한국의 디자인유산 연구 - 현대 일상생활 도구를 중심으로

A Study on Korean Design Heritage - focused on tools in modern everyday life

주 저자 : 김상규

서울과학기술대학교 조형대학 디자인학과 교수

Kim, Sang-kyu

Seoul National University of Science & Technology

* 본 논문은 서울과학기술대학교 교내 학술연구비 지원을 받아 개제되었습니다.

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적
1.2. 연구 범위 및 방법

2. 한국의 디자인 유산 선행연구 사례

2.1. 근현대디자인박물관의 학예연구
2.2. 한국디자인유산 프로젝트
2.3 서울디자인자산 프로젝트
2.4 문화유산 기반의 문화상품디자인 연구
2.5 선행 연구 사례 분석

3. 참고 연구 사례와 각 사례의 접근방법

3.1. 디자인유산 아카이빙
3.2. 일상의 제품문화 연구
3.3. 구체적인 사고방식 연구
3.4. 농촌디자인 연구

4. 현대 일상도구 중심의 디자인 유산 연구방법

4.1. 목록화 작업
4.2. 농어촌 조사
4.3. 크레올 기술 조사
4.4. 디자인유산의 문화적 문법 연구
4.5. 연구 결과 활용의 가능성과 한계

5. 결 론

참고문헌

(요약)

본 연구는 한국 디자인사를 서술하기 위한 방법 중 하나로 일상생활 도구를 연구하는 방법을 찾는 데서 출발하였다. 물론 다양한 서술방법과 방대한 연구 대상을 모두 아우르기는 어렵다고 판단하여 먼저 '한국의 디자인 유산'이라는 틀을 설정하였다. 디자인 유산은 디자이너의 산물로만 국한시킬 수 없고 디자인 사적 가치를 갖고 있는 것으로 확장할 필요가 있다. 한국의 디자인사적 가치로 본다면, 디자인 유산은 한국의 디자인 활동에 영향을 미쳤거나 한국인의 독창적인 문제 해결 방식이 반영된 것이라고 할 수 있다.

이 주제와 관련된 최근의 사례를 살펴보면, 비교적 다양한 시각이 반영된 기준에 따라 목록을 만들고 그것의 가치를 설명하는 방식이 주를 이루고 있다고 볼 수 있다. 그럼에도 결과물 중심의 기록이라는 점과 우수함을 입증하기 위한 특별한 품목에 집중되어 있다는 한계도 드러내고 있다.

따라서 일상생활과 연계된 품목을 중심으로 제작 과정이나 기술, 현재까지 미친 영향이 향후 연구할 부분으로 남아있다. 이러한 연구 성과물이 지속적으로 나온다면 한국의 디자인에 대한 학문적 토대를 마련하고 사회학, 민속학 등 유관 분야의 조사방법론과 공유할 방법론을 찾을 수 있을 것으로 기대된다.

(주제어)
디자인유산, 문화기술지, 문화적 문법, 크레올

(Abstract)

This study seeks to find a research methodology for the tools of everyday life to function as a description for Korean design history. It is a difficult task to completely cover all the various ways of description and massive research in objects. Therefore, in this paper, "Korea design heritage" will be as the main subject. Design heritage can be expanded as an object which has historical design value rather than limited to just designer's products. In terms of Korean historical design value, it affects Korean design activity and is applied to Korean creative problem solving methods.

In recent research case studies on this subject, they mainly use methodologies that list relatively various perspectives to explain value. Nevertheless, most of them have limits where they mainly record the results and specific items in order to prove Korean culture or Korean design excellence.

Therefore, the processes, technologies, and materials of daily life products change as time passes. The effects towards other items of today could be future research subjects as well. If the follow-up research results could come out consistently with these endeavors, it would lay the academic groundwork for Korean design. It could also find shared research methodologies in sociology, folklore, and many related fields.

(Keywords)
design heritage, ethnography, cultural grammar, creole

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

런던 디자인뮤지엄의 관장인 데얀 수직(Deyan Sudjic)은 일상제품의 형태로 표출된 디자인을 일종의 '암호'이자 '언어'로 보았다. 제품에서 사람들이 사용하는 기술이 남긴 자국을 보게 되는데 그 디자인은 정서적, 문화적 가치들을 반영하고 있다는 것이다.

따라서, "디자인은 한 사회가 그 목적과 가치를 반영하는 물건들을 창조하는 데 사용하는 언어다"[1] 라는 그의 관점에서 보자면, 글로벌 환경에서 지역성을 벗어난 디자인이 보편화되고 있는 오늘날에도 국가나 지역의 고유한 특성을 찾는 작업은 그 의미가 크다. 실제로 문화적 유산을 조사하여 콘텐츠로 활용하고 디자인의 콘셉트를 잡는 사례들은 국내외에서 종종 발견할 수 있다.[2]

구체적으로는 각국의 경제 체제, 사용 환경, 기술 조건, 사물을 대하는 태도가 디자인에 투영되는 것이고 이는 현대의 일상생활 도구와 같이 오랜 기간 사용하는 기본적인 사물에서 비교적 뚜렷이 발견된다.

한국의 문화적 유산 중에서 현대 일상생활에서 전해 내려오는 도구들도 제품디자인에 적용할 가치가 있는 사례로 주목할 만하다. 그동안 이 부분은 디자인 연구에서 대량생산 제품의 범주에 포함되지 않아서 중요하게 조명되지 못했고 미술사와 민속학에서는 작품이나 유물에 포함되지 않아서 연구 대상에 포함되지 않았다.

최근에는 국내에서 디자인 유산 관련 연구와 전시가 진행되었고 문화기술지 연구에서 일상생활 도구까지 대상의 범위가 확장되는 예를 찾을 수 있다.

이에 본 연구는 한국 디자인 유산 연구의 일환으로 한국인의 생활방식과 문제해결 방식이 담겨있는 일상의 도구들을 조사하는 연구방법의 의미와 가능성을 제시하는 데 목적이 있으며 향후 한국인에게 친숙한 구조와 익숙한 인터페이스가 적용된 제품디자인 방법론 연구의 토대가 되고자 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

중국 고전문학 전문가 리빙하이(李炳海)는 동아시아 문화의 유산을 연구하면서 선진적인 과학방법을 채용하는 것이 관건이라고 하였고 이를 위해서 "먼저 반드시 사회의 물질적 생활의 여건으로부터 출발하여 문예사상의 특징을 연구"[3]해야 한다고 밝혔다.

즉, 리빙하이는 물질 실천으로부터 출발하여 관념적인 것을 해석하는 입장[4]을 밝혔고 『악기』<악본(樂本)>을 해독할 때도 "감정이 사람의 마음에서 자체적으로 생기는 것이 아니라, 사람의 마음이 외부 사물의 자극을 받아 반응하여 생겨난 결과"[5]라는 해석을 내리기도 했다.

문학보다 한층 구체적인 대상을 다루는 디자인 분야에서 연구하는 경우는 물질 실천에서 관념적인 것으로 발전해 나가는 것이 당연하므로 본 연구에서도 일상생활의 도구를 주된 범위로 좁히고 연구를 진행했다.

한국의 디자인유산을 연구대상으로 두고 있으나 이를 위해서는 디자인유산 전체를 아우르는 방법론을 제시하고 실제 품목들을 설명하는 것은 많은 시간과 노력을 투입해야 하는 작업이다. 따라서 이번 논문에서는 디자인유산을 연구한다는 것이 어떤 의미인지, 그리고 연구를 위해서 어떻게 접근해야 하는지를 다루고자 한다.

최근에 이와 관련된 연구 성과들이 있으므로 이를 통해 연구의 맥락을 짚는 것에서 출발했다. 구체적으로는, 최근 5년간 진행된 목록화 프로젝트와 박물관, 논문 중 주요 사례를 살펴보고 어떤 접근방법을 사용하였는지 확인하였다. 먼저 선행연구 사례를 비교 검토하여 시사점과 한계를 찾고 이를 보완하기 위해 참고할 유관 연구 사례의 접근방법을 조사하였다. 이는 향후 연구의 구체적인 범위와 방법론을 정하는 토대가 될 것이다.

또한 현대 일상도구를 중심으로 한 디자인 유산 연구의 가능성을 타진하기 위해 실험적으로 진행한 조사를 정리하고 향후 연구 방향을 설정하고자 했다.

2. 한국의 디자인유산 선행연구 사례

2.1. 근현대디자인박물관의 학예연구

2008년에 개관한 근현대디자인박물관(관장: 박암종)은 19세기 후반부터 한국 디자인의 주요 사료를 소장하고 전시하는 기관이다. 근현대디자인박물관은 복사본이나 사진으로 기록된 것이 아니라 실물을 소

1) 데얀 수직, 사물의 언어, 정지인 역, 홍시, 2012, p.70
2) 국내 지자체에서 지역 스토리로 상징체계를 만드는 사례, 디자이너 피트 하인 이크(Piet Hein Eek)가 네덜란드의 구성주의 미학을 가구에 접목한 사례 등을 들 수 있다.
3) 리빙하이, *동아시아 미학*, 신정근 역, 동아시아, 2010, p.34
4) 리빙하이는 <마르크스 엥겔스 전집>을 근거로 제시하였고 역주에는 이와 같이 '이론에 따라 현실을 재구성하는 것이 아니라 현실에서 이론을 구성해내는 것'이라는 주장이 신중국 수립 이후 인문사회 연구자들의 공통 테제에서 비롯되었다고 설명한다. (리빙하이, 앞의 책, p.35)
5) 앞의 책, p.145

장하고 상설전과 기획전으로 공개한다는 점에서 한국 디자인 연구를 위한 중요한 토대가 된다. 핵심적인 아카이빙 공간에는 개화기 이후부터 2000년대 초까지 총 7개로 섹션이 구분되어 있고 1,600여점의 사료를 상설 전시하고 있다.[6]

박물관의 전시품은 디자인 전문가이자 디자인사 연구자인 관장의 시각으로 수집된 것이고 시대 구분과 소장품의 의미도 그 시각에 따라 부여되었다. 개인 컬렉션을 중심으로 한 기획전도 이어지고 있으므로 아카이빙의 맥락은 개인 연구자의 일관된 시각이 중심을 이루고 있다.

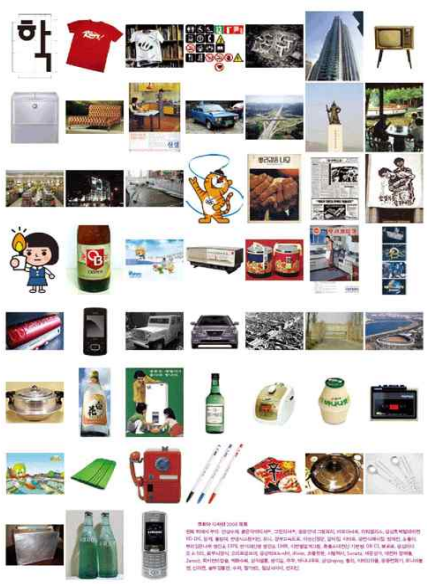
2.2. 한국디자인유산 프로젝트

문화체육관광부 산하 기관인 한국디자인문화재단이 2008년에 추진한 한국디자인유산 연구는 <우리를 닮은 디자인>이라는 제목의 단행본으로 출판되었으며 같은 이름의 전시도 개최되었다.[7]

강현주 외 5명의 연구자들이 참여한 이 프로젝트는 1900년대 후반에 한국인의 일상생활에서 사용된 디자인결과물의 목록을 선정하고 그 기원과 의미를 설명하는 것이 주된 내용이었다. 결과적으로는 총 52개 품목이 선정되었다.

디자인문화재단은 2009년에 김현 외 3명의 연구진을 구성하여 이전 연구와는 달리 전문디자이너의 결과물 중에서 목록을 정하는 연구를 한 차례 더 진행하였다.

[그림1] <우리를 닮은 디자인>의 전체 품목



6) 근현대디자인박물관 홈페이지의 상설전시 소개글 참조 (www.designmuseum.or.kr/exhibit/)
7) 강현주 외, *우리를 닮은 디자인*, KDF, 2009 참조

2.3. 서울디자인자산 프로젝트

서울시 산하 기관인 서울디자인센터가 2009년에 추진한 <서울디자인자산> 연구사업 역시 자료집 발간과 전시 개최로 연구 결과를 공개했다. 이 사업은 서울이 갖고 있는 우수한 문화, 역사, 자연, 도시환경에서 현재와 미래의 가치로 계승할만한 것을 디자인 관점에서 재발견하고 재해석한다는 취지를 담고 있다.[8]

오근재 외 7명의 후보연구자들과 김명석 외 13명의 1,2차 선정위원들에 의해 훈민정음, 남산봉수대 등 총 46개가 선정되었고 각 유산에 대한 심화연구도 이루어졌다.[9] 2011년부터 진행된 2차 목록은 창경궁, 동대문시장 등 총 28개가 선정되었다.[10]

[그림2] <서울디자인자산>의 품목 중 일부

2.4. 문화유산 기반의 문화상품디자인 연구

이동연, 이중석은 한국디자인학회 2008년 봄학술대회에서 '문화유산을 기반으로 한 문화상품 디자인 개발 전략에 관한 연구'를 발표하였고 '사비 백제의 문화유산을 중심으로 한 문화상품 개발 방안 연구'를 학회지에 수록하였다.[11] 이는 전통 문양이나 유물의 형태를 활용한 문화상품 개발에 한정된 이전의 연구에서 지역의 역사 문화적 특성을 반영한 문화상품 디자인을 염두에 둔 것으로 발전한 성과라고 할 수 있다. 또한 이 연구에는 개발 전략에 백제의 유형 문화유산 뿐 아니라 무형의 문화유산을 데이터베이스로 구축하고 문화상품 디자인의 가이드라인을 제시하는 것, 지역의 협조 체계 구축까지 포함되어 있다.

8) 서울디자인자산 소개글에는 이를 '서울성'이라고 표현하고 있다. (www.seouldesignassets.com)
9) 서울시 디자인총괄본부, *서울디자인자산 1*, 서울특별시, 2010 참조
10) 서울시 문화관광디자인본부, *서울디자인자산 2*, 서울특별시, 2012 참조
11) *디자인학연구*, 통권 제79호(Vol.21 No.5), 2008.11

2.5. 선행 연구 사례 분석

앞서 개괄한 사례들은 박물관의 아카이빙, 공공기관의 연구 사업, 개인 연구자의 논문 형식으로 구분된다. 사례들을 세 가지 형식에 따라 구분하여 특징을 정리하면 각 형식의 중점 사항이 어떤 것인지 확인할 수 있다.

[표1] 사례의 형식에 따른 특징 비교

사례	형식	특징
근현대디자인 박물관	박물관의 아카이빙	기록, 수집, 보존, 가치 발굴
한국디자인유산	공공기관의 연구사업	목록화, 기록, 의미 부여
서울디자인자산		
문화상품 디자인연구	개인 연구자의 논문	리소스 발굴, 의미 개발, 사업화

근현대디자인박물관은 기본적으로 박물관의 주요 기능을 수행하므로 다른 사례에 비해 대상의 수집이 중심을 이루고 있고, 한국디자인유산과 서울디자인자산은 공공기관의 사업 명분에 맞게 대상의 의미를 찾는 것에 중점을 둔다. 그리고 문화상품 디자인연구는 대상의 의미를 활용하는 것이 중심이 된다.

각 사례에서 다루는 대상의 범위를 살펴보면, 또 다른 차이를 발견할 수 있다.

[표2] 사례의 대상과 시기 비교

사례	대상	시기
근현대디자인 박물관	사료 가치가 있는 디자인 결과물	20세기~현재
한국디자인유산	생활 문화의 결과물	20세기 후반
서울디자인자산	서울의 건축물, 공간, 유물	조선시대~현재
문화상품 디자인연구	특정 지역의 역사적 유물	과거의 특정 시대

각 사례에서 주된 관심사는 파악할 수 있으나 대상의 선정 기준이 명확히 제시되지는 않았고 객관적으로 구분하기 어려울 만큼 탄력적인 것이 사실이다. 그럼에도 목록과 설명문을 살펴보면, 전체적으로 중요하게 다룬 가치를 다음과 같이 정리할 수 있다.

[표3] 대상 선정의 주요 가치

주요 가치	형식	대표적인 예
선구적 가치	국내 최초 또는 다른 나라보다 앞서서 제작된 결과물	A501 라디오, 훈민정음
미적 가치	자랑스럽고 아름다운 조형물 또는 공간	창경궁
활용 가치	현대적인 해석이나 변용이 가능한 전통 유물	산수무늬벽돌

이러한 시각에서 볼 때, 선행연구 사례에서 '유산' 또는 '자산'은 미학적으로나 기술적으로 뛰어난 것이어야 한다는 인식이 깔려 있음을 알 수 있다. 또한 모든 사례가 물리적인 것, 완성된 결과물을 염두에 두고 있다. 두 가지 공통점을 종합하면 '기념비적인 것'이라고 요약할 수 있다.

예외적인 경우가 전혀 없는 것은 아니다. <서울디자인자산 2>의 목록에 포함된 동대문 시장, 남대문 시장이라든가 <우리를 닮은 디자인>의 목록 중에 '이태리 타올', '신라면'과 같은 것은 한국인의 생활 습관에 대응한 결과물일 뿐 미학적으로나 기술적으로 뛰어난 것이라고 보기는 어렵다. 그럼에도 물리적인 것, 완성된 결과물의 범주를 벗어나지 못하고 있다.

서울시가 2011년 8월에 서울시민과 외국인 3,800여명에게 서울의 매력을 설문 조사한 결과는 이러한 한계에 대해 시사하는 바가 크다. 이 조사에서 서울시민은 서울의 매력을 '한강', '고궁', '대중교통' 순으로 꼽았고 외국인은 '먹을거리', '대중교통', '친절하고 따뜻한 사람들'이 상위를 차지하여 내외국인의 시각 차이를 보였다. 내국인이 관광지와 상징적인 하드웨어에 매력을 느낀 반면, 외국인은 소프트웨어적인 것에 더 매력을 느끼는 것으로 비교되었다.[12]

디자인유산 관련 선행연구에 해당되지는 않지만 한국방송의 프로그램으로 제작된 '한국의 유산' 목록에서는 소프트웨어적인 것을 포함시키고 있다.[13] 그 중 '매사냥'은 기술, '강강술래'는 의례이자 종합예술에 해당하는 것으로서, 유물이나 결과물, 공간, 건축 중심의 전형적인 범주를 벗어난 주목할 사례다.

3. 참고 연구 사례와 각 사례의 접근방법

3.1. 디자인유산 아카이빙

12) 다음의 기사 참조 ('서울시민과 외국인이 본 서울의 매력', 2011.10.12. 연합뉴스)

13) 단행본에서는 방송된 내용 중 45개를 '기(記)-기록유산', '인(人)-인물유산', '문(文)-문화유산'으로 분류하고 있다. (KBS 한국의 유산 제작팀, *한국의 유산*, 상상너머, 2011 참조)

네덜란드의 프렘젤라 재단(Premsela Foundation)에서 추진해온 네덜란드 디자인 유산 연구는 네덜란드 디자인 아카이브를 향상시키는 목적으로 2007년부터 시작되었다.

1850년대부터 현재까지의 디자이너 및 기업이 1700건 이상 기록되었고 주요 디자인유산의 주요 정보가 1350건에 이른다. 디자인아카이브 중앙 등록소(Central Register of Design Archives (CRDa))가 운영되고 있는데 일종의 정보거래소와 같은 방식을 채택하고 있어서 프렘젤라 재단 뿐 아니라 여러 디자인 기관들이 정보를 공유하여 현재 보관 상태, 유실, 파손을 모니터링하고 있다.[14]

이 사례는 유물을 수집하거나 자국의 디자이너와 디자인 결과물에 특정한 의미를 부여하기 보다는 공인된 정보를 공공기관이 통합 관리하는 방법을 취하고 있는데, 본 연구에는 디자인 유산이 일정한 포맷에 따라 꾸준히 기록되고 그것이 공공정보로 제공된다는 것을 시사점으로 둘 수 있다.

3.2. 일상의 제품문화 연구

문화사학자 볼프강 루페르트(Wolfgang Ruppert)는 1990년에 열린 '산업시대 대중문화의 역사에 대하여'라는 세미나 내용에 기초하여 <일상의 기호>를 출간했다.[15]

이 연구서는 대량생산 문화에서 발생한 제품을 사회사, 기술사, 디자인사의 다학제적 관점에서 접근한 연구 사례를 보여주었다. 특히, 게르트 젤레(Gert Selle)는 이 책에 수록한 그의 논문 '산업시대의 매트릭스, 사회규범, 개인의 문화 체험을 통해 고찰한 제품문화'에서 일상적인 대량생산품 사용문화를 이해하기 위한 이론 구조를 설명하고 있다.

일상의 디자인을 다루는 것 자체가 더 이상 새롭다고 할 수는 없으나 대량생산된 제품을 사회사와 개인의 체험에 연결시키려는 접근방법은 이 사례에서 주목할 만하다. 본 연구에는 문화기술지의 현장 연구를 제품, 사물에 접목하는 예로 시사점이 있다.

3.3. 구체적인 사고방식 연구

사회심리학자 셰리 터클(Sherry Turkle)은 "수많은 생각과 사람들을 떠올리게 하는 사물이 지닌 힘"[16]에 주목했고 이를 "의미있는 사물(evocative object)"이라고 이름 붙였다. 셰리 터클은 이와 같은 명칭이 사물을 실용적인 것 또는 필수품, 사치품으로 보는 접근법과 정서적인 삶의 동반자 또는 상념을 떠올리게 하는 자극제로 생각하는 접근법을 합치는 시도라고 설명한다.

예를 들어, 심리학자인 수잔 폴락은 '할머니의 밀대'라는 글에서 밀가루 묻은 손으로 밀대를 잡을 때마다 이 밀대를 통해 탄생한 수많은 파이와 쿠키를 생각하고 할머니의 부엌을 연상시킨다고 한다. 수잔 폴락은 이를 사물이 지닌 진정한 치유 능력의 증거로 삼고, 사물을 '추억이라는 거대한 구조물'이라고 정의하면서 정신분석학자 D. W. 위니캇이 제시한 '중간대상'(transitional object) 개념과 연결시켰다.[17]

이러한 접근의 가치는 1980년대부터 구체적인 사고방식이 조명받기 시작하면서 추상적인 사고의 전통을 벗어나기 시작한 경향과 관련되어 있다고 볼 수 있다.

이 연구도 일상의 제품문화 연구와 마찬가지로 문화기술지를 적용하고 있다는 것에서 주목할 만하다고 할 수 있다. 개인의 체험을 기록하되 심리학적, 문화적 해석을 더하여 사물이 의미로 발전하는 과정이 본 연구에서 수용할 부분이다.

3.4. 농촌디자인 연구

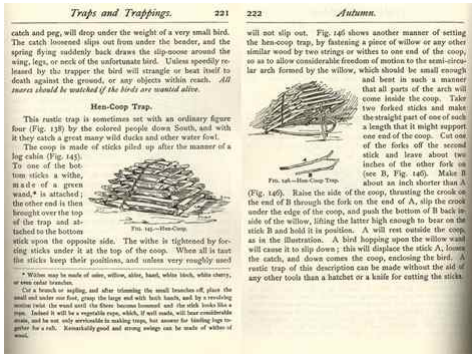
디자이너 가브리엘 하그로브(Gabriel Hargrove)는 도시 디자인의 아이디어를 얻는 사례가 과거부터 있었다고 주장하면서 자급자족의 정신이 담긴 농촌의 사물을 "에이전시(agency)"라고 표현했다.[18] 가브리엘에 따르면, 에이전시는 "비전문적이면서도 창의적인 방식으로, 의도를 갖고, 직접적으로 삶의 환경에 영향을 미치는 능력"을 뜻한다.

그는 '농촌 지역의 버내큘러 사물들(Objects of the Rural Vernacular)'이라는 흥미로운 프로젝트를 진행하여 이 에이전시가 갖는 특성들을 조사한 바 있다. 그리고 이 조사를 바탕으로 몇 가지 실험적인 오브제들을 제시하기도 했다. 그 중에서 '자유주의자의 너구리 덫(Libertarian Racoon Trap)'은 다니엘 비어드(Daniel C. Beard)의 <미국의 소년들을 위한 지침서(American Boy's Handy Book)>에 나온 지침을 도

14) www.premsela.org/en/publications_1/crda/ 참조
15) 볼프강 루페르트, *일상의 기호*, 윤영 역, 조형교육, 2000
16) 셰리 터클, *내 인생의 의미있는 사물들*, 정나리아,이은경 역, 예담, 2010, p.11
17) 앞의 책, p.115
18) 웹 매거진 <코어77(Core77)>에 실린 가브리엘 하그로브의 글 'The rural design vernacular objects that expose agency' 참조 (www.core77.com/blog/featured_items/the_rural_design_vernacular_objects_that_expose_agency_by_gabriel_hargrove__16880.asp)

시형으로 차용한 예다.

[그림3] <미국의 소년들을 위한 지침서>에 소개된 덫 설치방법


Traps and Trappings. 221

catch and peg, will drop under the weight of a very small bird. The catch loosened slips out from under the bender, and the spring flying suddenly back draws the slip-noose around the wing, legs, or neck of the unfortunate bird. Unless speedily released by the trapper the bird will strangle or beat itself to death against the ground, or any objects within reach. *All traps should be watched if the birds are wanted alive.*

Hen-Coop Trap.

This rustic trap is sometimes set with an ordinary figure four (Fig. 138) by the colored people down South, and with it they catch a great many wild ducks and other water fowl.

The coop is made of sticks piled up after the manner of a log cabin (Fig. 145).

To one of the bottom sticks a withe, made of a green wand,* is attached; the other end is then brought over the top of the trap and attached to the bottom stick upon the opposite side. The withe is tightened by forcing sticks under it at the top of the coop. When all is taut the sticks keep their positions, and unless very roughly used

FIG. 145.—Hen-Coop.

* Withes may be made of osier, willow, alder, hazel, white birch, white cherry, or even cedar branches.

Cut a branch or sapling, and after trimming the small branches off, place the small end under one foot, grasp the large end with both hands, and by a revolving motion twist the wand until the fibres become loosened and the stick looks like a rope. Indeed it will be a vegetable rope, which, if well made, will bear considerable strain, and be not only serviceable in making traps, but answer for binding logs together for a raft. Remarkably good and strong swings can be made of withes of wood.

222 Autumn.

will not slip out. Fig. 146 shows another manner of setting the hen-coop trap, by fastening a piece of willow or any other similar wood by two strings or withes to one end of the coop, so as to allow considerable freedom of motion to the semi-circular arch formed by the willow, which should be small enough and bent in such a manner that all parts of the arch will come inside the coop. Take two forked sticks and make the straight part of one of such a length that it might support one end of the coop. Cut one of the forks off the second stick and leave about two inches of the other fork on (see B, Fig. 146). Make B about an inch shorter than A (Fig. 146). Raise the side of the coop, thrusting the crook on the end of B through the fork on the end of A, slip the crook under the edge of the coop, and push the bottom of B back inside of the willow, lifting the latter high enough to bear on the stick B and hold it in position. A will rest outside the coop, as in the illustration. A bird hopping upon the willow wand will cause it to slip down; this will displace the stick A, loosen the catch, and down comes the coop, enclosing the bird. A rustic trap of this description can be made without the aid of any other tools than a hatchet or a knife for cutting the sticks.

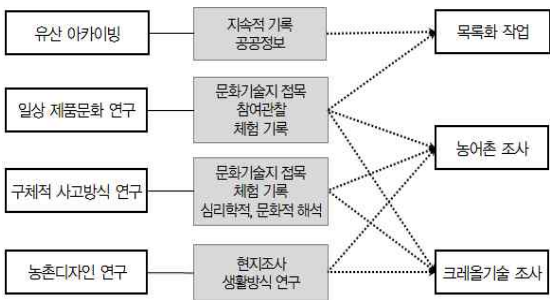
FIG. 146.—Hen-Coop Trap.

[그림4] '자유주의자의 너구리 덫'(디자인: 가브리엘 하그로브)

이 프로젝트에서 주목할 부분은 농촌디자인이라는 새로운 영역을 설정한 것과 그것을 도시에 필요한 새로운 디자인에 접목하려는 접근이다. 또한 탐구의 대상이 "농촌 공동체에서 제작된 상품이 아니라 바로 그들의 생활 방식"이라고 한 것은 본 연구에 시사점을 제공한다.

4. 현대 일상도구 중심의 디자인 유산 연구방법

[그림5] 선행 연구들의 시사점과 연구방법 도출 과정



본 연구에서는 앞서 기술한 선행 연구 사례 조사를 통해서 연구의 유형과 한계를 발견하였고 이를 보완할 참고 연구 사례를 살펴보면서 연구의 시각을 설정하였다.

이 과정에서 본 연구의 목적에 맞는 하나의 연구방법을 제시하기는 어려웠기 때문에, 가능성 있는 방법들을 찾기 위해 2010년부터 2011년까지 실험적인 작업들을 실행했다. 이 장에서는 그 중에서 연구의 목적에 근접하다고 판단된 대안적인 연구방법 세 가지를 제시하고 그 가능성을 가늠하고자 한다.

4.1. 목록화 작업

기본적으로 목록을 작성하는 것은 국내외 기관에서 실행하고 있고 데이터베이스를 만드는 작업이므로 의미가 있다고 판단하였다.

다만, 단기간에 의미있는 대상을 '선정'하는 형식보다는 확장성을 염두에 두고 지속적인 사업으로 이어가는 것을 전제로 할 필요가 있다.

이것은 한국공예·디자인문화진흥원이 진행한 사업에서 확인할 수 있다. 진흥원은 2010년에 <Korea Design Heritage 2010> 사업을 진행하여 김상규 외 3명의 연구자가 참여하였다. 이 연구는 선행연구 사례를 보완하고자 대량생산 제품에서 시각문화까지 범위가 확장되었고 네이버, 개량주택 등 총 44개로 정리되었다. <코리아디자인헤리티지 2010>이라는 제목으로 단행본이 출판되었고[19] 그 중 일부가 <Selling Happiness 1960s-1980s: Consumer Design in Korea>라는 제목의 전시로 뉴욕에서 개최되었다.[20]

[그림6] <Selling Happiness 1960s-1980s>전

<Korea Design Heritage 2010>은 <우리를 닮은 디자인>의 연속 사업이라는 점에서 의의가 있으나 결과물을 온오프라인에서 적극적으로 배포하지 못하

19) 김상규 외, *코리아디자인헤리티지 2010*, 한국공예디자인문화진흥원, 2010

20) 2011년 4월 7일부터 6월 3일까지 뉴욕의 The Korea Society에서 전시하였다. (www.koreasociety.org/arts/gallery/selling_happiness_1960s-80s_consumer_design_in_korea.html 참조)

고 2011년에 후속사업이 중단된 상태이므로 확장성을 가진 공공정보로 발전하지는 못했다.

그럼에도 목록화는 개인 연구자가 감당하기 어려운 규모의 작업이므로 공공기관이 연구사업이자 공공정보사업으로 운영하는 것이 바람직하고 서울시의 <서울디자인자산>, 한국디자인진흥원의 디자인DB 등 유관 사업과 연동할 수 있는 체계를 갖춘다면 후속 연구를 유도할 중요한 연구방법이 될 것이다.

4.2. 농어촌 조사

가브리엘 하그로브의 농촌디자인 연구는 본 연구의 목적에 부합하는 사례인데 이는 민속학의 접근방법과 유사한 면이 있다.

<디자인학연구>에서도 문화기술지(ethnography)를 적용한 사례를 찾아볼 수 있으나 대부분 제품의 사용성 평가를 위한 설문조사에 치중해 있다.[21] 그러나 질문지를 통한 서베이는 양적인 통계처리 결과인데 반해, 현지조사는 질적인 것으로 해석되어 문화기술지에 해당되는데 현지조사에서 가장 핵심은 참여관찰이다.[22] 국립민속박물관의 학예연구사들의 경우도 매년 6개월 이상 한 지역을 참여관찰하고 있고 이를 보고서와 전시로 발표한다.

디자인 유산의 농어촌 조사에서도 현지조사, 참여관찰이 무엇보다 중요한 연구방법이 된다. 하지만 실질적인 연구를 진행하기 위해서는 지역을 선정하고 그 지역의 선행 연구를 파악하는 것이 선행되어야 하며, 현실적인 조사와 관찰 계획을 세운 뒤 실행해야 한다. 현지조사에 익숙하지 않은 디자인 연구자들이 이를 독자적으로 진행하기가 쉽지 않다.

그러므로 디자인 연구자가 민속학 연구자들의 지역 연구에 참여하면 질적연구 방법론을 이해하면서 효과적인 연구가 가능하리라 판단하였다. 따라서 본 연구에서도 연구에 필요한 민속학의 접근방법과 농어촌지역 생활도구를 조사하고자 민속박물관의 학예연구사와 인터뷰를 진행하였고[23] 전통두릅(엮거리) 방식과 관련 도구에 대한 내용을 알게 되었다.

농어촌 조사의 일환으로, 인터뷰와 보고서를 바탕으로 하여 법성포의 굴비를 엮는 방식과 버내큘러 도구를 조사하였다. 이 과정에서 다양한 패키지 디자인이 존재하는 오늘날에도 엮거리가 활용되는 이유, 엮는 기술의 전수와 창의적 변형 등을 확인할 수 있었고 조사한 내용 중 일부를 정리하여 <월간 디자인>지에 기고하였다.[24]

[그림7] 법성포의 굴비 엮거리 작업

4.3. 크레올 기술 조사

농어촌 연구에서 도구 뿐 아니라 작업 방식을 조사하고 기록할 수 있는 가능성을 확인하였고 이것을 도시 공간에서도 적용하고자 하였다. 1950년대를 전후로 국내에 도입된 산업생산 기술 중에서 금속을 다루는 소규모 공장이 1980년대까지도 도심에 있었고 현재는 외곽으로 이전하고 있다. 금속을 다루는 도구와 가공 기술은 낡은 것으로 인식되고 있으나 현재도 활용되고 있다. 그러나 새로운 기술이 아니므로 정부 정책의 관심 밖이고 민속학의 대상이 되지도 못하는 사각 지대에 놓여 있다.

기술사학자 데이비드 에저튼(David Edgerton)은 이러한 기술을 '크레올 기술(Creole technology)'이라고 부른다.[25] 에저튼 교수는 현재도 여전히 활용도가 높은 기술들이 단지 오래되었다는 이유로 가난한 기술로 치부되면서 정부의 신기술 지원책에 밀려났다고 비판한다.

이러한 관점에서 문래동의 철제 상가와 대구의 함석골목을 방문하여 금속가공 기술과 관련 도구 조사를 진행했다. 그동안 목록화 작업에서는 남대문 시장과 같이 오랫동안 특정한 성격을 유지해온 장소와 장소성 자체에 주목하였으나 본 연구에서는 공업 소재와 가공을 도심에서 어떻게 유지해왔는지, 형태와 패턴을 어떻게 결정하는지, 똑같은 소재를 가공하고 활용하는 방식이 다른 나라와 어떻게 다른지 하는 것에 더 중심을 두었다.

[그림8] 문래동의 주물목형 공장

21) 최근 5년간 한국디자인학회에서 발간한 <디자인학연구>에는 '에쓰노그라피', '암묵지', '질적 연구' 등의 방법론을 활용한 10여건의 논문이 여기에 해당된다.

22) 윤택림, *문화와 역사연구를 위한 질적연구방법론*, 아르케, 2004, pp.26~27

23) 2010년에 법성포 지역의 굴비 관련 현지 조사를 진행한 편성철 학예연구사와 2011년 5월에 2회 인터뷰하였다.

24) 김상규, '엮거리', <월간 디자인> 2011년 6월호, p.22

25) David Edgerton, *The Shock of the Old: Technology and global history since 1900*, Oxford university press, 2007, p.39

[그림9] 대구의 함석가공 공장

4.4. 디자인유산의 문화적 문법 연구

위의 세 가지 연구방법 예시는 단기적인 조사만 거친 것이므로 다각적인 검증 과정이 필요할 것이다. 단기 조사에서 잠정적으로 질적 연구 방법에서 가능성을 찾고자 하였으므로 문화기술지에 의존하여 진행했다.

피상적인 문화기술지 방법은 디자인 연구 영역까지 연결되지 못한 채 관찰을 조금 더 체계적으로 하는 수준에 머물 우려도 있다. 그러므로 세 가지 연구방법을 묶는 더 큰 구조이자 디자인 영역과 연계된 구조를 찾을 필요가 있다.

한 사회에서 인간행위에 영향을 미치는 문화적 요소들이 몹시 다양하고 그만큼 여러 용어로 표현되고 있다. 예를 들면 관습, 민족성, 문화코드 등 사회화 과정을 거치면서 자발적으로 수용한 것부터 의식적으로 만들어진 것까지 넓게 분포해 있다.[26]

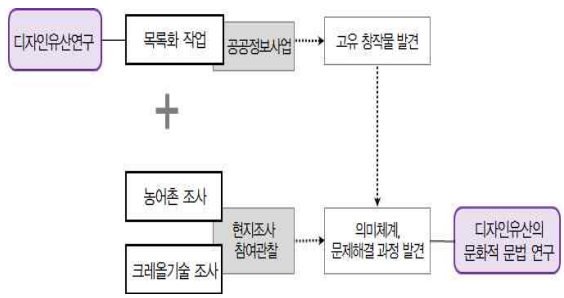
정수복은 사회구성원들의 행위의 밑바닥을 가로지르는 공통의 사고방식을 일컫는 말로 '문화적 문법(cultural grammar)'이라는 용어를 제안했다. 구체적으로 정의하면, "문화를 공유하는 구성원들 사이에 당연한 것으로 받아들여져 거의 의식되지 않는 상태에 있으면서 구성원들의 행위에 일정한 방향을 부여하는 문화적 의미체계"[27]이다.

문법이라는 표현은 논문의 서론에서 인용한 데얀 수직의 설명, 즉 디자인이 암호이자 언어라는 시각과도 연결된다.

다시 말해서, 디자인유산은 낱말들과 조합이 잘된 문장과 같은 결과물만 있는 것이 아니라 문법과 같은 의미 체계와 과정도 있을 수 있다는 것이다. 또한 드러난 언어의 표층 뿐 아니라 숨겨진 심층도 존재할 수 있다.

디자인유산의 문화적 문법 연구를 지향하면서 목록화 작업, 농어촌 조사, 크레올 기술 조사 등 본 연구에서 제시한 세 가지 방법을 다시 생각해 볼 수 있다. 이를 관계도로 구성하면 다음과 같다.

[그림10] 세 가지 디자인유산 연구방법의 관계



한국 디자인유산 연구에서 일상생활 도구의 의미체계, 문제 해결 과정을 발견해 내는 것은 유관 기관의 연구 사업과 개인 연구자 현장 연구가 병행되는 구조로 진행하는 것이 적절하다.

또한 이것은 후속연구 및 개발을 위한 토대라는 점에서 연구 자체의 의미를 찾을 수 있다. 나아가 연구 결과의 활용도를 구체적으로 생각하면 첫째, 한국 디자인유산의 문화적 문법이라고 할 만한 한국의 디자인 사고방식을 정리하여 독특한 방법론을 제시할 수 있다는 것이다. 둘째, 디자인 활동에 활용한다면 연구에서 도출된 문제 해결 과정, 그리고 그것을 정리한 방법론을 적용한 새로운 제품을 디자인할 수 있을 것이다.

4.5. 연구 결과 활용의 가능성과 한계

본 논문에서는 복합적인 접근방법을 제시하고 있기 때문에 이 접근방법과 정확히 일치하는 사례를 들기는 어렵다. 다만, 본 연구의 결과가 디자인 활동에서도 활용이 가능함을 보여줄 유사 사례를 살펴보고자 한다. 이것으로 가능성 뿐 아니라 한계도 예상해 볼 수 있다.

첫 번째 사례는 인도 출신의 사티엔드라 파칼레(Satyendra Pakhalé)가 디자인한 말 의자(Horse chair)이다. 그는 대량생산이 보편화되면서 인간의 촉감

26) 정수복, *한국인의 문화적 문법*, 생각의 나무, 2007 참조
27) 앞의 책, p.48

(tactility)을 반영하지 못하게 되었고 문화적·상징적 의미를 상실했다고 보았다.[28] 그래서 전통 재료와 기법을 활용하는 접근방법을 시도했다.

인도는 전통적으로 종청동(鐘靑銅;bell-metal) 수공예품이 유명한데 사티엔드라는 로스트 왁스 기법(lost-wax process)[29]을 이용하여 의자 등의 일상용품을 디자인하고 제작했다. 과거에 노끈과 진흙을 사용하던 것을 플라스틱 수지로 바꾸어 전통적인 이미지를 유지하면서 훨씬 더 균일한 형태를 갖출 수 있게 했다.

[그림11] 말 의자(Horse chair)의 제작과정

두 번째 사례는 스페인 출신의 패트리샤 우르키올라(Patricia Urquiola)가 디자인한 차선 램프(Chasen Lamp)이다. 일본 다도에서 가루차를 섞을 때 사용하는 대나무 차선(bamboo whisk)을 이용하여 조명을 만든 사례다.[30] 대나무 대신 전기 부식을 거친 얇은 금속판을 사용하여 탄력있는 구조물을 만들어냈다. 차선의 용도와는 전혀 다른 제품이지만 차선이 갖고 있는 외관과 느낌을 그대로 살리고 있다.

[그림12] 일본 차선과 차선 램프 비교

28) Jennifer Hudson, Process: 50 product designs from concept to manufacture, Laurence Kim Publishing, 2008, p.158 사티엔드라 파칼레는 이 상실을 'absent quality'라고 표현하고 있다.

29) 납형법(蠟型法)이라고도 불리는 정밀 주조법이다. 납으로 만든 원형을 주물 모래 속에 묻어서 건조시키고, 거푸집을 가열해서 안의 납원형을 녹인 다음, 그 빈 공간에 녹은 쇳물을 부어 주물을 만든다.

30) Jennifer Hudson, 앞의 책, pp.218~221. 현재, 조명회사 플로스(Flos)에서 생산되고 있다.

위 두 가지 사례는 전통적인 재료와 제작방식을 현대적인 것으로 대체한 점에서 의미가 있다. 그럼에도 외형의 시각적 패턴을 차용하는 수준에서 크게 벗어나지 못했고 외형의 유사성이 중요한 부분을 차지하는 한계가 있다.

디자인 유산의 연구 활용에서는 외형의 유사성으로 친근감과 향수를 불러일으키는 수준에서 한걸음 더 나아간 부분에 주목하고 있기 때문이다. 즉, 과거부터 존재해왔지만 현재도 대중들이 인지하기 쉽고 동시대적으로 공감이 가능한 합리적이고 독창적인 문제 해결 방법 또는 원리(principle)를 찾아내는 것이 중요하다.

5. 결론

한국의 디자인 유산 연구는 현재까지 목록화 작업이 주를 이루고 있는데 이는 세계문화유산 등재와 유사한 방식이다. 물론 이와 같은 방법은 다른 나라와 변별성을 갖는 한국의 고유한 창작물을 발굴해 낸다는 점에서는 의의가 있다.

그럼에도 이러한 연구들은 결과물의 기록이라는 점과 한국 문화의 맥락에서 한국 디자인의 우수함을 입증하기 위한 특별한 품목에 집중되어 있다는 한계를 갖고 있다. 유산은 유물과 달리 유·무형을 포괄하고 체계와 과정을 포함할 수 있다는 점을 간과해서는 안 된다.

그러므로 국보급 유물이나 문화재보다는 일상생활에 사용된 사물이나 기술을 주목할 필요가 있다. 그리고 그것의 제작 과정은 어떤지, 구현된 기술, 사용된 소재, 그리고 현재까지 변화된 내용이 무엇인지, 오늘날 다른 품목이나 행태에 어떤 영향을 미쳤는지 연구하는 것이 앞으로 남은 과제라고 할 수 있다.

이 연구는 향후의 새로운 상품을 개발하기 위한 디자인 전략으로 활용할 가치가 잠재되어 있다. 특히 글로벌 기업들이 자사의 고유한 디자인에 대한 권리를 주장하면서 이것이 법적 대응까지 이어지므로 고유성(originality)을 확보할 방법이 될 수도 있다.

그러나 이 보다는 먼저 다층적인 맥락 파악과 현장조사를 충실히 하고 사회문화적 가치를 밝혀내려는 자세가 필요할 것이다. 또한 공공기관과 개인 연구자의 역할 분담이 따라 주어야 한다. 즉, 기관이 기반 연구와 기초 데이터 관리를 하고 개인 연구자가 이를 토대로 심층 연구 및 후속 연구를 진행하는 구도에서 이런 연구가 의미있는 성과를 낼 수 있다는 것이다.

이러한 노력을 통해 심도있는 연구 성과물이 지속적으로 나온다면 한국의 디자인에 대한 학문적 토대

를 마련하고 사회학, 민속학 등 유관 분야의 조사방법론과 공유할 또 하나의 방법론을 찾을 수 있으리라 기대한다.

참고문헌

오창현 · 편성철, 영광군 법성포, 민속박물관, 2011

KBS 한국의 유산 제작팀, 한국의 유산, 상상너머, 2011

김상규 외, 코리아디자인헤리티지 2010, KCDF, 2010

강현주 외, 우리를 닮은 디자인, KDF, 2009

정수복, 한국인의 문화적 문법, 생각의 나무, 2007

윤택림, 문화와 역사연구를 위한 질적연구 방법론, 아르케, 2004

데얀 수직, 사물의 언어, 정지인 역, 홍시, 2012

리빙하이, 동아시아 미학, 신정근 역, 동아시아, 2010

세리 터클, 내 인생의 의미있는 사물들, 정나리아 · 이은경 역, 예담, 2010

볼프강 루페르트, 일상의 기호, 윤영 역, 조형교육, 2000

Enzo Mari, *Autoprogettazione*, Maurizio Corraini, 2008

Jennifer Hudson, *Process: 50 product designs from concept to manufacture*, Laurence Kim Publishing, 2008

David Edgerton, *The Shock of the Old: Technology and global history since 1900,* Oxford university press, 2007

Andrew Blauvert, *Strangely Familiar: Design and Everyday Life*, Walker Art Center, 2003