

디자인퓨전이즘의 인식과 디자인 패러다임의 변화

The Recognition of Design-Fusionism and Transforming Design Paradigm

박인찬

극동정보대학 그래픽디자인과

Park In-Chan

Dept. of Graphic Design, KDC

• key words: Design-Fusionism, Design Paradigm

1. 서론

변화하는 세계의 디자인 흐름과 그 문화 속에서 나는 지금 어디에 있는가?

새로운 밀레니엄 시대에 들어서면서 디자인 패러다임을 어떻게 정의 할 것인가? 과연 21세기에 들어 새로운 디자인문화는 형성되고 있는 것일까?

현 디자인 패러다임에 관심을 가지고 있는 디자이너의 경우 한번쯤은 생각해 볼직 한 질문이다. 어쩌면 일부에선 이미 현 패러다임을 주시, 인식하고 있을 것이다. 본 연구는 전술한 질문의 답을 구해 보고자 시작하게 되었다.

새 밀레니엄 시대를 접어들면서 국내를 비롯한 국외 대부분의 국가에서 디지털을 기반으로 한 정보서비스가 증가하고 있다.

이러한 정보서비스(시스템) 관련 디자인개발에서 나타난 가장 큰 특징은 기존의 다양한 디자인영역(VD, ID, ED 등)이 융합하여 인터넷서비스, 정보통신기기 및 무선정보서비스, 인터넷 디지털 정보가전, 지능형 주택 등을 개발하고 있다는 것이며 그 기초에는 인터랙션을 위한 인터페이스디자인이 토대를 이루고 있다는 것이다.

과거의 VD, ID, ED 에서는 생소하게 들렸던 디지털(Digital), 사이버(Cyber), 웹(Web), 콘텐츠(Contents) 개념의 대중화에 발맞추어 상기와 같은 디자인 분야에서 인텔리전스(Intelligence), 인터랙션(Interaction), 인터페이스(Interface)의 개념이 부각되어지고 있으며 디자이너의 입장에서 보면 독립된 디자인영역이 아니라 기존 디자인의 새로운 적용분야인 것이다.

그러면 이러한 영역에 대한 디자인 양태를 우리는 어떻게 명명해야 할 것인가?

영역별 접근방법을 사용하지 않고 퓨전 디자인 마인드(Fusion Design Mind)를 기본개념으로 하여 디자인하는 것이라면 Design-Fusionism으로 명명될 수 있지 않을까 생각이 든다.

이러한 명명에 대한 가능성을 전제로 하고 본문에서 제시하는 퓨전이즘을 인식해보자.

2. 디자인퓨전이즘 인식

2-1. 디자인퓨전이즘 생성의 주요배경

-인터넷의 범용(원격교육, 재택근무 활성화)에 따른 온라인상의 멀티미디어 시스템의 활용이 확대되고 그 콘텐츠의 개발이 촉진되고 있음.

-제품의 디지털화로 인텔리전트 어플라이언스의 개발이 촉진되고, 개인 휴대 통신기기의 무선 정보서비스가 제한됨.

-인텔리전트 주택이 활성화 되어감. 홈 오토메이션 시스템으로서 인터넷 기반 원격제어 시스템의 개발로 조명, 난방, 방범 등의 설비를 원격으로 제어함.

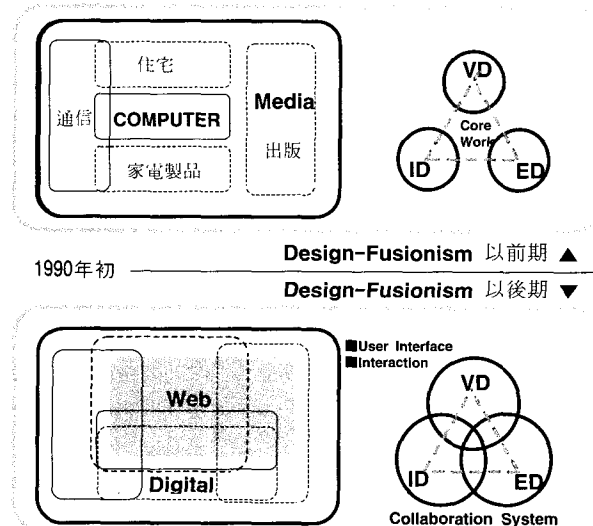
-게임 및 영상산업의 활성화로 온라인 네트워크게임, 디지털방송 등이 붐을 이루고 있으며 다양한 유형의 서비스프로그램이 개발되고 있음.

-유저의 라이프 스타일이 시시각각으로 변함에 따라 유니크한 콘텐츠의 개발이 급증하고 있음.

2-2. 디자인퓨전이즘의 특징

- 디자인 대상물의 퓨전화
- 디자인 개념의 퓨전화
- 디자인 양식의 퓨전화
- 디자인 영역의 퓨전화

[그림1]. 퓨전영역의 생성과 디자인영역의 퓨전화



2-3. 디자인퓨전이즘의 개념

Design-Fusionism이란 Fusion Design Mind가 기본 디자인 이념이며, 디지털을 기반으로 한 정보서비스(시스템) 관련 디자인을 개발하기 위한 디자인 개념, 접근방법, 조직, 체제, 질서 등을 말한다고 볼 수 있다. 그리고 Design-Fusionism은 Fusion Design Mind가 초래시키는 디자인문화라고도 볼 수 있는 것이다.

이를 디자인퓨전이즘의 개념이라고 볼 수 있는가에 대해 강한 의문과 진지한 논쟁이 야기될 만도 하다. 더군다나 디자인학문에서 Fusionism 언어 그 자체가 생소하기에 더욱이 그렇지만, 영어사전에는 '퓨전이즘'(Fusionism)이란 단어가 제시되어 있다. 다만 그 개념이나 정의 같은 내용이 디자인에 접목되어 설명되어 나타나 있지 않을 따름이다.

앞으로 최첨단 정보통신 및 디지털기술이 경이적으로 발달되고 이와 맞물려 디지털을 기반으로 한 정보서비스(시스템) 관련 디자인의 수요가 급증하게 될 경우 Design-Fusionism은 모더니즘이나, 포스트모더니즘처럼 디자인계의 보편적 디자인이념, 개념, 접근방법, 조직, 체제, 질서 등으로 정착되어 나갈 것으로 생각된다.

2-4. 디자인 패러다임

디자인 패러다임이란 디자인의 모범, 범례, 보기, 실례(Example, Pattern)로서 각 디자인 사조에서 디자인 결과물을 통해 그 실례 즉, 패러다임을 인식할 수 있다.

전술한 디자인퓨전이즘의 특징 및 배경을 통해서 그 특징은 디자인 영역이 융합하여 디자인 결과물을 개발하는 패러다임이었음을 인식하였다. 그리고 그러한 융합의 동기는 인터넷의 범용, 디지털화, 지능화, 유저 라이프스타일의 변화 등에서 그 주요 요인을 찾아볼 수 있었다.

그렇다면 이러한 뚜렷한 특징과 배경을 통해 나타난 디자인퓨전이즘의 결과물로서 우리는 디자인퓨전이즘에 입각한 디자인패러다임을 이해할 수 있겠다.

3. 디자인퓨전이즘에 따른 디자인 패러다임의 변화

3-1. 디자인의 영역의 확대

인터넷의 범용과 제품의 디지털화 그리고 홈 오토메이선화로 퓨전 영역이 생성되고 디자인 접근에 있어서 User Interface 또는 Interaction에 대한 고려가 중요하게 부각됨

3-2. 디자인 접근방법 및 과정의 변화

디자인 대상물의 퓨전화로 기획의 비중이 커짐에 따라 영역별 디자인접근 방법에서 퓨전 경향의 새로운 디자인 접근방법 및 체계(Collaboration Methods & System)가 연구 및 개발되고 있음

3-3. 디자인 경영구조의 변화

업무체제의 변화로서 다양한 디자인 영역이 융합되고 있으며, 영역별 부서 또는 팀의 수평적 관계가 형성 되가는 경향이 있음

3-4. 디자인 가치관의 변화(퓨전 가치인식의 확대)

-디자인 주체 (퓨전이즘 디자인가치관 - Collaborator Mind)

-디자인 대상 (퓨전이즘적 디자인가치)

-디자인 유저 (퓨전이즘 디자인가치관)

4. 결론

디자인퓨전이즘은 새로운 디자인패러다임을 형성한다. 즉, 디자인 영역을 확대시키고 디자인 경영구조를 개편하며 디자이너로 하여금 퓨전 디자인 마인드를 통하여 퓨전 디자인문화를 형성토록 한다.

그리고 디자인퓨전이즘은 유저로 하여금 복합적인 디자인문화를 통합적으로 인식-예를 들면 콘텐츠아이콘, 리모컨버튼, 스위치를 통합적 아이덴티티로 인식함-하게끔 디자인가치관(가치 인식)을 변혁시킨다.

디자인퓨전이즘은 다양한 디자인 영역 (VD, ID, ED 등) 의 연계적 아이템 개발의 촉진으로 다양한 디자인 영역의 디자인 노하우를 학습하도록 하며, 디자인 접근방법의 연구개발을 유도하고, 디자인 가치인식의 재고, 디자이너의 위상정립, 디자인품질의 향상, 풍요로운 디자인 문화형성 등의 긍정적 효과를 발생시킨다.

한편, 디자인퓨전이즘은 디자인 영역과 융합의 정도에 따라 다양하고 체계적인 디자인 접근방법이 구체적으로 연구되고 시행착오를 거듭할 때 비로소 퓨전 디자인문화로서 그 가치가 긍정적으로 평가될 수 있을 것이다.

-용어정의

▷ Fusion: 융해, 융해, 융합, 합동, 연합

▷ -ism: 명사 또는 형용사에 붙여 「행동/행위」 「상태,상황」 「주의, 관례, 특성, 異常」 등을 나타내는 추상명사를 만들

▷ Fusionism: 연합주의, 합동정책, 연합(합동)론

▷ Paradigm: 모범, 범례, 보기, 실례-example / pattern