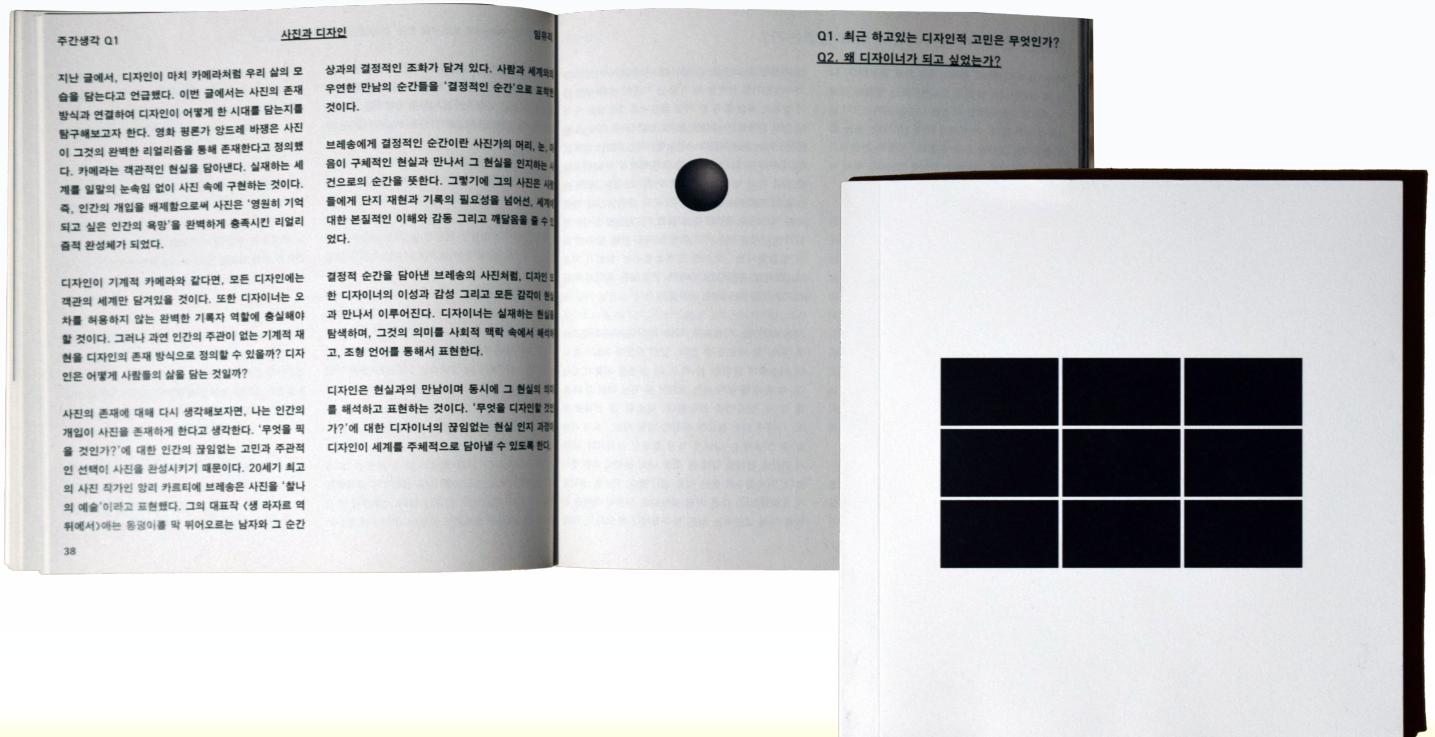


6. Weekly Thoughts

Editorial Design

148*148(mm), 2021

Weekly Thoughts is an anthology that contains short essays written by members of the Seoul National University Design Society. During summer vacation, we wrote about multiple thoughts related to design, such as the reason for deciding to become a designer, the inspiration for design captured in daily life, and our conception of design. Then I gathered and edited all of those essays. Thanks to this project, I could organize my complicated thoughts: what I like, what I want to be, and what kind of design I want to do in the future.



주간생각 Q1

사진과 디자인

지난 글에서, 디자인이 마치 카메라처럼 우리 삶의 모습을 담는다고 언급했다. 이번 글에서는 사진의 존재 방식과 연결하여 디자인이 어떻게 한 시대를 담는지를 탐구해보려고 한다. 영화 *평론가*가 잉글리쉬 바娼은 사진이 그것의 훈백한 리얼리즘을 통해 존재한다고 정의했다. 카메라는 객관적인 현실을 담아낸다. 실험하는 세 계를 일탈의 눈속임 없이 사진 속에 구현하는 것이다. 즉, 인간의 개념을 배제함으로써 사진은 “영원히 기억되고 싶은 인간의 욕망”을 원벽하게 충족시킨 리얼리즘적 완성체가 되었다.

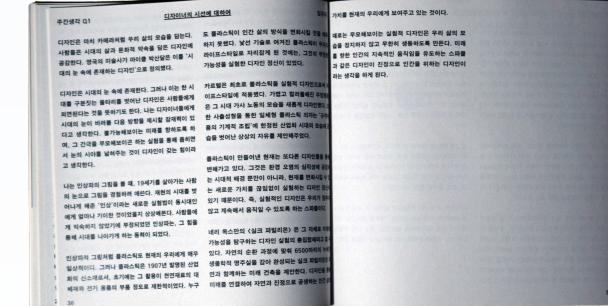
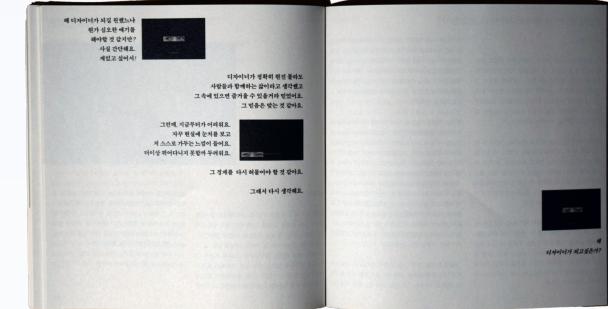
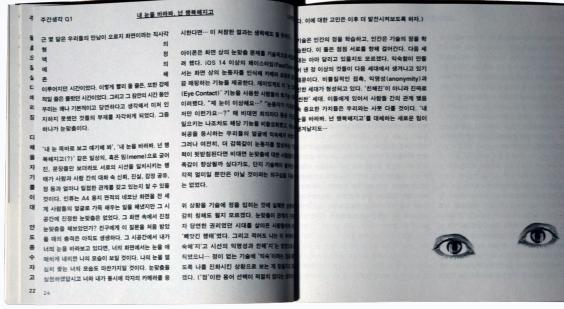
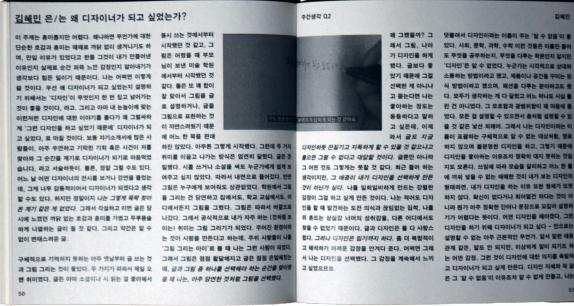
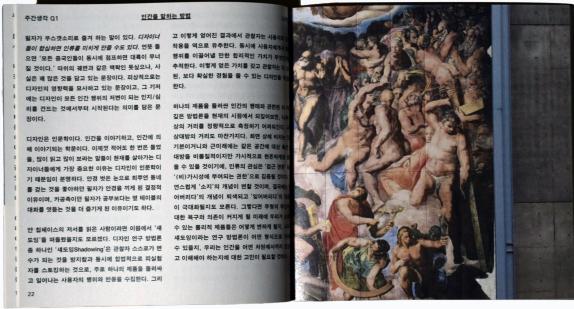
디자인은 기계적 카메라와 같다면, 모든 디자인에는 객관의 세계만 담겨있을 것이다. 또한 디자이너는 오 차를 허용하지 않는 완벽한 기록자 역할에 충실히 해야 할 것이다. 그러나 과연 인간의 주관이 없는 기계적 재현을 디자인의 존재 방식으로 정의할 수 있을까? 디자인은 어떻게 사람들의 삶을 담는 것일까?

사진의 존재에 대해 다시 생각해보자면, 나는 인간의 개입이 사진을 존재하게 한다고 생각한다. ‘무엇을 띠고 있던가?’에 대한 인간의 끊임없는 고민과 주관적 인 선택이 사진을 완성시키기 때문이다. 20세기 최고의 사진 작가인 알리 카르비에 브레송은 사진을 ‘살나 예술’이라고 표현했다. 그의 대표작 〈생 라자르 역 위에서〉에는 등장인물 막 뛰어오르는 남자와 그 순간

38

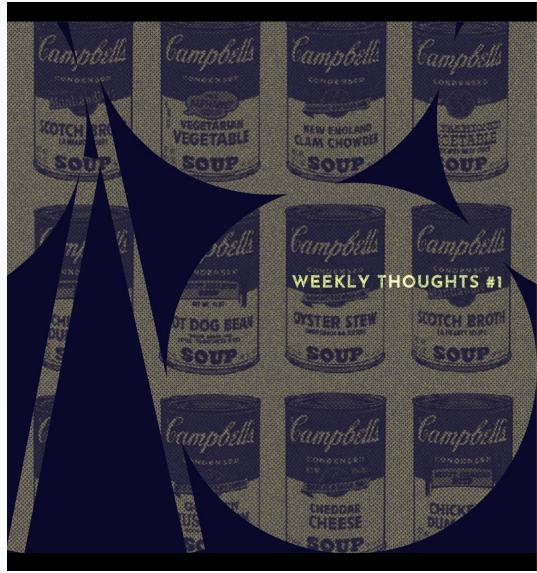
Q1. 최근 하고있는 디자인적 고민은 무엇인가?
Q2. 왜 디자이너가 되고 싶었는가?





The essays I uploaded on Instagram

Editorial Design



shwrks_ 나는 왜 포스터를 좋아하는가?

Keyword : poster, reproducton

- 밀터 벤아민의 '기술복제시대의 예술작품'을 읽으면서 들었던 생각 -

나는 포스터가 좋다. 포스터가 지니는 물성과 제작 과정에서 형성되는 포스터의 '기자기'에 매력을 느끼기 때문이다. 포스터로 시각 커뮤니케이션을 하기 위해 디자이너는 그려진 요소를 어떻게 기술하고 배치하여 포스터를 만들면서 고민한다. 그리고 그 디자인을 어떻게 해석하고 소포함지 생각한다. 포스터는 본디 복잡한 정보를 다수에게 특정한 메시지나 정보를 전달하기 위해 제작되는 '출판물'이기 때문에 예술이나 지식으로 포스터가 인식되지 않은 채로 세상에서 사라지거나 그것을 보게 만드는 데에 있으니까. 그래서 포스터는 보통 한 장이 아니라 여러 장 출판되고, 여러 장소에서 볼시에(!) 출판해 사람에게 시각 커뮤니케이션 경험을 제공한다.

이미한 부분을 생각해봤을 때 포스터는 처음 제작될 때부터 '제작 가능성을 지니며' 그리고 볼 수 있다. 아니 예술과 '문화'라는 가치가 포스터의 가치를 형성하는 요소 중 하나로 활용한다고 보면 당연한 것 같다. 그리고 그 특성으로 포스터의 시선성과 청취성을 형성한다. 벤아민은 제의, 지적, 영원히 성격을 지녔던 고기 예술품과 달리 복제가 가능해진 현대의 이로운 대중예술은 제작이 아닌 '정서'에 내용을 두게 된다고 설명한다. 그리고 지금과 같은 '기술복제시대'에 새롭게 등장하게 된 가장 대표적인 예술은 바로 영화라고 말한다.

"한상된 영화는 주 많은 영상들과 양상의 계열 중에서 조립자가 조립하여 만들어져 나온다. 또한 처음부터 그 영상들은 일련의 활영된 것들에서

juicyaloe님 와 27명이 좋아합니다
7월 27, 2021

댓글 달기... 개시



shwrks_ shwrks_design system effect?

Keyword : design system, branding, paratext

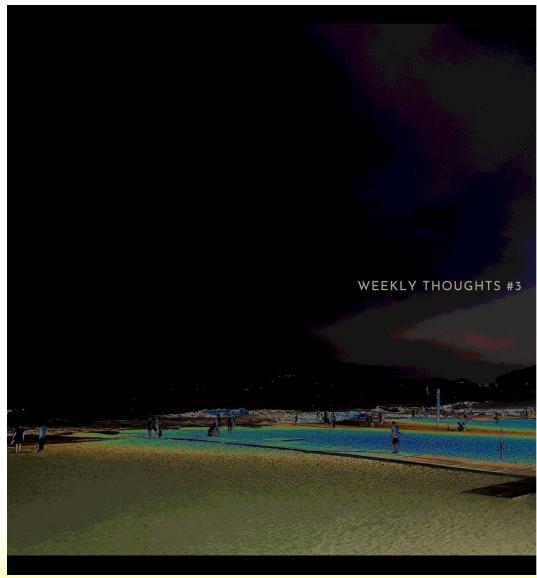
최근에 팀으로 작은 브랜딩 프로젝트를 진행했다. 브랜드 프로젝트들이 으레 그렇듯 해당 브랜드가 가지고 있는 이미지, 비전을 베이스로 로고와 그雷 디자인 시스템을 만들고 이를 다양한 국면에 응용하는 작업이었다. 디자인 시스템을 세우고자 위해 계속해서 브랜드의 체계성을 '언어'로 정의하고, 다른 사람과 언어로 정의된 무형의 브랜드 가치를 합의하고, 디자인 요소들을 만들 어내는 것이 주된 작업 흐름이었다.

특정한 메시지나 주제를 조형 언어로 해석해서 하나의 이미지로 표현하는 식의 작업(포스터, 일러스트레이션 등)과는 다르게 브랜딩은 마치, 구축된 시스템이 속되며, 그 시스템 활용에 있어서는 다양한 체계/시각물을 온전한 시스템으로 '상상(I)하는 것' 같았던 힘... 속도가 되는 시스템이 일자리로 고집되었던 시장에서 차지하는 것과는 확연히 차이가 있다. 거기서 파악되는 다른 작업들이 힘을 쓰기가 힘들었지만, 그럼에도 하나의 시스템을 제작하고 정비하는 것은 굉장히 즐거웠다. 특히 디자이너에게 '잘 외워진 시스템은 작은 시장에서 향년 효율을 가져다 주고, 예술가가 달리지도 일관된 안정도를 유지시켜준다.' 브랜드를 소비하는 사람을 입장에서는 브랜드 제품의 시각적 일관성을 통해 브랜드에 대한 신뢰를 찾는다.

효율이고 안성도 높은 디자인 작업과 신뢰를 위해 시스템을 정비하는 것 이 중요한 것은 알았다. 그러나 시장을 확장하면서 들었던 의문은 다른 부문에 있었다. 왜 우리는 우리의 브랜드 가치를 어플리케이션에 정의하는가? 그리고 그렇게 정의된 가치가 디자인 시스템이 어느 정도의 '언어'로 정의화되었는가? 예술가에게 '잘 외워진 시스템은 작은 시장에서 향년 효율을 가져다 주고, 예술가가 달리지도 일관된 안정도를 유지시켜준다.' 브랜드를 소비하는 사람을 입장에서는 브랜드 제품의 시각적 일관성을 통해 브랜드에 대한 신뢰를 찾는다.

juicyaloe님 와 18명이 좋아합니다
8월 4, 2021

댓글 달기... 개시



shwrks_ shwrks_ 왜 디자이너가 되고 싶었는가?

Keyword : communication, generalist, ludens

나는 이렇다.

1) 합의된 시스템

조형적인 시스템 안에서 규칙에 따라 무엇을 만들어내는 것을 좋아한다. 그 시스템을 내가 만든다는 것도 좋а한다. 하나님 시스템을 구축하기 위해 선 그 시스템의 영향을 받는 사람들의 공통된 합의가 필요하다. 합의하는 과정에선 설득이 필요하다. 설득하는 과정에선 상대방에 대한 이해가 필요하다. 일련의 설득들이 모여 합의된 시스템이 완성된다.

2) 출판사 유목민

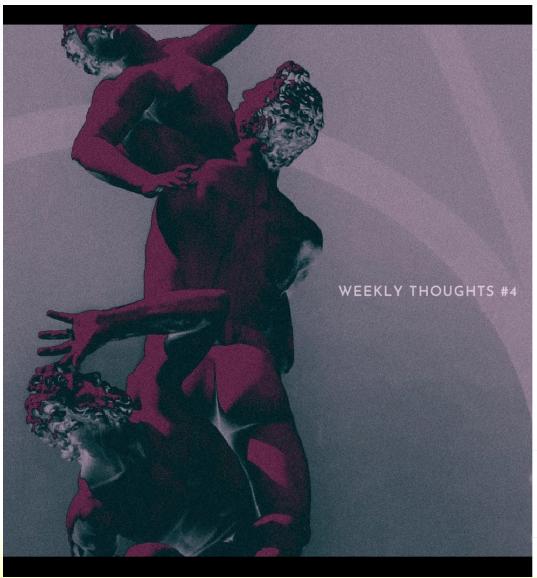
좋아하고 관심있는 것이 늘 많았다. 그러나 워낙 바빠 파기나 친득하게 해버린 빛났다. 하나님을 몰입하기도 고개 절구려서 익히기 싫어졌고, 또 다른 새로운 것을 찾아 찾았다. 그렇게 접하게 된 일고 님은 잡지사들은 사람들과 대화할 때 가끔 넘지는 우두머리나 능동기리로 사용되고 했다. 한 분야의 전문가나 오타쿠들은 내게 선망의 대상이었다.

3) 출거품은 필수적

되도록 늘 상상부터 시작해서, 아이없는 일상난, 농담따먹기, 혁신유형, 개인, 각종 미생물체, 새로운 지식 등 나를 재밌게 하는 것은 내 삶에 필수적이다. '혼모 투렌스(homo ludens)'라고, 모든 인간은 출거물을 구수하고 유희적 척짜리하고, 했던 하위장의 말을 떠올려보면 확실히 나는

juicyaloe님 와 23명이 좋아합니다
8월 14, 2021

댓글 달기... 개시



shwrks_ shwrks_ 디지털 복제시대, 아우라의 부활?

Keyword : reproduction, NFT, aura

• '기술복제시대의 예술작품'을 읽으면서 들었던 생각, 두번째

아주 먼 옛날, 복제가 이루어진 시기의 예술품은 시간 속에서 축적된 진풍성, 일회성, 지속성을 지녔다. 이러한 유일한 등을 벤아민은 '아우라'라는 용어로 표현하는데, 그 시절 예술품은 '아우라'를 지니며 제의적 용도로 사용되어야 했는데,

그러나 오늘날, 복제 기술이 발달하고 예술이 제의적 용도에서 해방되면서 예술작품은 전시될 수 있는 가능성이 매우 커졌다. 예술 생산에서 진풍성을 판권화하는 척도로 효력을 차지되면서 예술의 가치와 사회적 기능도 변화한다. 사람들은 예술작품의 주제적 기능을 부자적으로, '예술적인 기능'을 주기적으로 모색하기 시작했다. 예술작품은 자신과 가까이 하기 위해서 유일한 예술품을 보러 찾아오기에는 아닌, '복제'를 통해 강상하고 느낀다.

'아우라를 파괴하는 일은 오늘날의 가치이 갖는 특징이다.' - 밀터 벤아민, '기술복제시대의 예술작품' 중

시각디자인을 하면서 만나는 매체는 대부분 복제매체이다. 아날로그 매체에서는 책이나 포스터부터 시작해서, 디지털 매체도 (너무 당연하게도) 쉽게 복제가 가능한 것들이다. 각각의 결과물들은 수평적인 관계를 맺는다. 어느 하나가 유일한 뿐 아니라 우월하지 않고, 모두 같은 정보와 메시지를 볼 특정 다수의 사람들에게 아주 가까이 전달할 수 있는 것은 복제매체의 강력한 힘이다. 디지털 환경이 보편화되어있는 지금은 더더욱 그렇다. ctrl+c, ctrl+v 한번이면 데이터를 뜻밖 복제할 수 있다. 데이터로 존재하는

juicyaloe님 와 27명이 좋아합니다
8월 25, 2021

댓글 달기... 개시