

“실내디자인의 CROSSMEDIA SYSTEM 도입을 위한 디자이너 영역과 범위에 관한 연구

A Study on the Methodology of Design history through the usign CROSSMEDIA SYSTEM

최정민* / Choi, Jung-Min

Abstract

A study on methodology of Design history of the using crossmedia system, Accordingly the study is aimed at focusing the interior design history that readily appreciates and accommodates the interent characteristics of various design, from this point of view it make it a purpose of this study to make basic design history through the using crossmedia system.

키워드 : 디자이너, 디자인 교육

1. 서론

1.1. 연구의 목적과 의의

새로운 세기의 실내환경을 담당해야할 미래의 전문가들은 국내 우수한 대학 혹은 전문교육기관을 통하여 교육받고 실무와 훈련을 걸쳐 인간 심리에 막중한 영향을 끼칠 수 있는 업무에 종사하게 될 것이다.

사회의 발전과 문화의 척도는 대개 대학교육에 의하여 그 중심적 역할을 기대하고 있으며 관념적 교육의 정의 영역 이외에 사물을 제작하고 그 방법에 대한 이해와 실행을 요구하는 ‘제3의 영역’을 또 다른 가치로 인정하며 대학 교육 영역에 포함시켜 보다 풍요로운 심리적 만족을 추구하여 왔다.

그 중 70년대 한국에 정착된 인테리어 디자인은 새로운 전문분야로 부각되었고 우리 사회에 제공된 기여도는 시간에 비례하여 눈에 띄일 정도로 급신장 되었고 인간 심성에 직접적 영향을 끼치는 환경인자로서의 중요한 임무를 담당하여 왔다.

이토록 현대 사회에서 인간의 생활을 수용하고 문명의 발전과 더불어 심리적 욕구 충족을 생활환경에서 찾고자 하는 시도는 건축에서 제공된 인위적 공간에 또 다른 세계를 심고자 하는 행위로 인테리어 디자인의 정의가 되었다. 막중하고 광범위한 분야를 포함하며 고유한 교육체계와 교과과정, 전문적 조직과 간행물을 가지고 합법

적으로 인정된 독립적 학문으로 발전되었고 가히 그 성장은 괄목할 만 하였으나 가속도로 활발하여지는 인테리어 디자인세계의 속도와 달리 현재 우리 나라의 인테리어 디자인 교육은 광범위한 사회적 요구를 충분히 만족시킬수 있는 인재를 양성 할 수 없는 상황을 인식하고 있다.

디자인을 현실로 다듬는 수행과정은 사회와의 연계로 가능하다고 치자면, 초기계획과 Concept Built과정에서 나타나는 공통적인 상상력의 멘탈리티 수업 교육도 시급하다 여겨진다.

인테리어 디자인의 수행 방법은 건축에 대한 방법론과 마찬가지로 오랫동안 큰 비중을 차지하고 있던 만큼 인테리어 디자인의 방법론 또한 분리되어 연구될 필요가 있으며 그간 수없이 제시되어진 방법론을 제고하고 현실적이며 미래 지향적인 방안을 확립코져 애써야 할 것이다.

이에 따라 본논문은 그간 제고되어온 실내디자인과 타영역의 관계를 비교하고 절충과 연계가 가능한 부분을 살펴 시각적 표현과 회화적 해석에서의 고전적 방법론이 심리적이며 사업적 다변화로 이어지는 시대적 상황에 자칫 잃기 쉬운 커뮤니케이션의 단절과 디자인 과정에서 나타나는 공통적 상상력을 원인으로 제공하여 현상화를 해소하는 대안을 고전적 해석에서 찾고자 함에 그 목적이 있다.

* 정회원, 협성대학교 실내건축과 조교수

** 본 논문은 본대학 교내 연구비 수혜로 작성된 것임.

1)부루스 아처 1997 교육의 영역에는 읽고, 쓰고, 사고하며, 판단하는 영역 이외에도 사물을 제작하고 그 방법에 대한 이해와 실행하는 제3의 영역이라 칭하고 여기서는 궁극적인 디자인 교육을 의미한다.

1.2. 연구의 방법과 범위

(1) CROSSMEDIA의 개념

국내에서 시행되어온 디자인 교육의 내용과 분류되는 전문교육의 역사적 과정을 이해하기 위하여 문헌 고찰을 통해 관계되는 내용을 발췌 하였다. 또한 그 시기에 발간된 자료나 분석된 통계를 인용하여 디자인의 분류를 MEDIA라고 표현하였고 그 분류의 유기적 상호 연관을 위하여 정의하였다.

(2) 디자인사의 영역과 그 범위

일반적 디자인의 구분은 주로 19세기 후반에 이루어진 미술의 공통적인 사조의 순서, 논리를 통한 타당성과 과학의 발전으로 이루어진 변화의 과정도 마찬가지로 건축에서도 근대의 공간개념을 다양한 예술 분야로 보고 그 인식과 적용이 가능한 기초적 한계로 두고 있다. 그러나 미래를 향한 시도는 과거와 현재같은 시간의 연속성보다는 산업혁명이나 새로운 재료의 발달로 인한 더욱 복잡한 양상을 가지게 되며 인상파의 표현과 같이 기존의 규범이나 정통성 보다는 새로운 장르나 이즘을 형성하며 더욱 다양화에 이른다. 이에 따라 현대에서 다양, 다원화의 공통점을 추구함은 고전에서 그 원인과 미학적 분류를 재확인함이 타당성이 있다 여겨진다. 이러한 요인에 의하여 2장에서는 문헌고찰과 제시되는 자료인용을 통하여 시각적요소에서 나타나는 현상들을 찾기 위해 대상과 범위를 그리스 건축예술에서부터 20세기초의 예술상황을 그 범위로 정하고 주로 회화와 건축에 나타난 시각적 요소를 중심으로 그 공통요소를 결론으로 찾게 한다.

2. CROSSMEDIA의 정의

2.1. 국내디자인 분류로서의 MEDIA

대학 중심인 전문 교육으로서의 디자인 교육은 이 기간을 도입기로 볼 수 있다. 당시 공예·도안가란 신문이나 잡지의 광고물 제작이나 기사를 위한 삽화를 그리는 것, 그리고 도자기, 염직물 등의 공예품에 들어가는 문양 등을 그리는 직업인을 의미하는 것이었다. 그들의 의식 속에는 공예와 도안을 통한 사회 참여에 대한 의무감 및 일제에 의해 왜곡된 문화를 바로 잡고자 하는 책임감이 있었다. 이들의 활발한 활동에 영향을 받아 대학에서 디자인 교육의 필요성이 대두되게 되어, 그것은 국립서울대학교의 설립 때에 예술대학 미술학부 도안과의 설치로 나타난다. 예술대학 4년제 종합대학의 한 단과대학으로 설치된 것은 미국 교육 제도의 영향으로 역시 미국계 기독교 학교인 이화여자대학의 예림원 미술학과 도안전공과 더불어 후에 한국의 디자인 고등 교육이 미술 또는 예술대학에 설치되는 원형을 이루게 되었다.

1962년부터 추진되어 온 경제개발 5개년 계획이라는 장기적 경제 개발 정책은 1960년대를 지나면서 경제적 성과를 나타내기 시작했는데 경제 규모의 성장은 특히 디자인계에 여러 가지 영향을 끼쳤다.

이 시기에는 디자인 실무 영역의 확대, 학과와 정원의 증가, 디자이너 채용의 확대, 광고대행사의 등장 등의 커다란 변화가 있었다. 당시 대학정비 과정은 디자인 관련학과의 증가에 있어서 다음과 같은 영향을 미쳤다. 첫째, 경제개발 5개년 계획과 관련하여 실업률을 존속시킨다는 원칙이 있었기 때문에 디자인 관련학과는 폐파되거나 정원이 감축되지 않았으며, 둘째, 자급자활 할 수 있는 실용적인 기술 또는 직업인의 양성을 목적으로 대학을 개편하는 경우는 정비에서 제외되므로 하여 오히려 새로운 형태로 발족한 초급대학들에는 생활미술과, 공예과 등이 생길 가능성이 높아져 전반적인 고등교육의 양적 축소 내지 정제에도 불구하고 오히려 디자인 관련 학과 수와 학생 수는 증가를 보였다. 1962년도에서 1970년까지 8년 사이의 학생 수의 변동은 전체 학생수가 제자리인데 반해 공예·디자인계 학과의 학생 수는 6배 가까이 증가하고 있다. 서울대학의 경우, 1960년대 초에는 1950년대 말에 비해 과목의 내용이 보다 충실해졌으며 미술 교육의 목표와 디자인 교육의 목적, 디자인 학문의 내용 및 범위, 디자인과 사회와의 관계, 직업, 진로 등에 관한 포괄적 접근이 이루어지기 시작했다. 또한 학과명도 도안과라 불리던 것이 확대되어 '응용미술과'라는 명칭으로 바뀌었다. 1960년대에는 공업디자인의 개념이 도입되었고, 1968년에 비로소 공예미술 전공과 상업미술 전공으로 확실히 분할된다. 홍익대학의 경우에는 1965년부터 공예과(도자기, 섬유, 금속, 목칠 전공)와 도안과로 나뉘어 교육되기 시작했는데 당시 교육 과정에서는 공예과를 수공예와 생산공예로 나누어 후자를 기계에 의한 대량생산이 가능한 즉, '프로덕트 디자인'으로 해석하고 있어 산업디자인에 대한 인식을 보이고 있다.

2차에 걸친 경제개발계획이 성과를 거두기 시작하여 70년대 후반에는 중공업이 국가 경제의 중요한 비중을 차지하게 되었다. 경제 규모의 확대와 무역의 증가는 국제 시장 경쟁에 있어 공산품의 디자인과 포장, 상품의 홍보 전략에 대한 중요성 등을 제고시켜 대기업의 디자인실 설치가 이어지고 광고대행사 및 전문 프로덕션들이 속속 생겨나게 된다. 수출과 더불어 내수 시장에서의 시장 확보 경쟁도 가속화되어 광고업 분야도 크게 확대되었는데 기업들이 이미지통일화(CI)시스템을 시작 하였고 그와 같은 업무에 종사할 인력의 수요를 증가시켜 대학에서의 디자인 관련 학과의 설치를 더욱 촉진시켰으며 디자인 교육의 내용 면에서도 보다 전문적인 교육의 필요성이 대두되어 전공의 세분화가 진행되게 된다.

디자인 교육에 영향을 끼친 교육 제도의 측면에서 70년대에 특기할 만한 것은 1973년 실험대학 제도이다. 이 제도의 목적은 졸업 학점의 인하, 복수과목 수의 축소, 부전공제의 도입, 조기 졸업의 허용 및 실험실습의 강화 등 대학 학사 운영의 융통성, 효율성을 높여 대학 교육의 효율성을 제고하고 학생들의 자기 개발을 촉진하려는 것으로 1980년까지 대부분 대학의 디자인 관련학과들이 이 실험대학 제도로 교육하고 있다.

1983년 방영된 '세계는 디자인 혁명 시대'라는 프로그램은 모든 사람들에게 새로운 세기의 비전의 상당 부분을 디자인이 차지하고

있음을 인식시켰다. 가속화되고 고도 기수(high technology)의 발달은 대학 디자인 교육 과정에 새로운 교과목을 등장시켰으며 디자인에 대한 일반인의 인식 변화에 따라 남학생들의 디자인계 진학이 급격히 증가했다. 자동차를 비롯한 중소기업 제품의 증가는 디자이너 수요의 증가를 가져와 80년대 수많은 디자인과가 생겨난 중요 배경이 되었다.

상기한 바와 같이 국내 디자인의 교육중심은 대학이며 교육주체인 대학의 제도와 사회적 발전성향에 따라 충분한 검토와 비판없이 전공의 개념이 전환되고 있음을 알 수 있다.

불과 시작한지 30년의 과정가운데 디자인의 개체는 그 자체만으로도 충분한 이유와 존립의 여과됨 없이 심지어는 핵심마저도 이해관계에 치우치고 그 결과 협조 관계를 이룰 수 있는 기본 개념의 디자인이 절실히 필요한 실정이라 여겨진다.

2.2. CROSSMEDIA의 정의

이와같이 디자인 교육은 특정한 교육과정 뿐만 아니라 가정과 사회 그리고 문화적 환경이 함께 조화를 이루면서 서서히 발전하는 특성을 가지고 있다. 국제적 경쟁력이 바로 국력이라는 인식을 가지기 시작 하면서 문화는 대외적인 무기임과 동시에 대변되는 이익의 유용물이 되고 있다.

또한 다양한 삶의 스타일로 사회적 삶의 질은 더욱 심화되었고 그 욕구를 충족시키기 위한 다양하고 폭넓은 디자이너를 요구하고 있다. 이러한 만족추구를 위한 디자인 교육은 지금까지 논의되어온 전문교육 집단이 바로 대학이며 이를 보충하기 위한 부분적 전문교육 기관이 전부이어서 왔다. 또한 우리나라의 현실은 같은 목적을 가지고 디자이너를 양성하는 대학교육조차 공통성 있는 학과목과 교수간의 커뮤니케이션 보다는 출신과 전공분야에 따라 현격한 격차를 보이고 있으며 그것은 다양화되고 다원화된 양상으로 존재되고 있을 뿐이다. 그 발로로 20세기에 대두된 그라그마티즘에 근거된 미국대학 편제와 국내대학의 커리큘럼이 그대로 받아들여 지면서 그 문화와 정서까지도 여과없이 수용되고 있는점을 원인으로 삼고져 하며 그 결과 정책과 합리적 사고의 산물인듯한 디자인의 전공분류 혹은 각 대학에서 세분해 만들어진 학과 들의 공통점을 찾기위해 각기 그 개체를 MEDIA라 칭하고 그 개체들의 합일점과 디자인 계통의 커뮤니케이션을 유도하기 위한 행동을 CROSS MEDIA로 정의코져한다.

3. 디자인사의 영역과 그 범위

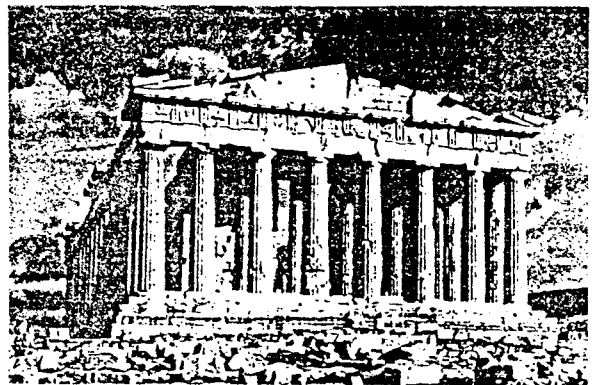
3.1. 실내디자인 에서의 요구 영역

앞서 상기한 실내디자인의 학제 편성은 70년대 후반기에 그시행을 보았고 현재 환경과 과학의 절충까지 모색하고 있으며 앞으로도 비약되게 될 것이다. 이러한 과정에서 지도적 입장에 있는 대학교수의

배출은 건축과 미술, 디자인 혹은 이학 부분의 주거생활에서 그 수요를 담당하고 있으며 인테리어의 접근 방식과 문제 해결 단계에서도 표현이 다소 상충될수 있는 소지가 있다. 그러나 공간내의 문제와 세계를 전개시키는 목적은 다 같은 의견의 절충과 합목적성의 표출로 방법적 문제를 해결 할 수 있으며 디자인사외의 건축사 혹은 미술사와 같은 학과목의 설정으로 문제 해결의 방안으로 제시코져한다. 그러나 계획단계에서 설정되는 '장소감의 고양,을 위한 기억 이미지(MEMORY IMAGE)의 활용을 확장된 실내디자인사의 모델로 제안하여 공동감을 형성하며 타장르 혹은 연계활동 할 수 있는 가능성을 요구코져 한다.

3.2. 영역과 범위의 특성분석

1)고대 EGYPT건축과 특성 분석은 고대 과학적 양식의 결과론보다 사회적, 정신적 요소 원인 추출 및 정면성, 영혼불멸사상으로써 그리스 사회를 비교한다. 그리이스 건축의 양식을 미학적 접근으로 이해하고 건축과 규범, 미술사적 요소를 가미함으로써 현대미학과의 상충점을 예시한다.



<그림 1> 파르테논 신전 : 미적기준과 기술적 기준의 대상안

기능과 미적기준을 위한 Vitruvius 십계를 비교하고 건축시공과의 관계설정을 필수적으로 정립하여 기술과 과학의 결부성을 증명한다. 종교에서 이론으로 성립되는 로마네스크와 교회건축 및 헬레니즘에서 시도되었던 이질적 문화, 양식의 절충과정과 동·서양의 특성이 일체의 표현으로 나타난 과정을 이해하여 역사적 자료로 채택한다.

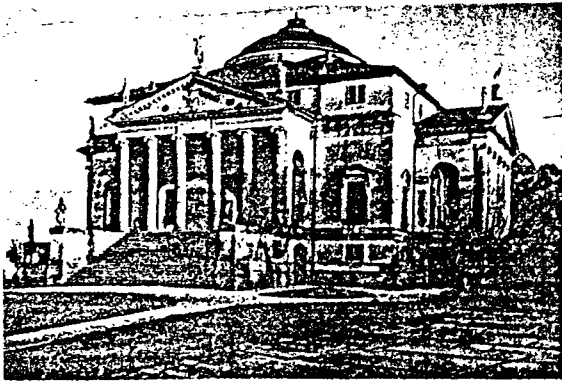
2)르네상스기·사학에서 표현되는 인간의 개념과 속성,취향과 문화가 건축에 결부되는 과정을 깊이 이해하고 넓은 의미로서의 사회, 경제, 문화, 사고방식, 환경과 같은 절충과 타협의 표현을 긍정적으로 검토하여 광범위한 역사적 사실과 표현의 결과를 지식으로 채택한 배경을 이해한다.

Mannerism의 중요성을 검토하여 시각적 요소가 건축.예술.공간에 적용되는 과정을 이해의 방법으로 연구대상화 시켜며 건축과 내부공간의 심리적 요구와 표현을 통하여 상관관계에 접근코져 한다.

PALLADIO의 제시된 건축물 의장과 건축 4서를 통하여 규범과

정통성으로써의 디자인이 바로크적양식으로 전개되며 인간의식으로써의 양식추출을 기억코저 한다.

또한 기능.미.인간의 요소가 로코코를 격하하는 기준으로써 편중, 의도적 표현의 불일치등을 선별하여 관념적 의미의 기준을 분명히 한다.



<그림 > 팔라디오의 비첸자 저택 : 정통성과 양식으로서의 대상안

3) 현대·인상과 이후로 다양화 되는 미의 기준을 미술사적 입장에서 충분히 고려하며 ISM과 개념을 제3자의 입장에서 디자인 심리에 적용하고 포용 할 수 있어야 한다. 이 시기에 나타난 장르와 개념은 20세기 후반에서 더욱 파생된 이기적 표현으로 나타나며 배타적 성격을 띄게 된다.

MARCEL DUCHAMP의 '변기'가 '샘'으로 전환되는 READY MADE개념의 1910년대 작품으로 자유되는 작가의 의도와 사고방식의 전환을 요구하며 예술에 대한 표현 패러다임의 전환을 요구하는 20세기 현대예술의 기본 취지로 해석한다.

주체적인 의도나 개관적 의지와는 상관없는 또 다른 개체의 제시는 현대사회의 부정적 예시로 보여지며 관념적 사고에 처한 전면부정 혹은 거부의 예술적 표현이다.

이에 따른 현대의 디자인은 19세기 후반에 시작되는 산업사회와 맞물려 자의적 ISM의 포용이나 혹은 배타적 성향 등이 건축사, 미술사, 경제 등과 influence되는 경향으로 나타나게 된다.

4. 결론

건축에서 제공된 공간에 특별한 의미를 부여코저 하는 행위는 시간과 방법의 차이만을 구분할 수 있을 뿐 그 본질은 제한된 공간을 보다 넓고 그 삶의 가치 추구 만큼 새로운 세계를 도입코저 하는 인간의 본능 일 것이다. 이러한 욕구를 수용하고 인간 심리에 막중한 인자로 작용되는 인테리어 디자인을 전공하거나 수행하는 디자이너들은 환경, 건축, 가구, 조명, 일상용품 등에 이르기까지 막중한 업무를 총괄해야 하는 책임을 지니며 그 기술과 수준까지 담당해야 하는 포괄적 협조체제를 기대 할 수밖에 없는 것이다. 이러한 협조체제는 가능한 배우는 체제에서 기대하는 경향으로 볼 때 대학의 사명 또한

경시 할 수 없는 형편이다.

그러나 이러한 기대는 사회의 요구만큼 명료하게 상호체제를 갖 추기가 어려운 형편이며 현실의 사회체제조차 그 기대에 미치지 못하고 있으며 미래의 교육시설에서도 뚜렷하지 못한 형편이다. 그러나 미술이나 디자인, 건축과 같은 유사한 학문은 기초적 사고방식과 공감대를 형성할 수 있는 가치관이 일치 된다면 불필요한 낭비적 요소와 중복 또는 과잉투자와 같은 불편요소들이 제거 될 수 있을 것 이라 판단하며 그 동기를 디자인 사에서 다음과 같은 요소를 공유함으로 MEDIA 혹은 개체간의 상호 언어 교통의 가치로 삼고저 한다.

1) 실내디자인의 공통언어가 될 수 있는 실내디자인사의 범위를 GREECE의 지적정치가 확립된 시기로 확장하여 인간지식과 사회, 경제 등과 같은 논제로 병행하여 르네상스, 양식의 변환기, 현대예술과 같은 연속성을 부여 할 수 있다.

2) 다양화된 현대 예술, 타 장르와의 이해 또한 고전의 지식습득과 포용이 전제 될 때 공통적 커뮤니케이션의 범위가 가능하다.

3) 교육과정에서 고전과 현대 디자인의 ism, 개념의 취급을 객관적으로 판단할수 있도록 고취하고 적용함으로 미래의 커뮤니케이션을 제시한다.

4) 역사적 시간상의 편차를 현상과 규범으로 이해하고 공유함의 자세를 지닌다면 격차되어 있는 디자인 요소끼리의 편견, 편중됨을 예방할 수 있다.

참고문헌

1. STORIA DELL'ARTE VOL.III ISTITUTO ITALIAIO D'ARTE GRAFICHE ENZO CARLI-G, ALBERTO DELL'ACQUA, BERGAMO, 1981
2. QUATROLIBRI DELL'ARCHITETTURA DE MINICO FRANCECHI, 1570 ANDREA PALLADIO, VENEZIA, 1921
3. 박영길, 서양건축사, 도서출판 세진사, 초판 1993
4. H.W.젠슨, 미술의 역사, 삼성출판사, 중보 제2판 1978
5. 허버트리드·김윤수역, 현대미술의 원리, 설화당, 8판 1996
6. 배만실, 장식미술사, 이대출판사, 3판 1989
7. 한국직업능력개발원, 한국디자인교육의 실태조사 연구, 1998
8. 이혜진, 이미지 전환에 의한 공간디자인 PROCESS, 실내디자인학회회지 4호, 1995
7. 최정민, 조형학부제도에서의 인테리어 디자인 기본교육에 관한 소고, 협성대학교 논총8집, 1997
8. KROWLAND·민경우역, 미술디자인 건축에서의 모더니즘의 전개, 학문사, 초판 1996