

디자인사 연구의 역사

- 대표적인 디자인 역사 저술을 중심으로 -

A Historiography on Design History Studies in Korea

- Critical Review on Canonical Design History Books in Korea-

주저자 : 채승진 (CHAE Sungzin)

연세대학교 원주캠퍼스 산업디자인학과

공동저자 : 신현봉 (SHIN Hyun Bong)

한국기술교육대학교 디자인공학과

본 연구는 한국디자인학회 창립 10주년을 기념하기 위해 디자인연구 전문위원회의 사업으로 기획되었으며,
학술진흥재단의 콜로키엄 연구비지원으로 진행되었음

1. 연구의 목적과 방법

- 1.1. 연구의 목적
- 1.2. 연구의 방법

2. 디자인 역사 연구

- 2.1. 디자인 역사 연구 현황과 특성
- 2.2. 디자인사의 범위(시간) 설정
 - 2.2.1. 인류 역사 시작부터 오늘까지
 - 2.2.2. 원산업혁명기(proto-industrial revolution)를 기원으로 보는 시각
 - 2.2.3. 후기산업혁명기 이후부터 오늘날까지
- 2.3. 일반 역사와 비교한 디자인사의 서술의 특징
- 2.4. 디자인사 연구 주제의 영역

3. 디자인사 대표 저술의 내용과 평가

- 3.1. '근대 건축과 디자인'
- 3.2. '제1기계시대의 이론과 디자인'
- 3.3. '인더스트리얼 디자인'
- 3.4. '20세기의 디자인과 문화'
- 3.5. '산업디자인150년-1830년대에서 1930년대까지'

4. 결론: 보편사로서 가능성

5. 참고문헌

(要約)

비교적 새로운 역사 분야라는 이유로 또한 다양한 인공물과 그 디자인과 제조, 유통과정에서 비롯되는 주제의 다양성에 따라 디자인사 연구는 상당히 도전적인 분야로 인식되고 있다. 그러나 같은 이유로 디자인사는 스스로 연구의 한계와 난점을 드러내고 있다. 사료의 무한정한 다양성도 문제로 들 수 있다. 근대적 생산기술의 도입에 따라 디자인 대상으로서 인공물의 증가는 생물 다양성의 수백 배를 넘었으며 여전히 기하급수적 증가 일로에 있다 이는 디자인 역사가가 이 모든 것들을 다루기에는 현실적으로 불가능함을 뜻한다. 둘째, 이러한 인공물의 엄청난 증폭 현상은 최근 170년간의 특수한 현상으로서 이 기간을 하나의 역사 연구 단위로 보기에는 너무 짧고, 또한 현재에도 진행 중이기 때문에 수평 비교를 위한 저서적 안목의 설정이 불가능하다는 것이다. 따라서 이에 대한 객관적인 역사 평가 역시 내리기 어렵다는 점이다. 셋째, 디자인사의 연구 대상인 '디자인은 많은 경우 분야와 대상을 동시에 나타내어 그 구분이 어렵다. 즉 디자인은 디자인 행위, 혹은 디자인제(작)품 등의 뜻으로 복합적으로 쓰임으로써 디자인사가 정교히 서술할 만한 주제로 정리되지 못하고 있다. 본 연구는 이런 문제 의식에 기초하여 우리나라에 간행된 여러 디자인사 연구서를 비교 검토함으로써 역사 연구 일반의 체계적 기술을 위한 기초를 마련하고자 한다.

(Abstract)

Design history has been thought a secondary studies for design practice. Design historians have been accused of being unimaginative and unadventurous in sticking to dominant types of design such as products, furnitures and graphics. But Design history is still 'young subject which could be exploited in wide range and topics, and it should be thought a lot of researches could be done. Under this consciousness and circumstance, this study reviews the situation and perspective of design history studies in Korea by critical search on canonical books in the area such as Pevsner's, Banham's, Heskett's, Sparke's, and Chung's those translated into Koreans and Korean originals.

(keywords)

design history, historiography, Korea

1. 연구의 목적과 방법

1.1. 연구의 목적

본 연구는 우리에게 널리 알려지고 읽혀지는 주요 디자인 역사 연구서의 내용과 특성을 서술함으로써 그간 우리나라에서 행해진 디자인사 연구의 일반 속성을 살펴보고 평가하는데 목적을 두고 있다. 역사연구는 각 학문 영역에서 가장 중요한 역할을 가짐에도 불구하고 다른 분야와 비교하여 디자인 역사 연구는 부차적인 역할에 머물고 있다. 그 이유는 실무를 중시하는 디자인 분야의 특성 때문이며 구체적으로는 디자인에 관한 역사 연구가 당장의 디자인 실무에 특별한 기여를 한다고는 보지 않기 때문이다.

실제 과제에 대한 문제해결을 즉각 제공해야하는 공학(engineering)분야의 경우도 분야의 역사 연구가 미미한데 이 역시 같은 이유로 볼 수 있다. 그럼에도 디자인 역사 연구와 간행물은 끊임없이 나오고 있으며 대학에서 디자인사 교과는 디자인 교육에 있어 늘 중요한 부분을 차지하여왔다. 현장의 실질적인 문제해결에 직면한 디자인 실무 팀에게 해당 주제에 대한 디자인 역사 연구는 시간적으로 비용 면에서 당연히 비효율적일 수 있다. 그러나 좁게는 현실의 한계를 벗어나기 위한 중장기적인 디자인 트렌드의 연구와 이를 기반으로 한 미래 예측의 기능으로, 또한 분야 지식의 원천으로 예비 디자이너에게 분야에 대한 폭넓은 시야를 제공하는 지식 교육적 기능과 교과과정으로 중요하다.

궁극적으로는 디자인 역시 인간의 활동의 결과며 인류 문명의 유산으로 디자인 역사 연구는 중요한 분야로, 무엇보다도 학문으로서 디자인 분야의 인식론적 수준을 높이는데 있어 디자인 역사연구는 가장 핵심적인 영역이다. 연구의 목적은 이런 중요성에 입각하여 우리나라 디자인 역사 연구와 교육에서 사용되는 대표적인 규범적 저서(canon)의 분석과 평가를 통하여 한국 디자인 역사연구의 특성을 살피고 평가하는데 있다.

1.2. 연구의 방법

연구 방법은 우리나라에 소개된 대표적이며 규범적으로 평가되는 디자인 역사서를 선정하고, 이를 요약한 후 그 내용의 방향과 특성을 서술하고 이를 평가하는 구조로 이루어졌다. 각 저술은 1950년대 이후 약 10년에서 20년의 간격으로 저술된 것으로 연구자마다 고유의 접근 방법이 다르다. 최근 몇몇 일본에서 간행된 역사서를 번역한 것과 개론서(cook book)로 발행된 것은 요약서적인 성격이 강하고 학술적 가치가 떨어진다고 생각하여 제외했다.

본 연구에서 인용된 역사서는 세계적으로도 가장 많이 읽히는 저술에 속하며 우리나라 디자인 역사 연구가들의 기초적인 사료로 쓰이고 있다. 다만 주로 영미권에서 발간되어 원사료라고 볼 수는 없으며 2차 혹은 3차 사료(번역된 경우)로 볼 수 있다. 이를 보완하기 위하여 같은 영미권에서 발간된 디자인 역사 연구에 대한 전문 연구 자료를 비교 검토했으며

이를 종합하여 평가내용을 요약하고 정리하였다. 연구의 일부는 지난 2004년 10월 15일 한국디자인사 특별 세션에서 요약 발표되고 종합토론된 것이다.

2. 디자인 역사 연구

2.1. 디자인 역사 연구 현황과 특성

다른 분야에 비하여 디자인 역사(이하 디자인사) 연구는 상당히 최근에 일어난 학문 영역이다. 이는 디자인사 연구의 대상이 대량생산된 인공물에 초점을 맞추기 때문인데 화석연료에 의한 공장제 생산이 시작된 것은 18세기 중반이며 소비 부문에서 대량생산과 대량유통, 대량소비가 가시화 한 것은 19세기 들어서기 때문이다. 우연의 일치라고도 할 수 있지만 디자인사 연구가 가장 많이 이루어진 곳이 영국으로 바로 산업혁명이 시작된 곳이기도 하다. 디자인사 연구는 산업화의 진전과 비례하는 경향을 보이는데 독일을 위시하여 미국, 스칸디나비아제국 등에서 많은 연구가 이루어졌으며 서구사회에서는 1960년대 이후 디자인 교과과정에 디자인사 과목이 등장하고 독자적인 교과과정으로 발전하기도 하였다¹⁾.

디자인사가 박사과정(PhD programme)으로 채택된 것은 1980년 중반에 시작된 영국왕립미술대학(RCA: Royal College of Art)과 빅토리아 알베르트 박물관(V&A: the Victoria & Albert Museum)의 협동과정(joint course of RCA and V&A)이다²⁾. 그러나 이학교의 응시자격에서도 보듯 디자인사 전공 지원자에게 중시여기는 배경은 실무 디자인 경험이다. 많은 경우 디자인사 연구는 디자인 실무분야에 대한 이해능력과 관련 연구조사 혹은 경영관리 능력을 키우는 수단으로 보아온 것이 사실이다. 디자인사 연구에 관한 전 세계적 경향은 산업혁명, 대량생산, 근대(화)운동(the Modern Movement) 그리고 소비사회의 도래라는 주제를 공유하고 있으며 서구 자본주의 사회가 추구해온 산업성장과 세련된 물질생활의 근거로서 '산업디자인'행위를 통한 디자인 사물의 창조행위를 기술하는 것으로 그 내용을 채우고 있다.

2.2. 디자인사의 범위(시간) 설정

역사 연구에 있어 가장 중요한 것이 시간 범위를 한정하는 일이다. 그간 디자인사의 연구는 이를 분명히 하지 않는 것이 마치 관례처럼 보이고 있다. 대부분은 별다른 설명없이 '근대 디자인운동'의 시작으로 받아들여지는 19세기 중반 이후에서 시작하는 것이었다. 그러나 산업화 시작 혹은 산업혁명, 공장제 수공업의 시작 혹은 도면(drawing)이 출현하고 생산과 계획이 분리되기 시작한 15세기 르네상스, 도구를 만들고 도시를 건설하기 시작한 인류문명의 기원 그 자체로

1) 11p. Julier, Guy, *Encyclopedia of 20th Century Design and Designers*, Thames & Hudson, 1993

2) 76-77p. Royal College of Art, *Prospectus 90 91*, : 당시 학교의 편람 기록에는 영국왕립미술학교의 디자인사 전공은 예술석사(MA) 2년으로 마치거나 교무위원회의 평가를 거쳐 일년을 추가한 3년까지 교과과정(course work)을 마치고 박사학위 논문 제출에 응시하도록 하는 규정이 기록되어 있다.

보는 등 그 시각은 다양하다. 시간 범위를 세 가지 정도로 나누어보고 이에 기초한 연구 방향의 장단점을 다음과 같이 살펴볼 수 있다.

2.2.1. 인류 역사 시작부터 오늘까지

이는 도구의 진화란 관점에서, 인간 능력의 연장(extension)에서, 미술, 공예, 기술, 건축을 통괄하는 물질 문명사를 다루는 시각에서 설정하는 시간 범위다. 이 경우 연구의 기본 토대와 구조는 고고학이나 문화인류학의 문헌을 통해 설정할 수 있다. 찰스 레드먼(Charles L. Redman)의 <문명의 발생(The Rise of Civilization-From Early Farmers to Urban Society in the Ancient Near East)>(최몽룡 옮김, 민음사, 1996), 마빈 해리스(Marvin Harris)의 <문화유물론(Cultural Materialism-The Struggle for Science of Culture)>(유명기 옮김, 민음사 1977), 혹은 클리포드 거츠(Clifford Geertz)의 <문화의 해석(The Interpretation of Culture)>(문옥표 옮김, 까치, 1998)과 같은 저술이 그것들이다.

이렇게 한정할 경우 장점은 세계의 각 지역별 물질문명의 특성과 공통점을 서술하는 가운데 생활양식과 문화의 시각적 양식(style) 기술에 의미를 부여할 수 있다는 것이고 단점은 지나치게 광범위하고 디자인사로서 특성 있는 서술이 불가능하다는 것이다. 그러나 물질문명의 다양성과 광범위함을 있는 그대로 수용함으로써 전례 없는 포괄적 역사 서술의 전형을 창조할 수도 있다는 것인데. 비록 그 학문적 타당성을 의심받을 수 있겠지만 디자인사는 물질 문명사로서 독특한 모습을 갖출 수도 있을 것이다.

2.2.2. 중세에서 오늘까지

서양 중세 문명 연구자인 린 화이트 주니어(Lynn White Jr.)는 세력간의 우위확보와 체제의 성립은 해당 집단이 개발한 몇몇 주요하고 효과적인 기술적 업적의 확보에 의하여 결정되었다는 주장을 한다. 즉, 도구와 기술에 의한 문명과 체제의 성립과 우월성의 확보 그리고 이의 체계적 이용에 주목한다. 그에 따르면 서양 봉건국가는 기사와 농노를 바탕으로 하는데 기사의 경우 중무장을 하고 말에 올라 충격 전투(shock combat)를 감행했는데 이는 말에 등자와 재갈을 장비한 덕분에, 전투에 있어 이런 기술적 우위 덕에 기사계급의 성립이 실질적으로 가능했다는 것이다. 농노의 경우 철제 쟁기를 이용한 농업기술의 향상 덕에 생산성을 높이면서 영주를 정점으로 한 봉건제를 성립시켰다.

이런 관점은 특정 기술의 발명과 적용을 사회변동의 핵심요인이라고 보는 기술결정론(technological determinism)적 역사관을 낳았으며 이 시각은 오늘날까지 강력한 지지를 받고 있다. 린 화이트 주니어의 <중세 기술과 사회 변동(Medieval technology and Social Change)>, <중세 종교와 기술(Medieval Religion and Technology-collected essay)>이 대표적인 관련 저술이다. 노베르트 엘리어스(Nobert Elias)의 <문명화 과정(Uher den Prozess der Zivilisation, 박미혜 옮김, 한길사, 1988)>, 페르낭 브로델의 <물질문명과 자본주의

I-I, II, II-I, II, III-I, II>(주경철 옮김, 까치, 1995-1996)는 각각 의식과 관습에 따른 유행과 시각문화의 성립 그리고 물질문명에 기반한 근대적 자본주의의 기원을 통하여 기술과 원산업화(proto industrialization) 단계에 기초한 디자인사 서술의 가능성을 보여주고 있다. 이 관점은 서양의 중세 국가들이 축적한 힘을 바탕으로 지리상의 발견을 이루고 근세(15세기)이후 세계적 패권에 이어 절대왕정(중상주의), 계몽주의 지식운동, 시민혁명 등 일련의 부르주아 혁명을 통해 물질문명의 기반을 닦았다는 서양 중심적 생각이다. 이같은 역사 서술의 일관된 기초를 제공하는 것은 기술발달과정이라는 기술결정론적 시각이다. 그러나 기술발전에 기반한 생산체제의 혁신이 역사변동의 원인이 되었다는 시각은 사상적, 지역적 측면에서 보편성 결여라는 근본적 한계점이 있다.

2.2.3. 원산업혁명기(proto-industrial revolution)를 기원으로 보는 시각

역사 일반의 상식에 비추어 역사의 흐름에 어떤 분절적 사건은 없었다는 원칙에 기초한 '원산업혁명기'의 존재를 중심으로 디자인 행위의 근원을 서술하고자하는 일단의 역사가들이 있다. 이들은 18세기 이전 이미 반장인적(semi-artisanal) 생산방식에 기초한 물품들이 시장을 형성하고 있었다는 증거를 예를 들어 오늘날에 비견되는 디자인 산업(행위)의 기원을 설명하고 있다. 당시 일정한 지역에서 집단으로 정착하여 꽤 큰 규모로 전문적인 생산 활동을 벌인 생산업자들이 있었고 이들의 생산품은 도매시장과 체계적 유통과정을 거쳐 소비자에게 전달되었다는 것이다.

대표적인 예로 18세기 리용(Lyon)의 비단 제조업은 패턴디자인과 생산자의 직무 분리가 일어나고 있었고, 숙련공을 대치하는 제품 표준화와 기계식 생산이 진행되고 있었다³⁾. 고전적 산업혁명으로 불릴만한 다양한 활동이 영국과 미국에서 있었는데, 19세기 영국 미들랜드의 주조산업(iron casting industry)과 19세기 후반 미국의 가구산업이 그 예다. 이런 역사적 사례를 근거로 한 서술은 디자인을 대량생산을 위한 사물의 창조적 발명과정으로 정의함으로써 근대디자인의 기원을 장식미술의 한 갈래로 보는 시각에서 탈피할 수 있는 좋은 근거를 제공한다.

2.2.4. 후기산업혁명기⁴⁾ 이후부터 오늘날까지

18세기 중반 영국에서 시작된 기계장치와 기계동력(증기기

3) 456p., Lequin, Yves, 'Apprenticeship in Nineteenth-Century France', (Steven Laurence Kaplan and Cynthia J. Koepp, *Work in France*, Cornell University Press, 1986)

4) 산업혁명기는 일반적으로 전기산업혁명기와 후기산업혁명으로 나누는데 전자의 기간은 18세기 중반에서 19세기 중반으로 영국을 중심으로 면직산업과 증기기관이 주도했으며, 19세기 중반에서 제 2차세계대전기에 이르는 후기산업혁명기에는 독일과 미국이 중심이 되어 철강, 화학, 전기산업이 급속도로 발전했다. 따라서 오늘날 개념의 산업디자인이 본격적으로 가능했던 시기는 후기산업혁명으로 본다. 독일연합전기회사(AEG)의 페터 베렌스(Peter Behrens)의 활동이나 1030년대 미국 산업디자이너들의 활동이 이 세 분야의 산업을 기반으로 했음은 주지의 사실이다.

관)에 의한 편지물 섬유산업 중심의 대량생산 시스템의 탄생은 제 1차 산업혁명으로 불린다. 19세기 중반 철강, 전기, 중화학 부문과 부품 호환성, 과학적 경영으로 대표되는 제2차 산업혁명은 독일, 프랑스를 위시한 유럽 대륙과 미국 주도로 진행되어 제2차 세계대전으로 정점을 이룬다. 이처럼 일련의 산업발전(혁명) 관점에서 서술되는 역사는 기술결정론⁵⁾적 시각을 더욱더 공고히 하는데 오늘날 대부분의 디자인사 역시 같은 맥락에서 서술되고 있다. 특히 1930년대 최초로 오늘날과 동일한 모습의 산업디자이너(industrial designer)가 출현한 미국의 경우 이와 같은 관점은 상당히 효과적이고 박진감 있는 디자인사 서술의 소재를 제공한다. 기술사 분야의 대표적인 저술가인 토머스 휴즈(Thomas P. Hughes)의 <미국의 탄생(American Genesis-A Century of Invention and Technological Enthusiasm 1870-1970)>의 경우 포드의 일관생산라인 체계를 바우하우스의 교과과정에 비교할 정도로 적극적인 기술결정론적 접근을 취하고 있다.

좀 다른 시각이지만 이 방면의 특징 있는 연구로 루스 슈워츠 코완(Ruth Schwarz Cowan)의 <과학기술과 가사노동(More Work for Mother)>(학지사, 1998)이 있다. 코완은 20세기 들어 가정에 도입된 여러 가전제품이 가정의 생활상을 어떻게 바꾸었으며 결과적으로 가사 노동 일반이 주부에게 일괄되게 집중시키는 효과를 가져왔다고 주장한다. 디자인 분야에서는 아서 플로스(Arthur J. Pulos)의 대표적인 두 저술, <American Design Ethic>과 <American Design Adventure>가 각각 세계대전 이전과 이후 미국 사회에서 기술 및 산업 발전과정과 전문직업 분야로서 디자인의 성립과 발전을 비교설명하고 있다. 플로스의 시각은 기술사 중심적 서술에 사회사건의 배경 요인을 결합함으로써 기술사자들의 연구와 맥을 같이하고 있다. 기술결정론적 시각에 기초한 기술의 역사 서술은 최근 250년 내외의 시간단위에서 활기차게 움직이는 것처럼 보인다. 이는 보편사로서 지위획득에는 다소 무리가 있다고 볼 수 있다. 그러나 디자인 행위를 대량생산, 대량소비, 대량전달 체제 환경 속에 나타난 특수한 기술혁신으로 이해함으로써 특성 있는 분야사 연구로 정립하는데 시도할만한 디자인사 연구이다.

2.3. 일반 역사와 비교한 디자인사의 서술의 특징

디자인사 연구는 최근 물질문화사(history of material culture)와 기술사(history of technology)의 한 측면으로 중요하게 다루어지고 있다. 디자인사는 그간 텍스트 위주의 역사 연구에 비하여 다양한 볼거리를 제공하며 기술적 상상력의 많은 부분이 시각적인 소재에 의존하기 때문이다. 또한 기술적 해결안 세부묘사에도 드로잉과 도면, 그리고 사진 등 시각적 표현방식이 훨씬 유리한 경우가 많은데, 이는 간접적 측면에서 디자인사 서술의 형태를 띠는 효과를 낳기 때문이다.

2.4. 디자인사 연구하는 주제의 영역

5) 기술결정론: technological determinism, 특정 기술이 사회변동을 이끈다는 역사 서술의 시각

디자인사 연구의 영역은 다음과 같이 분류할 수 있다.

- 1) 물질문화사적 접근: 우리나라에서(혹은 우리나라 디자이너가) 디자인되고 생산된 제품에 대한 연구
- 2) 직업 및 주도 인물사적 접근: 직업인 혹은 전문 직종으로 한국 디자이너의 출현과 활동 내용의 변천과 발전
- 3) 전문기관 발전사 접근: 한국의 디자인교육기관, 기업의 디자인 연구소, 디자인전문회사, 디자이너 협회, 디자인 진흥기관 등 디자인 전문단체(기관)의 출현과 활동내용을 기술, 평가하는 연구
- 4) 분야사 접근: 산업디자인, 시각디자인, 환경디자인 그리고 디지털미디어디자인 등, 디자인 세부 전문분야의 발전을 서술하고 발전과정을 상호비교하고 성장과 쇠퇴에 관련한 변천과정을 기술하는 연구
- 5) 자료사적 접근: 한국에서 발간된 디자인 관련 연구의 역사를 정리하며 우리나라에서 진행된 디자인 연구에 대한 인식론적 변화를 분석, 종합하는 연구

본 연구는 이중 다섯 번째 항목을 주제로 그간 발간된 여러 디자인 역사 연구서와 주요 연구물을 대상으로 우리나라 디자인사 서술의 역사를 고찰하면서 디자인 인식론의 변천을 밝히고자 한다.



3. 디자인사 대표 저술의 내용과 평가

3.1. '근대 건축과 디자인'

펍스너(Nikolaus Pevsner)의 <근대 건축과 디자인(The Source of Modern Architecture and Design, Faber and Faber, 1936)>과 <근대 디자인 운동의 개척자들(Pioneers of Modern Design)>은 세계적으로 또 우리나라에서 가장 폭넓게 읽힌 디자인 역사서이다. 윌리엄 모리스(W. Morris)부터 그

로피우스(W.Gropius)까지를 대표적인 근대 건축과 디자인 운동가들을 연대순으로 서술하며 미술공예운동(Arts and Crafts Movement)을 근대 디자인 운동의 출발점으로 보고 있다. 미술공예운동은 '예술을 위한 예술'이라는 예술가의 허위식 탈피와 함께 '대중들의 속물 근성과 저속한 기호'에 대하여 의식 있는 예술가들이 적극적으로 개입을 시도했다는 데 그 의미를 두며 여기에 디자인 운동의 기원을 두고 있다. 웹스너는 이후 대륙과 미국으로 눈을 돌려 아르누보와 미국의 시카고 학파를 설명하고, 근대 디자인 운동과의 연계를 독일을 중심으로 한 독일공작연맹(Deutscher Werkbund, 1907~)으로 한다.

여기서 그는 무테시우스(Hermann Muthesius)가 주장한 객물성(Sachlichkeit)으로 표현되는 재료와 구조의 순수성이 객관적으로 드러나는 공학원리와 기계기술 그리고 건축양식에 주목한다. 제 1차 세계대전 이후 이러한 정신은 그로피우스와 바우하우스로 이어져 '우수한 기능적 미적 표준'으로서 근대 양식의 전형이 창조되고, 이를 통하여 근대 디자인 교육의 기틀이 잡는 데 기여했다고 보고 있다. 웹스너의 디자인 역사 서술의 특성은 공간과 시간을 뛰어넘어 작가와 단체를 선별적으로 뽑아 연대기 순으로 배열하여 이를 '근대 디자인 운동'으로 창조한 것이다. 예술과 산업, 예술과 기술 혹은 공학을 통합하고 기계에 대한 신념을 가시적으로 양식화하는 과정을 모리스에서 그로피우스에 이르는 일련의 연결고리로 서술하는 '근대 디자인 운동론'은 대단히 성공적이어서 이후 오랫동안 양식사와 사상사를 통합한 디자인사 서술에 있어 전형(archetype of historical assessment)이 되었다.

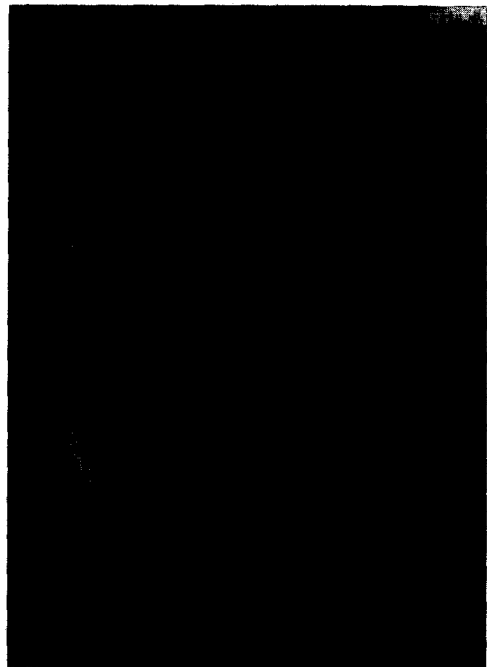
3.2. '제1기계시대의 이론과 디자인'

레이너 반함(Reyner Banham)의 <제1기계시대의 이론과 디자인(Theory and Design in the First Machine Age, The Architectural Press, 1960, MIT Press 1980)>(윤재희, 지연순 옮김. 세진사, 1986)에서 반함은 1950년대 이후의 고도 과학 기술사회, 풍요의 사회를 배경으로 디자인이 기계와 과학 기술로부터 어떠한 영감을 얻어 스스로의 이념과 노선과 방법을 찾아나갔는가에 서술의 초점을 둔다.

여기서 그는 웹스너와 달리 '근대 디자인 운동'의 시기를 제 1기계시대로 정의하는 가운데 이 시기에 기술의 실제 혜택을 향유한 이들은 일부 엘리트들뿐이었음을 분명히 한다. 자동차를 소유한 부르주아 엘리트들은 결코 자동차의 기술적 세부사항이나 기계적 상징성을 이해 못하는 집단이었고, 따라서 웹스너가 근대 디자인 운동을 통하여 서술하는 민주주의의 이념이나 미적 표준의 성취로 바라보는 디자인사는 전적으로 허구일 수도 있다고 말한다.

웹스너와 달리 반함은 표현주의와 미래파 그리고 구성주의와 같은 대중 기반적이고 정치적인 디자인 운동을 디자인 역사의 전면에 올림으로써 웹스너식 서술에 불연속성을 부여했다. 한편, 아돌프 로스(Adolf Loos)주장에 근거하여 이른바 근대 디자인 운동의 모토로 여겨지던 장식을 배제하고 이를 죄악시하는 시각에 깔린 극단적 엘리트주의와 인종주의를 지

목한다. 반함은 웹스너 보다는 훨씬 광범위하고 객관적 시각에서 사료를 정리하고 대중주의(popularism)의 시각에서 디자인을 파악함으로써 막연한 지성사(history of intellectualism)의 입장에 선 웹스너의 탈피하여 디자인에서 과연 민주주의적이란 무엇을 뜻하는가에 대해 근본적 질문을 던지고 있다. 그에게 있어 근대 디자인 운동은 결코 우아하고 일관성 있는 모습이 아니다. 그의 시각은 많은 역사를 간략하고 일관성있게 서술하려는 디자인 역사가들에게는 불편하지만 아직 반함의 견해에 대한 체계적 평가나 비판은 없다. 그가 제시한 다양한 예외적 현상이야말로 역사적 서술의 풍부함을 보여준다. 이에 대한 객관적 분석에 어려움을 겪는 것 역시 그간 디자인 역사가들이 가진 한계의 한 단면이라 할 수 있다.

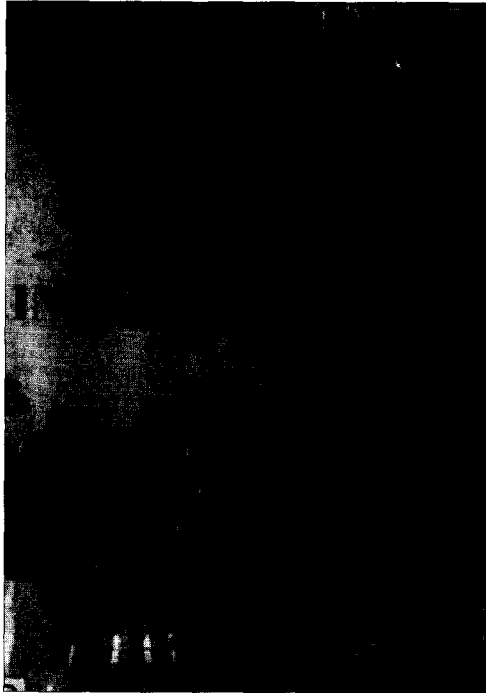


3.3. '인더스트리얼 디자인'

존 헤스켓(John Heskette)의 <인더스트리얼 디자인(Industrial Design, T&H, 1984)>은 최근 번역 소개되었다. 헤스켓은 인물사나 운동사 혹은 초점을 맞추기보다는 최근 270년간 산업의 양적 성장과 기계화를 중심으로 물질 문명 발달 과정을 통하여 디자인사를 기술한다. 디자인 변천의 주요 논점을 시각적 형태의 형성과 제작 행위의 분리 현상으로 설명하려는 그는 기계화와 대량생산 시스템을 디자인사 기술의 중심축으로 둔다. 그리고 다시 산업화의 파생현상인 분업화와 비인간화, 노동과 소외, 개인주의 성향, 형태 추구에 있어 맥락과는 동떨어진 외적 형상에 대한 관심 등을 디자인 발전의 습성을 설명하는 세부 기준으로 적용하고 있다.

그는 인물(작가)과 업적(작품) 위주의 조형사(디자인사) 서술을 형식주의 방법론(the formalist methodology)으로 언급하면서, 이방식이 이른바 취향과 규범과 가치를 내세운 '굿 디자인'의 원칙에 대한 강조를 통하여 디자인을 대중교육적 역할에 그 기능을 한정시키고, 특정 이론과 기관과 인물만을

부각시키는 단일한 서술방식에 안주함으로써 디자인사 연구의 협소함을 초래했다고 비판한다(헤스켓의 책 영문판 8쪽). 기술사와 산업사에 비중을 둔 헤스켓의 접근방식은 산업혁명에서 최초로 기계화한 부분인 섬유산업에 있어 문양 패턴의 지침서 제작과 표준화에 관련한 자취찾아 16세기부터 서술한다. 예를 들어 18세기 중반 도자기 제조를 산업화하면서 본격적으로 디자인 개념을 도입한 매슈 볼튼(Matthew Boulton)과 웨지우드(J. Wedgwood) 그리고 그들의 공장에서 문양제작에 참여한 여러 미술가들의 활동을 주목하고 있다.



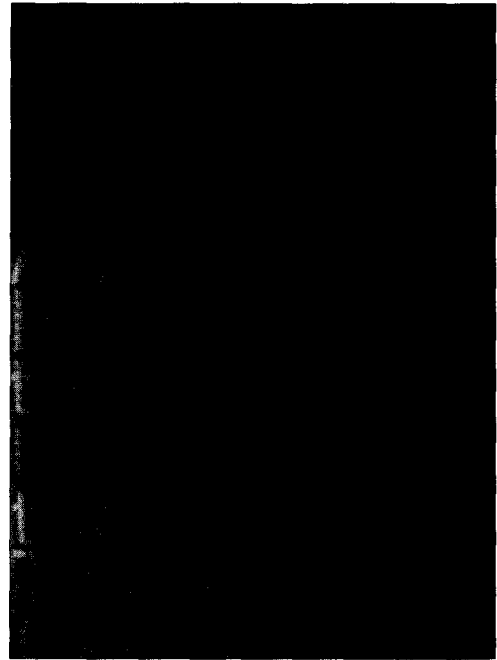
증기기관차의 발달, 부품 규격화한 의자와 가구의 대량생산, 가정용 위생기기의 도입, 소총 제작에서 시계와 재봉틀, 휴대용 경량 카메라 그리고 포드 모델T로 이어지는 미국식 대량생산 체계(American system of mass production), 전력화(electrification)에 따른 가전제품의 보급과 전시동원 체계의 연장선에서 대전 이후에 이루어진 소비문화 기술 등, 헤스켓의 서술은 산업발전을 뼈대로 한 덕분에 이전의 어떤 디자인사보다도 일관성이 돋보이는 서술구조를 갖추게 된다. 그는 소련 구성주의나 신조형주의(드 슈테일: De Stijl), 그리고 바우하우스조차도 특정 이념이나 지식 운동보다는 생산성의 확장에 관련된 내용으로 다루고 있다.

3.4. '20세기의 디자인과 문화'

이후 페니 스파크(Penny Sparke)의 <20세기 디자인과 문화(An Introduction to Design & Culture in the 20th Century, Routledge, 1986)>(최범 옮김, 시지락, 2003년)도 헤스켓의 접근방식을 거의 그대로 따르면서 여기에 세계대전 이후, 디자인 개념을 좀더 의식적으로 확립한 율름조형 대학(교육적 측면)이나 영국의 카운슬(디자인진흥의 측면), 이탈리아의 급진적 디자인 운동(반문화와 현대판 아방가르드적 측면)을 소개

하는 한편, 일본과 인도 등 신흥공업국의 산업성장과 디자인을 부가하여 다루고 있다.

그러나 헤스켓과 스파크의 문제는 다시금 디자인 본연의 인식론적 자기 성찰의 문제를 너무 쉽게 우회하지 않았는가 하는 점이다. 비록 산업사나 기술사 측면에서 서술하더라도 디자인 고유 기술체계의 성립 과정을 추출하는 시도는 가능했을 것이다. 페니 스파크는 이를 하나의 문화적 현상으로 환원하려 했지만 그럴수록 디자인사의 실체는 더욱 모호해질 뿐이다.



3.5. '산업디자인150년-1830년대에서 1930년대까지'

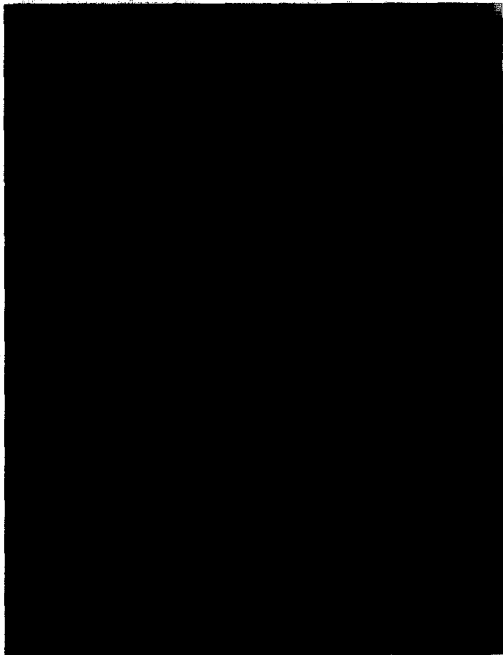
이 책은 같은 저자가 이전에 쓴 <현대디자인연구>(정시화, 미진사, 1980)를 바탕으로 지은이가 1989년 국비 과건 교수로 런던에 머물면서 현지에서 자료를 보강하여 재구성한 것이다. 이전의 '현대디자인연구'가 디자인 개설서로서 각 디자인 분야에 대한 소개와 정의, 근대 디자인사의 요약적 서술과 평가 등을 혼합하여 서술했던데 반해, 이 책은 오직 디자인사 위주로만 구성되어 있다. 1930년대부터 1980년대까지 서구의 조형 디자인 운동을 각 시기1991, ~ 20년씩 잘라가며 총 13장에 걸쳐 설명하고 있다.

각 장의 타이틀을 인용해보는 것만으로도 그 구성을 알 수 있다. 제1장-수출산업과 장식미술(1830-40년대), 2장-산업발전과 품질회복운동(1850-60년대), 제3장-기술혁신과 역사주의(1877-?0년대), 제4장-새로운 양식의 탐색(신미술운동-아르누보 양식, 1890년대), 제5장-근대기업의 성장과 디자인(1900년대), 제6장-현대 디자인의 조형적 특성(1910년대), 제7장-디자인 혁명(1920년대), 제8장-경제불황과 디자인(1930년대), 제9장-굿 디자인 진흥(1940년대), 제10장-디자인의 상업화(1950년대), 제11장-디자인 운동과 복고주의(1960년대), 제12장-다원주의와 반모더니즘 디자인(1970년대), 제13장-무역전쟁과 디

자인(1780년대).

각 장의 형식을 보면 해당 시대에 대한 개관과 그 시대의 주요 디자인 운동 그리고 연도별 디자인 관련 사건을 요약한 연대기와 사진으로 구성되어 있다. 특히 서문에서 저자가 밝히는 '디자인 역사의 인식'은 그의 인식론 패러다임을 드러내고 있으며, 한편 이것은 우리나라 디자인계 일반의 인식수준이기도 하다.

디자인의 역사는 디자인 개념의 변천, 디자이너와 디자인된 제품의 역사를 대상으로 한다. 따라서 19세기 이후 제조 생산방법의 변천과 소비시장의 변화에 따라 디자인은 어떻게 발전 진보해왔는가 인식하는 수준과 디자이너가 생각하는 문화에 대한 자각과 비전을 다양하게 나타낸 양식의 변천을 인식하는 수준 구분할 수 있다. 전자는 자본주의 사회가 발전해오면서 미술 제조산업 생산을 위한 디자인 판매를 위한 디자인 디자인의 상업화, 경영전략으로서의 디자인 디자인 비즈니스 등으로 발전해왔다. 후자의 경우는 이상주의적 관점에서 디자이너의 아이디어를 다양한 양식으로 창조한 작품을 중심으로 디자인의 고찰하는 방향으로서 19세기 미술공예운동, 장식미술, 응용미술, 아르누보 분리파, 아르데코, 신조형주의, 유토피아적 모더니즘, 유기적 모더니즘, 기능주의, 반기능주의, 복고주의, 공예부흥운동, 포스트모더니즘 등으로 발전되어왔다)



어떻게 보면 펍스너, 헤스켓, 페니 스파크를 종합한 듯 보이는 이 관점은, 여러 측면에서 <산업디자인150년>이 그간 어떤 연구보다도 잘 정리된 디자인 역사 개설서로서, 가장 중

6) 정시화, <산업디자인 150년>. 미진사, 1991, p.21-22

합적인 디자인 텍스트로서 인정받을 수 있게 한다. 그러나 이 책 전반을 관류하는 계몽주의적 지향 점-진보를 향한 문화와 산업운동으로서 디자인 운동-은 역사서술 일반이 지향하는 가치중립성과는 다소 거리가 있다.

4. 결론 : 보편사로서 가능성

디자인사 연구는 상당히 도전적인 분야로 인식되고 있다. 그러나 같은 이유로 디자인사는 스스로 연구의 한계와 난점을 드러내고 있다. 먼저 사료의 무한정한 다양성을 들 수 있다. 근대적 생산기술의 도입에 따라 디자인 대상으로서 인공물의 증가는 생물 다양성의 수백 배를 넘었으며 여전히 기하급수적 증가 일로에 있다 이는 디자인 역사가가 이 모든 것들을 다루기에는 현실적으로 불가능함을 뜻한다.

둘째, 이러한 인공물의 엄청난 증폭 현상은 최근 170년간의 특수한 현상으로서 이 기간을 하나의 역사 연구 단위로 보기에는 너무 짧고, 또한 현재에도 진행 중이기 때문에 수평 비교를 위한 거시적 안목의 설정과 객관적인 역사 평가 역시 내리기 어렵다는 점이다.

셋째, 디자인사의 연구 대상인 '디자인은 많은 경우 분야와 대상을 동시에 나타내어 그 구분이 어렵다. 즉 디자인은 디자인 행위(design activity) 혹은 디자인 제(작)품(designed product) 등의 뜻으로 복합적으로 쓰임으로써 디자인사가 정교히 서술할 만한 주제로 정리 되지 못하고 있다. 세계의 각 지역별 물질문명의 특성과 공통점을 서술하는 가운데 생활양식과 문화의 시각적 양식(style) 기술에 의미를 부여할 수 있다는 것이고 단점은 지나치게 광범위하고 디자인사로서 특성 있는 서술이 불가능하다는 것이다. 그러나 물질문명의 다양성과 광범위함을 있는 그대로 수용함으로써 전례 없는 포괄적 역사 서술의 전형을 창조할 수도 있다는 것인데, 비록 그 학문적 타당성을 의심받을 수 있겠지만 디자인사는 물질 문명사로서 독특한 모습을 갖출 수도 있을 것이다.

먼저 문화사의 분과학문(보편사의 하위 부문에 편입)을 유행의 역사, 대중문화사, 일상사 등으로 서술하는 방법을 들 수 있다. 찰스 패너티(Charles Panati)의 <문화와 유행 상품의 역사(Panati's Parade of Fads, Follies and Manias)>(자작나무, 1997)은 풍속사와 물질 문명사를 합친 형태다. 디자인 역사 연구자인 위커는 좀더 적극적인 시각에서 디자인사를 통해 오늘날의 물질문명 과 그 역사가 종합적으로 조망될 수 있다고 본다. 그는 디자인은 역사가들에게 특히 비속하고 도전적인 주제인 이유로 미술과 산업, 창조와 상업, 제조자와 소비자 사이의 상호 교차점이나 중개 점에서 발생하기 때문이라고 말한다. 디자인은 스타일과 효율, 물적 제품과 인간 욕망 그리고 이데올로기, 정치, 경제 영역과 광범한 연계를 갖고 있으며 사적 영역과 공공 영역에 동시에 관련되기 때문이다. 디자인은 한편으로 상당히 세속적인 측면을 다루는 반면 현대 인류문명이 창조할 수 있는 이상적이고 유토피아적인 목표를 보여주기도 하기 때문에 혼란스러운 만큼 풍요한 내용을 갖는다고 말한다. 유능한 디자인사 연구자는 가능한 한 이와 같은 다수의 논제들과 특수성을 능숙하게 다루는 데

서 그 능력을 나타낸다는 것이다⁷⁾.

그러나 디자인사 서술에 있어 무엇보다도 고민스러운 점은 그 대상이 인간이 아닌 인공물과 물건이라는 것이다. 역사 일반에 있어 서술된 주제의 주인공이 인간이 아닌 경우는 없었다. 잠정적으로 디자인의 창조자가 인간이란 점을 가정하고는 있지만 디자인사 대부분의 서술은 '디자인된 사물'에서 멈춘다. 수집광적 취미와 몰신숭배에 머무는 디자인사는 많지만 이는 인간을 주인공으로 해야 한다는 역사일반의 원칙에서 벗어난 것이다. 인간을 배제한 역사로서 디자인사의 한계를 극복하는 것은 앞으로 디자인사가 넘어야 할 또 하나의 도전이다.(참고문헌 목록은 다음 쪽 참조)

7) p. 10, 존 A. 워커, <디자인의 역사(Design History and History of Design), 까치, 1995 (채승진, '디자인사 기술에 있어 양식사적 접근과 기술사적 접근 비교연구', <디자인학연구> vol. 12, 한국디자인학회, 1995, p. 26)

5. 참고문헌

- 노베르트 엘리어스(Nobert Elias), <문명화 과정(Uher den Prozess der Zivilisation, 박미혜 옮김, 한길사, 1988)>.
- 레이너 반함(Reyner Banham), <제1기계시대의 이론과 디자인(Theory and Design in the First Machine Age, The Architectural Press, 1960, MIT Press 1980)>(윤재희, 지연순 옮김. 세진사, 1986)
- 페르낭 브로델(Ferdinand Braudel), <물질문명과 자본주의 I-I, II, II-I, II, III-I, II>(주경철 옮김, 까치, 1995-1996)
- 루스 슈워츠 코완(Ruth Schwarz Cowan), <과학기술과 가사노동(More Work for Mother)>(학지사, 1998)
- 마빈 해리스(Marvin Harris), <문화유물론(Cultural Materialism-The Struggle for Science of Culture)>(유명기 옮김. 민음사 1997)
- 정시화, <현대디자인연구>, 미진사, 1980
- 정시화, <산업디자인 150년>, 미진사, 1991
- 존 A. 워커(John A. Walker), <디자인의 역사(Design History and History of Design)>, 까치, 1995
- 존 헤스켓(John Heskette), <인더스트리얼 디자인(Industrial Design, T&H, 1984)>, 시공사, 2004
- 찰스 레드먼(Charles L. Redman), <문명의 발생(The Rise of Civilization-From Early Farmers to Urban Society in the Ancient Near East)>(최몽룡 옮김, 민음사, 1996)
- 찰스 패너티(Charles Panati), <문화와 유행 상품의 역사(Panati's Parade of Fads, Follies and Manias)>, 자작나무, 1997
- 채승진, '디자인사 기술에 있어 양식사적 접근과 기술사적 접근 비교연구', <디자인학연구> vol. 12, 한국디자인학회, 1995
- 클리포드 거츠(Clifford Geertz), <문화의 해석 (The Interpretation of Culture)>(문옥표 옮김, 까치. 1998)
- 페니 스파크(Penny Sparke), <20세기 디자인과 문화(An Introduction to Design & Culture in the 20th Century, Routledge, 1986)>(최범 옮김, 시지락, 2003년)
- 펠스너(Nikolaus Pevsner), <근대 건축과 디자인(The Source of Modern Architecture and Design, Faber and Faber, 1936)>, 미진사. 1985
- 펠스너(Nikolaus Pevsner), <근대 디자인 운동의 개척자들 (Pinoneers of Modern Design-from William Morris to Water Gropius)>, 대신기술, 1986
- Julier, Guy, Encyclopedia of 20th Century Design and Designers, Thames & Hudson, 1993
- Thomas P. Hughes, American Genesis-A Century of Invention and Technological Enthusiasm, 1870-1970, Random House, 1980
- Lynn White Jr, <중세 기술과 사회 변동(Medival tecnology and Social Change)>
- _____, <중세 종교와 기술(Medieval Religion and Technology-collected essay)>
- Arthur J. Pulos, <Amrican Design Ethic>, MIT press, 1983
- _____, <American Design Adventure>, MIT press, 1988
- Steven Laurence Kaplan and Cynthia J. Koepp, Work in France, Cornell University Press, 1986
- Royal College of Art, Prospectus 90 91, 1989