

네덜란드 디자인 아카데미 아인트호벤의 통합적 디자인 교육에 관한 연구

강 현 대¹, 곽 철 안^{†,2}

¹상명대학교 가구조형전공, ²홍익대학교 목조조형가구학과

A Study on the Multidisciplinary Design Education in Design Academy Eindhoven

Hyundae Kang¹, Chulan Kwak^{†,2}

¹Department of Furniture Design, Sangmyung University, Seoul 110-743, Korea

²Department of Woodworking and Furniture Design, Hongik University, Seoul 121-791, Korea

Abstract: This study particularly looked at educational philosophy and content of Design Academy Eindhoven in Holland which provides multidisciplinary design education. For it might be important data for examining the educational substance and directivity in design that help construct education system in design for a new era among the varying design paradigm. The biggest feature of DAE education system designed for students to optimize their ability with systematic education of 8 contexts with 4 approaches through innovative specialty system. Besides, their interaction helps students major in what is individual specialty. Most of all, the study on the contents of DAE's multidisciplinary education is expected to be significant data for our design education that lacks integrative perspective in the respect that students might be able to develop their identity as an individual designer in changing society beyond the mere technical and formative level of design.

Keywords: design academy eindhoven, multidisciplinary design education

1. 서 론

1.1. 연구배경 및 목적

우리나라의 디자인 도입 시점에 대한 논의는 보는 관점에 따라 다양하지만 일반적으로 국가적인 차원에서 디자인의 필요성이 거론되고 디자인 개선 및 디자인 진흥정책에 대한 논의가 본격화 된 1960년대 이후의 시기를 근대적 디자인의 출발점으로 보는 시각이 지배적이다. 당시 경제개발 5개년 계획에 따라 수출 위주의 정책이 시작되면서

주력산업이었던 섬유제품 수출의 진흥과 관련하여 정부는 디자인의 중요성을 인식하게 되었다.

하지만 '디자인은 곧 포장'이라는 당시의 편협한 인식은 그 후 우리 디자인계가 균형 있는 모습으로 발전하는 데 큰 부담이 되어 온 것이 사실이다. 그 동안 한계를 넘기 위한 꾸준한 디자인계 내부의 노력에도 불구하고 국가 발전을 위한 경제성장과 이를 뒷받침하는 수단으로서의 디자인이라는 대전제를 바꾸기에는 역부족이었다(강 2004). 디자인의 이러한 사회적 위치는 근시안적 이윤추구를 위한 기업의 소극적인 디자인 인력 활용 등과 함께 디자이너가 '기술 용역' 이상으로 발전하는 데에 근본적인 걸림돌이 되었던 것도 부정할 수

2011년 12월 22일 접수; 2012년 1월 14일 수정; 2012년 1월 16일 게재확정

[†] 교신저자 : 곽 철 안 (info@chulankwak.com)

없다.

21세기는 창의성이 중요하게 평가되고 있는 지식정보화 시대이자 문화의 시대이며 또한 세계화의 시대이다. 따라서 압축적으로 성장해온 우리나라의 근대화 과정이 요구하던 ‘디자인 용역’을 배출하는 기술교육의 한계를 뛰어넘어야 하는 시대적 당위성을 맞았다. 서구에서도 디자인 분야는 산업주의와 시장논리에 따라 보다 높은 이윤을 추구하기 위한 수단으로 발전되어 온 것이 사실이나 또 다른 한편으로는 사람들의 일상생활 환경이나 문화를 변화시켜 보다 나은 새로운 사회를 실현하려는 사회 변혁의 의지를 지닌 일종의 근대 기획으로서도 발전해 왔다(강 2004). 따라서 여러 학문 분야를 연구하는 고등 교육 기관으로서 대학의 디자인 교육은 단편적인 조형 위주의 교육에서 벗어나 디자이너의 사회적 책임을 강조하고 문화와 사회에 대한 폭 넓은 이해를 통해 자립적 디자이너를 육성하는 교육으로의 발전을 꾀해야 할 것이다.

이러한 관점에서 학생들에게 전통적인 디자인 답론을 넘어선 학과 체계와 전방위의 교육내용을 통해 통합적 디자인 교육을 실현하고 있는 네덜란드의 디자인 아카데미 아인트호벤(Design Academy Eindhoven, 이하 ‘DAE’)의 교육 철학과 시스템 및 비전(vision)을 살펴보는 일은 전문성이라는 미명아래 한 방향으로 치우쳤던 우리나라 디자인 교육의 문제점을 되짚어볼 수 있는 기회가 될 것이다. 특히 디자인을 미학의 문제에서 해방시키고 시대적 문맥 속에 위치시킴으로서 디자이너의 사회적 역할을 강조하는 DAE의 교육 철학(Alex 2005)은 그동안 인문학과 산업으로 양분되어 있던 디자인의 양면을 화해시켜 종합 교육으로의 발전을 꾀함과 동시에 새로운 디자인 교육의 방향성을 조망해 보는 중요한 기초 자료가 될 것이다.

1.2. 연구범위 및 방법

DAE의 초기교육 방향 및 철학은 대학원의 Contextual Design 학과의 현 교육 설계자인 루이스 슈벤버그(Louise Schuwenburg)가 집필한 House of Concept와 학부 교육부장인 요흐 오텐(Jochem Otten)의 인터뷰자료를 통해 간략히 살펴보고자

한다. 또한 졸업 작품집과 더불어 그 해 교육과정을 이끌 테마(theme)을 발표하는 학술발표 및 그 교육의 결과를 발표하는 연구서 등의 교육 이론 자료는 인문학적 시각을 갖춘 디자이너로서 성장시키는 DAE의 교육의 특성을 살펴보는 데 매우 유용할 것이며 이를 통해 DAE가 바라보고 있는 미래적 디자인 역할을 이해할 수 있을 것이다.

이외 직, 간접적인 체험을 위해 현장에서 디자인 수업을 담당하고 있는 교수 혹은 교육 프로그래머, 재학 중인 학생과의 인터뷰 및 과제, 브로슈어와 웹 사이트, 보도자료 등을 종합적으로 참고하였다.

2. Design Academy Eindhoven의 발자취

2.1. Design Academy Eindhoven의 설립 배경

세계 2차 대전 직후 인구 125000명의 작은 도시 아인트호벤은 필립스와 같은 거대한 기업의 존재에도 불구하고 사회기반 시설은 매우 미비하였다. 하지만 당시 담배, 섬유, 목재과 같은 제조업의 산업 네트워크는 카톨릭 신념과 문화적 공동체 의식을 통해 아인트호벤 주변으로 강한 유대 관계를 구성하고 있었다. 이를 기반으로 소위 경제적으로 성공한 사업가들은 신흥 산업의 육성 뿐 아니라 시(市)의 문화발전을 위한 생활 편의 시설에까지 관심을 기울였다. 이러한 움직임은 당시 도시의 정체성을 형성하고자 하던 아인트호벤 시 당국의 정책적 계획과도 맞아떨어졌다. 이렇게 도시의 문화와 경제를 동시에 부흥시키기 위한 진보적인 움직임은 아인트호벤에 새로운 고등교육시설을 탄생시키고자 한 단초가 되었고 1950년 9월 네덜란드의 첫 산업미술 교육기관이 낡은 시청건물에 문을 열었다.

DAE의 모체인 미술 공예 기술학교(Polytechnic School of Industrial Arts Foundation Eindhoven)의 초대 교장인 르네 스미츠(Rene Smeets)는 학교 설립에 관한 매스컴과의 인터뷰에서 ‘네덜란드는 수요를 아이디어로, 또 아이디어를 미적 형태로 변화시킬 수 있는 상상력을 지닌 인재들이 필요하다’며 산업디자인 학과의 중요성을 무척이나 강조하

Table 1. Kostellow's Education Program for Industrial Design

기본 철학	교육 내용
종합적 교육	과거부터 현재까지 예술, 문학, 과학 분야에서 인류가 이루어낸 모든 업적을 숙지하도록 한다.
광범위한 디자인 교육	미래의 디자이너는 가능한 모든 재료와 기술을 통해 유창하고 능숙하게 자신을 표현할 수 있는 능력을 가져야 한다.
기술과 실용적인 요소	학생들은 생산을 가능하게 하는 기술적 요인에 친숙하도록 한다. 상업 혹은 산업디자이너에게 절대적으로 필요한 물성과 기술에 대한 모든 이론과 실기를 능력껏 배울 수 있어야 한다.
실전으로 이행과 적용	업계와의 활발한 관계를 교육 과정에 포함한다. 마지막 해에 학생들은 다양한 기업의 수습디자이너로서 일하도록 한다. 교육기간 동안 디자인을 실무에 적용시키는 문제에 관한 현실적 이해는 공장의 탐방과 현업 종사자를 초빙한 강의를 통해 배양한다.

였는데 사실 그의 확고한 신념에도 불구하고 당시 산업디자인 학과의 교육은 명확한 정체성을 지니고 있지 않았다. 디자이너라는 분야가 네덜란드에 전혀 새로운 개념이었고 그에 대한 경험을 가진 교육자를 찾을 수 없던 까닭이었다(Louise 2008).

2.2. 초기 교육의 정비

산업디자인 학과로서의 체계가 정비되기 시작한 건 1950년 중반 르네 스미츠가 미국의 디자인 사회를 경험한 이후였다. 스스로 '30년 앞선(30years head start)'이라고 표현한 이 충격적인 문화 경험을 토대로 스미츠는 '음악, 연극 등 인간이 일구어낸 언어와 문학에 관한 모든 업적에 관심을 가지고 공감하는 폭넓은 학식의지가 있어야 한다.'며 디자이너로서 다재다능함의 중요성을 교육철학에 반영하였다(Louise 2008). 특히 스미츠는 미국 디자이너들의 프로다운 프레젠테이션 능력이나 사교 기술에도 깊은 인상을 받았는데 주목할 점으로 노동자와의 개방적인 관계도 꼽았다. 이러한 점들을 고려해볼 때 미국에서 얻은 경험은 그가 가지고 있던 디자인의 개념보다 훨씬 광범위한 것이었고 공예나 미술, 조각과 같은 전통적인 개념에 의해 정의될 수 없는 것이었는데 이러한 새로운 경험에 대한 그의 결론은 아이러니하게도 '디자이너를 키우기 위한 교육은 너무 전문화 되지 말아야 한다.'는 것이었다. 이러한 신념을 바탕으로 스미츠는 종합적인 교육(general education), 진보적인 기술(technique of progress), 생활의 사회적 경제적 요소(social and economic factors of life)라는 디자인 교육의 기본 철학을 수립하였고 이는 당시 미

국의 Pratt Institute의 교장이던 A.J. Kostellow에 의해 다음과 같은 커리큘럼으로 발전되었다(Table 1).

3. DAE의 통합적 디자인 교육 체계

DAE의 교육시스템은 크게 전공과목과 함께 보조적 역할을 수행하는 콤파스(COMPASS)라고 불리는 서브 전공으로 이루어진다. 8개의 전공이 각 학생들의 디자인 수행에 있어 큰 맥락을 조성하고 프로세스를 관리, 교육하는 반면 콤파스에서 이루어지는 수업들은 각 디자인의 접근법, 즉 디자인을 수행하는 방식에 대한 교육을 담당하고 있다. 이외에도 교과과정에서 포함되지 않은 세부적 내용은 교과 외 수업인 The White Lady수업을 통해 이루어진다.

3.1. 인본주의(人本主義)의 전공 철학

현재 DAE의 교육 철학의 기틀을 마련한 것은 스미츠의 후임인 얀 루카센(Jan Lucassen)이 교장으로 있을 당시였다. 1983년 취임한 루카센은 산업화에 의해 거대해진 제품의 수요에 따라 산업디자이너의 필요성이 지속적으로 증가할 것이라고 보았다. 과학의 급속한 발달과 함께 거대한 자본주의의 물결로 형성된 인간 소외현상과 물질주의에 대한 비판적 시각은 자연스레 산업디자이너가 우선적으로 고려해야 하는 사회문제였고 독일의 제3인문주의운동과 같이 인간의 행동과 경험에 의해 생기는 실제적 유용성에 대한 관심으로 이어졌다. 이러한 움직임 속에 당시 교육 위원회의 위원이자 섬유학과의 교수였던 울프 모리츠(Ulf Moritz)와

Table 2. Design Departments of DAE

전공(문맥)		컴파스(접근법)	
문맥	교육 내용	접근법	교육 내용
MAN & IDENTITY	디자이너의 ‘감각’을 집중시켜 미래 생활 전반에 강력하게 작용할 새로운 감성과 양식(style)을 조명하고 미래의 삶을 시각화하는 전공이다.	ATELIER	‘손으로 생각하기(thinking with your hands)’를 통해 이를 영감과 혁신의 도구로 사용한다. 학생들은 전공적 기술과 지식을 숙지함과 동시에 과정을 심도 있게 경험하고 현재 발전된 사회와의 새로운 관계를 탐구한다.
MAN & LIVING	생활공간과 환경을 중심으로 제품 혹은 시스템을 통해 미래의 생활환경과 삶의 가치를 어떻게 향상시킬 수 있을지 연구하는 전공이다.		
MAN & WELLBEING	생활과 일, 그리고 여가 시간 등 인간의 삶을 이루는 모든 요소를 연구하고 삶의 질을 풍요롭게 할 새로운 제품 혹은 시스템을 디자인한다.	FORUM	문화적 시각 속에서 학생들은 항상 디자인(디자이너)을 우리가 살고 있는 세계와 연관 짓고, 디자인 활동에 강력한 영향을 미치는 문화적 요소들에 대해 탐구하고 이 속에 디자인 활동을 위치한다.
MAN & ACTIVITY	다양한 기술의 발전과 쓰임에 관한 미래적 가능성을 찾고 기술이 인간의 환경에 어떠한 변화를 가져올지, 어떠한 역할을 수행할지에 대해 조명한다.		
MAN & COMMUNICATION	정보와 커뮤니케이션의 중요성을 개인과 공공의 측면에서 인식하고 새로운 매체의 사회적 가능성을 연구하는 전공이다.	LAB	다양한 분야의 전통성, 미래적 가능성 등을 어떻게 인간 사회에 발전적 요소로 사용할 수 있을지에 대해 연구한다. 종합적 분야의 리서치를 통해 전략을 창조적으로 운영하는 능력을 함양하게 된다.
MAN & MOBILITY	유동성이 매우 발전된 현재 사회를 인식하고 인간의 이동, 물건의 운송, 정보의 흐름 등과 관련된 모든 제품과 서비스를 연구한다.		
MAN & PUBLIC SPACE	인간 활동에 의해 끊임없이 변화하는 퍼블릭스페이스의 특성을 인식하고 사용자의 습관과 경험을 분석하여 퍼블릭 인터리어와 익스테리어를 제안한다.	MARKET	미래 디자이너로서 자신의 사회적 포지션에 대해 고민하고 이를 위한 다양한 경제적 지식 및 기술, 미디어에 대해 학습한다. 실무적 감각 및 스스로의 프로모션 기술에 대한 교육도 병행한다.
MAN & LEISURE	사회의 발전에 따라 더욱 중요해지는 여가 시간의 의미를 인식하고 삶의 질 전반을 높일 수 있는 풍요로운 여가시간을 위한 제품 혹은 시스템을 연구하는 전공이다.		

함께 루카센은 인본적 필요성(human requirements)을 중심으로 하는 산업디자인 교육을 강조하였고 각 학과의 핵심적 커리큘럼은 이러한 관점을 근거로 재편성 되어 인간과 그 환경을 중심으로 하는 8개 학과로 형성되었다.

3.2. 문맥과 접근법의 분류 체계

각 디자인 전공의 명칭은 그 학과에서 연구하고자 하는 문제(issue)가 형성하는 문맥(context)을 의미한다. 다시 말해 인간이 생활하며 물건이나 시스템과 맺는 관계는 상황과 환경에 따라 항상 변하게 되고 이 관계에서 발생하는 가치가 바로 디

자인 대상이 된다. 예를 들어 의자를 디자인 한다고 했을 때, 휴식을 위해 사용하는 의자와 일자리에서 사용하는 의자, 또는 공공장소의 의자는 사용자에게 각각 다른 가치를 제공한다. 따라서 디자인 행위는 오직 인간과 환경의 관계, 즉 문맥 속에서 분류되며 그 당위성을 찾을 수 있다고 여긴다.

이렇게 형성된 문맥 속에서 디자인을 수행함에 있어 실질적인 접근법에 대한 교육은 아틀리에(Atelier), 랩(Lab), 포럼(Forum), 마켓(Market)의 4가지로 나누어진 컴파스 과목에서 이루어진다. 컴파스는 이수해야 하는 전공의 성격을 지니고 있지만 내용상으로는 디자인 수행에 대한 접근방향

Table 3. Compass Classes for 1st Year

COMPASS 1	
ATELIER 1	Reflection
	Textile
	Drawing
	Form research
FORUM 1	Architectural design
	Language of design
	Search and research
	Form study
LAB 1	Ways of Looking
	Engineering
	Material study (wood, metal, ceramic)
	Technical Drawing
MARKET 1	Brand called you
	Digital portfolio
	Form and function
	To be or not to be

Table 4. Compass Classes for 2nd Year

COMPASS 2	
ATELIER 2	Reflection
	Textile
	Analytic sketches
	Spacial study
FORUM 2	Public space design
	Philosophy
	Cultural study
	Color and context
LAB 2	Experience design
	Form 2D
	Form 3D
	Material study (plastic)
MARKET 2	Point of view
	Product 180°
	Input output
	Beat the briefing

(direction)으로 분류된다. 수업은 각 방향의 시각에 따라 디자이너와 디자인의 의미를 탐구하는 데에 중점을 두며 학생들이 자신의 재능을 발견하고 지속적으로 발전할 수 있도록 하는 지식과 기술의 종합적 교육을 지향한다(Table 2).

이와 같은 교육내용은 DAE가 전문성에 못지않게 디자인 수행에 필요한 다양한 지식의 함양에 얼마나 공을 들였는지를 알 수 있다. 이름과 같이 나침반의 역할을 제공하는 콤파스는 각 학생들이

Table 5. Timetable for 1st and 2nd Years

월	화	수	목	금
COMMUNICATION			ATELIER	ATELIER
WELLBEING			이론	실기
ACTIVITY			FORUM	FORUM
MOBILITY			이론	실기
IDENTITY			LAB	LAB
LEISURE				
LIVING			MARKET	MARKET
PUBLIC SPACE			이론	실기

전공을 수행하는 데에 있어 필요한 전반적인 지식과 기술 그리고 통찰력을 키우는 데에 중점을 둔다(Tables 3, 4). 이를 통해 학생들은 디자인 전문성 외에 전공에서 다루어지지 않는 디자이너로서 프로젝트에 임하는 자세를 배우게 된다.

3.3. 문맥과 접근법의 유기적 관계

문맥과 접근법의 상호작용은 8개의 전공을 2개씩 그룹을 지어 4개의 콤파스에 각각 배정하고 이를 2개월 마다 바꾸어 진행되는 순환 시스템을 통해 이루어진다(Table 5). 이런 독특한 교육 방식은 1학년과 2학년을 대상으로 이루어지는데 1학년의 경우 8개의 전공과 4개의 콤파스 과목들을 1년에 걸쳐 모두 경험하게 하는 파운데이션 코스를 의미하기도 한다. 이를 바탕으로 학생들은 1학년을 마칠 즈음 자신의 특성을 고려하여 전공을 지원하고 각 학과의 교수진에 의해 합격 여부가 결정된다.

전공이 결정된 2학년 부터는 월요일과 화요일에 각 학과의 전공교육과 함께 콤파스 과목은 1학년과 마찬가지로 순환체계를 이어간다. 3학년 학생들은 각자의 전공과 함께 자신이 특별히 집중하고자 하는 1~2개의 콤파스 과목을 자율적으로 선택하게 된다. 이와 같은 단계적 과정을 통해 학생들은 학년이 올라가며 전방위의 디자인 접근법에서부터 자신이 선택한 디자인 전문성으로 집중하게 되는 과정을 거친다. 이는 DAE가 제공하는 교육이 각 학생이 자신을 찾아가는 치밀한 과정임을 의미한다(Table 6).

DAE의 교육 시스템 속에서 학생들 개개인의

Table 6. Summary of study program

학년	전공 및 COMPASS		
1	8개의 전공 탐색과정	4개의 콤파스 기초과정 1	통합적 교육
2	1개의 전공 기초과정	4개의 콤파스 기초과정 2	
3	1개의 전공 심화과정	1개의 콤파스 심화 과정	디자인전문성
4	인턴십	졸업작품	

전문성은 8개의 전공도, 4개의 콤파스 과목도 아니다. 학생 각자의 전공은 맥락과 그에 관한 접근법의 유기적 체계가 만들어내는 32개의 조합 중 하나인 것이다(Fig. 1). 이는 ‘특정한 디자이너’를 키우기보다는 재능을 발견하고 개성을 발전시키는 디자인 교육을 제공하겠다는 DAE의 철학을 교육 시스템에 반영한 것이다. 다시 말해 학생 스스로의 전문성을 찾도록 하는 여건을 충실히 제공한다는 점에서 DAE의 디자인 교육은 ‘디자인은 그 누구도 가르칠 수 없다(Nobody can teach design)’는 돈 노먼(Don Norman)의 견해와도 일맥상통한다.

3.4. The White Lady의 과정 외 수업

The White Lady (De Witte Dame / DAE가 위치한 건물의 이름이도 함)이라 불리는 과정 외 수업은 한국의 대학으로 치면 교양과목 정도가 될 것이다. 1년에 약 12회에 걸쳐 진행되며 크게 두 가지의 성격으로 이루어진다.

첫째, 전공과 콤파스에서 다루지 못한 내용을 학습한다. 주로 기술적인 부분이 그것인데, 사진술, 영상, 기계의 사용법과 같은 필수적인 요소부터 전문적인 소프트웨어나 재료의 활용과 같이 세부적인 항목까지 다양하다. 따라서 학생들은 그들이 디자인 수행에 필요하다고 생각되는 기술이 교과과정 내에서 제공되지 않을 경우 다른 학생들의 동의를 구해 교육담당자에게 그 분야의 전문가를 초빙할 것을 요청하기도 한다.

둘째, 현재 성공적 활동을 하고 있는 디자이너 및 예술가, 혹은 디자인 이론가를 초빙하여 이루어 지는데 실무를 기반으로 한 강의를 통해 현재 그

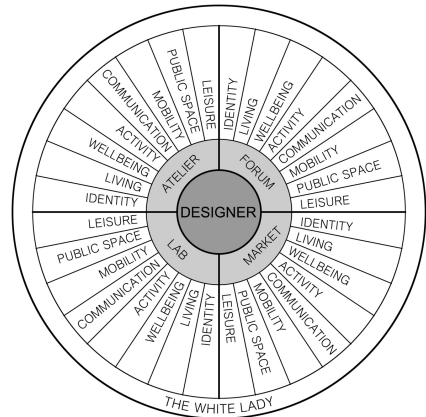


Fig. 1. Education structure.

들의 전문성이 사회, 경제, 문화 속에서 어떻게 반영되고 있는지를 간접적으로 체험하도록 한다. 이러한 디자인뿐만 아니라 다양한 전문가의 눈을 통해 바라본 사회적 변화 및 문화적 현상의 간접적 체험은 학생들에게 미래의 디자이너로서 그들이 어떠한 역할을 할 수 있을지에 대해 가능해보도록 하는 시각을 부여하고 이에 따라 자신이 가질 전문성에 대한 진정성을 스스로 고민하는 기회를 제공한다.

4. DAE의 통합적 디자인 교육 내용

앞서 언급한 바와 같이 DAE의 교육체계는 개별적 퍼스널리티를 스스로 찾도록 독려한다는 점에서 다른 디자인 교육 기관과 근본적 차이를 지니고 있다. 또한 예술과 기술, 그리고 인문학의 통합적 관계로서 디자인학을 인식하고 사회 문화적 기능에 있어서 인간과 디자인의 관계를 재해석하는 DAE의 교육은 디자인을 전문 분야로 한정짓기 보다 일반교육의 차원으로 확장했다는 점에서 그 의의가 있다고 하겠다. 따라서 DAE에게 학과를 분류하는 이름보다 더욱 중요한 것은 그 안에서 이루어지고 있는 교육의 근본적 내용일 것이다. 전공과 콤파스의 특성에 따라 세부적 교육의 내용은 서로 다를 수 있으나 이를 종합하여 보면 DAE의 교육내용은 크게 다음과 같은 6가지의 근본적 교육 원칙을 가지고 있음을 알 수 있다.


	엔터테이너(Entertainer)
	운동가(Activist)
	조언자(Advisor)
	발명가(Inventor)
	모험적 사업가(Entrepreneur)
	영양학자(Nutritionist)
	학자(Researcher)
	혁신자(Innovator)
	변화의 기록제(Catalyst)
	연결자(Connector)

Fig. 2. New identities of the DAE students.

4.1. 사회 문화적 문맥의 인식

DAE의 디자인은 ‘세상의 변화에 민감하게 반응하는 디자이너(Designers need to be responsive to the changes in the world)’를 강조하며 ‘인간은 시대적 요구에 맞추어 그 환경을 변화시킬 수 있는 능력을 지니고 있다(Man is able to adjust his environment to the needs and wishes of a certain time)’는 사실에서 출발한다. 이는 DAE가 디자인 행위(practice)를 근본적으로 인간 문명의 기초인 물질적 생산 활동이며 문화와 사회라고 하는 외적 대상에 대한 ‘대상적 활동(objective activity)’으로 이해하고 있음을 보여준다(Luise 2010). 따라서 디자인이 세상과 대화함으로써 커간다는 사실을 인지하고 그에 반응하는 새로운 길을 발견한다. 결과적으로 학생들은 시간과 맥락의 관계에서 디자인 전문성을 끊임없이 재정의함과 동시에 변화하는 사회 속에 정체성을 어떻게 진화시키고 표출할 지에 대해 진지하게 고민한다(Fig. 2).

4.2. 인문학(Liberal Arts)적 접근

DAE의 매 학기는 그 당시의 사회 문화적 발전과 그에 따른 주목할 만한 변화를 소개하는 학술 발표회로 시작한다(Fig. 3). 이는 그 학기의 테마(theme)로 발전되어 학생들의 디자인 수행의 큰 틀로 작용하게 된다. 주로 발표된 테마들은 학교의 교육 프로그램을 관리하는 프로그램 리더에 의해 소개되는데 이들 대부분은 실무 디자이너이기 보다는 디자인 평론가 혹은 트렌드 예측자(Forecaster)와 같은 이론가들이기 때문에 디자인 방법론에 관



Fig. 3. 2009 Symposium on ‘Thinking hands’.

한 부분에는 직접적으로 관여하진 않는다. 대신 이 부분이 바로 학생들이 디자이너로서 수행할 과제로서 작용한다.

과제를 수행하기 위해서 학생들은 그 배경에 대한 깊은 이해가 필요하기 때문에 사회적, 문화적 연구 뿐 아니라 관련된 경제학, 심리학, 철학 등 폭넓은 부분을 넘나들며 이 테마가 왜 디자인 수행에 중요한 배경이 되는지에 대해 인지하여야 한다. 예를 들어 2008년과 2009년 DAE의 전반적인 교육 내용을 이끌었던 큰 테마는 신자유주의의 세계적 추세와 그 경제적 영향력으로 야기된 다양한 사회적, 문화적 현상이었다(Gijs 2010). 이러한 배경 속에서 주목할 만한 이슈들은 학생 각자의 관심사에 따라 선별되고 여러 디자인 주제로 발전될 수 있다. 여기서 교육자의 역할은 학생들이 각자의 주제를 디자인언어로 발전시키는 과정 중에 그들의 창조력이 제시된 맥락을 크게 벗어나지 않도록 끊임없이 관리하며 디자인 행위가 파급하는 것들에 대해 사유할 수 있도록 돕는다. 즉 과제를 수행하는 동안 자연스럽게 자신의 디자인 행위가 어떤 결과를 만들어 내는지, 그 목적이 인간의 삶에 어떤 의미를 갖고 있는지 항상 자문하며 성찰적 시선을 가지게 된다.

4.3. 이론(Theory)과 실기(Practice)의 통합

이론적 지식을 디자인 언어로 변화시키는 능력은 디자이너에게 있어 프로젝트의 성패를 좌우하는 매우 중요한 부분이다. DAE의 교육의 큰 특징은 이러한 이론과 실기라는 두 영역의 관계성을 그들의 커리큘럼에 자연스럽게 녹여낸 점이라고

Table 8. Form study of FORUM 1st year

ASSIGNMENT HEROES	
STEP 1	영웅을 선택한다. 조각상을 만들고 싶은 대상을 선택한다. 누구든 될 수 있다. 마돈나, 만델라, 예수, 이웃, 어머니 혹은 친구도 상관없다.
STEP 2	선택한 사람이 왜 영웅인지를 분석하라. 장점과 단점을 모두 파악하고 그에 대한 지식을 더욱 깊게 한다.
STEP 3	선택한 사람에 대한 사진뿐만 아니라 모든 시각 자료를 수집한다. 감정이나 함께한 순간과 같은 비물질적 자료 역시 시각화하여 수집한다.
STEP 4	수집된 모든 자료를 스케치를 통해 시각 언어로 변환한다. 강조하고 싶은 영웅의 요소 혹은 부분을 선택하고 표현한다. 이 스케치는 결과물인 조각상의 아이디어가 될 것이다. 스케치 자체가 아름다울 필요는 없다. 아이디어를 조각상으로 이끌 사고방식으로서 스케치한다.
STEP 5	수집된 모든 자료는 결과물을 위한 온상(breeding floor)이 된다. 이 과정은 매우 중요한데 이는 지속적 창조 과정 속에서 자신이 어디쯤 와있는지를 스스로 점검할 지표가 되기 때문이다. 온상을 지속적으로 참고하고 이 중 아직 디자인에 적용하지 않은 요소들을 고려해본다. 이제 자신의 스케치를 분석하고 그 중 몇 가지를 스케일 모델로 발전시킬 출발점으로 삼는다. 결과물의 완성도는 신경 쓰지 않는다.

할 수 있다. 이를 위해 대부분의 수업에선 이론과 실기를 따로 가르치지 않고 이론수업에서는 항상 결과물을, 실기수업에서는 언제나 결과물에 대한 이론적 배경을 제시하도록 해 두 영역을 자유롭게 넘나들도록 한다.

Table 8과 같은 훈련과정은 대개 학생이 각자 디자인 전공을 선택하기 이전인 파운데이션 코스, 즉 1학년 과정에서 집중적으로 이루어진다. 이는 DAE가 이론과 실기의 통합적 관점을 디자이너에게 있어 매우 기본적 능력으로 인식하고 있음을 보여준다. 물론 이러한 과제 수행에 대한 평가 또한 다음과 같은 성적표의 평가 항목들을 통해 종합적 관점으로 이루어짐을 알 수 있다(Table 9).

4.4. 적극적(active) 연구와 실험

2009년 Droog Design의 공동설립자이자 DAE 대학원의 학장인 하이스 바커(Gijs Bakker)는 DAE의 한해 교육 프로그램을 소개하는 자리에서 ‘컴퓨터 앞에 앉아서 검색(googleing)만 하고 있을

Table 9. Items of evaluation

평가 항목	점수
자세 : 모티베이션, 참여도, 열정, 집중력, 출석	
진행 : 발전, 이해도, 자기인식, 계획	
기술 : 기술의 응용과 실행, 공예정신, 신중함	
내용 : 창의력, 독창성, 상상력, 아름다움	
프로젝트의 긍정적인 면	
앞으로 발전되어야 할 점	
부가 설명	
최종평가 : positive / doubtful / negative	

거라면 이 학교를 떠나라’고 말하며 디자이너로서 적극적인 연구와 실험의 중요성을 강조하였다. 이는 학생들이 그들의 관점을 문맥 속에 위치함으로써 자연스럽게 기존의 디자인 담론에서 다루어지지 않았던 새로운 문제의식들을 만나게 되기 때문이다. 따라서 디자인 수행 중에 학생들은 디자이너의 전문성을 넘어선 과제를 종종 마주하게 되는데 이러한 과제들을 성공적으로 수행하기 위해 학교는 다른 분야의 전문가나 전문기관과의 자유로운 협력 관계를 만들도록 학생들을 독려한다. 결국 학생들은 언제나 학교에만 머물러 있지 않고 공예가의工房 혹은 대학의 연구실과 같은 곳을 접촉하고 그곳의 일원으로 활동하기도 하며 프로젝트에 필요한 전문 지식 혹은 기술을 구하고 습득한다.

리서치의 방법론은 과학적이고 논리적인 것부터 지극히 개인적이고 감성적인 것까지 모두 포용하지만 일련의 과정은 기록을 통해 설득력을 얻을 수 있는 자료로 쓰이고 또 디자인 수행에 적용 가능한 기법으로 재탄생하게 된다. 다양한 종류의 체계적 리서치와 깊이 있는 실험을 적극적으로 진행함으로써 학생들은 추상적인 사고를 분석적으로 접근하는 방법을 학습하게 된다.

4.5. 직관의 발전

DAE는 학생 자신의 개성적 가치와 그들의 디자인 수행에 긍정적인 추진력으로 작용한다고 굳게 믿는다. 따라서 학생들이 디자인 수행을 하는 동안 그들 자신의 직관과 개성 그리고 진정성(authenticity)을 인식하고 발전하도록 한다. 이를 통해 디자인 수행에서 디자이너가 스스로의 목소

리에 귀를 기울이며 그에 대한 확신이 얼마나 가치 있는지를 인식해 나간다. 특히 재료나 형태, 기술의 새로운 의미를 찾아내는 일과 같이 디자이너의 결정이 필요한 단계에서 직관은 프로젝트의 개성을 결정하는 중요한 요인으로 작용한다. 따라서 학생들은 프로젝트 수행 과정 중에 마주하게 되는 다양한 변수에 재빠른 대응(think on your feet)을 할 수 있도록 훈련되어지며 이를 통해 유연함과 추진력을 동시에 지닌 디자이너로 성장하게 된다.

토마스 리버티니(Thomas Libertiny)의 2005년 졸업 프로젝트인 Honeycomb vase는 디자인 수행에 있어 디자이너의 직관이 프로젝트에 매우 중요한 역할을 한다는 사실을 잘 보여주는 예이다. 디자인과 자연과의 관계에 대해 탐구하던 토마스는 벌이 밀랍을 이용하여 벌집을 만드는 과정을 영상으로 기록하던 중 이 과정이 3차원 입체형상 가공기(prototyping machine)의 작업과정과 비슷하다는 것을 깨닫고 인간이나 기계가 아닌 벌로 하여금 물건을 생산하도록 하는 제조방식을 그의 디자인 기법으로 발전시켰다. 뉴욕타임즈(The New York Times)와의 인터뷰에서 그는 이 기법을 우연한 발견(we found out by accident)이라고 말하며 디자이너로서 직관적인 판단의 중요성을 언급하였다(Alice 2007).

4.6. 물질 감각의 발전

최근 네덜란드의 디자인에 대한 세계적 관심으로 인해 국내에도 많은 졸업 작품들이 소개되면서 DAE의 디자인을 일종의 강력한 양식 혹은 번뜩이는 아이디어 정도로 이해하고 있는 경향이 짙다. 사실 DAE 학생들의 작업은 이러한 외부의 시선과는 정반대로 물질에 대한 깊이 있는 연구 그리고 극단까지 밀어붙인 물질에 대한 실험의 결과이다. 이러한 도전은 학생들로 하여금 기존의 한계를 뛰어넘는 비판적 시각과 과거에는 경험해보지 못한 물질, 기법의 새로운 면 혹은 조합을 마주하도록 한다.

이를 위해 DAE가 생각하는 디자인의 가장 강력한 수단은 바로 ‘손(hands)’이다. ‘손으로 생각하기(thinking with hands)’를 주된 교육내용으로 하

는 Atelier 콤파스뿐만 아니라 대부분 수업의 교수는 학생들이 과제를 수행하는 동안 캔드보다는 스케치를, 3D 렌더링보다는 스케일 모델을 통해 아이디어를 시각화하도록 독려한다. 또한 물질에 대한 추측보다는 실제로 실험하도록 하고 실험을 통해 구조 및 형태를 연구하도록 함으로써 이들이 만들어내는 물질의 다양함을 감지하도록 한다. 실험에 대한 성공과 실패의 직접적 경험은 학생들의 물질에 대한 이해를 도움과 동시에 예민한 감각을 키우도록 하고 더 나아가 재료의 실제적 가능성을 탐구할 수 있는 여러 기회를 제공한다.

5. 결 론

모홀리 나기(Moholy Nagy)는 디자인 교육이란 ‘현재 세계와 미래의 도전들에 대처하고 적응해 가는 삶의 한 방식이며 그것은 지능, 상상력, 감수성, 의지 등과 같은 인간 존재의 모든 측면에 관계된 일종의 정신적 훈련’이라고 보았다. 즉 디자인을 직업이라기보다 일종의 태도로서 파악한 것이다(강 2004). 따라서 기술교육을 넘어 디자인의 그 본래적 성격인 사회과학과의 통합적 교육을 제공하는 DAE의 교육 철학은 우리 디자인 교육의 미래적 방향성을 제시한다는 점에서 그 의미가 크다고 할 수 있다. 이에 본 연구는 DAE의 교육 체계와 내용을 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 인간과 환경이 형성하는 맥락에 의해 디자인 행위를 규정하고 사회과학적 맥락을 강조함으로써 비평적이고 문맥적 연구(critical and contextual studies)의 기회를 제공한다.

둘째, 전공과 접근법의 유기적 관계를 통해 기존의 디자인 분류법이 아닌 학생 자신만의 퍼스널리티가 곧 각자의 디자인 전공이 되도록 한다.

셋째, 이론과 실기의 관계성을 자연스럽게 인식하고 이를 통해 프로젝트 전반을 조율하는 균형 잡힌 디자이너로 성장하도록 하는 교육내용을 제공한다.

넷째, 사회를 객관적으로 바라봄과 동시에 직관과 감각을 훈련할 수 있는 교육 내용을 제공하여 이성과 감성의 조화로운 발전 기회를 제공한다.

지난 세기동안 이루어졌던 장르 중심, 직업교육 중심의 디자인 교육은 이제 그 한계에 도달해 있으며 시대적으로 새로운 변화의 모습을 요구받고 있다는 점에서 DAE의 차별화된 교육체계는 시사하는 바가 크다고 하겠다. 무엇보다 DAE에서 이루어지는 통합적 교육 내용은 스스로 소유하는 디자이너(authorship designer)를 키우겠다는 DAE의 교육 철학과 함께 사회와 적절히 소통하지 못한 우리 디자인 교육에 발전적 차원의 사례가 될 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

- 강현주. 2004. 디자인의 역사가 들려주는 것들, 계간 디자인교육 <새야> 디자인연수 교재원고.
- 김유진, 문무경. 2002. 네덜란드디자인그룹 'Droog Design'에 관한 연구. 디자인학 연구 제47호. Vol. 15. No. 2. Alex Wiltshire. 2005. 21 Most Influential, Icon Magazine.
- Alice Rawsthorn. 9 Dec 2007. The New York Times.
- Gijs Bakker 등. 2010. Source 05: Designing Global Choices, DAE and Jap Sam Books.
- Graduate Exhibition Catalogues. 2008-2011. DAE Publishers.
- Jochem Otten 등. 2011. DAE Bachelor Brochure 2012, DAE Publishers.
- Louise Schouwenberg 등. 2008. House of Concept. Frame Publishers.
- Louise Schouwenberg. 2010. Misfit: Hella Jongerius. Phaidon Press.
- <http://www.designacademy.nl/BachelorCourse.aspx>.
- <http://www.designacademy.nl/Research.aspx>.
- <http://www.designacademy.nl/EVENTS.aspx>.