

designdb

2 0 0 1 . 9 + 1 0

trend

나는 컴퓨터를 입고 다닌다?

2001년 오늘, 일상을 지배하는 것들

ICSID 2001 Seoul

세계가 주목하는 디자인계의 축제

50인이 들려주는 어울림 이야기

cartoon·animation

일본 애니메이션의 살아 있는 역사, 린타로 감독

애니메이션 전문가 3인이 추천하는 올 가을에 볼만한 비디오

seoul review

600년 도읍의 중심 정동과 세종로

뜻하지 않은 선물, 서울의 体

지도 디자이너의 서울 유감

design museum

오스트리아 디자인 박물관 - 제국에 대한 향수를 새로운 문화로 계승

정가 1,000원





Ball Game, Real Street

MLB represents three big American sports leagues, Major League Baseball(MLB), National Football League(NFL) and National Hockey League(NHL). The officially licensed products are designed with the sense of American spirit of sports and lifestyle. MLB merchandise is available in your life and streets everywhere.



MLB



남자의 피부가 원하는 모든 것 - 니베아 포맨

순하고 부드러운 그 느낌
니베아 포맨-다양한 비타민 케어로
남자의 피부가 새롭게 태어납니다

WWW.NIVEAFORMEN.CO.KR



엑스폴리에이팅 퀼리스 스크립

더블 액션 퀼리스 워시

쉐이빙 품

쉐이빙 젤

애프터 쇼이브 밸스 로션

애프터 쇼이브 플루이드 스크린

모이스춰라이징 에멀션

ALL THE CARE A MAN NEEDS

기고

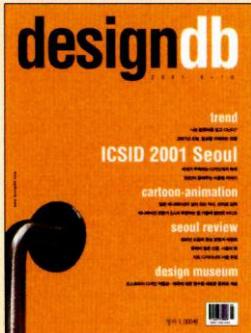
21세기와 함께 찾아온 디자인 전성시대_5

트렌드 trend

나는 컴퓨터를 입고 다닌다?_6

2001년 오늘, 일상을 지배하는 것들_10

디자인디비



표지 디자인_양진하

통권 176호(격월간)

발행처_한국디자인진흥원/원장 정경원

서울시 종로구 연간동 128-8

전화 02.708.2077

http://www.designdb.com

발행일_2001.09.01

등록번호_문화마02719

등록일자_1975.01.14

발행인_정경원

편집 자문위원_이순인

기획_제작_주안그라픽스/대표 김옥철

서울시 종로구 사간동 45 복수빌딩 1층

전화_02.763.2320 팩스_02.743.3352

http://www.ag.co.kr

정기구독_문의전화 080.763.2320

편집장_양난영 yny@ag.co.kr

기자_백현주 derevo@ag.co.kr

객원기자_김상화·김의경·박소현

수석 디자이너_양진하

디자이너_이영순

사진기자_박정훈

객원 사진기자_손승현

영업_김한석·김상인·김현준·강소현·오상희

회계_황원문·박경미

해외 통신원

김예정(미국)·박신영(일본)

박진아(오스트리아)·정영웅(영국)·최미아(미국)

출력 삼화킬라_02.2273.7058

인쇄 프린테크21_031.948.0286

광고 영업_에이지커뮤니케이션즈_02.546.6464

<디자인디비 designdb>는 한국디자인진흥원이 발행하고 주안그라픽스에서 기획 및 제작

합니다. 이 책에 실린 내용의 저작권은 특별한 표시가 없는 한 주안그라픽스에 있습니다.

<디자인디비>에 실려 있는 어떠한 내용이라도 주안그라픽스의 사전 동의없이 무단으로

사용할 수 없습니다.

본지는 한국도서윤리위원회의 질지 윤리 실천 강령을 준수합니다.

테마 I 익시드 2001 서울 ICSID 2001 Seoul

세계가 주목하는 디자인계의 축제_14

50인이 들려주는 어울림 이야기_18

일반인과 함께 하는 전시·이벤트_22

테마 II 만화·애니메이션 cartoon-animation

일본 애니메이션의 살아 있는 역사, 린타로 감독_27

SICAF 2001이 주목하는 이 작가, 이 작품_30

애니메이션 전문가 3인이 추천하는 올 가을에 볼만한 비디오_32

테마 III 서울을 다시 본다 seoul review

600년 도읍의 중심 정동과 세종로_37

뜻하지 않은 선물, 서울의 休_42

지도 디자이너의 서울 유감_44

이미지 db image DB

컵 한 잔의 美學_24

디자인 뮤지엄 design museum

오스트리아 디자인 박물관-제국에 대한 향수를 새로운 문화로 계승_46

나도 디자이너_34

뉴스 news_52





경고: 차나 차 음주는 간경화나 간암을 일으키며, 운전이나 작업중 사고발생률을 높입니다.

• 알콜도수 26.5% • 구입 및 문의처 : 02) 520 - 3221 ~ 5 • 가까운 할인매장에서 구입하실 수 있습니다.

Kahlua White Russian

Kahlua Milk

Kahlua Coffee

Kahlua Cola

21세기와 함께 찾아온 디자인 전성시대

최근 신세대 젊은이들 사이에서 디자이너라는 직업이 연예인 못지않게 선망의 대상이 되고 있다는 사회조사 결과는 흐뭇한 소식이 아닐 수 없습니다. 저처럼 디자인을 업(業)으로 삼는 사람들에게는 무척이나 고무적인 이야기로 들립니다. 필자가 근무하고 있는 한국과학기술원(KAIST)은 이미 국내외에 잘 알려져 있는 연구중심의 과학영재 교육기관입니다. 그런데 근년에 이르러 우수한 학생들이 산업디자인학과에 몰리고 있는 것도 결코 우연은 아닌 것 같습니다.

훌륭한 디자인은 과학과 예술의 결합체라고들 합니다.

헨리 페트로스키가 지은 책처럼 이제 '디자인이 세상을 바꾸는 시대(Invention by Design)' 가 되어가는 걸까요? 최근 박인석 씨가 펴낸 디자인 애세이집 <디자인, 세상을 비추는 거울>이라는 제목도 무척 흥미롭습니다. 디자인을 통해 세상을 비춰볼 수 있는 것은 디자이너야말로 누구보다도 먼저 세상을 정확히 보고 그 속에서 문제해결의 길을 찾으려는 지적 호기심과 성실성을 갖추어야 한다는 것을 의미하기 때문입니다. 그러기 위해서는 디자인을 하나의 학문적 틀로 갖추어나가기 위해 더욱 많은 연구와 새로운 방법론이 제시되어야 할 것입니다. 밤낮없이 연구에 몰두하여 새로운 이론과 결과물을 제시하는 연구자들이 많아져 더욱 풍요로운 디자인 세계를 만들어나갈 수 있으니까요.

디자인은 누구나 쉽게 이해할 수 있어야 합니다.

우리는 과거에 사람이 살아가는 데 가장 필요한 세 가지 요소가 의·식·주라고 배워왔습니다. 추위나 더위로부터 피부를 보호하기 위해서 옷을 해 입고, 주린 배를 채우기 위해 수렵과 경작을 하고, 무서운 맹수와 적으로부터 자연의 재해로부터 자신과 가족의 안전을 지키기 위해 집을 짓고 살아왔습니다. 그러나 우리는 지금 어떤 시대에 살고 있습니까?

자신의 멋과 개성을 표현하는 하나의 방식으로 멋진 옷과 좋은 집을 선택하고, 더욱 분위기 있고 맛있는 음식을 먹기 위해 많은 돈과 시간을 투자하는 사람들도 적지 않습니다. 즉 디자인된 옷을 입고, 디자인된 음식을 먹고, 디자인된 집에서 사는 것이 이제는 보다 중요한 시대가 된 것입니다.

그야말로 디자인의 시대입니다.

패션잡지는 이미 패션디자이너만을 위한 책이 아닙니다. 멋내기 좋아하는 둘째 아들과 막내딸, 그리고 로맨틱하고 중후한 멋쟁이 할아버지도 즐겨보는 세상이니까요. 요리잡지 역시 요리전문가만이 읽는 시대가 아닙니다. 요리솜씨를 자랑하는 엄마는 물론, 식도락을 즐기는 아빠나 고령한 선생님도 즐거운 마음으로 읽을 수 있습니다. 디자인 잡지도 더 이상 디자인 전문가만을 독자층으로 고집해서는 안될 것입니다. 이제 디자인의 민주화를 위해서는 대중의 대중에 의한 대중을 위한 디자인 잡지 하나쯤은 있어도 좋을 듯한 세상입니다. 특히 디자인 산업의 저변확대를 위해서라도 디자인이 대중 앞에 바짝 다가가야 할 때입니다.(그렇다고 모든 디자인지가 그렇게 바뀌어야 한다는 뜻은 결코 아닙니다.)

이런 때에 새롭게 변신한 <디자인 디비 designdb>에 바라는 소박한 기대는 바로 이런 것이 아닐까요? 평소에 '디자인'이라는 일반명사를 쉽게 입 밖에 꺼낼 수 있도록 일반인들에게 성큼 다가설 수 있는 잡지가 되어달라는 부탁을 드리고 싶습니다. 유행가 가사처럼 그대 곁에만 서면 주눅들어 나를 작게 만들어버리는 그런 잡지는 되지 말아 달라는 것이지요.

을 가을에는 우리나라 디자인계가 무척 분주해질 것 같습니다.

디자인 올림피이라고 할 수 있는 세계산업디자인대회와 이제 세계적 규모가 된 제5회 아시아 디자인학술대회에서는 17개국에서 200여 편의 논문이 발표될 예정입니다. 디자인을 전문으로 하는 사람들에게는 건국 이래 처음 맞이하는 큰 경사가 아닐 수 없으며, 비전문가나 인접분야에 종사하는 사람들에게도 디자인을 이해할 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 생각됩니다.

문화의 시대로 예견되는 21세기…

이 시대를 살아가는 사람들은 디자인을 생활 속에서 즐길 수 있어야 하며, 이를 통해 보다 개성적이고 감성적이며 창의적인 삶을 영위할 수 있는 문화인이 되었으면 합니다.

이제 디자인 범국민운동본부라도 하나 있음직 하지 않을까요?



트 렌 트

나는 컴퓨터를 입고 다닌다?

프랑스, 일본, 미국 3개국에서 제시하는 미래형 컴퓨터

목에 걸고 다니면 어딘가에 부딪치고, 주머니에 넣자니 너무 불룩하고, 가방 속에 넣어두면 가끔 신호음을 듣지 못하고… 게다가 신호음은 계속 울리는데 아무리 뒤져도 핸드폰은 어디에 있는지 손에 잡히지 않아 허둥대던 경험은 누구에게나 있을 것이다. 현대인의 필수품처럼 인식되고 있는 핸드폰이나 PDA가 때로는 편리함보다는 불편함의 대상이 되기도 한다. 그래서일까? 최근 선진국들은 팔찌나 목걸이와 같은 액세서리처럼 가볍고 작게 만들어서 몸에 부착하는 소위 웨어러블(wearable) 컴퓨터를 개발하는데 고심하고 있다. 뿐만 아니라 벨기에의 한 대학연구소는 텍스타일 전문 회사와 공동으로 옷의 조직을 이루는 섬유 자체에 미세한 전기가 흐

르도록 한 다음 거기에 칩과 기기들을 부착하여 작동할 수 있는 방법을 개발중이다. 아우디공모전에서 한 학생은 커뮤니케이터 기능을 몸에 부착하는 문신으로 만드는 아이디어를 내놓기도 했다.

웨어러블 컴퓨터라는 개념은 이렇듯 특별한 기계를 따로 휴대하지 않고도 장소와 시간에 구애받지 않고 모든 커뮤니케이션 기술의 혜택을 받을 수 있는 편안함에 대한 꿈의 산물이다. 이러한 아이디어가 좀더 발전하면, 액세서리조차 휴대할 필요없는 커뮤니케이션 방법이 개발될지도 모른다. 커뮤니케이션 기기들의 장신구화는 이런 방향으로 나갈 수 있는 가능성의 첫 단계를 제시한다.



왼쪽_ 팔이나 다리에 취침아 전화뿐 아니라 비디오 녹화까지 할 수 있는 별 모양 전화기

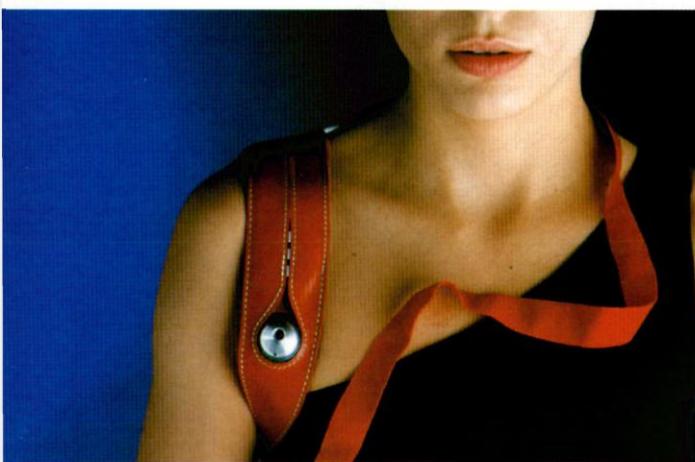
오른쪽_ 모니터가 내장된 모자

알카텔(Alcatel)

10년 후 모바일 커뮤니케이션의 세계가 어떻게 나타날까. 이에 대해 알카텔 사는 홍콩의 폴리테크닉 디자인 대학과 바르셀로나의 엘리사바 대학에 위탁하여 새로운 개념의 프로젝트를 최근 발표했다. … 알카텔 사의 기본 의도는 모바일 커뮤니케이션 기기는 완벽한 기능 뿐만 아니라 의상이나 액세서리 등으로 착용할 수 있을 만큼 고급스럽고 세련되고 특이해야 한다는 데 있다. … 그래서인지 그들의 작품은 패션 카탈로그처럼 보인다.



히어링 핸드 사용 예



라이프 레코더 사용 예



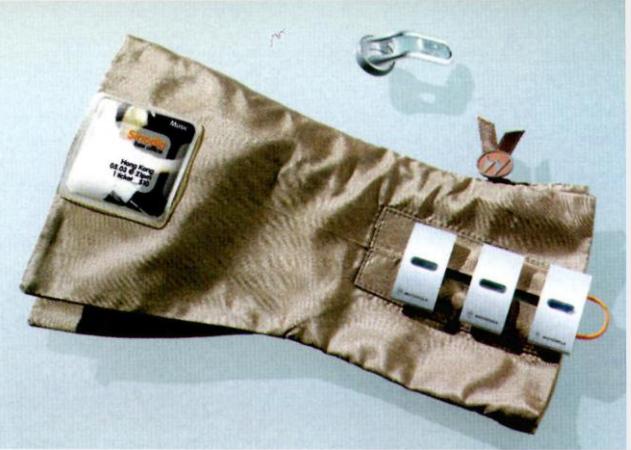
아더 아이즈 사용 예



무드후드에 딸린 컨트롤 패드 사용 예

모토롤라(Motorola)

애플 시의 아이맥(iMac)을 디자인한 디자이너 팀 퍼시(Tim Parsey)가 오랜 연구 끝에 미래 소비자 제품 스타디안을 기상으로 연출하여 제시했다.

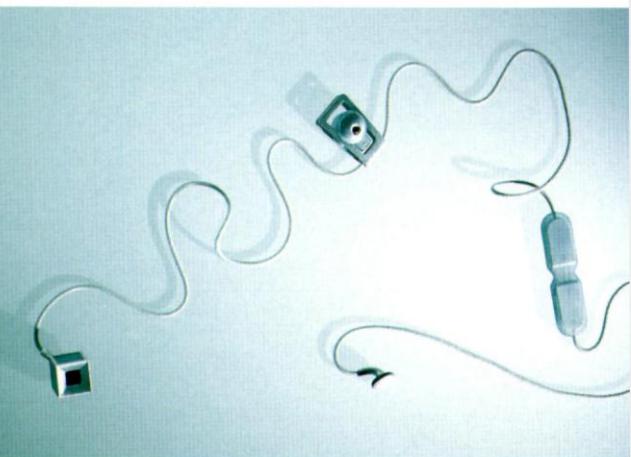


히어링 핸드. 가게의 진열장에 전시된 상품들에 대한 가격과 정보를 음성으로 알려준다.



라이프 레코더.

그림이나 뉴스, 녹화물 등 일상생활의 정보들을 수집하여 네트워크상의 디지털 일기장에 기록할 수 있다.



아더 아이즈. '아더 아이즈'라는 미니 카메라를 통해 상대방이 보는 것과 같은 정보를 그대로 보여준다.



무드후드 컨트롤 패드.

인터넷과 와이드 밴드 기술을 이용하여 서라운드 사운드를 제공하는 무드후드와 컨트롤 패드

트리움(Trium)

미쓰비시 전자 텔레콤의 자회사인 트리움 사에서는 1999년부터 유럽의 유명한 디자인 대학과 공동으로 제3세대 모바일 텔레커뮤니케이션을 위한 디자인 컨셉을 개발해왔다. 트리움 사는 올해 파리의 엑상 프로방스 국립 고등예술학교(ENSAMA) 올리비에 드 세레(Olivier de Serres)와 공동작업 후, 영국의 라번스번대학 학생들과 블루투스 및 UMTS 전송방식을 응용한 제품 아이디어 작업 결과를 선보였다.



도시의 여러 장소에 설치되어 있는 기기에
손바닥 크기의 휴대용 디스플레이기를 로그인하여 정보를 다운로드받아 사용한다.



손목시계 크기의 네비게이션 기기



목걸이처럼 걸고 다니면서 불록한 부분을 염지 손가락으로 굴려 정보를 작성, 교환한다.
마이크와 스피커가 내장되어 있는 이 기기는 구슬모양의 줄에 정보들을 저장할 수 있다.



목걸이 형의 메모리 클러스터. 항과 촉감 등을 저장했다가 원할 때 재생시킬 수 있는 기기

sports shoes



운동화

영화 〈워킹걸〉의 첫 장면을 보면 맨해튼의 워킹우먼인 멜라니 그리피스가 나이키 운동화를 신고 'Let the River Run'이라는 음악을 배경으로 활기차게 출근하는 모습을 볼 수 있다. 물론 회사에 도착해서는 예의 굽이 높은 정장 구두로 갈아 신지만. 이 철 지난 영화와는 달리 요즘 운동화는 모습을 달리하여 금지구역도 없이 어디든 간다. 우주선, 비행기 기차, 자동차, 자전거가 데려 줄 수 없는 곳으로.

근무환경이 유동적으로 변하고 자연스럽고 편안한 캐주얼 의류가 사회적으로 허용되면서 불편함을 감수한 미(美)나 예의를 요구하는 상황은 드물어지고 있다. 이에 따라 애니메이션 캐릭터가 그려진 운동화에서부터 운동화의 기능성에 구두의 패션을 접목한 스니커즈(Sneakers, 살금살금 걷는 사람)이란 뜻으로 밀창이 얹고 가벼운 운동화의 통칭) 스타일에 이르기까지, 운동화의 범위는 넓어지고 있다. 물론 운동화라고 모두 편한 것은 아니다. 모양새는 편안해 보이지만 신어보면 구두보다 더 불편한 운동화도 많다. 오히려 운동화는 기능으로서보다는 그 자체가 주는 상징성이 사람들의 관심을 끄는 것일지 모른다.

트렌드

2001년 오늘, 일상을 지배하는 것들

*** 글 김의경 객원기자

십진법적 사고에 익숙해서인지 우리는 시간의 흐름을 십년, 백년, 천년 이렇게 나누고, 그 때마다 전과 후를 정리하며 상징적인 의미를 끄집어낸다. ■ ■ ■ 그런 이유로 20세기의 끝자락에서 법석을 떨며 예전했던 21세기의 스티레오타입, 유토피아와 디스토피아 따위들. ■ ■ ■ 하지만 20세기의 자락을 갓 넘어서인지 그런 징후들은 크게 드러나 보이지 않는다. ■ ■ ■ 뭔가 그럴싸한 것을 상상했던 사람에게는 다소 실망스러우리 만큼 우리는 여전히 된장찌개에 밥 먹으며 학교도 가고 직장도 다닌다. ■ ■ ■ 전과 크게 다를 바 없는 이런 모습들은 지극히 평범하다. ■ ■ ■ 그렇다. ■ ■ ■ 일상은 그렇게 '평범한' 모습으로 조금씩 진화한다. ■ ■ ■ 그리고 우리의 일상은 현재의 우리의 모습을 가장 솔직하게 드러낸다. ■ ■ ■ 그렇다면 과연 2001년 오늘, 일상을 지배하는 것들은 무엇인가? ■ ■ ■ 그리고 역으로, 그것들은 우리에게, 혹은 타인에게 무슨 이야기를 해주는가? ■ ■ ■ 이 지면에 그 답을 조심스럽게 풀어놓았다. ■ ■ ■ 물론 그것은 정답이 아니며 기승전결도 없지만 간과되거나 쉬운 내가 사는 시대에 대한 '문화읽기'이다.

테이크아웃 푸드

슬로우 푸드(slow food) 대회라는 것이 있다. 누가 더 달팽이처럼 느려터지게 음식을 만드느냐가 입상의 관건이다. 보다 천천히 보다 섬세한 공정으로 만들어야 하는 슬로우 푸드는, 한때 서양요리의 대명사나 젊은이의 세련된 음식으로 여겨지기도 했지만 지금은 탄수화물과 지방이 만난 열량덩어리로 인식 전환이 된 패스트 푸드의 안티. 하지만 매식사마다 장인정신을 발휘하여 음식을 만들 수는 없는 노릇. 오히려 현실적인 제안이라면 편리함을 버리지 않고 영양과 맛을 취하는 타협적인 방식이 아니겠는가.

그래서 각광받는 것이 테이크 아웃 푸드(take-out food). 비록 종이컵에 담아주지만 에스프레소 본연의 맛과 향을 그대로 살리고 있는 테이크 아웃 커피, 백화점 식품코너나 대형할인점에서의 반조리 식품이나 원전조리 식품들... 외식하는 것과 무슨 차이 나는 정통 가정식 고수자들이라면 '라면을 먹어도 역시 집에서'라는 말을 상기해보라. 테이크 아웃으로 사온 중국 요리에 쌀밥과 김치를 곁들여 수저를 놓으면 어설프거나 마가정식이 된다.



take-out food

아로마용품

스트레스의 강도와 지속성에 따라 이를 해소하는 방법도 가지각색. 술, 담배는 물론 온종일 비디오게임에 몰두해 보라. 순간적인 해소는 될지언정 중국엔 더 심한 허탈감과 피로에 싸이게 된다. 그래서 지속적이고 후유증 없는 스트레스 해소법이 필요하다. 휴식과 안정을 도모할 수 있는, 이른바 아로마 세라피(aroma therapy)도 그중 하나다.

각종 식물의 꽃, 줄기, 열매, 수액 등에서 추출한 고농축 에센스가 지닌 효과를 이용한 향기요법으로, 램프로 열을 가해 오일을 휘발시키는 공기발산법이 정식이다. 선이나 명상같은 다른 정신요법에 비해 시간이나 노력을 크게 투자하지 않고 손쉽게 접근할 수 있기에 많은 사람들이 선호한다. 기분 좋게 향수를 뿌리거나 화장실에 포푸리 바구니를 놓아두는 것도 일종의 아로마 요법으로 볼 수 있다.

천연의 식물로부터 만들어진 아로마용품들은 인간이 첨단의 인공물 속에 둘러싸여 있어도 역시 자연으로부터 월음을 가장 원시적이면서 밀초적인 후각을 통해 상기시킨다. 경제적인 삶의 향상을 배경으로 그 질적 측면에 대한 관심은 사삼 '몸'을 발견했다. 육체적인 몸은 물론 정신적인 몸을.

aroma therapy



피 디 에이



pda

정보. 이 말처럼 현대인의 화두가 되는 말이 또 있을까? 최근 몇 년 사이 각종 언론과 매체에서 가장 빈번하게 사용된 말이 아닐까 싶다. 물론 지식가공 분야에 종사하는 업종이 많아지면서 '정보'는 더욱 중요한 재화의 가치가 되었다. 하지만 정보는 밥벌이만 좌지우지 하는 것은 아니다. 보다 재미있게 놀며, 더 알차게 쇼핑하며, 보다 더 충실하게 여가를 보내는데 있어서도 중요하다.

정보의 생명은 첫째 정확, 둘째 속도이건만 속도가 워낙 빨라진 시대라 오늘의 정보가 내일은 가짜가 될 경우는 얼마든지 있다. 그래서 데스크탑 컴퓨터를 떠나 어디에 있어도 정보를 잡고 싶다. 손바닥에 들어갈 정도의 작은 크기의 PDA(Personal Digital Assistance, 개인용 휴대 정보 단말기)는 개인정보나 일정관리 뿐 아니라 PC 통신, 인터넷 접속, 게임 기능을 수행한다. 이 개인용 디지털 비서는 내가 언제 어디에 있건 '정보'를 모아준다. 정보가 날고 뛰어 봐야 내 손바닥 안. PC와 달리 '바로 지금'의 정보를 제공하기 위해 이 녀석은 항상 나와 함께 있다.

시스템가구

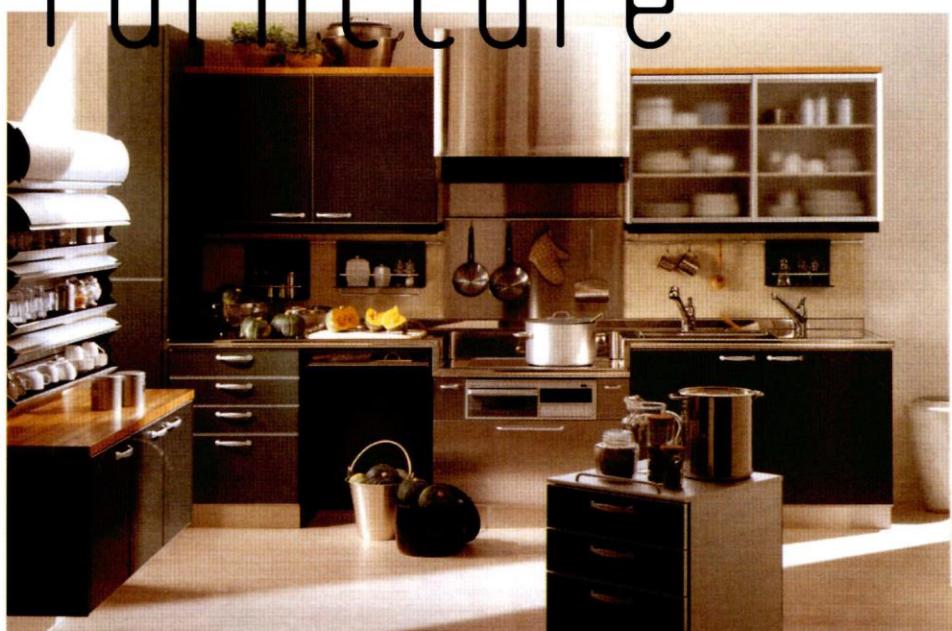
집안의 주위를 둘러본다. 컴퓨터, 텔레비전, 오디오, 전화, 믹서기, 다리미… 그리고 널려진 잡동사니와 함께 전원에 연결된 복잡한 전선들. 마치 기전제품과 생활용품 쇼룸을 방불케 한다. 현대를 살아가려면 여러 물건들과 더불어 살아가야 한다. 그러나 '현대인의 필수품' 이란 선전문구가 붙는 물건 치고 진짜 필수품은 별로 없는 듯하다. 하기야 필수란 각자가 느끼는 상대적인 것인니까.

집안의 물건들이 신분이나 지위를 말했던 시대에는 가장 눈에 띠는 곳에 냉장고 따위를 놓는 집도 있었지만, 요즘은 물건들을 보이지 않게 하는 기능에 더 충실해졌다. 계속 늘어만 가는 상대적인 필수품들을 현명하게 끼고 살 수 있는 대안, 그게 바로 시스템 가구이다.

물론 시스템 가구는 원하는 공간연출을 할 수 있다는 점에선 개성의 표출이라는 측면이 있지만, 점점 도구가 많이 필요한 현대인의 주거생활에서 수납이 중요한 개념이 되었다는 것을 시사한다.

합리적인 공간으로서 주거에 대한 의미 강조, 거기에 나름의 취향에 따라 일정한 디자인 라인을 가질 수 있으니 일석이조.

system furniture



avatar character



아바타 캐릭터

"나의 이름을 부를 때 나는 꽃이 되었다". 정체성에 대한 인간의 욕구는 현실에서 뿐 아니라 가상세계에서도 여전한 듯하다. 오직 이름(아이디)만으로 꽃이 된다? 가상공간은 아바타를 띠워야 꽃이 될 수 있는 곳이 되었다.

아바타(avatar)는 가상세계에서의 인간적 교류가 현실의 그것 이상으로 확대되면서 필요하게 된 자신을 대표하는 가상 육체. 채팅시 사이버 캐릭터를 하나쯤 사용하는 것은 10대들에겐 이젠 낯선 것도 아니다. 처음에 이 캐릭터들은 반바지와 T셔츠 차림이었지만 요즘에 자신의 아바타를 꾸미기 위해 옷과 장신구를 사고, 이를 구해주는 아바타 엘디라는 신종 직업도 생겨났다. '잘 차려 입은' 캐릭터일수록 채팅 파트너들이 몰리기 때문이다.

아바타는 시각과 개성 강조의 시대적 특성이 가상세계에서 현현한 것이다. 가짜현실 속에서 사람들은 현실에서 충족 될 수 없는 자신에 대한 모습이나 이미지를 단순히 머리 속 공상으로만 그치지 않는다. 또 다른 자아인 아바타를 통해 지킬박사와 하이드처럼 디중인격자와 같은 생활도 가능한 것이다. 다른 인생을 산다는 것, 그러면서도 그 속에 자신의 정체성을 부여할 수 있다는 일종의 자기표현의 욕구로서 아바타인 것이다.

DESIGN
dh 12-13

Nº 176
2001. 9/10

trend

ICSID 2001 seoul

cartoon-animation

seoul review

MUSEUM-austria

image db



digital camera

디지털카메라

기본적으로 일반 카메라와 디지털 카메라의 차이란 저장방식에 있다. 피사체를 조준하고 셔터를 누르는 기계적인 과정은 같지만 전자는 현상과 인화라는 화학적 절차에 의해, 후자는 데이터의 수치화로 이미지를 저장한다. 그러나 이 간단한 저장상의 기술의 차이가 기능에서 엄청난 차이를 몰고 왔다. 특히 복사가 진행될수록 원본의 이미지와 멀어지는 카메라와 달리 디지털 카메라는 원본과 복사본의 질적 차이가 없는 수많은 쌍둥이들을 만들어낸다. 그러기에 필름 이란 개념도 필요 없다. 그림파일로 저장되어 컴퓨터와 연결, 손쉽게 여러 곳에 마음대로 전송할 수 있으며, 반영구적으로 사진을 읽고, 지우는 조작마저 가능하다.

바로 이 때문에 디지털 카메라가 등장할 당시 일반 소비자들은 놀라움으로, 기존의 카메라 관련 업체나 전문 직업인들은 우려로 반응했다. 디지털 카메라의 복제력, 전송력, 호환성, 경제성은 전통 카메라 산업을 송두리째 흔들어 놓을 듯 했다. 그러나 지금은 적대적으로 보는 시선보다는 공존의 눈길이 우세하다. 카메라가 디지털 카메라에게 넘겨준 활동 영역은 일상, 예컨대 저널이나 자료용으로, 또한 친지에게 보내는 인사장이나 우정을 담는 스티커 사진 등에 사용되고 있기 때문이다. 디지털 카메라는 '0'과 '1'이라는 가장 미니멀한 방식으로 우리의 삶을 저장하며 편집한다.

세계가 주목하는 디자인계의 축제



세계산업디자인대회를 스포츠로 비유하자면 올림픽보다는 월드컵에 가깝다. ■■■ 다양한 스포츠 중에서도 축구만을 집중적으로 다룬다는 점에서 그렇고, 혼란하고 종합 선물 같은 행사가 주는 기쁨과 달리 내용을 집중적으로 전달하는 힘에서도 그렇다. ■■■ 디자인체도 각 분야마다 협회가 있고, 국제적인 행사들이 열린다. 2000년에는 세계그래픽디자인대회와 새천년전설환경디자인대회가 열렸고, 그밖에도 10월에 아시아디자인학술대회와 테이포장디자인전이 열리는 등 크고 작은 국제 행사를 치루느라 디자인체는 어느 때보다 부신하고 활기 넘치는 모습을 보여 준다. ■■■ 그러면 대규모의 시간과 인원, 물량을 투입하면서 굳이 세계 대회를 치루는 이유는 무엇일까? 국제 행사를 치루면서 우리가 얻을 수 있는 것은 무엇이고, 앞으로 국내 디자인 발전에 어떤 도움을 주는 것일까? 과연 디자이너들은 손님 맞을 채비가 되어 있는 것일까?

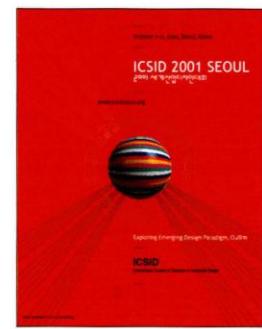
익시드 행사 유치의 진정한 의미

대부분의 국제 행사들이 그렇듯이 세계산업디자인대회(ICSID, 이하 익시드)를 서울에 유치하게 된 것은 역사적인 사건이었다. 지금으로부터 5년 전인 1997년 8월 캐나다 토론토대회에서 서울 총회가 결정되었을 당시 총회에 참석하여 프리젠테이션을 했던 국내 인사들의 기쁨은 말할 수 없이 컸을 것이다. 그러나 많은 디자이너들은 그게 그렇게 실감나게 기쁘고 감동적인 일은 아니었던 것 같다.

국제 행사를 평화하려는 뜻이 아니라 '세계화'라는 구호가 국가적으로 넘치고 있었지만 당시만 해도 이런 국제행사에 참여하는 사람도 극소수였으니 당연 정보도 부족했고, 세계에 한국의 디자인을 알려야 한다는 사명감도 그만큼 적었던 것이 사실이었다. 그후 익시드조직위원회가 설립되고, 행사를 하나씩 준비해나가면서 세계산업디자인단체의 역할과 실체가 제대로 알려지게 되자 비로소 우리나라 디자인이 드디어 세계의 디자인계와 나란히 서는 느낌을 받을 수 있었다. 그러니까 올림픽이 한국이라는 이름을 세계에 알리는 신고식이었다면, 익시드대회 유치는 '한국의 디자인'을 국제 무대에 데뷔시키는 신고식이었던 셈이다.

그러나 벌써 5년 동안 상황은 많이 바뀌었다. 작년에 세계그래픽디자인대회를 치루면서 디자인계는 부쩍 국제감각을 익힐 수 있었다. 외국의 잡지에서 작품으로만 보던 유명 디자이너들을 직접 만나고 그들의 육성을 통해 작품 설명을 듣다보니 어느새 눈과 마음이 열리는 새로운 체험을하게 된 것이다.

그렇다. 국제 행사를 치루는 가장 큰 이유라면, 바로 우리의 존재 가치를 국제 무대에서 평가받고, 거기에서 비즈니스가 이루어지도록 하는 데 있을 것이다. 세계적인 디자인 감각을 익힌다는 것은 그것을 담습하는 대상으로서가 아니라 우리의 것을 당당히 보여주고 그들과 어깨를 나란히 하기



브로슈어



스티커



Exploring Emerging Design Paradigms

위한 정보를 교류한다는 보다 중요한 목적이 있음을 잊어서는 안될 것이다. 익시드대회가 자칫 외국 유명 인사들의 잔치상으로 그치지 않고 우리가 주인임을 잊어서는 안되는 이유이기도 하다.

특히 공부하는 학생들에게 이런 국제적인 행사는 더할 수 없이 좋은 기회이다. 자신의 야망과 포부를 한차원 끌어올릴 수 있는 미래의 비전을 심어준다는 측면에서 더욱 그렇다. 서울 행사와 관련하여 아우구스토 모렐로((Augusto MORELLO) 익시드 회장을 인터뷰할 때 그가 했던 말은 그런 면에서 의미심장하다.

“이번 행사를 통해 한국은 새로운 세계를 향하여 열려 있는 나라라는 이미지를 심어주게 되고, 이를 계기로 자연스럽게 한국의 디자인을 홍보하는 기회가 될 것이다. 또 하나는 한국의 젊은 디자이너들이 세계의 디자인사와 다양한 문화를 체험하고 배울 수 있는 기회가 될 것이다. 역사를 제대로 알아야 새로운 것을 창조할 수 있지 않겠는가? 물론 한국에만 국한된 이야기는 아니다. 전 세계의 젊은 디자이너들이 서로에 대해서 배워야 한다는 점을 강조하고 싶다.”

‘어울림’을 해석한 다양한 행사를

그리면 4박 5일이라는 짧지 않은 기간 동안 치러지는 이번 행사의 핵심적인 내용은 무엇일까? 지금부터는 이번 행사에 대한 전체적인 윤곽을 잡아보도록 하자.

익시드대회는 크게 컨퍼런스와 총회가 가장 중요한 행사이다. 그밖에는 대회 참석자들에게 개최국의 디자인을 홍보하고 축제 분위기를 만들기 위한 다양한 부대행사들이 볼거리를 제공한다.

컨퍼런스는 10월 7일, 개막식을 시작으로 10일까지 계속된다. 전 세계에서 참석한 30여 명의 세계적인 디자이너와 경제학자, 건축가, 예술가, 사회학자 등이 3일에 걸쳐 각 주제별로 강연을 하게 된다. 연사로는 프랑스의 경제학자인 자크 아탈리, 이탈리아의 디자이너 에찌오 만지니, 덴마크의 미래학자 롤프 옐센, 독일 페스토(Festo) 사장 악셀 탈레머, MIT 미디어랩의 히로시 이시이, 핀란드 UIAH의 유리오 소타마 등이 참여하여 심도깊은 이야기들을 풀어낼 것으로 보인다.

참가자들의 등록과 개막식 및 캐터일 파티로 이루어지는 첫날이 지나고 본격적인 강의가 진행되는 둘째날(10월 8일)에는 기조 연설자를 포함하여 4명의 초청연사가 ‘디자인 기술의 미래’에 대하여 발표한다. 또한 과학/기술, 사회/경제, 정치/문화/인문학, 환경 네 세션으로 나누어 각각의 측면에서 새롭게 부각되고 있는 디자인의 흐름에 대해 8명의 초청연사의 강연이 있다.

세째날(10월 9일)에는 기조 연설자를 포함하여 4명의 초청연사가 ‘지식기반 사회에서의 디자인의 가치’ ‘디지털 기술과 디자인의 관계’ ‘사이버 세계에서의 디자인’ 등의 주제로 강연을 하게 된다.

네째날(10월 10일)에는 새롭게 발견한 디자인의 가치를 이해하고 공유하는 장이 마련된다. 특히 지난 1년 동안 새로운 디자인 교육과 비즈니스, 진흥, 산업으로 나뉘어 논의·연구한 국제간 협력 과제를 각 분과별로 발표한다. 이날 종합토론 시간에는 3일간의 강연과 토론내용을 정리하여 결론짓는 시간도 마련된다.

총회 이벤트로는 21세기 디자인의 새로운 패러다임을 모색하고 디자이너의 역할을 재

정립하기 위해 발표하는 ‘2001 서울디자이너현장’과 21세기 디자인이 나아가야 할 방향 탐구를 위해 교육·비즈니스·산업·진흥이라는 4개의 그룹으로 나누어 중요한 이슈들을 연구하고 토의하는 ‘디자인포럼’이 있다. 또한 삼성전자와 현대자동차, LG전자 등 기업과 학교, 전문회사 등을 방문하는 디자인문화체험도 관심을 가질 만하다.

행사를 더욱 즐겁고 볼거리를 제공해주는 특별전시로는 각국의 유명

기업들이 참가하여 디자인의 과거, 현재, 미래를 보여줄 ‘굿디자인페스티벌’과 1900년-2000년까지의 세계 디자인 분야를 전시품을 통해 비교해볼 수 있는 ‘20세기 세계디자인전’, 사이버 공간에서 전세계 디자이너들이 미래 디자인의 새로운 가치와 개념, 방법, 기술 등을 공동 연구하고 대안을 제시하는 ‘어울림 디자인’을 비롯하여 익시드 회원전이 열릴 예정이다. 특별 이벤트로는 국내외 디자인 교육 전문가 150여 명이 참여하여 21세기 디자인 교육의 새로운 패러다임 탐구를 위한 토론의 장인 ‘국제디자인워크숍’과 아시아 지역 디자이너간의 긴밀한 활동을 도모하는 ‘아시아지역회의’ 등이 행사기간 중에 열린다.



ICSID 2001 SEOUL
2001 세계산업디자인대회

DESIGN db 14-15

trend

ICSID 2001 Seoul

Cartoon-animation

seoul review

MUSEUM-austria

image db

▶ 행.사.의..개.요

대회명: 2001 세계산업디자인대회(ICSID 2001 SEOUL)

기간 및 장소: 컨퍼런스_ 10.7-10.11, 코엑스

총회_ 10.12-13, 코리아디자인센터

전시_ 각 전시 정보 참조(22P)

주제: ‘새로운 디자인 패러다임을 찾아서 - 어울림’

(Exploring Emerging Design Paradigm, Oullim)’

구성:

- 컨퍼런스_ 500여 명의 강사와 1,300여 명의 참가자가 3일간 코엑스에서 토론식으로 진행
- 총회 이벤트_ 2001 서울디자이너현장, 디자인포럼, 디자인문화체험 등
- 전시_ 굿디자인페스티벌 2001, 20세기 세계디자인전, 어울림디자인전, 익시드 회원전 등
- 특별사업_ 아시아지역회의, 국제디자인워크숍 등
- 총회_ 익시드 54개국 151개 단체 대표 300여 명이 익시드 사업과 발전방향에 대해 논의

▶ 행.사..주.최..기.관

세계산업디자인단체협의회(ICSID, 회장 아우구스토 모렐로, 이탈리아)

1957년에 설립되어 핀란드 헬싱키에 사무국이 있다. 전세계 54개(154개 단체) 회원국이 있으며, 우리나라에는 KIDP와 KAID, 현대자동차, 엘지전자, 삼성전자, 대우전자, 한샘, 성남시 등이 회원이다. 컨퍼런스는 ICSID의 가장 중요한 사업으로 1959년 스톡홀름에서 열린 제1회 국제회의를 시작으로 2년에 한번씩 개최되고 있다. 2003년에는 독일 하노버에서 개최되어, 오는 10월 행사에서는 2005년과 2007년 개최국을 각각 결정하게 된다.

www.icsid.org

한국디자인총동원(KIDP, 원장 정경원)

1970년 정부가 설립한 산업자원부 산하기관으로 디자이너 재교육, 조사 연구, 국제협력, 전시 등의 사업을 통하여 기업과 학교, 관련 연구소의 디자인 개발과 촉진을 위한 정보를 제공하고 도와주는 일을 하고 있다. 21세기 디자인 패러다임의 변화에 맞춰 디자인정보화 사업에 주력하고 있으며, ICSID와 Icograda의 정회원으로서 각국의 디자인 진흥기관과 협력 교류 활동을 펼치고 있다.

www.designdb.co.kr

한국산업디자이너협회(KAID, 회장 민경우)

1972년에 창립된 디자이너들의 협의기구. 각종 디자인 공모전과 회원 작품전 개최, 디자인 전문지 발행 및 하계대학 운영을 통하여 디자인 분야의 역할과 중요성을 사회와 산업에 알리는데 노력하고 있다. 1997년부터 《중앙일보》와 공동으로 한국산업디자인상을 제정하여 기업의 우수 디자인 개발을 지원하고 있다.

www.kaid.or.kr

October 7-11
2001
Seoul, Korea

CSID 2001 SEOUL

www.icsid2001.org

의시드 행사 10배 즐기는 방법

위에서 살펴보았듯이 짧은 시간에 많은 내용의 강연과 부대행사들이 진행되는 만큼 알찬 시간을 즐기기 위해서는 어느 정도 준비과정이 필요하다. 특히 비용도 만만치 않은 만큼 아무런 준비없이 행사장에 참석했다가는 '볼 것도 없었다'는 투정을 부리기 쉽다. 특히 해외에서 일부러 행사 참석을 위해 방한하는 사람이나 지방에서 올라오는 사람이라면 서울 지리도 낯선 만큼 보다 철저한 준비작업을 해야 유익함도, 즐거움도 배가될 것이다.

자신만의 스케줄표를 만든다

의시드조직위(www.icsid2001.org)에서 내놓은 공식적인 스케줄표를 토대로 첫째날부터 마지막 날까지 자신만의 스케줄표를 만들어 본다. 특히 컨퍼런스에 참석하는 30여 명의 강연자의 경우, 몇몇을 제외하고는 분과별로 나뉘어 강연이 이루어지기 때문에 한 사람이 모든 강의를 동시에 들을 수 없다. 따라서 강연자에 대한 정보와 강연의 주제 등을 면밀히 검토한 뒤 자신이 들을 강의실 위치도 미리 파악해두는 꼼꼼함이 필요하다. 부대행사에 참석하기 위해서는 휴식 시간이나 강의가 없는 시간에 짬을 내 활용하는 지혜가 필요하다. 특히 성남시 분당구에 위치한 한국디자인진흥원의 신사옥인 코리아디자인센터에서 이루어지는 전시 및 부대행사에 참석하려면 코엑스에서 센터까지 운행하는 셔틀버스를 이용하는 것도 좋은 방법이다.

강의 참석시 국제적인 매너를 지킨다

무엇보다도 시간 엄수가 필수다. 주제강연도 45분, 분과 강연은 30분을 채 넘기지 않는다. 하루에 많은 사람의 강연이 정해져 있기 때문에 이런 국제행사의 경우 대부분 시간표대로 진행한다. 따라서 코리안타임을 적용했다가는 듣고 싶은 강의를 놓치기 쉽다. 특히 슬라이드나 자료를 동원하여 강의를 하는 경우 실내를 어둡게 하기 때문에 뒤늦게 들어가 자리 찾으랴, 통역기기 찾으랴, 강의록 뒤적이다 보면 어느새 강연은 끝나고 또 다시 휴식시간만 이어질 것이다.

또 한 가지 지켜야 될 매너라면 강연 중 사진 촬영은 금물이다. 자신이 좋아하는 강연자의 얼굴이나 작품을 보여줄 경우 여기저기서 카메라 셔터를 누르느라 야단이다. 실내가 어두우니 후레시도 함께 터지게 되고, 강연자도 주위의 사람들도 눈살을 찌푸리게 하는 경우가 많다. 그보다는 강의를 듣는 동안 강연자의 철학이나 작품 세계를 따라가 그대로 심취하여 머리와 눈, 그리고 가슴에 각인시킨다면 그보다 좋은 자료가 어디 있겠는가?

강연자들을 직접 만나기 위해서는 준비가 필요하다

강연을 듣다보면 좀더 질문을 하거나 개인적인 교류를 하고 싶은 사람이 있을 것이다. 그런 경우 포기하지 말고 직접 접근해보기를 권한다. 물론 상대방에 대한 예의와 자신이 어떠한 내용을 갖고 이야기를 풀어나갈지에 대한 마음의 준비는 하고 있어야 한다. 강연자들은 자신의 강의 스케줄에 따라 대부분 출입국 일정이 다르다. 국내 머무는 기간이 짧은 경우라면 만날 기회도 없겠지만, 한국에 대해 좀더 알고 싶어 하는 사람이라면 체류 기간도 넉넉할 것이고, 낯선 한국에서 누군가가 관심을 갖고 접근해오는 것 또한 반갑게 생각할 수도 있다. 의외로 강의 때 듣지 못했던 좀더 개인적이고 생생한 내용을 듣는 행운을 누릴 수도 있다.

홈스테이와 자원봉사에 적극 참여해본다

대회 참가하는 경비를 줄이고 싶다면, 또는 다른 가정의 문화를 체험하고 싶다면 홈스테이 프로그램을 활용해볼 것을 권한다. 조직위에서는 외국인들과 지방에서 올라오는 신청자들이 경비를 절약하고 참여할 수 있는 홈스테이 신청을 받고 있다. 외국인에게 한국의 가정을 체험하게 한다는 의미에서 출발한 홈스테이 프로그램을 지방에서 올라오는 참가자에게도 문호를 넓혔다. 일반인 참가자 100명(선착순), 학생 참가자 100명(선착순)이며, 홈스테이 신청(양쪽) 방법 및 등록은 홈페이지(www.icsid2001.org)를 활용하면 된다.

또한 조직위에서는 자원봉사를 적극 모집하고 있는데, 형편이 허락한다면 여기에 신청하여 국제 행사 진행을 일부 맡아보는 것도 색다른 경험이 될 것이다. 자원봉사의 범위도 다양하다. 먼저 영어

▶ 디.자.인..문.화.체.협..장.소

삼성전자디자인센터 _ 삼성전자(1969년 설립)는 34조원 규모의 연매출을 자랑하는 세계적인 기업으로 메모리칩, TFT-LCD, 컴퓨터 모니터, 전자레인지, DVD-ROM 드라이브, CDMA 모바일폰 등의 제품이 세계 시장을 주도하고 있다. 21세기를 대비하여 홈, 모바일, 오피스 네트워크 제품으로 미래 디지털 비즈니스 전략을 추진하고 있다.

www.samsungelectronics.com

www.sec.co.kr

LG전자디자인연구소 _ LG전자(1958년 창립)는 2000년에 LG정보통신과의 합병을 통하여 전자와 정보통신 분야의 시너지 창출을 위한 디지털 리더로서의 도약을 준비하고 있다. 현재 5개의 사업분야로 조직을 구성, 분야별 사업본부 책임경영제를 도입했다. 또한 LG 고유의 아이덴티티 개발(CIPD), 신상품 컨셉을 제안하는 DCR 활동, N세대용 상품개발과 같이 기존 제품의 사업영역을 변화, 확장하는 NCD 활동 등을 전개하고 있다.

www.lge.co.kr

현대자동차디자인센터 _ 현대자동차(1967년 설립)는 국내 최초의 자동차 고유모델 '포니'를 개발해 한국을 세계 9대 자동차 독자모델 보유국으로 부상시켰으며, 지난 1991년에는 엔진을 개발하여 자동차의 기술 자립을, 1992년 이후 컨셉카 HCD 시리즈 등을 잇달아 개발하여 국제적으로 기술력을 인정받았다. 남양, 울산, 소하리 디자인연구소와 3개의 해외디자인센터를 보유하고 독자 디자인 모델을 개발하고 있다.

www.hyundai-motor.com

서울대학교 _ 디자인학부의 스튜디오, 시설과 함께 조선시대부터 궁궐의 고문서, 고서화를 관리하던 규장각, 박물관 등을 방문한다.

www.snu.ac.kr

홍익대학교 _ 가마시설이 있는 도예연구소, 순수미술과 공학을 연계하기 위한 '미술 디자인공학 연구센터', 디자인 모델 공작실 등을 방문한다.

www.hongik.ac.kr

이화여자대학교 _ 색채기술기반 기업지원사업을 추진하기 위한 색채 디자인연구소, 섬유패션센터, 디자인관 등을 방문한다.

www.ewha.ac.kr

국민대학교 _ 고등학생을 대상으로 한 사이버 디자인 공모전, 소수를 위한 디자인 'Design for minority'를 주제로 한 특별테마전이 열린다.

www.kookmin.ac.kr

경기대학교 _ 디자인 학부 학생들의 작품전과 국내 최대의 전통기마 시설, 인간문화재 100호 옥장의 옥궁에 전시장 등을 방문한다.

www.kyonggi.ac.kr/

디자인 전문회사 _ 제품과 커뮤니케이션, 환경 및 포장 등 다양한 디자인 분야에서 두각을 드러내고 있는 한국의 대표적인 디자인 전문회사를 방문한다.

▶ 전.체..일.정.표

의시드 2001 서울 프로그램

일정	시간	주제 및 내용
10.7(일)	09:00-18:00 18:00-20:00	등록 및 안내 개막식
10.8(월)	09:00-09:45 10:00-10:50 11:00-11:40 11:50-12:30 12:30-14:00 14:00-15:30 15:30-15:50 15:50-17:40 17:50-18:30	주제강연1(자크 아탈리) <u>Conference Plenary 1</u> 에찌오 만지니 롤프 엔센 김일호(오콘) 점심 <u>Session Plenary 1</u> 분과강연 과학과 기술 (악셀 틸레머, 히로시 이시이) 사회와 경제(차오 장홍) 정치, 문화, 인간 (조나단 우드햄, 우데이아이타빈카) 환경과 어울림 (암리 칼시, 라미로 토레스) 휴식 <u>Parallel Session 1-자유발표</u> 토론과 정리
10.9(화)	09:00-09:45 10:00-10:50 11:00-11:40 11:50-12:30 12:30-14:00 14:00-15:30 15:30-15:50 15:50-17:20 17:50-18:30	주제강연2 <u>Conference Plenary 2</u> 지식 기반의 디자인 가치 (미정) 디지털 기술과 디자인의 범위와 방법론(미정) 사이버 세계의 기상현실 디자인(리 로빈슨) 점심 <u>Session Plenary 2</u> 분과 강연 사회와 통합 (유리오 소타마, 찰스 펠리) 경영과 진흥 (조동성, 크누드 홀서) 교육과 철학 (리차드 부캐넌, 이키라 하라다) 방법론과 기술 (엘리자베스 샌더스, 티초아미초이) 휴식 <u>Parallel Session 2 - 자유발표</u> 토론과 정리 환영연 축하 공연
10.10(수)	09:00-12:30 12:30-14:00 14:00-15:00 15:10-15:50 15:50-16:10 16:10-16:40 16:40-17:30	디자인포럼-교육, 경영, 진흥, 기업 점심 종합토론 주제강연3(나이젤 크로스) 휴식 21세기 디자인현장 발표 (민철홍) ICSID 2003 하노버 프리젠테이션 안내 및 폐막식
10.11(목)	09:00-18:00 18:00-20:00	디자인문화 체험 환송연
10.12(금)	09:00-18:00	제22차 세계산업디자인총회
10.13(토)	09:00-12:00	

를 비롯한 외국어에 능통하다면 통역과 번역 파트에, 운전 실력이 뛰어나다면 강연자들의 공항 영접을 담당하는 드라이버에, 튼튼한 체력이 있다면 행사 진행요원에 자원봉사자로 신청할 수 있다. 할 일도 많고, 거기에서 얻게 되는 경험과 보람도 각기 다를 것이다. 보다 적극적으로 행사를 경험하는 멋진 시간이 되지 않을까 생각한다.

디자인문화체험 및 관광코스를 활용한다

행사 참가자에게는 마지막날(10월 11일) 한국의 대표적인 디자인 산업과 관련 대학을 방문할 수 있는 기회를 마련하고 있다. 기업 방문으로는 LG전자 디지털디자인연구소, 삼성전자디자인센터, 현대자동차 디자인연구소의 3개 코스가 있으며, 대학방문은 경기대, 국민대, 서울대, 이화여대, 홍익대 등 5개교가 포함되어 있다.

관광코스는 주로 외국인을 위해 마련된 것이긴 하지만 한국을 좀더 체험하고 싶다면 10월 8일부터 11일까지 진행되는 다양한 코스의 관광을 즐기는 것도 행사를 즐기는 좋은 방법이 되지 않을까 생각한다.

의시드 행사에 관한 몇 가지 오해

행사 개최까지 한 달여의 시간이 남았다. 이미 등록을 마치고 가슴 설레며 그 날이 오기를 기다리는 사람도 있을 것이며, 아직까지 행사가 열리는지조차 들어보지 못한 사람도 있을 것이다. 어쨌든 이 글을 읽고 의시드대회의 진정한 의미를 알게 되었다면 다행이다.

산업디자인 전공자들만 참석하는 행사다?

이 행사는 세계산업디자인단체협의회와 한국디자인진흥원, 한국산업디자이너협회 등에서 주최하는 행사는 확실하지만 다른 분야의 디자이너들이 참석하여 정보나 영감을 얻기에 더없이 좋은 행사이다. 특히 강연자들의 면면을 들여다보면, 산업디자이너 뿐만 아니라 경제학자, 미래학자, 경영자, 과학자, 예술가 등 장르의 구별없이 미래의 자신의 일과 삶을 펼쳐나가기에 좋은 내용을 들을 수 있다. 이미 디자인의 장르는 무너지지 않았는가? 제품디자인을 잘 하기 위해서는 공학과 마케팅을 알아야 하며, 광고와 브로슈어를 제작하기 위해서는 제품의 컨셉과 기술력 등을 이해하고 있어야 한다. 그렇듯 자신의 영역을 더욱 살찌우기 위해 다른 사람들의 생각과 대화에 귀기울여야 할 때다.

너무 어려울 것 같다?

물론 앞서 이야기 했듯이 아무런 준비도 없이 참석한다면 당연히 어려울 것이다. 그러나 프로젝트에 치여서 하루 하루 정신없이 살아가는 사람이라면, 디자이너로서의 비전이 불확실하고 무엇인가 출구를 찾고 있는 사람이라면, 세계 디자인계의 흐름에 대한 지적 욕구를 갈망한다면 어렵다기보다는 오히려 흥미진진한 경험이 될 것이다. 앞에 놓여 있는 문제를 해결하기 위해서는 오히려 먼 곳을 보아야 한다. 전혀 다른 방식으로 생각해야 한다. 자신이 아이디어가 부족하다고 생각한다면 컴퓨터 앞에 앉아 있기보다는 다른 분야에 대한 지식과 정보를 채워나가야 한다. 아마도 지적 경험이 풍부한 강연자들은 우리에게 그 실마리를 제공해줄 것이다.

행사 등록비가 너무 비싸다?

행사는 5일로 끝나지만 이후에도 전시와 부대행사는 일부 계속된다. 컨퍼런스에 참여하는 강연자는 30명이지만, 디자인 포럼에 참여하는 강연자까지 포함하면 70여 명에 이른다. 기획된 전시·이벤트만 7개가 넘고, 관련 행사도 10여 개가 넘는다. 컨퍼런스의 모든 내용은 인터넷으로 실시간 중계되지만 현장의 분위기까지 전달하기에는 역부족이다.

자크 아탈리 - 도시 유목민의 미래

최근 '유목'이라는 은유적인 표현으로 미래상을 제시해 국내에서도 큰 관심을 모은 자크 아탈리가 기조 연설을 한다. <21세기 사전>을 비롯한 그의 여러 저서에서 지속적으로 언급되는 '도시 유목민'의 개념은 현대의 기술 발달로 인한 사회구조와 생활 양식의 변화를 단적으로 조명하고 있다.

그는 이른바 도시인의 유목생활이 공간적으로 직업과 주거환경, 가정에서 이루어지는 것은 물론, 시간적으로는 노동집약적 서비스가 주종을 이루는 산업환경에서 근무와 여가, 시간의 구분이 무너지는 식으로 이루어진다고 설명한다.

또한 인터넷 등의 가상세계에서는 다소 양상을 달리하여 현실세계에서 허락될 수 없는 금지된 것들을 실행하거나 가상존재를 통한 대리체험으로 시간과 공간의 유목화가 이루어진다고 본다. 이에 따라 앞으로 사람들은 더 이상 국가와 가족에 얹매이지 않은 채 정치, 경제적 선택의 자유로움, 시장문화와 여가, 정보와 흥미 그리고 그들만의 비싼 상품을 추구하는 유목민이 될 것이다. 유목화는 결코 먼 미래에 실현될 추상적인 개념이 아니라 현재 진행중이며 앞으로도 지속될 현상이다.

과거의 자동차와 텔레비전 뿐 아니라 요즘의 휴대폰이나 노트북컴퓨터 등을 보면 그의 주장을 충분한 설득력이 있다. 그만큼 현재에 그리고 앞으로도 계속 진행중인 급격한 생활환경의 변화에 대응하여 디자인에 대해 생각해 볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.



■ 자크 아탈리 (Jacques ATTALI, 프랑스)

프랑스 출신의 경제학자. 에콜 폴리테크닉과 에콜 드 민에서 공학을, 시昂스포에서 정치경제학을 전공하고 스르본느에서 경제학 박사학위를 받았다. 교수로 재직하다가 미테랑 전 대통령의 특별 보좌관과 유럽부흥개발은행(EBRD)의 초대 총재직을 역임. 현재 파리에 위치한 컨설팅 회사인 A&A의 대표와 세계 최초의 인터넷 은행인 플래닛 뱅크(Planet Finance)의 설립자이자 총재로 활동하고 있다.

롤프 옐센 - 드림 소사이어티 이론

우리에게 <드림 소사이어티>라는 저서로 친숙한 롤프 옐센이 자신의 미래학을 바탕으로 미래의 시장에 대한 이론을 논한다. 그는 정보사회라는 현대사회에 대한 가장 일반적인 규정에 대해 이른바 제 5의 사회로서 드림 소사이어티라는 색다른 관점을 제시한 바 있다.

이는 정보사회의 기술적이고 합리적인 속성과는 정반대로 머리가 아닌 심장, 즉 감성에 호소하는 사회를 의미한다. 그는 정보 사회의 기술적이고 합리적인 사고가 지속적으로 기업 경영의 기초가 될 수 없으리라 보고 그 대안으로 드림 소사이어티의 특성인 감성적이고 비물질적인 오소를 제시한다.

특히 그의 이론은 기업과 제품, 서비스 등 시장의 현실적인 문제에 대한 언급이 주를 이루므로 이와 밀접한 관계를 가지는 디자인에 대해 시사하는 바가 크며, 이번 강연도 이를 중심으로 이루어질 예정이다. 특히 제품 구입시 소비자들이 이성적 기준으로 선택을 하는 듯 보이지만 실제로는 감성에 의거하는 경우가 많기에 디자인에서 제품에 대한 스토리텔링이 중요하다는 관점은 매우 흥미롭다. 롤프 옐센의 강연과 함께 급변하는 현재, 그리고 미래에 대한 좌표를 진단해 보고 디자인 마스터 플랜을 구상하는 것도 뜻깊을 듯하다.



■ 롤프 옐센 (Rolf JENSEN, 덴마크)

미래학자. 덴마크 코펜하겐의 미래학 연구소장. 전세계 100여 개 이상의 기업과 정부기관의 전략부문 컨설팅을 수행해왔으며 현재 유럽 미래학회 자문위원이자 세계 미래사회 회원으로 활동하고 있다. 저서로 <드림 소사이어티> 외에 <모든 사람이 똑같다면 어떤 일이 벌어질까?> <미래에 대한 이야기> 등이 있다.

조동성 - 디자인 산업의 4단계 혁명

조동성은 정보기술의 발전과 인터넷의 보급 등 최근의 기술 발전이 디자인 산업에 일대 혁명을 가져왔으며 이러한 변화가 당분간 지속될 것으로 보고 그 단계화에 대해 강연을 한다.

이미 학계에서 지적된 바와 같이 여러 분야간에 존재하던 장벽이 허물어지는 현상은 디자인에서도 예외가 아니다. 그는 이같은 추세를 반영하여 디자인 분야간의 연계를 우선 제1차 혁명으로 명명하고, 1차 혁명이 필연적으로 2, 3, 4차 혁명을 낳을 것으로 파악한다. 그 연쇄적 절차는 새로운 디자인 분야로의 확장이라는 2차 혁명과 디자인의 일반화되는 과정에서 나타나는 새로운 분야로의 적용이라는 3차 혁명으로 이어진다. 종국에 4차 혁명이 이르러 1, 2, 3차 혁명이 동시에 진행되고, 각 혁명 상호 간의 피드백으로 1, 2, 3차 혁명이 통합하는 과정을 거쳐 결국 분야간 경계가 사라지고 디자인 혁명이 완성된다.

요컨대 그는 미래의 디자인이 이와 같은 '디자인의 4단계 혁명 모델'과 유사하게 진화, 통합되면서 변화할 것이라는 전망을 통해, 형식적이고 시각적인 특성보다는 우리만의 독자적인 정신과 방향성을 바탕으로 미래를 대비한 디자인 혁명을 준비해야 함을 역설한다.



■ 조동성 (CHO Dong-sung, 한국)

현재 서울대 경영대학 학장으로 하버드 경영대학원 경영학 박사 학위 취득 후, 미국 보스턴 컨설팅그룹 컨설턴트를 역임했다. 서울대에서 경영정책, 경영계획, 국제경영학, 국제자원론을 담당하고 있다. 경영학과 디자인의 제반 분야에 관심을 갖고 있다. 그의 저서로는 <국제 자원론> <재미있는 경영 이야기> <이제는 전략 경영시대> <디자인, 디자인 산업, 디자인 정체> <21세기를 위한 경영학> 등 50여 권의 저서가 있으며, 경영혁신 관련 국내 최고 권위자로 인정받고 있다.

크누드 홀셔

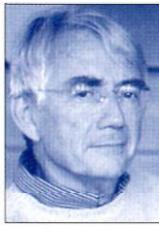
굿 디자인, '일반화'와 '의미화'의 균형 잡기

크누드 홀셔가 생각하는 굿 디자인이라면 "특정 쓰임새가 지닌 모든 측면을 하나의 형태로 종합하여 복잡함을 줄여나가 그 형태가 자연스럽게 받아들여질 수 있도록 만드는 것"이다. 그는 이에 대한 구체적인 과정을 '일반화 generalisation'와 '의미화 signification'라는 개념으로 설명한다. 어느 쪽에도 치우치지 않고 이 두 속성을 균등하게 부여할 때 훌륭한 디자인을 할 수 있다는 것이다.

우선 일반화는 디자인의 기본적 역할인 실용성에 관한 것이다. 디자인 행위란 편의를 도모하는 것 뿐 아니라 특정 쓰임새를 상징화하는 것이다. 예컨대 문의 손잡이는 수많은 사람들의 여러 손모양과 손동작의 상징체이다. 그는 독창성을 중시하는 교육 풍토로 인해 마치 일반화를 창의성이 결여된 것으로 치부하는 경향이 있음을 지적하고 일반화가 실용성이라는 부분에 있어 매우 중요함을 강조한다.

그러면서도 디자인은 단순한 실용성을 넘어서 의미화 작용으로 확장된다고 설명한다. 디자인은 물건의 쓰임새에 관한 정보를 담고 이를 기호화 한다. 손잡이는 여러 손이 잡는 행위의 총계일 뿐더러 문의 속성에 대한 기호이기도 하다. 정문인가 후문인가 하는 문의 중요도, 공공건물의 문인가 개인주택의 문인가 하는 문의 용도, 밖에서 열기 위한 것인가 안에 있는 사람이 닫기 위한 것인가 하는 기능 등에 대해 신호를 보낸다. 요컨대 굿 디자인은 그 형태와 재료를 통해 이런 질문들과 관련한 신호를 보내고 그 징표가 된다는 것이다.

크누드 홀셔는 이 두 가지 관점에서 자신이 함께 일했던 독일의 에르코(Erco), 덴마크의 d 라인(d line), 프랑스의 아파드코(Afa Decaux), 스웨덴의 이페(IFÖ) 등을 중심으로 작품 소개와 함께 설명을 한다.



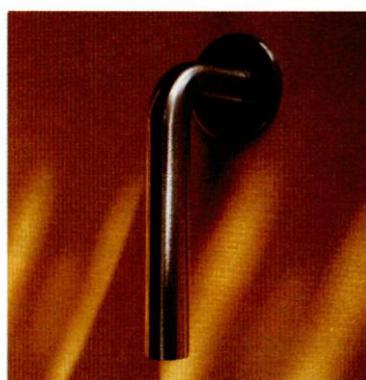
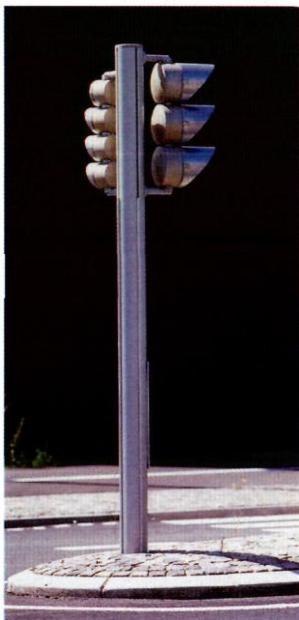
■ 크누드 홀셔 (Knud HOLSCHER, 덴마크)

조명, 욕실용 가구, 공공시설물, 거리 환경시설물에서 두각을 나타내고 있는 덴마크의 디자이너. 코펜하겐의 로얄 아카데미 오브 파인아트에서 건축학을 전공. 1968년부터 Krohn & Hartving Rasmussen과 함께 건축가 및 플래너로 일하였고, 1988년 회사의 합병 이후 KHS AS 이키텍스의 이사 역임. IF상, Red Dot상, I.D상 등 다양한 수상경력이 있는 그는 1995년 크누드 홀셔 인더스트리얼 디자인을 설립하여 활동중이다.



(시 계 방 향 으 로)

- GH 폼(GH form)을 위해 디자인한 기둥형 가로등 - 자동차와 보행자 도로의 경계를 구분하기 위해 주조철로 제작, 높이에 차이를 두었다.
- 이페(IFÖ) 사를 위해 디자인한 세리노바(Cerinova) 시리즈 중 범기 - 스웨덴의 욕실용품 제조업체인 세리노바를 위해 디자인된 이 제품은 흐르는 듯한 곡선의 유기적인 형태와 내구성이 특징이다.
- d 라인 금속 부품 - 문, 창문, 욕실 등의 부품을 생산하는 d라인의 제품들은 고품질과 통일된 디자인이 특징이다.
- 덴마크 도로관리국을 위한 도로 시설물 디자인 중 신호등 - 1966년 고속도로 시설물 디자인 공모에서 채택된 크누드 홀셔 회사의 작품. 자동차와의 충돌시 손상을 최소화 하여 쓰러지지 않게 디자인되었다.



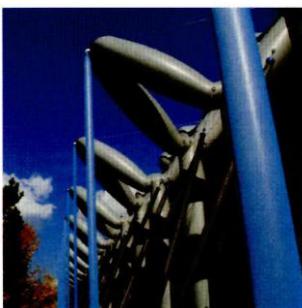
악셀 탈레머

- 브랜드 미학과 엔지니어링

악셀 탈레머는 브랜드 미학과 공학이라는 어울림성 싶지 않은 두 분야의 관계에 대해서 자신이 몸담고 있는 페스토(Festo) 사를 사례로 강의한다. 페스토사는 기체 역학, 교수법 및 도구 기술 분야에서 세계적으로 손꼽히는 공급업체이다. 이 기업에서 디자인이 하는 중요한 역할은 기업철학으로서 뿐 아니라 제품 개발 때 엔지니어들이 보여주는 심미적인 추진방식에서 엿볼 수 있다.

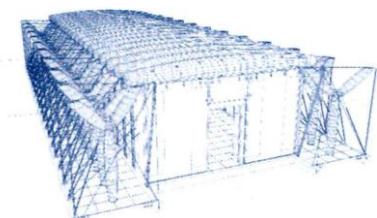
페스토의 디자인팀은 새로운 기준을 충족시키는 한편 자사의 신제품 디자인에 대한 책임을 맡고 있다. 예컨대 전문 3D 소프트웨어 패키지를 갖춘 고성능의 워크스테이션 등과 같은 최첨단 기술을 효율적으로 이용하고, 신속한 가상현실 표준 모델링 및 애니메이션을 통해 복잡한 기술적 기능을 관리하면서 최적의 프로토타입을 현실화하는 글로벌 데이터 네트워크와 250 CAD/CAE 워크스테이션, 데이터 모델링 시스템 등의 개발을 담당한다.

미학과 공학이라는 주제가 색다른 조합인 만큼 디자인계에 생소한 엔지니어링 용어가 많지만 강연자가 직접 제시하는 구체적인 사례와 함께 이런 요소들이 어떻게 디자인과 접목되는지 이해할 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.



■ 악셀 탈레머 (Axel THALLEMER, 독일)

독일 출신의 디자인 엔지니어이자 디자인 마케팅 전문가. 루드비히 악시밀리안 대학에서 과학이론, 논리학, 언어학을 공부한 것을 시작으로 엔지니어링, 비즈니스, 홍보, 심리학을 두루 섭렵하였다. 포르쉐 사 스타일링 스튜디오의 디자인 엔지니어로서 획기적으로 컴퓨터 스타일링 과정을 도입하기도 한 그는 1994년 페스토 코퍼레이트 디자인을 설립하여 활동중이다.



벌레의 누에고치(cocoon) 모양을 한 '코쿤'은 공기를 주입하여 설치하는 작고 가벼운 텐트이다.

에찌오 만지니

- 네트워크 사회에서의 삶의 환경과 선택 : 변화하는 디자인의 역할

네트워크 사회 속에서 산업 제품의 의미를 재정의하고 이를 삶의 환경이라는 질적 부분과 관련지어 논의한다. 오늘날 산업 제품의 복잡성이 현재 우리가 경험하는 삶의 환경에 깃든 혼합적이고 다논리적이고 계층화한 네트워크 기반의 속성이라고 보고, 상품 및 서비스의 시장성과 기술과의 관계를 분석한다. 이를 통해 시스템의 공동 조직자이자 기반 제공자로서 활동하는 디자이너의 새로운상을 제시한다.



■ 에찌오 만지니 (Ezio MANZINI, 이탈리아)

이탈리아 출신의 디자이너겸 건축가. 주로 생산 및 소비 시스템의 혁신 과정이나 제품전략과 환경정책 간의 관계에 관심. 국립 환경국 과학 심사위원 및 미국의 산업생태학회 회원. 현재 밀라노 산업대학교 교수와 홍콩 산업대학교 디자인학과 의 석좌 교수로 재직 중이다.

박종서

- 상상 디자인을 통한 새로운 디자인 가치 고찰

여기서 상생디자인이란 디지털과 아날로그의 공존을 통한 인간과 자연, 인간과 도구의 조화로운 관계를 말한다. 디지털 기술은 그 편의를 추구하는 이면에 사용자인 인간과의 인터페이스를 블랙 박스화하고 있다. 이제 필요한 것은 위의 상반되는 요소들 간의 대립이 아닌 어울림을 통한 새로운 지평의 마련이다.



■ 박종서 (PARK Jong-suh, 한국)

홍익대학교 산업디자인학과와 동대학원 졸업. 영국 로알 컬리지 오브 아트에서 운송기기 디자인 전공. 현재 현대자동차 부사장겸 디자인연구소장

우데이 아타반카

- 절망적 극한에 대한 도전 (정치와 문화, 인류애)



■ 우데이 아타반카 (Uday A. ATHAVANKAR, 인도)

인도기술연구소 교수, 디자인 교육자, 디자인 관련 컨설턴트. 인지과학을 토대로 제품의 의미론과 의사소통, 디자인 과정에서의 정신의 역할, 디자인 교육 등에 대해 많은 글을 썼다.

전 세계에 만연한 경제적 불균형을 딪고 '진정한 세계(Real World)' 건립을 위해 디자인이 할 수 있는 긍정적인 역할에 대해 강연한다. 이에 대한 실천으로 첫째, 극단적 경제 조건에 직면한 사람들에게 디자인의 혜택을 주고, 둘째 세계적 상품을 개발하는 문제에서 문화적 다양성을 존중하는 가운데 현대화의 개념을 재규정지어야 할 것을 주장한다.

히로시 이시이

텐저블 비트, 사람과 비트,
원자 간의 원활한 인터페이스를 향하여



텐저블 비트(tangible bits)는 인간과 컴퓨터의 인터랙션에 대한 새로운 비전으로서 디지털 정보에 물질적 형태를 부여하는 것을 말한다. 그 목표는 인간과 디지털 정보, 그리고 물질계와의 상호작용을 통해 다양한 유형의 지각과 기술을 있는 접점을 실현하는 데 있다. 텐저블 미디어 그룹이 지난 4년 동안 휴먼 컴퓨터 인터페이스 협회(HCI)와 시그라피(SIGGRAPH), IDSA, 미디어 예술계에 제공해온 다양한 텐저블 유저 인터페이스가 소개된다.

■ (Hiroshi ISHII, 일본) MIT 미디어랩의 텐저블 미디어 그룹 소장. NTT 인간공학연구소와 토론토 대학의 컴퓨터시스템 리서치 연구소에서 일한 바 있다. HCI 협회와 CSCW(Computer-Supported Cooperative Work), ACM(The Association for Computing Machinery) 등에서 활동 중이다.

<http://tangible.media.mit.edu/>

암리 칼시

환경과 생태



환경보호에서 디자이너의 역할의 중요성에 대해 논한다. 자연의 최대 수혜자로서 인간이 착취가 아닌 공존을 모색해야 하고, 이 전자구적 관계 속에서 디자이너가 환경 친화적인 제품을 만들어내야 할 필요성이 그 어느 때보다 절실함을 역설한다.

■ (Amrik KALSI, 캐나다) 나이로비대학 교수. 건축학, 디자인 및 행정학 강의, 다국적 기업, 유엔기관, 정부 등의 디자인, 마케팅 업무 대행 회사 시스템 디자인(System Design)의 기획책임자로 활동. 현재 유엔 인간정주계획의 나이로비 지부 공보담당 사무관으로 재직. www.unchs.org

엘리자베스 샌더스

새로운 디자인 공간

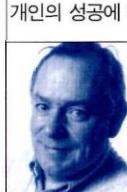


기술과 사용자 중심 디자인 활동의 발전으로 21세기 신 디자인 공간 탄생. 새로운 디자인 공간에서 진정한 인간 중심의 기술을 발전시키기 위해 인체 공학이나 응용 인류학 등을 바탕으로 참여적 접근 방식이 절실하다. 디자인 과정의 핵심에 바로 인간이 있음을 강조한다.

■ (Elizabeth B. N. SANDERS, 미국) 인지심리학 박사. 제품 개발 과정에서 디자이너와 엔지니어의 협력 필요성을 최초로 주장한 사회학자. 현재 오하이오 주립대학의 디자인 학과에서 강의. 컨설팅 회사 소닉(Sonic Rim)의 회장.

조나단 우드햄

21세기를 위한 디자인



개인의 성공에 대한 찬사나 스타일, 경향에 머무는 기존의 깊이 없는 디자인사에 신물이 난 사람들이 주목해 불만한 강연. 여기에서는 정치, 문화, 사회, 정치의 중요성을 알리기 위하여 디자인 역사가 맡았던 역할을 다룬다. 영국 디자인 위원회 활동에 초점을 맞춘 구체적인 사례를 중심으로 산업과 교육, 소비자에 대해 디자인의 사회적·경제적 가치를 조직적으로 장려하는 움직임을 해석해 내재한 역사적, 이념적 난제를 논의한다.

■ (Jonathan WOODHAM, 영국) 영국 브라이튼대학 교수. 디자인사 연구센터 소장. 저서로 〈대전 후 영국의 대중정치와 디자인〉(1996)과 〈20세기 디자인〉(1997)이 있다.

나이젤 크로스

후기 산업사회 디자인 교육



'개방'이라는 핵심으로 오늘날 디자인 교육의 패러다임을 설명한다. 후기 산업사회의 디자인을 발전시키기 위해서는 디자인 교육이 모두에게 열려 있어야 하고, 명확해야 하고, 어디서나 가능해야 하며 또 지속성을 갖는 것이어야 한다고 주장한다. 디자인 교육은 이제 더 이상 소수의 전문가를 위한 것이 아닌 일반적 교육의 한 부분으로 발전. 누구나 디자인 기술을 배우는 혜택을 누리게 해야 한다는 것이 결론이다.

■ (Nigel CROSS, 영국) 영국 밀튼 케인즈 개방대학의 교수. 영국 디자인 연구협회에서 발간하는 리서치 저널인 〈디자인 연구〉의 편집장.

라미로 토레스

현대의 산업디자인 패러다임



자신이 속한 라틴 문화권의 맥락을 토대로 패러다임 자체에 대해 다른 잣대를 제시한다. 현대의 산업시대 패러다임은 고정적인 것이 아니라 진행중이며 변화하여 그 효과를 상실해 가고 있음을 전제하고 이에 따른 디자인 패러다임에 대해 논의한다. 변두리가 아닌 새로운 가능성을 배태한 곳으로서의 제3세계.

■ (Ramiro TORRES, 칠레) 칠레 산티아고의 메트로폴리탄기술대학의 디자인학과 교수. 상업적 기업 이미지 프로젝트, 판매나 전문분야의 전시 디자인을 주로 하는 토레즈 줄릭 디자인 회사의 설립자이다. 아르헨티나와 칠레의 남미디자인협회(ALADI), 칠레전문디자이너협회(CDP), 칠레 디자인전문회사협회 등에서 활발한 활동을 하고 있다.

차오 장홍

중국의 산업디자인 지속 가능성



최근 급속한 경제 성장으로 중국에서 일고 있는 산업디자인의 붐에 대해 진단한다. 서구의 물질주의에 입각한 산업화 과정을 그대로 답습하고 있는 중국의 현실을 비판하고, 지속 가능성에 초점을 둔 산업디자인에 대한 논의를 통해 사물을 보는 새로운 방식을 찾아 디자인 환경에 연결시키는 방안을 모색한다.

■ (ZHAO Jianghong, 중국) 후난대학교의 산업디자인학과 교수. 사용자 중심의 디자인, 지속 가능한 디자인, 무형의 사회와 디자인, 컴퓨터를 이용한 산업디자인 등에 관심을 가지고 있다.

민철홍



(MIN Chol-hong, 한국) 서울대 미술대학 디자인학부 명예교수. 동대학 응용미술학과 교수 역임. 대한민국산업디자인전람회의 초대작가, 심사위원으로 활동하면서 초창기 국내 ID분야 활성화에 앞장섰다. 현재 한국디자인진흥원 이사, 문화관광부 주관 디자인미술관 운영위원장으로 활동.

리차드 부캐넌



(Richard BUCHANAN, 미국) 카네기멜론대학 디자인학부 교수. 인간의 내면에 숨겨진 논리적 사고에 관심을 가지고 인터랙션 디자인의 이슈, 언어와 시각적 커뮤니케이션 디자인, 디자인 플래닝, 제품 개발 등을 중점적으로 연구하고 있다. 〈Discovering Design: Exploration in Design Studies〉 〈The Idea of Design and Pluralism in Theory and Practice〉 등의 저서와 국제적 디자인 잡지인 〈디자인 이슈 Design Issues〉의 편집장으로 우리나라에 알려져 있다.

아키라 하라다



(Akira HARADA, 일본) 일본 쓰쿠바대학 예술디자인학부 교수. 감성정보과학 분야를 연구해오고 있으며, 특히 가상공간에서의 감성도 측정평가구조 및 방법에 관한 연구의 전문가로 인정받고 있다

딘 리차드슨



(Deane W. RICHARDSON, 미국) 리차드슨 스미스(Richardson Smith)사의 공동 설립자이자 피치(Fitch Inc.) 사의 명예회장. 1985년 워싱턴 D.C.에서 열린 익시드의 대회장과 1989년 나고야 익시드 콩그레스에서 분과위원장직을 역임했다.

유리오 소타마



(Yrjo SOTTAMA, 핀란드) 핀란드 UIAH의 인테리어 건축 & 가구 디자인학과의 학장 역임. 헬싱키 가상 커뮤니티 개발과 Lume Media Center 건축에 참여. 강연과 기고 활동을 통해 디자인전략, 디자인 매니지먼트, 정보사회 학제적 혁명 등을 다뤄오고 있다.

무심스님



(Venerable Mu Shim, 미국) 화계사 국제선원자도법사. 보스턴 대학에서 화학을 전공하였으나 1980년 승산 스님을 만나 1984년 출가하였다. 현재 화계사에 거주하며 선을 기르고 있다.

찰스 펠리



(Charles W. Pelly, 미국) 40여년 경력의 디자인 전문가. Designworks/USA를 창고에서 시작하여 세계 10대 디자인 컨설팅 회사로 기운 입지전적의 인물. 최근에는 디자인 컨설팅 회사인 펠리 디자인 매니지먼트(Pelly Design Management)를 설립하여 활동중이다.

릭 로빈슨



(Rick ROBINSON, 미국) 시카고대학의 인력개발 위원회로부터 박사학위 수여. 사회학자, 사피언트(Sapient) 사의 CXO 직을 맡고 있으며 제품 및 환경, 커뮤니케이션, 서비스, 기술과 인간 사이의 상호 작용을 이해하기 위한 혁신적인 연구방법을 개발하고 있다. 〈예술의 예술 The Art of Seeing〉의 공동 저자이기도 한 그는 현재 〈디자인 이슈 Design Issues〉의 편집자로 활동하고 있다.

trend

ICSID 2001 seoul

Cartoon-animation

seoul review

MUSEUM-austria

Image db

굿디자인페스티벌 2001

▶ 기간_10.7~12 ▶ 장소_COEX 3층 컨벤션홀 ▶ 주제_생활혁신

일반인들을 대상으로 기획된 굿 디자인페스티벌은 디자인
이 얼마나 생활을 편리하게 할 수 있는지, 또 얼마나 질을 높
일 수 있는지를 보여준다. 국내외 주요 기업의 제품 홍보관
과 국내외 디자인 전문회사 홍보관, 테마전시회 등으로 구
성, 굿 디자인의 혜택과 그것을 만들어내는 기업의 노력을
확인할 수 있다.

LG전자와 삼성전자, 현대자동차, 태평양, 애경산업, 한국타
이어, 한샘 등과 디자인 전문회사들이 참여한다. 필립 스타
이나 알레산드로 엔디니와 같은 디자이너들이 제품의 디자
인에 참여하면, 그만큼 기업도 혜택을 누리게 되는 것처럼,
디자인 전문회사와 디자이너들을 일반 대중에게 널리 알린
다는 취지에 따라 이번 전시는 전문회사의 역할이 중요하게
부각될 것으로 보인다.

또한 테마전에서는 한국 전통 물건들, 즉 초기나 달걀 꾸러
미 같은 옛날 우리의 삶과 함께 했던 물건들 속에 담긴 굿 디
자인 요소를 찾아내 공감대를 펼쳐보일 예정이다.

www.design.co.kr

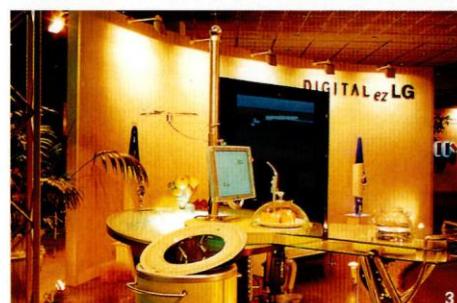


1_2000년 테크노가든전에서 전시되었던 삼성전자의 부스

2_삼성전자 TV

3_2000년 테크노가든전에서 전시되었던 LG전자 부스

4_현대자동차 산타페



20세기 세계디자인전

▶ 기간_10.6~14

▶ 장소_코리아디자인센터(성남시 분당구 압동)

▶ 주제_버내클러 미러(Vernacular Mirror)



디자인 문화의 다양성과 '세계디자인'의 새로운 가능성을

살펴보는 취지에서 마련된 20세기 디자인전은 각 나라마다 굿디자인을 선정하는 제도가 넘쳐남에도 불구하고 세상을 점령
해온 것은 흔히 비정규적 디자인 영역에 속하는 '버내클러 디자인'이라고 전시 기획자는 정의한다.

버내클러는 라틴어에 뿌리를 둔 오래된 단어로서 '지배자의 언어' 혹은 기득권층의 '표준어'에 대립하는 토착어나 방언의 영역
에 속하는 문화를 지칭할 때 사용된다. 산업화에 뒤진 국가와 지역의 기성세대 디자이너들이 서구인들이 만들어 놓은 모던 디자
인의 문법을 습득, 체화시킨 것과 달리 새로운 세대의 디자이너들은 그러한 외래의 디자인 문법들을 자유자재로 구사하는 한편,
주류 문법을 자국의 버내클러 문법으로 변형시킴으로써 '세계디자인'이라 부를 만한 새로운 흐름을 만들어가고 있다.

따라서 '버내클러 디자인'이라는 전시의 키워드는 세계 디자인의 가능성을 조심스럽게 탐진해보는 유용한 접근방법으로 볼
수 있다. 버내클러 디자인 실물 130여 점과 패널, 영상물 등을 통해 이를 확인해 볼 수 있다.

1_커피 메이커, 이탈리아, 1993년

2_클라우디오 김비델리의 도미뱀 모양의 의자, 네덜란드, 1989년

3_마르센 원더스의 의자, 네덜란드, 1996년



이탈리아 디자인: 예술과 기술 전

▶ 기간: 10.7-21

▶ 장소: 코리아디자인센터(마시 정각 COEX에서 센터까지 서울버스 운행)

▶ 구성: '이탈리아 디자인 100선 전, 티포 & 콘트로 티포(Tipo & Contro Tipo) 전'

기념 세미나: '이탈리아 디자인, 그 경험과 경쟁력을 알아본다' (10.11.9시 30분-17시)

세계적인 디자인 강국 이탈리아의 디자인을 접할 수 있는 전시 및 세미나가 열린다. 한국디자인진흥원의 새로운 보금자리인 분당시에 소재한 코리아디자인센터에서 '이탈리아 디자인 100선' 전과 'Tipo & Contro Tipo' 전이 열린다. '이탈리아 디자인 100선' 전은 70년의 역사가 넘는 이탈리아의 세계적인 디자인 공모전 '밀라노 트리엔날레'의 역대 수상작(1945년-2000년) 100점이 실물로 전시된다. 연대별로 전시되는 작품들을 구경하다 보면 지난 50년간의 이탈리아 디자인의 역사와 개성, 그리고 문화적인 힘을 느낄 수 있을 것이다.

'Tipo & Contro Tipo' 전은 카스티 글리오니, 필립스탁, 안드레아 브란치, 가에타노 페세 등 이탈리아 출신의 세계적인 디자이너들의 기구 디자인 작품 50여 점이 전시된다. 테이블, 의자, 소파, 조명기기, 인테리어 소품 등을 통해 세계 시장에서 경쟁력을 쌓아가는 이탈리아 기구업체들의 명성과 전략을 살펴볼 수 있다.

전시기간 중 이탈리아 디자이너 및 건축가 4명을 초청하여 산업디자인과 기구 및 인테리어 부문의 세미나가 실시될 예정이다.

150명 선착순 미감으로 미리 신청해야 한다. 문의 한국디자인진흥원 디자인협력본부 708-2055.



4

이탈리아 디자인 100선 전

1_피아기오(Piaggio) 사의 모터 스쿠터, 코라디노 다스카니오(Corradino d' Ascanio), 1945

2_올리베티(Olivetti) 사의 타이프라이터, 1969. 에토레 소씨스 & 페리 킹(Ettore Sottsass & Perry King), 1969

3_기타 도시유키의 '윙크체어(Wink Chair)', 1980

4_마르코 자누소(Marco Zanuso) & 리차드 사퍼(Richard Sapper)의 텔레비전, 1969



1



2



3

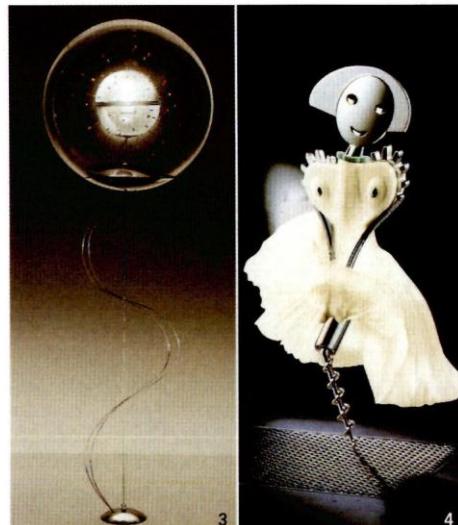
티포 & 콘트로 티포 전



1



2



3

4



5

어울림 디자인잇(Oullim Designit)

▶ 기간: 2001년 4월-10월 ▶ 장소: 코리아디자인센터

전 세계 디자이너들이 미래 디자인의 새로운 가치와 개념, 방법, 기술 등을 사이버 디자인 네트워크 프로젝트 사이트(www.designit.org)를 통해 공동으로 연구하여 대안을 제시한다. 프로젝트 주제는 주택난이나 교통난, 쓰레기, 식량, 물, 대기, 토양문제 등으로 인류의 당면과제를 해결하기 위한 새로운 접근을 시도한다.

익시드 회원전

▶ 기간: 10.7-10 ▶ 장소: 코엑스

▶ 주제: 새로운 디자인 패러다임의 추구

미래의 디자인에 대한 전세계 회원간의 공감대 형성을 도모하기 위해 익시드 회원 단체와 기관을 중심으로 21세기 활동 방향과 계획을 담은 전시를 한다. ICSID 차기 개최국인 독일 홍보관과 함께 사이버 카페를 설치하여 디자이너들의 만남과 휴식의 장소를 제공한다.

국제디자인워크숍

▶ 기간: 10.5-7 ▶ 장소: 성남시 새마을연수원

ICSID 2001 서울 개최 전시에 열리는 디자인 교육포럼 세션의 연계 행사이다. 국내외 디자인 교육 전문가와 각 분야 전문가, 디자인 전공대학 (원)생 약 150여 명이 참석하여 21세기 디자인 교육 패러다임 팀구를 위한 토론과 의전교환이 2박 3일 일정으로 진행된다. 참가비 무료.

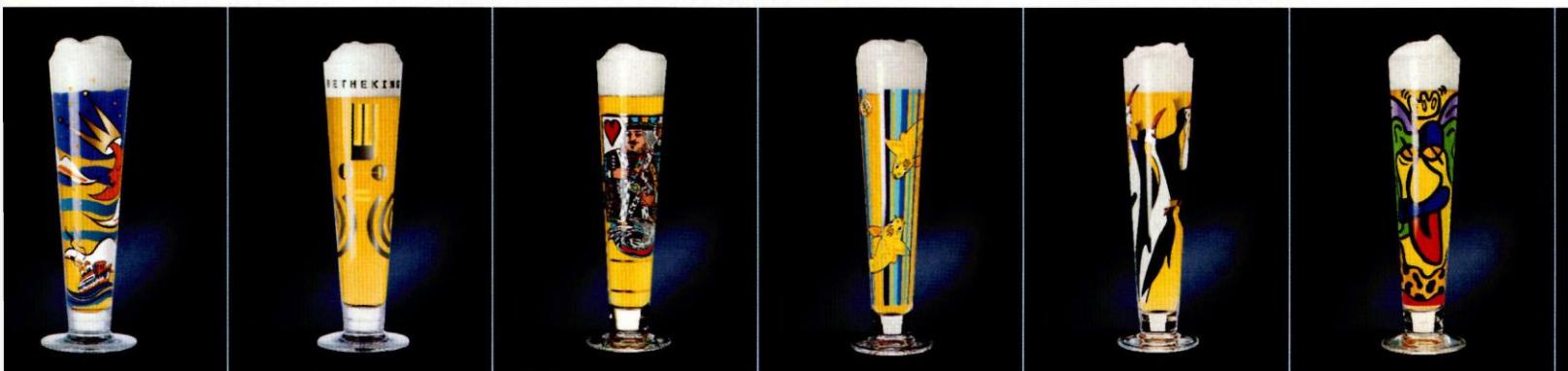
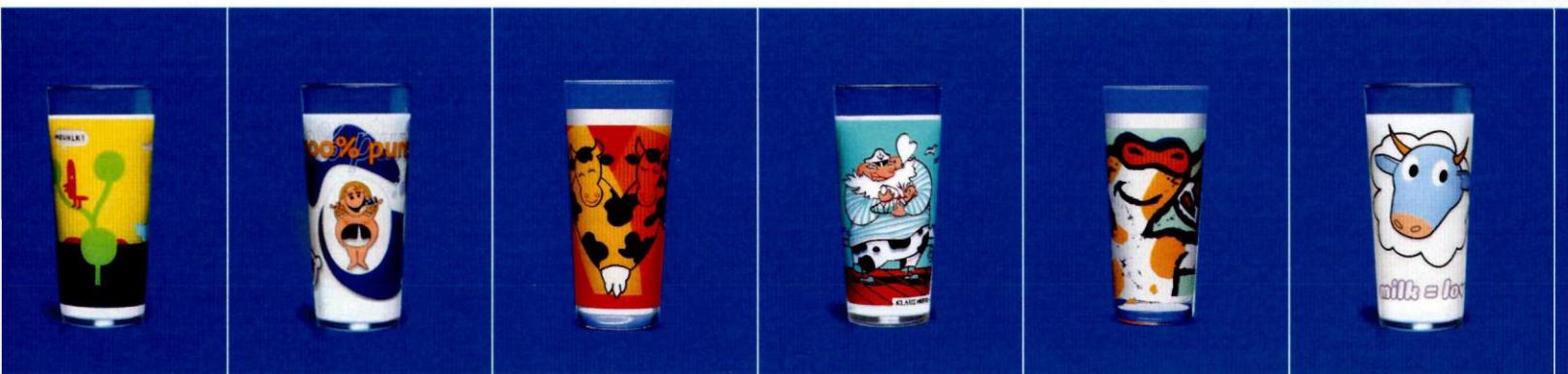
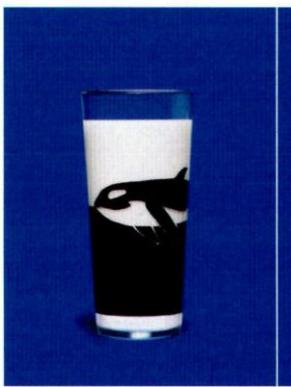
아시아지역회의

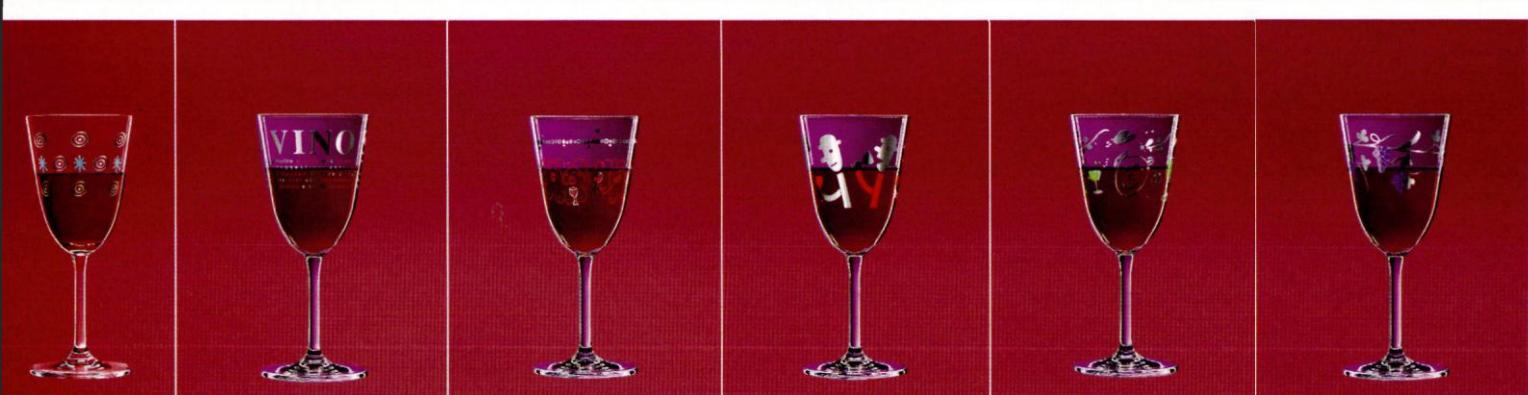
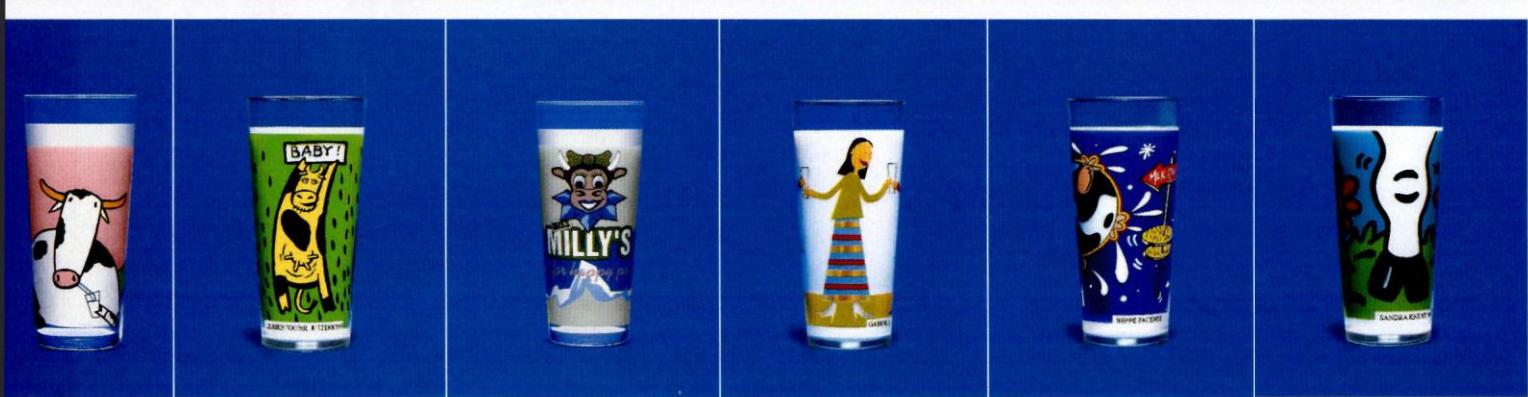
▶ 기간: 10.7 ▶ 장소: 코엑스

익시드의 아시아지역 회원단체를 포함한 아시아 각국의 디자이너 및 단체대표들이 참가하여 아시아의 공동번영과 긴밀한 협력교류를 도모하는 특별행사. 현재 빠른 속도로 팽창하고 있는 아시아 디자인 시장과 디자이너의 활동 영역, 그리고 아시아 디자인의 정체성에 대한 탐색을 주제로 하루 동안 개최된다.

컵 한잔의 美學

컵의 변신은 무죄. 우유나 맥주를 마시기에는 너무나 아까울 정도로 예쁜 이 컵들은 독일의 리첸호프(Ritzenhoff) 사에서 봄·가을마다 디자이너에게 작품을 의뢰하여 발표한 신상품을 모아놓은 것이다. 유리제품을 주로 생산하던 리첸호프는 1992년부터 지거리자인(Sieger Design)과 함께 세계의 디자이너와 건축가, 예술가들을 동원하여 우유컵 시리즈를 개발하여 발표했는데 예상외로 인기가 좋았다. 지금은 우유잔 수집가들의 팬클럽과 수집교환 클럽까지 생겨날 정도라고 한다. 그렇게 우유잔 시리즈가 성공하면서 이후 맥주잔, 소주잔, 샴페인잔, 와인잔, 물컵 등으로 그 상품을 늘려가고 있으며, 2000년부터는 스카프와 재킷이, 시계, 이불, 쿠션 등 일상소품과 텍스타일 분야까지 브랜드를 확장시켜 나가고 있다. 사소한 유리컵 하나라도 디자이너의 손길이 닿으면 이렇게 아름다운 조형물이 되니 생활 속의 예술은 이런 것이 아닐런지. www.ritzenhoff.de





만화 + 애니메이션

animation + cartoon



〈메트로폴리스〉는 어떤 작품인가? 5년간 총 10억엔의 제작비를 투입해 제작한 〈메트로폴리스〉는 일본 애니메이션의 대부 데츠카 오사무의 동명 출판 만화를 애니메이션으로 만든 작품. 부유한 지상도시와 가난한 지하도시가 대립하는 메트로폴리스에서 인조 소녀 티마가 평화로운 공존을 모색한다는 내용을 디지털 기술과 셀(cell) 애니메이션을 결합해 그려내고 있다. 로봇에 의해 일자리를 잃은 소외 계층의 혁명, 정치적 음모, 로봇의 존재론, 애증관계, 승수한 소년과 소녀의 만남, 헤어짐 등 굵직한 테마들이 3D로 정밀하게 재현된 환상의 메트로폴리스 속에서 전개된다.

*** 글 박소현 객원기자

N° 176
2001_9/10

일본 애니메이션의 살아있는 역사, 린타로 감독

Q — 왜 데츠카 오사무의 원작을 선택하게 됐나?

a — 1967년인가 68년에 데츠카 오사무와 〈철완 아톰〉TV 시리즈를 함께 만들면서 감독으로 데뷔하게 되었다. 그가 나의 '시작'인 셈이다. 지금 다시 봐도 데츠카 오사무의 원작을 넘어설 수 없다는 생각이 많이 들지만, 그의 작품을 내 마음 속에서 떠오르는 형태로 만들어 완성시키고 싶었다. 아톰 이후의 그의 작품들은 애니메이션으로 많이 제작되었지만, 아톰 이전의 작품들은 그렇지 못했다. 그래서 아톰 이전 작품인 〈메트로폴리스〉를 최신 디지털 작품으로 만들자는 계획을 세웠고, 때마침 데츠카 오사무가 이 세상을 떠나면서 제작이 가능하게 되었다. 만약 그가 살아있었다면 못하게 했을 것이다. (웃음) 내가 개인적으로 데츠카 오사무의 SF만화를 매우 좋아한다는 것도 또 하나의 이유이다.



〈메트로폴리스〉의 주인공 인조 소녀 티마

Q — 디지털 애니메이션에 대해서는 어떻게 생각하나?

a — 사실 나는 디지털에 대한 불안감을 가지고 있다. 이 애니메이션을 제작하는 5년간 그 때문에 노이로제가 걸릴 정도였고, 디지털 담당자와 싸운 기억 밖에 없다. 아날로그 스텝과 디지털 스텝 간에는 의사소통이 거의 불가능하다. 아마도 이미지와 수치 간의 시작차이라고 할 수 있겠는데.... 하지만 앞으로 애니메이션은 더욱 디지털화될 것이다. 이것은 모든 것을 컴퓨터그래픽으로 한다는 의미가 아니라, 셀 작업 대신에 디지털 작업이 활성화될 것이라는 뜻이다. 디지털이라는 도구 자체는 매우 훌륭한 도구이며, 쓰면 쓸수록 그 가치가 느껴진다.

Q — 일본에서 개봉 당시 흥행 기록이 높았는데, 흥행 성적에 대한 느낌은?

a — 미야자키 하야오의 〈모노노케 히메〉의 흥행 성적을 목표로 하고 있었는데, 그에 못미쳐 아쉬웠다. (웃음)

trend

ICSID 2001 seoul

cartoon-animation

Seoul review

museum-austria

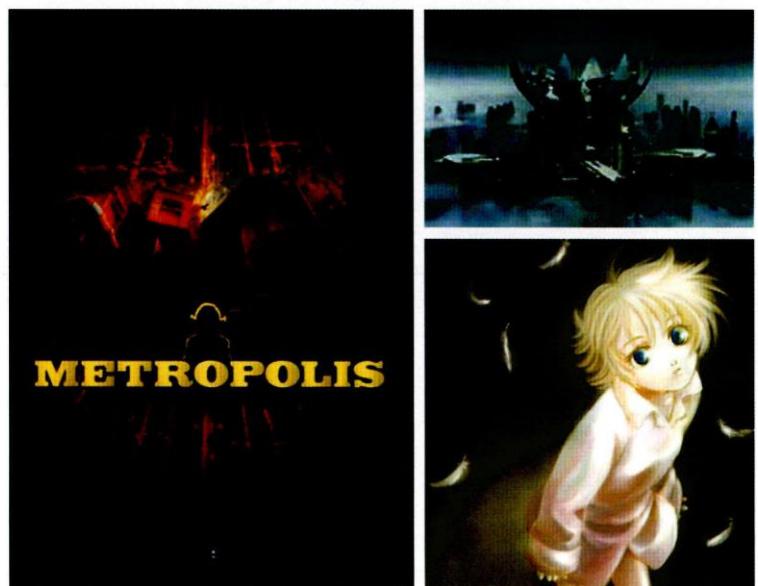
image db



세상에는 내가 만든 우리지널보다 훨씬 재미있는 원작이 많이 있다.
원작을 영상으로 바꿀 때에 제일 중요한 것은 〈감〉이다. 감이 오면 바로
제작에着手하고 감이 없는 경우에는 하지 않는다.

Q — 프리츠 랑의 〈메트로폴리스〉와는 관계가 없나?

A — 이 영화를 본 적은 있지만, 그에 대한 경의를 표하기 위해 만들 어진 작품은 아니다. 데츠카 오사무의 〈메트로폴리스〉를 고른 이유는 도시적인 스타일의 작품을 좋아하기 때문이다. 한때 데츠카 오사무가 프리츠 랑의 〈메트로폴리스〉를 봤는지 조사해 본 적이 있는데, 다른 점이 많기는 하지만 분명히 그가 프리츠 랑의 작품을 봤다는 결론에 도달하게 되었다. 하지만 나는 프리츠 랑의 이미지를 머리 속에서 지우려고 했다. 게다가 작업 중에 리들리 스콧 감독이 마침 프리츠 랑의 〈메트로폴리스〉를 복원하고자 한다는 사실을 알게 되어 매우 당황스러웠다. 미국에도 이 애니메이션을 공개하려는 계획을 세우고 있었기 때문이다. 그러나 리들리 스콧의 계획이 무산되어 다행이다. (웃음) 분명 나는 프리츠 랑의 이미지를 멀리 하려고 했지만 관객들이 그 이미지를 연상한다면 어쩔 수 없다. 프리츠 랑의 〈메트로폴리스〉도 프랑스 작가가 쓴 〈미래의 이브〉를 원작으로 만든 것처럼, 영향을 받은 작품이 머리 속에 남아있는 것은 나쁜 것이 아니라고 생각한다.



〈메트로폴리스〉의 장면들

Q — 애니메이션화하는 과정에서 데츠카 오사무의 원작과 달라진 점은?

A — 50년 전 만들어진 원작 데생은 완성되지 않은 상태이다. 그러나 그의 데생 선에서는 에로스와 같은 것들이 느껴진다. 당시에 〈메트로폴리스〉를 극장판으로 만들자고 제안해 보았지만 그는 눈을 부라리며 거절했다. 그럼에 만족하지 못했기 때문인 것 같다. 하지만 나는 그의 매력, 즉 그 데생 선을 그대로 살리면서, 또한 그 본질을 바꾸지 않으면서, 디지털로 살려내기 위해 노력했다. 내 스스로의 그림을 그리고 싶다는 열정을 철저히 배제했고, 또한 50여 명의 최상의 애니메이터들이 데츠카 오사무의 이미지를 살리기 위해서 고생했다. 원작 〈메트로폴리스〉에는 다리가 굵고 글러브 같은 손을 가진 캐릭터들이 등장한다. 따라서 방아쇠를 당기기에 너무 투박한 손가락 표현이나, 계단 두 칸을 다 차지할 정도로 굵은 다리 따위는 현재의 관객들을 위해 좀 더 아름답고 사실적으로 수정했다.

Q — 원작 만화를 애니메이션으로 만들 경우, 작품을 선택하는 기준은 무엇인가? 또 다음 작품의 계획은?

A — 나에게 만화 원작을 애니메이션화하는 대신에 왜 오리지널을 제작하지 않느냐고 묻는 분들도 있다. 그러면 나는 세상에는 내가 만든 오리지널보다 훨씬 재미있는 원작이 많이 있기 때문이라고 대답한다. 원작을 영상으로 바꿀 때에 제일 중요한 것은 '감'이다. 감이 오면 바로 제작에 착수하고 감이 없는 경우에는 하지 않는다. 다음 작품은 TV 시리즈인 〈캡틴 하록〉을 리메이크할 생각이다.

Q — 가장 일본적인 애니메이션 작가라는 평가에 대해 만족하나?

A — 사실 나는 애니메이션을 많이 보지 않는다. 오히려 프랑스 영화와 같은 유럽 영화들을 보고 도움을 받는다. 물론 초등학생 시절에는 일본 전통극을 많이 봐서 내 작품에 그런 흔적이 남아 있을 수도 있다. 하지만 내 자신이 그다지 일본적이라고 생각하지도 않고 또 일본을 별로 좋아하지도 않는다. (웃음) 나는 '자유롭게 보자'는 것을 모토로 삼고 있다. 내가 희망적이라고 생각하는 일은 내 작품이 다른 일본 애니메이션들과는 다르다는 것이다. 언젠가 제임스 카메론 감독이 내 작품을 보고 이런 제페니메이션은 본 적이 없다고 칭찬했을 때 너무 기뻤다. 아직까지 한계는 없다고 생각하고, 계속 분발할 생각이다. 나는 정치에 대해서는 잘 모르지만, 애니메이션을 통해서 일종의 연대감, 즉 인간으로서의 동질감 같은 것을 표현하고 싶다.



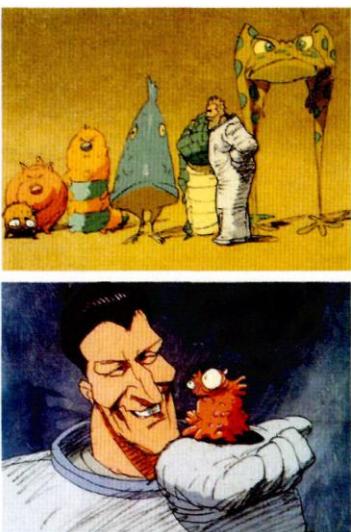
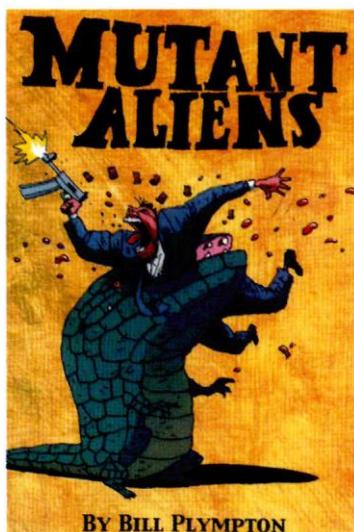
지난 8월 11일부터 19일까지 삼성동의 코엑스와 광화문 아트큐브, 정동 A&C에서는 국내 최대 만화·애니메이션 축제인 '서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF: Seoul International Cartoon & Animation Festival)'이 열렸다. 각종 게임·애니메이션 캐릭터 모형과 국내 명랑만화 4세대를 보여주는 전시가 눈길을 끌었고 북한만화, 유럽만화전도 열렸지만, 이번 행사의 하이라이트는 올해부터 독립적인 행사로 치뤄진 영화제. 세계 21개국에서 출품된 총 285편의 경쟁작들과 80여 편에 달하는 세계적인 걸작들이 상영되어 상상과 꿈의 세계로 우리를 안내했다. 감독상을 받은 <뮤턴트에일리언>을 비롯해 이 행사에서 떠오른 감독과 작품을 소개한다. www.sicaf.or.kr

SICAF 2001이 주목하는

이 작가, 이 작품



장편 ● 애니메이션 ● 경쟁작



뮤턴트 에일리언 빌 플림턴

2001 80분 셀

<나는 이상한 사람과 결혼했다>를 인상깊게 기억하고 있는 이들에게, 플림턴의 최신 장편 애니메이션인 <뮤턴트 에일리언>은 그 이상의 자극과 재미를 보장해 준다. 작품을 통해 당연히 괴짜일 거라 상상하게 되는 플림턴은 애니메이션 제작의 모든 과정을 혼자서 해내는, 그야말로 '독립 애니메이터'. <툰>을 만들 때에는 혼자 백그라운드, 스토리보드, 각본, 프로듀서, 애니메이션, 레이아웃 등을 다 했다. 물론 그림도 모두 혼자서 그렸다. 하루에 300장 정도씩 뚝딱 그려내는 지독한 일벌레인 그에게 장편 애니메이션의 완성은 1년 반 정도면 충분하다. 그의 색채는 천변만화하는 형태들에 비해 단순하고 지루하다. 하지만 오히려 그런 점이 엄기적이고 자극적인 움직임과 형태를 생생하게 해주는지도 모른다.

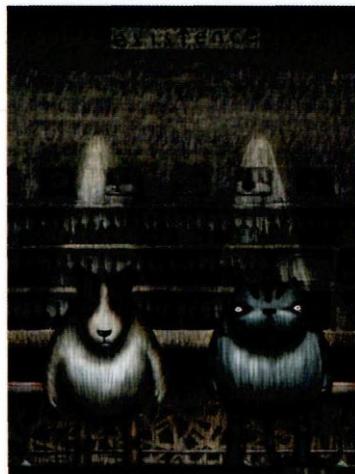
이 작품에서는 갑자기 정체불명의 외계생명체가 출현해 사람들을 닥치는 대로 삼켜버린다. 거미처럼 긴 다리를 가진 개구리, 날개 달린 물고기, 악어 머리와 거대한 도마뱀 등 기묘한 형상의 에일리언들. 그리고 코와 눈들이 사는 행성과 우주선처럼 날아다니는 손... 이 상상을 초월하는 도발적인 상상력이야말로 <뮤턴트 에일리언>의 백미이다. 인간의 몸으로부터 코미디를 낸는 그의 최근의 실험은 바로 돌연변이 에일리언을 낳은 문명의 이야기와 마스미디어, 권력에 향해져 있다.



오! 나의 여신님 코타 히로아키

2000 106분 셀/2D 컴퓨터

이미 국내에서도 많은 팬을 확보하고 있는 후지시마 쿄우스케의 <오! 나의 여신님>을 극장판으로 제작한 작품. 감독 코타 히로아기는 우리에게 잘 알려진 1988년작 <톱을 노려라! 건너버리>의 원화 등을 담당했던 애니메이터로, 1993년 <오! 나의 여신님>으로 인기감독으로 부상했다. 각 여신들의 의상과 헤어스타일을 완벽히 셀(Cell)화 하고, 여기에 성우들의 잘 어우러진 목소리와 전체적인 분위기를 잘 표현해낸 음악이 돋보인다. 모리사토 케이치라는 평범한 대학생과 미모의 여신 베르단디의 사랑 이야기가 중심이 되는 이 애니메이션은 순종이 미덕인 동양여성관을 통해 90년대 최고의 히로인 '베르단디'를 탄생시키기도 했다. 등장하는 울드, 베르단디, 스쿨드의 세 자매 여신은 노르딕 신화에 그 기초를 둔 캐릭터이고, 베르단디와 케이치 사이의 강제력을 유지시키는 컴퓨터 시스템 이그라드실(Ygradsil) 또 한 신화에 나오는 온 세상에 가지를 뻗어나가는 생명의 나무를 지칭한다. 역시 <오! 나의 여신님>은 사랑 이야기를 신화적으로 각색해 감각적 영상으로 내놓는 일본 애니메이션의 장기와 총체적인 캐릭터 산업으로 확장시키는 사업수완의 결산 그 자체라 할 수 있다.

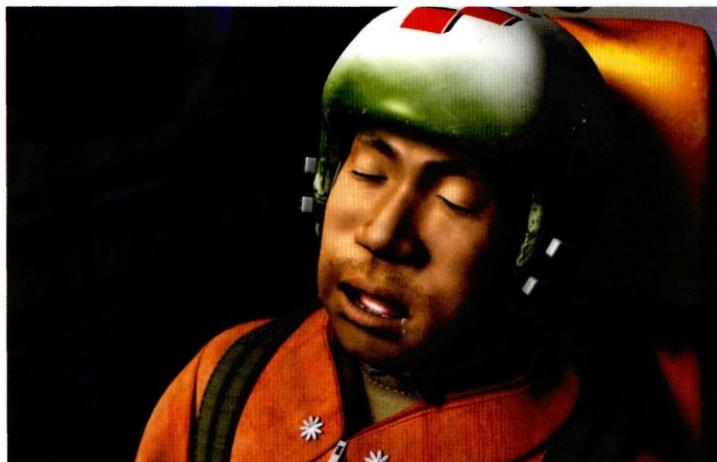


존재 _ 이명하

1999 5분 40초 2D 컴퓨터

길을 지나던 개 한 마리가 비를 피해 바에 들어간다. 바 안에는 집에서 쫓겨난 고양이 한 마리가 훌쩍거리며 울고 있다. 술잔을 권하며 고양이를 위로하는 개. 이들의 대화는 개와 고양이의 대화답게 멍멍과 아옹으로 진행되고(감독의 목소리로 녹음했다), 그 내용이 자막으로 처리되어 흐른다. 이 기발하고 독창적인 영상 속에는 감독의 존재에 대한 철학이 담겨 있다. 상대를 통해 부각되는 존재. 밝고 어두움, 시끄러움과 조용함, 개와 고양이라는 상대적인 존재, 또 그런 상대적인 존재가 한 사건에 대해 서로 상반되는 이야기를 함으로써 존재의 의미를 생각해보고자 하였다.

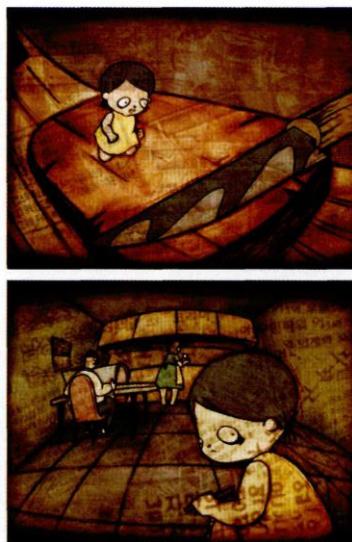
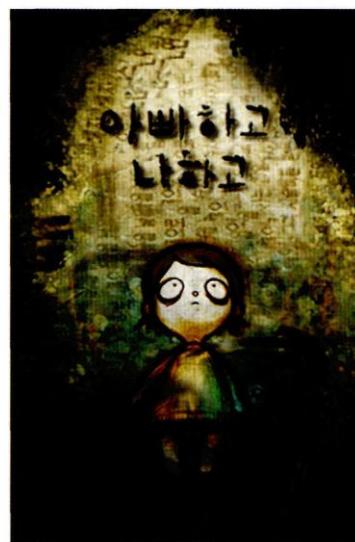
홍대 시각디자인과를 나온 이명하는 우연한 기회에 '태극기 사랑'이라는 공익광고 애니메이션 제작에 참여한 것이 계기가 되어, 캐릭터를 스스로 만들어내고 거기에 움직임을 주는 애니메이션의 매력에 빠져들었다고 한다. 평소의 낙서노트에서 탄생한 개와 고양이의 코믹하면서도 슬픈 이야기. 아마도 그가 주목받는 이유는 일상에 대한, 그리고 일상으로부터의 섬세한 관찰력에서 비롯되는 듯하다.



오토 _ 전하목 + 윤도익

2000 5분 3D 컴퓨터

전하목과 윤도익은 "애니메이터는 머리는 공상가이고 몸은 냉철한 현실주의자이어야 좋은 작업이 된다"고 말한다. 이런 신조로부터 탄생한 <오토>는 올해 브리질 국제애니메이션페스티벌인 아니메우디와 프랑스 앤시 애니메이션영화제의 경쟁부문에 진출하는 성적을 거두었다. 3D 애니메이션 제작사인 시네픽스에서 일하고 있는 두 감독은 아름다운 피아노 선율을 배경으로 오토메이션 시스템에 길들여진 인간의 행태를 깔끔하게 그려냈다. 아니, 오히려 그 부조화로 인해 다소 엉기적인 인상을 준다고 말하는 것이 적당할 듯하다. 자동항법장치를 탑재한 군용 관측기가 하늘을 부유하며 정보를 모은다. 할 일없는 앞좌석 조종사는 자고 있고, 뒤쪽의 관측실의 조종사는 지루해하고 있다. 그런데 지친 새 10여 마리가 날아와 비행기 날개에 앓고, 조종사는 오리 떼를 쫓아 보내지 못하자 애이 오른다. 최후의 수단으로 기관총을 난사해 쫓아내는데 그만 실수로 엔진을 맞추어 결국 비행기는 추락하게 된다. 추락하는 와중에도 여전히 앞좌석의 조종사는 자고 있다. 이 황당하기까지 한 결말은 자동항법장치를 단 비행기처럼 항상 정해진 틀 안에서 자동적이고 반복적으로 움직이는 인간들과 직결되어 있다. 어쩜 그들의 추락은 예정된 것일지도 모른다.



아빠하고 나하고 _

정유진 + 김해정 + 이성희 + 이동재 + 박미선 + 김은수 + 이경하

1999 7분 2D 컴퓨터

이미 제 8회 히로시마 국제애니메이션페스티벌 경쟁부문의 본선에까지 오르는 기쁨을 누렸던 이 작품은 계원조형예술대학교 애니메이션과의 학생 7명이 공동작업한 것. 엄마가 일을 마치고 외출을 한 사이, 혼자 남겨진 아이는 아빠의 손에 불들려 성폭행을 당한다. 상처 입은 아이의 마음은 엄마의 자취가 남아 있는 환상의 공간 속으로 도망을 간다. 계부에 의해 성폭행을 당해온 한 아이에 관한 무겁고 끔찍한 이야기를 환상적인 장면들로 구성해낸 데에는 끔찍한 일상성의 배후에 숨어있는 모든 것들을 파헤쳐 보고자 한 아심찬 의도가 있었다. 그리고 그 실험은 매우 성공적이었다고 할 수 있다. 성폭행당하는 소녀의 심리가 세심하게 고안된 장면들 속에서 훌륭하게 표현되어 있기 때문이다. 가령 무념무상한 일상을 대변하는 존재인 엄마는 특징을 생략하고 가능한 한 평범하게 표현했고, 밤마다 악몽을 꾸고 자주 울어서 아이의 눈 밑에는 그림자가 있다. 학생들의 작품이지만 그 주제나 영상에서는 결코 지나칠 수 없는 수작으로, 이들의 앞으로의 작업이 기대된다.

가을은 독서의 계절. 하지만 이번 가을엔 애니메이션 삼매경에 빠져보는 게 어떨까. 여기 동네 비디오 대여점에서 쉽게 구할 수 있는 장편·단편 애니메이션 중에서 자주 눈에 띠지 않았지만 작품성이 뛰어나고 흥미진진한, 혹은 잘 알고 있지만 다시보기를 권하는 작품 15편을 골랐다. 각기 다른 눈을 가진 김준양, 전승일, 한창완 3명의 애니메이션 전문가들이 추천하고 평하는 비디오를 찾아, 감상하고 상상하는 여유를 가져보자.

애니메이션 전문가 3人이 추천하는 을 가을에 볼 만한 비디오

장편애니메이션 김준양

애니메이션 컬럼니스트 계원 조형예술대학 강사

해비메탈2 Heavy Metal 2

제럴드 포터튼 · 90분 · 1981



〈블레이드 러너〉에서 <제5원소>까지, 그리고 지금도 많은 SF 영화들에 있어서 그 상상력의 원점을 보여주는, 이 성공적인 R등급 애니메이션 영화가 한국에서는 속편에게 오리지널 타이틀을 빼앗기고 '2'라는 꼬리표를 달게 된 것은 상당한 난센스이다. 1970년대에 등장한 동명의 커트적인 SF/판타지 만화잡지의 국제적인 반향을 계기로 기획되어, 〈에이리언〉의 댄 오베넌, 〈스노우맨〉의 짐 무라카미, 〈바이러스〉의 존 브로노 등이 참여한 이 작품은, 서로 다른 여러 개의 독창적인 에피소드들이 모여 외비우스의 떠와 같은 세계를 구축하면서 허무로 가득 찬 암울하고 불안한 미래상을 흥미진진하게 비춰낸다. __ 빅스 출시

피블의 모험 An American Tail

돈 블리스 · 82분 · 1986



사례이다. __ CIC 출시

톰 썸의 비밀 모험 The secret Adventure of Tom Thumb

데이브 보쓰워크 · 61분 · 1993 · 영국



실제 인간을 점토 인형과 함께 스톱 모션 애니메이션 기법(인간의 경우에는 특히 퍼실레이션이라 부르는)으로 촬영하여 만들었다. 이 영화에서 감독은 그림 형제의 동화 '엄지소년 톰'을 현대 비디오 테크놀러지의 불길한 시대에 맞춰 다시 쓰고 있다. 여기서 동화 속의 장난꾸러기 요정 같은 톰은 이제 정부의 비밀 프로젝트에 의해 출생한 실험체에 가까우며, 연구실을 탈출해 산업

폐기물로 오염된 거리를 지나 양친이 있는 희망 없는 빈민굴을 찾아가야 한다. 그림 형제 스타일로 고쳐 쓴 〈블레이드 러너〉라고도 할 수 있겠다. __ 새롬출시

프레데릭 백의 위대한 강 The Mighty River

프레데릭 백 · 24분 · 1993



애니메이션이 다큐멘터리일 수 있을까? 이 질문에 대한 답이 될 수 있는 대표적인 작품이 〈프레데릭 백의 위대한 강〉이다. 사진 매체가 일변화된 오늘날, 회화가 사실의 기록일 수 없다는 생각은 애니메이션에서도 흔히 목격되는 편견. 그러나 르포르티주라는 기록문학의 존재를 떠올릴 때 다큐멘터리는 형식에 앞서 이념의 문제이다. 그런 점에서 이 작품은 북미의 풍요로운 자연과 아름다운 토착 문화가 근대 서구 자본주의의 문명에 의해 무참하게 파괴되어 온 역사를 매혹적이고 시적인 색채와 화면 위에서 비판하는 경이로운 다큐멘터리이다. __ 베네딕토 미디어 출시

이온 플럭스 neon flux

피터 정 · 20분 · 1996



한국계 애니메이터 피터 정에게 국제적 명성을 가져다 준 MTV 애니메이션 시리즈의 첫 번째 컬렉션. 여러 편의 개성적인 에피소드들을 수록하고 있는 이 비디오는, 약간 난해한 두 번째 컬렉션에 비해 부담이 적은 편이다. 빈 분리파 화가 에곤 헐레의 영향을 받아 퇴폐적인 관능미가 물씬 풍기는 캐릭터, 공허감이 떠도는 미래주의적 디자인의 거대 도시 경관, 모든 에피소드마다 관객의 기대를 절묘하게 비켜 가는 기묘한 사건들과 당황스럽기 짜이 없는 결말은 〈이온 플럭스〉의 가장 큰 특징이자 결코 거부할 수 없는 매력이다. __ CIS 출시

단편애니메이션 전승일

동국대 영상대학원 교수 애니메이션 작가

후나스와 리사 Jonas and Lisa

자벨 고떼 & 다니엘 쇼르 · 9분 11초 · 1995



'아동의 권리에 대한 국제협약' 가운데 "모든 아동은 신체적, 정신적, 사회적 발달에 적합한 생활 수준을 누릴 권리가 있다. 부모는 아동의 발달에 필요한 생활여건을 확보하는 1차적 책임을 지며 정부는 부모가 책임을 원수하도록 보장하여야 한다"라는 조항을 애니메이션으로 표현한 작품이다. 도시 빈민가에 사는 후나스는 구두닦이를 하여 아기의 뺨을 구하고 리사는 아기를 돌보며 집안 일을 하는데, 후나스는 결국 아빠가 남겨준 책을 손에 쥐고 밤거리로 나가게 된다는 다소 우울하고 슬픈 내용의 애니메이션. 대사없이 효과음향과 음악만으로 시운드가 연출되었다. 메타포시스(변형)에 의한 장면전환, 간간히 등장하는 역동적인 카메라 움직임, 상상하는 장면에서의 차별화된 미술기법 등은 애니메이션의 다양하고 개성적인 표현을 잘 보여주는 작품이다. 시카고 영화제 수상작. __ 비디오파일(희망으로 그리는 세계)에 수록, 유통과 배급에서 대여 가능

이야기 속의 이야기 Tale of Tales

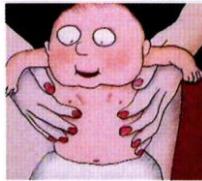
유리 놀슈타인 · 30분 · 1979



젖 먹는 아이, 사과, 젖가슴, 아기 늑대, 전쟁터로 나가는 사람들, 물고기, 사람들의 일상, 전시통지서, 하얗게 내리는 눈....애니메이션 역사상 가장 시적인 작품으로 평가받고 있는 〈이야기 속의 이야기〉는 미야자키 하야오가 프레데릭 백과 함께 가장 존경하는 감독으로 언급한 러시아의 애니메이션 작가 유리 놀슈타인의 작품. 애절한 러시아 민요와 함께 전쟁의 아픔과 상처, 그리고 일상의 소중함을 상징적으로 표현하고 있다. 유리 놀슈타인은 컷-아웃(cut out) 애니메이션의 대가로 널리 알려져 있는데, 이 기법의 평면성을 극복하기 위해 실사영상이나 조명을 사용하기도 하고, 배경과 캐릭터 사이에 거리를 두고 촬영하는 등 다양한 방법을 통해 작품의 예술성에 깊이를 더해준다. 그는 오래 전부터 〈외투 Overcoat〉라는 또 다른 작품을 제작하고 있다. 제1회 전주국제영화제 상영작. __ 비디오파일(마스터즈 오브 러시안 애니메이션: the Complete Works of Yuri Norstein) <Title Masters of Russian Animation vol. 3>에 수록, Amazon.com에서 구입 가능.

에브리 차일드 every child

유진 헤도렌코 • 6분 13초 • 1979



유니세프(UNICEF)의 국제 애니메이션 프로젝트 가운데 하나로 제작된 이 작품은 국내에서는 그 사례를 찾아보기 힘든 공공애니메이션으로 국제연합(UN)의 '아동의 권리에 대한 국제협약' 가운데 '모든 어린이는 태어날 때부터 이름과 국적을 가질 권리'를 지니며, 부모로부터 양육받을 권리가 갖는다'라는 조항을 표현하고 있다. 벼려진 아기가 이집 저집으로 건네지자마자 마지막엔 쓰레기장의 두 사내에 의해 보호받는다는 줄거리로 구성되어 있는데, 도입부의 자유로운 카메라 움직임과 페이퍼 애니메이션 특유의 간결하고 떨리는 선의 느낌이 재미있고, 특별한 나레이션 없이 목소리로 연출한 효과음향이 인상적인 작품이다. 오타와, 오스카 국제영화제 수상작. __ 비디오 타이틀〈희망으로 그리는 세계〉에 수록, 유통과 배급에서 대여 가능

이웃 Neighbours

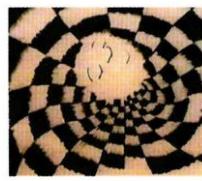
노먼 맥라렌 • 8분 10초 • 1952



1930년대 유럽 이방가드 영화의 세례를 받은 영국 출신의 실험작가 노먼 맥라렌의 작품, 그는 필름에 직접 그림을 그리는 디렉트 애니메이션, 필름 사운드 트랙의 영상화, 인물이나 오브제의 스톱모션 촬영 등 끊임없는 실험과 창조적인 작업을 통해 애니메이션 사에 커다란 영향을 끼쳤다. 〈이웃〉은 꽃 한송이를 두고 서로 소유와 경계에 대한 싸움을 벌이는 두 사람의 이야기로, 학살레이션 기법에 의한 애니메이션 촬영은 피사체가 실사이면서도 살아있는 움직임과는 다른 독특한 움직임을 보여준다. 이런 유쾌한 작품이 만들어질 때 우리는 실제 전쟁을 하고 있었다는 생각을 하면 끔찍한 기분이 든다. 1952년 아카데미에 노미네이트, __ A&C 코오롱 출시 비디오 타이틀〈애니메이션 단편영화 걸작선 1〉에 수록, 유통과 배급에서 대여 가능

거리 the street

캐롤라인 리프 • 10분 12초 • 1976



모래나 유리판 위에 손기록으로 그림을 그려가면서 촬영하는 페인팅 온 글래스 기법의 단편애니메이션으로, 1976년 아카데미 단편영화 애니메이션 부문에 노미네이트되었던 작품이다. 모르데카이 리클러(Mordecai Richler)의 단편을 원작으로 한 이 작품은 유리판 위에 손기록과 잉크로 그림을 그리고 지우고 또 그리는 작업을 통해 죽어가는 할머니와 그 가족들의 이야기를 잔잔하게 담고 있다. 특히 부드러운 화면연출은 애니메이션에서만 느낄 수 있는 환상적인 장면전환을 보여준다. __ A&C 코오롱 출시 비디오 타이틀〈애니메이션 단편영화 걸작선 2〉에 수록, 유통과 배급에서 대여 가능

일본애니메이션_한창완

세종대학교 민화애니메이션학과 교수

은하철도 999

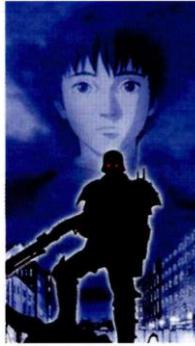
마초모토 게이지 • 130분 • 1981



인간과 비인간에 대한 고뇌가 문명이라는 미래지향적 기술지상주의를 과감하게 배격시키고, 그렇기 때문에 촌스러운 열차의 내부공간은 더욱 따뜻한 휴머니즘적 감상주의 공간으로 변형되기 쉽다. 〈은하철도 999〉는 디지털식으로 보이는 주제를 가장 아날로그적으로 해석하며, 디지털에 대한 경고와 아날로그에 대한 함수를 중복되는 충돌로 복선화 한다. 〈은하철도 999〉는 일본의 아날로그식 기술의 체계성으로부터 출발하여 미래 우주시대의 디지털식 첨단문명의 종착역으로 향해가는 세계에서 가장 빠른 증기 기관차이다. 그래서 디지털문명으로 인한 인간성의 상실을 가장 적절하게 경고할 수 있는 복고주의적 장치가 될 수 있는 것이며, 관객의 흥미는 이 부분에서 즐폭된다. 극장을 〈은하철도 999〉는 린타로가 감독했다. __ 스티맥스 출시

인랑

오키우라 히로유키 • 98분 • 1999



일본 정부는 제2차 세계대전이후 국도의 고도성장을 달성하기 위해 급진적인 경제 정책을 펴나가고 나름대로 충분한 결실을 맺게 된다. 그러나, 이 과정에서 발생한 빈익빈 부익부의 경제형태가 결국 도시를 슬럼화하고, 수많은 실업자들의 흉폭한 범죄와 반정부 무장투쟁은 갈수록 심각해진다. 이러한 사회적 위기를 관리하기 위해 정부는 자치경찰의 부족함을 메울 수 있는 새로운 대안으로, 제3의 수도권 치안전문 경찰기구인 '수도경'을 창설하는데, 이 수도경의 조직 중에서도 치안의 강력한 권력을 독점적으로 누리면서, 무자비한 폭력을 사용하는 핵심 특수부대가 이 작품의 중심인 '특기대'이다. 마치 인조병기처럼 어둠속에서 불게 빛나는 두 눈 밖에 보이지 않는 특수부대, 일명 '케르베로스'로 불리우는 이 특기대는 감정이 없는 동물과 기계의 중간단계로 비현실한 무자비함과 정확한 응징을 보여준다. __ 대원 출시

청의 6호

마에다 마히로 • 70분 • 1998



게임같은 애니메이션, 애니메이션같은 게임. 〈청의 6호〉는 마치 바다속에서 함께 잠수함을 타고 전투를 하는 것과 같은 환상을 관객에게 선사한다. 물론 부자연스러운 해양생물체와 어색한 3D 배경의 과도한 리얼리티가 부담을 주는 것은 사실이지만, 〈청의 6호〉가 보여주고 있는 강력한 실험의지는 관객들에게 충분한 만족감으로 다가올 수 있다. 일본 애니메이션을 보면, 문득 제작사나 관객 모두 미래를 준비하고 있다는 느낌을 강하게 받게 된다. __ 체리저패니메이션 출시

엑스

독특한 애니메이션 미학은 아주 잘 설명된 실사영화의 이미지보다도 많은 담론을 표방한다. 물론 그러한 이미지의 기호를 잘 읽어낼 수 있는 사람에 한해서 말이다. 〈엑스〉의 상품성과 한계는 바로 이러한 강력한 카리스마의 기호를 전제로 하기 때문에 매니아층의 폭발적인 성원만큼 일반인들의 무관심을 동반하게 된다. 〈엑스〉가 보여주는 일본 애니메이션의 담론은 제한된 스타시스템이 표방하고 있는 아방가드적인 환타지의 차별적 전략을 제시한다. 그래서 더욱 안타까운 것이 마니아가 되지 못하는 심미론자들의 한탄일 것이다. __ 스티맥스 출시

포켓몬스터

유야마 구니히코 • 1999



캐릭터의 집단적 규모, 주인공의 성장심리 적용, 캐릭터들의 변신 개념과 파워업 컨셉, 150여종의 캐릭터 수집 유도와 각 캐릭터들의 특징 부여 등이 이미 애니메이션으로 표현되는 캐릭터들의 성공요인을 집대성한 모델로 평가된다. 캐릭터비즈니스의 중요한 전략은 이미 〈포켓몬스터〉에서 세부적이며 체계적인 과정을 모두 설명해주고 있다. 장기적인 캐릭터 비즈니스로는 보이지 않지만, 단기적인 전쟁에서는 이 무적 합대의 지상폭격이 언제까지 진행될 것인지 어느 누구도 단언하지 못했다.

DESIGN

N° 176
2001_9/10

trend

ICSID
2001
seoul

Cartoon-animation

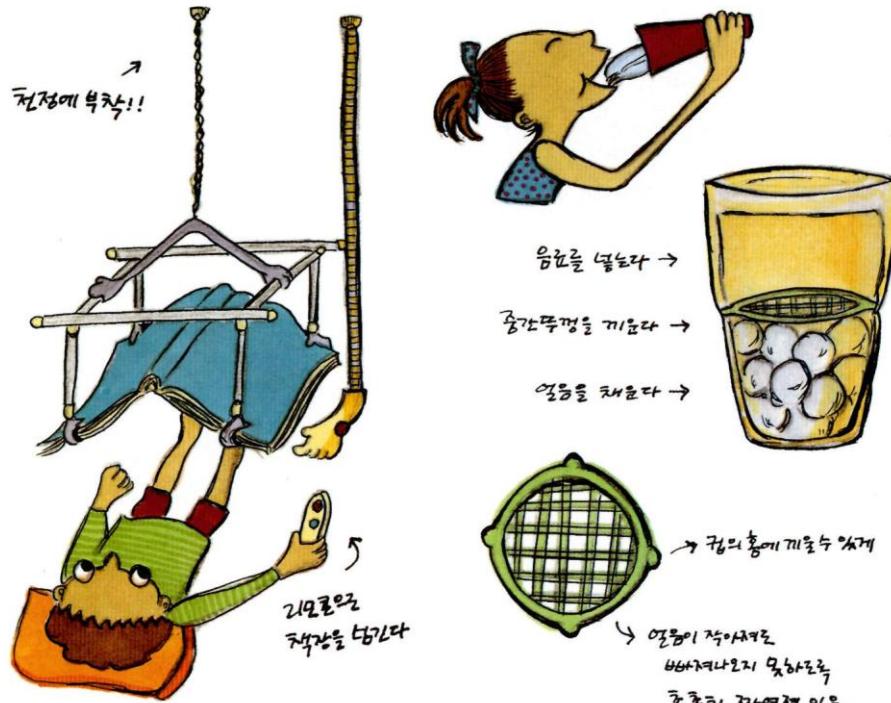
Seoul review

museum-austria

Image db

나도 디자이너

좋은 발명품은 책상 앞에서 나오는 것이 아니라 생활 속에서 느끼는 간단한 아이디어에서 출발하는 경우가 많습니다. 생각만 하고 지나치는 것이 아니라 기록을 하고, 또 그것을 토대로 아이디어를 전개해나가다 보면 정말 멋진 발명이나 디자이너가 될지도 모릅니다. 이번 호부터 시작하는 '나도 디자이너'는 독자 여러분들이 만들어 가는 페이지입니다. 생활 속에서 발견한 아이디어를 그림이나 사진과 함께 보내주시면 새롭게 구성하여 실도록 하겠습니다.



01

02

03

04

... 글·일러스트레이션_이승민

01 편안한 독서 유혹! 리모콘으로 책장을 넘긴다!

초등학교 교사인 김용언(26세) 씨는 넘치는 상상력으로 꽉 채워진 사람이다. 최근 로모카메라를 구입하면서 반 아이들의 모습을 담아 앨범을 만들어나가는 즐거움에 폭 빠진 그는 하루 일과를 마치고 12시 경에 잠자리에 들어서는 이런저런 책을 뒤적이며 다음날 아이들에게 해줄 이야기를 구성한다. 짧은 시간인데도 엎드린 자세로 책을 보고 나면 팔과 어깨가 뻐근해지는 터라 아래 공중에 책을 매달아 놓고 보면 좋겠다는 생각을 종종 하게 되었다. 공간도 특별히 차지하지 않고, 책장은 리모콘으로 넘기기 때문에 한 번 자세를 잡으면 책에 깊이 몰두할 수 있는 것도 장점이다. 움직임이 필요 없는 이 독서대는 어떤 사람에게는 수면제가 될 수도 있지만, 밤늦은 독서를 즐기는 김용언 씨에게는 더할 나위 없는 필수품이다.

02 한번에 싸악 벗겨줄게, 랩 벗기는 칼

회사에서나 집에서나 무언가 새로운 일을 기획하고 이벤트를 즐기는 권혁빈(웹기획자, 31세) 씨의 새로운 즐거움은 얼마 전 두 돌을 맞은 딸과 함께 저녁마다 자전거로 온 동네를 누비는 것이다. 누구보다 가정을 소중하게 여기고 있지만 주중에는 아근이 찾기 때문에 일요일이면 부담없는 특별요리를 즐긴다. 직접 요리를 만들기도 하고, 그럴 여유가 없으면 중국집에 주문을 하는 것도 휴일 만큼은 꼭 그의 뜻이 되었다. 그러나 중국집에서 배달되어온 뜨거운 그릇에 이중중으로 싸 놓은 랩을 벗기는 일에 짜증을 내던 그는 이것을 해결할 멋진 방안을 찾았다. 남편이 만든 랩 벗기는 칼. 요리만큼이나 근시한 선물이 아닌가?

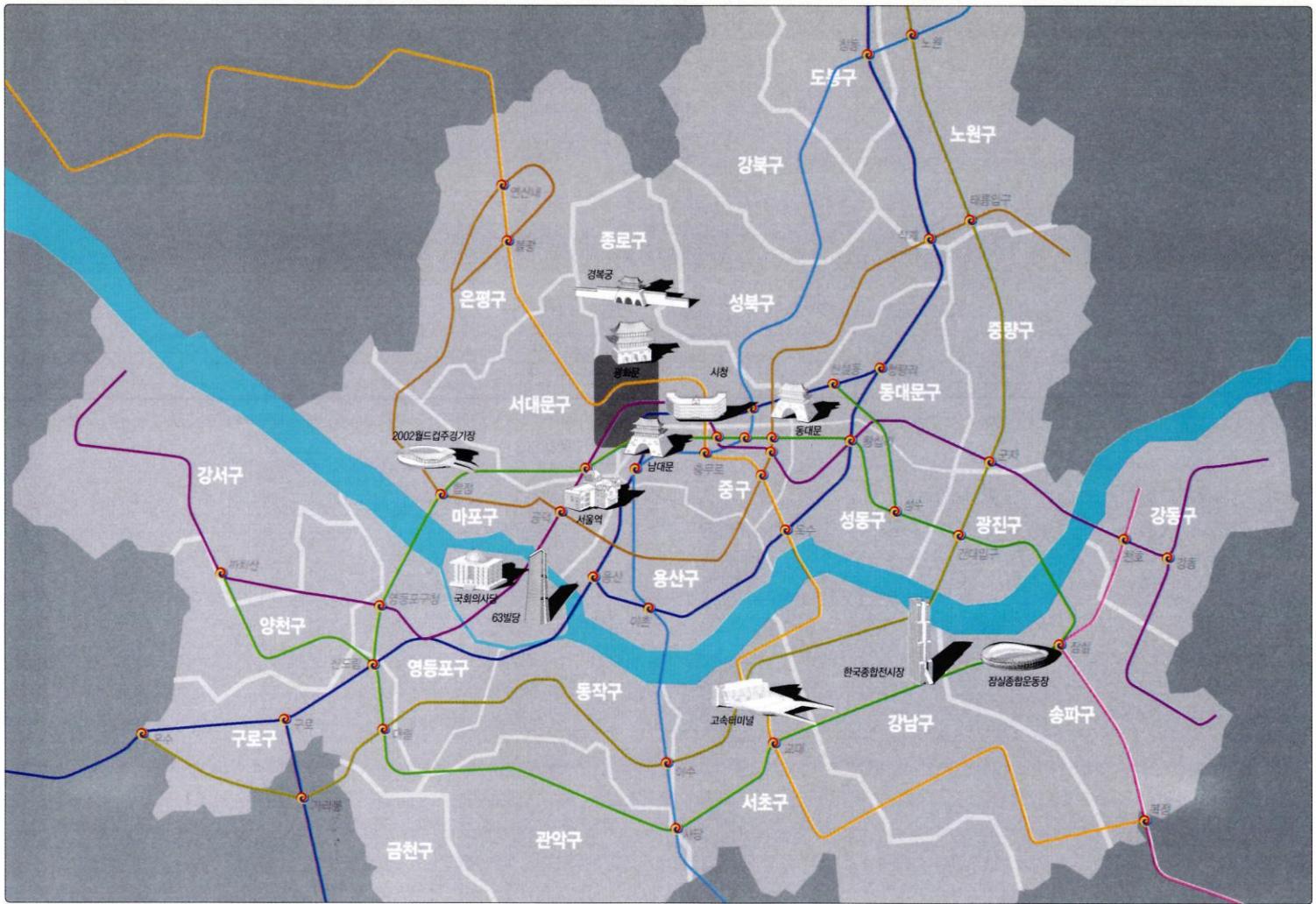
03 벌컥벌컥 원샷 음료컵

김민정(27세, 임상심리사) 씨는 '놀 때는 화끈하게, 일할 때는 열심히'가 그의 좌우명이지 않을까 싶을 정도로 열정적인 스타일이다. 임상심리사가 되기 전에도 친구들의 크고 작은 고민을 상담해주는 역할을 특별히 해낸 그에게 이 직업은 천직처럼 보인다. 평소에 말을 많이 해야 하는 직업 탓인지 그는 유독 차기운 음료를 즐기는 편이다. 특히 얼음을 넣은 음료를 마실 때 음료수보다 먼저 입에 닿는 얼음을 불편하다던 어느날, 그녀는 컵의 중간쯤 흠이 있는 쉐이크컵을 보고 얼음을 빙어주는 망사를 끼워서 얼음을 걸러내야겠다는 생각을 하게 된다. 찬물도 천천히 마셨던 선인들의 지혜와는 정 반대이지만 그녀의 컵은 더운 여름을 보내는 열정파들에게는 꽤 유용하게 쓰일 수 있는 아이템이다.

04 미우스가 지압을 해준다?

편집 디자이너인 권경은(33세) 씨는 최근 디지털대학에 입학한 뒤, 일과 공부를 동시에 병행하느라 하루 12시간 이상은 컴퓨터 앞에서 작업을 하게 된다. 이렇게 컴퓨터와 오래도록 씨름하다보니 마우스를 잡은 손가락이 뻣뻣하게 굳고 저려오는 일이 종종 있다. 그때마다 지압봉을 주물러서 손의 피로를 풀곤 하는데 마우스 자체에 지압하는 도구가 달려 있다면 좋겠다고 생각한 것이 이런 아이디어를 내게 된 시초가 되었다. 그가 생각해낸 지압 미우스는 그녀처럼 오래도록 마우스를 두드려야 하는 사람들에게 획기적인 상품이 되지 않을까?





서울을 다시본다

근현대사의 흔적이 아련한 곳, 서울 시내 역사문화탐방



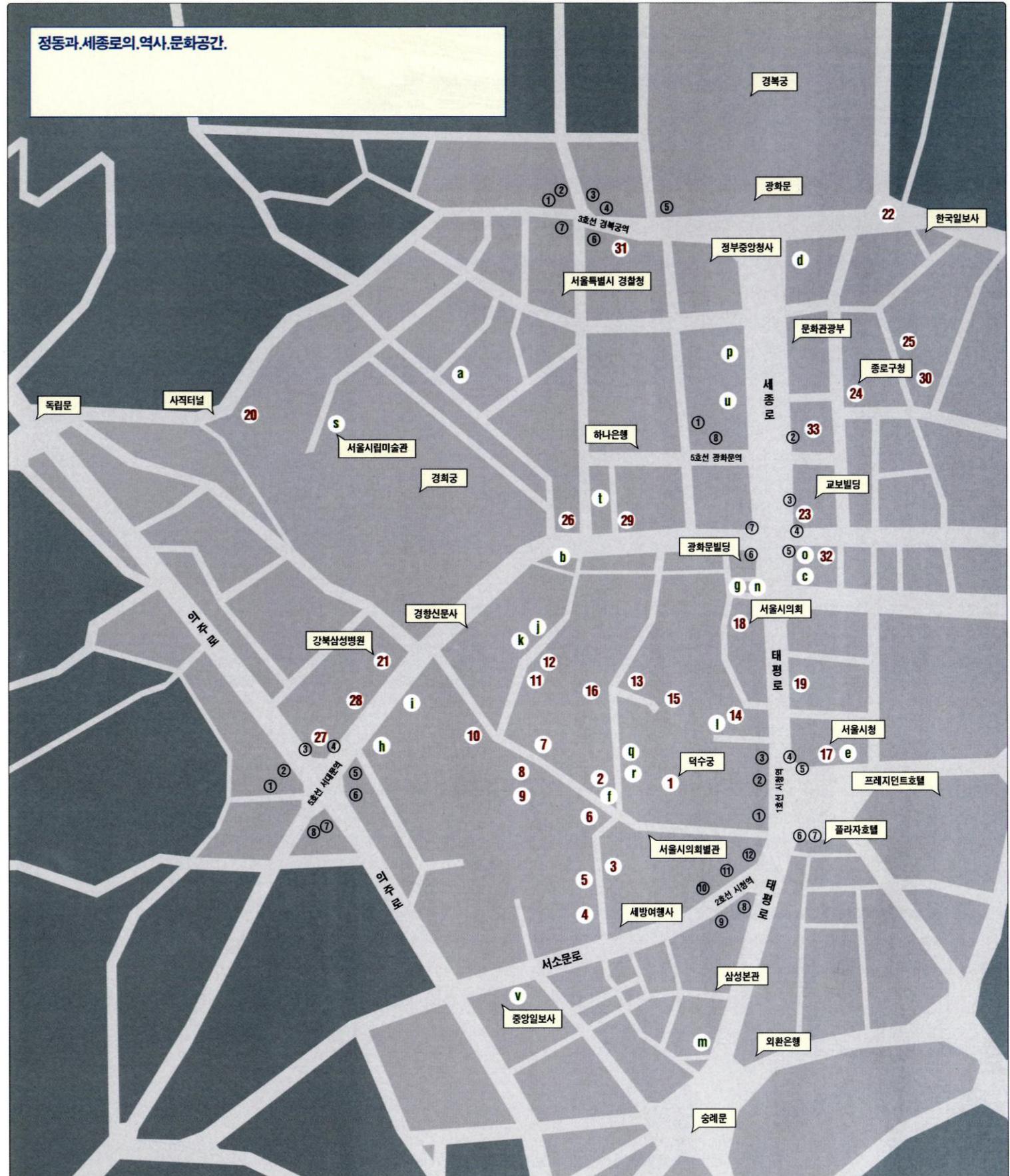
“500년 도읍지를 필마로 돌아드니 신천은의 구하되 인절은 간데 없다...”

하지만 600년 도읍지 서울은 인절은 고사하고 신천도 전혀 의구하지(옛날 그대로 변함이 없지) 않다. 서울에 활력을 주던 한강 지류의 작은 실개천들은 부분 부분 복개가 되어 자취조차 사라지고, 표근히 감싸주던 산들은 아파트와 이기적인 건축물로 오늘도 조금씩 끊여나가는 고통을 감수해야 한다.

도시는 많은 것을 말한다. 굳이 미술관을 찾지 않아도 거리에 감상할 것들이 넘쳐난다. 산과 강, 길. 그리고 거기에 놓인 건축물과 사인들, 가로수와 가로등, 그리고 그곳을 지나는 틸것들과 사람들 등등... 서울에 대한 감상은 어떤 것일 수 있을까? 다시 100년 후에 이곳은 무엇이 되어 있을까?

오늘 잠깐 멈춤하여 100년 후 친미할 수 있는 서울을 생각해보자.

정동과 세종로의 역사 문화 공간



▶ 경사공간

- | | |
|--------------------------|------------------|
| 1. 덕수궁 | 10. 창덕여중 |
| 2. 서울센터빌딩별관
(덕수궁 중명전) | (법어학교 / 프랑스공 |
| 3. 서울시아린이집 | 11. 정동공원 |
| 4. 배재학당터 | 12. 러시아공사관 |
| 5. 배재공원 | 13. 작은기계 |
| 6. 정동교회 | 14. 대화성성공회 서울대성 |
| 7. 구 신동아일보사 별관 | 15. 영국대사관 |
| 8. 이화여고 | 16. 미국대사관(저) |
| 9. 윤과수기념관 | 17. 서울시립청(경성부청사) |
| | 18. 서울시의회 |

(총서사 / 결성부미과)

- 9. 한국언론재단
 - (경성일보 / 매일신보)
 - 10. 누구의 집일까?
 - 11. 강북삼성병원(경교장)
 - 12. 동십자각
 - 13. 고종즉위 40년 청경
 - 14. 종로구청(정도전 집)
 - 15. 목은 이색의 영당
 - 16. 구세군회과

▶ 문학관

- a. 성곡미술관
 - b. 일주아트하우스
 - c. 신문박물관
 - d. 광화문시민열린미당
 - e. 서울시홍보관
 - f. 정동극장
 - g. 조종금용박물관
 - h. 농업박물관
 - i. 문화일보홀
 - j. 전동아이비트홀

세실극장

- m. 로댕갤러리
 - n. 서울시월드컵홍보관
 - o. 일민미술관
(구 동아일보사옥)
 - p. 세종로공원
 - q. 덕수궁미술관
 - r. 궁중유물전시관
 - s. 서울시립미술관
 - t. 금호아트홀
 - u. 세종문화회관
 - v. 후암갤러리 & 아트홀

【 600년 도읍의 중심 정동과 세종로 】

... 글 백현주 기자

... 사진 박정훈 기자 · 손승현 객원기자



- 1919년 고종 서거 때 암살난 수의사 사람들이 모여들었던 대한문. 궁의 위엄을 나타내는 기단과 계단은 궁 주인의 운명처럼 사라져버리고 없다.
- 2 이것이 어느 나라에 있는 건물인가? 목재 기둥에 로마네스크 양식 기둥머리, 철제 난간에 한국적인 담초, 박쥐 무늬, 정관현이라고 불리는 이 건물은 1900년 경에 건립된 궁 안 최초의 서양식 건물로, 고종이 연회를 베풀고 즐기는 장소로 사용하였다.
- 3 석어당 궁 안에 있는 유일한 2층 건물로 단청을 하지 않았고 실내 천정도 삼각 천정으로 소박하고 검소한 구조로 되어 있다.
- 4 석조전 앞 정원. 우리나라 최초의 유럽식 정원으로, 동서 대칭이 되도록 중심에 분수대를 놓고 원형과 방형이 조합된 운동을 파네 마리의 물개를 배치하였다. 결혼 사진 촬영을 위한 베스트 장소이자 덕수궁 하면 분수대를 떠올릴 만큼 친숙한 곳이다.
- 5 중학전. 황제가 경을 내리고 문무백관의 하례를 받던 학실 건물이다. 현재 공사중이며 11월에 완공된다.
- 6 을사조약이 체결됐던 중명전. 지금은 궁 밖으로 절려나가 정동극장 뒤 미국대사관 옆에 자리하고 있으며, 개인 사무실로 사용되고 있다.
- 7 덕수궁길

서울.답사.1번지, 덕수궁과 돌담길.

하얀 드레스와 턱시도의 선남선녀가 시원한 물줄기를 뿜어대는 유럽식 정원을 배경으로 온갖 행복의 포즈를 취하고, 사진의 셋터는 수없이 찰칵거린다. 오늘날 덕수궁에서 흔히 보는 모습이다. 하지만 덕수궁은 희망찬 출발을 향한 신혼부부의 꿈을 담기엔 너무나 슬픈 곳.

임진왜란으로 궁들이 모두 불타버리는 바람에 임금(선조)께서 거처할 곳 없어 찾은 곳이요, 고종이 일본에 의해 강제 폐위되어 거처한 곳이며, 을사조약이 체결된 곳이 바로 덕수궁이다.

그래서일까? 그 유명한 덕수궁 돌담길은 낙엽이 지는 쓸쓸한 가을날에 한층 어울린다. 게다가 3년 전 서울시가 걷고 싶은 길을 만든다는 첫 아심작으로 이곳을 단장한 후엔, 지는 은행잎을 쓸어버리지 않아, 운치와 낭만에 이곳이 서울일까 싶다.

대한문에서 서쪽으로 덕수궁 담을 끼고 돌면 이 길인데, 구석 구석 배려가 돋보인다. 직선으로 뻗어 있던 자동차 도로를 구불구불하게 만들어 자동차 속도를 줄였고, 차도와 보도의 높이 차를 없앴으며, 밤이 되면 돌담을 따라 은은한 조명이 비춰진다. 300m 정도 걷다 보면 정동극장 쪽으로 향하는 길과 미국대사관, 영국대사관을 거쳐 덕수초등학교로 향하는 길, 그리고 옛 배재학당으로 향하는 갈래길이 나오는데, 어느 쪽을 선택하든 후회하지 않으리라.



1_ 대한문



2_ 정관현



3_ 석어당



4_ 석조전



5_ 중학전



6_ 중명전

dp 36-37

DESIGN
N°_176
2001/9/10

trend

ICSID 2001 seoul

cartoon-animation

seoul review

MUSEUM-austria

● 찾 아 가 는 방 법

시내버스 _ 6, 7, 8, 20, 23, 25, 26, 26-2, 32, 38, 52, 53, 73, 83, 83-1,

85, 89, 104-1, 123, 129, 133, 135, 135-1, 135-2, 136,

142, 147, 148, 150, 151, 158, 158-2, 158-3, 570, 573

좌석버스 _ 2, 12, 17, 21, 23, 41, 42, 46, 50, 55, 60, 61, 61-1, 62,

62-1, 63, 67, 68, 107, 112, 129-1, 150, 158, 573, 631,

718, 907, 912, 915, 1002, 1003

지하철 _ 1호선 시청역 1번 출구, 2호선 3번 출구

● 관 립 시 간

3월~10월 9시~18시(토, 일, 공휴일 19시까지)

1월~2월 9시~17시 30분 (단, 예표는 관람마감 1시간 전까지)

수문장교대식 3월 25일~12월 화~일요일 14시~15시 30분

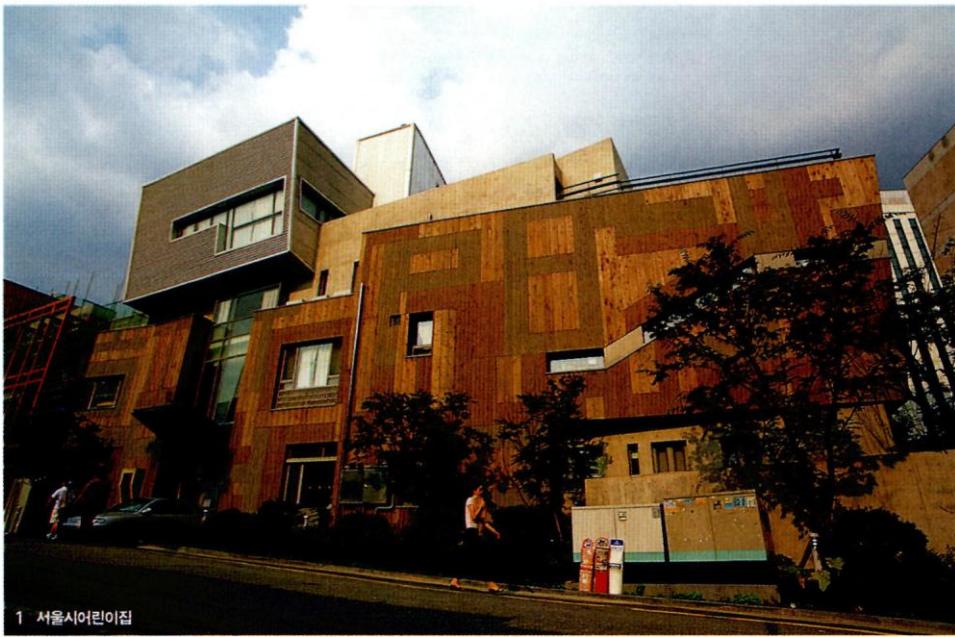
(7, 8월은 15시~16시)

● 입 장 표

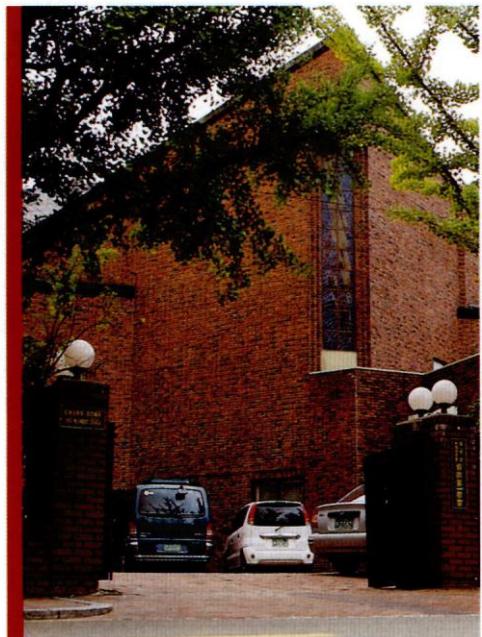
개인 어른 700원, 청소년 군인 300원 위

● 문 의 771-9951~2

image db



1 서울시어린이집



2 정동교회

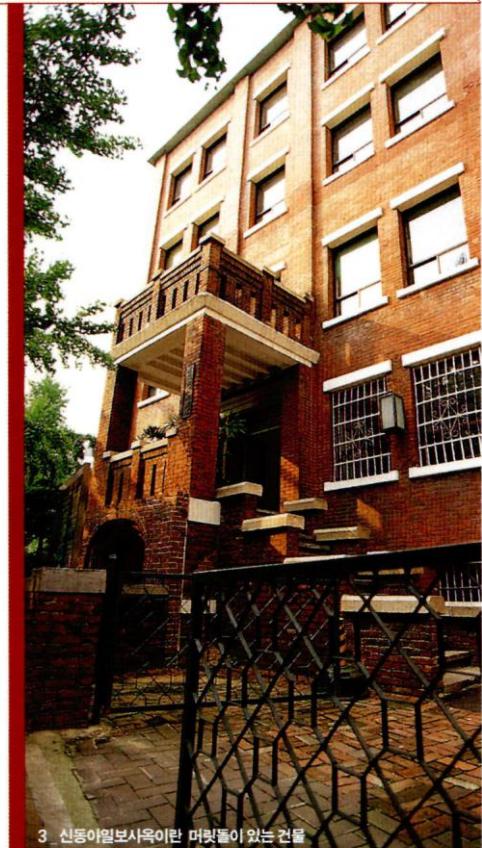
신교육, 신종교 - 배재학당과 정동교회.

1931년 한 잡지에는 한 구식 촌부가 쓴 '학교무용론' 이란 제목의 이런 글이 등장한다. "... 나는 40의 만득으로 자식 한 개가 있었소... 열살 때 보통학교에 보냈소. 신학문을 배워야 한다기로... 15년 공부의 성과가 선량한 아내를 버리고, 가산을 탕진하고, 늙은 어미 아비를 버리는 것이오?... 우리 고을에만 10명의 신학문자가 있되 면서기, 금융조합서기 하나도 얻지 못하고 편편히 놀고 있으니... 이런 것이 신식이요 학교 교육의 성과라면 나는 온 학교에 불이라도 지르고 싶소..." 그 신교육 도입의 상징이랄 수 있는 배재학당과 이화학당이 얼마 전까지만 해도 덕수궁 서쪽 정동교회를 사이에 두고 이웃하고 있었다.

시청 쪽에서 덕수궁 돌담길로 들어섰다면 갈래길이 나오는 사거리에서 이곳을 지나치기 쉽상인데, 바로 신아빌딩과 정동교회 사이의 골목으로 들어가면, 오른쪽으로 옛 배재학당 자리가 배재공원과 지금은 무슨 공사가 한창 중인 붉은 벽돌 건물 하나로 달랑 남아 있다. 하지만 실망하진 말자. 그 오던 길을 되돌아 2~3미터를 내려와 시선을 건너편으로 향하면, 예사롭지 않은 건물이 눈에 들어온다. 서울시어린이집이라고 하는 이곳은 육면체를 벗어난 형태에서 느껴지는 리듬감은 물론이고, 벽면의 색감하며, 재질, 입구나 창 모두에서 세세한 정성이 배어나오는 집이다. 무엇보다 이 지역에 대한 '예의' 같은 것이 느껴지기에 한없이 감사하다.

다시 사거리로 돌아와 정동교회를 둘러보자. 지금은 공사중이라 볼 수 없어 안타깝지만 19세기에 지어져 지금까지 남아 있는 유일한 서구식 개신교 예배당이다. 여기서 경향신문사 방향으로 2~30미터 가면 복원된 이화학당 정문과 '신동아일보사'라고 표시된 고풍의 벽돌집도 만날 수 있다.

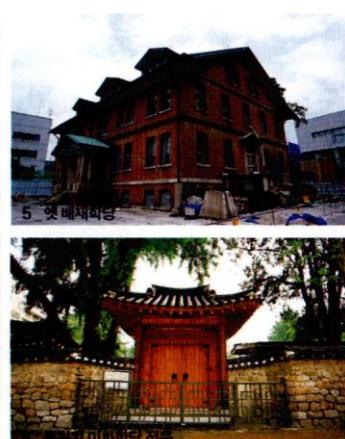
이제는 남녀 학생들의 싱싱한 장난질이나 은근한 추파도 사라졌지만 그 시절의 여운을 놓지 않고 있어 걷는 피로를 잊게 하는 길이다.



3 신동아일보사옥이란 머릿돌이 있는 건물



4 배재공원



5 옛 배재여고

1 서울시어린이집. 2000년 한국건축기협회상을 받은 건물이다.

2 정동교회.

배재학당을 세운 아펜젤러가 1896년에 세운 간결하고 소박한 고딕양식의 예배당으로 사적 256호로 지정되어 있다. 교인의 상당수가 배재, 이화의 학생들이었고 협성회와 관계하여 학생운동의 역사에서 빠질 수 없는 위치를 차지한다.

3 신동아일보사옥이란 머릿돌이 있는 건물

4 배재공원

5 남아있는 옛 배재학당 교사. 1885년 북감리회 신교사 아펜젤러가 두명의 학생에게 영어를 가르치면서 시작된 사립학교이다. 서재필의 주도하에 배재학당 학생과 교사를 중심으로 협성회가 조직되는데, 독립운동과 개화운동에서도 중요 한 역할을 했다.

6 복원된 이화학당 정문. 여성 신교육 발상지로 북감리회 여신교사 스크랜턴이 설립하였다. 배재학당의 이름이 고종황제가 내린 것이라면 이화학당은 그 이름을 명성황후가 내렸다. 이화여고 정문 바로 옆에 있다.

이화학당이 끝나는 지점, 조금 뒤로 물러선 곳에 창덕여중이 있는데, 옛날 프랑스 공사관과 프랑스어 학교가 있던 자리다. 그 반대편 예원학교가 끝나는 언덕길을 따라 올라가면 옛 러시아공사관 일부가 남아 있다. 바로 '아관파천'의 현장이다.

을미사변으로 명성황후가 일본 낭인에게 시해당한 후 고종은 친일내각에 포위된 채 불안한 나날을 보내야 했다. 그러던 중 1896년 2월, 경비가 소홀해진 틈을 타 고종은 경복궁에서 러시아 공사관으로 피신, 친일내각 대신들을 잡아 없애라는 영을 내리고 새 정부를 발족시킨다.

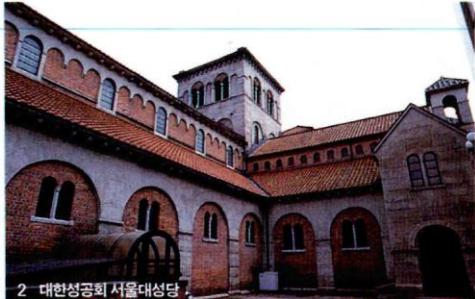
고종이 머물던 이곳 주변엔 지금 정동공원이 조성되어 있다. 올려다 보이는 공사관의 건물이 탑만 남고 초라하지만 잔디의 초록이 얼마나 푸르른지 비운의 기운을 누그러뜨리고 안도감과 충만함을 전한다. 다만 주차장 때문에 뒷편으로 탑의 주변이 바투 잘려나가, 명색이 사적을 다루는 애정이 아쉽다.

러시아 공사관에서 이듬해 환궁하는 고종은 경복궁이 아니라 당시엔 궁도 아니었던 덕수궁을 찾는다. 이 근처엔 미국대사관과 영국대사관도 있었는데, 일제를 견제하고 자신의 신변을 보호하며 서구 열강 간의 세력 균형을 유도하기에 입지적으로 유리하다는 판단이 작용했기 때문이다.

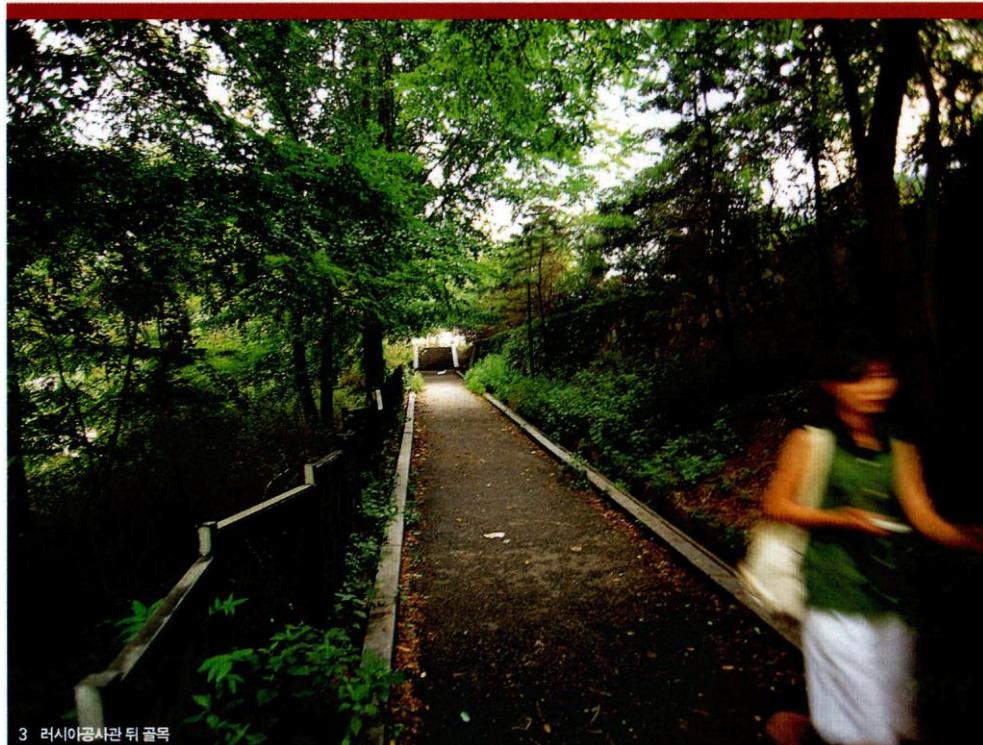
지금도 영국대사관과 미국대사관은 온전히 금싸라기 같은 땅에 자리를 보존하고 있는데, 특히 덕수초등학교 방향으로 난 덕수궁길 맞은편 미국대사관 담길에는 전경들이 버티고 있어 정동 길을 걷는 심정을 건드리고 만다. 여전히 '열강'의 존재를 느껴야 하는 오늘의 역사를 잠시 접어두고 한쪽 눈을 질끔 감아보자. 시청쪽 길보다는 못하지만 사람은 더 드물니 그들은 무시하고 '그래도 나는 걷는다.'



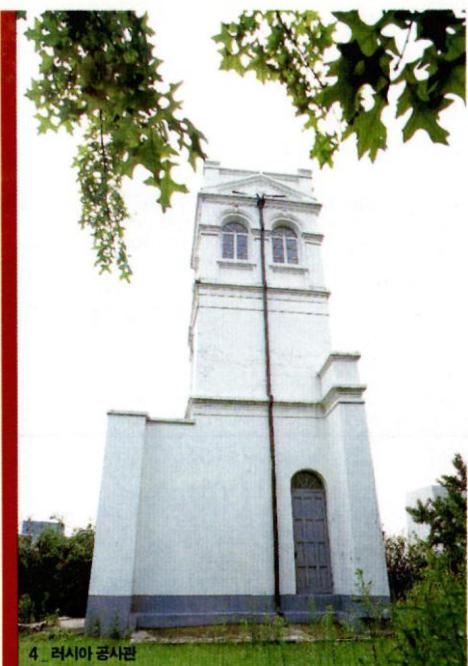
1. 정동공원



2. 대한성공회 서울대성당



3. 러시아공사관 뒤 골목



4. 러시아 공사관



5. 작은가게



6. 대한성공회 대성당 뒷편



7. 성공회 수녀원

1. 정동공원

2. 영국과 관련된 또 하나의 흔적은 서울성공회대성당이다. 대한문에서 광화문쪽으로 조금만 가다 보면 태평파출소가 나오는데 그 골목이나 다음 시의회 건물을 골목을 따라가면 바로 나온다.

3. 러시아 공사관 뒤, 정동이벤트홀 주차장과 만나는 곳 사이에 좁은 골목길이 나있다. 산책길이라 부르기엔 길지 않지만, 새문안길로 통하는 길이나 지름길로 이용해도 좋을 듯 싶다.

4. 러시아공사관, 1890년 르네상스 풍으로 지어진 건물로 한국전쟁 때 파괴되어 탑과 지하층만 남았다. 동북쪽으로 지하실의 일부가 발굴되었는데 덕수궁으로 연결되는 비밀통로였다고 한다.

5. 러시아 공사관 뒤 지름길을 통해 대우빌딩 뒤로 해서 다시 덕수궁길로 진입하다 보면 덕수초등학교 건너편 공터에 카다린 회나무가 한 그루 있는 것을 볼 수 있다. 옛 경기여고 자리인데 미국대사관에서 산 땅이라 진입도 활동도 금지다. 여기서 다시 한 2~30미터 전진하면 원판으로 일본식 적선가옥을 개조한 듯한 구멍가게가 나타난다. 담장이 덩굴이 휘감아 돌아 이끼와 함께 푸르른데 없어지거나 있었으면 좋겠다.

6. 영국성공회는 1890년 내한한 코르프 주교에 의해 한국에 처음 전파되었고, 이 건물은 1926년 완성되었다. 회갑석과 블은 벽돌과 기와로 된 이 건물은 우리나라에서는 매우 보기 드문 로마네스크 양식으로 위엄이 있다.

7. 성공회대성당 안에 있는 성공회 수녀원 건물, 외관은 전통 흰색으로 위엄이 있다.

세종로와 태평로 일대.



한국언론재단(구 경성일보·매일신보 사옥)

신문개혁, 언론개혁, 안티조선, 언론사 세무조사, 언론사주 구속……

을 한해 일간지 헤드라인을 장식해온 문구들이다. 그 정치적 진의가 어디있든 간에 일그러진 현대사 속에서 언론의 역할이 무엇인가 헷갈리게 하는 대목이 아닐 수 없다.

그 언론들의 바람직한 문화창달을 위한 공익재단으로 각종 언론관련 전문정보와 종합뉴스데이터베이스를 제공하는 곳이 바로 프레스센터, 한국언론재단이다. 시청 바로 뒤에 있는 이 건물은 〈경성일보〉와 〈매일신보〉의 사옥이었는데, 이토 히로부미가 일인신문들을 합병하여 만든 신문이 〈경성일보〉라면, 〈매일신보〉는 민족족정론지 〈대한매일신보〉를 사들여 만든 〈경성일보〉의 자매지이다. 이 신문들은 일제식민지 통치를 미화하고 내선일체를 구현하는 것을 목표로 여론 조작을 일삼았다.

해방되던 해에 〈매일신보〉사를 차지하기 위해 언론사들간의 싸움이 치열했으나 결국 미군정이 접수한 후 〈서울신문〉으로 속간, 군정당국의 대변지가 되고 어용신문의 대표가 되었다. 최근 이런 이미지를 씻기 위해 1998년 〈대한매일신문〉으로 제호를 바꿨다.

지하철 시청역에서 하차하여 시청쪽 출구로 나와 2~3분만 걸으면 이곳이다.



서울시청(구 경성부청사)

서울 도심 한복판, 그것도 중구 태평로 1가에 현대식 고층 빌딩들 사이에서 고장고장하게 버티고 들어앉은 지하 1층 지상 3층짜리 석조 건물. 일제시대 경성부청사로 태어나 지금은 서울특별시청이 된 곳이다. 경성부청사는 총독부청사로부터 경성역(서울역)에 이르는 큰 길 한가운데 자리하는 데다가, 위에서 내려다 보면 건물의 형태가 본(本)자 모양을 하고 있다 한다. 그래서 일(日)자 모양의 총독부, 대(大)자 모양의 북악산과 함께 민족흔을 짓밟으려는 의도로 만들어졌다는 소문도 돌았다. 지금은 증축이 되어 그 모습이 많이 일그러졌지만 프레스센터 19층 화장실에서 '본' 자 모양을 내려다 볼 수 있다니 확인하여 교과서에 실을 일이다.

강북삼성병원(구 경교장)

경향신문사 건너편, 경희궁에서 서대문 방면 언덕 위에 옛 고려병원의 후신 강북삼성병원이 있다. 그 정문을 지나 본관으로 들어가려면 2층짜리 현관 건물을 지나야 하는데 볼풀도 없거니와 그다지 고풍스럽지도 않아 무심히 스치게 된다. 하지만 이 건물은 이름도 약속한 경교장.

해방 후 백범 김구 선생이 집무실 겸 숙소로 쓰던 곳이다. 1층 좌우창을 원형으로 돌출시켰고 2층 중앙에는 5개의 아치창을 내 단아한 아름다움을 자녔던 곳이었다. 사진으로 볼 때 2층 왼쪽 첫 방, 현재 의사 휴게실인 이 방에서 백범이 피격, 서거하였다.

지하철 5호선 서대문역 4번 출구로 나와 4.19기념관을 지나 조금 걸으면 언덕 위에 있다.



석탄회관(민겸호 집터)

종로구청 뒤 석탄회관 건물. 대한광업공사 산하 석탄공사에서 광업 종사자들의 어려운 형편을 돋기 위해 임대 사업용으로 만들어졌다가 지금은 유명무실해진 곳이다. 여기가 민씨 세도의 일원 민겸호의 집이자 나중에 숙명여자고등학교가 들어섰던 터이다. 그 사이 독일인 웰렌도르프가 살기도 했다. 임오군란으로 이곳 민겸호의 호화주택이 피습을 당하고 그는 결국 창경궁에서 물사를 당했다. 웰렌도르프가 이 집에 살았을 때에는 테니스장을 만들고, 우유를 조달하기 위해 젖소까지 길렀으며, 해군 군악대를 불러 파티를 여니, 둘레의 집 지붕에 조선사람들로 인산인해를 이뤘다 한다. 역사 속에서 오랜 세월 주목을 받은 터이다.



동십자각



한국일보사 뜻미쳐 삼거리에 전통 건축물 하나가 서 있다. 길을 설명할 때면 '동십자각'이라고 자주 쓰는데, 정작 동대문 서대문 같은 문인지, 아님 무슨 비각인지 뭔지 잘 알 수가 없다. 하지만 경복궁을 '궁궐' 이게 하는 유일한 혼적이리니! 궁궐이란 궁과 궁을 합친 말로서 '궁'은 임금이 사는 규모 큰 건물이고, '궐'은 궁의 출입문 좌우에 설치했던 망루를 지칭하는 말이다. 원래 동십자각은 경복궁의 동쪽 담과 남쪽 담이 만나는 곳에 있던 망루로 '궐'에 해당하는 부분이었다. 길을 넓힌다고 궁의 담을 인쪽으로 밀어넣을 때 담장과 이별하게 되었는데, 사라져버리지 않은 것만도 천만 다행이다.

누구의 집일까

독립문 방향에서 사직터널 오른 쪽으로 난 길을 따라 터널 위를 가로지르면 권율장군이 살던 옛집과 붉은 벽돌로 된 고풍스런 2층 건물이 나온다. 얼마 전까지만 해도 대한매일신보의 사옥으로 알려졌던 이 건물은 최근 장독대 밑에서 DILKUSHA 1923이라는 문구가 새겨진 주춧돌이 발견돼 그 진위를 둘러싸고 논란이 일고 있다. 딜쿠사는 건물주나 설계자의 이름, 1923은 건축연도를 말함일 터인데, 대한매일신보가 1904년에서 10년까지 발행된 것으로 미루어 그 사옥일 가능성이 희박하다는 것이다. 주민의 말에 따르면 영국 상인의 집이었다고 하는데… 지금은 주인이 누구인지 20여 가구가 무단 입주해 내부를 개조해서 사용중이라 한다.

강북삼성병원에서 이 미스터리의 집을 찾고자 하면, 서울시교육위원회를 지나 서대문쪽으로 내려가다 100미터 전방에 보이는 백운철학관 앞 가파른 비탈길로 들어서야 한다. 이 골목으로 직진하여 왼편으로 샘트를 지나고, 다시 오른편으로 경로당과 환경연구회를 지나면 권율장군 집터의 나무가 이정표 구실을 한다.

고종즉위40년 칭경기념비



우리 역사에 비운의 인물을 꼽으라면 미쳐서 백성에게 맞아죽었다던 궁예도 아니오, 중종의 계비 문정왕후와의 다툼에서 몰락해 폐서인이 되는 경빈 박씨는 더더욱 아니며, 마지막 왕 순종도 아니다. 어릴 때에는 아버지 대원군의 서

N° 176
2001.9/10

술에, 젊어서는 총명한 명성황후의 치마폭에 그리고, 장년이 되면 외세의 압력에 기 한번 못 펴고 자식까지 그리고 실질적인 주권까지 뺏겨야만 했던 고종이야말로 비운의 결정체 같다. 이 고종이 왕위에 오른지 40년을 기념하고 그의 성덕을 칭송한 비가 광화문 네거리 교보빌딩 앞 모서리에 있다. 돌문에는 그의 아들 영친왕이 일본으로 납치 당하기 직전, 6살 때 쓴 만세문이란 글씨가 새겨져 있는데, 길 모퉁이에 간신히 놓여있는 품세나 글자 모두 애듯해 보인다.

trend

종로구청(구 정도전 집터)

조선 개국의 1등 공신하면 정도전이 떠오를 터. 그는 600년 동안 이렇게 변해버린 이곳 서울을 만든 장본인이기도 하다. 서울 천도를 계획하여 궁궐과 종묘의 위치를 정하고, 궁과 문의 청호를 결정한 게 그였으니 말이다. 그의 집이 현재 종로구 수송동 종로구청 자리에 있었다.



이후 그의 집 서당 자리에는 영재를 가르치는 중학이 들어서고 다시 순종 때 수송국민학교가 들어섰으며, 마궐 자리에는 말을 기르고 관리하는 사복시라는 관청이, 그리고 뒤이어 경찰기마대가 위치했었다 한다. 정도전이 지금 서울을 보면 뭐라 할까? 지하철 5호선 광화문역 2번 출구로 나와 교보빌딩 뒤쪽 길로 들어서 북쪽으로 가면 종로소방소가 보이고 그 오른쪽 옆에 종로구청 정문이 있다.

ICSID 2001 seoul

cartoon-animation

목은 이색의 영당

석탄회관 옆 대한화재보험 건물과 국세청 신축공사 현장 사이길로 들어서면 이런 곳이 있구나 무릎을 탁 치게 된다. 포은 정몽주, 아은 길재와 함께 고려시대 삼은의 한 사람인 목은 이색의 영당이 있기 때문이다. 고려말기의 학문과 정치에 거족을 남긴 목은은 조선조 개국 후 태조가 그의 인재를 아껴 출사를 종용하였으나 끝내 지조를 지켰다. 가을날, 약간의 그늘과 벤치가 있어 잠시 목은의 지조를 상상하며 잠깐 쉬기에 그만이다.



seoul review



구세군회관(구 무관학교)

여보개들, 가세 가! 월급 많이 주는 무관학교로! 먹이고 입히고 재워주는 무관학교로 가세!

서당에서 논어, 맹자, 시경, 서경을 익히는 것만이 공부라고 알았던 시절, 고종 황제에 의해 교육 조칙이 공포되어 법관학교, 사법학교, 무관학교가 잇따라 문을 열었지만 학생들은 자신이 아니라 학교를 위해 다닌다는 인식이 보통이었다. 그래서 관립 학교들은 일종의 월급에 해당하는 관비를 학생들에게 주었다. 그런 관립학교 중에서 아마 무관학교가 가장 많은 관비를 주었나보다. 그 무관학교가 지금 새문안 교회와 구세군 본영이 자리하고 있는 그 일대에 있었다.

지하철 5호선 광화문역에서 새문안길 쪽으로 나오면 된다.

museum-australia

image db

【 뜻하지 않은 선물, 서울의 休 】

... 글_김연희(자유기고가)



도심 속의 아늑한 정원이기를 소망하는 성곡미술관.



현대 혹은 도심의 속도감, 바쁜 일상 속에 나를 늦추고 싶을 때 선물처럼 다가오는 곳이 있다. 바로 신문로 뒤쪽으로 조용히 자리한 성곡미술관. 광화문으로 이어지는 신문로 뒤쪽, 바로 도심 이면에 위치하고 있어 꼭 관람을 위해 시간을 내지 않더라도 잠시 들러 소요하기 좋은 곳이다.

미술관 뒤로 펼쳐지는 아담한 숲 속의 목조 산책로를 따라 걸으면 어느새 조각 작품들은 욕심 없이 곁으로 비켜서서 자연과 어우른다. 조각공원 가운데 소담하게 자리한 통유리 찻집에 앉아 전시관을 둘러보느라 고단한 다리를 달래다 보면 어느새 지친 일상은 저만치 달아난다. 특히, 이곳에서 제공하는 녹차빙수와 박문순관장이 집에서 직접 만들어 온다는 흄메이드 쿠키는 찾는 사람이 꽤 많다.

한국 미술, 현대 미술, 해외 미술을 망라한 다양한 기획전이 연중 열리고 있고, 도심 속에서 보기 드문 작은 자연과 예술과의 만남은 오늘날 우리에게 숨죽어 있는 감성을 불러 오기에 흡족하다. www.sungkокmuseum.com

● 9 / 10 월 일정

9.4~9.30 〈종합매체를 전시하는 내일의 작가〉

9.18~11.19 〈영국현대미술〉

10.5~10.31 〈21세기 현대미술가- 이석주〉

● 찾 아 가 는 방 법

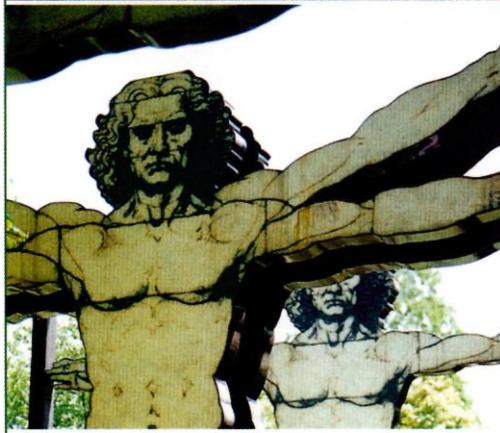
A. 지하철 5호선 광화문역 7번 출구-서대문 방향(신문로)-구세군회관 골목으로 돌아 300미터 지점

B. 지하철 3호선 경복궁역 7번 출구-사직터널방향 400미터 삼행-오토피아 골목으로 돌아 50미터 지점

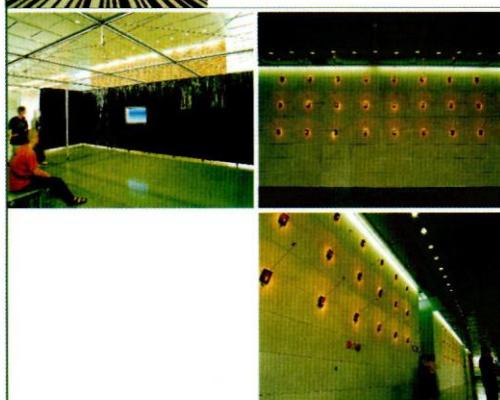
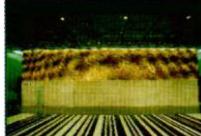
C. 미술관 순회버스 인사동 기아트숍 앞 매시 30분 출발- 매시 40분 미술관 도착

● 관 램 시 간 10시~18시, 매주 월요일 휴관

● 관 램 장 소 성인 2천원, 학생 1천원 ● 기 타 주차 무료 ● 문 의 737-7650



국내 유일의 미디어아트 센터, 일주아트하우스.



신문로에 새로 들어선 말끔한 빌딩 외관은 올린 지 얼마 되지 않아 깨끗하기 이를 데 없지만 새로울 것도 없다. 그러나 1층 정문 로비에서 만나는 화려한 그림은 외관에서 보여진 빌딩의 위압감이나 건조함을 사파라도 하듯이 정렬되어 있다. 알고 보니 7천 5백개나 되는 장미목에 일일이 그림을 그려 넣은 강의중의 작품 '아름다운 강산' 이란다. 후문 로비에도 잉고 마우리와 에카드 누스의 유리 홀로그램 작품 '홀론즈키의 사열'이 설치되어 있다. 홀로그램이 방문객 한 분, 한 분을 사열하듯 맞이한다는 의미를 읽고 나니, 그린대로 공손하게 느껴진다.

이 곳은 언뜻 봐도 안내 도우미나 수위아저씨가 지키고 있는 어느 빌딩의 로비와는 사뭇 다르다. 알고 보니 국내 최초의 미디어아트 전문센터인 일주아트하우스가 숨겨져 있기 때문이다. 정문 로비 오른쪽 한 쪽에 자리한 '미디어 갤러리', 후문 왼쪽에 미디어 자료를 무료로 사용할 수 있는 열린 자료실 '미디어 아카이브', 지하 2층의 국내 최초 멀티 미디어 아트 상영장 '아트 큐브', 그리고 디지털 편집 작업을 할 수 있는 '미디어 스튜디오' 까지 이 네 가지의 모음을 일러 일주아트하우스라고 한다. 일주아트하우스는 특별히 마련된 공간이라기보다 현대도시의 보편적 공간일 뿐인 빌딩 구석구석을 알뜰히도 살려서 문화와 소통하려는 노력을 하고 있다.



● 찾 아 가 는 방 법 광화문 사거리에서 서대문 방향으로 100미터- 시립미술관 앞 흥국생명 신사옥 1층과 지하

● 문 의 아카이브 및 갤러리 2002-7777 / 스튜디오 2002-7779 / 아트큐브 773-7707 ● 기 타 현재 휴관: 9월중 재 오픈 / 홈페이지 10월 오픈

내 손으로 신문을 만들어보는 신문박물관.

부모님과 함께 한 아이들의 뒤를 따라 투명 엘리베이터를 타고 3층에 내리자, 발걸음과 함께 고사리 손들이 바빠진다. TV 프로그램 확인할 때나 유용할까 싶은데 제법 진지한 눈으로 재밌어 한다. 축소된 역사의 현장처럼 느껴지는 이곳은 신문의 어제와 오늘, 그리고 미래에 대한 조망을 해볼 수 있는 공간, 바로 광화문 동아일보 미디어센터 3, 4층에 위치한 신문박물관이다.

이곳은 최초의 근대 신문인 <한성순보>가 창간된 이래 오늘날에 이르기까지 각 시대의 사회상을 기록해온 신문역사관, 80년이라는 동아일보의 역사와 위상을 돌아보는 공간인 기획전시관, 그리고 미래 신문의 발전상을 가늠해보고 영상 매체를 이용하여 다양한 신문 정보를 얻을 수 있는 미디어 영상관으로 구성되어 있다.

줄지어 서서 기다리기까지 해야 할 정도로 인기가 높은 곳은 단연 4층 신문체작 체험실이다. 관람자가 직접 사진을 찍고, 기사를 써서 자기만의 신문을 1부씩 만들 수 있기 때문이다. 보고 듣고 체험함으로써 컴퓨터, 미디어 세대인 청소년들에게 종이매체에 대한 친근함을 느끼도록 하는 곳이다. www.presseum.org

- 찾 아 가 는 방 법 지하철 5호선 광화문역 5번 출구, 버스는 광화문 시거리·교보빌딩·세종문화회관 하차·시청쪽으로 걸어서 5분·동아미디어센터 3, 4층
- 관 봄 시 간 화~일 10시~18시 / 목 10시~20시, 매주 월요일 휴관
- 관 봄 료 일반 및 대학생 3천원 / 초중고생 2천원 / 단체 20인 이상 할인
- 문 의 2020-1830/1850

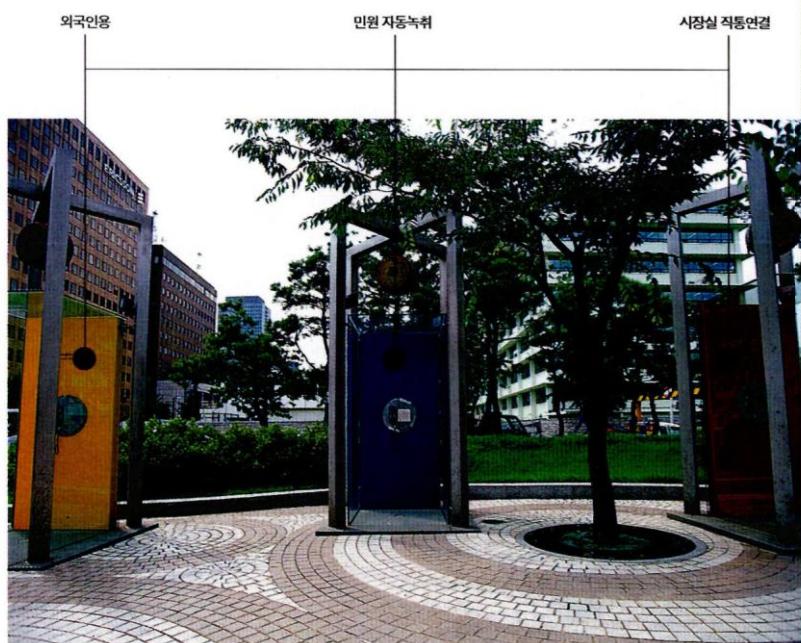


신문고를 올려라, 광화문 시민열린마당.

호박이며 옥수수, 나팔꽃, 벼, 수수 그리고 도시 아이들은 듣도 보고 못했을 아주까리나무까지 좌우로 정렬된 화분들을 하나 하나 아는 체하며 걸어가니 탁 트인 공간을 만난다. 이곳은 옛 육조거리를 현대적으로 재현하여 시민을 위한 쉼터로 새롭게 태어난 광화문 시민열린마당이다. 시민들의 쉼터답게 드문 드문 보이는 원두막에는 쉬어가는 사람들의 낮잠이 한참 달다.

북측으로 육조마당, 남측의 시민 휴식공간, 중심의 열린공간이 한 축을 형성하며 과거·현재·미래가 어우르는 지속과 화합의 공간으로 연출되어 있다. 특히, 멀리서도 한 눈에 들어오는 원색의 전화 세 대는 신문고를 현대에 맞게 재해석하여 마련된 '서울신문고'다. 서울 시민(빨간색 시장직통, 파란색 자동 녹취) 또는 외국인(노란색)이 직접 서울시와 전화로 연결, 여러 가지 불편사항에 대한 신고, 접수를 할 수 있다.

- 찾 아 가 는 방 법 세종로 북동쪽 끝머리, 문화관광부 건물 옆에 위치
- 기 타 원두막은 먼저 차지하는 사람이 입자



【지도디자이너의 서울 유감】

... 글_김경균(시각디자이너, 정보공학연구소 소장)

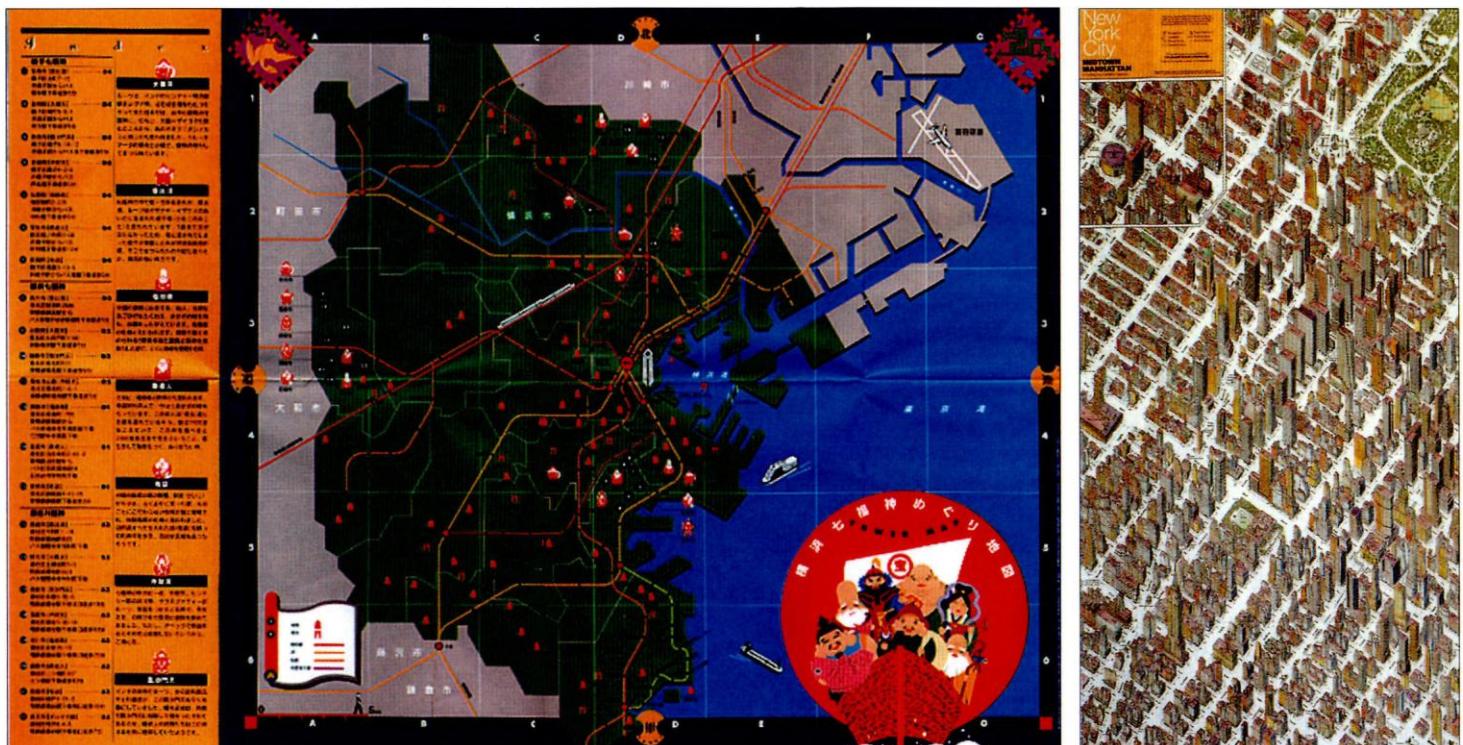
도시는 그 안에서 생활하는 사람들과 함께 살아 숨쉰다. 그래서 도시는 거기에 사는 사람들의 모습을 닮기 마련이다. 수많은 오토바이의 물결로 분주하게 아침을 여는 방콕은 언제나 번잡스러운 모습을 하고 있다. 느긋하게 노천카페에 앉아 햇볕을 즐길 수 있는 파리는 언제나 느긋한 듯 변함이 없다. 그렇다면 지금, 서울은 어떠한가. “빨리 빨리”를 외치며 하루 하루를 전쟁터처럼 살아가는 우리들을 닮아서인지 계속 바쁘게 다른 모습으로 변하고 있다.

역사를 바로 세워야한다는 정권의 정당성을 명분으로 조선총독부 건물을 급하게 무너뜨렸고, 늘어가는 도시인구를 수용한다고 대규모 아파트 단지도 서둘러 건설했다. 거품경제로 갑자기 부자가 된 기업들은 그 규모를 과시할 사옥이 빨리 필요했고, 거품이 끝자기 긴 불황의 터널을 빠져나가기 위한 몸부림으로 다시 한 번 이 도시는 급히 구조조정을 감행하고 있다. 그래서 어제의 옷가게가 오늘은 식당으로 변하고 오늘의 서점이 내일은 치킨집으로 바뀐다. 10여 년 만에 찾은 파리의 길모퉁이 꽃집이나 빵집은 그대로 있는데, 단지 열흘 동안의 해외 출장에서 돌아오면 세탁소가 피자집으로 변해 10년이 넘게 살아온 나를 낫선 이방인으로 만들어 버린다.

이렇게 지난 역사의 아픈 기억을 지워가며 기형적 확장을 거듭하는 서울이라는 거대 도시는 종종 지도제작자를 당혹스럽게 만든다. 한 장의 새로운 지도를 완성하기도 전에 다시 서울은 새로운 모습으로 태어나기 때문이다. 오히려 이렇게 끝없이 새로운 지도를 만들어야 하기 때문에 지도 디자이너로 내가 살아갈 수 있다는 것에 안도감을 느껴야 하는지도 모른다.

그러나 서울은 600년, 아니 그 이상의 오랜 숨결을 간직하고 있는 매력적인 도시임에 분명하다. 시간의 흐름에 따라 도시외관은 급격하게 정체성을 잃었지만 그 내면에 흐르는 문화는 절곡의 역사와 함께 살아온 사람들의 숨결이 그대로 녹아있기 때문이다. 일반적으로 지도는 위치를 찾기 위한 정보가 담겨져 있으면 된다고 생각한다. 그러나 〈지리정보〉는 그런 기초적인 정보 이상을 제공할 수 있어야 한다. 원래 지리학이란 “지리와 그 위에 살고 있는 생명체가 만들어 내는 과학으로 땅과 바다, 하늘에 대한 표현이자 식물과 동물, 인간 사회와 이들이 만들어낸 문화와 산업에 대한 표현을 포괄하는 것”으로 정의한다. 이렇게 인지할 수 있는 세계의 범위를 확장시켜 준다는 점에서 인간에게 제3의 눈이 되어주는 〈지리정보〉는 단순히 지형, 지물에 대한 이해를 넘어 보다 풍부한 정보의 관계를 이해시킬 수 있어야 한다.

“도시는 그 안에서 생활하는 사람들과 함께 살아 숨쉰다.”



요코하마 테마지도 '칠복신을 만날 수 있는 절과 신사를 찾아서' . 칠복신의 특징을 형상화한 아이콘이 지도가 전하려는 정보를 단숨에 이해하도록 도와준다.

맨하튼 조감도. 아이소메트리 도법으로 정교하게 제작된 지도

인류는 이미 문자를 발명하기 이전부터 주변 정보를 기록하고 전달하는 방법으로 지도를 만들기 시작했다. 따라서 지도는 '정보'를 주어로 한 디자인 행위 가운데 가장 오래된 방법일 것이다.

지금 디자이너는 넘쳐나는 정보를 어떻게 표현하고 전달할 것인가에 대해서 각고의 노력을 하고 있다. 그러나 정보를 기록하고 체계적으로 전달한다고 해서 이것이 모두 대중들에게 이해되는 것은 아니다. 체계는 정보라는 메시지를 전달하는데 필요한 구조물에 불과하다. 따라서 이해가 동반되지 못하는 체계는 의미가 없는 것이다. 정보를 이해시키기 위해서는 대중이 정보를 이용하고 응용할 수 있는 환경을 만드는 일부터 시작해야 한다. 그런 환경에서 정보가 어떤 관계를 가지고 조직화되고 있는지를 인식하는 것이 이해의 열쇠가 되는 것이다. 이해를 결정하는 것은 정보 그 자체가 아니라 우리가 정보와 함께 연상하는 의미나 패턴이다.

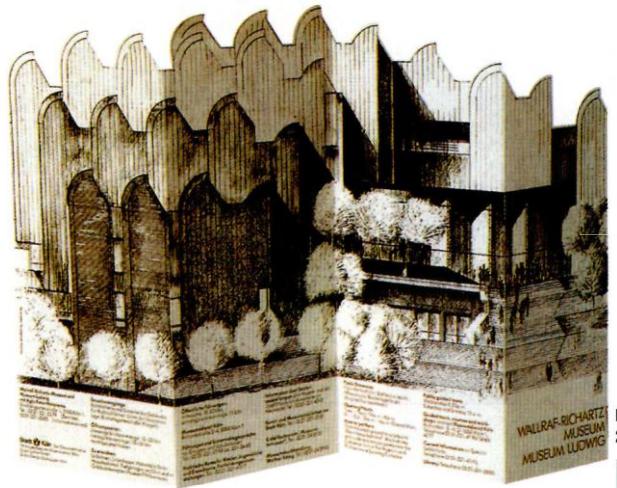
지도는 정보를 이해할 수 있도록 시각적 질서를 부여한 패턴이다. 이미 역사적으로도 많은 디자이너들이 이런 시각적 질서가 부여된 지도제작에 선구적 역할을 해왔다. 그러나 오늘날 지도제작에 있어서 디자이너가 그 중심적 역할을 수행하지 못하고 있는 것이 한국적 현실이다. 따라서 지금 일반 대중에게 제공되고 있는 대부분의 지도는 기획에서 제작에 이르기까지 전문적인 디자이너가 참여하지 못한 상황에서 컬러나 서체가 선택되고 픽토그램이나 아이콘이 습관적으로 제작되고 있는 상황이다. 더구나 디지털 복제기술의 발달은 이러한 습관적 제작 프로세스의 양산을 더욱 부채질하고 있는 실정이다.

정보의 미궁도시 서울

올해는 '한국 방문의 해'이고 내년에는 '월드컵'이 개최된다. 물론 이런 국제적인 행사가 아니더라도 서울은 이미 국제적인 도시로서의 외형을 갖추고 있다. 1년이면 수백만 명의 외국인들이 서울을 찾아오고 수많은 다국적 기업이 서울에 지사를 운영하고 있다. 뿐만 아니라 우리나라 인구의 1/3이 매일 서울을 중심으로 살아간다. 그러나 이들에게 제공되는 이 도시에 대한 '정보'는 허술하기 그지없다.

인천공항의 입국 로비에는 공항과 서울 도심을 연결하는 교통망이 표시된 지리정보시스템이나 제대로 된 사인보드 하나 없다. 그래서 처음 우리나라를 찾은 외국인들은 수많은 노선의 리무진 버스 정류장 앞에 망연자실해 서있을 수밖에 없다. 서울역 광장과 고속버스 터미널 앞에 설치된 지리정보는 새로 개통된 지하철 노선이 빠진 상태로 방치되어 있어 지방에서 올라온 사람을 당황하게 만들기에 충분하다. 그나마 지하철 노선도는 각 역이나 객차 안에 설치되어 있어 편리하게 이용할 수 있다고 하지만 원래 있었던 노선도에 새로 개통되는 노선을 조금씩 추가하다보니 노선도 자체가 복잡하게 뒤엉켜버려 매일 지하철을 이용하는 사람들조차도 땅속에서 방향감각을 잃게 만든다. 버스 정류장이나 버스 안에 붙어있는 노선도는 더욱 가관이다. 지하철 등 다른 교통기관과 연계성이 나타나 있지 않은 것은 물론이고 마을앞, 가게앞 등의 정류장 명칭은 그 버스를 처음 이용하는 사람을 당혹스럽게 만든다.

고궁이나 박물관 등에서는 내부 구조를 이해할 수 있는 컴퓨터 터치스크린 방식의 정보시스템은 상상할 수도 없고, 아직도 페인트로 허술하게 그려진 조감도가 어설픈 기와를 이고 서 있다. 최근 각 정부 기관이 앞다투어



프랑크 프루트의 미술관 안내지도 앞면. 뒷면은 미술관의 외관을 디자인에 응용한 각 층별 안내도이다.

서울, 지리정보에 눈을 뜨자

앞으로 서울이 지리정보를 제공하는데 있어 해결해야 할 과제는 수없이 많다. 특히 그 가운데에서도 시급한 것들을 몇 가지 지적하면서 그 대안을 생각해보자.

우선 각 정부 부처간의 사전 협의나 정확한 통계자료를 바탕에 두지 않고 수많은 지리정보가 제작되고 있다는 것이다. 서울시, 관광공사, 각 구청은 각각 많은 예산을 투여해 서로 비슷한 내용의 지리정보를 다른 형식으로 제작하고 있다. 그러나 보니 표현 방법이나 영문 표기 등에 일관성이 없어 오히려 불편함을 초래하고 있다는 것이다.

또 지리정보를 제공하는 방식이 지극히 제공자 중심의 시각에 머물러 있다. 처음 서울을 방문하는 외국인이나 지방에서 서울을 방문한 사람은 종로가 어디에 있는지 명동이 어디에 있는지 전혀 모르는 상황이다. 그런데 이런 사용자의 눈높이를 고려하지 않고 제공자 중심으로 지리정보가 제작되고 있어 결국 사용자로부터 외면당하게 된다는 것이다.

지리정보는 단지 목적지를 찾는 그 이상의 의미를 가질 수 있다는 것에 주목해야 한다. 프랑스의 와인 맵은 각 지역의 와인 라벨로 만들어져 있고 미국의 풋볼 맵은 전국의 풋볼 팀 심볼만으로 구성되어 있다. 어디에 가면 무엇이 있다는 정보를 제공하지 않지만 그 나라, 그 지역의 역사와 사람의 이미지를 가슴에 깊이 담아주는 정보다. 서울의 역사, 그 안에 사는 사람들의 끈끈한 정을 지리정보에 담을 수 있는 방법은 무엇인지를 우리는 고민해야 한다.

마지막으로 이런 각각의 지리정보가 하나의 체계적인 시스템으로 관리되어야 한다. 가이드북과 맵이 서로 연계성을 가지고 제작되어야 하며 웹사이트와 같은 온라인 미디어는 오프라인에서 제공되는 정보의 한계점을 보완해야 한다. 그리고 거리의 사인 시스템이나 키오스크 역시 다른 지리정보와 통일성을 유지할 수 있다면 서울이 가진 600년의 숨결은 마치 함께 살아온 이웃처럼 친근하게 전달될 것이 분명하다.

제국에 대한 향수를

... 글_박진아(본지 해외 통신원)



오스트리아, 특히 수도 빈에서 최근 문화계의 화제라면 당연히 종합문화센터인 무지움스퀘르티에 (MuseumsQuartier, 이하 MQ)의 오픈이다. 옛 합스부르크 왕가의 마굿간으로 사용되던 18세기 신바로크식 건물이 대형 국립미술관 및 박물관으로 재건되어 지난 6월 제1차 개관식을 가진 것이다. 1900-1930년대 독일 베를린에서 실험된 뮤지움스인젤 (Museumsinsel, 박물관 섬이라는 뜻)의 개념과 파리 풍피두센

터의 엔터테인먼트 미술관 개념을 두루 결합한 MQ는 21세기 예술과 문화의 네트워크 역할을 담당한다는 대명제를 전제로 시작되었다. 설계를 맡은 오스트리아 출신의 건축디자이너인 오르트너 (Ortner)는 구식 바로크 건물을 토대로 15년이 넘는 개축공사를 진행해오고 있다. 지난 6월, 쿤스트 할레 빈 현대미술 전시장과 담배박물관이 개관식을 가졌고, 2002년 초까지 12개가 넘는 박물관과 미술관, 공연 및 행사장을 단계적으로 마무리해 나갈 계획이다.

공사에 착수한 뒤에도 정권과 시민들의 거듭된 찬반논란과 수차례의 설계 변경을 거쳐 마침내 빛을 보게 된 곳인 만큼 MQ에 대한 예술 관계자들과 일반인들의 견해는 기대와 의구심이 약간씩 뒤섞여 있는 게 현실이다.

▶ MQ의 건축 컨셉- 전통적인 요소 최대한 보존

역사의 유산을 어깨에 짊어진 채 살아가는 유럽인들이 그렇듯, MQ의 재설계 역시 전통과 과거의 산물을 보존하고 이를 현대와 접목시키는 일이 가장 핵심적인 주제였다. 과거 황제 집무실과 권력기관들이 들어서 있던 호프부르크 (Hofburg)를 비롯하여 빈 미술사 박물관과 자연사 박물관 역시 황실 건축양식을 대변하는 일부분이라는 점은 과거 제국에 대한 향수병을 유난히 심하게 앓으며 사는 오스트리아인들에게 역사적 의미를 띠는 것이기도 하다.

그래서 건축 디자이너 오르트너는 건축 본래의 외형은 물론 무수한 수의 아치형 문과 통로, 사각형 안뜰 (courtyard), 휴식공간, 실내 설계를 최대한 보존하면서 개조하는 방법을 취했다고 한다. 오르트너는 “역사적 건축과 최첨단 현대 건축의 종합이 옛 것과 새 것, 예술과 레크리에이션, 예술가와 일반 대중의 조화로운 융합에 기여할 것을 노렸다”라고 말한다.

▶ MQ의 지리적인 특징

세계에서 10번째로 큰 복합문화 공간임을 자랑하는 MQ는 마리아-테레지엔 광장에서 도심 중심부 반대편으로 눈길을 돌리면 가로로 길게 펼쳐 서 있는 복숭아색 건물이다. 최근 국내외 방문객들을 끌어 모을 채비에 한창인 MQ의 주변에는 빈 분리파 미술관, 국립오페라극장, 무직페라인 (Musikverein) 음악인협회공연장, 서민극장, 미술사·자연사 박물관을 비롯하여 카페하우스, 마리아힐퍼가 (Mariahilferstrasse) 쇼핑거리 등이 바로 옆에 자리잡고 있다. ‘문화 구역의 허브’라고 표현하는 관계자들의 말처럼 시민들과 관광객들의 접근이 매우 쉬운 곳에 위치해 있다.

MQ가 ‘옛 것과 새 것을 한데 버무린’ 복합문화 공간임을 자칭하는 데에는 소속된 다양한 부대 박물관과 행사 시설이 그 이유를 뒷받침해준다.

클림트 (Gustav Klimt) 와 쇠레 (Egon Schiele)의 작품을 다수 소장하고 있는 레오폴트 미술관, 루드비히 재단 근현대 미술관, 현대미술 전문 전시장인 쿤스트할레 빈, 건축 전시 및 행사 공간인 아르키텍투르 첸트룸 빈, 줌 어린이 박물관, 담배 박물관 같은 소장 전시 위주의 박물관은 물론이고, 무용 이벤트 공간인 탄츠퀘르티에 (Tanzquartier), 실험적인 뉴미디어 전시공간인 퍼블릭 넷베이스 (Public Netbase), 어린이 전용 극장과 영화관 등이 두루 갖추어져 있다.

사는 오스트리아인들에게 역사적 의미를 띠는 것이기도 하다.

과거 황제 집무실과 권력기관들이 들어서 있던 호프부르크 (Hofburg)를 비롯하여 빈 미술사 박물관과 자연사 박물관 역시 황실 건축양식을 대변하는 일부분이라는 점은 과거 제국에 대한 향수병을 유난히 심하게 앓으며 사는 오스트리아인들에게 역사적 의미를 띠는 것이기도 하다.



새로운 문화로 계승



DESIGN
db 46-47

N° 176
2001. 9/10

trend

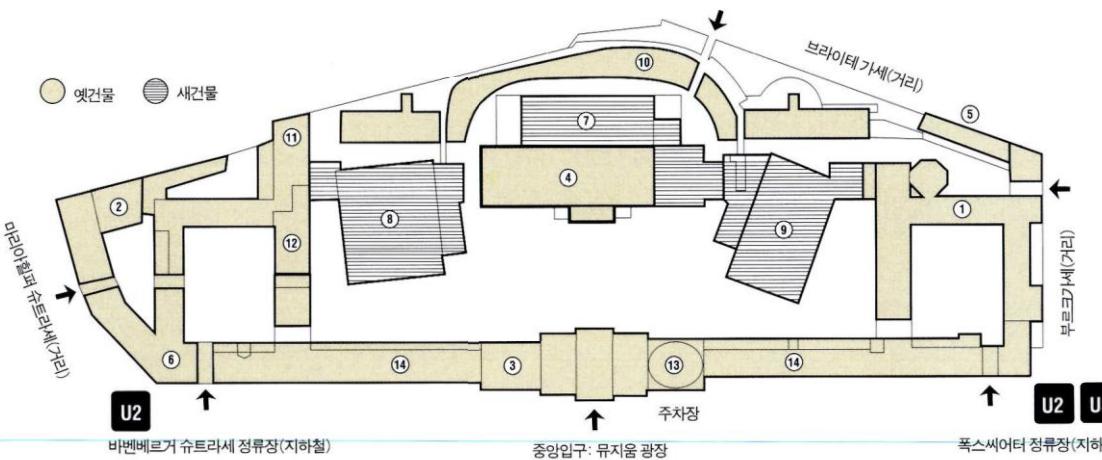
ICSID 2001 seoul

cartoon-animation

seoul review

museum-austria

image db



1. 빈 건축 센터
2. 아트문화센터(담배박물관)
3. 서점
4. 빈 시의 이벤트 홀
5. 유치원
6. 어린이 극장
7. 쿤스트홀레 빈
8. 레오플트 미술관
9. 루드비히 재단 현대미술관
10. 사무실, 작업실, 보관실
11. 빈 댄스센터
12. 줌 어린이 박물관
13. 인포풀(방문객 센터)
14. 21지구



아키텍처 켄트룸 빈의 전시장 내부

01 아키텍처 켄트룸 빈 Architektur zentrum wien

빈을 중심으로 한 건축 이슈 및 건축사를 중심으로 한 특별전시가 연중 3-4회 열린다. 학술행사 및 강연 뿐만 아니라 재능있는 신진 건축인을 발굴하는 데도 열심이다. 특히 이곳이 자랑하는 건축 자료실과 도서관에는 오스트리아의 건축사와 관련된 건축가, 사진자료, 설계도 등을 체계적으로 구분하여 소장하고 있다. 지난 여름에는 6세 이상의 어린이들에게 건축적인 마인드를 심어주기 위해 '건물이 하늘을 스칠 때'라는 주제로 워크숍이 열리기도 했다.

www.azw.at

주소 _ Architekturzentrum Wien Staatsratshof, 1010, Wien

전화 _ (43) 1 522 31 15

팩스 _ (43) 1 522 31 17

입장시간 _ 매일 10시-19시



쿤스트홀레 빈의 건물 내부

02 쿤스트홀레 빈 kunsthalle wien

'빈의 미술전시장'을 의미하는 쿤스트홀레 빈은 시립정부가 운영하는 현대미술관으로 국제적인 현대미술을 중심적으로 기획, 전시하고 있다. 1990년대에 설립된 쿤스트홀레 빈은 최근, 세계적으로 주목받는 미술인들의 사진과 비디오, 영화, 실험주의적 건축 작품을 전시하고 있다. 특히 난해한 현대미술을 일반인들에게 이해시키고 미술계에서 거론되는 다양한 이슈들을 함께 토론하기 위해 정기 전시안내, 소수그룹 전시안내, 교사 지도와 같은 대중 교육 프로그램과 전시관련 세미나 및 토론, 매주 일요일 아침 식사 초청 강연회 등을 운영하고 있다. 건물 입구 오른편에는 미술 전문서점과 뮤지엄숍이 나란히 운영되고 있으며, 레스토랑 '할레(Halle)'와 '글라시스 바이즈' 바가 미술관 후문 쪽에 위치해 있어서 관객들에게 휴식공간을 제공하기도 한다.

www.kunsthallewien.at

주소 _ Kunsthalle Wien, Haupteingang links, 1010, Wien

전화 _ (43) 1 521 89 0

팩스 _ (43) 1 521 89 60

입장시간 _ 수·금요일 10시-17시,

목요일 10시-19시,

토·일·공휴일 10시-14시,

월요일 휴관



a_구스타프 클림트의 〈Tod und Leben〉, 1911/1915

b_레오폴트 미술관 로고

c_설립자인 레오폴트 부부



03

레오폴트 미술관

Leopold Museum



오스트리아 모더니즘 미술 전문 컬렉션인 레오폴트 미술관은 구스타프 클림트, 에gon 시슬레, 오스카 코코슈카를 비롯한 19세기 말에서 20세기 초 오스트리아 상징주의와 표현주의 작가들의 유화는 물론 그라피 작품들을 대거 소장하고 있는 미술관이다. 빈 출신의 의사이던 룰돌프 레오폴트 박사의 개인 소장품을 전세계 대형미술관에서 순회 전시해오다가 1994년 정부의 지원을 받아 개인재단을 설립, 현재까지 운영되고 있다. 특히 클림트와 시슬레처럼 대중들에게 널리 알려진 작가들의 작품을 소장하고 있어서인지 빈에서도 해외 관광객들의 발길이 잦은 인기 미술관이 되었다. 9월 22일이면 MQ의 쿤스트할레 왼쪽 건물로 이전하게 된다.



루드비히 근현대미술관 건물 외관

04

루드비히 근현대미술관

Museum Moderner Kunst stiftung Ludwig Wien

9월 15일, 신축 미술관 개관을 계기로 루드비히 근현대미술관(MUMOK)이란 새 이름으로 불리게 될 방대한 규모의 근현대미술관이다. 1962년 슈바이처공원에 건립되어 오스트리아 최초의 근현대 미술품을 소장한 이 미술관은 그동안 '20세기 미술관(20er Haus)'이라는 이름으로 널리 알려졌다. 1979년부터는 리히텐슈타인궁을 대여하여 20세기 미술관의 전시공간을 확대, 운영해왔다. 새로 건축된 MUMOK 건물은 1층부터 5층까지 시대별, 미술 조류별로 전시장이 구성되어 있어서 오스트리아 미술과 국제 미술의 전개를 평행적으로 비교 감상할 수 있다는 점이 흥미롭다. 미술관 내에는 최첨단 시청각실과 뮤지엄 숍, 레스토랑 외에도 간이식당인 'AZW 카페테리아'와 '바 아쿠아(Bar Aqua)'가 있다.



a_줌 어린이 박물관에서 자유롭게 그림을 그리고 있는 어린이

b_줌 어린이 박물관에서 놀이와 공부를 겸하고 있는 어린이들

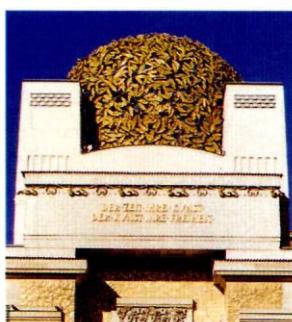


05

줌 어린이 박물관

ZOOM kindermuseum

1994년 처음 설립된 줌 어린이 박물관은 어린이들이 직접 경험하고 발견하고 배울 수 있는 자연스러운 문화공간을 제공한다는 사명을 띤 어린이들을 위한 박물관이다. 이미 100여 년 전 설립된 뉴욕의 브룩클린 어린이 박물관에서 모형을 빌어온 이 박물관은 어린이들이 직접 사물을 보고 만지고 경험하면서 호기심과 지적 자극을 유발할 수 있는 각종 예술, 문화, 사회, 과학 시설물을 갖추고 있다. 멀티미디어 실험실인 '줌 랩'에서는 어린이들이 스스로 참여하며 경험할 수 있는 프로그램을 제공하고 있다. 박물관 건너편에는 2002년 가을에 어린이 전용극장이 개관할 예정이어서 어린이 박물관과의 보완적인 역할을 담당할 것으로 기대된다. 줌 어린이 박물관은 오는 9월 29일 공식 개관할 예정이다.



빈 분리파 미술관 건물 외관

06

빈 분리파 미술관

Wiener secession

19세기에서 20세기로 접어드는 전환기의 빈은 문학과 예술 등 여러 분야에서 폭발적인 독창성과 혁신적 창조활동이 이루어진 곳이었다. 당시 빈에서는 고전주의 미술이나 건축과 단절하고 신사고 신예술을 주창한 빈 모더니즘이 임태하기 시작했다. 화가 구스타브 클림트, 그라피 디자이너 겸 공예가 콜로면 모저, 건축가 오토 바그너, 요제프 마리아 올브리히 등이 주축이 되어 발기한 빈 분리파는 1899년에 유겐트스тиль 양식의 빈 분리파 미술관을 설립했다. 보수주의 평론가와 언론의 혹평 덕에 지금도 '금색 배추(Golden Cabbage)'라는 별명으로 불리는 이 미술관은 클림트의 유명한 베토벤 벽화(Beethovenfries)를 비롯해서 다채로운 유겐트스тиль 또는 아르누보 양식의 미술품을 엉구 소장하고 있다. 제2차 대전 이후로 현재까지 각광받기 시작하는 유망한 젊은 세대 미술가들을 대중에게 소개하는 전시장 역할을 하고 있다.

www.leopoldmuseum.org

주소 _ Leopold Museum, Museumsplatz 11070, Wien
전화 _ (43) 1 525 70 0
팩스 _ (43) 1 525 70 1500
입장시간 _ 매일 11시-19시, 금요일 11시-21시, 토요일 휴관

www.mumok.at

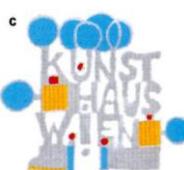
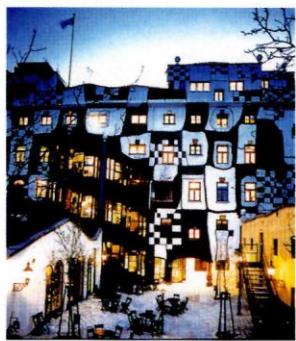
주소 _Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien Museumsplatz 1 1070 Wien
전화 _ (43) 1 317 69 00
팩스 _ (43) 1 317 69 01
입장시간 _ 화-일요일 10시-18시, 목요일 10-21시, 토요일 휴관

www.kindermuseum.at

주소 _ ZOOM Kindermuseum Fuerstenhof
전화 _ (43) 1 522 67 48
팩스 _ (43) 1 522 67 48 4
입장시간 _ 월-금요일 8시 30분-18시, 목요일 10-21시, 토요일 휴관

www.secession.at

주소 _ Verienigung Bildender Kuensterinnen Wiener Secession Friedrichstrasse 12, A-1010 Wien
전화 _ (43) 1 587 5307
팩스 _ (43) 1 587 5307-34
입장시간 _ 월요일을 제외한 평일 10-18시, 목요일 10-20시

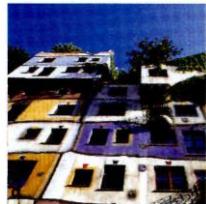


07

쿤스트하우스 빈¹ | Kunsthaus Wien

2000년 2월 생을 마감한 오스트리아 출신의 기인 건축가 겸 화가 프리든스라이히 훈더트바씨(Friedensreich Hundertwasser)의 작품을 영구 전시하는 미술관이 바로 쿤스트하우스 빈이다. 이 미술관은 1991년 도나우강 옆 빈 제3구역의 토넷공방(Thonet Factory, 19세기 말 토넷 의자가 생산된 곳) 자리에 새로 문을 열었다. '후기 가우디' '사기꾼 건축가'라는 별명으로 미술계에서 악명을 날리는 한편, 열렬한 환경주의와 자연회귀주의 운동가이기도 했던 훈더트바씨는 특유의 환상적인 양식으로 빈 시민들과 관광객들을 매료시켜 왔다.

직선, 곧은 자, 무채색을 철저히 혐오하는 대신 혼란의 미학과 자연의 섭리를 옹호했던 훈더트바씨는 미술관 건축물도 벽면, 창문, 심지어는 바닥장식까지 구불거리는 곡면과 원색으로 처리했다. 미술관을 들어선 방문객들은 짐짓 환상적인 꿈 속에서 헤메다가 출입구를 잃고마는 경험을 하기 일쑤이다. 쿤스트하우스 건물 안쪽에 아득하게 둘러싸인 프란츠 텔 카페(Cafe Franz Thell)는 흡사 열대우림을 연상시킬 만큼 녹색이 가득한 자연친화적인 분위기를 자랑한다. 뮤지엄숍 또한 훈더트바씨의 철학이 느껴지는 자연친화적 소재의 상품과 서적을 다양하게 취급하고 있다.



a.b_빈의 새로운 문화적 랜드마크가 된 쿤스트하우스 빈의 전경과 건물의 기둥 부분
c_쿤스트하우스 빈 로고
d_훈더트바씨 허우스 외관
e.f_쿤스트하우스 빈 건물 내부에 있는 뮤지엄숍과 자연친화적인 분위기가 가득한 카페

www.kunsthauswien.com

주소_ Kunsthaus Wien
UntereWeissgerberstrasse
13, 1030 Wien
전화_ (43) 1 712 04 91
팩스_ (43) 1 712 04 96
일정시간_ 매일 10시-19시,
월요일은 입장료 반값 할인

N°_176
2001_9/10

trend

ICSID 2001 seoul

cartoon-animation

seoul review

museum-austria

image db



a.b_빈 미술사박물관과 자연사박물관 외관

08

빈 미술사박물관과 자연사박물관¹

kunsthistorisches museum / naturhistorisches museum

마리아 테레지엔 광장(Maria-Theresien Platz)에는 빈 미술사박물관과 자연사박물관이 쌍둥이처럼 마주보고 서 있다. 미술사박물관(1872-1881년)과 자연사 박물관(1881-1913년)이 지어진 건립 초기에는 현란한 장식이 많은 르네상스 양식이, 후기에는 역사주의 양식이 혼합되어 지어졌다. 미술사박물관은 르네상스시대의 대가 작품들 다수와 합스부르크 왕국 시절의 유물과 회화 콜렉션을 보유하고 있는 것 외에도 전 세계에서 가장 방대한 브뤼겔(Bruegel, 네덜란드 고딕 거장 화가)의 작품을 소장하고 있는 곳으로 잘 알려져 있다. 자연사박물관은 선사시대 유물을 비롯해서 각 시대별 인류학, 천연암석학, 동물학, 지질학 등의 자연과학이 분야별로 분류, 전시되어 있다. 특히 빈 자연사박물관에서는 봄·여름 매주 수요일 저녁마다 박물관 1층 중앙홀 카페에서 테마 메뉴를 자랑하는 부페 레스토랑을 운영, 박물관 안에서 제철 음식을 즐기는 독특한 행사를 마련하고 있다.



빈 응용미술 박물관 전시장 내부

09

빈 응용미술 박물관¹

MAK - MUSEUM fuer angewandte kunst

1864년 오스트리아 미술과 산업박물관이라는 이름으로 처음 문을 연 빈 응용미술 박물관은 건물 재건축 공사를 마치고 지난 1993년에 다시 문을 열었다. 런던의 빅토리아 앤 앤버트 박물관을 모델로 설립된 이 박물관은 공예 및 디자인 부흥에 기여할 만한 자체 도서관 및 자료실과 유서깊은 응용미술대학(1868년 설립)이 부설, 운영되고 있다. 19-20세기 전환기에 오토 바그너, 콜로만 모저, 아더 슈트라서 등을 위시하여 빈 미술계를 주도한 유겐트스틸 양식의 건축 및 공예운동이 전개된 본령이기도 하다. 그래서 방대한 수량의 유겐트스틸 양식 및 빈공예운동 당시 제작된 작품들이 소장되어 있다. 로마네스크, 고딕, 르네상스, 궁정양식에서 가장 최근에 이르기까지 전 시기에 걸친 공예·디자인 작품 외에도 지난 20여 년 동안의 현대미술 콜렉션도 포함되어 있다. 최근 디자인 붐에 따라 박물관 내에 디자인 속의 개장을 준비하고 있으며, 미술전문 서점인 프라흐너(Prachner)와 카페도 있다.

www.mak.at

주소_ MAK Museum fuer Angewandte Kunst Stubenring 5, A-1010, Wien
전화_ (43) 1 71136
팩스_ (43) 1 713 1026
일정시간_ 월요일을 제외한 매일 10-17시





a_윌리엄 잉겔스톤(W.Eggleston)의 작품
b_알베르티나 그라피 컬렉션 건물 스케치



10

알베르티나 ¹ Albertina

17세기 후반, 마리아 테레지아 여왕의 집무실을 미술관으로 개조한 오스트리아 최대 규모의 그라피 및 인쇄 미술 컬렉션인 알베르티나는 독일의 대가 알브레히트 뒤러의 그라피에 관한 세계 최대의 컬렉션을 보유하고 있다. 1945년 세계 제2차 대전 중 건물의 일부가 훼손된 이래 부분적인 수리를 거치며 소장품을 활용한 각종 전시회를 지속해 왔다. 현재는 미술관 건물 재건 공사중이며 2002년 재오픈한다.

덕분에 대다수의 소장품이 외국 미술관에 대여 순회, 전시되고 있어서 당분간 작품들을 감상할 수는 없지만, 그라피은 물론이고 드로잉, 사진, 건축 등에 관한 방대한 분량의 자료실을 운영하고 있어서 일반 미술 애호가들과 관련 학문 연구에 큰 도움이 되는 문화 공간으로 이용할 수 있다.



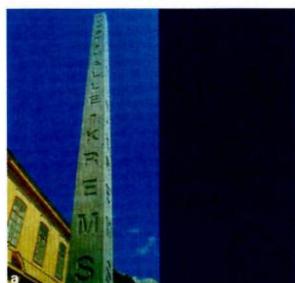
잠룡 에슬 건물 외관
photo_Christian Richters

11

잠룡 에슬 ¹ Sammlung Essl

국가에서 운영하는 박물관과 미술관이 주를 이루는 오스트리아 미술계에 잠룡 에슬은 몇 안되는 개인재단 미술 컬렉션 겸 현대미술관이다. 빈에서 기차로 약 30분쯤 지나 클로스터노이부르크(Klosterneuburg)에 위치한 이 현대미술전시장은 1995년에 재단을 설립한 이래 지난 1999년에 본격적으로 문을 열었다.

1945년 전후 오스트리아 및 독일 현대미술 작품에서 출발하여 1950-60년대 빈 행위주의, 1980년대 신회화, 1990년대의 조각·사진·설치작에 이르기까지 일부 컬렉터 칼하인즈 에슬(Karlheinz Essl)의 개인 취향이 엿보이는 작품들이 영구 전시되고 있으며, 초청 큐레이터들이 기획한 특별전도 매년 4-5회 이상 열리고 있다.



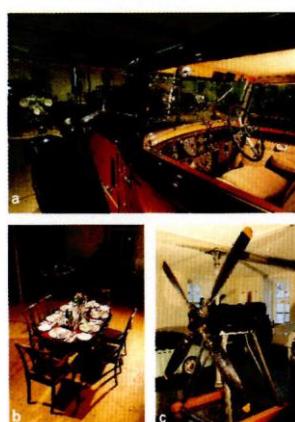
a_쿤스트할레 크렘스 건물 외관과 사인 조형물
b_쿤스트할레 크렘스 로고

12

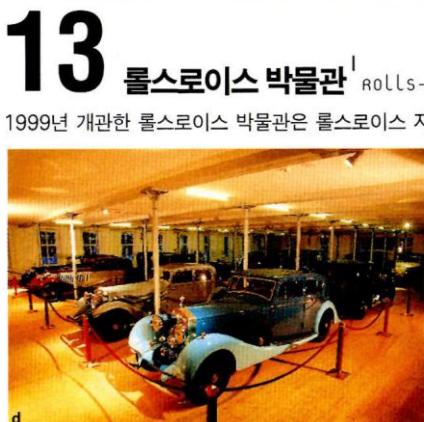
쿤스트할레 크렘스 ¹ kunsthalle krems

1999년 빈의 교외지역 크렘스에 처음 문을 연 이 현대미술관은 중세 카톨릭적인 분위기가 강한 소도시 크렘스 시민들이 현대미술과 디자인 등 현대 시각예술을 감상하고 이해할 수 있도록 일종의 문화센터 역할까지 담당하고 있다. 지난 2년 동안 자체적으로 기획한 현대사진전, 디자인전, 명화전시 등을 비롯하여 스위스, 독일, 미국 등의 기획전을 열기도 했다. 전시회와 연결하여 음악회, 미술 토론회 및 심포지움이 정기적으로 열리고 있다.

현재는 먼저 지어진 미노리텐키르허 슈타인(슈타인에 위치한 미노리텐 교회라는 의미)의 전시장과 신관 건물인 노이네스 하웁트게보이데(신본관이라는 뜻) 두 곳에서 분리하여 전시가 이루어진다.



a.c.d_박물관에 전시중인 룻스로이스 자동차
b_대영제국 시절의 문화를 체험할 수 있는 티룸



1999년 개관한 룻스로이스 박물관은 룻스로이스 자동차에 관한 한 최대 규모의 컬렉션이다. 포랄베르크(Vorarlberg)의 도른비른(Dornbirn) 시에 위치한 이 박물관 건물은 150년 된 옛 방직공장을 현대식으로 개축한 것이다. 입구에는 과거 대영제국 시대의 영광을 대변하는 고전적 룻스로이스 '스피트파이어(Spitfire)' 헉터 모델에 장착되었던 2700 PS급 '메를린 모터'가 전시되어 있어 관객의 눈을 사로잡는다.

루스로이스 명예의 전당에 전시중인 '퀸 엠(Queen Mum)' 모델은 독재자 프랑코, 영국의 조지 5세, 말콤 캠벨, 알리 칸 왕자를 실어모시던 전설적인 차로 특히 유명하다. 전시장 내에는 또 룻스로이스 자동차의 발명가 F.H. 로이스 경의 100년 전 개인 작업실을 그대로 재현한 워크숍, 영국 제국시절의 전통적인 차를 맛볼 수 있는 티룸 등도 구비되어 있어 방문객들이 대영제국 시절의 문화를 경험할 수 있는 곳이다.

www.albertina.at

주소_ Albertinaplatz 1,
A-1010 Vienna
전화_ (43) 1 534 830
팩스_ (43) 1 533 7697
입장시간_ 개별 문의

<http://www.sammlung-essl.at>

주소_ Sammlung Essl an der
Donau-AU 1,
Klosterneuburg A-3400,
Wien
전화_ (43) 2243 37 0505
팩스_ (43) 2243 37 050 22
입장시간_ 개별 문의

www.kunsthalle.at/

주소_ Kunsthalle Krems
Steiner Landstrasse 8,
A-3504 Krems-Stein
전화_ (43) 2732 826 69 22
팩스_ (43) 2732 826 6916
입장시간_ 개별 문의

www.rolls-royce-museum.at

주소_ Rolls-Royce Museum
Guette 11 a, A-6850
Dornbirn
전화_ (43) 5572 52652
팩스_ (43) 5572 526526
입장시간_ 4월-10월 월요일을
제외한 매일 10시-18시까지,
11월-3월 월요일을 제외한
매일 10시-17시까지,
매년 1월 15일-2월 15일 휴관



14

쿤스트하우스 브레겐즈¹ kunsthaus bregenz

스위스와 독일의 국경 부근, 오스트리아 최서부 포랄베르크(Vorarlberg)의 수도 브레겐즈 시에 자리한 쿤스트하우스 브레겐즈는 유리, 강철, 콘크리트로 지어진 현대식 미술관 건물로 콘스탄체 호수를 바라보며 서 있다. 1991년부터 오스트리아 현대미술 작가들의 작품들을 구입 소장하기 시작했는데, 대체로 1980년 이후 등장한 젊은 세대 작가들의 것이어서 전통적인 회화, 조각, 오브제 외에 개념미술, 비디오 아트, 혼합매체, 사진작품 등이 주를 이룬다. 쿤스트하우스 브레겐즈는 현대미술관인 만큼 현대미술에 대한 일반 대중의 이해를 도모하기 위해 각종 가이드 프로그램, 강연회, 토론회, 어린이 및 청소년 워크숍을 정기적으로 운영하고 있다. 특히 7월 18일부터 열린 제프 쿤스(Jeff Koons) 특별전의 기획 프로그램으로 작가 쿤스와 관장 애카르트 슈나이더가 직접 작품설명을 하는 가이드 투어 행사가 열리기도 했다. 미술관 1층에 나란히 접해 있는 뮤지엄 숍은 전 세계에서 출간된 미술서적들 외에도 미술관 출판사에서 자체 발행하는 각종 서적들을 전문적으로 취급하고 있으며, 선정된 디자이너 업체들과 한정수량 상품을 기획 생산하여 판매한다. 그밖에 낮에는 캐주얼한 카페, 저녁에는 카페일 바 겸 디자이너 레스토랑으로 변신하는 KUB 카페도 우아한 분위기를 선사한다.



a_검정색 인테리어로 우아한 분위기를 연출하는 카페
b_어린이를 위한 앞치마. 디자인/줄리昂 오피에(Julian Opie)
c_제프 쿤스(Jeff Koons)의 특별기획전(7월 18일-9월 16일). 전시 기간 동안 작가 쿤스와 관장이 직접 작품을 설명하는 가이드 투어 행사가 열리고 있다.
d,e_현대식으로 지어진 쿤스트하우스 브레겐즈 건물 스케치와 외관

www.kunsthaus-bregenz.at

주소_Kunsthaus Bregenz

Karl Tizian Platz, A-6900

전화_(43) 5574 48594 0

팩스_(43) 5574 48594 8

입장시간_화-일요일 10시-18시,

목요일 10시-21시, 월요일 휴관



15

아르스 일렉트로니카 센터¹ ars electronica centre

'미래 박물관(Museum of the Future)'이라는 별명으로 자칭하고 있는 아르스 일렉트로니카 센터는 디지털 미술 분야 최고 권위의 국제 미디어 아트 공모전을 여는 전시회 조직위원회와 전시관이 자리잡고 있는 곳이다. 예술과 테크놀러지, 사회가 조화를 이룬다는 취지하에 처음 개최된 아르스 일렉트로니카 디지털 미술 공모전은 20여 년의 전통을 지닌 이 분야의 선구적인 연례행사이다. 아르스 일렉트로니카 센터는 그 외에도 디지털 테크놀러지와 예술을 접목시킨 각종 특별 전시행사, 전문 테크놀러지 정보 제공, 연구원 및 기업체에 혁신적인 솔루션을 제공하는 거점으로서의 역할까지 담당하고 있다.



www.aec.at

주소_Ars Electronica

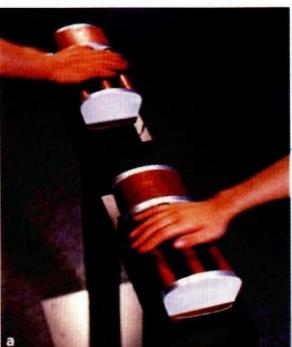
Center, Hauptstrasse 2,

4014 Linz

전화_(43) 732 7272-16

팩스_(43) 732 7272-2

입장시간_수-일요일 10시-18시



a/MIT의 'inTouch'

b_파스칼 마레쉬(Pascal Maresch)의 'unitM'

16

아트컬트센터 내 담배박물관¹ art cult center - tabakmuseum

세계 담배의 역사를 한눈에 살펴볼 수 있는 담배 전문 박물관 중 하나.

www.austriatabak.com

주소_Klosterhof, 1010 Wien 전화_1526 17 16 팩스_1526 17 160 입장시간_개별 문의

17

아놀드 손버그센터¹ arnold schoenberg center

작곡가이자 근대 음악 이론가였던 아놀드 손버그가 작곡한 악보와 생전 물품, 회화 작품, 사진 자료 및 기록물이 일목요연하게 정리되어 있으며, 자료 연구소, 박물관, 음악이론 관련 행사장으로도 널리 활용되고 있다.

www.schoenberg.at

주소_Arnold Schoenberg Center Palais Fanto, A-1030 Schwarzenbergplatz 6

전화_1712 1888 팩스_1712 1888-88 입장시간_월-금요일 10시-17시

18

여성박물관¹ frauenmuseum

19세기 한 오스트리아 주부의 혁신적인 아이디어에 의해 만들어진 현대식 주방공간에 대한 자료를 비롯하여 인류사 속 여성의 역할과 기록을 부각시킬 수 있는 각종 주제들을 기획 전시하고 있다.

주소_Frauenmuseum, Platz 501, A-6952 Hittisau

전화_5513 6354-0 팩스_5513 6354-35 입장시간_개별 문의

19

기술박물관¹ technisches museum

자전거에서부터 가장 최근의 첨단 기계품에 이르기까지 인류의 기술 발전사를 한눈에 볼 수 있는 볼거리 제공. 오스트리아 기계 문명의 전개사를 위주로 한 소장품이 전시되어 있다.

www.tmw.ac.at

주소_Mariahilferstrasse 212, A-1140, Wien 전화_189998-6000

입장시간_월-토요일 9시-18시, 목요일 9시-20시, 토·일요일 10시-18시

20

오스트리아 갤러리 벨베데레¹ oesterreichische galerie belvedere

표현주의 계열 작품들이 대거 소장된 곳. 구스타브 클림트의 여성화 회화작품들 다수를 비롯해서 에곤 헬레와 오스카 코코슈카의 대표작들 소장. 궁전 실내를 개조한 전시장 내부는 옛 바로크 양식의 화려한 건축과 인테리어, 대형 조각품들이 그대로 남아 있다.

www.belvedere.at

주소_Prinz Eugen-Strasse 27, A-1037 Wien 전화_179 557-0 팩스_179 84 377

입장시간_월요일 제외한 매일 10시-17시

news

진 흥 원 뉴 스



우수상_바이오시스_분만감시장치_바이오시스'



국무총리상_최우수상_LG전자_플라즈마 모니터_X캔버스'



장려상_한국스_부엌기구벽장 하부조명_KL1600'

01 | 2001 GD상품 선정

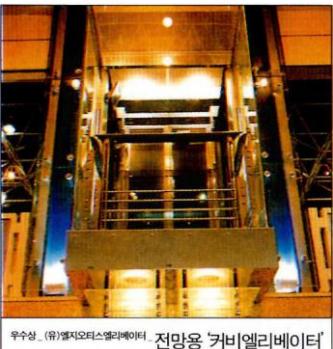
어느 해보다도 통신기기 부문의 출품작이 많아 치열했던 우수산업디자인(GD: Good Design) 상품이 최종 선정되었다. 지난해에 비해 9.5% 증가한 750점이 출품되었지만 선정작은 작년에 비해 다소 낮은 33.2%(총 249점 선정)를 기록, 보다 엄격하고 공정한 심사를 거쳤음을 보여준다. 김철수 교수(국민대)를 비롯한 심사위원들은 “올해의 두드러진 특징이라면 일반 소비 제품만이 아니라 화상기, 트레터, 의료기기, 가족묘 등 전문 제품에도 디자인에 신경을 쓰기 시작했다는 것이다. 또한 특정 연령이나 성별을 타겟으로 하는 전문상품이 늘어나고 있음을 알 수 있으며, GD 상품 선정을

통하여 미래의 라이프 스타일을 한눈에 파악할 수 있는 자리가 되고 있음을 시사한다”고 말한다.

1985년부터 시행되어온 이 GD상품에 선정되면 중소기업청에서 시행하는 유망선진 기술기업 선정시 평가점수 반영, 조달청이 시행하는 우수제품 선정시 가산점 부여 등의 혜택이 있으며, 정부 정책자금 지원 우대 및 각종 국내외 전시회 참여시 우선 추천된다. 올해의 대통령상에는 삼성전자의 노트북컴퓨터 '센스Q'가, 국무총리상에는 LG 전자의 플라즈마 모니터 'X캔버스'가 선정되었으며, 각 해당제품 디자이너인 김명중(삼성전자), 조성구(LG전자) 씨가 2001 우수산업디자이너상을 수상했다.



대통령상_대상_삼성전자_노트북컴퓨터_센스Q'



우수상_(유)엘지오토스엘리베이터_전망용_캐비엘리베이터'



장려상_예영지_귀금속_블루밍스페이스세트'



우수상_쌍용자동차_시륜구동자동차_렉스턴'



장려상_코에론_자석홀자켓줄자_코메론'



장려상_아이디어파크_지우개부착 수정액_이플러스'

02 | 제3회 대한민국 디자인 및 브랜드 대상 마감 임박

산업자원부와 한국디자인진흥원은 21C 우리 경제를 이끌어갈 디자인 및 브랜드 경영 선도기업과 산업발전의 주역을 찾아 디자인 및 브랜드계 최고의 영예를 수여할 예정이다. 이 포상은 우수 디자인 개발·관리 또는 브랜드 육성에 공헌한 자로서 산업 발전에 이바지한 자에 대하여 수여하는 경영부문(대통령상, 국무총리상, 산업자원부장관상 등)과 공로부문(훈장 및 포장, 대통령 표창, 국무총리 표창 등)으로 나누어진다.

●신청기간\ 2001년 9월 5일까지

●문의 / 708-2064

03 | 디자인경영 성공사례 업체 선정, 발표

진흥원은 디자인으로 제품 수출 등 현저한 매출실적을 올려 디자인경영 성공사례로 꼽히는 중소기업 네 업체를 선정, 발표했다.

이는 진흥원이 1994년부터 시행하고 있는 디자인혁신상품 개발사업을 통해 디자인 지원을 받은 업체를 대상으로 한 것. 올해의 디자인경영 우수업체로는 뉴본산업(원터치 분유케이스의 디자인을 개선한 후 300%의 매출 신장을 보이며 5개국에 수출)과 (주) 뉴큐시스템(신세대형 디자인의 컴퓨터 이클라이저로 4개월만에 10억의 매출실적을 거둠), (주)디지탈웨이(디자인이 뛰어난 디지털카메라 겸용 MP3 플레이어로 해외 시장에서도 인기를 얻음)와 (주)아이씨티(작은 부품 하나의 디자인도 세심히 배려한 원적외선 전기스토브 아이솔라로 출시 후 6개월 동안 20억 원의 매출을 올림) 등이 선정되었다.

디자인혁신상품 개발사업은 기술력은 있지만 자금문제로 디자인에 신경을 쓰지 못하는 중소기업을 위해 정부가 총 디자인 개발 비용의 50%(최고 4천만원)를 지원해주고 필요하면 디자인 전문가도 추천해 주는 제도이다.

04 | 진흥원장 '무역협회 대토론회'에서 주제 발표

정경원 원장은 지난 7월 24일 무역센터에서 개최된 무역협회 대토론회에서 '글로벌 경쟁시대, 왜 국가 이미지가 중요한가?'라는 주제로 강연했다.

05 | 한국밀레니엄상품 선정

한국밀레니엄상품(KMP)이 최종 발표되었다. 올해로 모든 제품 선정을 끝낼 예정인 한국밀레니엄상품은 21세기 세계산업을 선도할 수 있는 한국 상품을 선정하여 우리 상품의 국가 경쟁력을 제고하고자 마련되었다. 한국밀레니엄상품에는 총 81업체 99개 상품(총 520업체, 1,109점 출품)이 선정되었으며 분야별로는 첨단기술분야

32점, 문화상품분야 29점, 혁신적 디자인 분야 38점이다.

이번에 선정된 제품들은 사용자의 맥박 및 피부전도도(GSR)를 마우스가 인식해 색 채, 음악, 향기 등 3가지 자연요법 프로그램을 작동시켜주는 (주)바이오피아의 '이노 감성 마우스', 국내 토종캐릭터인 (주)쌈지의 '딸기', 임산부에 대한 산전관리를 해주는 (주)바이오시스의 분만감지 장치를 비롯해, 국내 순수기술로 만든 지문인식 도어



첨단기술분야 '이노 감성마우스' 바이오피아 컴퓨터를 사용하는 동안 사용자의 맥박 및 피부전도도를 마우스가 자동으로 인식하여 색채, 음악, 향기 등 3가지 자연요법 프로그램이 작동한다.



첨단기술분야 완구제품 '스카이버그' 에어로디번치 일정한 공기 흐름 속에서 비행하는 고정의 비행체와 달리 발로 밟는 공기 펌프(foot pump)로 공기를 압축하여 스카이버그의 공기통에 넣어 동력원으로 사용할 수 있다.



첨단기술분야 엠플레이어 '엠플오' 디지털웨이 음악 데이터와 영상 데이터를 하나님의 기기에 저장할 수 있으며, 카메라 기능을 옵션으로 도입할 수 있다. 조작이 간편하고 쉽게 작동되며 LCD의 다국적 지원으로 사용자의 OS환경에 따라 쉽게 사용할 수 있다.



첨단기술분야 지문인식도어록 '아이핑거 6500' 휴노테크놀로지 지문인식 모듈에 반도체 방식을 도입한 이 제품은 지문 인증의 신뢰도를 한층 높였다.



첨단기술분야 이동통신 시스템 장비 'cdma2000' 삼성전자 VOD, MOD, 비디오 컨퍼런스 등 3세대 서비스의 제공을 가능토록 하는 토탈 솔루션 장비로 21세기 이동통신에 큰 반향을 일으킬 것으로 보인다.

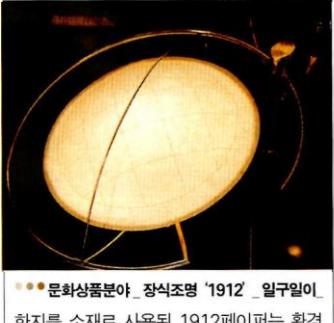


문화상품분야 캐릭터 인형 '딸기' 쌈지 토종 인형인 딸기는 심술궂고 장난끼 가득하게 생겼지만 독특한 이미지로 국내 뿐 아니라 홍콩, 호주, 미국 등에서 큰 호응을 얻고 있다. 우리말 그대로 브랜드를 적용하여 한국 상품의 이미지를 심는 데도 크게 기여하고 있다.

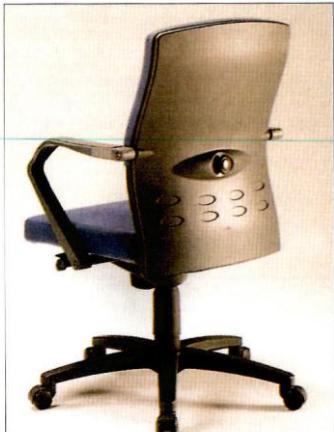


문화상품분야 포기김치 '종가집' 두산 한국의 전통식품에서 탈피하여 세계적인 문화상품이 된 김치의 대표 브랜드. 종가집 김치는 전통 김장독의 효과를 유지하기 위한 진공포장 방법 개발 및 김치 숙성시 발생하는 이산화탄소 흡수제의 개발로 특허를 받았다.

록 '아이핑거 6500', 미국 원구협회에서 호평받은 '스카이버그', 인터넷을 냉장고에 접목한 인터넷 디지털 냉장고 등이다. 미래성, 창의적 기술혁신성, 한국을 대표하는 독창성 등의 기준으로 선별된 한국밀레니엄상품은 현재까지 총 237점(1999년 35점, 2000년 103점 포함)에 달하며, 선정 상품들은 오는 세계산업디자인대회(10월 7일~11일) 기간 중에 선별 전시된다.



문화상품분야 장식조명 '1912' 일구일이 한지를 소재로 사용된 1912페이퍼는 환경에 무해하고 재활용이 가능한 소재이다. 한지를 통해 발하는 빛의 색감이 우수하고 보존성이 뛰어나다.



혁신적 디자인분야 사무용 의자 '프리모' 리바트 사무직원을 위한 기능성 회전 의자로 저마다 다른 사용자의 체형을 고려하여 인체공학적인 측면을 최대한 살렸다. 큐빅 스타일의 등, 좌판, 외형 디자인에 부드러운 곡선을 넣어 보는 각도에 따라 다르게 보인다.

06 | 익시드 회장 아우구스토 모렐로 방한, 행사준비 독려

현 세계산업디자인단체협의회(ICSID, 이하 익시드) 회장이며 산업디자이너인 이탈리아의 아우구스토 모렐로(Augusto Morello) 씨가 진흥원을 비롯한 성남 코리아디자인센터 신축현장 등의 방문을 위해 7월 29일부터 3박 4일의 일정으로 방한했다. 모렐로 회장은 이번 방한을 통해 오는 10월 7일부터 코엑스와 성남 코리아디자인센터에서 개최되는 제22차 익시드 2001 서울 행사를 국내외에 홍보하고 조직위원회와 함께 준비상황을 점검했다. 2년에 한 번씩 세계 주요 도시에서 개최되는 이 행사는 컨퍼런스와 총회로 구성되며, 이번 행사에서는 그의 20세기 디자인 전, 굿디자인 페스티벌 2001, 익시드 회원전, 이탈리아 디자인: 예술과 기술 전 등 의 이벤트가 함께 펼쳐질 예정이다.

● 문의 \ 익시드 홍보실 708-2053
www.icsid2001.org



아우구스토 모렐로 회장

07 | 한불 디자인 협력 본격화

진흥원이 주관하는 '2001 프랑스 디자인 팀킹' 프로그램이 지난 6월 24일부터 7월 1일까지 프랑스의 파리, 리옹, 마르세이유 등에서 진행되었다. 2001 프랑스 디자인 팀킹은 '한불 디자인 분야 교환방문 계획'의 일환으로 시행되었는데, 진흥원과 프랑스 산업디자인진흥청(APCI)은 지난해에 이러한 내용을 골자로 하는 '산업디자인 협력 양해각서'를 체결한 바 있다.

이 프로그램에는 기업인, 디자인 관련 정부기관 관계자, 디자이너, 디자인 교육자 등 총 15명이 참여했으며, 참가자들은 기간 동안 양국 디자인 현황 및 진흥정책에 대한 세미나와 그룹 토의를 갖고 디자인 관련 시설 및 회사, 학교 등을 방문했다. 2002년에는 프랑스 디자인 관계자들이 참가하는 '한국디자인팀킹' 프로그램이 진행될 예정이다.

08 2001 서울 캐릭터쇼 개최

진흥원과 (사)한국캐릭터협회에서 주최한 2001 서울캐릭터쇼가 8월 16일부터 20일 까지 서울무역전시장에서 개최되었다. 국내 외 대표적인 캐릭터 관련 80여개 업체가 참여한 이 행사는 국내 캐릭터 트렌드를 한눈에 파악할 수 있었음은 물론 종합적 마케팅이 이루어진 캐릭터 비즈니스의 장이었다. 주최측은 캐릭터 전문회사를 비롯한 국내외 유명 캐릭터 에이전트 등의 참여 유치와 함께 백화점, 홈쇼핑, 인터넷 쇼핑몰 등 각종 유통업체를 초청하여 라이센싱 사업으로 이어지게 함으로써 실질적인 비즈니스와 네트워킹이 이루어지도록 했다.

●문의＼2267-4590



마시마로

09 제8회 한국청소년디자인전람회 개막

청소년이 참여하는 유일한 디자인 행사. 제8회 청소년디자인전람회의 시상식이 개막 일인 8월 24일 진흥원 전시관에서 있었다. 고등부 대상에는 경기여고 신유정의 아기사랑 큐브, 중학생부에는 대전신일여중 이혜선의 유관순 캐릭터 디자인, 초등부는 서울 월천초등학교 장지영의 한복 쇼핑백이 대상을 수상하였고, 서울불광초등학교, 대전신일여자중학교, 상명공업고등학교는 특선 이상 최다 수상학교인 2001 으뜸디자인 학교로 선정되었다. '전국 초·중·고등학생 디자인전람회'에서 '한국청소년디자인전람회'로 명칭을 변경한 올해 대회는 지난해에 비해 33% 증가한 2,484점의 출품 수를 기록하는 등 성황을 이뤘다. 또 올해부터 전국적인 디자인 행사로 확대시키기 위해 지방 4개권역에서 접수를 받았으며, 장학제도를 신설하여 대상 200만원을 포함, 입상자들에게 총 4,700만원의 장학금을 지급했고, 고등부의 경우 멀티미디어 부문 신설, 청소년들의 컴퓨터 및 웹디자인에 대한 높은 관심을 수렴하였다. 한국디자인진흥원이 주최하고 산자부, 행자부, 교육인적자

원부, 한국청소년개발원이 후원하는 이 전시는 9월 3일까지 계속된다.



고등부 대상_신유정_아기사랑 큐브

10 업계 실무자 대상. 디자인경영 포럼 개최

정경원 원장은 지난 7월 24일 디자인경영 포럼을 개최하고, 쌈지 천호균 사장을 초청해 '쌈지의 감각경영'이라는 주제로 강연회를 가졌다. 디자인경영포럼은 디자인계 인사를 비롯한 업계 실무자를 대상으로 디자인경영 마인드 고취를 위해 매월 개최되는 포럼이다.

로 진행된 이번 워크숍에서는 디자인 진흥의 패러다임 변화와 진흥원의 새로운 역할, 진흥원의 사업방향, 진흥원의 역량 강화 등이 주로 논의되었다.

13 한국청소년디자인전람회 수상자, 디자인 견학 실시

진흥원은 8월 10일부터 13일까지 지난해 한국청소년디자인전람회 수상자들을 대상으로 국내 디자인 견학을 실시했다. 금상 이상 수상학생 11명과 대상 수상 지도교사 3명이 참여한 이 견학 프로그램은 LG디자인 연구소, 현대자동차디자인연구소 등 국내 대기업들의 디자인 연구소를 방문하여 디자인 작업 분위기와 디자인 제작과정 등을 경험했다. 또한 도자기엑스포를 비롯해 안동, 경주 등 전통문화 유적지 등을 탐방, 우리나라 디자인의 근원을 배우는 시간들로 채워졌다.

자인 문화의 중심부에서 활약중인 100여 명의 작가가 참여한다.

또한 타이포잔치 창립기념 특별전은 20세기 디자인의 역사에 큰 흔적을 남긴 국내외 작가 5명의 초대전으로서, 우리나라의 고 김진평 씨를 비롯, 영국의 네빌 브로디, 프랑스의 마생, 미국의 솔 바스, 일본의 스기우라 고헤이 등의 작품이 회고전 형식으로 전시된다.

한편 10월 15일 열릴 국제 디자인 포럼에서는 '새로운 상상'이라는 주제로 마생, 네빌 브로디, 스기우라 고헤이, 한재준, 안상수 등이 연사로 참여해 타이포그라피의 현재와 미래에 대해 심도 깊은 논의를 펼칠 예정이다.

세계적인 단체들이 공인한 이 행사는 전문인은 물론 보다 많은 사람들에게 접근할 수 있는 대중적 비엔날레로 기획되었으며, 작고 알찬 축제를 지향하고 있다.

●문의＼752-1077~8

www.seoultypobiennale.or.kr

11 호남지원 개원

진흥원은 지역 디자인의 균형있는 발전을 도모하기 위해 지난 7월 호남지원을 개원했다. 중부지원(대전), 영남지원(부산)에 이은 세번째 지원으로 디자인 진흥을 위한 지역 네트워크를 본격적으로 형성할 호남지원은 광주광역시를 비롯해 전남, 전북, 제주 등을 관할하게 되며, 소재지는 광주광역시 금남로 (구) 동구청사 3층이다. 호남지원은 앞으로 지역 디자인산업 활성화를 위한 자체와의 협력체제 구축, 지역 환경디자인 개발과 도시미관 개선, 디자인 특화상품 개발을 통한 지역의 고부가가치 창출, 그리고 지역 디자인 전문인력 육성을 위한 재교육 등을 집중 사업으로 수행할 예정이다.

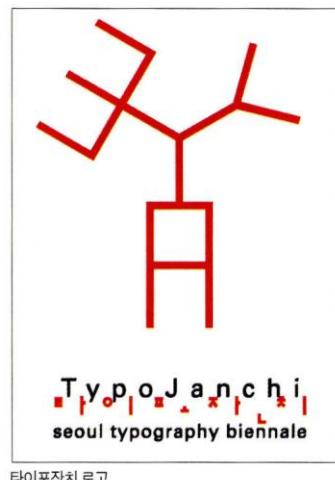
●문의＼(062)228-0946



14 세계적인 타이포그라피 축제가 될 '제1회 타이포잔치' 전

서울타이포그라피 비엔날레 조직위원회와 예술의 전당이 주최하는 '제1회 타이포잔치'가 2001년 10월 16일부터 12월 4일까지 예술의 전당 디자인 미술관에서 열린다. '새로운 상상(Neo Imagination)'이라는 주제 아래 열릴 이번 행사는 글자 디자인의 영역을 넘어서서 활발하게 진행되고 있는 국제 시각문화의 흐름을 집약, 소개함으로써, 20세기 디자인 문화의 중심에 위치하며 그 문화의 질을 기능하는 중요 요소이자 회화, 시, 건축 등 인류 문화와 유기적 전체를 이루는 필수 요소로 자리매김한 타이포그라피를 돌아보는 좋은 기회가 될 것으로 보인다.

'타이포잔치'의 본전시는 포스터, 잡지, 신문 등 편집디자인 전반과 영화타이틀, 뮤직비디오클립, 광고 등의 방송영상 관련작, 컴퓨터그래픽, 웹디자인, 디지털 애니메이션 등 디지털미디어 디자인까지 타이포그라피의 요소를 지난 모든 영역을 포괄하는 전시이며, 조직위원들이 공동 선정하고 세계 디



타이포잔치 로고



랄프 슈라이보젤 작

15 | 디자인 미술관,
'디자인 교육 2001' 개최

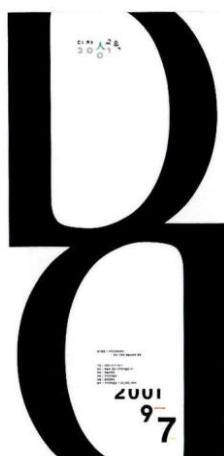
디자인미술관이 주관하고, 문화관광부가 후원한 '디자인교육 2001' 전(부제: 한국 디자인 교육의 전망)이 9월 7일부터 10월 7일까지 예술의 전당 디자인미술관 제2전시실에서 열린다.

이 전시는 지난 반세기 동안 한국 사회에서 디자인 전문교육이 어떻게 이루어져 왔으며, 현재 어떠한 상황에 있는가 하는 점을 역사적인 맥락에서 고찰해봄으로써 디자인 교육의 과거와 현재, 그리고 미래를 연결하고 새로운 디자인 교육 모델을 찾는 자리로 준비되었다.

전시공간은 3부로 나누어지는데 1부에서는 디자인 전문교육을 논의하는 맥락과 변화된 교육상황을 설명하고, 2부에서는 1946-2000년까지 연대기를 기준으로 디자인교육 변화과정의 객관적인 사실을 정리한다. 마지막으로 3부 디자인교육의 스펙트럼에서는 다양한 형식의 디자인 교육 기관이 실행하는 교육내용을 보여주고, 새로운 환경의 변화를 해석하고 대응해 나가는 노력을 살펴볼 수 있도록 했다.

9월 21일 오후 2시에는 <교육 패러다임의 변화와 한국의 디자인 교육>이라는 주제로 디자인미술관에서 관련 세미나도 개최될 예정이다.

● 문의 \ 580-1539



'디자인 교육 2001' 전시포스터

16 | '세계도자기엑스포 2001' 열려

'세계도자기엑스포 2001 경기도'가 8월 10일부터 10월 28일까지 80일간에 걸쳐 한국 도자문화의 전통이 숨쉬고 있는 경기도 이천, 여주, 광주의 도자기 벨트에서 개최된다. '흙으로 빚는 미래'라는 주제 아래 새천년 세계인의 한마당 문화 친목을 준비

된 이번 엑스포는 정부와 경기도가 재정을 지원하며, 세계 80여 개국에서 작품이 출품된 대규모의 도자행사이다.

이번 행사 기간중에는 국제 회의와 함께 세계도자문명전, 국제공모전, 세계현대도자전, 동북아도자교류전 등 다양한 전시가 동시에 개최될 예정이다.

www.worldceramic.or.kr/
www.ceramicexpo.or.kr



세계원주민 토기전 중, 북미 아코마 푸에블로 토기



세계현대도자전 중, 피터 볼커스
(Peter Voulkos, 미국), 2000년

17 | 레스페스트 디지털 영화제
2001 개최

'영화, 아트, 음악, 디자인의 다이내믹한 상호작용을 추구하는 글로벌 디지털 영화제'라는 컨셉으로 레스페스트 디지털 영화제가 10월 22일부터 28일까지 대학로 동숭홀에서 열린다. 영화상영(세계 각국의 디지털 영화 및 애니메이션, 뮤직비디오 등 180여 작품 상영)과 패널 디스커션(상영작 감독의 작품을 대상으로 한 토론 및 발표), 장비전시(디지털 기기 전시), 심야상영(180여 작품 중 가장 흥미로운 섹션을 모아 6시간 동안 릴레이 상영) 등의 행사들이 펼쳐질 예정이다. 그밖에도 기술세미나와 뮤직비디오 등의 세미나에서는 보다 심도 깊은 정보를 얻을 수 있다. 이 행사는 전주에서 11월 1일부터 3일까지 계속되며, 한국정보문화센터(<http://www.isee.info21.org>)에서 10월 25일부터 11월 3일까지 중계된다.

● 문의 \ 서울(3275-3747),
전주(063-282-3176)이다.
www.reskorea.com

일시_ 2001. 9.11(화)-9.13(목) 11시-17시

장소_ 예술의전당 문화시사방(서예관 4층)

참가방법_ e-mail 신청 (신청시 기재사항: 참가희망날짜, 성명, 직업, 주소, 전화번호, e-mail주소)

신청마감_ 선착순 200석 미감(11일-13일 날짜별 선택 가능)

참가비 무료

접수 및 문의_ register@de-signkorea.or.kr 752-1077~8

예술의전당이 주최하는 <de-sign korea: 디자인의 공공성에 대한 상상 展>(2001.12.14~2002.01.31)의 심포지엄이 9월 11일부터 13일까지 3일간 개최된다. 이번 심포지엄은 디자인: '왜 할 것인가' 공공성: '어떻게 할 것인가' 상상: '무엇을 할 것인가'라는 주제로 학술인, 전시참여 디자이너, 평론가가 한데 모여 각기 현재 한국 디자인의 의미, 디자인의 공공성에 대한 디자이너의 제안과 실천, 도시환경 속에서 디자인의 공공성이 자리잡기 위한 새로운 상상에 대해 논의하는 자리이다. 그밖에도 덴마크와 일본의 연시를 초빙해 디자인 교류의 폭을 넓히는 한편, 문화생산으로서의 디자인에 대한 학술적이면서도 실증적인 이해의 장이 될 것으로 기대된다.

심포지엄 프로그램

사회: 권혁수, 이유섭(전시 큐레이터)

2001년 9월 11일 디자인: 왜 할 것인가

발제 1 한국 사회와 디자인, 어떻게 만나야 하는가 (최범, 디자인 평론가)

발제 2 공공 커뮤니케이션과 국가 디자인

(Bo Linnemann /Kim Meyer Andersen, kontrapunkt, 덴마크)

발제 3 환경의 소통, 이미지의 정치, 대중의 참여 (성완경, 인하대학교 교수)

발표 1 거리에서 대통령을 만나다. (장문정, AGI)

발표 2 교과서, 우리들의 교과서 (조주연, gantext)

발표 3 대한민국 사람임을 증명, 호명함! (김주성, intergraphic)

2001년 9월 12일 공공성: 어떻게 할 것인가

발제 1 커뮤니케이션과 공간의 관계성,

그 정치적 측면 (조현신, 국민대학교 테크노디자인대학원 교수)

발제 2 커뮤니티 디자인과 디자인 사회 (사토 마사루, 큐슈 예술공과대학 교수)

발제 3 정보와 환경의 시민의식과 디자인 행동 (김찬호, 문화평론가)

발표 1 아! 대한민국 -korea.go.kr (이성혜, teaminterface)

발표 2 정도 600년, 21세기 서울의 혁주소 (김경균, 정보공학연구소)

2001년 9월 13일 상상: 무엇을 할 것인가

발제 1 도시환경과 인간조건의 관계동학 (정기용, 건축가)

발제 2 도시에서 광장으로, 공간에서 장소로 (이진민, 숙명여자대학교 교수)

발제 3 도시정책과 제도의 녹색담론 (이창우, 시정개발연구원)

발표 1 공공의 원초적 예의-거리화장실 (허림, seer's design)

발표 2 대화와 풍경이 있는 거리상점에서 (김대영, system store)

발표 3 시간이 머무는 공간, 정류장 (권영성, Tandem Design Associates)

발표 4 도시의 허파-자투리땅 (조남석, EDI 환경디자인)

18 신화속의 영웅들이 한 자리에, 그리스·로마신화전

책으로 읽었던 그리스·로마 신화들에 대한 무한한 상상력을 맛볼 수 있는 전시가 7월 6일부터 9월 30일까지 예술의 전당 미술관에서 열리고 있다. 서양문화의 원류라 할 수 있는 그리스·로마 신화는 시공을 초월하는 삶의 보편적 진리와 인간의 희로애락을 염어나간 대서사시로서 인류 공동의 재산이다. 테마로 인식되고 있다.

천지창조, 올림포스 12신, 영웅과 괴물 등 의 기원전 6세기부터 기원후 4세기까지 제작된 3개 대리석상, 청동상, 흥아리, 프레스 코화 등으로 구성된 이번 전시에서는 이탈리아 나폴리 국립고고학박물관이 소장한 국보급 작품 총 150여 점이 전시된다. 이번에 전시된 작품들 중에서는 기원전 2세기 로마 황제 하드리아누스 재임 때 제작된 대리석상 '아프로디테와 에로스'와 그리스 3세기를 대표하는 에트루리아(지금의 투스카니)의 대표 작품인 빼어난 묘사의 '그리스 흥아리', 그리고 2세기에 제작된 대리석상 '휴식 중인 헤라클레스' 등이 특히 많은 관심을 모으고 있다.

2천 5백년 전의 문화재들을 더욱 감동적으로 보기 위해서는 국내외 전문가들이 공동으로 제작한 시청각 자료들을 참고하면 더욱 체계적으로 이해할 수 있다.

●문의＼548-5393

www.grisloromashijon.com



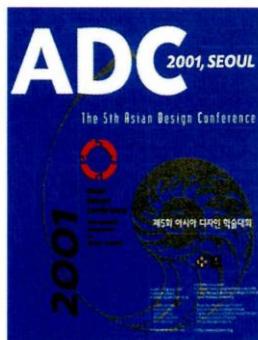
'아프로디테와 에로스상', 타원형의 받침대 위에 실물 크기로 만들어졌으며 예술적으로 매우 높은 수준의 작품으로 평가받고 있다. 기원후 2세기 경. 재질은 대리석.

19 제5회 아시아 디자인 학술대회

전 세계 디자인학 연구자들이 한 자리에 모이는 제5회 아시아 디자인 학술대회가 10월 11일부터 13일까지 서울대학교에서 열린다. 1994년 한국과 일본, 중국, 대만이 모여 결성된 아시아디자인학회는 1999년 일본 나카오카(제4회 대회)에서 공식 출범했으며, 여기에서 한국디자인학회장인 김명석 교수가 제1대 회장으로 선출되었다. 현대 디자인 학문의 세계적 흐름을 조망해 볼 수 있는 기회를 갖고자 출발한 이 행사는 17개국에서 500여 명이 참가하여 최신 디자인학 연구논문 200여 편을 발표할 예정이다. 기조강연은 〈디자인 연구 Design Studies〉 편집장인 영국의 나이젤 크로스 교수가 맡았으며, 그밖에 패널 토론회, 일본, 대만, 영국 등의 연구 동향을 소개하는 특별 세션도 마련된다.

●문의＼(042)869-4595

아시아디자인학회 www.adc2001.org



ADC 논문집 표지

20 도시연대, 마을만들기 전국 워크숍 실시

마을만들기 전국워크숍이 8월 25일부터 26일까지 양일간 대전 유성구 소재 경애관에서 열렸다. 연세대 김찬호 박사의 사회로 진행된 이번 전국워크숍에는 구체적인 생활 현장에서 일하는 활동가, 새로운 마을과 도시를 꿈꾸는 창조적 전문가, 진정한 민관파트너십을 소망하는 공무원들이 자리를 함께 하였고, 마을만들기의 과제와 전망에 대한 토론 및 발표, 마을만들기 전국 네트워크 구성에 대한 논의 등이 진행되었다. 마을만들기 전국워크숍 준비위원회는 2001년 말부터 매년 도시를 순회하는 마을만들기 전국대회를 개최할 예정이다.

●문의＼332-6044

www.dosi.or.kr

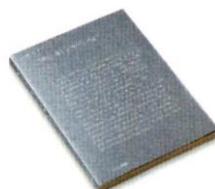
디자인업계 소식

21 박인석 씨 〈디자인, 세상을 비추는 거울〉 출간

월간 〈디자인〉 편집주간 및 한샘디자인연구소장을 거쳐 현재 이노디자인 한국지사의 부사장으로 재직중인 박인석 씨가 디자인 에세이집 〈디자인, 세상을 비추는 거울〉(디자인하우스 발행)을 출간했다.

월간 〈디자인〉의 편집주간을 역임한 5년간 매달 월간 〈디자인〉을 열었던 그의 '편집자 의 글' 컬럼 중 독자들의 열렬한 호응을 얻은 글들을 모아 엮은 이 책은, 디자이너나 전문가만을 위한 것이 아니라 인간의 모든 활동과 일상적인 삶 속에 깊이 파고들어 있고 모든 사람들에게 필요한 '기획'과 '혁신'의 과정으로서의 디자인을 다루고 있다. 수년간 전문 매체를 키우고 디자인 및 관련 단체에서 강연을 비롯한 여러 활동을 통해 디자인 인프라 구축에 힘써온 저자는 이 책을 통해 우리 디자인의 보다 근본적이고 총체적인 상황과 문제들을 짚어 보고, 그것을 위해 사회 전체가 함께 고민하고 해결해 가야 할 방법들을 제시하고 있다.

●문의＼2262-5515

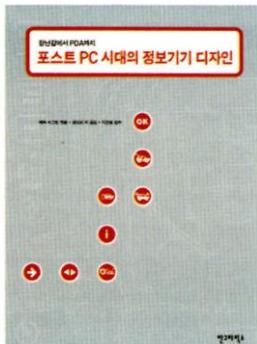


〈디자인, 세상을 비추는 거울〉 디자인하우스

22 안그라픽스, 〈장난감에서 PDA 까지: 포스트 PC시대의 정보기기 디자인〉 출간

스필버그 감독의 영화 〈A.I.〉에 등장하는 것 같은 인공지능 소비자 제품의 시대는 올 것인가? PC의 기능이 다양한 정보기기로 나누어져 발전하는 첨단 포스트 PC 제품군들을 보면 이러한 질문과 미래에 대한 기대를 갖게 된다. PC 사용 환경이 진화하여 PC의 일부 기능이 첨가된 전자제품군, 즉 휴대폰, PDA부터 웹 패드 등의 기존 역할에 인터넷 접속 기능이 탑재된 이러한 제품군을 포스트 PC라고 한다. 신간 〈장난감에서 PDA 까지: 포스트 PC 시대의 정보기기 디자인〉(안그라픽스 간)에서는 이러한 포스트 PC 시대 정보기기 발전의 추이와 미래 예측, 그리고 노키아, 선 마이크로시스템즈 등의 실제 프로젝트 진행과정을 소개한다. 사용자 중심의 인터페이스와 인터랙션 디자인을 중점적으로 다루고 있으며 특히 디자인 배후의 철학과 다가올 미래에 고안될 새로운 컨셉들까지도 논의하였기 때문에 첨단 기술 분야의 디자인 인력들에게 중요한 지식과 통찰력을 제공한다. 일반인들이 읽어도 흥미로운 이 책은 산업디자이너나 인터랙션 디자이너를 비롯하여 세계적인 소비자 제품시장의 변화를 읽어내야 하는 경영자나 연구자들도 참고할 만하다.

●문의＼734-8541
www.ag.co.kr

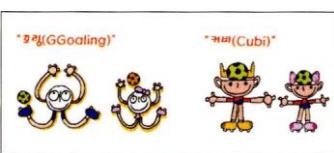


〈포스트PC 시대의 정보기기 디자인〉 안그라픽스

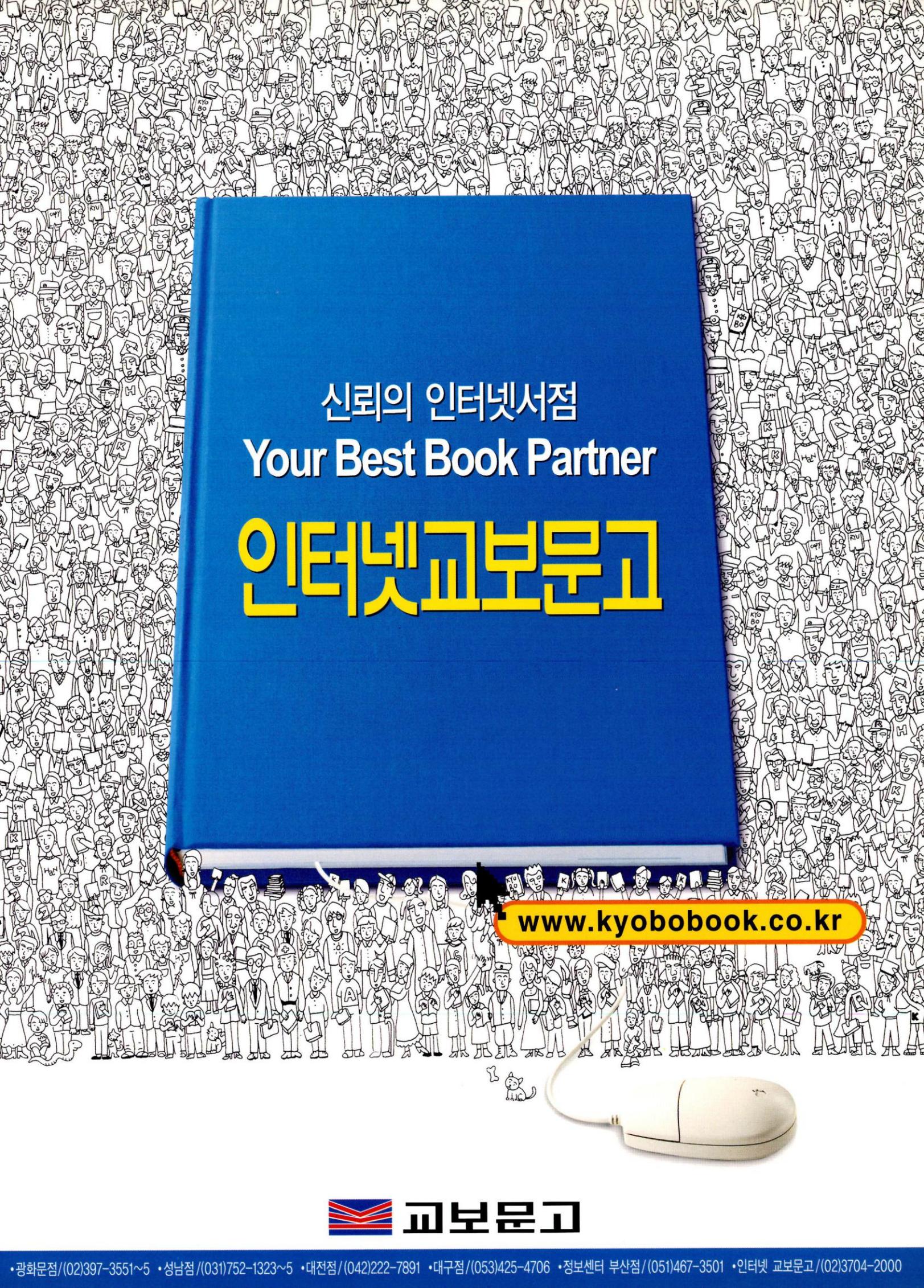
23 엑스포 디자인연구소, 캐릭터 공모전 수상작 발표

엑스포디자인연구소가 주최한 2002 FIFA 월드컵 성공개최를 위한 '축구 캐릭터 공모전'의 수상작이 결정됐다.

월드컵에 대한 국민적 관심을 유도하고, 캐릭터 마케팅 시장의 활성화를 위해 열린 이번 공모전에는 총 437작품이 출품되어, 민행기(홍익대 산업미술대학원) 씨 외 2명이 출품한 '꼬링 & 캐비'가 대상을 수상하였고, 봉중화 씨의 '날만코', 이영동·염민섭 씨의 '蹂' 등이 각각 우수작으로 선정되었다. 월드컵 조직위의 홍보디자인시스템 등을 개발한 바 있는 엑스포디자인연구소는 8월 말 한국 산업디자인전문회사 협회(KADFA)와 공동으로 '월드컵 성공기원 축구 캐릭터 쇼'를 개최할 예정이다.
www.expodesign.co.kr



대상_ '꼬링 & 캐비' 민행기 외 2인



신뢰의 인터넷서점
Your Best Book Partner
인터넷교보문고

www.kyobobobook.co.kr



교보문고

영화, 드라마, 스포츠에 10여가지 게임까지— 아시아나라면 그 즐거움이 다릅니다



New Line Cinema

전좌석 개인용 비디오 서비스 실시!



* B777 기종 우선 실시

그 동안의 비행기여행은 뭘 하면서 갈지 고민이었습니다.
하지만 이제부터는 무엇부터 즐기면서 갈지 고민하십시오.
영화, 드라마, 스포츠는 기본, 10여가지의 다채로운 게임까지—
아시아나 개인용 비디오 서비스는 그 즐거움의 차원이 다릅니다.
아시아나로 여행의 스타일을 바꾸세요.

아름다운 사람들
아시아나항공