

# 네덜란드 디자인 그룹 'Droog Design' - 디자인 사고와 활동을 중심으로

A review of 'Droog Design' ; the mentality and the activities

김유진

한국기술교육대학교 디자인공학과

Kim, Eugene

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

문무경

한국기술교육대학교 디자인공학과

Munn, Mookyeong

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

• Key words: Droog Design, the mentality, Re-think, Re-define, the nineties, the Netherlands

## 1. 들어가는 말

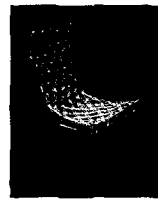
Droog Design은 오늘의 대중적 디자인 경향과는 다소 상이한 조형적 해석과 그 표현을 지속적으로 실험하고, 또 실현하고 있다. 이러한 시도는 디자인 전문분야 뿐 아니라 보편적 수용자에까지도 시대적으로 지역적으로 또는 문화적으로 적잖은 영향력을 미치고 있다. 창립 이래 지금까지 세상에 소개된 이들의 활동과 그 결과물을 통해서 많은 수용자들이 어쩔 오랜 기간동안 막연하게 추구하여 왔던 조형적 갈등을 상당 부분 확인하고 동의하고 있는 지도 모른다. 1993년 암스테르담(Amsterdam, the Netherlands)의 한 대중적 클럽에서 소개된 이들의 첫 전시회에서부터 오늘에 이르기까지는 그리 긴 기간이 아님에도 불구하고, 이들의 활동이 세계적으로 주목받는 이유는 뭘까? 어느새 Droog Design의 모든 활동들이 문화적 운동(movement)의 한 부분으로 자리잡아 가는 건 아닐까? 이 글은 이러한 의문들에서 시작되었고, 그래서 현대 디자인에 관한 새로운 해석으로 주목받고 있는 네덜란드의 디자인 그룹, Droog Design의 디자인 사고방식(mentality)과 활동들(activities)이 현대 디자인에 있어서 어떠한 의미와 가치를 가지고 있는지에 주목하려한다. 따라서 이들을 통하여 그간 세상에 공개된 자료들과 만남<sup>1)</sup>을 근거하여 이들의 입장과 함께 디자인의 사회적, 문화적 그리고 시대적 역할을 조명하려 한다.

## 2. Droog Design의 발자취

Droog Design 초기 활동의 특징은 보편적 관점에서 현존하는 사물과 형태 그리고 재료에 대한 개념들을 재-정의(re-define)에서 시작하였고, 이어 이러한 사물이 지니고 있는 개념과 상징은 물론 기능의 본질까지 재-정의하기에 이른다. 이후 Droog Design은 사물이 지닌 기능의 가치를 존중하면서 모든 양식(style)의 무의미함을 정리하고 재-정의하는 개념으로 컬렉션 범위를 점차 확대해가게 된다. 즉 기존의 양식이 가지고 있던 기능과의 모순을 재-해석하게 된다.

1995년, 이들은 현대의 진보된 기술로 새로운 조형에 대한 탐구를 시작하는 'Dry Tech'라는 프로젝트를 진행하게 된다. 이

프로젝트는 Droog Design의 첫 번째 프로젝트로서, 플라스틱과 사물의 관계, 그리고 디자이너에게 있어서 재료의 선택과 그 사용에 관한 의미있는 사례로 남게 된다. 이 프로젝트에서 주목할만한 것은 복합재(composites)의 물질적 특성과 그 가공법에 관한 정확한 이해와 수공예적 기법(manual treatment)의 재활용과 적용의 새로운 가능성을 조형적으로 소개한 점이다. 기술을 위한 조형보다 조형을 위하여 기술을 재활용하는 입장으로, 하이테크(high-tech)와 로우테크(low-tech)의 접점에서 새로운 미적 형식을 위한 기술로써, 'Dry Tech'를 선택한 것이다. 'Dry Tech'에서 주목받았던 한 사례에는 Marcel Wanders[마르셀 반더스의] 'Knotted Chair'(그림 1)가 있다. 이듬해인 1997년, Droog Design은 'DMD'와 더불어 욕실용 제품을 위한 실용적 아이디어와 개념으로 'Dry Bathing'이라는 프로젝트를 시작한다. 이 프로젝트 역시 재료의 한계와 새로운 이용 가능성에 대한 탐구로 볼 수 있다. 특히 욕실이라는 공간에서의 장식, 그리고 장식



[그림3] 'Knotted Chair' M. Wanders, 1996

으로 인한 호화스러움을 재-사고하여 재-정의하게 된다. 'Dry Bathing'에서도 20세기 기술들에 관한 다양한 재-사고와 더불어, 욕실 내부를 이루고 있는 기존의 '모듈(module)들과 그 소재들('타일, tile'을 이룸)의 규격'에 관하여 진지하게 재-정의하고 있다. 1998년, Droog Design은 그간 컬렉션한 작품들을 정리하게 되면서 장식에 관한 개념정의를 재차 분명히 한다. 같은 해의 밀라노 전시를 염두하면서 'The Inevitable Ornament'라는 프로젝트를 진행한다. 이 프로젝트에서 장식은 기술과 인간에 의하는 종속적 개념으로 보고, 이러한 장식은 정당하고도 본질적임을 강조한다. 즉 Droog Design은 디자인 전(前)과정으로서 기술과 디자인 후(後)과정으로서 사용자에게 의하는 객관화될 수 있는 상태가 장식임을 정의한다.

1998년 10월, Droog Design은 '데달루스 상(Dedalus Prize)'을 첫 수상하는 영광을 안게된다<sup>2)</sup>. 유럽지역에서 전개된 디자인 활동을 대상으로 디자인 거장들에 의하여 심사된 이 상의 수상을 계기로 Droog Design의 디자인 사고와 활동은 대외적으로도 크게 인정을 받게 된다. 초기의 독창적이고 실험적 개념

1) 2001년 12월 6일, Droog Design Foundation 사무실에서 Mrs. Renny Ramakers와 Mr. Gijs Bakker를 직접 만나 이들 디자인 활동에 관한 입장 표명을 접함. Renny Ramakers는 philosophy라는 표현보다 mentality라는 용어를 사용하였으며, 이들 활동의 주안점은 20세기 유물에 관한 새로운 재-해석과 잠재성 개발임을 강조하였다.

2) "Droog Design은 독특한 오리지널리티가 있으며, 문화적이고도 조직적이며, 또한 그들의 디자인 방법론에 있어서도 탁월하다"라는 것이 수상 이유였다.

과는 다소 상이한 지역 문화 활성을 위한 프로젝트가 있었다. 1999년 4월, '지역의 색채(Couleur Locale)'라는 이름으로 밀라노에서 소개된 이 프로젝트는 '오라니바움(Oranienbaum)'<sup>3)</sup>이라는 쇠퇴해 가는 17세기의 성(城)과 주변의 지역환경을 신선하고 풍부한 자연 공간으로 복구하기 위한 프로젝트였다. Droog Design은 이 지역의 생태·환경·문화를 우선한 독특한 제품과 개념들을 제안하게 된다.

2000년, Droog Design은 브랜드(brand)에 큰 의미를 부여하게 된다. M. Wanders는 "최고의 Droog Design은 브랜드 그 자체이다(The Best DROOG DESIGN design is the label itself)"라고 할 정도로 Droog Design의 브랜드에 큰 의미를 부여한다. 그들은 'Do create'라는 디자인 사고의 획기적 전환을 가져온 사용자 경험중심의 프로젝트를 진행한다. 다음 해인 2001년, 네덜란드 시가상자(cigar box) 전문제조업체인 'Picus'는 이들의 장인 기술을 토대로 한 새로운 상품개발을 위한 개념적 디자인을 Droog Design에게 의뢰하고, 'Pocket Furniture' 명칭으로 프로젝트를 진행하게 된다. 'Picus'가 보유한 기존의 재료와 기술은 Droog Design만의 독특한 디자인 과정을 통하여 새로운 개념의 상품들을 개발하게 된다. 이어 Droog Design은 인간관계 개선을 의도한 'Me, Myself and You'라는 프로젝트를 진행한다. 개체와 전체 사이에 있을 수 있는 오늘의 모든 관계들을 좀더 인간적으로 재-정의할 수 있는 새로운 개념들을 제안하게 된다.

### 3. Droog Design의 디자인 사고방식

#### 3-1. 기존 개념(concept)에 관한 저항

Droog Design의 디자인 철학에는 창립자인 R. Ramakers와 G. Bakker, 이 둘의 디자인 사고방식(mentality)과 큐레이터(curator)로서의 역할이 중요하게 작용하고 있다. 제도적 권위와 대중적 보편성에 강한 저항과 비판 정신으로 무장된 이들은 지금까지의 디자인 개념들에 우선 저항한다. 오늘의 유일성(unicqueness today)을 위하여 기존을 거부함은 일반적 입장일 수 있지만, Droog Design은 지나온 인류의 업적에 대한 강한 향수도 병행하면서 기존을 예리하게 비판할 수 있는 개념적 재-사고 과정의 중요성을 강조하고 있다. 즉 Droog Design은 "창조성(creativity)라는 것은 발명과 관한 문제라기보다 이미 존재한 그 무엇을 재인식함에 있으며, 혁신(innovation)이라는 것도 재료(the material)에 이미 내재한 질서를 제대로 발견함에 있다"라고 한 움베르토 에코(Umberto Eco)의 입장과 같다고 볼 수 있다.

#### 3-2. 양식(style)에 관한 거부

Droog Design은 지금까지의 디자인들이 양식(style)에 관하여 지나치게 의존하여 왔음을 비판하며, 양식 그 자체를 거부하는 입장을 취한다('Droog Design is NOT a style' by themselves). 선조가 이룬 업적인 'De Stijl Movement'에 가장 배치되는 부분이기도 한, 양식에 대한 거부는 Droog Design의 또 다른 특성이기도 하다. '기본으로 돌아가자(back to basics)'나 '필연

적 장식(the inevitable ornament)'으로 주창되는 이들의 경구에서도 양식적으로 규정되는 조형엔 거부를 표명하고 있음을 알 수 있다. Droog Design에 의하여 소개된 그간의 작품들을 통해서도 규정할만한 시각적 양식이란 아직 없으며, 시기적으로 혹은 수행한 프로젝트별로 공통되는 개념이라는 것은 양식으로 볼 수 없다. Droog Design은 디자이너의 사고방식 즉 멘탈리티(mentality)를 강조하고 있으며, 그 결과물로서 그들의 그것을 표현하고 있는 것이다.

### 4. Droog Design과 현대 디자인

어떠한 디자인도 새로움을 추구한다. 포화의 상태가 지속되면 때론 거부만을 위한 거부도 하기도 한다. 20세기 거대 모더니즘에 대한 저항은 간헐적으로, 지역적으로, 때론 개인적으로도 진행되어 왔다. Pop-movement, Memphis and Alchimia, vernacular design, Neo-primitive, Post-Modernism, product semantics, 등의 수많은 명칭들과 상응한 이념으로서 기존을 부정하며 새로움을 모색하고 주장하기도 하였다. 모두가 의미 있는 인간의 노력이었기에, 서로가 관계하고 영향주고 받기도 한다. 네덜란드의 젊은 디자인그룹, Droog Design 역시 이들의 연장선에 있을 것이며, 이전의 어떠한 디자인 활동으로부터도 자유로울 수는 없을 것이다. 단지 '오늘'이라는 시간적 차원에서 Droog Design이 좀더 현실이고, 그들은 과거라는 자료와 컨텍스트(context)로 존재하고 있는 것이다. 그러나 이러한 적잖은 노력에도 불구하고 오늘의 디자인 상태는, 조형으로서의 근본보다 주변적 관심에 더 많이 의존하고 있으며 이유도 분명치 않은 외적인 새로움에만 치중하는 경향이 있다. 어쨌든 베르트 뢰바하(Bernd Löbach)의 표현처럼, 지금까지의 현대 디자인은 도덕적이고 환경주의적 태도의 부재와 함께 미적 기능을 무시하고 항상 새로운 발견에만 의존하고 있는 지도 모른다. Droog Design과 이들의 활동을 통하여, 우리의 유·무형적 유산들을 새로이 발견하고 확인하며 반기고 있는 지도 모른다. 다소는 캄캄하게, 다소는 모호하게, 다소는 지나칠 정도로 매끈하게 우리를 현혹시키는 오늘의 첨단제품 조형들과 그 경향에 비한다면, Droog Design의 존재와 이들의 활동은 분명 신선한 것이다.

### 참고문헌

- Ida van Zijl, Droog Design 1991-1996, Utrecht Centraal Museum, Utrecht, 1997
- Renny Ramakers, Gijs Bakker, Droog Design; Spirit of the Nineties, O10 Publishers, Rotterdam, 1998
- Utrecht Centraal Museum, Droog & Dutch Design, Utrecht Centraal Museum, Utrecht, 2000
- R. Ramakers, Droog Design Catalogue, Droog Design & DMD, Den Haag, 2000
- Droog Design, me, myself and you, Droog Design, Amsterdam, 2001
- E. van Hinte, Pocket furniture, Droog Design for Picus, Droog Design, Amsterdam, 2001
- Newsletter 4, Droog Design Foundation, Amsterdam, 1999
- Newsletter 5, Droog Design Foundation, Amsterdam, 2000
- Newsletter 6, Droog Design Foundation, Amsterdam, 2001
- Rie Nishikawa, What's DROOG?, casa BRUTUS, Japan, Nov. 2000
- 베르트 뢰바하, 이병종역, 인더스트리얼 디자인, 조형교육, 2000

3) 뎡사우(Dessau)인근의 구동독지역에 위치한 17세기의 오래된 성(城)