

공간 아카이브 출판물 제작을 위한

그래픽 디자인에서의 프로세스

The Process of Graphic Design for the Production of Spatial Archive Publications

저자 Author: 홍주희 Hong Juhee

홍익대학교 조형대학 디자인커버전스학부 초빙교수 Visiting Professor of School of Design Convergence in College of Design and Arts, Hongik University

1. 서론

1.1. 연구 배경과 목적

1.2. 연구 방법

2. 공간의 기록 표현 방법

2.1. 사진에서의 공간 기록: 건축 사진

2.2. 사진에서의 공간 기록: 유형학적 사진

2.3. 회화에서의 공간 기록: 데카르트적 원근법

2.4. 회화에서의 공간 기록: 복구 원근법

3. 그래픽 디자인에서의 아카이브 프로세스

3.1. 그래픽 디자인에서의 공간 기록 방법

3.2. 아카이브 아트의 제작 프로세스

3.3. 그래픽 디자인에서의 아카이브 제작 프로세스

4. 공간 아카이브 출판물 제작을 위한 그래픽 디자인 아카이브 프로세스 적용

4.1. 문제인식

4.2. 취합

4.3. 기록

4.4. 재구성

4.5. 맵핑

4.6. 디자인 콘텐츠로 전환

5. 결론

이 글은 홍주희의 2024년 서울대학교 박사학위 논문

「공간을 아카이브하기 위한 시각적 표현 연구:

문화재생공간 시흥시 맑은물상상누리를 중심으로」 중 일부를

수정·보완한 것이다.(지도교수: 김경선)

투고일: 2024년 12월 30일

심사완료 및 게재확정일: 2025년 1월 27일

게재일: 2025년 2월 28일

Received Date: December 30, 2024

Accepted Date: January 27, 2025

Published Date: February 28, 2025

pp.124~101

p-ISSN. 2765-2572

e-ISSN. 2765-7825

한국디자인사회 Design History Society of Korea
기고 학술 논문 Academic Articles from Free Contribution

엑스트라 아카이브 10 Extra Archive 10
디자인사연구 Journal of Design History

124125

요약

이 연구는 그래픽 디자이너가 아카이브를 창작 도구로 활용해 공간을 주체적으로 해석하고 표현할 수 있는 가능성을 탐구한다. 사진과 회화에서 공간을 기록하는 방식은 관찰자의 시선에 따라 기록물의 위계를 형성하고, 기록자의 해석을 통해 서사적 맥락을 전달할 수 있음을 확인했다. 이를 바탕으로 그래픽 디자인에서는 편집디자인의 목록 구조를 통해 기록물의 구조를 재구성할 수 있음을 발견했다. 이 연구는 개념 미술에서의 아카이브 특성과 프로세스를 분석하여 그래픽 디자인에서의 아카이브 프로세스를 다음과 같이 구축했다. 첫째, ‘문제인식’ 단계에서는 기존 건축 도록과 아카이브 방식에 대한 의문을 제기하고, 시흥시 문화재생공간인 맑은물상상누리를 연구 대상으로 선정했다. 둘째, ‘취합’ 단계에서는 1989년부터 2024년까지 공간을 경험한 다양한 사람들의 기록물을 수집했다. 셋째, ‘기록’ 단계에서 연구자는 2023년 8월부터 2024년 5월까지 관찰일지와 사진을 활용해 공간의 해석 단서를 발견하고자 했다. 넷째, ‘재구성’ 단계에서는 ‘있기에 앞서’라는 해석점을 도출하여 공간의 과거와 현재를 통합한 아카이브 목록을 재구성하고, 사라진 흔적과 새롭게 형성된 의미를 조명했다. 다섯째, ‘맵핑’ 단계에서는 과거와 현재가 교차하는 목차 구조를 구성했다. 마지막은 ‘디자인 콘텐츠로 전환’ 단계로 이러한 구조를 아카이브 출판물에 적용하여 공간의 의미를 시각적으로 강화했다. 그래픽 디자인에서의 아카이브 프로세스를 통해 공간 기록의 위계를 재구성하여 새로운 시각 언어를 창출할 수 있음을 확인했으며, 이를 기반으로 디자이너가 구축한 아카이브는 단순한 표현을 넘어 기록과 보존의 도구로 활용될 수 있음을 보여주었다. 이 연구를 통해 그래픽 디자인에서의 아카이브가 공간의 의미를 재창조하는 창작 도구로서의 가능성을 제시하며, 공간에 대한 새로운 시각적 접근 방식을 마련하는 기틀을 제공하는데 기여할 수 있기를 기대한다.

핵심어

그래픽 디자인, 아카이브, 목록 구조, 아카이브 출판물, 편집디자인

Abstract

This study explores the potential for graphic designers to interpret and express space subjectively by utilizing archives as creative tools. Methods of recording space through photography and painting establish hierarchies of records based on the observer’s perspective and convey narrative contexts through the recorder’s interpretation. Based on this understanding, it was discovered that graphic design can reconstruct the structure of records through the list-based structure of editorial design. The study builds an archival process in graphic design by analyzing the characteristics and processes of archives in conceptual art. The process was constructed as follows: First, in the ‘problem recognition’ phase, the study raises questions about conventional architectural catalogs and archival methods and selects MargeunMulSangSangnuri, a cultural regeneration space in Siheung City, as the research subject. Second, in the ‘collect’ phase, various records of individuals who experienced the space from 1989 to 2024 were gathered. Third, during the ‘document’ phase, observational logs and photographs were utilized from August 2023 to May 2024 to uncover interpretive clues about the space. Fourth, in the ‘restruction’ phase, the interpretive point “Be-Fore” was derived, integrating the past and present of the space through a reconstructed archive list, highlighting both the vanished traces and newly created meanings. Fifth, in the ‘mapping’ phase, in index structure was

developed to represent the intersection of the past and present. The final phase, 'convert into design content', applied this structure to an archival publication to visually reinforce the meaning of the space. Through the archival process in graphic design, it was confirmed that the hierarchy of spatial records can be reconstructed, and new visual languages can be created. Based on this, the study demonstrates that the archives developed by designers can function not only as a means of expression but also as tools for documentation and preservation. This study suggests that archives in graphic design have the potential to serve as creative tools that go beyond mere documentation to recreate the meaning of space. The findings of this study are expected to contribute to establishing a foundation for new visual approaches to understanding and interpreting space.

Keywords

graphic design, archive, index structure, archival publication, editorial design

1. 서론

1.1. 연구 배경과 목적

이 연구는 그래픽 디자인에서 공간을 주체적으로 기록하고 표현하는 방법에 대한 탐구에서 출발했다. 건축 분야는 도면, 조감도, 평면도를 통해 공간의 구조와 형상을 기능적으로 기록하며, 순수 미술과 사진, 영상에서도 공간을 기록하려는 시도가 꾸준히 이어져 왔다. 그러나 그래픽 디자인 분야에서는 공간을 해석하고 기록하는 독자적인 시각 언어에 관한 연구가 상대적으로 부족한 실정이다. 특히 건축도록은 주로 건축가의 시선에서 설계 의도와 완성된 건축물을 시각화하는 데 집중된다.

이에 이 연구는 최근 그래픽 디자인에서 디자이너가 주체성을 가지고 '저자성(authorship)' 있는 작업을 위해 아카이브를 하나의 도구로 활용하는 경향에 주목한다. 그래픽 디자이너가 아카이브를 창작 도구로 활용함으로써 아카이브 출판물 제작을 위해 공간을 주체적으로 해석하고 표현할 수 있는 가능성을 탐구하고자 한다. 여기서 아카이브는 단순한 기록의 의미를 넘어 아이디어와 개념을 드러내는 표현 수단으로 정의된다. 이 연구는 그래픽 디자인에서 아카이브가 공간을 기록하고 해석하는 효과적인 도구로 작동함을 증명하는 데 목적이 있다.

이 과정을 통해, 그래픽 디자이너가 독창적인 시각으로 공간을 기록하고 이를 재구성하여 시각화하는 작업은 일상에서 간과되었던 대상을 새로운 관점으로 조명하고 그 의미를 재창조할 가능성을 제시하고자 한다.

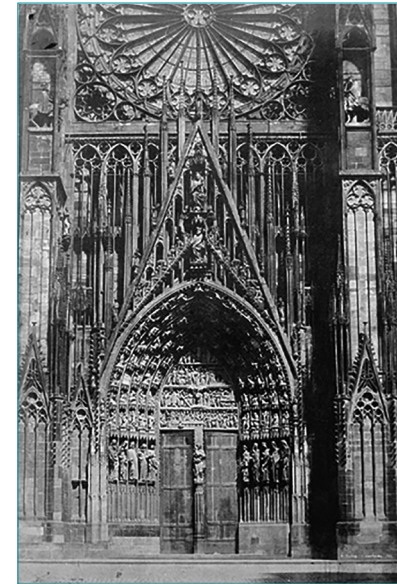
1.2. 연구 방법

이 연구는 공간을 아카이브 하기 위한 프로세스를 탐구하고 이를 아카이브 출판물에 적용하여, 디자인 콘텐츠로서의 가능성을 모색한다. 먼저, 사진, 회화에서의 공간 기록 방법에 관해 분석하고, 그래픽 디자인에서의 공간 기록 방법에 관해 모색한다. 이후 개념 미술에서의 아카이브 특성을 분석해 이를 바탕으로 그래픽 디자인에서의 아카이브 프로세스를 구축한다. 다음으로, 아카이브 프로세스를 적용하여, 연구 대상지를 선정하고 기록물을 수집·분석해 목록화 과정을 거친 후, 이를 바탕으로 아카이브 출판물에 시각화하는 과정을 제시하고자 한다.

2. 공간의 기록 표현 방법

2.1. 사진에서의 공간 기록: 건축 사진

1826년 사진술의 발명으로 공간의 사실적 재현이 가능해지며, 사진은 공간 표현의 중요한 매체가 되었다. 19세기 초 사진가들은 건축물의 디테일을 객관적으로 기록하기 위해 다량의 사진을 촬영했다. 예를 들어, 1851년 앙리 르 세크(Henri Le Secq)는 프랑스 정부의 의뢰로 고딕 건축물을 촬영하며 문화재와 건축물을 시각적으로 기록했다. 그는 사진의 기계적 재현 능력을 신뢰하며 대상을 객관적으로 재현하고자 했다.



[그림 1] 앙리 르 세크, <스트라스부르 성당>, 1851,
출처: <https://www.mutualart.com/Artwork/Strasbourg-Strasbourg-Cathedral/F715E9348E2DF704>

2.2. 사진에서의 공간 기록: 유형학적 사진

1941년 베허 부부(Bernrd & Hilla Becher)는 산업 구조물을 동일한 조건에서 촬영하는 유형학적 사진 방식을 개발했다. 이는 건축물을 중립적 시선에서 기록하며, 공간 아카이브를 위한 접근으로 평가된다. 그들은 대상의 왜곡을 방지하기 위해 원근감을 배제하고, 장시간 노출로 움직이는 요소를 제거하며 산업 구조물 자체를 체계적으로 기록했다. 이 방식은 대상을 기존 맥락에서 벗어나 구조물 자체에 집중하여 의도적으로 대상을 기록자에 의해 새롭게 재구성한다는 특징이 있다.

2.3. 회화에서의 공간 기록: 데카르트적 원근법

르네상스 시대의 원근법으로, 고정된 관찰자의 시점에서 공간을 재구성하며, 3차원 공간을 평면에 재현한다. 가까운 대상은 크게, 먼 대상은 작게 묘사하며, 소실점을 통해 거리와 깊이를 표현한다. 이는 기록자의 시선을 기반으로 공간의 위계를 형성하고 서사적 구성을 강화한다.

2.4. 회화에서의 공간 기록: 복구 원근법

데카르트적 원근법과 달리, 복구 원근법(네덜란드 원근법)은 특정 관찰자 시점 없이 여러 방향에서 관찰 가능한 방식을 채택한다. 예를 들어, 지도는 평평한 표면 위에서 대상과 텍스트를



[그림 2] 베른트 베허, 힐라 베어, <Water Towers>, 1968-80, 사진, 출처: <https://www.artsy.net/artwork/bernd-and-hilla-becher-water-towers-6>

함께 표현하며, 기록자 중심의 서사를 억제하고 표면 묘사에 집중한다.¹ 이는 공간 표현에서 위계보다는 평등한 관찰을 중시한다.



[그림 3] 피에로 델라 프란체스카(Piero Della Francesca), <Ideal City>, 1470, 페인팅, 출처: <https://www.archiobjects.org/the-ideal-city-in-three-renaissance-paintings>

3. 그래픽 디자인에서의 아카이브 프로세스

3.1. 그래픽 디자인에서의 공간 기록 방법

공간을 평면 매체에 기록한다는 것은 궁극적으로 평면 공간에 3차원 공간을 기록함으로써 작가의 시선에서 새로운 맥락을 구성한다는 점이 될 수 있다. 앞서 2장에서 살펴본 바와 같이 공간을 바라보는 기록자의 시선은 일종의 위계(hierarchy)로 해석이 가능하며, 공간을 기록하기 위한 표현 자체가 하나의 형식이 될 수 있으며, 기록자의 시선에서 공간에 관한 서사적 맥락을 전달한다는 점에서 기록물 자체가 공간의 의미를 재구성하는 표현의 수단이 될 수 있음을 시사하고 있다.

1 안아라, 「목록의 풍경: 시선, 조직, 재현」, 서울시립대학교 디자인전문대학원 석사학위논문, 2012, p.32



[그림 4] 헤리트 도우(Gerrit Dou), <The Poulterer's Shop>, 1664, 오일, 출처: National Gallery

이러한 관점에서 기록자의 시선에서 서사적 맥락을 전달하는 방식 중 그래픽 디자인에서 편집디자인 방식을 생각해 볼 수 있다. 공간을 바라보는 다양한 시선, 즉 기록물의 구조를 재구성하여, 목록(index) 구조를 만드는 과정을 통해 그래픽 디자이너가 공간을 기록하고 의미를 재구성하는 데 있어 창의적 표현 수단이 될 수 있다.

3.2. 아카이브 아트의 제작 프로세스

기록학적 아카이브는 자료의 정리, 보존, 관리에 초점을 맞추는 반면, 아카이브 아트는 미학적 가치를 반영하며 창작 도구로 활용된다. 아카이브 아트는 작가 개인이 주체가 되어 사적 영역에서 기록물을 구축하는 사적 아카이브에 중심이 맞추어져 있다. 이는 일기, 메모, 편지, 취미 활동과 같은 개인적 기록물을 포함한다.² 그래픽 디자인에서 아카이브를 시각화하기 위해, 기록학적 의미를 넘어 '아이디어나 개념을 드러내기 위한 표현의 수단'³으로 사용되는 아카이브 아트와 그 차이를 이해하고, 이를 수용 가능한 지점으로 확장할 필요가 있다.

아카이브 아트는 형식이자 매체로서 정보를 전달하고 창작의 도구로 활용되고 있다. 동시대 예술가들은 아카이브를 재료나 형식으로 활용하며, 전통적 기록학의 원칙을 변형해 창작 과정에 통합하고 있는 것이다. 이러한 개념적 전환은 그래픽 디자인에서도 공간을 표현하고 새로운 맥락을 형성하는 도구로 활용될 가능성을 보여준다.

아카이브 아트는 취합(collect)→기록(document)→재구성(restructure)⁴의 단계를

2 한국기록학회, 『기록학 용어 사전』, 역사비평사, 2008, p.17

3 아를레트 파르주, 『아카이브 취향』, 김정아, 문학과지성사, 2020, p.40

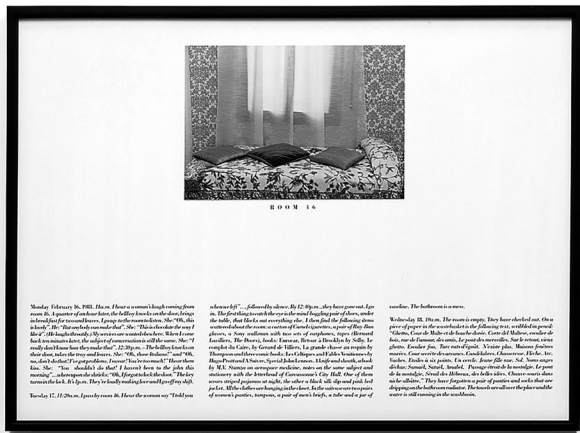
4 김경주, 「디자인 프로세스를 이용한 시각표현 연구: 아카이브 방식을 활용한 작품제작을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2016, p.69

거치며, 특히 재구성 단계에서 기록물을 엮는 중요한 도구로 작용한다.



[그림 5] 아카이브 아트의 제작 과정

소피 칼(Sophie Calle)의 <The Hotel>은 이러한 과정을 보여주는 대표 사례다. 소피 칼은 호텔 객실 청소부로 일하며 촬영한 이미지를 기반으로 허구적인 이야기를 재구성했다. 그녀는 손님들의 소지품을 촬영해(취합, collect) 이미지를 중심으로 글을 덧붙였으며(기록, document), 관람객은 사진과 텍스트를 조합해 각자의 관점으로 해석할 수 있도록 했다(재구성, restructure). 미셸 푸코(Michel Foucault)는 이러한 아카이브 공간을 기존 계층 구조가 없는 새로운 공간⁵으로 정의하며, 아카이브 아트를 사적 기록이 공적 기록으로 전환되는 혼재된 시선의 장으로 해석할 수 있다고 보았다.



[그림 4] 헤리트 도우(Gerrit Dou), <The Poulterer's Shop>, 1664, 오크에 오일, 출처: National Gallery

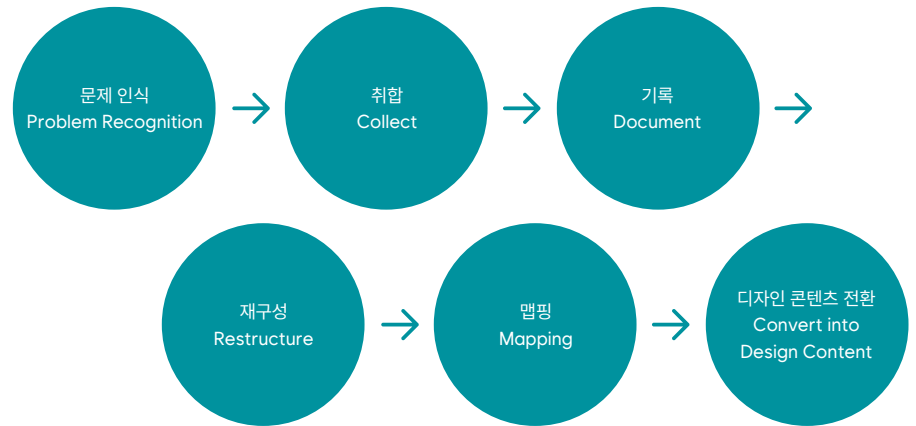
130131

그러나 아카이브 아트는 재구성 과정에서 허구적 정보가 포함되거나 정보의 구조가 명확히 드러나지 않기도 한다. 이는 작가의 특정 관점에 따라 수집·분류된 기록물 자체가 별도의 예술적 가치를 지닐 수 있기 때문이다.

3.3. 그래픽 디자인에서의 아카이브 제작 프로세스

앞서 아카이브 아트에서 사적 아카이브를 중심으로 다루었듯, 그래픽 디자인에서의 아카이브 또한 디자이너 개인의 관심사를 기반으로 자료를 수집하고 이를 아이디어와 창의적 작업의 도구로 활용하는 데서 시작된다. 디자이너 개인이 축적한 자료는 자신의 관심 영역을 반영하는 지표가 될 뿐만 아니라, 아이디어 구체화의 매개체로 활용하며 창의적인 콘텐츠를 만들어낸다는 점은 아카이브 아트의 방식과 비슷하지만, 디자인 프로세스에서의 차이를 통해 아카이브 아트와의 차이점을 살펴볼 수 있다.

그래픽 디자인에서의 아카이브 과정은 문제 인식(problem recognition)→취합(collect)→기록(document)→재구성(restructure)→맵핑(mapping)→그래픽 디자인 콘텐츠로 전환(convert to graphic design content)의 순서로 이루어진다. 이는 취합(collect)-기록(document)-재구성(restructure)⁶의 프로세스를 가진 아카이브 아트와 유사한 프로세스를 공유하지만, 그래픽 디자인은 문제 해결을 통한 기록물의 취합이 될 수 있다는 점, 재구성 절차 이후 맵핑 과정에서 정보를 설득력 있게 나열하여 그래픽 디자인 콘텐츠로의 실현이라는 목표에서 아카이브 아트의 프로세스와 차별화될 수 있다.



[그림 7] 그래픽 디자인에서의 아카이브 프로세스

단계별로 살펴보면, '문제 인식(problem recognition)' 단계에서 아카이브는 디자이너가 특정 문제를 발견하거나, 개인적 흥미를 통해 주제를 선정하면서 시작된다. 예컨대, 건축도록에서 공간 기록 방식에 의문을 가진 디자이너가 이를 새로운 관점으로 시각화하고자 아카이브를 시작하는 경우를 들 수 있다.

'취합(collect)' 단계에서는 프로젝트와 관련된 다양한 자료가 수집된다. 스케치, 인쇄물, 회의 기록, 이미지, 영수증 등 수집할 수 있는 자료의 범위는 매우 넓으며, 이는 디자이너의 관심사를 반영한다.

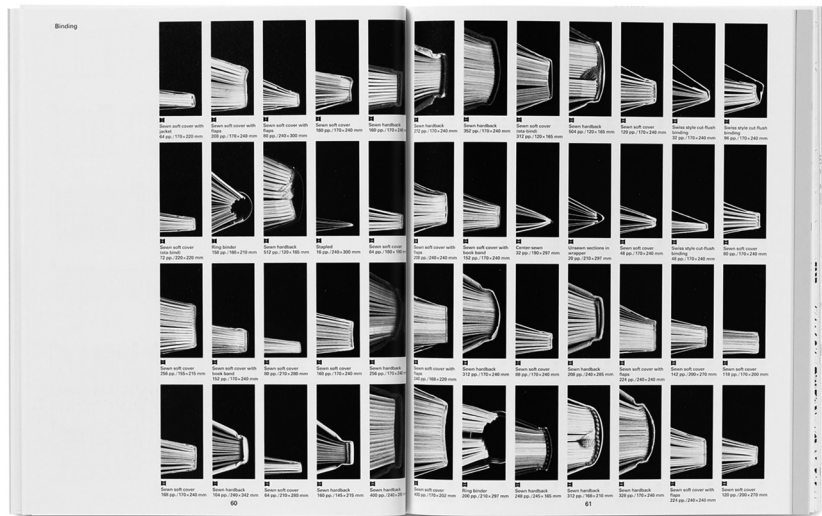
‘기록(document)’ 단계에서 수집된 기록물은 서열이나 위계가 없는 평면적인 형태로 목록화된다. 이 단계에서는 자료 간 상호 관계가 아직 설정되지 않은 채로 다양한 초점이 공존하는 형태이다.

이후 ‘재구성(restructure)’ 단계에서는 디자이너의 해석을 통해 기록물에 새로운 콘셉트가 형성된다. 이 과정에서 자료 간의 위계와 구조가 형성되며, 단순한 목록화와는 차별화된다. 기록물은 이러한 과정을 통해 구조적인 맥락을 형성하며, 동시에 객관적인 정보 전달의 기능도 수행하게 된다.

‘맵핑(mapping)’은 재구성된 기록물을 스토리화하여 시각적으로 구조화하는 과정이다. 맵핑은 정보의 새로운 질서를 부여⁷하고, 이를 통해 디자이너의 시각적 관점을 구체화한다.⁸ 이는 정보 수집과 편집을 통해 시각적 커뮤니케이션이 가능한 형태로 전환하는 그래픽 디자인의 핵심적인 부분이다.

최종 단계인 ‘그래픽 디자인 콘텐츠로 전환(convert into graphic design content)’에서는 재구성된 기록물을 출판물, 디지털 미디어 등 시각적 결과물로 구현한다. 이는 단순한 기록의 나열을 넘어 디자이너의 관점을 담은 커뮤니케이션 도구로 기능한다.

이러한 그래픽 디자인 아카이브를 사례로 유스트 흐로텐스(Joost Grootens)의 <I swear I use no art at all> 프로젝트는 그래픽 디자인 아카이브의 대표적인 사례이다. 흐로텐스는 자신이 디자인한 100권의 책에 대한 데이터를 취합(collect)하고, 그리드, 형식, 컬러, 픽토그램, 제본 방식 등을 체계적으로 기록(document)했다. 그는 10년간의 작업 과정을 시각적 출판물로 재구성(restructure)하며, 다양한 사건과 작업 과정을 시간과 장소, 참여자 등의 기준으로 맵핑(mapping)했다. 이를 통해 개인의 디자인 철학과 스토리가 반영된 그래픽 콘텐츠를 완성(convert into graphic design content)했다.



[그림 8] Joost Grootens, 『I swear I use no art at all』, 2010, 책, 출처: https://www.joostgrootens.nl/archiv/e/391_i_swear_i_use_no_art_at_all

이러한 그래픽 디자인 아카이브는 단순히 기록물을 수집하고 정리하는 데 그치지 않고, 자료를 재구성하고 맵핑하여, 디자인 콘텐츠로 전환하는 과정을 포함한다. 기록물을 단순히 나열하는 것이 아니라, 이를 디자이너의 관심과 해석점을 기반으로 서열화하고 위계를 부여하여 새로운 의미를 창출하는 것이다. 이 과정은 단순한 목록(index)의 나열을 넘어선 시각적 구조화 작업으로 이어지며, 결과적으로 그래픽 디자인의 중요한 표현 도구로 자리 잡는다. 이처럼 그래픽 디자인 아카이브는 개인의 관심과 해석점을 기반으로 자료를 정리하고 맥락화하여 독창적인 콘텐츠로 재탄생시킨다. 이는 단순한 정보의 집합체가 아닌, 디자이너의 관점을 통해 새로운 의미와 내러티브를 만들어내는 과정이라는 점에서 그 특수성이 두드러지며, 간과하고 있던 공간에 대한 기록을 디자이너의 해석에 의해 의미를 시각적으로 전달하는 수단이 될 수 있다.

4. 공간 아카이브 출판물 제작을 위한 그래픽 디자인 아카이브 프로세스 적용

4.1. 문제 인식

연구자는 관행적으로 설계자의 시선에서 완공된 이미지 위주로 나열되는 건축 도록 및 아카이브의 표현에 관한 의문을 통해(Problem Recognition) 아카이브가 공간의 의미를 강화할 수 있는 도구가 될 수 있음을 증명하고자 했다.

그래픽 디자인에서의 아카이브 프로세스를 적용할 장소를 모색한 결과 시흥시에 위치한 문화재생공간 맑은물상상누리를 최종 선정하게 되었다. 이 공간은 1989년 정화처리장 공사 시작 이후 2004년까지는 오폐수 처리 산업시설로 과거 시화공단의 오염물질을 정화하던 시설이었다. 2004년부터 2017년까지는 노후화로 유훈화되었으며, 이후 2017년 일부가 문화재생공간으로 개방되어, 2024년 추가로 여러 시설이 개방되었다. 산업화로 인한 정화 역할을 하던 가치 있는 시설이었으나, 간과되어 온 공간이었으며, 폐쇄적 공간에서 개방적 공간이 되기까지 용도가 명확히 변화해 온 역사가 있었기에 시각적으로 구조화할 수 있다고 판단되었다. 따라서, 그래픽 디자인 아카이브 프로세스를 적용하기 위한 연구대상지로 이 공간을 최종 선정했다.

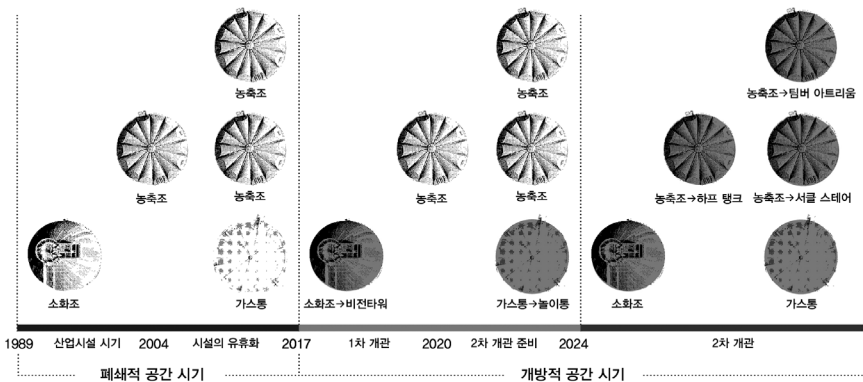
4.2. 취합

이 아카이브의 기록 범위는 1989년 공사 시작부터 2024년 5월 2차 개관까지로, 다양한 사람들이 남긴 풍부한 기록이 존재했다. 맑은물상상누리는 단순히 설계자의 의도만이 아닌 근무자, 방문객, 예술가 등 여러 사람의 관점과 경험이 모여 변화해 온 장소로, 이러한 다층적 정보를 체계적으로 시각화하기에 적합했다.

공간적으로는 이러한 시기의 흐름을 담은 소화조, 가스통, 농축조 3곳 등 총 5곳의 건축물의 기록물을 취합했다. 기록 내용은 단순히 건축 설계 과정이나 건축물 자체에 국한되지 않고, 메모, 작업일지 같은 객관적 기록물과 다양한 사람들의 주관적 시선이 담긴 인터뷰를 포함하고자 했다. 이는 이 공간에 담긴 객관적 자료와 다양한 관점을 시각적으로 아카이브 하는 방식을 탐구하는 데 연구 목적이 있기 때문이다. 따라서 1989년부터 2017년까지의 산업시설 및 폐쇄적 시기, 2017년부터 2024년까지 문화 재생 및 개방적 시기를 포함하여 총 5곳의 공간의 기록물을 취합하고자 했다.

7 이안 노블, 러셀 베스틀리, 『비주얼 리서치』, 이현경, 안그래픽스, 2007, p.78

8 나건, 『디자인다지기! 리서치발전소』, 비주얼 스토리공장, 2008, p.31



[그림 9] 취합하고자 한 기록 범위의 연혁

4.3. 기록

연구자는 2023년 8월부터 2024년 5월까지, 2차 공사 시작 시점부터 직접 공간을 관찰하고 기록했다. 관찰노트를 활용해 들리고 보이는 것을 가능한 사실적으로 기록했으며, 스스로 해석의 단서를 찾는 데 중점을 두었다. 단순히 공사 과정을 기록하는 데 그치지 않고, 철거되는 순간 버려진 도구나 구조물, 건축물 표면까지 세밀하게 기록했다. 이는 철거 당시의 상태를 담은 동시에 공간의 과거 흔적을 드러내기 위한 것이었다.

이 과정에서 연구자는 사진을 통해 변화하는 공간을 다양한 시점에서 기록했다. 건축물의 형태, 전망대에서 촬영한 탑뷰, 건축물 표면의 디테일, 사물과 구조물 등을 담아내며 관찰을 이어갔다. 이러한 기록을 통해 연구자는 현재 공간의 모습과 과거 다양한 사람들에 의해 남겨진 기록을 비교할 수 있었다. 특히, 연구자의 시점에서 발견한 버려진 도구와 구조물, 파편들은 본래의 용도와 과거의 흔적을 나타내며 공간의 이력을 보여주었다.

이 관찰 과정을 통해 연구자는 공간의 성격이 시기별로 변화할 수 있다는 점에 주목하게 되었고, 이를 바탕으로 공간의 쓰임과 흔적을 비교할 수 있는 ‘있기 전과 후’라는 목록 구조를 형성할 가능성을 발견했다.

4.4. 재구성

이 연구는 아카이브의 본래 기능인 기록물의 정보를 유지하면서, 공간의 의미를 재구성하고 아카이브를 시각화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기록물의 단순 정리가 아닌, 연구자의 해석을 반영한 정보 구조를 설계했다.

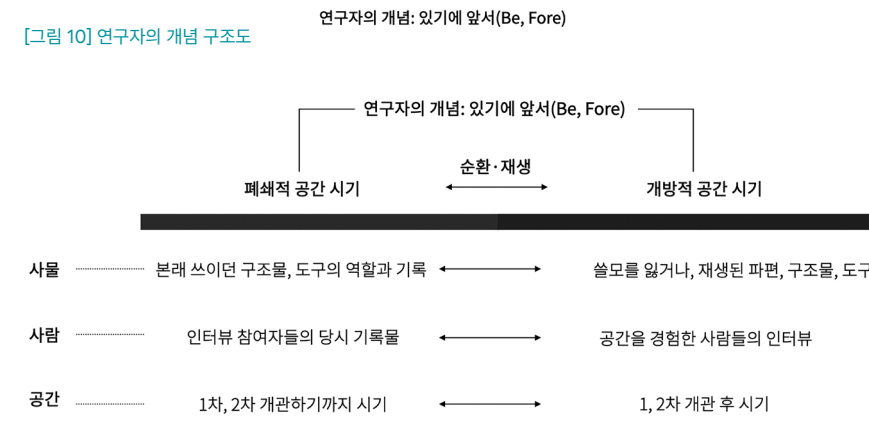
시흥 맑은물관리센터가 건축되기 시작한 1989년부터 현재 맑은물상상누리가 2024년 2차 개관하기까지의 기록물을 시간순으로 정리하되, 크게 산업시설, 유휴화, 1차 개관, 2차 개관 시기로 나누고, 이를 다시 폐쇄적 시기와 개방적 시기로 분류했다. 이를 연구자의 해석점으로 ‘있기에 앞서(Be, Fore)’라는 건축 콘셉트⁹와 연결했으며, 이 과정에서 공간의 과거 풍경, 도구의 흔적, 사람들의 기억을 포함하여 이 공간의 전과 후로 구성된 아카이브 목록으로 구성했다. 이를

9 2차 개관을 총괄 기획한 건축가 정이삭은 2024년 부분적으로 리모델링한 농축조 3곳의 건축 콘셉트를 공간의 과거 상태를 유지하는 최소한의 설계를 한다는 뜻에서 건축 콘셉트를 ‘있기에 앞서’라는 명칭으로 설정했다. 이에 연구자는 기록물의 현재와 과거를 넘나들며 살펴볼 수 있는 아카이브 목록의 구조를 구성한다는 뜻으로 재해석하여, ‘있기에 앞서’로 연구자의 해석점을 설정했다.

통해 공간의 과거와 현재, 사라진 흔적과 새로이 생성된 의미를 통합적으로 조명하고자 했다.

산업시설 시기	유휴화 시기	1차 개관, 2차 개관 준비 시기	2차 개관 시기
폐쇄적 공간 시기		개방적 공간 시기	

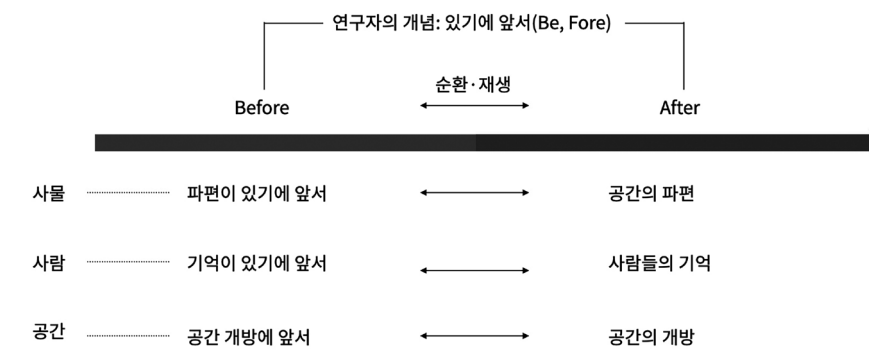
[그림 10] 연구자의 개념 구조도



[그림 11] 연구자의 개념과 기록물 구조도

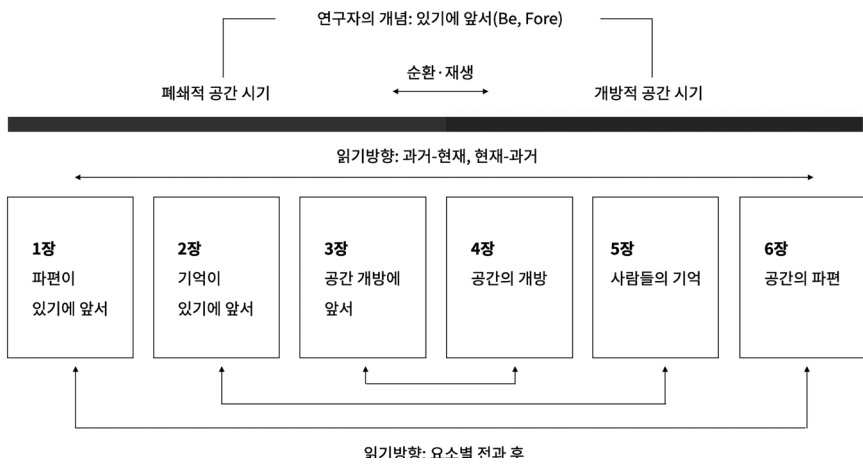
4.5. 맵핑

아카이브 출판물 제작을 위해 과거에서 현재, 현재에서 과거로 흐르는 읽기 방향을 포함하여, 각 목록 요소별 전과 후를 살펴볼 수 있는 목차를 다음과 같이 설계했다. 이와 같은 목록 구조는 기존 건축 도록이 건축 결과물에 초점을 맞추어졌던 관행을 넘어, 공간에 담긴 다양한 경험과 시선을 강조했다. 이러한 접근은 공간에 대한 인식을 단순히 물리적 건축물로 한정하지 않고, 축적된 경험과 기억, 그리고 과거와 현재가 교차하는 장소로서 이해하려는 의도를 담고 있다.



[그림 12] 목차 구조도

목차 구성은 [그림 13]과 같다.



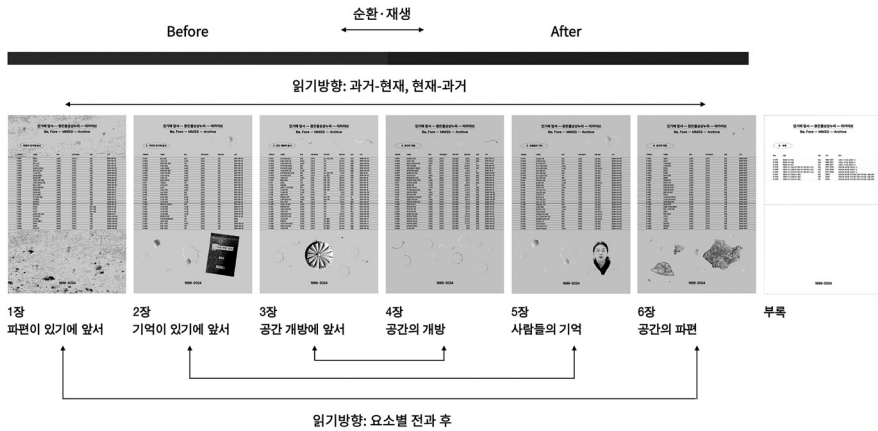
[그림 13] 목차 구성

4.6. 디자인 콘텐츠로 전환

‘있기에 앞서’라는 주제로 설정된 공간 아카이브의 콘텐츠를 출판물로 제작하기 위해, 4.5에서 구상한 각 장의 목차를 기반으로 총 6권의 분권 형태로 구성했다. 각 장은 독립적인 내용을 담고 있으면서도, 공간 개방 전후를 비교할 수 있도록 대칭적으로 연결되었다. 예를 들어, 1장과 6장, 2장과 5장, 3장과 4장이 서로 대칭 구조를 이루어 독자가 두 장을 비교하며 기록물을 탐색할 수 있게 했다. 동시에 1장에서 6장으로 과거에서 현재로 읽거나, 6장에서 1장으로 현재에서 과거로 거슬러 올라가는 방식도 가능하도록 설계되었다.

이 과정에서 개별 책을 넘기며 공간의 개방 전후를 교차적으로 살펴보도록 유도하여, 독자가 맑은물상상누리 공간이 가진 ‘순환과 재생’이라는 의미를 책의 구조를 통해 체험할 수 있게 했다. 이는 물의 재생, 건축물의 재생, 그리고 문화재생공간으로의 순환이라는 공간 특성을 책의 형태와 정보 배열 방식에 반영하려는 시도였다. 공간의 개요와 시기별 변화를 보다 명확히 이해할 수 있도록 별도의 부록 1권도 추가로 제작되었다.

이러한 설계는 기록물을 목차로 구조화하고 책이라는 디자인 콘텐츠로 변환하는 과정에서 디자이너의 해석을 반영한 사례로, 출판물의 구조를 통해 공간의 의미를 강화할 수 있음을 보여준다.



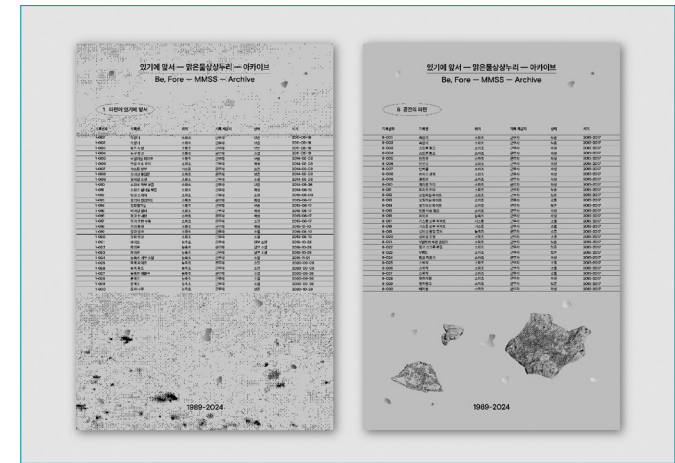
[그림 14] 순환의 개념을 담은 책의 구조

또한, 6권의 책과 1권의 부록을 하나로 묶는 북케이스를 제작하고, 제목으로는 연구자의 해석을 반영한 ‘있기에 앞서-맑은물상상누리-아카이브(Be, Fore-MMSS-Archive)’를 표기했다.



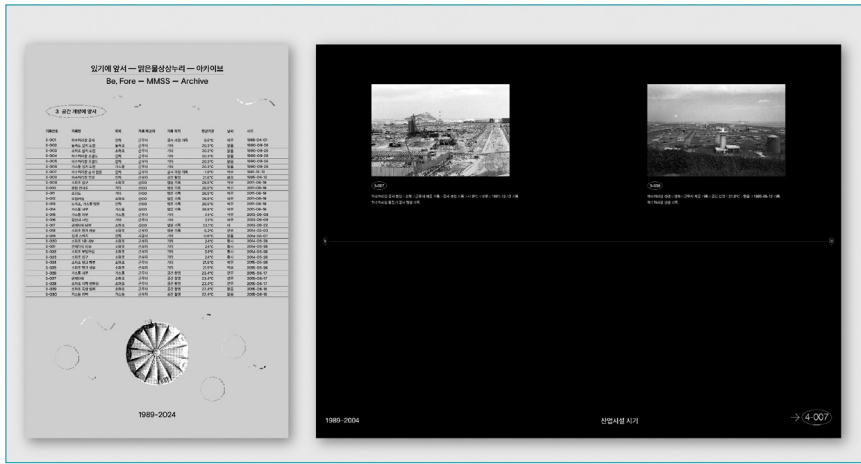
[그림 15] 『있기에 앞서-맑은물상상누리-아카이브』 북케이스

표지는 기록물을 맵핑한 목록을 중심 요소로 배치했다. 앞표지와 뒤표지는 동일한 디자인으로 구성하여, 독자가 1장에서 6장, 혹은 6장에서 1장으로 자유롭게 순환하며 과거와 현재를 넘나들 수 있게 했다.



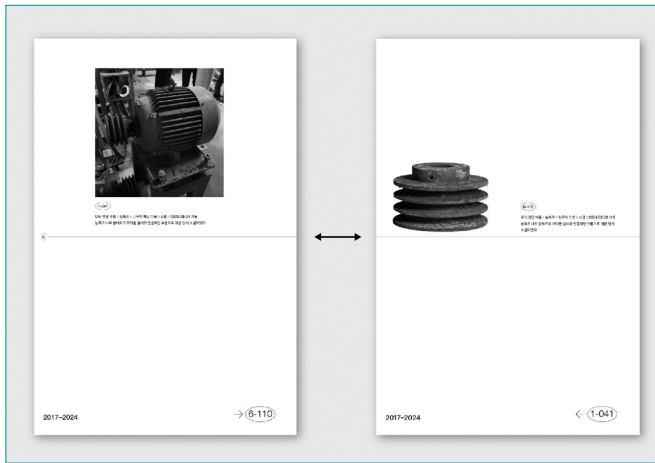
[그림 16] 표지에 드러난 목록

표지를 가로지르는 중앙선은 모든 장의 내지에서도 동일하게 적용되어, 기록물의 정보 흐름에 일관성을 부여하는 시각적 장치가 되었다. 또한, 중앙선은 정보의 축적과 중첩을 상징하는 매개체로 작용한다.



[그림 17] 표지와 내지의 중앙선

내지 하단에는 각 장과 연결된 기록 번호와 방향을 화살표로 표기하여, 독자가 다른 장의 기록물과 연계하며 전후를 비교해 읽을 수 있도록 구성했다.



[그림 18] 내지 하단의 연결된 기록 번호

5. 결론

이 연구는 그래픽 디자인에서 아카이브가 공간을 기록하는 도구로 작동하는 과정을 분석하여 디자인적 가치를 탐구하는 데 목적을 두었다.

공간은 건축, 사진, 회화 등 다양한 분야에서 각기 다른 관점으로 표현된다. 연구자는 데카르트 원근법, 유형학적 사진과 같은 ‘원근법적 시선’이 관찰자의 위계를 강화하는 반면, 복구 원근법과 같은 ‘반원근법적 시선’은 위계를 약화시키는 방식으로 작용할 수 있음을 발견했다. 이는 공간 표현에서 관찰자의 시선과 위계가 중요한 역할을 한다는 점을 보여주었다.

그래픽 디자인에서는 아카이브 아트의 프로세스와 달리, 기록물의 위계를 맵핑하는 방식으로 접근할 수 있다. 디자이너는 공간을 기록하며 그 의미를 해석하고, 이 해석에 따라 편집 방식을 통해 위계를 재맥락화할 수 있다. 이러한 과정은 공간의 의미를 더욱 풍부하게 만드는 데

기여한다. 이 연구는 그래픽 디자인의 아카이브 프로세스를 공간의 기록에 적용하며 다음과 같은 결과를 도출했다:

- (1) 디자이너의 해석에 따라 위계를 형성하고, 이를 통해 공간 콘텐츠를 구성하는 새로운 시각 언어를 창출할 수 있다.
- (2) 공간 아카이브에서 디자이너의 해석점은 일상에서 간과되었던 공간을 새로운 시각으로 조명하는 결과물이 될 수 있다.
- (3) 디자이너가 구축한 아카이브는 기록과 보존의 도구로 활용될 수 있다.

이러한 프로세스는 역사적 공간이나 재생 공간 등 다양한 환경에서도 적용 가능하며, 디자이너의 관점이 반영된 기록물을 재구성하고 목록의 위계를 형성하는 과정을 통해 아카이브는 그래픽 디자인에서 단순한 기록을 넘어 공간의 의미를 재창조하는 창작 도구로서의 가능성을 제시한다. 

참고문헌

- 나건, (2008), 『디자인다지기! 리서치발전소』, 비주얼 스토리공장
- 미셸 푸코, (2000), 『지식의 고고학』, 이정우, 민음사
- 아를레트 파르주, (2020), 『아카이브 취향』, 김정아, 문학과지성사
- 이안 노블, 러셀 베스틀리, (2007), 『비주얼 리서치』, 이현경, 안그라픽스
- 한국기록학회, (2008), 『기록학 용어 사전』, 역사비평사
- 안아라, (2012), 「목록의 풍경: 시선, 조직, 재현」, 서울시립대학교 디자인전문대학원 석사학위논문
- 김경주, (2016), 「디자인 프로세스를 이용한 시각표현 연구: 아카이브 방식을 활용한 작품제작을 중심으로」, 이화여자대학교 박사학위논문