

과제 1: 활판 인쇄

비어트리스 워드의 『유리잔, 또는 인쇄는 드러나지 않아야 한다』(1955)를 조판하고 인쇄합니다.

이 과제를 수행하려면 활판 인쇄소를 이용할 수 있어야 합니다. 금속활자를 설정하고 인쇄하는 방식은 500년 동안 근본적으로 변하지 않았습니다. 개별 금속활자를 조판 막대에 뒤집어 끼워 넣고, 한 페이지가 되게 한 줄씩 이어 붙여 인쇄대에 올려놓은 다음, 종이를 끼우고, 잉크를 칠하고, 뒤집어 인쇄합니다.

1주 차: 2인 1조로 작업하며, 편집한 글의 한 섹션(약 두 단락)을 조판합니다. 학생 수에 맞게, 글을 균등하게 나누도록 합니다. 각 조는 34파이카의 동일한 줄 길이(또는 치수)와 14포인트의 동일한 글자 크기(행간 2포인트)로 작업합니다. 각 조는 인쇄소가 보유한 자원을 최대한 활용해 가급적 서로 다른 서체를 선택하도록 합니다.

2, 3주 차: 조판, 교정, 수정 단계를 강사의 도움을 받아 반복적으로 수행해 한 조당 두 단락의 최종 인쇄물을 편지지 한 장 크기로 완성합니다. 최종 인쇄물 부수는 학생 수에 따라 다르며, 학생당 한 부씩 인쇄합니다. 각 조는 조판에 사용한 것과 동일한 서체에서 한 가지 크기를 선택해 표지 한 장을 디자인, 조판, 인쇄합니다. 레이아웃, 편집 및 그래픽 디자인은 자유입니다. 표지는 두 장 인쇄합니다.

4주 차: 인쇄한 모든 지면을 모아 전체 공동 작업을 완성합니다. 함께 모여 글을 읽으며, 타이포그래피가 어떻게 기능해야 하는지에 대한 비어트리스 워드의 분명한 생각을, 지난 몇 주간의 실습을 통해 걸러진 바를 신중히 숙고합니다. 이 조판 과정이 얼마나 느리고 복잡한지 감안하면 훨씬 면밀한 독해가 가능합니다.

과제 2: 복사기

복사기를 사용해 라슬로 모호이너지의
「새로운 타이포그래피」(1923)를 다시 조판합니다.

사진 식자는 항상 과도기적인 타이포그래피 기술이었습니다. 1946년에 발명된 최초의 사진 식자기는 타자기 키보드를 사용해 둘레에 글자가 있는 유리 디스크를 조작했습니다. 키를 누르면 디스크가 해당 위치로 회전하고 빛이 디스크를 통과해 인화지로 초점을 맞춰 글자가 노출됐습니다. 그 결과 인쇄판 제작에 쓰일 사진 식자 타이포그래피가 탄생했습니다. 사진 식자는 자동화한 금속활자 조판에 필요한 무거운 기계를 없애고 납을 빛으로 대체했습니다.

사진 식자기는 조판된 자료를 저장할 수 있는 매체와 컴퓨터화된 프론트엔드 및 백엔드로 빠르게 발전했습니다. 기계식 조판에 들인 막대한 투자를 고려하면, 사진 식자는 일시적인 해결책에 불과했습니다. 50년이 채 지나지 않아 디지털 조판으로 대체되었습니다.

1, 2, 3주 차: 흑백 복사기와 디지털 방식으로 출력된 글자만 사용해 편지지 한 장 또는 그보다 큰 판형으로 텍스트를 조판합니다. 사진 조판이 가장 널리 사용되던 시기(1960-1990년 무렵)에는 조판소에서 정확한 조판 지침에 따라 인쇄용 원고를 제공하는 장비를 운영했습니다. 이제는 그런 조판소가 없으니 이 과제에서는 글줄 길이와 간격을 여섯 개로 지정해 모노타이프 그로테스크로 조판한 텍스트 원고를 제공합니다. 여기서 하나를 선택해 작업을 시작하고, 이런 원고를 원재료 삼아 복사기에서 이 에세이를 재구성할 때 조판을 거쳐 의미가 증폭될 수 있는 방식을 탐구하세요.

2주 차: 도서관에 가서 모호이너지의 작업을 조사한 뒤 발표할 작품을 선택합니다. 복사본을 만들어 수업에 지참하고 발표할 준비를 합니다.

이 이미지들은 개별 프로젝트를 위한 공동의 재료가 됩니다. 완성된 프로젝트에서 이미지는 타이포그래피와 함께 작동하거나, 아마도 그해야 할 겁니다.

4주 차: 최종 텍스트를 복사해 편지지 판형의 지면으로 만듭니다.

준비물은 문구용 칼, 딱풀, 대형 복사기입니다.

모호이너지가 쓴 「새로운 타이포그래피」(The New Typography)는 원래 『바이마르 국립 바우하우스: 1919-1923』(Staatliches Bauhaus in Weimar: 1919-23, 1923)에 실린 짧은 글로, 타이포그래피와 사진을 통합해 문자 그대로 시각적인 형태의 조형적 글쓰기를 촉구합니다. 구축주의자였던 그는 이미지만큼이나 이미지가 조합되는 방식에 관심이 많았습니다. 사진에 매료되면서 포토그램, 추상, 카메라를 배제한 이미지 제작을 실험했죠. 그의 그래픽 작업은 글이 문자만큼이나 이미지로 구성되고 사진과 텍스트가 새로운 타이포그래피로 매끄럽게 어우러지는 미래를 지향했습니다.

과제 3: 컴퓨터

현대적 디지털 조판 소프트웨어를 이용해
두 차례에 걸쳐 헤르베르트 바이어의 「타이포그래피에 관해」
(On Typography, 1967)를 조판합니다.

디지털 조판은 1984년 개인용 컴퓨터인 애플 매킨토시의 도입과 함께 등장했습니다. 이 컴퓨터는 이전 50년 동안 존재한 사진 식자를 대체했습니다. 금속활자 조판은 거의 500년 동안 쓰였습니다. 짧은 글이라 해도 금속활자로 조판하는 속도는 매우 느립니다. 사진 식자는 훨씬 빨랐고 이제 디지털 조판은 기하급수적으로 빨라져, 정보가 훨씬 더 빠르게 유통됩니다. 인터넷과 네트워크를 통해 정보가 빨리 전달되는 만큼 최신 자료가 자동으로 반영되도록 타이포그래피 템플릿을 설계해야 합니다. 이 과제는 2주에 걸쳐 글 한 편을 두 가지 방식으로 조판하는 만큼, 신속하게 작업해야 합니다.

1주 차: 헤르베르트 바이어의 「타이포그래피에 관해」로 시작합니다. 글에서 주장하는 바를 작업에 반영하고 확장하는 방식으로 텍스트를 편지지 판형의 지면에 조판하기 위해 해당 텍스트를 꼼꼼히 읽습니다.

2주 차: 안 치홀트의 「새로운 타이포그래피의 원리」(The Principles of The New Typography)를 읽습니다. 치홀트의 글을 다시 조판하지 말고 치홀트의 주장을 바이어의 「타이포그래피에 관해」 두 번째 조판에 적용합니다. 두 스위스 타이포그래퍼의 접근법이 어떻게 비슷하고 다른지 이해하고 결정합니다. 그들의 통찰에서 조판의 두 가지 유형을 알 수 있습니다. 둘은 서로 관련되겠지만 확실히 구분됩니다. 결과물은 동일한 텍스트의 두 가지 버전으로, 편지지 판형에 레이저 프린터로 단면 인쇄됩니다.

헤르베르트 바이어는 1946년 미국으로 이민 온 오스트리아의 그래픽 디자이너이자 타이포그래퍼였습니다. 혁신적인 모더니스트로 책, 글자, 전시, 건물, 인테리어 디자인을 했으며 신념을 담은 글을 쓰고 강연했죠. 「타이포그래피에 관해」도 마찬가지로 직설적입니다. 바이어는 지면의 텍스트 구조와 열, 부제, 섹션 배열을 규정하는 비타협적인 접근 방식을 지지합니다. 그는 타이포그래피에 관한 다양한 처방전을 제시했는데, 문자를 최대한 간소화한 산세리프체도 거기에 속합니다. 글자와 배경 간의 대비를 줄여 부드럽고 정제됐으며, 일관성 있고 매우 현대적인 보편적 타이포그래피를 만들기를 바랐습니다.

안 치홀트 또한 「새로운 타이포그래피의 원리」에서 타이포그래피의 현대적인 개념을 주장하지만, 바이어와는 몇 가지 차이가 있습니다. 바이어와 달리 치홀트는 대비, 글자 크기, 규칙을 뚜렷하게 사용해 텍스트 정보의 위계를 강조해야 한다고 주장합니다. 타이포그래피에 대한 바이어의 접근 방식이 모든 텍스트에 보편적으로 적용된다면, 치홀트는 맥락에 맞는 방식을 제안합니다. 그는 주어진 텍스트를 면밀히 분석해 형식을 결정해야 하며, 현대적인 그래픽 타이포그래피 도구를 사용해 내부 구조를 명확하게 전달해야 한다고 주장합니다.

더 읽을거리

게르스트너, 카를(Karl Gerstner). 『디자인 프로그램스』(Designing Programmes). 런던: 티란티(Tiranti), 1964년. 한국어판: 박재용 옮김, 파주: 안그래픽스, 2023년.

돈디스, 도니스 A.(Donis A. Dondis). 『시각인식력의 입문서』(A Primer of Visual Literacy). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 1973년. 한국어판: 이영 옮김, 서울: 기문당, 1994년.

라인퍼트, 데이비드(David Reinfurt), 로버트 비젠베르거(Robert Wiesenberger). 『뮤리얼 쿠퍼』(Muriel Cooper). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 2017년.

럽턴, 엘런(Ellen Lupton), J. 애벗 밀러(J. Abbott Miller). 『글자의 법칙』(Laws of the Letter). 『디자인 글쓰기 연구』(Design Writing Research). 뉴욕: 키오스크(Kiosk), 1996년.

모호이너지, 라슬로(László Moholy-Nagy). 『새로운 타이포그래피』(The New Typography), 『바우하우스, 바이마르, 1919-1923년』(Staatliches Bauhaus, Weimar, 1919-23). 바이마르-뮌헨: 바우하우스 출판부, 1923년.

목손, 조지프(Joseph Moxon), 시어도어 로 더 비니(Theodore Low De Vinne), 엘머 애들러(Elmer Adler). 『목손의 기술 연습: 또는 인쇄술에 적용된 수공업의 교리』(Moxon's Mechanick Exercises; Or The Doctrine of Handy-Works Applied to the Art of Printing). 1683년 초판 두 권의 복각본. 뉴욕: 뉴욕시 타이포테티(Typothetæ), 1896년.

바이어, 헤르베르트(Herbert Bayer). 『타이포그래피에 관해』(On Typography, 1967년). 『헤르베르트 바이어』(Herbert Bayer). 매사추세츠주 케임브리지 / 런던: MIT 출판부, 1984년.

브링허스트, 로버트(Robert Bringhurst). 『타이포그래피의 원리』(The Elements of Typographic Style). 워싱턴주 포인트 로버츠: 하트리 앤드 마크스(Hartley & Marks), 1996년. 한국어판: 박재홍, 김민경 옮김, 파주: 미진사, 2016년.

색스, 올리버(Oliver Sacks). 『글자의 남자』(A Man of Letters), 『뉴욕커』, 2010년 6월 26일.

엘리먼, 폴(Paul Elliman). 『내 타이포그래피』(My Typographies). 『아이』(Eye) 27호 (1998년 봄).

와이스, 데이비드 러브(David Loeb Weiss) 연출. 「잘 가요, 에테이어인 슈러들루」(Farewell, Etaoin Shrdlu). 『뉴욕 타임스』 영상, 29분 17초. 2016년 10월 13일.
<https://www.nytimes.com/video/insider/100000004687429/farewell-etaoin-shrdlu.html>.

워드, 비어트리스(Beatrice Warde). 『유리잔: 타이포그래피에 관한 에세이 열여섯 편』(The Crystal Goblet: Sixteen Essays on Typography). 런던: 실반 프레스(Sylvan Press), 1955년.

제임스, 윌리엄(William James). 「습관」(Habit). 『심리학의 원리』(The Principles of Psychology). 뉴욕: 도버 퍼블리케이션(Dover Publications), 1950년. 한국어판: 3책, 정양은 옮김, 서울: 아카넷, 2005년.

치홀트, 얀(Jan Tschichold). 『새로운 타이포그래피: 현대 디자이너를 위한 핸드북』(The New Typography: A Handbook for Modern Designers). 버클리: 캘리포니아 대학교 출판부, 1995년.

커누스, 도널드(Donald Knuth). 『디지털 타이포그래피』(Digital Typography). 캘리포니아주 스탠퍼드: 언어 정보 출판 연구 센터, 1999년.

킨로스, 로빈(Robin Kinross). 『현대 타이포그래피—비판적 역사 에세이』(Modern Typography: An Essay In Critical History). 런던: 하이폰 프레스, 1992년. 한국어판: 최성민 옮김, 서울: 작업실유령, 2020년.

탄치스, 알도(Aldo Tanchis), 브루노 무나리(Bruno Munari). 『브루노 무나리: 예술로서의 디자인』(Bruno Munari: Design as Art). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 1987년.

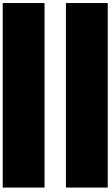
파노프스키, 에르빈(Erwin Panofsky). 『알브레히트 뒤러』(Albrecht Dürer). 개정판. 뉴저지주 프린스턴: 프린스턴 대학교 출판부, 1945년.

프랭클린, 벤저민(Benjamin Franklin). 『인쇄업자에게 바치는 벤저민 프랭클린의 사과』(Benjamin Franklin's Apology for a Printer). 『펜실베이니아 가제트』 1731년 6월 3-10일 자 재인쇄. 필라델피아: 철학 홀(Philosophical Hall), 1953년 A. 포메란츠(A. Pomerantz & Co.) 인쇄.

프로스하우그, 앤서니(Anthony Froshaug), 로빈 킨로스. 『앤서니 프로스하우그』(Anthony Froshaug). 런던: 하이폰 프레스(Hyphen Press), 2000년.

화이트(White), E. B., 가스 윌리엄스(Garth Williams). 『샬롯의 거미줄』(Charlotte's Web). 뉴욕: 하퍼(Harper), 1952년.

<https://www.t-y-p-o-g-r-a-p-h-y.org>.



계-슈-탈-트

과제 1: 정지

‘정지’를 뜻하는 새로운 그래픽을 디자인합니다.

새로운 정지 표지는 팔각형이나 손을 든 모양 같은 기존의 기호 규칙이라든가, 슬래시나 × 같은 그래픽 규칙, 또는 ‘정지’라는 단어 같은 문자 규칙에 의존해서는 안 됩니다. 작업이 어려워지고 나아가 불가능해질 수도 있습니다. 하나의 그래픽이 의미를 전달하기 위한 차이 체계에 의존하지 않고 자율적일 수 있을까요? 정지 표지는 강철과 반사 비닐로 만들어진 물리적 표지판이 아니라는 점을 명심하세요. 정지 표지보다는 정지 기호라고 생각하세요. 그것의 물리적 버팀목은 사람의 뇌입니다.

1주 차: 편지지 판형의 종이에 한 장당 10개씩 총 100개의 작은 연필 스케치로 그래픽 안을 탐구합니다.

2주 차: 피드백을 바탕으로 가장 효과적인 스케치를 다섯 개 선택합니다. 각 스케치를 편지지 판형의 종이에 선명한 흑백 드로잉으로 옮깁니다. 그래픽적으로 잘된 정지 표지의 기준을 정하기 위해 결과물을 서로 비교합니다.

3주 차: 2주 차에서 가장 잘된 결과물을 바탕으로 피드백을 반영해 편지지 판형의 종이에 세 가지 대체 버전을 만듭니다.

4주 차: 다듬어진 하나의 정지 표지를 제작합니다.

이 과제를 성공적으로 수행하려면 내재한 몇 가지 제약을 전략적으로 무시하거나 우회하는 속임수를 써야 할 수도 있습니다.

(조정된) 과제 1: 전진

‘전진’(go)을 뜻하는 자율적인 그래픽을 디자인합니다.

이 과제는 정지 기호 과제 2주 차에 시작됩니다. 최종본을 완성하기 전 단계로, 과제의 범위가 넓어지고 갈림길에 서게 됩니다.

그 자체로는 의미가 없는 두 개 이상의 그래픽이 시각적 구문에서 함께 작동해 어떤 의미를 만들어 낼 수 있습니다. 구문은 단어 간의 관계를 설명하고 그 위치를 지정해 언어로 잘 구성된 문장을 만들어 냅니다. 시각적 구문도 비슷한 방식으로 작동하며, 그래픽이 단어를 대신합니다. 전진은 정지의 반대를 뜻하는 만큼 두 그래픽은 상반되는 관계여야 합니다. 여기서 그래픽은 두 기호의 관계를 즉각적이고 직관적이며 시각적으로 전달해 이 두 기호로 이뤄진 매우 제한된 그래픽 언어를 만들어야 합니다. 예컨대 신호등에서 녹색은 ‘전진’, 빨간색은 ‘정지’를 의미합니다. 이때 녹색과 빨간색은 서로 반대되는 색상입니다.

1주 차: 편지지 판형의 종이에 한 장당 10개씩 총 100개의 작은 연필 스케치를 그려 그래픽 안을 탐구합니다.

2주 차: 피드백을 바탕으로 가장 효과적인 스케치 다섯 개를 선택합니다. 각 스케치를 편지지 판형의 종이에 선명한 흑백 드로잉으로 옮깁니다.

3주 차: 다듬어진 하나의 전진 기호를 제작합니다.

정지 기호와 마찬가지로 전진 기호도 기호, 그래픽 또는 문자 규칙에 의존해서는 안 됩니다. 전진 기호는 정지 기호의 형태와 직접 관련되며 그에 따라 달라집니다.

과제 2: 대기

‘대기’(wait)를 뜻하는 움직이는 그래픽을 디자인합니다.

이 과제는 과제 1의 연장이 아닌 새로운 과제입니다. 정지와 전진 기호가 정적인 기호였다면, 대기 기호는 화면용으로 설계된 애니메이션으로서 동적인 그래픽입니다.

1주 차: 다양한 애니메이션 대기 기호를 살펴보는 것으로 시작합니다. 연필 스케치로 아이디어를 개발하기 위해 편지지 판형의 종이 열 장을 준비합니다. 아이디어는 몇 개를 내도 무방하지만, 주어진 지면을 모두 채워야 합니다.

2주 차: 연필 스케치를 바탕으로 아이디어를 컴퓨터에 개별 애니메이션 프레임으로 그려 봅니다. 프레임을 움직이는 그래픽으로 조합합니다. 최소 세 가지 시안을 준비합니다.

3주 차: 피드백을 바탕으로 2주 차의 애니메이션 가운데 하나를 선택해 400×400픽셀과 40×40픽셀의 최종 대기 기호를 준비합니다. 작은 버전은 낮은 해상도를 감안해 큰 버전에서 조정될 수 있습니다. 최종 결과물은 애니메이션 파일 두 가지입니다.

시스템이 분주하게 돌아갈 때 컴퓨터에는 무엇이 표시되나요? ‘죽음의 회전 비치볼’은 회전하는 무지개 바람개비로 이뤄진 작은 움직이는 그래픽입니다. 다른 예로 인스타그램의 무한 스크롤에서 새 게시물을 로드할 때 표시되는 애니메이션이 있습니다. 또 애플 메시지의 움직이는 말줄임표도 있죠. 이런 그래픽을 ‘반응성 인식 아이콘’이라 부르며 ‘처리 중’ 또는 ‘바쁨’, ‘생각 중’을 나타냅니다.

과제 3: RGB 대 CMYK

움직이거나 인쇄된, 실제 그래픽을 디자인해
RGB와 CMYK 색상 모델의 차이점을 명확하게 표현합니다.

디자인 연구 프로젝트로, 앞선 두 과제보다 훨씬 더 개방적이고 자기 주도적인 과제입니다. 목표는 RGB 및 CMYK 색상 모델에서 알 수 있듯 가산혼색과 감산혼색의 기본 차이점을 이해하는 데 있습니다.

1주 차: 도서관에서 이 두 가지 색상 모델의 차이점을 자세히 설명하는 책을 찾고, 다음 단계 연구를 안내해 줄 책을 선택합니다. 온라인에서도 조사를 계속합니다. 2주 차에 발표할 5분짜리 프레젠테이션, 즉 RGB와 CMYK 색상의 차이점을 간결하게 설명할 준비를 합니다.

2주 차: 색에 대해 배우는 가장 효과적인 방법은 직접 색을 만들어서 보는 겁니다. 따라서 실증을 거쳐 인쇄된 색상과 화면상의 색상을 비교해 가며 진행합니다. 예컨대 화면에서 가장 밝은 녹색을 인쇄하고, 그 인쇄지를 원래 빛나는 화면과 비교하면 어떻게 될까요?

이런 실제 실험을 지침 삼아, 제시된 광범위한 문제의 한 부분으로 연구를 구체화합니다. 예컨대 인쇄된 잉크가 시간에 따라 어떻게 희미해지는지 연구하고, 화면에 따르는 효과가 있는지도 알아볼 수 있습니다. 두 모델 모두에서 렌더링하기 까다로운 녹색에만 집중할 수도 있습니다. 화면 픽셀을 이루는 작은 소자들과 인쇄된 지면의 망점 패턴을 연구할 수도 있습니다. 그런 연구를 통해 두 시스템이 처리할 수 있는 한계를 탐색해 보세요. 이 모든 실험은 바로 실습 실험입니다. 이 프로젝트는 사고와 제작이 하나의 유동적인 활동으로 통합된 디자인 연구 프로젝트입니다.

3-4주 차: 이 과제의 최종 결과물은 가변적이고 완전히 개방적입니다. 이전 과제가 규정하거나 지시하는 방식이었다면, 이 프로젝트의 작업 방식은 현실의 디자인 실천에 요구되는 열린 사고와 시행착오의 과정을 더 날카롭게 반영해야 합니다. 최종 검토를 위해서는 하나의 프로젝트뿐 아니라 연구 과정에서 만들어진 모든 결과물을 가져와야 합니다. 그래픽 디자인을 비평하는 자리보다는 과학 박람회와 유사할 수 있습니다.

RGB: 세 가지 기본 색인 빨강, 초록, 파랑으로 구성된 가시광선을 표현하기 위한 색상 모델. 빨강 100퍼센트, 초록 100퍼센트, 파랑 100퍼센트를 합치면 흰색이 되는 가산 시스템이다. 가산 혼색에서 기본 색조를 기존 혼합에 추가하면 더 밝은(값이 높거나 맑은) 색상을 생성한다. 가산 혼색은 발산되며, 물질 형태는 빛이고 주파수로 색이 결정된다. 가산 혼색은 화면의 고유색이다. 빨강, 초록, 파랑 빛의 조합은 연속적인 톤의 사진 이미지로 광범위한 색상 스펙트럼을 생성할 수 있다.

CMYK: 잉크나 안료, 염료의 반사광을 표현하기 위한 색상 모델. 시안 100퍼센트, 마젠타 100퍼센트, 옐로 100퍼센트를 합치면 검은색이 되는 감산 시스템이다. 이 기본 색상 가운데 하나라도 양을 늘리면 합친 색상은 더 어두워진다. 감산혼색은 반사된다. 자신의 색이 아닌 빛의 모든 주파수를 흡수하고 일치하는 주파수만 다시 반사한다. 감산혼색은 종이에 적합하다. 시안, 마젠타, 옐로 잉크를 조합해 연속된 톤의 사진 이미지처럼 광범위한 색상을 만들 수 있다.

더 읽을거리

게르스트너, 카를(Karl Gerstner). 『디자인 프로그램스』(Designing Programmes). 런던: 티란티(Tiranti), 1964년. 한국어판: 박재용 옮김, 파주: 안그래픽스, 2023년.

돈디스, 도니스 A.(Donis A. Dondis). 『시각인식력의 입문서』(A Primer of Visual Literacy). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 1973년. 한국어판: 이영 옮김, 서울: 기문당, 1994년.

라인퍼트, 데이비드(David Reinfurt), 로버트 비젠베르거(Robert Wiesenberger). 『뮤리얼 쿠퍼』(Muriel Cooper). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 2017년.

랜드, 폴(Paul Rand). 『디자인, 형태, 혼돈』(Design, Form and Chaos). 뉴 헤이븐: 예일 대학교 출판부, 1993년.

랭, 알렉산드라(Alexandra Lange). 『매킨토시에 미소를 부여한 여성』(The Woman Who Gave the Macintosh a Smile), 『뉴욕커』, 2018년 4월 19일.

럽튼, 엘런(Ellen Lupton), J. 애보트 밀러(Abott Miller). 『시야의 언어』(Language of Vision). 『디자인 글쓰기 연구』(Design Writing Research). 뉴욕: 키오스크(Kiosk), 1996년.

무나리, 브루노(Bruno Munari). 『브루노 무나리: 삼각형』(Bruno Munari: The Triangle). 만토바: 코라이니(Corraini), 2007년.

베렌스, 로이(Roy R. Behrens). 『예술, 디자인 및 게슈탈트 이론』(Art, Design and Gestalt Theory). 『레오나르도』(Leonardo) 31권 4호 (1998년).

베르트하이머, 막스(Max Wertheimer), 로타어 슈필만(Lothar Spillmann), 마이클 베르트하이머(Michael Wertheimer). 『지각된 동작과 형상의 조직에 관해』(On Perceived Motion and Figural Organization). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 2012년.

브랜드, 스투어트(Stewart Brand). 『마지막 홀 어스 카탈로그: 도구에 대한 접근』(The Last Whole Earth Catalog: Access to Tools). 캘리포니아주 멘로 파크: 포트라(Portola) 연구소, 1971년.

빌, 막스(Max Bill), 파멜라 존스톤(Pamela Johnston), 카린 김미(Karin Gimmi). 『형태, 기능, 아름다움 = 게슈탈트』(Form, Function, Beauty = Gestalt). 런던: 건축 협회(Architectural Association), 2010년.

『수전 케어, 아이코그래퍼』(Susan Kare, Iconographer), EG 콘퍼런스 영상, 19분 38초, 2014년 5월, <https://vimeo.com/97583369>.

아른하임, 루돌프(Rudolf Arnheim). 『시각적 사고』(Visual Thinking). 버클리: 캘리포니아 대학교 출판부, 1969년. 한국어판: 김정오 옮김, 서울: 이화여자대학교 출판부, 2004년.

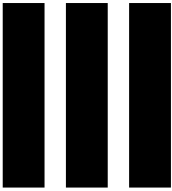
알버스, 요제프(Josef Albers). 『색채의 상호작용』(Interaction of Color). 뉴 헤이븐: 예일 대학교 출판부, 1963년. 한국어판: 변의숙, 진교진 옮김, 서울: 경당, 2013년.

엘리스, 윌리스 데이비스(Willis Davis Ellis), 『게슈탈트 심리학 자료집』(A Source Book of Gestalt Psychology). 뉴욕: 하코트, 브레이스 (Harcourt, Brace), 1938년.

케페스, 죄르지(György Kepes). 『시야의 언어』(Language of Vision). 시카고: P. 시어벌드(P. Theobald), 1967년.

탄치스, 알도(Aldo Tanchis), 브루노 무나리 (Bruno Munari). 『브루노 무나리: 예술로서의 디자인』(Bruno Munari: Design as Art). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 1987년.

<https://www.g-e-s-t-a-l-t.org>.



인-터-페-이-스

과제 1: 애플 워치

애플 워치의 시계 화면을 다시 디자인해
시간 읽는 방식을 변경합니다.

한 학기에 걸친 심층 과제입니다.

1-2주 차: 시간을 지키는 다양한 수단에 관해 폭넓게 읽는 것으로 시작합니다. 이를 바탕으로 시간을 기록하고 표시하는 한 가지 방식을 찾아냅니다. 해시계나 모래시계를 조사하거나 현대 직장인의 일정, 생물학적 리듬과 수면 주기, 원자시계의 시간 기록 방식 등을 살펴볼 수 있습니다. 어떤 주제를 선택하든 한 학기 동안 지속해야 하는 만큼 진정으로 자신에게 흥미로운 주제여야 합니다.

3-4주 차: 관심 분야에 대한 간략한 (공연에 가까운) 발표를 준비합니다. 발표는 정확히 16분 분량이어야 합니다. 더 짧을 수는 없습니다. 더 길어지면 중단될 겁니다. 발표 시간에 영향을 주는 유동적인 상황을 고려합니다.

5주 차: 시계 화면 스케치를 시작하고 매주 반복적으로 작업해, 개념을 개념적·시각적으로 발전시킵니다. 매주 모든 작업을 조별로 검토합니다. 이는 기본 관심사를 다루는 초기 아이디어를 신중하게 작업하고 수정하는 과정에서 아이디어가 나올 수 있도록 디자인으로 확장하는 과정입니다.

12주 차: 제안하는 시계 인터페이스의 작동 방식, 모양, 움직이는 방식, 중요한 이유를 보여 주는 5-8분 분량의 영상을 준비합니다.

2014년 9월 10일 팀 쿡은 애플 컴퓨터 특별 이벤트 무대에서 개발자, 기자, 팬 들에게 말했습니다. “보여 드릴 게 한 가지 더 있습니다.” 그 한 가지가 바로

일반 손목시계의 외형을 하고 있지만 기능적으로는 아이폰과 회전 다이얼 유선 벨 전화기에 연관된, 큰 기대를 모았던 하드웨어인 애플 워치였습니다. 애플 워치는 미래와 과거가 공존하며, 불가능할 정도로 시대 역행적이면서 환상적으로 미래지향적입니다. 이메일 전송, 문자 메시지 받아쓰기 및 전송, 달력에 다음 일정 표시, 단계별 내비게이션, 날씨 예보, 일일 운동량 추적, 심장 박동 측정 및 기록, 팟캐스트 재생, 상품 및 서비스에 사용하는 애플페이 등 다양한 기능을 제공합니다. 아이폰 사용자에게 익숙한 기능이었지만, 표시 방식은 완전히 새로웠습니다. 예컨대 달력은 한 달이라는 공간적 은유, 그리고 하루 동안 표시되는 순차적인 일정에 따라 2차원 그리드 위에 조직된 날들로 재해석했습니다. 메시지 또한 지엽적인 대화형 채팅 도구에서 즉각적이고 손쉬운 창구로 재설계돼 “안녕하세요!” “잘 지내?” “가는 중” 같은 미리 마련된 응답으로 간단한 회신을 유도합니다. 작은 화면 크기와 신체 위치를 고려한 이런 변화는 인터페이스 디자인의 변화였습니다. 이런 인터페이스는 선택지의 모음으로, 시계를 사용하는 방법에 영향을 미치는 특정한 관점을 형성합니다.

이 과제에서는 애플 워치 휴먼 인터페이스 가이드라인을 사용합니다. 꼭 필요한 경우 외에는 그 규칙에 따라야 프로젝트 간 비교가 용이할 뿐 아니라 기존 애플 워치 인터페이스 내에서 더 그럴듯한 결과물을 만들 수 있습니다. 애플 워치 시계 화면은 애플이 타사 개발자의 접근을 제한한 인터페이스입니다.

더 읽을거리

구글. 「머티리얼 디자인」(Material Design). 2019년 6월 11일 접속. <https://material.io/design/introduction>.

라인퍼트, 데이비드(David Reinfurt), 로버트 비젠베르거(Robert Wiesenberg). 『유리얼 쿠퍼』(Muriel Cooper). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 2017년.

로손, 앨리스(Alice Rawsthorne). 「디자인으로」(By Design). 『프리즈』(Frieze) 7-8월 호(2015년).

모그리지, 빌(Bill Moggridge). 『인터랙션 디자인』(Designing Interactions). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 2007년.

바바세토(Barbacetto), G, 아킬레 카스틸리오니(Achille Castiglioni). 『디자인 인터페이스: 인간과 기계가 소통하는 방법: 킹과 미란다의 올리베티 디자인 연구』(Design Interface: How Man and Machine Communicate: Olivetti Design Research by King & Miranda). 밀라노: 아르카디아(Arcadia), 1987년.

스티븐슨, 닐(Neal Stephenson). 『태초에... 커맨드라인이 있었다』(In the Beginning... was the Command Line). 뉴욕: 에이번 북스(Avon Books), 1999년.

랭, 알렉산드라(Alexandra Lange). 「디터 램스에게 우리가 배운 것과 무시한 것」(What We've Learned From Dieter Rams, and What We've Ignored), 『뉴욕커』, 2018년 11월 28일.

「애플 휴먼 인터페이스 가이드라인(워치 OS)」(Apple Human Interface Guidelines [Watch OS]). 2019년 6월 11일 접속. <https://developer.apple.com/watch/human-interface-guidelines>.

에코, 움베르토(Umberto Eco). 「사회적 약속으로서의 형태」(Form as Social Commitment), 『열린 작업』(The Open Work). 매사추세츠주 케임브리지: 하버드 대학교 출판부, 1990년.

제스퍼슨, 제임스(James Jespersen), 제인 피츠랜돌프(Jane Fitz-Randolph), 존 롭(John Robb). 『해시계에서 원자시계까지: 시간과 주파수의 이해』(From Sundials to Atomic Clocks: Understanding Time and Frequency). 워싱턴 DC: 미국 상무부 국립 표준 기술 연구소, 1977년.

지암피에트로, 롭(Rob Giampietro). 「나는 핸들이다」(I am a Handle), 『서빙 라이브러리 게시판』(Bulletins of The Serving Library) 2호(2012년). <http://www.servinglibrary.org/journal/2/i-am-a-handle>.

카소, 알폰소(Alfonso Caso). 『고대 사본과 필사본(사포텍과 믹스텍)』(Códices y Manuscritos Antiguos [Zapotecas y Mixtecas]). 멕시코시티: 엘 콜레히오 나시오날(El Colegio Nacional), 2007년.

칼비노, 이탈로(Italo Calvino). 『팔로마르』(Palomar). 첫 번째 미국판. 샌디에이고: 하코트 브레이스 조바노비치(Harcourt Brace Jovanovich), 1985년.

케라미다스, 키몬(Kimon Keramidas). 『인터페이스 경험: 사용자 가이드』(The Interface Experience: A User's Guide). 뉴욕: 바드 대학원 센터(Bard Graduate Center), 2015년.

탄치스, 알도(Aldo Tanchis), 브루노 무나리(Bruno Munari). 『브루노 무나리: 예술로서의 디자인』(Bruno Munari: Design as Art). 매사추세츠주 케임브리지: MIT 출판부, 1987년.

포드, 폴(Paul Ford). 「코드: 에세이」(Code: An Essay), 『블룸버그 비즈니스위크』, 2015년 6월 15-28일.

하우드, 존(John Harwood). 『인터페이스: IBM과 기업 디자인의 변화 1945-1976』(The Interface: IBM and the Transformation of Corporate Design, 1945-1976). 미니애폴리스: 미네소타 대학교 출판부, 2011년.

<https://www.i-n-t-e-r-f-a-c-e.org>.