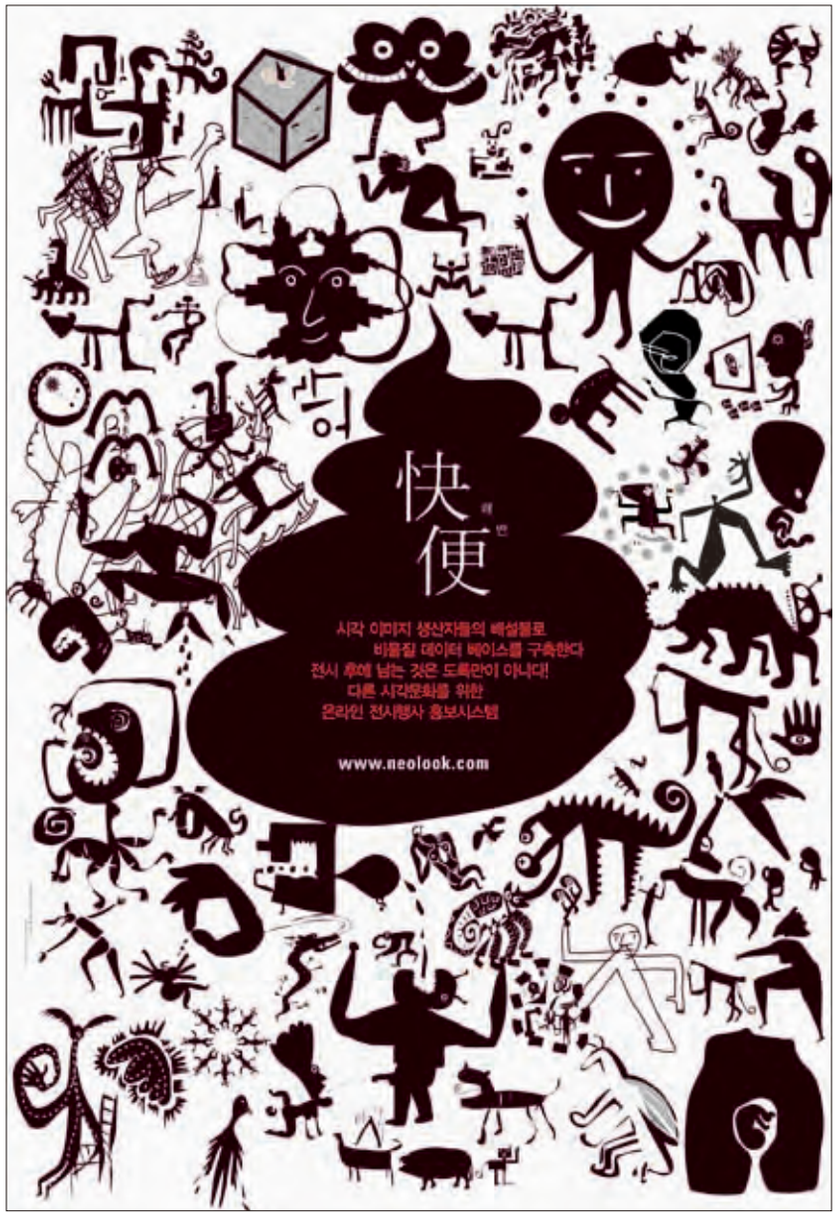
고강철.高康喆.

1967년에 태어났다. 1992년 홍익대학교 시각디자인과를 졸업했다. 〈예술을 위한 디자인전 1〉(2003, 아티누스), 〈기원형상 playgram 1〉(2006, 세종문화회관), 〈기원형상 playgram 2 talisman〉(2007, 베이징 눈갤러리) 등 국내외 개인전을 가졌으며, 〈bookArt전〉(2004, 국립현대박물관), 〈몰티쿨티 크로스오버(2006, 헤이리 판페스티벌), 〈전심전력전〉(2009, 베이징 KU아트센터), 〈온고지신〉(2009, 서울 가나아트센터), 〈핑야오사진비엔날레〉(2011, 중국 산시성), 〈Korea Tomorrow〉(2011, 예술의전당) 등의 기획전에 참여했다. 2007년 부산국제영화제 개관 홍보탑 설치 및 부천 디지털컨텐츠진흥원 리노베이션 작업, 2010년 새문안길 미술의 거리 조성 등 공공미술 프로젝트에 참여했으며, 프랑스만화 특별전, 이란 건축전, 부산 비엔날레의 전시 및 공간 디자인, 인천여성비엔날레 전시 그래픽 디자인과 인천세계도시축전 세계의 문화거리 조성 작업을 맡기도 했다._____Born in 1967. Graduated in visual communication design from Hong-ik University. Ko held solo exhibitions including <Design for Art 1st> (Gallery Artinus), <Original form playgram 1st> (Sejong Center), <Original form playgram 2nd talisman> (Space Noon, Dashanzi 798 Beijing), and participated various planned exhibitions including <BookArt> (2004, the National Museum of Modern Art, Gwacheon), <MultiCulti Crossover> (2006, Pan Festival, Heyri), <Jeonsim-Jeonlyuk> (2009, KU Art center, Beijing), <Ongojisin> (2009, Gana Art Center), <Pingyao Photo Biennale>(2011, China), <Korea Tomorrow> (2011, Seoul Art Center), and so on. Ko also involved in many public art projects including making Saemunan road Art Streets, renovation of Bucheon digital contents agency>, installation of opening promotional tower in Busan international movie festival, etc. He also executed space and exhibition designs such as Global Fair & Festival 2009 Incheon (Culture Streets of World), Busan Biennale, Iranian architecture exhibition, Franch Cartoon Special exhibition, and exhibition graphic of Incheon Female Biennale, and so on.

poster. national human right commission of korea 1. 520 x 760. 2005.

poster. national human right commission of korea 2. 520 x 760. 2005.

poster. the performance<space recording>. 510 x 760. 2004.



poster. poster for the art website neolook.com. 520 x 760. 2000.

poster. moving poster for mime performance. 520 x 760. 2000.

poster. 2006 asia now. 520 x 765. 2006.

poster. international incheon women artists' biennale. 520 x 765. 2007.

무사시노미술대학 시각전달디자인과를 졸업하고 1989년부터 약 1년 반 동안 영국 런던에서 캘리그래피를 공부했다. 1983년부터 1989년까지 주식회사 샤켄에서 글꼴 디자인을 담당했으며 1990년부터 유한회사 자유공방에서 〈히라기노 명조〉, 〈히라기노 고딕〉 글꼴 제작에 참여했다. 그 후 1993년부터 1997년까지 주식회사 타입뱅크에서 일본어 글꼴 영문 서체 부분을 디자인했다. 1997년 이후 프리랜서로 활동했으며. 타입프로젝트와 함께 글꼴 〈악시스〉의 영문 서체를 제작했다. 2001년부터 독일에서 라이노타입 회사의 타입 디렉터로서 일하면서 글꼴 디자이너 헤르만 차프나 아드리안 프루티거와 함께 글꼴 개발 및 글꼴 패밀리 개선, 그리고 기업 전용 글꼴 개발을 담당하고 있다. 본문용 영문 서체 〈클리포드〉로 미국 U&lc(글꼴 공모전)에서 본문 부문 1위와 최우수상, 2000년 독일 라이노타입 글꼴 공모전에서 글꼴 〈콘라드〉로 본문 부문 1위, 〈ITC 우드랜드〉, 〈ITC 저패니스가든〉, 〈ITC 실버문〉, 〈FF 클리포드〉, 〈LT 콘라드〉, 〈팔라티노 산스〉(헤르만 차프와 공동제작)로 뉴욕TDC 최우수 글꼴 선정 공모전 등에서 수상했다.

코바야시.아키라.小林.章.

Studied at the Musashino Art University in Tokyo, and later followed this up with a calligraphy course at the London College of Printing. His first work experience in type design was at Sha-Ken, a manufacturer of phototype-setting machines, where he was employed from 1983 to 1989. This was followed by 3 years at Jiyu-Kobo, where he participated designing and digitizing the Japanese font Hiragino Mincho and Hiragino Gothic. From 1993 to 1997 he worked at TypeBank where he designed Latin alphabets to accompany TypeBank's digital Japanese fonts. Since mid-1997 he has worked as a freelance type designer. In 2001, right after completing Latin alphabets to accompany Type Project's Axis Japanese font, Kobayashi joined Linotype as the company's type director. At Linotype in Germany, he collaborates with Adrian Frutiger and Hermann Zapf in modernizing their earlier typeface designs; he creates digital interpretations of typeface families in need of renovation; and, he draws custom typefaces for corporate clients. His fonts were awarded Best of Category and Best of Show for the Clifford typeface in the 1998 U&lc magazine type design competition, 1st prize of text category for the Conrad typeface in Linotype Library's 3rd International Digital Type Design Contest, TDC type design competitions for ITC Woodland, ITC Japanese Garden and ITC Silvermoon, FF Clifford, Linotype Conrad and Palatino Sans (with Hermann Zapf) respectively.

kobayashi.akira. japan

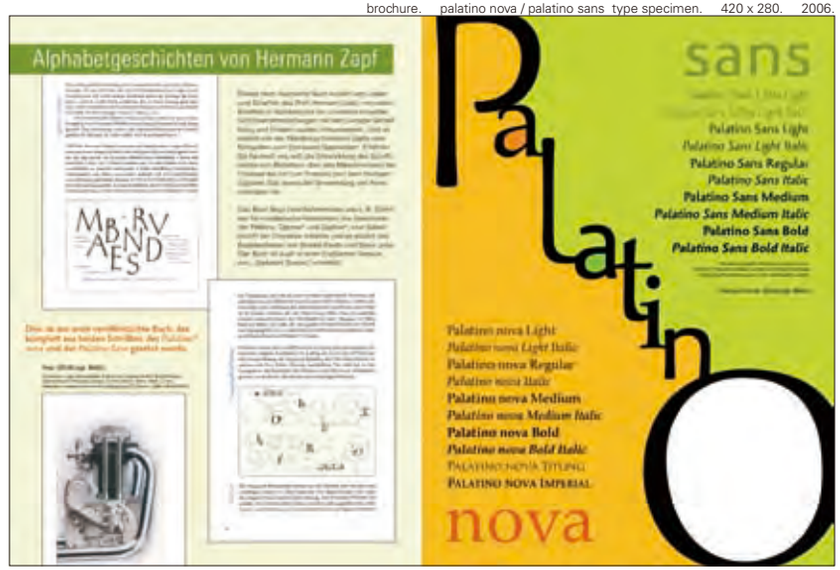
brochure. neue frutiger type specimen. 420 x 280. 2009.

I remember very clearly when I first used a digital font. I had never touched a computer until I worked for a type design studio in Tokyo in 1991, right after I came back from London where I learned calligraphy, read books on typography and studied the English language.

One of my favorite typefaces by that time, Bembo, was the first digital font I wanted to look at on my computer screen. After typing a couple of letters, I got into a slight panic. None of the letters looked like the beautiful, extremely readable text typeface that I had become familiar with! That was the moment I decided to design my own Latin typefacesuitable for body texts. I studied historical type specimens and prints, and learned from my predecessors through their type designs. I also implemented their ideas to my digital type when necessary.

brochure. din next type specimen. 420 x 280. 2009.

brochure. palatino nova / palatino sans type specimen. 420 x 280. 2006.



brochure. frutiger serif type specimen. 420 x 280. 2007.

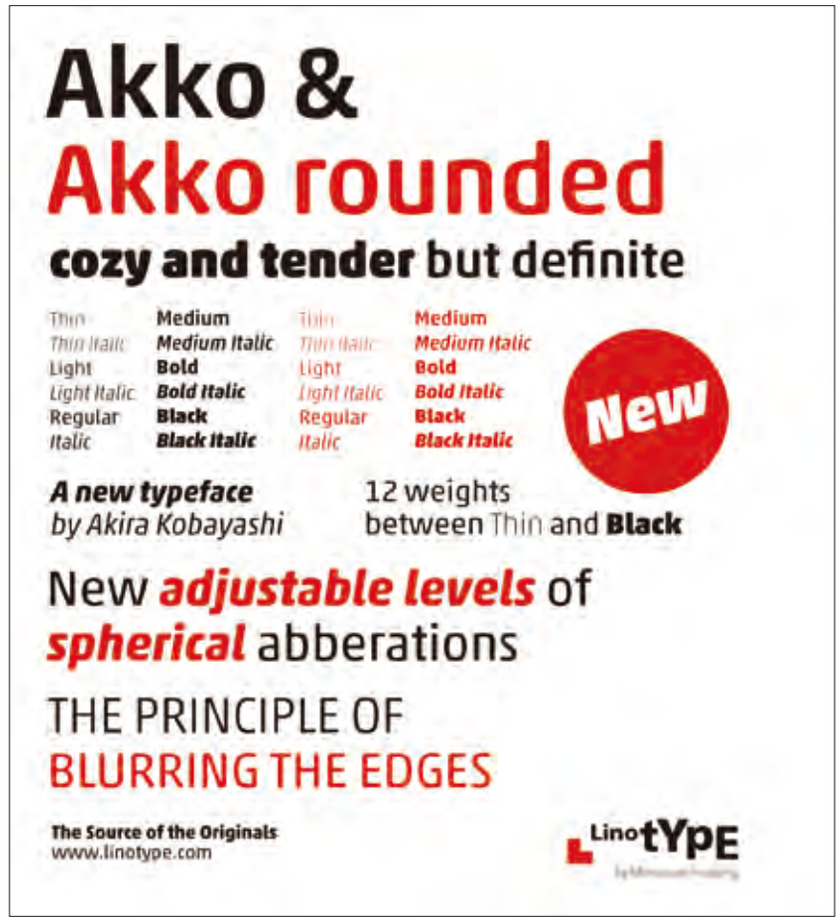
After I joined Linotype, my collaborations with Hermann Zapf and Adrian Frutiger, the masters of modern typeface design, instilled a depth of understanding of letterforms that took my type designs to new levels.

There is an old Chinese saying: looking into the old, learning something new. It is also stimulating to look into the old type specimens and rediscover how clever the designs in the past were. Sometimes they help me create traditional-looking types, and sometimes the types that are fresh and lively.

brochure. cosmiqua type specimen. 420 x 280. 2007.

처음으로 디지털 폰트를 썼을 때 일을 선명하게 기억하고 있다. 캘리그래피나 타이포그래피를 배우던 영국에서 일본으로 돌아와 글꼴디자인회사에서 일하기 시작한 1991년에 처음으로 컴퓨터를 써본 것이다.

당시 내가 좋아하는 글꼴 중에 Bembo(벰보)가 있었고 그것을 스크린에서 보고 싶어 몇 자 입력해 보고는 깜짝 놀랐다. 어느 글자를 봐도 내가 알던 그 아름답고 읽기 쉬운 글꼴이 아니었다. 그 때 나는 스스로 본문에 적합한 디지털 글꼴을 만들겠다고 마음 먹었다. 과거 글꼴 견본이나 인쇄물을 보고 그 디자인에서 많은 것을 배우며 스스로의 글꼴에도 활용했다.



akko type specimen

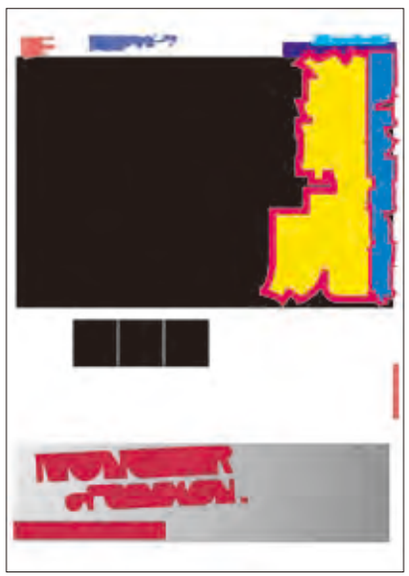
라이노타이프사에서 근대 거장인 헤르만 차프씨나 아드리안 프루티거씨와의 공동작업을 통해 문자 모양에 대한 이해를 더욱 심화시킴으로써 나의 디자인은 새로운 경지에 달했다.

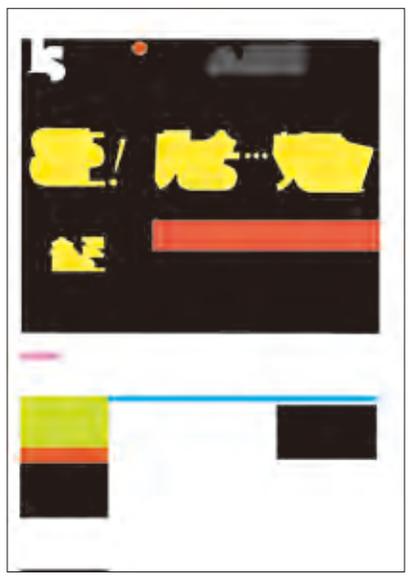
중국에 온고지신(温故知新)이라는 말이 있다. 옛 글꼴디자인을 보고 당시 디자인이 얼마나 수많은 검토를 거친 것인지를 깨닫게 될 때는 마음이 설렌다. 그것이 있을 때는 전통에 뿌리를 둔 글꼴디자인에 도움이 되고 때로는 신선하고 현대적인 디자인에 살릴 수도 있다.

김경선은 어린시절 배운 한자 서예와 브리태니커 코리아에서 일을 하던 아버지의 영향으로 접한 많은 책들과 잡지덕에 꽤나 그래픽적인 어린 시절을 보냈다. 건국대학교에서 시각디자인을 공부할 당시, 한글고딕체에 관한 연구라는 북디자인으로 문화체육관광부 장관상을 받았고, 첫 직장인 광고회사 제일기획에서 브랜딩, 프로모션 디자인, 포스터, 북디자인등의 다양한 경험을 하였다. 당시, 티보 칼맨을 동경하던 그는 티보가 교편을 잡고 있던 뉴욕으로 진학을 고민하던 중, 암투병으로 사망한 소식을 듣고, 뉴욕행을 포기하고, 런던의 센트럴세인트마틴즈 대학을 지망하여 커뮤니케이션 디자인을 공부한다. 런던의 피카디리서커스의 광고판에서 시작된 도심 속 문자, 브랜드, 문화에 대한 흥미로 '거리표지로 도시읽기'라는 주제로 석사논문을 쓰게 되었고, 유럽 도시들을 각기 다르게 지배하고 있는 글자들과 조크 키니어의 영국도로표지판시스템, 거리에 흩어진 구체시와 같은 문자들, 공간속의 타이포그래피 등에 관심을 가지게 되었다. 한국으로 돌아와 홍디자인에서 북디자인, 브랜드디자인을하게 되었고, 그 무렵 그래픽디자이너클럽 '진달래'에 합류한다. 시각커뮤니케이션디자인의 다양한 분야에서 활동하는 이들과 2006년 시각시집 금강산 프로젝트를 기획하여 지구상 마지막 분단국가인 남한의 디자이너들이 북한의 금강산을 방문하여 보고 느낀 것을 그래픽적으로 해석하여 전시하였고, 그 결과를 도큐먼트형태로 묶어 발간하였다. 현재 서울대학교에서 그래픽과 타이포그래피를 가르치고 있으며, 2010년, 564돌 한글날의 그래픽작업을 하였으며, 2011년, 경기도 파주에서 열리는 책축제 '파주북소리'의 포스터 작업을 하였다. 또한 2010년부터 경상북도와 한국의 종가 아이덴티티디자인을 하며 전통의 가치를 현대화하는 작업에 관심을 가지고 있으며, 한국전쟁이후 열강들의 흔적과 산업화가 한국의 근대화 과정에 남긴 다양한 시각문화의 현장을 흥미를 갖고 기록하고 있다.

poster. pajubooksori2011. 700 x 990. 2011.

poster. nikkan sports. 700 x 990. 2004.
poster. ilgan sports. 700 x 990. 2004.





With his father working at Britannica Korea, Kyungsun Kymn was exposed to visual contents since his early childhood. He played with numerous books and took calligraphy lesson which stimulated his interest in the visual world. He received a Grand Prize by Korean Ministry of Culture for Kkodik - a book on typeface, Hangul Gothic while studying at Konkuk University. Then he pursued his career at Cheil Communications Inc., experiencing various aspects of design including CI, posters, and book design. Fascinated by the works of Tibor Kalman, who was then teaching at a college in New York, which inspired Kyungsun to plan to study abroad. However, with the news of Tibor Kalman's death, Kyungsun changed his plan and decided to study Communication Design at Central Saint Martins College of Art and Design in London. Kyungsun's interest extended to the letters in the cities, brands, and culture, which he explored further during his study; Reading a City through Street Signs, and then went further on numerous letters in different European cities, Jock Kinnier's UK Road sign system, concrete poetry-esque letters scattered on streets and typography in space.
After returning to Seoul, he worked on book design and brand identity design at Hong Design Inc. and joined a graphic designer club, Jindalrae, whose members are from different visual communication design. He planned a project called 2006 Visual Poetry – Kumgang Mountain, graphic interpretation of what designers from South

Korea, the last divided nation on earth, saw and felt during the trip to Kumgang Mountain in North Korea - which was exhibited and later published as a document.
He began teaching Visual Communication Design and Typography at Seoul National University in 2008. He participated in graphic design project for the 564th Hangeul Day in 2010 and designed a poster of 2011 Paju Booksori, the book festival held in the city of Asian books, Paju, Gyeonggi Province. Kyung-sun is also an art director for the Korean Novel Family (Jong-ga) identity design project with Kyungsangbukdo Province. He is currently interested in modernizing traditional values which led him to research on the Korean visual vernacular influences of industrialization on modernism.

김경선.金京瑄.

kymn.kyung-sun.

korea

poster. hangul, inharmony with the world. 700 x 1,600. 2010.

Play Design, to me, is not a breathtaking art, a grandiose architecture, a solemn classical music, or a sophisticated technique, but just a fun play. Design has always been a pleasure and a curiosity like the hanging Christmas cards from the childhood, drawing offbeat caricatures of famous people after reading biographies or flipping through the pages of National Geography whose contents were well beyond my understanding. It has not been long since I have come to realize it is design that can connect tradition and modernity to bloom a cultural flower. It is also design that allows the creation of ergonomical technology and the translation of profound knowledge into an understandable content.However, design must be fun and happy.

Relationship The love letter that connected me to her, the clues that let me know the soldier next to me had been from the same unit when I served, the signs that guided me at an unfamiliar airport during my first voyage to abroad, and the voices heard over my own first cell phone are all the joyous moments that were made possible by design. Through design, I believe I can talk straight to the manager, speak of the world with heartwarming stories and take a babbling baby to an unknown world. With my design, I wish people would get to know each other, longing and desire with passion, and that eventually those marvelous feelings would blossom

poster. giyeok e anna. 4,000 x 7,000. 2006.

놀이 나에게 디자인은 숨막히는 예술도, 웅장한 건물도, 엄숙한 고전음악도, 정교한 기술도 아닌 그저 심심풀이 땅콩이었다. 어린 시절, 여러 나라에서 온 크리스마스 카드를 벽에 가득 매달아 놓고 보는 것처럼, 친구들과 위인전을 보며 위인들의 초상을 엉뚱하게 그려대는 놀이처럼, 혹은 내셔널 지오그래피와 같은 알 수 없는 내용의 잡지를 넘겨보는 것처럼, 나에게 디자인은 놀이이며 즐거움이며 호기심이었다. 그런 디자인은 요즘 들어 이 사회에 중요한 역할을 많이 한다. 전통을 현대에 소개하여 문화의 꽃을 피우기도 하고, 낯선 첨단 기술을 손쉽게 사용하게 하게도 하며, 난해한 지식을 쉽고 재미있게 전하기도 하는데, 여전히 디자인은 즐거운 것이어야 한다는 것이 나의 생각이다.

관계 나와 그녀를 이어주었던 편지도, 군대시절, 내 옆의 동료가 나와 같은 부대 소속임을 알게 해준 것도, 처음 해외여행을 떠나기 위해 낯선 공항에서 길을 찾을 수 있게 해준 것도, 첫 월급으로 처음 구입한 휴대전화 너머 들린 목소리들도 모두 디자인을 통해 만났던 기쁜 순간들이었다. 또한 디자인을 통해 나는 분명히 경영자에게 옳은 소리를 할 수 있다 믿으며, 때론 따뜻한 이야기와 함께 세상을 노래할 수도 있으며, 옹알대는 아기에게 미지의 세계를 소개해 줄 수도 있다고 믿는다. 내가 하는 디자인으로 서로가 알게 되고, 보고 또 보고 싶게 하며, 알 수 없는 묘한 감정이 싹트게 되었으면 한다.

poster. minhwa. 594 x 841. 2005.

poster. typography workshop 10-1. 700 x 1,000. 2008.

City The focus should be on the traditional values, cultural heritage and peripheral stories. Characters visualizing the forms and sounds of the images passed down from the ancient times are the important media which have recorded and conveyed the values of the past. I learn a lot observing the streets of the cities where history and values of ancestors are experienced, priding themselves without any extra decorations or formality. Street signs and languages expressed in modern cities have now been planned and groomed, slowly losing their charm and making us miss the old modernistic cityscapes that resembled innocent teenagers; it was very sincere that it felt almost awkward around. Just like building a repertoire of my own memories after straying through a city , somebody once called it a gigantic book, a city as an environment is burdensome, yet is still a subject of interest.

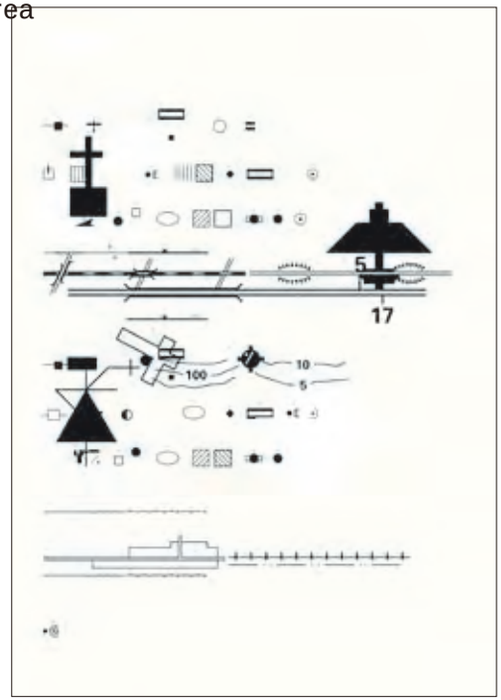
Responsibility Although I am neither the UN Secretary General, nor a member of the national soccer team, I feel obligated to make a contribution to the society I am in with what I do every day, design. British designers have already been insisting that this skill be of service to the margins of society(First things first manifesto, 1964, by Ken Garland), but the society still neglects to see the importance of design and utilize design for ostentatious displays and egocentric motivations. I feel that it is my duty and dream to listen to a small voice and help to make this world better by designing things the way it is, designing for contents, and designing less.

poster. typography workshop 08-1. 210 x 297. 2008.

도시 고유한 가치, 전해오는 문화, 변방의 이야기들에도 주목해야 함을 느낀다. 선사로부터 내려오는 이미지의 형태와 소리를 시각화한 문자는 그 것들을 기록하고 전해왔던 중요한 매체이고, 그 것들이 격식 없이 꾸미지 않고, 서로를 뽐내듯 자리를 차지하고 앉은 도시의 거리를 보며 많은 것을 배운다. 현대의 도시에 표출된 거리 언어도 이제는 많이 다듬어지고 계획되어 약아 빠진 어른 같아 재미없고, 어색한 듯 진지했던 순진한 중학생 같았던 모더니즘 때의 도시 풍경을 그립게 한다. 누군가 거대한 책이라고 일컬었던 도시 속에서 길을 잃고 헤매고 나면, 그만큼의 고유한 기억을 갖게 되는 것처럼 지금 내 앞에 주어진 환경으로써의 도시는 여전히 부담스럽지만 흥미로운 공부거리이다.

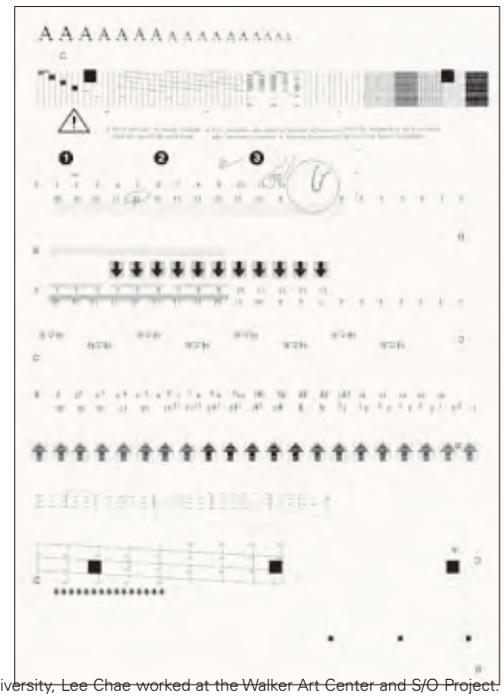
책임 또한 나는 UN사무총장도, 국가대표 축구선수도 아니지만, 내가 매일 하는 일로 내가 속한 사회에 이바지해야겠다는 생각을 한다. 이미 반세기 전부터 영국의 디자이너들은 이 기술을 그간 소외 되었던 분야에 우선적으로 쓰이게 하자는 주장을 소리 높여 왔지만, 여전히 세상은 들은 척 만척, 번듯한 과시와 이기적 목적을 위해 디자인을 고용한다. 그것 답게 만드는 디자인, 내용이 주인인 디자인, 덜 하는 디자인으로 작은 소리에 귀 기울이며, 건강한 지구를 만드는 데 기여하고 자 하는 마음은 아직은 실천하지 못하고 있지만, 꼭 실현하고자 하는 나의 책임이자 바램이다.

lee.chae. korea



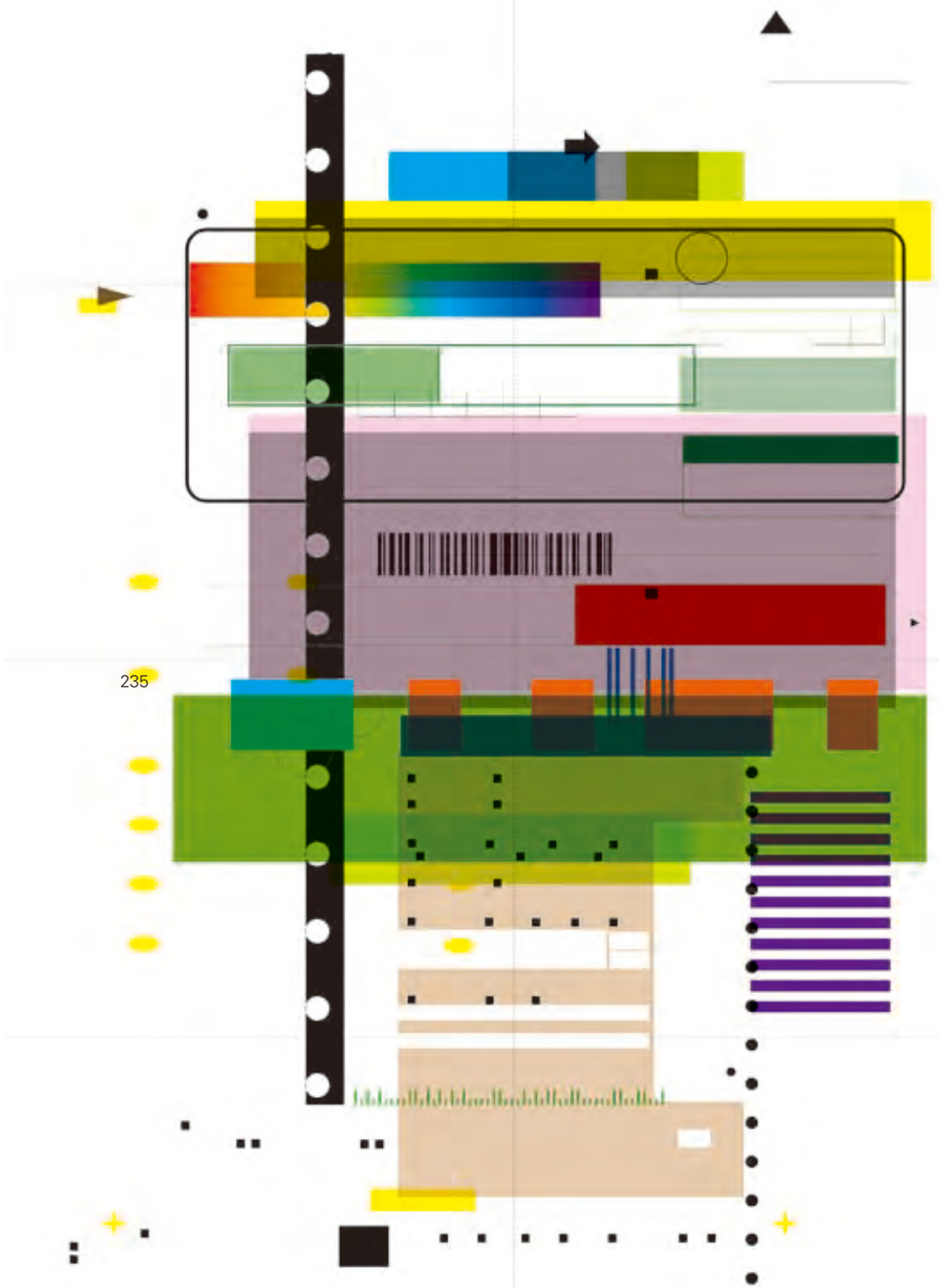
poster. practice 1-writing poetry. 594 x 841. 2010.

이재원.李在苑.



poster. practice 2-writing music. 600 x 840. 2010.

After completing her M.F.A. study at Yale University, Lee Chae worked at the Walker Art Center and S/O Project. She assumed her current position as a professor in the Department of Visual Design at the Seoul Women's University College of Fine Arts. She is currently working to develop a broader scope of application from graphic design research into information design._____예일대학교에서 석사과정을 마친 후, 워커아트센터와 S/O Project에서 일했다. 현재 서울여자대학교 미술대학 시각디자인학과 교수로 재직 중이며, 그래픽 디자인 연구부터 정보 디자인까지 디자인의 응용 범위를 넓혀가고 있다.



poster. graphical print. 841 x 1,189. 2010.

Visual Experiment: Practice of Forms

'Practice of Forms', a consistent area of interest for Chae Lee, refers to both the external form of the visual objects we frequently see around us, as well as their language and system. It involves producing new forms and the new contents that emerges from them, out of everyday visual objects discovered on the street, which are made to float loosely according to flows of time and space or placed into heterogeneous combinations in consideration of the mutual relationship of 'content' and 'form' in graphic/information design. On the top of that her working in a 'method of visual experiment that uses these forms¬ as a pure graphic material', is not to lend support to the design ideal of clear communication; rather, the goal is to focus on experimenting with the transformations of graphic form that can be attained through objectively separating out those visual elements and excluding their original purpose.

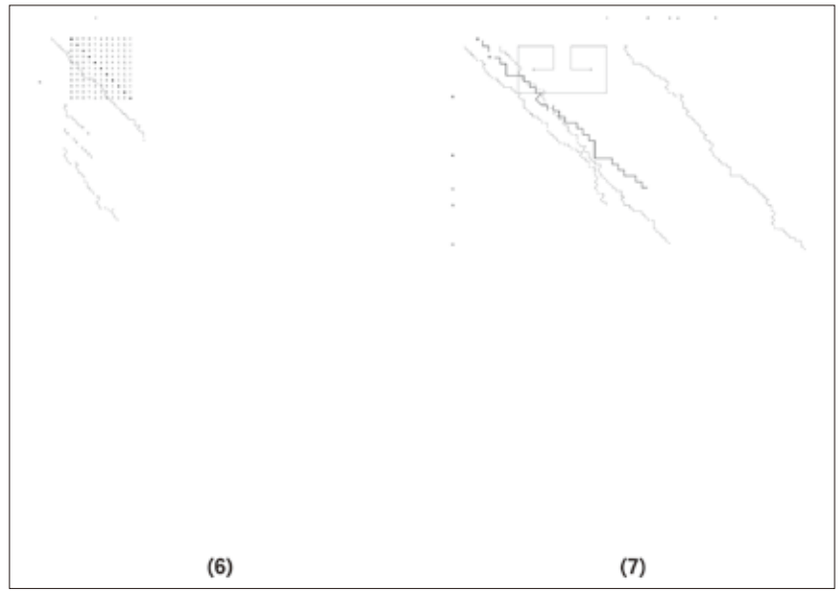
Instead of the healthy goal of conveying information on the basis of 'quantitative' and 'objectivity', Lee's work is focused on experimenting with the transformations of graphic form that can be achieved through the appropriate deconstruction and constellation of those visual elements. While this attempt may be judged inappropriate from the general standpoint of information design, which dictates that 'ambiguity and confusion are indications of design failure', it places value on pure graphic experimentation realized through altering the conventional meaning systems of established visual languages, or through using only their shapes and forms. Through this sort of researching of form, her work presents possibilities for the discovery of transformed aesthetic values or the production of new meaning as information is reinterpreted within a new combination of codes and contexts.

exhibition catalog. 2007 design made. 210 x 297. 2007.

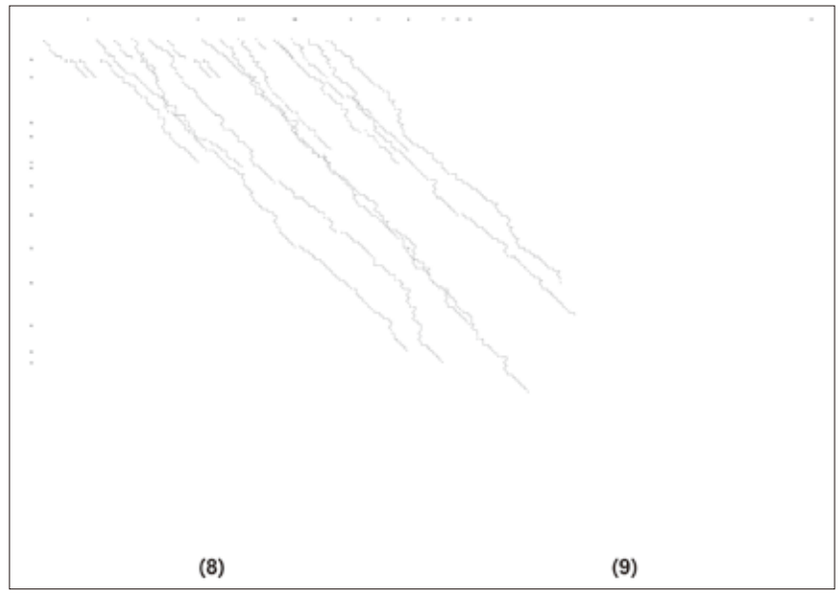
시각 실험: 형식으로서의 그래픽 디자인 (Practice of Forms)

이재원이 꾸준히 관심을 가져온 '형식으로서의 그래픽 디자인'은 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 시각물들이 갖는 외적인 형식이며 그것들의 언어이자 체계이다. 거리에서 발견한 일상의 시각물들을, 그래픽/정보 디자인의 '내용(content)'과 '형식(form)'이라는 서로의 관계를 고려하여, 시간과 장소의 흐름에 따라 서로 느슨하게 부유하게 만들거나 이질적으로 결합시켜 새로운 형식들과 그로부터 비롯된 새로운 내용들을 만들어 낸다. 이재원은 그 형식들을 순수한 그래픽 재료로 활용하려는 시각 실험 프로젝트를 설정하는 데 명확한 소통이라는 디자인의 이상에 힘을 보태려는 것이 아니라, 오히려 그 시각적 요소들을 냉정하게 분리하고 원래의 목적을 배제함으로써 얻을 수 있는 그래픽 형태의 변형 실험에 집중하려는 목적을 가진다.

'정량성'과 '객관성'에 기반하는 정보의 전달이라는 건전한 목적보다는, 오히려 그 시각적 요소들을 적절히 해체하고 재배열(constellation)함으로써 얻을 수 있는 그래픽 형태들의 변형 실험에 집중한다. 어쩌면 이것은 '애매모호함과 혼동은 디자인의 실패를 의미한다'는 정보 디자인의 보편적 관점에서는 적절치 않은 시도일 수 있지만, 이미 구축되어 있는 시각 언어들의 관습적 의미체계를 바꾸거나 그 형태/형식들만을 이용해 순수한 그래픽 실험을 하는 것에 가치를 둔다. 이러한 형식연구를 통해 정보들은, 여러 기호와 문맥의 새로운 조합으로 재해석되어 변형된 미적 가치를 발견하거나 새로운 의미를 생산할 수 있는 가능성을 제기한다.

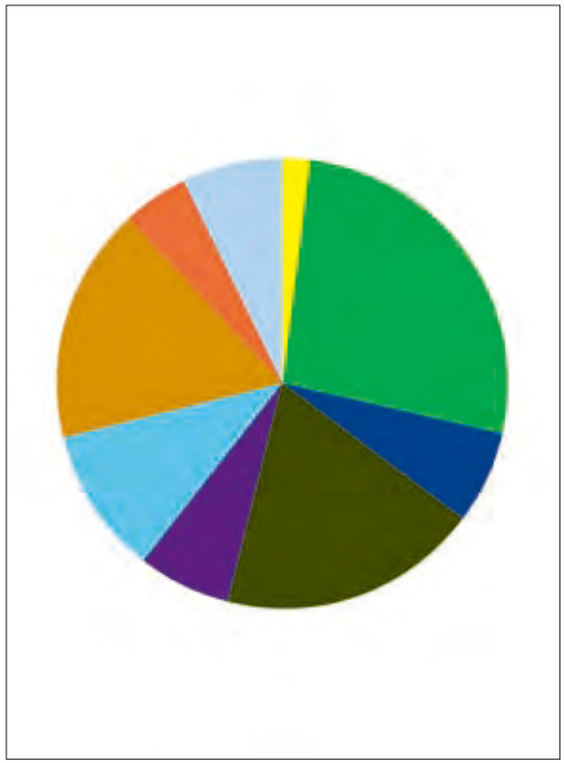


(6) (7)

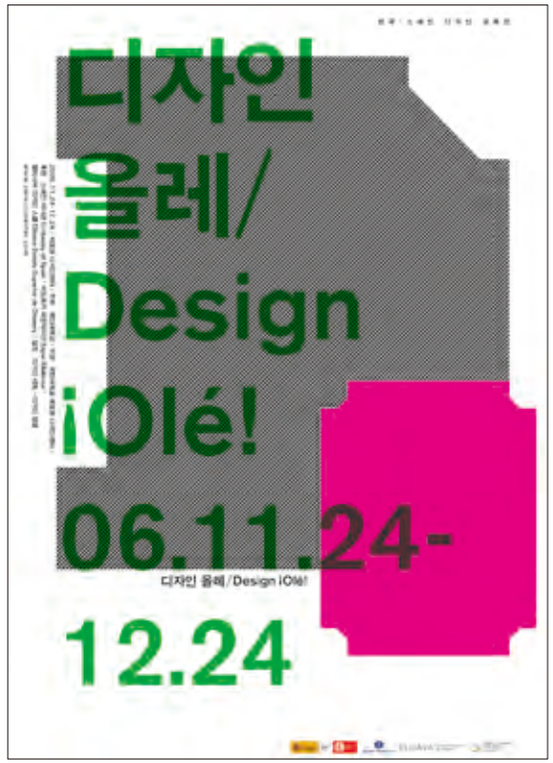


(8) (9)

book. diagonal writing. 840 x 594. 2010.



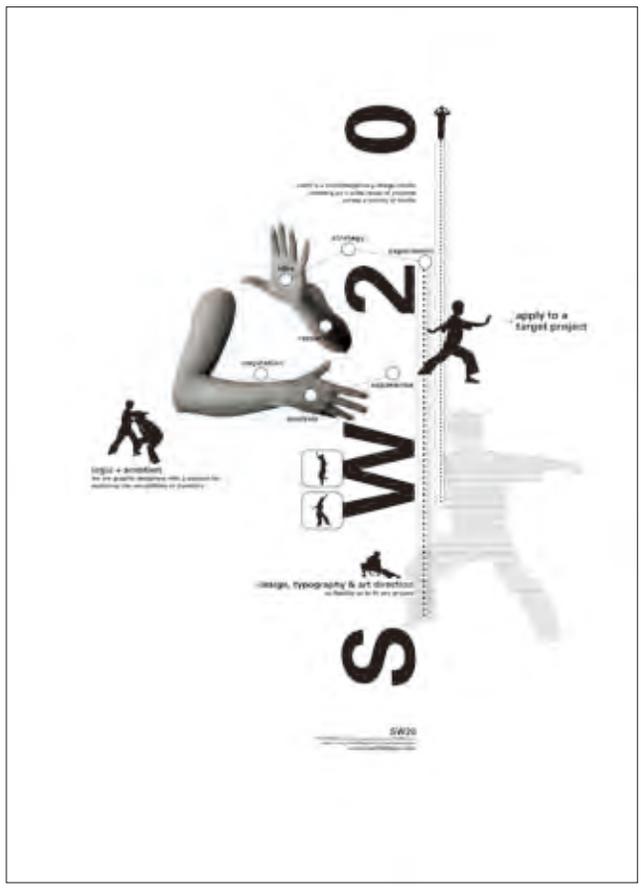
poster / invitation. chae lee's 1st solo exhibiton. 182 x 257. 2008.



poster. design ¡olé!. 841 x 1,189. 2006.

Lee Choong-ho is an art director and graphic designer graduated from Central Saint Martin's College of Art and Design in London with a BA (Hons) degree in graphic design. After graduation, he founded his own studio SW20 where he has produced both commercial and cultural projects for various clients. He intends to work without boundaries and his works are based on typography. He was appointed as an adjunct professor at Kyungwon University and Daejeon University and taught at Seoul Women's University and Kaywon School of Art and Design. His works were awarded by multiple awards including ADC, TDC, TDC Tokyo and etc. His work has been exhibited and published in magazines and books across the world. He is currently staying in London to focus on self-initiated project and pursuing research project.

아트 디렉터이자 그래픽 디자이너인 이충호는 런던 센트럴세인트마틴스컬리지에서 그래픽 디자인을 전공하였다. 졸업 후 자신의 그래픽 디자인 스튜디오인 SW20을 운영하면서 상업적 디자인 작업과 문화 관련 작업 등 경계를 넘나드는 디자인 작업을 하고 있다. 경원대학교와 대전대학교 겸임교수를 역임하였고 서울여자대학교, 계원예술대학 등에서 강의했다. 그의 작업은 뉴욕 ADC, 뉴욕TDC, 도쿄TDC 등 국제 디자인 공모전에서 여러 차례 입상하였으며 국내외 잡지를 비롯한 여러 매체에 소개 되었다. 현재는 런던에 머물고 있다.



poster. sw20. 540 x 750. 2005.

lee.choong-ho. korea

이충호 李忠浩

poster. a count. 700 x 1,000. 2006.

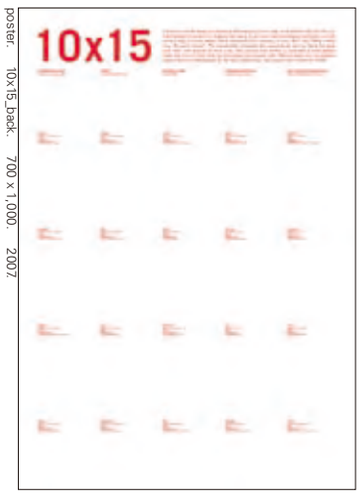
As a graphic designer, my subject of interest is trivial details in everyday life. This interest becomes the starting point to look at our world from various angles and it makes me to approach in a more comprehensive environment. Through design, I want to show that there are various eyes watching our world and different ways of communicating with people. Eventually I hope that these efforts can expand my way to see the world. Most of my self-initiated projects start as my personal interest and how I feel and the experience leads me to be inspired and to have ideas. I am also interested in the methods of delivering messages and I want to discuss the essential problems of the subject by using different approach depending on the characteristics of the subject and I like to express in my own way the values of the objects, phenomenon and thoughts that I have in my daily life through self-initiated project.

I like to use the word 'interpretation' for graphic design because I am interested in how I visually interpret a subject matter in a critical point of view. For a unique interpretation, it is essential to deeply understand a subject matter through comprehensive research. Research is an important part of design process and its role is especially influential for idea-led design. My approach to graphic design is idea and concept driven and if a project is decided, I start the research phase that can help me to understand the subject extensively and this will provide me with important evidences to make concepts and ideas for the project. I spend much time generating ideas that the project requires and then I express them in a visual form. As a graphic designer, I treat form however I am more focused on the idea and concept rather than form itself. The form naturally comes from idea and it is used to support my ideas to speak effectively.

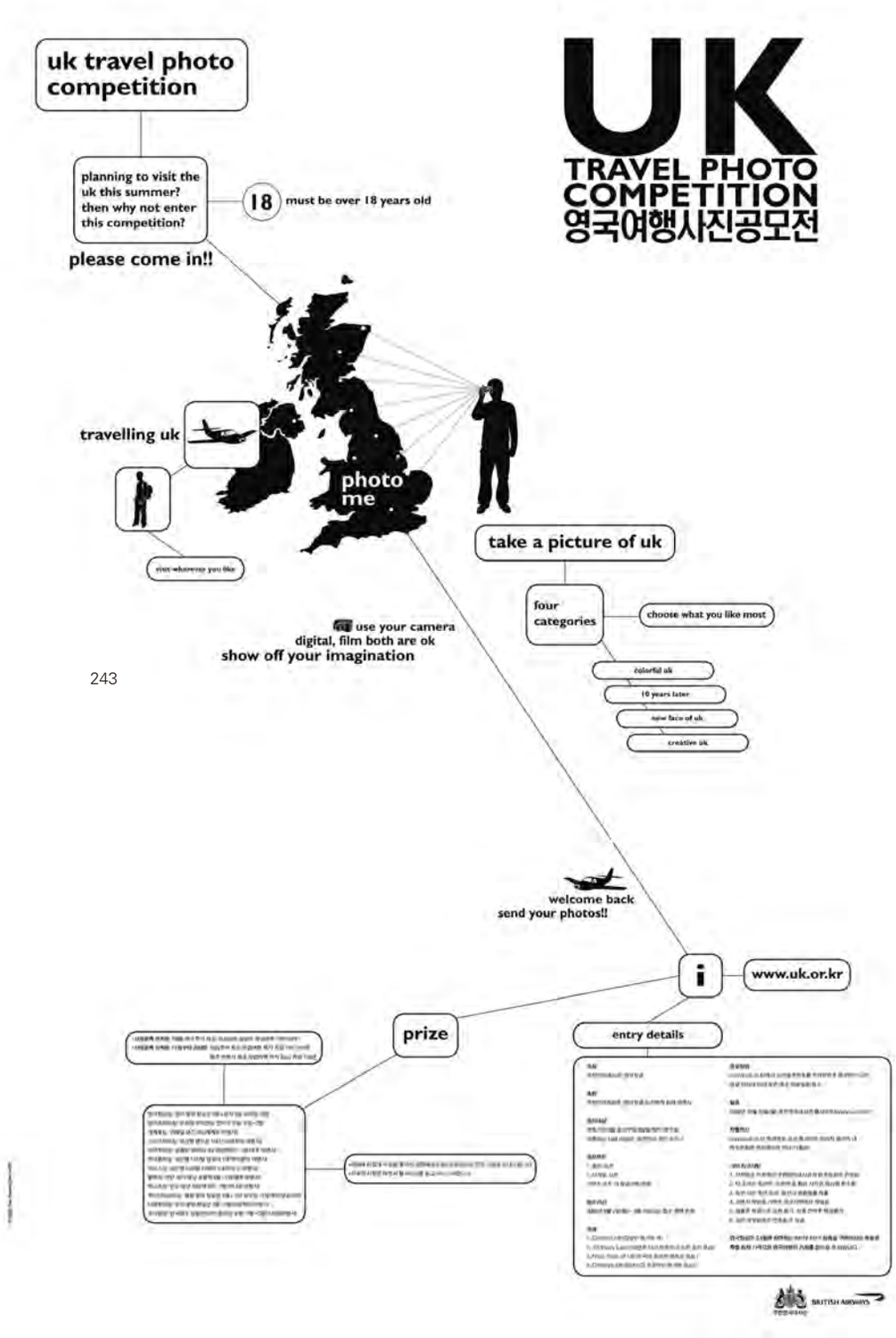
poster. 10x15_front. 700 x 1,000. 2007.

poster. uk travel photo competition. 520 x 750. 2004.

Especially I am interested in the visualization through typography because typography is closely related to language and it shows how well the meaning of written words can be expressed visually by using type. The reason why I like graphic design is to convey the message of content using visual language and typography is an effective tool to systematise and create hierarchy in text. Personally I like simplicity and clarity rather than complication and ambiguity. How every element is systematically structured is important in my design. Typography provides me with an effective solution to solve a problem using the minimum of means.



poster. 10x15_back. 700 x 1,000. 2007.



그래픽 디자이너로서 나는 일상과 관련된 사소한 일들에 관심이 많다. 이러한 관심은 우리가 살고 있는 세상을 다양한 관점에서 바라보는 출발점이 되어 이것을 통해 더욱 폭넓은 환경을 생각하고 이해할 수 있게 한다. 디자인을 통해 세상을 보는 다양한 시선이 존재하고 있음을 보여주고 싶고 또한 다양한 방법으로 사람들과 교감하길 원한다. 이런 생각들이 궁극적으로는 세상을 보는 나의 눈을 확장 시켜주길 바라기도 한다. 내가 진행하는 자발적인 프로젝트의 대부분은 보통 개인적인 관심에서 출발하며 일상에서 느끼고 경험하는 것들로부터 영감과 새로운 아이디어를 얻는다. 난 메시지의 전달 방식에 많은 관심을 가지고 있는데 각 주제마다 다양한 방법을 가지고 접근하여 주제가 내포하는 본질적인 문제를 이야기를 하고자 하며 사물, 생각, 현상이 담고 있는 가치를 깊이 연구하여 이를 나만의 방법으로 표현하고 싶다.

그래픽 디자인을 언급할 때 난 해석이란 말을 쓰길 좋아하는데 그래픽 디자이너로서 주어진 내용을 어떻게 비평적인 관점에서 바라보고 이를 시각적으로 해석하는가에 관심이 많기 때문이다. 자신만의 독특한 해석을 위해서는 프로젝트에 대한 이해가 무엇보다도 중요하다. 그러기 위해서는 디자인에 앞서 폭넓은 리서치를 통해 프로젝트와 관련된 사회적이고 문화적인 맥락을 깊이 있게 이해하는 것이 필요하다. 리서치는 디자인 과정 중 중요한 일부로서 아이디어가 주도하는 디자인에서는 그 영향력이 크다. 보통 프로젝트가 시작되면 전체 과정의 많은 부분을 리서치에 할애한다. 그래야 프로젝트가 무엇을 요구하는지 명확히 이해하게 되고 그럼으로써 자연스럽게 문제해결 방법을 찾아간다. 디자인을 하는 데 형태를 다루기는 하지만 형태 자체 보다는 아이디어와 리서치에 더욱 중점을 두고 아이디어가 스스로 말을 할 수 있도록 하기 위해 형태를 사용한다고 볼 수 있고 생각이 정리되면 자연스럽게 어떻게 표현해야 할지 정해지기에 그에 따라 디자인을 한다.

poster. traditional uk. 520 x 750. 2004.

내가 특별히 타이포그래피에 관심을 가지는 이유는 타이포그래피가 언어와 밀접한 관련이 있으며 글이 담고 있는 의미를 타입을 사용하여 시각적으로 적절하게 표현할 수가 있기 때문이다. 디자이너가 가지고 있는 시각적인 언어로 메시지를 전달한다는 점이 내가 그래픽 디자인을 좋아하는 이유인데 특히 타이포그래피는 텍스트에 담겨있는 정보를 체계화하고 계층을 만들어 가기에 효과적인 수단이라고 생각한다. 개인적으로 복잡함보다는 단순함을 모호함 보다는 명료함을 좋아하고 모든 요소들이 체계적으로 구조를 이루는 디자인을 중요하게 여기는데 그런 점에서 타이포그래피는 최소의 수단으로 내용을 전달하는데 좋은 해결책을 제공한다.

poster. climate cool. 520 x 750. 2008.

poster. jam. 450 x 635. 2011.

lee.jae-min. korea

After earning BFA degree in visual communication design at Seoul National University, Lee Jaemin has been the art of studio fnt where he founded in 2006. He is the lecturer of Seoul womens University and Kaywon School of Art & Design, and had special lectures at the University of Seoul, Seoul Womens University, Hongik University and Seoul National University. He also had a lecture and talk in CA conference and Sangsangmadang forum in Seoul. Lee Jaemin participated in many exhibitions such as <Design Korea 2010>, <Weird book>, <Connected project> in Graphic design festival Breda, <Uncertainty composition>, <Work in progress> and etc. He was the winner of 2010 Reddot Design Award and Web Award Korea. His works and interviews were featured in variety of presses and publications such as <Typography Workshop 06>, <g:>. <CA>, <Design magazine> and so on._____서울대학교에서 시각 디자인을 공부했다. 2006년부터 스튜디오 fnt의 아트 디렉터를 맡고 있으며 서울여자대학교와 계원디자인예술대학에 출강하고 있다. CA 콘퍼런스 〈매체와 타이포그래피〉, 상상마당 열린포럼 〈소규모 디자인 스튜디오의 이상과 현실〉에서 강연을 했다. 디자인코리아의 〈영 디자인 스튜디오〉(2010), 한국타이포그라피학회 두 번째 전시 〈이상한 책(2010)〉, 〈그래픽디자인 페스티벌 브레다 –Connected project〉(2010), 그라우 갤러리 〈Uncertainty composition 전〉(2007),갤러리 아침의 〈Work in progress 전〉(2006) 등의 전시회를 열었다. 2010년 레드닷디자인 어워드 2개 부문을 수상했으며, 2008년 웹 어워드 코리아 정부 • 공공부문 최우수상을 받았다. 그의 작품과 인터뷰는 〈타이포그래피 워크숍〉(2006), 〈지콜론〉, 〈CA〉, 〈월간디자인〉 등의 도서와 매체에 소개되었다.

이재민.李在敏.

poster. flower of salt. 594 x 840. 2011.

poster. weirdpartycryingwhiledancing. 594 x 840. 2010.

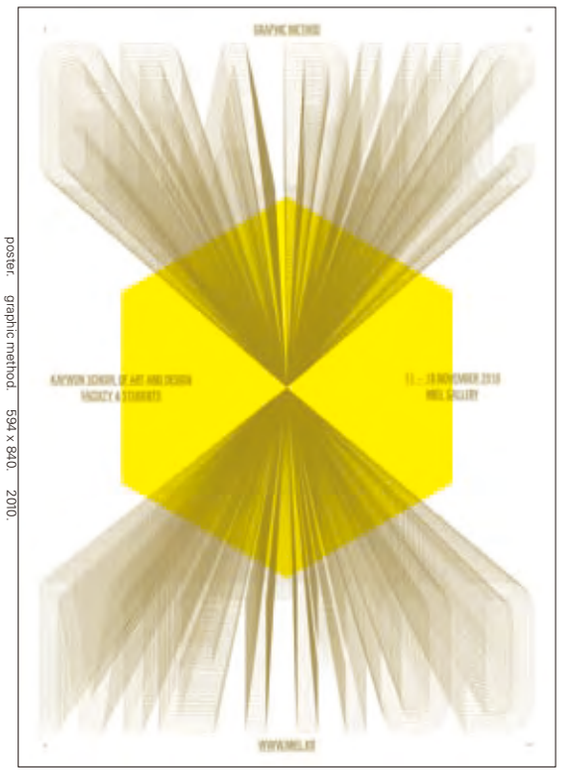
poster. theanglerintherye. 594 x 840. 2011.

poster. au magasin de nouveautes. 594 x 840. 2010.

In some projects conducted at earlier stage of work, I have found charms of images and patterns which have been produced through repeating, enlarging, reducing, or reversing shapes. I have been captivated by unexpected shapes of continuity and discontinuity reproduced through the process which, I thought, seemed to be a magical and powerful tool for me.

작업 초기에 진행한 몇 번의 프로젝트에서 조형을 반복하여 배치하거나, 확대와 축소, 혹은 반전의 과정을 거쳐 만들어지는 이미지, 그리고 그 이미지들로 만들어지는 패턴의 매력을 발견하게 되었다. 그리고 반복과 변화를 통해 복제된 형태들이 갖는 연속성과 불연속성, 그것을 통해 발견되는 의외성, 반복이라는 행위 자체가 갖고 있는 주술성, 그리고 그렇게 모이고 응집된 이미지들이 만들어내는 강한 힘에 점차 매료되었다.

At first, I depended on the visual intuition, but I gradually developed the methodology until it has consistent principles or algorithm. Most of works based on mathematical and logical principles often generate totally different shapes to predicted images from the start. I like this unpredictable aspect of the process which let us free from all the strict rules of functional typography. Also once I build up the algorithm of the process for a project, I can apply it to the project without being obsessed about every visual details. Therefore I could enjoy my working process more.



poster. graphic method. 594 x 840. 2010.

형태를 복제하거나 반복 배치할 때, 시지각적 감각에 의존하는 것이 초기 방식이었다면, 점차 일관된 조형 원칙 혹은 알고리즘을 수립하고 적용하는 방식으로 발전해갔다. 수리적, 논리적 원칙에 근거한 작업물 대부분은 시작할 때 막연하게 예측하던 이미지와는 사뭇 다른 형태로 완성되곤 한다. 이런 의외성 덕분에 세밀하고 엄격한 마이크로 타이포그래피의 영역이 주는 부담감에서 어느 정도 벗어나 좀 더 '즐겁게' 작업을 진행할 수 있다. 또한 이러한 작업 방식은 형태에 당위성을 부여해주므로, 세밀한 부분에 심혈을 기울이는 의무감에서부터 어느 정도 해방감을 느끼게 해주며, 과정의 고단함을 덜어주기도 한다.

Designing typefaces is one of my favourite types of work. It allows me to experiment new algorithm to 26 contours. Furthermore, I have been making my efforts to create and develop these principles and algorithms of attaching, cutting, twisting, mixing and reversing titles and typefaces.

poster. measuring noise concert. 594 x 840. 2011.

lee jae-min

'활자를 도안하는 작업'이야 말로 이러한 알고리즘을 26가지 배리에이션을 통해 실험하고 점검해 보기에 가장 효과적인 기회이다. 이에 착안하여 많은 작업의 제호나 문안의 활자들을 특정한 원칙에 따라 덧대고 자르고 돌리고 뒤섞고 반전시키는 작업을 진행하고 있으며, 또 그러한 원칙들을 고안해내기 위해 노력하고 있다.

poster. truss' typeface specimen. 594 x 840. 2007.

lee jae-min

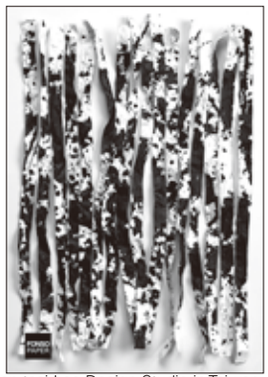
lee.kentsai. taiwan

리켄차이.李根在.

poster. chinese character art festivel. 702 x 1,000. 2011.

리켄차이는 타이완 출생으로 현재 뉴욕에서 활동하고 있다. 1996년 켄차이리 디자인 스튜디오를 열었으며 타이완의 스튜디오는 파트너 처우샤우펑이 맡고 있다. 뉴욕에서 리켄차이는 다양한 매체를 다루는 시도를 하고 있으며, 사진가, 애니메이터와 같은 다른 분야의 전문가와의 협업을 통해 디자인의 새로운 방법론을 모색하고 있다. 1996년 이후 D&AD, 커뮤니케이션디자인 어워드, 뉴욕TDC, 원쇼디자인 어워드, 레드닷디자인 어워드, 하우매거진 어워드, 도쿄 TDC, 홍콩디자이너협회상, IDN매거진 어워드, 타이완디자인 어워드, 타임즈광고 어워드 등 상을 수상했다.

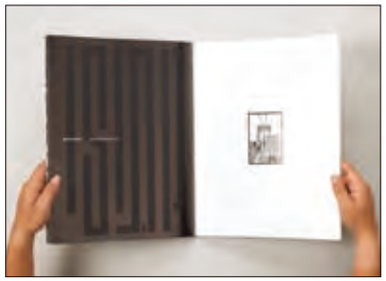
poster. fonso paper. 701 x 1,000. 2007.

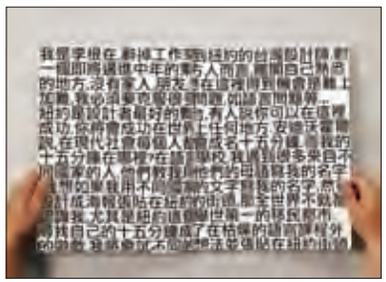


Lee Kentsai was born in Taipei, currently living in New York. He established Ken-tsai Lee Design Studio in Taiwan, 1996. Since 2002, he has moved to New York to continue his career, and his partner Chou Yaofong is keeping the studio still working in Taipei. After moving to New York, Lee has tried different media and cooperated with other fields of professionals, such as photographer, animator to explore new methods of design. Since 1996 he has won numerous design awards and participated many design exhibitions in worldwide, such as D&AD Award, Communication Arts Design Annual Award, New York TDC Annual Award, One Shoe Design Award, Red Dot Award, How magazine- International Design Competition, Self-Promotion Design Competition, Step inside 100 Awards, Tokyo TDC Annual Award, Hong Kong Designers Association Award, IDN Magazine award, Taiwan National Design Award, Times Advertising Award and so on.

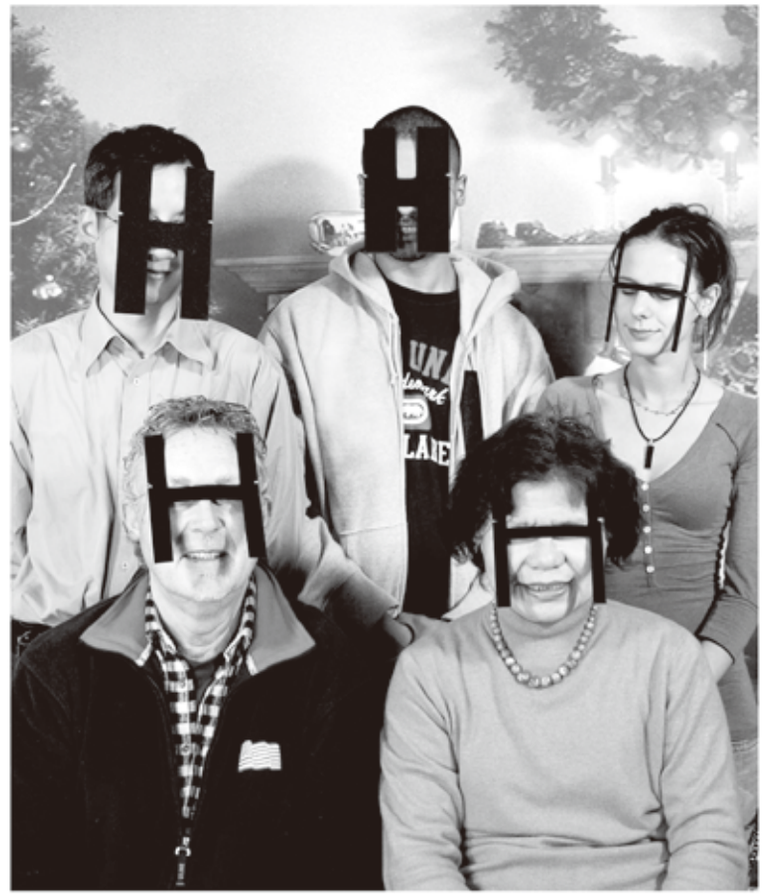
catalog. typo faces. 2008.

poster. my name is ken-tsai lee. 700 x 1,000. 2006.



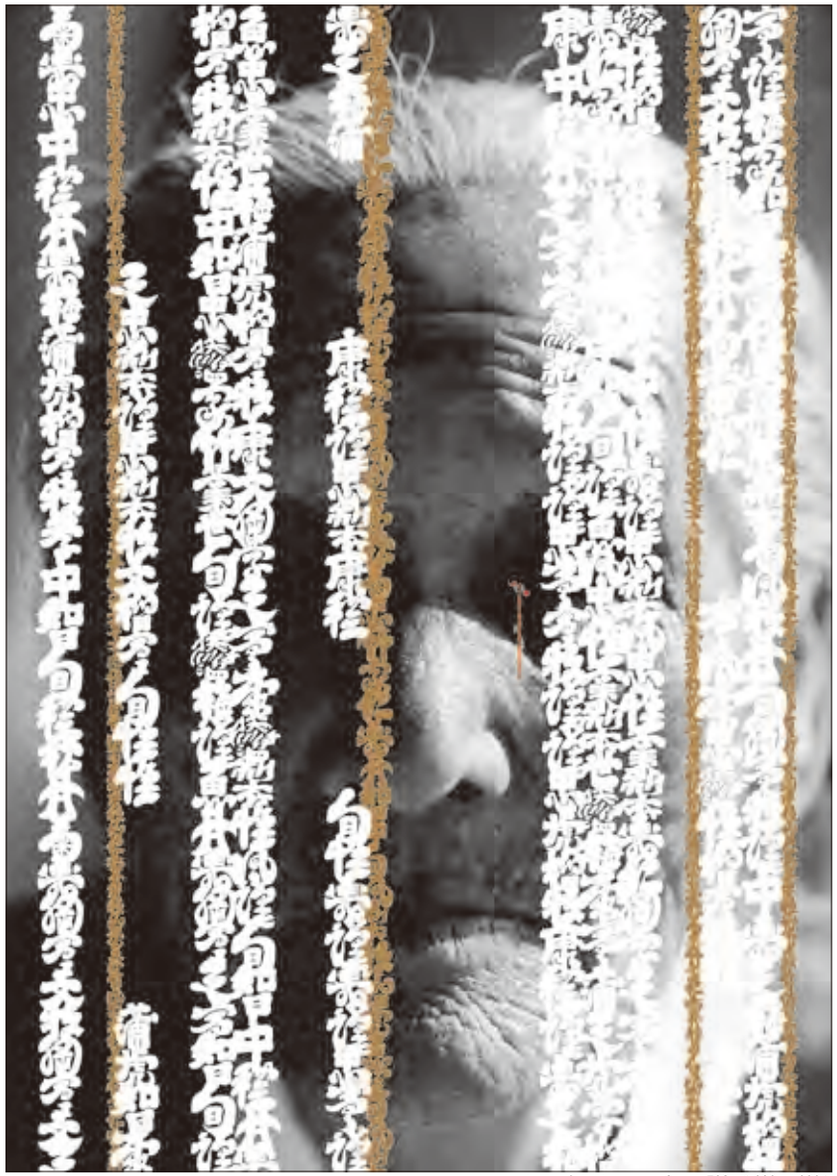


book. fame. 290 x 400. 2005.



Celebrating 50 years of Helvetica

poster. celebrating 50 years of helvetica. 700 x 1,000. 2006.



poster. character expression. 728 x 1,030. 2004.

lee.se-young. korea

Born in 1963 at Whasung city of Kyounggi province. Master of Arts, Hongik University Graduate School. He worked at ahn graphics since 1988 for 20 years, experiencing the excessive change of the design world in Korea. In 2006, Lee established the Design Studio Nabi for more vigorous activities in his creative works --idiom of Korea image and cherishing Korean traditional cultures. Since his first private exhibition in 1998, he participated in many shows such as <Hangul> at GGG and DDD gallery (2001), <Seoul Typography Biennale> (2001), <East Asia Illustration Poster> (2007). Lecturer at Kyonggi University, Dankook University, Sangmyung University, and Korea National University of Arts. Currently a member of AGI.

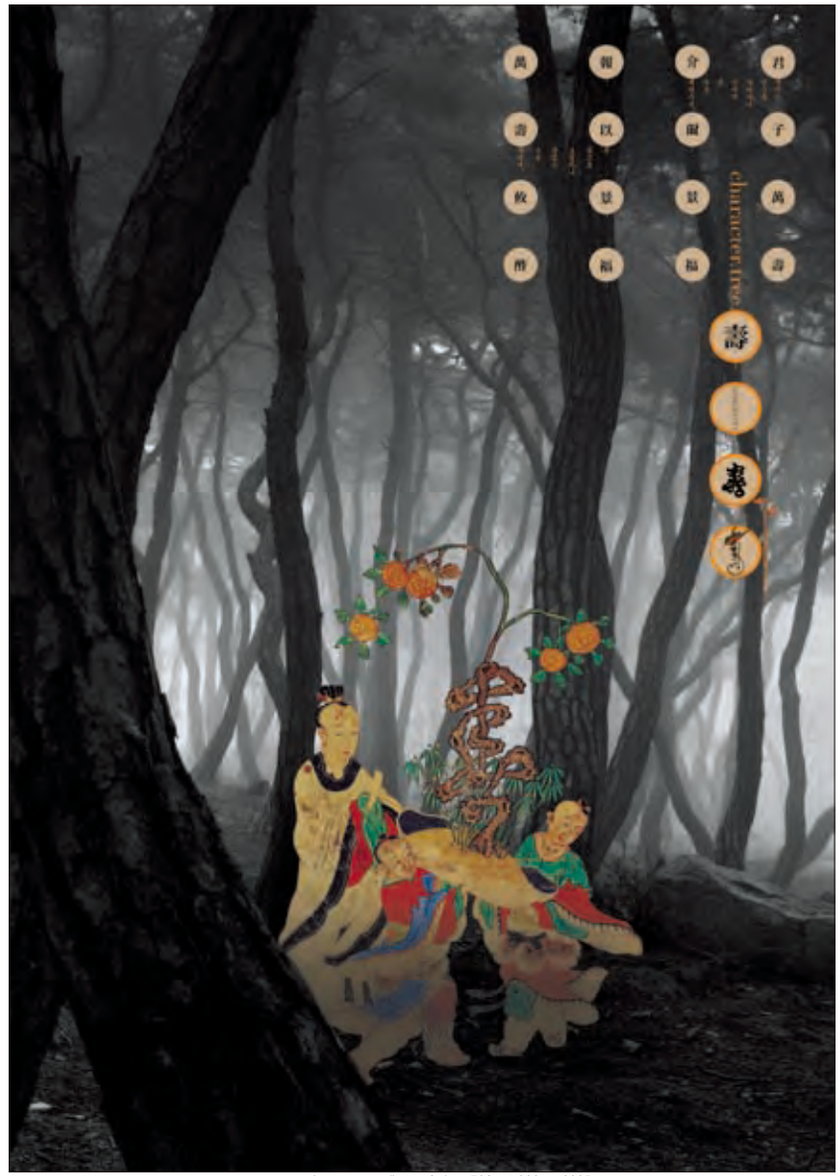
poster. character expression. 728 x 1,030. 2004.

이세영.李世英.

1963년 경기도 화성에서 태어났다. 홍익대학교 대학원에서 석사과정을 마쳤다. 1988년 안그라픽스에 입사해 20년간 몸담으며 국내 디자인계가 내용과 기술, 규모 면에서 커다란 변화를 맞는 과정을 경험했고 2006년에 독립하여 디자인 스튜디오 나비를 설립했다. 한국 전통문화에 대한 오랜 관심으로 한국 이미지에 천착하며 작품활동을 해왔으며 현재 국제그래픽디자이너연맹(AGI) 회원이다. 1998년 개인전 이후 2001년 DDD갤러리와 GGG갤러리에서 열린 〈한글〉전, 2002년 〈제 1회 서울타이포비엔날레〉 , 2007년 〈동아시아 일러스트레이션 포스터전〉 등 다수의 전시에 참여했다. 경기대학교, 단국대학교, 상명대학교, 한국종합예술학교 등에 출강해 학생들을 지도하고 있다.

poster. character tree(blessing). 728 x 1,030. 2005.

When I was a beginner of the design world in the late of nineteen eighties, my major job was to set up photographic lettering, font of printing type, mounting photograph which is so-called, 'paste-up', checking every letter, every word, every phrase. At that time, I had optical illusion to see 'Black is Letter'. It took me long time to see the 'blank' surrounding the 'letters' and recognize the connection of each leaf of a book. Paying attention to so many different factors, I could build up a sort of map to organize each leaf of a book. Whenever I am immersed in my work for a birth of new book, I feel much strain, heart-beating, even seized with fear, because all the process and outcome are on my shoulders. After all, I shall not cease from exploration, and the end of all my exploring will be to arrive where I started.



poster. character tree(longevity). 728 x 1,030. 2005.

사진식자를 위한 활자명세를 메기고 소위 대지 작업이란 것이 주 업무이던 80대 말 신입 디자이너 시절 한 글자 한 글자, 글자 사이, 글줄 사이를 칼질로 오가며 검은 것은 온통 글자로 보이더니 한참 후에야 글자를 에워싼 주변 공간이 보이기 시작했다. 그것이 한 낱장의 공간에 관계로 이루어져 있음을 인식한 건 한참 후의 일이다. 그 낱장이 이어져 펼침면이 되면 또 다른 고민거리와 세상이 다가왔고, 거기에 이미지를 붙이고 이야기를 담으며 그것들 하나하나가 각기 맡은 역할을 적절하게 해내도록 배려해야 하는 일련의 과정 속에서 한동안을 보냈다. 태어나서 처음으로 어떤 일에 몰입했을 때의 긴장과 설렘, 두려움, 그리고 기쁨이 함께 어우러진 특별한 경험을 했다. 그 낱장 낱장이 모여 한 권의 책으로 완성 될 때는 식은땀이 나며 다가오는 일말의 책임감…… 그 책임감으로부터 자유롭고자 늘 새로운 도전을 하지만 아직도 그러하지 못하다. 그 자유로움을 위해 성실함으로, 마음을 다하는 지극정성으로 일과 삶을 섬긴다. 진정성으로 사람과 관계를 하고 균형감각을 잃지 않으려 노력한다. 그것으로 부족한 날 모든 것을 내려놓고 하늘의 뜻과 의를 구한다.

poster. character evolution. 800 x 1,456. 2005.

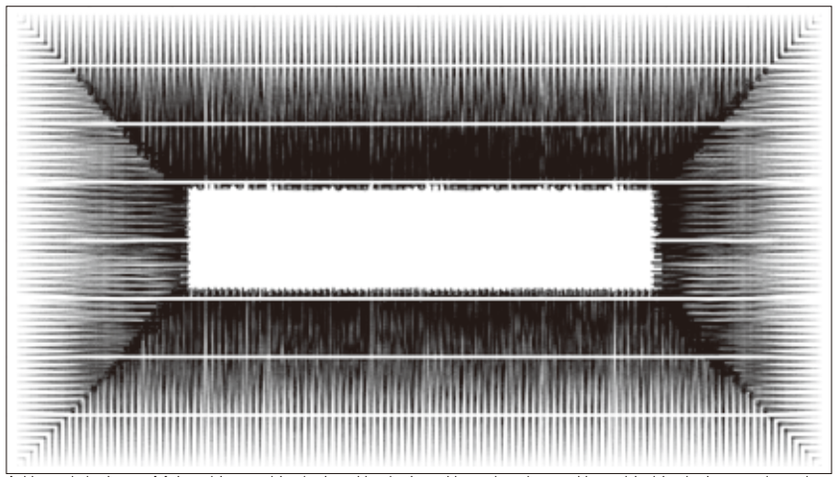
poster. character evolution. 728 x 1,030. 2004.

한글을 디자인하고 한글로 디자인하면서 배우고 경험한 내용을 후배들에게 가르치는 일을 한다. 1999년부터 2003년까지 한글디자인연구소에서 근무하며 미래 지향적인 본문용 한글 활자에 대해 연구하고 디자인했다. 2004년 활자공간을 설립하여 세로쓰기 전용글꼴 〈꽃길〉 등 인쇄출판용 한글 글꼴, 아모레퍼시픽의 기업전용서체 〈아리따〉, 홈쇼핑 방송 전용서체 〈GS블루〉 등을 디자인했다. 공공 디자인과 환경에 대한 관심의 작은 결실로 2007년 〈(잉크를) 아끼는 글자〉를 만들었고, 2008년부터 2011년까지 한글과 타이포그래피를 삶에서 즐길 수 있도록 하기 위해서 '타이포그래피 공간 ㅎ'을 열고 한글과 타이포그래피 관련 전시와 세미나를 지속적으로 진행했다. 2010년부터 디자인잡지 〈지콜론〉의 디렉터를 맡고 있으며, 현재 계원디자인예술대학에서 한글 타이포그래피를 강의하고 있다. 저서로 『한글+한글디자인+디자이너』, 『한글디자인 교과서』 (안상수, 한재준 공저)가 있다.

이용제.李庸齊.

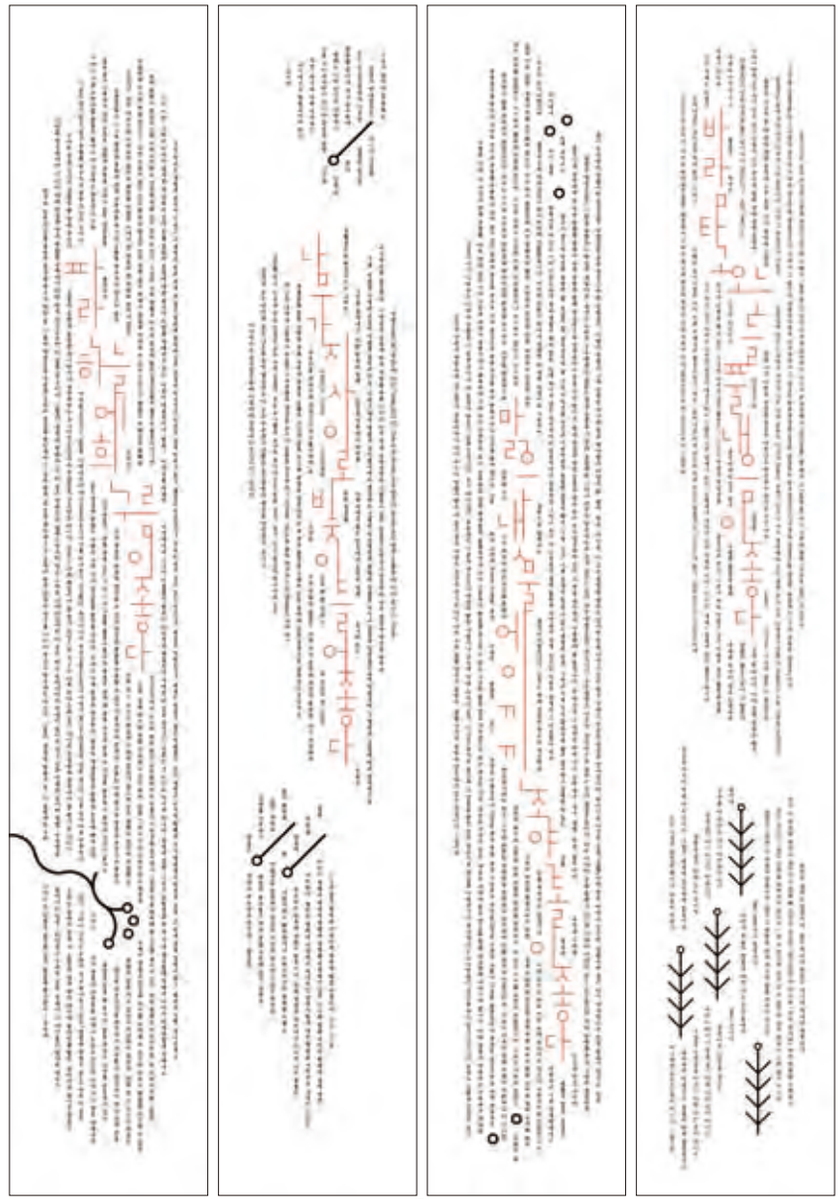
lee.yong-je. korea

poster. dada. 4,205 x 2,377. 2004.



A Hangul designer. Majored in graphic design. He designs Hangul and uses Hangul in his designs and teaches what he has experienced and learned. From 1999 to 2003 he worked at the 'Hangul Design Research Center' conducting research and designing forward thinking body text fonts. In 2004, he started 'Type Space', developing print-based fonts such as <Ccotgil> (2006) a vertically set font, <Aritta> (2007) developed as the corporate font for Amore Pacific, <GSBlue> (2008) the corporate font for GS Home Shopping among others. With his interest in public design and the environment he developed <Ink-Saving Typeface>. To enjoy typography in our daily lives he opened 'Hiut' in 2008, a cafe that doubles as a gallery and seminar space. It closed in July of 2011.

From 2010 he has been the creative director for 'G colon' a local design magazine. He is professor of the Hangul track at Kaywon University. He has written <Hangul + Hangul Design + Designer> as well as co-authored <Hangul Design Textbook> with his teachers Ahn Sang-soo, and Han Jae-jun.



poster. song for all livin g things. 260 x 1,520. 2007.

poster. terrestrial life. 788 x 1,090. 2010.

Need: I design things that the world or people need. There are things that many people need and things that a small number of people need. We all need.

Publicness: Design has many definitions. I consider this as the core of design. Simply put publicness is 'used by many' or a public space. However, the point of public is not on number or space but consideration for others.

Noble: I pursue noble beauty. When someone is in need of design, I design for them. Design that exists for man does not mean it is only for man alone. Design should help man to co-exist with nature in happiness.

Hangul: Letters are noble. It is the most beautiful creation for man. Hangul is especially beautiful in that it was made by a king for his people.

Identity: Man has a cultural foundation. I was born in Korea in East Asia and naturally grew up influenced by Korean culture and it's history. I want to express my emotions or sentiments about Korea and East Asia using Hangul.

Essence of Existence: All existence has a purpose. I look for my purpose in existing. In as much, I find my purpose in my family, Hangul and design. It's what I can do and what I should do.

typeface. a meandering river. 2,330 x 1,440. 2010.

필요: 나는 세상에 필요하거나 사람들에게 필요한 것을 디자인한다. 다수의 사람들에게 필요한 것이 있고, 소수의 사람들에게만 필요한 것이 있다. 모두 필요한 것이다.

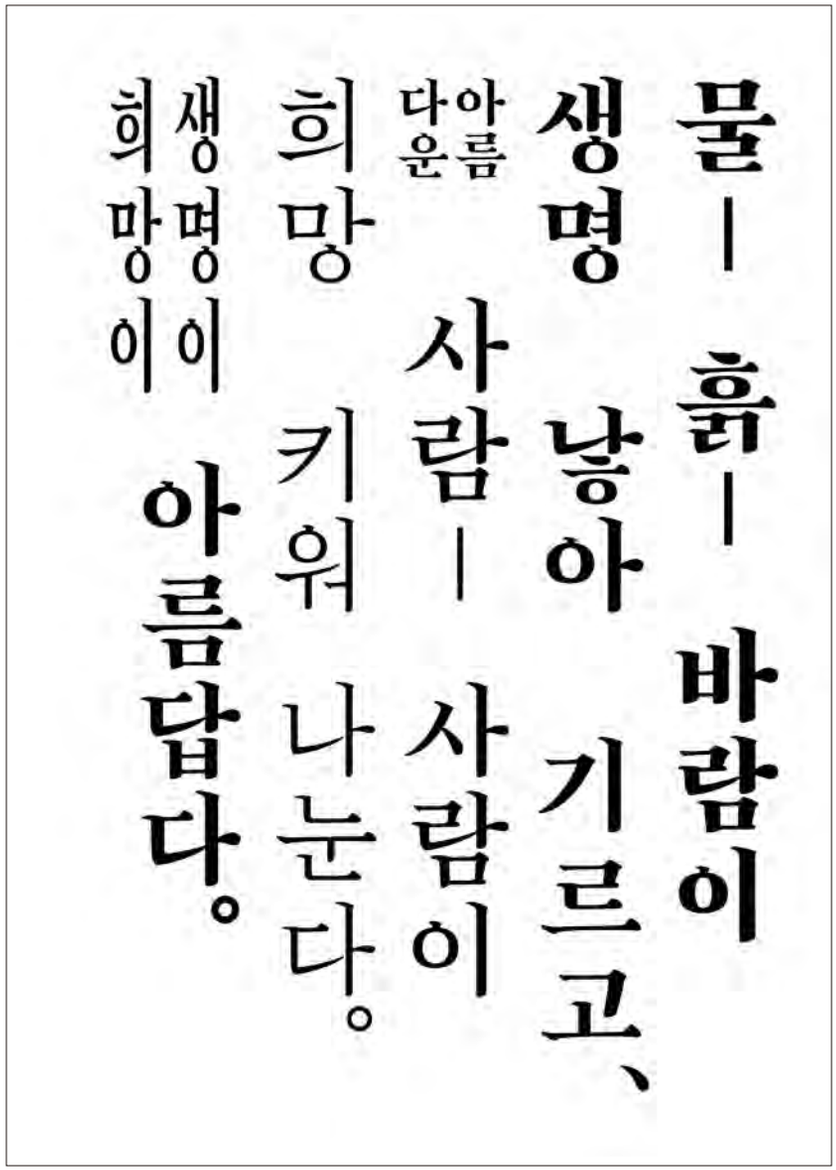
공공성: 우리는 디자인을 다양하게 정의할 수 있다. 나는 디자인의 본질이 공공성이라고 말한다. 공공성을 단순하게 판단하면 많은 사람들이 쓰는 것 또는 공공적인 장소에 있는 것이다. 그러나 공공성의 핵심은 쓰는 사람의 수와 장소가 아닌 사람에 대한 세심한 배려다.

숭고: 나는 숭고한 아름다움을 추구한다. 누군가에게 디자인이 절실히 필요할 때, 나는 디자인한다. 인간을 위해 존재하는 디자인은 단순히 인간만을 위한 디자인이 아니다. 인간을 위한 디자인은 인간이 다른 자연물들과 함께 행복하게 살 수 있도록 만드는 일이다.

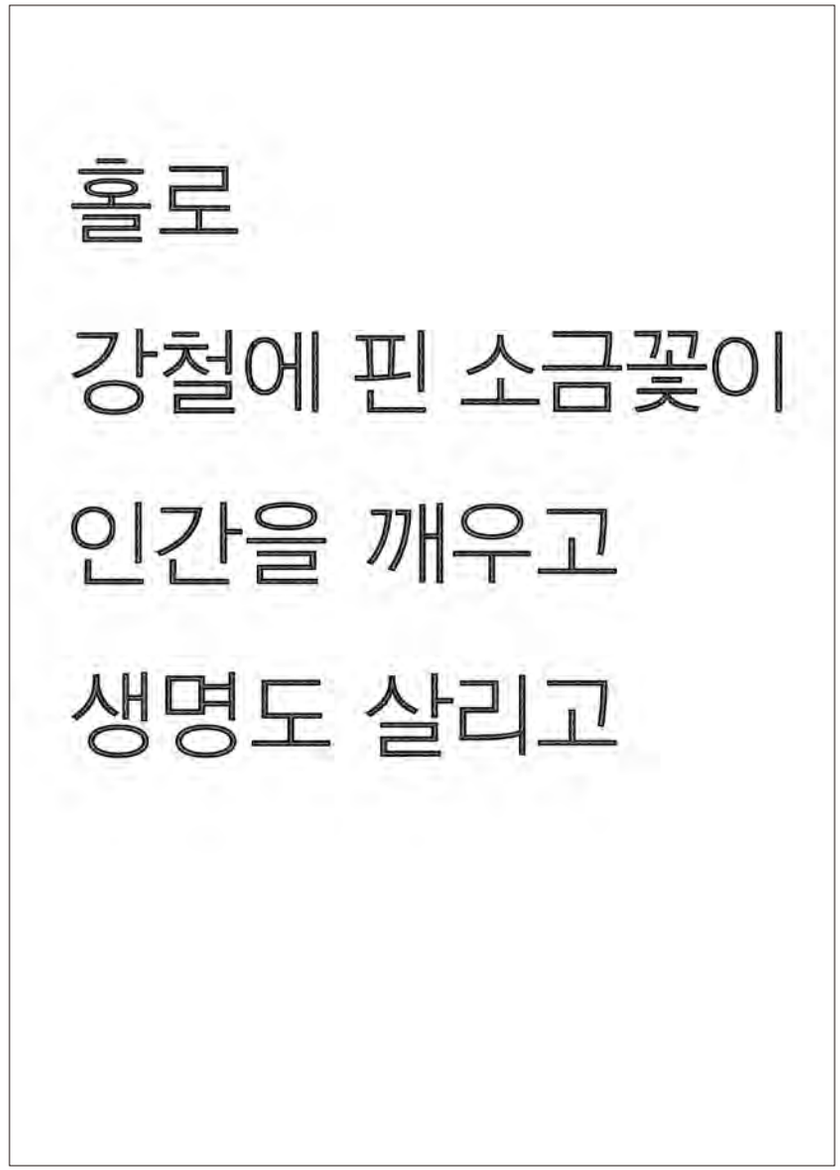
한글: 문자는 숭고하다. 인간을 위해 만들어진 가장 아름다운 창조물이다. 특히 임금이 백성을 위해 만든 한글은 아름답다.

정체성: 인간은 모두 문화적 기반을 가지고 있다. 나는 동아시아의 한국에서 태어나서 자랐고, 자연스럽게 한국 사회의 역사와 문화의 영향을 받았다. 나는 내가 받은 한국의, 동아시아의 정서를 한글로 표현하고 싶다.

존재의 본질: 세상에 존재하는 것에는 이유가 있다. 나는 나의 존재 이유를 찾는다. 지금까지 찾은 나의 존재 이유는 가족과 한글과 디자인이다. 그것이 내가 할 일이고 내가 할 수 있는 일이다.



typeface. type family. 788 x 1,090. 2011.



typeface. ink-saving type face. 788 x 1,090. 2007.

디자인은
예술이 아니며,
기술이 아니며,
장식이 아니며, 환각제가 아니며,
상품의 숭배도 아니며,
상업적 도구도 아니다.

디자인은 삶을 바꾸고
정신을 정제하고,
사회를 개조한다.

나에게
디자인은 고귀하고 겸손한 행위이다.

poster. oral examination 2007. 700 x 1,000. 2007.

li.shaobo. china

Li Shaobo started his teaching career in Fine Arts Academy of Hunan Normal University in 1994. During the period of 2003-2004, he was invited to Denmarks Designskole as visiting scholar with government scholarship. In 2004, he worked in Mervyn Kurlansky Design Studio as designer. He owned the doctoral degree from Central Academy of Fine Arts (CAFA) in 2008. Now, Li is the Dean of Design Department of Fine Arts Academy of Hunan Normal University and Visiting Professor in Hunan Radio and Television University. Besides, he also works as design consultant of the 2 largest Chinese font foundry 'Foundertype' and 'Sinotype', member of the academic committee of Center for Chinese Font Design and Research, evaluation expert of doctoral and master thesis of CAFA. In recent years, he has been invited to numerous international conferences including Design in China (V&A, Beijing), International Calligraphy Design Conference (Seoul), Pecha-kucha Night (Beijing), Typotomorrow International Type Design Forum (Beijing), and IGDB 6 (Ningbo). Meanwhile, he has also served as judge for China Trademark Design Competition, FounderType Chinese Type Design Competition, Identity: Best of the Best 2010, and various design contests. In 2009, he presided over Typeface Design Forum of ICOGRADA 2009 and 10 CITIES' Design Forum. Li's works have awarded numerous international design awards such as The 1st China Exhibition of Design Grand Award, Morisawa Awards 2002 International Typeface Design Competition Judge's Award, '2008 Sailing Qingdao' Poster Competition, and so on.

1994년 후난사범대학교 미술학원에서 근무했다. 2003, 2004년에는 국비장학생으로서 덴마크디자인스쿨에 방문연구원으로 초대되었으며 2004년에는 머빈쿨란스키디자인스튜디오에서 디자이너로 일했다. 2008년 중앙미술학원에서 디자인 박사학위를 받았으며, 현재 후난사범대학교 미술학원 디자인계 주임, 후난 방송텔레비전대학교 초빙교수, 중앙미술학원 석·박사 논문심사위원, 중국서체디자인연구센터 학술위원, 중국의 양대 글꼴회사인 Foundertype과 Sinotype의 디자인 고문을 맡고 있다. 〈Design in China〉(런던, 베이징), 〈Pecha-kucha Night〉(베이징), 국제서예디자인컨퍼런스(서울), 〈Typotomorrow〉(베이징), 〈IGDB6〉(닝보) 등의 국제 콘퍼런스에서 강연을 했다. Foundertype 서체디자인 공모전, 중국 상표 디자인 공모전, 국제 아이덴티티 디자인 공모전 〈Best of the Best〉 등의 심사위원을 맡았으며, 국제그래픽디자인협의회(Icograda) 베이징회의와 '10도시 디자인포럼'의 사회와 진행을 맡기도 했다. 중국 디자인예술대전 대상, 모리사와 국제 서체디자인 공모전 심사위원상 및 2008 칭다오 범선대회 포스터 은상 등을 수상했으며, 그의 작업은 〈NOVUM〉, 〈Idpure〉, 〈Art and Design〉, 〈Package and Design〉, 〈New Graphic〉, 〈360〉 등 간행물을 통해 소개되었다.

Design
is not art, not technology,
not decoration,
not illusion,
nor is it commodity worship
or commercial tool.

Design changes life,
refines spirit,
reshapes society.

To me,
design is a noble and humble practice.

poster. junhei typeface promotion. 700 x 1,000. 2009.

poster. historical research on heiti. 700 x 1,000. 2011.

Design Manifesto

Recent post-modern thinking has equated the role of the intellectual with that of the gardener (Bauman), seen as the exploiter of nature in two senses - as the exploiter of external nature and as the dominator of other men and their internal natures as though they were domestic animals to be tamed. But I would rather see the garden as the attempt to carve out a small patch of civilization, of light and of moral action, within the surrounding indifference, darkness, even absurdity, of potentially destructive nature.

Nicholas Garnham

디자인 선언

최근의 포스트모던적 사고는 지식인의 역할과 정원사(바우만)의 역할을 동일하게 만들어버렸다. 이는 두 가지 의미에서 자연의 이용자로 볼 수 있다. 하나는 외부적 자연을 다루는 자, 그리고 또 하나는 마치 애완동물 길들이듯 다른 사람들이나 그들의 내부적 본성을 장악하는 자이다. 반면에 나는 오히려 그 정원이 우리를 둘러싼 무관심과 어두움과 심지어 부조리, 그리고 잠재적인 파괴 본성으로부터 문명, 빛, 그리고 도덕적 행동의 작은 조각을 다듬어보고자 하는 시도인 것으로 보고자 한다.

니콜라스 간햄

Design is not Art

An artist creates things to evoke emotion. Such emotional expression is frequently imprinted with personalities of the artist and derived from his inner spiritual world. Thus, art is subjective – the artist is free to give the 'feel' regardless of the surroundings and others. In contrast to artists, designers are creators with limitations. During the designing process, 'others' become the central concern instead of "self". To me, great design is rational – it is very objective-driven, and that's what makes it interesting.

As Clive Bell argues, it is "significant form" that makes an object a work of art. However, unlike the artist primarily concerned with form, style, and manner, the designer must have content foremost and make their job functional. Design functions sharply to resolve problems, not to decorate things. The social function in particular, I would stress, is the destiny of any serious design.

poster. keep your city clean. 700 x 1,000. 2006.

Design is not Technology

Nowadays people tend to believe that technology is the creator of the world and the most powerful driving force of modern civilization. We worship and glorify technology like a demiurge, since it penetrates into every level of our life, changes our world, and creates various miracles. Though it is an age of technology, I do insist that design is not technology. In fact, technology is not equivalent to knowledge, to culture and civilization. It stands by itself and serves only as one of important components in the design process. It may run contrary to the trend of design which largely relies on new science and technology. However, one must not ignore the profound creator of the science and technology – man. Man has limitations, so does technology, particularly when it is connected to design. Technology, in terms of design, goes beyond nature and even contradicts nature as it is driven by manpower. It also goes against human nature, because it covers history by creating it.

A battle in the career of a designer is to witness how technology both illuminates and kidnaps design. Technology propels design in countless ways, but it becomes brutal when design is too much dependent on it. In my view, technology is just one of the most significant forces to achieve perfect designs. So my choice is, do not depend on technology, depend on MAN, because man designs, not technology.

poster. beijing 2008. 700 x 1,000. 2008.

poster. welcome to beijing. 700 x 1,000. 2008.

디자인은 예술이 아니다

예술가는 감성을 자극하기 위해 작품을 창조한다. 이 같은 감성적 표현엔 종종 작가 내면의 성격이 각인되어 있으며, 이는 작가의 내면 정신세계로부터 비롯된다. 따라서 예술은 주관적이다. 예술가는 주변 환경과 타인들에 개의치 않고 '느낌'을 전달할 자유가 있다. 예술가와는 반대로, 디자이너는 제한이 있는 창조자이다. 디자인 과정에서 '자신'이 아닌 '타인'이 핵심 관심사가 된다. 나에게 훌륭한 디자인이란–아주 객관적인 것이어서– 이성중심적이고, 그래서 바로 디자인을 흥미롭게 만드는 것이다.

클리브 밸(clive bell)이 주장하듯, 대상을 예술로 만드는 것은 '뚜렷한 형식'이다. 그러나 유형, 스타일, 매너에만 주로 관심을 두는 예술가들과는 달리, 디자이너는 그 내용을 최우선시하며, 기능을 온전히 수행하도록 만들어야 한다. 디자인은 물건을 장식하기 위함이 아닌, 문제를 해결하기 위해 집요하게 기능을 수행한다. 특별히 사회적 기능은 어떤 심각한 디자인이라도 피할 수 없는 운명임을 나는 강조하고자 한다.

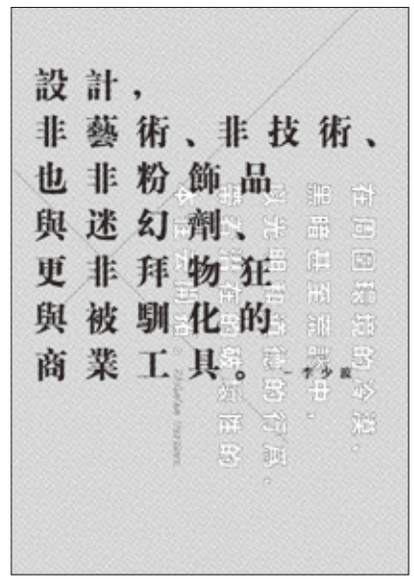
디자인은 기술이 아니다

요즘 사람들은 기술이 세상의 창조자이며 현대 문명의 가장 강력한 추진력이라고 믿는 경향이 있다. 기술은 우리 삶의 모든 부분에 침투되어 있고, 세계를 바꾸며, 다양한 기적을 만들어내기에 우리는 기술을 마치 조물주처럼 경배하고 찬양한다. 물론 지금은 기술의 시대이지만 나는 디자인은 기술이 아니라고 주장한다. 사실, 기술은 지식, 문화, 문명과 동등하지 않다. 이는 홀로 존재하며 디자인 과정의 중요한 구성요소로서 역할 할 뿐이다. 새로운 과학과 기술에 의존하는 현대 디자인의 추세와 역행하는 생각일 지도 모른다. 그러나 우리는 과학과 기술의 심오한 창조자, 즉 인간을 간과해서는 안 된다. 인간은 한계를 가지고 있기에 기술도 한계를 갖는다. 특히 디자인과 연결되었을 때 그렇다. 디자인에 있어서 기술은 인력에 의해 구동됨으로 자연을 넘어서며, 때로는 자연과 맞서기도 한다. 이는 또한 창조를 통해 역사를 다루기에 인간의 본능을 거스른다.

디자이너로 살아가면서 치루는 전쟁은 기술이 어떻게 디자인에 빛을 비추기도 하고 또 숨겨버리는지를 목격하는 일이다. 기술은 무수한 방법으로 디자인을 이끌어가지만 디자인이 기술에 너무 의지하게 되면 이는 무참한 상황이 된다. 내 관점으론 기술은 완벽한 디자인을 달성하기 위해 필요한 중요한 요소 중 하나일 뿐이다. 그래서 나의 선택은, 기술에 의지하지 말고 인간에게 의지하자는 것이다. 왜냐하면 사람이 디자인하는 것이지 기술이 하는 것은 아니기 때문이다.

poster. design manifesto. 700 x 1,000. 2011.

poster. design & research about typeface. 700 x 1,000. 2010.



Design is not Decoration or Illusion

Design is not tool for political purposes, not means to realize power, nor is it ornament to beautify imperfections. Design is the important media to reveal the nature of humanity and the radical criticism on nowadays social reality. So, designers should maintain independent dignity and morality in front of politics and powers, since what they are doing is responsible for the whole human beings and the future. If designers could not be their independent selves, their work will be tricked, twisted, and become subservient and dependent.

Design is not Commodity Worship or Commercial Tool

Industrialists chase money endlessly at the cost of exploitation of the social and natural resources. The result is not only a huge waste of labor and material but also a morbid consumer society based on modern chain of production. The role of design, under such circumstances, is undoubtedly overshadowed in the vast commercialization. It goes further and further away from the aura of social norms and could no longer duly shoulder its responsibility. Therefore to avoid the traps of moral corruption and commercialization, it is high time that designers returned to the basis of humanity and reconstructed their man-centered but not money-chasing ethics.

Design Changes Life

Life is imperfect and needs constant refinement. Design is exactly an effective approach to improve our life. It is wisdom with high practicality to fulfill people's dreams for the better life, both material and spiritual.

Design Refines Spirit and Reshapes Society

Ideality is the prime motivity of design. Nearly 100 years ago, designers from Bauhaus aimed to establish a new design culture for the masses. Driven by such a great ideal, abundant stunning designs were created. Now, we pay close attention to various method and techniques of these Bauhaus masters but tend to ignore the ideal of utopianism that initially motivated their great designs. As contemporary designers, we should hold noble belief and consider seriously people's material and spiritual demands during the design process. In this light, I believe a good design in real sense has incredible power and extraordinary influences. It restructures objects, reshapes people's personalities, and even reforms the society. By this way, it may be proper to say that design creates civilization.

Design is a Noble and Humble practice

Design can be grand and ambitious, it can also be small and composed. Design can be both avant-garde and profound. It can also be geared towards the interests of the mass or individual. The ideal combination of its world vision and humble practicality determines design as a profession of wisdom, resolution and a noble and humble obligation.

디자인은 장식도, 일루션도 아니다

디자인은 정치적 목적을 위한 도구도, 권력을 실현하기 위한 방법도, 결점을 가리기 위한 장식도 아니다. 디자인은 인간의 본능과 현대 사회 현실에 대한 철저한 비판을 드러내는 중요한 매체이다. 그래서 디자이너들은 정치와 권력 앞에 독립적인 위엄과 도덕을 지켜야한다. 이는 그들이 하는 행동이 모든 인류와 미래에 대한 책임을 지기 때문이다. 만약 디자이너들이 독립된 자아가 될 수 없다면, 그들의 작업은 속임수 있고, 꼬이게 될 것이 나중에는 순종적이며 의존적이 될 것이다.

디자인은 상품의 숭배도 아니며, 상업적 도구도 아니다

자본가들은 사회와 자연의 자원을 착취하면서까지 끝없이 돈을 쫓는다. 결과는 노동력과 물자의 막심한 낭비이자 현대의 제품생산 속성에 비롯된 병적인 소비자 사회일 뿐이다. 이러한 조건에서 디자인의 역할이란 의심의 여지없이 어마어마한 상업화의 그늘 아래 가려져 있다. 디자인은 사회적 규범의 아우라로부터 멀리 더 멀리 벗어나고, 더 이상 그 책임을 온전히 짊어질 수 없게 되었다. 그러므로 도덕적 부패와 상업화의 함정을 피하기 위해서, 바로 지금이 디자이너들이 휴머니티의 기본으로 되돌아가, 황금만능이 아닌 사람 중심의 윤리를 복구해야 할 적기인 것이다.

디자인은 삶을 바꾼다

삶은 불완전하며 지속적인 개선을 필요로 한다. 디자인은 우리 삶을 향상시키기 위한 매우 적절하며 효과적인 접근법이다. 물질과 정신에 있어서 보다 나은 삶을 위한 사람들의 꿈을 성취하게 해주는 실용성 좋은 지혜이다.

디자인은 정신을 정제하고, 사회를 개조한다

이상은 디자인의 주요 원동력이다. 약 100년 전, 바우하우스의 디자이너들은 대중을 위한 새로운 디자인 문화를 확립하고자 했다. 그와 같은 훌륭한 이상에 힘입어, 풍부하며 아름다운 디자인들이 창조되었다. 오늘날 우리는 이러한 바우하우스 장인들의 방법과 기법에 많은 관심을 기울이지만, 정작 애초에 그들의 훌륭한 디자인들에 원동력이 되었던 유토피아적 이상을 간과하는 경향이 있다. 현대 디자이너로서 우리는 디자인 과정 안에서 고귀한 신념을 가지고 사람들의 물질적, 정신적 요구들을 진지하게 고려해야한다. 이러한 관점에서 보면, 나는 진정한 의미의 좋은 디자인이란 놀라운 능력과 비범한 영향력을 행사한다고 생각한다. 디자인은 대상을 재구성하고, 사람의 개성을 다듬어주며, 심지어 사회를 개혁하기도 한다. 이렇게 된다면, 디자인이 문명을 만든다는 게 가히 틀리지 않은 말일 것이다.

디자인은 고귀하고 겸손한 행위이다

디자인은 크고 웅대하고 야심적일 수 있으며, 또한 작고 소심할 수도 있다. 디자인은 전위적인 동시에 심오할 수 있다. 또한 대중과 개인의 취향에 맞춰질 수도 있다. 세계적 비전과 겸손한 현실성이 이상적으로 조합된다면 디자인은 확실히 지혜와 해법, 고귀함과 겸손한 의무감을 갖춘 직종일 것이다.

art work. qin yuan chun. changsha. 3,000 x 1,800. 2010.

리토미는 신세대를 대표하는 브랜딩 디자이너이자 컨설턴트로서 블랙 유머와 대담한 비주얼 디자인으로 유명하다. 홍콩, 중국, 일본, 마카오, 이탈리아를 연결하는 그는 국제 시장을 관통하는 몇 안 되는 디자이너 중 한 명이다. 홍콩 폴리테크닉대학교 디자인학과를 졸업한 리는 550개가 넘는 상을 수상했으며, 토미리디자인워크숍은 chinabico.com 선정 중국 10대 브랜딩 회사 중 하나로 뽑혔다. 2008년 최초의 창의 지향 인터넷 라디오 방송국 '라디오 다다'를 설립했다. 일본 베스트셀러 디자인 잡지 〈Agosto〉에서는 향후 10년 동안 홍콩에 지대한 영향력을 끼칠 잠재력이 있는 유일한 그래픽 디자이너로 뽑았다.

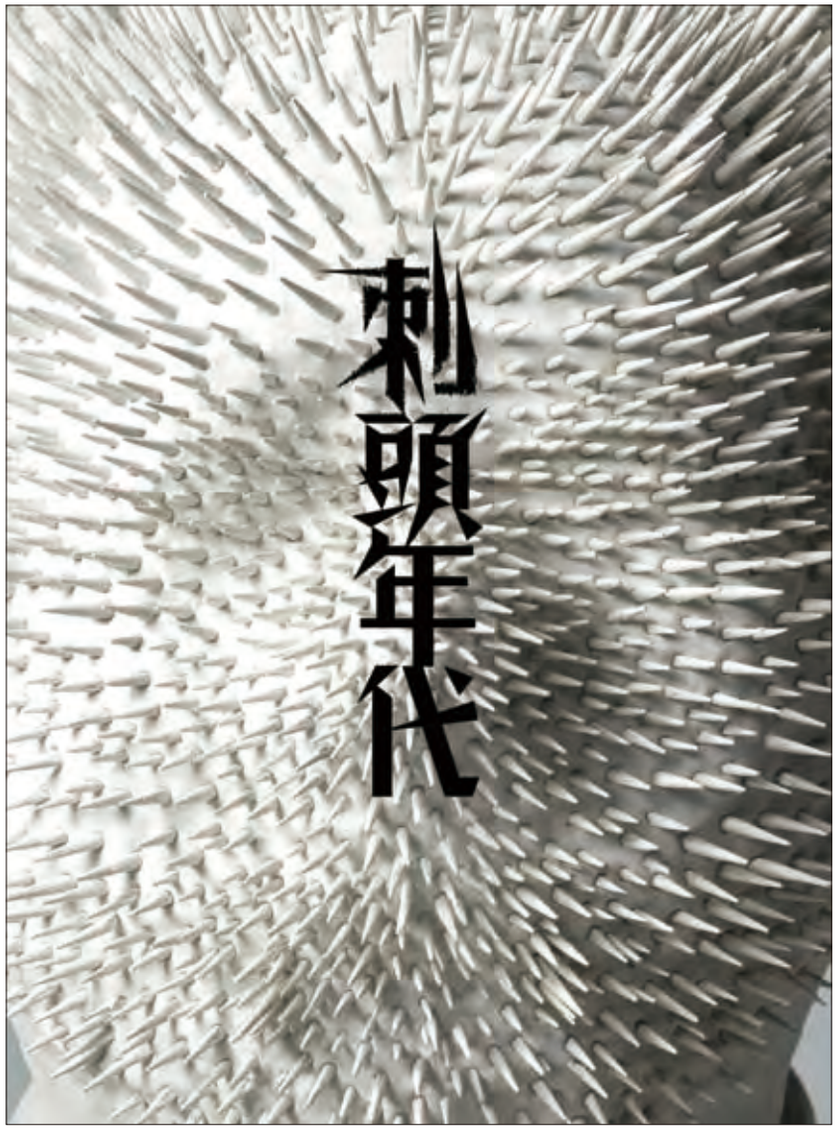
china

li.tommy.

리토미.李永铨.

brand. the vietnam woods. 2010.

Li Tommy is the branding designer/consultant for the generation renowned for his 'Black Humor' and 'Audacious Visual' designs. Spanning Hong Kong, China, Japan, Macau and Italy, he is one of the few designers to have penetrated the international market. Graduated from the School of Design in the Hong Kong Polytechnic University, Tommy was received over 550 awards. Tommy Li Design Workshop was selected by 'chinabico.com' to be one of the best top 10 Branding Company in China. 2008, he was established the first creative oriented web radio station 'Radio dada' the same year. <Agosto>, a best-selling design magazine in Japan, has cited Tommy as the only graphic designer with potential to have an influential impact on Hong Kong in the next decade.

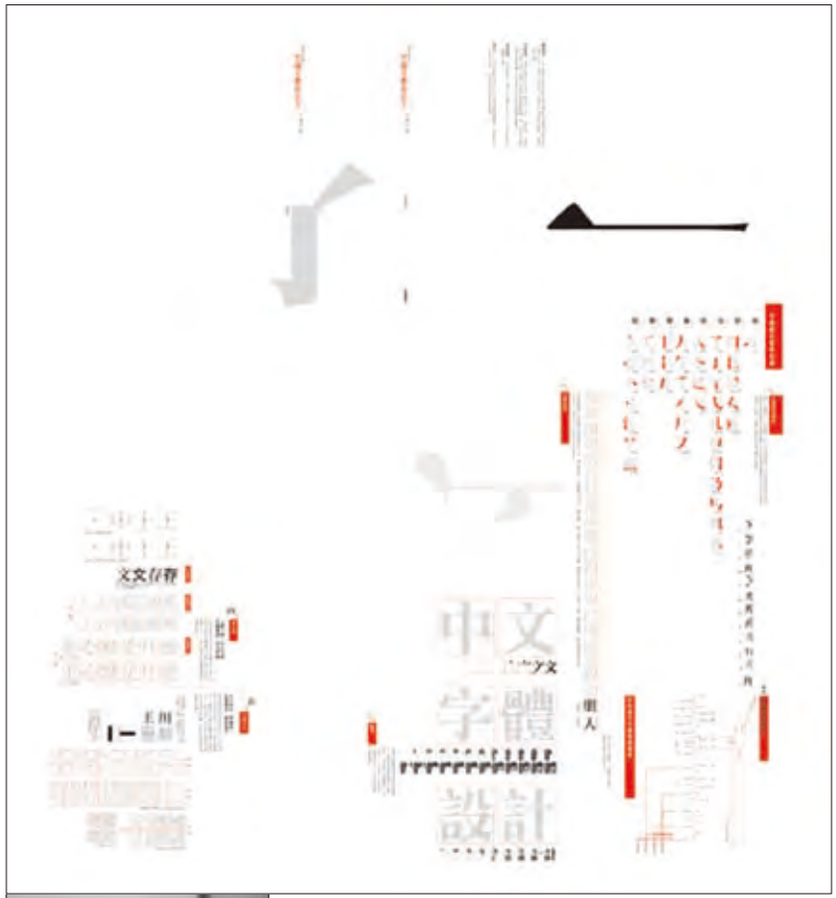


poster. times of thorn. 711 x 970. 2011.

poster. years of mold. 711 x 970. 2011.

Liu Esther is an associate professor at the School of Design, The Hong Kong Polytechnic University. Liu received an MA from New York University and practiced as art director and designer in the US and in Hong Kong. Liu has participated in solo and group shows in Hong Kong and many other countries. She was awarded the President' s Award for Achievement in Research and Scholarly Activities by the Hong Kong Polytechnic University. She is a recipient of numerous international design awards. Her work was selected and published by Idea magazine, Tokyo TDC, ADC and the Hong Kong Designers Association and collected by the Hong Kong Heritage Museum and Osaka City Museum. Since 2000, Liu has been invited to be on jury panels for graphic design and book design competitions in Japan, Taiwan, China and Germany. Liu has published 2 books on Chinese typography, one being Chinese Typographers since 1949 and has been researching on the topic of Hong Kong magazine design since 1970 in the past few years.

cover poster. chinese typographers in china since 1949. 610 x 690. 2009.



liu.esther. china

류에스더.廖潔連.

류에스더는 현재 홍콩 폴리테크닉대학교 디자인대학의 부교수이다. 뉴욕대학교에서 석사학위를 받은 뒤 미국과 홍콩에서 아트 디렉터와 디자이너로서 활동을 했다. 홍콩 및 해외에서 다수의 개인전, 그룹전을 가졌으며 홍콩 폴리테크닉대학교에서 총장상을 받기도 했다. 그 밖에도 많은 디자인 관련 상을 수상했다. 류에스더의 작업은 〈아이디어〉, 도쿄타이프디렉터스클럽(TDC), 아트디렉터스클럽(ADC), 홍콩디자이너협회(HKDA) 등을 통해 소개되었으며, 홍콩 헤리티지뮤지엄과 오사카 시립박물관 등에 소장되어 있다. 2000년부터 일본, 타이완, 중국, 독일 등지에서 열리는 그래픽 디자인과 북 디자인 관련 공모전의 심사위원을 맡았다. 중국 타이포그래피에 관한 책을 다수 출간했으며, 최근 몇 년 동안 '1970년대 이후의 홍콩 잡지디자인 역사'에 관한 연구를 진행하고 있다.

book. chinese typographers in china since 1949. 170 x 230. 2009.

Designing is not that important?

Designing lives in our daily life, our daily life nourishes designing.
Living lives in our daily life, our daily life nourishes living.
Loving lives in our daily life, our daily life nourishes loving.

newsletter. very - antalis co.ltd.. 210 x 295. 2003.

journal. the journal of designing in china. 180 x 285. 2006.

The spirit of designing is a living experience, and the experience of the social and cultural living. From observation, knowledge and experience of our daily life, a self and the global civilization can be reflected.

A sheet of paper, a word, an image, an idea. Material beings on paper. Interaction of thinking and material beings on paper. Union and expression of creativity and 'us' on paper. Sensing of things and beings are inborn, but awakening might not be taken as Awakening of design – loving lives in our life.

디자인은 결코 중요한것이 아니다?

우리의 일상 생활에 있는 디자인 생활, 우리의 일상 생활은 디자인을 기른다.
우리의 일상 생활에 있는 살아있는 생활, 우리의 일상 생활은 생존을 기른다.
우리는 생활속에서 살아가는것을 사랑한다, 우리의 일상 생활은 사랑을 기른다.

book. 100 years of Hong Kong Architecture. 190 x 285. 2005.

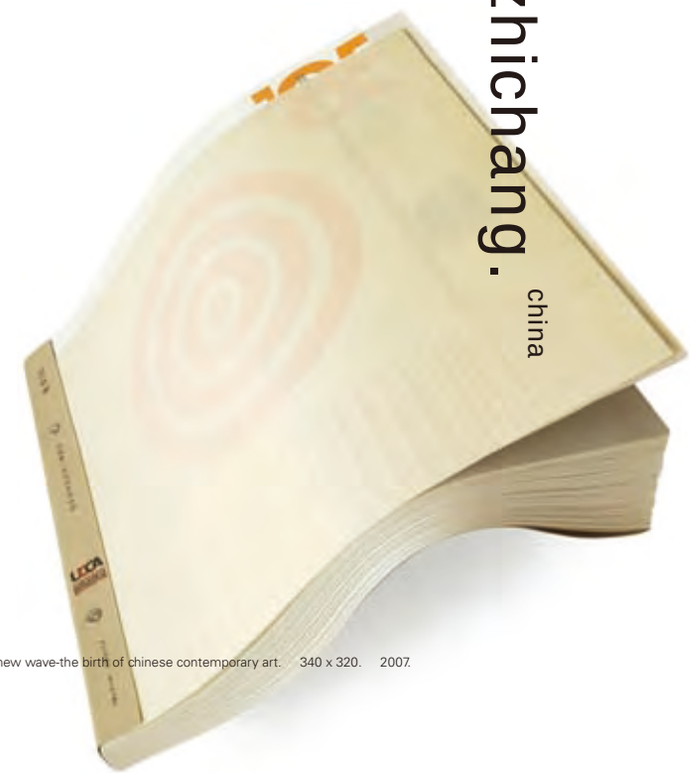
디자인의 기본정신은 자신의 생활체험 및 사회문화 생활체험에서 온다. 생활에서 관찰, 인지하고 체험하며 자신과 세계 생활문화에 대하여 반성한다.

한장 종이, 한개 글자, 한개 이미지, 한가지 의념. 한가지 사색은 종이에 있고 한가지 뜻은 종아 안에 있고 한가지 생각은 종이 밖에 있다. 감각은 타고난 능력이지만 각성은 그렇지 않다. 디자인의 각성–우리는 생활에서 살아가기를 좋아한다.

Born in Hong Kong, Lu Zhichang graduated from School of Design, Hong Kong Polytechnic University. He worked as a book designer in Hong Kong for more than a decade, during which studied in France for 2 years. Since 2000 Lu has worked as book designer and publication planner in Beijing. He co-founded ISreading Culture Studio with Mrs. Dong Xiuyu (renowned senior publisher in PR China) and friends in 2003. In 2008, Lu zhichang became the art director of the Heritage and Creative Design Program, which is hosted by the Forbidden City Publishing House, and cooperated with Prof. Zhao Guangchao, in the Design and Cultural Studies Workshop, to make practical experiments on traditional and modern Chinese ideas of its culture, art and design. Lu has been awarded more than 60 book-designing prizes. Selected titles as below: <Design for Asia Grand Award 2009> &<Design for Asia Award 2009 Special Award for Culture> by Hong Kong Design Center, <Excellence Prize in Magazine Design> by Society of Publishers in Asia (SOPA), <Prize for the Best Book Design> by the 3rd National Exhibition for Architecture Books, <Prize for the Best Book Design Prize> by the 2nd National Publication Exhibition.

루즈창.陆智昌.

lu.zhichang. china



book. '85 new wave-the birth of chinese contemporary art. 340 x 320. 2007.

홍콩에서 태어났다. 홍콩이공대학교 그래픽 디자인 전공을 전공했다. 졸업 이후 10여 년간 북 디자인 작업을 했으며 프랑스에서 2년 동안 유학했다. 2000년부터 베이징에서 북 디자인 및 출판 기획을 하고 있으며 2003년 출판인 동슈위를 비롯한 지인들과 함께 ISreading 컬처스튜디오를 설립했다. 2008년에 베이징 자금성출판사의 주최로 고궁 예술문화 추진기획 및 아트 디렉터를 맡게 되었다. 디자인 • 문화연구공작실에서 자오광차오와 함께 중국의 전통 및 현대의 문화, 예술과 디자인 이념에 대해 구체적인 탐구와 실천을 하고 있다. 홍콩디자인센터 선정 Design for Asia 대상 및 특별상, 아시아출판업협회(SOPA) 선정 잡지디자인 부문 대상, 제3회 중국 건축도서상 최고북디자인상, 제2회 중국 출판정부상 북디자인상 등 60여 종의 상을 받았다.

book. skindeep, hardcore. 130 x 190. 2011.

book. chinese architecture: a suite inspired by nature/book. 162 x 230. 2010.

book. xixia hotel. 130 x 185. 2011.

book. beijing parkour – roadway observations on 18 city areas. 60 x 232. 2009.

Reading with mobile phone in subway - this is a kind of activity that I have long been interested in. I believe that mobile-reading will become one of the most convenient ways of reading for human beings in the coming future.

Being similar to other e-devices, mobile phones enable readers to promptly and easily find out better contents and arrangements according to their specific needs. Such overwhelming autonomy of readers, diminishing the immature media's other disadvantages, will definitely become a keynote for future human reading habits.

I, have long been feeling puzzled on book designing.

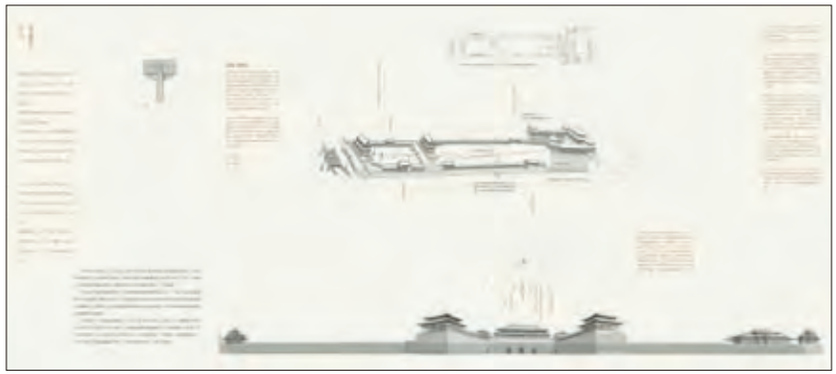
Book designers are constantly enslaved by endless arrangements of texts and photos in a given page, hoping to structuralize a more reasonable and safer layout for the readers. However, given pages always fail to satisfy every individual need. For the established form of book, there is a destined limitation for their function of exhibiting various contents.

The rising of e-media has easily solved the problem.

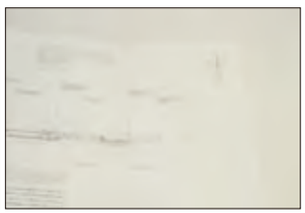
The traditional reading habits of human beings will change soon, as the increasing emergence of more and more refined e-media. Somehow, books will vanish and disappear, eventually.

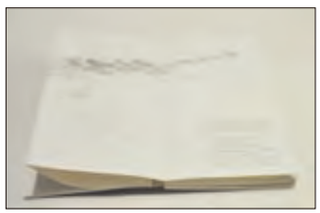
In the distant future, if there are still the existences of books at that moment, I believe, it must because there are still some readers, who cherish the unique emotional value released from books. All supposed on the premise, that there are still such kind of people, who are willing to instill their emotion into every word, every sentence, and every page of a book.

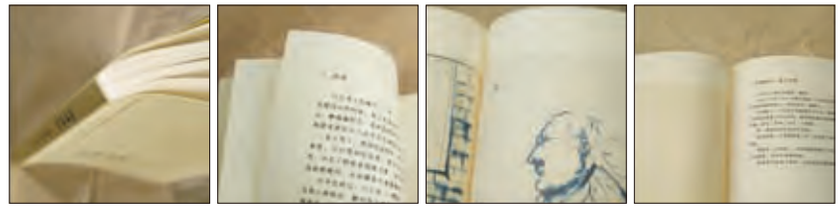
And that, is one of the most precious values for the existence of book and book-designing.



book.　the grand forbidden city-the imperial axis.　174 x 228.　2008.







book.　simple life.　148 x 210.　2006.

'지하철에서 휴대전화로 독서하기'이것은 내가 오래도록 관심을 가져온 활동이다. 나는 휴대전화로 읽는 활동이 앞으로 미래에 인간의 독서에 가장 편리한 방법 중 하나가 될 것이라고 믿는다.

다른 전자 기계들과 비슷하게 휴대전화는 독자들이 그들의 구체적인 필요에 따른 내용과 구성을 신속하고 쉽게 찾게 해준다. 독자들의 이러한 압도적인 자율성은 미숙한 매체의 단점들을 절감하며, 분명 미래 인간의 독서 습관에 주안점이 될 것이다.

나는 오래도록 북 디자인에 어리둥절해왔다.

북 디자이너들은 주어진 공간 안에 텍스트와 사진들을 끝없이 배치하는 것에 지속적으로 노예가 되어왔다. 독자들을 위해 보다 합리적이고 안전한 레이아웃을 구축하길 바라면서. 그러나, 주어진 공간은 항상 모든 개인의 필요를 만족시키는데 실패한다. 책의 서식에는 다양한 내용을 보여주는 기능에 있어서 운명적 한계를 가지고 있다.

전자 매체의 등장은 이러한 문제들을 쉽게 해결했다.

점점 더 정교한 전자 매체 출현이 증가할수록 인간의 전통적 독서 습관은 곧 바뀔 것이다. 어떻게든 책들은 결국은 사라지고 그 모습을 감추게 될 것이다.

먼 미래에 만약 아직도 책이 존재한다면 내 생각에는 책이 선사하는 특별한 감성적 가치를 소중히 여기는 일부의 독자들이 여전히 있기 때문일 것이다. 모든 단어, 모든 문장, 모든 책의 페이지에 그들의 감성을 주입시키는 그런 사람들이 있다는 전제 하에 말이다.

그리고 그것은, 책과 북 디자인의 가장 소중한 가치 중 하나이다.

2006년 홍콩 청년디자인대상장학금을 받으며 런던 센트럴성마르틴대학 대학원 석사학위를 마쳤다. 홍콩 본지 브랜드 Chocolate Rain은 맥프루든스 이 2000년에 창시한 브랜드이다. Chocolate Rain은 상상력과 초심, 꿈 같은 아름다운 이야기들의 전시이고, 젊은이들이 환경을 사랑하도록 격려하고, 에너지와 창작력을 발산하는 데 노력하고 있다. 2003년부터 영국, 홍콩의 예술관에 입점했다. 유일무이한 핸드메이드 상품이라는 점과 어린 시절의 꿈과 기묘한 여행 속에서 찾아낸 디자인 영감을 콘셉트에 담았다. D.I.WHY공방을 만들어 사람들이 핸드메이드의 재미와 낡고 조각난 천을 재활용하여 잊혀진 어린 시절을 추억하는 공간이다. Chocolate Rain은 세계 유명브랜드 전시에 참가하였고.e.g. London Paris, New York, Tokyo전시에 참여했다. 전시하는 동안에도 그는 사람들과 자신의 디자인 이념을 공유하는 강좌를 진행한다.

www.chocolaterain.comA Childhood …etc.

맥프루든스.麦雅端.

mak.prudence.

china

book. why throw away your memory?. 135 x 185. 2009.

Chocolate Rain Design is inspired by childhood dream and wonderland adventure. Each piece is unique and handcrafted with mix medium and special artistic elements. Prudence is the founder and designer and graduated in Fine Art. In 2008, Prudence was granted the Design Smart scholarship to Central Saint Martins London for MA Degree in Design Studies. Chocolate Rain design has been exhibited and distributed internationally, including the MoMA, Tate Modern and Guggenheim Museum. Chocolate Rain design collection and illustration were commissioned projects for global brands such as Clinique, Luella, Stella McCartney's Care and Swarovski. In 2009, "WHY THROW AWAY YOUR MEMORY" art exhibition was unveiled at Times Square. In 2010, BRITISH MUSEUM X Chocolate Rain Collection launch in London. Chocolate Rain created the DIY workshop in 2003 to share the enjoyment of the 100% handmade accessories in our flagship shop, Sogo Club, YMCA, Hong Kong Art Museum London Craft Central, Yorkshire Sculpture Park, Design 100% in London and V & A Childhood …etc.

book. tour de' i halloween. 240 x 140. 2010.

The design is inspired by childhood dream and wonderland adventure. Each piece is unique and handcrafted with mix medium and special artistic elements.

chocolate rain의 디자인은 아이들의 낯선 세계로의 모험에서 영감을 얻는다. 독특한 디자인과 수작업으로 제작했다는 것이 큰 특징이다.

book. love is all around. 240 x 140. 2010.

Chocolate Rain uses imagination and heart, creating dream like wonderful story and exhibition bit by bit, encourages youngsters to be passionate for the environment, release positive energy and creativity and join the dream team of Chocolate Rain DIWHY.

book. around the world. 240 x 140. 2010.

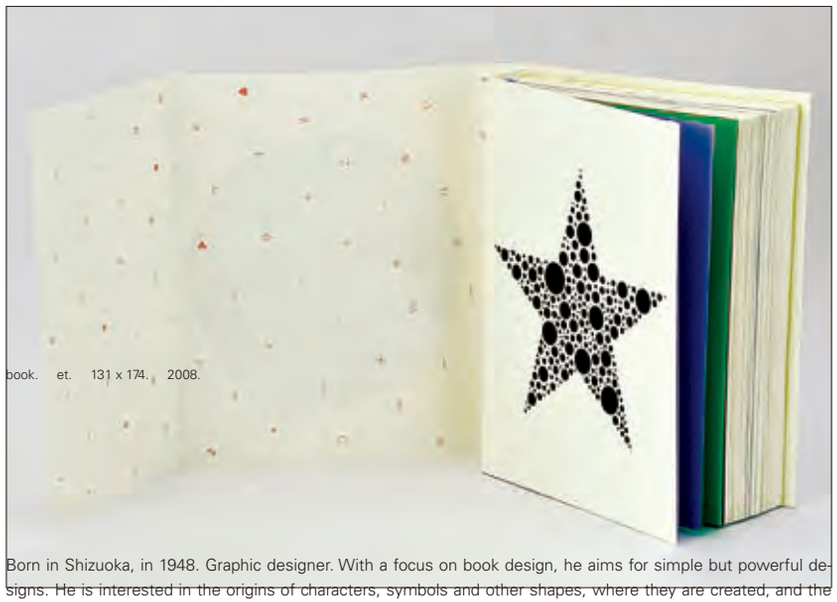
chocolate rain의 상상력과 초심은 조금씩 꿈과 같은 아름다운 이야기와 전시를 만들어내고 젊은이들에게 환경을 사랑하고 긍정적 에너지와 창조력을 갖게 하여 chocolate Rain DIWHY의 드림팀에 참여하도록 용기를 준다.

matsuda.yukimasa.

japan

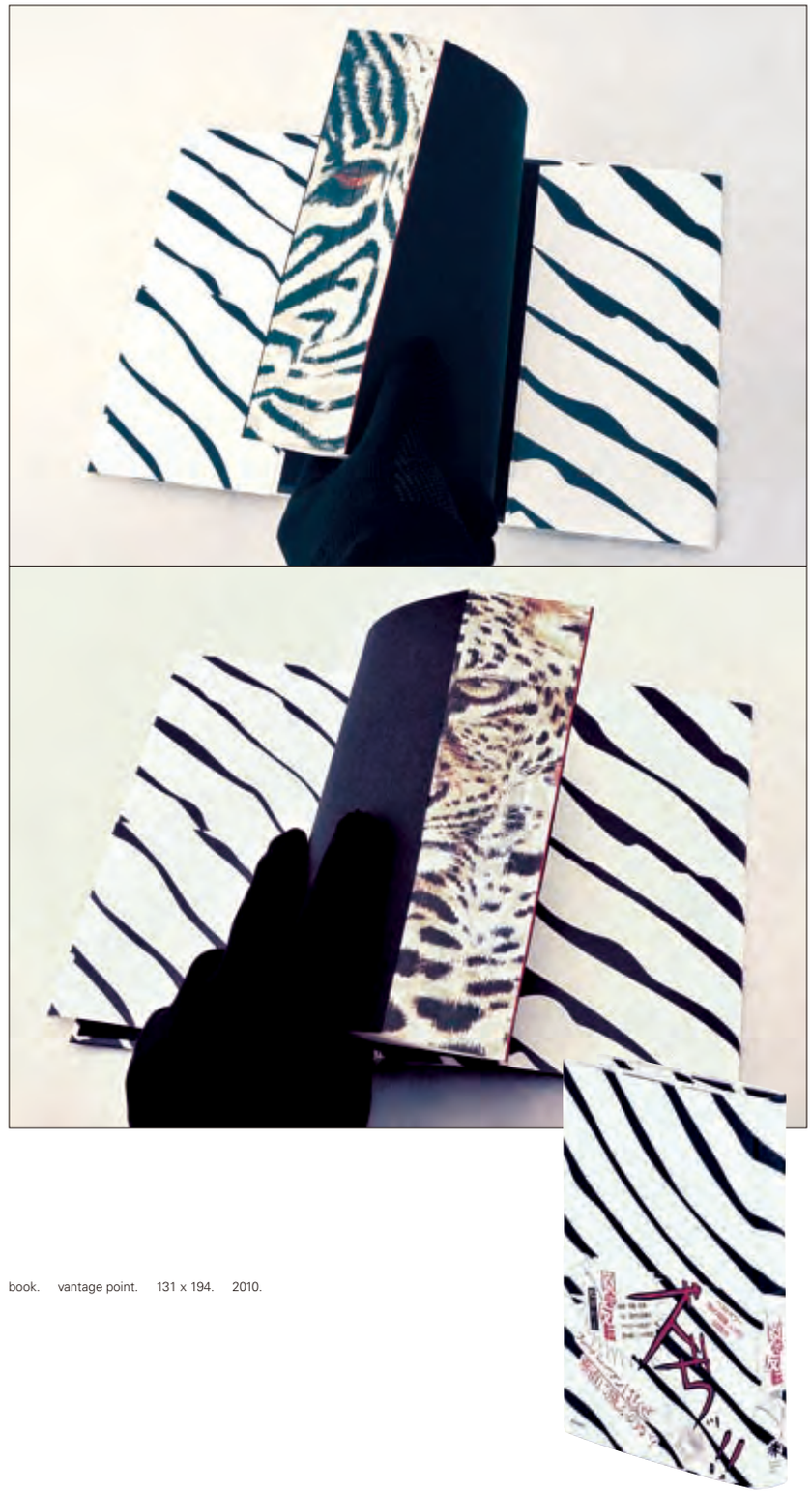
마츠다.유키마사.松田行正.

1948년 시즈오카현 출생. 북 디자인을 중심으로 단순하고 힘찬 디자인을 지향한다. 문자나 기호를 포함한 모든 형태의 기원이나 그것이 생성되는 현장, 형태를 발상하는 순간 등에 관심이 많으며 그 궤적을 찾는 것을 좋아한다. 센다이 미디어테크, 다이샤문화플레이스, 모토마치 중화가역 플랫폼, 마쓰모토 시민예술관, 토미히로미술관 등의 사이니지 디자인을 했다. 『Lines』, 『원과 사각형』, 『Zerro〉, 『앵프라맹스』, 『×바쓰』, 『et』, 『1000억 분의 1인 태양계』, 『속도내기 좋은 날』 등을 편저했다. 『디자이너스, 컬러, 차트』, 『디자이너스, 컬러링, 북』, 『눈의 모험』, 『눈의 황홀』,『화력』, 『선의 모험』, 『도지반전』에서는 북 디자인과 편집을 맡았다. 『눈의 모험』으로 제27회 고단샤출판문화상 북디자인상, 『얼마 안 있어 멸망한다는 종이 서적에 대해서』로 제45회 일본 북디자인 콩쿠르 문화과학장관상을 수상했다. 『Lines』, 『눈의 모험〉, 『눈의 황홀』은 한국에서, 『원과 사각형』, 『Zerro』는 타이완, 한국, 중국에서 출간되었다.



book. et. 131 x 174. 2008.

Born in Shizuoka, in 1948. Graphic designer. With a focus on book design, he aims for simple but powerful designs. He is interested in the origins of characters, symbols and other shapes, where they are created, and the moment ‘shapes’ are conceived, and tries to trace their paths. He has also worked on signs and designs for architectural projects such as the Sendai Mediatheque, the Taisha Cultural Place, and the platforms of the Motomachi Chukagai Station in Yokohama, the Matsumoto Performing Arts Centre, and Tomihiro Art Museum. His books include <Lines>, <Circles and Squares>, <Zerro>, <Inframince>, <xBATZ>, <et>, <One Hundred-Billionth of the Solar System>, <Rolling Velocity>, <The Designer’s Color Chart and The Designer’s Coloring Book>, <The Adventure of the Eye>, <The Story of the Beginning>, <For warming japan>, <Adventures with Lines>, and <Vantage Point>. In addition to the text of all these titles, Matsuda is also responsible for their design. Matsuda has received the 37th Kodansha Publishing Culture Prize for Book Design, for <The Adventure of the Eye>, and the 45th Japanese Book Design Award from the Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology for <This is not the End of the Book>. <Lines, The Adventure of the Eye> and <The Story of the Beginning> have been published in Korea; while <Circles and Squares> and <Zerro> have been published in Taiwan and China as well as in Korea.



book. vantage point. 131 x 194. 2010.

I run a tiny publishing company called Ushiwaka-maru, that publishes a book a year of my own writings. With this kind of pace, I once declared that every book should be an *objet d'art*, and that has always been my aim. To me, a book should have a certain presence, something that you keep around and are reminded of from time to time. A book basically consists of a series of thin, flat sheets of paper that have been stacked together so that they form a solid body. In this sense, any book is a three-dimensional object, but that is not quite what I mean by an *objet d'art*. For some people, a book is a miniature universe, while for others it is just a container to stuff information into. In the past, if you happened to step on a book, your parents and teachers would get angry, saying you should take better care of your books. These days, however, many people not only throw away their books as soon as they have read them, some even scan the pages before reading them and then discard the actual book. I suppose that if you treat a book as just another information container, that sort of treatment is inevitable.

book. one hundred-billionth of the solar system01. 125 x 200. 2009.

book. ×batz. 115 x 185. 2007.

우시와카마루출판사를 주재하며 일 년에 한 권 꼴로 책을 출판하고자 한다. 그 과정에서 책이란 '오브제'이어야 한다고 믿으며 존재감이 있고 손이 닿을 곳에 늘 있으며 다른 일을 하다가도 가끔 떠올려보게 되는 그런 존재였으면 좋겠다는 생각을 한다. 책이란 얇은 종이라는 평면이 여러 장 겹쳐져 입체가 된 것이다. 따라서 책이라고 불리는 것은 모두 입체물이지만 여기서 말하는 '오브제'는 조금 다른 의미이다. 책을 우주의 축소판이라고 생각하는 사람이 있는가 하면 정보를 담은 그릇에 불과하다고 생각하는 사람도 있다. 옛날에는 책을 밟으면 '책은 귀하게 다뤄야 한다'라며 혼나곤 했지만 요즘은 한번 읽고 버리는 책이 많아졌다. 뿐만 아니라 내용을 스캔하고 책 자체는 처분해버리는 일도 자주 일어나곤 한다. 책을 정보의 그릇이라고만 인식한다면 책을 이렇게 다루는 것이 당연할 것이다.

But a book contains many kinds of information. The font of the text, the size , the spacing, the way illustrations and captions are inserted, the way the pages are numbered, the margins, the paper quality, the smell, the size, the thickness, the weight. These are like the book's DNA, and I think it's safe to say that no two books are exactly alike. On top of this, the cover and the binding are designed as the face of the book, fixing its expression. I call all these details of a book as a whole its "material feel," and books that have the right kind of material feel are "books as *objets d'art*." For the books I publish at Ushiwaka-maru, I always strive to improve this feel. When I published my first book, which was about diagrams, the person who wrote the foreword mentioned that "the most miraculous undertaking of art is making visible what cannot be seen." He was talking about diagrams, but I believe it is true of book design as well.

Perhaps "what cannot be seen" is the "material feel," and when it is rendered visible, it is called a "book."

book. rolling velocity. 174 x 237. 2010.

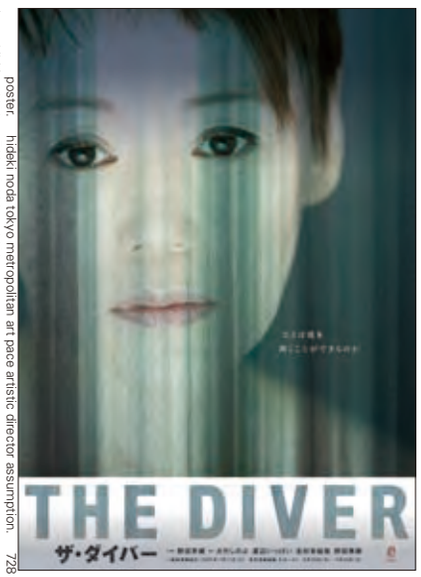
그러나 모든 책에는 다양한 표정이 있다. 본문 글꼴, 글자 크기, 글줄 사이, 도판 및 캡션을 넣는 방법, 놈브르(페이지 번호)를 넣는 방법, 여백, 종이 질감, 냄새, 크기, 두께, 무게. 이것들은 책의 DNA와도 같아서 완전히 똑같은 책은 없다고 해도 과언이 아닐 것이다. 커버나 표지 등 책의 얼굴에 해당되는 부분이 디자인되면 책의 표정이 확고히 드러난다. 나는 이러한 책 전반에 걸친 디테일을 '질감'이라 부르며 이 질감이 느껴지는 책을 '오브제로서의 책'이라고 부른다. 우시와카마루가 출판하는 책은 늘 질감 향상을 위해 노력하고 있다. 처음 다이어그램에 관한 책을 출판했을 때 서문을 써주신 분이 "미술에 있어 가장 기적적인 시도는 '보이지 않는 것'을 보이게 만드는 것"이라고 기술했다. 이 말은 다이어그램에 대해 쓴 것이지만 책을 만드는 일에도 해당되는 것 같다. '보이지 않는 것'이 '질감'이고 시각화된 것이 '책'이라고 말할 수 있을 것 같다.

마쓰시타.케이.松下.計.

matsushita.kei. japan

Born in Yokohama in 1961, Matsushita graduated from Tokyo University of the Arts, Design Course, where he currently serves as an associate professor. After completing the postgraduate study at the school, he established Kei Matsushita Design Room in 1990. Major works include symbol and logo for the Japan pavilion, Expo 2002 in Hannover, Germany; sign, pamphlets and website direction for Benesse Art Site Naoshima; branding for 'YUICHI', the oil paint co-developed by Holbein Works and Tokyo University of the Arts; direction of exhibition catalogues for 21_21 Design Sight; and art direction for Takeo Paper Show 2009. His awards to date include the JAGDA New Designer Award; the ADC Award; the Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology Prize; and the Good Design Award. He is member of Alliance Graphic Internationale (AGI).

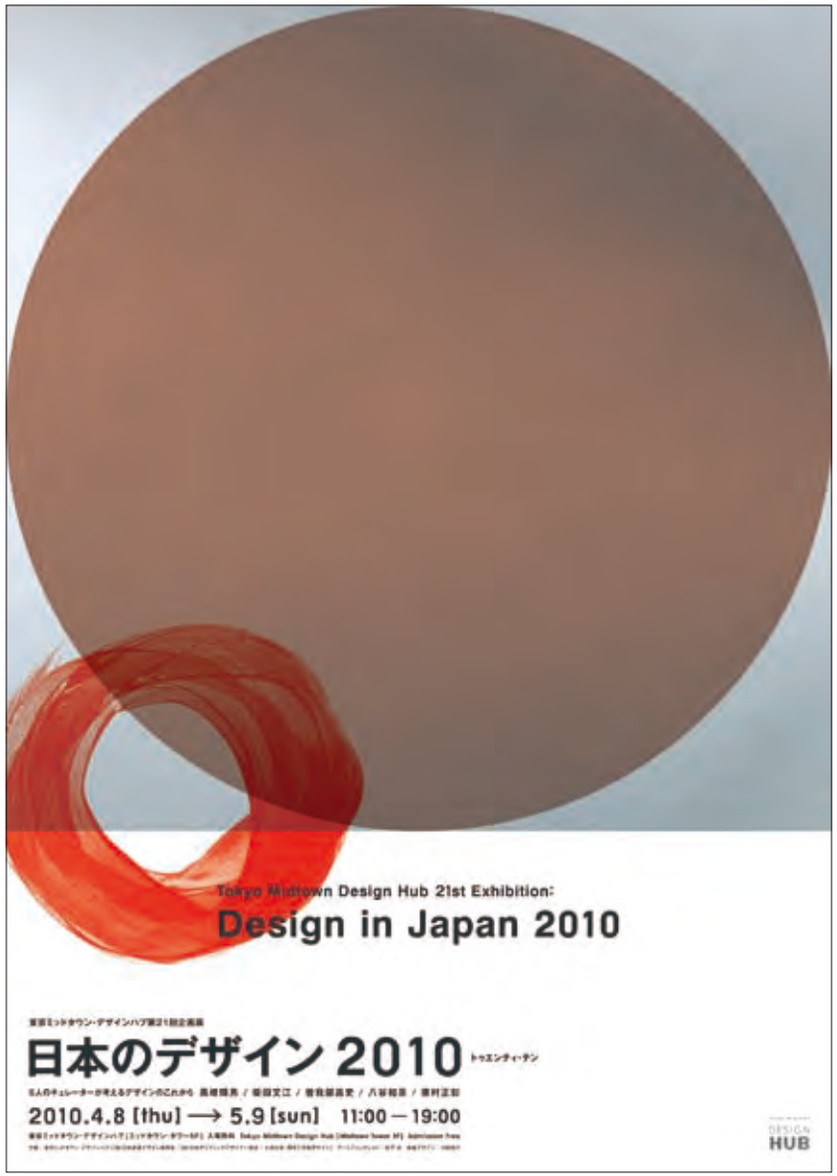
poster. good design exhibition 2010. 728 x 1,030. 2010.



poster. hideki noda tokyo metropolitan art pace artistic director assumption. 728 x 1,030. 2009.

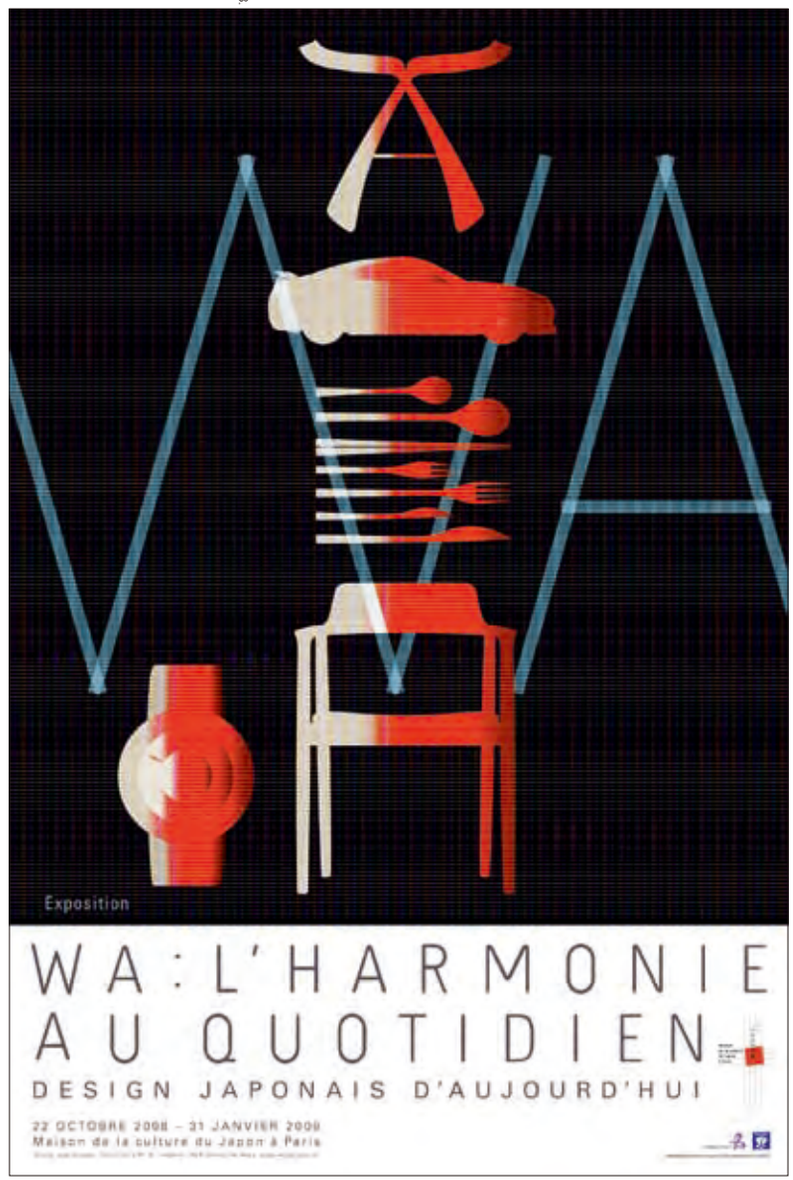
1961년 요코하마에서 태어났다. 도쿄예술대학교 미술학부 디자인과 졸업하고, 동 대학원 수료 후 마쓰시타케이디자인을 설립했다. 현재 도쿄예술대학교 디자인과 부교수이며 국제그래픽디자이너연맹(AGI)의 회원이다. 주요 작업으로 〈하노버 국제 만국박람회〉 일본관 심볼 마크 및 로고 디자인, 나오시마의 베네세아트 팜플렛 • 웹사이트 아트 디렉션, 홀바인공업과 도쿄예술대학교가 공동 개발한 유화물감 유이치(油一) 브랜딩, 〈21_21 디자인〉사이트, 전시회 카탈로그 디렉션, 〈다케오 페이퍼쇼 2009〉 아트 디렉션 등이 있다. 일본그래픽디자이너협회(JAGDA) 신인상, ADC상, 문부과학장관상, 굿 디자인상 등을 수상했다.

poster. the diver(japanese version). 728 x 1,030. 2009.



poster. design in japan 2010. 728 x 1,030. 2010.

poster. wa: l'harmonie au quotidien. 728 x 1,030. 2008.



http://www.tnm.jp/

TOKYO
NATIONAL
MUSEUM {Ueno Park}

Information service 03-5405-8686 (English)

東京国立博物館

poster. tokyo national museum. 728 × 1,030. 2009.

poster. sumidagawa. 728 × 1,030. 2010.

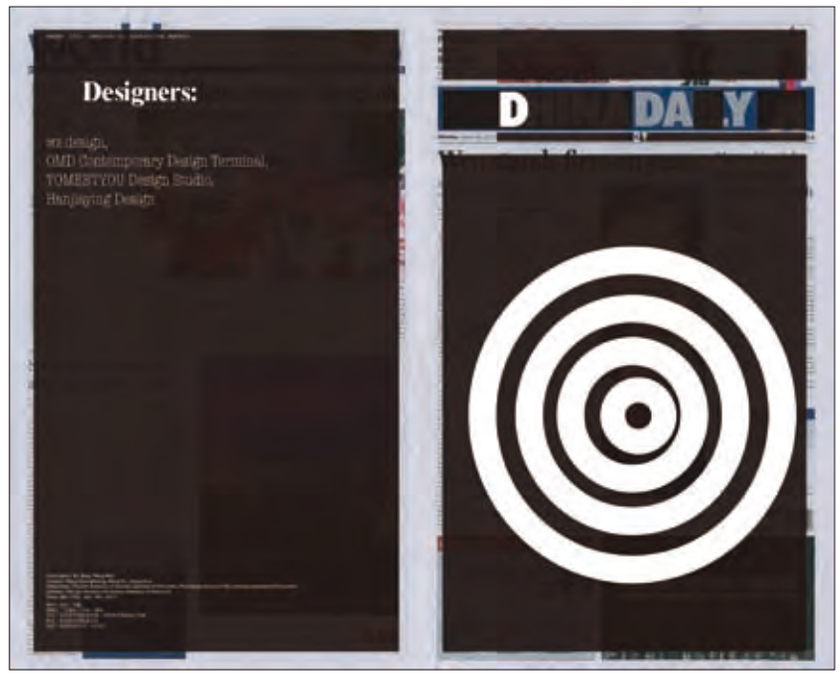
Born in Wenzhou, 1983. Mei worked as designer at MEWE in Beijing from 2006 to 2007, as art director at wx-design in Beijing / Guangzhou from 2008 to 2010. He has been a freelanced designer since 2010.

1983년 중국 원저우에서 출생했다. 2006년부터 2007년까지 베이징 MEWE에서 디자이너로 일했으며 2008년부터 2010년까지 베이징과 광저우 WX디자인에서 아트 디렉터를 지냈다. 현재 프리랜서 디자이너로 활동하고 있다.

메이수즈.梅数植.

mei.shuzhi. china

poster. syhchronous object. 580 x 850. 2010.



poster. d day. 545 x 675. 2010.

exhibition visual. “21-dc” oct_loft cf08. 290 x 225. 2008.

book. ttf jewelry brand brochure . 230 x 305. 2009.

book. qiu xiaofei. 240 x 315. 2010.

magazine. 0zz0 no.2. 210 x 285. 2008.

min.byung-geol. korea

민병걸.閔炳杰.

1968년 청주에서 태어났다. 홍익대학교에서 시각디자인을 전공한 후, 1994년부터 4년 동안 안그라픽스에서 디자이너로 일하며 달력, 애뉴얼 리포트, 잡지 등 주로 기업을 위한 그래픽 디자인 작업을 진행했다. 1998년 일본으로 건너가 무사시노미술대학에서 논문 〈그래픽 디자인에 있어서 수학적 이성의 활용〉으로 석사학위를 받았으며, 다니무라디자인실에서 일했다. 논문을 쓰면서 관심을 갖기 시작한 '한글 창제원리와 글자 디자인에서 활용되는 규칙적 형태변화'에 대한 작업을 진행하고 있다. 글자처럼 도구적 성격을 지닌 디자인 결과물을 만드는 것을 지향하며 원형의 조합과 구성을 통해 다양한 결과물을 만들어내려고 노력한다. 대표적인 작업으로 10개의 선과 원의 기초적인 형태를 조합해 즉흥적으로 다양한 문장을 만드는 디지털 캘리그래피 방식의 글꼴 〈이니그마〉가 있다. 그 밖에 디자이너그룹 진달래의 전시 및 출판물을 통해 매년 작업을 발표하고 있으며 2003년부터 서울여자대학교 교수로 재직 중이다.

print. 10key digital calligraphy. 300 x 400. 2007.

Min Byung-geol is a graphic designer and a professor, whose work explores the visual resonance of mathematical structures and types. He was born in 1968, Cheong-ju, Korea and studied visual communication design at Hong-ik University. His career as a graphic designer commenced from 1994 at Ahn Graphics where he experienced various design works such as calendar, annual report, magazine that mostly assigned by major Korean corporations. In 1998, Min moved to Tokyo and worked at Tanimura Design Office, and also studied at Musashino Art University where he earned master degree for his thesis Applying Mathematical Algorithm to Graphic Design Process . This thesis project marked his persist interest on the foundation of forming types and the regularity of advancing the form of letter, such as in Hangul and type design in general. Min defines the type design as the result of inter-conversion between forms and its structure. Initial work of Min is <Enigma>, a font that utilizes his method 'digital calligraphy', consists of 10 different straight and curved lines as minimum meta-form of Hangul and makes it possible to instantly draw various letter forms. As a member of 'Jindarae', a group of Korean designers, Min has his work exhibited and published annually. He has been professor at Seoul Women's University since 2003.

logo design. logo design for barom 100th anversary. 2009.

poster. 3x3 wooden typeface promotion poster. 728 x 1,030. 2008.

poster. 10 key digital calligraphy. 728 x 1,030. 2006.

Letters perform their role to deliver a message. Therefore, creating letters can be compared to creating a tool. The physical form of a tool, or a letter, is a moving letter.
I pursue the process of design, not the result, as a tool which the audience experiences in various way, like type as a module. I have tried to create three-dimensional letter with wood, a new lettering tool, beyond the two-dimensional forms shown in my digital calligraphy work which could be transformed into various compositions by using the modulated morphemes. I planned to create a new lettering tool with geometrical plastic letters, by fitting hexahedral shapes of wooden forms together, and also tried to create a new tool by putting new functions and meanings to the letter.

poster. 10 key digital calligraphy. 728 x 1,030. 2006.

글자는 메시지를 전달하는 도구로서 그 역할을 한다. 그러므로 글자를 만드는 것은 도구를 만드는 작업이기도 하다. 그 도구의 물리적 형식인 활자는 결국 움직이는 글자이다. 모듈화된 몇 개의 형태소를 활용하여 나무활자 등을 만듦으로써 글자가 가진 평면성을 벗어나 보려 노력한다.
최종의 디자인 결과물을 지향하기 보다는 서체와 같이 모듈화된 형태로 사용자가 다양한 변화를 체험할 수 있는 디자인 도구로서의 의미를 갖는 작업을 지향하고 있다. 모듈화된 몇 개의 형태소를 활용하여 다양한 글자로 변형시키는 방식인 디지털 캘리그라피의 기존의 작업을 벗어나 나무활자 등을 만들어 평면을 넘어서 보려 한다. 육면체 나무를 서로 조합해가며 기하학적인 조형글자를 만들고 그 글자에 또 다른 기능을 부여하여 새로운 도구로 변하는 작업을 계획하고 있다.

poster. phonogram evolution. 728 x 1,030. 2001.

pattern design. hangul pattern for textile. 2008.

mito.hidetoshi. japan

미토.히데토시.美登英利.

Born in Ehime Prefecture, Japan in 1955. He founded his company, mitografico in 1985. In 1990 he published a book of his calligraphy works <sho by mito>. He held a solo exhibition of calligraphic works at various places across Japan in 1991. He was awarded a grand prix of International Typography Almanac for calligraphy posters <HANA (Flowers)>, <MIZU (Water)> and <UGUISU (A Japanese Bush Warbler)>. He is a winner of International Typography Almanac for CD cover design <Japanese Traditional Music>. Mito was awarded a prize of Kanagawa poster exhibition for <The World of Pop Art> and <Poetic of Hue> in 1992. He exhibited a poster for Nuclear Free Symposium hosted by world medical association in 1998, and participated in the exhibition <Blooming Typefaces from Ryobi>. He held a joint exhibition <Pottery and Calligraphy> and a solo exhibition <Impressions of Sho> in 1999. In 2009 he held an exhibition <Poetry and Sho> at shop HABA Ginza and published a book of sho, <Shorin>.

poster. shorin poster. 408 x 1,030. 2011.

1955년 에히메에서 태어났다. 1985년 미토그래피코(mitografico) 설립했다. 서예를 모티브로 한 포스터 〈꽃(花)〉, 〈물(水)〉, 〈메까치(鵲)〉로 국제 타이포그라피연감 그랑프리를 수상했으며, 〈일본 전통음악〉 CD 커버 디자인으로 국제 타이포그래피연감에 입상했다. 1992년 포스터 〈색상의 시학전〉, 〈팝아트전〉으로 가나가와포스터전에서 우수상을 수상했다. 1998년 세계의사학회 주최 핵 폐절운동 심포지엄에 포스터를 출품했으며, 〈료비 글꼴 포스터 백화전〉 참가했다. 1991년 서예 개인전을 일본 각지에서 열었으며 1999년 〈도기와 서예 2인전〉, 〈서예의 인상: 미토 히데토시 개인전〉, 〈시와 서예 2인전〉 등을 도쿄에서 가졌다. 작품집으로 〈sho by mito〉, 〈쇼린〉을 출간했다.

The art of Japanese calligraphy is fragile. Every stroke, such as the upward flip and a complete stop with the bleeding or dry brushing of the ink, is masterly intertwined and these strokes shape a form of letter. When you draw calligraphy, you put the black ink, Sumi, drawn with one stroke, on the clean white paper. If you displace a dot position a little or draw a pull-out stroke too long, we will get a different taste from the appearance of a letter.

What matters is a letterform but its form has already been predetermined. What is left to drawers are details such as the bleeding or dry brushing, and these details are a result from chance that god only knows. If you try to control them, then superficial techniques and artificiality come up to the surface of letters, and will incur a lack of style. So after a succession of failures, I always face up to a white paper without any artificiality. If I tried to draw a hundred times, I hardly saw anything to my liking.

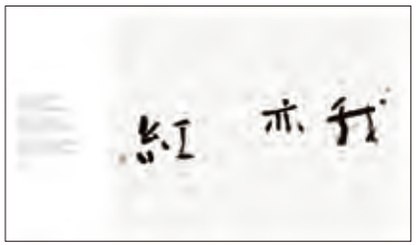
I have never learnt the formal way of Japanese calligraphy called "Shodo." It seemed it was unapproachable and unsuitable for me from the start, to the way to adjust posture and hold a brush. I was not interested in tracing the great examples of predecessors. From my viewpoint as a graphic designer, I was attracted to calligraphy as a visual image or logotypes and always drawing letters in this way. I didn't mean to find innovative value in an act of calligraphy but kept the value of "drawing" in my mind. From the first days, it seemed to me that I had attached my mind to the act of "drawing." I thought the act of "drawing" and typography which were a way to make my living were closely overlapping disciplines.

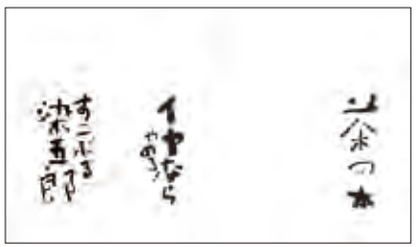
One day, I met with someone who led me to change my attitude to calligraphy. When Mr. and Mrs. Baumann, who were running a multi-disciplinary design office in Germany, came to Japan, I had the opportunity to talk with them at the party. After talking over many issues like each other's viewpoints of design, they asked me the following question.

"Mr. Mito, where do Chinese characters originally come from?"

Chinese characters originate from pictures. Chinese characters are created from pictures each with different meanings that are called hieroglyphs. These hieroglyphs had been symbolized and simplified over time and every character has deep meaning in its refined symbolic forms... Although I explained it to them in this way, a kind of small question arose in my mind. At that time, I spent the days trying to deal with the Chinese characters "Hikari (light)" and "Yama (mountain)" from various approaches but was not happy with the results. Meanwhile, the following conversation with them gave me some sort of a clue.

Why don't you find out the original meaning of the letters, in other words, restore letters to their origin as pictures, instead of bound by the rules and conventional forms. Taking "Hikari (light)" as an example, the letter Hikari itself is a compound of ideographs. If we resolve this letter into its elements, it was made by combining pictures of "Hi (Fire)" and "Hito (human)". So it means a picture of holding something shining up to a human's head. There was a Chinese bronze inscription in the Yin Dynasty which engraved a variant version of the letter Hikari that substituted Hito (human) with woman. Interestingly, this replacement symbolized the ancient matriarchal society. With such an idea of a letter as a picture, a picture as a letter, I tried to eliminate distraction from my mind as the next step.





book.　shorin.　230 x 273.　2009.

There are various aspects of the light such as the strong sunlight of summer and soft sunbeams streaming through leaves in autumn. I imagined these various lights and focused attention on expressing that as a hieroglyph. The calligraphic work of Hikari through this process became the letter that had the characteristics like the light from the center in all directions. It expressed the serene light in spring, so the bleeding brushing of the ink on Japanese paper became a part of the interpretation as a pictorial letter.

In case of the letter "Yama (mountain)," I sped up progress on the act of drawing. I could concentrate on drawing calligraphy with an innocent child's heart. This letter has a bare form with three vertical strokes directly expressing the metaphor of the head of mountains, so I expressed a mountain's four seasons of spring, summer, autumn and winter and drew with pictorial bold strokes. It might not be able to be recognized as the letter Yama from the eye of Japanese people. The mountain in spring has a serene look. The mountain in winter is isolated in the bitter cold. It was a delightful work that tried to express various aspects of such landscapes.

Then I took one step further from just drawing letters. I am exploring ways of drawing letters such as scenery image. The letter will be in harmony with the scene. It is only because the message in the letter as a picture overlapped with my attitude on life and my view of nature. It will invite the result of attaching the scenery image to the letters. In addition to the level of pictorial drawing of the letter which is attributable to the nature meaning of its letter, I would like to add aspects of spirit and make progress to the next stage. Beyond this approach, I have a high degree of expectation for the new form of Japanese calligraphy.

서예는 위태로운 예술이다. 번짐, 스침, 삐침, 누름…… 모든 것이 교묘하게 서로 엮이면서 문자를 형성해 나간다. 서예에서는 붓으로 하얗고 청초한 종이 위에 새까만 먹으로 표현한다. 점의 위치가 조금 비뚤어지거나 획이 너무 길어져도 문자는 그 풍정(風情)을 바꾼다.

문자는 골격이 중요하여 쓰기 전에 이미 그 모습이 결정돼 있다. 쓴다는 작업에 의해 좌우되는 것은 번짐이나 스침 등의 디테일이며 이는 우연성에 의존한다. 이를 컨트롤하려고 하면 기교나 작위가 들어와 서예의 품격을 저해하게 되는 것이다. 늘 작위 없이 종이와 대치하며 실패를 반복하고 있다. 백 번을 써봐도 납득할 수 있는 작품은 하나 있을까 말까 하다.

나는 '서예'라는 것을 배운 적이 없다. 자세를 바르게 잡거나 붓을 쥐는 법부터 배우는 것은 어쩐지 멀리 하게 되고 스스로에게 어울리지 않는다고 생각해 왔다. 또 선인들의 명필을 따라해 보아도 큰 흥미를 느끼지 못했다. 나는 그래픽 디자이너의 눈으로 로고타입이나 소위 말하는 비주얼로서의 매력을 느끼며 줄곧 제작을 했었다. 서예라는 행위에 특별히 혁신적인 의의를 찾으려고 하는 것도 아니며 늘 의식하는 것은 '그린다'는 것이었다. 초기에는 '쓴다'는 행위에 더 가까웠던 것 같다.

서예에 대한 태도가 바뀐 것은 우연한 만남 때문이었다. 독일에서 디자이너로 활동하고 있는 바우만 부부가 일본을 방문했을 때 파티 석상에서 그들과 회담할 기회가 있었다. 서로의 디자인 철학 등에 대해 이야기를 나눴는데 그때

"미토, 한자라는 문자는 어디서 왔는가?"라는 질문을 받았다.

나는 한자는 그림에 뿌리를 두고 있다. 한자는 상형문자라 불리는 하나하나가 의미를 지닌 그림으로부터 생겨난 것으로 서서히 기호화 혹은 간소화되며 현대까지 전해져 왔으며 모든 한자는 교묘한 상형성에 깊은 의미를 내포하고 있다고 설명했다. 그러한 대답을 하면서 마음 속에 작은 무엇이 걸리는 기분이었다. 당시 나는 '빛(光)'과 '산(山)'이라는 문자를 테마로 여러 디자인적 접근을 시도하고 있었지만 좀처럼 풀리지 않는 나날을 보내고 있었기 때문이다. 나는 그것들을 '쓰려고' 했다는 걸 깨달았다. 그들과의 대화가 나에게 하나의 힌트가 되었던 것이다. 그 이후 한자가 상형문자라면, 즉 원래 그림이라면…… 규칙이나 모양새를 중요시하는 것이 아니라 문자 본래 의미를 찾아내는 소위 문자를 그림으로 되돌리는 작업을 해보면 어떨까하는 생각을 하게 되었다. 이를 테면, 빛 자체는 회의문자(　意文字)이지만 그 조성을 분해하면 불(火)과 사람(人)이라는 그림으로 이루어져 있다. 마치 사람 머리 위에 빛나는 것이 있는 것 같은 모양이다. '은(殷)나라 금문에는 사람 부분이 여성을 본 딴 '빛'이 있다는 것도 과거의 모계 사회를 상징하고 있는 것 같아 흥미롭다. 이러한 회화로서의 문자, 문자로서의 회화를 염두에 두면서 작업할 때는 사념(思念)이라는 필터를 빼고 바라보는 시선을 갖게 되었다.

'빛(光)'에는 한 여름의 강한 햇볕, 가을에 부드럽게 나뭇잎 사이로 새어 드는 햇빛 등 여러 가지가 있다. 나는 여러 빛을 상상하면서 그것들을 상형문자로 표현하는 데 집중했다. 그렇게 하여 만들어진 〈빛〉이라는 작업은 중심으로부터 사방으로 방사되는 듯한 문자가 되었다. 따스하고 온화한 봄 빛을 표현한 것으로, 화지(和紙)에 스며드는 먹 번짐도 그 회화성 연출에 일조하게 되었다.

'산(山)' 이라는 문자의 경우는 '그리는' 작업이 아주 순조롭게 잘 되었다. 동심으로 돌아가 온전히 서예만을 마주할 수 있었다. 중심이 높은 3개의 세로 선이 각각 정수리를 나타내는 이 골격을 그대로 두고, 드러나는 문자에 살을 붙여 회화적인 표정을 부여하고 산의 춘하추동을 표현해 보았다. 그것들은 '산'으로 읽히지 않을지도 모른다. 봄의 온화한 표정을 닮은 산, 겨울의 극심한 추위 속에서 고결하게 치솟은 산…… 그러한 풍경을 표현하면 작업이 즐겁기만 하다.

문자를 그린다는 행위에서 한 걸음 더 나아가 문자의 풍경화를 모색하고 있다. 문자가 장면(scene)이 된다. 그것은 회화로서의 문자에 담긴 메시지가 인생관이나 자연관과 겹쳐져 문자에 풍경을 부여하는 작업이다. 문자 본래 뜻에 기인하면서도 문자를 회화화한다는 단계에서 더욱 정신성을 가하여 전개해 나가고자 한다. 이 접근 너머에 있는 또 다른 서예 모습을 기대해본다.

모자빈.毛灼然.

mo.javin. china

1998년 홍콩침회대학교 커뮤니케이션학과를 졸업하고 5년간 그래픽 디자인 작업을 하다가 2004년에 파브리카(#미확인)에 초청되어 1년 동안 세계 각국의 젊은 디자이너들과 다양한 시각 커뮤니케이션 프로젝트들을 경험했다. 2006년에 홍콩으로 돌아와 밀크쉐이크(Milkxhake)를 시작했다. 밀크쉐이크는 젊은 그래픽 디자이너 그룹으로, 상업 및 문화 프로젝트를 다양한 분야와 협업하면서 효과적인 커뮤니케이션을 추구하며 홍콩에서 가장 활기찬 디자인 작업을 선보인다는 평을 받고 있다. 2008년부터 온라인 채널 '라디오다다(Radiodada)'의 프로그램 〈디자인-인-하우스〉 진행에 참여해 홍콩의 젊은 예술가들, 디자이너들과의 대화에 초점을 맞췄다. 2009년에 RTHK와 홍콩 디자인센터가 공동 제작한 TV 다큐멘터리 〈디자인 시티〉의 객원 아트디렉터로 초청되어 세계 8대 디자인 도시를 소개했으며 〈센젠〉 편의 진행을 맡기도 했다. 그는 2008년부터 중국 디자인 현장에 적극적으로 참여하고 있다. 그의 첫 번째 저서 『3030: 중국의 새로운 그래픽 디자인』을 편집했으며, 2009년부터 2011년까지 중국 유일의 영문 병기 디자인 잡지인 〈디자인 360°〉의 제작에 참여했다. 2008년에 홍콩침회대학교에서 수여하는 '커뮤니케이션 교육의 개척자'와 '존경받는 커뮤니케이터 졸업자 40인' 상을 받았으며, 2006년에는 뉴욕 ADC the Young Guns 5 Honoree에 선정되기도 했다.

book. asia art archive ten tears. 70 x 220. 2011.

Mo Javin is a Hong Kong based graphic designer and founder of Milkxhake, a young graphic design practice focuses on diversified collaborations with commercial and cultural projects through effective visual communications. Graduated from the School of Communication at the Hong Kong Baptist University in 1998, he practiced as a graphic designer for 5 years. In 2004, he was invited to join Fabrica in Italy for 1 year, where he worked on diversified visual communication projects with young designers from different parts of the world. In 2006, he initiated Milkxhake as one of the most energetic design practice in Hong Kong. Since 2008, he has involved in the local creative online channel 'Radiodada' as host for <Design-in-House>, a weekly on-air program. In 2009, he was invited as the guest art director of <Design Cities>, a co-produced TV documentary by RTHK and Hong Kong Design Centre, featured 8 design cities around the world. He was also the host of 'Shenzhen' episode. Mo has been actively involved in the mainland design scenes since 2008, he edited his first title, <3030: New Graphic Design in China>. Since 2009, he has involved in the creative and design direction for <Design 360°>, the only bilingual design magazine published in China. Over the years, his works have been widely published in design magazines and journals internationally. He has also received important achievements such as the honor of the Pioneers in Communication Education and 40 Distinguished Alumni Communicators, presented by Hong Kong Baptist University in 2008 and the Young Guns 5 Honoree presented by the NY ADC in 2006.

book. design 360°-concept and design magazine. 185 x 250. 2010.

dvd. design cities. 145 x 195. 2010.

My aspiration on design is to simply believe the power of visual communication. I believe all my design works have a common principle, by bring up creative ideas and powerful visual languages, together with typographic treatment on both Chinese and English. My intension is to reinforce the image and identity particularly in Hong Kong's art and cultural activities. Not solely applying graphic design, I focus on the creative process while delivering messages to my collaborators as well as public community.

Since the early formation of my design practice Milkxhake in 2006, I have been actively involved in the visual communication projects for many local art and cultural events and festivals through the collaboration with local artists, new media groups, design organizations, non-profit organizations, education units and NGOs.

In my works, typography has been one of the most important visual elements with the combination of simple abstract graphics, generating a new form of visual languages appeared in local public community. In Hong Kong, Traditional Chinese always accompanied by English nearly in all circumstances, the perfect use of bilingual typography has been a great challenge for many local designers. I enjoy accomplishing this task as a form of design challenge. Sometimes, either English comes first or Chinese the second, or even using Simplified or Traditional Chinese in different aspects would affect different outcome.

Typography to me means a linguistic form of visual communication; typography is part of design context; typography is sometimes rational as well as emotional. My works has been regarded as functional, geometric and simple. This may be influenced from our living surroundings. Hong Kong is a very small city full of visual chaos from streets to subway to any public space. Messages could be easily delivered to public audience without clear hierarchy, which easily become visual "noise". When I was asked to design a poster, I always pay much attention to the information hierarchy and details on typography in any language. It is very interesting to see how a graphic designer response his work from his living surroundings.

book. 'nature transformer'. 297 x 420. 2009.

book. screenarcadia. 260 x 190. 2010.

book. think · carbon free. 127 x 180. 2010.

나의 디자인 열망은 단순히 시각 커뮤니케이션의 힘을 믿는 것이다. 나의 모든 디자인 작업들이 공통된 원칙을 가지고 있다고 생각하는데, 이는 창의적인 아이디어와 힘 있는 시각적 언어를 사용한다. 주로 중국어와 영어를 같이 사용하여 타이포그래피 작업을 하고 있다. 나의 의도는 구체적으로 홍콩의 예술과 문화 활동의 이미지와 정체성을 강화하는 것이다. 그래픽 디자인에만 국한된 것이 아니라, 나의 동료들과 대중 사회에게 어떤 메시지를 전달할 때에도 항상 창의적인 과정에 중점을 둔다.

2006년 나의 디자인 작업 Milkxhake의 초기 형성 이후에, 나는 현지 예술가들, 뉴미디어 그룹, 디자인 기관, 비영리 단체, 교육 기관, NGO등 이들과 함께 협업하여 많은 지역 예술과 문화 행사 및 축제를 위한 시각 커뮤니케이션 프로젝트들에 적극적으로 참여했다.

나의 작업 안에서 타이포그래피는 단순한 추상적 그래픽들과 조합된 가장 중요한 시각 요소이며, 이는 지역 사회에 나타난 시각 언어들의 새로운 형태를 만들어냈다. 홍콩에서는 전통적 한자가 거의 모든 상황에서 언제나 영어와 함께 동반되기 때문에 이중 언어를 사용한 타이포그래피 작업은 현지 많은 디자이너들에게 큰 도전이 되어왔다. 나는 도전의 형태로서 이 디자인 작업을 완수하는 것을 즐긴다. 때로는, 영어가 먼저 쓰이고 한자가 쓰이거나, 간체를 사용하거나 전통 한자를 사용하는데, 각기 다른 결과로 영향을 미친다.

나에게 타이포그래피는 시각 커뮤니케이션의 언어적 형태이다. 타이포그래피는 디자인 맥락의 일부이다. 타이포그래피는 때로는 이성적이기도, 감성적이기도 하다. 나의 작업들은 기능적이고, 기하학적이며, 단순하다고 여겨왔다. 이는 나의 생활 환경으로부터의 영향일 수 있다. 홍콩은 작지만 거리에서 지하철까지 모든 공공 장소에 시각적 혼란이 가득한 도시이다. 메시지들은 명백한 위계질서 없이 일반 청중들에게 전달될 수 있으며, 이는 곧 시각적 소음이 된다. 나는 포스터 디자인을 의뢰 받으면 어떠한 언어이든 먼저 정보의 위계질서와 타이포그래피의 디테일에 많은 신경을 쓴다. 그래픽 디자이너의 작품이 그의 생활 환경에 의해 어떻게 반응하는지를 보는 것을 매우 흥미롭다.

book. culture desire and the museum. 240 x 350. 2008.

Moon Jang-hyun majored in visual design and earned a master's degree with a thesis titled <A Study on Euigwe of Joseon Dynasty from the Perspectives of Information Design>. After graduation, he has worked as a designer in the design laboratory for 2 years. He entered Ahngraphics and worked as a designer for 10 years and assumed the position of art director. He founded Generalgraphics in 2011, and currently he is pursuing the direction of new design. He has participated in numerous exhibitions such as <Personal Relationships> and <Hangul Dada>, etc. He has lectured in Korea National University of Arts and Hongik University. He has performed numerous projects in 'Admission illustration of Crown Prince,' 'Seoul Palace Signage,' and 'Exhibition Design, House of Park Gyeong-ri Literature.'

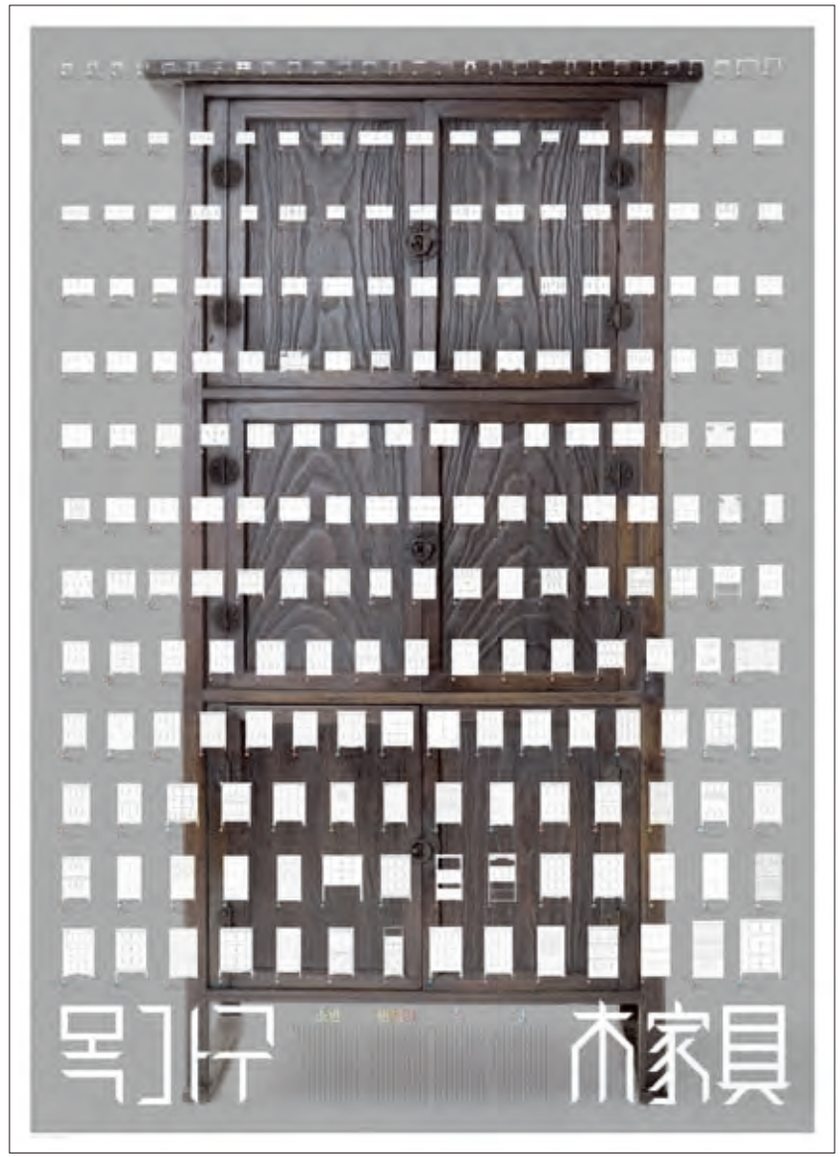
문장현.文璋炫.

moon.jang-hyun.

korea

홍익대학교에서 시각디자인을 전공하고 논문 〈정보디자인의 관점에서 본 조선시대 의궤 연구〉으로 석사학위를 받았다. 졸업 후 홍익대학교 디자인연구실에서 디자이너로 2년간 일한 뒤 안그라픽스에 입사하여 10년 동안 아트 디렉터로 일했다. 2011년 현재 제너럴그래픽스를 설립해 새로운 디자인 방향을 모색 중이다. 〈인간관계로〉, 〈한글다다〉 등의 전시에 참여했으며 한국예술종합학교와 홍익대학교에서 강의했다. 왕세자입학도, 서울궁궐 사이니지, 박경리 문학의 집 전시 디자인 등 다수의 프로젝트에 참여했다.

poster. wooden furniture moongap. 1,080 x 766. 2011.



poster. wooden furniture. 776 x 1,080. 2011.

A few years ago, I had a chance to write my own view on design like this essay. I premised that my thinking would be liable to change in the preface of my writing before giving my opinion. It might have been true that I intended to defense myself because I was ashamed of not establishing myself with my own view. Today, I also write this essay under the premise that my way of thinking would be subject to change. While being engaged in the realm of design over the last ten years, I threw questions to myself so many times. Each time, my answers with regard to the repeated same questions have undergone a change little by little.

However, due to my dullness my design has always been preponderated on work in progress, and I could not reflect the change of my thinking in my work. I do not have any idea or strength to strive for something else on my own initiative, except for solving tasks given to me. Since I have dealt with things requested by my clients for a long time, I spent almost all of time in resolving the matters, commissioned by my clients and I could not afford to seek for my work. In particular, I was not satisfied with a climate that underestimates and disregards commercial design. Therefore, my concern turned to upgrade commercial design

to the high level, which gains recognition by people. Most of all, I have paid attention to satisfy the greatest number of requests. My idea remains unchanged, but recently a little bit different idea rose to my mind. It is regarding expertise. The expertise I mean is the expertise of knowledge rather than the expertise of technology and experience. While dealing with contents related design, thirsty for knowledge has always provoked my inferiority complex. Now, I try to find profound knowledge in the field I take an interest in. Based on it, I will embody my design world. My design world will become affluent as far as my knowledge is deepened. Currently, my concern is tradition. Tradition might be a breaking field from new perspectives, although people think that it is outdated. Tradition was the future in the time when it was created. The best values of their own age have been survived and they have been solidified as tradition. On account that it captures the mind of people only with its surface, I'd like to peek into the inside by penetrating outward appearance. I'd like to connect the time of tradition into the present going beyond it. On the basis of it, I am dreaming of making my future. A lot of designs at a certain age are created and perished. Nonetheless, the things that have attracted people's concern are not vanished, maintained and represented. Even, they are expanded and reproduced. What else things are attractive like this? What kind of current design will live and breathe as tradition in future? I will try to make my efforts. Design is not an easy work.

poster. sijo. 500 x 200. 2011.

book. picture book on crown prince entering school. 244 x 372. 2005.

몇 년 전 오늘 쓰는 이 글처럼 자신의 디자인 관을 적어 볼 기회가 있었는데, 글머리에 내 생각의 변화를 전제하고 어설프게 의견을 피력했던 기억이 있다. 아마도 디자인에 대한 확고한 '관'이 서지 않았음을 부끄러워하며 스스로 보호막을 친 것이었으리라. 오늘 또 다시 내 생각의 변화를 전제로 이 글을 적는다. 나는 지난 10여 년간 디자이너로 일해오면서 디자인은 어떤 것인가 수없이 스스로에게 질문을 던졌다. 반복되는 질문만큼이나 그 답은 언제나 조금씩 변해왔다. 생각이 변해왔다고는 하나 명석하지 못한 머리 탓인지 내가 생각하는 디자인은 언제나 현재 진행하고 있는 일에 중심을 두고 있었다. 나에게 주어진 일을 해결하는 것 외에 스스로 또 다른 무엇을 찾아 디자인 할 생각도 여력도 없었다. 오랫동안 클라이언트가 의뢰한 일을 주로 다루어 왔기에 철저하게 그것을 해결하는 데 골몰

poster. joseun home. 840 x 560. 2010.

poster. joseun portraits. 840 x 560. 2010.

했고 스스로에게 다른 여유를 주지 않았다. 특히, 클라이언트가 의뢰한 상업적 디자인을 하는 것을 부끄러워하고 경시하는 듯한 일부의 풍조를 못마땅히 여겼고, 어떻게 하면 그런 일들을 많은 사람들이 인정하는 높은 수준으로 끌어올릴 수 있을까 고민해 왔다. 즉 여태 내가 생각하고 진행한 디자인은 '의뢰 받은 일을(가능하면 많은 이가) 만족할 만한 수준으로 해결하는 것'이었다. 여전히 이 생각을 품고 있지만 최근 들어 조금 다른 생각이 싹트기 시작했다. 그것은 '전문성'이었다. 기술과 경험의 전문성이 아니라 '지식의 전문성' 말이다. 콘텐츠를 다루는 디자인을 진행하면서 항상 느꼈던 지식에 대한 열등감이 나를 자극했다. 이제 내가 관심을 갖고 있는 것에 대해 즐거운 마음으로 지식을 쌓고, 그것을 토대로 디자인을 구현하고자 한다. 관심이 있으므로 즐겁고

poster. white porcelain moon jar. 776 x 1,080. 2011.

알아가는 만큼 풍부해질 것이다. 현재 나의 관심사는 전통이다. 고루하다고 여길 수 있겠지만 관점에 따라서는 아주 새로운 분야일 수 있다. 전통은 항상 그 당시의 '미래'이기도 하다. 당대 최고의 가치를 지닌 것들이 살아남아 '전통'이 되었으나 그 표피만으로도 충분히 마음을 사로잡기에 '현대'에 박제된 것들. 그 겉모습을 파고들어 속살을 들여다 보고 싶다. 전통을 재현하는 것을 넘어 현재와 연결하고 싶고, 그것이 토대가 되어 미래를 만들어가는 꿈을 꾼다. 당대의 많은 디자인들이 생성되고 소멸된다. 그러나 사람들로부터 관심을 받은 것들은 결코 사라지지 않고 보관되고 재현되며, 다시 확대 재생산된다. 무엇이 그토록 매력적이었을까. 현재의 어떤 디자인이 미래에 전통이 되어 살아 숨쉴 수 있을까. 애써보려 한다. 디자인은 결코 쉽지 않다.

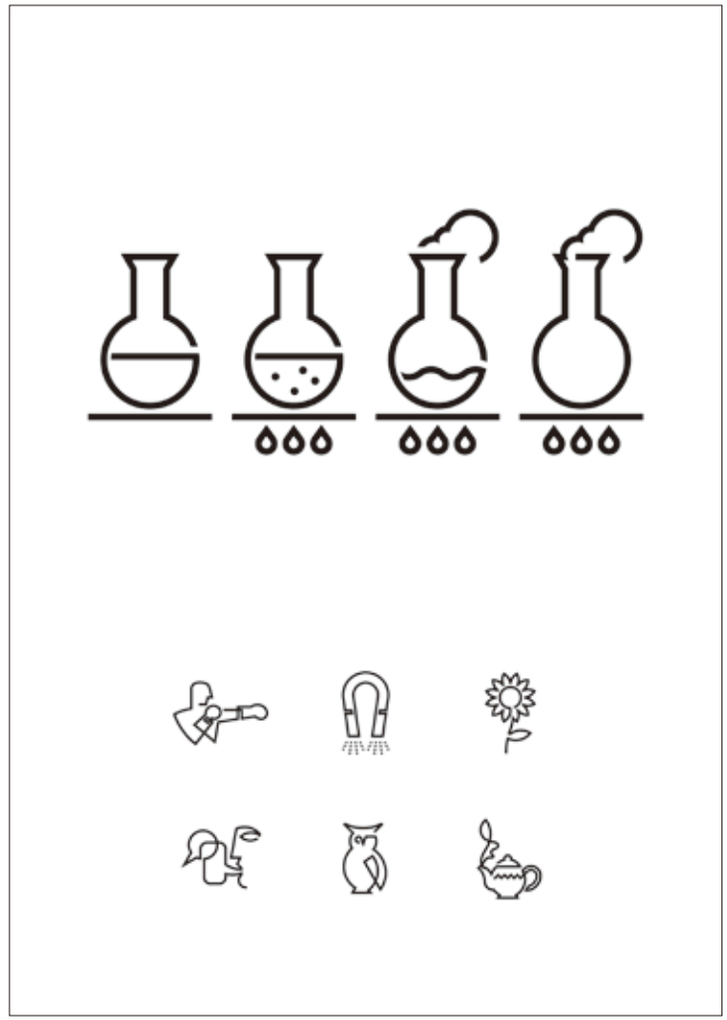
pictogram. public information symbols. 594 x 841. 2000.

pictogram. nagoya university noyori memorial hall sign. 594 x 841. 2004.

나카가와.켄조.中川憲造.

nakagawa.kenzo. japan

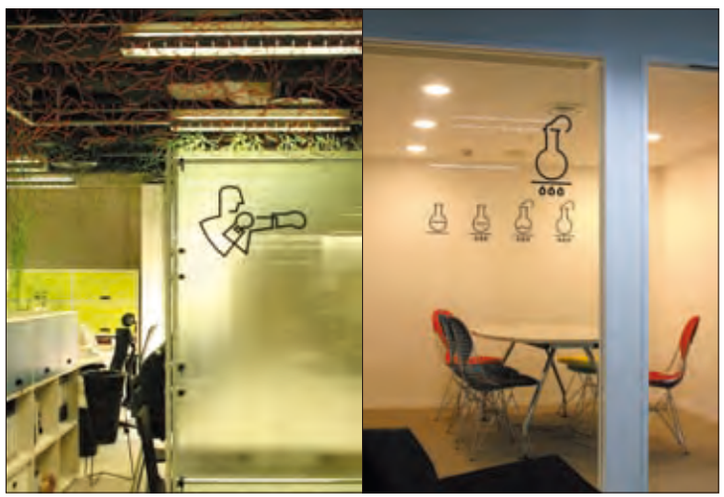
1947년 오사카 출생으로 1966년 오사카시립공예고등학교 도안과를 졸업했다. 다카시마야 광고부를 거쳐 1975년 일본디자인센터 입사했다. 1994년 일본디자인센터와 공동으로 NDC그래픽스를 설립해 CI나 정보 디자인, 패키지 디자인, 프로모션, 환경 디자인 등 종합 디자인 회사를 운영하고 있다. 〈브르노 국제 그래픽 비엔날레〉에서 특별상을 받았으며, 도쿄ADC상, 우정성 DM대상 등을 수상했다. 일본그래픽디자이너협회(JAGDA), 일본타이포그래피협회 회원이다._____Head of NDC Graphics Inc. Born in Osaka in 1947. Graduated from the design course of the Osaka City Polytechnic High School in 1966. After working for the advertisement division at Takashimaya Department Store, Nakagawa joined Nippon Design Center in 1975. In 1994 he co-founded with Nippon Design Center, NDC Graphics to handle total design including corporate identity, information design, package, promotion, and environmental design. His awards include the Tokyo ADC award, Special Mention at the Biennial of Graphic Design in Brno, Ministry of Postal Services' DM Grand Prix, and so on. He is a member of JAGDA and the Japan Typography Society.



pictogram. import furniture company work place sign. 594 x 841. 2005.

pictogram. public information symbols. 2000.

pictogram. nagoya university noyori memorial hall sign. 2004.



pictogram. import furniture company work place sign. 2005.

nakagawa kenzo

Design which navigates unknown world

Pictures depicted in caves of Altamira or Lascaux are the primary graphic information. Cows or goats observed in the wilderness and drawn on walls of the caves as "community's memory" acted as the community members' own common records across time and space, and also act as communication tools which send specific visual messages for instructing others. In today's human society where different languages crisscross, pictogram (picture language) plays the same role as this "community's memory".

●

In urban spaces, a variety of signals or marks are used as visualized messages. Maps or traffic signs of towns are designed as visualized "language system" with ingenious attempt in colors and shapes to offer quick reading out while moving. Newly obtained useful tool is useless if you do not know how to use it. So, it is desired that anyone can use the tool easily directed by the pictogram illustrated in the guidebook.

●

The modern computerized "information sharing society" is far too vast. Hence, pictogram with comprehensible illustrated information is expected to narrow the range and navigate unknown world as the new world language which transcends existing languages.

미지의 세계를 인도하는 디자인

알타미라나 라스코 동굴에 그려진 동물 그림은 가장 원초적인 정보도(情報図)이다. 들판에서 목격한 소나 산양의 실제 모습을 벽에 옮겨 그린 '공동체의 기억'은 시공을 초월한 자신들을 위한 공통의 기록으로서 혹은 타자로의 교시(教示)로서 고유의 시각 메시지를 발신하는 커뮤니케이션 도구로 기능한다. 다른 언어세계를 왕래하는 오늘날의 인간 사회에서 픽토그램이 하는 역할을 이 '공동체의 기억'과도 같다.

●

도시 공간은 다양한 메시지가 신호나 표시로 시각화되어 있다. 낯선 도서의 거리를 가이드하는 지도나 교통표지판은 이동 도중에라도 재빨리 그 의미를 읽어낼 수 있도록 배색이나 모양이 고안되었고 '보는 언어체계'로 디자인되었다. 또 다른 예로는 도구 매뉴얼을 들 수 있다. 아무리 편리해도 그 사용법을 모르면 소용이 없다. 설명서나 전기기구 매뉴얼에 표시된 픽토그램에 인도되어 누구나 쉽게 사용할 수 있는 것이 바람직하다.

●

컴퓨터화된 현대 '정보 공동체 사회'는 너무나 방대하다. 서로 간의 거리를 단축하고 정보를 우리 체형에 맞도록 친절하게 또는 다른 언어를 초월하는 새로운 세계언어로서 미지의 세계를 인도하는 것이 픽토그램의 역할이다.

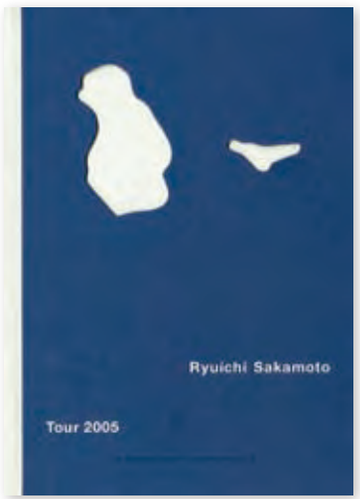
nakagawa kenzo

nakajima.hideki. japan

나카지마.히데키.中島英樹.

1995년 나카지마디자인을 설립했다. 현재 국제그래픽디자이너연맹(AGI), 뉴욕 아트디렉터스클럽(ADC), 도쿄 ADC, 도쿄 타이프디렉터스클럽(TDC) 회원이다. 뉴욕 ADC 금상, 은상, 도쿄 ADC상 및 하라히로무상, 시카고 애서니엄 굿디자인상, 고단샤출판문화상 북디자인상, 뉴욕 TDC상, 도쿄 TDC상, 〈닝보 국제 포스터 비엔날레〉에서 심사원상을 받는 등 다수의 국제 디자인상을 받았다. 〈나카지마 디자인전〉(2004, 광저우), 〈Clear in the Fog〉(2006, GGG갤러리), 〈Infinite Libraries & Re-CitF〉(2008, G/P Gallry 에비스), 〈나카지마 히데키 컬렉션 전〉(2009, The OCT Art & Design Gallery), 〈re-street view/line〉(2010, G/P Gallry 에비스) 등의 개인전을 열었으며 그의 작업은 현대 그래픽아트센터(CCGA), 광동미술관, Musee de l'Ilmprimerie, 프랑스 국립도서관, 보스턴대학교, 오슬로대학교, 취리히 미술관에 소장되어 있다. 저서로 작품집 『REVIVAL』, 『나카지마 히데키의 일과 주변』, 사카모토 류이치와 협업했던 『S/N』, 『CLEAR in the FOG』, 『ggg 북스 78: 히데키 나카지마』, 『나카지마 히데키 디자인』, 『문자와 디자인』 등이 있다.

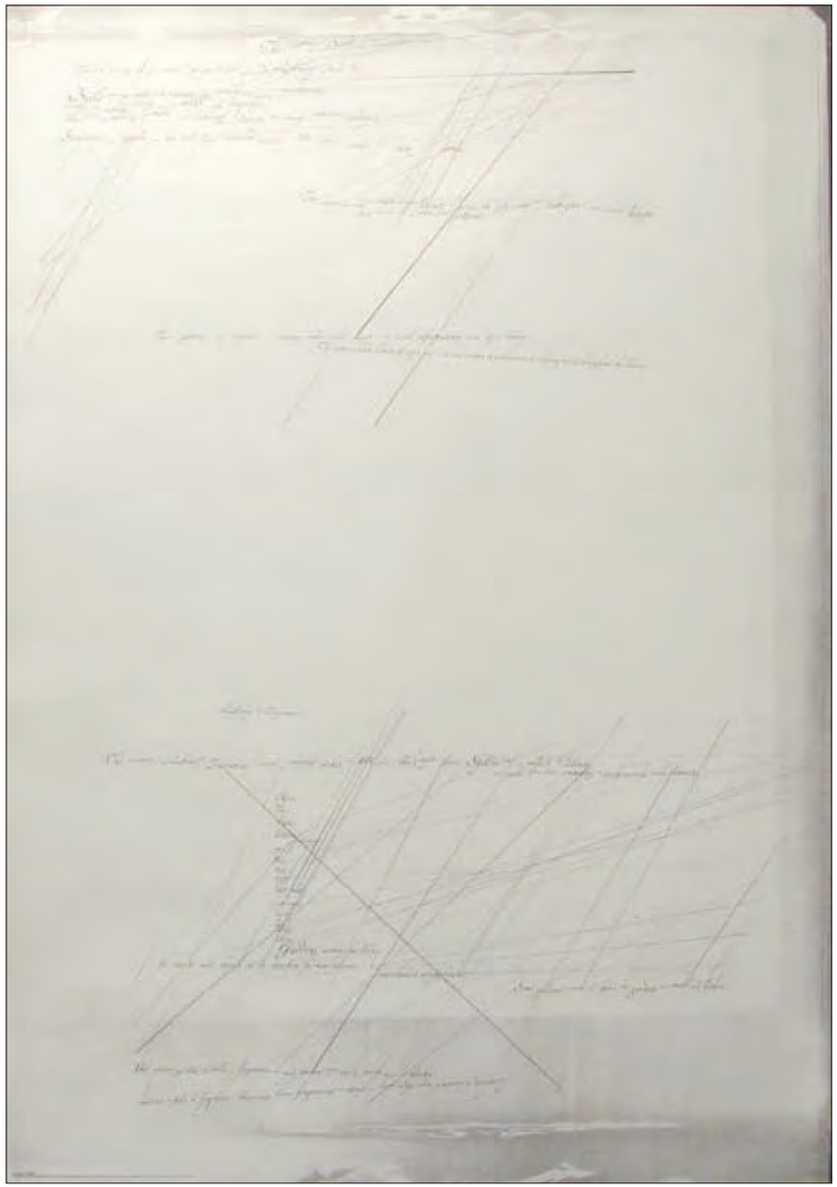
book. clear in the fog. 232 x 316. 2006.



book. ryuichi sakamoto tour 2005. 210 x 297. 2005.

Art Director/Graphic Design. Nakajima established his own studio Nakajima Design in 1995. He is member of AGI (Alliance Graphique Internationale), ADC New York, Tokyo ADC, Tokyo TDC. Nakajima received many international design awards including ADC Awards (5 Golds, 7 Silvers), Tokyo ADC Award, The Chicago Athenaeum's Good Design Award, Kodansha Prize for Book Design, International Jury Prize at The 3rd International Poster biennial, Ningbo, The Tokyo TDC Awards (Grand Prix), Tokyo ADC Award (Memorial Prize of Hiromu Hara), Tokyo TDC Awards, and so on. He held solo exhibitions such as <NAKAJIMA DESIGN Exhibition> (Guangdong Museum of Art, China), <CLEAR in the FOG: Hideki Nakajima Exhibition> (GGG), <Infinite Libraries & Re-CitF> (G/P Gallary, Tokyo), <Collection: Hideki Nakajima Exhibition> (The OCT Art & Design Gallery, China), <re-street view/line Hideki Nakajima Exhibition> (G/P Gallary, Tokyo). His works are collected at Center for Contemporary Graphic Art; Guangdong Museum of Art China ; MUSEE DE L'ILMPRIMERIE France ; the Bibliotheque nationale de France; Boston University; The Oslo Academy of the Arts, Museum fuer Gestaltung Zurich. He published many books including <Revival>, <Artist, Designer and Director SCAN #13>, <S/N> (collaboration work with Ryuichi Sakamoto), <CLEAR in the FOG>, <ggg Books 78: HIDEKI NAKAJIMA>, <HIDEKI NAKAJIMA DESIGN> and <TYPO-GRAPHICS>.

book. revival. 215 x 303. 1999.



poster. the library of sacred texts & library of fragrances. 728 x 1,030. 2008.

I wish to create a new design on my own, a design which has never been seen before. I have always been facing design with such attitude. And I repeatedly told myself, "It is finally done." But how ever confident I may be, the thoughts do not last for more than ten days. Soon I conclude that it has not reached my ideal point. I probably will be repeating same thoughts and attempts ten years later.

poster. instrumental music library. 728 x 1,030. 2008.

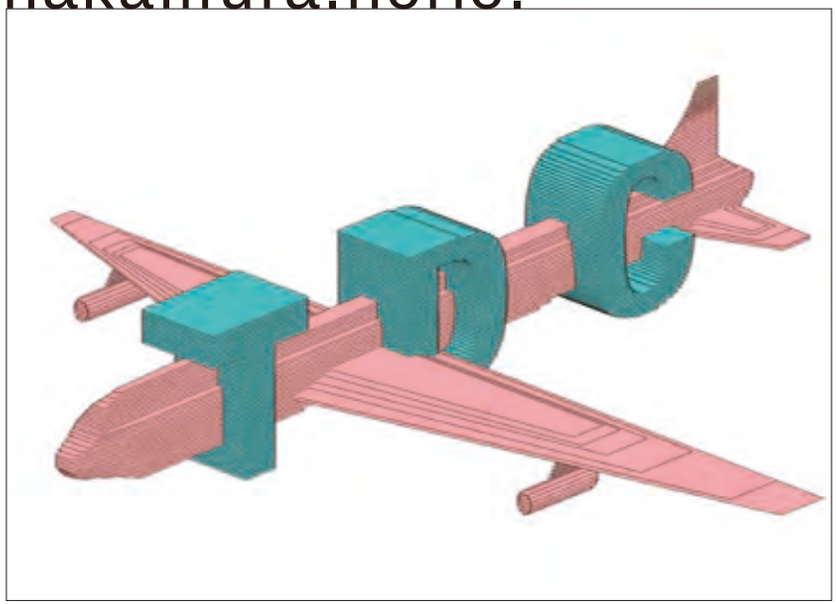
아직 본적이 없는 새로운 디자인을 스스로의 힘으로 만들고 싶다. 늘 그러한 자세로 디자인과 마주하고 있다. 그리고 '드디어 됐다'고 생각하는 일을 몇 차례 반복해왔다. 그러나 확실하게 그런 생각이 들어도 늘 열흘 정도밖에 못 간다. 이윽고 전혀 내 이상에 도달하지 않다고 느끼게 된다. 아마 십 년 후에도 같은 것을 거듭 생각하며 시도하고 있을 것이다.

Art Director, Graphic Designer, Planner. Born in Kawasaki City, 1967. Nakamura graduated from Nihon University College of Art and Joined Sony Music Entertainment Inc. He established his own office in 1997. Now Nakamura is living in Tokyo. His representative works include: Play Station Video Game <I.Q(KURUSHI)> and Graphic Design of Maywa Denki and others.

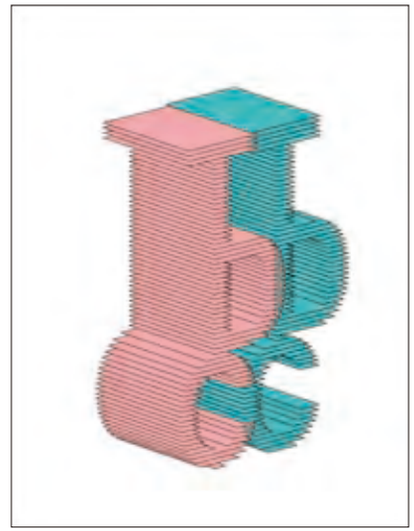
1967년 가와사키시에서 출생했다. 일본대학교 예술학부 졸업 후 소니뮤직엔터테인먼트를 거쳐 1997년에 독립했다. 플레이스테이션용 게임〈I.Q〉의 기획 및 아트 디렉션을 맡았으며 메이와덴키 그래픽 디자인 등을 작업했다.

나카무라.노리오.中村至男.

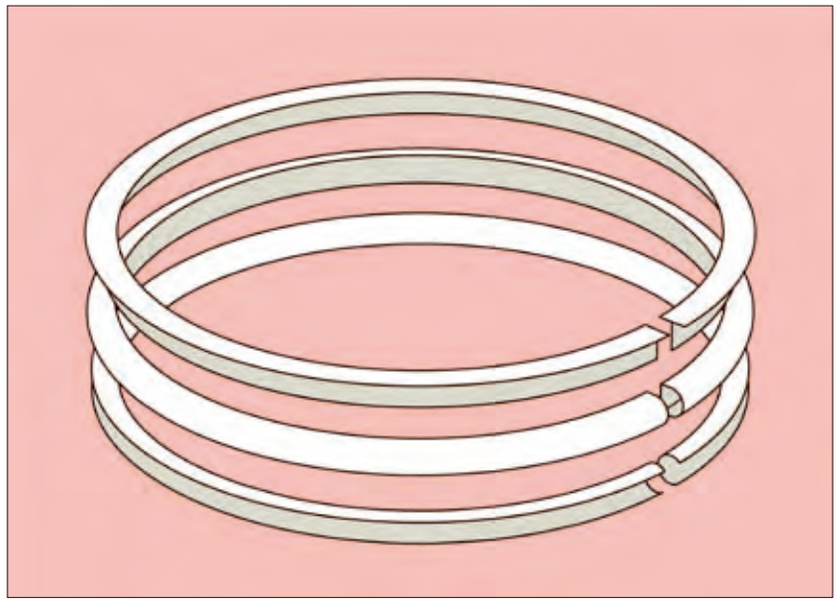
nakamura.norio. japan



poster. tdc bccks / twin universe. 1,030 x 728. 2007.



book. tdc bccks. 182 x 257. 2007.

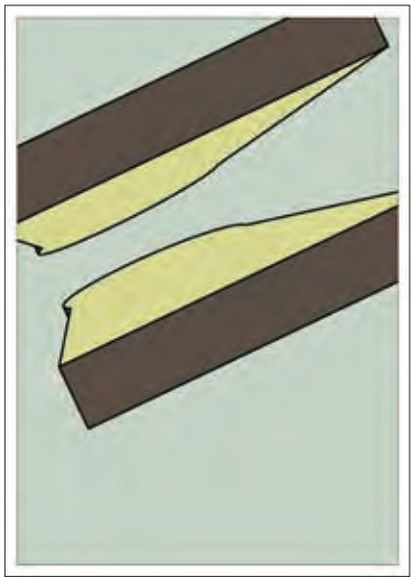


book. tdc bccks / twin universe. 182 x 257. 2007.

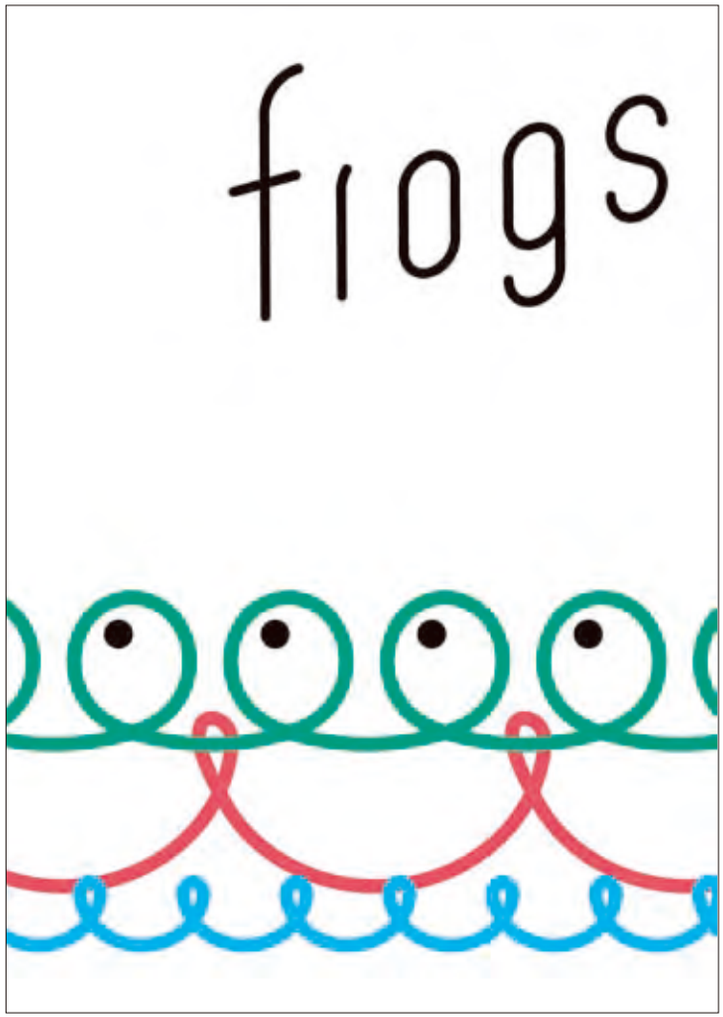
In year 2011, where anything can be searched due to the internet development, both good and bad designs, treated as information with same value, are flooding like trash. If designers copy or recompose with such existing images, the profession 'designer' will gradually become extinct. As long as I call myself a designer, I aim for the unseen and new image, white space, or communication.

2011년, 인터넷이 발달하여 뭐든지 찾아볼 수 있는 지금, 좋은 디자인도 그렇지 않은 디자인도 같은 가치로서 정보로 다뤄지며 쓰레기처럼 범람하고 있다고 생각한다. 만일 디자이너들이 그러한 기존 이미지의 복사나 조합으로 디자인한다면 디자이너라는 직업은 곧 없어질 것이다. 스스로를 디자이너로 부르는 한, 아직 본 적이 없는 새로운 그림이나 여백, 커뮤니케이션을 지향하고 싶다.

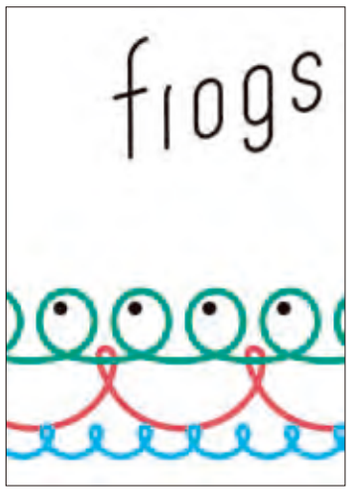
poster. 7:14:00 am. 728 x 1,030. 2011.



book. 7:14:00 am. 182 x 257. 2011.

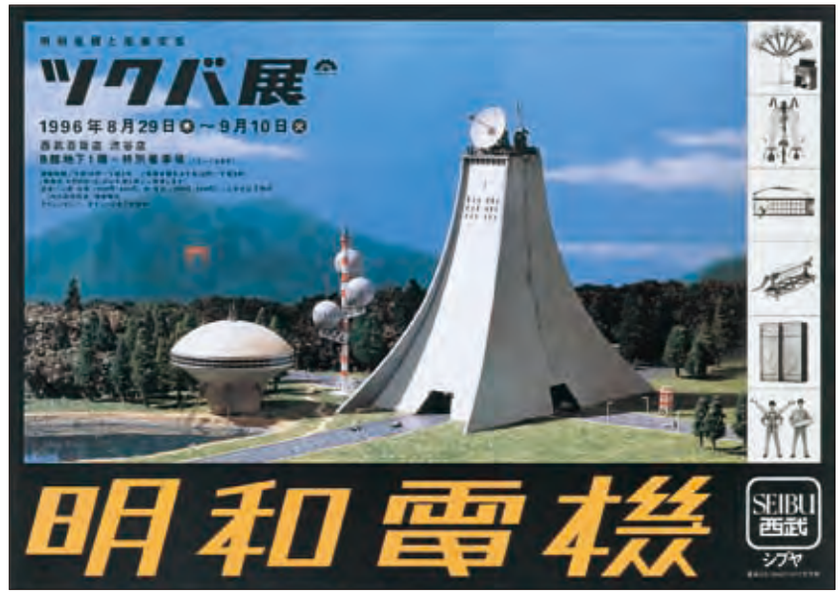


poster. art artist audition. 728 x 1,030. 2011.



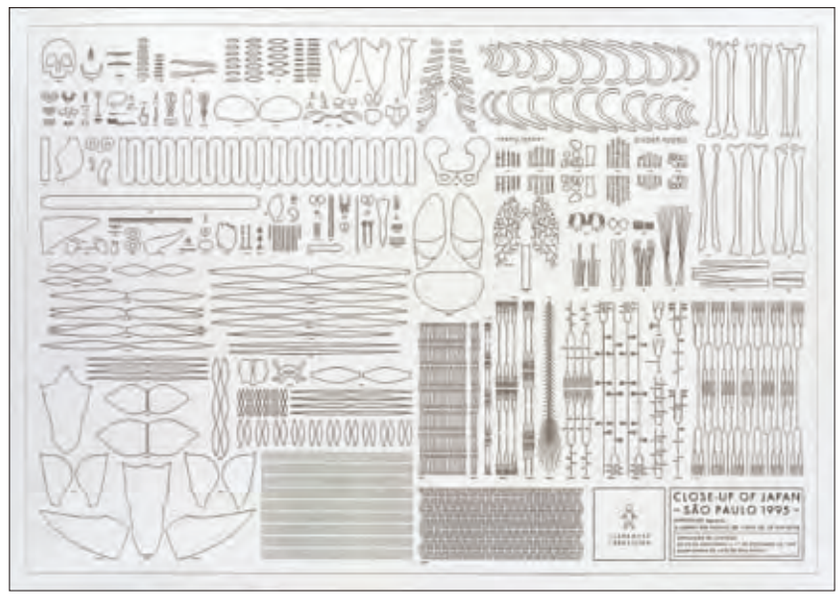
book. frogs. 148 x 210. 2007.

card. house-moving. 105 x 148. 1992.



poster. maywa denki. 364 x 515. 1996.

poster. close-up of japan são paulo. 364 x 515. 1995.

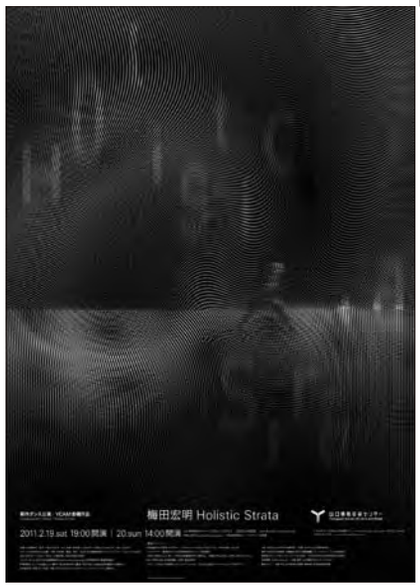


나카노.타케오.中野豪雄.

nakano.takeo. japan

Nakano TakeoBorn in 1977. Nakano studied book theories and techniques, such as bookbinding, printing, and typography, in Visual Communication Design, Musashino Art University. He joined Katsui Design Studio after graduating, then established Nakano Design Studio in 2007. He won Grand Price in Japan Typography Annual, Print Industry Association President Award in Japan Catalog/Poster Fair, and was selected in Toyama International Poster Triennale, Lahti International Poster Biennale, China International Poster Biennale, JAGDA Annual, Japan Typography Annual, TDC Annual and more.

poster. hiroaki umeda "holistic strata". 728 x 1,030. 2010.



poster. prototype 04 "new action". 728 x 1,030. 2010.

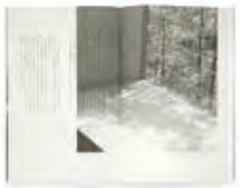
1977년에 태어났다. 무사시노미술대학 시각전달디자인학과에서 제본, 인쇄, 타이포그래피에 관한 이론과 테크닉을 배웠다. 졸업 후 가쓰이디자인사무소를 거쳐 2007년 나카노디자인사무소를 설립했다. 일본 타이포그래피연감 최우수상, 〈일본 카탈로그&포스터 페어〉 인쇄산업연합회 회장상 등을 수상했으며, 〈토야마 국제 포스터 트리엔날레〉, 〈라티 국제 포스터 비엔날레〉, 〈중국 국제 포스터 비엔날레〉, 일본그래픽디자이너협회(JAGDA), 일본타이포그래피연감, 타이프디렉터스클럽(TDC)연감 등에서 입선한 바 있다.

book. musashino art university and design: tracing modern design history through the museum collection and educational activities. 225 x 297. 2011.

In 2010, an exhibition, Design to Change the World, was held at the Tokyo Midtown DESIGN HUB and AXIS GALLERY. The exhibition was a response to the current social situation in which 90 % of the world's population is living in developing countries; the exhibition fundamentally asked how Design can play a role in providing solutions to social problems faced by the poor. Various products and design projects from all over the world were displayed in this exhibition. They were specifically designed to tackle issues, to propose

solutions, and eventually to "Change the World". Being in charge of all the graphical works, including posters and information panels, at the beginning I faced great difficulty in visualizing the message of the exhibition. I thought it would be hard for ordinary Japanese to instantly imagine life on an average income of less than 2 dollars per day. Besides, in Japan it is often thought that the major role of Design is "to add value". This is not quite compatible with the basic principle of these products: locally adaptable (low cost, appropriate technology, locally produced), creating jobs for locals, and appropriate for local culture. Therefore, accepting these principles could question the meaning and value of Design itself. As a result of active discussion among staff, the poster became very simple. It showed just one product–a low cost and low technology artificial foot, which had been used by nearly 1 million people in 22 countries. The poster also showed 8 icons classifying typical social issues causing poverty, such as education, housing, and energy. The artificial foot in the poster was to inspire imagination and call for action. The visual also implies "the first step" for those without legs to gain dignity and hope. In the exhibition, various graphical methods were used, including posters, diagrams, and pictograms,. All these items were designed to stimulate the interest and imagination of audiences. With a piece of information or a simple pictogram, audiences can begin to face, in their own way, a wide range of social issues in the world. At the entrance of the exhibition, the 12 meter-long information boar was displayed. It showed various comparative data related to the above-mentioned 8 social issues, as well as the average income of each country. This data directly shows the degree of seriousness of poverty and social problems. For the audiences, by viewing at the same time not only the products designed to provide solutions, but also this comparative overview of poverty, they can acquire an objective viewpoint and understanding of those issues. Ultimately, the theme of this exhibition was to "imagine" the life of the poor. When it comes to imagination, I believe Design has a role to play. Historically, Design has been developed in relation to economic activities, but its essential function has been to propose a way to make people imagine. Meantime, the conflicts and economic gaps observed in the current world are partly caused by a lack of imagination toward others. Since the catastrophic earthquake on 11 March in Japan, many graphic designers have sought ways to contribute to improving this disastrous situation. Some of them feel very helpless, saying there is nothing they can do. I believe, however, if the essence of Design is to "imagine others" and to "make the audience imagine others", there are many things graphic designers can do in this society.

book. view of an indigo house. 168 x 257. 2011.



book. holger matthies posters. 212 x 340. 2006.

2010년 5월 15일부터 6월 13일까지 도쿄 미드타운 디자인허브와 엑시스갤러리 두 곳에서 〈세계를 바꾸는 디자인전〉이 개최되었다. 세계 인구의 90%를 발전도상국 사람들이 차지하는 현재, 빈곤층에 사는 사람들이 직면하는 사회 과제에 대해 디자인이 어떻게 기능해야 할지를 묻는 전시회였다. 세계를 바꾸는 과제를 해결하기 위한 제품 디자인이나 각종 디자인 프로젝트가 모아져 전시되었다. 나는 이 전시회 포스터를 비롯한 그래픽 전반을 담당하게 되었지만 이들을 어떻게 정착시킬지 상당히 고민했다. 왜냐하면 일본은 선진국이자 풍요로운 나라 중 하나로 하루 평균 수입이 2달러 밖에 안 되는 사람들의 생활을 상상하는 것 자체가 일본인들에게 어렵기 때문이었다. 또 '디자인은 부가가치'라는 인식이 많이 자리잡은 일본에서 '비용을 최소화하여 생산할 수 있는, 현지에서 생산할 수 있는, 현지 사람들이 생산할 수 있는, 직업 창출의 기회가 주어지는, 현지 문화에 뿌리를 둔 것'이라는 개발도상국을 위한 디자인 기본 원칙은 기존 일본인들의 가치관을 크게 뒤엎을 가능성이 있었다. 팀 내에서 다양한 논의가 이루어졌고 결과적으로 포스터는 지극히 심플한 것이 되었다.

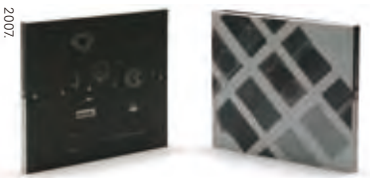
22개국 960000명이 사용하고 있고 그들에게 살아갈 희망을 줬던 의족(義足)을 심플하게 보여주며 사회 과제를 여덟 가지로 분류한 아이콘을 나열했다. 의족은 사람을 연상시키고 개발도상국에 사는 사람들이 자존심을 획득하는 것을 의미하며 일본인의 행동을 일으키는 첫걸음을 의미한다.

도쿄 미드타운 디자인허브 입구에는 세계 수백 개국의 데이터를 분석하여 8개의 사회 문제마다 그 심각도와 평균 연봉을 열람할 수 있는 인포메이션 그래픽을 제시했다. 사회 문제를 직접적으로 보여주는 전시 작품과 전세계 사회 문제를 부감(俯瞰)할 수 있는 인포메이션 그래픽 모두를 마련하여 관람자가 객관적인 시선으로 테마와 마주할 수 있다. 더 나아가 사회 과제란 한 테마로 완결되는 것이 아니라 타 사회 과제와도 밀접한 관계성을 가지는 것도 알 수 있으며 전시작품에 대한 고찰이 한층 깊어진다. 또 개개의 전시작품에는 〈Cause〉, 〈Design〉, 〈Solution〉을 간결하게 표현한 픽토그램을 마련했다. 이 픽토그램은 모두 100개가 넘는다.

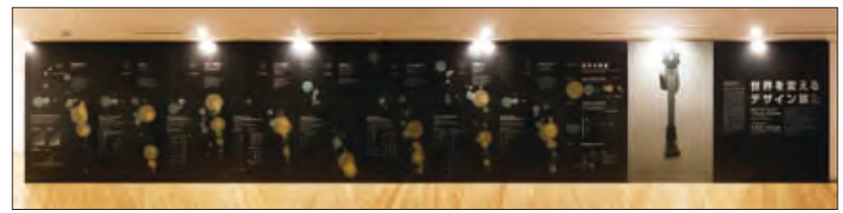
이 전시회 테마는 '제품을 통해 사회 문제에 직면한 사람들의 생활을 상상할' 것이다. 디자인이란 경제활동과 더불어 발전해온 경위가 있으나 상대방에 대해 상상하고 문제를 가지고 있다면 해결책을 제시한다는 본질적인 기능은 변함이 없다. 전세계에서 일어나는 분쟁이나 경제격차 등의 문제는 상대방의 상황이나 심리를 상상하는 일을 게을리 했던 결과이다. 디자인이 사회에 기여할 수 있는 것은 바로 이 상상력이 아닐까 생각한다.

그래픽 디자이너로서 자립하기 위해서는 다양한 능력을 습득할 필요가 있다. 색이나 모양의 컨트롤, 타이포그래피 식견도 물론 요구된다. 그것들을 모두 집결하여 난립하는 정보를 하나의 문맥으로 묶어나가는 편집 능력도 필요하다. 이러한 능력들이 상호관계에 있어야만 그래픽 디자이너의 표현으로서 결실을 맺을 수 있다. 〈세계를 바꾸는 디자인전〉에서는 포스터나 다이어그램, 픽토그램 등 그래픽 디자인의 기초라고도 할 수 있는 다양한 방법을 사용했지만 이 모든 것들은 관람자가 한 정보에 흥미를 갖는다면, 그것을 계기로 광대하게 펼쳐지는 사회 문제와 진지하게 마주하길 바라는 시도였다. 일본에서는 3.11 대지진을 계기로 디자이너는 스스로가 할 수 있는 것이 무엇인지를 생각하게 되거나 혹은 아무것도 할 수 있는 것이 없다고 절망하기도 했다. 그러나 디자인의 본질이 자신 외의 누군가를 상상하는 일 혹은 누군가를 상상케 하는 일이 출발점인 이상, 디자인에는 아직까지 많은 역할이 있다고 생각한다.

book. danese. 237 x 200. 2007.



exhibition design. design to change the world. 2010.



Born in Iwate, 1976. After graduating from Musashino Art University in 1997, Nakui joined an advertising agency. He stood on his own feet as a freelancer in 2005 and since then he has been actively participating in print media with focus on book design.

1976년 이와테현에서 출생했다. 1997년 무사시노미술대학을 졸업한 뒤 광고대행사 입사했다. 2005년 프리랜서로 독립했으며 북 디자인을 중심으로 인쇄 매체와 관련된 작업을 하고 있다.

나쿠이.나오코 名久井直子.

I do not work with a grand philosophy, but I make my books with love, so that more people would hold them in hands. Doing so could be called my philosophy.

평소에 거창한 철학을 가지고 작업하지는 않지만, 내가 만든 책이 되도록 많은 사람들이 손에 들어보도록 애정을 가지고 만든다는 것이 철학이라면 철학이다.

nakui.naoko. japan

book. nyokki. 131 x 194. 2006.

book. el niño. 131 x 194. 2010.

book. poten seikatsu1. 130 x 190. 2009.

book. self reference engine. 106 x 157. 2010.

book. mademoiselle loulou. 131 x 194. 2009.

book. hosomichi kun. 150 x 208. 2011.

book. i am by myself, and the night unfolds. 128 x 184. 2010.

Born in Osaka in 1951. Nanbu learned Bauhaus design philosophy and the craft at the Osaka Municipal High School. After graduation he worked in graphic design firm for several years, and established a design firm in 1988. He has worked as an art director for branding and lots of projects with companies based on graphic design. Nanbu held seminars around world such as China, Hong Kong, Japan and etc. He also involved in educational activities at the Colleges of Art in Asia. He participated in design lecture of Design Symposium for 2010 Shanghai World Expo. Individual features are web design and typography in the international design magazine. Nanbu has received many awards including gold award of 7th Tokyo TDC, gold award of Hong Kong Design Awards, distinctive merit awards of New York ADC annual Awards, best work awards of Japan Typography Association, judge's prize of International Typeface Design Competition/Morisawa Awards, gold award of Conqueror Design Contest, Achievement award of ADI Design Award.

난부.토시야스.南部俊安.

nanbu.toshiyasu. japan

book. paper sample of eco rasha. 257 x 364. 2010.

1951년 오사카에서 태어났다. 오사카시립공예고등학교에서 바우하우스 이념과 디자인을 배웠다. 졸업 후 그래픽 디자인 회사(#이름)에서 근무하고 1988년에 디자인 사무실을(#이름) 설립했다. 그래픽 디자인을 중심으로 기업 디자인 프로젝트나 브랜딩 디자인의 아트 디렉터로서 일했다. 중국, 홍콩, 일본 등 세계 각지에서 디자인 세미나를 가졌으며 미술대학을 중심으로 교육 활동을 하고 있다. 2010년에 중국 상하이 엑스포 디자인 심포지엄에서 강연한 바 있다. 도쿄 TDC 금상, 홍콩디자인 어워드 금상, 뉴욕 ADC 특별우수상 일본 타이포그래피연감 최우수상, 모리사와 국제 타입페이스 공모전 심사위원상, CONQUEROR DESIGN CONTEST 금상, ADI디자인 어워드 최고상을 수상했다.

poster. shuetai 100. 728 x 1,030. 2011.

poster. 11·3·11 hope. 728 x 1,030. 2011.

book. message from the earth. 257 x 364. 2007.

1. Design Perspective

The human eye seems to look into a material yet does not. It is a vague perspective of an eye indeed. The material exists only after it has been perceived, and others do not exist. The material itself changes over time while the eye perceives only the current state. The eye is capable of verifying many things when perceived properly. Likewise, a fresh impression can be inspired from a changed or replaced perspective in typography and graphic design. A new design perspective must continue to doubt the natural perception, penetrate through the essence, and establish the concepts. In order to prevent design from turning into a mindless task, the perception must be expanded, and the essence must be rediscovered and established. Without such attempt, we will all be blinds in future design.

2. Character Communication

I often visit China and Hong Kong for design review or seminar. Here I came to a new understanding of Kanji as a great communication tool. Communication between China and Japan is possible through the common use of Kanji. I had experiences of solving several miscommunication situations using hand written Kanji. Simplified Chinese characters are a good sample for Japanese designers' ellipsis. The most amusing aspect of Kanji is that it is capable of instantly conveying several meanings in a single letter. Graphic design cannot be established without typography. Thus, Asian typography, such as Chinese character, Japanese Kanji, by extension Korean Hangeul, is likely to fuse through design.

3. Beauty of Moderation

Graphic design and typography today seem to be aiming for the beauty of decoration rather than moderation. It reminds us of the early Art Nouveau by William Morris. Young designers of Japan often practice detailed and intricate designs, constraining themselves with decorations. This era will verify if these decorations are capable of fulfilling their initial function, the resistance against the Modernism. Unlike the West, moderation-oriented ink painting traditions exists in Japan and Asia. Within the continuation of this tradition in Japanese graphic design, the trend is changing from decoration to moderation, and moderation to decoration again. I believe the beauty of moderation such as simple design or white space has the timeless universality.

book. applied typography 19. 210 x 297. 2009.

1. 디자인의 시점

사람의 눈은 물질을 보는 듯하면서도 보지 않는, 실로 애매한 인식의 눈이다. 물건은 인식되고 나서야 거기에 존재하며 그 외 물질은 아예 존재하지 않은 듯하다. 물질 자체도 시간에 따라 변화하기 때문에 눈은 현재 상태밖에는 보지 못한다. 그러나 의식만 한다면 눈으로 많은 것을 확인할 수 있다. 타이포그래피나 그래픽 디자인도 보는 각도를 바꾸거나 시점을 옮겨봄으로써 전에 보지 못했던 감동을 불러 일으키는 행위일 것이다. 새 디자인 시점은 당연시되는 인식에 의문을 던지며 각도를 바꾸어 본질을 꿰뚫어보고 개념을 확립해야 한다. 디자인이 단순작업으로 전락하지 않으려면 디자인 인식을 확대하고 본질을 재발견하여 구축하여야 한다. 이러한 행위야말로 미래의 디자인을 향한 맹아일 것이다.

2. 문자 커뮤니케이션

나는 디자인 심사나 세미나로 중국이나 홍콩을 자주 방문한다. 의사소통 도구로서의 한자 장점을 재인식하게 되었다. 중국과 일본에서 공통으로 쓰는 한자를 씀으로써 의사소통 할 수 있다. 손 글씨로 의사소통이 해결된 일이 여러 번 있었다. 디자인에 있어 중국 한자인 간체문자(簡体文字)는 일본 디자이너에게 생략법 견본이다. 무엇보다 한자는 한 글자로 여러 의미를 삽시간에 이해시킨다는 점이 훌륭하다. 그래픽 디자인에 있어서 타이포그래피 없이는 디자인이 성립이 되지 않는다는 점을 감안한다면 앞으로는 중국 한자나 일본 한자 더 나아가 한글 등 아시아 타이포그래피가 디자인에 의해 융합될 것 같다.

3. 절제의 미

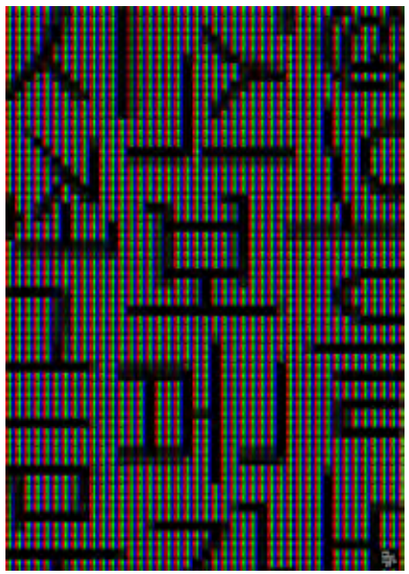
현재 그래픽 디자인이나 타이포그래피는 절제된 미가 아닌 장식적인 미를 지향하고 있는 듯하다. 마치 일찍이 윌리엄 모리스 등이 제창한 아르누보가 부활한 것만 같다. 요즘 일본의 젊은 디자이너들도 디테일이나 복잡한 디자인을 스스로 실천하여 장식에 구애받고 있는 사람이 많다. 그것들이 본래 역할 즉 모던 디자인에 대한 대항으로서 기능할지는 시대가 증명할 것이다. 일본이나 아시아에는 서양에 없는 절제미를 추구한 수묵화 전통이 있다. 이는 일본 그래픽 디자인에서도 맥맥히 계승되고 있으나, 장식에서 심플한 모던 디자인으로 그리고 다시 모던디자인에서 장식으로 변천해가고 있다. 그러나 나는 절제된 아름다움인 심플한 디자인이나 여백미에는 시대를 초월한 보편성이 있다고 확신한다.

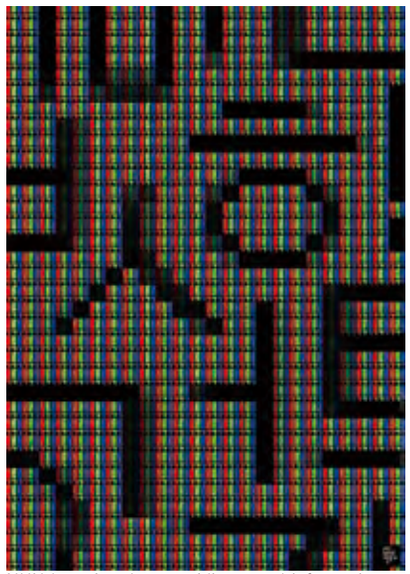
book. forest of typographic. 210 x 297. 2009.

nanum.font. korea

NHN은 네이버를 통해서 '정보의 평등화'라는 취지를 가지고 사용자들이 양질의 한글 기반 정보들을 쉽게 접하고 생활에 도움이 될 수 있도록 했다. 네이버는 한글 콘텐츠를 바탕으로 성장하고 있으며 그 연장선에서 한글이라는 소중한 문화를 많은 국민들이 다양하게 접할 수 있도록 나눔글꼴 프로젝트를 시작하게 되었다. 한글은 다른 나라 문자에 비해 짧은 역사를 갖고 있지만, 과학적이고 아름답다고 한다. 하지만 영문 폰트에 비해 질적, 양적으로나 부족한 것이 사실이다. 대부분의 컴퓨터 사용자들이 한글로 문서작업을 하는데 실질적으로 사용할 수 있는 한글서체는 몇 종이 되지 않는다. 컴퓨터 OS에 기본적으로 설치되어 있는 서체들이 거의 다라고 할 수 있다. 대부분 만들어진 지 오래되어 미감이 떨어지기 때문에 조형적으로 아름답고 읽기에도 쉬운 서체를 만들어 배포하고자 노력하고 있다. 네이버는 한 글자 한 글자에 정성을 들여 2008년 〈나눔고딕〉, 〈나눔명조〉를 배포했다.
지속적으로 한글의 특성과 아름다움을 살린 '나눔글꼴'을 꾸준하게 만들고 나누어 더 나은 한글 문서 사용 환경과 한글 디지털 자산화가 그 목표이다.

poster. root of information & knowledge through letters. 700 x 1,000. 2011.





NHN has aimed at providing equal information to all and has enriched the users' daily lives through Naver (www.naver.com) by providing them with easy access to Hangeul (Korean alphabet) based quality information. Naver's Hangeul contents has acted as the driving force behind Naver's continuous growth, and we at NHN initiated the Nanum Font Project so that more people can experience Hangeul, which is a precious part of the Korean culture. Hangeul does not date as far back as the alphabets of other countries, but it is said to be extremely scientific and beautiful. However, there is a lack of Hangeul fonts compared to English fonts, both in quality and quantity. Most Korean users use Hangeul when creating documents on the computer, but there are not many Hangeul fonts available. The only choices they have are the basic fonts installed in the computer's OS. These fonts were created a long time ago, and lack aesthetic appeal. Therefore we plan to create and distribute fonts that are not only beautiful, but also are easily readable. In 2008, Naver devoted our efforts into each character to create the Nanum Gothic and Nanum Myeongjo fonts, which was distributed to the public. Naver will contribute to creating an environment that makes it possible to make better Korean documents, and also contribute to turning Hangeul into digital assets by continuously developing Nanum fonts, which embodies Hangeul's characteristics and beauty.

multimedia. realtimekeyword-typeplay. 1,366 x 768. 2006.

typeface. nanumgothic. 2008.

Nanum Gothic

Korea's traditional elegance and a modern artistic touch were applied to the existing Gulrim font to create Nanum Gothic, a new version of Gothic typeface.(Which is a term normally represents 'san serif' in Korea) Korea's traditional shape is combined with modern curves to create Nanum Gothic. Nanum Gothic is an emotional and modern typeface and has warm and friendly lines can be used for all occasions.

나눔고딕

나눔고딕은 기존 〈굴림체〉를 계승 발전하여 한국적인 유려함과 현대적 미감을 적용한 새로운 고딕체이다. 부드러운 고딕을 기본으로 하며, 한국적인 조형미와 현대적 굴림의 느낌을 살렸으며 따뜻하면서도 친근한 획의 형태는 다양한 곳에 활용 할 수 있는 실용성을 추구한다. 또한 감성적이며 모던함을 콘셉트로 하고 있다.

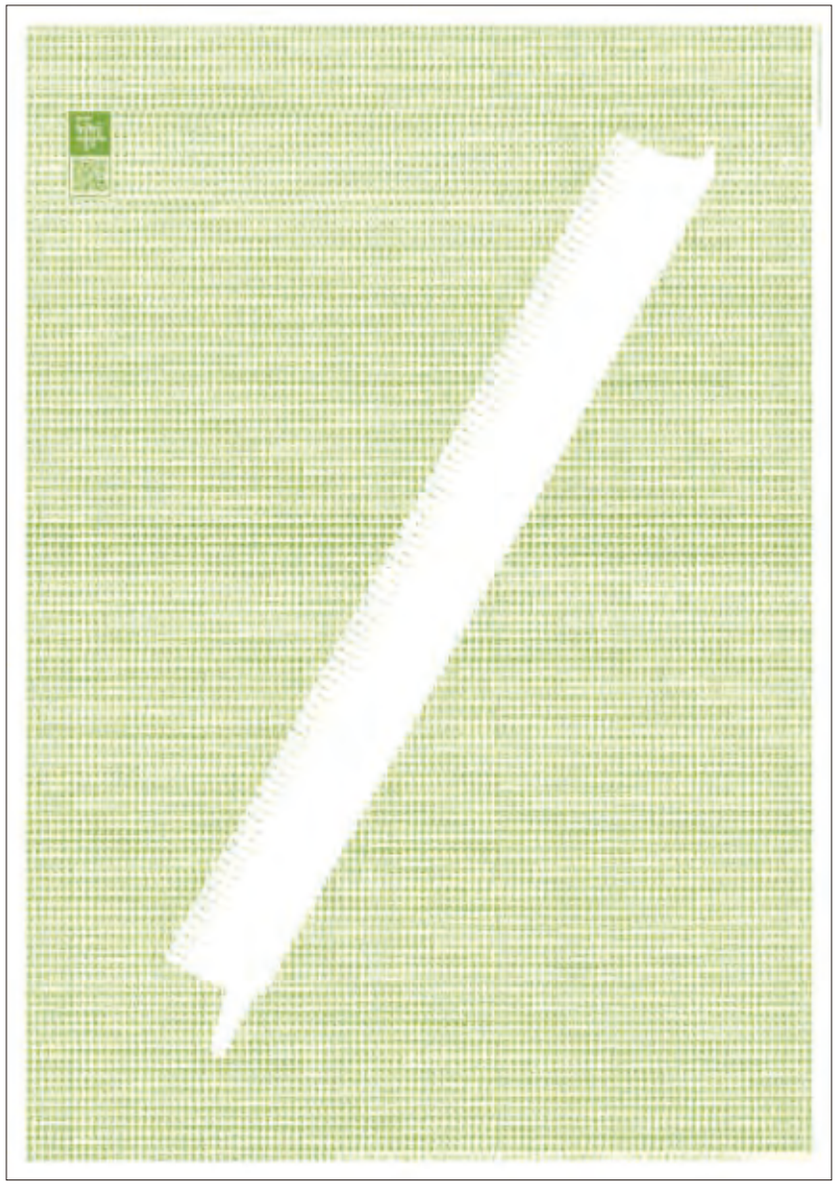
typeface. nanummyeongjo. 2008.

Nanum Myeongjo

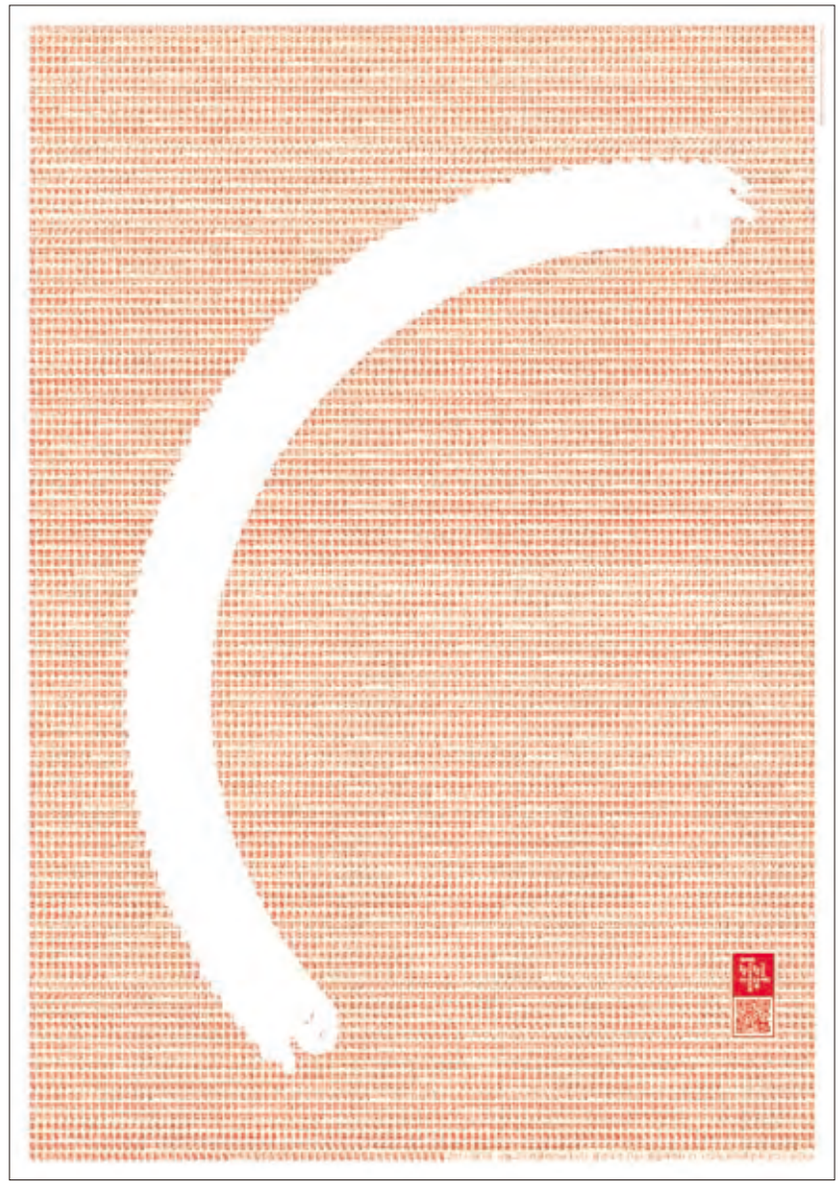
The lines of the existing Myeongjo have been simplified and a modern appeal was adopted to create Nanum Myeongjo, a new Myeongjo typeface. The lines are more modern and straight, thus giving the font a more clear and masculine feel. Nanum Myeongjo's simple but unique strokes can be used throughout the documents, in titles and the body of the text.

나눔명조

나눔명조는 기존 〈명조체〉를 계승 발전시키며 획의 단순화 과정을 거치고 현대적 미감에 맞게 제작한 새로운 명조체이다. 현대적이고 직선적인 느낌을 바탕으로 명쾌함과 남성적인 느낌을 살렸다. 단순하면서도 차별화되는 획의 형태로 본문과 제목에 모두 사용할 수 있는 기능성을 갖추며 이성적 모던함을 기본 콘셉트로 합니다.



poster. nanumgothic11,172. 700 x 1,000. 2011.



poster. nanummyeongjo11,172. 700 x 1,000. 2011.

니에어런1977년에 태어났다. 국립대만과기대학교에서 상업디자인을 전공하고 아전국가기술대학의 기술미디어 미술대학원을 졸업했다. 대학교 2학년 때 '성품서점 카피라이팅상'을 수상하면서 성품서점의 편집 카피라이터가 되었다. 졸업작품 『현실 속의 섬키딩 』책이 출판되면서 대중의 관심을 한 몸에 받게 되었다. 최근 성품서점 독자들의 연간 리포트에서 여러 차례 최고관심대상과 최고그래픽디자이너로 선정되기도 했다. 또한 금나비상의 최고표지미술상을 수상하고 국제적인 디자인전문지 〈Musikraphics〉의 최고음악아트워크와 디자이너100선에 선정되었다. 그의 스튜디오 에어런니워크숍은 권위 있는 예술 출판사 Hesign에 의해 '소규모 스튜디오 50'에 선정되었다. 2009년에는 LA아트센터의 레지던스 아티스트로 지냈으며, 레드닷디자인 어워드 커뮤니케이션디자인상, 골든멜로디 최고앨범패키지 상, APD디자인연감, IF커뮤니케이션디자인상 등을 수상했다.

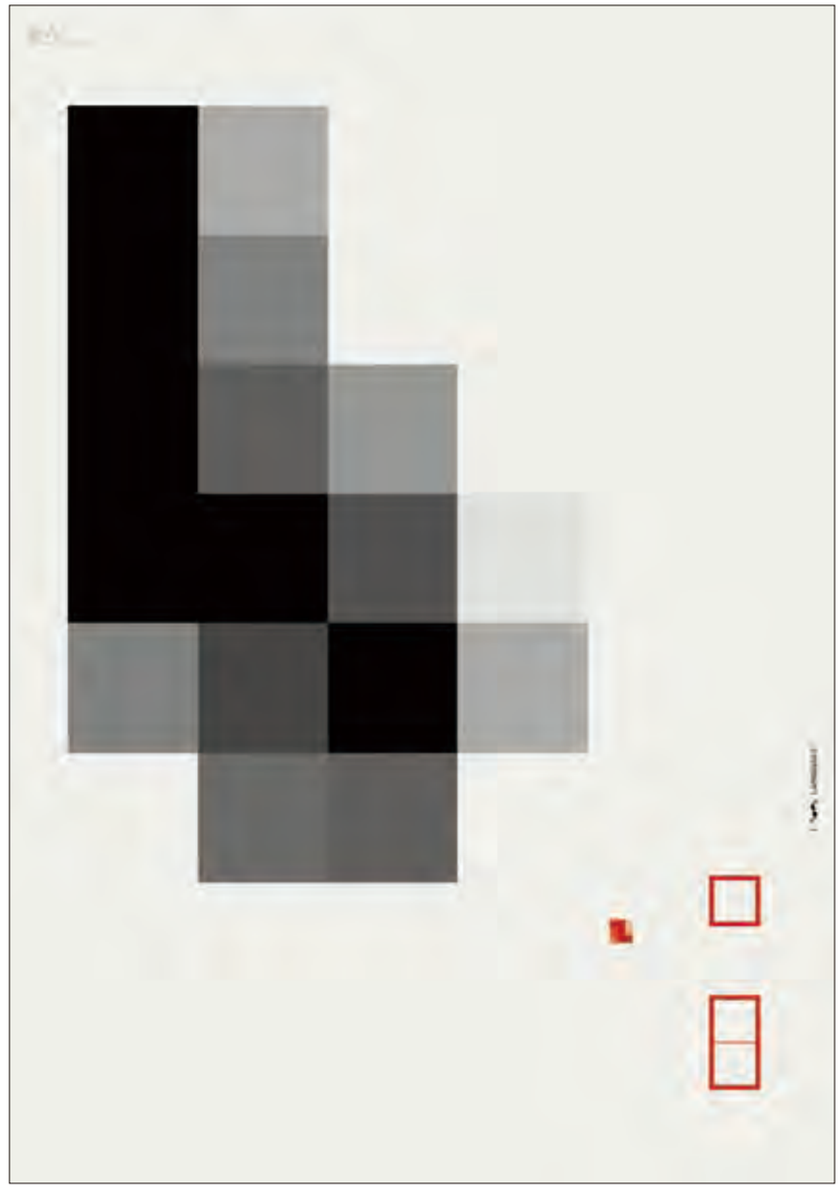
니에어런.聂永真.

nieh.aaron. china

poster / flyer. hsu yen-ling x sylvia plath. 600 x 600. 2009.

poster / flyer. quartett von heiner müller. 600 x 600. 2010.

Born in 1977. Received BA degree in Commercial Design at NTUST, and studied in Graduate School of Applied Media Srts, NTUA. Hieh became the contributing copywriter of Eslite Bookstore after he won the copywriting award of Eslite Bookstore in his sophomore year. He got exclusive public attention since his graduate works, the book <Somekidding in Reality>, was published. In recent years, he was awarded 'Best Attention' and 'Best Art Designer' several times in the annual report of Eslite readers. He was also awarded the 'Best Cover Art Award' of the Golden Butterfly Award and the 'Best 100 Music Artworks and Designers' of the International design book <Musikraphics>. His workshop 'Aaron Nieh Workshop' was in one of the <50 Small Studios> which was published by Hesign, an authoritative artistic publishing company. Nieh was a resident artist in Art Center L.A. in 2009, and an awards winner at Red-dot Communication Design Award, Best Album Package of Golden Melody Award, APD Design Annual in 2010 and IF Communication Design Award in 2011.



poster. i see languages. 700 x 1,000. 2011.

From writing by myself to watching others write, my obsession for characters expanded along with my design career and cast onto languages and characters that are completely different to mine. Hebrew, Korean, Thai, Tibetan and Vietnamese, characters with different forms spread before our eyes, so foreign it makes them "look" insanely fascinating. Because we do not understand the characters so different to ours, when observing symbols of such language without understanding its meaning, it became a pure form of superficial "admiration of beauty", hence "inexplicable language objects" such as newspaper articles, billboards, images and magazines continue to stack up in my camera, my flickr, and my hard drive, such distance

book cover. miyamoto tero - kinshu. 150 x 210. 2009.

drives my cravings. The prototype of aesthetics is distance, we come together because we do not understand, and part our ways when we finish exploring. I once saw a Chinese character "de" (of) tattooed on an Englishman's arm, I'm not sure if he understood what it meant, but he must have found the form of "de" attractive… "Choose a character you like from the Chinese dictionary!" I'm sure that is probably what the tattoo artist said to him. It may seem silly to us, but to him, it is a form of beauty which cries out "who cares". Thus began infatuation, no? You are not me, how would you know that I don't know if you know that I don't know that you know whether I am a willing indulger or a worshipper of the unknown? The process of "observation" and "realization" is always the most alluring._____혼자 글을 쓰는 것부터 남들의 글 쓰는 것을 바라보는 것까지, 글자에 대한 나의 집착은 나의 디자인 경력과 더불어 우리의 것과 전혀 다른 언어와 글자에 드리워져 확장되었다. 히브리어, 한국어, 태국어, 티베트어, 베트남어. 우리 눈앞에 놓인 다양한 형태의 글자들은 너무나 이국적인 나머지 미치도록 환상적으로 보여진다. 우리의 글자와 전

book cover. kyogoku natsuhiko - mouryou's case. 150 x 210. 2009.

notebook. irregular notebook. 170 x 230. 2010.

혀 다른 이 글자들을 읽을 수 없기에 이러한 언어들의 심벌들을 이해하지 못한 체 관찰해보면, 그 순수한 형태의 피상적인 아름다움에 대한 감탄하게 된다. 따라서 신문기사, 게시판, 이미지들과 매거진들 같은 '불가해한 언어 개체들'은 내 카메라, 플리커, 하드 드라이브에 지속적으로 쌓여가며, 이러한 거리감은 나의 열망을 자극한다. 미학의 원형은 거리감이다. 우리는 이해할 수 없을 때 함께하며, 탐험을 마무리했을 때 헤어진다. 나는 한번은 한자 'de(의)'(#한자가 원문에 없음)가 영국인의 팔에 문신된 것을 본적이 있다. 그가 그 의미를 이해했는지 알 수 없었지만 그는 분명 de의 형태를 매력적으로 느꼈을 것이다. "한자 사전에서 좋아하는 글자를 고르시오", 아마도 문신 예술가가 그에게 그렇게 말했을 것이다. 우리에겐 어리석어 보일지 몰라도 그에게는 "뭐 어때"라고 소리치는 아름다움의 형태인 것이다. 당신도 열병이 시작되었다, 아닌가? 당신은 내가 아님으로, 내가 미지의 것들에 대한 열렬한 탐닉자 혹은 숭배자인 것을 당신이 알고 있음을 내가 알지 못함을 당신이 알고 있음을 내가 알지 못함을 당신이 어떻게 알겠는가? 관찰과 실현의 과정은 언제나 가장 매혹적이다.

ticket card. hsu yen-ling x sylvia plath. 60 x 210. 2009.

poster. the tokusima modern art museum design project: picasso x de festa 2009. 728 x 1,030. 2009.

niijima.minoru. japan

Born in Tokyo, 1948. Niijima established Niijima Minoru Design in 1977. After three years of working, he moved to U.S., graduated master's in Yale University, and returned to his company. He served as both the Executive Committee and Standing Member of Committee in the Society of Japanese Typography in 1988. He also worked as the judge of Japan Industrial Design Association Good Design Award. Niijima is currently a member of JAGDA, Japanese Secretary General of AGI, professor of Visual Communication Design in Musashino Art University. Invited by Tokyo GGG, he held <Niijima Minoru: Interaction of Color and Font> Exhibition in 2003. He also took charge of art direction and official poster design of <22th National Cultural Festival, Tokushima> in 2006.

poster. poster design for musashino art university. 728 x 1,030. 2003.

니이지마.미노루.新島実.

1948년 도쿄에서 태어났다. 1977년 니이지마미노루디자인을 설립하고 3년 후 미국으로 건너가 예일대학교 미술학 석사 학위를 마치고, 회사로 복귀했다. 1988년 일본 타이포그래피협회 대표 상임위원을 역임했으며 2003년 일본산업디자인진흥회 굿디자인상 심사위원으로 활동했다. 현재 일본 그래픽디자이너협회 회원이자 국제그래픽디자이너연맹(AGI) 일본 사무국장, 무사시노미술대학 시각전달디자인과 주임교수를 맡고 있다. 도쿄 GGG갤러리에 초대되어 〈니이지마 미노루: 색채와 폰트의 상호작용〉(2003) 전시를 했으며 〈제22회 도쿠시마 국민문화제〉(2006) 공식 포스터 디자인 및 아트 디렉팅을 담당했다.

poster. minoru niijima: interaction of colors and fonts, ginza graphic gallery 2003. 728 x 1,030. 2003.

There is an appeal of Visual Communication Design that pursue for a better communication, from conveyance to dialogue. On the other hand, there is an obsession of "individuality" that seek for self-contained expression. I have been wandering for many years between these two opposite pursuits. In order to express as one wishes, physical permissible amount exists on one side. This heads to the completion of "individuality" but physical extension leads to the society on the other side. This may indicate placing result in between the boundaries of "individuality" and society in the context of Visual Communication, yet it is not as easy as it sounds. Language, in other words symbol, is the point which connects this "individuality" with the society. It is the visual symbol called visual language by the people of Visual Communication Design. Visual language, disseminating around us, includes letters as written

poster. the 22nd national cultural festival tokusima 2007. 728 x 1,030. 2007.

language, typeface, font, form, color, shape, diagram, icon, pictogram, illustration, photograph, video, and more. Methods of treating visual language have become very diverse, due to the digital technology development. The boundary between professionals and amateurs in the visual expression field, which previously had been known as a special area, can now only be perceived as an ambiguous relation. But it is hard to come across successful cases of visual language syntax. Development of visual perception is required in order to express as the thoughts. Even the professionals have now set their senses to the monitor resolution of their tables. Solving problems by controlling the visual language, which is cumbersome yet very interesting symbol world, with visual perceptions, this is the foundation of my design. In my design activity, I attempt Visual Communication Design as not only treating image in the brain,

poster. agi-japan exhibition. 728 x 1,030. 2006.

but also understanding it from the correlation of continuous process, the action and thinking to formation. If the result could give an aesthetic impression to the viewers, it would be most wonderful._____전달로부터 대화로, 커뮤니케이션의 나은 모습을 찾으려 하는 비주얼 커뮤니케이션 디자인 영역에 매력을 느끼는 한편 표현자로서의 자기완결을 구하는 "개(個)"로의 집착이 다른 한편에 존재한다. 이 상반되는 지향 사이에서 벌써 오랜 세월을 나는 방황해 왔다. 자신이 원하는 대로의 표현을 하기 위해 신체성 허용량의 확대라는 것이 한편에 있고 이는 "개(個)"의 완결로 향하지만 한편으로 신체성의 연장선상에 사회가 있다. 비주얼 커뮤니케이션 문맥에서 생각하면 이상적으로는 이 "개(個)"와 사회의 경계선상에 결과를 올려놓는 일이라고 생각하지만 말처럼 쉽지 않다.이 "개(個)"와 사회를 연결하는 접점으로 기능하는 것이 말 즉 기호인데, 비주얼 커뮤니케이션 디자인에 종사하는 자에게 그것들은 시각언어라 불리는 시각기호이다. 시각언어는 말을 표기하는 문자를 비롯하여 서체, 폰트, 모양, 색채, 도

poster. poster design for musashino art university. 728 x 1,030. 2008.

형, 다이어그램, 도상, 픽토그램, 일러스트레이션, 사진, 영상 등 우리를 둘러싸듯 확산해가고 있다. 디지털기술 발달에 의해 시각언어를 취급하는 방법이 아주 다양해졌다. 지금까지 특수한 세계라고 생각되어온 시각표현 영역에서의 전문가와 비전문가 경계 같은 것은 이미 애매한 관계로 인식할 수밖에 없는 상황이 되었다. 그러나 시각언어 신택스(syntax) 성공 사례는 보기 힘들다. 그것과 동시에 생각한 대로의 표현을 하기 위해서는 시지각(視知覚) 개발도 요구되는데 전문가까지도 책상 위 모니터 해상도에 자신의 감각을 맞춰버린 현실이다. 시각언어라는 번거롭지만 대단히 재미있는 기호 세계를 시지각으로 컨트롤하여 문제를 해결하는 일. 이것을 내 디자인의 바탕으로 삼으면서, 비주얼 커뮤니케이션 디자인을 단지 뇌 안의 이미지 다루기가 아닌 행동과 사고로부터 조형(造形)에 이르는 연속된 과정의 상관관계 속에서 파악하려 애쓰며 디자인 활동을 하고 있다. 그리고 그 결과가 그것을 보는 사람들에게 미적 감동을 줄 수 있을 정도까지 승화할 수 있다면 이토록 멋진 일은 없을 것이다.

oh.jin-kyung.

korea

Oh Jin-Kyung is freelance book designer in Seoul, Korea. She previously worked in-house at Munhakdongnae publishing company before leaving to set up her own studio in 2002. She won the 'book designer of the year' award by Korean Publishers Society in 2008. She studied graphic design and typography and received master's degree at Hong-ik University in Korea.

오진경.鳴眞京.

홍익대학교 시각디자인과와 동대학원을 졸업했다. 문학동네출판그룹에서 디자이너로 일한 뒤 2002년부터 프리랜서 북 디자이너로 활동하고 있다. 2008년 한국출판인회의 선정 올해의 북 디자이너 상을 수상했다.

book. bibliographic novel. 140 x 205. 2010.

book. last fan club of sammisuperstars. 153 x 224. 2003.

book. 7 years night. 150 x 210. 2003.

book. muryangsujeon baeheulrim leaning on poles. 153 x 215. 2008.

Doing my book design work, I am most likely enjoy the time, which complete the prelude part of connecting book cover with the body text. This introduction area is generally called 'frontmatter', and that is an important part of 'paretext' in a broad sense. Book Designers notice and suggest of forthcoming books through typography and image in various ways, furthermore, they can create new experiences for readers. Most of the interest and research about Book Design are generally divided into two parts - book cover and body text. It goes without saying that there is an interest in the whole design work without a compartment. Book cover and body text are completely different space not only visual and physical way but also the expression aspect can be totally different. This spatial experience goes for readers same as book designers. Some of designers usually begin his/her work with body text first and after that the cover image follows, but some others firstly get an idea of the cover image and finally complete the body text. And also they seem to have a particular stressing point within the book cover and body text. I am interested, though, in the connecting relationship with the book cover and body text, not in the special one of the two design area. Cover is located in the center of book and leads readers to the early experience before reading the body text. Readers guess the meaning of a word from the cover image and look forward to reading the text. Meeting with the cover, and just thought of it can make readers mind flutter. In that meaning, it can be said that readers experience starts from the book cover. After bumping into the cover image, readers open the book cover, meet with the flap of the book, turn over the end paper as likely discover a stage curtain, go through the 'title', look over the 'half title', and after pass over the 'second half title', they can finally find the first sentence of the book writer.

My interest always is being here these connecting process. Book covers are generally composed of limited number of letters as compared with body text. The body text is certainly the other way round. Study and research about the 'frontmatter' of books, therefore, necessarily have to done to make harmony the symbolic system of the book cover with the body text that is made up of relatively thicker and longer letters than the covers. And this 'frontmatter' is accomplished in the end of the book design process. Such as it is mentioned above, I think, how to design the 'paratext' of books can make or break the quality of the whole book design process._____북 디자인의 전 과정을 통틀어 내가 가장 즐거운 순간은 표지와 본문을 이어주는 공간을 완성하는 시간이다. 이 영역을 가리켜 흔히 '도입부'라고 부르기도 하고, 넓은 의미에서는 '파라텍스트paratext'의 대표적 공간이기도 하다. 북 디자이너는 타이포그래피와 이미지를 통해서 다양한 방식으로 책의 내용을 예고하고 암시하고 더 나아가 새로운 경험을 창조해낸다. 일반적으로 북 디자인에 대한 관심이나 연구는 본문 디자인에 관한 것과 표지에 관한 것으로 나누어져 있다. 물론 둘을 굳이 나누지 않고 전체적인 북 디자인에 대해 관심을 갖기도 한다. 표지와 본문은 시각적으로나 물리적으로 혹은 표현의 양상조차 완전히 다른 공간이다. 이것은 독자들뿐만 아니라 디자이너에게도 마찬가지이다. 디자이너에 따라 본문을 먼저 작업하면서 표지이미지를 구축하는 이도 있을 것이고, 혹자는 표지이미지 구상이 먼저 떠오르고 본문을 완성하기도 할 것이다. 그리고 표지와 본문디자인 가운데 굳이 꼽으라면 둘 중 어떤 것이 조금 더 중요하다고 여기는 이도 있을 것이다. 그러나 나의 관심은 표지도 아니고 본문도 아닌, 이 둘의 연결성에 있다. 표지는 독자에게 책의 내용을 읽지 않은 상태에서 앞서 경험되는 장소에 위치한다. 독자는 표지디자인을 통해 책이 담고 있는 내용을 추측하고 기대한다. 독자는 책의 첫 문장을 아직 읽지 않았으나, 미지의 세계를 향한 설렘은 벌써 시작되었다. 그런 의미에서 독서의 경험은 표지에서 시작된다고 할 수 있을 것이다. 그렇게 촉발된 독서의 시작이 책을 열고 책의 날개를 만나고, 무대의 막이 열리듯 면지를 넘기고, 속표제를 지나 반표지를 넘겨, 차례를 찾고, 장표지를 넘긴 후에야 우리는 비로소 저자의 첫 문장을 만나게 된다. 나의 관심은 바로 여기에 있다. 일반적으로 표지는 본문에 비해 상대적으로 적은 수의 활자요소로 구성된다. 본문은 그 반대이다. 그렇기 때문에 표지의 상징적 체계가 상대적으로 긴 호흡과 많은 분량의 활자 더미로 구성된 본문의 세계와 어우러지기 위해서는 책의 도입부의 역할을 고민하지 않을 수 없다. 그리고 북 디자인 전체 작업의 과정에서도 이 도입부 디자인은 제일 마지막 단계에 이루어진다. 그런 면에서 책의 완결성 혹은 북 디자인의 완결성은 잘 만들어진 도입부 디자인을 통해서 완성되는 것이 아닐까 생각한다.

oh jin-kyung

book. world classical literature. 128 x 188. 2009.

book.
i'hotel du nord.
132 x 190.
2009.

book.
modern girl.
144 x 224.
2005.

book.
secular film, secular criticism.
150 x 210.
2010.

book.
n the meantime, only for me.
133 x 190.
2007.

book.
the hitchhiker's guide to the galaxy.
153 x 224.
2005.

book.
the portrait.
250 x 300.
2008.

oh jin-kyung

li degeng

jiang hua

As a teacher, designer and curator, Jiang Hua teaching in Design School of CAFA, and co-founded OMD (2007, Beijing) with Li Degeng, approaches design research and art practice with Multimedia. His research project of "Mei Shu Zi" (Chinese Modern Typography) explores design methodology under the context of Chinese characters. He is the curator of "Social Energy: Contemporary Communication Design from the Netherlands", Ningbo International Design Biennial, "POST__", "NOPAPER", "TYPOSTER100", "Designing in China", "Critical Graphic Design", "Meishuzi Project". Jiang Hua received the Ph.D. in design, he is a member of AGI.

Li Degeng, Co-founder of OMD. As an editor-in-chief, Li Degeng has edited and designed two sets of book series: "The European Design Now" and "Contemporary Communication Design from the Netherlands". He has been teaching at Tsinghua University. He is the Magazine Art Director of "Design Management", "FRAME"(Chinese Edition) and "MARK" (Chinese Edition) and the Academic Director of Design House of Today Art Museum (Today Design Museum). He is the curator of "Social Energy", "Design in China", "Taking a Stance" and "the 1st Beijing International Design Triennial".

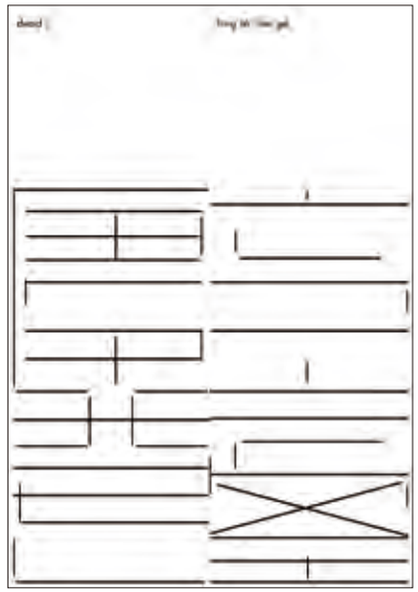
omd. china

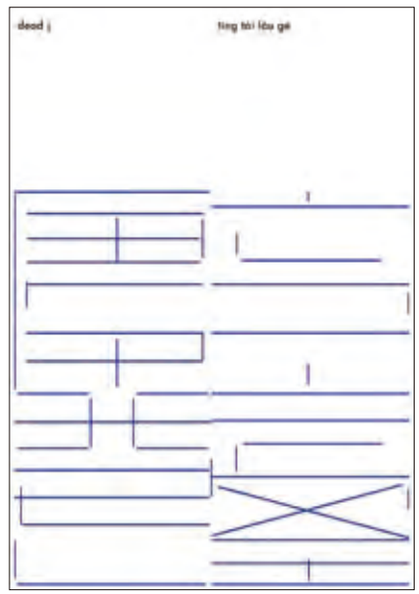
오엠디.

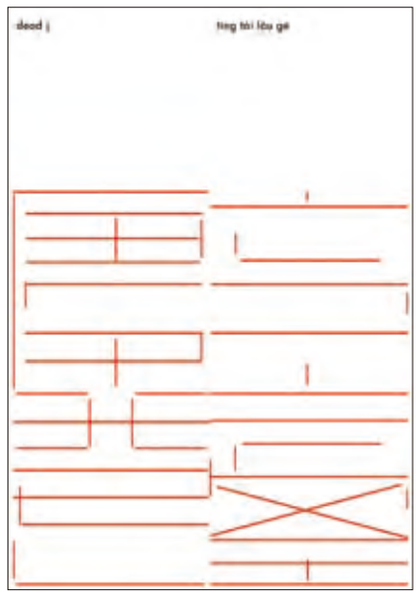
OMD장화는 CAFA 디자인 학교에서 학생들을 가르치며, 큐레이터이자 디자이너로서 멀티미디어를 통해 디자인 연구와 예술 작업을 접근한다. 2007년에 베이징에 OMD를 리더경과 함께 공동 설립했다. 그의 연구 프로젝트 메이슈지(중국 현대 타이포그래피)는 한자 맥락 안에서 디자인 방법론을 탐구한다. 그는 〈사회 에너지:네덜란드로부터의 현대 커뮤니케이션 디자인〉, 〈닝보 국제 디자인 비엔날레〉, 〈포스트〉, 〈노페이퍼〉, 〈타이포스터100〉, 〈메이슈지 프로젝트〉 등 다수의 전시에서 큐레이터를 담당했다. 국제그래픽디자이너연맹(AGI)회원이다.

리더경은 OMD의 공동 설립자이며 Tsinghua 대학으로 출강하고 있다. 그는 편집자로서 『오늘날의 유럽 디자인 』과 『네덜란드로부터의 현대 커뮤니케이션 디자인 』을 편집 및 디자인하였다. 그는 〈디자인 매니지먼트〉, 〈프레임〉(중국판), 〈마크〉(중국판) 잡지의 아트 디렉터이며, 현대예술박물관 디자인하우스의 학술 이사이다. 그는 〈제 1회 베이징 국제 디자인 트라이엔날레〉의 큐레이터이다.

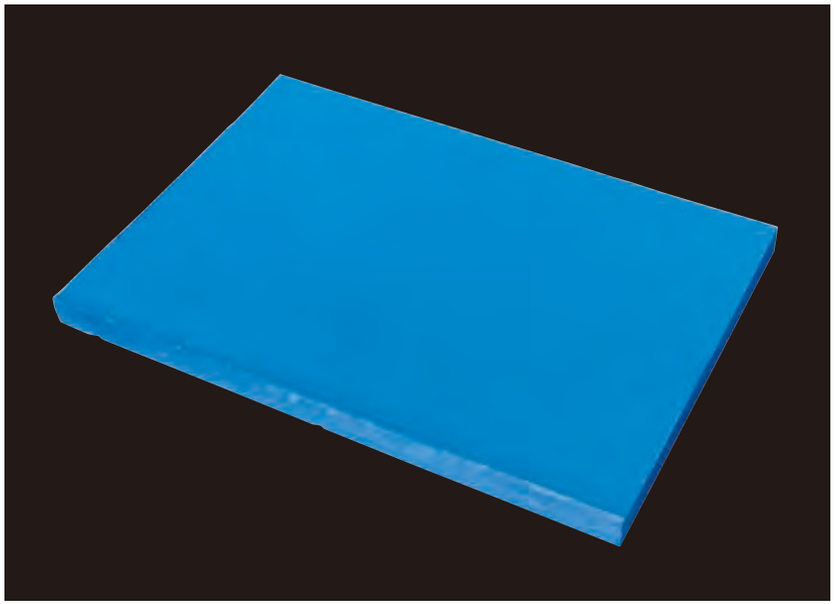
book. igdb book. 210 x 285. 2004.







poster. ting tai lou ge. 450 x 750. 2011.



Typeface is a lifestyle.
Chinese character is a form of consciousness.
Typeface is a method.Chinese character is an attitude.
Designers build the matrix of character design.
And then the characters come and go on their own, wander freely and elect. Character design grow naturally in the human world.

I slowly fall asleep on typeface on a spring day.

book. igdb book. 210 x 285. 2006.

글자체는 한가지 생활방식이다.
한자는 한가지 의식형태이다.
글자체는 한가지 방법이다.
한자는 한가지 태도이다.
디자이너는 문 자디자인의 행렬을 구축하고 그 다음 그들이 스스로 왕래하고 자유롭게 돌아다니며 선출한다.
문자 디자인은 인류세계에서 자연스럽게 성장한다.

봄날에 나는 글자체를 베고 천천히 잠든다.

book. design now book. 210 x 285. 2009.

ota.tetsuya. japan

Ota TetsuyaBorn in Mayazaki, 1941. Active in various fields including book design, graphic design, editorial design, and CI. Ota graduated from Kuwasawa Design Research Lab, and joined Tanaka Ikko Design Studio in 1963. He established Ota Tetsua Design Studio on 1975. He participated in numerous exhibitions; <Japanese Corporate Identity Exhibition>, <S.I Map and International Measurement Exhibition>(TDS), <Diagram Exhibition>(MOTS), <Harahiromu Creator Exhibition>, <Book Inside-Out Exhibition>. Ota won Minister Award in National Catalog/Poster Exhibition, National Manual Competition, Member and Bronze Award of Tokyo TDC, Grand Price in Society of Japanese Typography, Harahiromu Award in Tokyo ADC, and more. He wrote <CI: The Change in Mark and Logo>(1989) and <PIE BOOKS>(2009). Ota is currently a member of JAGDA and Society of Japanese Typography.

오타.테쓰야.太田徹也.

book. casa barragan. 190 x 250. 2002.

1941년 미야자키현에서 태어났다. 북 디자인, 그래픽 디자인, 편집 디자인, CI 등 폭넓은 작업을하고 있다. 1963년 구와사와디자인연구소를 졸업한 뒤 타나타잇코디자인실에 입사, 1975년 오타테쓰야디자인실 설립했다. 〈일본기업의 CI전〉, 〈S.I map과 국제단위전〉(TDS), 〈다이어그램전〉(MOTS), 〈하라히로무상 크리에이터전〉, 〈책의 Inside-Out전〉 등 다수의 전시를 가졌으며 1991년 전국 카탈로그포스터전 통산장관상, 일본 북디자인 콩쿠르, 도쿄 TDC 회원상 및 동상, 일본 타이포그래피협회 최우수상, 도쿄 ADC어워드 하라히로무상 등을 수상했다. 저서로 『CI : 마크, 로고의 변천 』(1989), 『PIE BOOKS 』(2009)가 있다. 현재 일본 그래픽디자이너협회(JAGDA), 일본 타이포그래피협회 회원이다.

poster. japan. 1,030 x 728. 1989.

Digitalization is taking over the design field like a blowing wind. It seems as digitalization is swallowing the whole 21st century society, culture, and human life like a tsunami. I honestly confess that I am struggling in between analog and digital every day. I am an analog generation designer who grew up in the times where design studios had no copy machine nor fax. On the desk there were manual labour necessities such as desk mat, pencil, eraser, compass, divider, ruler, and knife. I remember my initial step to the job was to nicely cut and paste types of blue print or photocomposer with paper cement, or draw straight lines at regular intervals. But how about now. Computers like Mac takes care of manual labour quickly and clearly. As a result, simply loading software programs installed in the devices makes plausible design production possible (for anyone). Young designers of today dream of 21st century professional designer. They all walk around with a Power Book and a digital camera. But they have no experience of manually drawing a line nor studying color coloration with poster colors or color chips. It is an irony that creative expression is difficult to reach when these designers are unexpectedly designing. In other words, the simplicity of digital expression is excluding personality and lowering levels of the design quality. Typing and clicking on the keyboard prior to learning basic skills and knowledges as a graphic designer will obviously not lead to a good design. How could a designer, who does not know typesetting specifications, manuscript instructions for printing house, registration marks nor knock out, be given the job of creating a digital data? I daily pray that the generation of designers, who does not remember even the typeface, point, typesetting rules he is using, or whose everything is digitalized and processed in numerical informations, will not come. Furthermore, perspective of the world on viewing the problem of highly bright digital color becomes even more important. In my generation, we mixed water colors or poster colors with brush to learn the three elements of color in physical senses. Even the scales of Munsell and Ostwalt, who created classifications and theories of color, are subtly different from the colors of nature or

the actual products. Our generation learned to understand such differences and to apply them to the designs by cultivating the senses on our own. Colors of photographs or films, colors printed on paper, colors displayed on computer, colors of LCD TV, the appearances of color are truly various. The color representation is also having a great hesitation. Most of my works are book designs. Book binding(body) and body text(mind) may seem separate, but it is more desirable to have their oneness. The body(appearance, format, binding technique) must be expressed in contemporary senses and design. The mind(body text, contents) is concept therefore the design must be easy to understand and persuasive. In other words, content-oriented appearance would be the right way. In my point of view, highlighting only the book cover, which is separated from the content, would be an astray way. During my daily routine, I repeatedly tell myself that the question of "for whom, for what is this book design" should be asked from the root. I wish book is something beautiful and pleasing for anyone reading or touching it. I often come across dull design in body text typesetting as a result of computer wave. I want to make "spacious body text typesetting" that follow typesetting rules. I think it becomes an important part of a designer as long as this work is continued. "Recovering analog sense prior to digital expression is required for growing creativity", "As long as the ability of understanding and identifying letters and colors both physiologically and psychologically, design quality can be maintained even in the direction of digitalization.", "Design is the sense and skill required to create something beautiful. In order to learn it, learning from beautiful things of the past (including anonymous things) instead of predicting the future (which can not be assured) is important." Thinking these things in a corner of my head, I consciously try to meet people constantly, observe with my own eyes, experience the fields, and learn design on daily basis. Design is enjoyable indeed.

poster. kyosyou. 728 x 1,030. 1997.

poster. animal farm. 728 x 1,030. 1999.

book. moment. 255 x 300. 2004.

book. isamu noguchi. 300 x 300. 1998.

디자인계에도 디지털화 바람이 불고 있다. 디지털화는 21세기 사회와 문화 그리고 생활 전반에 걸쳐 마치 쓰나미의 소용돌이처럼 통째로 삼켜버리려는 현상을 보이고 있다. 지금 나는 솔직히 고백하건대 아날로그와 디지털 사이에서 매일 몸부림치고 있다.

나 자신은 디자인 사무실에 복사기도 팩스도 없는 시대에 자란 소위 아날로그 세대 디자이너이다. 책상 위에는 작업용 매트와 연필, 지우개, 컴퍼스, 디바이더, 자, 칼 등 수작업 필수품들이 널려 있었다. 페이퍼 시멘트로 활자청쇄나 식자문자의 기리바리를 능숙하게 해내고 등간격(等間隔) 직선을 그을 수 있게 되는 것이 수행 첫 걸음이었던 것을 기억한다. 그러나 지금은 어떠한가. 수작업의 일제를 맥킨토시 등의 컴퓨터가 신속하고 깔끔하게 처리해 준다. 그 결과 기기에 내장된 소프트 프로그램을 불러오는 것만으로 그럴 듯한 디자인 제작물이(누구에게나) 가능하게 되었다.

현재 젊은 디자이너들은 21세기 프로 디자이너를 꿈꾸며 모두(?)가 Power Book과 디지털 카메라를 들고 다니며 쓴다. 그러나 그들은 자기 손으로 실제로 주어진 선을 그은 적도 포스터칼라나 색채 칩으로 배색 공부를 한 적도 없이 갑자기 디자인 결과물에 달라 붙기 때문에 물건을 만들 창조적인 표현에 도달하기 어렵다는 모순을 품고 있다. 말하자면 디지털 표현의 간편함이 디자인의 질(質)에서 개성을 배제하고 레벨을 저하시키고 있는 것이다.

그도 그럴 것이 그래픽 디자이너로서의 기본적인 기술도 지식도 알기 전부터 키보드를 두들기고 클릭만 한다고 좋은 디자인이 탄생될 리가 없다. 조판의 지정, 인쇄소에 넘기기 위한 원고 지시, '돔보'도 '노크아웃'도 모르는 사람에게 디지털 데이터 만드는 일을 맡길 수 있을까?

자신이 쓰고 있는 문자 글꼴이나 포인트, 조판 규칙조차 기억해 내지 못하는, 모든 것이 디지털화 되어 수치정보로 움직여지고 있는 디자이너가 세상으로 배출되는, 그러한 시대가 오지 않기를 나날이 기도할 뿐이다.

더 나아가 저 휘도(輝度) 높은 디지털 색채 문제를 세간에서는 어떻게 포착하고 있는지 그 시점도 더욱 중요해진다. 내 세대에서는 물감이나 포스터칼라를 붓으로 혼색하여 육체적 감각으로 색의 3요소 등을 익혀왔다. 색채를 분류하고 이론화한 먼셀이나 오스트발트 스케일도 자연계에 있는 색이나 상품 실제 색과는 미묘하게 달라서 스스로의 감각을 연마하는 것으로만 그 차이를 이해하고 디자인에 적용할 수 있다는 것을 우리 세대는 배워왔다. 사진이나 필름 색, 종이에 인쇄된 색, 컴퓨터 화면에 보이는 색, 액정 TV 색 등 색의 모습은 실로 다종다양하다. 지금 색의 표현에서도 많은 망설임을 품고 있다.

book. ohtsuka sueko. 248 x 310. 2003.

나의 주된 작업에 북 디자인이 있다. 책의 장정(몸)과 본문(마음)은 별개처럼 보여도 일체인 것이 바람직하다. 몸(외견, 형태, 제본기술)은 동시대 감각과 디자인으로 표현되며 몸(본문, 내용)은 콘셉트이기 때문에 디자인이 알기 쉽고 설득력이 있어야 한다. 바꾸어 말하자면 책 내용을 중심으로 외관에 힘을 쏟는 것이 북 디자인의 정도(正道)가 아닐까. 내용에서 분리되어 책 자켓만을 부각시키려 하는 것은 내 시점에선 사도(邪道)이다. 책은 "누구를 위한, 무엇을 위한 북 디자인인가"하는 문제를 근본으로부터 물어야 한다고 일상 작업을 하면서 되새겨 생각한다. 책이라는 것은 누가 읽어도 누가 만져도 아름답고 기분 좋은 것이었으면 좋겠다. 본문 조판에도 컴퓨터 파도가 밀려와 무미건조한 디자인에 그친 것이 자주 보인다. 나는 지금 활자 조판 규칙을 살린 '여유 있는 본문 조판'을 하고 싶다고 생각하는데, 작업을 계속해 나가는 한 그것도 디자이너의 중요한 일이라 생각한다. 지금 내가 생각하는 것 중에 "디지털적 표현 이전에 다시금 아날로그적 감각을 되찾는 것이 창조력을 기르는 데 필요하다". "문자나 색을 생리적으로 그리고 심리적으로 이해하고 파악할 수 있는 능력을 키워 나가면 디지털화 방향으로 가도 디자인의 질을 유지할 수는 있다". "디자인은 아름다운 것을 만들기 위해 필요한 감각과 기술이다. 그것을 배우기 위해서는 (확신할 수 없는) 미래를 예측하기보다 과거의 아름다운 것(익명의 것도 포함하여)에서 배우는 것도 중요한 것". 이런 것들을 머리 한 구석에서 생각하며 끊임없이 사람과 만나고 스스로의 눈으로 관찰하고 현장에 나가 그 환경을 경험하고 디자인을 배우는 일이 일과가 되도록 의식하고 있다. 디자인 작업은 실로 즐거운 것이다.

book. ohtsuka sueko. 248 x 310. 2003.

판친.

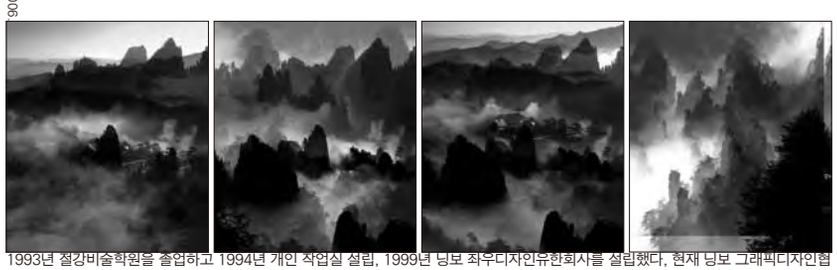
Take history as a mirror.

과거 역사를 거울로 삼는다.

pan.qin. china

Graphic designer Professor, Dean of the School of Arts, Ningbo City College of Vocational Technology. Chairman of Ningbo Graphic Designers Association. Deputy President of Zhejiang Association of Creative Design. Founder and Curator of Ningbo International Poster Biennial. Pan Qin graduated from China Academy of Arts in 1993. He founded his studio in 1993. His jobs range from edition, poster, typeface, brand identity and corporate identity. He has been engaged in the study of professional creation and design education for sixteen years. Under his leadership, the school has explored new ways of teaching methods and established a series of effective reforms in teaching, which gained good effects. Under his guidance, his students won many important design awards both in the country and abroad. Pan Qin is the Founder and Curator of Ningbo International Poster Biennial. It has been held five with great success since 1999. Ningbo International Poster Biennial has become the symbol of internationalization in graphic design of China. He received many design awards, including: The Grand Prix of "WATER FOR HUMAN KIND" International Poster Design Competition 2000 in France; Mayor Award in the 9th International Triennale of Environment Posters in Zilina Slovakia; Gold prize of The Huadong Design Award, China 2003; Bronze prize in the Chinese International Graphic Design Competition. Silver Award of GDC (Graphic Design in China) His works have been selected in the design biennials and competitions in the cities as follows: Beijing, Shanghai, Ningbo, Shenzhen, Hangzhou, Hong Kong, Taipei, Tokyo, Toyama, Ogaki, Seoul, Warsaw, Rzeszow, Trnava, Kharkov, Moscow, Zurich, Paris, Chaumont, Berlin, Essen, Mexico, New York, etc. He has been invited to participate in exhibitions such as the "Cities, Discoveries" Poster Exhibition in the Festival of Vision - Hong Kong in Berlin; "Chinese Poster 1920 – 2000" exhibition in Canada; "Chinese Contemporary Poster" exhibition in Japan, 2001; "Chinese Contemporary Poster Art" exhibition in Berlin, 2001; "Chinese Poster" exhibition in Philadelphia; "Children are the rhyme of the world" International Poster Invitational Exhibition; "In China – 20 Graphic Designers" Invitational Exhibition, 2005. He has edited and published some international design books, including "Uwe Loesch", "Mieczyslaw Wasilewski", "Michael Bierut", "Mechior Imboden", "The Third Ningbo International Poster Biennial" and "The 8 Graphic Designers Poster Exhibition, Ningbo 2001". Panqin's works have been featured and published by "Poster Collection", "Etapes", "Graphis "(Chinese version), "Arts & Design", "Art Panorama", "Ad world" and "China Art News".

poster. design ink. 640 x 900. 2006



1993년 절강미술학원을 졸업하고 1994년 개인 작업실 설립, 1999년 닝보 좌우디자인유한회사를 설립했다, 현재 닝보 그래픽디자인협회 주석, 절강성 창의디자인협회 부이사장, 닝보 성시학원예술학원 집행원장이자 부교수이다. 1999년부터 〈제5회 닝보 국제 포스터 비엔날레〉를 공통으로 창시, 조직하였다. 프랑스 WATER FOR HUMAN KIND 국제 포스터대회 대상, 국제 상표상징 비엔날레 우수상, 슬로바키아 국제 환경 포스터 트리엔날레 시장상, 전국 체육대회 길향물 금상, 중국의 별우수상징 디자인 상, 홍콩 디자인 우수상, 화인그래픽 디자인 대회 동상, 중국 그래픽디자인 은상, 화동디자인 대상, 도쿄 TDC 우수상 등을 받으며 국내외 20여 곳에서 전시되었다.

book. revelation design before “design”. 210 x 285. 2011.

poster. zhejiang assosiation of creative design. 640 x 900. 2009.

book. zhejiang assosiation of creative design. 210 x 285. 2009.

Park Ji-hoon was born in Seoul, 1977. He graduated from Musashino Art University, Visual Communication Design, and complete master's degree of same school. Park is currently working as research lab assistant in Musashiono Art University Visual Communication Design department. He is a member of Japanese Society of Design, and Korean Society of Typography. Park participated in exhibitions such as <RA10 Assistant Exhibition> in Tokyo(2009), and <Musashino Art University Alumni Exhibition> in Seoul. He was awarded with Musashino Art University Best Design Award and Best Thesis Award, Mitsubishi Chemical Junior Designer Award, and many more._____1977년 서울에서 태어났다. 무사시노미술대학 시각전달디자인과를 졸업한 후 같은 대학교 석사과정을 수료했다. 현재 무사시노미술대학 시각전달디자인과 연구실 조교이며, 일본 디자인학회, 한국 타이포그라피학회 회원이다. 2009년 도쿄에서 〈RA10 조수 전〉, 서울에서 〈무사시노미술대학 동문회전〉을 열었다. 무사시노미술대학 우수작품상과 우수논문상, 미쓰비시케미컬 주니어디자이너 어워드 등을 수상했다.

박지훈.

park.ji-hoon. korea

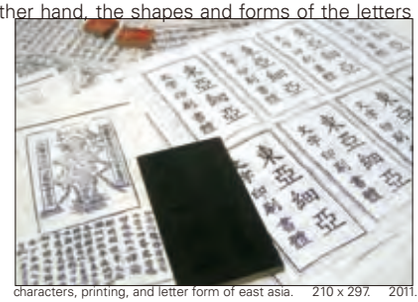
poster. keep your city clean. 700 x 1,000. 2006.

A letter does not exist by itself.

There is one memory from my freshman days at college that still makes me blush with embarrassment. As I entered the college of fine arts, I was an excellent student, working hard and completing all of my assignment faithfully. One day when I was working with homework that required using Hangul font lettering, my younger brother said to me.

> "You can use a computer to print those letters bigger. Why are you using a ruler to write them?"
> '…That's right' I thought, 'why am I writing these letters one by one almost as if I were just copying them?'

The fact that I couldn't answer at the time makes me sad. I wasn't able to grasp the understanding of designing a letter's expressions. In those days, my perception was that the fundamental form of letters had always been natural, and I had a strong sense that this basic style applied to all situations.. The letters in newspapers, textbooks, and novels had aways existed, even before I learned to read and write them, and their existence, as normal and obvious as the surrounding environment, I couldn't think of any reasons to start thinking about the basis for the shapes of the characters. When I saw characters that had been engraved on a seal, I thought that the shape of the character, which had been crumpled up to fit on the small, narrow stamp, was one that was written to correspond to the flavor of the medicine dispensed by the Korean herb medicine shop... On the other hand, the shapes and forms of the letters printed in newspapers or textbooks were so ideal that their shapes shouldn't be changed. Even after my interest in the typographic field had grown, it took me some time to realize the fact that these characterized shapes are based on the images experienced by a lot of cultures through their long histories..



book. characters, printing, and letter form of east asia. 210 x 297. 2011.

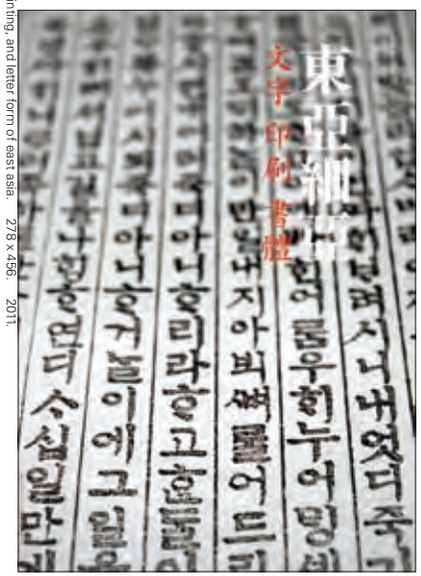
A letter is like water.

Letters have been constantly changing their shapes and forms to fit the molds of society. The ancient letters of Eastern Asia served as a record of communications with a god, and in the Middle Ages, was only commonly used among the privileged classes and in modern society, it is used as a tool for men with power to spread their ideologies. The factors that influence changes in the use of letters or characters are so varied that I can't easily note all of them here. Letters were used in ancient times and during the Middle Ages for the purposes of record keeping and was purposely kept difficult to maintain the elite status of those who could use them, in modern times however, characters have been simplified and useable by everyone, and importance was placed on the information they conveyed. In particular, the introduction of print media has eliminated the idea of letters and characters being only for authoritative figures, and resulted in various different types of character shapes to better suit mass production of printed text as well as to better convey information. Letters and characters in modern times have changed into a style that fits perfectly with the current flow of media and its use has spread among the general public even through the efforts of limited number of persons.

At this point I want to introduce the word “font.”

If, as I mentioned earlier, that a letter is like water, or in other words, it is mobile and fluid and can alter its style and appearance depending on social circumstances, then from a typographical perspective, fonts are clear, flavorless and odorless, just like water. We neither read nor write characters in daily life, we only read and interpret messages. In cases like these, the central figure is not the letters or characters, but the information itself. Fonts are a visual element that exist between letters and information. It is a medium that exists to convert letters to information, but its effectiveness decreases as a medium the more we see it. Typography that is transparent like water, will never be able to establish itself solely through the ability of a designer. Above all, it has to consider the reader as well as the larger framework of society itself. In addition, the correct understanding of the shapes of letters can be obtained by focusing on the medium, the roots of the letters. When I was younger, my hands became used to writing the shapes of the various characters by writing lines along printed dotted lines in my “Disciplined Life” lessons. In calligraphy class the letters that we practiced were written by paying attention to the line guides and in the order presented in the textbook, and a manual-based style of writing was created. f the shapes of the characters that I had memorized when I was younger were for personal reasons such as to become a future member of society, then the topics and fonts that I had repeatedly copied during my freshman years in college was training towards understanding the standards of media. I repeatedly wrote the most common Batang and Dotum fonts without rest, using the tip of my pen over and over until the letters were resetted into Zeroes, flavorless and transparent like water and odorless like water. A letter is the result of a relationship with a society, and gains life through media shared within that society. In addition, just as a person’s senses adapt to the surrounding environment, the previously mentioned Zero standard will constantly change its axis depending on social framework.

The works that I have submitted to this exhibition is to realistically convey traditional media that has established the forms and shapes of the Chinese characters while introducing the use of letters and print media in East Asia. I hope that you will be able to understand that this is academic research for the understanding of letters, printing, and fonts in the culture of Chinese characters. It is also a message in order to understand the relationship between design and the environment that goes beyond a logical understanding of fonts, and the directionality of design, through the creation of an awareness of the relationship between print media, a waterway for information, and letters.



poster. characters, printing, and letter form of east asia. 278 x 456. 2011.

문자는 스스로 존재하지 않는다.

가끔 떠오르는 신입생 시절 창피한 생각에 얼굴을 붉히고 만다. 미대에 입학한 나는 어떠한 과제도 충실히 열심히 하는 우수한 학생이었다. 어느 날 집에서 타이포그래피 수업의 과제로 한글 글꼴의 레터링작업을 하고 있을 때 옆에 있던 동생에게 한소릴 들었다.

“그런 글자들 컴퓨터 자판 치면 크게 해서 뽑을 수 있어. 그걸 뭐하러 자 대고 그리고 있냐?”
‘…그러게 나는 왜 이 글자들을 카피라도 하듯 하나하나 따라 그리고 있을까…’

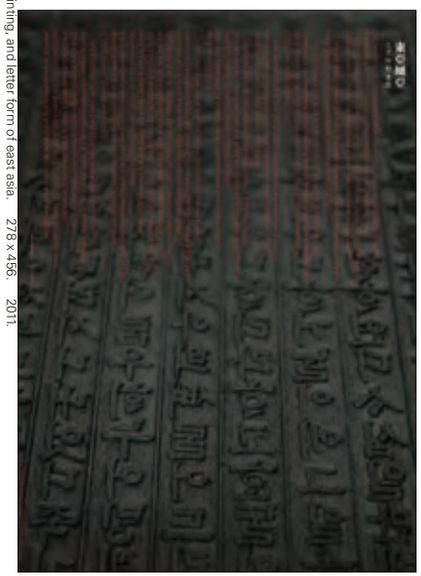
슬프게도 당시의 난 아무 답변도 하지 못했다. 문자의 표정을 디자인한다는 의식이 좀처럼 이해가 안 됐던 것 같다. 당시 나의 의식 속에 문자란 아주 오래 전부터 당연한 듯 본질적 형태를 갖추고 있으며, 어떠한 조건에서도 그 기본 모습은 고유하다는 인식이 강했다. 내가 글을 배우기 이전부터 존재했던 신문, 교과서, 소설 속의 글자들은 마치 자연환경과 같이 오래 전부터 있었던 당연한 존재물로 그 형태의 근거에 대해서는 생각해야 할 이유조차 느끼지 못했다. 전서체를 보곤 좁은 인감(印鑑) 안에 구겨 넣기 위한 형태라 생각했고, 한약방 간판의 예서체는 한방 느낌에 걸맞게 하기 위함이란 정도로 생각했던 것 같다. 반면 신문, 교과서 등에 인쇄된 본문용 활자들은 그 형태를 의심해선 안 되는 가장 바람직한 모습이란 인상을 갖고 있었다. 이러한 자형들이 장구한 인간사회의 여러 문화와 접하며 정립된 모습들이란 사실을 알기까지는 타이포그래피 분야에 흥미를 갖고 난 이후로도 어느 정도의 시간이 필요했다.

문자는 마치 물과 같다.

문자는 사회란 그릇에 적응하며 자신의 모습을 끊임없이 바꾸어왔다. 동아시아 고대의 문자는 신(神)과의 소통을 담은 기록이었고, 중세에 들어 신분사회의 특권으로 통용되었으며, 근대에 와서는 이데올로기의 전파를 위한 권력자의 목소리로 활용되었다. 목적의 변화가 문자의 쓰임에 끼친 영향은 이루 말할 수 없을 정도다. 고대, 중세사회의 기록목적 문자가 특권유지를 위해 어느 정도의 난이도를 유지한 엘리트형 문자였다면, 정보로서의 가능성을 중시한 근대 이후의 문자는 누구에게도 알기 쉬운 자형을 요구받았다. 특히 인쇄매체의 등장 이후 문자는 더 이상 그 권위적 형태에 구애를 받지 않아도 되었고, 대량생산과 정보로서의 양질화를 목적으로 자형에 많은 양식화를 이루었다. 근대 이후의 문자는 매체라는 물길에 적합한 형태로 완벽히 모습을 탈바꿈했으며, 이 시기부터 문자는 일부 인간의 수고만으로도 그 모습이 사회 내에 공유되기 시작한다.

이쯤에서 글꼴이란 단어를 사용하고 싶다.

앞서 언급한 물의 의미가 사회환경에 따라 모습을 바꿀 수 있는 유동성이라 설명한다면, 글꼴/타이포그래피의 측면으로서는 물과 같이 맑은, 무미, 무취한이란 표현을 쓰고 싶다. 우리는 일상생활에서 문자를 읽지 않으며 문자를 쓰지도 않는다. 사고(思考)를 쓰고 메시지를 읽을 뿐이다. 이 경우 주인공은 문자가 아닌 정보이다. 글꼴은 문자와 정보 사이에 위치한 시각적 요소로, 문자를 정보화시키는 매개체이지만 그 존재감이 눈에 띌수록 매개체로서의 효율성은 마이너스가 된다. 물과 같이 투명한 타이포그래피란 결코 디자이너의 기량만으로 성립되지 않는다. 무엇보다 독자를 의식해야 하고, 사회라는 커다란 틀을 이해해야 한다. 또한, 문자의 루트인 매체를 주시함으로써 바른 형태의 이해를 얻을 수 있을 것이다.



poster. characters, printing, and letter form of east asia. 278 x 456. 2011.

나는 어린 시절 바른생활 수업시간에 점선을 따라 쓰며 글의 형태를 손에 익혔고, 서예시간에 연습하던 해서체는 교과서에 실린 운필 순서의 안내 선에 주목하며 붓을 움직이는 매뉴얼 작업으로 완성되었다. 이렇듯 어린 시절 사회의 한 인간으로서 성립하기 위한 개인적 이유로 문자의 모습을 암기했다면, 대학 신입생 때 반복했던 카피와 같은 과제는 글꼴이란 사회 공용매개체의 표준을 이해하기 위한 훈련이었다 생각된다. 가장 일반적이었던 바탕체, 돋움체를 펜 끝으로 따르며, 물과 같이 무미하고 투명하며, 공기와 같이 무취한 0으로의 리세트를 쉼 없이 반복하였다. 문자란 사회와의 관계성에 의해서 빚어지는 결과물이며, 그 사회 내에서 공유라는 매개체에 의해 생명력을

book. evolution of characters. 297 x 420. 2006.

얻는 존재이다. 또한, 주변 환경에 인간의 감각이 적응하듯, 앞서 말한 0의 기준 역시 사회라는 틀에 따라 끊임없이 중심점을 바꿀 것이다. 이번 전시에 출품된 나의 작품은 동아시아의 문자사용 및 인쇄매체를 소개하는 과정에서 한자문화권의 자형을 정립시킨 전통매체를 사실적으로 어필하려 했다. 한자문화권에서의 문자, 인쇄, 글꼴의 이해를 위한 학술적 연구인 동시에, 정보의 물길이 되었던 인쇄매체와 문자의 관계성을 인식시킴으로써 문자형태의 논리적 이해, 디자인의 방향성, 이상을 넘어 디자인과 환경의 관계성을 재검토 하고자 한 메시지로 이해해 주길 바란다.

book. study of character policy in modern east asia. 210 x 297. 2008.

park.kum-jun.
korea

박금준.

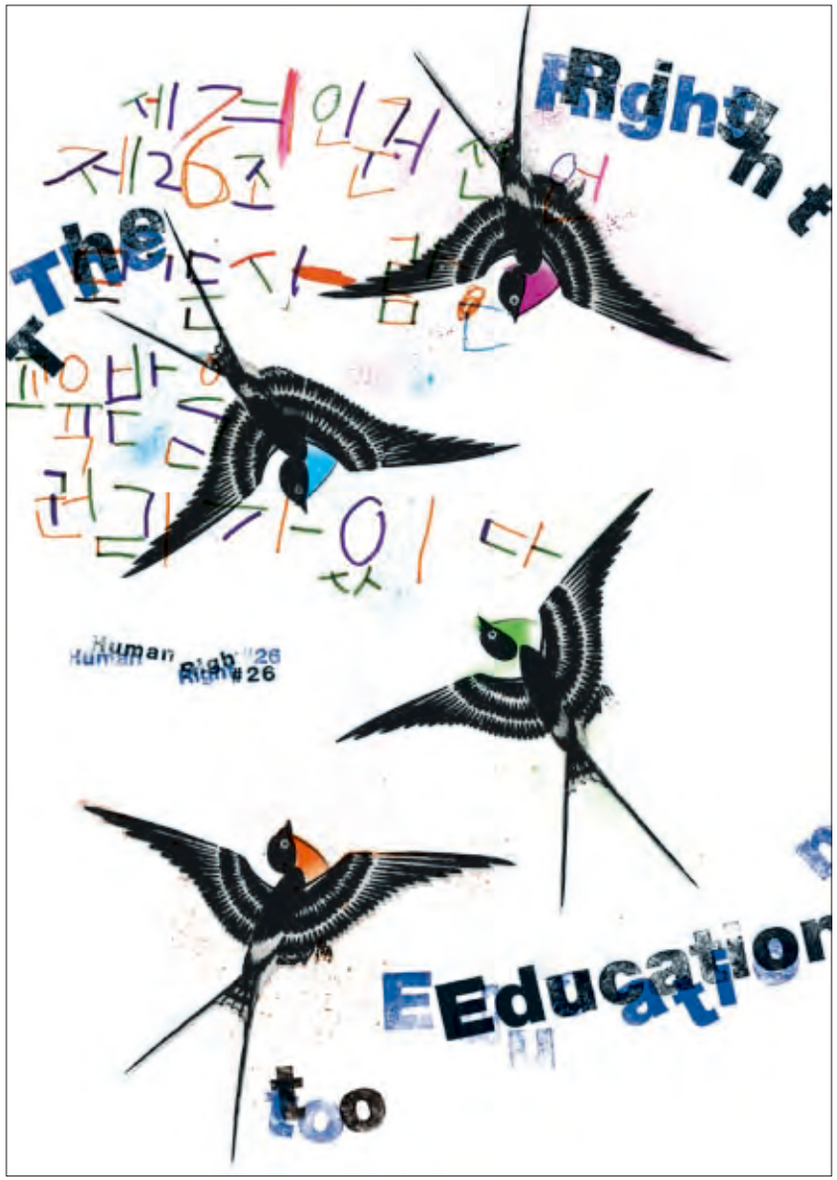
홍익대학교에서 시각디자인을 전공했고, 동 광고홍보대학원에서 광고홍보를 공부했으며 제일기획 아트디렉터, 홍익대학교 시각디자인과 겸임교수를 역임했다. 현재 601비상 대표로 있다. 〈캘린더는 문화다〉, 〈2note:시간.공간〉, 〈601 SPACE PROJECT〉, 〈둘,어우름〉 등을 기획 출판했고, 2003년부터 8년 동안 '601아트북프로젝트'를 개최했다. 뉴욕 아트디렉터즈클럽(ADC) 금상, 독일 red-dot 어워드 Best of the best 4회, I.D. 애뉴얼 디자인 리뷰 그래픽부문 최고상(Best of Category), 타이완 국제포스터어워드 금상(2009), 트르나바 국제포스터트리엔날레 특별상(2009), DFA Award 2010 그랜드어워드 (Grand Awards)등 많은 국제디자인상을 수상했으며 여러 전시에 참여해왔다.. 현 국제그래픽연맹(AGI)회원.

calendar poster. 365&36.5 communication. 520 x 710. 2011.

Park Kum-jun graduated from Hong-ik University's Department of Communication Design, and received his Master's degree in advertising and public relations from the same university. He lectured on visual communication design at Hong-ik University from 1999 to 2005, and worked as an art director at an advertising agency, Cheil Communications. He is now the president and creative director of 601Bisang. He has planned and designed a variety of art books, including "Calendars are Culture", "2note:time.space", "601 SPACE PROJECT", and "Eoureum-the uniting of two". Between 2003 - 2010 he has organized and hosted the '601 ARTBOOK PROJECT.' He participated in various exhibitions both domestic and international, and has won many awards in international design competitions, including New York Art Director's Club - Gold Medal (2002), Silver Medal (2009); Red dot Award - Best of the Best (2007, 2009, 2011); I.D. Annual Design Review - Best of Catebory: Graphics (2009); Taiwan International Poster Design Award - Gold Medal (2009); Design for Asia Award - Grand Award (2010); Trnava International Poster Triennial - Special Award (2009). He is also a member of AGI since 2008.

poster. hangeul. dream. path. 1,001 x 1,450. 2011.

I cannot say definitely when and how my work begins or ends. Sometimes I become inspired by discarded objects I pick up from the street or by long forgotten articles I had shoved into a drawer. Sometimes I return to square one after struggling through a series of experiments, instead of arriving at a conclusion. However, I am always prepared to embrace the new. I take pleasure in overcoming the challenges that arise through different steps of design development and relish the excitement of the creation site. I prefer designs that give off a spontaneous, non-calculated feel. Water, earth, rocks and other elements of nature that build up layer after layer with the passing of time captivate me. It is a painstaking but rewarding job to fathom the depth of nature, explore the harmony of yin and yang in nature,



poster. human rights. 1,050 x 1,500. 2011.

and re-create its subtle sentiment. I make sure to stay focused on the concept that served as my starting point while trying to adopt different approaches and employ different techniques. I believe design is about executing the solid basic concept and delivering messages of truth, not just putting up a good front. Typography is a centrifugal force of my work that serves as an important symbol. It embodies the aesthetics of interactive relationships. I dismantle or reassemble them as I please and strive to convey who I am – sometimes like an architect and sometimes like a painter.

나의 작업은 늘 시작과 끝이 분명치 않다. 언젠가 주워온 길거리 쓰레기에서 시작되기도 하고 케케묵은 서랍 속 여러 도구들에서 또 다른 시

poster. the asian games incheon 2014. 594 x 841. 2011.

작을 보기도 한다. 다양한 실험을 하면서 완성인줄 알았던 작업이 다시 원점으로 돌아오는 경우도 있지만, 언제든지 새로움을 받아들일 준비가 되어있다. 내게는 그 모든 과정과 현장이 즐겁고 또한 여유롭다. 나는 손맛나는 작업이 좋다. 물이나 흙, 오랜 세월의 퇴적처럼 켜켜이 쌓인 자연의 형상에는 마력이 있다. 내면 깊숙이 감춰진 깊이와 사색, 자연과 맞닿아 있는 음양의 조화. 여기에 깃든 미묘한 감정을 살려내는 일은 쉽진 않지만 즐거운 탐색이다. 매번 다른 방법과 접근을 시도하면서도 '왜'라는 물음을 통해 초점이 흐트러지지 않도록 경계한다. 예쁘게 잘 꾸민 껍데기가 아닌 콘셉트의 힘, 메시지의 진정성을 믿기 때문이다. 타이포그라피는 내 작업의 중요한 조형이자 상징이고 소통하는 관계의 미학이다. 내 방식대로 해체하고 조합하면서 때론 건축처럼 때론 회화처럼 나다움을 표현할 수 있는 가능성을 찾고자 한다.

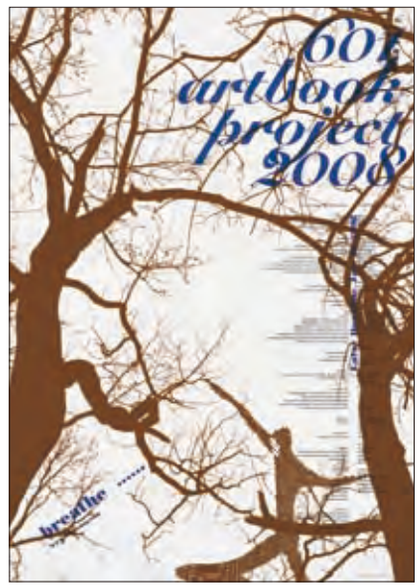
poster. bless china. 760 x 1,118. 2008.

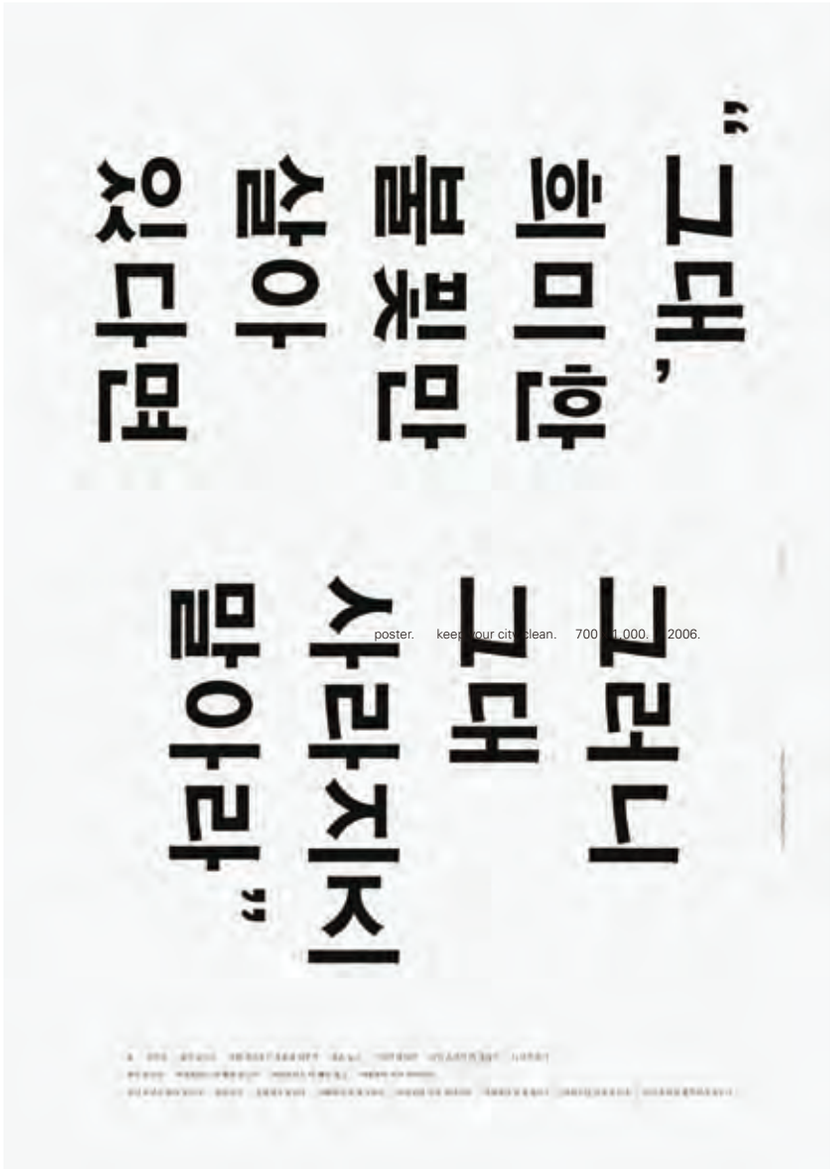
poster. vidak 10th anniversary. 930 x 1,310. 2004.

poster. ballerina who loves b-boyz. 700 x 1,000. 2008.

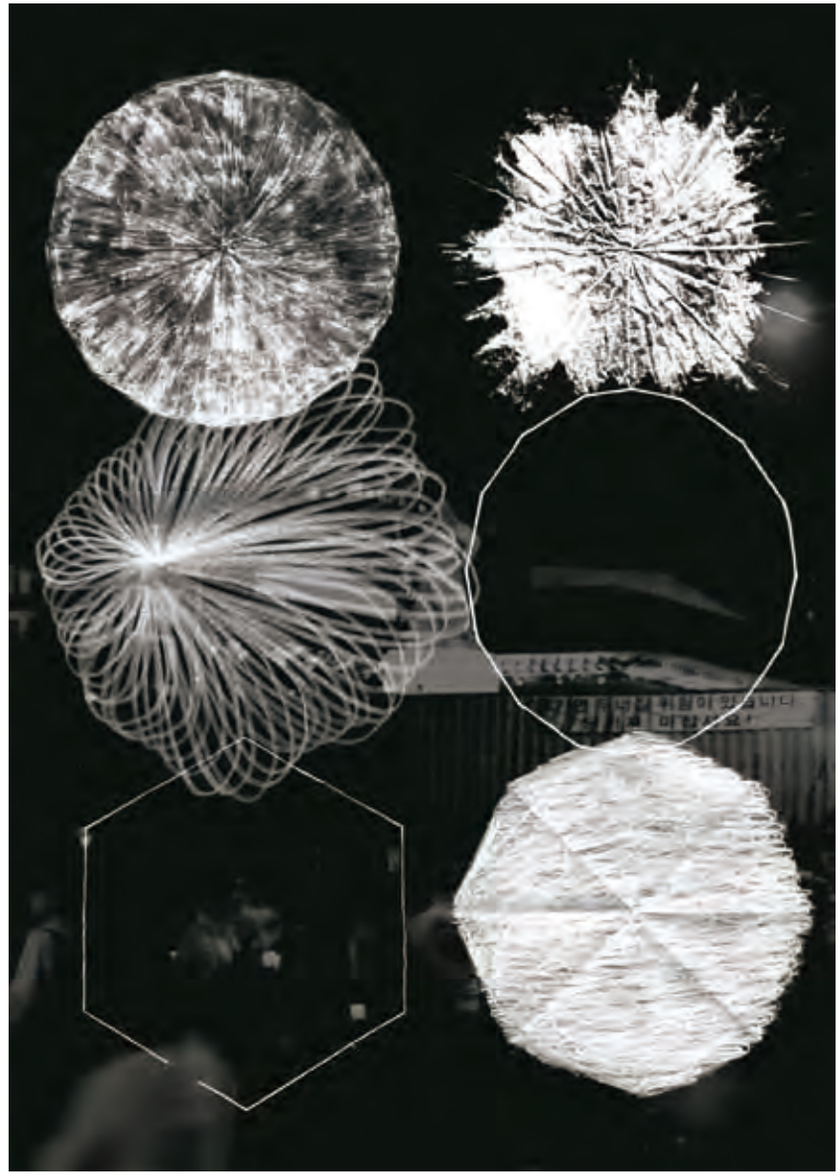
poster. 601artbook project. 700 x 1,000. 2008.

poster. 601artbook project. 700 x 1,000. 2006.





poster. keep your city clean. 700 x 1,000. 2006.



poster. manifesto. 728 x 1,030. 2011.

나의 디자인엔 언제나 사람이 있었다.

There was always a human being in my design works.

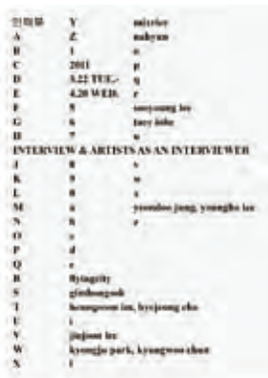
박우혁.朴遇赫.

park.woo-hyuk. korea

홍익대학교와 스위스 바젤디자인대학교에서 그래픽 디자인과 타이포그래피를 공부했고, 최근 홍익대학교에서 〈한글 타이포그래피〉로 박사학위를 받았다. 디자이너 진달래와 함께 디자인 스튜디오 타입페이지를 운영하고 있으며, 국가인권위원회, 인권정책연구소, 아르코미술관 등의 여러 단체와 함께 사회·문화와 관련한 다양한 디자인과 작업을 하고 있다. 이외에도 미대에서 타이포그래피를 강의하고 있으며, 『A Diary』, 『스위스 디자인 여행』 등의 책을 펴냈다.

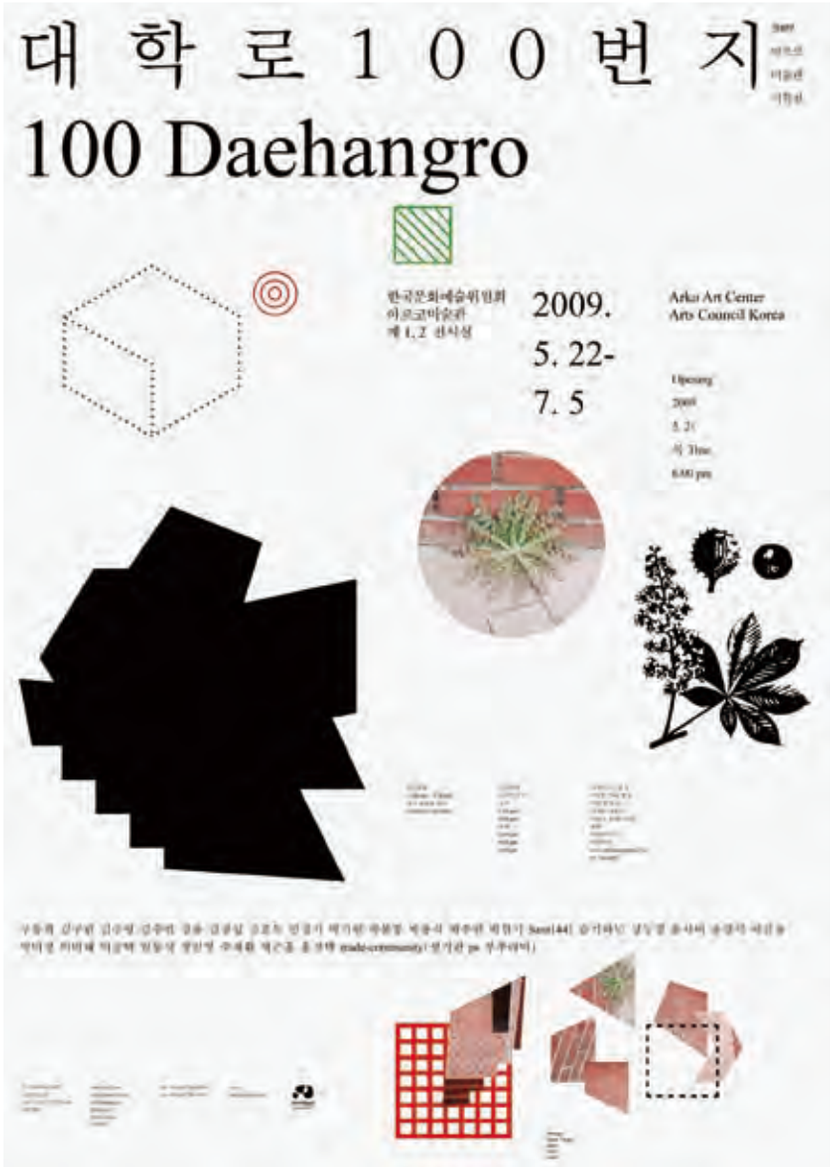
Studied graphic design and typography at Hongik Univ., Seoul, Korea and Hochschule fuer Gestaltung und Kunst Basel, Switzerland. Recently, he earned a Ph.D. in Hangul typography at Hongik Univ. Park is working in design studio, TypePage with his partner, Jin Dallae and participating in variable kinds of social and cultural events with National Human Rights Commission, Korea Human Rights Policy Institute, Arko Art Center, etc. He is teaching typography at several schools and has written the books such as <A Diary> <Switzerland, design and travel>.

book. p1 dark hole. 220 x 295. 2010.



book. interview & artists as an interviewer. 210 x 297. 2011.

newspaper. takeout drawing newspaper. 297 x 420. 2008~2011.



poster. 100 daehangro. 594 x 841. 2009.

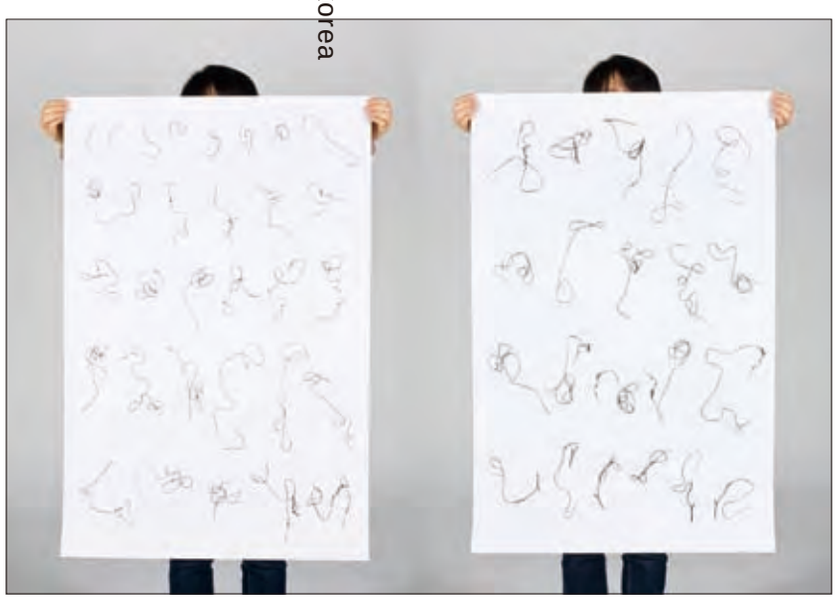
poster. changwon asian art festival. 594 x 841. 2011.

박연주.朴蓮珠.

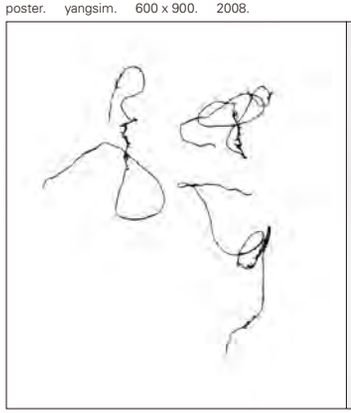
park.yeoun-joo.

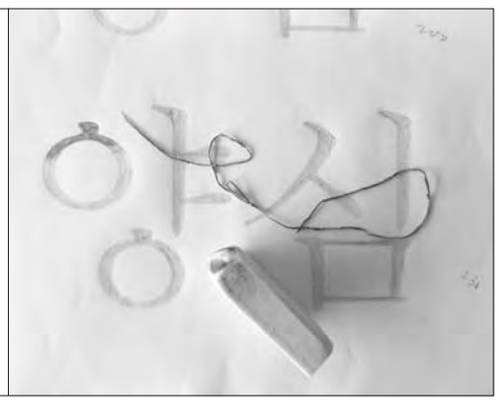
korea

박연주는 서울을 기반으로 활동하는 그래픽 디자이너다. 홍익대학교와 2004년도 런던 왕립미술대학에서 공부했으며, 이후 다양한 디자인 작업들을 해오고 있다. 특히 여러 디자이너, 작가들과의 함께하는 작업을 즐기며 베반패밀리, 헤적프레스 등을 조직했고 최근에는 노멀타입, 가게오게 워크숍 등과 협업하고 있다. 그녀는 불확실성/불완전, 부조리, 모순과 유머 등에 관심이 많으며, 현재 홍익대학교, 건국대학교 등에서 강의하고 있다._____Park Yeoun-joo is a Seoul based graphic designer. She studied at Hongik University, Seoul and the Royal College of Art, London. Since she graduated from the RCA in 2006, she has worked various design projects. She founded Vaeban Family in 2008 and Hezuk Press in 2010. Her main interest is 'uncertainty/incompleteness', 'the absurd', 'paradox' and 'humour'. Working in Hezuk Press, she currently collaborates with Normal Type and Come & Go Workshop and teaches at Hongik and Konkuk University.



poster. yangsim. 600 x 900. 2008.

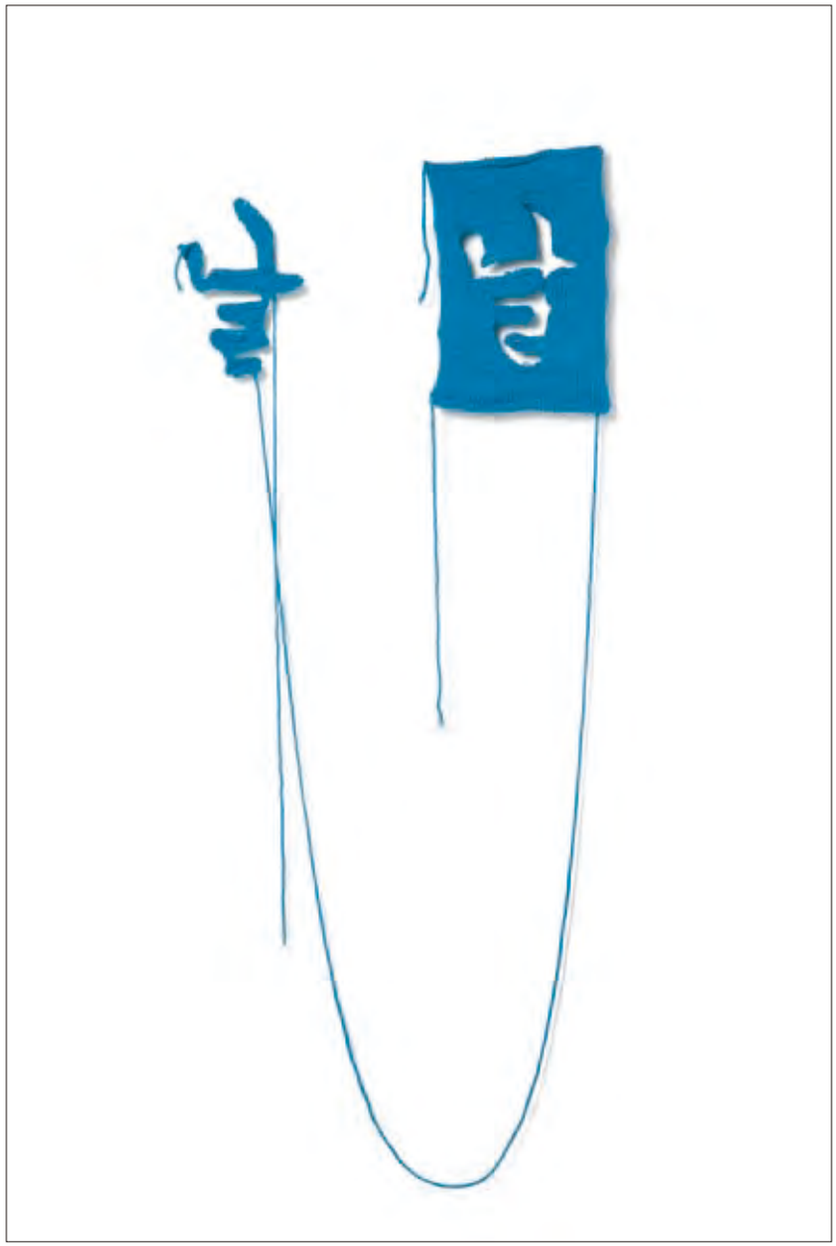




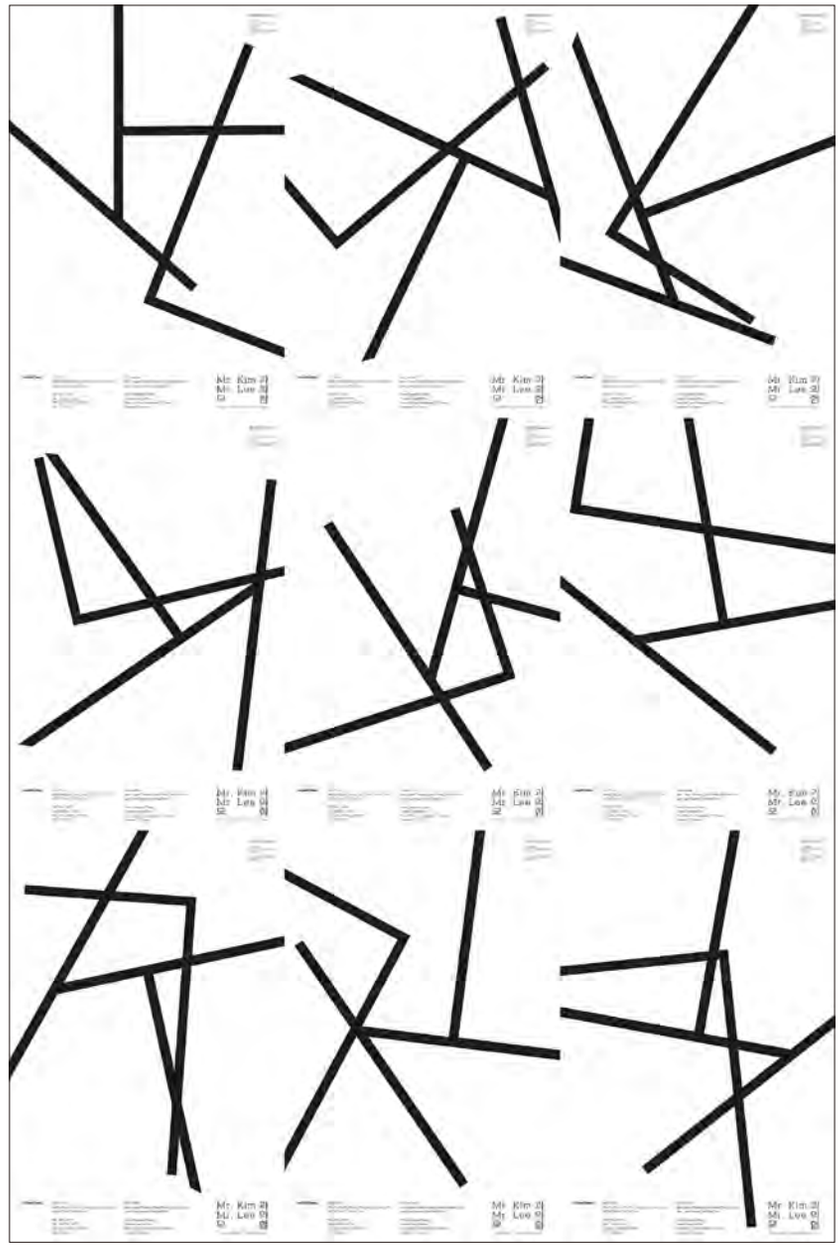
poster. untitled. 760 x 1,030. 2011.

poster. untitled. 760 x 1,030. 2011.

poster. untitled. 760 x 1,030. 2011.



installation. nal tteuda. 2008.



poster. the adventure of mr, kim and mr, lee. 600 x 900. 2010.

Representative of Welle Design corporation. Born in Kobe City, Hyogo, 1970. Graduated from Visual Communication Course in Kobe Design University. Employee of Sony Corporation 1993-1996. His first job was to design operation manuals for Sony products. In 1996, Sakano began working in Sugiura Kohei's design office so that he could work on book design. He got a job to direct the production of textbook in 2003, which became the trigger to start his own office. Soon after that Sakano got the opportunity to design a book written by Natsuhiko Kyogoku and shifted more to book design. Currently he designs about 150 books per year.

sakano.koichi. japan

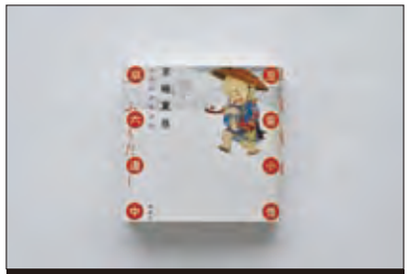
사카노.코이치.坂野公一.

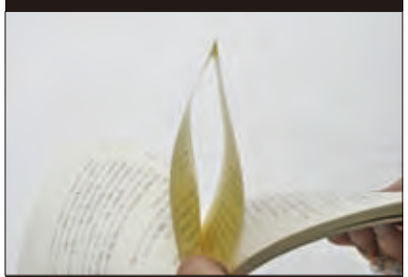
book. asia honkaku league. 128 x 188. 2009 ~ 2010.

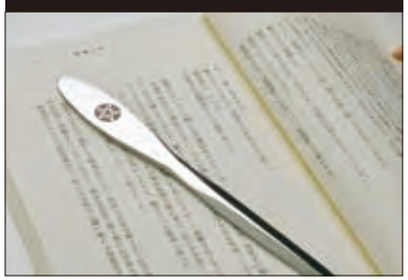
1970년 효고현 코베시에서 태어났다. 고베예술공과대학교 시각정보디자인학과 졸업 후 1993년부터 소니에서 제품 취급 설명서 디자인을 담당, 플레이스테이션, 워크맨, 비디오레코더 등의 매뉴얼 포맷을 개발 및 레이아웃을 맡았다. 1996년부터 그래픽 디자이너 스기우라 고헤이에게 사사 받으며 동경했던 북 디자인의 세계에 입문했다. 2003년『과학 교과서』디렉션 의뢰를 받는 계기로 독립, 그 후 작가 교고쿠 나쓰히코의 작업을 계기로 북 디자인을 주축으로 활동하기 시작했다. 문예서, 문고, 소설집, 만화 커버 등 현재 연간 150권의 북 디자인을 하고 있으며Welle Design 대표이다.

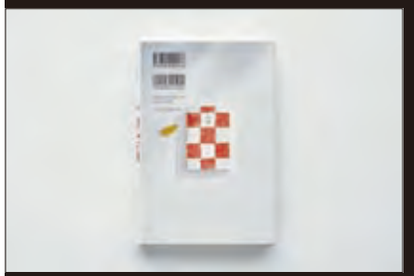
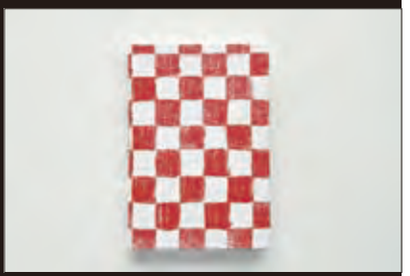
book. the leisurely life with toys models. 135 x 195. 2006.

welle design covers book design, editorial design, illustrations, and diagrams. "welle" is a German word that means wave and represents my will to harmonize with people, to have a strong and sturdy German craftsman spirit, and to be a universal existence like waves. To design at ease like being floating on the sea is ideal and I would be able to work more frankly that way. Both society and design are not simple enough to make me believe that "simple is the best." Is grid so important? I want to find wonderful photos and illustrations. My brain works in different ways depending on what I deal with. My left and right brains are crossing over with each other? Using favorite fonts makes me feel comfortable and is the driving force of my design. How big is the power of letters! Stuck and buried under the pile of drafts. Am I enjoying it too much? Can I read the space between the sentences even if t is just a space? Am I creating works of art? Can I dare say, "I am creating?" Do I care about the sales of the books I designed? Does the book design have effect on sales? Should I use big letters for title to increase sales? How many people would buy books by jacket design? The only person I can ask opinions for is myself who is still up in the midnight. Client is waiting, writer is expecting. Soon morning comes. I am well aware of inconsistency and have already passed the age to be indecisive. I got techniques through experiences. I have my own experiences and the words from my teacher, "Do not do what is not necessary," "Think simply." They will solve my problems. To continue is a power. Coincidence is not impure. Remember the handwriting by Mr. Helmut Schmidt, the logo mark of welle design. It gives me power, doesn't it? Rin, the black cat, brings me peace. The last thing that would help me is my own techniques. Days pass like this....







book. blessing. 135 x 195. 2010.

book. tofukozo sugoroku-douchu start / pause (trip of bean-curd boy). 150 x 150. 2003, 2011.

book. mouryou no hako uncut, special bound edition. 140 x 200. 2007.

book. kingdom of the locked room. 135 x 195. 2007.

welle design(웰레디자인)은 장정, 북 디자인, 편집 디자인 및 그에 관련된 일러스트나 다이어그램 작성을 중심으로 활동하는 디자인 사무실이다. Welle란 독일어로 '파도'란 뜻으로 커뮤니케이션에 관한 내 입장은 사람과의 조화를 존중이며, 창작에 대한 입장은 독일 사람들의 질실강건(質實剛健)한 장인정신을 동경한다. 끝없이 밀려오는 파도처럼 보편적인 존재이고 싶다. 그러한 마음을 담아 회사 이름을 'welle design'이라 지었다. 둥실둥실 파도에 떠다니는 것처럼 마음 편히 디자인하는 것이 welle design 이념이다. 그러는 편이 주문에 잘 화합할 수 있다. 늘 거기서부터 시작할 수 있도록 이렇게 이름 지었다. 세상도, 디자인도 당연히 그렇게 단순하지 않다. 때문에 'Simple is Best'에 동의하지 않는 편이다. 이제 그리드를 고집하던 시기를 벗어난 것 같다. 과연 그렇게까지 연연해야 하는 것일까? 멋진 사진을, 일러스트레이션을 만나고 싶다. 타이포그래피와 비주얼을 다룰 때 서로 다른 뇌를 쓰는 것 같다. 우뇌와 좌뇌를 왕래하듯. 좋아하는 글꼴을 쓰면 그것만으로도 기분이 좋다. 그 좋은 기분이 내 디자인 추진력이 된다. 문자가 가지는 힘이 얼마나 큰 것인가. 의미적으로도 시각적으로도. 매일 도착하는 교

book. allegory of libertas. 135 x 195. 2007.

정지 산더미에 묻혀 스토리를 쫓다 보니 진흙탕에 빠진다. 내용을 너무 즐기는 걸까? 사실은 몰입하지 못한 것일까? 행간이란 읽을 수 있는 것일까? 단지 공백일 뿐인데. 내가 만들고 있는 것은 작품일까? 만들고 있다니 주제넘은 표현인가? 장정한 책이 팔릴지를 걱정하는가? 장정이 책 매출에 영향을 줄까? 팔리기 위해서는 타이틀을 키워야 하나? '책표지를 보고 사는 사람'은 총인구의 몇 프로에도 미치지 않을 터. 상의할 수 있는 것은 한밤중에 깨어 있는 나뿐. 클라이언트가 기다리고 있다. 작가가 기대를 걸어주고 있다. 곧 동이 튼다. 모순이라는 것은 알고 있다. 게다가 방황할 나이는 지났다. 경험의 집적이 기술을 축적하고 날카롭게 갈고 닦는다. 지금까지 쌓은 경험과 스승에 자주 하던 말이 있지 않은가. "쓸데없는 일은 하지 마라", "단순하게 생각하라" 보라, 역시나 쓸데없는 일을 하고 있다. 그것을 모조리 싹 잘라 버리면 문제는 해결될 것이다. 계속은 힘이다. 우연은 불순한 것이 아니다. 헬무트 슈미트씨가 써준 welle design 로고를 떠올리자. 힘이 솟아오르지 않는가? 검은 고양이 린이 위안을 준다. 그리고 역시 최후에 자신을 구하는 것은 기술뿐이다. 그러한 잡생각을 반복하면서 세월이 지나간다.

sato.naoki. japan

사토.나오키.佐藤直樹.

Majoring in the Sociology of Education and the Sociology of Language at Hokkaido University of Education and Shinshu University, Sato undertook research into education in remote rural areas. He went on to study painting under the artist Kikuhata Mokuma, as well as undertaking the self-study of graphic design. In 1994 as the art director of <WIRED JAPAN> he developed unique experiments previously unseen in Japan in the full desktop publishing of the magazine. In 1997 he founded the design company ASYL design inc. (now ASYL inc.) and while providing the editorial design for composite, ART iT, DAZED&CONFUSED JAPAN, undertook work in graphic design in many fields including music, fashion and architecture (including work for Ken Ishii, Kosuke Tsumura, Final Home, Atelier Hitoshi Abe). In 2001 he founded the broadsheet graphic paper 'NEUT'. In 2003 he initiated the project Central East Tokyo, taking East Tokyo as its stage and utilizing unoccupied buildings for various creative events, leading to the establishment of artist studios, design offices, cafes etc, and gaining much media attention. Sato is associate Professor of Tama Art University, art director of Tokyo 'FESTIVAL/TOKYO', design director of independent art centre 3331 Arts Chiyoda, art director of 'Little Tokyo Design Week', art director of 'Japan Media Arts Festival'.

poster. 3331 arts chiyoda. 594 x 841. 2010.

홋카이도교육대학교 및 신슈대학교에서 언어사회학을 전공, 주로 벽지교육(僻地　育)을 연구했다. 그 후 미술가인 기쿠하타 모쿠마에게 회화를 배웠으며, 그래픽 디자인은 독학했다.(#연도 없음) 1994년 『WIRED JAPAN』의 아트 디렉터로서 일본에서 전례가 없던 상업지의 전면적인 DTP 인쇄를 시도하여 실험적인 지면을 선보였다. 1997년부터 디자인회사 ASYL 디자인(현재의 ASYL)을 열었고 『Composite』, 『ART iT』, 『DAZED&CONFUSED JAPAN』 등의 편집 디자인을 맡아 음악, 패션, 건축 등 다양한 장르와 관련된 그래픽 디자인 작업을 추진해왔다. 2001년 그래픽 잡지 『NEUT』를 창간하여 스스로 기획 · 편집을 진행했다. 2003년부터 산업 구조 변화로 공동화된 동쿄 동부 지역의 빈 빌딩이나 공터를 이용한 이벤트를 마련하는 〈센트럴이스트도쿄〉 프로젝트를 시작했다. 2005년부터 다마미술대학교 부교수직을 맡고 있으며, 〈페스티벌 / 도쿄〉 아트 디렉터, 민간 아트센터 3331 Arts Chiyoda의 디자인 디렉터, 〈리틀 도쿄 디자인 위크〉나 〈문화청 미디어예술제〉 등의 아트 디렉터를 역임하고 있다.

book. improvised text. 180 x 180. 2010.

The Old and New of Graphic Design

Graphic design is a field which is always in transition. There is never a condition of perfection when everything is complete. There is always something which is lacking, or something in excess. It is a difficult territory to tread. Whatever the design it soon becomes dated. However there is some design which survives through history, a design which still shines despite being past the fashion. Many designers must aspire towards such, wanting to be linked with the great designers of the past. Yet I believe we should question the very concept of the history which gives rise to such thinking, history being something which comes into being only after its contextualization. There are numerous designs which have not and will not leave their name in history but have an important meaning in everyday life. It is this which I have most interest in. The dilemma, persisted by capitalism, in which the pursuit of the new soon becomes old, is something we cannot escape from.

Japan Graphic Design Today

Recently in Japan there has been a significant increase in graphic design which seems to have a message of holding no interest in the new, and it is here that one can really sense the present age, yet the reproduction of this message in print and on screen is limited to the current fashion, limited to a design which is simplified and given the taste of the retro. In one sense this is a good thing but also it is problem. It can create a situation whereby designers and their associates have a great enthusiasm for something, but this fails to reach the general public. From now on we have to imagine a Japan where the population of people of all different backgrounds will continue to increase and lead to further frictions and crossovers.

The Next Stage

There is no form of graphic design which is appreciated by everyone throughout the world, and while I have no wish to return to pre-imperialist times, I have no wish to make such design. Fundamentally culture is a vernacular. But modernism has rejected this and contemporary graphic design is an extension of this line. Rather than being a vernacular my current undertakings can be seen as a displacement of the modern. If in design there is a change from the modern to the contemporary then perhaps we face the problem of awareness towards such a shift. But we must also face the next stage. The wave of globalization continues to grow through the internet and information age. Amongst this the important values of each region are reassessed, they do not stagnate but are reformed and call upon a form of chaos that lies above borders, taking on a different energy, and it is possible to imagine such a design which reflects this.

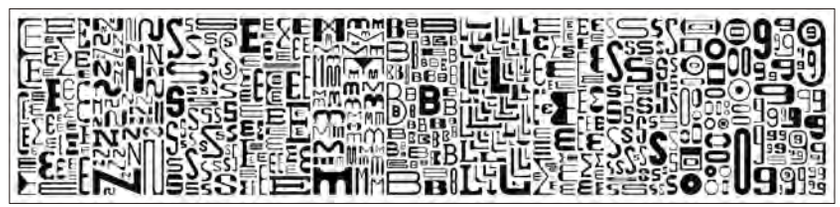
book. nomadism. 128 x 182. 2007.

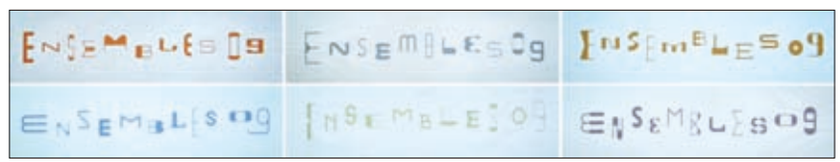
book. the next media. 128 x 188. 2009.

A New Form of Public

As designers we must question the meaning of our existence from its very foundations and make every effort towards regeneration. Graphic design is a field which has gained much strength through its popularization, but many designers still think that the public are simply the receivers of information. We must rethink such an attitude. We have to consider communication, the vernacular of regional cultures and small communities, which make up the layers of contemporary society, here lies an opportunity for design, graphic design and of course typography. We must search for the next form after the mass production of consumer capitalism.

t-shirt. ensembles. 1,080 x 780. 2009.





그래픽 디자인의 새로움과 낡음

그래픽 디자인은 늘 과도기에 있는 장르라고 생각한다. 완벽하게 완성되어 '이것이 최상'이라고 말할 수 있는 일은 결코 없다. 언제나 무언가 부족하거나 무언가 과도하므로 대단히 고민스러울 수밖에 없다. 어떠한 디자인도 곧바로 옛것이 되어버리기 때문이다. 물론 역사에 남는 디자인은 존재한다. 아무리 제철이 지나도 찬란히 빛나는 디자인. 그런 디자인을 하고 싶다고 많은 디자이너들이 생각하는지도 모른다. 과거의 위대한 디자이너 무리에 나도 끼고 싶다고. 그러나 나는 여기서 상정된 역사 개념 자체에 의구심을 품어야 한다고 생각한다. 역사란 모두 후대에 맥락화된 것으로 역사가 되는 것이다. 역사에 이름을 남기지 않더라도 생활 속에서 의미가 있는 디자인은 무수히 많다. 나는 오히려 그런 것들에 관심이 많다. 자본주의에 종지부가 찍히지 않는 한 '새로운 것을 추구하기 때문에 옛것이 되는' 딜레마에서 헤어 나올 수는 없을 것이다.

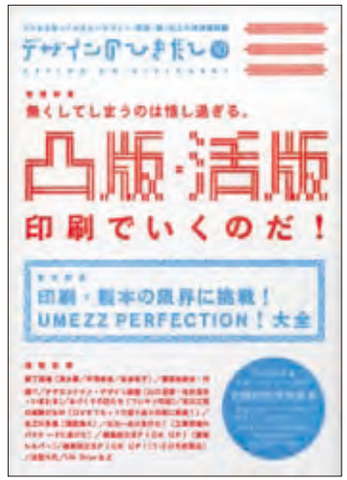
현재의 일본 그래픽 디자인

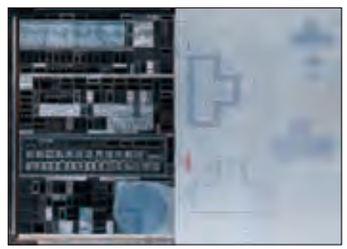
요즘 일본에서는 '새로운 것에 관심이 없다'는 것 자체가 메시지가 된 듯한 그래픽 디자인이 많아졌다. 거기에서 지금의 시대성을 강하게 느끼면서도 인쇄되거나 모니터에 표시되어 있는 시점에서 그것도 이미 일종의 유행이라고 봐야 할 것이다. 그저 심플하게 해봤을 뿐. 그저 레트로 분위기를 풍길 뿐. 그것은 어찌 보면 행복한 일이지만 다른 의미에서 보면 문제라고 생각한다. 디자이너나 그 예비군들이 열광하고 일반 사람들에게는 와 닿지 않는, 그런 세계가 분명히 있다. 앞으로는 일본에도 다양한 문화적 배경을 가진 사람들이 많아질 것이기에 더욱 마찰이 일어나고 섞여나가는 그 말로 또한 상상해야 하지 않을까.

다음 스테이지

애초에 전 세계 사람들이 모두 '좋다'고 느끼는 그래픽 디자인 같은 것은 존재하지 않고 존재하지 말아야 한다고 나는 생각한다. 다만 그렇다고 해도 제국주의가 석권한 19세기 전으로 세계가 돌아갈 수는 없는 일이다. 본래 문화라는 것은 버네큘러(토착적)이다. 그러나 모더니즘은 그것을 배제해왔다. 현재 그래픽 디자인은 아직 그 연장선에 있다. 지금 내가 하는 것은 버네큘러한 것이라기보다는 모던한 것을 뒤트는 행위라고 할 수 있다. 디자인에 모던에서 컨템포러리로의 변화가 있다면 그 의식(意識)이 문제가 아닐까. 그러나 우리는 거기서 멈춰 있을 수 없다. 다음 스테이지로 가야만 한다. 정보 처리 능력의 비약적인 향상이나 인터넷 보급에 의해 글로버리제이션의 기운은 더욱더 가속화될 것이다. 그 속에서 지역마다 존중되어 온 가치를 재평가하고 동시에 그것들을 거침없이 혁신적으로 다루며, 더 나아가 경계 선상의 혼돈을 끌어들여 또 다른 활력을 낳는 그런 디자인을 상상하는 것은 가능할까.

magazine, design no hikidashi. 182 x 257. 2010.





새로운 '공공(Public)'의 형태

우리의 존재 의의를 근본으로부터 의심하면서도 재생할 수 있는 힘을 길러야 한다. 그래픽 디자인은 본래 대중화 흐름 속에서 힘을 키워온 분야지만 많은 디자이너들은 아직도 대중을 그저 정보의 수신자로만 바라보고 있다. 거기서부터 다시 생각해야 한다. 즉 교신(交信) 부분이다. 세계각지의 버네큘러 예술에는 그것이 갖춰져 있었다고 생각한다. 사람에게 꼭 맞는 작은 커뮤니티였기에 가능했을 것이다. 지금은 단순히 그 상태로 돌아갈 수는 없다. 그러나 작은 커뮤니티라는 의미에서는 지금도 그렇게 불러야 할 레이어가 현 사회에 다수 존재한다. 세분화라고 부정적으로 표현되기도 하지만 디자인 및 그래픽 디자인의 활로는 거기에 있을 것이다. 물론 타이포그래피도 그 안에 포함된다. 어찌 됐건 대량 생산 대량 소비적인 자본주의의 '다음' 모습을 그리며 살펴가는 수밖에 없다.

commercial complex brochure. the curated mag. 210 x 297. 2010.

sawada.yasuhiro. japan

사와다.야스히로.澤田泰廣.

Sawada Yasuhiro was born in Tokyo in 1961. He graduated in Design from the Faculty of Fine Arts at Tokyo University of the Arts in 1985. After working in the advertising department at Suntory, he has run the Yasuhiro Sawada Design Studio since 1989. He plays active roles in the fields of graphics, advertising, book design, packaging, and textile as art director and graphic designer. Alongside this, Sawada is also a professor at Tama Art University. Among his numerous awards won to date are New York ADC Silver Prize, International Poster Triennial in Toyama Bronze Prize, Tokyo ADC Grand Prize, ACC Producers' Prize, Tokyo ADC Award, Japan Magazine Advertising Awards Gold Prize, Tokyo TDC Silver Prize, JAGDA and New Designer Award. He had many solo and group exhibitions in Tokyo, Kuala Lumpur, São Paulo, Hong Kong, Munich and so on including <P2>, <Close-up of Japan Kuala Lumpur 1991>, <Amnesty International Poster Exhibition>, <LIFE>, <Close-up of Japan São Paulo>, <Today's Japan-Design Sampling '95>, <100 Japan Plakat 20 Tevezotol>, <4 from Tokyo Poster Exhibition>, <The Scene of Design>, <Graphic Wave 2002>, <SEVEN>, <Japanische Plakatdesign>, <Graphic Trial vol. 1>. His publications include <Design by Yasuhiro Sawada>, <Graphic Wave 7>. Sawada is a member of AGI, JAGDA and Tokyo TDC._____1961년 도쿄에서 태어났다. 1985년 동경예술대학 미술학부 디자인과를 졸업한 후 주식회사 산토리 광고제작부를 거쳐 1989년 사와다야스히로 디자인실을 열었다. 그래픽 광고 책 패키지 텍스타일 등의 영역에서 아트 디렉터 및 그래픽 디자이너로 활동하고 있으며, 다마미술대학 교수다. 그의 작업은 1988년 뉴욕 ADC, 2003년 세계 포스터 트리엔날레, 1989년 도쿄 ADC상), ACC상, 일본잡지광고상, 도쿄TDC, 1993년 일본그래픽디자이너협회(JAGDA) 등에서 수상했다. 도쿄 콸라룸푸르 홍콩 부다페스트 뮌헨 등지에서 전시회를 가졌으며 주요 전시로는 〈P2〉(1991), 〈클로즈업오브저팬 콸라룸푸르〉(1991), 〈클로즈업오브저팬 상파울로〉(1995), 〈앰네스티 인터내셔널 포스터전〉, 〈라이프〉(1984), 〈투데이저팬 디자인샘플링〉(1995), 〈100 Japan Plakat 20 Tevezotol〉(1997), 〈4 프롬도쿄 포스터디자인〉(1997), 〈디자인의 풍경〉(2001), 〈그래픽웨이브2002〉, 〈세븐〉(2005), 〈Japanische Plakat design〉(2005), 〈그래픽트라이얼 vol. 1〉(2006), 〈DNP 그래픽디자인 아카이브 소장품전〉(2009)이 있다. 저서로 『사와다 야스히로의 디자인』, 『그래픽 웨이브 7』이 있으며, 현재 AGI, JAGDA, 도쿄 TDC 회원이다.

poster. kosaka giken co.,ltd.. 728 x 1,030. 2002.

poster. graphic wave 2002. 1,030 x 1,456. 2002.

poster. the design spirit of japan. 1,030 x 1,456. 2001.

poster. gallery sugie.. 728 x 1,030. 2005.

poster. graphic trial vol.1(black). 728 x 1,030. 2006.

Even though its value may be disagreed on from time to time, I believe that there is an important social responsibility as a designer to present people with hope.

poster. graphic trial vol.1(white). 728 x 1,030. 2006.

We have lost where to go in the face of an uncertain future and are threatened by the shadow of anxiety. That's why, even more so today, design – is the act of hope – which should bear fruit on a strongly rooted tree of its will.

poster. agi. 728 x 1,030. 2006.

시대에 따라 그 가치가 어떻게 논해지건 디자이너 일에는 사람들에게 희망을 보여주는 사회적으로 소중한 측면이 있다고 생각한다.

poster. welcome to japan / agi. 728 x 1,030. 2006.

지금 인간의 미래는 방향성을 잃고 불안이라는 큰 그림자로부터 위협받고 있다. 그래서 더욱 디자인이라는 희망의 행위는 뿌리를 잘 내린 의지 있는 나무에 많은 신선한 열매를 맺어야 한다.

seoul.city.font.

korea

서울.글꼴.

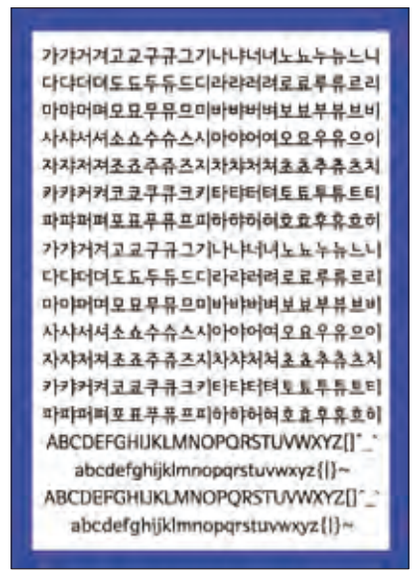
In September 2008, Seoul metropolitan city developed and unveiled the original typefaces named “Seoul Nan-San-che” and “Seoul Han-Kang-che” to build up the brand of Seoul city. In 2007, Seoul was selected as world design capital of 2010 by International Centre for Settlement of Investment Dispute (ICSID). There started the projects around designing the nature of Seoul city, the original typeface was made in such context.

2007년에 ‘2010 세계디자인수도’로 선정된 서울시는 디자인 도시로서 서울의 아이덴티티를 확립하고, 친절하고 깔끔한 도시이미지를 형성 유지하기 위하여 서울 서체 프로젝트를 시작하였다. 이어 2008년 8월 서울시청이 공개한 ‘서울 남산체’ 와 ‘서울 한강체’는 누구나 편리하고 쉽게 활용할 수 있는 새로운 서체 디자인 시스템으로 서울의 거리나 공공장소, 공문서나 홍보물 등의 매체에 통일되고 일관되게 적용할 수 있는 새로운 개념의 전용 서체다.

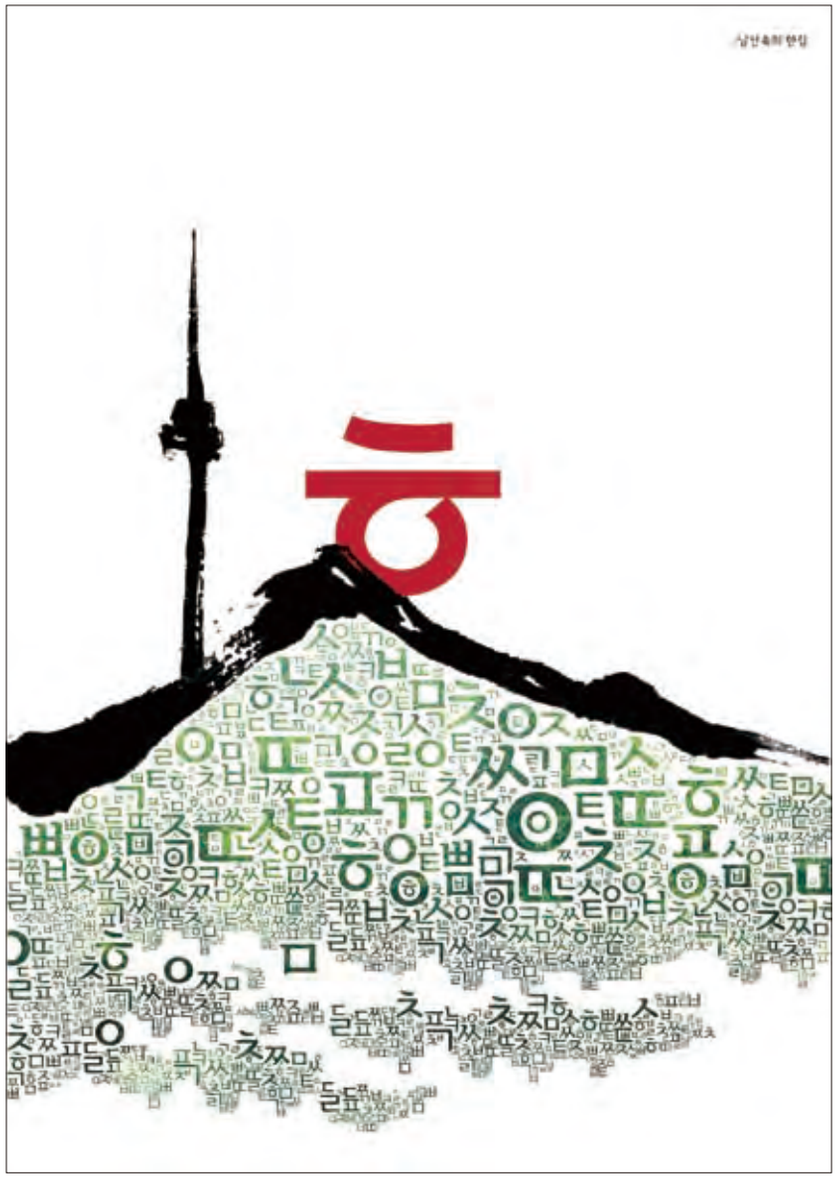
poster. seoul han-kang-che. 420 x 594. 2008.

‘전통적’, ‘현대적’ 그리고 ‘미래지향적’이라는 디자인 콘셉트로 개발된 서울서체는 서울이 가진 역사성·전통성·문화성·사회성 등의 심층적 고찰을 바탕으로 하여 세련되고 소프트한 현대적 감성을 담고 있다. 단순한 구조와 간결한 형태는 여유로운 멋과 편안함을 보여주며, 위쪽으로 정리된 무게 중심은 가로쓰기 환경에서의 가독성을 높였다. 한국 고유의 아름다움을 의미하는 ‘전통성’은 강직한 선비정신과 단아한 여백, 한옥구조의 열림과 기와의 곡선미를 의미하며 세련된 서체 효율성을 의미하는 ‘현대성’은 단순하고 간결한 형태, 그리고 영문과 한글의 조화를 의미한다. ‘미래지향적’은 다양한 미디어 환경에 적합한 확장성을 의미한다. 서울서체는 한강체(L.M), 남산체(L,M,B,EB), 세로쓰기 총 7종으로 구성된다. 한글은 유니코드(Unicode) 기반의 11,172자를 지원하며, 영문(Basic Latin) 94자, KS심볼, KS한자로 이루어지며, 총 개발 자수 119,980자이다. 문헌 조사 및 현장 조사를 통한 학술연구와 디자인 기획을 통해 서울서체의 콘셉트를 도출하였으며, 개발사인 윤디자인연구소는 서울시와의 긴밀한 협조와 학계 전문가, 현장 디자이너의 자문을 바탕으로 디자인 방향을 결정하였다. 대표 글자의 개발로 서울서체의 기본 구조를 확립하고 파생과정을 거쳐 Beta 버전 폰트를 생성한 이후 개발된 서체에 대한 시민 의견 및 충분한 테스트를 거쳐 발생 가능한 모든 문제를 최소화한 완성도 높은 서체로 완성할 수 있었다. 서울서체는 서울시 웹 사이트를 통해 내려받을 수 있으며, 개인 또는 기업에서 무료로 사용할 수 있으며, 한국 마이크로 소프트 웹 사이트에서도 내려받을 수 있다.

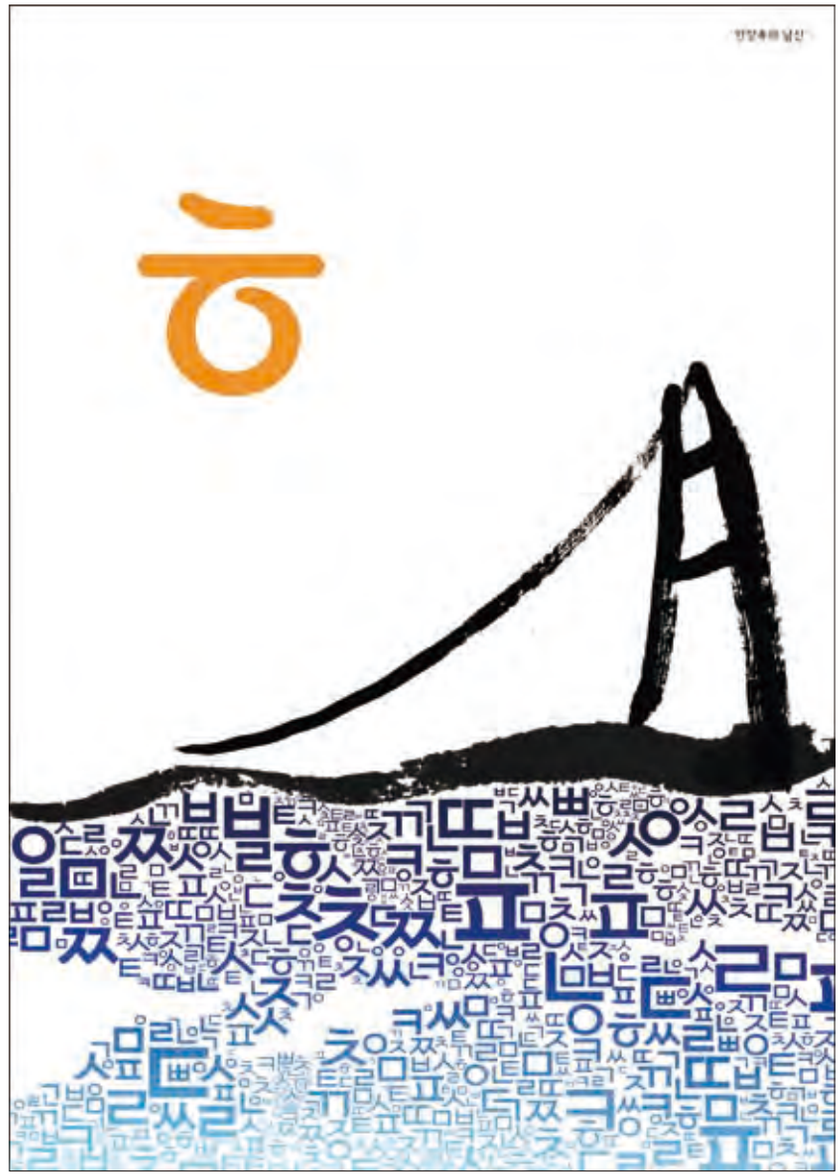
The Design concept is that “traditional”, “modern” and “future-oriented” which means they have polished soft modern emotion. “Traditional” is beauty of traditional architecture which express spirit of Korean scholar and beauty of space. Also we are made with the characteristic of the history and culture of Seoul. They have a motif of a traditional house "Han-ok" and a curve of roof tile in the detail. “Modern” is chic toward type efficiency through simple and concise form and composition of Korean alphabet and English Alphabet. “Future-oriented” means future-oriented expansibility for various media environment. It has in-depth examination of history, traditional, culture and sociality of Seoul. Seoul Nan-San-che is a gothic typeface and Seoul Han-Kang-che is a myung-jo typeface. Nan-San-che family consists of 4 weights: L, M, B, EB, and vertical typographical feature is included. Han-Kang-che family consists of 2 weights: L, M. These 7 typefaces are differ from other normal gothic and myung-jo typeface in detail and development process. In the development process the questionnaire was performed to adopt the opinion of the citizen, and there was over a hundred thousands of opinion at both online and offline. Seoul typeface was made with the participation of citizens. They are going to be used all the way in the documents of the city, sign system, uniforms of public institutions, taxi. They would be popular gradually in long-term use, and would be recognized the nature of Seoul in them. Seoul typefaces can be downloaded by the web site of the Seoul city and the use of persons and companies are permitted. Seoul city and Microsoft Korea is in cooperation, so the typefaces are also downloadable from the web site of Microsoft.



poster. seoul han-kang-che. 420 x 594. 2008.



poster. seoul nam-san-che. 420 x 594. 2008.



poster. seoul han-kang-che. 420 x 594. 2008.

shirai.yoshihisa.

japan

시라이.요시히사.白井.敬尚.

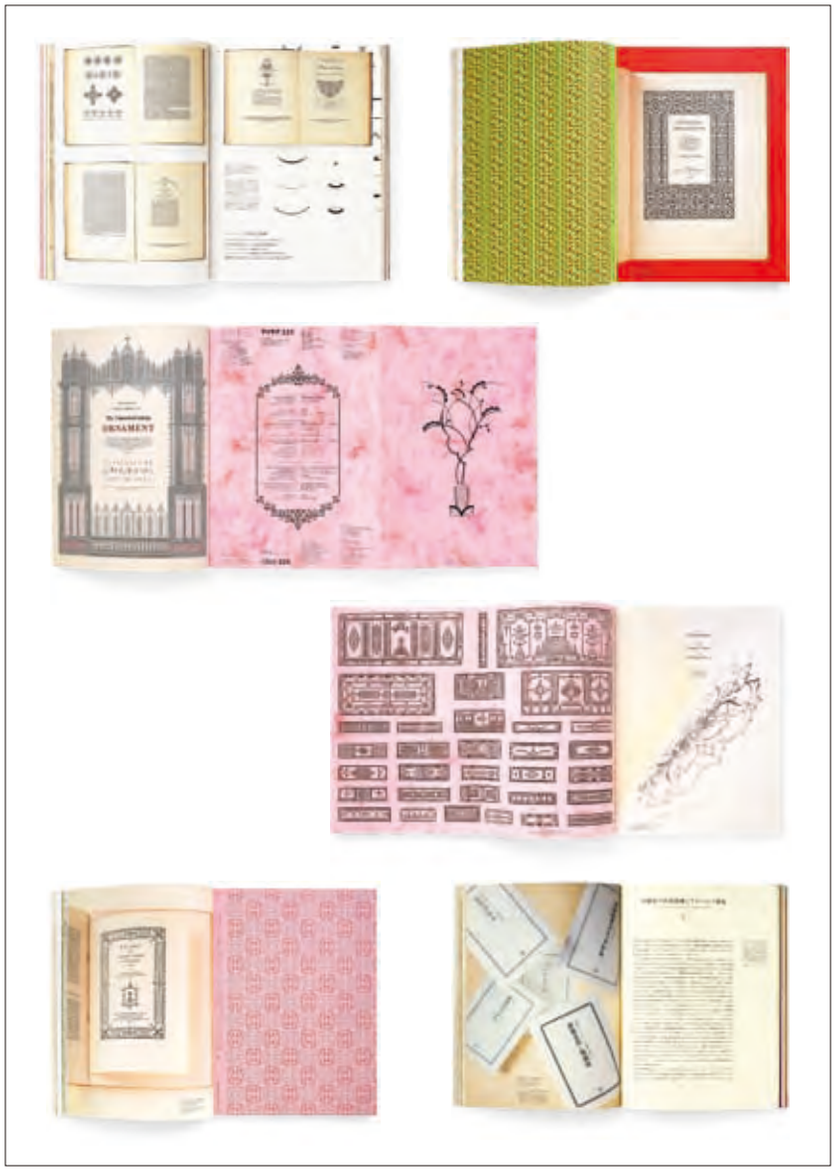
Graphic designer. He was born in Aichi Prefecture, Japan in 1961. After working for Seihokei Co., Ltd. (founded by Etsushi Kiyohara), he founded Shirai design studio in 1998. He has been involved in works in the field of graphic design mainly focused on typography. He has been a lecturer at various educational institutions such as Musashino Art University and Kyoto University of Art and Design. His best book design works include the Japanese translation of <Meisterbuch der Schrift, <Encyclopedia of Typefaces>, <EXHIBITIONS> and <Tokyo TDC Vol.20>. Since 2005 he has been the art director/designer of the international graphic design magazine <Idea>.

1961년 아이치에서 출생한 시라이 요시히사는 그래픽 디자이너다. 기요하라 에쓰시의 '정방형'을 거친 뒤 1998년 시라이요시히사 형성사무실을 설립하고 타이포그래피를 중심으로 하는 그래픽 디자인 작업을 진행해 왔다. 무사시노미술대학교, 교토조형예술대학교를 비롯한 각종 교육 기관에서 학생들을 가르치고 있다. 주된 작업으로 『서적과 활자』(1998), 『구문서체 백화사전』(2003), 『EXHIBITIONS』(2007), 『도쿄 TDC Vol.20』 등이 있으며 2005년부터 그래픽 디자인 전문잡지 『아이디어』의 아트 디렉션 및 디자인을 맡고 있다.

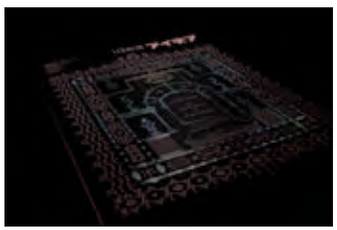
magazine. idea no.321. 225 x 297. 2007.

magazine. idea no.310. 225 x 297. 2005.

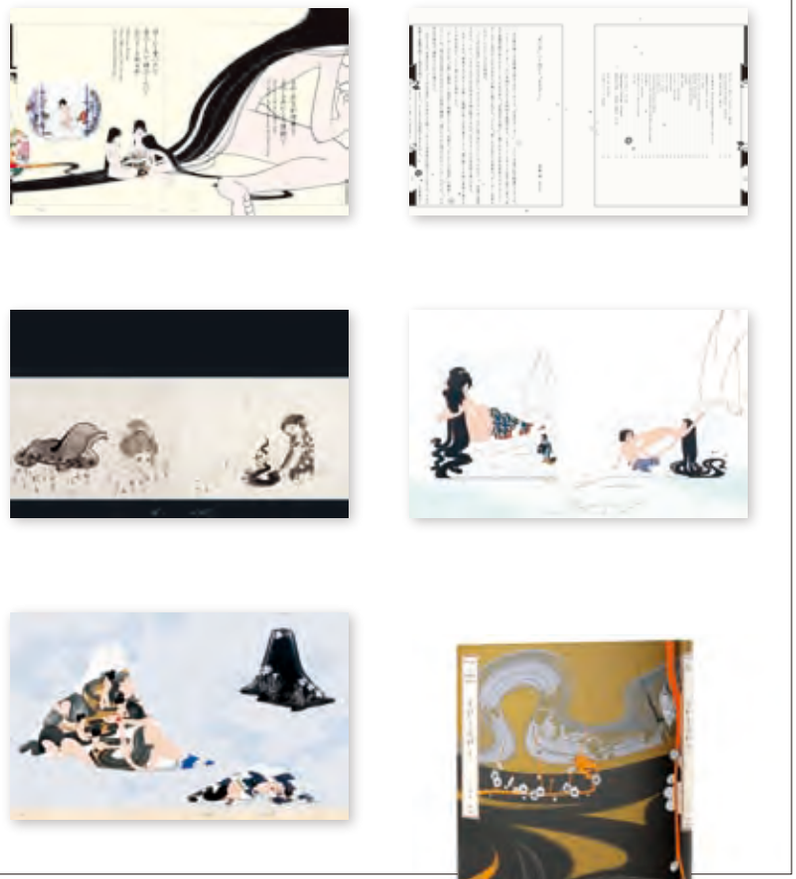
magazine. idea no.337. 225 x 297. 2009.



magazine. idea no.325. 225 x 297. 2007.



magazine. idea no.314. 225 x 297. 2006.



book. first light. 210 x 257. 2010.

'From the aspect of the nature of linguistic activity as a verbal communication, you may find wasteful things in a series of processes from printing types on papers to binding of a book, or in most typographic elements. You have to make decisions about forms of typefaces, type-size, spacing between the lines, length of the lines, format for typesetting, margin settings, ink, paper, printing and binding methods and finally a book will come out... But these wasteful things include a sign of the times, our historical memory and an immense amount of nonverbal information perceived by the bodily senses. In other words, written language is an integration of nonverbal cognitions, that is the field that I would call typography, and our written language communication can exist on this basis of typography. In the middle of the 15th century Johannes Gutenberg invented the printing press in Mainz, Germany. Since then, our ancestral typographers' act of printing with types has been continuing year by year for more than five hundred and fifty years. Even if they felt these acts were a useless and exhaustive effort for the nature of verbal communication. An act of setting and composing types are in line with this same traditional and conventional way, whenever the times and whatever

book. line style. 210 x 297. 2009.

machines you use. My master, Etsushi Kiyohara said, "Printing types have a beauty. Just like flowers are beautiful for people, I find printing types beautiful." Beauty might also be a waste from the viewpoint of the nature of a written language communication. But I feel immensely attracted to this "waste."_____〈말을 전달한다〉라는 언어 전달의 본질에서 본다면 종이에 활자를 새기고 묶는 일련의 행위와 그것을 구성하는 요소들의 대부분은 쓸모없는 것일지도 모른다. 글꼴의 모양, 크기, 글줄 사이, 글줄 길이, 단락 스타일, 여백 설정, 잉크, 종이, 인쇄, 제본 그리고 그 결과물로서의 서적…. 그러나 쓸데없는 것 중에는 시대의 감성 그리고 역사의 기억과 몸이 감지하는 압도적인 양의 비언어 정보가 있다. 다시 말해 기술 언어란 비언어의 집적 즉 타이포그래피 그 자체이며, 타이포그래피에 의해 기술 언어 전달은 지지되고 존재한다. 15세기 중엽 독일의 마인츠에서 요한 구텐베르크가 활자판 인쇄술을 창시한 이래 타이포그래퍼들은 550년이 넘는 세월에 걸쳐 이 행위를 반복해 왔다. 가령 그 행위가 언어 전달의 본질에 무익하고 소모적인 노력이었다 해도 말이다. 그리고 활자를 짜는 일은 어떤 시대에 어떤 기계를 사용하든 모두 똑같이 이 연장선에 있다. "활자는 아름답습니다. 사람이 꽃을 아름답다고 느끼듯이 저는 활자가 아름답다고 느낍니다"라고 한 사람은 스승 기요하라노에쓰시(清原悦志)다. '아름다움' 또한 기술 언어 전달의 본질에 쓸데없는 것일 수도 있다. 그러나 나는 이 '쓸모없는 것'에 무한한 매력을 느낀다.

Shur Received B.F.A. at Department of Visual Communication Design, Hong-ik University in 1979, and M.F.A. at Graduate School of Industrial Art, Hong-ik University in 1983. He has been a professor at Department of Visual Communication Design, Kyungwon University since 1988, and was the Dean of School of Art and Design, Kyungwon University for 2 years since 2009. Shur was the president of VIDAK (2006-2007), and nominated as next president of Korea Society of Basic Design and Art. He is the President Invitational Designer Korea Design Exhibition since 1987. Shur has been the creative director of I & I (Image & Imagination) where he founded in 1991. He awarded 'President Prize in Art, Art & Culture Awards of Korea, 2008', 'Recommended Artist Prize of Korea Design Exhibition (2004)' 'Jury Prize of VIDAK Awards (2003)'. 'Gold Prize of 1st Korea International Poster Biennale (2002)', and participated in many exhibitions including <VIDAK Invitational Exhibition Hosted by AIGA NY>, <30th Anniversary of Design House>, <Typojanchi 2001>, <Hangul Exhibition> (GGG/DDD Gallery), <Contemporary Letter Arts of East Asia>. He has designed and directed more than 2000 Books and Covers since 1979, and participated in 'newspaper design study on horizontal layout for Chosun Ilbo. He wrote and published many books including <Design Aphorism: Thoughts>.

shur.ki-heun. korea

서기흔.徐基欣.

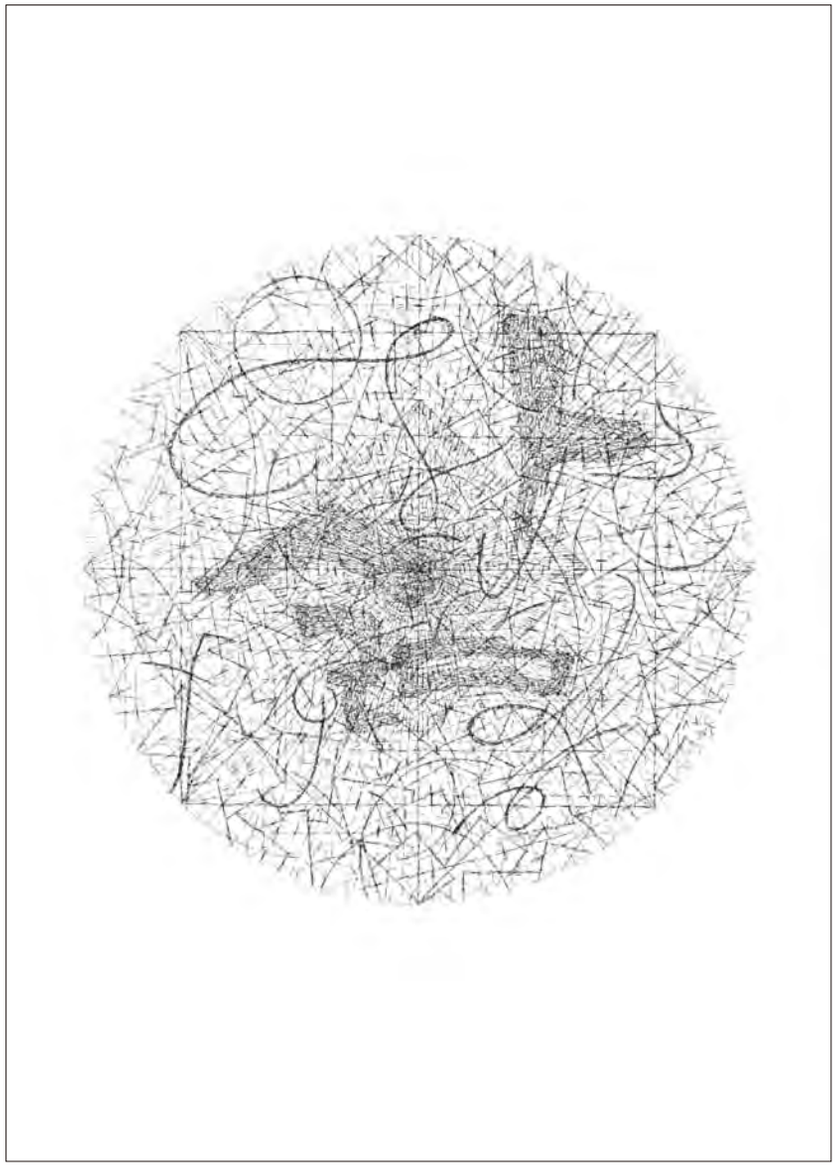
1979년 홍익대학교를 졸업, 1986년 홍익대 산업미술대학원을 졸업한 뒤 1988년부터 현재까지 경원대학교 시각디자인과 교수직을 맡고 있다. 2009, 2010년 경원대 미술디자인대학 학장, 2006, 2007년 한국시각정보디자인협회 회장을 역임했으며, 한국기초조형학회 차기 회장이다. 〈대한민국 디자인 전람회〉 초대 디자이너이며 1991년 아이앤드아이(Image & Imagination)를 설립하고 현재까지 크리에이티브 디렉터를 맡고 있다. 2008년 대한민국 문화예술상(미술부문), 2004년 대한민국 디자인 전람회 추천작가상, 2003년 VIDAK 어워드 심사위원상, 2002년 코리아 국제 포스터 비엔날레 금상을 수상했다. 〈AIGA, VIDAK 뉴욕초대전〉, 〈디자인하우스 30주년 기념 초대전〉, 〈타이포잔치 2001〉, 〈한글 전〉(GGG/DDD갤러리), 〈동아시아 문자예술의 현재전〉 등의 전시에 참여했다. 1979년부터 현재까지 2000여 종의 단행본 표지 및 도서를 디자인 및 디렉션했으며, 조선일보 가로쓰기 신문 디자인 작업을 진행했다. 저서로 『 디자인 아포리즘, 사유 』 등이 있다.

poster. existence is relationships, relationships is existence. 710 x 988. 2004.

In a way of Yeon-Am(1737-1805) Park Ji-won's reading, having coveted his call of truthful reading and his piety towards the book, I imagine typography. He says, "The ultimate purpose of reading a book is to read what can't be read." Chirping birds flying in the sky are vivid and refreshing. I wonder how to make the way of it looks and sounds using only the word 'bird(鳥)' printed on the book. He says that it can never be possible. He sees the flock of birds chirping warmly in a leafy yard. Finally, he shouts as he becomes aware of a meaning. "This is exactly what it means to be the letters of scenery describing the birds flying in and out. Ornamenting a sentence couldn't be any better than this scenery I've been watching. I, today, did well trustful reading."

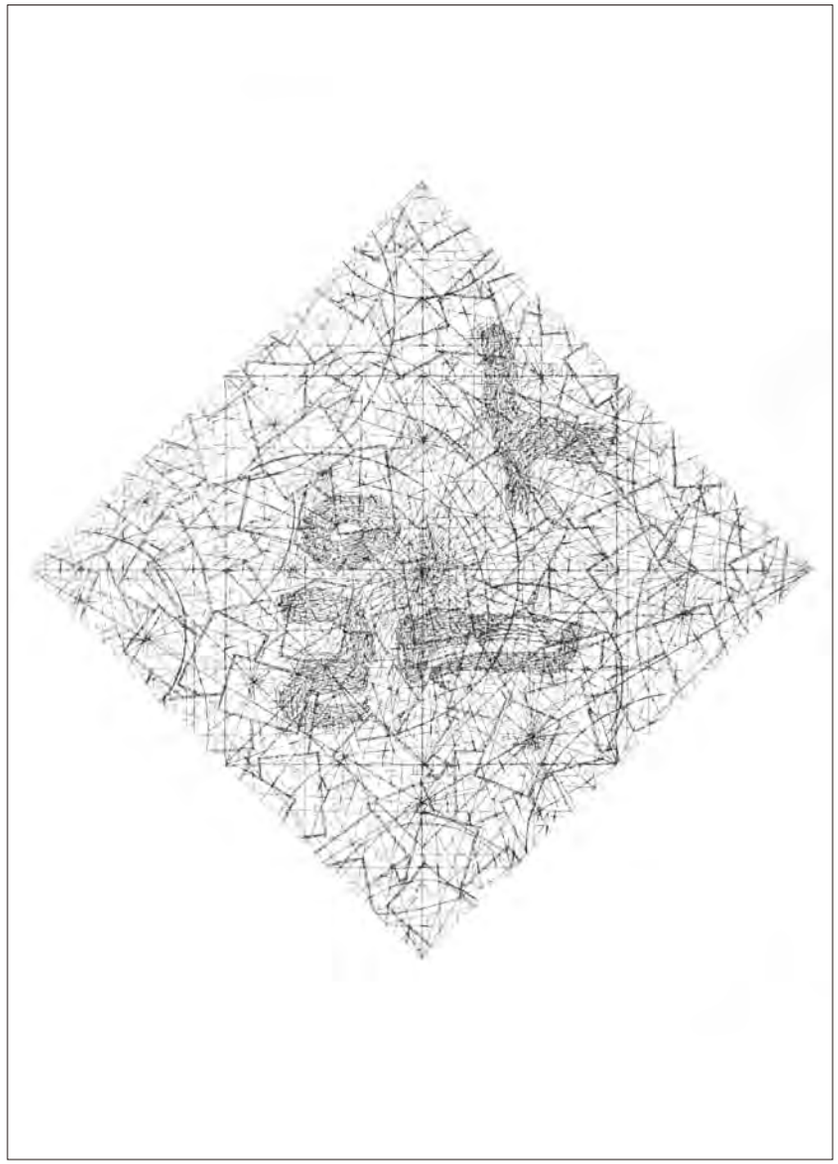
book. jinte ok. 250 x 320. 2005.

One critic says, "The reason why the poetry exists is there's something that can't be expressed by the language." The way of Yeon-Am's shouting can be understood in the same context. The reason of typography's existence is not that different as well. Languages and letters have been driving forces that threw open the door to human civilization. Languages can be disappeared, but letters transcend the limit of space-time. Immortal vitality of letters expands more throughout typography. Typography is the domain of playing letters. In other words, it is the activities of vision and mind, which praise the value of letters, as its physical properties. If the letters are the medium that records a subject, typography is the activities of observing, relating, and imagining a subject. Therefore, the core issue of typography is not the delivery method by letters, but the communication by languages and letters, and beyond. In other words, by the role and process of 'personification of letters,' it has led to creative communication and thoughts. In this context, like Yeon-Am's shouting on truthful reading, authenticity of typography is certainly completed outside the letters. Compromising its sounds and meanings, Hangul supports the thoughts outside the letters enhancing semantic figures by adding the picturesque of Hangeul and physical form with the sense of hands and the mark of body efforts. Hence, postulating 'Yeon-Am's Typography Logic' - the ultimate purpose of typography is to read by languages and letters what can't be read, I imagine the exit to typography that combines either typography as an art or both images and messages.



poster. the script of sce nery_knowing. 1,000 x 1,400. 2011.

My project had started from the background of this kind of thinking. I wanted to draw the letters of scenery that contains the scenery of thoughts, and arrange chance to meet them in certain point by engraving the mark of experience on the letters. My hope's destination was the letters 'knowing' and 'living.' Interestingly, they have something in common. In the course of a number of life's ordeal and debris, both have penetrated the light and dark, excluding any tricks or jokes. Eventually, I couldn't help weeping on this with awe. In the end, Hangul is implied by each character piercing deeply into its being. And also, a close interlinking between



poster. the script of sce nery_living. 1,000 x 1,400. 2011.

these letters has conceived the disharmony even if they become to be the sustainable power that maintains social relationship in life consistently. Accordingly, they quiet have similar letterforms, structurally and morphologically. The 'knowing' and 'living' always exist as a flutter on the borders between abundance and deficiency, daily life and the universe.

Project <The Letters of Scenery _ Knowing & Living> could be defined as an art or design. It may be as the beauty of the letterforms in Hangul or the sense of freedom of tools and expression. You may read the meaning in the painting or you may see the image as a meaning.

You may say, "Living is knowing, and vice versa." Or if you may say it's not... It may be good if one says, "Never try to find the 'living' in the 'knowing,' try to seek the 'knowing' in the 'living'." You may look around yourself or console yourself. Or, what if it's just the appreciation of non-thought(無想)? Whether or not people would interpret or think about, it depends on the viewers, and everything will become to be its own flare eventually. It may be just good if it's related to one thing or another or if you may deeply think.

『풍경의 문자_ 앎, 삶』 디자인 철학 연암 박지원(1737-1805)의 참된 독서의 부르짖음과 책에 대한 경건함을 넘보며, 타이포그래피를 상상한다. 그는 '책 읽기의 궁극은 책으로 읽을 수 없는 것을 읽는 데 있다'라고 말한다. 하늘을 날며 지저귀는 새는 생기발랄하다. 책에 적힌 새 '조(鳥)' 자 하나로 모습과 소리를 살릴 수 있겠는가. 연암은 어림없다고 말한다. 그리고 녹음 우거진 마당에 새들이 날아와 정답게 우짖는 광경을 본다. 마침내 깨달은 듯 부르짖는다. "이것이야말로 새들이 날아가고 날아

book. kwon myung kwang. 240 x 300. 2002.

오는 풍경의 문자다. 글로 문장을 꾸민들 이 풍경보다 나을 것인가. 나는 오늘 참다운 독서를 했도다", "시가 존재하는 이유는 언어로 다 표현할 수 없는 것들이 있기 때문이다"라는 어느 평론의 지적도 연암의 부르짖음과 같은 맥락에 있다.

타이포그래피의 존재도 이와 다르지 않다. 언어와 문자는 인간의 문명을 가능케 한 원동력이다. 언어는 사라지지만, 문자는 시공간의 한계를 초월한다. 문자가 지닌 이런 불멸의 생명력은 타이포그래피를 통해 더욱 확장된다. 타이포그래피는 글자를 가지고 노는 영역이다. 즉 물성으로서 글자의 가치를 한껏 추어올리는 시각과 정신의 활동이다. 글자가 대상을 기록하는 매개체라면 타이포그래피는 대상을 보고 관계 짓고 상상하는 행위다. 따라서 타이포그래피의 핵심은 글자를 통한 전달이 아니라 언어와 이미지를 통한 의사소통과 그 너머다. 즉, '문자의 인격화'라는 과정과 역할을 통해 창조적 소통과 사유를 이끄는 데 있다. 그런 맥락으로 보면 참된 독서에 대한 연암의 부르짖음처럼 타이포그래피의 진정성은 언제나, 반드시 글자 밖에서 완성된다고 할 수 있다. 소리와 의미를 아우르는 독특한 한글은 글꼴의 예술성에 물질적 형식이 더하고 손의 감각, 몸의 흔적이 덧붙여져 의미적 상형성을 더욱 확장하면서 글자 밖에서의 사유를 뒷받침한다. 이에 타이포그래피의 궁극은 언어와 문자로 읽을 수 없는 것을 읽고 글자 밖에서 완성하는 데 있다는 '연암 타이포그래피론'을 상정하며, 예술로서의 타이포그래피 이미지와 메시지가 결합된 타이포그래피의 비상구를 상상한다.

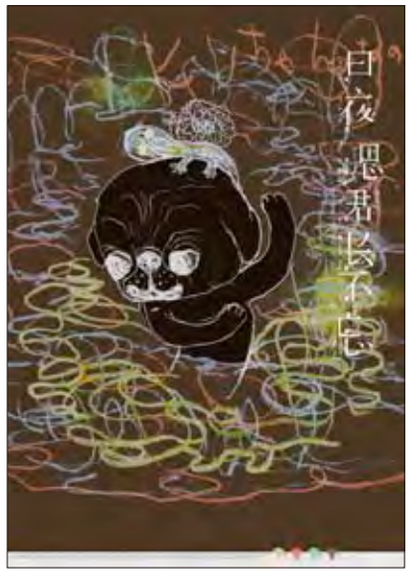
나의 작업은 이러한 생각에서 출발했다. 사유의 풍경이 있는 풍경의 문자를 그리고 싶었고, 글자에 경험의 자국을 아로새김으로써 자신과의 만남을 주선하고 싶었다. 그 바람의 종착지가 '앎' 자와 그리고 '삶' 자였다. 이 두 글자는 묘한 공통점이 있다. 수많은 질곡의 과정과 파편이 내재된 이 둘은 잔꾀나 농담을 거부하며 빛과 어둠을 관통하고 있다. 결국 눈물을 흘릴 수밖에 없는 대상이다. 존재의 사무침이 하나의 낱자들에 함축된 한글이다. 또한 이 둘의 긴밀한 맞물림은 생활과 사회적 관계를 일관성 있게 지속시키는 힘이 되면서도 한편으로 부조화를 잉태하고 있다. 그래선지 흥미롭게도 이 둘은 구조적으로 형태적으로 매우 유사한 글꼴을 갖추고 있다. 삶 자와 앎 자는 언제나 풍요와 결핍, 일상과 우주의 경계에서 설렘으로 존재한다.

작업 '풍경의 문자_앎, 삶'은 미술로 보아도 좋고 디자인으로 보아도 좋다. 한글 꼴의 아름다움을 보아도 좋고 도구와 표현의 자유로움으로 보아도 좋다. 그림에서 뜻을 읽어도 좋고 뜻으로 이미지를 보아도 좋다. 삶이 앎이고 앎이 '삶이다'라 생각해도 좋고, 아니라는 역설도 좋다. '앎에서 삶을 찾지 말고 삶에서 앎을 얻어라'라는 메시지도 좋다. 아니 무상(無想)의 감상이면 어떠냐. 무엇으로 해석하든, 생각이 어디에 있든 그것은 보는 사람의 몫으로 모두다 자기 다움의 불꽃이 되리라. 그저 이것저것 많이 관계되고 사유하면 좋을 따름이다.

poster. imagination. 710 x 988. 2004.

Born in Aichi Prefecture in 1959. Graduated from the Art Department of Aichi Asahigaoka Prefectural High School, albeit unmotivated. While he was in the Graphic Design Department of Tama Art University, he started to work at the Kosakusha publishing house and dropped out of university. After he worked as an art director for Kosakusha and For Sale, he went freelance in 1988. Realizing in 1990 that his studio did not have a name, he named it 'Cozfish'. By then he had dealt with more than a thousand book designs. At present, capitalizing on his 'extraordinary power to enchat' every kind of printed matter, he is active across a broad range of projects.

poster. scar print. 728 x 1,030. 2011.



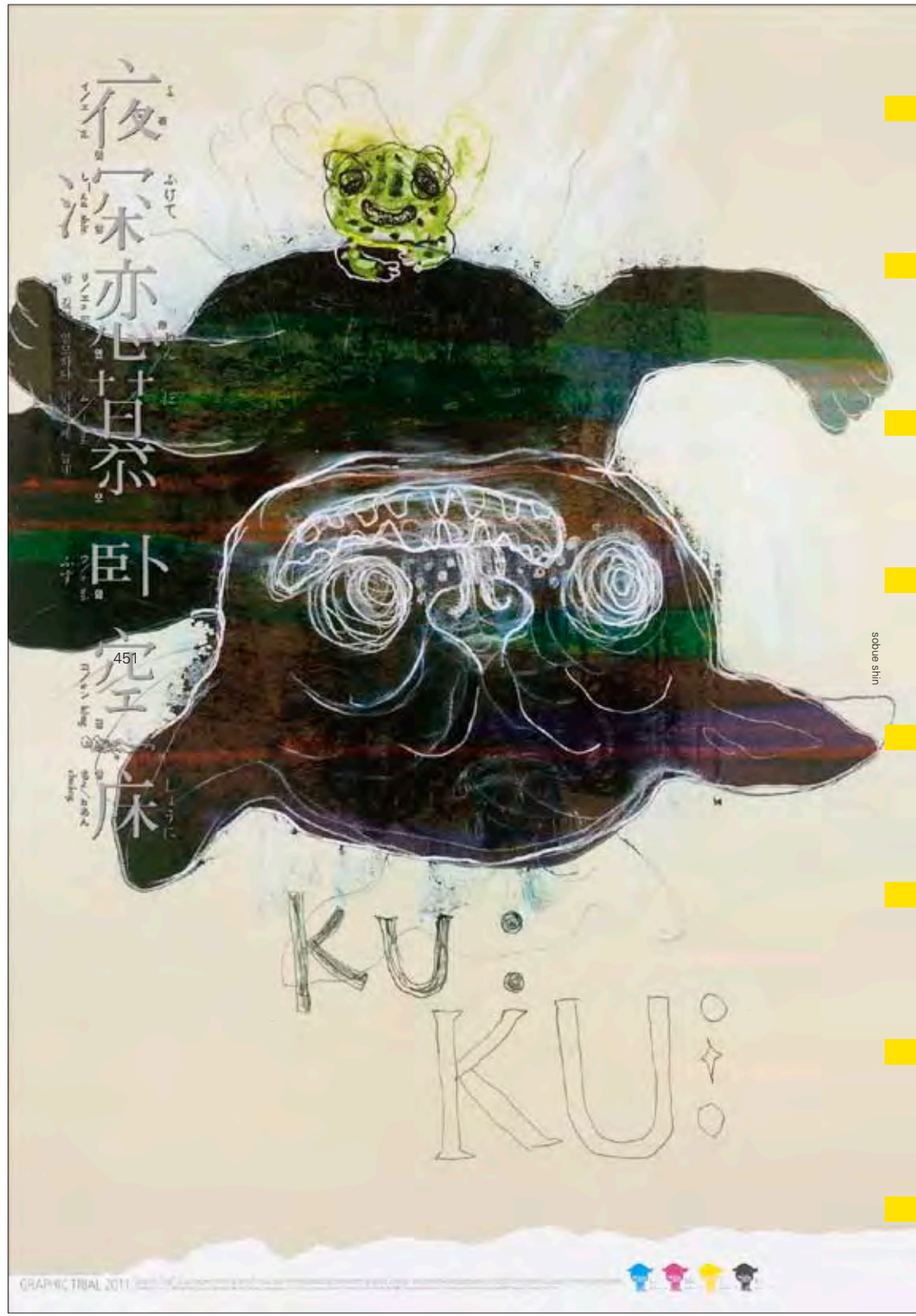
poster. curry print. 728 x 1,030. 2011.

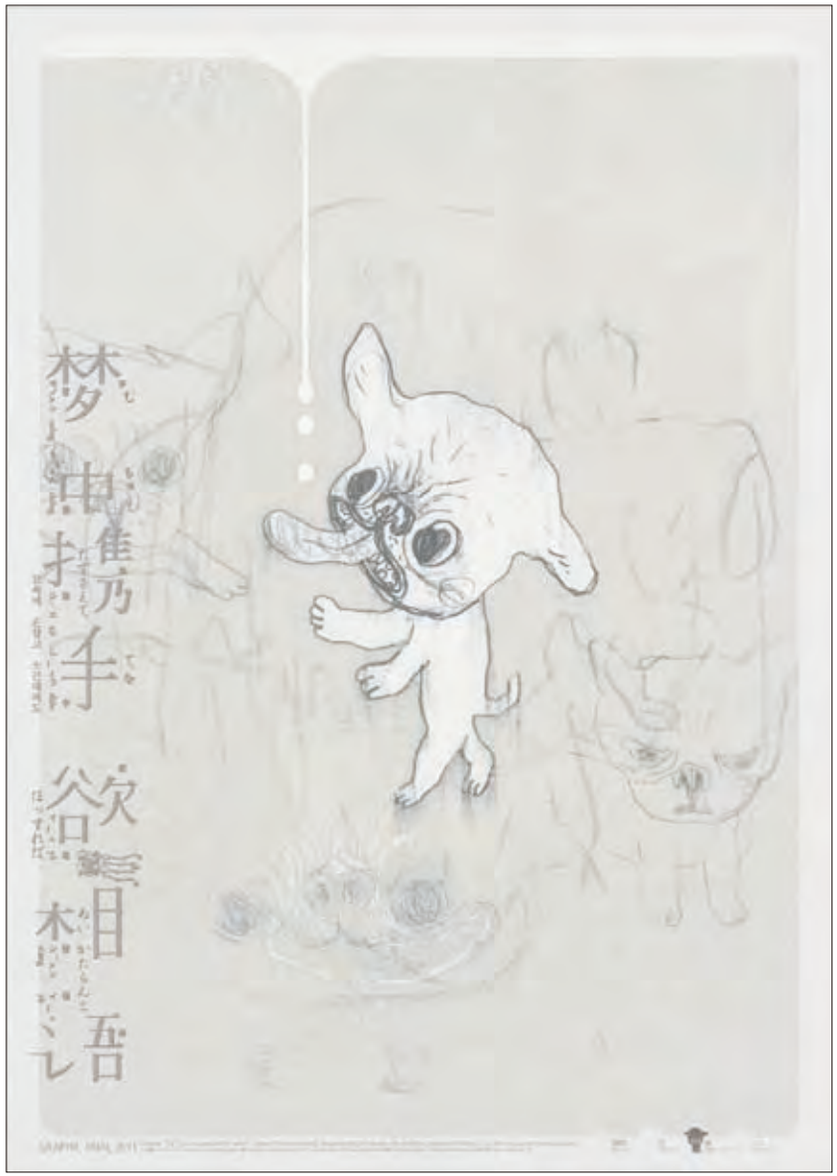
sobue.shin. japan

소부에.신.祖父江慎.

1959년 아이치현 출생한 소부에 신은 다마미술대학교 그래픽 디자인과 재학 시 코사쿠샤 출판사에서 일하며 학교를 중퇴했다. 이후 코샤쿠샤와 포세일의 아트 디렉터를 지냈으며, 1988년 독립하여 개인 스튜디오를 열었다. 1990년 스튜디오의 이름을 'Cozfish'라고 짓고 지금까지 약 1,000여 종의 북 디자인 작업을 해왔다. 인쇄된 모든 사물에 대해 매료된 그는 일본 그래픽 디자인계의 최전선에서 소설·만화·그림책·사진집 등 다양한 분야에서 작업하고 있다.

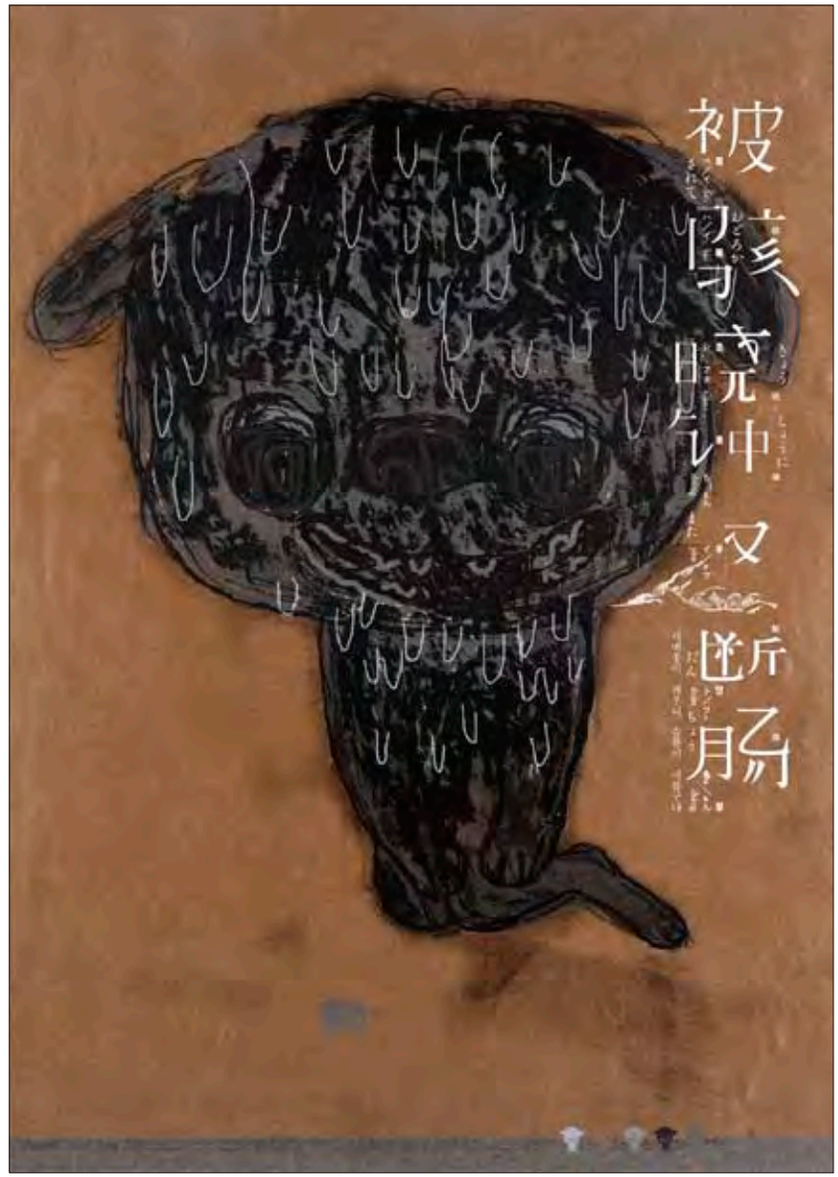
poster. water trouble. 728 x 1,030. 2011.





poster. transparent print. 728 x 1,030. 2011.

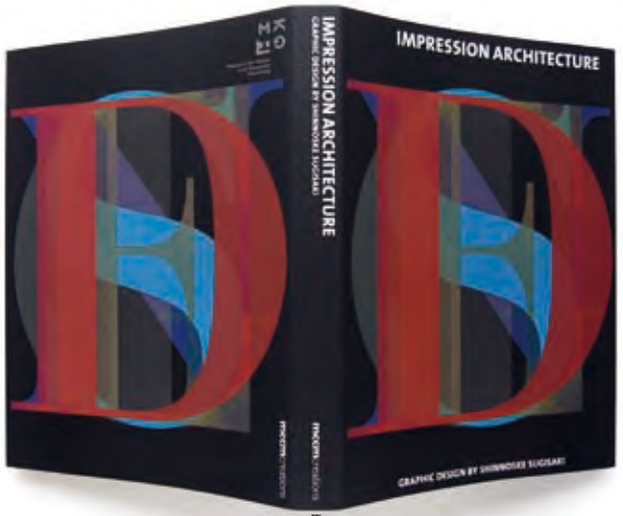
소부에 신 문자(祖父江慎文字)는 그림과 같은 모양에서 시작되었다. 그리고 그 모양이나 음은 나라나 지역에 따라 지금도 계속 변화하고 있다. 마치 생물체가 환경에 맞춰 진화해가는 것처럼. 넓은 중국에서는 '보통화(普通話)'도 생겨났지만 지금도 지역 마다의 모양과 음이 활발히 쓰이고 있다. 한국에서는 한자음을 축으로 한 이해하기 쉬운 문자 '한글'을 사용하고 있다. 또 일본에서는 한자 모양을 간략화한 두 가지 가나문자(히라가나와 가타카나)를 한자와 함께 표기하고 있다. 이 "카라(空)"시리즈 작품은 약 600년 전에 잇큐(一休)라는 일본 스님이 만든 한시(漢詩)다. 시공을 넘어 아시아의 모두가 공통으로 음미할 수 있는 표기법이 있으면 좋겠다._____Sobue Shin letters begun as a drawing. Its form and sound is still changing depending on the country or region. It is like observing evolution of an organism to fit its environments. In big China, "Mandarin(general language)" was formed, but still each region are actively using their own forms and sounds. In Korea, it was changed to the easily understood letter "Hanguel", using the sound of Chinese character. In Japan, two simplified Chinese characters "Kana(Hiragana and Katakana)" are used together with Kanji. This "Kara" series works is an Chinese Character poem composed by Japanese monk Itkyu 600 years ago. I wish there was a writing system that all Asia could mutually appreciate beyond the time and space.



poster. deterioration print. 728 x 1,030. 2011.

sugisaki.shinnoske. japan

Born in Nara, Japan, Sugisaki sees design as a process of constructing information to create impressions. His goal is clear and effective communication. Through his consistent design principle he has worked on a wide range of projects from cultural sectors to corporate branding, information design and space design. His works have been showcased in exhibitions and has given many lecture both domestically and internationally, actively presenting his experimental challenge. During his career, Sugisaki has received a number of prestigious design awards such as: Distinctive Merit Award, ADC, NY; Typography Excellence, TDC, NY; Good Design Award; Red Dot Design Award; HKDA Asia Design Awards; International Triennials and Biennials: Toyama, Taipei, Trnava, Brno, Warsaw and Lahti. Sugisaki is a member of the AGI(Alliance Graphique Internationale); a steering committee member of the JAGDA(Japan Graphic Designers Association); Professor of Osaka University of Arts; and Creative Director of Shinnoske Design.



book. yoshio hayakawa exhibition. 185 x 240. 2002.

스기사키.신노스케.杉崎真之助.

스기사키 신노스케는 나라 출생으로 디자인을 '정보의 구축과 인상의 설계'라고 정의하며 명쾌하고 효과적인 커뮤니케이션의 실현을 지향한다. 그는 일관된 디자인 이념을 바탕으로 문화 관련 기업 브랜딩부터 정보 디자인, 공간 계획까지 다방면에서 활동하고 있다. 새로운 시도의 디자인을 열정적으로 발표하며 국내외에서 다수의 전시회 및 강연을 진행하고 있다. 뉴욕 ADC 특별상, 뉴욕 TDC 우수상, 굿디자인상, 레드닷디자인 어워드, HKDA아시아디자인상 밖에도 토야마, 타이베이, 트르나바, 브르노, 바르샤바, 라티 등 국제 공모전에서 다수의 상을 받았다. 작품은 함부르크미술공예박물관, 홍콩문화박물관 등에 다수 소장되어 있다. 현재 국제그래픽디자이너연맹(AGI) 회원, 일본그래픽디자이너협회(JAGDA) 운영위원이며, 오사카예술대학교 객원교수, 신노스케디자인의 대표 겸 크리에이티브 디렉터를 맡고 있다.

From communication design to explorations of pure form in experimental works, logical expression is my intention. Possessing no emotion, lines, circles, and other geometrical shapes are neat and beautiful. In themselves they have no heat to sway the heart. Even so, in the process of working up a design, there is focus and stimulation.

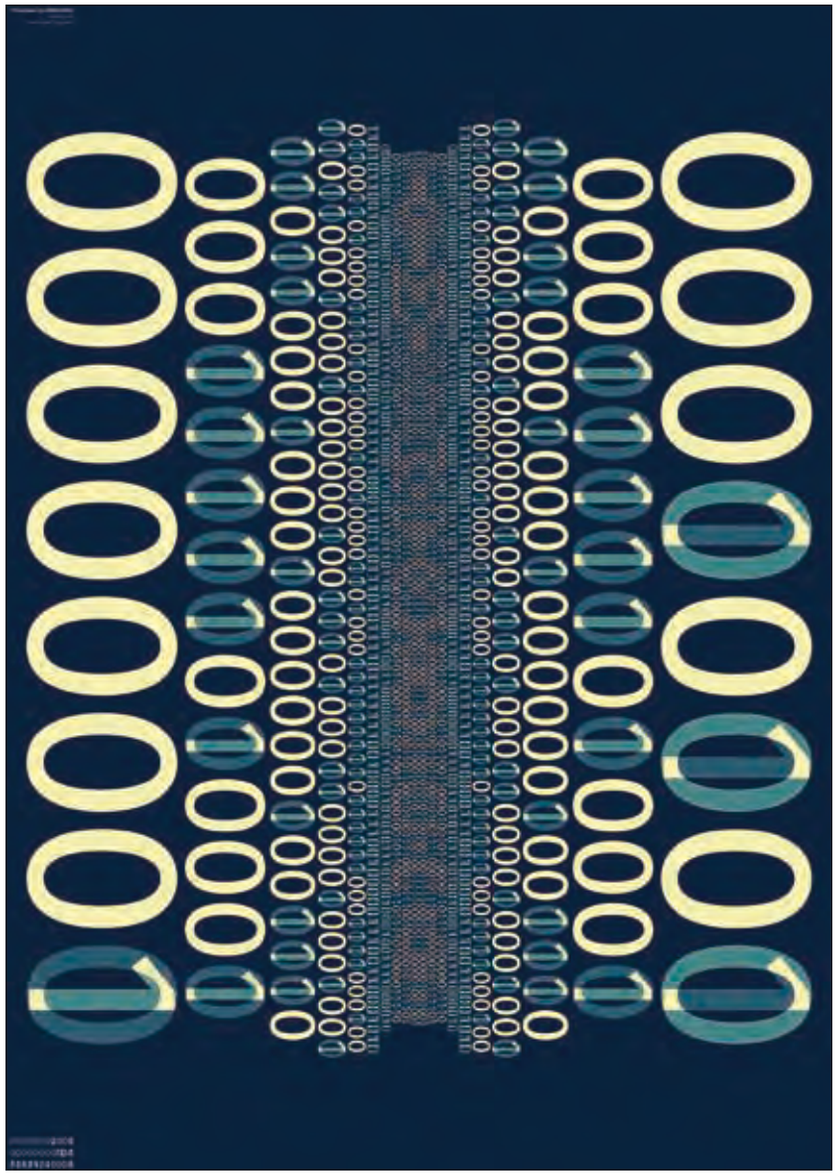
———My encounter with computers enabled me to understand the true nature of communication design. The personal computer liberated me from the physical limitations I had felt when working by hand. Unlimited manipulations could now be done in a single instant, as if paper had been extended. In real time, I could interact with the computer screen and see what was in my mind's eye.

poster. shueitai 100. 728 x 1,030. 2010.

———This probably had a big influence on the directions I took in design. You could say that there are some works in which proliferation, repetition, and multilayering seem overdone. The concise structures of the forms, however, were based on embodied principles. My works are rational constructs that eliminate personality and emotion.

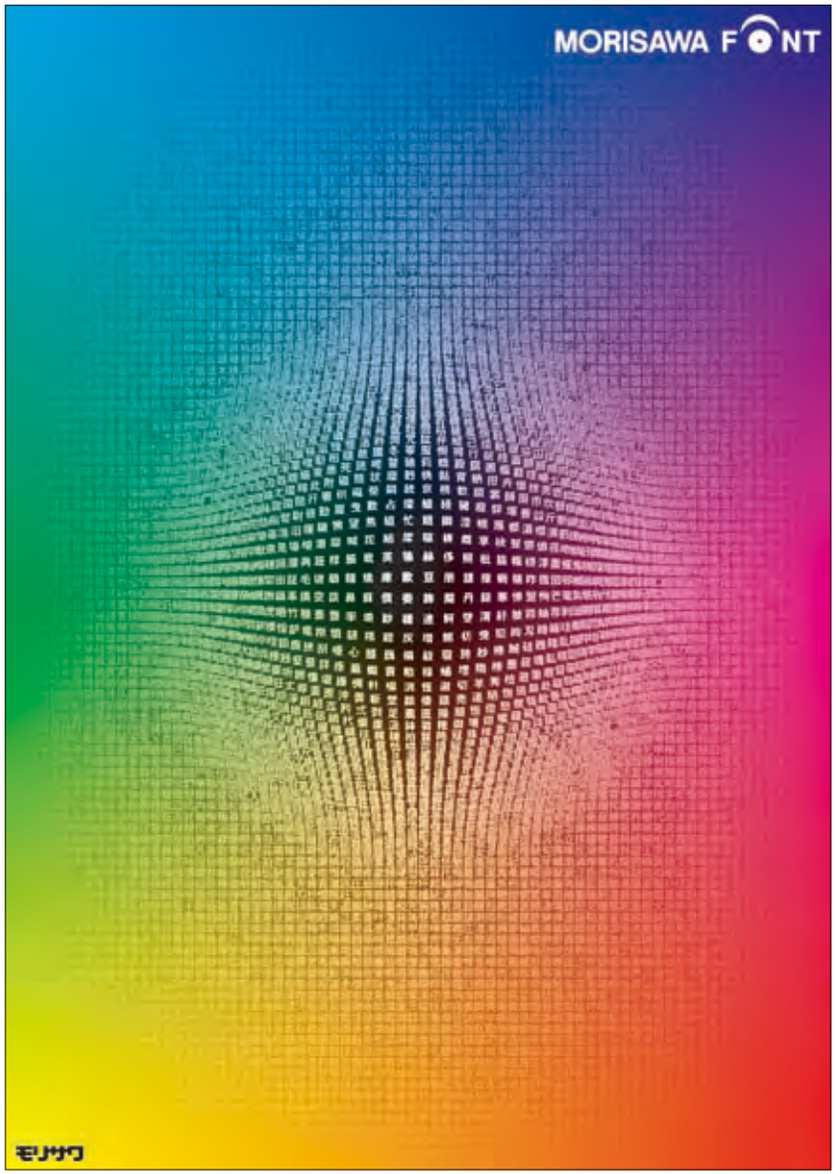
———In the twenty years since I started using computers, I have carried out a huge number of experiments, including works with superimposed characters and works with superimposed images, and represented by pixels, other works comprising form and structure. The computer leaves no brush marks, and it is the form and structure of the works that records the traces of my feelings and thoughts.

poster. typography 2001. 728 x 1,030. 2001.



———Rather than using shape and color for decoration and expression, the essence of design is to structure impression and information. In my design practice, without regard to the particular field of application, from my experimental works to corporate branding and space design, I have applied the same thinking. Even so, feelings, not reason, are the source of creation. You could say that all my varied graphic design experiments are a dialogue I have been having with my inner feelings.

poster. morisawa font. 728 x 1,030. 2002.

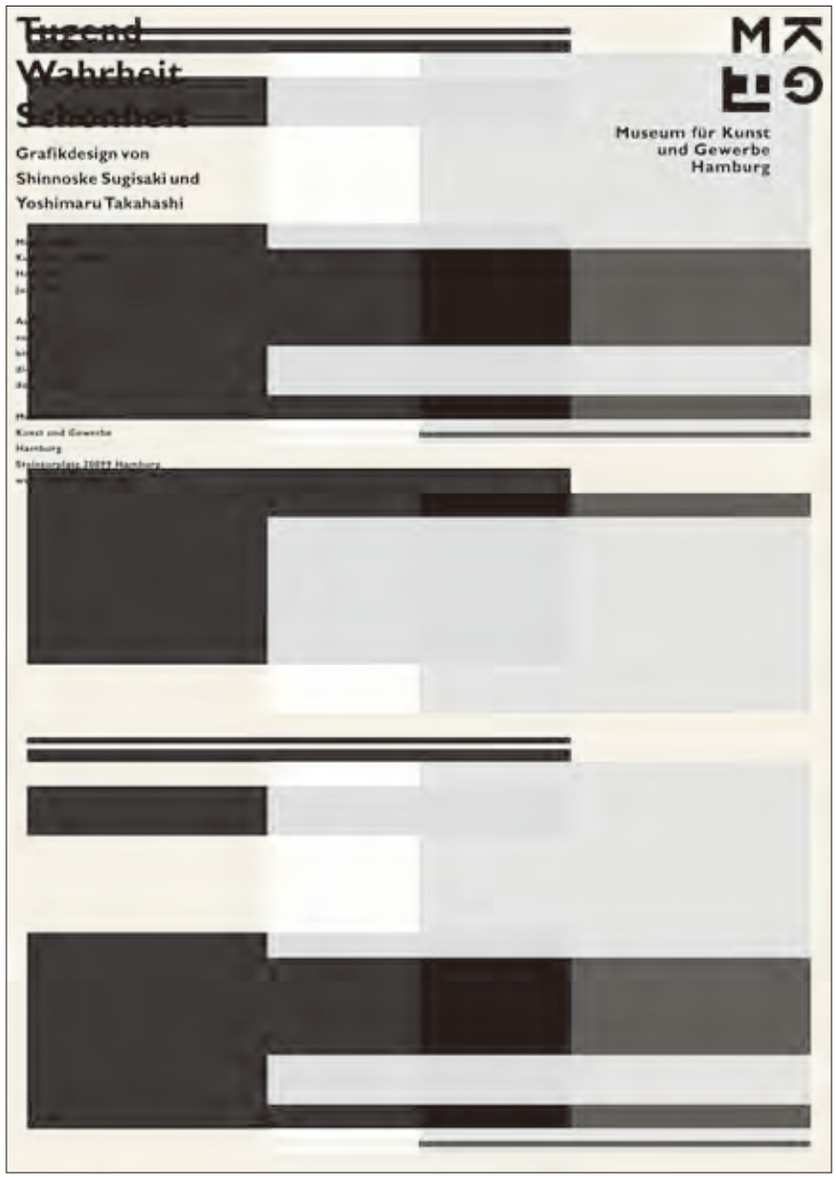


커뮤니케이션 디자인에서 순수하게 형상을 탐구하는 실험 작품에 이르기까지 논리적인 표현을 지향해 왔다. 선과 원이란 감정을 갖지 않는 기하학 형상은 단정하고 아름답다. 그것 자체에는 마음을 흔드는 온도(温度)는 없다. 하지만 디자인을 만들어내는 과정에는 집중과 흥분이 있다.

———컴퓨터를 쓰게 됨으로써 커뮤니케이션 디자인의 본질을 이해하게 되었다. 컴퓨터는 지금까지의 수작업에 의한 물리적인 제한으로부터 해방시켰다. 무한한 작업을 순식간으로 변화시킨 소위 확장된 종이다. 컴퓨터 화면에 반영된 도상과 상상력이 실시간으로 대화할 수 있게 되었다.

———이러한 것들이 나의 디자인 경향에 큰 영향을 주는지도 모른다. 증식·반복·집적된 작품 군은 과도해 보이기도 하지만 법칙성을 바탕으로 형상을 구조화한 간결한 구조를 내포하고 있다. 개성이나 감정을 배제한 이성적(理性的)인 구성체다.

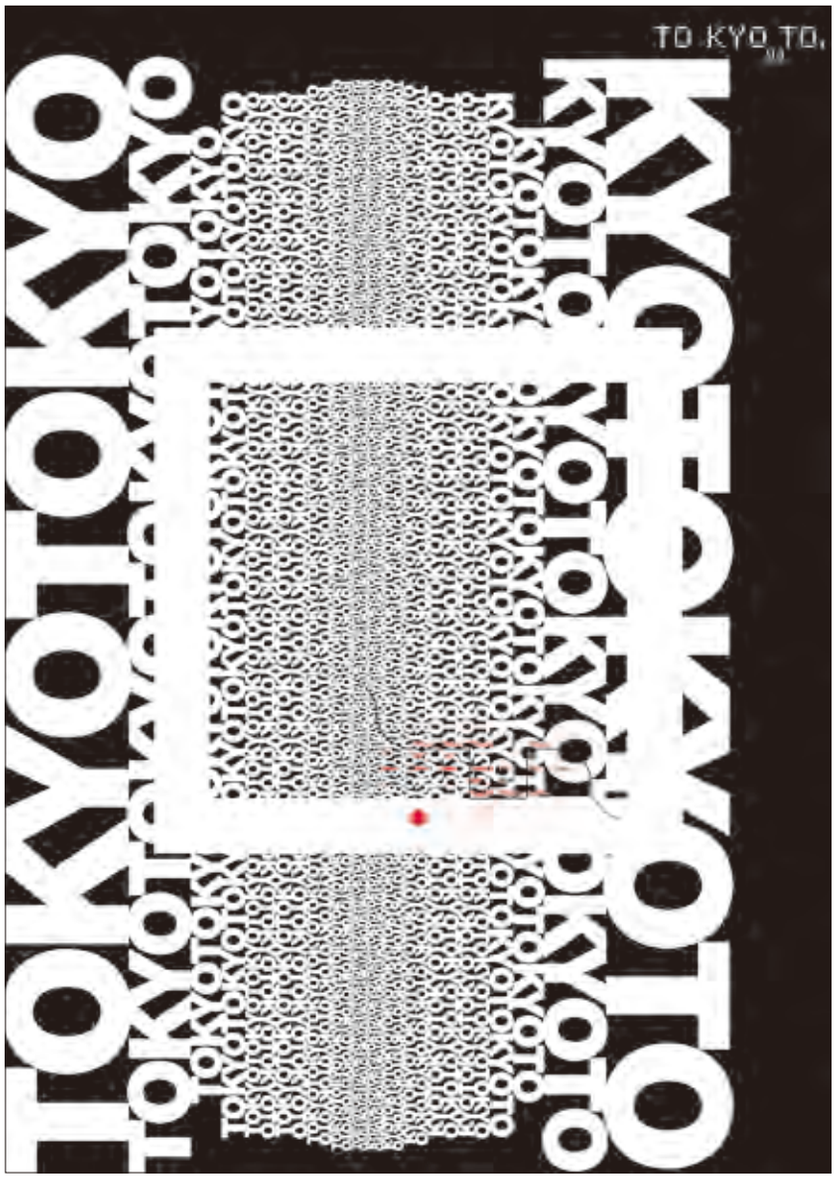
poster. virtue, truth, beauty. 728 x 1,030. 2008.



———컴퓨터를 쓰기 시작한 후 20년 사이에, 문자를 겹치고 집적하는 작품, 이미지를 겹치는 작품, 픽셀에 의한 표현, 모양과 구조에 의한 작품 등 방대한 양의 실험 작품을 제작해 왔다. 컴퓨터는 붓 자극을 남기지 않지만 작품의 형상이나 구조 속에 감정과 사고 흔적이 기록되어 있다.

———디자인의 본질은 모양이나 색에 의한 장식이나 표현이 아니라 감동이나 정보의 구조를 설계하는 일이라 생각한다. 그래서 실험 작품에서 기업의 브랜딩, 공간 계획까지 분야에 상관없이 같은 생각으로 디자인을 실천하고 있다. 그러나 창조의 원점은 이성이 아닌 감정이다. 고로 나는 다양한 그래픽 디자인 실험을 통해 자신의 마음과의 대화를 즐기고 있는 것인지도 모르겠다.

poster. to kyo to. 728 x 1,030. 2006.



Sulki & Min is a collaboration between the Seoul-based graphic designers Sulki Choi and Min Choi. Sulki Choi studied communication design at Chungang University, and Min Choi at Seoul National University. Both earned their MFA degrees in graphic design at Yale University in US. They worked as researchers in design at the Jan van Eyck Academie in the Netherlands, from 2003 until 2005. Since they came back to Seoul, Sulki & Min have worked mainly in cultural area, collaborating with such institutions as Arko Art Center, Insa Art Space, Gyeonggi Museum of Modern Art, Festival Bo:m, and Hyunsil Culture Studies, on the design of graphic identities, marketing materials and publications. In 2006, they held their first exclusive exhibition at the Gallery Factory in Seoul, for which they received the Art Award of the Year from the Arts Council Korea. They had their second exhibition in 2008 at Kimjinhye Gallery in Seoul. They have participated in many group exhibitions in Korea and abroad, including the ones at the Frankfurter Kunstverein, Moravian Gallery in Brno, Ninbgo Graphic Design Biennale, Anyang Public Art Project, Arko Art Center, Platform Seoul, Graphic Design Festival in Breda, Gyeonggi Museum of Modern Art and CCA Wattis Institute for Contemporary Arts. Sulki & Min were appointed as graphic designers of the BMW Guggenheim Lab., a collaborative project initiated by the Guggenheim Foundation and BMW, for which they have created an interactive identity system based on on-line participation. Both Sulki Choi and Min Choi teach graphic design and typography, at Kaywon School of Art & Design and the University of Seoul, respectively.

poster. festival bo:m 2011. 460 x 740. 2011.

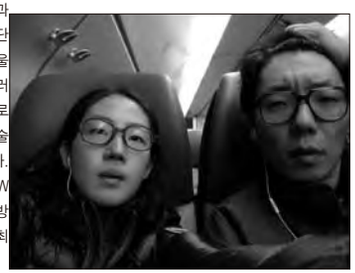
identity. bmw guggenheim lab. variable. 2011.

identity. bmw guggenheim lab. variable. 2011.

sulki.&.min.

korea

슬기와 민은 서울에서 활동하는 그래픽 디자이너 최슬기와 최성민의 협업체이다. 최슬기는 중앙대학교에서, 최성민은 서울대학교에서 시각 디자인을 공부했고, 미국 예일대학교 미술대학원에서 그래픽 디자인을 전공했다. 2003년부터 2년간 네덜란드 얀판에이크아데미에서 디자인 리서처로 일했다. 2005년 한국에 돌아온 이후 주로 문화 영역에서 디자인 작업을 하면서, 아르코미술관, 인사미술공간, 경기도미술관, 페스티벌 봄, 현실문화연구 등을 위해 아이덴티티와 홍보물, 웹 사이트, 출판물을 디자인했다. 아울러 독자적인 출판사 스펙터프레스를 통해 Sasa[44], 박미나, 홍승혜, 이형구, 잭슨홍, 이재이, 이득영, 임근준 등 작가들과 협업으로 책(#이름)을 펴내기도 했다. 2006년 서울 갤러리팩토리에서 연 첫 단독전으로 한국문화예술위원회에서 올해의 예술상을 받았고, 2008년에는 서울 김진혜 갤러리에서 두 번째 단독전을 열었다. 프랑크푸르트 쿤스트페어라인갤러리, 브르노 모라비안갤러리, 〈닝보 그래픽디자인 비엔날레〉, 안양 공공예술 프로젝트, 아르코미술관, 플랫폼 서울, 〈그래픽디자인 페스티벌 브레다〉, 경기도미술관, 샌프란시스코 CCA워티스현대미술연구소 등에서 열린 전시회에 참가했다. 2010년 구겐하임미술관과 BMW가 공동으로 조직하는 실험적 문화공간 'BMW 구겐하임연구소'의 그래픽 디자이너로 선정되어 대중의 참여로 만들어지는 쌍방향 아이덴티티 시스템을 개발했다. 현재 최슬기는 계원디자인예술대학에서, 최성민은 서울시립대학교에서 시각 디자인과 타이포그래피를 가르치고 있다.



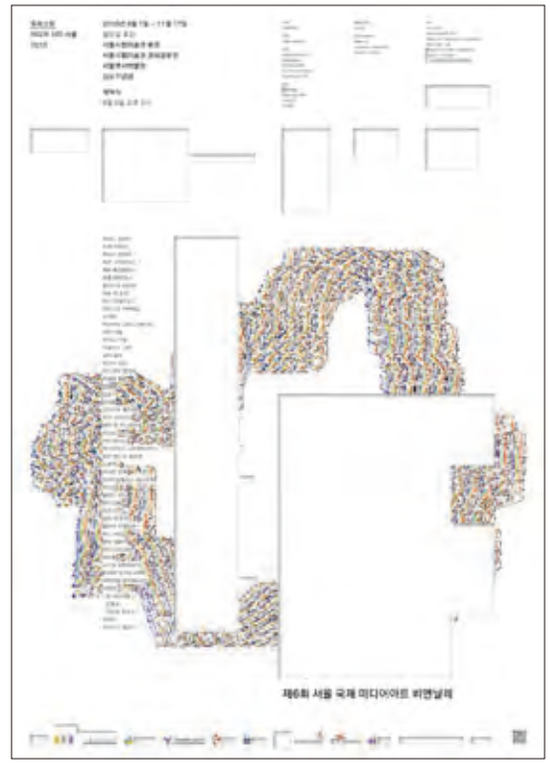
슬기와.민.

poster. our korean typography, 1. 594 x 840. 2011.

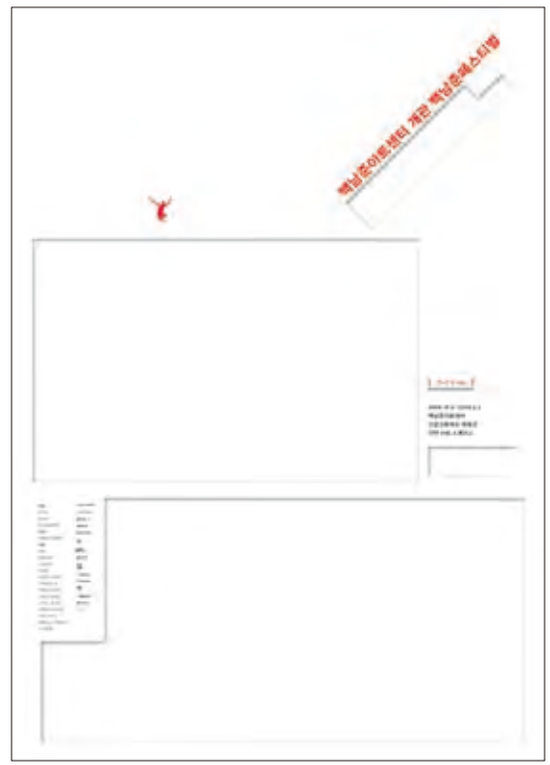
~~Accidents~~
~~Appropriate~~
~~Appropriation~~
~~Art~~
~~Black~~
~~Bold~~
~~Cash, Johnny~~
~~Cities~~
~~Dance~~
~~Device aesthetics~~
~~Diagrams~~
~~Displacement~~
~~Effective~~
~~Fake~~
~~Familiar~~
~~Fictional~~
~~Filters~~
~~Found~~
~~Given~~
~~Gossips~~
~~Gravity~~
~~Intervention~~
~~Invisible~~
~~Jet-lag~~
~~Joy Division~~
~~Juxtaposition~~
~~Kinks, The~~
~~Layering~~
~~Lego~~
~~Maps~~
~~Modernism~~
~~Neo-~~
~~October~~
~~Patterning~~
~~Performance~~
~~Postmodernism~~
~~Quiz shows~~
~~Random~~
~~Really?~~
~~Rotary~~

poster. our korean typography. 2. 594 x 840. 2011.

poster. our korean typography. 3. 594 x 840. 2011.



poster. our korean typography. 4. 594 x 840. 2011.

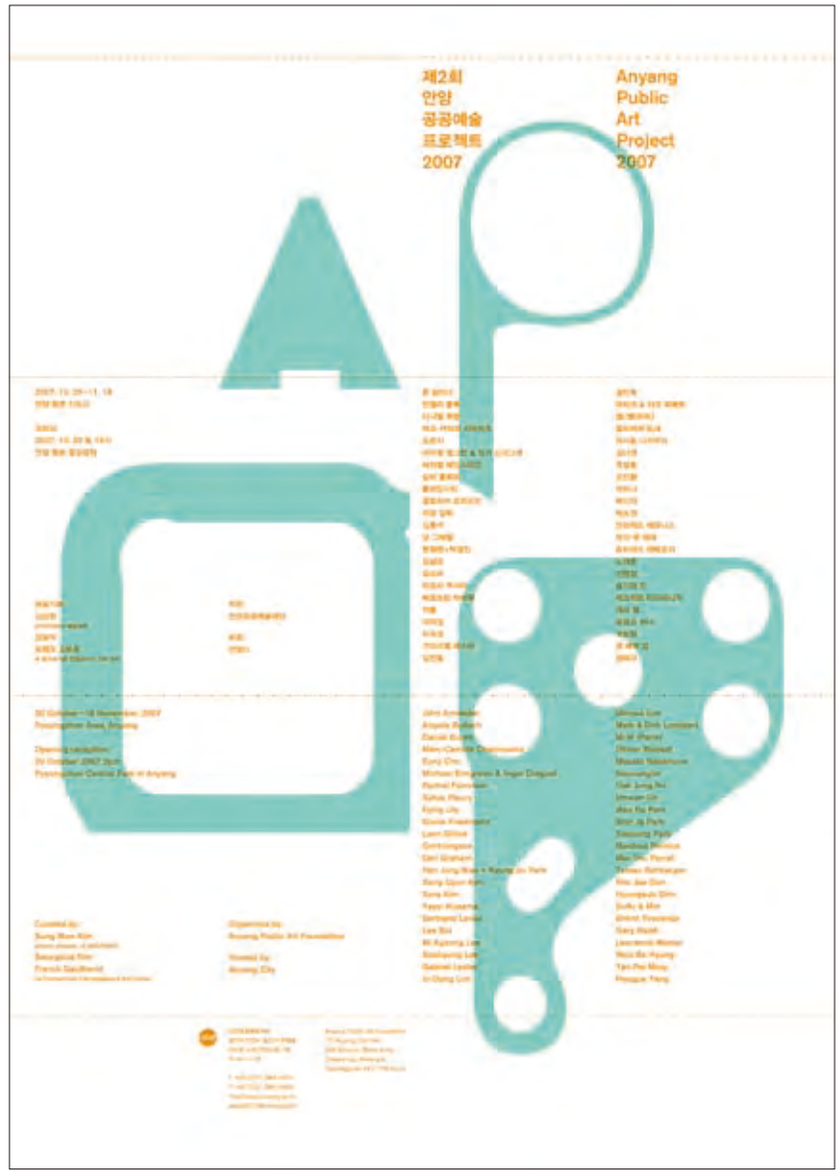


poster. our korean typography. 5. 594 x 840. 2011.

카십
카짜
캐입
겁처커
~~크럼 안녕하 계십서오~~
~~꾸며낸~~
타이어크램
도서
~~두 도서 이야커~~
래코
~~로더러~~
~~무작위적인~~
~~반 해일런~~
받은
병처
~~보이자 않는~~
블드
블랙
서월
서차증
~~산~~
~~에스오에스~~
예술
우연
~~원더우먼~~
익숙한
~~익스터미네이터~~
자외선
~~장처 머학~~
적합한
전처
정말?
~~조아 디버전~~
좀버
~~주운~~
중력
지도
차용
체계
촘

~~Systems~~
~~SOS~~
~~Tale of Two Cities, A~~
~~Ultraviolet~~
~~Van Halen~~
~~Wonderwoman~~
~~Xtrmntr~~
~~Yours, sincerely~~
~~Zombies~~

poster. cabbage thoughts. 594 x 840. 2009.



poster. anyang public art project 2007. 841 x 1,189. 2007.

~~캐서, 저너~~
~~퀴즈쇼~~
~~킹크스~~
~~탈현대주의~~
~~패턴 만들거~~
~~퍼포먼스~~
~~필터~~
~~현대주의~~
~~효과적~~

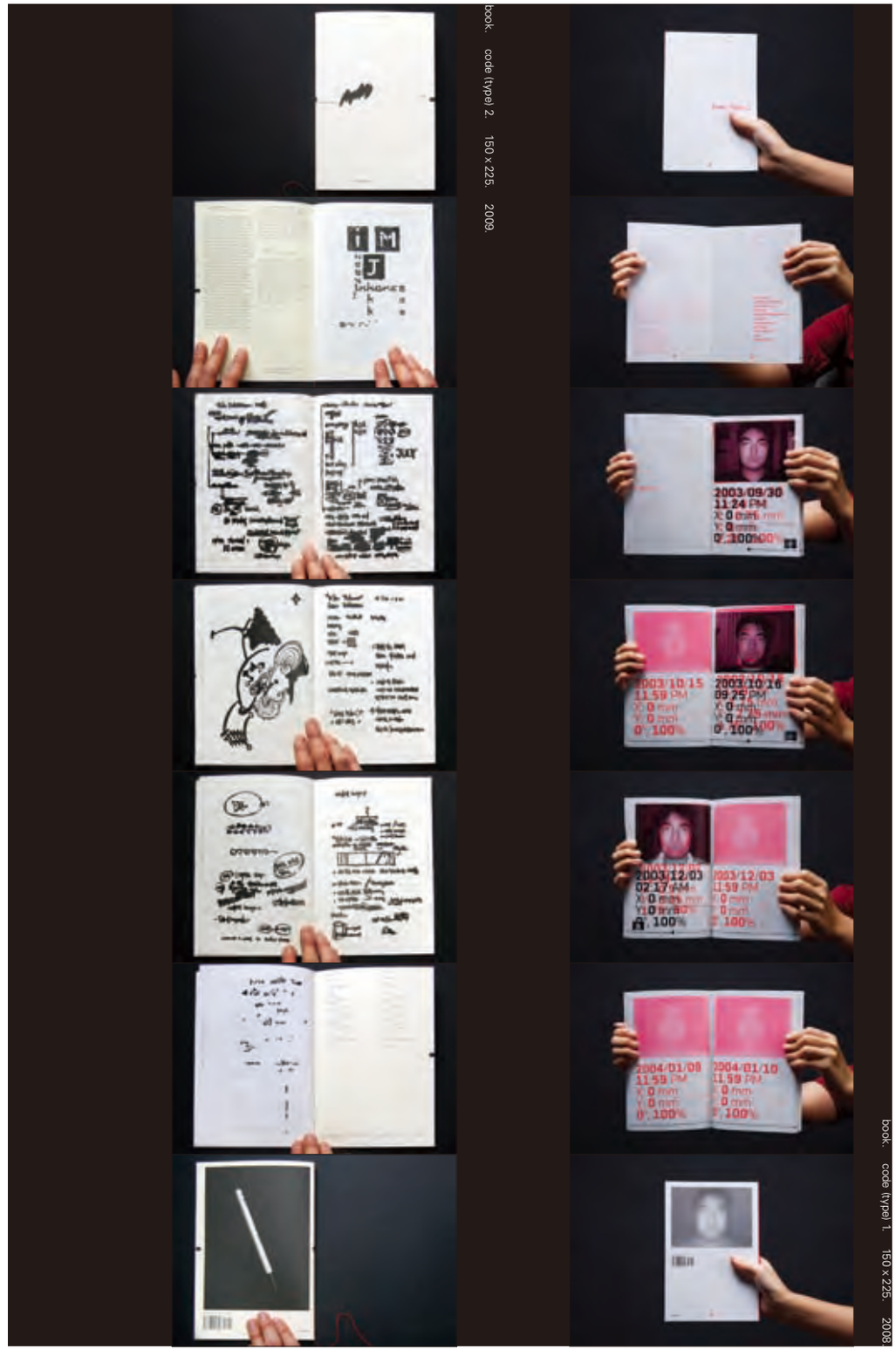
Sung Jae-hyouk earned his MFA from CalArts in 2003. While at CalArts, he focused on exploring areas where graphic design could play a more integral role in everyday life. After his graduation, he worked as a graphic designer at CalArts Office of Public Affairs, and designed promotional materials for CalArts and REDCAT (Roy and Edna Disney/CalArts Theater). Currently, he teaches visual communication design at Kookmin University in Seoul while maintaining his own studio, IMJ where he experiments with graphic language and explores typographic systems based on linguistics. Since 2006 he co-curated the exhibitions: Enroll in <Brand New School>, <Yokoo Tadanori Poster Exhibition>, <Out of Print—Mevis & Van Deursen>, <Starting from Zero: 10 years of exhibition, Werkplaats Typografie> at Zero-One Design Center in Seoul. He has won awards from the Type Directors Club, the Art Directors Club, Adobe and I.D. magazine.

성재혁.成在爀.

sung.jae-hyouk. korea

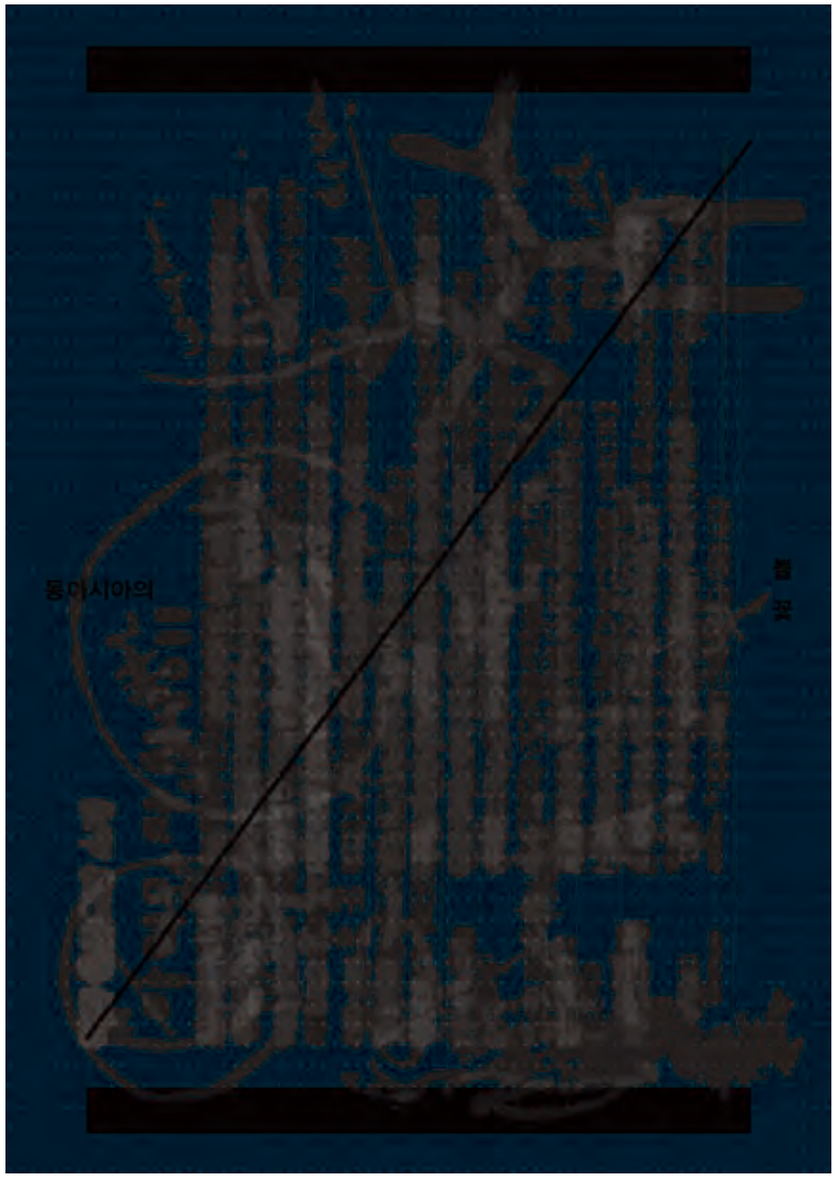
book. code (type) 3. 150 x 225. 2010.

국민대학교에서 시각 디자인, 미국 클리블랜드인스티튜트오브아트에서 그래픽 디자인을 전공하고 칼아츠에서 그래픽 디자인 석사학위를 받았다. 대학원 졸업 후 칼아츠 홍보처에서 칼아츠와 칼아츠 극장 REDCAT의 다양한 인쇄물과 웹 사이트를 디자인했으며, 개인 스튜디오 IMJ를 열고 타이포그래피와 그래픽 언어에 대한 개인적인 실험을 해오고 있다. 성재혁의 작품은 ADC 금상을 받은 것을 비롯해 타이프디렉터스클럽(TDC), ID, Adobe 등의 공모전에 입상했고, 프랑스 〈사몽 국제 포스터-그래픽아트 페스티벌〉을 비롯한 다수의 국제 전시회에 초대되었다. 2006년부터 국민대학교 시각 디자인학과에서 그래픽 디자인의 새로운 패러다임을 이끌어갈 젊은 디자이너를 양성하고 있다. 국민대학교 제로원디자인센터에서 열린 〈브랜드 뉴 스쿨 전〉, 〈요코오 다다노리 포스터 전〉, 〈아웃 오브 프린트: 메비스&판되르센의 그래픽 디자인 전〉, 〈타이포그래피 공방 10주년 전 Starting from Zero〉 등의 전시회를 공동 기획했다.



book. code (type) 2. 150 x 225. 2009

book. code (type) 1. 150 x 225. 2008



I am happy as a rouleur!

poster. fire flower of east asia. 615 x 870. 2011.

나는 Rouleur로 행복하다.

poster. samwon paper gallery. 615 x 870. 2010.

poster. ogamdo. 420 x 594. 2010.

poster. k-sad workshop 27. 594 x 841. 2009.

poster. 2009=31536001 sec.. 594 x 841. 2009.

스즈키 히토시는 1950년에 도쿄 타치카와시에서 태어났다. 도쿄 조케이대학교를 졸업한 후 12년 동안 그래픽 디자이너 스기우라 고헤이의 조수로 일했다. 그 후 1985년에 독립하여 개인 스튜디오를 설립해 북 디자이너로 활동하고 있다. 예술제본에서 받은 영감을 통해 이제 책 디자인의 기초부터 전 과정에 관여하고 있다. 2001년부터 그는 토다 츠토무와 함께 디자인 리뷰 잡지 『d/SIGN』의 편집을 시작했으며 영화와 사진 작품에 대한 리뷰도 쓰고 있다. 개인 집필한 저서로 『스크린의 탄생』(2002), 『페이지와 힘』(2002), 『중력의 디자인』(2007) 등이 있으며, 『치에조 재판의 완전한 기록』(2001), 『영화의 열망, 감독의 매너, 시니치로 사와이』(2006) 등을 공동 집필했다.

suzuki.hitoshi. japan

스즈키.히토시.鈴木一誌.

newspaper. do not kill. 405 x 545. 2011.

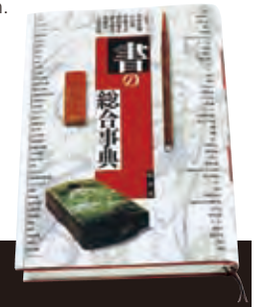
Book designer. Born in 1950, Tachikawa-city, Tokyo, Japan. Suzuki was an assistant to graphic designer Sugiura Kohei, after graduating from Tokyo Zokei University. After working there for 12 years, he set up his own office in 1985. Inspired by bookbinding, he is now involved in the entire process of designing books from scratch. From 2001, he started editing a design review magazine <d/SIGN>, with Toda Tsutomu. He also writes movie and photo reviews. He has written books such as <Birth of screen>, <Page and power> and <Design of gravity>. His co-authored books are <Complete record of 'Chiezo' trial> and <Aspiration of movie, manner of a movie director, Shin-ichiro Sawai>.

poster. hundred steps and thousand stories. 515 x 727. 2010.

I consider 'Typography' as a measure to inform meaning of words to people. Words can be printed on papers, displayed on monitors, or can even be hand written. What happens if a designer's intention is expressed in those words? The meaning of words in the dictionary and how they are perceived are not always the same, and there is often a gap in between them. 'Typography' can intensify this gap bigger or smaller.

book. hundred steps and thousand stories. 112 x 156. 2010.

This gap can be expressed in many ways, such as spacing, blur or changing of fonts. An awareness of this gap gives freedom of expression for designers and interpretation for readers. If designers want to convey the meaning of words effectively to the readers, we need to pay special attention to the power behind words. 'Typography' can be creative but it also raises questions about our day-to-day methods of communication.



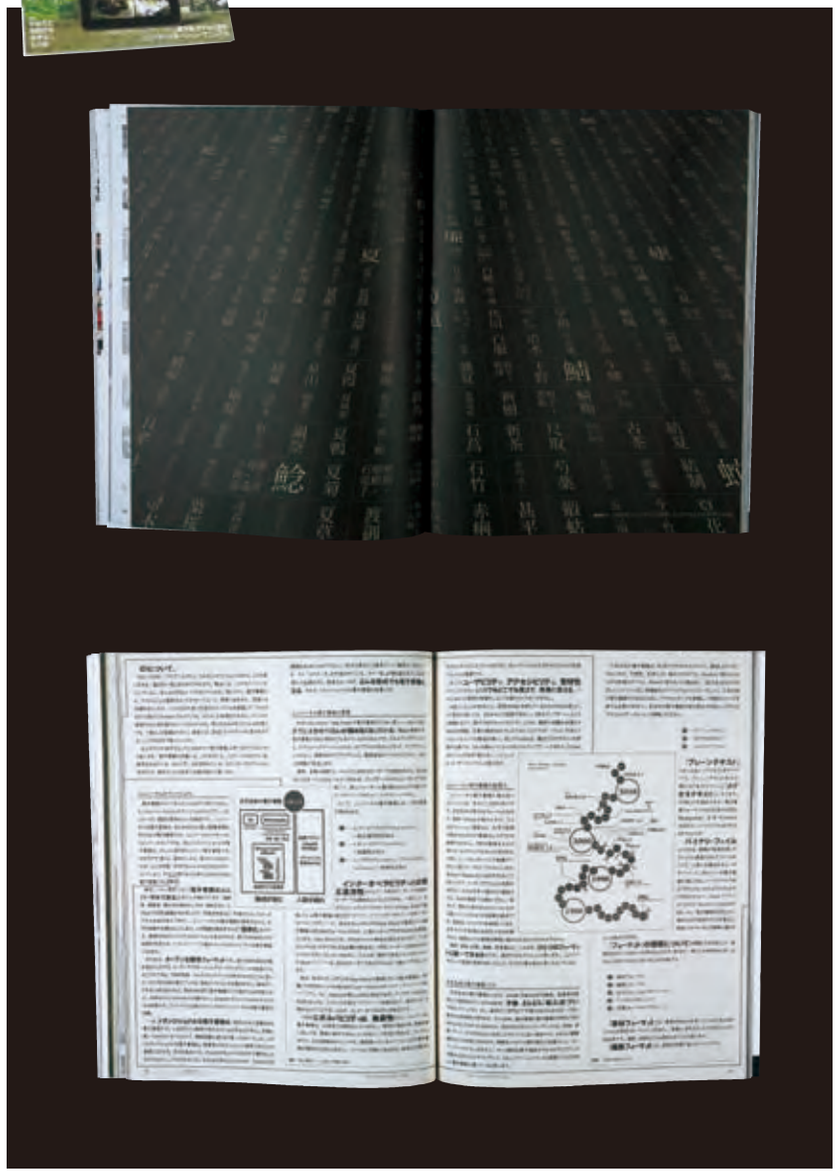
book. dictionary of calligraphy. 195 x 265. 2010.

나는 타이포그래피를 사람들에게 단어들의 의미를 전달하는 단위라고 생각한다. 단어들은 종이에 인쇄될 수도 있고, 모니터에 디스플레이 될 수도 있고, 손으로 쓰일 수도 있다. 만약 이러한 단어들에 디자이너의 의도가 표현된다면 어떻게 되겠는가. 단어의 사전적 의미와 그들이 어떻게 인지되는지가 항상 동일한 것은 아니며, 종종 그들 간에 차이가 있다. '타이포그래피'는 그러한 차이를 더 크거나 작게 심화할 수 있다.

magazine. design and editing power. 217 x 279. 2009.

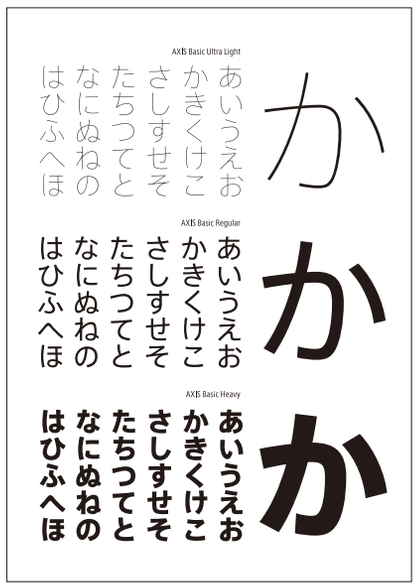
이 차이는 다양한 방법으로 표현될 수 있는데, 예를 들어 공간, 흐릿함, 폰트의 변경 등이 있다. 이러한 차이의 인식이 디자이너들의 표현과 독자들의 해석에 자유를 제공한다. 만약 디자이너들이 독자들에게 단어들의 의미를 효과적으로 전달하고 싶다면, 우리는 단어 뒤의 힘에 특별한 주의를 기울여야 한다. 타이포그래피는 창의적일 수 있지만, 우리의 일상적인 소통 방법으로서 의문들을 제기하기도 한다.

magazine. design of e-books. 217 x 279. 2010.



Born in Nagoya in 1967, and graduated from Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music. He worked at Adobe Systems Inc. from 1993 for 7 years, thought as part-time lecturer at Tama Art University from 2003 for 2 years, has been teaching at Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music since 2004 until today. Isao is currently the representative of Type Project Inc., which he founded in April, 2001. He announced AXIS Font for renewal of <AXIS> the design magazine in 2001. He opened cityfont.com, announced Hama-mincho. Many of his fonts were awarded with Good Design, Frontier Design and etc. He held Kinshachi Font Exhibition in Nagoya in 2010.

specimen. axis font family chart. 148 x 210. 2007.



specimen. axis font hiragana specimen. 148 x 210. 2001.

스즈키.이사오.鈴木.功.

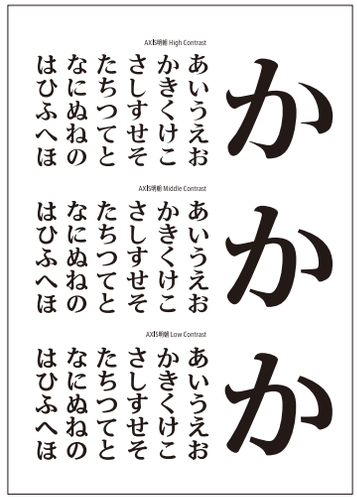
suzuki.isao. japan

스즈키 이사오는 1967년 나고야 출생으로 아이치현립예술대학 졸업하고 1993년부터 2000년까지 어도비 시스템에서 근무했다. 2001년 타입프로젝트를 설립하고 디자인 잡지 〈악시스〉의 리뉴얼을 위해 제작한 글꼴 악시스를 발표했다. 2009년에는 도시폰트 웹 사이트(www.cityfont.com)를 오픈 했으며 하마명조를 발표했다. 2010년에 나고야에서 〈킨샤치 글꼴〉 전시회를 열었다. 굿디자인상, 프론티어 디자인상 등을 수상했으며(연도 필요), 2003년부터 2년간 다마미술대학 강사로 활동했으며 현재는 아이치현립예술대학에서 학생들을 가르치고 있다.

poster. nagoya city font "gold brush". 728 x 1,030. 2011.

specimen. axis mincho hiragana specimen. 148 x 210. 2010.

specimen. axis mincho family chart. 148 x 210. 2010.



oe isuzuki

The first job I got, at the age of 25, was font designer. This fortuitous chance went well along with my personality. Thinking that this was a rare lucky chance, I have had this job for over twenty years. Font design is a repetition of simple, tedious tasks. Extra composure and endurance is required in Kanji production. Not many people are adequate for these tasks, yet even less people enjoy or volunteer for this job. People, who would quit leaves right away, people who would continue goes on for a long time.

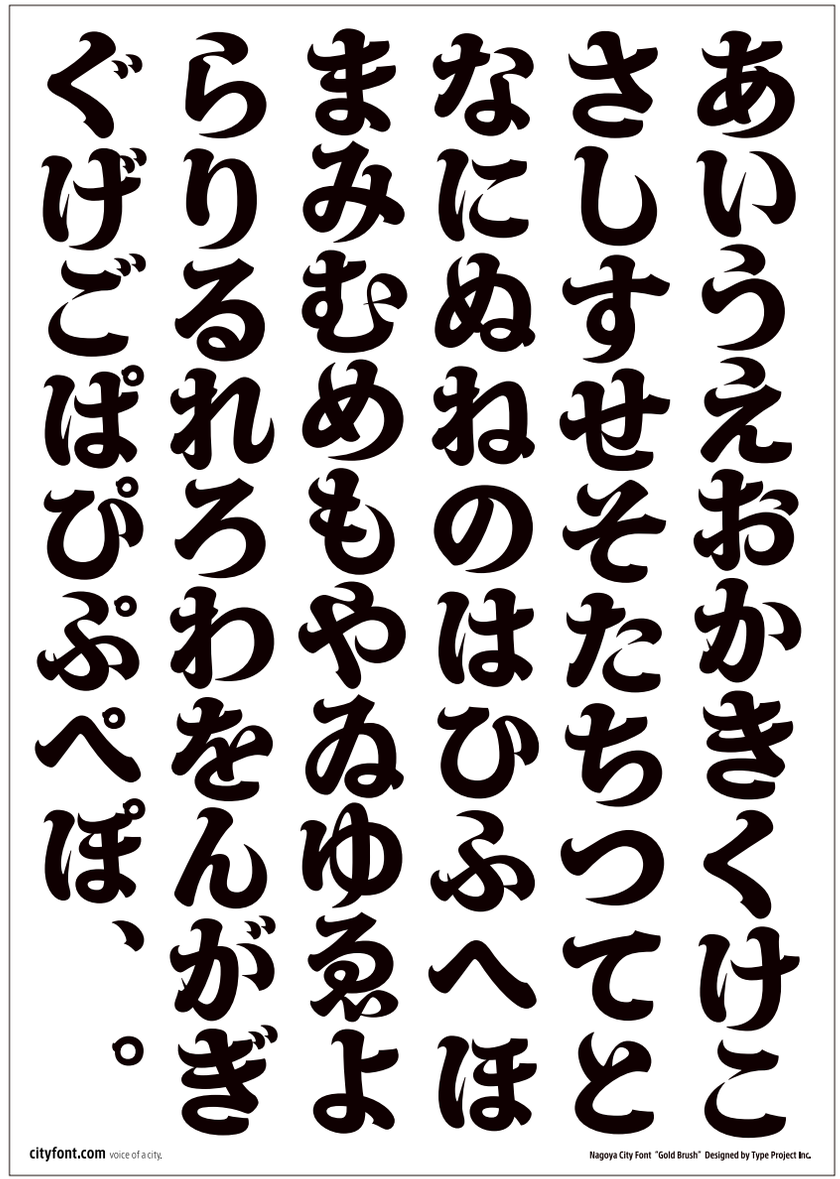
When development of a new font initiates, I bear awe and anticipation as if I am hiking up an unexplored mountain. Across the river, through the valley, I examine the trails, determine walking speed, sometimes wander and sometimes enjoy the flowers of roadsides. The scenery, gained solely by one's self, is special that surprisingly, or naturally, makes us think about the next mountain to challenge. It has not been long since I realized that having mountains that I may not be able challenge could be my happiness. The trail of font production itself is life. It is good to go alone, and better with a companion.

As mentioned above font design is based on affiliated personality, but once it is launched into the society, the font gradually gains publicity. Furthermore, letters, the sources of fonts, are social and cultural that it becomes difficult to claim for creativ-

내가 스물 다섯 살 때 가진 첫 직업이 글꼴 디자인이었다. 우연히 얻은 직업이 내 성격과 잘 맞았다. 이런 행운은 드물다고 느끼며 글꼴 디자인을 생업으로 삼은 지 이십년 가까이 지났다. 글꼴디자인은 단순하고 지루한 작업의 반복에 의해 이루어진다. 특히 한자 제작에는 평상심과 지구력이 요구된다. 이를 감당할 수 있는 사람은 그리 많지 않지만, 이러한 작업을 좋아하며 자원하는 사람 또한 적다. 그만 둘 사람은 바로 그만 두고 계속할 사람은 오래 한다.

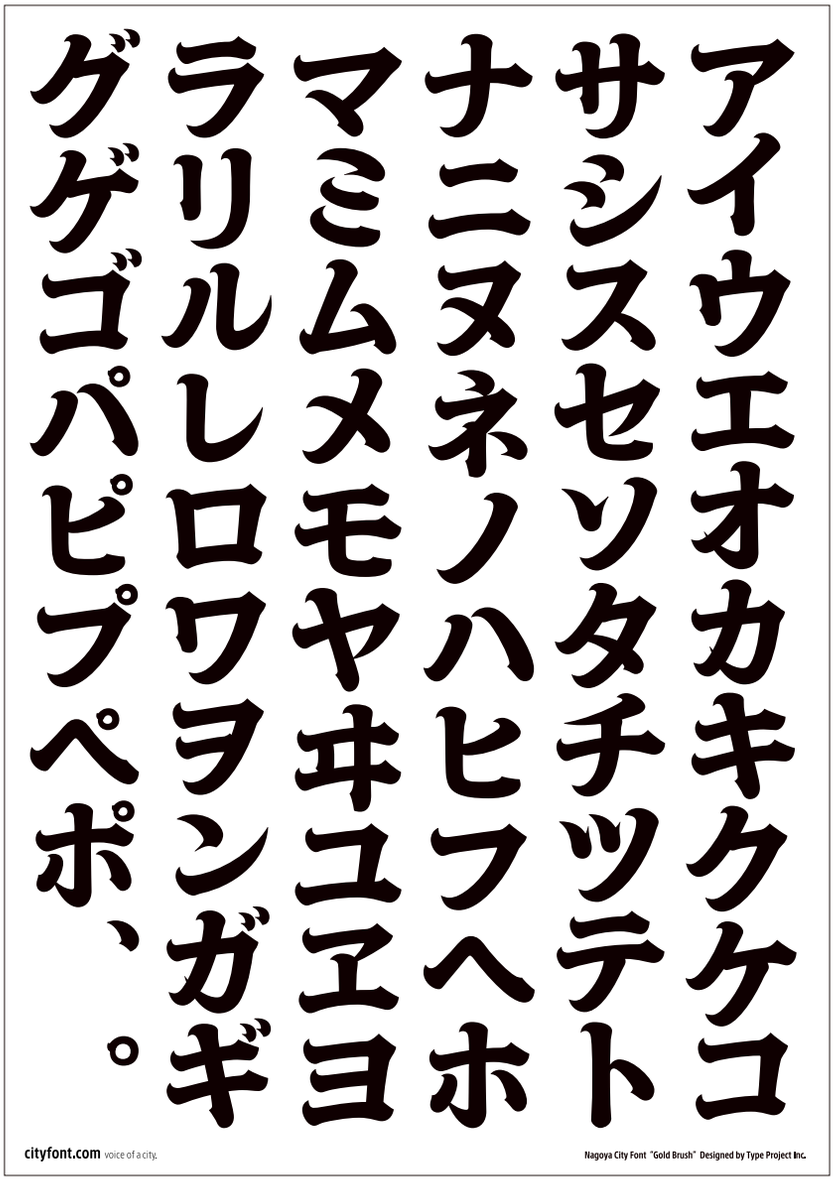
새 글꼴 개발을 시작할 때 나는 미답의 산에 도전하는 것과 같은 경외와 기대를 품는다. 강을 건너 계곡을 지나 길을 검토하면서 걷는 속도를 확인하며 때로는 헤매고 때로는 길가의 꽃을 즐긴다. 자신의 힘으로 오른 산의 경치는 각별하여서 신기하게도 혹은 당연하다고 해야 할까, 다음 산에 대해 생각하게 된다. 답파하지 못할 산이 있다는 것이 행복한지도 모른다고 느끼기 시작한 것은 최근 일이다. 글꼴 제작이라는 산길은 그것 자체가 인생길이기도 하다. 혼자 가도 좋고 동행자가 있으면 더욱 즐겁다.

상술했듯이 글꼴 디자인은 속인성(属人性)에 바탕을 둔 일이지만 글꼴이 완성되여 일단 사회에 내보내지면 그 글꼴은 차차 공적인 성격을 띠게 된다. 게다가 글꼴의 근원이 되는 문자는 사회적·문화적인 존재이기 때문에 글꼴의 창작성·저작성을 주장하는 일은 더욱 어려워진다. 한편 반가운 일은 글꼴이 보급될수록 자신이 만든 글꼴을 볼 기회가 많아진다는 사실이다.



poster. "gold brush" hiaragana font. 728 x 1,030. 2011.

suzuki isao



poster. “gold brush” katakana font. 728 x 1,030. 2011.

specimen. gold mincho specimen. 148 x 210. 2010.

specimen. gold mincho family. 148 x 210. 2010.

ity or rights of the fonts. One the other hand, it is good to have more chances to see fonts designed by myself as they disseminate. It is a preferential treatment for the font designers to experience the fonts being used widely for a long time, regardless its slow penetration speed. Thus vitality of the fonts is desired.

It is significant that it is “movable type” not “moving type”. It is like an instrument waiting for an outstanding performer. Feature of outline font is “scaleable”, and concept of family is “selectable”. A requirement for basic font is “readablity/legiblity”, and the true quality of basic font is “sustainability”. It is true pleasure of font design to imbue various “abilities” into movable types.

Letters have role of inheriting history, fonts are mirrors that reflect the times. Font designers are definitely responsible for a section of culture, and exporter for next generation. Japanese fonts which require years of development sometimes need to precede the era. Force to imagine the future and heart to hope for certain future and required for this reason. The future of full of possibilities and a portion of this hope is undertaken by font designers.

침투 속도는 느려도 오래 쓰이면서 널리 글꼴이 쓰이는 것을 볼 수 있다면 그것은 글꼴 디자이너만의 특혜라 할 수 있을 것이다. 때문에 글꼴의 생명력을 바라게 된다.

활자가 moving이 아니라 movable인 것은 의미심장하다. 마치 뛰어난 연주자를 기다리는 악기와도 같다. 아웃라인폰트의 특성은 scalable이며 자족(字族) 개념은 selectable이다. 기본 글꼴에 요구되는 조건은 readable, legible이며 기본 글꼴의 진면목은 sustainable에 있다. 활자에 다양한ability를 불어넣는 것이 글꼴 디자인의 참다운 즐거움일 것이다.

문자에는 역사를 계승할 역할이 있고 글꼴은 시대를 반영하는 거울이다. 그러한 점에서 글꼴 디자이너는 틀림없이 문화의 한 영역을 담당하는 자이며 다음 세대로 내보내는 자이다. 개발에 수년을 요하는 일본어 글꼴의 경우 때로는 시대를 앞서가야 할 때도 있다. 미래가 이럴 것이라고 상상할 힘과 미래가 이러했으면 하고 바라는 마음이 요구되는 까닭이다. 미래는 가능성에 가득 차 있고 그 희망의 일단(一端)을 글꼴 디자이너가 맡고 있다.

테라야마 유사쿠는 전문 분야는 시각 전달 디자인, 그래픽 디자인이며 시각 정보 디자인, 시각기호론, 타이포그래피, 디자인 근대사, 라이팅 스페이스 디자인(Writing Space Design)에 관한 연구를 하고 있다. 『박물도감과 디지털 아카이브』, 『세계의 표상 오토 노이라트와 그 시대』, 엘 리시츠키 구성자의 비전』, 『그래픽 디자인 시각 전달 디자인 기초』, 『 A Study of Visual Communication Design』 등을 집필했다. 세계 각국에서 〈라이팅 스페이스 디자인 교육에 대하여〉, 〈지각의 기술로서의 지도〉, 〈디자인 교육의 입구와 출구〉, 〈그래픽 디자인의 원류〉 등의 주제로 심포지엄과 강연을 했으며, 한·중·일 미술대학의 합동으로 진행한 〈세 도시 이야기〉와 〈새 지각의 발견/커뮤니케이션의 발견〉 등의 워크숍에도 참여했다. 전시회 〈문화유산으로서의 모더니즘 건축 100선 전〉, 〈미술교육의 선구자 프란츠 치젝 전〉, 〈아시아 민속조형 전〉 등의 아트 디렉션과 디자인을 맡았다.

테라야마.유사쿠.寺山祐策.

book. el lissitzky the vsion of cnstructor. 191 x 264. 2005.

terayama.yusaku. japan

Born in Nagasaki Prefecture 1957. Specialized in visual communication design and graphic design, Terayama has various themes of research such as visual information design, visible semiotics, typography, history of modern design, and study of writing space design. His publications include <Rare books and Digital Archive of Natural History> (edit and co-author), <Representation of the World: Otto Neurath and his Era>, <El Lissitzky: The Vision of Constructor>, <Graphic Design: basic of visual communication>, <A Study of Visual Communication Design>, etc. He had speeches at many symposiums and lectures titled <Education of Writing Space Design>, <Map as Description of Perception Space>, <Entrance and Exit of Design Education>, and <Ancestor of Graphic Design>. He held workshops <A Tale of Three Cities> (Japan, Korea China 3 Countries' Combination Workshop) and <Finding New Perception/Finding New Communications>. His art directions and design works include exhibition of <The Documentation and Conservation of Buildings, Sites and Neighborhoods of the Modern Movement>, exhibition of <Franz Cizek: Pioneer of Art Education>, exhibition of <Asian Form Ethnology>, etc.

book. representation of the world otto neurath and his era. 221 x 340. 2007.

book. rare books and digital archive of natural history. 219 x 294. 2011.

An important thing considered in visual communication is the simple problem of how to convey the message content that needs to be told into a visual. In the process of visualization we perform a transformation, which without exception, involves our conscious and subconscious. However, it is not easy to decide the optimality of the process of deriving the final form from content. Needless to say, in semiotics words themselves are categorized as symbols. The expressionist traces a considerably complicated process when it comes to deciding the medium of representation whether it be in written characters, voice or printed matter and so on. Solutions are derived from various related factors such as images (icon), index semantic relationships (index) and arbitrary rules and cultural customs (symbol). Even when restricting to typography, there is a dimension where the individual character's "Form" have meaning, another for the "Space" that occurs when characters congregate, and "Structure" which is the result of heavily stratified space. Furthermore, when the synchronic and diachronic qualities of shape, and the disparity between phonogramic and ideographic scripts are added into consideration, it becomes complex. This process, and the principles which form visual language, is where my keen interest lies. Therefore, I think that theory, practice and historical study are necessary._____시각 커뮤니케이션에서 중요한 것은 전달할 내용을 어떻게 시각화할 것인가 하는 부분이 관건이다. 시각화하는 과정에서 우리는 반드시 의식적, 무의식적인 변형(Transformation)을 한다. 그러나 내용에서 최종 형태를 이끌어내는 과정에서 최적성을 염두에 두고 결정을 내리는 일은 결코 쉬운 일이 아니. 기호론적으로 본다면 문자 자체는 두 말할 것 없이 심볼에 속한다. 그러나 그것이 손 글씨나 목소리나 인쇄물로 표상된다고 할 때 표현 자가 그 형태를 결정하는 과정은 꽤나 복잡하다. 거기에는 유상적 이미지(이콘), 지표적인 의미 관계 (인덱스), 자의적인 규칙이나 습관(심볼) 등 다양한 요인이 있다. 타이포그래피 경우를 봐도 글꼴 하나의 '모양새'가 의미하는 차원, 글자가 집합하여 생기는 '공간'의 차원, 공간이 중층화된 결과 생기는 '구조'적인 차원이 있다. 거기에 형태가 가지는 공시성(共時性)과 통시성(通時性), 표음문자와 표의문자 차이가 더해지면 더욱 복잡해진다. 나는 그 프로세스 즉 시각 언어에 큰 관심이 있다. 임시방편적인 도구로서 기호론을 기초로 사고할 수밖에 없다. 그리고 거기에는 늘 실천이 함께 따라가야 한다. 결과적으로 내가 해온 일들은 시각 언어의 본질이란 무엇인지 추구하고 연구한 내용이 책이나 전시회라는 결과로 나타난 것이다.

book. the documentation and conservation of buildings, sites and neighborhoods of the modern mmovement japan. 228 x 298. 2005.

book. metabolism nexus. 149 x 210. 2011.

book. shinchi kazu book design ii. 155 x 216. 2011.

book. experiences of reading and writing. 133 x 194. 2005.

Tomeetyou is a graphic design studio in Beijing founded by Liu Zhizhi and Guang yu in 2008. Liu was born 1975 in Beijing, China and graduated from Central Academy of Fine Arts (CAFA) in 2003, and he was a guest lecturer of CAFA for 6 years since 2004. He became the member of AGi since 2010, and awarded Tokyo TDC award, GDC (Graphic Design in China), New York ADC award, Ningbo International Poser Biennale, and so on. Guang Yu was born 1975, Beijing, China, and graduated from CAFA. He was the co-founder of MEWE Design Alliance, and awarded various prizes including HKDA award, D&AD award, Tokyo TDA, New York ADC, GDC and etc. The studio' s Chinese name and English name are not related at all. In Chinese, it is called 'Tu Mao Qiu', a similar pronunciation to 'To Meet You'; it means '(cats) vomit hairball'. This strange name comes from a very particular homeless cat, which makes the design studio his home and behaves like an owner. He is not healthy for he never vomits up any hairball. The English name "To Meet You" probably indicates that after meeting you, nobody knows what happens next. We hope our work can bring more interesting stuff to everyone.

liu zhizhi.

tomeetyou.

투미츄.

china

guang yu.

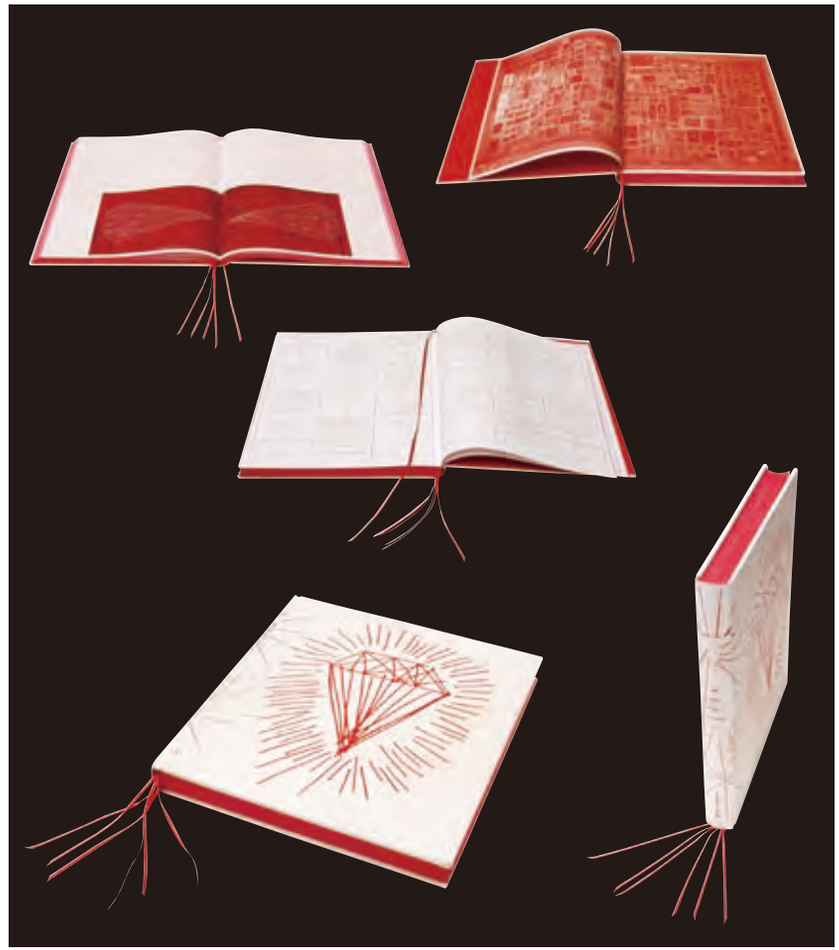
poster. luminescent. 700 x 1,000. 2007.

투미츄는 류즈즈와 광위가 2008년에 베이징에서 설립한 그래픽 디자인 스튜디오다. 류즈즈는 2003년 중앙미술학원을 졸업하고 2004년부터 6년간 모교에서 학생들을 가르쳤다. 2010년 국제그래픽디자인연맹(AGI)의 회원이 되었으며, 그의 작업은 도쿄 TDC(2008)상, GDC 동상(Graphic Design in China, 2007), 뉴욕 ADC(2006)상, 〈닝보 국제 포스터 비엔날레〉 등에서 수상했다. 광위는 중앙미술학원을 졸업했으며, MEWE 디자인연합의 설립 멤버이기도 하다. HKDA 어워드(2009)은상과 동상, D&AD, 도쿄 TDC상(2008), 뉴욕 ADC상(2007), GDC상(2007) 등에서 수상했다. 이들은 작업 공간에 주인처럼 드나들던 길고양이를 보고 스튜디오의 이름을 투마오치우(吐毛球)라고 지었으며, 이와 유사한 발음의 영어 'To meet you'로 스튜디오의 이름을 쓰게 되었다. 이는 만남 이후에 어떤 일이 일어날지 알 수 없듯이 그들의 작업이 다른 이들에게 흥미로움을 불러일으키길 바란다는 의미를 담고 있다.

poster. alua noto. 570 x 840. 2009.

catalogue. sleek serise-adidas originals foot wear catalogue. 270 x 350. 2007.

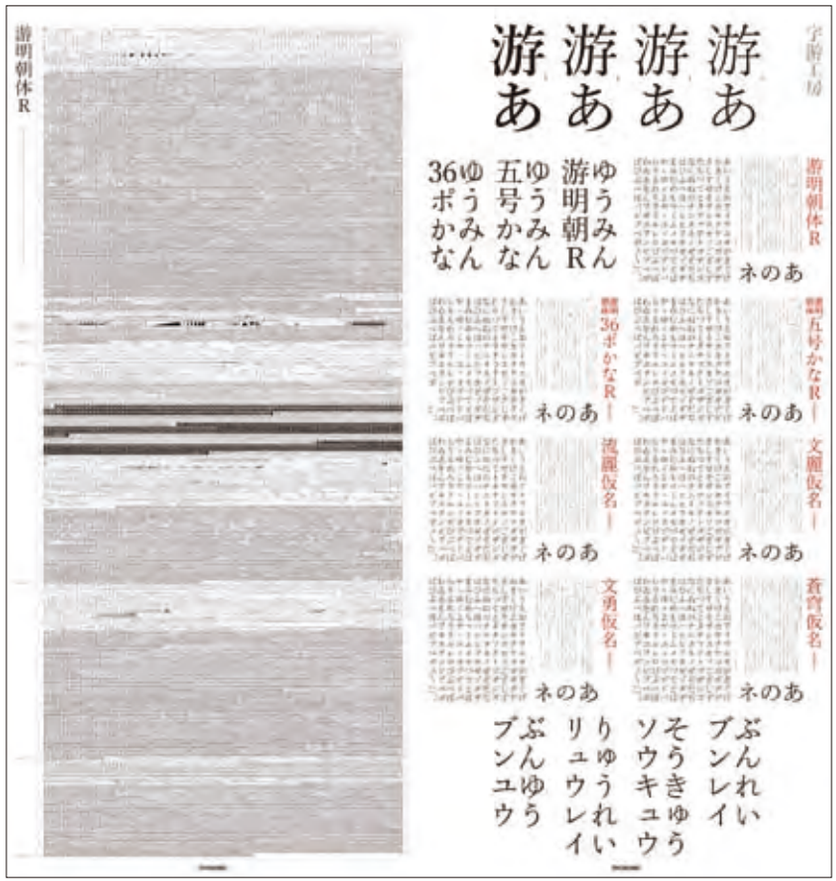
exhibition. boundless, 2010 a/w collection fashion exhibition. 2010.



book. village by the sez. 150 x 225. 2010.

book. luminescent. 285 x 285. 2007.

1955년 출생한 토리노우미 오사무는 다마미술대학 그래픽 디자인을 전공, 1979년 주식회사 샤켄에 입사했다. 이후 1989년에 스즈키 쓰토무, 가타다 게이이치와 설립한 유한회사 자유공방의 대표이자 글꼴 디자이너다. ㈜다이니폰스크린제조의 히라기노 시리즈, 코부리나 고딕 등을 수탁 제작했으며, 고유 브랜드 '유서체라이브러리'의 유명조체와 유고딕체 패밀리, 유쓰키미다치 명조체, 유교과서체M 등 본문 글꼴을 중심으로 40종 이상의 글꼴을 개발했다. 자유공방은 2002년에 제1회 사토게이노스케현창 수상했으며, 히라기노 시리즈로 2005년 굿디자인상 수상, 2008년 도쿄 TDC 타입디자인상 수상했다. 현재 그는 교토세이카대학 그래픽 디자인 과정 교원이다.



poster. [yuminchoitai pr6n-r] + [yuminchotai family, bunrei-kana, sokyu-kana, ryurei-kana, bunyu-kana]. 2,060 x 2,184. 2011.

torinoumi.osamu.

토리노우미.오사무.鳥海修.

Born in 1955. Graduated from Graphic Design Course of Tama Art University. In 1989 Torinoumi founded Jiyu Kobo with Tsutomu Suzuki and Keiichi Katada where he now works as both the CEO and type designer. Torionumi has designed typefaces like Hiragino series (for Dainipon Screen Mfg., Ltd.) and the commissioned Koburina Gothic. He also designed more than 40 typefaces, focusing on text type designs, as well as producing his own house brand <The Yu-shotai Library> whose releases include the Yu-Mincho family, the Yu-Gothic family, Yu-tsuki Midachi Mincho, and Yu-Kyokashotai M. Jiyu-Kobo received the first Keinosuke Satou award for its activities, the Good Design Award in 2005 for their Hiragino family and the Tokyo TDC Type Design Award in 2008. Torinoumi teaches in the graphic design course at Kyoto Seika Universasity.

Jiyu Kobo is a typeface design company engaged in the production and distribution of so-called "basic" typefaces for the setting of Japanese texts. A "basic" typeface can be defined as one that is universal- as elemental as water and air, and therefore can be used regularly and without worry. Of Jiyu Kobo's works, one full Japanese typeface (*Yu Mincho-tai* R), and four kana typefaces (*Bunrei Kana*, *Soukyu Kana*, *Bunyu Kana* and *Ryurei Kana*) are presented here. Yu Mincho-tai R is a full typeface including the full set of *kana* (Japanese syllabic character sets) and *kanji* (characters derived from Chinese) indispensable for proper Japanese text composition. It was the first original typeface designed and released in 2002 by *Jiyu Kobo*, a work symbolic of the company's creative endeavors. The stylistic universality inherent within the typeface, free of intentional idiosyncrasies, is just one of the remarkable features of this typeface. The typeface's design is intended for longer text settings such as novels. Some noted features of the typeface include the wider bodies of the Chinese-derived kanji characters, stylistically orthodox smaller-sized Japanese kana, and heavier Latin letterforms based on Old Style characters (but being original designs developed by Jiyu Kobo). The mix of different character types is intended for unified text-setting to increase the ease of reading longer texts through optimal legibility and readability, reducing eye strain to an absolute minimum. *Yu Mincho-tai* R Pro6 comprises the complete Adobe Japan 1-6 Character Set (23,058 glyphs), an extended version of the Adobe Japan 1-3 Character Set (9,640 glyphs). This revised version released in October 2011 was far beyond a mere extension due to the addition of a number of individual characters. The typeface was further improved by re-designing a wide variety of the original family's characters; adjusting the scale and elements of kanji glyphs, editing the width of *kana* characters' terminals, recalculating the entire font's side-bearings, recasting punctuation marks and a number of other refinements on not a minute and grand scale. The completeness of *Yu Mincho-tai R Pro6* owes to multiple investigations into the physical form and space of the Japanese visual language and a lengthy iterative process to arrive at detailed adjustments. *Yu Mincho-tai Go-go Kana* and *Yu Mincho-tai 36 point Kana* are also exhibited for reference.

adobe japan 1-6 character set. yu minchotai-r. 2011.

kana typeface. yu mincho-tai go-go kana. 2006.

kana typeface. yu mincho-tai 36 point kana. 2006.

While *Yu Mincho-tai R Pro6* is a revised version of an earlier work, in contrast, the four aforementioned *kana* fonts, *Bunrei Kana*, *Soukyu Kana*, *Bunyu Kana* and *Ryurei Kana*, are all original typefaces designed by Jiyu Kobo from 2009 to 2010 for the typesetting company, *CAPS Co. Ltd*. These *kana* character sets are all designed to be combined with similarly-weighted *Mincho* typefaces for text-setting. Their features: *Bunrei Kana* is a kana typeface specifically designed for text-setting of Modern Japanese literature. The design is inspired by the novel *Kokoro*, a story written by Soseki Natsume, one of the Japanese masters from Meiji-era. *Bunrei-Kana's* feminine-feeling strokes deliberately evoke the graceful strokes of Japanese handwriting from that era. *Soukyu Kana* is designed for setting texts from foreign literature translated into Japanese. The contemporary tendency of increased katakana usage in translated texts is well-considered in the typeface's design. When used in text composition, this typeface's katakana glyphs assist readability and make for better typographic consistency, as well-formed katakana body sizes should be slightly proportionally larger for optical balance.The design of the hiragana glyph characters are cheerful and robust, being well-suited to the katakana and further promoting readability. *Bunyu Kana* is designed for the specific purpose of setting texts from proletarian literature. The unique formation of each glyph's strokes is an important, clearly visualized part of the design. This typeface's individual glyphs are based on the calligraphic quality of Japanese characters influenced by the traditional form of the Chinese visual language. There is nothing unessential in the design- the slim body of the type has a classic appearance and the masculine tone of the design is appropriate for acquiring visual tension in the setting of appropriate texts. *Ryurei Kana* is designed for setting texts of haiku and waka, handwritten forms of literature from the Heian Period (784 to 1185/1192 AD). Thus, the key influencing formal factor is the fluid stroke of a brush or pen, akin to the example of how a Japanese woman in Kimono is suitable for the expression of innate Japanese-ness, or "Wa".

kana typeface. bunrei kana. 2009.

kana typeface. soukyu kana. 2009.

자유공방(字游工房)은 일본어 판짜기를 위한 베이직 글꼴을 제작하는 회사다. '물이나 공기와 같이'라고 형용되는 보편적이고 오래 쓰일 수 있는 글꼴을 목표로 나날이 모색하며 제작에 임하고 있다. 이번에 전시한 글꼴은 한자를 포함한 풀세트 폰트인 '유명조체(游明朝体)R'와 '분레이가나(文麗仮名)', '소큐가나(蒼穹仮名)', '분유가나(文勇仮名)', '류레이가나(流麗仮名)'의 네 가지 가나 폰트입니다. '유명조체(游明朝体)R'은 2002년에 처음으로 독자적으로 개발하여 판매한 서체로 자유공방의 상징이라 할 수 있는 글꼴이다. 수수하고 보편적인 스타일이 특징이며 소설 등의 긴 글을 읽을 때 적합하다. 큰 자면(字面)을 가진 한자와 약간 작고 오서독스한 스타일의 가나, 독자적으로 개발한 약간 굵은 올드 스타일 영문의 조합은 장문을 읽을 때 피곤하지 않도록 배려한 결과다. 이번에 전시한 '유명조체(游明朝体) R Pr6'은 종래 Adobe Japan1-3(9,640자)의 세트였던 것을 2011년 8월에 Adobe Japan1-6(23,058자)으로 자종을(字種)을 확장한 것이다. 그때 한자의 크기나 요소, 가나 획 끝의 굵기, 알파벳 사이드베어링, 약물 등 모든 자종의 디자인을 다시 살펴보고 미세한 조정을 가해 완성도를 높였다. 이번에는 '유명조체 5호(游明朝体五号) 가나'와 '유명조체(游明朝体)36포인트 가나'도 전시했다.

한편, '분레이가나' 등 네 가지 가나 폰트는 조판회사인 주식회사 캡스를 위해 자유공방에서 2009년부터 2010년까지 개발한 것이다. 비슷한 굵기의 한자와 조합하여 사용할 것은 전제로 하고 있으며 각각 다음과 같은 특징이 있다. '분레이가나(文麗仮名)'는 일본 근대문학을 짜기 위한 목적으로 만든 가나 글꼴로 메이지(明治)시대 작가 나쓰메소세키(夏目漱石)의 『마음』을 읽고 그것에 촉발되어 제작하게 되었다. 여성적이고 느긋한 운필이 특징이다. '소큐가나(蒼穹仮名)'는 일본어로 번역된 외국 문학을 짜기 위한 목적으로 제작한 것인데, 디자인 특징은 가타카나가 크게 디자인되어 있다는 점과 히라가나 스타일이 밝다는 것이다. 특히 가타카나를 키움으로써 자주 나오는 가타카나 부분의 조판이 눈에 거슬리지 않게 되었다. '분유가나(文勇仮名)'는 프롤레타리아 문학을 위해 제작했다. 필맥(筆脈)을 살리고 군살을 제거해 늘씬하고 클래식하며 남성적인 스타일이 특징이며 긴장감 있는 판짜기가 가능하다. '류레이가나(流麗仮名)'는 일본 헤이안 시대 하이쿠나 와카(和歌)를 짤 것을 상정하여 제작했다. 기모노를 입은 여성을 방불케 하는 흐르는 듯한 운필이 특징으로 '와(和)'를 표현하는 데 적합합다.

kana typeface. ryurei kana. 2010.

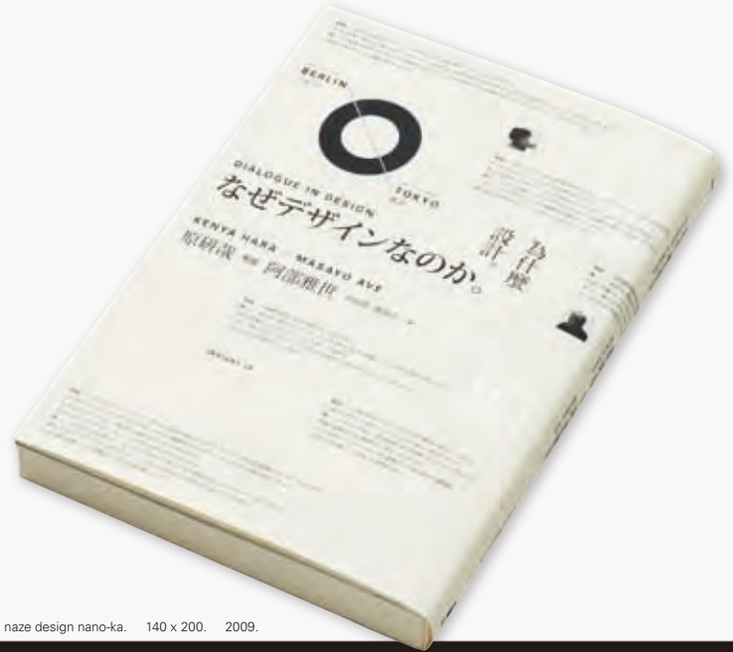
kana typeface. bunyu kana. 2010.

wang.zhihong. china

왕즈홍은 1975년 타이베이에서 출생했으며, 국제 공모전 수상 경력이 많은 그래픽 디자이너로 1995년에 복흥고급상공직학교 광고 디자인학과를 졸업했다. 2000년에 개인 스튜디오(이름)를 열고 다양한 주제의 책과 건축, 영화, 연극 관련 순수 미술 프로젝트 및 이벤트를 위한 그래픽 디자인에 주력해왔다. 2008년부터는 해외도서 전문 출판업을 시작해, 카시와 사토, 아라키 노부요시, 켄야 하라, 야요이 쿠사마, 오틀 아이허 등의 작업을 소개하는 원서의 번역본을 제작하였다. 대만의 가장 권위적인 북 디자인상 금나비상을 5회 수상하였고, HKDA 아시아 디자인 어워드, 도쿄 TDC 우수상 수상 및 홍콩 IDN 디자인 101인에 선정되는 등 다수의 수상 경력으로 국제적인 명성을 얻고 있다.

poster. naze design nano-ka. 520 x 740. 2009.

왕즈홍.王志弘.

Born in 1975 in Taipei, Wang Zhi-hong is an award-winning graphic designer based in Taiwan. He graduated from department of advertisement design at Fu-Hsin Trade and Arts School in 1995. He opened his studio in 2000 and has been specialized in graphic design for books on various subjects and for fine art projects and events, ranging from architecture, film to performing arts. in 2008 launched his book publishing program insight with a trade publisher, featuring translated titles on art and design, such as the works by Kashiwa Sato, Araki Nobuyoshi, Kenya Hara, Yayoi Kusama, Otl Aicher. A five-time winner of Golden Butterfly Awards, Taiwan's highest honor for excellence in book design, Wang has received many international awards and recognitions, including Kaoru Kasai choice winner and bronze awards from HKDA Asia Design Awards, excellent work from Tokyo TDC Annual Awards and one of the Best 101 from Hong Kong IDN Design Awards.

book. naze design nano-ka. 140 x 200. 2009.

To strike a delicate balance between market demands and artistic values, knowing where to draw the line while responding to the market.

시장의 요구들과 예술적 가치들 사이의 섬세한 균형을 찾기위해. 시장에 대응하면서도 선을 그을 시점을 아는 것.

poster. the traveling photo studio. 595 x 420. 2010.

book. a silver moon. 148 x 210. 2008.

To make “words” stand out among other elements of visual design, and to grow audience’s appreciation towards the impact that words can make.

여러 시각 디자인 요소들 사이에서 "단어들"이 부각되도록 만들기 위해. 그리고 단어들이 만들어내는 영향력의 가치를 관객들 알도록.

book. in’ ei raisan. 148 x 210. 2009.

book. until the end of the road. 140 x 213. 2010.

To take my design beyond its form and make it complement one’s life, in the way fine accessories better express one’s identity.

나의 디자인이 그 형태를 넘어서서 개인의 삶을 보완하게 만들기 위해. 작은 악세사리들이 개인의 정체성을 더 잘 표현하듯이.

book. shashin no hanashi. 130 x 190. 2009.

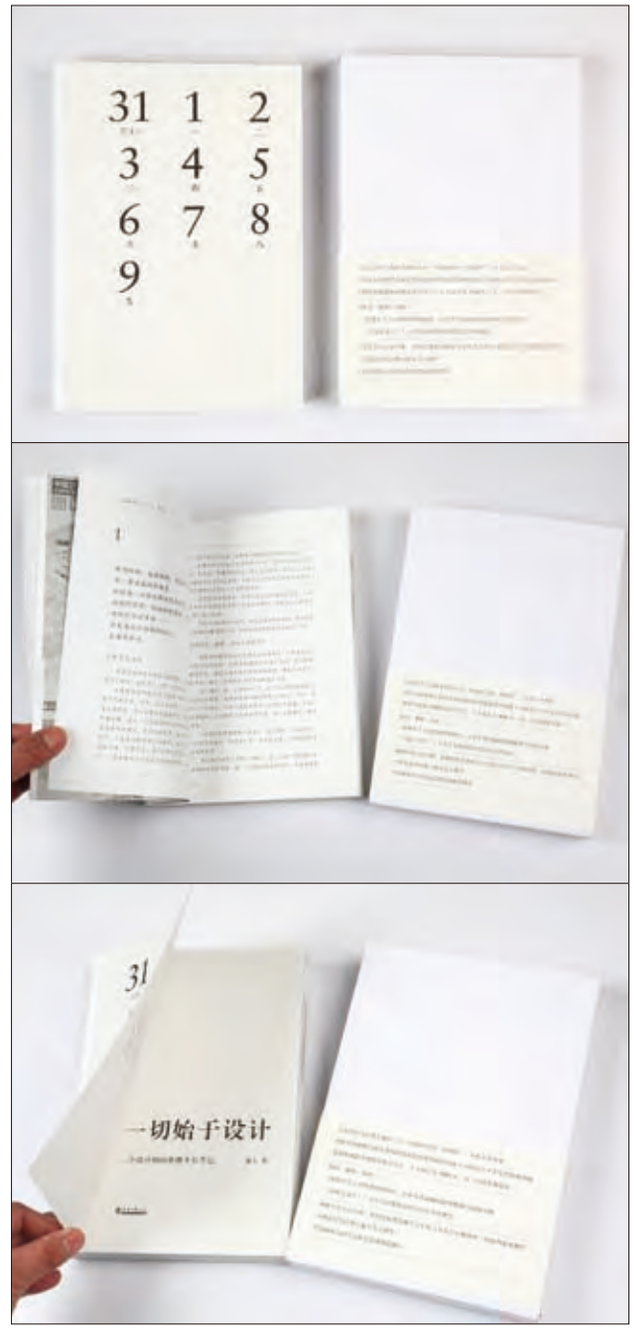
Upon graduation with a Master of Design in 1999, Wang Ziyuan started his career as a lecturer at the Design Department, China Central Academy of Fine Arts (CAFA). Since 2003, he has chaired the Visual Communication Department, School of Design under CAFA. Wang has received a number of important design awards including the Gold Award on the 6th nationwide book design competition of China in 2004 and 'The Most Beautiful Book of The Year' in China in 2004 and 2006. He joined the Image design team as a core member for 2008 Beijing Olympic Game and engaged in designing the color system, pictogram and other basic design elements of imaging for 2008 Beijing Olympic Game. In 2009 when ICOGRADA Congress was held in Beijing, Wang curated the show <Beijing Typography '09>, one of the major academic events in relation to typography in China.

book. typography, unity with new life (2 copies). 170 x 240. 2009.

왕쯔위안.王子源.

wang.ziyuan. china

왕쯔위안은 1999년 석사 과정 졸업 후 중앙미술학원 디자인학원에서 강의를 시작했으며, 2003년부터 그래픽 디자인 전공 학장을 맡고 있다. 2004년 제6회 중국 북디자인상 금상 수상 및 2004년과 2007년 '중국의 가장 아름다운 책' 선정되는 등 다수의 중요한 디자인상을 받았다. 2008년 〈제29회 베이징올림픽〉 이미지 디자인 팀의 핵심 멤버로 참여해 컬러 시스템, 픽토그램, 기본 이미지 요소 디자인 등을 맡았다. 2009년 베이징 〈Icograda 세계 그래픽디자인 대회〉 기간에 열린 중국 타이포그래피에 관한 주요 학술 행사 중 하나인 〈베이징 타이포그래피 2009〉 전시회의 총감독을 맡았다.



book. diary of Shanghai EXPO. 170 x 240. 2010.

Just like the rapid and rough growth of economy in mainland China, design as an accessory of this economic development has been passively engaged into China's societal discourse for an overall modernization. What is the modernity for design in mainland China? How do we cognize the so-called "visual pollution" from the so-called "avant-garde thought" in the discourse as such? And how do we distinguish them?

A quiet attitude towards design in my regard is the most needed. Quietness might let you walk slowly in the process of design, whilst you take the walk, you do have the time to see; whilst to see, you do have the time to think about, to contemplate calmly and to experience slowly; in addition, designing with a cautious attitude is also a necessity to contemplate on what facial expressions of Chinese Typography are, just like feelings not being placed into void. Chinese Typography is related with all kinds of experiences out of acts such as reading and looking, touching and daily living, sometimes those acts showcasing a scientifically neutral nature; sometimes showcasing artistically emotional just like a game; out of this we will be set free. All the work we have done are destined to make typography magic. Placing them in front of your eyes and starting to read: "Sesame, open the door…"

book. blowing smoke and seahorses (7 copies). 170 x 240. 2010.

중국 본토의 가파른 경제 성장처럼 이런 경제 발전의 부수적 요소로서 디자인 역시 중국 현대화 과정에 대한 사회적 담론에 소극적으로 관여해왔다. 중국 본토에서 디자인의 모더니티란 무엇인가? 우리는 이른바 "시각적 공해"와 "전위적 사고"와 같은 담론에 대해 어떻게 인식하는가? 그리고 이들은 어떤 차이가 있는가?

디자인에 대한 신중한 태도도 중요하지만 그보다는 안정적인 태도가 가장 중요하다는 게 나의 생각이다. 안정적 태도는 나로 하여금 디자인 영역을 산책하듯 걸으면서 관찰하고 관찰하면서 생각하게 만든다. 이런 태도는 침착하게 생각하고 서서히 경험하도록 해주기 때문이다. 그렇다면 중국 타이포그래피는 어떤 것인지 생각해보자. 중국의 타이포그래피는 마치 읽고 보고 만지고 일상생활에서 경험하는 모든 것과 연관되어 있다. 때로 그런 행동은 과학적으로 중립적인 태도로, 때로는 예술을 대하는 감성적 태도로 드러나기도 한다. 이러한 유희적, 과학적, 그리고 예술적 본질은 우리를 자유롭게 할 것이다. 우리가 해오고 있는 모든 디자인의 최종 목적은 타이포그래피를 마술로 만드는 것이다. 글자들을 눈앞에 두고 묵념하라, "열려라, 참깨…"

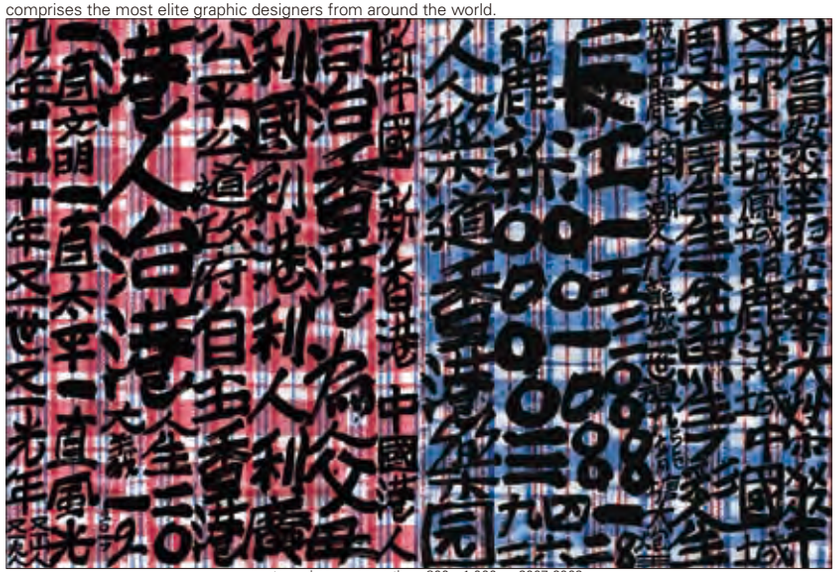
book. art and design literature books (4 copies). 150 x 210. 2007.

book. the world as design. 170 x 240. 2009.

wong.stanley. china

왕스탠리.

born in 1960, stanley wong ping-pui, better known as anothermountainman on the local art scene, is a homegrown artist who received his education and professional training in hong kong. following his graduation from the hong kong technical teachers' college [design & technology] in 1980, stanley worked as a graphic designer for 5 years before embarking on what was to become a productive and rewarding career in advertising. over the next 10 years, he was on the creative teams of some of the most distinguished advertising agencies in town. in 1996, stanley was the first chinese to undertake an overseas position in the asian advertising industry when he became the regional creative director at bartle bogle hegarty [asia pacific] in singapore. he returned to hong kong in 1999 as chief executive officer and executive creative director at tbwa [hk] advertising. in 2000, stanley joined centro digital as chief creative officer/ film director. there, he experienced, for the first time, the joy of directing. two years later, stanley set up threetwoone film production limited, specializing in advertising film production. since then, stanley has produced over 100 tv commercials. in 2007, he established 84000communications. A part from his commitment to advertising, stanley has a passion for fine arts and photography, often focusing his subjects on social issues. his affection for his birthplace is strongly reflected in his art. in recent years, his works on 'redwhiteblue' , depicting the positive spirit of hong kong using the ubiquitous tri-colour canvas, have won critical acclaim both locally and internationally. a selected of the works are permanent collections at hong kong museums, the victoria & albert museum in england and other oversea museums such as holland and china...in twentieth century, he presents as guest lecturer through numerous colleges and universities in local & oversea, eternally contribute to design education is major segment in the rest of his life. in 2005, redwhiteblue travelled to venice as one of the two art works from hong kong presented at the 51st venice biennale. stanley's excellence in photography and fine arts have been recognized in numerous exhibitions and awards. throughout his career, he has won more than 400 awards in graphic design, advertising and fine art at home and abroad. in 2004, stanley was inducted into alliance graphique internationale, a prestigious institution whose membership comprises the most elite graphic designers from around the world.



poster. heaven on earth. 800 x 1,000. 2007, 2009.

1960년 홍콩에서 태어났다. 1980년 홍콩공상사법학원(Hong Kong Technical Teachers' College, design & technology) 디자인응용학과를 졸업하고 그래픽 디자이너로 5년 동안 활동하다 광고업계로 입문했다. 현대광고회사, 엘리트광고회사, JWT에서 일했다. 1996년에 싱가포르로 이주한 후 Bartle Bogle Hegarty에서 크리에이티브 디렉터로 일했다. 1999년에 홍콩으로 돌아와 홍콩 TBWA 대표 및 총감독을 역임했다. 15년간 광고계에 몸담았으며 2000년부터 Centro Digital 크리에이티브 디렉터로 활동했다. 2002년에 Threetwoone Film Production을 설립했다. 왕스탠리는 교육사업을 중요시하여 홍콩 및 세계 각 지역에서 강연을 했다. 사회 문제에 대한 작품에 관심이 많으며, 그의 작품 역시 영국 빅토리아앨버트박물관을 포함, 세계 여러 미술관에 보관되고 있다.

photo. everywhere Kowloon king/everywhere redwhiteblue/the code of Kowloon king. 915 x 1,220. 2007.

form / emptiness

색 / 공

anothermountainman

우일산인(又一山人)*

fire burns. fire stops.

불이 타다. 불이 꺼지다.

flowers bloom. flowers die.

꽃이 피다. 꽃이 지다.

water calligraphy.

수서법*

on and off

켜지고 꺼지다.

it has been in my mind

몇 년 전 광저우 공원에서 처음 본 그 광경은

ever since I experienced the touching feat firsthand

항상 머리 속에 맴돌았다.

in a park of Guangzhou many years ago.

이것이야말로 불법에서 말하는 색과 공의

not just because its cultural history and humanity,

가장 미묘한 관계이다.

not just because its composition and environmental sensitive.

모든 것은 무에서 유로, 다시 유에서 무로 비롯된다.

not just because its zen meditation-like practice.

색즉시공.

it is the most meaningful response to

공즉시색.

the form and emptiness of the Buddhist.

역사와 인문학.

everything from absence to presence,

경제와 환경보호.

and from presence to absence.

이러한 관계의 헤아림은

form itself is emptiness.

선수행의 훈련과 같다.

emptiness itself is form.

색/공/6:34

form / emptiness / 6:34

공/8:58

emptiness / 8:58

심경/62:48

heart sutra / 62:48

개념/우일산인

concept / anothermountainman

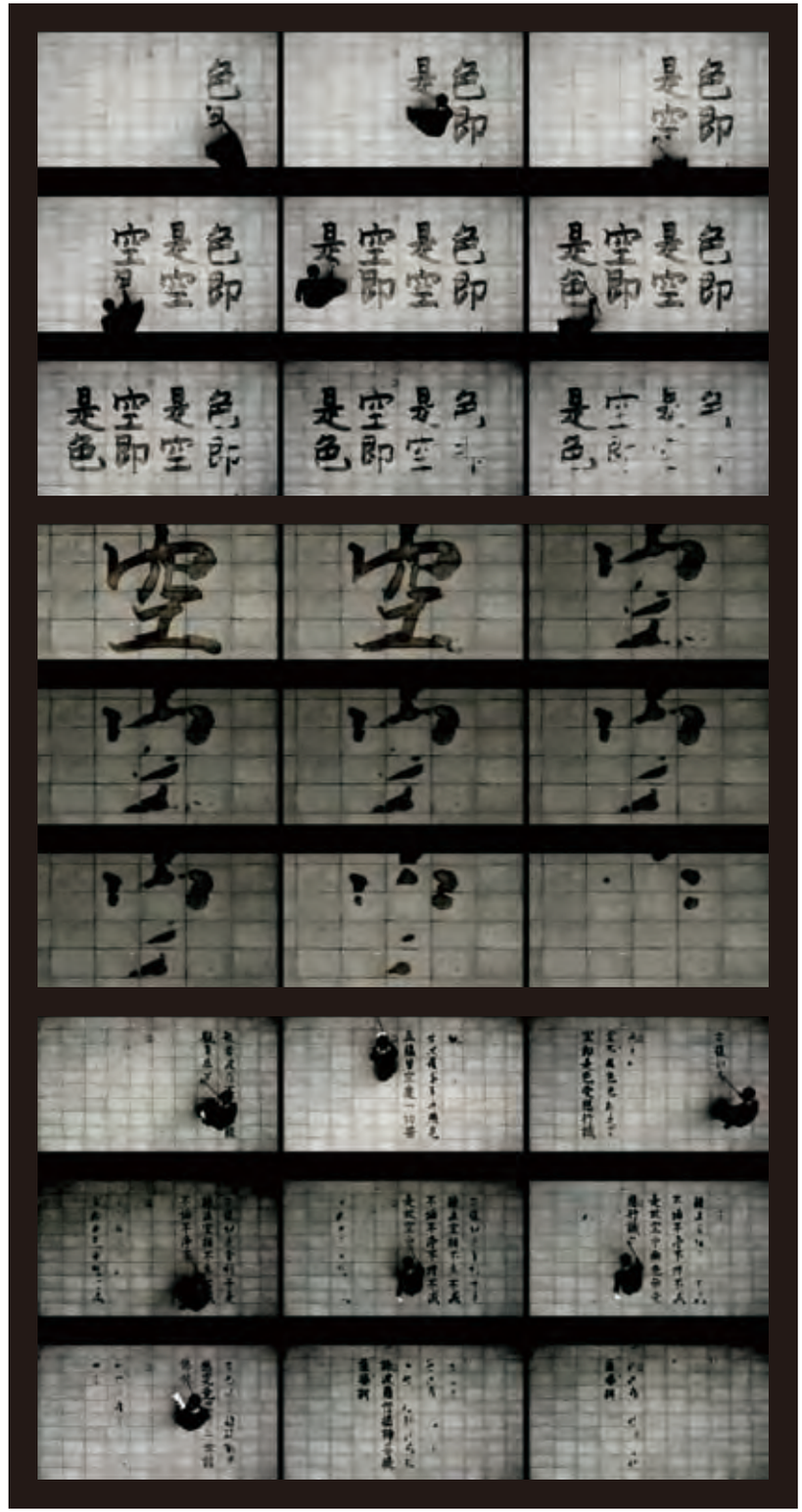
서법/정후이핑(鄭輝平)

calligraphy / zheng hui-ping

음악/궁즈청(龔志成)

music / kung chi-shing

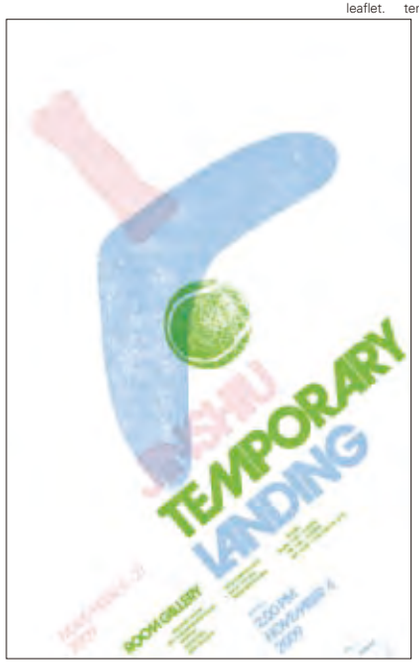
* 우일산인(又一山人)은 왕스량(王士良)이 작품에 자주 사용하는 별명.



workroom. korea

워크룸.

Workroom is a graphic design studio and publisher located in Seoul, Korea. In December 2006, photographer Park Junghun, designers Kim Hyungjin and Lee Kyeongsoo, and editor Park Hwalsung jointly launched the studio. Since then, Workroom has been working with clients mainly in the fields of arts and culture including galleries and museums as well as art biennales and film festivals. The studio has participated in exhibitions such as Beyond Art Festival 2008 and Beijing Typography 2009 while continuing to publish the <Lájka> series which documents works of contemporary artists._____서울 창성동에 위치한 그래픽 디자인 스튜디오이자 출판사다. 2006년 12월 사진가 박정훈, 디자이너 김형진, 이경수, 편집자 박활성이 모여 문을 열었으며 갤러리와 박물관을 비롯해 미술 비엔날레, 필름 페스티벌 등 주로 문화예술 분야의 클라이언트와 작업해오고 있다. 〈비욘드아트 페스티벌 2008〉, 〈베이징 타이포그래피 2009〉 등의 전시회에 참여했으며, 동시대 작가들의 작업을 기록하는 〈라이카〉 시리즈를 출간하고 있다.



leaflet. temporary landing. 310 x 490. 2009.

installation. takeoutdrawing hannam. 2,800 x 3,120. 2010.

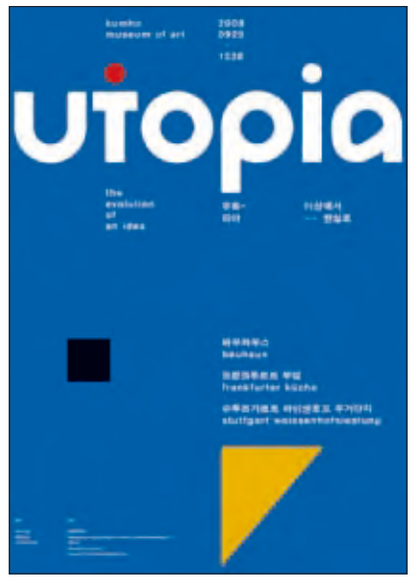
poster. self-portrait. 600 x 840. 2008.

We think typography itself is like an "empty chair." We cannot say that a certain person suits the chair well or not. A chair is a tool to sit on but sometimes it is not. The same applies to typography. It is about language & image but sometimes it is not. What is certain is that typography is a tool to be used for something good as far as possible. Like a chair, the usage of the tool of typography was completed long time ago. Efforts made since then have been kind of surplus efforts.

poster. utopia, the evolution of an idea. 700 x 1,000. 2009.

poster. self-portrait. 600 x 840. 2008.

타이포그래피 자체는 '텅 빈 의자' 같은 것으로 생각한다. 어느 누가 와서 앉는다고 해서 '어울린다' 혹은 '어울리지 않는다'고 단정 지을 수 없다. 의자는 앉는 도구이기도 하지만 그렇지 않기도 하기 때문이다. 타이포그래피도 마찬가지다. 타이포그래피는 말과 이미지에 관한 것이기도 하지만 그렇지 않기도 하다. 한 가지 명확한 점은 그것이 가능한 선한 일에 쓰여야 할 도구라는 점이다. 의자와 마찬가지로 그 도구의 기본적인 사용법은 이미 오래 전에 완성되었다. 그 이후의 노력은 일종의 잉여 노력이다.



poster. utopia, the evolution of an idea. 700 x 1,000. 2009.

book. suh yong-sun. 220 x 270. 2009.

book. the trickster. 225 x 280. 2010.

book. realism in asian art. 225 x 280. 2010.

poster. beginning of new era. 600 x 900. 2009.

Graduated from The Academy of Arts&Design of Tsinghua University (the old Central Academy of Craft Art), Department of Art books, holding a bachelor degree and graduated from the academy of Arts&Design of Tsinghua University, Department of Visual Communication, holding a master degree; used to be vice-director of art department at China Youth Press, and the art consultant of UNICEF (China district). He has taken on the judges including 'Kan Tai-keung Global Chinese Students Design Award', 'Platinum Creative Award' and so on. Now a member of Chinese Artists Association Art Committee of Graphic Design, director, Professor, master tutor of Cheung Kong School of Art&Design Department of Graphic Design; employed as a guest professor of China Central Academy of Fine Arts, The Academy of Arts&Design of Tsinghua University, Beijing Institute of Fashion Technology, Department of the Design and Decoration. He has been globally awarded for design: the gold and bronze medal of Hong Kong Designers Association Biennial of APAC area, National Book Awards, gold medal of Hong Kong International Poster Triennial 2001, the most beautiful books in China, the silver medal of the 7th exhibition of Graphic Design in China, the silver and gold medal of the 6th National Book Design Art Exhibition, and so on. He published his own album <+- 2000 Wu Yong Graphic Design>, issued stamps for 'Centennial celebration of Fudan University', 'Mark the centennial of Chinese Movie' and 'commemorating the centennial of modern Chinese Drama'. He was invited to join the 'Design 300% Design Forum' in Spain, and made keynote speech in 2007 and the 'East Asia Book Design Forum' in Korea.

book. abcdefg~. 1,030 x 728. 2007.

wu.yong. china

우융.吳勇.

1988년 중앙공예미술학원(현 칭화대학교미술학원)에서 북 디자인을 전공하고 2008년 칭화대학교미술학원에서 그래픽 디자인 석사 학위를 받았다. 중국청년출판사 미술편집실 부주임 및 유니세프 중국 지역 예술고문을 역임했다. 칸타이킁 디자인 어워드, 플래티넘 크리에이티브 어워드 등의 심사위원을 맡았으며 1998년 베이징에서 우융디자인실을 열었다. 현재 중국미술가협회 그래픽 디자인 위원회 회원이며 청콩미술대학교 그래픽 디자인과의 학장 겸 교수이며, 중앙미술학원, 칭화대학교미술학원, 베이징복장학원 및 한국 ACA의 객원 교수로도 활동하고 있다. 홍콩 디자이너협회 비엔날레 아태지역 대상 및 동상(2001), 중국 북디자인상(2002), 홍콩 국제 포스터 트리엔날레 금상(2001) 등 국제적인 상을 다수 수상했으며, 2002년에 개인 작품집 『+-2000 우융 그래픽 디자인』을 냈다. '푸단대학교 개교 100주년 기념 우표', '중국 영화탄생 100주년 기념 우표' 및 '중국 화극 탄생 100주년 기념 우표'를 디자인했으며, 스페인 〈디자인300%디자인포럼〉(2007), 한국 〈동북아 북디자인포럼〉(2008), 〈타이베이 국제도서전〉(2009) 등에서 초청 강연을 했다.

This Pictorial quotes from Mr's Dong's calligraphy: 'true' & 'honesty', 'love' & 'happiness', 'beauty' & 'Elegance', just as these simple words imply the people's basic morality. at the same time, mimic the corresponding calligraphy by crumpled newspaper, with the concise and shortly newspaper printing fonts, this pictorial show out the art in calligraphy with powerful and cultural, and the convey information between each words form to a philosophy in Chinese character, as a thought-provoking philosophy.In the layout, using the dialog mode as a guide, and let every arrow points to the news headline on the newspaper. All of the words are shown out both as the calligraphy character and Newspaper character (Oral language words), to reflect the art abstract beauty and cultural richness, not only the meaning on the surface of the text. As similar to newspaper's language,oral language is in everywhere of our life.At the same, with the influence of informationization, cause unconsciously us to attention on the handwriting just like calligraphy and daily writing more less. The existence of this phenomenon is real.What shall we lose? It has no corretly answer, This is still a object which need us to solve._____이번 시리즈의 포스터에서는 신문지를 구기고 뒤틀어 서예글씨를 모방하였고, 동선생님의 서예글씨인 '진(眞)'과 '성(誠)', '애(愛)'와 '낙(樂)', '미(美)'와 '아(雅)'자를 나타내었다. 그 이유는 글자에 함유된 은유가 인간의 기본 품성을 나타내고 짧고 빠른 속도로 인쇄된 글자와 역량 있는 문화유산인 서예 글씨가 서로 호응하며 나타난다. 신문에 인쇄된 문자가 전달하고자 하는 각종 뉴스를 한 자의 형태로 함축하면서 철학적으로 비교하고자 하였다. 포스터에서 보이는 통속적인 말 풍선 모양은 시각적 부호로 사용하고, 이 말 풍선 꼬리부분을 신문의 타이틀에 향해져 숨겨진 어두운 의미를 담으려고 했다. 문자는 서예의 형식과 신문에 나타나는 언어의 형식(구어체)을 동시에 보여줌으로써 추상미와 문화의 풍요로움을 느끼고 문자의 의미이상을 담아내고자 했다.

신문에 쓰여지는 언어와 유사한 구어체 문자는 우리 생활을 충만하게 하지만 정보화 시대의 환경과 영향은 우리도 모르는 사이에 책에서 보이는 서면 체와 서예 체 그리고 손 글씨를 가볍게 여기고 있다. 이러한 현상은 실제로 존재하고 있으며 이런 현상에서 우리는 무엇인가를 잃고 있는 건 아닌가? 생각해 보아야 할 것이다. 아직은 정확한 답안은 없지만 우리는 지속적으로 고민하고 관찰하며 찾아가야 할 것이다.

poster. future. 728 x 1,030. 2007.

poster. the protection of children. 728 x 1,030. 2007.

poster. ingenuity follows nature-3. 728 x 1,030. 2007.

poster. ingenuity follows nature-4. 728 x 1,030. 2007.

poster. ingenuity follows nature-5. 728 x 1,030. 2007.

poster. ingenuity follows nature-6. 728 x 1,030. 2007.

xiaomage.+.chengzi.

china

xiaomage+chengzi studied in Graphic Design Department, College of Fine Arts Tsinghua University from 1996 to 2000. Their works received prizes in domestic and foreign design competitions include: ADC New York Annual Awards, the Most Beautiful Book Prize, Shenzhen GDC Biennial, The National Book Design Prizes, Hong Kong Designer Association award, D&AD prizes, The Most Beautiful Books in China, and so on. They participated in group exhibitions such as <Beijing Typography 09>, <Get It Louder>, <X>, <70/80 Design Exhibition> and <40 Contemporary Chinese Book Designers>, etc._____

Xiaomage.

book. hard-boiled wonderland and the end of the world. 230 x 235. 2010.

chengzi.

샤오마거+청쯔.小马哥.+.橙子.

_____샤오마거와 청쯔는 1996부터 2000년까지 칭화대학교미술학원에서 그래픽 디자인을 전공했다. 그들의 작업은 뉴욕 ADC 은상 및 동상, 라이프치히 국제도서전 세계에서가장아름다운책상, 선전 그래픽디자인(GDC)비엔날레 대상, 제6회 중국 북디자인 금상, 홍콩디자이너협회(HKDA) 은상, D&AD에서 두 번의 상을 받았다. 또한 중국에서 가장아름다운책으로 5회 뽑힌 바 있다. 〈베이징 타이포그래피 2009〉, 〈Get It Louder 2007〉, 〈X 전〉, 〈70/80 디자인 전〉, 〈북디자인 40인 전〉 등의 전시회에 참여했다.

Take paradox and entanglement as the starting point. Different kinds of unicolor illustrations are taken from the recreation of artist's installation works. Design the Chinese character styles in a way of contradiction space and design the space of literal titles with the method of space frame, showing that the artist's work takes installation as the main tool.

The Method of Paradox 2011

book. the method of paradox. 285 x 285. 2011.

book. odyssey: architecture & literature. 165 x 235. 2009.

역설은 디자인의 출발점이다. 각종 단색 일러스트는 예술가들의 설치작품을 재창조 함으로써 이루어 진다. 모순된 공간에서의 중문폰트를 디자인하는 방법, 프레임 공간 안에서 문자 텍스트를 디자인 하는 방법, 이처럼 어떻게 배치할 것인가는 예술가 작품을 반영하는 중요한 수단이 되고 있다.

〈역설의 방식〉(2011)

Graphic Designer. Born in 1948 in Chiba Prefecture. Entered the Kuwasawa Design School in 1972, specializing in living design. Started his own design firm after leaving Cosmo Public Relations Corporation. Currently Yamaguchi is the head of Yamaguchi Design Office. In 2000 he began contemporary paper-folding based on traditional designs as head of the Origata Design Institute. Major projects include the complete 100 book designs of the series <Sumaigaku Taikei (Survey of the Science of Living)>. He served as art director of the architectural journal <SD>, and was also responsible for the redesign of the series SD Sensho. Author of <Wax-White Wane>, Co-author of <Rei no Katachi>, <Oru, Okuru (Fold, Offer)>, <Hanshi de oru Origata Saijiki>, <Nihon Mingeikan e Ikou (Japan Folkcrafts Museum)>, and other works. Since 2004 he has worked as art director and planner for exhibitions at the Matsumoto City Museum of Art and at gallery AXIS in Tokyo. His recent exhibitions include <Sutoto Katachi (Material and Form)> and Takeo Paper Show (2010).

1948년 치바에서 태어났다. 1972년 구와사와 디자인 연구소 리빙디자인과를 입학했다. 학교를 졸업한 후 (주)코스모피알을 거친 뒤 야마구치 디자인사무소를 설립했다. 2000년부터 전통적인 '오리가타(折形, 접기)'를 현대 생활의 접목을 연구하는 오리가타 디자인연구소를 설립했다. 대표적인 작업으로 『삶의 백과사전』 전 100권 책 디자인, 가고시마출판회의 잡지 『SD』의 아트 디렉션, SD총서의 리뉴얼 디자인 등이 있다. 저서 『백의 소식』, 공저 『예의의 형태』, 『접어, 보내다』, 『전통 종이로 접는 종이접기 세시기』, 『일본 민예관에 가자』, 『오리가타 디자인연구소의 신, 포결도설』등 다수. 집필했다. 또 2004년 마츠모토시 미술관과 악시스갤러리에서 개최된 〈재료와 모양 전〉, 〈다케오 페이퍼쇼 2010〉의 아트 디렉터로 활약했다.

poster. deuxsieme exposition de la poesie visuel a paris. 728 x 1,030. 1998.

book. grandfather's envelopes. 148 x 210. 2007.

yamaguchi.nobuhiro. japan

야마구치 노부히로 山口信博

'심심하다(simsimhada/boring)' in Korean is used negatively, to mean 'boring, no fun, insipid'; losing among winning and losing, weak among strong and weak, slow among fast and slow. Likewise, among '正(sei/positive)' and '負(hu/negative)' we have been seeking for '正' and denying '負' to be unworthy. We have been seeking for success and avoiding failure, seeking for fitness and avoiding illness. The world is composed of two opposite terms, as '正' has been believed to be valuable and '負' to be unworthy. But is it really true? The two terms may not be confrontations but rather one and equivalent being. I begun so think so after an incident of failing typesetting.

I acquired British Anada 8x5 and tried studying typesetting. I bought four letters of my name in 40 point size Iwata Myungjo type. However, I had totally forgotten about filling up the white space with leads, quadrat, justifier, furniture, etc. I was so concerned with the visible letters, '正', that I had not thought about the rest white spaces. To place 40 point types in a space, multiples of 8 point or 10 point leads are needed. 7 point or 9 point multiples result remainders, thus 40 point types can not be fastened. Multiples of 8 point lead fragments fill up to create white space, which fasten and support 40 point types. The visible portions are supported by invisible portions, and invisible portions become valid by the visible portions. It is a mutual help. When typesetting, both letter and white space are one and equivalent being.

Since then, I have been conscious about '負'. In '図(zu/figure)' and '地(chi/ground)', I became aware of '地' portion as well as '図' portion. This is my design principles, my world perspective, and even my way of living. Among the overflowing 'strong', 'bright', 'heavy' designs, I aim for '심심한' designs which can become one and equivalent being.

book. 1×1=2. 148 x 210. 2007.

poster. kitasono katsue. 728 x 1,030. 2006.
poster. the concrete poetry of niikuni seiichi. 728 x 1,030. 2008.

한국말로 '심심하다'는 '지루하다' 혹은 '재미없다', '싱겁다' 등 부정적으로 쓰이는 말이다. 이기고 지는 것 중 지는 편. 강하고 약한 것 중 약한 편. 빠르고 느린 것 중 느린 편. '정(正)'과 '부(負)'에서 말하자면 '정'을 구하고 '부'는 가치 없는 것으로 부정됐다. 성공을 찾고 실패를 피하며, 건강을 찾고 병을 두려워해 왔다. 세상은 두 항의 대립으로 이루어져 있으며 '정(正)'이야말로 가치가 있고 '부(負)'는 가치가 없는 것으로 믿어왔다. 그것은 사실일까? 오히려 두 항은 대립하는 것이 아니라 두 항은 일체이며 동체(同体)인 것은 아닐까? 그렇게 생각하기 시작한 것은 활판 조판에 실패한 사건 후부터다.

영국제 아다나8×5를 입수하고 활판 조판을 공부하려고 했다. 내 이름 「山口信博」의 네 글자 활자를 이와타 명조체(岩田明朝体) 첫 호 40포인트로 각 한 글자씩 구입했으나 인테르, 쿼드, 조스(ジョス- 번역자: 이것은 한국말로 뭔지 모르겠습니다), 포맷스테그 등 여백에 채울 것들은 까맣게 잊어버리고 있었다. '정(正)' 즉 눈에 보이는 문자에만 신경 쓰는 나머지 여백에 대해 떠올려보지도 않았던 것이다. 40포인트의 문자를 공간 안에 고정하기 위해서는 여백 부분에 8포인트 혹은 10포인트 배수의 채울 것이 필요하다. 7포인트나 9포인트 배수로는 끝수가 생겨 40포인트 문자는 공간 안에 고정되지 않는다. 8포인트 배수의 납 조각이 채워져 여백이 되면서 40포인트 문자를 고정·지지하고 있다. 보이는 부분은 보이지 않는 부분에 의해 지지되고, 반대로 보이지 않는 부분은 보이는 부분에 의해 성립된다. 상부상조하는 것이다. 문자와 여백은 바로 조판으로서는 일체이며 동체였다.

거기서부터 여백이라는 '부(負)' 부분, 도(図)와 지(地)로 말하면 '지(地)'부분 또한 '도(図)' 부분과 더불어 동시에 의식하게 되었다. 이는 내 디자인의 원리이며 동시에 세상을 바라보는 관점이며 사는 방식이기까지 하는 것 같다. 세상에 넘쳐나는 '강하고', '밝고', '짙은' 디자인에 대하여 일체가 되며 동체가 되는 '심심한' 디자인을 지향하고 있다.

book. naked shapes. 148 x 210. 2009.

book. wax-white-ware. 148 x 210. 2006.

yamamoto taro. japan

야마모토.타로.

Taro Yamamoto received a BFA from Musashino Art University in 1983, where he studied the history and art of typography. After a stint doing type development with Morisawa, he joined Adobe® in 1992 as Manager of Japanese Typography. In addition to management and engineering tasks, he led the design team that produced Adobe's original Japanese typefaces, including Kozuka Mincho and Kozuka Gothic, under the artistic direction of Masahiko Kozuka. One of the recent projects in which he was involved was the Kazuraki® typeface designed by Ryoko Nishizuka. It is an innovative true-proportional Japanese font. He has written an article on P. S. Fournier that appeared in An Encyclopaedic Collection of Typefaces. As a member of the Society of Typography, Japan, he has also written papers on typography for The Journal of the Society of Typography, Japan since 2007. Taro Yamamoto is also the ATypI country delegate for Japan. In 2008, he was awarded the 1st Motogi Shozo Prize by the Society of Typography for his paper on the standardization of type body sizes. In 2010, he supervised the Japanese version of Penguin by Design written by Phil Baines and translated by Noriko Saito, and designed by Yoshihisa Shirai. Also, Taro Yamamoto was involved in the typesetting work for Helmut Schmid and Wolfgang Weingart's article "a correspondence prompted by the japan typography annual" on TM No. 5 in 1986. His main papers written for The Journal of The Society of Typography, Japan are as follows:

"Considerations on the Size of a Character in Typography",
The Journal of The Society of Typography, Japan. (Tokyo: The Society of Typography, 2007)
"Considerations on the Definition of Typography by Stanley Morison",
The Journal of The Society of Typography, Japan. (Tokyo: The Society of Typography, 2008)
"Considerations on the Preface of the Joyo Kanji List",
The Journal of The Society of Typography, Japan. (Tokyo: The Society of Typography, 2009)
"Fragmental Notes on 'Electronic Books'",
The Journal of The Society of Typography, Japan. (Tokyo: The Society of Typography, 2010)

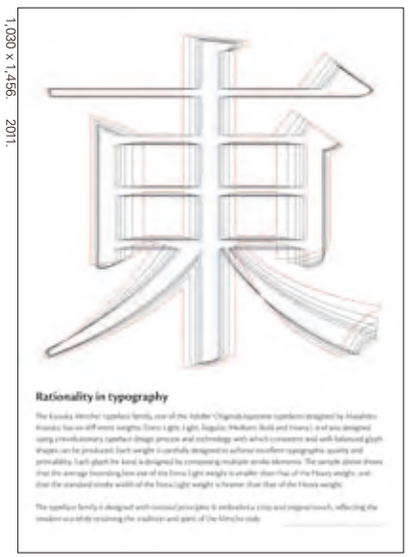
야마모토 타로는 무사시노미술대학에서 타이포그래피와 역사를 연구하고 1983년에 졸업했다. 주식회사 모리사와에 취직하여 글꼴개발 및 광고 등의 업무를 맡는다. 1992년에 일어 타이포그래피 매니저로서 어도비시스템즈 주식회사에 입사. 글꼴 관련 기술 개발·기획·관리 업무에 종사하며 〈고즈카명조(小塚明朝®)〉 및 〈고즈카고딕(小塚ゴシック®)〉을 포함한 어도비 오리지널(アドビ®オリジナル) 일어 글꼴을 〈고즈카마사히코(小塚昌彦)〉씨 지도 하에 개발했다. 야마모토가 최근 관여한 일 중 하나로 Nishizuka Ryoko(西塚涼子)가 디자인한 〈가즈라키(かづらき®)〉 글꼴이 있다. 이 글꼴은 참으로 프로포셔널한 일어 글꼴이란 뜻에서 혁신적이다.
한편 개인 작업으로는 『구문서체백화사전(欧文書体百花事典)』에 P. S. 푸르니에에 관한 기사를 기고. 또 타이포그래피학회 회원으로 〈타이포그래피 학회지〉에 2007년부터 논문을 기고하고 있다. 2008년에는 활자 몸체 사이즈 표준화 역사에 관한 논문으로 모토기쇼조상(本木昌造賞)(타이포그래피학회)을 수상. 2010년에는 필 베인즈 저 〈펭귄북스 디자인〉 (일어판, 사이토노리코(齋藤慎子) 역, 시라이요시히사(白井敬尚)디자인)을 감수했다. 또 1980년대에는 헬무트 슈미트씨와 볼프강 바인가르트씨의 TM No. 5, 1986년 잡지 기사「일본 타이포그래피 연감으로부터 시작된 왕복서간(往復書簡)」 조판을 담당했다. 『타이포그래피 학회지』에 기재된 야마모토 타로 논문은 이하와 같다.

「타이포그래피에서의 문자 크기에 관한 고찰」, 『타이포그래피 학회지』, 타이포그래피학회, 2007년
「Morison의 타이포그래피 정의에 관한 고찰」, 『타이포그래피 학회지』, 타이포그래피학회, 2008년
「『상용한자표(常用漢字表)』「머릿말」에 대한 고찰」, 『타이포그래피학회지』, 타이포그래피학회, 2009년
「소위 전자책에 관한 단편적 고찰」, 『타이포그래피 학회지』, 타이포그래피학회, 2010년

What is typography?

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands. Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book", even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book. But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all. A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly. Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc.But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter.At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology. In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two glyph IDs for "f" and "i" may be converted again into a single glyph ID number, which represents one "fi" ligature. The glyph ID of the "fi" ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph's outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned "rasterizer" software, and finally, you will get a bitmap of the ligature

"fi" displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as "a") needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this "modern" problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page. Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn't mean that they need to be experts of writing systems in the world.For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments. Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most mark-up languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it. In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

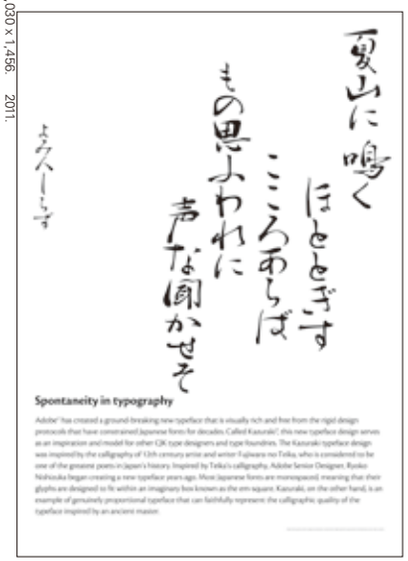


타이포그라피는 무엇인가.

오늘날 변화했다고 생각하는가.스텐리 모리슨이 1920년대에 '타이포그래피의 첫번째 원칙'에서 언급한 타이포그래피 정의가 더 이상 전혀 유효하지 않는다고 생각한다. 그러나 타이포그래피의 세계는 확장되었다. 그가 활동하던 때에는 디지털 폰트들이 사용되는 휴대전화가 없었다. 힙합 음악가들이나 해비메탈 락앤롤 밴드들을 소개하는 유명한 음악 잡지도 없었다.

오늘날, _____ 타이포그래피는 더 이상 인쇄물만을 위한 것이 아닌, 전자 책이나 인터넷을 포함한 뉴미디어를 위한 것이다. 이러한 변화에 대해 어떻게 생각하는가.잠깐, 잠깐만 기다리라. 가까운 미래에 더 많고 많은 새로운 전자 책이나 잡지들이 만들어지고, 배포되고, 읽힐 것이라는 것에는 전적으로 동의한다. 그러나, 책들이 다른 뭔가로 대체될 것이라고 생각하진 않는다. 지금 우리가 경험중인 매체의 변화는 책 자체의 개념 확장에 필요한 것이다. 만약 뉴미디어가 전통적인 책과 무관했다면 이는 '전자 책' 혹은 'e-북'이라 불리지 않았을 것이다. 인쇄된 책이 아닐지라도 우리는 '책'이라 부르고 싶어하는 것 같다.

그러나 _____ 전자 책과 인쇄된 책은 매우 다르다. 타이포그라퍼들과 북 디자이너들은 새로운 형태의 책을 위한 방법과 기술 등 새로운 많은 것들을 배우는 것이 필수적이지 않을까.의심할 여지 없이 그렇다. 그러나 기다리라 했다. 전자 책 혹은 전자출판의 새로운 기술로 들어가기 앞서, 우리는 먼저 인쇄된 책으로부터의 경험들을 재검토하고 재평가해야 할 필요가 있고 생각한다. 인쇄된 책들이 우리에게 어떤 가치들을 제공했었는지도.훌륭하게 인쇄된 책은 우리가 만질 수 있는 좋은 질감을 갖는다. 오프셋으로 일반적 인쇄가 된 부드러운 표면은 자체적인 아름다움을 가지고 있으며, 활판인쇄된 것 또한 그 독특한 질감을 제공한다. 페이지들 위에는 글자들의 조화로운 리듬이 구성되고 인쇄된다. 인쇄물들이 접지를 통해 여러 첩으로 만들어지고 제본되고 책이 탄생한다. 조각과 마찬가지로 책은 다양한 물질들로 구성된 입체적인 물건이며, 다양한 각도에서 볼 수 있고 직접 손으로 살펴볼 수 있다.



좋아, 이제 디지털 타이포그래피에 대해 이야기해보자. 타이포그래피 분야에서 디지털 기술의 가장 큰 혜택은 무엇인가.디지털 기술의 도래 덕에 글자 사이 공간을 아주 세밀하게 제어할 수 있게 되었다. 또한, 글자를 배치하고 구성하는 자유를 주었다. 글자 외에 이미지, 색, 질감, 그래픽 도형 등 다양한 인쇄 요소들을 자유롭게 혼합하거나 겹칠 수 있다. 그러나 디지털 타이포그래피의 모든 과정은 바이너리 비트 조합을 필요로 한다는 것을 잊어서는 안된다. 예를 들어, 스크린에 보이는 작은 글자 조차도 비트로 구성된 것이다. 만약 디지털 아웃라인 폰트들 경우의 비트맵은 '레스터라이져' 혹은 '스켄 컨버터'라는 소프트웨어로 만들어진 것이다. 어도비의 엔지니어들은 레스터라이져 소프트웨어 품질을 향상시키기 위해 매일 열심히 일하고 있다. 이는 다양한 디스플레이 기기들 상에서 우리의 글자들이 좋아 보이고 가독성 있게 하기 위함이다. 스켄 컨버전은 오늘날 타이포그래피 기술 분야에 있어서 아주 중요한 기반시설이다.

어찌보면, 디지털 타이포그래피는 코딩된 글자 인풋을 디스플레이 스크린 상의 비트맵 패턴으로 변환하는 간단한 과정이다.이는 간단한 과정은 아니다. 그러나 한편으로는 합리적이고 논리적인 과정이다. "f"와 "i"를 입력하면 추상적인 라틴 알파벳 문자들을 상징하는 두 글자의 코드들은 폰트가 현재 사용하는 테이블 맵의 해당 글리프 아이디 번호로 변환된다. "f"와 "i"의 두 글리프 아이디는 연자 "fi"를 상징하는 단일 글리프 아이디 번호로 다시 변환될 수 있다. 연자 "fi"의 글리프 아이디는 폰트 파일 안의 아웃라인 저장 위치를 안내하는 주소 정보로 다시 변환된다. 그 후, 아웃라인 정보는 위에 명시한 "레스터라이져" 소프트웨어를 통해 처리되며, 비로소 스크린에 연자 "fi"의 비트맵을 얻게 되는 것이다. 한편, 디지털 타이포그래피는 인간 요소들과 시각적 인지를 다루어야 할 필요가 있다. 금속활자 시대에 대부분의 경우 글라프 메트릭스는 (예를 들어 "a") 모든 크기로 디자인되고 생산되어야 했다. 그러나 덕분에 대상 크기에 최적화된 글자로 디자인될 수 있었다. 예를 들어, 8pt로 디자인된 글자는 12pt 글자에 비해 비교적 두꺼운 세리프, 넓은 장평, 넓은 사이드베어링(글자 사이 공간)을 가져야 한다. 그래야 작은 크기에서 글자가 더 나아보기기 때문이다. 기계식이든 사진식이든 전자식이든 폰트 회사들이 자동 크기조절 기법을 사용하기 시작한 후에 금속활자 시대에 만들어진 시각적 최적화는 잊혀져버렸다.

진지한 타이포그라퍼가 시각보정을 위해 할 수 있는 것은 고작 글자 사이 공간을 고르게 하기 위해 간격을 느슨하게 풀거나 조여주는 조정에 제한되었다. 이러한 "현대" 문제를 피하기 위해 폰트 자족 안에는 다수의 글자 크기 종류를 위해 다수의 폰트들이 디자인되어있는 경우도 있다. 그러한 예제 중 하나는 다음 페이지에서 볼 수 있다. 〉 디지털 커뮤니케이션 기술이 국가도 문화도 다른 수십억 세계 인구에 의해 사용되면서 오늘날 상호문화습득은 중요한 이슈가 되고있다. 미래 타이포그래피의 형태에 어떤 영향을 줄 것인가.다양한 스크립트들이 타이포그래피와 공존하거나 밀접한 관계를 갖을 수 있다. 오늘날의 타이포그라퍼들이 이를 이해해야 한다는 것은 명백하지만, 세계의 문자에 대해 전문가여야 한다는 뜻은 아니다. 예를 들어, 라틴 알파벳과 일본어 문자를 사용하여 글을 작성할 때, 기본 언어가 일본어라면 라틴 알파벳 문자들은 일본어 문자들의 무게 중심선에 맞춰 상대적으로 배치되어야 할 것이다. 오늘날 우리는 인디자인같은 소프트웨어 상에서 오픈타입 폰트들을 통해 이를 반자동으로 조절할 수 있다. 라틴 알파벳 오픈 타입 폰트는 일본글자 높이(EM body)의 위치 정보를 포함하기 때문이다. 그 정보를 가지고 응용 프로그램은 약간의 조절이 가능해진다. 대부분의 경우 다음페이지에서 보여지는 것과 같이, 라틴 알파벳 대문자의 평균 높이가 일본어 문자 글줄의 평균 높이에 정렬되기 위해 그 하단 기준선을 이동한다. 그러나 이 것은 라틴 알파벳 하단 기준선을 일본어 문자 글줄에 맞춰 위치하게 하는 경우에만 가능하다. 라틴 알파벳과 일본어 문자간의 글자 크기 혹은 획 굵기의 부조화는 수동 조절을 필요로 할 수 있다.

어떤 이들은 전자출판은 그래픽 디자이너들과 타이포그라퍼들의 약할을 약화할 것이라고 생각한다. 생산과 출판 과정에서 프로그래머들이 중요한 역할을 하게 될 것이기 때문이다. 이러한 비관적 입장에 대해 어떻게 생각하는가. 인터넷 웹페이지와 전자책에 모두 사용되는 HTML과 같은 마크업 언어들은 내용과 스타일의 분리 원칙에 근거한다. 웹 도큐먼트들의 수신자 입장은 스타일과 타이포그라픽, 시각적 모습을 제어할 수 있다. 모든 사용자는 스스로 스타일 사양을 설정할 수 있다. 그러나 대게는 소프트웨어의 리더 혹은 뷰어 개발자에 의해 기본 프리셋 스타일로 설정되어있다. 오늘 날, 커뮤니케이션과 소셜 네트워크 서비스에서는 컨텐츠 정보가 드라마틱하게 수신되고 독자의 소프트웨어에 업데이트된다. 그리고 수신자 측은 그 컨텐츠가 어떤 스타일로 보여져야할 지를 결정한다. 그러나 당신은 오늘날의 뉴미디어 타이포그래피에 만족하는가? 만약 현재 뉴미디어에서 보여지는 타이포그래피에 만족하지 않는다면, 이는 그 뉴미디어는 진지한 타이포그라퍼들과 그래픽디자이너들을 시급히 필요로한다는 것을 말한다. 왜냐하면 그 외에는 누구도 더 이상 개선할 능력이 없기 때문이다.

결론으로, 다시말해 타이포그래피란 무엇인가?타이포그래피는 작가들과의 시공을 초월한 소통을 가능케 하는 도구이다. 또한, 타이포그래피는 잊을 수 없는 심미적 경험을 제공하는 무언가이다. 영원히 그 어떤 것도 이 두 가지 원칙을 바꿀 수 없다.

typojanchi2011seoul_taroyamamotonew.pdf (presentation) 2011 1
taro yamamoto's presentation for the typojianchi 2011.

book. 210 x 297.
the journal of the society of typography, japan, 01. (tokyo: the society of typography, 2007) designed by joji sugishita. 2007.
the journal of the society of typography, japan, 02. (tokyo: the society of typography, 2008) designed by joji sugishita. 2008.
the journal of the society of typography, japan, 03. (tokyo: the society of typography, 2009) designed by joji sugishita. 2009.
the journal of the society of typography, japan, 04. (tokyo: the society of typography, 2010) designed by suguru watanabe. 2010.

book. the japanese version translated by noriko saito, designed by yoshihisa shirai, and published by bruce interactions, inc. of the book: phil baines. penguin by design: a cover story 1935–2005. (london: penguin books, 2005). 148 x 210. 2010

서예가인 여태명 작가는 국립현대미술관에서 열린 〈한·중·일 수묵의 향기 초대전〉, 중국미술관에서 열린 〈제1회 베이징 비엔날레〉(2003, 중국미술관) 등의 국제전시에 참여했으며 전주·서울·베이징·선양·파리·베를린 등지에서 14회의 개인전을 열었다. 또 『여태명 예술실천』, 『한글서예』 등 10종의 책을 냈다. 그의 작품은 국립현대미술관, 중국미술관, 독일교통역사박물관, 칠레대사관 외무성, 러시아 모스크바 동양미술관, 모스크바대학, LA UCLA, 하와이대학교, 예술의전당, 서울서예박물관, 국립전주박물관, 중국노신미술대학 미술관 등에 소장되어 있다. 현재 원광대학교 미술대학 서예, 문자예술학과 교수이고 중국 노신미술대학 객원 교수직을 맡고 있으며 한국 캘리그래피디자인협회 회장직을 맡고 있다.

여태명.余泰明.

yeo.tae-myung.

korea

Korean calligrapher. Participated international exhibitions such as <Koreas, China, Japan Indiank-ink's Perfume Invitation Exhibition> in Seoul and <2003 The 1st Beijing Biennale> in Beijing. He held 14 times solo exhibitions in Jeonju, Seoul, Beijing, Shenyang, Paris, Berlin and published 10 books including Yeo Tae-myong Art Practice , Hangul Calligraphy and etc. His works are collected by various of museums such as Germany Transportation History Museum, Ministry of Foreign Affairs in Chile Embassy, Moscow Oriental Art Museum in Russia, Moscow University, L.A UCLA University, Hawaii University, Seoul Calligraphy Museum in Hall of Art, Chungwadae, National Jeonju Museum, National Traditional Music Hall, Chinese Art Museum, He is professor at Fine Art Division, Won-kwang University and also emeritus professor at Luxun Academy of Fine Arts, China. He is the president of Korea Calligraphy Design Association.

poster. flame. 700 x 990. 2011.

poster. fire flower. 700 x 990. 2011.

poster. fire flower of east asia. 700 x 990. 2011.

a work of art. deep-rooted tree deep-springed water. 900 x 300. 2001.

I am a Korean calligraphy artist as well as a calligraphist.

As a figure to have maintained a job as artist for a long time, I personally think that any artist, at least any person regarded art as a job, cannot find out some pleasure from repeated working. With an evolved working through an endlessly repeated change, I do express myself. In the past I had been astray owing to being tired with repeated imitating working. At that time when I aspired for 'novelty', I discovered a calligraphy book freely written by any grandmother and grandfather at an antique shop in which I casually dropped.

Although that it was really a chance and bond was always beside of us, we did not know its true value unintentionally because that it was used as a kindling or a cigarette or toilet paper as I saw when I was young.

For example, there was hosted Korea·China·Japan Calligraphy Invitational Exhibition memorizing the 600th anniversary of paper invention, which was sponsored by German Transportation History Museum in 1990. At that time, the curator who saw Korean artworks asked me, "Why do you display Chinese artworks? Isn't there your native calligraphy?" As soon as I respond to this question with Hangul artworks that I carried from Korea, he astonished and admired with a saying, 'Respectful! Good feeling!' That curator who saw Hangul for the first time was surprised by the fact that it is Korean native character and culture, and marvelled an excellent character of Hangul from the standpoint of plasticity. From that occurrence, even now I feel pride in that Hangul is ours, so that I became to pay more attention to Hangul artworks.

To speak more about character of Hangul, it is divided into Kwanbang and Mingan patterns as six or seven patterns as for Chinese character. Kwanbang pattern implies the used one in public office, which seems orderly as if gauged by a measure, and most of modern people are accustomed by this pattern and apply to their artworks. Expressed under maximum suppression of myself, thus it seems that this pattern cannot reveal self-identity. On the contrary, As used for daily living, Mingan pattern can various forms of personality. Owing to maintaining order in disorder, originality, and delight, it is a pattern which I can find myself.

The personalities of I result in a group, and it results in a culture. Language or character is the face of its times. It is circulated and read in that period, and continues to be developed more and more. Therefore even now I write and read the world, and pursue myself by Minche of Hangul.

나는 한국의 서예가이며, 캘리그라피스트다.

반복적인 작업에서 즐거움을 찾기 힘들다고 생각한다. 수없이 반복되는 변화를 통해 진화된 작업으로써 나 자신을 표현한다고 생각합니다. 반복적인 임서 작업에 지쳐 고민하던 때가 있었다. '새로움이' 간절하던 그때, 우연히 들렸던 골동품가게에서 할머니, 할아버지들이 자유스럽게 쓴 글씨 책을 발견하게 되었다.

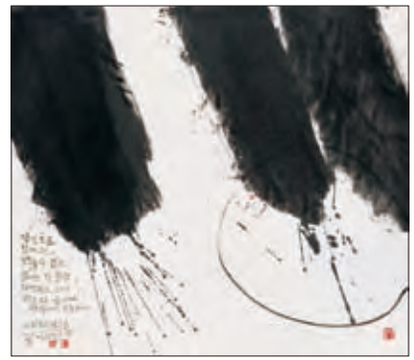
참으로 우연이고 인연이었던 게 늘 우리의 곁에 있었던 것이었지만 어릴 적 불쏘시개나, 담배말이용 종이 또는 화장실에서 화장지 대용으로 쓰여져 왔기 때문에 무심결에 그 글씨의 진정한 가치를 몰라봤던 것이다.

일례로 90년도 독일 교통역사박물관에서 주관하여 종이 생산 600주년 기념으로 '한 • 중 • 일 서예초대전'이 열렸다. 당시 한국 작품을 봤던 큐레이터가 "당신들은 왜 중국 작품을 전시합니까? 자국의 고유체는 없습니까?" 라며 질문해 왔다. 이에 한국에서 준비해온 한글작품을 꺼내서 보여주자 그는 몹시 놀라워하며 '존경스럽다! 느낌이 너무 멋지다!'며 극찬을 해왔다. 한글을 처음 접하게 된 그 큐레이터는 한국 고유의 문자와 문화라는 것에 놀라와 했으며, 조형적인 측면에서 우수한 한글에 감탄했다. 그 일을 계기로 지금도 우리의 것이라는 자부심과 예술성을 더해 한글작품에 더 심혈을 기울여 작업하고 있는 것 같다.

한글의 서체에 대해 더 말하자면, 한문이 6체, 7체로 나뉘는 것처럼, 한글은 관방서체와 민간서체로 나뉜다. 관방서체란 관에서 주도하는 서체로 자로 잰듯한 질서 정연한 서체인데, 현대 사람들은 대부분 관방서체에 익숙해져 작품 활동을 한다. '나'를 최대한 억제하며 표현하는 관체는 때문에 자기독자성을 찾을 수 없다고 볼 수 있다. 반대로 민간서체는 실생활에 사용되었던 서체로 개성이 표현되어 다양한 표정을 구현 시킬 수 있다. 무질서 속에 질서가 있고 독창성과 유쾌함이 있기에, 나를 찾을 수 있는 서체이다.

세상에 나라는 개성이 모여 집단이 되고, 또한 그것이 모여 문화로 이어지는 것이다.

언어나 문자는 그 시대의 얼굴이다. 그 시대에 통용되고 읽혀지며 발전에 발전을 거듭하여 진화한다. 그래서 오늘도 나 여태명은 한글의 민체를 통해 세상을 써내려가고 또 읽어나가며 또한 나 자신을 찾아가고 있다.



poster. love hungry. 530 x 460. 2006.

poster. heaven,land,man. 1,480 x 3,100. 1999.

poster. chekiang shu ke sung (chinese font). 700 x 1,000. 2011.

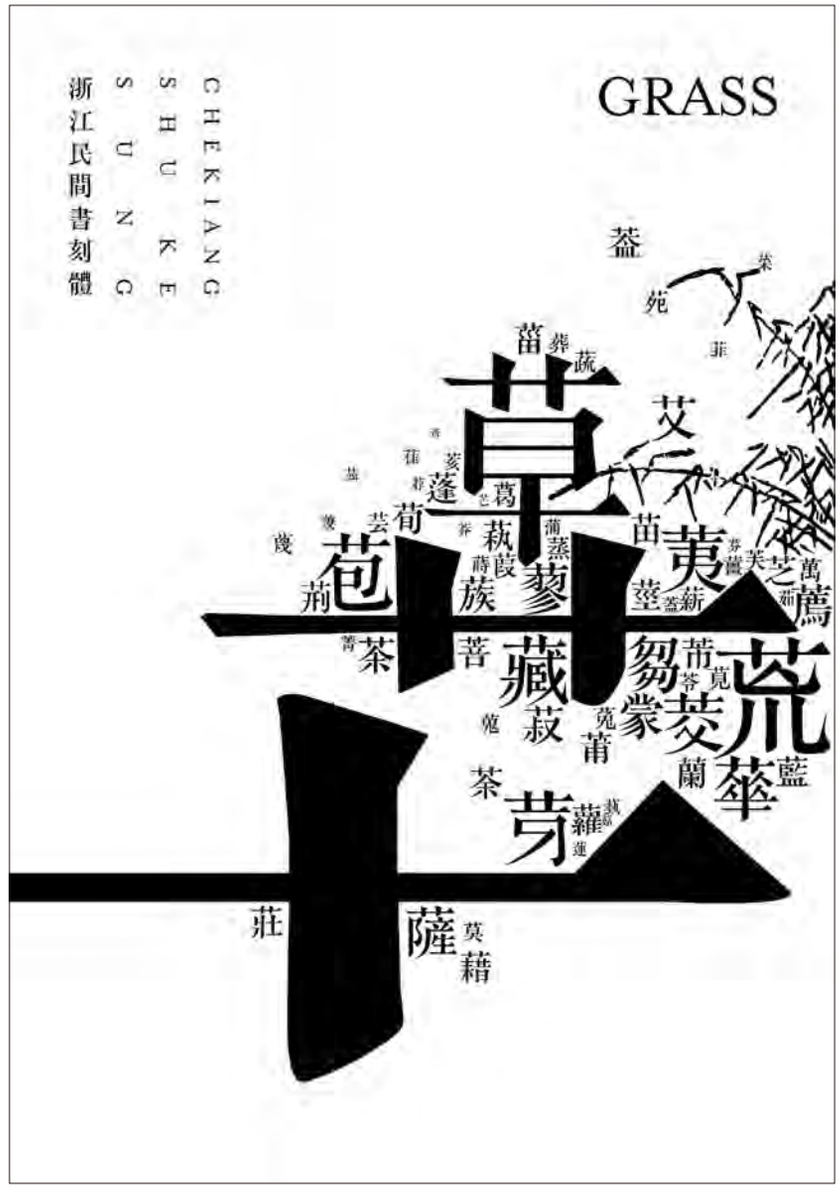
잉융후이.应永会.

그래픽디자이너,

일러스트레이터,

글꼴디자이너

1979년 저장성 향산현 출생.



poster. chekiang shu ke sung (chinese font). 700 x 1,000. 2011.

ying.yonghui. china

Graphic Designer

Illustrator,

Typeface Designer.

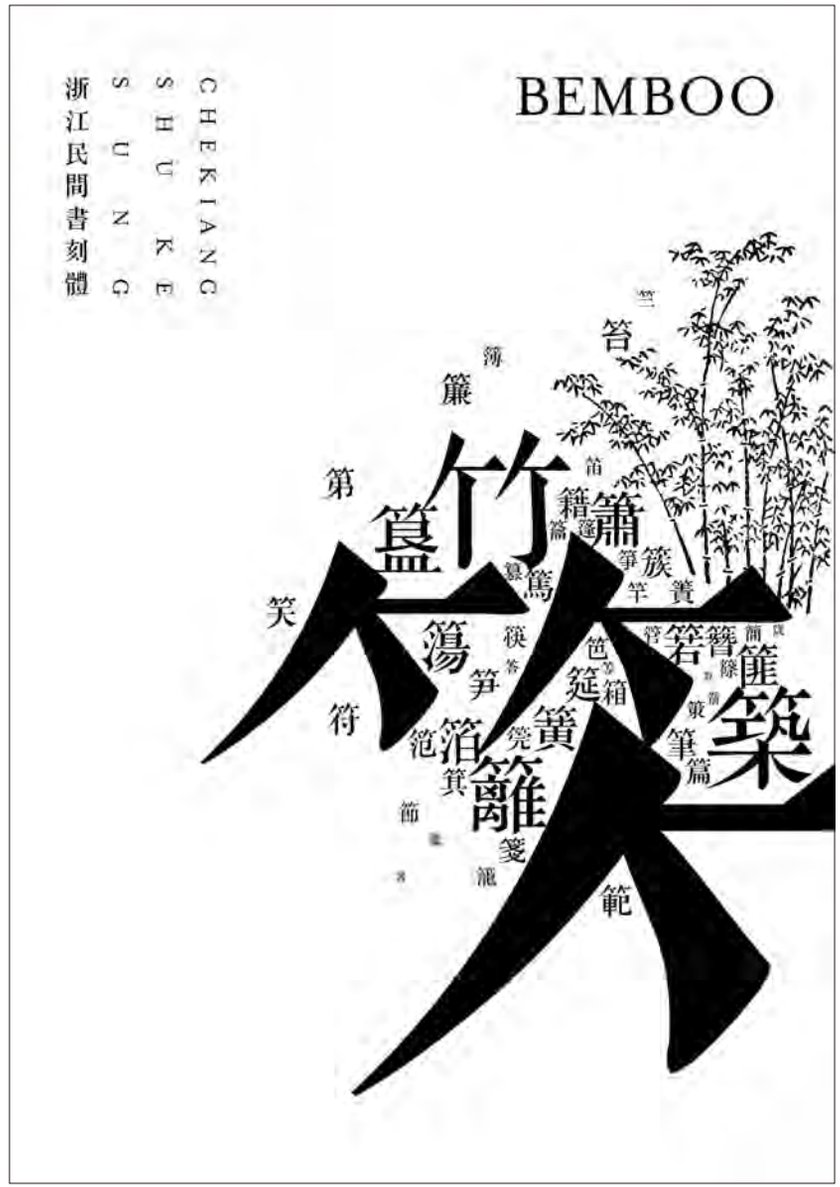
Born in 1979, Xiangshan County, Zhejiang Province of China.

ying.yonghui

千字文天地玄黃宇宙洪荒日月盈昃辰宿列張寒來暑往秋收冬藏閏餘成歲律呂調陽雲騰致雨露結爲
霜金生麗水玉出崑岡劍號巨闕珠稱夜光果珍李柰菜重芥薑海鹹河淡鱗潛羽翔龍師火帝鳥官人皇始
制文字乃服衣裳推位讓國有虞陶唐弔民伐罪周發殷湯坐朝問道垂拱平章愛育黎首臣伏戎羌遐邇壹
體率賓歸王鳴鳳在樹白駒食場化被草木賴及萬方蓋此身髮四大五常恭惟鞠養豈敢毀傷女慕貞絜男
效才良知過必改得能莫忘罔談彼短靡恃己長信使可覆器欲難量墨悲絲染詩讚羔羊景行維賢克念作
聖德建名立形端表正空谷傳聲虛堂習聽禍因惡積福緣善慶尺璧非寶寸陰是競資父事君曰嚴與敬孝
當竭力忠則盡命臨深履薄夙興溫清似蘭斯馨如松之盛川流不息淵澄取映容止若思言辭安定篤初誠
美愼終宜令榮業所基籍甚無竟學優登仕攝職從政存以甘棠去而益詠樂殊貴賤禮別尊卑上和下睦夫
唱婦隨外受傅訓入奉母儀諸姑伯叔猶子比兒孔懷兄弟同氣連枝交友投分切磨箴規仁慈隱惻造次弗
離節義廉退顚沛匪虧性靜情逸心動神疲守眞志滿逐物意移堅持雅操好爵自縻都邑華夏東西二京背
邙面洛浮渭據涇宮殿盤鬱樓觀飛驚圖寫禽獸畫綵仙靈丙舍傍啟甲帳對楹肆筵設席鼓瑟吹笙升階納
陛弁轉疑星右通廣內左達承明既集墳典亦聚羣英杜稟鍾隸漆書壁經府羅將相路俠槐卿戶封八縣家
給千兵高冠陪輦驅轂振纓世祿侈富車駕肥輕策功茂實勒碑刻銘磻溪伊尹佐時阿衡奄宅曲阜微旦孰
營桓公匡合濟弱扶傾綺迴漢惠說感武丁俊乂密勿多士寔寧晉楚更霸趙魏困橫假途滅虢踐土會盟何
遵約法韓弊煩刑起翦頗牧用軍最精宣威沙漠馳譽丹青九州禹跡百郡秦并嶽宗恆岱禪主云亭雁門紫
塞雞田赤城昆池碣石鉅野洞庭曠遠綿邈巖岫杳冥治本於農務茲稼穡俶載南畝我藝黍稷稅熟貢新勸
賞黜陟孟軻敦素史魚秉直庶幾中庸勞謙謹敕聆音察理鑑貌辨色貽厥嘉猷勉其祗植省躬譏誡寵增抗
極殆辱近恥林皐幸即兩疏見機解組誰逼索居閒處沈默寂寥求古尋論散慮逍遙欣奏累遣慼謝歡招渠
荷的歷園莽抽條枇杷晚翠梧桐早凋陳根委翳落葉飄颻遊鵾獨運凌摩絳霄耽讀翫市寓目囊箱易輟攸
畏屬耳垣墻具膳飡飯適口充腸飽飫烹宰飢厭糟糠親戚故舊老少異糧妾御績紡侍巾帷房紈扇圓潔銀
燭煒煌晝眠夕寐藍笋象床絃歌酒讌接盃舉觴矯手頓足悅豫且康嫡後嗣續祭祀烝嘗稽顙再拜悚懼恐
惶牋牒簡要顧答審詳骸垢想浴執熱願涼驢騾犢特駭躍超驤誅斬賊盜捕獲叛亡布射遼丸嵇琴阮嘯恬
筆倫紙鈞巧任釣釋紛利俗並皆佳妙毛施淑姿工顰妍笑年矢每催曦暉朗耀璇璣懸斡晦魄環照指薪修
祜永綏吉劭矩步引領俯仰廊廟束帶矜莊徘徊瞻眺孤陋寡聞愚蒙等誚謂語助者焉哉乎也

poster. chekiang shu ke sung (chinese font). 700 x 1,000. 2011.

This exhibition is to show the font of Chekiang Shu Ke Sung which is designed by me. The idea comes from the structures of Traditional Chinese characters. Based on the radicals, also a part of structures in Chinese characters, I designed the posters in that the original Chinese characters were from nature and life. Here, I chose two radicals which are Straw(草) and Bamboo(竹) to show the origin of the Chinese Characters.

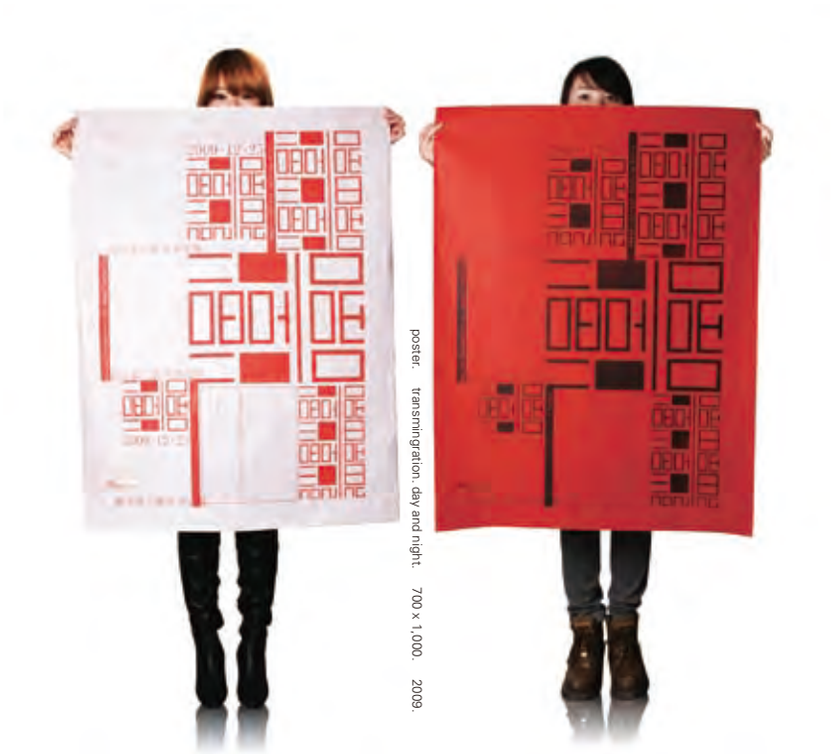


poster. chekiang shu ke sung (chinese font). 700 x 1,000. 2011.

_____본 전시는 내가 디자인한 Chekiang Shu Ke Sung 폰트를 소개한다. 전통 한자의 구조로부터 아이디어를 얻었다. 한자 구조의 일부인 근본에 기반하여 나는 본래 한자가 자연과 삶으로부터 비롯되었음을 포스터로 디자인하였다. 초(草)와 죽(竹)의 근본을 선택하여 한자의 근원을 보여주었다.

1988년 난징예술학원 디자인학과를 졸업했다. 1996년 디자인작업실 'Fan(梵)'을 열었고 2000년 '한칭탕디자인'의 디자인 디렉터를 지냈다. 2007년 개인 포스터전 〈07/70〉을 열었고 2010년에 〈ADC 다이얼로그 난징 디자인〉 전시회를 조직했다. 〈제9회 백금 크리에이티브대회〉의 심사위원을 맡았으며 현재 국제그래픽디자이너연맹(AGI), 중국출판업종사자협회 서적예술연구회, 선전그래픽디자이너협회(GDC) 회원이며 장쑤성그래픽디자이너협회와 난징문화크리에이티브산업협회의 이사회원이다. 그의 작업은 원쇼 디자인 어워드, 레드닷디자인 어워드, D&AD, 골든비 어워드, 홍콩 아시아디자인상, 도쿄 TDC 어워드 등을 수상했다.

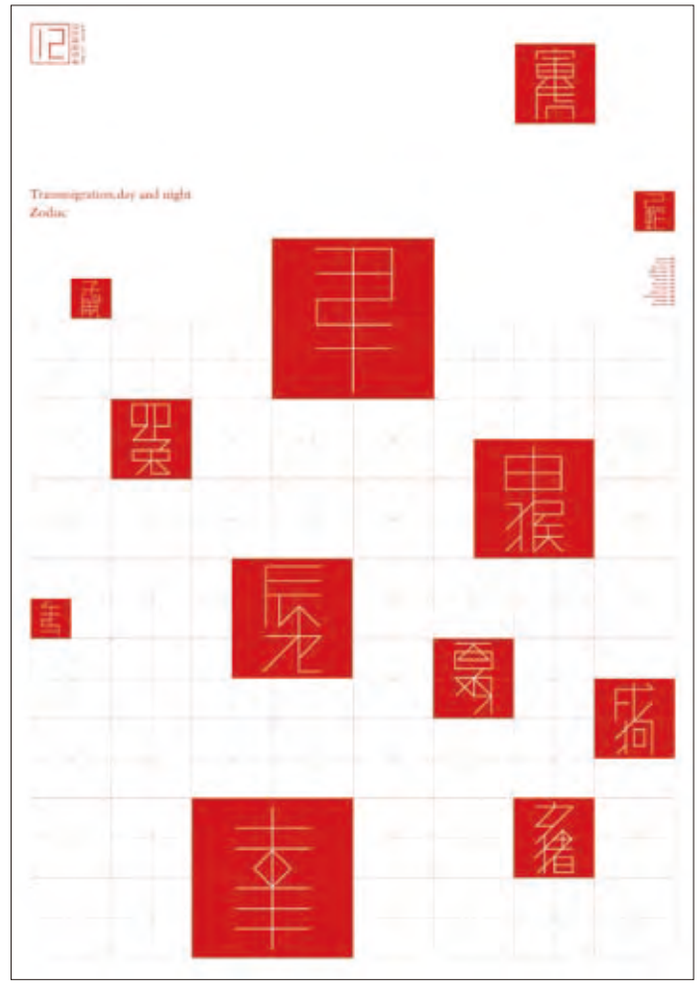
zhao.qing. china



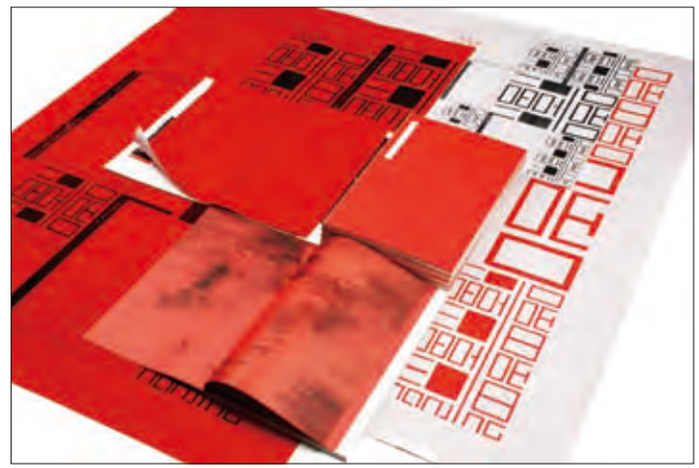
poster. transmingration. day and night. 700 x 1,000. 2009.

자오칭,赵清.

Born in 1965 in Nanjing, Zhao graduated from design specialty, Nanjing Arts Institute in 1988. He found the Fan Design Studio in 1996, and established Han Qingtang Design Co., Ltd. and worked as design director of the company. In 2000, he started his Practice and exploration in graphic design, holding individual Poster Session of <07/70> in 2007. Zhao was the Judge of The 9th Platinum Originality Graphic Design Competition, and organized ADC dialogue Nanjing Design Exhibition in 2010. He is member of AGI, Shenzhen Graphic Designers Association, the Art Design of Books Committee of Publishers Association of China, Council of Culture Originality Industrial Association and director/member of Jiangsu Graphic Designers Association. Many of Zhao Qing 's works have been accepted to show on various international design competitions including: One Show Design, Red dot award, D&AD Awards, Design for Asia (DFA) Award, Golden Bee Awards, TDC Tokyo Annual Award, and so on.



poster. transmingration. day and night. 700 x 1,000. 2009.



NANJING CONTEMPORARY ART ANNUAL EXHIBITION: Chinese symbols are not directly used in this design work, while contrast colors of white-red and red-black are presenting the contemporary art of China in it. Red paper used for couplet—calligraphy in folk China are alternately interspersed. With overflowing ink—darkness of block printing and casual traces of paper—dyeing—sense of casuality are shown to our minds. Non—spine bookhinding makes the cover page elegant and floating, and shows the rythmic feelings on reading Chinese books.

MIX DESIGN: The Beauty of Chinese Characters, a collection of selected works by brand image designer Hong Wei, was raising difficulties in new variety of book design which could represent Hong's Mixing—Designing Philosophy and his works. After many attempts, re—deconstruction of his logos and overview of red and black colors became the final decisions on designing this book. Traditional page—folding method had made deconstructed logos printed inside and outside of any page, explaining the essence of Hong's works. Title charaters in the image of childish scribblings bring along with sprung rhymes on reading such book.

TRANSMINGRATION. DAY AND NIGHT: Deformation of Chinese characters which are constructed in traditional squad for calligraphy training represent 12 traditional Chinese years that are under animals'names. Linking strokes are melted into the desgin, reflecting the philosophy of 12 years'Cirlce.

KNOWLEDGE ESSENCE PERFECTION: This is the post for 09'Graduation Exhibition of Nanjing University of the Arts. The Chinese character "Mei" which means beauty is entirely used to form the image, with fusion materials of 09, badge of university and so on. Long history of the university is shown in the form of pictures. The post reflects the history of the university and predicts the future.

book. knowledge essence perfection. 600 x 900. 2010.

book. mix design. 185 x 260. 2010.

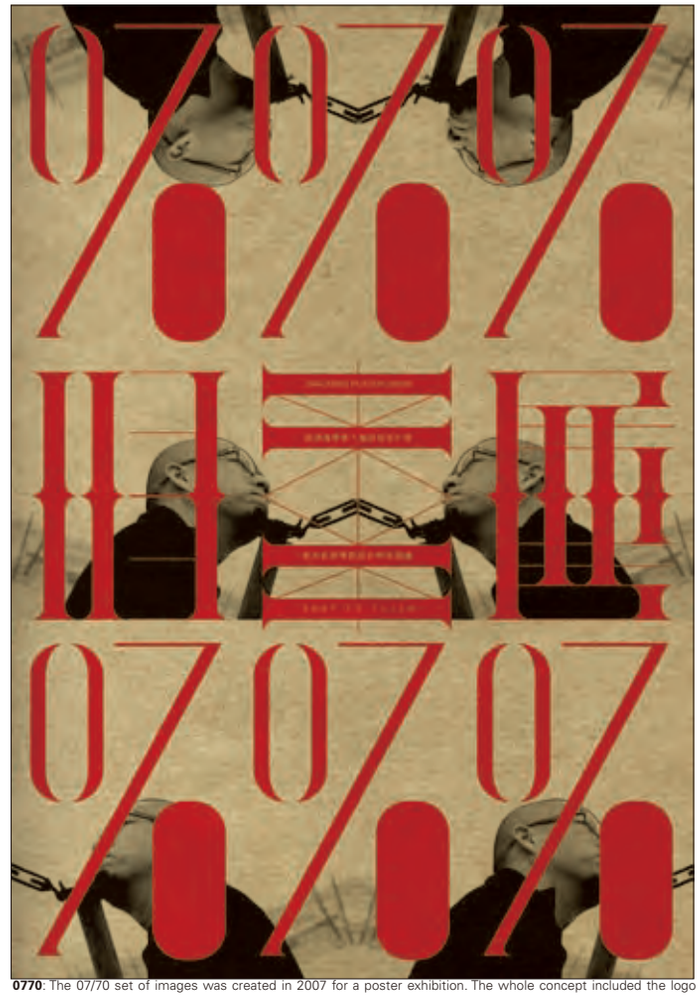
동양적 맥락으로서의 디자인 동양 디자이너들의 작품들은 명백히 동양적 매력과 리듬이 깊이 포함되어 있다. 국제 무대에서 뛰어나고 빛나는 디자인 작품들은 항상 동양적 맥락을 가지고 있다. 동양 디자이너들은 한자와 함께 태어나고 호흡하며, 그들의 디자인 여정은 그 글자들의 생명이다.

한자로부터 시작된 디자인 디자이너들은 그들의 여정을 특성과 개성 가득한 한자로부터 시작할 수 있다. 디자이너들은 한자의 철저한 탐구와 이해로부터 시작함으로, 시각 영역 안에서 다양한 디자인을 접하게 될 때 그들의 사고는 넓고 생산적이며, 자연스럽게 그들의 디자인 작품은 풍부한 동양적 스타일과 감성으로 가득하게 된다.

형태와 콘셉트를 가진 디자인 형태와 콘셉트를 둘 다 가지고 있는 디자인은 완벽할 것다. 형태는 디자인의 방법이며, 콘셉트는 디자인의 정신이다. 최고와 최신의 콘셉트는 유토피아에 있을 것이며 풍부한 형태들로부터 해석할 필요도 없다. 반면 속이 빈 콘셉트의 결함들은 다양한 종류의 디자인 방법들을 통해서도 감소할 수 없다. 콘셉트는 형태를 완성시키며, 형태는 콘셉트를 진전시킨다.

전통적 관례의 해체로부터의 디자인 각 국가의 광범위하고 깊은 전통적 관례는 동양 디자이너들이 연구하고 흡수할 수 있는 최고의 원천이다. 그러나 디자인에 있어 그들은 자신의 작품을 비전통적으로 만들어야 하며, 전통적인 관행으로부터 벗어나야 한다. 비록 디자이너들의 재료들은 수년에 걸친 전통적 이해로부터 온 것일지라도, 디자인의 구조는 전통을 해체한 현대 콘셉트의 형태에 기반해야 한다.

poster. nanjing contemporary art annual exhibition. 700 x 1,000. 2010.



0770: The 07/70 set of images was created in 2007 for a poster exhibition. The whole concept included the logo 07/70, the invitation for the exhibition and the 07/70 poster album. The exhibition showed altogether 70 poster , which is the meaning of this set of images. The invitation is a foaled one; for the thread-stitched 07/70 poster album, the spine of the album is exposed to reveal a sense of clumsiness.

poster. 770. 600 x 900. 2009.

poster. 20th international poster and graphic arts festival of chaumont. 900 x 1,280. 2009.

zhu.haichen. china

Zhu Haichen, born in 1976 is an independent graphic designer and the teacher of the Chinese Academy of Art. His works won the prizes and displayed at Warsaw, Chaumont, Toyama, Tehran, Hong Kong and so on. He was the jury member of the 17th International Poster and Graphic Arts Festival of Chaumont, and the 2th International Poster Biennial of Islam.

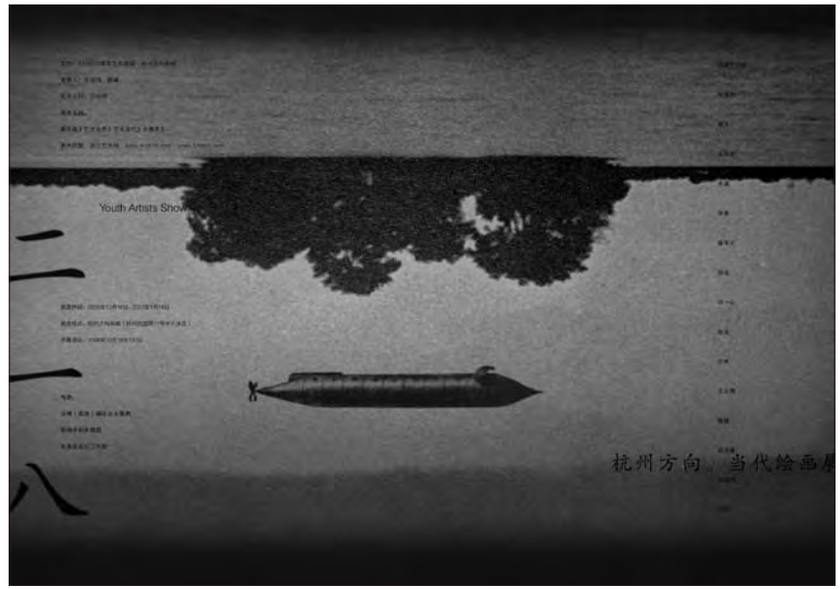
주하이천.朱海辰.

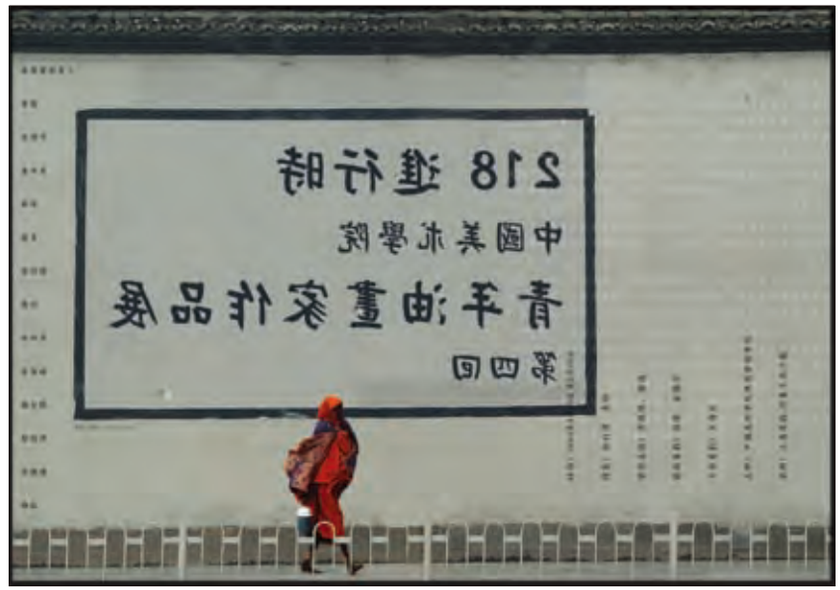
1976년생인 주하이천은 독립 그래픽디자이너이자 중국미술학원 교사다. 그의 디자인 작업은 바르샤바, 샤우몽, 도야마, 테헤란, 홍콩 등지에서 열린 국제 공모전에 입상하였으며, 세계 각국의 도시에서 전시되고 있다. 또 〈제17회 샤우몽 국제 포스터 페스티벌〉, 〈제2회 이슬람 국제 포스터 비엔날레〉의 심사위원으로 활약하기도 했다.

comprehensine. live in work-uriet. 2003.

poster. the 10th anniversary of visual communication design dept in china academy of art. 900 x 1,280. 2006.
poster. graphic design show by deaf-mute students. 900 x 1,280. 2005.

Graphic designer: the observer of the social cultural



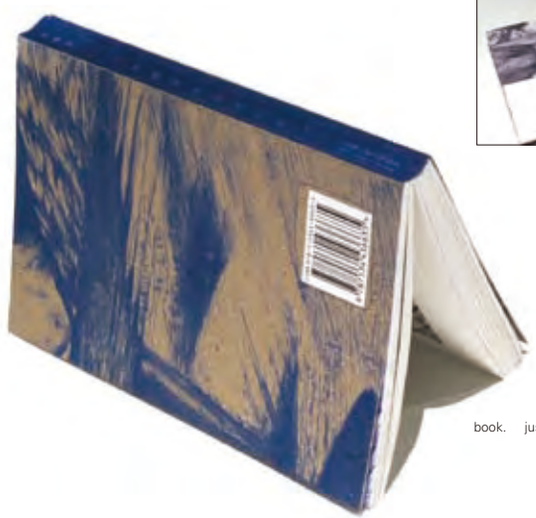


poster. the 6th youth artists show of caa. 900 x 1,280. 2006.
poster. the 4th youth artists show of caa. 900 x 1,280. 2005.

그래픽디자이너: 사회문화의 관찰자

zhu.yingchun. china

Zhu Yingchun is book designer and acquisition editor. Many of his works have been selected in the National Book Design Exhibition and won awards. In 2007, <Stitching Up> was named as 'the Most Beautiful Book in the world' in Leipzig, Germany, and was stored by the National Library of Germany. In 2008, written and designed by him, <Ant>, received the special award of 'the Most Beautiful Book in the world' given by UNESCO and German Book Art Foundation and its copyright was bought by many countries. In the same year, he attended the Forum of Book Design in Korea on invitation, and he was also invited to attend the <Amazing Asia: Design Forum> in Taipei International Book Exhibition in 2009. In the same year, his <Ant>, <Weep No More>, and <Envelope> won the Best Book Design Award in the 7th National Book Design Exhibition. <Thinking in Private> was awarded the Nomination Prize of Designing in the 10th National Artworks Exhibition in 2009, and it received the Book Design Award of Chinese Government Award for publishing in 2010. In the same year, Zhu gave a speech titled Passionate Paper, Tender Book: Searching the Beauty of Book> on invitation in 798 Art District of UCCA. Also in this year, he was invited by Goethe Institute to make a lecture tour with the title <The Paper with Affection>, and <the Book with Soul> in the provincial libraries of Hubei, Chongqing, Shanxi and Shanghai. In September 2010, he successfully planned and organized <the Most Beautiful Book in German> and <East China Book Design Biennale> in Nanjing. And in 2011, he planned the exhibition of <the Most Beautiful Book in Germany> in Nanjing.

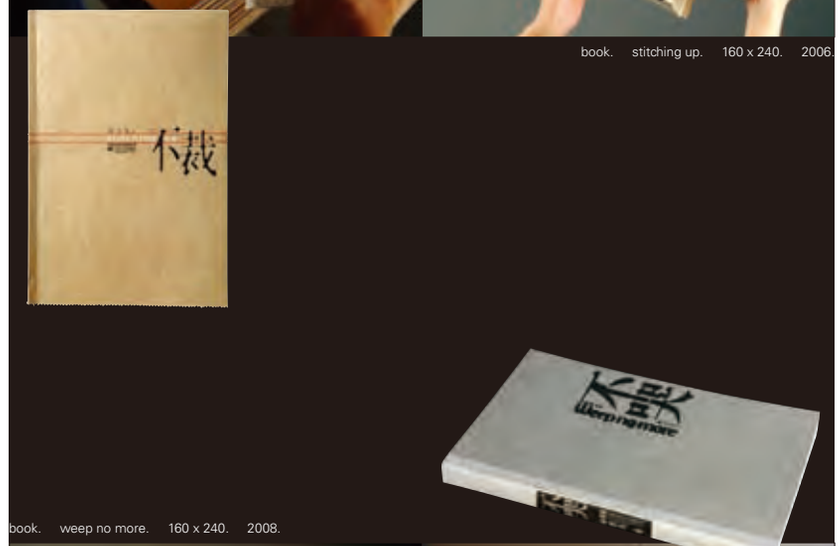


book. just line . 143 x 203. 2011.

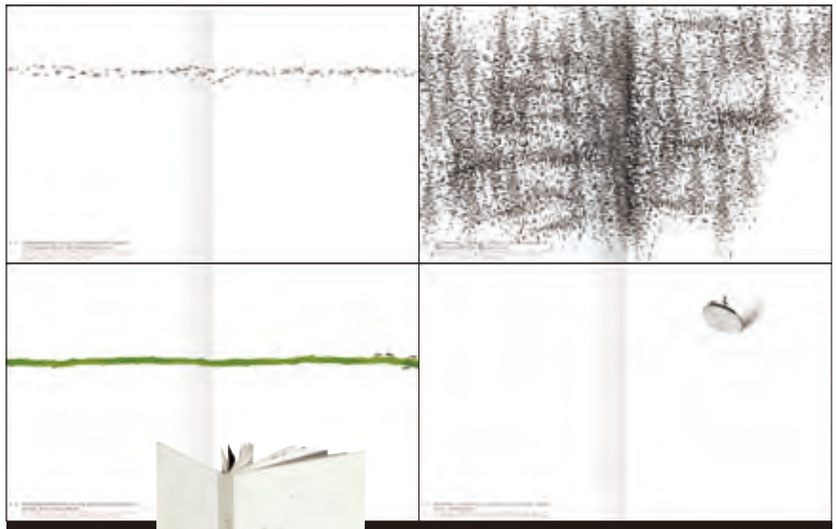
주잉춘은 주로 북 디자인과 편집기획 활동을 하고 있으며, 그의 작업 중 다수가 중국 북 디자인 전시회에 전시되었고 많은 상을 받았다. 2007년 〈부재(Stitching Up)〉는 라이프치히에서 '세상에서 가장 아름다운 책'으로 선정되어 독일 국가도서관에 수장되었다. 2008년 그가 저술 및 디자인을 맡은 책 〈개미〉로 유네스코와 독일 도서예술기금회가 수여한 '세상에서 가장 아름다운 책' 특별상을 받았으며 판권이 여러 국가에 수출되었다. 2008년 한국에서 열린 북 디자인 포럼과 2009년 타이페이 국제 도서전 〈어메이징 아시아: 디자인 포럼〉에 초청받았다. 2009년 〈개미〉, 〈불곡〉, 〈신봉〉 등으로 제7회 중국 북디자인전 '최고 북디자인상'을, 2009년 〈사적인 생각을 하다〉로 '중국 출판정부상 북디자인상'을 받았다. 2010년 다산츠 798 내 UCCA에서 〈정이 많은 종이, 부드러운 책: 책의 아름다움을 탐구하다〉 강연을 하였다. 2010년 독일문화원의 요청으로 후베이성 도서관, 충칭 도서관, 산시성 도서관, 상하이 도서관에서 순회강연 〈종이에는 정이 있고, 책에는 영혼이 있다〉을 열었다. 2010년 9월 난징에서 열린 〈독일의 가장 아름다운 책〉, 〈화동 북디자인비엔날레〉를 기획하였다. 2011년 현재 난징에서 〈독일의 가장 아름다운 책〉 전시회를 기획 중이다. 난징사범대학교출판사 아트디렉터이자 난징 서의방작업실 디자인디렉터이며, 장쑤성의 촉망받는 에디터로 선정되었다. 장쑤성 출판협회 장식예술위원회 주임, 난징사범대학교 편집출판 전공 겸임 교수, 2009년 〈제7회 중국 북디자인 전〉 심사위원, 2009년 〈칸타이킁 디자인 전〉 초평 심사위원, 2010년 〈중국에서 가장 아름다운 책〉 심사위원을 맡았다.

주잉춘 朱贏椿.

book. stitching up. 160 x 240. 2006.

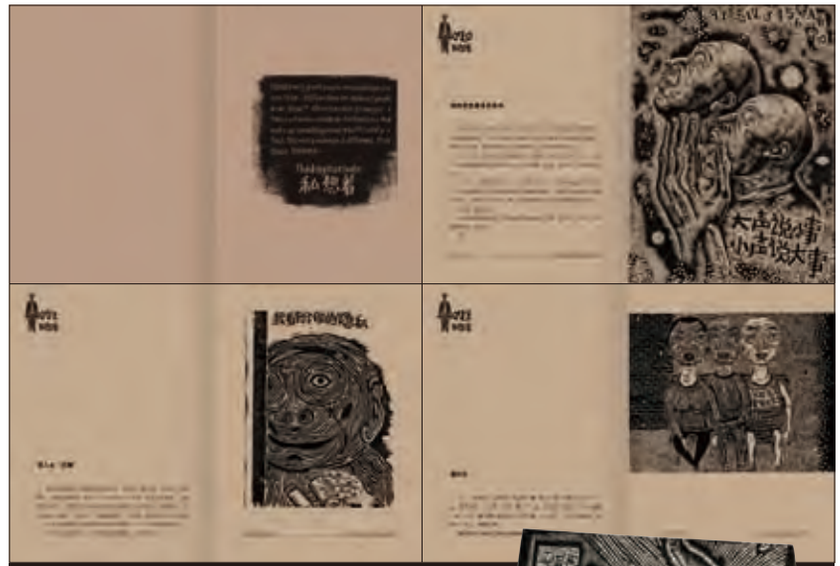


book. weep no more. 160 x 240. 2008.

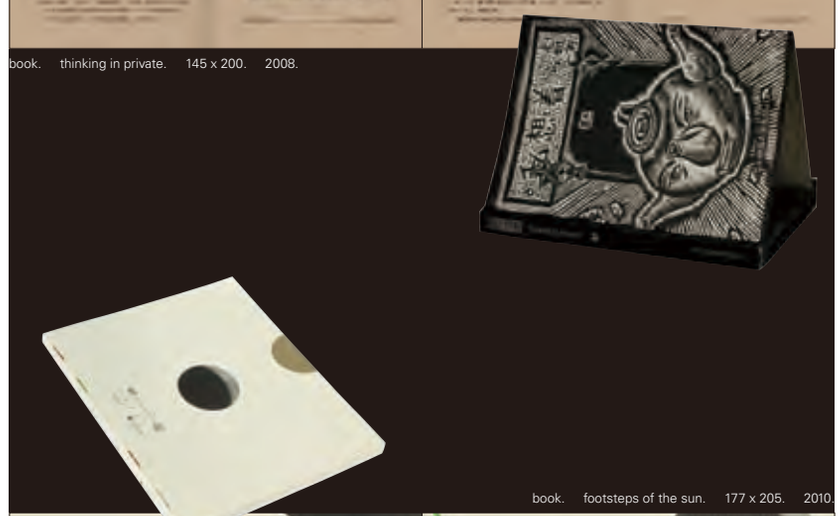


book. ant. 170 x 210. 2007.

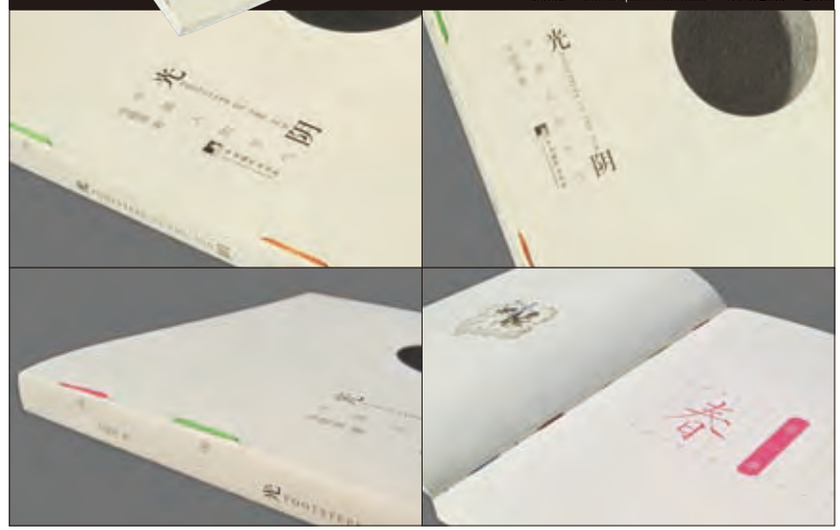
book. envelope. 155 x 230. 2008.



book. thinking in private. 145 x 200. 2008.

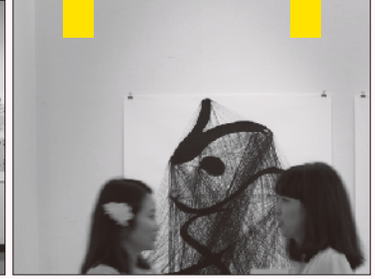


book. footsteps of the sun. 177 x 205. 2010.

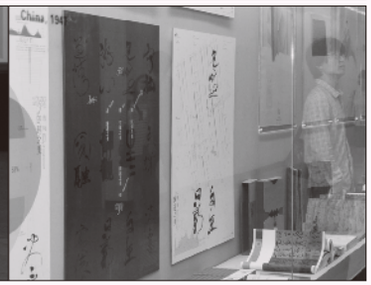


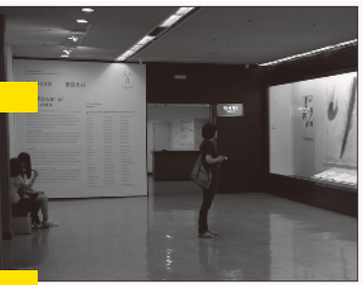
TYPOJAN
2011 SEOUL
Lv Jingren
China, 1947

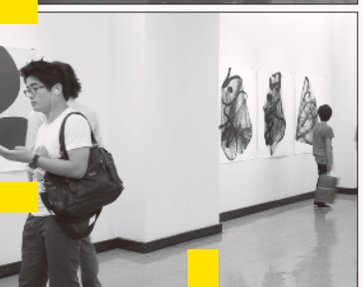
fire flower of
east asia

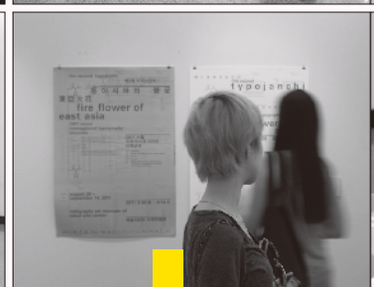


fire flower of
east asia
타이포잔치 2011
서울 국제
타이포그라피 비엔날레
august 30 ~
september 14, 2011









special exhibition

asaba katsumi. 아사바 카쓰미. japan 566
choi jung-ho. 최정호. korea 582
chung byoung-kyoo. 정병규. korea 598
hirano kouga. 히라노 코가. japan 614
kan tai keung. 칸타이큥. china 630
lv jingren. 뤼징런. china 646
tanaka ikko. 타나카 잇코. japan 662
xu bing. 쉬빙. china 686

Born in 1940. Founded the Asaba Katsumi Design Studio in 1975, Asaba has designed many memorable works in the history of Japanese advertising design. His major works include the Nagano Winter Olympics poster design, the logo mark for the Democratic Party of Japan and etc. Asaba explores the relationships between written and visual expression, and has a particular interest in the rich cultural heritage of writing in Asia. His principal area of expertise lies in the pictographic Dongba script used in rituals by the Naxi tribe in China. He has received numerous awards, including the Tokyo ADC Grand Prix, the Medal with purple ribbon, among others. He is the chairman of the Tokyo TDC, a committee member of Tokyo ADC, the director of JAGDA and a visiting professor at Tokyo Zokei University. As a Japanese representative of AGI (Alliance Graphique Internationale), Asaba actively participates in international conferences every year. He also holds the title of sixth degree master in table tennis (Japan Table Tennis Association)

http://www.asaba-design.com/

아트디렉터. 1940년 출생. 1975년에 아사바카쓰미 디자인실을 설립한 이후 아트디렉터로서 일본 광고 디자인 역사에 남는 많은 작품을 제작했다. 대표적인 작업으로 민주당 로고, 나가노 동계올림픽 포스터 등이 있다. 문자와 시각표현의 관계를 연구하고 있으며, 동아시아 문자 가운데 중국에서 전해져 내려오는 상형문자인 '동파문자'에 대한 조예가 깊다. 도쿄 TDC상, 도쿄 ADC상, 일본아카데미상 최우수미술상, 자수포장 등을 수상했다. 현재 도쿄 TDC 이사장, 도쿄 ADC 위원, JAGDA 이사, 도쿄조형대학교 객원 교수를 맡고 있다. 국제그래픽연맹(AGI)의 일본대표로서 매년 세계 각지에서 열리는 총회에 적극적으로 참가하고 있다. 일본탁구협회 평의위원이며 탁구 6단이다.

아사바.카쓰미.田中一光.

asaba.katsumi

japan 1940~

where does the dust itself collect. 2004.

asaba katsmi

What is typography?

Gian Carlo Calza

(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

현대 중국예술의 '서예성' 표현

동아시아 문화와 예술 제6집에서 발췌

류에이디

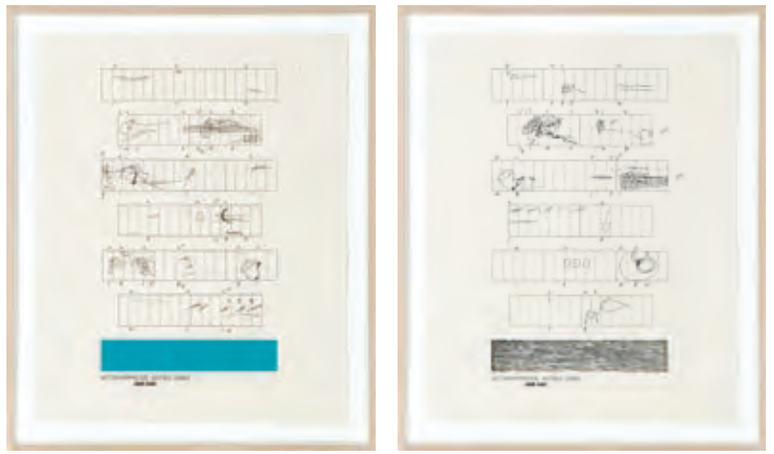
(중국사회과학원철학소 연구원, 중화전국미학학회부비서장)

서예와 도안문자의 차이와 관계

세계적인 차원에서 본다면 '서예(Calligraphy)는 한자를 사용하는 한중일 세 나라를 포괄하는 동아시아의 문화와 아랍문자에 기초한 아랍의 문화에서 독특하게 나타나는 현상이다. 이는 고대 이집트의 상형 문자에서 도상을 사용하는 것과도 다르고, 인도유럽어 계통의 표음문자의 비서예적 경향과도 구별된다. 중국의 서예는 한자의 형식에 기초하여 현대예술로 변모하면서 '서예성'을 드러내고, 이로써 동아시아 문화의 입장에서 참신한 현대예술을 개척해 나아가고 있다. 국제적으로 널리 알려진 쉬빙의 예술 창작에서의 변화를 사례로 하여 서예성의 풍부한 가능성을 살펴보는 것은 현대의 중국예술이 어떻게 '새로운 중국성'을 획득할 수 있는지를 알려주는 중요한 일이다.

소위 도안문자는 일반적으로 다듬어 장식하고 미화시킨 한자이다. 일종의 장식을 위한 문자로 서예 예술인 동시에 실용성 있는 글자체에 속한다. 도안문자는 기본적으로 외관이 정리되어 있고 눈길을 끌기 쉽다. 영어로는 'Artistic Calligraphy'인데, 다시 중국어로 번역하면 '예술화 혹은 미술화된 서예'가 될 것이다. 따라서 이러한 해석에 기초하여 본다면 도안문자는 좀더 예술성이 있는 한자가 되는 듯하다. 서예보다도 더 높은 예술 속성을 가지고 있으며, 게다가 서예가 가지고 있는 훨씬 높은 예술품격의 부분을 공유한다. 다만 현실에서 도안문자는 실용문자라는 점이다.

『천서』(天書) : 방송체자(放宋體字)의 복제역량

현대에 성공한 중국미술가들 중에는 전통적인 방법으로 서예를 사용하는 경우는 없다. 오히려 현대의 서예성으로 변모시킨다. 쉬빙은 이러한 예술가들 중에서 걸출하다. 1987년에서 1991년까지 4년에 걸쳐 완성하여 세상을 놀라게 한 『석세감: 세기말권』은 이후 『천서』라고 널리 불리게 된 작품이다. 이 작품은 '송체자(宋體體)'의 변형 형식으로 창조한 예술품이며, 그가 가장 일찍 언어를 사용하여 시도한 작품이다. 『천서』에서 사용하는 글자는 무엇인가? 쉬빙의 소개에 따르며 자신이 스스로 만들어 낸 것이고, 세상에는 존재하지 않는 문자이다. 따라서 이렇게 만들어낸 글자는 의

where does the dust itself collect. 2004.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

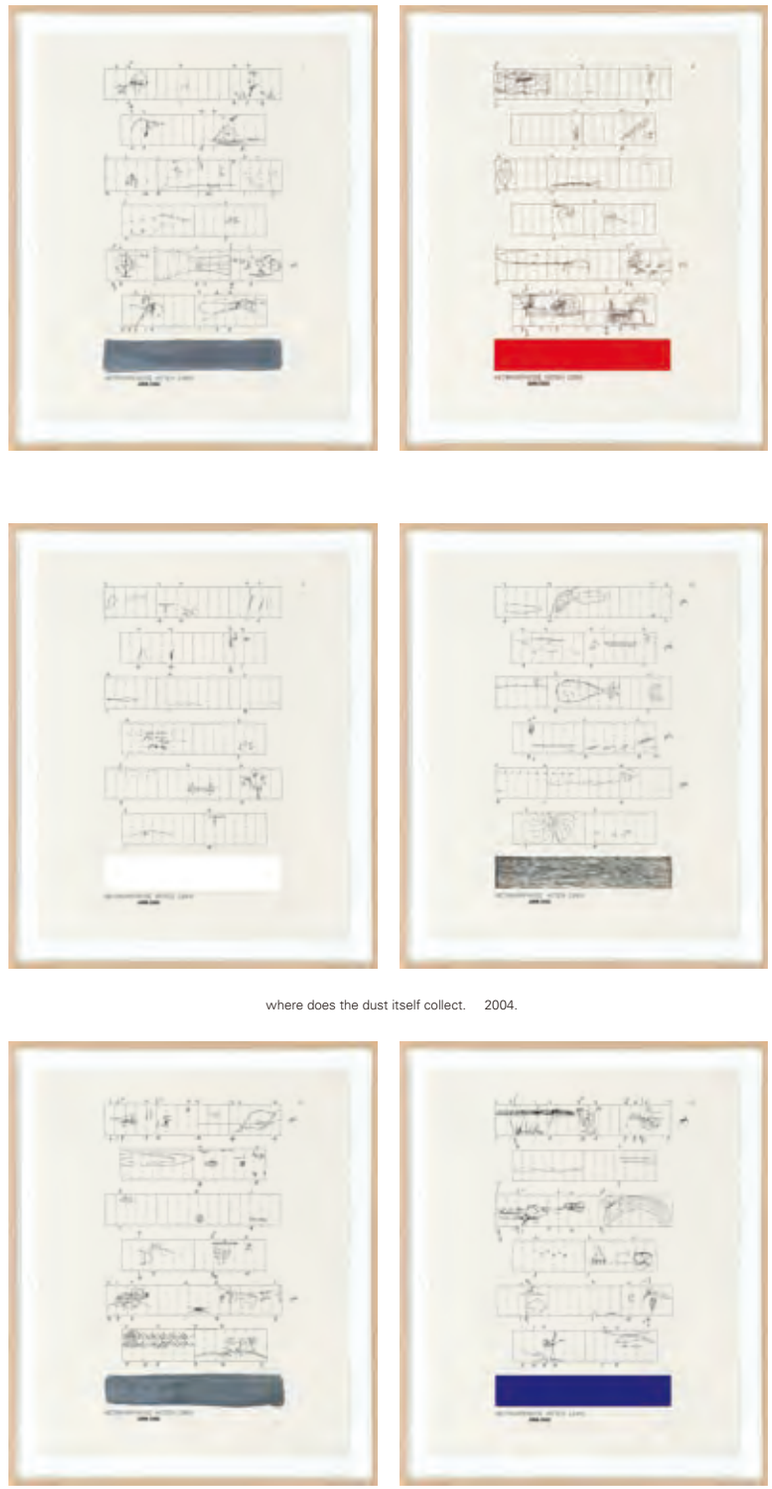
Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

미도 개념도 없다. 처음보면 이 글자들은 마치 한자의 '이체자(異體字)'와도 같다. 즉 공식 정체자(正體字)의 규범을 벗어나는 글자처럼 보인다. 그러나 자세히 살펴보면 이 글자는 한자의 부수와 필획을 변형시켜 만든 글자임을 발견하게 된다. 그러므로 한자라고 부를 수 없을지라도 일종의 모방한자라고 할 수 있다. 좀더 신중히 살펴보면 쉬빙이 만든 글자들은 "네모 반듯하고 팔분과 비슷하며 중복되는" 서하(西夏)의 문자와 비슷하다. 이는 서하의 당항족이 한자를 모방하여 단기간에 만들어낸 문자인데, 아마도 쉬빙이 글자를 만드는 기본 방식이 서하문자를 만든 방법과 흡사했기 때문일 것이다. 양자 모두 한자가 원래 가지고 있었던 의미는 완전히 상실했다. 따라서 쉬빙의 독창적인 천서의 문자는 내용이 없고 비어 있는 형식으로 세상에 나오자 마자 사멸해버린 죽은 글자이다.

이렇게 『천서』에 나타나는 방송체(放宋體) 글자는 실제로 하늘의 글씨가 되는 것이다. 쉬빙이 방송체 글자를 사용하여 창작하는 이유는 이러한 문자에는 이미 개성이 철저하게 빠져있기 때문이다. 여기에서는 조금도 양식을 이야기할 수 없기 때문이다. 따라서 쉬빙이 최초로 창작한 것은 사실 일종의 '반서예' 경향에 속하는 것이었다. 쉬빙이 직접 깎아 만든 4000여 개의 활자로 인쇄하여 이렇게 광대한 작품을 만들었을 때 수많은 방송체 글자가 대량으로 복제되었을 때, 『천서』는 사람의 마음을 뒤흔드는 요소로 충만했다. 그러나 이렇게 가짜를 진짜처럼 하는 것은 황당한 것이었다. 보다 중요한 것은 이렇게 새로운 문자가 지닌 일종의 문화교차(Inter-culturality)의 적극적인 효과이다. 쉬빙의 설명을 따르면 서양인은 이를 진짜 한자라 믿고, 중국인은 고대의 문자라고 생각한다. 일본인은 한글이라고, 한국인은 일본 가나라고 인식한다. 이것이 『천서』를 대면했을 때 다른 문화적 배경을 지닌 사람들이 이에 대하여 불필요한 문화적 설명을 시도하도록 만든다. 관람자들이 그 뜻을 모르더라도 전통 관념에 따라 도안문자는 예술이 아니고 서예가 예술이 된다. 쉬빙이 창작한 '반서예성'의 기초로 혹자는 도안문자의 형식변화는 중국전통의 문자규칙과 반대라고 한다.

〈ABC〉: 양경빈(洋經浜)식의 표음 시도

쉬빙은 1990년에 미국으로 건너간 이후, 중국어와 영어의 언어 전환의 와중에서 그다지 성공적이라고 할 수 없는 예술적 시도를 하였다. 그 중에서 〈ABC〉설치는 그가 미국에서 발표한 초기의 중요한 작품이다. 토기로 만든 활자모양의 물건인데, 영어 알파벳의 발음을 한자로 표시한 것이다. 널리 알려져 있듯이 발음부호는 국제화된 표기방식이지만, 한자의 발음은 중국의 독특한 문화현상이다. 예를 들어 Yes를 '이에써'(也司),

where does the dust itself collect. 2004.

glyph IDs for "f" and "i" may be converted again into a single glyph ID number, which represents one "fi" ligature. The glyph ID of the "fi" ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph's outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned "rasterizer" software, and finally, you will get a bitmap of the ligature "fi" displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as "a") needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this "modern" problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn't mean that they need to be experts of writing systems in the world

Husband를 '헤이치반등'(黑漆板凳)이라고 하는 것이다. 이를 언어에서 '양경빈화'(洋經浜化: 조계지인 양경빈에서 유행한 중국어가 섞인 영어)라고 한다. 이러한 언어의 특징은 변화하고 뒤섞이는 것으로 영어도 아니고 중국어도 아닌 언어가 되는 것이다. 이로써 중국어 냄새가 나는 영어, 즉 중국어식 영어 혹은 칭글리시(Chinglish)가 된다.

쉬빙은 한편으로는 하나의 한자로 하나의 영어 알파벳을 표시한다. '아이'(哀)로 A를 표시하고, '비'(彼)로 B를 표시한다. 또 한편으로는 여러 개의 한자로 하나의 알파벳을 표시한다. '아이'(溘) '커'(克) '스'(思)로 X를 표시하는 것인데 물론 이 표시와 중국어에서 자주 사용하는 '마커스'(马克思: Marx)의 유사성은 별도의 은유(Metaphor)가 된다. 따라서 쉬빙은 '중영 26 알파벳 대조표'를 만들었고 이는 중국어와 영어의 간단한 대조라고 할 수 있다. 이때 쉬빙은 새로이 이주한 문화에 대한 흥분 속에서 언어의 발음의 측면에서 중국과 서양을 서로 바라본 것이다. 그는 중국어와 영어로 예술 속에서 언어에 의한 소통을 얻어낸 것이다. 게다가 중요한 것은 중국어와 영어 두 언어가 불평등하며, 기본적으로 중국어가 영어에 의존한다는 것이다. 사실 이러한 소통은 표면에 그치고 두 언어의 심층까지 들어가는 것은 어렵다. 여하튼 쉬빙은 이미 『천서』의 시기에 '빙한자'(仿漢子)의 상황에서 창작을 하였고, 이를 전환하여 중국어와 영어 사이에서 줄타기를 하는 것이다.

『한자서예』: 중국어, 영어의 호환과 오해

쉬빙은 1993년 이후 크게 성공한 작품을 발표하기 시작했다. 1994년 완숙한 경지에 이른 『한자서예』(方块字書法) 유형이다. 쉬빙은 2007년 아시아소사이어티(Asia Society)에서 주최한 〈돌파: 중국 밖의 중국미술〉(Breakout: Chinese art outside China)이라는 전시에서 처음으로 공개적으로 언급하기를 자신은 일찍이 영어가 세계언어라고 인정했다고 하였다. 그는 영어를 사용하여 시험적으로 창작을 하였지만 성공적인 성과를 거두지는 못했었다. 그러나 '영어한자'라는 자신이 만든 폰트로서 성공을 거두었다. 그 이유는 무엇인가?

쉬빙의 사고는 근본적으로 사유, 언어, 문자 사이의 근본적인 관계에 대한 것이다. 이러한 그의 사고는 언어에 대한 회의론적인 색체를 띤다. 쉬빙의 예술에서 중요하게 드러나는 것은 문자이다. 보다 정확히 말한다면 개조를 거친 문자이다. 쉬빙 자신의 방식으로 본다면 "문자를 인류문화개념의 가장 기본적인 요소이다. 문자의 개조는 인간이 사유에 대하여 가장 본질적인 측면을 개조하는 것이다." 『한자서예』는 속칭 '영

where does the dust itself collect. 2004.

For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media

어한자'이다. 원래는 신영어서예(新英文書法, New English Calligraphy)라고 하였는데, 왜 '새로운 한자서예'라고 하는가? 이유는 간단하다. 이는 '가짜 한자'의 도식(圖識)과 흡사하다. 사실 영어 알파벳의 구성은 간단하므로 하나의 한자로 하나의 영어 단어를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 아직 중국어를 사용하여 영어 발음을 표현한 것이라면 『한자서예』는 영어한자의 조형요소가 되는 영어 알파벳으로 한자의 부수를 구성하고 이를 조합하여 글자를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 오직 하나 혹은 여러 개의 한자로 하나의 영어 알파벳에 대응하도록 한다. 그러나 『한자서예』는 작품 속의 하나의 글자가 더 큰 의미가 있는 공간을 포함한다. 한 글자는 하나의 단어에 해당한다. 단어의 알파벳의 배열과 조합이 한자의 방식일 뿐더러, '왼쪽에서 오른쪽으로'라는 배열이 변하여 위쪽도 되고 아래쪽도 되고, 왼편이었다가 오른편이었다가 하면서 자유로운 배열을 이룬다.

『한자서예』는 '신영어서예'라고도 부른다. 쉬빙은 왜 그의 '새 글자' 예술을 서예라고 했는가? 우선 새로운 한자는 쓸 수 있어야 한다. 쉬빙은 이미 이러한 새 글자가 어떻게 중국의 붓을 사용하여 쓸 수 있는지를 실연을 통해 보여주었다. 이러한 새 글자도 일정한 필법을 갖추고 있다. 그러나 새 글자도 쓸 수 있다는 특징이 이것과 중국 전통의 서예가 질적으로만 다를 뿐 구성은 같다는 것을 의미하는 것은 결코 아니다. 쉬빙은 그 속에 창의성을 개입시켰다. 현재의 영어는 음소로 음절을 구성하는 문자이므로 서예로 쓰는 것이 어렵다. 그러나 쉬빙의 영어한자는 서예가 될 수 있다. 여기에는 흥미로운 불합리성이 있다. 중국인은 이러한 한자서예를 읽고 이해하려고 하지만 중국어가 아니다. 반대로 영어를 이해하는 외국인은 이러한 새 글자를 이해하는 것이 매우 어렵다. 그러다가 자세히 살펴본 후, 점차로 개념을 그려내는 일종의 원칙이 있다는 것을 파악하는 순간 갑자기 깨닫게 되고, 영어문자를 판독할 수 있게 된다. 이런 종류의 표리불일치의 효과는 쉬빙 예술의 매력이다. 중국인과 외국인은 한편으로는 오인하는 효과이다. 외국인은 한자의 특징을 이해하지만, 중국인은 판독하지 못하다. 새 글자는 한자의 글씨 형태나 구성 방식과 유사하지만 나중에는 그것이 사실 영어라는 것을 발견하게 된다. 또 한편으로는 상호판독이 가능하다. 중국인은 표면만을 인식하고 뜻은 알지 못하고, 외국인은 표면을 이해하지 못하고 뜻만 안다. 더 나아가 쉬빙은 양방향의 발전으로 자신의 영어한자를 만든다. 한편으로 그는 신기술의 발전으로 향하고, 또 한편으로는 정치문화로 확장한다. 전자의 예는 쉬빙이 컴퓨터 글씨가 만들어지는 방식으로 영어한자를 만들면서 시작되었다. 가장 대표적인 작품이 1998년의 〈

where does the dust itself collect. 2004.

really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed

당신의 성은?)(你貴姓)이라는 작품이었다. 여기에 참여하는 사람이 컴퓨터로 자신의 영어 이름을 기입하면 스크린에 이에 해당하는 새 글자가 나타난다. 동시에 중국어의 방송(放宋), 정체(正体), 해체(楷体) 같은 몇몇 도안문자의 변화형식도 있다. 후자로서는 쉬빙은 이러한 새 글자를 사용하여 수많은 중국 고전 시가, 대련, 가요를 쓸뿐더러, 또한 특별히 문화대혁명 색채를 띠는 구절도 많이 쓴다.

예를 들어 가장 유명한 것은 〈예술은 인민을 위해 복무한다〉인데 이는 모택동 주석의 어록 중 "우리의 문화예술은 반드시 수많은 인민을 위하여 복무해야 한다"는 기본 사상이다. 쉬빙은 특별히 이 작품에서 붉은 깃발의 표어로 펼쳐 보였다. 글자가 비교적 많은 2003년의 『신영어서예: 모택동 어록 발췌』가 있다. 여기서 쉬빙은 새 글자를 사용하여 모택동이 1942년에 발표한 '연안 문예강화' 의 내용을 적었다. 그 중에서도 특별히 '대중화'에 대한 부분을 선택하였다. "왜 대중화를 달성해야 하는가? 우리의 문예공작을 하는 사람들의 사상감정과 노동자, 농민, 병사 대중의 사상감정이 하나가 되어야 한다. 이를 위해서는 군중의 언어를 배워야만 한다. 군중의 언어를 잘 이해하지 못한다면 어떻게 문예창조를 이룰 수 있겠는가?" 여기서 쉬빙은 한편으로는 예술의 평민화를 실현하고 예술이 군중의 언어를 사용하여 발언하도록 한다. 또 한편으로는 현실에서 예술을 바라보며 언어화 및 관념화를 시도한다. 결국 자신의 예술로 일종의 요셉 보이스가 의미한 광대한 '사회조각(社會雕塑 The Social Sculpture)을 시도하는 것이다.

쉬빙이 파악한 '중국서예정신'의 실질성

전체적으로 본다면 쉬빙의 예술에서 운용하는 '서예성'은 실제로 앞에서 파악한 중국전통서예의 기본정신이다.

1.

도식과 도형이 합일된 서예관념을 시사한다. 쉬빙은 도상 결정적인 중국사유방식의 각도로부터 예술을 창작한다. 그는 한자의 작용을 깊이 인식하고 중국인이 수천 년 전에 이미 달성한 소위 '그림을 읽는 시대'를 고려했다. 중국인은 한자를 읽을 때 글씨의 형태가 이미 보는 것에 영향을 주기 때문이다. 쉬빙의 작품도 도식과 도형의 관계로 만들어지는 문장을 시도하였다. 혹은 『천서』처럼 도식이 없는 도형, 혹은 〈영어한자〉처럼 언어의 도형이기도 하고 도식이기도 하다. 혹은 〈새가 난다〉처럼 도식이 점차로 도형으로 변하기도 하고, 〈풍경읽기〉처럼 도형이 점차로 도식으로 변하기도 한다. 쉬빙은 도식과 도형의 장력 사이에서 창작의 왕성한 역량을 드러낸다. 또한 중요한 것은 서예와 도안

where does the dust itself collect. 2004.

books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a map-

문자의 관계인데, 예를 들어 『천서』에서 주로 사용하는 것은 도안문자라면, 쉬빙이 '한자영문'을 발명한 이후 그가 창조한 새로운 글자는 도안문자와 서예 사이에 위치하는 독측한 형태이다. 〈지서〉계열은 철저하게 '통용기호'를추구하므로 '서예성'이 표현을 완전히 상실했다.

2.

서예는 살아 움직이는 생활예술이며 쉬빙의 창작을 계발한다. 쉬빙은 그가 창작하는 것을 예술이라고 인정하지 않는다, 그는 실제로 예술로써 기본적인 생활형식을 만들어낸다. 비록 보이스가 사회조각이라는 관념을 제창하지만 쉬빙은 모택동이야말로 진정한 최고의 사회조각가라고 여긴다. 쉬빙은 종종 모주석의 오랜 말을 인용한다. "예술은 생활에서 기원한다." 생활이 어디에 있고 그 문제에 직면하여야 하고, 문제가 있는 곳에 바로 예술이 있다. 그는 인터뷰에서 예술 계통에서 이탈하여 사실로부터 창작할 것을 표시한다. 이러한 계통의 내부에서 작업을 하는 것은 "이루어 낼 수 없는 것이고 공헌하는 바가 없다"고 생각하기 때문에 중요한 것은 이러한 계통과 함께 어떠한 거리를 유지하느냐이다. 당신은 당신이 창작을 생각할 필요 없고 예술자체를 고려해야 한다. 양식, 유파, 재료 등의 문제를 고려할 필요가 없고 예술계통의 중간에서 작업을 할 필요도 없다." 쉬빙은 예술의 진전에서 사유능력의 진전을 보기 때문에, 서예 본래는 생활예술이기 때문에(따라서 훨씬 더 생활 계통과 언어체계에 속한다) 쉬빙은 '서예성'으로 새로운 예술언어를 만들고 드러낸다.

3.

서예에서 관심을 기울이는 것은 글씨를 쓰는 과정이며 또한 쉬빙의 예술이념을 계발하는 것이다. 쉬빙은 보는 이로 하여금 정태적인 한자에서 서예가의 운동을 알 수 있게 하는 것이아니다. 추상표현주의의 드리핑에서 예술가 폴락의 작업과정과 흡사하다. 또한 보는 이가 직접 참여하여 서예창작을 하도록 시도한다. 〈당신의 성은?〉에서는 이름이 다른 사람들이 각기 다른 의미를 지닌다. 그들은 참여하는 과정을 통하여 이것이 동일하지 않은 새 영어 서예작품이란 것을 알게된다. 특별히 〈신영어서예입문〉이라는 독특한 작품에서 보는 사람들이 직접 미술관의 서예교실에서 새 서예를 배우도록 한다. 또한 보는 이가 교실을 떠날 때, 무료로 붓, 먹, 서첩, 글씨본의 한자서예연습교재 세트를 받아간다. 이로써 계속하여 예술창작이 연장되어 생활 속에 들어온다.

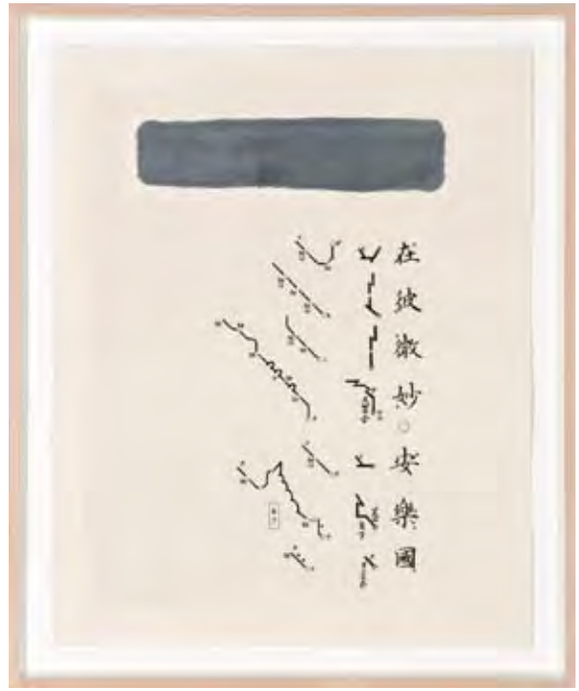
마지막으로 사유방식의 각도에서 본다면 쉬빙의 기

where does the dust itself collect. 2004.

ping table in the font currently used. The two glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

본적인 방식은 중국식이다. 이는 도상화의 문자가 이미 중국인의 사유와 심미방식에 영향을 끼쳤기 때문이다. 서예는 결국 글자를 쓰는 것이지 그림을 그리는 것은 아니다. 필요한 것은 읽는 것의 기초이며, 글자를 그린다는 말은 별도의 논의 사항이다. 특히 이러한 영문한자로 시를 쓴 작품에는 예술가가 중국과 서양 양쪽의 문화를 서로 융합하려고 노력하는 것을 볼 수 있다. 이러한 시도는 매우 성공적이라 하지 않을 수 없다. 다만 한자와 영어는 결국 두 개의 글씨를 쓰는 체계이지만 한자의 서예성으로 영어를 쓰는 것은 쉬빙의 대단한 창의성과 창조이다. 이러한 원본의 선형 글쓰기의 통시성이 영어 글자, 단어, 어구가 한자의 부수와 같은 방식으로 더해지면서 공시성이 공간조합을 이룰 때, 영어의 언어가 중국어 시사와 대련을 이루는 방식을 따르면서 서예성을 드러낼 때, 보는 사람이 영어의 의의를 이해하는 동시에 새로운 서예 양식을 감상할 때, 쉬빙의 확신이 숨겨지고 침묵으로 바뀌면서 영어의 사유방식은 한자화된다.

쉬빙은 보편화되는 언어를 추구한다. 이러한 보편성의 모색은 마치 쉬빙의 예술과 중국 전통이 점점 더 멀어지는 것과 비슷하다. 따라서 우리는 그의 작품에서 서예성이 점차로 희박해지는 것을 본다. 그러나 쉬빙이 세계어를 획득한 것을 알지 못할 때, 현대 중국 예술은 어떻게 중국어를 사용하여 이야기할 수 있을까?



where does the dust itself collect. 2004.

choi.jung-ho

최정호.崔挺豪.

Choi Jung-ho (1916-1988) is the representative Hangul typeface designer, ranging from letterpress to photocomposition, who dedicated his life to typeface research and development. Choi studied in Yodobashi Art Academy, and acquired skills when working at a print shop. After his <Donga Publisher Typeface> (1957), which was favorably noticed, Choi begun to provide original drawings for numerous publishers and print shops, such as Samhwa Print and Bojinjae. He was requested by Morisawa and Syaken, Japanese photocomposition machine manufacturers of 1970s, for photocomposition use Hangul original drawings. Unlike previous original drawings, he managed to draw new Hangul original drawings for horizontal writing. Choi is acknowledged for his contribution to raise Hangul typeface quality to a higher level, and his original drawings have become the basis of Hangul digital fonts of today.

korea 1916~1988

1916년 생. 1988년 별세할 때까지 평생 동안 활자에서 사진식자에 이르는 한글 서체의 연구와 개발에 몰두한 대표적인 한글 서체 디자이너이다. 일본 요도바시 미술학원에서 수학한 수 인쇄소에 취직해서 기술을 습득했다. 1957년 그린 '동아출판사체'가 호평을 받아 그 후 삼화인쇄, 보진재 등 다수의 출판사와 인쇄소에 원도를 제공했다. 1970년대 일본사진식자기 제조사 모리사와와 샤켄의 의뢰로 가로쓰기 균형에 맞는 새로운 한글 원도를 그려냈다. 최정호의 작업은 한글 서체의 완성도를 한 단계 끌어올렸다는 평가를 받고 있으며 그의 원도는 오늘날 한글 디지털 서체의 바탕이 되었다.

What is typography?

Gian Carlo Calza

(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

현대 중국예술의 '서예성' 표현

동아시아 문화와 예술 제6집에서 발췌

류에이디

(중국사회과학원철학소 연구원, 중화전국미학학회부비서장)

서예와 도안문자의 차이와 관계

세계적인 차원에서 본다면 '서예(Calligraphy)는 한자를 사용하는 한중일 세 나라를 포괄하는 동아시아의 문화와 아랍문자에 기초한 아랍의 문화에서 독특하게 나타나는 현상이다. 이는 고대 이집트의 상형 문자에서 도상을 사용하는 것과도 다르고, 인도유럽어 계통의 표음문자의 비서예적 경향과도 구별된다. 중국의 서예는 한자의 형식에 기초하여 현대예술로 변모하면서 '서예성'을 드러내고, 이로써 동아시아 문화의 입장에서 참신한 현대예술을 개척해 나아가고 있다. 국제적으로 널리 알려진 쉬빙의 예술 창작에서의 변화를 사례로 하여 서예성의 풍부한 가능성을 살펴보는 것은 현대의 중국예술이 어떻게 '새로운 중국성'을 획득할 수 있는지를 알려주는 중요한 일이다.

소위 도안문자는 일반적으로 다듬어 장식하고 미화시킨 한자이다. 일종의 장식을 위한 문자로 서예 예술인 동시에 실용성 있는 글자체에 속한다. 도안문자는 기본적으로 외관이 정리되어 있고 눈길을 끌기 쉽다. 영어로는 'Artistic Calligraphy'인데, 다시 중국어로 번역하면 '예술화 혹은 미술화된 서예'가 될 것이다. 따라서 이러한 해석에 기초하여 본다면 도안문자는 좀더 예술성이 있는 한자가 되는 듯하다. 서예보다도 더 높은 예술 속성을 가지고 있으며, 게다가 서예가 가지고 있는 훨씬 높은 예술품격의 부분을 공유한다. 다만 현실에서 도안문자는 실용문자라는 점이다.

『천서』(天書) : 방송체자(放宋體字)의 복제역량

현대에 성공한 중국미술가들 중에는 전통적인 방법으로 서예를 사용하는 경우는 없다. 오히려 현대의 서예성으로 변모시킨다. 쉬빙은 이러한 예술가들 중에서 걸출하다. 1987년에서 1991년까지 4년에 걸쳐 완성하여 세상을 놀라게 한 『석세감: 세기말권』은 이후 『천서』라고 널리 불리게 된 작품이다. 이 작품은 '송체자(宋體體)'의 변형 형식으로 창조한 예술품이며, 그가 가장 일찍 언어를 사용하여 시도한 작품이다. 『천서』에서 사용하는 글자는 무엇인가? 쉬빙의 소개에 따르며 자신이 스스로 만들어 낸 것이고, 세상에는 존재하지 않는 문자이다. 따라서 이렇게 만들어낸 글자는 의

where does the dust itself collect. 2004.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

미도 개념도 없다. 처음보면 이 글자들은 마치 한자의 '이체자(異體字)'와도 같다. 즉 공식 정체자(正體字)의 규범을 벗어나는 글자처럼 보인다. 그러나 자세히 살펴보면 이 글자는 한자의 부수와 필획을 변형시켜 만든 글자임을 발견하게 된다. 그러므로 한자라고 부를 수 없을지라도 일종의 모방한자라고 할 수 있다. 좀더 신중히 살펴보면 쉬빙이 만든 글자들은 "네모 반듯하고 팔분과 비슷하며 중복되는" 서하(西夏)의 문자와 비슷하다. 이는 서하의 당항족이 한자를 모방하여 단기간에 만들어낸 문자인데, 아마도 쉬빙이 글자를 만드는 기본 방식이 서하문자를 만든 방법과 흡사했기 때문일 것이다. 양자 모두 한자가 원래 가지고 있었던 의미는 완전히 상실했다. 따라서 쉬빙의 독창적인 천서의 문자는 내용이 없고 비어 있는 형식으로 세상에 나오자 마자 사멸해버린 죽은 글자이다.

이렇게 『천서』에 나타나는 방송체(放宋體) 글자는 실제로 하늘의 글씨가 되는 것이다. 쉬빙이 방송체 글자를 사용하여 창작하는 이유는 이러한 문자에는 이미 개성이 철저하게 빠져있기 때문이다. 여기에서는 조금도 양식을 이야기할 수 없기 때문이다. 따라서 쉬빙이 최초로 창작한 것은 사실 일종의 '반서예' 경향에 속하는 것이었다. 쉬빙이 직접 깎아 만든 4000여 개의 활자로 인쇄하여 이렇게 광대한 작품을 만들었을 때 수많은 방송체 글자가 대량으로 복제되었을 때, 『천서』는 사람의 마음을 뒤흔드는 요소로 충만했다. 그러나 이렇게 가짜를 진짜처럼 하는 것은 황당한 것이었다. 보다 중요한 것은 이렇게 새로운 문자가 지닌 일종의 문화교차(Inter-culturality)의 적극적인 효과이다. 쉬빙의 설명을 따르면 서양인은 이를 진짜 한자라 믿고, 중국인은 고대의 문자라고 생각한다. 일본인은 한글이라고, 한국인은 일본 가나라고 인식한다. 이것이 『천서』를 대면했을 때 다른 문화적 배경을 지닌 사람들이 이에 대하여 불필요한 문화적 설명을 시도하도록 만든다. 관람자들이 그 뜻을 모르더라도 전통 관념에 따라 도안문자는 예술이 아니고 서예가 예술이 된다. 쉬빙이 창작한 '반서예성'의 기초로 혹자는 도안문자의 형식변화는 중국전통의 문자규칙과 반대라고 한다.

〈ABC〉 : 양경빈(洋經浜)식의 표음 시도

쉬빙은 1990년에 미국으로 건너간 이후, 중국어와 영어의 언어 전환의 와중에서 그다지 성공적이라고 할 수 없는 예술적 시도를 하였다. 그 중에서 〈ABC〉설치는 그가 미국에서 발표한 초기의 중요한 작품이다. 토기로 만든 활자모양의 물건인데, 영어 알파벳의 발음을 한자로 표시한 것이다. 널리 알려져 있듯이 발음부호는 국제화된 표기방식이지만, 한자의 발음은 중국의 독특한 문화현상이다. 예를 들어 Yes를 '이에써'(也司),

where does the dust itself collect. 2004.

glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn’t mean that they need to be experts of writing systems in the world

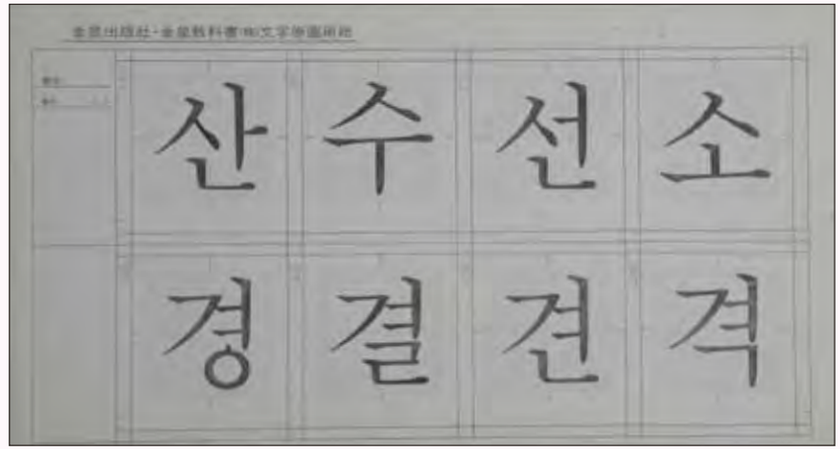
Husband를 ‘헤이치반등’(黑漆板凳)이라고 하는 것이다. 이를 언어에서 ‘양경빈화’(洋經浜化: 조계지인 양경빈에서 유행한 중국어가 섞인 영어)라고 한다. 이러한 언어의 특징은 변화하고 뒤섞이는 것으로 영어도 아니고 중국어도 아닌 언어가 되는 것이다. 이로써 중국어 냄새가 나는 영어, 즉 중국어식 영어 혹은 칭글리시(Chinglish)가 된다.

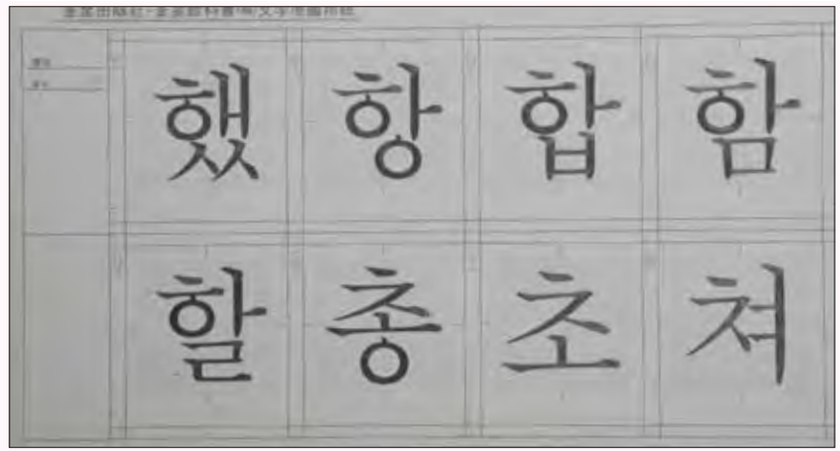
쉬빙은 한편으로는 하나의 한자로 하나의 영어 알파벳을 표시한다. ‘아이’(哀)로 A를 표시하고, ‘비’(彼)로 B를 표시한다. 또 한편으로는 여러 개의 한자로 하나의 알파벳을 표시한다. ‘아이’(溘) ‘커’(克) ‘스’(思)로 X를 표시하는 것인데 물론 이 표시와 중국어에서 자주 사용하는 ‘마커스’(马克思: Marx)의 유사성은 별도의 은유(Metaphor)가 된다. 따라서 쉬빙은 ‘중영 26 알파벳 대조표’를 만들었고 이는 중국어와 영어의 간단한 대조라고 할 수 있다. 이때 쉬빙은 새로이 이주한 문화에 대한 흥분 속에서 언어의 발음의 측면에서 중국과 서양을 서로 바라본 것이다. 그는 중국어와 영어로 예술 속에서 언어에 의한 소통을 얻어낸 것이다. 게다가 중요한 것은 중국어와 영어 두 언어가 불평등하며, 기본적으로 중국어가 영어에 의존한다는 것이다. 사실 이러한 소통은 표면에 그치고 두 언어의 심층까지 들어가는 것은 어렵다. 여하튼 쉬빙은 이미 『천서』의 시기에 ‘빙한자’(仿漢子)의 상황에서 창작을 하였고, 이를 전환하여 중국어와 영어 사이에서 줄타기를 하는 것이다.

『한자서예』: 중국어, 영어의 호환과 오해

쉬빙은 1993년 이후 크게 성공한 작품을 발표하기 시작했다. 1994년 완숙한 경지에 이른 『한자서예』(方块字書法) 유형이다. 쉬빙은 2007년 아시아소사이어티(Asia Society)에서 주최한 〈돌파: 중국 밖의 중국미술〉(Breakout: Chinese art outside China)이라는 전시에서 처음으로 공개적으로 언급하기를 자신은 일찍이 영어가 세계언어라고 인정했다고 하였다. 그는 영어를 사용하여 시험적으로 창작을 하였지만 성공적인 성과를 거두지는 못했었다. 그러나 ‘영어한자’라는 자신이 만든 폰트로서 성공을 거두었다. 그 이유는 무엇인가?

쉬빙의 사고는 근본적으로 사유, 언어, 문자 사이의 근본적인 관계에 대한 것이다. 이러한 그의 사고는 언어에 대한 회의론적인 색체를 띤다. 쉬빙의 예술에서 중요하게 드러나는 것은 문자이다. 보다 정확히 말한다면 개조를 거친 문자이다. 쉬빙 자신의 방식으로 본다면 “문자를 인류문화개념의 가장 기본적인 요소이다. 문자의 개조는 인간이 사유에 대하여 가장 본질적인 측면을 개조하는 것이다.” 『한자서예』는 속칭 ‘영





where does the dust itself collect. 2004.

For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media

어한자'이다. 원래는 신영어서예(新英文書法, New English Calligraphy)라고 하였는데, 왜 '새로운 한자서예'라고 하는가? 이유는 간단하다. 이는 '가짜 한자'의 도식(圖識)과 흡사하다. 사실 영어 알파벳의 구성은 간단하므로 하나의 한자로 하나의 영어 단어를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 아직 중국어를 사용하여 영어 발음을 표현한 것이라면 『한자서예』는 영어한자의 조형요소가 되는 영어 알파벳으로 한자의 부수를 구성하고 이를 조합하여 글자를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 오직 하나 혹은 여러 개의 한자로 하나의 영어 알파벳에 대응하도록 한다. 그러나 『한자서예』는 작품 속의 하나의 글자가 더 큰 의미가 있는 공간을 포함한다. 한 글자는 하나의 단어에 해당한다. 단어의 알파벳의 배열과 조합이 한자의 방식일 뿐더러, '왼쪽에서 오른쪽으로'라는 배열이 변하여 위쪽도 되고 아래쪽도 되고, 왼편이었다가 오른편이었다가 하면서 자유로운 배열을 이룬다.

『한자서예』는 '신영어서예'라고도 부른다. 쉬빙은 왜 그의 '새 글자' 예술을 서예라고 했는가? 우선 새로운 한자는 쓸 수 있어야 한다. 쉬빙은 이미 이러한 새 글자가 어떻게 중국의 붓을 사용하여 쓸 수 있는지를 실연을 통해 보여주었다. 이러한 새 글자도 일정한 필법을 갖추고 있다. 그러나 새 글자도 쓸 수 있다는 특징이 이것과 중국 전통의 서예가 질적으로만 다를 뿐 구성은 같다는 것을 의미하는 것은 결코 아니다. 쉬빙은 그 속에 창의성을 개입시켰다. 현재의 영어는 음소로 음절을 구성하는 문자이므로 서예로 쓰는 것이 어렵다. 그러나 쉬빙의 영어한자는 서예가 될 수 있다. 여기에는 흥미로운 불합리성이 있다. 중국인은 이러한 한자서예를 읽고 이해하려고 하지만 중국어가 아니다. 반대로 영어를 이해하는 외국인은 이러한 새 글자를 이해하는 것이 매우 어렵다. 그러다가 자세히 살펴본 후, 점차로 개념을 그려내는 일종의 원칙이 있다는 것을 파악하는 순간 갑자기 깨닫게 되고, 영어문자를 판독할 수 있게 된다. 이런 종류의 표리불일치의 효과는 쉬빙 예술의 매력이다. 중국인과 외국인은 한편으로는 오인하는 효과이다. 외국인은 한자의 특징을 이해하지만, 중국인은 판독하지 못하다. 새 글자는 한자의 글씨 형태나 구성 방식과 유사하지만 나중에는 그것이 사실 영어라는 것을 발견하게 된다. 또 한편으로는 상호판독이 가능하다. 중국인은 표면만을 인식하고 뜻은 알지 못하고, 외국인은 표면을 이해하지 못하고 뜻만 안다. 더 나아가 쉬빙은 양방향의 발전으로 자신의 영어한자를 만든다. 한편으로 그는 신기술의 발전으로 향하고, 또 한편으로는 정치문화로 확장한다. 전자의 예는 쉬빙이 컴퓨터 글씨가 만들어지는 방식으로 영어한자를 만들면서 시작되었다. 가장 대표적인 작품이 1998년의 〈

where does the dust itself collect. 2004.

really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed

당신의 성은?)(你貴姓)이라는 작품이었다. 여기에 참여하는 사람이 컴퓨터로 자신의 영어 이름을 기입하면 스크린에 이에 해당하는 새 글자가 나타난다. 동시에 중국어의 방송(放宋), 정체(正体), 해체(楷体) 같은 몇몇 도안문자의 변화형식도 있다. 후자로서는 쉬빙은 이러한 새 글자를 사용하여 수많은 중국 고전 시가, 대련, 가요를 쓸뿐더러, 또한 특별히 문화대혁명 색채를 띠는 구절도 많이 쓴다.

예를 들어 가장 유명한 것은 〈예술은 인민을 위해 복무한다〉인데 이는 모택동 주석의 어록 중 "우리의 문화예술은 반드시 수많은 인민을 위하여 복무해야 한다"는 기본 사상이다. 쉬빙은 특별히 이 작품에서 붉은 깃발의 표어로 펼쳐 보였다. 글자가 비교적 많은 2003년의 『신영어서예: 모택동 어록 발췌』가 있다. 여기서 쉬빙은 새 글자를 사용하여 모택동이 1942년에 발표한 '연안 문예강화' 의 내용을 적었다. 그 중에서도 특별히 '대중화'에 대한 부분을 선택하였다. "왜 대중화를 달성해야 하는가? 우리의 문예공작을 하는 사람들의 사상감정과 노동자, 농민, 병사 대중의 사상감정이 하나가 되어야 한다. 이를 위해서는 군중의 언어를 배워야만 한다. 군중의 언어를 잘 이해하지 못한다면 어떻게 문예창조를 이룰 수 있겠는가?" 여기서 쉬빙은 한편으로는 예술의 평민화를 실현하고 예술이 군중의 언어를 사용하여 발언하도록 한다. 또 한편으로는 현실에서 예술을 바라보며 언어화 및 관념화를 시도한다. 결국 자신의 예술로 일종의 요셉 보이스가 의미한 광대한 '사회조각(社會雕塑 The Social Sculpture)을 시도하는 것이다.

쉬빙이 파악한 '중국서예정신'의 실질성

전체적으로 본다면 쉬빙의 예술에서 운용하는 '서예성'은 실제로 앞에서 파악한 중국전통서예의 기본정신이다.

1.

도식과 도형이 합일된 서예관념을 시사한다. 쉬빙은 도상 결정적인 중국사유방식의 각도로부터 예술을 창작한다. 그는 한자의 작용을 깊이 인식하고 중국인이 수천 년 전에 이미 달성한 소위 '그림을 읽는 시대'를 고려했다. 중국인은 한자를 읽을 때 글씨의 형태가 이미 보는 것에 영향을 주기 때문이다. 쉬빙의 작품도 도식과 도형의 관계로 만들어지는 문장을 시도하였다. 혹은 『천서』처럼 도식이 없는 도형, 혹은 〈영어한자〉처럼 언어의 도형이기도 하고 도식이기도 하다. 혹은 〈새가 난다〉처럼 도식이 점차로 도형으로 변하기도 하고, 〈풍경읽기〉처럼 도형이 점차로 도식으로 변하기도 한다. 쉬빙은 도식과 도형의 장력 사이에서 창작의 왕성한 역량을 드러낸다. 또한 중요한 것은 서예와 도안

where does the dust itself collect. 2004.

books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a map-

문자의 관계인데, 예를 들어 『천서』에서 주로 사용하는 것은 도안문자라면, 쉬빙이 '한자영문'을 발명한 이후 그가 창조한 새로운 글자는 도안문자와 서예 사이에 위치하는 독측한 형태이다. 〈지서〉계열은 철저하게 '통용기호'를추구하므로 '서예성'이 표현을 완전히 상실했다.

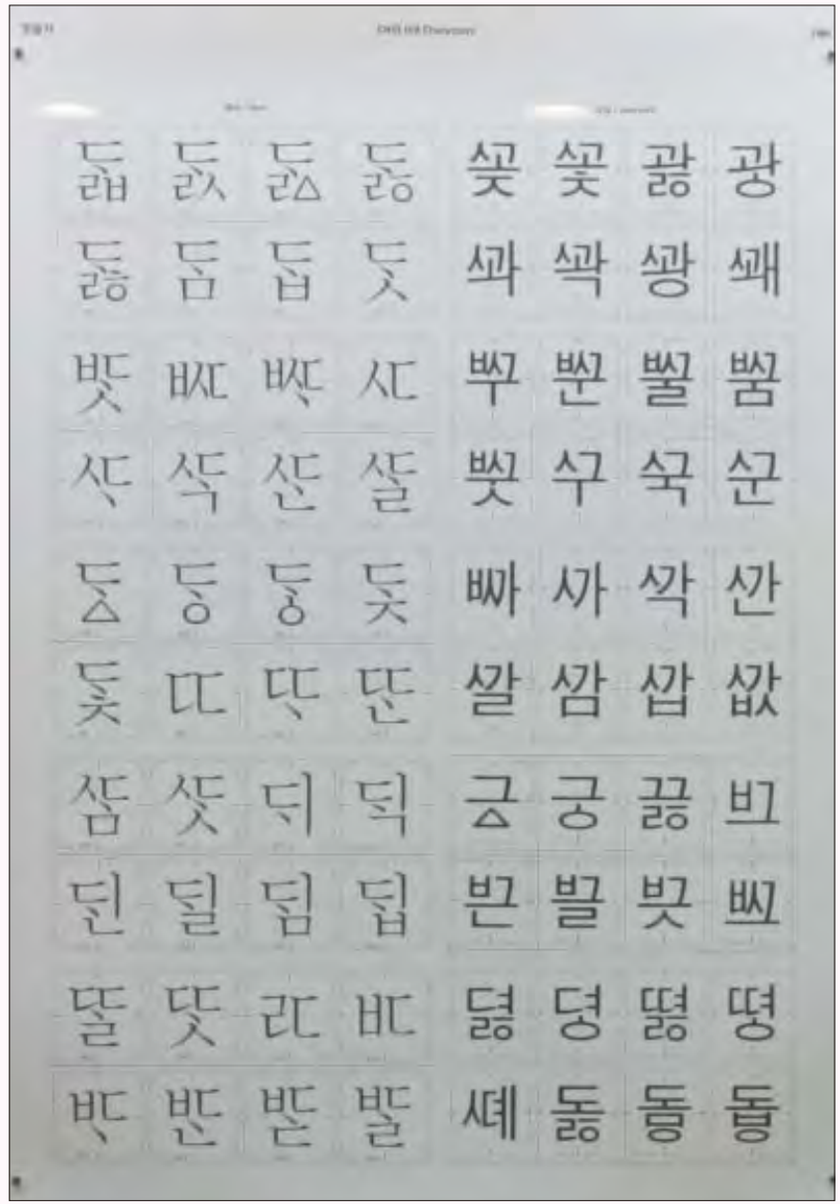
2.

서예는 살아 움직이는 생활예술이며 쉬빙의 창작을 계발한다. 쉬빙은 그가 창작하는 것을 예술이라고 인정하지 않는다, 그는 실제로 예술로써 기본적인 생활형식을 만들어낸다. 비록 보이스가 사회조각이라는 관념을 제창하지만 쉬빙은 모택동이야말로 진정한 최고의 사회조각가라고 여긴다. 쉬빙은 종종 모주석의 오랜 말을 인용한다. "예술은 생활에서 기원한다." 생활이 어디에 있고 그 문제에 직면하여야 하고, 문제가 있는 곳에 바로 예술이 있다. 그는 인터뷰에서 예술 계통에서 이탈하여 사실로부터 창작할 것을 표시한다. 이러한 계통의 내부에서 작업을 하는 것은 "이루어 낼 수 없는 것이고 공헌하는 바가 없다"고 생각하기 때문에 중요한 것은 이러한 계통과 함께 어떠한 거리를 유지하느냐이다. 당신은 당신이 창작을 생각할 필요 없고 예술자체를 고려해야 한다. 양식, 유파, 재료 등의 문제를 고려할 필요가 없고 예술계통의 중간에서 작업을 할 필요도 없다." 쉬빙은 예술의 진전에서 사유능력의 진전을 보기 때문에, 서예 본래는 생활예술이기 때문에(따라서 훨씬 더 생활 계통과 언어체계에 속한다) 쉬빙은 '서예성'으로 새로운 예술언어를 만들고 드러낸다.

3.

서예에서 관심을 기울이는 것은 글씨를 쓰는 과정이며 또한 쉬빙의 예술이념을 계발하는 것이다. 쉬빙은 보는 이로 하여금 정태적인 한자에서 서예가의 운동을 알 수 있게 하는 것이아니다. 추상표현주의의 드리핑에서 예술가 폴락의 작업과정과 흡사하다. 또한 보는 이가 직접 참여하여 서예창작을 하도록 시도한다. 〈당신의 성은?〉에서는 이름이 다른 사람들이 각기 다른 의미를 지닌다. 그들은 참여하는 과정을 통하여 이것이 동일하지 않은 새 영어 서예작품이란 것을 알게된다. 특별히 〈신영어서예입문〉이라는 독특한 작품에서 보는 사람들이 직접 미술관의 서예교실에서 새 서예를 배우도록 한다. 또한 보는 이가 교실을 떠날 때, 무료로 붓, 먹, 서첩, 글씨본의 한자서예연습교재 세트를 받아간다. 이로써 계속하여 예술창작이 연장되어 생활 속에 들어온다.

마지막으로 사유방식의 각도에서 본다면 쉬빙의 기



where does the dust itself collect. 2004.

ping table in the font currently used. The two glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

본적인 방식은 중국식이다. 이는 도상화의 문자가 이미 중국인의 사유와 심미방식에 영향을 끼쳤기 때문이다. 서예는 결국 글자를 쓰는 것이지 그림을 그리는 것은 아니다. 필요한 것은 읽는 것의 기초이며, 글자를 그린다는 말은 별도의 논의 사항이다. 특히 이러한 영문한자로 시를 쓴 작품에는 예술가가 중국과 서양 양쪽의 문화를 서로 융합하려고 노력하는 것을 볼 수 있다. 이러한 시도는 매우 성공적이라 하지 않을 수 없다. 다만 한자와 영어는 결국 두 개의 글씨를 쓰는 체계이지만 한자의 서예성으로 영어를 쓰는 것은 쉬빙의 대단한 창의성과 창조이다. 이러한 원본의 선형 글쓰기의 통시성이 영어 글자, 단어, 어구가 한자의 부수와 같은 방식으로 더해지면서 공시성이 공간조합을 이룰 때, 영어의 언어가 중국어 시사와 대련을 이루는 방식을 따르면서 서예성을 드러낼 때, 보는 사람이 영어의 의의를 이해하는 동시에 새로운 서예 양식을 감상할 때, 쉬빙의 확신이 숨겨지고 침묵으로 바뀌면서 영어의 사유방식은 한자화된다.

쉬빙은 보편화되는 언어를 추구한다. 이러한 보편성의 모색은 마치 쉬빙의 예술과 중국 전통이 점점 더 멀어지는 것과 비슷하다. 따라서 우리는 그의 작품에서 서예성이 점차로 희박해지는 것을 본다. 그러나 쉬빙이 세계어를 획득한 것을 알지 못할 때, 현대 중국 예술은 어떻게 중국어를 사용하여 이야기할 수 있을까?

chung.byoung-kyoo

정병규.田中一光.

Chung Byoung-kyoo, a pioneer of modern Korean book design, was born in Daegu in 1946. He graduated from Korea University and studied at Ecole Estienne, Paris. His professional field is book design and newspaper design. After working as an editor at several publishers, Chung became a book designer in 1979. He founded his own studio, Chung design, in 1985. Chung served as a professional member of Seoul Olympics in 1988 and as an art director at Minum Publishers from 1980 to 1993. He redesigned <The Kugje Daily Newspaper> in 2007, and worked as an art director at <The Joongang Daily Newspaper> in 2009-2010. Chung received numerous awards including Kyobo Book Design Grand Prix in 1989, Special Award of Korea Publishers Society in 2006 and Special Achievement Award of Publishing Culture in 2010. He was the President of Visual Information Design Association of Korea (VIDAK) and Korean Association for Visual Culture (KAVIC). Chung held personal book design exhibition in 1996 and 2006. He is an international judge for The Beauty of Books in China, 2010-2012.

korea 1946~

1946년 대구 출생으로 고려대학교 불문학과 졸업 후 파리 에콜 에스티엔느에서 타이포그래피를 공부했다. 민음사 편집부장 아트디렉터, 홍성사 주간, 서울올림픽 전문위원, 한국 시각정보디자인협회(VIDAK) 회장, 한국 영상문화학회(KAVIC) 회장, 중앙일보 아트디렉터를 지냈다. 한국출판학회상, 교보 북디자인상 대상, 한국출판인회의 특별공로상, 한국일보 출판문화상 백상특별상 등을 수상했다. 1996년과 2006년 〈정병규 북디자인 전〉을 열었으며, 저서로 〈정병규 북디자인 1977~1996〉, 〈정병규 북디자인 1997~2006〉이 있다. 현재 '정병규학교' 대표, 경원대학교 초빙교수, '중국의 아름다운 책들' 국제심사위원을 맡고 있다.

What is typography?

Gian Carlo Calza

(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

현대 중국예술의 '서예성' 표현

동아시아 문화와 예술 제6집에서 발췌

류에이디

(중국사회과학원철학소 연구원, 중화전국미학학회부비서장)

서예와 도안문자의 차이와 관계

세계적인 차원에서 본다면 '서예(Calligraphy)는 한자를 사용하는 한중일 세 나라를 포괄하는 동아시아의 문화와 아랍문자에 기초한 아랍의 문화에서 독특하게 나타나는 현상이다. 이는 고대 이집트의 상형 문자에서 도상을 사용하는 것과도 다르고, 인도유럽어 계통의 표음문자의 비서예적 경향과도 구별된다. 중국의 서예는 한자의 형식에 기초하여 현대예술로 변모하면서 '서예성'을 드러내고, 이로써 동아시아 문화의 입장에서 참신한 현대예술을 개척해 나아가고 있다. 국제적으로 널리 알려진 쉬빙의 예술 창작에서의 변화를 사례로 하여 서예성의 풍부한 가능성을 살펴보는 것은 현대의 중국예술이 어떻게 '새로운 중국성'을 획득할 수 있는지를 알려주는 중요한 일이다.

소위 도안문자는 일반적으로 다듬어 장식하고 미화시킨 한자이다. 일종의 장식을 위한 문자로 서예 예술인 동시에 실용성 있는 글자체에 속한다. 도안문자는 기본적으로 외관이 정리되어 있고 눈길을 끌기 쉽다. 영어로는 'Artistic Calligraphy'인데, 다시 중국어로 번역하면 '예술화 혹은 미술화된 서예'가 될 것이다. 따라서 이러한 해석에 기초하여 본다면 도안문자는 좀더 예술성이 있는 한자가 되는 듯하다. 서예보다도 더 높은 예술 속성을 가지고 있으며, 게다가 서예가 가지고 있는 훨씬 높은 예술품격의 부분을 공유한다. 다만 현실에서 도안문자는 실용문자라는 점이다.

『천서』(天書) : 방송체자(放宋體字)의 복제역량

현대에 성공한 중국미술가들 중에는 전통적인 방법으로 서예를 사용하는 경우는 없다. 오히려 현대의 서예성으로 변모시킨다. 쉬빙은 이러한 예술가들 중에서 걸출하다. 1987년에서 1991년까지 4년에 걸쳐 완성하여 세상을 놀라게 한 『석세감: 세기말권』은 이후 『천서』라고 널리 불리게 된 작품이다. 이 작품은 '송체자(宋體體)'의 변형 형식으로 창조한 예술품이며, 그가 가장 일찍 언어를 사용하여 시도한 작품이다. 『천서』에서 사용하는 글자는 무엇인가? 쉬빙의 소개에 따르며 자신이 스스로 만들어 낸 것이고, 세상에는 존재하지 않는 문자이다. 따라서 이렇게 만들어낸 글자는 의

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

미도 개념도 없다. 처음보면 이 글자들은 마치 한자의 '이체자(異體字)'와도 같다. 즉 공식 정체자(正體字)의 규범을 벗어나는 글자처럼 보인다. 그러나 자세히 살펴보면 이 글자는 한자의 부수와 필획을 변형시켜 만든 글자임을 발견하게 된다. 그러므로 한자라고 부를 수 없을지라도 일종의 모방한자라고 할 수 있다. 좀더 신중히 살펴보면 쉬빙이 만든 글자들은 "네모 반듯하고 팔분과 비슷하며 중복되는" 서하(西夏)의 문자와 비슷하다. 이는 서하의 당항족이 한자를 모방하여 단기간에 만들어낸 문자인데, 아마도 쉬빙이 글자를 만드는 기본 방식이 서하문자를 만든 방법과 흡사했기 때문일 것이다. 양자 모두 한자가 원래 가지고 있었던 의미는 완전히 상실했다. 따라서 쉬빙의 독창적인 천서의 문자는 내용이 없고 비어 있는 형식으로 세상에 나오자 마자 사멸해버린 죽은 글자이다.

이렇게 『천서』에 나타나는 방송체(放宋體) 글자는 실제로 하늘의 글씨가 되는 것이다. 쉬빙이 방송체 글자를 사용하여 창작하는 이유는 이러한 문자에는 이미 개성이 철저하게 빠져있기 때문이다. 여기에서는 조금도 양식을 이야기할 수 없기 때문이다. 따라서 쉬빙이 최초로 창작한 것은 사실 일종의 '반서예' 경향에 속하는 것이었다. 쉬빙이 직접 깎아 만든 4000여 개의 활자로 인쇄하여 이렇게 광대한 작품을 만들었을 때 수많은 방송체 글자가 대량으로 복제되었을 때, 『천서』는 사람의 마음을 뒤흔드는 요소로 충만했다. 그러나 이렇게 가짜를 진짜처럼 하는 것은 황당한 것이었다. 보다 중요한 것은 이렇게 새로운 문자가 지닌 일종의 문화교차(Inter-culturality)의 적극적인 효과이다. 쉬빙의 설명을 따르면 서양인은 이를 진짜 한자라 믿고, 중국인은 고대의 문자라고 생각한다. 일본인은 한글이라고, 한국인은 일본 가나라고 인식한다. 이것이 『천서』를 대면했을 때 다른 문화적 배경을 지닌 사람들이 이에 대하여 불필요한 문화적 설명을 시도하도록 만든다. 관람자들이 그 뜻을 모르더라도 전통 관념에 따라 도안문자는 예술이 아니고 서예가 예술이 된다. 쉬빙이 창작한 '반서예성'의 기초로 혹자는 도안문자의 형식변화는 중국전통의 문자규칙과 반대라고 한다.

〈ABC〉 : 양경빈(洋經浜)식의 표음 시도

쉬빙은 1990년에 미국으로 건너간 이후, 중국어와 영어의 언어 전환의 와중에서 그다지 성공적이라고 할 수 없는 예술적 시도를 하였다. 그 중에서 〈ABC〉설치는 그가 미국에서 발표한 초기의 중요한 작품이다. 토기로 만든 활자모양의 물건인데, 영어 알파벳의 발음을 한자로 표시한 것이다. 널리 알려져 있듯이 발음부호는 국제화된 표기방식이지만, 한자의 발음은 중국의 독특한 문화현상이다. 예를 들어 Yes를 '이에써'(也司),

glyph IDs for "f" and "i" may be converted again into a single glyph ID number, which represents one "fi" ligature. The glyph ID of the "fi" ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph's outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned "rasterizer" software, and finally, you will get a bitmap of the ligature "fi" displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as "a") needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this "modern" problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn't mean that they need to be experts of writing systems in the world

Husband를 '헤이치반등'(黑漆板凳)이라고 하는 것이다. 이를 언어에서 '양경빈화'(洋經浜化: 조계지인 양경빈에서 유행한 중국어가 섞인 영어)라고 한다. 이러한 언어의 특징은 변화하고 뒤섞이는 것으로 영어도 아니고 중국어도 아닌 언어가 되는 것이다. 이로써 중국어 냄새가 나는 영어, 즉 중국어식 영어 혹은 칭글리시(Chinglish)가 된다.

쉬빙은 한편으로는 하나의 한자로 하나의 영어 알파벳을 표시한다. '아이'(哀)로 A를 표시하고, '비'(彼)로 B를 표시한다. 또 한편으로는 여러 개의 한자로 하나의 알파벳을 표시한다. '아이'(溘) '커'(克) '스'(思)로 X를 표시하는 것인데 물론 이 표시와 중국어에서 자주 사용하는 '마커스'(马克思: Marx)의 유사성은 별도의 은유(Metaphor)가 된다. 따라서 쉬빙은 '중영 26 알파벳 대조표'를 만들었고 이는 중국어와 영어의 간단한 대조라고 할 수 있다. 이때 쉬빙은 새로이 이주한 문화에 대한 흥분 속에서 언어의 발음의 측면에서 중국과 서양을 서로 바라본 것이다. 그는 중국어와 영어로 예술 속에서 언어에 의한 소통을 얻어낸 것이다. 게다가 중요한 것은 중국어와 영어 두 언어가 불평등하며, 기본적으로 중국어가 영어에 의존한다는 것이다. 사실 이러한 소통은 표면에 그치고 두 언어의 심층까지 들어가는 것은 어렵다. 여하튼 쉬빙은 이미 『천서』의 시기에 '빙한자'(仿漢子)의 상황에서 창작을 하였고, 이를 전환하여 중국어와 영어 사이에서 줄타기를 하는 것이다.

『한자서예』: 중국어, 영어의 호환과 오해

쉬빙은 1993년 이후 크게 성공한 작품을 발표하기 시작했다. 1994년 완숙한 경지에 이른 『한자서예』(方块字書法) 유형이다. 쉬빙은 2007년 아시아소사이어티(Asia Society)에서 주최한 〈돌파: 중국 밖의 중국미술〉(Breakout: Chinese art outside China)이라는 전시에서 처음으로 공개적으로 언급하기를 자신은 일찍이 영어가 세계언어라고 인정했다고 하였다. 그는 영어를 사용하여 시험적으로 창작을 하였지만 성공적인 성과를 거두지는 못했었다. 그러나 '영어한자'라는 자신이 만든 폰트로서 성공을 거두었다. 그 이유는 무엇인가?

쉬빙의 사고는 근본적으로 사유, 언어, 문자 사이의 근본적인 관계에 대한 것이다. 이러한 그의 사고는 언어에 대한 회의론적인 색체를 띤다. 쉬빙의 예술에서 중요하게 드러나는 것은 문자이다. 보다 정확히 말한다면 개조를 거친 문자이다. 쉬빙 자신의 방식으로 본다면 "문자를 인류문화개념의 가장 기본적인 요소이다. 문자의 개조는 인간이 사유에 대하여 가장 본질적인 측면을 개조하는 것이다." 『한자서예』는 속칭 '영

For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media

어한자'이다. 원래는 신영어서예(新英文書法, New English Calligraphy)라고 하였는데, 왜 '새로운 한자 서예'라고 하는가? 이유는 간단하다. 이는 '가짜 한자'의 도식(圖識)과 흡사하다. 사실 영어 알파벳의 구성은 간단하므로 하나의 한자로 하나의 영어 단어를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 아직 중국어를 사용하여 영어 발음을 표현한 것이라면 『한자서예』는 영어한자의 조형요소가 되는 영어 알파벳으로 한자의 부수를 구성하고 이를 조합하여 글자를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 ㅇ직 하나 혹은 여러 개의 한자로 하나의 영어 알파벳에 대응하도록 한다. 그러나 『한자서예』는 작품 속의 하나의 글자가 더 큰 의미가 있는 공간을 포함한다. 한 글자는 하나의 단어에 해당한다. 단어의 알파벳의 배열과 조합이 한자의 방식일 뿐더러, '왼쪽에서 오른쪽으로'라는 배열이 변하여 위쪽도 되고 아래쪽도 되고, 왼편이었다가 오른편이었다가 하면서 자유로운 배열을 이룬다.

『한자서예』는 '신영어서예'라고도 부른다. 쉬빙은 왜 그의 '새 글자' 예술을 서예라고 했는가? 우선 새로운 한자는 쓸 수 있어야 한다. 쉬빙은 이미 이러한 새 글자가 어떻게 중국의 붓을 사용하여 쓸 수 있는지를 실연을 통해 보여주었다. 이러한 새 글자도 일정한 필법을 갖추고 있다. 그러나 새 글자도 쓸 수 있다는 특징이 이것과 중국 전통의 서예가 질적으로만 다를 뿐 구성은 같다는 것을 의미하는 것은 결코 아니다. 쉬빙은 그 속에 창의성을 개입시켰다. 현재의 영어는 음소로 음절을 구성하는 문자이므로 서예로 쓰는 것이 어렵다. 그러나 쉬빙의 영어한자는 서예가 될 수 있다. 여기에는 흥미로운 불합리성이 있다. 중국인은 이러한 한자서예를 읽고 이해하려고 하지만 중국어가 아니다. 반대로 영어를 이해하는 외국인은 이러한 새 글자를 이해하는 것이 매우 어렵다. 그러다가 자세히 살펴본 후, 점차로 개념을 그려내는 일종의 원칙이 있다는 것을 파악하는 순간 갑자기 깨닫게 되고, 영어문자를 판독할 수 있게 된다. 이런 종류의 표리불일치의 효과는 쉬빙 예술의 매력이다. 중국인과 외국인은 한편으로는 오인하는 효과이다. 외국인은 한자의 특징을 이해하지만, 중국인은 판독하지 못하다. 새 글자는 한자의 글씨 형태나 구성 방식과 유사하지만 나중에는 그것이 사실 영어라는 것을 발견하게 된다. 또 한편으로는 상호판독이 가능하다. 중국인은 표면만을 인식하고 뜻은 알지 못하고, 외국인은 표면을 이해하지 못하고 뜻만 안다. 더 나아가 쉬빙은 양방향의 발전으로 자신의 영어한자를 만든다. 한편으로 그는 신기술의 발전으로 향하고, 또 한편으로는 정치문화로 확장한다. 전자의 예는 쉬빙이 컴퓨터 글씨가 만들어지는 방식으로 영어한자를 만들면서 시작되었다. 가장 대표적인 작품이 1998년의 〈

really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed

당신의 성은?〉(你貴姓)이라는 작품이었다. 여기에 참여하는 사람이 컴퓨터로 자신의 영어 이름을 기입하면 스크린에 이에 해당하는 새 글자가 나타난다. 동시에 중국어의 방송(放宋), 정체(正体), 해체(楷体) 같은 몇몇 도안문자의 변화형식도 있다. 후자로서는 쉬빙은 이러한 새 글자를 사용하여 수많은 중국 고전 시가, 대련, 가요를 쓸뿐더러, 또한 특별히 문화대혁명 색채를 띠는 구절도 많이 쓴다.

예를 들어 가장 유명한 것은 〈예술은 인민을 위해 복무한다〉인데 이는 모택동 주석의 어록 중 "우리의 문화예술은 반드시 수많은 인민을 위하여 복무해야 한다"는 기본 사상이다. 쉬빙은 특별히 이 작품에서 붉은 깃발의 표어로 펼쳐 보였다. 글자가 비교적 많은 2003년의 『신영어서예: 모택동 어록 발췌』가 있다. 여기서 쉬빙은 새 글자를 사용하여 모택동이 1942년에 발표한 '연안 문예강화' 의 내용을 적었다. 그 중에서도 특별히 '대중화'에 대한 부분을 선택하였다. "왜 대중화를 달성해야 하는가? 우리의 문예공작을 하는 사람들의 사상감정과 노동자, 농민, 병사 대중의 사상감정이 하나가 되어야 한다. 이를 위해서는 군중의 언어를 배워야만 한다. 군중의 언어를 잘 이해하지 못한다면 어떻게 문예창조를 이룰 수 있겠는가?" 여기서 쉬빙은 한편으로는 예술의 평민화를 실현하고 예술이 군중의 언어를 사용하여 발언하도록 한다. 또 한편으로는 현실에서 예술을 바라보며 언어화 및 관념화를 시도한다. 결국 자신의 예술로 일종의 요셉 보이스가 의미한 광대한 '사회조각(社會雕塑 The Social Sculpture)을 시도하는 것이다.

쉬빙이 파악한 '중국서예정신'의 실질성

전체적으로 본다면 쉬빙의 예술에서 운용하는 '서예성'은 실제로 앞에서 파악한 중국전통서예의 기본정신이다.

1.

도식과 도형이 합일된 서예관념을 시사한다. 쉬빙은 도상 결정적인 중국사유방식의 각도로부터 예술을 창작한다. 그는 한자의 작용을 깊이 인식하고 중국인이 수천 년 전에 이미 달성한 소위 '그림을 읽는 시대'를 고려했다. 중국인은 한자를 읽을 때 글씨의 형태가 이미 보는 것에 영향을 주기 때문이다. 쉬빙의 작품도 도식과 도형의 관계로 만들어지는 문장을 시도하였다. 혹은 『천서』처럼 도식이 없는 도형, 혹은 〈영어한자〉처럼 언어의 도형이기도 하고 도식이기도 하다. 혹은 〈새가 난다〉처럼 도식이 점차로 도형으로 변하기도 하고, 〈풍경읽기〉처럼 도형이 점차로 도식으로 변하기도 한다. 쉬빙은 도식과 도형의 장력 사이에서 창작의 왕성한 역량을 드러낸다. 또한 중요한 것은 서예와 도안

books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a map-

문자의 관계인데, 예를 들어 『천서』에서 주로 사용하는 것은 도안문자라면, 쉬빙이 '한자영문'을 발명한 이후 그가 창조한 새로운 글자는 도안문자와 서예 사이에 위치하는 독측한 형태이다. 〈지서〉계열은 철저하게 '통용기호'를추구하므로 '서예성'이 표현을 완전히 상실했다.

2.

서예는 살아 움직이는 생활예술이며 쉬빙의 창작을 계발한다. 쉬빙은 그가 창작하는 것을 예술이라고 인정하지 않는다, 그는 실제로 예술로써 기본적인 생활형식을 만들어낸다. 비록 보이스가 사회조각이라는 관념을 제창하지만 쉬빙은 모택동이야말로 진정한 최고의 사회조각가라고 여긴다. 쉬빙은 종종 모주석의 오랜 말을 인용한다. "예술은 생활에서 기원한다." 생활이 어디에 있고 그 문제에 직면하여야 하고, 문제가 있는 곳에 바로 예술이 있다. 그는 인터뷰에서 예술 계통에서 이탈하여 사실로부터 창작할 것을 표시한다. 이러한 계통의 내부에서 작업을 하는 것은 "이루어 낼 수 없는 것이고 공헌하는 바가 없다"고 생각하기 때문에 중요한 것은 이러한 계통과 함께 어떠한 거리를 유지하느냐이다. 당신은 당신이 창작을 생각할 필요 없고 예술자체를 고려해야 한다. 양식, 유파, 재료 등의 문제를 고려할 필요가 없고 예술계통의 중간에서 작업을 할 필요도 없다." 쉬빙은 예술의 진전에서 사유능력의 진전을 보기 때문에, 서예 본래는 생활예술이기 때문에(따라서 훨씬 더 생활 계통과 언어체계에 속한다) 쉬빙은 '서예성'으로 새로운 예술언어를 만들고 드러낸다.

3.

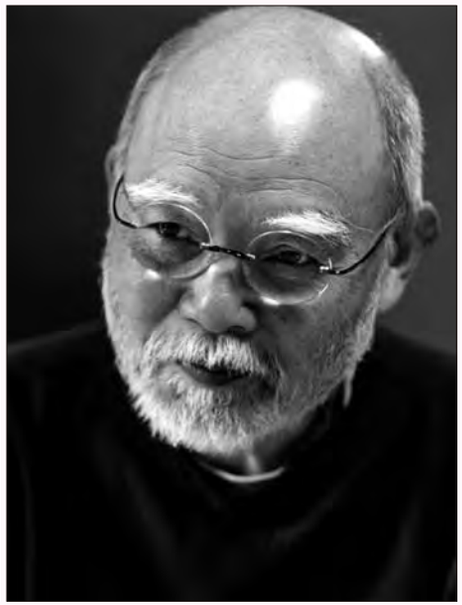
서예에서 관심을 기울이는 것은 글씨를 쓰는 과정이며 또한 쉬빙의 예술이념을 계발하는 것이다. 쉬빙은 보는 이로 하여금 정태적인 한자에서 서예가의 운동을 알 수 있게 하는 것이아니다. 추상표현주의의 드리핑에서 예술가 폴락의 작업과정과 흡사하다. 또한 보는 이가 직접 참여하여 서예창작을 하도록 시도한다. 〈당신의 성은?〉에서는 이름이 다른 사람들이 각기 다른 의미를 지닌다. 그들은 참여하는 과정을 통하여 이것이 동일하지 않은 새 영어 서예작품이란 것을 알게된다. 특별히 〈신영어서예입문〉이라는 독특한 작품에서 보는 사람들이 직접 미술관의 서예교실에서 새 서예를 배우도록 한다. 또한 보는 이가 교실을 떠날 때, 무료로 붓, 먹, 서첩, 글씨본의 한자서예연습교재 세트를 받아간다. 이로써 계속하여 예술창작이 연장되어 생활 속에 들어온다.

마지막으로 사유방식의 각도에서 본다면 쉬빙의 기

ping table in the font currently used. The two glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

본적인 방식은 중국식이다. 이는 도상화의 문자가 이미 중국인의 사유와 심미방식에 영향을 끼쳤기 때문이다. 서예는 결국 글자를 쓰는 것이지 그림을 그리는 것은 아니다. 필요한 것은 읽는 것의 기초이며, 글자를 그린다는 말은 별도의 논의 사항이다. 특히 이러한 영문한자로 시를 쓴 작품에는 예술가가 중국과 서양 양쪽의 문화를 서로 융합하려고 노력하는 것을 볼 수 있다. 이러한 시도는 매우 성공적이라 하지 않을 수 없다. 다만 한자와 영어는 결국 두 개의 글씨를 쓰는 체계이지만 한자의 서예성으로 영어를 쓰는 것은 쉬빙의 대단한 창의성과 창조이다. 이러한 원본의 선형 글쓰기의 통시성이 영어 글자, 단어, 어구가 한자의 부수와 같은 방식으로 더해지면서 공시성이 공간조합을 이룰 때, 영어의 언어가 중국어 시사와 대련을 이루는 방식을 따르면서 서예성을 드러낼 때, 보는 사람이 영어의 의의를 이해하는 동시에 새로운 서예 양식을 감상할 때, 쉬빙의 확신이 숨겨지고 침묵으로 바뀌면서 영어의 사유방식은 한자화된다.

쉬빙은 보편화되는 언어를 추구한다. 이러한 보편성의 모색은 마치 쉬빙의 예술과 중국 전통이 점점 더 멀어지는 것과 비슷하다. 따라서 우리는 그의 작품에서 서예성이 점차로 희박해지는 것을 본다. 그러나 쉬빙이 세계어를 획득한 것을 알지 못할 때, 현대 중국 예술은 어떻게 중국어를 사용하여 이야기할 수 있을까?



japan 1938~

히라노.코가.平野甲賀.

1938년 경성(京城-지금의 서울)에서 출생했다. 무사시노미술대학 시각전달디자인과를 졸업하고 다카시마야 홍보부를 거쳐 프리랜서 그래픽 디자이너로 활동하게 된다. 1960년대부터 언더그라운드 연극(1960년대부터 1980년대까지 일본에서 활발했던 연극 조류이다. 사상적으로는 반체제주의나 반상업주의 사상에 바탕을 두고 있으며 1960년대 학생운동이나 시민운동 사상과도 통하는 부분이 있다. 기존의 상업연극과 일선을 긋고 실험적인 무대표현을 만들어나갔다.)운동에 참여하며 포스터를 다수 제작한다. 1964년부터 1992년까지 쇼분사(晶文社) 책 장정 대부분의 일을 맡았으며 회사 이미지를 정착시켰다. 1973년부터 반체제 문화 잡지 〈원더랜드〉, 〈보물섬〉을 창간, 아트 디렉터를 역임했다. 1978년부터 현대음악가 다카하시 유지(高橋悠治)의 물소악단(水牛楽団), 물소통신(水牛通信)운동에 참여했고 1984년부터 기노시타준지 (木下順二) 저 『본향(本郷)』의 장정으로 고단샤출판문화상 북 디자인상을 수상했다. 1992년부터 장정을 리소그래프로 재생한 개인전 〈문자의 힘〉을 안팎에서 전개했다. 1997년 이후 잡지 〈책과 컴퓨터〉 아트디렉팅을 담당했으며 2005년부터 2011년 소극장 시어터이와토를 설립, 종합 프로듀서를 맡았다. 2007년 손글씨 폰트 〈Kouga Grotesque 06〉 발매한 바 있으며 현재도 개발 및 제작하고 있다.

hirano.kouga.

Born in Seoul in 1938. Graduated from the Department of Visual Communications Design at the Collage of Art and Design in Musashino Art University. Became a freelance designer after working in the publicity department at Takashimaya Department Store. Joined the underground theater movement in the 60's and designs posters and flyers for theater events up to the present. Designed most of the books by Shobunsha Publishing from 1964 to 1991 and established the company image. Founded a counterculture magazine "Wonderland" in 1973 and worked as Art Director. Since 1978 an active member of the movement "Suigyu Gakudan" (Water Buffalo Band) and "Suigyu Tsushin" (Water Buffalo News) initiated by the contemporary musician Yuji Takahashi. His design for Junji Kinoshita's novel "Hongo" won the Cultural Award by Kodansha Publishing in 1984. Since 1992 his book designs were made into lithographs and exhibited in solo exhibitions entitled "The Power of Fonts" (Moji no Chikara) from home and abroad.Has been Art Director for a magazine "Book and Computer" since 1997. Founded Theatre Iwato and became Producer from 2005 to 2011. Releases a hand-drawn font "Kouga Grotesque 06" in 2007.

What is typography?

hirano kouga

平野甲賀

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

내가 그리는 글씨

문자를 "쓴다(書く)"고 쓰지 않고 "그리(描く)"기로 한 것은 꽤나 최근 일이다. 시라카와시즈카(白川静, ShirakawaShizuKa)씨의 〈상용자해(常用字解)〉에 의하면 "묘(描)"란 물건의 모양을 선으로만 그린다고 되어 있다. 데생? 먼저 연필로 밑그림을 그리고 아웃라인을 따고 속을 채운다. "그리는 문자"를 만드는 작업이 그대로 들어맞기 때문이다. "서(書)"처럼 쓴 것을 묶어 그릇에 넣어 신께 올려 바치는 신성한 문자와 내 것은 많이 동떨어져 있다고 생각이 되어서 이다.

그렇다면 한자 성립과정을 탐색하는 김에 "묘(苗)"란? 그것은 밭 전(田) 자에 싹터 자라는 풀을 뜻한다. 그러나 왜 일본 모내기는 그다지도 일정한 간격으로 정연하게 라인이 정돈되어 있는가. 아시아 수전처럼 풀이 나는대로는 안 되는가. 이는 꼼꼼한 일본인의 국민성인가. 이어서 연상은 비약한다. 일본어 본문 조판은 왜 가로세로가 깔끔하게 정돈되어 있는가. "일본어는 네모난 방석에 동그란 우주를 앉힌 것과 같다"고 선배, 스기우라코헤이(杉浦耕平, SugiuraKouhei)씨가 멋진 말을 했다, 분명 일본 문자는 너비가 가지각색인 알파벳과는 달리 어떤 모양이 앉아 있어도 정해진 규격의 방석은 그대로다, 활자 뿐만 아니라 디지털폰트에서도 기본적으로 문자는 한 글자씩 정방형 틀 안에 놓여 있다, 작은 구두점이나 기호마저도 그렇다. 나머지는 방석의 줄을 맞추는 일에 전념한다. 마치 모내기처럼.

언제였던가 디자이너 소부에신(祖父江慎, Sofue Shin)씨가 보여 준 후쿠자와유키치(福沢諭吉, FukuzawaYukichi)의 학문의 권유(1872, 메이지6년)가 떠올랐다. 본문 문자는 목판인쇄의 연면체(連綿: 가나 등이 그림소설(구사조시, 草双紙)처럼 이어서 쓰여 있다) 그것이 제 4판이 되자 활자조판으로 바뀌고 새로운 판이 나오면서 또 연면체로 돌아가거나 다시 활자 조판이 되거나를 반복한다. 도대체 어떻게 된 인연인가. 당시 출판사정도 있었겠지만 먼저 가독성을 우선했을 것이다. 시행착오 결과가 이 시절의 공방전(攻防戦)에서 현재의 모내기 방석 스타일에 정착했는지도 모른다는 둥 아전인수. 물론 벼 농사의 역사는 더 오래되었고 묘를 하나씩 똑바로 간격을 두고 심는 것은 수확에 관련된 일이지 일단 디자인이랑은 상관이 없습니

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

다.라고 니이가타현 출신자가 깨우쳐줬다.

현재 일본어 조판 규칙에 익숙해져있는 나로서는 이미 모내기 방석 스타일 외는 받아들일 수 없게 되었지만 한자 나열은 언뜻 정연해 보이지만 가나는 틈새가 많아서 어떻게 안 될까 고개를 갸우뚱하게 되는 것도 사실이다.

디자이너가 책 이름이나 띠에 들어가는 문언을 좁혀 어떻게든 임팩트 있는 한줄을 만들고자 궁리를 한다. 나는 우에쿠사진이치(植草甚一, UekusaJinichi)씨의 책을 꼬나 많이 장정해왔다. 당연히 저자 명이 곳곳에 표기된다, 본문 조판에서는 그나마 참을 수 있지만, 커버 디자인에서는 성함의 "일(一)" 자에는 줄곧 엄청나게 고민하지 않을 수 없었다. 이것 또한 훌륭한 한 글자이고 방석 한 장의 가치가 있는 존재. 세로짜기에서는 상하에 약간 틈새가 있기에 좁혀라, 라고 쉽게 말할 수는 없다, 결과는 서점에 꽂혀있는 책을 보시면 알겠지만 특별히 튀지 않았다면 대성공. 그러나 본문 조판은 그리 쉽지 않다. 본문 글자간격을 좁힌 책을 본 적이 있지만 규칙을 무시한 조판으로는 도무지 머리에 들어오지 않는다. 모처럼 멋진 문장이 있었지만 그 자리에서는 디자이너의 독선적이고 짧은 생각밖에 눈에 들어오지 않았던 것이다.

정방형 위에 문자를 놓고 세로든 가로든 바꿔 나열할 수 있다. 일본 활자는 가히 기능적이고 훌륭하다고 감탄한 외국 디자이너가 있었다. 그러나 한자와 가나가 섞인 문화의 유난한 합리성에는 한 글자로 여러 의미를 지닌 한자와 말투 부분을 맡는 히라가나와 외래어는 가타카나이며 때로는 알파벳도 그대로 섞어 하나의 사상을 자아낸다. 이렇게 자유자재인 언어가 또 있을까. 디자이너의 작은 궁리도 허락되지 않을까 싶다. 아름다움, 읽기 편함 같은 것은 반드시 모양만의 문제는 아니다. 오히려 그 문장 자체에 있는 것이라고 내 졸문도 제쳐둔 채 생각한다.

이제 나는 문자를 "그릴" 것을 택했다. 한 문자로 여러 뜻을 지닌 한자와 가나는 또 다른 모습도 보여준다. 어떤 때는 아름답기도 하고 추하기도 한다. 그리고 서로 못된 태도를 보이기도 한다. 그래서 "물건을 보고 그리는 손의 일", 이는 하세가와시로(長谷川四郎, Hasegawa Shirou)씨의 희곡 〈심판-은행원K의 죄〉 등장인물, 다락방의 화가 티틀레이리 노래. 이런 고상한 말처럼 항상 이렇게 할 수 있느냐 하면 당연히 그렇지 않다. 아무런 선입견 없이 "물건을 보는" 일은 어렵고 적합하게 "그리는" 일은 더욱 어렵다. 무엇이 옳고 확실한 것인지 천변만화하는 이 세상에서 판단하기란 위태로운 일이다.

나는 타이틀이나 연극의 제목 기타 여러 문자를 그려왔다. 거기에는 때로 같은 말(문자)가 등장하지만 일단

glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn’t mean that they need to be experts of writing systems in the world

문자가 말이 되면 전혀 다른 모습을 보여서 당황한다. 같은 문자라도 비극적이 되기도 하고 희극적이기도 한다, 그리고 거기에 나 자신의 판단이나 소감까지 들어간 결과 같은 글씨를 몇 번이고 쓰게 되어 이체자(異体字)는 늘기만 한다.

그렇게 고민할 거면 거추장스러운 일은 관두고 명조체, 고딕체 기타 여러 기성 서체가 있지 않으냐 “물건을 보는” 일은 독자에게 맡기고 디자이너 생각을 넣는 일 따위는 불필요한 일이다. 여기서 다시금 시로씨의 노래를 ——

코뿔소 이마에
뿔이 없어
저것은 불구다
라고 하지만
그만큼 더
하늘이 넓어진다
불구 같은 게 아닙니다

거기만 불필요하게 부유하여
거기만 불필요하게 넓은 하늘
거기만 불필요하게 더 괴로워하기도 한다

그리기 시작한 문자를 폰트화 하기로 마음 먹었다. 얼른 여태까지 그려왔던 문자를 늘어놓았다. 하나의 문언에는 하나의 그린 문자. 이것이 지금까지의 내 사고방식이었다. 그러나 어딘지 부족함을 느끼기 시작했던 것이다. 하나의 성구에 적합해 보이는 문자를 그리는 일은 적합해 보이는 글꼴을 고르는 일과 그리 다르지 않을지도 모른다. 독자 상상력에 맡긴다는 말에 숨은 의존적인 태도가 엿보인다.

그래서 전에도 썼지만 소위 “섞어 붙이는” 타이포그래피를 채용하기로 했다. 각 문자는 전혀 다른 생각으로 그려진 문자, 그 개성을 존중하며 곰곰히 생각하며 섞어 붙인다. 은은하면서도 따끔하게 간이 된 요리가 만들어지지 않을까 또 쓸데 없는 생각을 했다.

그런데 그리기 시작했다고는 하나 상용한자표(1945자)의 반 정도도 메울 수가 없었다, 그래서 마침 읽고 있던 레지널드 힐의 대장편 미스터리 소설에 나오는 아직 그린 적이 없는 글자를 체크하여 닥치는 대로 그리겠다! 그렇게 하면 완성할 즈음에는 이 중후한 고딕로만 책 한권도 내 폰트 “코가 그로테스크”(라고 이름 지었다)로 짤 수 있지 않을까. 그런 은밀한 즐거움이 더해졌다.

컴퓨터로 문자를 다룰 수 있는 소프트웨어(일러스트레이터나 인디자인 등)에는 다행히 “글자?”이라는 지금 쓰고자 하는 폰트 전체를 표시해 볼 수 있고 더 나아가

For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

동일한 문자이면서 디자인이 다른 문자 (이체자 異体字)를 수납하고 선택하고 표시하는 기능이 있다. 이는 내게 있어 굉장히 편리한 일이다.

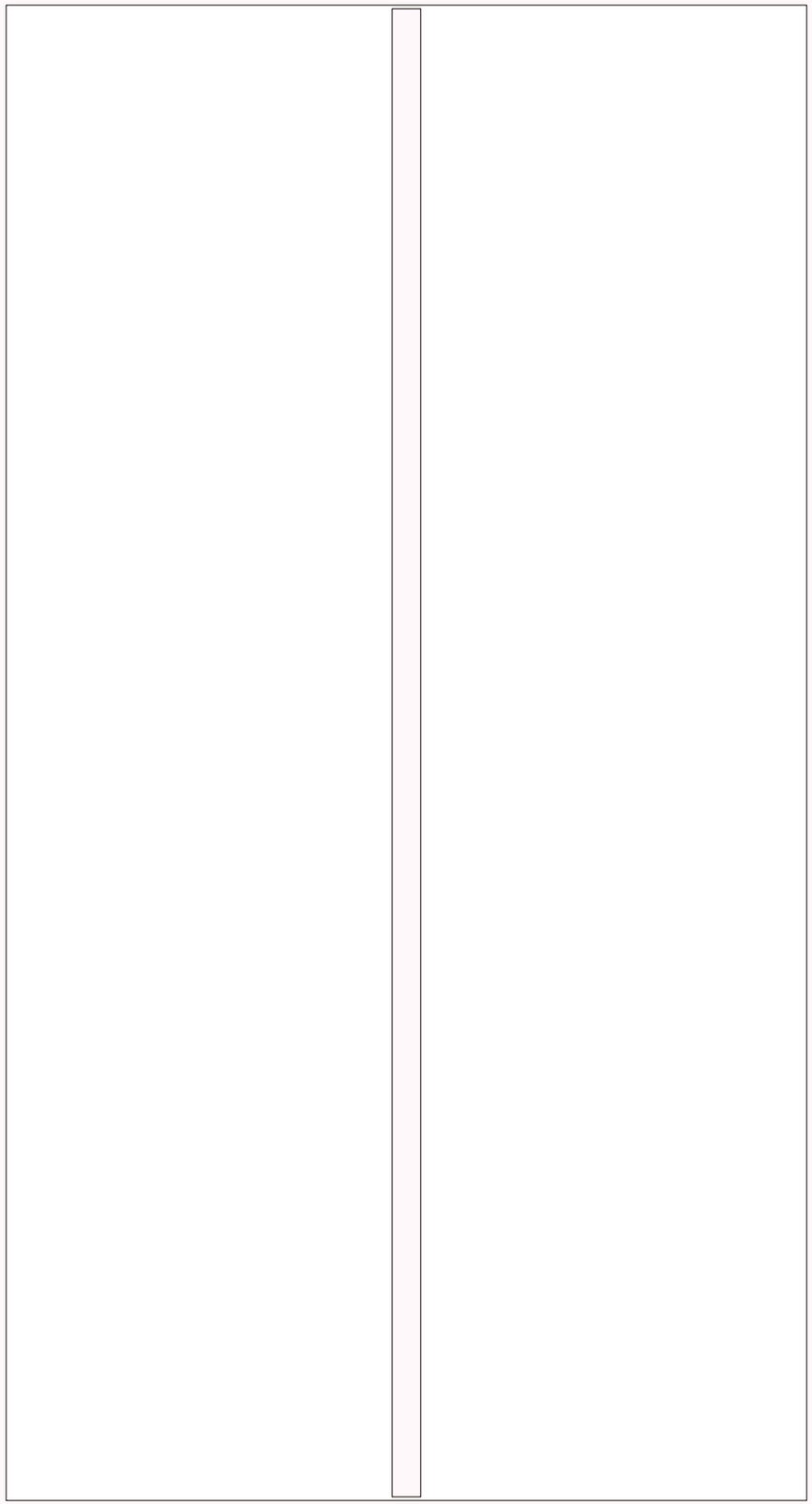
뭐라도 좋다, 적당한 텍스트를 쭈루룩 변환해 봤다. 이건 엄청나다, 통쾌하기까지 하다. 한 문언에는 하나의 그린 문자. 내 사고방식이 뿌리부터 엎어졌다. 이 쪽이 훨씬 더 재미있는 것이다. 들쭉날쭉. 음 .. 이것은 또 한번 억지 논리를 펴야 하는가. 이를 테면 머리에서부터 발끝까지 한 브랜드로만 차려 입다니 촌스러워, 각기 다른 것을 멋지게 소화해내는 것, 이것이 진정한 멋이야… 이라든지.

About the exhibited lithographs

The selected artworks are produced between 1991 and 1993. The book titles and cover designs were made into lithographs and were exhibited in solo exhibitions in Japan and in New Jersey, USA. The aim was to create each Kanji and Kana alphabets as a means of expression without using ready-made fonts. Some ready-made fonts and art works by renowned illustrators are included, but they were already used in the original products.
Total: 31 artworks

내가 그리는 글씨

문자를 "쓴다(書く)"고 쓰지 않고 "그리(描く)"기로 한 것은 꽤나 최근 일이다. 시라카와시즈카(白川静, ShirakawaShizuKa)씨의 〈상용자해(常用字解)〉에 의하면 "묘(描)"란 물건의 모양을 선으로만 그린다고 되어 있다. 데생? 먼저 연필로 밑그림을 그리고 아웃라인을 따고 속을 채운다. "그리는 문자"를 만드는 작업이 그대로 들어맞기 때문이다. "서(書)"처럼 쓴 것을 묶어 그릇에 넣어 신께 올려 바치는 신성한 문자와 내 것은 많이 동떨어져 있다고 생각이 되어서 이다.



1942년 광둥성 판위 출생. 1967년 홍콩에 정착하면서 디자인과 예술창작분야의 일을 시작했다. 디자이너로는 최초로 1979년 '홍콩 10대 걸출청년' 선정, 1984년 디자이너로서는 유일하게 홍콩 시정국 디자인 대상을 받는 등 다수의 수상을 통해 디자인계의 주목을 받았고, 1995년 중국인으로는 최초로 〈Who's Who in Graphic Design〉에 소개되었다. 홍콩 정부로부터 1999년 '동자형성정(BBS)', 2010년에는 '은자형성장(SBS)'을 수상했다. 칸타이킁의 작품은 해외전시회에 자주 초대되었으며 홍콩 및 해외에서 몇 차례 개인전을 갖기도 했다. 그 중 2002년 홍콩문화박물관에서 개최한 〈생활과 정신으로부터: 칸타이킁의 디자인과 예술 전〉에는 약 20만 명의 관람객이 방문했고, 2003년 오사카 DDD 및 시즈오카문화예술대학교에서 〈먹과 의자: 칸타이킁+류쇼캉 예술과 디자인 전〉, 2008년 홍콩대학교미술박물관에서 〈화자아심: 칸타이킁 회화전〉을 열었다. 2010년에는 칭화대학교미술학원에서 '칸타이킁디자인상'의 10주년 기념전 〈100, 100, 100x10〉이 열렸다. 칸타이킁은 교육활동과 예술 및 디자인 분야의 위상을 높이는 데도 전념하고 있으며 중앙미술학원 객원교수, 칭화대학교 객원교수, 국제그래픽연맹(AGI) 회원 및 중국 분회 주석, 레저/문화 서비스 분야 고문, 홍콩예술관 명예고문으로 활동하고 있다. 2005년 홍콩 폴리테크닉대학교에서 디자인학 박사 학위를 받았다.

kan.tai.keung

칸타이킁.田中一光.

china 1942~

Kan Taikeung was born in 1942 in China. From 1967, Kan settled in Hong Kong and started his career as a designer/painter. The awards he received had brought him to immediate prominence. Kan was the first designer elected as one of the 'Hong Kong 10 Outstanding Young Persons' in 1979; the only designer to receive the 'Urban Council Design Grand Award' in 1984; and was the first Chinese to be included in <Who's Who in Graphic Design> in 1995. He was conferred Honour of 'Bronze Bauhinia Star (BBS)' in 1999, and 'Silver Bauhinia Star (SBS)' in 2010. Kan's art and design works have earned him international publicity through exposures in overseas exhibitions. He held a number of solo exhibitions in overseas and Hong Kong, which included <From Life to Mind: Kan Tai-Keung's Design & Art> at the Hong Kong Heritage Museum in 2002, over 200,000 visitors had been to the exhibition; <Of Ink and Chairs – Kan Taikeung + Freeman Lau, Art and Design Exhibition> was held at both DDD Gallery and Shizuoka University in 2003; <Feelings of the Brush: Paintings by Kan Taikeung> at The University of Hong Kong in 2008. His solo exhibition <100, 100, 100x10> was organized by Tsing Hua University to mark the 10th anniversary of 'Kan Taikeung Design Award'. Kan also actively involves in educating and promoting art and design profession. He is now Guest Professor of CAFA and Guest Professor of Tsing Hua University. Kan is also a Fellow Member and Chairman of Chinese Committee of AGI; Advisor of the Leisure & Cultural Services Department and Honorary Advisor of Hong Kong Museum of Art. In 2005, Kan was awarded an Honorary Doctor of Design in the Hong Kong Polytechnic University.

where does the dust itself collect. 2004.

What is typography?

Gian Carlo Calza

(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

현대 중국예술의 '서예성' 표현

동아시아 문화와 예술 제6집에서 발췌

류에이디

(중국사회과학원철학소 연구원, 중화전국미학학회부비서장)

서예와 도안문자의 차이와 관계

세계적인 차원에서 본다면 '서예(Calligraphy)는 한자를 사용하는 한중일 세 나라를 포괄하는 동아시아의 문화와 아랍문자에 기초한 아랍의 문화에서 독특하게 나타나는 현상이다. 이는 고대 이집트의 상형 문자에서 도상을 사용하는 것과도 다르고, 인도유럽어 계통의 표음문자의 비서예적 경향과도 구별된다. 중국의 서예는 한자의 형식에 기초하여 현대예술로 변모하면서 '서예성'을 드러내고, 이로써 동아시아 문화의 입장에서 참신한 현대예술을 개척해 나아가고 있다. 국제적으로 널리 알려진 쉬빙의 예술 창작에서의 변화를 사례로 하여 서예성의 풍부한 가능성을 살펴보는 것은 현대의 중국예술이 어떻게 '새로운 중국성'을 획득할 수 있는지를 알려주는 중요한 일이다.

소위 도안문자는 일반적으로 다듬어 장식하고 미화시킨 한자이다. 일종의 장식을 위한 문자로 서예 예술인 동시에 실용성 있는 글자체에 속한다. 도안문자는 기본적으로 외관이 정리되어 있고 눈길을 끌기 쉽다. 영어로는 'Artistic Calligraphy'인데, 다시 중국어로 번역하면 '예술화 혹은 미술화된 서예'가 될 것이다. 따라서 이러한 해석에 기초하여 본다면 도안문자는 좀더 예술성이 있는 한자가 되는 듯하다. 서예보다도 더 높은 예술 속성을 가지고 있으며, 게다가 서예가 가지고 있는 훨씬 높은 예술품격의 부분을 공유한다. 다만 현실에서 도안문자는 실용문자라는 점이다.

『천서』(天書) : 방송체자(放宋體字)의 복제역량

현대에 성공한 중국미술가들 중에는 전통적인 방법으로 서예를 사용하는 경우는 없다. 오히려 현대의 서예성으로 변모시킨다. 쉬빙은 이러한 예술가들 중에서 걸출하다. 1987년에서 1991년까지 4년에 걸쳐 완성하여 세상을 놀라게 한 『석세감: 세기말권』은 이후 『천서』라고 널리 불리게 된 작품이다. 이 작품은 '송체자(宋體體)'의 변형 형식으로 창조한 예술품이며, 그가 가장 일찍 언어를 사용하여 시도한 작품이다. 『천서』에서 사용하는 글자는 무엇인가? 쉬빙의 소개에 따르며 자신이 스스로 만들어 낸 것이고, 세상에는 존재하지 않는 문자이다. 따라서 이렇게 만들어낸 글자는 의

where does the dust itself collect. 2004.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

미도 개념도 없다. 처음보면 이 글자들은 마치 한자의 '이체자(異體字)'와도 같다. 즉 공식 정체자(正體字)의 규범을 벗어나는 글자처럼 보인다. 그러나 자세히 살펴보면 이 글자는 한자의 부수와 필획을 변형시켜 만든 글자임을 발견하게 된다. 그러므로 한자라고 부를 수 없을지라도 일종의 모방한자라고 할 수 있다. 좀더 신중히 살펴보면 쉬빙이 만든 글자들은 "네모 반듯하고 팔분과 비슷하며 중복되는" 서하(西夏)의 문자와 비슷하다. 이는 서하의 당항족이 한자를 모방하여 단기간에 만들어낸 문자인데, 아마도 쉬빙이 글자를 만드는 기본 방식이 서하문자를 만든 방법과 흡사했기 때문일 것이다. 양자 모두 한자가 원래 가지고 있었던 의미는 완전히 상실했다. 따라서 쉬빙의 독창적인 천서의 문자는 내용이 없고 비어 있는 형식으로 세상에 나오자 마자 사멸해버린 죽은 글자이다.

이렇게 『천서』에 나타나는 방송체(放宋體) 글자는 실제로 하늘의 글씨가 되는 것이다. 쉬빙이 방송체 글자를 사용하여 창작하는 이유는 이러한 문자에는 이미 개성이 철저하게 빠져있기 때문이다. 여기에서는 조금도 양식을 이야기할 수 없기 때문이다. 따라서 쉬빙이 최초로 창작한 것은 사실 일종의 '반서예' 경향에 속하는 것이었다. 쉬빙이 직접 깎아 만든 4000여 개의 활자로 인쇄하여 이렇게 광대한 작품을 만들었을 때 수많은 방송체 글자가 대량으로 복제되었을 때, 『천서』는 사람의 마음을 뒤흔드는 요소로 충만했다. 그러나 이렇게 가짜를 진짜처럼 하는 것은 황당한 것이었다. 보다 중요한 것은 이렇게 새로운 문자가 지닌 일종의 문화교차(Inter-culturality)의 적극적인 효과이다. 쉬빙의 설명을 따르면 서양인은 이를 진짜 한자라 믿고, 중국인은 고대의 문자라고 생각한다. 일본인은 한글이라고, 한국인은 일본 가나라고 인식한다. 이것이 『천서』를 대면했을 때 다른 문화적 배경을 지닌 사람들이 이에 대하여 불필요한 문화적 설명을 시도하도록 만든다. 관람자들이 그 뜻을 모르더라도 전통 관념에 따라 도안문자는 예술이 아니고 서예가 예술이 된다. 쉬빙이 창작한 '반서예성'의 기초로 혹자는 도안문자의 형식변화는 중국전통의 문자규칙과 반대라고 한다.

〈ABC〉 : 양경빈(洋經浜)식의 표음 시도

쉬빙은 1990년에 미국으로 건너간 이후, 중국어와 영어의 언어 전환의 와중에서 그다지 성공적이라고 할 수 없는 예술적 시도를 하였다. 그 중에서 〈ABC〉설치는 그가 미국에서 발표한 초기의 중요한 작품이다. 토기로 만든 활자모양의 물건인데, 영어 알파벳의 발음을 한자로 표시한 것이다. 널리 알려져 있듯이 발음부호는 국제화된 표기방식이지만, 한자의 발음은 중국의 독특한 문화현상이다. 예를 들어 Yes를 '이에써'(也司),

where does the dust itself collect. 2004.

glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn’t mean that they need to be experts of writing systems in the world

Husband를 ‘헤이치반등’(黑漆板凳)이라고 하는 것이다. 이를 언어에서 ‘양경빈화’(洋經浜化: 조계지인 양경빈에서 유행한 중국어가 섞인 영어)라고 한다. 이러한 언어의 특징은 변화하고 뒤섞이는 것으로 영어도 아니고 중국어도 아닌 언어가 되는 것이다. 이로써 중국어 냄새가 나는 영어, 즉 중국어식 영어 혹은 칭글리시(Chinglish)가 된다.

쉬빙은 한편으로는 하나의 한자로 하나의 영어 알파벳을 표시한다. ‘아이’(哀)로 A를 표시하고, ‘비’(彼)로 B를 표시한다. 또 한편으로는 여러 개의 한자로 하나의 알파벳을 표시한다. ‘아이’(溘) ‘커’(克) ‘스’(思)로 X를 표시하는 것인데 물론 이 표시와 중국어에서 자주 사용하는 ‘마커스’(马克思: Marx)의 유사성은 별도의 은유(Metaphor)가 된다. 따라서 쉬빙은 ‘중영 26 알파벳 대조표’를 만들었고 이는 중국어와 영어의 간단한 대조라고 할 수 있다. 이때 쉬빙은 새로이 이주한 문화에 대한 흥분 속에서 언어의 발음의 측면에서 중국과 서양을 서로 바라본 것이다. 그는 중국어와 영어로 예술 속에서 언어에 의한 소통을 얻어낸 것이다. 게다가 중요한 것은 중국어와 영어 두 언어가 불평등하며, 기본적으로 중국어가 영어에 의존한다는 것이다. 사실 이러한 소통은 표면에 그치고 두 언어의 심층까지 들어가는 것은 어렵다. 여하튼 쉬빙은 이미 『천서』의 시기에 ‘빙한자’(仿漢子)의 상황에서 창작을 하였고, 이를 전환하여 중국어와 영어 사이에서 줄타기를 하는 것이다.

『한자서예』: 중국어, 영어의 호환과 오해

쉬빙은 1993년 이후 크게 성공한 작품을 발표하기 시작했다. 1994년 완숙한 경지에 이른 『한자서예』(方块字書法) 유형이다. 쉬빙은 2007년 아시아소사이어티(Asia Society)에서 주최한 〈돌파: 중국 밖의 중국미술〉(Breakout: Chinese art outside China)이라는 전시에서 처음으로 공개적으로 언급하기를 자신은 일찍이 영어가 세계언어라고 인정했다고 하였다. 그는 영어를 사용하여 시험적으로 창작을 하였지만 성공적인 성과를 거두지는 못했었다. 그러나 ‘영어한자’라는 자신이 만든 폰트로서 성공을 거두었다. 그 이유는 무엇인가?

쉬빙의 사고는 근본적으로 사유, 언어, 문자 사이의 근본적인 관계에 대한 것이다. 이러한 그의 사고는 언어에 대한 회의론적인 색체를 띤다. 쉬빙의 예술에서 중요하게 드러나는 것은 문자이다. 보다 정확히 말한다면 개조를 거친 문자이다. 쉬빙 자신의 방식으로 본다면 “문자를 인류문화개념의 가장 기본적인 요소이다. 문자의 개조는 인간이 사유에 대하여 가장 본질적인 측면을 개조하는 것이다.” 『한자서예』는 속칭 ‘영

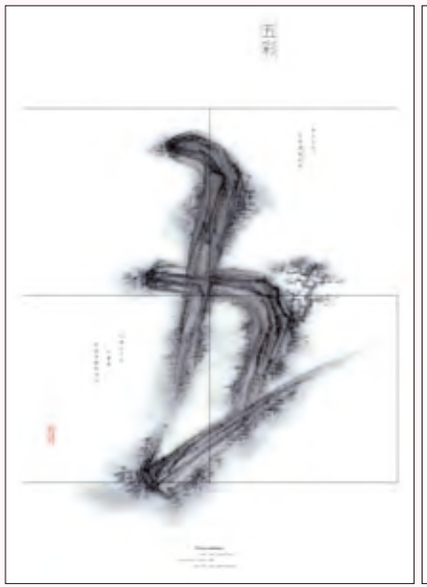
where does the dust itself collect. 2004.

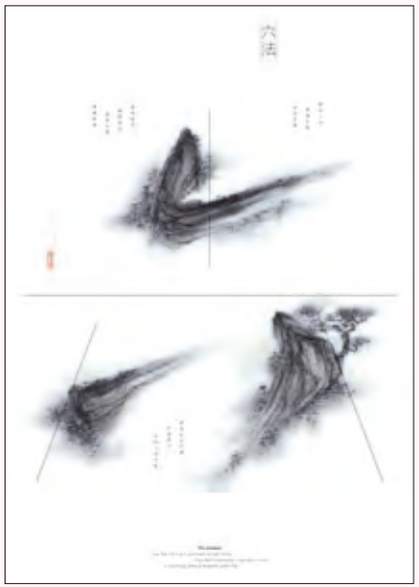
For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media

어한자'이다. 원래는 신영어서예(新英文書法, New English Calligraphy)라고 하였는데, 왜 '새로운 한자서예'라고 하는가? 이유는 간단하다. 이는 '가짜 한자'의 도식(圖識)과 흡사하다. 사실 영어 알파벳의 구성은 간단하므로 하나의 한자로 하나의 영어 단어를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 아직 중국어를 사용하여 영어 발음을 표현한 것이라면 『한자서예』는 영어한자의 조형요소가 되는 영어 알파벳으로 한자의 부수를 구성하고 이를 조합하여 글자를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 ㅇ직 하나 혹은 여러 개의 한자로 하나의 영어 알파벳에 대응하도록 한다. 그러나 『한자서예』는 작품 속의 하나의 글자가 더 큰 의미가 있는 공간을 포함한다. 한 글자는 하나의 단어에 해당한다. 단어의 알파벳의 배열과 조합이 한자의 방식일 뿐더러, '왼쪽에서 오른쪽으로'라는 배열이 변하여 위쪽도 되고 아래쪽도 되고, 왼편이었다가 오른편이었다가 하면서 자유로운 배열을 이룬다.

『한자서예』는 '신영어서예'라고도 부른다. 쉬빙은 왜 그의 '새 글자' 예술을 서예라고 했는가? 우선 새로운 한자는 쓸 수 있어야 한다. 쉬빙은 이미 이러한 새 글자가 어떻게 중국의 붓을 사용하여 쓸 수 있는지를 실연을 통해 보여주었다. 이러한 새 글자도 일정한 필법을 갖추고 있다. 그러나 새 글자도 쓸 수 있다는 특징이 이것과 중국 전통의 서예가 질적으로만 다를 뿐 구성은 같다는 것을 의미하는 것은 결코 아니다. 쉬빙은 그 속에 창의성을 개입시켰다. 현재의 영어는 음소로 음절을 구성하는 문자이므로 서예로 쓰는 것이 어렵다. 그러나 쉬빙의 영어한자는 서예가 될 수 있다. 여기에는 흥미로운 불합리성이 있다. 중국인은 이러한 한자서예를 읽고 이해하려고 하지만 중국어가 아니다. 반대로 영어를 이해하는 외국인은 이러한 새 글자를 이해하는 것이 매우 어렵다. 그러다가 자세히 살펴본 후, 점차로 개념을 그려내는 일종의 원칙이 있다는 것을 파악하는 순간 갑자기 깨닫게 되고, 영어문자를 판독할 수 있게 된다. 이런 종류의 표리불일치의 효과는 쉬빙 예술의 매력이다. 중국인과 외국인은 한편으로는 오인하는 효과이다. 외국인은 한자의 특징을 이해하지만, 중국인은 판독하지 못하다. 새 글자는 한자의 글씨 형태나 구성 방식과 유사하지만 나중에는 그것이 사실 영어라는 것을 발견하게 된다. 또 한편으로는 상호판독이 가능하다. 중국인은 표면만을 인식하고 뜻은 알지 못하고, 외국인은 표면을 이해하지 못하고 뜻만 안다. 더 나아가 쉬빙은 양방향의 발전으로 자신의 영어한자를 만든다. 한편으로 그는 신기술의 발전으로 향하고, 또 한편으로는 정치문화로 확장한다. 전자의 예는 쉬빙이 컴퓨터 글씨가 만들어지는 방식으로 영어한자를 만들면서 시작되었다. 가장 대표적인 작품이 1998년의 〈





where does the dust itself collect. 2004.

really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed

당신의 성은?)(你貴姓)이라는 작품이었다. 여기에 참여하는 사람이 컴퓨터로 자신의 영어 이름을 기입하면 스크린에 이에 해당하는 새 글자가 나타난다. 동시에 중국어의 방송(放宋), 정체(正体), 해체(楷体) 같은 몇몇 도안문자의 변화형식도 있다. 후자로서는 쉬빙은 이러한 새 글자를 사용하여 수많은 중국 고전 시가, 대련, 가요를 쓸뿐더러, 또한 특별히 문화대혁명 색채를 띠는 구절도 많이 쓴다.

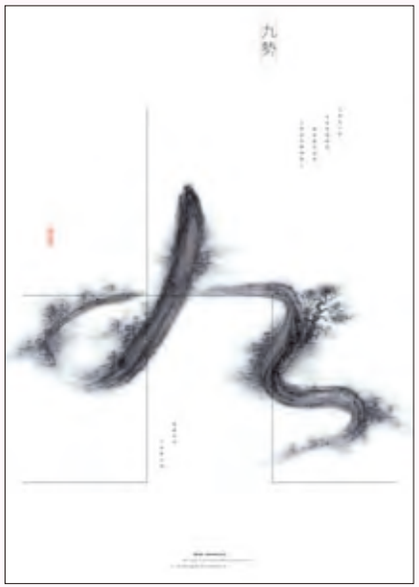
예를 들어 가장 유명한 것은 〈예술은 인민을 위해 복무한다〉인데 이는 모택동 주석의 어록 중 "우리의 문화예술은 반드시 수많은 인민을 위하여 복무해야 한다"는 기본 사상이다. 쉬빙은 특별히 이 작품에서 붉은 깃발의 표어로 펼쳐 보였다. 글자가 비교적 많은 2003년의 『신영어서예: 모택동 어록 발췌』가 있다. 여기서 쉬빙은 새 글자를 사용하여 모택동이 1942년에 발표한 '연안 문예강화' 의 내용을 적었다. 그 중에서도 특별히 '대중화'에 대한 부분을 선택하였다. "왜 대중화를 달성해야 하는가? 우리의 문예공작을 하는 사람들의 사상감정과 노동자, 농민, 병사 대중의 사상감정이 하나가 되어야 한다. 이를 위해서는 군중의 언어를 배워야만 한다. 군중의 언어를 잘 이해하지 못한다면 어떻게 문예창조를 이룰 수 있겠는가?" 여기서 쉬빙은 한편으로는 예술의 평민화를 실현하고 예술이 군중의 언어를 사용하여 발언하도록 한다. 또 한편으로는 현실에서 예술을 바라보며 언어화 및 관념화를 시도한다. 결국 자신의 예술로 일종의 요셉 보이스가 의미한 광대한 '사회조각(社會雕塑 The Social Sculpture)을 시도하는 것이다.

쉬빙이 파악한 '중국서예정신'의 실질성

전체적으로 본다면 쉬빙의 예술에서 운용하는 '서예성'은 실제로 앞에서 파악한 중국전통서예의 기본정신이다.

1.

도식과 도형이 합일된 서예관념을 시사한다. 쉬빙은 도상 결정적인 중국사유방식의 각도로부터 예술을 창작한다. 그는 한자의 작용을 깊이 인식하고 중국인이 수천 년 전에 이미 달성한 소위 '그림을 읽는 시대'를 고려했다. 중국인은 한자를 읽을 때 글씨의 형태가 이미 보는 것에 영향을 주기 때문이다. 쉬빙의 작품도 도식과 도형의 관계로 만들어지는 문장을 시도하였다. 혹은 『천서』처럼 도식이 없는 도형, 혹은 〈영어한자〉처럼 언어의 도형이기도 하고 도식이기도 하다. 혹은 〈새가 난다〉처럼 도식이 점차로 도형으로 변하기도 하고, 〈풍경읽기〉처럼 도형이 점차로 도식으로 변하기도 한다. 쉬빙은 도식과 도형의 장력 사이에서 창작의 왕성한 역량을 드러낸다. 또한 중요한 것은 서예와 도안



where does the dust itself collect. 2004.

books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a map-

문자의 관계인데, 예를 들어 『천서』에서 주로 사용하는 것은 도안문자라면, 쉬빙이 '한자영문'을 발명한 이후 그가 창조한 새로운 글자는 도안문자와 서예 사이에 위치하는 독측한 형태이다. 〈지서〉계열은 철저하게 '통용기호'를추구하므로 '서예성'이 표현을 완전히 상실했다.

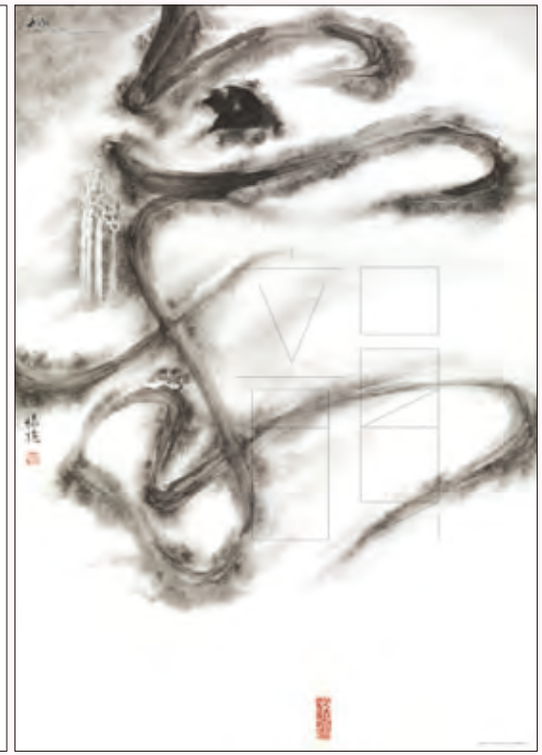
2.

서예는 살아 움직이는 생활예술이며 쉬빙의 창작을 계발한다. 쉬빙은 그가 창작하는 것을 예술이라고 인정하지 않는다, 그는 실제로 예술로써 기본적인 생활형식을 만들어낸다. 비록 보이스가 사회조각이라는 관념을 제창하지만 쉬빙은 모택동이야말로 진정한 최고의 사회조각가라고 여긴다. 쉬빙은 종종 모주석의 오랜 말을 인용한다. "예술은 생활에서 기원한다." 생활이 어디에 있고 그 문제에 직면하여야 하고, 문제가 있는 곳에 바로 예술이 있다. 그는 인터뷰에서 예술 계통에서 이탈하여 사실로부터 창작할 것을 표시한다. 이러한 계통의 내부에서 작업을 하는 것은 "이루어 낼 수 없는 것이고 공헌하는 바가 없다"고 생각하기 때문에 중요한 것은 이러한 계통과 함께 어떠한 거리를 유지하느냐이다. 당신은 당신이 창작을 생각할 필요 없고 예술자체를 고려해야 한다. 양식, 유파, 재료 등의 문제를 고려할 필요가 없고 예술계통의 중간에서 작업을 할 필요도 없다." 쉬빙은 예술의 진전에서 사유능력의 진전을 보기 때문에, 서예 본래는 생활예술이기 때문에(따라서 훨씬 더 생활 계통과 언어체계에 속한다) 쉬빙은 '서예성'으로 새로운 예술언어를 만들고 드러낸다.

3.

서예에서 관심을 기울이는 것은 글씨를 쓰는 과정이며 또한 쉬빙의 예술이념을 계발하는 것이다. 쉬빙은 보는 이로 하여금 정태적인 한자에서 서예가의 운동을 알 수 있게 하는 것이아니다. 추상표현주의의 드리핑에서 예술가 폴락의 작업과정과 흡사하다. 또한 보는 이가 직접 참여하여 서예창작을 하도록 시도한다. 〈당신의 성은?〉에서는 이름이 다른 사람들이 각기 다른 의미를 지닌다. 그들은 참여하는 과정을 통하여 이것이 동일하지 않은 새 영어 서예작품이란 것을 알게된다. 특별히 〈신영어서예입문〉이라는 독특한 작품에서 보는 사람들이 직접 미술관의 서예교실에서 새 서예를 배우도록 한다. 또한 보는 이가 교실을 떠날 때, 무료로 붓, 먹, 서첩, 글씨본의 한자서예연습교재 세트를 받아간다. 이로써 계속하여 예술창작이 연장되어 생활 속에 들어온다.

마지막으로 사유방식의 각도에서 본다면 쉬빙의 기

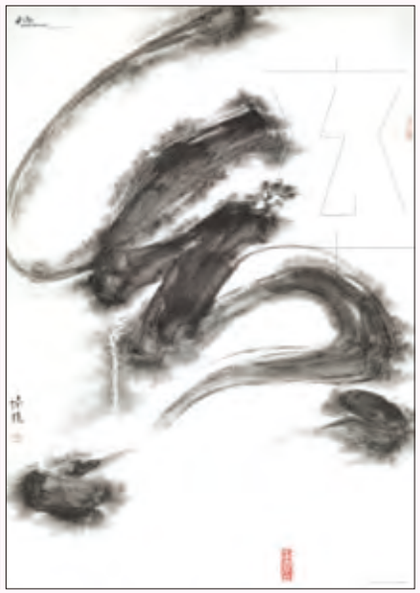


where does the dust itself collect. 2004.

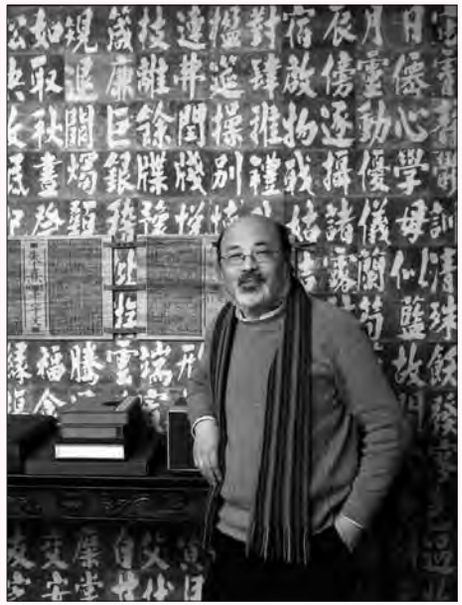
ping table in the font currently used. The two glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

본적인 방식은 중국식이다. 이는 도상화의 문자가 이미 중국인의 사유와 심미방식에 영향을 끼쳤기 때문이다. 서예는 결국 글자를 쓰는 것이지 그림을 그리는 것은 아니다. 필요한 것은 읽는 것의 기초이며, 글자를 그린다는 말은 별도의 논의 사항이다. 특히 이러한 영문한자로 시를 쓴 작품에는 예술가가 중국과 서양 양쪽의 문화를 서로 융합하려고 노력하는 것을 볼 수 있다. 이러한 시도는 매우 성공적이라 하지 않을 수 없다. 다만 한자와 영어는 결국 두 개의 글씨를 쓰는 체계이지만 한자의 서예성으로 영어를 쓰는 것은 쉬빙의 대단한 창의성과 창조이다. 이러한 원본의 선형 글쓰기의 통시성이 영어 글자, 단어, 어구가 한자의 부수와 같은 방식으로 더해지면서 공시성이 공간조합을 이룰 때, 영어의 언어가 중국어 시사와 대련을 이루는 방식을 따르면서 서예성을 드러낼 때, 보는 사람이 영어의 의의를 이해하는 동시에 새로운 서예 양식을 감상할 때, 쉬빙의 확신이 숨겨지고 침묵으로 바뀌면서 영어의 사유방식은 한자화된다.

쉬빙은 보편화되는 언어를 추구한다. 이러한 보편성의 모색은 마치 쉬빙의 예술과 중국 전통이 점점 더 멀어지는 것과 비슷하다. 따라서 우리는 그의 작품에서 서예성이 점차로 희박해지는 것을 본다. 그러나 쉬빙이 세계어를 획득한 것을 알지 못할 때, 현대 중국 예술은 어떻게 중국어를 사용하여 이야기할 수 있을까?



where does the dust itself collect. 2004.



Lv Jingren was born in Shanghai, China, in 1947. He served on the editorial committee and was senior art editor for the China Youth Publishing House. During the 1990s, he studied with designer, Prof. Sugiura kohei of the College of Art Engineering in Kobe, Japan. In 1998, Lv Jingren established 'Jingren Art Design Studio'. He is currently professor of Academy of Arts and Design, Tsinghua University and guest professor at the Central Academy of Fine Arts. He is the member of AGI. Works of editing, translating, authoring and designing include <Theories by 4 Book Designers>, <Jingren Book Design>, <Jingren Book Design No.2>, <From Book Binding to Book Design>, <Hiking in the Space of Book Design>, <Flip: Chinese Contemporary Book Design>, <Tao of Book Design>, <Lv Jingren Bookdesign Courses>, <A Play of Book: 40 Contemporary Chinese Book Designers>, and so on. His works awarded 'Lifetime Achievement Honorary Award of the first session of Chinese Designer Competition', 'the 4th Chinese Exhibition of Bookbinding and Design', 3rd National Book Design Research Exhibition, Hong Kong Print Awards, Best designed books from China, National Book Awards, the Best Designed Book from The World, and so on.

china 1947~ 뤼징런.呂敬人.

lv.jingren.

1947년 상하이 출생이다. 1978년부터 중국 청년출판사에서 편집위원 및 수석 아트 디렉터를 지냈으며, 1989년 일본으로 건너가 고베예술공과대학 교수이자 디자이너 스기우라 고헤이의 지도를 받은 뒤 1998년 베이징에서 징런디자인공작실을 열었다. 현재 칭화대학교 미술학원 교수이자 석사과정 지도교수이며, 중앙미술학원 객원교수, 한국 ACA 객원교수를 맡고 있다. 현재 국제 그래픽디자인 연맹(AGI) 회원이다. 저서로 4인이 말하는 북디자인〉, 〈징런 북디자인〉, 〈징런 북디자인 2호〉, 〈장정에서 북디자인으로〉, 〈북디자인의 성공에서 회유하다〉, 〈중국 당대 북디자인/뒤집다〉, 〈북디자인의 도에 관하여〉, 〈뤼징런 북디자인 교과서〉, 〈책의 놀이: 중국 현대 북디자이너 40인〉 등이 있다. 전국 책장정예술전 금상 수상, 전국 책장정예술 논문 금상 수상, 홍콩 프린트어워드 수상, '중국에서 가장 아름다운 책' 선정, '세계에서 가장 아름다운 책' 선정, 국제 제도대회(ICC) 도시류지도 금상 수상, 중국 출판 정부상 등 다수의 북 디자인 관련 상을 수상했다.

What is typography?

lv jingren

呂敬人

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

편집디자인—나의 북디자인 이념

편집디자인은 북디자인 이념 중 가장 중요한 부분이다. 이것은 과거의 장정(裝帧)가 들이 미처 관심을 가지지 않은, 글 쓰는 작가와 책임편집자가 침범할 수 없는 영역, 일종의 참견 이었다. 편집디자인은 북디자이너가 적극적으로 책의 내용에 대해 시각화 하는 디자인 관념을 권장하는 일종의 도입, 즉 작가, 출판인, 책임편집, 인쇄기술자 등등이 책의 내용을 선택하는 과정 혹은 내용 선택 후 그 주제에 대해 심도 있게 내용의 읽기형태를 토론하고 시각언어의 각도에서 디자인 할 책 내용의 구조와 시각적 보조 리딩 시스템을 구축하는 것이다. 동시에 내용의 정보전달의 완성도를 결정하고, 독자가 쉽게 받아들이고 읽는 행위를 즐길 수 있는 외양과 정신을 겸비한 형태적 기능의 방법과 대책의 요구이다.

이것은 마땅히 북디자이너가 제시해야 할 더 높은 요구이다. 약간의 회화적 요소나 장식의 가미로는 모자라다. 또한 책의 시각언어 외의 새로운 매체 등 경계를 허문 지식의 보완이 필요하다. 마치 영화 감독처럼 극본의 창작의도와 구조를 이해하는 방법을 터득해야 하고, 책의 외형적 아름다움만을 위한 북디자인 행위를 재고해야 하며, '정보디자인 예술가'로서의 역할적 전환이 필요한 것이다.

하지만, 또다른 방면으로 편집디자인은 결코 문자의 편집적인 기능만을 대체하는 것이 아니다. 책임편집자 또한 이와 같이 단순한 교정의 측면에서 그치면 안되며, 현재와 미래의 열람매체가 가지고 있는 특징과 시각화 되고 있는 현재의 정보전달 특성을 이해해야 한다. 심미능력과 여러 영역을 아우르는 지식은 물론, 정보 전달의 예술적 형식의 다양성을 흡수하고, 주동적으로 창조적인 방안을 건의하고 구상할 수 있어야 한다. 이 과정을 수행하기 위해서는 디자이너와 편집인의 암묵적인 협력이 필요하다. 이러한 탓으로 시각정보와 문자정보가 서로 협력해야만 한권의 좋은 책이 탄생할 수 있는것이다. 그 어떠한 것도 따로 떨어뜨려 생각 할 수 없다. 합격한 편집에는 반드시 우수한 감독과 우수한 북디자인의 공동창작가가 존재한다. 중국의 저명한 북디자이너 쑤타이시(남경예대 교수, 강소문예출판사 아트디렉팅 스튜디오 주임)가 말한 "북디자인은 책의

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

두번째 문화적 주체이다." 라는 것이 이제 해당한다.

편집디자인의 과정은 문자의 깊은 이해와 더불어 책의 시각적 디자인언어 개념을 주입시켜 북디자인의 본질(읽기의 목적)을 완성하는 것이다. 편집디자인의 진정한 목적은 책 내용의 정확한 전달에 있다. 내용 정보의 전달을 확충하고, 내용의 진정한 가치를 높이는 것이야말로 편집디자인이 해야 할 일이다. 우수한 북디자이너는 그가 얼마나 아름다운 표지와 형태를 만드는가에 달려있는 것이 아니라, 다른 사람이 미처 생각지 못한, 천천히 음미할 수 있는, 구조의 시각적 독특함뿐 아니라 리듬이 있는, 다시 말해 독서가치가 있는 책을 만들어 내야 한다. "品"과 "度" 의 의미를 얼마나 자유롭게 운용할 수 있는가가 북디자이너의 역량을 나타내는 것이다.

品= 품평하다, 度=도량

나의 북디자인에 대한 관념 또한 "장정"에서 "북디자인" 으로 바뀌어 오는 과정에서 서서히 체득해 온 것이다. 모호한 것에서부터 뚜렷해지는 학습과 실습의 과정에서 출판인과 편집자들의 마음은 사실 더 높은 이상과 기대를 품고 있다는 것을 알았다. 디자이너와 그들은 통하는 점이 점점 늘어나고 있다. 이로 인해 창작열정을 가진 사람(디자이너, 혹은 편집자)을 응원하는 풍조가 서서히 생기고 있다.

몇 년 동안 나는 수많은 출판사의 사장, 책임 편집자, 편집인들과 좋은 친구를 맺어왔다. 왜냐하면 공통의 이념 아래 북디자인의 전 과정에 참여하는 것에 누가 누구의 말에 복종해야 한다는 규칙 따위는 존재하지 않기 때문이다. 서로 토론하고 상호 이해하며, 공통으로 책의 아름다움을 창조하는 과정에서 책에 남다른 애착이 생기며, 서로가 온 힘을 다해 노력하는 열정이 책을 제작하는 제작자들과 공예가들에서 전염되어 최종적으로 모두가 다 함께 공동으로 한 권의 아름다운 책을 만들 수 있는 것이다. 오늘날 사무실에 원고를 가지고 회의하러 오는 여러 출판사의 사장, 편집자, 편집장, 혹은 작가들이 자신의 편집방향을 제시하고, 책의 아름다움을 토론하고자 하는 이들이 늘고 있다. 이들은 북디자이너를 존중함과 동시에 북디자이너가 하고 있는 일의 노동가치를 이해하고 있는 사람들이다.

아래 글에서는 본인 스스로의 편집디자인 개념을 응용한 작품의 후기들이다.

〈매란방전집(梅兰芳全传)〉

(중국청년출판사, 1996년)

최초 의뢰가 들어왔을 때는 순 원문만 50만 자에 사진 한 장 들어있지 않았다. 이러한 것을 편집자와 디자인 회의를 거친 후 저자와 책임편집자의 열렬한 지지로 100장에 가까운 사진의 첨가로 내용을 더욱 풍부하게

glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn’t mean that they need to be experts of writing systems in the world

할 수 있었다. 또한 책의 형태 구상 중 책의 배면에도 인쇄를 하여 입체적인 책이 탄생하게 되었다. 독자들이 오른쪽 , 왼쪽으로 책을 넘기는 과정에서 매란방의 무대 위 모습과 평소의 모습이 생동감 있게 교차해 보이면서 매란방이 살아간 인생의 두 가지 무대를 상징적으로 보여주고 있다. 비록 편집과정에서 시간이 많이 걸려 출판시기가 연기되는 헤프닝도 있었지만, 이 책이 출판 된 후에 매란방의 가족들과 저자를 포함한 수많은 사람들의 사랑을 받아 출판 후 머지않아 중국 도서상을 받았다. 결국에는 사회적, 경제적 이익이라는 두 마리 토끼를 잡을 수 있었던 것이다.

〈회주아집(怀珠雅集)〉
(화북교육출판사, 2003년)

이 한 질의 책은 5명의 화가의 장서표 작품집이다. 출판사의 편집자가 처음 원고를 가져 왔을 때 작품집 같은 형식으로 만들 예정 이었다. 하지만 당시 나의 생각으로는 현대인들의 장서표에 대한 이해가 점점 줄어들고 있고, 디지털 시대의 도래로 젊은 사람들의 책문화에 대한 인식과 관심이 얕아지고 있었기에, 화가의 작품 만으로도 물론 좋았겠지만, 독자층은 한계가 있을 것이라 생각했다. 만약 유명한 학자가 독서, 장서, 장서표의 심미기능에 대한 평론이나 문장의 일부가 편집 과정에서 5권의 책에 매 페이지마다 들어간다면, 책의 내용뿐만 아니라 주제가 더욱 명쾌하고 풍부해지며, 장서표의 창작의의가 인증과 보완될 것이었다. 그리하여 이 책을 위한 전문 편집반이 편성되어 편집의 대가 정이치 선생의 지휘하에 많은 양의 자료를 수집, 편집하는 작업을 거쳤다. 이 책은 책의 형태와 내용면에서 모두 그 전에 없던 새로운 시도였다. 출판되자마자 대중의 관심을 받으며 독자들의 수집품과 선물로도 인기가 있었다. 판매 부수가 좋았던 것은 당연지사다.

〈영운천성(灵韵天成)〉,
〈온방함향(蕴芳含香)〉,
〈한정아질(闲情雅质)〉
(중국경공업출판사, 2006년)

각각 녹차, 우롱차, 홍차를 소개하는, 쉽게 말하자면 일종의 교양서 들이다. 출판사에서 처음 이 책의 원고로 타겟팅을 할 때에는 페스트푸드와 같은 소비성 책자를 만들 생각이었다. 하지만 작가와 만나고, 중국 차에 관한 여러 가지 이야기를 하다 보니, 작가의 차에 대한 깊은 사랑에 감동을 받아서 만들어질 책의 성격이 상품이라기 보다는 작품과 가깝게, 책에서 중국의 차 문화를 느낄 수 있게 만들어야겠다고 마음먹었다. 이것은 중국 문화에 대한 존중 이기도 하다. 또한 편집의도가 작가의 생각과 일치하는 점이 많아 출판사와

For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media

함께 문화와 시장, 자본과 책의 가치에 대해 반복하고 또 반복해서 강조하고 토론 한 끝에 출판사의 동의 하에 만들어 졌다. 책 전체의 분위기가 완전히 뒤바뀐 것이다. 우아하고 담백한 북디자인 언어로 책 전체의 리듬과 구조를 서술하고, 주제를 설명한다. 녹차, 우롱차 두 권의 책은 전통적인 바인딩 방식을 이용했고, 본문은 포배장으로 그 속에 찻잎의 일부를 인쇄해 넣어서 속에 인쇄된 찻잎이 연하게 비쳐 보이게 하여, 책을 읽는 과정에서 독자로 하여금 차의 은은한 향기를 느낄 수 있도록 하였다. 반대로 홍차의 디자인은 앞의 두 권과는 다르게 바인딩과 본문 디자인을 서양의 방식으로 디자인 하여 영국식의 차문화를 느낄 수 있게 하였다. 전권의 책에는 그 어떤 튀는 장식이나 일부러 꾸미는 디자인을 하지 않았으나, 독자로 하여금 책의 그 어떤 곳에서도 성실히 디자인한 인상을 남겨주기에는 충분하다.

이 책을 출판한 출판사는 그 전에 없었던 책의 면모를 새로이 보게 되었다. 비록 책의 전체 가격은 처음 예상과는 조금 더 높아졌지만, 책의 가치는 물질적 이익에 상응하리라 본다.

〈우끼요에(浮世絵)〉

(화북교육출판사, 2008년)

작가는 일본예술을 연구하는 학자이다. 그가 나에게 우끼요에 예술에 관한 연구논문을 가지고 왔을 때 표지나 레이아웃 등의 시간적 제한을 두지 않았다. 때마침 우끼요에가 서민들의 일상생활을 표현한 것임을 기억해 냈다. 우끼요에는 내용과 형식에 모두 저층민의 생활에서부터 나온 회화이다. 회화 표현중의 주제, 환경, 민생, 풍속 등이 오늘날에도 거의 완벽히 보존되어 있다. 그래서 편집 과정에서 오늘날 남아있는 풍속의 모습과 우끼요에 회화 속의 모습을 독자들에게 교차해서 보여주고 싶었다. 역사 속 유물에서만 보던 풍경을 오늘날의 생활과 대조한다면, 젊은 독자들로부터 호기심을 유발하고 현대인에게 좀더 흡인력 있는 책이 될 수 있으며, 연구학술의 관점으로도 상세하고 엄격한 논거를 제시할 수 있기 때문이다. 이 방안을 제시 한 후 작가는 다시 일본으로 날아가 원고의 내용에 의거해서 다시 사진 자료들을 수집하기 시작했다. 본인 또한 과거 일본에서 찍었던 사진자료들을 살펴 작가에게 제공해 주어 이 책의 표정을 더욱 풍부하게 만들었다. 작가는 이런 새로운 편집요구가 가져온 결과에 굉장히 감사했다. 이 경험을 바탕으로 작가는 새로운 원고를 쓸 때 어김없이 나의 사무실을 찾는다. 당연히 시간은 넉넉히 두고, 편집의 방향과 스타일을 의논하며, 편집에 대한 새로운 생각을 요구한다.

나의 편집디자인의 이념은 〈중국기억(中国记忆)〉, 〈

really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed

회수아물-쑤저우의 부채(怀袖雅物)〉, 〈아름다운 경극(美丽的京剧)〉, 〈대시야총서(大视野丛书)〉, 〈a play of book(书戏)〉 등의 책에서도 발휘되어 좋은 성과를 거두었다. 이것은 개인의 능력이 아닌, 출판인, 편집자, 인쇄소, 디자이너가 상호 협조하여 낳은 공통의 성과이다. 오늘날 적지 않은 책임편집자 들이 원고에 아무 의미 없는 몇 마디를 적어 보내면서 자신의 책임을 다했다고 생각한다. 심지어 어떤 편집자들은 만남은 고수하고 이메일 이라도 회신 해 주면 감지덕지인 경우가 많다. 책을 만드는 것은 문화적 행위이다. 책에 대한 이해, 작가의 스타일과 자신의 요구는 필시 북디자이너와 깊은 교류와 소통의 과정에서 더욱 견고해 지고 이 과정에서 만들고자 하는 책에 애정을 쏟을 수 있으며, 이로 인해 한 권의 좋은 책이 탄생될 수 있는 것이다. 사무실 안에서만 편집을 한다는 것은 좋은 책 만들기를 포기하는 것과 같다. 같은 의미로, 디자인도 마찬가지 이다. 겉으로 화려하여 사람의 눈길을 끄는 표지 디자인 밖에 하지 못하고 저자, 편집자등과 원고 본연의 숨은 뜻은 못찾고 겉치레만 한다면 북디자인에 대한 편집방향과 창조적 건의는 고사하고 영원히 낮은 단계에서 벗어나지 못할 것이다.

북 디자인의 개념을 표지, 레이아웃만 디자인 한다는 것에서부터 그 사고방식이나 수단 등을 바꿔야 한다. 북디자인과 장정의 가장 큰 차이점은 디자이너가 시각언어로 원고의 내용정보를 구조적으로 디자인 한다는 것이다. 내용(정보)의 더 나은 전달력과 창의적 집행능력이 필요하며, 심지어는 그 책의 제 2의 저자라고 생각할 수 있어야 하는 것이다. 이것은 과거 출판사의 아트디렉터와는 또 다른 영역이다. 하지만 우리는 마땅히 시대적인 요구와 정보매체의 시각화 전달 특징을 이용하여 디자인 작업에서의 주동적 의식과 작업범주를 넓혀야 할 것이다. 북디자이너는 이러한 책임감과 직업적 자질을 가지고 있어야 한다.

북디자인 중에는 편집디자인, 레이아웃 디자인, 장정디자인 세가지가 포함되며, 이 세가지가 동시에 맞물려 굴러가게 되어있으며, 절대로 하나가 빠져서는 안되며 다른 장르, 기능, 생산비, 독자 등 각기 다른 구성요소들에 의해 디자인을 결정 짓게 된다. 하지만 디자인 하는 과정에서 이 세가지를 다 못지키는 경우가 발생하기도 하는데, 예를 들어 철학, 문학류 등의 책은 문자가 주체가 되어 정보를 전달하기 때문에 (혹은 시간, 생산비의 제약으로 인해) 출판사들이 가끔 책의 겉옷만 위탁을 해 오는 경우가 있다. 그래서 이런 경우에는 책의 장정디자인의 단계로만도 충분하다. 〈사해(辞海)〉라는 사전의 의뢰를 받았을 때 이미 내용이나 레이아웃 부분에서는 더 나은 시스템이 나올 수 없기에 표지의 디자인과 재료등의 선택에 더 많은 노력을 기

[1936년에 처음 발간된, 단어와 각종 영역의 어휘를 수록한 종합적인 대형 사전] 출처: 교학사 중한사전 (박영종 저)

books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a map-

울였다. 그래서 책의 판권장에 북디자인이 아닌 "장정디자인" 이라고 표기했다. 또한 〈중국출판통사〉는 표지만 디자인 하여 판권장에 "표지디자인" 이라고 명시해 두었다. 어떤 경우는 비록 원고의 레이아웃이 있지만 이것은 단지 심미적 측면에서 틀을 하나 만들어 두고, 여기에 다른 편집자 들이 텍스트나 사진을 넣는 작업을 한다. 그 후에 표지의 종이재질이나 인쇄기법에 의견을 내는데, 이것은 장정디자인의 범위에만 들어가는 것이다.

하지만 어떤 원고에 대해 전 방위적으로 의견을 제시하고 책의 시각화 정보전달에 대한 구조와 디자인 생각의 개입하는 동시에 편집디자인과 장정디자인, 즉 위에서 예로 들었던 몇 권의 책의 디자인 과정이 바로 북디자인의 3단계 과정이다.

시대의 발전, 사회의 요구와 함께 디자이너 들도 차츰 편집디자인에 대한 의식이 주동적으로 변화하고 있다. 각기 다른 주제에 맞추어 주제에 영향을 주지 않는 범위에서 시각정보전달의 전문적인 관점으로 당당히 자신의 의견을 밝히고 다른 이들과는 차별화된 역할을 수행한다.

중국에서는 아주 오래 전 고대부터 발달된 서적 예술과 서권문화(书卷文化)가 있어왔다. 북디자인 또한 당연히 오늘날의 신흥 영역이 아니다. 제 5회 중국북디자인전에서는 표지디자인, 레이아웃 디자인, 책의 총체적 디자인, 삽화디자인의 영역으로 나누어 심사를 했는데, 이때부터 "책의 총체적 디자인" 즉 편집디자인의 중요성이 인정을 받았다고 할 수 있다. 그러나 그럼에도 불구하고 그 당시에는 평면의 기준으로 아름다움을 평가 할 뿐이었다. 북디자인이 원고 정보의 시각적 전달과 편집디자인 이념에 개입한 것은 책의 읽기 행위를 더욱 명료하고 유효하며, 아름답게 만드는 것이다. 북디자인의 개념은 장정디자인으로부터 나와 발전한 것이다. 북디자인 개념의 진정한 목적은 완벽한 정보전달을 하는 것이다.

중국의 북디자인 예술은 진보하고 있다. 우수한 책문화를 이어나가는 일뿐만 아니라, 시대의 요구에 발맞춰 창조적 일들 해 나가는 동시에 중국 서적예술의 영역 또한 넓혀가고 있다. 21세기 디지털 시대는 사람들의 전통적인 정보수신방식을 바꿔놓았다. 사람들은 "모니터정보"를 보게 되었고, 심지어는 이것이 일종의 생활습관으로 자리잡았다. 전통적인 책이라는 매체가 어떠한 방식으로 대를 이어 나아가야 하는가? 우리 모두는 당연히 변하지 않는 디자인철학을 가지고 있어야 한다. 또한 나아가 책의 겉모습만 치장하는 단계에서 벗어나야 한다. 디자이너는 저자, 출판인, 편집자등 창조적 사고와 자신의 소신을 가지고 서적예술의 원대한 꿈을 꾸고 있는 이들과 함께해야 한다.

ping table in the font currently used. The two glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

“천시(天时), 지기(地气), 재미(材美), 공교(工巧)”-(考
중국의 공예기술 고서 고공기의 첫번째 문장.
工记)에서 알 수 있듯이 형이상과 형이하의 완벽한 조화와 탐구가 오늘날 현대의 중국 북디자인의 눈부신 영광을 다시금 재현할 수 있을 것이다.

마지막으로 국제적으로 저명한 북디자이너 스기우라 고헤이 선생님의 말을 인용하며 이 글을 마무리 하려 한다.

사람은 모두 두 발로 걷는 동물이다. 또한 남이 걸으면 걷고, 남이 뛰면 뛴다. 이것은 인간이 전진과 발전을 할 수 있는 동기이다. 만약 걸음을 걷는 중 앞서 디뎠던 발이 땅에 닫지 않으면 다음 걸음을 앞으로 내딛을 수 없다. 앞서 내디뎠던 발이 바로 우리의 풍부한 역사의 전통 문화와 어머니인 대지 위에 있는 것이 아니겠는가? 진화와 문명, 전통과 현대의 두 발이 서로 번갈아 가며 내디뎌 져야 성큼 앞으로 나아갈 가능성이 생긴다. 다양성의 응집과, 동서양의 만남, 과거와 미래, 전통과 현대, 이러한 요소 요소들이 서로 융합되어야 깊은 뜻이 숨어있는 예술적 장력을 표출시킬 수 있다.

북디자인 중의 편집디자인은 장정디자인의 기초 위에 아주 중요한 한발을 내딛는 것이다. 이것은 디자이너가 시각언어를 이용하여 원고의 내용이 더욱 완벽하게 빛날 수 있도록 하기 위한 도전의 한걸음 이다. 이는 중국 북디자인 예술의 전승과 창신이 마땅히 가져야 할 중요한 디자인 의식 이다.

편집디자인은 독자로 하여금 책의 아름다움을 읽게 하는 것이기 때문이다.

Ikko was born in Narashi, Japan in 1930. He graduated from Kyoto City University of Arts. After working at Kanebo, he entered Sankei Shimbun Osaka headquarters office. He transferred to Light Publicity at Tokyo in 1957, and took charge in promotional design of World Design Organization. Ikko participated in founding Japanese Design Center in 1960, and 3 years later he independently founded his own design studio named Tanaka Ikko. He held graphic design exhibition titled <Persona>, and gave his first overseas solo exhibition in the Netherlands in 1965. By participating in large scale events, such as Tokyo Olympics ('64) and Osaka Expo ('70), Ikko expanded his fields including space design. He was, once again, appointed as creative director in Saison Group, where he synthesized the corporate image strategy through design including logos, CIs, commercial space and environmental design, galleries and cultural events. Also, Ikko internationally showcased Japanese graphic design via exhibitions, publications, cultural exchanges, and offered his best to establish organizations for design presentations and activities such as JAGDA, TDS, GGG, TOTO Gallery MA, and many more. His works have earned high praises internationally. Ikko was awarded with 'Shijuhosyo'(purple ribbon medal), and was advanced into the hall of New York ADC in 1994. In his later years, until his sudden passing in 2002, he played the central role in Japanese graphic design society including Cultural Contributor Award and Tokyo ADC the hall of honor.

photo by ishimoto yasuhiro

tanaka.ikko.

japan 1930~2002 타나카.잇코.田中一光.

1930년 일본 나라시 출생이다. 1950년 교토시립미술전문학교(현 교토시립예술대학) 를 졸업한 뒤 카네보를 거쳐 산케이신문사에서 일했다. 1957년에 도쿄 라이트퍼블리시티에 입사해 1959년에 세계디자인회의 홍보 디자인을 담당했고 1960년에 일본디자인센터 창립에 참여했으며 1963년에 독립하여 다나카잇코디자인실을 열었다. 1965년 일본에서 〈페르소나 전〉, 1965년에 네덜란드에서 첫 해외 개인전을 가졌다. 도쿄올림픽(1964)오사카엑스포(1970) 등의 대규모 행사에 관여했으며 1975년에 세이부유통그룹의 크리에이티브 디렉터로서 로고, CI 부터 공간 디자인, 환경 디자인, 미술관이나 문화행사 등 기업 이미지 전략을 디자인적 측면에서 총괄했다. 또한 전시회, 출판, 문화 교류 등의 활동을 통해 일본의 그래픽디자인을 해외에 널리 소개하고, 일본그래픽디자이너협회(JAGDA), 도쿄 디자이너스페이스(TDS), 긴자그래픽갤러리(GGG), TOTO갤러리 등 디자인 발표 및 활동의 장을 마련하는 데 힘썼다. 그의 작품은 일찍부터 국제적으로 높은 평가를 받았다. 1994년에 자수포장을 받았고 같은 해에 뉴욕 아트디렉터스클럽(ADC) 전당에 입성했다. 2000년에 문화공로자, 도쿄 ADC 명예 전당 입성했으며 2002년에 급서하기 전까지 일본 그래픽디자인계에서 중심적 역할을 했다.

poster. ikko tanaka exhibition: man and writing. 728 x 1,030. 1995.

What is typography?

tanaka ikko

田中一光

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

발상(発想)의 외톨이여행

다나카 잇코

아트 디렉터란 직업은 콘셉트와 그 방법론에 시종하는 일이라 실재하는 이미지에 그 사람이 드러나지 않는 경우가 많다. 즉, 무대 뒤의 일이다. 가령 내 자신이 손을 움직여서 상품이나 기업 마크를 만들었다 해도 그것은 어디까지나 무기명인 것이다. 이것 또한 무대 뒤의 일이라 할 수 있다.

그러나 나는 무대 뒤에서 일하는 것이 좋다. 내가 아트 디렉터로서 한 작업이 완성되어 임무를 다하는, 거기까지가 좋은 것이다. 연극의 무대미술을 맡았을 때에도 막이 열릴 때까지는 굉장히 기분이 고양되지만, 막이 열려버리면 관객들의 박수소리에 묘한 부끄러움이 느껴져 얼른 퇴장해버린다. 출판 일도 그렇다. 책이 완성될 때까지 긴장감은 있지만, 출판기념 파티가 열리면 어느새 마음이 식어있다. 빨리 그 자리에서 뛰쳐나와 혼자가 되고 싶어진다. 작업을 할 때의 열띤 흥분은 어느 샌가 사라져버려 있다.

최근의 젊은 디자이너들은 '마이너'하거나 보수를 받지 않고 하는 일을 싫어하는 사람이 많다고 들었지만, 나는 마이너한 일이 좋다. 우리 세대는 친구가 음악가거나 연극인이라 공짜로 하는 일이 많았다. 돈이 안 되는 무보수의 일 말이다. 이것은 마음이 편하다. 잘 안 되었다고 하더라도 도와주고 있다는 입장에 있다. 덕분에 기업 일이라면 꽤나 용기가 필요한 실험을 할 수 있다. 발상의 훈련에는 최적이라고 할 수 있다.

우리 일의 원점은 우선 관찰하는 것이다. 세상을 관찰한다. 인간을 관찰한다. 문화를 관찰한다. 나는 조수에게 무조건 좋은 것을 보라는 말만 한다. 내 사무실에 들어와서 3년이 지나면 혼자 해외로 보내는데, 그것은 해외에서 건물이든 회화든 실물을 되도록 많이 보고, 지금 자신이 하는 일이 부끄러워질 때까지 실물이 가진 분위기 혹은 느낌에 흠뻑 취해서 오라는 의도에서이다. 정말 맛있는 것을 알지 못하면 맛없는 것도 모른다. 관찰하는 노력을 아끼지 않은 사람만이 거침없고 자유로운 발상의 권리를 가질 수 있는 것이다. 진실의 창조에는 연대(連帶)를 기대하기 어렵다. 발상은 한 사람의 일이다. 따라서, 해외 여행도 혼자 가는 것에 의미가 있다.

모든 직업에 할 수 있는 말이지만, 이 정도면 됐다는

poster. man and writing - egypt 1. 728 x 1,030. 1995.

poster. man and writing - egypt 2. 728 x 1,030. 1995.

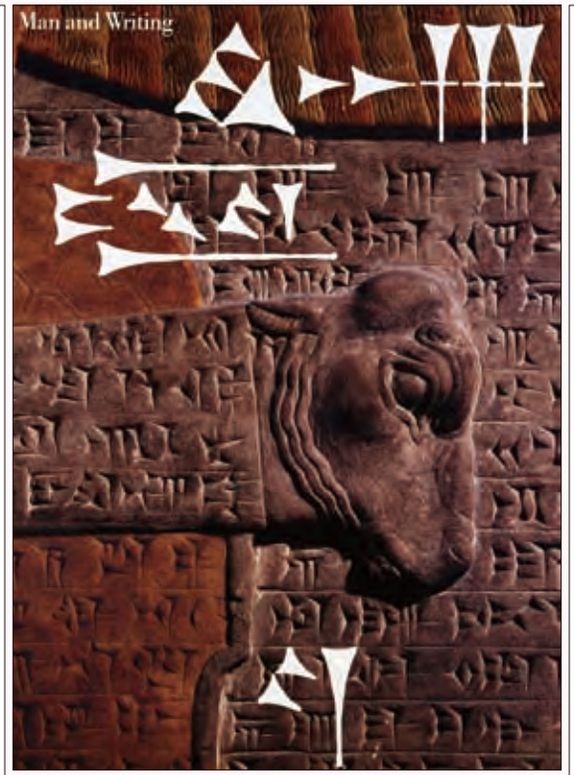
book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits.

도달점은 없다. 적어도 아트에 관한 한 그 완성도에 만족하기란 불가능에 가깝다.

나는 욕심이 많아서 어떻게든 작가의 개성과 합목적성, 이 두 가지를 양립하고 싶었던 것이다. 가작, 걸작의 탄생은 시대의 운에 맡긴다 해도, 최소한 빈틈없이 주의하여 살피는 작업을 하려니 아무래도 시간이 많이 걸린다. 아오야마 3초메의 모퉁이 7층의 내 사무실이 항상 늦게까지 불이 켜져 있다고 소문이 난 것도 이러한 정황을 보여주는 것인지도 모르겠다. 심야에 불이 꺼지지 않는 것도 우리의 청춘을 디자인에 바치고 있었던 까닭이다.

poster. man and writing - mesopotamia. 728 x 1,030. 1995.



poster. man and writing - greece. 728 x 1,030. 1995.

Man and Writing

1995.4.

tanaka ikko

(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

田中一光

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait.

인간과 문자

다나카 잇코

(GGG 제108회 기획·다나카잇코 전 서문에서)

나는 이번 『인간과 문자』 간행을 기념하는 의미로 지극히 사적인 정감과 환상을 담아 여기 열 여덟 장의 포스터를 제작했다. 너무나 테마가 장대하여 기가 꺾일 듯한 작업이었지만 다시금 『인간과 문자』에 대해 다양한 공부를 할 수 있었던 것을 감사하게 생각한다.

인간과 문자를 주제로 한 취재는 1983년 뉴욕의 소호 지구 낙서 촬영부터 시작되었다. 나의 경우 처음에는 '어찌하여 인류는 문자를 쓰게 되었는가' 하는 극히 소박한 호기심에서 접촉하게 되었다. 그러나 이집트, 그리스, 에트루리아로 취재를 진행함에 따라 이는 엄청난 세계라는 것을 실감한다. ……(중략) 너무나 깊은 문자의 역사에서 헤어나오지 못한 채 12년째를 맞이했다. 작년 중국 취재를 마친 즈음에 이 취재 필름을 바탕으로 『인간과 문자』라는 한 권의 책으로 묶으면 어떻겠느냐 하는 이야기가 나와 헤이본샤(平凡社) 도움을 받아 엉성하나마 세계에 유서(類書) 없는 문자 전망에 도전하게 되었다. 물론 이는 취재에서 논문까지 나를 지도해 주신 야지마후미오(矢島文夫)선생님과 아쓰지테쓰지(阿辻哲次)선생님에 의한 것이며 또 십수년에 걸쳐 지구 벽지를 뛰어다니며 촬영해 오신 하타케야마타카시(畠山崇), 히로카와타이시(広川泰士) 두 카메라맨에게. 더 나아가 사진식자 모리사와가 이렇게 길고 거대한 문화사업에 힘을 쏟으신 것에 진심으로 경의를 표한다.

poster. man and writing - etruria. 728 x 1,030. 1995.

poster. man and writing - hebrew. 728 x 1,030. 1995.

What is typography?

Gian Carlo Calza

(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

다나카 잇코 – 반짝이는 섬광

잔 카를로 칼자

(GGG 제108회 기획·다나카잇코 전 서문에서)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

강하면서도 투명한, 모든 것을 밝히는 빛. 그것은 다나카 잇코의 그래픽 디자인에서 불가결한 요소이다. 디자인 원점인 색과 선 그 이전에 먼저 빛이 있다. 포스터, 로고, 트레이드 마크, 갤러리나 점포 디스플레이, 패키지, 캘리그래피, 새 글꼴, 신문, 잡지, 텍스타일 등 본인 문화 가치관에 현대적인 표현 형태를 부여하기 위해 그는 빛을 사용한다. 빛을 완화시킨 후 완전히 침투하는 것. 그렇게 하여 그래픽 디자인은 다나카에게 일본 민족의 미의식을 전달하는 매체가 된다. 그것은 일본인이 몇 세기에 걸쳐 갈고 닦아 온, 혹은 외국에서의 자극을 흡수하여 일본적으로 재해석해낸 결과이다. 다나카 잇코는 전통문화으로부터 착안한 형태를 만들어내지만 동시에 그것은 현대 집단공유 상상력(imagination)에 호응한 것으로, 사회, 문화의 벽을 넘어 도쿄에서든 파리에서든 밀라노에서든 혹은 워싱턴, 멕시코시티, 런던, 상파울로, 바르샤바에서든 시각적인 평가가 가능하다. 다나카 잇코 스타일의 진가는 거기에 있다.

오늘날 예술 분야에서 '스타일'이라는 말은 자주 쓰지 말아야 할 단어이다. 그래픽 디자인처럼 어지러운 유행이나 변덕에 좌우되고 새로운 형태나 스타일 요소가 쉽게 생겼다가 사라지는 분야에서 특히 그렇다. 그러나 다나카 잇코라는 현대 일본 그래픽 디자이너의 작업을 생각할 때 그 누구보다 '스타일'이란 단어를 빌리지 않고서는 올바른 위치 규정을 하기가 어렵다. 다나카는 광범위하게 다양한 작품을 제작함으로써 제2차 세계대전 후 일본의 트라우마, 혼란, 그리고 흥분의 시대를 살고 그 수많은 움직임, 다양한 동요를 시대와 함께 공유해왔다. 다나카가 만들어내는 도상, 그림과 글의 관계, 색(명확하고 매끄러운 선, 어떤 망설임도 번짐도 보이지 않는 선에 의해 꼼꼼히 구분되고 구축된 경계 속에, 빛을 빨아들이고자 혹은 반사하고자 발린 색)은 전통적인 모양에 대한 그의 열정을 반영한다. 현재 활동하는 그래픽 디자이너 중에서 다나카 만큼 문화적 이벤트에 깊이 관여해온 작가는 없다. 다나카의 포스터, 또 디자이너로서의 작업의 대부분은 전시회, 연극, 음악 이벤트, 출판에 관한 것들이다.

그의 예술(art)은 사회적 의미를 지닌 예술이라 할 수

poster. man and writing - india. 728 x 1,030. 1995.

poster. man and writing - arabia 1. 728 x 1,030. 1995.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

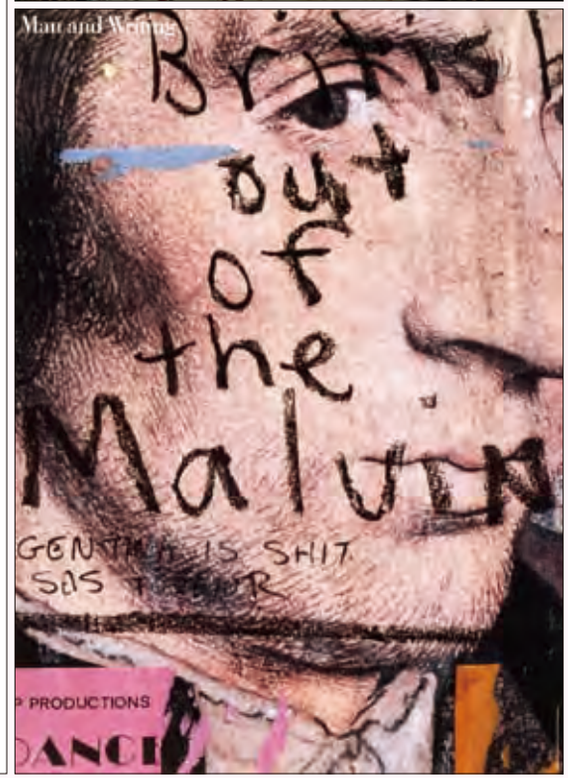
있다. 그의 손을 통해 모양과 색은 윤리적 가치를 띠기 시작하며 보다 나은 생활을 위한 가치관이나 원칙을 전달하는 사자(使者)가 된다. 다나카의 작품을 좇아가 보면 오늘날의 그래픽 디자인이라는 틀 안에 있으면서도 일본 전통미술에서 보이는 몇 가지 원칙이나 발전 방향성을 늘 쇄신해 나가고자 하는 노력이 엿보인다. 다나카의 이 독특한 접근의 근원은 어린 시절부터의 그의 문화적 형성에 있는 것 같다. 다나카 잇코는 1930년 일보 문명 요람인 나라(奈良)에서 태어나 고전적인 문화의 중심 교토(京都)에서 배우며 예술 옹호의 도시 오사카에서 일을 시작했다. 이윽고 다양성이 공존하는 도쿄로 활동 영역을 옮겼다.

일본의 위대한 그래픽디자이너, 가메쿠라 유사쿠(龜倉雄策)는 타나카야말로 일본적인 예술해석의 정통이며 전통과 표현의 순수함을 보여주는 작가라고 말한다. 이론가인 우메하라 타케시(梅原 猛)는 타나카의 작품 속에서 표현되는 온갖 현상에서 의미하는 것의 힘을 끌어낼 수 있는 아리스토텔레스적 작가라고 타나카를 정의했다. 분명 다나카 포스터에 그려진 것은 세계에 존재하는 다양한 현상의 전형적인 이미지가 된다. 타나카는 그 도상(図像)들을 고전적인 우아함과 엄밀함 그리고 순수함을 가지고 표현한다. 자연발생적인 것, 비현실 세계에 맡길 수 있는 것은 하나도 없다. 그의 재능, 그리고 인쇄기술이라는 표현수단을 자유자재로 소화하는 능력은 예술과 그래픽디자인을 늘 새로운 형태로 융합시키는 작품을 낳는다.

타나카가 작가로서 데뷔한 1950년대는 패전, 대전 후라는 망연자실의 상황이었고, 전통적인 형식을 타파하자는 기운이 일었던 시대이지만, 활동 개시 이래 타나카는 이 변혁·혁신의 시대에 연이어 일어났던 다양한 사회·예술의 동향에 관여해왔다. 1964년 도쿄 올림픽과 신칸센 개통, 1970년 오사카 만국박람회로 대표되는 60년대, 70년대의 부흥기, 그에 이어지는 버블 경제 광희(狂喜)의 80년대, 그리고 불황의 90년대……. 타나카는 아마도 어느 나라보다 많은 시련을 겪었을 제2차 세계대전 이후 일본의 사회·문화적 모순 또는 그 자극을 몸소 체험해왔던 것이다. 칸사이(關西)라는 일본의 가장 오래된 문화·미술 풍토에 친숙하고, 그곳에서 교육을 받은 것이 작가 타나카를 형성하는 데 큰 영향을 미친 것은 틀림없다.

더 나아가 자연과의 관계 그리고 작품의 의도에 있어서도, 생활 의식화(儀式化)의 실천(다나카는 예부터 다도를 예찬해왔다)에 있어서도, 생활을 미적 관점에서 보는 연습을 계속해왔다. 그것은 젊은 타나카의 내면에 미적 감수성과 우아함을 둘러싼 불가결한 필터를 생성하도록 도왔다. 그렇게 훈련하여 형성된 감각이 있었기 때문에, 다나카를 세계적으로 유명하게 만

poster. man and writing - arabia 2. 728 x 1,030. 1995.



poster. man and writing - new york. 728 x 1,030. 1995.

glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn’t mean that they need to be experts of writing systems in the world

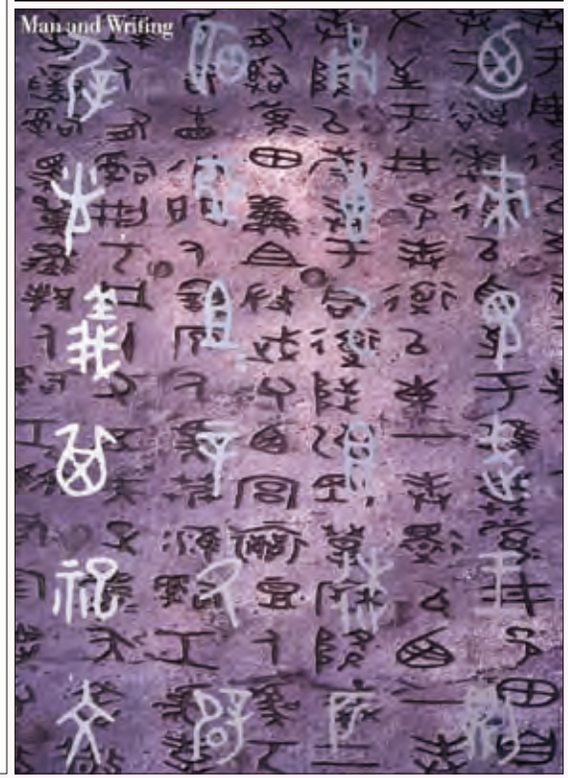
는 독자적인 스타일 —— 색과 빛이 풍부하고 일본 전통이 농밀하면서도 동시에 그것을 감지하기 어려운 레벨에서 독특한 스타일을 낳는 것이 가능해졌던 것이다. 그가 가진 미적 개념, 도상(図像)의 세부에 이르기까지 질서와 건축적인 구도를 원하는 구축적 욕구, 풍부한 색채 부분의 대조적인 사용법 그리고 글자 쓰는 법을 둘러싼 투명하고 합리적인 탐구를 생각할 때, 그 착상의 원천으로 여러 가지가 떠오르지만 그 중에서도 가장 중요한 것은 아마도 ‘린파(琳派)’(일본 에도 시대를 통해 번성한 장식화의 유파)일 것이다. 사실, 손튼 등의 몇몇 비평가들은 린파(琳派)가 나가이 카즈마사(永井一正), 요코오 타다노리(横尾忠則) 등 일본 그래픽 디자인 전반에 큰 영향을 미쳤다고 말한다. 그러나, 이들 작가의 경력이나 역사 문화적 루트는 복잡하여 그 원천을 린파(琳派)에서 찾을 수는 없다고 나는 생각한다.

오히려, 이것도 이차적이긴 하지만, 나가이는 옵 아트에, 그리고 요코오는 19세기 후반 말기 우키요에(浮世絵)(일본 에도 시대에 성립된 풍속을 주제로 한 서민적인 회화)에 연결할 수 있다는 것이 나의 견해이다. 타나카의 경우는 사정이 다르다. 타나카 자신이 린파(琳派)에 대한 관심을 늘 공언해왔을 뿐만 아니라, 다나카를 린파의 거장의 한 사람으로 간주할 수 있을 만한 형식적인 요소가 존재하는 것이다.

그의 걸작 포스터 중 하나, 그는 1986년 JAGDA 그래픽디자이너 전시회의 포스터에 아기사슴을 그리고 Japan이라 제목을 지었다(JS017). 타나카는 히로시마(廣島), 이쓰쿠시마신사(厳島神社)에 보존되어 있는 12세기의 그림이 있는 경전〈헤이케노쿄(平家納経)〉에서 이 작품의 착상을 얻었다. 이 경전에 그려진 아기사슴 모습은 누구나가 자신의 매개변수로 비교할 수 있는 것이 되었다. 그리고 그 500년 후에 추측컨대, 소타쓰(宗達)에 의해 가필(加筆)되었다.

소타쓰는 같은 제재·스타일의 작품을 몇 개나 남겼다. 이를 테면 아타미(熱海) MOA미술관에 소장된 코에쓰(光悦)가 쓴 글이 들어가 있는 고명한 사슴 그림 두루마리. 혹은 시애틀미술관의 그림두루마리 등이 있으나 이들의 사슴과 〈헤이케노쿄〉의 아기사슴, 그리고 타나카 포스터 사이에는 스타일상 많은 공통점이 보인다. 또한 코린(光琳)을 염두에 둔 작품도 보인다. 이를테면, 1990년 갤러리 ‘ggg’에서의 타나카 개인전 포스터의 큰 제비붓꽃, 혹은 1992년 나리타 공항 벽화는 동경 네즈미술관(根津美術館)에 소장된 코린의 제비붓꽃 병풍, 혹은 뉴욕 메트로폴리탄미술관의 야쓰하시즈병풍(八橋図屏風)을 연상시킨다. 물론, 17세기 거장 코린이 제비붓꽃을 제재로 그린 다양한 작품 중 여기서는 두 점을 든 것에 지나지 않는다.

poster. man and writing - china 1. 728 x 1,030. 1995.



poster. man and writing - china 2. 728 x 1,030. 1995.

For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media

타나카를 혼아미 코에쓰(本阿弥光悦) 혹은 센노리큐(千利休)의 사후(死後), 라쿠호쿠 다카가미네(洛北 鷹ヶ峰)에서 코에쓰 슬하에 모였던 화가나 장인 그룹과 연결 지어 생각하는 비평가도 있다. 이 코에쓰무라(光悦村)는 당시 문화에 지대한 예술적 영향을 끼쳤던 중심지이며, 시대를 훨씬 앞서 등장한 일종의 바우하우스와 같은 것이었다. 전 시대를 통틀어 보아도 일본의 예술, 미학의 최고봉에 해당하는 코에쓰, 소타쓰, 코린 등에 비견되는 일은 타나카를 기쁘게 하지 않을 리 없지만, 타나카는 비교나 카테고리화를 하지 않고 평가되는 쪽을 선호할 것이다. 그의 아트는 그 자체로 이해되어야 하며 올바로 평가하는 데 있어서 타인과의 비교는 필요하지 않다. 분류적 비평이 타나카에게 답답하게 느껴지는 것은 틀림없다. 예를 들어, 래브즈처럼 다나카를 '색채적 작가'라고 정의하려고 한 경우라도, 다시 또 다른 관점에서 분류되는 일이 일어나는 것은 어쩔 수 없다. 타나카 자신도 쓸데없는 의구심을 없애기 위해 어떠한 그룹이나 양식에도 속하지 않겠다고 스스로 강조하고 있다. 게다가 자신은 다양한 배역에 쓰이는 노멘(能面)(일본의 가면 음악극에서 쓰이는 탈)을 가리키는 바케야쿠샤(化け役者, 변신하는 배우)라고 말하고 있다.

과거 현재의 다양한 유파와 양식으로부터 자유로울 수 있다는 것 —— 그러기 위해 타나카의 탐구를 이끄는 것은 완전히 정신적인 것이다. 타나카가 바라는 디자인 '정신'이 형체 속에 나타날 때, 그 정신은 문화를 상실해버렸다고 여겨질 때에도(이는 일본 역사에서 몇 차례나 있었다) 일본문화를 생생하게 유지해온 정신과 같은 것이다. 그리고 그것이 타나카의 내면에 생명을 부여하는 정신이기도 하다. 타나카의 짧은 글 〈단순화와 디자인〉 에는 이러한 정신의 자기 내부에서의 전개와 모든 시대의 일본 디자인·미술 안에서의 전개를 타나카는 어떻게 파악하고 있는지를 이해하기 위한 열쇠가 포함되어있다.

물론, 그 글 안에서나 다른 저술 안에서도 타나카는 일본의 미적 가치라기보다는 보다 보편적인 미적 가치를 언급할 의도를 가지고 쓰고 있다. 생각해 보면 이는 타나카의 한결같이 변함없는 태도이다. 심지어 자국의 문화 속에 흠뻑 빠져 있을 때마저도. 그렇기 때문에 그의 그래픽 디자인은 지리적·문화적인 울타리를 넘어 즉시 느끼고 음미하는 일이 가능한 것이다. 정신의 자유를 추구하고 끊임없이 유지하는 일, 디자인을 통해 그것을 표현하는 일 —— 그것은 즉, 개인적인 스타일 창출을 위한 불가결한 조건이기도 하지만, 다나카는 자신의 작가로서의 연구와 커리어를 그것을 위해 바쳤다. 그리고 자신의 생각을 관철하고 더욱이 독자적인 발상의 방법을 부여했다. 정신적인 가치를 확인하고

poster. man and writing - china 3. 728 x 1,030. 1995.

poster. man and writing - china 4. 728 x 1,030. 1995.

really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed

스스로 실험하는 일. 그 핵심을 표현할 수 있는 도상(図像)을 창조하고 그것을 전형적 가치를 지닌 형태로 옮기는 일. 거기에야말로 단순하지만 매우 어려운 타나카 작업의 비결이 있다.

타나카가 자기 스타일을 만들어내고 오랜 시간에 걸쳐 그것을 유지할 수 있었던 데에는 여러가지 이유가 있다. 그것은 작가로서의 커리어와 그의 삶의 행보를 한눈에 바라보면 명확해진다. 타나카의 탐구는 그 직업뿐만 아니라 그의 모든 존재에 관여한다. 일상적인 한 때라든지 그의 일과 언뜻 동떨어진 것처럼 보이는 활동도 탐구의 일부분이 될 수 있다. 그리고 타나카의 탐구는 모든 것에서 배우고 힌트를 얻는다는 그만의 재능에 의해 점점 더 풍부해진다. '생활에서 아트'라고 하는 끊임없는 운동은 그가 받은 수많은 상(타나카가 아무런 상을 수상하지 않은 해는 1962년 뿐이다)에 의해 입증되어 있다. 왜냐하면 그의 프로로서의 작업의 대부분은 그래픽 디자인 이외의 것에 대한 관심에 의해 성격이 부여되었기 때문이다.

오사카의 산케이신문이 주최한 칸제노(観世能) 공연 포스터 중에서 가장 유명한 것 중 하나는 타나카가 도쿄로 옮긴 일년 후의 작품이다. 흰 종이에 큰 사각형을 그리고 그것을 다시 여러 개의 사각형으로 나누어 전통적인 스타일에 들어맞는 농밀하고 섬세한 면을 구성한다. 타나카는 그 위에 상부를 조금 비어져 나오게 하여 우아한 여성의 노멘(能面)의 핵심만을 그려냈다. 노멘은 아마도 데이간(泥眼)(노멘의 한 종류. 금가루를 용해시킨 물감을 눈에 칠한 여성의 탈)일 것이다. 재빠른 붓 터치는 어딘지 수묵화를 연상시킨다. 메시지를 전달하는 글자 부분은 다른 작품의 경우와 비교하면 그림보다 무게감이 떨어지지만 그래도 매우 효과적이다. 강하게 채색된 표면이라는 '현실'에 조금씩 얼굴 윤곽이 떠오른다. 마치 '삶'이 가지는 다채색의 힘에 이끌려 보이기 시작하는 비현실적 존재와 같은 얼굴 —— 이것에서 느껴지는 것은 그러한 마법의 감촉이다. 이 작품을 포함한 포스터 시리즈는 타나카의 주요 작품 계열 중 하나로 손꼽힌다.

이는 국제적으로 타나카를 유명하게 만든 작품의 하나이며, 1950년대부터 오늘날에 이르는 타나카의 아티스트로서의 발전을 연구하는 데 있어 귀중한 작품이다. 대성공을 거둔 또 하나의 시리즈는 타나카가 80년대에 발전시킨 거대한 사람의 얼굴 디자인이다. 그 계기가 됐던 것은 〈일본무용〉, 1981년 로스앤젤레스 캘리포니아대학의 Asian Performing Arts Institute에서 열린 일본무용의 공연 포스터이다. 포스터에는 무용수 얼굴이 지면 가득 그려져 있다. 그 모습은 매트하고 농밀한 색의 기하학형이 조합된 것으로 시각적으로 강하게 호소한다. 타나카는 전통적인 도상(図像)을 채택

poster. man and writing - china 5. 728 x 1,030. 1995.

poster. man and writing - korea. 728 x 1,030. 1995.

books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a map-

하여 그것을 시각적 임팩트가 있는 추상개념으로 변모시킨 것이다. 이 포스터 경우에는 직선을 사용했고, 잡지〈Print〉용의 포스터 〈The New Spirit of Japanese Desing〉에서는 곡선을 많이 사용한 얼굴 테마는 타나카 작품에서 특징적인 것이 되었다. 비슷한 일이 1790년쯤에 있었다. 그 당시 일본 미술사상 최고의 그래픽 디자이너로 여겨지는 사람들이 카부키 배우, 고명한 오이란(花魁)*, 일상에서 볼 수 있는 미인들의 상반신을 그린 다색판화 초상화(오오쿠비에, 大首絵)를 세상에 내놓았던 것이다. 이는 금세 평판이 나서 우타마로(歌麿), 샤라쿠(写楽), 코(春好), 사이(春菜) 등의 화가들의 성공 그리고 그들의 발행처인 가장 뛰어난 출판인 쓰타야 주자부로(蔦屋 重三郎)의 성공에 기여했던 것이다. 이 장르는 19세기가 되자 토쿠가와 막부에 의해 금지되었다. 가장 유복하면서도 사회적으로는 신분이 낮은 초닌(町人) 계급에게는 '너무 사치스럽다'고 여겨졌기 때문이다.

그것을 20세기에 부활시켰다. 타나카는 18세기 선인들과 마찬가지로 예민하고 정력적으로 이 장르의 모양을 완전히 새롭게 하여 다시금 세상에 내놓은 것이다. 18세기 당시에 혁신적이었던 것은, 이 초상이 당시 유명인들을 꼭 닮아있어서 마치 오늘날의 그라비아 잡지가 그렇듯이 이 판화를 보는 이들 누구나가 자기들이 동경하는 사람이라고 한 눈에 알 수 있었던 점이다. 이 쪽은 미녀 배우 세가와 키쿠노죠(瀬川菊之丞), 저 쪽은 유명한 오이란(花魁) 하나오오기(花扇), 이것은 그이와 미모를 겨루는 오히사, 오키타, 토요히나 라고……. 타나카는 같은 장르를 다시 다루는 데 있어서 전혀 다른 접근방식을 취했다. 그가 그리는 크고 추상적인 얼굴은 어떤 때에는 황홀한 표정을 나타내고 어떤 때에는 엄한 표정을 보이며, 어떤 때에는 유머러스하다. 농밀하고 섬세한 색채는 정확하고 기하학적인 선에 의한 윤곽과 콘트라스트를 낳고, 소위 초상에서 멀어져 이상적 도상(図像), 인간의 성질을 그리는 새로운 장르를 만들어내고 있다. 이는 일종의 원형 초상화라고 할 수 있을 것이다.

〈제6회 국민문화제 치바 '91〉, 1994년 샤라쿠(写楽)200년을 기념하는 전시회 〈샤라쿠 200년〉, 혹은 1995년 〈무서운 맛〉의 장정, 1996년에 베네치아에서 열린 일본 현대아트 국제회의 〈In Search of Elegance〉의 포스터 순으로 보면 타나카가 적잖이 관심을 가지고 이 방향을 쫓고 있다는 것은 분명하다. 이 경우, 타나카가 특정한 작품을 염두에 두고 있다고 생각하는 것은 잘못된 것이다. 그런 점에서 아까 언급했던 〈헤이케노쿄〉의 아기사슴과는 다르다. 오히려, 타나카 안에 아니 이미 그의 유전자 자체에 전통의 다양한 가치, 원칙, 스타일 등 측량할 수 없을 정도의 재산

poster. man and writing - japan 1. 728 x 1,030. 1995.

poster. man and writing - japan 2. 728 x 1,030. 1995.

ping table in the font currently used. The two glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn’t mean that they need to

이 축적되어 있고, 타나카는 그것들이 표면으로 나타나길 재촉하며, 새로운 생명, 새로운 형태를 부여한다고 생각해야 한다. 따라서, 가령 이것들의 초상에 대하여 타나카가 특정한 우키요에(浮世絵) 화가를 참고로 하고 있다고는 가정할 수 없으나 타나카 몸 안에 린파(琳派)와 마찬가지로 우키요에(浮世絵) 피도 흐르고 있음은 의심할 바 없다. 그것은 지금 위에서 설명을 시도한 형태로 나타난다.

타나카가 80년대 후반부터 제작하기 시작한 〈꽃〉의 경우에도 같은 프로세스를 거쳤을 것이다. 단지, 이 경우에는 타나카보다 확실한 참고 예시가 있다고 하겠다. 이는 큰 꽃을 그린 것으로, 꽃은 마치 초상화와 같은 취급을 받으며 지면의 주인공으로서 명확하고 힘차게 화면에 떠오른다. 1990년 개인전 〈타나카잇코 그래픽 아트 식물원〉의 제비붓꽃에는 전술한 코린(光琳)의 작품을 연상할 수 있지만, 그러나 여기서 한 송이 한 송이의 꽃이 이상적인 초상처럼 주목의 초점에 놓이는 것이다. 실제로 몇몇 작품에서는 꽃을 의인화한 경우도 있다. 이를 테면 〈제 1회 재팬 엑스포 토야마 '92〉의 두 송이 튤립이다. 생태 탐구를 식물까지 확장한 예일까. 그렇다기보다 여기에는 신도(神道)의 자연주의와 서로 얽힌 오래된 불교 사상의 흐름이 모습을 보인다. 의식적으로인지 잠재의식에 의해서인지는 이 경우에 중요치 않다. 이 사상에 의하면 어느 레벨의 의식은 인간, 동물뿐만 아니라 식물에도 존재하며 이에 의해 식물도 구제를 받을 수가 있다고 한다. 나리타의 동경 국제공항의 대 벽화에서 타나카는 꽃을 위엄 있는 기념비로까지 승격시킨다. 이 꽃은 지금 온 세계에서 자연이 큰 관심을 부르고 있다는 것을 상징한다. 그런 의미에서 말하자면 국제공항만큼 적합한 장소도 없다. 그러나 이 꽃은 동시에 자연의 모든 것을 신들이 사는 거룩한 환경으로 감지하려고 하는, 몇 세기에 걸친 오랜 종교·문화 수련의 표시이기도 하다. 새로운 것이면서 과거에 연결된 도상(圖像) —— 타나카의 꽃들은 호쿠사이(北斎)가 1830년에 그린 유명한 대형판 화조화(花鳥畵) 시리즈 정신에 연결된다. 타나카는 몇몇의 그래픽 디자이너들이 마치 제 육감(六感)이라고 할 수 있는 것을 가진 것 같다고 말한다. 그래서 늘 현시대성을 유지할 수 있고, 끊임없이 그리고 확실하게 동시대가 요구하는 창조력에 응해갈 수 있다고 말한다. 흥미로운 가설이다.

오랜 기간을 통한 그의 작품과 일본 문화에서의 그 임팩트를 관찰하면, 오히려 타나카는 이러한 집단공유의 상상력을 선취하여, 동시대인의 오래되거나 새로운 여러 가치에 대한 동경과 욕구를 표현하는 데 걸맞은 비전과 상황을 만들어낸 것이 아닐까 하는 생각이 든다. 타나카의 작업은 동시대인들을 자극하고 민감하게 만

poster. man and writing - japan 3. 728 x 1,030. 1995.

be experts of writing systems in the world. For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new

들어 그 감각을 갈고 닦아 방향을 부여하며 마지막으로 그 이전에 무시당해왔던 형태나 현실을 평가할 수 있도록 교육하는 것처럼 보인다. 그 때까지 주목 받지 않았던 형태들도 그 후 사회에 뿌리를 둔 미적 일관성을 유지한 표현이 되어간다. 즉 '스타일'이다.

자신의 작업을, 감정적으로 혹은 지적으로 살아갈 뿐만 아니라 몸으로도 사는 그 방식, 자국의 문화 도상(圖像)을 현대를 향해 창조적으로 재해석하고 혁신하여 다시 제안하는 방법은 오늘날의 정체성 위기에 대한 타나카 나름의 대답이다. 다도, 다도의 미학 등 그래픽 디자인 외의 타나카의 활동도 그의 탐구의 활력을 유지하며 도달한 균형지점의 저 너머로 자신을 투사하는 것을 돕는다. 다도의 미학과 공예품이나 소재에 대한 깊은 관심이 어우러져, 어떤 의미에서는 타나카가 타카가미네(鷹ヶ峰)의 고에쓰무라(光悦村)와 비슷한 탐구와 작업을 위한 환경을 만들어내는 데 이르렀다. 일종의 살롱과 같은 것이지만, 오늘날의 일이기에 현재에는 생활의 필요 상, 공간적인 제약은 없으며 일본 전국에 산재해있다. 거기에 참여하는 것은 아티스트, 장인, 그래픽디자이너, 아트디렉터, 에디터, 인쇄인, 도예가, 다도의 스승, 시인, 지식인, 카메라맨, 서예가들이다.

타나카는 자기 작품을 가지고 때때로 그들 작업의 해석자 겸 보급자로서의 역할을 한다. 이리하여 예부터 있었던 그래픽 디자인과 아트, 디자인과 공예 간의 단절은 근본으로부터 해소되었다. 이 과정에서 불변의 기준이 되는 것은 자연(그리고 자연을 이루는 각 부분), 소재인 자연 물질에 대한 충실함이다. 이 자세는 아마도 타나카가 아트에 대해 또 '삶'에 대해 늘 가지고 있는 것에서 생겨났을 것이다. 즉, 신도적 애니미즘적 루트, 인간 일에 대한 깊은 경의(敬意), 그리고 어떠한 사물을 만들어내는 것에 있어서의 육체 무게의 존중. 바로 자신의 이름에 충실하게.

다나카잇코(田中一光) —— 밭 한 가운데 빛나는 한 가닥 섬광, 이라고…..

Note * 에도막부에 의해 공인된 유곽(遊廓)에 있던 고급 유녀(遊女)

media today, it means that the new media really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had

xu.bing

쉬빙.呂敬人.

china 1955~

주적은 저장성 원링이다. 1955년 충칭에서 태어나고 베이징에서 자랐다. 1977년 중앙미술학원 판화계에 입학하여 1981년 졸업하고 학교에 남아 가르쳤다. 1987년 중앙미술학원 석사학위를 받았다. 1990년 미국으로 이주. 2007년 귀국하여 중앙미술학원 부원장, 교수, 박사지도교수로 임명받았다. 작품은 뉴욕 메트로폴리탄박물관, 런던 대영박물관, 프랑스 루브르박물관, 뉴욕 현대미술관(MoMA), 스페인 마드리드 레이나 소피아 국립미술관, 워싱턴 D.C. 아서 M. 새클러 갤러리, 체코 국립 갤러리(Národní Galerie), 독일 루트비히 미술관 등 예술기관에서 전시되었다. 베니스 비엔날레, 시드니 비엔날레, 상파울루 비엔날레 등 국제전에 참여하였다.

작품은 미국 97년 판 세계예술사 교과서〈지난 예술과 현대의 예술〉(Art Past – Art Present)(Prentice Hall, Abrams 출판사), 미국 및 유럽의 권위적인 세계 예술사 교과서 〈고금예술〉(Gardner's Art Through the Ages) 기재되었다. 2001년 미국 스미스소니언 협회에서 출판한 〈쉬빙의 예술〉(Brita Erickson. 저), 2006년 미국 프린스턴 대학교에서 출판한 〈지속성/전형 – 문자를 도상으로: 쉬빙의 예술〉, 인민대학출판사에서 출판한 〈쉬빙: 연초기획〉, 2009년 영국 Bernard Quaritch Ltd and contributors에서 출판한 〈천서를 창작하는 도로〉(Tianshu: Passages in the Making of a Book).

1989년 중국 국가 교육위원 훠잉둥(霍英东)교육기금회, 고교 청년교사의 교학 1등상, 1999년 그의 "독창성, 창조능력, 개인 방향과 사회에 대한, 특히 판화와 서법 영역에서의 중요 공헌을 한 능력"으로 미국에서 제일 중요한 개인성과상인 "천재상"(MacArthur Award)을 수여 받았다. 2003년 아시아문화의 발전에 대한 공헌으로" 제14기 일본 후쿠오카 아시아문화상을 수상. 2004년 웨일스 국제 시각예술상(Artes Mundi)을 수상. 심사위원 주석 오쿠이 엔벤조(Okwui Enwezor)는 수상축하에서 "쉬빙은 문화의 경계선을 넘어 동서방 문화를 상호전환하고 시각언어로 그의 사상과 현실문제를 표현하는 예술가이다."라고 말했다. 2006년 "문자, 언어, 서책의 사용에 대한것과, 판화와 당대 예술에 관한, 두 영역 간의 대화와 소통에 거대한 영향을 주었다." 이에 전미판화가협회에서 "판화예술 종신 성과상"을 수여하였다. 〈미국예술〉 잡지에 의해 제일 주목받는 15명 국제 예술계 년도 인물로 평가받았다. (2004 People in Review) 2010년 컬럼비아대학교에서 인문학 명예박사학위를 받았다.

Xu Bing traces his family roots to Wenling, Zhejiang province. He was born in Chongqing, China in 1955. In 1977 he entered the printmaking department of the Central Academy of Fine Arts, Beijing (CAFA) where completed his bachelor's degree in 1981 and stayed on as an instructor, earning his MFA in 1987. In 1990, on the invitation of the University of Wisconsin-Madison, he moved to the United States. Xu currently serves as the Vice President of CAFA.

Solo exhibitions of his work have been held at the Arthur M. Sackler Gallery, Washington DC; the New Museum of Contemporary Art, New York; the Joan Miro Foundation, Spain; National Gallery of Prague and the Spencer Museum of Art, Kansas, amongst other major institutions. Additionally, Xu Bing has shown at the 45th and 51st Venice Biennales; the Biennale of Sydney and the Johannesburg Biennale amongst other international exhibitions.

Over the years, Xu Bing's work has appeared in high-school and college text-books around the world including Abram's "Art Past – Art Present," Gardner's "Art Through the Ages" and Greg Clunas's "Chinese Art" a volume in the "Oxford History of Art" series, Jane Farver's Global Conceptualism: Points of Origin 1950s – 1980s (Queens Museum of Art Press) and Art Worlds in Dialogue (Museum Ludwig Press). In 2006, the Princeton University Press published "Persistence/Transformation: Text as Image in the Art of Xu Bing" a multidisciplinary study of Xu Bing's landmark work "Book from the Sky." In 2008, Professor Robert Harrist, Chair of Chinese Art at Columbia University, New York, began teaching a graduate seminar entitled "The Art of Xu Bing." London bookseller Bernard Quaritch publishes "Tianshu: Passages in the Making of a Book," a monographic study of Book from the Sky.

In 1989, Xu Bing is honored with the Huo Yingdong Education Foundation Award from the China National Education Association for his contribution to art education. In 1999, Xu Bing was the recipient of a MacArthur Fellowship in recognition of his "capacity to contribute importantly to society, particularly in printmaking and calligraphy." In 2003 Xu Bing was awarded the Fukuoka Asian Culture Prize, and in 2004 he won the first Wales International Visual Art Prize, Artes Mundi. In 2006, the Southern Graphics Council awarded Xu Bing their lifetime achievement award in recognition of the fact that his, "use of text, language and books has impacted the dialogue of the print and art worlds in significant ways." "Art in America" listed Xu Bing, along with 15 others, in their annual Year in Review. Is awarded Doctor of Humane Letters by Columbia University in 2010.

men, nursery, women. 1998.

What is typography?

Gian Carlo Calza

(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

현대 중국예술의 '서예성' 표현

동아시아 문화와 예술 제6집에서 발췌

류에이디

(중국사회과학원철학소 연구원, 중화전국미학학회부비서장)

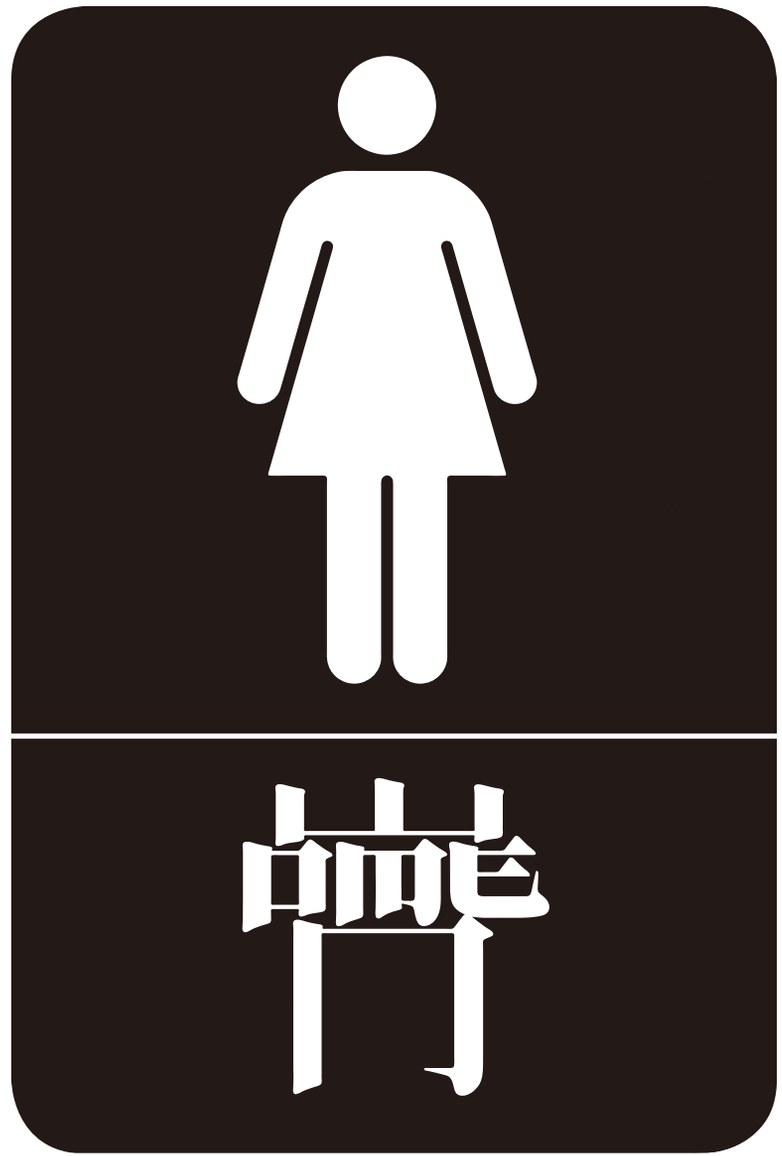
서예와 도안문자의 차이와 관계

세계적인 차원에서 본다면 '서예(Calligraphy)는 한자를 사용하는 한중일 세 나라를 포괄하는 동아시아의 문화와 아랍문자에 기초한 아랍의 문화에서 독특하게 나타나는 현상이다. 이는 고대 이집트의 상형 문자에서 도상을 사용하는 것과도 다르고, 인도유럽어 계통의 표음문자의 비서예적 경향과도 구별된다. 중국의 서예는 한자의 형식에 기초하여 현대예술로 변모하면서 '서예성'을 드러내고, 이로써 동아시아 문화의 입장에서 참신한 현대예술을 개척해 나아가고 있다. 국제적으로 널리 알려진 쉬빙의 예술 창작에서의 변화를 사례로 하여 서예성의 풍부한 가능성을 살펴보는 것은 현대의 중국예술이 어떻게 '새로운 중국성'을 획득할 수 있는지를 알려주는 중요한 일이다.

소위 도안문자는 일반적으로 다듬어 장식하고 미화시킨 한자이다. 일종의 장식을 위한 문자로 서예 예술인 동시에 실용성 있는 글자체에 속한다. 도안문자는 기본적으로 외관이 정리되어 있고 눈길을 끌기 쉽다. 영어로는 'Artistic Calligraphy'인데, 다시 중국어로 번역하면 '예술화 혹은 미술화된 서예'가 될 것이다. 따라서 이러한 해석에 기초하여 본다면 도안문자는 좀더 예술성이 있는 한자가 되는 듯하다. 서예보다도 더 높은 예술 속성을 가지고 있으며, 게다가 서예가 가지고 있는 훨씬 높은 예술품격의 부분을 공유한다. 다만 현실에서 도안문자는 실용문자라는 점이다.

『천서』(天書) : 방송체자(放宋體字)의 복제역량

현대에 성공한 중국미술가들 중에는 전통적인 방법으로 서예를 사용하는 경우는 없다. 오히려 현대의 서예성으로 변모시킨다. 쉬빙은 이러한 예술가들 중에서 걸출하다. 1987년에서 1991년까지 4년에 걸쳐 완성하여 세상을 놀라게 한 『석세감: 세기말권』은 이후 『천서』라고 널리 불리게 된 작품이다. 이 작품은 '송체자(宋體體)'의 변형 형식으로 창조한 예술품이며, 그가 가장 일찍 언어를 사용하여 시도한 작품이다. 『천서』에서 사용하는 글자는 무엇인가? 쉬빙의 소개에 따르며 자신이 스스로 만들어 낸 것이고, 세상에는 존재하지 않는 문자이다. 따라서 이렇게 만들어낸 글자는 의



men, nursery, women. 1998.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

미도 개념도 없다. 처음보면 이 글자들은 마치 한자의 '이체자(異體字)'와도 같다. 즉 공식 정체자(正體字)의 규범을 벗어나는 글자처럼 보인다. 그러나 자세히 살펴보면 이 글자는 한자의 부수와 필획을 변형시켜 만든 글자임을 발견하게 된다. 그러므로 한자라고 부를 수 없을지라도 일종의 모방한자라고 할 수 있다. 좀더 신중히 살펴보면 쉬빙이 만든 글자들은 "네모 반듯하고 팔분과 비슷하며 중복되는" 서하(西夏)의 문자와 비슷하다. 이는 서하의 당항족이 한자를 모방하여 단기간에 만들어낸 문자인데, 아마도 쉬빙이 글자를 만드는 기본 방식이 서하문자를 만든 방법과 흡사했기 때문일 것이다. 양자 모두 한자가 원래 가지고 있었던 의미는 완전히 상실했다. 따라서 쉬빙의 독창적인 천서의 문자는 내용이 없고 비어 있는 형식으로 세상에 나오자 마자 사멸해버린 죽은 글자이다.

이렇게 『천서』에 나타나는 방송체(放宋體) 글자는 실제로 하늘의 글씨가 되는 것이다. 쉬빙이 방송체 글자를 사용하여 창작하는 이유는 이러한 문자에는 이미 개성이 철저하게 빠져있기 때문이다. 여기에서는 조금도 양식을 이야기할 수 없기 때문이다. 따라서 쉬빙이 최초로 창작한 것은 사실 일종의 '반서예' 경향에 속하는 것이었다. 쉬빙이 직접 깎아 만든 4000여 개의 활자로 인쇄하여 이렇게 광대한 작품을 만들었을 때 수많은 방송체 글자가 대량으로 복제되었을 때, 『천서』는 사람의 마음을 뒤흔드는 요소로 충만했다. 그러나 이렇게 가짜를 진짜처럼 하는 것은 황당한 것이었다. 보다 중요한 것은 이렇게 새로운 문자가 지닌 일종의 문화교차(Inter-culturality)의 적극적인 효과이다. 쉬빙의 설명을 따르면 서양인은 이를 진짜 한자라 믿고, 중국인은 고대의 문자라고 생각한다. 일본인은 한글이라고, 한국인은 일본 가나라고 인식한다. 이것이 『천서』를 대면했을 때 다른 문화적 배경을 지닌 사람들이 이에 대하여 불필요한 문화적 설명을 시도하도록 만든다. 관람자들이 그 뜻을 모르더라도 전통 관념에 따라 도안문자는 예술이 아니고 서예가 예술이 된다. 쉬빙이 창작한 '반서예성'의 기초로 혹자는 도안문자의 형식변화는 중국전통의 문자규칙과 반대라고 한다.

〈ABC〉 : 양경빈(洋經浜)식의 표음 시도

쉬빙은 1990년에 미국으로 건너간 이후, 중국어와 영어의 언어 전환의 와중에서 그다지 성공적이라고 할 수 없는 예술적 시도를 하였다. 그 중에서 〈ABC〉설치는 그가 미국에서 발표한 초기의 중요한 작품이다. 토기로 만든 활자모양의 물건인데, 영어 알파벳의 발음을 한자로 표시한 것이다. 널리 알려져 있듯이 발음부호는 국제화된 표기방식이지만, 한자의 발음은 중국의 독특한 문화현상이다. 예를 들어 Yes를 '이에써'(也司),

men, nursery, women. 1998.

glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

Today, interculturalization is becoming an important issue, as digital communication technologies have been advanced and used by billions of people in the world who have different nationalities and cultures. How will this affect the form of typography in the future?It is clear that typographers today need to understand how different scripts can coexist and interrelated in typography, although this doesn’t mean that they need to be experts of writing systems in the world

Husband를 ‘헤이치반등’(黑漆板凳)이라고 하는 것이다. 이를 언어에서 ‘양경빈화’(洋經浜化: 조계지인 양경빈에서 유행한 중국어가 섞인 영어)라고 한다. 이러한 언어의 특징은 변화하고 뒤섞이는 것으로 영어도 아니고 중국어도 아닌 언어가 되는 것이다. 이로써 중국어 냄새가 나는 영어, 즉 중국어식 영어 혹은 칭글리시(Chinglish)가 된다.

쉬빙은 한편으로는 하나의 한자로 하나의 영어 알파벳을 표시한다. ‘아이’(哀)로 A를 표시하고, ‘비’(彼)로 B를 표시한다. 또 한편으로는 여러 개의 한자로 하나의 알파벳을 표시한다. ‘아이’(溘) ‘커’(克) ‘스’(思)로 X를 표시하는 것인데 물론 이 표시와 중국어에서 자주 사용하는 ‘마커스’(马克思: Marx)의 유사성은 별도의 은유(Metaphor)가 된다. 따라서 쉬빙은 ‘중영 26 알파벳 대조표’를 만들었고 이는 중국어와 영어의 간단한 대조라고 할 수 있다. 이때 쉬빙은 새로이 이주한 문화에 대한 흥분 속에서 언어의 발음의 측면에서 중국과 서양을 서로 바라본 것이다. 그는 중국어와 영어로 예술 속에서 언어에 의한 소통을 얻어낸 것이다. 게다가 중요한 것은 중국어와 영어 두 언어가 불평등하며, 기본적으로 중국어가 영어에 의존한다는 것이다. 사실 이러한 소통은 표면에 그치고 두 언어의 심층까지 들어가는 것은 어렵다. 여하튼 쉬빙은 이미 『천서』의 시기에 ‘빙한자’(仿漢子)의 상황에서 창작을 하였고, 이를 전환하여 중국어와 영어 사이에서 줄타기를 하는 것이다.

『한자서예』: 중국어, 영어의 호환과 오해

쉬빙은 1993년 이후 크게 성공한 작품을 발표하기 시작했다. 1994년 완숙한 경지에 이른 『한자서예』(方块字書法) 유형이다. 쉬빙은 2007년 아시아소사이어티(Asia Society)에서 주최한 〈돌파: 중국 밖의 중국미술〉(Breakout: Chinese art outside China)이라는 전시에서 처음으로 공개적으로 언급하기를 자신은 일찍이 영어가 세계언어라고 인정했다고 하였다. 그는 영어를 사용하여 시험적으로 창작을 하였지만 성공적인 성과를 거두지는 못했었다. 그러나 ‘영어한자’라는 자신이 만든 폰트로서 성공을 거두었다. 그 이유는 무엇인가?

쉬빙의 사고는 근본적으로 사유, 언어, 문자 사이의 근본적인 관계에 대한 것이다. 이러한 그의 사고는 언어에 대한 회의론적인 색체를 띤다. 쉬빙의 예술에서 중요하게 드러나는 것은 문자이다. 보다 정확히 말한다면 개조를 거친 문자이다. 쉬빙 자신의 방식으로 본다면 “문자를 인류문화개념의 가장 기본적인 요소이다. 문자의 개조는 인간이 사유에 대하여 가장 본질적인 측면을 개조하는 것이다.” 『한자서예』는 속칭 ‘영

For example, when we need to compose text including both Latin alphabet and Japanese characters, and if the main language is Japanese, Latin alphabet characters should be positioned well relative to the main line of Japanese characters. Today, we can do this semi-automatically with OpenType fonts on some software tools such as InDesign, because a Latin alphabet OpenType font can contain the information about the position of the Japanese EM body. With the information, applications can do some adjustments. In most cases, the Latin alphabet baseline is shifted, so that the mean height of their capital letters is aligned to the mean height of the EMbox of the Japanese line, as shown in the next page. But this works only for the positioning of the Latin alphabet baseline in Japanese lines. Mismaching of sizes or stroke widths between Latin alphabet and Japanese characters may require manual adjustments.

Some people think that electronic publishing will weaken the role of graphic designers and typographers, because programmers will play important roles in the production and publishing processes. What do you think about this kind of pessimism?Most markup languages such as HTML used for web pages on the Internet as well as electronic books are based on the principle of the separation of content and style. The recipient side of web documents can control the style and its typographic, visual appearance. Each user can set the stylistic specifications by him/herself, but usually, the default preset style has already been set by the developer of the reader or viewer software.Today, in communication or social network services, content information is dynamically recieved and updated on the reader software, and the recipient side determines in what style the content should be visualized. But are you satisfied with the typography made for such new media today? If you are not satisfied with the typography you see on such new media today, it means that the new media

어한자'이다. 원래는 신영어서예(新英文書法, New English Calligraphy)라고 하였는데, 왜 '새로운 한자서예'라고 하는가? 이유는 간단하다. 이는 '가짜 한자'의 도식(圖識)과 흡사하다. 사실 영어 알파벳의 구성은 간단하므로 하나의 한자로 하나의 영어 단어를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 아직 중국어를 사용하여 영어 발음을 표현한 것이라면 『한자서예』는 영어한자의 조형요소가 되는 영어 알파벳으로 한자의 부수를 구성하고 이를 조합하여 글자를 만든다. 예를 들어 〈ABC〉는 오직 하나 혹은 여러 개의 한자로 하나의 영어 알파벳에 대응하도록 한다. 그러나 『한자서예』는 작품 속의 하나의 글자가 더 큰 의미가 있는 공간을 포함한다. 한 글자는 하나의 단어에 해당한다. 단어의 알파벳의 배열과 조합이 한자의 방식일 뿐더러, '왼쪽에서 오른쪽으로'라는 배열이 변하여 위쪽도 되고 아래쪽도 되고, 왼편이었다가 오른편이었다가 하면서 자유로운 배열을 이룬다.

『한자서예』는 '신영어서예'라고도 부른다. 쉬빙은 왜 그의 '새 글자' 예술을 서예라고 했는가? 우선 새로운 한자는 쓸 수 있어야 한다. 쉬빙은 이미 이러한 새 글자가 어떻게 중국의 붓을 사용하여 쓸 수 있는지를 실연을 통해 보여주었다. 이러한 새 글자도 일정한 필법을 갖추고 있다. 그러나 새 글자도 쓸 수 있다는 특징이 이것과 중국 전통의 서예가 질적으로만 다를 뿐 구성은 같다는 것을 의미하는 것은 결코 아니다. 쉬빙은 그 속에 창의성을 개입시켰다. 현재의 영어는 음소로 음절을 구성하는 문자이므로 서예로 쓰는 것이 어렵다. 그러나 쉬빙의 영어한자는 서예가 될 수 있다. 여기에는 흥미로운 불합리성이 있다. 중국인은 이러한 한자서예를 읽고 이해하려고 하지만 중국어가 아니다. 반대로 영어를 이해하는 외국인은 이러한 새 글자를 이해하는 것이 매우 어렵다. 그러다가 자세히 살펴본 후, 점차로 개념을 그려내는 일종의 원칙이 있다는 것을 파악하는 순간 갑자기 깨닫게 되고, 영어문자를 판독할 수 있게 된다. 이런 종류의 표리불일치의 효과는 쉬빙 예술의 매력이다. 중국인과 외국인은 한편으로는 오인하는 효과이다. 외국인은 한자의 특징을 이해하지만, 중국인은 판독하지 못하다. 새 글자는 한자의 글씨 형태나 구성 방식과 유사하지만 나중에는 그것이 사실 영어라는 것을 발견하게 된다. 또 한편으로는 상호판독이 가능하다. 중국인은 표면만을 인식하고 뜻은 알지 못하고, 외국인은 표면을 이해하지 못하고 뜻만 안다. 더 나아가 쉬빙은 양방향의 발전으로 자신의 영어한자를 만든다. 한편으로 그는 신기술의 발전으로 향하고, 또 한편으로는 정치문화로 확장한다. 전자의 예는 쉬빙이 컴퓨터 글씨가 만들어지는 방식으로 영어한자를 만들면서 시작되었다. 가장 대표적인 작품이 1998년의 〈

phoenix project. 2008~2010.

really need serious typographers and graphic designers, because no one else has the competence in improving it.

In conclusion, again, what is typography? Typography is a tool with which one can communicate with authors beyond space and time. Also, typography can be something that gives you an unforgettable aesthetic experience. Nothing cannot change these two principles forever.

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed

당신의 성은?)(你貴姓)이라는 작품이었다. 여기에 참여하는 사람이 컴퓨터로 자신의 영어 이름을 기입하면 스크린에 이에 해당하는 새 글자가 나타난다. 동시에 중국어의 방송(放宋), 정체(正体), 해체(楷体) 같은 몇몇 도안문자의 변화형식도 있다. 후자로서는 쉬빙은 이러한 새 글자를 사용하여 수많은 중국 고전 시가, 대련, 가요를 쓸뿐더러, 또한 특별히 문화대혁명 색채를 띠는 구절도 많이 쓴다.

예를 들어 가장 유명한 것은 〈예술은 인민을 위해 복무한다〉인데 이는 모택동 주석의 어록 중 "우리의 문화예술은 반드시 수많은 인민을 위하여 복무해야 한다"는 기본 사상이다. 쉬빙은 특별히 이 작품에서 붉은 깃발의 표어로 펼쳐 보였다. 글자가 비교적 많은 2003년의 『신영어서예: 모택동 어록 발췌』가 있다. 여기서 쉬빙은 새 글자를 사용하여 모택동이 1942년에 발표한 '연안 문예강화' 의 내용을 적었다. 그 중에서도 특별히 '대중화'에 대한 부분을 선택하였다. "왜 대중화를 달성해야 하는가? 우리의 문예공작을 하는 사람들의 사상감정과 노동자, 농민, 병사 대중의 사상감정이 하나가 되어야 한다. 이를 위해서는 군중의 언어를 배워야만 한다. 군중의 언어를 잘 이해하지 못한다면 어떻게 문예창조를 이룰 수 있겠는가?" 여기서 쉬빙은 한편으로는 예술의 평민화를 실현하고 예술이 군중의 언어를 사용하여 발언하도록 한다. 또 한편으로는 현실에서 예술을 바라보며 언어화 및 관념화를 시도한다. 결국 자신의 예술로 일종의 요셉 보이스가 의미한 광대한 '사회조각(社會雕塑 The Social Sculpture)을 시도하는 것이다.

쉬빙이 파악한 '중국서예정신'의 실질성

전체적으로 본다면 쉬빙의 예술에서 운용하는 '서예성'은 실제로 앞에서 파악한 중국전통서예의 기본정신이다.

1.

도식과 도형이 합일된 서예관념을 시사한다. 쉬빙은 도상 결정적인 중국사유방식의 각도로부터 예술을 창작한다. 그는 한자의 작용을 깊이 인식하고 중국인이 수천 년 전에 이미 달성한 소위 '그림을 읽는 시대'를 고려했다. 중국인은 한자를 읽을 때 글씨의 형태가 이미 보는 것에 영향을 주기 때문이다. 쉬빙의 작품도 도식과 도형의 관계로 만들어지는 문장을 시도하였다. 혹은 『천서』처럼 도식이 없는 도형, 혹은 〈영어한자〉처럼 언어의 도형이기도 하고 도식이기도 하다. 혹은 〈새가 난다〉처럼 도식이 점차로 도형으로 변하기도 하고, 〈풍경읽기〉처럼 도형이 점차로 도식으로 변하기도 한다. 쉬빙은 도식과 도형의 장력 사이에서 창작의 왕성한 역량을 드러낸다. 또한 중요한 것은 서예와 도안

book from the ground. 2003.

books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens.It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand. If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a map-

문자의 관계인데, 예를 들어 『천서』에서 주로 사용하는 것은 도안문자라면, 쉬빙이 '한자영문'을 발명한 이후 그가 창조한 새로운 글자는 도안문자와 서예 사이에 위치하는 독측한 형태이다. 〈지서〉계열은 철저하게 '통용기호'를추구하므로 '서예성'이 표현을 완전히 상실했다.

2.

서예는 살아 움직이는 생활예술이며 쉬빙의 창작을 계발한다. 쉬빙은 그가 창작하는 것을 예술이라고 인정하지 않는다, 그는 실제로 예술로써 기본적인 생활형식을 만들어낸다. 비록 보이스가 사회조각이라는 관념을 제창하지만 쉬빙은 모택동이야말로 진정한 최고의 사회조각가라고 여긴다. 쉬빙은 종종 모주석의 오랜 말을 인용한다. "예술은 생활에서 기원한다." 생활이 어디에 있고 그 문제에 직면하여야 하고, 문제가 있는 곳에 바로 예술이 있다. 그는 인터뷰에서 예술 계통에서 이탈하여 사실로부터 창작할 것을 표시한다. 이러한 계통의 내부에서 작업을 하는 것은 "이루어 낼 수 없는 것이고 공헌하는 바가 없다"고 생각하기 때문에 중요한 것은 이러한 계통과 함께 어떠한 거리를 유지하느냐이다. 당신은 당신이 창작을 생각할 필요 없고 예술자체를 고려해야 한다. 양식, 유파, 재료 등의 문제를 고려할 필요가 없고 예술계통의 중간에서 작업을 할 필요도 없다." 쉬빙은 예술의 진전에서 사유능력의 진전을 보기 때문에, 서예 본래는 생활예술이기 때문에(따라서 훨씬 더 생활 계통과 언어체계에 속한다) 쉬빙은 '서예성'으로 새로운 예술언어를 만들고 드러낸다.

3.

서예에서 관심을 기울이는 것은 글씨를 쓰는 과정이며 또한 쉬빙의 예술이념을 계발하는 것이다. 쉬빙은 보는 이로 하여금 정태적인 한자에서 서예가의 운동을 알 수 있게 하는 것이아니다. 추상표현주의의 드리핑에서 예술가 폴락의 작업과정과 흡사하다. 또한 보는 이가 직접 참여하여 서예창작을 하도록 시도한다. 〈당신의 성은?〉에서는 이름이 다른 사람들이 각기 다른 의미를 지닌다. 그들은 참여하는 과정을 통하여 이것이 동일하지 않은 새 영어 서예작품이란 것을 알게된다. 특별히 〈신영어서예입문〉이라는 독특한 작품에서 보는 사람들이 직접 미술관의 서예교실에서 새 서예를 배우도록 한다. 또한 보는 이가 교실을 떠날 때, 무료로 붓, 먹, 서첩, 글씨본의 한자서예연습교재 세트를 받아간다. 이로써 계속하여 예술창작이 연장되어 생활 속에 들어온다.

마지막으로 사유방식의 각도에서 본다면 쉬빙의 기

xu bing

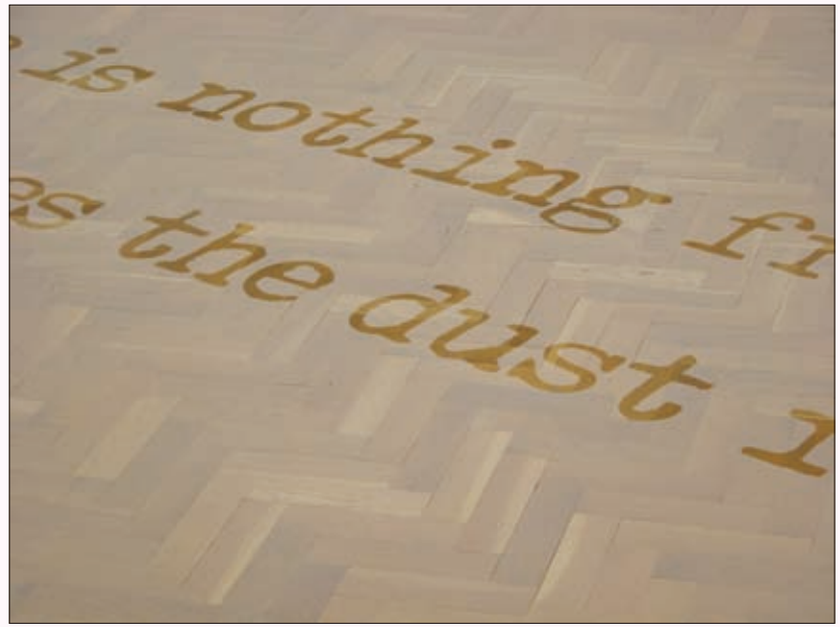
book from the sky. 1991.

xu bing

ping table in the font currently used. The two glyph IDs for “f” and “i” may be converted again into a single glyph ID number, which represents one “fi” ligature. The glyph ID of the “fi” ligature glyph is then converted into an address information that shows where the glyph’s outlines are stored in the font file. Then, the information of the outlines will be processed by the above-mentioned “rasterizer” software, and finally, you will get a bitmap of the ligature “fi” displayed on your screen.On the other hand, digital typography needs to handle human factors and visual perception.In the age of hot metal type, a matrix for a glyph (such as “a”) needed to be designed and produced for each size in many cases. But this enabled the character to have a design more or less optimized for the target size. For example, a character designed for the body size of 8 pt should have relatively thicker serifs, and it should have a wider width, and wider side-bearings (spaces between characters), than those for the 12 pt body, so that the character looks better in the smaller type size. After type foundries began using an automatic scaling method, mechanical, photographic or electronic, the optical optimization made in the age of hot metal type was forgotten.And what serious typographers could do for the optical adjustment was limited to only spacing or tracking the characters evenly, to loosen or tighten the spacing for the adjustment.To avoid this “modern” problem, some typeface families today have multiple fonts designed for multiple type size ranges. One such example is shown in the next page.

본적인 방식은 중국식이다. 이는 도상화의 문자가 이미 중국인의 사유와 심미방식에 영향을 끼쳤기 때문이다. 서예는 결국 글자를 쓰는 것이지 그림을 그리는 것은 아니다. 필요한 것은 읽는 것의 기초이며, 글자를 그린다는 말은 별도의 논의 사항이다. 특히 이러한 영문한자로 시를 쓴 작품에는 예술가가 중국과 서양 양쪽의 문화를 서로 융합하려고 노력하는 것을 볼 수 있다. 이러한 시도는 매우 성공적이라 하지 않을 수 없다. 다만 한자와 영어는 결국 두 개의 글씨를 쓰는 체계이지만 한자의 서예성으로 영어를 쓰는 것은 쉬빙의 대단한 창의성과 창조이다. 이러한 원본의 선형 글쓰기의 통시성이 영어 글자, 단어, 어구가 한자의 부수와 같은 방식으로 더해지면서 공시성이 공간조합을 이룰 때, 영어의 언어가 중국어 시사와 대련을 이루는 방식을 따르면서 서예성을 드러낼 때, 보는 사람이 영어의 의의를 이해하는 동시에 새로운 서예 양식을 감상할 때, 쉬빙의 확신이 숨겨지고 침묵으로 바뀌면서 영어의 사유방식은 한자화된다.

쉬빙은 보편화되는 언어를 추구한다. 이러한 보편성의 모색은 마치 쉬빙의 예술과 중국 전통이 점점 더 멀어지는 것과 비슷하다. 따라서 우리는 그의 작품에서 서예성이 점차로 희박해지는 것을 본다. 그러나 쉬빙이 세계어를 획득한 것을 알지 못할 때, 현대 중국 예술은 어떻게 중국어를 사용하여 이야기할 수 있을까?



where does the dust itself collect. 2004.

forum

ahn sang-soo. 안상수. korea 706
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

won you-hong. 원유흥. korea 710
What is typography?
동아시아 타이포그래피의 위상과 미래

katsui mitsuo. 가쓰이 미쓰오. japan 714
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

special feature

yamamoto taro. 야마모토 타로. japan 718
What is typography?
타이포잔치 2011을 다녀와서

workshop

niijima minoru. 니이지마 미노루. japan 722
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

lecture

pan qin. 판친. china 726
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

tomeetyou. 투미츄. china 732
What is typography?
억누를.수.없는.글자의.매력.

What is typography?

억누를.수.없는.글자의.매력.

타이포잔치.생각

forum 1

ahn.sang-soo
(Director, The International Hokusai Ressearch Center)
안상수

(시각디자이너,.타이포잔치.2011.조직위원장)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed

1..동아시아

유전인류학자들의.연구에.따르면,.인류는.15만.년.전 동아프리카의.직립원인에서.진화했다고.한다.. 그.아프리카인은.돌연변이와.진화를.거쳐. 대륙으로.퍼졌고.이윽고.동아시아에.다다랐다..

그.뒤.글자가.발명되면서.인류.역사가.시작되었고. 600여.년.전.발명된.금속활자로.인류.문명은. 급속히.발전했다..

동아시아에서.가장.먼저.태어난.글자인.한자는. 처음에는.주술적.도구로.하늘에.계시를.청하는. 신령스러운.글자였다..

사물과.뜻에.대응하는.한자는.신화화되어. 물신(物神)이.되기도.하더니. 이내.동아시아를.지배하게.되었다..

그러나.한자를.사용하는.중국과.입말이.다른.주변. 나라들은.제각기.제.나라의.글자를.만들려고.했다.. 그렇게.거란,.서하,.여진,.월남.등은.각각. 한자를.닮은.글자를.만들고. 몽골은.티베트.글자를.참고해.파스파.글자를. 만들었으나.모두.지금까지.이어지지.못했다.. 살아남은.것은.오로지.한국과.일본이.만든.글자였다..

한어(漢藏語,.Sino-Tibetan.Language)를. 사용하는.중국과.알타이어를.사용하는.한국과. 일본은.애초부터.입말이.서로.달랐다.. 입말을.적을.글자가.없었던.한국과.일본은.한자를. 빌리기로.한다..

그렇게.한국과.일본은.각각.한자를. 말과.글자의.차이를.새김(釋)과.읽음(讀)으로. 구사하는.이두(吏讀)로. 또한.훈(訓)과.음(音)으로.응용했다..

낱내가.단순한.일본은.8세기에.한자를. 변용(變容)해.가나를.만들고. 낱내가.1천여.개가.넘었던.조선은.15세기에.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

새로운.개념의.소리글자인.한글을.멋지었다.. 이는.한자.글자살이에서.제.나라.말을.보존하려는. 지혜였다..

이렇게.동아시아.세.나라는.이렇게. 한자의.역사적.바탕.위에. 서로.다른.특수한.글자체계를.지니게.되었다..

이로써.동아시아에서.중국은.그림글자-뜻글자인. 한자로.일본은.낱내글자인.가나로,.한국은.새로운. 소리글자인.한글로.서로.다른.독특한.어울림의. 글자살이를.하는.것이다..

이는.유럽.지역.모두가.라틴.알파벳을.사용하거나. 아랍의.여러.나라가.같은.글자를.사용하는.것과는. 대조적이다..

타이포그라피가.서양말인.탓에.사람들은.이.말을. 들으면.가장.먼저.구텐베르크를.연상하지만. 동아시아.타이포그라피의.역사는.그보다.훨씬. 오래되었다..

진흙활자,.나무활자,.금속활자.등.기술은. 물론이려니와.그에.담긴.문화와.예술의.정신은. 오래고.깊다..

2..먹과.붓의.춤.

글자에.대한.동아시아인의.태도는.독특하다.. 그들에게.글자는.철학이고,.예술적.관조의. 대상이며,.표현의.수단이다.. 그.중심에는.서예가.있다..

서예는.동아시아.타이포그라피의.알심이다.. 붓은.그.무게중심이다..

이는.서양.글자꼴이.펜과.끌.같은.딱딱한.것에서. 비롯된.것과.대비된다..

수련을.통해.쌓은.정신세계.속에. 느리고.빠른.필획과.먹의.농담,.여백이.어우러지며. 변화무쌍한.풍경을.이루고. 먹과.종이와.붓이.이루는.춤.사이에서. 미의식과.감정이.분출된다.. 놀람과.기쁨이.솟는다..

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc.

But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

둥글고,.구부리고,.삐치고,.꺾이며,.휘고,.
올려.치고,.벌리고,.닫고,.깊고,.얕고.
길거나.짧게,.빠르고.느리게,.흐르다가.맺고.
네모틀.안에서.점과.획이.안배되거나.강조되고.
튀어나가고자.하는.힘과.가두려는.힘
그.형태의.긴장이.서로.대립하며.평형을.이룬다..

거의.모든.활자꼴은.서예나.손글씨에서.비롯되었다..
이를.고르고.조화롭게.표준화시킨.것이.
활자꼴인.것이다..
붓의.느낌을.살린.부리와.맺음은.
부리.활자꼴뿐만.아니라.
민부리.활자꼴에.흔적으로.남아.있다..
글자의.아름다움.
글자는.그.자체로.그림이.되고.시가.되었다..
글자를.다루는.이에.따라.
또.다시.글자는.태어난다..

한자는.깊은.맛이.있다..
한글은.해서적.아름다움이.있다..
가나는.빠른.멋이.있다..

그동안.동아시아.타이포그라피는.
라틴알파벳에.가려져.있었다..
빛나는.글자.미학과.문화가.있었으나.
우리는.지금까지.그것을.제대로.살리지.못했다..
이제.우리는.우리의.전통에서.
새로운.가능성을.다시.발견하고.
실험하고.
새.길을.찾아.
새.땅을.일구어야.할.것이다..

3..글자의.향기

글자는.그.자체로.원초적인.디자인이다..
오랜.세월.수많은.사람의.정신과.손을.거쳐.
추상화된.것이.글자인.것이다..
글자.한.자.한.자에는.그.글자를.사용하는.
나라의.미감이.배어.있다..
그.나라의.문화가.응축된.총체이다..

글자를.마주할.때.억누를.수.없는.
매력이.뿜어져.나오는.것을.느낀다..
시간과.깊은.슬기가.금강석처럼.농축된.미감에.
감응한다..

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc.

But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

추사.김정희(1786~1856)는.
'글자향(文字香)'에.대해.말한.바.있다..
글자는.향기를.지녀야.하고.
글자향을.느낄.수.있어야.
글자를.애지을.수.있다는.말이리라..

타이포잔치의.글자향은.어디서.나올까?

잔치의.주제와.밀도일.것이다..

타이포잔치는.타이포그라피.더하기.무엇이다..
타이포그라피.더하기.문학.
타이포그라피.더하기.영화.
타이포그라피.더하기.페미니즘.
타이포그라피.더하기.도시.
타이포그라피.더하기.몸.
타이포그라피.더하기.생명.
.....

글자가.중심에.서서.다른.분야를.모신다..
즐거운.화학반응이다..
타이포그라피적.상상은.유쾌한.팽창력을.지닌다..

글자의.땅에서.문화는.나무로.자라.숲이.된다..
타이포그라피는.글자.나무가.피우는.꽃이다..

타이포잔치.
천.년.나무로.자라라..
두.해마다..겸손히.글자향의.꽃을.피우라..

한글이.더불어.나날이.새롭다..

What is typography?

won.you-hong
(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

동아시아 타이포그래피의 위상과 미래

forum
2

원유홍
(한국타이포그라피학회 회장 / 상명대학교 디자인대학 교수)

1.
동아시아 타이포그래피의 정체성

동아시아 타이포그래피 정체성의 큰 특징은 첫째, 존엄과 신비 그리고 제의가 함유된 경외의 대상이다. 동아시아의 문화적 특징들은 유교적 전통, 한자 문화, 자연과 인간의 합일사상, 유기체론적 시각, 공동체로서의 윤리관, 순환적 사고방식 등이 그 특징으로 거론된다.

동아시아의 주요 국가로 거명되는 한국과 중국, 일본은 그간 서로를 배우고 존중하려는 자세보다는 오히려 서로의 차이점을 찾기에 골몰했던 것이 사실이다. 그러나 이 자리처럼 동아시아 타이포그래피의 정체성을 재조명하려는 노력은 서양 중심적 가치관에 맞서 '자위적 공동체를 형성' 하려는 우리의 욕구와 자신감이 빚어낸 담론이라 할 수 있다.

동양의 글자문화는 서양과는 엄연히 다른 전통이 있다. 즉 동양에서의 문자란 존엄과 신비 그리고 제의가 함유된 경외의 대상이다. 서양의 타이포그래피가 기능에 역점을 두고 있다면, 동양의 타이포그래피는 잘 읽혀야 하는 기능뿐만 아니라 오히려 미적 개념이 더욱 중요한 관심사였다는 점에서 큰 차이가 있다.

두 번째 특징으로 동아시아 문자의 뿌리는 상형성이다. 보통 한자를 중국의 문자라고 생각을 하지만, 엄밀히 말하면 한자는 한족의 한어를 기록한 문자이다. 하지만 한족이 중국 인구의 95% 이상을 차지하고 있음으로 실질적 의미에서 한자를 중국의 문자라 말하는 것이다. 그러나 역사적으로 볼 때, 한자는 한족에 의해 탄생한 이후 수십억, 수백억 또는 그 이상의 동아시아 사람들 모두에게 공유되면서 자라온 동아시아 문자의 뿌리이다.

한자는 물론 상형문자이다. 그리고 일본의 '가나문자'는 일본이 중세봉건제로 이행되는 과도기에서, 한자의 초서와 해서의 편방(偏旁)을 변형해서 만들었다고 전해진다. 그러므로 가나문자는 어김없이 상형성에 뿌리를 두고 있다.

또한 한반도의 비교적 신생문자인 '한글'은 특히 자음의 형태를 구성하면서 사람의 소리기관을 기하학적으로 본뜸으로 인해 한자와는 관점이 다소 다르지만, 이 또한 상형성에 바탕을 두고 있다. 뿐만 아니라, 한자처럼 자소를 서로 조합하여 2차적 의미를 얻어내려는 목적은 비록 아닐지라도, 초 · 중 · 종성을 상하좌우로 연접시키는 한글의 조합방식은 한자의 구성패턴과 흡사하다. 따라서 한글의 형식적 구조에는 마찬가지로 '무의식적 상형성'이 흐른다고 판단된다.

세 번째 특징으로 동아시아 타이포그래피가 추구하는 형이상학적 가치는 서로 같은 지점에서 만난다는 것이다. 동아시아 타이포그래피의 출발은 서예에서 비롯된다. 문방사우를 이용하여 점과 획을 이어가며 사물의 본질과 작가정신 그리고 미의식을 추구하는 서예는 동아시아 이 지역만의 특유한 철학적 예술이다.

이러한 캘리그래피를 중국에서는 서법(書法), 한국에서는 서예(書藝), 일본에서는 서도(書道)라 각기 지칭을 달리하고 있다. 그러나 장자의 미학에 따르면, '도'란 궁극적인 아름다움, 즉 예를 말하고, 법은 또한 예를 따르는 이치로서, 이들이 서로 지칭은 달리하지만, 법 · 예 · 도가 추구하는 그 목표는 모두 하나로 일치한다. 이처럼 법 · 예 · 도를 가치의 중심에 두고 있는 동아시아 타이포그래피는 모두 하나같이 극도의 형이상학적 경지를 추구하는 중요한 특징이 나타난다.

2.

세계 속의 동아시아 타이포그래피의 위상중국은 4,000년이 넘는 찬란한 문화자원과 종이의 발명 그리고 한자, 한국은 세계에서 현존하는 가장 오래된 직지심체요절 그리고 팔만대장경, 일본은 동아시아의 전통을 근대식 방식으로 되살린 출판강국임에 틀림없다.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

그러나 그럼에도 불구하고 지정학적으로 매우 가까운 이 세 언어권은 과거 격동의 20세기 근대사로 인해 단절과 상처 그리고 고도성장이라는 각축의 장을 벌리는 과정 속에서 진정한 의미의 소통이 있었다고 보기는 어렵다. 이러한 현상은 예술과 디자인 분야에 있어서도 별반 다르지 않았다. 정신과 문화적으로 무한한 콘텐츠를 보유하고 있으면서도 그 뿌리가 될 철학적 관점이 부재했다. 안타깝지만 동아시아의 타이포그래피는 '총체적 에너지'가 부족했던 까닭에 오늘날 세계 디자인에서 그 중심점에 서있지는 못한 것이 현실적인 오늘날의 위상이다.

마지막으로, 그러면 세계 속에서 우리의 총체적 위상을 입증하기 위해 동아시아 스스로가 지금부터라도 '포스트' 국제 타이포그래피 양식을 준비해야 할 때라는 말씀을 드리고자 한다. 동아시아의 주요 각국은 강력한 동일 문화권에 속해 있지만 서로 다른 언어를 사용한다. 전통과 문화를 퇴적시키고 자신만의 신화를 담아가는 문자 진화과정으로 인해 우리 동아시아의 타이포그래피는 서로가 많이 닮아 있지만, 그러나 분명 다름도 있다. 흔히 하는 말로 화이부동(和而不同)이라 한다. 이처럼 우리는 서로가 같이 있음으로 더 조화롭기 때문에 더 큰 힘을 발휘할 수 있다.

잘 아는 바처럼, 지금까지 어언 100년간이나 세상을 지배하고 있는 국제 타이포그래피양식은 스위스의 출판환경이 부득이 3개 국어인 스위스어 · 독일어 · 이탈리아어를 사용해야 하는 필요성 때문에 그리드 시스템을 탄생시켰고 그것이 오늘날 국제양식으로 자리를 잡았다. 그렇다면, 이와 아주 비슷한 조건을 갖추고 있는 동아시아 3개국은 서로의 두터운 공통성을 바탕으로, 이미 연식이 노화된 국제양식에 새로운 대안을 촉구할 필요가 있다.

결론적으로 우리는 지금 세계로 출항할 동아시아의 타이포그래피 모함을 축조해야할 때가 되었다. 지난 역사를 돌이켜 보면 500년이라는 긴 잠 속에서 유럽을 깨운 것은 아시아였다. 이후 또 다시 500여년이 지난 지금 우리 아시아는 형식적으로 한계에 이른 그래서 따분하기 이를 데 없는 국제양식의 전횡에 변혁을 모색하고, 거친 정보의 집합이 아니라 질적 깊이를 인식하는 관점에서 동아시아는 다시 한 번 서양을 깨워야 할 때이다. 그렇다면 이제 우리는 동아시아 및 국제 타이포그래피의 미래를 위해 서양의 모더니즘에 대처할 '독자적 미학' 즉, '우리다움 찾기'에 힘써야 한다.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

문화전달자인 우리는 동아시아라는 울타리에서 동시대의 공동체적 문제를 새로운 패러다임으로 해결해야 할 사명을 갖고 있다. 그러므로 우리는 이제 성숙된 자세로 국가 간의 문화를 잇고 살피는 일에 전념해야 하고 그러기 위해서는 서로가 공유할 수 있는 동아시아 타이포그래피의 '주체적 시각' 즉, '우리다움'을 설정하기 위해 우리의 정신적/문화적 특질을 발굴 · 재정립해야 한다.

'태양이 가장 먼저 뜨는 세상의 시작,
이곳에서 세상을 보자.'

What is typography?

won.you-hong
(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

동아시아 타이포그래피의 위상과 미래

forum
3

가쓰이.미쓰오
(한국타이포그라피학회 회장 / 상명대학교 디자인대학 교수)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

1.
동아시아 타이포그래피의 정체성

동아시아 타이포그래피 정체성의 큰 특징은 첫째, 존엄과 신비 그리고 제의가 함유된 경외의 대상이다. 동아시아의 문화적 특징들은 유교적 전통, 한자 문화, 자연과 인간의 합일사상, 유기체론적 시각, 공동체로서의 윤리관, 순환적 사고방식 등이 그 특징으로 거론된다.

동아시아의 주요 국가로 거명되는 한국과 중국, 일본은 그간 서로를 배우고 존중하려는 자세보다는 오히려 서로의 차이점을 찾기에 골몰했던 것이 사실이다. 그러나 이 자리처럼 동아시아 타이포그래피의 정체성을 재조명하려는 노력은 서양 중심적 가치관에 맞서 '자위적 공동체를 형성' 하려는 우리의 욕구와 자신감이 빚어낸 담론이라 할 수 있다.

동양의 글자문화는 서양과는 엄연히 다른 전통이 있다. 즉 동양에서의 문자란 존엄과 신비 그리고 제의가 함유된 경외의 대상이다. 서양의 타이포그래피가 기능에 역점을 두고 있다면, 동양의 타이포그래피는 잘 읽혀야 하는 기능뿐만 아니라 오히려 미적 개념이 더욱 중요한 관심사였다는 점에서 큰 차이가 있다.

두 번째 특징으로 동아시아 문자의 뿌리는 상형성이다. 보통 한자를 중국의 문자라고 생각을 하지만, 엄밀히 말하면 한자는 한족의 한어를 기록한 문자이다. 하지만 한족이 중국 인구의 95% 이상을 차지하고 있음으로 실질적 의미에서 한자를 중국의 문자라 말하는 것이다. 그러나 역사적으로 볼 때, 한자는 한족에 의해 탄생한 이후 수십억, 수백억 또는 그 이상의 동아시아 사람들 모두에게 공유되면서 자라온 동아시아 문자의 뿌리이다.

한자는 물론 상형문자이다. 그리고 일본의 '가나문자'는 일본이 중세봉건제로 이행되는 과도기에서, 한자의 초서와 해서의 편방(偏旁)을 변형해서 만들었다고 전해진다. 그러므로 가나문자는 어김없이 상형성에 뿌리를 두고 있다.

또한 한반도의 비교적 신생문자인 '한글'은 특히 자음의 형태를 구성하면서 사람의 소리기관을 기하학적으로 본뜸으로 인해 한자와는 관점이 다소 다르지만, 이 또한 상형성에 바탕을 두고 있다. 뿐만 아니라, 한자처럼 자소를 서로 조합하여 2차적 의미를 얻어내려는 목적은 비록 아닐지라도, 초·중·종성을 상하좌우로 연접시키는 한글의 조합방식은 한자의 구성패턴과 흡사하다. 따라서 한글의 형식적 구조에는 마찬가지로 '무의식적 상형성'이 흐른다고 판단된다.

세 번째 특징으로 동아시아 타이포그래피가 추구하는 형이상학적 가치는 서로 같은 지점에서 만난다는 것이다. 동아시아 타이포그래피의 출발은 서예에서 비롯된다. 문방사우를 이용하여 점과 획을 이어가며 사물의 본질과 작가정신 그리고 미의식을 추구하는 서예는 동아시아 이 지역만의 특유한 철학적 예술이다.

이러한 캘리그래피를 중국에서는 서법(書法), 한국에서는 서예(書藝), 일본에서는 서도(書道)라 각기 지칭을 달리하고 있다. 그러나 장자의 미학에 따르면, '도'란 궁극적인 아름다움, 즉 예를 말하고, 법은 또한 예를 따르는 이치로서, 이들이 서로 지칭은 달리하지만, 법·예·도가 추구하는 그 목표는 모두 하나로 일치한다. 이처럼 법·예·도를 가치의 중심에 두고 있는 동아시아 타이포그래피는 모두 하나같이 극도의 형이상학적 경지를 추구하는 중요한 특징이 나타난다.

2.
세계 속의 동아시아 타이포그래피의 위상

중국은 4,000년이 넘는 찬란한 문화자원과 종이의 발명 그리고 한자, 한국은 세계에서 현존하는 가장 오래된 직지심체요절 그리고 팔만대장경, 일본은 동아시아의 전통을 근대식 방식으로 되살린 출판강국임에 틀림없다.

katsui mitsuo

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

그러나 그럼에도 불구하고 지정학적으로 매우 가까운 이 세 언어권은 과거 격동의 20세기 근대사로 인해 단절과 상처 그리고 고도성장이라는 각축의 장을 벌리는 과정 속에서 진정한 의미의 소통이 있었다고 보기는 어렵다. 이러한 현상은 예술과 디자인 분야에 있어서도 별반 다르지 않았다. 정신과 문화적으로 무한한 콘텐츠를 보유하고 있으면서도 그 뿌리가 될 철학적 관점이 부재했다. 안타깝지만 동아시아의 타이포그래피는 '총체적 에너지'가 부족했던 까닭에 오늘날 세계 디자인에서 그 중심점에 서있지는 못한 것이 현실적인 오늘날의 위상이다.

마지막으로, 그러면 세계 속에서 우리의 총체적 위상을 입증하기 위해 동아시아 스스로가 지금부터라도 '포스트' 국제 타이포그래피 양식을 준비해야 할 때라는 말씀을 드리고자 한다. 동아시아의 주요 각국은 강력한 동일 문화권에 속해 있지만 서로 다른 언어를 사용한다. 전통과 문화를 퇴적시키고 자신만의 신화를 담아가는 문자 진화과정으로 인해 우리 동아시아의 타이포그래피는 서로가 많이 닮아 있지만, 그러나 분명 다름도 있다. 흔히 하는 말로 화이부동(和而不同)이라 한다. 이처럼 우리는 서로가 같이 있음으로 더 조화롭기 때문에 더 큰 힘을 발휘할 수 있다.

잘 아는 바처럼, 지금까지 어언 100년간이나 세상을 지배하고 있는 국제 타이포그래피양식은 스위스의 출판환경이 부득이 3개 국어인 스위스어 · 독일어 · 이탈리아어를 사용해야 하는 필요성 때문에 그리드 시스템을 탄생시켰고 그것이 오늘날 국제양식으로 자리를 잡았다. 그렇다면, 이와 아주 비슷한 조건을 갖추고 있는 동아시아 3개국은 서로의 두터운 공통성을 바탕으로, 이미 연식이 노화된 국제양식에 새로운 대안을 촉구할 필요가 있다.

결론적으로 우리는 지금 세계로 출항할 동아시아의 타이포그래피 모함을 축조해야할 때가 되었다. 지난 역사를 돌이켜 보면 500년이라는 긴 잠 속에서 유럽을 깨운 것은 아시아였다. 이후 또 다시 500여년이 지난 지금 우리 아시아는 형식적으로 한계에 이른 그래서 따분하기 이를 데 없는 국제양식의 전횡에 변혁을 모색하고, 거친 정보의 집합이 아니라 질적 깊이를 인식하는 관점에서 동아시아는 다시 한 번 서양을 깨워야 할 때이다. 그렇다면 이제 우리는 동아시아 및 국제 타이포그래피의 미래를 위해 서양의 모더니즘에 대처할 '독자적 미학' 즉, '우리다움 찾기'에 힘써야 한다.

문화전달자인 우리는 동아시아라는 울타리에서 동시

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

대의 공동체적 문제를 새로운 패러다임으로 해결해야 할 사명을 갖고 있다. 그러므로 우리는 이제 성숙된 자세로 국가 간의 문화를 잇고 살피는 일에 전념해야 하고 그러기 위해서는 서로가 공유할 수 있는 동아시아 타이포그래피의 '주체적 시각' 즉, '우리다움'을 설정하기 위해 우리의 정신적/문화적 특질을 발굴·재정립해야 한다.

'태양이 가장 먼저 뜨는 세상의 시작,
이곳에서 세상을 보자.'

katsui mitsuo

What is typography?

yamamoto.taro
(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

타이포잔치 2011을 다녀와서

special feature

야마모토.타로
(한국타이포그라피학회 회장 / 상명대학교 디자인대학 교수)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

한중일 디자이너의 타이포그래피를 다룬 그래픽 디자인 작품의 전람회 〈TYPOJANCHI 2011〉가 8월 30일부터 9월 14일까지 서울서예박물관에서 개최되고 있다. 주요 출품 디자이너들이 참석한 심포지움과 패널토론회는 29일과 30일 이틀에 걸쳐 개최되었다.

동아시아 3개의 다른 언어권에서 각각 33명, 합계 99명이 작품을 출품하였다. TYPOJANCHI의 개최 배경에는 동아시아 3개의 언어권이 정치적·문화적·사회적인 차이가 있음에도 불구하고, 독자의 문화적 경향을 역사적으로 공유해왔다는 인식을 정립하고, 그 독자성을 자각하여 타이포그래피를 제각기 발전시켜 나가야만 한다는 생각이 깔려있다.

나는 전람회에서 출품작품을 감상하고 심포지움에서 디자이너들의 설명을 직접 듣고, 이번 〈TYPOJANCHI 2011〉에서 발견할 수 있었던 몇 개의 과제에 대해 언급하려고 한다.

1.
한자·가나·한글 각각의 특성과 타이포그래피에 있어서의 가능성

일본어·중국어·한국어가 각각의 독자적인 문자체계를 가지고 있다는 것으로부터 각 지역의 타이포그래피가 저마다의 문자체계(한자·가나·한글)의 특수성을 인식하고 발전시켜온 것은 자명한 일이다. 따라서, 중국의 디자이너가 전통적인 서법(書法)의 현대적 의의와 과거 능필 작품의 예술적인 위대함을 칭송하고, 예를 들어, "書　同源"의 사고방식을 발전시켜 자신의 그래픽 디자인에 응용하거나, 한국의 디자이너가 한글이라는 문자체계의 독창성과 구조의 논리성, 그 표현적인 가능성에 대해 자신 있게 말할 수 있는 것은, 일본의 디자이너가 히라가나 형태의 독자적인 아름다움을 칭찬할 수 있는 것과 같이 당연한 일이라고 할 수 있다.

타이포그래피는 손으로 쓴 글씨를 기본으로 한다. 따라서, 손으로 직접 쓴 문자의 형태, 그 역사적인 양식과 과거의 능필이 남긴 작품, 역사적인 양식의 변천 등을 무시할 수는 없다. 한편, 타이포그래피는 손으로 쓴 문자를 그대로 사용하지는 않는다. 타이포그래피는 정형화된 문자의 형태, 그 틀에 의하여 복제된 문자의 형태, 즉, "type"을 사용하는 것이다. 아무리 손 글씨와 캘리그래피 양식에 바탕을 둔 타이프페이스라고 해도, 그것이 타이프페이스라고 하는 한, type이라는 것에 기인하는 제약과 이점에서부터 자유로울 수는 없다. 그러나, 그 제약과 이점을 인식하는 것에 의해서 다양한 가능성으로 발전할 수 있다. 예를 들어, 손 글씨의 특징을 타이프페이스에 적용시키려고 한다면, 보았을 때 아름다운 문자의 너비를 결정하는 방법과 임의의 형태 변화를 어떻게 표현할 것인가 등이 과제가 될 것임에 틀림없다. 그렇지 않고, 타이포그래피는 어디까지나 type의 정형성, 정형화된 형태를 조합하는 것에 의해 얻을 수 있는 시각적 질서와 사회적으로 읽기 쉬운 것 등을 추구해야만 한다는 생각도 당연히 있을 수 있다. 그 생각에서는 타이프페이스 디자인의 일관성과 모듈러화, 시각적인 효과와의 트레이드오프 등이 과제가 될지도 모른다.

〈TYPOJANCHI 2011〉의 현시점에서는 아직까지 한자·가나·한글을 사용하는 각각의 문화 내의 타이포그래피의 가능성을 모색하고 있는 단계이다. 그래픽디자이너의 대부분은 각자의 일상적인 작업에서 정해진 형식의 type의 가능성과 한계에 직면하면서 type을 자유자재로 사용하고 있는 것으로, 손 글씨와 글의 양식을 대담하게 도입하는 디자이너도 적지 않다. 손으로 쓴 문자와 type을 명확하게 구별하면서 앞으로 창출될 타이포그래피의 새로운 양식과 방법에 대해 사고하고 음미하는 일이 이후에 과제가 될 것이다. 한자·가나·한글을 사용한 타이포그래피는 각기의 독자적인 방법으로 다채로운 전개를 이루어 나갈 것임에 틀림없다.

2.
구문(　文)과 동아시아의 문자와의 관계에 대하여

인터넷의 보급에 의해 영어가 세계적으로 지배적인 언어로서 대두되는 일이 개별 지역의 문화에 대해 영향을 주고 있는 것. 그것이 동아시아의 타이포그래피에 있어서는 한자·가나·한글 저마다의 문화적 전통을 보호하고 발전시켜 나가는데 있어서 장애가 될 것이라는 의론이 있었다.

무엇에나 영어와 또는 영어와 비슷한 언어를 쓰려고

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

하고, 라틴 알파벳을 쓰고 싶어하는 경향이 패배주의적이라는 생각은 옳다. 한편, 우리가 라틴 알파벳이라 일괄적으로 부르고 있는 것 안에 있는 역사적·지리적으로 광대하면서 극히 섬세한 다양성에 대해서도 의식하는 일이 타이포그래피를 다루는 사람에게는 필요할 것이다.

예를 들면, 일본어의 type setting에 있어서 라틴 알파벳은 성가신 존재이다. 통상적인 본문조판에서 거의 모든 라틴 알파벳 폰트의 세로획은 너무 두껍다. 베이스 라인은 너무 낮은 경우가 있고, 같은 보디 사이즈에서는 라틴 알파벳이 작게 보이는 경우가 대부분이다. 그런 의미에서 일반적으로 라틴 알파벳은 성질이 다르다고 말할 수 있다. 그러나, 개개의 라틴 알파벳의 타이프페이스 디자인에 주목하면, 거기에는 유럽의 손 글씨 문자의 전통과 구텐베르크 이래의 타이프페이스 디자인의 긴 역사를 배경으로 한 풍요로운 다양성이 있다. 일본어와 라틴 알파벳을 조합하는 경우에는, 이질적인 라틴 알파벳을 얼마만큼 일문 조판의 시각적인 공간에 받아들일 수 있는지 하는 시각적 정합의 과제뿐만 아니라, 어떠한 양식의 서체를 선택하여 일문 조판에 사용할 것인가라는 과제에 몰두할 필요성이 있다. 여기에는 크게 다른 두가지의 문자체계가 같은 타이포그래피와 같은 페이지 위에 함께 섞인다는 긴장감과 일정의 조화가 있을 수 있다.

어느 한 쪽의 문자체계가 조합한 이질적인 다른 한 쪽을 굴복시키는 방법이 문제의 해결이라고는 볼 수 없다. 오히려 이질적인 형태의 근접에 의한 긴장감을 동반하면서 시각적인 안정 혹은 불안정한 평행상태를 만들어 내게 될 것이다.

얼마나 자유자재로 라틴 알파벳을 사용할 수 있는가가 앞으로의 가장 큰 과제가 되지 않을까.

3.

새로운 그래픽 디자인, 타이포그래피의 가능성

이번 TYPOJANCHI 2011 SEOUL에서 대서특필할 만한 한가지는, 비교적 젊은 세대의 그래픽디자이너의 작품이 상당수였던 점이다. 그들은 이 황망한 21세기의 동아시아에서 일상적인 디자인의 문제해결에 쫓기면서도, 제각기 개성적인 표현형식을 실천하고 있다. 이것은 당연한 일이지만, 그 활동에서 자신의 개성을 단순히 직선적으로 추상화된 구조에 의한 예술적 표현과 마술사적인 재능이나 기량에 의해 일종의 초월

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

적인 시각예술로 디자인을 변환시켜버리는 것이 아니라, 문제 해결의 하나의 안건으로서, 관념이 아닌 실제의 사물에 비추어 각각의 디자인을 설계하고 객관적으로 제시하면서 여러 각도에서 바라보기도 하고 음미하기도 하며 재인식할 수 있는 매우 흥미로운 시각적 체험을 부여하려고 한 것을 깨달을 수 있었다. 작품이 시각화되기 이전의 개념형성 부분을 중요시하고 그 내용이 가진 다면성 · 다의성을 시각적으로 표현하려고 하는 경향은, 예를 들어, 슬기와 민의 작품에서 탁월하게 나타나고 있다.

전통적으로 타이포그래피는 늘 인간의 언어를 시각적으로 전달하고 인쇄물로서 정착시키기 위한 기술이었다. 거기에서 심미적인 표현은 최종적으로 인쇄되는 type의 형태, 조판이나 레이아웃에 한정되어 있었다. 아마도 젊은 세대의 디자이너들이 제시하고 있는 과제라는 것은 그러한 전통적인 타이포그래피의 가치 체계에 매달리는 것에 대한 자기만족, 가벼움에 틀림없다. 진부한 아름다움에 그 필연성의 유무를 묻고 있는 것이 아닐까.

그렇다면, 경험이 풍부한 그래픽디자이너들은 그러한 젊은 디자이너들의 작품이 지닌 문제의식을 공유하는 일이 가능한가라고 한다면, 그것은 의문이다. 그러나, 만약 젊은 세대와 연배의 그래픽디자이너들이 서로 이해하는 척을 하여 친해진다고 해도 그것은 무의미한 일일 것이다. 경험이 풍부한 디자이너는 주어진 과제로부터 시각적인 구상을 직관적으로 이끌어 낼 수 있는 예리한 심미적 감성과, 그것을 훌륭한 인쇄물로 완성시킬 수 있는 기술을 가지고 있다. 예를 들면, 나는 아사바 카쓰미씨의 파울 클레에 관한 디자인 전개에서 보이는 정밀한 형태선택에 놀랐다. 그리고, 정병규씨의 북 디자인이 한글 문자의 표현력의 가능성의 극한을 목표로 하고 있다는 것을 알았다. 또한, 칸타이킁씨의 작품세계는 書　同源의 이상세계로 우리들을 이끌어가는 것만 같았다.

동아시아의 모든 세대의 디자이너가 타이포그래피라는 기예가 가진 중요성에 대하여 깊게 생각하기 시작했다는 것은 분명하다. 처음으로 방문한 서울에서 그 사실을 확인할 수 있었다.

What is typography?

niijima.minoru
(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

타이포잔치 2011을 다녀와서

work
shop

(한국타이포그라피학회 회장 / 상명대학교 디자인대학 교수)

한중일 디자이너의 타이포그래피를 다룬 그래픽 디자인 작품의 전람회 〈TYPOJANCHI 2011〉가 8월 30일부터 9월 14일까지 서울서예박물관에서 개최되고 있다. 주요 출품 디자이너들이 참석한 심포지움과 패널토론회는 29일과 30일 이틀에 걸쳐 개최되었다.

동아시아 3개의 다른 언어권에서 각각 33명, 합계 99명이 작품을 출품하였다. TYPOJANCHI의 개최 배경에는 동아시아 3개의 언어권이 정치적·문화적·사회적인 차이가 있음에도 불구하고, 독자의 문화적 경향을 역사적으로 공유해왔다는 인식을 정립하고, 그 독자성을 자각하여 타이포그래피를 제각기 발전시켜 나가야만 한다는 생각이 깔려있다.

나는 전람회에서 출품작품을 감상하고 심포지움에서 디자이너들의 설명을 직접 듣고, 이번 〈TYPOJANCHI 2011〉에서 발견할 수 있었던 몇 개의 과제에 대해 언급하려고 한다.

1.
한자·가나·한글 각각의 특성과 타이포그래피에 있어서의 가능성

일본어·중국어·한국어가 각각의 독자적인 문자체계를 가지고 있다는 것으로부터 각 지역의 타이포그래피가 저마다의 문자체계(한자·가나·한글)의 특수성을 인식하고 발전시켜온 것은 자명한 일이다. 따라서, 중국의 디자이너가 전통적인 서법(書法)의 현대적 의의와 과거 능필 작품의 예술적인 위대함을 칭송하고, 예를 들어, "書　同源"의 사고방식을 발전시켜 자신의 그래픽 디자인에 응용하거나, 한국의 디자이너가 한글이라는 문자체계의 독창성과 구조의 논리성, 그 표현적인 가능성에 대해 자신 있게 말할 수 있는 것은, 일본의 디자이너가 히라가나 형태의 독자적인 아름다움을 칭찬할 수 있는 것과 같이 당연한 일이라고 할 수 있다.

타이포그래피는 손으로 쓴 글씨를 기본으로 한다. 따라서 한반도의 비교적 신생문자인 '한글'은 특히 자음의 형태를 구성하면서 사람의 소리기관을 기하학적으로 본뜸으로 인해 한자와는 관점이 다소 다르지만, 이 또한 상형성에 바탕을 두고 있다. 뿐만 아니라, 한자처럼 자소를 서로 조합하여 2차적 의미를 얻어내려는 목적은 비록 아닐지라도, 초·중·종성을 상하좌우로 연접시키는 한글의 조합방식은 한자의 구성패턴과 흡사하다. 따라서 한글의 형식적 구조에는 마찬가지로 '무의식적 상형성'이 흐른다고 판단된다.

세 번째 특징으로 동아시아 타이포그래피가 추구하는 형이상학적 가치는 서로 같은 지점에서 만난다는 것이다. 동아시아 타이포그래피의 출발은 서예에서 비롯된다. 문방사우를 이용하여 점과 획을 이어가며 사물의 본질과 작가정신 그리고 미의식을 추구하는 서예는 동아시아 이 지역만의 특유한 철학적 예술이다.

이러한 캘리그래피를 중국에서는 서법(書法), 한국에서는 서예(書藝), 일본에서는 서도(書道)라 각기 지칭을 달리하고 있다. 그러나 장자의 미학에 따르면, '도'란 궁극적인 아름다움, 즉 예를 말하고, 법은 또한 예를 따르는 이치로서, 이들이 서로 지칭은 달리하지만, 법·예·도가 추구하는 그 목표는 모두 하나로 일치한다. 이처럼 법·예·도를 가치의 중심에 두고 있는 동아시아 타이포그래피는 모두 하나같이 극도의 형이상학적 경지를 추구하는 중요한 특징이 나타난다.

2.

세계 속의 동아시아 타이포그래피의 위상중국은 4,000년이 넘는 찬란한 문화자원과 종이의 발명 그리고 한자, 한국은 세계에서 현존하는 가장 오래된 직지심체요절 그리고 팔만대장경, 일본은 동아시아의 전통을 근대식 방식으로 되살린 출판강국임에 틀림없다.

niijima minoru

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

를 두고 있다.

또한 한반도의 비교적 신생문자인 '한글'은 특히 자음의 형태를 구성하면서 사람의 소리기관을 기하학적으로 본뜸으로 인해 한자와는 관점이 다소 다르지만, 이 또한 상형성에 바탕을 두고 있다. 뿐만 아니라, 한자처럼 자소를 서로 조합하여 2차적 의미를 얻어내려는 목적은 비록 아닐지라도, 초·중·종성을 상하좌우로 연접시키는 한글의 조합방식은 한자의 구성패턴과 흡사하다. 따라서 한글의 형식적 구조에는 마찬가지로 '무의식적 상형성'이 흐른다고 판단된다.

세 번째 특징으로 동아시아 타이포그래피가 추구하는 형이상학적 가치는 서로 같은 지점에서 만난다는 것이다. 동아시아 타이포그래피의 출발은 서예에서 비롯된다. 문방사우를 이용하여 점과 획을 이어가며 사물의 본질과 작가정신 그리고 미의식을 추구하는 서예는 동아시아 이 지역만의 특유한 철학적 예술이다.

이러한 캘리그래피를 중국에서는 서법(書法), 한국에서는 서예(書藝), 일본에서는 서도(書道)라 각기 지칭을 달리하고 있다. 그러나 장자의 미학에 따르면, '도'란 궁극적인 아름다움, 즉 예를 말하고, 법은 또한 예를 따르는 이치로서, 이들이 서로 지칭은 달리하지만, 법·예·도가 추구하는 그 목표는 모두 하나로 일치한다. 이처럼 법·예·도를 가치의 중심에 두고 있는 동아시아 타이포그래피는 모두 하나같이 극도의 형이상학적 경지를 추구하는 중요한 특징이 나타난다.

2.

세계 속의 동아시아 타이포그래피의 위상중국은 4,000년이 넘는 찬란한 문화자원과 종이의 발명 그리고 한자, 한국은 세계에서 현존하는 가장 오래된 직지심체요절 그리고 팔만대장경, 일본은 동아시아의 전통을 근대식 방식으로 되살린 출판강국임에 틀림없다.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

를 두고 있다.

또한 한반도의 비교적 신생문자인 '한글'은 특히 자음의 형태를 구성하면서 사람의 소리기관을 기하학적으로 본뜸으로 인해 한자와는 관점이 다소 다르지만, 이 또한 상형성에 바탕을 두고 있다. 뿐만 아니라, 한자처럼 자소를 서로 조합하여 2차적 의미를 얻어내려는 목적은 비록 아닐지라도, 초·중·종성을 상하좌우로 연접시키는 한글의 조합방식은 한자의 구성패턴과 흡사하다. 따라서 한글의 형식적 구조에는 마찬가지로 '무의식적 상형성'이 흐른다고 판단된다.

세 번째 특징으로 동아시아 타이포그래피가 추구하는 형이상학적 가치는 서로 같은 지점에서 만난다는 것이다. 동아시아 타이포그래피의 출발은 서예에서 비롯된다. 문방사우를 이용하여 점과 획을 이어가며 사물의 본질과 작가정신 그리고 미의식을 추구하는 서예는 동아시아 이 지역만의 특유한 철학적 예술이다.

이러한 캘리그래피를 중국에서는 서법(書法), 한국에서는 서예(書藝), 일본에서는 서도(書道)라 각기 지칭을 달리하고 있다. 그러나 장자의 미학에 따르면, '도'란 궁극적인 아름다움, 즉 예를 말하고, 법은 또한 예를 따르는 이치로서, 이들이 서로 지칭은 달리하지만, 법·예·도가 추구하는 그 목표는 모두 하나로 일치한다. 이처럼 법·예·도를 가치의 중심에 두고 있는 동아시아 타이포그래피는 모두 하나같이 극도의 형이상학적 경지를 추구하는 중요한 특징이 나타난다.

2.

세계 속의 동아시아 타이포그래피의 위상중국은 4,000년이 넘는 찬란한 문화자원과 종이의 발명 그리고 한자, 한국은 세계에서 현존하는 가장 오래된 직지심체요절 그리고 팔만대장경, 일본은 동아시아의 전통을 근대식 방식으로 되살린 출판강국임에 틀림없다.

What is typography?

pan.qin
(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

타이포잔치 2011을 다녀와서

lecture 1

판친
(한국타이포그라피학회 회장 / 상명대학교 디자인대학 교수)

한중일 디자이너의 타이포그래피를 다룬 그래픽 디자인 작품의 전람회 〈TYPOJANCHI 2011〉가 8월 30일부터 9월 14일까지 서울서예박물관에서 개최되고 있다. 주요 출품 디자이너들이 참석한 심포지움과 패널 토론회는 29일과 30일 이틀에 걸쳐 개최되었다.

동아시아 3개의 다른 언어권에서 각각 33명, 합계 99명이 작품을 출품하였다. TYPOJANCHI의 개최 배경에는 동아시아 3개의 언어권이 정치적·문화적·사회적인 차이가 있음에도 불구하고, 독자의 문화적 경향을 역사적으로 공유해왔다는 인식을 정립하고, 그 독자성을 자각하여 타이포그래피를 제각기 발전시켜 나가야만 한다는 생각이 깔려있다.

나는 전람회에서 출품작품을 감상하고 심포지움에서 디자이너들의 설명을 직접 듣고, 이번 〈TYPOJANCHI 2011〉에서 발견할 수 있었던 몇 개의 과제에 대해 언급하려고 한다.

1.
한자·가나·한글 각각의 특성과 타이포그래피에 있어서의 가능성

일본어·중국어·한국어가 각각의 독자적인 문자체계를 가지고 있다는 것으로부터 각 지역의 타이포그래피가 저마다의 문자체계(한자·가나·한글)의 특수성을 인식하고 발전시켜온 것은 자명한 일이다. 따라서, 중국의 디자이너가 전통적인 서법(書法)의 현대적 의의와 과거 능필 작품의 예술적인 위대함을 칭송하고, 예를 들어, "書　同源"의 사고방식을 발전시켜 자신의 그래픽 디자인에 응용하거나, 한국의 디자이너가 한글이라는 문자체계의 독창성과 구조의 논리성, 그 표현적인 가능성에 대해 자신 있게 말할 수 있는 것은, 일본의 디자이너가 히라가나 형태의 독자적인 아름다움을 칭찬할 수 있는 것과 같이 당연한 일이라고 할 수 있다.

타이포그래피는 손으로 쓴 글씨를 기본으로 한다. 따라서, 손으로 직접 쓴 문자의 형태, 그 역사적인 양식과 과거의 능필이 남긴 작품, 역사적인 양식의 변천 등을 무시할 수는 없다. 한편, 타이포그래피는 손으로 쓴 문자를 그대로 사용하지는 않는다. 타이포그래피는 정형화된 문자의 형태, 그 틀에 의하여 복제된 문자의 형태, 즉, "type"을 사용하는 것이다. 아무리 손 글씨와 캘리그래피 양식에 바탕을 둔 타이프페이스라고 해도, 그것이 타이프페이스라고 하는 한, type이라는 것에 기인하는 제약과 이점에서부터 자유로울 수는 없다. 그러나, 그 제약과 이점을 인식하는 것에 의해서 다양한 가능성으로 발전할 수 있다. 예를 들어, 손 글씨의 특징을 타이프페이스에 적용시키려고 한다면, 보았을 때 아름다운 문자의 너비를 결정하는 방법과 임의의 형태 변화를 어떻게 표현할 것인가 등이 과제가 될 것임에 틀림없다. 그렇지 않고, 타이포그래피는 어디까지나 type의 정형성, 정형화된 형태를 조합하는 것에 의해 얻을 수 있는 시각적 질서와 사회적으로 읽기 쉬운 것 등을 추구해야만 한다는 생각도 당연히 있을 수 있다. 그 생각에서는 타이프페이스 디자인의 일관성과 모듈러화, 시각적인 효과와의 트레이드오프 등이 과제가 될지도 모른다.

〈TYPOJANCHI 2011〉의 현시점에서는 아직까지 한자·가나·한글을 사용하는 각각의 문화 내의 타이포그래피의 가능성을 모색하고 있는 단계이다. 그래픽디자이너의 대부분은 각자의 일상적인 작업에서 정해진 형식의 type의 가능성과 한계에 직면하면서 type을 자유자재로 사용하고 있는 것으로, 손 글씨와 글의 양식을 대담하게 도입하는 디자이너도 적지 않다. 손으로 쓴 문자와 type을 명확하게 구별하면서 앞으로 창출될 타이포그래피의 새로운 양식과 방법에 대해 사고하고 음미하는 일이 이후에 과제가 될 것이다. 한자·가나·한글을 사용한 타이포그래피는 각기의 독자적인 방법으로 다채로운 전개를 이루어 나갈 것임에 틀림없다.

2.
구문(　文)과 동아시아의 문자와의 관계에 대하여

인터넷의 보급에 의해 영어가 세계적으로 지배적인 언어로서 대두되는 일이 개별 지역의 문화에 대해 영향을 주고 있는 것. 그것이 동아시아의 타이포그래피에 있어서는 한자·가나·한글 저마다의 문화적 전통을 보호하고 발전시켜 나가는데 있어서 장애가 될 것이라는 의론이 있었다.

무엇에나 영어와 또는 영어와 비슷한 언어를 쓰려고

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

하고, 라틴 알파벳을 쓰고 싶어하는 경향이 패배주의적이라는 생각은 옳다. 한편, 우리가 라틴 알파벳이라 일괄적으로 부르고 있는 것 안에 있는 역사적·지리적으로 광대하면서 극히 섬세한 다양성에 대해서도 의식하는 일이 타이포그래피를 다루는 사람에게는 필요할 것이다.

예를 들면, 일본어의 type setting에 있어서 라틴 알파벳은 성가신 존재이다. 통상적인 본문조판에서 거의 모든 라틴 알파벳 폰트의 세로획은 너무 두껍다. 베이스 라인은 너무 낮은 경우가 있고, 같은 보디 사이즈에서는 라틴 알파벳이 작게 보이는 경우가 대부분이다. 그런 의미에서 일반적으로 라틴 알파벳은 성질이 다르다고 말할 수 있다. 그러나, 개개의 라틴 알파벳의 타이프페이스 디자인에 주목하면, 거기에는 유럽의 손 글씨 문자의 전통과 구텐베르크 이래의 타이프페이스 디자인의 긴 역사를 배경으로 한 풍요로운 다양성이 있다. 일본어와 라틴 알파벳을 조합하는 경우에는, 이질적인 라틴 알파벳을 얼마만큼 일문 조판의 시각적인 공간에 받아들일 수 있는지 하는 시각적 정합의 과제뿐만 아니라, 어떠한 양식의 서체를 선택하여 일문조판에 사용할 것인가라는 과제에 몰두할 필요성이 있다. 여기에는 크게 다른 두가지의 문자체계가 같은 타이포그래피와 같은 페이지 위에 함께 섞인다는 긴장감과 일정의 조화가 있을 수 있다.

어느 한 쪽의 문자체계가 조합한 이질적인 다른 한 쪽을 굴복시키는 방법이 문제의 해결이라고는 볼 수 없다. 오히려 이질적인 형태의 근접에 의한 긴장감을 동반하면서 시각적인 안정 혹은 불안정한 평행상태를 만들어내게 될 것이다.

얼마나 자유자재로 라틴 알파벳을 사용할 수 있는가가 앞으로의 가장 큰 과제가 되지 않을까.

3.

새로운 그래픽 디자인, 타이포그래피의 가능성

이번 TYPOJANCHI 2011 SEOUL에서 대서특필할 만한 한가지는, 비교적 젊은 세대의 그래픽디자이너의 작품이 상당수였던 점이다. 그들은 이 황망한 21세기의 동아시아에서 일상적인 디자인의 문제해결에 쫓기면서도, 제각기 개성적인 표현형식을 실천하고 있다. 이것은 당연한 일이지만, 그 활동에서 자신의 개성을 단순히 직선적으로 추상화된 구조에 의한 예술적 표현과 마술사적인 재능이나 기량에 의해 일종의 초월

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

적인 시각예술로 디자인을 변환시켜버리는 것이 아니라, 문제 해결의 하나의 안건으로서, 관념이 아닌 실제의 사물에 비추어 각각의 디자인을 설계하고 객관적으로 제시하면서 여러 각도에서 바라보기도 하고 음미하기도 하며 재인식할 수 있는 매우 흥미로운 시각적 체험을 부여하려고 한 것을 깨달을 수 있었다. 작품이 시각화되기 이전의 개념형성 부분을 중요시하고 그 내용이 가진 다면성 · 다의성을 시각적으로 표현하려고 하는 경향은, 예를 들어, 슬기와 민의 작품에서 탁월하게 나타나고 있다.

전통적으로 타이포그래피는 늘 인간의 언어를 시각적으로 전달하고 인쇄물로서 정착시키기 위한 기술이었다. 거기에서 심미적인 표현은 최종적으로 인쇄되는 type의 형태, 조판이나 레이아웃에 한정되어 있었다. 아마도 젊은 세대의 디자이너들이 제시하고 있는 과제라는 것은 그러한 전통적인 타이포그래피의 가치 체계에 매달리는 것에 대한 자기만족, 가벼움에 틀림없다. 진부한 아름다움에 그 필연성의 유무를 묻고 있는 것이 아닐까.

그렇다면, 경험이 풍부한 그래픽디자이너들은 그러한 젊은 디자이너들의 작품이 지닌 문제의식을 공유하는 일이 가능한가라고 한다면, 그것은 의문이다. 그러나, 만약 젊은 세대와 연배의 그래픽디자이너들이 서로 이해하는 척을 하여 친해진다고 해도 그것은 무의미한 일일 것이다. 경험이 풍부한 디자이너는 주어진 과제로부터 시각적인 구상을 직관적으로 이끌어 낼 수 있는 예리한 심미적 감성과, 그것을 훌륭한 인쇄물로 완성시킬 수 있는 기술을 가지고 있다. 예를 들면, 나는 아사바 카쓰미씨의 파울 클레에 관한 디자인 전개에서 보이는 정밀한 형태선택에 놀랐다. 그리고, 정병규씨의 북 디자인이 한글 문자의 표현력의 가능성의 극한을 목표로 하고 있다는 것을 알았다. 또한, 칸타이킁씨의 작품세계는 書　同源의 이상세계로 우리들을 이끌어가는 것만 같았다.

동아시아의 모든 세대의 디자이너가 타이포그래피라는 기예가 가진 중요성에 대하여 깊게 생각하기 시작했다는 것은 분명하다. 처음으로 방문한 서울에서 그 사실을 확인할 수 있었다.

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

4.

한자·가나·한글 각각의 특성과 타이포그래피에 있어서의 가능성

일본어·중국어·한국어가 각각의 독자적인 문자체계를 가지고 있다는 것으로부터 각 지역의 타이포그래피가 저마다의 문자체계(한자·가나·한글)의 특수성을 인식하고 발전시켜온 것은 자명한 일이다. 따라서, 중국의 디자이너가 전통적인 서법(書法)의 현대적 의의와 과거 능필 작품의 예술적인 위대함을 칭송하고, 예를 들어, "書　同源"의 사고방식을 발전시켜 자신의 그래픽 디자인에 응용하거나, 한국의 디자이너가 한글이라는 문자체계의 독창성과 구조의 논리성, 그 표현적인 가능성에 대해 자신 있게 말할 수 있는 것은, 일본의 디자이너가 히라가나 형태의 독자적인 아름다움을 칭찬할 수 있는 것과 같이 당연한 일이라고 할 수 있다.

타이포그래피는 손으로 쓴 글씨를 기본으로 한다. 따라서, 손으로 직접 쓴 문자의 형태, 그 역사적인 양식과 과거의 능필이 남긴 작품, 역사적인 양식의 변천 등을 무시할 수는 없다. 한편, 타이포그래피는 손으로 쓴 문자를 그대로 사용하지는 않는다. 타이포그래피는 정형화된 문자의 형태, 그 틀에 의하여 복제된 문자의 형태, 즉, "type"을 사용하는 것이다. 아무리 손 글씨와 캘리그래피 양식에 바탕을 둔 타이프페이스라고 해도, 그것이 타이프페이스라고 하는 한, type이라는 것에 기인하는 제약과 이점에서부터 자유로울 수는 없다. 그러나, 그 제약과 이점을 인식하는 것에 의해서 다양한 가능성으로 발전할 수 있다. 예를 들어, 손 글씨의 특징을 타이프페이스에 적용시키려고 한다면, 보았을 때 아름다운 문자의 너비를 결정하는 방법과 임의의 형태 변화를 어떻게 표현할 것인가 등이 과제가 될 것임에 틀림없다. 그렇지 않고, 타이포그래피는 어디까지나 type의 정형성, 정형화된 형태를 조합하는 것에 의해 얻을 수 있는 시각적 질서와 사회적으로 읽기 쉬운 것 등을 추구해야만 한다는 생각도 당연히 있을 수 있다. 그 생각에서는 타이프페이스 디자인의 일관성과 모듈러화, 시각적인 효과와의 트레이드오프 등이 과제가 될지도 모른다.

〈TYPOJANCHI 2011〉의 현시점에서는 아직까지 한자·가나·한글을 사용하는 각각의 문화 내의 타이포그래피의 가능성을 모색하고 있는 단계이다. 그래픽디자이너의 대부분은 각자의 일상적인 작업에서 정해진 형식의 type의 가능성과 한계에 직면하면서 type을 자유자재로 사용하고 있는 것으로, 손 글씨와 글의 양식을 대담하게 도입하는 디자이너도 적지 않다. 손으로 쓴 문자와 type을 명확하게 구별하면서 앞으로 창출

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

될 타이포그래피의 새로운 양식과 방법에 대해 사고하고 음미하는 일이 이후에 과제가 될 것이다. 한자·가나·한글을 사용한 타이포그래피는 각기의 독자적인 방법으로 다채로운 전개를 이루어 나갈 것임에 틀림없다.

5.

구문(　文)과 동아시아의 문자와의 관계에 대하여

인터넷의 보급에 의해 영어가 세계적으로 지배적인 언어로서 대두되는 일이 개별 지역의 문화에 대해 영향을 주고 있는 것. 그것이 동아시아의 타이포그래피에 있어서는 한자·가나·한글 저마다의 문화적 전통을 보호하고 발전시켜 나가는데 있어서 장애가 될 것이라는 의론이 있었다.

무엇에나 영어와 또는 영어와 비슷한 언어를 쓰려고 하고, 라틴 알파벳을 쓰고 싶어하는 경향이 패배주의적이라는 생각은 옳다. 한편, 우리가 라틴 알파벳이라 일괄적으로 부르고 있는 것 안에 있는 역사적·지리적으로 광대하면서 극히 섬세한 다양성에 대해서도 의식하는 일이 타이포그래피를 다루는 사람에게는 필요할 것이다.

예를 들면, 일본어의 type setting에 있어서 라틴 알파벳은 성가신 존재이다. 통상적인 본문조판에서 거의 모든 라틴 알파벳 폰트의 세로획은 너무 두껍다. 베이스 라인은 너무 낮은 경우가 있고, 같은 보디 사이즈에서는 라틴 알파벳이 작게 보이는 경우가 대부분이다. 그런 의미에서 일반적으로 라틴 알파벳은 성질이 다르다고 말할 수 있다. 그러나, 개개의 라틴 알파벳의 타이프페이스 디자인에 주목하면, 거기에는 유럽의 손 글씨 문자의 전통과 구텐베르크 이래의 타이프페이스 디자인의 긴 역사를 배경으로 한 풍요로운 다양성이 있다. 일본어와 라틴 알파벳을 조합하는 경우에는, 이질적인 라틴 알파벳을 얼마만큼 일문 조판의 시각적인 공간에 받아들일 수 있는지 하는 시각적 정합의 과제뿐만 아니라, 어떠한 양식의 서체를 선택하여 일문 조판에 사용할 것인가라는 과제에 몰두할 필요성이 있다. 여기에는 크게 다른 두가지의 문자체계가 같은 타이포그래피와 같은 페이지 위에 함께 섞인다는 긴장감과 일정의 조화가 있을 수 있다.

What is typography?

tomeetyou
(Director, The International Hokusai Ressearch Center)

타이포잔치 2011을 다녀와서

lecture 2

투미츄
(한국타이포그라피학회 회장 / 상명대학교 디자인대학 교수)

Do you think it is changing today?I don't think the definition of typography that Stanley Morison mentioned in his First Principles of Typography in the 1920s is no longer valid at all. But the world of typography has been expanded.When he was active, there was not a mobile phone on which digital fonts are used. There were no pupular music magazines featuring hip hop musicans or heavy metal rock and roll bands.

Today, typography is not only for printed matters, but also for new media including electronic books and the world wide web. What do you think about this change? Wait, wait. I completely agree that more and more new electronic books and magazines will be created, distributed and read in the near future. However, I don't think that books will be replaced with something else. The change of media that we are now experiencing is needed in the expansion of the notion of book itself. If the new media had been unrelated to traditional books, it would have not been called an "electronic book" or "e-book". It seems that we want to call it a "book" even if it is not a printed book. It's a new form of book, but it's nothing but a book.

But, electronic books and printed books are very different. Isn't it necessary for any typographers or book designers to learn many new things : skills and technologies for the new form of book, etc.? No doubt, yes. But, I told you to wait. Before jumping into the new technology of "e-books" or "e-publishing", I think we first need to re-examine and re-evaluate what experiences we have had with printed books, and what values printed books have provided to us all.A finely printed book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

한중일 디자이너의 타이포그래피를 다룬 그래픽 디자인 작품의 전람회 〈TYPOJANCHI 2011〉가 8월 30일부터 9월 14일까지 서울서예박물관에서 개최되고 있다. 주요 출품 디자이너들이 참석한 심포지움과 패널 토론회는 29일과 30일 이틀에 걸쳐 개최되었다.

동아시아 3개의 다른 언어권에서 각각 33명, 합계 99명이 작품을 출품하였다. TYPOJANCHI의 개최 배경에는 동아시아 3개의 언어권이 정치적·문화적·사회적인 차이가 있음에도 불구하고, 독자의 문화적 경향을 역사적으로 공유해왔다는 인식을 정립하고, 그 독자성을 자각하여 타이포그래피를 제각기 발전시켜 나가야만 한다는 생각이 깔려있다.

나는 전람회에서 출품작품을 감상하고 심포지움에서 디자이너들의 설명을 직접 듣고, 이번 〈TYPOJANCHI 2011〉에서 발견할 수 있었던 몇 개의 과제에 대해 언급하려고 한다.

1.
한자·가나·한글 각각의 특성과 타이포그래피에 있어서의 가능성

일본어·중국어·한국어가 각각의 독자적인 문자체계를 가지고 있다는 것으로부터 각 지역의 타이포그래피가 저마다의 문자체계(한자·가나·한글)의 특수성을 인식하고 발전시켜온 것은 자명한 일이다. 따라서, 중국의 디자이너가 전통적인 서법(書法)의 현대적 의의와 과거 능필 작품의 예술적인 위대함을 칭송하고, 예를 들어, "書　同源"의 사고방식을 발전시켜 자신의 그래픽 디자인에 응용하거나, 한국의 디자이너가 한글이라는 문자체계의 독창성과 구조의 논리성, 그 표현적인 가능성에 대해 자신 있게 말할 수 있는 것은, 일본의 디자이너가 히라가나 형태의 독자적인 아름다움을 칭찬할 수 있는 것과 같이 당연한 일이라고 할 수 있다.

타이포그래피는 손으로 쓴 글씨를 기본으로 한다. 따라서, 손으로 직접 쓴 문자의 형태, 그 역사적인 양식과 과거의 능필이 남긴 작품, 역사적인 양식의 변천 등을 무시할 수는 없다. 한편, 타이포그래피는 손으로 쓴 문자를 그대로 사용하지는 않는다. 타이포그래피는 정형화된 문자의 형태, 그 틀에 의하여 복제된 문자의 형태, 즉, "type"을 사용하는 것이다. 아무리 손 글씨와 캘리그래피 양식에 바탕을 둔 타이프페이스라고 해도, 그것이 타이프페이스라고 하는 한, type이라는 것에 기인하는 제약과 이점에서부터 자유로울 수는 없다. 그러나, 그 제약과 이점을 인식하는 것에 의해서 다양한 가능성으로 발전할 수 있다. 예를 들어, 손 글씨의 특징을 타이프페이스에 적용시키려고 한다면, 보았을 때 아름다운 문자의 너비를 결정하는 방법과 임의의 형태 변화를 어떻게 표현할 것인가 등이 과제가 될 것임에 틀림없다. 그렇지 않고, 타이포그래피는 어디까지나 type의 정형성, 정형화된 형태를 조합하는 것에 의해 얻을 수 있는 시각적 질서와 사회적으로 읽기 쉬운 것 등을 추구해야만 한다는 생각도 당연히 있을 수 있다. 그 생각에서는 타이프페이스 디자인의 일관성과 모듈러화, 시각적인 효과와의 트레이드오프 등이 과제가 될지도 모른다.

〈TYPOJANCHI 2011〉의 현시점에서는 아직까지 한자·가나·한글을 사용하는 각각의 문화 내의 타이포그래피의 가능성을 모색하고 있는 단계이다. 그래픽디자이너의 대부분은 각자의 일상적인 작업에서 정해진 형식의 type의 가능성과 한계에 직면하면서 type을 자유자재로 사용하고 있는 것으로, 손 글씨와 글의 양식을 대담하게 도입하는 디자이너도 적지 않다. 손으로 쓴 문자와 type을 명확하게 구별하면서 앞으로 창출될 타이포그래피의 새로운 양식과 방법에 대해 사고하고 음미하는 일이 이후에 과제가 될 것이다. 한자·가나·한글을 사용한 타이포그래피는 각기의 독자적인 방법으로 다채로운 전개를 이루어 나갈 것임에 틀림없다.

2.
구문(　文)과 동아시아의 문자와의 관계에 대하여

인터넷의 보급에 의해 영어가 세계적으로 지배적인 언어로서 대두되는 일이 개별 지역의 문화에 대해 영향을 주고 있는 것. 그것이 동아시아의 타이포그래피에 있어서는 한자·가나·한글 저마다의 문화적 전통을 보호하고 발전시켜 나가는데 있어서 장애가 될 것이라는 의론이 있었다.

무엇에나 영어와 또는 영어와 비슷한 언어를 쓰려고

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

하고, 라틴 알파벳을 쓰고 싶어하는 경향이 패배주의적이라는 생각은 옳다. 한편, 우리가 라틴 알파벳이라 일괄적으로 부르고 있는 것 안에 있는 역사적·지리적으로 광대하면서 극히 섬세한 다양성에 대해서도 의식하는 일이 타이포그래피를 다루는 사람에게는 필요할 것이다.

예를 들면, 일본어의 type setting에 있어서 라틴 알파벳은 성가신 존재이다. 통상적인 본문조판에서 거의 모든 라틴 알파벳 폰트의 세로획은 너무 두껍다. 베이스 라인은 너무 낮은 경우가 있고, 같은 보디 사이즈에서는 라틴 알파벳이 작게 보이는 경우가 대부분이다. 그런 의미에서 일반적으로 라틴 알파벳은 성질이 다르다고 말할 수 있다. 그러나, 개개의 라틴 알파벳의 타이프페이스 디자인에 주목하면, 거기에는 유럽의 손 글씨 문자의 전통과 구텐베르크 이래의 타이프페이스 디자인의 긴 역사를 배경으로 한 풍요로운 다양성이 있다. 일본어와 라틴 알파벳을 조합하는 경우에는, 이질적인 라틴 알파벳을 얼마만큼 일문 조판의 시각적인 공간에 받아들일 수 있는지 하는 시각적 정합의 과제뿐만 아니라, 어떠한 양식의 서체를 선택하여 일문 조판에 사용할 것인가라는 과제에 몰두할 필요성이 있다. 여기에는 크게 다른 두가지의 문자체계가 같은 타이포그래피와 같은 페이지 위에 함께 섞인다는 긴장감과 일정의 조화가 있을 수 있다.

어느 한 쪽의 문자체계가 조합한 이질적인 다른 한 쪽을 굴복시키는 방법이 문제의 해결이라고는 볼 수 없다. 오히려 이질적인 형태의 근접에 의한 긴장감을 동반하면서 시각적인 안정 혹은 불안정한 평행상태를 만들어내게 될 것이다.

얼마나 자유자재로 라틴 알파벳을 사용할 수 있는가가 앞으로의 가장 큰 과제가 되지 않을까.

3.

새로운 그래픽 디자인, 타이포그래피의 가능성

이번 TYPOJANCHI 2011 SEOUL에서 대서특필할 만한 한가지는, 비교적 젊은 세대의 그래픽디자이너의 작품이 상당수였던 점이다. 그들은 이 황망한 21세기의 동아시아에서 일상적인 디자인의 문제해결에 쫓기면서도, 제각기 개성적인 표현형식을 실천하고 있다. 이것은 당연한 일이지만, 그 활동에서 자신의 개성을 단순히 직선적으로 추상화된 구조에 의한 예술적 표현과 마술사적인 재능이나 기량에 의해 일종의 초월

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

적인 시각예술로 디자인을 변환시켜버리는 것이 아니라, 문제 해결의 하나의 안건으로서, 관념이 아닌 실제의 사물에 비추어 각각의 디자인을 설계하고 객관적으로 제시하면서 여러 각도에서 바라보기도 하고 음미하기도 하며 재인식할 수 있는 매우 흥미로운 시각적 체험을 부여하려고 한 것을 깨달을 수 있었다. 작품이 시각화되기 이전의 개념형성 부분을 중요시하고 그 내용이 가진 다면성 · 다의성을 시각적으로 표현하려고 하는 경향은, 예를 들어, 슬기와 민의 작품에서 탁월하게 나타나고 있다.

전통적으로 타이포그래피는 늘 인간의 언어를 시각적으로 전달하고 인쇄물로서 정착시키기 위한 기술이었다. 거기에서 심미적인 표현은 최종적으로 인쇄되는 type의 형태, 조판이나 레이아웃에 한정되어 있었다. 아마도 젊은 세대의 디자이너들이 제시하고 있는 과제라는 것은 그러한 전통적인 타이포그래피의 가치 체계에 매달리는 것에 대한 자기만족, 가벼움에 틀림없다. 진부한 아름다움에 그 필연성의 유무를 묻고 있는 것이 아닐까.

그렇다면, 경험이 풍부한 그래픽디자이너들은 그러한 젊은 디자이너들의 작품이 지닌 문제의식을 공유하는 일이 가능한가라고 한다면, 그것은 의문이다. 그러나, 만약 젊은 세대와 연배의 그래픽디자이너들이 서로 이해하는 척을 하여 친해진다고 해도 그것은 무의미한 일일 것이다. 경험이 풍부한 디자이너는 주어진 과제로부터 시각적인 구상을 직관적으로 이끌어 낼 수 있는 예리한 심미적 감성과, 그것을 훌륭한 인쇄물로 완성시킬 수 있는 기술을 가지고 있다. 예를 들면, 나는 아사바 카쓰미씨의 파울 클레에 관한 디자인 전개에서 보이는 정밀한 형태선택에 놀랐다. 그리고, 정병규씨의 북 디자인이 한글 문자의 표현력의 가능성의 극한을 목표로 하고 있다는 것을 알았다. 또한, 칸타이킁씨의 작품세계는 書　同源의 이상세계로 우리들을 이끌어가는 것만 같았다.

동아시아의 모든 세대의 디자이너가 타이포그래피라는 기예가 가진 중요성에 대하여 깊게 생각하기 시작했다는 것은 분명하다. 처음으로 방문한 서울에서 그 사실을 확인할 수 있었다.

tomeetyou
tomeetyou

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

4.

한자·가나·한글 각각의 특성과 타이포그래피에 있어서의 가능성

일본어·중국어·한국어가 각각의 독자적인 문자체계를 가지고 있다는 것으로부터 각 지역의 타이포그래피가 저마다의 문자체계(한자·가나·한글)의 특수성을 인식하고 발전시켜온 것은 자명한 일이다. 따라서, 중국의 디자이너가 전통적인 서법(書法)의 현대적 의의와 과거 능필 작품의 예술적인 위대함을 칭송하고, 예를 들어, "書　同源"의 사고방식을 발전시켜 자신의 그래픽 디자인에 응용하거나, 한국의 디자이너가 한글이라는 문자체계의 독창성과 구조의 논리성, 그 표현적인 가능성에 대해 자신 있게 말할 수 있는 것은, 일본의 디자이너가 히라가나 형태의 독자적인 아름다움을 칭찬할 수 있는 것과 같이 당연한 일이라고 할 수 있다.

타이포그래피는 손으로 쓴 글씨를 기본으로 한다. 따라서, 손으로 직접 쓴 문자의 형태, 그 역사적인 양식과 과거의 능필이 남긴 작품, 역사적인 양식의 변천 등을 무시할 수는 없다. 한편, 타이포그래피는 손으로 쓴 문자를 그대로 사용하지는 않는다. 타이포그래피는 정형화된 문자의 형태, 그 틀에 의하여 복제된 문자의 형태, 즉, "type"을 사용하는 것이다. 아무리 손 글씨와 캘리그래피 양식에 바탕을 둔 타이프페이스라고 해도, 그것이 타이프페이스라고 하는 한, type이라는 것에 기인하는 제약과 이점에서부터 자유로울 수는 없다. 그러나, 그 제약과 이점을 인식하는 것에 의해서 다양한 가능성으로 발전할 수 있다. 예를 들어, 손 글씨의 특징을 타이프페이스에 적용시키려고 한다면, 보았을 때 아름다운 문자의 너비를 결정하는 방법과 임의의 형태 변화를 어떻게 표현할 것인가 등이 과제가 될 것임에 틀림없다. 그렇지 않고, 타이포그래피는 어디까지나 type의 정형성, 정형화된 형태를 조합하는 것에 의해 얻을 수 있는 시각적 질서와 사회적으로 읽기 쉬운 것 등을 추구해야만 한다는 생각도 당연히 있을 수 있다. 그 생각에서는 타이프페이스 디자인의 일관성과 모듈러화, 시각적인 효과와의 트레이드오프 등이 과제가 될지도 모른다.

〈TYPOJANCHI 2011〉의 현시점에서는 아직까지 한자·가나·한글을 사용하는 각각의 문화 내의 타이포그래피의 가능성을 모색하고 있는 단계이다. 그래픽디자이너의 대부분은 각자의 일상적인 작업에서 정해진 형식의 type의 가능성과 한계에 직면하면서 type을 자유자재로 사용하고 있는 것으로, 손 글씨와 글의 양식을 대담하게 도입하는 디자이너도 적지 않다. 손으로 쓴 문자와 type을 명확하게 구별하면서 앞으로 창출

book can have a good texture that you can touch. The smooth surface printed typically with offset printing has its own beauty, while letterpress printing can also provide its unique texture.It can have a well-harmonized rhythm of characters composed and printed on pages. After quires are made from folded printed leaves, they are bound, and a book is born. Like a sculpture, a book is a three-dimensional object, composed of different materials, which can be seen at different angles, and exmained by your own hands directly.

Okay, let's now talk about digital typography. What is the most important benefit of digital technologies in the field of typography? With the advent of digital technologies, it became possible to control spaces between characters very finely. Also, it gave us the freedom of arranging and composing type, with which we can freely mix and overlay different printing elements including not only type but also images, colors, textures, graphic shapes, etc. But we should not forget that every process in digital typography needs combinations of binary bits. For example, even a small character you see on screen is composed of bits, and if you are using digital outline fonts, such a bit map is created by using a software component called a rasterizer or a scan-converter. At Adobe, everyday, engineers are working hard to improve the quality of their rasterizer software, so that our characters displayed on different types of display devices will look fine and readable. Scan conversion is a very important, infrastructural field of today's typographic technology.

In a sense, digital typography may be a simple process of converting inputcoded characters into bitmap patterns on display screens. It's not a simple process. But it's a rational and logical process, on the one hand.If you type "f" and "i", the two character codes representing the abstract Latin alphabet characters are converted into their corresponding glyph ID numbers by using a mapping table in the font currently used. The two

될 타이포그래피의 새로운 양식과 방법에 대해 사고하고 음미하는 일이 이후에 과제가 될 것이다. 한자·가나·한글을 사용한 타이포그래피는 각기의 독자적인 방법으로 다채로운 전개를 이루어 나갈 것임에 틀림없다.

5.

구문(　文)과 동아시아의 문자와의 관계에 대하여

인터넷의 보급에 의해 영어가 세계적으로 지배적인 언어로서 대두되는 일이 개별 지역의 문화에 대해 영향을 주고 있는 것. 그것이 동아시아의 타이포그래피에 있어서는 한자·가나·한글 저마다의 문화적 전통을 보호하고 발전시켜 나가는데 있어서 장애가 될 것이라는 의론이 있었다.

무엇에나 영어와 또는 영어와 비슷한 언어를 쓰려고 하고, 라틴 알파벳을 쓰고 싶어하는 경향이 패배주의적이라는 생각은 옳다. 한편, 우리가 라틴 알파벳이라 일괄적으로 부르고 있는 것 안에 있는 역사적·지리적으로 광대하면서 극히 섬세한 다양성에 대해서도 의식하는 일이 타이포그래피를 다루는 사람에게는 필요할 것이다.

예를 들면, 일본어의 type setting에 있어서 라틴 알파벳은 성가신 존재이다. 통상적인 본문조판에서 거의 모든 라틴 알파벳 폰트의 세로획은 너무 두껍다. 베이스 라인은 너무 낮은 경우가 있고, 같은 보디 사이즈에서는 라틴 알파벳이 작게 보이는 경우가 대부분이다. 그런 의미에서 일반적으로 라틴 알파벳은 성질이 다르다고 말할 수 있다. 그러나, 개개의 라틴 알파벳의 타이프페이스 디자인에 주목하면, 거기에는 유럽의 손 글씨 문자의 전통과 구텐베르크 이래의 타이프페이스 디자인의 긴 역사를 배경으로 한 풍요로운 다양성이 있다. 일본어와 라틴 알파벳을 조합하는 경우에는, 이질적인 라틴 알파벳을 얼마만큼 일문 조판의 시각적인 공간에 받아들일 수 있는지 하는 시각적 정합의 과제뿐만 아니라, 어떠한 양식의 서체를 선택하여 일문조판에 사용할 것인가라는 과제에 몰두할 필요성이 있다. 여기에는 크게 다른 두가지의 문자체계가 같은 타이포그래피와 같은 페이지 위에 함께 섞인다는 긴장감과 일정의 조화가 있을 수 있다.

tomeetyou
tomeetyou

title
TYPOJANCHI 2011:
Seoul International Typography
Biennale

theme
fire flower of east asia

dates
august 30th -
september 14th, 2011
(16days)

venue
calligraphy museum of
seoul arts center, seoul, korea

hosted by
ministry of culture,
sports and tourism

organizers
korea craft & design foundation
korean society of typography
seoul arts center

endorsement
ICOGRADA

main sponsor by
NAVER

sponsor by
601 Bisang
ahn graphics
Workroom
S/O Project
hong design
FRUM
Haingraph Ltd.
I&I
Sandoll Communication Inc.
The-d Co.,Ltd
Yoon Design Inc.
The Japan Foundation, Seoul

organizing committee
ahn sang-soo, chair
choi jung-sim
hara kenya
katsui mitsuo
lee dong-kook
wang min
wang xu
won you-hong

curating director
lee byung-joo

steering commitee
kymn kyung-sun
kim doo-sup
kim sang-do
kim hyun-mee
min byung-geol
niijima minoru
suh seung-youn
jun mi-yeon
han chang-ho

steering commitee
assistant
koo ja-eun
kim na-youn
kim byung-jo
kim eun-young
kim ji-won
kim hyun-kyung
noh eun-you
park chan-shin
seo min-kyung
song you-min
ahn mano
lee so-yun
lee young-mee
chung bo-ra
choi won-hyuk
huang liling

supporters
kwon seo yun
kwon ji yeon
kim mi yeon
kim min gyeong
kim seung tae
kim ju hyeon
moon so seul
moon chung sil
park min su
park jun hyeong
park jin yu
shin bo gyeong
ahn min ji
yang yu jin
yoon min su
lee cheong
lee da yeong
lee eun jong
lim seul gi
jeong yeong ok
jeong ju yeon
cho jin gu
joo da yeong
chae seung won
choi min a
choi u ri
choi in yeong
choi ji won
hwang hyo yeon
roh guem-hee
lee da-bin
seo hee-kang
kim na-yun
lee il-joo
lee dong-hyun
park jun-hyeoug
lee seul
lim jee hyung
kim eun-ju
kim iny-up
jung je-il
choi yoon-ho
mom sang-eun
lim nu-ree
jang yoon-jung
hwang ah-sun
kang joo-yeon
kim soo-jung
bae hyun-kyung
moon hye-ji
cho eun-hae
kim ho-jung
kim so-mang
choi eun-jin
kim ji-hyeon
choi min-su
yoo ri-wang
kim kyung-hwan
kim ji-wan
lim jae-chul
song min-woo
song min-geun
choi yun-chan
yeoung hyun-sik
kwon su-ji
kim min-jin
lee ye-jin
park hae-min
jin min-sun
kim yoo-hwan
hwang myung-hwan
lee ji-yoon

TYPOJANCHI 2011 secretariat
5f haeyoung bldg.,
53 yulgong-ro,
jongno-gu, seoul, korea
t. +82.2.398.7935
f. +82.2.398.7999
e. typojanchi@kcdf.kr

http://www.typojanchi.org

title
TYPOJANCHI 2011:
Seoul International Typography
Biennale

theme
fire flower of east asia

dates
august 30th -
september 14th, 2011
(16days)

venue
calligraphy museum of
seoul arts center, seoul, korea

hosted by
ministry of culture,
sports and tourism

organizers
korea craft & design foundation
korean society of typography
seoul arts center

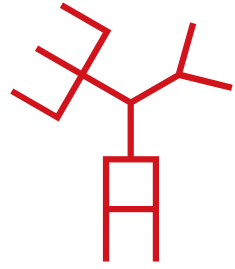
endorsement
ICOGRADA

main sponsor by
NAVER

sponsor by
601 Bisang
ahn graphics
Workroom
S/O Project
hong design
FRUM
Haingraph Ltd.
I&I
Sandoll Communication Inc.
The-d Co.,Ltd
Yoon Design Inc.
The Japan Foundation, Seoul

TYPOJANCHI 2011 secretariat
5f haeyoung bldg.,
53 yulgong-ro,
jongno-gu, seoul, korea
t. +82.2.398.7935
f. +82.2.398.7999
e. typojanchi@kcdf.kr

http://www.typojanchi.org



TYPOJANCHI

International Typography Biennale

2011 SEOUL