

디자이너를 위한 태도와 전술로서 아카이브

Archives as Attitude and Tactics for Designers

안병학 Ahn Byunghak

홍익대학교 부교수 Associate Professor, Hongik University

한국 근대 신문의 오너먼트

The Ornaments on South Korean Newspapers
in Modern Age

이우용 Lee Wooyong

p-ISSN. 2765-2572

e-ISSN. 2765-7825

투고일 2023년 7월 8일

심사일 2023년 7월 11-25일

게재확정일 2023년 8월 1일

인공지능 과제 수행 프로젝트

Performing a Design Project with AI

한준석 Han Joonseok

Received Date 8 July 2023

Reviewed Date 11-25 July 2023

Accepted Date 1 August 2023

숫자와 세로선의 기록을 통해 던지는 질문

A Question through an Archive of
the Numbers and the Vertical Lines

현준혁 Hyun Junhyuk

감각 언어로 번역하기: ITS (Image-2-Text-2-
Sound)

Translating Images into Sensory Language:

ITS (Image-2-Text-2-Sound)

김민지 Kim Minji

요약

아카이브는 ‘자국(marks)’과 ‘흔적(traces)’으로 이루어진다. ‘자국’은 개별 사건, 사람, 사물이자 이들이 점유하는 실질이다. 그리고 ‘흔적’은 개별 사건, 사람, 사물이 서로 관계를 통해 만들어 내는 의미이다. 즉, 아카이브는 지난한 기록과 수집을 동반하는, 듬성듬성하고 불규칙하게 수집된 ‘자국’들이 수많은 촘촘한 ‘자국’들로 이어지며 서로의 관계가 만들어 내는 의미의 ‘흔적’이다. 따라서 한 가지 경계해야 할 것은 이 과정에서 ‘흔적’을 규정하는 일을 인내를 가지고 유보하는 것이다. 다시 말해, 충분한 수집을 마무리할 때까지 모든 과정에서 ‘의미 짓기’를 보류하는 것이다. 왜냐하면, 수집된 것의 질과 양이 수집될 내용과 범위를 결정하면서 끊임없이 의미의 변화를 만들어 내기 때문이다. 이런 이유로 아카이브는 일정 수준 완수될 때까지 혹은 그 이후에도 일종의 잠재적 가능태로 남는다. 그렇다면 시각문화의 변화를 주도하는 창의적 디자이너에게 아카이브는 일종의 가치 있는 태도이자 전술일 수 있지 않을까?

먼저 창의적 디자인이란 무엇일까? 시각디자인은 체계적으로 분업화된 사회 속에서 마케팅이라는 거대한 우산이 만들어 내는 프로세스의 끝자락에서 형식 생산에 기여하는 도구 역할을 자처했다. 그런데 성장 일변도의 분업화된 산업사회가 종말을 고하고 협업과 공유의 사회가 도래하면서 우리의 목표는 지속 가능한 사회로 재정의 되었다. 이런 환경에서 예술과 디자인도 1990년대를 전후로 최근까지 다양한 변화를 경험했다. 그 변화의 특징은 소위 ‘저자성’, ‘사물’, ‘사건’, ‘스토리’, ‘연결’, ‘커뮤니티’, ‘노동’, ‘접촉’, ‘경험’, ‘협업’ 따위였다. 그런데 주로 무형의 콘텐츠 생산과 소비에

Abstract

An archive is composed of “marks” and “traces.” “Marks” are the tangible aspects that represent individual events, people, and objects, occupying substantial space. On the other hand, “traces” signify the meanings created by the interrelationships among these individual events, people, and objects. In other words, an archive consists of “marks” that are sparsely and irregularly collected, accompanied by past records and collections, and meaning is created as “traces” through the interrelations of numerous dense “marks.” Therefore, one important aspect to consider is exercising patience and restraint in defining “traces” throughout this process. In other words, it is suspending “meaning-making” in every step until sufficient collection is completed. This is because the quality and quantity of what is collected constantly create shifts in meaning by determining the content and scope of the collection. For this reason, an archive remains in a kind of potential state until it is completed to a certain extent or even afterward. Considering this, an archive may serve as a valuable tactic for creative designers who drive changes in visual culture.

First, what is creative design? In a systematically specialized society, visual design has assumed the role of contributing to form production at the fringes of the process created by the vast umbrella of marketing. However, as the growth-oriented and highly specialized industrial society approaches its end, and a society of collaboration and sharing emerges, our goals have been redefined towards a sustainable society.

관여하는 시각디자이너는 대개 형식을 통해 메시지를 생산, 유통하며 시각문화의 변화에 기여한다. 그리고 대중은 그 변화를 공동으로 향유하며 확산한다. 이 과정에서 창의적 시각문화 생산을 주도하는 시각디자이너는 대중의 시각문화 향유와 확산이 일정하게 양식화될 즈음 자신이 만든 그 양식을 깨고, 그것으로부터 가장 멀리 탈주하며 또 다른 변화를 모색한다.

앞서 언급했듯, 고도로 분업화된 사회에서 시각디자이너는 “문제 정의 → 전략 수립 → 자료 수집 → 기획 수립 → 형식 구현 → 문제 해결”이라는 문제 해결에 집중된 디자인 프로세스 안에서 주로 형식 구현의 역할을 담당해 왔다. 하지만 이제 디자이너 개인은 문제를 발견하고, 다양한 정보를 활용하여 문제의 본질에 접근하면서 문제 해결에 스스로 개입하는 역할을 한다. 다시 말해, “문제 발견 → 수집과 기록 → 문제 검토 → 재수집과 기록 → 문제 정의 → 기획 수립 → 형식 구현 → 문제 개입 → 소통과 확산 → 문제 해결”의 과정에서 일종의 조직자(coordinator) 혹은 협력자(facilitator) 역할을 자처하는 것이다.

In this environment, both art and design have experienced various changes from around the 1990s up to recent times. The characteristics of these changes include notions such as “authorship,” “objects,” “events,” “stories,” “connections,” “community,” “labor,” “interaction,” “experience,” and “collaboration.” However, visual designers, primarily involved in the production and consumption of intangible content, typically produce and distribute messages through form, contributing to the changes in visual culture. The public collectively appreciates and disseminates these changes. In this process, visual designers who lead the production of creative visual culture, as the public’s appreciation and dissemination of visual culture becomes somewhat standardized, break free from the forms they have created and seek new changes, venturing far beyond them.

As mentioned earlier, in a highly specialized society, visual designers have primarily been responsible for the implementation of form within the design process focused on problem-solving, which includes “problem definition → strategy formulation → data collection → plan establishment → form implementation → problem resolution.” However, individual designers now play a role in discovering problems, approaching the essence of the problem by discovering it themselves using various information, and intervening in problem-solving. In other words, they position themselves as a kind of coordinator or facilitator in the process of “problem discovery → collection and recording → problem review → re-

즉답을 지양하고, 지난한 과정에서 문제를 다루는 이러한 디자인 프로세스는 아카이브의 의미 생성 과정과 매우 닮았다. ‘경험’이라는 키워드가 디자인 소비자 혹은 사용자의 다양한 ‘개입’과 ‘참여’를 활용하기 위한 중요한 요소로 작동하기 시작한 지 오래다. 디자이너는 자신이 제공한 플랫폼 안에서 다양한 이해 관계자가 만들어 내는 상호 유기적 활동과 그로부터 생산된 경험을 문제 발견과 해결에 적극 활용하고 있다. 계몽적 이상과 일정한 거리를 두고, 단일 메시지 생산을 지양하며, 사회적 소통을 통한 문제 해결을 좇는 지금의 터차어너에게 아카이브는 태도와 전술이라는 측면에서 시사하는 바가 크다.

collection and recording → problem definition → plan establishment → form implementation → problem intervention → communication and dissemination → problem resolution,” avoiding providing straightforward answers. This design process that deals with problems within the historical context closely resembles the meaning creation process of an archive. The keyword “experience” has been working as an important factor to utilize the diverse “intervention” and “participation” of design consumers or users for a long time. Designers actively utilize the experiences created through the organic activities of various stakeholders within the platform they provide, for problem discovery and resolution. For today’s designers who maintain a distance from the ideal, avoid singular message production, and pursue problem-solving through social communication, the archive holds significant implications in terms of attitude and tactics.