

現代印刷에 있어서 藝術性的의 問題

A Study on the Artistic Value in the Modern Graphic Arts

虛 相 詰 *

<目 次>	
1. 序 論	(2) 大衆의 側面에 對
2. 機械時代와 디자인	4. 새로운 造形價値의 可能性
3. 機械印刷의 問題	5. 結 論
(1) 디자이너의 側面에 對	

Abstract

Since the introduction of machine methods into industry a problem has existed which has never been adequately solved. The problem is to decide whether the objects of machine production can possess the essential qualities of art. But now, we must admit that the objects of machine production can possess the artistic value, because the existence of intuitional form in products of the machine age can be demonstrated by actual examples. That is to say, there is no difference between the essential qualities of machine art and abstract art, which is the main style of fine arts in the present day. This problem has been discussed by John Ruskin, William Morris, Herbert Read.

In this study, I discussed the artistic value in the modern graphic arts from the standpoint of Herbert Read on the machine art.

According to the above-mentioned discussings, we can come to the conclusion as follows

1) The machine art lie at the root of abstract art, and whenever the final product of machine is designed or determined by anyone sensitive to formal values, that product can and does become an abstract work of art in the subtler sense of the term.

2) We must recognize that graphic design is a function of the abstract artist, and the abstract artist must be given a place in the graphic arts in which he is not already established, and his decision on all questions of design must be final.

3) Therefore, the graphic designer must have thorough knowledge of graphic arts technology in order to give the artistic value to the objects of machine production.

* 釜山開放大學 印刷工學科

1. 序 論

印刷은 일반적으로 原畫나 原稿, 또는 이들을 組合하여 만든 “이미지 패턴(Image Pattern)”¹⁾을 사용하여 印刷 잉크를 媒體로 多數의 同一한 이미지를 複製하는 技術이라고 定義하고 있다. 그러나 오늘날에 와서는 印刷을 더 넓은 概念으로 擴大시켜 研究하려고 하는 學者들도 있다. 이들은 印刷을 情報工學的인 立場에서 Reprography 라고 말하고 있다. Reprography 는 複製라는 뜻의 Reproduction 과 寫眞이라는 뜻의 Photography 를 合成한 造語로서 대체적으로 다음과 같이 定義되고 있다.

“Reprography 는 信號에 對應하여 永續性的인 平面的인 可視像을 製作하는 技術을 위한 應用工學이다.”²⁾ 여기에서 信號라고 하는 것은 物理學的 또는 化學的인 量이나 性質 또는 狀態의 變化, 혹은 形狀이나 形態의 變化를 의미한다. 이와 같은 定義에 따른다면 工業이나 自然科學에 있어서의 여러 가지 計測, 電子計算, 通信, 事務處理, 寫眞, 印刷, 放射線檢査, 表面加工 등이 모두 여기에 속한다고 할 수 있다. 이러한 여러 가지의 技術은 주어진 信號에 對應하여 각각의 目的에 따라서 永續性的인 平面的인 可視의 이미지를 만든다는 데 있어서는 共通의이지만 目的이나 手段에 있어서는 각기 차이점이 있다. 예를 들면 寫眞技術은 어떤 事象을 記錄한다는 것에 重點을 두고 있지만 印刷技術은 일단 版 畫像을 形成시킨 다음에 이것을 이용하여 大量複製를 한다는 것에 重點을 두고 있다. 다시 말하자면 印刷技術은 量에 대한 技術이라는 점에 특징이 있다.

1800년경에 영국의 귀족인 찰스 스탠호프(Earl Charles Stanhope)가 발명한 手動式의 스탠호프 인쇄기(Stanhope Press)로는 두 사람이 1組가 되어 20분간 交代作業으로 1시간에 300매의 印刷밖에 할 수 없었으나, 1914년에 독일의 하이델베르크(Heidelberg)社에서 製作한 최초의 自動平壓印刷機로는 1시간에 2000매에서 5000매까지 印刷할 수 있었으며, 오늘날의 輪轉印刷機로는 수십만매의 新聞을 단 몇시간만에 더 적은 인원으로써 印刷할 수 있게 되었다. 이것은 科學技術의 위대한 승리라 할 수 있을 것이다. 이것뿐만 아니라 앞으로의 印刷技術은 高度로 發達한 電子工學이 導入됨으로써 印刷量, 印刷速度, 精密度 등에 있어서 劃期的인 發展이 기대되고 있으며, 또한 自動化에 의하여 作業者에게 남겨진 일이란 단지 프로그래밍(programming)뿐일 것이라고 展望되고 있다.

産業에 機械가 導入되어 大量生産의 體系가 이루어진 것은 18세기 말경이다. 機械에 의한 實際生活에 있어서 變化라고 하는 것은 너무나 급격하였기 때문에 우리는 이것을 産業革命이라고 말하고 있다. 그러나 機械의 위대한 승리 뒤에는 여러 가지 社會的, 經濟的인 문제를 남겼을 뿐만 아니라 人類의 傳統文化를 根柢에서부터 병들게 하는 毒素을 隨伴하였다.

手工藝的인 生産體系에서 機械에 의한 大量生産體系로 傳換하면서 派生되었던 여러 가지 문제 중에서 文明批評的인 側面에 있어서의 문제는 존·러스킨(John Ruskin), 윌리엄·모리스(William Morris), 허버트·리드(Herbert Read), 루이스·멈포드(Lewis Mumford) 등 美術愛好家, 藝術哲學者, 文明批評家들에 의하여 論議의 對象이 되어오고 있다. 이들은 機械時代로 傳換하면서 나타나기 시작한 불길한 徵候에 대하여 強度의 차이는 있으나 대체적으로 共通的인 견해를 가지고 있는 것 같다. 이들의 견해는 機械時代에 있어서 機能主義와 効用主義의 一방적인 膨滿에 의하여 藝術性 내지는 人間性的인 疎外, 非人間化, 非人格化에 대한 우려와 이

것의 解決策으로서 機械에 의한 大量生産의 體系가 정착한 이 時點에 있어서 機械의 否定이라기보다는 機械의 主體인 人間 自身으로부터 그 解決點을 찾으려는 肯定的인 立場을 취하고 있다.

本 論文에 있어서는 技術로서 代表되는 現代文明에 있어서 藝術性이나 人間性的의 문제라는 큰 命題에 근거를 두고 특히 現代印刷의 藝術性的의 문제를 論議하고자 한다.

印刷技術의 여러 가지 特性 중에서 가장 중요한 것은 印刷가 視覺文化的 傳達과 保存을 위한 主媒體라는 점이며, 따라서 印刷에 있어서 美的 要素 내지 藝術性은 排除할 수 없다는 점에 있다. 印刷物이 가장 강력한 視覺的 訴求力을 가지고 있다고 보았을 때, 印刷에 있어서 藝術性的의 문제를 論議한다는 것은 큰 意義가 있을 것이라 생각된다.

2. 機械時代와 디자인

印刷에 機械가 처음으로 등장하게 된 것은 1438년에 독일의 구텐베르크(J.G. Gutenberg)가 포도짜기에 사용되는 壓搾機를 개조한 木製印刷機를 依託하여 製作한 것에서 비롯된다. 그러나 이와 같은 印刷機는 오늘날 볼 수 있는 高度로 發達한 印刷機와는 根本的으로 다르다. 어떤 의미로는 모든 道具 즉, 망치, 칼, 도끼, 끌과 같은 것도 하나의 機械라 할 수 있지만 機械란 大量生産의 手段을 의미한다. 手工藝的 生産體系에 있어서는 機械와 道具가 職人의 統制下에 있게 되며, 職人은 그의 意志대로 作業의 各 段階마다 個性을 投入시키면서 하나의 물건을 生産하게 된다. 이와는 달리 大量生産의 體系에 있어서는 人間의 美的 感受性이나 意志의 介入없이 劃一性和 精確性만을 가진 물건을 生産하게 된다.

구텐베르크의 木製印刷機에 의한 그 당시의 印刷은 몇 사람의 職人에 의하여 作業의 各 段階마다 人間의 意志와 美的 感受性이 介入되면서 하나의 印刷物이 이루어졌다. 이러한 手工藝的 印刷方法은 오늘날에도 純粹한 傳統印刷 즉, 版畫에서 그 흔적을 찾아볼 수가 있다. 우리는 이것을 美術의 한 分野로서 취급하고 있다.

版畫에서는 製作者가 처음부터 個人的인 아이디어에 의하여 版上에 하나의 이미지를 형성한다. 여기에 수반되는 材料와 道具 및 機械는 製作者의 意圖下에 統制되며 有機的으로 組織되면서 하나의 完成된 이미지가 產出되는 것이다. 이것은 畫家가 그림을 製作하는 過程과 동일하다.

그러나 이와 같은 手工藝的 方法은 18세기 말을 기점으로 하여 급격하게 變化한다. 蒸氣機關, 紡織機械, 織物機械 등이 이때에 發明되었으며, 1797년에 石版印刷技法이 發明된 후에 19세기 초에 寫眞技術이 개발되고 그리고 製版用的 感光性 物質이 개발되면서 製版技術이 더욱 精密化를 기하게 되었다. 한편 印刷機械에 있어서도 手動式에서 自動式으로 發展하였고 오프셋 印刷方式이 發明됨으로써 印刷은 완전히 機械에 의한 大量生産의 體系를 이룩하게 되었다.

이와 같은 變化는 매우 급격하게 일어난 것으로 手工藝時代의 職人은 職場을 잃든가 또는 전보다 役割이 弱화되었으며, 어떤 職人은 傳統的 技法을 固守하면서 版畫家로서 남아있기도 하였다. 印刷에 있어서 機械主義는 다른 産業分野보다는 비교적 큰 抵抗없이 정착하게 되었다.

이러한 變化에 의하여 派生된 여러 가지 문제 중에서 디자인과 관련하여 商業主義的인 側面의 문제를 처음으로 인식했던 사람은 영국의 로버트·피일(Robert Peel)이었다. 機械時代로 轉換하면서 가장 중요하게 생각되었던 것은 바로 機械 自體였으며 機械가 生産한 完製品이 잘 팔

릴 수 있도록 購買者에게 어필될 수 있는 生産品의 色彩나 裝飾 등에 대한 것은 무시되었던 것이다. 로버트 피일은 1832년에 下院에서 이 문제를 擧論하였다. 이것은 近代 디자인의 歷史에 있어서 매우 意義있는 사건이었다. 經濟問題를 공식적으로 論議하기 위한 議會에서 美術에 관한 문제가 提起된 것은 이것이 최초이었다. 로버트 피일은 議會에서 다음과 같이 말하였다.

“이 문제를 議會에서 호소하는 유일한 동기는 일반 대중들에게 만족을 주기 위해서가 아니다. 우리들 製造業界의 관심은 이 나라에서 美術을 장려하여야 한다는 데 있다. 우리들 製造業者들은 機械와 관계하는 모든 문세에 있어서 외국의 어떤 경쟁자보다 우수하다는 것은 잘 알려진 사실이지만 소비자의 嗜好에 알맞도록 訴求하는 데 중요한 픽토리얼 디자인(Pictorial Design)에 있어서 그 만큼 성공적이지 못했던 것이다. 따라서 이 나라의 製造業者들은 외국과 경쟁하는 데 불리하다는 것을 알았던 것이다. 이러한 이유 때문에 議會가 美術의 장려에 대하여 신중히 고려할만 하다. 우리의 경우, 경제의 중요성을 아는 데는 남에게 뒤지지 않으며 어디까지나 경제성에 맞추도록 하는 것이 중요하지만 議會에서 대다수의 려여분들이 지금이야말로 필요한 支出을 아낌없이 우리들의 귀중한 美術品을 所藏하는 데 충분할 수 있는 건물을 짓도록 3萬파운드의 예산을 承認하신다면 참으로 기쁜일일 것이다.”

이와 같이 機械時代의 初期에 產業界의 지도자들은 그들의 이익을 위하여 產業에 있어서 美術의 役割에 대하여 認識하기 시작하였다. 製造業者들은 그들의 이익을 위하여 선택의 여지가 無差別하게 美術을 濫用하기 시작하였으며, 競爭國들은 自國의 이익을 圖謀하기 위하여 디자인에 대한 장려책으로 디자이너의 教育에 支援을 아끼지 않았다. 手工藝時代의 職人 대신에 機械時代에 와서는 새로운 美術家로서 디자이너가 등장하게 된 것이다.

3. 機械印刷의 問題

(1) 디자이너의 側面에서

手工藝的 生産體系에서 機械에 의한 大量生産體系로 傳換함으로써 派生되었던 문제는 로버트 피일이 생각했던 것보다 더 심각하였다. 로버트 피일의 提案은 결국 根本的인 解決策은 될 수 없었다. 이러한 運動의 밑바닥에 가보놓던 根本的인 誤謬는 “美術이 機械에 의한 生産過程과는 구별되는 것이며 製造된 製品에 應用되어야 하는 것”이라는 사고방식이다. 즉, 購買者에게 어필하는 印刷物을 生産하기 위해서는 生産된 印刷物에 美術이 應用되어야 하는 것이며, 美術은 印刷物의 生産過程과는 別個의 것이라는 사고방식이 支配하고 있었다.

印刷技術의 發達史에서 1970년대를 電子工學에 의한 全工程의 完全自動化的 時代로 특징지을 수가 있다. 따라서 오늘날의 印刷은 극히 일부분에 한하여 手工的 技法이 쓰이고 있을 뿐 人間의 內面的 慾求나 美的 感受性은 機能主義와 効用主義에 완전히 吸收되고 말았다.

純粹美術과 應用美術이라는 用語는 機械時代에 접어들면서 널리 사용되기 시작하였는지 모르겠으나 根本的으로는 르네상스 때 分化하기 시작하였던 것으로 생각된다. 古代 Greece에 있어서는 오늘날 구분하여 사용하고 있는 藝術과 技術이라는 用語도 사실상 하나의 概念으로 統一되어 있었다. 中世에 있어서도 藝術과 工技는 아직 구분되지 않고 있었다. 그러나 르네상스에 이르러 藝術과 工技는 分化되기 시작하여 藝術은 美的 創造로서 主觀性으로 향하고 工技는 効用的 增進을 향하여 機械化와 非人間化的 길을 가게 되었다.

Graphic Arts 라는用語에는 아직 古典的인 新양스를 지니고 있다. 이것은 印刷자체가 視覺文化的의 保存과 傳達이라는 根本的인 機能에 있어서 오늘날과 같은 극도의 機能主義와 効用主義의 支配下에 있어서도 美的 要素의 不可缺性을 나타내고 있는 흔적이라 할 수 있을 것이다. 오늘날에 와서 의미하는 Graphic Arts 는 그 의미가 원래와는 크게 변질되어 工技的인 것을 말하지만 그러나 美術史와 技術史에서 흔하게 同一의 作品을 同等한 權利로서 取扱되고 있는 것을 볼 수 있다. Francisco de Goya, Honoré Daumier, Henri de Toulouse-Lautrec 등 18세기와 19세기의 훌륭한 美術家들에 의한 石版印刷은 위대한 藝術作品임과 동시에 위대한 技術的 成果라고 할 수 있다. 여기에서는 藝術家가 곧 技術家이며, 藝術的 想像力은 技術的 發明의 原動力이 되고 있다. 藝術과 技術, 藝術家와 技術家의 不可分의 關係는 많은 分野에서 볼 수 있다. 예를 들면, 中世에 있어서 畫家は 藥劑師의 길드(guild)에 屬해 있었다. 中世의 miniature 繪畫의 各流派에서는 각기의 材料를 獨自的으로 配合하는 技術을 研究하고 새로운 色料를 새로운 植物이나 鑛物에서 얻을려고 實驗하였다는 것이 알려지고 있다. 더욱 훌륭한 藝術的 表現에 대한 願望이 새로운 色調의 要求를 갖게 하였으며, 따라서 色材의 새로운 調劑方法이나 새로운 展色材를 開發한 사람은 항상 最高의 畫家이었던 것이다. Giotto, Van Eyck, Grünewald 와 같은 사람은 色彩의 化學에 革命的인 影響을 끼친 畫家들이다.

Graphic Design 이라는用語는 機械時代에 들어서면서 藝術과 技術이 分化하는 가운데 생긴 用語이다. 즉, 印刷에 應用되는 applied arts 라는 뜻이다. 手工藝時代에서 機械時代로 傳換하던 時期에 있었던 印刷에 있어서의 機能的 要因과 審美的 要因의 葛藤을 觀察하여 봄으로써 오늘날 처해 있는 Graphic Design 의 狀況을 推斷할 수 있을 것이다.

印刷技術은 蒸氣印刷機나 라이노타이프(linotype)에 의해 완전히 機械化되기까지만 해도 本質的으로는 그 나름의 독특한 취미의 기준과 美的 表現의 기준을 가지고 있는 하나의 새로운 藝術이었다. 실지로 19세기까지의 印刷物에는 機能主義的 觀點에서 본다면 아라베스크의 裝飾과 같은 군더더기가 많았다. 그러나 디자이너들은 印刷의 機能이 著者의 意圖하는 바를 讀者에게 정확하게 傳達하는 데 있으므로 자신의 個性이나 美的 感受性이 介入되는 것을 가능한 한 억제하는 방향으로 나가자 않으면 안되었다. 筆寫工이 消滅되고 따라서 書藝가 消滅됨으로써 活字 디자이너는 活字 디자인의 源泉을 잃게 되었으며, 機械的인 精確성과 功利的이고 合理的인 관심이 審美的 관심을 支配하게 되자 活字의 字樣과 紙面의 레이아웃(layout) 등이 19세기에 와서 오히려 退步하게 되었다. 19세기 말에 윌리엄 모리스의 影響에 의하여 藝術로서의 印刷術이 復興되었을 때, 活字 디자이너들은 筆寫本과 手工藝時代의 印刷本이라는 두 가지의 源泉을 통하여 字樣의 開發을 企圖하였다. 그러나 이와 같은 企圖는 오래가지 못하였다. 機械는 人間의 介入을 拒否하였으며 機械가 發達하면 할수록 그 위력은 無限정도로 增大하였다.

現代의 그대픽 디자이너는 有機的 傳統을 保存하는 것보다는 數學的인 調和의 法則이나 機能性과 効用性을 더 중요하게 생각하게 되었으며 그 결과 과거의 印刷技術이 오랜 歷史를 통하여 이룩했던 훌륭한 樣式은 단절되었다. 印刷은 그 時代의 集團藝術로서 과거와 有機的으로 연결되면서 未來에 대한 비전을 가지고 發展하는 것이다. 電子工學에 의한 完全 自動화 時代에 있어서 人間이 할 수 있는 일이라는 것은 가장 적절한 視覺傳達을 위하여 여하히 프로그래밍을 할 것인가라고 하는 品質設計能力만이 남아있을 뿐이다.

(2) 大衆의 側面에서

機械에 의한 量産의 제일보는 이미지의 複製로부터 출발하였다. 押印方法에 의한 이미지의 複製는 古代에서부터 있었던 오래된 技術이었으며, 이것이 木版印刷에 應用되어 印刷의 始初가 된 것이다. 印刷는 歷史의 發展過程에서 社會的인 裝置로 또는 教育의 手段으로 사용되었으며, 특히 小數集團에 의한 이미지의 獨占을 깨뜨리는 데 큰 役割을 하였다. 즉, 複製畫는 다른 상품과 마찬가지로 流通이 가능해졌고, 시장이나 정기적인 장터에서 헐값으로 賣買될 수 있게 되어 아주 가난한 계층의 사람들을 제외하고는 모든 사람들이 이것을 자기 것으로 소유할 수 있게 되었다. 실제로 15세기의 記錄에 의하면 初期의 印刷物은 一般的인 教育의 媒體에 이용되었으며, 때로는 센세이셔널한 사건들을 記錄하여 傳達하기 위한 回覽新聞의 구실도 하였다. 그런가 하면, 印刷技法에 의한 版畫作品은 싼값으로 賣買되어 一般大衆의 가정에서 裝飾用으로 쓰이기도 하였다. 이러한 이미지의 大衆化는 機械가 가지고 온 代表的 승리 중의 하나일 뿐이다. 初期 複製畫는 한 時代의 集團藝術로서 그 機能을 충실하게 발휘하고 있었다. 機械의 發展은 여기에서 머물지 아니하였다. 19세기 초엽에 카메라가 發明되어 實用化됨으로써 技術은 絶頂에 다달았다. 17세기에는 高度로 組織된 身體活動과 함께 훈련된 눈과 극히 숙련된 솜씨를 필요로 했던 느린 手工의 作業過程이 이제는 거의 自動的인 순간의 동작 하나로서 대체되었다.

이미지의 飽滿狀態에서 大衆은 무엇을 얻었는가? 이미지의 大衆化와 美的 公평한 分配라는 위대한 成就 대신에 大衆은 더 중요한 것을 잃게 되는 결과를 가지고 왔다. 大衆은 더 이상 藝術에 대한 熱情이나 美的 感興을 가질 수 없게 되었으며, 人間과 自然 사이에는 複製 이미지의 두꺼운 障壁이 가리워지게 되었다. 純粹한 美的 感受性은 순간의 感覺의 刺戟으로 대체되었고 이미지로 飽滿된 世界에서 살아남기 위해서는 象徵性을 低評價하고 想像力을 誘發하는 어떠한 要因도 排除하여야 할 필요가 생긴다. 大衆은 複製 이미지의 홍수 속에서 좀 더 천천히 吟味하고자 하는 시간적인 여유가 없게 되었다. 古代 로마 말기 貴族階級들은 그들의 파아티에서 下인들이 만든 많은 飲食을 맛보기 위해서 단지 飲食을 입 안에 넣었다가 뱉지 않으면 안되었다. 오늘날의 大衆은 大量으로 提供되는 複製 이미지에 대하여 로마인들과 같은 방법을 취하지 않을 수 없게 되었다. 즉, 사람들은 일종의 無神經, 無反應의 自衛策을 강구할 것이고 이렇게 될수록 生産者는 좀더 刺戟적이고 煽情的인 世界로 사람들을 誘導하게 되며, 이러한 惡循環에 의하여 사람들은 人間の 選擇力을 점점 잃게 되며, 反應의 폭이 縮小되며, 人間精神은 병들게 될 것이다.

이미지의 大量複製와 大量消費에서 온 人間精神의 變化는 現代美術의 대체적인 경향에서 뚜렷하게 나타나고 있음을 볼 수 있다. 즉, 現代美術에 있어서의 象徵性的의 不在와 空虛함은 이미지의 大量複製가 가지고 온 이미지의 飽滿에 대한 하나의 徵候임에 틀림이 없다. 複製 이미지는 좀더 煽情的으로 그러나 藝術은 좀더 空虛하게 되어가는 것은 大量生産의 體系가 가지고 온 승리에 대한 무거운 代價임에 틀림이 없다.

4. 새로운 造形價値의 可能性

藝術과 工技는 르네상스 이후 分化하기 시작하였으나 오늘날에 와서는 藝術과 工技가 다시 接近해가고 있음을 볼 수 있다. 이러한 試圖은 하나의 過渡期的 症狀으로서 機械的 生産品에 美

術을 皮相的으로 析衷시키는 데서 出發하였다. 초기 機械時代의 印刷物에서 아라베스크의 紋樣을 삽입한다든지, 또는 機械製品의 특징을 감추고 手工藝의 특징을 흉내내기 위하여 機械製品 위에 手工藝의 裝飾을 덧붙이는 방법 등이 바로 이것이다. 그러나 機械製品이 獨自의인 藝術이 되기 위해서는 手工藝의 특유한 장점을 흉내낼 필요가 없고 또 그렇게 해서도 안된다는 것을 깨닫기 시작하였다. 즉, 機械製品에 獨自의인 藝術價値를 附與하기 위해서는 機械 自體에서 그 原理를 구하지 않으면 안된다.

古代 Greece 에서는 美를 Idea 로서 超越的 存在로 想定하였으나 이 概念은 有用한 것과 명확한 구별이 없고 오히려 어떤 의미로는 이것과 密接하게 結付된 것으로 보았다. 즉, 有用한 것은 그것이 일정한 目的에 필요하다는 점에서 아름다운 것이며, 그 자신의 機能을 充足시키고 우리들의 必要를 滿足시켜 줄 때 아름답다는 觀念이다. 그러나 近代 美學에 있어서는 특히 Kant 에 의해서 美는 自律性을 가진 獨立된 價値로서 有用성과는 別個의 價値原理에 從屬하는 것이라고 보았다. 이로 말미암아 美는 現實生活에서 遊離되었으며, 社會的 關連에서 離脫하여 實存的 意義를 잃게 되었다. 여기에 대하여 現代의 技術美 또는 有用美의 立場은 古代 Greece 의 形而上學의 立場에 復歸하여 近代流의 自律美學을 超克하려고 하는 경향을 보이고 있으며, 특히 機能主義의 運動은 美를 有用성과 密接하게 關聯시키고 오히려 이것과 同一視하고자 하는 경향마저 있다. 우리는 美를 有用성과 對立시킨 近代의 美學的 觀點과 美와 有用성을 同一視하는 機能主義의 美學的 觀點 모두에 대하여 의문을 提起하지 않을 수 없다. 이것은 美가 自律性을 가지고 獨立함과 同時에 汎律性을 가지고 다른 모든 價値와 根本的으로 關聯하고 있으나 美 自體는 固有의 價値領域을 保持하고 있으며 有用성과는 別個의 價値原理에 從屬하기 때문이다. 美는 有用성에 결코 從屬할 수 없는 것이기는 하지만 또한 絶緣할 수 없는 關係에 있는 것이다.

美的 創作過程과 工技의 製作過程은 價値의 追求方向이 다르지만 여기에는 많은 類似點이 있다. 즉, 美的 創作過程은 一定의 素材에 美的 秩序를 附與하는 것이며, 工技의 製作過程은 一定의 素材에 機能의 秩序를 附與하는 것이지만 이들 두 가지의 行爲는 美的 創作過程에서나 工技의 製作過程에서 程度의 차이를 가지면서 混在해 있다. 工技의 生産品은 한편으로는 有用性의 目的으로 향하고 다른 한편으로는 人間의 美的 感受性으로 향하는 兩面性을 가지고 있다. 技術美는 折衷主義에서 볼 수 있었던 美와 有用性의 皮相의 結合에 의한 것이 아니라 創造的인 內面形式에 따라서 統一된 秩序를 附與함으로써 產出되는 것이다.

人類의 文化는 環境的 要因과 時代的 要因이 複合的으로 作用하면서 多樣하게 展開되어온 것이 사실이나 한 時代의 文化的 특징을 말할 때 우리는 종종 藝術的 表現樣式을 들어 비유한다. 現代의 美術은 對立的인 樣式이 複合的으로 混入되면서 共存하고 있다고 볼 수 있다. 그러나 現代文明의 諸般性格에 비추어 보았을 때 抽象主義는 現代美術의 主導的인 樣式概念으로까지 볼 수 있다. 美術史에 있어서 抽象主義의 展開過程이나 理論的 背景은 論外로 하고 여기에서 중요하게 생각하고자 하는 것은 技術美의 根源을 抽象主義 美術에 둔다는 점이다. 즉, “機械美術”은 抽象主義 美術에서와 마찬가지로 “直觀的 形態를 소유하고 있으며 表現할 수 있다는 점이다.” 機械時代의 製品 가운데 直觀的 形態가 存在한다는 것은 實物에 의해 증명될 수가 있다. Parthenon 은 古代 Greece 의 最高의 모뉴먼트로서 우리들 時代가 따를 수 없는 有機的인 特質을 가지고 있으나 現代의 建築物은 이것과는 다른 단조함과 명쾌함의 特質이 있다. 19세기의 그래픽 디자이너들이 筆寫本과 手工藝時代의 印刷本을 原型으로 하여 字樣의 開發을 企圖하

있던 것과 마찬가지로 오늘날의 디자인은 抽象主義의 美術로부터 機械美術의 原型을 구하여야 할 것이다. “탁아울 수년동안은 抽象繪畫, 새로운 카테고리의 繪畫가 존속할 것이며, 큐비즘(Cubism)으로부터 발전해 왔고, 몽드리앙(Mondrian), 벤·니콜슨(Ben Nicholson), 페브스나(Peysner), 나움·가보(Naum Gabo)와 같은 畫家와 彫刻家들에 의하여 실천된 이 美術은 造形藝術의 一般的인 發達을 支配하는 純粹美術로서 대단히 價値가 있는 것이다.”¹⁾

오늘날의 主導的 樣式概念으로서 抽象主義는 機械時代의 美的構造에 커다란 영향을 미치는 중요한 위치를 차지하게 될 것이다. 따라서 現代의 디자인도 抽象美術의 категори 속에 포함시켜야 하는 것이며, 디자이너를 抽象美術家로서 昇格하는 데 주저할 아무 이유도 없게 되었다. 이것은 바로 르네상스 이전의 상태 즉, 藝術과 技術이 하나의 概念으로 統一된 狀態로 復歸하는 것이며, 그동안 藝術이 이룩한 想像力의 世界와 技術이 이룩한 機能主義的 世界가 다시 結合함으로써 藝術과 技術에 새로운 生命力을 불어 넣을 수 있을 것이다.

5. 結 論

印刷은 數量과, 速度, 精確度가 要求되는 技術이며, 全工程의 自動化로 향하는 發展速度가 급진적인 추세에 놓여 있다. 技術이 향하는 目標은 人間을 삶의 핵심으로부터 제외시키고자 하는 것이었다. 技術의 發達과 함께 人間은 외면 생활이 화려한 데 반비례하여 내면 생활은 공허하게 되었다. 이것이 機械로부터 人間이 얻어낸 것 전부이다. 우리는 이제 機械로부터 더 중요한 것을 되돌려 받지 않으면 안된다. 그것은 바로 삶의 핵심이며 生命力이다.

印刷產業에 있어서 디자이너는 手工藝時代의 職人과 마찬가지로 生産過程에서 중심적 위치에 있어야 한다. 디자인의 모든 문제에 대한 그들의 결정이 최종적인 결정으로 존중되어야 한다. 다시 말하면, 技術者나 大衆의 要求에 적응시키는 것이 아니라 그 자신의 美的 價値觀에 의하여 선택할 수 있는 職위가 부여되어야 한다. 이렇게 하기 위해서는 우리는 디자이너에게 手工藝時代와는 다른 무거운 짐을 부과하지 않을 수 없다. 즉, 道具와 機械, 그리고 材料를 그 자신의 統制下에 두도록 하여야 하며, 따라서 印刷의 工學的인 모든 條件을 완전히 소화하고 있을 것이 要求된다.

루이즈·멤포드는 그의 講演集 “藝術과 技術”에서, “藝術은 人間個性을 충실하게 附與하기 위한 技術의 한 分野이며, 技術이라는 것은 機械過程을 促進하기 위하여 人間個性을 排除하는 가운데 表出되는 藝術이다.”라고 말하고 있으며, “더욱 精確한 應用과 高度로 洗練된 技倆과 더불어 人間的 欲求를 充足시키기 위하여, 機械를 人間的 規模에 그리고 直接人間的 統制下에 두도록 하여야 한다.”²⁾고 說破하고 있다. 오늘날 自動化와 大量生産의 體系下에 있는 機械가 앞으로는 人間的 統制下에 復歸하여야 할 것이다. 이것은 바로 機械의 廢棄가 아니라 機械를 보다 좋은 目的에 使用하자는 것이며, 量的 增大가 아니라 質的 變化를 기하자는 뜻이다. 機械를 보다 좋은 目的에 使用하기 위해서는 무엇보다도 印刷의 表現技法과 工學的인 條件을 認識하는 데서부터 出發하지 않으면 안된다.

參 考 文 獻

- (1) 日本印刷學會編, 印刷工學便覽, 技報堂出版, 日本, 東京, 1982. p. 3.

- (2) 宇野達與, 印刷表現, 印刷出版研究所, 日本, 東京, 1970. p.13.
- (3) Herbert Read, Art and Industry, Indiana University Press. Bloomington. 1961. pp. 5~6
- (4) Herbert Read., op. cit., pp. 8~9.
- (5) *ibid.*, pp. 38~39.
- (6) *ibid.*, pp. 40~41.
- (7) Lewis Mumford, Art and Technics, 金文煥譯, 乙酉文化社, 서울, 1975. 參照.