모던 디자인(Modern Design)의 디자인 사고에 대한 연구

A study on the design thinking of Modern Design

오 창 섭(Oh, Chang Sup)

영동대학교 디자인학부 산업디자인전공

研究論文 Original Articles ● Received : Oct. 18. 1999 ; Accepted : Nov. 17. 1999

1. 서론
1-1. 문제정의
1-2. 하부문제
1-3. 연구배경 및 방법

2. 디자인 사고와 모던 디자인
2-1. 디자인 사고
2-2. 분류
2-3. 모던 디자인
2-3-1. 모던 디자인의 출발
2-3-2. 기계적 생산양식에 대한 반응
2-3-3. 기능적 조형에 대한 신화

3. 모던 디자인의 디자인 사고
3-1. 효율과 편리
3-2. 기능과 필요의 함수
3-3. 부분의 합은 전체
3-4. 이분법적 사고

4. 결론

참고문헌

(要約)

본 논문은 디자인 사고에 대한 이해를 바탕으로 모던 디자인 현상에 자리하는 디자인 사고를 고찰하고 있다. 디자인이라는 언어를 통해 일상 삶을 변화시키고자했던 모던 디자인의 기획은 기하학적 조형과 기능에의 집착, 기계의 적극적 수용 등과 같은 구체적 현상으로 발현되었다. 그 이면에는 '효율과 편리에 대한 집착', '환원된 필요를 기능과 대응시키는 전략', '전문가 시스템을 바탕으로 한 부분의 합이 전체라는 믿음', '사적 공간과 공적 공간을 구분하는 것과 같은 이분법적 사고'들이 자리하고 있었다. 수공예적인 생산양식에서 기계적 생산양식으로의 이행과 자아에 대한 인식 등이 가능했던 사회 분위기가 이러한 디자인 사고를 가능하게 하였다.

(Abstract)

This thesis concentrates on modern design with understanding the concept of design thinking. Functionalism and exactness in design result from the project that modern design attempted to change everyday life with mechanical design language. There is thought to be convenient and profitable, to link a function and a need, to make something with building-up process, and to give judgement something by dualism in the other side. That thoughts were produced by not only transition of production system from by hand to by machine but also atmosphere of society that enables one to know himself as a member of modern age.

(Keyword)

Modern Design, Design Thinking, Mechanical Production System

1. 서론

1-1. 문제정의

본 논문은 디자인 사고의 개념에 대한 이해를 바탕으로 모던 디자인 현상을 고찰하고 그 이면에 자리하는 디자인 사고의 이데올로기적 내용들을 밝히는데 그 목적이 있다.

1-2. 하부문제

첫째, 디자인 사고의 개념을 이해한다.
둘째, 분류체계가 갖는 성격을 구체적 문헌 자료를 통해 확인한다.
셋째, 모던 디자인의 개념과 구체적인 현상들을 고찰한다.
넷째, 모던 디자인 현상에 자리하는 디자인 사고의 이데올로기적 내용들을 밝히고 이를 비평적 관점에서 논(論)한다.

1-3. 연구배경 및 방법

21세기의 출발점에서 지난 세기를 돌이켜 볼 때 적지 않은 디자인 활동들이 있어왔음을 발견하게 된다. 특히 이 시기에 모던 디자인이라고 불리는 이념적 디자인 활동이 구체화되고 확산되었다는 사실은 무엇보다도 두드러진 흔적일 것이다. 지난 세기초 모던 디자인에 대한 자의식은 유럽에서부터 싹텄다. 이러한 자의식의 시발점이 유럽이라는 사실은 그곳이 근대적 인간 존재 방식과 산업디자인에 대한 물음이 제기될만한 여러 조건이 성숙되었던 곳이었음을 시사한다. 조건의 구체적 내용에는 여러 가지가 있을 수 있겠지만 무엇보다도 우리가 관심을 가질 수 있는 것은 생산양식의 변화일 것이다. 산업혁명을 통해 공고해지기 시작한 기계적 생산양식은 단순히 생산이 이루어지는 방식의 변화만을 의미하는 것이 아니었다. 그것은 궁극적으로 가치와 인식의 변화를 만들어내는 것이었다.

이전까지 무의식 속에 침잠되어 있던 디자인에 대한 자의식은 이러한 역사적 맥락에서 태동하였다. 새롭게 형성되기 시작한 '기계적 환경에 어떠한 태도를 취해야하는가?'라는 문제는 지난 세기의 시작점에서 디자인에 대한 자의식의 형성과 더불어 떠오른 큰 화두였다.

기계는 계몽주의적 전통에 바탕을 둔 산물이자 개념이다. 왜냐하면 기계는 그 자체가 계몽주의적 전통에서 확인되는 것과 같은 이성에 대한 믿음과 주어진 자연환경을 변화시키겠다는 의지가 구체화된 것이기 때문이다. 기계에 반영된 이러한 계몽주의적 믿음이 디자인의 자의식을 형성하는데 바탕이 되었음은 명백하다. 그 자의식은 "삶의 내용과 환경을 변화시킬 수 있는 하나의 힘"으로서 디자인을 규정하고 인식하였다. 외부 세계와의 관계에서 그 세계에 단순히 순응하는 것이 아니라 디자인이라는 활동을 통해서 변화시키겠다는 사고는 구체적인 현상으로 발현되었다. 우리가 알고 있는 20세기 모던 디자인의 구체적인 모습들은 이러한 바탕에서 이루어진 것이다.

여기서 우리는 디자인에 대한 사고가 구체적인 디자인 현상을 발현시킨다는 사실을 발견하게 된다. 그런데 그 사고는 가시적으로 드러나지 않는다. 우리 눈에 보여지는 것은 사고라기보다는 구체적인 디자인 현상들인 것이다. 만일 우리가 어떤 구체적 디자인 현상을 바라보면서 이러한 디자인 사고의 존재를 간과한다면 우리는 표피적인 이해를 넘어설 수 없을 것이다. 오늘날의 다양한 디자인 현상의 이해 또한 예외가 아니다. 우리가 그 현상들을 이해하기 위해서는 그 현상 이면에 존재하고 있는 뿌리인 디자인에 대한 가정들과 믿음들을 인식의 장으로 뽑아내야 하는 것이다.

본 논문은 이러한 맥락에서 모던 디자인 현상에 내재하고 있는 이데올로기적 가정들을 드러내는데 그 목적을 두고 있다. 이러한 목적을 드러내기 위한 구체적인 방법으로는 존 에이 워커(John A. Walker)가 그의 「디자인의 역사 Design History and the History of Design」에서 언급한 바 있는 '징후에 따라서 읽기'라는 방법을 사용할 것이다. 그는 이 방법에 대해 다음과 같이 말하고 있다.

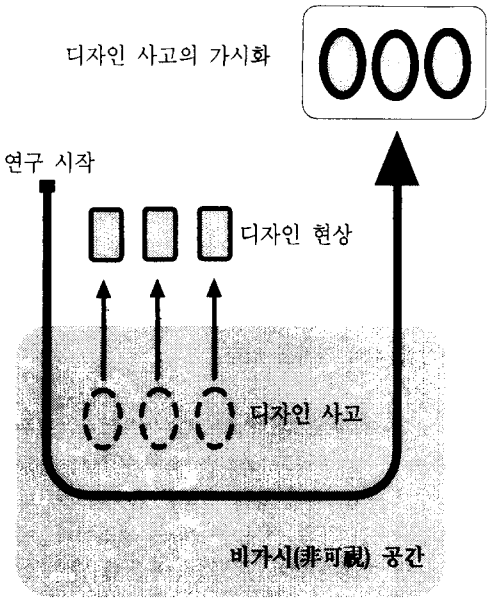
> 한 분야 혹은 한 텍스트의 '무의식'은 '징후에 따라서 읽기'라고 불리는 것에 의해서 드러날 수 있는데, 다시 말해 이것은 진술된 것보다는 진술되지 않은 것에 주목하는 방법이다. 예를 들면 아프리카나 중국의 건물들에 관한 언급이 없는 세계 건축 백과사전을 징후에 따라서 읽어보면 편집자의 유럽-아메리카에 대한 편향이 드러나게 된다.[1]

워커가 지적하고 있듯이, 아프리카나 중국의 건물들에 관한 언급이 없는 세계 건축 백과사전을 편집한 이의 유럽-아메리카에 대한 편향은 백과사전 자체를 통해서는 진술되지 않는다. 그러나 아프리카나 중국을 삭제하고 세계 건축 백과를 펴냈다는 사실 자체는 편집자의 아시아와 아프리카에 대한 편견과 유럽과 미국에 대한 편향을 드러내는 것이다. 여기서 우리에게 가시적으로 드러나는 것은 진술된 내용일 것이다. 그러나 우리가 징후에 따라 무엇인가를 본다면 그 가시적인 진술 뒤에 숨어있는 진술되지 않는 이데올로기적 사고들과 가정들을 뽑아낼 수 있는 것이다. 이처럼 '징후에 따라 읽기'는 가시적으로 보여지는 것 이면에 자리한 맥락과 가정들을 밝히는 메타적 연구 방법이다. 이 방법이 본 연구에서 사용되는 것은 우리가 밝히고자 하는 디자인 사고가 비가시(非可視)적인 개념 공간에 자리하고 있기 때문이다.

본 연구는 구체적 모던 디자인 현상에 대한 고찰로 출발하여 그 현상을 가능하게 하는 사고를 추적해 나갈 것이다. 다시 말해 비가시적 공간에 자리하고 있는 디자인 사고를 가시화하는 것이 본 연구의 초점이다.<그림 1> 이러한 과정을 통해 모던 디자인 현상을 되돌아볼 수 있는 비평적 통로를 마련할 수 있을 것이다.

---

1) John A. Walker, Design History and the History of Design, 정진국(역), 「디자인의 역사」 (서울: 까치, 1995), p.18.

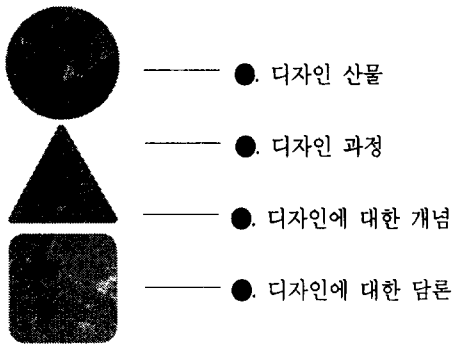


<그림 1, 연구의 개념도>

2. 디자인 사고와 모던 디자인

2-1. 디자인 사고

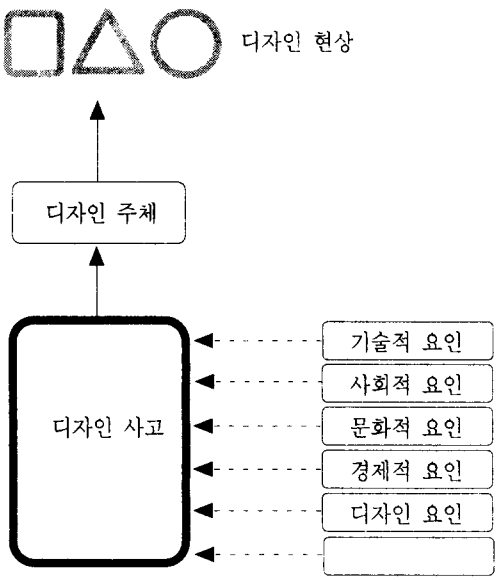
디자인은 실제 사회 속에서 기술적, 문화적, 역사적 맥락 등과 관계를 맺으면서 다양한 구체적 현상들로 발현한다. 일상 삶의 곳곳에 스며들어 인공물 환경을 만들어 가는 여러 사물들, 이미지들, 그리고 공간들은 이러한 디자인 현상의 대표적인 예일 것이다. 그러나 디자인 현상이란 단순히 이러한 가시적인 디자인 산물만을 의미하지 않는다. 가시적인 산물과 더불어 그 산물을 디자인하는 과정, 실제 소통되는 다양한 사회·문화적 디자인 개념들, 그리고 인공물과 이미지에 대한 담론들을 총칭하는 보다 포괄적 의미를 갖는다.<그림 2>



<그림 2, 디자인 현상>

이러한 현상들은 어떤 힘에 의해 구체화되는데 그 힘을 행사하는 것은 다름 아닌 디자인 주체들이다. 디자인계에는 다양한 디자인 주체들이 존재하는데, 실제 디자인 업무를 수행하는 디자이너들 이외에도 디자인 정책을 입안하고 실행하는 관료, 디자인 교육자, 디자인 담론의 생산자들이 디자인 주체에 포함된다. 구체적인 디자인 현상은 이러한 다양한 디자인 주체들에 의해서 형성되는 것이다.

디자인 사고는 구체적 디자인 현상들을 발현시키는 다양한 주체들의 믿음, 혹은 관념들이라고 할 수 있다. 이 믿음은 역사적으로 형성된 디자인 내적인 요인들의 영향에 의해서 뿐만 아니라 디자인 주체가 자리하고 있는 사회적, 문화적, 경제적, 기술적 요인들과의 상호 작용 속에서 형성되는 것이다. 요약하면 기술적 요인, 경제적 요인, 사회적 요인, 문화적 요인, 디자인 내적 요인 등이 디자인 사고에 영향을 미치고, 이에 따라 변화된 디자인 사고는 디자인의 각 주체들의 행위를 움직인다. 이러한 움직임이 궁극적으로는 디자인 현상을 구체적으로 발현시키는 것이다. <그림 3>는 이러한 내용을 도식화하고 있다.



<그림 3, 디자인 사고>

2-2. 분류

모던 디자인을 고찰하기에 앞서 개념들이 어떻게 구성되며 그 특성은 무엇인지에 대한 논의가 선행되어야할 것 같다. 이러한 필요성은 아마도 모던 디자인 자체가 디자인 담론의 장에서 소통되는 하나의 개념이라고 보았을 때, 그것이 가지는 인식론적 성격에 대한 이해가 그 자체에 대한 논의에 선행되어야 한다는 데에서 찾을 수 있다.

특별한 이론을 언급하지 않더라고 우리는 우리를 둘러 싼 외계를 대상으로 사고를 전개할 때 경험적으로 '분류'라는 방법을 사용한다. 분류는 '있는 그대로의 자연 현상을 다룰 수 있는 규모로 축소시키거나 그 무한한 다양성에 질서를 부여하는 지적 작업'[2]인 것이다. 그것은 구체적인 대상에 의미를 부여하는 경우뿐만 아니라 개념을 만들어 낼 때도 사용되는 방법이다. 때문에 분류의 문제는 철학적인 사고의 소재로까지 발전하여 푸코(Michel Foucault)와 같은 이의 지적 호기심을 유혹하였다. 푸코의 대표적인 저작 중의 하나인 『말과 사물』은 아르헨티나 작가 호르헤 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges)의 원문에 인용된 중국의 한 백과사전 동물 분류체계로부터 논의를 시작하고 있다.

2) John A. Walker, 같은책, p.23.

> 동물은 다음과 같이 분류된다. (a)황제에 속하는 동물, (b)향료로 처리하여 방부(防腐) 보존된 동물, (c)사육동물, (d)젖을 빠는 돼지, (e)인어(人魚), (f)전설상의 동물, (g)주인 없는 개, (h)이 분류에 포함되는 동물, (i)광폭한 동물, (j)셀 수 없는 동물, (k)낙타털과 같이 미세한 모필로 그려질 수 있는 동물, (l)기타, (m)물주전자를 깨뜨리는 동물, (n)멀리서 볼 때 파리같이 보이는 동물.[3]

우리가 위 내용을 접했을 때 느끼는 낯선 타자성은 우리 인식 구조의 바탕에 자리하고 있는 분류의 경계와 위의 동물분류 체계에 자리하고 있는 경계가 서로 어긋나는 데에 원인이 있다. 우리는 '낙타털과 같이 미세한 모필로 그려질 수 있는 동물'이라든지, '물주전자를 깨뜨리는 동물'로 동물의 경계를 구획하지 않는다. 우리는 이러한 임의적 구분보다 '계문강목과속종'이라는 분류 체계를 바탕으로 생물을 분류한다. 그것은 서로 다른 수준에서 뻗어 나온 가지들의 연속으로 이어지는 일종의 나무구조를 형성하는데, 여기서 동일한 수준의 각각의 내용은 서로 겹쳐지지 않는다. 그러한 이유로 인해 우리가 사용하는 동물 분류는 매우 합리적이고 체계적인 것으로 보인다. 이러한 나무구조의 분류체계에 익숙해진 우리의 눈에 중국 백과사전에서의 동물 분류는 당혹스러운 것이다.

위의 분류를 보고 우리가 느끼는 당혹스러움은 두 가지 가능성에로 열려있다. 그 하나는 그러한 타자적 존재를 부정하려는 태도인데, 이러한 태도는 낯선 내용을 그릇된 것으로 이해한다. 만일 우리가 이러한 가능성에로 나아간다면 우리는 막다른 골목에 다다른 것처럼 논의를 이어 나아갈 수 없을 것이다. 왜냐하면 중국 백과사전의 분류체계는 옳지 못한 것이기 때문에 바른 방향으로 수정되어야 할뿐이지 더 이상 논의의 대상이 될 수 없기 때문이다. 이러한 주장에는 우리의 분류체계가 옳다는 전제가 강하게 자리한다. 그러나 우리의 분류체계가 옳다는 것을 무엇으로 증명할 것인가? 앞서의 중국 백과사전의 분류가 옳지 못하다는 판단은 우리의 분류체계가 판단 기준이 될 때에 내려진 결론이기 때문에 이 경우에만 그 판단은 유효하다.

또 다른 하나는 너무도 당연히 받아들여왔던 여러 인식의 가정들에 대해 반성으로 이어지는 경우이다. 우리가 거기서 느끼는 당혹스러움은 지금까지 의심하지 않고 가정해왔던 질서들을 의심의 눈초리로 바라보게 만든다. 만일 우리의 앎의 구조가 이러한 분류체계에 기반하고 있다라는 것이 거역할 수 없는 사실이라면 그것은 우리의 앎 자체에 대한 반성으로까지 이어져야 하는 것이다. 물론 이러한 반성은 그 앎 자체를 거부하는 움직임을 지향하기보다는 그 앎을 구성하고 있는 구조와 그것을 하나의 지식으로 구조화한 힘들에 대한 고찰과 재검토로 이어지는 것이 보다 바람직할 것이다.

우리에게 분류의 문제가 중요한 것은 그것이 분류 주체가 세계를 이해하고 그곳에 참여하는 방식을 결정하기 때문일 것이다. 분류는 외부의 현상을 인식주체 내부로 공간적 이동을 함에 있어 하나의 필터와 같은 역할을 한다. 분류의 경계는 필터를 형성하고 있는 미세한 얽힘들과 같은 것으로 그 모양에 따라 인식주체는 외부 세계를 이해하게 되는 것이다. 채와 같이 얽혀진 그 분류의 그물망을 통해 주체는 세계를 바라보고 그것을 세계의 모습이라고 이해하게되는 것이다. 따라서 우리가 세계를 이해하는 방식은 세계에 존재하는 어떤 객관적 진리들을 흡수하는 방식으로 이루어지지 않는다. 그 보다는 우리가 이해하려는 방식으로 세계는 재구성되고 이렇게 만들어진 인식의 그물망을 통해 세계를 이해한다는 것이 보다 올바른 표현일 것이다. '뭐 눈에는 뭐 밖에 안 보인다'는 말은 이러한 내용을 보다 세속적으로 표현한 것이라고 할 수 있다. 결국 우리가 현재 이해하고 있는 앎이라는 것은 세계에 객관적으로 존재하는 것이기보다는 인식 주체에 의해 구조화된 것이다. 때문에 서로 다른 시공간의 맥락에 위치한 주체들의 앎의 내용은 서로 다르다. 이 앎을 가능하게 하는 개념들은 본래부터 구분되어 존재하는 것이 아니라 그렇게 구분되어지는 것이다.

이해하고자하는 어떤 대상이 있을 때, 그것은 많은 경우 인식 주체로부터 자유롭고 독립적인 것으로 받아들여진다. 여기서 대상은 공간적으로 인식 주체와 거리를 두고 존재하는 것으로 구체적인 산물뿐만 아니라 추상적인 개념까지를 포섭한다. 이해란 것은 지금껏 그러한 자율적이고 독립적인 대상을 그대로 우리들의 인식의 장으로 이동시키는 것 이상이 아니었다. 이 경우 이해는 하나의 물리적 현상에 가까운 것이다.

그러나 실재로 이해는 물리적 현상이기보다는 화학적 현상에 가깝다. 대상에 대한 이미지, 혹은 내용이 그대로 인식의 장으로 이동하기보다는 인식 주체가 관여하면서 의미를 갖게 되는 것이다. 마치 우리가 이름 없는 식물을 '-- 꽃'이라고 불러 주었을 때 의미 있는 하나의 꽃으로 자리하는 것과 같은 이치이다. 인식 주체는 자신의 관심과 관점에 따라 그곳에 가상의 경계선(분류)을 긋고 의미를 부여한다. 그것은 본래부터 새겨져있는 것이 아니라 단지 대상에 비친 그림자에 불과 한 것이다. 그것은 또 다른 주체에 의해 얼마든지 바뀔 수 있는 것이다. 그리고 실제로 여러 주체들은 동일한 대상에 대하여 여러 경계들을 제시한다. 위에서 제시된 동물들을 분류한 서로 다른 체계는 그 한 예일 것이다.

우리의 눈을 디자인의 영역으로 돌린다면 그곳 또한 다양한 분류들을 통해 이해되고 있음을 보게 된다. 특히 디자인의 역사적 내용들을 기술하면서 사용되는 다양한 개념들은 디자인사가의 분류 작업을 통해 구체화된다. 하나의 경계 안에 무엇이 포함되는지는 그가 대상을 어떻게 보는가에 따라 결정된다. 따라서 이것은 또 다른 시선과 충돌할 수 밖에 없는 운명을 지닌다. 그 하나의 예를 우리는 모던 디자인에서 찾을 수 있다. 모던 디자인이라는 개념은 클리브 딜럿(Clive Dilnot)이 <디자인사의 상태 The State of Design History>라는 그의 글에서 지적하고 있듯이 디자인사를 보는 하나의 관점에 불과한 것이다.[4] 그리고 그 경계 또한 명확하지 못하다.

---

3) Michel Foucault, The Order of Things: An Archaeology of Human Sciences, 이광래(역), 『말과 사물』(서울: 민음사, 1995), p.11.

4) Clive Dilnot은 디자인사의 작업 영역을 (1)디자인과 장식, 그리고 19세기와 20세기에 유행한 장식미술과 비주류 미술의 전통적 역사의 연속성, (2)모더니즘에의 집중, (3)디자인 조직의 문제에 대한 집중, (4)다양한 유형의 사회적 관계에 대한 집중이라는 4가지 영역으로 구분하고 있다.

이렇게 경계가 불안정하고 가변적이라는 사실에도 불구하고 우리는 분류와 이를 통한 개념들의 생산을 피할 수 없다. 그것은 어쨌든 대상에 질서를 부여하는 것일 뿐만 아니라 더욱 중요한 것은 이후의 논의를 가능하게 하는 하나의 출발점으로서 기능하기 때문이다. 그렇다면 분류는 그것이 아무리 잠정적이라고 할지라도 논의의 전제조건인 것이다. 우리가 여기서 다루게될 모던 디자인이라는 것도 이 내용을 벗어나지 않는다.

2-3. 모던 디자인

2-3-1. 모던 디자인의 출발

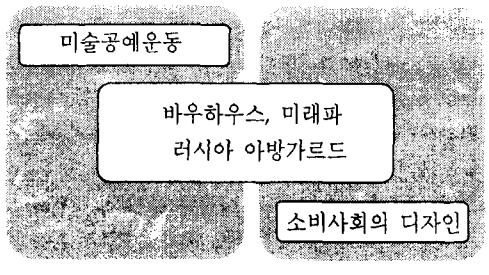
20세기 디자인을 설명하는 다양한 키워드들이 있을 수 있지만 모던 디자인(Modern Design)만큼 많은 논의를 불러일으킨 개념은 없을 것이다. 단순히 시대적 개념만이 강조된 '현대의 디자인'을 의미하는 것이 아니라는 점에서 모던 디자인은 그것이 구체적으로 무엇을 의미하는지, 그리고 그것이 구체화된 시공간적 좌표는 어디인지와 같은 여러 논의들로 이어질 수 밖에 없는 용어인 것이다. 즉, '모던 디자인'이라는 기표가 담고있는 기의는 2차적 의미수준에서 결정되고 있는 것이다.

우선 그 시발점을 독일의 니콜라우스 펩스너(Nicolaus Pevesner)는 러스킨(Jhon Ruskin)과 모리스(William Morris)의 미술공예운동에서 찾았다. 그는 모리스가 저속한 장식들로부터의 해방을 주장하고 노동을 예술과 결합시키고자 하였다는 점에서 모던 디자인의 서장을 모리스에게 할애하였다. 우리가 펩스너의 주장을 받아들여 모던 디자인의 시발점을 모리스에게 양보한다고 하더라도 그의 책 <근대 디자인의 선구자들> 끝점에 자리한 그로피우스(Walter Gropius)와 기계에 대한 입장과의 차이로 인해 또 한번의 어려운 난관에 봉착하게된다.

펩스너는 영국과 독일이라는 서로 다른 지리적 공간을 모던 디자인이라는 이음새를 통해 연결시키고 있지만 시발점으로 삼은 윌리엄 모리스와 그 종착점에 자리한 그로피우스는 기계적 생산방식에 대한 서로 다른 입장을 가지고 있었다. 구체적으로 모리스가 기계적 생산방식을 혐오하였던 반면 이후 바우하우스를 축으로 하는 모던 디자인의 양상은 기계적 생산방식을 긍정하고 그것과의 지속적인 관계 속에서 전개되었다. 때문에 펩스너가 연결한 고리는 자체의 모순을 갖고 파열음을 만들어 낸다. 클리브 딜럿(Clive Dilnot)은 펩스너의 <선구자들>에 잠재하고 있는 모순은 바로 기계적인 대량생산을 위한 디자인을 옹호함과 동시에 근대 세계의 대량으로 이루어지는 디자이닝의 현실을 혐오하였다는 점[5]이라고 이 문제를 지적하고 있다. 펩스너의 사관에 대한 클리브 딜럿의 지적은 현실을 비판하고 새로운 가능성을 모색하는 정신이 강조되는 디자인과 기계적 대량생산을 위한 디자인과의 마찰에 초점을 두고 있다. 그 중 어느 하나에 중심을 둔다면 답은 의외로 간단해 질 수 있지만 문제는 그렇게 단순하지 않다. 왜냐하면 모던 디자인이 모순된 이 두 가지 색상을 모두 포함하는 개념이라는 심증을 비릴 수 없기 때문이다. 물론 그것이 일정한 배합비율을 보여준 것은 아니지만 모던 디자인은 분명 아방가르드적 현실비판정신과 기계 테크놀로지가 만나는 지점에서 피어오른 산물이었음을 부정하기는 쉽지 않다. 물론 그 전개는 기계 테크놀로지에 대한 찬양과 시장의 논리를 받아들이는 방향으로 진행되었다. 실제로 우리는 좌파적 정신과 물질적 수단 사이의 변증법적 투쟁의 과정에서 정신이 퇴색하고 물적인 생산양식의 승리가 이루어지는 과정을 목격했다. 만일 우리가 이 둘의 조화가 어느 정도 성취된 지점을 찾는다면 바우하우스, 미래파, 러시아 아방가르드 정도를 지적할 수 있을 것이다.

19세기 후반을 지나간 모리스에게서 우리는 현실비판정신은 발견할 수 있으나 새로운 기계적 생산양식에 대한 옹호는 발견할 수 없다. 그럼에도 불구하고 펩스너가 왜 모리스를 모던 디자인의 선구자들에 포함시켰는가에 대해서는 여러 가지 설명이 있을 수 있다. 그의 주장대로 모리스가 저속한 장식들로부터의 해방을 주장했고 노동을 예술과 결합시키고자 하였기 때문일 수도 있지만, 역사를 연속적인 흐름으로 보고자하는 역사서술의 인식론적인 과부하가 모리스를 끌어들였을 것이라는 의심도 지울 수가 없다. 이러한 펩스너의 디자인사 서술의 전통은 이후에도 적지 않은 영향력을 행사해 왔다.

모리스를 모던 디자인의 영역에 위치시키는데는 여전히 논란의 소지를 가지고 있다. 왜냐하면 그에게서 이상적인 유토피아에 대한 믿음과 정신은 발견되지만 그것을 구체화하는데 중세적인 모티브와 방법들로 회귀하였기 때문이다. 그의 유토피아도 지극히 중세적인 것이었다고 보았을 때, 그는 오히려 공업국 영국의 상황을 비판적으로 그려낸 비평가에 가깝다고 할 수 있다.



<그림 4, 모던 디자인의 좌표>

<그림 4>는 모던 디자인의 구체적 발현점들이 자리한 위치를 보여주고 있다. 그 한 축에는 아방가르드적 기획이 강조되는 좌파적 정신이, 다른 한 축에는 기계적 대량 생산 시스템을 적극적으로 수용하면서 새로운 미학을 만들어 가는 태도가 자리하고 있다. 후자의 내용은 부르주아적 의식과 만나면서 시장획득의 수단, 혹은 판매를 위한 디자인이라는 모습으로 변화한다. 이러한 구도는 모던 디자인에 대한 다양한 시각들을 만들어 내었다. 가령 좌파적인 비판 정신에 초점을 두는 입장에서는 미국의 30년대 유선형이나 아르데코 양식을 모던디자인과 관계시키는 것에 대하여 부정적이다. 또한 좌파적 정신과 기계적 생산 양식의 조합으로 모던 디자인을 보고자 하는 입장에서는 모리스의 미술공예운동 또한 배제시켜 바우하우스, 미래파, 러시아 아방가르드의 움직임만을 모던디자인의 영역에 위치시키려 한다. 한편 기계적 대량생산 시스템 내에서

5) Clive Dilnot, "The State of Design History", Victor Margolin(ed.), Design Discourse, (Chicago: The University of Chicago Press, 1989), p.225

의 미학이라는 면에 초점을 두는 부르주아적 입장에서는 대영박람회의 감수성이나 공황을 극복한 30년대 미국 1세대 디자이너들의 무용담을 중요시하면서 바우하우스, 미래파, 러시아 아방가르드 등의 내용은 제한적으로 수용하려 한다.

이 중 좌파적 기획이 강조된 개념으로 모던 디자인을 보고자 하는 최근의 예를 카시와기 히로시(Kashiwagi Hiroshi)에게서 발견할 수 있다. 모리스의 미술공예운동이 모던 디자인의 서두를 장식해야하는 이유를 펩스너의 전통을 계승하고 있는 히로시는 근대 프로젝트(Modern Project)라는 측면에서 찾고 있다. 근대 프로젝트를 축으로 하는 그의 입장은 앞서 <그림 4>의 좌표상에서 좌파적 정신을 중요시하는 위치에 자리한다. 근대 프로젝트가 기술과 생산양식의 변화에 의한 사회의 변화를 인식하고 이를 토대로 현재를 어떻게 의도적으로 변혁시켜 갈 것인가라는 변화에의 의지를 반영한 움직임이라고 보았을 때 영국의 미술공예운동 또한 근대 프로젝트에 포함시킬 수 있다는 것이다.

> 영국의 미술공예운동을 비롯하여 19세기에 시작된 모던 디자인은 한마디로 말해 디자인이라고 하는 언어를 통하여 사람들의 생활이나 환경을 어떻게 변혁하고, 어떤 사회를 실현할 것인가라는 문제의식을 가진 프로젝트였다고 할 수 있다.[6]

카시와기 히로시의 주장은 19세기말 영국의 미술공예운동은 비록 손에 의한 생산을 주장했지만 사물의 디자인을 통해 생활환경을 변혁하고자하는 문제의식이 바우하우스와 같은 모던 디자인의 문제의식과 만난다는 것이다. 카시와기 히로시의 관점은 이성에 대한 믿음과 합리성의 개념을 축으로 한 모더니티를 실패한 기획으로 보기보다는, 미완의 프로젝트로 설정하고 의사소통적 합리성을 통한 보완이 가능하다고 본 하버마스(Jürgen Habermas)의 입장과 유사하다. 때문에 히로시는 오늘날이야말로 모던 디자인으로부터의 긍정적 교훈이 요구되는 시기라고 주장한다. 왜냐하면 <그림 4>에서 보여지는 것과 같이 오늘날은 아방가르드적인 비판의식이 상실된 시장확대의 수단으로써 디자인이 지배적 이데올로기이기 때문이다.

모던 디자인의 연결 고리가 물질문화의 집단적 조작을 통해 삶의 내용을 변화시킬 수 있다는 믿음, 즉 기획이라고 지적한 히로시의 해석은 매력적으로 들린다. 그것은 펩스너의 한 쪽을 적극적으로 지지하고 있다. 그러나 이러한 기획만으로 모던 디자인을 설명하기에는 어딘지 모자람이 있다. 사실 이러한 기획이 기계 테크놀로지의 등장과 무관하지 않다고 보았을 때, 집단적 조작을 통해 삶을 변화시킬 수 있다는 기획과 새로운 생산양식의 중심에 자리한 기계와의 관계를 고찰하는 것은 모던 디자인의 이해를 위해 무엇보다도 중요하다. 왜냐하면 디자인을 통해 삶을 통제할 수 있다라는 믿음은 결국 새롭게 도래하는 물적 환경의 중심에 위치한 기계를 어떻게 바라볼 것이며 그것을 어떻게 수용할 것인가라는 문제의식으로 전개되어 나아갔기 때문이다.

6) Hiroshi Kashiwagi, Design no 20-seiki, 강현주. 최선녀(역), 「20세기의 디자인」 (서울: 조형교육, 1999), p.16

만일 우리가 비판적 정신과 새로운 기획만으로 모던 디자인을 설명하려한다면 우리는 다른 용어를 사용하거나 디자인이라는 용어를 거기에서 삭제해야 할 것이다. 기계적 생산양식과 그 감수성은 모던 디자인의 또 다른 논의의 축일 수 밖에 없는 것이다. 디자인이 구체적인 조형을 통해 발현하는 것이라면 더더욱 그러하다. 그러나 이것이 <그림 4>에서 어느 한 축을 부정하고 다른 한 축을 긍정하거나 아니면 둘 사이에 위치해야 한다는 것을 의미하는 것은 아니다. 그 보다는 전체적인 모던디자인의 좌표를 이해하고 그 좌표상에서의 변화가 어떻게 이루어졌는가에 보다 관심을 보여야함을 의미한다. 왜냐하면 모던 디자인은 아방가르드적인 기획과 기계 테크놀로지의 화학반응의 흔적들을 가리키고있기 때문이다. 그러므로 우리는 모던 디자인의 본질을 화석화된 내용에서 찾기보다는 좌파적 정신이 퇴색하고 기계적 대량생산을 바탕으로 한 소비사회에 기형적으로 적응해가는 그 양태에서 찾아야 할 것이다.

2-3-2. 기계적 생산양식에 대한 반응

모리스의 미술공예운동은 자체에 모순을 안고 있었다. 그들의 이상이 반부르주아적인 것이고 대중적이며 아방가르드적인 것이었다고 할지라도 과거로 눈을 돌린 것은 결과적으로 시대의 흐름을 거역하는 것이었다. 모리스의 눈에 아무리 기계적 생산방식이 문제점을 안고 있는 것으로 비춰졌을지라도 이미 기계는 거역할 수 없는 흐름이 되어 흘러들고 있었다. 수공예적인 방식으로 디자인의 문제를 해결하려했던 미술공예운동의 접근은 반기계적인 것이었고, 따라서 시대의 흐름을 담아내지 못하였다. 기계적 생산방식이라는 새로운 흐름을 디자인적으로 담아내려는 시도는 오히려 대륙의 독일에서 발견되었다.

19세기말 독일의 공업은 미국과 경쟁할 정도로 발전하고 있었다. 이러한 상황에서 독일 프로이센의 상무성은 1896년 35세의 헤르만 무테지우스(Hermann Muthesius)를 선진국 영국으로 보냈다. 이 해는 모리스가 세상을 떠난 해였다.[7] 영국에서 그의 임무는 영국의 주택과 일용품을 연구하는 것이었다. 다시 말해 당시 산업 선진국이었던 영국에서 디자인을 배워오는 것이 무테지우스의 임무였던 것이다. 그는 1903년에 귀국하였다. 그는 영국의 생활을 통해 이성과 단순성의 확고한 지지자가 되어 돌아왔다. 그를 묘사할 때 사용되는 용어인 즉물주의(Sachlichkeit)는 '적절하고 객관적이며 기능적'이라는 뜻을 함축한 것으로 무테지우스의 입장을 드러낸다. 니콜라우스 펩스너는 무테지우스의 1902년 『Stilarchitektur und Baukunst』를 인용하면서 사물의 조형에 대한 그의 믿음을 다음과 같이 기술하고 있다.

> 우리가 이 새로운 양식을 실제 눈으로 확인하고자 한다면 다시 한번 '역사나 전시관, 혹은 교량과 기선 등을 살펴보아야 한다. 여기서 우리들은 모든 피상적인 장식이 절제되고 그들 본래의 목적에 충실한 형태의 엄격하고 과학적인 즉물성과 접하게 된다.' 따라서 미래는

7) Hiroshi Sano, Design And The Life Style For Sustainable Development Of 21st Century, 현동희.강화선(역), 「21세기의 디자인」 (서울: 태학원, 1998), p.75.

> 오직 엄격한 즉물주의를 향해서 단순히 부가적인 모든 장식물을 제거하는 방향으로 전개될 것임을 짐작할 수 있다. 이러한 방침에 따라 세워지는 모든 건축물과 생산품은 '적절성과 ...간결성에서 나오는 산뜻한 우아함을 보여주게 될 것이다.'[8]

부가적인 모든 장식물을 제거하고 목적에 충실한 형태를 과학성과 결합시키는 것은 곧 근대적인 이상과 일치하는 것이었다. 무테지우스는 공업생산을 예술과 결합시키려 하였다. 그리고 이러한 그의 믿음은 1907년 독일공작연맹의 결성으로 이어졌다. 그는 여기서 독일 제품의 질적 향상을 위해서는 '표준화'를 추진해야한다고 주장하였다. 1914년 쾰른(Cologne)에서 개최된 독일공작연맹 연례회의는 이러한 그의 믿음이 또 다른 믿음과의 만나 논쟁을 일으킨 것으로 유명하다. 그 대상은 바이마르 예술학교 교장인 앙리 반 데 벨데였다. 무테지우스는 영국에서 돌아온 후 자신과 의견을 같이하는 몇몇을 예술공예학교의 교장으로 임명하였으나, 반 데 벨데는 이에 앞서 바이마르 예술공예학교 교장으로 취임하였다. 1914년의 독일공작연맹 연차회의에서 반 데 벨데는 무테지우스의 표준화를 비판하면서 개인주의를 지지하였다. 니콜라우스 펩스너의 『근대디자인의 선구자들』에는 양자의 주장이 명확하게 드러난다.

> 무테지우스는 표준화(Typisierung)를, 반 데 벨데는 개인주의(Individualism)를 지지하였다. 무테지우스는 '건축과 공작연맹의 전반적인 활동영역이 표준화로 나아가고 있다. 조화된 문명의 시대에서나 가능했던 그 보편적인 중요성을 회복할 수 있는 유일한 길은 표준화이다. 다수의 힘을 효과적으로 집중시킨 표준화에 의해서만이 일반적으로 통용되고 신뢰할 수 있는 양식이 도입될 수 있다'고 주장하였으며, 반 데 벨데는 '예술가들은 공작연맹이 존재한 어떤 규범이나 표준화도 허용하지 않을 것이다. 예술가들은 본질적으로 열렬한 개인주의자이며 자발적인 창조자이다. 스스로의 의지에 따르는 그는 결코 어떠한 강제적인 기준이나 규범에 굴복하지 않을 것이다'라고 응수하였다.[9]

무테지우스와 반 데 벨데의 대립은 기계적 환경의 도래를 적극적으로 인정할 것인가, 아니면 예술가로서의 자유를 긍정할 것인가라는 보다 근원적인 문제에서부터 출발한다. 그것은 이후 디자인의 역사에 있어서 구성주의와 표현주의라는 주된 두 가지 흐름으로 전개되었다고도 볼 수 있는 미묘한 사항이다. 논쟁 이후의 양상은 무테지우스가 주장했던 표준화에 대한 믿음이 힘을 얻는 방향으로 전개되었다. 그것은 아마도 기술, 사회적 환경의 변화가 그의 주장을 떠 받쳐주었기 때문이라고 설명 할 수 있다.

8) Nikolaus Pevsner, Pioneers of Modern Design, 김구영 외(역), 『근대디자인 운동의 개척자들』 (서울: 기문당, 1990), p. 32
9) Nikolaus Pevsner, 같은책, p.37

무테지우스와 벨데의 충돌을 설명하면서 줄리어스 포세너(Julius Posener)는 피터 베렌스의 아크등의 디자인과 프리츠 엘라의 회화의 대립으로 대표된다고 지적하고 있다.[10] 피터 베렌스는 바우하우스의 설립자였던 그로피우스의 스승으로 표준화가 적용된 디자인을 몸소 보여주었던 인물이다. 1909년부터 생산된 그의 전기포트는 30여종에 이르렀는데, 그 각각은 표준화된 부품들로 이루어져 있었다. 단순히 하나의 물품이 아니라 전체적인 시스템을 고려한 그의 접근은 분명 새로운 디자인을 시사하는 것이었다.

독일에서의 표준화 논쟁이 보다 공식적인 차원에서 논의되었다고 한다면 미국의 경우는 독일보다 앞선 시기에 이미 그것이 실제화되고 있었다. 미국적 시스템이라고 불리는 양산 시스템은 존 행콕 홀의 프린트록식 철포라든지 사무엘 콜트(Samuel Colt)가 디자인한 연발 권총과 같은 무기를 중심으로 발전되어 나아갔다. 사무엘 콜트는 1831년에 이미 연발권총 생산 공장을 건설하여 최초 5000정을 생산했고 이후 휘트니(E. Whitney)의 공장에 완벽한 전문 공구와 기계를 공정별로 재설계하여 본격적인 일괄생산체계를 확립하였다. 이러한 권총과 기계류들은 1851년 영국에서의 대영박람회에 출품되어 주목을 받았다.[11] 병기에서의 대량생산 시스템 기술은 남북전쟁(1861-1865) 후 자건거나 재봉틀, 그리고 자동차 등의 일상생활용품의 생산으로 이어졌다.

자동차의 경우 처음 자동차를 완성한 것은 독일에서였지만 그것을 일상화하는데 성공한 것은 포드(Henry Ford)의 기획이었다. T형 포드는 이러한 기획의 결과였다. 1890년 처음으로 생산되기 시작하여 1927년 생산을 중단할 때까지 이 차는 무려 1500만대가 생산되었다. 이러한 양산이 가능하였던 것은 1914년 라인 생산방식으로 전환이 큰 역할을 하였다. 기계가 만들어내는 흐름에 따라 인간의 노동력을 행사하는 것은 적어도 그 결과인 생산량을 예측 가능한 것으로 만들었을 뿐만 아니라 보다 균질화된 자동차를 만들어 내었다. 그러나 이러한 미국의 양상은 이념적이기보다는 자본주의적 규칙에 충실한 모습이라고 할 수 있다. 때문에 기계 자체에 대한 이념적인 고민은 찾아보기 어렵고, 단순히 기술력을 통한 생산의 증대와 이를 통한 이윤의 축적이라는 원리만이 지배하였던 것이다.

2-3-3. 기능적 조형에 대한 신화

바우하우스를 축으로 하는 유럽 모던 디자인의 조형적 특성은 기본적인 기하학적 형태를 응용한 추상적이고 구조적이라는 데서 찾을 수 있다. 이러한 기하학적 형태는 바로 환원이라는 과정을 통해 구체화된다. 환원이라는 것은 특정 범위 내에 존재하는 비슷한 다른 것들을 배제하는 논리이다. 노르스름하고 누리끼리한 것은 노란 것으로 환원되고 연속적인 움직임은 초당 24컷의 정지된 사진으로 환원된다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)이 계단을 내려오는 마부를 그렸을 때 그것은 이미 새롭게 전개되고 있는 기계적 환원의 양상을 회화에 담아내고 있었던 것이다. 이러한 감수성을 담고 있는 기하학적 조형은 과연 기능적인 것인가?

10) Hiroshi Kashiwagi, 같은책, p.63
11) 채승진, "20세기 미국 산업의 기원과 산업디자이너의 형성", 디자인 네트, 1998년 8월, 제11호, p.95

일반적으로 모던 디자인의 특성 중의 하나를 이야기하면서 기능주의 전통을 언급한다. 그러나 여기서 우리는 기능적인 조형과 이념적인 조형 사이의 괴리를 엿보게 된다. 모던 디자인의 기능주의 전통은 '형태는 기능적 요구조건을 충족시킨 결과'라는 디자인 사고를 바탕으로 디자인 주체들로 하여금 사물의 기능[12]에 대한 보다 큰 관심을 가지도록 하였다. 그것은 과거로부터의 단절을 통해 보다 낙관적인 미래를 만들어갈 수 있다는 희망이 반영된 것이었다. 장식에 대한 혐오와 합리적이고 기능적인 형태를 지향한 기능주의의 특징을 독일의 디자인 이론가 베르튼 뢰바흐(Bernd Lœbach)는 다음과 같이 설명하고 있다.

◎. 유용성이 없거나 과잉된 제품의 배제
(예: 장식 또는 유희 효과)
◎. 기술적, 물리적이며 기술적, 경제적인
구성 원칙의 적용
◎. 명확한 목적을 위해서 이미 존재하는 수단의
이성적인 사용
◎. 큰 효과를 얻기 위한 적은 낭비
◎. 적은 노동비용과 경영비용
◎. 제품을 감성적으로 규정하는 조형의 거부

<기능주의 특성[13]>

이러한 기능주의적 입장에서 조형은 여러 기능적인 필요조건을 충족시키고 난 후에 자연스럽게 주어지는 부산물일 뿐이다. 때문에 이 관점에서 보았을 때 형태에 대한 관심은 단순히 표피에 대한 장식적인 집착 이상이 아니었다. 결국 '형태는 기능적 요구조건을 충족시킨 결과'라는 기능주의 디자인 사고는 형태에 대한 관심을 장식주의로 비하하였을 뿐만 아니라 사물의 외형에 의해서 촉발될 수 있는 상징적인 측면을 소외시키는 결과를 가져왔다.

그러나 디자인에 있어 기능주의는 사물의 유용성이라는 측면을 강조함으로써 사용과정에 기능성을 강조하는 듯하지만 실제 전개된 양상은 이와 다르다. 산업사회는 생산에 있어서의 경제성과 효율을 강조하였고 디자인에 있어서 기능주의는 이러한 큰 흐름에 매몰되어갔다. 즉, 베르튼 뢰바흐적 개념의 실제적 기능마저도 관심에서 점차 벗어나게 된 것이다. 전체 자본주의 구조 내에서 이윤확보를 위한 생산과 유통의 경제성과 효율성이 보다 큰 관심의 대상이 되었다. 이러한 상황에서 '기능적 요구조건'이라는 것은 생산과정에서 요구되는 조건들인 것이었지 사용과정에서 요구되는 것은 아니었던 것이다. 이러한 양상은 미국에서 보다 극명하게 전개되었다. 포디즘과 테일러이즘은 생산의 기능성과 효율성을 드러내는 것이었다. 사회의 큰 흐름은 외적으로는 사용과정의 효율과 기능성을 이야기하면서 내적으로는 생산의 기능성을 추구하였던 것이다.

기계로 대표되는 산업사회는 인류를 사물의 풍요로움 속으로 이끌었다. 실존적인 특정인의 필요에 응답하는 생산이 아닌 불특정 다수를 향해 마치 기관총의 호흡만큼이나 빠르게 쏟아내는 기계적 생산방식은 적어도 소비의 민주화를 위한 하나의 조건을 만들어 내었다. 보다 많은 사람들이 소유할 수 있는 사물들이 만들어진 것이다. 사회적 모순으로 인해 전적으로 그렇게 되지는 못했지만 일정부분 이러한 민주적 분배가 이루어졌다. 그러나 그것은 단지 허상일 수도 있다. 기대하지 않은 장애들이 늘 자리하는 것은 그런 이유에서인지도 모른다. 산업사회의 운명도 크게 다르지 않았다. 산업사회의 확장을 가로막은 장애들은 '소비주의'라는 독특한 방식으로 극복되었다. 소비주의는 노동자와 대중을 단순한 생산자로만 보던 산업사회 초기의 믿음을 해체하고 소비자로 보는 시각에서부터 출발한다. 이러한 소비주의적 사고는 노동자에게 보다 많은 임금을 주면 그들은 보다 많이 소비를 할 것이고 이는 결국 사회의 번영으로 이어진다라는 일련의 가정이다. 생산이 확장됨에 따라 이전에 엘리트 시장에만 의지하던 산업계는 대량생산된 사물들을 소비할 수 있는 소비자를 찾게 되었고 이는 생산자였던 노동자를 소비자로 만들었다. '소비자로 만들었다'라는 표현은 여기서 매우 적절한 표현으로 보여진다. 왜냐하면 실제로 이것은 어떤 힘에 의해서 인위적으로 이루어진 것으로 볼 수 있기 때문이다. 화이팅 윌리암스(Whiting Williams)는 이러한 일련의 변화에 대해 '19세기 산업자본가들이 노동자에게 산업의 역군으로 복무할 것을 강요한 반면, 현대의 자본주의는 이들을 산업의 역군에서 노동자로, 그리고 노동자에서 소비자로 변화시키는 방법을 모색했다'[14]고 지적하고 있다. 생산자인 노동자를 소비자인 대중으로 변화시키면서 산업사회는 자신을 유지하기 위한 시장을 만들어낼 수 있었던 것이다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 지적한대로 대량생산은 그것을 소비할 수 있는 대중을 끊임없이 재생산함으로써 가능한 것이었다.

생산에 있어서의 기능성을 사용과정에서의 기능성으로 바꾸는 전략은 20세기로 접어들면서 주로 광고라는 매체를 통해 실현되었다. 광고는 산업화와 피할 수 없는 관계를 유지하면서 전개되었다. 광고가 근대적인 현상이라는 데에는 이견이 없다. 여기서의 광고는 이전의 고지적 의미의 선전과는 다른 의미를 갖는다. 이것은 분명 19세기 후반의 시대 상황과 밀접한 관계를 가지는 것이다. 카시와기 히로시(Kashiwagi Hiroshi)는 '상품에 관한 메시지를 대량으로 복제하고 상품의 교환가치를 높여 사람의 욕망을 짜집기하는 것이 광고의 역할이라고 한다면 분명히 광고는 복제시대의 산물'[15]이라고 지적하고 있다. 임의적인 대중을 향해 광고되는 특정 사물들이 일상을 지배하는 가치들을 포함하고 있을 뿐만 아니라 소유와 동시에 그것들을 제공해 줄 수 있다고 호소하는 광고의 외침은 실제 삶에서 하나의 진실로 소통된다. 공장이 사물들을 대량으로 복제했다면 광고는 어떤 사물이 계급적으로 상위에 있다라는 믿음을 대량으로 복제하였다. 이러한 과정에서 생활 주체들은 사물의 도구성이라는 이유 때문이라기 보다는 광고에 의해서 만들어진

12) 여기서 기능은 실제적 기능을 칭한다. 일찍이 독일의 디자인 이론가인 베르튼 뢰바흐는 기능을 실제적 기능, 미적 기능, 상징적 기능으로 구분한 바 있다. 실제적 기능이란 피로감을 덜어주거나 안전을 도모하는 것과 같은 물리적인 면을 고려하여 이루어지는 사물의 기능을 말한다.

13) Bernd Lœbach, Grundlagen der Industrie produkt gestaltung, 신수갈(역), 「공업디자인 개론」 (서울: 미진사, 1981), p. 84

14) Stuart Ewen, Captains of Consciousness: Advertising and the Social Roots of the Consumer Culture, 최현철(역), 「광고와 대중소비문화」, (서울: 나남, 1998), p.32

15) Hiroshi Kashiwagi, 같은 책, p.44

기호성 때문에 사물을 소비하는 양상이 등장하였다. 발터 밴야민이라면 '사물의 도구성은 배경으로 물러나고 기호성이 주제로 등장하였다'라는 시적인 표현을 마다하지 않았을 것이다. 광고는 앞서 지적한 산업사회의 전개와 무관하지 않다. 물론 이 현상을 가능하게 한 물적인 토대 또한 중요하다. 쿠덴베르크의 활자인쇄 이후 전개된 복제기술과 사진의 등장과 같은 것이 그것일 것이다. 특히 사진의 등장은 특정 시공간의 이미지 공유 가능하게 하였다. 어쨌든 산업사회의 전개과정에 자리한 장애, 특히 시장의 한계는 새로운 시장의 개척을 위해 광고를 적극적으로 수용하였다. 그것은 소비자를 만드는 것이다. 사물의 소비를 도구성의 홍보만으로 향상시키는 데에는 한계가 있었다. 이러한 한계는 신화적 의미의 홍보로 가능할 수 있었다. 베플린(Thorstein Veblen)이 지적한 유한계급의 과시적 소비가 이루어지는 방식으로 신화적 의미는 대중을 상대로 하나의 이상으로 홍보되는 것이다. 특정 사물을 판매하기 위해서는 그것의 우수한 도구성을 고지함으로써가 아니라 그 사물을 소유하는 순간 나의 계층적, 혹은 사회적 불만족이 해소될 것이라는 상상을 불러일으킬 수 있어야 하는 것이다. 광고는 불만을 만들어내고 광고하는 대상이 그 불만을 해소할 수 있다고 말한다. 이 과정에서 '기능'은 신화적 의미작용을 보다 자연화하는 하나의 조건으로 작용할 뿐이다.

3. 모던 디자인의 디자인 사고

3-1. 효율과 편리

19세기와 20세기를 가로지르는 산업혁명의 움직임은 어떤 사물의 창조와 제작이 한 개인의 통제에서 벗어나 보다 전문화된 부분작업들로 세분화하는 계기가 되었을 뿐만 아니라 몇 개의 수공구에 의해 이루어져오던 공예적인 생산방식을 시커먼 연기와 맞물리는 기어로 상징되는 기계적 생산방식으로 바꾸었다. 그것은 사물에 손의 흔적보다는 기계의 흔적을 각인시키는 과정이었다. 이러한 기계적 생산방식으로의 이행에는 '효율'이라는 가치를 향한 강박관념이 자리하고 있었다. 전통적 풍경으로 물들어 있던 사회는 '효율'이라는 명제 앞에서 무력하게 재편되어 갔고, 그것을 거역하는 행위는 시대착오적인 것으로 받아들여졌다. 모리스의 미술공예운동의 실패에는 수공예적 방법이 초래할 수 밖에 없는 비효율이 자리하고 있었다. 효율이라는 이데올로기의 이면에는 오늘보다 내일이 발전된 방향으로 이어질 것이라는 계몽주의적 자기장이 힘을 행사하고 있었다.

19세기와 20세기를 대표하는 아이콘이 기계의 톱니바퀴와 공장의 굴뚝이라고 말하는데 이의를 제기할 사람은 그리 많지 않을 것이다. 사람들은 이러한 기계적 이미지를 동경했다. 기계가 만들어내는 긍정적인 아우라(aura)는 미래에 대한 낙관적 믿음을 통해 더욱 확고한 것이 되었다. 금세기 초 미래를 그린 모습들에서 우리는 기계적 이미지가 만들어내는 보다 정리된 낭만적 환경을 어렵지 않게 발견하게 된다. 자동차와 그것이 만들어내는 속력에 흥분하였던 미래파 화가들, 러시아의 아방가르드, 바우하우스, 20세기 초 미국의 모습들이 바로 그것이다. 이러한 낭만적인 믿음 속에 기계는 긍정적 의미로 받아들여졌고, 기계 주변의 표준화, 대량생산, 속도 등의 내용들까지 긍정적 의미영역으로 이끌었다.

기계의 세계에서 '효율'은 하나의 목표이자 지향점이었다. 물론 여기서의 효율은 일반화된 의미의 효율이다. 목표가 수단의 존재를 정당화함에 따라 세계는 목표와 목표 달성을 위한 도구라는 이분화된 구도로 재편되어갔다. 인간은 삶을 통해 다양한 형태의 생활내용과 가치 등을 만들어가고 개별적인 목표와의 관계에서 그것을 평가해 왔는데, 산업사회에서의 효율이라는 개념은 이러한 개별성을 보편적인 것으로 환원하였다. 이제 인간의 행위는 상이한 맥락에 자리한 각 주체들의 주관적 삶의 기준에 의해 주관적으로 평가되기보다는 얼마만큼 목표에 충실한 도구로서의 역할을 하였는가라는 기준에 의해 평가되게 된 것이다. 모든 것이 보편적 효율이라는 힘 앞에 무릎을 꿇었다.

화폐체계는 서로 다른 인간 행위를 비교 가능한 것으로 만들었다. 왜냐하면 화폐는 모든 것의 가치를 측정하는 매우 강력한 수단이었기 때문이다. 이러한 체계에서 교환되는 것은 단순히 구체적 사물들로 한정되지 않았다. 산업사회는 인간의 행위마저도 마치 팔려지기를 기다리는 제품처럼 하나의 상품으로서 소통되기를 원했다. 모든 것은 화폐에 의해 내려지는 가치의 세례를 받고 나서야 산업자본주의 사회에서의 시민으로 등록되었다. 비록 오래 전부터 화폐가 존재해왔던 것이 사실이지만 이 시기에 비로소 화폐는 이전 시대와는 다른 보다 큰 중요성을 부여받았다.

생산의 영역에서는 효율이라는 가치를 위해 노동을 분화시키고 전문성이라는 개념을 도입하였다. 여기서 효율은 단위시간에 이루어지는 생산량을 의미한다. 노동의 분화인 분업은 이전까지 시간축을 따라 이루어지던 행위를 공간 좌표에 나열함으로써 공간적인 문제로 환원하였다. 시간적인 문제를 공간적인 문제로 치환함으로써 생산은 더욱 기계적인 것이 되었다. 이전의 연속적인 생산 과정은 일정한 단위로 분할되었고, 각 단계는 전체에 대한 부분이자 부품이 되었다. 생산활동 전체가 하나의 거대한 기계가 되었고, 그곳에서 이루어지는 노동은 시계부품과 같이 대체될 수 있는 부품의 자리로 이동하였다. 이 거대한 기계의 움직이는 속도를 빠르게 하는 것은 곧 생산량의 증대를 의미하는 것이었고, 그것이 바로 효율을 높이는 것이었다. 이러한 믿음은 오늘날에도 유효하다.

효율은 비단 생산의 영역만을 지배한 개념이 아니다. 그것은 일상 삶의 사적 영역까지 깊이 스며들어 생활 주체들의 중추신경을 장악하였다. 특히 속도에 대한 사람들의 열광은 대단한 것이다. 오늘날 우리는 자동차 광고가 속삭이는 속도에 대한 찬양에 유혹당하지 않는다. 그보다 우리는 능동적으로 유혹되기를 기대하면서 광고가 이야기하는 것 이상의 찬사를 거기에 더한다. 오늘날 우리의 이성은 속도 앞에 무기력하다. 마치 몰핀(morphine) 주사를 맞은 사람의 근육과도 같이 우리의 이성은 뻣뻣하게 마비된다. 속도에 대한 또 다른 열광을 최근 퍼스널 컴퓨터가 걸어온 길에서도 찾을 수 있다. 컴퓨터의 성능은 그 무엇보다도 속도에 의해 좌우된다. 그렇다고 그 속도의 차이가 바둑을 한판 두거나 한 게임의 축구경기를 즐기기에 충분할 만큼 현저한 것은 물론 아니다. 기껏해야 몇 분이다. 그럼에도 불구하고 우리는 모니터에 나타난 모래시계 아이콘을 보기 원하지 않는다. 우리는 조급함에 자판을 두드리고 한숨을 내쉰다. 컴퓨터 앞에서는 일분 일초를 아끼면서도 모니터를 떠나면 한시간을 버리는데 인색하지 않는 것은 아마

도 시간이 균일한 것이 아님을 반증하는 것은 아닐까? 그것은 아마도 속도에 대한 중독이 만들어낸 모순된 부작용일지 모른다.

효율을 추구한다는 것은 이제 지극히 당연하고, 선한 것이며, 공기와 같은 믿음이 되었다. 심지어 그 믿음은 하나의 압력으로까지 존재한다. 이러한 각 주체들의 무의식에 자리한 효율에 대한 인식론적 과부화는 개별적인 삶의 전 영역을 통해 구체적 현상들로 발현되었다. 이전에 볼 수 없었던 다양한 사물들이 쏟아져 나왔고, 호기심 어린 시선을 받으며 그것들은 삶의 구석구석을 채워나갔다. 그러한 사물들은 삶의 공간과 그곳에서 이루어지는 노동을 보다 효율적인 것으로 만들어줄 수 있다고 약속한다. 이러한 약속과 함께 효율은 '편리로 이어진다'라는 또 다른 신화적 가치를 삶의 공간에 초대한다.

편리는 일반적으로 효율의 결과로 받아들여졌다. 때문에 사람들은 삶의 공간을 효율적으로 만들기 위해 노력한다. 오늘날 가정에서도 진공청소기, 세탁기, 냉장고, 전동칫솔, 다목적 조리기구 등의 사물들은 효율을 앞세워 우리를 유혹한다. 그리고 이어 편리를 이야기한다. 여기서 효율과 편리라는 개념은 매일매일의 삶에서 우리가 접하는 다양한 인공물들을 타고 이동하여 우리의 현대적 감수성을 형성하고 있다.

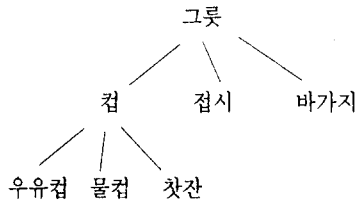
많은 사물들이 우리를 편리하고 효율적이며 여유로운 삶으로 안내한다고 외치고 있지만 그들과의 관계에서 우리는 적지 않은 기회비용을 제공해야 한다. 이 기회비용은 그것들이 원하는 방식으로의 편리와 효율을 취해야 한다는 것이다. 만일 우리가 그것들이 원하는 방식으로 주파수를 일치시키지 못한다면 우리는 거기서 편리함보다는 답답함을 느낄 것이다. 그것은 또 다른 불편함, 혹은 또 다른 비효율이 되어 되돌아 올 수 있는 것이다. 합리성과 효율을 향한 모던 디자인의 집단주의적 움직임은 실존적 주체의 자율성을 억압함으로써 얻어지는 것이라고 보았을 때, 삶의 기계적 성격은 피할 수 없는 현상이라고 할 수 있다.

3-2. 기능과 필요의 함수

일상 삶의 여러 사물들은 자신들만의 존재 영역을 확보함으로써 존재의 당위를 증명한다. 만일 그것을 증명하지 못한다면, 즉 어떤 사물과 동일한 공간적 좌표를 차지하고 있는 또 다른 형식의 사물이 등장한다면 둘은 경쟁에 들어가고 어느 한쪽이 그 자리를 차지한다. 사물은 겹쳐지는 것을 원치 않는다. 어쩌면 그것은 사물이 아닌 근대적 주체들이 삶의 공간을 기획해 가는 방식이라고 할 수 있다. 산업사회에 존재했던 근대적 주체들은 근대적 생산환경에 적합한 사물들의 질서를 창출하였다. 이 환경에서 사물이 존재하는 방식이란 아날로그적인 삶의 내용을 디지털화시키는 것이라고 할 수 있다. 즉, 경계 없는 연속체로 존재하는 삶의 내용을 어떤 단위로 분류하고 각각의 분류된 내용에 특정 역할과 행위를 부여하는 것이다. 그리고 이렇게 구분된 단위행위들을 행하는데 필요한 특정 사물을 일대일로 대응시키는 것이다. 때문에 외형적으로 사물의 존재는 필요의 부름에 대한 응답으로 보이게 된다.

가령 가정에서도 식사공간과 휴식공간, 놀이공간, 세척공간 등을 구획하고 그 공간에서 사용되는 청소용구, 부엌용품, 거실용품 등이 제시된다. 이 중 부엌에서만 하더라도 필요와 그 필요를 충족시키는 사물의 다양한 예들을 찾을 수 있다. 무우나 고기를 자르는 필요와 그러한 필요에 대응하는 사물인 식칼, 국이나 찌개를 떠내는 필요와 그러한 필요에 대응하는 사물인 국자, 음식을 담는 필요와 그러한 필요를 충족시키는 그릇 등등. 이 모두는 필요와 그 필요를 충족시켜주는 사물과의 대응관계를 형성하고 있다. 연속적인 삶의 행위를 촘촘하게 분할하면 할수록 더 많은 필요들이 만들어지고 그것은 곧 그 필요에 대응하는 또 다른 사물의 존재를 정당화하는 요구로 받아들여진다. 왜냐하면 필요와 사물의 기능은 함수관계를 형성하고 있기 때문이다.

필요와 기능의 함수관계는 생산과 소비의 끊임없는 메카니즘을 가능하게 하는 신화적 힘으로 작용한다. 산업사회의 메카니즘은 자신의 생명연장을 위해 이러한 신화를 이용하였다. 대중을 단순히 생산을 위한 노동자로만 보지 않고 생산된 상품들을 소비하는 소비자로 보는 소비주의의 시각이 등장하면서 필요를 만드는 것은 하나의 중요한 산업이 되었다. 필요를 '찾는다'라는 표현이 아닌 '만든다'라는 은유를 사용한 것은 여기서 매우 중요한 부분이다. 왜냐하면 만일 우리가 필요를 찾는다라는 은유를 사용한다면 아날로그적 삶의 내용을 단순히 세분화하는 의미로 한정시킬 수 있다. 컵은 세분화된 필요에 따라 우유컵, 물컵, 찻잔, 소주잔 등으로 구체화되고 세분화된 필요의 형성은 세분화된 기능을 하는 사물의 존재로 이어진다. 이것은 마치 나무 가지의 구조와 유사하다. 하나의 가지에서 두세개의 줄기가 나오고 그 각각으로부터는 다시 몇 가닥의 줄기가 자란다. 이것은 하나의 그릇이 컵, 접시, 바가지 등으로 구분되고 컵은 다시 우유컵, 물컵, 찻잔 등으로 구분되는 구조와 같다.



< 그림 5, 세분화된 필요>

이러한 나무구조 속에서 사물의 종류는 기하급수적으로 늘어날 수 있다. 그리고 각각의 사물들이 서로에 대한 관계는 서로 배타적인 것으로 가정된다. 만일 서로간의 공유점을 많이 갖고 있다면 그것은 어느 하나의 존재가치를 의심할 수밖에 없는 상황으로 만들기 때문이다. 사실 이러한 경우는 많이 있어 왔다. 새로운 기술의 등장은 이전 기술단계의 사물이 차지하고 있었던 영역을 대체할 수 있는 새로운 사물의 등장을 가능하게 한다. 수동 타자기는 전동 타자기에 의해, 전동 타자기는 컴퓨터에 의해 대체되었다. 그렇다면 사물들은 시간축과 공간축을 타고 확장되고 있음을 알 수 있다.

그런데 필요는 단순히 발견되는 것이 아니라 만들어지기도 한다. 만들어진다는 것은 내부가 아닌 외부에서 인위적으로 필요가 형성되고 그것이 내부에서 일어나 것처럼 위장되어 나타난다는 것이다. 차나 커피를 마시는 일반적 행위는 또 다시 구분되어 새로운 필요를 조작해내고 그에 대응되는 또 다른

컵의 존재를 정당화한다. 가령 사랑하는 연인들끼리만 마시는 커피 머그컵의 존재는 그 하나의 예라고 할 수 있다. 이를 위해서는 연인들끼리 커피를 마시는 행위를 다른 동일한 행위와 구분하는 일이 선행되어야한다. 이러한 구분은 새로운 필요를 만들어내고 자연스럽게 그 필요를 충족할 수 있는 사물의 생산과 소비로 이어진다. 물론 이러한 분석은 메타차원에서 이루어지는 것으로 그 필요가 내부에서 왔는지, 외부에서 조작된 것인지를 구분하는 것은 쉬운 일이 아니다. 어쨌든 이러한 필요를 만드는 역할을 광고는 훌륭히 수행하여왔다. 광고는 인간의 필요에 대한 응답으로 사물이 제작되기보다는 산업자본주의의 필요에 따라 필요가 만들어지고 있음을 시사하는 것이다. 다음의 글은 이러한 시각을 증명하고 있다.

> '상상적 욕구'를 만들어내는 것은 광고주에게 매우 중요하다. 전통적인 소비시장과 구매습관의 한계를 극복하기 위해서는 인간의 기본적인 욕구를 충족시키기 위해서가 아니라 자본주의적 생산의 필요에 따라 상품을 구입하도록 해야 한다. 16)

산업자본주의의 생산의 필요는 광고라는 매체를 통해 새로운 소비자들의 필요들을 만들어 내었다. 그것은 산업생산 체계가 확대됨에 따른 큰 시장이 요구와 관계된다고 볼 수 있다. 제한된 시장을 넓히는 것은 없는 시장을 만드는 것이고 그것은 인간이 갖고 있는 기본 정서를 자극하고 조작하면서 이루어졌다. 이것은 사물이 우리의 순수한 필요에 대한 응답이라는 가정을 의심케 만든다. 전후 모던 디자인이 산업주의와 만나면서, 기능성의 주장은 한편으로 산업주의 확장에 따른 소비를 확대하기 위한 의도로 이루어졌다고 볼 수 있다. 모던 디자인은 기능을 주장하는 담론이었지만 산업자본주의라는 특수한 맥락에서 전개됨으로 인해 사용의 기능성보다는 생산의 기능성, 더 나가 필요를 조작해내는 상황으로까지 전개된 것이다. 아방가르드적인 이념이 실재화하는 과정에서 그것의 정신은 퇴색되고 스타일만 남아 자본의 논리에 편입되는 모습을 보여주었다.

3-3. 부분의 합은 전체

각각의 필요의 합이 전체적인 편리의 완성으로 이어진다는 전제는 모던 디자인에 자리한 또 하나의 기본적인 사고라 할 수 있다. 이는 생산의 영역에 자리하고 있는 '부분의 합이 곧 전체'라는 가정과 다르지 않다. 컨베이어 벨트에서는 개개 부품들의 결합으로 전체 제품의 모습을 형성한다. 하나의 제품은 여러 단위로 구분되고, 각 부분에 참여하는 노동자는 자기에게 주어진 부분에 대한 숙련만을 요구받는다. 이로 인해 전체를 이해하고 있는 숙련된 노동자는 소멸하고 서툰 비숙련 노동자의 노동을 감시하고 통제하기 위한 노동 인력이 확대되어 갔다. 윌리엄 모리스가 타파하고자 한 상황이 바로 이러한 전체에서 소외된 모습의 노동이었다. 그러나 역사는 모리스를 거슬러 진행되었다.

부분의 합이 전체라는 사고는 모던 디자인의 구축적 조형 방식에서도 발견된다. 기본적인 기하학적 도형들을 재료로 쌓아올라가면서 만들어지는 구성적 조형은 바우하우스에서 특히 두드러지게 발견되었다. 마치 단어들의 조합으로 문장이라는 자기 완결적인 전체가 만들어지는 것처럼 환원된 도형들의 조합으로 독립된 기능을 증명할 수 있는 전체로서의 사물이 제작될 수 있는 것이다. 실제로 바우하우스에서는 원, 사각형, 삼각형이라는 기본적인 조형을 조합하여 실제 기능하는 사물들이 제안되었다. 그 개개의 환원된 형태들을 기호학적인 하나의 기표로 바라본다면 그에 해당되는 기의는 아마도 기능이 될 것이다. 환원된 기능 단위들은 조합되어 전체를 형성한다. 이러한 사고는 단순히 조형에 머무르지 않는다. 사회 전체를 이러한 구조로 이해하는 감수성이 만들어지는 것이다.

산업사회는 전통적인 사회와 비교할 때 보다 촘촘히 분화된 사회라고 할 수 있다. 그것은 생산 현장에서부터 확인되는 내용이다. 분업과 협업, 기계조립라인에 의한 생산이 보편적인 것이 되면서 생산 단계는 보다 세분화된 부분들로 구분되었다. 이러한 시대적 감수성은 사회로 확장되어 농부, 공장 노동자, 교사, 의사, 군인 등등의 구분이 보다 명확한 것이 되었다. 생활 주체들은 성장하면서 사회에서 요구하는 구분방식에 따라 몸을 어느 한 곳으로 이동시켜야 한다. 그리고 그 영역에서 전문가가 될 것을 요구받는다. 전문가 시스템은 우리 사회의 기본 축이다. 그리고 그것은 역시 부분의 합이 전체라는 가정을 바탕에 깔고 있다. 일찍이 기안프랑코 자카이(Gianfranco Zaccai)는 전문가 시스템이 원활히 운영될 수 있는 조건을 전문의의 예를 통해 설명하고 있다.

> 좁게 초점이 맞춰진 의학 전문가 집단에서 깊은 지식이 있는 전문의는 다음 세가지 조건이 존재하는 경우에 한해서 보다 낮은 의료혜택을 제공할 수 있다. 첫째, 그곳에는 좁게 초점이 맞추어진 전문가와 함께 광범위하게 훈련받은 일반의가 존재하여 인간 전체를 진단하고 관심을 가지는 것이 필요하다. 둘째, 전문가와 전문의의 영역은 이음새 없는 그물망으로 얽혀져 있어 틈이 존재하지 말아야 한다. 셋째, 일반의와 전문가는 환자의 물리적인 요구와 정신적 요구에 대해 동등하게 민감해야 한다. 17)

우리 사회는 여러 부분들로 나뉘어져 있고 각각의 부분은 전문가라고 불리는 주체들이 횡적으로 제한된 영역 내에서 종적인 깊이를 더하고 있다. 각 영역에서 최고의 미덕은 얼마만큼 깊이 내려갔느냐라는 가치 기준에 의해서 판단된다. 기안프랑코 자카이가 지적하는 바와 같이 이러한 전문가 시스템이 원활히 유지되려면 각각의 전문가와 함께 전체를 볼 수 있는 누군가를 필요로 한다. 전체를 볼 수 있는 능력을 가진 존재는 각각의 전문분야가 위치한 상대적 위치를 비교 평가할 수 있어야 한다. 그러나 우리 사회는 각 부분의 깊이를 더하는데

16) Stuart Ewen, 같은책, pp.40-41

17) Gianfranco Zaccai, "Art and Technology", Richard Buchanan and Victor Margolin(ed.), Discovering Design, (Chicago: The University of Chicago Press, 1995), p. 5

관심을 가진 이들은 많지만 전체를 아우르는 이들에 대한 관심과 평가는 소홀히 한다. 그것은 이러한 전체적인 부분을 총괄할 수 있는 이들에게 전문적인 부분의 깊이를 파고 있는 사람들에게 요구하는 것과 같은 어떤 생산성을 요구하기 때문이다.

디자인계에서는 디자이너가 제너럴리스트(generalist)인지 스페셜리스트(specialist)이어야하는지에 대한 논쟁이 있어왔다. 만일 우리가 기안프랑코 자카이의 주장을 따른다면 이러한 논쟁은 소모적인 것일 따름이다. 왜냐하면 디자인이라는 전체를 전문화된 부분들의 합으로 유지하기 위해서는 두 가지 성격의 주체들이 모두 필요하기 때문이다. 모던 디자인의 감수성은 각각의 부분들을 구분하는 지점에 관심의 초점을 두었다. 그것은 아마도 그렇게 구분된 내용을 하나의 집결점으로 향하게 하기 위함일 것이다. 우리가 만일 그 각각이 연결되는 지점을 찾는다면 우리의 시선은 서로간의 유기적 관계성을 설정하기보다 진보, 혹은 이성과 같은 단선적인 이념적 가치를 향하고 있는 모던 디자인의 사고에 다다를 것이다.

전문가 시스템이 원활히 유지되기 위해서 또 하나 요구되는 것은 각각의 부분들이 틈새 없이 할당되어야 한다는 것이다. 사실 산업디자인을 다른 활동과 구분하는 전통은 전문가 시스템에 기반하고 있다. 그러나 내부에는 여전히 많은 틈이 존재한다. 최근들어 새로운 매체들이 등장과 기술환경의 변화는 그 틈을 더욱 크게 만들어 놓고 있다. 컴퓨터를 중심으로 한 새로운 매체들 그리고 생활 주체들의 다양한 요구들은 이러한 전통적인 산업 사회적 구분의 해체와 재구성을 요구하고 있다. 기계적 생산 양식에 바탕을 둔 구분은 변화된 환경에서 또 다른 변화를 요구받고 있는 것이다.

마지막으로 인간의 정신적인 부분과 물질적인 부분에 대한 동일한 관심이 필요하다. 모던 디자인이 가시적인 물적 환경의 조작을 통해 보다 풍요로운 삶이 가능할 것이라고 믿었던 기획이라고 한다면 그것은 분명 이성과 물질적인 부분에 대한 편향을 드러내는 것이다. 실제로 그 전개과정은 대상과 사용자의 관계에서 발생 가능한 정신적인, 혹은 정서적인 부분에 대한 소외를 감수하는 것이었다. 모던 디자인 이후의 디자인의 양상들은 이러한 문제의식을 바탕으로 보다 정서적이고 정신적인 부분에 대한 관심을 보여주었다. 그러나 그것이 과연 그러한 문제를 해결해 주었는지는 여전히 의문으로 남는다. 그럼에도 불구하고 그러한 문제의식 자체는 평가받아야 할 것이다.

3-4. 이분법적 사고

오늘날 사적이 공간은 공적인 생산 공간과 명확히 구분된다. 그러나 원래 사적인 공간은 생산공간과 따로 존재하는 개념이 아니었다. 이러한 사적인 공간과 공적인 공간의 구분 또한 산업화의 진행과 무관하지 않다. 카시와기 히로시(Hiroshi Kashiwagi)는 이를 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 주장을 언급하면서 산업 부르주아지의 등장과 관계시키고 있다.

> 산업 부르주아지들이 실내를 아르누보 장식에 따라 화려하게 치장한 것은 그들이 사회에 의해 관리되지 않는 자기만의 우주로서의 실내를 꿈꾸고 그곳을 외계로부터의 피난처로 삼았기 때문이다. 다시 말해 그들은 생산에 참여함으로써 스스로 사회적인 시스템에 의해서 관리되는 것이었고 그 관리로부터 벗어난 공간으로서 실내가 이식되었던 것이다. 발터 벤야민은 그러한 실내가 생활의 장이며, 일을 위한 작업장과의 대립으로 출현했다고 술회하고 있다. 그것은 생산과 소비의 대립이라는 자본의 시스템을 반영한 것이었다. 그러한 의미에서 근대 건축공간은 생산에 관계하는 공간으로서 공장이나 오피스 등의 상업공간과 소비의 건축공간으로서의 주택으로 이분되었다.[18]

산업화 사회의 감수성은 기계적인 것이었다. 기계는 단순히 공장에만 존재하는 구체적인 대상이 아니다. 그것은 사회 곳곳에 스며들어 개별 주체들의 크고 작은 행위와 조직을 환원시키고 규범화하는 것의 총칭이다. 기계가 우리의 삶의 공간에 빠른 속도로 스며들 수 있었던 데에는 기계의 신화가 큰 역할을 하였다. 그것은 마취제와도 같은 것이었다. 그 신화가 개별 주체들의 인식의 장 속으로 스며들 때, 주체들은 거부할 수 없는 기계의 위대함을 찬양하였다.

그러나 기계적 감수성이 개별 주체들의 몸 속 깊이 스며들었다고 할지라도 인간적 감수성과 일치할 수 있는 것은 아니었다. 인간은 기계와 같이 하나의 목적을 향해 효율적으로 돌진하도록 프로그램 될 수 없는 존재이다. 실제로 포드가 기계적 생산방식을 확대했을 때 이직율이 급속히 증가하였는데 이것은 아마도 조립 라인의 기계적 성격과 노동자들의 정서가 빚어낸 마찰의 결과였을 것이다. 이러한 서로간의 불일치에서 오는 삐걱거림은 개별주체들로 하여금 기계적인 것과는 다른 보다 인간적인 공간, 즉 피난처로서의 공간을 찾게 하였다. 그것이 바로 자신만의 우주이자 일로부터 벗어난 생활 공간인 가정인 것이다. 이 공간은 보다 개별적이고 반기계적인 공간이었다. 개별 주체가 사라지고 익명의 기능 요소로 환원되는 사회로부터 벗어나 자신만의 정체성을 확인할 수 있는 공간인 가정에서 사물은 자기표현의 중요한 언어일 수밖에 없다. 왜냐하면 그것의 소유, 혹은 그것의 사용 자체가 곧 자신이 누군지를 말하는 것이기 때문이다. 이러한 환경이 키치(kitsch)가 뿌리를 내리기 가장 좋아하는 환경이라는 것을 이미 우리는 역사를 통해 확인했다. 이는 키치가 인간적인 정서를 자극하고 충족시켜주는 것임을 시사하는 것이다.

이 공간은 소비의 공간이다. 소비란 일반적으로 써서 없애버리는 소모적인 개별활동이라는 의미로 사용되지만, 만일 우리가 "욕구충족에 대한 개인적 논리를 근본적으로 포기하고 차이화의 사회적 논리에 결정적인 중요성을 부여할 때만 오늘날의 소비현상이 설명될 수 있다"라는 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 주장을 받아들인다면 소비행위로부터 또 다른 측면을 발견할 수 있다. 다른 사람과 구별되는 자신만의 정체성을 확인하기 위한 사물의 소유, 혹은 사용은 이미 소비주체의 정체성을 소통시킨다는 면에서 소모적인 것이 아니다. 산업 부르주아지들이 실내공간의 치장에 관심을 가진 것은 소비

18) Hiroshi Kashiwagi, 같은 책, p.50

를 통한 자신의 정체성 확인의 성격을 드러낸다. 근대적인 것은 전근대적인 것을 통해 자신을 증명하였다고 말할 수 있는 것이다.

이분법적 사고의 근원은 플라톤으로까지 거슬러 올라갈 수 있다. 그것은 이후에도 강한 힘을 발휘하면서 서구적 사고의 큰 축을 형성하였다. 동굴 비유를 통해서도 알려진 사실이지만 플라톤은 이데아라는 참된 대상과 대비되는 이미지로써의 현상계를 설정하였는데, 우리가 관계하는 이 현상계를 그는 하나의 그림자와 같은 것으로 인식하였다. 그의 철학은 이러한 그림자로써의 현상계를 억압하는 것이었다.

참된 무엇이 존재하고 그렇지 않은 것이 있다는 생각은 모던 디자인의 구체적 현상 이면에서 찾을 수 있는 가정이다. 디자인의 세례를 받은 것과 아닌 것, 혹은 디자인 산물을 Good과 Bad로 판단하는 발상의 이면에는 이러한 이분법적인 사고가 자리한다. 그리고는 플라톤이 그러했던 것처럼 어느 하나를 다른 하나로 변화시키려는 의지를 보인다. 둘로 구분하고 다시 하나로 조작하려는 의지는 매우 역설적이게 보인다.

4. 결론

모던 디자인은 기본적으로 기계적 생산 방식이라는 물적 환경과 밀접하게 관계하는 개념이다. 19세기말 영국의 미술공예운동은 이러한 기계를 거부했던 움직임이기 때문에 여전히 모던 디자인과의 관계에서 애매한 자리를 차지하고 있다. 기계가 흐름을 절단하고 채취하는 방식으로 작동하는, 그리하여 특정한 목적과 기능을 수행하는 모든 것[19]을 칭하는 것이라면, 모던 디자인이 발현한 여러 시공간의 지점에서도 역시 기계가 발견된다. 모던 디자인의 주변을 감싸고 있는 기계적인 감수성은 기하학적 조형으로 구체화되었다. 환원이라는 움직임이 이를 가능하게 하였는데, 그것은 이전시대와의 단절을 맹세하는 모습일 뿐만 아니라 기계에 충성을 다짐하는 모습이기도 했다. 왜냐하면 그러한 형태는 손에 의해서 보다는 기계의 움직임에 의해서 보다 쉽게 만들어질 수 있기 때문이다. 더욱이 모던 디자인이 강조하였던 기능과 효율이라는 것은 사용과정보다는 생산과정에서의 의미있는 것으로 전개되었다는 점에서 그 관점이 생산 중심적인 위치에 자리하고 있음을 알 수 있다.

이러한 구체적 현상은 서구 계몽주의적 전통과 무관하지 않다. 사실 구체적 현상을 발현시키는 디자인 사고를 보면 그 자기장의 영향력을 확인할 수 있다. 진보와 이성에 대한 믿음을 바탕으로 한 효율과 편리에 대한 추구는 개별적 차원보다는 일반적인 차원에서 이루어졌다. 그것은 모던 디자인이 집단적 기획이었기 때문에 피할 수 없는 결과였는지도 모른다.

모던 디자인은 이러한 효율과 편리라는 이상을 실현하기 위해 분석적이고 시스템적인 접근방법을 취하였다. 행위 단위들을 분류하고 그 지점의 필요에 기능을 대응시키는 전략은 그 일환이라고 할 수 있다. 이는 산업자본주의의 요구와도 일치하는 것으로 다양한 필요를 조작해내기도 하였다. 그 중심에는 근대적 의미의 광고가 자리하고 있었는데, 이는 고지적 역할을 하기보다는 신화를 조작해냄으로써 자신의 존재가치를 확인 받았다.

19) 이진경, 「근대적 시·공간의 탄생」(서울: 푸른숲, 1998), p.83

모던 디자인은 기본적으로 구축적 사고를 바탕에 두고 있다. 여기서 하나의 전체는 각 부분들이 결합에 의해서 이루어지는 것이다. 구축적 사고는 기계적 생산 방식에서뿐만 아니라 사회조직, 모던 디자인의 조형에서도 발견되는 것이었다. 더불어 참된 무엇이 존재하고 그렇지 않은 것이 있다는 생각은 모던 디자인의 구체적 현상 이면에서 찾을 수 있는 또 한가지 가정이다. 이러한 믿음이 Good Design이라는 신화를 만들어 내었다.

최근 전자 미디어의 급격한 확산은 삶의 물리적 환경을 바꾸고 있다. 우리는 기계적으로 작동하는 사물들보다 전자적인 조작을 통해 기능하는 사물들이 우리 삶의 공간을 점점 에워싸고 있는 상황을 목격하고 있다. 물론 그 바탕에는 새로운 마이크로 전자공학이라는 기술적 발전이 자리하고 있다. 이러한 마이크로 전자공학 기술의 등장은 바로 이전까지 지배적 디자인 사고들을 변화시키고 있다. 물론 이러한 디자인 사고의 변화는 기술의 영향력만은 아닐 것이다. 다양한 생활 문화의 등장과 이를 수용할 수 있는 태도들, 정치적으로는 이데올로기 대립의 붕괴, 세대의 변화 등등의 다양한 요인들의 작용이 그 이면에 자리하고 있을 것이다. 모던 디자인은 이러한 총체적인 변화의 시점에도 여전히 영향력을 행사하고 있다. 그러나 그것은 물적 환경의 통제를 통해 삶을 변화시킬 수 있다라는 근대 프로젝트의 일환으로보다는 자본주의 생존공간에서 그 논리를 철저히 따르면서 스타일만이 부유하는 변형된 모습으로 존재하고 있다.

참고문헌

- 김민수, 『모던 디자인 비평』, 서울: 안그라픽스, 1994
- 이진경, 『근대적 시·공간의 탄생』, 서울: 푸른숲, 1998
- John A. Walker, Design History and the History of Design, 정진국(역), 『디자인의 역사』, 서울: 까치, 1995
- Michel Foucault, The Order of Things: An Archaeology of Human Sciences, 이광래(역), 『말과 사물』, 서울: 민음사, 1995
- Clive Dilnot, "The State of Design History", Victor Margolin(ed.), Design Discourse, Chicago: The University of Chicago Press, 1989
- Hiroshi Kashiwagi, Design no 20-seiki, 강현주. 최선녀(역), 『20세기의 디자인』, 서울: 조형교육, 1999
- Hiroshi Sano, Design And The Life Style For Sustainable Development Of 21st Century, 현동희.강화선(역), 『21세기의 디자인』, 서울: 태학원, 1998
- Nikolaus Pevsner, Pioneers of Modern Design, 김구영 외(역), 『근대디자인 운동의 개척자들』, 서울: 기문당, 1990
- 채승진, "20세기 미국 산업의 기원과 산업디자이너의 형성", 디자인 네트, 1998. 8, 제11호
- Bernd Lɷbach, Grundlagen der Industrie produkt

gestaltung, 신수길(역), 『공업디자인 개론』, 서울: 미진사, 1981
- Stuart Ewen, Captains of Consciousness: Advertising and the Social Roots of the Consumer Culture, 최현철(역), 『광고와 대중소비문화』, 서울: 나남, 1998
- Gianfranco Zaccai, "Art and Technology", Richard Buchanan and Victor Margolin(ed.), Discovering Design, Chicago: The University of Chicago Press, 1995