

# 이탈리아 산업디자인의 형성과정에 근거한 한국적 디자인의 고찰

An Investigation of Korean Design

Based on the Formation Process of Italian Design

**엄정식**

한국과학기술원 산업디자인학과 대학원

**김명석**

한국과학기술원 산업디자인학과

## 1. 서론

## 2. 이탈리아 - 개관

- 2.1. 지리적 위치 및 기후
- 2.2. 산업
- 2.3. 역사
- 2.4. 인종구성 및 국민성

## 3. 이탈리아 디자인의 형성 및 발전과정

- 3.1. 근대적 개념으로서의 이탈리아 디자인
- 3.2. 이탈리아의 아방가르드 디자인
- 3.3. 80년대의 이탈리아 디자인

## 4. 이탈리아 디자인의 특성

- 4.1. 디자이너의 유희정신
- 4.2. 디자인 활동의 일반주의(Generalism)
- 4.3. 진보정신 및 비판정신
- 4.4. 밑으로부터의 디자인

## 5. 한국적 디자인의 발전 방향 고찰

- 5.1. 한국 문화의 특질
- 5.2. 이탈리아 문화특질과의 비교고찰
- 5.3. 세계 문명의 추세변화
- 5.4. 한국적 디자인의 발전방향

## 6. 맺음말

## 참고문헌

## Keywords :

유희정신, 비판정신, 정보화사회의 패러다임, 한국의 원형

## Abstract

Italian industrial design influences strong impression worldwide by their identity of free style, unique and artistic character, and get a very important status in aspect of the history of design and economy. Also, Italy has many common feature with Korea in the geographic background, character of history, culture, and nationality that is well-oriented by emotion, and it seems to be formed a valuable study.

This study is based on the book 'Italian Design Through Generations' by kazuko Sato and tried to examine the character of Italian design by searching history, examples, representative designers and enterprises of Italy, and to draw some lesson from it for establishment identity of Korean design by reflecting to the origin character of Korea. Also, this study aims to inspect change of the civilization paradigm which is entering new aspect, and to suggest an ability of our origin character and direction of the development.

## 국문 초록

이탈리아 디자인은 자유분방하고 개성적이며 예술성이 돋보이는 정체성을 가지고 세계적으로 강한 인상을 심어주고 있으며, 디자인 사적으로나 경제적으로나 중요한 위치를 차지하고 있다. 또한, 이탈리아는 지정학적 배경, 역사 및 문화적 특징, 감성적인 측면이 강한 국민성 등에서 우리 나라와 많은 공통점을 가지고 있는 관계로, 현재 한국의 디자인 정체성을 찾고자 다양한 노력이 이루어지고 있는 현 시점에서 가치 있는 연구 자료가 될 것으로 보인다.

본 연구에서는 사토 카즈코(佐藤和子)씨의 저서 '시대를 살아가는 이탈리아 디자인(時に生きるイタリア・デザイン)'을 바탕으로 하여 이탈리아 디자인의 발전사와 사례, 대표적인 디자이너와 기업의 특성 및 활동을 살펴봄으로써 이탈리아 디자인의 특질을 규명하고, 이를 우리나라의 원형적 특질에 반영하여 한국적 디자인의 정체성 수립에 타산지석으로 삼고자 하였다. 또한, 현재 새로운 국면에 접어들고 있는 인류 문명 패러다임의 변화를 고찰하여, 우리의 원형적 특질의 가능성과 향후 발전 방향을 제시하는 것을 목적으로 하고 있다.

## 1. 서론

에토레 소트사스와 멤피스, 알레시, 올리베티 등으로 대표되는 이탈리아 디자인은 자유분방하고 개성적이며 포스트 모더니즘적인 면모가 돋보이는 특유의 디자인으로 강한 인상을 심어주고 있으며, 이로 인해 오늘날 디자인 사적으로 매우 중요한 위치를 차지하고 있다. 또한, 이탈리아는 같은 반도국가라는 지리적 특성, 감성적인 측면이 보다 강한 국민성, 로마 시대로 대표되는 우수한 문화적 배경 등에서 상대적으로 우리 나라와 많은 공통점을 지닌다.

현재 우리나라에서는 '한국적 디자인'이라는 주제하에, 이의 기본 개념 및 구체적인 방법론을 확립하기 위해 활발한 움직임을 전개하고 있다. 그러나 이에 대한 정책 차원의 확실한 해답은 아직 제시되지 않고 있으며, 여러 가지의 다양한 의견만이 활발하게 개진되고 있는 실정이다.

이에, 본 연구에서는 디자인적으로 큰 성공을 거두고 있으며 또한 우리 나라와 문화적 환경에서 많은 유사성을 가지고 있는 이탈리아의 디자인 형성과정을 분석해 봄으로써 향후 우리 나라의 디자인 발전 방향을 수립하는 데 있어 타산지석으로 삼고자 한다.

여기서는 사토 카즈코(佐藤和子)씨의 저서 '시대를 살아가는 이탈리아 디자인(時に生きるイタリア・デザイン)'을 바탕으로 이탈리아 디자인의 형성 배경 및 특질을 살펴보고, 이를 참고로 하여 우리가 가지고 있는 문화적 특성을 비교·차별, 이를 현재 시대문명의 변화 방향에 반영하여 유효적절한 디자인 정책 수립에 대한 실마리를 도출해 내는 데 중점을 두었다.

## 2. 이탈리아 - 개관

### 2.1. 지리적 위치 및 기후

유럽 대륙 남단에 위치하고 있으며 지중해 중앙부, 북서에서 남동으로 약 1,200km에 걸쳐 장화모양을 한 반도와 시칠리아, 사르데냐의 두 섬을 중심으로 한 공화국이다. 국토의 면적은 301,225km<sup>2</sup>이며 산지와 구릉이 풍부하고 평야는 전 국토의 5분의 1로 협소하다. 북이탈리아의 기후는 변화가 심한 편이며, 남부 이탈리아 해안지방 및 시칠리아 섬에서는 전형적인 지중해성 기후가 나타난다. 일반적으로 저지대와 고지대의 기온차가 심한 편이다.<sup>1)</sup>

### 2.2. 산업

이탈리아 경제를 특징짓는 것은 북이탈리아 지방의 자본집약적인 대규모기업, 남이탈리아 지방의 농업 혹은 다수의 영세수공업 중심의 이중적인 경제체제이다. 이러한 이중적인 산업구조는 이탈리아의 가장 심각한 문제 중 하나인 심한 지역불균형의 원인이 되고 있기도 하다.<sup>2)</sup>

### 2.3. 역사

로마 제국 멸망 이후 1870년 통일을 이루기 전까지 이탈리아에서는 독립된 도시국가 형태가 계속 유지되어 왔다. 르네상스가 이탈리아에서 맨 처음 시작된 이후, 국내에서는 독립적인 도시국가와 대소공국이 주도권을 잡기 위해 치열한 경쟁을 벌였으며, 강력한 지배 체제의 요구하에 참주정 형태와 체제를 유지하던 중 주재파 가리발디의 노력으로, 1861년 3월 비토리오 에마누엘레 2세를 왕으로 하는 이탈리아 왕국으로서 통합되었다.

1870년 로마 합병 이후 이탈리아는 사회 혼란과 공산주의 운동으로

인한 사회 혼란을 겪었으며, 이에 대한 사회적인 요구로 못솔리니를 주축으로 하는 파시스트 당이 대두하게 되었으나, 이는 2차 대전으로 말미암아 붕괴되고 국민투표에 의해 민주 공화국으로 규정되어 오늘에 이르고 있다.<sup>3)</sup>

## 2.4. 인종구성 및 국민성

이탈리아의 인종구성은 4개의 주요인종형으로 나눌 수 있는데, 장두장신, 금발의 북방인종형, 단두 중키, 단신의 알프스 인종형, 장두 단신의 지중해 인종형, 중두 중키의 중간형이 그것이다.

이탈리아 문화 및 국민성의 가장 큰 특징 중 하나로는 강한 지방색을 들 수 있는데, 이는 오랜 세월동안 도시국가 형태로 유지되어 온 역사적 배경 때문인 것으로 사료된다. 따라서 세계에서 유래를 찾아보기 힘들 만큼 복합적인 색채를 지니며, 국민들의 애항심 또한 매우 강한 편이다. 또한 의식주 모든 생활분야를 예술적으로 생각하고 즐기며 풍부한 감정 및 자기표현 능력을 가지고 있다.

## 3. 이탈리아 디자인의 형성 및 발전과정

### 3.1. 근대적 개념으로서의 이탈리아 디자인

#### (1) 시대적 배경

근대적 개념의 이탈리아 디자인은 파시즘이 대두되던 30년대 이후부터 시작되었다. 산업디자인에 대한 파시즘의 입장은 대략적으로 다음의 두 가지로 정리해 볼 수 있는데, 국내적으로는 당시 혼란에 빠져 있던 사회 및 경제를 부흥시키기 위한 정책으로서의 디자인 육성과, 대외적으로는 파시즘의 위용을 과시할 수 있는 좋은 수단 중 하나로 디자인 및 문화 운동을 전개한 것이 바로 그것이다. 밀라노 트리엔날레 역시 이 당시 후자의 목적에 많이 사용된 이벤트 중 하나이다.

#### (2) 이탈리아 디자인의 선조자

이 시기의 이탈리아 디자인을 주도했던 디자이너들은 주로 합리주의 및 사회주의 건축가들이었으며, 이들은 '공업주택의 인테리어 설계', '최소한의 면적을 갖는 주택 시스템', '90m<sup>2</sup>내의 근로자 주택 가구' 등의 프로젝트를 통해, 당시까지 어려운 상황에 빠져 있던 이탈리아의 경제를 부흥하는 데 노력하고자 했다. 이후 이들은 이탈리아의 경제구조가 수공업에서 기업화로 변화하는 과정에서 북이탈리아 지방에 집중적으로 발달한 피아트, 올리베티 등의 대기업 및 가구, 조명기구 등의 중소기업과 연계하여 활발한 활동을 펼치게 된다.

#### (3) 디자인적 특성

이탈리아의 디자인은 본질적으로 서민적이고 범대중적인 특성 및 저력을 가지고 있으며, 이로 인해 강한 공예(Craft)적인 요소가 이탈리아 디자인의 성격을 규정한다.

이탈리아 디자인의 실용주의는 심플하고 합리적인 재료를 사용한 가구 및 주거환경에서 대표적인 예를 찾아볼 수 있다. 학교, 병원, 막사 등의 공공시설에서 많이 사용된 금속 파이프 가구, 제 7회 밀라노 트리엔날레의 주제인 '오늘의 주택'과 이를 계승한 밀라노 교외의 저소득층을 위한 아파트 건설 계획 'QT8'에서는 서민 중심의 실용적인 재료와 검소한 인테리어 개념을 도입하여 초기 이탈리아 디자인의 성격을 형성하는 데 중요한 부분을 차지하게 된다.

이탈리아의 디자이너는 디자인 의뢰를 받을 경우, 이를 하나의 프로젝트로서 인수하고 작업을 수행하며, 제품화에 필요한 모든 지식을 얻어야 한다고 생각하고 자신이 구현하고자 하는 디자인 의미가 실현되는

1) 동아 세계대백과사전, 동아출판사 1989, p277

2) 위의 책, p284

3) Wonderful World, 동아출판사 1991, p10~12

지를 매회 디자인 프로세스 최후까지 확인하는 경향이 있다. 또한 완성품의 매출액에 의해서가 아니라 제품 자체의 품질 고저 여부에 따라 그 책임 및 평판이 디자이너에게 돌아간다는 것도 중요한 현상 중 하나이다.

#### (4) 고찰 - 이탈리아 근대 디자인의 발전배경

경제적 불황 및 사회적인 혼란 속에서도 이탈리아 디자인이 급속도로 성장할 수 있었던 데에는 이탈리아가 기본적으로 가지고 있었던 우수한 문화적 배경 외에도, 30년대부터 지금까지 꾸준한 활동을 전개해 온 우수한 디자이너들이 다수 존재하고 있었고, 디자인 마인드가 있는 기업 경영자들에 의해 디자이너들의 의견을 산업에 활발히 반영할 수 있는 분위기가 형성되었으며, 밀라노 트리엔날레나 도무스, 카사벨라와 같이 새로운 생활양식 및 예술을 일반화시킬 수 있는 창구가 다수 존재했다는 요인이 존재한다. 즉 디자이너 자신의 역량, 전반적인 예술의식, 사회와의 연계(기업 및 대중과의 연계)라는 세 가지 요소가 삼위일체를 이루어 디자인 발전에 대한 바람직한 지원 요인으로 작용했던 것이다.

### 3.2. 이탈리아의 아방가르드 디자인

#### (1) 아방가르드 운동의 시초

이탈리아의 아방가르드 운동은 68년에 개최되었던 밀라노 트리엔날레를 기점으로 하여 본격적으로 일어나기 시작했다. 일단의 젊은 예술가, 건축가, 디자이너들은 트리엔날레를 '정부개입에 의한 정치성 짙은 문화정책'으로 간주하고, 회의장을 점거하여 문화의 대중양식 지향, 문화제도화 및 문화적 공영의 민주적 운영을 주장하였다.

이 시기의 이탈리아 국내 사정은 넓은 국가 체제가 무너지고 개혁과 혼란이 다발하던 시대였으며, 이후 68운동세대는 학생운동과 노동운동을 연계시켜 가면서 활동범위를 확산, 각종 교육·경제·사회 제도의 개선에 많은 영향을 미쳤다.

#### (2) 아방가르드 운동의 전개 과정

1967년에서 68년도에 걸쳐 피렌체에서 탄생한 아방가르드 건축가 그룹 아키즘(ARCHIZOOM)과 슈퍼 스튜디오(Super Studio)는 68학생운동을 통하여 기존 질서에 강한 이의를 제기한 집단으로서, 이후 팝 문화의 형성 및 발전에 대한 기초적인 역할을 하였으며, 공업화 시대에서 탈공업화 시대로의 전환기와 함께한 그룹이다.

아키즘의 대표작으로는 'Dream Bed', 'Non Stop City' 등을, 슈퍼 스튜디오의 대표작으로는 '계속하는 모뉴먼트', '이상적인 12개의 도시' 등이 있다. 'Dream Bed'는 그 때까지 가정에서 가장 신성시되던 침대에 현란한 색채 및 조명을 사용하여 전통적인 주거개념에 대한 도전과 성해방을 나타내고자 했으며, 'Non Stop City'는 '주택가', '실내풍경', '균일한 지역' 등 3개의 테마로 구성되어, 거대도시에서의 건축개념 소멸과 인간 환경의 '광대한 공동공간에서의 생활'을 다루었다. 한편 '계속하는 모뉴먼트', '이상적인 12개의 도시'는 기하학적인 선과 사선, 몽타주 등을 사용하여, 도시와 인생을 역설적인 논법과 우화적인 언어로 이야기하였다. 이후 72년에는 'Italy the New Domestic Landscape'전이 뉴욕에서 개최되어 60년대 후반부터 나타난 아방가르드 작품을 전시했으며, 'Domestic한 풍경'은 미래의 주거 환경을 예상한 디자인으로 이탈리아 디자인의 미래 사회에 대한 관점을 시사하였다.

그러나 70년대 전반기에는 정통과 디자인의 목소리가 상대적으로 작아졌으며, 반디자인은 이론투쟁과 퍼포먼스를 반복하고 있었다. 한편 이탈리아 공산당 집권, 물가상승, 극우단체의 테러 등으로 사회분위기는 불안하고 침체되어 있었으며, 아방가르드 디자인을 이끌어온 슈퍼 스튜디오와 아키즘의 해산 등의 파편적인 디자인 활동으로 인해 이

시기에는 특별한 조류나 움직임이 발견할 수 없게 되며, 얼마간 디자인의 공백기가 지속되었다.

#### (3) 고찰

68학생운동으로 인해 예술계에서도 '권위'로서의 디자인 개념이 무너지고, 서민 생활 속에 파고들기 위한 디자인 및 기성 사회질서에 대한 반항으로서의 디자인이 등장함으로써 이후 이탈리아 디자인의 성격이 적지않게 바뀌는 계기가 된다.

또한 이는 이탈리아인들이 기본적으로 가지고 있는 '예술에 대한 개념'을 파악하는 데 있어 아주 좋은 사례이기도 하다. 예술이 그 자체 속성상 가지기 쉬운 권위의식 및 특권의식이 예술계를 이끌어가는 중심 세력 자체에 의해 정면으로 부정되고, 다른 분야의 개혁 운동과 연계하여 이탈리아의 문화 특성을 크게 바꿀 수 있었다는 점에서 이탈리아 예술의 대중에 대한 친화성 및 예술에 대한 대중의 역할을 미루어 짐작할 수 있는 것이다.

### 3.3. 80년대의 이탈리아 디자인

#### (1) 포스트 모더니즘의 시초

80년 7월에 개최되었던 베네치아 비엔날레는 '과거의 참례'라는 제목을 내걸고, 파올로 포르토게지(Paolo Portoghesi)의 감독 하에 20명의 건축가에 의한 '최신유행' 건축물 디자인을 선보였다. 지금까지 원형을 무리하게 파괴하면서 문화를 계승·발전시켜 왔던 양상을 비판하고, 이로 인한 근대 건축의 딜레마, 즉 공동체가 갖는 특징이나 문화생활, 토지의 '뿌리' 상실, 지나친 균등화에 대한 이의를 제기했다. 또한 이 전시회에서는 자기주장적인 성격이 강한 작품들을 전시함으로써, 베네치아 비엔날레를 이탈리아 포스트 모더니즘의 시초로 일컬어지게 하는 데 중요한 몫을 차지한다. 그 후로 일정한 방향 없이 표류하고 있던 디자인계가 새로운 것을 찾아 포스트 모더니즘을 추구하게 된 것을 필두로 하여, 포스트 모더니즘 문화가 문학, 음악 등의 여러 예술분야로 파급된다.

#### (2) 이탈리아에서의 포스트 모더니즘 전개 양상

80년대에 들어 이탈리아 디자인이 활력을 되찾으면서 여러 가지 디자인 관련 운동이 재활성화되었다. 79년에는 밀라노 트리엔날레가 '전진하는 박물관'이라는 기치 하에 60년대의 진취정신을 재현하고, 콤파스 도로(Compasso D'oro) 상이 부활하여 70년대 디자인을 총결산하는 의의를 갖게 되었다. 이후 80년 1월에는 알레산드로 멘디니(Alessandro Mendini)를 편집장으로 하여 도무스(DOMUS)지가 활동을 재개하였다. 알레산드로 멘디니는 도무스지라는 강력한 후원을 받아 알키미아와 함께 다양한 프로젝트를 추진함으로써 다수의 재능있는 젊은이들의 관심과 참여를 도출했으며, 교육-언론-기업의 연계관계를 굳건히 하는 데에도 크게 이바지하였다. 이 외에도 그는 알키미아와 함께 '미완성 가구', '양성(兩性)의 가구', '울려퍼지는 의상', '입는 가구', '센티멘탈 로봇' 등의 콤피 프로젝트를 통하여 대상이 되는 오브제를 인간심리 면에서 조사하고 이를 5감을 통하여 표현함으로써 풍부한 유희정신을 발휘하였다.

한편, 포스트 모던 잡지인 도무스는 건축, 디자인 예술에 패션 디자인을 추가하였으며, 활동 5년째에는 멘디니의 사임을 계기로 그 성격이 크게 바뀌었다. 마리오 벨리니(Mario Bellini)를 새로운 편집장으로 맞아 예술적인 성격이 강해졌으며 반 포스트 모더니즘 색채를 띠게 됨으로써 여러 가지 다양성의 풍부한 변화를 즐기게 된 것이다.

알렉산드로 멘디니, 에토레 소트사스, 마리오 벨리니 등의 유명한 디자이너들은 개인 프로젝트, 언론 활동 외에도 도무스 아카데미의 강사를 역임하여 대학 레벨의 디자인 교육을 활성화시킴으로써 밀라노에 디자인 문화의 지점을 설립하는 역할을 수행하기도 하였다.

이처럼 80년대의 이탈리아 디자인은 포스트 모더니즘의 영향으로 과거와 미래를 동시에 반영하는 '연극성'을 전면에 드러낸 디자인이 주요 양상으로 자리잡게 되었으며, 키타 토시유키(喜多俊之) 등의 디자이너가 국경, 유명도, 연령, 분야를 초월하여 국제적으로 재미있는 디자인을 양산함으로써 다국가 디자인 문화를 열기도 하였다.

### (3) 대표적 디자이너 및 기업

포스트 모더니즘의 대표적인 그룹 중 하나로 꼽히는 멤피스(Memphis)는 77년 라디칼 시대의 종말기에 소트사스(Ettore Sottsass)의 작업실에서 사업을 시작하였다. 이후 멤피스는 81년 봄부터 알테미데의 지스몬디(Ernesto Gismondi) 사장이 경영 및 조명기구 제작을 담당함으로써 소트사스, 브루고라(Renzo Brugora), 고다니(Godani-아르크 74의 지배인)와 함께 4인 회사 체제를 구축하고 시작품 형태의 다양한 제품을 디자인한다. 멕시코와 인도의 대중예술에서 유래한 다양한 색채, 용도와는 별도의 파격적인 형태 및 종래와는 다른 여러 가지 소재의 사용 방법은 당시의 디자인계에 신선한 충격을 불러일으켰으며, 한 시대의 문화 운동이라는 중요한 의미를 가지고 디자인의 발전 방향에 중요한 이정표를 제시해 주었다.

알키미아 및 멤피스의 제품 제작에 사용된 라미네이터판은 아베트 라미니티 사에 의해 주로 제작되었다. 70년대부터 래디칼 건축가가 참가, 전담회에 여러 가지 소재를 선보이면서 아베트 라미니티사는 '모드'자를 필두로 여러 가지 이벤트의 스폰서로서 아방가르드 활동을 적극적으로 후원하게 된다. 그러나 자사에 의해 제작된 모든 제품을 디자이너가 사용하도록 하겠다는 의도보다는, 디자이너의 희망에 따라 제작된 새로운 패턴을 소량 생산, 이를 귀중한 샘플로 하여 제품을 개발, 보급하는 형식을 주로 취했다. 아방가르드 문화 현상의 분석을 통해 기업문화를 육성하고 이를 현실에 적용함으로써, 디자인과 공업간에 밀접한 관계를 맺도록 해 준 교량 역할을 담당했다는 점에서 아방가르드 디자인 운동의 실질적인 아이디어 추진자라고 할 수 있다.

아방가르드 디자인을 능숙하게 채용하여 성공한 기업의 대표적인 예로 80년대의 포스트 모던 디자인이라 불리는 알레시(Alessi)를 들 수 있다. 알레산드로 멘디니와의 협력 관계는 76년 '모드'지 창간 당시 알레시가 스폰서를 담당하면서 시작되었으며, 이후 멘디니는 알레시의 컨설턴트를 담당하면서 최초로 트리엔날레에 '알레시 전'을 열고 알레시의 제품군을 모아 출판하였으며, 시리즈 기획 'Tea & Coffee, 피아차'를 통해 국제적 이미지를 확립하고 '오피치나 알레시' 상품 탄생의 원동력이 되는 기술을 창출하게 된다.

알레시를 운영하고 있는 알베르토 알레시(Alberto Alessi)는 80년대 디자인의 큰 흐름을 두 가지로 나누고 있는데, 대기업에 의한 대량생산 중심의 기술적 디자인과 예술품에 가까운 디자인이 그것이다. 이탈리아 디자인의 대부분은 이 중 후자에 속하는데, 영국의 예술공예운동, 독일의 공작연맹, 바우하우스, 울름으로 흐르는 맥락을 이어받은 응용 미술의 실험장 역할을 디자인 기업이 행하고 있는 것이다. 소비자 역시 알레시의 제품에 '커피를 끓이는 기능적 역할'보다는 '장식으로서의 제품'으로서 더 큰 의미를 부여하는 경향이 있었다.

밀라노의 개혁운동과 함께 젊은 일군의 건축가들이 바우하우스적 방향을 탐색하였는데, 아드리아노 올리베티(Adriano Olivetti)가 이들과 함께 프로젝트를 추진한 것이 올리베티의 설립 배경이며, 기업의 기본 자각 및 스타일 방향에서도 건축 분야를 중심으로 이러한 경향이 큰 비중을 차지하고 있다. 올리베티는 이 중에서도 사무실이라는 공간에서 사용되는 각종 사무용품에 초점을 맞추고 공공장소 및 그곳에서의 생활 문화에 대한 연구개발을 지속적으로 시행해왔다.

올리베티 역시 알레시와 마찬가지로 자체 디자이너(In-house Designer)가 존재하지 않는다. 외부 디자이너에게 제품 디자인을 전담시킴으로써 디자이너의 창조력 저해를 방지하고 디자이너들의 경쟁의식에 의

한 좋은 업무결과를 창출하며, 기업측면에서는 스타일 측면의 자유로움을, 디자이너 측면에서는 외부세계와의 자유로운 교감과 자신이 디자인한 제품에 책임 및 명예를 부여하는 것이다. 각 기업이 생산하는 제품의 성격에 따라 그 성격이 약간씩은 다르지만, 올리베티가 생산하는 사무용품의 속성, 즉 기계의 정확한 방향성, 합리적인 기능, 안정성과 연속성 등에 잘 부합되는 디자이너를 선정하여, 제품 개발의 모든 과정을 디자이너가 관리하도록 함으로써 일관성과 차별성을 부여한다.

현재 올리베티는 사무용품 중심의 제품 개발에서 약간 방향을 바꾸어, 여러 다른 문제를 담은 각 분야로 나누어 변화를 추구하고, 특히 컴퓨터 및 멀티미디어 분야에 주력하고 있다.

### (4) 고찰

이탈리아 기업은 규모가 확대되어도 상당부분 초기 공방 형식의 경영 방침이나 마인드가 남아 있으며, 이것이 디자이너의 장인 정신, 상품성보다는 제품의 완성도나 예술성에 보다 주목하는 제품 개발방향, 제품 개발의 전 과정에 걸친 디자이너의 일관된 참여 등의 특성으로 나타나 이탈리아 디자인을 급성장시켜 온 하나의 중요한 원인이 되기도 한다.

이탈리아 기업을 이끌어가는 경영자들의 디자인 마인드가 철저하다는 점도 주목할 만하다. 올리베티, 알레시, 알테미데의 경영자들 모두 디자인에 커다란 관심을 가지고, 제품 개발의 상당부분을 외부 디자이너들에게 위임하는 형식으로 회사를 이끌어 왔다. 그들 자신 또한 예술에 대해 나름대로의 확고한 철학을 가진 지성인으로서 에토레 소트사스, 알레산드로 멘디니, 알도 로시(Aldo Rossi) 등의 유명한 디자이너들과 긴밀한 협력 체계를 이루어, 우수한 제품의 개발 및 발표라는 형식으로 이탈리아 전체의 예술 문화의 발전과 맥을 같이하였던 것이다. 이들의 협력 체계는 비단 기업 활동뿐 아니라 디자이너 자신의 예술 활동, 새로운 디자이너의 교육, 언론을 통한 디자인 마인드의 저변 확대 등의 분야에서도 아주 유효하게 작용하여, 대중에게 친숙하면서도 유니크한 디자인이라는 이탈리아 디자인의 얼굴을 형성하고 우수한 디자인이 생성될 수 있는 기반을 만드는 결과를 낳았다.

## 4. 이탈리아 디자인의 특성

### 4.1. 디자이너의 유희정신

알키미아의 미완성 가구 프로젝트는 이제까지 그 예를 찾아볼 수 없을 만큼 이색적인 방법으로 진행되었다. 결과에 대한 완전한 우연성, 개성있는 디자이너들에 의한 다양한 모습의 부품의 결합, 상품성 및 기능을 배제한 유희성과 연극성의 추구가 흥미로운 결과를 가져왔고, 나아가 이탈리아 디자인의 특징을 형성하는 데 가장 중요한 변수로 작용하였다.

소트사스가 주도했던 멤피스는 그들의 우수한 디자인력을 이용하여 충분히 상업적으로 성공할 수 있었다. 그러나, 멤피스가 같은 종류의 컬렉션의 반복에 머물고 새로운 문화 기준을 세울 수 있는 추진력이 약화되자 더 이상의 활동에 무의미함을 느낀 소트사스는 곧바로 멤피스를 해체하였던 것이다.

이는 아방가르드를 표방하는 모든 조직 및 활동의 숙명이라고도 할 수 있다. 전위 예술이 주류가 되는 시점에서 전위는 더 이상 전위일 수가 없는 것이다. 따라서 아방가르드 예술 운동의 생명은 필연적으로 짧을 수밖에 없으며, 계속 새로운 것을 찾아 이를 새로운 기준으로 제시하는 활력이 중요하다.

이러한 활력을 얻는 데 있어 가장 커다란 원동력이 바로 유희정신이다. 하나의 흐름에 안주하지 않고 계속 새로운 것을 찾아 변화를 거듭하는 정신을 가지는 것이 중요하며, 이탈리아의 많은 디자이너들 역시 지금까지와는 다른 것을 찾는 노력을 계속하여 왔던 것이다. 이탈리아 디자인의 중요한 특징 중 하나인 이러한 현상은 본디 낙천적이고 감성이 풍부한 이탈리아 국민들의 특질, 생활 속에 깊이 뿌리를 내리고 있었던 예술의 저력 등에서도 그 배경을 충분히 찾아볼 수 있다.

#### 4.2. 디자인 활동의 일반주의(Generalism)

대부분의 이탈리아 디자이너들은 교육, 기업 활동, 개인 프로젝트 등 다방면에 걸쳐 아주 다양한 경력을 가지고 있다. 알레산드로 멘디니는 개인 프로젝트와 알레시의 제품 디자인 외에도 잡지 '도무스' 및 도무스 아카데미를 통해 자신이 갖고 있었던 생각을 기업·교육·언론과 효과적으로 연계시켰다. 소트사스 역시 올리베티, 알키미아 등과 긴밀한 관계를 갖고 우수한 디자인을 다수 개발해 냈으며, 유명한 기업의 운영자들 역시 뛰어난 디자인 마인드와 철학을 가지고 이탈리아의 디자인 산업이 발전하는 데 물심 양면으로 많은 지원을 하였으며, 때로는 경영자 자신이 디자이너로서 활동하는 경우도 있었다.

디자인은 디자인 자체로서만이 아니라 교육, 매스컴, 전시회, 기업활동 등의 다양한 분야가 유기적으로 조화를 이루어 디자인 마인드의 저변 확대를 이루어낼 때 비로소 그 가치를 인정받고 긍정적인 영향을 끼칠 수 있는 것이다. 또한 제분야에 종사하는 디자이너, 기업가, 언론인 등이 문화에 대한 확고한 철학을 가지고 자신의 뜻을 펼 때 그들에 의해 탄생되는 디자인은 비로소 한 사회를 움직일 수 있는 문화운동으로서 자리매김을 할 수 있다는 점을 고려해 볼 때, 이탈리아 디자인은 관련 분야에 종사하는 모든 사람들의 다양하고 개성적인 철학이 서로 얽혀 시너지 효과를 창출하는 과정에서 창출된 결과물이라고 할 수 있다.

#### 4.3. 진보정신 및 비판정신

이탈리아 디자인은 상대적으로 아방가르드적 색채를 강하게 띄고 있다. 제품 자체의 디자인에 있어서도 항상 유니크한 디자인을 추구할 뿐만 아니라 퍼포먼스, 전시회, 기타 디자이너들의 관련 활동에서도, 하나의 디자인 경향에 머무르지 않고 계속 변신을 시도하는 모습을 찾아볼 수 있다. 도무스 지의 다양한 성격 변화, 알키미아, 뎀피츠, 올리베티에서의 소트사스의 활동이 좋은 예라고 할 수 있다.

디자인 관련 활동에 종사하는 사람들이 사회·정치·문화에 대해 나름대로의 개성있는 철학을 가지고 이를 자신의 활동에 활발히 반영할 때 디자인은 문화의 수준에서 사회를 변혁시킬 수 있다. 그런 점에서 68년 아방가르드 시절의 중심기를 거쳐왔던 이들 디자이너의 활동은 항상 변화하는 진보적인 디자인을 만드는 데 큰 역할을 한 것이다. 또한, 이로 인하여 디자이너의 매너리즘이 존재하지 않고, 자연스러운 세대교체와 그에 따른 새로운 발전 방향의 제시가 활발히 이루어졌다는 점도 중요하다.

#### 4.4. 밑으로부터의 디자인

이탈리아의 유명한 디자이너들은 대부분 밀라노의 변화가에 그들의 스튜디오를 가지고 있다. 이 스튜디오는 디자이너 자신의 활동 영역, 유희장임과 동시에 이탈리아 대중 문화와 디자이너를 직접적으로 연결해 주는 창구이기도 하다. 공방 중심의 중소기업에서 출발한 많은 이탈리아 대기업들이 유명한 프리랜서 디자이너들과 밀접한 관계를 갖고, 다채롭고 자유로운 디자인을 개발할 수 있었던 데에는 이와 같은 배경도 존재했을 것으로 보인다. 체계적인 수직구조 하에서 양산된

디자이너가 아니라 의병 활동과 같이 '밑에서 위로 올라가는' 형식으로 대부분의 디자이너가 이루어진 것이다.

예술의 권위주의 타파를 주장하며 시작되었던 아방가르드 디자인 운동이 오늘날의 이탈리아 디자인의 특색을 규정하는 데 큰 역할을 했다는 점은 이탈리아의 예술관이 상당히 대중적인 성격을 가지고 있었다는 점을 입증한다. 이 외에도 아방가르드 시대 이후에 열렸던 많은 전시회 및 퍼포먼스에서 우리는, 디자인 및 예술에서 정체성을 타파하고 일상 생활 속에서의 새로운 의미를 찾고자 하는 움직임을 많이 찾아볼 수 있으며, 상대적으로 예술과 친화도가 높았던 이탈리아 대중들의 지지기반을 확보, 예술을 통한 사회변혁에 성공할 수 있었던 것이었다.

### 5. 한국적 디자인의 발전 방향 고찰

#### 5.1. 한국 문화의 특질

##### (1) 역사적 특질

이탈리아와 우리 나라가 같은 반도국이라는 것은 단순한 지정학적 공통점을 넘어서, 숙명적으로 겪을 수밖에 없었던 공통적인 역사배경이 존재했다는 것을 암시한다. '대륙과 해양을 연결하는 중요한 통로'라는 반도의 특징에서 기인한 외부 세력의 활발한 왕래와 이로 인한 국토 내에서의 잦은 분쟁이 바로 그것이다. 우리 나라는 고대에 우수한 문화적 배경과 강한 세력으로 아시아의 맹주로 자리잡으면서, 고대 아시아 문화의 교류 및 발전에 큰 역할을 담당하였다. 그러나 지정학적 위치 때문에 중세 이후로는 잦은 외침과 정치적 불안정에 시달려야 했고, 나라를 빼앗기는 일도 있었다.

이러한 역사적 배경은 우리 나라에 몇 가지의 특징적인 국민성을 남겨 했는데, 잦은 외침으로 인한 강한 생명력의 고양 및 불안정한 정치에서 기인된 집권층에의 불신, 그리고 잦은 문화 교류에 의한 문화 잠재력의 고취 등을 들 수 있다.

##### (2) 문화 및 기질의 특질

##### 가. 독창성과 장인정신

우리가 가지고 있는 문화유산의 우수성을 논할 때 자주 등장하는 용어 중 하나가 '세계 최초'이다. 세계 최초의 금속 활자, 세계 최초의 철갑선인 거북선, 청성대 및 운주사의 칠성석으로 대표되는 뛰어난 점성술 등이 이에 해당한다. 그리고, 우리의 문자인 한글은 기본 문자가 초성·중성·종성이라는 형태로 결합하여 무한한 글자를 표현할 수 있는, 세계에서 유례를 찾아볼 수 없을 만큼 독창적인 언어이다. 또한 영어나 한자처럼 오랜 세월을 거치면서 서서히 형성된 것이 아니라 비교적 짧은 기간에 의도적으로 개발되어 실용성 있게 사용되고 있다는 점이 특이하다.

불국사의 석굴암은 치밀한 건축설계, 기하학적으로 완전한 조화, 본존불의 동심원, 주위 환경의 절묘한 배려 등으로 볼 때 불가사의라고 할 만큼 놀라운 문화재라는 평가를 받고 있다. 전시라는 기간에 세계에서 유일하게 오자 및 탈자가 단 한 자도 없고, 현재에도 깨끗한 인경이 가능하며 12년 동안 판각한 필체가 모두 동일한 판관대장경은 현재 개관된 세계 20여 종류의 대장경 중에서 으뜸이라는 평가를 받고 있다. 이는 대장경을 보존하는 장경라의 완벽한 설계가 있었기에 가능한 일이기도 하다<sup>4)</sup>. 이 외에도 북두칠성의 방위각 및 광도 비례와 완벽하게 일치하는 운주사의 칠성석, 현재까지도 그 비색을 완전히 재현해 낼 수 없다는 고려청자 등은 우리 나라의 높은 문화 수준과 창작력, 그리고 뛰어난 장인정신을 보여 주고 있다.

4) 김한곤, 한국의 불가사의, 새날 1994, p171

## 나. 비판정신 및 개혁정신

식민 사관에 의해 형성된 인식과는 달리, 우리의 옛 선비들은 문치만을 중시하는 문학한 지식인이 아니라 당시의 사회 상황을 통렬하게 비판할 수 있었던 비평가들이었다. 김 시습, 김 병연 등의 절개있는 선비들에게서 당시의 영화에 굴하지 않고 끝까지 자신의 신념을 지켜가는 모습을 발견할 수 있다. 또한 이들은 비판 그 자체에서 끝나는 것이 아니라, 당시 일반화되어 있던 시 문화에 이러한 정신을 반영하여 아름다운 문화형태로 승화시킬 수 있는 역량을 가진 사람들이었다는 점에서, 비판 정신과 은유 및 해학을 절묘하게 결합시킬 수 있었던 우수한 문화적 역량을 발견할 수 있게 된다.

이러한 정신은 현재까지 이어지고 있는데, 우리 나라 국민들이 상대적으로 정치에 대한 의식이 투철하고 개혁에 대한 염원이 강하다는 점에서 이를 입증할 수 있다. 또한, 가끔 경이로운 형태로 나타나는 우리의 독창성도 이러한 개혁 정신과 궤를 함께 하는 것이라고 할 수 있다.

### 다. 평등, 수평적 사회 구조

김용운씨는 그의 저서 '한국인과 일본인'에서, 일본은 군사주의적인 성격이 강한 수직구조 중심의 국가이며, 우리나라는 문치주의적인 성격이 강한 수평구조 중심의 국가라고 논하고 있다. 현재 우리 나라의 사회 구조가 일본의 영향을 강하게 받아 어느 정도 대기업 중심의 수직적인 구조로 재편되어 있기는 하나 남에게 지기 싫어하는 우리 나라 특유의 오기, 계급주의에 대한 강한 반발과 강한 신분상승욕구 등에서 이러한 기질을 살펴볼 수 있다.

이는 일사분란한 조직체계를 이루기가 힘들고 단합이 어렵다는 단점이 있으나, 상대적으로 강한 생명력과 끈기, 보다 인간적인 유대관계를 이룰 수 있게 해 준다는 장점이 있다. 또한, 유연한 사회구조로 인해 급변하는 정세에 효율적으로 대처할 수 있는 가변성을 제공해 주기도 한다. 우리의 전통가옥 구조 및 보자기로 대표되는 전통문화에서 이러한 가변성을 잘 찾아볼 수 있다.

### 라. 유희정신

우리 나라의 전통적인 웃음을 해학이라고 한다. 이는 단순한 유우머와는 다른 것으로 현실에 대한 풍자, 집권층에 대한 조롱, 이상향으로의 도피 등을 내재하고 있는 보다 높은 차원의 개념이다. 웃음과 울음이 기묘하게 조화되어 있는 하회탈과도 같은 것이 우리의 '해학'의 개념이다. 비판 정신과 우리의 독창성이 교묘하게 결합하여 승화된 것이라고 할 수 있다.

또한 우리의 선조들은 풍류라는 형태로 유희정신을 승화시키기도 하였는데, 정 다산 등 14인이 모여 만든 북수풍류와 연꽃이 피는 소리를 듣는다는 공감각이 내재된 청계화성, 김 시습의 풍류낫 등에서 보다 느긋하며 이상적이고 심신의 고양을 추구하는 풍류의 정신, 건전하고 생산적인 유희정신을 살펴볼 수 있다.

### 마. 자연친화주의

풍류 정신에서 살펴볼 수 있는 또 하나의 중요한 특징이 자연 친화주의이다. 자연을 파괴하고 인간에 맞추는 것이 아닌, 자연에 인간을 동화시키는 것을 우리는 가장 큰 미덕으로 삼아 왔다. 또한 우리의 전통적인 촌락 및 가옥, 생활상에서도 우리는 자연을 있는 그대로 유지하고, 자연의 대순환에 순응하는 정신을 관찰할 수 있다. 이는 비단 인간과 환경간의 관계에서뿐만 아니라, 대인 관계 및 집단 속에서 되도록이면 순리를 지키려는 정신으로도 표현된다. 자연스럽게 생활하면서 집단 생활의 조화를 지키고, 그러면서도 인간이 기본적으로 지녀야 할 보편타당성의 원칙을 깨지 않고자 했던 정신이 바로 그것이다.

### 바. 퍼지적 문화

숫자 표현에 있어서의 애매모호한 표현(두서닛, 예닐곱 등), 전통 가옥의 지붕에서 보이는 자연적인 선의 묘미, 처마 밑과 마루 등에서 볼 수 있는 주거 공간의 가변적인 개념, 보자기 등이 이에 해당된다. 또

한 음양의 대비로 대표되는 우리 문화의 양면성과 이의 조화에서도 하나의 원칙만을 고수하고자 한 것이 아닌, 하나의 현상 이면에 숨어 있는 또 하나의 본질을 탐구하고자 했던 자세를 엿볼 수 있다.

### 사. 상징성 및 사상성의 제품도입

옛부터 우리의 집터나 무덤터에 널리 응용되어 왔던 풍수지리설은 물질 그 자체로서가 아니라, 이에 의미를 부여하고 자연의 법칙을 읽고자 했던 의지가 담긴 개념이다. 또한 우리의 수체계도 다양한 형식으로 생활용품에 도입되었는데, 순양과 순음이 합쳐져 완성, 안정 조화를 뜻하는 3, 양수(홀수)의 개념을 도입한 구절판 및 집의 칸수 나누기 등에서 이를 발견할 수 있다. 뿐만 아니라 색과 자연 사물에도 모두 각각의 의미와 길흉을 따져 이를 일상용품, 생활 풍습, 명절 등에 뿌리깊게 도입한 데에서, 우리의 전통 문화와 맥락을 함께했던 생활 속의 깊은 상징성이 나타난다.

## 5.2. 이탈리아 문화특질과의 비교고찰

전술한 바와 같이 우리 나라와 이탈리아 양국은 지정학적 위치에 따른 공통점, 우수한 문화적 배경, 그리고 이에 기인한 국민적인 기질 등에서 많은 공통점을 발견할 수 있다. 그러나 이를 무조건 같은 것으로 간주하고 이탈리아의 디자인 발달과정을 한국적 디자인의 개념 수립에 그대로 도입하는 것은 위험한 발상이며, 우리의 실정과 국민적 기질의 차이점에 대한 심도 깊은 연구가 선행되어야 한다.

우선, 우리 나라가 이탈리아에 비해 전통의 고수에 대해서 보다 강한 집착을 가지고 있다고 판단해야 할 것이다. 양국 모두 잦은 전란과 이로 인한 인종의 이동을 겪었지만, 이탈리아는 다수의 인종 구성으로 되어 있고 우리 나라는 현재까지 단일 민족의 혈통을 유지하고 있다는 점이 다르다. 또한 전통에 대한 자부심 및 애착에서도 우리 나라는 이탈리아에 비해 보다 과거지향적인 성격을 가지고 있다. 우리 나라는 한 시점까지 이어져 내려오던 패러다임을 바꾸는 데 많은 회생이 따른다. 그러면서도 또 다른 패러다임이 집단을 지배하게 되면 일정 이상의 문화 충격이 그 패러다임에 대한 도전을 시도할 때까지 이를 원형 그대로 보존하는 습성이 있다. 우리 나라는 이전까지의 문화에 대한 급격한 변화에 상대적으로 강한 저항감을 가지고 있으며, 또 그만큼 원론적인 성격이 강하다고 판단할 수 있다.

또한 예술에 대한 관점에서도 차이가 드러난다. 일반 대중에게까지 친숙하게 스며들어 있는 이탈리아에서의 예술관은 달리 우리 나라에서는 아직까지도 '예술은 특정인의 것'이라는 생각이 강한 편이다. 이는 전술한 경향에서도 그 원인을 찾을 수 있으나, 근현대의 힘들었던 역사도 이러한 시각을 형성하는 데 적지않은 영향을 주었다고 사료된다. 이러한 시각은 일반 대중과 예술에 대한 거리감을 좁히고 저변확대시킴으로써 문화적인 저력을 키우고, 예술의 권위주의를 타파하고 끊임없는 실험정신과 변화를 추구하는 데에 커다란 저해요인으로 작용하고 있다.

어떤 현상이나 경향이라도 항상 동전의 양면과도 같은 장단점을 내포하고 있다. 우리 문화의 원론적인 면은 전통의 수호에 능하지만 변화에는 약점으로 작용할 수 있으며, 인생을 기본적으로 즐기는 자세로 살아가는 개념 역시 한과 웃음이 절묘하게 조화된 해학의 개념에 비추어 볼 때, 문화의 변화와 활력의 원동력으로 작용하면서도 보다 깊은 인생의 의미나 은근한 멋을 음미하는 데에는 부적당한 면이 존재하는 것이다. 이러한 문화의 양면성과 장단점을 사려깊게 파악하여 장점은 살리고, 단점을 보완하면서 문화의 균형 감각을 유지하는 자세가 무엇보다 중요하다고 하겠다.

## 5.3. 세계 문명의 추세변화

대공황과 두 차례의 대전을 겪고, 이상적인 것으로만 여겨졌던 하이테

크 시대의 부정적인 측면에 대한 비판의 목소리가 점차 높아지면서, 다시금 인간의 본질을 찾고자 하는 움직임이 시작되었다. 60년대부터 히피 문화를 필두로 한 저항 문화가 급속도로 확대되었는데, 이들은 요가, 명상 등의 동양 문화에 깊은 관심을 보이며 자연으로의 회귀와 영감을 통한 정신적인 고양 등을 꿈꾸었다. 이처럼 날로 정형화되어가는 사회에 대한 반항의 움직임은 60년대의 아방가르드 문화를 융성시키며 과학기술이 만들어 놓은 기존 질서에 대한 심각한 의문을 제기했고, 이는 이후 80년대의 포스트 모더니즘으로까지 이어지게 된다.

현재 변화하고 있는 패러다임 양상의 근원을 바로 여기에서 찾을 수 있다. 즉, 기존 사회가 인간에게 주었던 비인간화라는 딜레마를 해소하여, 보다 인간적이고 자연적인 개념의 문화를 만들어 보고자 하는 커다란 움직임과, 이를 발전적인 방향으로 해결해 줄 수 있을 만큼 진보된 물질문명의 결합으로 인한 결과가 이와 같은 변화의 원동력이 되었던 것이다. 또한, 이러한 변화는 날로 그 역할이 커져가는 정보화 사회의 새로운 위상, 1000년의 끝이라는 시대적인 특수성 등을 중요한 변수로 하여, 인간에게 더욱 다채로운 선택의 가능성을 제시해 주고 있다.

이러한 변화의 양상을 문명의 정보화와 결부시켜, 보다 세분화하여 알아보면 다음과 같다.



### (1) 정치적 측면 - 탈권력화, 지방분권화

강력한 힘을 갖는 중앙집권식의 통치 체제가 효력을 발휘하는 데 필요한 여건으로는, 조직 전체의 관심이 하나로 집중되어 있거나 이를 위협할 만큼의 거대한 적이 존재함으로써 조직 구성원들이 부조건적인 단결에 대한 당위성을 부여하여야 한다는 점, 구성원들이 접할 수 있는 정보 채널의 범위가 어느 정도 외부와 단절되어 있어야 한다는 점, 소수의 권력자들이 조직 전반의 운영을 독점할 수 있을 정도로 사회 시스템이 복잡하지 않아야 한다는 점 등을 들 수 있다.

과거 사회주의와 자본주의간의 이데올로기 대립과 냉전체제, 그로 인한 거대 과학기술과 군비 확장의 중요성이 강조되던 시대에는 전반적인 사회 분위기가 이러한 여건을 충족시켜 주기에 적당한 섹터를 띠고 있었으며, 이는 그 정도는 다르지만 미국, 소련을 위시한 상당수의 국가에서 군부가 주도하는 수직적 구조의 사회를 만들어 내었고, 전반적인 여론이 이들에 의해 주도되어 국민들의 관심사를 한 군데로 집약시킬 수 있었던 것이다.

그러나 이제 이데올로기는 과거의 개념이 되었으며, 따라서 소수에 대한 권력의 집중이라는 사회 시스템도 그 의미를 잃게 되었다. 또한, 국제간에 날로 증대되는 커뮤니케이션과 정보는 사람들에게 다양한 의견과 관심사를 접할 수 있게 해 줌으로써 결과적으로 정신문화의 동시성이라는 개념을 약화시켰다. 그 결과, 지금은 옛날과 같이 강력한 힘을 가진 권력 체제의 입지가 줄어들었으며, 교통 및 통신의 발전에 따라 대도시 인구 집중의 필요성이 약화되면서 교외로의 역이동이 증가함으로써 지방분권화가 가속화되고 있다. 또한, 이전 시대에는 강력한 리더십과 추진력을 이끌어낼 수 있었던 수직적 하이어러키가 이제 변화에 둔감하다는 약점으로 작용하는 현상이 발생한다.

### (2) 경제적 측면

① 비물질적 자원의 가치 대두 : 상품의 정보적 가치의 증가는 문명발전의 정도에 비례한다. 즉, 문명의 정도가 낮은 시기일수록 상품에 있어 정보의 비중이 낮고 실용성이 중시되며, 의식주는 건강과 실용성만 있으면 그만이라는 가치기준이 확립되기 마련이다.<sup>5)</sup>

그러나 정보화 사회에서는 공업사회의 윤리관과 비의식 등이 근본적

으로 역전해갈 가능성이 있으며, 규격품의 대량생산보다는 상품의 개성화, 다양화가 더 중시된다. 즉, 제품의 기능뿐 아니라 그 제품이 소비자의 삶의 질을 어느 정도 향상시킬 수 있는지가 중요한 선택 기준으로 작용하는 것이다.

소비자가 좀더 친숙하고 효율적으로 제품을 사용하게 할 수 있는 인터페이스적 측면이 제품 기능의 중요한 부분을 차지하게 되었다. 한편, 컴퓨터가 주도하는 정보통신과 멀티미디어의 발달로 인한 소프트웨어 산업의 발달, 영화·게임·애니메이션·팬시 등 '환상을 추구하는' 분야의 유망 산업화 등도 이러한 맥락으로 볼 수 있다.

② 중소기업 및 벤처 캐피탈의 활성화 vs. 대기업간의 연계·자본의 국제화 : 수직적 구조를 특징으로 하는 거대 조직이 앞으로 빠른 속도의 변화에 민감하게 대응하지 못하고 그 한계성을 드러낸다는 사실은 전술한 바 있다. 권력뿐 아니라 기업 구조에서도 이는 마찬가지이며, 패러다임의 변화와 함께 많은 직종의 사양산업화 및 신종 산업의 활성화가 가속화되면서 생기는 수많은 틈새 시장의 움직임에 민감하게 대응하는 데에는 수평적으로 구성된 소규모의 아메바형 조직이 보다 적합하다. 비단 중소기업뿐 아니라 대기업에서도 부서에 따른 상하 조직 체계보다는 제부서의 소수 인원이 필요에 따라 수시로 이합집산하는 형태에 의한 프로젝트 진행이 늘어날 것이다.

그러나 일견 이와 대조적으로 보이는 현상, 즉 국제적인 규모의 대기업간의 연계 및 이로 인한 자본의 국제화도 간과할 수 없는 현상이다. 기존의 다국적 자본의 문화의 국제화에 따라 '탈규제 신드롬'을 부채질하고 또 그에 편승하면서 세계의 정보통신 시장을 석권하고 있고 기업간 합병과 인수(M&A) 등을 통해 독점력을 보다 강화하려고 하고 있다. 예컨대, 다국적 자본의 정보통신 산업진출이 보다 확대되는 가운데 10개 정도의 업체가 시장의 절반 이상을 점유하고 있고, 그러한 집중화/독점화 추세는 최근에 올수록 보다 강화되고 있다. 또한, 기존 개별 미디어 기업의 종합 정보 산업화 경향도 보다 두드러지는 추세이다.<sup>6)</sup>

기업 측면에서뿐 아니라 사회 전반적으로 이처럼 반대의 속성을 가진 현상들이 강하게 대두되고 있으며, 이러한 모순적인 현상이 많은 사회과학자들의 논란을 강하게 불러일으키고 있다. 커뮤니케이션의 강한 연대와 많은 사람들의 자각에 의해 진정한 민주주의가 실현될 것인지, 아니면 소수에 의한 자본과 정보의 독점에 의해 이전보다 더욱더 강력한 독재 체제가 구축될 것인지에 대한 이러한 논란은 이제 막 시작된 패러다임의 변화가 안고 있는 가장 대표적인 패러독스라고 할 수 있으며, 이를 보다 긍정적인 결과로 이끌어내기 위해서는 어느 때보다도 많은 사람들의 적극적인 참여가 필요할 것이다.

### (3) 사회적 측면

① 과학적 측면 : 첨단 기술이 추구하는 자연의 본질

과학기술에 대한 회의는 자연으로의 회귀를 주장한 이들에 의해 시작되었으나, 현재의 과학은 이들의 주장처럼 비인간적인 물질문명을 포기하는 대신, 이제까지 쌓아 왔던 첨단 기술을 바탕으로 하여 자연의 본질을 규명하고 이를 통해 보다 인간적인 삶을 추구한다는 대안을 내놓았다. 이러한 대안의 대표적인 움직임을 들어 보면 다음과 같다.

· 퍼지, 프랙탈, 카오스 : 이전까지의 기술 문명은 복잡한 자연 현상을 간결한 형태로 정리하여 실생활에 응용할 수 있도록 하고, 그 외의 영역에 존재하는 현상을 노이즈로 간주해 오는 형태를 하고 있었다. 그러나 이와 같은 방식으로는 자연의 본질을 완전하게 규명할 수 없음을 나타내는 현상이 대두되고 자연의 복잡함을 있는 그대로 구현하고자 하는 연구가 시작되었다. 그에 따라 불확정성, 애매함, 유기적인

5) 한백연구재단, 21세기 한국과 한국인, 삼성출판사, 1993, p68

6) 강상현, 정보통신혁명과 한국 사회, 한나래, 1996, p162-163



측면에 기초를 두고 만들어진 이론이 속속 대두되어 공학기술, 사회학, 인류학 등 여러 분야에서 활발히 응용되고 있다.

· 생명과학 : 생명의 본질을 탐구하고자 하는 노력은 이제 인류학이나 생물학뿐 아니라 모든 첨단 기술분야의 관심사가 되었다. 멀티미디어의 기반기술을 이루는 컴퓨터 시스템 분야에서도 이러한 학문간의 연계가 두드러지게 나타나고 있으며, 그 중 대표적인 것으로는 기존 실리콘 칩의 집적을 한계를 인식, 단백질 칩을 이용하여 분자 수준의 메모리 능력을 구현하도록 하는 연구, 생체의 뉴런 구조를 시스템 구축에 도입한 신경망 컴퓨터와 그에 수반되는 퍼지 네트워크 및 인공지능 시스템 개발 등을 들 수 있다. 뿐만 아니라 의학 및 생물학 부문에서도 계승 프로젝트를 비롯하여 생명의 기원과 본질을 탐구하는 연구가 활발히 추진되고 있으며, 이 중에는 윤리적인 문제가 대두되는 복제 생명체 등의 분야도 포함되어 있다.

· 인지심리학·감성공학 : 논리적으로 완전히 규명되지 않는 인간의 심리를 과학적으로 해석해 보고자 하는 연구는 이미 이전부터 활발히 진행되어 의학 분야에서 다수 응용되었으며, 현재는 이성과 반대되는 개념인 인간의 감성이라는 영역까지 이성의 산물인 과학기술에 의해 제품 개발에 적용, 보다 풍요로운 문화를 이룩하고자 하는 연구가 이미 보편화된 상태이다. 또한 이러한 연구는 전술한 차세대 컴퓨터 시스템 분야와도 연계, 삶의 질을 높여 줄 수 있는 제품 개발의 체계화를 시도하고 있다.

앞에서 살펴본 바를 토대로 현재 과학의 움직임은 크게 두 가지로 정리해 보면, 첫째로는 자연과 생명의 본질 및 이의 응용에 대한 관심의 증대, 둘째로는 제 분야간의 유기적인 연계 강화라는 두 가지의 커다란 특성이 발견된다. 즉, 과학의 연구 관심뿐 아니라 과학기술의 체계 그 자체의 모습까지도 점점 자연의 유기성을 지향하고 있는 것이다.

② 문화적 측면 : 원심력과 구심력, 세계화와 민족주의의 공존  
통신 및 교통 기술의 발달과 국가간의 자본 및 문화 교류의 증진으로 인해 국가간의 문화 특성은 급속도로 가까워졌으며, 이에 따른 초국적인 패러다임, 즉 세계화라는 원심력이 강하게 존재하고 있다. 그러나 인간의 문화는 결코 획일화될 수 없으며, 시간의 흐름과 장소의 이동에 따라 변화하는 특성을 지니고 있다. 이는 본질적으로 새로운 것을 추구하는 인간의 심리적 특성에 기인한 것이라고도 볼 수 있으며, 글로벌라이제이션이 대두되기 시작하던 시기에 새롭게 이국적인 문화에 접하고 이를 향유하던 시대를 지나, 이로 인한 문화의 동질화의 압력에 대해 반동적인 움직임을 보이고 다시금 지역주의와 국수적인 감정(이제는 새로운 것이 되어버린 지역 문화)에 대해 원초적인 집착을 보이기 시작하는 현상이 이러한 심리적 특성을 뒷받침해 주고 있다.

정보화 사회구조와 발달된 통신망식은 세계를 하나로 묶어 주고는 있으나, 한편으로는 다양한 크기와 형태를 가진 조직 단위들간의 분산형 네트워크를 증가시킴으로써 문화의 지방화와 이질화에 기여한다. 또한, 세계가 문화라는 토대 위에서 새롭게 개편되고 조직되는 과정에서 향후 세계분쟁의 원인은 이데올로기도 경제적 이해도 아닌 문화적 충돌이 큰 비중을 차지할 것이다. 현재 세계 곳곳에서는 종족간의 분쟁이 국지적으로 일어나고 있으며, 이념이나 다른 요인들에 의해 분단되었던 국가들이 이합집산을 거듭하고 있다. 사무엘 헌팅턴이 주장했던 '문명의 충돌'이 냉전 이후의 세계를 설명하는 새로운 패러다임으로 자리를 잡아가고 있는 것이다.

③ 종교적 측면 : 새로운 종교의 부흥과 시대적 특수성  
주지한 바와 같이, 현재 우리가 처해 있는 위치는 한 세기의 끝이며 또한 천 년이 끝나가는 시점이기도 하다. 이 시점에서 우리는 어느 때보다도 많은 선택의 여지를 갖고 있으며, 또한 이것이 인류의 위기감을 조성하는 요인이 되기도 한다.

중세에 서구 사회를 지배하는 범패러다임이었던 종교는 계몽주의의 등장과 함께 점진적인 세력의 축소를 겪었으며, 따라서 현재 종교의 사회 및 학문적 위상은 분열과 다양화로 대표될 수 있다. 그러나 과학의 성격이 자연주의, 인본주의를 지향하고 한편으로는 말세론 및 신비주의가 대두되면서, 종교가 차지하는 사회적 역할이 다시금 커질 것이라는 예견과 이를 뒷받침하는 현상이 나타나고 있다.

이전보다 민족적·국지적인 성격의 종교가 새로이 등장하고 있으며, 과학적 측면에서의 초자연주의와 결합하여 이전보다 이성적인 방식으로 교파를 확장해 나가는 경우가 발견되기도 한다. 그리고, 이와 같은 종교의 다양화에 따라 이전의 냉전 시대와는 다른 갈등 구조와 이에 따른 분쟁이 종종 발견되기도 하는데, 이는 민족간의 분쟁, 또 이들이 각각 신봉하는 종교간의 충돌이 주요 원인을 차지하고 있는 것으로 보아, 향후의 종교는 세계화에 대응하는 지역 문화의 구심력을 발휘하는 데 있어, 가장 대표적인 주체로서의 역할을 새롭게 수행할 것으로 보인다.

## 5.4. 한국적 디자인의 발전방향

디자인은 전위적인 일부 집단의 퍼포먼스로 끝나서는 안 되며, 한 집단의 문화를 선도하고 이를 통해 사회를 바꾸어 가는 중요한 역할을 수행하여야 한다. 또한 거시적으로는 인류 문명의 변화 방향을 예측하고 이에 걸맞는 보다 발전적인 대안을 제시할 수 있어야 하며, 이를 위해서는 우선적으로 개인 혹은 자신이 속해 있는 집단의 특성을 발판으로 삼아 이러한 문화를 수립하는 과정이 중요한 것이다. 글로벌 디자인의 기본개념 또한 이러한 맥락에서 이루어져야 할 것으로 사료된다.

문화의 패러다임이 변화하는 양상을 살펴볼 때, 우리 문화의 고유한 특질을 효과적으로 살릴 수 있는 여지가 많이 발견되고 있다. 티모스를 원동력으로 하는 문화적인 면이 국력을 측정하는 척도에서 중요한 부분을 차지한다고 할 때, 감성의 깊이가 있고 예술감각이 뛰어났던 우리의 문화는 앞으로의 변화를 주도할 수 있는 역량을 충분히 가지고 있다. 또한 과학기술적 측면을 비롯한 여러 학문에서 강하게 대두되는 정신주의와 동양 사상은 아시아 지방의 문화적인 위상과 사상적인 방법론의 중요성을 다시금 일깨우고 있다. 우리 사회의 수평적인 구조 측면과 개혁정신, 변화에 대한 빠른 적응 능력은 앞으로 다가올 퍼지의 애매모호한 문화와 빠른 변화 속도에 효과적으로 대처할 수 있는 원동력이 될 것이다. 우리의 전통적인 사회적 특질은 무조건적인 전체주의나 완전한 개인주의와는 다른 '집단의 자발적인 시너지 효과'를 유도하는 것으로서, '홍'이나 '신바람'으로 대표되는 독특한 성격을 지닌다. 이는 앞으로의 사회 구조 변화에 있어 일종의 완충적인 대안으로 작용할 수 있을 것으로 보인다. 근래 이탈리아가 강한 문화적 역량을 기반으로 유럽의 경제 대국으로 급부상하고 있는 전례를 관찰해 볼 때, 우리 나라도 현 추세의 변화를 좋은 기회로 변화시킬 수 있는 여건을 갖추고 있으며, 이러한 특질을 생산적이고 효율적인 방향으로 승화시킬 수 있는 새로운 문화를 형성하는 것이 현 시대를 살고 있는 우리들에게 요구되는 책임이기도 하다.

그러나, 현재의 우리 사회의 모습 및 문화적인 특질은 급격한 공업화, 여러 가지 역사적인 사건 등으로 인해 많이 변화되어 온 것이 사실이다. 이러한 변화와 함께 원래 우리가 가지고 있던 좋은 측면이 많이 상실되기도 하였다. 그러나 한 집단을 오래도록 지배했던 고유의 특질이 하루아침에 완전히 사라질 수는 없으며, 구성원들의 사회적·정신적인 구조를 형성하는 데 잠재적인 요인으로 계속 작용하고 있다. 따라서, 이러한 잠재적인 능력과 특질을 적극적으로 개발하는 작업이 매우 중요하다고 하겠다.

예술의 본래 특성상 어떠한 방향을 일방적으로 강제한다는 것은 문화

그 자체를 말할하는 행위가 될 수도 있다. 문화는 어디까지나 자연스러운 형성 기작을 통하여 발전하여야 하는 것이다. 그러한 맥락에서 볼 때, 한국적 디자인의 탐색에 있어서 우선 중요한 것은 해당 그 자체의 성급한 탐색이 아니라 그 해답을 발견하기 위한 여러 가지 방법론의 구상이며, 이를 통하여 활발하게 개진되는 여러 가지의 대안이 모여 새로운 문화를 이루는 방향으로 향후 연구가 이루어질 수 있다. 본 연구에서는 이를 감안하여, 새로운 대중 문화와 디자인의 기반을 이룩하기 위한 방법론으로서 다음과 같은 몇 가지의 정책을 구상해 보았다.

첫째, 벤처 캐피탈 개념의 소규모 디자인 컨설턴트를 활성화시키는 것이다.

근래 메디슨, 한글과 컴퓨터 등의 기업이 국내에서 상당한 신장세를 보이고 있다. 선진국과 어깨를 나란히 할 수 있는 신기술을 개발해 내는 기업도 소규모로 업종의 특수화를 추구한 벤처 캐피탈인 경우가 많다. 앞으로의 시장경쟁에서 가장 중요한 요인 중 하나가 창조성이라는 점, 그리고 수평 구조의 산발적인 조직에서 이러한 창조력이 보다 활발하게 발현될 수 있는 것이 우리 나라의 특질이라는 점을 감안해 볼 때, 연구 개발과정에 있어 개개인의 자유와 능력을 최대한으로 살릴 수 있는 방향으로 디자인 조직을 구성하는 것이 바람직하다고 사료된다.

둘째, 디자인 및 문화예술의식을 대중적으로 널리 고취시켜야 한다. 예술의 권위주의를 없애고 생활 속의 문화를 활성화시킴으로써 결과적으로 높은 문화수준을 양성하는 것이 디자인의 저변 확대 및 우수한 디자인 개발의 지력으로 연결되며, 이를 위해서는 디자인 관련 분야에 종사하는 모든 사람들이 열린 마음을 가지고 직접 주변의 생활 문화를 바꾸기 위해 노력하여야 할 것이다. 생활 환경 및 각종 시설 설계에의 적극적인 참여, 일반 대중과 친숙한 문화 행사의 적극적인 개척과 장려 등도 좋은 방법이 될 수 있다.

셋째, 타 분야와의 연계 채널을 촉진함으로써 디자인이 하나의 고립된 개념으로 고착되는 것을 피하고, 이를 모든 분야에 파급시키기 위한 통로를 활성화시키는 방안을 생각해 볼 수 있다. 이를 위해서도 관련 종사자들의 열린 마음이 중요시되며, 특정 직업 종사자 이전의 개성있고 뚜렷한 문화관 및 지식인으로서의 자세와 신념이 요구된다. 또한, 사회 문화에 대한 깊은 통찰력을 가지고, 이를 올바른 방향으로 변화시키기 위한 비판의식 및 개혁정신이 같이 고취되어야 할 것이다.

## 6. 맺음말

본 연구는 우리의 기본적인 특질 및 이에 부합되는 디자인 정책을 우리와 비슷한 외국의 사례에 비추어 알아봄으로써, 한국적 디자인 개념 정립의 기본적 자세를 수립하는 데 도움이 되고자 하였다. 한국적 디자인 수립을 위해 우리의 문화만을 연구, 이해하는 것은 편협한 시각을 낳기 쉬우며, 우리와는 다른 외국 문화의 심도깊은 비교 연구가 병행되어야 할 것이기 때문이다. 또한 앞으로 한국적 디자인의 수립에 있어서도 자국의 문화에 대한 무조건적인 긍정이나 국수주의적인 시각은 우리의 문화를 정체시키는 결과만을 낳으며, 우리의 특질에 대한 보다 객관적이고 냉철한 관찰이 선행되어야 한다.

일부 사회현상을 가지고 전체 문화의 특질을 한눈에 파악할 수는 없다. 집단의 문화는 간단히 정의할 수 없는 유기적인 흐름이며, 이러한 문화가 가진 양면성, 모순 등을 인정하고 균형 감각을 유지하는 것이 무엇보다 중요한 것으로 사료된다. 또한, 한 집단의 특질 및 문화는 시대에 따라 계속 변화하는 것임을 염두에 두고, 그 시대의 흐름과 앞으로의 전망을 파악하여 집단의 원형에 맞는 발전적인 문화를 창출하는 작업이 요구될 것이다.

현재 변화하는 세계 문명의 추세에 주도적으로 대응할 수 있는 우리의 문화 특성은 아직까지는 잠재적인 측면에 지나지 않으며, 이것이 표면적으로 구체화될 때 비로소 그 가치를 인정받을 수 있을 것이다. 따라서 본 연구는 앞으로 디자인 분야뿐 아니라 역사·사회학·예술 전반에 걸친 연구와 이의 긴밀한 연계 총합을 통하여 의미를 가질 수 있을 것이며, 디자인 분야 내에서도 구체적인 방법론에 관한 연구가 보다 활발히 추진되어야 할 것으로 사료된다.

## 참고문헌

- 佐藤和子, '時'に生きるイタリア・デザイン, 三田出版會, 1995
- 동아시아대백과사전, 동아출판사, 1989
- Wonderful World, 동아출판사, 1991
- 강상현, 정보통신혁명과 한국사회, 한나래, 1996
- 김한근, 한국의 불가사의, 새날, 1994
- 한백연구재단, 21세기 한국과 한국인, 삼성출판사, 1993
- 김상일, 피지와 한국문화, 전자신문사, 1992
- 구미래, 한국인의 상징세계, 교보문고, 1995
- 김용운, 한국인과 일본인 1-4, 한길사, 1994
- 권 영걸, 세계화의 논의와 문화적 정체성, 산업디자인 138, 산업디자인포장개발원, 1995
- 엘리스 로스톤, 글로벌 디자인의 미래, 산업디자인 123, 산업디자인포장개발원, 1992
- 이인식, 미래는 어떻게 존재하는가, 민음사, 1995,
- 엘빈 토플러, 제 3의 물결, 전회적 역, 해원출판사, 1991
- 윌간 뉴튼, 계몽사, 1996년 10월호