creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

디자인학박사 학위논문

심미지향 디자인과 기능지향 디자인의 절충 형식 제안

Proposal of Eclectic Style Between Aesthetic-oriented Design and Function-oriented Design

2022년 2월

서울대학교 대학원

디자인학부 디자인전공

이 은 섭

심미지향 디자인과 기능지향 디자인의 절충 형식 제안

Proposal of Eclectic Style Between Aesthetic-oriented Design and Function-oriented Design

지도교수 박 영 목

이 논문을 디자인학 박사학위논문으로 제출함
2022년 2월

서울대학교 대학원
디자인학부 디자인전공
이 은 섭

이은섭의 박사 학위논문을 인준함
2022년 2월

위 원 장 정 의 철 (인)

부위원장 장 성 연 (인)

위 원 연 명 흠 (인)

위 원 김 여 용 (인)

위 원 박 영 목 (인)

국문초록

본 연구는 심미지향 디자인과 기능지향 디자인의 대척관계에서 현대 디자인 양식의 한계를 확인하고 한계점 극복을 위한 대안으로서 기능성과 심미성을 절충적으로 추구하는 디자인 형식을 일련의 작품 연구 과정을 통해 제안하였다.

기능지향 디자인은 기능성을 강조하던 모더니즘에서 유래한다. 산업혁명 시대에 대량생산과 기계생산을 위한 단순하고 간결한 조형과 색채가 특징이다. 이러한 요소는 현대의 '디터 람스'와 '애플'같은 사례에서도 찾아 볼 수 있다. 본 연구는 서로 다른 제품이나 브랜드임에도 불구하고 조형적 특징이 지나치게 유사해지는 일부 사례들을 통해 단순하고 간결한 조형 요소가 형식적인 스타일링 요소로만 활용되는 것을 현대 기능지향 디자인의 한계로 지적하였다.

심미지향 디자인은 다양한 방식으로 심미성을 추구하던 포스트모더니즘의 정신을 이어받은 디자인들을 의미한다. 디자인 주체 혹은 주제에 따라 일관되지 않고 개성있는 조형과 색채를 사용하는 것이 특징이다. 현대에서는 '알렉산드로 멘디니'와 '필립 스탁'의 작품들을 사례로 들 수 있다. 기능성을 지나치게 추구하는 모더니즘에 대한 반발로써 심미성을 표출하던 포스트모더니즘과는 달리, 본 연구는 일부 사례들을 통해 대체재들 사이에서 돋보이기 위한 장식적 역할로 복잡하고 의미 없는 조형을 사용하는 것이 현대 심미 지향 디자인의 한계라고 지적하였다.

본 연구는 절충 형식의 디자인 가능성을 검토하기 위해 디자인에서 심미성과 기능성을 추구하는 본질적인 이유와 결과물들을 문헌과 사례를 통해 살펴보았다. 그 결과, 현대에 이르러 미니멀리즘과 맥시멀리즘으로 분류되는 특징들은 조형적으로만 비교할 경우 서로 대척 관계에 있는 것으로 보일 수 있으나, 기능의 역할을 기능성과 심미성으로 확장하는 관점에서 본다면 두 주의(-ism) 모두 디자인의 본질이 기능성과 심미성인 것을 부정하지 않으며 다만 강조하고자 하는 방향이 달랐음을 알 수 있었다. 절

충 형식의 사례로 디자이너 ‘디터람스’, ‘안드레아 브란치’, 브랜드 ‘다이슨’의 작품들을 살펴보고 기능의 조형화를 통한 절충 형식의 실천 가능성을 제안하였다.

절충 형식의 제안으로서 제품을 구성하는 부품과 부품이 작동하는 과정, 부품의 작동 결과를 시각화하는 과정을 기능의 범위로 설정하고 이를 조형화하는 작품 연구를 진행하였다. 이를 위해 제품을 기능 단위로 분해하여 부품 간의 위치를 바꾸거나 연계 과정을 달리 조합하는 과정에서 기성품과 상이한 조형 조합 형태를 발굴하였다.

작품연구 1차에서는 양은발상을 리디자인하여 기능에 문제가 없음에도 불구하고 그 가치가 가볍게 여겨지는 사물의 위상을 바꾸고자 하였다. 양은발상의 상판 인쇄와 노출된 다리 부분이 대량생산과 생산비 절감이라는 기능성만을 추구한 결과로 보았으며, 해당 부분의 조형 양식을 바꿔 심미성을 강화하고자 하였다. 연구 결과, 심미성을 추구하는 과정에서 무의미한 장식으로 조형 요소를 활용하지 않기 위해 합당한 원칙과 근거를 가지고 조형을 적용하는 방안을 찾았다.

작품연구 2차에서는 양극화된 미니멀리즘과 맥시멀리즘 스타일을 세 가지 원칙에 맞춰 조합하고 사물에 적용하였다. 요소를 강조, 내포, 혹은 의도적으로 숨기는 방식을 활용하여 연구를 진행한 결과 기존의 제품이 가지고 있는 구성 요소만을 활용하여 경제적 기능성을 추구하고, 구성 요소의 재배치를 통해 심미적 기능성을 추구하는 방안을 찾았다.

작품연구 3차에서는 가습기 디자인을 통해 제품의 부품을 재배치하고 각각의 부품이 동작하는 과정을 다양한 방식으로 조형화 하였다. 그 결과 제품의 기능을 조형적으로 재해석하는 과정을 통해 사물의 외피가 단순해지는 것에서 벗어나는 동시에 무의미한 장식 활용법을 견제할 수 있었다.

심미지향 디자인과 기능지향 디자인의 절충 형식은 제품 제작에 있어서 제작비용이 높아지거나 제작 과정이 복잡해지기 때문에 경제적인 측면에서 비효율 적일 수 있다는 단점을 지니고 있으나, 제품의 조형을 기능의

다양한 해석에서 유도함으로써 합리성을 추구하는 기능지향적인 디자인을 실천하고 동시에 유의미한 요소를 장식으로 활용하여 기능만을 지향했을 때 발생하는 제품 간 유사성을 극복할 수 있다는 장점을 가진다. 때문에 대량생산보다는 조형적 차별화와 창의성을 중요시하는 실험적인 디자인 프로젝트에 도움이 될 것으로 기대된다.

주요어 : 기능지향, 심미지향, 미니멀리즘, 맥시멀리즘, 절충형식
학 번 : 2014-25029

목 차

제 1 장 서 론 ····· 1
제 1 절 연구의 배경 ····· 1
제 2 절 연구 목적과 방법 ····· 3
제 3 절 용어 정의 ····· 6

제 2 장 기능지향 디자인과 심미지향 디자인의 대척관계로 본 현대 디자인 양식의 한계 ····· 9
제 1 절 현대의 기능지향 디자인 ····· 9
1. 기능지향 디자인의 의미 ····· 9
2. 현대의 기능지향 디자인 사례 ····· 11
3. 현대 기능지향 디자인의 조형적 특징 ····· 13
4. 현대 기능지향 디자인의 한계 ····· 13
제 2 절 현대의 심미지향 디자인 ····· 16
1. 심미지향 디자인의 의미 ····· 16
2. 현대의 심미지향 디자인 사례 ····· 17
3. 현대 심미지향 디자인의 조형적 특징 ····· 19
4. 현대 심미지향 디자인의 한계 ····· 19

제 3 장 절충적 기능주의 디자인의 가능성 ····· 21
제 1 절 절충적 기능주의 디자인 ····· 21
1. 절충적 기능주의의 의미 ····· 21
2. 절충적 기능주의에서의 기능성과 심미성 ····· 23
제 2 절 절충적 기능주의 디자인의 실천 가능성 ····· 24
1. 절충적 기능주의 디자인 사례 ····· 24
2. 기능의 조형화를 통한 절충적 기능주의 디자인 ····· 27

제 4 장 절충적 기능주의 디자인 제안 ····· 28
제 1 절 작품연구 1차 ····· 28
1. 개요 ····· 28
2. 가치가 소실된 사물의 리디자인 ····· 28
3. 양은발상 디자인 1~5 ····· 32
4. 양은발상 디자인 6 ····· 33
5. 양은발상 디자인 7 ····· 34
6. 양은발상 디자인 8 ····· 35
7. 양은발상 디자인 9~11 ····· 36
8. 양은발상 디자인 12~13 ····· 37
9. 양은발상 디자인 14 ····· 38
10. 소결 ····· 39
제 2 절 작품연구 2차 ····· 40
1. 개요 ····· 40
2. 상반된 스타일의 조합을 통한 사물 디자인 ····· 40
3. 조명 디자인 ····· 42
4. 가습기 디자인 1 ····· 43
5. 수납장 디자인 1~3 ····· 44
6. 가습기 디자인 2 ····· 46
7. 소결 ····· 47
제 3 절 작품연구 3차 ····· 48
1. 개요 ····· 48
2. 기능을 조형화하는 디자인 ····· 48
3. 가습기 디자인 1~3 ····· 51
4. 가습기 디자인 4 ····· 53
5. 가습기 디자인 5 ····· 54
6. 기능을 재배치하고 조형화 하는 디자인 ····· 55
7. 가습기 디자인 6 ····· 57
8. 가습기 디자인 7 ····· 58

9. 가습기 디자인 8 ····· 59
10. 가습기 디자인 9 ····· 61
11. 가습기 디자인 10 ····· 63
12. 가습기 디자인 11 ····· 67
13. 가습기 디자인 12 ····· 71

제 5 장 결 론 ····· 76

참고문헌 ····· 78
Abstract ····· 82

그 림 목 차

[그림 1] 아이맥 변천사 ····· 11
[그림 2] MUJI 제품들 ····· 12
[그림 3] BALMUDA 제품들 ····· 13
[그림 4] 영상 Why All Products Look The Same ····· 14
[그림 5] '전기 드립포트' 검색 결과 ····· 14
[그림 6] 생활가전 제품 브랜드 검색 결과 ····· 15
[그림 7] 멘디니의 작품 ····· 19
[그림 8] 필립 스탁의 'collection guns' for flos ····· 19
[그림 9] 포스트모더니즘디자인의 표현양식 ····· 21
[그림 10] Scalable reconfiguration of functions ····· 22
[그림 11] 기능주의에 대한 디자인적 의의 ····· 23
[그림 12] 디터람스의 디자인 제품 ····· 25
[그림 13] 알레시 주전자, 안드레아 브란치 작 (1992) ····· 26
[그림 14] 주전자와 크리머 세트, 제임스 딕슨 & 손스 (1880) ····· 26
[그림 15] 다이슨의 Dyson Ball DC37 청소기. ····· 27
[그림 16] 문제 상황을 공유하는 사례의 비교와 고찰 ····· 29
[그림 17] 가치를 소실한 사물의 리디자인을 위한 기본 원칙 정리 ····· 30
[그림 18] 양은발상 리디자인을 위한 이미지 매핑 ····· 30
[그림 19] 양은발상 리디자인을 위한 스케치 ····· 30
[그림 20] 양은발상 디자인 1~5 (디지털 드로잉, 2019) ····· 32
[그림 21] 양은발상 디자인 6 (디지털 드로잉, 2019) ····· 33
[그림 22] 양은발상 디자인 7 (디지털 드로잉, 2019) ····· 34
[그림 23] 양은발상 디자인 8 재질 스터디 (디지털 드로잉, 2019) ····· 35
[그림 24] 양은발상 디자인 8 양은 재질 (디지털 드로잉, 2019) ····· 35
[그림 25] 양은발상 디자인 9~11 (디지털 드로잉, 2019) ····· 36
[그림 26] 양은발상 디자인 12 (디지털 드로잉, 2019) ····· 37
[그림 27] 양은발상 디자인 13 (디지털 드로잉, 2019) ····· 37

[그림 28] 양은발상 디자인 14 (디지털 드로잉, 2019) ····· 38
[그림 29] 심플과 콤플렉스를 위한 이미지 보드 ····· 40
[그림 30] 심플과 콤플렉스의 융합 방식 ····· 41
[그림 31] 조명 디자인 (디지털 드로잉, 2020) ····· 42
[그림 32] 가습기 디자인 1 (디지털 드로잉, 2020) ····· 43
[그림 33] 수납장 디자인 1 (디지털 드로잉, 2020) ····· 44
[그림 34] 수납장 디자인 2 (디지털 드로잉, 2020) ····· 44
[그림 35] 수납장 디자인 3 (디지털 드로잉, 2020) ····· 45
[그림 36] 가습기 디자인 2 (디지털 드로잉, 2020) ····· 46
[그림 37] 기능을 조형화하는 방안에 대한 개념 도식 ····· 48
[그림 38] 가습기 분해 사진 ····· 49
[그림 39] 제품을 이루는 파트별로 정리한 표 ····· 50
[그림 40] 수통 부분을 위한 스케치 ····· 51
[그림 41] 가열코일의 시각화를 위한 가습기 디자인1 ····· 51
[그림 42] 수통의 조형성을 위한 가습기 디자인2 ····· 52
[그림 43] 기판 부분을 노출시키는 가습기 디자인 3 ····· 52
[그림 44] 가습기 디자인 4 전체 (디지털 드로잉, 2020) ····· 53
[그림 45] 가습기 디자인 4 부분 (디지털 드로잉, 2020) ····· 53
[그림 46] 가습기 디자인 5 부분 (디지털 드로잉, 2020) ····· 54
[그림 47] 가습기 디자인 5 전체 (디지털 드로잉, 2020) ····· 54
[그림 48] 부품의 재배치를 위한 다이어그램 ····· 55
[그림 49] 제품의 부품 재배치를 위한 스케치 (2021) ····· 56
[그림 50] 가습기디자인6의 전체 변형 (디지털 드로잉, 2021) ····· 57
[그림 51] 가습기디자인7의 전체와 변형 (디지털 드로잉, 2021) ····· 58
[그림 52] 가습기 디자인 8의 전체 (디지털 드로잉, 2021) ····· 59
[그림 53] 가습기 디자인 8의 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 60
[그림 54] 가습기 디자인 8의 상단 뷰 (디지털 드로잉, 2021) ····· 60
[그림 55] 가습기 디자인 9의 전체 (디지털 드로잉, 2021) ····· 61
[그림 56] 가습기 디자인 9를 위한 스케치 ····· 61

[그림 57] 가습기 디자인 9의 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 62
[그림 58] 가습기 디자인 9의 확대 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 62
[그림 59] 가습기 디자인 10 정면 (디지털 드로잉, 2021) ····· 63
[그림 60] 가습기 디자인 10 전체 (디지털 드로잉, 2021) ····· 64
[그림 61] 가습기디자인 10의 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 65
[그림 62] 가습기디자인 10의 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 65
[그림 63] 가습기디자인 10의 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 66
[그림 64] 가습기디자인 10을 위한 스케치 ····· 66
[그림 65] 가습기 디자인 11의 정면 (디지털 드로잉, 2021) ····· 67
[그림 66] 가습기 디자인11의 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 68
[그림 67] 가습기 디자인11의 부분 (디지털 드로잉, 2021) ····· 68
[그림 68] 가습기 디자인11의 전체 (디지털 드로잉, 2021) ····· 70
[그림 69] 가습기 디자인12의 전체 (디지털 드로잉, 2021) ····· 71
[그림 70] 가습기 디자인12의 습작의 일부 (디지털 드로잉, 2021) ··· 72
[그림 71] 가습기 디자인12의 습작의 일부 (디지털 드로잉, 2021) ··· 73
[그림 72] 가습기 디자인12의 목업 제작 과정 ····· 74
[그림 73] 가습기 디자인12의 전시용 목업과 전시장 전경 ····· 75

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경

현대 디자인에는 다양한 형식이 있으며 그중 미니멀리즘과 맥시멀리즘은 각각 기능 혹은 심미를 지향하는 디자인 형식으로 분류할 수 있다. 루이스 설리번이 1896년 선언한 “형태는 기능을 따른다(form follows function)”는 문장은 오랜 시간 모더니즘을 대표하는 디자인의 명제이자 진리로 여겨졌다[1]. 기능의 추구에서 시작된 장식의 배제와 형태의 단순화는 미스 반 데 로어의 “적은 것이 많은 것(less is more)”이란 슬로건과 디터 람스의 “적지만 나은 것(less but better)”과 같은 주장으로 이어진다. 현대에 이르러 단순하고 절제된 형태의 디자인으로 명성을 얻고 있는 브랜드 애플의 경우, 디터 람스에게서 영감을 얻었다는 조너선 아이브의 인터뷰를 통해 애플이 추구하는 미니멀리즘 디자인은 기능지향적인 사조에서 유래됨을 알 수 있다. 이처럼 미니멀리즘은 산업디자인의 주류 흐름이자 삶과 관련된 많은 영역에서 커다란 트렌드를 이끌고 있다.

반면에 맥시멀리즘은 심미지향적인 디자인을 추구한 결과물이다. 사전적 정의에 따르면 디자인은 조형적 실체화라는 과정을 거친다[2]. 이때에 디자이너는 필연적으로 아름다움을 추구하고 독창성과 개성 있는 조형 표현 방식을 탐색하게 된다. 로버트 벤투리가 “적은 것은 지루한 것(less is bore)”이라며 미적 장식의 부재가 자아내는 따분함을 지적한 것은 이러한 맥락에서 기인한다.[3] 단순함을 이상적인 미의 규격으로 여기던 모더니즘에 반발하는 포스트모더니즘은 형태를 기능에 가두지 않고 복잡함과 자유

---

1) Sullivan, Louis H. "The Tall Office Building Artistically Considered." Lippincott's Mogazine 57, March (1896): 403-409.

2) “디자인,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1086152&cid=40942&categoryId=33074

3) Venturi, Robert. "Complexity and contradiction in architecture: selections from a forthcoming book." Perspecta (1965): 17-56.

분방함을 추구하였다. 맥시멀리즘을 비롯하여 개성을 중시하고 다양한 조형 양식을 추구하는 현대 디자인의 여러 형식들은 이러한 심미지향적인 포스트모더니즘의 정신을 계승한다.

이처럼 디자인은 크게 기능지향인지 혹은 심미지향인지에 따라 단순함과 복잡함이라는 두 가지 상반된 속성을 표출하며 다양한 형식으로 등장했다. 현대의 디자인 사물 역시 내부 혹은 외부적으로 그 두 가지 속성 중 한 가지는 반드시 추구하고 있다. 그러나 모더니즘과 포스트모더니즘과 같은 새로운 형식들이 기존 예술 작업에 담긴 모순을 발견하고 그를 성찰하는 과정에서 시작된 반면,[4] 현대 사물의 일부 사례들은 그러한 성찰이 담겨 있다고 보기 어렵다.

서로 다른 브랜드의 제품들이 조형적 유사성을 띄거나 알 수 없는 맥락에서 장식적 조형이 등장하는 것은 각각의 양식에 내재된 개념이 퇴색되고 미니멀리즘과 맥시멀리즘을 스타일링의 레퍼런스로만 차용하는 것으로 해석할 수 있다. 본질을 염두에 두지 않고 그저 간결하게 만든 제품들은 개성을 잃고 진부해지며, 시시각각 변하는 트렌드에 맞추어 다양한 장식요소가 반영되는 제품들은 의미 없이 조잡해진다. 이러한 경향은 시간이 갈수록 그 양극화가 심화되는 것으로 관찰된다.

기존의 형식에서 발견된 모순을 기능성과 심미성에 대한 고찰을 통해 새로운 형식으로 승화시키던 과거를 되돌아봤을 때, 현대의 디자인이 가지는 한계점 또한 디자인의 본질로 회귀하면 그 대안을 찾을 것으로 예상할 수 있다. 이러한 연유로 심미지향 디자인과 기능지향 디자인의 대척관계에서 현대 디자인 양식의 한계를 확인하고 디자인에서 기능과 심미 추구의 필요성 확인을 위해 여러 가지 사례들을 고찰하였다. 그 결과 기능성과 심미성을 절충적으로 추구하는 디자인 형식을 한계점 극복의 대안으로 보고 일련의 작품 연구 과정을 통해 절충적 기능주의 디자인의 실천 방안과 그 이점을 제안하였다.

---

4) 박영태. "네덜란드 RE; USE 디자인의 창발성과 변증적 사유방식." 한국실내디자인학회 논문집 23.1 (2014): 23-33.

제 2 절 연구 목적과 방법

절충적 기능주의 디자인의 궁극적인 목적은 기능성과 심미성을 고려하는 디자인 과정에서 한 가지 속성이 지나치게 강조되거나 소홀해지는 것을 막고 양쪽 속성을 균형 있게 추구할 수 있는 조형 창작 방안을 찾는 것이다. 현대 산업디자인에서 기능성을 강조한다는 미명 하에 조형성의 고찰이 부족한 듯 보이거나, 심미성을 표출하는 과정에서 무의미한 조형 장식이 남용되는 현상에 대한 문제의식을 바탕으로 사물의 기능을 시각화하는 절충적 기능주의 디자인의 조형 표현 가능성을 탐구하였다. 디자인 결과물 도출을 위해 연구자는 다음과 같은 연구 목적을 수립하였다.

- 현대 산업디자인에서 기능지향 디자인과 심미지향 디자인이 양극화되는 현상을 고찰하고 그러한 디자인이 가지는 한계를 밝힌다.
- 절충적 기능주의 디자인의 의의를 정리하고 사례를 들어 기존 조형화 방법의 한계와 보완 가능성을 밝힌다.
- 기능의 시각화를 통한 조형 창작으로 절충적 기능주의 디자인의 새로운 조형 표현 방식을 제안하고 조형 창작 과정을 정리한다.
- 기성 제품을 부품 별로 분해 한 후, 각각의 부품이 수행하는 기능을 시각적으로 조형화하여 다양한 작품을 디자인한다.

연구목적별 연구방법은 다음과 같다. 먼저 현대 디자인에서 기능지향 디자인이 양극화 되는 현상을 확인하고자 2장 1절에서는 현대의 미니멀리즘 디자인 사례와 조형적 특징들을 문헌을 통해 조사하였다. 기능주의와 기능주의 미학의 관점에서 미니멀리즘 디자인이 발생하고 유행하게 된 경향이 있다고 보고, 과거와 현대의 미니멀리즘 디자인이 기능주의적 측면에서 가지는 차이점을 기술하였다. 사례 고찰을 통해 현대의 미니멀리즘이 가지는 한계점을 지적하였다.

2장 2절에서는 맥시멀리즘 디자인의 의미와 디자인 사례를 정리하였

다. 심미지향 디자인으로서 현대의 맥시멀리즘 디자인이 가지는 한계점을 지적하고 발전 가능성을 고찰하였다.

3장에서는 절충적 기능주의 디자인의 의미를 고찰하여 앞서 밝힌 현대 디자인의 한계 극복 가능성을 확인하였다. 3장 1절에서는 본 연구에서 주목한 확장된 기능주의의 의미를 정리하고 절충적 기능주의 디자인의 관점에서 기능성과 심미성의 개념을 고찰하였다.

3장 2절에서는 절충적 기능주의 디자인의 사례들을 정리하였다. 연구자와 같은 문제의식을 공유한 것으로 보이는 기성 사례들을 절충적 기능주의 디자인 관점에서 바라보며, 해당 사례들이 어떤 한계점과 보완 가능성을 가지고 있는지 제시하였다.

4장에서는 기능의 시각화를 통한 조형 창작으로 절충적 기능주의 디자인을 실천한 작품 연구들을 기술하였다. 작품 연구는 디자인 원칙을 수립 후 작품을 디자인하여 의도했던 대로 결과물이 나왔는지 고찰하는 과정을 3차에 걸쳐 반복하였다. 각각의 진행과정과 결과는 다음과 같다.

4장 1절은 2018년부터 2019년 사이에 진행된 1차 작품연구의 과정과 소결을 기술하였다. 디자인 양극화를 가치라는 측면에서 바라보고, 한쪽 극단에 있는 제품으로서 양은발상을 선택하여 이를 가치 축의 반대쪽으로 이끌어내고자 시도한 결과물이다. 양은발상은 제품의 목적을 수행함에 있어 기능적으로 부족함이 없으나 스타일링으로 인해 저평가 되고 있다고 판단하였다. 이러한 문제점을 해소하기 위해 기본 외형을 크게 훼손시키지 않는 범위 내에서 재질과 색채, 그래픽 요소를 변경하여 제품의 가치가 달라질 수 있는지를 확인해보았다. 해당 작업을 통해 단순히 제품의 조형 요소를 변경하는 방식으로는 양극화된 디자인 간극을 좁히기 어렵다 판단하여 이후 일관적인 스타일링 문법을 만들어 조형 창작 과정에 적용하였다.

4장 2절은 2019년부터 2020년 사이 이루어진 1차에서의 작품 연구 결과를 바탕으로 한 기능의 조형성에 대한 고찰이다. 사물의 조형 스타일을 크게 심플과 콤플렉스라는 개념으로 나누고 그것을 특정 규칙에 맞게

조합하는 방식을 채택했다. 해당 작품 연구 결과, 사물의 두 가지 상반된 요소를 단순히 하나로 섞는 것으로는 조화로운 조형을 만들 수 없다는 한계점을 발견했다. 이에 연구자는 서로 상반된 개념에 해당하는 조형 요소를 무작위로 생성하여 제품에 적용하는 것이 아니라, 제품의 본질에 집중하고 제품 내부의 요소만으로 기능과 조형을 조합하는 방식을 탐색하였다.

4장 3절은 2020년부터 2021년 사이에 제품을 기능 단위로 분해하고 새롭게 조합하는 방식으로 작업한 3차 작품 연구의 과정과 결과물이다. 제품의 본질에 집중하는 방식으로 기능을 지향하고 제품의 구성 요소를 새롭게 조합함으로써 심미를 지향하는 절충적 기능주의 디자인를 실천하고자 하였다. 디자인의 안정적인 구현 방법을 찾기 위해 본 연구는 다음과 같은 조형 창작 원칙을 세웠다.

- 디자인하고자 하는 제품을 기능 단위로 분해하고 각 기능 단위의 역할과 기능 수행 원리를 숙지한다.
- 제품이 동작하는 단계를 다이어그램으로 정리하여 각각의 기능 단위 간 연계 방식이나 해당 기능 단위의 형태에 관여하는 조건을 숙지한다.
- 기능 단위 간 연계 방식을 새롭게 구성하거나 시각화 방식을 달리하여 기성 제품과 차별성을 갖는 디자인 조형을 찾는다.

여러 가지 제품을 디자인했던 2차 작품 연구와는 달리, 3차 작품 연구의 대상은 한가지로 한정했다. 기능에 대한 고찰을 심미적으로 풀이하는 조형 창작 원리가 하나의 제품에 적용 되었을 때에 얼마나 다양하게 표출될 수 있는지 확인하기 위해서이다. 이를 통해 기능과 심미를 동시에 추구하는 시도가 형태의 획일화와 무의미한 장식 남발에서 벗어날 수 있다는 연구자 가설의 실현 가능성을 확인할 수 있었다.

제 3 절 용어 정의

현대의 디자인 사례들을 살펴보는 과정에서 디자인 특성을 설명하기 위해 미니멀리즘, 맥시멀리즘, 기능주의, 모더니즘, 포스트모더니즘과 같은 단어들이 등장하였다. 문헌 고찰 결과, 해당 단어들의 학문적 의미가 사례 관찰 시 단어가 사용되었던 맥락이나 연구자가 표현하고자 하는 범위와 일부만 일치하거나 상황에 따라 다른 의미로 사용 되는 경우도 있음을 알 수 있었다. 이 때문에 언어적 표현을 사용할 경우, 처음 의도했던 의미가 시간 경과에 따라 변질 될 가능성을 예상하였다. 따라서 연구자는 작품의 구상 단계에서 디자인 의도를 나타내고자 할 때에 시각적 참고 이미지를 최대한 활용하였다. 부득이 특정 경향이나 속성을 지칭해야 하는 경우, 유사성에 따라 분류한 포괄적인 단어를 사용하였다. 다음은 작품 연구 과정 중 사용한 포괄적인 용어들의 정의이다.

‘절충’의 사전적 의미는 ‘서로 다른 사물이나 의견, 관점 따위를 알맞게 조절하여 서로 잘 어울리게 한다’[5]로 정의된다. 대한건축학회 건축용어사전에 따르면 ‘새로운 양식이 나타나면서 기존의 양식과 겹쳐지는 시기의 신구 양식이 혼합된 양식’을 절충양식 혹은 과도양식[6]이라고 정의하고 있다. 본 연구에서는 기능지향 디자인과 심미지향 디자인의 특성의 조합을 시도하고 있으며, 기능성과 심미성을 함께 추구하는 디자인 결과물을 ‘절충 형식’ 또는 ‘절충적 기능주의 디자인’으로 지칭하였다.

‘미니멀리즘’이란 단순함과 간결함을 추구하는 예술과 문화적인 흐름을 의미한다[7]. 현대에는 예술과 문화는 물론 일상생활 전반에 이르기까지

---

5) "절충," Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/ab08766a797c4c1e99a55e02f2ad101d
6) "과도양식," Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6071652&cid=67350&categoryId=67350
7) “미니멀리즘,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1165887&cid=40942&categoryId=32087

‘최소’ 혹은 ‘적음’을 추구하는 경향을 묘사하기 위해 광범위하게 쓰이고 있다. 본문에서는 단순하고 간결한 조형적 특징을 지닌 디자인을 지칭하기 위해 사용하였으며 ‘미니멀리즘 디자인’ 혹은 ‘미니멀 디자인’을 같은 의미로 활용하였다.

‘맥시멀리즘’이란 화려하고 장식적이며 과장된 형태의 문화 예술적 경향을 의미한다. 원색적인 화려한 색상, 과감한 장식과 풍성한 부피감 등 과장된 조형수단으로 표현하는 것이 특징이다[8]. 본문에서는 미니멀리즘 디자인의 반대 속성을 설명하기 위해 활용하는 단어이며 복잡하고 화려한 조형적 특징을 지닌 디자인을 지칭하기 위해 ‘맥시멀리즘 디자인’ 혹은 ‘맥시멀 디자인’의 형태로 사용한다.

‘심플(Simple)’ 혹은 ‘단순함’의 사전적 정의는 군더더기 없이 산뜻함을 의미한다[9]. 모더니즘, 미니멀리즘, 기능주의 계통의 양식에서 주로 등장하는 조형 형태를 묘사할 때에 활용된다. 본문에서는 조형적인 특징을 표현하거나 사람이 감각하는 경우를 모두 포괄하여 지칭해야 하는 경우에 사용하였다.

‘콤플렉스(Complex)’ 혹은 ‘복잡함’은 사전적 정의로 여러 가지가 얽혀 있는 것을 의미하지만 본문에서는 심플과 반대되는 조형 특징 혹은 개념을 설명하기 위해 사용하였다[10]. 반(反)미니멀리즘, 포스트모더니즘, 맥시멀리즘, 레트로 디자인, 감성 디자인, 키치디자인, 펀(fun)디자인과 같이 다양한 스타일을 묘사하는 경우에 사용하였다.

‘고급’ 이란 신분제도가 존재하던 시절, 순수예술을 하는 예술가들이 추구하던 절대적인 예술성이라는 개념에서 유래한다[11]. 이는 예술의 향유자에 집중하기 보다는 예술 자체가 미를 추구함에 있어 절대적인 자유를 가

---

8) "맥시멀리즘," Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://terms.naver.com/entry.naver?docId=935285&cid=43667&categoryId=43667
9) “심플,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/ae0f81fd4c6d463c88eab5ce054b4fde
10) “complex,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://en.dict.naver.com/#/entry/enen/7a852ba03b304d33b1207eeaa7a452a2
11) 허버트 J. 갠스, 고급문화와 대중문화, 이은호 역, (서울: 현대미학사, 1996).

지고 있으며 이를 표방하면서 나타나는 모든 태도를 고급가치로 보았다. 본 연구에서는 소비주체 혹은 사용자가 사물에 대한 호오를 판단함에 있어 가격이나 크기 등의 물리적인 재단이 가능한 조건들만이 아니라, 취향이나 미감 등을 고려할 때 고급가치를 추구한다는 맥락에서 사용하였다.

‘저급’은 내용, 성질, 품질 따위의 정도가 낮음을 뜻한다. 간혹 대중이 생산하고 향유하는 문화가 상업주의에 영합하여 쾌락만을 추구[12]한다는 맥락에서 저급문화라는 표현으로도 사용되지만[13], 본 논문은 향유자가 속해 있는 계급이 아니라 사물 자체에 초점을 맞추고 가격이 저렴할 뿐만 아니라 디자인이 조악하거나, 조형적 디자인 요소가 없거나, 디자인 요소가 있어도 사람들이 가볍게 여겨 사고 버리는데 많은 고민을 필요로 하지 않는 것들을 지칭할 때에 주로 사용하였다. 또한 고급가치와 상대적으로 반대인 개념을 묘사하기도 한다.

---

12) Ibid

13) "저급문화," Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/a8b492df3acc41ca9077f1e0a8269072

제 2 장 기능지향 디자인과 심미지향 디자인의 대척관계로 본 현대 디자인 양식의 한계

제 1 절 현대의 기능지향 디자인

1. 기능지향 디자인의 의미

본 연구에서 기능지향 디자인은 기능주의 디자인에서 유래한 디자인들을 총칭한다. 기능주의 디자인은 산업혁명 이후 대량생산을 전제로 장식적인 요소를 배제하고 사용자가 사용하기 쉬운 형태를[14] 추구하는 특징을 가진다. 정시화[15]는 독일공작연맹과 바우하우스를 모더니즘과 국제주의의 전형으로 보았으며[16] 그에 따른 간결한 형태의 양식적 경향이 특징이라고 보았다. 이를 바탕으로 기능주의, 국제주의, 모더니즘을 기능지향 디자인으로 분류하였으며, 미니멀리즘을 모더니즘의 후기 형태로 보는[17] 어빙 샌들러[18]의 주장 또한 수용하였다. 과거와 현대의 기능지향 디자인이 가지는 차이점을 알아보기 위해 시대에 따라 세 가지로 구분하였다.

AEG나 몬드리안(Piet Mondrian), 가보(Naum Gabo) 등의 사례에서 발견할 수 있는 초기 기능지향 디자인은 자원이 부족했던 전후 시대 상황과 맞물려 대량생산을 위해 소재와 구조를 단순화하고 효율성을 극대화하는 방향으로 발전하였다. 불필요한 요소들을 제거하고 대상의 본질에 집중하는 환원주의가 특징이다.[19] 순수한 형태와 재료에 대한 고집과 엄격한

---

14) 송현수. "기능주의 디자인 계보 고찰." 상품문화디자인학연구 (KIPAD 논문집) 43 (2015): 115-124.

15) 정시화(1942~)는 국민대학교 시각디자인학과 교수, 서울디자인박물관 관장, 한국 색채학회 이사 등을 역임하고 <산업디자인 150년>, <현대디자인연구>를 집필했다.

16) 정시화, 현대디자인연구, (서울: 미진사, 1997), 98-99, 132-134, 221-223.

17) Sandler, Irving. "Modernism, revisionism, pluralism, and post-modernism." Art journal 40.1-2 (1980): 345-347.

18) 어빙 샌들러(Irving Sander, 1925~)는 미국의 미술 평론가이자 교육자이며 추상표현주의의 형성에 영향을 미쳤고 "모더니즘, 수정주의, 다원주의 그리고 포스트모더니즘(Modernism, revisionism, pluralism, and post-modernism)"을 저술하였다.

19) 최성운, 20C 디자인사 (서울: 조형사, 2003), 60-73의 내용 재정리.

규격화는 이후 예술과 조형에 대한 갈망을 표출하는 포스트모더니즘의 등장을 유발하였다.[20]

중기 기능지향 디자인의 특징은 제품 생산에서 폐기까지의 과정 전반에서의 실용성과 합리성 추구이다. 디터 람스와 브랜드 브라운이 대표적인 사례이다. 브라운의 제품이 가지고 있는 조형적 특징 중 하나는 제품 내에서 다양한 소재의 중복사용이나 후가공을 최소화한 것이다. 브라운 계산기는 스프레이로 제품을 마감하지 않기 때문에 폐기와 재활용이 쉽다. 또한 제품의 기하학적인 형태는 복잡한 디테일을 가진 형상에 비해 제작시 발생하는 불량을 최소화한다.[21] 디터 람스는 '좋은 디자인을 위한 제언'에서 좋은 디자인은 오래 사용돼야 하고, 제품의 생산 및 재활용이 가능한 소재의 사용, 넘치지 않는 적정한 디테일, 가능한 최소의 제작공정 그리고 에너지 절약을 위한 최소의 조립시간 그리고 '가능한 최소한으로 디자인한다'를 언급했다[22]. 제품 생산에서 폐기까지의 과정 전반에서 실용성과 합리성을 추구하는 것이 중기 기능지향 디자인의 특징이라고 할 수 있다.

현대의 기능지향 디자인은 애플이나 MUJI 같은 브랜드에서 그 특징을 살펴볼 수 있다. 의미 없는 치장에 대한 반감과 본질로의 회귀에 대한 필요성을 강조하는 것이다. 조나단 아이브는 단순한 것의 장점을 '제품의 본질을 잘 이해하기 위해서는 필요 없는 것들이 제거 가능하여야 하며, 그래야만 그 제품을 소유하고 싶어 한다.'고 언급한다[23]. 재스퍼 모리슨과 후카사와 나오토는 '환경과 분위기 또는 생활양식과 따로 노는 것들을 만들어내는 디자인에 대한 반발'과 '단지 눈에 띄려는 목적만을 염두에 둔 디자인을 경계해야 한다'고 주장하였다.[24] 이들이 추구하는 디자인은 시각적 만족만 추구해서는 안된다는 입장에서 궤를 같이 하고 있다.

---

20) 최성운, 20C 디자인사, (서울: 조형사, 2003), 75-95의 내용 재정리.
21) 김우진. "미니멀적 특성을 통한 제품디자인의 지속가능성 연구." Journal of Integrated Design Research 13.3 (2014): 9-18.
22) 시즈 드 종, 디터 람스: 디자이너들의 디자이너, 송혜진 역, (서울: 디자인하우스, 2018), 48-89.
23) 월터 아이작슨, 스티브 잡스, 안진환 역, (서울 : 민음사, 2011), 251-268.
24) 후카사와 나오토 재스퍼 모리슨, 슈퍼 노멀, 박영춘 역, (파주: 안그라픽스, 2019), 103.

2. 현대 기능지향 디자인 사례

(1) 애플 APPLE

애플은 절대적으로 본질적인 부분이 아닌 것은 무엇이든 제거하려고 애썼다[25]. 첫 홍보 브로슈어에 '단순함이란 궁극의 정교함(Simplicity is the ultimate sophistication)' 이라고 적혀 있을 정도로 애플은 일관되게 단순함을 추구하였다. 덕분에 현대의 미니멀리즘 디자인의 사례라면 디자인을 전문적으로 배우지 않은 사람들도 쉽게 애플을 떠올리곤 한다.

그림 1 아이맥 변천사 (출처 : https://laptrinhx.com/why-you-don-t-need-design-like-apple-3211967835/_)

(2) 무인양품 MUJI

무인양품의 디자인 철학은 '이것으로 충분하다'이다[26]. 대다수 사람들이 사는 값싼 물건이 필연적으로 품질이 안 좋다는 점에 주목하여 품질이 좋으면서도 저렴한 제품을 만들어 소비 심리를 겨냥한 것이다. 불필요한 생산과정과 디자인을 제외한 무인양품의 제품들은 튀지 않고 평범하여 어디에 가져다 놓아도 무난하게 어울린다는 특성을 지니고 있다. 이러한 평범함이 오히려 제품의 부가가치가 되어 절대 다수의 인지를 얻게 했다고 볼 수 있다.

---

25) 리앤더 카니, 조너선 아이브, 안진환 역, (서울: 민음사, 2014), 193.
26) 닛케이디자인, 무인양품 디자인, 정영희 역, (서울: 미디어샘, 2016), 64.

그림 2 MUJI 제품들 (출처 : https://www.muji.com/)

(3) 발뮤다 BALMUDA

발뮤다의 디자인은 '최소에서 최대를' 추구한다. 최소한의 부품으로 제품을 만들어 최대한의 아름다움을 추구하자는 뜻이라고 한다. 이런 발뮤다의 제품들은 언뜻 보기에 단순하지만 최소한의 부품으로 최고의 부가가치 창출을 위해 끊임없는 실험과 아낌없이 사용하는 고성능 제품을 배경으로 담고 있다. 발뮤다의 디자인 디렉터 데라오 겐은 '가전제품이 제공해야 하는 것은 오로지 좋은 체험'이라고 인터뷰에서 밝힌 바 있다[27]. 선풍기, 가습기, 토스터기 등 주변에서 흔히 보이는 제품을 제공하는 브랜드가 무수히 많은 경쟁 제품을 제치고 대중들의 인지를 얻은 것은 사용성의 극대화와 체험의 중요성 강조로 제품의 가치를 전환시켰기 때문이다.

그림 3 BALMUDA 제품들 (출처 : www.balmuda.co.kr)

27) "디자인 강소기업 BALMUDA," 월간디자인, Accessed November 13, 2021, http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/67759

3. 현대 기능지향 디자인의 조형적 특징

애플, 무인양품, 발뮤다의 사례에서 관측되는 현대 기능지향 디자인의 특징은 미니멀리즘이다. 미니멀리즘 디자인은 표면적으로 소재의 단순화-유니소재, 조립 및 분해의 단순화, 시간요소의 단순화로 설명할 수 있다[28]. 피터 돌머는 이러한 조형적 특성을 블랙박스 미학 혹은 정돈 미학이라고 지칭하고 있다.[29] 기하학적인 상자형, 원통형, 혹은 구형의 플라스틱 케이스 안에 기계 부품을 집어넣는 방법은 1950년대 초부터 유행했다. 이러한 경향은 모더니즘의 선구자로 인정받는 폴 세잔느와 바우하우스의 예술 교사인 요하네스 이튼을 거쳐, 실내 전기제품 제작사인 브라운에까지 이어진다.

4. 현대 기능지향 디자인의 한계

현대 기능지향 디자인인 미니멀리즘 디자인의 한계는 디자인의 조형적 특징인 단순하고 간결한 형태에서 기인한다. 최근 영상 공유 플랫폼에 등장한 인터넷 동영상은 이러한 조형적 획일화에 대해 솔직하게 지적하고 있다.(그림 4 참조) 직관적인 미리보기 화면에서 알 수 있듯이 뉴트럴한 색채에 강조되는 포인트 색채, 흐르는 외형선, 끝이 둥글려진 기하학적 도형들이 현대 디자인 제품간 유사성을 높이는 역할을 한다고 언급한다[30].

그림 4 영상 Why All Products Look The Same (출처 : Youtube.com)

---

28) 김우진. "미니멀적 특성을 통한 제품디자인의 지속가능성 연구." Journal of Integrated Design Research 13.3 (2014): 9-18.

29) 피터 돌머, 현대디자인의 의미, 김태원 이동신 역, (서울: 현대미학사, 1998), 20.

30) "Why All Products Look The Same: Industrial Design Trend 2021," Youtube.com, Accessed November 13, 2021, https://youtu.be/V8msfSiTWLg

1970년대 후반 블랙박스미학에 대한 비판은 제조의 실용성을 위해 단순하게 만든 제품 형태가 개별성을 저해한다는 것이었다. 문헌에 따르면 1990년대 디자이너들이 블랙박스와 된 제품들에 대한 반발로 새로운 디자인 스타일을 시도했다고[31] 하지만 역설적이게도 현대 시장의 제품들을 살펴보면 이러한 개별성의 부족은 20년 전과 비교하여 크게 변하지 않았음을 알 수 있다.

그림 5 '전기 드립포트' 검색 결과 (출처 : Google.com)

단적인 예로, 위의 [그림5]는 구글에서 전기 드립포트를 검색한 결과이다. 24개의 결과물 중 중복되는 것을 제외해도 하리오, 하트만, 도무스, 발뮤다, 보랄, 펠로우 스태그, 브뤼스타, 키친아트, 에미데, 브랜잇, 빅포유, 리빙스타, 비스카 등 15여개의 브랜드가 등장한다. 그러나 제품 사이에서 보이는 조형적 차이점은 그만큼 다양하다고 보기가 어렵다[32].

유선형 토출구를 지녀야 한다는 제품의 특성이 디자인의 조형적 유사성을 유도하는지 확인하기 위해 브랜드 이름으로 검색 방법을 바꿔보았다. [그림6]에서 볼 수 있듯이 '모슈', '킨토', '라쿠진'의 브랜드[33] 검색 이미지에서도 유사한 현상을 발견할 수 있었다.

---

31) 피터 돌머, 김태원 이동신 역, 현대디자인의 의미, 현대미학사, 22p

32) 언급된 브랜드 순서는 이미지 검색 시 노출 된 순서이며 브랜드 가치나 제품의 가치와는 아무 관련이 없다.

33) 브랜드 선택 기준은 온라인 디자인 편집샵에서 가장 인기도가 높은 소형 가전제품 브랜드를 선택하였다.

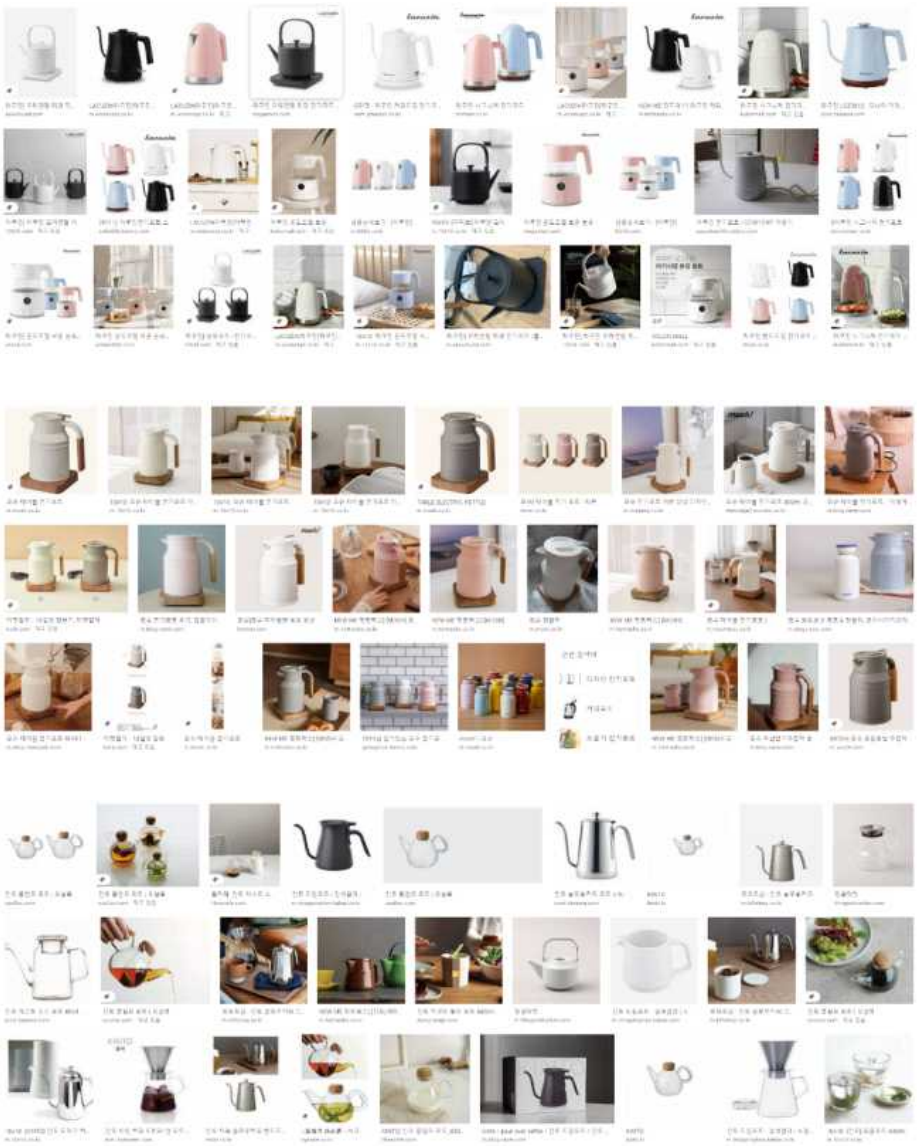

그림 6 생활가전 제품 브랜드 검색 결과 (출처 : www.29cm.co.kr)

사소한 차이는 존재하지만 전반적으로 단순한 외형선, 무채색에 가까운 색감, 매트한 질감 등 서로 다른 제품과 브랜드의 제품들이 유사한 조형 특성을 보이는 경향이 있다. 이렇듯 중소기업이나 소규모 에이전시 제품의 외적 특징이 점점 비슷하게 변하고 있는지 혹은 객관적인 상관관계를 확인하기 위해서는 별도의 연구가 필요하다. 그러나 검색 사례를 통해 현대의 기능지향 디자인이 조형적 획일화라는 한계점을 갖고 있다는 점은 유추할 수 있다.

제 2 절 현대의 심미지향 디자인

1. 심미지향 디자인의 의미

본 연구에서 심미지향 디자인은 포스트모더니즘에서 유래한 디자인을 총칭한다. 1960년대 말, 엄격한 기능주의와 모더니즘 추구에 대한 비평과 반발이 등장하면서 포스트모더니즘 운동이 시작되었다.[34] 그 결과 기성의 디자인 규범을 벗어나고자 하는 다양한 시도가 발생하였다. 로버트 벤투리가 주장한 “적은 것은 지루하다”는 미스 반 데 로어의 “적은 것이 많은 것”이라는 모더니즘 미학과 상반되는 시각이며 곧 포스트모더니즘 디자인의 특징을 직설적으로 나타내고 있다.

1970년대부터 기능주의의 획일성과 경직성이라는 한계를 뛰어넘기 위한 시도를 했던 디자이너로는 요헨 그로스[35]가 있다. 그는 확장된 기능주의라는 개념을 발표하며 제품을 ‘실제적 기능’과 더불어 ‘상직정 기능’과 ‘미적 기능’도 충족시킬 수 있는 대상으로 보았다.[36] 이병종[37]은 실제적 기능은 고전적인 기능주의 디자인에서 추구하던 물리적인 합목적성에 해당하고 상징적 기능과 미적 기능은 사용자들의 욕구와 심리, 사회적인 논제에 대응하는 것을 의미한다[38]고 설명한다. 이러한 맥락에서 포스트모더니즘은 대중들이 향유하는 키치 문화와 팝아트, 환경에 대한 관심에서 발생한 유기적인 디자인과 재료를 재활용하는 디자인, 장식을 적극적으로 사용하는 맥시멀리즘 디자인을 포함하며[39] 곧 상징적 기능과 미적 기능을 추구한 것으로 해석 할 수 있다.

---

34) 남미경. "포스트모더니즘디자인에 미친 문화다원주의 (Pluralism) 영향 연구." 한국디자인문화학회지 18.3 (2012): 141-154.

35) 요헨 그로스(1944~)는 오펜바흐 조형대학의 교수이며 <확장된 기능주의와 경험적 미학>에 관한 논문을 발표하였다.

36) Gros, Jochen. Erweiterter Funktionalismus und" empirische Asthetik.". 1973.

37) 이병종(1964~)은 연세대학교 산업디자인학과 교수이고 저서로는 <열두 줄의 20세기 디자인사>와 <한국의 근대건축>이 있으며 요헨 그로스와 베른트 뢰바하의 확장된 기능주의에 관한 논문들을 정리하였다.

38) 이병종. "확장된 기능주의에 관한 연구." Archives of Design Research (1997): 75-85.

39) 최성운, 20C 디자인사 (서울: 조형사, 2003) 148-163의 내용 재정리.

결과적으로 심미지향 디자인이란 제품의 합목적성만을 추구하는 기능 중심의 디자인이 아닌 사용자의 경험과 감성에 초점을 맞추는 디자인 방향성을 나타낸다[40]. 이러한 디자인 방향의 실현은 주관적 표현을 중시하고 기능성이나 실용성에 우선하여 조형성을 강조함으로써 디자이너 개인의 특성을 부각시키고자 하는 경향이라고 말할 수 있다[41].

2. 현대의 심미지향 디자인 사례

현 시대의 심미지향 디자인은 기존 포스트모더니즘의 양식에서 발견할 수 있는 과장되고 화려한 장식 추구의 조형적인 관점에서 나아가 상징과 표현 그 자체를 중시하는 맥락에서 찾아볼 수 있다. 이 때 디자인의 목적은 기능성이나 합목적성보다는 심미성이나 유희성과 같은 요소를 추구하며 다양한 기호가 반영된 결과물을 만든다. 이에 따라 감성디자인, 키치디자인, 펀 디자인과 같은 트렌드가 산발적으로 등장하였다[42].

'디자이너와 소비자와의 제품을 통한 감성적 커뮤니케이션'을 주된 가치로 발전시킨 포스트모더니즘 디자인에 있어 이러한 맥락을 실현한 사례로는 알렉산드로 멘디니, 필립 스탁 같은 디자이너들과 키스 헤링, 무라카미 다카시 같은 예술가들이 있다[43]. 알렉산드로 멘디니는 스튜디오 알키미아를 설립하여 장식 모티브가 적용된 제품들을 디자인하였는데[44] 이러한 작품활동을 통해 디자인의 시적 의미와 오브제로서의 중요성을 강조하였다.[45]

---

40) 원호연. "제품디자인에 적용된 패션 하이브리드 디자인 경향과 특성 연구-모바일제품 CMF (Color, Material, Finishing) 디자인을 중심으로." 기초조형학연구 16.5 (2015): 353-362.

41) 이대일. "현대 디자인의 경향과 그 사회적 의미." 기초조형학연구 10.5 (2009): 345-357.

42) 문금희. "포스트모더니즘의 영향에 따라 나타난 현대 산업디자인의 제 경향." Archives of Design Research 15.1 (2002): 257-266.

43) 남미경. "포스트모더니즘디자인에 미친 문화다원주의 (Pluralism) 영향 연구." 한국디자인문화학회지 18.3 (2012): 141-154.

44) Fiell, Charllotte & Peter, 이경창 조순익(역). 디자인의 역사. (서울: 시공문화사, 2015). p445-447.

45) 최경원, 알레산드로 멘디니 : 일 벨 디자인. (서울; 미니멈, 2013) p272-273.

그림 7 멘디니의 작품 안나G와 프루스트 의자 (출처 : www.chosun.com/)

그림 8 필립 스탁의 'collection guns' for flos, 2005
(출처 : www.designboom.com/)

3. 현대 심미지향 디자인의 조형적 특징

심미지향 디자인은 다양한 방식으로 미적 형태를 추구하고 표출되기 때문에 기능지향 디자인의 사례처럼 공통적으로 드러나는 조형적 특징을 정리하기 어렵다. 그러나 단순함과 복잡함이라는 상반된 개념을 적용하여, 현대 기능지향 디자인의 특징을 미니멀리즘이라고 한다면 현대 심미지향 디자인의 특징은 맥시멀리즘의 특징에서 찾아볼 수 있다.

시각적 이미지에 대한 분석이 활발한 패션에서 표현된 맥시멀리즘의 특성을 차용하면 레트로 디자인과 같이 과거로의 회귀나 전통에 대한 고찰을 하는 조형, 히피룩과 같이 다문화 멀티에스닉 다문화주의를 표방하는 조형, 유희적인, 확대되고 풍만한, 과도함을 추구하는 경향이 있다[46]. 이 밖에도 극도의 확대, 과장, 변형, 왜곡된 실루엣, 비대칭과 탈구조적인 형태를 사용하거나, 다양한 색상을 반복 혹은 복합적으로 사용하는 등의 혼합성을 보여주거나 정교하고 화려한 수공예적인 표현 기법 등이 특징으로 정리되기도 하다[47]. 맥시멀리즘의 표현 유형류는 변형적 표현, 장식적 표현, 혼성적 표현, 다의적 표현으로 정리할 수 있다[48].

4. 현대 심미지향 디자인의 한계

생산 기술의 발전에 따라 소량 다품종의 제작이 가능해지면서, 물건의 차이를 구체적으로 제시해 보이는 일이 필요하게 되었고 이로 인해 디자인이 중요시되었다[49]. 기호에 따른 소비가 확산되면서 차별 그 자체를 목적으로 한 상품이 과잉 등장하기 시작했다. 상품과 관련해 경제학에는 라

---

46) 이지현, and 노윤선. "장 폴 고티에 작품에 나타난 맥시멀리즘의 조형성에 관한 연구-오트 쿠튀르 컬렉션을 중심으로." 조형미디어학 16.4 (2013): 205-214.

47) 김선영. "패션디자이너 리차드 퀸의 작품에 나타난 맥시멀리즘 특성-2018 S/S~2020 S/S 패션 컬렉션을 중심으로." 한국디자인포럼 68 (2020): 29-42.

48) 이방원. "문화 예술분야의 맥시멀리즘 표현유형 분류에 관한 연구." 커뮤니케이션 디자인학연구 73 (2020): 327-337.

49) 카시와기 히로시, 강현주 최선녀(역), 20세기의 디자인, 조형교육, 1997,192p

표현양식	내용	이미지
다양성 (Diversity)	각 시대는 오직 하나만의 양식을 가진다는 모더니즘의 이념은 양식의 다양성이 존재한다는 이념에 의해서 거부됨	
역사성 (Historicism)	여러 가지 역사와 전통을 가진 양식들이 재인용되거나, 패러디(Parody)화하여 나타나고 혼합된 양식의 할라주와 같은 테크닉이 사용	
장식성 (Ornamentation)	장식과 꾸밈의 재등장	
복합성과 대립성 (Complexity & Allelomorphism)	복잡함과 단순함, 애매함과 분명함, 간결함 등의 상호모순적 성격을 동시에 수용	
이중코드화 (Dual-cording)	고급과 저급 문화, 순수예술과 상업예술의 구분 및 여러 가지 기준이 사라짐	
은유와 상징 (Metaphor & Symbol)	개인의 정서와 의미에 관계되며 사용자와의 커뮤니케이션을 위한 도구로 활용	

그림 9 포스트모더니즘디자인의 표현양식 (출처 : 남미경. "포스트모더니즘디자인에 미친 문화다원주의 (Pluralism) 영향 연구." 한국디자인문화학회지 18.3 (2012): 141-154.)

이프 사이클이라는 용어가 있는데 이는 상품이 태어나서 소멸하기까지의 주기를 말한다. 최경원[50]은 상품의 성격에 따라 차이는 있으나, 치열한 경쟁 속에서 대체품이 쏟아져 나오다 보니 이 주기가 점점 짧아지고 있다고 언급한다.[51]

연구자는 이러한 현상을 현대 심미지향 디자인의 한계로 보았다. 반-모더니즘적 성찰에서 포스트모더니즘이 발생했던 것과는 달리, 시장에서의 차별화만을 목적으로 하는 무의미한 조형이 만들어진다는 것이다. 이러한 지적은 디자이너의 사회적, 도덕적 책임을 강조[52]하는 빅터 파파넥이나 눈에 띄는 목적만을 위해 디자인 하느니 차라리 디자인을 하지 말라는[53] 재스퍼 모리슨의 현대 디자인 비평과 맥을 같이 한다.

50) 최경원은 디자인 비평가이며 성균관대 겸임교수를 역임하고 있다. 주요 저서로는 <좋아보이는 것들의 비밀> <알렉산드로 멘디니> <디자인 인문학> 등을 집필했다.
51) 최경원, 디자인 인문학, 허밍버드, 2014, 81p
52) 빅터 파파넥, 인간을 위한 디자인, 현용순 조재경 역, (파주: 미진사, 2014), 145.
53) 후카사와 나오토 재스퍼 모리슨, Super Normal, 박영춘 역, (파주: 안그라픽스, 2019). 103.

제 3 장 절충적 기능주의 디자인의 가능성

제 1 절 절충적 기능주의 디자인

1. 절충적 기능주의의 의미

절충적 기능주의는 기존의 경직된 기능주의에 대한 비판에서 시작하여 기능의 개념을 더 넓게 바라보고 미적 추구까지 하는 확장된 기능주의의 관점으로 바라볼 수 있다. 정진우와 장광집(2014)은 기능주의에 대한 디자인저 의의를 [그림10]과 같이 정리하였다. 디자인 과정과 디자인 대상인 사물, 공간, 사회 시스템 자체를 디자인 대상으로 규정하고 각 공정을 세분화, 표준화는 디자인 작업의 효율을 위한 것이라는[54] 고전적 기능주의의 해석이라고 볼 수 있다.

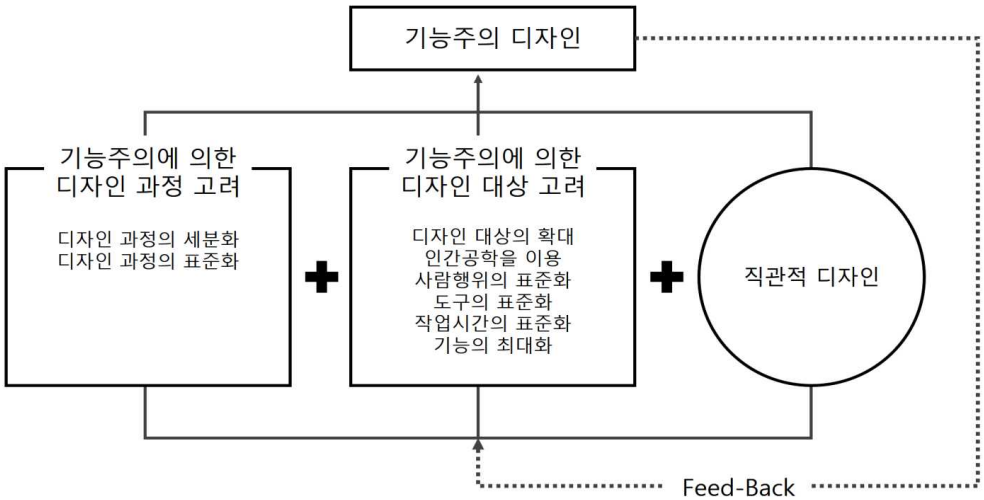

그림 10 기능주의에 대한 디자인적 의의
출처 : 정진우, and 장광집. "기능주의 이론의 디자인 적용에 대한 연구-탈코트 파슨스를 중심으로." 기초조형학연구 15.6 (2014): 635-647.

54) 정진우, and 장광집. "기능주의 이론의 디자인 적용에 대한 연구-탈코트 파슨스를 중심으로." 기초조형학연구 15.6 (2014): 635-647.

반면에 오병근[55]은 뢰바하, 그로스와 피셔가 지적한 고전적 기능주의에 관한 문제점에서 시작된 기능개념의 확장을 [그림 11]과 같이 정리하였다[56]. 고전적 기능주의에서는 실제기능만을 전체의 기능으로 간주하기에 상징화된 형상과 미적인 복잡성에 대한 요구가 무시되는 경향이 있었다. 이러한 한계를 극복하기 위해 감각에 작용하는 요소를 또한 감각기능으로 본다면 형식미와 기호적 기능의 추구는 감각기능의 추구라는 기능의 확장으로 해석할 수 있다.

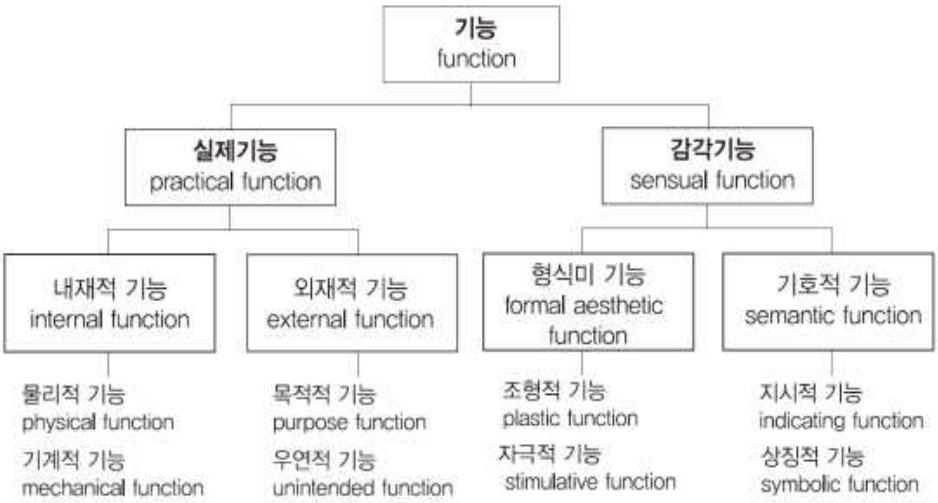

그림 11 Scalable reconfiguration of functions
출처 : 오병근. "통합적 기능미의 경험으로서 디자인미학 고찰." Archives of Design Research 32.4 (2019): 163-176.

이런 맥락에서 절충적 기능주의라 함은 산업혁명 시대에 대량생산과 재료의 효율성을 위한 기능을 추구하는 실제적이고 이념적인 기능주의와 더불어 인문학적 관점에서 인간과 문화적인 욕구인 미적 욕구도 추구하는 기능주의로 정리 할 수 있다.

---

55) 오병근(1964~)은 현재 연세대학교 디자인예술학부 시각디자인학 전공교수로 있으며 저서 및 번역으로는 <지식의 시각화> <정보디자인교과서> <디자이너를 위한 시각언어>가 있다.

56) 오병근. "통합적 기능미의 경험으로서 디자인미학 고찰." Archives of Design Research 32.4 (2019): 163-176.

2. 절충적 기능주의에서의 기능성과 심미성

앞서 설명한 바와 같이 절충적 기능주의 관점에서의 기능성과 심미성은 고전적인 해석 범주에서 확장 되어야 한다. 이를 설명하기 위한 사례로 디터 람스와 도널드 노먼의 굿디자인에 대한 조건들을 예시로 들 수 있다.

디터 람스의 굿디자인 제언 가운데, 그의 디자인 사상을 잘 나타내는 것은 '최소주의'의 구현이다. 디자인에 있어 최선은 불필요한 장식적 요소와 넘치는 기능까지도 절제해 필요 없는 노력과 기술 비용의 낭비를 막고 단순함 속에서 가치를 찾는 것이다. 디터 람스는 제품의 심미성이 디자인의 주된 요소가 아니라고 말하기는 했지만, 심미성은 기능과 효율의 기본적인 부분으로써 여겨져야 한다고 지적했다.[57]

도날드 노먼의 경우, 심리학자로서 미적 완성도에 따른 기능의 상실을 지적하기는 했으나 궁극적으로 기능과 미의 적절한 조화와 융합에 의해 굿디자인이 만들어질 수 있다고 주장했다.[58] 단순함이라는 개념을 해석할 때에, 디터 람스의 단순함은 미니멀리즘적 심미성이고 도날드 노먼은 제품의 기능을 쉽게 이해할 수 있도록 해주는 기능적 심미성인 것이다.[59]

이처럼 기존의 디자인이 디자이너, 기업, 국가 등 '생산주체'의 이익에 초점을 맞추었다면, 디터 람스와 도널드 노먼의 굿디자인은 '소비주체'를 고려한 사회적 책임을 묻는 윤리적 디자인관을 중시한다.[60] 이에 따라 절충적 기능주의에서의 기능성과 심미성은 생산주체와 소비주체를 모두 고려하는 방안을 염두에 두고 디자인을 진행시켜야 한다.

---

57) Rams, D. "The principles for a good design," Domus, No.748, 21. (1993 April)
58) Norman, D. A: "The design of everyday things", (New York & London : Doubleday), 1988.
59) 김동하. "굿디자인 (Good Design) 의 재해석: 람스 (Rams) 와 노만 (Norman) 의 굿디자인 비교를 중심으로." Archives of Design Research (2003): 413-422
60) 안현정. "디터 람스 (Dieter Rams) 와 전후 (戰後) 독일디자인의 정체성 고찰: 제품디자인의 철학적 가치를 중심으로." 한국디자인문화학회지 17.3 (2011): 356-370.

제 2 절 절충적 기능주의 디자인의 실천 가능성

1. 절충적 기능주의 디자인 사례

디자이너 디터 람스와 안드레아 브란치의 작품과 브랜드 다이슨의 사례를 통해 절충적 기능주의의 발현 가능성을 검토해보았다. 디터 람스의 디자인은 고전적인 기능주의와 맞닿아 단순한 형태와 소재를 활용하고 불필요한 요소들을 제거하여 가장 순수한 것만을 남긴 기능주의 미학을 추구하였다. 무의미한 장식이 남용되는 현대 심미지향 디자인의 한계를 보완하기 위해서 디터 람스의 디자인 원칙을 일부 차용하기로 하였다. 이로 인해 조형을 창작함에 있어 장식을 활용하기 위해서는 합당한 이유가 있어야 하며 불필요한 것을 의미 없이 붙이지 않아야 한다는 원칙을 기본적인 디자인 원칙이자 목표로 설정하였다.

그림 12 디터람스의 디자인 제품 (출처 : https://www.artinsight.co.kr/m/page/view.php?no=51579#link_guide_netfu_64709_77360)

다음으로 1880년대 크리스토퍼 드레서의 작품의 느낌과 유사해 보이는 1990년대 안드레아 브란치의 작품을 통해 기능과 심미를 동시에 지향하는 방식을 고찰 할 수 있다.

그림 13 알레시 주전자, 안드레아 브란치 작 (1992)
(출처 : http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/40972)

그림 14 주전자와 크리머 세트, 크리스토버 드레서 디자인, 제임스 딕슨 & 손스 제작 (1880) (출처 : https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2013/03/28/2013032802681.html)

크리스토퍼 드레서는 소수가 아닌 다수를 위해 다름답고 유용한 적정가의 제품을 만들고자 하였다. 이를 위해 단순한 형태를 사용하되 사물을 위한 예술을 추구하는 것도 잊지 않았다.[61] 안드레아 브란치의 작품은 이러한 크리스토퍼의 작품과 일견 유사한 모습을 보이는데, 제품의 기능에 충실한 소재와 형태를 갖추고 있지만 유쾌한 감성이 느껴지는 조형을 더하여 심미적인 감각을 추구하는 디자인 원칙을 찾을 수 있다.

브랜드 다이슨의 디자인 사례를 살펴보면, 기계가 작동하는 기능성을 극도로 추구하며 그것을 굳이 숨기려고 들지 않는 방식으로도 제품의 형태가 독특하고 인상적으로 표현될 수 있음을 확인 할 수 있다. 일반적으로 제품의 부품을 외부로 노출시키면서 기능을 시각화하는 방식을 고찰하는 것 역시 디자인 원칙으로 삼을 수 있다.

그림 15 다이슨의 Dyson Ball DC37 청소기.
(출처 : https://www.red-dot.org/ko/project/dyson-ball-dc37-27483)

61) Fiell, Charllotte & Peter, 이경창 조순익(역). 디자인의 역사. (서울: 시공문화사, 2015). p445-447.

2. 기능의 조형화를 통한 절충적 기능주의 디자인

디터 람스, 안드레아 브란치, 다이슨은 모두 확장된 개념으로 기능주의를 추구한 사례들이다. 디터 람스는 불필요한 장식을 하지 않음으로 생산의 합리성이라는 기능을 지향하면서도 좋은 디자인은 아름다워야 한다는 심미 지향적인 기본 원칙을 가지고 있었다. 안드레아 브란치는 제품을 디자인하는 과정에서 제품의 역할이 실현되는 것을 상기함으로 기능을 지향했지만 디자인을 바라볼 때 느껴지는 유쾌한 감성을 추구한다는 심미 지향적인 원칙을 가진다. 다이슨의 경우 제품의 기능이 작동하는 부분을 직관적으로 외부에 표출하여 기능을 지향하면서도 요소 자체를 조형적으로 과감하게 사용함으로써 개성을 드러내는 심미 지향성을 유지하였다. 이러한 방식들은 디자이너의 의도를 살펴보았을 때 절충적인 기능주의 디자인을 실천했다고 볼 수 있으나, 그 결과물에 대한 인상은 여전히 기능성 혹은 심미성의 한쪽에 더 편향적인 것으로 평가된다. 이에 연구자는 작품 연구를 통해 기능을 조형화 하는 다른 방식이 있는지 확인하고 그것이 앞서 밝힌 현대 디자인의 한계점을 위한 절충적인 조형 창작 방식이 될 수 있는지 확인해보고자 하였다.

제 4 장 절충적 기능주의 디자인 제안

제 1 절 작품연구 1차

1. 개요

한국에서 저렴하고 쉽게 구매 할 수 있는 사물인 양은발상을 리디자인 하여 상대적으로 빈천한 취급을 받는 사물의 위상을 변화시키려 하였다. 연구 당시의 문제의식은 사물의 가치가 양극화 되어 있다는 점이었다. 기능이나 품질에 문제가 없음에도 불구하고 저평가 되는 사물에 초점을 맞추고 해당 사물의 원형을 유지하면서 동시에 고급품으로 인식 될 수 있게끔 만드는 작품 활동을 진행하였다. 연구 기간은 2018년에서부터 2019년까지다.

2. 가치가 소실된 사물의 리디자인

연구자는 대중의 이목을 얻는 사물들이 꾸준히 등장하고 빠른 속도로 사라지는 것을 경험하면서, 사물의 가치가 점점 양극화 되고 있음을 느꼈다. 같은 역할을 수행하는 사물이 균일가 가게에서는 몇 천원에 불과하지만, 디자이너가 디테일에 변화를 주고 제작하면 몇 십 배에 달하는 몸값으로 변모하는 것을 보며 연구자는 대중이 접하는 사물들의 가치가 양극화 되는 현상에 주목했다.

작품 창작의 방향성을 확고히 만들기 위해 세운 초기의 가설은 사물이 단순히 고급과 저급이라는 양자택일의 관점에서 분류되는 경향이 있고, 이를 위한 디자인적 해결 방안이 존재한다는 것이었다. 이를 확인하기 위해 사례 조사, 전문가 인터뷰, 그리고 문헌 조사를 실시하였다. 사례조사를 우선적으로 실시한 이유는 연구자가 주목한 현상이 단순히 특정 사물에 한정되어 단발성으로 발생한 일인지, 아니면 보편적인 경향을 가지고 있는지 확인하기 위함이다.

사례 조사를 위해, 대중적인 사물의 가치에 주목하는 디자이너와 브랜드를 선별하여 각각의 대상이 주목하는 상황과 문제의식, 그에 대한 견해와 주장을 정리하였다. 카림 라시드, 브랜드 MUJI, BALMUDA, D & DEPARTMENT의 사례를 정리한 결과는 그림 16과 같다.

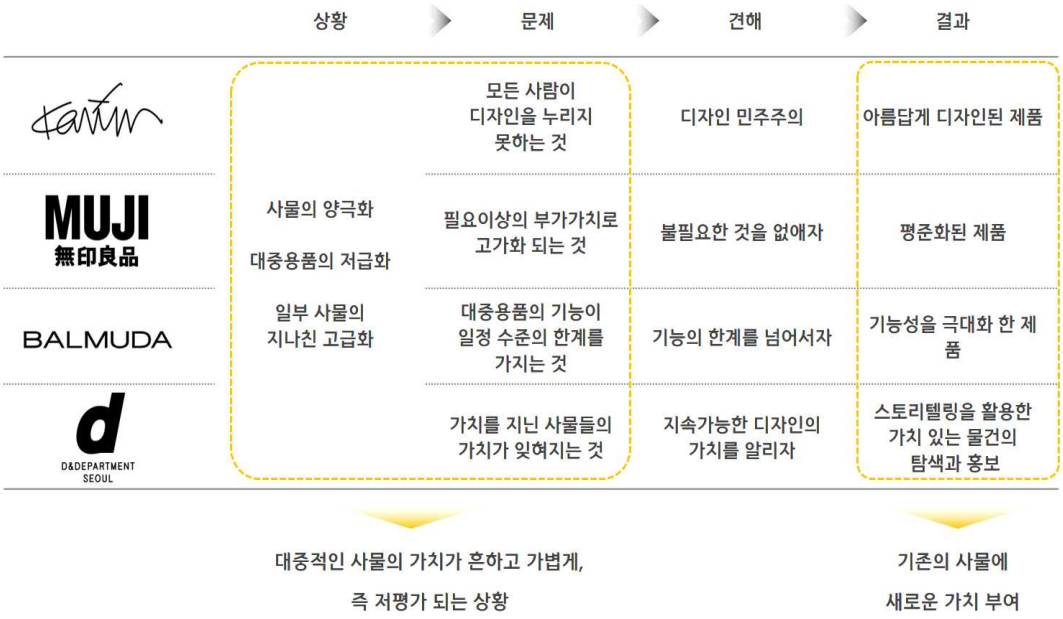

그림 16 문제 상황을 공유하는 사례의 비교와 고찰

각각의 사례들은 사물의 양극화라는 현상에서 각자의 견해를 가지고 아름다운 제품, 평준화된 제품, 기능성을 극대화 한 제품, 제품의 스토리텔링을 통해 현상을 극복하려고 한 것을 알 수 있었다. 그러나 연구자는 각 사례들이 디자이너의 미적 취향에 의존하는 조형성, 개성의 삭제, 제품 가격의 상승, 디자이너의 개입 여지가 없다는 한계점을 지녔다고 판단하여 사물의 본질을 유지하면서도 가치를 전환시킬 수 있는 디자인을 시도하고자 했다.

문헌고찰과 전문가 인터뷰를 실시하여 가치 전환의 원리를 탐색한 결과, 과거의 양식을 재해석 하는 사례를 참고하여 이를 양은 발상의 리디자인에 적용하였다.

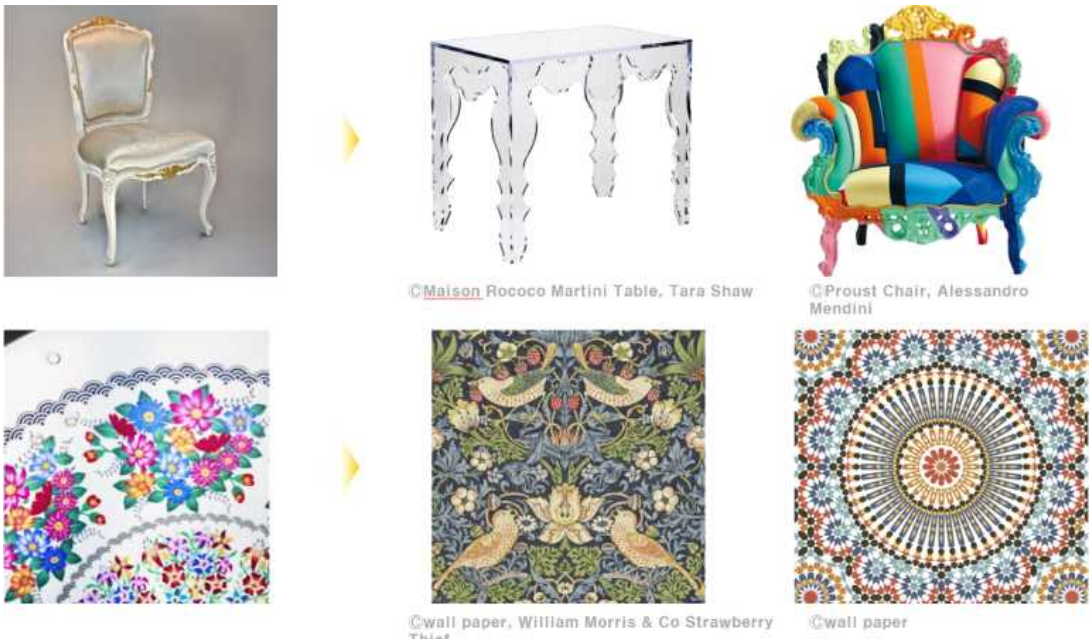

그림 17 가치를 소실한 사물의 리디자인을 위한 기본 원칙 정리

무의미한 조형의 재생산을 막기 위해 과거의 양식을 효과적으로 재해석한 것으로 여겨지는 사례들을 모아 이미지 보드를 제작하였다. 그 중 로코코 양식을 현대적으로 재현한 타사이드 테이블과 알렉산드로 멘디니의 의자 디자인, 꽃무늬를 활용했던 윌리엄 모리스의 벽지 패턴과 타일 패턴 디자인 사례를 유형화 하였다. 이에 따라 과거 양식을 단순화 하고 조형의 규칙적인 패턴을 만든다는 기본적인 디자인 원칙을 수립한 후 여러 가지 스케치를 진행하였다.

그림 18 양은발상 리디자인을 위한 이미지 매핑

그림 19 양은발상 리디자인을 위한 스케치

3. 양은발상 디자인 1~5

기존 양은발상의 쟁반 부분에 있던 조잡한 인쇄 문양을 심미적으로 아름답게 만들어 보고자 시도했던 초기 작품들이다. 양은발상이 음식을 올리거나 나르는 용도로 쓰이던 것에서 착안하여 음식 위에 덮어두거나 싸매기 위해 사용하는 조각보를 현대적으로 재해석하여 상판 디자인으로 활용하였다. 패턴은 단순하게 만들어 정돈된 이미지를 전달하고 현대 한복에서 쓰이는 색을 적용하거나 재질을 달리하여 심미성 추구하고자 하였다. 직각으로 된 형태가 경직된 느낌을 준다고 판단하여 복잡하고 오밀조밀했던 꽃문양을 과감하게 단순화하는 방식도 적용했다.

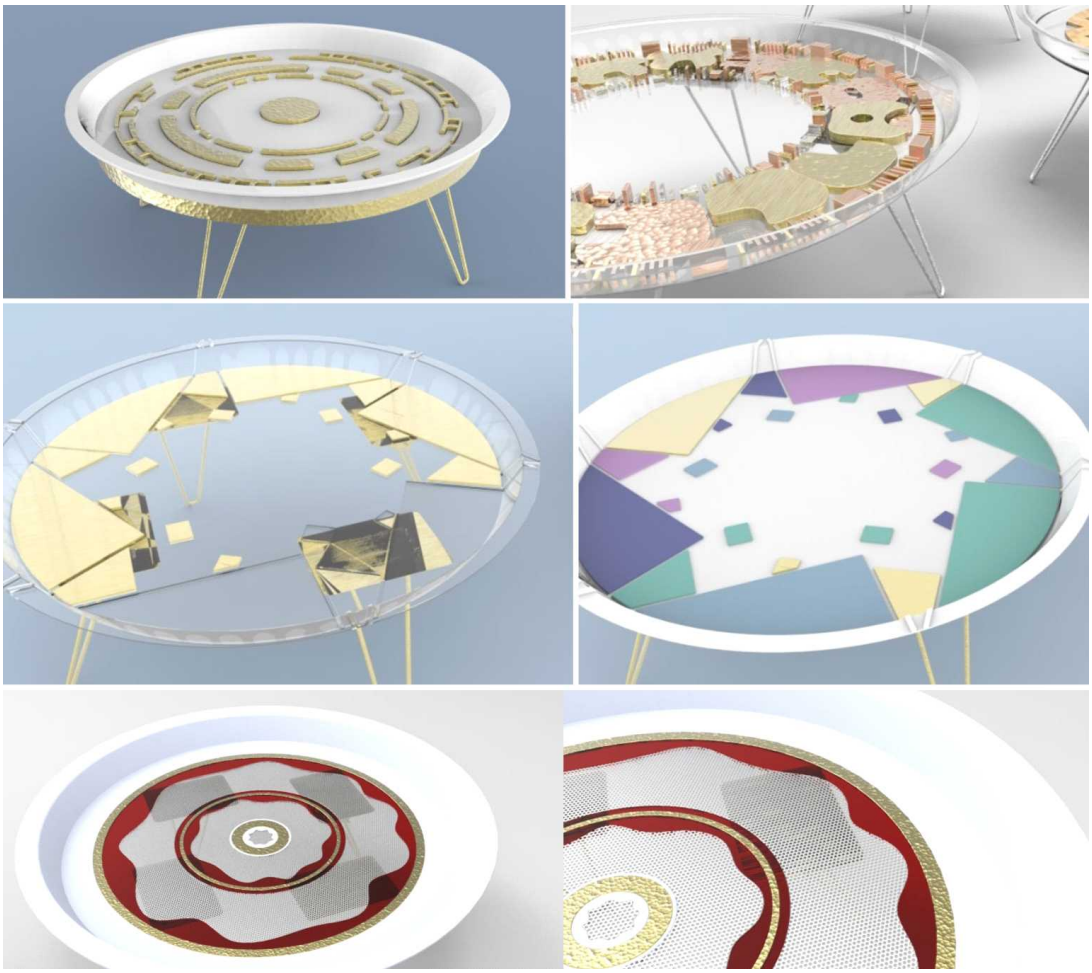

그림 20 양은발상 디자인 1~5 (디지털 드로잉, 2019)

4. 양은발상 디자인 6

이전 작품 디자인 결과 상판의 조형적인 요소가 눈에 띌수록 양은발상의 본질에서 벗어난다고 판단하였다. 이후 조형 요소를 단순화 시키고 다리 부분의 디자인 또한 기존의 디자인과 유사하게 만든 작품이다. 기존 제품의 형태를 많이 유지하였음에도 색, 재질, 마감이 변경됨으로 인해 현대적인 제품으로 보이는 것을 느낄 수 있었다. 그러나 해당 단계에서 기존의 양은발상이 연상된다기 보다는 현대적인 디자인의 반상을 반들었다는 인상을 가지고 다른 방식으로 디자인을 진행하기 시작했다.

그림 21 양은발상 디자인 6 (디지털 드로잉, 2019)

5. 양은발상 디자인 7

앞선 디자인들을 검토한 결과 쟁반 부분의 그래픽 없이는 양은발상의 이미지가 연상되지 않는 것을 알 수 있었다. 그러나 쟁반의 그래픽을 평면적으로 적용하는 것은 기존 양은발상에 그저 다른 포장을 하는 것과 같은 효과를 가지기에 관점을 바꾸어 2D 그래픽을 3D로 전환 시킬 수 있는 방식을 탐구하였다. 그 중 다리의 형태 변화를 디자인의 일부로 보일 수 있도록 디자인한 작품이다.

그림 22 양은발상 디자인 7 (디지털 드로잉, 2019)

6. 양은발상 디자인 8

쟁반에 그래픽 요소를 적용시킨 후 재질 변경과 재질 분리의 방식으로 쟁반이 다른 느낌을 주는지 실험했다. 재질 변화 없이 색채와 형태만 변형시켰을 경우, 기존 양은발상을 연상시키는 이미지가 지나치게 강렬하였기에 양은 재질을 계속 사용하는 것은 지양해야 함을 알 수 있었다.

그림 23 양은발상 디자인 8 재질 스터디 (디지털 드로잉, 2019)

그림 24 양은발상 디자인 8 양은 재질 적용 스터디 (디지털 드로잉, 2019)

7. 양은발상 디자인 9~11

디자인 결과물들을 리뷰하는 과정에서 기존 형태와 유사성을 가지는 것이 가치 전환의 목적을 저해하는 요인으로 지목 되었다. 앞선 결과물들이 쟁반 형태에 다리가 접목되는 양은발상의 원형과 유사했으므로 '다리가 접힌다'는 개념만을 유지하여 기존의 형태에서 벗어나고자 하였다. 그림 25는 다리 부분이 접혔다 펴지거나 다리의 활용을 변형하는 것이 형태의 변형으로 이어질 수 있도록 디자인한 작품들이다. 이 과정에서 지나친 형태 변화는 제품의 리디자인이 아니라 전혀 다른 제품을 디자인했다는 인상을 준다는 것을 알 수 있었다. 쟁반의 날개 부분과 날개 부분의 경사를 유지하는 것이 양은발상의 인상을 유지한다고 판단하여 이후 디자인에 해당 요소는 계속 포함하기로 결정하였다.

그림 25 양은발상 디자인 9~11 (디지털 드로잉, 2019)

8. 양은발상 디자인 12~13

다양한 형태와 색, 재질, 마감(CMF)을 실험적으로 적용했던 앞선 디자인 결과물에서 얻은 결론들을 적용한 디자인이다. 쟁반의 날개 형태는 유지하고 재질은 메탈 계통을 사용하되 색상과 마감 방식을 달리하였다. 접이식 다리를 지니고 필요에 따라 쟁반과 낮은 상으로 이용되던 사물의 기능을 상기하여 디자인 요소로 활용할 수 있도록 발전시켰다.

그림 26 양은발상 디자인 12 (디지털 드로잉, 2019)

그림 27 양은발상 디자인 13 (디지털 드로잉, 2019)

9. 양은발상 디자인 14

최종적으로는 접이식 다리 부분을 패턴화하여 심미성을 보완하고 양은발상을 다양한 높이로 이용이 가능하도록 다리가 여러 단계로 접힐 수 있도록 디자인을 정리하였다. 마지막 작품은 기능을 조형화 한 작품으로 2019년 10월 14일부터 11월 30일까지 DDP 동대문디지털플라자 바우하우스 100주년 기념전시인 <Bauhaus 10×10>에 전시하였다.

그림 28 양은발상 디자인 14 (디지털 드로잉, 2019)

10. 소결

1차 작품 연구를 통해 연구자는 사물의 양극화된 가치와 조형 탐구를 연결시키는 것에 대한 두 가지 한계점을 깨달았다. 가장 큰 문제는 이전에는 널리 쓰였으나 현대에 이르러서는 잘 쓰이지 않으며, 그 기능과 성능에 문제가 없음에도 지금은 괄시받는 사물들이 한정적이었기에 작품 연구를 적용할 대상이 적다는 것이었다. 두 번째 문제점은 사물의 외형을 변화 시켰으나 가치가 변화했다고 납득하기 어렵다는 점이었다.

그런 연유로 연구자는 작품 연구의 결과를 가치가 아닌 다른 관점에서 해석하여 이후의 작품 활동을 이어가기로 했다. 1차 작품 연구 과정을 거치면서, 연구자는 제품을 현대화 시키려고 하면서 현대의 사물에서 발견할 수 있는 조형적인 특징들을 자꾸 적용하려는 경향을 보였다. 이에 안정적인 조형성 변화와 적용에 대한 접근이 추가적으로 필요하다고 느꼈고, 때문에 2차 작품 연구에서는 유명 디자인 브랜드의 사례 고찰을 통해 사물에 적용 가능한 조형 요소의 조합 원리를 찾아보고자 하였다.

제 2 절 작품연구 2차

1. 개요

2차 작품 연구는 현대 디자인 브랜드들에 대한 고찰 이후 이루어졌다. 연구자는 현대의 사물은 크게 단순하거나 복잡한 형태로 구분된다고 판단했다. 이에 따라 두 가지 속성을 적절히 융합할 수 있는 조형 창작 문법을 정하여 해당 문법에 따라 다양한 제품을 디자인하고 제품의 최종 형태가 만족스러운 결과를 낼 수 있는지 확인하고자 하였다. 연구기간은 2019년에서 2020년까지다.

2. 상반된 스타일의 조합을 통한 사물 디자인

비록 '사물의 가치'라는 개념은 재단하기 어려웠으나, 제품을 디자인하는 과정에서 스타일 변화가 지속적으로 일어나는 것이 관찰되었다. 때문에 대중들에게 잘 알려졌으면서 동시에 상반된 브랜드 이미지를 가진 브랜드와 디자이너들을 선별하여 현대의 디자인 스타일의 양극화를 줄이는 융합 양식을 찾고자 하였다.

그림 29 심플과 콤플렉스를 위한 이미지 보드

이미지 분류를 하면서 규칙성을 찾아본 결과, 단순함과 복잡함이라는 두 가지 반대 속성을 융합하는 방식을 크게 세 가지로 정리하였다.

그림 30 심플과 콤플렉스의 융합 방식

요소의 강조는 기본적으로 단순한 형태에 복잡한 부분이 부수적이고 부가적인 요소처럼 조합되는 것을 의미한다. 요소의 숨김은 단순한 형태의 이음새나 조립 방식 같이 쉽게 인지 할 수 없는 곳에 복잡성을 띄는 요소가 숨겨져 있음을 뜻한다. 요소의 내포는 단순한 형태의 내부에 복잡한 요소가 담겨져 있는 경우이다. 해당 조합방식을 염두에 두고 여러 가지 제품에 적용해 보았다.

3. 조명 디자인

요소의 강조 원리를 적용한 조명이다. 보편적으로 떠올리는 조명의 기본 형태를 단순함으로 규정하고 개성적인 형태의 장식 요소를 복잡함으로 규정하여 다양하게 덧붙이려고 시도했다. 조명의 갓의 부피감으로 인해 덧붙여지는 요소가 강조되어 보이지 않는다는 인상을 받았기 때문에 다른 제품에도 같은 현상이 일어나는지 확인하고자 적용대상을 바꾸었다.

그림 31 조명 디자인 (디지털 드로잉, 2020)

4. 가습기 디자인 1

기존 한쪽으로만 있던 가습구가 사방으로 나올 수 있도록 토출구의 형태를 독특하게 만든 후 단순한 형태의 가습기에 얹어 단순하면서도 복잡한 형태를 띠도록 의도한 작품이다. 전형적인 블랙박스미학이 적용된 단순한 소형 가전제품에 복잡한 장식이 합쳐지면서 절충적인 형태가 되는 것을 알 수 있었다.

그림 32 가습기 디자인 1 (디지털 드로잉, 2020)

5. 수납장 디자인 1~3

수납장의 손잡이와 옆면에 복잡한 조형을 형태를 띠도록 만들었다. 손잡이는 사용하지 않을 경우 안쪽으로 들어갈 수 있게끔 형태를 수정하였다. 손잡이를 사용하지 않을 때에는 제품의 전체 외형이 단순하게 보이지만 사용하는 순간에는 복합적인 형태를 띨 수 있도록 의도한 작품이다.

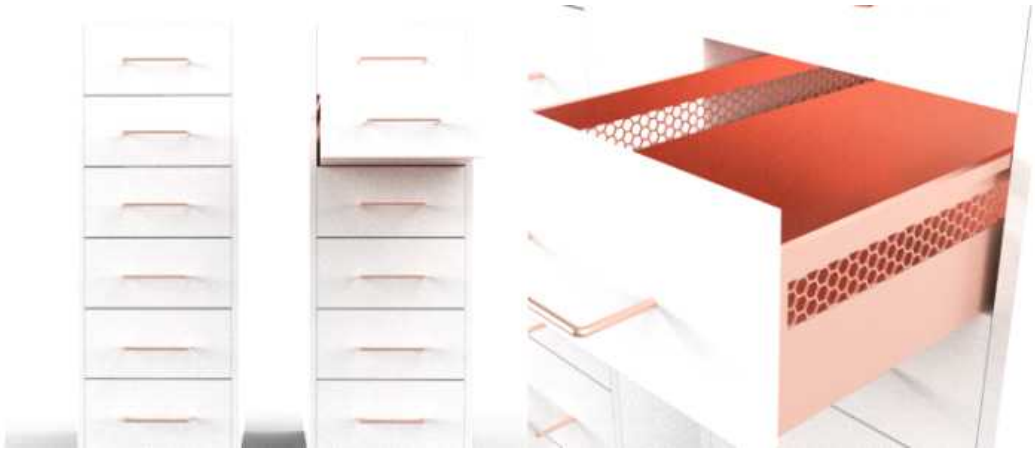

그림 33 수납장 디자인 1 (디지털 드로잉, 2020)

그림 34 수납장 디자인 2 (디지털 드로잉, 2020)

그림 35 수납장 디자인 3 (디지털 드로잉, 2020)

6. 가습기 디자인 2

물통이 분리되는 기존의 가습기에서 물통과 본체의 결합이 불편했던 점을 개선하기 위한 디자인이다. 물통을 뒤집어 결합시키는 과정 중 정확한 접합 부위를 찾기 어려워 발생하는 문제를 해결하기 위해 물통과 본체가 서로 자연스럽게 맞물릴 수 있도록 분리 면을 디자인하였다. 결합을 수월하게 만들어주는 기능성을 추구하면서도 유기적인 형태로 면을 디자인하여 심미성을 추구한 작품이다.

그림 36 가습기 디자인 2 (디지털 드로잉, 2020)

7. 소결

디자인 결과, 제품에서 기능을 하지 않는 장식적인 요소만 덧붙이는 것으로는 그저 사물의 스타일링만 바꾼 형태가 된다는 한계점을 발견할 수 있었다. 그리하여 양극화를 줄이는 방안을 다시 고민해야 했다.

고찰 과정 중에 물통이 쉽게 조립 될 수 있도록 분리가 되는 부분을 독특한 형태로 제작한 가습기 디자인2에서 기능을 조형적인 요소로 환원하는 개념을 떠올리게 되었다. 곧 형태는 기능을 따른다는 명제와 함께 이 방식이 단순함과 복잡함의 중간 지대 역할을 하는 디자인 양식의 발견 가능성을 높일 수 있을 것으로 기대했다. 이후 연구자는 한 가지 제품을 정하여 해당 제품의 각 파트가 하는 기능을 조형적인 언어로 치환하는 작업을 시작하였다.

제 3 절 작품연구 3차

1. 개요

앞선 작품 연구를 바탕으로 연구자는 사물의 기능과 형태가 상호 보완적인 관계이므로 기능을 심미적인 요소로 치환 과정이 필요하다고 생각하였다. 그 결과 3차 작품 연구는 사물의 기능부를 조형 요소로 환원하기 위한 작품 연구를 시작하였다. 제품을 이루는 부품과 각 부품의 기능 및 기능의 활용법에 대한 이해를 높이기 위해 다양한 제품을 디자인하기 보다는, 한 가지 제품군에 집중하여 작업을 진행하였다. 작품 연구 기간은 2020년부터 2021년까지이다.

2. 기능을 조형화하는 디자인

2차 작품 연구 중, 가습기의 물통을 분리했다가 다시 조립하는 과정에서 발생하는 불편함을 개선시키기 위해 접합 부분을 변형시킨 가습기 디자인2에서 기능성의 조형화에 대한 가능성을 발견하였다. 제품 제작의 합리성을 추구하여 장식과 재료를 최적화 하는 것이 아니라 사물에서 제 역할을 수행하는 요소들을 재배치하여 기능과 심미를 함께 지향하는 것이다.

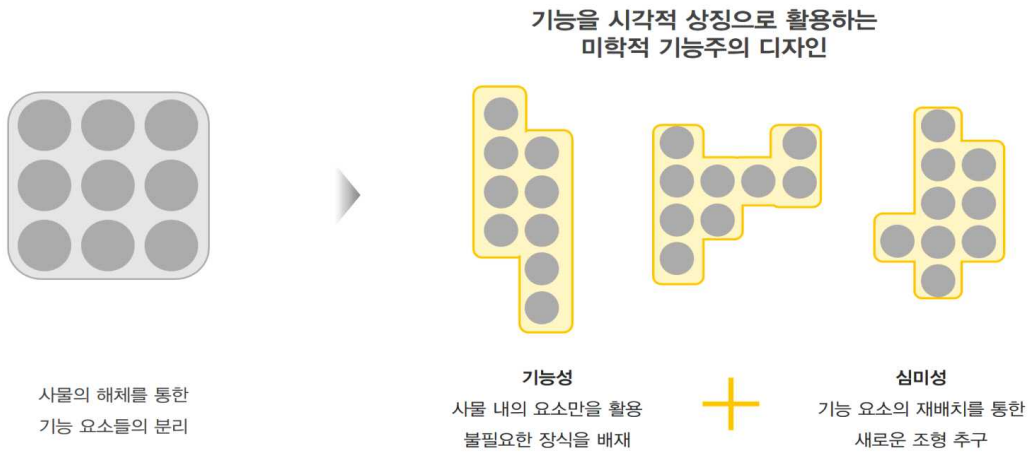

그림 37 기능을 조형화하는 방안에 대한 개념 도식

이러한 맥락에서 제품에 대한 온전한 이해가 있다면 다른 조형화 가능성을 찾을 수 있으리라고 가정했다. 제품에 대한 이해력을 높이기 위해서는 여러 제품을 디자인하기 보다는 작업 대상을 한가지로 제한하기로 하였다. 이런 연유로 작업 대상은 2차 작품 연구에서 한 가지를 골라 심화 디자인을 진행하였다. 제품 내에서 조형적으로 변형 가능한 요소들을 찾기 위해, 가습기를 이루는 기능들을 나누고 제품이 동작하기 위해 필요한 필수 기능 요소와 선택 기능 요소들을 나누었다.

기능을 조형으로 표현해내기 위한 최대한 많은 아이디어들이 필요했기 때문에 제품을 이해하는데 있어서 가능한 다양한 범주로 나누고 여러 가능성을 탐색해보았다. 또한 조형의 표현이 단순히 장식에만 그치지 않도록, 제품을 사용하는 데 있어 발생하는 불만들도 정리한 후 디자인 과정 중 지향해야 하는 방향이나 해결해야 하는 조건들로 삼고 작품 연구를 진행하였다.

그림 38 가습기 분해 사진

부품리스트

부품명	파트	개수	노출	스펙(WDH)	비고	연결부위	청소빈도
토출구	배출부	1	외부	70×70×27		배출통로	보통
배출통로	배출부	1	내부	45×45×150		토출구	보통
조작부커버	조작부	1	외부	150×150×90	다리	수통받침 기판1 기판2 팬	보통
팬	조작부	1	내부	50×50×15	2줄 전선	기판1 수통받침	보통
컨트롤러/전원	조작부	1	외부	35×35×15	4줄 전선	기판2 조작부커버	보통
기판1	조작부	1	내부	70×30×1.5	저항 12 / 전해 콘덴서 2 / 자기 콘덴서 5 / 트랜지스터 2	기판2 초음파진동자	불필요
수위센서	조작부	1	내부	5×2.5×40	2줄 전선	기파1	불필요
LED	조작부	1	내부	3×3×5	3줄 전선	기판1 조작부커버	불필요
기판연결전선	조작부	1	내부	1.3×4.5×N	3줄 전선	판1 기판2	불필요
기판2	조작부	1	내부	95×50×1.5	초크코일 2 / 대형 전해 콘덴서 4 / 다이오드 5 / 전원 트랜스? / 자기 콘덴서 4 / 트랜지스터 1 / 저항 1	콘센트 전선 기판 1	불필요
콘센트전선	조작부	1	외부	3.2×5.2×N	2줄 전선	기판2	불필요
수통	수통	1	내부/외부	150×150×210		수통받침 배출통로	자주
수통받침	수통	1	내부/외부	150×150×60	초음파 진동자 / 환기통로 / 수위감지부(?)	팬 수통	자주
초음파진동자	가습부	1	내부	25×25×?	2줄 전선 / 진동자커버 / 진동자 위치 고정대	기판1 수통받침	자주

그림 39 제품을 이루는 파트별로 정리한 표

해당 작업 과정을 통해 가습기를 기능에 따라 재해석할 수 있는 가능성을 확인하였다. 단순히 스타일을 변경하는 것이 아닌, 기능적으로 제품을 개선시킬 수 있는 조형 창작을 위해, 가습기를 사용할 시 겪게 되는 문제점들을 개인 경험과 문헌 조사를 통해 정리하고 스케치 과정에서 염두에 두고 디자인을 진행하였다.

3. 가습기 디자인 1~3

가습기 시안 1~3은 기능을 오브제처럼 디자인 하는 방식으로 진행된 작업이다. 각 기능부의 활용방안에 대한 여러 가지 아이디어 스케치와 이미지 보드를 생성하며 연구가 진행되었다. 초반 작품들은 기능부를 이루는 파트에 대한 조형 스케치가 주를 이루었다. 이때 주목했던 것은 기능부 조형화, 즉, 가습기 물통의 외형선이나 가열식 가습기의 열선 부분에 대한 패턴 디자인 등 기능의 스타일링에 가까운 형태를 보였다.

그림 40 수통 부분을 위한 스케치

그림 41 가열코일의 시각화를 위한 참고 이미지(좌)와 가습기 디자인1(우), (디지털드로잉, 2020)

그림 42 수통의 조형성을 위한 참고 이미지(좌)와 가습기 디자인2(우)
(디지털 드로잉, 2020)

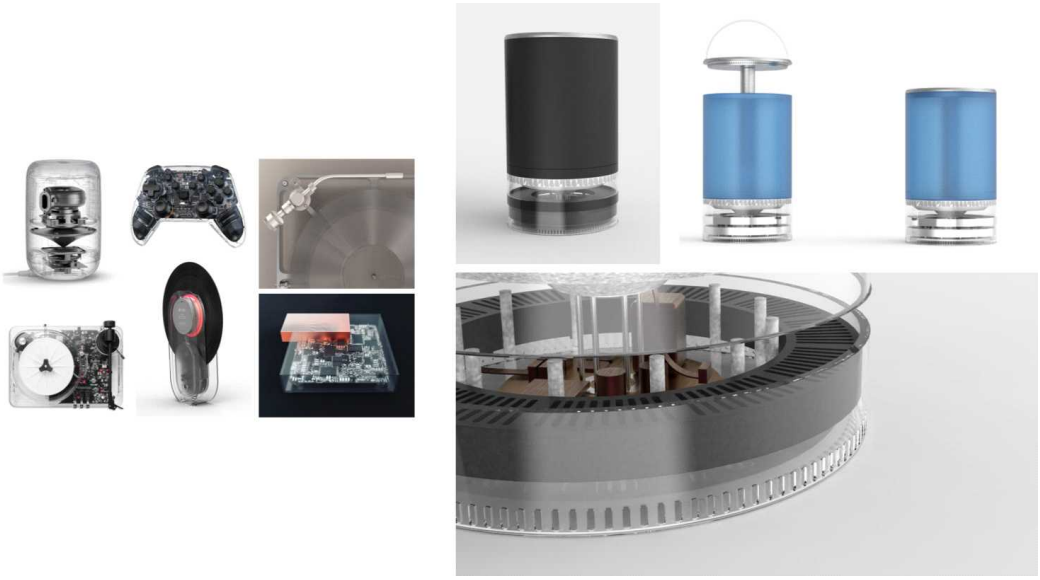

그림 43 기판 부분을 노출시키는 참고 이미지(좌)와 가습기 디자인 3(우)
(디지털 드로잉, 2020)

4. 가습기 디자인 4

기존의 소형 가습기가 가지는 제약에서 벗어나기 위해 크기를 대폭 수정하고 수통의 형태를 과감히 변형시킨 작품이다. 수통의 높이만 1미터가 넘도록 디자인 되었는데 시중에 나와 있는 대형 가습기가 하얀 상자처럼 보이는 점과 미스트가 나오는 토출구의 높이 조절이 되지 않는 점을 해결해보려 하였다.

그림 44 가습기 디자인 4 전체 (디지털 드로잉, 2020)

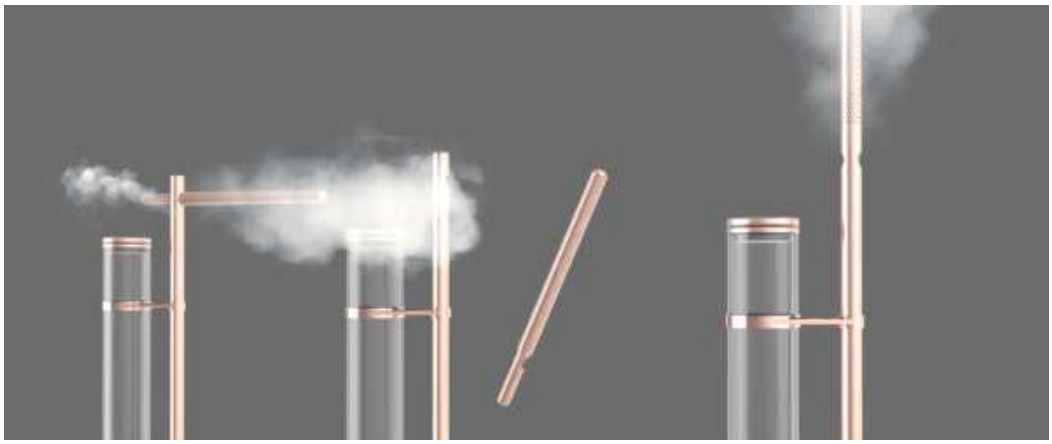

그림 45 가습기 디자인 4 부분 (디지털 드로잉, 2020)

5. 가습기 디자인 5

가습기 4에서 작업한 조형 양식과 기능 활용 방안을 조형 가습기에 적용한 작품이다. 이 과정에서 형태는 기능을 따른다는 조건을 충족하면서도 기존과 다른 조형을 만들기 위해 제품이 수행하는 기능을 시각화 하면 되겠다는 생각을 하게 되었다.

그림 46 가습기 디자인 5 부분 (디지털 드로잉, 2020)

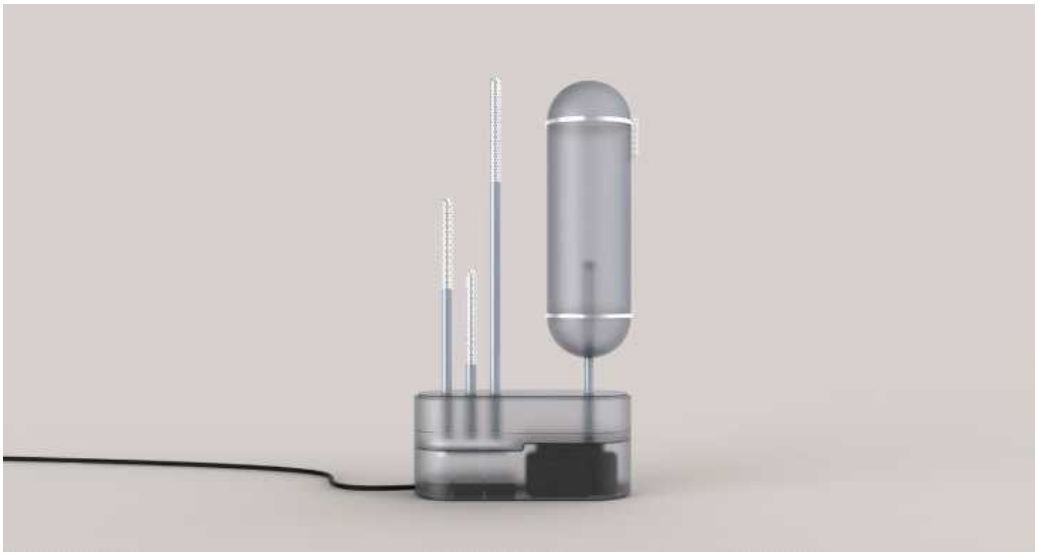

그림 47 가습기 디자인 5 전체 (디지털 드로잉, 2020)

6. 기능을 재배치하고 조형화 하는 디자인

앞서 기능을 조형화하는 디자인을 진행하면서 기능들의 재구성보다는 특정 기능의 시각적 스타일링에 몰입했다는 점에서 발전의 한계를 느꼈다. 해결방안을 찾기 위해 기능성의 변경이 가능한 부분과 불가능한 부분이 아니라, 표면으로 나온 부분과 내부에 감춰진 부분을 분리하고 사물의 외피로 끌어낼 수 있는 부분을 다시금 분리해보았다.

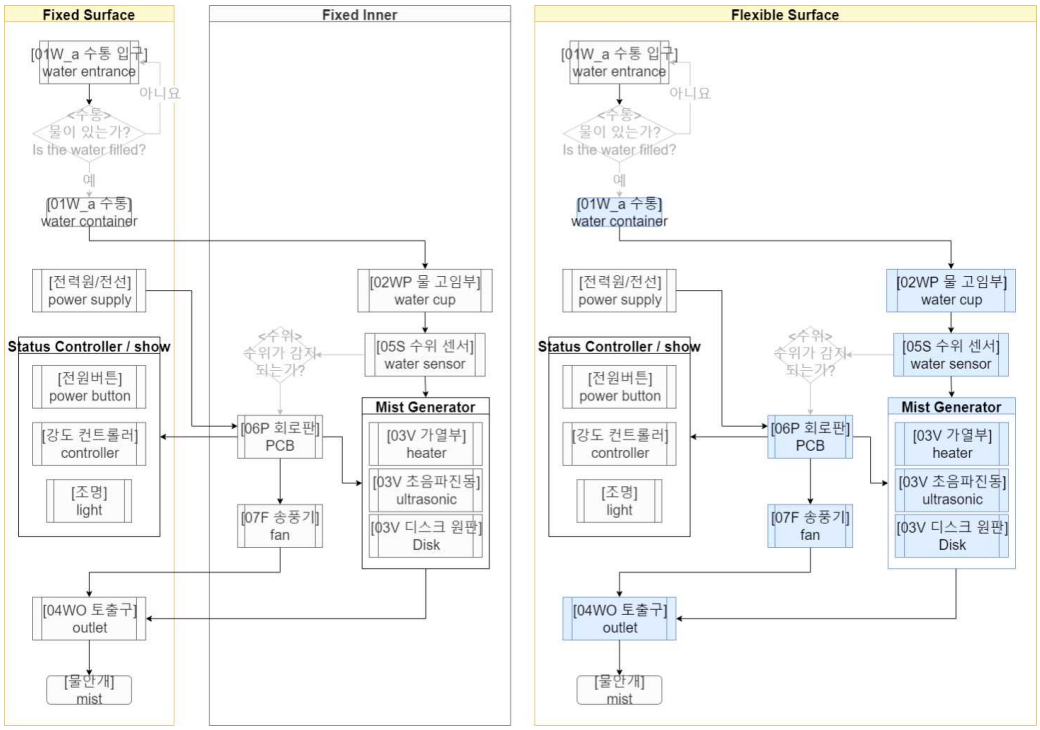

그림 48 제품을 이루는 부품을 외부 노출 여부로 나눈 다이어그램(좌)과 부품의 재배치를 통해 새로운 조형 가능성을 찾는 다이어그램(우)

다이어그램으로 그려본 결과, 제품을 이루고 있는 대다수 기능 부분이 제품의 안쪽에 설치되어 있는 것을 알 수 있었다. 다이슨의 사례에서 알 수 있듯이 해당 기능 부분을 밖으로 표출하여 다양하게 조형화 할 수 있는 가능성을 발견하였다. 이 과정에서 부품의 작동 원리와 부분별 연계 과정의 특이성을 숙지하여 변형이 가능하거나 다른 방식으로 대체할 수 있는 영역을 정리하고 스케치를 진행하였다.

그림 49 제품의 부품 재배치를 통해 새로운 형태 찾기를 위한 스케치 (2021)

7. 가습기 디자인 6

가습기의 수통 부분이 얼마나 차있는지 직관적인 이해가 가능하도록 구상한 작품이다. 제품이 작동함에 따라 수통의 무게가 변하는 것 또한 기능의 작동이라는 개념으로 보고, 사용자가 제품이 기능하고 있음을 인지할 수 있게 만드는 다양한 방안을 구상하였다. 수통을 무게 추처럼 활용하여 토출구의 높낮이가 변하게끔 디자인하였다.

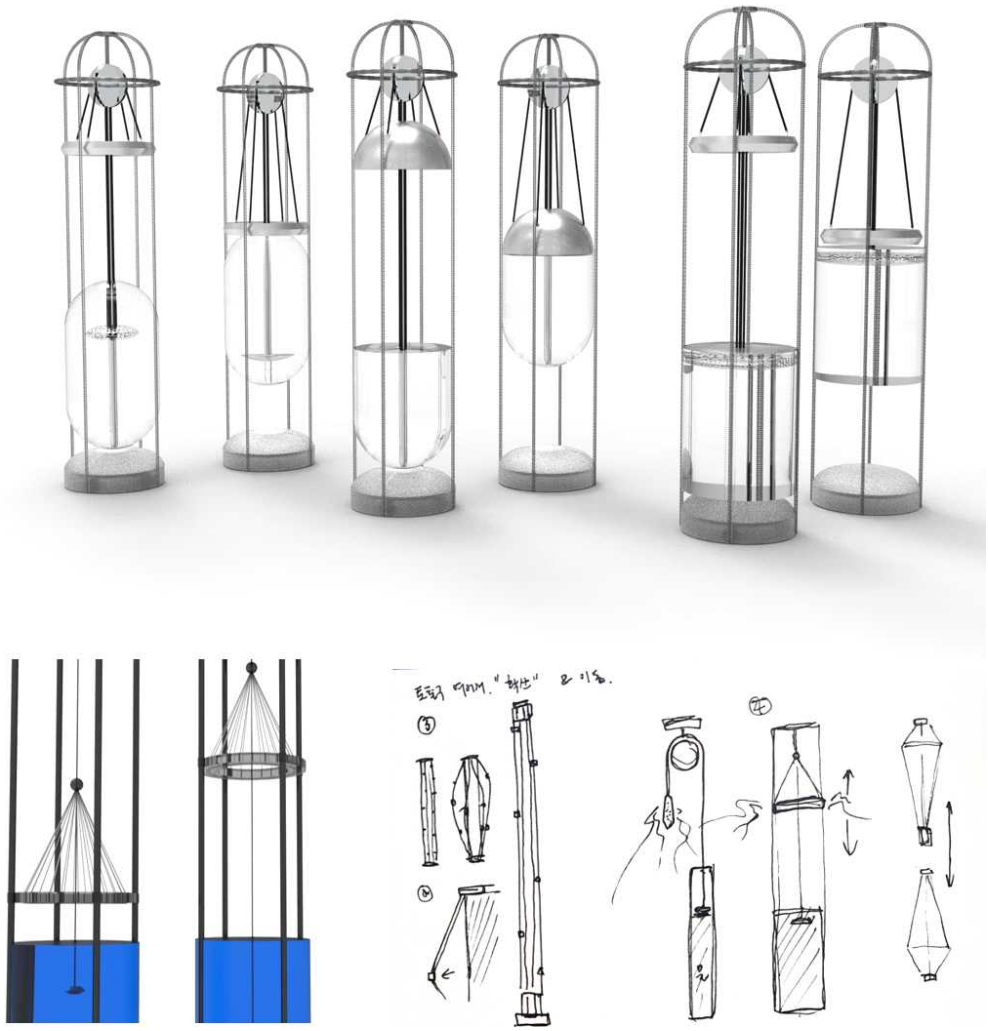

그림 50 가습기디자인6의 전체(위)와 CMF를 변형한 부분 (하단좌), 스케치(하단우) (디지털 드로잉, 2021)

8. 가습기 디자인 7

수통의 무게 변화와 토출구의 변화를 보다 심미적인 조형으로 풀어내려한 작품이다. 외관이 여전히 경직되어 보이는 전작보다 유연하게 움직일 수 있는 사물의 외피를 구현하려고 시도했다. 수통이 무게추의 역할을 하면서 연질 토출구를 수직 방향으로 눌러 형태가 변하는 것을 보여주는 컨셉을 가지고 있다.

그림 51 가습기디자인7의 전체와 변형 (디지털 드로잉, 2021) 그리고 스케치

9. 가습기 디자인 8

전작을 참고하여 조형 요소가 서로 어우러질 수 있도록 고려하는 한편, 미스트가 나오는 토출구의 형태가 극적으로 변화하며 기기의 작동 여부를 확실히 인식할 수 있게끔 디자인 하였다. 제품의 높이를 70cm 정도로 설정하였는데 크기가 커진 만큼 제품의 이동성도 고려해야 했다. 해당 기능을 위해 바퀴를 달면서 그러한 기능적인 부분 또한 감추는 것이 아니라 눈으로 확인 할 수 있게끔 반투명한 소재를 적용하였다.

그림 52 가습기 디자인 8의 전체 (디지털 드로잉, 2021)

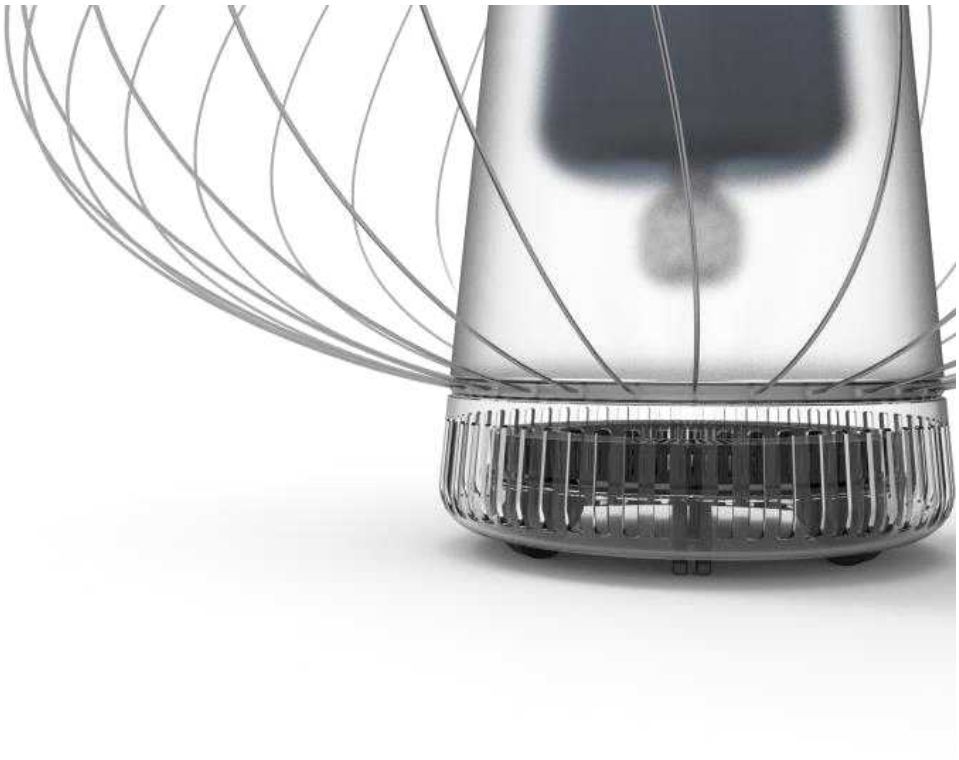

그림 53 가습기 디자인 8의 부분 (디지털 드로잉, 2021)

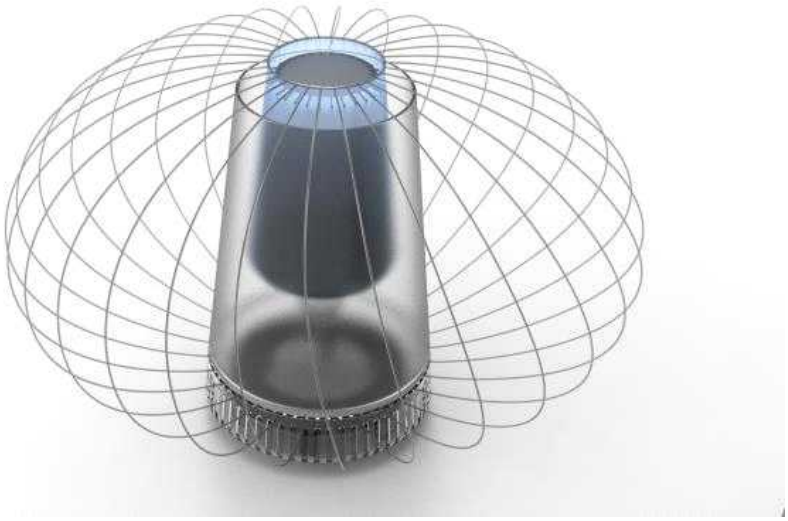

그림 54 가습기 디자인 8의 상단 뷰 (디지털 드로잉, 2021)

10. 가습기 디자인 9

가습기는 수증기가 기기 밖으로 뿜어져 나올 수 있도록 팬도 같이 작동을 한다. 그러나 대다수의 경우 팬 부품은 내부에 숨겨져 있고 작동 여부 역시 수증기의 움직임을 보고 짐작할 수 있을 뿐이다. 이런 연유로 제품이 작동할 때 바람의 움직임을 시각적으로 확인 할 수 있는 방안을 고려하였다. 조형화 단계에서 날개의 각도에 따라 공기 흐름이 달라지는 유체역학 개념을 적용하여 바람의 흐름에도 도움이 될 수 있게끔 했다.

그림 55 가습기 디자인 9의 전체 (디지털 드로잉, 2021)

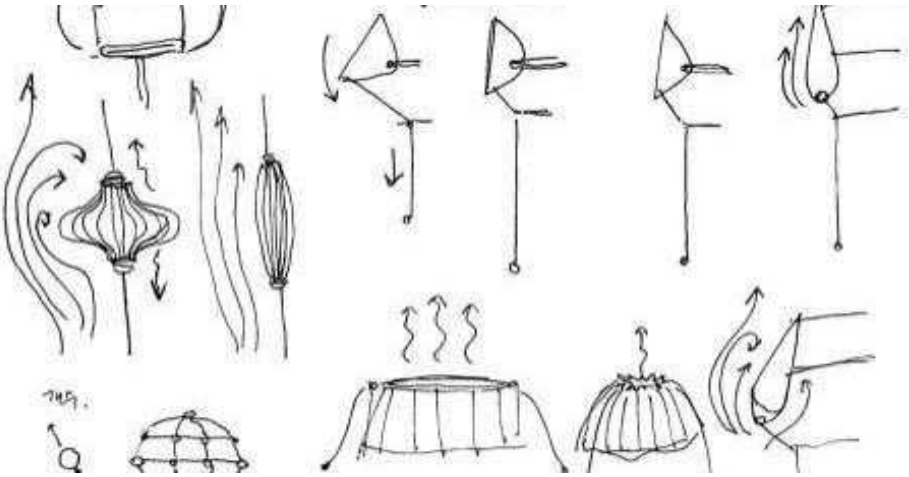

그림 56 가습기 디자인 9를 위한 스케치

그림 57 가습기 디자인 9의 부분 (디지털 드로잉, 2021)

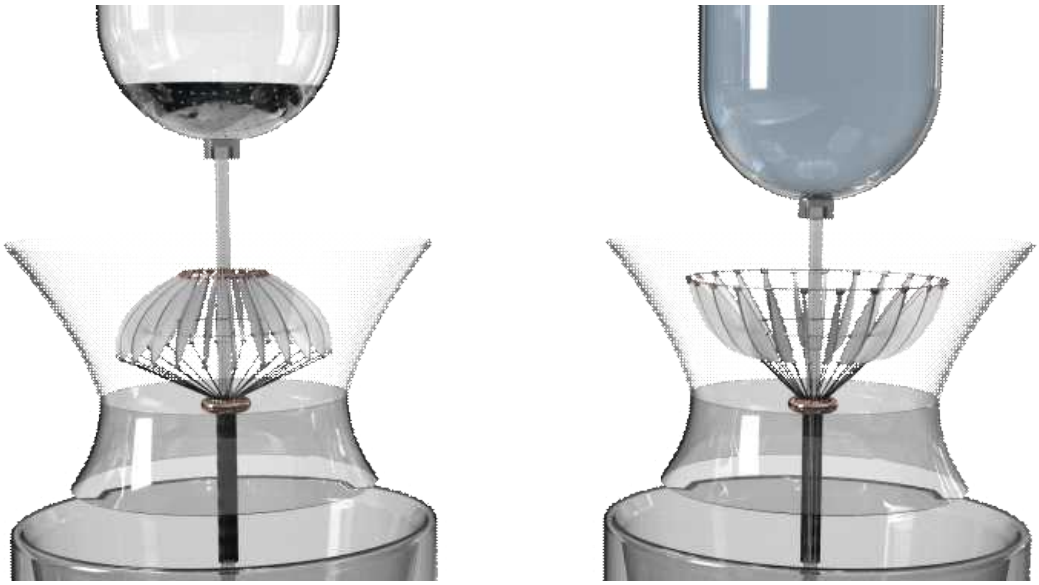

그림 58 가습기 디자인 9의 확대 부분 (디지털 드로잉, 2021)

11. 가습기 디자인 10

가습 기능을 하는 부위가 외부로 표출되도록 디자인한 작품이다. 2차 작품연구에서 가열식 코일의 조형을 패턴화 하는 것이 심미적으로 매력적인 요소가 될 수 있음을 깨달았는데, 해당 부위는 가열시 뜨거워진다는 위험성으로 인해 제품 외부로 꺼내는 경우가 없었다. 그러나 전자포트와 같이 사용자의 손이 닿는 부분을 안전하게 분리시킬 수 있다면 가습이 직접적으로 되는 부분을 노출하는 것도 가능할 것으로 예상할 수 있다. 하여 코일이 있는 수통과 수증기가 기동하는 통로를 이중 구조로 구상하였다.

그림 59 가습기 디자인 10 정면 (디지털 드로잉, 2021)

그림 60 가습기 디자인 10 전체 (디지털 드로잉, 2021)

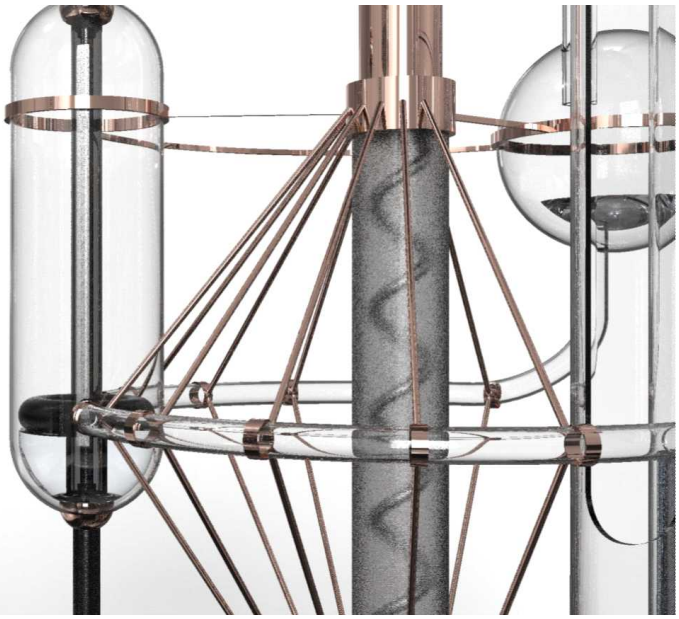

그림 61 가습기디자인 10의 부분 (디지털 드로잉, 2021)

그림 62 가습기디자인 10의 부분 (디지털 드로잉, 2021)

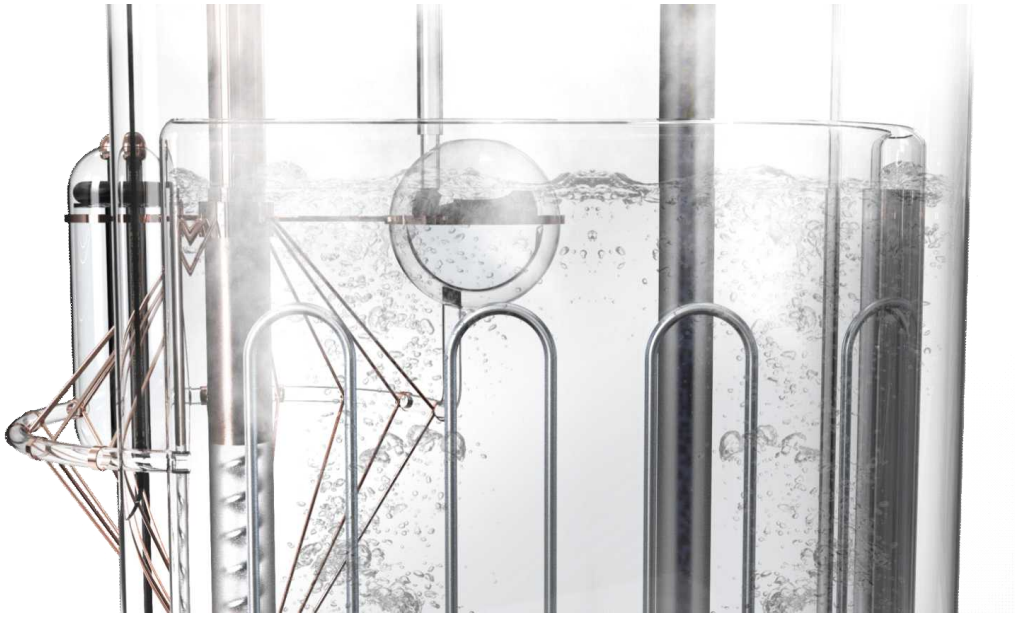

그림 63 가습기디자인 10의 부분 (디지털 드로잉, 2021)

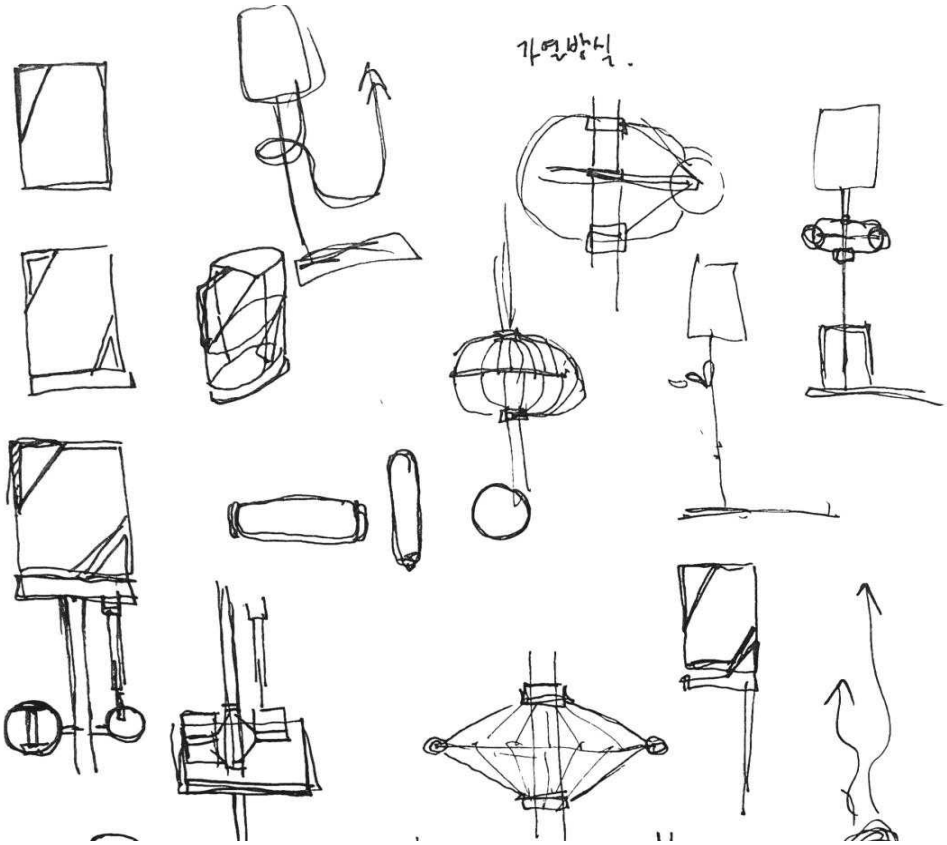

그림 64 가습기디자인 10을 위한 스케치

12. 가습기 디자인 11

전작의 디자인 과정이 콘셉트 디자인에 가까웠던 만큼, 현실적인 방안으로 기능을 조형화 하는 작품을 디자인 하였다. 수통을 조립할 때 용이하도록 조립 부분의 형태를 변형시키고, 가습기의 수위 센서 부분이 외부로 표출되도록 하여 잔여 수위를 시각적으로 확인 할 수 있는 방안 등을 적용해보고자 하였다.

그림 65 가습기 디자인 11의 정면 (디지털 드로잉, 2021)

그림 66 잔여 수위의 차이에 따른 가습기 디자인11의 부분 (디지털 드로잉, 2021)

그림 67 가습기 디자인 11의 부분 (디지털 드로잉, 2021)

그림 68 가습기 디자인11의 전체 (디지털 드로잉, 2021)

13. 가습기 디자인 12

앞선 가습기 디자인 과정을 요약하여 실현 가능성과 문제 해결 가능성을 가능한 많이 적용 한 작품이다. 유기적인 접합부분을 통해 수통의 조립 용이성을 확보하고 수통의 높이가 달라지는 것을 보여줌으로써 수위의 확인과 작동 여부를 직관적으로 인지 할 수 있게끔 만들었다. 일반적으로 본체에 숨겨진 팬을 별도 영역으로 제작하여 각각의 기능 부위의 배치가 개성적인 외형선을 이루도록 디자인 하였다.

그림 69 가습기 디자인12의 전체 (디지털 드로잉, 2021)

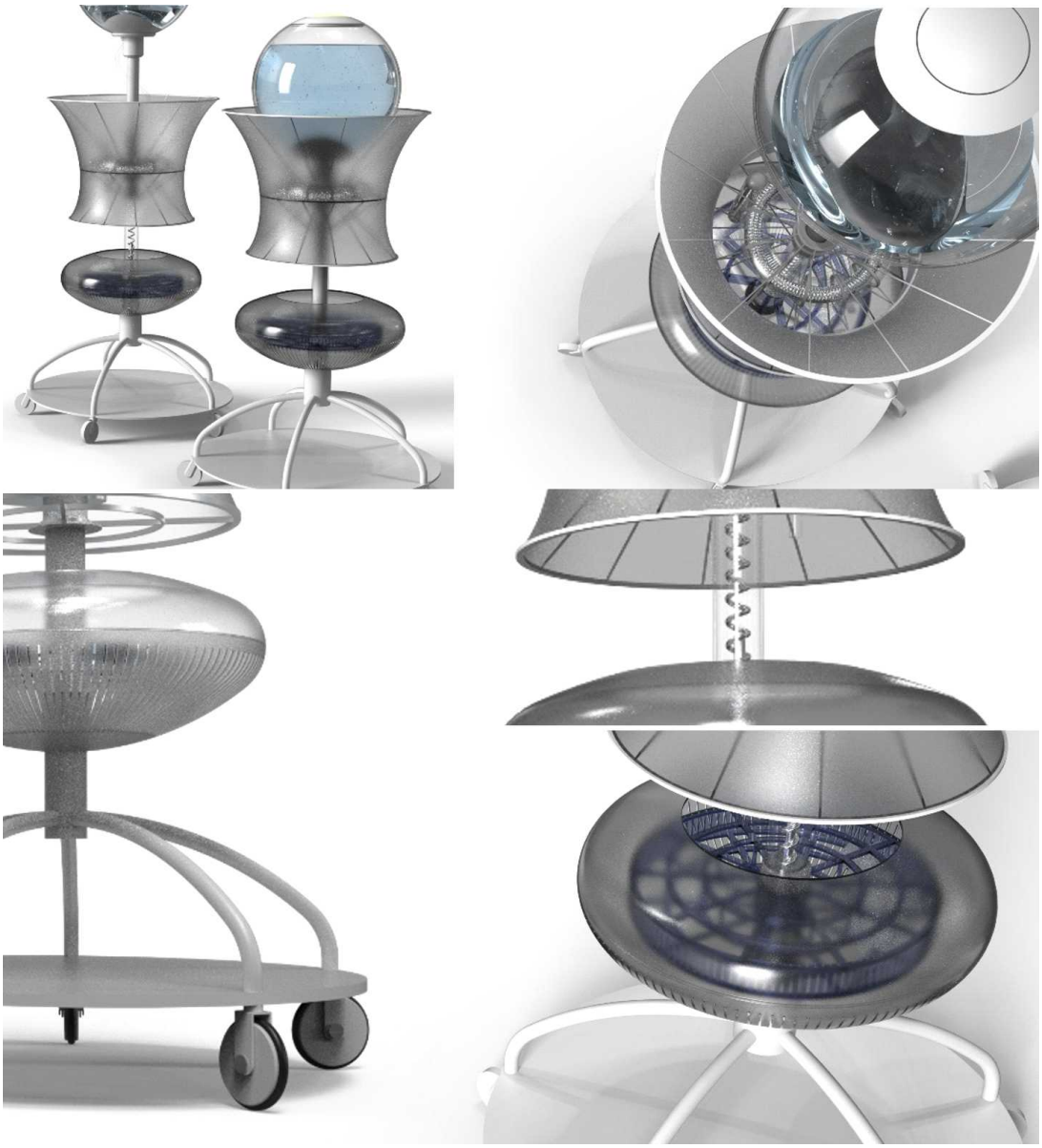

그림 70 가습기 디자인12의 습작의 일부 (디지털 드로잉, 2021)

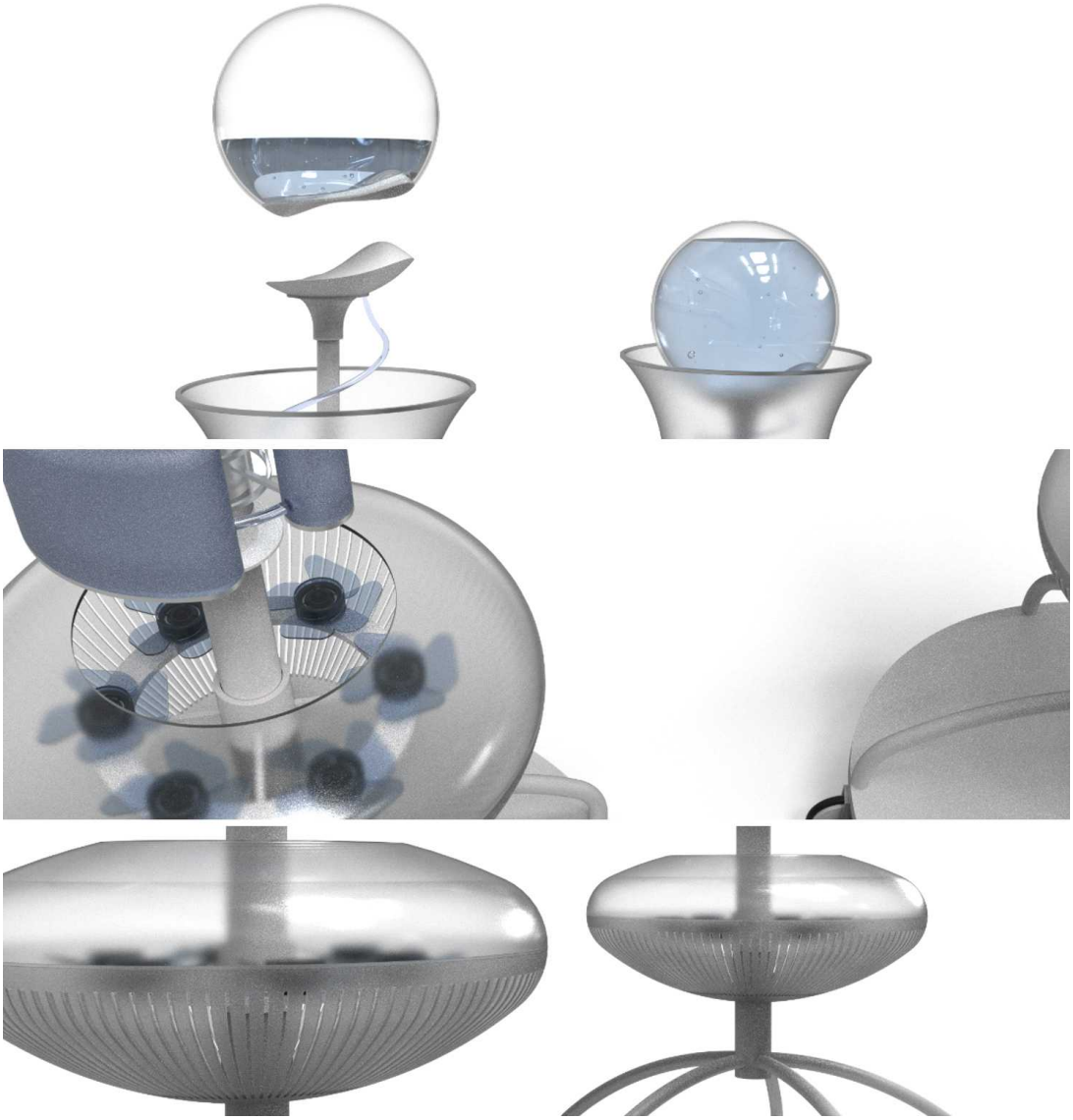

그림 71 가습기 디자인12의 습작의 일부 (디지털 드로잉, 2021)

그림 72 3D 프린팅과 ABS, 아크릴 소재를 이용한 목업 제작 과정

그림 73 전시용 목업과 전시장 전경

제 5 장 결 론

본 연구는 현대의 기능지향 디자인과 심미지향 디자인의 한계점에 주목하는 동시에 디자인의 본질인 기능성과 심미성의 추구가 변질 되고 있다는 문제의식을 배경으로 한다. 기능지향 디자인은 모더니즘을 표방하고 심미지향 디자인은 포스트모더니즘을 표방하는 것으로 인식 되고 있으나, 시장에서 발견되는 사물의 조형 양식은 각 모더니즘이나 포스트모더니즘이 가지는 이념과 디자인의 본질에 대한 고려 없이 외부 스타일링의 요소로 활용하고 있는 사례들을 발견할 수 있다. 따라서 본 연구의 목적은 현대의 기능지향 디자인과 심미지향 디자인 스타일의 현황을 파악하여 한계점을 짚어내고, 두 가지 지향성의 절충 형식을 대안으로 제시하는 것이다.

먼저 현대 디자인의 현황을 파악하기 위해 2장 1절에서는 기능지향 디자인의 의미와 현대에 나타난 기능지향 디자인에 관해 정리하였다. 그 결과 원래의 기능지향 디자인은 산업혁명 시대의 대량생산과 기계생산에 최적화하기 위한 목적으로 불필요한 장식을 없애고 형태를 단순화 했지만, 현대의 디자인에서는 시장과 소비 원리에 따라 단순한 형태가 유행하는 것을 사례를 통해 유추할 수 있었다.

2장 2절에서는 삼마자형 디자인의 의미와 현대에 나타난 심미지향 디자인을 정리하였다. 기능지향 디자인과 대응하는 관점에서 심미지향 디자인은 포스트모더니즘과 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있다. 탈구조와 개성의 중시, 감성 표현의 중시 등을 이유로 발전한 심미지향 디자인은 현대에 이르러 이념적인 목적보다는 범람하는 시장의 물건들 사이에서 돋보이기 위한 치장의 역할을 하고 있는 것 역시 사례를 통해 유추할 수 있었다.

이에 따라 3장에서는 기능과 심미를 함께 지향하는 절충적 기능주의 디자인의 개념을 정리하고 그 실천 가능성을 알아보았다. 일견 기능주의 디자인이라 함은 자칫 단순한 형태와 합목적성만을 추구하는 고전적이고 경직된 조형 형태로 귀결 될 것이라 생각할 수 있지만, 디터 람스에서부터

안드레아 브란치, 브랜드 다이슨에 이르기까지의 사례를 통해 기능성을 조형화하는 과정으로 기능과 심미를 동시에 추구할 것으로 예상하였다.

4장에서는 세 차례의 작품 연구를 통해 디자인 양극화와 절충적 기능주의 디자인의 사례의 결과를 정리하였다.

미스 반 데 로어의 '적은 것이 많은 것'이라는 문구가 유명해진 이후, 산업디자인 업계는 필요 이상의 장식과 불필요한 것에 대한 경계를 하는 모더니즘 기조를 기본 골자로 하였다. 한때 로버트 벤투리의 '적은 것은 따분한 것'이라는 선언과 함께 포스트모더니즘이 활기를 얻는 듯도 했으나, 현대 산업디자인 업계에서 보이는 디자인 양식은 모더니즘과 포스트모더니즘의 정신을 이어가기 보다는 시장 논리에 따라 양식의 단일화가 이루어지다가 점점 양극화 되는 것으로 보인다. 이에 연구자는 디자인의 본질을 회복하기 위한 절충적 기능주의 디자인 방안을 제안하였다. 루이스 설리반의 '형태는 기능을 따른다'는 말은 기능주의 혹은 합리성 추구에 따른 미니멀리즘 디자인으로 해석되는 경향이 있으나, 실제로는 기능 그 자체를 다양하게 조형화 하려는 시도로 기존과 다른 양식의 조형 창작이 가능함을 확인할 수 있었다.

디자이너의 역할이 단순히 문제를 해결하는 도구를 만드는 것이 아니라, 심미성 있는 사물을 만들어야 하는 것이라면 이러한 조형성을 탐구하는 시도 역시 제품 디자인 과정에 필요하다. 이에 더해 기능에 대한 탐구를 조형으로 다양하게 풀어낼 수 있다면, 합리성과 심미성을 모두 충족하는 다양한 디자인이 나올 가능성이 높아질 것이라고 기대한다.

참 고 문 헌

단행본

김누리. 현대문화 이해의 키워드. 서울 : 이학사, 2007

닛케이 디자인. 무인양품 디자인. 서울 : 미디어샘, 2016

리앤더 카니, 안진환(역), 조너선 아이브, 민음사, 2014

미술비평연구회 대중시각매체연구분과. 상품미학과 문화이론. 서울 : 눈빛, 1992

아브라함 몰르. 키치란 무엇인가?. 서울 : 시각과 언어, 2009

에이드리언 포티. 욕망의 사물. 서울 : 일빛, 2004

오창섭. 내곁의 키치. 서울 : 홍시, 2012

월터 아이작슨, 안진환 역, 스티브 잡스, 민음사, 2011

질 리포베츠키. 사치의 문화. 서울 : 문예출판사, 2004

최경원, 디자인 인문학, 허밍버드, 2014, 81p

최성운, 20C 디자인사, 서울 : 조형사, 2003, 47p

카시와기 히로시, 강현주 최선녀(역), 20세기의 디자인, 서울 : 조형교육, 1997

토마스 크로 대중문화 속의 현대미술. 서울 : 미디어샘, 2016

피터 돌머, 김태원 이동신(역), 현대디자인의 의미, 현대미학사, 20p

허버트 J. 갠스. 고급문화와 대중문화. 서울 : 현대미학사, 1996

후카사와 나오토 재스퍼 모리슨, 박영춘(역), 슈퍼 노멀, 파주 :안그라픽스. 2009.

Fiell, Charlotte & Peter. 이경창 조순익(역). 디자인의 역사. 서울 : 시공문화사, 2015

Venturi, Robert. "Complexity and contradiction in architecture: selections from a forthcoming book." Perspecta (1965)

학술논문

강승모. "Dieter Rams 의 Good Design 提言에 나타난 社會, 倫理的 造形意識에 관한 연구." 한국실내디자인학회 논문집 35 (2002): 39-46.

김동하. "굿디자인 (Good Design) 의 재해석: 람스 (Rams) 와 노만 (Norman) 의 굿디자인 비교를 중심으로." Archives of Design Research (2003): 413-422.

김선영. "패션디자이너 리차드 퀸의 작품에 나타난 맥시멀리즘 특성 -2018 S/S~ 2020 S/S 패션 컬렉션을 중심으로." 한국디자인포럼 68 (2020): 29-42.

김우진. "미니멀적 특성을 통한 제품디자인의 지속가능성 연구." Journal of Integrated Design Research 13.3 (2014): 9-18.

남미경. "포스트모더니즘디자인에 미친 문화다원주의 (Pluralism) 영향 연구." 한국디자인문화학회지 18.3 (2012): 141-154.

문금희. "포스트모더니즘의 영향에 따라 나타난 현대 산업디자인의 제 경향." Archives of Design Research 15.1 (2002): 257-266.

박영태. "네덜란드 RE; USE 디자인의 창발성과 변증적 사유방식." 한국실내디자인학회 논문집 23.1 (2014): 23-33.

송현수. "기능주의 디자인 계보 고찰." 상품문화디자인학연구 (KIPAD 논문집) 43 (2015): 115-124.

안현정. "디터 람스 (Dieter Rams) 와 전후 (戰後) 독일디자인의 정체성 고찰: 제품디자인의 철학적 가치를 중심으로." 한국디자인문화학회지 17.3 (2011): 356-370.

원호연. "제품디자인에 적용된 패션 하이브리드 디자인 경향과 특성 연구-모바일제품 CMF (Color, Material, Finishing) 디자인을 중심으로." 기초조형학연구 16.5 (2015): 353-362.

이대일. "현대 디자인의 경향과 그 사회적 의미." 기초조형학연구 10.5 (2009): 345-357.

이방원. "문화 예술분야의 맥시멀리즘 표현유형 분류에 관한 연구." 커뮤니케이션 디자인학연구 73 (2020): 327-337.
이병종. “확장된 기능주의에 관한 연구.” Journal of Korean Society of design science (1997): 75 - 85
이병종. "1920 년대 국제양식과 기능주의." Archives of Design Research 25.2 (2012): 125-134.
이지현, and 노윤선. "장 폴 고티에 작품에 나타난 맥시멀리즘의 조형성에 관한 연구-오트 쿠튀르 컬렉션을 중심으로." 조형미디어학 16.4 (2013): 205-214.
오병근. "통합적 기능미의 경험으로서 디자인미학 고찰." Archives of Design Research 32.4 (2019): 163-176.
한지연. "돌체앤가바나 콜렉션에 나타난 맥시멀리즘 디자인 연구." 기초조형학연구 19.4 (2018): 509-522.
Gros, Jochen. Erweiterter Funktionalismus und" empirische Asthetik.". 1973.
Sandler, Irving. "Modernism, revisionism, pluralism, and post-modernism." Art journal 40.1-2 (1980): 345-347.
Sullivan, Louis H. "The Tall Office Building Artistically Considered." Lippincott's Mogazine 57, March (1896): 403-409.

웹페이지

“디자인,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1086152&cid=40942&categoryId=33074
"디자인 강소기업 BALMUDA," 월간디자인, Accessed November 13, 2021, http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/6

7759
"맥시멀리즘," Naver.com, Accessed November 13, 2021,https://terms.naver.com/entry.naver?docId=935285&cid=43667&categoryId=43667
“미니멀리즘,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1165887&cid=40942&categoryId=32087
“심플,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/ae0f81fd4c6d463c88eab5ce054b4fde
"저급문화," Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/a8b492df3acc41ca9077f1e0a8269072
“complex,” Naver.com, Accessed November 13, 2021, https://en.dict.naver.com/#/entry/enen/7a852ba03b304d33b1207eeaa7a452a2
"Why All Products Look The Same: Industrial Design Trend 2021," Youtube.com, Accessed November 13, 2021, https://youtu.be/V8msfSiTWLg

Abstract

Proposal of Eclectic Style Between Aesthetic-oriented Design and Function-oriented Design

Eunsop Lee

Dept. of Design

The Graduate School

Seoul National University

This study identifies the limitations of modern design style based on the contrast between aesthetic-oriented design and function-oriented design, and proposes a design format that compromises functionality and aesthetics as an alternative to overcoming the limitations. Function-oriented design originates from modernism that emphasizes functionality. It is characterized by simple and concise shapes and colors for mass production and machine production during the Industrial Revolution. These characteristics can also be found in cases such as "Detter Rams" and "Apple" in modern times.

This study pointed out that simple and concise formative elements are used only as formal styling elements through some cases where formative features become too similar despite different products or brands as limitations of modern function-oriented design. Aesthetic-oriented design refers to designs that inherited the spirit of postmodernism that pursued aesthetics in various ways, and features inconsistent and unique shapes and colors depending

on the design subject. Nowadays, the works of Alessandro Mendini and Philippe Starck can be cited as examples. Unlike postmodernism, which expresses aesthetics due to opposition to functionalism, this study pointed out in some cases that the use of complex and meaningless shapes is the limit of modern aesthetic-oriented design.

In order to examine the possibility of a compromise-type design, this study examines the fundamental reasons and results of the pursuit of aesthetic and functionality in design through examples. As a result, the features classified as minimalism and maximalism in modern times may appear to be in a counter-relationship when compared only formatively, but from the viewpoint of expanding the role of functions to functionality and aesthetics, both ideas (-ism) do not deny that the nature of design is functionality and aesthetics, but the direction to emphasize is different. As an example of the Eclectic style, the works of designers Dieterams, Andrea Branch, and brand Dyson were examined, and the possibility of practicing the compromise form through the formulation of functions was suggested.

As a compromise-type proposal, a work study was conducted to set the process of operating parts and parts constituting the product and the process of visualizing the operation results of the parts as the scope of the function and shape them. To this end, a new form of sculpture combination was discovered through the process of decomposing the product into functional units and changing the location between parts or combining the connection process differently.

In the first study of the work, the Yangeun-balsang(Korean

traditional nickel-silvered table) was redesigned to change the status of an object whose value is considered light even though there is no problem with its function. It was assumed that the printed top and the exposed legs as a result of pursuing the functionality for mass production and production cost reduction, the formative style of those parts were redesigned to strengthen aesthetics value. As a result of the study, to avoid meaningless decorations, the method of applying molding with reasonable principles and grounds were founded.

In the secondary study of works, extreme minimalism and maximalism are combined according to three principles and applied to objects. As a result of using the methods of emphasizing, incorporating, or deliberately hiding the components, the research shows that utilizing only the components of existing products could be used to pursue economic functionality and aesthetic functionality.

In the third study of the work, the parts of the product are rearranged through humidifier design and the process of each part is shaped in various ways. As a result, through the process of reinterpreting the function of the product, the appearance of things can be simplified and the use of meaningless decorations can be inhibited.

Even the eclectic style between aesthetic-oriented design and function-oriented design has the disadvantage of being economically inefficient due to high production costs and complicated manufacturing processes, it has advantage of overcoming similarities between products when aiming for rationality by inducing product shaping from various interpretations. Therefore, it is expected to help experimental design projects that value

formative differentiation and creativity rather than mass production.

keywords : Function-oriented, aesthetic-oriented, minimalism, maximalism, Eclectic style
Student Number : 2014-25029