

데스크 서비스 문화상품 디자인 개발 연구^{*1}

- 하회탈을 모티브로한 문화상품 디자인을 중심으로 -

서석민^{*2†} · 신랑호^{*3}

A Study on Culture Commodity Design for Desk Service^{*1}

- Focused on Culture Commodity Design with the Hahoe Tel -

(wooden mask national treasure No121)

Seok-Min Seo^{*2†} · Rang-Ho Shin^{*3}

ABSTRACT

21 Century is said the age of cultural industry. In this cultural Industry one of very important factors which guides this times ,is the exploitation of cultural goods, which is based on regional identity.

Therefore, at this point of time when its weighty has been raised, the aim of this study is to fill the image Korean tradition and modernity culture in them, through the search on their characteristics among regions and nations, desk the cultural service goods which gets survival power of traditional and cultural identity.

Nine existing Hahoe masks are changed into nine new cultural items, which are presented the nine dreams of Hahoe masks.

As consumer's choice is diversified by a set of products, main concept in this study is the focus on modernity, rationality, traditionality and popularity.

The main concept of this study is on rational functions and convenience, the harmony of tradition and modernity. As said above, in the process of manufacture the mass production of goods is stressed, and by getting the composition and making a set of goods, the choice of consumers will be extended. Getting ideal globalization by the coexistence of tradition and modernity on goods, is very important. Consequently, cultural goods must be recognized as a factor of its medium, and also, on domestic cultural goods people's interest must be risen all the more.

Keywords: Civilization goods, Desk service, traditional, modernity, mass production.

*1. 논문접수 : 2007. 04. 02.

*2. 안동과학대 건축인테리어과 교수 Dept. of Architre Interior, Andong Technical college, kouri496 Andong, Korea.

*3. 강원대학교 실내가구디자인과 교수. Dept. of interior & Furniture design.

† Corresponding author: Seok-Min Seo (als@asc.ac.kr).

1. 서론

1-1 연구 배경 및 목적

21C 문화산업 시대를 이끌어갈 가장 중요한 요인 중 하나가 지역 정체성을 기반으로 한 문화 상품 개발로서 그 중요성은 더욱 부각되고 있는 시점이다.

문화산업과 문화 환경에 대한 새로운 인식과 전환이 확대되고 있으며 이러한 현상은 다각적인 방향으로 문화 인프라를 형성시키고 있다.

지역과 지역 국가와 국가간의 향토성과 전통적 문화 정체성, 생명력을 갖춘 문화상품은 사용자들로 하여금 자국의 문화 이미지를 고취시키는 물론 경제적 측면의 파급효과 및 기능을 담당하고 있다. 특히 획일적 사무공간에서의 장시간 근무시간을 볼 때 데스크 서비스 활용 측면은 사용자의 감정이입을 통한 일의 능률과 문화 이미지를 상기시키기에 중요한 하나의 매개체이다.

이에 본 논문에서는 사무공간에서 사용되는 제품(데스크 서비스)의 의의와 생산성, 심미성, 기능성 측면에 주목하여, 기하학적 형태의 특징을 기초로하여 여러 품목을 Set화 시킬수 있는 디자인을 중심으로 데스크 서비스의 개발 가능성을 제시 하고자 한다.

1-2 연구방법 및 범위

문화적 감성을 이입시킴으로서 한국적 이미지를 전달하여 풍요로운 문화의 향수를 얻을 수 있도록 하는 것이다.

제작방법 및 범위에 있어 데스크 서비스 각각의 용도와 기능을 토대로 기하학적 디자인 요소의 결합과 혼합재료(금속, 목재)를 사용함으로써 풍부한 이미지를 연출하고자 한다.

제작 방법으로는 1)선반가공과 2)주물기법을 활용하며 양산성 측면을 강조하였다. 이에 본 연구에서는 국내 전통문화 관광상품 공모전 및 작가를 통해 선정·개발 되어온 문화 상품을 중심으로 이해하며 서적·논문·인터넷정보등을 통한 이론적 탐구를 진행하여 디자인의 주제(Theme)를 설정 하고자 한다.



<Fig. 1> Cheongju crafts & cultural goods competition a prizewinning work.

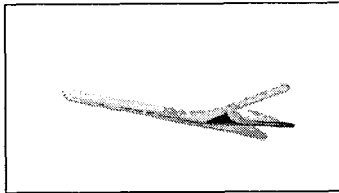
1) Lathe process: A machine that shapes wood or metal, by turning it round and round against a sharp tool.
 2) Casting techniques: An object made by pouring liquid metal, plastic etc into a mould.

2. 데스크서비스 문화상품에 관한 고찰

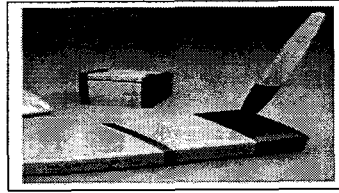
2-1 데스크서비스에 관한 고찰

학습과정의 용품으로서 업무 및 학습의 능력을 높여주는 일련의 복합기능을 갖는 물건을 의미 하며 인간공학을 바탕으로 한 사용자의 편리성과 제품의 기능성을 강조한다.

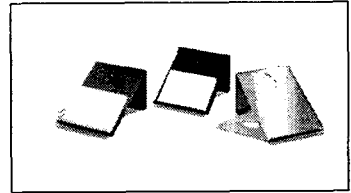
또한 사용자의 즐거운 감성을 이끌수 있어야 하며 일과 사람과 문화에 있어 상품의 사용에 따른 총체적 교류의 역할을 지니게 된다. 현대 산업 사회의 빠른 변화에 따른 데스크 서비스의 품목과 용도는 더욱 새롭고 다양해지고 있으며 이러한 현상은 인간의 신체적 특성은 물론 정신적 측면까지 고려한 새로운 디자인으로 요구되고 있는 시대에 있다.



<Fig. 2> 'Ali-the-gather' paper knife, Kho야 Feiz.



<Fig. 3> Pen holder T. Davin & Kesler



<Fig. 4> 'Girotondo' Romorable Self, King Kong.

이러한 제품들은 크게 단순기능 용품과 복합기능 용품으로 나뉘어지며 구체적 품목 및 용도를 살펴 보면 다음과 같다.

<Table 1 > Civilization goods article and use

| 품목 | 용도 |
|--------|-------------------------------|
| 함 | 분실의 우려가 있는 작은소품 보관 |
| 다기능접시 | 사용의 빈도가 높은 소품 관리 |
| 펜접시 | 필기구 전통의 수납 용도 |
| 메모꽂이 | 간단한 메모, 임시적 알림기능 |
| 페이퍼나이프 | 소포, 봉투 등의 종이를 자르는 용도 |
| 펜·메모꽂이 | 필기구 및 메모의 용도를 동시에 해결한 복합기능 부여 |

사무공간을 위한 데스크 서비스의 디자인에 있어 고려할 중요한 사항들을 정리하면 다음과 같다.

- 사용자 중심의 인간공학적 측면의 편리한 기능성
- 합리적 공간활용에 따른 제품의 부피 조율 및 장식의 절제
- 일의 능력과 인간의 감정을 고려한 감성 디자인 연구

<Table. 2 > industrial arts industry at value chain construction

| | 창작기획 | 제작/생산 | 유통 | 주 소비층 |
|---------|----------|-------------------|----------------|-----------|
| 전통공예 | 도제제도 | 소규모 집단, 독립된 공방 | 전문유통상, 전시관 | 지역사회, 관광지 |
| 미술 공예품 | 예술가, 공예가 | 독립된 공방 혹은 가게 | 개인공방, 전시관 | 고소득층 |
| 공예디자인제품 | 디자이너 | 소공장 형태 | 다양한 유통수단활용 | 중산층 |
| 기능성 공예품 | 기계화 | 공장형(일관작업) | 다양한 유통경로 활용 | 광범위 |
| 관광기념품 | 선물용 | 계약없음 | 계약없음 | 관광객 |

2-2 데스크 서비스 문화상품 디자인

문화작품의 정의에 있어서 한마디로 정의하기는 쉽지 않다. 문화적 소재를 활용한 산업활동 과정을 통해 생산된 산물로서 문화와 산업과의 연관 관계에 따른 그 의미 및 영역은 크게 달라 질수 있다고 하겠다.

제품에 문화적 요소를 부합시킴으로서 고부가 가치의 상품을 창출시키며 기능과 조형성의 예술적 측면을 조합 함으로서 상품의 생명력과 문화적 가치 상승 등 다양화 효과를 동시에 창출할 수 있다.

³⁾문화상품이란 문화적 부가 가치가 높은 아이디어 집약적, 기술 집약적 상품으로 문화와 기술, 그리고 창조의 산물이라고 할수 있으며, 다중성·다양성·비유사성 및 고부가가치성 등의 특징을 지니고 있다. 또한 문화상품은 제품에 문화적 요소를 가미하여 고부가가치 상품을 창출하는 것으로 새로운 상품 개발과정에서 과학기술로 대표되는 기능과 조형예술의 산물인 미적 형태의 유기적인 조화를 꾀하는 고객의 총체적 만족이 중요하게 다루어지는 산물이다. 이런 의미에서 보자면 문화상품은 문화적 가치가 상품에 생명력을 불어넣어주고 부가가치를 높여주며, 국경 없는 사회에서의 문화 상품 수출은 경제적 부의 증진과 문화적 가치의 이식 등 이중효과를 증진시킨다.

3. 디자인연구

본 연구의 문화상품 디자인 개발은 크게 2가지의 주된 방향으로 이루어져 있다.

첫째 - 한국적 감성이 깃든 지역 정체성을 기반으로 한 문화상품 개발

둘째 - 제품의 양산성과 set화를 통한 선택의 폭을 넓힌 대중적 문화상품 제안

상기의 주된 내용을 중심으로 다음의 디자인 프로세스에 의하여 진행하고자 한다.

문화상품의 이해 → 디자인 컨셉 설정 → 아이디어 스케치 → 디자인 확정 및 3D렌더링
→ 설계도면 및 프로토타입 제시

3) tradition a subject matter aye korea cultivation a commodity distinctive research 1 Ministry of Commerce ,2000,P107.

3-1 데스크 서비스 문화상품 디자인

본 연구의 주제로 설정한 “하회탈의 아홉꿈”은 현존하는 9종의 하회탈의 각기 다른 느낌과 표정을 용도와 기능이 다른 9제품군의 디자인 연결을 형성시킴으로서 제품의 Set화를 돕고자 한다.

고려 중엽 즈음 제작된 하회탈은 국보 제121호로 지정된 우리의 문화적 유산이며 양반, 선비, 중, 백정, 초랭이, 할미, 이매, 부네, 각시, 총각, 떡다리, 별채탈등 12개와 동물형상의 주지2개(암주지, 숫주지)가 있었으며 총각, 떡다리, 별채탈과 동물형상의 주지 2개는 분실된 채 전해지지 않고 있으므로 현재 9종의 하회탈이 전해져 국보로 지정되어 있다.



<Fig. 2> Hahoe mask a type.

3-2 디자인 컨셉

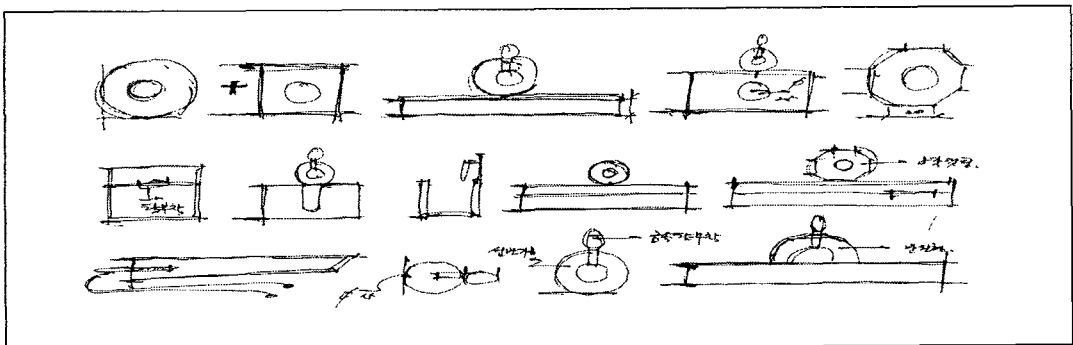
본 논고에서는 크게 세가지 컨셉을 중심으로 전개 시키고져 한다.

<Table 3 > Principal concept

| 경제적 측면의 양산성 | 기능적 합리성과 편리성 | 한국적 전통성과 현대성 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> · 생산성을 고려한 주물기법과 선반가공 활용 · 기계제단 중심의 단순작업 공정 선택 · 양산성을 통한 합리적 가격 제시 | <ul style="list-style-type: none"> · 제품 기능의 최소부피 적용. 절제된 장식과 간결한 형태 · 제품의 set화를 통한 소비자 선택의 폭 확대 각기 다른 유니트의 결합 | <ul style="list-style-type: none"> · 문화적 측면의 전통적 모티브 (국보 제121하회탈)응용 · 기하학적 도형 원과 사각형 중심의 디자인제시 |

3-3 아이디어 스kets치

본 연구의 주제인 하회탈의 아홉꿈과 주요 컨셉, 경제적 측면의 양산성, 한국적 전통성과 현대성, 기능적 합리성과 편리성의 중요사항을 수용하는 다양한 측면의 스케치를 표현한다.



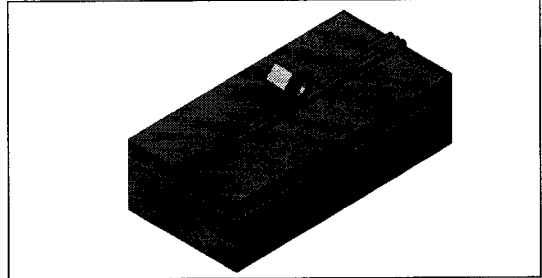
<Fig. 3> Design sketch.

3-4 디자인 확정 및 3D렌더링

디자인 스케치의 내용을 3D Rendering을 통하여 진행 시킴으로서 실물표현의 효율성을 높이며 디자인 확정에 따른 요소를 결정한다.

▶9-1. 합

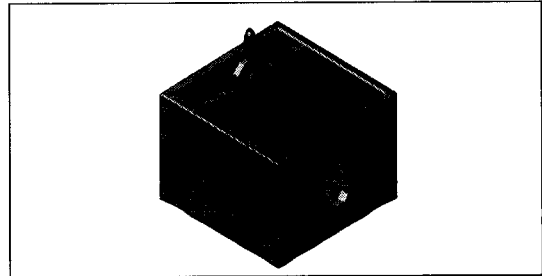
소품을 보관하며 사용자의 편의를 돕기위한 규격과 비례를 맞춰간다. 기능적 손잡이의 역할과 장식을 함께 결정한다.



<Fig. 7> A ches 3D modelring.

▶9-2. 펜·메모꽂이

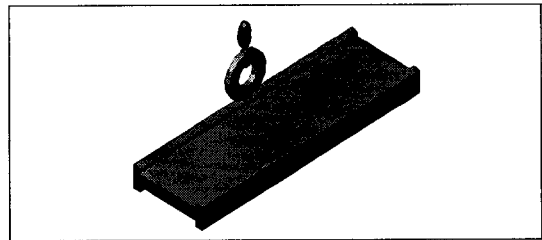
수납용품(필기구)의 규격을 바탕으로 제품의 치수를 결정하여 메모꽂이를 겸함으로서 제품의 효율적 기능성을 높인다.



<Fig. 8> Pen · memo an stand 3D modelring.

▶9-3. 펜접시

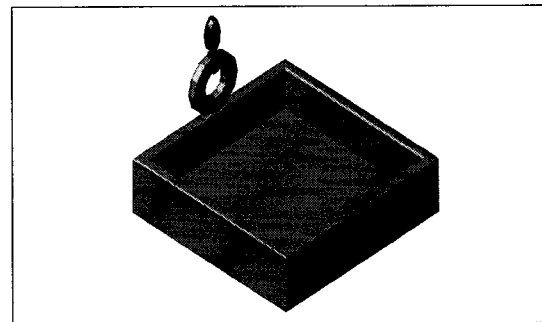
짧은 시간의 보관과 자주쓰는 소품사용상의 편리성에 중점을 두어 전개한다. 제품의 높이 및 낮은 돌출의 프레임을 통한 물체의 이탈을 방지한다.



<Fig. 9> Pen a saucer 3D modelring.

▶9-4. 다용도접시

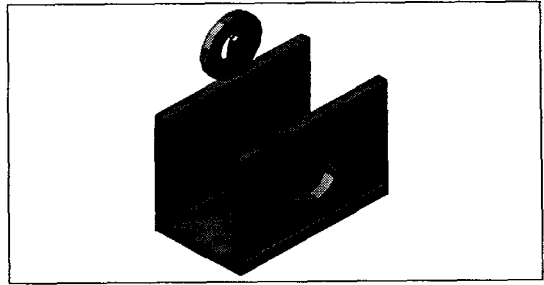
지우개, 클립, 화이트, 집게 등의 작고 분실의 가능성이 많은 제품의 보관을 위한 다용도 접시로서 물체의 크기 및 비례, 프레임 높이에 유의하여 디자인을 결정한다.



<Fig. 10> Versa tatile a saucer 3D modelring.

▶9-5. 메모꽂이(대량)

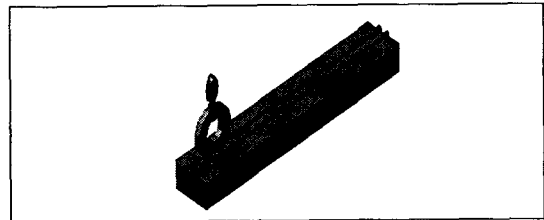
명함의 규격을 기본 수치로하며 많은 양을 함께 수납함과 동시에 입·출의 편리성에 중심을 두었다.



<Fig. 11> memo a stand 3D modeling

▶9-6. 메모꽂이(대)

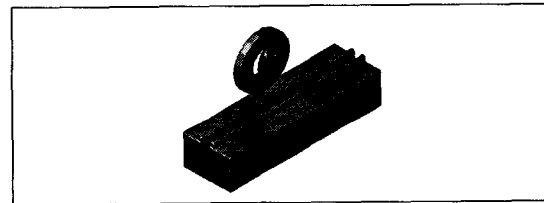
날장 메모를 위한 소품으로서 장식적 심미성과 메모를 철함에 있어 편리한 기능성을 살려 제작한다.



<Fig. 12> memo a stand 3D modeling.

▶9-7. 메모꽂이(소)

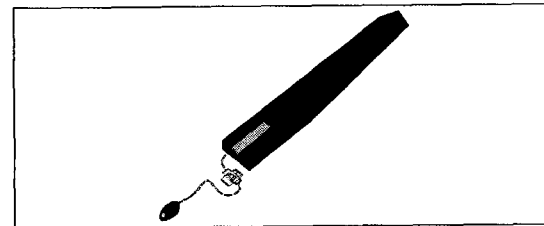
날장 메모꽂이를 위한 다양성 확대



< Fig. 13 > memo a stand 3D modeling.

▶9-8. 페이퍼나이프

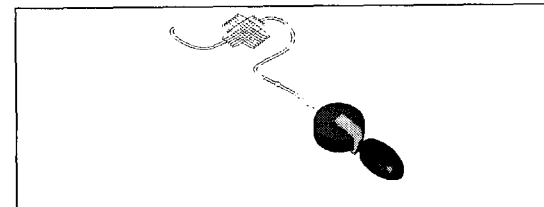
인체공학적 측면의 나이프 규격과 종이면의 절단에 따른 목재면의 관계에 유의하여 디자인을 전개한다.



< Fig. 14> paper knife 3D modeling.

▶9-9. 책갈피

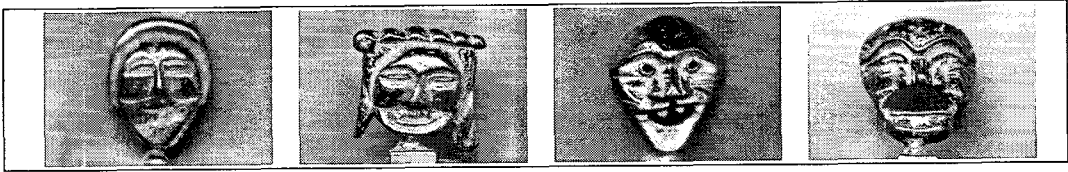
모티브인 탈 입체를 강조하여 매듭의 활용을 더하여 전통적 측면의 이미지를 강조한 디자인 전개를 유도한다.



<Fig. 15> pages marker 3D modeling.

▶ 하회탈의 디테일 (금속부분 및 목재 링 부분)

- 금속주물(용해된 금속을 주형 속에 넣고 응고시켜 원하는 금속제품을 만드는 방법)의 탈 디테일



<Fig. 16> Hahoe mask a type.

- 목선반(소재를 회전시켜 갈거나 파내거나 도려내는 공작방법) 작업에 의한 목재 링(Ring) 디테일

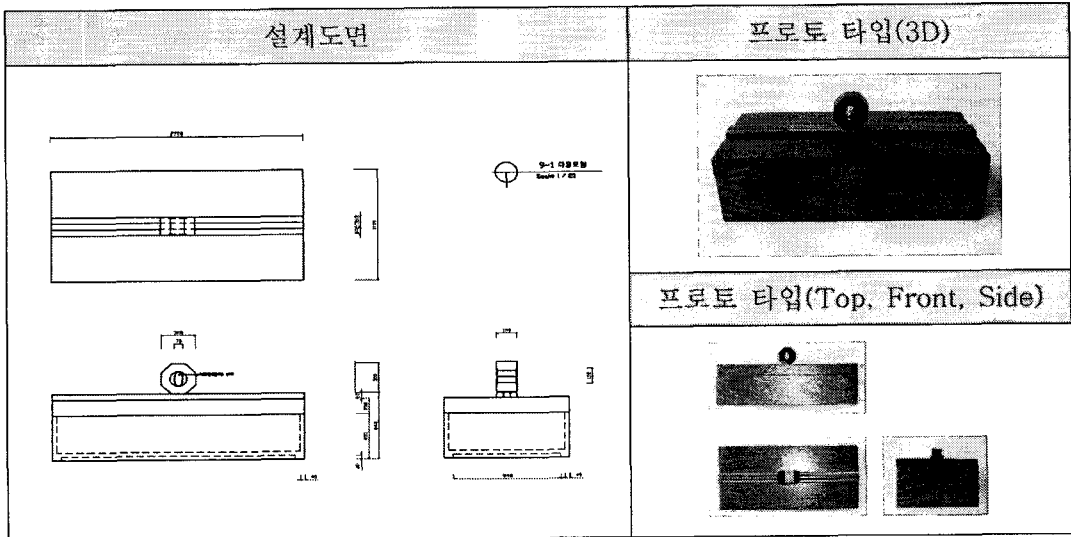


<Fig. 17> Lumber Lathe process ring.

3-5.도면 및 프로토타입

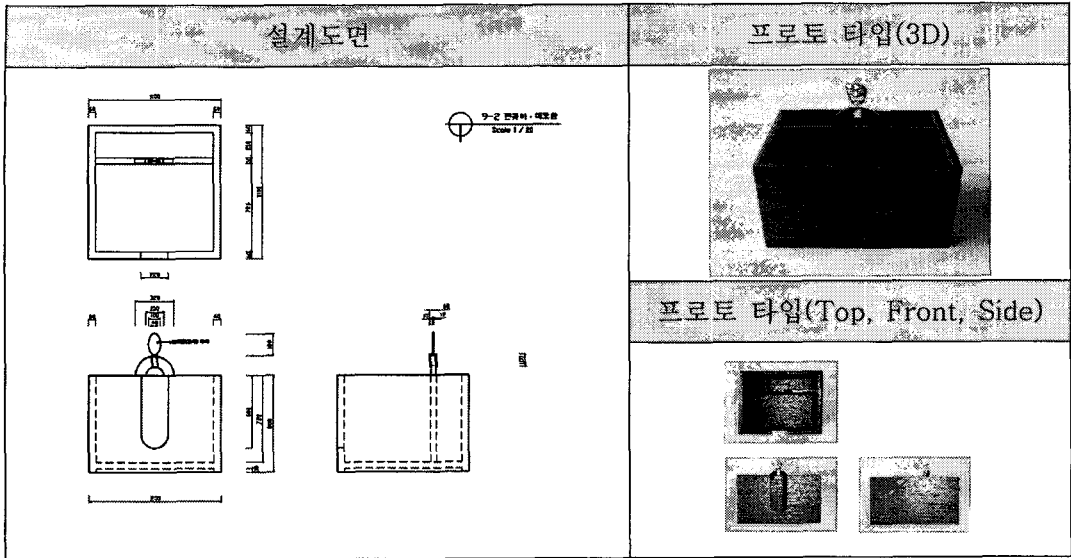
여러 스케치 과정의 표현을 통하여 구체화된 내용에 설계 도면을 작성하여 그에 따른 모형을 제시함으로써 실물 규격의 비례를 이해하며 디자인 전반의 효율성을 높인다.

▶ 9-1 합



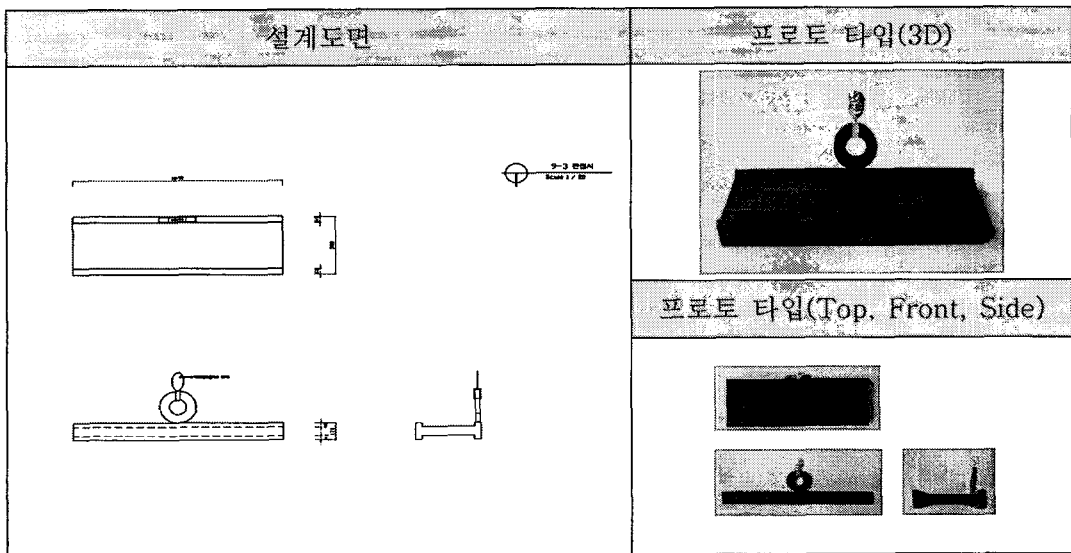
<Fig. 18> A ches.

▶ 9-2 펜·메모 꽃이



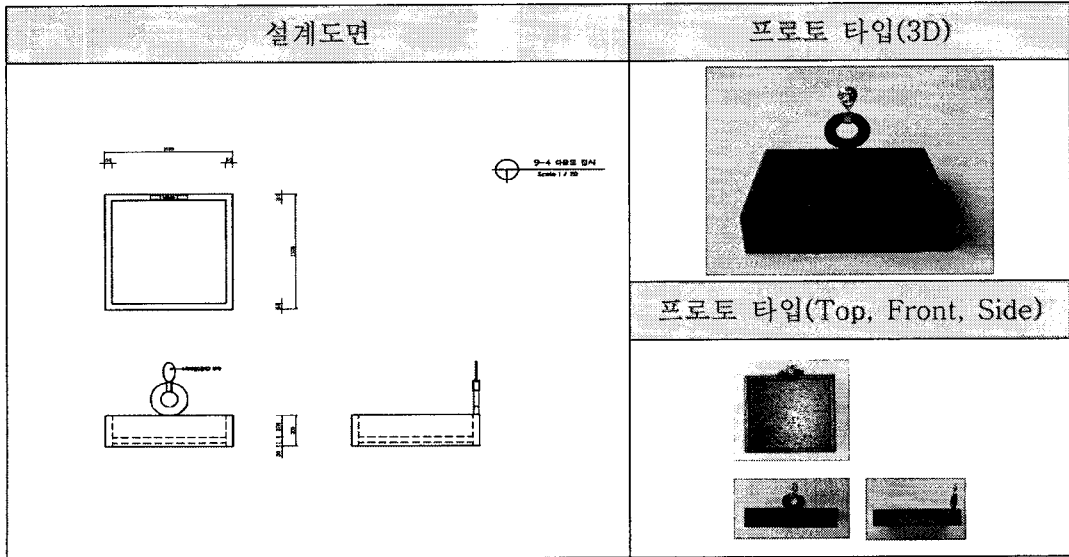
<Fig. 19> Pen · memo an stand.

▶ 9-3 펜접시



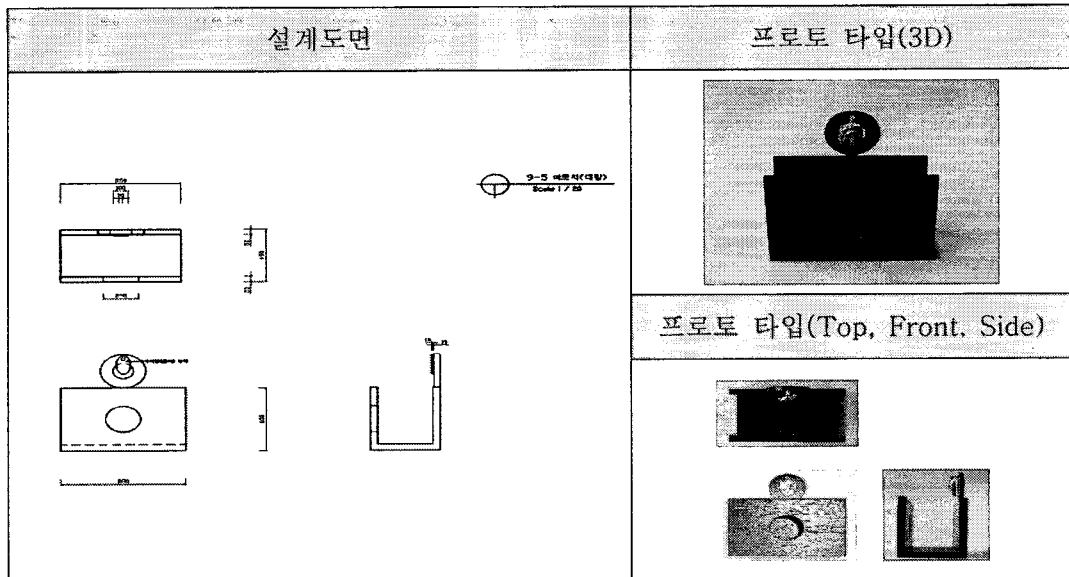
<Fig. 20> Pen a saucer.

▶ 9-4 다용도접시



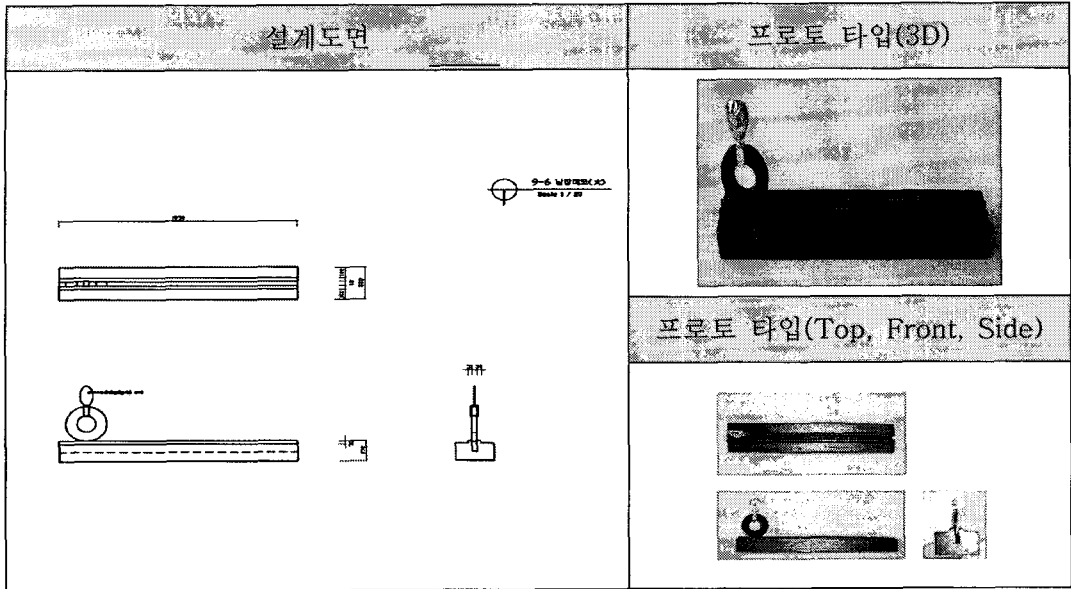
<Fig. 21> Versa tatile a saucer.

▶ 9-5 메모꽂이(대량)



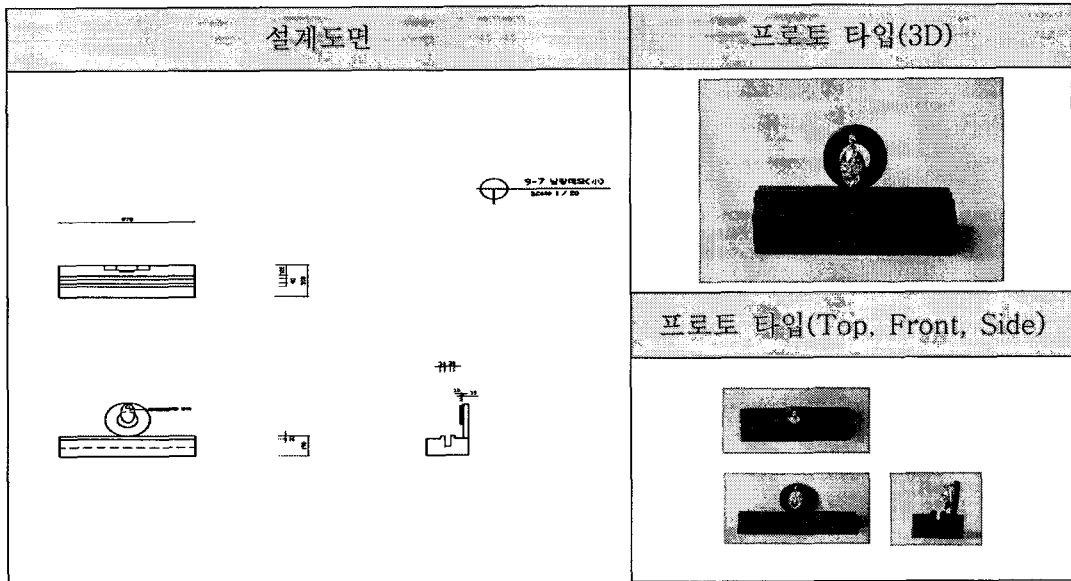
<Fig. 22> Memo a stand.

▶ 9-6 메모꽂이(대)



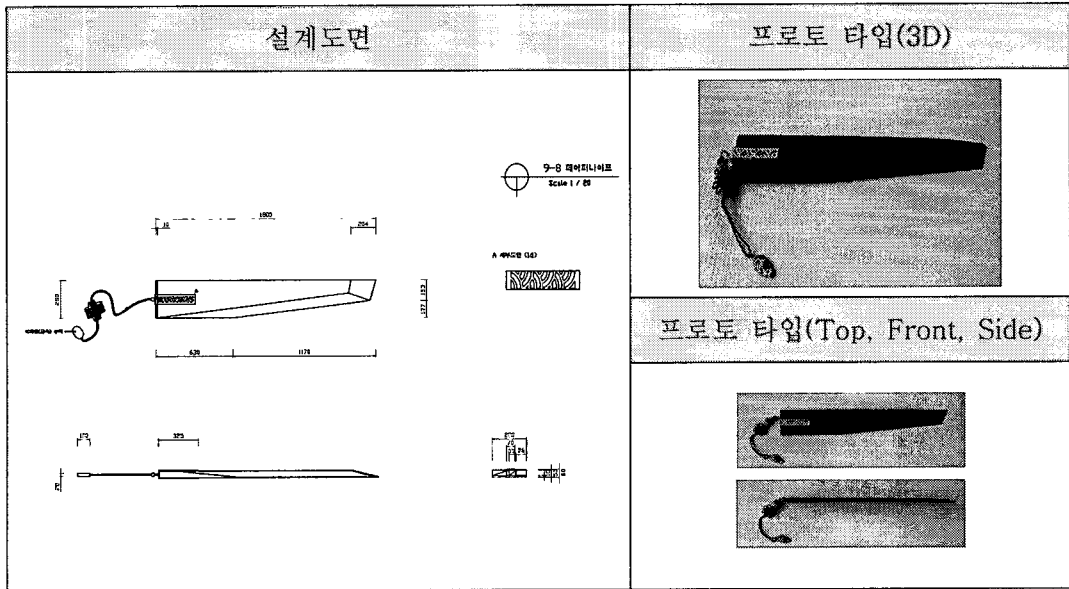
<Fig. 23> Memo a stand.

▶ 9-7 메모꽂이(소)



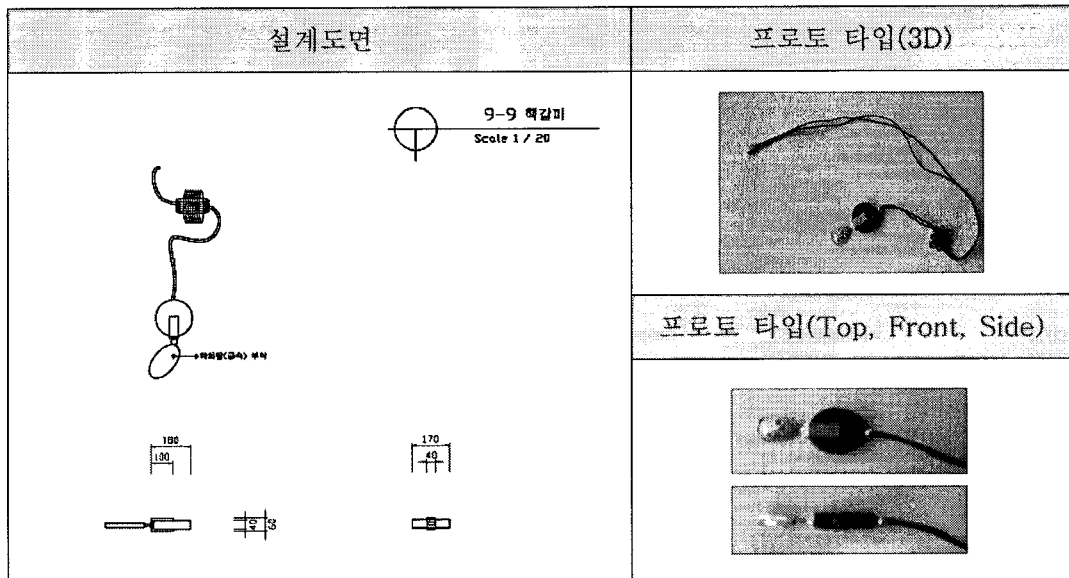
<Fig. 24> Memo a stand.

▶ 9-8 페이퍼 나이프



<Fig. 25> Paper knife.

▶ 9-9 책갈피

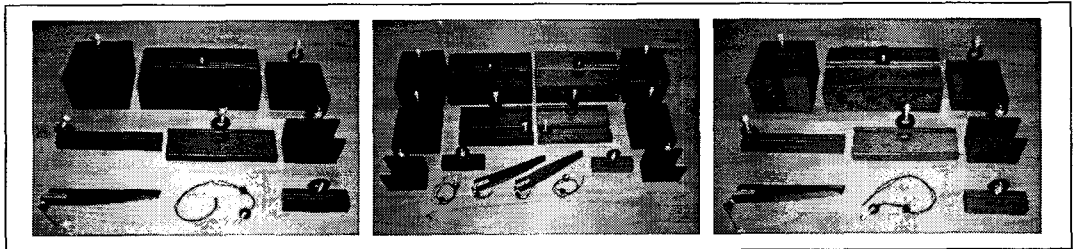


<Fig. 26> Pages marker.

3-5. 시제품 제작

1차 스케치 과정과 2차, 3차도면 및 모형을 통하여 정리된 총 9점(9-1. 함, 9-2. 펜·메모꽂이, 9-3. 펜접시, 9-4. 다용도접시, 9-5. 메모꽂이 대량, 9-6. 메모꽂이 대, 9-7. 메모꽂이 소, 9-8. 페이퍼나이프, 9-9. 책갈피)의 시제품을 제작하였다.

제작 과정에 있어서 금속의(탈) 부착물과 본체의 원형 목재 부분은 각각 주물기법과 선반작업을 통하여 생산성 향상에 중점을 두었다.



<Fig. 27> Finished product.

서로 다른 요소(탈-금속, 본체-목재)를 결합하여 최종 완제품을 취하는 형식으로 발전시켰다.

4. 결론

본 연구에서는 지역과 지역, 국가와 국가간의 향토성, 전통적 문화 정체성의 생명력을 갖춘 데스크 서비스 문화 상품의 연구를 통하여 한국의 전통성과 현대적 문화 이미지를 담고자 하였다.

하회탈의 아홉 꿈이란 주제로 현존하는 9탈(양반, 선비, 중, 백정, 초랭이, 할미, 이매, 부네, 각시)의 서로 다른 해석적 표정을 주물기법을 통한 금속재료로 표현하였으며 총 9품목(9-1함, 9-2 펜·메모꽂이, 9-3. 펜접시, 9-4. 다용도접시, 9-5. 메모꽂이 대량, 9-6. 메모꽂이 대, 9-7. 메모꽂이 소, 9-8. 페이퍼나이프, 9-9. 책갈피)의 차별화된 용도와 기능성은 양산성이 가능한 기계제단 및 선반가공을 활용한 원형의 목재로 제작 하였다. 진자의 금속 유니트와 후자인 목재 유니트를 각각 결합하여 최종 완제품을 취하는 형식으로 발전시켰다. 전통과 현대가 공존함으로 더 높은 이상의 세계성을 갖춘 일은 매우 중요하다. 문화상품이 이러한 매개체의 중요 요소로서 인식되어야 하며 국내 문화상품에 관한 진지한 관심과 더욱 활발한 접근이 이루어져야 한다.

5. 참고문헌

- 김석영. 2005년. 공예 문화상품 개발에 관한 연구
- 조미현. 2005년. 도제 데스크 서비스 디자인 연구
- 임영주. 2004년. 한국전통 문양. 대권사. 서울. 한국
- <http://www.okcj.org/craft/>
- <http://www.tal.or.kr/>
- <http://www.knto.or.kr/index.jsp>