

본질로
가는
움직임

현대조형연구

강의를 마치며

매주 수요일 2010년 3월부터 6월까지 현대조형연구 강의를 들으며 ‘미’의 본질 그리고, 그림, 예술, 디자인, 혹은 모든 시각적 조형물에 관해 다시한번 돌아볼 수 있는 기회를 가졌다.

‘일류 최초의 그림은 무엇일까?’

‘프랑스 파리의 에펠탑이 인간의 삶에 미친 가장 큰 영향은 무엇일까?’

‘사진은 틀린그림일까? 어쩌면 이집트 벽화기법이 가장 정확하게 우리가 눈으로 보는 것을 표현한 것은 아닐까?’

‘투시도법, 원근법과 같이 우리가 기본적으로 습득하는 세상을 시각화하는 방법들이 과연 모두 옳다고 할 수 있을까?’

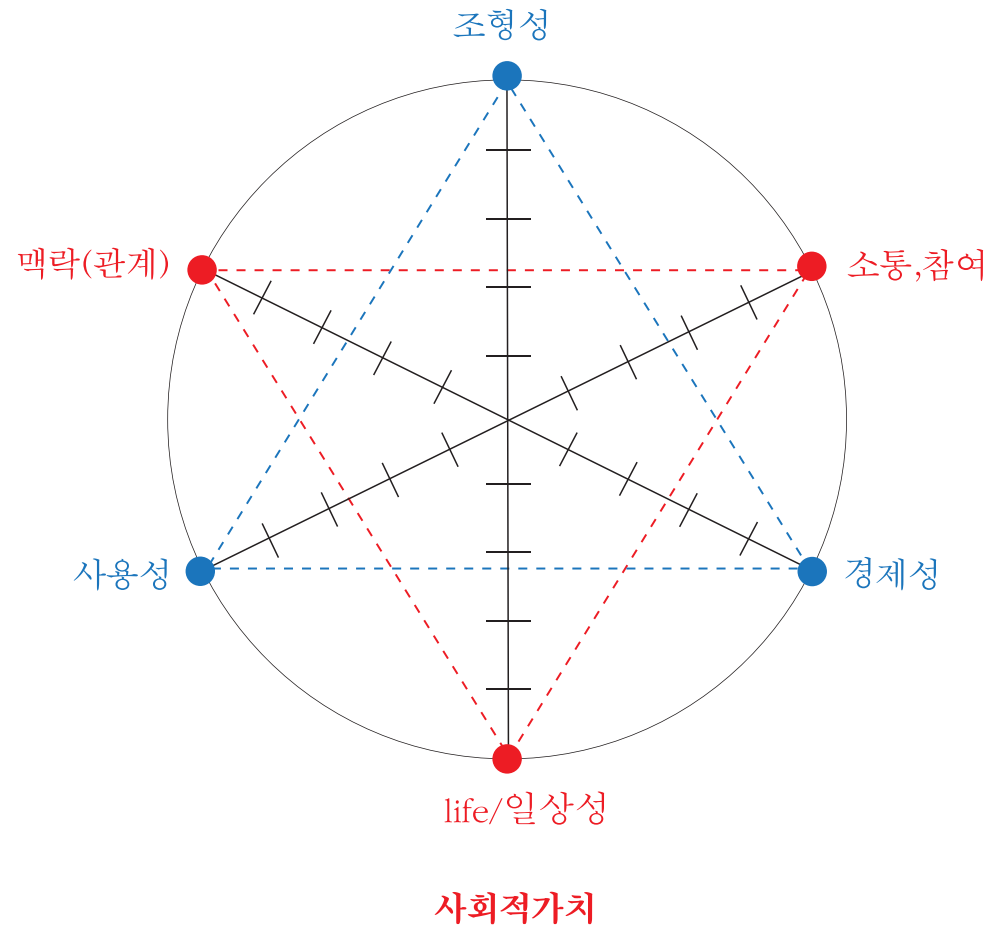
‘우리가 인식하는 모퉁이들이 없는 공간을 상상해보자’

기존의 조형적 관습, 가치, 그리고 사고를 뒤집는 혁명이 일어날 만큼의 파괴력이 있는 질문들을 통해 디자이너로서 많은 것을 되집어 보게 되었다. 되돌아 보면, 투시도법을 부정하고 자신의 눈에 보이는데로 도화지에 표현하고자 했던 세잔느와 얼굴을 표현하기 위해 앞모습과 옆모습을 함께 그려냈던 이집트 사람들이 지금의 우리보다 더 현명하고 창의적이었지는 않았나 고민해

보았다. 디자인이란 결국 사진 혹은 도화지에 다양한 도구로 표현되는 그림과 같이 우리가 바라보는 무엇을 혹은 우리의 생각을 형상화 시키는 일이 아닐까? 그렇다면, 대학원과정 논문에서 더욱 깊이 연구하고 싶었던 옳고 그른 혹은 좋고 나쁜 디자인을 가늠하기에 앞서, 사고의 옳고 그름과 조형에 대한 본질적인 이해가 선행되어야 함을 절실히 느낀다. 누군가가 이야기하는 이상함은 어떠한 것이 정상이라는 정해진 기준선에 의해서만 구분될 수 있다. 따라서, 기준에 따라 이상함이 일반적일 수도 있다. 바르고 좋은 디자인을 선별하는 과정에서는 반드시 명확한 기준을 필요로 하는데, 이는 객관성을 가장한 주관적인 기준이 아닐까 고심해 본다. 또한, 범위가 한정된 만큼 조형을 분리하는데 한계가 있을 것을 인식한채 현재까지 진행된 과정을 조심스레 적어본다. 조형이란 자연에서 오는 아름다움에서 부터, 오랜 세월이 만들어 낸 가치를 지닌 조형, 그리고 최첨단의 테크놀로지를 활용하여 만들어진 것까지 모두가 포함되며, 이는 또 사회적가치와 시장적가치라는 큰 틀 안에서 자리를 잡을 수 있다고 생각된다. 시장적가치가 얼마나 많은 사람들에게 그 디자인의 미적, 경제적, 사용적 가치를 인정받게 되는가를 기준으로 삼는다면, 얼마만큼의 참여를 통해 소통하고, 사람과의 관계를 맺으며, 일상에서 활용되는지가 사회적가치를 판단하는 척도가 될 수도 있다고 생각해보았다. 그러므로, 다음과 같은 가치분석모델을 도표화하여 일상의 디자인 가치를 정리해 보고자 하였다.

가치분석모델

시장적가치



디자인의 정의

누구를 위한 디자인

여덟살이 되어 초등학교 1학년에 입학하였을 당시, 위로
년년생인 언니, 오빠와 함께 가정 안팎으로 일어나는 일을
우리가 직접 커다란 도화지에 그리고, 쓰고, 레이아웃 하여
제작한 가족신문을 매주 일요일마다 부모님께 배달했던
일이 어렵듯이 떠올랐다. 아쉽게도 몇 달 이내로 우리들의
신문은 폐간되었지만, 지금 돌아봐도 즐거웠던 시간이었음은
확실하다. 이처럼 사람은 태어나서 스스로 그리고, 쓰는
법을 배우고 나서부터 자신의 생각을 남에게 시각적언어로
표현하는 것을 자연스럽게 경험하기 시작하고, 사람은 다양한
커뮤니케이션의 매체를 체험하고, 노하우를 축적하여
필요한 시기에 디자인을 통해 자신의 생각을 전달할 수
있는 법을 익히게 된다. 디자인은 사고의 과정이고,
소통하는 방법이고, 삶이다.

최근 발행된 디자인 관련 컬럼들을 통하여 공공디자인부터
사회적기업들을 위한 디자인 그리고 생활 필수품들의 최신
디자인까지 현재 화두가 되고 있는 디자인물들을 살펴보다가
디자인을 우리의 일상에서 분리시키는 일은 불가능하지
않을까 하는 생각을 했다. 사실상 아이디어발상에서부터

사고의 단계를 결과물로 만들어 내는 과정까지 모두 디자인이기
때문에 디자인은 우리의 삶에 무의식적으로 녹아있다고 할 수 있다.
옷을 고르고, 음식을 만들며, 책상 위의 물건들은 배치하는 일도
디자인인 것은 분명하다. 그러나 전문적으로 디자인 일을 하는
사람에게는 단순히 일상에서 ‘나’ 를 만족시키기 위해 하는 디자인
그 이상의 무엇을 요구하는 상대방을 만족시켜야 하는 의무가 있다.
디자인을 잘한 디자인물이란 부가설명 없이도 대상을 만족시키고,
이해시키며, 사람들이 그것을 처음 접하였을 때 한마디로 말이 되는
결과물을 두고 이야기하는 것이다. 매일 반복되는 일상 속에서 심미적으로
기쁨을 주면서 동시에 사용하는데 편리하고 합리적인 디자인이라면
최상일 것이다. 하다못해 매일 쓰는 머리 빗의 손잡이 부분은 무의식적으로
불편 없이 잡고 쓰도록 오랜시간의 연구의 의해 디자인발전 과정을 거쳐
지금의 보편적인 형태로 진화되었을 것이다. 디자인은 우리의 삶에서
분리하기는 어려우나, 전문디자이너가 하는 디자인을 통해서서는 매일을
생활하는데 존재하는 무언가의 변화와 발전을 기대해야 한다. 그러므로,
디자인을 공부하는 우리가 해야 하는 디자인은 일반적인 것과는 다를 것이다.
예술이 자기만족을 위해 만들어진다면, 디자인은 어떠한 대상을 두고
상대방에게 자신의 체계적인 생각의 과정을 시각적으로 소통하는 행위라
할 수 있다. 소통이란 나 혼자 있을때는 필요하지 않다. 반드시 상대가
있어야만 나의 의사를 상대방에게 알릴 필요가 생기는 것이고, 그가 나의
생각에 공감하도록 만들고 싶어지는 것이다. 사회속 무리의 일원으로
타인과의 소통을 바탕으로 살아가고 있는 우리는 누구나 디자인과정을

거치며 생활하고 있음은 확실하다. 그러나, 전문디자이너라면 사람의 본질을 이해하고, 사람의 행동, 사고를 깊이 연구한 후 디자인을 하여야 다수의 무의식에 자리잡고 있는 본질과 소통 할 수 있을 것이다. 그리고, 이러한 디자인과정을 거친다면 그에 따른 좋은 디자인물들이 제작될 것이라고 생각한다. 일상에 녹아있고 사회생활의 기본일 수 있는 디자인을 전문가들만이 행할수 있는 영역이라고 선을 그어버리기에는 무리가 있을지 모르겠지만, 디자인을 하는 일이 결코 쉽게 아무나 할 수 있는 일이라고 단정 짓기도 힘들 것이다. 누구를 위해 디자인을 하는 것인가를 다시 한번 생각해본다. 상대방을 위함일 수도 있고, 그것은 결국 또 다시 나를 위한 디자인이 될 수도 있다. 나 역시도 그러한 과정을 거쳐 만들어진 디자인물들을 사용하며 생활하고 있으니까.



±0



muji



100%design



좋은 디자인의 조건

사람중심의 디자인

디자인이란 삶을 살아가는데 가장 핵심적인 요소이다, 사람은 디자인을 통해 생각하고, 행동하고, 제작된 결과물을 사용하며 살아가기 때문이다. 사람의 기본적인 생활을 풍요롭게 해주는 디자인은 존 헤스킷이 ‘로고와 이쭈시개’에서 주장하듯이 인간을 더욱 인간답게 만들어준다. 다시말하여, 디자인물에 사람이 의존하는 것이 아니고, 사람을 위해 만들어진 디자인물을 통해 인간은 더욱 질 높은 생활을 추구하고자 하는 것이다.

디자인이 이토록 우리의 일상과 밀접한 관계라면, 좋은 디자인이란 어떤 형태를 띠고 있다 하더라도 개개인의 생활에 더 나은 의미를 부여해 주는 기능을 하는 디자인 일 것이다. 더 나은 의미를 부여한다함은 기본적으로 생활하는데의 편리함일 수도 있고, 사회속의 개인의 이미지를 개선하는 차원의 무엇일수도, 혹은 타인과의 커뮤니케이션에 있어 좀 더 정확한 의미전달의 수단일 수도 있을 것이다. 이들중 어떤것이라 하더라도 좋은디자인이라면 그가 추구하는 본질적인 욕망을 충족시켜 줄 수 있어야 할것이다. 디자인에 있어서의 심미성은 어쩌면 가장 기본적인 부분일 것이다.

디자인을 전공하지 않은 그 누구라도 인간은 기본적으로 절대미를 인식하고 있으며 그것을 지향한다. 하지만, 아름다움에 대한 의식조차도 문화별, 개인별 차이가 있다. 아름다움이란 언어의 본질적인 뜻만 하더라도 중국은 음식을 맛있게 요리하는 행위를 ‘미’라 칭하고, 일본은 깨끗함을 말한다. 또한 순우리말인 ‘아름답다’라는 단어에서는 성스럽고, 선하며 가장 최초적인 무엇을 의미한다. 이처럼, 아름답다는 말뜻의 기준은 각문화에 따라 차이가 있으나, 이렇게 매우 다른 영역에서 모두 절대미를 찾아내려는 인간의 욕망을 달리 표현 해본다면, 심미적인 것은 인간이 삶에서 떼어놓을 수 없는 부분이라 볼수 있으며, 미술관에 걸려있는 예술작품들과 달리 디자인은 이토록 우리가 막연히 추구하는 ‘절대미’를 일상에서 직접 보고, 만지고, 느끼고, 먹을 수 있도록 해주는 중요한 역할을 한다고 말할 수 있겠다.

이처럼 디자인은 삶의 의식적 혹은 무의식적으로 녹아있다. 실제로 디자인의 본질적인 의미를 지속적으로 연구하고 실천하는 나라들은 디자인이 삶의 일부분이며 따로 분리하여 ‘이것이 디자인이다’라고 외치지 않는다. 도시의 사인물, 거리, 건축물, 대중이 사용하는 교통, 공공장소인 화장실과 우체국까지도 모두 조화롭고 아름답게 어우러져 있으며, 이는 모든 생활의 터전에서 필요한 요소들을 하나씩 분리하여 생각하지 않고, 일상이라는 전체적인 개념에서 출발하여 지속되어지며 그렇게 디자인된 것이 다시 일상으로 들어와 있기 때문이라 보여진다. 그렇다면, 좋은디자인이란 흔히 일반적으로 생각하는 디자인이 안된 디자인이라 말할수도 있겠다.

이말은, 전체에서 튀는 특별한 디자인물이 아닌, 인간을 먼저 생각하여 일상에서 편안함, 심미감, 편리함을 제공함으로써 전체적인 생활의 질을 향상시키는 것이 좋은 디자인이라는 의미이다.



Cloth notebooks

Bound notebook with cover in high quality bookbinding cloth. You can choose between a multitudes of colors in different texture of the fabric. The insert with 96 sheets of lined or unlined 100g white Swedish Lessebo Linné paper. Printed paper mirror with regularly changing patterns.

Available in the sizes: 170*200 mm, 210*240 mm, and A6. Also comes as address book in A6.

bookbinders design

창의성의 정의

훈련을 통한 생각의 탄생

지난해, 로버트 루트번스타인과 미셸 루트번스타인 부부의 '생각의 탄생'이란 책을 읽고 난 후, 창작이란 천재들만이 가지고 있는 특권이 아닌 성실하게 창조적인 사고를 하는 훈련을 꾸준히 한다면 누구나 천재가 될 수 있으며, 누구나 창조적인 사고를 할 수 있다는 것을 알게 되었다.

창조성(creativity)이란 이미 세상에 존재하는 것을 새로운 관점으로 재해석하여 온전히 현실적으로 표현 해내는 것이다. 같은 사물 혹은 정보를 접하더라도, 그것을 전혀 다른 시야로 관찰하고, 사고하고, 변형하여 그 과정의 끝에서 구체적으로 표현되는 결과물이 창조성을 지닌 창작물일 것이다.

이러한 창작이 되려면 한 분야에서 알아야 할 모든 것을 이해하고, 모든 과정을 거쳐야 그 후에 새로운 창조가 가능하다고 생각한다.

흔히들 아이들의 그림을 가지고 창의적이라고 표현한다. 그들의 발상은 새롭다. 이는 아직 세상의 틀에 갇혀지지 않았고, 보이고 접하는 것에 대해 제한없이 그대로 흡수하여 표현하기 때문일 것이다. 그러나, 아이들은 그 사물에 대한 충분한 지식이 부족하고, 머리속에 있는 것을 현실에서

온전히 표현해 내기에는 skill 또한 부족하다. 어른들에게 익숙한 그림이 아니기에 아이들의 작품을 모두 창작이라 표현하는 것은 무리가 아닐까? 만약, 가능하다면 아이들의 유연한 사고력을 구체적으로 시스템화하여 훈련시키고, 창의적 상상속에서 태어난 발상들을 현실화시킬 수 있게 표현력 또한 가르친다면, 아마도 뛰어난 창작물이 나올 가능성이 높아 질 수는 있지 않을까 하는 우스운 생각에 머물러본다.

상상 혹은 머리속에 있는 무형의 사고를 현실로 가져와 형태를 가지게 해 줌으로서 창의성은 세상과의 첫 만남을 갖는다. 우리가 머리속에서 그리는 무언은 구체적인 형태를 가지고 있지 않지만, 창작은 구체적으로 현실화 시키지 않으면 창작이 될 수 없다.

그렇다면, 무엇에 있어서든 새로움을 끝없이 갈구하는 요즘 사람들에게 창조가 의미하는 것은 무엇일까? 전기와 전화기의 발명, 피카소와 다빈치의 작품들은 그들이 사고하는 방식은 남들과 달랐을지 모르지만, 그들은 각자 자기자신의 창작분야를 머리와 몸으로 완벽히 인식하고 이해하고 있었으며, 그러한 과정을 거친 후에야 비로소 창작이 결과물로 실행될 수 있지 않았을까 생각해본다.

조나단 이브가 디자인 과정에서 중요시하는 요소들

1. 사용자(사람)의 속성과 본질
2. 매체(알루미늄)의 속성과 본질
3. 제품의 속성과 본질



FUSION | 두가지 이상의 융합으로 전혀 새로운 것의 탄생
San Francisco MOMA
종이를 입체적으로 사용하여 캔버스에 페인트의 느낌을 표현



최근 디자인 동향

재발견, 다시

친환경과 같은 구호가 남용되고있다고 느끼는 요즘,
친환경이란 무엇을 뜻하는지 되짚어보게 되었다.

‘자연으로’ 라는 말이 단순히 디자인에 또는 제품에 자연을 혹은 자연의 녹색을 담는 것이 아닌 과거로 아니 딱딱한 인조물이 아닌 불편함을 조금은 감수한다 하여도 인간미를 느낄수 있는 디자인을 원하는 것은 아닐까? 감히 생각해 본다.
시간이 지남으로 가치가 상승하는 혹은 예술성이 부여되는 옛것들을 살펴보면서 최근 디자이너들이 saving, recycling, sustainabiliy를 재차 이야기하는 이유는 아마도 쏟아져 나오는 물건들의 홍수속에서 과거에 우리가 쉽게 지나쳤던 것들과의 새로운 관계를 다시 맺고 싶어하기 때문이라 생각된다. 최첨단의 소재만을 생각하기 보다는 우리가 흔히 주변에서 사용하였던 소재나 기술을 다시 부활시키는 작업이 하나의 디자인 흐름으로 존재한다고 보인다.

디자인문화재단에서 했던 Korea Design Heritage 2008 전시에서 보여주었던 작품들은 그 제품들이 나왔을 당시에는 디자인의 가치가 사람들에게 지금과 같은 예술로서 전해지지 않았었음은 확실하다. 기술이나 물건의 편리성으로 사람들이

선호했을지는 모르나, 디자인의 우수하다는 차원의 의미는 지금 우리가 그 물건들을 바라보는 시선과는 조금 다를듯 싶다. 포스트모더니즘의 패러디와 같이 바나나우유, 이태리타월을 전시장에 전시해 놓음으로서, 우리는 한편으로는 유머스러움도 느낄수 있고, 커다란 공감대가 형성되어지기도 하며, 전시장에 있다는 이유로 그 물건들을 새로운 시각으로 바라보려 노력하기도 한다.

지속가능한 디자인이라는 단어는 실제로 수천년동안 완벽함을 유지하는 어떠한 물건을 만들어낸다는 의미보다는 최첨단기술이 만들어내는 복제품이 아닌 사람이 자연으로 돌아가는 순리와 같이 과거의 것을 다시 활용하고 지나간 것에서 재발견을 통해 새로운 의미를 부여함으로 지속되는 디자인의 이념을 의미하는 것일지도 모른다고 생각해본다.

세상을 옳바르게 바라보는 눈을 먼저 뜨고, 테두리에 갇혀 있는 사고를
걷어버리고, 익숙한 것들에 제차 의문을 가져보고, 무엇이 현실이고
어디까지가 가상인지를 진지하게 생각해보는 행동이 모든 연구의 기본이
아닐까? 현대조형연구 강의를 통해 삶의 본질을 깨우치고, 연구의 깊이를
더할 수 있는 기회를 얻었다. 어쩌면, 배움이란 어떠한 조형보다도 더
섬세하고 아름다우며, 설명할 수 없는 힘을 가지고 있음을 다시 한번 느낀다.
감사합니다.