

1959년 아이치현 출생. 복디자이너이자 아트디렉터, 코즈피시 대표. 탁월한 ‘황홀하게 만드는 힘’으로 책과 전시 디자인, 굿즈 브랜드 등 폭넓은 분야의 디자인을 맡아왔다. 지주미술관·도요시마미술관 루고, 스누피뮤지엄 도쿄의 아트디렉션을 비롯해, 미피전, 에반게리온전, 사쿠라 모모코전, 호쿠사이전 등 다수의 전시를 진행했다. 저서로는 과거의 복디자이너를 모은 『소부에 신+코즈피시』(파이 인터내셔널), 신비로운 책 『오하요 푸노』(쇼가쿠칸)가 있으며, 서적 아트디렉션으로는 『페파폰타스』, 『페파폰타스 푸시』(쇼가쿠칸)가 있다. 근간으로 『아침의 디자인상』, 『밤의 디자인상』(파이 인터내셔널)이 출간될 예정이다. TDC 회원, AGI 회원.

“그리드는 시체 같다”, “너무 정돈된 디자인보다 약간 어긋난 것이 생동감 있다”고 하셨는데, 직감을 우선시해야 하는 순간은 언제일까요?

저는 그리드 시스템을 그리 대단한 것이라고 생각하지 않습니다. 물론 그리드가 나쁘다는 뜻은 아닙니다. 다만 그것이 애초에 무엇을 위한 구조였는지를 다시 생각해보고 싶습니다. 그리드란 세계를 균일하고 정돈된 틀 속에 배열하는 구조예요. 그러나 문자란 사람처럼 하나하나가 다른 존재이며, 반드시 보기 좋게 정렬되는 존재만은 아닙니다. 그런 문자를 억지로 틀 안에 옥여넣기보다는 오히려 「정해진 틀에 들어가지 않는 것, 잘되지 않는 것」을 어떻게 발견하고, 어떻게 다룰 것인가—바로 그 지점에야말로 그리드의 본질적인 의미가 있다고 느낍니다. 보통 그리드는 미리 정해진 틀에 모든 것을 끼워 맞춰 정갈하게 배열하는 장치로 여겨지지만, 저는 오히려 그 틀에서 벗어나는 존재를 발견하기 위한 장치라고 생각합니다. 저는 그런 목적을 위해 그리드를 사용하고 있습니다.

오히려 정돈되지 않았거나 맞지 않는 요소가 디자인 속에서 가장 강한 에너지를 발산하는 경우가 많기 때문입니다. 학교에서는 흔히 「그리드를 사용하면 보기 좋다」고 하지만, 저는 오히려 그리드에서 벗어난 문자나 구도야말로 생명감이 깃들어 있다고 느낍니다. 문자란 단순히 정보를 전달하는 도구가 아니라, 그 자체로 생명을 지닌 세포 같은 존재라고 생각합니다. 문자가 모여 문장이 되고, 문장이 쌓여 책이 되듯, 그것은 마치 세포들이 조직을 이루고, 궁극적으로 하나의 생명체가 되어가는 과정과 닮아 있습니다. 애초에 문자는 그리드에 딱 들어맞도록 만들어진 건 아니라고 생각합니다. 그리드에 맞지 않는 문자나 내용을 발견했을 때, 저는 그 지점을 출발점으로 삼아 전체 구성을 다시 바라보게 됩니다. 「다루기 어려운 아이(문자)」가 나타났다면, 저는 오히려 그 아이(문자)를 중심에 두고 전체를 다시 구성해 나갑니다.

저는 책을 읽을 때, 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다. 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다.

소부에 씨의 작품에서는 소년 같은 순수함이나 장난기 있는 감성이 느껴진다는 이야기를 자주 듣습니다. 그것은 어린 시절의 연장선상에 있는 감각일까요? 자유로운 상상력이나 유머 감각이 지금의 디자인에도 이어지고 있는 것 같다는 생각이 듭니다. 디자인을 할 때, 일부러 어린이이 같은 마음가짐으로 임하신다면, 창의성을 유지하기 위한 습관 같은 것이 있다면 알려주세요.

저 스스로는 ‘소년다움’ 같은 걸 의식한 적은 없어요. 오히려, 책을 만드는 일을 하면서도 정작 책 읽는 게 능숙하지 않았다는 점이 제 디자인에 반영되어 있는 것 같아요. 같은 문장을 반복해서 읽게 된다면, 대각선으로 휘리릭 읽는 버릇이 심해서 분명 읽었는데도 무슨 내용이었는지 전혀 기억하지 않는다는건지요. 물론 사람마다 독서 스타일은 다르겠지만, 저에겐 ‘보통의 읽는 방식’을 도저히 따라갈 수 없었어요. 저는 책을 어떻게 하면 재미있게 읽을 수 있을까, 어떻게 하면 책장을 넘기는 손이 멈추지 않게 만들 수 있을까 하는 것이 계속 고민해온 주제였던 것 같습니다. 그래서 제 자신이 읽기 쉽게 하기 위해 ‘저 자신을 위한 구성’을 생각해보면, 그 결과가 다른 많은 사람들에게도 친숙한 형태가 되는 경우가 있더라고요. “이렇게 하면 반복해서 읽게 될지도 몰라”, “이런 속도감이라면 몰입해서 읽을 수 있을지도 몰라” 같은 식으로 상상하며 정성스럽게 조판합니다.

초등학교, 중학교, 고등학교 시절에도 책을 읽어야 하는 상황은 많았어요. 그런데 저는 활자의 서체나 조판 방식, 글자 크기만 봐도 “이건 못 읽을 것 같아”, “이건 읽을 수 있을 것 같네” 하고 스스로 판단하며 골랐거든요. 그래서인지, 책을 집어 들어 조판을 보기만 해도 대강 분위기를 파악하고, 그걸로 “조금 읽어볼까”라는 마음이 들게 만드는 책을 지금도 목표로 하고 있는지도 모르겠어요.

‘읽기 쉬움’이란 과연 무엇일까— 그 점도 자주 생각하게 됩니다. 예를 들어, 인터넷 연재물을 책으로 엮은 경우에는 시작적으로 ‘읽기 쉬움’을 중시한 페이지 구성으로 바꿨습니다. 인터넷에서는 가로쓰기 형식으로 스크롤하며 읽는 방식이죠. 장이 전환되는 지점에서는 여백을 넉넉히 주어 완급을 조절합니다. 그런 구조를 단순히 세로쓰기, 종이책으로 전환하는 것만으로는 잘 전달되지 않는 경우가 많았어요. 그래서 장마다 구성을 바꾸지 않으면 잘 작동하지 않는 거예요. 단 결럼이 적절한 곳도 있고, 2단이나 3단이 효과적인 경우도 있습니다.

미즈노 시즈(水野しず)씨의 『친절 인간론(親切 人間論)』 본문 중간에 갑자기 ‘묵차’처럼

“묵차(墨茶)는 어디까지나 중간 단계일 뿐이며, 그것에 완전히 따랐다고 해서 디자인이 완성되는 일은 없습니다. 오히려 모든 것이 너무 완벽하게 들어맞았을 때야말로, 뭔가 중요한 것을 놓치고 있는 것은 아닌지 의심해봐야 한다고 생각합니다. 서예의 세계에서도 문자를 쓸 때 그리드를 갖는 일은 없습니다. 붓으로 쓰인 문자는 이미 완성된 원래의 형태에 기대면서도, 스스로의 리듬과 필자의 신체성에 따라 자유롭게 종이 위를 흘러갑니다. 디자인에서도 마찬가지로, 그리드 위에 억지로 내용을 밀어넣기보다는, 문자 고유의 “목소리”나 “버릇”을 있는 그대로 살리는 편이 오히려 본질에 가까워진다고 느끼고 있습니다.

즉, 문자는 세포처럼 살아 있는 존재이며, 어쩌면 어딘가에서 인간이나 신과 연결될 가능성을 지닌 존재일지도 모릅니다. 그런 문자를 존중하고, 그 문자가 스스로의 의지로 문장이 되어 그리드에서 벗어났다면, 저는 그것을 부정하지 않고, 오히려 그 현상 자체를 단서 삼아 전체를 다시 바라보려 합니다. ‘어긋남’과 ‘그리드 이탈’이야말로 새로운 아름다움이 시작된다고 생각합니다. 저는 그리드를 「정돈을 위한 도구」가 아니라, 「정돈되지 않음을 발견하는 장치」로 사용하고 있습니다. 그리고 바로 그 정돈되지 않는 요소야말로 진정한 주인공이며, 거기서부터 시작되는 디자인에는 어떤 확실한 생명이 깃들어 있다고 느끼고 있습니다.

저는 책을 읽을 때, 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다. 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다.

저는 책을 읽을 때, 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다. 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다.

보이는 요소가 나타나기도 하는데, 그 신기함을 소중히 여기면서 조정했어요. 본문 양에 따라 포맷을 다시 짠 작업은 시행착오의 연속이었죠. 예를 들어 본문에는 「숨어있는 미키(隠れミッキ)」,*같은 장난도 물론 심어놨어요. 중간에 끼어드는 칼럼은 1페이지에 정리하거나, 복잡한 제목 구조도 일부러 무너지지 않도록 살리는 식으로요. 산만한 글에는 그 「산만함」을 존중하면서도, 독자가 혼란스럽지 않도록 배려했습니다. 제목이 너무 길 때는 색을 두 가지 써서, “이건 너무 길잖아!” 하고 태클을 걸 수 있게 하는 소소한 ‘개그」도 더하고요. 글 분위기가 신나는 경우에 페이지 전체의 분위기를 끌어올리는 구성도 합니다. 예로 “소-란, 소-란!”**을 반복하는 노래 코너에서는 지면 전체를 가로지르듯 구성해서 읽는 동안 자연스럽게 텐션이 올라가도록 조정했습니다. 이런 방식은 스크롤 화면에서는 어렵지만, 종이책이기 때문에 가능한 연출이라 생각합니다.

읽는 게 서툴렀던 제가 ‘읽기 쉬움’에 집착하게 된 건, 어찌 보면 당연한 일이었는지도 모르겠어요. 유머나 ‘사고’ 같은 연출로 이어진 책이, 요시다 센사(吉田戦車) 씨의 『전염됩니다(伝染るんです)。』입니다. 보통은 ‘오자’나 ‘인쇄 오류’라고 여겨질 요소—같은 페이지가 두 번 인쇄되어 있다든지, 제본이 어긋나 있다든지—를 오히려 ‘디자인’으로 일부러 넣었습니다. 책갈피도 일부러 짊게 만들어서, 책 밖으로 빠져나오지 않고 불편하게 만든다는지요. 그런 ‘사고’ 같은 장치를 유머로 받아들일 수는 없을까 생각했어요.

물론 출판사 입장에서는 클레임의 원인이 되죠. 반품 사유가 되니까, 보통은 NG가 나와요. 그런데 버블의 여운이 남아 있던 시절, 쇼가쿠칸(小学館)이 “한번 해보자”고 말해줬어요. 결국 판매를 거부한 서점도 있었고, 거의 사회적 현상처럼 소동이 벌어졌죠. 그래도 독자들은 즐거워했어요. “인쇄 오류라서 교환해 주세요.” 하고 출판사에 보내는 독자도 있었지만, “이 인쇄 오류야말로 정식판입니다”라는 알쏭달쏭한 설명문을 붙여 정중히 되돌려드린 적도 있었어요. 뭐가 맞고, 뭐가 틀린지도 애매해졌고, 그게 또 재미있었어요. 서점에서도 “이 책은 인쇄 오류가 있지만, 그것이 ‘정상적인 인쇄 오류’입니다”라는 복잡한

다수의 전시를 진행했다. 저서로는 과거의 복디자이너를 모은 『소부에 신+코즈피시』(파이 인터내셔널), 신비로운 책 『오하요 푸노』(쇼가쿠칸)가 있으며, 서적 아트디렉션으로는 『페파폰타스』, 『페파폰타스 푸시』(쇼가쿠칸)가 있다. 근간으로 『아침의 디자인상』, 『밤의 디자인상』(파이 인터내셔널)이 출간될 예정이다. TDC 회원, AGI 회원.

“그리드는 시체 같다”, “너무 정돈된 디자인보다 약간 어긋난 것이 생동감 있다”고 하셨는데, 직감을 우선시해야 하는 순간은 언제일까요?

저는 책을 디자인할 때 저는 지금까지 수많은 작업에서 문자 하나하나 아주 미세한 부분까지 손 대는 과정을 반복해왔습니다. 예를 들어 마침표나 쉼표 같은 약물의 크기를 일반보다 조금 더 키워보거나, 특정 문자를 1% 정도만 살짝 기울여 배치해보는 식입니다. 그렇게 미세하게 조정된 차이가 문자의 「존재감」이나 그 자리에 흐르는 공기를 바꾸는 경우가 있습니다. 왜 그렇게까지 세밀하게 손을 대는가 하면, 저는 문자를 단순한 기호나 정보를 전달하는 도구가 아니라 생명체 이상으로 「살아 있는 존재」처럼 느끼고 있기 때문입니다. 저는 문자가 저마다 고유한 ‘중력’을 지니고, 서로 끌리며 제자리를 찾아 문장을 이루는 감각이 있다고 생각합니다.

이런 감각은 어쩌면 서예와 더 가까울지도 모릅니다. 서예는 미리 그리드를 그려놓고 문자를 쓰기보다는 붓의 흐름에 몸을 맡긴 채 문자가 가진 에너지와 리듬에 따라 자연스럽게 흘러가듯 글씨를 씁니다. 저 역시 활자와 마주할 때 그런 방식으로 임하고 싶다는 마음을 가지고 있습니다. 그렇게 탄생한 미세한 조정들이 독자에게 직접적인 임팩트를 주지는 않을 수도 있습니다. 페이지를 넘기다 보면 어딘가 모르게 ‘자연스럽게 읽힌다’, ‘기분 좋다’고 느껴지는 경우가 있습니다. 그 이유를 독자가 의식적으로 자각하진 못하더라도 문자의 배치나 살짝 기울어진 각도, 여백의 간격 같은 요소들이 무의식적으로 작용하고 있다고 저는 느낍니다. 저에게 있어 이런 섬세한 배려는 문자를 향한 일종의 경의이며, 텍스트를 읽는 경험을 조금이라도 더 풍요롭게 만들기 위한 저 나름의 방식입니다.

저는 책을 읽을 때, 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다. 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다.

소부에 씨의 작품에서는 소년 같은 순수함이나 장난기 있는 감성이 느껴진다는 이야기를 자주 듣습니다. 그것은 어린 시절의 연장선상에 있는 감각일까요? 자유로운 상상력이나 유머 감각이 지금의 디자인에도 이어지고 있는 것 같다는 생각이 듭니다. 디자인을 할 때, 일부러 어린이이 같은 마음가짐으로 임하신다면, 창의성을 유지하기 위한 습관 같은 것이 있다면 알려주세요.

저는 책을 읽을 때, 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다. 글자 크기를 늘리거나 줄이는 것보다, 글자 사이의 여백을 늘리는 것에 더 관심이 있습니다. 여백이 넓어지면 글자가 숨을 쉴 수 있는 공간이 생기고, 글자가 숨을 쉴 수 있으면 글자가 살아있는 느낌이 듭니다.

모두에게 정확히 전달되지 않을 수도 있어요. 그래도 그걸로 괜찮다고 저는 생각합니다. “정보는 정확히 전달되어야 한다”고 믿으며 노력하는 걸 부정하진 않지만, 아무리 노력해도 정보는 의도한 대로 정확하게는 전달되지 않는 것이라고도 생각합니다.

디자인의 역할이 ‘전달’에 있다고는 하지만, 정말 그게 전부일까? 하는 의문은 늘 있어요. 오히려 “이게 정말 괜찮은 결과?”, “뭔가 이상한데?” 같은 ‘흔들림’이나 ‘어색’이 있기 때문어야말로, 오히려 더 잘 전달되는 경우도 있다고 느껴요. 아시아적인 보케(ボケ)**와 촛코미의 문화적면, 정확성 밖에 있는 공기감이야말로 실은 중요할지도 모릅니다.

작가 아라마타 히로시(荒俣宏) 씨가 “보케가 있는 디자인은 소부에군 너만 할 수 있을거야”고 해주신 적이 있어요. 정확함만이 아니라 ‘보케’라는 전달 방식도 있어야 한다는 것. 오히려 그런 ‘보케’나 ‘어긋남’이야말로, 정보와 사람 사이에 존재하는 보이지 않는 ‘무언가’를 전달하는 수단이 되고 있는 것 같아요. 그렇기 때문에, 정확함이나 기능성만으로 디자인을 이야기하지 않고, ‘틀림’이나 ‘불완전함’까지도 포용하면서, 책이라는 공간을 설계해 가는 것이 앞으로도 제 자세일 것이라 생각합니다.

※1 : Hidden Mickey, 디즈니 시설이나 상품에 숨겨진 미키 마우스 실루엣
※2 : 리듬과 기세를 돋우는 주임새
※3 : 만담에서 엉뚱한 말로 웃음을 유도하는 역할

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

만화책 디자인 시 낭센스한 분위기를 재현하기 위해 일부러 칸을 엉망진창으로 재구성하고, 페이지 순서를 뒤섞거나 표지에 제목을 두 번 쓰는 등 파격적인 구성을 하셨다고 들었습니다. 피해야 할 행위도 받아들이는 선생님의 디자인 철학에 대해 들려주세요.

· 우선, 왜 독자가 눈치채지 못할 정도로 미세한 조정을 책 곳곳에 심어 넣는가 하는 점인데요. 이 『유지니아(グジニア)』라는 소설에는 아주 섬세한 조각이 가해져 있어서, 사실 본문이 1도 정도 기울어져 있습니다. 하지만 독자가 바로 알아차릴 수 있는 정도는 아닙니다. 그렇지만 읽는 동안에 뭔가 조금씩 이상하다는 위화감이 서서히 퍼져가죠. 그렇다고 해서 정확히 뭐가 다른지 명확히 알 수 있는 건 아닙니다. 이 작품은 온다 리쿠(恩田陸)라는 작가의 것으로, 정말로 이상하고 신비한 세계입니다. 읽어가면 갈수록, 독자는 세계관을 이해한 것 같다고 느낀 바로 그 순간, 다시 알 수 없게 됩니다. ‘이런 이야기인가 보다’ 싶다가도 ‘아니, 그렇지도 않을지도’라는 식으로 계속 흔들립니다. 그러한 불안정함과 모호함의 아름다움을 소중히 여기고 싶다는 작가의 요청에 따라, 본문의 조판 방식에도 조정을 가하게 되었습니다. 예를 들어 일반적인 책에서는 활자가 앞뒤 면에서 정확히 같은 위치에 인쇄되어 있어, 반대편의 글자가 비쳐 보여도 읽는 데 문제가 없습니다. 하지만 이 책에서는 일부러 글자의 각도를 1도 틀어 인쇄했습니다. 그렇게 하면 뒷면의 글자가 희미하게 비쳐 올라와서, 마치 문자 주변에 후광이 있는 듯한 인상을 줍니다. 글자가 안개 속에 잠긴 듯하거나, 정글 속에 숨어 있는 듯한 인상을 주기도 하죠. 또한 마침표나 쉼표 같은 문장 부호도 살짝 가로로 길게 조정했습니다. 이는 옛 일본 책의 문장 부호 형태에 가깝게 하려는 의도였지만, 최근 책만 읽은 사람에게는 조금 이상하게 느껴질 수도 있을 겁니다. 요음(拗音)이나 속음(促音)도 일반적인 크기보다 조금 작게, 그리고 약간 위쪽에 배치했습니다. 이는 실제로 일본 초등학교 국어 교과서에서 ‘작은 글자는 앞 글자의 오른쪽 아래에 쓴다’고 지도하는 방식에 근거한 것입니다. 일반적인 본문 조판에서는 그렇게 하지 않지만, 학교에서는 여전히 그런 방식으로 가르치고 있죠. 그것을 반영함으로써 독자에게 직접적으로 전달되는 것은 적을지 모르지만, 무의식의 영역에서는 어떤 그리움이나 읽기 쉬움으로 이어지는 것이 아닐까 생각하며 조정을 하고 있습니다.

· 『유지니아』에서는 한 줄당 글자 수가 책의 위치에 따라 약간 다르게 설정되어 있습니다. 펼쳐진 페이지를 기준으로 보면, 본문의 바깥쪽 열이 안쪽 열보다 한 글자 더 많게 되어 있어, 세지 않으면 눈치채기 힘든 위화감이 감춰져 있습니다. 이는 일반적인

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

“잘 안 되는 데서 재미를 느끼고, 모든 게 순조로우면 지루하다”는 말씀처럼, 시행착오를 두려워하지 않는 모습을 보여주고 계십니다. 실제로 기대에 못 미친 결과 앞에서도 즐거움이 앞서나요? ‘실패를 즐기는 요령’과 그로부터 얻은 가장 큰 교훈이 궁금합니다.

· 저는 예정대로 흘러가는 부분은 그냥 흘러버리고, 어떻게 해도 ‘잘 안 되는 부분’을 가장 소중히 여기며 모든 걸 거기서부터 생각합니다. 원하는 대로 다 되는 건 정말 재미없어요. 놀라움도 기쁨도 없으니까요. 그래서 ‘잘 안 되는 것’ 자체를 중시하며 디자인을 이어가고 있습니다. 디자인은 무언가를 정확히 전달하거나 적확하게 표현하는 ‘능동적’ 행위라기보다, 오히려 ‘수동적으로 받는’ 행위에 가깝다고 느낍니다. 느끼고, 뜻대로 되지 않는 것을 전제로 거기서부터 시작하는 것, 그게 제가 유지하고 싶은 자세입니다.

· 예를 들어 그리드 시스템도 마찬가지입니다. 같은 것을 똑같이 재현하기보다, 아무리 똑같이 하려 해도 어쩐지 어긋나 버리는 상태에서 출발합니다. 그 ‘어긋남’이나 ‘불완전함’을 부정적인 것으로 피하는 것이 아니라, “그것도 좋다”고 나눌 수 있는 공기를 품은 디자인이 좋습니다. 잘 안 된다고 눈을 돌리지 않고, “잘 안 되네”라고 솔직히 마주하는 것. 그 현상을 함께 바라보고, 거기서 생각하고 이야기하는 것. 그렇게 ‘잘 안 됨’의 덩어리를 그래픽디자이너나 복디자인 속에 형태로 담아갑니다. 오히려 그 ‘잘 안 됨’이 있기에 물질로서 빛나는 순간이 있다고 느낍니다.

· 그 과정을 수동적으로라도 정성껏 받아들이고 싶습니다. 완벽하게 완성된 모범생 같은 것보다 어딘가 서툰 것, 잘 안 되는 것 속에야말로 재미와 기쁨이 있다고

조판에서는 피해야 할 일이지만, 살짝 틀어짐으로써 ‘읽기 어렵지 않을 정도의 위화감’을 만들어내고자 한 것입니다. 또 일부 글자의 기울기를 바꾸는 등, 독자가 위화감을 느끼도록 만드는 장치들도 숨어 있습니다. 이는 마치 ‘BGM’처럼 눈에는 보이지 않지만 읽는 리듬을 조용히 흔들어주는, 다른 책들과는 또 다른 놀라움을 자아냅니다. 영상 작품에서 거의 눈치채지 못할 정도의 효과음을 넣어 공간의 분위기를 조절하는 것과 비슷한 역할이라 할 수 있겠네요. 지나치면 방해가 되기 때문에, 한계선 가까운 곳에서 정밀하게 조정하고 있습니다.

· 또한 본문 조판에서는 하나의 서체만 사용하지 않고, 한자·히라가나·가타카나·로마자·기호 등에 각각 다른 서체를 조합해 사용하고 있습니다. 일본어 히라가나나 가타카나는 서체의 차이라기보다 필체의 차이로 보는 편이 더 적절할지도 모릅니다. 유사한 가나 서체들도 사실은 ‘서체’라기보다는, 같은 문장을 써도 필자에 따라 조금씩 다르게 표현되는 ‘필풍(筆風)’*1에 가깝고, 각 폰트 제작사는 자신들의 손맛을 반영하여 문자를 만들기 때문입니다. 같은 문장이라도 글을 쓰는 사람이나 제작사에 따라 때때나 균형이 달라지죠. 그런 미묘한 차이가 일본어 폰트의 풍부함이기도 하고, 그 모호함과 혼재성이 일본어 타이포그래피의 매력이라고 생각합니다. 그래서 조판을 할 때에는 하나의 서체로 통일하기보다는, 필요에 따라 여러 서체를 섞어서 구성하기도 합니다. 단, 마침표나 쉼표 같은 문장 부호는 어느 한쪽 서체로 통일하는 등, 혼용하더라도 조화롭게 보이도록 조정합니다. 너무 섞으면 가독성이 떨어지지만, 균형 있게 조율하면 오히려 아름다움이 생깁니다. 또는 일부러 흐트러뜨려야만 얻을 수 있는 아름다움도 있습니다. 이러한 감각은 어찌면 제가 지나치게 정돈된 것에 느끼는 불편함과도 관련이 있을지도 모릅니다. 예를 들어, 모두가 리크루트 정장을 입고 있는 광경을 봤을 때 느끼는 숨 막힘 같은 것이죠. 모두가 같은 옷, 같은 머리 모양, 같은 방식으로 늘어서 있으면, 분명히 보기에는 단정하지만 어딘가 부자연스럽고 답답하게 느껴집니다.

· 글자는 완벽할 필요가 없습니다. 약간의 어긋남이나 흔들림, 그리고 ‘뭔가 이상하다’는 감각을 남겨두는 것. 그것이 독자의 무의식에 작용하여, 어딘가 신비로운 신뢰감을 자아내는 것 같습니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

“잘 안 되는 데서 재미를 느끼고, 모든 게 순조로우면 지루하다”는 말씀처럼, 시행착오를 두려워하지 않는 모습을 보여주고 계십니다. 실제로 기대에 못 미친 결과 앞에서도 즐거움이 앞서나요? ‘실패를 즐기는 요령’과 그로부터 얻은 가장 큰 교훈이 궁금합니다.

· 저는 예정대로 흘러가는 부분은 그냥 흘러버리고, 어떻게 해도 ‘잘 안 되는 부분’을 가장 소중히 여기며 모든 걸 거기서부터 생각합니다. 원하는 대로 다 되는 건 정말 재미없어요. 놀라움도 기쁨도 없으니까요. 그래서 ‘잘 안 되는 것’ 자체를 중시하며 디자인을 이어가고 있습니다. 디자인은 무언가를 정확히 전달하거나 적확하게 표현하는 ‘능동적’ 행위라기보다, 오히려 ‘수동적으로 받는’ 행위에 가깝다고 느낍니다. 느끼고, 뜻대로 되지 않는 것을 전제로 거기서부터 시작하는 것, 그게 제가 유지하고 싶은 자세입니다.

· 예를 들어 그리드 시스템도 마찬가지입니다. 같은 것을 똑같이 재현하기보다, 아무리 똑같이 하려 해도 어쩐지 어긋나 버리는 상태에서 출발합니다. 그 ‘어긋남’이나 ‘불완전함’을 부정적인 것으로 피하는 것이 아니라, “그것도 좋다”고 나눌 수 있는 공기를 품은 디자인이 좋습니다. 잘 안 된다고 눈을 돌리지 않고, “잘 안 되네”라고 솔직히 마주하는 것. 그 현상을 함께 바라보고, 거기서 생각하고 이야기하는 것. 그렇게 ‘잘 안 됨’의 덩어리를 그래픽디자이너나 복디자인 속에 형태로 담아갑니다. 오히려 그 ‘잘 안 됨’이 있기에 물질로서 빛나는 순간이 있다고 느낍니다.

· 그 과정을 수동적으로라도 정성껏 받아들이고 싶습니다. 완벽하게 완성된 모범생 같은 것보다 어딘가 서툰 것, 잘 안 되는 것 속에야말로 재미와 기쁨이 있다고

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

“디자이너는 산파와 같은 존재”라며, 원고가 자연스럽게 형태를 갖추도록 돕는 태도와 “책은 저자의 것”임을 강조하셨습니다. 디자인을 절제한 경험이나, 개성을 전면에 드러낸 경우가 있었는지, 또 콘텐츠와 디자인의 균형에서 중요하게 보는 점이 궁금합니다.

· 산파에 비유한 이야기는, 디자이너가 “자신이 생각한 대로 모양을 만든느” 것이 아니라, 오히려 “이미지가 형태를 이루어 가는 과정을 지켜보는” 쪽에 가깝다는 뜻입니다. 그리고 정보에 대해서도, “정확하게 잘 전달하는 것”만이 디자이너의 역할은 아닐 수 있다는 생각을 가지고 있습니다. 제가 맡았던 작업 중 하나로 『말실수(言いまつがい)』라는 책이 있습니다. 말실수를 소재로 한 시리츠로, 일종의 ‘틀린 말’을 주제로 한 책입니다. 원래라면 ‘잘못’이지만, 그 안에는 묘한 매력과 웃음, 사람을 끌어당기는 힘이 있습니다. 이런 생각에서 시작된 기획이었죠. 실제 제작한 책에서는 페이지 재단면이 비스듬하거나, 그로 인해 그리드 구조가 두 종류 섞이는 등, 하나의 ‘실수’를 계기로 포맷이 점점 불안정해지는 구조를 만들었습니다. 페이지를 넘길 때마다 “어느 쪽에 맞춰야 하지?” 하고 헛갈리게 하는, 그런 흔들림 있는 레이아웃입니다. 완벽한 정합성을 추구하기보다, ‘어쩐지 잘 안 되는’ 상태를 디자인 안에 받아들이고자 한 것이죠.

· 이후 『금색 말실수(金の言いまつがい)』, 『은색 말실수(銀の言いまつがい)』까지 3권을 이어 만들었는데, 각각 재단 각도가 미묘하게 달라서 서점 진열대에 나란히 놓으면 기울어집니다. 위아래 각도가 반대가 되기도 하고, 제목이 책등에서 튀어나와 보이기도 해서, 도무지 진열대에 곱게 맞춰 놓을 수 없는 책이 되어버렸습니다. 게다가 일본 서점에서는 구매 시 “커버 씌워드릴까요?”라고 묻는 경우가 많은데, 이 책은 재단이

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

디지털 시대에 종이책은 사라질 수 있다는 말도 있지만, 소부에서는 “책은 단순한 문자 정보가 아니다”라며 곁에 두기만 해도 좋은 책의 가치를 강조하셨습니다. 앞으로 책은 어떻게 진화할까요? 또 전자책 시대에서 종이책 디자인의 방향에 대한 견해가 궁금합니다.

· 일본과 한국은 애초에 언어가 다르다는 점, 즉 근본부터 다르기 때문에, 어떤 영감을 줄 수 있을지에 대해서는 전혀 알 수 없다. 이것은 거꾸로도 마찬가지다. 읽을 수 없는 언어, 문자 조형에 대한 이해가 부족하기 때문이다. 유행을 따르는, 표면적이고 광고적인 디자인에 대한 인스피레이션이라면 이야기가 다르다. 지난 20여 년간 유행해 온 영국이나 네덜란드 계열의 글로벌 스타일 디자인은 일본과 한국 모두 비슷한 수준에서 수용해 왔다. 다만 그것은 표면적이고 상업적인 수용일 뿐이다. 이러한 문제는 굳이 여기서 논할 만한 것이 아니라고 생각한다. 이런 유행은 인터넷이나 귀국한 유학생들에 의해 전해진다. 겉보기에 멋져 보이는, 인스턴트하게 수입된 디자인이나 주목받는 디자인은 타이포그래피의 본질이 아니다. 상업성 자체를 부정하는 것은 아니지만, 인스턴트하게 만들어진 것은 다음 세대의 인스턴트 디자인에 의해 쉽게 대체된다. 그것뿐이다.

· 일본어라는 언어는 일본이라는 자연 풍토 속에서 길러져 왔다. 그 문자 형상의 기점은

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

· 디자인이라고 하면, 자칫 「정보를 전달하는 일」이라고만 생각하기 쉬우며, 문자 또한 그를 위한 도구라고 여겨지기 쉽습니다. 하지만 저는 「전달해야 할 것」을 정확히 준비하려고 너무 애를 필요는 없다고 생각합니다. 왜냐하면, 정보라는 것은 완전히 정확하게 전달하는 것이 본질적으로 불가능하다고 생각하기 때문입니다. 오히나 착오를 계기로 멋진 「주고받음」이 생겨나는 경우도 있습니다. 그렇기 때문에야말로, 정보 그 자체에 대해 경외심을 가지고 마주하면서, 그것을 「물질화」해나가는 일. 혹은 물질로 향하는 그 행위 자체로서 디자인에 임하는 일이 중요하다고 생각합니다. 「정확함」을 두려워하지 말고, 또 너무 집착하지도 말고, 자신이 「이게 좋다」고 느낀 마음을 출발점으로 삼아보길 바랍니다. 「재미있는지 잘 모르겠다」는 건 어찌면 문제가 될 수 있습니다.

· 시시하다고 생각했던 것이 의외로 재미있을 때도 있고, 반대로 재미있어 보였던 것이 별것

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

“디자이너는 산파와 같은 존재”라며, 원고가 자연스럽게 형태를 갖추도록 돕는 태도와 “책은 저자의 것”임을 강조하셨습니다. 디자인을 절제한 경험이나, 개성을 전면에 드러낸 경우가 있었는지, 또 콘텐츠와 디자인의 균형에서 중요하게 보는 점이 궁금합니다.

· 비스듬해 보통 방법으로는 커버를 깔끔하게 씌울 수 없습니다. 접는 방법을 궁리해야 하고, 서점 직원이 애쓰는 사이 손님이 “역시 커버는 괜찮아요”라고 배려해주는 경우도 있었다고 합니다. 그런데 이 책만을 위해, 미리 비스듬하게 접어둔 특제 커버를 준비해 신속히 대응하는 서점도 나타났다고 하니, 그런 얘기를 들으면 왠지 기분이 좋아집니다. 참고로 『은색 말실수』에는 원래 표지 속에서 본문을 고정하는 데 쓰는 천 테이프가, 잘못해서 표지 위에 붙어 있습니다. 말하자면 ‘있을 수 없는 제책 실수’인데, 이를 살리기 위해 제책소가 기계를 개조해주었습니다. 이 책을 집어든 서점 직원이 ‘붙이기 실수’라고 생각해 떼려 하자, 오히려 독자가 ‘아, 그런 원래부터 붙어 있는 거라 떼지 않으셔도 돼요’라고 알려주는, 역전된 소통까지 생겼다고 합니다. 완벽하게 계획대로 만드는 것에서 조금만 벗어나도, 예기치 않게 웃음이 생기거나, 처음 대화를 나누는 서점 직원과 이야기가 길어지기도 합니다. 물론 아무 일도 일어나지 않을 때도 있지만, 이런 우연한 주고받음은 즐겁습니다. ‘실수’가 있기에 생기는 사람과의 관계, 예상치 못한 전개 — 그런 모든 것을 포함해 저는 디자인이 재미있다고 느낍니다. 제 개성을 앞세우기보다, 내용에 기댄 채 자연스럽게 생겨나는 ‘어긋남’이나 ‘비틀어짐’을 있는 그대로 받아들이는 태도, 이것이 제 디자인의 기본이라고 생각합니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

디지털 시대에 종이책은 사라질 수 있다는 말도 있지만, 소부에서는 “책은 단순한 문자 정보가 아니다”라며 곁에 두기만 해도 좋은 책의 가치를 강조하셨습니다. 앞으로 책은 어떻게 진화할까요? 또 전자책 시대에서 종이책 디자인의 방향에 대한 견해가 궁금합니다.

· 중국에서 전해진 ‘한자’이며, 일본인은 이를 자국의 언어 환경에 맞게 조정하고 응용해 왔다. 문자는 물론, 일본의 문화와 문명 대부분이 이러한 창의적 변형과 공정을 통해 만들어졌다. 이러한 배경 속에서 오늘날의 일본어 조판이 성립해 있는 것이다.

· 한글에도 한글의 성립 과정이 있다. 그 문자 형상은 독자적이며, 인스피레이션을 준다거나 말할 필요 없이, 이미 문자 자체가 독창성을 지니고 있다. 이를 출발점으로 하여 당당한 타이포그래피가 성립해 있지 않은가. 그럼에도 불구하고, 일본인이 일본 타이포그래피에 대해 끊임없이 고민하듯, 한국 역시 한글의 조형과 그 조판 속에 살아 숨쉬는 자연 풍토, 민족성(신체성), 음성 언어, 시대의 기술에 대해 계속해서 생각해야 할 것이다. 시대는 언제나 움직이고 있으니까.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

『유지니아』의 디자인을 소개합니다. 『유지니아』의 디자인을 소개합니다.

“잘 안 되는 데서 재미를 느끼고, 모든 게 순조로우면 지루하다”는 말씀처럼, 시행착오를 두려워하지 않는 모습을 보여주고 계십니다. 실제로 기대에 못 미친 결과 앞에서도 즐거움이 앞서나요? ‘실패를 즐기는 요령’과 그로부터 얻은 가장 큰 교훈이 궁금합니다.

· 저는 예정대로 흘러가는 부분은 그냥 흘러버리고, 어떻게 해도 ‘잘 안 되는 부분’을 가장 소중히 여기며 모든 걸 거기서부터 생각합니다. 원하는 대로 다 되는 건 정말 재미없어요. 놀라움도 기쁨도 없으니까요. 그래서 ‘잘 안 되는 것’ 자체를 중시하며 디자인을 이어가고 있습니다. 디자인은 무언가를 정확히 전달하거나 적확하게 표현하는 ‘능동적’ 행위라기보다, 오히려 ‘수동적으로 받는’ 행위에 가깝다고 느낍니다. 느끼고, 뜻대로 되지 않는 것을 전제로 거기서부터 시작하는 것, 그게 제가 유지하고 싶은 자세입니다.

· 예를 들어 그리드 시스템도 마찬가지입니다. 같은 것을 똑같이 재현하기보다, 아무리 똑같이 하려 해도 어쩐지 어긋나 버리는 상태에서 출발합니다. 그 ‘어긋남’이나 ‘불완전함’을 부정적인 것으로 피하는 것이 아니라, “그것도 좋다”고 나눌 수 있는 공기를 품은 디자인이 좋습니다. 잘 안 된다고 눈을 돌리지 않고, “잘 안 되네”라고 솔직히 마주하는 것. 그 현상을 함께 바라보고, 거기서 생각하고 이야기하는 것. 그렇게 ‘잘 안 됨’의 덩어리를 그래픽디자이너나 복디자인 속에 형태로 담아갑니다. 오히려 그 ‘잘 안 됨’이 있기에 물질로서 빛나는 순간이 있다고 느낍니다.

· 그 과정을 수동적으로라도 정성껏 받아들이고 싶습니다. 완벽하게 완성된 모범생 같은 것보다 어딘가 서툰 것, 잘 안 되는 것 속에야말로 재미와 기쁨이 있다고