

포스트모더니즘의 영향에 따라 나타난
현대 산업디자인의 제 경향

Trends of the Industrial Design Influenced
by Post Modernism

문금희 (Keum-hi Mun)

세명대학교 산업디자인학과

1. 서론

2. 포스트모던 사회

3. 포스트모더니즘의 이론적 배경들

3.1 포스트모더니즘의 발생배경

3.2 포스트모더니즘의 특성

3.3 포스트모더니즘의 철학

3.3.1 구조주의 철학

3.3.1 기호학

3.3.1 해체주의 철학

4. 산업디자인에 나타난 포스트모더니즘의 경향들

4.1 미니멀리즘

4.2 레트로디자인

4.3 키치적 디자인

4.4 해체주의 디자인

4.5 신소재 사용 디자인

4.6 사이버디자인

5. 결론

참고문헌

(要約)

현대사회는 고도로 다원화하고 광범우하게 조직된 사회구조로 되어가고 있다. 후기 산업사회인 현대의 문화적 측면은 포스트모더니즘으로 이러한 경향이 전 학문영역에 보여지고 있다. 따라서 포스트모더니즘은 20세기 후반을 지배하는 일종의 시대정신이 되고 있다. 포스트모더니즘은 모더니즘에 대한 반발로 제2차 세계대전 이후 서구 세계에 나타나기 시작한 다양한 예술적, 지적, 사상적 경향을 막연히 지칭하는 표현이다. 포스트모던 사회인 현대는 탈분화와 탈조직화, 사회구조의 이완, 해체 등의 특징을 나타낸다. 포스트모더니즘의 발생배경, 특징 및 철학을 연구함으로써 포스트모더니즘의 이론적 배경을 파악하였다. 그러한 포스트모더니즘의 영향이 산업디자인의 영역에서 어떠한 경향을 보이고 있는지 미니멀리즘, 레트로디자인, 키치적디자인, 해체주의디자인, 신소재사용디자인 및 사이버디자인에 관해 연구하였다.

(Abstract)

Modern Society is turning to the wide organized social structure with highly varieties. To the cultural aspects in these days of the late-industrial society, due to the post-modernism. This kind of trend was found in overall fields of studies. Therefore, the post-modernism is to be a kind of a modern spirit ruling over the late 20th century. Post-modernism is a vague expression, that was begun to appear in various artistic, intellectual, ideologic trends with a repulsion of modern design after the World War II. The present age as a modern society shows a distinguished mark of undifferentiation, disorganization and relaxation, disassembling of social structure. With the study on the background of occurrence, character and philosophy for the post-modernism, the theoretical background of post-modernism could be seen. According to the influence of post-modernism, the minimalism, retro-design, kitsch-design, deconstructionism-design, new material-design and cyber-design shown on each trend of modern industrial design were studied.

(key words)

post modernism, industrial design, trend

1. 서론

현대 사회는 후기자본주의 사회, 후기산업 사회, 정보화 사회 등으로 규정되는 고도로 다원화하고 광범위하게 조직된 사회 구조로 되어가고 있다.

다니엘 벨(Daniel Bell)은 후기산업 사회의 문화적 측면을 포스트모더니즘으로 파악하였다. 포스트모더니즘은 현대 사회가 갖고 있는 과학기술 문명의 급속한 팽창으로 인한 부작용과 이성과 합리성의 지배에 의한 인간의 정서적, 표출적, 미학적 욕구와 가치에 대한 체계적 억압에 대해 도전하여 전위적이고 대중적인 경향을 나타내었다. 이러한 경향은 철학, 사회학, 자연과학 및 예술분야를 포함한 전 영역에서 보여지므로 포스트모더니즘을 20세기 후반을 지배하는 일종의 시대정신이라고도 할 수 있겠다.¹⁾

포스트모더니즘은 제2차 세계대전 이후에 본격적으로 생겨났으며 문학뿐만 아니라 음악, 미술, 건축, 연극, 영화, 댄스, 사진, 비디오아트에 이르기까지 거의 모든 예술 영역에 걸쳐 매우 폭 넓게 사용되는 개념이다. 포스트모던 디자인은 물질적 가치만을 추구하던 기능주의적 입장에서 탈피하여, 역사적 기억, 장식, 유추적 표현의 표상 등이 절충되어 복합적인 이미지의 다양한 경향을 나타내었다. 그것은 디자인의 억제된 표현을 자유롭게 하고 인간의 삶에 일상적이고 사적인 의미를 은유를 통해 반영시킨 것으로 구조주의(Structuralism)와 후기구조주의 철학, 기호학, 미세 전자공학 등의 영향에 의한 것이었다.

90년대 세기말 디자인은 절충주의와 함께 해체의 양상까지 보이고 있으며 한편으로는 모던디자인도 미니멀리즘이라는 양식으로 수용하고 하이테크 디자인으로부터 키치, 레트로(복고), 수공예적 전통 및 사이버 디자인에 이르기까지 다양한 모습을 보이고 있다. 포스트모더니즘의 성격상 포스트모던 디자인의 범주를 한정할 수는 없겠지만 현재 나타나고 있는 다양한 경향들을 산업디자인을 중심으로 하여 미니멀리즘, 키치적 디자인, 해체주의 디자인, 레트로디자인, 신소재사용디자인, 사이버디자인 등으로 구분하여 연구논문, 전문서적 및 관련 잡지를 통해 사례 연구를 하였다. 또한 포스트 모던디자인 경향 파악에 앞서 그 배경의 이해를 위해 포스트모던 사회와 포스트모더니즘의 이론적 배경이 되는 포스트모더니즘의 발생배경, 특성 및 철학들에 대해 연구하였다.

2. 포스트모던 사회

현대사회에 있어서 문화란 사회 속에 내재하며 인간의 삶의 모습을 구성하는 주요한 요인으로 작용하게 된다. 프레데릭 제임슨(Fredric Jameson)은 후기 자본주의의 문화적 논리가 포스트모더니즘이라고 정의하였다. 그러므로

현대사회를 포스트 모던사회라 할 수 있을 것이다. 포스트 모던 사회는 여러 면에서 모더니즘 사회와는 다른 면모를 보이고 있다. 첫째는 문화중심적 성향으로 모더니즘 사회가 분화(分化, differentiation)를 특징으로 하는데 비해 포스트모더니즘 사회는 분화된 각 영역의 경계가 이완, 소멸되는 탈분화(脫分化, dedifferentiation)과정을 특징으로 한다. 즉 장르의 해체와 장르간 벽의 무너짐, 고급 문화와 대중문화의 뒤섞임 또는 화해로운 공존으로 나타난다. 이러한 상황변화는 과학과 기술의 발달 특히 컴퓨터에 의해 가속화되었다. 둘째는 사회계층구조의 관계가 '탈조직화 된 자본주의(disorganized capitalism)'와 관련되어 노동자계급의 파편화, 탈중심화에 촉매가 되는 것이다. 포스트 모던 사회에서는 생산자 대신 소비자가 우선하게 된다. 그 예로 앨빈 토플러(Alvin Toffler)가 '제 3의 물결'에서 말하는 프로슈머(prosumer), 즉 소비자이며 동시에 생산자인 금융, 교육, 미디어와 광고, 유통분야에 종사하는 '탈산업 사회적' 신중간 계급이 등장하며 소비자는 다양한 경로로 생산과정에 직접 자신들의 의사를 반영한다. 이와 더불어 문화의 성격이 언어, 해석 우위의 '담론적(discoursing)'인 의미표출양식의 성격을 나타낸다. 이것은 대중전자매체들인 TV, 컴퓨터 영화, 비디오, 사진, 레코드, TV광고, 잡지 등에 의해 생산되며 대부분 이미지로써 우리에게 지각되어진 이러한 대중전자 매체의 확산과 더불어 대중문화와 대중매체가 삶에 미치는 영향이 더욱 증대할 것이라 전망된다.²⁾ 셋째는 종래의 사회구조의 이완, 해체와 함께 인종 및 종족, 성의 구분에 의한 정체성이 점점 더 중요해진다는 것이다. 지금까지는 단일한 지배적 서사(master narrative)로서 무시되거나 억압받은 것들이 오히려 관심의 대상이 되고 민권운동, 소수 민족운동, 여성운동, 환경운동과 같은 새로운 사회운동이 광범위하게 생성되고 활성화되므로 일상생활 주변의 소서사에 관심을 갖게 되어 모더니즘의 계급 이데올로기에 도전하게 된다.

3. 포스트모더니즘의 이론적 배경

3.1 포스트 모더니즘의 발생배경

포스트모더니즘의 발생은 2차 세계대전 이후에 본격적으로 이루어졌으며 그 당시의 역사적 상황이나 지리적 풍토와 밀접한 관계가 있다. 서구세계는 제1,2차 세계대전과 그 직후의 여러 사건들, 즉 히틀러의 유대인 대량학살, 일본에 원자탄 투하로 인한 전인류 멸망에 대한 공포감, 무차별한 자연환경의 파괴, 폭발적 인구증가와 그로 인한

1) 김옥동, 포스트모더니즘과 예술, 김옥동 편, 청하, pp.13-14

2) 김경희, 포스트모던 경향의 레스토랑 실내 디자인 연구, 홍대석 사, p8

기아에 대한 공포 등으로 크나큰 정신적 위기를 경험하게 된다. 이런 현상들은 궁극적으로 모더니티의 피치 못할 결과에서 비롯된 것으로 여겨졌고 따라서 절대성보다 상대성을, 일원론보다는 다원론을 그리고 독단주의보다는 관용주의를 훨씬 더 설득력 있는 이론으로 받아들이기 시작했다. 포스트모더니즘이 처음 본격적으로 시작된 미국의 경우 2차 대전 이 후 이란 혁명주의자들에 의한 이란 미대사관 점령, 베트남 전 패배 등 국제사회에서의 찬란한 영향력과 권위를 상실하였다. 사회, 경제적으로는 이혼율의 급등, 노년층의 증가에 따른 사회보장제도와 재정압박, 대재벌기업의 팽창과 무자비한 소비주의의 팽배, 노동집약적 경제에서 서비스 중심 경제체제로의 이행 등이 중요한 변수로 작용하였다. 문화적 측면으로도 우드스톡 록 페스티벌에 대한 열광적 반응을 보인 청년문화와 같은 기성 전통과 권위에 반발하는 이른바 <반 문화>가 팽배하기 시작하였다. 더욱이 그 동안 <저항문화>로 자리한 모더니즘이나 아방가르드 예술이 제도권으로 흡수되어 저항 문화로서의 기능을 상실한 채 제도권 문화로 탈바꿈하였다. 결국 이런 모든 것들이 미국에서 포스트모더니즘이 본격적으로 발전할 수 있는 풍토를 마련해 주었다.³⁾

3.2 포스트 모더니즘의 특성

<포스트모던>이라는 용어는 <근대>나 <현대>를 가리키는 <모던> 이후에 오는 특정한 어느 한 시대를 의미하는 절대적 개념이다. 이 용어는 단순히 시대적 구분만을 기술하지 않고 특정한 가치를 기술하기 위한 제한적 개념으로 사용된다. 니체는 가장 포스트모던의 개념에 가까운 이론가라고 말할 수 있는데 이합 핫산(Ihab hassan)은 그를 가장 대표적인 포스트모더니즘의 선구자로 간주하였다. 핫산은 니체가 <표1>에서 보여주는 열세가지의 관점에서 최근의 포스트모더니즘의 표현적 양식적 특성을 지니고 있다고 주장하였다.⁴⁾

모더니즘	포스트모더니즘
형식/ 닫혀진	반형식 / 열려진
목적	유희
설계	기회
위계	혼란
전체화	해체
중심화	분산
기요	기표
내러티브	반내러티브

<표1> 포스트모더니즘의 표현양식

핫산이 제시한 모더니즘과 포스트모더니즘 사이의 도식적 차이들의 중복과 반복된 것들을 <표2>와 같이 유형화시킨 특성들은 국내 포스트모더니즘을 받아들이는 여러

학자나 비평가들에게 큰 비판없이 수용되고 있다.⁵⁾

- 1) 인간의 탈 중심화
- 2) 새로운 것의 활력
- 3) 해석학
- 4) 이성의 탈 신격화
- 5) 통일성의 거부
- 6) 주체의 공허성
- 7) 사실과 허구의 균형
- 8) 언어의 한계성
- 9) 허구로서의 사고
- 10) 기원의 부정
- 11) 가치의 에네르기학
- 12) 우연적 예술과 형이상학적 유희
- 13) 시작과 종말의 붕괴

<표2> 모더니즘과 포스트모더니즘의 유형

60년대 후반부터 거론되기 시작해 온 포스트모더니즘의 특징에 관해 존 워커(John Walker)는 다음과 같이 요약하였다. 1) 예술형식에 있어서 절충주의, 이종교배의 복합적 스타일이 유행한다. 모더니즘의 단순 스타일은 거부되었지만 모더니즘 또한 다원적 스타일의 한 요소로 받아들였다. 2) 모더니즘을 포함하여 역사나 전통은 복고적 스타일이 되었다. 포스트모더니즘은 그것을 인용, 재사용, 은유, 혼합, 모방하였다. 3) 복합성과 모순 그리고 애매 모호함이 모더니즘의 단순성, 순수성을 대신하는 가치들이다. 인위적으로 순수예술과 상업예술, 고급예술과 저속예술을 통합하려고 시도하였다. 4) 포스트모더니스트들은 건축과 디자인을 일체의 다른 진술을 할 수 있는 '언어'로 취급하므로 예술의 내용성을 중시했다. 5) '작품의 상호 창조성'이 고무되었다. 모든 문학작품 혹은 예술작품들은 암시적 혹은 명시적으로 다른 작품들과 영향을 주고 받았다.⁶⁾

앞에서 살펴 본 포스트모더니즘의 특징들은 모더니즘과 공통점도 있고 차이점도 있을 수 있으나 전통적이고 합목적적이며 형식적이고 총체적인 동질성을 추구하는 모더니즘을 부정하는 새로운 양상들을 나타내고 있는 것으로 인식된다. 이러한 현상이 포스트모더니즘적 현상으로 관습적이고 진부한 것들에서 벗어나 파격적이며 탈 현대적 문화와 탈 권위를 지향하는 20세기 후반의 새로운 문화현상이다.

3.3 포스트 모더니즘의 철학

포스트모더니즘이라는 용어 자체가 매우 다의적(多義的)이고 애매(曖昧)한 개념으로 사용되고 있고 또한 개념 정의를 통해 언어와 사유 및 세계를 명확화하려는 이른바

5) 김옥동, 포스트모더니즘의 이해, 지성사, 1980, p-422

6) 김홍산, 길형숙, 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구, 디자인학연구 제42호 vol.14 no.2 p-81

3) 김옥동, 포스트모더니즘과 예술, 청하, pp.15-17

4) 김옥동, 포스트모더니즘과 예술, 청하, pp.27-29

‘논증적 사유의 폭력’, ‘기호의 테러’. ‘로고스(logos, 이성) 중심주의의 허구성(虛構性)’에 대한 거부가 포스트모던한 사고의 핵심을 이루기 때문에가 포스트모더니즘의 이해를 위해 개념을 정의하려는 것은 무의미하고 가능하지도 않을 것이다. 따라서 ‘포스트모더니즘(post modernism)’을 이해하기 위해 먼저 ‘포스트모더니티’와의 관계를 파악해 보면 여러 가지 견해가 있지만 ‘포스트모더니즘’은 역사적으로 특정한 어느 한 시대를 풍미한 문예전통으로 보는 한편 ‘포스트 모더니티’는 특정한 역사적 시기에 국한되지 않고, 특히 시각적 추이에 관계없이 ‘문학과 예술의 근대화 혹은 현대화’ 현상을 가리키는 일반적 의미로 사용된다. 프레데릭 제임슨(Frederix Jameson)은 “포스트모더니즘의 개념을 한 특정 스타일의 진술을 위한 단어가 아니라 문화내의 새로운 형태적 모습들의 출현을 새로운 경제적 질서와 삶의 새로운 유형과 관련시키는 기능을 하는 일종의 시대화 개념(periodizing concept)”⁸⁾으로 정의하므로 포스트모던한 디자인의 양상을 이해하고 파악하는데 적절한 관점을 제공하고 있다. 포스트모던 디자인을 이해하기 위해서는 우연적이건 필연적이건 그 사상적 토대 또는 이념적 정당화의 장을 마련해준 일련의 사상들의 전개를 개괄해 봄으로 ‘포스트모던’과 ‘모던’이란 개념이 그 외면에서는 유사하더라도 다른 뿌리입자를 알 수 있을 것이다.

3.3.1 구조주의 철학

구조주의는 수학, 언어학 등, 특히 소쉬르 학파의 언어학적 사고들에 의해서 그 기초가 마련되었다. 전후 프랑스를 대표하던 현상학, 실존주의, 마르크스주의는 구조주의의 거대한 흐름 속에 흡수되어 버렸다. 구조주의의 두드러진 예로는 레비-스트로스의 인류학, 라캉의 정신분석학, 알튀세르의 마르크스주의, 미셸 푸코의 담론의 고고학, 롤랑 바르트 등의 문화비평과 기호학적 분석을 들 수 있다. 구조주의는 인간, 사회, 문화에 대해 주체 중심적, 인간 중심적 관점에서 주체의 체험, 시간과 역사성, 의식과 자유 등을 강조한 종래 프랑스 철학의 흐름을 전면적으로 거부하고 ‘주체 바깥의 사고’를 통해 주체의 행위와 인식을 규정하는 객관적 체계들을 전면에 내세운다.

후기구조주의는 이런 문제들을 일정하게 공유하면서도 보편적 구조를 해체하는 보다 급진적인 흐름을 보인다. 푸코, 들뢰즈, 데리다, 리오타르, 보드리야르 등에서 보듯이 이것은 구조주의의 주체와 역사부정을 공유하면서 보편적 구조, 이성, 진화에 대한 회의를 주체화 한다. 후기구조주의는 이성을 전면적으로 부정하는 점에서 비합리주의의 위협을 지닌 신보수주의라는 평가를 받기도 하지만,

서구역사에서 보편적 이성이 초래한 전체주의적 억압을 문제 삼으면서 보편적 이성과 진리로 무장하지 않은 채 이질성, 우연, 단절, 차이의 작용과 언어, 권력, 욕망, 기술의 자율적 운동 등을 통해 새로운 사고의 가능성을 모색하는 점에서 주목받고 있다.¹⁰⁾

3.3.2 기호학

기호학은 유럽과 미국에서 각각 19세기말과 20세기 초라는 비슷한 시기에 출발하였다. 미국에서는 퍼스(Charles Sauters Peirce)가 기호론(semiotic)이라는 이름으로 새로운 학문을 만들었다. 반면 유럽에서는 스위스의 언어학자인 소쉬르(Ferdinand de Saussure)가 그의 저서 ‘언어학 개론’에서 기호학(Semiology)라는 새로운 과학을 주장하였다. 소쉬르는 기호학의 용어와 개념을 다음과 같이 고안하였다. 첫째 기호(sign)은 기표(signifier)와 기의(signified)라는 두 개의 요소로 구성되어있다. 이들은 서로 불가분의 관계로 기표는 음성이나 종이 위에 쓰인 부호이고 기의는 개념이나 생각이다. 둘째, 음성기호는 자의적이다. 음성언어와 그것이 의미하는 것 사이에는 몇몇 의성어를 제외하고는 고유하거나 자연적인 관계가 전혀 없다. 셋째, 어떤 언어에 나타나는 모든 요소들은 단지 ‘차이(difference)’나 또는 관계의 그물망에 의해 결정된다. 넷째, 언어의 전반적인 체계로서의 ‘랑그(langue)’를 일회적 언술 행위인 ‘파롤(parole)’과 구별한다. 이러한 통찰은 말과 시각언어의 중요성을 인식시키기 위한 것으로 그는 표현된 언어의 분석을 통해 성격과 편견들을 탐구함으로써 현대문화 내에서 사고들의 전개와 커뮤니케이션의 중요한 역할을 예고하였다.

장 보드리야르(Jean Baudliard)는 포스트모던 기호이론을 만든 포스트모더니즘의 중요한 사상이 중의 한 사람이다. 그는 현대사회를 ‘소비사회(The consumer society)’라 부르고 그러한 관점에서 현대를 분석하였다.¹¹⁾ 보드리야르는 마르크스가 ‘철학의 빈곤’에서 보여준 시장의 교환가치의 세 번째 발달과정을 수정하였다. 즉, 세 번째 단계인 산업생산 다음 단계는 지식과 도덕성 그리고 애정 같은 것도 교환가치의 영역으로 들어오는 단계로는 소비사회 또는 포스트모던시대에서는 경제적 생산영역과 문화 및 이데올로기 영역의 구분이 더 이상 가능하지 않다고 하였다. 보드리야르는 오늘날의 소비사회는 사회적 이미지나 기호가 상품으로 여겨지는 시대로 ‘기호의 정치경제’를 만들어내고 기호의 법칙과 암호(code)의 법칙에 의해서 움직이는 사회이므로 마르크스의 생산양식이 포스트모던 소비사회에 와서는 기호/의미화 작용으로 바뀌었다고 주장하였다. 이는 사회이론에서 근본적인 패러다임이 바뀌었

7) 현대 미술에 있어서의 포스트 모더니즘에 관한 연구, 홍대석사, p-3.

8) 김민수, 모던 디자인 비평, 안그래픽스, 1994, p-153.

9) 김혜숙, 포스트모더니즘과 철학, 이화여대 출판부, 1996, pp.7-8

10) 양운덕, 현대철학의 흐름, 구조주의와 포스트구조주의, 동녘, pp.230-241.

11) 이정호, 포스트모던 문화읽기, 서울대출판부, 1998

음 즉, 기호의 시대가 도래하였음을 의미한다.

보드리야르에 의하면 포스트모던사회에서 이미지는 기표가 기의를 지시하지 않고 유리되어 있기 때문에 기의보다 우위에 서있는 기표가 기호 또는 약호로서 소비자의 욕망을 선정적으로 부추긴다는 것이다. 이런 시대에는 진본(Original)보다는 오히려 차별화된 이미지로서의 모사가 상품의 높은 교환가치를 갖게되고 소비자는 어느 물건의 사용가치보다는 TV에 선전되는 물건의 교환가치 때문에 구매에 대한 충동을 느끼게 된다는 것이다. 따라서 보드리야르는 우리가 사는 시대를 이미지의 끊임없는 생산만 있는 모조의 시대로 보았다. 단지 실제의 이미지를 생산함으로써 실제 속에 산다는 착각을 일으킬 뿐인 조작된 사물과 경험의 비실재(unreality)의 세계로서 그것은 "실제 그 자체보다 더 실제 같으려고 시도한다." 하우크와 보드리야르는 모두 기호화된 상품의 교환가치적 의미가 소비의 나르시시적인 측면을 강화하여 상품의 물신화(fetishification)를 조장하고 소비자를 가상적 이미지를 만들어내는 마법의 희생자로 만들 수 있다고 지적하였다.

기호학적 분석이란 주제에 대해 예술의 영역에서 관심을 갖기 시작한 것은 1960년대 미술가들과 비평가들에 의해서였다. 특히 '개념미술가'들은 매스미디어, 구조인류학과 그 밖의 다른 원리들의 암호체계를 사용하기 시작했고 또한 기호학은 작가들을 위한 분석적 도구를 제공했다. 기호학은 가장 보편적인 기호체계인 언어자체로 기호의 사용을 요구하고 문화적 기호로 디자인을 인식하도록 하고 마침내 디자이너들을 기호생산가 또는 인공물 문화의 주된 해석가로 인식하게 하였다¹²⁾

3.3.3 해체주의 철학

해체주의 철학은 프랑스 철학자 자크 데리다(Jacques Derrida)에 의해 종래의 서구철학이 지닌 전통적인 형이상학 체계에 대한 전면적인 부정으로 전개되었다. 그는 서구 형이상학이 지닌 무의식적 구조를 드러내고, 현상과 본질의 대립구조에 기반을 둔 형이상학적 진리의 문법이 숨긴 형이상학적 텍스트들을 분석한다. 차연(difference), 흔적(la trace), 글쓰기(l'écriture), 흩뿌리기(la dissemination), 보충/대리(le supplement)같은 개념을 통해 형이상학적 틀이 지닌 자기모순, 억압을 폭로하고 해체한다. 그의 사상은 해체주의 철학으로서 시각예술을 비롯한 디자인 분야에까지 전 부분으로 확산되고 있다. 데리다는 서구의 철학적 전통을 '로고스 중심주의' 또는 '음성중심주의'로 (즉 음성으로 표현된 말을 글로 된 문자보다 언어적 진실성에 더 가깝다고 생각되어 말은 문자에 대해 언제나 우위적 특권을 받아왔다고 하는) 규정하였다. 거기에 글로 표현된 내용의 이면에 남겨진 마음, 언어, 실제 사이의 심원한 갈등이 언제나 남게 되므로 문

자화된 내용은 작가 자신의 생각이 문과 밖에서 왜곡되고 악용될 소지를 갖고 있으며, 유해한 재해석의 모든 방식들에 노출될 위험을 감수해야 한다는 것이다. 음성중심주의의 편견에 대해 데리다는 언어를 통해 의사 소통되는 상황에서 그것이 말이란 문자든 간에 현존하지 않는 다른 요소와 관련되지 않고는 기호를 작용할 수 없다고 주장하였다. 즉 의미는 차별적 모습들의 산물로 다만 전 존재성이 만들어내는 차이에 의한 관계적 차이에 의해 형성된다는 것이다.

데리다의 반남근로고스 중심주의를 배경으로 하는 차연(差延difference)개념의 또 다른 특징인 차이(difference)의 뜻은 의미가 정확히 자기 현전의 견지에서 절대로 고려될 수 없다는 것이다. 언어적 기호는 본래 임의적인 성격을 띠며 기호와 기호가 표상하는 대상 사이에는 아무런 본질적 연관이 없으므로 "모든 숙어들, 정의하는 개념들, 어휘적 의미 및 모든 구문적 명시조차도 허용하지 않는 데리다의 서구 이성 중심적 철학 전통에 대한 해체 작업은 결국 반 본질주의 또는 무정부주의적인 의미의 해방 또는 의미의 부재라는 비평적 시각에 직면하게 된다.¹³⁾

4. 산업디자인에 나타난 포스트모더니즘의 경향들

19세기말에서 20세기초에 걸쳐 형성된 모더니즘은 20세기의 디자인 미학을 지배해왔다고 할 수 있다. 기계시대를 대변할 능숙한 순수함을 내세운 새로운 디자인에 대한 세계관으로서 모더니즘은 초기 이념을 생산방식에 적용하고 전세계에 전파시키므로 기능주의 모더니즘의 이념을 확산시켰다. 그러나 70년대 말에 이르러 모던디자인은 새로운 일련의 사상들에 의해 비평을 받기 시작했다. 80년대 중반에 이르러 제품의미론과 보드리야르의 포스트모던 기호이론의 영향으로 볼 수 있는 시각기호론으로 디자인이 문화와 역사적 맥락 안에서 소통될 수 있는 방법에 대해 논의되기 시작했다. 기호와 기호화산의 문제가 점점 중요해져서 문화와 디자인에 관한 논의의 중심이 되었다. 소비상품을 디자인하는데 있어서 기호의 가치관의 역할 분석과 기호정체의 이해는 제품의 시각적 스타일에 의해 가능해진다. 대량소비의 확대와 대량생산기술의 발달로 인해 소비자들에게는 신제품들이 기호가치관 및 새로운 사회적 지위를 나타내는 외형적 상징으로서 더욱 중요해졌다. 이러한 기호학적 이슈들은 디자이너들 '기호생산자' 또는 인공물의 주된 '해석가'가 되도록 했고 전에는 볼 수 없던 향수감, 유머, 풍상, 이성적 암호화 같은 것들을 통해 다양한 삶의 의미들을 새롭게 반영하게 되었다.

12) 김민수, 모던디자인 비평, 안그라픽스, 1994. p-143

13) 김민수, 모던디자인 비평, 안그라픽스, 1994. p-170

‘주체바깥의 사고’를 통해 주체의 행위와 인식을 규정하는 객관적 체계들을 전면에 내세우는 구조주의 포스트모더니즘 철학의 영향으로 전후 초기에 영국의 독립과 그룹을 포함한 다수의 이론가들은 상징적인 내용에 관심이 집중된 대중문화를 분석하기 시작했다. 그들은 소비제품들이 광고, 대중소설, 공상과학 소설처럼 동일한 문화의 일부를 구성하며, 그것들은 동일한 지적도로 분석이 가능하다고 생각해 제품의 소비성과 스타일화가 받아들여지는 것에 연구의 초점을 두었다. 1960년대 초 소수의 영국제조업자들과 디자이너들은 대중의 가치관인 팝 음악, 패션, 새로운 청년문화혁명 등에서 아이디어를 얻어 신제품을 개발했으며 소비성의 특징, 상징주의, 디자인된 제품이 주는 즐거움을 활용하여 소비제품을 만들어내기 시작했다.

1960년대 말 이후 대중적인 디자인 스타일들은 하이테크에서 모더니즘까지 모두 상징주의와 생활양식의 측면에서 개념이 규정되어 스타일과 상징의 적절성 문제에 직면하게 되었다. 1960년대 대중적인 디자인 양식에서 아이디어를 얻은 이태리 펌피스 디자인 그룹의 가구들은 새로운 유행이 되었다.

인위적으로 순수예술과 상업예술, 고급예술과 저속예술을 통합하려고 하는 포스트모더니즘의 특징은 디자인에서도 나타나고 있다. 제 2차 세계대전 이후 디자인은 세계 무역에서 중요한 역할을 할 배타적이고 국제적이며 기득권 층이 장려한 ‘고급문화’ 현상과 ‘대중문화’로서 매스컴의 역할에 의존하여 선진과 홍보활동을 전개한 두 방향의 특징을 보여주었다. 미국은 유럽보다 훨씬 먼저 디자인을 대중문화의 일부로 받아들여 박물관에 소장된 고급문화로서의 제품 외에도 상징성을 나타내거나 시대에 뒤쳐졌지만 노골적인 상업주의가 근본적인 역할을 하는 디자인들도 과감히 개척해나갔다.

1970년대말에 이르러 광고와 텔레비전이 널리 보급된 “에드매스”사회는 중요한 커뮤니케이션 수단 중 한가지로 디자인을 활용했다. 이탈리아에서는 수제품의 가치가 젊은 공예인들에 의해 다시 강조되어 혁명적 의미를 내포한 “급진과 디자인, 반(反)디자인 혹은 안티디자인” 등으로 불리웠다. 이탈리아의 급진적인 디자인은 1970년대와 1980년대에는 보다 광범위한 추종세력을 얻어 국제 디자인계에 영향을 미쳤다. 이들의 대표적 사례로는 스튜디오 멤피스(Studio Memphis)였는데 이들은 대중문화와 고급문화를 결합하는 장식적인 미학을 추구하였으며 그들의 제품은 배타적이고 비쌌다. 이러한 운동은 모던 디자인의 문화적 의미와 디자이너의 사회적 책임에 관한 수많은 논의를 불러일으켰다. 세기말의 디자인에 있어서 모더니즘이 추구했던 생산원리보다는 소비문화와 대중문화, 페미니즘, 컴퓨터에 의한 정보사회에서 특정 라이프스타일에 대한 반응으로서의 ‘삶의 의미’가 더욱 중요한 원리가 되었다. 최근의 디자인은 역사주의의 부활과 자기복제적인 이미지의 차용으로 모던스타일까지 포함한 지나간

역사의 모든 단면들을 수용하고 있다.

서구철학의 전통적인 형이상학 체계에 대한 전면적 부정인 해체주의 철학의 영향은 인지적 과정에 대한 문제에 있어서도 해체의 경향을 나타내었다. 기술의 발전은 인지적 문제와 함께 신소계의 출현으로 디자이너들의 기존에 재료에 대해 갖고있던 상식을 변화시키고 사물의 형식성에 관한 기존의 관점을 수정하게 하였다. 최근 90년대의 디자인에서는 모던디자인에서 보여주었던 이성과 감성의 대립을 넘어서는 포스트모더니즘의 특징인 절충주의, 이종교배의 복합적 스타일은 이성과 감성, 분석적 사고와 직관적 감수성이 서로 보완적인 관계로 삶 속에서 균형을 이룰 수 있다는 가능성을 고급취향의 미니멀리즘이 키치, 패러디(Parody)와 같은 대중적 스타일들과 함께 받아들여지고 있음을 통해 엿볼 수 있다.

4.1 미니멀리즘(Minimalism)

추상표현주의와 팝아트 이후 1960년대 중반부터 미국의 미술에서 조각을 중시하는 새로운 경향이 나타났다. 이들 미니멀리스트 예술가들은 그림의 표면이 필연적으로 환상주의적 성격을 내포하기 때문에 극단적인 형태의 엄격성을 추구한 기하학적 양감의 단순성에 바탕을 둔 보다 근원적인 예술을 창조하고자 하였다.

미니멀리즘은 이와같이 1960년대 서구에서 시작한 미술 사조로서 1980년대와 1990년대에 들어서 건축분야에서 다시 유행하기 시작하여 가구, 인테리어, 패션 및 생활용품 분야로 확대되었다. 미니멀리즘은 90년대 내내 전세계의 디자인을 이끄는 가장 강력한 흐름이었고 이런 흐름은 21세기에도 쉽게 사라지지 않을 것으로 전망된다. 미니멀리즘의 특징은 장식을 배제한 절제의 미학과 기능을 강조하는 실용적 디자인에 있다. 단순미의 극치인 미니멀리즘이 대중들의 인기를 누리는 이유는 사회가 복잡해지고 생활방식이 다양해질수록 탈피욕구가 증대하기 때문으로 풀이된다.¹⁴⁾ 현대사회의 다양성으로 인하여 현재는 모더니즘에 대한 재해석인 네오모더니즘(neo-modernism)이 대두되고 있고 중요한 사조로 부각되고 있는 미니멀리즘은 모더니즘의 극치로 여겨지기도 한다. 철학자 하버마스(Harbermas)는 현대화 과정에서 합리화는 ‘선택적 합리화 과정’에서 비롯된 것으로 파악하고 모더니즘의 이념적 가치가 교정을 통해서 계속 유효할 수 있다고 주장하였다. 쟁크스는 포스트모더니즘의 성격을 엘리트적이며 대중적이고, 새로우면서 옛것을 취하는, 대립되는 개념들의 병치란 의미로 이중암호화로 규정하였다. 따라서 포스트모더니즘은 혼성어휘를 사용하면서 ‘모더니즘의 연장과 초월’을 동시에 포함한다는 것이다. 그러므로 미니멀리즘은 ‘모더니즘의 연장’으로서 포스트 모더니즘의 범주로 파악

14) Financial News, 밀레니엄에도 식을 줄 모르는 미니멀리즘, 2000.8.25.

될 수 있을 것이다.

고급취향의 미니멀리즘의 예로 B&O(Bang & Olufsen)사의 오디오컴포넌트는 이성과 감성, 분석적 사고와 직관적 감수성이 서로 보완적 관계로 삶 속에서 균형을 이룰 수 있으리라는 가능성을 보여 준다. 뱅 앤 올룹슨 사 제품의 특징은 미학적인 예술성을 지녔으면서도 우리의 삶에 묻어둘 수 있는 친근함을 지닌 디자인을 매개로 인간의 감성에 어필한다는 점이다. 기존의 오디오들은 많은 공간을 차지하고 주변 가구들과 조화를 이루기 어려운 문제점들을 가졌으나 B&O는 슬림하고 단순한 디자인을 살리고 기존의 색채에 대한 편견을 무너뜨림으로 B&O만의 디자인을 구축하였다.¹⁵⁾

4.2 레트로디자인

디자인의 역사에 있어서 장식에 대한 열망은 빅토리아 시대에 대한 향수로의 복귀인 1920년대와 1930년대의 아르누보 및 아르데코 양식과 1940년대와 1950년대의 곡선적인 양식 그리고 1960년대에 다시 아르누보 양식의 부활과 같이 과거의 양식을 부흥하는 경향으로 자주 나타났다.

1960년대의 복고경향은 장식적이고 복고적이며 환각적인 팝아트 풍의 이미지로 아르누보 뿐 만 아니라 초현실주의와 상징주의 작품, 심지어 만화, 인디언 미술, 고대의 일러스트레이션 등에서 그 모티브를 빌려왔다.

1970년대로부터 프랑스 저널리스트들에 의해 '레트로(retro)'라 명명된 역시 과거의 양식과 취향에 대한 향수를 재현하는 경향이 유행했다. 이와 같은 복고적 경향은 딱딱하고 진지하며, 엄격하고 심지어 금욕적이기까지 한 모더니즘디자인이 주는 강박관념에 의미를 부활시키려는 욕구에서 비롯되었다. 포스트모더니즘은 모더니즘을 포함한 역사나 전통을 인용, 재사용, 은유, 혼합, 모방의 특징을 갖고 있다. 최근의 디자인 트렌드(trend)로 이러한 과거에 유행했던 디자인과 스타일을 차용하여 현대적 의미로 재해석하여 창조하는 레트로(Retro)디자인이 확산 적용되고 있으며 각광받고 있다. 포스트모던 기호이론을 만든 보드리야르는 우리가 사는 시대를 모조의 시대로 끊임없는 이미지의 생산에 의해 실제 속에 산다는 착각을 일으키게 할뿐이라고 하였다. 따라서 우리 시대는 축적된 지식을 통해 대상과 사건을 파악하는 일종의 자가-인식적 또는 자가-분석적 문화로 되어간다. 그래서 디자인은 과거보다 훨씬 더 자기-참조적(self-referential)이 되어간다. 그러한 지표로서 최근의 작업들은 복합적 반복으로 역사적 제 단계를 보여준다. 오늘날 디자인의 역사로부터 유래한 이미지의 차용은 디자인의 전 분야에 걸쳐 나타나는 공통된 현상이다. 제품디자인에 있어서 레트로 디자인의 경향은 과거시대의 제품들을 본래 디자인 그대로 재생산하는 경향과 과거로의 회귀 경향의 두 가지 측면을 보이고 있

다. 1950년대 영국의 고도로 소비 지향적이었던 청년문화에 의해 수용되었던 이탈리아의 베스파 모터-스쿠터(Vespa motor scooter)는 이제 다시 복고풍의 소형 패션 스쿠터로 새로이 부활되어 각광받고 있다.¹⁶⁾ 자동차에 있어서도 이러한 레트로의 경향이 뚜렷하게 나타나고 있는데 포드사는 레트로 디자인을 '고전적인 미국이미지의 현대적 해석'으로 정의하였다. 폭스바겐은 과거의 '비틀(Beetle)'의 이미지를 받아들여 재해석한 '뉴비틀(New Beetle)'을 디트로이트 모터쇼(Motor show)에 발표하여 미국 언론들로부터 극찬을 받았고 대중들의 폭발적인 인기를 모았다. 또한 질(Jeep)은 크라이슬러사의 한 차 명이었던 고유명사가 대명사화 할 정도로 '아이콘(icon)'으로서 세계 대전이후 대중들의 사랑을 받으며 전통으로서 존중을 받고있고 지속적인 레트로 경향의 후속모델들이 나오고 있다. 레트로 경향의 디자인이 대중들에게 받아들여지는 것은 시대의 흐름에 따른 것으로 현실에 대한 부적응과 미래에 대한 불안감을 갖고 있는 현대의 소비자들보다 안정되고, 편안하며, 아름답고 순수한 감정을 경험하고자하는 욕구에서 비롯된 것이라 할 수 있다.¹⁷⁾

4.3 키치적 디자인

'키치(kitsch)'의 어원은 독일어의 '짜게 하다 또는 짜게 만들다'란 'Kitschen'과 '덤핑판매'를 의미한 'verkitschen'으로 말 속에 처음부터 진품이 아니라는 의미가 담겨져 있다. 이는 1860년대 독일 뮌헨의 미술가들과 화상들 사이에 싸구려 미술품들을 가리키는 말로 사용되기 시작해서 20세기에 들어 와서는 산업생산이 본격화하고 소비가 증가하자 일상 삶의 전 영역에서 쓰이게 되었다. 아브라함 몰르는 키치를 '인간과 사물의 관계방식의 한 형태'로 보았다. 몰르에 의하면 키치라는 현상은 사회의 상류층의 유행과 문화적 가치가 서서히 아래로 침투하여 사회적 규범과 보편적인 삶의 양식으로 자리잡는다는 것이다. 그 후 금권계층의 졸부, 뽀빠 브르주아와 하층계급의 일부가 차례로 귀족 계급의 소비유형을 모방하고 프롤레타리아가 브르주아적 모델을 자신의 자율적 문화로 오인하고 소비하도록 하는데 키치의 전략이 있다고 한다.

포스트모더니즘의 특징 중 하나인 인위적으로 순수예술과 산업예술, 고급예술과 저속예술을 통합하려는 시도는 키치적 디자인을 포스트모더니즘의 범주로 파악할 수 있게 한다. 20세기 기능주의 모던디자인은 대중을 언제나 '개량 또는 수정되어야 할' 사회주의 개혁운동의 걸림돌로만 보았고 대중적 삶의 거리를 유지했다. 그러나 1950년대의 팝아트는 일상 사물과 일상적 이미지인 천박함, 반복과 단조로움, 권태감을 자아내는 세상의 시시한 것들

16) 월간디자인, vol.276. June 2001, pp.96-101

17) 이명기, 레트로디자인동향고찰, 디자인학연구 39, vol.13 no.4,2001.11

15) 월간디자인, vol.276. June 2001, pp.96-101

에서 아름다움을 찾으려고 하였다. 또한 건축에 있어서 빌보드식의 통속물이 중요한 건축의 근원으로 작용하게 되어 미술과 디자인에서는 대중문화의 키치적 요소를 받아들임으로써 고급 문화와의 경계를 없애나갔다.

4.4 해체주의디자인

포스트모더니즘 철학인 해체주의 철학은 한 디자인의 존재성을 위한 은유적 형태를 취하지 않으며, 어떠한 사물의 은유적 형태도 아니라는 원래의 철학적 의미를 갖는다. 그럼에도 불구하고 디자인에서 해체주의의 움직임은 양식적 반영으로 점차 확산되고 있다. 또한 해체의 개념이 각 분야에 적용되어 나타나는 실제의 스타일들은 어떠한 일관된 설명도 하기 어려울 만큼 다양하게 나타나고 있다. 각 분야에서 보여지는 해체주의의 양식은 60년대 문학에서 롤랑바르트의 “저자의 죽음”과 이후의 저서들, 건축에 있어서 프랭크 게리, 피터 아이젠맨, 베르나르 투 추미를 비롯한 ‘철인의 해체주의자’들에 의해, 산업디자인에서 론 아라드 (Ron Arad)와 다니엘 웨일(Daniel Wail)의 제품형태와 구조의 해체, 시각 커뮤니케이션에서 베네통 광고에서 보여주는 메시지 부재의 광고와 바바라 크루거의 정치, 사회적으로 구조화된 인간 주체의 재정의 및 패션에서의 카와 쿠보, 콤드 각송, 장 폴 고티에 등에 의한 의복의 구조적 해체 등의 양상으로 나타나고 있다. 후기산업사회의 디자인을 리드하고 있다는 찬사를 받고 있는 론 아라드의 미학적 어휘는 정제되지 않음과 거칠음에 있으며 평범한 것에서 벗어난 새로움에 대한 도전과 실험정신으로 일관된 창의성에 있다. 그가 창조해낸 형태들은 자연적이면서 구조적이고, 유기체적이면서도 인공적인 요소들을 동시에 보여주고 있다.

4.5 신소재사용 디자인

기술발전에 따른 신소재의 출현은 기존의 디자이너의 생각인 재료의 본질에 맞추어서 디자인한다는 상식을 변화시키고 있다. 이것은 예술형식에 있어서 절충주의, 이중교배의 복합적 스타일로 모더니즘의 단순 스타일은 거부되었지만 모더니즘 또한 다원적 스타일의 한 요소로 받아들여진 포스트모더니즘의 특징을 나타내므로 그 한 경향으로 파악 할 수 있겠다. 새로운 소재를 사용하여 기존의 방식과는 전혀 다른 방법과 재료로 작업하여 혁신적이며 새로운 조형에 도달한 디자이너들이 있다.

그들의 작업을 통해 신소재를 적용하여 어떻게 절충적, 복합적, 다원적으로 디자인하였는지 살펴보았다. 캐림라쉬드(Karim Rashid)는 플라스틱을 사용하여 재료, 형태, 색채와 과정에 대한 과감한 시도로 그의 아이디어들을 실현하였다. 플라스틱은 1980년대에 들어 우리생활에 대체 재료로 등장하였다. 플라스틱은 광이 나지 않고 소리가

둔탁하며 무반응적 촉각적 경험을 준다는 약점에도 불구하고 새로운 탄소 조직과 다른 구성물의 형태로 비행기와 자동차의 주요 금속 구성물을 대신하기도 한다. 헬라 온 게리우스(Hella Jongerijs)는 몰드를 만드는 폴리우레탄으로 세면대 싱크를 만들고 도자기 위에 자수를 놓으며 병과 도자기를 과감하게 포장 테이프로 연결하는 등 일상의 재료를 아방가르드하게 적용하는 독특한 방식으로 재료를 사용한다. 무브먼트 8(Movement 8)은 필리핀의 전통적인 재료인 마닐라 삼, 재생종이, 대나무, 라탄 등을 수공예적 정신과 테크닉으로 친근감과 새로움이 결합된 아름다운 형태와 컬러, 크기, 제품의 질감으로 재생해내고 있다. 반 시게루(Shigeru Ban)는 수많은 고민과 실험을 거쳐 재활용 종이로 만들어진 종이튜브 -산업 제품으로서 안정된 품질을 유지하고 높은 내구력과 구조적이며 가벼운 장점을 지닌-를 창조하였다. 피아 발렌(Pia Wallen)은 펠트라는 스웨덴 북부지방 민족 고유의 전통과 역사를 지닌 직조방법으로 많은 생활용품을 디자인하였다. 마이클 라코위츠(Michael Rakowitz)는 공기, 비닐과 같은 친숙한 재료를 이용해 건물에서 난방 후 버려지는 공기의 온도를 이용해 노숙자들의 숙소를 디자인 하였다. 아론 린코버(Aron Rincover)는 기존 조명제품들이 물리적, 촉각적 요소를 무시하는 점에 착안해 실리콘과 LED램프를 사용해 만들 수 있는 조명기구를 디자인하였다. 그것은 실리콘이 공업재료 뿐만 아니라 디자인 및 예술재료로도 이용될 수 있다는 가능성을 보여주었다.¹⁸⁾ 실리콘은 일상적으로 절연물로 사용된다. 그러나 다른 물질을 섞으면 더 많은 양의 전자를 자유롭게 허용하여 트랜지스터의 발전 배경이 되었다. 초전도체의 사용은 극소전자공학과 컴퓨터에서 사용되어 컴퓨터가 더 빨리 작동하게 한다. 그것은 전자자기 부상열차, 전기 자동차, 발전소, 의료장비나 위성에서 주로 사용된다.

4.6 사이버디자인

포스트모던 철학인 기호학에서 보드리야르는 우리가 사는 포스트모던 시대를 이미지의 끊임없는 생산만 있는 모조의 시대로 보았다. 과실재로서 일방적인 소통기능밖에 없는 TV와는 달리 전자, 컴퓨터의 발달에 의한 가상실재(virtual reality, VR)는 수신자가 과실재의 영상(hyper real image)속으로 들어가서 그 자신이 하나의 과실재가 되어 다른 과실재와 상호 작용하는 경지에까지 이르렀다. 이외에도 아이폰(eye phon, 밀착안경), 오디오스피어(Audiosphere), 데이터글러브(Data Glove) 등 VR장비를 끼고 스키장에 가지 않고도 실내에서 스키, 달여행, 집안 점검 등을 할 수 있다. VR은 오락산업에도 급속히 이용되어 최근에는 테마파크의 개념이 크게 바뀌어 ‘진짜보다 더 진짜같은’ 실감을 주는 ‘체험산업’이 되고 있다.

18) 디자인과 재료, 월간디자인 vol. 279 sep. 2001 pp.88-125

모든 정치적이고 문화적인 표명들은 사이버스페이스에서 이루어져 모든 제도적 권위주의의 권력으로부터 이탈하고 있다. 사이버(cyber)디자인은 디자이너에게 사물이 파생되고 시간에 따라 변형하는 '원리'를 디자인하는 임무를 부여하였다. 사이버디자인은 사용자들이 지닌 다양한 문화적 감수성을 얼마나 이해하고 어떻게 의미 있는 구조로 만드는가에 의해 좌우된다. 하이퍼(hyper) 잡지에 의해 정보와 오락을 합성한 '인포테인먼트(Infotainment)'를 지향하는 수많은 디자인 제품이 출현될 것이다. 컴퓨터 제품은 기술발달에 따라 점점 더 소형화 되어 착용할 수 있는 악세서리로써 패션화, 키치화 될 것이다.

5. 결론

고도로 다원화하고 광범위하게 조직된 사회구조로 되어 가는 현대사회는 후기산업 사회의 문화적 측면인 포스트모더니즘으로 파악되었다. 1980년대 후반은 서양에서 포스트모더니즘의 문화적 지배력이 이미 쇠퇴하기 시작하였고 한국에서는 포스트모더니즘에 관한 본격적인 논의가 일어났으나 현재 포스트모더니즘 논의는 한풀 꺾여 시들어 가는 과정에 있는 듯 하다. 그러나 포스트모더니즘 이후의 새로운 무언가가 포착되고 있지 않은 시점에서 20세기 후반을 지배했던 일종의 시대정신인 포스트모더니즘에 대해 정리해 보는 것은 의미 있는 일이라 여겨진다. 포스트모더니즘은 모더니티의 절대성, 일원론, 독단주의의 피치 못 할 결과에서 비롯된 것으로 보여지는 서구체계의 정신적 위기에 대한 반동으로 미국에서 시작되어 전 세계로 퍼져나갔다. 니체, 핫산, 존 위커 등이 규정하는 포스트모더니즘의 특징은 패러디, 자기반영성, 상호텍스트성, 장르의 통합 또는 유의, 대서술의 파괴, 향수, 허구와 사실의 혼동, 관객 참여 혹은 관객의 인지도 이용 등으로 요약된다. 포스트모던 디자인의 사상적 토대 및 이념적 정당화의 장을 마련해 준 것은 포스트모더니즘 철학들인 구조주의, 기초학, 해체주의였다. 이러한 철학들은 사회, 문화, 예술, 과학 등 각 분야들에 영향을 미쳤고 산업디자인에 있어서도 어떠한 경향으로 나타나게 되었다. 그 경향들은 미니멀리즘, 레트로 디자인, 키치적 디자인, 해체주의 디자인 및 신소재적용 디자인들로 파악되었다.

제 경향들은 포스트모더니즘의 특성에 의해 그 영향에 의한 것으로 파악될 수 있으며 포스트모더니즘 디자인은 포스트모더니즘 이후의 어떠한 새로운 시대사조가 나타나기까지는 유용한 방편으로 보인다.

참고문헌

- .김옥동, 포스트모더니즘과 예술, 김옥동 편, 청하
- .김옥동, 포스트모더니즘의 이해, 지성사, 1980
- .김경희, 포스트모던 경향의 레스토랑 실내 디자인 연구, 홍대석사
- .현대 미술에 있어서의 포스트모더니즘에 관한 연구, 홍대석사논문
- .김홍산, 김형숙, 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구, 디자인학연구 제42호 vol.14 no.2
- .김민수, 모던 디자인 비평, 안그라픽스, 1994
- .김혜숙, 포스트모더니즘과 철학, 이화여대 출판부, 1996
- .이창희, 포스트모더니즘의 다원화 양상에 관한 연구, 한남대 대학원 석사, 2001
- .전택영편, 포스트모더니즘과 문화, 문예, 1993
- .양운덕, 현대철학의 흐름, 구조주의와 포스트구조주의, 동녘
- .이정호, 포스트모던 문화읽기, 서울대출판부, 1998
- .김민수, 21세기 디자인문화 탐사, 솔, 1997
- .Financial News, 2000.8.25. 밀레니엄에도 식을줄 모르는 미니멀리즘
- .정시화, 산업디자인 150년, 미진사, 1991
- .월간 디자인, vol. 276 June 2001
- .이명기, 레트로디자인 동향고찰, 디자인학연구39,vol.13 no.4.2000.11
- .오창섭, 정신우, 디자인과 키치, <http://netian.com/~ahabitus>, 1999
- .디자이너와 재료, 월간디자인 vol. 279 sep. 2001
- .조현신, 디자이너는 죽었다, 월간디자인 vol.269, nov. 2000
- .패니스파크, 이순혁역, 20세기의 디자인과문화, 까치시각예술2, 1995
- .아브라함 폴르, 키치란 무엇인가?, 시각과 언어, 1996
- .피터 돌머, 현대디자인의 의미, 해외미학신43, 1998
- .데이비드 하비, 포스트모더니티의 조건, 한울, 1994