

# DIGITAL BRUSH

Visual Contents Magazine  
January 2010

# 1

**Special Report**  
2010 콘솔 게임 기대작 베스트 10  
**Brush Special**  
Age of Superheroes - Part 2  
Early Marvel Characters

**Showcase**  
3D Creative, 판타스틱한 풍경 만들기 Chapter 2  
Photoshop for 3D Chapter 2  
Sketchbook of Lois van Baarle

**People**  
드림웍스 애니메이션 3D 모델러, 서홍석  
아이디어 픽처스 3D 모델러, 서홍석  
스튜디오 리버풀의 3D 모델러, 서홍석  
오바호, 오바호  
아이디어 픽처스 3D 모델러, 서홍석  
드림웍스 애니메이션 3D 모델러, 서홍석

**Focus**  
2009 대한민국 게임대상, NHN게임스 <C9>  
아이디어 픽처스 3D 모델러, 서홍석  
아이디어 픽처스 3D 모델러, 서홍석  
아이디어 픽처스 3D 모델러, 서홍석  
아이디어 픽처스 3D 모델러, 서홍석

# 31



9,500원



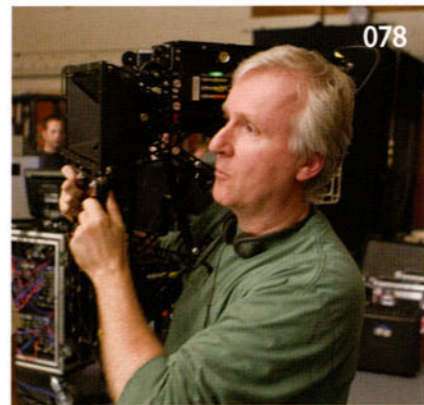
# DIGITAL BRUSH

Visual Contents Magazine

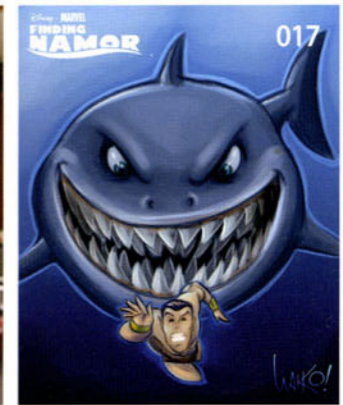
January 2010 Vol. 31



011



078



017



098



034



095



060



046

## Contents

### Brief

- 006 Editorial 가지 않은 길
- 008 Column 문화산업 발전을 위한 끊임없는 전진
- 010 Note 게임시장, 이대로 괜찮은가?
- 074 Gallery
- 104 i.M.a.g.e. Digest
- 106 WeCon
- 108 News
- 112 Products
- 114 Books
- 116 Movie
- 118 Competition
- 119 Exhibition

### Special Report

- 011 2010 콘솔 게임 기대작 베스트 10

### \*Brush Special

- 017 Age of Superheroes - Part 2  
Early Marvel Characters

### Showcase

- 034 2D Artist  
Sketchbook of Lois van Baarle
- 046 2D Artist  
플래시 대작 게임 <Machinarium>을 디자인한 아마니타 스튜디오
- 060 Photoshop for 3D  
Part 2: 최종 렌더 리터칭하기
- 066 3D Creative  
판타스틱한 풍경 만들기 Chapter 2

### Interview

- 078 15년 만에 공백을 갠 <아바타>의 주인, 제임스 카메론
- 092 한국 게임시장을 찾은 민 리와 메리 베스 단독 인터뷰

### People

- 082 드림웍스 애니메이션 3D 모델러, 서홍석
- 086 <콜 오브 듀티: 모던워페어> 인바런먼트 디자이너, 오태훈

### Focus

- 095 디자인이 일으킨 기적, 메리 프로젝트
- 098 시대를 넘어선 팝아트의 제왕 '앤디 워홀' 전시회
- 100 되돌아 본 ICON2009 & 지스타2009
- 107 2009 대한민국 게임대상, NHN게임스 <C9>

# 디자인이 일으키는 기적

## 메리 프로젝트 Merry Project

사람들을 행복하게 만들어 주는 디자인, 더 좋은 사회를 만들어 주는 디자인이야말로 21세기의 소셜 디자인이라고 생각하며 지난 10년 동안 전 세계 3만여 명의 사람들의 미소를 수집해 온 디자인 그룹이 있다. 일본의 메리 프로젝트 Merry Project가 그들이다.



*‘당신에게 있어 Merry(즐거움, 행복한 때, 장래의 꿈 등)는 무엇인가요?’*

메리프로젝트는 이 단순한 질문을 세상 사람들에게 던지고 그들의 미소와 메시지를 모으는, ‘미소는 만국 공통의 커뮤니케이션’을 테마로, Merry의 바퀴를 넓혀가는 것을 목표로 하고 있는 커뮤니케이션 아트 프로젝트다. 이들이 미소를 모으는 이유는 미소와 메시지에 담긴, 한 사람 한 사람의 Merry한 생각과 지구를 소중히 생각하는 마음은 국경을 초월하여 서로서로 이어져 있다고 생각하기 때문이라고 한다.

이를 위해 이들이 도구로 사용하고 있는 것은 디자인과 인터넷 등의 정보 매체다. “메리 프로젝트는 철저히 그래픽 디자인적인 프로젝트로, 100% 그래픽 디자인을 활용한 단체입니다. 저희는 사람들을 행복하게 만들어주는 디자인, 더 좋은 사회를 만들어주는 디자인이야말로 21세기의 진정한 소셜 디자인이라고 생각합니다.”



이들의 '미소의 우산'을 통해 '덕분에 이 아이들이 이만큼 건강해졌습니다. 고맙습니다!'라는 메시지, 그리고 '영원한 평화를 위해'라는 염원을 담아 세상 사람들에게 알리기 위해 진행했습니다. 이미 워싱턴 포스트, 로이터 등에 보도 되어 세상 사람들에게 행복의 기운을 전달해 주기도 하였답니다. 이 프로젝트는 2009년 12월 26일에 발생한 쓰나미 참사로부터 5년이 지난 것을 기념하는 행사의 일환으로 진행되었습니다. 이번에 사용된 우산은 5주년 기념일에 맞춰 쓰나미 박물관에 전시됩니다. 앞으로도 미소의 우산 프로젝트는 전쟁이나 천재(天災)의 상흔이 남아있는 여러 현장들을 찾아 평화와 웃음이 넘치는 곳으로 바뀌기를 바라는 염원을 담을 것입니다."

또 메리 프로젝트는 메인 활동인 웃는 얼굴과 메시지를 모아 다시 전파하는 것 외에도 'Merry Umbrella Project', 'Merry Farming Project' 등을 통해 더욱 적극적인 형태로 사회에 공헌하려 하고 있다. 이중 'Merry Farming Project'는 상당히 독특한 아이디어를 이용한 기부 프로그램이다. 메리 프로젝트에서 만든 식물 기르기 키트를 구입한 뒤 음료수 병의 플라스틱 뚜껑 위에 흙을 담아 그 위에 키트 안의 바질, 브로콜리 등의 작은 식물의 씨앗을 뿌려 심어 직접 식물을 키워 먹을 수 있게끔 한 것으로, 식물은 먹은 뒤 남은 뚜껑들은 기부하게끔 유도하여 이 빈 뚜껑들을 재활용으로 판매하여 나오는 수익금으로 개발도상국 아이들을 위한 백신을 구입해 보내고 있다. 그 외에도 사진집, CD, DVD를 제작하여 그 수익금 일부를

도움이 필요한 곳으로 보내고 있다. 수익금 중 일부를 메리 프로젝트의 활동을 위해 사용하기도 하지만 대부분의 활동비는 그때그때 이벤트마다 스폰서를 구하여 촬영비, 공간 디자인비, 출력비, 포스터, 플라이어 제작비 등을 마련한다고 한다.



▲ 'Merry Farming Project'의 경우 이들이 가져가는 수익금은 전체의 1%. 나머지는 아이들을 위한 백신 구입에 사용하고 있다.



▲ 메리 프로젝트는 메인 활동인 웃는 얼굴과 메시지를 모아 다시 전파하는 것 외에도 'Merry Umbrella Project', 'Merry Farming Project' 등을 통해 더욱 적극적인 형태로 사회에 공헌하려 하고 있다.



**즐겁고도 슬픈 키워드, Merry**

이 일을 하면서 가장 기억에 남는 순간은 언제였는지를 물어 보았다. "케냐에 갔을 때 나이로비의 슬럼가에서 만난 소녀에게 '너한테 있어 'Merry'란 일은 어떤 것이니?'라고 물어보자, 아이가 'You(당신)!라고 대답했습니다. 그 이유를 물어보자 'Merry? 아무것도 없어요. 지금까지 한 번도 없었어요. 하지만 오늘은 'Merry'해요. 왜냐하면 당신이 여기에 와주었으니까요. 이렇게 웃어본 적, 지금까지 한 번도 없었어요."라며 눈물을 흘리더군요. 이 활동을 펼쳐오며 최고의 'Merry'를 선사받았다는 생각이 들었습니다." 마지막으로 프로젝트의 당사자인 미즈타니 씨에게 당신의 Merry는 무엇인지 물었다. "저의 'Merry'는 화안어(和顔愛語, 부드러운 얼굴, 고운 말)입니다. 이것은 부처님께서 2500년 전에 하신 말씀으로, 저는 이것이야말로 'Merry'라고 생각합니다. 상대방에게 웃는 얼굴과 다정한 말을 전해보세. 당신에게도 반드시 웃는 얼굴과 다정한 말이

되돌아오게 됩니다. 마치 '회전목마(Merry-go-around)처럼요.' 앞으로 한국에서도 메리 프로젝트를 진행해 보고 싶다는 이들은 우선 야구모자를 활용한 'Merry Farming' 키트를 추천해 주었다. "가벼운 마음으로 즐겁게 작물을 키우는 이 프로젝트를 한국에서도 진행해 보고 싶습니다. 한국에서도 메리 프로젝트를 펼칠 수 있도록 협력해 주세요." 그들이 많이 진 곳일수록 빛은 더 밝아 보인다. 아픔이 있는 곳일수록 환한 미소는 더 큰 희망을 선사해 준다고 믿는 이들은 마지막으로 이 말을 꼭 전해 달라고 부탁했다. "하나의 세계, 하나의 꿈~ 세상의 사람들, 그리고 아이들의 밝은 미소가 미래의 희망입니다. 사람을 행복하게 해주는 미소의 힘을 저는 믿습니다." □

글 | 조동희 프리랜스 디자이너  
메리 프로젝트 | www.merryproject.com

**'메리 프로젝트' 신간 서적**

디자인이 기적을 일으킨다 - '생각'을 '실제'로 만드는 방법 (デザインが奇跡を起こす - 「思い」を「カタチ」にする仕事術) 256페이지

발매일 : 2010년 1월 9일  
가격 : 1470엔  
출판사 : PHP연구소

유명 아트 디렉터이자 메리 프로젝트의 중심인물인 미즈타니 코지(水谷孝次)의 어린 시절부터 지금까지의 족적을 되짚어 나가며 현재를 살아가는 젊은 디자이너, 아티스트들에게 용기의 메시지를 전하는 책이 발매된다. 디자이너를 꿈꾸던 젊은 시절의 경험들, 말단 사원으로서 위로 올라가기 위해 필사적으로 노력하던

판매처 : ON SUNDAYS, TSUTAYA TOKYO ROPPONGI, 아오야마 북센터 본점(青山ブックセンター本店) 및 롯폰기 힐즈점, 시부야 Tower books, Mori Art & Design Store, 도쿄 현대미술관(東京現代美術館), 우에노 모리미술관(上野の森美術館) 등의 유명 미술관, 갤러리 및 대형서점 등  
온라인 판매 : www.amazon.co.jp

나날들, 독립하여 성공한 디자이너가 된 뒤에도 여전히 가슴에 허전함을 남기던 자본주의에 대한 의문, 그리고 마침내 찾은 인생의 목적과 세계 이곳저곳을 바쁘게 뛰어다니는 나날들. 정신없는 현재를 살아가며 길을 잃고 고민하며 현실의 벽에 부딪히는 젊은이들에게 웃음과 용기를 전해줄 것이다.



책과 플라이어, 아이들의 미소로 만든 지구 뒷면에서는 아트디렉터인 나가타니 코지가 지금까지 만들어 온 디자인 작품들을 구경할 수 있다.