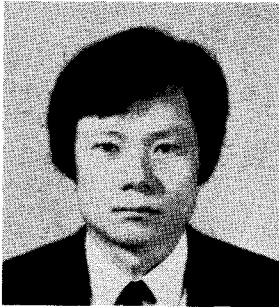


産業디자인과 意匠(1)



金榮玉
〈辨理士·釜山〉

目次

- I. 디자인의 概念
 - 1. 디자인 用語의 意義
 - 2. 디자인의 分類
 - 3. 産業디자인의 意義 및 分類
- II. 디자인의 條件
- III. 産業디자인
 - 1. 産業디자인의 重要性
 - 2. 産業디자인에서 配慮할 事項
 - 3. 디자인 폴리시(Design policy)
- IV. 産業디자인과 意匠과의 關係
 - 1. 兩者의 概念上 差異
 - 2. 兩者의 對象과 相互 關係
 - 3. 意匠制度의 運用과 디자인概念의 導入
- V. 맺는말
〈고딕은 이번號, 명조는 다음號〉

I. 디자인의 概念

人類의 탄생과 더불어 人間이 生存하기 위하여서는 道具라는 手段을 빌리지 않으면 自然환경 속에서 人間에게 적합한 生活環境을 만들 수가 없었다.

이러한 생활환경을 만들기 위한 모든 道具들은 人間에게 적합한 形態와 機能을 갖도록 처음부터 窮理되지 않으면 안되었으며, 따라서 디자인이란 行爲 그 자체는 人類의 탄생과 더불어 存在해 왔다고 말할 수 있다.

그러나 디자인을 意識的으로 사용하게 된 것은 1920~1930년대의 Modern Design이 成立된 이후인 것으로 인식된다.

사회가 더욱 다양화되고 技術水準이 向上됨에 따라 計劃 勞動 生産 分配等 分業化가 촉진되어 人間の 欲求를 充足시키는 모든 製品들은 그 本來의 機能을 만족시키면서 환경을 보다 윤택하게 할 수 있는 아름다움, 즉 美的訴求의 必要性이 높아지게 되었고, 文化의 發展에 따라 기계에 의한 大量生産의 可能性을 實現한 現代人은 하나의 製品에 對하여 材料에서 完成까지의 모든 工程을 파악하고 工原型을 미리 豫見하지 않으면 안되게 되었다.

이 原型은 完成된 製品과 조금도 틀리지 않는 完全함을 필요로 한다.

여기에서 앞으로 生産될 製品을 미리 豫測하고 設計하는 「디자인」이란 思考方式이 생겨난 것이다.

1. 디자인 用語의 意義

「디자인」이란 용어의 語源은 라틴어의 「데시그네레」(Designare)에서 發生된 것이며, 漢字로는 圖案이나 意匠(意匠法上 意匠의 意味와는 거리가 있다)이라는 말이 있으나 이것은 물건을 만들기 이전의 여러가지 생각이 平面에서 立體化 될때까지의 過程을 精確하게 간과하여 計劃하고 研究한다는 뜻을 가지고 있다. 「브리테니카」 사전에 의하면 「데시그네레」(Designare)는 “行動의 計劃을 發展시키는 過程으로

로 디자인이란 하나의 그림 또는 設計”라고 表現되어 있다. 디자인은 곧 物件의 形態를 생각하는 行爲라고 正義할 수 있다.

2. 디자인의 分類

디자인의 領域은 그 緣由된 觀點에 따라서 여러가지로 分類될 수 있다.

일반적으로 平面디자인, 立體디자인, 空間디자인 등으로 分類하는 경우와 2차원, 3차원, 4차원등 次元으로 分類하는 경우 및 비주얼, 프로덕트, 스페이스, 타임, 패션디자인의 5개 분야도 있다.

실용성을 전제로하는 分類로서는 ①건축디자인 ②산업(공업)디자인 ③크라프트디자인 ④服飾디자인으로 분류하거나 ①건축디자인 ②상업디자인 ③産業디자인등 3個分野로 大別하는 경우가 一般的이다. 本稿에서는 産業디자인 (Induseration Design)과 意匠과의 關係를 考察하고자 함에 目的이 있는 것이므로 이에 대해 살펴본다.

3. 産業디자인의 意義 및 分類

디자인의 分野를 建築디자인, 商業디자인, 産業디자인의 3分野로 大別하는 分類體系에서 볼때 産業디자인은 디자인 領域의 重要한 一分課를 이룬다고 말할 수 있다.

産業디자인은 比較的 廣義의 概念으로 産業上 生産되어 人間의 欲求를 充足하는 모든 物품의 디자인을 총칭하는 개념으로서 産業디자인을 더욱 細分하면 다음 2가지로 나누어진다.

(1) 工業디자인(Industrial Design)

기계생산에 의한 제품의 디자인으로 제품디자인(Product Design)이라 불리우기도 한다. 대부분 多量生産의 手段에 의하며 機器, 用具類, 차량, 항공기, 선박, 섬유 등도 여기에 포함된다.

(2) 商業디자인(Commercial Design)

商業物품의 선전을 목적으로 하는 디자인으

로 廣告디자인, Poster, Illustration, TV-광고 Direct Mail 등이 있으며, 인쇄에 의한 전달방법인 Graphic Design도 있다.

포장은 공업디자인과 상업디자인의 중간에 속하며, 전시(Desplay)디자인은 건축디자인과 상업디자인의 中間領域에 속한다. “토마스말도 날드”는 産業디자인은 産業시설에 의해 만들어진 物품의 形態上의 特質을 決定하는 것을 目的으로 하는 活動이다”라고 正義했듯이 産業디자인은 人間生活을 運轉하게 하기위한 物품의 目的造形活動이라고 할 수 있다.

II. 디자인의 條件

디자인은 繪畫나 彫刻과 같은 美術活動과는 달리 實用性을 그 전제로 함으로 디자인의 優劣은 예술작품의 評價와는 커다란 차이가 있다.

디자인은 소위 굳디자인(Good Design)으로서 디자인이 化體한 物품이 使用者의 欲求를 充足할것이 요구되며, 이러한 條件은 디자인의 시초부터 配慮하지 않으면 안된다.

1. 合目的性

筆記具는 美的 訴求力도 있어야 하지만 쓰기 편하다는 實用性이 앞서야 하고, 의자는 앉기 편하여야 한다.

모든 物품은 人間中心의 手段으로서 存在하므로 그 形態의 美感이 아무리 우수하더라도 인간공학(Human Engineering)에 입각한 적합성이 결여되면 쓸모없는 것이 된다. 따라서 디자인에 있어서 合目的性은 機能의 充足이라 할 수 있으며, 合目的性이 前提될때 비로소 디자인의 出發을 認識할 수 있다.

2. 審美性

디자인은 그 對象이 되는 製品의 實用性과 함께 아름다움을 지녀야한다.

人間은 정서적인 感性의 存在이므로 단순히 쓰기 좋다, 생활하기 편하다는 機能의 具備만으로서 만족할 수 없다.

아름다움 즉, 심미성을 느끼는 것은 보편적 이라기 보다는 주관적인 관념이며 특히, 시대성, 민족성, 사회성, 국제성, 개인성 등에 따라 커다란 차이가 있다고 할 수 있으나 여기서는 디자인 대상물이 訴求對象으로 하는 目的階層의 平均的인 美的 感覺에 調應하면 足하며 디자이너의 個性의 主觀的 表現이 아니라 고객을 對象으로하는 客觀性이 있어야 한다.

여기서 合目的性과 審美性은 相反되기도 하지만 이들 兩者가 融合되지 않고서는 디자인으로서 성공할 수 없다.

루이스셀리반(Sullivan Louis)은 “形態는 機能에 따른다”는 일관된 디자인觀을 견지하여 成功하였듯이 機能的인 것은 「아름답다」는 길과 통한다.

3. 獨創性

디자이너에게 요구되는 가장 중요한 資質은 獨創性이라 할 수 있다.

디자인은 디자이너에 依해서 새로움을 창조하는 것이며, 알려진 디자인의 模造形은 디자인이라 할 수 없다.

여기서 獨창성의 범주는 혁신성만을 강조하는 意味는 아니며, 革新的 디자인이란 오늘날의 産業發展 段階에서 볼 때 不可能에 가까운 일이기 때문에 디자이너의 個性이 뚜렷이 담겨만 있다면 점진적 更新도 훌륭한 獨創性이 발휘될 뿐아니라 現代 디자인으로 통한다. 한편 獨창성을 너무 강조하면 오히려 엉뚱한 디자인이 되어 버려 需要層으로 부터 外面당하기 쉽다.

유행의 物品이라도 소위 충격대(Shock Jone) 라는 것이 있어서 어느정도 까지는 顧客이 따라가지만 돌변적인 獨創性은 顧客이 오히려 外面해 버린다.

디자인의 獨創性은 合目的性의 면에서도, 審美性의 면에서도 存在하며 디자이너는 항상 새로운 것을 만들어 내는 造形感覺을 신선하게 하여 最近의 産業的 知識과 需要欲求에 對해 豊富한 知識을 具備해 나가는 꾸준한 努力이 따를때 獨創性은 그 基盤위에서 점진적으로

발휘될 수 있다.

4. 經濟性

디자인을 한다고 해도 經濟性의 原則에 付合되지 않는 디자인은 需要層을 充足시킬수 없다.

最小의 經費로 最大의 效果를 얻는것은 經濟原理의 通則이며 디자인이 創作行爲인만큼 적은 費用으로 질좋은 디자인(物件)을 創案한다는 것은 디자인의 目標라 할 수 있다.

그러나 經濟性을 앞세운다 해도 粗惡品을 만들어 썩게 비지떡이 되어서는 본래의 디자인 취지에 어긋난다.

디자인의 最終物件이 수용층을 충족 할 수 있는 良質의 것으로 되었을 때 디자이너의 能力은 최고로 발휘 되었다고 할 수 있다. 곧 經濟性이 合目的性과 審美性과 結付 되었을 때야 말로 훌륭한 디자인이라 할 수 있다. 그러므로 디자이너는 材料나 生産工程 製作方法等 生産라인의 全過程에 걸친 廣範한 知識을 쌓아갈 必要가 있다.

Ⅲ. 産業 디자인

1. 産業디자인의 重要性

産業디자인이란 말의 歷史는 반세기 밖에 지나지 않는 짧은 역사를 가지고 있다. 20世紀 初 産業디자인이란 말이 미국에서 사용되기 이전부터 이미 産業(工業)은 發達하여 近代의 工業手段에 依해 物件을 大量生産하고 있었다.

産業디자인은 近代技術을 구사한 工業의 出現과 함께 나타나 오늘날과 같은 대량생산(Mass Production), 대량판매(Mass Marketing), 대량소비(Mass Consumption)로 일컬어지는 소위 3M時代의 流通體制下에서는 디자이너 産業競爭의 唯一한 수단으로 登場하기에 이른것이다.

技術의 進歩速度는 하루가 다르게 急變하고 있으며, 同一用途에 使用되는 製品이라면 品質의 優劣이란것이 거의 判別하기 어려운 程度인

것이다.

이러한 品質의 均一化는 企業의 立場에서 보면 販賣戰略을 수립하는데 커다란 障礙要因이 되며 需要層을 강력하게 붙잡아 댈수 있는 도구로서 「革新的인 디자인의 開發」 이외의 다른 방도는 찾기 어려운 것이다.

이러한 점에서 볼때 디자인의 重要性은 企業의 死活과 直結되는 必要不可缺의 存在로 부각되고 있다는 데 그 意義가 있다.

2. 産業디자인에서 배려할 事項

産業디자인은 “産業에 依해서 만들어지는 物件의 적절한 質을 決定함을 目的으로 하는 創造活動이다” 라고 定義하듯이 Mordern Design 의 目標은 人間과 環境을 造和시키고 人間의 生活을 보다 윤택하게 하기 爲한 創造가 아니면 안된다. 따라서 現代 産業디자인은 主觀的인 純粹藝術과는 달라서 앞에서 말한 여러가지 디자인 條件이 따를뿐 아니라 産業디자인을 해나가는 過程에 있어서 그 背景에 깔린 몇가지 배려가 要求되는 것이다.

(1) 機能과 目的에 對한 配慮

어떤 事物을 디자인 할때 우선 생각하지 않으며 안되는 것은 어떠한 目的을 充足하기 위해서 必要한가 즉, 어떠한 機能이 要求되고 있는가 하는 점이다. 機能이란 단순한 物理的 機能뿐 아니라 社會的 機能도 합쳐진 넓은 意味라 할 수 있다. 事物은 그것이 存在할 理由가 있으므로 그 目的에 알맞는 메카니즘이 決定되어야 한다. 자동차는 사람이나 짐을 운반하기 위한 편리한 구조로 되어야 하고 의자는 앉기 편한 자세가 되도록 하여야 한다. 앉기 불편한 의자는 디자인 領域에서 要求하는 의자가 아닌 것이다. 따라서 事物의 지녀야 할 모습을 追求하고 그것을 分明히 認識한 後에 구체적인 디자인 착수가 이루어져야 한다.

(2) 構造, 技術, 材料에 對한 配慮

要求되는 目的을 充足시키기 위하여서는

어떠한 機具가 필요하며 그것을 만드는데 어떠한 技術과 材料를 使用할 수 있는가 하는 現實的인 生産의 實態을 고려하면서 結定하여야 한다.

디자인은 드림디자인(Dream Design)이 아니라 現實디자인인 것이다. 技術은 항상 進步하고 變化한다. 材料 또한 끊임없이 進步 發展함으로 새로이 出現하는 材料 그리고 그 材料를 使用하는 生産技術에 항상 注目하지 않으면 안된다.

(3) 物件이 使用되는 場所에 對한 配慮

디자인의 對象이 되는 物件은 人間性活 어딘가에 使用되어 目的을 達成하는 것이므로 事物이 놓여지는 場所에 對한 배려는 디자인에 앞서 매우 重要的 條件이다. 누가 어떻게 사용하느냐 하는 물리적 기능과는 사뭇다른 차원의 機能에 對한 要求이다.

가령 재떨이 하나를 보더라도 공원에 놓은 스트리처 퍼니처로서의 용도와 가정에서 사용되는 용도에 따라서 크기 材料 外形이 달라지며, 책상은 사무용 학교용 가정용에 따라 달라진다.

物件이 使用되는 場所에 적절히 照應할 수 있는 디자인, 그것이 Good Design의 重要的 要件이기 때문이다.

(4) 經濟性에 對한 配慮

이는 디자인의 條件에서 이미 논급한 바와 同趣旨이다. 同一한 機能을 充足시킬수만 있다면 그 物件의 價格은 싼편이 좋을 수 밖에 없다. 최소의 비용으로 최대의 效果를 올릴 수 있도록 하는 것은 바로 경제원리와도 통하기 때문이다. 최고의 재료, 정교하고 치밀한 기교, 호화로운 장식성을 요구하는 趣味의 一品製作도 디자인의 영역을 벗어나는 것은 아니지만 디자인의 普遍性은 大量生産으로 多數의 大衆에게 便利를 提供하는데 있으므로 材料의 選擇, 構造의 合理化, 工費 節減 등을 配慮하여 適定의 質을 充足시키지 않으면 안된다. 다만 經濟性이 質의 低下를 意味해서는 안된다.

〈계속〉