

포스트 모던사회의 비주류 버내큐러 디자인문화의 발견과 해석

-놀이와 공사현장의 Anonymous 디자인산물을 중심으로-

In Post-modern Society Discovery and Interpretation of Non-Mainstream Vernacular Design Culture

-Concentrated on Anonymous Design of Playing Products and Building Site Productions-

진 선태

서울산업대학교 공업디자인과 강사

Jin, Sun-Tai

Lecturer, dept of Industrial Design, SNUT

• Key words: vernacular design, anonymous, design culture, customizing

1. 서론

산업혁명이후로 시스템적 프로세스와 진보된 기술, 철저한 계획에 의한 생산이 기본적인 생산체계를 이루며, 무계획적 생산, 즉 흥적, 무명적인 생산방식들은 주된 흐름에서 하위 문화형태로 바뀌어 간다. 그러나 완전한 후기 산업사회의 체제 속에서도 버내큐러 디자인방식의 무명디자인(Anonymous design)은 그 유용성을 가지고 기성품과 공존해 온다는 사실을 발견할 수가 있다. 본 연구는 먼저 60,70년대와 그 이후로 명맥을 이어오는 놀이문화와 그 놀이산물, 공사현장에서의 이루어지는 산물을 중심으로 계획적, 디자이너시스템의 반대인 무계획적, 무명적 디자인 방식을 발견하고 그 문화와 정신적 명맥을 살펴보고 있다. 연구방법은 사례를 한정하여 체험적, 재현적 관찰로 인한 연구방법을 따르고 그로 인한 사실의 발견과 해석으로 이루어져 있다. 사례 연구 속에서 버내큐러 디자인의 시간의 축, 문화의 축을 통해 산물의 생태와 특징을 살펴보고 있다. 이 연구의 목적은 하위 문화 속에 숨어 있던 디자인정신을 버내큐러 디자인의 테두리 안에서 산물의 디자인방식이 가지는 유용성을 찾아내어 기존디자인방식과 차별화된 방향성의 추출, 그리고 디자인 문화의 연구라 할 수 있다.

2. 버내큐러디자인의 이해

2-1. 버내큐러 디자인의 정의와 흐름

버내큐러 디자인(vernacular design)은 전통적으로 한 지역 또는 한문화권내에서 오래 시기동안 확실한 디자인가치-조형, 재질, 기술, 형태, 기능을 가지면서 사용되어진 도구나 물건을 말한다.¹⁾ 이러한 형태의 디자인은 의도적, 계획적 방법에 의하지 아니한 일상적 개념이나 습관적 방법에 의해 구체화되고, 여러 반복적인 과정을 겪으면서 문제점이 해결되고 최소화된 유기적인 진화방법론을 따른다. ICSID 2001 SEOUL 20세기 세계디자인 전(Vernacular Mirror)에서 정의 내리고 있는 버내큐러 디자인의 흐름은 첫째, 전통공예 산물들과 그 문화, 그것의 변형된 현재형, 둘째, 당대 디자인 문화에서 디자이너의 손을 거치지 않은 토착적인 산업 생산물과 그 문화, 셋째, 디자이너가 전통문화와 하위문화도양에서 특정한 장점을 전유하여 새로운 산업 생산물을 제작한 경우 등이 있다. 과거에 자연소재로부터 얻던 재료는 현대의 각종 폐기물이나 부자재들 속에서 일상품으로 다시 재현되는 현상이 나타나며, 버내큐러 디자인적 관점에서 기성품적 산물과 반대되는 산물들은 인간의 자발적인 디자인 문화의 단면을 알 수 있게 한다.

2-2. 비주류 버내큐러 디자인문화의 이해

비주류 버내큐러 디자인문화는 개인의 의지에 의한 비체계적인 즉시적 디자인방식이다. 본 연구에서는 버내큐러 디자인중에서도 디자이너 시스템에 속하는 주류디자인을 제외한 사용자들이 만들어 내는 하위적인 생산문화로서의 버내큐러 디자인들을 대상으로 그들이 만들어내는 디자인 문화와 산물들을 다루기로 한다.

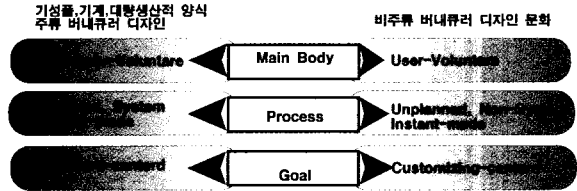


그림1) 기성, 주류 버내큐러 디자인과 비주류 버내큐러 디자인문화의 비교

3. 비주류 버내큐러 디자인문화의 사례관찰

3-1. 놀이문화와 산물

한국의 1990년대 이전의 놀이산물들은 경제적 풍요와 유행보다는 국가발전을 위한 희생적 시기를 겪으면서 자생적으로 소박하게 형성된 특징을 가지고 있다. 어린 동심의 놀이문화는 이러한 자유로움과 무계획적 구상의 산물들을 가지고 나름대로의 규칙을 만들어 가는 문화로서 버내큐러 디자인정신은 잘 조화하고 있다.

놀이산물	디자인적 특징	놀이산물	디자인적 특징
	-형태,재료의 다양성 -부산물이용 재활용 디자인 -즉흥적, 암시적기획 프로세스		-폐지의 재활용디자인 -수집,교환가치의 생성 -크기,재질의 다양화 -원재료의 표면노출
	-우우팩의 재활용 -부산물의 구조를 이용한 조합 -대용적 스포츠놀이 양태		-SET개념 -기성품들의 재기능조합 -복합기능
	-자연구조형상이용 -인간공학적 촉감 -가공프로세스 단축 -환경친화적 디자인		-부산물의 재활용 -Pocketable의 개념 -Slim형
	-전문적 지식 계획프로세스 -기성재료,장비사용 -마니아식의정보교환		-기술,지식의 네트워크에 의한 공유프로세스 -테크노식의 변형치장

표1) 놀이산물의 버내큐러 디자인적 해석

90년대 이후의 풍족하고 세분화된 사물의 구매와 선택적 활동들 속에서 필연적 창조력, 버내큐러 디자인적 정신은 그 성향을 위축 시켜버린다. 오늘날의 유소년기의 아이들은 전자게임, 인터넷게임, 컴퓨터게임, 장난감 로봇등의 전자식과 네트워크형으로 변형된 기성의 놀이산물로 테크노, 디지털세계에서의 자신의 정체성을 사물을 통해 결합하여 형성시킨다. 또한 프라모델(Pre-Model), 컴퓨터 튜닝, 휴대폰튜닝 마니아형, 테크노식의 변형산물은 새로운 형태의 하위문화적인 버내큐러디자인 패러다임을 만들어 내고 있다. 얼리아답터(early-adopter)³⁾나 마니아식의 수집문화는 새로운 형태

1) http://www.icsid2001.org/english/L_exhibitions/exhibition2.html

2) 사례들은 수집한 자료사진과 재현하여 촬영한 것임.

의 개인적 놀이문화 또는 일시적 동류문화를 형성하여 미이즘(Meism)적인 자신의 세계구축과 네트워크에 의해 확산되는 커뮤니티(Community)문화방식을 보여주고 있다.

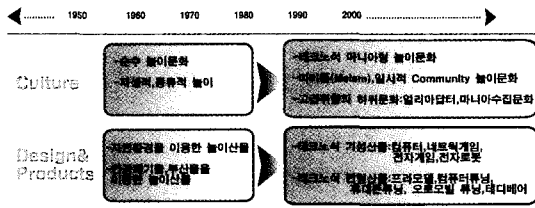


그림2) 시대변천에 따른 놀이문화와 산물의 변화

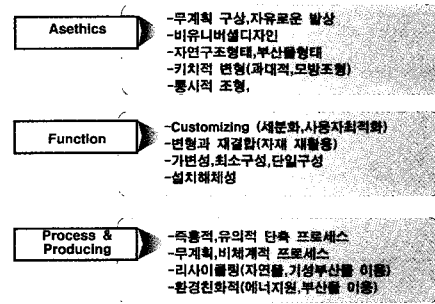


그림3) 비주류 버내큐러 디자인의 특징

3-2. 공사현장산물

건축물이 지어지는 공사현장이라는 장소는 각종 작업행위를 통해 프로세스와 자재의 변형과 재결합, 형성들이 빈번하게 이루어지는 매우 복잡한 구조의 행위 집합장이다. 공사현장에서도 각종 현대화된 장비나 안전도구들이 설치되거나 사용되기도 하지만 많은 작업현장에서는 아직도 옛 도구와 장비형태들이 잔존하고 있음을 볼 수 있다.

공사현장작업 산물	디자인적 특징	공사현장작업 산물	디자인적 특징
	-설치해체적 간편성 구조 -재구성성, 재활용성		-현장의 공공성 -최소구성, 재해체성 -부산물의 재활용
	-과정적 인시소통사인 -비공식적 행위소산물 -즉흥적, 자발적, 자연적 생성		-즉시적 프로세스 -현장자재, 장비, 환경의 활용 -보안, 안전을 위한 임시산물
	-유연적패턴 -작업자의 무의식적 생성 -패턴과 기능의 일치성		-현장부산물의 에너지원사용 -특성공간, 환경에 따른 이동 및 해체성

표2) 공사현장 산물의 디자인적 특징

4-2-2. 테크노변형산물 디자인

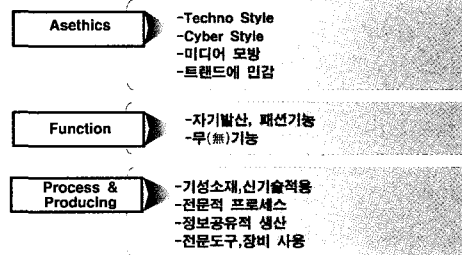


그림4) 테크노 변형산물 디자인의 특징

4. 비주류 버내큐러 디자인문화의 해석과 특징

4-1. 자발적 사용자 디자인 문화

과거에 보았던 버내큐러 디자인문화는 일종의 취미나 치장의 형태로 생활의 필연도구로서가 아니라 하나의 패션과 자기문화의 형태로 바뀌어 간다. 일반 기성품이 만들어내지 못하는 다양함과 적재적소의 산물은 이러한 비주류 버내큐러 디자인문화를 통해서 사용자 스스로에 의해 탄생되어 지고 있다. 이는 자발적이며 사용자(User)에게 철저하게 적용화(Customizing)된 산물의 문화이다. 또한 직접적으로 만들어 내고 생산하는 디자인생산문화이다. 비주류 버내큐러 디자인문화는 이렇게 기성디자인 문화와 반대되는 한 축을 형성하며 생산과 사용을 겸하는 생산사용자(producer)의 역할을 하고 있다.

4-2. 디자인적 특징

4-2-1. 순수 비주류 버내큐러 디자인

모든 부자재들은 자연물이나 기성의 부산물들을 사용하여 제작되어 지며 궁극적으로 롱라이프 디자인(Long-Life Design)의 속성을 가지고 진화하고 있다.

- 3) 남들보다 일찍 제품에 대한 정보를 접하고 제품을 구입해 씀으로써 평가와 전파를 하는 성향의 집단으로써 첨단제품, 디지털제품, 컨셉제품, 마니아제품 등의 범주에 관심을 가지고 있다.
- 4) 현대슈퍼필(서초구 양재동), 청구오트세이(성남시 분당구서현) 수집자로서
- 5) Produce + User 의 합성어, 생산사용자(연구자주)

5. 결론

이러한 산물을 통해서 하위문화속에서 나타나는 비주류 버내큐러 디자인의 문화적, 디자인적 특징의 단면을 파악할 수 있었는데, 산물의 해석에 따른 특징들은 기존의 주류 디자인에서 보이는 방향성과 차별성을 보이고 있다. 이는 기존의 주류적 디자인이 만들어 내는 산물의 빈 공간을 한 디자인문화로서, 기성품의 보완적 적용과 커스터마이징의 형태로 채워주고 있다는 것을 알 수 있다. 즉 상위문화와 하위문화가 공존하며 발전하는 것과 같이 디자인에서의 주류적 디자인과 비주류적인 버내큐러 디자인은 그 공존적 연결성을 가지고 지속적으로 그 방향을 나아간다. 또한 디자인적 특징으로 나타난 환경생태학적으로 롱라이프디자인, 재활용디자인, 환경친화적 디자인, 리사이클링의 개념등은 미래적 디자인방향성에서 유용적 특징이며, 신속하고 유연한 프로세스는 기존의 완전한 계획성에 의해 만들어지는 기성품의 유연하지 못하거나 통제적인 과정을 개선할 수 있는 프로세스적 장점을 가지고 있다. 테크노 변형산물의 문화는 그 나름대로의 문화로서 기성적 디자인이 갖지 못하는 다양함을 보충해주는 대안적 산물과 문화로서 지속성을 가져야 하는 디자인문화이다. 따라서 비주류 버내큐러 디자인의 산물과 그 문화들은 퇴행적인 디자인 문화가 아닌 시대에 따라서 변화되며 호흡을 같이 해 나가야 하는 디자인문화로서 그 존재성을 가지며, 미래의 대안적 디자인환경에서 그 정신을 대입해줄 방식으로서의 기능성의 영역을 가지고 있다.

참고문헌

- Douglas Rushroff, 김성기, 김수정역, 카오스의 아이들, 민음사, 1996
- Roger Cailliois, 이상울역, 놀이와 인간, 문예출판사, 1996
- Vitor papaneck, 현용순, 이은재역, 인간을 위한 디자인, 미진사, 1991
- 오창삼, 디자인과 키치, 토마토, 2002
- 이재국, 디자인미학, 청주대 출판사, 2000
- 경희대학교 디자인연구원, 버내큐러디자인을 통한 환경물의 고유성 창조를 위한 응용개발연구, 산업자원부, 1999
- 민경우, 이순중, 이권표, 미래지식정보시대의 새로운 디자인패러다임 구조파악과 교육프로그램 전략 및 커리큘럼 개발에 관한 연구, 디자인학연구, 2002.02.vol 15
- <http://www.icsid2001.org/korean/> 2002.3.