

윤형건의 사꼬디(사장님이 꼬~ㄴ 알아야 할 디자인) 67, 제품 개발 시는 생산 조건을 따져봐야 한다. 사장님이 꼭 알아야 할 디자인 2018. 11. 18. 8:07

<https://blog.naver.com/hkyoon60/221400761171>

중국요리를 먹는 것은 큰 기쁨이다. 어찌 이렇게 요리 종류가 많고, 맛도 있고 맛의 종류도 다양할 수 있을까?

광둥성은 먼저 컵과 수저를 뜨거운 물에 씻고 탕을 먼저 마신 후 식사를 한다. 먹는 방법도 지역마다 백인백색이다. 지역마다 각기의 특색 있는 음식 문화가 있다.

필자는 디자인에서 스타일 작업은 요리를 만드는 일과 유사하다고 생각한다.



다양한 조리방식으로 연근도 각기 다른 요리가 된다.

요리를 만들 때 소재와 가공 기법에 따라 다양한 맛을 낼 수 있다. 같은 소재를 이용하여 연근(藕)을 기름에 튀겨 고소하면서도 단백한 맛을 내고, 또는 식초에 절여 시큼 달콤한 맛을 내고, 또는 간장에 조려 짭짤한 맛을 낸다. 어느 지역은 맨 끝에 고추나 고추장으로 매운맛을 낸다.



유리컵 같지만, 유연성이 있어 플라스틱 재료로 떨어트려도 깨어지지 않는다.

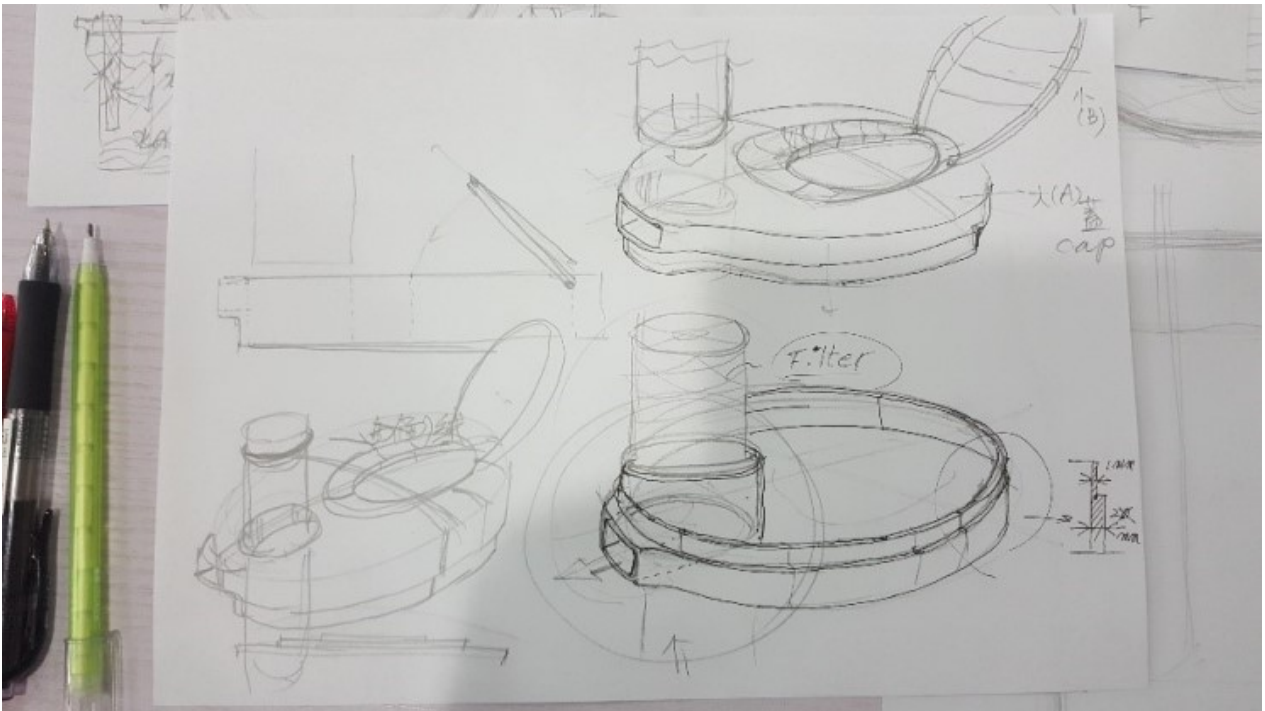
디자인 역시 소재와 제조 방법에 따라 다른 디자인이 탄생한다. 같은 모양의 컵인데 소재가 투명 유리, 불투명 도자기, 플라스틱, 혹은 금속에 따라 완전히 다른 디자인의 컵이 탄생한다.

또 같은 소재인데 제조방식이 사출이나, 프레스에 따라 디자인이 달라진다.

제조 방법과 소재는 회사 여건에 맞출 수밖에 없다고 생각한다. 대부분 그렇게 한다. 회사가 가지고 있는 역량에서 해결하는 것이 편하다. 디자인할 때는 현재의 자사의 역량과 여건을 따져봐야 한다. 꿈은 원대하지만, 결국은 현실에 맞출 수밖에 없다.



회사가 지금까지 만들어 온 제품을 보면서 생산 가능한 방식에 대한 고찰을 한다.



디자인 아이디어 스케치를 하며 새로운 방식을 제안한다.

필자는 디자인할 때 고객의 생산 현장을 꼭 방문하여 어떤 설비를 가지고 있는지 확인한다. 그리고 좀 다른 설비나 다른 재료가 필요할 것 같으면 고객과 소통하여 확인한다. 아무리 좋은 디자인이라도 만들 수 없으면 종이나 컴퓨터에 그린 만화에 불과하다. 아쉽게도 디자인하였는데 한순간에 만화로 바뀐다. 생산이 되면 디자인이지만, 생산 불가능하면 만화에 불과하다.

역량이 되는 회사는 도전을 한다. 도전을 하여야 진정한 신개념의 제품이 탄생을 하는데 그런 회사는 만나기가 어렵다.

필자도 오랫동안 디자인을 하면서 새로운 소재를 활용에 대한 제안과 새로운 형상에 대한 디자인을 제안하면 설비가 받쳐주지 않아 포기할 수밖에 없는 상황을 맞이하여 왔다. 이것을 극복하는 데는 시간과 많은 돈이 든다. 개발이 급한 사장님은 자사의 설비로 할 수 있는 제품 개발을 원한다. 디자이너는 이 설비에 맞는 디자인을 할 수밖에 없다.

사장님이 애를 써서 만들고자 하는 제품이 현실적 이유로 만들 수 없다면 이걸 먹을 수 없는 그림의 떡이다. 다른 회사의 설비로는 되는데 자사의 설비로는 불가능하면 또 다른 장벽을 넘어야 한다.

그림의 떡은 먹을 수 없는 떡이다. 헛 고생하는 것이다. 사장님과 디자이너는 제품 개발 시는 생산 조건을 따져봐야 한다. 그런 조사 없이 하면, 그림의 떡으로 먹을 수 없는 것을 만들게 된다. 다시 한 번 현실에 서서 실제 생산 가능한지 따져봐야 한다.

