

미래 디자이너의 역할변화에 관한 연구

A Study on Change of Designer' Roll in the Future

강희라

국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사과정

이성식

국민대학교 테크노디자인전문대학원 교수

• Key words: Roll of Design in the Future

Kang, Hee-Ra

Master Degree, Graduate School of Techno Design, KMU

Lee, Sung-Sik

Professor, Graduate School of Techno Design, KMU

1. 서론

1-1. 배경

조형요소, 의도적인 선택, 합리적인 구성, 유기적인 통일을 얻는 활동은 디자이너가 존재하고 있는 문화와 사회의 흐름을 반영한다. 최근 몇 년간 우리는 테크놀러지의 급속한 발전으로 인한 혁명적 사회 변화를 겪고 있다. 그것은 디지털사회의 출현이며 이 사회는 기존의 아날로그의 모든 정보를 디지털로 바꾸어 가고 있다. 디지털사회는 우리 사회의 정치, 경제, 문화 등 사회의 모든 분야에 감당하기 힘든 급격한 변화를 일으켰다. 오늘날까지 새로웠던 것이 바로 내일이면 더 이상 새로운 가치를 갖지 못한다. 이런 현상은 디자인에서도 예외는 아니다. 디지털 테크놀러지는 디자인의 발상, 계획, 과정 그리고 결과에 많은 변화를 가져 왔고, 영역의 변화에도 마찬가지이다. 그러나 현재의 하루하루 변화하는 디지털 테크놀러지에 압박만을 따라 창조를 위한 치열한 사고의 과정을 간과하고 단지 결과물을 포장하는 단차원적인 역할에 연연해하고 있다. 디지털 테크놀러지의 발전이 디자인의 발상, 계획을 간과하고 새로운 테크놀러지 이용의 결과만을 중요시하는 사람들에게 기존 디자이너의 영역을 침범당한 것이다. 미래의 디자이너들은 자신들의 새로운 역할에 대한 연구를 필요로 하고 있다.

1-2. 연구목적

디자이너들은 스스로의 정체성을 찾아야 한다. 디자이너의 기본적인 역할에 대한 회귀, 즉 과거의 질서를 허물어 사회에 이익이 되는 새로운 것을 창조하는 과정, 그 자체에 대한 역할에 충실한 것이 앞으로의 미래 사회를 대비하는 디자이너의 시대적 소명일 것이다.¹⁾ 현재의 디자인은 다양한 발상과 계획에 지향성과 목적성을 제공해 줄 통합적사고의 체계적 규범이 아니라 특화된 기법이나 방법과 같이 협소한 형태로 해석되어 왔다.

본 연구에서는 정체성과 창의성을 지닌 미래형 디자이너의 새로운 모습을 제시하는 것을 목적으로 하고 있다. 미래사회 디자이너의 새로운 모습을 제시함으로써 앞으로의 디자인 교육의 변화와 현재 디자인 활동을 하고 있는 많은 디자이너들의 새로운 역할 변화에 따른 준비과정에 보다 효과적으로 대처

할 수 방향을 제시하고자 한다.

1-3. 연구방법 및 범위

첫째, 디자인과 디자인의 개념 변화에 대해 알아보았다. 둘째, 디지털 미디어 환경의 특징과 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에 대해 알아보았다. 셋째, 이를 근거로 앞으로 도래할 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서 요구하는 디자이너의 모습을 찾아보았다. 현재 활동하고 있는 몇몇 디자이너의 사례를 통해 그들의 작업과정과 디자인에 대한 새로운 해석에 대해 알아보았다. 그들이 주도 하고 있는 디자인의 흐름과 그것에 대처할 디자인 교육의 방향에 관하여 제시한다.

2. 디자인의 개념

2-1. 디자인의 기원

일반적으로 디자인의 기원은 네 가지 중 하나로 추론된다. 어떤 이들은 디자인이 20세기 초반에 디자인 사고방식의 새로운 규범의 형성과 함께 시작되었다고 주장하고, 다른 이들은 생산방식과 노동의 사회적 조건의 변화와 함께 산업혁명 초기에 시작되었다고 주장한다. 또 어떤 이들은 디자인이 원시인류가 만들어낸 이미지와 사물과 함께 선사시대부터 시작되었다고 이야기한다. 그리고 마지막으로 디자인이 모든 디자이너의 이상적 모델이라고 할 만한 신의 최초의 창조 행위, 즉 우주의 창조와 함께 시작되었다고 이야기하는 이들도 있다.²⁾ 또 다른 관점에서 디자인의 기원을 보면, 자료에 의미를 부여하고 사실에 근거하여 특정한 논지를 펼 수 있도록 도와주는 역사적 서술의 원리로서 이다. 그 원리란 디자인의 활동, 연구, 경험과 관련된 사실들을 재구성 하는 것을 의미한다.³⁾ 이런 측면에서 보자면 다음과 같이 디자인의 기원을 볼 수 있다.

[표 1] 디자인의 기원 (디자인 담론)

디자인의 기원
정신적이상 (Spiritual Ideal)
성격과 규범 (Character & Discipline)
물질적 조건 (Material Conditions)
권력과 통제 (Power & Control)

1) Christopher Alexander, *Notes on the Synthesis of Form* (Cambridge: Harvard University Press, 1971)

2) 리처드 부캐넌, 빅터 마굴린, 「디자인 담론」, 조형교육, 2002

3) 리처드 부캐넌, 빅터 마굴린, 「디자인 담론」, 조형교육, 2002

위와 같이 관점에 따라 디자인은 다르게 해석되고, 표현될 수 있다. 그리고 이것은 현재 디자인을 접근하는 방식과 디자이너의 역할에 대한 여러 가지 견해를 설명해 준다.

2-2. 디자인 영역의 확대

디자인의 기원에 관한 문제는 앞에서 서술한 바와 같이 여러 견해를 가지고 있다. 그리고 디자인의 원론적인 개념으로 접근할 때 그 시작은 우주의 창조와 같이 한다고도 말할 수 있다. 하지만 이러한 넓은 개념으로 디자인을 접근할 때, 산업혁명 이전의 디자인은 그 존재가치와 자신의 자리를 확고히 하지 못했다. 그것은 디자인의 기원과 규범 때문이다.

너무나도 광범위한 개념은 그것이 디자인이라는 영역이라고 주장하는데 있어서 어려움을 가졌었다. 하지만 그러한 특징을 가지고 디자인은 본질에 의해 사회의 모든 분야와 밀접한 관계를 유지하며 분야를 확대해 왔다. 그리고 산업혁명 이후 인간사회에 중요한 자리를 차지한 테크놀로지를 바탕으로 사회에 영향력을 가진 인간의 능력에 초점이 맞추어진다. 이러한 결과로 산업혁명 이후 디자인의 영역이 현실적으로 규정되었다. 하지만 이것은 디자인의 역할을 편협한 일부의 요소로 그것을 대표하는 결과를 가져 왔다. 대량생산으로 대표되는 산업혁명의 특징에 의해 디자인은 경제시대에서 단지 상업적인 도구가 된 것이다. 이것은 다르게 해석하면 디자인이 권력의 도구로 활용되어 진다는 것이다. 디자인은 순수예술과 큰 차이점을 가지고 있다. 그것은 디자이너의 행위가 개인적이지 않고 인간사회의 모든 분야에 파격적인 영향을 미친다는 것이다. 산업은 사회라는 테두리 안에서 활동하는 모든 인간에게 제공되고 소모되어 지기 때문이다. 그렇기 때문에 디자이너는 자신의 역할에 대한 중요한 책임을 가지게 되는 것이다.

3. 미디어 환경의 변화

3-1. 디지털 미디어 환경

디지털은 모든 요소를 0과 1로 표현하는 방식을 말한다. 이것은 이제껏 존재하는 사물의 방식이었던 아날로그라는 말과 대립되는 말이다. 또한 미디어라고 하는 것은 매체를 의미한다. 매체란 표현방식, 즉 표현되어진 결과물의 종류라고도 할 수 있다. 기존의 아날로그 미디어와 디지털 미디어의 차이가 인간의 모든 생활방식에 큰 변화와 혁신을 가져왔다. 그것은 디지털이 가진 몇몇의 파격적인 특징들 때문이다. 하지만 디지털방식이 아날로그방식과 비교하여 어느 것이 더 가치가 있고 좋은 방식이라 말하기는 힘들다. 지금 사회는 이미 디지털이라는 파격적인 힘의 테두리 안에 들어와 있고 앞으로 그것을 벗어나기는 힘들 것이다.

3-2. 유비쿼터스 컴퓨팅 환경

'유비쿼터스(Ubiquitous)'란 라틴어로 '모든 곳에 있다'는 뜻을 가진 단어이다. 유비쿼터스 환경이란 곧 도래할 우리 사회의 모습이다. 모든 곳에 있다. 이것은 인간이 접하는 모든 곳 혹은 사물에 작은 컴퓨터들이 편재하게 되어 서로가 무선 네트워크로 연결되어 진다. 각각의 사물과 장소는 인간의 통제를 벗어나 스스로 정보를 교환하게 된다.

4. 미래 환경에서의 디자이너

디지털 사회의 시작과 그것으로 연결되는 유비쿼터스 환경은 기존의 디자이너에게도 많은 변화를 가져온다. 그것은 이제 디자인의 방법론을 새롭게 정립할 것이다. 디자인의 여러 역할 중 산업사회 이후 디자이너의 역할을 규정하던 전문성은 변화를 일으킨다. 더 이상 기존의 전문성은 전문성이 아니다. 기존의 전문성은 유비쿼터스 환경의 컴퓨터들이 그 자리를 대체하게 된다. 그리고 디자이너는 새로운 전문성을 지녀야 한다. 즉 디자인의 여러 역할 중 현재 대두 되고 있는 역할에서 다른 역할로 디자인의 역할이 이동된다. 특정한 하드웨어나 소프트웨어를 이용하여 디자이너들의 테크놀러지를 과시하고 그것이 디자인의 모든 모습인 것처럼 생각되어 지는 시대는 소멸된다. 발상과 창의성, 그리고 그것을 어떻게 정제된 모습으로 표현할 것인가가 디자이너의 역할이 되는 것이다. 그 대상은 기존의 유형적인 것에만 국한 되지는 않을 것이다. 그것은 유형, 무형의 어떠한 창조물도 가능하다. 디자이너에게 가장 중요한 부분은 디자이너의 창의력과 사고력(사상)이 된다. 물질문명 사회의 서양, 정신문명 사회의 동양. 앞으로 도래할 사회는 무엇보다도 우리가 많은 기회를 가지고 있다. 이 기회를 우리는 현실로 만들어야 한다. 많은 세계의 앞서가는 디자이너들은 이미 새로운 시대를 준비하고 있다.

5. 결론

디지털 시대에서 유비쿼터스 시대로의 변화. 인간은 그 한 중심에 서 있다. 이 변화는 기존 사회의 질서를 파괴하고 새로운 질서를 성립하고 있다. 그리고 그 가운데서 디자이너의 역할도 새롭게 정립되어 진다. 그 변화는 크게 두 가지 형태의 디자이너를 요구 한다. 테크놀러지에 기반을 둔 과정형 디자이너와 창의성에 기반을 둔 발상과 통제, 그리고 결과형 디자이너이다. 앞에서 말한 테크놀러지에 기반을 둔 디자이너의 역할은 한없이 좁아질 것이다. 머지않아 자신들의 자리를 컴퓨터에게 넘겨줄 것이다. 우리는 미래에 도래할 파격적인 변화에 대비해야 한다. 교육제도를 수정하고 디자이너 스스로가 자신의 영역을 확장하면 시대에 맞는 역할의 변화를 가져야 한다. 테크놀러지의 이해, 협업의 중요성, 다원적 학문연구, 학습 중심적 행위 과정 등의 교육과정의 변화도 꾀하여야 한다. 디자인의 가치란 현실적인 것에 대한 안주가 아니라 가능성에 대한 제안이며, 이것은 아직 존재하지 않는 것을 실제로 구체화 하는 것이다. 디자이너들의 새로운 활약을 위해 스스로 움직여야 한다.

참고문헌

- 「디자인 담론」, 조형교육, 2002
- 「디자이너, 세상을 읽고 문화를 움직인다」, 안그라픽스, 2001
- 「1945년 이후의 디자인」, 시각과 언어, 1995
- 「디자인과 말」, 디자인하우스, 2004
- 「디자이너, 세상을 읽고 문화를 움직인다」, 안그라픽스, 2001