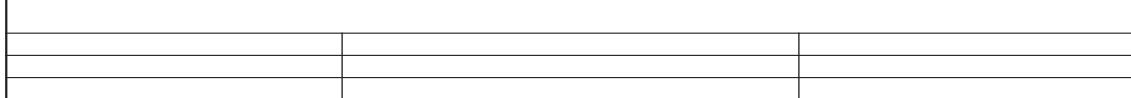
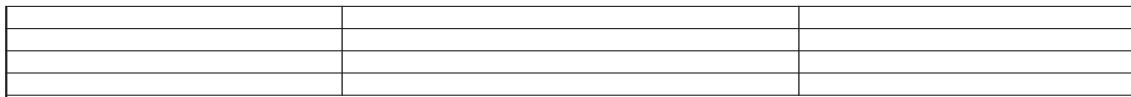


성실한

스코어와

성실한

인덱스





전아현

Jeon Ahyun

일러두기

1. 작가와 디자이너 모두 '창작자'로 지칭한다.
2. 본 책에서 언급되는 "스코어"는 기 드보르가 정의하는 '범람하는 이미지 속에서 본인만의 경험세계를 인지하고 제작한 작품'을 뜻한다.
3. 본 책에서 언급되는 "인덱스"는 데이비드 조슬릿이 이야기하는 '스코어를 활용한 이후의 아카이빙, 즉 현대사회에서 가볍게 소비되고 다시 찾아보지 않는 기록물'을 뜻한다.

목차

머리말 <i>Preface</i>	6
1장. 성실하게 스코어를 찍는 방법 <i>How to draw a Score Sincerely</i>	8
살펴보기 <i>Take a look.</i>	
의심하기 <i>Doubt it.</i>	
앉아보기 <i>Sit down.</i>	
적어보기 <i>Write it.</i>	
그려보기 <i>Draw it.</i>	
지워보기 <i>Erase it.</i>	
누워보기 <i>Lie down.</i>	
후회하기 <i>Regret it.</i>	
샤워하기 <i>Take a shower.</i>	
기록하기 <i>Record it.</i>	
다시앉기 <i>Sit down again.</i>	
찍어내기 <i>Press it.</i>	
2장. 성실하게 인덱스를 생성하는 방법 <i>How to create indexes Sincerely</i>	34
살펴보기 <i>Take a look.</i>	
의심하기 <i>Doubt it.</i>	
앉아보기 <i>Sit down.</i>	
적어보기 <i>Write it.</i>	
그려보기 <i>Draw it.</i>	
지워보기 <i>Erase it.</i>	
누워보기 <i>Lie down.</i>	
후회하기 <i>Regret it.</i>	
샤워하기 <i>Take a shower.</i>	
기록하기 <i>Record it.</i>	
다시앉기 <i>Sit down again.</i>	
찍어내기 <i>Press it.</i>	
3장. 인덱스로 스코어를 찾는 방법 <i>How to find Scores by Index</i>	60
성실하기 <i>Being Sincere</i>	78

머리말

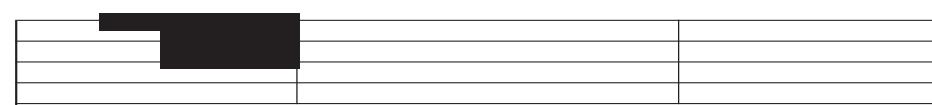
본 책에서는 기 드보르가 말하는 스코어(score)와 인덱스(index) 개념을 인용해서 작가와 디자이너 사이의 경계를 구분하거나, 무너뜨리기를 시도한다. 1장 '성실한 스코어'는 작가로써 성실하게 창작에 임하는, 스코어를 찍어내는 방법에 대해 이야기한다. 2장 '성실한 인덱스'는 디자이너로써 성실하게 독자에게 정보를 제공하는, 친절한 인덱스를 제작하는 방법에 대해 이야기한다.

기 드보르가 말하는 스펙터클의 시대, 혹은 히토 슈타이얼이 말하는 데이터의 바다에선 쏟아지는 소비문화와 이미지, 정보들이 본인만의 경험세계에서 관계를 쌓아가기를 이상적으로 언급한다. 하지만 작가는 본인만의 경험세계에서 바라본 정보들을 이미지화하거나 성실한(맡은 바를 다 한) 작품으로 승화시켜야 하는 반면, 디자이너도 동일하게 리서치의 과정을 거치지만 다시한번 모두에게 객관적인 정보를 제공할 수 있는 성실한(친절한) 시각물을 만들어야한다. 이런 의도가 담긴 글을 책의 서두에 적고, 스펙터클의 시대에서 작가로써 창조해왔던 이미지들을 아카이빙하며 작가로써 성실하게 스코어링(scoring)의 임무를 다하고, 디자이너로써 성실하게 인덱스(데이비드 조슬릿의 index)의 임무를 하고자 한다.

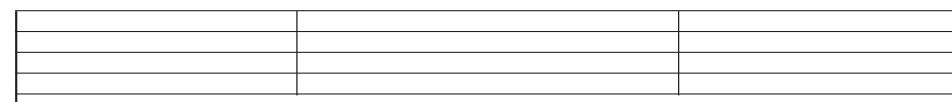
Preface

In this book, Gidborg's concepts of score and index are cited to distinguish or break down the boundaries between writers and designers. Chapter 1, 'Dutiful Score', talks about how to print scores by sincerely creating as a writer. Chapter 2, 'Dutiful Index', talks about how to create a kind index that faithfully provides information to readers as a designer.

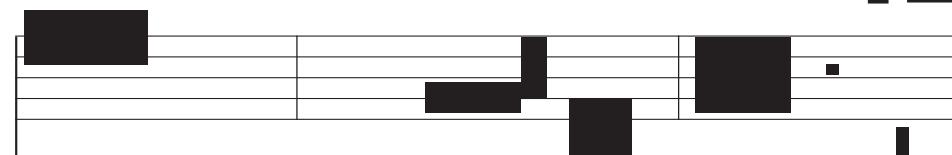
In Gidborg's era of spectacle, or Hito Stiel's sea of data, it ideally mentions that the pouring consumption culture, images, and information build relationships in one's own world of experience. However, while the artist must image or sublimate the information he or she has seen in his or her own world of experience into a sincere work, the designer must go through the same research process but create a sincere (friendly) visual that can provide objective information to everyone once again. I want to write down articles with this intention at the beginning of the book, archive the images I have created as a writer in the era of spectacle, faithfully perform my duties of scoring as a writer, and faithfully perform my duties of index as a designer.



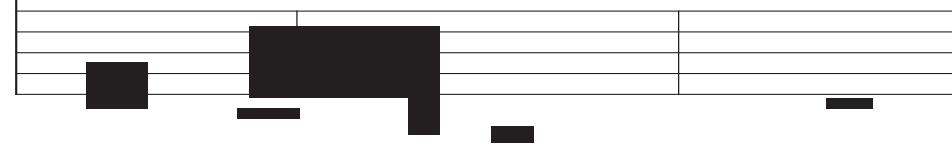
성실하게



- 스코어를

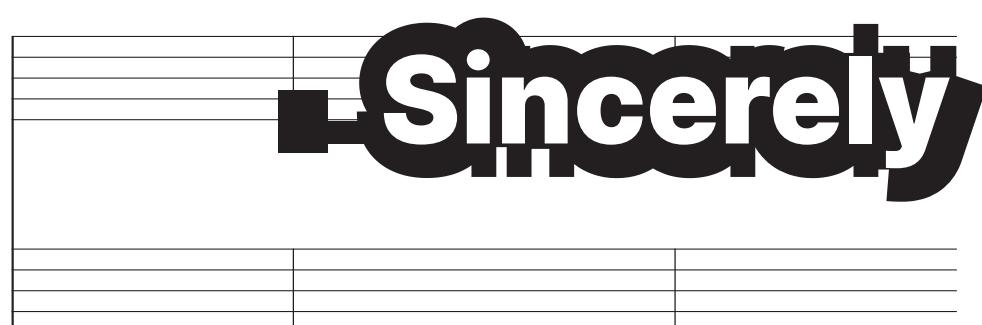
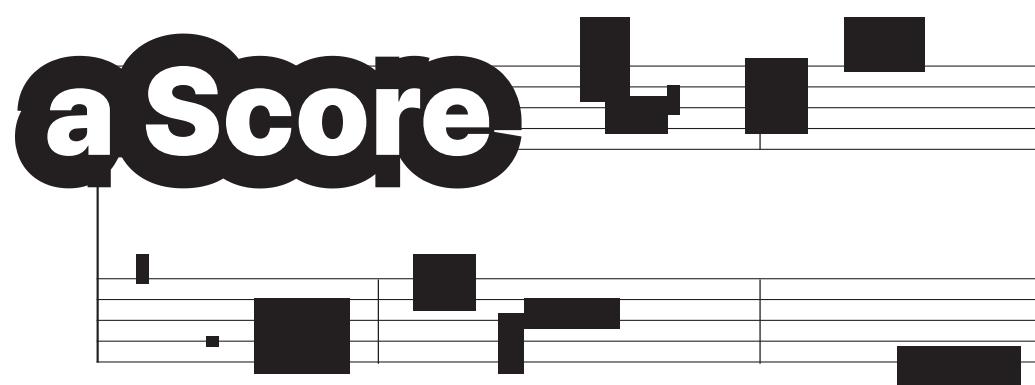
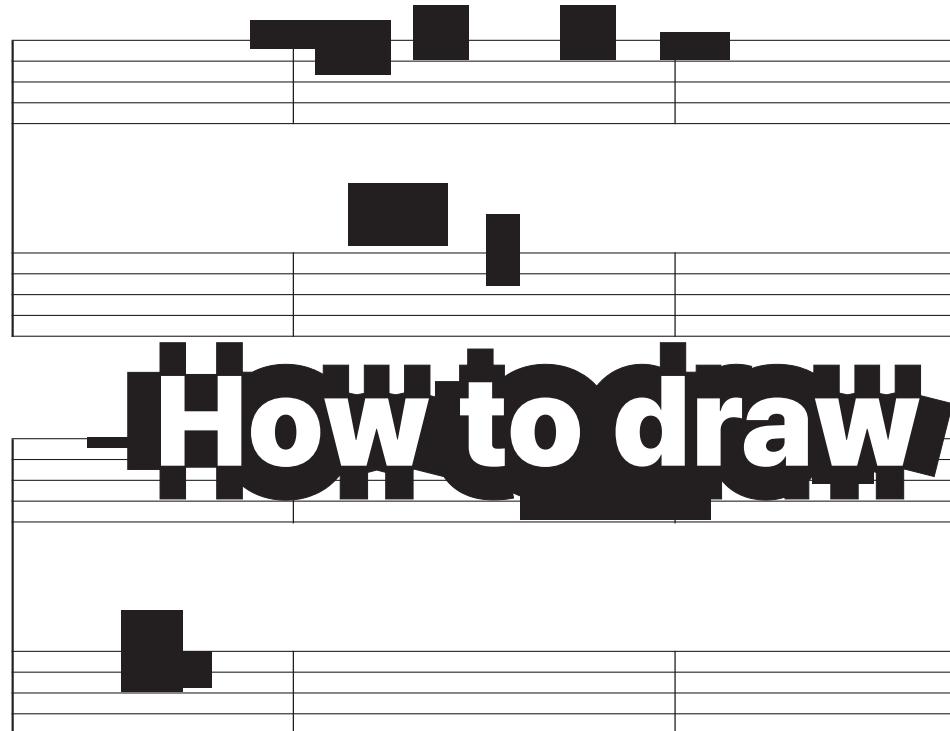


찍는



방법





첫번째로, 살펴보기。

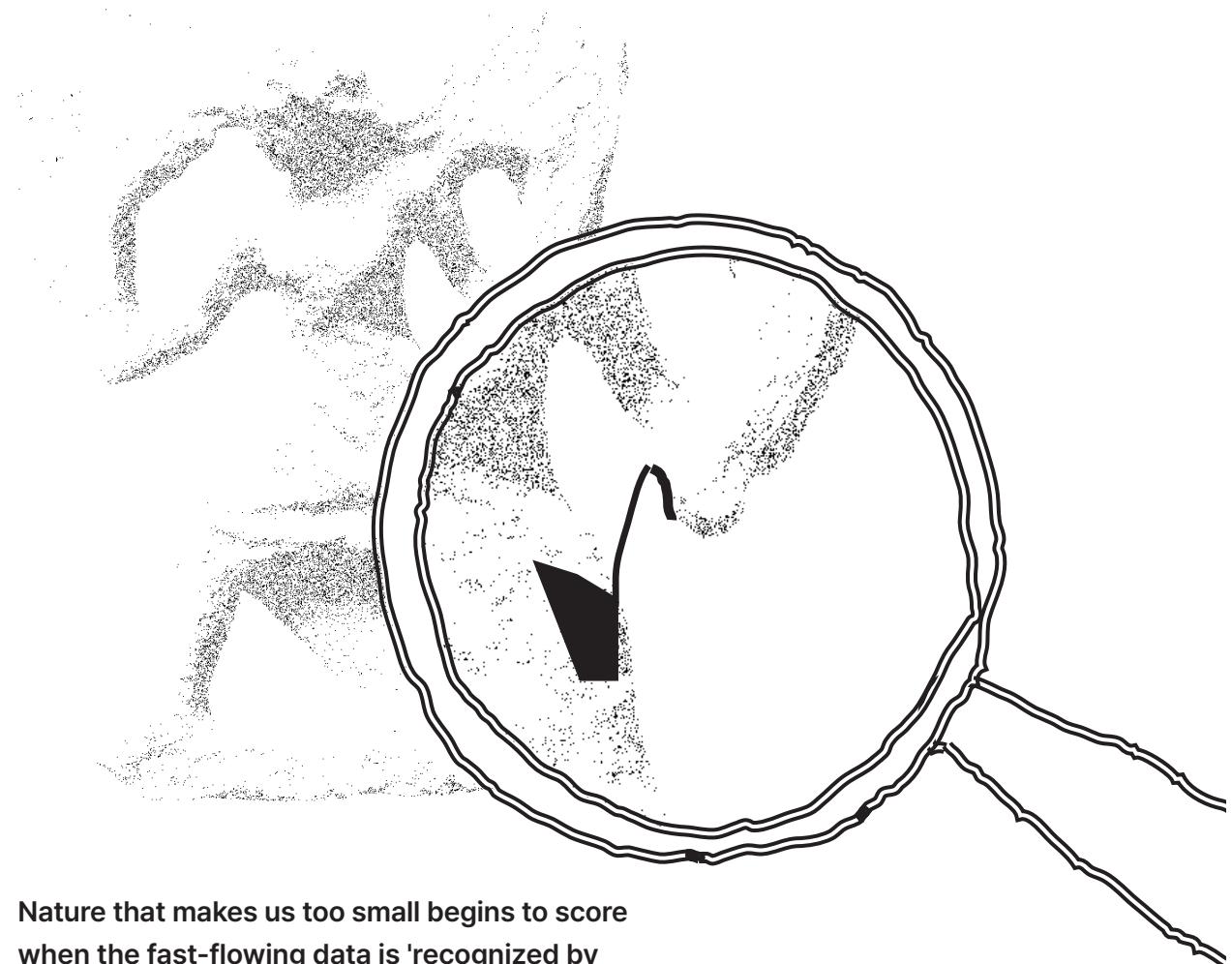


우리를 너무 작게 만드는 자연이, 빠르게 흘러내리는
데이터들이 '창작자들에게 인식되는 때'에 스코어
찍기는 시작된다. 태어나기를 오감 전체가 남들보다
예민하게 태어난 창작자들은 이 모든 것들을 인식하기를
더할 나위 없이 즐기기도, 괴로워하기도 한다. 하지만
창작자는 절대 '재료'들을 무시할 수 없다.

살펴보라. 매일 세숫대야에 물이 고이더라도 고인 물은
계속 그 모양을 열심히 바꾸고 있다. 세숫대야에 고인
물 웅덩이가 두 니케의¹ 형상이 마주본 것처럼 보일
때까지 살펴보라. 우리는 너무 많은 정보를, 재료를 지금
이 순간도 계속해서 놓치고 있다. 빠르게 눈을 굴려서
재료를 찾는 것이 이 책을 완독하는 것보다 스코어를
찍는 데에 더 도움이 될 수 있다.



1 그리스 로마 신화의 승리의 여신.



Nature that makes us too small begins to score when the fast-flowing data is 'recognized by the creators'. Creators who are born with the entire five senses of being born more sensitive than others enjoy or suffer from all of these things. However, the creator can never ignore the 'materials'.

Take a look. Even if the water on your washbasin is stagnant every day, the stagnant water is constantly changing its shape. Take a look until a puddle of water on your washbasin looks like the shapes of the two nikes¹ face each other. We continue to miss too much information, and the ingredients at this moment. Looking for ingredients by rolling your eyes quickly can help you score better than reading the book in full.



¹ In Greek mythology, Nike is the personification of the abstract concept of victory.

두번째로, 의심하기。



살펴본 세계가 너무 완벽해 보일 때, 그때부터 진짜
작업이 시작된다. 의심은 부정이 아니라, 재료를 새로이
바라보게 만드는 각성의 몸짓이다. 우리는 너무 쉽게
'알고 있다'는 착각에 안주한다. 그러나 창작의 세계에서
'안다'는 말은 언제나 '더 이상 보지 않는다'는 말과
같다. 의심하라. 눈앞의 사물, 재료, 기술, 그리고 자기
자신까지. 그것들은 당신이 통제할 수 있는 도구가
아니라, 당신을 통제하는 관계의 일부일 수도 있다.
의심은 통제의 균열을 낸다. 그 틈 사이로 미세한 빛이
들어오고, 그 빛이 새로운 스코어의 시작점이 된다.

의심은 또한 성실함의 또 다른 형태다. 그것은 믿음의
반대가 아니라, 믿음을 더 단단하게 만드는 반복의
과정이다. 무엇을 믿을지 스스로 결정하려면, 먼저
무엇을 의심할지 알아야 한다. 스코어를 찍는 행위는
이 두 가지—의심과 신뢰—가 서로 맞물릴 때 비로소
완성된다. 당신의 손끝이 멈추는 지점에서, 의심의
흔적이 하나의 점으로 남는다. 그것이 당신의 첫 번째
음표다.

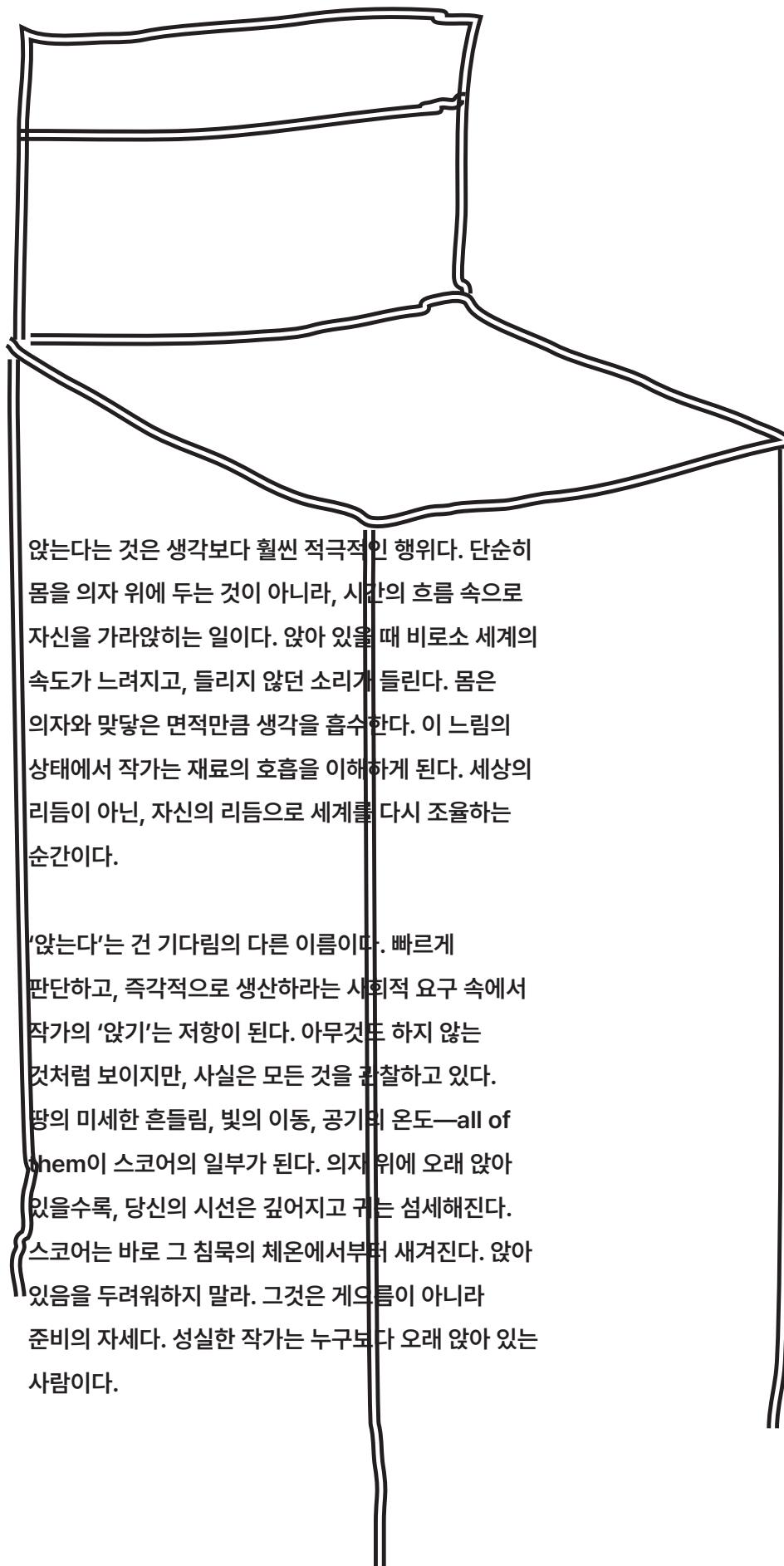
Second, Doubt it.



When the world you looked at seems so perfect, that's when the real work begins. Doubt is not denial, but a gesture of awakening that makes you look at the material anew. We too easily settle for the illusion of knowing. But in the world of creation, knowing is always the same as looking no more. Suspect. Things, materials, technology, and even yourself in front of you. They may not be tools you can control, but part of the relationship that controls you. Suspect creates a crack in control. A minute light enters through the gap, and that light becomes the starting point of the new score.

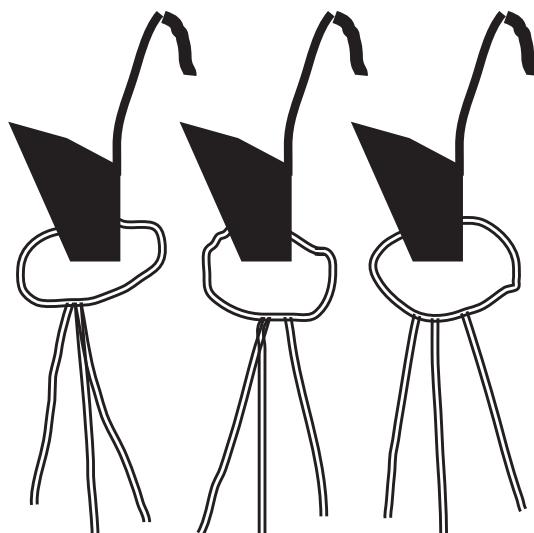
Doubt is also another form of integrity. It is not the opposite of faith, but a process of repetition that makes faith harder. To decide for yourself what to believe, you first need to know what to doubt. The act of scoring a score is completed only when the two - doubt and trust - interlock. At the point where your fingertips stop, a trace of doubt remains a dot. That's your first note.

세번째로, 앉아보기。



Third,

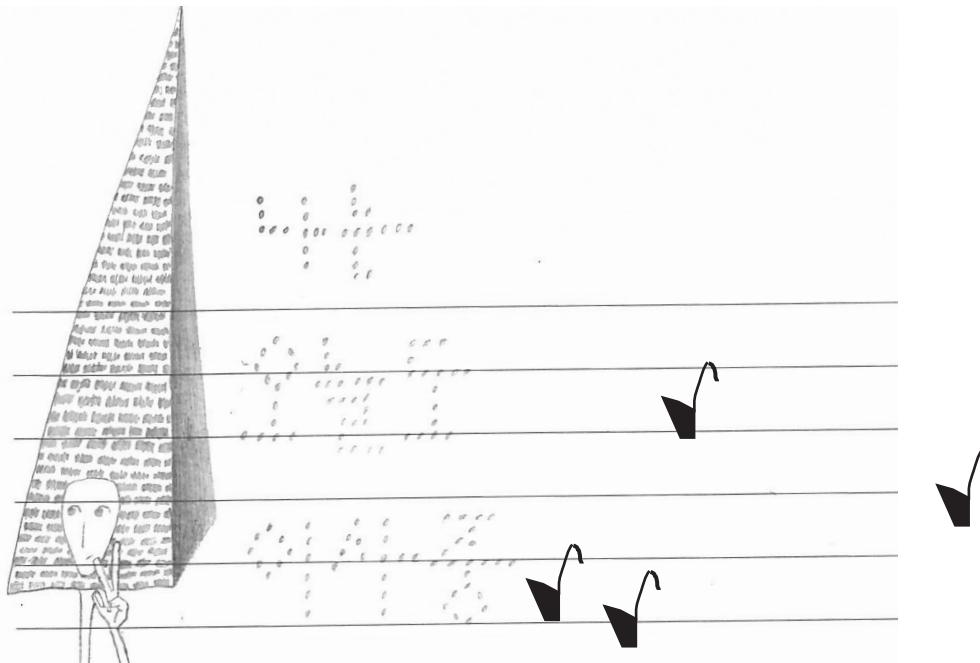
Sitdown.



Sitting down is a much more active act than you think. It's not just putting your body on a chair, it's about sinking yourself into the passage of time. The speed of the world slows down and you hear sounds that have not been heard. The body absorbs thoughts as much as the area in contact with the chair. In this state of slowness, the artist understands the breathing of materials. It is the moment to readjust the world with one's own rhythm, not the rhythm of the world.

Sitting is another name for waiting. Amid social demands to make quick judgments and produce immediately, the artist's "sitting" becomes a resistance. It seems like nothing is being done, but it is actually observing everything. The minute shaking of the ground, the movement of light, and the temperature of the air—all of them—are part of the score. The longer you sit on the chair, the deeper your gaze and the more delicate your ears become. The score is engraved from that silent body temperature. Do not be afraid to sit. It is not laziness but a posture of preparation. A sincere writer is a person who sits longer than anyone else.

네번째로, 적어보기。

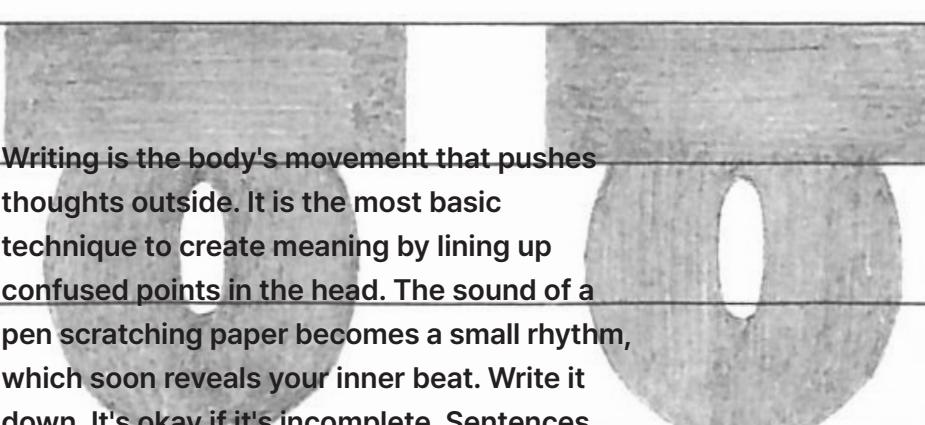


적는 일은 생각을 외부로 밀어내는 몸의 운동이다.
머릿속의 혼란한 점들을 줄 세워 의미를 만들어내는
가장 원초적인 기술이다. 펜이 종이를 긁는 소리는
작은 리듬이 되고, 그 리듬은 곧 당신의 내면의 박자를
드러낸다. 적어보라. 불완전하더라도 괜찮다. 문장은
언제나 불안정하고, 단어는 언제나 부족하다. 그러나
적는 행위 그 자체가 세계를 이해하는 방식이 된다.

적을수록 세계는 다시 모호해진다. 생각은 글의
형태를 빌려 구체화되지만, 동시에 더 많은 가능성의
틈을 만든다. 그래서 작가는 완성된 문장보다, 아직
다듬어지지 않은 메모를 사랑한다. 거기에는 미완의
진실이 깃들어 있다. 손끝이 떨릴 때, 문장이 빠뚤어질
때, 그곳에 바로 창작의 리듬이 있다. 적는다는 건
자신과의 대화이며, 동시에 세계에 대한 경청이다.
기록은 기억보다 더 성실하다. 오늘 적은 한 문장은
내일의 나를 다시 얹게 만들 것이다. 스코어는 그렇게,
조용히, 한 줄 한 줄 새겨진다.

Fourth,

Write it down



Writing is the body's movement that pushes thoughts outside. It is the most basic technique to create meaning by lining up confused points in the head. The sound of a pen scratching paper becomes a small rhythm, which soon reveals your inner beat. Write it down. It's okay if it's incomplete. Sentences are always unstable, and words are always lacking. But the act of writing itself becomes a way of understanding the world.

The less the world is written, the more ambiguous the world becomes. Thoughts are embodied by borrowing the form of the text, but at the same time, they create more gaps in possibilities. So the author loves an unfinished memo rather than a finished sentence. There is an unfinished truth in it. When the fingertips shake, when the sentence is crooked, there is the rhythm of creation. Writing is a conversation with yourself, and at the same time, listening to the world. Records are more sincere than memories. One sentence written today will make me sit down again tomorrow. The score is engraved line by line, so quietly.

다섯번째로, 그려보기。

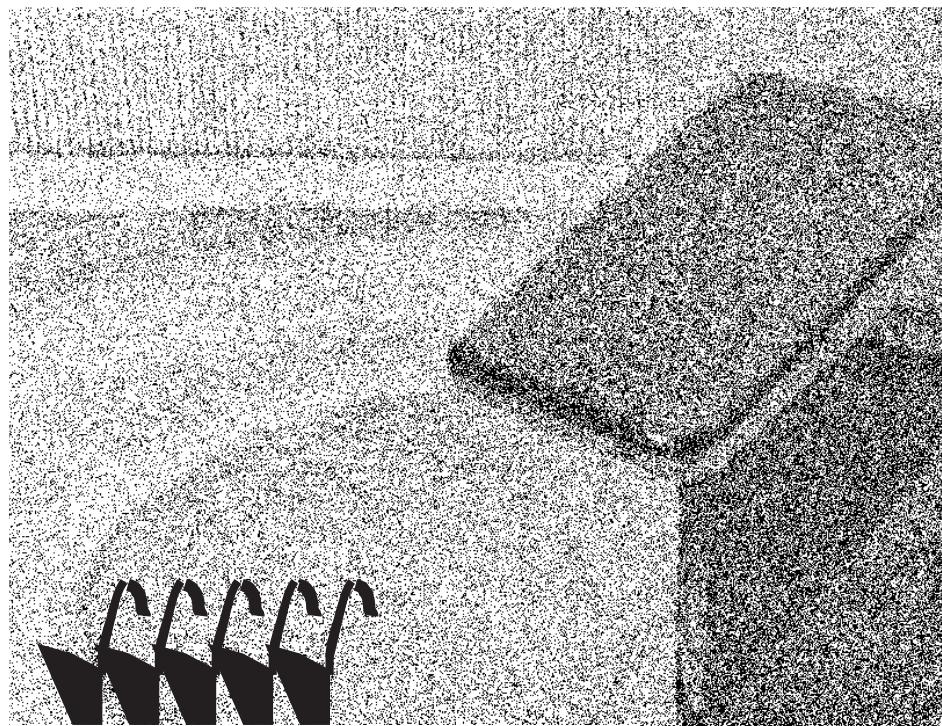


그림은 언어보다 먼저 존재한 말이다. 우리는 태어나기 전부터 그리며 살아왔다—손가락으로 공기를 가르고, 눈으로 선의 방향을 더듬으며. 그려보는 행위는 논리를 버리고 감각으로 사고하는 일이다. 그 속에는 실패와 발견이 동시에 있다. 선 하나가 비틀리면 전체의 구조가 바뀌고, 그 작은 왜곡이 작품의 생명을 불어넣는다.

그림을 그린다는 건, 보는 법을 다시 배우는 일이다. 우리는 늘 '무엇을 볼 것인가'에만 집중하지만, 그림은 '어떻게 볼 것인가'를 묻는다. 그려보라. 당신의 손이 머리를 대신할 때, 사고는 다른 차원으로 이동한다. 완벽한 선보다, 망설임이 묻어나는 선이 더 진실하다. 도형이 망가지고 색이 흐트러질 때, 그 불완전함 속에서 스코어의 리듬이 생긴다. 그려보는 일은 손의 생각을 종이에 옮기는 일이며, 동시에 세계와의 대화를 시도하는 일이다. 결국 그림이란, 작가가 세상과 약수하는 방식이다.



Fifth, **Drawit.**

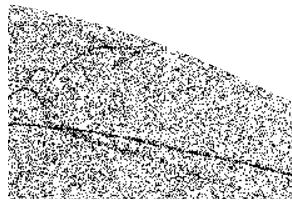
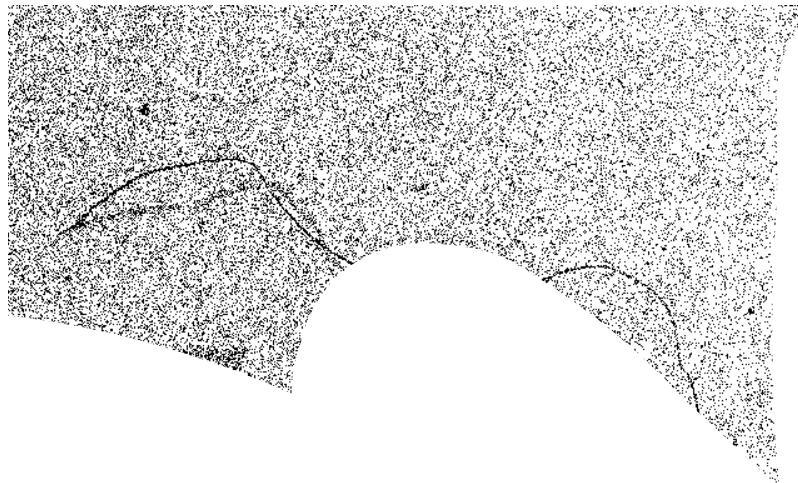


Painting is a word that exists before language. We have been drawing since before we were born — cutting the air with our fingers, stuttering the direction of the line with our eyes. The act of drawing is to abandon logic and think with our senses. There are both failures and discoveries in it. When a line is twisted, the structure of the whole changes, and the small distortion brings the work to life.

To paint is to relearn how to see. We always focus only on 'what to see', but painting asks 'how to see'. Draw. When your hands take over your head, thinking moves to another level. Rather than perfect, the line with hesitation is truer. When the figure is broken and the color is disturbed, the rhythm of the score arises in the imperfections. To draw is to transfer the thoughts of the hand onto paper, and at the same time to try to communicate with the world. After all, painting is the way the artist shakes hands with the world.



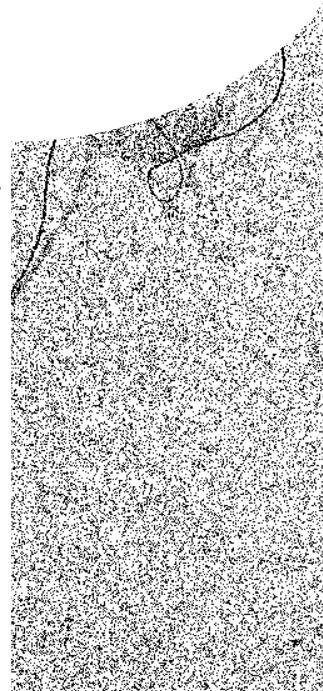
여섯번째로, **지워보기。**



지우는 일은 생각보다 훨씬 큰 용기가 필요하다. 한 번 그은 선, 쓸어낸 문장, 완성된 이미지—all of them을 부정하는 일은 결코 쉽지 않다. 그러나 지움은 창조의 반대가 아니라, 또 다른 창조의 시작이다. 남겨진 흔적들은 완벽히 사라지지 않는다. 지운 자리에는 얇은 기억의 필름이 남고, 그 필름이 작품의 깊이를 만든다.

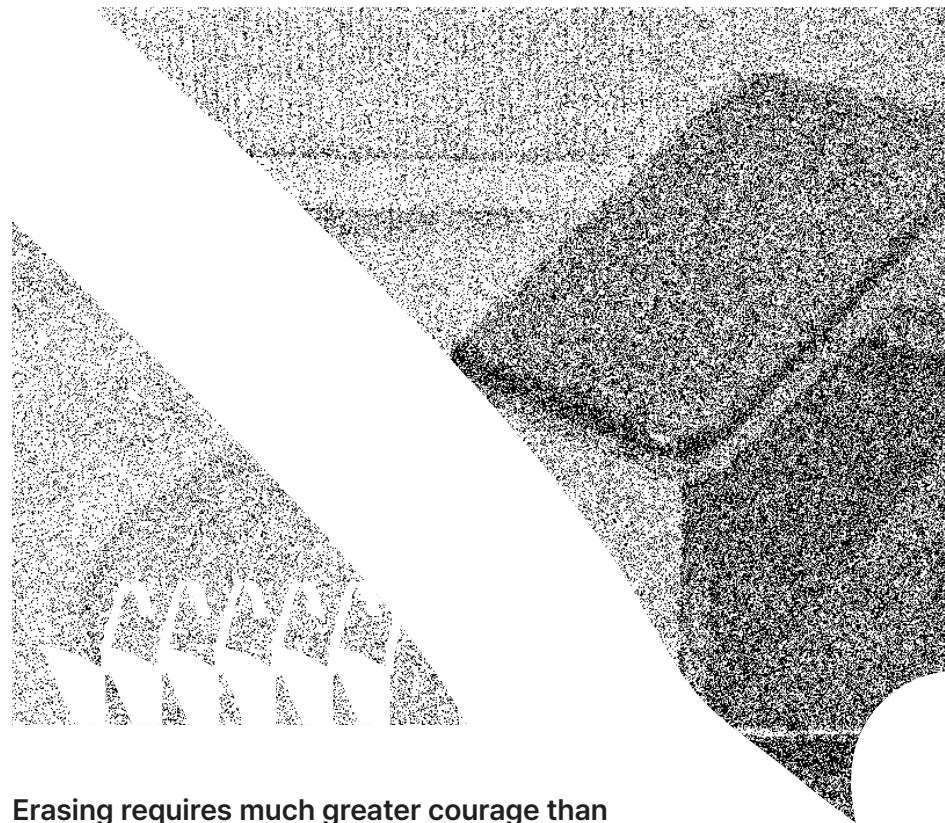


지움은 동시에 용서다. 자신이 저지른 실수와 욕심, 과잉된 욕망을 용서하는 몸짓이다. 지우는 손은 겸손하다. 그것은 자신이 모든 것을 통제할 수 없음을 인정하는 손이다. 이때 비로소 재료는 숨을 쉬고, 작품은 자신만의 생명력을 가진다. 무엇을 덧칠할지보다, 무엇을 남겨둘지가 더 중요하다. 완벽한 표면은 숨 쉴 틈이 없고, 지워진 표면만이 시간을 품는다. 성실한 스코어는 남김이 아니라 비움에서 완성된다. 지우는 손끝에서 가장 인간적인 리듬이 태어난다.



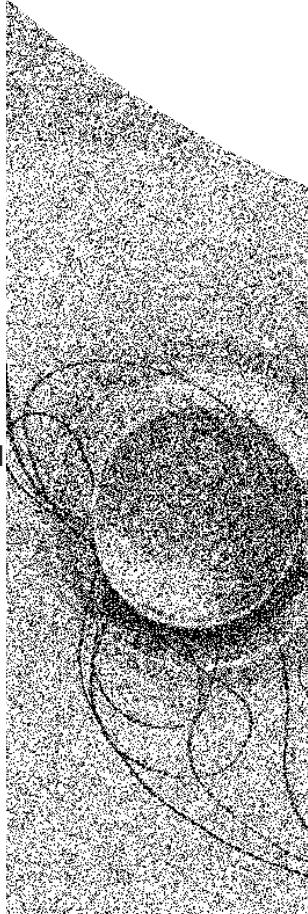
Sixth,

Erase it.

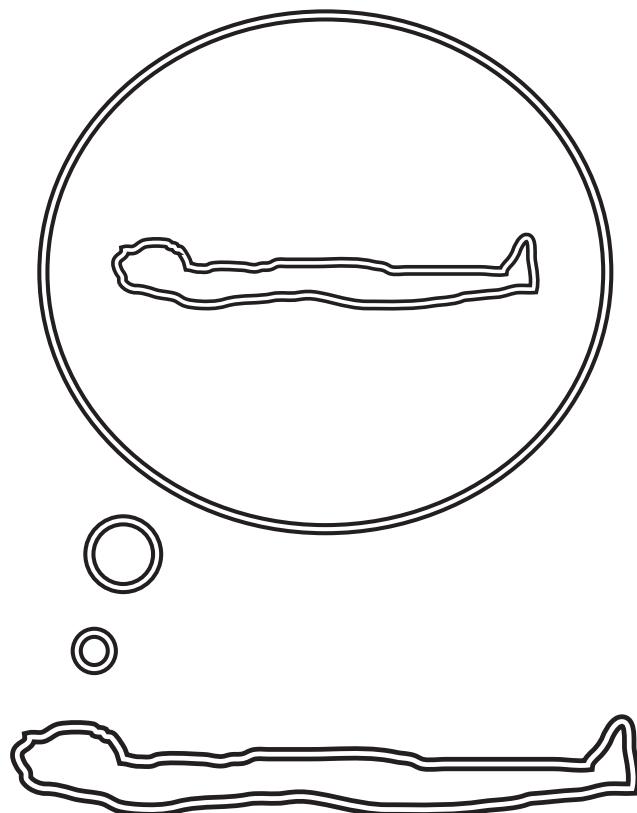


Erasing requires much greater courage than you think. It is never easy to deny the lines drawn once, the sentences poured out, and the finished image—all of them. However, erasing is not the opposite of creation, but the beginning of another creation. The traces left behind do not disappear completely. A thin film of memory remains in the place where it was erased, and the film creates the depth of the work.

Erasing is forgiving at the same time. It is a gesture to forgive the mistakes, greed, and excessive desire you have made. Jiwoo's hand is humble. It is a hand that admits that you cannot control everything. Only then does the material breathe, and the work have its own vitality. Rather than what to paint, what to leave behind is more important. The perfect surface has no time to breathe, and only the erased surface embraces time. Sincere scores are completed not by leaving, but by emptying. Jiwoo's most human rhythm is born at his fingertips.



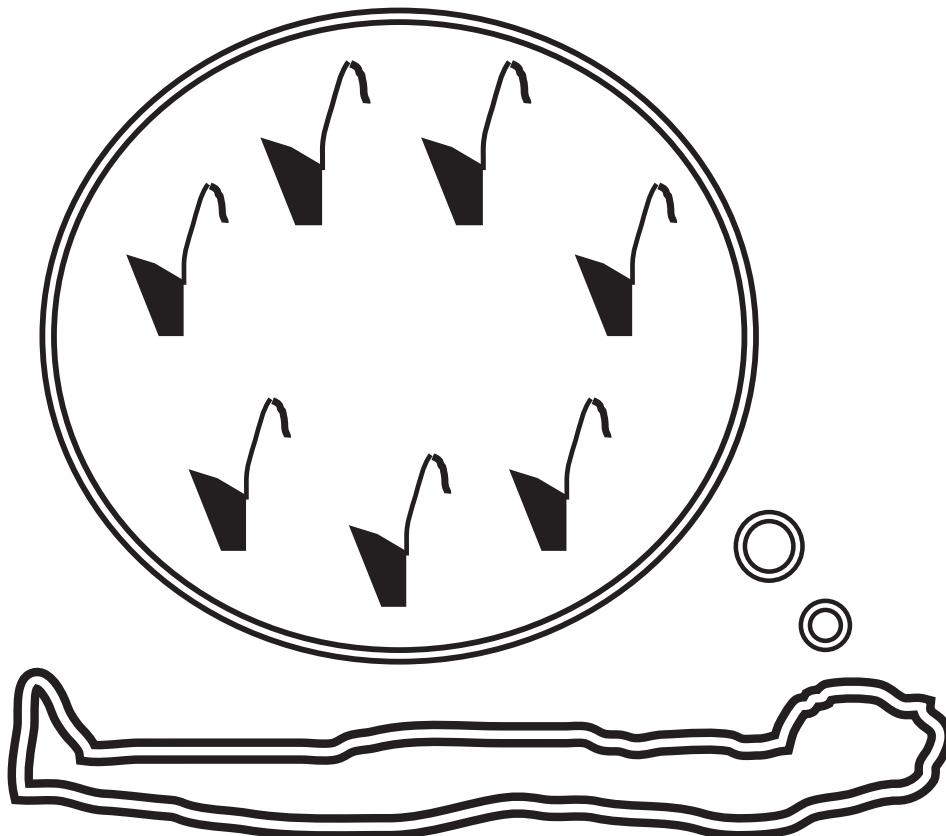
일곱번째로, 누워보기。



누워보기는 관점의 혁명이다. 몸이 수평이 되는 순간,
시선은 완전히 달라진다. 천장에 매달린 그림자,
의자의 다리 아래 끈 먼지, 천천히 흔들리는 커튼—all
of them이 새로운 스코어가 된다. 누워 있는 자세는
게으름이 아니라 전환의 자세다. 앉아 있을 땐 보이지
않던 사물들이 수평의 눈높이에서 새로이 드러난다.

눈을 감아도 좋다. 어둠 속에서 더 많은 이미지를 보게
된다. 빛이 아닌 감각으로 세계를 읽는 순간, 당신의
내면은 다른 방향으로 열린다. 누워있는 몸은 생각의
중력을 거스르고, 그 안에서 자유로움이 태어난다.
이때의 창작은 머리로 하는 것이 아니라, 몸 전체로
받아들이는 것이다. 누워본다는 건, 다시 일어서기 위한
준비이기도 하다. 누워서 세계를 본 사람만이, 일어서서
다른 속도로 걷는다. 스코어는 수평의 시선에서 비로소
입체가 된다.

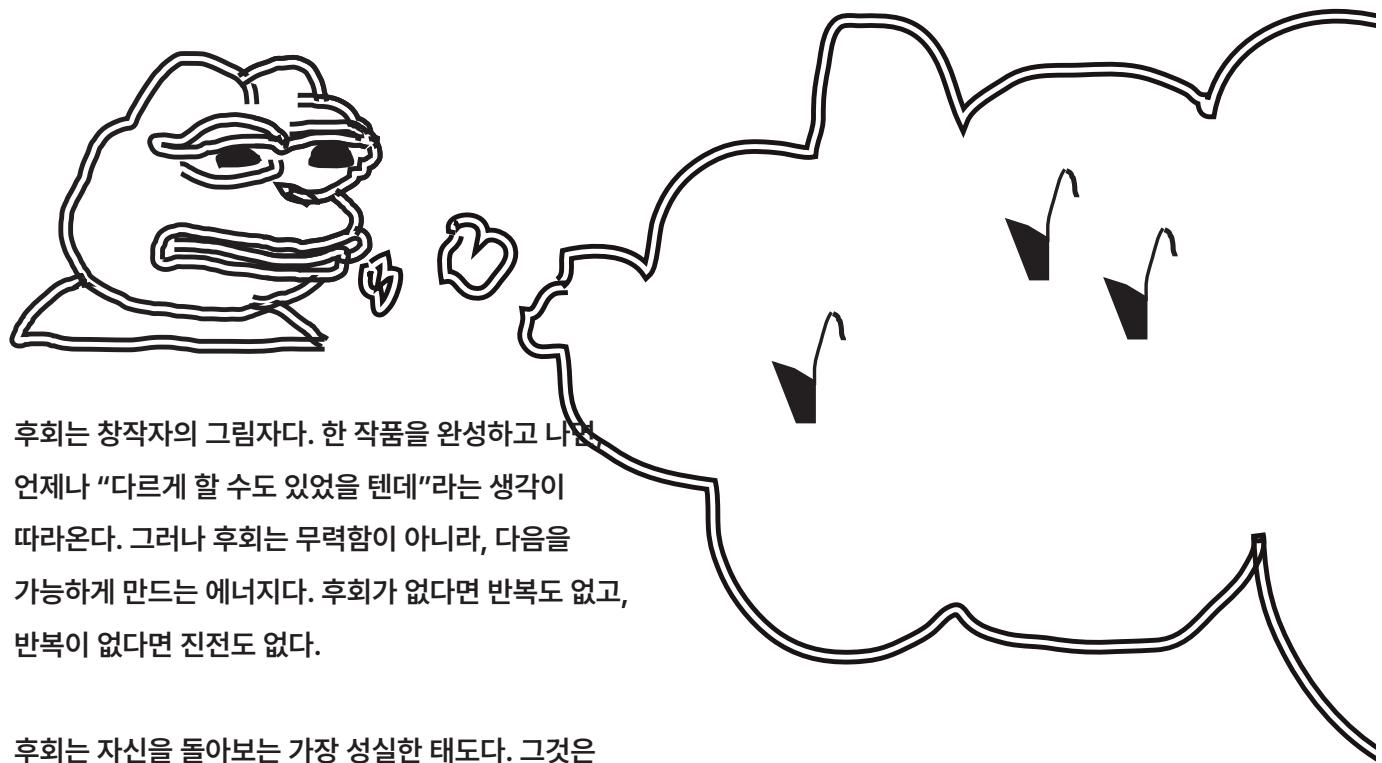
Seventh, Liedown.



Lying down is a revolution of perspective. The moment the body is level, the gaze changes completely. Shadows hanging from the ceiling, dust under the legs of a chair, and slow-waving curtains—all of them—are new scores. Lying down is not laziness, but transition. Objects that were not visible while sitting are newly revealed from a horizontal eye level.

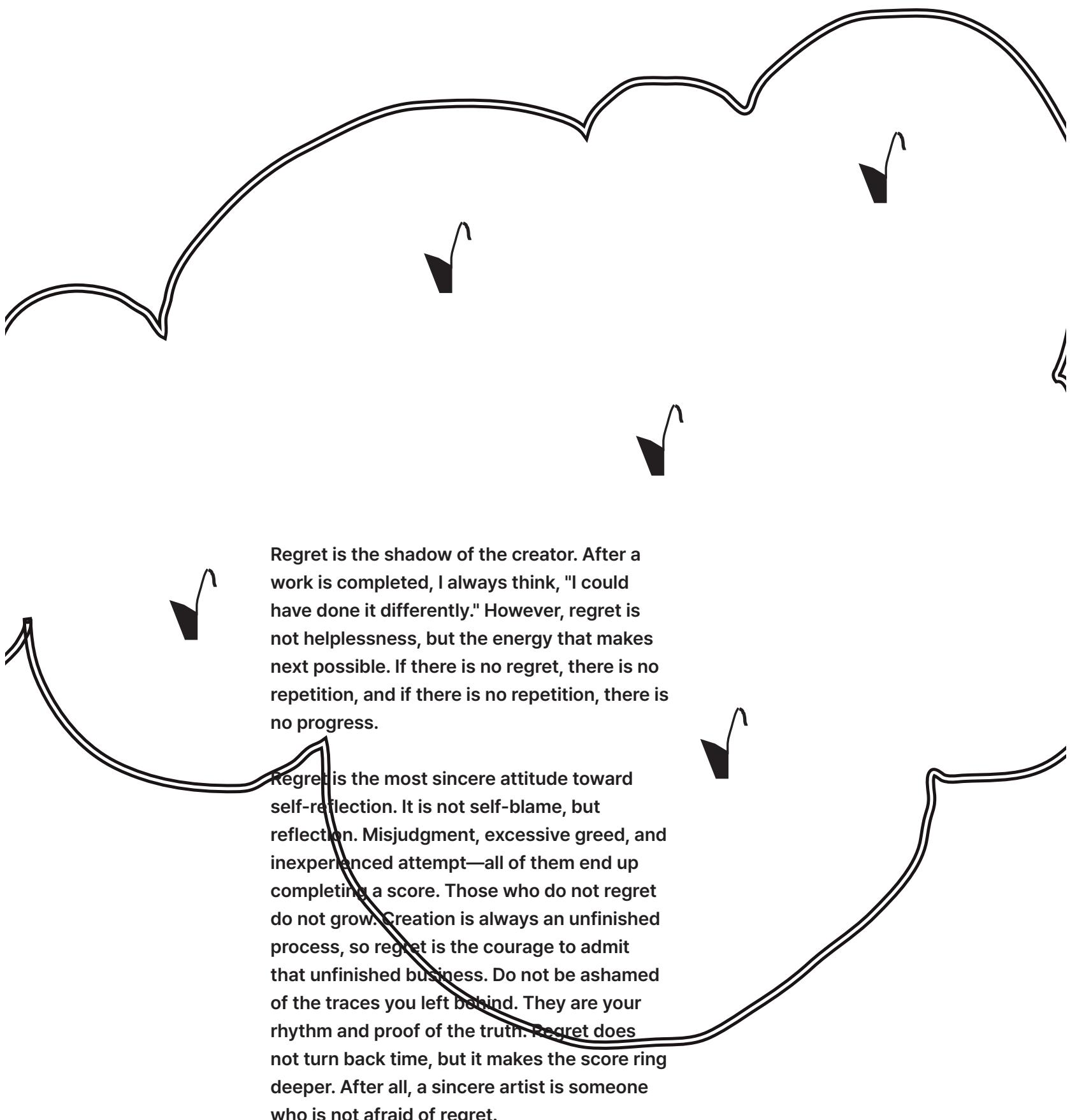
You may close your eyes. You will see more images in the dark. The moment you read the world through your senses, not through light, your inner world opens in a different direction. The lying body defies the gravity of your thoughts, and freedom is born in them. Creation at this time is not done by the head, but by the body as a whole. Lying down is also a preparation for getting back up. Only those who have seen the world lying down stand up and walk at a different speed. The score becomes three-dimensional from a horizontal gaze.

여덟 번째로, **후회하기。**

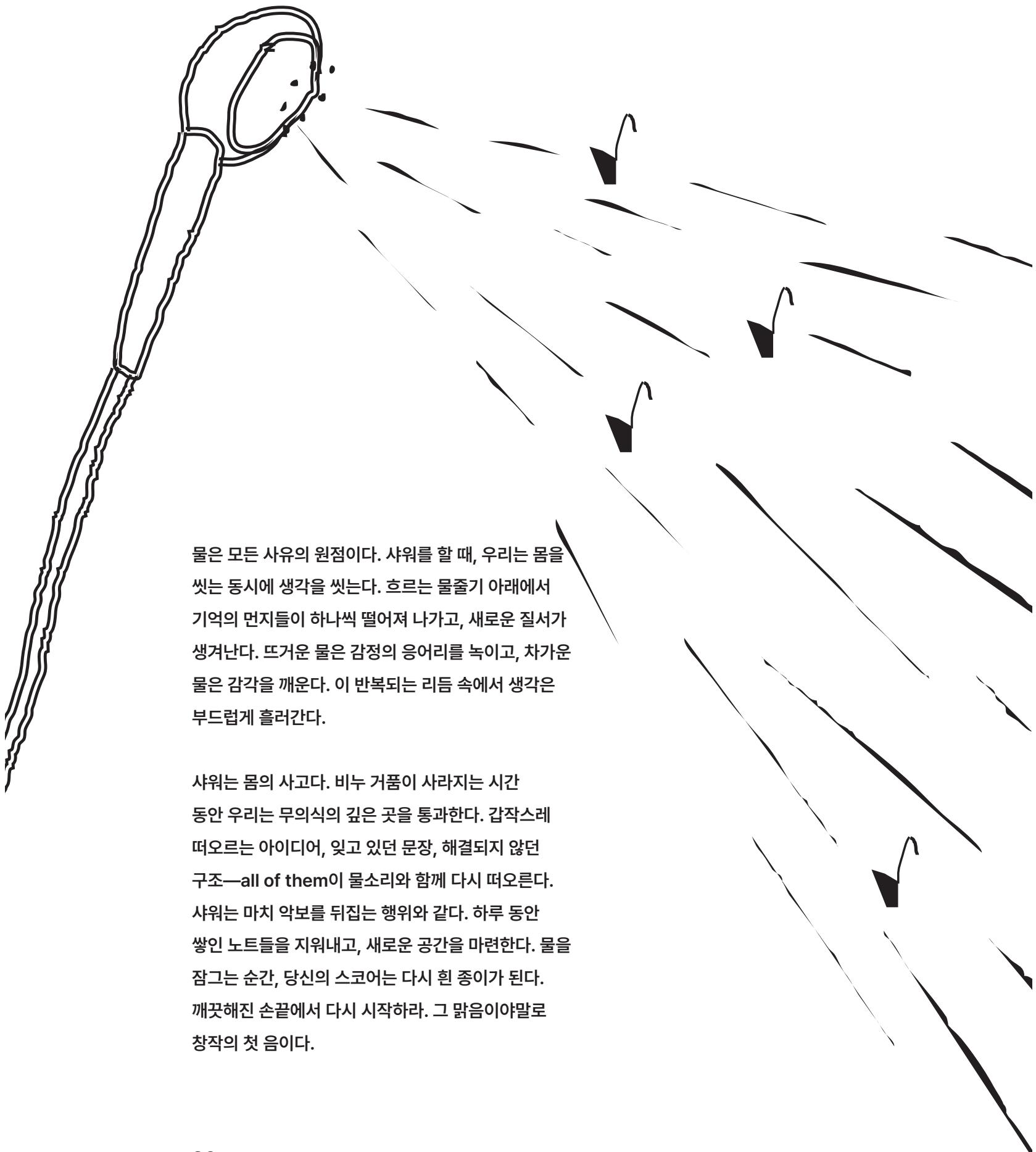


후회는 창작자의 그림자다. 한 작품을 완성하고 나면 언제나 “다르게 할 수도 있었을 텐데”라는 생각이 따라온다. 그러나 후회는 무력함이 아니라, 다음을 가능하게 만드는 에너지다. 후회가 없다면 반복도 없고, 반복이 없다면 진전도 없다.

후회는 자신을 돌아보는 가장 성실한 태도다. 그것은 자책이 아니라 성찰이다. 잘못된 판단, 지나친 욕심, 미숙한 시도—all of them이 결국 하나의 스코어를 완성한다. 후회하지 않는 사람은 성장하지 않는다. 창작은 늘 미완의 과정이기에, 후회는 그 미완을 인정하는 용기다. 당신이 남긴 흔적을 부끄러워하지 말라. 그 흔적들은 당신의 리듬이자 진실의 증거다. 후회는 시간을 되돌리지는 않지만, 스코어를 더 깊게 옮린다. 결국 성실한 예술가란, 후회를 두려워하지 않는 사람이다.

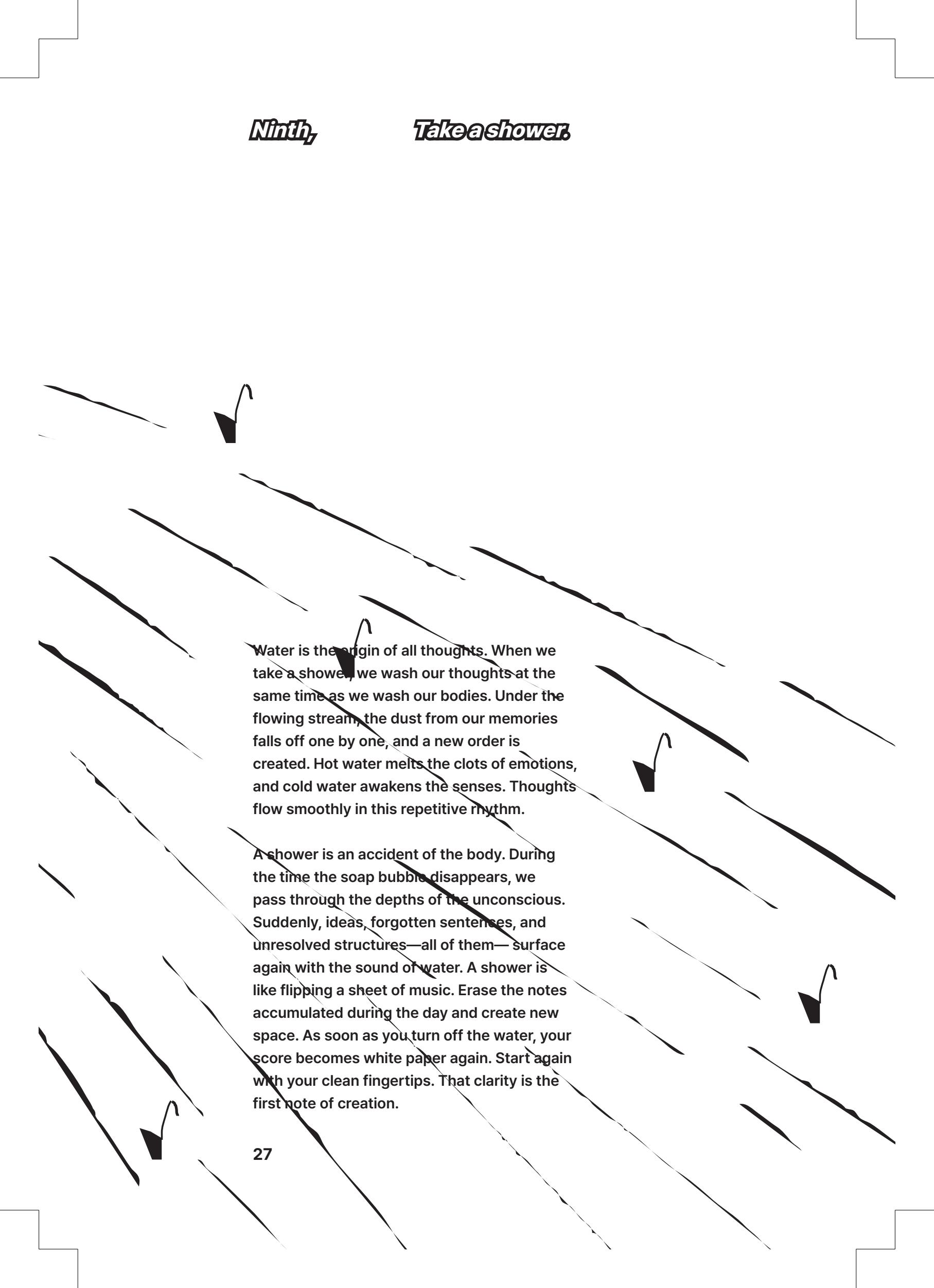


아홉번째로, 씻어보기。



물은 모든 사유의 원점이다. 샤워를 할 때, 우리는 몸을 씻는 동시에 생각을 씻는다. 흐르는 물줄기 아래에서 기억의 먼지들이 하나씩 떨어져 나가고, 새로운 질서가 생겨난다. 뜨거운 물은 감정의 응어리를 녹이고, 차가운 물은 감각을 깨운다. 이 반복되는 리듬 속에서 생각은 부드럽게 흘러간다.

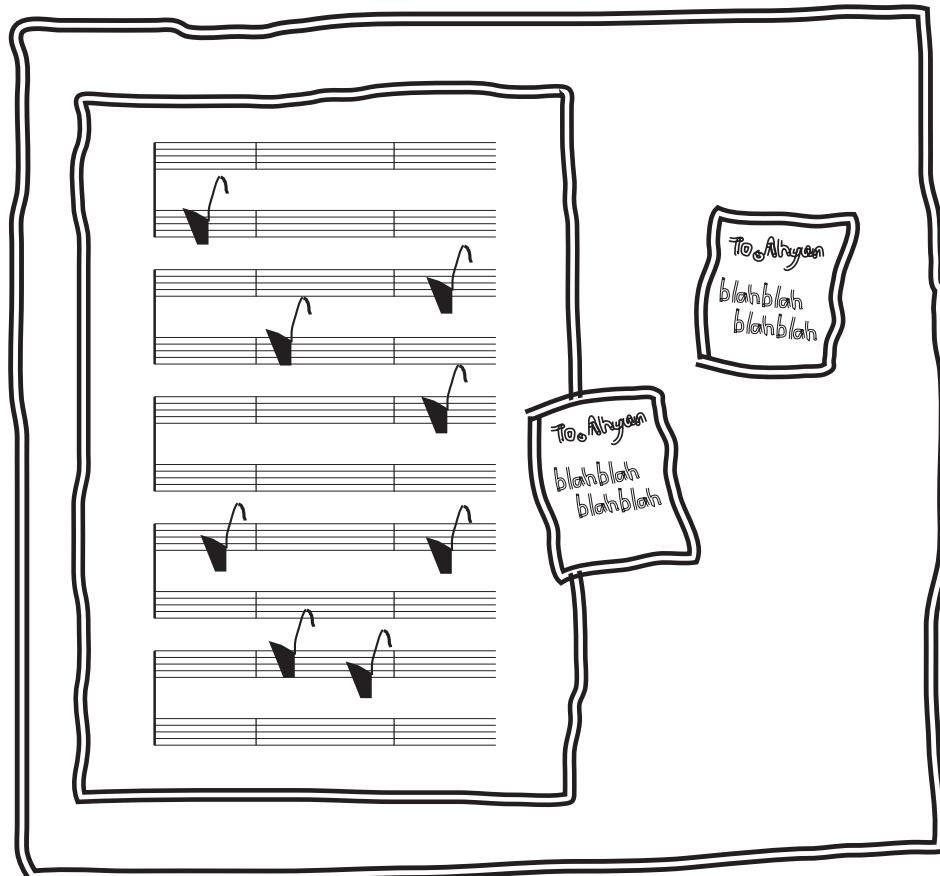
샤워는 몸의 사고다. 비누 거품이 사라지는 시간 동안 우리는 무의식의 깊은 곳을 통과한다. 갑작스레 떠오르는 아이디어, 잊고 있던 문장, 해결되지 않던 구조—all of them이 물소리와 함께 다시 떠오른다. 샤워는 마치 악보를 뒤집는 행위와 같다. 하루 동안 쌓인 노트들을 지워내고, 새로운 공간을 마련한다. 물을 잠그는 순간, 당신의 스코어는 다시 흰 종이가 된다. 깨끗해진 손끝에서 다시 시작하라. 그 맑음이야말로 창작의 첫 음이다.



Water is the origin of all thoughts. When we take a shower, we wash our thoughts at the same time as we wash our bodies. Under the flowing stream, the dust from our memories falls off one by one, and a new order is created. Hot water melts the clots of emotions, and cold water awakens the senses. Thoughts flow smoothly in this repetitive rhythm.

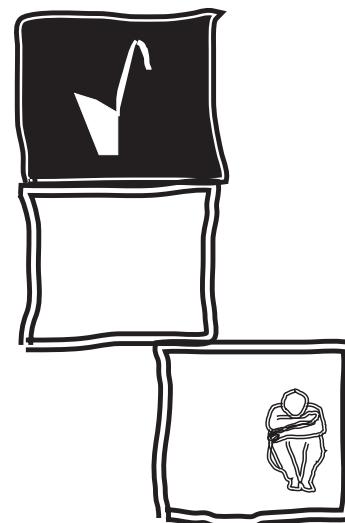
A shower is an accident of the body. During the time the soap bubble disappears, we pass through the depths of the unconscious. Suddenly, ideas, forgotten sentences, and unresolved structures—all of them—surface again with the sound of water. A shower is like flipping a sheet of music. Erase the notes accumulated during the day and create new space. As soon as you turn off the water, your score becomes white paper again. Start again with your clean fingertips. That clarity is the first note of creation.

열번째로, 기록하기。



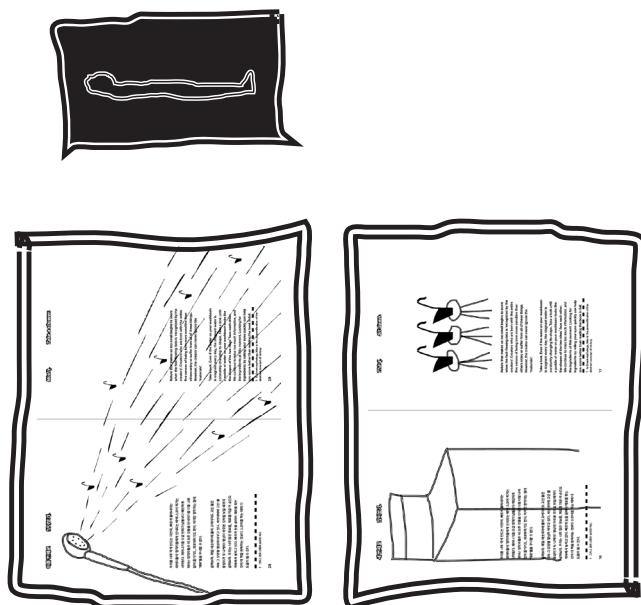
기록은 사라짐을 지연시키는 기술이다. 모든 예술은
기록이 되고, 모든 기록은 언젠가 해석된다. 하지만
기록은 단순한 저장이 아니다. 그것은 해석의 가능성을
남기는 장치다. 오늘의 생각을 남기는 일은 내일의 나를
위한 대화이자, 타인과의 약속이다.

사진, 노트, 음성, 데이터—all of them은 하나의
흔적이지만, 기록의 진짜 가치는 그 흔적을 다시 읽는
순간에 있다. 기록은 시간을 묶는 동시에 풀어낸다.
작가는 자신이 남긴 기록을 다시 읽고, 그 안에서
새로운 리듬을 발견한다. 성실한 스코어는 한 번의
완성이 아니라, 수많은 기록의 겹침으로 만들어진다.
기록은 창작의 윤리이자, 존재의 증거다. 지금의 당신이
남긴 문장은 미래의 누군가에게 하나의 악보가 된다.
기록하라. 그것이 작가로서의 예의다.



Tenth,

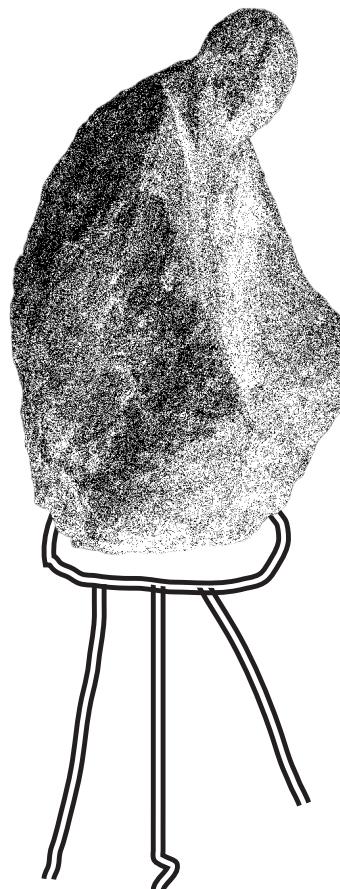
Record it.



Recording is a technique that delays disappearance. Every art becomes a record, and every record is interpreted one day. But a record is not just a storage. It is a device that leaves possibilities for interpretation. Leaving today's thoughts is a conversation for me tomorrow and a promise to others.

Photo, Note, Voice, Data—all of them is a trace, but the real value of a record lies in the moment of rereading the trace. Records bind time together and release it. The artist reads the record he leaves again, and discovers a new rhythm in it. Sincere scores are not a single completion, they are made by the overlap of many records. Records are both the ethics of creation and the proof of existence. The sentence you leave behind now becomes a score for someone in the future. Write it down. That is the courtesy of a writer.

열한번째로, **다시앉기。**

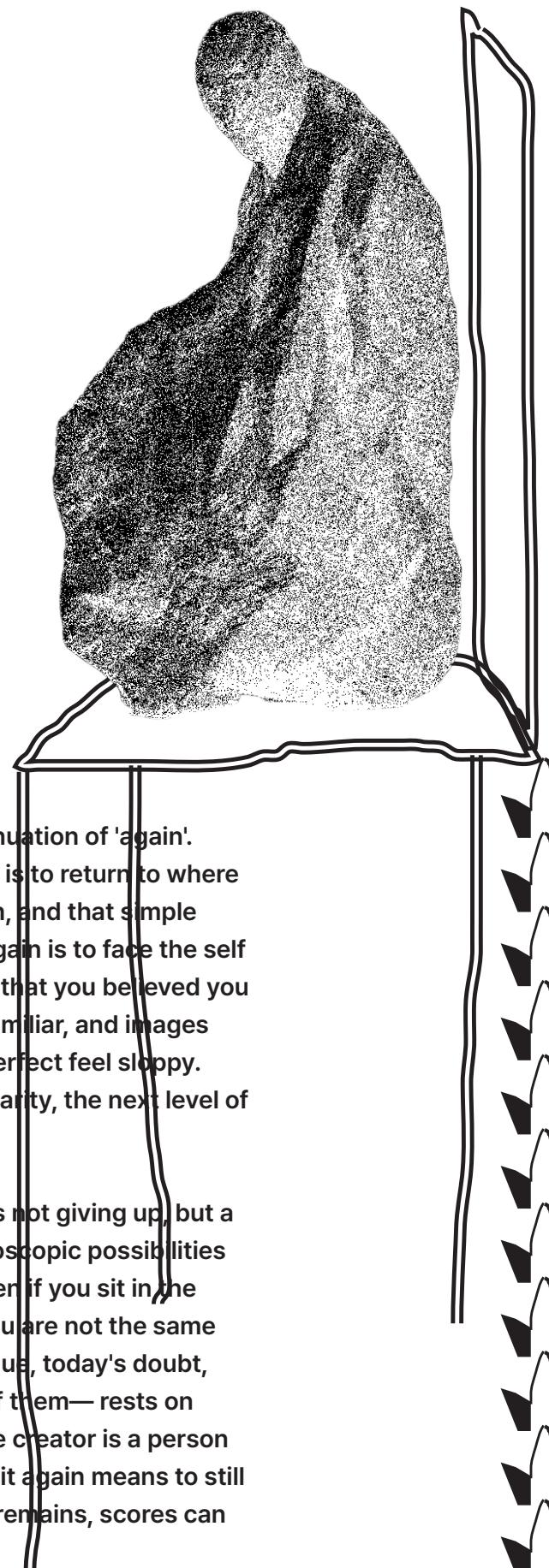


모든 창작은 '다시'의 연속이다. 처음 앉았던 자리로 돌아와 다시 앉는 일, 그 단순한 반복이야말로 성실함의 본질이다. 다시 앉는다는 건 어제의 자신을 마주하는 것이다. 완성했다고 믿었던 문장들이 낯설게 보이고, 완벽하다고 생각했던 이미지가 허술하게 느껴진다. 그러나 바로 그 낯섦 속에서 다음 단계의 스코어가 태어난다.

다시 앉는 행위는 포기가 아니라 회귀다. 그것은 자신에게 남아 있는 미세한 가능성을 끌어올리는 것이다. 매일 같은 의자에 앉더라도, 당신은 같은 사람이 아니다. 어제의 피로, 오늘의 의심, 내일의 욕망—all of them이 당신의 손끝에 얹힌다. 성실한 창작자는 한 번 더 앉는 사람이다. 다시 앉는다는 건, 여전히 믿는다는 뜻이다. 믿음이 남아 있는 한, 스코어는 다시 새겨질 수 있다.

Eleventh,

Sitdownagain.



Every creation is a continuation of 'again'. The essence of sincerity is to return to where you first sat and sit again, and that simple repetition. To sit down again is to face the self of yesterday. Sentences that you believed you had completed look unfamiliar, and images that you thought were perfect feel sloppy. However, in that unfamiliarity, the next level of score is born.

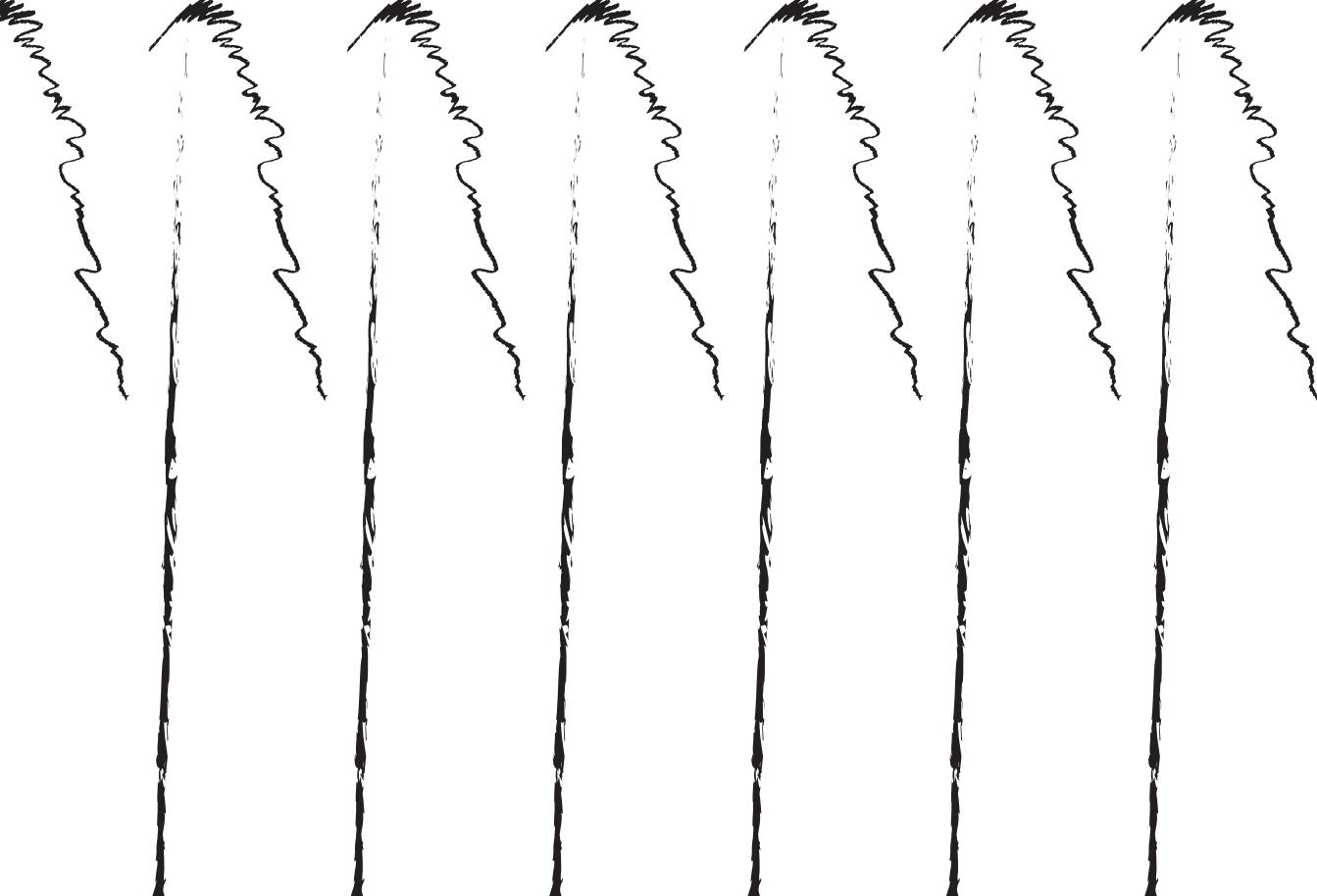
The act of sitting again is not giving up, but a return. It raises the microscopic possibilities that remain with you. Even if you sit in the same chair every day, you are not the same person. Yesterday's fatigue, today's doubt, tomorrow's desire—all of them—rests on your fingertips. A sincere creator is a person who sits once more. To sit again means to still believe. As long as faith remains, scores can be re-engraved.

열두번째로, 찍어내기。

결국 모든 사유는 손의 무게로 귀결된다. 찍어낸다는 것은 생각을 현실로 끌어내리는 행위다. 그 어떤 망설임도, 의심도, 후회도. 이제는 손의 압력 아래 놓인다. 프린트의 소리, 금속의 감촉, 잉크의 냄새—all of them이 '결정'의 냄새를 품고 있다. 찍어낸다는 것은 자신을 증언하는 일이다.

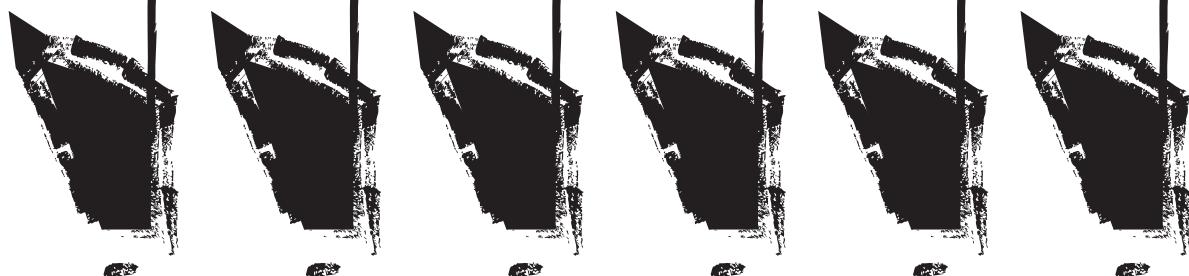
이제는 찍어내자.

Twelveth, Press it.



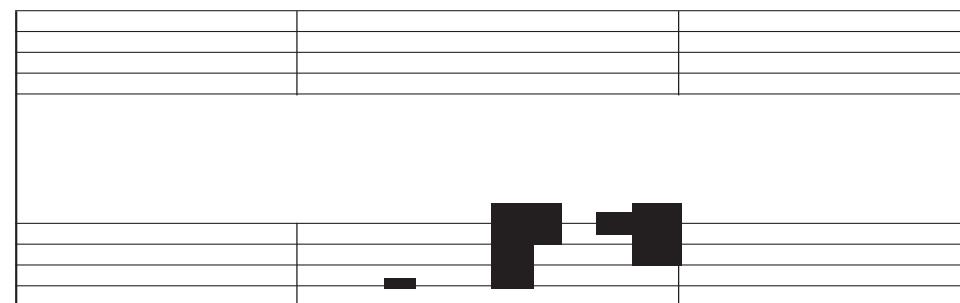
In the end, all reason comes down to the weight of the hand. To print is to bring an idea down to reality. Any hesitation, doubt, or regret is now under the pressure of the hand. The sound of the print, the touch of the metal, the smell of the ink—all of them has the smell of the decision. To print is to testify for yourself.

Let's press it now.

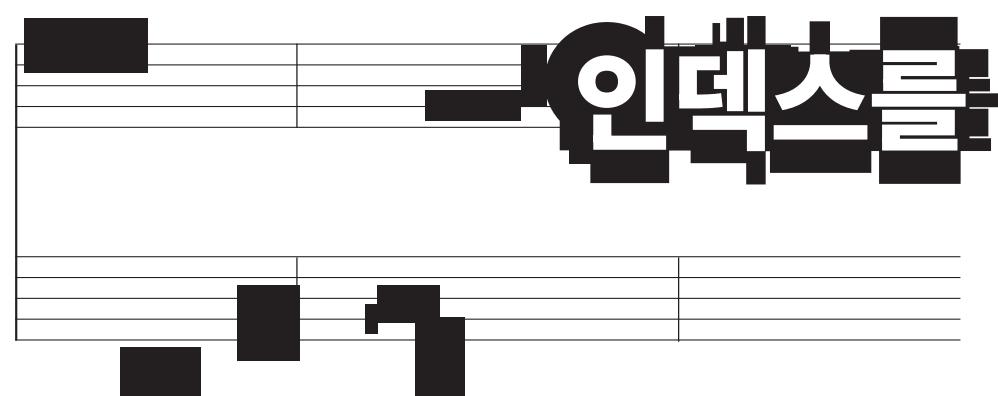




성실하게



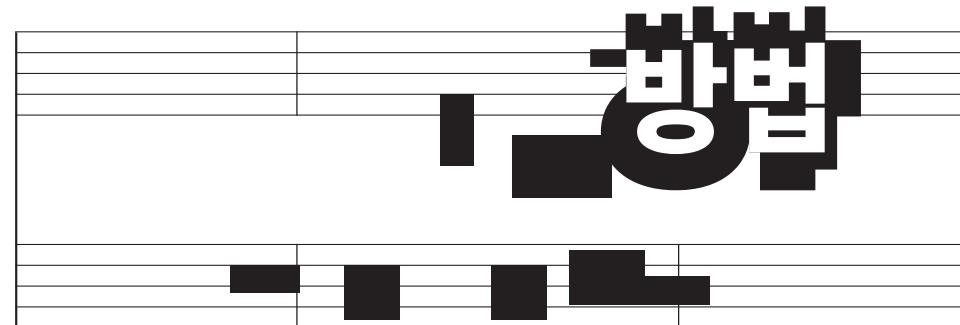
— ■ —



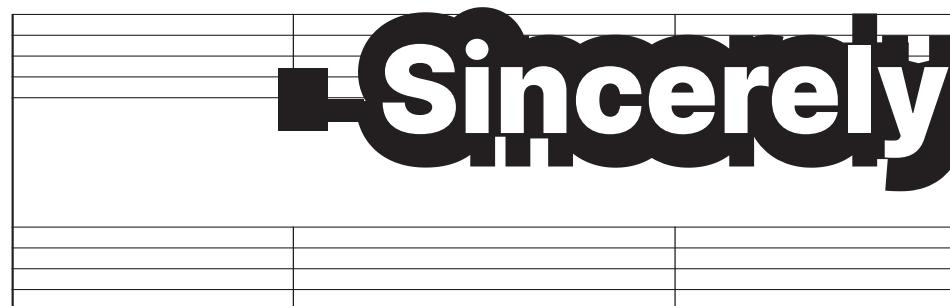
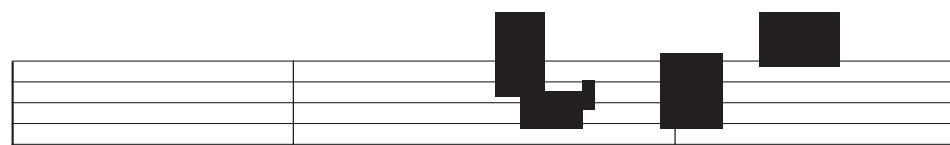
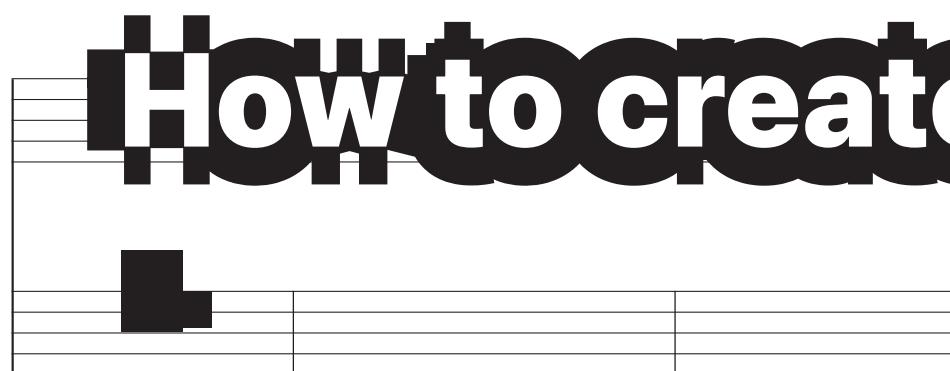
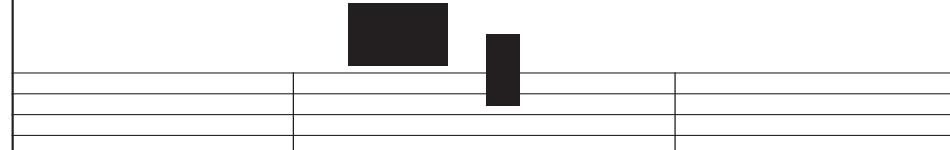
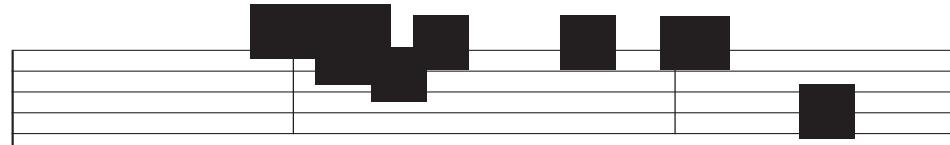
인덱스를



생성하는



방법



첫번째

살펴보기。

로 '데이터에 관한 데이터'를 뜻한다.

"메타데이터" 라는 말은 뒤라면, 그를 둘러싼 정보(제목, 뜻한다. 즉, 관련 전시, 관련 글 등)는 정보(제목, 제작자 등)는 메타데이터이다. 메타데이터는 모름지기 대량의 대량의 정보 가운데서 효율적으로 다루기 위해 일정한 위해 일정한 규칙에 따르어야 한다."¹ 한다."¹

몇 번 인터넷에

과연 우리는 하루에 몇 번 책을 펼쳐보거나 사이트에 접속할까. 매일 반복하는 행위는 우리들의 능력이 담겨있지 않기에, 더이상 행위가 아닌 '습관'으로 정의되어야 한다. 아마 이런 습관 때문에 우리는 책을 완독하더라도 '초판 발행일'을 알 수 없고, 백 번을 더 구글에 접속해도 홈페이지 하단의 '개인정보처리방침'의 존재를 알 수 없다.

당장 일주일 안에 소설책 한 권을 디자인해야 한다면, 초짜 디자이너는 가지고 있는 온갖 소설책의 구성을 뒤져보며 생각보다 복잡한 책의 골조에 당황할 것이다. (나 또한 당장 그러하다.) 때문에 멋진 초짜가 되기 위해서는 성실하게 인덱스 생성하기를 연습해야 한다. 모르는 것은 죄가 아니지만 알려고 하지 않는 것은 죄이기에. 그리고 인덱스를 만드는 방법 소개를 하기 이전에 나를 포함한 초짜들에게 '살펴보기'를 권한다. 누군가 피똥을 싸며 디자인했을 텐데 지우개 패키지의 1px짜리 표기사항, 코카콜라 뚜껑의 인쇄 방법, 스타벅스 빨대의 길이가 궁금하다면, 멋진 초짜로서 다음 페이지로 나아가라.

1 민구홍 매뉴팩츄어링 (2015). 「자주 하는 질문」.

<https://minguhongmfg.com/faq>

First

Take a look.

"Metadata literally means 'data about data'. In other words, if the artist's work is data, the information surrounding it (headings, production dates, media, sizes, places, related exhibitions, related articles, etc.) corresponds to metadata. Metadata must be structured or standardized according to certain rules to efficiently handle the desired information among a large amount of information."¹

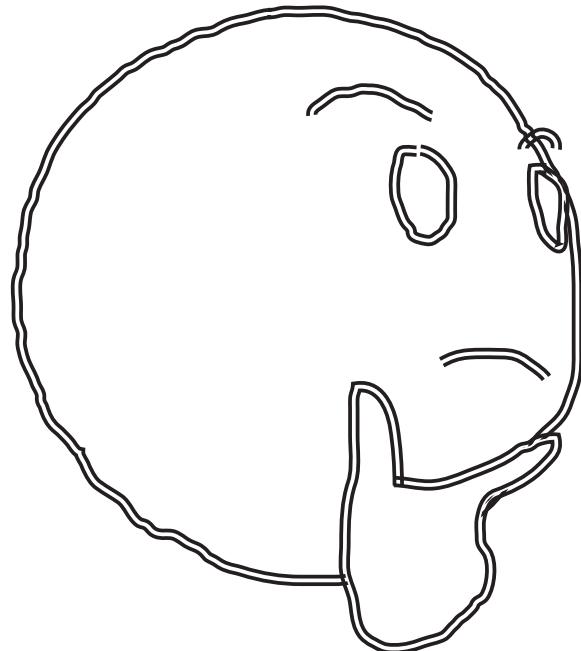
How many times a day do we open our books and how many times do we access the Internet? Repeated actions every day should be defined as 'habits' rather than actions because they do not contain our consciousness. Perhaps because of this habit, we cannot know the 'first publication date' even if we read the book completely, and even if we access Google 100 more times, we cannot know the existence of the 'personal information processing policy' at the bottom of the homepage.

If you had to design a novel within a week, a novice designer would be embarrassed by the more complicated framework of a book than you might think by going through the composition of all the novels you have. (I am right now, too.) To be a great novice, you must faithfully practice index generation. It's not a sin to not know, but it's a sin to not try to know. And before introducing how to create an index, I recommend 'take a look' at beginners, including myself. If you're curious about the 1px notation of the Tombo eraser package that someone would have designed with blood dung, how to print the Coca-Cola lid, or the length of the Starbucks straw, go to the next page as a cool first-timer.



1 Min Guhong Manufacturing (2015). "FAQ".
<https://minguhongmfq.com/faq>

두번째로, 의심하기。

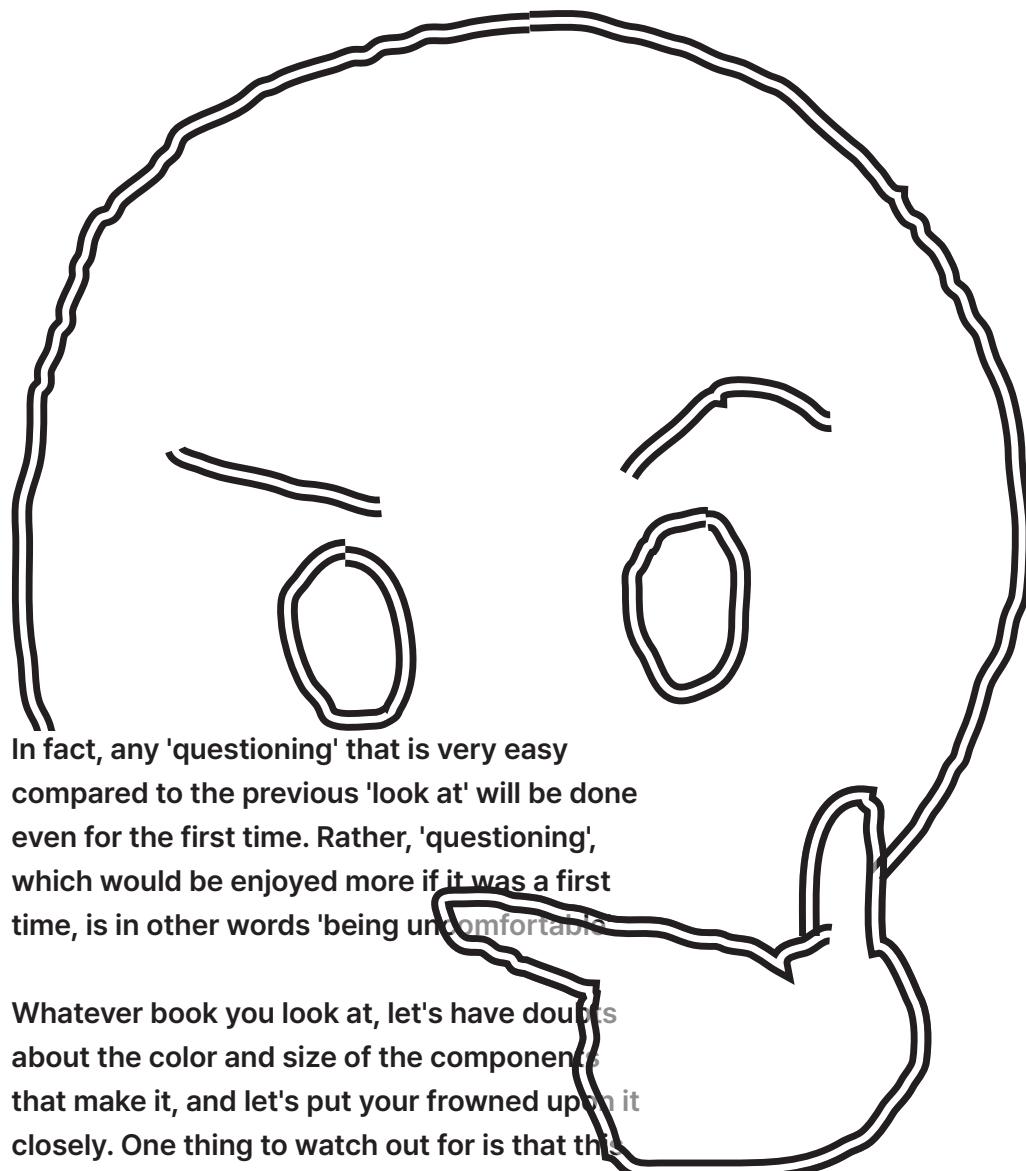


사실 이전 '살펴보기'에 비해 아주 많이 쉬운 '의심하기'는
무릇 초짜라도 행하고 있을 것이다. 오히려 초짜라면
더욱 많이 즐기고 있을 '의심하기'는 달리 말해
'불편해하기'이다.

어느 책을 보든 그것을 구성한 요소들의 위치며
색상, 크기에 의심을 갖고, 잔뜩 찌푸린 눈을 가까이
대보자. 조심할 점은 이 '의심하기' 과정이 마치 우리가
'전문가'가 된 듯한 달콤한 기분을 제공한다는 것이다.
1966년 뉴욕 지하철 사인 시스템 디자인, 1967년
아메리카에어라인 로고 디자인, 1970년 뉴욕 지하철
지도 디자인 등 다양한 디자인 분야에서 활동해온
마시모 비넬리¹와 어깨를 나란히 하지 않은 이상 당신이
가진 의심은 어디까지나 당신의 메타데이터이지, 모욕의
대상이 아니다. 하지만 무릇 지적 허영심은 학자가 되기
위한 필수 요소이기에, 디자이너를 꿈꾸는 초짜라면
적당한 선에서의 의심은 이롭다.

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
1 안그라픽스 (2013). 「비넬리의 디자인 원칙」.
<https://agbook.co.kr/books/the-vignelli-canon>

Second, Doubt it.



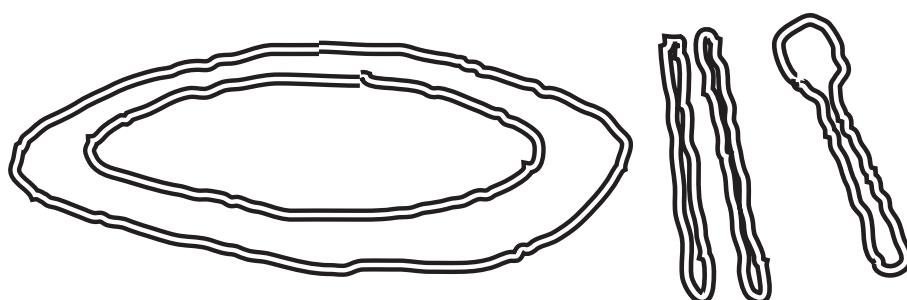
In fact, any 'questioning' that is very easy compared to the previous 'look at' will be done even for the first time. Rather, 'questioning', which would be enjoyed more if it was a first time, is in other words 'being uncomfortable'.

Whatever book you look at, let's have doubts about the color and size of the components that make it, and let's put your frowned upon it closely. One thing to watch out for is that this 'questioning' process provides a sweet feeling as if we've become 'experts'. Your doubts are your metadata, not insults, unless you stand shoulder to shoulder with Masimo Vignelli¹, who has worked in various design fields, including the 1966 New York subway sign system design, the 1967 American Airlines logo design, and the 1970 New York subway map design. However, since intellectual vanity is a prerequisite for becoming a scholar, doubts at the right level are beneficial if you are a beginner in dreaming of becoming a designer.



1 Ahn Graphics (2013). 'The Vignelli Canon'.
<https://agbook.co.kr/books/the-vignelli-canon>

세 번째로, 앉아보기。

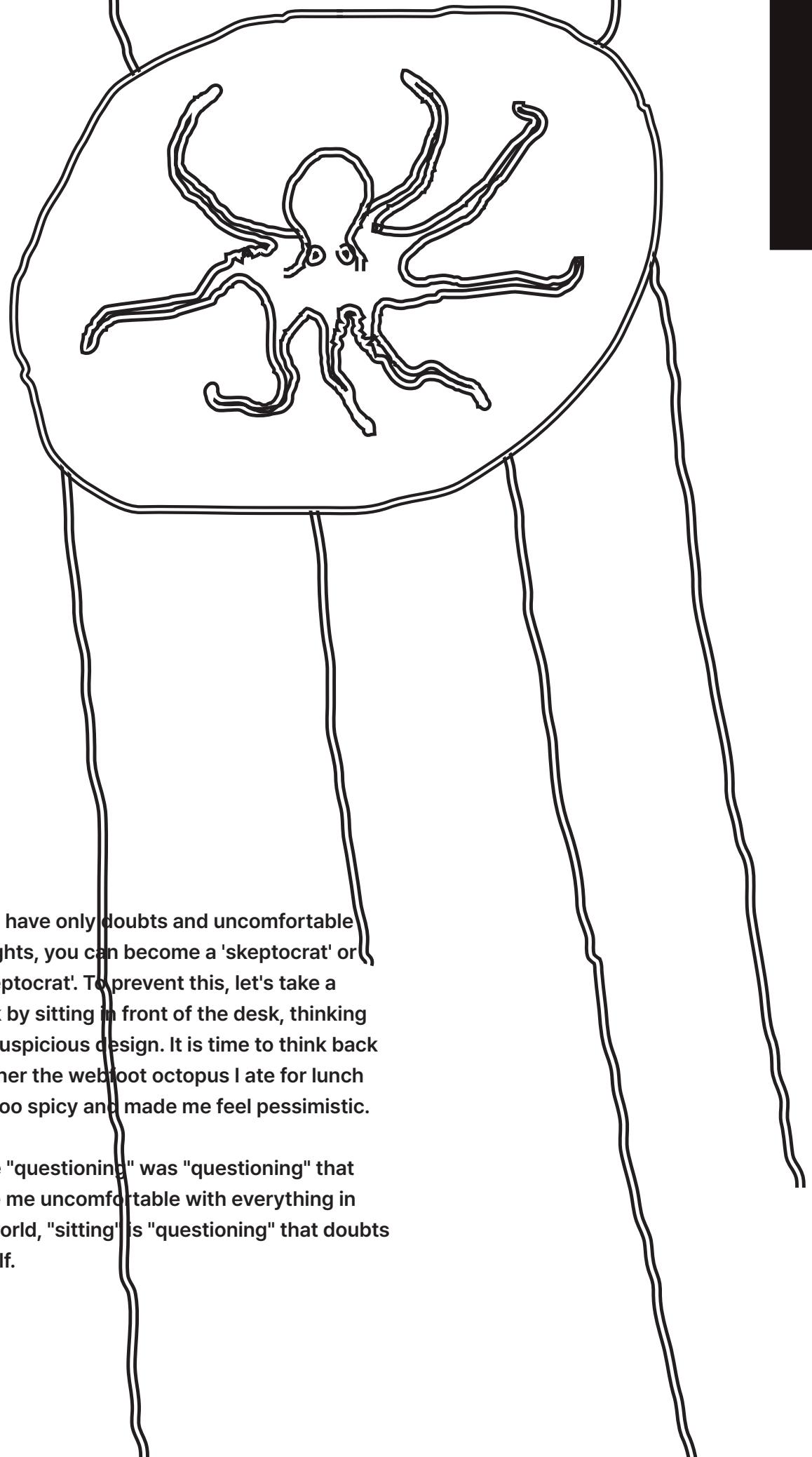


마냥 의심만, 불편한 생각만 갖고 있다면 당신은
'염세주의자,' 혹은 '비관주의자'가 되어버릴 수 있다.
이를 방지하기 위해 의심이 든 디자인을 떠올리며 책상
앞에 앉아 잠시 휴식을 취해보자. 단순히 점심에 먹은
쭈꾸미가 너무 매워서 기분이 상해 마냥 비관적인
태도를 가져버린 것은 아닐지 돌이켜보아야 한다.

'의심하기'는 이 세상 모든 것을 불편해하는
'의심하기' 였다면, '앉아보기'는 나 자신을 의심하는
'의심하기'이다.

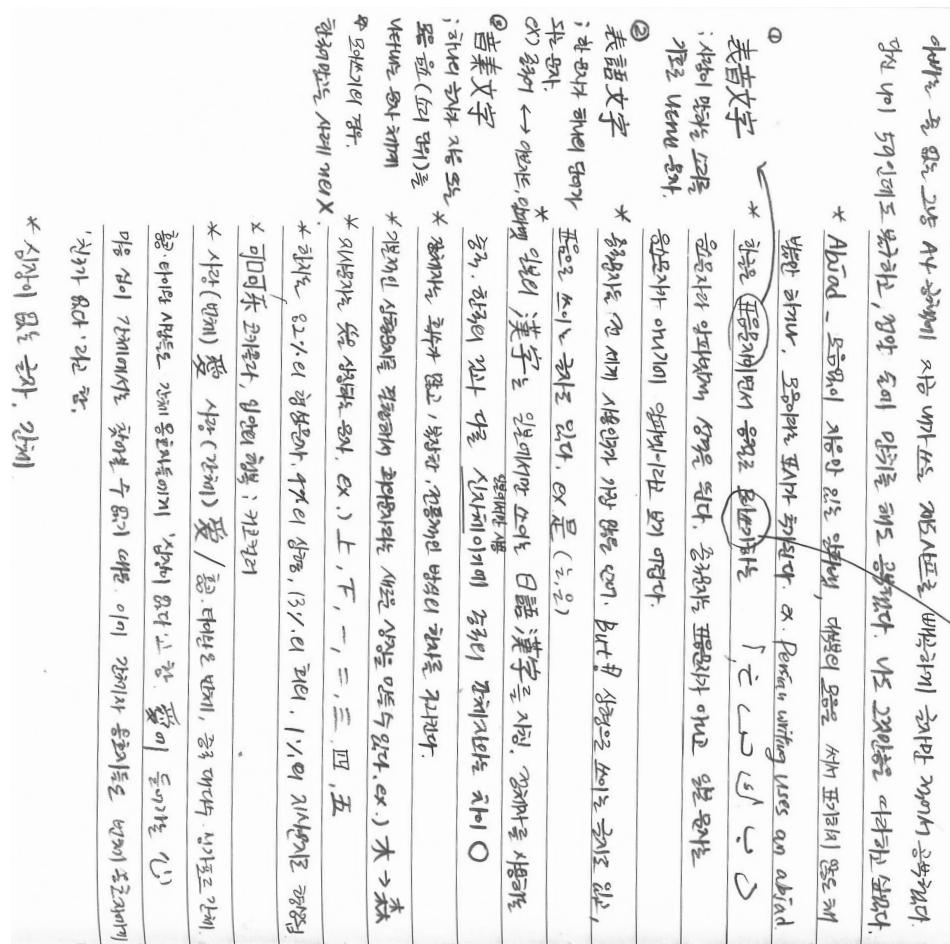
Third,

Sitdown.



If you have only doubts and uncomfortable thoughts, you can become a 'skeptocrat' or a 'skeptocrat'. To prevent this, let's take a break by sitting in front of the desk, thinking of a suspicious design. It is time to think back whether the webfoot octopus I ate for lunch was too spicy and made me feel pessimistic.

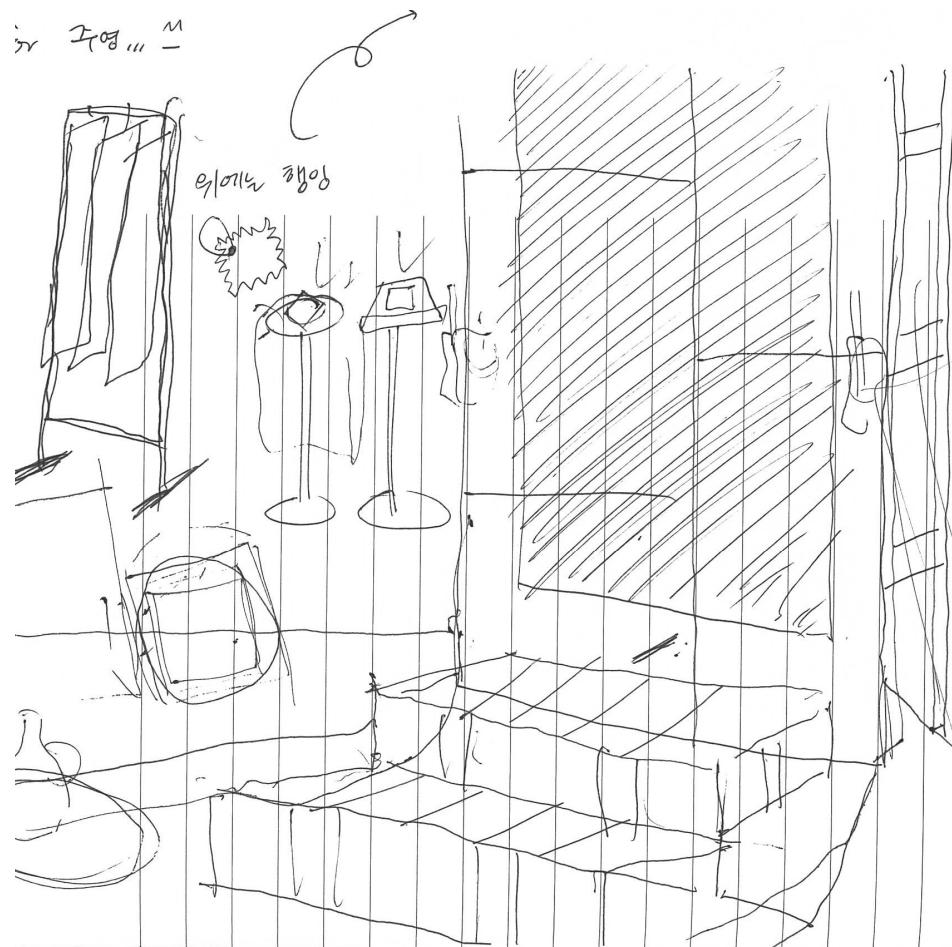
While "questioning" was "questioning" that made me uncomfortable with everything in the world, "sitting" is "questioning" that doubts myself.



If you write, you are more worried about the life of the pen than about a sentence at some point. I thought it stopped because I couldn't think of it, but it turned out that the pen was dry. Indexing is always like this. Something seems like a very creative work, but it actually starts with the question of whether a pen comes out or not. Writing less is ultimately backing up to an external storage device because you don't believe your thoughts.

Written sentences are always awkward, and if you read them again, they are unfamiliar as if they were not written by you. But that unfamiliarity is the designer's guarantee. Something has to be awkward, at least I made it sincerely. After all, writing down an index reveals traces of my accident. Pen doesn't lie. However, paper understands everything.

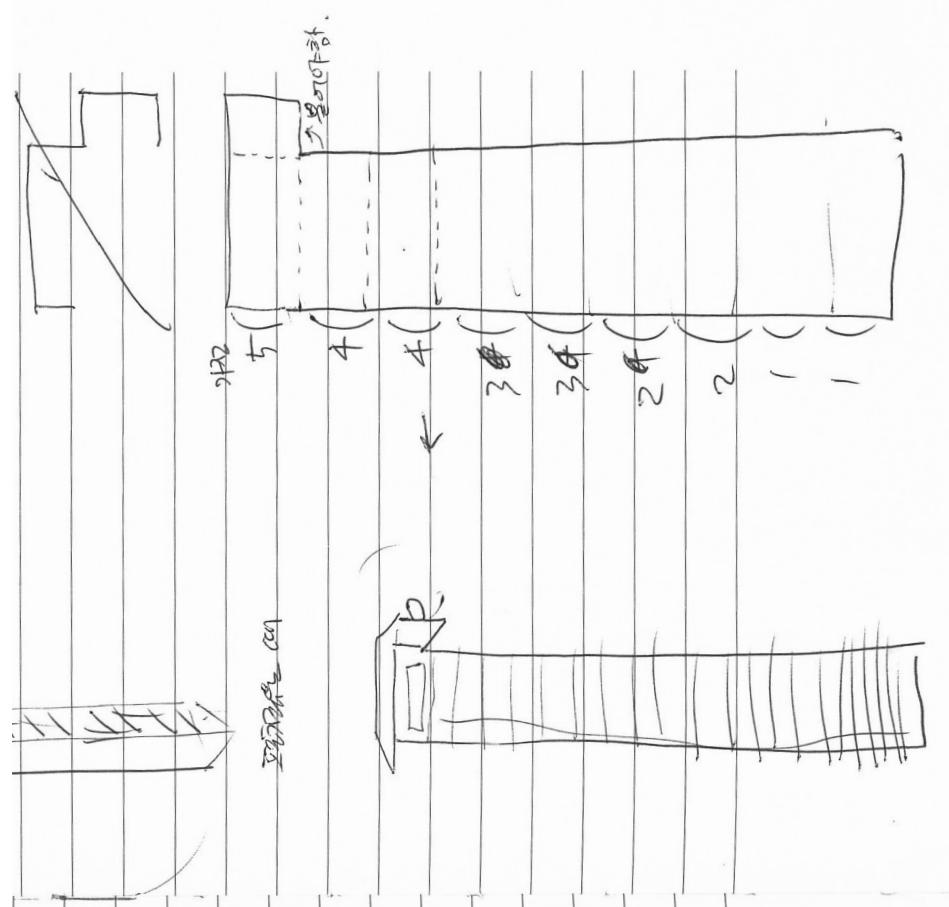
다섯번째로, 그려보기。



그려보는 일은 위험하다. 손이 생각보다 솔직하기 때문이다. 머리로는 '깔끔한 미니멀 디자인'을 꿈꾸지만, 손은 언제나 이상한 데서 선을 빼끗한다. 결국 결과물은 '의도된 비대칭'으로 포장된다. 인덱스를 그릴 때도 마찬가지다. 아무리 완벽한 정렬을 시도해도, 어딘가 한 글자가 미묘하게 밀려 있다. 그게 오히려 사람 냄새다.

디자인은 손이 머리를 속이는 예술이다. 아무리 정교한 프로그램도 손의 망설임은 계산하지 못한다. 그려보는 동안 세상은 잠시 단순해진다. 선이 선을 만나고, 도형이 자리를 찾을 때의 쾌감이 있다. 하지만 다 그려놓고 보면 괜히 허전하다. 그래서 또 다시 선을 긋는다. 인덱스는 그렇게 과하게 친절한 손끝에서 완성된다.





It's dangerous to draw. Because hands are more honest than you think. The head dreams of a "clean minimal design," but the hand always twists the line in a strange place. Eventually, the result is wrapped in an "intended asymmetry." The same is true when drawing indexes. No matter how perfect alignment you try, one letter is subtly pushed somewhere. It's rather a human smell.

Design is an art in which the hand deceives the head. Hand hesitation cannot be calculated by any sophisticated program. The world briefly becomes simpler while drawing. There is a pleasure when the line meets the line and the figure finds its place. However, after drawing it all, it feels empty for no reason. So I draw the line again. The index is completed with such an excessively kind fingertip.

여섯번째로, **지워보기。**

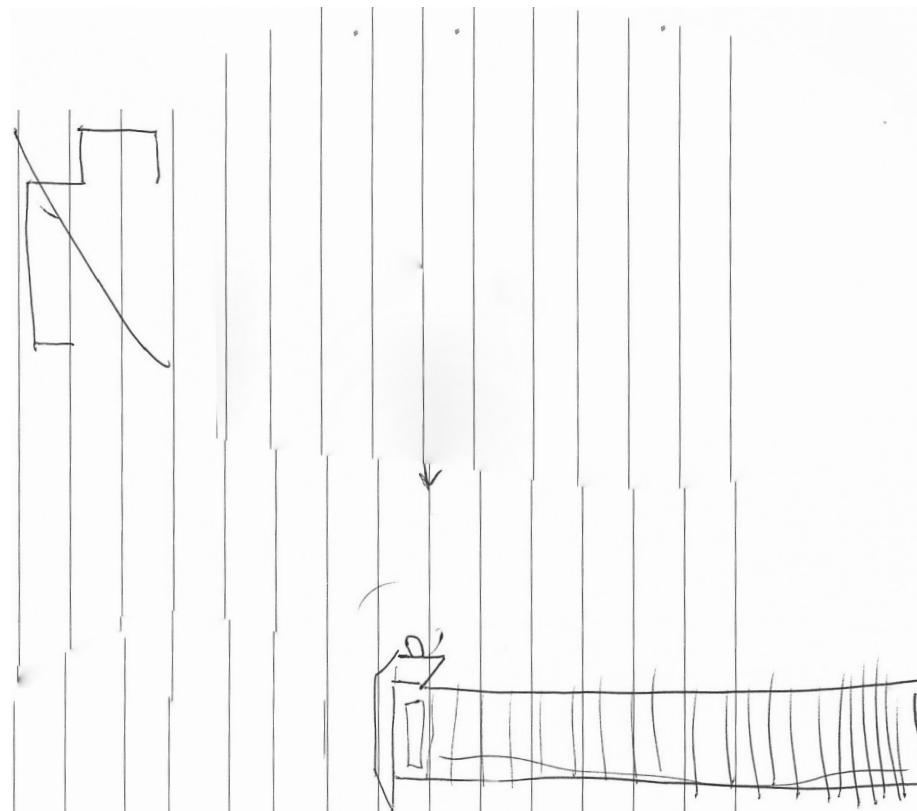
디지털 시대의 지우개는 이제 존재하지 않는다.
대신 'Undo'가 있다. '⌘+Z'를 누르면 세상이 잠시
되돌아간다. 하지만 너무 누르면 예전 작업까지 함께
사라진다. 결국 어디까지가 '실수'였는지, 어디서부터가
'작업'이었는지 모호해진다. 디자이너의 하루는
'되돌리기'의 반복이다.

지우는 건 쉬워졌지만, 잊는 건 더 어려워졌다. 파일엔
히스토리가 남고, 히스토리엔 또 히스토리가 생긴다.
'지우기'는 삭제가 아니라 흔적의 덮기다. 포토샵의
레이어처럼, 모든 수정은 여전히 밑에 살아 있다. 진짜
무섭게 지워지는 건 이미지가 아니라 체력이다.

지운다는 건 결국, 나 자신이 한 선택을 잠시 부정하는
일이다. 그런데 그게 없으면 성장도 없다. 성실한
인덱스는 '저장'보다 '되돌리기'를 더 자주 누른 사람의
결과물이다. Undo 키는 디자이너의 기도문이고,
히스토리 패널은 그 사람의 양심이다.

Sixth,

Erase it.



Erasers for the digital age are no longer in existence. Instead, there is Undo. Press "%+Z" to turn the world around. However, if you press too much, your old work will disappear together. Eventually, it becomes unclear where the "mistake" was and where the "work" started. A designer's day is a repetition of "turn."

It's easier to erase, but harder to forget. The file has history, and the history has history again. "Erasing" is not deleting, it's covering of traces. Like the layer in Photoshop, all the modifications are still alive underneath. It's not the image that's really scary to erase, it's the stamina.

Erasing is, after all, a momentary denial of the choice I made. Without it, there is no growth. A sincere index is the result of a person who presses "turn" more often than "save." The Undo key is the designer's prayer, and the history panel is the person's conscience.

일곱번째로,

누워보기.



디자인을 오래 하다 보면 어느 순간 모니터를
올려다보는 게 아니라, 거의 눕듯이 본다. 목은 거북이가
되고, 허리는 이미 사회적 생명과 함께 접혀 있다.
'누워보기'는 사실상 디자이너의 기본 자세다. 마감이
가까워질수록 자세는 점점 눕고, 결국 노트북을 배 위에
올려놓는 시점에서 인간과 기계의 경계가 흐려진다.

그 상태에서 화면을 보면 세상이 약간 기울어져 보인다.
색이 다르게 느껴지고, 폰트가 갑자기 감정적으로
다가온다. 이 기묘한 수평의 시점은 새로운 시각 구조를
만든다. 누워있는 동안만큼은 내가 세상을 조정하는
게 아니라, 세상이 나를 편집한다. 좋은 인덱스는 결국,
자세가 무너진 사람에게서 태어난다.

Seventh, Liedown.



When you design for a long time, you don't look up at the monitor at some point, but rather look at it almost as if you are lying down. The neck becomes a turtle, and the waist is already folded with social life. 'Lying down' is actually the designer's basic posture. As the finish line approaches, the posture gradually lies, and eventually the boundary between the human and the machine becomes blurred when the laptop is placed on the stomach.

Looking at the screen in that state, the world looks a little tilted. The color feels different, and the font suddenly approaches me emotionally. This strange horizontal viewpoint creates a new visual structure. The world edits me, not me controlling the world while lying down. A good index eventually comes from a person whose posture has collapsed.

여덟 번째로, 후회하기。



후회는 디자인 툴의 기본 기능이다. 사람들은 흔히
'Undo'를 도구라고 생각하지만, 사실 그것은 감정이다.
클릭 한 번이면 되돌릴 수 있을 것 같지만, 이미 잊은
건 시간과 자신감이다. 되돌리기를 열 번 누르다 보면,
처음엔 완벽했던 구도가 어느새 이상해져 있다. 결국
다시 다 만든다. 이쯤 되면 후회는 기술이 아니라
루틴이다.

포토샵 히스토리를 열면 인생의 구조가 보인다. '밝기
조절', '색상 변경', '되돌리기', '저장 안 함'. 이건 거의
인간의 하루 요약이다. 하지만 후회가 없으면 발전도
없다. 결국 디자이너는 매일 'Undo'의 경계에서
자란다. 완벽한 디자인보다 중요한 건, 실수 후에 저장을
눌렀다는 사실이다.

Eight,

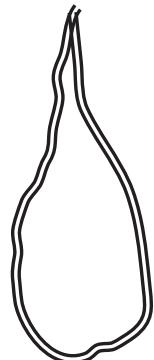
Regret it.



Regret is a fundamental function of a design tool. People often think of "Undo" as a tool, but it's actually an emotion. It seems like you can undo it with just a click, but what you've already lost is time and confidence. After ten clicks on the undo, the composition that was perfect at first becomes weird. Finally, they make it all over again. At this point, regret is not a skill, but a routine.

Open Photoshop History and you'll see the structure of life. Brightness control, Color change, Turn back, Don't save. This is almost a human daily summary. But no regrets, no progress. After all, designers grow up every day at the Undo border. What's more important than perfect design is that you pressed Save after a mistake.

아홉번째로, 씻어보기。



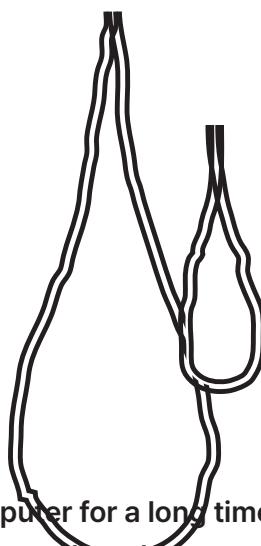
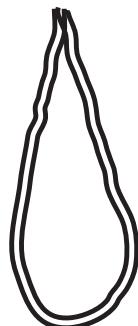
컴퓨터를 오래 하다 보면 진짜 샤워보다 '생각 세척'이 더 급해진다. 눈은 마우스 커서처럼 떨리고, 손목은 Ctrl+S를 외운다. 물을 트는 순간, 모든 파일이 떠오른다. "저건 왜 저렇게 했지?" "이건 왜 저 색이지?" 샤워는 어쩌면 디자이너의 '자동 백업' 같은 것이다. 물이 흐르는 동안, 머릿속 캐시가 지워진다.

문제는 샤워가 끝나면 아무 생각도 안 난다는 점이다.

수증기와 함께 아이디어도 증발한다. 그럼에도 불구하고 사람은 또 샤워를 한다. 깨끗해진 건 몸이 아니라, 작업을 다시 마주할 용기다. 결국 인덱스란, 씻은 뒤 젖은 머리로 다시 키보드를 두드릴 수 있는 사람의 산물이다.

Ninth,

Take a shower.



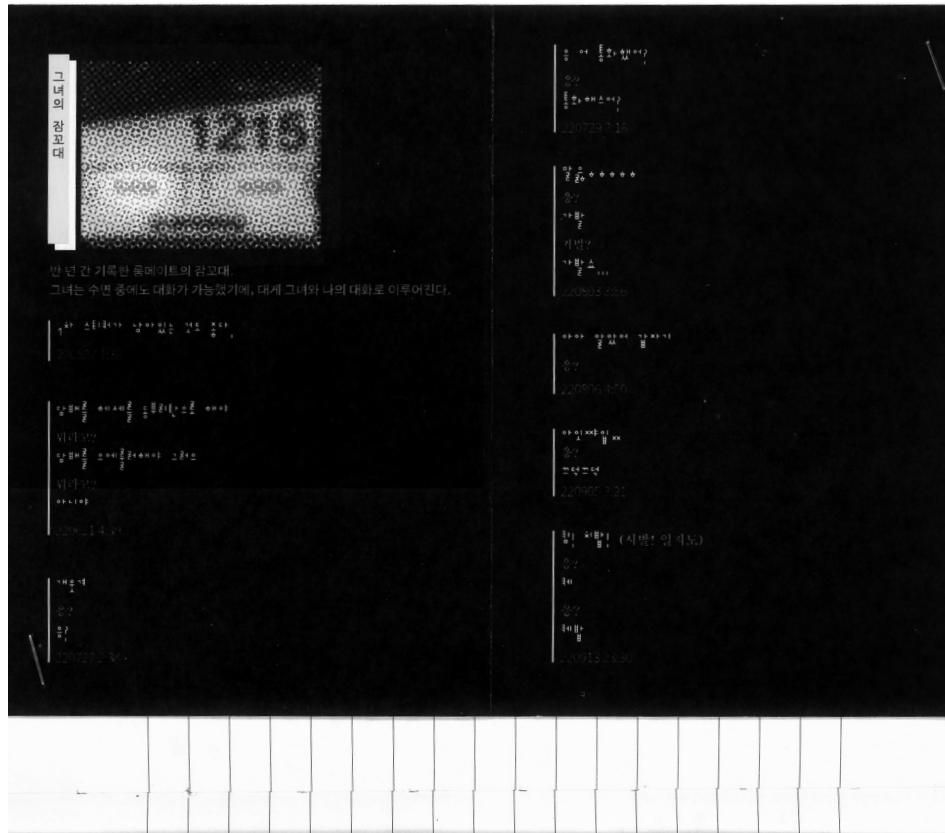
If you use the computer for a long time, you will need to wash your thoughts more urgently than take a real shower. Your eyes tremble like a mouse cursor, and your wrists memorize Ctrl+S. As soon as you turn on the water, all the files come to mind. "Why did I do that?" "Why is this color like that?" Shower is maybe a designer's "automatic backup." While the water is flowing, the cache in your head is erased.

The problem is that I can't think of anything after the shower.

With water vapor, ideas evaporate. People take another shower, nevertheless. It's not the body that's clean, but the courage to face the task again. After all, index is the product of a person who can tap the keyboard again with wet hair after washing.



열번째로, 기록하기.



부록기 Atmospheres*

내적 감성으로 분위기를 감지한다. 믿기 어려울 만큼 빠르게 작동하는 지각력은 인간의 생존에 마음에 드는 것을 결정하거나 가던 방향을 돌리는 것이 좋겠다는 결정을 내리기에 항상 충분한

디자이너의 컴퓨터엔 ‘최종’ 폴더가 여러 개 있다. “final”, “final_진짜”, “final_진짜진짜”, “이건진짜마지막”. 하지만 누구도 그게 마지막이 아니라는 걸 안다. 기록은 혼돈의 증거다. 캡처 폴더엔 스크린샷이 200장 넘게 쌓여 있고, 정작 어디서 쓴 건 기억이 안 난다.

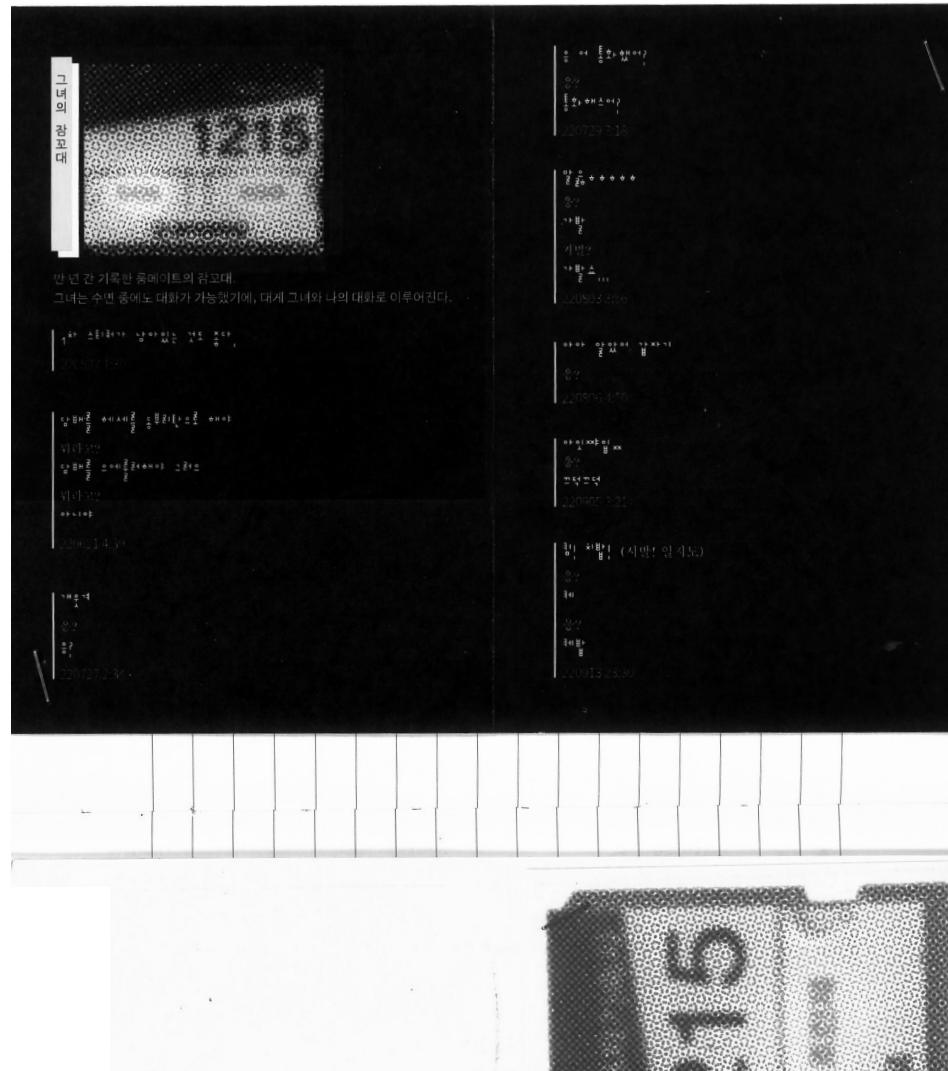
한다. 우리에게는 즉각적인 이해, 나도 즐겨 사용하는 선형 사고, 즉�다. 음악은 심리적 반응을 만에 우리는 음악에 반응한다. 건축을 보았을 때도 마찬가지다. 난다.

그럼에도 그 기록들은 언젠가 다시 쓰인다. 한때 무의미했던 JPG 한 장이, 다음 프로젝트의 출발점이 되기도 한다. 디자인에서 기록은 저장이라기보다, '재활용 가능한 후회'다. 성실한 인덱스는 삭제되지 못한 기록 위에서 자란다. 하드디스크는 디자이너의 두 번째 뇌이고, 언제나 꽉 차 있다.

차면 때는 2003년 목요일이다.
들, 교회, 동상. 내 뒤로는 카페 벽이
一分 좋은 블루. 즐거운 소음들: 주위
님. 자동차와 엔진 소리는 없다.
유롭다. 두 명의 수녀 -상상이
두건이 산들거린다. 둘 다
한 녹색 커버를 써온 소파에 앉아
교회를 나와 함께 바라본다. 배의
서 형태가 달라 진다. 꼭대기에
려 오른편에서 걸어올 것이다.
소음, 소리, 색깔, 물질, 질감, 형태,
이 나를 감동시켰을까? 내 분위기.
며 오른다. “아름다움은 보는

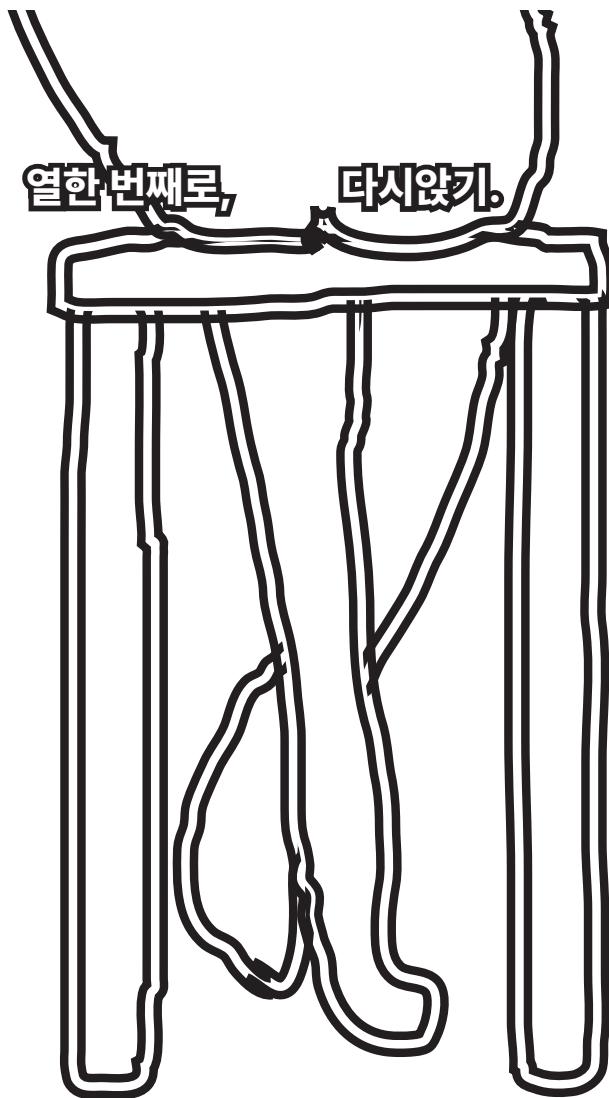
Tenth,

Record it.



There are several "final" folders on the designer's computer. "final," "final_real," "final_real," "this is really the last." But no one knows it's not the last. Records are proof of chaos. There are more than 200 screenshots piled up in the capture folder, and I can't remember where they actually wrote them.

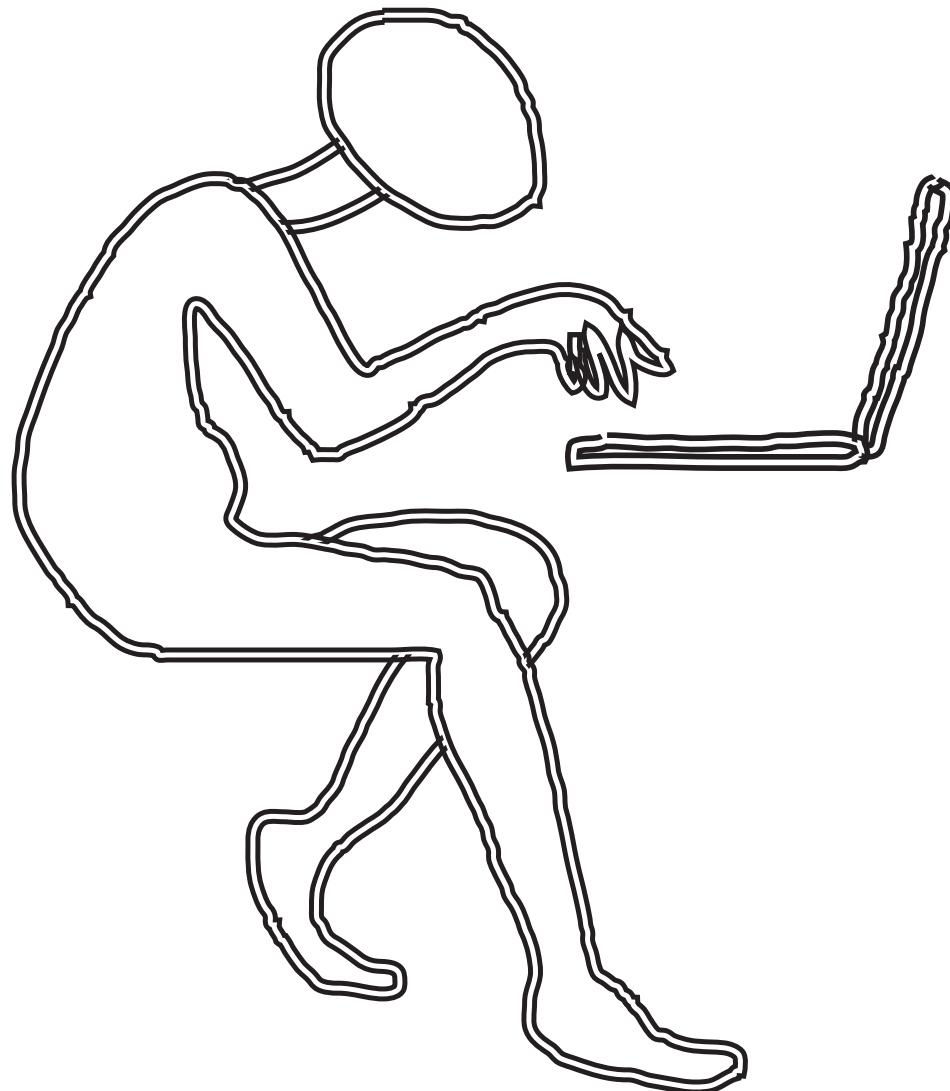
Nevertheless, those records are eventually used again. A sheet of JPG once meaningless is sometimes the starting point for the next project. In design, records are 'recyclable regrets' rather than saves. Sincere indexes grow on records that have not been deleted. The hard disk is the designer's second brain and is always full.



렌더링은 생각보다 잔인하다. “1시간 24분 남음”이라는 숫자를 보는 순간, 사람은 철학자가 된다. 그 시간 동안 인간은 진정한 성찰을 경험한다. 그러다 갑자기 렌더링이 멈추고, 프로그램이 꺼진다. 그래서 다시 앉는다. 디자이너의 의자는, 거의 고백실이다.

다시 앉는 건 반복이 아니라 생존이다. 파일을 복구하고, 폰트를 다시 찾고, PSD를 다시 열 때마다 마음의 먼지가 조금씩 쌓인다. 하지만 그 반복 속에서 손은 더 단단해진다. 결국 좋은 인덱스는 ‘다시 앉은 사람’의 손끝에서 완성된다. 그 자세가 무너진다면, 세상의 정렬도 함께 무너진다.

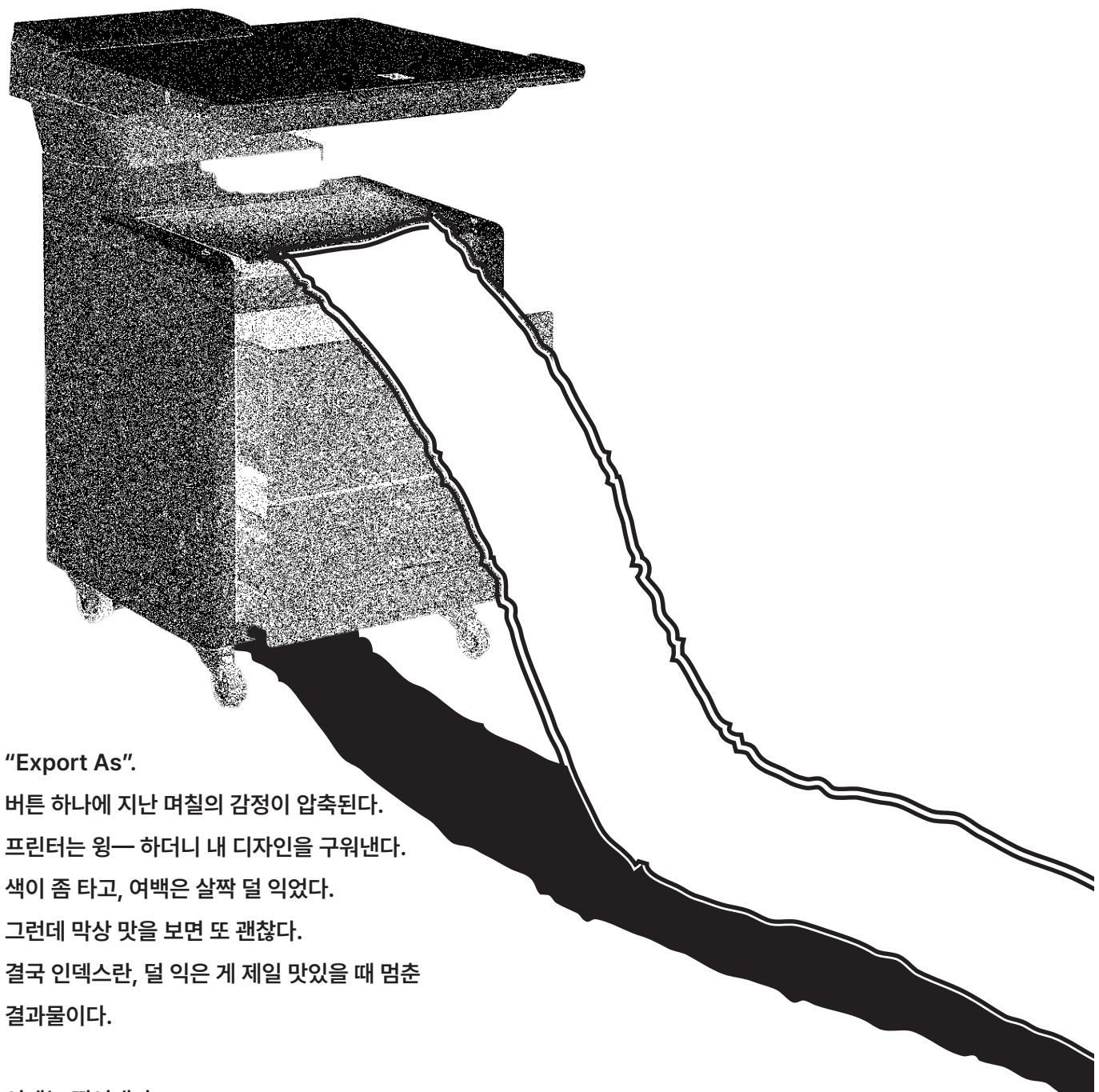
Eleventh, Sitdown again.



Rendering is crueler than you might think. As soon as you see the number "1 hour and 24 minutes left," one becomes a philosopher. During that time, humans experience true reflection. Then suddenly the rendering stops, and the program shuts off. So, I sit back down. The designer's chair, it's almost a confession room.

Sitting again is survival, not repetition. Every time you restore a file, locate the font again, and reopen the PSD, the dust in your mind accumulates little by little. But the hand becomes harder in the repetition. A good index is eventually completed at the fingertips of the 'reseated person'. If that posture collapses, so does the alignment of the world.

열두번째로, **찍어내기。**



“Export As”.

버튼 하나에 지난 며칠의 감정이 압축된다.
프린터는 윙— 하더니 내 디자인을 구워낸다.
색이 좀 타고, 여백은 살짝 덜 익었다.
그런데 막상 맛을 보면 또 괜찮다.
결국 인덱스란, 덜 익은 게 제일 맛있을 때 멈춘
결과물이다.

이제는 찍어내자.

Twelveth, *Press it.*



"Export As".

One button compresses the emotions of
the past few days. The printer does wing—
and then bakes my design. The color is a
little burnt, and the margins are slightly
undercooked.

But when you taste it, it's good.
After all, an index is the result of stopping
when undercooked is most delicious.

Let's print now.





인덱스로

스코어를

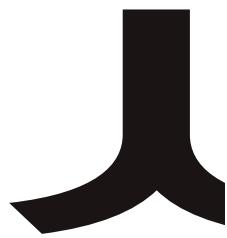
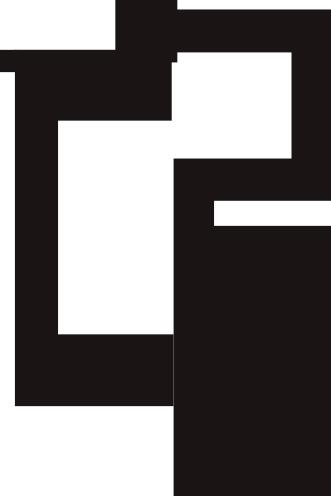
찾는 방법

책을 읽기 위해서도, 결국 디자인 과정은 필요하다. 글을 배열하고, 여백을 조정하고, 종이 위의 무게 중심을 다시 잡는 일. 이는 단순히 텍스트를 '보이게 하는' 일이 아니라, 하나의 사유를 '읽히게 하는' 과정이다. 인덱스(디자인)와 스코어(회화)는 서로 다른 언어를 사용하지만, 그 언어를 다루는 사람의 손끝에는 같은 리듬이 있다.

회화의 스코어가 감정의 흔적을 남긴다면, 디자인의 인덱스는 그 감정을 이해 가능한 질서로 바꾼다. 작가는 자신만의 세계를 '기록'하고, 디자이너는 그 기록을 '설명'한다. 하나가 없으면 다른 하나도 존재할 수 없다. 그래서 좋은 디자인은 늘 친절하다. 친절하다는 건 보기 좋게 꾸민다는 뜻이 아니라, 다른 이가 내용을 이해할 수 있게 돋는 태도다. 시선을 흘려보내는 안내선 하나, 문장과 문장 사이의 간격 하나에도 독자를 향한 배려가 숨어 있다.

창작자의 성실함은 결국 '보이게 만드는 노력'으로 환원된다. 감정을 시각화하고, 생각을 체계화하는 일은 다르지 않다. 디자인은 감정을 정리하고, 회화는 질서를 감정으로 되돌린다. 둘 다 진실을 향한 성실한 탐구다. 디자이너는 이 탐구를 통해 세계를 정리하고, 동시에 자신이 만든 질서 속에 감정을 숨긴다.

따라서 디자인은 단지 미감을 만드는 기술이 아니라, 읽는 사람을 위한 '통역'이다. 좋은 인덱스는 결국 좋은 번역처럼 작동한다. 정보가 명료해지고, 의미가 한결 자연스럽게 전달될 때, 그 친절함이 스코어의 리듬을 드러낸다. 그러니 디자이너는 성실해야 한다. 정보를 설계하는 일에는 언제나 누군가의 읽기, 누군가의 이해가 달려 있다. 성실한 디자인이란, 세계를 읽히게 만드는 또 하나의 예술이다.



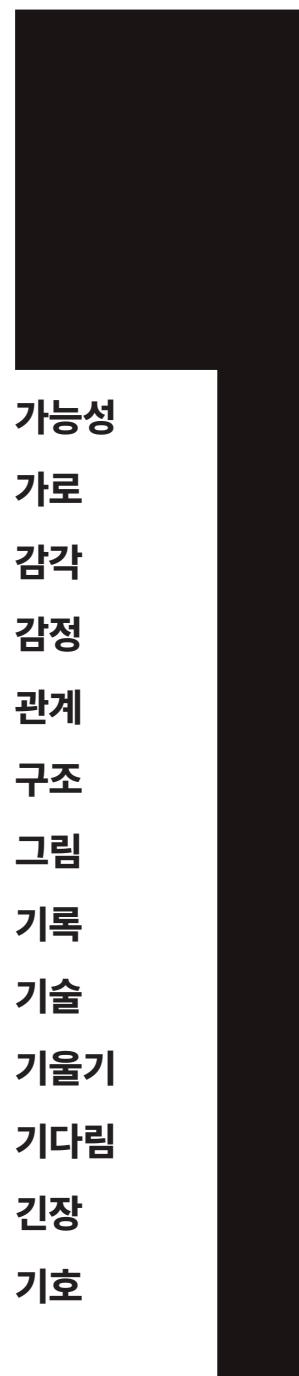
How to find Scores by Index

Even to read a book, design is required. Arranging text, adjusting margins, and rebalancing the weight of the page—these are not merely acts of making words visible but of making thought legible. The index (design) and the score (painting) speak in different languages, yet the creator's hand moves with the same rhythm.

If a painter's score leaves traces of emotion, the designer's index turns that emotion into an understandable order. The artist records a world; the designer explains it. Neither can exist without the other. True design is therefore kind—not in decoration, but in guidance. In a well-designed page, every line spacing and every alignment is an act of empathy.

The sincerity of creation lies in the effort to make things perceivable. To visualize emotion and to systematize thought are parallel gestures. Design organizes feeling; painting releases order back into emotion. Both are sincere pursuits of truth. Through this pursuit, the designer arranges the world and hides sentiment inside structure.

Design is not a craft of aesthetics alone but an act of translation. A good index works like a good translation: meaning becomes clear, rhythm becomes visible. When information flows without friction, the score beneath it begins to play. Thus, the designer bears a quiet obligation—to make understanding possible. A sincere design is, in the end, another form of art that teaches the world how to be read.



- | | |
|-----|-------------------------------|
| 가능성 | 16, 28, 30, 64, 80 |
| 가로 | 28, 64 |
| 감각 | 18, 22, 26, 64 |
| 감정 | 26, 48, 50, 58, 62, 64 |
| 관계 | 12, 64, 80 |
| 구조 | 18, 22, 24, 64 |
| 그림 | 16, 28, 54, 62, 64, 80 |
| 기록 | 12, 16, 28, 50, 62, 64 |
| 기술 | 12, 16, 28, 50, 62, 64 |
| 기울기 | 64 |
| 기다림 | 14, 64 |
| 긴장 | 64 |
| 기호 | 64 |

나열	65
낯섦	30, 42, 65
누군가	28, 36, 62, 65
누적	65, 78
눈금자	65, 78
느낌	65
논리	18, 65
누워보기	22, 48, 65
눌림	65

다르다	66
단계	30, 66
닫기	66
디자인	30, 38, 40, 44, 48, 50, 54, 58, 62, 66, 78,
디자이너	36, 38, 42, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 62, 66,
데이터	10, 28, 36, 38, 66
되돌리기	46, 50, 66
디지털	46, 66
달라짐	66
단정	66
단순	14, 28, 30, 40, 44, 62, 66, 78
다운로드	66
되풀이	66
대지	66, 78

, 66, 78, 80, 86
62, 66, 78, 80

라인	38, 67
리듬	14, 16, 18, 20, 24, 26, 28, 62, 67
렌더링	56, 67
리셋	67
레이어	46, 67
리플로우	67
루틴	50, 67
리듬감	67

마감	48, 68
마음	56, 68
망설임	18, 32, 44, 68
마우스	52, 68
머리	18, 22, 44, 52, 68
문장	16, 20, 26, 28, 30, 42, 62, 68
모니터	48, 68
반복	12, 24, 26, 30, 36, 46, 56, 68
무게	32, 62, 68
미감	62, 68
미세	12, 14, 30, 68
미완	16, 24, 68
매체	36, 68
무의식	26, 68
멈춤	68
물결	68

반사	69
방식	16, 18, 69
배려	62, 69
보기	69, 78
본질	30, 69
보이지않음	69
보존	69
부속	69, 80
불완전함	18, 69
비교	69
변화	69
분명	69, 78, 80
블루	69
배치	69, 78
배경	69
바이트	69

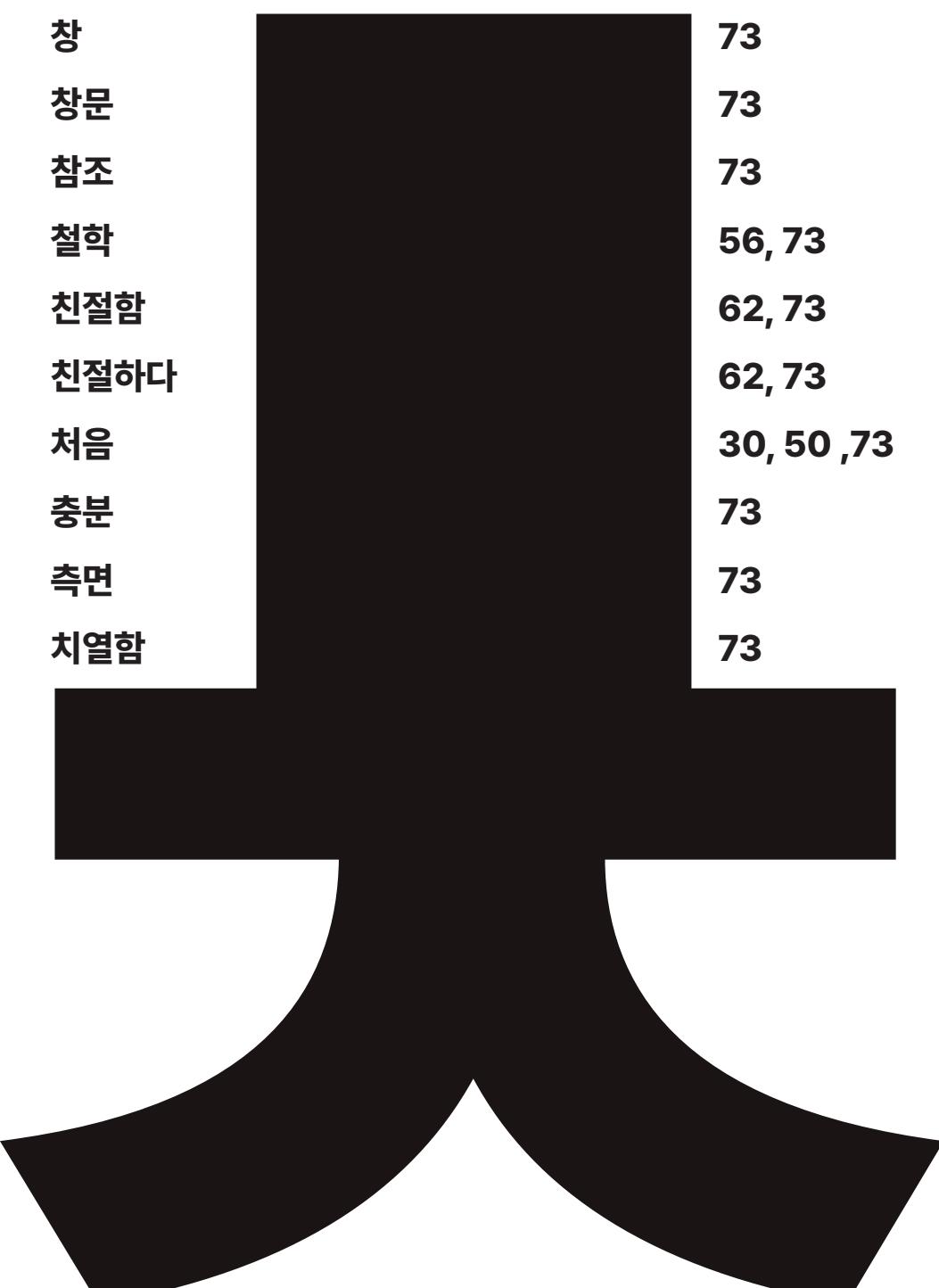
사각형	70
사유	26, 32, 62, 70
사랑	16, 70
설명	62, 70
선택	46, 70
성실	12, 14, 16, 20, 24, 28, 30, 36, 46, 54, 62, 70, 78,
스코어	10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 62, 70,
순환	70
시각	48, 62, 70, 86
시간	14, 20, 24, 26, 28, 50, 56, 70, 78
시선	14, 22, 62, 70
실험	70
실수	20, 46, 50, 70
실패	18, 70
실행	70
수정	46, 70
세계	12, 14, 18, 22, 62, 70
사고	18, 26, 42, 70
시도	6, 18, 24, 44, 70
스타일	70
시스템	38, 70

아카이브 71

- 안내 62, 71
- 여백 58, 62, 71
- 언어 18, 62, 71
- 연습 36, 71
- 열기 71
- 영문 71
- 오류 71
- 이미지 20, 22, 30, 46, 71, 78
- 의미 16, 54, 62, 71, 80
- 인간 20, 48, 50, 56, 71
- 일상 71
- 이해 14, 16, 42, 62, 71
- 원점 26, 71, 78, 80
- 의자 14, 22, 30, 40, 56, 71
- 의심 5, 12, 30, 32, 38, 40, 71
- 압축 58, 71
- 움직임 71
- 이어짐 71
- 인덱스 36, 42, 44, 46, 48, 52, 54, 56, 58, 62, 71, 80
- 안내선 62, 71
- 아이디어 26, 52, 71
- 음표 12, 71



자료	72, 78
자세	14, 22, 48, 56, 72
작업	12, 42, 46, 52, 72, 78, 86
저장	28, 42, 46, 50, 54, 72
정렬	44, 56, 72
정리	62, 72
정보	10, 36, 62, 72
질서	26, 62, 72
진실	16, 18, 24, 62, 72, 78, 80, 82
질문	36, 72
잔상	72
중력	22, 72
집중	18, 72
지우개	36, 46, 72
지우기	46, 72
지연	28, 72
진심	42, 72
조율	14, 72
좌표	72
종이	16, 18, 26, 42, 62, 72
조정	48, 62, 72, 78
조화	36, 72
제작	36, 72, 78, 80, 86
접근	72
창작	10, 12, 16, 22, 24, 26, 28, 30, 62, 72, 80, 86
창작자	10, 24, 30, 62, 72, 80
친절	44, 62, 72, 73
출력	72



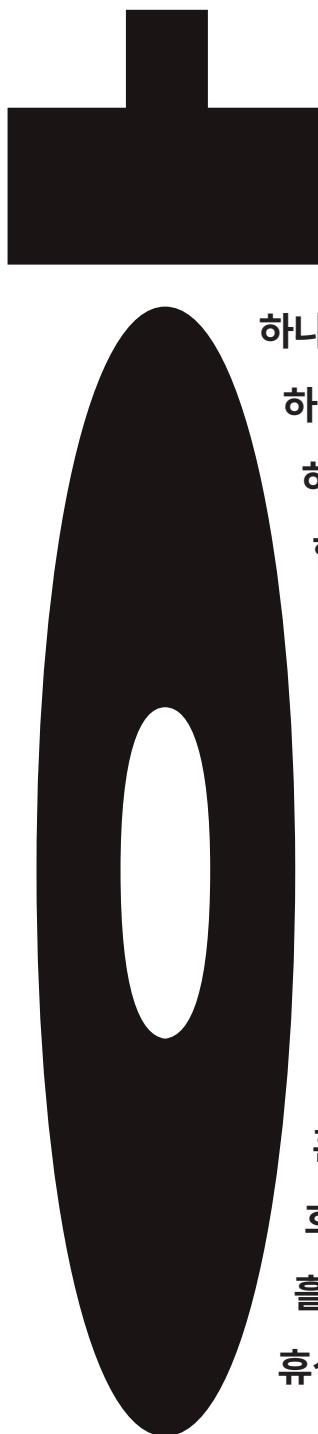
창	73
창문	73
참조	73
철학	56, 73
친절함	62, 73
친절하다	62, 73
처음	30, 50, 73
충분	73
측면	73
치열함	73

0, 86

카피	74
캐시	52, 74
클릭	50, 74
크기	36, 38, 74, 78
키보드	52, 74
커서	52, 74

타이포그래피	75
틀	18, 75
통역	62, 75
투명	75
틈	18, 75

페이지	36, 76, 78
프로그램	44, 56, 76
프린터	58, 76
픽셀	76
프린트	32, 76
포스터	76
표현	76, 86
폰트	48, 56, 76
파일	46, 52, 56, 76
필요	20, 62, 76, 78
프레스	76, 80



- 하나 12, 18, 24, 26, 28, 58, 62, 77, 78
하단 36, 77
하얀 77
합리화 77
형태 12, 16, 77, 78, 80
행위 12, 14, 16, 18, 26, 30, 32, 36, 77
허용 77
허무 77
화면 48, 77
협업 77
호흡 14, 77
흔적 12, 20, 24, 28, 42, 46, 62, 77
흐름 14, 77
흘러감 77
휴식 40, 77

성실하기。

이 글을 '책'의 형태로 보고, 읽기 위해서라도 디자인 과정은 필요하다. 글 더미를 가져와서 글 상자에 넣고, 그 글 상자를 광활한 흰색 대지 어딘가에 배치한다. 결코 이 과정은 단순하지 않다. 배치된 글 상자 내 글자들의 크기와 행간을 보기좋게 조정하더라도 눈에 보이는 불편한 지점은 작업 내내 끝도 없이 등장한다. 다시 눈금자를 요리조리 옮겨 다니며 최적의 글 상자의 자리를 찾기 위해 꽤 오래 방황하다 보면 어느새 페이지 한 장이 완성된다. 이렇게 한 장이 생겨나기까지는 긴 시간이 걸리고, 작은 수고와 집요한 조정들이 누적된다. 하지만 앞서 글에서 나오듯 이 고된 노동의 결과물은 물론 디자이너에게 가치있을 수 있지만 그 가치는 이 산출물을 제작하는 모든 과정에 있어서 단지 부산물에 불과하다. 이는 분명한 사실이고, 동시에 잊혀지기 쉬운 진실이기도 하다.

익히 아는 이 사실을 디자인을 공부하는 대부분의 이들이 흐린 눈으로 모르는 척하는 경우가 많아보인다. (나를 포함한) 하나의 산출물을 제작하기 이전에 디자이너는 정말 많은 검색엔진을 유랑한다. 끝없이 헤매며 자료와 이미지를 찾아다닌다. 아름다움만을 좁도록 선별된 이들은 이미지의 바다에서 쏟아지는 선례 산출물들을 구경하고 마침내 산출물을 제작하기 시작한다. 그러나 실제로는 이 세상 모든 이들이 우리처럼 이미지를 사이를 비집고 다니지 않는다. 그렇기에 협력자, 의뢰자, 편집자, 심지어는 정치가들로 인해 언제나 우리는 원점으로 돌아갈 위기에 대비해야한다. 원점은 늘 곁에 있고, 과정은 언제든 되돌려진다.

Being sincere.

The design process is necessary even to see and read this article in the form of a 'book'. Take a stack of texts, put them in a box, and place the box somewhere on a vast white ground. And the process is by no means simple. Adjust the size and the line of the letters in the placed text box to look good. If you move the ruler around again and wander for a while to find the best place for the text box, you'll be able to complete a page in no time. It takes a long time for a single sheet to appear, and small labor and persistent adjustments are accumulated. However, as stated in the previous article, the outcome of this hard work may of course be valuable to the designer, but its value is only a byproduct of the entire process of producing this output. This is a clear fact, and at the same time, a truth that is easy to forget.

It appears that most design students who study this well-known fact frequently ignore it with their blurry eyes. Designers wander through a lot of search engines before producing a single output (including myself). They wander endlessly for data and images. They look at the precedent outputs pouring out of the sea of images and finally start producing them, selected to pursue beauty only. However, in reality, not everyone in the world squeezes between images like we do. That is why we are always prepared for the crisis of going back to square one because of collaborators, clients, editors, and even politicians. The origin is always there, and the process always turns back.

성실하기。

결국 원점으로 돌아가게 된, 마침내 산출된, 도중에 중지된 여러 형태의 디자인들이 그렇다고 가치가 없는 것은 아니다. 어떠한 과정을 겪은 디자인의 디자이너만큼은 산출물의 부속 가치를 알고 있어야 한다. 어떻게 이 디자인을 하게 되었고, 하고 있고, 해냈는지. 그것이야말로 기록해야 할 부분이다. 그리고 그에 대한 기록을 통해 다시 한 번 그 가치를 곱씹고 다음의 산출물 제작 과정에 대비해야 한다. 그렇게 기록은 또 다른 시작이 되고, 다음의 가능성을 열어둔다.

"진실과 성실은 동의어일 수 있다."

3

"인식론에서 진실은 실제와의 일치이고, 윤리학과 정치에서 진실은 자기 자신에 대한 고착(신의)인 반면, 예술에서 '진실'은 사용되는 재료에 대한 신의를 의미한다. 이 단어에 이런 세 가지 의미가 있는 것은 분명히 우연이 아니다. 이 세 의미 모두 우리가 선식이라고 부르는 것과 관계된다" ¹

기 드보르의 스코어도, 데이비드 조슬릿의 인덱스도 사실 우리가 성실하고 진실되다면 정의되지 않았을 개념들이다. 성실하지 않은 창작 과정이 초래되었기에 창작자들을 향한 비판이 오가고, 진실하지 않은 관람 태도에 예술을 향유하는 모든 이들에게 인덱스의 중요성이 강조되었다. 분명 날이 갈수록 스코어와 인덱스는 성실한 창작자를 골라내는 기준점으로써 자리잡을 것이다.

모두의 성실한 창작을 바라며.



1 플루서, 빌렘. 2018. 『몸짓들 : 현상학 시론』. 안규철 옮김, 김남시 감수. 서울 : 워크룸프레스, p. 16.

Being sincere.

Various types of designs that eventually returned to square one, finally calculated, and suspended along the way do not mean that they are worthless. Regardless of the design you have gone through, designers should be aware of the value attached to the output. How you came to design this, did it, and did it. That is the part to record. You should consider the value once again by recording it and prepare for the next production process. Thus, the record is another beginning, leaving open the possibility for the next.

"Truth and integrity can be synonymous."

...

"In epistemology, truth is consistent with reality, and in ethics and politics, truth is a fixation (God) on oneself, while in art, 'truth' means trust in the material used. It is certainly not coincidental that these three meanings exist in this word. All three meanings relate to what we call sincerity."¹

Gidborg's score and David Joslett's index are, in fact, concepts that would not have been defined if we were sincere and true. Criticism toward creators came and went because of the insincere creative process, and the importance of indexes was emphasized for everyone who enjoys art in an insincere viewing attitude. Certainly, as the days go by, scores and indexes will become a reference point for selecting sincere creators.

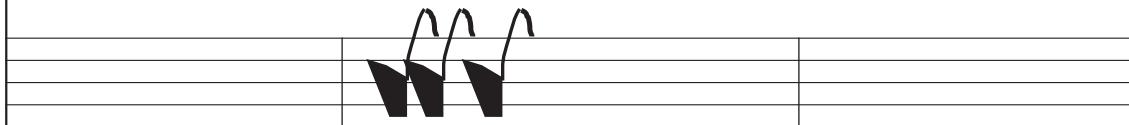
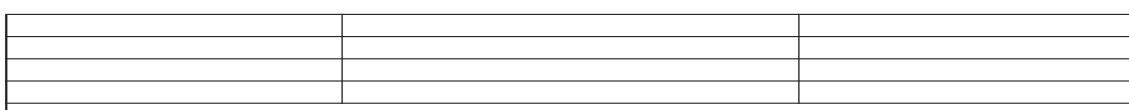
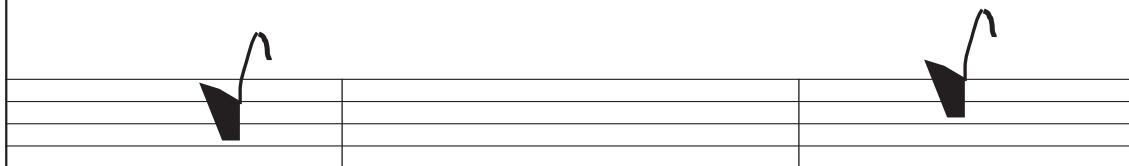
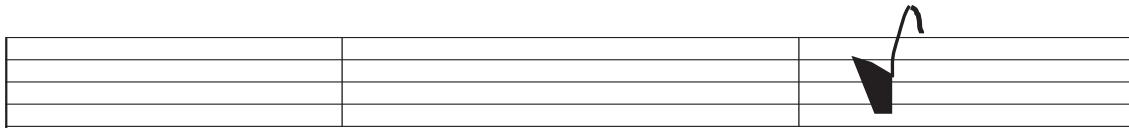
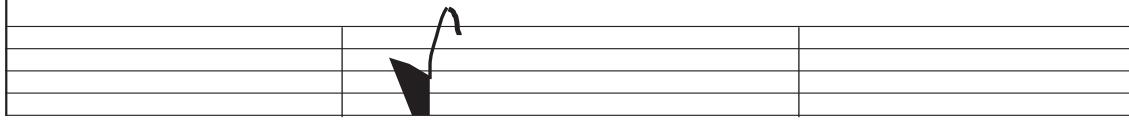
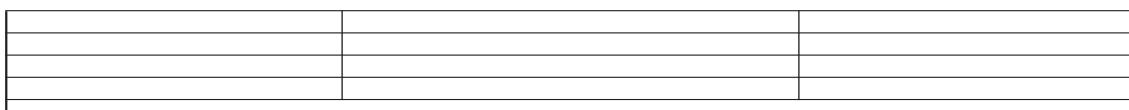
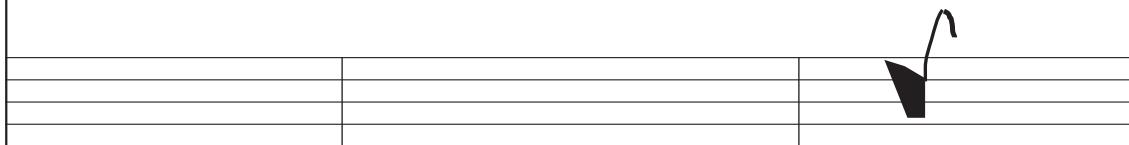
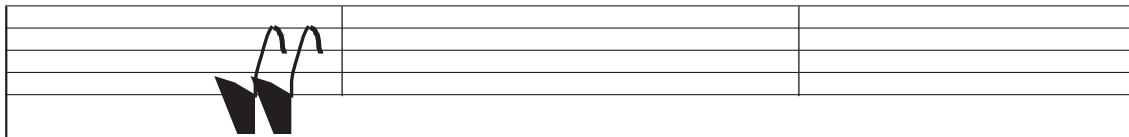
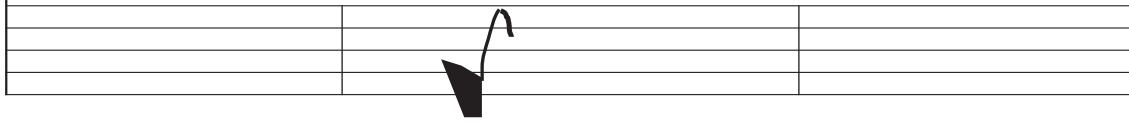
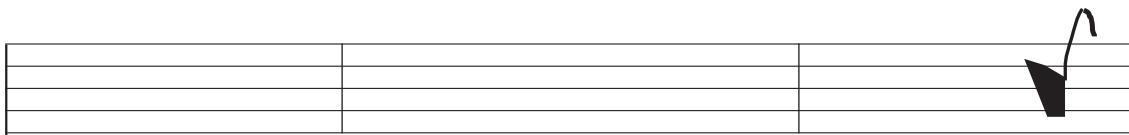
in the hope of everyone's sincere creation.

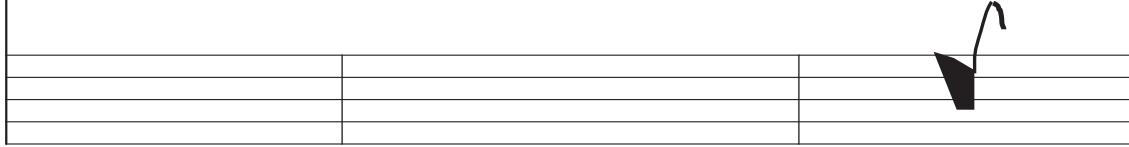
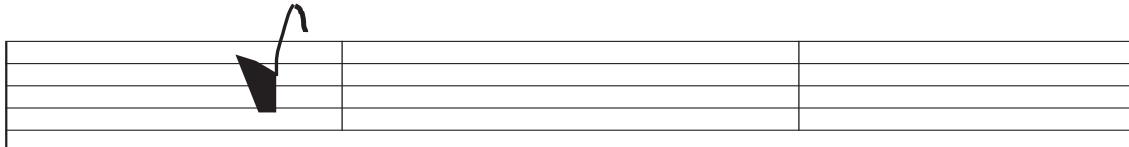
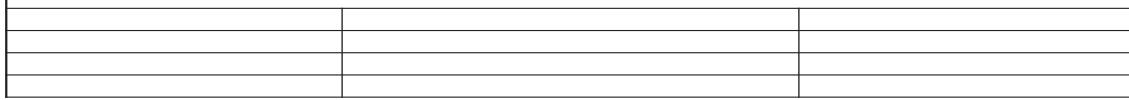
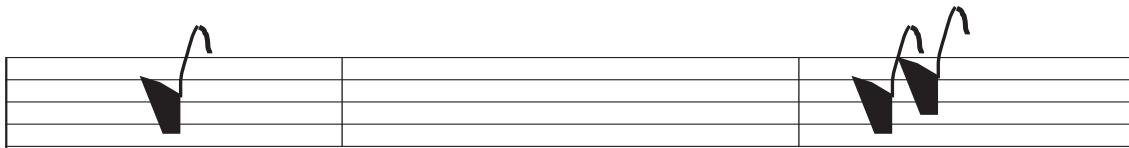
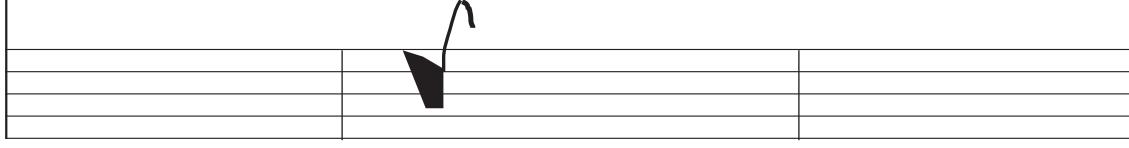
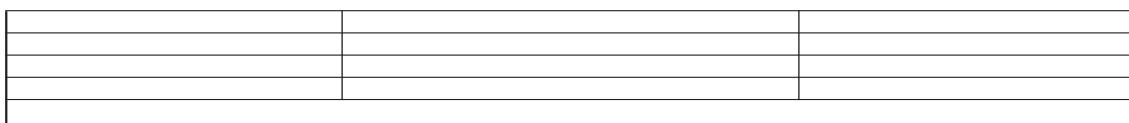
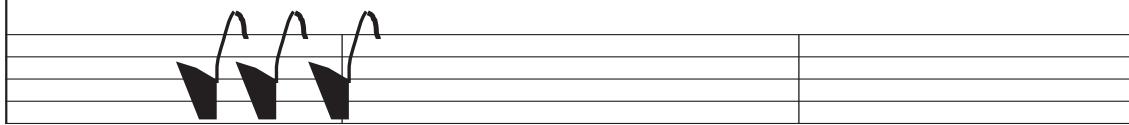
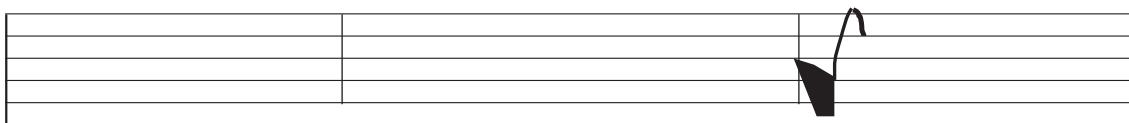
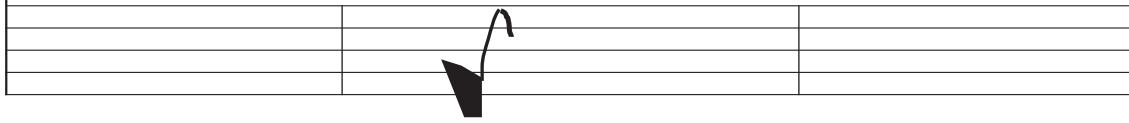
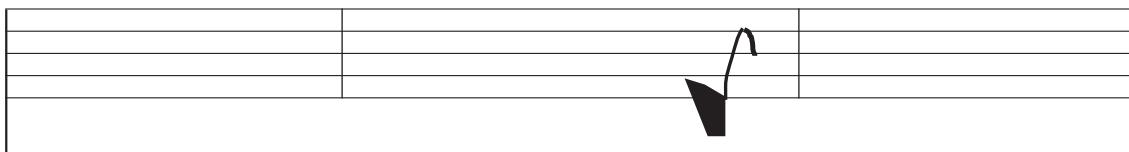


¹ Flusser, Vilém, *Gestures*, Trans. Nancy Ann Roth, University of Minnesota Press, 2014, p. 16.

성실하기。

성실하게 스코어를 찍는 방법을 따라 12개의 과정이 각기
끝날 때마다 성실하고 진실하게 스코어를 찍어보라.





성실한 스코어 성실한 인덱스

Sincere Score Sincere Index

이 책은 마이클 록 (Michael Rock)의 글 「그게 다야(아직 남았어?)」*를 바탕으로 재구성한 책입니다.

* 마이클 록, 『멀티플 시그니처』, 최성민 최슬기 옮김 (서울: 안그라픽스, 2023), p94~102.

책/작업 이름

성실한 스코어 성실한 인덱스

발행일

2025.10.31

기획 및 편집

전아현

디자인

전아현

인쇄/제작

전아현

홍익그라픽스

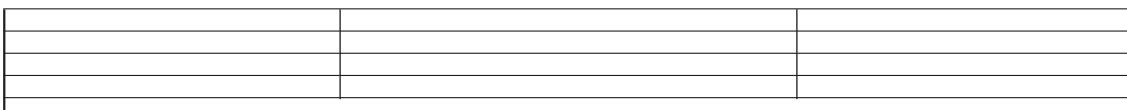
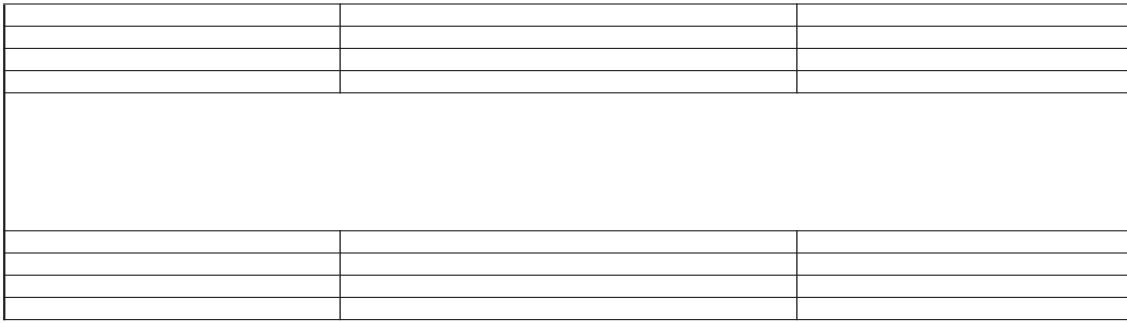
지도

정사록

이 책은 2025년 홍익대학교 사회문화적디자인스튜디오(2) 수업의 결과물입니다.

시각적 표현과 콘텐츠 구성은 수업 내 탐구 과정에서 도출된 개인 창작물로 이 책에 실린 글과 사진의 무단 전재 및 복사를 금합니다.





Sincere

Score

Sincere

Index

