

우치다시게루와 베르너팬톤의 작품에 내재된 문화적 디자인 사고

오 미 현¹, 김 종 서^{†,2}

¹공주대학교 조형디자인학과, ²공주대학교 조형디자인학부

A Study of Cultural Design Thinking Included in the Works of Shigeru-Uchida and Berner Panton

Mihyun Oh¹, Jong-seo Kim^{†,2}

¹Graduate School of Formative Design, Kongju National University, Gongju 32588, Korea

²Department of Formative Design, Kongju National University, Gongju 32588, Korea

Abstract: In this study, analysis of the cultural effects on design expressions and comparative analysis of designers' cultural background on their expression methods were implemented. The purpose of this study is to help the professionals and learners who pursue towards cultural designs in the design field utilize this research work as reference data and academic materials, and to contribute to the development of designs in the Eastern cultures. The author compared the differences between the viewpoints depending on background, either the Eastern or the Western culture, based on the existing studies and literatures, and analyzed the relationship between the viewpoints and expressions. Also, analyses of the expression methods related with cultural viewpoints and design viewpoints were conducted, especially with analysis of works of Uchida Shigeru from the East and Berner Panton from the West. Although both of their works were produced contemporarily and expressed with similar techniques, each of the conceptual approaches to their works represents different characteristics of the cultural viewpoint. Such a finding suggests that the approach to the design process should take place in a different way based on its cultural background, and it is accordingly required to seek for a new method for cultural design process.

Keywords: Culture, Design thinking, Western and Eastern, Uchida Shigeru and Berner Panton

1. 서 론

1.1. 연구배경 및 목적

21세기 로봇의 시대에 현존하는 우리는 수많은 시행착오를 거쳐서 생활기반에 필요한 것들을 만들어왔다. 자국 환경의 특성에 맞게 개발된 제품들

은 산업혁명의 발달과 함께 기술 및 재료들이 전세계로 공유하게 되었고 동양과 서양으로 구분된 인류는 동양적 스타일, 서구의 문명으로 구분하여 생활에 도입하였다. 물론 제품의 스타일, 작품의 개념에 구분 없이 제품의 기능과 보편적인 디자인의 선호도로 제품을 평가하고 사용하는 것이 일반적이다. 하지만 제품의 형태에는 시각적, 비시각적으로 작가의 의도가 내재되어 있으며 작가는 무의식적으로 자신이 소속된 그룹, 환경으로부터 영향

2017년 5월 18일 접수; 2017년 7월 21일 수정; 2017년 7월 21일 게재확정

[†] 교신저자 : 김 종 서 (jsk0176@kongju.ac.kr)

을 받으며 디자인 사고를 형성한다. 디자이너는 의도적으로 또는 의도적이지 않게 자신의 환경 또는 문화를 디자인으로 표현한다. 문화적 디자인(cultural design)이라 함은 시각적으로 나타나는 색채, 형태와 같은 물리적 계층을 디자인에 적용시킨 것으로 타 문화권의 사람들이 쉽게 이해할 수 있는 디자인이다(박 2007). 예를 들어 한국의 한복 또는 일본의 기모노의 형태를 도입한 패션이라든지, 전통건축구조를 적용하여 설계한 집 등과 같이 시각적으로 그 나라의 문화가 담겨져 있는 디자인을 말한다. 물론 시각적인 형태에도 그 나라 특유의 정신적 사상은 담겨져 있다고 할 수 있다. 하지만 정신적 사상을 내포하는 무의식적 측면의 문화는 비시각적인 형태로 개인의 환경과 경험이 축적되어 형성되는 것이다. 문화적 디자인 사고(cultural design thinking)란 디자이너가 문화적 배경을 통해 습득하게 되는 경험 또는 관념이 개인의 사고형성에 영향을 주어 디자인 진행에 있어서 발생하는 사고 형태로 볼 수 있다(오 2016). 즉, 작가의 환경 및 경험에 의해 형성된 사고는 작품의 진행에 있어서 영향을 주고 이것은 무의식적 측면의 문화로 작품에 표현하게 되는 것이다. 따라서 작가의 문화적 디자인 사고는 시각적으로 표현될 수 있으며 비시각적으로 작품에 내재될 수도 있다. 문화적 사고는 디자이너, 개인 또는 집단에 따라서 차이를 나타내기도 하지만 동양과 서양의 문화적 차이는 사회학, 인류학, 민족학, 건축학 등 전반적인 학문에 걸쳐서 논지의 대상으로 연구되어졌다. 따라서 동서양의 사고, 태도, 특성을 분석한 선행연구는 다수 존재한다. 하지만 디자인영역에 있어서 동서양의 디자인 사고의 비교는 작가의 주관성이 포함된 작품의 분석이 연구의 객관성을 현저히 떨어뜨리는 것뿐만 아니라 대상이 광범위해지고 결론의 도출이 어렵기 때문에 일부의 연구에 국한되어있다. 따라서 본 연구는 동양과 서양의 대표적인 디자이너를 선정하여 두 디자이너의 작품에 내재된 특징을 살펴본다. 그리고 작가의 문화적 사고를 분석하여 동양과 서양의 다른 관점의 사고와 관계성 여부를 탐구한다. 본 연구의 목적은 문화적 디자인 및 동양의 디자인 사고를 적용하고

자 하는 디자이너의 참고자료 및 디자인 학습자의 학술 자료의 활용에 연구 목적을 둔다.

1.2. 연구범위 및 방법

본 연구는 두 디자이너의 작품에 내재된 문화적 사고를 분석하여 문화적 사고의 형태를 탐구하는 것으로 연구 범위는 작가의 성장 배경 및 환경, 그 시대의 문화의 흐름, 작가의 작품 분석과 동양과 서양의 사회학적 사고의 관점으로 선정한다. 작가는 덴마크의 가구·인테리어 디자이너 베르너팬톤(Verner Panton 1926-1998)과 일본의 가구·인테리어·제품 디자이너 우치다시게루(Shigeru Uchida 1943~)로 선정한다. 두 작가의 선정은 포스트모더니즘이 성행했던 동시대에 활발한 작품 활동을 하였고 공간적인 개념의 가구를 디자인에 결합하는 공통점을 지니고 있다. 또한 두 작가는 동양과 서양에서 그들의 창조한 작품을 통해 많은 디자이너들이 영향을 받고 작품을 이어가고 있기 때문이다. 작품선정의 기준은 두 작가를 논지의 대상으로 한 학회지, 학술지, 일간지에 주로 소개된 대표적인 작품을 채택하였다. 문화적 사고에서 문화의 범위는 사회학과 디자인학에서 사용되는 범위로 한정하였다. 작품은 형태적 측면이 아닌 작품의 개념적 측면에서의 특징을 모색하였다. 연구의 방법은 디자인 분야의 학회지, 학술지, 일간지 등에 의해 기록된 두 작가의 특성과 시대적 배경을 분석하였고, 동서양의 사고관점은 사회학에서 논지되는 동서양의 사고와 디자인학에서 언급되는 동서양의 디자인 관점의 문헌을 참고하였다.

2. 본 론

2.1. 베르너팬톤과 우치다시게루의 성장배경

2.1.1. 베르너팬톤

가구 디자이너이자 인테리어 디자이너인 덴마크의 베르너팬톤(1926~1998)과 일본의 우치다시게루(1943~)의 작품을 분석한다. 두 작가의 특징은 동양과 서양을 대표하는 가구 및 공간 디자이너로서 시대적으로 포스트모더니즘의 영향을 받았고 일부의 작품의 공통점으로 공간 안에서 영역을 형

Table 1. Compare between Pontoon Berner and Shigeru Uchida

| | 베르너팬톤 | 우치다시게루 |
|--------|--|--|
| 성장 배경 | 1926년 덴마크 오펜세 출생 평범한 집안에서 화가를 꿈 꾸며 성장. 대학을 졸업하고 건축가 야콥센의 사무실에서 근무, 1963년 조국을 떠나 스위스에 정착 1998년 사망 | 1943년 일본 요코하마 출생. 대학에서 리빙디자인학을 전공하고 쿠로마타 시로와 함께 디자인작업 |
| 교육 | 오펜세 폴리테크닉에서 건축공학 전공, 덴마크 왕립대학에서 건축학전공 | 쿠와사와 디자인 학교 리빙디자인학 전공 |
| 디자인 사상 | 색채, 공간, 비례의 영향, 신소재 적용 팝 컬처의 영향, 인간이 가구를 사용하는 즐거움을 강조, 공간적 개념의 가구 디자인 추구, 유희적, 가변적 개념의 표출 | 포스트모더니즘의 시대의 영향을 받음. ‘변화’, ‘미세’, ‘지금’을 강조한 일본의 문화를 강조한 전통의 재해석, 유희사상의 영향을 받은 정신성을 강조, 자연과 인간의 조화를 강조 |

성하는 가구를 제작했다. 베르너팬톤은 덴마크의 평범한 집안에서 화가를 꿈꾸며 성장하였다. 부모님의 권유에 따라서 오펜세 대학에서 건축을 전공하고 1950년 아르네야콥센(Arne Jacobsen)의 사무실에서 근무한다. 야콥센은 덴마크의 유명한 건축가이자 가구디자이너로 팬톤은 그로부터 디자인의 많은 영향을 받았다. 하지만 뚜렷한 존재감 없었던 그의 디자인 언어는 코펜하겐 왕립대학의 색채학 수업을 통해 달라진다. 1955년 자신의 스튜디오를 설립하고 자신만의 디자인 언어를 가구디자인을 통해 표현한다. 콘체어(Cone Chair)를 시작으로 230여 점에 달하는 가구 및 인테리어를 전 세계에 선보인다. 1998년 팬톤은 코펜하겐에서 사망하였지만 여전히 그의 작품은 본래의 디자인 그대로 지금까지 사용되어지고 있다(김 2011)(Table 1).

2.1.2. 우치다시게루

제2차 세계대전이 종료하고 새로운 기반을 닦는 일본은 서구문명의 적극적 수용, 고도경제성장기, 매스컴의 발전과 함께 일본의 독자적인 기술을 형성하기 시작하였다. 우치다시게루는 1943년 일본의 요코하마에서 출생하여 그 시기를 직접적으로 체험하였다. 일본의 바우하우스라 불리는 쿠와사와 디자인학교에서 리빙디자인학을 전공했고 졸업 후에 일본의 대표디자이너 쿠로마타시로 사무실에서 기반을 닦았다. 쿠로마타시로는 일본의 대표적인 현대디자인의 선구자로서 서구의 스타일을 적극적으로 적용한 디자이너로 포스트모던의 혁신 그룹의 맴피스멤버로 활동하며 그 당시 모더니즘과 상업주의의 반발하는 등 새롭고 획기적인 디

안을 제안하였다. 우치다시게루는 그의 영향을 받으며 서구문명과 일본식을 함께 받아들일 수 있었다. 1980년 자신의 디자인연구소는 스튜디오80을 설립하면서 일본의 디자인의 획을 긋는 존재로 입지하며 2017년 현재에도 활발한 활동을 하고 있다(김 2004)(Table 1).

2.2. 1960-70년의 디자인 문화의 흐름(팝아트와 미니멀아트)

2.2.1. 팝아트(Pop art)

두 작가는 세기에 남는 작품을 개인 또는 자국의 문화에 영향을 받아 진행했지만 시대적으로는 다른 배경을 지니고 있다. 베르너팬톤이 활동하던 1950-60년대는 제2차 세계대전이 끝나고 산업의 발달과 소비의 활동이 형성된 시기로서 팝아트의 예술운동이 성행하였다. 이 운동은 틀에 맞춰진 보편성을 거부하고 사회적 도덕적 현상을 반(反)이성적 관점으로 움직임, 감정적, 조형요소로 행동하는 태도를 나타낸다. 시각적으로는 요란스런 색채, 혼합된 패턴화, 이성적이지 않은 개념의 형태로서 지극히 독창적이거나 혁신적인 예술을 가리킨다(정 2006). 베르너팬톤이 성장했던 덴마크는 그 당시 데니쉬 모더니즘(Danish Modernism)이 성행했던 시대로 목재와 수공예의 전통이 문화의 큰 틀을 형성하던 시기였다. 따라서 팝아트는 베르너팬톤 뿐만이 아닌 그 당시 예술, 디자이너, 건축가들에게는 상당히 자극적이고 매력적인 디자인 접근방법이었을 것이다(김 2011).

2.2.2. 미니멀아트(Minimal art)

반면 일본은 2차 대전 이후 도시를 재정비하고 서양의 문명을 적극적으로 수용하며 일본의 독자적인 디자인을 모색하기에 집중하였다. 포스트모던 예술운동의 일부로 성행했던 미니멀 아트는 1960년 중반에 미국에서 시작된 운동으로 약 10여 년 동안 전 세계의 예술가들에게 영향을 주었다. 장식을 최소한 감각과 형태, 색채를 적용하여 표현한 이 운동의 특징은 물체 본연의 성질을 중요시 여기고 이것을 있는 그대로 표현하는 특징을 지닌다(이 1996). 대표적인 작가로는 도널드 저드(Donald Judd)가 있으며 그의 작품은 금속상자를 일정한 간격으로 벽에 고정하기, 동일한 형태를 반복하는 표현 등으로 최소한의 일련된 작업으로 새로운 표현을 추구하였다. 이러한 세련되고 간결한 표현은 일본의 겐 스타일 미니멀리즘의 독자적인 디자인을 형성하는데 영향을 주었다. 시게루를 포함한 그 당시 대부분의 일본의 작가들은 미니멀아트와 일본의 문화성을 결합시키는데 주력하였으며 시게루는 주드의 예술작품과 자신의 디자인언어를 결합하여 작품에 표현하기도 한다(최 외 1 2006).

2.3. 베르너팬톤과 우치다시게루의 작품 비교분석

2.3.1. 베르너팬톤의 작품

팬톤은 총 230여 개의 작품을 제작하지만 그중 의자가 170여 점에 달한다. 대표적인 작품은 콘체어(1958), 판톤체어(1967), 리빙타워(1968) 등으로 팬톤만의 독특한 원색과 유기적인 형태, 새로운 기술과 소재의 도입으로 팝아트의 특성을 잘 나타내며 독창적이고 유머적인 형태를 나타낸다. 팬톤의 작품의 특징은 그 당시에 존재하지 않았던 새로운 기술을 적극적으로 도입하였다. 콘체어는 의자가 하나의 몸체로 인식되고 좌우의 대칭으로 이루어져 있다. 와이어구조의 버전부터 가죽으로 된 디자인까지 1958년부터 1994년까지 개발되었으며 총 13개의 버전으로 제작되고 있다. 판톤체어는 플라스틱의 신소재를 금형으로 한 번에 찍어내는 방식으로 그 당시가구의 새로운 혁신기술을 선보였다. 1958년에 프로토타입을 개발하지만 약 10여 년에 걸친 연구 끝에 1967년 제품으로 판매되기 시작했

다. 팬톤의 리빙타워는 공간적 영역을 포함하는 가구로서 사용자는 고정된 패브릭에 앉아서 사용자 간에 대화를 나누거나 휴식을 취할 수 있다. 하나의 벽과 같은 형태의 이 가구는 그 당시 운반의 가능성을 지니던 가구가 고정될 수 있다는 것 또한 획기적인 발상이었다. 팬톤은 개성적이고 유머적, 독창적인 창의성으로 새로운 것에 대해 적극적으로 시도하였다(김 2005)(김 2011)(Table 2).

2.3.2. 우치다시게루의 작품

시게루의 작품의 특성은 기존의 것의 연계, 개선, 정신적 개념, 자연의 이치와 같은 인간 본연의 사상을 작품을 통해 전달한다. 팬톤의 새로운 것을 추구하려는 성향과 비교하였을 때 있는 것에서 의미를 찾으려는 개념이 담겨져 있다. 다섯 개의 조각으로 구성된 프래그먼트(2000)는 형태에 나타나는 선의 일부가 공간속으로 사라지는 것을 표현, 가구는 전체를 이루기 위한 부분을 강조한다. 프리폼체어(1969) 의자의 편안함에 앞서 의자의 존재성을 강조하며 자연으로부터 도입한 자유로움의 편안함을 가구에 적용한다. 다실(1993)은 공간적 영역을 포함한 가구로서 공간에 들어서면 가구는 사용자의 행동이 잘 이루어지도록 지지해 준다. 바닥이 테이블의 역할을 하며 의자의 역할도 하고 있다. 사용자의 행위에 따라서 다실은 건축의 역할도, 공간의 역할도, 가구의 역할도 되어준다. 다실은 경험을 통해 개체의 본질을 찾을 수 있도록 하는 공간을 제안해준다. 시게루는 가구와 공간의 관계를 작품에 표현하며 물체 본질에 대한 탐구의 창의성과 주변 환경과의 조화의 독창성을 지니고 있다(김 2004)(박 외 2 2005)(Table 2).

2.4. 작가의 문화적 배경과 디자이너의 사고

분야와 시대별로 문화를 정의하는 표현은 다양하다. 19세기 말 문화는 종교의 시작과 함께 일상에 등장하였다. 20세기의 문화는 생활양식으로서의 문화, 지적활동으로서의 문화, 예술적 활동, 상징체계로서의 문화로 구분되어왔다. 문화의 특징은 그룹으로 형성된 조직 안에서 일정한 기술, 습관, 지식 등을 형성하는 것이다(Vogelcy 2009). 즉, 문화

Table 2. Compare between Pontoon Berner and Shigeru Uchida (Works)

| | 작품 | 작가의 창의성 | 작품의 독창성 |
|--|---|------------|-------------------|
| | <p>콘체어 Cone Chair (1958) 몸을 에워 감싸는 형태로 사용의 편안함을 제공하며 사용자의 즐거움을 부여</p> | 개성적 유머적 | 혁신 새로운 형태의 디자인 |
| | <p>판톤체어 Panton Chair (1958) 유기적 형태와 킬러감 있는 가구로 금형으로 한 번에 찍어낸 의자로서 자극적인 색채의 사용으로 공간에서의 가구를 부각, 신기술로 혁신적인 제품의 개발</p> | 독창적 예술적 | 혁신 새로운 기술을 창조 |
| 서양 베르너판 톤 | <p>리빙타워 Living Tower (1968) 가구가 공간이 되고 공간이 가구가 되는 공간절약형가구로서 인간의 행동에 맞추어 가구가 변형됨. 인간은 가구를 사용하며 즐거워 할 수 있어야 한다는 개념</p> | 유머적 독창적 | 혁신 새로운 형태의 디자인 |
| | <p>Storz & Palmer (1963) 나무프레임으로 형태를 제작하고 천으로 감싸는 제조 방식. 논 폼(non-form) 가구로서 과거의 프리폼(free form)의 의자형식과 대변되는 형태</p> | 독창적 | 혁신 새로운 기술을 창조 |
| <p>신기술, 신소재의 적용, 가구가 단순히 기능적인 것이 아니라 사용자에게 즐길 거리가 되어야 한다는 개념의 디자인 표현</p> | | | |
| | <p>프래그먼트 FRAGMENT (2000) 가구의 조형에 선의 표현은 공간속으로 사라지는 것을 의미, 부분이 전체를 이루고 전체를 구성하기 위하여 부분을 형성시킴, 가구는 공간의 일부임을 부각시키는 개념</p> | 물체의 본질 탐구 | 조화 |
| 동양 | <p>프리폼체어 Free form chair (1969) 인간을 위한 것은 고정화된 근대사회에서 딱딱하고 튼튼하게 제작된 것이 아닌 자유롭게 변화 되어야 하는 것으로 형태의 자유로움을 자연성을 도입해 의자에 적용</p> | 궁극적인 실제 | 정신 자연 |
| 우치다시 계루 | <p>다실 (1993) 일본 고유의 전통을 재해석. 가설의 설계에 의해 어느 곳이든 설치가 가능하며 전통의 본질을 개선. 사용자의 경험으로 공간이 성립된다는 개념</p> | 전통의 재해석 | 개선 |
| | <p>호리존탈 Horizontal (2000) 일본의 오랜 습관화로부터 나오는 개폐방식 적용</p> | 전통의 재해석 | 개선 |
| <p>인테리어 디자인과 그것을 둘러싼 모든 것들과의 관계를 고려. 공간의 본연의 원리를 고려한 인간내면의 커뮤니케이터를 시도한 문화정체성의 디자인 표현</p> | | | |

는 일정한 그룹으로부터 일정기간 유지되는 종교, 예술, 지적활동 및 환경이 형성해주는 개인 및 조직의 습관, 지식, 기술이라고 할 수 있다. 이것은 타 그룹에 소속되었을 때 나오는 다름을 느끼면서 자신의 문화를 인지하고 문화의 차이를 느끼게 된다. 자신이 소속된 환경과 문화 속의 습관이 신체에 기억되어 특정한 상황 속에서 사고를 나타나게 된다. 이러한 사고 능력은 디자인 사고와 관계가 있다. 디자인 사고는 확산적 사고와 수렴적 사고의 반복과정을 통하여 형성되는 사고능력이다(오 2015). 확산적 사고는 사고자에게 내재된 대량의 데이터로서 컴퓨터로는 소프트웨어의 역할을 한다. 수렴적 사고는 대량의 데이터 안에서 핵심만을 분류한 자료로서 하드웨어적인 역할을 한다. 이때 확산적 사고의 데이터는 사고자가 성장한 문화적 또는 환경적 배경 안에서의 경험을 통해 형성되고 수렴적 사고는 현재 사고자의 환경에서 배양하는 학습 또는 기술능력으로 핵심을 분류할 수 있다. 따라서 사고자의 문화와 환경에 의해서 확산적 사고능력은 만들어지고 문화적 배경과 사고자의 현재 학습능력 및 기술에 의해 수렴적 사고가 형성되며 디자인의 방향이 결정될 수 있다(오 2016). 또한 성은현은 수렴적 사고에 대해 전통적인 지능의 핵심개념에서 강조하는 것으로 한 가지 정답을 찾아내는 것이고 확산적 사고는 창의성의 핵심개념으로 다양하고 많은 독특한 답을 찾아내는 능력이라고 한다. 이것은 교육과 관계없이 동일하게 답을 찾아내는 능력이지만 다른 배경의 문화적 사고에 따라서 수렴적 디자인 사고의 능력 또는 확산적 디자인 사고능력이 다르게 발달할 수 있다는 것을 의미한다. 본 논문에서는 덴마크 출생의 베르너판톤은 북유럽으로 서양으로 일본 출신의 우치다시게루는 동아시아로서 동양으로 구분하여 특징을 분석한다.

2.4.1. 동서양의 문화와 사고

‘문화’의 어원이 시작된 19세기 말 기독교를 숭배하는 서양과 불교를 숭배하는 유교사상을 지닌 동양의 나라들은 삶과 죽음에 대해 생각하는 것부터가 다르다. 죽음을 삶의 끝과 죄에 대한 대가라

고 생각하는 서양은 신은 인간을 지배하고 인간은 자연을 지배한다는 사상을 지녔다. 동양은 죽음은 삶의 일부이며 자연으로 돌아가는 것이고 죄에 대한 대가로서 인간은 재탄생해야 한다는 관념으로 더불어 사는 세상을 강조하고 자연은 인간의 일부라고 생각한다(플루서 2003). 이러한 다른 관점의 종교철학은 생활습관의 차이를 보여주며 문화적 사고를 형성한다. 채집생활위주였던 서양은 개인주의의 사상과 절대주의 사고를 지니며 산업화가 먼저 성행하였고 이는 과학적으로, 이론적으로 접근한 새로운 형태와 재료로 물건을 생산하는 기술주의의 사고를 중요시하는 사고가 형성할 수 있었다. 반면 동양은 농경생활 위주로 전체주의 경향과 상대주의 사고를 지니고 있다. 농업이 중심인 소박한 생활은 의식주를 위한 도구를 만들어 생활하는 습관을 형성하고 이러한 도구는 자연으로부터 얻어지는 것이라 생각하며 쓰임이 강조되는 실용성을 우선으로 생각했다. 니스벳(Nisbett 2005)은 동양과 서양의 다른 관점에 대해 언급하였다. 동양인의 자연을 중시하는 사고는 어떠한 대상을 볼 경우 객체를 독립적으로 인식하지 않고 배경을 포함한 전체를 바라보는 사고를 형성하는 반면 서양은 먼저 객체를 중심으로 사고를 형성한 후 배경을 인지하는 경향이 있다. 또한 서양의 문화를 인지하는 용어는 인간중심, 이성적, 과학적, 객관적, 절대주의, 개인 중심적으로 해석되며 관련된 사고로는 자유주의, 개인주의-개인의 자유와 권리 강조, 개인의 독특한 모습을 발달시킴, 개인의 흥미와 열정 추구로 표현된다. 반면 동양은 자연중심, 감성적, 종교적, 주관적, 전체 지향적, 관계 중심적인 성향의 특징으로 유교주의, 집단주의, 사회집단강조, 사회규칙 중시, 사회적 질서, 조화와 합일 우선, 집단에 순응강조 하는 사고력을 지니고 있다(Table 3).

2.4.2. 동서양의 문화적 관점의 디자인 사고

동서양의 창의력에 관한 선행연구에 의하면 확산적 사고력은 서양인이 우세하고 수렴적 사고는 동양인이 우수하며(성 1998) 서양은 충동성이 많고 논리적인 내용을 선호하는 반면 동양은 융통성, 독창성, 정교성, 직관적인 내용을 선호한다고 한

Table 3. Relationship between Cultural Characteristics and Thinking in the East and the West

| | 문화의 특성 | 문화적 사고 |
|----|--|--|
| 동양 | 자연중심, 감성적, 종교적, 주관적, 전체 지향적, 관계 중심적 | 유교주의, 집단주의, 사회집단강조, 사회규칙 중시, 사회적 질서, 조화와 합일 우선, 집단에 순응강조 |
| 서양 | 인간중심, 이성적, 과학적, 객관적, 객체지향적, 절대주의, 개인 중심적 | 자유주의, 개인주의-개인의 자유와 권리 강조, 개인의 독특한 모습을 발달시킴, 개인의 흥미와 열정추구 |

Table 4. Thinking Skills of Eastern and Western

| | 창의성 | 독창성 |
|----|---|---|
| 동양 | 수정, 적응, 자신의 심오한 표현, 궁극적인 실제, 물체의 진정한 본질을 탐구, 전통적인 것을 재해석하고 재창조하는 순환 | 개선 Improve 삶의 길을 제시 자연, 정신, 조화 자연중심, 종교적, 감성적, 주관적, 전체 지향적 |
| 서양 | 독창적, 개성적, 예술성, 유머감각, 양적 | 혁신 Innovation 새로운 것을 지속적으로 생산 인간, 물질, 차별 |

Table 5. Cultural Design Thinking of Panton and Shigeru

| | 성장배경에 따른 문화적 디자인 사고 | 시대적 배경에 따른 문화적 디자인 사고 | 작품특성에 따른 문화적 디자인 사고 |
|--------|------------------------|-----------------------|-------------------------------|
| 베르너 팬톤 | 객체 지향적 관점으로 문화적 특성과 유사 | 서양의 팝아트의 특성과 유사 | 서양의 문화적 사고와 유사 |
| 우치다시게루 | 전체 지향적 관점으로 문화적 특성과 유사 | 동양의 미니멀아트의 특성과 유사 | 동양의 문화적 사고와 유사 |
| | | | 팬톤의 작품성향과 서양의 창의성 독창성 특성과 유사 |
| | | | 시게루의 작품성향과 동양의 창의성 독창성 특성과 유사 |

다. 이러한 선행연구는 동양과 서양의 창의성은 부분적으로 다르다는 것을 보여준다. 성은현은 서양의 창의성에 대해 예술성, 유머감각과 같은 독창성과 개성의 추구, 동양은 기존 사회문화적 체계에서 수정과 적응의 인지적 측면을 강조하는데 이것은 자신의 심오한 표현, 궁극적인 실제 물체의 진정한 본성을 탐구하는 것, 전통적인 것을 재해석하고 재창조하는 순환을 창의성을 언급하였다. 서양은 개인의 개성과 자유를 중시하고 기존의 것에서 변화가 많이 나타나는 창의적인 반면 동양은 기존의 것에서 변화가 크지 않고 깊이 반복적으로 생각하며 유교주의와 집단주의의 문화에서 인내와 성찰을 중시한 것이 동양의 창의성이라 하였다. 이순중(이 2008)은 동양과 서양의 다른 창조방법에 대해 언급하면서 동양의 창조방법은 올바른 길을 찾는 것, 우주존재의 창조는 음과 양 존재와 부재로의 구성, 과거와 현재 인간과 환경, 두 요소들 간의

전체적인 조화를 강조하였다. 동양에서 비중을 두는 창조요소는 자연, 정신, 조화, 개선으로 전체지향적인 관점에 치중한다. 반면 서양은 새로운 물질적 형상이나 물건을 바탕으로 하는 객체 지향적 창조 방법을 지향하는데 주로 인간, 물질, 차별, 혁신의 사상에 창조의 바탕을 둔다고 하였다(Table 4).

2.5. 분석결과

분석결과는 세 가지 관점에서 관찰할 수 있다 (Table 5).

2.5.1. 성장배경에 따른 문화적 사고의 차이

성장과정에서 독특한 점은 팬톤은 건축학을 전공하고 가구디자인에 접근한 반면 시게루는 리빙 디자인학을 전공하고 가구디자이너로 활동하였다. 동서양의 문화적 차이에 따른 다른 관점과 관련하여 정광호(정 2014)는 건축과 가구디자인의 관계

성에 대해 논하였다. 서양은 건축가가 가구를 디자인 하는 경향은 높은 반면 동양은 인테리어 디자이너가 가구디자인을 하는 경우가 많은데 이것은 서양은 가구를 사물 또는 객체로 인식하지만 동양은 가구를 공간의 일부분으로 생각하기 때문이라고 한다. 서양은 객체를 중심으로 사물을 바라보지만 동양은 배경을 중심으로 사물을 관찰하는 경향이 있는 것을 보여준다. 이것은 동서양의 디자이너가 디자인의 대상을 인식하는 관점이 다를 수 있다는 것을 보여준다.

2.5.2. 시대적 배경에 따른 문화적 사고의 차이

팝아트와 미니멀아트는 분명 시대적인 예술운동의 일종이지만 베르너팬톤이 팝아트의 영향을 받은 것과 우치다시게루가 미니멀아트의 영향을 받은 것은 문화적 사고와도 연계된 경향이 있다. 독창적이고 새로운 것을 추구하는 서양의 사고와 철학에 있어서 팝아트의 자극적인 성향과 특징은 충분히 팬톤에게 새로운 영향을 줄 수 있었고 21세기인 지금도 필립스탁, 자하하드와 같은 세계적인 건축가 디자이너가 팬톤의 영향 즉, 팝아트를 기반으로 디자인 철학을 형성했다고 보아도 과언은 아닐 것이다. 반면 일본은 동양고유의 사상인 물질의 본성을 탐구, 자연적, 유교사상의 철학이 미니멀아트의 등장으로 일본의 독자적 디자인을 형성하고 추후의 디자인 및 디자이너들이 이러한 현상을 유지 또는 개선시키고 있다고 여겨진다.

2.5.3. 작품 특성에 따른 문화적 사고의 차이

서양은 인간을 중심으로 하는 디자인, 빈 공간의 의미를 하나의 객체로 여기고 직관적으로 인지하는 개념, 독창적, 개혁, 혁신적 사고를 지니고 있다고 하였다. 팬톤의 가구의 시도는 신소재의 개발, 색채의 도입, 형태의 변화로 자극적이며 지금까지 없었던 디자인을 선보이며 새로운 것을 과학적으로 기술적으로 표현하였다. 동양의 접근 방법은 유교적 사상이 포함된 자연 안에 담긴 디자인, 경험을 통해 만들어지는 디자인, 본질을 탐구하는 디자인, 주변과의 관계를 중시하는 디자인 등 동양적 사고의 형태로서 시게루의 가구는 소재와 형태,

색채에서는 팬톤 만큼 자극적이거나 새로운 시도는 거의 찾아볼 수 없었지만 가구에 담겨져 있는 의미는 가구를 경험하면서 사용자가 인식하기에 충분한 디자인 요소를 지니고 있었다.

3. 결 론

본 연구의 목적은 문화적 디자인 및 동양의 디자인 사고를 적용하고자 하는 디자이너의 참고자료 및 디자인 학습자의 학술 자료의 활용에 기여하는 것으로, 문화적 배경이 다른 덴마크출신의 베르너팬톤과 일본의 디자이너 우치다시게루의 성장 배경, 시대적 배경, 작품의 특성을 분석하고, 작가의 디자인 사고에 내재된 문화적 성향을 동서양의 관점으로 탐구하였다. 팬톤은 당시 데니쉬 모던의 고국의 전통적 스타일을 벗어나 팝아트의 영향을 받으며 작품에 신기술, 신재료를 혁신적으로 적용하여 자신만의 독창성을 표현했다. 자극적인 색채, 수년의 연구를 통하여 획득한 기술로 세상에 존재하지 않은 새로운 것을 창조하였다. 반면 시게루는 일본의 전통성과 그 당시 성행했던 미니멀아트의 특징인 간결함, 반복, 대칭을 작품에 결합하여 새로운 현대적 일본디자인을 재창조하였다. 이와 같은 두 작가의 디자인 사고와 작품의 특징은 서양의 이성적, 과학적, 객관적 특징을, 동양의 자연적, 감성적, 관계적, 전통적 성격의 종교, 생활, 사회적 측면의 문화성이 나타나는 것을 볼 수 있다. 연구의 결과는 동일하지 않은 문화적 배경은 작가의 디자인 사고에 영향을 미칠 수 있으며 두 작가의 디자인 사고에는 동서양의 문화적 특징 및 사고가 내재되어 있는 경향을 볼 수 있다. 이는 디자이너가 성장하는 과정에 습득한 사고, 시대적 문화의 배경과 자국의 문화적 특성, 작품에 내재된 특유의 창의성과 독창성을 통해 설명될 수 있다. 분명 연구의 진행에 있어서 두 작가의 비교를 통해 동서양의 특성을 분류한다는 것은 다소 객관성이 부족할 수 있다. 하지만 디자이너의 디자인 사고형의 특성을 살펴보면 동양과 서양의 특성이 내재된 경향을 탐구할 수 있다는 것에 동서양의 문화와 디자인의 연구에 시발점이 될 수 있다고 연구자는

판단한다. 다만, 디자이너와 사례분석의 미흡으로 다소 객관성이 저하되었다는 점을 인지, 추후 연구를 통해 좀 더 다양한 디자이너와 사례의 분석을 바탕으로 객관성을 확립시켜 발전되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 김진우. 2005. 베르너펜톤의 의자디자인에 나타난 표현 특성에 관한 연구. 한국실내디자인학회 논문집, 14.2: 178-187.
- 김아람. 2011. 테니쉬 모델을 바탕으로 한 아르네 야콥센과 베르너펜톤의 디자인 특성 연구. 건국대학교 석사학위논문 22-24, 83-100.
- 김은주. 2004. 우치다시게루의 디자인 개념과 실내공간 표현 특성에 관한 연구. 한국실내디자인학회 논문집, 13.4: 3-11.
- 권영걸. 2011. 공간디자인의 언어. 날마다 170-171.
- 성은현. 2006. 동서양의 창의성 차이 고찰-창의적 문화와 환경, 성격, 사고, 산물을 중심으로. 영재와 영재교육 5: 45-62.
- 박선영. 2007. 문화적 차이에 의한 모바일폰 디자인선호도의 기호학적 분석. 이화여자 대학교 디자인대학원 석사학위논문 511-516.
- 박형진, 박세정, 김문덕. 2005. 한·일 전통 주거공간의 '중간영역'에 관한 연구. 한국실내디자인학회 논문집, 14.3: 84-94.
- 이순중. 2008. 동서양의 디자인 창조. IDCC Proceeding: 13-41.
- 이효진. 1996. 20 세기 후반 패션에 나타난 미니멀 아트 (Minimal Art) 의 조형성에 관한 연구. 복식, 29: 23-38.
- 오미현. 2016. 문화가 디자인 사고에 미치는 영향에 관한 연구. 한국문화공간건축학회논문집 통권 55: 82-89.
- 오보영, 문철. 2015. 디자인 사고(Design Thinking) 과정을 적용한 고등학교 디자인수업 모형 연구 기초조형학연구 72: 297.
- 정광호. 2014. 동양과 서양의 문화적 차이에 의한 건축과 가구의 디자인 관계성에 관한 연구 한국상품문화디자인학회 38: 13-23.
- 정용해. 2006. 베르너 펜톤 디자인에 나타난 팝아트적 특성에 관한 연구 기초조형학연구. 7.3: 443-450.
- 최병훈, 김진우. 2006. 미니멀리즘 가구디자인의 근원과 조형세계에 관한 연구. 한국가구학회지, 17.2: 5.
- 빌렘 플루서. 2003. 디자인의 작은 철학, 선학사. 34-43.
- Lawson B. 2006. How designers think: the design process demystified. Routledge. 34-45.
- Nisbett, R. E. and Yuri M. 2005. The influence of culture: holistic versus analytic perception. Trends in cognitive sciences 9.10: 467-473.
- Vogeley, K, and Andreas R. 2009. Contextualising culture and social cognition. Trends in cognitive sciences 13.12.