

# 디자인학의 지평과 구조 - 자연 이해로서의 디자인

A study on the background and construction of design studies - design studies through natural comprehension

이유상

동서대학교 디지털디자인대학원

Lee, You-Sang

Dept. of Digital Design, DSU

• Key words: design studies, background, construction, nature, comprehension

## 1. 인문학으로의 디자인

급변하는 현대사회에서 디자인 위상은 최근 수년간 급진적으로 향상<sup>1)</sup> 되었다. 이와 때를 같이하여 최근 디자인은 형식(styling)과 내용(theory)에 있어서 어느 때 보다 디자인학에 대한 다양한 논의가 진행되고 있다.

학(學)적인 규명에 있어서 디자인이 자신의 정체성을 분명히 하려는 것은 근대(modern)가 자신의 정체성을 확립하려 했던 것과 같다. 근대의 거대한 프로젝트는 신의 역사에서 벗어나 인간의 역사를 기술하는 것이었다. 거기서의 핵심문제, 즉 '인간은 신과 어떻게 다른가' 하는 것은 '이성의 힘으로 인간 고유의 속성을 어떻게 밝혀내는가' 하는 인문학적 탐구였다.

'아르떼 델 디세뇨(Arti del Disegno)'로 불리며 르네상스 이후 현재 이르기까지 장식미술(decorative arts), 도안미술(圖案美術) 등으로 불리는 등 그 실체가 불분명<sup>2)</sup>하였던 디자인의 개념은 근대 150년의 역사에 있어서 고유의 영역을 찾자 했다. 근대가 인문학적인 이성의 힘으로 스스로 자신의 이름을 규정해 나갔듯이 디자인도 자신의 이름을 규정해 나가고자 하였다. 디자인학은 그 중심에 있다.

이러한 맥락에서 디자인학의 배경과 중심 과제들을 언급하면서 디자인학의 본질은 인문학연구관 측면에서 '자연 이해로서의 디자인'에 대한 기술을 하고자 한다.

## 2. 학(學)으로의 디자인 배경

디자인학이 하나의 학(學)으로서 성립 가능하다면 무엇을 바탕으로 할 수 있을까. 우선 인문학으로서의 탐구 대상에 필요한 제반의 연구들을 예로 들 수 있다. 디자인의 인식론은 디자인 철학과 미학에서, 구체적 고증과 역사적 관점에서의 디자인사 및 디자인사학, 그리고 제반의 디자인 현상에 대하여 새로운 가설과 평가를 가능하게 하는 디자인문화학과 디자인 비평 등이 있다.

디자인 용어를 살펴보건데, 디자인이란 제작과 관련된 어떤 것의 결과물이며 나아가 제작에 필요한 사고와 판단, 제작된 것의 유용성을 고려하는 일종의 심도 있는 기획(Plan)임을 내

포한다.

그리스 테크네(Techne)는 일종의 제작술을 의미하지만 그것의 목적 및 사용법을 인지해야 함으로 인식론을 포함한 광범위한 제작술을 의미하였다. 르네상스의 디세뇨(Disegno)와 데시그라레(Designare), 밑그림의 스케치를 뜻하는 데생(dessin)은 구체적인 상을 표현하기 위한 기획의 의도를 포함하게 되어 학문적인 입장을 견지하게 되었다. 이로써 디자인은 인식론적 연구대상의 범주를 획득한다. 그러나 17, 18세기의 미술에 대한 학문적 성과<sup>3)</sup>에도 불구하고 디자인은 중심에서 떨어져 있는 부가되어지는 장식적 요소로 취급되고 인식되었다.

산업혁명의 대량생산은 디자인의 혁명을 가져왔다. 물건의 품귀현상은 보다 빨리 만들어 질 것을 요구했고, 동종업계의 탄생은 새로운 제품의 개발과 연결되었다. 구텐베르크 이후 시각디자인은 책에서 걸어 나와 포스터로 안내장으로 대중에게 전달되었다. 디자인은 더 이상 실용미술(Useful-art)<sup>4)</sup>이란 이름으로 인공제품의 시녀로 있기를 원하지 않았고 자신의 지위 상승이 얼마든지 가능하다는 것을 알게 되었다.

대량생산의 시대는 1, 2차 세계대전을 겪은 후에도 얼마동안 지속되었다. 1960년대 디자인은 소량생산에 적응하기 시작하였다. 대신에 다품종을 원하는 소비자의 구매에 맞추어야 했다. 그러기 위해서는 문화의 흐름을 파악해야하고 사회와 디자인의 역학관계를 알아야 했다. 그것은 결과적으로 디자인의 가치상승을 가져왔고, 르네상스 이후 지속되어온 제작자로서의 디자이너가 아니라 인문학 탐구자로서의 디자이너의 지위 상승이 가능하게 되었다. 이제 그 명분을 찾아야 할 것이다. 디자인학은 그러한 지평에 서 있다.

## 3. 자연 이해로서의 디자인

디자인이 공간과 면적에 대한 그리기 와 꾸미기 만들기의 작업, 즉 제작과 그에 따른 기술의 변화에 중점이 되었다면 이제 디자인의 행위에 대한 근원과 의미 그리고 가치들을 기술하여야 한다. 마굴린은 '교양학문으로서의 디자인'을 강조하

1) 디자인의 역할과 경제에 대한 기여도는 높다. 2000년부터 2003년까지 격동적 변화내용에서 휴대폰 보급률 > 오락문화비중가중 > 경제성장률로 나타났고 이에 대한 소비선호도는 브랜드 > 디자인 > 저축. (삼성경제연구소, 한국사회의 가치관 급변과 혼돈, 2003.4.23.(제397호) 참조)

2) "designare는 행동의 계획을 발전시키는 과정으로, 디자인이란 하나의 그림 또는 모델로써 그것을 전개 시키는 계획 또는 설계" (이건호, 디자인 통론, 유림문화사, 2000, p11)라고 정의하는데 독일어의 formgebung(형태 부여) 프랑스의 dessin (밑그림을 그려내다) 등은 이와 관련이 있으나 조형적인 의미로 사용되었다.

3) 순수미술 즉, 파인 아트의 구분은 1747년 바뎀에 의하여 본격적으로 이루어진다. 바뎀은 <동일한 한 가지 원리로 귀결되는 순수예술들>에서 순수 예술과 기능술로 나누었다. (타타르키비츠 저, 손호주 역, 미학의 기본개념사, 미술문화, 1999, p83) 여기에 디자인은 아직 설 자리가 없었다.

4) 오늘날 디자인의 구분에 있어서 응용미술과 순수미술과의 구분은 다소 이견이 있을 수 있으나 당시 19세기의 미술의 제반 사항을 탐구하기 위해서는 필수 불가결한 조치였다. 그러나 이러한 구분은 근본적으로 르네상스부터 시작 되었고 그 이전에는 광의의 예술 혹은 기술개념인 Techne 라는 하나의 단어만 사용되었다. (허버트리드 저, 정시화 역, 디자인론, 미진사, 1893, p30 참조)

었다. 말하자면 삶과 역사에 있어서 디자인의 진정한 의미를 찾아보자는 것인데, 그러한 맥락에 있어서 디자인의 가치가 실현될 수 있다. 이를 도식화하면 다음과 같다.

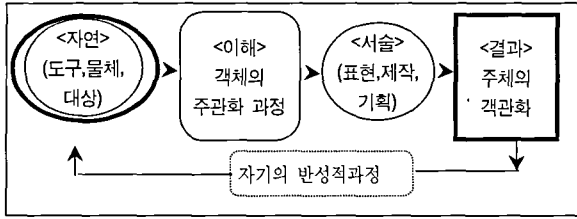


표3-1 자연이해로서의 디자인 도식

위의 과정에서 디자이너의 자연에 대한 이해는 결과의 기준이 된다. 자연을 이해하여 디자인을 표현하는데는 다음과 같은 몇 가지의 특성으로 요약되어 진다.

**1) 카오스적 통일성** : 자연에 널려 있는 수 많은 생명과 무생물들, 디자인이 하나의 형식을 찾아 형태로 보여주는 것을 카오스적 통일성이라 할 수 있다. 자연의 카오스적 존재들에 대한 시각적 표현은 무엇보다 통일성을 찾는 것이 우선시 되었다. 고대 조형의 원리에 있어서 자연의 관찰은 비규칙적인 것에서 규칙적인 것을 찾는 과정이었으며 비례, 규칙, 하모니 등의 조형요소로 나타나게 되었다. 여기에서 중요한 것은 조형이란 것인데 디자인의 데생, 도안 등을 포함하는 미술활동을 의미한다. 따라서 카오스적 통일성은 비규칙적인 것에서 규칙적인 아름다움을 찾고 이를 기준(canon)으로 디자인 활동의 원형으로 삼았던 것이다.

**2) 무한의 생명성** : 디자인이 무규칙 속에서 하나의 원형을 찾아 규칙적인 것을 나타내는 시각적 촉각적 노력을 수반하는 영원한 사이클의 활동이라면, 그 활동은 무한한 생명성이라 할 수 있다. 디자인 과정은 자연의 순환처럼 질료에 형상을 부여 하며 객체와 주체간의 끊임없는 교감을 우선시 한다. 이것을 관계성(relationship)이라 할 수 있다. 관계란 일(-)과 다(多)의 상호작용 속에서 이루어진다. 관계는 정체가 아닌 지속을 동반하며 새롭게 발전해 간다. 자연이 하나에서 여럿으로 나누어지듯 디자인 또한 하나에서 여럿과 교감하며 상호작용, 즉 커뮤니케이션으로 지속이 된다. 디자인의 시지각적 형태와 결과물은 주체와 세계와의 영원한 지속성에 의해서 이루어진다. 자연은 열을 발산하며 스스로 변화하듯 디자인도 스스로의 독창성을 기반으로 변형한다. 그 변형의 결과는 경제성이다. 이것이 순수미술(fine-arts)들과 구분되는 이유 중의 하나이다.

**3) 타자에 대한 존엄성** : 회화 조각 같은 순수미술이 파토스(pathos)에 근원한다면 디자인은 로고스(logos)에 근원한다. 근대이후 가장 큰 디자인의 업적은 개인과 국가에 대한 부의 창출이었다. 여기에서 파생된 것이 윤리이다. 디자인의 윤리는 파토스와 로고스 그리고 에토스(ethos)사이의 센서 역할을 하며 디자인의 역할을 강조하게 된다. 그러나 다품종 소량생산에 있어 디자인은 다양한 소비의 촉진제다. 디자인 과정으로 나타나는 브랜드 마케팅은 소비의 촉진인 것이다. 여기에서 파생되는 것은 끝없는 인공의 산출이다. 디지털시대의 사이버의 등장은 장 보드리야르의 시뮬라시옹, 즉 의미를 잃은 이미

지의 창출, 가상에 대한 그리움이며 그 끝은 휴머니즘의 상실로 나타난다. 이제 인공물뿐 아니라 인공 언어의 등장은 흔한 일이 되었다.

이 같은 현상을 도식으로 나타내면 다음과 같다.

자연		디자인 과정	디자인 결과
시각성	카오스적 통일성	비례, 규칙, 하모니	조형의 형성
승고함	무한의 생명	관계, 지속, 경제성	커뮤니케이션
초월성	타자에 대한 존엄성	윤리, 소비, 인공	인터페이스

표3-2 자연으로부터의 디자인

#### 4. 결론

디자인학을 한다는 것은 디자인이란 이름으로 포괄적으로 해석되고 유용되는 디자인 행위(design-make, process)에서 디자인 고유의 영역을 파악하고 그 내용을 확고히 하여 제반 디자인의 논리적 근거(design-theory)를 마련하는 것에 진정한 의미가 있다.

또한 디자인학은 디자인 활동과 디자인 과정을 포함하는 제반의 디자인 환경과 관련되지만 디자인 그 자체만을 연구의 대상으로 하지는 않는다. 왜냐하면 디자인이 색채와 형태의 조형적 언로 포장되는 것이든, 디지털시대에 사이버 혹은 유비쿼터스로 대변되는 이미지의 복원 이든 그 활동의 근원은 디자이너가 바라보는 세계에 대한 해석, 즉 자연의 파악에서 비롯되기 때문이다.

연구자는 디자인학의 배경과 구조를 '자연의 이해로서의 디자인'이란 부제로 인문학적 관점에서 카오스적 통일성, 무한의 생명성, 타자에 대한 존엄성 등으로 요약해 보았다. 디자인학은 주어진 디자인에 반성적 사유를 동반하고, 주어질 디자인에 존재적 의미를 부여하는 인문학적 노력의 종합이다.

#### 참고문헌

- 삼성경제연구소, 한국사회의 가치관 급변과 혼돈, 2003. 4. 23. (제397호)
- 정시화, 산업디자인 150년, 미진사, 2000
- 타타르키비츠 저, 손호주 역, 미학의 기본개념사, 1999
- 박준원, 예술노트, 미술문화, 1996
- 백기수, 미학서설, 서울대학교출판부, 1989
- 김명환, 아트&디자인, 미술문화, 2000
- 먼로 C 비어즐리 저, 이성훈·안원현 역, 미학사, 1989
- 존 에이 워커 저, 정진국 역, 디자인의 역사, 까치, 1995
- 리처드 부캐넌·빅터 마폴린 엮음, 한국디자인연구회, 디자인담론, 조형교육, 2002
- 한스 게오르그 가다머 외 공저, 김문환 역, 예술의 종언-예술의 미래, 느티나무, 1993
- Hans Sedlmayr, Epochen und Werke III, Mäander Mittenwald, 1982.
- E.Panofsky, Das Problem des Stils in der bildenden Kunst, In:Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft Bd.10. 1915.