

사용자 경험 디자인과 미니멀리즘 비교

Comparing User Experience-based Design and Minimalism

조동희*, 임병우**, 조용재***
(주)제노이드*, 홍익대학교 시각디자인학과**, 남서울대학교 시각정보디자인과***

Dong-Hee Jo(jodang@xenoid.co.kr)*, Byung-Woo Lim(yourbryan@hanmail.net)**,
Yong-Jae Cho(yjcho@nsu.ac.kr)***

요약

모더니즘의 끝자락이자 포스트모던의 출발점 사이인 미묘한 시점의 순수예술에서 시작된 미니멀리즘은 Fine Art에서 그치지 않고 건축, 의상, 디자인 등 전반적인 조형분야와 다양한 분야에 그 영향을 끼치게 되었다. 이러한 미니멀리즘과 최근 디지털 디바이스 환경에서 이슈로 떠오르고 있는 사용자 경험 디자인을 역사적, 이론적으로 비교 고찰해 봄으로써 디지털 환경의 사용자 경험 디자인 프로세스가 단순히 실용적인 디자인 테크닉에 머무르지 않고 보다 체계 있는 학문적 이론으로 거듭날 수 있도록 연구하였다. 그 결과 사용자 경험 디자인의 프로세스와 미니멀리즘의 속성 및 사조에서 매우 유사한 동질성을 발견 하였고, 그 동질성을 바탕으로 미니멀리즘과 사용자 경험 디자인의 학술적, 이론적 정리를 진행하여, 향후 디지털 디자인 프로세스의 학문적, 철학적 인프라를 구축할 수 있는 계기를 마련하고자 하였다.

■ 중심어 : | 사용자경험디자인 | 미니멀리즘 |

Abstract

Minimalism, which started with the subtle distinction between the end of modernism and beginning of post-modernism, was not limited to the fine arts but also spread through architecture, fashion, and the rest of the design industries. this historical study is considered a logical, user experience-based design process, the latest issue derived from the collision between minimalism and the digital environment is not limited to practical industrial design processes, but also their theoretical study. the results show that user experience-based design process and minimalism share many of the same qualities. based on these similarities, minimalism and user experience-based design process can be grouped together both academically and theoretically for establishing a future academic template for the digital designing process.

■ keyword : | User Experience-based Design | Minimalism |

I. 서론

1. 연구의 필요성

디지털 시대가 본격화됨에 따라 디지털 미디어를 디스플레이 하는 디바이스가 다양해지고, 디바이스를 구

성하는 구조의 GUI 디자인이 중요한 이슈로 떠오르고 있다. 최근 인터랙션디자인, 정보디자인, 시각디자인, 웹디자인 분야인 디지털 디자인 경향 중에 사용자 경험 디자인(User Experience-based Design)이 대두되고 있는데, 사용자 경험 디자인의 의미나 개념, 요소 등을 구

접수번호 : #080303-002
접수일자 : 2008년 03월 03일

심사완료일 : 2008년 04월 15일
교신저자 : 조동희, e-mail : jodang@xenoid.co.kr

성하고 있는 철학적 배경에 대한 연구는 미진하거나 결핍 수준인 실정이다. 사용자 경험 디자인의 철학적, 이론적 요소를 나열하고 개념예술(Conceptual Art)과 더불어 모더니즘에서 벗어나 포스트모더니즘으로 전개되던 중간 지점에 발생된 미니멀리즘(Minimalism)이라는 예술적 현상과 비교 연구함으로써 사용자 경험 디자인의 기능적, 창조적 관점에서 벗어나 철학적, 미학적, 이론적 배경을 다른 시각으로 이해함으로써 경험디자인의 필요성과 그 역사성에 주목하고자 한다.

2. 연구 방법

사용자 경험 디자인의 개념, 이론과 미니멀리즘의 속성, 역사 등의 선행연구로 문헌조사를 통해서 그 의미를 파악하고, 사용자 경험 디자인과 미니멀리즘의 공통분모를 찾는 이론적 연구 및 추론을 통해서 이미 역사성을 담보하고 있는 미니멀리즘의 철학적 완성도를 사용자 경험 디자인에 대입하여 사용자 경험 디자인에 대한 중요성과 발전 방향성을 정립한다. 본 연구의 프로세스는 다음과 같이 전개한다.

첫째, 현재까지 정립된 사용자 경험 디자인의 개념과 특성을 파악한다. 둘째, 미니멀리즘의 역사적 의미와 조형성, 표현특성, 발전과정을 알아본다. 셋째, 미니멀리즘과 사용자 경험디자인의 공통적 특성을 정리하여 분석하고, 그에 따른 사용자 경험 디자인에 대한 이론적, 역사적, 철학적 판단을 제시함으로써 사용자 경험디자인의 중요성과 발전방향을 제시한다.

II. 사용자 경험 디자인

1. 사용자 경험 디자인의 개념

사용자 경험 디자인이라는 분야는 아직 학문 분야라고 지칭할 수 없을 만큼 걸음마 단계에 있다. 최근에 정의 내려진 개념이라 역사적 기초가 전무한 동시에, 한편으로는 수많은 디지털 디자인 관련 학문의 완결판이라는 점에서 장구한 역사를 가진 경험디자인은, 이제 막 새롭게 시작되고 명명되었다. 어떤 면에서 경험디자인은 이전의 학문들의 결합체라고 할 수 있다. 그 이전

에는 이들 학문들이 서로 연관 지어진 적도 없었을 뿐더러, 그것들을 총체적인 하나의 그릇에 담아낼 수 있는 가능성에 대해 큰 의미를 부여한 적도 없었다. 하나의 분야로서의 경험 디자인은 이제 시작 단계라서 그것에 대한 정의도 상당히 유동적이다. 이를 단지 디지털 미디어의 한 분야로 보거나 하면 연극, 그래픽디자인, 스토리텔링, 전시디자인, 테마파크 디자인, 온라인 디자인, 게임 디자인, 인테리어 디자인, 건축 등과 같이 전통적으로 확립된 다양한 분야를 아우르는 개념으로 보기도 한다. 그 범위가 너무 넓은 나머지 현재까지 그 구체적인 영역이 공식적으로 정의 내려진 바는 없다. 여기에서 기억해 두어야 할 가장 중요한 개념은 모든 경험이 중요하다라는 사실이다[2]. 즉, 효율적이고 매력적인 사용자 경험을 창출하거나, 사용자의 경험을 이해하고 충분히 고려한 디자인이 곧 사용자 경험 디자인이라고 할 수 있을 것이다.

2. 사용자 경험 디자인의 특성 및 요소

디자인의 가장 중요한 이슈는 얼마나 크리에이티브한가?가 아니라 수용자가 어떻게 이해하느냐이다. 이 개념에서 사용자 경험 디자인의 특성이 잘 드러나 있다.

경험은 우리의 삶과 세상에 대한 이해, 더불어 그 안에서 작용하는 우리의 능력에 있어서 필수적이다. 진정한 창의적인 인간이 되기 위해서는 경험 그 자체에서 비롯되는 많은 경험의 축적이 필요하다[2].

마찬가지로 창의적인 디자인은 다양한 인간들의 경험 축적이 되어 인간을 효율적으로 만족시키고, 경험치의 또 다른 확장이 이루어 질 수 있는 디자인이다. 이것이 곧 사용자 경험 디자인의 가장 큰 특성이다.

2.1 인지모형과 반복성

디자인에 대해 수용자가 형성한 개념은 하나의 인지모형이라고 볼 수 있다. 사람들은 그들이 접하는 거의 모든 것들에 대해 인지모형을 만들게 된다. 반복적으로 상호작용하는 것들이나 우리에게 중요하기 때문에 관심을 갖는 것들의 경우에는 더욱 그러하다. 반복성이 만들어내는 인지모형은 미니멀리즘의 반복성과 유사하다. 어떤 사람들은 다른 사람들 보다 인지모형을 더 잘

만들어 내기도 하며, 이러한 능력은 이해하는 방법에 따라 각기 다르다. 다시말해, 문자 그대로 이해할 수도 있고, 시각적이거나 청각적으로 이해하기도 하며, 시간적, 지역적인 기준을 통해 또는 기다 다른 방법으로 각자의 이해를 형성한다. 어떤 경우에는 경험의 형식이 그 경험에 의미를 부여하는데, 사람들이 직접적으로 경험하게 되는 것이 바로 그 형식이기 때문이다. 의미 있는 인지도형을 만들기 위해서는 수용자가 어떤 방식으로 의미를 발견하기 바라는지를 스스로 잘 생각해 보아야 한다.

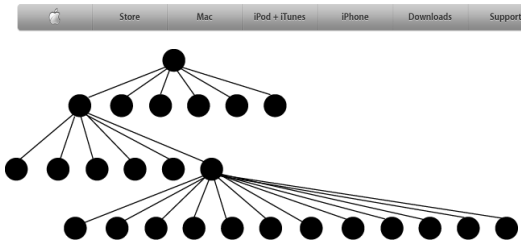


그림 1. 반복형의 네비게이션 디자인과 일반적인 웹사이트의 네비게이션 구조

2.2 메타포와 사물성

메타포는 이미 알려진 사물의 경험을 새로운 경험을 위한 단서로 참고한다. 개인용 컴퓨터의 휴지통이라는 메타포는 실제 버리는 현실 세계의 휴지통이라는 사물의 기능을 참고하여 경험 디자인의 중요한 요소로 작용한다. 이것은 사용자로 하여금 인지속도를 빠르게 하는 효과와 기억을 증대시키는 효과가 있다.

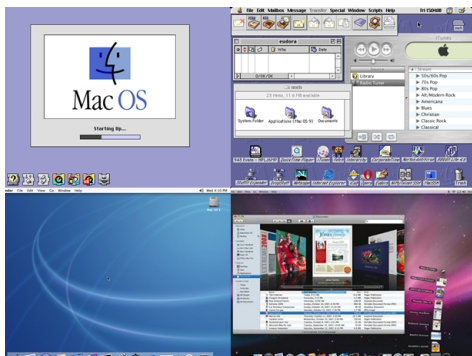


그림 2. 메타포와 사용성을 고려한 맥OS UI

2.3 사용성

유저의 편리한 사용을 위한 고려라고 할 수 있다. 크게 학습편의성과 기능성으로 나눌 수 있으며, 객관적인 사용자 테스트를 통해 그 원리를 검증하는 것이 바람직하다. 메타포를 이용하면 사용성이 높아지는 것이 정설이므로 사용성은 메타포와 밀접한 관련이 있다.

2.4 의미와 사물성

사람들은 폭넓고 다양한 개인적 가치를 기초로 하는 경험이나 사물에서 의미를 찾게 된다. 사람들이 사물에서 의미를 찾는다는 사실은 어쩌면 단 하나의 변하지 않는 진리일지도 모른다. 이 때문에 사용자나 참여자들이 그들 자신의 생활이나 가치와 경험에서 의미를 찾을 수 있도록 디자인하는 것이 중요하다[2]. 이것은 사용성 테스트와도 관련성이 높다.

2.5 커뮤니케이션과 관계성

인간은 선천적으로 자신을 표현하고자 하는 욕구를 지니고 있다. 인간 서로의 관계적 기쁨을 위해 전화, 채팅, 토론회, 동호회, 파티 등 다양한 커뮤니케이션 방법을 발전시켜 온 것이 인간의 본능이다. 이러한 관계성을 증대시키는 커뮤니케이션에 대한 디자인에 반영은 사용자 경험 디자인의 중요한 요소이다.

2.6 참여와 전달성

참여는 성공적인 경험을 만들 수 있는 열쇠이다. 사용자의 참여 없이는 존재할 수 없도록 디자인된 경우는 더욱 그러하다. 참여는 우리의 창조 욕구와 의사소통의 욕구를 일깨워 주기 때문에 경험을 더욱더 의미 있게 만든다. 대부분의 경험은 수용자에게 경험의 전달과 참여할 수 있는 기회를 줄 수 있도록 리디자인됨으로써 보다 나은 경험으로 탈바꿈 될 수 있다[2]. 최근의 인터랙션 디자인의 경향은 멀티미디어적 효과보다는 사용자의 경험적 참여를 유도하는 상호 전달성을 강조하는 경향이 두드러지고 있다. 아래의 그림은 하드웨어를 컨트롤하는 사용자의 경험성에 기반한 참여와 의사 전달을 중요시하는 사용자 기반 디자인의 대표적 프로세스를 도식화 한 것이다.

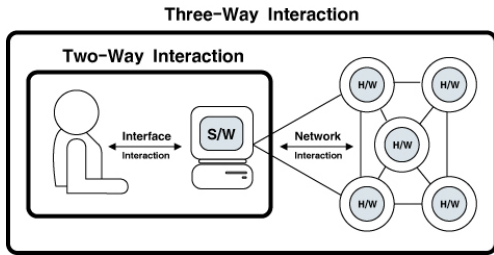


그림 3. 사용자의 하드웨어 이용 경험을 이용한 인터랙션 디자인의 도식

2.7 내러티브 구조와 연관성

스토리의 구조는 경험에 영향을 미치기도 하는데, 특히 사람들이 어떻게 그 경험을 이해하는지에 영향을 준다. 전통적인 극이나 즉흥극 혹은 ‘길거리’ 극의 테크닉을 도입한다 하더라도, 극에서의 내러티브 구조는 연기자들 사이, 연기자와 청중 사이의 상호작용의 일부라 할 수 있다[2]. 사건들이 상호 연관되어 자연스럽게 진행되는 연관성의 집합체이기도 하다. 인간은 영화, 연극, 뮤지컬, 소설, 만화 등 다양한 내러티브 구조 속에서 삶을 영위하므로 이러한 구조에 매우 익숙하다. 따라서 상호 연관되어 자연스럽게 진행되는 내러티브 구조로 구성된 인터페이스 디자인은 사용자가 개괄적으로 인포메이션 구조를 이해하는 데에 큰 도움을 주게 된다.

III. 미니멀리즘

1. 미니멀리즘의 개념

모더니즘이 포스트모더니즘으로 전환되던 1960년대 말 미국 뉴욕시를 중심으로 시각 예술과 음악 분야에서 일어난 운동으로, 극도로 단순 형태의 표현과 즉자적, 객관적인 접근을 특징으로 한다. ABC 아트라고도 불리는 미니멀 아트(Minimal Art)는 러시아의 화가 카지미르 말레비치가 흰색 바탕에 검은색 사각형을 그린 <구성>(1913)에서 처음 시작되었으며, 현대 미술의 환원주의적 경향이 절정에 이른 형태이다[7].

작가이자 저술가인 데이비드 베를러는 미니멀리즘이 “미술의 모습, 제작방법, 재료를 근본적으로 변화시켰

기 때문에 많은 비평적 관심의 대상이 되었다고 말하며, 로버트 모리스 작품을 예시로 산업적인 재료들, 모듈단위, 규칙적 대칭적 또는 그리드식 배열, 재료의 사용과 제시에서의 직접성, 그리고 공예나 장식 또는 장식적 구성의 결여 같은 미니멀리즘의 특징들을 제시하기도 하였다.

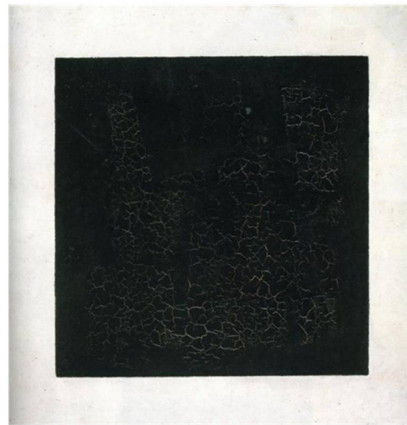


그림 4. Black Suprematistic Square. Oil On Canvas. 76.6*79.5. Kasimir S. Malevich

2. 미니멀리즘의 역사적 배경

모더니즘이 쇠퇴하기 시작하고 포스트모더니즘이 정착되기 전 미니멀리즘이 등장하였는데, 미니멀리즘은 포스트모던 예술이라고 하기에 다소 문제가 있다. 러시아 절대주의 예술가 카지미르 말레비치 (Kasimir S. Malevich, 1878-1935)의 실험 정신을 계승, 발전하였기 때문이다. 그러나 예술에서 미의 창조과정과 표현이라는 기본 단위를 제외시킴으로써 예술과 비예술의 경계를 좁혔다는 점은 표면적이긴 하지만 포스트모더니즘다운 면모를 보여준 것이라고 할 수 있다[3].

미니멀아트는 이전에는 존재하지 않았던 문제를 내포하고 있다. 적어도 그 명칭으로 분류되는 작가들 대부분에게 미니멀 아트는 기껏해야 무의미한 것이거나 최악의 경우 심각한 오해를 불러일으키는 개념이었다. 그럼에도 불구하고 1963년에서 1965년 사이 뉴욕을 기반으로 활동한 일군의 작가들은 각기 독자적으로 삼차

원 작품들을 선보이기 시작했고, 이 작품들은 상당수 비평가들에게 하나의 미술운동으로서 논의하고 전시 기획을 하며 또 널리 알릴만큼 많은 공통점을 가지고 있는 것으로 간주되었다. 이 새로운 작품을 위해 ‘ABC 아트’, ‘거부미술(Rejective Art)’, ‘즉물주의(Literalism)’ 등 많은 이름이 고안되었지만, 결국 ‘미니멀아트’ 또는 ‘미니멀리즘’이라는 용어로 낙착을 보게 되었다. 1965년 초에 발표된 리처드 볼하임(Richard Wollheim)의 글 「미니멀 아트」에서 관련 미술가들이 부정하는 이 운동의 이름이 진정 처음으로 사용된 것이라면, 그것은 대단한 아이러니가 아닐 수 없다. 왜냐하면, 볼하임의 글에서는 후에 ‘미니멀’로 불리게 될 작가들이 한명도 논의되지 않기 때문이다.

1960년대 중반부터 미니멀리스트라는 수식어는 조각과 회화 그리고 기타의 다른 미술 형태를 광범위하게 포괄하면서 확대되고 팽창되어, 그것이 무엇이건 간에 한때 가졌거나 또는 그러지 않았을지도 모를 의미 있는 경계를 상실했다. 그 후 대중 기하학적이고 적당히 엄격하며, 어느 정도 단색조이고 대체로 추상적인 모습을 하고 있는 작품들에는 거의 대부분 미니멀이라는 명칭이 붙여져 왔다. 반대로 미니멀이라는 명칭이 사용되는 작품들 대부분은 실제 외양과 상관없이 자동적으로 매우 엄격하고, 단색조이며 추상적인 것으로 간주될 것이다. 더구나 미니멀리즘과 같은 그룹 명칭은 그저 표면적으로 유사하다고 해서 같은 부류의 작품으로 취급하거나, 나아가 다른 재료를 씀으로써 외관상으로만 다를 뿐인 작품들은 서로 다른 부류로 취급하도록 작용했다 [3].

3. 미니멀리즘과 개념예술

1960년대 미니멀리즘이 등장한 시기에 현대미술의 새로운 경향인 개념예술이 등장하였다. 개념예술은 사진 또는 도표를 이용하며 종래의 예술에 대한 관념을 버리고 완성된 작품 자체보다 아이디어나 과정을 예술이라고 생각하는 반(反) 미술적 제작 태도를 가리키는 말이다. 이와 같은 현상은 동유럽을 포함해서 북미, 남미, 오스트레일리아 및 일본에까지 확산되었다. 그 맥락은 예술의 ‘최소한’을 강조하는 미니멀 아트의 논리적

귀결에서 찾을 수 있다. 또한 네오 다다이즘이나 플럭서스(Fluxus) 파문을 일으켰던 1960년을 전후하여 기존 형식을 파괴하는 일련의 운동과 함께 거의 같은 시기에 발생하였다. 또한 개념주의 예술가들은 미의 창조 과정을 부정할 뿐만 아니라 오염된 모던의 엘리트주의와 예술계의 터무니없는 장사꾼들을 공격하거나 반박함으로써 안티-아트(Anti-Art)를 주장하기에 이르렀다. 이와 같은 개념주의 예술자들의 태도는 90년대 포스트모던 예술가들에게 강력한 영향력을 행사했지만, 60년대 개념 예술 역시 포스트모던으로 보기에는 무리가 따른다. 오히려 이러한 움직임은 전환기 예술이라고 보는 편이 옳은듯하다[7].

이 시기에는 모던의 정신이 힘을 잃어가고 있었으며, 이러한 현실에 가장 민감하게 반응을 보인 이들은 역시 예술가들이었다. 그들은 과거의 모던을 대표하던 예술가들의 접근 방법과 사뭇 다른 태도로 무언가를 추구하고 있었는데, 이브 클랭(Yves Klein, 1928-1962)과 같은 작가는 심포니 음악을 배경으로 두 명의 나체 여인들이 온몸에 파란색 페인트를 묻히고 붓을 대신하여 몸 도장을 캔버스 위에 찍는 헤프닝을 연출함으로써 예술에 있어서 이벤트와 헤프닝을 또 다른 차원의 예술로 전환시켰다.



그림 5. 인체측정도-불(Anthropometrie-feu), 1960, Yves Klein

요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921-1986)는 1943년 제2차 세계대전 당시 나치의 공군 부조종사로 근무할 때, 그가 탄 비행기가 러시아에 추락하였는데, 당시 타타르

죽에 의해 구출되어 송진과 왁스를 바르고 펠트 담요로 온몸을 둘둘 감은 채 그들의 샤머니즘과 주술 덕분에 목숨을 건졌다. 그 후 자신의 경험을 살려 펠트와 왁스 덩어리를 작품 소재로 사용하며 예술 속에 샤머니즘을 접목시킨 설치를 보여줌으로써 예술가를 마법사 또는 무당과 같은 존재로 인식하는 새로운 아우라를 보여 주었다. 또한 전환기 예술가로서의 마르셀 뒤샹은 레디 메이드와 설치를 활용하여 개념 미술과 작가 명성의 아우라를 예술 작품에 도입하는 새로운 방법론을 제시하며 시대적 전환기의 다리 역할을 했다[7]. 뒤샹의 개념 미술은 이후 디자인계의 커다란 영향을 끼쳐 개념 디자인은 오늘날에도 흔히 활용되는 방식이다.



그림 6. 샘(Fountain) 1917 Marcel Duchamp

4. 미니멀리즘의 조형적 특성

4.1 사물성

미니멀리즘에 있어서 사물성이란, 전통적인 회화나 조각이 아닌 새로운 차원의 '특수한 오브제'로서 단순한 '물체'로서의 성격을 의미한다. 미니멀리즘 작가들은 보다 객관적이고 중성적인 특성을 지니는 즉, 대상을 표현하는 것과는 무관한 '오브제 그 자체'를 제시함으로써, 평면에서 일어나는 일루전을 극소화하였다. 미술에 있어서 전통적인 조각이나 평면은 일루전의 표현의 장이었으며, 추상 표현주의의 심리적 내부 또는 개인적

자아에 대한 표현에 거부감을 갖고 나타난 미니멀리즘에 있어, 평면에서의 은유적 표상이나 전통적 조각에서 나타나는 공간이나 대상의 해석에 대하여 새로운 재해석을 필요로 하게 된 것이다[5].



그림 7. Cardbird Door, 1971, Robert Rauschenberg

4.2 단순성

얀치홀트의 단순하고 간결한 디자인적 혁명 또한 이러한 단순성과 매개되어 있다. 미니멀리즘의 단순성의 의미는 간결한 요소와 표현의 간결성은 본질적 환원을 위한 방법으로 사용되었는데, 미니멀리즘 작가들은 원이나 삼각형, 사각형 등의 단순한 기하학적인 형태를 주로 사용하여 작품의 전체성으로의 접근을 가능하게 했다. 즉 미니멀리즘 예술은 단순한 기하학적인 형태와 레이아웃에 근거한 작품들에 기반을 두고 그 한계까지를 미니멀한 수단으로 최대한의 형태적 긴장을 표현하고 있다. 또한 단순성에 대하여 로버트 모리스는 '형태의 단순성은 반드시 경험의 단순성과 일치하지 않는다. 단일 형태는 관계를 약화시키지 않고, 관계성에 질서를 부여한다. 만약, 이러한 단일 형태의 탁월하고 신성한 질이 불변한다면 크기, 비례 등의 모든 특수화된 관계

성들은 그것에 의해 소멸되지 않을 것이다. 오히려 그 관계성은 더욱 밀착되고 독특한 성격을 가지게 될 것이다'라고 하였다[6].

4.3 반복성

디자이너들이 변화를 강조하기 위해 흔히 사용하는 패턴의 변형에 대한 기법이 있다. 미니멀리즘 작가들은 한 가지 일에 동일한 요소를 거듭하는 무미건조하고 지루한 반복성을 택한다. 그것은 상관구조를 피하고 중성적인 구조를 따르려는 전략이다. 논리적으로 결정된 중심이 있거나 내적인 것으로부터 지시된 외면상의 표현이 있지 않은 특성을 찾고자 할 때 그것을 실현시키는 한 가지 방법으로서 '반복성'을 들 수 있다. 모든 상품이 동일한 크기와 모양을 가지면서 그것들 간의 어떤 계층적 관계가 허용하지 않는 특징과 견줄 수 있다. 미니멀 작가들은 상관구조를 피하기 위한 한 가지 방법으로서 위에서와 같은 특성을 지니는 단순한 의미로의 반복성을 택한다[8].

4.4 공간성

미니멀리즘에 있어서의 공간은 작품 안에서 다루어지는 조형적 공간이 아니라 시각이 외부로 확장되는 작품, 관객, 전시공간의 복합적인 관계에 의한 공간성을 지닌다. 미니멀리즘 작품은 그 자체가 목적이 아니라 체험이 이루어지는 수단으로서의 의미를 지니게 되며, 작가는 이미지의 형성보다도 관객을 포괄한 전체적 상황의 창조에 그 목적을 둔다. 미니멀리즘의 공간성은 과거 미술에서 보여주는 제한된 틀 내부의 공간에 포함되는 것이 아니라 틀 외부에 있어서 관객과 대상 그리고 주위환경 전체와의 관련 하에서 그 의미가 파악되어질 수 있다. 그럼으로써 작품에 있어서의 허구적인 면을 일소시키고 보다 선명하고 투명한 상태의 세계를 있는 그대로 제시하려고 하는 의지를 나타내는 것이다. 또한 주변 환경으로의 확장은 감상자의 시각을 넓혀주고 감상자가 작품주위를 걸어 다니게 하여 감상자 자신이 작품에 몰입되게 함으로써 작품에 생기를 불어 넣는 역할을 한다[1].

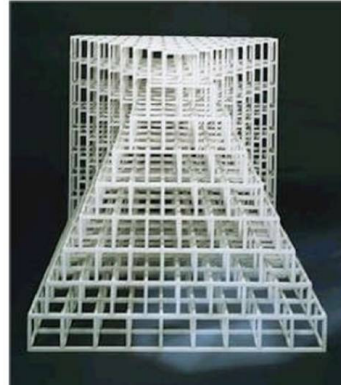


그림 8. Cube Structure Based on Nine Module, 1976-77, Sol LeWitt

4.5 명료성

명료성은 회화에서 그 테두리가 가장자리를 일정한 선으로 명확하게 그어놓듯이 이를 정의하고, 색채나 재료에 있어서도 어지럽히거나 현란하지 않은 비교적 비개성적이고, 순수한 색채, 알루미늄 또는 강철과 같은 공업용 재료를 사용하여 이를 표현하려 한 것이다. 그러므로 프랭크 스텔라, 도널드 저드, 로버트 모리스, 단 플래빈의 작품을 단지 형식적 기록의 일부분으로 이해한다면 그 작품의 가장 중심에 있는 의미를 놓치게 된다. 미니멀 작가들은 의미의 외형성을 알리는 절차에서 일단 시작한다. 그들은 하나의 재료를 다른 것을 위한 의미체로 바꾸는 환상주의에 반대한다[5].



그림 9. 무제, 1963, Donald Judd

4.6 배제성

미니멀리스트들의 공통된 야심은 최대의 당면성을 가진 작품들을 창작하여, 그 속에서 전체가 부분들보다 중요하고, 단순한 질서체계의 배합을 위하여 관련적인 구성이 배제되도록 하는 것이었다. 배제의 새로운 미학이 처음으로 두드러지게 등장한 것은 스몰 세 살의 스텔라가 「16인의 미국인들」 전에서 루이즈 네벨슨, 엘스위스 켈리, 제스퍼 존스 그리고 로버트 라우센버그 등의 작품들과 같이 1959년 현대 미술관에서 대칭적인 가는 세로 줄 무늬밖에 아무것도 없는, 잊혀 지지 않는 4점의 그림 한 벌을 전시했을 때이다[5].

4.7 환원성

미니멀리즘이 단순성으로 표현되는 가장 큰 이유는 표현 개념에 있어서 가장 본질적인 요소로의 환원을 주장하기 때문이다. 미니멀리즘은 작품의 내용이나 조형적인 요소들을 떠나서 ‘물체’ 자체로 환원시킴으로써 대상에 대한 직접적인 체험을 시도하였다. 이러한 환원성은 기하학적 형태나 재료 선택에 있어 주로 찾아볼 수 있다. 원이나 삼각형, 사각형 등의 단순한 기하학적 형태로의 환원은 감상자로 하여금 즉각적으로 작품의 전체성을 파악할 수 있게 하며 동시에 감상자와 작품 간의 본질적인 체험을 유발 시킨다[6].

IV. 사용자 경험 디자인과 미니멀리즘

1. 경험성의 의미

경험의 의미는 ‘인간이 내성을 통해서 얻는 것 및 그것을 획득하는 과정’으로 정의 되어 있다. 이것은 경험 자체에 ‘사고에 의해서가 아닌 직접적 또는 간접적으로 경험함으로써 얻어진 지식이나 기술, 자신과 외부 세계와의 상호작용으로 자신에게 변화를 주어 결과적으로 자신을 풍요롭게함’을 내포하고 있다. 즉 직접적이거나 간접적, 상호작용, 인지적, 심리적 변화 등을 모두 포함하고 있다. 따라서 사용자 경험 디자인이란 사용자의 ‘참여’를 통하여 대상과의 직접적이고 전체적인 접촉을 유도하는 디자인을 의미하며, 경험을 바탕으로 한 디자

인은 사용자가 경험할 수 있게끔 사용자에게 차별화된 가치를 부여하는 환경을 제공하는 서비스이다. 이는 단순히 경험을 디자인하는 의미에서 벗어나 사용자가 경험할 수 있는 ‘환경’을 제공하여야함을 포함하고 있다. 이러한 환경은 사용자의 생활을 ‘경험’이라는 시각으로 이해하는 틀을 만들어 사용자들의 ‘니즈(Need)’에 접근해 새롭게 개선된 ‘경험’을 제공할 것이며 여기서 파생된 경험은 또 다른 경험을 재구성하는 과정을 통해 성장해 나가는 것이라 하겠다[4]. 즉, 사용자에게 훌륭한 경험을 주는 것과 사용자의 경험을 토대로 개선된 경험을 제공하는 것이 사용자 경험 디자인의 핵심일 것이다.

2. 사용자 경험 디자인에 나타난 미니멀리즘

미니멀리즘의 형태적 특성은 기존 예술의 형태와 그 틀을 달리하고 있다고 앞서 언급한 바 있다. 형태적 특성의 미니멀리즘은 원, 삼각형, 사각형, 직육면체, 정육면체, 원통형, 원추형 등을 지니고 있으며 이러한 특성이 시간과 장소와 결합하여 다양한 의미와 예술적 가치를 내포하게 된다. 단순 기하학적인 형태에 대한 즉각적인 인지는 우리들 마음속에 잠재하고 있는 완전하고 보편적인 영상으로 나타난다는 게스탈트 이론과 일치한다. 우리의 눈에 가장 쉽고 명확하게 들어오는 형태가 바로 이 기본 형태이며 미니멀리즘에 가장 많이 나타나고 있다. 이것은 사용자 경험 베이스의 디자인 방법론이 가장 보편화 된 그래픽 유저 인터페이스 디자인의 가장 중요한 요소들과 상통하는 것으로써 본 연구의 핵심적인 체크 포인트이기도 하다. 다음 그림은 미니멀리즘의 특성과 사용자 경험 디자인의 특징이 가장 잘 드러난 애플사 아이폰의 초기화면 GUI이다. 아이폰의 디자인은 기존의 모바일폰에서 머물러 있던 형태적인 디자인에 집착하지 않고 기존 맥킨토시 컴퓨터에서 검증된 메타포적 사용자 인터페이스 환경을 최대한 활용하여 생산된 것이라 할 수 있다.



그림 10. Apple사 아이폰의 Interface Design

3. 사용자 경험 디자인과 미니멀리즘의 동질성

사용자 경험 디자인과 미니멀리즘의 동질성은 두 가지 측면에서 이해할 수 있다. 구성요소적인 측면과 방향성적인 측면이다.

첫째, 구성요소적인 측면은 다음과 같다.

앞서 미니멀리즘의 단순성, 반복성, 명료성, 환원성, 공간성 등의 조형적 특성을 열거한 바 있다. 흥미로운 것은 사용자 경험 기반 UI 디자인에서 주로 언급되는 통일성, 섬세함, 적합성, 명확성, 절제성, 관계성, 균형성, 유연성, 즉시성, 일반성, 연관성, 전달성, 메타포적 사용성 등의 특성과 매우 유사함을 발견할 수 있다는 것이다.

표 1. 미니멀리즘과 사용자 경험 디자인의 특성 비교

| 미니멀리즘의 특성 | 사용자경험디자인의 특성 |
|-----------|---------------|
| 단순성 | 절제성 |
| 반복성 | 통일성 |
| 명료성 | 명확성, 즉시성 |
| 환원성, 사물성 | 메타포, 사용성 |
| 공간성 | 사용성, 관계성, 전달성 |

둘째, 방향성적인 측면은 다음과 같다.

사용자 경험 기반 디자인의 개념인 사용자에 대한 이해를 바탕으로 사용자에 대한 양질의 경험을 제공하고 다시 그 경험을 업그레이드 시켜 진보된 사용자 경험

디자인을 추구하는 것처럼 사용자에게 포커스를 두는 것은 미니멀리즘의 관객을 작품으로 끌어들이는 것과 그 맥을 같이 한다는 것은 매우 놀라운 사실이다. 프리드(M. Fried 1967)에 의하면 미니멀리즘 작품은 관람자가 자신의 현존과 자신과 작품이 있는 공간을 인식하도록 만든다. 작품이 가지고 있는(현재성과 상반되는) ‘현존’은 그것이 무엇이든 작품과 관람자, 그리고 작품이 놓인 주변 환경 사이에 확립된 관계의 산물이다. 우리는 작품을 실제 시간과 실제 공간에서만, 즉 우리가 보통의 사물을 경험하는 것처럼 경험한다[3]. 사용자 경험 디자인의 가장 커다란 특징은 인터랙션이다. 사용자와 상호 교감하여 구현되는 디지털 디자인에서 가장 중요한 요소인 것이다. 오랜세월 디자인은 디자이너에 의해 사용자에게 일방적으로 제공되어 왔으며, 그 작품성과 예술성 혹은 얼마나 크리에이티브한 것인가에만 집중되어 왔던 것이 사실이다. 그러나 디지털 세계에서는 사용자와 상호 교감할 수 없는 디자인은 그 의미가 퇴색될 수 밖에 없다. 최근 가장 이슈가 되고 있는 것 또한 사용자와 디바이스간의 인터랙션이다. 인터페이스 디자인을 기반으로 한 디바이스와 사용자간의 상호작용이 중요한 이슈로 대두 되는 것은 미니멀리즘의 작업적 특성인 관객과의 소통과 매우 닮아 있다. 작품과 관람자 디자인과 사용자의 작업물의 방향성이 누구에 의해서 좌지우지 된다는 관점에서 사용자 경험 디자인과 미니멀리즘은 매우 유사한 프로세스를 가진다고 할 수 있다.

V. 결론

미니멀리즘의 전성기는 1960년대였지만, 그 뿌리는 러시아의 구성주의 작가 카지미르 말레비치의 1800년대 말이다. 물론 미니멀리즘의 속성에 대한 더 깊은 성찰이 있다면, 그 뿌리는 인류의 역사와 함께 한다고 해도 과언이 아닐 것이다. 모더니즘과 포스트모더니즘의 중간자적인 입장과 공통분모를 모두 갖고 있는 미술사조인 것이다. 최근 학문적으로 관심을 받고 있는 사용자 경험 디자인은 실용적, 실증적, 실제적 관점에서 이

미 그 효용성을 인정받고 있는 듯하다. 하지만, 사용자의 경험을 중요시 하고 사용자에게 진보된 경험을 제공하고자 하는 노력은 이미 미니멀리즘 사조의 작가들에게서 발견할 수 있다는 사실은 현재를 살아가는 디자이너들에게 시사하는 바가 매우 크다. 본 연구자는 기존 사조인 미니멀리즘의 역사적, 미학적 이론들을 현대의 디지털 디자인 특히, 사용자 경험 디자인에 차용하여 비교해 봄으로써 사용자 경험 디자인이 단순히 실용적인 환경에서 파생된 디자인 기술이 아니라, 예술적으로나, 철학적으로나 그 태생적 기반이 확고히 존재한다는 것을 상호 비교하여 증명하고자 하였다. 철학적, 미학적, 인문학적 기반이 약한 디지털 디자인 환경에서 사용자 경험을 중요시 하는 디자인적 관심사가 자칫 테크니컬한 프로세스로 치부되는 것은 디지털 디자인의 발전에 커다란 저해요소로 작용할 것이 자명하기 때문이다.

참 고 문 헌

- [1] 광대영, “디자인에서의 미니멀리즘의 경향과 특성에 관한 연구”, 기초조형학회, 2000.
- [2] 나단 웨드로프, *경험디자인*, 이병주, 2004.
- [3] 데이비드 배츨러, *미니멀리즘*, 열화당, 정무정 2003.
- [4] 이민영, *사용자 경험창출을 위한 모션그래픽 구성요소 적용방안 연구*, 한양대학원 박사학위 청구논문, 2006.
- [5] 유지은, “웹디자인에서 미니멀리즘의 조형특성 도입에 관한 연구”, 홍익대학교 산미대학원, 2001.
- [6] 정성훈, “제품조형에 있어서 미니멀리즘 경향성에 관한 연구”, 기초조형학회, 2006.
- [7] 코디최, *20세기 문화지형도*, 안그라픽스, 2006.
- [8] 홍진숙, “한국 현대건축의 미니멀리즘 경향에 관한 연구”, 영남대학교, 환경보건대학원, 2004.
- [9] 캐빈 물렛, *다텔 사노, 비주얼 인터페이스 디자인*, 안그라픽스, 황지연, 2004.
- [9] 조동희, “디지털컨텐츠 이미지에 내포된 조작성에 관한 연구”, 한국애니메이션학회, 2007.

저 자 소 개

조 동 희 (Dong-Hee Jo)

정회원



- 1998년 2월 : 홍익대학교 시각디자인학과(미술학사)
 - 2006년 9월 : 홍익대학교 광고홍보대학원 브랜드매니지먼트 전공(문학석사)
 - 2007년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 시각디자인전공 박사과정 재학 중
 - 2006년 9월 ~ 현재 : 서일대 겸임교수
 - 2006년 9월 ~ 현재 : 홍익대 시각디자인과 출강
 - 2003년 2월 ~ 현재 : (주)제노이드 대표이사
- <관심분야> : 인터랙션디자인, 정보디자인, 뉴미디어

임 병 우 (Byung-Woo Lim)

정회원



- 1994년 2월 : 홍익대학교 시각디자인과(미술학사)
 - 2006년 3월 : 홍익대학교 광고디자인전공 석사졸업
 - 2007년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 박사과정
 - 1993년 ~ 1996년 : Seoul DMB&B 디자이너
 - 1996년 ~ 1997년 : 제일기획 디자이너
 - 1998년 ~ 1999년 : 서울신문사 출판편집국
 - 2006년 ~ 2007년 : 중앙일보미디어디자인
- <관심분야> : 광고디자인, 미디어/편집디자인

조 용 재 (Yong-Jae Cho)

정회원



- 1998년 2월 : 홍익대학교 광고디자인학과(미술학사)
 - 2003년 5월 : Pratt Institute (Master of Science)
 - 2007년 3월 : 홍익대학교 시각디자인전공 박사 재학 중
 - 2005년 3월 ~ 현재 : 남서울대학교 시각정보디자인학과 교수
- <관심분야> : 뉴미디어, 정보, 타이포, 편집디자인