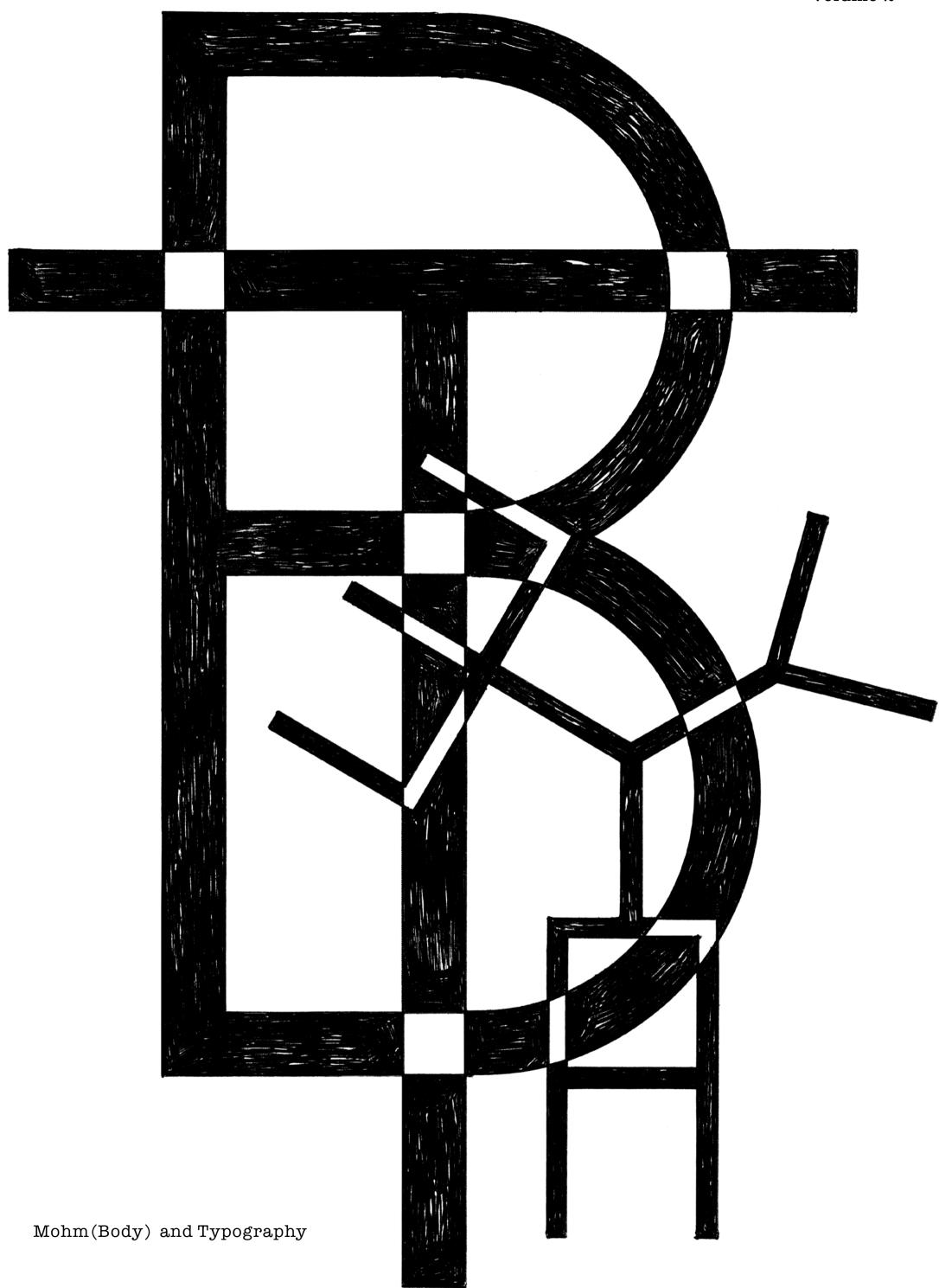
Volume 2



몸에 관해 기억나는 글자들을 수집해 달라고 하셨죠? 사실 이 도판들은 제가 모으고 있는 자료 중 하나에요. 처음 통화하면서 이야기를 들었을 때 그냥 이게 생각났어요.

이 사람이 암스테르담에 있는, 손으로 만드는 간판 작업을 하던 사람이에요. 컴퓨터 작업을 하기 전에는 손으로 간판을 만들었잖아요. 바나 카페, 레스토랑 같은 데, 유리 위에, 암스테르담에 좀 오래 된 가게는 한 90%는 이 사람이 했을 거예요. 예를 들면 하이네켄을 공급하는 술집이 있으면 하이네켄 회사에서 이 사람을 지정하고, 그러면 이 사람만이 암스테르담에서 하이네켄이란 글씨를 공식적으로 쓸 수 있는 거예요. 모든 가게에. 장인이죠 장인

그 아저씨 캐릭터가 참 재밌는데. 우연히 얘길 듣고 찾아갔어요. 유지원 디자이너 아세요? 제가 디플러스란 잡지에 기고를 한 적이 있었는데 그 뒤풀이 자리에서 만났거든요. 저한테 암스테르담에서 만나봐도 재밌겠다고 소개해 주셔서. 그런데 찾아가니까 이 아저씨가 오른손을 다쳐서 은퇴한 상황인 거예요. 또 그분이 굉장히 건강하지가 않았어요. 너무 긍정적이어서 건강하지 않아요. 조금도 문제가 없다고 생각하는 거야 자긴. 맨날 기침하고 독방 같은 데서 컴퓨터만 하고. 보통은 어느 정도 몸이 불편하면 부정적이 되었을텐데. 어떤 것도 문제가 아니라고

이런저런 얘길 듣다가 그럼 왼손으로 예전 작업을 다시 한 번 해보면 어떻겠냔 얘기가 나왔어요. 그래서 같이 해봤죠. 그분이 자기가 했던 작업들을 다 기억하고 있어요. 전봇대에 숫자를 쓰는 일을 맨 처음 했대요. 그게 이건데. 사이즈랑 간격까지 다 기억하고 있어요. 자기가 쓰던 숫자를. 몸이 달라졌을 때 그게 어떤 모습으로 나오게 될까 궁금했어요. 몸이 불인 사람이 다른 불을 가지게 됐을 때. 매주 가서 취재하고 과일 사가서 나눠 먹고 술 마시고. 그 사람은 딸기를 좋아해요 보이죠? 지금도 딸기 먹으면서 얘기하는 거예요. 딸기, 시가, 위스키 같은 걸 사가면 좋아했어요.

처음에 붓을 가져갔는데 동작이 너무 많기 때문에 오히려 디테일이 살지 않았아요. 마카로 하게 되면 더 움직임을 쉽게 포착할 수 있어요. 획이 움직이는 방향이라든가 글자가 엄청 디테일해요. 아는 사람만 할 수 있는 방향과 꺾임인 거예요. 머릿속으로 이게 어디로 가야하는지 어디에서 쉬어야 하는지 모든 게 굉장한 정밀함으로 계산돼 있어요. 근데 그걸 구현하는 게 왼손이 되니까 이런 형태가 만들어져요. 어떤 제한에 의해서. 머릿속의 완벽한 방법과 계산이 훈련되지 않은 몸을 통해서 현실로 나올 때 생기는 차이들. 이건요. 하루는 창고에서 오른팔이 다치기 직전에 완료하지 못한 간판을 발견했어요. 그 사람이 알려주는 방식대로 제가 그걸 마감해서 직접 손으로 그렸어요. 여기까지가 원래 그 사람이 했던 거고, 저는 여기서부터. 원래 그분이 오른손으로 작업했던 곳들을 찾아다니면서 대조를 해보기도 했어요.

아저씨에 대해서 제가 책을 하나 만든 게 있어요. 섹션이 총 세 개가 있어요 책에는. 이런 상황에 대한 서술. 인터뷰. 이 사람이 반복한 특이한 제스추어들이 있는데 그걸 인터뷰에 포함시켜서 기록했어요. 언어도 잘 안통하고 제가 그걸 해독하는 과정이 필요했어요. 그리고 작업들의 아카이브. 이 얼룩말이 표지에요. 진지한 책인데 왜 표지는 그렇지 않느냐는 항의도 있었어요. 안에는 빼곡하게 글자들이 있으니까. 근데 저는 이게 포트레이트라고 생각했어요. 보면 좀 장난스럽고 다리도 웃기고. 자기 자신을 그린 것 같은 느낌이 있어서 저 그림이 좋았거든요. 싶을 땐 노래하고. 유쾌한 분이었죠. 누구보다도 더치였어요.



때는 2000년대 중반, 인터넷 패션 커뮤니티 베스트드레서에는 매일 같이 외국 연예인들의 파파라치 사진이 올라왔다. 지금으로 치면 김 카다시안이나 카일리 제너라고 할 수 있는 패리스 힐튼, 린제이 로한 등 할리우드의 악동들이 주로 파파라치 게시판을 채웠다. 그러던 어느날 언뜻 크게 특별할 것 없는 브리트니 스피어스의 사진이 많은 리플과 함께 등장했는데, 바로 그가 입은 초록색 튜브 원피스 한쪽에 '신흥호남향우회'라는 글자가 한글로 적여있었기 때문이다. 한글을 모르는 사람에게 이 사진은 그저 많고 많은 브리트니 스피어스의 사진 중 하나였겠지만, 인터넷 세상의 한국어 사용자 커뮤니티에서는 2017년인 지금도 언급될 만큼 상징적인 '짤'로 남았다.

모든 글자가 그렇듯 옷에 적힌 글자 또한 메시지이자 이미지다. 누가, 언제, 어디서, 어떤 문구가 쓰인 옷을 입었고 또 그것을 누가 보느냐에 따라, 같은 글자가 메시지로 읽히는가 하면 이미지로 인식되기도 한다. 특정 분위기를 위한 타이포그래피나 재치있는 문구가 일상에서 손쉽게 볼 수 있는 옷 위의 글자들이라면, 사람들은 세상에 대고 무언가를 말하기 위해 옷 위에 글자를 지면으로 다가가지 않아도 모든 게 우아하게 적기도 한다. 이르게는 1900년대 초반 여성참정권 보일 줄만 알았다가 우연히 유리창에 비친,

운동을 했던 서프러제트들의 기록사진에서도 그 예를 찾아볼 수 있다. 가부장적 문화를 거부하고 여성 신체의 자율성을 요구했던 그들은, 피켓 뿐 아니라 구호를 직접 몸에 적거나 착용한 옷 전면에 적는 등 스스로의 몸을 걸어 다니는 전광판처럼 사용했다. 오늘날에도 여전히 사람들은 우리의 몸을 둘러싸고 일어나는 이슈에 대해 몸 위의 옷을 통해 발언한다. 사람들은 티셔츠를 지면 삼아 자기 생각을 적고, 같은 생각을 하는 사람들은 같은 티셔츠를 입는다. 같은 메시지가 담긴 옷을 여러 명이 입을수록 그 메시지의 힘은 커진다. 이때 티셔츠는 타투보다는 몸에서 멀고 피켓보다는

큰 글자'의 배치는 이후 슬로건 티셔츠의 대표적인

한국에서 가장 이슈가 되었던 것은 2016년

(여자들은 왕자를 필요로 하지 않는다)' 티셔츠다.

만들어진 'GIRLS DO NOT NEED A PRINCE

페이스북의 메갈리아 페이지 삭제 조치에 맞서

소송을 위한 모금을 목표로 시작한 이 텀블벅은

"한 장의 페미니즘으로 세상과 맞서다", "일상

기회가 되었고, 4천 명의 후원자가 목표 금액의

10배가 넘는 모금액 약 1억 3천만 원을 후원,

넥슨의 성우 김자연이 이 옷을 개인 SNS에

인증하는 사진을 올렸다가 계약이 해지되는

디자인이 과격해서라기 보다는, 이 티셔츠를

입은 모든 사람은 메갈리아 유저다'라는 인식,

메갈리아라는 상상적인 합집합에 대한 혐오가

BE FEMINIST (우리는 모두 페미니스트가

되어야 한다)' 티셔츠가 유행하고 있다. 이 문구는

치마만다 응고지 아디치에의 책 제목으로, 디올의

여성 디렉터 마리아 그라치아 치우리가 부임 후 첫

컬렉션에서 내놓은 티셔츠 위에 적힌 문장이기도

하다. 리한나, 나탈리 포트먼 등 많은 연예인이

입었고, 한국에서는 김혜수, 현아가 입어 화제가

되었다. (이 티셔츠는 700달러가 넘는 가격에도

불구하고 금방 품절되었는데, '우리' '모두'가

사기엔 너무 비싸다는 비판이 있었다.) 요즘

시대의 슬로건 티셔츠가 1980년대의 캐서린

그렇지만 캠페인 티셔츠는 문제를 제기하거나

인식이 달라지는 것을 기대함과 동시에 기부를

디올 티셔츠를 포함 캠페인 티셔츠의 대부분은

후원을 위한 리워드로 제작되거나 판매 후 일부

마르지엘라는 1993년부터 매년 에이즈 티셔츠를

저렴한 10만 원대의 가격을 책정한 이 티셔츠는

현재까지 전 세계적으로 23만 장 이상 판매되었고

혹은 전액을 관련 단체에 기부해 왔다. 마틴

발매하고 있다. 원래 제품에 비해 상대적으로

매년 프랑스 비영리단체 AIDES에 수익의

일정 부분을 기부해 오고 있다. 마르지엘라기

새긴 문구처럼 "세상에는 티셔츠를 입는 것보디

에이즈와 싹우기에 적당한 많은 행동이 있다.

그렇지만 티셔츠를 입는 것도 좋은 시작이다.

올해 초에 라식 수술을 받았다. 라식 공장과도 같은

강남의 한 대형병원을 찾아 처음 상담을 받았을

때 수술의 종류와 방법이 다양해 많은 선택지들

사이에서 최선을 찾아야만 했다. 늘어선 줄을

따라서 옆으로 한 칸씩 이동하며 갖가지 최첨단

장비로 정밀 조사를 마쳤다. 다행히도 눈 상태기

가능했는데 다만 한 가지, '눈물 테스트'에서

눈물이 1g도 나오지 않는 바람에 수술 후

라식을 받게 되었다.)

벗어나지 못했다.

대체로 양호한 편이라 어떤 방식으로도 수술이

안구건조증이 염력된다는 소견을 받았다. (그런

이유로 절개 부위가 일반 라식의 1/10이라는 모

떨어지고 있는 것 같다. 더 이상 하드렌즈를 낀

채 혹시나 먼지가 들어가 길가에서 광광 울게

그렇지만 수술 후 처음 시력측정을 했을 때의

놀라움은 내가 기대한 그것이 아니었고, 때문에

나는 라식만 하면 내가 화면으로 또는

(아직이라고 믿고 싶지만) 여전히 거북목 신세는

결과적으로 수술 후 복원된 시력은 갈수록

될까봐 마음 졸이지 않아도 되고, 렌즈를 끼고 빼던

수고가 사라져 생활이 몹시 편해진 것은 사실이다.

SHIRT BUT IT'S A GOOD START.)"

통해 실질적인 변화에 보탬이 되기도 한다.

햄넷처럼 '저항적'이라고 말하기는 어려울 것 같다.

최근에는 디올에서 나온 'WE SHOULD ALL

둘러싼 외부적 요인들_예컨대 '이 티셔츠를

뒤섞인 사건이었던 것 같다.

모금의 절대액으로도 화제가 되었다. 게임회사

사건이 일어나기도 했다. 티셔츠에 쓰인 문장이나

속 페미니즘"을 콘셉트로 리워드 티셔츠를

제공했다. 강남역 여성 살인 사건 이후 많은

여성들이 페미니즘에 대한 지지를 표명할

타이포그래피 스타일이 되었다.

티셔츠를 사회적 발언의 도구로 세상에 작은 글자는 이처럼 신체를 약간이나마 선보인 대표 주자는 영국의 패션 디자이너 캐서린 변형시키는 힘을 가지고 있지만 시트집에만 햄넷이다. 캐서린은 1983년부터 'CHOOOS 가면 늘 홀대를 받는다. 가끔씩 갖가지 자잘한 LIFE', 'STOP ACID RAIN', 'USE A CONDOM' 시공을 위해 단골 간판집에 시트 컷팅을 맡기는데 등 시의성 있는 메시지를 내놓으며 활동해 왔다. 가늘고 작은 크기의 글자는 (게다가 명조 계열의 1984년 '58% DON'T WANT PERSHING (국민 서체라면) 평소 성격이 좋으신 사장님도 단번에 낯빛을 어둡게 만들 수 있다. 작은 글자가 담긴 58%는 핵탄두 미사일을 원하지 않는다)'라고 쓰여 있는 티셔츠를 입고 당시 영국 총리였던 파일을 웹하드에 업로드하고 듣는 첫 번째 소리는 마가렛 대처와 악수를 나눈 사진은 아직도 언제나 "한결 씨 이거 안돼요"다. 글자가 크고 두머워야 능률이 오르고 작업 시간도 단축되기 패션계의 아이코닉한 장면으로 곱힌다. 사회적 이슈를 다루는 디자이너로서 상을 받게 되어 총리 때문에 작고 가느다란 글자는 그만큼 비용이 관저에 초대된 그는 검정 재킷 안에 이 티셔츠를 높아지거나 실현 가능성을 의심받는다. 숨겼고 대처를 만나기 직전 재킷을 벗었다고 이런 특성을 역이용해 글자는 때로 위장의 기능을 하기도 한다. 영화 ‹거북이는 의외로 빨리 한다. 헬베티카 서체의 글자를 인쇄 가능한 네모 영역에 맞게 꽉 채운 '누구라도 읽을 수밖에 없는

에엄친다 (2005)에서 녹슨 계단 봉에 붙어있는 손톱만한 스파이 모집 포스터를 발견하는 장면은 좋은 예락고 할 수 있을 것이다. 계단에서 구르던 주인공이 이상한 자세로 엎어져서야 발견한 초소형 포스터는 보통의 시선이 닿기 어려운 위치와 크기로 부착되어있다. 이 영화를 본 게 꽤 오래 전의 일이고 대부분의 내용은 잊혀졌지만 이 장면만큼은 몇 년을 두고 생각날 만큼 인상적이었다. 그래서 가끔 도통 어떻게 읽으라는 건지 모르겠는 6개 국어로 적힌 화장품 성분표나 전자제품 설명서, 식품 함량표 같이 빼곡하게 구겨 넣은 글자들을 보면 나는 이 포스터가 생각난다. 혹시 이곳에 뭔가 숨겨져 있지 않을까 하는 마음. 그 마음이 때로 제작자의 태도로 이입하면 고스란히 뭘 좀 숨겨놓고 싶은 마음으로 작동하는

목을 길게 빼고 앉은 내 골을 보고 흠칫 놀랐다.

더는 안되겠다 싶어 내가 택한 특단의 조치는

(필라테스나 플라잉 요가가 아니라) 컴퓨터와

폰트 크기를 키우는 일이었다. 만약 다시 시력

교정술을 받는다면 그 고통이 산고보다 더하다는

라섹을 받아야 하는데 그건 너무 두려운 일이다.

정기적으로 운동을 꾸준히 하지 못할 바에야 내가

화면으로 다가가지 않고 화면이 내게 다가오게끔

보호하기 위해 가장 먼저 택한 나의 신체에 대한

'환경설정'을 변경하는 일. 그것이 내가 눈을

핸드폰 등 내가 사용하는 전자기기 화면의

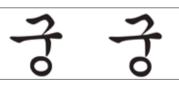
현생에서 새 육체를 갈아끼울 수도 없는 노릇인데

또한 글자는 그것의 크기를 이용하여 특정 연령대를 배제하거나 반대로 끌어당긴다. 글자 크기가 다소 작은 본문에 대해 이걸 어떻게 읽으란 거냐는 어른들의 푸념을 끊이지 않고 듣게 되는데, 그게 의도이건 그렇지 않건 글자의 크기에 따라 특정 나이 이상의 신체는 읽을 수 없는 암호 같은 글이 존재하게 된다는 점이 흥미롭다.

사실 특정한 함의에서 비롯된 게 아니더라도 모든 게 그렇듯 시대에 따라 본문 크기의 추이도 오르락 내리락 한다. 가끔 한 시대를 관통한 오래된 책들을 보게 되면 글자 크기를 구경하는 재미가 있다. 개인적으로 몇 해 전까지만 해도 좀 작다 싶은 정도의 크기로 조밀하게 짝인 글 박스를 보고 있을 때 마음이 편해지곤 했다는 걸 고백한다. 하지만 근래 들어서는 애쓰지 않아도 편히 읽히는 본문과 대문짝만하게 써놓은 가격표 혹은 ISBN, 조금 과장한 듯한 페이지 숫자 같은 것들을 보며 마음 한구석이 시원한 건 왜일까? 보이지 않는 척 감추던 것들을 다시 일종의 장치로 과감하게 사용하는 디자인을 종종 구경할 수 있게 된 건 요즘

책을 감상하는 또 하나의 즐거움이다. 물리적인 크기와는 별개로 나를 작아지게 만드는 글자도 있다. - "1000/45 전용면적 19.83m2 6P 오픈형 원룸, 6000/40 전용면적 56.2m2 17P 투룸 역세권 2분 풀옵션." 부동산 유리창에 붙었다가 직방 앱으로 스캔된 이 숫자들은 입주자의 생활에 펼쳐질 궁핍함엔 아랑곳하지 않는다. 때문에 A4 용지 안의 미약한 굴림체와 그 미약함이 숨기는 현실의 까마득함을 동시에 자각하며 이 숫자를 보고 있는 나도 어쩐지 자꾸 더 작아지는 느낌이다. 7평의 공간엔 나 같은 XS 몸뚱아리를 몇이나 뉘일 수 있으려나, 그때까지 내가 모아야 할 돈의 숫자는 얼마나 될까, 같은 것을 따지다 보면 이 글자들의 용량이 그 어떤 크고 작은 글자보다도 무겁게 느껴지는 게 나만의 일은 아님 것이다. 그리고 그런 나의 사정만큼은 TO FIGHT AIDS THAN TO WEAR THIS T 5.5pt 정도로 읽히길 바라는 마음이다.

윤충근



내가 아주 어렸을 무렵, 1990년대 후반에서 2000년대 초까지 한국에는 엽기 신드롬이 불었다. 엽기의 뜻을 한자 그대로 풀이하면 '기이하고 괴상한 것을 사냥한다'는 것이지만 한국의 엽기는 그 뜻이 달랐다. 한국에서 엽기란 '비일상적인, 괴상한' 정도의 의미로 받아들여졌다. 이 당시 엽기는 주로 이미지를 통해 전달되었다. 사실적인 이미지에서부터 귀여운

캐릭터에 이르기까지 다양했다. 사람의 토사물이 소재로 등장한 어떤 영상은 오프라인 미디어에서 그 엽기성이 언급될 정도였다. 엽기토끼로 더 잘 알려진 캐릭터 마시마로는 화장실, 배설물이라는 요소를 주료 콘셉트로 이용했고, 플래시 애니메이션에서 캐릭터 사업으로 진출해 억대 매출을 누리기도 했다. 뿐만 아니라 싹이, 자두 등의 엽기 캐릭터를 가진 가수들이 등장했으며 영화 ·엽기적인 그녀·(2001)에서는 전지현을 등에 업고

엽기가 매력적인 요소로까지 소비되었다. 2002년 이후에는 텍스트 기반의 유행어가 등장하기 시작한다. '아햏햏'은 기쁨, 놀람, 당혹감, 쾌감, 회의감, 깨달음 등 다양한 느낌을 모두 나타내는, 정체를 알 수 없는 단어이자 형용사다. 디시인사이드의 한 유저가 댓글로 '아햏햏'하고 웃는 소리를 쓴 것이 유행의 시작이라고 한다. 아햏햏은 주로 붓으로 써진 캘리그래피로

이미지화되었다. 이들이 영화 (취화선)(2002)의 주인공인 장승업을 롤모델로 삼았고 ﴿취화선〉의 포스터 이미지를 차용해 왔기 때문이다. 웹툰 《폐인의 세계》(2002)에는 장승업을 캐릭터화한 인물 승업햏자가 나온다. 웹툰 속 캐릭터의 얼굴과 몸 비율이 1:1로 귀여운 이미지를 주는 반면, 말풍선 안의 대사는 조선 궁중에서 쓰인 붓글씨를 기반으로 한 궁서체가 쓰였다는 점이 이질적이다. 해당 웹툰의 작가인 김풍이 '폐인 문화'의 중심지였던 고구마언덕의 운영자임을 감안했을 때, 궁서체의 사용은 〈취화선〉 캘리그래피의 영향을 받았음을 짐작해 볼 수 있다.

시각적으로 보자면, '폐인의 세계'의 그림에는 두꺼운 검정색 외곽선이 두드러진다. 굴림체나 바탕체의 획보다는 궁서체의 획이 굵기 때문에 김풍의 그림체와 더 안정적으로 어울려 보인다. (웹툰 따음의 소리)에서도 말풍선 안의 대사가 궁서체로 쓰이는데, 이 경우에도 작가의 그림체에서 짙은 외곽선을 확인할 수 있다.) - '편강탕' 광고가 등장한 2010년부터는 하위문화였던 궁서체가 광고나 대중가요 등을 통해 일반 대중들에게 받아들여지기 시작한다 B급 코드를 전면에 내세운 크레용팝은 무대의상에 자신들의 이름을 궁서체로 새기고 방송활동을 했고, 대한민국 평균 이하를 표방한 무한도전의 자막에서는 프로그램을 편집하는 PD의 혼잣말이 궁서체로 쓰였다. 지금은 궁서체가 사람들의 머리에 각인되어 궁서체 없이도 궁서체를 볼 수 있는 경지에 이른 듯 하다. "나 지금 진지하다. 궁서체다."와 같은 일명 '디자인 유머'가 통하게 된

오늘날 우리가 궁서체를 만나는 곳은 엽기 문화의 다음 버전이라 할 수 있는 웃긴 짤방이나 병맛 이모티콘에서다. 궁서체가 유독 대중들의 마음을 사로잡은 이유는 무엇일까? 이 물음에 대한 답은 그래픽 디자이너들에게서 쉽게 확인할 수 있다. 매력덩어리 궁서체가 마음을 사로잡지 못한 거의 유일한 이들이 바로 디자이너들이기 때문이다. 못생김의 대명사였던 굴림체도 최근 젊은 디자이너들 사이에서 귀엽다는 소리를 들으며 애정을 듬뿍 받고 있다. 반면, 궁서체를 이용한 작업은 찾아보기도 힘들고 글꼴 자체에 대해서도 별다른 논의가 없는 듯 하다.

궁서체는 붓글씨를 바탕으로 만들어진 글꼴이기 때문에 한 획에서 두께 차이가 크게 맺음은 가늘다. 여기서 문제가 생긴다. 즉, 궁서체는 지금의 디지털 글자 환경에 맞게 매끄럽게 다듬어지지 않은 이질적인 서체인 것이다. 역으로 바로 이런 점이 궁서체가 대중들로부터 인기를 얻은 비결은 아닐까? 누구나 궁서체를 쉽게 알아볼 수 있고, 공통의 경험을 바탕으로 유머 코드를 만드는 것이 가능한 셈이다.

한동훈

OINO CHIND 가마이 ഥ 이이며

캘리그라피의 열풍 속에서, 손글씨로 화제가 된 또 다른 하위문화를 꼽으라면 아마 '새오체'를 꼽을 수 있을 것이다. 가랑비에 옷 젖듯 슬금슬금 퍼져나가, 새오체라는 이름에 고개를 갸우뚱하던 분들도 일단 들이밀면 아!, 할 만큼 대중적으로 변했다 새오체는 일본 작가 온다 리쿠의 소설 나와 춤을 에 등장하는 강아지 존의 '-하새오'로 끝나는 어눌한 말투를 총칭한다. 일본 작가라니 당연 일어로 쓰였을 텐데 어떻게 한국어가 됐을까? 새오체의 직접적 탄생 계기는 이 소설을 옮긴 권영주씨의 번역이었다. 원작자가 어미에서 특정 글자를 의도적으로 빼 '충직하지만 어눌한 동물의 심상'을 표현한 것을 어떻게 옮길까 고심하다가 맞춤법을 틀리게 만들고 말투를 약간 변형한 것이 -하새오'라는 말투다

이 새오체가 처음 세상에 나왔을 때는 그저 소설의 한 부분으로서 큰 반향을 일으키진 못했다. 확고히 하게 된 것은 이를 응용한 다양한 시각적 결과물 덕분이라 할 수 있다. 번역된 문체가 손으로 비뚤게 쓴 글씨로 재번역되는 순간 새오체는 문체에서 문체+글자체가 오묘하게 합쳐진 개념으로 변한 것이다. 안타깝게도 새오체를 처음 시각화한 원작자의 신원은 알려져 있지 않지만 그가 어떤 생각으로 원본을 만들었는지는 추측해 볼 수 있을 것 같다.

원작자는 컴퓨터에 탑재된 서체를 인쇄해 붙이는 대신 가장 직접적인 시각 언어인 손글씨를 살렸다. 사람들의 터전에 출입하며 공생을 원하는 벌레 가족의 심정을 표현하기에 규칙적으로 정제된 서체는 적당하지 않았다. 그래서 그는 오른손 혹은 왼손으로 직접 썼을 한 안내문을 붙였다. 앞선 안내문이 새오체의 인기에 시동을 걸었다면 다음 안내문은 더 큰 파장을 불러왔다. 귀여운 고양이 가족의 온기가 느껴진다. 이 안내문들의 공통점은 먹이사슬의 상위 혹은 강자가 아닌 약한 개체, 뭔가 공존을 필요로 하는 개체들의 입장을 대변하고 있다는

두 안내문이 담긴 사진을 가만히 보고 있으면 어딘가 눌리고 찍힌 'o'이나 각도, 강약이 모두 다른 자소로 이뤄진 문장이 내게 책더미가 쓰러지기 직전의 상황 같은 불안한 인상을 전해 준다. 하지만 이렇게 '불안정하다'고 느끼는 시선은 탈출할 수 있었다. 그러나 구원과 갱생의 착각은 위에서 판면을 내려다 보는 제3자인 인간의 감각일 것이다. 정작 당사자인 벌레나 고양이에겐 판면 그 자체가 온몸을 써서 흔적을 꼬물꼬물 남길 수 있는, 불안이 아닌 자유로운 한 터전이었으리라. 그런 느낌은 균형잡힌 서체로는 애초에 재현 불가능한 요소다.

원작자가 오른손잡이인지 왼손잡이인지는 알 수 없지만 주로 사용하는 손으로 쓴 글자 같아 보이진 않는다. 사용하는 손의 필체는 각기 달라도 사용하지 않는 손으로 쓴 필체는 비슷하다고들 한다. 제대로 필기구 끝에 힘을 가할 수 없기에 다들 똑같이 흔들리고 비뚤어지기 때문인데 새오체 원작에서는 그런 '어쩔 수 없는' 라인들이 보인다. 어쩌면 이것을 쓴 사람은 글자를 쓰기 시작한지 얼마 되지 않은, 글자쓰기에 대한 고정관념이 적은 사람이 아닐까 하는 생각도 든다

그런데 새오체의 인기는 특유의 이미지와 말투름 더 쉽고 편하게 누리고자 하는 사람들의 욕구 속에서, 컴퓨터를 벗어나 몸으로 행동함으로써 파생된 새오체가 컴퓨터 안으로 재입성하는 역전 현상을 만들어 냈다. 페이스북 페이지 '안녕하새오'에는 빼빼로, 에어컨, <u>카</u>카오톡 등 다양한 사물들이 말하는 새오체 관련 콘텐츠가 게시된다. 이곳의 콘텐츠는 종이로 써서 손으로 옮긴 게 아니라 마우스와 컴퓨터 프로그램으로 그린 것이다. 비뚤어진 글자체를 굳이 컴퓨터 상에서 다시 '그린' 이유는 작업과 게시, 배포의 편리함을 누리면서 손으로 쓴 감각 특유의 어눌함을 취하고 싶기 때문이다. 새오체 유행의 정점이 지나간 지금도 이 페이지는 유사한 게시글을 꾸준히 올리며 7만 개 내외의 높은 '좇아요'를 유지하고 있다.

탁입페이스의 대척점 개념으로 쓰여온 새오체지만 유행을 따라 타입페이스로 제작되기도 했다. 서울대학교에 재학 중인 전민영 씨가 탁이포그래픽 수업 과제의 일환으로 디자인힌 벌래체가 그것이다. 정말 벌레가 쓴 듯한 독특한 새오체를 보고 세 벌식 탈네모골로 재현한 이 서체의 특징 중 하나는 서체 파일 속 'ᅦ', 'ㅛ' 자소를 일부러 디자인하지 않아 실제 활용 시 자동으로 '-애오'로 문장을 끝맺을 수밖에 없다는 점이다. 이외에도 새오체 결과물은 많은 사물, 많은 상황 속에서 긴장을 녹이고 일상 속 작은 웃음을 불러 일으키는 촉매로 지금까지 다양한 역할을

새오체의 본질은 무엇일까? 어느 한쪽이 문을 닫아걸지 않고 더불어 존재하는 것. 새오체 문화가 벌레와 인간, 고양이와 인간이 공생하기를 바라는 원본 메시지의 차원을 넘어 몸과 컴퓨터, 손글씨와 타입페이스가 뒤섞여 공존하는 문화로 발전해 온 점이 흥미롭다.



전단을 외면하는 것부터 시작하는 것이라고 믿어 왔다. 본디 피트니스란 나에게 너무 뜨거운 것이었다. 땀이니 노력이니 파이팅이니 하는 것들은 촌스러운 것이자 '쿨'에 온난화를 야기하는 재해 같은 것이었다. 그런데 '39세 두 아이의 엄마' 정다연 씨가 '몸짱 아줌마'라는 타이틀로 한국에 몸짱 열풍을 불러 일으키고 맨즈헬스가 '엄마 친구 아들'을 '쿨가이'로 재지시했을 때, 아이폰이 상용화 되던 2010년 게이 데이팅 어플 그라인더에서 10m 단위로 진열된 '이웃집 청년'들의 수많은 근육질 토르소를 본 순간, 나는 어느새 그 끈적하고 뜨거운 태풍의 눈에 서있었다. 그제야 나는 쿨가이도 이웃집 청년도 되지 못한 채 아무도 찾지 않는 골방에서 홀로 구질구질하게 고상했던 것은 아니었을까 하는 불안감에 휩쌓였다. 불안이 내 내장을 짓누르는 지방 무게만큼의 죄책감으로 순식간에 불어나면, 드디어 그 요망한 헬스장 전단이 눈앞에 나타난다

어두운 배경 속 스포트라이트 아래에서 빛나는 근육질의 육체 위로 '슈퍼'니, '메가'니, '핓' 따위의 단어들이 강렬한 컨덴스드 산세리프 블랙으로 조판된 헬스장 전단의 불온함에 홀린 순간, 당신의 모든 것은 죄악이 된다. 나를 |난하는 시건방진 온갖 문구들은 망가진 삶을 훈계하는 올곧은 프로파간다로 탈바꿈하고, '쿨'이라는 음침한 사망의 골짜기에서 트레이너라는 구원자를 만나게 해주는 갱생의 등불이 된다. 당신은 죄책감으로 애써 외면해 왔던 무거운 몸뚱이를 이끌고 헬스장으로 뛰어가 트레이너에게 고해성사한다. 수면과 기상 시간, 식습관, 음주량, 업무량과 강도, 심지어 연봉까지 모든 것이 죄 덩어리다. 대한민국의 문화예술계에서 아주 작은 영역일지라도 꿋꿋이 자신의 역할을 찾아 정진해 왔다는 얄팍한 자긍심은 초락한 골격근량과 과도한 체지방량[©] 선명하게 찍힌 형편 없는 인바디 그래프로 대체된다. 알 수 없는 서체를 서너 가지쯤 섞어 억지로 기울인 헬스장 전단이 문제가 아니었다 억지로 기울어진 것은 내 척추였던 것이다.

그래도 태풍은 언제가는 지나가는 것. 제대로 세탁을 했는지 의심스러운 쿰쿰한 냄새의 헬스장 운동복과 수건에 어지러워지고, 과하게 컷팅된 민소매 셔츠 사이로 땀방울이 영롱하게 맺여 있는 보디빌더들의 젖꼭지들이 신경쓰이고, 계속 자기 가슴을 만지며 돌아다니는 한 청년의 유난스러움이 골보기 싫어지고, 얼굴을 찡그리며 덤벨을 드는 내 모습이 그렇게 아름답지 않음을 깨닫고, 길 잃은 양을 인도하는 메시아 같던 트레이너들이 사실 저임금에 시달리며 퍼스널 트레이닝 영업으로 불안한 하루를 연명하는 나와 같은 '인간'임을 알았을 때, 나는 비로소 헬스장을 영원하고, 한 번 남은 희망의 발자국은 잊을 수 없는 것. 바람의 방향이 바뀔 때 그 불온한 전단은 언제고 다시 우리를 찾아온다.

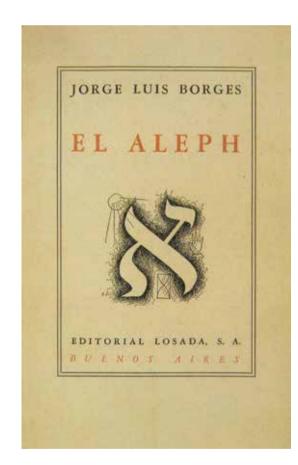
Mohm(Body) and Typography Typojanchi 2017 Magazine Volume 2

Word Worlds

제임스 고긴, 그래픽 디자이너 James Goggin, Graphic Designer



Still photography from Charles and Ray Eames, Powers of Ten. IBM. 1977



Jorge Luis Borges, El Aleph, first edition (Buenos Aires: Editorial Losada. 1949)

찰스 앤 레이 임스의 ‹10의 제곱수 Powers of Ten>는 우주의 상대적인 스케일을 보여주는 다큐멘터리 필름이다. 영상은 음식과 책들에 둘러싸인 한 쌍의 남녀가 시카고의 어느 호수 공원에서 피크닉을 하는 장면으로 시작한다. (화면 속에 보이는 책들 중에는 사회과학자 프레이저의 시간에 대한 고전적인 저술서인 『시간의 목소리 The Voices of Time』도 있다.) 조금 뒤 카메라가 느리게 줌아웃되면서 우주로 나아가기 시작하는데, 이때 화면을 주의깊게 살피지 않으면 중요한 세부 정보를 놓칠 수 있다. 낮잠을 자는 남성 옆의 여성이 책 한 권을 집어 페이지를 넘긴다. 눈을 가늘게 뜨고 그 장면을 열심히 쳐다보면 그 책이 이 영화의 바탕이 되는, 네덜란드의 개혁주의 교육자인 케이스 부케가 저술한 『코스믹 뷰: 40번의 점프로 우주보기 Cosmic View: The Universe in 40 Jumps』 임을 알 수 있다. 화면에서 실제 공간을 위아래로 오가는 움직임을 통해, 그리고 영상 속 여성이 책을 왼쪽에서 오른쪽으로 넘기면서 생기는 수직적 움직임을 통해, (10의 제곱수)는 동시적으로 발생하는 시간과 공간의 종적 경험을 보여준다. (우연하게도 케이스 부케의 성은 네덜란드어로 책을 뜻하는 부큰boeken으로 발음된다.)

프랑스 소설가 조르주 페렉은 그의 시적・ 공간적 분류학인 『공간의 종류들 Species of Spaces』의 첫 번째 에세이, 「더 페이지 The Page」에서 다음과 같이 말했다. "공간은 이렇게 시작된다. (...) 오직 단어들로, 빈 종이 위에 기호들을 기술함으로써." 자신의 글쓰기에 대해 이야기하면서 그는 먼저 당연하게도 가장 처음으로 적은 단어들에 대해서, 그 뒤엔 조판과 독자가 손으로 쥐고 있는 그 책에 인쇄된 것들에 대해서 말한다. 그는 또한 공동의 공간적 경험들에 대해 언급하며 그 경험들이 어떻게 책에서, 화면 위에서, 그리고 중요하게도 말들에서 가능한지 이야기한다. 그는 다음과 같이 말한다. "공간을 묘사하거나, 그것을 말하거나, 그것을 기술하기 위해서는, 해안선들을 따라 항구들의 이름들과 곶의 이름들, 그리고 만의 이름들을 가득 적어 종국에는 육지와 바다를 글자들의 띠로 구분시킨 중세시대 해도장 제작자들처럼 해야한다. 전세계가 한눈에 동시다발적으로 보인다는 보르헤스의 소설 속 알레프aleph는 음소문자alphabet 이상의 것인가?" 페렉은 장소의 이름들과 지도 제작, 단어와 세계를 융합함으로써 타이포그래피를 공간에 위치시킨다.

Powers of Ten, Charles and Ray Eames's documentary film depicting the relative scale of the Universe, famously starts in a Chicago lakeside park with a picnicking female and male couple surrounded by food and books (including social scientist J.T. Fraser's time studies classic The Voices of Time). Unless you're paying close attention, you might miss an important detail in the moments before the camera calmly pulls us up and out into space. While the man lies down for a post-lunch nap, the woman picks up and leafs through one of their books. Squinting hard, it appears to be a copy of Cosmic View: The Universe in 40 Jumps, the book by Dutch reformist educator Kees Boeke upon which the Eameses based their film. Powers of Ten thus portrays two simultaneous perpendicular experiences of time and space: our own upwards (and then downwards) journey through actual space as viewers of the film, and the woman's leftto-right page-turning through the same vertical dimensions. (An aside: Boeke's last name is serendipitously pronounced the same as 'boeken'—'books' in Dutch).

Word Worlds

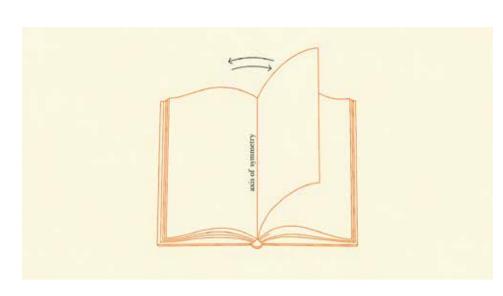
'This is how space begins...' says the French writer Georges Perec in 'The Page', the first essay in his poetic spatial taxonomy Species of Spaces. '... with words only, signs traced on the blank page.' He's describing his own writing, of course—the words that he first wrote, and that were then typeset and printed onto the actual page of the book you're holding in your hand as a reader. But he's also talking about our collective experiences of space and how those experiences are often mediated. Through books, and on screens. Crucially, in words. He proceeds: 'To describe space: to name it, to trace it, like those portolanomakers who saturated the coastlines with the names of harbours, the names of capes, the names of inlets, until in the end the land was only separated from the sea by a continuous ribbon of texts. Is the aleph, that place in Borges from which the entire world is visible simultaneously, anything other than the alphabet'? Perec's conflation of place names and cartography, of words and worlds, situates typography in space.

#2

페렉은 음소문자alphabet가 그것의 한정된 개수(영어로는 26자, 한국어로는 24자)에도 불구하고 무한한 가능성을 갖는다고 말했다. 마치 아르헨티나 소설가 호르헤 루이스 보르헤스의 1949년 단편작 「알레프 The Aleph」에서 공간의 허구적 요소가 소설 속 다른 모든 요소들을 함축해 담고 있는 것처럼 말이다. 모든 각도의 동시다발적인 사건들을 한 눈에 보여주는 신비로운 힘을 가진 구멍을 상상해보라. 마치 단어들이나, 페렉이 제안한 바와 같이 음소문자가 그러한 것처럼 말이다. 보르헤스는이 신비로운 무한함을 더 유한한, 단 하나의 글자 N—알레프로 명명한다. 히브리어의 첫 번째 알파벳이자 숫자 1을 뜻하는 알레프는 우주의 기원과 관련이 있고, 유대교 신비주의에서 모든 숫자들을 포함하는 가장 태고의 것을 의미한다.

As for the alphabet itself, Perec imbues its finite set of symbols (26 in English, 24 in Korean) with the same infinite potential as the fictional point in space containing all other points found in The Aleph, Argentinian writer Jorge Luis Borges's 1949 short story. Imagine an aperture with the power of articulating everything in the universe from every angle at the same time. Like words. As Perec suggests: like the alphabet. In naming his mystical infinity, Borges was even more finite, loading just a single character, N, with universal capacity. Both the first letter of the alphabet and the numeral 1, the Hebrew 'aleph' relates to the origin of the universe, the 'primordial one that contains all numbers' in the Judaic Kabbalah.

Mohm(Body) and Typography Magazine Volume 2 **Word Worlds** Mohm(Body) and Typography Magazine Volume 2 **Word Worlds** Typojanchi 2017 Typojanchi 2017

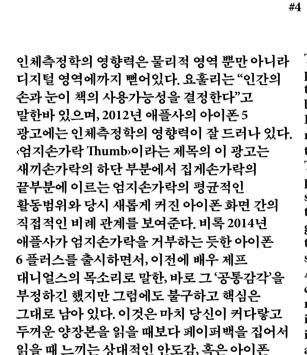


Jost Hochuli, Robin Kinross, 'Symmetry, asymmetry and kinetics', in *Designing books*: practice and theory, (London: Hyphen Press, 1996)

지금 신문지 크기의 이 출판물과 씨름하며, 나의 글을 읽으려고 노력하는 당신은 페이지라는 것이 본질적으로 다차원적이라는 의견에 동의할 것이라고 생각한다. (종종 우리를 당황하게 할 정도로 그렇다.) 여전히 많은 교육기관의 그래픽 디자인 수업이 잘못 라벨링하듯, x축과 y축을 단순히 '2차원'으로만 바라보는 시각에서 벗어나, 그 x축과 y축이, 우리가 일상생활에서 마주하는 3차원의 영역인 z축의 영향 아래에 있다는 관점은 어떠한가? 이러한 시각에 의하면 타이포그래피는 직교orthogonal하고 동시에 정투영orthographic하는 것이다. 전자는 타이포그래피가 다수의 다른 평면 위에 있다는 점에서, 후자는 타이포그래피가 기호와 상징을 통해 시간과 공간, 즉 삶을 연결한다는 점에서 그렇다. 스위스의 북디자이너 요스트 요훌리는 『책을 디자인하기: 이론과 실제 In Designing Books: practice and theory』에서 책의 대칭적 속성(페이지를 넘길 때 그 축은 척추라고 할 수 있다)과 책의 움직임(페이지들을 넘기면서 발생하는 의미의 발전과 종이의 움직임)을 개념화했다. 그의 설명에 의하면 두 페이지는 한 페이지보다 더 큰 의미를 가진다. 한 장이 다른 한 장을 넘어가며 생기는 두 페이지와 그것의 대칭축 및 그것의 총체성은, 요훌리의 말을 빌리자면, "타이포그래피의 궁극적 화합the final typographic unity"으로 설명될 수 있고, 이것은 시간의 차원을 포함한다. 그는 "북디자이너의 임무는 넓은 의미에서 시공간을 다루는 것"이라고 anthropometric: informed by measurements 말했다. 앞서 말한 시공간적 조건들을 고려할 때, 타이포그래피는 인체의 치수와 비율에 영향 받고, 사람들이 그것과 관계맺는 방식들에 영향을

Having wrestled with the large newsprint format of this very publication and managed to find your way to my essay here, I'm sure you'll agree that the page is inherently multidimensional (to the point of being awkward at times). Rather than the basic 'twodimensional' description that still mislabels graphic design programmes at various academic institutions, the X and Y axes that we operate within on any computer screen are subject to the three-dimensional vertical Z axis we encounter in everyday life. With reading, typography is both orthogonal (it operates on multiple, divergent planes) and orthographic (it communicates space and time-life-through signs and symbols). In Designing books: practice and theory, Swiss book designer Jost Hochuli outlines the book's symmetrical codex properties ('Its axis is the spine, around which the pages are turned') and its kinesis ('...the sense of movement and development, which comes with the turning of the pages'). By Hochuli's description, the double-page spread is of greater importance than the single page. This axis of symmetry and the totality that comes from the movement of the double-pages, turned over one another, can be understood as what he calls 'the final typographic unity', one that includes the dimension of time. The job of the book designer, he concludes, 'is in the widest sense a space-time problem.' Given these spatial and temporal conditions, typography is necessarily and proportions of the human body and conditioned by our interactions with it.

#3



플러스에서 당신의 손가락이 가장 왼쪽-위의

어플리케이션에 닿지 않을 때 느끼는 일종의

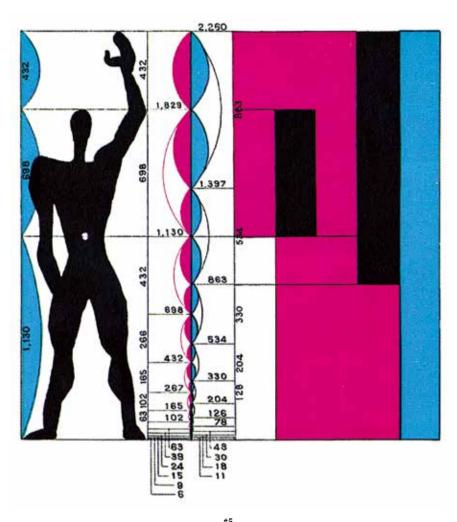
실망감과 같다.

받는다는 점에서 필연적으로 인체측정학적이다.

오랫동안 인간의 몸은 건축의 가장 기초적인 측정 source of measurement in architecture. Ideal 기준이었다. 레오나르도 다 빈치는 약 1490년 경 그의 유명한 글 「비트루비우스에 따른 신체 비율」에서 로마 시대의 건축가 비트루비우스가 기술한 이상적인 신체 비율과 기하학의 상관관계를 설명하고 있다. 비트루비우스적 인간으로 더 잘 알려진 다빈치의 드로잉과 노트들은 르네상스 시대 건축과 미술에서 비율이론의 토대가 되었으며, 황금비의 순차적인 수학적 수치들과 자연 속 패턴들에서의 등장은 동등하게 중요한 의미를 가졌다. 황금비율의 영향을 보여주는 증거물들은 고대 그리스 시대 신전들로 거슬러 올라갈 수 있으며, 이것은 스위스-프랑스 건축가인 르코르뷔지에의 '모듈러modular'의 핵심이 된다. 모듈러는 수학, 인간 형상과 건축 뿐만 아니라 아름다움 그 자체까지 하나의 범세계적인 시스템으로 아우르기 위해 그가 고안한 인체측정학적 척도이다.

This anthropometry extends across both physical and digital space. Hochuli observes that the book 'as a usable object is determined by the human hand and the human eye.' Apple Inc. summed up the manual aspect of this relationship with a television commercial that introduced the iPhone 5 in 2012. Titled 'Thumb', the ad illustrates the direct proportional connection between the average span of a thumb from the base of a pinky to the tip of an index finger ('Your thumb: it goes from here to here.') and the size of their then-newly increased screen size ('This bigger screen: goes from here to here.'). Even though Apple soon contradicted the 'common sense' cited in actor Jeff Daniels's voiceover with the release of the thumb-defying iPhone 6 Plus in 2014, the point remains. It's why you might internally feel a sigh of relief when picking up a trade paperback to read, compared with an oversized hardcover coffee table book. Or a sense of frustration when you can't reach the top left app on an iPhone Plus.

The human figure has long been a principal human proportions and their correlation with geometry described by the Roman architect Vitruvius were elaborated by Leonardo da Vinci in his iconic The proportions of the human body according to Vitruvius, circa 1490. Better-known as Vitruvian Man, Da Vinci's drawing and notes formed the basis of Renaissance proportion theories in art and architecture. The sequential mathematical quantities of the golden ratio and its appearance in patterns found in nature were equally influential. In evidence as far back as ancient Greek temples, the so-called divine section was a key factor in Swiss-French architect Le Corbusier's Modulor anthropometric scale, which he devised to reconcile not only maths, the human form, and architecture, but also beauty itself into a single universal system.



Niels Diffrient, Alvin R. Tilley, Joan C. Bardagjy and Henry Dreyfuss Associates, with Valerie Pettis (graphic design), Humanscale 1a Body Measurement Template, 1974 (Courtesy Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum)

모듈러에서 단위의 기본은 한 인간이다. 더 구체적으로 말하자면 1.75미터의 프랑스 남성이다. 이것은 차후에 1.83미터(5피트 9인치)의 영국인으로 수정되었는데, 코르뷔지에의 메모에 따르면 경찰관과 같은 영국 추리소설물에 등장하는 남성의 키가 언제나 6피트였기 때문이다. 한편 이 수치는 작년 가을학기 로드 아일랜드 디자인학교에서 나의 선택과목을 수강한 브랜든이라는 학생의 키와 정확히 일치한다. 현장학습차 방문한 하버드대학교의 '코르뷔지에 시각예술 카펜터 센터 Corbusier's Carpenter Center for Visual Arts'에서 나와 학생들은 브랜든을 바닥에 눕히고 벽에 기대어 서게 함으로써 그 공간을 측정해 보았다. 종종 코르뷔지에의 건축물의 콘크리트 입구면에 새겨 있는 모듈러는 인간을 약 1.61:1이라는 황금비로 분할한 것이다. 즉, 배꼽 figure with arm outstretched (a+b) is to the 아래로 발끝까지의 길이가 (a), 배꼽부터 머리 위로 뻗은 팔과 손끝까지의 길이가 (b)라고 할 때, 팔을 뻗은 상태의 총 길이(a+b)와 배꼽 아래의 길이의 비율도 1.61:1, a:b 의 비율도 마찬가지로 1.61:1이다. 피보나치 수열을 사용하여 그 비율을 무한히 확대/축소 적용시킬 수 있기 때문에, 코르뷔지에는 모듈러가 문손잡이에서부터 도시 전체에 이르기까지, 디자인의 모든 영역에서 활용될 수 있을 것이라고 대담하게 주장했다.

Modulor's fundamental unit was simply one human: more specifically, an average 1.75-metre-tall Frenchman. This was later amended to a 1.83 m (5 ft 9 in) Englishman, apparently because, as Corbusier noted, 'in English detective novels, the good-looking men, such as policemen, are always six feet tall'. This also happens to be the exact height of Brandon, a male graduate student in my 'X, Y, and Z' elective class at Rhode Island School of Design last autumn. On a field trip to Corbusier's Carpenter Center for the Visual Arts at Harvard University, we made him lie on the floor and stand against walls so we could measure the space in 'Brandons'. The famous figure of Modulor Man, often cast directly into the concrete façades of Corb's buildings, is segmented with a golden ratio of approximately 1.61: the total height of the height up to the figure's navel (a), as (a) is to the distance from head to raised fingertip (b). The proportions are infinitely scalable up or down using a Fibonacci progression, which, as Corbusier boldly claimed, could thus provide measurements for all aspects of design, from door handles to entire cities.

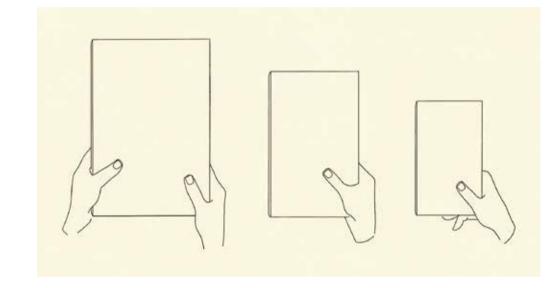
독일의 미술사학자 프랑크 죌너는 모듈러 시스템에 내재된 야망과 그로 인한 허점을 모두 인식한 사람이다. 그는 모듈러가 모든 건축에 보편적으로 적용될 수 있는 공식을 만들고자 했다는 점에서 대범한 시도라고 말할 수있지만, 동시에 그러한 접근이 갖는 한계를 보여준다고 말했다. 20세기 후반에 건축가들, 산업 디자이너들, 그리고 엔지니어들을 위한 한층 포괄적인 인체공학적 기준들이 세워졌다. 그 예로 헨리 드레이퍼스 연합의 디자이너 닐스 디프리언트와 앨빈 틸리가 도식화한 '1974 휴먼스케일'이라는 정교하면서 직관적인 템플릿들이 있다. 원판 카드 선택지들은, 예컨대 앉거나 서기에서부터 가독성을 높이기 위한 공식들과 공적 공간들에 이르기까지, 인간을 기준으로 측정한 6만여 개 이상의 다양한 데이터들을 제공해준다. 또한 휠체어 사용자, 장애인, 그리고 노인들을 포함시켰다는 점은 시대를 앞서간 움직임이었다. 그럼에도 불구하고 여전히 이러한 유사-범세계적인 인체측정학적 시스템은 지나친 일반화의 문제가 있다. 사람들에게 '장애가 있는'이라는 꼬리표를 붙이거나, 서로 다른 다양한 사람들은 지나치게 단순화된 영역들 아래 묶어버렸다. 분명히 코르뷔지에의 모듈러에서 한 걸음 나아 갔지만, 여전히 '인체의 시스템화the systematisation of humankind'는 문제적이다.

한편 그래픽 디자인과 활자의 역사에서 역시 수학적 조화와 인체측정학적 비율anthropometric proportion의 선례를 찾아볼 수 있다. 우리는 구텐베르크, 그의 동료인 페터 쇠퍼, 프린터/활자 디자이너인 니콜라스 젠슨이 제작한 책의 화면 비율에서 황금비를 발견 할 수 있으며, 이것은 이후 독일 디자이너 얀 치홀트와 같은 다른 활자 제작자들에 의해 확장 및 계승되었다. 치홀트의 동료인 파울 레너는 인간중심적 디자인에 흔히 따라오는 실용주의에 대해 말했다. 예를 들어, "보통 책을 읽을 때 책의 하단부 가장자리를 잡기 때문에" 2:3 비율의 화면에서 가장 큰 여백은 화면의 하단부에 할당된다. 레너가 암시하듯 복잡한 세계의 시스템들을 뛰어 넘는 공통감각이 존재하며, 역사적으로 디자이너든 다자이너가 아니든 간에 인간은 신체를 타고난 측정장치로 이용해왔다. 예컨대 '푸트'(야드-파운드법에서의 길이 단위)는 발에 근거하고 있으며 '인치'는(많은 언어권에서 인치는 엄지손가락을 뜻한다) 사람의 (and as people) we constantly measure things. 엄지손가락 너비에 근거하고 있다. 이렇게 사람들은 끊임없이 무엇인가를 측정해 왔고, 신체를 그 기준으로 표기함에 따라 점차 직관적 스케일의 단위가 발전했다.

German art historian Frank Zöllner recognised both the ambition and hubris of the Modulor system: 'In one sense it represents a final brave attempt to provide a unifying rule for all architecture—in another it records the failure and limits of such an approach.' In the late 20th century, more inclusive ergonomic standards for architects, industrial designers, and engineers were established with schemes like Henry Dreyfuss Associates's 1974 Humanscale, a set of elaborate yet intuitive templates by HDA designers Niels Diffrient and Alvin R. Tilley. The circular card selectors provided access to over 60,000 human parameter data points from standing and sitting, to legibility principles and public space (all of which naturally apply to the act of reading, too). In a progressive move for the time, wheelchair users, disabled, and elderly were included. Yet within the parameters of a pseudo-universal anthropometric system, broad generalisations were still made: people were categorised as 'handicapped', and widely differentiated and heterogeneous demographics were invariably grouped under oversimplified rubrics. Progress had been made from Modulor Man, certainly, but the systematisation of humankind remained problematic.

Mathematical harmony and anthropometric

proportion have precedent in graphic design and type history too, of course. The golden ratio is evident in the page structure of books produced by Gutenberg, fellow printer Peter Schöffer, and printer/type designer Nicolas Jenson, later taken up and expanded upon by the likes of German typographer Jan Tschichold. His friend, type designer Paul Renner reminded us of the common pragmatism that follows human-centred design: with a 2:3 divine page-size ratio, the largest margin conveniently falls at the base of a page, 'because we hold the book by the lower margin when we take it in the hand and read it.' As Renner implies, there's an element of sheer common sense that can often upstage convoluted universal systems. Humans—designers and non-designers alike have historically used the body as a natural measuring tool. The foot (the imperial unit of measure) is based on the foot (that thing at the end of your leg); inches on the width of the human thumb (the word for 'inch' is the same as 'thumb' in many languages). As designers By gauging and indexing units based on body proportions, an intuitive sense of scale is developed. A kind of dimensional rule of



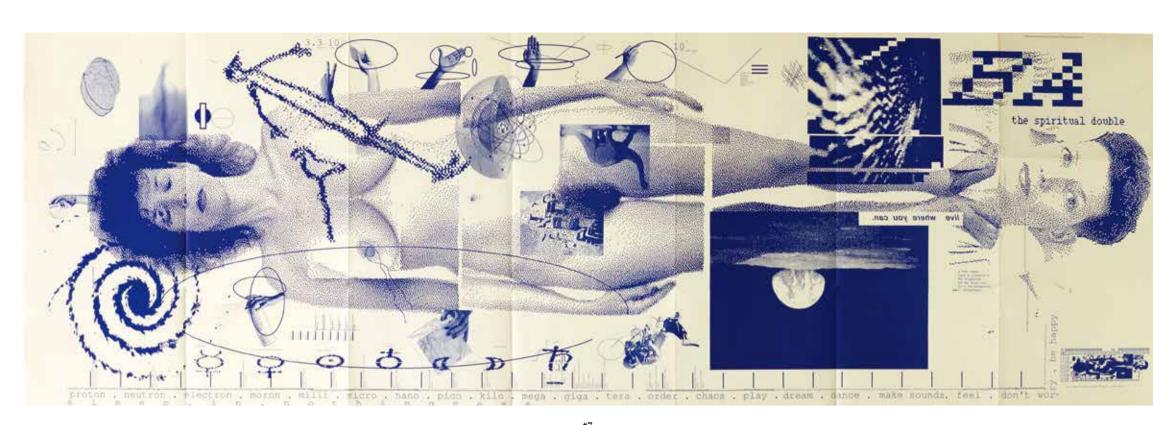
Jost Hochuli, Robin Kinross, 'Format and thickness, hand and eye', in *Designing books*: practice and theory, (London: Hyphen Press, 1996)





TBWA Chiat Day, 'Thumb', Apple iPhone 5 television commercial, 2012

Typojanchi 2017 Magazine Volume 2 **Word Worlds** Magazine Volume 2 **Word Worlds** Mohm(Body) and Typography Typojanchi 2017 Mohm(Body) and Typography



April Greiman, 'Does It Make Sense?' (Front), Design Quarterly 133, 1986 (Courtesy Walker Art Center)

#7

더 사적으로는 코르뷔지에의 6피트 백인 남성에 상응하는 의미를 가진 사례를 다음에서 찾을 수 있다. 1986년에 워커 아트센터의 중요한 저널인 '디자인 쿼터리' 133호에 LA에서 활동하는 미술가이자 그래픽 디자이너인 에이프릴 그레이먼이 소개되었다. 그녀는 미술가들에게 으레 짐작되는 포트폴리오 조사 대신, 그녀의 뉴웨이브 타이포그래피와 사진, 비디오, 몸과 마음, 디지털 기계 장치 등 다양한 매체와 이미지를 (말이 되는 걸까? Does It Make Sense?라는 제목 아래 한데 어울려 배치했다. 그 결과물은 사이즈와 내용 모두 인체측정학적 성격을 띠었는데, 디자인 쿼터리의 기본양식인 36장의 8.5×11인치는 3×6피트의 포스터 사이즈로 재조정되었고,지도처럼 펼쳐지는 포스터 화면 위에는 실물 크기로 픽셀화된 그레이먼의 몸이 인쇄되었다. 「더 페이지」에서 페렉이 글쓰기의 기질과 공간적 특성에 대해 "나는 쓴다: 나는 종이 위에 산다: 나는 종이에 투자하고, 화면 위를 가로지르며 움직인다"라고 말한 것과 같이, 화면 위 의식의 흐름과 같은 기호와 상징들, 단어들의 행렬들에 둘러싸여 누워 있는 그레이먼은 문자 그대로 종이 위에 거주하는 것처럼 보인다.

journal Design Quarterly devoted to the Los Angeles-based artist and graphic designer April Greiman. As the focus of DQ issue 133, Greiman skipped the expected portfolio survey and instead seized the opportunity to boldly articulate an open question, reconciling her New Wave typography with photography, video, mind, body, and the digital mechanisms used to compose them, all laid bare under the title 'Does It Make Sense?'. The result was anthropometric in both size and content: a rearrangement of DQ's standard 36-page 8.5×11 -inch format into a 3×6 feet poster that folds out like a map with the designer's lifesized, pixelated body as the territory. In 'The Page', Perec elaborates on the spatial qualities of writing and substrate alike: 'I write: I inhabit my sheet of paper, I invest it, I travel across it.' Greiman appears to literally inhabit her sheet, having simply lied down on top of it with stream-of-consciousness signs, symbols, and words in orbit around her.

A more personal, less average, yet perhaps

issue of the Walker Art Center's seminal

equally universal counterpoint to Corbusier's

six-foot white male might be found in a 1986

#8

포스터의 뒷면에는 질서와 무질서가 갖는 이중적 성격에 대한 다음과 같은 철학적 대화가 인쇄되어 있다. "겉보기에는 불규칙하고 혼란스러운 사건들이라도, 일단 하나씩 해체해서 보기 시작하면 그것들은 더 질서정연하고 모듈화되어 있다." 보르헤스에 대한 페렉의 이해가 알파벳을 무한한 것으로 보이게 했듯, 그레이먼의 분석은 혼돈을 좀 더 명확하게 정의된 모듈로 보이게 한다. 즉, 우리가 혼돈을 더 제한적으로 볼 수록 그것들의 내재적인 질서가 더욱 더 분명해진다. 다시 포스터의 앞면을 보면 1968년 달에서 바라본 지구의 모습이 담긴 나사의 상징적인 사진, ‹지구돋이 Earthrise›가 뒤집혀 있는 것을 볼 수 있다. 한편 그레이먼의 어깨 아래이자 화면의 좌측 하단부로 시선을 옮기다 보면, '양성자'에서 '중성자'로 이어지다 '멍청이'라는 단어가 갑작스레 등장하고, '...밀리'와 '마이크...'로까지 계속되는, ‹십의 제곱수,스러운 일련의 텍스트 표를 볼 수 있다. 이 표는 뒤따르는 우리를 '혼돈'의 세계 너머로 점점 더 멀어지게 하다가, 화면의 끝에서 꺾이며 '걱정 마세요. 웃으세요.'라는 문장과 함께 끝난다. 고백하건대 몇 번을 반복해 보아도 임스 부부의 필름이 우주론적이고 생명과학적인 화두들로 정신적 고통을 줄 때면, 나는 언제나 '걱정 말자. 웃자.'와 비슷한 생각에 다다른다. 이처럼 몸과 마음에 대한 보다 주관적인 연구인 그레이먼의 작품은 솔직한 감정, 재료의 직관성을 통해 다른 어떤 인체측정학적 시스템보다 일반적인 진리에 근접한다.

On the back of the poster, we're dropped into the middle of a philosophical conversation on duality of order and chaos: 'While on the surface, things seem irregular and chaotic, when you break down the parts, in reality they are more modular and ordered.' If Perec's reading of Borges situates the alphabet as the infinite, Greiman's analysis of chaos reveals modules of a more defined clarity: 'The more finitely we perceive them, the more their inherent order becomes apparent.' Turning the sheet over once more, we spot an upsidedown bitmap rendering of Earthrise, that iconic 1968 NASA photograph of the view from the moon looking back at earth. To the lower left, below Greiman's shoulder, we find ourselves in a *Powers of Ten*-like textual zoom that quickly takes us from 'proton, neutron...' through such wild detours as '...moron...', to ever-decreasing units '...milli, micro...' The data ticker typography gradually pulls us to 'chaos' and beyond, before we suddenly turn a corner and hit 'don't worry. be happy'. I confess to always arriving at a similar conclusion after being mentally taxed by the cosmological and biological science of the Eameses' film, no matter how many times I've seen it. As a more subjective study of mind and body, Greman's emotional and material honestly arguably gets closer to universal truths than more generalised anthropometric systems.



April Greiman, 'Does It Make Sense?' (Back), Design Quarterly 133, 1986 (Courtesy Walker Art Center)



Millie Goldsholl (Goldsholl Design & Film Associates), Pitter Patterns, Science Research Association (IBM), 1960 (Courtesy Chicago Film Archives)

이 기고의 타이틀에 아이디어를 준 다른 영상작업을 언급하며 우리의 논의로 다시 돌아오고자 한다. 1960년 시카고의 영화감독 밀리 골드숄은 〈피터 패턴스 Pitter Patterns〉를 제작했다. 이것은 IBM 과학리서치협회의 자회사에 의해 초등학생 독서세트를 홍보하기 위한 목적으로 만들어졌다. 10분 길이의 영상은 운율과 리듬이 언어 습득의 효율적인 학습법이라는 내용을 담고 있으며, 소리와 기호를 통해 언어의 토대를 탐구한다. 영상의 중반부, 광고문구가 나오기 전에 타이포그래피에 대한 꽤 날카로운 다음의 정의가 등장한다. "그래픽 기호로 변환된 언어","마음과 여러 세계를 연결하는 인쇄물". 세 글자의 단어로 이루어진 구체시들과 사진 이미지가 겹쳐 만들어낸 아름다운 물결이 지나고, '단어word'와 '세계world'가 다양한 서체와 배치로 검은 화면에 반복해 교차한다. 영상이 마지막에 이르면 'WORD'에 L이 불쑥 나타나 'WORLD'가 된다. 뒤이어 글자 'O'가 큰 원의 형태로 변해 나머지 글자들을 감싸안는다. 다시 한 번, 언제나처럼 타이포그래피는 직교하고 정투영한다. 공간 위를 떠돌며 모든, 많은 세계를 아우르는 것이다. 우리가 거주하는 단어라는 세계를.

Another film, like Powers of Ten also produced for IBM, provided me with the title of this essay, and might help with bringing us back down to earth. Pitter Patterns was made in 1960 by Chicago filmmaker Millie Goldsholl to endorse elementary school reading kits designed by IBM's Science Research Association subsidiary. The ten-minute film surveys the foundations of language through sounds and signs, proposing rhyme and rhythm as an effective learning methodology. Before a subtle sales pitch kicks in halfway through, the film starts with some pretty incisive definitions of typography: 'Language transformed into graphic symbols'; 'The printed word: link between the mind and many worlds'. After running through a beautiful succession of cascading three-letter-word concrete poetry superimposed on a miscellany of photographic slides, the film concludes with an array of coloured letters set in a variety of typefaces flowing continuously towards us on a black background in alternating configurations: WORD, WORLD, WORD, WORLD. A final, simpler WORD then has an L popped into it, while the O curls into a globe that circumscribes the concluding word 'WORLD'. Here again, as always, typography is both orthogonal and orthographic: moving in space, capable of conjuring up the whole world. A world that's a word we inhabit.

제임스 고긴은 영국왕립예술학교를 James Goggin founded design 졸업한 뒤, 션 제임스와 함께 1999년 런던에서 디자인 스튜디오 프랙티스를 설립했다. 프랙티스는 아이덴티티 시스템, 출판, 캠페인, 웹페이지, 포스터와 타이포그래피 등 다양한 갈래의 디자인 작업을 선보이며, 아시아, 호주, 유럽, 북미의 광범위한 협업 네트워크를 기반으로 일해오고 있다. 그는 현재 로드 아일랜드 디자인학교에서 그래픽 디자인을 가르친다. 또한 교육자이자 비평가로서 여러 종류의 국제 간행물, 잡지에 기고 중이다. 빅토리아 앤 알버트 뮤지엄, 시카고 아트 인스티튜트, 시카고 디자인 아카이브의 영구 컬렉션에 그의 작업이 소장되었다. - 본 기고는 제임스 고긴이 RISD에서 진행하는 강의 'X, Y and Z'의 내용을 토대로 작성되었다.

studio Practise in London in 1999 with Shan James A er graduating from the Royal College of Art. Practise's work includes the design of identity systems, publications, campaigns, websites, posters, type, exhibitions, signage and way nding as well as providing conten strategy. He teaches Graphic Design at the Rhode Island School of Design(RISD). He is also a critic contributing writing to a range of international publications and journals. His works are included in the permanent collections of the Victoria & Albert Museum, the Art Institute of Chicago and the Chicago Design Archive. For this issue Goggin contributed an essay based on a course he teaches at RISD called 'X, Y, and Z: Graphic Design in Space'.

12

주최: 문화체육관광부

디자인: 케이조 (조현열, 조태용) Design: Hey Joe (Joe Hyoun Youl, Jo Taeyong) 번역: 김시亩, 김채영, 최기원 Translation: Kim Siseup, Kim Chaeyoung, Kate Choi

발행인: 최봉현(한국공예·디자인문화진흥원, 원장) Publisher: Choi Bonghyun(Korea Craft & Design Foundation, President)

후원: 네이버, 네이버문화재단, 현대자동차, 두성종이, 안그라픽스, 일본국제교류기금 서울문화센터, 어도비 코리아, 패스트 캠퍼스, 스몰하우스빅도어, 크리에이티브 인더스트리즈 펀드 NL

Sponsored by Naver, Naver Cultural Foundation, Hyundai Motor Company, Doosung Paper, Ahn Graphics, Japan Foundation Seoul, Adobe Korea, Fast Campus, Small House Big Door, Creative Industries Fund NL

Hosted by Ministry of Culture, Sports and Tourism

주관: 한국공예 · 디자인문화진흥원, 한국타이포그라피학회 Organized by Korea Craft & Design Foundation, Korean Society of Typography

공인: ico-D(International Council of Design) Endorsed by ico-D(International Council of Design)

미디어 후원: 윌간 〈디자인〉, 디자인 매거진 CA, 네오룩, IDEA 매거진, 타이포그라픽스 티 Media Sponsored by Monthly 〈Design〉, Design Magazine CA, Neolook, IDEA Magazine, typographics t

협력: 019 겐트, 서울특별시, 현대카드 디자인 라이브러리, 파주타이포그라피학교, 더북소사이어티 In Cooperation with 019 Ghent, Seoul Metropolitan Government, Hyundai Card Design Library, Paju Typography Institute, The Book Society

서체 후원: 산돌커뮤니케이션, 직지소프트, 연대자동차 Font Sponsored by Sandoll Communications, Jikji Soft, Hyundai Motor Company

한국공에 디자인문학진흥원 Korea Craft & Design Foundation 서울시 종로구 율국로 53 배영회관경층 2F Haeyoung bldg., Yulgok-ro 53, Jongno-gu, Seoul, Korea, 03060 T. +82)2-398 7900 / F. +82)2-398-7999 / www.kcdf.kr / typojanchi@kcdf.kr

⑥2017 (제)한국공예: "자인문학진흥원 Korea Craft & Design Foundation. Printed in Korea 이 책은 저작권법에따라 보호받는 저작물이므로 무단 전재와 무단 복제를 금하며, 이 책 내용의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 저작권자와 (제)한국공예디자인문학진흥원 서면 동의를 받아야 합니다. All right reserved. No part of this book may be reprodued in any form by any electronic or mechanical means without written permission form the publisher.

				Park Sujin 이와여자대학교 교수 Ewha Womans University	
	Hongik University		Propaganda	기 부수건 - ' - ' - ' - ' - ' - ' - ' - ' - ' - '	
School of Art and Design.	유인대학교		프로파가다	Dongduk University	2013 Director
visual communication design at Kaywo	Cho Hyeyeon		Kim Kwangchul	동덕여자대학교	2013 총감독
working in south week Seoul Studied	<u> </u>		리 강찬	마시트	Choi Sungmin
He is a graphic designer living and	Assistant		Independent Publishing Project	Hongik University	최성민
O of Time	간사		독립 출판 프로젝트	홍익대학교	2011 Director
good results in Korean creative industr				Jun Jaeun	2011 총감독
	Hongik University		mogul 2	전재운	Lee Byungjoo
면	홍익대학교		호일	Seoul Tech	이병주
디자인을 공부맸다. 점광(김미초, 김성구) teaching, "Power comes out of the pen."	Kim Hansol		Kwon Minho	서울과학기출대학교	National Hangeul Museum
태박	마		& 다.	Park Woonyuk	국민안글막물산
Lately he is constantly trying to write	Coordinator		Pompie-p	ユーデー Wron - トー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	TXIIII eaewoii
and design theory/history/culture.			回	H O 1H	Tim Tourn
is interested in formativeness of Hangu	크디네이터		그 유 요	Anta	PHXILL
으지하며 서축]트 이를 수 이글 거이가 이디는 His main field is making/editing letter.	c		Hijh Miniae	Korea National University of	Korean Society of Typography
	Lee Wonjae		허민제	학국예술종합학교 교수	하구타이포그라피얼의
있다. 가장 최근의 화두는 기반이 빈약한 한국	이원재		CBR Graphic	Cho Hyun	Yu Jeongmi
공감해 디자인 관련 글쓰기를 꾸준히 시도하고 a good designer as a person.	KST		CBR그래픽	는 보기	유정미
ュ	한국타이포그라피학회		Chae Byungrok	Kookmin University	KCDF
3과 디자인 이론/역자/문화에 관심이 있다.	Hwang Hyoyeon		잼	국민대학·	약국공예·니작인문확신흥원
•	chorpongwon,		Hankyong National University	Jung Jinyoui	Choi Bonghyun
다 중 전 - 자료 Hot Parket Harlow 하고 He is studying at the Visual Design	Oho: Don Swoon		파마····································		보아! 보아!
	い、Astron い、上今で、8年で			24 x 1 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	או אידא איז איז איז איז איז איז איז איז איז אי
	전미여 취득이 하수여		Um Namaa	g A DT	Grants and Hauniam
이라 리자이 자연는 차에 다른 이 " 는다	KCDE C30 " 11CC 1C0C		기나므	Kim Hviinmee	Winistry of Culture
	학국곳예.디자이무화진호위		DAEKI & JUN	귀혂미	부와체육과과부
학교 시각디자인과에 재학중이다. 그래픽	Administrator		대기앤준	KCDF	Shin Eunhyang
유충근 and often expand to solid materials as	사무국		Shim Daeki	한국공예.디자인문화진흥원	신은양
		Baek Seungmi	심대기	Jun Miyeon	Paju Typography Institute
	Yu Jaewon, Jung Junki	Lee Jaeha, Ahn Seyong,	Everyday Practice	전미연	파주타이포그라피학교
	Cin Dongchern, Ko Eunhee,	Kang Jin, Seo Jeongmin,	일상의 실천	2015 Director	Ahn Sangsoo
디자인을 바탕으로 이를 다시 입체-물질로 She is a graphic designer based in Seou	신동천, 고은희, 정준기, 유재원	안세용, 백승미	Kwon Junhoo	2015 총감독	안상수
설립해 운영하고 있다. 모조산업은 그래픽 Do Hankyeol (mojoindustry)	Ahn Graphics	강진, 서정민, 이제하,	건준요	Kymn Kyungsun	
	안그 라 픽스	Ordinary People	Aprilsnow Press	리 경선	Organizing committee
	Catalogue	오디너리 피플	사월의 눈	Promotion Committee	조직위원 회
도한걸 (모조산업) making and reading Now she is a memb	도록 프로젝트	Visual Branding	Kay Jun	추진위원	
		시각 트랜딩	- 전 - 건		Body and Typography
	Shin Myeonggen		Paju typography Institute	wx-design	몸과 탁이포그램피
	Sin Sejung, Han Joowon,	nezuk Fress		Wangau	an place
로앤인 [· ㅗㅗ ㅗ 샵ㅗ 만들ᅩ 됐는, 굿듵 Due Suddied av i aju i ypv&rapity	Vim Goinny Hon Toomon	" 국	그 나는 나는 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그	Wang V:	ロンデー コンデー コンデー
ייי איייניייייייייייייייייייייייייייייי	기세포 하지와 시며그	해저 피레 시	Park Tiboon		X 전
	Studio COM	Park Yeounioo	박지수	Pentagram	(
파주타이포그라피한고에서 구부했다. 분도저 1/ 와이autout.	스튜디오씨오엠	박연주	General Graphics		Korean Society of Typography
Opp 10d Throngon Pri	Space Design	Research Project	제너럴 그래픽스		Korea Craft & Design Foundation,
	공간 디자인 프로젝트	리서치 프로젝트	Moon Janghyun	폴락 쉐어	한국타이포그라 <mark>미</mark> 학회
			문장연	RCA	(재)한국공예·디자인문화진흥원,
기반으로 활동하고 있다. 브르노 비엔날레 2012 / SCHOOL OF AFF. He is currently based in	Jang Boram, Kim Minwoo	Joe Hyoun Youl, Jo Taeyong		영국왕립예술대학	Organized by
	Kim Sunhyuck, Kim Jungwook,	조연열, 조태용	Curators	Neville Brody	다 'A
	김선역, 김정욱, 장보탐, 김민우	Hey Joe	큐테이터	네빌 브로디	
	Rebel9	케이조		Lars Müller Publishers	Sports and Tourism
		nongik om versity	Hongik om versity	' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' ' '	Marinstry of Curture,
	Mension of the Mensio	마이 시간 This mailter	The Sil Trainment.	Tars Munter.	전보: ''' 부산성구'
COTTATIONORS		יאימי אווו חפפ	5017 자라 11 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기	T 0 2 W 11 0 2 -	דוספיפת מא
Body-Type	STOIT	Monaria I oo	Ann Byungnak	Hara Design Institute	17 c + c + c + c + c + c + c + c + c + c
	Kim Jinsoi, Jung Moonki	archive domm	그런 그런 그런 그런 그런		i t
	리진솔, 정문기 편:	아카이트	Director	Kenya Hara	'l'ypography Biennale
UTU * 서울특별시 DESIGN FA	Capital of Culture	roon Juli	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -		The 5th International
of Efficiency	면약수도 Govital of Guitana	V CEC E	+	F101 + F111	'l'ypojanchi 2017
UN neotook.com	Photography and Film	Archive Project	Planning Committee	International Advisory Committee	5회 국제타이포그래피비엔날레
DESIGN CA ***********************************	사진/영상 기록	아카이브 프로젝트	실무위원	해외자문위원	타이포잔치 2017
SEGUL ACODE					
campus	NAVER NA				
fast man					

NAVER 문화새단 S 문화체육관광부 Ministry of Culture, Sports and Toy ▼II-Jec√o Hedunah & KCdF 한국공예·디자인문화진흥원 Korea Craft & Dealgn Foundation da. 사원범인 한국타이포그라피학회 Karean Saclety of Typography fast **ico-D** member 2017 BEOOD SHOULD SHO creative industries fund NL

ress bout any ember

eoul, ce st of esign, eas o

to be

ite
ntor's
en."
o we
ce ter. He .ngul