

성리학적 시각으로 재해석한 '조형' 디자인의 개념 연구

A Study of Design(Cho-hyung) meaning based on Sungleehak

변민주

국민대학교 테크노디자인전문대학원 콘텐츠디자인랩

Byun, Min-Ju

Graduate School of Techno Design, Contents Design Lab

이성식

국민대학교 테크노디자인전문대학원 콘텐츠디자인랩

Lee, Sung-Sik

Graduate School of Techno Design, Contents Design Lab

• Key words: Design(Cho-Hyung) is meaning combined an immaterial thing and a material thing

1. 서론

1.1. 연구의 목적

본고의 목적은 진화하고 있는 디자인의 개념인 '조형'을 한국의 성리학적 관점에 기초하여, 새롭게 해석하고 제안하는데 있다.

1.2. 연구의 필요성

1.2.1. '조형' 디자인 개념의 확장

그동안 디자인의 개념은 '조형(造形)과 '계획'이라는 두 가지 의미를 포함하는 말로 사용되어져 왔으며, '조형'은 결국 '디자인'의 한국적 표기로 대체되어졌다. 또한 '조형'은 '여러 가지 것을 사용하여 어느 관점에서 형태를 만들어 내는 것을 뜻하며, 어떤 물질을 빌려 이것에 필요한 형태를 부여하는 행위'를 의미했다.

그러나 디지털 시대에 접어들면서 '디자인'이라는 개념은 다의적이며 통합적인 의미를 가지게 되었다. 컨버전스 시대가 도래하면서 다양한 네트워크의 광대역화가 진행되고 새로운 네트워크의 유형이 등장하기 시작했다. 이러한 시대에서 '디자인이 어떠한 방식으로 전문성을 유지하고 스스로의 개념을 확장할 것이냐'의 논의는 디자인업계와 교육계가 함께 지고 가야할 과제가 되었다. 특히 디자인의 영역이 지속적으로 확장하고 있는 시점에서, 디자인이라는 앞으로 '무엇을 디자인해야 하는가?'는 하나의 논제거리가 되었다. 한때 전문적이라고 일컬어지던 디자인의 영역이었던 편집, 일러스트레이션과 웹 디자인 분야가 이제는 일반화되는 추세가 되었으며, 기존의 미디어들이 하나의 디지털 미디어로 통합된 환경 속에서 서로 다른 기술 또는 제품들이 유사화 혹은 복합화 되면서 기존 시장 영역 간의 경계가 불분명해졌다. 이러한 컨버전스 시대에서의 디자이너의 역할은 단순히 '유형'의 형태만을 디자인하는 것뿐만 아니라 '무형' 형태를 디자인해야하는 의미를 포함하게 되었다.

1.2.1. '조형' 개념의 재해석의 당위성

이처럼 디자인의 개념 속에 인터페이스가 포함되고, 정보 디자인 및 콘텐츠 디자인의 개념이 포함되면서, 기존의 '조형'의 의미로는 디지털 시대의 디자인의 개념을 설명할 수 없게 되었다. 그렇다면 그동안 디자인의 의미로 사용되어졌던 '조형'의 개념은 이미 '무형'의 디자인을 인정하는 디지털정보사회에서는 맞지 않은 개념일 수도 있다. 그리고 이는 실제로 현재의 디자인 개념을 다시금 정립하는 데에 많은 논란거리를 제공하고 있다.

1.3. 연구 방법

문제의 실마리를 풀기 위해선 '조형'의 개념을 새롭게 정립하든지, 아니면 무형의 개념을 포함한 새로운 개념을 도입해야 하든지의 선택을 해야 한다. 그러나 '조형'의 개념 속에 '무형'의 디자인을 포함시킬 수 있는 근거가 마련된다면 굳이 '조형'을 대체할 만한 새로운 개념을 도입할 필요는 없다고 본다. 본고의 목적은 '조형'의 개념을 현대적 의미의 디자인 속성에 맞도록 재해석하고, 근거를 제시하는 데 있다.

먼저 '조형'의 개념의 개념을 새롭게 정립하기 위해서는 '조형'의 개념을 제대로 파악하고, 그 개념 속에서 무형의 디자인을 포함시킬 수 있는 근거를 제시해야 한다. 이 근거를 본고에서는 성리학의 관점에서 찾고 있으며, 그 중에서도 이율곡이 제시한 '리기'론에서 찾고자 한다. 이는 '조형'의 의미는 존재론적 관점과 철학적인 관점에서 분석해야 제대로 된 개념으로 이해할 수 있기 때문이며, 이를 통해서 '무형'과 '유형'이 포함된 새로운 개념의 '조형'을 만날 수 있기 때문이다. 그러므로 개념 분석을 위해서 '사전적인 의미'를 토대로 한, 성리학적 관점으로 연구를 진행하고자 한다.

2. 본론

2.1. 조형의 사전적 의미와 연구의 관건

우선 '조형'의 개념을 사전적 의미로 살펴보면 '형상, 형태를 이루어 만듦'으로 정의하고 있다¹⁾. 여기에서의 관건은 '형상'이나 '형태'의 의미 속에 무형의 개념이 포함될 수 있는지의 문제라고 할 수 있다. 본고는 무형의 개념이 조형의 의미에 포함될 수 있다는 입장에서 연구를 진행하고자 하며, 그 재해석의 근거를 '존재'의 근원 및 '형태'의 근원을 밝히고자한 성리학에서 찾아보고자 하는 것이다.

2.3. 이율곡의 '리기'개념을 통한 조형의 재해석

성리학의 사상가인 이율곡의 '리기(理氣)개념은 '조형(造形)의 '형'의 개념을 새롭게 재해석할 수 있는 근거를 제시해주고 있다. 성리학의 '리기(理氣)개념은 존재를 설명하기 위한 것으로서, 존재하는 것들의 내면 구조를 설명할 때, 리(理)와 기(氣)로 표현하고 있다. 율곡은 주자나 퇴계와 마찬가지로 이 세계의 모든 존재는 리와 기로 되어있다고 말한다. 즉 일체 존재의 내면 구조를 설명함에 있어서 리와 기를 전제하고 있는 것이다²⁾. 따라서 '리기'

1) 신기철, 신용철의 '새우리랄 큰사전'

2) '栗谷全書' 拾遺, 권5, "天地萬物之理, 則一太極理氣, 其氣則一陰陽理氣"

개념을 어떻게 규정하느냐에 따라서 존재를 이해하는 시각은 다양하다고 할 수 있다.

2.4. '리'의 개념과 디자인적인 해석

먼저 '리'는 '형상이 없는 것(無形)'으로 설명된다. 율곡은 '리'를 형이상자(形而上者)³⁾라고 규정하고 있으며, 모든 존재에 있어서 그 존재가 그렇게 있을 수 있는 이법이나 이치를 '리'라 불렀다. 이 '리'는 하나의 존재가 그러한 존재일 수 있는 본질이 되고 본래성이 된다는 것이다. 황의동⁴⁾은 율곡의 '리'에 대해서 "에컨대 연필이라는 사물 존재는 종이 위에 기록할 수 있는 필기구인데, 만약 그것이 가짜라면 연필이라는 이름과 생김새에도 불구하고 그것은 참된 의미의 연필이라는 사물 존재일 수밖에 없다. 이때 연필의 연필다음, 연필의 본질, 연필의 본래성이야말로 연필의 이름과 그 존재 의미를 보충하는 것이 된다."고 풀이했다. 즉, '리'는 어떤 존재에 있어서든 그 존재가 그 이름을 가질 수 있는 본질이며, 그 존재가 참된 존재이기 위해서는 그렇지 않으면 안 되는 본래성이라고 풀이한 것이다. 그는 덧붙여서 "연필이라는 사물 존재는 종이 위에 기록할 수 있는 필기구인데, 만약 그것이 가짜라면 연필이라는 이름과 생김새에도 불구하고 그것은 참된 의미의 연필이라는 사물의 존재일 수 없다."고 했는데, 그의 해석은 '디자인'의 관점에서 볼 때 매우 중요한 의의를 가진다. '리'의 개념 속에는 무형의 디자인이 포함된 '정보 디자인'의 개념이 포함되어 있다고 보기 때문이다. 그렇다면 정보디자인의 개념은 무엇인가. 정보 디자인은 '유쾌한 상호작용을 디자인하는 것'⁵⁾이라고 말할 수 있다. 다른 말로는 '인터페이스 디자인' 또는 '정보 설계', 또는 '상호작용 디자인'이라고도 한다. 여기서 정보의 설계는 개념의 설계로 이해할 수 있으며, 각각의 설계라고도 이해할 수 있다. 이는 다양한 체험과 지각을 통해서, 형태가 나오기 전의 정보를 디자인하게 되는데, 이러한 과정을 성리학의 관점에서 '리'로 설명될 수 있다고 보는 것이다. 실제로 개념을 디자인하고, 실제적인 형태가 나오기 전의 다양한 인터페이스와 정보를 디자인을 해야, 정상적인 제품이 나오는 것과 같다고 할 수 있다.

2.5. '기'의 개념과 디자인적인 해석

이제 '기'를 해석할 차례다. '기'는 한 마디로 '유형(有形)'에 해당한다. 율곡은 리와 함께 기를 병칭하여 설명하고 있으며, 형이하자(形而下者)로 규정하고 있다. 즉 '리'가 형이상자로서 어떤 존재가 그렇게 있을 수 있는 이치요 원리라면, '기'는 그 '리'가 있을 바가 된다. 이는 '리' 자체 만으로는 하나의 원리요 이치에 그칠 뿐 구체적인 개별 존재로서는 미흡함을 지적한 말이다. 따라서 '리'는 '기'에

3) '栗谷全書' 권10, '答成浩原', "理形理上者也, 氣形理下者也."

4) '한국의 사상이 10인, 율곡 이이' 중 142페이지 '율곡의 리기 개념'에서 인용

5) 로버트 제이콥슨은 'Information Design'에서 정보디자인을 다음과 같이 정의했다. "이해하기 쉽고, 신속정확하게 검색할 수 있으며 효과적으로 행동에 옮겨질 수 있는 문서를 개발하는 것, 도구와의 상호작용이 쉽고 자연스러우며 가능한 한 유쾌한 상호작용을 디자인하는 것(인터페이스 디자인이 포함), 사람들이 3차원 공간에서 편안하고 용이하게 자신들의 길을 찾을 수 있도록 하는 것."

실려 비로소 하나의 존재로서 성립된다고 할 수 있다. 이를 율곡은 "형상이 있고 작위가 있으면서, 형상이 없고 작위가 없는 것의 그릇이 되는 것이 '기'이다."라고 설명했다. 이는 형태 또는 존재가 '기'를 통해 '리'의 본래성이 구상화되고 실현되어질 때 비로소 가능하다. 이를 디자인적인 관점에서 보면, 형태가 나오기 전의 '리'가 '실행'의 단계를 거쳐서 비로소 '형태'를 갖추는 과정으로 해석해 볼 수 있다. 이율곡은 이러한 과정을 '리기지묘(理氣之妙)'라고 설명했다.

2.5. '리기지묘'의 개념과 디자인적인 해석

'리기지묘'란 일체의 존재에 있어서 '리'와 '기'가 오묘하게 함께 있는 존재 자체를 표현한 말이다. 이는 일체 존재의 내면구조를 설명하는 말로써 '리기'의 오묘한 관계성을 일컫는다. 이를 구체적으로 말하면 리기 양자의 상호존적인 관계를 말한다. 이율곡은 '리기'설의 특징 가운데 하나는 '리'만을 설명하든가 '기'만을 설명하지 않고, 항상 리와 기를 병칭하여 상호존적 관점에서 설명하고 있다는 점이다. 이는 '리' 없는 '기', '기' 없는 '리'는 존재의 성립이 불가능하다는 것을 강조한 것이라고 볼 수 있다. 이러한 점을 디자인적인 관점에서 해석해볼 때, '조형'에서의 '형'은 무형과 유형으로 받아들일 수 있으며, 이는 하나의 '형태'로 인식해야 한다고 해석할 수 있는 것이다. 또한 '리기지묘'의 논리에서 보듯이 '리'와 '기'가 상호존적인 관계, 상호 보완적인 관계로 보듯이 모든 형태의 원리는 디자인이 추구하는 통합적 문제해결의 원리인 '비례', '균형', '조화', '통일'의 개념과도 서로 상통한다고 볼 수 있다.

3. 결론; '리기'의 개념을 통한 '조형'의 재해석

결론적으로 '리기'론의 핵심은 '존재'가 '유형'과 '무형'의 상호작용을 통해서 함께 공존하는 개념이라고 할 수 있으며, 이는 형태의 개념이 '유형'과 '무형'을 아우르는 개념으로 해석할 수 있다. 그러므로 '조형'의 의미 속에는 '제품디자인', '시각디자인'의 유형의 개념뿐만 아니라 '인터랙티브디자인', '정보디자인', '콘텐츠 디자인'과 같은 일부 무형의 개념이 포함된 의미를 포괄할 수 있다고 본다. 이처럼 디자인의 확장과 진화는 결국 성리학이 추구하는 존재론의 가치인 '리기지묘(理氣之妙)'론으로 귀결된다고 볼 수 있으며, 디자인이 추구하는 통합적인 문제 해결 원리인 '비례', '균형', '조화', '통일'의 개념은 성리학이 추구하는 형태의 원리이기도 한 것이다.

참고문헌

- 황의동, 한국의 사상이 10인, 율곡 이이, 예문서원, 2002.
- 로버트 제이콥슨, 장동훈 김미정 역, 정보디자인, 안그라픽스, 2002.
- 엘리스 헤드, 박광식 역, 인터페이스디자인, 길벗, 2000.
- 우시우스 왕, 조영철 역, 디자인과 형태론, 1994.

6) '栗谷全書' 권12, 書4, '答安應休', "有形有爲而爲無形爲之器者, 氣也"

7) '栗谷全書' 권14, '人心道心道說', "發之者氣也, 所以發者理也. 非氣則不能發, 非理則無所發."