

형태, 기능, 양식에 관한 새로운 해석과 그 관계

New Interpretation and their Relations on Form, Function and Style

이재국, 김동하

청주대학교 예술대학 디자인학부 산업디자인전공

Jae-Guke Lee(jglee@cju.ac.kr), Dong-Ha Kim(idesign@cju.ac.kr)

요약

디자인을 수행하는데 있어서 디자인의 형태, 기능, 양식에 관한 폭 넓은 이해는 매우 중요하다. 왜냐하면 형태와 기능을 배제한 디자인은 존재할 수 없고 또한 모든 디자인은 서로 다른 양식에 의해 구체화되기 때문이다. 이러한 관점에서 본 논문은 디자인의 형태, 기능, 양식과 그 관계에 대하여 고찰하였다. 우선 1-서론에서는 연구논제의 배경을 설명하고 목적과 필요성에 대한 문제를 제기하였다. 이를 토대로 2-디자인 형태에서는 원초적 형태, 가공적 형태, 규범적 형태, 표현적 형태에 대하여 살펴보았고, 3-디자인 기능에서는 본래적 기능, 전승적 기능, 절대적 기능, 상대적 기능에 대하여 살펴보았으며, 4-디자인 양식에서는 생존 양식, 민속양식, 단순양식, 복합양식에 대하여 살펴보았다. 끝으로 5-결론에서는 형태, 기능, 양식에 대한 접근방법을 피력하고 그 관계를 정립하였다.

■ 중심어 : | 형태 | 기능 | 양식 |

Abstract

The wide range of understanding on form, function and style are very important in design practice. Because any design can't be existed without form and function and, also, every design can be embodied by the style. From this point of view, the new interpretation and their relations on form, function and style are studied in this paper. First of all, 1-Introduction, a few issues are suggested to the purpose and requirement with explaining the background of the paper. 2-Design Form; original form, hand-made form, standard form and expressive form are researched. 3-Design Function; original function, traditional function, absolute function and relative function are studied. 4-Design Style; survival style, folk style, simple style and fusion style are searched. Finally, 5-In Conclusion, the approach method is expressed on form, function and style, and their relations are discussed.

■ keyword : | Form | Function | Style |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

디자인의 가치를 창출하는데 있어서 형태, 기능, 양식과 그 관계에 대한 연구는 대단히 중요하다. 왜냐하면

모든 디자인은 형태와 기능에 의해 조형적 실체로 존재하며 그 실체는 양식을 통하여 표현되기 때문이다. 그럼에도 불구하고 그동안 형태, 기능, 양식에 대한 연구는 대부분 개별적으로 이루어져 왔고, 모든 형태와 기능의 관계, 형태와 양식의 관계, 기능과 양식의 관계도

간헐적으로 언급되어 왔다. 이러한 현실은 디자인의 형태, 기능, 양식과 그 관계가 디자인 실체의 모든 것임에도 불구하고 이에 대한 연구는 매우 미흡하다는 것을 나타내 주고 있다.

디자인의 가치를 구성하는 요소들은 수없이 많다. 그러나 디자인에 있어서 형태와 기능보다 더 중요한 것은 없을 것이다. 그것은 모든 디자인이 형태와 기능에 의해 창출되기 때문이다. 디자인은 어떠한 경우에도 궁극적으로 어떻게 의미 있는 형태를 창조하느냐에 초점을 맞추게 된다. 그것은 아무리 훌륭한 아이디어를 가졌다 해도 그것이 어떤 형상으로든지 구체화되고 시각적으로 표현되지 않으면 디자인이라고 간주할 수 없기 때문이다. 또한 모든 디자인의 구체적인 의미는 기능의 문제를 철저히 규명할 때 그 개념이 더욱 명백해 진다. 그것은 디자인이 변화하는 사회에 필요한 물건들을 창출할 수 있는 것은 새로운 기능의 창조에 의해서만 가능하기 때문이다.

한편 디자인에서 양식만큼 다채롭게 존재하는 것은 없다. 왜냐하면 디자인에 있어서 양식이란 모든 디자인의 전달체계의 필수적인 수단이며, 디자이너의 언어적 수단이기 때문이다. 디자인은 어떠한 경우에도 조형적 실체로 시각화 되어야하고, 그 조형적 실체는 의도된 내용을 담은 일정한 형식에 의해서 구체화 되는데 그것이 곧 양식이다.

이러한 관점에서 볼 때 디자인의 형태, 기능, 양식과 그 관계에 관한 연구는 디자인의 본질적인 특성과 시공간적 특징을 파악하는데 가장 핵심적인 역할을 한다는 것을 알 수 있다. 그러나 현재까지 디자인의 형태, 기능, 양식과 그 관계에 대한 전체적인 측면에서의 접근과 포괄적인 연구는 미흡한 것 같다. 따라서 본 논문에서는 디자인의 형태, 기능, 양식에 관한 폭 넓은 이해를 도모하고, 그 관계를 새로운 차원에서 접근하고 탐구함으로써 디자인의 새로운 가치 창출을 제고하고 디자인 문화 창달의 지침이 될 수 있는 공감대를 형성하는데 그 목적을 둔다.

2. 연구내용 및 방법

모든 디자인은 서로 다른 쓰임새를 갖고 서로 다른

모습으로 존재하게 된다. 이러한 사실은 모든 디자인은 서로 다른 형태와 기능 그리고 양식을 갖고 그 관계에 의해 디자인이 창출된다는 반증이기도 하다. 그럼에도 불구하고 그동안 형태, 기능, 양식을 대표할 만한 공통된 언어사용에 대한 논의와 그 관계에 대한 심도 있는 연구가 부족했던 것 같다. 따라서 본 논문에서는 형태, 기능, 양식에 관한 새로운 해석과 그 관계에 대한 공감대를 형성할 수 있는 내용에 주안점을 두었다. 이에 따라 형태는 원초적 형태, 가공적 형태, 규범적 형태, 표현적 형태로 분류했고, 기능은 본래적 기능, 전승적 기능, 절대적 기능, 상대적 기능으로 분류했으며, 양식은 생존양식, 민속양식, 단순양식, 복합양식으로 분류했다. 이와 같은 분류에 따라 형태, 기능, 양식이 내포하고 있는 의미와 특징을 파악하는데 주력함으로써 디자인의 형태, 기능, 양식에 대하여 새로운 시각에서 해석할 수 있는 토대를 마련하고, 연구된 내용을 근간으로 그들의 관계를 정립하는데 초점을 맞추었다.

연구방법은 연구목적에 효과적으로 달성하고 연구내용을 깊이 있게 설명하기 위하여 디자인의 형태, 기능, 양식과 그 관계에 관하여 그동안 거론되었던 개별적인 접근방법을 탈피하여 디자인의 핵심적인 것을 파악할 수 있는 통합적인 개념으로 접근하고자 했다.

II. 형태

1. 원초적 형태

디자인 형태의 가장 기본이 되는 것은 원초적 형태이다. 원초적 형태란 조물주가 창조한 자연물 그대로의 형태를 의미하며 생존을 위한 기능체로 존재한다. 디자인 형태의 기원은 생존을 위한 도구를 만드는데서 시작되고, 그 방법은 자연물을 선택하여 그대로 사용했거나 일부 변형시켜 사용했기 때문에 자연물 그 자체는 디자인의 가장 원초적인 형태가 되는 것이다.

원초적 형태의 근간을 이루는 디자인의 가장 기본적인 원리는 자연물의 유기적인 질서에 그 근거를 두고 있다. 즉 모든 자연물은 많은 부분이 일정한 목적 아래 통일·조직되어 그 각 부분과 전체가 필연적 관계를 가

진 유기체로서 존재하며, 그 존재방식이 디자인에 지대한 영향을 미치게 된다.

‘유기적’이란 단어의 사전적 의미는(유기체처럼) 각 부분과 전체가 필연적 관계를 지니는 것이다. 따라서 유기적인 질서란 생존을 위한 질서이며, 이 질서가 깨어졌을 때는 생존에 위협을 받게 된다. 마찬가지로 디자인도 유기적인 질서에 근거하지 않으면 성공적인 디자인 결과를 기대할 수 없다. 왜냐하면 모든 디자인은 각 부분이 하나의 목적 아래 통일·조직되어 전체를 이루는 것이며, 만일 이 때 각 부분이 필연적인 관계에 의해 통일·조직되지 않는다면 그 결과인 전체를 신뢰할 수 없기 때문이다.

그러나 디자인에서 원초적인 형태의 의미는 원초적 형태의 모체인 자연물이 유기체가 갖고 있는 유기적인 질서에 그 기본을 둔다 해도 모든 자연물을 그대로 이용하는 것을 의미하지는 않는다. 왜냐하면 디자인은 주어진 어떤 목적을 달성하기 위해 여러 가지 조형요소들 가운데서 의도적으로 선택하여 그것을 합리적으로 구성하는 창조활동이며 그 결과의 실체가 곧 디자인이기 때문이다.

그렇다면 우리는 자연물이 가지고 있는 유기적인 질서를 어떻게 디자인에 적용하여 응용할 수 있는가에 관심을 기울일 필요가 있다. 왜냐하면 자연이 질서와 패턴과 아름다움을 가지고 있다 해도 그것은 의도적이거나 의식적으로 만들어진 것이 아니기 때문이다. 따라서 자연이 가지고 있는 질서를 유기적인 질서라고 한다면(예: 물고기의 생태학적 유선 형태) 이 질서 속에 있는 어떤 원리를 의도적으로 인간의 필요에 의해 재창조했을 때 이것을 기능적인 질서(예: 잠수함의 유선형)라고 말할 수 있다. 디자인의 형태는 이렇게 기능적인 질서의 방향으로 진화해 왔으며(예: 손-곡괭이-동력삽) 그 실체는 다시 인간과 유기적으로 조화해야 하고, 나아가 인간-디자인-자연이 모두 유기적으로 통일되어 하나의 우주적 질서를 형성하게 되는 것이다[19].

그럼에도 불구하고 자연물에 근거한 원초적 형태는 디자인 형태의 가장 중요한 것으로 간주 된다. 왜냐하면 모든 디자인이 생존을 위한 질서에 의해 구체화된 조형적 실체로 존재해야만 그 가치가 입증되는데 생존

을 위한 가장 기본적인 조형적인 실체가 자연물에서 유래한 원초적 형태이기 때문이다. 따라서 원초적 형태는 자연이 갖고 있는 속성을 깊이 이해할 때 보다 효과적으로 응용할 수 있다. 또한 자연물은 그들이 살아가는 환경과의 유기성을 통해 존재하고 그 존재 양식은 생물학적 필연성에 의해 구성되기 때문에 자연물의 생로병사는 디자인의 원초적인 형태를 이해하는데 중요한 단초를 제공해 준다.

2. 가공적 형태

디자인 형태의 두 번째 단계는 가공적 형태이다. 생존을 위한 도구에 기초를 두고 진화된 형태는 안정된 생활기반을 확보함에 따라 생존을 위한 수단의 개념으로 변모했고 생활도구로서의 각종 용구는 디자인 형태 기원의 또 다른 원류를 이루게 된다. 또한 가공적 형태의 도구들은 대부분 생활필수품이었기 때문에 지역과 환경에 따라 독특한 양상으로 제작되었다. 따라서 가공적 형태는 생활 거주지에 따라 가장 적절한 재료로 가장 적합한 물건들을 만들었기 때문에 오늘날 특수한 환경에서 사용되는 디자인 개발에 많은 아이디어를 제공해 주면서 독특한 원형으로 색다른 미적 특징을 지닌 채 보존되고 있다.

가공적 형태를 지닌 생활용구들은 인간의 의식주를 해결하는데 가장 효과적인 것이었다. 이러한 물건들은 인간의 생활을 위해 사용했던 용구와 그 사용동기에 잘 나타나 있다. 인간이 항상 추구했던 것은 우선 생리적인 욕구를 충족시키는 것이었으며, 그것은 항상 생존을 위한 절대적인 필요성에 의한 것이었다. 즉 인간이 가장 먼저 사용했던 물건은 음식을 얻기 위한 것이었으며, 그 물건들이 손보다 훨씬 능률적이라는 사실을 발견했을 때 그들은 자르고, 뚫고, 깎고, 부수고 할 수 있는 많은 기본적인 도구들의 사용을 생각하게 되었다[28]. 그리고 이와 같은 물건들은 전승적인 방법에 의해 더욱 발전되어 보다 효과적인 기능을 지닌 생활용구의 개발을 가능하게 하였다.

가공적 형태의 대표적인 특징은 모든 생활용구들은 실질적인 사용을 가장 중요시 했고 또한 지역적인 특성이 가장 두드러진다는 것이다. 예를 들어 사냥도구들이

그 기능을 제대로 발휘하지 못한다면 사냥에 실패할 수밖에 없기 때문에 살아가는데 막대한 지장을 초래했을 것이다. 따라서 그 당시 사람들에게는 사냥도구의 유용성이 무엇보다도 중요한 관심사였을 것이며, 그 유용성은 그 시대의 미적 상징의 역할을 수행했을 것이다[17].

자연 지리적 조건은 그 시대 사람들의 생활양식뿐만 아니라 그에 따른 생활도구에도 거의 절대적인 영향을 미쳤다. 즉 열대지방에 사는 사람들은 맹수나 독충을 피할 수 있는 집을 짓게 마련이고, 한대지방에 사는 사람들은 눈보라나 추위를 피할 수 있는 집을 짓게 마련이다. 산악지대에 사는 사람들은 수렵이나 목축으로 생업을 삼고, 평야나 해변에 사는 사람들은 채집 농경이나 고기잡이로 생업을 삼게 마련이다. 어떤 장소에서 어떻게 먹을 것을 구하고 잠자리를 마련하느냐 하는 것은 사람들의 생활체험을 지배하고, 생활체험의 누적은 사람들의 사고와 행동양식에 영향을 미친다[2]. 이와 같은 생활체험에 가장 영향력을 행사하는 것은 각종 생활도구들이며, 그것들은 그들이 살아가는 생활환경에 따라 독특하게 발달되었다.

서로 다른 생활환경에서 독특한 가공적 형태가 발달한 배경에는 그 당시 인간의 의식주 해결 방법은 자연 지리적인 조건에 거의 절대적인 영향을 받고, 자급자족 형식을 취하는데 원인이 있다고 볼 수 있다. 사람들은 대자연에서 살아가는데 처음에는 수동적으로 적응하려고 노력했지만 시간이 지날수록 능동적으로 대처하는데 주력함으로써 새로운 삶을 개척해 왔다. 이러한 과정에서 생활도구들이 개발되고 사용되었으며 그것이 곧 가공적 형태의 특징을 나타내게 되었다. 따라서 전통적인 방법으로 만들어진 물건들은 그 지방의 독특한 재료를 이용하여 가장 실용적이고 아름다운 생활필수품으로 간주되는 것들 이었다. 더 나아가서 이러한 물건들은 그들의 생활을 윤택하게 하고 활기를 불어 넣음은 물론 풍요로운 일상생활을 영위할 수 있게 했다. 그리고 그것들은 그 시대의 독특한 생활양식을 창출하는데 주된 역할을 하는 지침이었고, 가공적 형태를 표방하는 문화적 유산이었다.

3. 규범적 형태

디자인 형태의 세 번째 단계는 규범적 형태이다. 생존과 생활을 위한 도구의 개념으로 발전된 디자인 형태는 과학기술의 발달과 사회의 변화에 따라 새로운 형태, 즉 규범적 형태를 모색하게 되었다. 이와 같은 형태의 변모는 주로 과학기술에 의한 기계 생산에 의존하게 되었으며 기계에 의한 대량 생산은 디자인 형태의 본질적인 변화를 초래했다. 또한 새로운 형태의 모색은 산업과 예술이 새로운 차원에서 대중의 생활에 공헌하는 현대적인 디자인을 성취하는 활력소가 되었다. 따라서 규범적 형태는 산업 사회를 대변하는 것으로 그 지위를 확보하고 하나의 표본으로서 상징적인 의미를 지니게 되었다.

산업사회에서 규범적 형태에 의한 표준화된 디자인이 채택될 수밖에 없었던 것은 당시의 생산방식이 소품종 대량생산으로 전환되었기 때문이다. 이와 같은 생산방식은 당시의 소비자들의 물적 소유의 대중화에 부응하기 위한 최선의 선택이었다. 수공예에 의한 공급의 부족은 많은 사람들의 불만 요인으로 작용했고 시대상황에도 역행하는 것이었다. 규범적 형태에 의한 소품종 대량생산 시스템의 채택은 디자인의 가치를 고려해 보면 그 이유가 명백해 진다.

산업사회 생산방식의 주류를 이루었던 소품종 대량 생산은 디자인의 미적 기준에도 커다란 영향을 미쳤다. 대중을 위해 대량생산된 제품에 있어 첫 번째로 등장한 미적인 기준은 기계미학(machine aesthetics)에 미의 근거를 두는 것이었다. 또한 기계미학에 의한 산업예술과 민주주의는 서로 보조를 같이 한다. 고도의 질을 갖춘 유용한 제품들을 대량생산하기 위한 유일한 방법은 건전한 산업디자인에 의해서이다. 진보된 사회에 있어서 예술이 대중과 접하는 길은 다른 어떤 방법보다도 바로 이와 같은 방법을 통해서만 그 효과를 배가시키는데 효력을 발휘하게 된다[1].

규범적 형태의 근거를 둔 소품종 대량생산 시스템에서 산업디자인의 개념은 대중적 취향의 수준을 높이는 데 중요한 수단이 된다. 하지만 양과 질을 결합시키려는 시도는 여러 가지 문제들을 발생시킨다. 그 이유는 생산된 제품들은 종종 너무 많은 양일 수 있기 때문에 한 가지의 디자인을 너무 많이 접하게 되면 지루함을

느끼게 된다. 이에 디자이너들은 그 형태의 기이함이나 유행의 일시적 변화를 받아들여 그러한 위기를 넘기려 할지도 모른다. 하지만 유행에 호소하는 것은 일시적인 것이고, 형태의 특이함이란 곧 그 매력을 잃게 한다. 다른 사람에게 강요하지 않으면서도 그 자체는 주의를 끌 수 있는 형식, 즉 거의 무의식적으로 향수하는 형식의 순수성을 얻는 것이 더욱 훌륭한 것이다. 만약 하나의 형태가 단순성과 우아함으로 사랑스럽기까지 하다면 그 친근함의 효과는 경멸이 아니라 호감을 불러일으킬 것이다[1].

결국 규범적인 형태는 산업사회의 근본적인 목표인 대량생산된 물건을 통하여 삶의 질적 향상을 도모하기 위한 가장 기본적인 요소였다는 것을 알 수 있다. 이러한 사실은 당시의 디자인이 추구했던 가치가 ‘보다 좋은 용품을 생활에’, ‘값싸고 훌륭한 품질의 실용제품을 일상생활에’, ‘제품의 선택이 생활양식의 선택’ 이라는 데 그 기초를 두고 있다는 사실로 미루어 보면 규범적인 형태에 의한 대량생산된 제품을 통해 대중들의 삶의 질적 향상을 추구했던 것이 산업사회 디자인의 목표였다는 것은 자명한 일이다.

4. 표현적 형태

디자인 형태의 마지막 단계는 표현적 형태이다. 대량생산에 의한 형태는 첨단 과학기술과 사회의 다변화 소비계층의 다양화에 따라 필연적으로 형태의 변화를 초래하게 되었다. 즉 새로운 추세에 의한 새로운 생활양식의 출현은 형태의 다양화를 강요했고 그것은 첨단 기술에 의해 다품종 소량생산으로 소비자의 다양한 요구를 충족시켜 주게 되었다. 이러한 형태는 대량 생산의 표준화와 획일적인 스타일을 탈피해 보다 개성을 강조하고 예술적인 표현에 치중함으로써 생활의 질을 향상시키는 표현적인 디자인 형태의 개념으로 정착하기에 이르렀다.

그동안 형태의 발달은 순전히 기능에 입각한 것이었다. 그러나 후기 산업사회가 도래하면서 자유로운 표현이 가능해짐에 따라 디자인에서 형태의 중요성이 새롭게 대두되었다. 형태와 기능의 관계에서 형태의 중요성을 강조한 폰티(Gio Ponti)는 모든 디자인은 ‘진실 된

형태’를 추구해야 한다고 주장하면서 다음과 같이 말하고 있다. “형태와 기능은 일치한다고 이야기 한다. 나는 이것을 부인하고 싶다. 그리고 형태란 기능과는 독립된, 본질적이고 진실한 개념에서 이루어진, 관념적으로 기여하는 것임을, 그리고 기능이란 모든 것이 필수적으로 포함되어 있기 마련이며, 이것은 별로 문제가 되지 않는 것임을 말하고 싶다. 즉 기능이 사물의 형태, 그 본질적인 형태의 조건이 된다는 것은 다만 우리 생각일 뿐이다[6].” 그는 또한 놀랍게도 아름답게 디자인된 선이 상업적으로 디자인된 선보다 사업을 더욱 번창시키며 미학에 기초를 둔 선은 월등한 가치를 지님으로써 필연적으로 인정을 받는다고 주장하고 있다[5].

이러한 배경에서 형태는 기능으로부터 유래한다는 원리는 형태는 형태로부터 유래한다든지, 형태는 판매로부터 유래한다든지, 또는 형태는 아이디어로부터 유래한다는 등의 다양한 이론으로 변화되었다[22]. 따라서 디자인도 기능주의에서 탈피한 새로운 개념의 이론적 틀을 갖추게 되었고, 이에 따라 디자인의 형태도 새로운 형태-표현적 형태의 양상을 띠게 되었다.

포스트모더니즘에 의한 디자인의 변화에 대해 베이네스(R. Baynes)는 디자인은 기능적이어서 할 뿐만 아니라 반드시 인간적이어서 한다고 주장하고 이와 관련하여 다음과 같이 말하고 있다. 현재 가장 관심의 대상이 되는 것은 복잡한 사회에서 개인과 각 개인이 갖고 있는 개성의 표현이 증가하고 있다는 것이다. 만일 이것이 보다 많은 장식과 보다 화려한 색채와 보다 다채로운 것을 추구함으로써 일상생활을 보다 즐겁게 해주는 것을 의미한다면 디자인은 이것을 받아들이는데 소극적이거나 도덕적인 문제를 거론할 필요는 없을 것이다[26].

이와 같은 포스트모던 운동은 한 시대를 풍미했던 기능주의에 입각한 기계에 의해 대량생산된 단순한 형태를 대체할 수 있는 표현적 형태의 출현을 예고하는 뚜렷한 징후였다. 따라서 표현적 형태는 도식화된 규범적 형태의 모순을 제거하고 표준화된 디자인에서 탈피하여 인간을 심리적 정서적으로 즐겁게 해 줄 수 있는 해학과 독특한 재치, 그리고 회화적인 요소들을 디자인에 가미함으로써 한 물건을 실용적인 측면에서 뿐만 아니

라 오브제로서의 상징적인 의미를 함께 지닌 인간적인 가치에 보다 중점을 둔 새로운 형태로 대변된다고 볼 수 있다. 이러한 관점에서 표현적 형태는 후기 산업사회에서 나타난 필연의 결과이며, 후기 산업사회의 디자인 문화를 대변하는 형태로 자리매김 하는 것도 당연한 사회적인 현상이라고 볼 수 있다.

III. 기능

1. 본래적 기능

디자인 기능의 가장 기본이 되는 것은 본래적 기능이다. 본래적 기능이란 조물주로부터 부여받은 기능을 의미하며 모든 자연물의 생존수단으로 그 존재가치를 인정받고 있다. 따라서 디자인의 기능에 관해 논할 때 제일 먼저 거론되는 것은 당연한 것이며, 자연물에 본래부터 내재되어 있는 기능은 모든 생물체의 존재를 가능하게 하고 또한 모든 디자인 기능을 탐구하는 시발점이 되고 있다.

천부적으로 부여받은 자연물의 본래적인 기능은 생존과 종족번식을 최우선으로 한다. 때문에 모든 생물체는 다윈(C. Darwin)의 말처럼 타고난 기능에 알맞은 기관을 창조하게 되며(function creates the form)[33], 그것은 자연법칙에 의해서 이루어진다. 자연법칙의 가장 중요한 핵심은 최소 활동의 원리이다. 이와 같은 자연의 일반적인 원리는 최소한의 내재적인 에너지와 표면적 에너지의 고른 분배, 힘의 균형에 의해 자연물이 평형된 상태를 유지하는데 영향을 미치며, 그것이 자연물에 어떤 실질적인 작용을 가장 경제적으로 할 수 있게 하는 근원이 된다[31].

자연물의 본래적인 기능은 자연물의 형상을 만드는 데 결정적인 영향을 미친다. 모든 자연물이 서로 다른 모습으로 존재하는 것은 그들이 갖고 있는 타고난 기능이 다르기 때문이다. 때문에 우리는 가끔 자연이 무질서하다고 생각하지만, 그것은 큰 잘못이다. 자연의 여러 가지 현상은 커다란 범주 안에서 어떤 원리에 의하여 움직이며, 자연물의 조형적 특징은 이 범주에서 만들어 지는 것이다. 이러한 관점에서 김장호는 자연의

본래적인 기능에 의한 조형적인 현상과 원리를 경제성, 평형성, 적응성, 질서성, 유형성과 같은 다섯 가지로 요약하고 있다[6]. 본래적인 기능에 의해 특징 지워지는 자연물은 처음부터 모든 디자인에 영향을 미쳤다. 그 이유는 모든 디자인은 유용성을 기반으로 이루어지며, 그 유용성의 원천이 자연물의 본래적인 기능에서 유래하기 때문이다.

디자인의 생성과정을 추적해 보면 디자인의 기원은 우선 자연의 대상물을 있는 그대로 사용했고 그 다음에는 자연물을 모방했으며 마지막에 이르러서는 그것을 필요에 따라 의도한대로 개선했다. 다시 말해서 사람들은 자연물 그 자체에서 또는 모방하는 과정에서, 더 나아가서 의도한대로 새로운 것을 만들면서 아름다움을 느끼고 미적인 것을 창출했으리라는 것을 추론하는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 따라서 본래적 기능에 의한 자연물의 생존방식은 영원한 디자인의 보고이며, 아름다움의 대상으로 간주되고 있다.

이러한 맥락에서 볼 때 자연물에서 출발하여 현재의 최첨단 디자인 물에 이르기까지 가장 중요한 것은 모든 디자인의 본래적인 기능이라는 것을 알 수 있다. 최근 디자인계에서 수많은 의견들이 개진되고 있으나, 따지고 보면 모든 것이 본래적인 기능이 충족되어야만 가능하다는 것을 알 수 있다. 오늘날 새삼스럽게 바이오 디자인(bio-design)[7]의 중요성이 강조되는 것도 바로 이와 같은 배경에서 기인하는 것이다. 다시 말해서 모든 디자인은 본래적인 기능으로부터 출발하는 것이며, 본래적인 기능이 무시되거나 경시되는 디자인은 존재가치가 없거나 실패한 디자인으로 간주될 수밖에 없다.

2. 전승적 기능

디자인의 전승적 기능은 천부적으로 부여받은 본래적인 기능을 토대로 발전하였고 인간의 의식주를 해결하기 위하여 만들어진 초기 생활용구들은 대부분 전승적인 방법으로 제작되었다는 사실에 그 근거를 둔다. 전승적인 기능을 내포한 생활용구들은 지역에 따라 서로 다르게 발전되어 왔다. 따라서 전승적 방법으로 만들어진 수많은 생활용구들은 지역에 따라 서로 다른 기능을 가진 물건으로 개발되었으며, 이와 같은 물건은

서로 다른 생활환경에서 인간의 의식주를 가장 효과적으로 해결해 줄 수 있는 수단이 되었다.

전승적인 기능을 지닌 생활용구들은 자연지리적인 제약을 많이 받는다. 즉 어느 특정 지역에 거주하는 사람들의 신장과 체격, 습관이나 관습, 기후풍토와 환경, 전통과 문화 등은 강한 지역성을 띠게 된다. 따라서 지역성이 강한 디자인은 자연스럽게 전승적인 기능을 갖게 되며, 디자인의 가치를 고려하는데 중요한 지침이 되기 때문에 좀더 구체적으로 논의해 볼 필요가 있다.

첫째, 신체에 따른 행동에 제약을 받은 디자인에 대하여 살펴보자. 디자인에서 신체를 고려할 때 제일 먼저 거론되는 것은 인간공학이다. 일반적으로 디자인에 인간요소를 응용할 때는 데이터에 의한 다수를 고려하게 된다. 그러나 실제로 인간공학은 소수를 위한 개념으로 받아들여져야 보다 설득력이 있다[8]. 개인의 집단이 다수이며, 개인을 무시한 다수는 진정한 의미에서의 다수가 아니다. 따라서 신체에 따른 행동에 제약을 받은 디자인은 자연스럽게 차별화 된다.

둘째, 습관이나 관습에 제약을 받는 디자인에 대하여 살펴보자. 서양인들은 아무리 깨끗한 화장실이라도 쪼그리고 앉아서 용변을 보고 화장실을 사용하게 되면 처음에는 당황하기도 하고 심한 혐오감을 보인다. 그런 자세가 배변을 위해서 해부학적으로는 능률적이지만 대부분의 서양인들은 극도의 혐오감이나 우월감, 또는 그런 두 감정이 교차 하는걸 느끼게 된다[4]. 인간의 자세에 대해 많은 연구를 한 미국의 인류학자 휴스(Gordon Hewes)에 의하면 인간들이 꾸준히 취해 오고 있는 몸의 자세들은 천 가지가 넘는다고 한다. 휴즈는 다양한 자세들은 문화적인 데서 오는 것이지 해부학적으로 결정된 것이 아니라는 점을 강조하고 있다[4]. 즉 다양한 자세는 다양한 생활 습관이나 관습에 의해 형성되며, 서로 다른 습관이나 관습은 서로 다른 생활용품을 필요로 한다. 따라서 습관이나 관습에 제약을 받는 디자인을 당연히 차별화 된다.

셋째, 기후풍토와 환경에 제약을 받는 디자인에 대하여 살펴보자. 디자인이 서로 다른 양상을 띠는 근본적인 원인은 사람이 살아가는 지역의 주변 환경과 기후조건에 절대적인 영향을 받는데 있다. 이글루(igloo)와 같

이 추운 지방의 주거형태, 비가 많이 오는 지역의 수상 가옥, 나무가 많은 산악지방의 너와집, 유목민족의 이동식 가옥들을 보면 기후조건과 주변 환경이 주거방식과 생활용구에 거의 절대적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 최근에 과학기술의 발달과 개방화의 덕택으로 기존 생활방식에 많은 변화를 가져왔지만, 기후조건과 생활환경은 아직도 일상생활에 중요한 요인으로 작용하고 있다. 따라서 기후풍토와 환경에 제약을 받는 디자인은 차별화되는 것이 보다 효과적일 수 있다.

넷째, 전통과 문화에 제약을 받는 디자인에 대하여 살펴보자. 디자인의 다양성은 생활방식에 의한 전통과 문화에 따라 극명하게 나타난다. 서로 다른 생활습관은 서로 다른 전통과 천차만별의 문화를 형성하게 되고 전통과 문화는 디자인의 전승적인 기능 발전에 가장 직접적인 영향을 미친다. 예를 들어 문화권에 따라 젓가락을 사용할 수도 있고 또는 포크를 사용하기도 한다. 따라서 전통과 문화에 제약을 받는 디자인은 가장 전승적인 기능의 전통을 지니고 잔존하게 된다.

야나기 무네요시에 의하면 전통은 다채롭고 변영하며 민족의 고유한 공예를 형성하게 된다. 전통은 말하자면 율법이었고, 인간의 체험이 귀납한 법칙이었다. 옛날 사람들에게는 전통은 밝은 등불이었다. 그들은 그 등불 밑에서 망설임 없이 일을 할 수 있었다. 또한 전통에 대한 신뢰는 그들로 하여금 능력 이상의 일을 가능케 했다. 그들의 지식은 미약하고 지혜가 부족할지라도 그들이 이어받은 전통은 위대하고 지혜로 충만 된 경험과 이지(理智)의 결정이었다. 거기에서 그들이 배워야 하는 것은 새로운 개발을 필요로 하는 것이 아니라 이미 정지된 형식으로 잘 보존되어 있는 것들이다. 전통에 의지한다는 것은 그들에게 있어서 해방이요, 구제의 방법이었다[7].

결국 전승적 방법에 의한 단품종 단일생산이 주류를 이루었던 산업사회 이전의 생산방식은 전승적 기능에 토대를 두고 한 개인과 집단에 가장 적합한 물건들을 그 지방의 독특한 재료를 이용하여 가장 실용적이고 아름다운 생활필수품을 만들어 냈다. 그리고 전통에 따라 만들어진 물건들은 그들의 생활을 운택하게 하고 활기를 불어넣음은 물론 풍요로운 일상생활을 영위하게 하

고 그 시대의 독특한 문화를 창출하는데 주된 역할을 하는 지침이 되었다.

3. 절대적 기능

근대 디자인의 개념이 정립되면서 모든 디자인은 무엇보다도 우선 기능을 중시하게 되었고, 기능은 절대적인 가치를 띠게 되었다. 산업 혁명이라 디자인은 수공예에 의한 일품제작에서 기계에 의한 대량생산으로 생산 방식이 전환하는 과정에서 산업사회가 선택할 수 있는 유일한 방법은 생산제품을 표준화하여 똑같은 물건을 대량으로 만듦으로써 삶의 질을 향상시키는 것이었다. 이와 같은 시대적인 소명에 부응하기 위해서는 디자인을 규격화 시킬 수밖에 없었으며, 규격화 디자인은 기능의 절대화, 즉 절대적인 기능에 의하여 소기의 목적을 달성할 수 있게 되었다.

산업 혁명은 대량생산 체제를 일반화시킴으로써 중세부터 계속되어온 수공예의 전통은 사라지게 되었다. 따라서 당시의 모든 생산은 분별없고 부도덕한 제조업자들에 의해 주도되었으며 그 시기에 유명했던 몇몇 디자이너들조차도 산업의 성격에 대해 깊이 인식하지 못했고 미술인들은 고고한 예술의 영역에서 탈피하지 못했다[32]. 이러한 현상은 이전까지 제품들이 지니고 있던 아름다움에 대한 일반적인 통념에도 일대 변혁을 가져오게 되었고, 기계와 절대적인 기능에 의해 양산된 물건들이 어떻게 하면 보다 아름답게 보일 수 있을까 하는 것은 매우 심각한 문제로 대두되었다.

그럼에도 불구하고 기계에 의한 생산은 더욱 증가되었고 기계에 대한 부정적인 견해도 점점 불식되어 기계를 인정하고 적극적으로 이용하게 되었다. 이러한 상황에서 필연적으로 나타난 것이 새로운 물결에 의한 기능주의(functionalism)의 대두였다. 기능주의는 1890년대 설리반(L.Sullivan)이 ‘형태는 기능을 따른다(form follows function)’라고 말함으로써 본격적으로 표면화되었다. 즉 그는 “기억하자, 그리고 무엇을 생각하거나 행동할 때 항상 마음속 깊이 새겨두자. 형태는 언제나 기능을 따르는 것이다. 이것이 법칙이며, 만유의 진리이다(So remember, and bear ever in mind in your thinking and your doings, that form follows function,

that is low—a universal truth)” 라고 함으로써 오늘날까지 디자인계에 많은 영향을 미치고 있다.

그러나 기능주의는 설리반 이전에 이미 그리노프(H.Greenough)에 의해 표명되었다고 볼 수 있다. 그리노프는 의미 없는 장식에 대한 많은 비판을 가한 현대 기능주의 미학의 선각자로 알려지고 있다. 그는 기계제품에서 인정되는 특질은 이른바 적인 예술적 기교가 아니고 오히려 합리적 판단에 의해서 추출되는 지성의 소산이며, 끊임없는 실험에서 생산된다고 생각하고 그 결과는 공허함이나 빈곤 또는 무미건조함이 아니라 정확성의 특질을 갖는다고 보고 다음과 같이 기능이론을 피력하였다. “미는 기능의 약속이며, 기능의 표현이 행동이며, 기능의 기록이 곧 특성이다 (When I define Beauty as the Promise of Function, Action as the Presence of Function, Character as the Record of Function, I arbitrarily divide that which is essentially one)[25].”

이와 같은 그의 이론은 당시 미술, 디자인, 건축분야에 많은 영향을 미쳤고, 특히 디자인 제품의 미적인 문제에 일대 혁신을 가져옴으로써 새로운 디자인 미를 창출할 수 있는 계기가 되었다. 즉 그것은 절대적인 기능에 의한 정결하고 단순한 디자인 미의 탄생에 초석을 놓고 풍요로운 산업시대를 가능하게 하여 한 시대를 풍미할 수 있는 새로운 디자인 세계의 역사를 개척하는데 가장 큰 영향을 미쳤다.

4. 상대적 기능

20세기에 후기 산업사회가 도래하면서 디자인의 기능은 상대적인 가치의 양상을 띠게 되었다. 그 이유는 후기 산업사회의 디자인 문화가 지향하는 근본적인 목표가 다양한 상품을 통하여 개인의 욕구와 욕망에 의한 개별적 행복추구를 도모하는 것이기 때문이다. 역사적으로 볼 때 모든 디자인은 인간의 편의와 편리를 추구하고 또한 일상의 고된 노역으로부터 해방되기 위한 수단으로 발전하였기 때문에 처음부터 인간의 생활패턴에 따라 변화되어 왔다. 따라서 후기 산업사회의 디자인 기능이 서로 다른 개인의 웰빙 추구를 충족시켜 주기 위해 상대적인 가치의 개념으로 존재해야 하는 것은

시대의 소명이라고 볼 수 있다.

개인의 중요성에 초점을 맞춘 상대적인 기능의 디자인이 후기 산업사회 디자인 문화의 주류로 등장한 것은 자연스러운 현상이다. 과학기술도 발전하고 사회도 다변화된 후기 산업사회에서 서로 다른 개인의 가치에 중점을 둔 상대적인 기능에 의한 다양한 디자인이 강조되는 사회적인 흐름과 문화현상은 당연한 것이다.

후기 산업사회의 디자인 문화가 개인의 소비패턴에 영향을 받는다는 것은 개인의 생활패턴과 가치관의 변화에 크게 좌우된다는 것을 의미한다. 물질적인 풍요로움만 중시하던 풍조에서 마음의 풍요로움을 중시하는 가치관의 변화는 디자인 가치의 변화를 가져왔다. 이와 같은 추세에 편승하여 마케팅도 변화를 가져왔다. 즉 최근에는 대상고객이 희구(希求)하는 또한 희구하게끔 만드는 라이프스타일을 창조하여 그러한 라이프스타일에 맞는 상품을 개발하여 판매하는 전략을 도입하게 되었다.

이러한 맥락에서 볼 때 후기 산업사회의 디자인 문화는 다양한 그룹에 의한 소중(少衆)적 소비패턴이 중요한 역할을 하며, 그 근저에는 개개인의 선호도가 크게 작용한다는 것을 알 수 있다. 때문에 후기 산업사회의 디자인의 성패는 다양한 소수 그룹의 선택을 받느냐 또는 그렇지 못하느냐에 따라 결정된다고 볼 수 있다.

비록 후기 산업사회의 디자인의 가치가 사람들이 좋아 하느냐 또는 싫어하느냐의 평범한 진리로부터 출발하지만 이와 같은 문제를 해결한다는 것이 그리 쉬운 것은 아니다. 왜냐하면 모든 사람에 있어서 디자인 가치의 문제는 개별적인 것이며 공통적으로 적용될 수 있는 뚜렷한 근거나 기준이 없기 때문이다. 또한 디자인 가치에 대한 개념과 디자인의 선호에 관한 문제는 시대와 장소에 따라 상당한 차이가 있으며 같은 시대, 같은 장소에 사는 사람들 일지라도 생활환경이나 교육적인 배경, 또는 경제적인 상황 등에 따라 디자인에 대한 생각과 느낌은 현저한 차이가 날 수밖에 없다[17].

개별적인 웰빙 추구를 목표로 하는 후기 산업사회의 디자인은 비록 여러 그룹-성별, 연령, 경제, 환경 등을 동시에 만족시켜 주기는 쉽지 않지만 그 목표를 달성하기 위해 다각도로 노력하고 있다. 이와 같은 목표를 효

과적으로 달성하기 위하여 다양한 마케팅 기법이 도입되고 있다. 인터넷과 사이버 마켓을 통한 직접적인 판매방식이 확대되고, '튀는 상품 뛰는 매출'이라는 구호 아래 '원투원 마케팅(one to one marketing)'이 성행하게 되었다. 이러한 현상은 후기 산업사회의 디자인 문화를 설명하는데 중요한 역할을 하고, 또한 상대적 기능에 의한 개별적 웰빙 추구가 후기 산업사회의 디자인 문화의 목표를 달성하는데 큰 역할을 했다는 것을 묵시적으로 이해시켜 주고 있다.

IV. 양식

1. 생존양식

디자인 양식의 가장 기본이 되는 것은 생존양식이다. 특히 산업사회 이전의 디자인의 양식은 생존양식을 기본 골격으로 발전되었다고 볼 수 있다. 왜냐하면 디자인은 근본적으로 적자생존의 자연환경에서 인간이 추구하는 가장 바람직한 삶을 영위할 수 있는 인공 환경을 조성하는 과정에서 자연에 적응하고, 그것을 개조하는데 필연적으로 수반되는 도구의 개발에서 비롯되기 때문이다. 다시 말해서 생존은 인간에게 가장 중요한 문제이다. 따라서 인간생존의 한 방편으로 만들어진 모든 도구들의 평가는 생존에 도움을 주느냐 또는 그렇지 않느냐에 초점을 맞추게 되기 때문에 모든 도구들은 자연스럽게 생존양식의 형태로 만들어 졌다고 볼 수 있다.

자연물이 디자인 생성의 기초를 이루는 것은 자연물이 갖고 있는 뛰어난 생명력과 적응력에 기인한다. 우리가 디자인 할 때는 기본적으로 우리의 생존과 생활을 위해 필요한 물건을 만드는 것이며 또한 주어진 상황에 효과적으로 대처하기 위한 새로운 도구들을 창출하는 것이라고 볼 수 있다. 이러한 도구 창출 행위는 자연물의 속성에서 비롯된다. 다시 말해서 우리는 디자인의 근원을 추적할 때 디자인의 유용성을 가장 중요한 요인으로 간주하는데 모든 자연물은 어떠한 경우라도 생존을 위한 기능을 최우선으로 하여 존재하기 때문에 모든 디자인의 근원이 된다[16]. 따라서 우리는 디자인 생성

의 근원을 논하기 위하여 생존을 위한 기능을 토대로 한 디자인의 유용성에 대하여 깊이 생각해 볼 필요가 있으며, 그것이 자연물과 어떠한 관계를 갖고 있는가에 대해 고찰해 볼 필요가 있다.

일반적으로 자연물을 근거로 양식을 고찰할 때는 우미양식[15]을 떠올리게 된다. 왜냐하면 우미양식은 자연을 모태로 뛰어나게 아름다운 것을 창조하려 했기 때문이다. 포세이도니오스(Poseidonis)는 우주의 모든 것은 아름답다고 했으며, 그 아름다움에 대해 다음과 같이 말하고 있다. “우주는 아름답다. 이는 그 형태와 색채, 그리고 성진(星辰)의 화려한 배열을 보더라도 분명하다. 그것은 모든 다른 형태를 능가하는 구(球)형태를 하고 있기 때문이다. …그 색조도 역시 아름답다. …또한 그것은 거대한 크기 때문에, 생물이나 수목과 같이 아름답다. 이러한 현상은 우주의 미를 더하게 한다 [11].”

크리시포스(Chrysippos)에 의하면 자연의 모든 것은 미를 목적으로 해서 태어나며, 그는 그의 ‘자연론’에서 이렇게 쓰고 있다. “자연은 미를 사랑하며 색채와 형태의 미를 기뻐하므로, 자연은 미를 목적으로 해서 많은 생물을 낳는다.” 그리고 그는 다음과 같이 극히 기이(奇異)한 소견을 덧붙였다. “공작은 그 꼬리 때문에 그 꼬리의 미 때문에 태어났다[11].” 또한 시세로(M.T. Cicero)에 의하면 세계만큼이나 아름다운 것은 없으며, 인간에 의해서 산출되는 예술작품도 아름답지만 자연 소산의 아름다움에는 미치지 못한다. 더욱이 의심할 여지없이 우주보다 우월한 것은 아무것도 존재하지 않으며, 그 보다 더 우수하고 아름다운 것은 없다[11].

하르트만(N. Hartmann)은 자연미의 첫 번째 대상으로 생물을 들고 있다. 즉 인간을 포함한 모든 유기물에서 발견되는 생명 감정에 매개된 모든 미는 유기물의 미라고 말하고 있다. 또한 그는 모든 유기적 존재에서 발견되는 경이롭고도 완전한 합목적성을 감축할 수 있고 그것은 곧 객관적인 것이라고 한다. 즉 동물적인 것에 대한 미적 쾌감은 유기체의 형이상학적인 수수께끼에 대한 깊은 경이에서 나오는 것이다. 왜냐하면 유기체의 이 수수께끼는 생명의 모든 부분과 모든 표현을 통합하여 우리에게 압도적인 조화를 느끼게 하는 그 내

면적인 합목적성에 있기 때문이다[21].

이러한 측면에서 볼 때 자연물을 토대로 이루어졌던 산업사회 이전의 디자인 양식의 근간은 생존양식이라는 것을 알 수 있다. 또한 디자인의 근본은 인간의 생존에 필요한 도구의 개발을 통하여 생활환경을 개선하고, 새로운 생활양식을 창조함으로써 인간의 최대염원인 ‘가장 바람직한 삶’을 달성하기 위한 모든 노력을 의미하는데 그것은 곧 유기체의 생명구조와 자연현상의 유기적인 질서에 지대한 영향을 받는다. 이러한 배경에서 볼 때 디자인의 모체로서 자연을 탐구하고, 그것이 실용화되어 사용될 때 우리의 이상과 일치되는 것이며, 이 때 우리는 그러한 대상에서 무한한 아름다운 감정을 느끼는 물론 생존양식에 대한 보다 깊은 이해를 할 수 있을 것이다.

2. 민속양식

디자인의 양식 중에 다채로운 문화적 특성이 가장 많이 내포되어 있고, 또한 서로 다른 삶을 잘 반영하고 있는 대표적인 것은 민속양식이라고 볼 수 있다. 왜냐하면 민속양식은 사람들이 서로 다른 지역과 환경에서 사용했던 다양한 생활용구들이 갖고 있는 독특한 스타일로 이루어져 있기 때문이다. 민속양식은 단일품목을 수작업에 의하여 만드는 것이 주류를 이루었다. 따라서 물건을 만드는 사람은 그 사회의 독특한 환경에 따라 작업을 수행함으로써 다양한 생활용구들을 만들었으며, 이러한 방법으로 만들어진 물건들은 독특한 문화적 속성을 지닌 민속양식이 되었다.

역사적으로 고찰해 봐도 디자인 문화는 사람들의 삶을 위한 필수품을 만드는 데서 부터 출발했다는 것을 알 수 있다. 때문에 디자인이 추구하는 최고의 가치는 삶을 위한 도구 창출 행위에 초점이 맞추어져 있다. 따라서 도구 창출 행위가 모든 디자인의 가치와 문화형성의 근본적인 배경이 된다는 것에 대해서도 재론의 여지가 없다. 모든 디자인 행위는 어떤 이유를 막론하고 우선 사람들의 삶을 위한 생활용구를 만드는데 기본 개념을 두어야 하고 또한 사람들은 그것들의 사용을 통하여 의식주를 해결하고 문화를 형성해 왔다. 이와 같은 사실은 민속 문화가 서로 다른 생활환경에서 자급자족을 기

본으로 형성되었고, 자금자족에 쓰였던 기본 생활 용구들이 민속양식의 주류를 이루고 있다는 것을 나타내 주는 것이라고 볼 수 있다.

일반적으로 민속양식으로 분류되는 물건들은 누가 디자인했는지 모르며, 수백 년 또는 수천 년을 거치면서 조금씩 그 형태가 변형되어 왔고 특정지역의 재료들이 사용되어 왔다. 물건의 각 부분은 특별한 용도에 따라 사용될 수 있도록 매우 정교하게 만들어져 있기 때문에 사람들은 그 물건을 신뢰하게 되며, 어떤 특별한 작업을 위해서도 그 물건이 가장 이상적인 것이라는 사실을 발견하게 된다. 또한 이러한 물건을 사용하는 작업자도 자신의 고된 노역을 경감 시키거나 생활을 윤택하게 할 수 있는 생활의 수단으로 사용했기 때문에 가치적인 측면에서 매우 강한 디자인의 전통적인 특성을 지니게 된다. 따라서 이러한 생활용구들은 실용적인 측면에서나 미적인 측면에서 놀랄 정도로 성공적일 수 있으며 현재까지 끊임없이 디자인의 미적 전통을 유지해 오고 있다[18].

민속양식의 주류를 차지하는 버나클러 디자인은 자연 속에 내재되어 있는 디자인의 원리와 마찬가지로 작가불명의 양상을 띠게 된다. 대부분의 버나클러 디자인 물건들은 그것들을 만든 사람들에 의해 아주 조금씩 개선되면서 몇 번이고 되풀이 반복적으로 만들어 지며 결점이나 문제를 점진적으로 해결되거나 또는 최소화 된다. 따라서 전형적인 버나클러 디자인은 많은 사람들에게 의하여 발전되고 세련되어 지며 많은 시행착오를 거치면서 완성된다. 극단적인 혁신이나 근본적으로 개량된 물건은 전형적인 버나클러 디자인이 될 수 있으며 일관성이 있고 연속성이 있는 물건들이 버나클러 물건이 되는 것이다[18].

오랜 세월 동안 수많은 사람들에 의해 개량된 버나클러적인 물건들은 지역에 따라 차이가 생기고 그 제작기법에 독특할 수밖에 없었으며, 그것을 곧 그 시대와 지역을 대표하는 문화적 유산이나 생활전통을 나타내 주는 징표로서의 역할을 하게 된다. 따라서 이와 같은 물건들은 전통적인 의미를 함축하는 민속양식으로 발전하고 전통적인 제작기법은 특정지역의 생활양식을 대변해 주는 중요한 단서가 된다.

3. 단순양식

현대 디자인의 개념이 정립되면서 새롭게 나타난 디자인의 양식은 단순양식이다. 때문에 단순양식은 산업사회의 디자인 문화를 표방하는 미학적인 디자인 양식이라고 볼 수 있다. 산업사회의 디자인이 기계에 의해 대량생산된 생활제품을 통하여 대중들의 삶을 질적으로 향상시키기 위해서 장식제거의 기치아래 규격화 디자인을 채택한 것은 당연한 것이며, 이러한 선택은 디자인 양식을 결정짓는 요인이 되었다. 수공예 시대에서 대량생산 방식으로 전환하는 과정에서 단순양식은 초기 기계제품의 질적 타락으로 인하여 논란의 대상이 되기도 했지만 역사적인 흐름은 단순양식이 갖는 새로운 디자인의 가치를 거부하는 데는 한계가 있었다. 따라서 단순양식은 산업사회 디자인의 대표적인 양식으로 자리 잡았으며, 이에 따라 새로운 디자인 미학이 대두되었다.

새로운 미학의 전제가 되었던 대량생산된 제품의 미적 특징은 우선 수공예 시대의 미적 특징이었던 장식에 대한 새로운 견해와 쓸데없는 장식을 효과적으로 제거하는 것이었다. 장식을 제거한 기계생산은 새로운 미적 가치를 나타내는 단순양식을 정착시켰다. 머프드(L. Mumford)는 이에 대해 다음과 같이 말했다. “기계를 통한 표현은 상대적으로 새로운 미적 용어들인 정밀함(precision), 계산(calculation), 흠 없음(flawlessness), 단순성(simplicity), 경제성(economy)의 인식을 내포한다. 수학 등식의 우아함, 일련의 물리적 상호관계성, 재료자체의 적나라한 성질, 전체의 빈틈없는 논리 등, 이러한 것들은 여러 기계들이 디자인에 참여한 구성요소들이며 기계생산을 위해 적절히 디자인된 생산물과 똑같이 참여하고 있다[29].”

이런 의미에서 무테지우스(H. Muthesius)의 주도로 결성된 베르크분트는 이전까지의 디자인에 관련된 많은 성과와 흐름을 하나로 통합하고, 그로부터 20세기적 시점에서 소위 근대적인 디자인의 커다란 흐름을 이끌어 내는 합류점이라고 볼 수 있다. 베르크분트는 공작운동(만들기)을 일반 문화운동(가장 수준 낮은 것으로 서가 아닌)으로 보고자 한 일종의 문화운동으로서 미술(art), 산업(industry), 상업(trade)의 각 분야에서 최고

의 지혜를 결집하여 생활에 사용되는 생산품의 품질을 향상시키는데 있었다. 이것이야말로 규격화한 형태(표준형태: Standard)로서 제품을 대량생산함으로써 달성할 수 있다고 생각 했다[19].

베르크분트의 비역사적 형태 탐색으로 부터 순수하고, 기하학적이며, 구조적이고, 기능적이며, 추상적인 조형적 특성을 모든 산업생산 제품에 실현할 수 있었다. 1924년에 ‘장식 없는 형태(form without ornament)’라고 하는 전시회가 개최되었는데 이 전시회의 결과는 장식 없는 형태가 ‘장식으로서의 형태(form as ornament)’라고 부를 수 있는 정도의 수준이 되었다[22]. 이것은 그 당시의 장식에 대한 개념을 완전히 폐기하고 새로운 기계적인 생산을 강조한 단순양식을 창출한 구체적인 반응이 되었다.

단순한 양식은 19세기의 인습적이고 전통적인 것에 대한 소수의 집착 때문에 20세기 초에 이르러서야 그 합법성을 찾았으며 그것은 장식이 없는 것도 아름다울 수 있다는 기하학적인 형태를 주축으로 한 새로운 미학을 정착시켰다. 1928년 오장팡(A. Ozenfant)은 “생산된 형태란 기하학적이며, 우리는 기하학에 반응한다. 그것은 기하학은 직관적으로 우리에게 어떤 고도의 처방법이 되는 느낌(feeling)을 전달하기 때문이다. 그래서 그것은 마음의 즐거움이 되며 우리가 우리의 존재를 지배하는 법칙에 만족하게 되는 것이다[19]” 라고 함으로써 기계생산에 의한 미적 특징을 설명하고 있다. 따라서 새롭게 대두된 단순양식은 대부분 합리적인 형태를 추구한 기계에 의한 형태의 속성, 즉 간결성(simplicity), 청결성(cleanness), 기능성(function)으로 대표되었고, 그것은 탈 장식의 개념에서 비롯된 것이었다[19].

한편 기하학적인 형태에 기초를 둔 단순한 양식은 20세기를 대표하는 조형적 심벌이라고 할 수 있는 유선형(streamline) 스타일로 발전되고 구체화 되었다. 유선형은 스피드에 초점을 맞추는 문제에서 부터 공기나 물과 같은 유체 속을 달릴 때 생기는 저항을 줄이기 위해 여러 가지의 아이디어와 실험을 거쳐서 만들어진 것이다. 즉, 실험을 거친 결과 계란형의 윤곽과 매끄럽고 연속적인 표면이 유체 속을 달리는 물체-특히 고속으로 달리는 물체-에 있어서 저항을 적게 하고 또한 진동을

막는데 필요한 조건이라는 것이 확인되었다. 이렇게 발전한 유선형은 20세기의 요구-스피드와 능률-를 만족시켜 주는 개발된 하나의 과학적인 산물이었다[10].

4. 복합양식

산업사회 이후 새로운 사회의 도래와 변화는 시대적인 요구인 새로운 양식-복합양식을 탄생시키는 원동력이 되었다. 이러한 복합양식은 후기 산업사회의 디자인 문화를 표방하는 미학적인 디자인 양식이라고 볼 수 있다. 왜냐하면 디자인의 양식은 변화하는 시대상황에 따라 새로운 양상으로 발전되는데, 모든 디자인이 복합적으로 이루어지는 후기 산업사회의 디자인 양식은 당연히 복합양식으로 표현되기 때문이다. 즉 디자인의 양식은 자연물의 응용과 수공생산에 의한 생존양식과 기계에 의한 대량생산체제의 단순양식으로는 새로운 욕구를 충족시킬 수 없기 때문에 시대상황의 변화에 대처하고 사회적인 기대에 효과적으로 부응할 수 있도록 개성을 중시하고 디자인에 인간적인 ‘유머와 재미’를 곁들인 새로운 양식인 복합양식으로 그 모습을 바꾸게 되었다.

후기 산업사회의 디자인 문화를 구체화 하는 대표적인 디자인 양식은 차별화 디자인이라고 볼 수 있다. 다수 보다는 소수의 가치에 중점을 두고 변화하는 사회에서 다양한 계층의 사람들을 충족시키기 위하여 모든 디자인은 서로 다른 모습으로 창출될 수밖에 없다. 산업사회의 디자인이 대량생산 시스템을 통하여 사람들의 물리적인 욕구(needs)를 충족시켜 주기 위하여 규격화 디자인을 채택한 반면 후기 산업사회의 디자인은 사람들의 물리적인 욕구는 물론 동시에 심리적인 욕망을 충족시켜 주기 위하여 서로 다른 다양한 디자인을 채택할 수밖에 없었다. 따라서 후기 산업사회에서 서로 다른 개인을 위한 디자인은 ‘차별화’ 될 수밖에 없었고, 차별화된 디자인은 후기 산업사회의 디자인 문화를 대표하는 디자인 양식으로 자리 잡게 되었다.

획일적이고 표준화된 디자인 양식에서 탈피해 복합적으로 구성되는 다양한 요소들에 의한 새로운 표현 방법에 의한 디자인의 복합양식은 디자인 자체에도 커다란 변화를 가져 왔다. 즉 ‘급진적인 디자인(radical design)’, ‘반 디자인(anti-design)’, 또는 ‘역 디자인

(counter design)'이라고 부르는 포스트모더니즘 디자인 문화는 그 이름이 의미하는 것처럼 모더니즘 디자인에 대해 철저한 반기를 들었다. 따라서 이 운동은 적어도 이론적으로는 자본주의 및 과시적 소비와 밀접하게 연결된 현상에 대한 하나의 해독제가 되었으며, 또한 그것은 대중들의 기호 특징을 기본적인 요소로 포용하는 보다 환경적이고 인간적인 디자인 철학을 제시하려는데 주력했다[23].

다양한 표현에 의해 새롭게 대두된 복합양식의 배경이 되는 포스트모더니즘은 처음에는 산발적이었지만 곧 통일된 개념으로 나타나게 되었다. 디자인의 표현을 중시한 복합양식을 태동시킨 포스트모던 운동의 독보적인 선구자는 이태리의 에토레 소트사스(Ettore Sottsass Jr)[35]이었으며, 그가 주축이 되어 설립한 멤피스(Memphis)는 포스트 모더니즘 디자인을 가장 잘 대변하는 그룹으로 간주되고 있다. 멤피스에 의해 시도된 다양한 복합양식은 디자인계에 큰 반향을 불러일으켰으며, 1970년 디자인계는 '멤피스 공해'라는 말이 나올 정도로 그 영향력이 팽배했고 파급효과도 컸다. 이와 같이 후기 산업사회의 디자인에 지대한 영향을 미친 멤피스 디자인에 대해 1981년 이 그룹의 대변인이었던 안드레아 브란치(Andrea Branzi)는 새로운 디자인의 목적을 다음과 같은 다섯 가지 방향에서 디자인하는 것이라고 말했다[20].

첫째, 전체 보다는 부분적인 것에 대한 자유로운 불연속성을 강조하는 것, 둘째, 가능한 한 불가사의한 디자인, 그리고 새로운 의미를 갖는 새로운 언어적 '표현' 특질을 탐색하는 것, 셋째, 우리들의 생활경험 속에 지금 유통하고 있는 모든 가능한 관용어를 재순환 시키는 것. 넷째, 자유의 기호와 창조적인 발명의 숭고함으로써 장식과 색채를 회복하는 것. 다섯째, 에르고노믹스의 한계를 넘어 인간과 그들이 사용하는 물건과의 정서적 관계를 회복하는 것[20].

장르를 파괴한 회화적인 요소의 도입, 화려한 색채, 다양한 형태, 장식의 부활, 그리고 여러 가지 요소들이 융해된 새로운 전환기법에 의해 탄생된 복합양식으로 대변되는 포스트모더니즘 디자인의 출현은 후기 산업사회의 당연한 결과인지도 모른다. 기존의 산업사회에

서 기능주의로 일관되었던 디자인은 새로운 활력소를 필요하게 되었고, 금욕주의적 디자인에서 보다 인간적인 측면을 강조하는 방향으로 전환되고 있다. 즉 후기 산업사회의 디자인은 지루하고 획일적인 디자인에서 벗어나려 했으며, 이러한 시도는 소비계층의 다변화와 첨단기술에 의한 다품종 소량생산을 가능하게 함으로써 그 꿈이 실현될 수 있었다. 따라서 다양성을 지향하는 후기 산업디자인의 양식은 자연스럽게 복합양식의 성격을 띠게 되었으며, 그것이 후기 산업사회의 디자인 문화를 대표하는 양식으로 인정받는 것은 너무나 당연하다.

V. 결론

디자인에 있어서 형태, 기능, 양식은 분리할 수 없다. 왜냐하면 하나의 디자인에 형태, 기능, 양식이 모두 포함되어 있기 때문이다. 따라서 디자인의 형태, 기능, 양식에 대한 연구는 이 세 가지 서로 다른 핵심적인 부분들이 상호 보완적으로 구성되어 있고 상호 의존적인 관계에 의해 존재한다는 전제하에 통합적으로 접근해야만 그 본질적인 특성을 파악할 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때 본 연구의 내용은 형태 + 기능 = 양식으로 정리할 수 있다. 이에 따라 자연물의 유기적인 질서에서 유래된 생존을 위한 도구는 원초적 형태 + 본래적 기능 = 생존양식으로, 생활을 위한 수단의 개념에 근거를 두고 개발된 가공적 형태 + 전승적 기능 = 민속양식으로, 대중을 위해 기계에 의한 대량생산에 기반을 둔 규범적 형태 + 절대적 기능 = 단순양식으로, 소비계층의 다양화와 개인의 가치를 중시한 표현적 형태 + 상대적 기능 = 복합양식으로 그 관계를 설정하고 있음을 알 수 있다.

참고 문헌

- [1] 김광명, 예술과 인간가치, 이론과 실천, 1987.
- [2] 김낙중, 사회과학원론 - 인간 공동체의 소망스러운 실현을 위하여, 학문사, 1986.
- [3] 김능현, 포스트모던 건축의 영역논쟁, 문예출판사,

1991.

[4] 김문호, 의자, 지호, 1999.

[5] 김원역, 건축예찬, 박영사, 1986.

[6] 김장호, “자연의 조형적 실체에 관한 연구”, 디자인학 연구 Vol.8, No.1, 한국디자인학회, 1994.

[7] 민병산, 공예문화, 신구문화사, 1994.

[8] 박경수, 인간공학, 명지문화사, 1992.

[9] 박정아, “유니버설 디자인 환경 및 제품의 특성 분석 연구”, 연세대학교 대학원 박사학위 논문, 2000.

[10] 박대순, 현대디자인 이론의 사상가들, 미진사, 1983.

[11] 백기수, 미학, 서울대학교 출판부, 1987.

[12] 오병남, 미학과 비평철학, 이론과 실천, 1991.

[13] 유근준, 디자인의 역사, 도서 출판 청우, 1983.

[14] 이순혁, 20세기의 디자인과 문화, 도서출판 까치, 1995.

[15] 이재국, 디자인미학, 청주대학교 출판부, 2000.

[16] 이재국, “바이오 디자인에 관한 고찰”, 디자인학 연구, No.16, 한국디자인학회, 1996.

[17] 이재국, 디자인미학, 청주대학교 출판부, 2000.

[18] 이재국, “산업사회 이전의 디자인 문화에 관한 연구”, 청대학술논집 제6집, 청주대학교 학술연구소, 2005.

[19] 정시화, 현대 디자인 연구, 미진사, 1981.

[20] 정시화, 산업디자인 150년 - 디자인사의 주제, 미진사, 1991.

[21] 전원배, 미학, 을유문화사, 1989.

[22] 진중권, 미학강의I, 버리, 1983.

[23] 편집부, 현대 디자인의 전개, 미진사, 1990.

[24] G. Naylor, The Arts and Crafts Movement, Fletcher & Son Ltd, 1980.

[25] H. Greenough, Form and Function, Univ. of Calif. Press, 1947.

[26] H. M. Evans, Man the Designer, Macmillian Publishing Co., Inc., 1973.

[27] J. F. Pile, Design-purpose, form & meaning, The Univ. of Mass. Press, 1970.

[28] J. R. Lindbeck, Designing-Today's

Manufactured Products, Mcknight & Mcknight Publishing Co., 1972.

[29] L. Mumford, Technics and Civilization, Harcourt Brace branovich. Inc., 1934.

[30] Le Corbusier, L'art Decoratif d'aujourd'hui, 1925.

[31] M. Ghyka, The Geometry of Art and Life, Dover Publications Inc., 1977.

[32] N. Pevsner, Pioneers of Modern Design, Penguin Books, 1975.

[33] P. J. Grill, Form, Function & Design, Dover Publications Inc., 1960.

[34] R. Lynes, The Tastemakers: The Shaping of America Popular Taste, Dover Publications Inc, 1980.

[35] S. Jervis, Dictionary of Design and Designers, Penguin Books. 1984.

저 자 소개

이 재 국(Jae-Guke Lee)

정회원



- 1990년 2월 : 한양대학교(이학 박사)
- 1981년 5월 : 미국 시라큐스대학교(미술학 석사)
- 1985년 9월 ~ 현재 : 청주대학교 예술대학 산업디자인전공 교수

<관심분야> : 산업디자인

김 동 하(Dong-Ha Kim)

정회원



- 2010년 8월 : 중앙대학교 디자인학과(디자인학 박사)
- 2001년 12월 : 미국 애리조나주립대학교 산업디자인학과(디자인학 석사)
- 2005년 9월 ~ 현재 : 청주대학교 예술대학 산업디자인전공 조교수

<관심분야> : 제품디자인 / 제품콘텐츠