



저작자표시-비영리 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석 사 학 위 논 문

생활 창작으로써의 새로운 가치를
갖는 조명디자인 제안



2012년

HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

제품디자인전공

김 정 욱

석사학위논문
지도교수 문 찬

생활 창작으로써의 새로운 가치를
가득 조명디자인 제안

Lighting Design Proposal with a Theme of Creation
Inspired by Surroundings & New Values



HANSUNG
UNIVERSITY

2011년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

제품디자인전공

김 정 욱

석사학위논문
지도교수 문 찬

생활 창작으로써의 새로운 가치를 가득 조명디자인 제안

Lighting Design Proposal with a Theme of Creation
Inspired by Surroundings & New Values

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2011년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

제품디자인전공

김 정 욱

김정욱의 미술학 석사학위논문을 인준함

2011년 12월 일



심사위원장 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

생활 창작으로써의 새로운 가치를 갖는 조명디자인 제안

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

제품디자인전공

김 정 욱

현대디자인은 매우 유동적이며 빠르고, 때로는 인간보다 스마트한 초고속 기술을 바탕으로 진화하고 있다. 품질과 기능이 엇비슷한 제품의 홍수 속에서 소비자는 색다른 것을 찾게 되었으며 앞으로의 디자인은 기존의 단순한 경제활동으로서의 소비를 위한 디자인이 아닌 새로운 디자인 철학을 가진 디자인을 필요로 하고 있다. 또한 오늘날의 사회는 감성사회로 급속히 전환되고 있으며 이 시점에서 개개인의 가치관, 기업의 가치관, 사회의 가치관이 변화하고 있다. 기능성을 중심으로 제품을 제작, 판매하던 산업사회에서 이제는 한발 앞서 자신의 감성이나 이미지를 표출하고 만족감을 추구하는 방향으로 발전해 가고 있다. 가까운 미래에는 좀 더 새롭고 자신만이 가질 수 있는 소비자 각 개인의 기호나 감성에 대응할 수 있는 일품종일품생산을 요구받는 ‘감성의 시대’가 될 것이다.

본 연구에서는 예술적, 창의적 디자인에 대한 사례들을 정리하고 연구자의 실험적 작품을 제시함으로써 소규모 시장으로의 발전가능성을 탐구하고 대중의 평가보다는 개인의 가치만족을 고취시키고자 한다.

따라서 합리적 디자인과 예술적 디자인의 상관관계를 파악하고 그 중에서도 예술적 디자인의 새로운 3가지 개념을 이끌어 내는 과정을 연구하였

으며, 산업적 소재와 공예적 조형의 융합을 통한 조명 디자인을 제시한다.

작품의 주된 소재와 제작방법은 재활용품이나 잡동사니 생활소재들을 디자인으로 변모시킨 뒤 사용자가 스스로 질문을 던지고 해석할 수 있게 하며 이것은 생성에서 소멸되는, 그리고 그것이 다시 부활하는 과정을 보여주고자 하였다. 재료는 다음과 같은 세 가지 기준을 가지고 선정하였는데, 첫 번째로는 접근하기 어렵고 특징인을 위한 것이 아닌 대중과 가까이 소통할 수 있으며 경제적인 재료를 찾는 것, 두 번째로 재활용이 불편하거나 그 필요성이 힘들 것, 세 번째로 조명이라는 기능을 만족시키기 위해 소재에 있어 열 안정성과 내구성이 있을 것. 연구자는 그것들의 필연적 소모성에 큰 영감을 얻었다. 이러한 용품들은 수많은 사람들이 사용하고 아무렇지 않게 버려지고 길거리에 쌓여 미관상 좋지 않을 뿐만 아니라 환경적인 문제도 제기하게 된다. 이것들은 연구자에게 매우 좋은 재료가 되었다.

이 작품 논문은 디자인 형식만의 사고가 아닌 현재 시대의 환경과 지나친 물질추구와 정신적 피폐에 대한 통합적 사고로서의 정신적 감성과 사고를 담은 조형 세계로서의 문제 제기이고 그에 대한 실험인 것이다.

버려지거나 잡동사니 물건을 소재로 하여 어떻게 제품의 형태로 전환시킬 수 있는지를 고찰하고, 재료가 갖는 의미와 표현 방법 등을 연구함으로써, 예술적-디자인의 폭을 넓히며 새로운 디자인 문화로의 전환 가능성을 탐구하는 계기를 마련하고자 한다.

【주요어】 수공예, 소재의 전환, 창의, 예술, 소수

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 목적	1
1. 론 아라드-잘 단련된 의자	2
2. 마크 뉴슨-록히드 라운지	3
3. 이에로 아르니오-볼 체어	4
제 2 절 연구의 범위와 방법	6
1. 연구의 범위	6
2. 연구의 흐름	10
제 2 장 이론적 배경	12
제 1 절 창의적 가치	13
1. 창의적 가치의 일반적 개념	13
2. 창의적 가치의 특정적 개념과 요소	14
제 2 절 예술적 가치	16
1. 디자인의 예술적 특징	16
2. 예술적 디자인과 합리적 디자인	17
제 3 절 소수 가치	19
1. 소수 가치의 개념	19
2. 디자인사에서 볼 수 있는 소수가치	20
제 4 절 디자인 사례 제시	22
1. 사례 제시 틀	22

2. 사례 제시 대상	22
3. 사례 제시	23

제 3 장 조명 디자인을 목적으로 한 실험 28

제 1 절 디자인과 예술의 융합 28

1. 창의, 예술, 소수의 융합	29
-------------------------	----

제 2 절 디자인 프로세스 30

1. 아이디어 발상	30
2. 재료의 선정	30
3. 디자인 과정	32

제 4 장 결론 41

【참고문헌】 46

ABSTRACT 48

【 표 목 차 】

[표 1-1] 합리적 디자인과 예술적, 창의적 디자인의 상관관계	8
[표 1-2] 연구의 흐름도	11
[표 2-1] 디자인의 새로운 세 가지 가치기준	12
[표 2-2] 수목적 접근방법에 의한 디자인의 새로운 가치기준	13
[표 2-3] 예술적 디자인의 특징	17
[표 2-4] 사례 분석 틀	23
[표 2-5] 사례 분석 대상	23
[표 2-6] 사례1-Droog Design	24
[표 2-7] 사례2-Tazana	25
[표 2-8] 사례3-Maywa Denki	26
[표 2-9] 사례4-이광호	27
[표 2-10] 사례5-도쿠진 요시오카	28
[표 3-1] 3가지 새로운 가치의 융합	30

【 그림 목 차 】

<그림 1-1> 론 아라드, 잘 단련된 의자	2
<그림 1-2> 마크 뉴슨, 록히드 라운지	3
<그림 1-3> 이에로 아르니오, 볼 체어	4
<그림 1-4> 그밖에 예술적 감성을 부여하는 디자인	4
<그림 1-5> apple, iphone 4s	9
<그림 1-6> $A \rightarrow B \rightarrow B'$ 디자인과 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow C'$ 디자인	10
<그림 2-1> 베네통-Fabrica, 토요타 클래식	18
<그림 2-2> 포스트 모더니즘 디자인사례	21
<그림 2-3> 다다이즘 디자인사례	22

<그림 3-1> 우선적으로 선택된 소재	32
<그림 3-2> 케이블타이 100mm 사이즈	33
<그림 3-3> 케이블타이를 전선에 일렬로 ‘묶은’ 모습	33
<그림 3-4> 제작과정	33
<그림 3-5> 케이블타이 + 전선 조명1	34
<그림 3-6> 케이블타이 + 전선 조명2	35
<그림 3-7> 옷걸이	36
<그림 3-8> 옷걸이에 전선을 ‘걸어놓은’ 모습(초기 디자인)	36
<그림 3-9> 옷걸이 + 전선 조명	37
<그림 3-10> 근접촬영	38
<그림 3-11> 방충망	39
<그림 3-12> 구김이 유지되는 방충망	39
<그림 3-13> 방충망을 이용한 조명	40
<그림 4-1> Fur	43
<그림 4-2> Hold in position	44
<그림 4-3> Overlap	45

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 목적

현대디자인은 매우 유동적이며 빠르고, 때로는 인간보다 스마트한 초고속 기술을 바탕으로 진화하고 있다. 품질과 기능이 엇비슷한 제품의 홍수 속에서 소비자는 색다른 것을 찾게 되었으며 앞으로의 디자인은 기존의 단순한 경제활동으로서의 소비를 위한 디자인이 아닌 새로운 디자인 철학을 가진 디자인을 필요로 하고 있다. 또한 오늘날의 사회는 감성사회로 급속히 전환되고 있으며 이 시점에서 개개인의 가치관, 기업의 가치관, 사회의 가치관이 변화하고 있다. 기능성을 중심으로 제품을 제작, 판매하던 산업사회에서 이제는 한발 앞서 자신의 감성이나 이미지를 표출하고 만족감을 추구하는 방향으로 발전해 가고 있다. 가까운 미래에는 좀 더 새롭고 자신만이 가질 수 있는 소비자 각 개인의 기호나 감성에 대응할 수 있는 일품종일품생산을 요구받는 ‘감성의 시대’가 될 것이다.¹⁾

1990년대 중반을 지나며 현대미술과 현대디자인의 접경에서 흥미로운 상호침투가 일어났다. ‘디자인에서 미술로의 침투’를 대표하는 인물은 앤서니 던(Anthony Dunne, 1964-)이었다.

소위 디자인 아트로 불리는 영역에 속하는 디자이너-작가 혹은 작가-디자이너들은 대표적으로 론 아라드(Ron Arad, 1951-)와 자하 하디드(Zaha Hadid, 1950-), 그리고 마크 뉴슨(Marc Newson, 1963-)등 수많은 디자이너들이 예전부터 활동해왔다. 이들의 디자인과 예술의 경계가 모호한 작품(혹은 상품)들의 인기에 힘입어 우리나라에서도 젊은 디자이너들의 시도가 이루어지고 있다.

1) 이순요, 양선모, 「가상현실형 감성공학」, 1997.

1. 론 아라드-잘 단련된 의자



<그림1-1> 론 아라드, 잘 단련된 의자, (Well Tempered Chair), 1986

론 아라드는 포스트모더니즘 시대에서 보여지는 물질적인 다양성에서 순수함과 단순함을 추구하기 시작해 소재자체만으로 창의성을 가장 잘 형상화 시킨 대표적인 디자이너로 평가받는다. 1980년대 초 초신소재, 신기술 등의 개발에 따라 더욱 기계화되고 산업화되어가던 당시 세계 디자인계에 순수미술의 조각가나 장인에 가까운 기법으로 재화를 폐기처분함으로써 유지되는 후기산업사회의 도회적 정황과 디자인계에 만연해 있던 통념을 조롱하는 듯한 과감함과 파격적인 디자인 작품 활동으로 국제적인 주목을 받기 시작했다. 그가 당시 기성 디자인계의 전통과 통념에도 불구하고 그만의 철학과 독보적인 창조과정을 개척한 공로를 인정받아 2002년에는 영국 왕실로부터 디자이너로써 최고의 영예라고 할 수 있는 RDI(로열 산업 디자이너 : Royal Designer for Industry)의 칭호를 수여받기도 했다. 그는 산업화 시대에서 모든 디자인 제품들이 따르는 기능적, 생산적인 요소에 더해 소재 자체가 가지고 있는 특성을 그대로 유지하면서도 철학적인 본질에 집중하였다. 또한 단지 필요한 것을 디자인하는 디자이너가 아니라 예술적 견해를 피력하는 작가적 디자이너로 자리매김 하면서 점차 새로운 기술들을 장인정신으로 녹여내어 새로우면서도 감동적인 디자인을 만드는 방향으로 나아간다.

2. 마크 뉴슨-록히드 라운지



<그림1-2> 마크 뉴슨, 록히드 라운지, (Lockheed Lounge), 1986

마크 뉴슨의 록히드 라운지는 그가 불과 23살의 나이에 직접 손으로 만들어 그의 화려한 등장을 알린 출세작이다. 조각을 전공한 뉴슨은 의자를 디자인했다기보다는 조각을 하는 심정으로 이 의자를 만들었다고 한다. 호주 태생인 그에게 호주 해변에서 흔히 볼 수 있는 서핑 보드 역시 이 디자인에 많은 영감을 주었다고 한다.

“나는 컴퓨터로 디자인을 해본 적이 없으며 앞으로도 그렇게 하지는 않을 것이다. 나는 항상 머릿속에서 개념을 형성하여 곧바로 이를 스케치북에 옮기는 작업을 한다. 컴퓨터는 상당히 정밀한 도구임에는 틀림없지만 디자인에 있어 대상을 실제로 보고 만져보는 것만큼 좋은 방법은 없다.”고 하였다. 디자인과 예술의 스펙트럼을 생각해보면 그의 작업은 예술적인 작품을 디자인 하는 것이다. 순수한 감정들을 자유롭게 풀어놓는 그의 디자인은 디자인과 예술의 경계를 부수는 역할을 하고 있다. 이 알루미늄으로 만들어진 চে어는 20년 후, 2006년 소더비 경매에서 현존하는 디자이너 작품 중 역대 최고 경매가인 \$968,000(약 10억)에 낙찰되며 마크뉴슨을 일약 스타덤에 올려놓는다. 이것은 21세기 현대 디자인이 산업디자인 시장에서 예술 디자인 시장으로 이동한다는 것을 의미하며 그 중심에 가구 디자인이 있음을 상징하고 있다.

3. 이에로 아르니오-볼 체어



<그림1-3> 이에로 아르니오, 볼 체어, (Ball Chair), 1963

이에로 아르니오는 연구자가 처음 디자인에 입문할 당시 한 세대 이전의 디자이너임에도 불구하고 그 현대적인 디자인에 감동을 금치 못했던 인물이다. 관습을 탈피한 선명한 색과 기하학적 형태 사용, 플라스틱과 탄소섬유 사용의 선구자인 그는 “좌석이 의자의 형태일 필요는 없다. 환상과 상상을 가져다줄 수 있는 조형물도 의자가 될 수 있다.”고 하였다. 테크놀로지, 유기적인 생김새, 감성적인 색깔, 사물의 활기찬 요소들이 연구자의 디자인에 많은 영향을 미쳤는데 이러한 요소들이 연구자가 원하는 디자인 - 센슈얼하고, 직관적인 디자인-의 핵심이기 때문이다.



<그림1-4> 그밖에 예술적 감성을 부여하는 디자인

(왼쪽부터 Philippe Starck, Karim Rashid, Zaha Hadid)

따라서 본 연구에서는 예술적, 창의적 디자인에 대한 사례들을 정리하고 연구자의 실험적 작품을 제시함으로써 소규모 시장으로의 발전가능성을 탐구하고 대중의 평가보다는 개인의 가치만족을 고취시키고자 한다.

작품의 주된 소재와 제작방법은 재활용품이나 잡동사니 생활소재들을 디자인으로 변모시킨 뒤 사용자가 스스로 질문을 던지고 해석할 수 있게 하며 이것은 생성에서 소멸되는, 그리고 그것이 다시 부활하는 과정을 보여 주고자 하였다.

이 작품 논문은 디자인 형식만의 사고가 아닌 현재 시대의 환경과 지나친 물질추구와 정신적 피폐에 대한 통합적 사고로서의 정신적 감성과 사고를 담은 조형 세계로서의 문제 제기이고 그에 대한 실험인 것이다.

버려지거나 잡동사니 물건을 소재로 하여 어떻게 제품의 형태로 전환 시킬 수 있는지를 고찰하고, 재료가 갖는 의미와 표현 방법 등을 연구함으로써, 예술적 디자인의 폭을 넓히며 새로운 디자인 문화로의 전환 가능성을 탐구하는 계기를 마련하고자 한다.

제 2 절 연구의 범위와 방법

1. 연구의 범위

본 연구에서는 합리적 디자인과 예술적 디자인의 상관관계를 파악하고 그 중에서도 예술적 디자인의 새로운 3가지 개념을 이끌어 내는 과정을 연구하였으며, 산업적 소재와 공예적 조형의 융합을 통한 조명 디자인을 제시한다. 또한 여러 가지 예술적 감성이 부여된 디자인 작품들의 사례를 분석하여 작품은 다음과 같은 세 가지 기준을 가지고 재료를 선정하였다.

첫 번째로는 접근하기 어렵고 특징인을 위한 것이 아닌 대중과 가까이 소통할 수 있으며 경제적인 재료를 찾는 것, 두 번째로 재활용이 불편하거나 그 필요성이 힘들 것, 세 번째로 조명이라는 기능을 만족시키기 위해 열 안정성과 내구성이 있을 것. 연구자는 그것들의 필연적 소모성에 큰 영향을 얻었다. 이러한 용품들은 수많은 사람들이 사용하고 아무렇지 않게 버려지고 길거리에 쌓여 미관상 좋지 않을 뿐만 아니라 환경적인 문제도 제기하게 된다. 이것들은 연구자에게 매우 좋은 재료가 되었다.

인간은 어떠한 형태로든 가치(value)를 소비(consumption)한다. 가치란 ‘우리의 일상생활에서 필요와 욕구를 충족시킬 수 있는 것은 모두 가치이다. 그런 의미에서 상품은 모두 가치이다. 물론 가치란 사용대상인 인간의 존재가 있어야 비로소 존재한다.’는 말처럼 사람과 물건의 관계성에서 나타나는 형상에 따라 가치는 존재한다. 그러므로 가치는 상품자체의 가치와 소비자에 의한 가치가 형성된다.²⁾

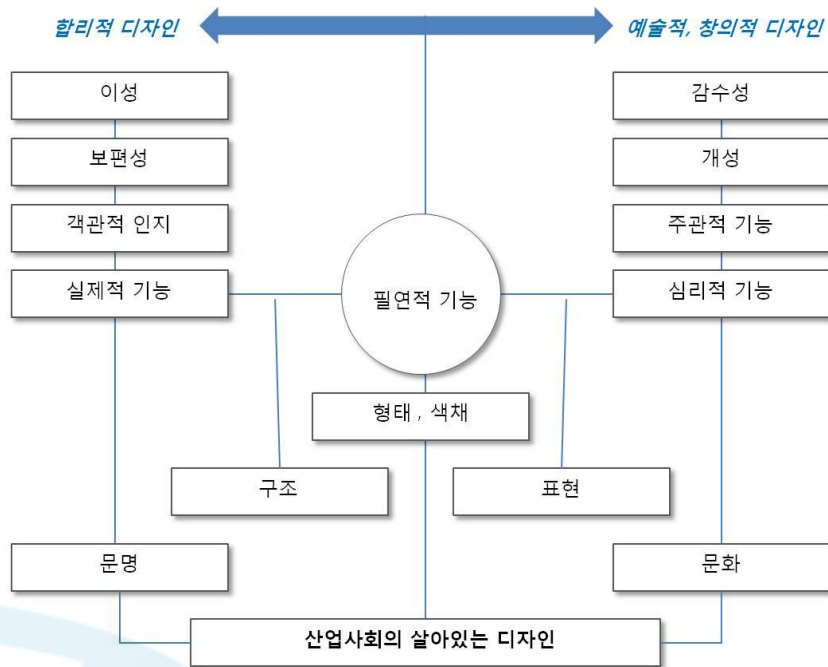
새로운 시장에는 새로운 가치가 필요하다. 그러나 그동안의 디자인 시장은 지나치게 ‘수익성’에만 의존해왔다. 일상에서 접하는 시장, 대부분의 상점에서 쉽게 볼 수 있는 상품들을 생각해 보면 다수의 소비자들의 요구에 친절하게 대답하는 디자인이 현재의 견고한 주류 상업 체제를 이루고 있는 것이다. 기존의 경제 원리로 움직이는 시장에만 속해있는 디자인은 심지어 디자이너들 사이에서도 수익성이 있는 디자인이 우수하고 그렇지 못한 것이 열등하다는 관념을 갖게 한다.

2) 배경주, 가치이동에 따른 디자인의 특성에 관한 연구, 2008, p6.

인간은 아주 오래전부터 무엇인가를 만들어 냄으로써 자신의 생각을 표현하고 때로는 환경을 변화시켜왔다. 그리고 그것들은 일찍이 유럽에서 공장 혹은 작업실 형태로 시작하여 수많은 명품 브랜드를 낳았다. 정교한 수작업과 예술적인 감성, 장인정신이 깃들어 탄생한 수많은 작품-디자인들은 지금까지도 유럽의 디자인을 세계최고로 인정받게 하는 원동력이 되었다. 미술공예운동가이자 시인인 윌리엄 모리스(1834~1986)은 창조의 자유와 삶과 예술의 결합, 생활 문화 디자인 운동을 강조하였다. 자본가 쪽에서 이루어져서 이윤을 극도로 추구하는 표준화 방식이 아니라 생산하는 노동자도 자기가 생산품을 만드는 과정에서 기쁨을 느낄 수 있어야 한다고 하였다. 스타일적인 측면에서도 낭만성, 유기성 등을 중요시하며 수공예적 방식을 선호했다. 단순히 기계로 만든 것들이 조악해서가 아니라 이러한 생각을 바탕으로 수공예 생산방식을 옹호한 것이다³⁾

이 논문에서는 필요를 충족시키기 위한 디자인, 예컨대 사람이 앉기에 더 편안한 인체공학적인 의자나 하이테크 기술을 기반으로 한 디지털 제품 등이 아닌 인간의 생활을 풍요롭게 해주는 예술적 가치와 창의적 가치를 근간으로 하는 조명 디자인 제품을 연구하고자 한다.

3) 신정혜, 미술공예 운동에 대한 연구 -윌리엄 모리스를 중심으로-, 「한국디자인문화학회지」, 16권, 4호, 2010.



[표1-1] 합리적 디자인과 예술적, 창의적 디자인의 상관관계⁴⁾

합리적 디자인이 이성, 보편성, 객관적 인지와 실제적 기능에 기반한다면 예술, 창의적 디자인은 개인의 감수성과 개성, 주관적이고 심리적인 기능에 의존한다고 할 수 있다. 그러나 순수미술이나 공예와 다른 점은 디자인에 있어서 필연적인 그것만의 기능이 있어야 한다는 것이고 그에 따른 형태, 구조, 표현 등이 뒤따르게 되는 것이다. 합리적 디자인이 문명을 창조한다면 예술, 창의적 디자인은 문화를 선도한다고 할 수 있다. 예술이 가진 ‘오만함’과 디자인의 ‘평범함’에 대해 경계하고 이 두 축의 디자인이 함께 발전해야만 산업사회의 살아있는 디자인을 만들 수 있다.

합리적 디자인이 소비자의 요구를 충분히 만족시키는 데 목적이 있다면 예술적 디자인은 디자이너의 주관적인 감성과 디자인 철학의 만족에 그 목적성이 크다고 볼 수 있다. 물론 모든 디자인이 예술과 디자인 스펙트럼의 양 끝에만 존재하는 것은 아니다. 애플의 아이폰(i-Phone)은 소비자의 기호(기능적인 부분에서)를 충분히 만족시키면서도 예술적 가치를 부여한

4) 남호정, Communication Design에 있어서 형(形)에 관한 연구, 1996, p21.

대표적인 제품이며 근래에 들어 이러한 제품들이 급속도로 많이 출시되고 있다.



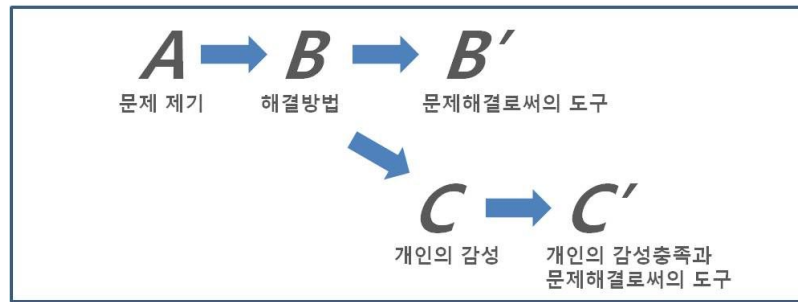
<그림1-5> 애플, 아이폰4S, 2011

조은환, 유보현, 가치의 인식을 통한 디자인 방법론에 관한 연구논문(2010)에 따르면 기존 디자인의 목적이 일반적인 필요성에 대한 해결로써 경제성과 합리성을 기본으로 하였다면, 가치를 기반으로 하는 가치디자인의 가설은 개인과 소수를 중심으로 하는 다양한 가치를 인식하고 표현함으로써 개인적 기준이 일반적, 경제적인 기준에 우선한다는 것이다. 또한 기존의 디자인이 소비자를 대상으로 하는 다수의 만족을 목적으로 하였다면 가치를 기반으로 한 디자인은 디자이너의 가치 발견에 동감하는 개인과 소수의 집단을 대상으로 함으로써 디자인의 공예적인 의미를 담고 있다.

인간의 생존을 위한 도구제작의 필요성(문제 제기)과 이에 대한 문제 해결로써 도구 제안의 방식은 $A \rightarrow B \rightarrow B'$ 의 디자인 방법론이다. 필요성에 따른 문제제기(A)와 일반적 가치에 기반한 문제해결(B)의 디자인방법론은 같은 문제를 디자인 할 경우, 합리성과 경제성이라는 일반적 가치를 기본으로 함으로 동일한 문제 인식을 통한 해결이라는 측면에서 혁신적인 변화를 기대할 수 없다.

그러나 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow C'$ 의 가치디자인은 개인의 가치가 중심이 되며 사물의

일반적 가치 외에 개인의 새로운 가치를 인식하고 확대하여 생활에서의 다양한 가치를 창출하는 것이다. 이는 철저히 디자이너 스스로가 중심이 되는 것이며, 본인이 경험한 다양하고 의미 있었던 기억들을 인식하거나 조합(Value Organizing)하는 것이다.



<그림1-6> A→B→B' 디자인과 A→B→C→C' 디자인⁵⁾

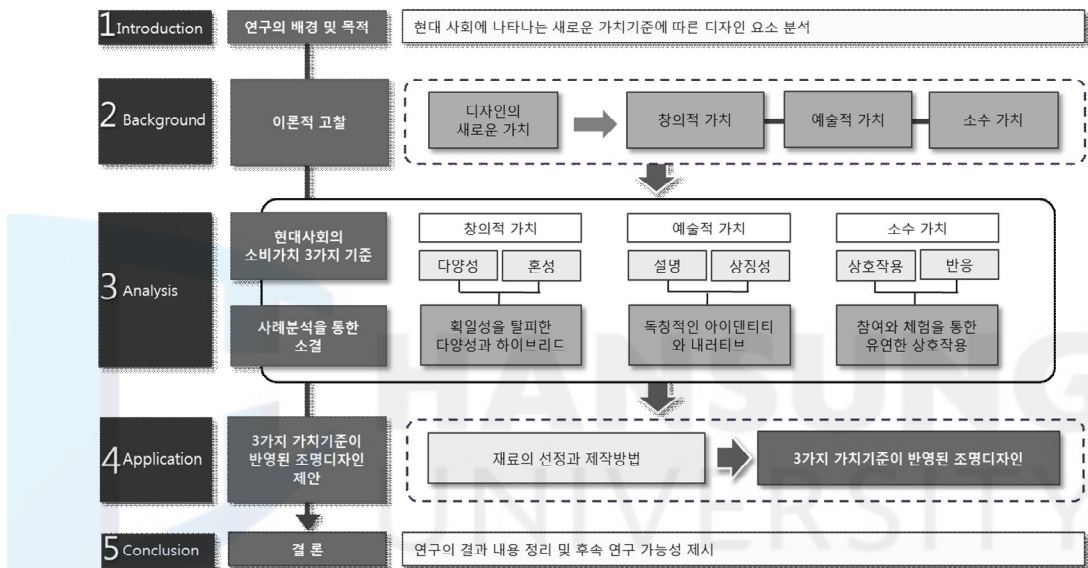
다시 말하면 사람들의 활동에는 반드시 필요한 가치(needs)와 요구하는 가치(wants)가 있는데 연구자의 연구는 그 중 후자에 속하는 내용이며 필요는 과업(task)에 의해 결정되는 반면 요구하는 것은 개개인마다 다르고 상황에 따라서도 다르게 결정되기 때문에 대중이나 전체를 만족시킬 수는 없다고 하겠다. 그러므로 소규모 시장에서 소비자가 요구하는 가치를 파악하고 그것에 대하여 디자인 발상의 수목적 접근방법⁶⁾에 의한 3가지 새로운 가치를 도출하고 도출된 단어 각각의 개념과 특성을 2000년 이후 나타난 각종잡지와 언론매체, 선행논문 등을 통해 가장 최근에 나타나고 있는 의미에 대해 살펴보았으며 가구, 조명 등 좁은 의미에서 다뤄지고 있는 연구범위를 세분화하고 디자인 시장의 범위를 좁혀 소규모 시장에 대해 분석하였다. 대중문화의 일부분적인 시각으로 ‘예술적-디자인’의 역할을 살펴보고 ‘예술적-디자인’ 제품이 주는 심리적 만족에 가치를 부여하여, 디자인, 감성, 재미, 체험 등의 측면을 고려하였다.

5) 조은환, 유보현, 가치의 인식을 통한 디자인 방법론에 관한 연구, 2010.

6) 수목적 접근방법은 나무의 많은 뿌리에서 물을 빨아들여 줄기로 보내듯이, 대상의 다양한 환경, 조건, 기능에 대한 기존의 개념과 해결 방법에 대한 다양한 상상을 통하여 가치의 가능성을 도출하는 단계이다. Ibid, 2010.

2. 연구의 흐름

현대사회에 나타나는 새로운 가치기준에 따른 디자인의 3가지 요소를 파악하고 각각의 요소에 대한 기준을 제시한다. 그리고 5가지의 사례분석을 통하여 논문에 대한 객관적인 타당성과 함께 소결론을 도출한다. 그리고 3가지 가치기준이 반영된 조명을 실제로 제작하여 제안함으로써 연구의 결과 내용정리 및 후속 연구 가능성을 제시한다.

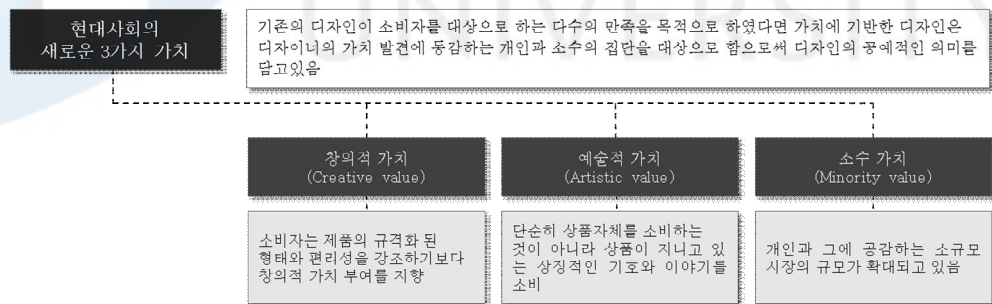


[표1-2] 연구의 흐름도

제 2 장 이론적 배경

현대 사회의 소비 가치를 살펴보면 크게 세 가지로 구분될 수 있다. 창의적 가치, 예술적 가치, 소수 가치가 그것이다. 창의적 가치는 다시 획일성의 탈피로 여러 가지 요소들이 다양하게 나타나며 조화되고, 그 자체로도 개별성을 가지는 ‘다양성’과 다양한 장르나 가치, 혹은 시·공간적 감각들이 혼재되거나 뒤섞이는 특성인 ‘혼성’으로 나누어지게 되며 예술적 가치는 합리적 가치와 상반되는 추상적인 이미지나 가치·개념 등을 구체적인 표현으로 나타내는 특성인 ‘상징성’과 제품에서 볼 수 있는 이미지를 통해 내재된 메시지와 이야기를 전달하는 ‘설명’으로 나누어질 수 있다. 또한 소수 가치는 개인의 다양한 경험과 체험이 또 다른 개인과 상호 소통할 수 있는 기회를 제공하는 ‘상호 작용성’과 타자 혹은 외부의 자극에 의해 어떠한 현상이 일어나고 그에 대응하는 ‘반응’으로 설명된다.

다음은 현대 디자인의 새로운 세 가지 가치기준의 정의와 수목적 접근방법에 의한 소수개념키워드를 도출한 표⁷⁾이다.



[표2-1] 디자인의 새로운 세 가지 가치기준

7) 주제를 설명하는 부주제어는 소수개념이어야 한다. 소수개념이란 수에서의 소수 즉, 더 이상 나누어지지 않는, 중복되지 않은 단어들의 독립성(Identity)를 말한다. op.cit.

의존하는 예술가로 진보해온 인간의 진화를 묘사한다.¹⁰⁾

연구조사에 따르면 비록 창의적인 사람들이 수적으로는 근로자들보다 훨씬 더 적지만, 그들이 맡고 있는 사회적 역할은 갈수록 지대해지고 있다고 한다. 이들은 대부분 새로운 기술과 개념을 창출하고 이용하는 이노베이터(innovator)들이다. 뉴 웨이브 기술의 영향을 받는 협력 중심의 세계에서, 이들은 소비자들을 서로 연결해주는 허브 역할을 수행한다. 이들이야말로 소셜 미디어를 최대한 활용하는, 가장 ‘표현에 능숙하고 협력적인’ 소비자들이기 때문이다.¹¹⁾

다나 조하르(Danah Zohar)에 따르면, 창의성이야말로 인간을 지구상의 다른 동물과 차별화시켜주는 요소다.¹²⁾ 창의성은 지속적으로 세상을 개선할 방법을 제시해주며, 인간성과 도덕성, 그리고 영성 속에서 발현된다.

선진국과 개발도상국들에서 창의적인 사람들의 수가 증가함에 따라 인간 문명은 그 최고점에 점점 더 가까이 다가서고 있다.

2. 창의적 가치의 특정적 개념과 요소

창의적 가치의 특정적인 개념을 형성하는 과정은 자신과 타자를 구별지어가는 과정이다. 제도화된 계층과 계급이 사라진 현대사회에서 물건의 희소성은 사람들에게 다른 사람과의 차별화를 부추기며 계층적 정체성을 가장 확실하게 상징하는 것이다.¹³⁾

난단 닐레카니(Nandan Nilekani, 2008)는 가치의 중요한 요소로 창조성을 강조하였는데, 창조성이란 ‘다른 사람들이 보지 못하는 미래를 구상하는 능력과 관련이 있다’고 하였다. 이는 서로 무관해 보이는 것들 사이에서 연결 고리를 찾아 잠재된 사업기회를 포착하는 능력을 말하는 것이다. 롤란트 하일러(Roland Heiler, 2008)는 ‘사람들의 혁신적이고 색다른, 개성적인 것이라고 인식할 수 있도록 소통하려는 노력’을 이야기 하였으며, 애플 컴퓨터의 공동 설립자인 스티브 워즈니악(Steve Wozniak, 2008)은 ‘누구보

10) 대니얼 핑크, 「프리 에이전트의 시대」, 예코리브르, 2004.

11) Philip Kotler, *market 3.0*, 2010.

12) Philip Kotler, *Ibid*.

13) 남애란, 고가의 제품 브랜드이미지와 자아이미지의 상징적 의미에 관한 연구, 2001, p1.

다 컴퓨터를 진정으로 사랑하고 아끼고 몰입했던 열정이 그를 창조적으로 만든 것'이라고 하고 있다.¹⁴⁾

소비자는 제품의 규격화 된 형태와 편리성을 강조하기 보다는 창의적 가치 부여를 지향하고 있다. 이러한 창의적 가치는 사용자의 제품에 대한 니즈로 연결되고, 궁극적으로는 제품의 구체적인 속성에 의해 충족될 수 있다. 창의성은 디자인 분야뿐만 아니라 미래사회에서 가장 중요한 경쟁력을 갖게 하는 요소로 대두되고 있다. 그리고 디자이너는 주어진 것에 순응하는 사람이 아니라 끊임없이 새로운 지식과 가치를 창조해 나가는 지식 노동자이며, 경쟁력에서 이길 수 있는 가장 부가가치 있는 부분이 창의성이라 할 수 있다.¹⁵⁾

창의성은 절대 안전한 모범 사례와 규칙에서 벗어나 디자이너 스스로의 독특한 관점을 표현하고 디자이너의 재능을 관습적인 수준 이상으로 끌어올려 탁월한 내용과 구조, 스타일을 갖춘 디자인을 할 수 있도록 도와준다.¹⁶⁾

14) 허버트 마이어스, 리처드 거스트먼 공저, 「크리에이티브마인드」, 에코리브르, 2008.

15) 홍정표, 정수경, 창의적 디자인의 디자인 구성요소와 심미성요소 분석, 「한국감성과학회지」, 제11권, 제3호, 2008, p388.

16) Robert McKee, *Story*, 1997, p20.

제 2 절 예술적 가치

1. 디자인의 예술적 특징

디자인의 독특한 가치 중의 하나는 바로 예술적 가치로서 예술과 과학의 관계를 밀도 있게 다루어야 할 필요성이 있다.

예술의 기본개념이 의도적인 인간생활이라는 것은 디자인의 기초개념을 이해하는 근원적인 배경을 형성하는 데 결정적인 영향을 미친다. 왜냐하면 의도적인 활동이란 우연의 소산이 아니라 의식적이고 계획적인 활동을 의미하며 그것은 필연에 의해서만 이루어지기 때문이다. 어떤 것이 필연에 의해 이루어진다는 것은 원인과 결과가 뚜렷이 나타난다는 것을 의미하며 그것은 어떤 목적을 달성시키기 위한 전제적인 조건에 의존하게 된다. 디자인은 항상 이와 같은 전제적인 조건에 부응할 수 있는 필연적인 행위와 그 행위를 뒷받침하는 고도의 정신작용으로 이루어지는데, 이러한 점이 디자인의 예술적인 특징을 이루게 된다. 즉 콜링우드(R. G. Collingwood)의 말대로 예술은 최초의 기본적인 정신활동이며, 그것은 다른 모든 활동이 거기에서 자라는 토양이 된다. 따라서 예술가이기 위해서는 경험을 기억으로, 기억을 표현으로, 재료를 형식으로 파악하고 변형시키는 것이 필요하다. 예술가에게는 감정이 전부일 수 없다. 그는 모든 규칙, 기술, 형식, 관습들을 이해해야 한다.¹⁷⁾ 디자인의 예술적인 특성이 존재하고 그것이 인정된다면 예술로서의 디자인의 가치를 유출하는 것은 그리 어려운 일이 아니다.

예술은 소비자인 관객들의 감동과 반응을 통해 검증되기에 소비자로부터 인정받는 작품은 그 만큼의 상품가치를 인정받는다. 또한 예술은 인간의 정신과 영혼을 감동시키고 울리는 호소력으로 그 가치가 오래 지속된다.

과학의 발달과 트렌드의 변화는 원칙적으로 빠르게 진부한 것이 된다. 반면 예술은 결코 나이를 먹지 않는다.

예술적 디자인의 소비는 단순히 상품자체를 소비하는 것이 아니라, 상품이 지니고 있는 상징적인 기호와 이미지(상징성), 혹은 그 기호와 이미지

17) 김성기 역, 「예술이란 무엇인가」, 1996, p23.

에 담긴 스토리(설명)를 소비함으로써 자신을 타인과 차별화 한다.

디자인 요소	예술적 디자인	합리적 디자인
가치 중심	개인적 가치 중심	일반적 가치 중심
주요 목적	개인의 삶과 질 향상과 풍요	도구의 경제성, 합리성 중심
방법론	인식과 표현	문제 해결
영역	영역의 탈피	기존 영역 중심
시대	미래적	과거와 현실
전문화	인식의 전문화	문제 해결 중심
다양화	표현의 다양화	영역 중심

[표2-3] 예술적 디자인의 특징¹⁸⁾

2. 예술적 디자인과 합리적 디자인

예술적 디자인과 합리적 디자인을 이야기하기 위해서는 예술과 합리성의 사전적 의미부터 필요하겠다. ‘예술(art)’에 대해서는 관점에 따라 여러 가지로 정의하고 있다. 어떤 사전은 예술을 ‘학문이나 지식의 한 형태’로 정의하고, 또 어떤 것은 ‘예술은 어떤 목적을 향한 일련의 수단이나 절차’라고 풀이하기도 한다.

과거의 예술은 종교에 봉사하고 후원자들의 권력을 증대시켜 주었으며, 우아한 물건을 만드는 기술이었다. 그러나 오늘날 예술은 보다 넓은 영역과 관계한다. 예를 들어, 자기표현을 위해서, 심지어는 치료법으로도 사용되고 있다.

반면 ‘합리성(rationality)’이라는 낱말에 대해서는 대부분의 사전들이 명확한 풀이를 하고 있다. 합리성에 근거한 과학은 자연의 법칙에 대한 지식이다. 달리 표현하면 과학은 객관적이고 검증 가능한 사실들에 근거한 연구방법들을 수행하면서, 보편적인 의미를 갖는 모든 학문들을 구현한다.

그러나 우리는 아주 오래 전부터 형이상학, 신학, 철학이 우세하였고 과학 역시 신념의 자양분을 받았다는 사실을 기억해야 한다. ‘방법과 객관성’ 같은 개념은 최근에야 나타났으며, 아직도 과학을 신비스럽게 여기는 사람들이 많다.

18) 조은환, 유보현, op.cit.

예술가들은 정서를 자극하려고 노력하지만, 과학자들은 납득을 시켜야 한다. 예술은 ‘왜’를 탐구하지만, 과학은 ‘어떻게’라는 질문도 함께 던진다. 큐비즘 화가 조르주 브라크(G. Braque)는 “예술은 선동하지만, 과학은 안심시키려 한다.”라고 하였다. 과학은 집단적으로 인정된 정확한 목적을 향해 나아가면서 모호성을 제거하려 한다. 그러나 예술은 모호성을 주관적 경험의 영역에서 불가피한 것으로 보고 오히려 강조한다. 예술은 누구나 감상할 수 있지만, 과학은 소수만이 접근할 수 있다는 것이 보통의 생각이다. 또한 일반적으로 과학자와 예술가는 서로를 다르다고 생각한다.

그들의 다름에도 불구하고 혹은 다름 때문에, 예술가와 과학자는 서로의 매력에 묶여 있다. 예술가는 무엇이든 예술에 쓸 유용한 수단을 얻고자 하는 충동 때문에 과학을 필요로 한다. 그리고 과학자들의 작업이 예술가들처럼 간략하게 집약되는 것은 아마 세계를 설명할 적절한 모델을 창조하려는 경향 때문인 것 같다. 예술과 과학은 모두 혁신적인 개념을 공략하면서, 자주 동일한 목적에 동일한 주제를 사용한다.¹⁹⁾

기업의 경영과정에 있어서도 예술성을 과감히 도입한 사례는 무수히 많다. 베네통은 지구촌 예술인들의 창조공간인 ‘파브리카’(Fabrica)를 통해 해마다 세계 25살 미만의 젊은 예술가들을 후원하고 이들의 창의적 아이디어를 비즈니스에 접목시키는 것으로 활용하고 있으며, 일본의 도요타 역시 ‘도요타 클래식’을 통해 세계 각국의 애호가들에게 최정상급의 클래식 공연을 선사함으로써 창의적이고 기품 있는 자동차 회사로서의 이미지를 굳히고 있다.



<그림2-1> (왼쪽부터)베네통-Fabrica, 토요타 클래식(Toyota Classic)

19) Eline Strosberg, *Art and Science*, 1999.

제 3 절 소수 가치

1. 소수 가치의 개념

‘소수’의 사전적 의미를 보면, 1과 자기 자신만으로 나누어지는 1보다 큰 양의 정수. 이를테면, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, ... 등은 모두 소수이다. $4=(2 \times 2)$, $6=(2 \times 3)$, $16=(2 \times 2 \times 2 \times 2)$ 등, 소수가 아닌 자연수를 합성수(合成數)라 하며, 1은 소수도 아니고 합성수도 아니다. 자연수 n 이 소수인지 아닌지를 판정하려면, $2 \leq p \leq \sqrt{n}$ 인 범위에 있는 모든 소수 p 로 n 을 나누어 보아, 나누어지지 않으면 소수이고, 나누어지면 합성수이다. 즉, 소수는 약수로 1과 자신을 가진 자연수이며 합성수는 약수가 3개 이상인 자연수이다. 정수의 열 2, 3, 4, 5 ...로부터 소수를 찾아내는 방법으로 그리스 시대부터 알려진 에라토스테네스의 체(sieve of Erathosthenes)라는 것이 있는데, 이 방법도 실은 위와 같은 원리에 따른 것이다. 또 메르센의 소수(Mersenne number)도 소수의 유력한 판정법을 제공해 준다. 무한히 많은 소수가 존재한다는 것은 그리스 시대부터 알려진 사실이며, 유클리드의 <기하학원본> 중에도 그 설명으로 정해진다. 이 정리를 초등정수론의 기본정리라고 한다.²⁰⁾

디자인에서의 소수개념이란 개념이 독립성을 가지고 있으며, 요소는 소수와 같은 더 이상 나누어지지 않는 개념을 담고 있어야 한다. 연구자는 그 요소를 사회의 가장 작은 단위인 ‘개인’으로 생각하였다. ‘개인’이 곧 소수이고 그와 유사한 감성을 가진 ‘개인’들이 상호작용과 반응을 통해 하나의 작은 그룹을 만들고 나아가 소규모 시장을 형성할 수 있다는 가능성에 대한 실험인 것이다. 어떠한 사회든지 사회란 근본적으로 다수집단과 소수집단으로 나누어진다. 사회란 생물적, 사회문화적 속성이 다양한 사람들로 구성되는데 비슷한 속성의 사람들의 집합을 사회집단이라고 할 수 있다. 다수집단이 일반적으로 사회의 지배세력을 형성한다고 하면 소수집단은 지배집단의 종속집단이라고 할 수 있다. 소수집단은 그들의 지배집단과는 속성이 다르다는 것을 인정하고 그들끼리 사회관계를 밀접히 유지하여 결

20) 조은환, 유보현, op.cit.

속하는 경향이 있는 집단을 의미한다.

그러한 이유 때문에 때로는 소수집단이 선호하는 소규모 시장이 기업경영에 있어서도 가치 있을 수 있다.

2. 디자인사에서 볼 수 있는 소수 가치

또한 이러한 소수 가치의 개념은 디자인사에서도 찾아볼 수 있다. 포스트모더니즘은 과학이나 언어, 예술, 그리고 사회와 문화에 대한 합리적 이해를 가능하게 하는 객관적 근거, 즉 궁극적 법칙이나 논리, 또는 구조를 인간의 이성에 의해서 찾아낼 수 있다는 계몽사상적 이성 혹은 합리성에 대한 믿음을 거역하고 보편적 이론이나 사상의 거대한 체제의 해체를 주장하는 경향을 의미한다. 그러나 포스트모더니즘은 하나의 사상적 체제나 사조도 아니고, 그렇다고 해서 일시적으로 유행하는 지식인들 혹은 문화인들의 취향도 아니다. 그것은 시대적으로 나타나는 경향성을 뜻하는 것이기는 하지만, 특징적으로 절대주의적 사고나 신념의 붕괴, 권위주의적 제도나 행동에의 저항, 전체주의적 체제나 지배의 거부를 의미한다. 우리의 삶을 지배하는 지식, 가치, 그리고 제도는 인간경험의 우연성에 기인한 것이며 그만큼 상대성을 지닌다는 것이다.²¹⁾

그러므로 포스트모더니즘은 후기 자본주의 사회에서 문제가 되고 있는 인간성 상실과 정신의 빈곤에서 오는 다양한 사회 병리적 징후들을 변화와 실험이라는 복합적 예술양식으로 표현하고, 권위적 이성과 그에 따른 억압을 해체함으로써 인간을 문화적 속박에서 해방시키고자 한다. 예술과 문화의 탈 중심화에 대한 새로운 기획을 제시한다. 그리고 모든 가능성을 향하여 인식의 지평을 열어놓고 자기성찰의 계기를 거기서 찾고자 한다. 현대사회에서 볼 수 있는 절대이념의 와해, 개성의 중시, 다원적 논리, 전지구화의 경향, 소수자의 등장과 여성운동의 확대 등은 모두 포스트모더니즘의 경향 속에서 이해할 수 있다.²²⁾

윌리엄 모리스는 비평가이자 사회주의자였던 존 러스킨의 영향을 받아 19세기 후반에 영국에서 미술공예운동을 주도한 인물이다. 일찍이 식민지

21) 권영민, 「한국문학사전」-문인/작품/단체/간행물/문학일반 정보-.

22) 권영민, Ibid.

개척에 눈을 뜬 대영제국은 여러 가지 풍부한 자원을 바탕으로 수공업에서 탈피하여 기계에 의한 대량생산 등으로 산업혁명을 일으켜 유럽세계를 놀라게 했다. 그러나 당시 17세의 소년 모리스는 미적 가치가 떨어짐을 크게 실망한 후에 러스킨의 영향을 받아 19세기 후반에 영국에서 미술공예 운동을 주도하게 되었다. 그는 산업혁명의 결과로 나타난 자연파괴, 기계제품의 범람, 수공기술의 낙후 등을 비판하면서 ‘예술의 민주화’와 ‘예술의 생활화’를 주장하였다.

더욱이 러스킨과 모리스는 각각의 재료가 갖고 있는 가능성과 디자인을 나타낼 수 있는 새로운 감각의 ‘신 미술’을 갈망했다. 즉 아르 누보(Art Nouveau: 새로운 미술이라는 의미의 프랑스어. 당시의 심미주의적이고 장식적인 경향의 미술 운동을 가리킨다-역주)의 가치는 1890년대에 올려졌다. 건축가들은 새로운 종류의 재료와 새로운 형태의 방식에 대해 실험하였다.²³⁾



<그림2-2>포스트모더니즘 디자인사례

또한 1차 세계대전 중 미국, 스위스, 유럽에서 거의 동시에 일어난 예술 운동으로 다다이즘(Dadaism)을 들 수 있다. ‘개인의 완전한 자유’를 위하여 이에 반대되는 모든 것들을 파괴하여 예술에서 새로운 민감성을 창조하고, 예술적 자유의 권리 주장, 창조적인 회의주의를 찾는다. 예술과 삶의 구분을 거부하여 관람자와 작품과의 대화가 시작되며 기성품이라는 오브

23) 에른스트 H 콰브리치, 백승길 역, 「서양미술사」, 2002, p535.

제의 등장으로 금세기의 새로운 조형언어가 시작되었다.

초기 다다는 나름대로의 조직적인 이론이나 어떤 특별한 그룹의 성격을 갖춘 집단이라기보다는 오히려 개인의 근원적 욕구에 좀 더 충실하고자 모인 집단체였으며 이들 작품의 공통적인 경향은 기계같이 잘 짜맞추어진 이성에 반대하고 우연성을 강조하는 예술을 추구하였다. 우연적 효과를 극대화하기 위해 그들은 오브제 또는 콜라주 등을 시도하게 된다.²⁴⁾



<그림2-3>다다이즘 디자인 사례

24) wikipedia, 2011.

제 4 절 디자인 사례 제시

앞에서 언급한 내용과 같이 21세기 문화는 보편적 가치 중심에서 개인의 개성, 취향을 추구하는 경향으로 소비자들의 트렌드가 바뀌며, 제품의 차별화를 통한 ‘감성적 가치’를 부여하는 것으로 변화되고 있다.

다음과 같은 사례제시 틀과 사례제시 대상을 정하여 생활 속에서 어렵지 않게 볼 수 있는 재료나 창의적, 예술적, 소수 가치를 강조한 디자인을 열거함으로써 감성 디자인의 발전 가능성과 새로운 프로세스를 제시하려고 한다.

1. 사례제시 틀

사례 번호	분석 대상 이름				
출시년도		디자이너		국가	
개요	기본적인 배경 요약 대표이미지				
표현특성분 석					
창의적 디자인		예술적 디자인		소수중심의 디자인	
다양성	혼성	상징성	설명	반응	상호작용성

[표2-4] 사례 제시 틀

2. 사례제시 대상

번호	이름	연도	디자이너
1	Droog Design	1997	Droog Design
2	조명디자인	2006	Tazana
3	Knockman	2006	Maywa Denki
4	가구	2010	이광호
5	스펙트럼	2010	도쿠진 요시오카

[표2-5] 사례 제시 대상

3. 사례제시

사례 1		Droog Design			
출시년도	1997	디자이너		국가	네덜란드
개요	네덜란드 젊은 디자인 그룹으로 사물에 대한 기존의 기능은 물론 개념들을 재사고 및 재정의 하고, 실험적이고 경험적인 디자인 접근으로 근래에 많은 주목을 받고 있는 디자인 그룹이다. 'No design no style'을 모토로 내세우는 디렉터 레니 라마커스의 말에 따르면 '디자인은 더 많은 물건을 만들거나, 더 많은 재료를 사용하거나, 일상의 문제를 해결하는 아이디어를 개발하는 게 아니다. 디자인은 현존하는 물건과 이미지, 공간과 아이디어의 가능성을 실험하고 확장하는 방법을 발견하는 길이다'라고 하였다.				
  					
표현특성분석	드루그디자인은 다양한 재료에 대한 가능성을 제시하였으며, 이들은 재료와 그 가공의 한계성에 있어서 자기로써의 잠재성, 즉 새로운 사용성과 기능을 확인하고 성공적인 제품들을 만들어냈다. 특히 1999년부터 시작된 'Do project'는 제품이 사용자의 개별적 욕구를 어떻게 맞추어 줄 수 있는가에 대한 실험적이고도 경험적인 접근이었으며 개별 사용자만의 경험을 존중하여 개개의 상황에 따른 행함'doing'의 디자인을 제안하고 있다.				
창의적 디자인		예술적 디자인		소수중심의 디자인	
다양성	혼성	상징성	설명	반응	상호작용성
	●		●		●

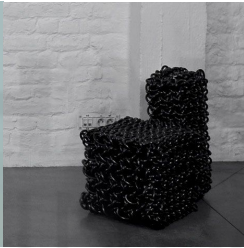
[표2-6] 사례1-Droog Design

사례 2		Tazana			
출시년도	2006	디자이너	Tazana	국가	태국
개요	2D에서 3D를 만들어내는 작업. 수많은 연구와 시도가 거듭되었을 듯 보이는 tazana의 조명디자인은 자연물과 상당히 밀접한 관련이 있다는 것을 알 수 있다. 꽃을 엮는 형태, 새 떼가 날아가는 모습, 잎사귀 등의 자연물에서 모티브를 얻어 디자인된 구조적이고 디테일한 디자인이다.				
					
표현특성분석	조명디자인을 전문으로 하는 디자인 그룹으로 회화적 요소와 다채로운 소재의 사용을 통해 소비자들이 제품에 표현된 테마와 예술적인 디자인 요소들을 보다 쉽게 이해하고 느낄 수 있다. 사용함에 따라 형태의 변형이 있어 소비자의 호기심을 자극하는 유희적 표현을 보여주고 있으며 때로는 왜곡으로 인한 4차원 세계로 빨려 들어가는 듯한 신비한 분위기를 자아낸다.				
창의적 디자인		예술적 디자인		소수중심의 디자인	
다양성	혼성	상징성	설명	반응	상호작용성
●			●	●	

[표2-7] 사례2-Tazana

사례 3		Knockman collection			
출시년도	2006	디자이너	Maywa Denki	국가	일본
개요	명화전기라는 이름의 전기용품 회사였다가 아버지로부터 회사를 물려받은 형제가 설립한 새로운 개념의 제품디자인 회사이다. 이 회사의 철학은 세상에 없는 물건을 내놓는 것. 사장으로 취임한 동생이 취임사에서 “이제부터 우리 회사는 쓸데없는 것만 만들겠다.”라는 유명한 말을 남기기도 했다.				
					
표현특성분석	하루 종일 자신의 머리를 두드리는 노크맨 시리즈. 현대인의 공허한 감성을 표현하며 허무주의적 철학이 담겨져 있다는 해석상의 의미만 있을 뿐 그 외에는 왜 만들었는지 이유를 알 수 없다. 태엽으로 움직이는 어른들을 위한 장난감이라는 별명처럼 이미 많은 매니아층을 형성하고 있는 제품으로 태엽을 감으면 심벌즈를 치는 ‘차차(cha cha)’, 홀라후프를 돌리는 ‘케로타마(kerotama)’ 등 메이와덴키는 특별한 철학과 메시지를 담고 만든 것은 아니다. 후에 두 형제는 ‘노크맨’을 만든 이유를 “그냥 재미있을 것 같아서”라는 농담 섞인 진실로 말한 적이 있다.				
창의적 디자인		예술적 디자인		소수중심의 디자인	
다양성	혼성	상징성	설명	반응	상호작용성
●		●		●	

[표2-8] 사례3-Maywa Denki

사례 4		이광호			
출시년도	2010	디자이너	이광호	국가	대한민국
개요	이광호의 작품은 그의 개인적인 경험에서 시작된다. 시골에서 할아버지의 손에 자란 그는, 지푸라기로 일상 소품을 만들던 할아버지의 추억으로부터 영감을 얻어 자신의 작품을 한 땀 한 땀 ‘짜올린다’. 한 땀씩 짜올려 무엇인가를 만들어내는 것은 지루한 과정이다. 얼핏 단순노동이라고도 할 수 있는 그 과정은 명상에 가깝다. 무념에 가까운 상태에서 거의 기계적으로 움직이는 몸을 통해 만들어진 결과물은 정신적이다. 그러나 이광호의 작품은 물질적이기도 하다. 전선 소재를 사용한 그의 스툴은 묵직하고 튼튼하게 물질세계에 뿌리를 내리고 있다. 그의 작품은 전통 한국의 생활양식에 기반하고 있으며, 현대적인 소재를 사용한다.				
표현특성분석	   발상의 전환, 상상력과 트렌드가 반영돼 있다. 생활 곳곳에 널려 있는 평범한 것들, 재 활용할 수 있는 소재나 값싼 재료에 주목했다. 평범한 소재에서 무한한 잠재력을 발견한 그는 ‘생활 속 예술’에 주목했다. 특히 여러 가지 소재를 활용하고 변형하는 디자인에 주안점을 두고 있다.				
창의적 디자인		예술적 디자인		소수중심의 디자인	
다양성	혼성	상징성	설명	반응	상호작용성
●		●			●

[표2-9] 사례4-이광호

사례 5		스펙트럼			
출시년도	2010	디자이너	도쿠진요시오카	국가	일본
개요	일본이 낳은 세계적인 디자이너 중 하나인 도쿠진 요시오카. 이 세이 미야케와 시로 쿠라마타에게 디자인을 사사받은 후 2000년 도쿠진 요시오카 디자인 오피스를 열었다. 그 후 닛산, BMW, 시세이도 사옥 디자인을 맡았으며 에르메스, 스와로브스키 등 세계적인 기업들과 디자인 작업을 진행하고 있다.				
					
표현특성분석	디자인과 예술의 교집합적인 테두리 안에서 작품을 상품화하고 상품을 작품화하는 그의 비범한 능력을 보여준다. 예술이 가진 ‘오만함’과 디자인의 ‘평범함’에 대해 경계하고, 철학하되 과장하지 않는 마인드가 엿보인다. 스펙트럼 전에서는 순수미술과 디자인을 구분 짓는 것이 더 이상 의미 없는 일임을 확인시켜 준다. 작가가 뮤지엄 곳곳에 디자인을 기본으로 한 참신하면서도 압도적인 설치작업을 보란 듯 구현하고 있기 때문이다. ‘비너스’는 커다란 수조에 미네랄액을 넣은 뒤 물을 인공적으로 돌려 광물질이 커다란 수정처럼 맏히며 의자 형상이 되는 프로세스를 작품화 했다. 과학적 데이터를 근거로 미쳐 예기치 않았던 아름다움이 탄생하는 순간을 보여준 시도이다.				
창의적 디자인		예술적 디자인		소수중심의 디자인	
다양성	혼성	상징성	설명	반응	상호작용성
	●	●			●

[표2-10] 사례5-도쿠진 요시오카

제 3 장 조명디자인을 목적으로 한 실험

제 1 절 디자인과 예술의 융합

디자인 산업의 최근 동향을 보면 노동집약적 사업이 중심이었던 우리나라의 산업은 발전을 거듭해 최근 기술 융합적 산업의 특성을 나타내고 있다. 이에 걸맞게 공예, 디자인산업도 변화추세를 보이고 있는데 제품의 외관 지향적 단계에서 최근에는 삶의 질 향상의 개념이 대두되면서 인간 지향적 단계로 발전해 왔다. 최근 감성소비시대의 도래는 인간 지향적 디자인이 국가와 기업경쟁력의 핵심요소로 부각되는데 주요한 환경으로 작용하였다. 소비자의 개인별 취향에 부응하는 상품을 만들기 위해서는 개인의 감성에 호소하는 디자인이 필요하였고, 이러한 중요성을 일찍이 간파한 대표적인 글로벌기업들은 CEO와 별도로 CDO(Chief Design Officer)를 임명하여 디자인경영에 주력하는 움직임을 보여 왔다.

또한 디자인업계의 통합·컨설팅 기업화 추세가 시도되어, 앞서 밝힌 바와 같이 단품위주의 디자인용역 판매업체에서 시장조사, 디자인개발, 마케팅 등 디자인경영에 필요한 종합 디자인컨설팅업체로 발전해 가고 있다. 그리고 패션·생활용품 디자이너가 휴대폰·가전제품·조명디자인에 진출하는 등 디자인 분야 간 교류 현상도 확대되고 있다.

예로 앙드레김이 전자·조명 디자인, 이상봉이 휴대폰·침구·담배디자인으로 디자인영역을 확대하고 있으며, 2007년 서울 리빙디자인 페어 디자이너 초이스 부스 전시에서 대한민국 대표 인테리어 디자이너와 공예장의 만남을 통한 한국의 미를 담은 공간디자인으로 산업화 과정에서 발생하는 현상으로 좋은 예가 되고 있다.²⁵⁾

앞에서 말한 디자인의 거시적 관점에서의 3가지 가치가 정의되었다면 그것을 발전시키는 융합과 전략을 창조해야 하는 것이 이후 디자인의 역할이다.

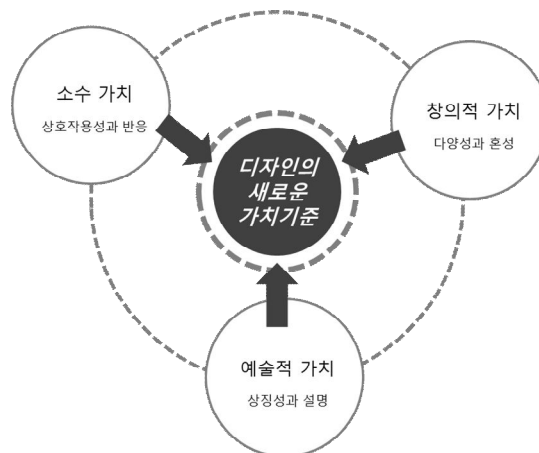
25) 송윤섭, 공예적 융합(Craft Consilience)의 가구디자인 연구, 「한국가구학회지」, 21권, 4호, 2010, p295.

1. 창의, 예술, 소수의 융합

창의, 예술, 소수. 이 세 단어는 여러 종류의 융합을 만들어 낸다. 융합이란 서로 녹아서 하나가 되는 것을 의미한다. 반대로는 원래 하나였던 것이 세월이 흐르며 현재의 상태로 분화되었다고 할 수도 있다. 그렇게 원래 하나였다면 이들의 융합은 지극히 자연스러운 일일 수밖에 없다. 그러나 인간이 만든 도구적 합리성, 포드시스템, 맥도날드 세계화로 대변되는 메마르고 비인간적인 산업사회의 벽은 너무나 높다. 그러므로 풍부한 원천지식으로부터 길어 올린 창의성과 그로부터 형성된 예술적감성, 개인의 정신적 가치를 혼종성, 감성, 공감(empathy), 심미성, 다양성, 유대감으로 정의되는 창조적 융합이 필요하다.

창조적 융합(Consilience)은 라틴어로 ‘뛰어오르다’, ‘넘나들다’란 어원처럼 소재, 패턴 등 우리의 라이프스타일을 구성하는 요소들은 두 가지 이상의 트렌드의 재구성과 연계성이란 문화적 재구성을 통해 개성적인 스타일을 선보인다. 이러한 조화와 융합이 소수의 감성과 어우러지며 진정한 창조를 이루게 된다.

조명디자인에서의 융합으로 소재와 표현의 창조적 융합은 창의적 아이디어로 예술적 성격이 강한 미술의 한 분야로써의 공예 순수성 보다는 디자인 아트의 성격으로 조명디자인의 독창적인 의미를 갖게 될 것이다.



[표3-1] 3가지 새로운 가치의 융합

제 2 절 디자인 프로세스

1. 아이디어 발상

이 논문의 전체적인 주제처럼 한 개인의 생각이 소수의 공감을 형성하고 나아가 소규모시장을 이루는 모습을 한 가지 재료의 반복적인 사용과 중첩의 이미지로 표현하고자 하였다. 한 개의 소재는 하나의 개인일 뿐이지만 그것이 수백 수천 개가 모였을 때에는 다른 형태를 보여준다. 마치 사회가 이루어지는 과정을 다른 방법으로 표현하는 것일 수도 있겠다. 또한 특수한 가공을 거치지 않는다는 점에서 실험 작품의 형태 유지를 위해 많은 고민을 하였다.

2. 재료의 선정

우선적으로 주변에서 흔히 보았지만 그것의 특수한 용도 외에는 사용하기 어렵고 재활용이 어려운 소재들을 찾았다. 그렇게 해서 대략적으로 7가지 정도의 소재들을 선택하였다. 장마철 실내에 들어갈 때 우산에서 물이 떨어지는 것을 방지하기 위한 비닐, 중국 음식점에서 배달 온 그릇을 포장하는 랩, 조금만 휘어져도 제 용도로 사용되지 못하고 버려지는 페이퍼컵, 상품의 포장에 사용되다가 한 번 사용되고 나서는 곧장 폐기물로 이어지는 에어 캡, 매일 수백만 부가 찍혀 나오지만 지하철에서 내리며 버려지는 생활정보지 등이다. 그 중에서도 조명이란 제품의 특성에 맞는 소재와 제작 실험을 통해 케이블타이, 철사 옷걸이, 방충망을 최종 소재로 선택하였으며, 제작 방법에서는 재료의 속성을 그대로 살리면서 새로운 절삭, 선반, 사출, 압축, 벤딩, 프레스, 성형, 접착, 용접 등의 모든 가공방법을 제외한 채 전구와 전선, 소재를 이용한 고정만으로 제작하였다. 재료의 속성이란 ‘뭉다’, ‘감다’, ‘감싸다’, ‘쌈다’, ‘끼우다’ 등 소재가 가지고 있는 원래의 목적을 말한다.

이러한 개념은 서론에서 언급한 앤서니 던(Anthony Dunne, 1964-)이 정의한 ‘기생 기능(Para-Function)’과 상응한다. “일례로 방금 전 집으로 돌아오는 길에 제과점에 들러 식빵을 사왔다고 가정해보자. 아침, 점심 식사

를 건너편 덕에 매우 배가 고픈 상태지만, 심신은 지쳐있어서 식사를 준비할 여력이 없다. 이 상황에 대한 가장 간단한 해결책은 식빵을 굽고 잼을 발라 한 입 베어 무는 것이다. 하지만 토스터는 며칠 전부터 고장이다. 굽지 않은 식빵을 먹을 것인가? 이런 고민을 하는 와중에 때마침 방 한구석에 놓인 다리미가 눈에 띈다. 그리고 식빵을 굽는 데 다리미를 사용하면 어떨까 하는 생각이 뇌리를 스친다. 바로 이 느낌표를 통해 만들어진 상상의 공간에서 다리미는 더 이상 ‘다림질’이라는 정상적 기능을 수행하는 평범한 사물이 아니다. 그것은 그 순간 본래의 정상 기능에서 이탈해 식빵을 굽는 엉뚱한 사물로 변모한다.” 이와 같이 기존의 사물이 지닌 기능을 비틀거나 뒤집음으로써 파생된 기능, 앤서니 던은 이것을 기생 기능이라고 정의한다.²⁶⁾



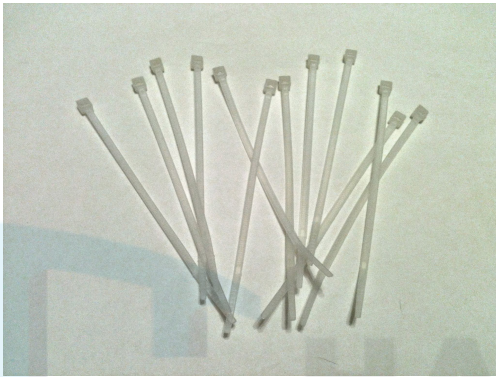
<그림3-1>(왼쪽 위부터) 우산 포장용 비닐, 케이블 타이, 에어 캡, 생활정보지, 페이퍼 클립

26) Anthony Dunne, *Hertzian tales : Electronic products, aesthetic experience and critica*, 2002.

3. 디자인 과정

(1) 케이블타이 조명

작업착수는 2010년 여름을 기점으로 시작하였다. 케이블타이의 기능은 전선을 묶어 고정, 정리하는 것에 착안하여 약 8000여개의 케이블타이를 100미터 길이의 전선에 일렬로 묶고 나선형으로 돌려 올라가며 서로 연결하여 형태를 고정시켰다.



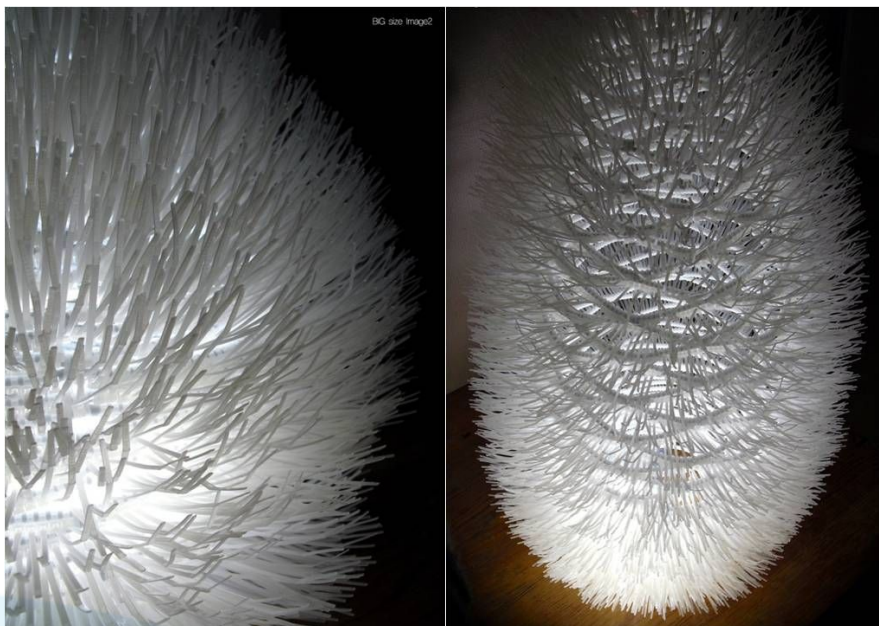
<그림3-2> 케이블타이 100mm 사이즈



<그림3-3> 케이블타이를 전선에 일렬로 ‘묶은’ 모습



<그림3-4> 제작과정



<그림3-5> 케이블타이+전선 조명1

전선이 말아 올라가며 하나로 묶여있는 것이 아니라 부분적으로 묶여있기 때문에 조명을 거치하거나 누였을 때, 또는 걸었을 때의 높이에 따라 조명의 크기, 조도의 조절이 가능하도록 하였다.(그림3-5)

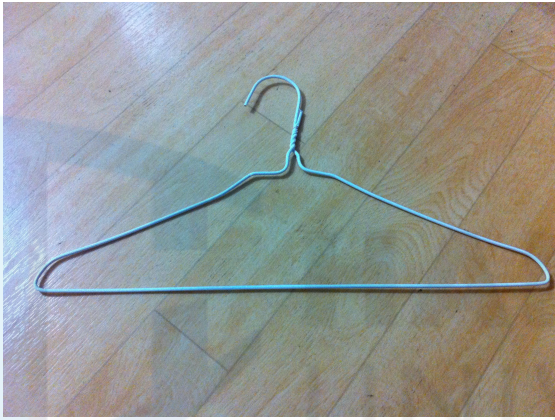


<그림3-6> 케이블타이+전선 조명2

전체적인 형태는 향아리 모양으로 한 방향으로 묶여있는 케이블 타이가 개인과 사회의 상호 의존적인 관계를 묘사한다.(그림3-6) (위의 그림은 연구자가 습작의 형태로 제작에 있어서 과연 가능한지 실험해 본 것으로 최종 작품과는 차이가 있다)

(2) 옷걸이 조명

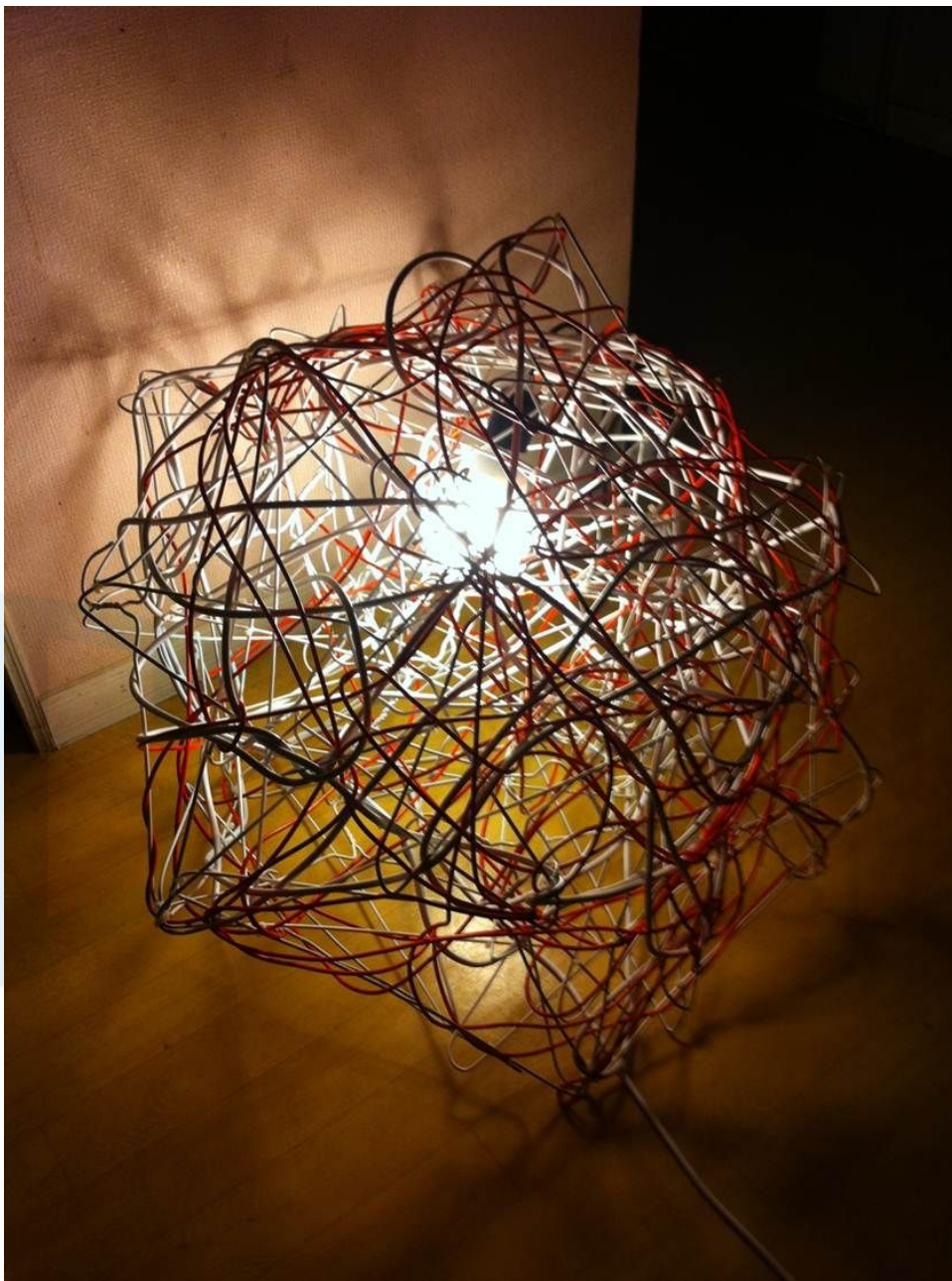
세탁소에 옷을 맡기면 함께 오는 옷걸이를 소재로 하였다. 옷을 걸기 위해서 반드시 필요하지만 분명 필요이상으로 옷걸이가 생겨 옷장 한 칸을 메우고 있을 것이다. 이러한 남은 옷걸이들을 활용해 새로운 조형성을 부여하고 이 역시 옷걸이의 순수한 목적인 ‘걸다’라는 동사를 그대로 적용하여 전선을 그 위에 감아 노출시키도록 하였다. 옷걸이와 옷걸이는 케이블 타이를 이용하여 고정을 할 때에만 사용하고 그것들을 감고 있는 전선들이 타이트하게 당겨주어 형태를 유지하게 한다.



<그림3-7> 옷걸이

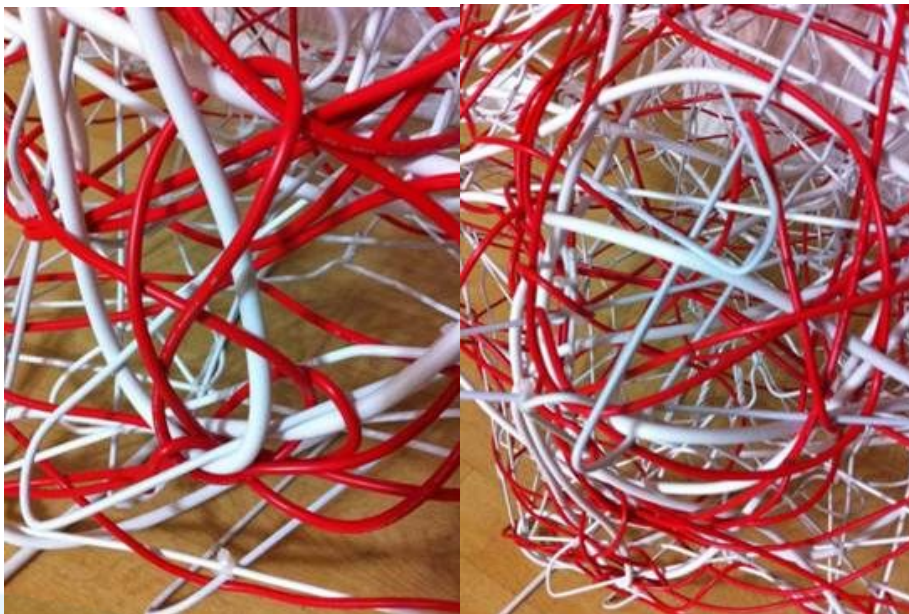


<그림3-8> 옷걸이에 전선을 ‘걸어놓은’ 모습(초기 디자인)



<그림3-9> 옷걸이+전선 조명

옷걸이는 전선에 의해 형태를 유지하고 전선은 옷걸이에 지탱해 옷걸이를 감을 수 있다.(그림3-9)



<그림3-10> 근접촬영



(3) 방충망 조명

흔히 베란다나 현관 등에 사용되는 알루미늄 방충망을 소재로 선택하였다. 일정한 비율로 크기를 다르게 재단하여 전구를 중심으로 계속적으로 겹치도록 하였으며 구겨짐이 유지되는 알루미늄의 특성으로 전구에서 빛이 발산되는 정도를 우연적으로 ‘가리게’된다.



<그림3-11> 방충망



<그림3-12> 구김이 유지되는 방충망



<그림3-13> 방충망을 이용한 조명

제 4 장 결 론

인간은 생존을 위한 도구의 개발에서 부터 산업 사회 이후 경제적 풍요를 위한 수단으로써의 디자인으로 발전해왔다. 경제는 새로운 경제 질서와 생활로 빠르게 변화하고 있으며 사회적으로는 가치관의 변화가 진행되고 있다. 그러므로 이제는 이러한 인간의 생존과 경제적 풍요를 기반으로 한 새로운 디자인 철학을 필요로 하고 있다. 이러한 시점에 경제성과 합리성이 중시되는 가치 기준에서 개인과 소수의 삶의 가치가 존중되는, 인간의 삶에 대한 질적 향상과 풍요를 위한 새로운 디자인의 필요성이 요구되어지고 있는 것이다. 디자이너와 소비자를 같은 입장으로 규정 한다는 측면에서 디자인과 공예(예술)의 경계는 더욱 다양하게 구분될 것이다. 앞에서 언급한 합리적인 디자인 즉, 문제에 대한 해결로써의 디자인에서는 개인의 가치를 존중하는 창의성을 기대할 수 없다. 일반적 가치를 갖는 사물에 대해 디자이너의 영감이 중심이 되는 가치 인식을 통한 다양한 디자인을 추구한다면, 개인과 소수 집단의 공감하는 디자인과 공예 사이에 전문성과 다양성을 갖는 디자이너의 영역이 확대될 것이다. 그리고 디자인의 만족에 대한 기준은 개인별로 다르며 요구도 더욱 다양화될 것이다. 개인의 개성과 열정, 영감을 중심으로 하는 디자인의 전달과 공감은 디자인의 전문성을 기본으로 하는 다양한 분야로 확장을 줄 것이다. 개인과 소수 집단의 공감대 형성은 디자인과 공예 사이에 전문성과 다양성을 갖는 디자이너의 영역이 확대될 것이다.

새로운 시도의 예술적 가치를 부여한 디자인은 과거에서부터 많은 시도와 연구를 했던 과제이지만 개발과정에서 양산적인 문제의 발생으로 보다 효율적인 연구 결과를 가지지 못하고 많은 문제를 가지고 있었다. 이런 양산적인 생산성에 대한 문제에서 작품에서 모티브를 가져와 일상생활에 쓰일 수 있는 상품을 새롭게 디자인하는 방법, 예컨대 평면화 작업을 통한 프린팅, 스케일에 변화를 주어 작게는 데스크용품이나 팬시용품, 크게는 건축물 등에 적용하는 방법과 그대로 사용하여 오브제의 역할로써 사용하

는 방안으로 소비자의 개성을 중요시 할 수 있는 새로운 시도라 할 수 있을 것이다. 모든 산업디자인 분야에 있어서 예술적 가치를 부여하고, 전통에서 현대로 변화해가는 시대의 흐름에 각 분야의 디자이너들의 작품이 디자인산업에서 활용되어 변모해 가고 있으며, 그 변화는 산업디자인의 새로운 시도와 가치로 여겨지게 될 것이다.

각각의 실험 작품은 형태적인 면의 신선함 외에도 소재의 다른 용도로의 사용, 창의성 경제성을 중점으로 제작하였다. 다음 이미지들은 연구자가 제작한 조명 각각의 최종 이미지와 재료, 작업 기간, 간단한 개요를 정리한 것이다.





작품 제목	Fur
재료	VCT 전선 Ø8mm 100M, Cable tie 100mm 8000개
작업 기간	2010년 6월 - 2010년 11월
키워드	묶다, 고정시키다, 연결하다
디자인 개요	현대사회의 디자인은 마치 생명체처럼 유기적인 상호관계를 이루고 초고속 발전을 하고 있다. 전선을 묶어 정리하는 용도로 사용되는 케이블 타이와 전선에 창의적, 예술적 가치를 부여함으로써 새로운 조형성을 갖는 조명디자인을 제안한다.



작품 제목	Hold in Position
재료	VCT 전선 Ø8mm 20M, VCT전선 Ø2mm 40M, 옷걸이
작업 기간	2011년 6월 - 2010년 9월
키워드	걸다, 영키다, 지탱하다
디자인 개요	개인이 없는 사회가 없듯, 사회라는 집단이 없이는 개인도 있을 수 없다. 이 작품에서 옷걸이는 제작할 때 고정을 위한 케이블타이 외에는 모두 서로를 기대어 받치고 있으며 그들을 둘러싼 전선들이 타이트하게 당겨주어 형태를 유지하게 한다.



작품 제목	Overlap
재료	방충망 1200mm x 3000mm, 20W 전구
작업 기간	2011년 9월 - 2010년 10월
키워드	가리다, 중첩, 구겨지다
디자인 개요	가려진 것도 열려있는 것도 아닌 상태에서 퍼져 나오는 은은한 빛에 의해서 자연스럽게 생기는 이미지를 전달한다. 방충망의 겹침, 구겨짐으로 조명의 빛을 우연적으로 가리게 된다.

【참고문헌】

1. 국내문헌

강대석, 「서양근세철학」, 서광서, 1985.

과학기술처, 감성디자인 기반기술개발에 관한 연구, 1999.

권영민, 「한국문학사전」-문인/작품/단체/간행물/문학일반 정보-.

김성기 역, 「예술이란 무엇인가」, 1996.

김예진, 이정옥, 경험디자인의 개념과 특성에 관한 연구, 「한국실내디자인 학회논문집」, 통권 57호, 2006.

남애란, 고가의 제품 브랜드이미지와 자아이미지의 상징적 의미에 관한 연구, 2001.

남호정, Communication Design에 있어서 형(形)에 관한 연구, 1996.

배경주, 가치이동에 따른 디자인의 특성에 관한 연구, 2006.

송윤섭, 공예적 융합(Craft Consilience)의 가구디자인 연구, 「한국가구학회지」, 21권, 4호, 2010.

신정혜, 미술 공예 운동에 대한 연구 -윌리엄 모리스-를 중심으로, 「한국 디자인문화학회지」, 16권, 4호, 2010.

이순요, 양선모, 「가상현실형 감성공학」, 1997.

이순종, 이건표, 미래 디자인 가치 예측 방법론에 관한 연구, 디자인학 연구, 2002.

조은환, 유보현, 가치의 인식을 통한 디자인 방법론에 관한 연구, 2010.

톰 브라운, 비즈니스마인드, 2006.

허버트 마이어스, 리처드 거스트먼, 「크리에이티브 마인드」, 2008.

홍정표, 정수경, 창의적 디자인의 디자인 구성요소와 심미성요소 분석, 「한국감성과학회지」, 제11권, 제3호, 2008.

<http://ko.wikipedia.org> 위키 백과사전 홈페이지

<http://100.naver.com> 네이버 백과사전 홈페이지

<http://nanet.go.kr> 국회전자도서관 홈페이지

2. 국외문헌

Anthony Dunne, *Hertzian tales : Electronic products, aesthetic experience and critica*, 2002.

Daniel Pink, *Free Agent Nation*, 2004.

Eline Strosberg, *Art and Science*, 1994.

Ernst H.J. Gombrich, *The Story of Art*, 1950.

Philip Kotler, *Market 3.0*, 2010.

Robert Mckee, *Story*, 1997.

ABSTRACT

Lighting Design Proposal with a Theme of Creation Inspired by Surroundings & New Values

Kim, Jeong Uk

Major in Product Design

Dept. of Media Design

Graduate School, Hansung University

Contemporary design is highly fluid and fast. Sometimes, its evolution overtakes that of mankind owing to smart, high speed technology. In this flood of products, with analogous quality and function, consumers are tempted to find something different. We now need to find designs with philosophy, which does not make the act of consumption a mere economic activity, just as it is now.

Today, the society is turning quickly into an emotional environment, where values of individuals, business entities and societies change. The industrial society that used to make and sell products with functionality is moving forward by showing and expressing its senses and the images to pursue consumer satisfaction. In the near future, 'the generation of sensibility' will arise, where consumers demand made-to-order products that are new, one of a kind, and able to satisfy the tastes and senses of their own.

In this paper, the artistic and creative design cases are sorted out and an experimental piece is presented, in order to explore its possibility to

develop as a small-scale market. The piece aims to encourage personal satisfaction on values, rather than be highly evaluated by the mass. With this, the relationship between rational design and artistic design is examined. Most importantly, the process where the new three concepts of artistic design are extracted is studied and a lighting design introduced by a collaboration of industrial materials and artistic models is presented.

The paper attempts to demonstrate the process of formation, destruction and rebirth by transforming recycled materials and sundry household items into a design, in order to invite the users to raise their own questions and analyze it.

The materials were chosen according to the three following standards. First, things that are not easily approached, not designed for a specific person but closely related to the mass, and affordable. Second, things that are not easy to recycle or less in demand. Third, things that satisfy the functionality as lighting, in terms of heat stability and durability. The inevitable expandability was a strong inspiration. These materials are being used by many people and inconsiderately thrown on the roadside, giving unpleasant view and tops up environmental issues. This fact has provided a great source of idea.

The thesis on this piece is an integrated reflection on the environment, the excessive pursuit of materials and the mental exhaustion of this generation. It aims to address a problem in the field of lighting that conveys mental sensitivity and thoughts, and conduct an experiment for the problem.

Making the refuse or household items as materials, the concept on how to turn them into the forms of product and the significance that the materials convey and the ways to express it were deeply contemplated. By doing so, the road to artistic-design will be widened

and a road to new designing culture will open up.

【key word】 handicraft, Change of Material, Creative, Artistic Design,
Minority

