

Looking at Design in
Unfamiliar Ways문한샘(프리랜스 디자이너)
Moon Hansaem (Freelance Designer)

1. 낯섬과 마주하기
2. 디자인과 낯섬
3. 디자인에서 내가 낯설게 바라본 것
 - 3.1. 홍대앞 시각문화연구
 - 3.2. 아키텍처 아카이브
 - 3.3. S:cite Topology series
4. 디자인 낯설게 바라보기

* 이 글은 문한샘의 2022년 홍익대학교 석사 학위 논문 「디자인 낯설게 바라보기」 중 일부를 수정 보완한 것이다.(지도교수: 안병학)

p-ISSN. 2765-2572
e-ISSN. 2765-7825

투고일. 2022년 1월 2일
심사일. 2022년 1월 20일-2월 14일
게재확정일. 2022년 2월 19일

Received Date. January 2, 2022
Reviewed Date. January 20-February 14, 2022
Accepted Date. February 19, 2022

엑스트라 아카이브 4 Extra Archive 4 디자인사연구 Journal of Design History

자유 기고 Free Contribution

요약

‘낯설게 바라보기’는 내가 디자인으로 세계를 관찰하는 일종의 태도이자, 작업에 담아내고자 하는 방법, 혹은 투영된 기법, 때로는 형식이다. 다시 말해, 내가 관찰하는 대상으로부터 끌어내는 익숙하지 않은 감각, 그리고 이것이 나의 디자인에 투영되어 사용자 혹은 수용자에게 전달될 때, 그들이 포착하는 낯선 인상이기도 하다.

이 글은 ‘디자인이란 무엇인가’라는 커다란 질문을 바탕으로 이런 ‘낯섬’이라는 개념을 나의 디자인으로부터 찾고, 또 내 작업의 과정과 결과에 투영하고자 한 기록이다. 그리고 ‘낯섬’이 어떤 이유로, 어떤 상황에서, 어떤 과정을 통해 만들어지는지, 그리고 그것이 디자인 대상을 바라보는 작업자로서 내 관점에 어떻게 작용하는지를 탐구하고자 했다. 그리고 내가 경험한 많은 디자인 활동으로부터 나의 그래픽 디자인 결과물에서 드러나는 나만의 관점이 작업에 메시지로 구현된 과정을 쫓았다.

이 글은 자료를 수집하여 콘텐츠를 제작하고, 글을 쓰고, 이미지를 만들고, 내용 구성을 조정하고, 또 이를 퍼블리싱 하는 방법을 고려하는 내 디자인 과정 전반을 다룬다. 왜냐하면, 내 디자인 결과물에 담긴 메시지는 내가 디자인을 통해 주변과 관계 맺는 나만의 일종의 말하기 방식이기 때문이다. 나의 지난 디자인 관련 활동이 이 탐구의 대상이어야 하는 이유가 여기에 있다.

나는 ‘작업자인 내 생각을 어떻게 메시지로 구현하는가’를 중요하게 여기며 이를 디자인 결과물에 내용뿐만 아니라 형식에도 다양한 방법으로 균형 있게 구현하려 노력한다. 그리고 내가 가진 질문에 답을 찾는 방법으로 나의 작업을 활용한다. 주변의 크고 작은 현상을 나의 시선으로 바라보고, 내가 가진 생각을 표현에 일치시키고자 하는 노력한다. 이런 태도가 작업자로서 나의 고유한 성질이라고 본다.

Abstract

Looking at something in unfamiliar ways in this study is a kind of attitude in which I observe the world using design, a method I want to continue incorporating into my work, and a technique projected into my work or a style projected into forms. In other words, it is also unfamiliar feelings about the objects I observe and an unfamiliar impression that would be transmitted to the user or receiver via my designs and later understood by that person.

This article is the record of my efforts to find the concept of unfamiliarity from my design, and to project it into my work process and results based on an important question for me: “What does design mean to me?” Furthermore, I tried to explore in what situations, for what reasons, and through what process this unfamiliarity is created, and in what way it affects how I look at design objects as a designer. From the many design activities that I have experienced over the years, I tried to pinpoint how I embodied my unique perspective—which is revealed in my graphic design results—in messages.

This article deals with a series of design processes in which I have to collect data, write text, create images, adjust the composition of the content, and even consider how to publish it. This is because the messages contained in my design results show my own way of talking in establishing relationships with my surroundings through design. This is why my past design-related activities should be the subject of this study.

I value the issue of how I embody my thoughts in messages as a designer, and work hard

to realize this in a variety of content and styles through my design results in a balanced way. To this end, I utilize my works to find the answer to my question (a point of view that defines my work). I try to examine large and small phenomena around me from my own perspective, and to match my thoughts to design expressions. In addition, I try to observe objects from a different perspective—from the point of view of others—and then reflect this in my work. I think this attitude is a unique quality within me as a designer.

As a result, I have been able to define an important characteristic of my work as looking at things in unfamiliar ways, and conclude that this can be my way of establishing relationships with my surroundings and creative design methodology.

1. 낯섬과 마주하기

사전적 의미에서 ‘낯섬’은 전에 본 적 없어 익숙하지 않거나 눈에 익지 않은 상태를 말한다.¹ 이러한 상태는 처음 본 인물과 만날 때, 혹은 지금껏 방문한 적 없는 장소에 도달할 때처럼 단번에 식별하기 어려운 미지의 대상으로부터 느끼는 감각이다. 그뿐만 아니라 나와 다른 가치관을 지닌 타인 혹은 집단과 대립하는 상황에서 자신이 굳게 믿어온 신념, 혹은 기준을 부정당할 때도 낯섬을 느낀다. 따라서 낯섬은 우리가 기준으로 삼아 온 생각, 행동, 그리고 가치관 등으로부터 얻는 특성을 반전할 때 얻는 익숙하지 않은 감각을 말한다.

낯섬은 또한 대상을 마주하는 자기 자신의 익숙함과 거리두기 할 때도 발생한다. 왜냐하면, 문화적으로 전승되거나 학습된 담론으로 확인된 것들과는 다르게 관찰자의 지평 밖에 존재하는 사실들은 이미 그 자체로 낯선 것이기 때문이다.² 따라서, 낯섬을 판단하는 기준은 대상을 관찰하는 주체의 입장과 그것을 해석한 결과로 나타나는 사실 관계에 영향을 받는다. 예를 들어, 자신의 입장과 해석이 일치한 경우에는 익숙함, 불일치한 경우에는 낯섬으로 인식하는 것이다. 즉, 대상과의 심리적인 거리 혹은 정도의 차이는 자기 주변의 대상을 인지할 때 발생하며, 익숙함과 낯섬을 구분하는 자신만의 기준이 된다.

낯섬을 인지하는 경험은 인간의 사고와 행위의 확장을 자극하고, 자아 성장에 자양분을 제공하거나 자기 정체성을 확보하는 데 영향을 미친다.³ 왜냐하면, 인간은 주변의 대상과 접촉하여 다르거나 낯선 것을 경험함으로써 자신에게 익숙한 것을 새롭게 인식하고, 견문을 넓히기 때문이다. 다시 말해, 인간은 스스로에게 익숙한 존재이지만, 자기 바깥의 영역이나 타인에게는 익숙하지 않은 ‘낯선 존재’이므로 대상과의 접촉을 통해 자아를 형성해나가는 것이다.

1 낯설다, https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=33_1799&viewType=confirm, (2021.12.16)

2 권호연, 『상호문화적 문화교육에서 ‘낯섬 이해’의 문제』, 『국어교육』, 제49집, (한국국어문화교육학회, 2010), pp.16-18

3 권호연, 같은 책, p.18

사회학적 측면에서 언급하는 ‘낯선 존재’는 외부인, 이방인, 이주자, 난민 등 다른 곳에서 넘어온 사람 혹은 무리를 의미한다. 그들의 특성은 다른 피부 색깔, 얼굴, 의복처럼 눈에 보이는 생김새부터 구사하는 언어나 억양, 집단의 이념, 사회 정체성, 민족성까지 거주민인 내부인과 차이를 드러낸다. 이러한 차이는 각 지역의 거주민에게만 공통으로 나타나는 고유한 성질⁴이며, 특정 무리의 생태와 습성을 달리하는 데에서 발생한다.

“내가 누구이고, 우리가 누구인지는 문화적으로 구성된다. 어떤 문화를 소비하고, 어떻게 문화에 적응하며 살아가는가에 따라 나와 우리는 달라진다.”⁵

‘낯선 존재’의 특성은 독일 사회학자 짐멜(Georg Simmel)이 언급하는 ‘자아와 타자의 관계를 흐트러뜨리는 낯선 이웃’의 특성으로부터 개념적 이해를 얻을 수 있다.⁶ 짐멜은 고착 집단인 거주민을 ‘동향인’으로 분류하여, 이들의 성질과 반대되는 ‘외지인’과 ‘이방인’을 바깥세상으로부터 출몰한 이질적인 존재로 ‘낯선 이웃’이라 정의한다.

[표 1]은 ‘낯섬’의 개념을 짐멜의 ‘낯선 이웃’에 접목하여 그 특성을 구분한 것이다. ‘동향인’은 기존의 관습, 체계에서 익숙함을 느끼는 존재이며, ‘외지인’과 ‘이방인’은 익숙함에서 벗어난 이질적인 대상으로 낯섬을 유발하는 존재이다.

이처럼, ‘낯선 이웃’을 외부 세계에서 넘어온 낯설고 외적인 존재로 인식할 때, 기존 질서인 내부 세계의 특성을 파악할 수 있다. 왜냐하면, 특정 문화권에서 성장한 사람은 그 문화의 특성이 반영된 정체성을 품은 존재이고, 동시에 본인이 속한 내부 세계의 익숙한 성질을 온전히 이해하고 있기 때문이다.⁷

4 지방성, https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=28_0526&viewType=confirm, (2021.9.25)

5 박승규, 『정체성, 인간과 공간의 관계를 설명하는 노두』, 『대한지리학회지』, 48권 3호, (대한지리학회, 2013), pp.455-462

6 양창아, 『꽃겨난 자들의 저항과, 함께 사는 삶의 장소의

명칭	개념 정의	구분	성질
동향인	어제나 오늘이나 머무는 존재	이웃 (내부인)	안 쪽, 내부 세계, 기존 질서, 일치, 익숙함, 안온함, 긍정, 주관성
외지인	어제나 오늘이나 낯선 곳에 잠시 머물고자 하는 존재	아바타는 사이버 공간 낯선 이웃 (외부인)	바깥 쪽, 외부 세계, 또 다른 질서, 불일치, 낯섬, 불함함, 부정, 객관성
이방인	어제 와서 오늘은 머물고자 하는 존재		

[표 1] 낯섬으로 정의한 짐멜의 낯선 이웃 개념과 성질

따라서, ‘낯선 이웃’인 ‘외지인’과 ‘이방인’은 기존의 익숙한 것과 다른 성질인 낯섬을 인지하고, 둘의 이질적인 면모를 비교하여 서로의 차이를 인지할 수 있는 권한을 지닌다.

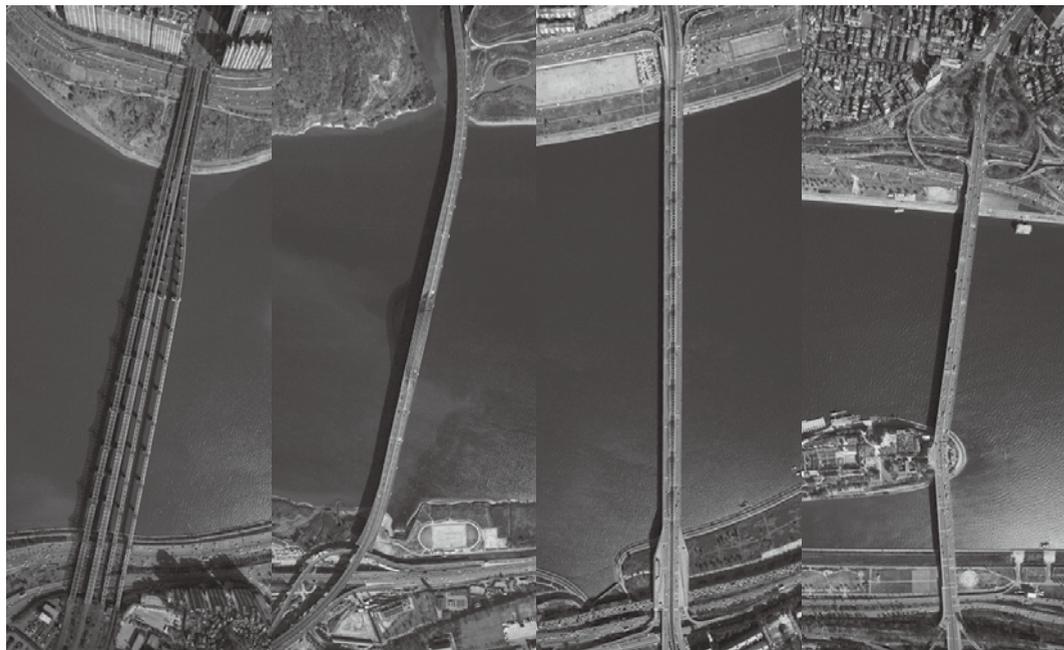
그러므로 ‘낯선 존재’는 익숙한 것들 바깥에서 출몰하는 이질적인 감각에 접근하여, 자기 자신에게 익숙하지 않은 특성을 타인의 시선으로 객관화하고 익숙한 것과 차이를 포착하는 역할을 수행하는 자를 의미한다.

예술이나 디자인에서는 주로 주변 사물이나 관념을 기존의 성질과 다르거나 새로운 인상으로 표현하는 기법, 즉 ‘낯설게 하기(defamiliarization)’⁸로부터 ‘낯선 존재’의 사례를 확인할 수 있다. 예를 들어, 사진 작가 이득영의 <한강프로젝트 II - 25개의 한강다리>[그림 1]은 서울시 한강 일대의 대교 25개소를 헬리콥터에 탑승해 수직 시점에서 촬영하여 낯섬을 연출했다. 이러한 낯섬은 인간의 시야를 초월한 풍경을 제시하여 강북과 강남을 잇는 교량으로써 본래

생성: 한나 아렌트의 행위론, 박사학위논문, (부산대학교, 2017), pp.18-20

7 김진숙, 『최근 독일문학에서 나타나는 ‘낯선 것’의 의미 및 조건: 클라우스 포울과 아이젤 외짜킨의 작품을 예로』, 석사학위논문, (성신여자대학교, 2004), pp.2-20

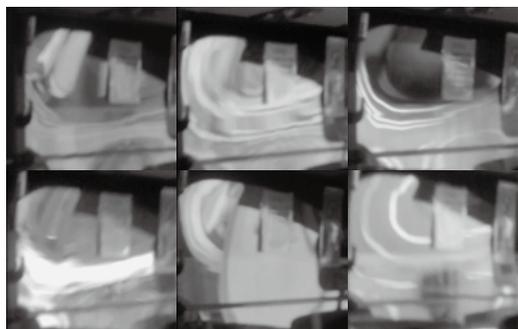
8 낯설게 하기, <https://ko.wikipedia.org/wiki/낯설게하기>, (2021.10.26)



[그림 1] 이득영, <한강프로젝트 II - 25개의 한강다리>.
(왼쪽부터) 한강철교, 방화대교, 동작대교, 양화대교의 항공 사진,
포토 아카이브, 2006.4.17
<http://chungwoo.egloos.com/photo/11621>, (2021.10.29)



[그림 2] 잠재문학실험실,
<기법 /// 누적된 선언으로 도출되는 기록이 물리적 방식으로 종이에 나타난다>,
<http://kimmuiyeon.jeonyongwan.kr/jeonyongwan/features>, (2021.10.29)



[그림 3] 인천에서 서울로 향하는 광역버스 안에서 바라본 경인
고속도로의 일그러진 풍경

기능을 강조한다.⁹

또한, 창작 집단 잠재문학실험실의 <기법 /// 누적된 선언으로 도출되는 기록이 물리적 방식으로 종이에 나타난다>[그림 2]는 문학에서 다루는 시어를 디자인 작업물의 소재 삼아, 텍스트를 분해하고 추상화하여 낯설을 연출했다. 이러한 낯설은 그래픽 기법이 적용되어 문학 실험의 연장선으로 나타나기도 한다.¹⁰

이처럼, '낯설게 하기'는 대상의 기존 혹은 익숙한 성질을 낯설게 연출하여 작품을 관람하는 수용자의 호기심을 유발한다. 그 대상은 작업자 주변 혹은 일상의 익숙한 것들이며, 작업자의 표현 의도 혹은 방법과 만나 작품을 관람하는 수용자에게 낯설을 자극하는 요소로 작용한다. 즉, '낯설게 하기'는 작업자가 무엇을 표현할 것인지, 이를 어떤 형식으로 구체화할 것인지, 궁극적으로 무엇을 전달할 것인지를 고민하는 과정에서 작품의 기법이나 형식에 투영되는 것이다.

이 연구의 중요한 대상인 나의 그래픽 디자인에는 이런 '낯설게 바라보고, 낯설게 만들기'가 어떻게 투영되어 있을까? 작업자로서 나의 관점이 메시지의 형태로 수신자에 다다르는 과정에서 어떤 형태로 작업에 투영되고, 어떤 형태로 언어화되었을까? 그리고 그것이 타인과 나의 작업을 구별하는 고유한 성질이자 기준이 될 수 있을까? 낯설과 직면한 화자로서 나 자신은 어떤 사람일까? 내가 낯설게 바라본 것은 무엇일까? 그 이유는 무엇일까? 일련의 디자인 작업 과정에서 나는 무엇을 보았고, 어떻게 표현했으며, 과연 그 과정에 '낯설'은 어떻게 역할 했을까?

2. 디자인과 낯설

'낯설'과 '낯설게 하기'의 특성이 나의 디자인 작업에 어떻게 드러나는지를 관찰하고 분석했다.

주요 관찰 분석 대상은 지난 4-5년 동안의 작업들이다. 이 기간의 내 작업 행적을 쫓아 그 계기와 방법을 정리했다. 이를 통해 디자인 대상을 낯설게 바라본 나의 시도, 그리고 디자인 결과물 그 자체를 낯설게 만들려는 나의 태도와 방법을 수합하여, 나만의 디자인 방법으로 규정하고자 했다.

내게는 일상에서 마주하는 어휘의 인상을 재해석하여 변형시키는 습관이 있다. 예를 들어, '속도' 같은 추상적 개념의 표현은 고속도로를 세차게 달리는 광역버스 안에서 바라본 일그러진 주변 풍경으로 은유한다.[그림 3] 이는 '너무 빨라 형태를 인식할 수 없는 상태'를 가리킨다.

[그림 4]는 레터링 제작 도구로 제공된 원형 패턴 그리드를 활용하여, '봄이 온다'라는 개념을 레터링한 것이다. 이 작업에서 중점적으로 다룬 것은 '형태에 맞는 그래픽 표현을 적용할 때, 자소 형태를 명확하게 표현할 방법은 무엇인가'였다. 가령, '봄'의 초성 'ㅂ'의 세로 줄기에서 중성 'ㅇ'의 짧은 기둥으로 이어지는 공간을 그릴 때의 상황을 주목해보자. 이 공간은 여러 획이 맞닿는 지점으로 그리드 상에서 '●' 형태가 밀집되어 온전한 자소 형태를 식별하는 데 어려움이 따른다. 이러한 문제는 원형 그리드 패턴에서 스트로크 Stroke를 추출해 'ㅇ'의 형태를 시각적 속공간을 확보하는 요소로 활용했다. 또한, 다이아몬드 기호 '◆'를 사용하여 획에 긴장감을 생성하고, 자소의 형태를 부각하는 요소로 활용했다. 레터링 형태 요소로 적용한 기호들은 내가 감각한 대상, '봄이 온다'의 인상을 재해석하는 기표가 된다. 이후, '봄이 온다'의 레터링 형태를 은유하는 문장을 작성해 시의 형태로 재구성하여, 포스터의 인상을 증폭시켰다. 다음은 본문 텍스트로 활용한 전문이다.

"그것의 미세한 움직임을 포착한다. 그것은

9 이득영展, 아트인컬처, <http://www.artinculture.kr/online/168>, (2021.10.28)

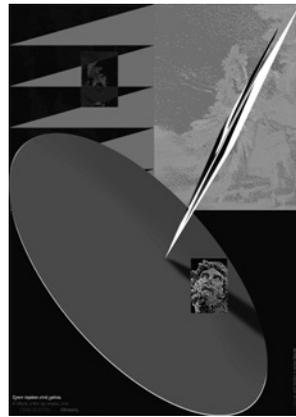
10 김형진·최성민, 『그래픽 디자인, 2005-2015, 서울』, (일민문화재단, 2016), p.38



[그림 4] 단국대학교 타이포그래피 수업 결과물



[그림 5] 전주국제영화제 출품 작품물



[그림 6] 블라인드 포스터전 출품 작품물

별의 몸으로 향했다. 별은 자기 몸 안으로 받아들였다. 둘은 서로를 탐닉하며 하나로 흡수되었다. 별은 비명과 함성, 알 수 없는 굉음을 질러대었다. 별은 기괴한 형태로 일그러졌다. 이제껏 본 적 없는 불규칙한 것이었다. 그것은 유기적인 피질이다. 별과 그것의 사이에 움트는 유연하고도 미세한 움직임. 그것은 봄이구나. 생명이 한 아름 피어난다.”

[그림 5]는 22회 전주국제영화제 부대 행사 ‘100 Films 100 Posters’¹¹⁾에 출품한 포스터 <죽기에는 어려>¹²⁾이다. 이는 동명의 영화를 감상하고 느낀 생각과 감정을 그래픽 디자인으로 표현한 것이다. 영화에서는 사춘기를 겪는 주인공 주변의 크고 작은 사건과 여기에서 비롯한 자신의 불확실한 정체성, 내적 갈등을 다룬다. 이를 종합하여 어린아이에서 어른으로 성장하는 과정 속 주인공의 심정을 그래픽으로 묘사했다. 다음 내용은 디자이너 코멘트로 작성한 내 생각을 담은 글이다.

“나는 성숙해지는 반면, 주변 환경은 정체되어 있다. 일상에서 마주할 수 있는 미묘한 간극을 통해, 우리는 괴리감을 느끼곤 한다. 이는 우리 인생의 청소년기 끝과 어른의 시작점 그 사이에 있을 때, 슬며시 우리에게 찾아오는 일종의 성장통과 같다. 일반적으로 사랑니를 뽑을 때, ‘드디어 어른이 되었네’와 같은 장난 섞인 말을 건네듯이, 이러한 고통을 겪어야만 어른이 될 수 있음에 공감한다.”

나는 주인공이 어른으로 성장하는 지점을 사랑니를 뽑는 순간으로 시각화했다. 왜냐하면, 무엇인가 끝을

내는 것은 새로운 시작을 의미하기 때문이다. 주인공이 겪는 성장통은 사랑니를 뽑는 순간으로 은유하여 메인 그래픽 요소로 사용했다. 또한, 포스터 매체의 고유한 성질을 활용하여 종이 가 찢어진 효과를 사랑니 주변에 둘러 잇몸의 형상을 간접적으로 표현하고, 그 아픔을 시각화했다. 국문 ‘죽기에는 어려’와 영문 ‘TOO LATE TO DIE YOUNG’에 적합한 레터링 형태는 청소년기의 ‘애매모호함’의 성질을 표현한 것이다. 일반적으로 한글 폰트의 형태를 구분하는 ‘바탕(명조 혹은 부리)’과 ‘돋움(고딕 혹은 민부리)’ 두 가지 성질을 기준으로, 그 어디에도 포함되지 않는 둔탁한 형태의 붓글씨 맺음 돌기를 획 끝에 적용하여, 어른과 어린아이 사이에 위치한 청소년기의 모습을 연출한 것이다.

[그림 6]은 ‘2019 블라인드 포스터 전’에 출품한 그래픽 포스터 <여행의 이유>이다. 시, 소설, 희곡 그리고 수필 등을 재해석하는 포스터 전시로, 나는 김영하의 『여행의 이유』를 배정 받았다. 다음은 이 글에서 발췌한 토막글이다.

“페넬로페의 침대에 누운 오디세우스는 비로소 깨달았을 것이다. 그토록 길고 고통스러웠던 여행의 목적은 고작 자기 자신으로 돌아오기 위한 것이었다. 때로 그는 고향으로 돌아가야 한다는 것을 잊었다. 영원히 늙지 않는 아름다운 요정 칼립소의 침대에서 매일같이 맛있는 것을 먹으며 행복한 여행자로 죽을 수도 있었다. 그러나 지혜의 여신이 그를 다시 고난의 여행길로 끌어냈고 그는 무거운 책임과 의무가 기다리는, 자신의 그림자를 드리울 곳으로 돌아갔다.”

시각 표현을 위해 선정한 키워드는 ‘자기 자신’, ‘행복한 여행자’, ‘고난의 여행길’이었다. 파란색은 지혜와 책임,

11 100 Films 100 Posters, <http://100films100posters.com>, (2021.11.12)

12 Dominga Sotomayor Castillo, <Too Late to Die Young>, (Cinestacion, 2018)

그리고 의무를 상징하며, 여신의 일갈 혹은 외침을 상징한다. 가시가 돋아 뾰친 형상을 연출하여 오디세우스에게 고난의 여행길로 되돌아가라고 명령하는 상징을 표현했다. 빨간색은 행복한 여행자의 나태함을 의미하며, 그 안온함에 서서히 침식되어가는 모습을 연출했다. 나태함의 침식 뒤에 가려진 초록색의 요정, 칼립소는 여행의 목적을 잊어간 자의 모습을 연출했다. 초록색은 자기 자신을 되돌아보는 거울을 의미하며, 깨달음을 얻기 위한 장치를 의미하기도 한다. 또한, 거울 위에 놓인 사람 빨간색의 오디세우스는 나태함에 침식된 자이다. 지혜의 여신의 지시를 받아 자기 반성하는 모습을 연출했다.

이처럼, 작업의 그래픽 표현으로 연결 짓는 내러티브를 구축하여, '낮설게 하기'라는 방법을 동원하여 익숙하지 않은 감각을 유발하는 요인을 생성했다. 이것이 내가 의도하는 사용자 혹은 수용자에게 전달되어 그들이 포착하기를 바라는 낯선 인상이다.

이 작업들을 통해 내가 다시 발견한 나의 작업자로서의 특징은 나만의 고유한 디자인 언어를 규정하여 메시지로 변환, 그리고 작품에 투영하는 것이다. 그런데 중요한 것은 나의 관점, 형식, 표현과 같은 것들은 모두 내가 디자인해야 할 대상과 마주할 때, 그 대상을 감각하고 관찰하여 발생한 것들이라는 사실이다. 그렇게 볼 때, 나의 디자인을 규정하는 고유한 특성은 어쩌면 모두 내가 디자인해야 할 대상 그 자체로부터 발견한 것들이며, 이것이 나의 관점을 생성하고, 작업의 형식과 표현으로 이어지며 확장하는 것일지 모른다.

또한, 대상의 인상을 재해석하는 방법은 내가 감각하는 디자인 대상의 성질을 그래픽으로 표현하는 근거가 된다. 작업을 통해 생성되는 결과물의 내용과 형식은 '작업자인 내 생각과 느낌을 어떻게 메시지로

구현하는가'를 반영한 결과이고, 대상의 본질을 탐구하기 위한 중요한 사고 혹은 기준으로 작용한다. 따라서 내게 습관처럼 내재한 내 주변과 관계 맺는 커뮤니케이션 방법은 곧, '낮설게 바라보기'이다. 관찰 대상의 익숙하지 않은 성질을 '낮춤'으로 감각하고, 내 언어로 변환하여 메시지 화 하는 것이다.[그림 7] 정리하자면, '낮설게 바라보기'라는 나의 말하기 방식은 '작업자의 생각을 메시지로 구현하는 과정에서 다른 관찰 대상과는 구별되는 디자인 결과물의 내용적·형식적 다양성을 쫓아 디자인을 통해 주변과 관계 맺으려 시도하는 것이다.

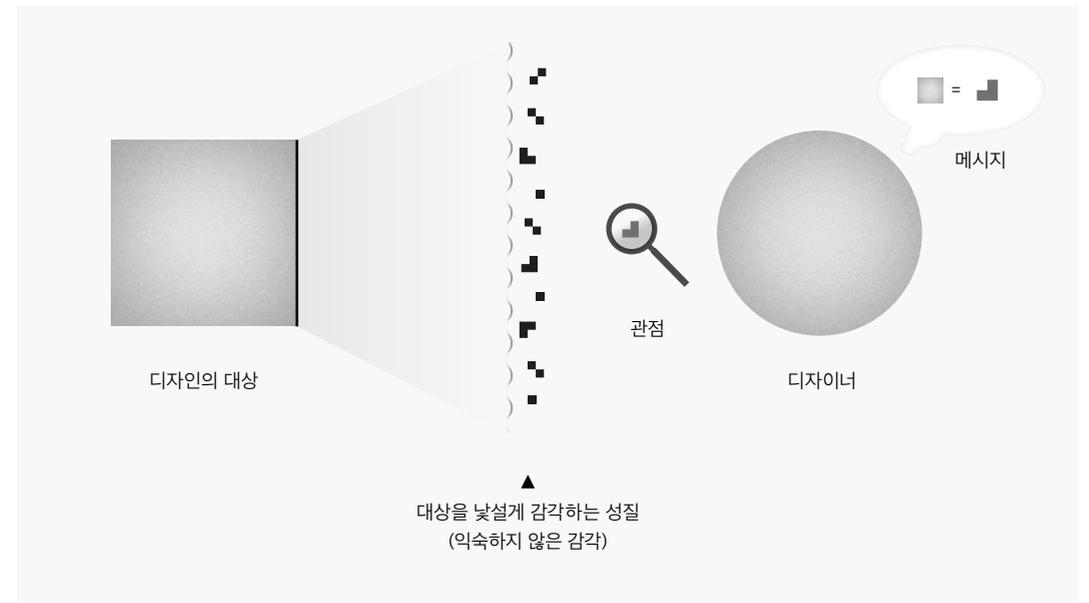
3. 디자인에서 내가 낮설게 바라본 것

그렇다면 대상을 관찰하는 '낮설게 바라보기'라는 태도가 나의 디자인에 '낮설게 하기'로 반영되어 메시지 화 되는 것이 내게 어떤 의미가 있는지 생각해볼 필요가 있다.

이를 위해 내 작업에서 다른 사람과 구별되는 나만의 관점이 발생한 사건을 중점적으로 살펴보고자 한다. 무엇이 디자인해야 할 대상을 낮설게 바라보도록 시도하게 했는지, 그리고 그것을 낮설게 다루는 태도를 취하게 했는지 그 계기와 방식을 되돌아 보고자 한다. 대상은 다음과 같다.

1. 나의 관점이 처음 자리 잡은 사건, <홍대앞 시각문화 연구>
2. 주변 도구의 특성과 나의 관점이 마주한 사건, <아키텍처 아카이브>
3. 주변 현상과 나의 관점이 마주한 사건, <Site Topology>

위 각 사건으로부터 '나는 무엇을 보았는가', '디자인 작업으로 내가 본 것을 어떻게 표현했는가'를 중요하게 살펴보았다.



[그림 7] 디자인 대상과 디자이너 관계 사이의 낮설

3.1. <홍대앞 시각문화 연구>

<홍대앞 시각문화 연구>¹³를 위해서 나는 연남동 일대를 가로지르는 연트럴파크를 직접 거닐며 수집한 풍경을 3D 그래픽 이미지로 구축한 「연트럴파크 조감하기」와 티브이 화면을 응시하는 시청자의 시선에서 홍대앞 문화를 이루는 사건을 채널 프로그램으로 묘사한 글쓰기 「티브이를 켜다」 두 가지를 작업했다.

대학원 입학 당시, 내가 인식하는 홍대의 모습은 무색무취의 공간이었다. 마치, 홍대 안의 나는 이곳을 정처 없이 떠도는 행인처럼 수업에 출석하고, 다시 집으로 되돌아가는 홍대의 수많은 학생 중 한 명에 불과했다.

홍대앞은 대학원 생활을 처음 시작하는 나를 비롯하여 외부에서 온 손님, 홍대 거리를 즐기는

관광객, 홍익대학교 재학생과 교직원, 그리고 서교, 동교, 함정, 마포 일대에 거주하는 주민 등 이 지역에서 일상을 보내는 모두가 만들어내는 풍경이다. 나는 이 광경을 바라보며, 홍대앞을 구성하는 한 사람으로서 이 지역이 나에게 부여하는 역할에 의문을 품게 되었다.

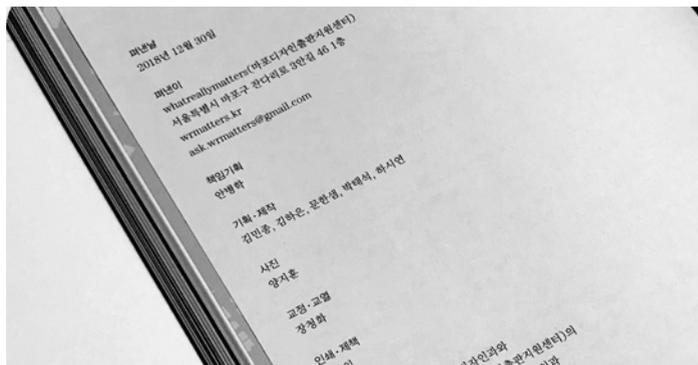
“나는 홍대를 잘 알지 못한다. 그런데 나는 홍대에 있다. 그렇다면, 홍대는 나에게 어떤 의미를 지닌 곳인가?”

홍대앞이라는 단어는 왠지 모르게 강렬한 인상으로 다가왔다. 막연하지만, 고등학교 때부터 선망해 온 대학이 있는, 그래픽 디자이너로 배움을 갈망하는 장소 때문일지도 모른다. 나의 욕망을 실현할 대상으로

13 홍대앞 시각문화 연구 결과물 「PERISCOPE」, whatreallymatters, <http://wrmatters.kr/project/research/5519>, (2021.10.30)



[그림 8] 홍대앞 시각문화 연구 결과물에 출품한 「티브이를 켜다」



[그림 9] 『페리스코프: 홍대앞 시각문화연구』

인식해 왔던 관념의 홍대와 다르게, 실제 이곳을 구성하는 일원으로서 내가 보고 느끼는 모습은 이전과 별 차이 없는 평범한 곳일 뿐이었다.

하지만 나의 인식 바깥에는 인디 문화의 성지를 외치는 증장년들, 그리고 홍대앞 패션·음악·클럽 등의 문화를 소비하는 청년들이 만들어낸 환상이 한데 모여 만들어진 지금의 홍대 문화가 있었다. 바뀐 것이 홍대가 아닌, 이곳을 인식하는 나 자신이라면, 나는 왜 홍대의 구성원들과 다른 주변인에 불과한 것일까? 지금 내가 바라보는 홍대 문화의 실체는 무엇인지, 그리고 나는 왜 이곳의 행인을 자처하고 있는지, 그 이유와 마주하기 위해 홍대, 그리고 홍대 문화 관련한 자료를 조사했다.

홍대 문화를 조사하며 홍대를 이야기하는 다양한 관찰자의 시선을 엿볼 수 있었다. 가령, 폐선된 당인리선의 흔적을 찾아 떠나는 탐방기, 양화진 모래별판에서 갑신정변의 주역 김옥균을 효수한 사건, 인디밴드 문화를 이끈 뮤지션을 인터뷰한 문헌, 연구자가 문화를 직접 체험한 에스노그래피, 2009년 경인선 철도 현장의 두리반 철거 현장의 실태를 기록한 다큐멘터리까지, 홍대의 모습을 다룬 자료를 접하며, 내가 인식하는 홍대의 모습을 확장할 수 있었다. 그러나, 홍대를 바라보는 여러 갈래의 관점을 수렴할 때마다 내가 생각하는 홍대를 한 마디로 정의하기 어려웠다. 왜냐하면, 그들의 증언과 텍스트는 타인의 시선으로 만들어진 모습에 불과했기 때문이다.

즉, 홍대 문화의 본질은 이곳에 머무르는 구성된 개개인의 실천이 한데 모여 만들어진 문화, 그 역사로부터 발생한 자기 고유의 문화이다. 나는 이곳, 홍대를 가득 메우는 사람들의 대화, 그리고 그들의 모습과 마주하며, 티비가 한 장면을 시청하는 듯한 인상을 포착할 수 있었다. 이를 통해, 나 자신은 홍대를 말하는 화자가 아니라, 누군가의 시선, 누군가에 의해 만들어진 홍대 문화를 누리고 관찰하는 청자 혹은

관객이라는 사실을 직감했다. 그렇기 때문에 지금까지 이곳의 모습을 관찰할 뿐인 방관자로서 스스로 역할을 자처했던 것이었다.

내가 바라본 홍대 문화의 모습들은 기획자라는 타인에 의해 만들어진 홍대의 채널과 프로그램이며, 그들은 자신이 편집한 장면을 송출하고 있을 뿐이었다. 이러한 연출된 인식 안에서 홍대 문화를 소비하는 시청자의 태도를 나의 관점으로 확장할 수 있었다. 아래 내용은 홍대앞 시각문화연구에 수록한 「티브이를 켜다」의 글을 발췌한 것이다.¹⁴

“홍대앞 문화를 바라보는 나의 시선은 그다지 특별하지 않다. 나만의 경험으로 관점을 생성하기엔, 길다면 길고 짧다면 짧은 1년에 불과하다. 그저 다른 사람들로부터 전해 들었던 이야기가 내 인식의 몸통을 이룬다. 마치 방관자처럼 나는 지켜보고 있을 뿐, 타인의 동경과 환상이, 또 타인의 불편함이 내 것이 되었다.

우리가 서 있는 홍대 앞에는 다양한 이야기가 존재한다. 아주 오래전부터 ‘홍대앞’이라는 공간은 수많은 대화와 외침, 구설수를 탄생 시켜 왔다. 나와 상관없는 듯 보이지만, 수많은 이야기를 흘려보내고, 또 귀담아들으며 홍대에 속한 사람으로, 또 홍대를 바라보는 하나의 시선으로 나는 이 공간 안에서 ‘나’라는 구역의 균형을 맞춰 나가고 있을 뿐이었다.

혹자는 말한다. ‘이곳은 더이상 예전 같지 않아. 놀이터, 그 앞의 노점상들을 다 밀어버리고 싶어.’

14 문한샘, 「티브이를 켜다」, 『페리스코프: 홍대앞 시각문화연구』, (Carpool, 2018), pp.162 - 163

또 다른 이는 말한다. ‘홍대의 본질은 변하지 않았어. 다만, 시대에 맞춰 끊임없이 변화하는 유기체로서 존재할 뿐.’

홍대앞을 자신의 영역이라고 주장하는 수많은 이들의 외침을 보았다. 그러나 누구의 무엇이 옳는지 그르지는 그리 중요치 않았다. 그러다 문득 ‘홍대를 이용하는 사람 없이 ‘홍대’라는 공간이 존재할 수 있을까’하는 생각이 들었다. 홍대의 실체는 물리적 건물과 구획으로 세워지는 것이 아니라 장소를 구성하는 사람들의 언어 속에 있다. 이는 어디선가 본 듯한 익숙한 장면이다. 소파에 누워 티브이를 보는 사람들의 모습. 정해진 무언가 없이 물개성, 무취향을 표방하는 이들. 리모컨 채널 버튼을 연신 눌러대는 손가락. 눈동자에 드리운 텔레비전 속 장면들, 아니 장면의 전환. 자정 넘어 몰려오는 어두운 밤 줄기, 그리고 아득히 멀어지는 왁자지껄한 소리. 의미의 파도 속에서 끝없이 무의미해지는 나의 시간. 홍대 앞을 이루는 다양한 면면, 그중 누군가에게 포착된 순간의 장면을 여러 채널을 통해 전파를 탄 수많은 프로그램 중 하나로 상정한다.” (하락)

내가 인식하는 홍대의 모습을 이곳을 구성하는 사람들의 언어로 만들어진 티브이 채널과 프로그램으로 상정하여, 나의 역할을 각 사건의 단면을 시청하는 청자로 묘사했다. 각 채널과 프로그램은 홍대 문화를 시청하는 방관자로서 나의 시선을 대변하는 티브이 프로그램 편성표이다.[그림 8]

각 채널은 홍대 문화를 은유하는 상징을 적용하여 편집한 내용을 다룬다. 예를 들어, MBC, SBS,

KBS와 같은 채널 명칭은 홍대를 상징하는 ‘H’를 삽입하여 MHBC, SHBS, KHBS와 같이 변형했다.

또한, 프로그램 내용은 내가 직접 경험한 사실을 다루거나 타인으로부터 수집한 홍대 문화 관련 자료를 편집하여 서술했다. 예를 들어, 홍대 일대에서 사이버 종교 포교꾼을 만난 경험, 신발 매장 앞에 즐비한 인파를 보며 과거 캠핑을 했던 경험, 「연트럴파크 조감하기」를 작업하기 위해 연남동 일대를 탐방했던 경험 등이다.

이처럼, 각 프로그램에 수록한 텍스트는 내가 보고, 듣고, 직접 겪은 홍대의 파편적인 사건들을 실제 티브이 프로그램 플롯과 결합해 본래 내용을 각색하거나 은유한 픽션으로 재구성한 것이다.

나에게 홍대란, 옷을 쇼핑하러 오는 곳, 젠트리피케이션의 주역인 곳, 그리고 고등학생 때부터 동경해왔던 학교가 있는 장소였다. 그러나 <홍대앞 시각문화연구> 활동으로 인식하게 된 지금의 홍대 문화를 떠올리면, 기존의 내 인식은 이 문화를 구성하는 극히 일부의 모습에 불과했다. 우리가 목격하는 문화의 피부만이 아니라, 그 속에 담긴 내가 모르던 숨겨진 면면까지 살펴야 한다.

<홍대앞 시각문화연구>로부터 내가 얻은 질문은 ‘내가 바라본 홍대 문화의 다양한 면면을 어떤 주제로 엮을 수 있는가’였다. 시청자의 시선으로 바라본 나의 생각을 티브이 프로그램을 통해 홍대 문화의 다양한 이야기와 주제를 재구성한 글쓰기로 전개할 수 있었다.

내가 이 프로젝트를 통해 낯설게 바라본 것은 내가 디자인해야 할 대상과 나 자신이 어떻게 관계 맺는가를 살피는 과정에서 발견할 수 있었다. 내가 처음 마주한 대상에 직면할 때 주로 그 대상을 보고, 듣고, 느끼며 대상 그 자체를 살피면서, 내가 익히 알지 못했던 대상과 관계 맺는 나의 입장을 대변할 시선을

만들고자 노력하는 과정이었다.

3.2. <아키텍처 아카이브>

<아키텍처 아카이브>는 2019년부터 진행한 건축 스케치 스터디 활동의 디자인 결과물¹⁵로 스케치 기법을 응용한 그래픽 표현 탐구의 연작이다. 건축물의 특성을 그래픽 언어로 구상하고 개념을 확장하는 스터디를 통해 나만의 표현 방법을 모색했다.

스터디 활동 초기에는 손 제도 스케치 방식으로 11개의 그래픽 결과물을 완성했다. 스터디에 활용한 것은 과거 건축을 전공할 때 주로 사용한 제도용 도구이며, 선을 그려나가는 손끝 감각, 그리고 질감을 표현하는 채색 도구를 응용하는 방법을 면밀하게 다룰 수 있었다. 이를 통해, 오랫동안 건축을 전공하며 익힌 나의 공예적 촉지 감각과 그 효용성을 환기할 수 있었다.¹⁶

그러나 손 제도 방식의 단점은 건축물이 복잡하거나 단순 반복하는 형태를 그릴 때 불편함이 있었다. 이러한 문제로 인해 기존의 작업 방식을 오토캐드(Auto CAD) 디지털 작업 환경으로 옮기게 되었다. 새로운 스케치 작업 환경에서 눈으로 모니터 화면을 훑어보면서 전반적인 형태를 구상하고 명령어를 입력하는 디지털 표현 방식은 나의 작업 태도와 인식에 영향을 미쳤다. 예를 들어, 직선을 세밀하게 그려나가던 기존의 손끝 감각은 LINE 명령어를 입력하는 것으로 변환되어 도면을 연산 처리하는 두뇌 감각이 되었다. 복잡한 단순 반복 형태를 그릴 때의 문제점은 복사 붙여넣기 기능으로 쉽게 해결할 수 있었지만, 손 제도 스케치의 손끝 감각과 질감 표현을 진부하고 불편한 전통적인 방식으로 가치를 폄하했다.

이러한 경험은 내게 익숙했던 디자인 도구를 진부하고 불편한 대상으로 인식하는 상황을 제공했다. 그리고 이 상황으로부터 도구를 사용하는 작업자로서

나의 태도가 뒤바뀌는 낯섬을 느낄 수 있었다. 하지만 본래 도구가 지닌 기능을 체화했던 나의 손과 그 경험들은 작업의 바탕에 존재했고, 디지털 작업 환경의 편의성은 도면을 연산 처리하는 두뇌 감각으로 대체된 것일 뿐, 사라진 것이 아니었다. 이는 작업자로서 나의 오리지널리티가 선을 그릴 때 정밀함을 추구하던 손끝 감각이라는 사실을 일깨웠다.

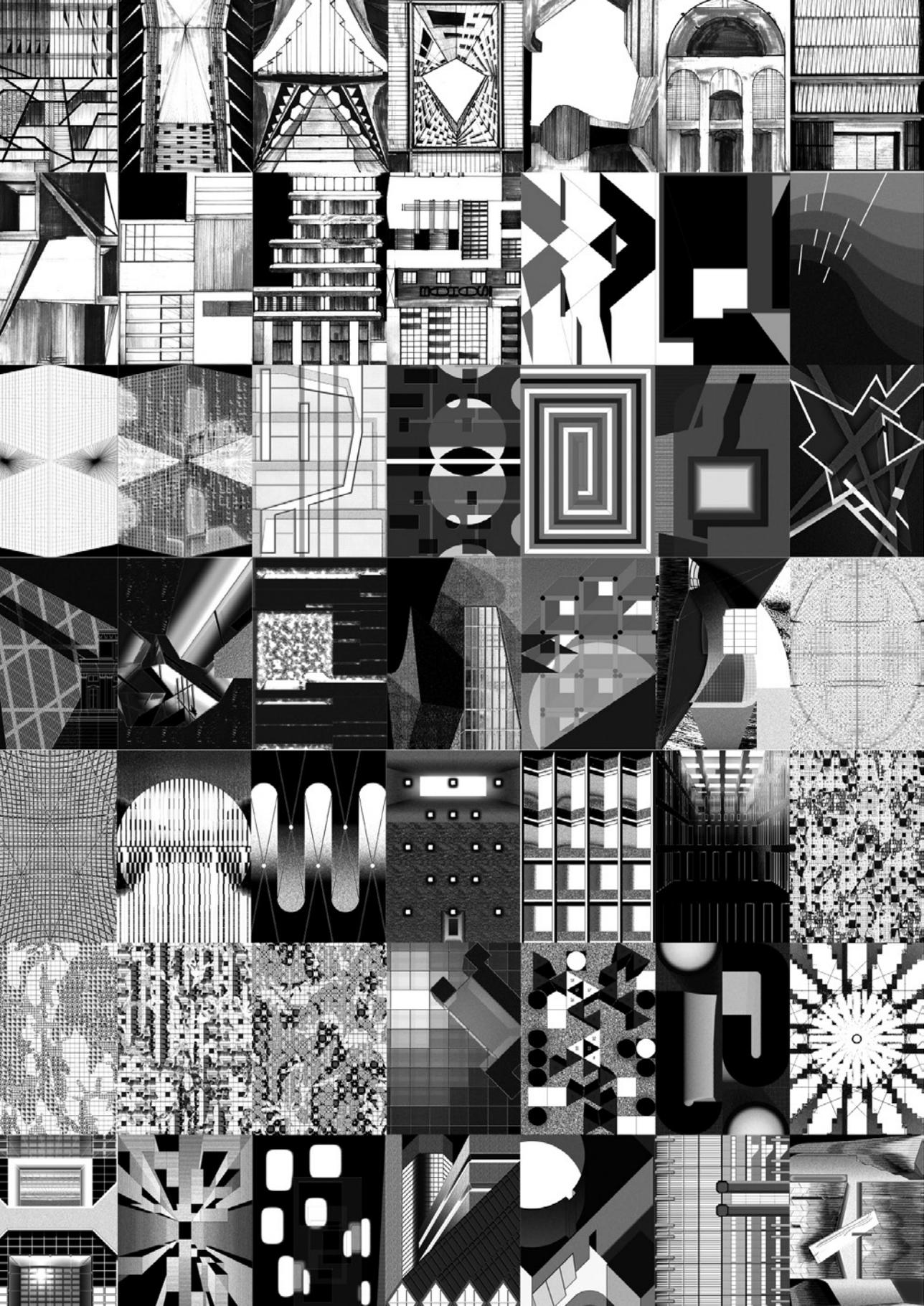
나의 손끝 감각을 자극했던 요인들은 디지털 작업 환경에서 어떤 변화를 거듭한 것일까? 나는 그 과정을 관찰하여 나의 시각 언어로 변환하려 했던 도구의 특성을 살펴볼 필요가 있었다.

디지털 작업 환경으로 변환된 스케치 도구의 특성들은 나의 손끝 감각을 이식하는 과정에서 발생한 것이다. 이는 내가 주로 다루는 디자인 도구로부터 본래 특성을 스스로 체화하고 탐구함으로써, 작업의 기준이 되는 그래픽 표현 기법으로 정립된 것이다. 다음 내용은 <아키텍처 아카이브>의 작가 노트로 작성한 나의 관점을 다룬 글이다.

“<아키텍처 아카이브>는 건축가의 특성을 관찰하는 작업이다. 작업자는 건축물 형태에 내재되어 있는 사용자의 욕망을 건어내는 데 집중한다. 이것을 제거할 때, 비로소 건축가의 디자인 의도나 메시지를 포착할 수 있기 때문이다. 욕망의 근거는 건축물의 기초가 되는 기본 단위, 건축 대지와 면적을 대상으로 삼았다. 사용자의 욕망을 해체하는 장치는 140×200mm 크기의 사각 틀이다. 이는 기존의 건축물이 극복해야 했던 건축 면적과 관련한 모든 제약을 하나로 규합하고, 욕망에 가려 보이지 않았던 본래의 건축적 특성을 추출하는 도구이다.”

15 스터디는 한 달 동안 길게 파헤쳐 볼 건축가 한 명을 지정하여 작업 방식, 표현 메소드, 디자인 특성을 살피는 방식으로 진행했다. 본인에게 편한 스케치 방식을 채택하되, 스터디 시간은 평균 2-3 시간 내외로 제한했다.

16 매튜 B. 크로포드, 『손으로, 생각하기』, 윤영호, (사이, 2017), p.42



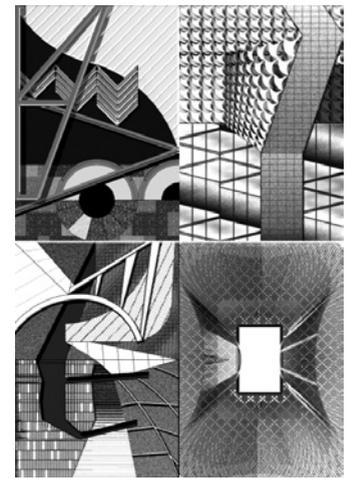
작업의 주요한 장치는 스케치 도구 16절 드로잉 북에서 구축한 '그리드 사각 틀'이며, 건축물에 담긴 욕망을 걷어내는 기준으로 활용했다. 이 안에서 구현된 건축물의 형상은 '대상의 본래 특성을 탐구하는 작업자의 관점'과 '스케치 도구의 특성'을 결합하여 만들어진다. 즉, <아키텍처 아카이브>에 담긴 작업의 메시지는 내게 익숙했던 도구의 본래 특성을 디자인 언어로 변환한 것이다. 이처럼 도구의 특성을 분석함으로써, 그래픽 디자이너로서 나의 관점, 태도, 방법의 근원에는 나만의 디자인 언어를 만들어 체화하고자 한 노력과 행위였음을 확인할 수 있었다.

나의 디자인을 구성하는 언어는 건축과 그래픽이다. 하지만, 나는 그동안 두 개의 전공을 서로 이질적인 것으로 치부해왔다. 그러나 <아키텍처 아카이브> 활동을 통해 과거, 공예적 감각으로부터 그래픽 표현 기법을 구축하는 방식과 그것의 가치를 재발견할 수 있었다.

디자인하는 나 자신과 내 주변의 디자인 도구로 사용되는 것들의 관계로부터 원래 내가 알고 있던 사실을 다시 조명하고, 새로운 상황에 걸맞은 규칙을 생성한 나만의 고유한 질서를 확인할 수 있었다.

<아키텍처 아카이브>에서 도출한 나의 관점은 '나에게 익숙한 도구에서 어떤 특성을 발견할 수 있는가'였다. 스케치 작업을 진행하는 동안 도구가 지닌 고유의 특성을 몸소 익히며, 새로운 작업 환경으로 그래픽 표현을 옮기는 과정에서 그 해답을 모색할 수 있었다.

주변 도구의 특성을 나의 관점과 마주한 사건에서 낯설게 보는, 내 주변의 디자인 도구가 지닌 고유의 특성을 탐구하는 일련의 과정이다. 이를 통해, 내가 사용하는 도구로부터 디자인을 느끼는 나의 경험과 마주하여, 이것을 나만의 디자인 언어로 변환하는 계기를 맞이했다.



[그림 10] 아키텍처 아카이브 전체 구성

3.3. <S:cite Topology series>

<S:cite Topology series>는 2020년부터 진행한 시각디자인 공동체 '사적모임' 활동의 디자인 결과물로, 비대면 환경에서 새로운 관계를 형성하는 방법을 작품의 소재로 다룬 연작이다.

지난 2020년 6월 24일, 평소 가깝게 지내던 동료 디자이너들과 모임을 계기로 사적모임 활동을 시작하게 되었다. 모임의 취지는 구성원 다섯 명의 생각을 나누어 우리만의 디자인 활동을 이어가는 것이었다. 모임의 정체성이나 방향을 논하기 위해, 매주 비대면 회의를 진행하여 기반을 꾸려나갔다. 지속적인 대화를 통해, '지금, 우리가 할 수 있는 여기, 이곳의 주변 현상'을 소재로 우리만의 시각 언어를 만들고, 그 과정과 결과를 하나의 전시 형태로 일궈내고자 했다.

사적모임에서 채택한 주변 현상은 전 세계를 뒤흔든 코로나 19 팬데믹 이후의 혼란과 낯설이였다.

왜냐하면, 온라인 비대면으로 행해지는 사람과 사람 사이의 관계는 기존의 대면 방식과는 전혀 다른 새로운 것으로 보았기 때문이다. 우리가 마주한 상황의 인상을 작업의 소재로 다루기 위해, 포스트 코로나 19(Post-Covid 19)라는 가상의 명칭으로 이름 지어, 전시의 기조로 삼았다.¹⁷

전시 기조의 바탕에는 데카르트(René Descartes)의 영향을 받은 독일의 현대 철학자 슈미츠(Hermann Schmitz)의 현전(gegenwart) 개념을 차용했다. 슈미츠의 현전은 몸을 통한 신체적 체험¹⁸ 명증을 근거로 '몸으로 내가 존재한다'라고 주장한다. 이렇듯, 신체에 의한 명증은 자기 내부로 촉발하는 내적 사유가 바탕이 아닌, 직접적인 신체 접촉을 통한 대상과의 만남을 강조하기 때문에 데카르트의 '생각하는 내가 존재한다(Cogito ergo sum)'와 개념적 차이가 있다. 이러한 개념은 코로나 19 이전의 오프라인에서 주어진 인간 사이의 관계 형성 방법인 신체와 접촉한 교류를 상징하는 언어로 채택하여 전시 기조에 서술했다.

이외에도 전시와 관련한 내러티브에 영향을 준 대상은 평소 관심 가졌던 철학 '시뮬라시옹 Simulation'¹⁹과 애니메이션, <공각기동대(Ghost in the Shell)>²⁰의 실재와 가상의 특성을 다룬 고찰에서 영향받았다. 이러한 맥락을 근거로 코로나-코기토(COVID-19 Cogito)라는 허구의 명칭 용어를 합성하고, 가상으로 실체화된 허구적 개념을 생성하여 전시의 내러티브를 확장했다.

전시 기조의 바탕이 된 개념들은 대면과 비대면 사이를 오고 가는 일상에서, 지금껏 인식해온 관계의 체계가 전복되었음을 메시지로 표현했다. 즉, 지금의 새로운 관계 방식은 대면의 익숙함이 아닌 비대면의 낯선 환경이며, 이곳에서 타인과 관계 맺기 위해



[그림 11] 사적모임 첫 번째 온라인 전시, 《NET: 네-트》에 출품한 작업. (위)〈Virtual Archive〉, (아래)〈선구자 'α'씨를 기리며〉

- 21 1. 선구자 비스티 보이즈, 그리고 MCA를 기리며, http://blog.naver.com/PostView.nhn?bl_ogld=foerve_r36&logNo=90143233747, (2021.11.12)
 2. 美 포스트모던 건축 선구자 스탠리 타이거맨 별세, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190605030600009>, (2021.11.12)
 3. [이정호칼럼] 북간도의 선구자 규암 김약연을 기리며, 《울산제일일보》, <http://www.ujeil.com/news/articleView.html?idxno=173210>, (2021.11.12)
 4. '위성 아트' 선구자 백남준을 기리며..., 《경기일보》, <http://www.kyeonggi.com/news/articleView.html?idxno=434536>, (2021.11.12)

적응해가는 과정을 묘사하기 위함이었다. 이러한 나의 관점을 전시 기조의 내러티브 삼아 수사를 더하여 온라인 전시 형식으로 작품을 구축했다.

〈Virtual Archive〉는 가상 공간에 서식하는 거주민의 모습을 수집한 시트 작업이다. 온라인 게임 안의 커스터마이징(customizing) 기능으로 만들어진 기괴한 아바타의 초상을 신전에 안치시켜, 꾸밈을 일삼았던 SNS 공간의 가상성과 극단으로 치달은 가장 행위의 자율성을 풍자했다.

〈선구자 'α'씨를 기리며〉는 현실과 가상에 구애받지 않는 독립적인 대상을 선정하여, 그들의 송고나 업적을 기리는 메시지를 담은 글이다. 이 작업은 구글 검색 엔진에 '선구자를 기리며'를 검색할 때, 가장 상단에 노출되는 네 개의 웹 문서²¹와 미디어 아티스트 송호준의 OSSI-1 프로젝트를 다룬 다큐멘터리 <망원동 인공위성>²²의 극 중 대사를 발췌하여 작업의 소재로 삼았다.

이어서, 전시 주제인 '관계'를 상징하는 'NET'는 각각 인터(inter)와 아우터(outer)라는 명칭으로 이분하여, 현실과 가상의 환경을 은유했다. 이는 전시의 맥락에 맞춰 번안한 용어로 인터넷(Inter-NET)은 코로나 19에 직면한 현재를 가상 공간에 종속된 인간의 안위를 유지하려는 상태로 '자기보존'을 의미하며, 아우터네트(Outer-NET)는 코로나 19에 적합한 상황과 다시 건강한 모습으로 되돌아가려는 상태로 '자기극복'의 특성을 은유하는 용어로 설정했다. 이러한 내러티브는 두 번째 온라인 전시²³로 확장되어, 후속 작업 <S:cite Topology>의 기반을 구축할 수 있었다.

초기 <S:cite Topology> 작업의 구상은 시나리오 북과 아크릴 포스터 두 가지로 시작했다. 시나리오 북은 <선구자 'α'씨를 기리며〉에서 생성한 텍스트를 한줄 한줄 검증하는 강독 형식으로 구성했다.

- 22 망원동 인공위성, <https://movie.daum.net/movieDb/main?movieId=82096>, (2021.10.25)
 23 사적모임 두 번째 온라인 전시, https://miro.com/app/board/o9J_INc-8Uw=?moveToWidget=3074457356481027099&cot=14, (2021.10.1)
 24 백남준, <Bye Bye Kipling>, <https://njp.ggcf.kr/%EB%94%94%EC%98%A4-%EC%95%84%EC%B9%B4%EC%9D%B4%EB%B8%8C>, (2021.12.10)

예를 들어, 본문에서 우발적인 메시지로 만들어진 출처가 불분명한 낯선 용어가 출현한 경우, 대상의 정보를 다룬 자료를 열람하고 직접 감상한 수기를 문장에 덧붙였다.

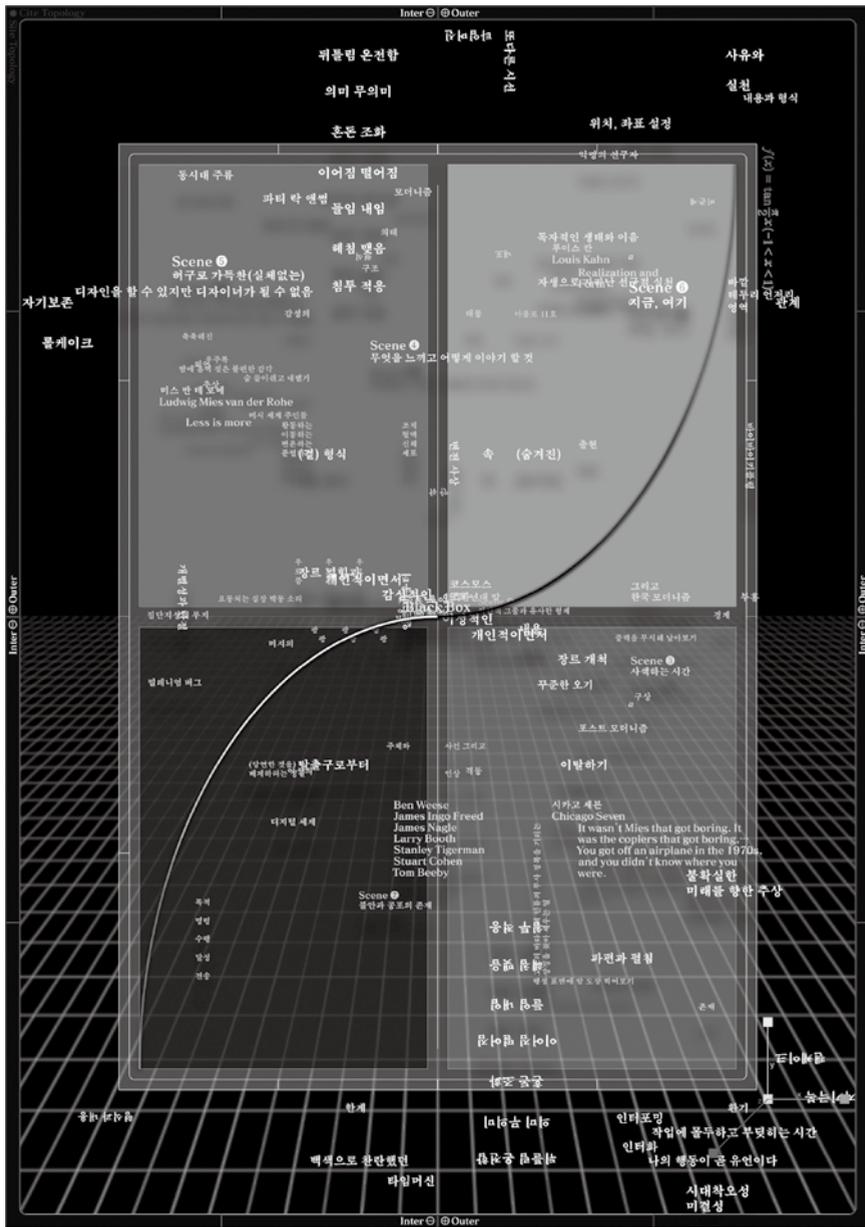
대표적인 예시로 미디어 아티스트 백남준의 <Bye Bye Kipling>²⁴, 2010 백남준아트센터 국제 퍼포먼스 프로젝트 <시간, 공간 그리고 퍼포먼스를 넘어서(Out of Time, Out of Place, Out of Performance)>의 부대 행사 '라운드 테이블: 지금, 여기, 퍼포먼스를 경험하는 것은 어떤 의미인가?',²⁵ 그리고 포스트모더니즘 건축가 그룹 시카고 세븐(Chicago Seven)²⁶과 그 활동의 전신이 되는 역사적인 사건²⁷ 등의 기록을 분석했다. 이처럼, 출처가 불분명한 낯선 용어는 직접 리서치한 내용을 본문에 덧붙이는 방식을 이용하여 시나리오 북 작업을 완성했다.

아크릴 포스터의 경우, 시나리오 북의 본문에서 언급한 내용 중, 인터넷과 아우터네트의 개념에 해당하는 어휘를 선별하여 타이포그래피 표현의 소재로 사용했다. 선별한 어휘는 각각 부정과 긍정으로 의미와 특성을 구분하고, 양수와 음수를 나타내는 평면 '함수 그래프'의 사분면을 활용하여 각 영역의 특성에 맞는 특성과 매치해 그래픽 표현으로 연출했다. 다음 내용은 참여 디자이너 인터뷰에서 나의 작품 의도를 일부 발췌한 것이다.

"누군가는 이것을 앞에 두고 해석하거나 읽으려 시도하겠지만, 이는 <S:cite Topology>의 바탕이 되는 시나리오 북으로 유도하는 장치일 뿐, 읽기 위한 작업이 아니다. 이는 전체 내용을 평면으로 압축 시켜 놓은, 보기 위한 작업으로 내 작업에서 텍스트와 이미지를 연결하는 교두보 역할을 수행한다."

- 25 2010 백남준아트센터 국제 퍼포먼스 프로젝트, <https://aliceon.tistory.com/1620>, (2021.12.10)
 26 Chicago Seven (architects), https://en.wikipedia.org/wiki/Chicago_Seven, (2021.12.10)
 27 트라이얼 오브 더 시카고 7, <https://www.netflix.com/title/81043755>, (2021.12.10)

- 17 사적모임 첫 번째 온라인 전시, https://docs.google.com/spreadsheets/d/1geq1QE_M3KF1xz2FkAmw56NVr7XTH-YdC_sRI_OaH3o/edit#gid=0, (2021.10.1)
 18 진중권, 『감각의 역사』, (창비, 2019), pp.427-441
 19 시뮬라크르, <https://ko.wikipedia.org/wiki/시뮬라크르>, (2021.11.13)
 20 Mamoru Oshii, <Ghost in the Shell>, (Production I.G, 1995)

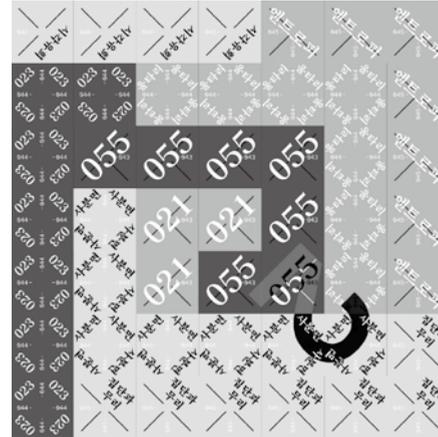


[그림 12] 서로 다른 형식(시나리오 북, 아크릴 포스터)으로 구현된 작업. 두 작업은 구글 스프레드시트에 작성한 '선구자 α를 기리며'라는 같은 글에서 파생되었다. 시나리오 북은 기존 텍스트의 후속 작업으로 인터와 아우터의 두 개념을 지칭하는 어휘를 강조하는 형식을 채택하여 구축한 글쓰기 작업이다. 아크릴 포스터는 작품의 배경이 되는 텍스트에서 어휘를 추출하여 타이포그래피를 활용해 평면으로 압축한 작업이다.



Scene	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8	Scene 9
1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020
1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030
1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040
1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050
1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060
1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070
1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080
1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090
1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100

[그림 13] S:cite Topology 100개의 어휘 리스트 북



[그림 14] S:cite Topology 100개의 어휘 비디오



[그림 15] S:cite Topology 그래픽 포스터

지난 2021년 8월에 진행했던 오프라인 전시에서는 '100개의 어휘' 3종(카드, 비디오, 리스트북)과 '그래픽 포스터' 1종을 추가로 작업해 선보였다. 100개의 어휘는 아크릴 포스터에 사용한 어휘를 키링 형태의 카드 문치로 제작한 것이다. 카드에 삽입한 그래픽은 사분면을 상징하는 엑스 x자 형태(카드를 그물에 내걸면 45도 회전하여 사분면의 더하기 +자 형태가 된다), 그리고 긍정과 부정의 성질을 구분하는 장치로 의미를 부여했다. 또한, 비디오 작업은 전체 시리즈의 내러티브를 직관적으로 보여주는 장치이다. 작품 관람에 몰입감을 부여하기 위해 음원을 추가했다. 사운드는 개러지 밴드(Garage Band) 툴을 이용하여, 약기별로 멜로디를 추출해 음원 파일을 생성했다. 이후, 어도비 애프터이펙트(Adobe After Effects) 툴에서 멜로디를 영상 플롯에 맞춰 편집하여 작품에 걸맞은 인상을 연출했다.

마지막으로 그래픽 포스터는 기존 작업인 아크릴 포스터와 후속 작업인 100개의 어휘를 이어주는 중간 매개로 가능하며, 전체 작업의 직관을 증폭시키는 장치로 활용했다.

이처럼 내 주변의 현상과 마주함으로써, 디자인 대상과 나 자신의 관계에 대한 정의를 작업에 담긴 메시지로 풀어내기 위해 기존에 인식했던 개인적인 경험을 사고하며, 글쓰기로 재구성하려는 경향을 확인할 수 있었다.

지금껏 대상과 관계 맺어온 방식은 직접적인 만남으로 이뤄진 것들이다. 그에 반해, 비대면 환경의 새로운 관계는 어딘가 모르게 낯설게만 느껴졌다. 그러나 <S:cite Topology> 작업을 통해 주변 현상과 나 자신을 직접 대면시켜, 대상과 관계 맺고자 하는 나 자신의 태도를 살펴볼 수 있었다. 나는 평소 자기 자신을 바라보고, 감각하고, 느끼는 데서 본연의 욕망을 탐구하고, 그것과 마주하는 나의 시선을 조직하여



[그림 16] S:cite Topology series 작품 전시 전경

서사를 이루는 태도를 만들었다.

<S:cite Topology series>에서 도출한 나의 관점은 '주변 현상을 시각 언어로 다룰 때, 나는 현상의 어느 지점을 들춰낼 것인가'였다. 이는 전시의 내러티브를 구축하고, 나의 개인적인 경험과 연관 지어, 작품의 수사를 더하는 방식으로 이어졌다.

주변 현상을 나의 관점과 마주한 사건에서 낯설게 바라본 것은, 나의 개인적인 경험을 대상을 수사하는 내러티브로 결합한 일련의 과정이다. 이를 통해, 디자인 언어를 구사하여 관찰한 주변 현상과 내가 느낀 인상을 글쓰기로 표현하여 이야기로 만들었다.

4. 디자인 낯설게 바라보기

이 연구는 '디자인이란 무엇인가'에 대한 나의 질문에 답을 찾는 탐구이다. 내가 디자인을 통해 주변과 관계 맺는 커뮤니케이션 방법은 작업자로서 내 생각과 표현을 일치하려는 태도로부터 만들어진다. 이러한 태도는 나의 디자인 결과물 분석을 통해 메시지를 작업에 담아 그래픽으로 표현하는 과정을 분석함으로써 확인할 수 있었다. 즉, '디자인이란 무엇인가'는 디자인할 대상과 디자인 그 자체를 바라보는 나의 관점이 바탕이다.

정리하자면, 첫째, 나는 내가 처음 마주한 대상과 직면할 때, 주로 대상 그 자체를 보고, 듣고, 느끼며 내가 익히 알지 못했던 낯선 대상과 관계 맺는 나의 입장을 대변하는 시각을 생성하려 한다. 둘째, 나는 주로 내 주변의 도구가 지닌 본래 특성을 탐구하여, 그것을 나의 디자인 언어로 변환하려 한다. 셋째, 나는 주변 현상을 디자인으로 마주할 때 내러티브를 구축하는 방법으로 나의 개인적 경험과 연관 지어 현상을 해석하고, 형식으로 가공하려 한다.

다시 말해, 나의 디자인 작업물을 연구 대상으로 삼아, '디자인 과정에서 나의 관점이 어떻게

발생했는지, 그 계기는 무엇이었는지, 관점이 드러난 방식은 무엇이었는지'를 관찰한 이 연구로부터 내가 얻은 것은 내가 대상을 바라보는 방법을 '낯설게 바라보기'로 규정할 수 있고, 그것이 곧 '낯설게 하기', '낯설게 만들기'라는 디자인 방법으로 자리 잡았다는 사실이다.

이 탐구의 결과로 돌아켜 보건대, 나는 내가 마주하는 모든 대상, 현상, 사람, 사물, 사건 등을 나의 경험, 지식, 혹은 선형적 인식에서 스스로 거리 두기 하며, 나와외의 관계를 사고하고, 나만의 이야기로 재구성하려는 경향을 보였다. 특히, 이 과정에서는 주로 글쓰기를 통해 대상의 낯선 성질을 마주했으며, 이를 내 디자인 결과물을 만들어내는 중요한 계기로 삼으려 했다. 디자인해야 할 대상을 억지로 꾸미거나 뽐내는 것을 거부하고, 디자인해야 할 문제 혹은 대상의 본질을 탐구하는 행위를 나만의 중요한 디자인 기준으로 삼았다. 대상을 관찰하는 나 자신의 진솔한 태도와 마주하고, 나만의 관점을 디자인에 담아 작품을 수용할 이들에게 '말 걸기'하는 것이 내가 생각하는 디자인의 궁극적인 가치이기 때문이기도 했고, 나의 디자인 언어를 스스로 만들어 체화하고자 했던 욕구이기도 했다. 🌀

참고문헌

- 김형진·최성민, (2016), 『그래픽 디자인, 2005-2015, 서울』, 일민문화재단
- 안병학 외, (2018), 『페리스코프: 홍대앞시각문화연구』, Carpool
- 진중권, (2019), 『감각의 역사』, 창비
- 매튜 B. 크로포드, (2017), 『손으로, 생각하기』, 윤영호, 사이
- 권호연, (2010), 「상호문화적 문화교육에서 '낯설 이해'의 문제」, 『독어교육』, 49집, 한국독어독문학교육학회
- 박승규, (2013), 「정체성, 인간과 공간의 관계를 설명하는 노두」, 『대한지리학회지』, 48권, 3호, 대한지리학회
- 김진숙, (2004), 「최근 독일문학에서 나타나는 '낯선 것'의 의미 및 조건: 클라우스 포울과아이젤 외짜킨의 작품을 예로」, 석사학위논문, 성신여자대학교
- 양창아, (2017), 「쫓겨난 자들의 저항과, 함께사는 삶의 장소의 생성: 한나 아렌트의 행위론」, 박사학위논문, 부산대학교
- 시각디자인 공동체 사적모임 온라인 첫 번째전시, https://docs.google.com/spreadsheets/u/3d/1geq1QE_M3KFlxz2FkAmw56NVr7XTH-YdC_sRI_OaH3o/edit?usp=drive_web&oid=109485012386911651798,
- 시각디자인 공동체 사적모임 두 번째 온라인 전시, https://miro.com/app/board/o9J_INc-8Uw/?moveToWidget=3074457356481027099&cot=14
- 시각디자인 공동체 사적모임 오프라인 세 번째전시 'NET: WORK. INTER & OUTER', <https://wrmatters.kr/project/>

exhibition/10665

- 홍대앞 시각문화 연구 결과물 「PERISCOPE」, <https://wrmatters.kr/project/research/5519>
- 우리말 샘, <https://opendict.korean.go.kr>
- 위키피디아, <https://ko.wikipedia.org>
- Wikipedia, <https://en.wikipedia.org>