

212

y씨의 방법: 새로운 주체의  
등장과 그들의 방법론

Y's Methods:  
The Emergence of New  
Agents and Their  
Methodologies

PP 212-215

처음 국제적으로 이슈가 된 후 1년 여가 지난 현재까지도 여전히 일상의 모든 부분에 영향을 미치고 있는 코로나 19가 디자이너들에게도 가장 중요한 이슈일 것이다. 그러나 팬데믹의 지대한 영향만이 2020년을 정의하는 유일한 기준은 아니다. 학회의 첫번째 전시 이사를 맡은 안마노, 김기창, 김형재가 처음 만나 서로의 의견을 공유한 시점은 2020년 봄이었다. 그때 여전히 팬데믹은 우리 모두의 삶에 결정적인 요소였지만, 한참 동안 이들이 나눈 대화는 대부분 최근 수년 간 흥미로운 디자인 사례를 발견하도록 종가한 매체와 이 매체들을 통해서 유통되는 디자인 수행들이 구체적으로 어떻게 변화하고 있는지에 집중되었다. 즉 팬데믹이 그래픽디자인에 즉각적으로 미치는 영향보다 최근 수년 간 이뤄지고 있는 변화가 더 중요하다는 판단이었다. 마찬가지로 과거의 어떤 시점과 시기를 특정해 면밀히 들여다보는, 통상적인 역사 서술을 시도하기 전 단계로서 현재의 변화상을 충실히 기록하고 이해하고자 하는 시도를 통해 학회가 향후 고유의 역사관과 학술적 성격을 형성하는 데 중요한 직관을 제공받을 수 있으리라 기대하기 때문이기도 했다. 이들이 대화를 통해 확인한 도드라지는 특징 중 하나는 디자인을 수행하는 새로운 주체의 등장과 이들이 사용하는 방법론적인 시도였고, 이 때문에 대화는 자연스럽게 함께 의견을 나눌 동료, 더 폭넓은 시야를 서로에게 제공하며 세대간 교차되는 시선을 공유할 수 있는 친구들을 더 모으자는 방향으로 이야기기가 진행되었다. 이후 정사록, 정미정, 박정모가 합류했고 확장된 대화는 매번 몇시간에 걸쳐 늦은 시간까지 이어졌다. 결국 8월 한 여름날 갤러리 17717에 모여 기획팀은 그동안 논의한 맥락에 의거해 수집한 디자인 수행 사례들을 전시장 벽면에 붙여나가기 시작했다. 한국디자인사학회의 첫번째 기획 전시 <Not Only But Also 67890>은 이렇게, 그래픽디자인을 중심으로 최근 5년간의 디자인 사례를 수집하는 과정을 기록한다.

이번 학술대회 첫번째 발표는 여섯 명의 전시팀 구성원이 5년 간의 그래픽디자인의 변화상에 대해 공유하는 주제 의식과 각각의 구성원이 독립적으로 확보하고 전개해나가는 세부적인 관심사를 규정하는 것으로 구성된다. 먼저 김형재는 전시 기획 과정과 배경을 설명하고 수집을 통해 발견한 최근 5년간 나타나는 변화와 새로움의 구체적인 조건에 대해 밝힌다. 이어 김기창은 한국인 디자이너들이 한국과 구미의 서체 디자인 신(scene)의 경계에서 새로운 서체 디자인의 생산, 유통, 활용 등에 관여하는 양상을 설명한다. 정미정은 최근 양산되는 새로운 이미지를 분석하는 틀을 제안한다. 정사록은 최근 수년 간 그래픽디자인과 그래픽디자인을 둘러싼

연계 장르들이 융합된 새로운 디자인이 유통되는 가장 큰 통로인 인스타그램을 디자이너들이 활용하는 방법을 유형화한다. 박정모는 자신이 학부 과정에서 발견한 새로운 그래픽디자인 요소들을 기호화해 영상으로 재생산한다.

이어지는 발표들 또한 공고롭게도 우리의 전시 주제와 다양한 방식으로 관계를 맺는다. 발표자들은 과거의 역사성보다 모두 각자가 경험하고 있는 현재에 집중하며 그 현재가 드러나는 단면의 세부를 드러낸다. 최수빈은 그의 석사 논문의 일부를 요약한 발표를 통해, 최근 가장 돌출된 방법적 특징 중 하나인 3D그래픽스의 시각성과 이 시각성을 활용한 창작 환경에 대해 논의한다. 3D그래픽스가 일상적 대중 문화에서 중요한 시각 언어로서 동시에 산업적으로 자리잡은 것은 이제 오래전이라고 볼 수 있을 것이다. 그는 최근 그래픽디자인에 있어 3D그래픽스가 가장 주요한 도구로서 매체 환경과 결합하고 있는 상황에 대해 다양한 사례 연구를 통해 자신의 견해를 밝힌다. 김한솔은 최근 열렸던 <전염과 면역> 전의 기획자로서 전모를 밝히며 팬데믹 상황이 그래픽디자인의 생산과 교육 현장을 재정의해나가는 과정을 설명한다. 팡팡팡그래픽실험실은 최근 주목받고 있는 그래픽디자인 스튜디오로서 독특한 운영 방식과 흐름을 앞서가는 매체 활용을 바탕으로 한 시각적 실험을 통해 잘 알려져 있다. 이들이 외부적 조건보다 새로움에 대한 구성원 내부적인 기준을 충족하기 위해 유연하게 상황에 대응해나가는 과정은 최근 5년간 디자이너의 자율성이 어떤 방식으로 구현되는지에 대한 힌트가 될 수 있을 것이다. 신재호 또한 최근 몇 년 간의 자신의 작업을 통해 새로운 이미지 메이킹 방법을 보여준다. 디지털 도구가 개발된 이후 오랫동안 그래픽 이미지 편집 툴에 시각적 형식 템플릿으로서 제공되던 '전형성'을 적극적으로 활용해 이미지와 글자의 경계를 무너뜨리는 방식을 보여준다. 그의 작업 속에서 각기 다른 시대의 스타일이 겹겹으로 복제되며 시대성을 잃고 새로운 이미지로 탈바꿈하는 과정을 관찰할 수 있다.

3부를 구성하는 발표들은 대부분 자신들의 작업과 사고를 구성하는 가장 구체적인 사항들을 놓치지 않기 위해 안간힘을 쓰는 것처럼 보인다. 물론 그것은 때로 유쾌하고 유머러스하다가도 한편 낯설고 거칠게 보이기도 한다. 3부 학술대회의 표제 “y씨의 방법”이 특히 세계 전체가 위기에 처한 현재에 우리에게 시사하는 바가 있다면, 그것은 디자이너 또한 세계와 사회를 구성하는 한 사람의 인간, 한 사람의 시민이며, 제 직능의 도리와 역할을 다 하는 전문가로서 우리가 수행하는 하나하나 구체적인 행동과 그

방법이 세계를 구하지는 못하더라도 스스로 자신과 다른 사람의 일상을 지키는 작은 변화를 만들 수 있다는 점이라고 생각한다. 📖