

고요함 속의 힘과 미

# 클라우디오 실베스트린



**클라우디오 실베스트린(Claudio Silvestrin)** \_ 1954년 생으로 밀라노에서 A.G. 프론조니(A.G. Fronzoni) 아래에서 직업교육을 받은 후 런던 건축대학에서 건축을 전공하였다. 현재 런던에 건축사무실을 운영하면서 런던 버렛 건축대학과 스위스 로잔의 예술대학에서 강의를 맡고 있다. 개인주택 프로젝트 외에 파리의 아르마니 숍(Giorgio Armani), 파리, 뉴욕, 밀라노의 캘빈 클라인(Calvin Klein) 쇼핑몰, 카페 일리(Illy Cafe), 화랑과 전시장 등의 미니멀한 인테리어 작업으로 유명하다. 실베스트린의 작업에 대해서는 비르크하우저(Birkhauser) 출판사와 옥타보(Octavo) 출판사에서 펴낸 책이 있다.



스페인 마요르카 섬에 있는 노이엔 도르프(Neuendorf) 별장 욕실. 직사각형의 석재 욕조



1. 하우스 B의 샤워 시설. 바닥의 흠으로 물이 빠지게 되어 있다.

2. 남프랑스 니스에 있는 '하우스 B'의 욕실. 한 덩어리의 레체(Lecce)석으로 만들어진 욕조는 타원이라는 기하학적 형태 안에 끊임없이 변화하는 물을 가두어 돌으로써 물과 땅에 대한 감각을 새로이 일깨워준다.

3. '하우스 B'의 침실 인테리어



1



2



3

미니멀리즘 건축가로 유명한 클라우디오 실베스트린이 디자인한 욕조 포(Po), 세면기 아디제(Adige), 루비콘(Rubicone), 브렌타(Brenta)는 아주 단순한 형태로 매우 넓은 공간 속에 덩그러니 놓여 있어 마치 문명과는 동떨어진 세계에 온 듯한 느낌을 준다.

실베스트린은 남프랑스 니스 근교의 옛날 수도원 건물을 별장으로 개조한 '하우스 B' (House B) 프로젝트의 욕실을 위해 한 덩어리의 레체(Lecce)석으로 만들어진 욕조와 바닥의 흠으로 물이 빠지는 샤워대를 만들었다. 석재 욕조는 단순한 타원이라는 기하학적 형태 안에 끊임없이 변화하는 물을 가두어 두면서, 사물을 구성하는 기본 요소인 물과 땅에 대한 감각을 새로이 일깨워 주고 있다.

밀라노 도시 아파트를 개조한 '지롬벨리(Girombelli) 아파트'의 경우 길다란 아파트 내부구조를 살려 침실과 샤워실을 별도의 공간으로 나누지 않고 2장의 반투명 유리판을 이용하여 시각적으로만 분리시키고 있다. 샤워실 자체는 반투명 유리 뒤에 설치된 끝이 구부러진 직선 형태의 샤워관과 그 반대편에 길다란 레바논산 삼나무에 끼워진 레체석 세면대로 구성되어 있는데, 샤워꼭지의 물은 니스의 '하우스 B' 경우처럼 바닥의 돌 이음새로 흘러나가게 만들었다. 이러한 넓은 빈 공간 속에 자리하는 단순한 형태의 인테리어는 "엄격하나 극단적이지 않고, 현대적이면서도 시간을 초월하고, 고요하지만 금욕적이지 않으며, 강하지만 위협적이지 않는, 그리고 우아하지만 과시하지 않는" 절제되고 조용하면서도 힘이 있는 미를 전달하고 있다.

실베스트린의 욕조와 세면기는 이탈리아 부엌 및 욕실 가구 전문 생산업체인 보피(Boffi)와 수공으로 석재를 다듬는 잔테데쉬 마르미(Zantedeschi Marmi)가 피우미(Fiumi) 시리즈라는 이름으로 공동 생산하고 있다.

[www.claudiosilvestrin.com](http://www.claudiosilvestrin.com) | [www.boffi.it](http://www.boffi.it)

## Power and Beauty in Silence, Claudio Silvestrin

Minimalist architect Claudio Silvestrin's recent project was in outskirts of Nice in southern France to renovate a medieval French monastery at the request of an American couple. Named House B, this features a very large bathroom decorated with one-piece lecce stone turned into luxury bathtub and showerroom. It is a reminder of Silvestrin's former project Girombelli Apartment in Milan characterized by its lengthy space visually-devided by 2 sheets of glass windows between the bedroom and the shower.

Silvestrin's work often brings about a sense of isolation in the midst of empty space detached from civilizations. Educated at A.G. Fronzoni's workshop and then London School of Architecture, he is currently running his own architectural office in London and lecturing at Barrett School of Architecture and Art School in Lausanne, Switzerland. Silvestrin's former well-known projects with strong sense of minimalist design include Giorgio Armani shop in Paris, Calvin Klein showroom in Paris, New York, and Milan, Illy Cafe, and other privately commissioned gallery and exhibition halls as well as private home renovations. His work has been published by Birkhauser and Octavo.

[www.claudiosilvestrin.com](http://www.claudiosilvestrin.com) | [www.boffi.it](http://www.boffi.it)



미니멀 아티스트 도널드 저드의 가구 디자인



**도널드 저드(Donald Judd)** \_ 1928년 미주리 출생. 1946-47년 한국에 주둔한 미군 복무 후 예술가가 되기로 결심하고 콜럼비아 대학에서 철학, 예술사를 전공하였다. 저드는 잭슨 폴록의 캔버스 전체에 예술 행위의 흔적이 남겨지는 옴오버 페인팅이나 바넷 뉴먼의 추상표현주의 작품에 깊은 감명을 받았지만 이를 좇아가지 않고 자신만의 예술세계를 찾았다. 사물 자체에 대한 직접적인 관심은 표면과 재료, 오브제가 놓이는 주변의 공간, 오브제의 반복과 이로부터 생겨나는 리듬감, 규칙성, 빛 그리고 빛의 상황에 따라 달라지는 오브제 표면 등에 주의를 기울이게 하면서 이러한 섬세한 감각을 일깨울 수 있는 단순한 형태로 된 작업에 전념하게 되었다.

저드는 이러한 작품 활동 외에도 학생시절부터 〈아트 뉴스 Art News〉〈아트 인터내셔널 Art International〉등에 계속해서 예술 평론을 신기도 했다. 어떤 막연한 이론을 소개하는 평론이 아니라 자신의 경험과 사고를 바탕으로 솔직하고 담백한 문체로 쓰인 그의 글들은 〈도널드 저드의 저술(Donald Judd, Complete Writings 1959-1975, 1975-1986)〉〈도널드 저드, 에세이와 메모(Donald Judd, Book One, Essays and Notes for Essays 1960-1992)〉등 책으로 발간되기도 하였다. 1993년 로테르담의 보이만스-판 보이닝겐 미술관(Boymans-van Beuningen Museum, Rotterdam), 2000년 하노버 슈프링엘 미술관(Sprengel Museum, Hannover) 등에서 그의 가구 디자인과

미니멀 작가의 대표적인 한 사람인 도널드 저드(Donald Judd)의 작업 중에는 1971년부터 시작된 가구 시리즈가 있다. 당시 활동하던 뉴욕 생활에 실증을 느낀 저드는 1971년 텍사스의 거의 버려지다시피한 작은 도시 마르파(Marfa) 외곽으로 이사했는데, 근처에서 알맞은 가구를 구할 수 없어 자신과 아이들을 위해 직접 침대와 의자를 만들었던 것이 도널드 저드의 가구 디자인 작업의 시작이다.

두 아이가 함께 쓰는 방의 전체 공간 구조를 유지하면서 서로의 독립된 공간을 가질 수 있게 한 가구를 원하던 저드는 3면이 모두 높은 등받이가 있는 침대를 만들었다. 이 침대는 저드의 컨셉을 만족시켰을 뿐 아니라 일정한 폭이나 길이로 나무판을 자르기만 하면 되므로 침대를 쉽게 만들 수 있었다. 저드는 이러한 원칙을 토대로 의자와 책상 등의 가구들을 만들어 갔다.

저드의 가구들은 그의 다른 미니멀 작품들처럼 단순하면서도 분명한 형태, 검소함, 엄격함, 절제된 형태의 표현, 세밀한 디테일 작업, 엄밀한 재료의 선택과 특성 및 질감 강조, 기본 색채와 형태의 아름다움 강조, 그리고 무엇

보다 가구 자체의 질서정연한 구조를 유지하면서 이와 대비되는 자유로운 주변공간의 확보, 즉 가구와 가구가 놓이는 주변 공간과의 관계를 고려하는 특징이 살아 있다.

이러한 공통점에도 불구하고 저드는 가구 디자인과 예술 작품의 차이를 기능성이라는 관점에서 분명하게 나누고 있다. 형태적인 면에서 보면 그의 예술작품에는 타원형 같은 기본 형태에서 변화된 이차적 형태는 등장하지 않지만, 욕실용 가구에는 이러한 타원형을 써야 기능적인 경우가 있어 이를 사용하고 있다. 그리고 저드는 자신의 가구들이 엄청난 값이 책정되는 예술작품이 아니라 보통 사용되는 사물로 기능하기를 원하기 때문에 한정 생산하거나 미술관이나 화랑에 예술품으로 전시하지 않는다는 원칙을 세워놓았다.

저드의 가구는 가문비나무 단풍나무 벚나무와 같은 원목과 멀티플렉스(multiplex) 철 등 3가지 재료를 사용하여 만든다. 책상과 의자 침대 서랍장들이 같은 높이로 되어 있어 가구들의 집합이 공간에 또 하나의 평면을 형성하기도 한다. 이러한 단순한 형태미 외에도 책상과 책장, 의자와 사이



멀티플렉스 의자 시리즈



1. 2. 채색된 알루미늄 의자, 벤치, 책상. 1984년과 1990년

3. 현재 저드의 사무실로 사용되는 옛날 마르파 호텔 내에 설치된 책상과 의자, 멀티플렉스, 1991년

4. 멀티플렉스 소재의 책상



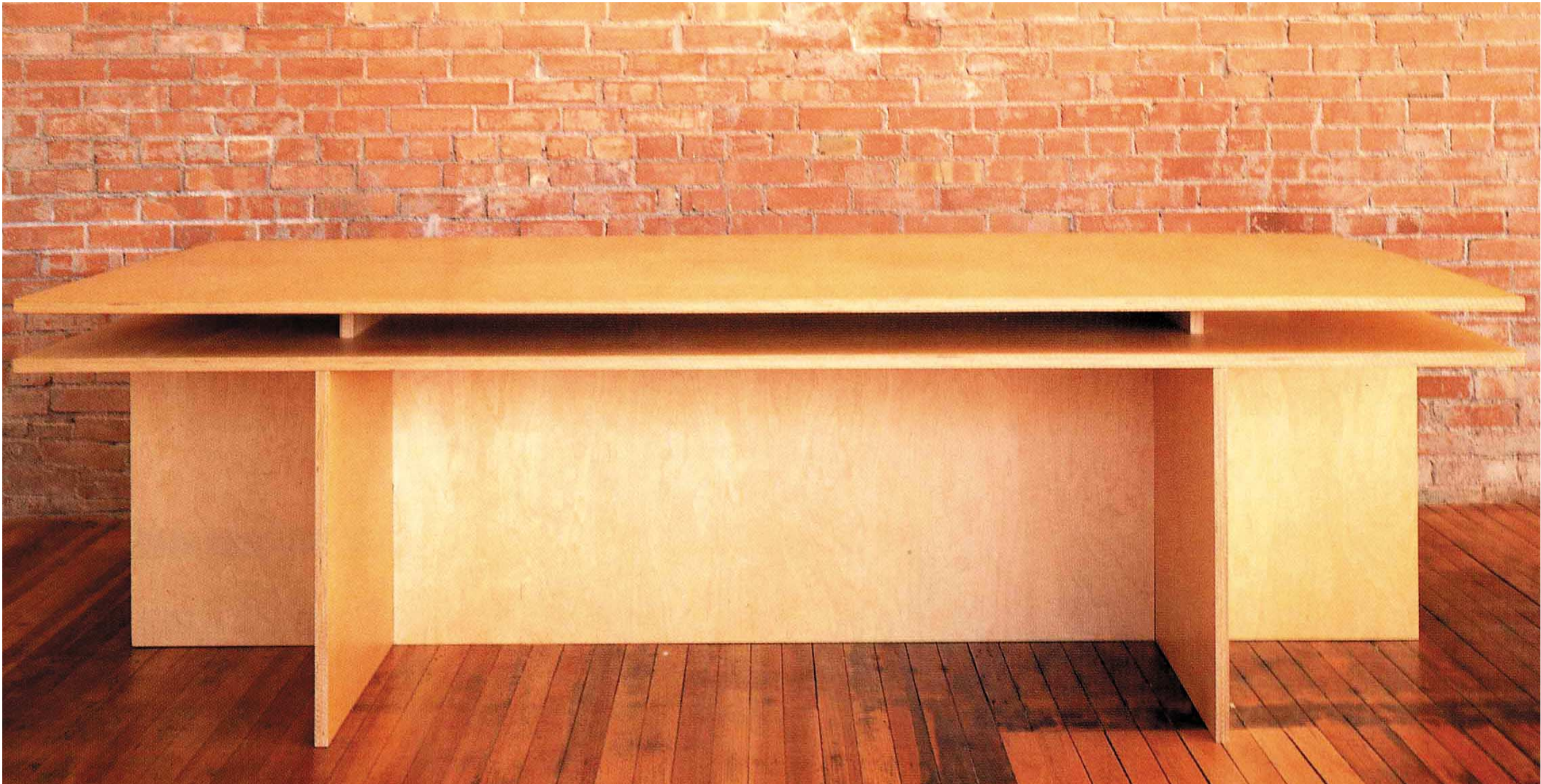
1



2



3



4

드 테이블 등 여러 가지 기능이 복합되거나 위 아래, 오른쪽 왼쪽의 위치를 바꾸면 다른 용도로 사용할 수 있거나 형태의 변화를 줄 수 있는 점이 특징이다.

많은 비평가들은 지나칠 정도로 단순한 형태를 고집하는 가구들이 사용하기에 불편하다고 평가하기도 한다. 하지만 저드는 “이러한 평가는 빅토리아식 가구들에 익숙한 사람들의 고정관념에서 비롯된 것이다. 나는 이러한 직선적인 의자에서 편안하게 글을 쓰고 음식을 먹는다”라고 밝히고 있다.

저드는 영화 ‘차이언트’의 촬영 배경이자 잊혀져 가는 유령도시처럼 되어버린 마르파 지역과 그 주변의 옛날 병영시설, 은행, 호텔 등의 건물과 땅을 사들였다. 그리고 여기에 그의 개인주택과 사무실을 비롯하여 그의 작품을 상설 전시하는 미술관, 인쇄소, 도서관, 어린이 그림학교, 그리고 그가 70년대 이후 시작한 가구 디자인 및 건축 설계 사무실, 전시관, 아틀리에, 게스트하우스, 식당 등 많은 부대시설을 갖춘 ‘치나티 파운데이션(Chinati Foundation)’을 설립, 일반인과 예술가들에게 개방하고 있다.

[www.chinati.org](http://www.chinati.org)

#### Furniture Design Made by the Minimal Artist Donald Judd

One of the leading figure of minimalist art movement, Donald Judd has extended his art into the realm of furniture design, with his signature of severe reduction, formality, order, stern choice of materials, and unmistakable details. Maintaining the structural orderliness, Judd’s furniture line, nevertheless, leaves space of freedom. In response to the critics pointing out on the discomfort in actual use of the furniture in daily living, Judd says it is a restricted view from the audience who are familiar with Victorian furniture style. At the artist’s Chinati Foundation, located in Marfa area, accommodates his design and architecture office, exhibition falls, atelier, guest house, and restaurants for the visitors since 1970s. Donald Judd’s works are in view to the public at the town’s museums, printing



# 작을수록 좋은가? 모바일폰의 미래

Is the Smallest the Best? The Future of Mobile Phone Design

글 | 이창수 (삼성전자 무선사업부 디자인 그룹 선행파트장)

최근 몇년 동안 정보통신기기는 급속한 발전을 거듭했다. 덕분에 비즈니스맨은 장소에 구애 받지 않고 어디서나 필요한 커뮤니케이션과, 신속한 의사 결정을 하여 상황에 대처할 수 있게 되었다. 이제 빠르게 정보를 주고받지 못하면 불안해하는 현대인들은 휴대전화기 뿐 아니라 거의 모든 정보기기의 모바일화를 요구하고 있다. 세계적으로 휴대전화기 시장이 급성장을 하고 있고, 국내 가입자의 수만도 인구 4,600만 중 2,600만을 넘는다.

## 워크맨으로 시작된 모바일제품

최초의 모바일 제품은 정보통신 분야가 아닌 곳에서 시작되었다. 공동체 중심, 획일적 문화의 시대에서 개인 중심, 개성 강화의 시대로 접어들면서 자기만의 공간, 자기만의 것에 대한 집착이 강해졌고 그러한 소비자의 욕구를 만족시켜주고자 한 것이 모바일 제품의 시작이라고 할 수 있다. 그것은 소니사(社)의 워크맨(walkman)으로부터 나왔다. 워크맨은 아날로그적으로 단순히 기기를 축소하는데 초점을 맞춘 것이라고 할 수 있지만 그 시대에는 그 정도 사고의 전환도 엄청난 변화였다.

1990년대 정보화를 가속화시킨 인터넷과 무선통신기기의 상용화는 모바일 제품에 일대 전기를 가져왔다. 케이블에 의한 통신 시스템에서 무선으로 호출이 가능한 페이지(pager, 일명 삐삐)가 등장했고 1980년대 후반, 휴대용 전화기가 등장했다. 첫선을 보인 휴대용 전화기는 지금의 것에 비하면 엄청난 크기와 무게에 통신 상태 또한 그다지 원활하지 못했지만 당시로서는 신기하고 획기적인 것이었다. 이후 휴대용 전화기의 상용화는 본격적 개인 통신시대가 열리는 시발점이라 할 수 있다.

모바일 기기는 휴대를 해야 한다는 근본적인 이유 때문에 당연히 소형화를 추구했다. 단말기 회사들은 경쟁적으로 휴대에 초점을 맞춰 점점 작은 단

말기들을 만들어냈다. 1980년대 후반에 첫선을 보인 초창기 휴대용 전화기의 부담스러웠던 무게와 크기는, 극소형화되어도 저장능력은 반대로 증폭되는 반도체/회로 기술과 배터리(battery) 기술의 발전으로 계속해서 극복이 되었다.

형태의 개념도 기존 바(bar) 타입에서 휴대시 동작을 최소화하기 위해 키(key) 부분이 얇아도록 한 형태, 접는 방식으로 송수화기의 심리적 안정감(귀와 입과의 거리)을 주면서도 크기를 줄인 폴더(folder)형으로 진화하였다(최초의 폴더형은 모토로라의 '스타텍'이다). 이런 형태의 발전은 휴대를 위한 소형화라는 제품의 기본성격을 해결하고자 했던 디자인과 그를 뒷받침해주는 기술의 결과라 할 수 있다.

근래에 들어 휴대전화기는 통신기기의 성격을 넘어 목에 걸고 다니며 소비자 자신의 개성을 드러내거나 자신의 분신처럼 곁에 두고 싶어하는 새로운 소비자의 요구를 받아들이고 있다. 예를 들어, 삼성의 듀얼폴더와 같은 제품은 항상 자기 애장품과 교감하며 상태를 알고 싶어하는 소비자 심리를 고려해, 기기의 상태 및 시계 기능 등을 폴더를 열지 않고도 항상 알 수 있도록 디자인하였다. 셔츠의 주머니에 넣고 다닐 수 있을 정도의 소형화도 시도되고 있다. 최근에는 10mm 이하의 두께로도 휴대 전화를 제작할 수 있는 기술들이 가능하다. 휴대를 위해선 모든 방법이 검토되어진다. 그 중 상용화된 특별한 경우가 워치폰(watch phone)이다. 손목에 차고 다니는 휴대전화기인데, 배터리의 크기 때문에 더 이상 축소할 수 없는 문제에 당면해 있다.

## 다기능 모바일 제품의 등장

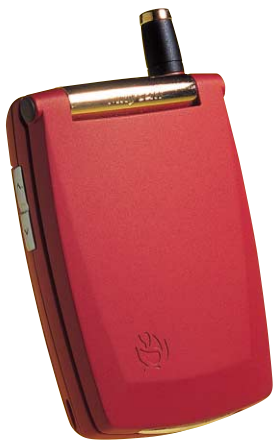
한편으로는 모바일 기기에도 시각적인 정보전달이 요구되고 있다. 인간이 정보를 접하는 오감 중 시각으로 정보를 입수하는 것이 60%에 달한다고 한다.



1



2



3

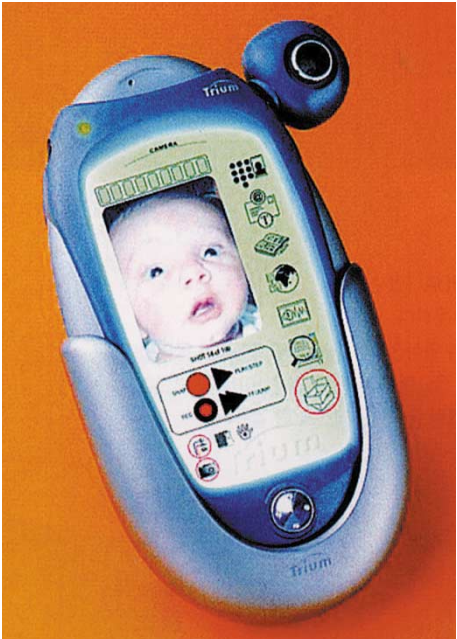
1. 노키아(Nokia)의 세로형 3G폰 컨셉. 모든 기능 메뉴가 한 손으로 조절 가능하도록 키 패드를 디자인했다.

2. 블루투스 기술을 이용하여 소형화한 NTT Docomo의 핸드폰 컨셉 제품

3. 삼성의 lady 폰. 여성의 화장품 컴팩트를 연상시키는 여성용 소형 핸드폰. 가장 작은 제품의 하나



4



5

4. 에릭슨(Ericsson)의 모바일 PC(Mobile PC) 컨셉 제품. 필요시 장착이 가능한 디지털 카메라와 분리 가능한 키 패드, 블루투스 기술을 통한 입력용 스마트 펜 등으로 구성되어 있다.

5. 미쓰비시 Trium 3G폰 컨셉 제품

6. 워치-폰(watch phone)



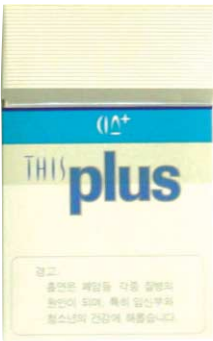
6



7

7. 블루투스(Bluetooth) 기술을 이용한 전화 기능의 핸드 세트

8. 휴대용 전화기의 초창기 모델과 가장 최근 모델의 크기를 비교해 보면 답배한갑의 차이가 난다.



8

이제 소비자는 소리만의 교환에 만족하지 않는다. 최근 들어 일본에서는 NTT Docomo의 I-Mode라는 인터넷 접속 서비스가 급성장을 했다. 이로써 휴대용 전화기는 소리로 하는 통화의 단계를 뛰어넘어 문자 및 그림데이터의 전송 뿐 아니라 자체메모리에 저장도 할 수 있게 되었다. IMT 2000이라는 신기술은 많은 데이터의 전송(144Kbps~2Mbps)이 가능한 기술로 문자만의 무선 전송에서 화상전송을 가능케 했다. 그래서 사진 및 동화상을 송출입할 수 있고 화상통화 및 동화상의 수신도 가능하다. 영화를 볼 수 있는 휴대폰들의 출현을 예고하는 것이다. 하지만 회로기술이 아무리 발전해도 통화 기능만이 아닌 다른 기능들이 탑재되면서 기기를 사용하는 시간이 늘어나고 그만큼 배터리의 소모도 많아지면 기기의 축소는 한계점에 도달할지도 모른다.

덕분에 디자이너들은 좀더 많은 시각정보를 보여줄 수 있는 디스플레이 크기의 확대와 여전히 휴대에 간편한 소형화라는 갈림길에서 고민하고 있다. 하지만 꼭 휴대용전화기를 고집할 필요는 없다. 넓은 디스플레이를 가진 휴대전화기 대신에 아예 컴퓨터 기능을 가진 작은 모바일 기기들의 모델이 발표되고 있다. 그 종류도 다양해서 기존의 PDA에 무선 통신이 가능해지고 있다.

일부 회사나 디자이너들은 아예 모바일 기기의 새로운 개념들을 제안한다. 기존의 단말기의 개념과 항상 입고 다니는 의상과의 개념을 하나로 본 착용 가능한(wearable) 기기, 디스플레이를 둘둘 말아 크기를 줄일 수 있는 제품, 운동화에 소형 자가 발전기를 달아 충전할 수 있게 한 휴대전화기, 인체의 뼈를 이용한 '뼈전도' 제품들도 발표되었다.

아마도 지금 이 순간 많은 디자이너들이 새로운 개념의 제품들을 개발하고 있을 것이다. 영화 007의 제임스 본드가 사용하는 통신기기들이 곧 상용화될 지도 모를 일이다. 어쨌 5년 후, 10년 후에는 지금의 휴대전화기가 전혀 다른 모습으로 변해 있을지도 모르겠다. 분명한 사실은 크기가 작음에도 모든 기능은 통합된다는 것이다. ❶



**이창수** \_ 1961년 생. 국민대학교 조형대학 공업디자인학과를 졸업하고(1988) 한독시계주식회사 디자인실을 거쳐 1990년부터 삼성전자 디자인실에서 근무하면서 삼성시스템키친, 삼성자동차판매기, 삼성전자렌지 및 가스기기 등을 디자인해왔다. 백색가전을 기획, 운영하기도 했으며 삼성 디자인멤버십(Design Membership)을 총괄 운영하기도 했다. 현 삼성전자 무선사업부 디자인그룹 선행파트장이다.



# 웹 디자인에서 보는 미니멀의 본질

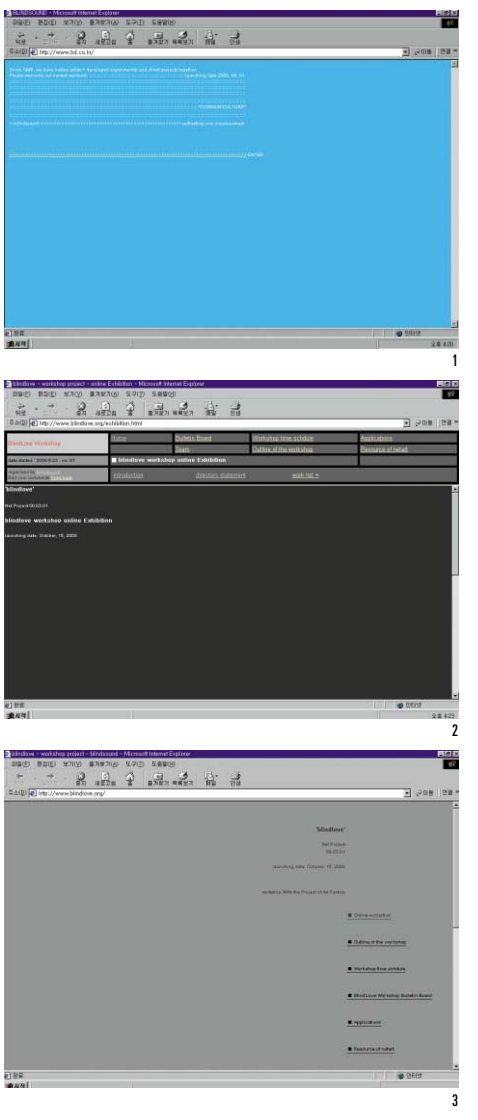
The Essence of Minimal as Seen by a Web Designer

글 | 이미영(자유기고가)

인터넷 사용에 있어 가장 큰 쟁점이자 화두는 속도이다. 아무리 보기 좋고 아름다운 그림이라도 쉽게 접하기 어려운 곳에 있다면 볼 수 없듯이 방문객을 끌어들일 수 있는 미적인 요소와 유희의 요소를 가지고 있는 사이트라도 그 접속 속도가 느리다면 그림의 떡일 뿐이다. 방문객을 지루하게 만들거나 장시간 기다리는 인내심이 필요한 인(忍)터넷 사이트는 파리만 날린다. 이것이 냉정한 인터넷의 법칙이다. 그래서일까? 보기 좋고 멋있고 화려한 것만 추구하던 웹사이트들이 하나 둘씩 기존의 화려함 대신 사용자 인터페이스와 속도를 고려한 사이트들로 변모되어가고 있는 것이다.

## 웹디자인 트렌드

지루한 텍스트로만 가득 화면을 뒤덮고 있던 초기 인터넷 시기에는 감히 그래픽이라는 것은 생각지도 못했다. 그래서 텍스트와 함께 간단한 그래픽을 보여줄 수 있는 최초의 브라우저 모자이크(mosaic)가 개발되었을 때 사람들은 열광했다. 기술적으로도 미진하고 디자인이라는 것 자체가 전무했던 사이트들에 조금씩 디자인에 대한 필요성을 인식하게 된 것이다. 그후 한 단계 발전한 넷스케이프와 익스플로러가 브라우저 역사의 한 획을 그으며 발전의 발전을 거듭하자 사람들은 인터넷을 각종 이미지와 그래픽으로 가득 채우기 시작했고, 더 나아가 사운드와 동영상 등 멀티미디어 요소까지 구현하기에 이르렀다. 그러나 과도한 이미지와 멀티미디어 요소의 사용으로 인터넷의 속도는 한참 동안 모니터를 응시해야 겨우 볼 수 있다. 이 시기의 웹디자인 트렌드를 보면 심플하기보다는 화려한 그래픽과 컬러를 사용하고 있었고, 막 개발된 따끈따끈한 웹테크닉들의 시험장으로 모두들 그 자태를 뽐내기에 바빴다. 한동안 사이트의 플래시 인트로 디자인의 유행이나 속웨ιβ의 동영상 등이 바로 그 예이다. 웹디자인의 역사가 그리 오래되지 못한 만큼 사이



트의 아이덴티티에 맞는 디자인이나 구조, 테크닉 등이 잘 조율된 사이트들이 드물었다. 그러나 인터넷 시대의 중흥기를 맞아 개인의 장기를 뽐내던 개인 홈페이지와 검색사이트가 대부분이던 인터넷에 기업 홍보 사이트와 포털 사이트 등의 대규모 사이트들이 생겨나면서 화려한 그래픽이나 현란한 테크닉의 웹 트렌드는 조금씩 다른 방향을 모색하기 시작했다. 불과 몇 페이지 안되는 개인 홈페이지와는 달리 수 백 페이지에 이르는 대규모 기업 사이트들은 더 많은 방문객의 유치를 위해 페이지 로딩시간

의 단축이 필수 과제였던 것이다. 그래서 대부분의 기업 사이트들은 단순한 그래픽의 사용, 이미지 중심이 아닌 텍스트 중심의 디자인, 화려한 컬러보다는 눈이 피로하지 않은 단순한 컬러를 선호하고 있고, 수많은 메뉴들 속에서 길을 잃지 않도록 하며 자신이 원하는 곳에 최소한의 클릭으로 이동할 수 있는 메뉴 네비게이션에 노력을 기울였다. 이것은 기업 또는 개인의 웹사이트들이 단순한 홍보중심의 사이트에서 정보중심의 사이트로 그 모습이 변모되어감에 따라 단순히 디자인에만 치중하는 것이 아닌 사용자 측면에서의 고려라는 점을 감안한, 어찌 보면 인터넷에서 살아남기 위한 또 하나의 전략이다. 심플한 사용자 위주 디자인의 이러한 특징들은 웹사이트 디자인과 구조적인 측면에서의 미니멀적 트렌드로 해석될 수 있다.

## 단순함 속에 파격을 시도, www.bd.co.kr

‘최소한의’ ‘극히 작은’이라는 의미의 미니멀을 디자인 측면에서 해석하자면 ‘최소한의 오브제로 이루어진’ ‘아주 간단하고 함축적으로 표현된’ 등의 의미로 표현될 수 있다. 웹사이트에 이러한 미니멀의 의미를 대입하면 페이지 디자인 측면에서는 이미지 사용을 절제한 단순한 디자인과 컬러의 사용, 그리고 페이지 구성 및 구조적 측면에서는 논리적인 네비게이션 시스템의 사용이라는 답이 나온다. 이러한 답안을 반기는 사람들도 있지만 그 반대편에는 이러한 텍스트 중심의 딱딱하고 단순한 컬러로 디자인된 사이트들을 지루하기 짝이 없고 전혀 디자인이 무시된 사이트라고 그 가치를 폄하하고 절대 하지 말아야 할 디자인 법칙에 참가하고 있는 사람들도 있다. 그러나 웹사이트에서 미니멀의 가치를 제대로 표출하고 있다면 아무도 여기에 시비를 거는 사람은 없을 것이다. 텍스트 중심이지만 그 텍스트를 디자인적 요소로 느낄 수 있고 단순한 컬러지만 그 단순함에서 복잡함과 풍만함을 느낄 수

있다면 그리고 여기에 구조적인 질서정연함이 느껴지는 사이트라면 모두들 한 번쯤 방문해보고 감탄하지 않을까 싶다. 물론 이러한 특성들을 고루 갖추고 있는 웹사이트들은 흔하지 않다. 그러나 이중 한 가지 요소만이라도 제대로 표현하고 있는 웹사이트들은 절반은 성공한 디자인이라고 감히 말하고 싶다.

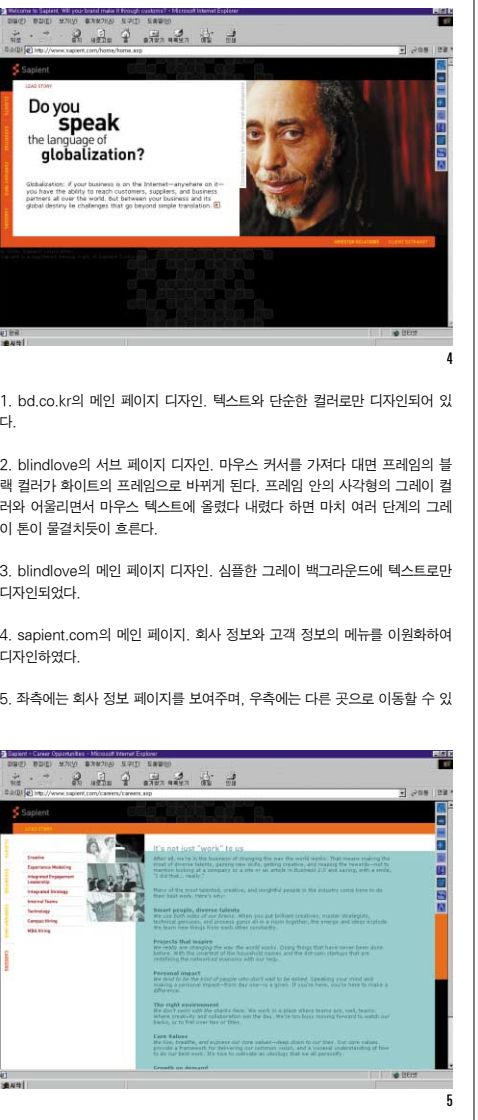
대표적인 사례로 www.bd.kr이라는 사이트를 소개하고자 한다. 이 곳은 전세계의 넷아트(Net Art)가 한자리에서 전시되는 프로젝트 공간이며 넷아티스트들이 그들의 커뮤니티를 조성하고 의견을 공유하는 장이다.

처음 사이트에 접속하면 엷은 하늘색의 화면에 흰색의 깨알같은 텍스트들로 위치한 메인 화면을 만나게 된다. 아마도 화려한 것을 찾다가거나 불만만 이미지를 찾던 사람들은 이 순간 발길을 돌릴지도 모른다. 그러나 이 사이트의 묘미는 지금부터다. 하늘을 연상시키는 친근한 컬러로 가득 메워진 화면은 웬지 호기심을 불러일으키며, 너무 작아 세심하게 관심을 가지고 쳐다 보아야만 출입문을 발견할 수 있는 디자인은 출입문을 쉽게 찾을 수 있도록 강조하고 있는 여타 다른 사이트들과는 사뭇 대조적이다. 어쨌든 이 심플하지만 파격적인 메인 페이지는 신선하게 느껴질 수 있으며 로딩 속도 또한 빠르다.

다음 화면도 별반 메인 페이지와 다를 것이 없다. 다만 작은 아이콘화된 이미지가 첨가되었을 뿐이다. 자세히 들여다보면 메인 페이지에서 보다 훨씬 다양한 컬러를 사용하고 있는데 배경 컬러가 아니라 중요 텍스트의 링크 컬러에 사용했기 때문에 눈에 띄게 화려해 보이지 않으며 차분한 느낌을 준다. 또한 지루함을 없애기 위해 자신이 알고고자 하는 메시지를 마우스 트레일 애니메이션(mouse trail animation)을 사용하여 표현하고 있다.

이 페이지에 링크되어 있는 bdlove(www.blindlove.org) 사이트에 접속하면 미니멀적인 경향이 더욱 눈에 띈다. 메인 페이지는 밝은 그레이 톤으로 이루어져 있으며 텍스트로 이루어진 링크들은 어두운 그레이 컬러를 사용하고 있다. 상상해보자. 그레이 톤으로 꽉 찬 화면에 텍스트만 있는 페이지 디자인을. 너무 단순하다 못해 보기 싫게 느껴질 것이다. 그러나 이 페이지에서는 적절한 명암의 그레이 톤과 텍스트의 자연스러운 배치, 그리고 마치 어두운 하늘에 번개가 치는 것과 같은 조명 효과를 주어 단순함에 또 한 번의 파격을 보여주고 있다. 이 사이트들은 국내 학생들의 넷아트 작품을 전시하고 관련 링크 사이트로의 연결과 넷아트 워크샵 정보 등을 알려주고 있다. 작품들이 전시되고 있는 온라인 전시장으로 들어가면 강

한 진홍색 컬러가 시야를 가득 메운다. 그러나 이 진홍색 컬러는 점점 어두워지면서 결국 페이지가 다 로딩되면 블랙으로 바뀌게 된다. 사실 이 페이지의 로딩 속도는 다른 페이지에 비해 시간이 조금 더 소요된다. 그러나 로딩되는 동안 페이지 백그라운드 컬러가 점점 그라데이션되면서 변하는 추이를 보여주는 불거리를 선사한다. 다 로딩된 페이지는 전체가 무채색의 블랙과 그레이 톤으로 이루어져 있다. 텍스트만으로는 너무 지루한지 이곳에서는 텍스트에 직사각형의 프레



임을 주어 표현했다. 링크 텍스트 위에 마우스 커서를 가져다 대면 프레임의 블랙 컬러가 화이트의 프레임으로 바뀌게 된다. 프레임 안의 사각형의 그레이 컬러와 어울리면서 마우스 텍스트에 올랐다 내렸다 하면 마치 여러 단계의 그레이 톤이 물결치듯이 흐른다. 이러한 명도차에 의한 컬러 대비로 최소한의 컬러를 사용했지만 마치 다양한 컬러를 사용한 듯한 분위기를 느끼도록 한다.

엷핏 길보기에 단순히 보이고 화려한 컬러나 이미지를 사용하지는 않고 있지만 매 페이지마다 단정하고 단순함 속에서 파격을 시도한 디자인은 보면 볼수

록 깊을 맛을 느낄 수 있다.

## 메뉴 네비게이션의 구조화, www.sapient.com

웹사이트에서의 이동이란 공간의 밖에서 안으로 들어오거나 또는 나가는 것, 그리고 다른 공간으로의 이동을 의미한다. 웹사이트를 쉽게 건물에 비유해보자. 웹에서의 메뉴 네비게이션은 건물 전체를 연결하는 통로라고 할 수 있다. 이러한 통로는 건물의 구조와 직접적인 연관성을 가진다. 아무리 잘 짜여진 구조를 가지고 있더라도 연결통로가 그 역할을 제대로 하지 못하게 설계되어 있다면, 예를 들어 바로 옆 사무실로 이동하는 경로가 없어 1층 로비에서부터 다시 거슬러와야 한다면 많은 불편함을 느낄 것이다. 그런데 우리는 웹사이트에서 이러한 예를 종종 경험한다.

사이트를 서핑하다가 현재 위치를 잃고 부득이하게 다시 Home 버튼을 눌러 처음부터 다시 시작했던 경험을 누구나 해보았을 것이다. 즉, 통로가 불편하게 설계되어 있기 때문이다. 잘 짜여진 메뉴 네비게이션은 사용자에게 직관적으로 사이트의 구조와 그 흐름을 읽을 수 있게 하여 이러한 오류들을 최소화시킨다. 이러한 네비게이션 시스템이 잘 짜여져 있다면 최소한의 클릭만으로 자신이 원하는 곳으로 이동할 수 있다. 그만큼 시간과 노력도 절약된다.

위에서 언급한 www.bd.co.kr이 디자인적인 시각에서의 미니멀적 요소를 보여준 것이라면 www.sapient.com은 사이트의 구조, 즉 메뉴 네비게이션에서 나타나는 미니멀을 잘 표현하고 있다. www.sapient.com은 웹 에이전시 사피엔트(Sapient)사의 웹사이트로 회사 소개 및 클라이언트 등의 자체 정보를 좌측에 배치하고 우측에 고객들을 위한 정보를 배치하여 네비게이션 영역을 구분했으며 위치와 아이콘 형식을 차별적으로 적용시켰다. 또한 이를 레이아웃에 적용하여 전체 페이지의 화면 구성을 효과적으로 이원화하였다.

회사 정보와 고객정보를 양측으로 이원화함으로써 메뉴가 한곳에 집중되어 있지 않아 다른 페이지보다 훨씬 단순하게 느껴진다. 또한 이러한 배려는 방문객들에게 자신이 위치한 곳이 어디인지 쉽게 인식할 수 있도록 하며 네비게이션을 용이하도록 유도한다. 또한 전체적으로 회사 정보 페이지와 고객정보 페이지의 영역별 메뉴의 형태적 정체성을 계속 유지하고 있으며 조합의 다양성을 제공함으로써 해당 영역의 정체성을 확보하였다. ❶



# 모바일 제품을 움직이는 힘, 블루투스 무선 기술

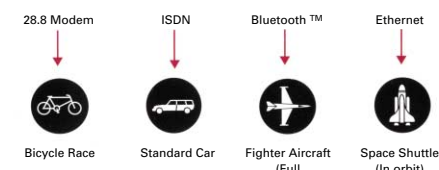
## The Power Behind the Mobile Products, Bluetooth Wireless Technology

글 | 박소영(보훈대학 미술사 박사과정)

컴퓨터를 사용하는 사람들의 책상 뒤를 들여다보면 각종 기기들의 전원에 연결된 선 외에 모니터와 데스크탑을 연결하는 전선, 프린터와 스캐너에 연결된 전선, 전화선, 그리고 책상 앞쪽에는 자판과 마우스 선들이 이리저리 뒤엉켜 있는 것이 보통이다. 웹 카메라나 스피커를 잠시 다른 장소로 이동하거나 다른 기기에 연결하려면 이러한 수많은 전선의 정글 속에서 필요한 선을 찾는데 시간을 소모해야 한다. 블루투스 무선기술은 이러한 거주장스러운 전선의 엉킴을 없애줄 뿐만 아니라 휴대용 기기들의 전선을 들고 다닐 필요가 없게 해준다.

10세기 경 덴마크를 통일시킨 덴마크 왕 하랄드 블라탄드(Harald Blatand, 영어로는 Bluetooth)의 이름에서 빌어온 블루투스 와이어리스 테크놀로지(Bluetooth Wireless Technology)는 1994년 에릭슨 사의 제안으로 1998년에 IBM, 에릭슨, 노키아, 도시바, 인텔 사가 블루투스 스페셜 인터레스트 그룹(Special Interest Group, SIG)을 결성하여 라디오 인터페이스를 이용한 무선 커뮤니케이션 시대를 위해 컴퓨터 관련 기기들의 수많은 접속 포트를 통일, 연결시키는 기술을 공동으로 개발하는 데서 시작하였다.

컴퓨터 주변기기의 무선 커뮤니케이션은 적외선 포트를 이용하는 사례가 있기는 하지만, 그 전송량이나 속도, 그리고 무엇보다 데이터를 주고받는 기기들이 가능한 장애물 없이 매우 가까이 놓여 있어야 한다는 단점이 있어 그 쓰임새가 매우 한정되어 있는 편이다. 이에 비해 라디오 싱글 주파수를 이용한 블루투스 무선기술은 1초당 1MB 전송량으로 10m 이내에서는 시멘트벽을 사이에 두고도 데이터를 무선으로 전송할 수 있어 다른 방에 있는 컴퓨터에서 프린터에 인쇄명령을 주거나 소파에 앉아 자판을 사용할 수 있도록 해준다. 전세계 어디에서나 사용할 수 있는 라디오 주파수를 이용하기 때문에 휴대용 기기들을 장소에 구애받지 않고 사용할 수



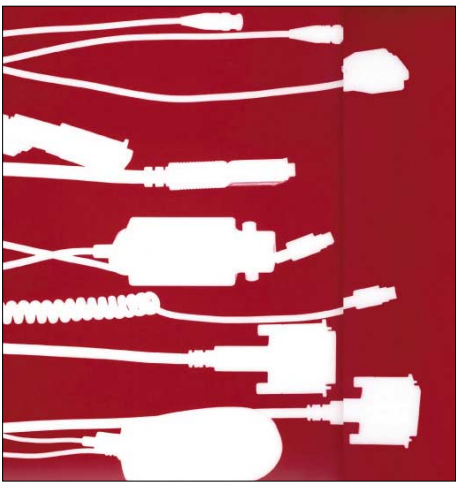
있는 블루투스 무선 기술은 특히 노트북과 핸드헬드와 같은 모바일 컴퓨터의 이동 중 인터넷 및 이메일 접속 문제를 해결하는데 큰 역할을 해줄 것으로 기대되고 있다(라디오 주파수를 이용하는 블루투스 무선 기술에서 정보관리의 안전도 문제는 1초당 1,600회 바뀌는 주파구조로 해결하고 있다).

휴대용 전화기나 컴퓨터의 인터넷 및 이메일 기능의 접속을 위해 왓(WAP) 기능 휴대용 전화기, 혹은 적외선 포트를 이용한 핸드헬드 컴퓨터 같은 제품이 개발되어 있기는 하지만 그 전송량이나 속도가 매우 제한되어 있는 형편이다. 휴대용 전화기를 모바일 컴퓨터에 직접 장착한 제품을 생산하는 것은 서로 다른 방식으로 운영되는 수많은 휴대폰 통신망 시스템 때문에 경제적 수지에 맞지 않는다는 문제점을 안고 있다. 블루투스처럼 적외선 포트보다 개선된 무선 커뮤니케이션 기술을 개발하는 것이 휴대용 기기들을 생산하는 사업체들의 주된 관심사가 되고 있다.

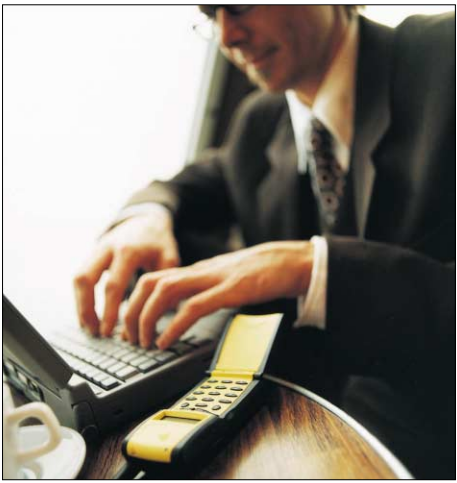
현재 위의 5개 회사와 핸드헬드 컴퓨터 전문 생산업체인 3COM을 비롯하여 모토롤라(Motolara), 마이크로소프트(Microsoft), 루센트(Lucent)를 비롯하여 전 세계적으로 1,300개가 넘는 사업체들이 이 미래형 커뮤니케이션 기술을 이용한 제품 개발 프로젝트에 참가하고 있다. 우리 나라에서는 현대전자가 휴대폰 부분에서 이 기술을 도입한 제품을 개발하고 있다.

프로젝트의 결과, 1999년 각 컴퓨터 기기간 케이블레스 커뮤니케이션을 가능하게 하는 블루투스-스펙시피케이션(Bluetooth Spacification) 버전 1.0이라는 기술이 개발되었고, 두 번째 버전이 작업 중이다. 올해 하노버 컴퓨터 박람회는 블루투스 기술을 기존 기기에도 실현시켜 줄 수 있는 접속기가 개발되어 선을 보였고, 에릭슨 노키아 사는 휴대용 전화기 헤드셋 등을 개발하고 있으며, 후지 카메라에서는 블루투스 칩이 내장된 전문가용 디지털 카메라 프로토타입을, 도시바 사는 블루투스 칩이 내장된 노트북과 프리젠테이션용 프로젝터의 프로토타입을 개발하고 있다. 이렇게 프로젝트에 참가한 기업들은 앞으로 1~2년 안에 블루투스 무선 기술의 사용을 일반화하는 것을 목표로 블루투스 무선기술을 내장한 여러 제품을 개발하는데 최선을 다하고 있다.

블루투스 무선 기술을 이용한 제품을 개발하고자 하는 업체는 블루투스 스페시피케이션 계약을 하면 기술의 무료 라이선스 사용허가를 받아 스펴



1. 블루투스 기술 로고
2. 에릭슨사에서 개발한 블루투스 모듈
3. bluetooth-speed: 다른 전송방식과 블루투스의 속도를 교통수단에 비교한 그래픽. 보통 모델이 자전거의 속도라면 블루투스는 전투기의 속도에 비교할 수 있음을 보여준다. 블루투스 보다 빠른 전송방식은 전용회선인 LAN을 통한 방식이다.
4. 케이볼 굿바이. 블루투스 기술의 장점을 1장의 그림으로 간단하면서도 명확하게 전달하는 그래픽
5. 에릭슨사에서 개발한 블루투스 헤드셋
7. 도시바 노트북
8. 9. 에릭슨사의 블루투스 기술을 이용한 PDA기기 디지털 스테디
10. 블루투스 칩이 내장된 기기들의 일상생활 속의 사용 가능 장면



| 블루투스 무선 기술에 관한 기본 데이터 |                              |
|-----------------------|------------------------------|
| 사용범위                  | 보통   10m<br>옵선   100m        |
| 데이터 전달 파워             | 보통   1mW<br>옵선   100mW       |
| 주파수                   | 2.4Ghz                       |
| 데이터 전송량               | 1MB/s                        |
| 최대 데이터                | 전송 3개 음성채널당 721+56KB         |
| 전원 소모량                | 정지상태 50 마이크로 암페어 (50μA)      |
|                       | 스텐드바이 상태 300 마이크로 암페어(300μA) |
|                       | 최대 소모량 30 마이크로 암페어(30μA)     |

시피케이션을 다운로드 받을 수 있다.

[www.bluetooth.com](http://www.bluetooth.com)

It has become a hassle to find the electric cords to move and reconnect computers, web cameras, and speakers in the midst of entangled wires and cords. The new bluetooth technology is the latest wireless way to get rid of the nuisance to locate mazes of wires or carry wires for the users' favorite electornic gadgets.

Derived from the name of a Danish King Harald Blatand in during the 10th century Europe, the Bluetooth Wireless Technology was first suggested as the future technology project by Ericsson. In 1998, IBM, Nokia, Toshiba, and Intel joined Erisson the SIG, or Special Interest Group, in the prospect of co-developing the new integrated wireless communications connection technology using radio interface.

The result of the collaboration brought about the release of Bluetooth Spacification version 1.0, which allows cabless communications between computers. The second version is currently underway for develpment. A series of computer network connectors using the bluetooth technology have been shown to the media and public 2000 at the Hanover World Expo of Computer. Mobilephone and headsets by Ericsson and Nokia, built-in bluethooth chip professional digital cameras by Fujii, built-in bluechip laptop computers and projector prototypes by Toshiba have been some of the notable products in display. Over 1,300 manufacturers worldwide have been in the wave of bluethooth technology product development, including Korea's Hyundai electronics, which have developed its latest mobile phone



# 미니멀리즘의 역사적 전통: 미술, 건축, 그리고 일상

The Historical Tradition of Minimalism : Art, Architecture and the Ordinary

글 | 박소영(보훈대학 미술사 박사과정)

## 빈공간에 대한 공포, ‘호로 바쿠이(Horror Vacui)’와 예술행위

어린이들에게 하얀 도화지를 주고 그림을 그리게 하면 보통 화면 여기저기를 무엇인가로 가득 채운 그림을 그린다. 나이가 어릴수록 화면 전체를 알록달록한 색으로 가득 채우는데, 미술사 및 심리학에서는 이를 빈공간에 대한 공포심에서 나온 무의식적인 행위로 인간의 예술행위 발생의 기원의 하나로 해석하기도 한다. 빈공간에 대한 공포는 아무것도 없는 것 즉, 죽음의 상태에 대한 원초적인 공포이며 성인이 되면서 잠재의식에 무어두게 된다. 이러한 무의식이 가장 잘 드러나는 경우가 새집으로 이사했을 때이다. 하얀 벽면 밖에 없는 공간에, 하다못해 자신의 외투라도 걸어두고 사진이나 그림을 벽에 부치고 가구를 들여놓고 하면서, 자기의 흔적, 즉 자신이 살아있는 흔적을 남기고 이를 확인해야 편안해지는 것은 바로 이러한 공포심의 산물이다.

호로 바쿠이의 개념은 고대 자연과학과 자연철학으로까지 거슬러 올라간다. 당시에는 클렙시드라(Klepsydra)라는 물시계가 공기압력차로 끌어올린 물의 상태를 진공상태(바쿰)로 설명하였는데 공기보다 무거운 물이 아래로 떨어지지 않고 위로 올라가는 비 자연적 상태에 대한 경외감이 호로바쿠이 또는 푸가 바쿠이(Fuga vacui)라는 개념의 출발이다. 미술사에서는 빈공간을 진공상태로 보고 이를 극복하려는 예술행위, 특히 중세나 16세기 매너리즘 이후 바로크, 로코코 등에서 보여지는 것 같이 빈공간을 조금도 남기지 않고 형태나 무늬등으로 가득채운 예술경향의 동기를 설명하는 개념으로 사용되고 있다.

아돌프 로스(Adolf Loos)는 그의 유명한 글 〈장식과 범죄(Ornament und Verbrechen, 1908)〉에서 당시 산업 선진국인 영국과 그의 조국인 오스트리아의 상황을 비교하고 있는데, 시간과 노력이 많이 들어가는 수공예 제품이 기계제 생산품보다 못

한 값을 받는 현실을 예로 들면서 장식이라는 요소가 국민경제 전체를 해치는 죄악의 요소라 주장하고 있다. 로스에 의하면 장식선호는 문화 발달 정도가 미숙한 단계에서 나타나는데, 아돌프 로스의 이런 주장은 후에 모더니즘을 발달시키는데 큰 영향을 끼쳤다.

## 미니멀리즘의 바탕은 고도의 정신활동인 추상화 능력

미니멀리즘 또는 미니멀 아트란 바로 이러한 장식위주의 예술 행위에 반대되는 것으로 좁게는 1960년대 도널드 저드(Donald Judd), 칼 앙드레(Carl Andre), 댄 플라빈(Dan Flavin), 솔 르윗(Sol LeWitt), 리처드 세라(Richard Serra) 등의 작품 활동을 가리키기도 하지만 넓게는 선사시대 미술, 이집트의 평면화, 고대 그리이스 초기 기하학양식, 르네상스 건축, 1920년대 추상화 운동과 절대주의(Suprematism) 등 인간의 역사 이후 여러단계에서 발견되기도 한다. 이러한 시대나 양식, 이념의 공통되는 특징은 예술은 자연의 모사가 아니라 추상화시키는 능력으로 보는 점이다.

20세기초 활동한 미술사학자중 한 사람인 빌헬름 보링거(Wilhelm Worringer)는 그의 저서 〈추상과 감정이입(Abstraktion und Einfühlung, 1908)〉에서 미술의 역사를 사물을 추상화하는 과정과 유기적 형태로 표현된 감정이입 과정으로 나누어 분석하고 있다. 보링거는 고대 이집트인들의 인물 표현법, 고대 마야나 아즈텍 문명에서 보여지는 단순화된 형상 등이 모두 인간의 추상화 능력에 의한 것이라 분석한다.

실제로 좁은 의미의 미니멀 아트를 보더라도 그 직접적인 영향은 잭슨 폴록(Jackson Pollock)의 올 오버 페인팅(All Overpainting)이나 프랭크 스텔라(Frank Stella), 버넷 뉴먼(Burnett Newman) 등의 추상 표현주의에 있다. 추상표현주의가 미니

멀리즘에 직접 속하지 않는 이유는 추상표현주의 작가들의 작품이 보는 사람의 인상과 감정에 호소하는데 비해 미니멀 아트 작가들은 추상화된 사물 자체에 미적관심을 돌리고 있다는 점에 있다. 마치 20세기초 추상화 운동이 일어났을 때 칸딘스키 계열의 낭만적인 따뜻한 추상과 몬드리안 계열의 이성적인 차가운 추상이 구분될 수 있었던 사실과 유사하다 볼 수 있다.

우리의 주된 관심인 미니멀리즘에서 이야기되는 추상화 또는 구체화 능력은 낭만적인 감정이나 착각을 유발하는 감성적인 것보다는 인간의 이성과 관련있다. 바꾸어 말해 원초적인 불안감인 호로 바쿠이를 형태로 가득 채움으로써 극복하고자 하는 유희를 거부하고 삶의 근본을 직시하고 혼돈상태를 질서로 다스리는 고도의 정신력을 요구하고 있다고 볼수 있다.

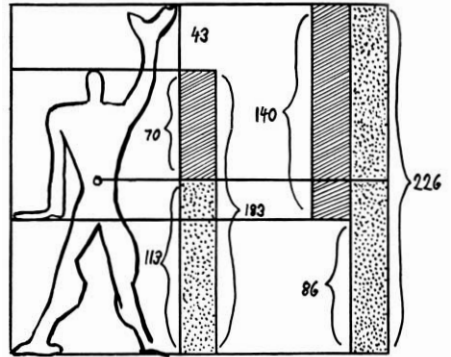
크게 미니멀리즘으로 지칭되는 60~70년대 예술운동을 자세히 들여다보면 기하학 형태에 충실한 도널드 저드와 칼 앙드레를 중심으로 하는 미니멀 아트(Minimal Art), 주변에서 흔히 볼수 있는 재료와 형태를 예술로 끌어드린 파나마렌코(Panamarenco) 같은 이탈리아 예술가들이 중심이 된 소위 가난한 예술이라고 불리는 아르테 포베라(Arte Povera), 아이디어 자체를 예술작품으로 보는 솔 르윗 등의 컨셉트 아트(Ceconcept Art)등으로 나누어지는데, 이들의 공통된 특징은 흔히 알려진 것처럼 단순한 형태를 선호한 것 외에 그뒤에 숨은 추상성, 정신력, 이념 등에 있다. 실제로 반-형태(anti-form), 쿨 아트(cool art), 미니멀 아트, 아르테 포베라, 컨셉트 아트, 축소 예술(reductive art), 최소감성예술(micro-emotive art), 기본 구조(primary structure) 등으로 불리는 이들 예술활동 중에서 직사각형이나 직육면체 등의 기하학적 기본형태는 도널드 저드나 솔 르윗 등 몇몇 작가들의 작품에서만 중심 테마가 되고 있지, 다른 작가들

은 재료 자체나 아이디어에 더 큰 비중을 두고 있을을 알 수 있다.

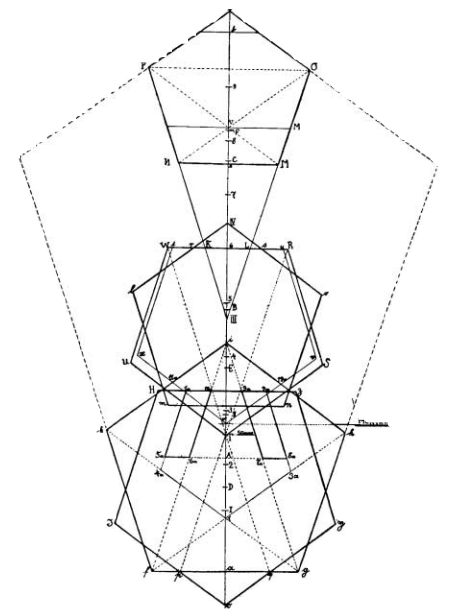
## 1920년대 모더니즘 운동과 미니멀 정신

60년대 예술운동의 정신적 근원이 된 것은 모더니즘이 탄생하던 1920년대이다. 1913년 카시미어 말레비치(Kasimir Malevich)는 정사각형의 하얀 캔버스 바탕에 이보다 작은 검정색의 사각형을 그린 적이 있다. ‘검정 사각형’이라는 제목이 붙은 이 그림에 대해 말레비치 자신은 “나는 아무것도 새로 만들어 내지 않았다. 단지 밤을 느꼈고 그 속에서 새로운 것, 내가 절대주의라고 부르는 것을 보았을 뿐이다. 검정색 표면을 통해 그것이 내게 표현되었다. 검정색 표면은 정사각형을 만들었고 그 이후에는 원을 만들었다. 그들 속에서는 나는 새로운 색의 세계를 보았다”고 밝히고 있다. 말레비치는 이 검정 사각형 이후 빨강, 하양 그리고 실제 그 차이를 구분하기 힘든 또 다른 검정 사각형들을 계속 그렸는데, 2차원 평면에 표현된 하나의 색표면 자체가 무한한 깊이를 가진 또 하나의 고유한 세계로 승화하는 말레비치의 이런 절대주의 개념은 이후 60년대 미니멀 작가들에 큰 영향을 주었다.

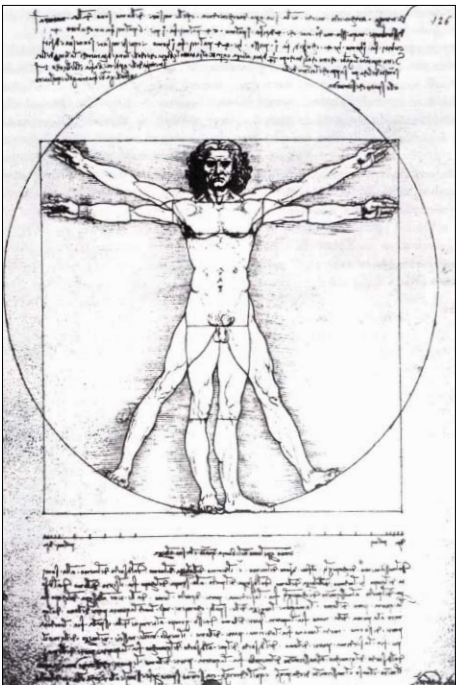
1920년대는 근대 디자인의 산실인 바우하우스가 탄생, 활동하던 시기였으며 또한 르 코르뷔지에(Le Corbusier)나 미니멀 디자인의 슬로건처럼 되어 버린 ‘Less is More’라는 말을 남긴 미스 반 데어 로에(Ludwig Mies van der Rohe) 등 거장들에 의해 현대 모더니즘 건축이 탄생하던 시기이기도 하였다. 모더니즘 건축의 대표이자 현재 건축에서 나타나는 네오 미니멀리즘 현상에 큰 영향을 준 미스 반 데어 로에의 소위 ‘바르셀로나 관(Barcellona Pavillon)’으로 알려진 1929년 바르셀로나 만국박람회 독일관이 지어졌던 때도 바로 이 시기였다. 미니멀리즘 건축, 미학주의 건축의 정수로 알려진 미스 반 데어 로에의 바르셀로나 관은 이제까지 두꺼운 덩어리로 여겨져 왔던 건축에 대한 정의를, 벽, 바닥, 천정 3개의 기본 구성요소로 구성되는 하나의 공간으로, 자연 즉, 외부공간과 내부 공간을 물리적으로 ‘경계’ 지워주는 행위로 규정한다. 새로운 건축이란 외부와 물리적으로 경계지워지면서도 공기와 빛이 드나들 수 있는 하나의 공간을 만드는 것이라 보는 사고는 여백의 미를 강조하는 동양의 정신 세계와 유사한 점이 많다. 노자의 “진흙을 빚어 그릇을 빚게 되면 그 비어있는 공간에서 유용성을 찾게되고, 집에 문과 창을 뚫게 되면 그 비어있는



르 코르뷔제의 모듈러



스트라다바리우스의 황금비 구조 분석도



레오나르도 다빈치의 비트루브 이론에 따른 인간 신체의 비례

공간에서 유용성을 찾게된다. 그러므로 사물의 존재는 이익이 되고 무존재는 실용적이다”라는 글은 동양에서는 빈 공간이나 무에 대한 사고가 부정적인 것이 아니라 있는 것의 대비가 되는, 전체 우주의 조화를 이루는 또 다른 한 요소로 여겨져 왔음을 보여준다.

현재 유행하는 네오미니멀리즘이 시작된 가구디자인과 인테리어 및 건축, 특히 미술관 건축에서 보여지는 공통된 특징은 절제된 형태와 이로 인해 얻어지는 넓은 여유공간, 벽이라는 평면에서 느끼는 무한함 등 가장 적은 형태로 만들어진 가장 이상적인 공간과 이러한 공간 속에 놓이는 사물의 아우라(Aura)가 공간 가득히 돋보이게 하는데 있다. 이처럼 건축에서 미니멀리즘은 엄격주의 뿐만 아니라 하모니, 이상주의 개념과 맞물려 있으며 형태의 문제라기 보다는 사물과 공간과의 관계 문제에 가깝다.

## 기하학적인 형태

그럼에도 불구하고 미니멀리즘의 가장 두드러지는 특징은 바로 표현된 형태, 즉 기하학적 기본 형태에 있다. 원과 정사각형은 고대 건축이론가 비트루브(Vitruv)의 비례(proportion) 이론이나 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci)의 정사각형과 원안에 그린 사람, 현대 건축가 르 코르뷔지에의 모듈러 이론 등에서 보여주는 것처럼 인간신체가 만들어내는 가장 기본적인 형태로, 이들 형태들 자체가 이들이 서로 어울려 보여주는 완벽한 비례는 현대건축 프로포션의 기본을 이루고 있으며 각종 산업시설의 규격(norm)을 정하는 기본이 되고 있다. 이 두 가지 기본 도형에서 정사각형을 한 방향으로 계속 늘려 만든 직사각형, 그리고 이들의 3차원적 형태인 구, 원기둥, 정육면체, 직육면체 등이 근대 건축구조의 기본틀을 이루고 있다. 바로 이러한 형태들이 가지는 자체의 완벽한 비례, 주변공간과의 조화, 안정감, 그리고 시간을 초월하는 형태미 등이 미니멀리즘 건축가들이 표현하고자 하는 것이었다.

이렇게 구성된 완벽한 비례와 형태미는 모서리가 조금만 이그러져도 그 완벽한 미를 만들어낼 수 없기 때문에 미니멀리즘 작품들은 아주 예민한 세부처리 외에 그 형태에 어울리는 재료의 선택이 크게 중요시 된다. 이러한 섬세한 작업과 단순한 형태는 보는 사람들로 하여금 이제까지 무심하게 보아 넘겼던 기본 형태의 완벽한 미, 빛의 섬세한 변화 등 이들의 관찰력과 감각과 감수성(sense &



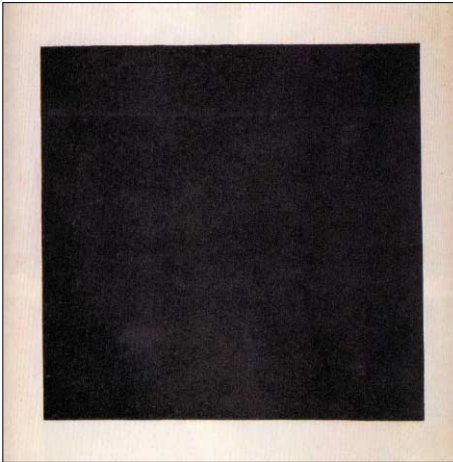
sensebility), 지각력을 섬세하게 만들어 준다.

### 미니멀리즘의 중심지인 일본과 독일

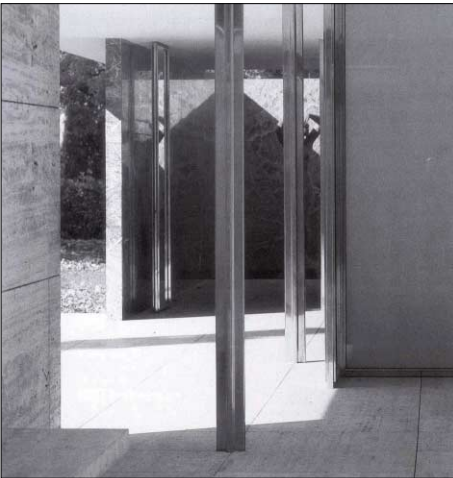
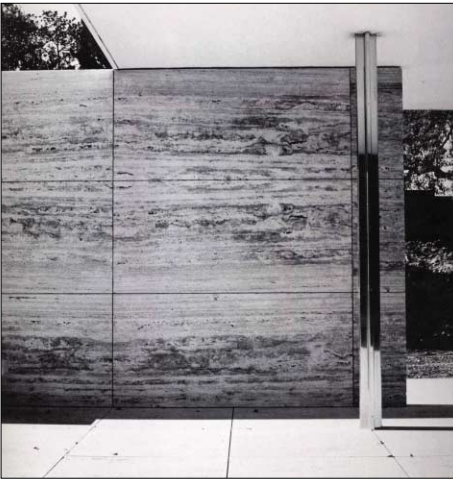
독일에는 ‘4월날씨(April Wetter)’라는 개념이 있다. 독일의 4월은 특히 기후 변화가 심해 기상대 예보를 있으나마나 하게 만든 것으로 잘 알려져 있다. 이런 예상치 못한 기후변화에 대응하기 위해 한편에서는 섬세한 측정기계 개발을 비롯하여 높은 정확성을 가지는 일기예보 시스템을 확보하고 있으면서 다른 한편으로는 자연에 대항할 인간에 대한 공부에 집착하기도 한다. 철학이 발달하는 계기로 설명되기도 하는 이 기후, 자연환경의 영향력은 습하고 불안전한 기후를 보이는 섬나라 일본이 규칙성, 구조주의, 질서라는 개념이 중시되는 문화를 가지고 있음과 더불어 또 다른 미니멀 문화의 중심지로 여겨지고 있는 사실에서도 찾을수 있다.

실제로 앞에서 언급한 미술사학자 보링거는 추상화 과정이 자연환경이 불완전하고 혼란스러운 상황에서, 이러한 주변환경에서 벗어나 휴식과 안식, 정리 수단으로 많이 나타난다고 분석하고 있다. 혼란스런 주변환경을 벗어나 휴식을 취하기 위한 정리의 욕구와 이성적 통제가 이런 단순한 형태로 표현된 예술행위의 잠재적 목적이자 그 원인이 되는 것이다. 실제로 벨기에의 젊은 네오 미니멀리즘 건축가인 파스칼 판 데어 켈렌(Pascal van der Kelen)은 주거공간에 대해 “아침부터 저녁까지 시각적 정보로 폭탄세례를 받는 오늘날의 세계에서는 자신만의 공간이 감각을 터트릴듯이 무엇인가로 채워지지 않도록 하는 것이 중요하다”고 주장하고 있다. 이를 따르면, 미니멀리즘이란 감각과 인지력을 정보의 홍수속에서 보호하기 위해 인간의 힘이 만든 휴식처인 것이다.

이를 근거로 단절수 있는 질문은 화장품 포장이나, 점점 노출이 심해지는 패션, 점점 줄어드는 광고의 텍스트, 점점 그 크기가 작아지는 기기들 등 사회전반에서 네오 미니멀리즘이나 켄(Zen) 트렌드라는 이름으로 왜 최근 다시 미니멀리즘에 대한 관심이 고조되는가 하는 것이다. 하나의 설명은 기술의 발달로 같은 기능을 가지더라도 크기를 줄일수 있는 기술이 등장했다는 것이고, 모빌리티의 욕구와 이에 따른 휴대에 용이한 제품화 경향이다. 또 다른 하나의 설명은 1980년대 이후 급속도로 발달된 컴퓨터 기술, 유전공학 기술 등이 인간능력에 대한 신뢰 뿐만 아니라 미래세계에 대한 불안감을 가중시키고 있는 사회적 조건 속에서 찾아볼 수 있다.



말레버치, 검정 사각형, 1929년



바르셀로나 관, 1929년, 1998년 재건축 됨

즉, 가속되는 컴퓨터 등 기술의 발달이 미래의 우리의 삶에 어떤영향을 끼치게 될지 아무도 미리 말할수 없는 불안한 상황에서 네오 미니멀리즘 현상은 이런 불안에 저항할 수 있는 자기 절제의 움직임이며, 정보사회의 혼란 속에서 자신을 보호하는 장치이다.

역사를 더 자세히 살펴보면, 고대 그리이스의 기하학 양식이 등장한 것도 크레타 중심의 미노아 문명이 페르시아 침입으로 멸망하여 400년간 암흑의 시기로 접어들 이후에 나타나기 시작했고, 청렴과 자제, 엄격, 절제 등을 종교이념으로 삼던 중세 수도원 운동은 고대 로마가 멸망한 후 사회질서가 무너진 혼돈시기를 벗어나기 위한 방편이었다. 이성으로 돌아간 르네상스 역시 화려한 무늬와 장식이 범람했던 후기 고딕에 대한 반전현상으로 나타났고 산업혁명이 화려한 로코코의 무질서한 궁전 문화를 대신한 것도 같은 맥락에서 바라볼수 있다. 심한 폐허와 혼동상태를 몰고온 2차대전과 그 후속으로 범람한 무질서, 절망에서 벗어나려는 시도가 1960년대 미니멀리즘이었던 것이다.

### 미니멀리즘의 한계

그럼에도 불구하고 한가지 조심스럽게 언급해야 할 점은 미니멀리즘이 이성, 이상주의에 대한 맹목적 추종으로 변질, 극화될수 있다는 사실이다. 이성과 이상, 질서에 꼭꼭 눌린 감성이 그 적절한 탈출구를 찾지 못하면 언젠가 주체할 수 없는 에너지로 폭발하는 위험에 대해서는 모두 잘 알고 있다. 또한 모더니즘의 맹신과 순수주의가 히틀러와 무솔리니 같은 파시즘을 불러일으키기도 한 사실은 미니멀리즘을 단순한 형태복제의 트렌드로 평가절하 시키는 것 이상으로 위험하기 때문에 미니멀리즘의 현상을 자세히 들여다 볼 이유를 제공한다. 반대로 미니멀리즘이 아방가르드의 입장에서 벗어나 일반화 될 경우 단순한 형식문제로 와전되어 획일적인 단조로움으로 지루해질수 있다는 사실이다.

또 다른 미니멀리즘의 한계는 사회적 컨텍스트를 고려하지 않을 경우 형태 문제로 밖에 우선 인식되지 않는다는 점이다. 동양의 문화가 서양에 ‘켄트렌드’로 불리는 하나의 형식 문제로 전달되는 것처럼 유럽과 미국에서 발생한 미니멀 정신, 네오미니멀리즘이 다른 문화권에 하나의 트렌드로 전달되는 것은 어떻게 보면 당연하게 여겨진다. 따라서 그 외형적 특징이 아니라 그 정신적 배경, 문화적 배경에서 우리에게 유용한 것을 배우는 자세가 요구된

### 특 집 | 텍 스트

# 그래픽 디자인에서 나타나는 미니멀의 경향

## Minimal Trends as Found in Graphic Design

글 | 강현주(인하대학교 교수 · 디자인)

### 그래픽 디자인의 새로운 경향

그래픽 디자인에서 나타나는 최근 몇 년간의 미니멀(minimal)한 디자인 경향에 대한 두 권의 책이 1999년에 나란히 출판되었다. 한 권은 미국의 그래픽 디자인 연구가이자 비평가인 스티븐 헬러(Steven Heller)가 프랜스 그래픽 디자이너인 앤 핑크(Anne Fink)와 함께 출판한 <적을수록 많다: 그래픽 디자인에 있어서의 새로운 단순성 Less is More: The New Simplicity in Graphic Design>이고, 또 한 권은 캐서린 피셀(Catharine Fishel)이 쓴 <미니멀 그래픽스: 그래픽 디자인의 강력한 새 모습 Minimal Graphics: The Powerful New Look of Graphic Design>이라는 책이다.

몇 달 간격으로 출판된 이 두 권의 책 이외에도 그래픽 디자인 관련 잡지의 여러 글들이나 그 밖의 자료들은 1980년대 이후 진행되어온 그래픽 디자인에 있어서의 현란한 형식언어 실험이 끝나고 이제 다시 보다 절제되고 단순한 형식의 미니멀한 디자인 경향이 유행하고 있다는 점을 보여주고 있다. 디자인계 일부에서는 이러한 상황을 포스트모더니즘의 쇠퇴와 모더니즘의 부활이라는 이분법적인 구도로 설명하기도 하는데 이러한 단편적인 설명 방식만으로는 오늘날 그래픽 디자인에 있어서 미니멀한 디자인 경향이 다시 등장하게 된 배경과 그 의미를 제대로 파악하기 어렵다.

역사적으로 살펴볼 때 그래픽 디자인의 경우에는 회화나 조각 등 다른 조형예술 분야들에서처럼 미니멀리즘(minimalism)이 한 시대의 화두가 되어 특정 시기에 하나의 양식으로서 구체적인 영향을 미친 적은 없다. 하지만 장식적이고 재현적인 이미지의 사용을 거부하고 구조적이고 기하학적이며 순수하고 추상적인 조형 세계를 구축하고자 했던 20세기 기계미학과 모던 디자인의 미니멀한 속성들은 그래픽 디자인의 발전 과정에도 큰 영향을 미쳐왔다. 미국을 중심으로 한 서구의 현대 회화와 조각



**Jazz in Willisau Poster**  
디자인회사: Niklaus Troxler Grafik Studio  
디자이너인 니콜라우스 트록슬러는 빌리사우에서 매년 열리는 재즈 공연 포스터를 디자인하면서 다른 상업적인 포스터와 차별화 되고 보는 사람들의 시선을 끌어 감정적인 충격을 주기 위해 서로 강하게 대비되는 분명한 색채를 사용하



**Neaf's Yard Toiletries**  
디자인회사: Turner Duckworth  
아트 디렉터: David Turner, Bruce Duckworth  
디자이너: Bruce Duckworth, Bob Celiz  
디자인 회사인 터너 덕워쓰사는 최근에는 잘 사용되지 않던 구식 스타일의 청색병에 신선하고 현대적인 느낌을 주는 색상의 레이블을 사용함으로써 미니멀한 경향을 잘 드러내주는 포장 디자인 작업을 해내었다.

분야에서 미니멀리즘이 유행하던 시기는 1960년대부터 1970년대 중반까지인데, 그래픽 디자인의 경우 이 시기는 스위스에서 시작된 국제주의 타이포그래픽 양식이 전 세계적인 과급력을 가지고 확장되어가면서 수학적인 질서와 기능성, 합리성 등을 강조한 디자인 경향이 구체적인 하나의 그래픽 디자인 스타일로 자리잡기 시작한 때라고 할 수 있다.

스티븐 헬러는 이 시기를 계몽적이고 실험적인 성격을 띄었던 20세기 초의 모던 디자인 운동들과 구분하여 ‘후기 모던(late modern)’이라고 칭하기도 하였다. 미니멀한 속성을 지닌 후기 모던의 디자인 경향은 1980년대 중반 이후 새롭게 등장한 젊은 세대 디자이너들에 의해서 심각한 도전을 받게 된다. 그들은 ‘뉴웨이브(new wave)’ ‘해체주의(deconstructive)’ ‘펑크(punk)’ ‘레트로(retro)’ 등 다양한 스타일들을 실험하면서 기존의 모던 디자인 스타일이 추구했던 단순하고 합리적이며 기능적인 조형언어와는 전혀 다른 디자인 작업들을 해나가기 시작했다. 컴퓨터 기술의 급속한 발달과 영상 매체의 대중적인 확장, 그리고 그로 인한 시각문화 환경의 변화 속에서 등장한 이 시기의 다양한 디자인 스타일들은 모던 디자인과 구별되는 소위 포스트모던한 디자인 시도들이라 평가되면서 1980년대 중반 이후 그래픽 디자인의 흐름을 주도해왔다. 하지만 최근에는 이러한 경향들이 점차 약화되고 미니멀한 경향을 보이는 그래픽 디자인 작업들이 다시 등장하고 있다. 그렇다면 과연 기계미학과 모던 디자인의 시대를 거치며 형성된 과거의 미니멀한 디자인 경향과 디지털 테크놀러지를 바탕으로 한 전자미학과 포스트모던 디자인에 대한 치열한 논의를 거친 오늘날의 미니멀한 디자인 경향들은 어떠한 차이점을 가지고 있는 것일까?

### ‘적을수록 많다’

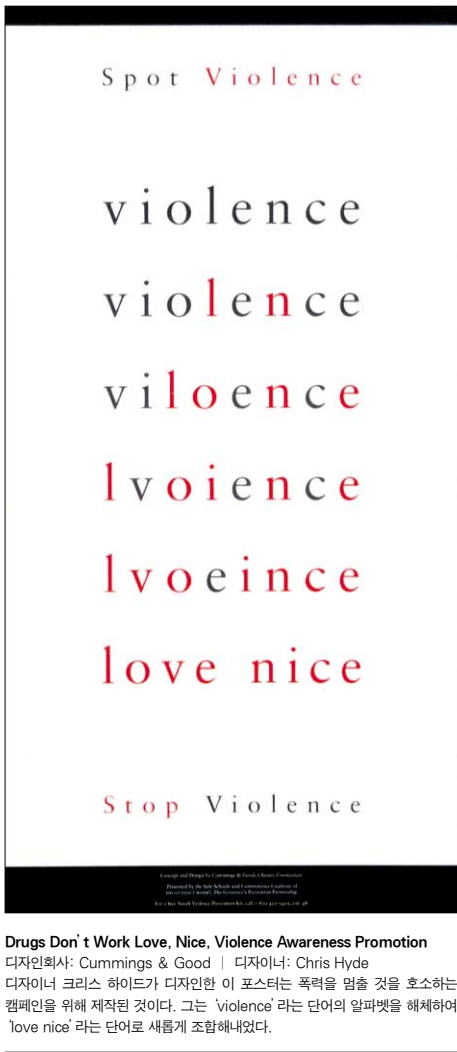
스티븐 헬러와 앤 핑크는 <적을수록 많다>에서 약



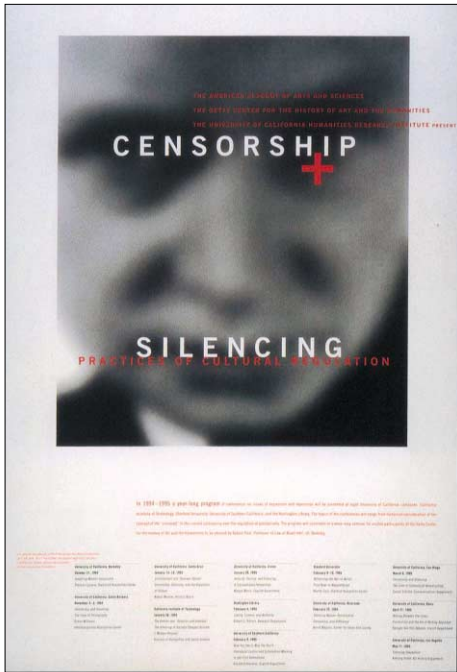
반세기 정도의 시차를 가지고 등장한 이 두 가지 미니멀한 디자인 경향을 역사적인 자료들과 여러 디자인 사례들을 통해 분석적으로 검토하고 있다. 헬러와 핑크는 그래픽 디자인의 역사를 복잡성(complexity)과 단순성(simplicity) 간의 대립과 긴장, 그리고 통합과 조화의 역동적인 과정으로 파악하면서 오늘날은 1980년대 이후 복잡성을 강조하고 확장시켜온 디자인 경향이 점차 후퇴하고 단순성을 지향하는 디자인 경향이 새롭게 부각되고 있는 시점이라고 평가했다. 하지만 책 제목으로 ‘적을수록 많다 less is more’라는 미스 반 데어 로에(Ludwig Mies van der Rohe)의 디자인 경구를 사용한 것은 현재의 미니멀한 디자인 경향이 20세기 모던 디자인 미학의 반복이나 복원이라고 생각했기 때문이 아니라 이 경구가 앞서 지적한 그래픽 디자인에서의 복잡성과 단순성간의 관계를 상징적으로 보여주기 때문이라는 점을 분명히 했다. 헬러와 핑크는 그래픽 디자인의 역사는 ‘적을수록 많다’는 디자인 경구가 마치 밀물과 썰물처럼 역사의 전면에서 등장했다가 사라지고, 또 다시 등장해온 과정이었다고 주장했다.

미스 반 데어 로에가 1930년대에 한 ‘적을수록 많다’라는 말은 모던 디자인의 특성을 가장 잘 표현해준 디자인 경구이기는 하지만 그렇다고 그 의미가 20세기 모던 디자인의 역사에만 한정되는 것은 아니다. 오히려 이 말은 문자의 발명과 인쇄술의 발전, 사진을 비롯한 새로운 영상 매체들의 등장과 디지털 테크놀리지의 급속한 발전 등을 바탕으로 정체성과 전문성을 확장시켜온 그래픽 디자인의 역사 전체를 관통하는 말이라고 할 수 있다. 헬러와 핑크는 대표적인 모더니스트 건축가이자 디자이너인 미스 반 데어 로에가 한편으로는 그리스, 로마 시대 이래 서구 예술에서 지속적으로 추구되어온 균형과 조화, 순수성과 단순성 등 고전적 질서를 계승하려 했던 20세기의 고전주의자(classicist)였다는 점을 주목했다. 다만 그가 기원전 4, 5세기에 살았던 건축가나 예술가들과 다른 점이 있다면 그것은 단지 미스가 산업혁명 이후의 기계시대를 살아가며 그 시대에 맞는 새로운 미학을 찾으려 했다는 점이라고 말했다.

〈적을수록 많다: 그래픽 디자인에 있어서의 새로운 단순성〉이 최근에 등장한 그래픽 디자인에서의 미니멀한 경향을 단순한 유행이나 스타일로서가 아니라 그래픽 디자인의 역사와 분야적 특성을 이해하는 키워드로서 파악하려고 한 반면에 캐서린



**Drugs Don't Work Love, Nice, Violence Awareness Promotion**  
디자인회사: Cummings & Good | 디자이너: Chris Hyde  
디자이너 크리스 하이드가 디자인한 이 포스터는 폭력을 멈출 것을 호소하는 캠페인을 위해 제작된 것이다. 그는 'violence'라는 단어의 알파벳을 해체하여 'love nice'라는 단어로 새롭게 조합해내었다.



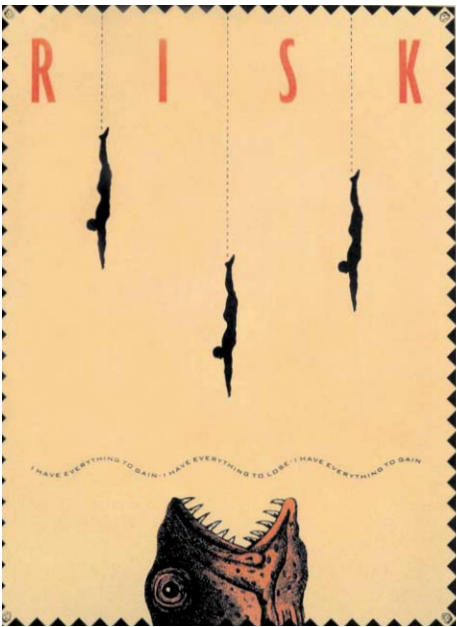
**Getty Center for the History of Art and the Humanities Centorship Poster**  
디자인회사: Adams Morioka | 아트 디렉터: Sean Adams  
디자이너: Sean Adams, Noreen Morioka  
아담스모리오카 씨는 검열과 침묵에 대한 일련의 강좌를 홍보하기 위해 눈길을 끄는 포스터를 제작했다. 배경에 희미하게 보이는 인물은 빅 브라더를 상징하고 전체적으로 절제되어 있는 레이아웃과 색상, 글자체 등은 포스터의 주제를 잘 드러내주고 있다.

피셀의 〈미니멀 그래픽스: 그래픽 디자인의 강력한 새 모습〉은 책 제목에서 느껴지는 것처럼 최근의 미니멀한 디자인 경향을 지배적인 하나의 스타일로 규정하면서 그 특성들을 규명해나가고자 한 책이다. 피셀은 부서진 글자들, 읽기 힘든 텍스트들, 텍스춰(texture)로써 사용되는 단어들, 타입과 이미지의 복합적인 층위들이 불러일으키는 시각적 혼돈의 시대는 이제 끝나고 메시지를 충실히 전달하면서도 단순하고 깨끗한 형식미를 갖춘 미니멀 디자인이 각광을 받고 있다고 주장했다. 그녀는 자신의 책에서 이러한 경향을 미니멀 그래픽스라 이름 붙이고 미니멀 컬러, 미니멀 타입, 미니멀 그리드, 미니멀 이미지, 미니멀 메시지, 미니멀 패키지 등으로 분류하여 잘 보여주고 있다.

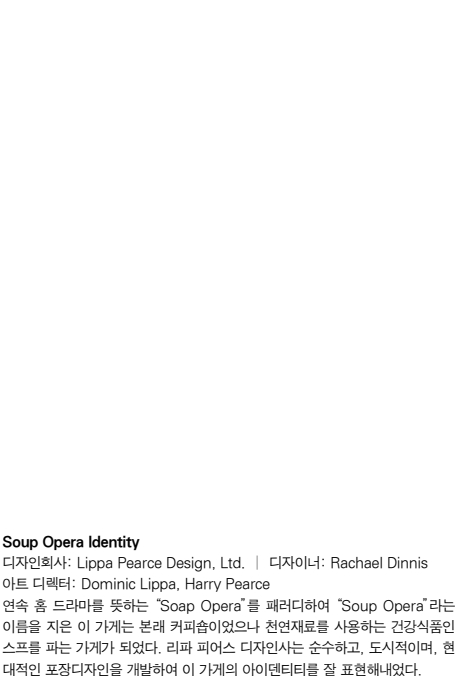
최근의 미니멀한 디자인 경향을 캐서린 피셀처럼 하나의 강력한 디자인 스타일로 규정하고 받아들이든 혹은 스티븐 헬러와 앤 핑크처럼 역사적인 관점에서 보다 신중하게 고찰하든, 중요한 것은 이러한 경향들이 오늘날 그래픽 디자인 분야에서 실제적인 영향력을 발휘하고 있다는 점이다. 그리고 이러한 상황은 몇 몇 탁월한 개인 디자이너들이나 디자인 스튜디오들을 통해 인위적으로 만들어지고 이끌어지는 것이라기보다는 기술적인 변화와 사회, 문화적인 맥락을 반영한 것이다.

### 미니멀 시대의 그래픽 디자이너

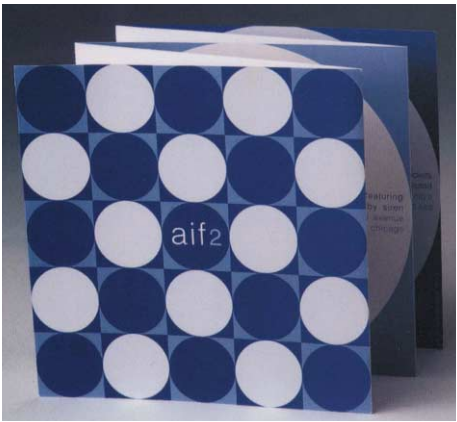
최근에 그래픽 디자인에서 보여지는 미니멀한 경향은 그래픽 디자인과 관련된 디지털 테크놀러지가 어느 정도 안정된 기반을 가지고 일정 수준에 도달하여 이제 그래픽 디자이너들이 그래픽 커뮤니케이션의 본질적인 속성과 디자인 작업의 질적 수준에 관심을 기울이기 시작했음을 보여주는 것이라고 할 수 있다. 산업혁명 초기 기계미학의 성립 과정에서 그랬던 것처럼 그래픽 디자이너들은 1980년대 중반 이후 10여 년간 컴퓨터와 인터넷 등 새로운 디지털 매체가 지닌 디자인적 가능성을 적극적으로 탐색하고 실험하면서 새로운 시대에 어울리는 전자미학을 확립하기 위해 노력해왔다. 새로운 테크놀러지가 도입되는 초기 단계에서는 의례 기술적인 새로움과 가능성 때문에 조형적인 특성이나 감각보다는 기술 그 자체를 중시하는 경향이 나타난다. 이것은 국내에 그래픽 관련 소프트웨어가 처음 등장하던 시기의 상황이나 웹 디자인의 발전 과정 속에서도 그대로 드러나는 특성이라고 할 수 있다. 하지만 앞서 지적한 것처럼 기술적인 발전이 어느 단계에



**Scorsone/Drueding Self-Promotion**  
디자인회사: Scorsone/Drueding  
디자이너: Joe Scorsone, Alice Drueding  
디자이너 스코소네와 드루에딩은 의심, 위험, 공포, 시간의 부족, 범죄, 압박감, 그리고 희망을 주제로 한 작품을 통해 자신들의 디자인 회사를 알리고자 했다.



**Soup Opera Identity**  
디자인회사: Lippa Pearce Design, Ltd. | 디자이너: Rachael Dinnis  
아트 디렉터: Dominic Lippa, Harry Pearce  
연속 홈 드라마를 뜻하는 "Soap Opera"를 패러디하여 "Soup Opera"라는 이름을 지은 이 가게는 본래 커피숍이었으나 천연재료를 사용하는 건강식품인 스프를 파는 가게가 되었다. 리파 피어스 디자인사는 순수하고, 도시적이며, 현대적인 포장디자인을 개발하여 이 가게의 아이덴티티를 잘 표현해내었다.



**Phoebe45 Materials**  
디자인회사: Lisa Billard Design | 디자이너: Lisa Billard  
포에베45사는 시카고에 새로운 패션 상점을 오픈하고자 했다. 디자이너 리사 빌라드는 이 상점을 위해 깨끗하고 모던하며 절제되고 또 고전적인 느낌을 갖게 하는 디자인 작업을 했다.



**Ashima Monofilament Package**  
디자인회사: Turner Duckworth | 디자이너: Bruce Duckworth  
아트 디렉터: David Turner, Bruce Duckworth아쉬마사는 100여 종이 넘는 낚시용품을 파는 회사이다. 디자인 회사인 터너 덕워쓰사는 단순한 색채 시스템을 도입하여 이 회사의 제품에 독특한 아이덴티티를 부여했다.

이르게 되면 기술 그 자체보다는 그 결과물들의 질적 수준과 차이가 중요한 문제가 된다. 미니멀한 디자인 작업의 탁월성은 그래픽 디자인의 본질을 꿰뚫는 정확성과 적합성, 그리고 경제성에 있다고 할 수 있다.

오늘날 그래픽 디자이너는 시각적인 형식의 창조자(creator)로서만이 아니라 디지털 기술의 전반적 흐름을 장악하고 주도해나가는 시각문화의 혁신자(innovator)이자 미래지향적인 삶의 방식을 보여주는 개념의 발명가(inventor)로서의 역할까지도 요구받고 있다. 이전 시대의 디자이너에게 요구되었던 것이 기계시대에 적합한 새로운 디자인 형식을 찾아내고 이를 조형적으로 해결해나가는 단순적능이었다면 디지털 시대에 요구하는 것은 내용과 형식을 일치시키고 그 속에 풍부한 의미를 함축시켜 나갈 수 있는 전일적이고 통합적인 디자인 능력이라고 할 수 있다.

모던에서 포스트모던으로, 근대에서 탈근대로, 기계미학에서 전자미학으로의 패러다임 전환과정에서 그래픽 디자인의 발전에 큰 영향을 미쳤던 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart)는 디지털 시대의 디자이너들이 자신이 원하는 작업을 하기 위해서는 새로운 매체를 기술적으로나 조형적으로 완벽하게 장악할 수 있는 능력이 필요하다고 주장하고 그것을 ‘구텐베르크적 접근방식(Gutenberg approach)’이라고 불렀다. 비록 바인가르트 자신은 디자인 작업에 컴퓨터를 적극적으로 활용하지는 않았지만 활자와 사진식사, 활판인쇄술과 오프셋인쇄술 등 컴퓨터 등장 이전의 모든 디자인 매체들과 도구들을 시기별로 완벽하게 장악하고 그 한계에 도전했던 그의 디자인 철학과 자세는 디지털 미학의 새로운 시대를 맞이하는 젊은 디자이너들에게 시사하는 바가 크다. 미니멀한 디자인을 통해 디지털 기술과 그래픽 커뮤니케이션의 본질적 특성을 통합하고 조화시켜나가려는 디자이너들을 우리는 21세기의 ‘구텐베르크’들이라고 부를 수 있지 않을까.

●



**강현주** \_ 1965년 생. 서울대 산업미술과를 졸업하고, 스웨덴 국립디자인대학 콘스트라크에서 대학원을 마쳤다. 서울대, 국민대 등에 출강했으며 현재 인하대학교 미술교육과 디자인전공 조교수로 재직하고 있다. 역서로는 〈1945년 이후의 디자인〉(공역) 〈20세기의 디자인〉(공역)이 있다.