

스크린 매체와 인쇄 매체의 관계 설정을 전제한 그래픽 디자인 교육 과정의 결과와 확장 가능성

배민기
그래픽 디자이너, 한국

주제어.
타이포그래피, 아날로그,
디지털, 스크린, 프린트

투고: 2017년 5월 29일
심사: 2017년 6월 7-11일
게재 확정: 2017년 6월 30일

The Results and the Possibility of Expansion of the Graphic Design Curriculum Based on the Relationship between Screen Media and Print Media

Bae Minkee
Graphic Designer, Korea

Keywords.
Typography, Analog,
Digital, Screen, Printed

Received: 29 May 2017
Reviewed: 7-11 June 2017
Accepted: 30 June 2017

초록

본 논문은 디지털과 아날로그, 스크린 매체와 인쇄 매체, 픽셀과 종이에 관한 고정관념을 재고하면서, 스크린 매체와 인쇄 매체는 한쪽이 다른 한쪽을 대체하는 방식이 아니라 서로의 특성을 효율적으로 활용하는 상호보완적 관계를 이루고 있다는 점을 다룬다. 이와 같은 오늘날의 혼성적 상황에서 본 논문은 매체를 바라보는 방식을 일신하는 교육방식의 필요성을 역설하고, 그 교육 과정의 결과와 상세를 서술한다. 스크린 매체와 인쇄 매체의 관계를 다양하게 설정하는 프로젝트의 대전제를 설명하고 과제 지시문, 설명문, 참고자료를 적시한다. 이어 단계별 기획을 제시하고 지속적인 피드백을 제공하여 도출된 교육의 결과물을 네 가지 단계로 설명한다. 첫 번째 단계 ‘스크린 매체의 문법을 활용하여 인쇄 매체를 제작하기’에서는 스크린 매체의 시각 요소, 인터페이스, 구성방식, 원리 등의 특성을 포착하고, 그것을 활용하여 인쇄 매체를 제작한 사례를 소개한다. 두 번째 단계 ‘가변성과 불변성’에서는 스크린 매체에 가변성, 인쇄 매체의 불변성을 임의의 속성으로 할당하여, 화면에 나타났다가 사라지는 스크린 매체의 특징한 요소를 인쇄 매체에 고정하거나 반대로 인쇄 매체에 정지된 상태로 고정된 특징 요소를 스크린 매체에서 유동시키는 작업을 제작한 사례를 서술한다. 세 번째 단계 ‘관계를 새로이 배분하고 재구축하기’에서는 두 매체의 관계 설정을 좀 더 복합적으로 구성한 작업을 제작한 사례를 다이어그램과 함께 설명한다. 네 번째 단계 ‘매체에 관한 인식과 경험을 드러내고 증폭하기’에서는 앞의 세 가지 단계별

Abstract

This thesis considers the stereotype of digital and analog, screen and print media, pixel and paper and, at the same time, looks at the relationship between screen and print media based on the complementary relationship which uses the characteristics of each media, not a unilateral relationship through which one replaces the other. Considering today's such mutual supplementation, this thesis emphasizes the need of the pedagogy which renews how to approach media and describes the results and detailed contents of the curriculum. First of all, this thesis explains about a major premise of the project which sets the relationship between screen and print media from various angles and describes task instructions, explanations, and references. Next, the educational output drawn from phased tasks and continuous feedback on it is divided into four steps and is explained. The first step ‘the production of print media with the use of the mechanism of screen media’ aims to catch the characteristics of the visual elements, interfaces, formats, and principle of the media and introduce the cases of making print media with the use of them. In the second step ‘variability and invariability’, the case of fixing on-again off-again images of screen media on print media or transferring the fixed elements on print media to screen media as changeable ones by assigning arbitrary attributes, variability and invariability, to screen media and print media, each. In the third step ‘new allocation and reconstruction of relationship’, a more complex composition of relationships between the two media is introduced along with a diagram for better understanding. The fourth step ‘revealing and amplifying

기획에 포함되지는 않으나 두 매체의 관계 설정을 주요 요소로 활용하는 작업을 제작한 사례를 기술한다. 그리고 결론에서는 명쾌한 도식화와 유동적 결합 및 분해가 가능한 주제 설정을 통해 다양하지만 일정한 체계로 분류할 수 있는 작업을 지속하여 생산한다는 교육 목표와 관련된 보론(補論)을 기술하고, 앞에서 다루어진 모든 작업이 어떠한 확장 가능성을 가졌는지 각각 설명한다.

서론

신문 «뉴욕타임스»가 만든 화려한 디지털 기사 <눈사태로 숨진 스키 선수들>이 2013년 풀리처상 특집기사 부문을 수상했다는 소식과 일간지 «인디펜던트»가 2016년 종이신문 발행을 중단한 소식은, 새로운 스크린 매체가 낡은 인쇄 매체를 대체하리라는 일반적 통념을 견고하게 만든다. 그러나 통상적 의미의 선형적인 기술 진보를 충분히 긍정하는 태도를 취하더라도, 새로운 매체와 낡은 매체에 우리가 투영해왔던 일반적 관념과 통상적 속성은 시간에 따라 변화하기도 한다. 이를테면 레티나 디스플레이의 등장은, 종래의 실용적인 디자인 교육에서 종종 언급되던 ‘픽셀은 72DPI, 종이는 300DPI’라는 관용 어구를 생경하게 만든다. 이러한 고정관념의 유통화는 사람들에게 익숙한 형태의 기술 발전 서사를 좀 더 꼼꼼하게 재검토하도록 만든다.

인쇄 매체가 사라질 것이라는 경고는 끊임없이 반복되고, 또 그 경고에는

the media-related perception and experience’ is not included in the phased tasks which encompass the three steps mentioned above, but the section about the step describes the case of the work that uses the relationship between the two media as a major element. In conclusion, the education-focused discussion for various and constant classification through the topic settlement which makes concrete schematization and flexible combination and separation possible is explained about. Also, the expandability of all works mentioned above is examined.

Introduction

The news that the impressive digital article titled <The Avalanche at Tunnel Creek> in the daily newspaper «The New York Times» won the Pulitzer Prize in 2013 and «The Independent» stopped the publication of its paper newspapers in 2016 create a more concrete conventional wisdom that new screen media will replace old-fashioned print media. However, despite a stance which accepts linear advance in technology from a typical viewpoint, the ordinary notion and typical attributes that we have thought new media and old media have could change over time. For example, the emergence of Retina Display has made the phrase ‘72DPI for pixel, 300DPI for paper’ that was often mentioned in practical design education out of date. Such a breakup of the stereotype gives the opportunity to have a closer look at the story about the advance in technology familiar to people. A repeated warning that print media will disappear has come out, and the reason for it is quite grounded.

비교적 합리적인 근거가 따라붙는다. 그러나 인쇄 매체가 가지고 있는 사람들의 일상생활 속 지배 영역이 다른 매체에 완전히 점령되는 일은 아직 벌어지지 않았다. 즉 현대인이 상당히 많은 웹 페이지와 SNS 포스팅과 애플리케이션과 PDF에 노출되어 있더라도, 그들은 여전히 종이 책과 A4 용지를 바라보고, 읽고, 무언가를 쓴다. 이는 우리를 둘러싼 매체 환경이 ‘새로운 것이 낡은 것을 대체하는 구도’만으로 설명되기 어렵다는 것을 드러낸다. 이러한 문제의식을 표준적인 서술 방식으로 다루고 있는 책이 알레산드로 루도비코의 저작 《포스트디지털 프린트: 1894년 이후 출판의 변화》라고 할 수 있다. 이 책에서 루도비코는 소위 ‘종이의 죽음’이 선포된 일곱 개의 사례—전보, 라디오, 전화 방송, 텔레비전, 컴퓨터 등과 관련된 예상들—와 다양한 작업물을 소개하면서, 디지털과 아날로그는 협업을 통해 공진화하는 방식으로 변화해왔다는 것을 강조한다. 패러다임의 차원에서 디지털은 양적인 정보와 콘텐츠, 아날로그는 가용성과 인터페이스를 분담하면서, “인쇄의 전통적 역할은 새로운 디지털 세계로 인하여 확실히 위협받고 있지만, 역설적으로 그 때문에 다시 활성화”된다. 주문형 출판²은 인쇄 매체이지만, 실질적으로 내용을 계속해서 업데이트하는 온라인 출판의 주요 특성을 활용한다.³ 반면 스크린 매체를 통한 정보 전달 및 공유의 대명사인 위키백과에는 역설적으로 ‘인쇄·내보내기’ 메뉴를 통해 문서를 PDF로 내려받는 기능이 존재하며 이를 통해 전통적인 종이 책의 지면 배열을 충실히 따른 책이 생성된다.

이와 같은 혼성적 상황은 매체를 바라보는 방식을 재고하는 새로운 교육방식을

1. 루도비코, 《포스트디지털 프린트》, 12.
2. “일정 부수를 미리 만들어 유통하는 방식이 아니라, 주문이 들어올 때마다 필요한 부수만 인쇄하는 방식을 말한다. (중략) 2002년 설립된 온라인 주문형 출판 서비스(ulu.com)는 2014년까지 225개가 넘는 국가에서 거의 200만 종의 책을 출판했다.” 김경진, 최성민, 《그래픽 디자인, 2005-2015, 서울: 299개 어휘》, 247.
3. 루도비코, 《포스트디지털 프린트》, 99.

However, the dominant domain of the print media in people’s daily lives has not been completely occupied by other media yet. That is, no matter how frequently people are exposed to web pages and SNS posts, applications and PDFs, they still look at, read, and write on paper books and printed materials. This shows that it is difficult to say the media environment surrounding us is in the process that ‘new things replace old things’.

The book that approaches the issue in a classic method of narration is 《Post-Digital Print: The Mutation of Publishing Since 1894》 by Alessandro Ludovico. In his book, Ludovico introduces seven cases of so-called ‘death of paper’—examples related with telegraph, radio, telephone, television, and computer— and various works and emphasize that digital and analog are transformed in a collaborative manner for coevolution. In terms of paradigm, while digital is in charge of quantitative information and contents, analog the usability and interface, which “further facilitates the traditional roles of printing even though it is being threatened with the advent of a new digital world.”¹ On-demand publication² is a kind of print media, but it takes advantage of the key features of online publication by continuously update the contents.³ On the other hand, Wikipedia, the epitome of delivering and sharing information through screen media, provides the function of downloading PDF documents using the ‘printing/sending out’ menu, which is equivalent to creating a paper book designed in the traditional layout.

Considering such mutual supplementation of screen and print media, it is necessary to adopt the pedagogy which requires a new approach to media.

1. Ludovico, 《Post-Digital Print》, 12.
2. “It is not a way to make and distribute a certain number of copies, but to print only the necessary number of copies each time when an order comes in (in-erruption) The online on-demand publishing service Ulu (ulu.com), founded in 2002, published about 2 million books in more than 225 countries by 2014.” Kim Hyeon Jin, Choi Seong Min, 《Graphic Design, 2005-2015, Seoul: 299 words》, 247.
3. Ludovico, 《Post-Digital Print》, 99.

요구한다고 할 수 있다. 따라서 본 논문에서는 스크린 매체와 인쇄 매체가 공존하는 당대의 매체 환경을 명확히 인식하고, 그 둘 사이의 다양한 관계 설정을 모색하고, 단계별 기획을 통해 작업을 제작하여, 그 관계 설정의 실례를 유의미하게 늘리는 교육방법론의 실행과 그 실행에 따른 결과물을 단계별로 소개한다. 항목은 크게 네 가지로 구분되어 있다.

프로젝트의 공통 지시문은 ‘스크린 매체와 인쇄 매체의 관계를 다양하게 설정한다’였으며, “오늘날 우리를 둘러싼 매체 환경의 지형도를 인식하고, 스크린 매체와 인쇄 매체 양자를 어떠한 방식으로 다룰 수 있고, 또 그 둘의 관계 설정을 통해 어떠한 작업을 할 수 있는지 예시 작업들을 통해”⁴ 알아본다는 설명문이 추가로 제시되었다. 프로젝트 수행에 참고할 수 있는 예시는 수업에 따라 변동이 있었으나, 주로 사용된 참고자료는 다음과 같다.

1	제이슨 허프, 미미 캐벨	아메리칸 사이코
2	스테퍼니 시후코	암흑의 핵심
3	앰퍼센드	익스피니티
4	아람 바르톨	인터넷에서 보내는 인사
5	미시카 헤너	해리 포터와 스캠 베이더
6	브린 페너모어	오토피안 픽션
7	소피아 르 프라가	W8ING

Therefore, this thesis aims to clearly perceive the media environment of the time when screen media and print media coexist, seek for various relationships between the two media, and introduces step by step the implementation and result of educational methodology that expands significantly the relationships through phased tasks. Relevant items are classified into four main categories.

The tasks conducted for this thesis suggests the common instruction to ‘set the relationship between screen and print media in various ways’, and explanation is added to the thesis for the purpose of “recognizing the geography of the media environment surrounding us today and, through example works, finding out how to deal with screen and print media and what kinds of work is possible based on the relationship of the two media.”⁴ The reference examples for the tasks were not the same in all classes, but references mainly used are as follows.

1	Jason Huff, Mimi Cabell	American Psycho
2	Stephanie Syjuco	Re-Editioned Texts: Heart of Darkness
3	Amp;	XFINITY
4	Aram Bartholl	Greetings from the Internet
5	Mishka Henner	Harry Potter and the Scam Baiter
6	Bryn Fenemor	Autopian Fiction
7	Sophia Le Fraga	W8ING

The conclusion was drawn from more than one class, and categories for each

수업 결과물은 복수의 수업에서 생산되었으며, 단계별 항목이 설정된 것은 작업 결과물의 난이도 및 성취도와 무관하다.

본론 1: 스크린 매체의 문법을 활용하여 인쇄 매체를 제작하기

첫 번째 단계에서는 수강생이 각 매체의 고유한 특성을 관찰하고 포착하는 것에 중점을 둔다. 수강생은 각자 다른 상황에서 스크린 매체의 어떤 특성을 포착하고, 그것을 활용하여 인쇄 매체를 제작한다. 수강생이 특정 스크린 매체의 시각 요소, 인터페이스, 구성 방식과 원리 등을 파악할 수 있도록 크리티크 과정에서 별도의 예시를 제시하거나 관련 자료를 제공한다. 수업 결과물은 다음과 같다.

홍성민(2016년 수업, 3학년 2학기)의 «구글 이미지 치환서»는 파트리크 모디아노의 소설 «어두운 상점들의 거리»의 일부를 구글 이미지 검색 기능을 활용하여 새로이 디자인한 책이다.[1] 소설은 기억상실증에 걸린 사설탐정이 흐릿한 기억을 더듬으며 잃어버린 과거를 찾아가는 내용으로 이루어져 있다. 홍성민은 책의 첫 단락을 분절하여, 각 어절 단위로 («나는» «아무것도» «아니다» «그날» «저녁» «어느» «카페의» 등) 구글 이미지를 검색하고 화면을 캡처했다. 캡처된 이미지에는 모두 가우시안 흐림 효과가 적용되었으며, 이는 “마치 소설 속 주인공의 기억처럼, 책을 읽는 독자도 연속되는 희뿌연 이미지들이 무엇인지 어렵듯이 추측만 가능할 뿐, 그 어떤 것도 확신할 수 없다”⁵는 제작 의도가 반영된 것이다.[2] 펼침면 하나에 한 어절의 등가물인 캡처 이미지의 흐릿한 화면이 배치되었고, 짧은

step are not related with the level and performance of the task done as part of the project.

Body 1: Making Print Media with the Use of the Mechanism of Screen Media

The first step is focused on what characteristics of each media the students observe and capture. The students are supposed to capture certain characteristics of screen media in different situations and create print media using them. In order for the students to figure out the visual elements, interfaces, formats, and principle of certain screen media, examples and relevant materials are provided while sharing comments. The results of the classes are as follows.

The «Google Image Replacement» by Hong Seongmin (2016 class, second semester of the third year) is a book in which the contents derived from «Rue des Boutiques Obscures» by Patrick Modiano were newly designed with the use of Google’s image search function. [1] The novel tells the story about a detective with a memory loss who tries to look for his past searching his memory. Hong divided the first paragraph of a book, searched Google images for each word unit («I» «Nothing» «No» «Day» «Dinner» «Any» «Cafe», etc.) and captured the screen. The Gaussian blur effect was applied to all captured images, which reflects the intention of production that “like the character of the novel, readers only can guess what the blurred images are without being sure of anything.”⁵ [2] Blurred shapes of the captured image, the equivalent of a word, are arranged on each side. In this way, a book was produced with only a

단락만으로 한 권의 책이 생산되었다.

이혜영(2017년 수업, 3학년 1학기)의 «승부»는 파트리크 쥐스킨트의 단편소설 «승부»를 iOS의 나침반 기능 중 수직 레벨 앱[3]의 시각 요소와 인터페이스를 활용하여 새로이 디자인한 책이다. 소설은 체스 게임을 묘사하고 있으며, 그 묘사에는 등장인물인 젊은이가 체스에 이기고 지는 양상과 구경꾼들의 반응이 포함되어 있다. 이러한 소설의 내용에, 해당 앱의 몇몇 특징들—사용자가 기준선을 설정하고, 기준영역에 검은색이, 벗어나는 영역에 빨간색이, 기준선 설정 시에 초록색이 나타나는—을 적용한 것이다. 구경꾼들의 젊은이에 대한 인식은 왼쪽 중앙의 기준점을 통해, 젊은이의 체스 승부 상태는 오른쪽 중앙의 기준점을 통해 나타난다.⁶ 책은 아이폰 7의 크기와 똑같이 설정되었으며, 소설 본문이 진행되는 배경 영역에 색면 조합이 등장한다.[4] 또한 본문은 세명조로 조판되었다. 세명조는 최정호가 원도를 담당하여 1957년부터 사용된 동아출판사체와 구조와 표현이 유사하고,⁷ 조판 시 마치 옛 교과서를 보는 듯한 매우 고전적인 인상을 주는 글자체라고 할 수 있다. 인쇄물에 스크린 매체의 요소와 문법을 병치하는 방법을 사용한 본 작업에서 이러한 글자체를 선택한 것은, 인쇄 매체에 관한 문화적 차원의 공통 기억을 고전적인 방식으로 강조하여 스크린 매체의 시각 요소들과 대비를 이루도록 한 의도라 할 수 있다. 이는 스크린 매체의 문법과 특징을 활용하는 것에 더하여, 타이포그래피를 적극적으로 활용하여 두 매체의 교차를 대조적인 방식으로 제안한 예시이다.

6. 예를 들어 젊은이가 체스 말을 하나 가져왔다면 오른쪽 기준점이 체스 말 한 개를 10도 만큼 위로 이동하고, 구경꾼들이 젊은이의 체스 실력을 의심하면—'그러나' 이해하지 못했다' 등의 부정적인 단어가 등장하면—왼쪽 기준점이 아래로 이동한다.

7. 「한글공방의 한글공방방-#4 교과글자체_원도활자시대 글자체를 중심으로」, 폰트클럽 웹사이트.

short paragraph.

Lee Hyeyeong (2017 class, first semester of the third year) made “Struggle” in an attempt to newly design the short story «Ein Kampf» written by Patrick Süskind with the use of visual elements and interfaces of the vertical level app (please refer to [3]), one of the compass feature of iOS. The novel depicts a game of chess, which includes the victories and defeats of a young man, the character of the novel, and reactions of spectators. Unique characteristics of the app—the standard set by a user, red for the area off the standard, black for the area within the standard, and green at the time of setting the standard—were applied. For example, while the spectators’ perception of the young man is shown with the center point on the left as a standard, his chess match is shown with the center point on the right as a standard.⁶ The book is exactly the same size as the iPhone 7, and a combination of colors is arranged in the background. [4] Also, the text was typed in SeMyeongjo. SeMyeongjo has the similar structure and expression with a typeface of DongA Publisher designed by Choi Jungho⁷ and used starting from 1957, and the font gives so a classical impression that the text in font has a feeling of a traditional textbook. As for this task, which uses a method of juxtaposing the elements and mechanism of screen media with printed materials, the selection of the font comes from the intention of emphasizing common cultural memories about print media in a classical way and contrasting them with visual elements of screen media. This is an example of showing the intersection point of the two media contrastively by using typography actively, in addition to utilizing the mechanism and

6. For example, if the young man brings a chess piece, the center point on the right moves up by 10 degrees per piece, and if the spectators doubt his chess skill (in the event of appearance of negative words like 'but' or 'did not understand'), the center point on the left moves down.

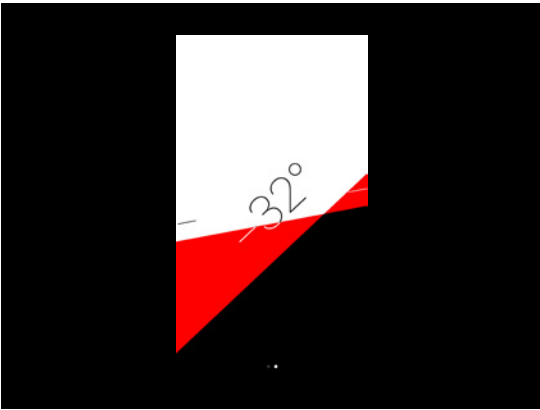
7. Studying Hangeul at Hangeul Workshop-#4 Fonts for 'Textbooks_Focused on Fonts Used in the Window' Font Era, Fontclub website.



[1]



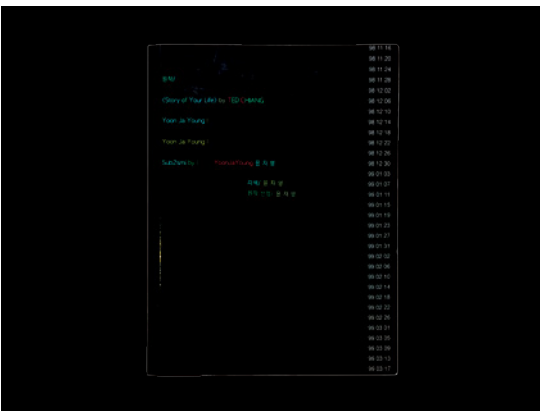
[2]



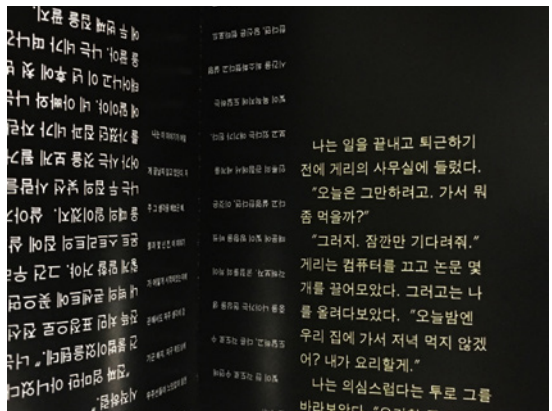
[3]



[4]



[5]



[6]

윤자영(2017년 수업, 4학년 1학기)의 «Story Of Your Life.smi»는 테드 창외 단편소설 «네 인생의 이야기»를 선택하여, 자막편집기 소프트웨어의 특징과 인터페이스를 세부 설정에 적용하고, 소설 내용을 전반적 설정에 활용하여 새로이 디자인한 것이다.[5] 시간을 선형적인 방식으로 체험하지 않는 외계생명체 헵타포드는 과거와 현재와 미래를 동시에 인식하며, 이들의 비선형적 언어를 습득하며 과거와 미래의 동시적 지각이 가능하게 된 주인공은 특정한 선택을 통해 자신의 삶을 정의하게 된다. 해당 소설을 새로이 디자인함에 중요한 것은 디자인에 활용 가능한 최적의 스크린 매체를 탐색하는 것뿐 아니라, 해당 소설에서 시간을 다루는 방식을 효과적으로 가시화할 수 있는 일종의 틀을 제작하고, 소설 본문을 그 틀의 원리에 맞춰 적용하는 것이었다. 이를 위해 먼저 시간을 명료하게 제시하는 스크린 매체의 예시로 각종 자막 편집기의 기본적 구성을 빌려, 본문의 행과 같은 밀도로 시간이 표기되는 화면을 설정했다. 또한 소설 전반에 드러나는 비선형적 시간을 지면을 통해 적극적으로 드러내는 방식은 다음과 같다. 양쪽 지면 가장자리에는 시간이 표기되어 있는데, 펼침면 기준 오른쪽 지면(홀수 지면)에서 시작하여 책의 마지막 오른쪽 지면에 도달하면, 펼침면 기준 왼쪽 지면(짝수 지면)부터 뒤집힌 형태로 시간이 표기되며 책의 첫 장으로 다시 돌아온다. 하나의 지면에는 약 4개월분의 기간이 기록되어, 책의 맨 앞쪽에서 맨 뒤쪽으로 이행하는 데에 25년, 맨 뒤쪽에서 다시 맨 앞쪽으로 돌아오는 데에 25년이 설정되어 있다. 즉 책 전체에는 약 50년의 기간을 표시하는 연표가 시작과 끝이 원환을 그리며

features of screen media.

Yun Jayeong (2017 class, first semester of the fourth year) made «Story of Your Life.smi» by selecting the short story «Story Of Your Life» by Ted Chiang, applying the features and interfaces of the caption editing software to the detailed setting and using the story of the novel for the overall setting. Heptapods, aliens that do not experience time in a linear fashion, perceive the past, present, and future at the same time, and the main character of the novel also becomes able to perceive the past and future while learning the non-linear language of the aliens and defines her life through her choice. What is important in newly designing the novel is not only to look for the optimal screen media available for design but also to create a framework that can effectively visualize the way time is handled in the novel to apply the contents according to the principle of the framework. In order to do this, as an example of a screen medium that clearly presents the time, the screen was set up to show the time with the same density as the lines of the text, by borrowing the basic composition of various subtitle editors. In addition, the non-linear time throughout the novel is revealed actively on the paper in the following way: when the book is opened, times are marked on both sides. As time passes by from the right side (odd page section) to the end of the book, it is marked in a reversed way starting from the left side (even page section) to the first page of the book. A period of about four months is recorded on one page, so it is set that it takes 25 years to go from the first page to the final page of the book and vice versa. That is, the entire book is composed of a 50 year chronological

맞물리는 형태로 배치된 셈이다. 이러한 틀 위에 헵타포드의 언어를 배우는 부분과 딸(‘너’)에 관한 이야기가 교차하는 원 소설의 배치를 시간순으로 재배열한다. 오른쪽 지면에는 언어를 배우는 부분이 순차적으로 제시되고 왼쪽 지면에는 딸에 관한 이야기가 역시 순차적으로 나열됨으로써 양쪽 지면이 함께 등장하는 모든 펼침면은 다른 시간대의 이야기가 교차하는 평면이 된다.[6] 이는 서로 다른 시간을 동시에 인식하고 복수의 시간대에 존재하는 자아로 자신을 이동시키며 정보를 교환하는 화자의 내면이 물질화되는 공간을 구축한 것이다. 또한 스크린 매체의 시각 요소와 인쇄 매체(책)의 물리적 구조와 소설 자체의 내용을 조합하여, 독특한 구조의 본문 타이포그래피를 생성한 사례이기도 하다.

본론 2: 가변성과 불변성

본론 1의 ‘스크린 매체의 문법을 활용하여 인쇄 매체를 제작하기’가 스크린 매체와 인쇄 매체에 관한 특징을 발견하여 작업에 그대로 활용한 것이라면, 이 과정은 각 항목에 임의의 속성을 부여하는 방식을 추가해본다. 그 속성은 ‘가변성’과 ‘불변성’으로, 스크린 매체에 가변성이 할당되고 인쇄 매체에 불변성이 할당된다. 디자이너 폴 솔렐리스의 ‘찾고, 엮어서, 출판하라’⁸에서는 웹의 휘발성과 출력물의 고정성을 대조하고, 웹 문화에서 생성된 다양한 산물을 ‘다짜고짜’ 출력하는 라이브러리에 관해 서술하고 있다. 그는 다양한 웹사이트를 대상으로 한 스크린 캡처, 스크랩, 쿼리 검색을 통해 빠르게 책을 만들어내는 프린트드

table arranged in such a way that the beginning and the end are connected creating a cycle. Based on this frame, the time arrangement of the novel in which the story about learning the language of Heptapods and the story of the main character’s daughter (‘you’) intersect is revised in chronological order. While the story about learning the language continues in sequence on the right side page, the story of the daughter is unfolded in sequence on the left side. Therefore, when the book is opened, the stories of a different time zone intersect on both sides. [6] This creates the space in which it is possible to have an ego which perceives different time zones at the same time and exists in more than one time zones and to materialize the internal aspect of the narrator. Also, this is a case of creating a typography with a unique structure by combining the visual elements of screen media, the physical structure of print media (book), and the contents of a novel.

Body 2: Variability and Invariability

As the method of applying the characteristics of screen and print media to works is examined in the previous section titled ‘Making print media with the use of the mechanism of screen media’, this section will talk about the method of adding attributes to each item arbitrarily. These attributes include ‘variability’ and ‘invariability’, and the former is assigned to screen media and the latter to print media. Designer Paul Soulellis’s ‘Search, Compile, Publish’⁸ contrasts the volatility of the web with the fixity of printed materials and explains about the library that print out various things created through the

8. 전문은 다음 링크에서 확인 가능하다. (<http://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish>)

8. The whole contents are available through the following link. (<http://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish>)

웹(www.printedweb.org) 프로젝트를 운용하기도 한다.⁹ 보존에 용이하다고 판단되는 인쇄 매체를 이용하여, 스크린 매체(웹)의 다종다양한 산물을 고정하는 것이다. 따라서 본문 2에서는 화면에 나타났다가 사라지는 스크린 매체의 특정한 요소를 인쇄 매체에 고정하거나, 반대로 인쇄 매체에 정지된 상태로 고정된 특정 요소를 스크린 매체에서 이동시키는 작업을 다루게 된다. 이러한 속성의 배분은 일견 단편적으로 보일 수 있으나, 두 가지 매체에서 발견할 수 있는 여러 특징 중 한 가지를 고정하고, 매체 자체와 매체에 부여된 속성을 함께 사고하면서 작업을 기획하는 경험을 수강생에게 제공할 수 있다는 점이 그 의의가 있다. 수업 결과물은 다음과 같다.

양지은(2015년 수업, 대학원 2학기)의 «RC»는 안전 콘의 사진을 모은 사진집 «RC»와 해당 사진집의 구도와 안전 콘의 위치를 그래픽 소프트웨어의 인터페이스 요소로 전치한 책 «RC1» «RC2» «RC3»로 이루어진 전집이다.[7] 건설 현장의 특정 영역을 표시하거나 도로 공사에서 차량 유도 등의 용도로 쓰이는 안전 콘은 특정한 위치를 단기간 점유하다가 사라진다. (이는 양지은에 의해 ‘임시적 기념비’로 정의된다.) 이 작업은 안전 콘의 이러한 특성을 어도비 그래픽 소프트웨어 속의 각종 시각 인터페이스(자르기 도구 사용 시에 나타나는 격자 사각형, 수평 수직 안내선, 앵커 포인트)의 특성에 유비한 것이다. 이러한 시각 인터페이스 또한 스크린 내의 작업 과정에서만 존재하며 정작 인쇄된 최종 결과물에는 드러나지 않기 때문이다. 네 권의 책 중 «RC3»에는 외곽선을 생성한 글자를 선택했을 때 드러나는 앵커

9. 이러한 매체 전환에 관한 의식적 인식에 더해, 가상과 실제 두께와 평면에 관한 인식론적 기술을 현재의 디지털 환경이 구성하는 지형도의 형태에 따라 입체적으로 배치한 것이, 건축가 정현의 «PBT» 첫머리에 쓰여 있는 서문 <1. 초평면의 무게와 두께>라고 할 수 있다. 정현은 정현, «PBT», 1-7쪽에 수록되어 있다.

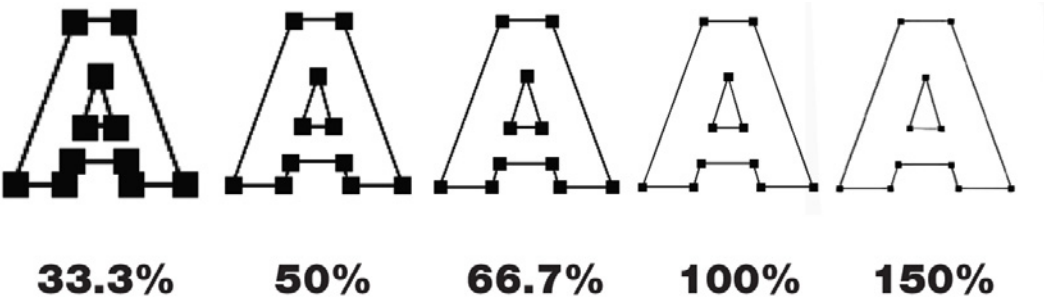
web, ‘whatever they are’. He also operates the Printed Web Project (www.printedweb.org), which makes books quickly through screen captures, scraps, and query searches across various websites.⁹ Under the project, a variety of outputs from screen media (Web) are fixed with the use of print media considered easy to keep. In this regard, Body 2 covers the tasks that fix on-again off-again elements of screen media to print media or make fixed elements of print media changeable on screen media. Such a work of distributing these attributes could look fragmentary at first glance, but it is meaningful in that students have the opportunity to fix characteristics found in the two media and have the experience of designing the project related with the media and their attributes. The results of the classes are as follows.

«RC» by Yang Jieun (2015 class, second semester of graduate school) is the work composed of the photo book «RC», a collection of photos of safety cones, and the books «RC1», «RC2», and «RC3», which convert the structure of the photo book and locations of safety cones into interface elements of graphic software. [7] Safety cones used to mark a specific area of a construction site or redirect vehicles during a road construction disappear after occupying a specific position for a short period of time (this is defined as ‘temporary monument’ by Yang Jieun). This work likens the characteristics of safety cones to those of various visual interfaces in Adobe graphics software (such as grid squares, horizontal and vertical guiding lines, and anchor points). That’s because such visual interfaces exist only in the work process on the screen and are not displayed in the final printed result. Among the

9. In addition to the conscious awareness of the transition of media, the three-dimensional layout of the epistemological description about imagine vs. reality and thickness vs. plane according to the topographic map can regarded as ‘1. the weight and thickness of the superflat plane’ in the introduction of «PBT» by Chung Hyun. The whole contents are in 1-7pages of «PBT».



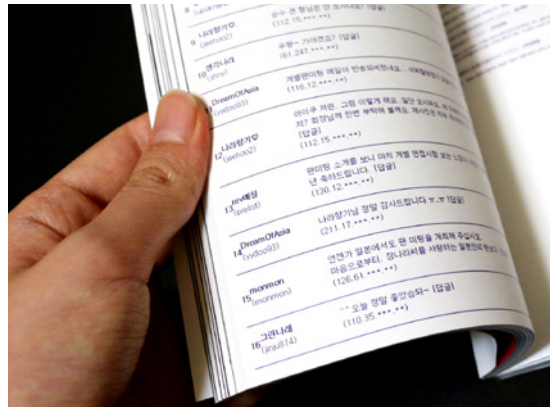
[7]



[8]



[9]



[10]

포인트를 이용하여 제작한 글자체 가족이 쓰였다.[8]에서 확인할 수 있듯이, 앵커 포인트 사각형 자체는 화면 크기를 확대하거나 축소해도 변하지 않는다. 양지은은 이러한 특성을 역으로 이용하여, 각 확대 비율(33.33%, 50%, 66.67%, 100%, 150%)로 화면을 조정했을 때에 같은 크기가 되도록 헬베티카 블랙으로 쓰인 로마자 개체의 크기를 다르게 설정한 후, 선택된 글자 개체의 확대 비율에 따른 (그리고 앵커 포인트 사각형의 크기가 비례적으로 작아지는) 다섯 가지의 형태를 다섯 종류의 글자체 가족으로 제작했다. 각 글자체의 이름은 33.33%, 50%, 66.67%, 100%, 150%이다. 이는 인쇄 매체에 불변적인 고정성을 할당하고 프린트 매체에 가변적인 휘발성을 적용하여 작업을 제작한 예시이면서, 그 개념적 구도에 안전 콘에 관한 본인의 재정의의를 포함하여 작업 계열화의 원칙을 마련한 사례다. 또한 그래픽 소프트웨어의 시각 인터페이스를 발견하고 그것이 가진 휘발성을 드러냈을 뿐 아니라, 스크린 매체의 특정한 사용 방식(확대와 축소)을 통해 조형의 생성 원칙을 확보하여 글자체라는 별도의 작업을 완성했다.

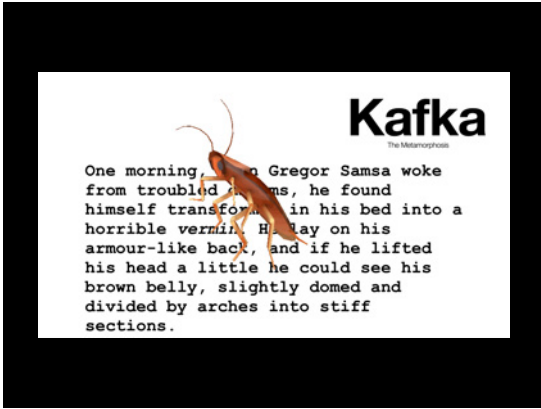
이우정(2017년 수업, 3학년 1학기)의 «LOVED»는 주로 2000년대 초 중반에 만들어진 팬 커뮤니티 등의 ‘죽어버린’ 웹사이트들의 화면을 캡처하여 책으로 만든 것이다.[9] 이는 (수집의 대상이 다를 뿐) ‘추억의 사진 앨범’과 같은 기능을 하는 책으로서, 내지에는 사라지거나¹⁰ 사람들이 발길을 끊은 지 오래되어 방치된 웹사이트의 캡처 화면이 불규칙하게 배치되어 있으며, 깨진 이미지 링크가 가득하고 (과거에 만들어져 지금의 웹 표준에 맞지 않아) 프레임이 일그러진 상태인

four books, «RC3» used the font family created by using the anchor points which are revealed when the character with outlines was selected. As shown in [8], a rectangle based on an anchor point itself does not change even when the screen size is enlarged or reduced. Using these characteristics in reverse, Yang Jieun set sizes of Roman characters in Helvetica Black font differently to make them the same size when adjusting the screen at different enlargement ratios (33.33%, 50%, 66.67%, 100%, and 150%). After then, different five font families were applied to each group of characters divided into five types according to their enlargement ratio (and the size of the rectangles is reduced proportionately). The five fonts were named 33.33%, 50%, 66.67%, 100%, and 150%, respectively. This is an example of assigning fixity to print media and variable volatility to screen media and presenting the principle of work systemization including the redefinition of safety cones in the conceptual composition. In addition to discovering the visual interface of graphic software and revealing its volatility, a separate task related with fonts was performed by securing the principle of modeling through a specific method of using screen media (expansion and reduction).

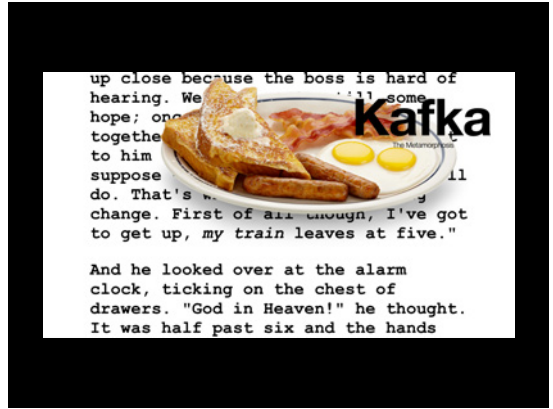
«LOVED» by Lee Woojeong (2017 class, first semester of the third year) is a book made by capturing screens of ‘dead’ websites such as fan communities which were made in the early and middle 2000s. [9] This is a book that functions like a ‘photo album of memories’ (only collection objects are different). The captured screens of websites that have been neglected for a long time or have disappeared¹⁰ are arranged irregularly and various

10. 사라진 홈페이지는 웹크롤러(web crawler)를 통해 월드 와이드 웹을 디지털 방식으로 저장하는 타임캡슐 사이트 웨이백 머신(<http://web.archive.org>)을 사용하여 저장했다.

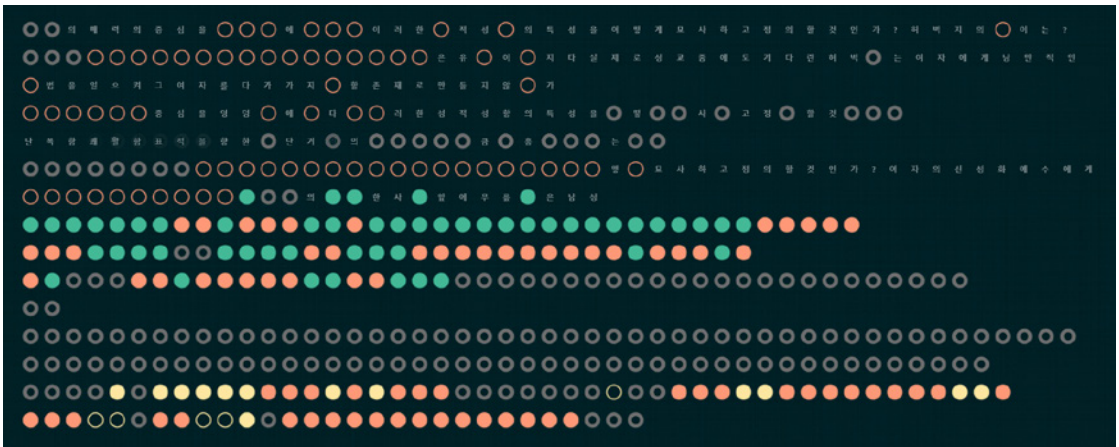
10. The disappeared website was stored in a digital way using Weaver Machine (web.archive.org), which stores the World Wide Web via a web crawler.



[11]



[12]



[13]

다양한 웹사이트의 모습을 볼 수 있다.[10] 이는 매체 특성의 구분을 이용한 작업일 뿐 아니라, 매체와 연동되는 기억과 문화적 흐름의 한 단면을 다른 매체로 고정하는 감성적 접근을 보여준다.

이다원(2016년 수업, 4학년 2학기)의 «변신»은 앞의 예시들과 반대로, 인쇄 매체에 고정된 대상을 스크린 매체로 변환하고, 그 과정에서 스크린 매체의 상호작용 가능성과 유동성을 활용한 작업이다. (kafka.dothome.co.kr) 이 작업은 프란츠 카프카의 «변신»을 웹으로 변환한 것으로, 화면 왼쪽에 소설의 본문이 스크롤 가능한 방식으로 노출된다. 본문을 내리면 회사원을 찍은 전형적인 스톡 이미지, 비를 맞는 데이비드 테너트 등의 인터넷 밈, 외곽선을 제거한 고양이 GIF, 교통 표지판 SVG 파일, 손가락의 픽토그램, NBC 시트콤 <프렌즈>에서 기침하는 피비 부페이의 ‘짤’을 포함한 다양하고 불균질한 이미지가 등장한다. 이는 스크롤에 반응하여 등장하며, 화면 상단부에 특정한 문장이 위치하면 그 문장 속 특정한 단어에 따라 각종 이미지가 나타난다.[11], [12] 이를테면, “He found himself transformed in his bed into a horrible vermin.” (그는 자신이 침대 속에서 한 마리의 흉측한 벌레로 변해 있는 것을 발견했다.)에서 ‘Vermin’이 스크린의 최상단에 위치할 때 웹에서 수집한 바퀴벌레의 3D 애니메이션 GIF가 화면에 등장하거나, “There was a loud thump, but it wasn’t really loud noise.” (쾅 하고 큰 소리가 났지만 그다지 요란한 것은 아니었다.)에서 ‘noise’가 화면의 일정한 지점에 다다르면 애플 맥북의 볼륨 크기를 키울 때 나오는 스크린 인터페이스

websites with distorted frames (which were created in the past and do not fulfill the current standard) and lots of broken image links are contained in the book. [10] This task not only distinguishes characteristics of media but also has a sentimental approach by fixing one aspect of memory and cultural flow connected with media to other media.

As opposed to the examples mentioned above, «Transformation» by Lee Dawon (2016 class, second semester of the fourth year) transfers the fixed objects of print media into screen media and utilizes interaction and fluidity of screen media during the process (kafka.dothome.co.kr). This work transferred Franz Kafka’s «Die Verwandlung» to the web, and the text of the novel is exposed on the left side of the screen in a scroll manner. If the text is scrolled down, various and uneven images appear, such as a typical stock photo of a salaryman, internet meme including David Tennant exposed to rain, cat GIF without outlines, SVG file of traffic signs, finger pictogram, and GIF of Phoebe Buffay, one of main characters of NBC sitcom Friends, coughing in the drama. These images appear in response to scrolling, and if a specific sentence is placed at the top of the screen, various images suitable for the sentence appear. [Fig 11 and 12] So to speak, if the word “vermin” in the sentence “He found himself transformed in his bed into a horrible vermin” is placed at the top of the screen, the 3D animated GIF of a cockroach collected from the Web appears, or if the word “noise” in the sentence “There was a loud thump, but it wasn’t really loud noise” reaches a certain point of the screen, it is possible to see the GIF of the screen interface animation which appears when the

애니메이션의 GIF가 나타난다. 이는 100여 년 전에 쓰인 소설(인쇄 매체)과 오늘날의 인터넷 및 이미지 문화(스크린 매체)를 대비시키는 장치이며, 그러한 대조적 효과를 위해 소설 본문은 전형적인 타이프라이터 글자체로 쓰였다. 이는 가변성과 불변성이라는 속성 분배를 변환 작업의 큰 얼개에 적용하면서, 또한 낡은 것과 새로운 것이라는 별도의 속성을 한 화면의 구성 안에서 극대화한 사례다.

박지훈(2017년 수업, 3학년 1학기)의 «무의미의 축제» 또한 인쇄 매체를 스크린 매체로 변환한 것으로, 밀란 쿤데라의 «무의미의 축제»를 웹 매체로 재구성한 것이다. (preview.c9users.io/goraeiswhale/lafete/main.html) 알랭, 라몽, 샤를, 칼리방의 이야기와 스탈린의 이야기가 파편적인 형식으로 전개되는 소설의 본문을 토대로, 박지훈은 ‘새로운 에로티시즘의 정의’ ‘사과쟁이의 탄생’ ‘탁월함과 하찮음’ ‘농담의 끝’ ‘무의미의 가치’ ‘숭고한 투쟁’의 총 여섯 가지 항목을 정리하여 여섯 개의 웹 페이지로 내용을 재구축한다. 각 페이지는 두꺼운 회색 테두리의 원, 얇은 테두리의 원, 색으로 채워진 원으로 구성되며, 이는 각각 간접 화법으로 제시되는 작가의 사상, 등장인물의 감정, 등장인물의 말이 나타나는 롤오버 인터페이스로 기능한다. 하찮은 거짓말을 통해서 진심 어린 친밀함을 인지하게 되는 라몽의 개인적 사건이나, 별 볼 일 없는 비웃음을 통해서 자신이 입버릇처럼 말한 고독(“인간은 고독 그 자체다”)을 진정으로 획득하는 프랑크 부인의 일화가 암시하듯이, 소설은 무의미하지만 정확히 그 무의미함 때문에 역설적 가치를 지니는 문장들이 등장한다. 의도된 난삽한 구성을 통해 무의미한

volume of the Apple MacBook is turned up. This is a device that contrasts novels (print media) written about a hundred years ago with today’s Internet and image culture (screen media), and the texts of the novel were written in typical typewriter fonts to provide higher contrast. This is an example of maximizing attributes of old and new things in the configuration of a single screen, distinguishing two typical attributes, variability and invariability, as a large part of a conversion work.

«Festival of Meaninglessness» by Park Jihun (2017 class, first semester of the third year) also converted print media into screen media. The work reconstructed Milan Kundera’s «La Fete de L’insignifiance» on the Web (preview.c9users.io/goraeiswhale/lafete/main.html). Based on the novel in which the stories of Alain, Ramon, Charles, Caliban and Joseph Stalin are unfolded in a fragmentary form, Park organized six categories titled ‘new definition of eroticism’ ‘the birth of an apologizer’ ‘excellence and insignificance’ ‘the end of jokes’ ‘value of meaninglessness’, and ‘noble struggle’ and reconstructed them on six web pages. Each page consists of a circle with a thick gray frame line, a circle with a thin frame line, and a circle filled with color, each functioning as a rollover interface in which the ideas of the author and the feelings and words of the characters are presented in indirect speech.

As implied in the story of Ramon who feels a heartfelt intimacy through trivial lies and Franck who finally find a true loneliness (“man is loneliness itself”) that she always says about through sneer, the novel is meaningless but ironically, sentences are valuable because of such meaninglessness. The

이야기를 하나의 방향성을 지닌 거대한 의미망으로 구축하는 소설의 작법은, 취합한 인용구가 화면의 중앙에서 명멸하고, 화면의 임의 위치에서 반짝이며, 화면의 하단에서 상단으로 흘러가는 웹의 동적 표현으로 번역되었다. 화면 위의 원들은 조판된 본문의 글자 배치와 유사한 형태로 배열되어 있는데, 동적인 형태로 인용된 문장들이 나타났다가 사라지면 해당 원 위로 글자들이 드러나고 여섯 개의 항목이 지니고 있는 결론이 온전한 문장의 형태로 제시된다.[13] 원 위로 드러난 글자들은 읽을 수 있는 문장을 이루다가, 일정한 시간이 지나면 사라진다.

본론 3: 관계를 새로이 배분하고 재구축하기

본론 2가 스크린 매체와 인쇄 매체에 각각 속성을 임의로 부여하는 방식을 통해 작업을 진행한 것인 반면, 본론 3에서는 두 매체의 관계 설정을 좀 더 복합적으로 구성한 작업에 대해 서술한다. 두 매체 간의 교집합과 차집합을 만들어보거나, 각각의 매체 자체와 매체의 개념적 층위를 교차해서 적용하거나, 그 교차를 연속적으로 적용해본 것이다. 이러한 방식을 취한 것은 대상을 복합적으로 구축 및 사고하도록 유도하고 매체의 공통점과 차이를 인식하고 그것을 다시 작업의 개념적 자료로 삼는 방식, 즉 ‘매체변환에서 발생하는 일에 관한 개념적 대차대조표’를 그려보는 것이 교육적 차원에서 유의미하다고 판단했기 때문이다. 사고하고 다루고 제작하는 대상 자체가 복합적이기 때문에, 이는 주로 다이어그램 중심의 사고를 요한다. 본 항목에서 기술되는 모든 작업은, 작업을 기획하는 과정에서

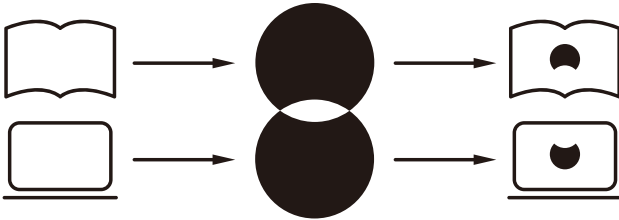
method of making a meaningless story as a huge net of meanings with a single direction through a deliberate disorderly composition was interpreted as a dynamic expression of the web on which collected quotations flicker at the center and glitter at arbitrary locations on the screen while flowing from the bottom to the top. The circles on the screen are arranged in a similar form with the layout of typeset text. When the quotations in a dynamic form appear and disappear, characters appear on the circle and the conclusions drawn from the six categories are presented in a complete sentence. [13] The characters on the circle form a readable sentence and disappear after certain time.

Body 3: New Apportionment and Reconstruction of Relationship

While Body 2 says about the works based on the method of assigning attributes to screen and print media arbitrarily, Body 3 is about the works which set a more complicated relationship between the two media. Through these works, the intersection and relative complement between two media can be created, media and the conceptual layer of each media can intersect with each other, or the intersection can be applied successively. This approach is based on the idea of ‘making a conceptual balance sheet on the work that takes place during the conversion of media’, or the idea that the method of inducing the complicated construction of and thought about objects, perceiving similarities and differences of media, and using them as conceptual materials for works is important in terms of education. In these works, objects of thought, handling, and production are complicated per se, so thought mainly

다이어그램이 제시되었다. 그 다이어그램은 강사와 수강생이 의견을 제시하고 교환하는 크리틱 과정에서 펜으로 노트에 그려지거나, 언어로 전달되었다. 이하의 목록에서 제시되는 모든 작업에는, 그 과정에서 생산된 다이어그램이 별도의 도판으로 추가되어 있다. 다이어그램은 소통의 편의를 위해 정련된 형태로 다시 그려졌다. 수업 결과물은 다음과 같다.

박정수(2017년 수업, 3학년 1학기)의 «Economist»는 영국에서 발행되는 국제 정치 경제 문화 주간지 «이코노미스트» 2017년 4월 15일 자를 대상으로 삼아, 해당 호의 인쇄 판본과 (이코노미스트 앱으로 제공되는) 이북 판본을 비교 분석하여 인쇄판에만 존재하는 요소와 이북에만 존재하는 요소를 분리한 뒤, 전자는 다시 종이 책으로, 후자는 다시 앱으로 만든 작업이다.[14], [15] 이는 같은 책의 다른 매체별 판본을 겹친 뒤 개념적 측면의 대칭 차집합을 만든 것으로, 작업 과정의 다이어그램은 다음 그림과 같다.



[Diagram 1]

focused on diagrams was required. Diagrams of all the tasks described in this section were made in the planning process. The diagrams were drawn in a notebook with a pen or conveyed verbally in the feedback process where an instructor and students share comments. As shown in follows, diagrams made during the works are presented additionally. The diagrams were redrawn in a refined form for better communication. The results of the classes are as follows.

«Economist» by Park Jeongsu (2017 class, first semester of the third year) is the task of comparing and analyzing the print version and online version (E-book) of the April 15th, 2017 edition of the English weekly political and economic magazine «The Economist», separating the elements of each version, and making a paper book and an application using the elements. [14], [15] Through this work, a symmetric difference of conceptual aspects was drawn after overlapping different media versions of the same book. The diagram made during the work is as follows. [Diagram 1]

While the paper book contains the list of prices which depend on countries, page numbers, part of subtitles, colored areas (not applied to the background in the app version), drop caps, shots, parts of the photos, and the articles and advertisement about the print version, etc., the e-book contain part of subtitles, web links, parts of the photos, and the articles and advertisement about the app version, etc. This is significant in that the differences between media were measured precisely and visualized and the contents of the same magazine were ‘economically’ assigned to the two media

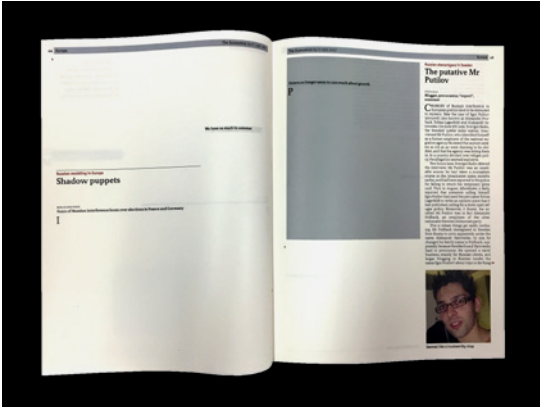
종이 책에는 국가별 가격 목록, 쪽번호, 섹션 제목의 일부, (앱 버전에는 배경에 적용하지 않은) 색면 영역, 머리글자, 삽지, 사진의 일부, 인쇄본 전용 기사와 광고 등이 남았고, 전자책에는 섹션 제목의 일부, 웹 링크, 사진의 일부, 앱 전용 기사와 광고 등이 남았다. 이는 매체 간 차이를 정교하게 측량하고 가시화하는 작업인 동시에, 잡지 제목이 가진 사전적 의미(‘An Expert in Economics’)를 다소 뒤엎어 같은 잡지 내용물을 두 가지 매체에 ‘경제적’으로 배분한 결과이기도 하고, 또한 그림과 글자의 배치를 통해 구성되는 관습적 지면의 형식을 최소주의적 방식을 통해 표현하는 독특한 조형 방법의 제시이기도 하다. 특히 이러한 작업 방식은 개별 결과물이 거둔 (매체 변환의 측면에서의) 성취도와 무관하게, 일상생활에서 주의 깊게 살펴보기 어려운 다양한 서적의 지면 구성 방식을 매우 꼼꼼하게 재인식하고 분류하는 교육적 경험을 제공할 수 있다.

김예인(2017년 수업, 3학년 1학기)의 «해리포터와 마법사의 돌 조각»은 J. K. 롤링의 소설 «해리포터와 마법사의 돌»과 크리스 콜럼버스의 동명 영화를 소재로 삼아 만든 작업이다.[16] 인쇄 매체인 소설이 스크린 매체로 영화화되면, 그 내용은 매체 최적화에 관한 고민과 감독의 성향, 투자사의 입김 등을 통해 필연적으로 변경된다. 김예인은 이러한 차이를 작업 제작의 원리로 활용하여, 소설 판본에서만 볼 수 있는 글을 따로 수집하고, 영화 판본에서만 볼 수 있는 영상을 조각 단위로 수집한 뒤 그것을 다시 글로 변환하여, 두 종류의 본문을 이야기 진행 순서에 맞춰 하나의 글로 결합하여 책을 완성했다. 이는 앞서 언급한 박정수의 작업과 유사하게

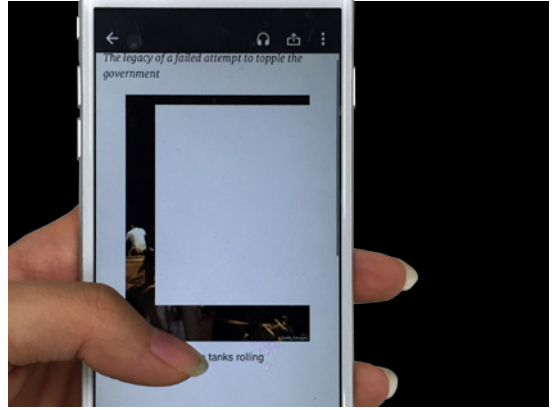
after slightly distorting the dictionary definition of the magazine title (‘An Expert in Economics’). Also, this presents a unique modeling method of expressing the traditional format of paper based on arrangement of pictures and characters to a minimum. In particular, such a method can provide an educational experience of meticulously perceiving and categorizing content configuration modes of various books that are difficult to pay attention to in everyday life, which is more than just the achievements of individual outputs (in terms of the conversion of media).

«Harry Potter and the Philosopher’s Stone Fragment» by Kim Yein (2017 class, first semester of the third year) is a work based on Joan K. Rowling’s novel «Harry Potter and the Philosopher’s Stone» and Chris Columbus’s movie of the same title. [16] When a novel, one of print media, is filmed on a screen medium, its contents are inevitably changed due to concerns about the optimization of media, the tendency of a director, and the intervention of investors. By using these differences as the principle of production, Kim Yein collected the texts of the novel and pieces of images of the film separately and converted the images into texts. After then, Kim combined the two kinds of the texts into one book according to the sequence of the story. Like the task of Park Jeongsu mentioned above, this is a symmetric difference of two versions, but Kim’s task is different in that images were converted into characters and the two media were combined into one text. The diagram made during the work is in the following. [Diagram 2]

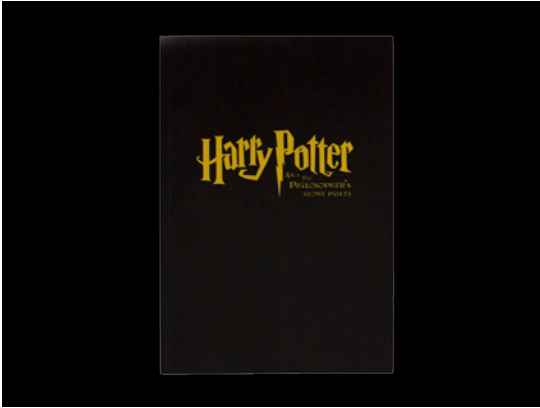
In the book made through this work, the contents that can be seen only



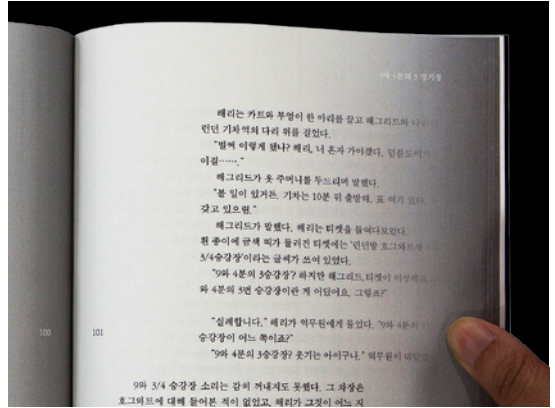
[14]



[15]

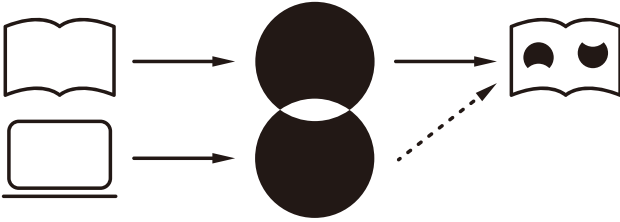


[16]



[17]

두 판본의 대칭 차집합을 만든 것이지만, 영상 이미지를 다시 글자로 변환하여 둘을 하나의 본문으로 결합한 점이 그 차이라고 할 수 있다. 작업 과정의 다이어그램은 다음 그림과 같다.

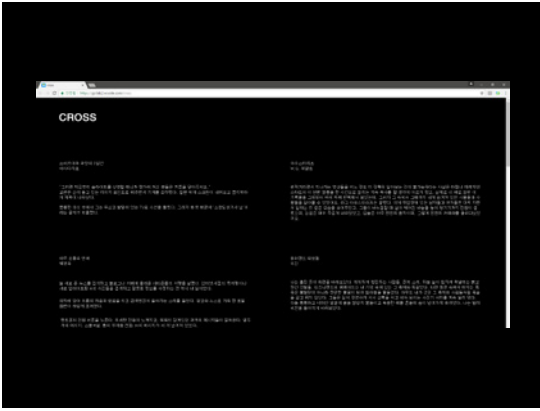


[Diagram 2]

완성된 책에는 영화에서만, 혹은 책에서만 볼 수 있는 내용이 시간 순서대로 배열되어 있다. 단, 단일 지면 안에서 4단 수직 그리드를 설정하여 소설에서만 볼 수 있는 내용은 왼쪽에 배치하고, 영화에서만 볼 수 있는 내용은 오른쪽에 배치하여 둘을 쉽게 구별할 수 있도록 했다.[17] 또한 지면 내의 타이포그래피를 구성하는 방식에서도 차이가 있다. 지면 내 왼쪽의 내용, 즉 소설에만 등장하는 내용으로 구성한 본문 문단은 출판사 문학수첩에서 나온 «해리포터와 마법사의 돌»의 본문 형식을 그대로 따라 조판했다. 반면 오른쪽의 내용, 즉 영화에만 등장하는 클립들을

in either a movie or a book are arranged in chronological order. By setting up a four-step vertical grid on a single sheet of paper, the contents only in the novel are arranged on the left side and the contents only in the movie on the right side for better distinction. [17] There is also a difference in the way in which typographies are constructed on paper. The text on the left side of the paper, or the paragraph composed of stories only in the novel, was typed imitating the format of «Harry Potter and the Philosopher’s Stone» published by Moonhak Soochup. On the other hand, the contents on the right side, or the text converted from video clips in the movie, were in the left-aligned form, which caused the different positions of the ends of the sentence and dark gray color of the characters on the right side. Also, the same gray gradient as the characters was applied to the background on the right side. It is as if the letters were ‘melted’ in the gray background. This shows that the contents provided only by screen media were not visualized in the traditional method of handling the text of a book (method of showing ‘characters’) and the applicable paragraphs were dealt with as ‘images’.

«CROSS» by Ko Aryeon (2017 class, first semester of the fourth year) is a work on the basis of successive intersection of characteristics of print and screen media. Ko collected sentences describing the ‘scenes of watching the screen of a projector, TV, PC, and a movie’ from books (print media) and made them into a website (screen media). At the same time, the student collected the images of ‘reading a book (print media)’ from movies (screen media) and converted them into a book (print media) (first conversion). Through this work,



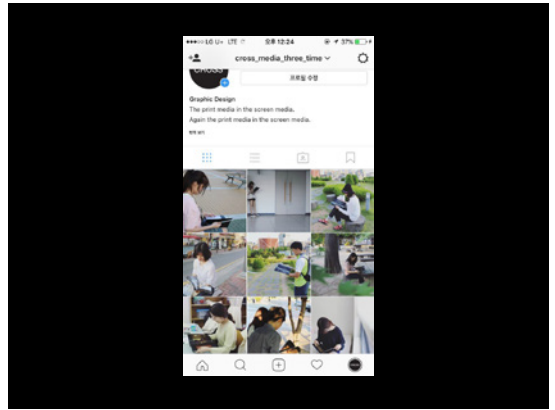
[18]



[19]



[20]



[21]

모아 다시 글로 쓴 본문 문단은 왼쪽 정렬 형식을 취해 오른쪽의 문장 끝부분의 위치가 모두 다르며, 또한 문단을 구성하는 글자 자체가 오른쪽으로 갈수록 회색을 띠고, 지면 오른쪽의 배경 부분에는 글자색과 같은 회색의 그라디언트가 적용되어 있다. 마치 회색 영역 배경으로 글자가 ‘녹아들 듯’ 배치되어 있는데, 이는 영상 매체에서만 등장하는 내용을 통상적인 책 내지의 본문을 처리하는 방식(‘글자’를 보여주는 방식)으로 가시화하지 않고 해당 문단 자체를 ‘이미지’처럼 취급하기 위한 장치로 적용된 것이다.

고아련(2017년 수업, 4학년 1학기)의 «CROSS»는 인쇄 매체와 프린트 매체의 특성을 연속적으로 교차시켜 작업을 생성한 것이다. 이 작업은 먼저 ‘프로젝터, TV, PC, 영화의 화면(스크린 매체) 등을 보는 장면’이 글로 묘사된 책(인쇄 매체)에서 문장들을 모아, 그것을 웹사이트(스크린 매체)로 만든다. 그것과 평행하게, ‘책(인쇄 매체)을 보는 장면’이 등장하는 영화(스크린 매체)에서 해당 장면을 모두 모아, 그것을 책(인쇄 매체)으로 만든다. (첫 번째 변환) 작업을 통해 스크린을 묘사하는 글이 모인 웹사이트[18]가 만들어지고, 책을 보는 영화 장면을 모은 책이 만들어진다.[19] 이 웹사이트와 책을 다시 작업 소재로 삼아, 웹사이트를 보는 장면과 책을 보는 장면을 사진으로 기록한다. 그리고 웹사이트를 보는 사진으로 제작한 엽서[20]를 만들고, 책을 보는 사진을 모은 인스타그램 계정 [21]을 만든다.

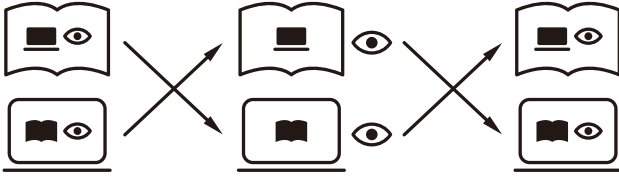
a web site [18], which is a collection of texts describing the scenes of watching screens, was created and a book [19], containing the images in which people are reading a book, was created. And then, the book and the website were used as a resource for another work through which the images of watching the website and the book were recorded in the form of photograph. Also, the photos of watching the website were created into postcards as shown in [20], and the instagram account containing the photos of reading a book was made as depicted in [21] (second conversion). The diagram made during the work is as follows. [Diagram 3]

This is the experience of experimenting with a successive production which utilizes the previous step as a resource for the next step by using the difference between the two media as a basic driving force of the work. By making complex diagrams, students should be able to be aware of the overall structure of what they have to make by themselves and the position of the ongoing work throughout the entire process. Also, in the process, they can expand their idea by handling thought which come to their minds through permutation and combination.

Body 4: Others—Revealing and Expanding Perception and Experience of Media

In the previous three sections, the tasks of capturing the characteristics of the media and assigning specific attributes such as variability and invariability to each medium were explored and the tasks of overlapping and crossing the relationship of the two media were examined. This section explains about the

(두 번째 변환) 작업 과정의 다이어그램은 다음 그림과 같다.



[Diagram 3]

이는 두 매체의 차이 그 자체를 작업 진행의 기본 동력으로 삼아서, 끊임없이 선행 단계를 이후 단계의 소재로 포함하는 연쇄적 제작 방식을 시험해보는 경험이다. 수강생은 복합적 다이어그램을 통해 스스로 만들어야 할 것의 전반적인 구조와 자신이 현재 진행하고 있는 작업이 전체 작업에서 어느 좌표에 위치하는지를 지속해서 인지하고, 그를 통해 떠오르는 생각들을 순열 조합하여 제작 아이디어를 증식할 수도 있다.

tasks classified separately from such a phased perception. These tasks draw specific sensibilities, discover the points that the service already provided in a familiar form misses, and use the history of stylized change of media in reverse, being conscious of the contemporary media environment surrounding us. These are separate from the main stream of the pedagogy based on step-by-step application but use the terms ‘digital’ and ‘analog’ and their concept as main elements. The results of the classes are as follows.

«My (...) Phone» by Kim Nahae (2017 class, first semester of the third year) is a book, a collection of scanned smartphone screens. [22] Kim Nahae took note of ‘fingerprints’, the evidence of using a smartphone, and ‘crack’, the evidence of carelessness and accidents, as an analog trace found in a digital smartphone. Also, Kim collected the images of smartphone LCDs full of fingerprints and broken LCDs. [23] The image gallery of iPhone which is built with 3D programs and boasts about unrealistic luster and a 3D look through ultra-high-resolution rendering was converted into an actual being, facing the physical reality when introduced to the world. This work is an example which visualizes the contact point in a concrete way.

«EVIDENCED» by Yun Chaewon (2017 class, first semester of the fourth year) is the website built as of May 2017. Through this task, Yun searched and classified the hand-stained books housed in a library. [24] Although underlining or scribbling on the books which belong to a library is banned, there are many traces of users on the books of most libraries. And stamps or stickers are attached to even a new book under the system of libraries.

본론 4: 기타 - 매체에 관한 인식과 경험을 드러내고 증폭하기

앞의 세 항목에서는 매체의 특성을 포착하는 작업에서 시작하여 그에 더해 각 매체에 가변성과 불변성 등 특정한 속성을 임의로 부여하는 작업을 살펴보고, 더 나아가 두 매체의 관계를 정교하게 겹치거나 교차시키는 작업을 검토해 보았다. 본 항목에서는 이러한 단계별 인식과는 별도로 분류되는 작업을 서술한다. 이 작업은 우리를 둘러싼 당대의 매체 환경에 관한 의식적 태도를 유지한 채로, 특정한 감수성을 끌어내거나, 이미 제공되는 익숙한 서비스의 형식이 놓치고 있는 지점을 발견하거나, 매체의 양식화된 역사적 변천 과정을 역이용한다. 이 작업은 단계별 적용을 전제하는 교육방법론의 주요 줄기와는 별개의 영역에 속하지만, 여전히 디지털과 그에 대비된 아날로그라는 단어 및 그 개념을 작업의 주요 요소로 활용한다. 수업 결과물은 다음과 같다.

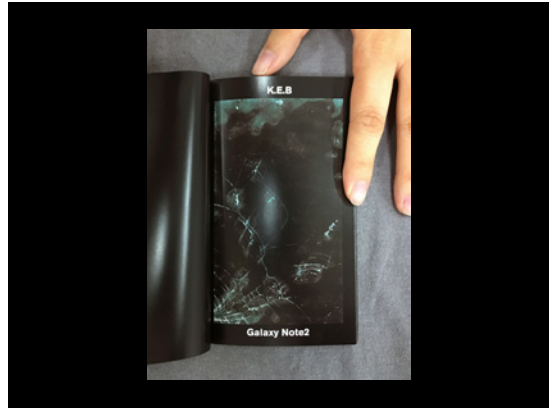
김나해(2017년 수업, 3학년 1학기)의 «My (...) Phone»은 수많은 스마트폰의 화면을 스캔하여 수집한 책이다.[22] 김나해는 ‘미래지향적’인 디지털 사물인 스마트폰에서 찾을 수 있는 아날로그 흔적으로서, 손으로 조작하면서 생기는 ‘지문’과 부주의 혹은 사고 때문에 발생하는 ‘크랙’을 발견하고, 지문이 잔뜩 묻은 스마트폰 액정과 깨진 스마트폰 액정의 이미지를 수집했다.[23] 3D 프로그램을 통해 구축되고 초고해상도 렌더링 과정을 거쳐 비현실적인 광택과 입체감을 제시하는 아이폰의 제품 이미지갤러리는 실물로 변환되어 세상에 배포되는 순간 이러한 물리적 현실을 맞닥뜨리게 되는데, 이 작업은 그 접면을 구체적인 방식으로

Yun Chaewon found various types of traces in the books of libraries and created a system to classify the traces according to their types. There are book classification systems, such as Dewey Decimal Classification (DDC) or Bliss Bibliographic Classification (BC). Considering the fact that such a classification system already exists, this task related with traces was focused on building the database on the basis of a classification system. Each category consists of (0) book codes, (1) stamps, (2) scribble, (3) highlighters, (4) notes, (5) bookmarks, (6) a blob of water, (7) crease on paper (8) splits, (9) post-it, and (10) pictures. Each category is numbered so that it is possible to build a system to classify books according to the types of the traces on them (instead of classifying them into topics, such as language, technology, and literature) using the combination of these numbers. While the existing websites of libraries are a kind of screen media converted from the database in books (print media), the website created through this task records phenomena which can occur on paper of books in a systematic manner as a medium which comes closer to a book than any other thing. The website is composed of 11 categories, and if a specific category is selected, it is possible to see the pages of the books with the traces which correspond to the applicable category. [25] Also, if one of the pages is selected, the information of the book and all traces on the page appear.

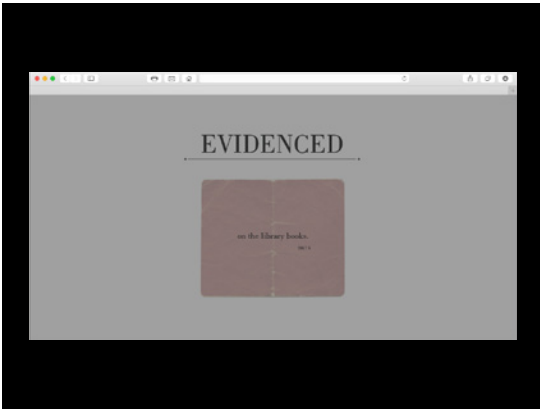
«Touchable iOS 10.1.1» by Seo Yeeun (2017 class, first semester of the third year) consists of a table clock, a calendar, a photo book, a telephone book, a note pad, writing paper and envelopes, a card wallet, and a map which have



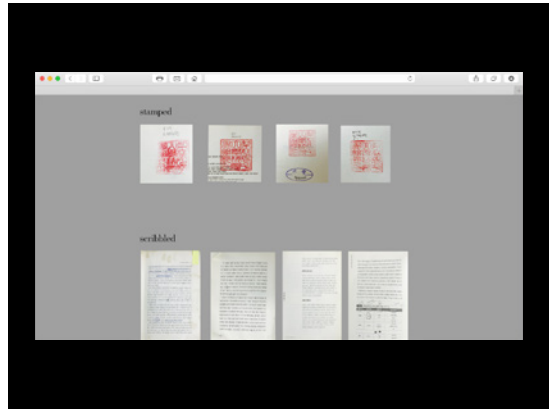
[22]



[23]



[24]



[25]



[26]

가시화한 예라 할 수 있다.

윤채원(2017년 수업, 4학년 1학기)의 «EVIDENCED»는 도서관에 있는 책 중 사람들이 사용한 흔적이 남아 있는 책들을 조사하여 분류한, 2017년 5월 현재 구축 중인 웹사이트이다. [24] 대여한 책에는 밑줄을 긋거나, 낙서 등의 지저분한 흔적을 남기지 않아야 하지만 대부분의 도서관 책에는 대여한 사람들의 다양한 흔적이 남아 있다. 또한 도서관이라는 특정한 시스템이 존속되기 위해, 새 책에도 도장이나 분류용 스티커와 같은 부가물이 덧붙여지기도 한다. 윤채원은 도서관에 존재하는 책에서 다양한 종류의 흔적을 발견하고, 그 흔적을 종류에 맞게 나누는 분류 체계를 만들었다. 듀이 십진분류법(DDC)이나 블리스 서지분류법(BC)과 같이, 도서는 도서 분류법이 존재한다. 그러한 분류법이 이미 존재한다는 점에 착안하여, 이 흔적에 관한 작업은 분류 체계를 전제하는 일종의 데이터베이스(DB)를 구축하는 방향으로 제작된다. 각 분류는 (0) 도서 코드 (1) 도장 (2) 낙서 (3) 형광펜 (4) 메모 (5) 책갈피 (6) 물이 번진 자국 (7) 종이를 접은 자국 (8) 찢어진 자국 (9) 포스트잇 (10) 그림 총 열한 가지로 나뉜다. 각 항목에는 번호가 매겨져 있어 이러한 번호의 조합을 통해 여러 책을—언어, 기술, 문학 등의 분야로 분류하는 것이 아닌—흔적의 종류로 분류하는 분류법 체계를 구축할 수도 있을 것이다. 기존에 존재하는 각종 도서관의 웹사이트가 책(인쇄 매체)의 데이터베이스를 스크린 매체로 변환한 것이었다면, 이 웹사이트는 통상의 책보다도 훨씬 책이 속한 매체에 가까운 어떤 것, 즉 책이라는 특수한 매체이기 때문에 가능한 현상들을 체계적인 형태로 웹에 기록하는 작업이

visual characteristics of the icons of clock, calendar, photo, contact list, memo, mail, wallet, and map apps in the iPhone operating system iOS 10.1.1. [26] The icon of apps plays a role as a sign's way of denoting objects and has concrete and direct primary features as can be guessed from the origin and the meaning of the word "icon," and it is defined as a symbol that has morphological similarity.¹¹ As the main frame of the computer in the "My Computer" icon is transformed from a stacked horizontal-type desktop to a stationary vertical-type desktop and to a tiny one (such as a integrated main frame of Surface Studio) and the monitor is transformed from a thick CRT to a thin LCD, icons are made through a morphologic intersection taking on various aspects of objects that exist at the time. In the process, the individual characteristics of many actual objects are removed, revealing the universal form of the objects. In terms of GUI design of screen devices, skeuomorphism¹² has completely been obsolete, but many icons are still created by replicating the visual characteristics of actual objects. Seo Yeeun used such a way of replicating in reverse and pursued the 'universal design' for various office supplies utilizing effectively visual forms that Apple's GUI staff members may be developing. This is the case in which the visual form of the analog objects completely settled in the digital screen was drawn and applied to the objects outside the screen.

11. For the definition of iconography, refer to the following: «A System of Logic, Considered as Semiotic», 162–168.
12. For a brief explanation and critical review of skeuomorphism, refer to the following article: "What is skeuomorphism?" by Sam Judah, BBC News Magazine, www.bbc.com/news/magazine-22840833

될 것이다. 웹사이트는 열한 가지의 카테고리를 중심으로 살펴볼 수 있으며, 특정한 카테고리를 선택하면 해당 카테고리의 흔적이 있는 도서들의 지면을 확인할 수 있고[25], 여러 지면 중 하나를 선택하면 해당 지면이 속한 책의 정보와 그 지면에 나타난 모든 종류의 흔적들을 볼 수 있다.

서예은(2017년 수업, 3학년 1학기)의 «Touchable iOS 10.1.1»은 아이폰의 운영 체제 iOS 10.1.1에 있는 시계, 캘린더, 사진, 연락처, 메모, 메일, 월릿, 지도 앱의 아이콘이 가진 시각적 특징을 그대로 모사한 실제 탁상시계, 달력, 사진첩, 전화번호부, 메모장, 편지지와 편지봉투, 카드지갑, 지도를 만든 것이다.[26] 앱의 아이콘은 그 기호학적 어원의 의미 그대로, 구체적이고 직접적인 일차성을 띠는 동시에 대상을 지시하는 기호의 방식으로서의 대상체인, 형태적 유사성을 띠는 기호의 일종으로 정의된다.¹¹ ‘내 컴퓨터’의 아이콘 속 컴퓨터의 본체가 적층형 수평 데스크톱에서 거치형 수직 데스크톱을 거쳐—서피스 스튜디오의 일체형 본체와 같은—초소형 물품으로 변화하고, 또한 그 속의 모니터가 두꺼운 CRT에서 얇은 LCD로 바뀌듯, 아이콘은 당대에 존재하는 해당 사물의 전체가 취하고 있는 다양한 양상의 형태적 교집합으로 만들어진다. 그 과정에서 실제로 존재하는 많은 사물의 개별적 특성이 제거되면서, 해당 사물의 보편적 형태가 드러나게 된다. 스크린 디바이스의 GUI 설계에서 스쿼어모피즘¹²은 완전히 쇠퇴했지만, 많은 아이콘은 여전히 실제 사물이 가진 시각적 특징을 모사하여 만들어진다. 서예은은 이러한 모사의 일방통행을 역으로 돌려, 애플의 수많은 GUI 담당자가 다듬었을 시각적

11. 도상의 정의는 다음을 참고. 피스, «피스의 기호 사상», 162-168.
12. 스쿼어모피즘에 관한 간략한 설명과 비판적 고찰은 다음 기사를 참고.
<What is skeuomorphism?, Sam Judah, BBC News Magazine,
www.bbc.com/news/magazine-22840833

Conclusion

In the conclusion, supplementary explanations on the educational aims mentioned in the introduction and the possibility of expansion of the individual task are described. The introduction section said about the ‘Educational methodology that expands significantly the relationships’ as one of the educational aims. In the book of Ludovico mentioned in the introduction, the sections that should be strongly emphasized are Chapters 2, 6, and the conclusion, and the sections say about networks. This is about various hybrid cases that have been made possible by people creating the ‘network (based on the way different from the past)’ together after clearly figuring out the latest medium and the technological environment. In fact, there are many people that influence with each other and share such a vision. Silvio Lorusso, an artist and designer, lists the examples of ‘poor media’ contrasted with ‘rich media’ in «Digital Publishing: In Defense of Poor Media»¹³, an homage to «In Defense of the Poor Image»¹⁴ by Artist Hito Steyerl. Underground publications such as Samizdat, the pages utilized with the ASCII codes of early electronic magazines (E-Zines), and Bookwarez to share pirated book files are good example. The artist emphasized such a ‘poor and clumsy’ medium has advantages. In his writing, he positively describes about the ease of transformation and reconstruction and the characteristics which promote production and circulation, pointing out the possibility of poor media which induce people to use them actively. This is a lot of overlap with the main example works covered in «Post-Digital Print».

13. This article is in the book «The Wretched of the Screen» by Hito Steyerl and Franco Berardi. The whole texts are found through the following link: www.e-flux.com/journal/10/6/1362/in-defense-of-the-poor-image
14. The whole texts are found through the following link: silviolorusso.com/digital-publishing-in-defense-of-poor-media

형태들을 효과적으로 활용하면서 각종 사무용품의 ‘보편적 디자인’을 행한다. 이는 디지털 스크린에 완전히 안착한 아날로그 사물의 시각적 형식을 그대로 꺼내 스크린 바깥의 사물에 다시 적용한 사례다.

결론

결론 항목에서는 서론에서 서술한 교육 목표에 관한 보충 설명을 덧붙이고 개별 작업의 확장 가능성에 관해 서술한다. 서론 항목에는 일종의 교육 목표로서, ‘관계 설정의 실례를 유의미하게 늘리는 교육방법론’에 관한 서술이 쓰여 있다. 서론에서 언급한 루도비코의 책에서 필자가 가장 힘을 주어 서술하는 대목은 2장, 6장, 그리고 결론 항목으로 해당 항목에는 네트워크에 관한 내용이 포함된다. 그것은 최신 매체와 기술 환경을 명료하게 파악한 많은 사람이—이전과는 다른 방식의— ‘네트워크’를 구성하여 함께 실행하는 다양한 혼성적 실천에 관한 것으로, 서로 영향을 주고받으며 이런 종류의 비전을 공유하는 이들은 적지 않게 존재한다. 미술가이자 디자이너인 실비오 로루소는 미술가 히토 슈타이얼의 글 ‘빈곤한 이미지를 옹호하며’¹³를 오마주한 ‘디지털 출판: 빈곤한 매체를 옹호하며’¹⁴에서, 부유한 매체에 대비되는 빈곤한 매체의 예시를 열거한다. 사미즈다트와 같은 지하 출판, 초기 전자 잡지의 아스키 코드를 이용한 지면 활용, 해적판 서적 파일을 공유하는 북와레즈가 그 예시로, 그는 이러한 ‘빈곤하고 영성한’ 매체가 오히려 장점을 갖고 있다고 역설한다. 그의 글에서는 변환 및 재구성의 용이함과 복제

However, the various possibilities found in this intellectual stream do not present a vision that it is clearly separate from zines in the 1950s, situationism magazines, or the ‘dynamic’ punk magazines in the 1970–1980s and such vision in a concrete form. In particular, Ludovico’s expectation of the advent of ‘new and genuine hybrid publications’ through the possibility of ‘haughty’ mashups can be misunderstood as a naive and vague hope which comes from the culture theory-based inertial analysis of characteristics of alternative flows in the current media environment.

These advantages and disadvantages were also considered in the process of planning the mentioned curriculum. First of all, rather than searching for ‘comprehensive possibilities open in various directions’, small-scale independent themes that can be schematized clearly and be flexibly combined with or separated from projects according to the characteristics of subjects were selected. Also, it was assumed that there would be a minimum criterion for the amount of work basically required to create a new network and to make a flow for the next level. That’s because only a task with a sufficient scale would lead to the creation of additional tasks that did not exist before and a higher possibility of new classification. It was judged that the above-mentioned ‘comprehensive possibility’ could be made clearer only after a significant increase in the possibility. Therefore, the curriculum suggested a project with a schematic composition and characteristics found in a phased process and relevant task were conducted under a certain system. So the task conducted in such a way can be accumulated for a certain period of time to

13. 이 글은 히토 슈타이얼의 책 《The Wretched of the Screen》에 실려 있다. 전문은 다음 링크를 참고. www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image
14. 전문은 다음 링크를 참고. siviolorusso.com/digital-publishing-in-defense-of-poor-media

및 순환을 촉진하는 성질, 즉 사람들의 적극적 사용을 유도하는 빈곤한 매체의 가능성이 긍정적으로 묘사된다. 이는 «포스트디지털 프린트»에서 다루어지는 주요 예시 작업과 많은 부분 겹친다.

단, 이러한 지적 흐름의 군집에서 언급되는 다양한 가능성은 1950년대의 진 출판이나 상황주의자들의 잡지, 또는 1970-1980년대의 ‘역동적인’ 펑크잡지 출판 등과 확연히 구분되는 비전이나 그 비전의 구체적인 형태를 제시하고 있지는 않다. 특히 ‘불손한’ 매시업의 가능성을 통해 ‘새롭고 진정한 혼성적 출판물’의 도래를 기대하는 루도비코의 전망은, 변화하고 있는 현재의 매체 환경에 역사적으로 존재했던 대안적 흐름의 몇몇 특징을 문화 이론의 개념 틀을 빌린 관성적 분석을 통해 순진하게 대입한, 막연한 소망사고로 읽힐 여지도 충분히 가지고 있다.

전술한 교육 과정의 기획에서도 이러한 장단점을 고려했다. 우선 ‘다양한 방향으로 열린 종합적 가능성의 모색’이 아니라, 명쾌한 도식화가 가능하고 과목 특성에 따라 유동적으로 복수의 프로젝트에 결합 및 분해할 수 있는 소규모의 독립적 주제를 설정했다. 또한 어떤 새로운 네트워크를 생성하고 그다음 단계로 뻗어나가는 흐름을 만들기 위해 기본적으로 요구되는 작업 수량의 최소 기준이 있을 것이라 가정했다. 일정한 크기의 작업군이 형성되어야 그 안에서 이전에는 존재하지 않았던 종류의 작업이 만들어지거나 새로운 분류가 생성될 확률이 높아질 것이기 때문이다. 그 확률을 유의미하게 증가시켜야만, 앞서 언급한 ‘종합적

form a meaningful cluster.

The significance of visual products from the tasks listed above can and should be evaluated, regardless of their name tag “the result of the classes.” At the same time, however, the possibility of expansion should be emphasized so that the students conducting their tasks can seek for the empirical value and various possibilities based on a specific theme. If the question is asked about the possibility of expansion, it would be “Does the task offer the possibility of seeking subsequent tasks while maintaining similar thematic consciousness and approach?” The empirical value is measured by the cultural background of each student and the amount of experience that the student has had before the class. So the possibility of the expansion of each task is discussed in the following.

The combination of a word phrase and a Google image search service in the task conducted by Hong Seongmin shows the possibility in that the segmentation unit of the language can be selected in various ways, the detailed setting can be adjusted manifoldly through the search service, and the combination of the language and the service can be redefined in various forms. It can be said that the combination of literature and specific software functions in Lee Hyeyeong and Yun Jayeong’s tasks is a simple permutation and combination, but as revealed in the task by Yun, the direction of these tasks can be redefined in a way that utilizes the features and structure of the narrative of literature in three dimensions.

The work of Yang Jieun shows the possibility that when media are

가능성'이 좀 더 선명해질 수 있다고 판단했다. 그래서 이 교육 과정에서는 도식화 가능한 구도와 단계적 특성을 지닌 프로젝트가 제시되고, 그에 따라 작업을 일정한 체계에 맞춰 생산했다. 그렇게 생산된 작업이 일정한 기간 층층이 쌓여 유의미한 군집을 이룰 수 있도록 하기 위함이다.

앞에서 나열된 많은 작업은, 수업의 결과물이라는 이름표와 무관하게 하나의 시각 생산물로서 가지는 의의를 별도로 평가할 수 있고 또 그것이 실제로 행해져야 할 것이다. 그러나 그와 동시에 중요한 것은, 해당 작업을 진행하는 과정에서 수강생에게 제시되는 경험적 가치와 특정한 주제어를 기준점 삼아 다양한 가능성을 모색할 수 있도록 하는 확장 가능성일 것이다. 그 확장 가능성을 질문의 형태로 바꾸어 기술하자면, 그것은 “해당 작업이 비슷한 주제 의식과 접근 방식을 유지하면서 그다음 작업을 모색할 가능성을 제공하는가?”일 것이다. 경험적 가치는 각 수강생이 가진 문화적 배경과 해당 수업을 진행하기 전의 경험치에 따라 달리 측정될 수밖에 없으므로, 이하의 지면에서는 각 작업이 지닌 확장 가능성을 서술한다.

홍성민의 작업에 등장하는 어절과 구글 이미지 검색 서비스의 조합은 언어의 분절 단위를 다채롭게 선택할 수 있는 점과 검색 서비스 내에 존재하는 세부 설정의 다양한 조정이 가능하다는 점, 그리고 언어와 서비스의 조합방식 자체를 여러 형태로 재정의할 수 있다는 점에서 확장 가능성을 지닌다. 이해영과 윤자영의 작업에 등장하는 문학과 특정한 소프트웨어 기능의 결합은 단순한 순열 조합이 될

combined and converted, products (fonts) that exist separately from the combination can be created. Lee Woojeong shows that it is possible to expand the domain of a work to a specific retrospective resource, being centered on media-focused thought. Lee Dawon and Park Jihun's works will be used to create a kind of web template, based on production methods and technologies used when establishing independent websites. If it becomes possible for many people to conduct various screen-based tasks with the use of the template, the result will be more than just an individual's achievement.

Park Jeongsu and Kim Yein's works are two examples of showing the method of dealing with multiple objects that are (are assumed to be) the same in terms of their concepts. If the complex structures of many diagrams other than the diagrams used in the work are studied and the structures are assumed as a symbol of the structure found in actual tasks delving into the connection between actuality and a symbol, various tasks become possible. As for the work of Ko Aryeon, if it is obsessed with 'intersection' itself, its significance could be faded rapidly. However, if such intersection is designed in an elaborate way—if a complex diagram is newly designed and a framework is created for a task to automatically derive from the diagram—, a variety of outputs can be drawn.

Kim Nahae and Seo Yeeun's works themselves pursue completion.—that is, these works set out a project difficult to be positioned in a certain area and completely made a plausible list— If intersubjective sensitivity is deliberately captured and it is included in analysis and design about media, contemporary

수도 있겠으나, 윤자영의 작업에서 드러난 것처럼 문학 그 자체가 가진 서사의 특징 및 구조를 입체적으로 활용하는 방식으로 작업의 방향을 다듬을 수 있다.

양지은의 작업은 매체 간 결합 및 변환의 과정에서 그 조합과 별개로 존재하는 생산물(글자체)이 만들어질 수 있다는 가능성을 제시한다. 이우정의 작업은 매체를 중심으로 사고하는 방식을 취하면서 특정한 회고적 소재 전반으로 그 작업 영역을 확장할 수 있다. 이다원과 박지훈의 작업은 독립적인 웹사이트를 구축하면서 사용한 몇 가지의 제작 방식이나 기술을 토대로, 향후에 일종의 웹 템플릿을 제작할 수도 있을 것이다. 그것을 통해 많은 사람이 해당 템플릿을 활용하여 스크린 기반의 작업을 다양하게 생산한다면, 개인의 성취 이상의 효과를 거둘 수도 있다.

박정수와 김예인의 작업은 개념적으로 동일—하다고 가정하는 것이 가능—한 복수의 대상을 다루는 방식의 두 가지 예시라 할 수 있다. 해당 작업에 활용한 다이어그램 외의 수많은 다이어그램의 복합적인 구조를 연구하고, 그것을 실제 작업이 가진 구조의 표상으로 가정하여 실재와 표상 사이의 연결방식을 고민한다면, 매우 다양한 작업이 생산될 수 있을 것이다. 고아련의 작업은 ‘연쇄’ 그 자체에 매몰될 경우 작업의 의의가 빠르게 퇴색될 수 있으나, 해당 연쇄 자체를 정교하게 디자인하는 방향, 즉 복합적 다이어그램 자체를 새롭게 디자인하고 작업은 그에 따라 자동 파생되도록 틀을 짠다면 다채로운 결과물이 생산될 수 있을 것이다.

김나해, 서예은의 작업은 그 자체로 자기 완결적이지만—즉 특정한 계열에 위치시키기 어려운 기획 하나를 떠올려 그것으로 작성 가능한 하나의 목록을 만든

and meaningful ‘literary’ outputs will be drawn. Finally, Yun Chaewon can be approached in two directions: research on meticulously designing the structure of interfaces for accessing the database built during the task and observation of a lot of traces that have not been regarded as an object of collection and classification. If both directions evolve, practical achievement and critical effect will be obtained.

Bibliography

- Alessandro Ludovico. «Post-Digital Print: The Mutation of Publishing Since 1894». Translated by Lim Gyeong Yong. Seoul: Mediabus, 2017.
- Charles Sanders Pierce. «A System of Logic, Considered as Semiotic». Translated by Kim Seong Do. Seoul: Minumsa Publishing Group, 2006.
- Chung Hyun. «PBT». Seoul: Chotawonhyeong Publisher, 2014.
- Kim Hyeongjin, Choi Sungmin. «Graphic Design, 2005~2015, Seoul: 299 words». Seoul: Ilmin Museum of Art·Workroom Specter, 2016.

Website

- ORIT GAT, «To Bind and to Liberate: Printing Out the Internet», 2014, Accessed 24 May 2017. <http://rhizome.org/editorial/2014/may/1/printing-out-internet>.
- Paul Soulellis, «Search, compile, publish.», 2013, Accessed 24 May 2017. <http://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish>

후 그것을 완전히 완성했지만—어떤 상호주관적 감수성을 주의 깊게 포착하고 그것을 매체에 관한 자신의 해석과 기획에 알맞게 포함한다면 동시대적이면서도 유의미한 ‘문학적’인 결과물을 생산할 수 있을 것이다. 마지막으로 윤채원의 작업은 스스로 구축한 데이터베이스에 접속하는 인터페이스의 구조를 세심하게 설계하는 탐구로 이루어진 하나의 방향, 그리고 수집 및 분류의 대상으로 생각하지 못했던 수많은 흔적을 발견하는 관찰로 이루어진 또 다른 방향으로 진행이 가능할 것이다. 두 가지 방향을 공히 발전시킨다면 실용적 성취와 비평적 효과 양자를 획득할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김형진, 최성민. «그래픽 디자인, 2005-2015, 서울: 299개 어휘».
서울: 일민문화재단·작업실유령, 2016.
- 루도비코, 알렉산드로. «포스트디지털 프린트: 1894년 이후 출판의 변화».
임경용 번역. 서울: 미디어버스, 2017.
- 정현. «PBT». 서울: 초타원형, 2014.
- 퍼스, 찰스 샌더스. «퍼스의 기호 사상». 김성도 편역. 서울: 민음사, 2006.

Paul Soulellis, «Performing Publishing: Infrathin Tales from the Printed Web»,
2014, Accessed 24 May 2017. [http://hyperallergic.com/165803/
performing-publishing-infrathin-tales-from-the-printed-web](http://hyperallergic.com/165803/performing-publishing-infrathin-tales-from-the-printed-web)

Silvio Lorusso, «Digital Publishing: In Defense of Poor Media», 2015,
Accessed 24 May 2017. [http://silviolorusso.com/digital-publishing-in-
defense-of-poor-media/](http://silviolorusso.com/digital-publishing-in-defense-of-poor-media/)

웹사이트

ORIT GAT, ‹To Bind and to Liberate: Printing Out the Internet›, 2014,
2017년 5월 24일 접속. <http://rhizome.org/editorial/2014/may/1/printing-out-internet>

Paul Soulellis, ‹Performing Publishing: Infrathin Tales from the Printed Web›,
2014, 2017년 5월 24일 접속. <http://hyperallergic.com/165803/performing-publishing-infrathin-tales-from-the-printed-web>

Paul Soulellis, ‹Search, compile, publish.›, 2013, 2017년 5월 24일 접속.
<http://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish>

Silvio Lorusso, ‹Digital Publishing: In Defense of Poor Media›, 2015,
2017년 5월 24일 접속. <http://silviolorusso.com/digital-publishing-in-defense-of-poor-media>

번역. 이원미