

국민대 테크노디자인 전문대학원

첨단정보 테크놀로지 핵심 지식기반 종합디자인 창출

‘국민대 테크노디자인 전문대학원’은 과학적으로 사고하면서 예술가적 감각과 상상력을 가지고 비즈니스 능력을 갖춘 전문가를 양성하고자 설립된 특수대학원이다. 석·박사학위과정이 개설되어있는 이 대학원은 디지털미디어디자인학과, 퓨전디자인학과, 스페이스·건축디자인학과, 생활문화디자인학과 등 4개 학과로 구성되어 있다.

현대 디자인과 과학기술. 18세기 후반부터 19세기 초에 걸쳐 일어난 산업혁명 이후 예술은 기계·기술의 발달과 함께 변화, 발전되어 왔다. 과학기술은 생산방식을 비롯하여 예술적 전통과 혁신 사이의 갈등과 조화, 미학적 인식의 수정을 초래했다. 그리고 오늘날 디자인은 그 어느때보다도 과학기술과 상호보완적인 측면에서의 이해를 통한 실용성과 예술성을 갖추도록 요구받고 있다. 국민대학교 테크노디자인 전문대학원은 이러한 필요에서 출발하여, 과학적으로 사고하면서 예술가적 감각과 상상력을 가지고 비즈니스 능력을 갖춘 전문가를 양성하고자, 과학기술과의 접목을 통한 첨단정보 테크놀로지(Digital Media Design)를 핵심으로 공간과 환경을 디자인하고 생활문화의 수준을 높이는 지식기반 종합디자인(Creative Fusion Design) 체제를 갖춘 곳이다.

석·박사 학위에 4개 학과로 구성

테크노디자인이란 말 그대로 디자인에 테크놀로지가 합성된 말. “디자인과 테크놀로지는 21세기 인간의 존재양식을 결정짓는 가장 핵심적인 요소들이며, 이들의 결합은 필연적이고 필수적인 과정이라고 할 수 있습니다.”라고 김인철대학원장은 설명한다. 그리고 “테크노디자인을 이해하기 위해

서는 인간의 존재양식과 의식 및 가치관과 인간관계의 본질적인 변화까지를 포괄하는 ‘21세기 테크놀로지’의 개념을 먼저 바로 알아야 한다”고 말한다. 인간의 물리적인 한계를 극복하여 생활의 편리와 발전을 추구하는 차원에 머물렀던 산업시대의 기술이 단순히 편리와 진보의 개념과 맞물려 있는 것이라면, 21세기의 테크놀로지는 인간을 중심에 두는 개념이다. 이는 인간이 행하여 만들어내는 가장 기본적인 물질적·정신적 구현물이 디자인이라는 생각, 그 결과물이 우리의 생활양식과 정서와 인성에 직접적으로 영향을 미친다는 생각, 미래를 예측하고 만들어가는 것이 곧 디자인이라는 생각과 맞닿아 있다. 기능과 미를 둘러싼 인간의 가치 판단을 고스란히 담고 있다는 디자인을 김인철대학원장은 ‘제2의 자연창조’라고 한다. 그는 21세기를 산업사회가 이룩해낸 물질 기반을 바탕으로 물질적인 가치보다 정신적·창조적인 가치를 중시하는 사회를 지향한다고 규정짓고, 이런 변화 속에서 좀더 거시적이고 원론적인 연구로 디자인 영역의 기반을 구축하는 일이 선행되어야 한다고, 그런 일을 위한 곳이 테크노디자인대학원이라고 소개한다. 석·박사학위과정이 개설되어 있는 테크노디자인대학원은 디지털미디어 디자인학과, 퓨전디자인학과, 스페이스·건축디자인학과, 생활문화디자인학과 등의 4개 학과로 구성되어 있다.

디지털미디어디자인학과는 크게 콘텐츠디자인 전공과 인터랙션디자인 전공으로 나뉘어져 있다. 콘텐츠디자인 전공은 멀티미디어 형식으로 보여지는 웹, 디지털게임, 디지털영상, 인터넷 방송을 기획하고 연출하는 일에서부터 그 결과물의 유통까지 전과정에 대해 연구한다. 그리하여 컴퓨터와 가전제품, 출판과 방송, 게임과 영상산업이 혼합되고 있는 디지털시대의 정보와 커뮤니케이션의 영역을 확장하고 새로운 가능성을 탐구한다. 인터랙션디자인 전공은 웹, 게임, 소프트웨어 툴, 정보기기 등 주 연구대상에 대한 이해를 기반으로 인간과의 관계에 대해, 즉 인간중심의 미디어를 연구하는 곳이다.

퓨전디자인학과는 시각과 산업디자인을 중심으로 패션 및 공예디자인, 스페이스디자인, 웹디자인, 디자인마케팅 및 매니지먼트 등 디자인 전영역을 포괄하는 융합적 연구를 진행하는 시각디자인, 공업디자인, 패션디자인의 3가지 전공으로 구분되어 있다. 디자이너로서의 프로젝트 수행능력을 극대화하고 디자인 솔루션의 질을 최적화하기 위해 기존에



▲ 본 대학원에서 운영하는 동송동 소재 01스튜디오(Zero one)에서 산학관련 회의 장면
▶ 김인철(金仁哲)대학원장



세분화되어 있던 디자인 영역에서의 개별적인 접근방법을 통합, 시너지효과를 얻고 아울러 종합적 문제 해결능력을 함양한다.

건축 전공과 실내디자인 전공이 있는 스페이스·건축디자인학과에서는 미래의 공간과 건축을 디자인하는 정보화 시스템과 지식 시스템을 기반으로 인간중심적이고 자연친화적인 건축물과 실내공간 디자인을 연구한다.

마지막으로 생활 속에서 가까이 사용되거나 착용되는 생활용품들의 디자인을 통하여, 현대의 삶의 질을 향상시키고 미래의 새로운 생활문화 스타일을 제시하고자 하는 생활문화디자인학과에는 2개의 세부전공이 있다. 금속·주얼리디자인 전공에서는 인테리어 소품에서 주얼리까지, 도자 전공에서는 한국의 도자공예의 전통을 근간으로 세계적인 미술과 디자인에 대한 이해가 담겨 있는 생활문화제품을 디자인하고 브랜드개발한다. 수업과 교과는 산학협동프로젝트를 근간으로 하는 스튜디오 수업과 디자인 이론과 연관 학문을 연구하고 배우는 두가지로 크게 나뉘어진다.

한국문화 특성 바탕 세계화 지향

“디자인은 인문학과와 같은 다른 학문과는 달리 실제적인 업무와 경험, 현장에서의 감각이 중요한 분야입니다.” 테크노디자인대학원에서는 이러한 디자인분야의 특수성을 고려해서 쌍용건설, 삼성아파트 등 대기업과 중소기업의 산학협동프로젝트를 진행하고 있다. 이와 병행하여 이뤄지는 이론 수업에서는 동양학, 역사, 경제, 경영, 사회학 등의 연관 학문을 디자인분야에 접목시켜, 디자인을 거시적인 문화

현상의 틀 속에서 이해하는 능력과 실제 업무 중에는 잊기 쉬운 실험적인 아이디어와 융통성있는 사고에 대한 감각을 키운다. 이는 한국의 사상이나 가치관, 세계관, 조형의식 등을 찾아 결합하여 우리만의 독특한 취향을 지닌 디자인을 개발함으로써 우리나라가 세계의 디자인 선진국으로 들어서는데 초석이 되는 교육기관으로 발전하고자 하는 테크노디자인대학원의 발전방향과 일맥상통하는 부분이다. 또 학풍이나 정체성없이 진행되는 디자인 교육 현실에 대한 반성에서 출발하는 것이며, 지향점이나 철학 없이 디자인을 단지 길모양을 치장하고 독특한 모양을 만드는 것만으로 생각하여 경쟁 수단으로만 인식하는 디자인 현실에 대한 자각에 바탕을 두고 있다. ‘교육의 살아있는 현장성과 미래지향적인 실험성의 추구’를 담보하겠다는 테크노디자인대학원의 디자인 교육의 철학은 다시 전세계를 대상으로 나아간다. “우리 대학원의 궁극적인 목표는 한국의 문화적인 특질과 특성을 바탕으로 한 디자인으로 세계적인 보편성을 성취하는 것입니다. 추상적으로 보일지는 모르겠지만 가장 절실한 당면과제이기 때문입니다.” 매년 각 학과마다 각 나라의 디자인 상황을 비교, 체득하는 장·단기 해외 연수를 실시하고 있으며, 외국 유수대학과 학점을 인정해주는 학생교류와 외국 유명교수를 초빙해 교육과정을 개설하거나 논문심사를 진행하는 등 다양한 국제교류프로그램이 마련되어 있다. 이 외에도 동송동에는 디자인 스튜디오 ‘01 스튜디오’를 운영하고 있다. 디자인 창업과 디자인 비즈니스를 위한 상담 등의 실제 업무가 이뤄지는 이 스튜디오를 통해 테크노디자인대학원에서는 장기적으로 자체 디자인브랜드를 개발, 운영할 계획도 가지고 있다. 한편 대외 학술지나 소식지 발간을 통해 테크노디자인대학원의 디자인 진행상황을 홍보하고, 세계의 디자인 동향을 분석해 전망을 소개하기도 한다.

현재 서울특별시 마스코트인 왕범이를 개발한 인물이기도 한 김대학원장은 “우리 모두 문화 전반에 대해 보다 멀리, 넓게 보는 안목과 시각을 가지길 바랍니다. 경쟁의 수단으로만 디자인을 이해하고 사용하는 것을 지양하고, 모방성과 무국적성에 대해 자각해야 합니다. 그리하여 ‘우리나라 디자인의 정체성과 특성을 개발하여 국제적인 경쟁력을 높인다’는 모두의 합의가 이뤄지길 기대한다”고 덧붙였다. ㉞

장미라<본지 객원기자>