

현대의 정보는 구조적이며 유기적이고 단발적인 다양성을 띤다. 근대를 기준으로 텍스트와 이미지를 넘어선 많은 정보가 시간으로 압축된다. 정보는 정확히, 강력히, 빠르게, 면밀히, 객관적으로 언제 어디서나 그 기능을 요구한다. 사회의 확장과 세계화를 통해 모든 것이 매체이자 공통언어가 되었다. '인포그래픽 드라이브'는 디자인사 관점에서 시대의 조류와 경향 그리고 동향 등을 시각화한 정교한 정보 디자인을 리뷰하는 것이 기획 의도이다. 통계로 바라보는 정보의 미학, 이야기(역사)의 시각화, 이해의 디자인, 코드의 형태와 미의식 등의 주제로 디자인 연대 혹은 문화의 흐름을 공유하고자 한다.

나카가키 노부오(中垣信夫, 1938-)는 시각 언어를 통한 정보 디자인 작업에 집중한 일본의 원로 그래픽 디자이너다. 동서양을 포함하여 국내의 그래픽 디자인에도 큰 영향을 미쳤으며 특히 아이소타입, 다이어그램을 통한 정보 디자인 작업이 인상적이다. 이러한 분야라면 그에게 직접적인 영향을 미친 오토 노이라트(Otto Neurath, 1882-1945), 헤르베르트 바이어(Herbert Bayer, 1900-1985) 등을 먼저 떠올릴 수 있지만, 현역 디자이너의 입장에서 과거와 오늘의 디자인에 착목하려는 의도로 나카가키를 취재하였다. 취재 목적 전달과 함께 취재에 대한 의뢰를 청하자 나카가키는 이메일보다 전화를 통한 소통을 요구했다.

기록의 방식 1 A Way of Archiving 1

# 나카가키 노부오: 정보 그래픽 드라이브

---

## Nobuo Nakagaki: Infographic Drive

---

박지훈, 채병록  
Park Jihoon, Chae Byungrok



암울했던 유년기 시절, 디자인에 관심을 갖게 된 계기는?

저는 1938년에 태어났습니다. 어린 시절은 전쟁 중이었고 시대적 상황으로 아무런 몰자도 없는 가난한 시기를 보냈습니다. 마땅한 놀이도 없었지요. 당시 아이들의 놀이라고 하면 동네의 아이들과 하는 술래잡기나 연날리기, 팽이 돌리기 등이 전부였습니다.

하지만 집에서 놀 때는 종이와 연필만 있으면 얼마든지 그림을 그리며 보낼 수 있었어요. 저는 그것이 좋았고 그래서 매일 집에서 그림을 그리는 놀이만 했었던 것 같아요.

당시의 모든 일본 어린이들이 매일 그림을 그리고 있던 것은 아닙니다. 돌이켜보면 저는 다른 아이들보다도 유독 그림 그리기를 좋아했던 것 같아요. 어린 시절 대부분의 시간을 그림 그리기로 보낸 것이 저의 디자이너 인생에도 큰 영향을 미친 것 같아요. 매일 반복한 작업이 정신과 육체의 깊은 연관을 만드는 법이지요. 무엇인가를 전달할 때에 그림으로 표현하는 것이 가능합니다. 어떠한 사고를 시각 이미지로 정리하는 작업은 매우 효과적인 정보 전달 방식이죠. 이 정신과 육체를 연결 짓는 의식이야말로 지금까지 저의 몸 안에 잠자고 있습니다.

그래서인지 저의 몸에는 전기를 사용하는 도구와는 일치 관계가 없습니다. 저는 어린 시절부터 무언가를 그리는 작업 또는 무언가를 직접 표현하는 방식을 생각하는 것이

전부였습니다.

정식으로 디자인 교육을 받으며 스스로 품고 있던 디자인관이 있다면?

그렇게 성장한 저는 무사시노미술대학에서 본격적인 디자인 교육을 받게 되었습니다. 한국의 미술학계와도 많은 교류를 지니고 있는 학교지요. 저의 학창 시절 무사시노 미대의 학생들은 바우하우스(Bauhaus)의 영향, 특히 울름 조형대학(당시 서독)의 활동에 큰 자극을 받고 있었습니다. 당시 울름 조형대학에는 뮌헨올림픽 AD인 오토 아이헤어(Otl Aicherr, 1922-1991), 지금도 판매하는 융한스(Junghans) 시계를 디자인한 막스 빌(Max Bill, 1908-1994), 다이어그램의 선구자 헤르베르트 바이어(Herbert Bayer, 1900-1985) 등 근현대 디자인사에 커다란 영향을 미친 거장들이 교육자로 활동하고 있었지요.

이 학교에서는 사회와 디자인의 관계, 과학과 조형의 연결 등 새로운 교육 이념을 갖고 있었고, 사회 일반에 향해서도 당시 컴퓨터가 없던 시대에 정보이론 등을 교육하고 있었습니다. 정보이론가 막스 벤제(Max Bense, 1910-1990)가 대표적이지요. 당시 저는 울름 조형대학의 이념에 매우 큰 영향을 받았고, 졸업작품으로 날씨 정보를 시각화하는 <일기예보도>를 제작했습니다. 지도를 가로, 세로로 표현한 것인데, 요즘에는 가끔 보이는 기법이지만 당시에는 어디서도 볼 수 없는 새로운 표현이었지요.

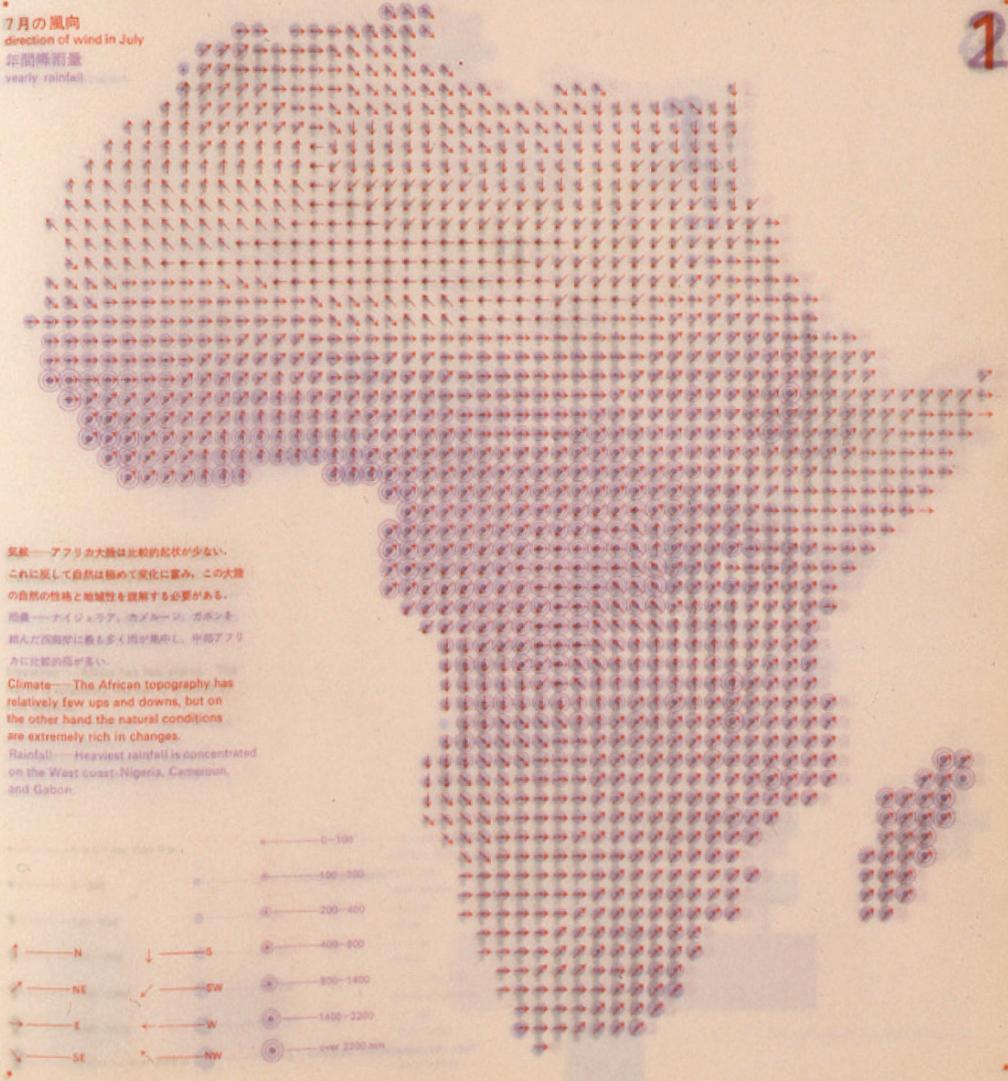
デジタル・マップ——アフリカ  
実験的透明地図

中垣信夫

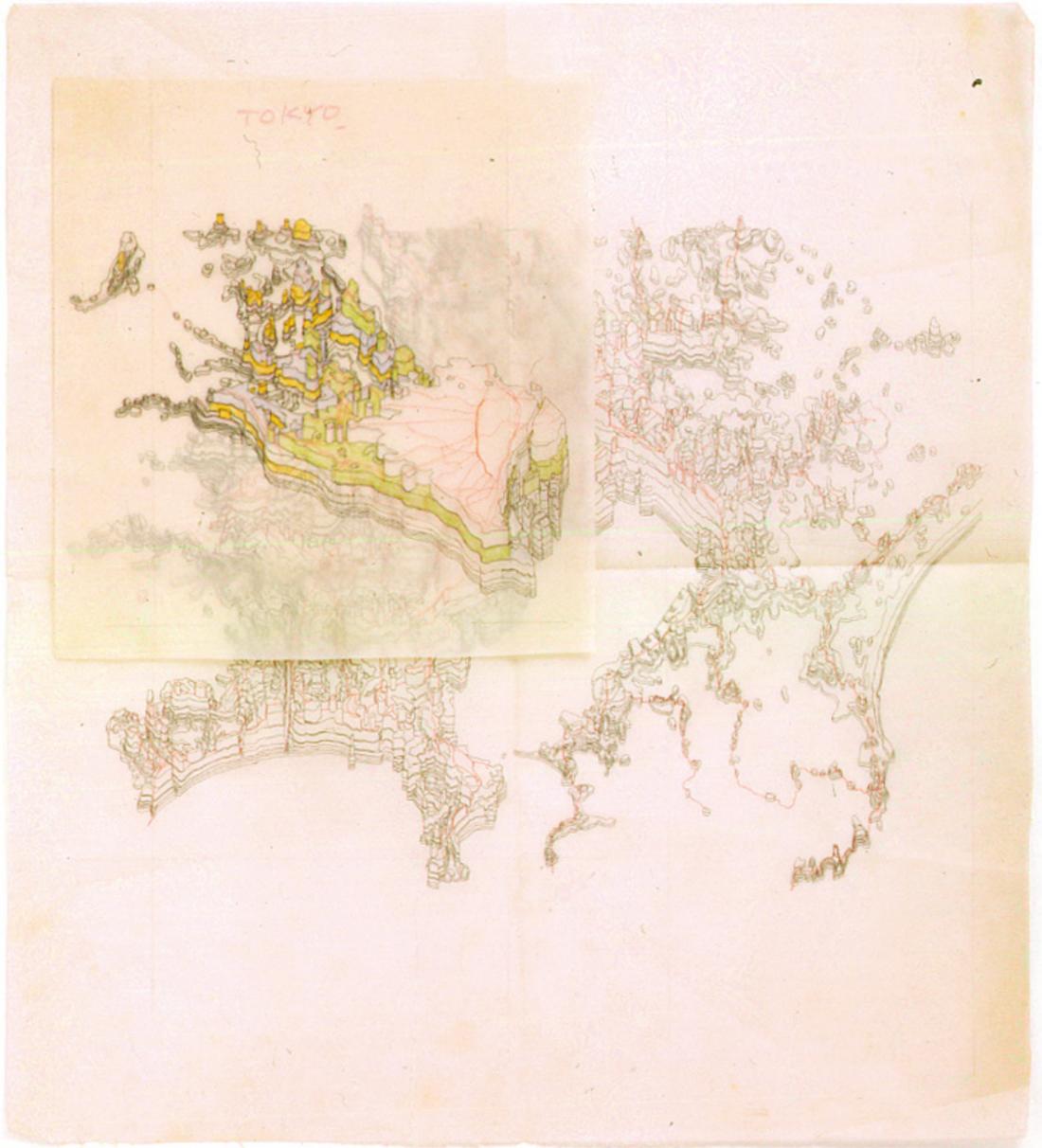
7月の風向  
direction of wind in July  
年間降雨量  
yearly rainfall

digital map——Africa  
experimental map on  
transparent paper  
Nakagaki Nobuo

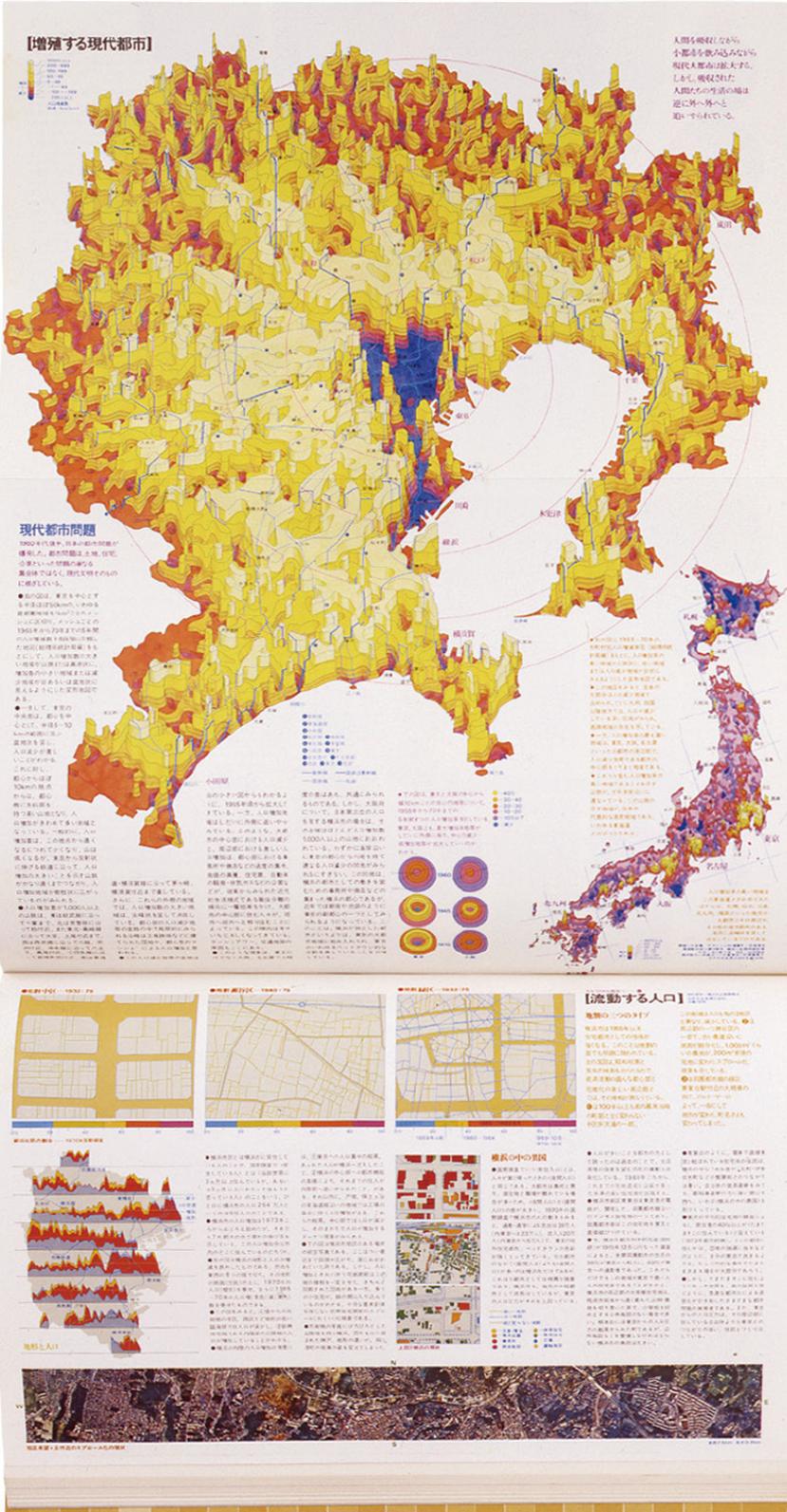
be thin and variable in accordance to the  
result. The various shapes which  
dynamic data bear on, and the information  
should come to life again as being here.  
The map studied here is of the African  
continent, about which we have only  
superficial knowledge. It consists of



[그림 2] 아프리카의 실험적 투명지도, 「그래픽디자인」(1970), 아프리카의 정보를 실험적 방식으로 표현한 지도



[그림 3] 증식하는 현대 도시[그림 4]의 밑그림



[그림 4] 증식하는 현대도시, 「헤이본사(平凡社) 백과연감」(1976)  
 도쿄 주변 지역의 인구 증감을 입체화.(아트디렉터: 스키우라 고타이, 디자이너: 나카가키 노부오)

●東ヨーロッパ＝

ソ連+アルバニア+ブルガリア+チェコスロヴァキア+  
東ドイツ+ハンガリー+モンゴル+ポーランド+ルーマニア

●東南アジア＝

香港+インドネシア+カンボジア：朝鮮民主主義人民  
共和国+韓国+ラオス+マレーシア+フィリピン+  
シンガポール+台湾+タイ+ベトナム

●南アジア＝

アフガニスタン+バングラデシュ+ブータン+  
ブルネイ+ビルマ+インド+マカオ+マルディブ+  
ネパール+パキスタン+スリランカ

東ヨーロッパ

A 20580 億ドル

- B 19620
- C 17000
- D 19620
- 6078

中国

A 9130

- B 9130
- C 8120
- D 9130
- 2128

東南アジア

A 4590

- B 3910
- C 3300
- D 3710
- 845

南アジア

A 2800

- B 2500
- C 2150
- D 2200
- 826

北アフリカ+西アジア

A 8160

- B 6450
- C 5600
- D 6450
- 1503

その他アフリカ

A 2080

- B 1450
- C 1210
- D 1980
- 497

●その他アフリカ＝

北アフリカの国を除く全アフリカの国々

●ラテンアメリカ＝

メキシコ以南のアメリカ大陸の各国+  
カリブ海上の全ての国々

デザイン＝中垣信夫+製版＝モリシク

Voice目で見える世界情勢——①

●北アフリカ+西アジア＝

アルジェリア+アラブ首長国連邦+バーレーン+  
エジプト+アラブ+イラン+イラク+  
イスラエル+ヨルダン+クウェート+レバノン+  
リビア+モロッコ+オースマン+カタール+  
サウディ+アラビア+スーダン+シリア+チュニジア+  
イエメン+アラブ+イエメン+人民

ラテンアメリカ

A 12790

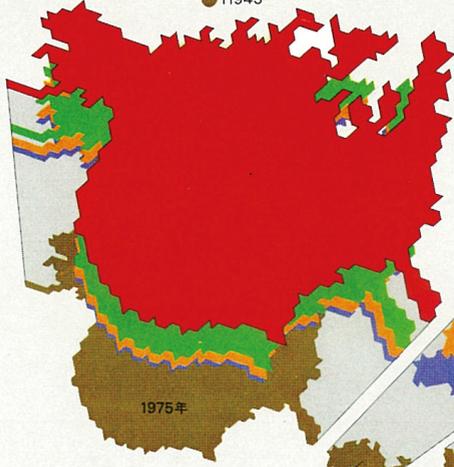
- B 11370
- C 9640
- D 10850
- 2355

1975年

**アメリカ+カナダ**

**A 26800** 一億ドル

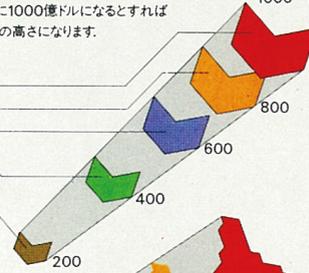
- B 22030
- C 21390
- D 23250
- 11943



1975年からの成長による高さは、この凡例を目安として下さい。例えば1975年に200億ドルのGDPが5倍に成長して、2000年に1000億ドルになるとすればこの凡例の200と1000間の高さになります。

**GDP<面積>**  
1000一億ドル

- シナリオAの色
- シナリオBの色
- シナリオCの色
- シナリオDの色
- 1975年の色

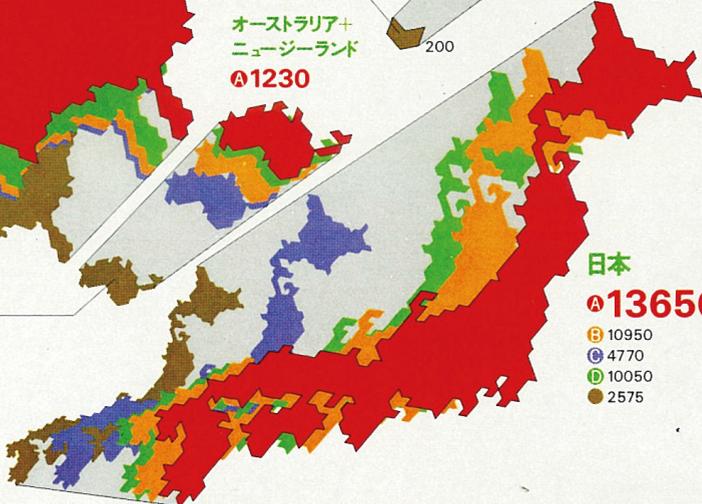


**オーストラリア+  
ニュージーランド**

**A 1230**

**オーストラリア+  
ニュージーランド**

- B 1080
- C 880
- D 1210
- 488



**日本**

**A 13650**

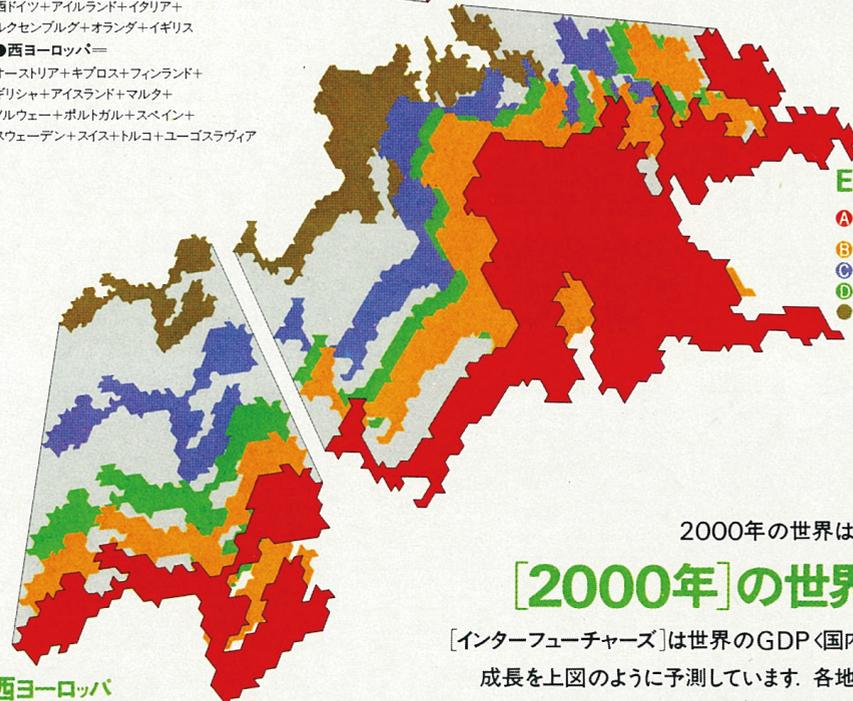
- B 10950
- C 4770
- D 10050
- 2575

●EEC=

ベルギー+デンマーク+フランス+  
西ドイツ+アイルランド+イタリア+  
ルクセンブルグ+オランダ+イギリス

●西ヨーロッパ=

オーストリア+キプロス+フィンランド+  
ギリシャ+アイスランド+マルタ+  
ノルウェー+ポルトガル+スペイン+  
スウェーデン+スイス+トルコ+ユーゴスラビア



**EEC**

**A 20700**

- B 15880
- C 11570
- D 14770
- 7053

**西ヨーロッパ**

EECを除く

**A 6470**

- B 5620
- C 2930
- D 4600
- 1508

2000年の世界はこう変わる!?

**[2000年]の世界経済**

[インターフューチャーズ]は世界のGDP<国内総生産>の

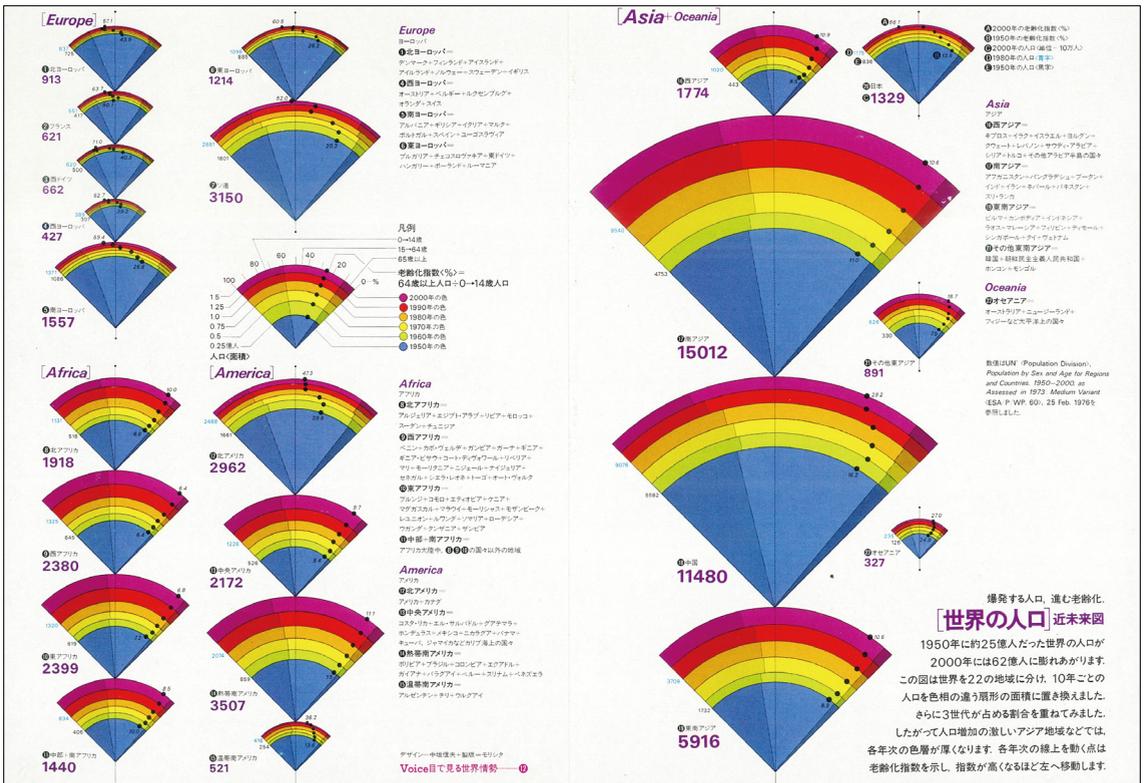
成長を上図のように予測しています。各地域の面積は

GDPの大きさ、1975年からの成長を高さ、想定されるシナリオ

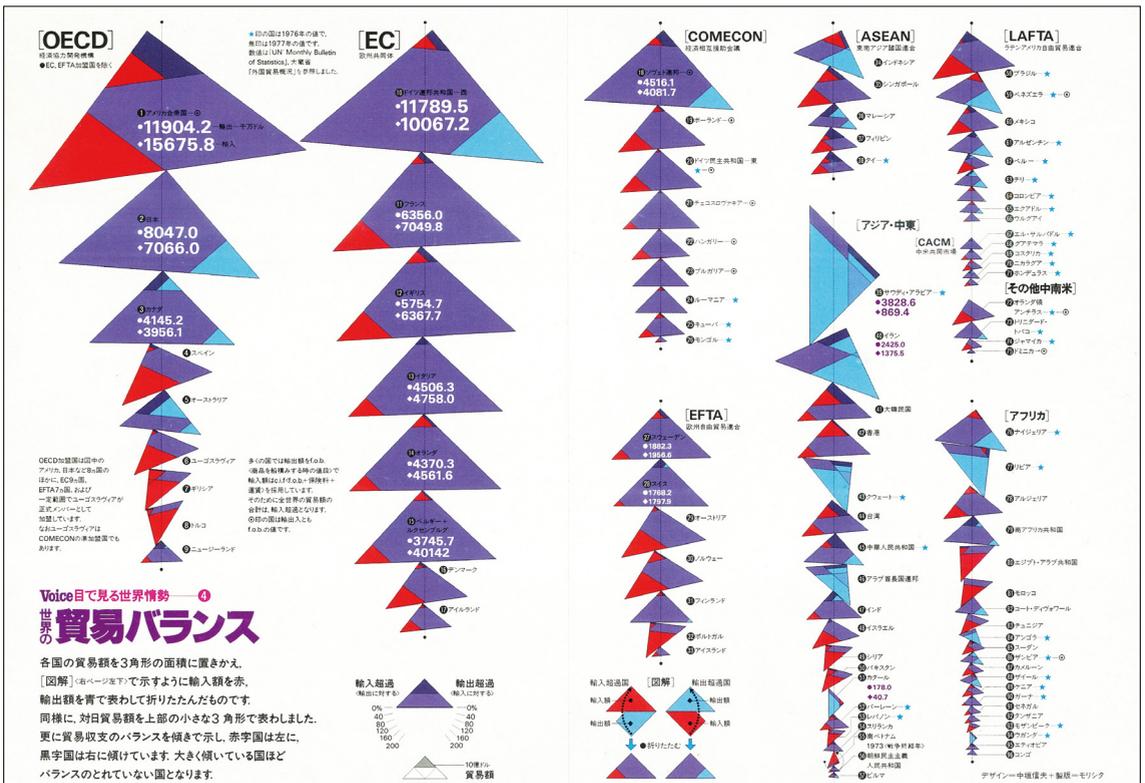
A, B, C, D<前ページ参照>を色で示して積み上げています。

シナリオによって成長に大きな差のある日本など、OECD各国を右ページに、

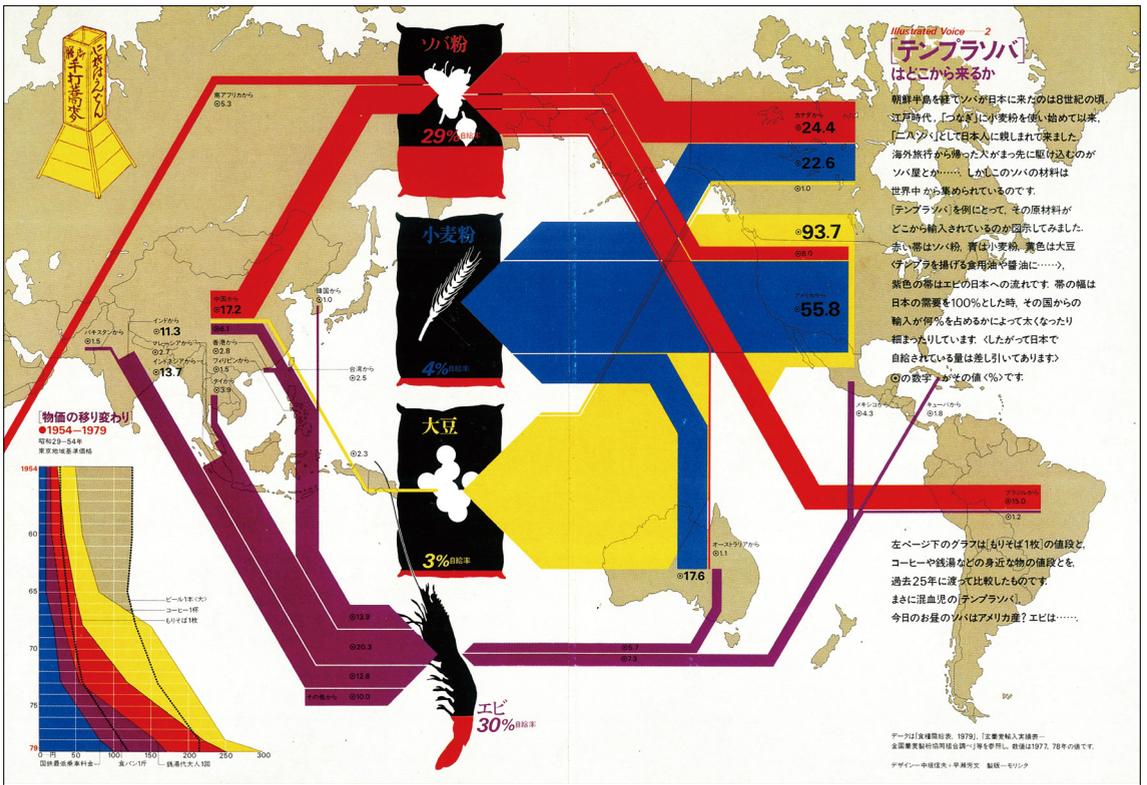
ほとんど関係なく成長する中国など、OECD以外の国々を左ページに並べています。



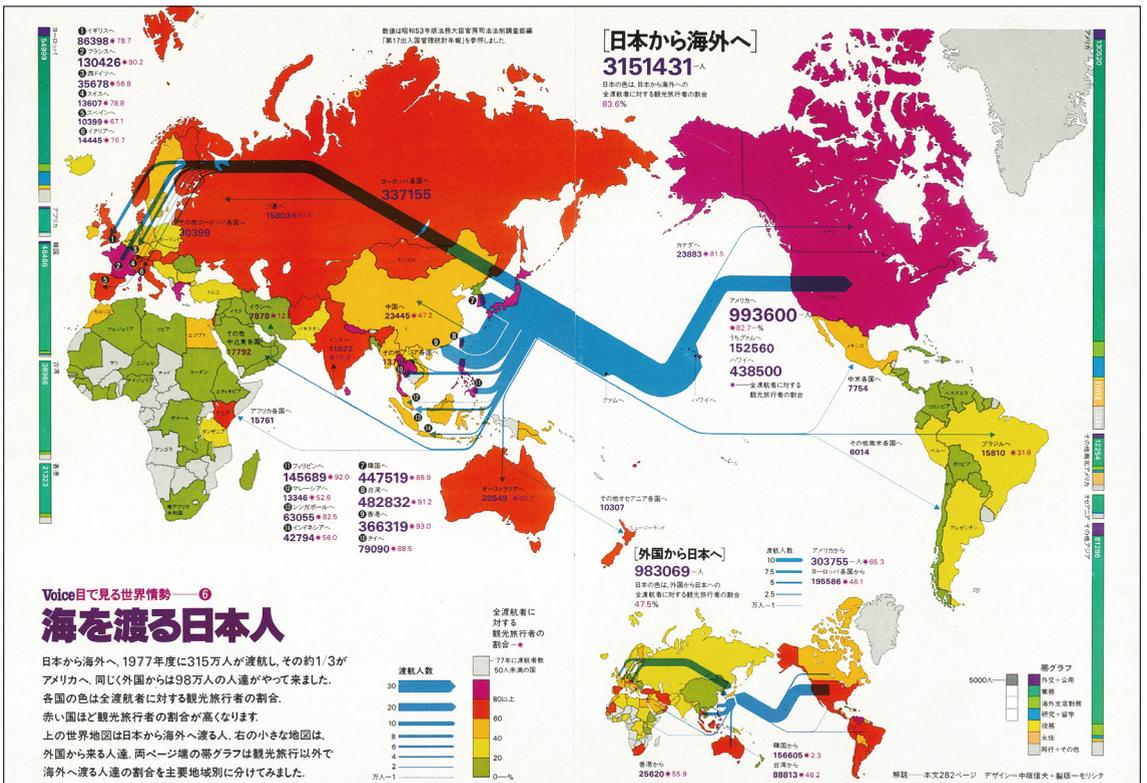
[ 그림 6 ] 가까운 미래 세계의 인구, 「voice」(1980), 1950년을 중심으로 본 2000년 각국 인구의 상황을 1980년에 예측



[ 그림 7 ] 무역 밸런스, 「voice」(1980), 각국의 총 무역액을 삼각형의 크기로 묘사



[ 그림 8 ] 「튀김소바」는 어디에서 오는가, 「voice」(1980), 튀김소바의 원료인 메밀, 밀, 콩, 새우 등이 수입되고 있는 구조를 표현



[ 그림 9 ] 해외로 나가는 일본인, 「voice」(1980), 일본인이 어느 나라에, 어느 정도 나가는지를 표현한 다이어그램





울름 조형대학에서 교육자로 활동했다.  
이후 자신의 디자인 캐릭터에도 영향이  
있었는지?

대학 졸업 후 제가 가장 존경하던 스키우라 고헤이(杉浦康平, 1932-) 선생님의 제자로 들어갔습니다. 선생님은 제가 평소 생각하고 있는 점들을 항상 이해해 주셨고, 저 역시 선생님으로부터 많은 것들을 배울 수 있었습니다. 그러던 어느 날 스키우라 선생님께서 저를 울름 조형대학의 교사로 초빙해 주셨습니다. 학생 때부터 마음에 품고 있던 대학에서 교사의 입장으로 배울 수 있게 된 것이지요.

당시가 1960년대였는데, 제가 담당한 수업에는 컴퓨터 프로그래밍을 하는 학생이 있을 정도로 우수한 인재들이 많았습니다. 제가 그들에게 제 지도를 보여준 적이 있는데, 반응이 대단했어요. 전혀 다른 문화권에서 생활하는 이들의 호감 어린 반응을 보고 이러한 다이어그램 기법에 생각보다 큰 가치를 둘 수 있겠다고 생각했습니다. 그리고 이곳에서 얻은 인상들이 이후의 작업에도 많은 영향을 미쳤지요.

많은 다이어그램 작업을 남겼는데, 기억에  
남는 작업이 있는지? 또 다이어그램  
작업에서 스스로 의식하는 디자인 양식이  
있다면?

독일에서 돌아온 직후 저는 잡지 《그래픽

디자인》을 창간한 카즈미 마사루(勝見勝, 1909-1983) 선생님에게 부탁드려 잡지에 제 작업을 실었습니다. <디지털·맵 아프리카>라는 아프리카에 대한 지도였죠. 트레이싱 종이를 활용해 데이터를 겹치는 구조의 디자인이었습니다.

다양한 정보로 구성되어 있어 정보 간의 관계를 비교할 수 있었죠. 예를 들면 강수량을 정리한 데이터와 인구 밀도를 정리한 데이터를 겹쳐 보면 강수량이 사람이 사는 지역에 어떻게 영향력을 미치는지 알 수 있습니다. 데이터는 사진식자를 사용했습니다.

귀국 후 줄곧 편집 디자인, 다이어그램 디자인에만 몰두했던 것을 기억합니다. 주로 잡지나 백과사전 쪽이 많았어요. 다양한 사고, 사물, 사상 등을 그림으로 풀어 담아내는 작업이죠. 잡지 디자인에서는 명쾌하고 알기 쉽게, 백과사전은 난해한 사고를 깊게 추구하여 보는 방식이 아닌 읽는 방식의 다이어그램으로 인식할 수 있도록 항상 신경 썼습니다.

의뢰받은 일 외의 개인 활동으로 진행한  
작업도 있는지?

2주간 병원에 입원한 적이 있습니다. 『서양미술사 사전』이라는 책을 준비해서 침대에 누워 매일 거침없이 읽었습니다. 그러던 중 이탈리아 르네상스의 예술가들이 밀접하게 연관되어 있었다는 내용으로부터 문득 복잡한

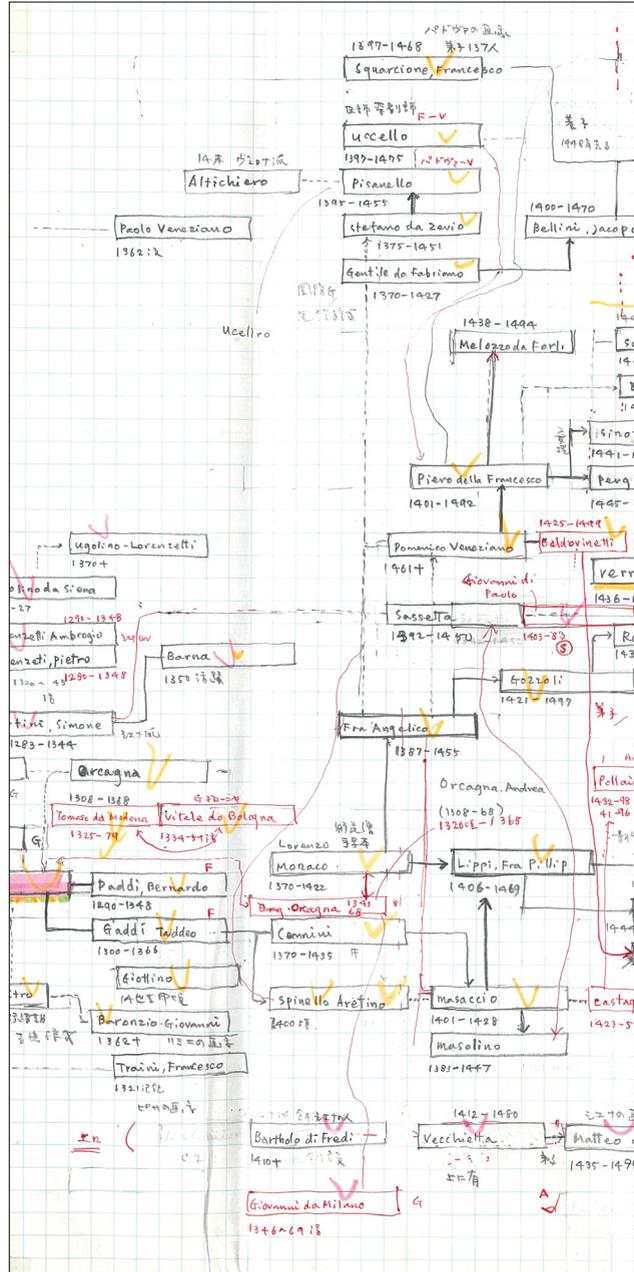


사슬로 엮인 인맥도가 머리에 떠올랐어요. 곧바로 내용에 등장하는 인물들을 한 장씩 카드로 만들어서 선으로 연결해 보았습니다. 이렇게 형성된 구조를 르네상스 미술 전문가와 상의하며 관계 사슬로 정리하였죠. 어느 날 미술잡지의 편집자인 친구에게 이 관계도를 보여주었는데, 고맙게도 여기에 게재된 화가들의 초상화를 인터넷에서 모두 수집해 주었어요. 하지만 아직 이 관계도는 완성되지 않았답니다. 혹시 관심 있는 분이 계신다면 이 작업을 이어서 진행해 주셨으면 하고 바라고 있습니다.

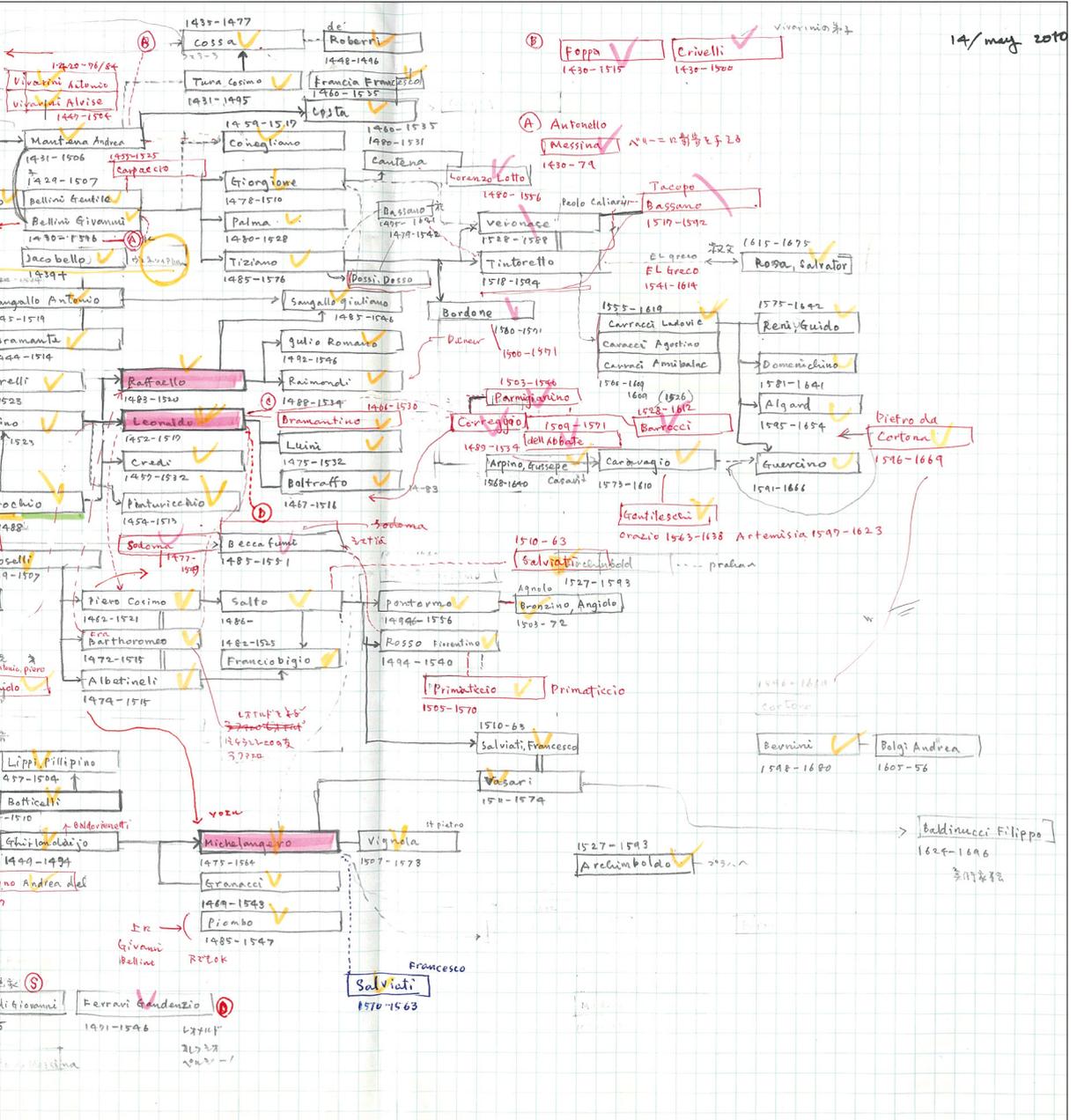
마지막으로 후배 디자이너에게 전달하고 싶은 의견이 있다면?

저는 사고를 형태화하는 작업을 항상 손을 움직여 해왔습니다. 만일 제가 지금 시대에 디자인 작업을 했다면 컴퓨터와 화면을 사용하여 움직이는 다이어그램 작업을 했을지도 모르겠네요. 앞으로 매우 큰 가능성을 가지고 있는 영역이라고 생각합니다. 종이에선 움직임은 담을 수 없으니까요.

그렇지만 이 시대를 부럽다고만 생각하고 있는 것은 아닙니다. 저는 저의 시대, 다이어그램의 기초를 살아왔습니다. 여러분도 여러분들의 환경, 손과 육체 그리고 정신을 소중히 해주십시오. 📌



14/may 2010



[그림 15] 이탈리아 르네상스의 미술가 관계도 [그림 14]의 밑그림