

# 사물에서 기록물까지: 디자인학 전공자를 위한 아카이빙 교육

## From Objects to Records: Archiving Education for Design Majors

김태현 Kim Taehyun

아키비스트&큐레이터, (주)큐레이션디엑스 대표,  
한국의국어대학교 대학원 정보·기록학과 강사  
Archivist/Curator, CEO at Curation the X, inc  
Adjunct Professor, Hankuk University of Foreign Studies

p-ISSN. 2765-2572

e-ISSN. 2765-7825

투고일 2023년 7월 8일

심사일 2023년 7월 11-25일

계재확정일 2023년 8월 1일

Received Date 8 July 2023

Reviewed Date 11-25 July 2023

Accepted Date 1 August 2023

요약

이 글에서는 대학과 대학원에서 디자인학을 전공하고 있는 학생들에게 필요한 아카이빙 교육에 대해 알아본다. 디자인은 우리에게 필요한 사물을 만드는 사회적 실천이다. 그리고 이렇게 디자인된 사물은 그 쓰임새를 다한 후 세 군데 장소로 이동한다. 하나는 '쓰레기장'이고, 다른 하나는 '창고(다락방)'이며, 마지막은 기록물이 모여 있는 '아카이브'이다. 디자인 아카이빙을 학습하고 디지털 아카이브를 만들어 보는 학교 교육은 '삶 속에 존재하는 사물과 기록물의 의미'와 '기록물의 구성 요소(메타데이터)', '디지털 아카이브를 통한 디자인 역사 재현(분류체계)'으로 구성된다.

Abstract

This article explores the need for archival education for students majoring in design in universities and graduate schools. Design is a social practice of creating objects that are necessary for us. The designed objects move to three places after serving their purpose. One is the "garbage dump," another is the "warehouse (attic)," and the last one is the "archive" where records are collected. Education that teaches design archiving and creates digital archives consists of "the meaning of objects and records existing in life," "components of records (metadata)," and "reproduction of design history through digital archives (classification system)."

## 1. 아카이브라는 유령

1848년 마르크스와 엥겔스(Karl Heinrich Marx & Friedrich Engels)는 그들의 저서 첫 문장에서 당시 유럽 곳곳으로 퍼져나가던 유령에 대해 소개한 바 있다.<sup>1)</sup> 이후 이 글은 사람들 사이에서 큰 영향력을 지니고 급속하게 확산되는 사회적 현상을 가리키는 상징적 표현이 되었다. 우리나라에서 아카이브가 사회적 유령으로 등장한 것은 21세기 이후부터이다. 제도로서 아카이브는 1999년 『공공기관의 기록물관리에 관한 법률』이 제정되면서, 역사적 아카이브는 2002년 민주화운동기념사업회가 출범한 후 ‘한국현대사 아카이브’를 구축하면서, 사회적 집단 기억을 보존하는 시민 아카이브는 2014년 ‘4.16기억저장소’가 꾸러지면서 우리 사회에서 대중적으로 확산되었다.

아카이브를 연구하고 교육하며 실천하는 데 필요한 지식을 생산하는 기록학은 지금까지 이러한 사회적 현상과 함께 발전해 왔다. 각각의 아카이브는 주체와 주제, 내용과 형식, 관리와 활용이라는 측면에서 아주 상이한 특징을 지니고 있기 때문에 기록학 분야의 연구와 실천, 교육 또한 이에 맞춰 변화하면서 전개되어 온 것이다. 기록학에서 생산한 지식을 기반으로 산더미 같이 쌓여 있던 행정 기록물들이 정리와 기술(記述) 과정을 거쳐 ‘공공기관의 아카이브’로 구축되었고, 다양한 분과학문과 협력하여 구성한 ‘역사와 지식·정보 아카이브’는 누구나 접근 가능한 수준으로 공개되었다. 그리고 최근에는 공공기관과 시민이 함께 협력하여 집단기억을 중심으로 다양한 종류의 ‘공동체 아카이브’를 만들고 있다.[그림 1]

우리나라에서 아카이브가 사회적 유령처럼 큰 영향력을 지니게 된 것은 세 번째 종류의 아카이브, 즉 시민들의 집단 기억과 기록으로 구성되는 ‘공동체 아카이브’가 세상에 등장하면서부터이다. 시민들이 스스로 자신들의 역사와 정체성을 아카이브로 재현하고자 하는 실천은 민주주의 사회에서는 자연스러운 일이다. 그뿐만 아니라 앞의 두 종류의 아카이브도 ‘행정과 지식 공동체’에서 생산한 기록물들의 논리적 집합체이고, 시민들의 공공적 이익을 위해 사회적 비용을 들여 구축되고 유지된다는 점에서 ‘공동체 아카이브’의 일환으로 이해되어야 한다.

다만 차이가 있다면, 행정과 학문 분야의 아카이브에서는 권력의 작용이나 지식·정보의 보존을 위해 기록물의 증거성과 내용성을 보증하는 기원(起源)과 계보(系譜)의 질서가 중요하게 다뤄지는 반면, ‘공동체 아카이브’에서는 역사적이거나 일상적 사건에 대한 사람들의 집단적 경험 기억을 재현하는 물질적 매체, 즉 ‘사물의 의미’가 핵심적

증평, 첫 번째 기억

첫 번째 기억

또 하나의 기억

개관 경관 기록

개관 기록집

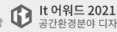
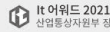
개관 전시 VR



증평기록관  
JEUNGPEONG ARCHIVES  
증평의 지금을 기록합니다



(27927) 충청북도 증평군 증평읍 광장로 88 증평군청 별관 1층



© JeungPyeong Archives

[그림 1] 증평기록관 개관 기념 디지털 아카이브, 주민의 기억과 기록을 모아 아카이빙한 증평기록관의 '첫 번째 기억' 페이지 (사진 출처: 증평기록관 디지털 아카이브 <https://larchiveum.net/open/1st-memory>)

- 1) 카를 마르크스와 프리드리히 엥겔스  
Karl Heinrich Marx & Friedrich Engels, 2018, 『공산당선언(Manifest der Kommunistischen Partei, 1848)』, 이진우 옮김, 책세상, p.15



[그림 2] 연천동 어르신들의 기억, 기록 영상 인터뷰 장면,  
택시기사 생활과 관련된 경험 기억과 기록을 수집해 증평기록관에 기증하는 장면(사진 출처: 증평기록관)

사안으로 등장하고 있다는 점이다. 그래서 이제는 우리의 일상 속에서 역사적이거나 일상적 가치가 있는 사물을 어떻게 발견하고 평가할 것이며, 이를 어떠한 방식과 절차를 거쳐 공공적 가치가 있는 기록물로 전환할 것인지, 그리고 아카이브를 통해 공동체의 정체성과 역사를 어떻게 재현할 것인지에 대한 문제가 ‘공동체 아카이브’를 만들어 가는 데 매우 중요한 화두가 되었다.

다양한 사물을 생산하는 사회적 실천인 디자인이 시민 공동체의 아카이빙 현상을 연구하는 기록학과 만나게 되는 지점도 바로 여기에 있다. 왜냐하면, 테란스 콘란(Terence Conran)이 지적한 것처럼 “세계의 역사는 사물 디자인에 의해 기록될 수 있으며, 사물에 대한 연구는 사회 속에서 일어나고 있는 변화에 대해 명확한 메시지를 전달”<sup>2)</sup>하기 때문이다. 아카이브라는 사회적 유령은 디자인학과 기록학이 만났을 때 좀 더 확장된 담론과 실천의 영역으로 이동할 수 있다.

2) 테란스 콘란 Terence Conran; 김상규. 2013. 『디자인론』, 누하, p.10, 재인용

## 2. 사물과 기록물

세상에 존재하는 모든 의미 있는 사물은 디자인을 통해 생산된다. 이러한 사물은 생산과 사용, 소멸이라는 생애주기를 거치게 되고, 이 과정에서 다양한 의미를 얻거나 잃으면서 변화한다. 먼저 사물은 시장에서 유통되기 위한 상품으로 탄생되고, 사용되는 동안에는 쓰임새가 가장 중요한 의미가 되며, 용도가 끝난 사물에는 사람들의 경험 기억이 깃들게 된다. 이때 디자인이 사물의 생애주기 과정에 영향을 미치는 것은 첫 번째와 두 번째 단계이다. 즉 디자인을 통해 생산된 사물의 의미는 대부분 쓰임새를 중심으로 구성되기 때문에 주로 유통 과정과 사용 시간 동안에 유지된다.

이에 비해 디자인은 용도가 끝난 사물의 의미에는 별다른 영향을 끼치지 못한다. 일반적으로 사물은 그 쓰임새를 다한 후 세 군데 장소로 이동한다. 하나는 ‘쓰레기장’이고, 다른 하나는 ‘창고(다락방)’이며, 마지막은 기록물이 모여 있는 ‘아카이브’이다. 이때 기억의 힘은 사물의 마지막 존재 가치를 만들어 준다. 만약 쓰임이 끝난 사물이 운이 좋아 버려지지 않았다면 그것은 사물에 남아 있는 사람들의 경험 기억 덕분이다. 예를 들어 그것이 사랑하는 사람의 마지막 유품이라든지 아니면 자신의 직업과 관련된 특별한 물건일 경우 사물은 쓰레기장에 버려지지 않고 창고나 아카이브에 남겨진다. 최근 일상사를 중심으로 구성되는 시민 아카이브는 이러한 사물의 세 번째 가치와 깊은 관련성을 맺고 있다.[그림 2]

디자인은 사물의 생산자이면서 사용자라는 두 가지 입장과 경험을 동시에 소유하고 있다. 그들은 세상에 필요한 사물을 직접 만드는 생산자이기도 하지만 다른 디자이너가 생산한 사물을 사용하는 소비자이기도 하다. 전자의 입장과 경험은 디자이너를 ‘디자인 아카이브’를 구축하는 아키비스트-주체로 만들어 주고, 후자는 디자이너를 시민의 입장에서 역사적이거나 일상적 ‘공동체 아카이브’를 만드는 협력적 시민-주체로 형성해 준다. 이러한 이유로 세상에서 오로지 디자이너만이 사물이 지니고 있는 두 가지 가치, 즉 생산 과정에서 발생하는 첫 번째 가치와 사용이 끝난 후 획득되는 세 번째 가치를 모두 이해하고 아카이빙할 수 있는 독특한 사회적 지위를 지니게 된다.

디자이너가 세상의 사물 중에서 기록물을 선별해 모으는 방법은 다양하다. 그중 하나는 사람들의 기억과 연결된 의미 있는 사물을 수집하는 것이다. 이때 사물은 디자이너-수집가의 선택을 통해 아카이브라는 새로운 공간으로 이동한다. 벤야민은 이러한 수집가의 행동을 일컬어 “사물이 본래의 모든 기능에서 벗어나 그것과 동일한

사물들과 생각할 수 있는 한 가장 긴밀하게 관련을 갖도록 하는 것"이라고 지적하면서 "그러한 관계는 유용성과는 정반대되는 것이며, 완전성이라는 특이할 만한 범주에 속하게 된다"고 설명한다.<sup>3)</sup>

“진정한 수집가는 사물의 본래의 기능에서, 그리고 유용성의 기준에서 벗어나, 사물을 독자적 역사의 체계에 배치시킬 줄 아는 자이다. 그만이 가진 완전성의 특이할 만한 범주를 만들어 내는 자이며 신기원을 여는 자이다. 따라서 진정한 수집가는 정치적 사유(고찰)를 하는 자이다.”<sup>4)</sup>

이런 점에서 수집가로 활동하는 디자이너는 사람들의 경험 기억을 수집하는 사회적 주체인 동시에 의미 있는 사물에 기록이라는 새로운 지위를 부여하는 담론-권력의 집행자이다. 사물은 처음부터 기록적 가치를 지니기보다는 디자인 수집가의 손에 의해 새롭게 규정되는 것이 가깝다. 이것은 먼저 수집가에게 기록으로서 가치를 지닌 사물로 발견되어야 하고, 이후 그 가치를 판별하는 별도의 평가 단계를 거쳐야 한다. 이 모든 과정을 통과해야 사물은 비로소 아카이빙의 대상이 된다.

다음 단계는 수집된 사물들에 다양한 부가 정보를 덧붙이고 미리 구성해 놓은 분류 계획에 따라 새로운 질서 체계 안에 배치하는 일이다. 이때가 되면 사물은 ‘유용성’을 벗고 ‘완전성이라는 특이할 만한 범주’, 즉 기록물의 지위를 얻게 된다. 여기에서 발견과 평가, 수집, 부가정보, 분류, 배치, 질서의 기준은 역사와 집단적 경험 기억, 지식 담론에 기반한 공공성의 가치에 따라 결정된다. 이처럼 ‘아카이빙’은 세상에 존재하는 다양한 사물에서 기록적 가치를 찾아낸 다음 이것들을 아카이브라는 특별한 역사적 장소로 편입하는 일이다.<sup>5)</sup> 그런데 세상에 존재하는 ‘사물’과 아카이브의 질서 아래 배치된 ‘기록물’ 사이에는 중요한 차이가 존재한다. 그것은 아카이브가 보증하는 ‘기록의 신뢰성(reliability)’이라는 속성 때문에 나타나는 현상이다.<sup>6)</sup>

### 3. 아카이빙을 위한 교육

디자인학 전공 학생을 위한 아카이빙 교육은 사물과 기록물에 대한 이해를 기반으로 크게 세 가지 내용으로 구성되어야 한다. 첫 번째 내용은 전공 수업 과정에서 얻게 되는 디자인학 지식으로 채워진다. 일반적으로 아카데미에서 생산되는 분과 학문의 지식체계는 전공자에게 세상을 보는 독특한 세계관과 무의식을 부여하게 되는데, 디자이너들 역시 마찬가지이다. 이러한 디자이너의 세계관과 무의식은

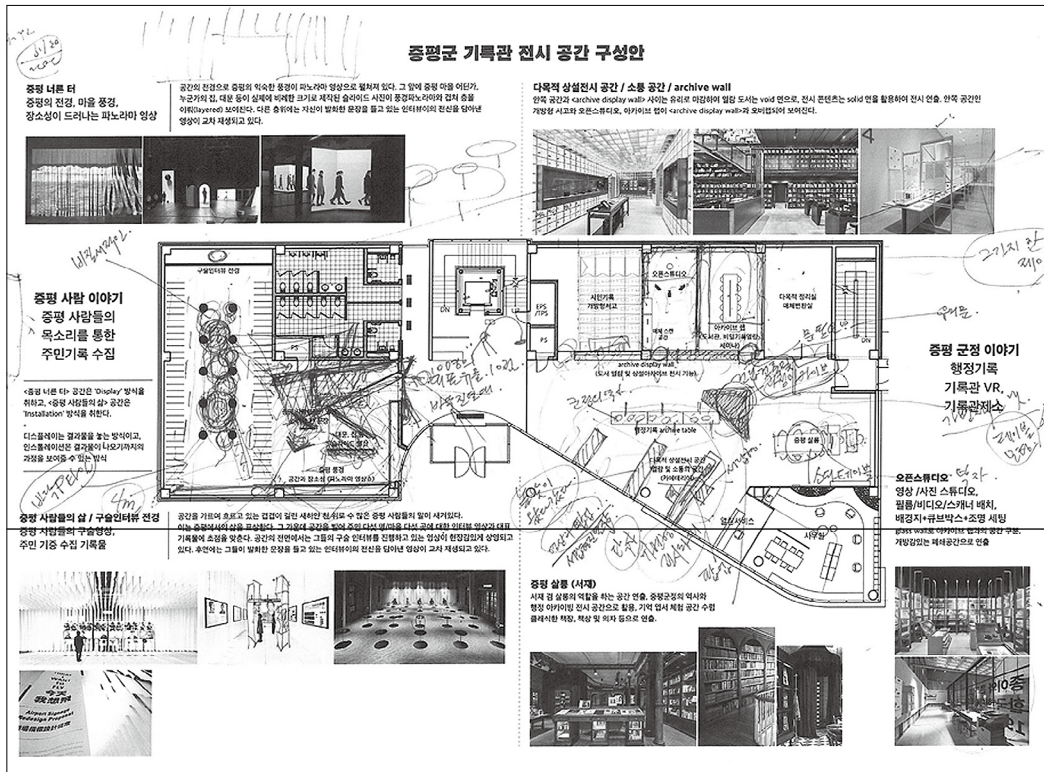




[그림 3] 연구자들의 과정 아카이빙 페이지, 증평기록관 개관 프로젝트를 추진한 연구자들에 대한 기록을 세 개의 세부 분류체계로 정리해 놓은 디지털 아카이브 '또 하나의 기억'(사진 출처: 증평기록관 디지털 아카이브 <https://larchiveum.net/open/another-memory>)

- 3) 발터 벤야민 Walter Benjamin, 2004. 『아카이브 프로젝트』, 조형준 옮김, 새물결, pp.532- 533
- 4) 박상희. 2016. 「해방의 잠재력으로서의 “기억의 정치학”: 벤야민의 “기억” 개념을 중심으로」, 『인문사회과학 논총』, pp.143-158, 인하대학교 사회과학연구소, p154
- 5) 본 글에서 ‘사물과 기록물’, ‘디자인과 아카이빙’에 대한 내용은 다음의 논문에서 발췌한 것이다. 김태현. 2021. 「공공역사(public history)를 위한 아카이브 큐레이팅과 콘텐츠 커뮤니케이션 전략 연구」, 한국의국외대학교 정보·기록학과 박사학위 논문. pp.280-281, pp.252-253
- 6) 기록관리 국제 표준인 『ISO/ FDIS 15489-1(2016)』에서는 신뢰성(5.2.2.2)과 함께 진본성(authenticity, 5.2.2.1), 무결성(integrity, 5.2.2.3)에 대한 용어를 함께 정의 내리고 있다. 용어 정의에 대한 자세한 내용은 ISO 15489-1 : 2016. Information and Documentation-Records Management-Part 1 : Concepts and Principles. 참고.





[그림 4] 공간 디자인 스케치 기록, 증평기록관 개관 프로젝트를 추진 과정에서 김나영 수석 디자이너가 생산한 개관기념전시의 라키비움 공간에 대한 디자인 스케치 기록(2020.3.19).(사진 출처: 증평기록관)

사물을 만드는 과정에서 선험적 지식으로 작동하게 되고, 이는 디자인을 통해 생산된 사물 중에서 기록적 가치를 발견하거나 수집한 기록물의 가치를 평가할 때 중요한 기준으로 작용한다. 그뿐만 아니라 디자인학 지식은 역사적이거나 일상적 범주에서 ‘디자인 아카이브’의 ‘분류 체계’를 설계하는 근거가 되고, 아카이브를 통해 재현되는 디자인의 지식과 정보, 역사의 의미를 재구성하는 나침반이 된다.[그림 3-4]

아카이빙 교육에 필요한 두 번째 내용은 기록학이 생산해 온 지식 체계를 기반으로 구성된다. 세상에 존재하는 사물에는 다양한 부가정보로 구성된 메타데이터가 꼬리표처럼 붙어 있다. 예를 들어 자동차는 차대번호와 모델명, 생산연도, 색상, 배기량, 연비, 승차인원, 구동 방식, 크기 등에 대한 정보 세트를 통해 정의될 수 있는데, 이것은 차량등록이라는 행정절차와 정비 및 수리 등과 같은 차량관리에 반드시 필요한 사물의 메타데이터라고 말할 수 있다. 사물이 수집과정을 통해 기록물로 전환될 때 이러한 메타데이터 역시 아카이빙 목적과 방향성에 따라 변화한다. 노무현 전 대통령이 선거과정에서

사용했던 자동차가 대통령 기록물로 아카이빙될 때에는 구체적 사용시기와 운행 기록, 운전원(수행비서)에 대한 정보, 선거 과정에서 발생한 에피소드 등이 주요한 메타데이터로 재구성된다.

메타데이터의 이러한 성격은 사람에게도 적용된다. 대한민국 국민은 주민등록증에 기입된 사회적 메타데이터, 즉 주민등록번호와 이름, 성별, 거주지 등에 대한 정보를 통해 존재가 증명될 수 있으며, 디자인학 전공 학생은 학교와 학번, 전공 등으로 구성된 메타데이터를 통해 도서관 출입이나 학사행정 등 학교생활을 영위할 수 있다. 그런데 한국인이면서 디자인학을 전공한 학생이 역사적이거나 분과학문적 사유로 아카이빙의 대상이 될 땐 기록으로서 가치를 설명해 주는 추가적 정보가 메타데이터로 편입되어야 한다.

기록물의 메타데이터가 구성되는 방식은 다양하다. 이미 국제기구와 산업자원부에서는 여러 가지 메타데이터 표준을 마련해 놓았고, 박물관이나 기념관, 기록관 같은 문화적 기억기관에서는 자신들의 아카이브 성격에 맞춰 고유한 메타데이터 형식을 개발해 사용하고 있다. 디자인학 전공자에게는 ‘더블린 코어(Dublin Core Metadata Element Set)’처럼 간단한 기본 표준을 통해 메타데이터에 대한 개념적 교육을 할 수 있다.

아카이빙 교육의 마지막 내용은 디자인학과 기록학 지식을 융합하여 학생들이 직접 디지털 아카이브를 완성하는 데 목표를 둔다. 수집가로서 디자이너가 사물로부터 기록물을 선별하고, 아키비스트로서의 디자이너가 기록물에 추가할 메타데이터를 설계하며, 역사나 분과학문의 지식을 중심으로 ‘디자인 아카이브’의 세부 내용을 분류하기 위해서는 디자인학과 기록학의 지식 체계가 융합적으로 활용되어야 한다. 여기에 디지털 아카이브 제작 도구에 대한 교육이 추가된다. 디자인학 전공자를 위한 아카이빙 기초 교육에는 대규모 기록물을 데이터베이스 형태로 보존·관리하는 AMS(Archive Management System) 보다 콘텐츠 성격과 아카이브 규칙을 동시에 구현할 수 있는 CMS(Contents Management System)를 활용하는 것이 유용하다. 현재 대표적 오픈 소스형 AMS는 AtoM과 ArchiveSpace, Archivematica가 있고, 디지털 콘텐츠와 주제 아카이브를 동시에 구현할 수 있는 CMS로는 WordPress와 Omeka가 주로 활용된다.<sup>7)</sup> ㉔

7) 이요셉. 2023. 「UX 디자인에 기반한 디지털 주제 아카이브 연구: 증평기록관 개관기념 주제 아카이브 사례 분석을 중심으로」, 한국외국어대학교 정보·기록학과 석사학위 논문 참고

---

## 참고문헌

- 김상규. 2013. 『디자인론』, 누하
  - 김태현. 2021. 「공공역사(public history)를 위한 아카이브 큐레이팅과 콘텐츠 커뮤니케이션 전략 연구」, 한국외국어대학교 정보·기록학과 박사학위 논문
  - 발터 벤야민 Walter Benjamin. 2004. 『아케이드 프로젝트』, 조형준 옮김, 새물결
  - 박상희. 2016. 「해방의 잠재력으로서의 “기억의 정치학” : 벤야민의 “기억” 개념을 중심으로」, 『인문사회과학 논총』, 인하대학교 사회과학연구소
  - 이요셉. 2023. 「UX 디자인에 기반한 디지털 주제 아카이브 연구: 증평기록관 개관기념 주제 아카이브 사례 분석을 중심으로」, 한국외국어대학교 정보·기록학과 석사학위 논문
  - 카를 마르크스와 프리드리히 엥겔스 Karl Heinrich Marx & Friedrich Engels. 2018. 『공산당선언(Manifest der Kommunistischen Partei, 1848)』, 이진우 옮김, 책세상
  - ISO 15489-1 : 2016. Information and Documentation-Records Management-Part 1: Concepts and Principles
-

