

현대디자인에 있어서  
디지털 미디어에 의한 정보처리의 문제

The Issue of Treating Information by Digital Media in Contemporary Design.

박기웅(Park, Ki-Woong)

홍익대학교 미술대학원 회화과

1. 서론

2. 현대 디자인의 지향점

- 2-1. 편리와 안락함을 추구
- 2-2. 대중과의 교감
- 2-3. 시대성의 추구

3. 현대의 디자인 환경

- 3-1. 테크놀로지의 혁명
- 3-2. 손쉬운 정보의 공유
- 3-3. 정보전쟁
- 3-4. 매스 미디어

4. 디지털 시대의 디자인 정보처리 방식

- 4-1. 상호텍스트성에 의한 정보처리
- 4-2. 가상현실 속의 정보처리
- 4-3. 정보체계의 변조와 자유스런 유행
- 4-4. 향후 디자인 정보처리의 전망

5. 결론

참고문헌

(要約) 현대디자인에 있어서

디지털 미디어에 의한 정보처리의 문제

본 연구는 첨단 디자인에 있어서의 정보의 인식과 그것의 처리방식에 관한 것이다.

20세기말 이후의 발전된 과학과 테크놀로지의 도움에 의해서 디지털 디자인이 성립될 수 있었다. 첨단 디지털 디자인은 인간의 삶을 보다 풍요롭고 편리지향으로 유도하고 있으며, 앞선 과학의 기술적인 호응에 의해 크나큰 진보가 이룩될 수 있었다.

21세기의 우주과학과 가상현실에 의한 첨단디자인은 컴퓨터의 도움에 의해서 빠른 정보의 처리능력과 다양한 기법의 개척으로 인하여 더욱 진전된 산업문명을 이끌어갈 것으로 예측되고 있다.

디자인은 경쟁관계에 있는 국제사회와 경제환경에 결정적인 영향을 주고 있으며, 그것은 생산과 판로의 형성에 거대한 변화를 야기하는 것이기도 하다. 가상현실과 시뮬라시옹을 성립한 첨단 과학은 이 시대를 새로운 디자인의 혁명시대로 유도하기에 이르렀으며, 이미지의 자유스런 유행을 가능하게 하였다. 특히, 원래의 이미지를 잘게 부수고 그것을 재조합하는 과정에서 보다 큰 결실을 이룩할 수 있었다.

현대문명을 이끌어가고 있는 고도로 발전된 정보처리 기술은 우주의 인공위성과 광통신망을 바탕으로 하여 우리의 시각적인 범주를 훨씬 이탈해 있는 첨단 정보를 송수신할 수 있을 뿐만 아니라, 정보체계의 인프라를 구축하는 인류의 혁신적인 과학문명의 진보를 의미하는 것이다. 테크놀로지와 복원과학의 힘에 의해서 발전된 정보처리 방식은 예술가들의 새로운 리얼리티로 부상되어 21세기의 예술과 디자인에 있어서의 거대한 변화를 몰고 올 것이다.

**(abstract)** The Issue of Treating Information by Digital Media in Contemporary Design.

This thesis is to study about The Issue of Treating Information, according to the circumstance of Digital Media in Contemporary Design.

The Digital Design is being able to be organized by developed Science and Technology. Ultra fashionable mode of digital design is leading human life more comfortable and serviceable: and proceeded by technology aheaded by science

Developed Computer will help the Space science and virtual reality. and They will lead more developed industrial culture.

The design is influencing international society and economic circumstance, and it's making the changedness of product and commercial route. virtual reality and simulation made by developed science is resulting in new design revolution in our society. Especially, it is able to make more bigger result in image breaking and reassimilation.

The technology of developed information treating infra is able to transmit & receive a message, which are beyond our sensual boundary and is the meaning of the human-being's progressive development of science culture.

Developed information treating methodology made by technology and science of restoration will be Neo-reality for artists and are the cause of great changedness in 21st century's art & design.

**(Key word)** space science, virtual reality, simulation, digital media, Information treating, Information infra, technology and science of restoration

## 1. 서론

21세기가 시작되어, 20세기 후반에 제기되었던 페미니즘 운동, 해체주의, 테크놀로지를 기반으로 한 가상현실 등 다양한 조형이념이 새로운 가치관으로 자리잡고 있다. 이러한 이념은 21세기의 조형예술의 시발점에서 엄청난 파장을 일으키며 특히 디자인 환경에 영향을 주고 있다.

예술 전반에 걸쳐 이루어진 문제이긴 하지만, 과학기술의 발전이 1960-70년대의 아날로그 시대를 뒤로하고 첨단 테크놀로지에 배경을 둔 디지털 시대를 성립시켰다.

디지털 시대의 예술은 이전의 원시적인 아날로그적 환경을 대단히 다른 유형으로 전환시켰는데, 그것은 빠른 정보처리 속도를 유도하였으며, 첨단 예술·디자인의 성립을 예고하는 것이었다.

이른 바 우주적인 디자인이 최초로 막을 올리는 것이라 할 수 있다. 빠른 정보처리능력을 보유하고 있는 컴퓨터를 활용한 디자인 능력은 21세기 이후 디자인의 양식적 전개를 어느 정도 예측하게 한다.

20세기말 프랑스의 철학자 보들리아르는 이러한 변화를 예측하여 시뮬라시옹(simulation)의 세계가 도래할 것에 대하여 논한 바 있다.<sup>1)</sup>(도판2 참조) 그는 범람하는 테크놀로지가 인간의 삶에 변화를 줄 것을 예측하였던 것이다. 그것은, 인간의 삶의 유형 중의 하나인 예술분야에 변화가 초래할 것을 예측한 것이기도 하다.

기실 20세기말은 프랑스의 철학자인 자크 데리다의 해체주의적 관점이 부각되어, 철학에 있어서의 해체뿐만 아니라 종교, 예술, 교육 등에 파급효과가 거대한 파장으로 일어났던 시기이기도 하다. 이러한 해체적 관점은 문명현상을 새로운 가치관으로 바라보는 통로 역할을 하여 기존의 가치관을 뒤집거나 뛰어넘는 교량 역할을 할 수 있는 환경적인 요건을 제시하였기 때문이다.

이러한 가치관의 등극에 따라서, 예술가들의 정보인지와 그것의 처리방식은 새로운 변화를 맞이하게 되었다. 특히, 테크놀로지에 기반을 둔 첨단매체가 사용됨에 따라서, 디자이너들은 순수예술분야의 각종 방식을 차용하여 새로운 이미지의 창출을 위해서 다각도로 변조하여 자유스런 활용의 대상으로 삼고 있기 때문이다. 이러한 방식을 디자인 정보처리의 방식이라 할 때, 연구자는 그 방식에 있어서 다소 다른 흐름이 전개되고 있음을 확인하였다.

연구자는 이러한 변화가 단순히 일어나는 현상으로 보지 않고, 21세기의 디자인에 있어서의 커다란 변화를 주도하는 새로운 흐름으로 이해하고 있다. 특히, 디자인의 방식을 주도하는 현대의 디지털 정보처리의 문제는 우리의 집단 의식 구조와 밀접하게 연결되어 있어서, 집단이 지향하는 가치관이 어떻게 변화하는가의 흐름에 편승하는 것이기 때문이다. 현대의 디자인은 이러한 미술 전반의 양식적인 흐름에 편승하여 대단히 다양한 변화의 선상에 놓여 있다.

연구자가 이 논문에서 연구의 주안점으로 삼고자하는 내용은 이러한 취지를 보다 간결하게 이해하고 현재진행중인 첨단디자인이라 할 수 있는 디지털 매체를 활용하여 이미지의 변환과 자유스런 유행을 강조한 사례들을 탐구하여 향후 전개될 디자인의 형식을 예측하고자하는데 그 목적이 있다.

본 논문은 이러한 논제에 대하여 다음과 같이 고찰하

고자 한다. 2장에서는 현대디자인의 방향을 가능하기 위한 장으로서, 그 지향점과 가치관에 대하여 논하고, 3장에서는 디자인의 근원을 제공해주는 도양에 관하여 테크놀로지의 발전상황과 정보처리 및 매스 미디어의 역할에 관하여 논

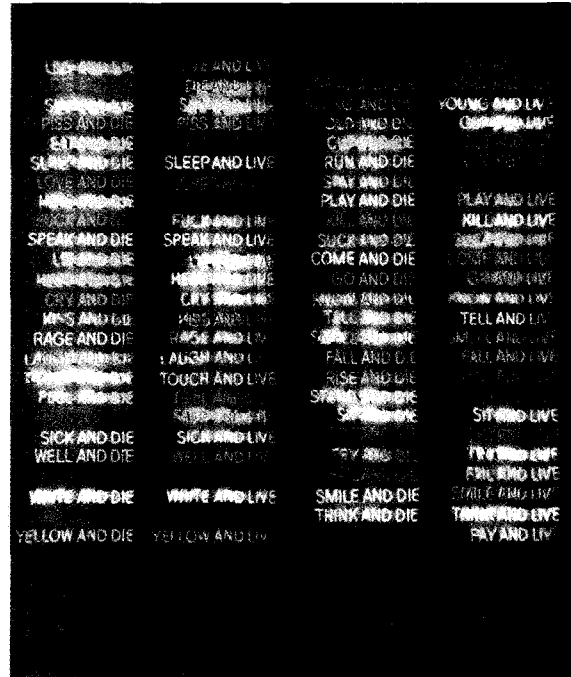


그림 1 부루스 노만, One Hundred Live and Die, 1984  
4개의 프레임에 네온, 299.7 x 335.9 x 53.3 cm



그림 2 제론 라니어(Jaron Lanier), NASA프로젝트  
가상세계를 탐험하는 실험

할 것이며, 4장에서는 디지털시대의 정보처리 방식으로서의 상호텍스트성을 활용하거나 가상현실 속의 정보체계에 대하여 살펴보고 정보체계의 변조와 자유스런 이탈에 대하여 논하고, 21세기적 비전으로서 향후의 디자인 전개과정을 가능할 수 있는 디자인 정보처리에 대하여 그 가능성을 타진해보고자 한다.

1) Baudrillard Jean, *The Pression of Simularcra, Art After Modernism, The New Museum of Contemporary Art, New York, in association with David R. Godine, Publisher, Inc., Boston, 1984.*

## 2. 현대 디자인의 지향점



그림 3. 바바라 쿠르거, 개념미술을 디지털효과를 도입하여 보다 확장된 내용으로 발전시킨 작품으로서, 자신이 지향하고 있는 메시지를 설득력 있게 전개하고 있다.

디자인과 인간의 인지능력은 항상 비례적인 함수관계를 유지해 왔다. 즉, 여타의 학문적인 분야와 마찬가지로 인간의 생각의 변화와 함께 변천을 거듭해왔다.

즉, 진보적인 생각이 등장되어 여타의 생활환경이 변화되는 것과 디자인은 같은 맥락에서 함께 진보되어왔다는 것을 의미한다. 인간의 이성적인 사고의 진보는 서양문명을 주도해왔으며, 끊임없는 연구와 연구를 거듭하여 변천해왔다. 덕분에 인간의 삶은 다각도로 변화되어 왔으며, 그것을 이루는 주변의 환경에도 영향을 주었다.

인간이 이룩하고자 하는 희망과 욕구는 보다 편리한 방향으로 지향해 왔으며, 그것은 생각과 사고를 지배하는 원동력이 되었다. 19세기 이후 아르누보 운동은 미적인 진보에 관심을 둔 세기적인 변화였으며, 20세기의 산업사회는 대량생산의 미학에 근거를 둔 변화였으며, 20세기 중반의 팝 문화를 이끌어 내기에 이른다. 또한 이러한 변화는 디자인이 대중의 편리와 집단 취향을 중시하는 방향으로 유도되고 있음을 암시하는 것이다.

그리고 21세기적 비전을 함유하고 있는 테크놀로지의 발전은 인간이 새로운 미지의 세계를 향하여 진일보 해 나아가고 있다는 것을 암시하고 있으며, 디자인에 있어서도 엄청난 변화와 진보가 함께 할 것이라는 것을 암시하고 있다. 또한, 인간의 욕구는 새로운 수요를 창출하며, 다양한 디자인의 변화를 요구할 것으로 예측되고 있다. 인간은 자신이 이룩하고 있는 이러한 가치관을 통해서 앞선 디자인을 유도할 것으로 보인다.

이 장에서는 이러한 인간의 가치관에 중점을 둔 내용으로서, 1절에서는 편리와 안락함을 추구하는 지향점에 대하여, 2절에서는 대중과의 교감을 원하는 디자인 지향점에 대하여, 3절에서는 시대성에 발맞추어 나아가고자 하는 전개과정에 대하여 다루고자 한다.

### 2-1. 편리와 안락함을 추구

인간은 단순히 미적인 디자인을 요구하지 않을 것이며, 심리적으로 편안함을 주는 삶을 바탕으로 디자인 심리가 작용할 것으로 보인다. 그것은 단순히 일회적인 디자인에서 추구되는 상황이 아니며, 인간을 보다 가치 있고 진보적으로 유도할 수 있는 요구조건이 형성될 것으로 예측

되기 때문이다.

현대에는 우주산업 집적회로(IC) 산업, 컴퓨터 산업, 생명공학, 신 소재 산업, 로봇 산업 등이 주목받고 있다. 또, 제품의 소형 정량화를 위한 제품 디자인, 특별히 관심을 가져야 할 노인, 아동, 장애인 등의 편의를 위한 디자인, 환경과 관련된 디자인, 그리고 그래픽 디자인 등에서 다각적인 연구가 이루어지고 있다.<sup>2)</sup>

삶의 본질이 항상 변화되어온 것은 사실이지만, 21세기 초의 사회심리는 기계화 된 평소의 유형에서 이탈하여 보다 안락하고 부담 없는 방향으로 지향점을 찾고 있기 때문이다. 그런 면에서 김민수는 “디지털 디자인은 구체적인 작업공간으로서 컴퓨터 전자공학, 인지과학과 심리학, 신경생리학 등과 같은 다양한 원리들에 기반한 학제적 연구자들뿐만 아니라 예술가들이 디지털 기술과 함께 창조적 상상력을 발휘하는 공간이다”<sup>3)</sup>라고 밝히고 있다.

이러한 특징들의 근원은 항상 인간이 추구하는 가치관과 밀접한 연관을 지닌다 할 수 있다. 디자인을 통해서 인간이 지니고 있는 근원적인 가치관을 실현하고 그것을 토대로 하여 산업활동이 이루어지기 때문이다. 또한, 필연적으로 인간의 두뇌조직과 생명활동의 근원이 되는 다양한 정보가 검토되고 종합되어 그것의 데이터베이스 구축을 통한 갖가지의 제품이 제작될 것이기 때문이다.

가령 디지털위성 송수신의 확장으로 인하여 보다 선명하고 정교한 정보처리 기능이 확충 될 수 있으며, 원거리의 위성송수신을 통해서 주고받는 정보의 질을 보다 신속하고 정교하게 알 수 있다. 그 결과 인간이 누리는 정보의 질이 한층 부드러워지고 선명해 질 수 있음을 말하는 것이기도 하다. 그것은 디지털 방식에 의한 정보의 처리가 가져올 수 있는 아주 작은 일면에 해당되는 것이다.

### 2-2. 대중과의 교감



그림 4. 제니 홀처, TRUISM의 한 장면으로서, 대중과의 교감을 위해서 거대한 전광판을 활용하여 자신의 메시지를 대중들에게 전달하고 있다.

부루스 노만(Bruce Nauman), 제니 홀처(Jenny Holzer), 바바라 쿠르거(Barbara Kruger)를 비롯한 개념 예술가들은 새로운 시대에 걸맞은 다중적인 소통이 가능한 매체를 활용하는 양식을 개척해왔다. 부루스 노만의 경우는 우선 여러 가지의 유형을 통해서 이러한 커뮤니케이션을 실행해 왔는데, 거대한 전광판에 두드러진 글귀를 사용하여 이목을 집중시키는 방식을 통해서 사회성을 드러내는

2) 원유홍, 커뮤니케이션 디자인사, 윤 디자인 연구소, 1998, p. 217.

3) 김민수, 김성복, 디자인 문화비평, 디자인과 테크놀로지, 안그래픽스, 2001. p. 183.

것을 목적으로 한다. 그의 작품<One Hundred Live and Die, 1984>(그림1)의 경우, 100가지의 문구가 네온으로 쓰여져 있는 작품이다. 이 작품의 문구를 살펴보면, 우선 내줄로 이루어져 있는 문구들에는 각기 기호학적으로 대구를 이루는 죽음에 대한 개념과 삶에 대한 개념이 상대적이며 對句的으로 양립되어 있다. 예를 들면 삶과 죽음, 죽음과 죽음, 똥과 죽음, 성기와 죽음, 먹기와 죽음, 수면과 죽음. . . 등으로 이루어져 있는 것이다. 색채는 매우 화려하게 레드, 그린, 옐로우, 버밀리언 등으로 이루어져 있다.

이러한 글귀와 색채는 대중들의 시선을 끌기에 충분하다.

제니 홀처는 TV세대이며 광고세대로서 1980년대 이후 두드러진 활약상을 보이는 예술가로서, 우리 시대의 자연에 관하여 코멘트하고 소비사회에서 지각되고 감지된 문제에 관하여 예술의 형식을 빌어서 말하고자 하는 작가이다. 그녀의 작업은 오리지널리티의 문제와 예술에 있어서 수작업의 문제에 대하여 지적하였으며, sign 혹은 bill board로 이루어진 커뮤니케이션을 바탕으로 작업을 행한다.

이러한 매체를 통해서 이루어진 글귀의 내용은 매우 개인적이고 신뢰할만한 내용으로 이루어져 있다. 그러나, 이따금씩 사회의 허구적이며 비정한 실상을 고발하기 때문



그림 5. 토니 도브, 디지털 미디어를 활용한 합성이미지

에 다소 과격한 문구가 등장되기도 하며, 파괴적인 내용이 담겨 있기도 하다. 또한, 사회와 미술의 역할에 관한 가정에서의 역할 등에 대하여 피력하여 우리시대의 가정의 중요성에 대하여 옹호하는 내용을 포함하고 있다.<sup>4)</sup> 이러한 내용들은 매우 복잡한 문구에서부터 단문에 이르기까지 매우 다양하며, 인간에게 명상적인 뉘앙스를 제공하는 경우도 있다.

이러한 내용들은 두 가지의 상반된 내용들이 담겨 있기도 한데, 오브제와 보이드, 현전(現前)과 부재, 성적인 갈망과 개인적인 침해에 관련된 내용들 사이에 존재하는 것이기도 하다.<sup>5)</sup> 제니 홀처는 이러한 문구들을 전자 사인, 텔레비전, 가상실제(virtual reality), 인터넷과 같은 매체를 통해서 보여주고, 그 외에 식판 스티커 포스터 등을 통해서 우리의 삶의 깊숙한 곳에 침투해온 종합예술가라 할 수 있다. 그녀는 1990년도에는 거대한 전광판과 같은 매체를 활용하여 자신이 추구하고자하는 메시지가 담겨있는 다양한 문구들을 대중에게 알려왔으며, 그것은 “진실주의 Truism”

4) 제니 홀처는 주로 페미니즘 옹호적인 문구를 사용하였으며, gender, AIDS, 환경, 권력의 속성들에 대하여 이야기하였다.

5) Diane Waldman, Jenny Holzer, *The Language of Signs*, Guggenheim Museum, 1997, p. 17.

라는 명제 하에 제작된 유형이었다.(그림4 참조)

이러한 커뮤니케이션의 유형은 시민들의 지대한 관심을 끌어들일 수 있었으며, 사회의 의식에 있어서 직·간접적인 변화를 주는 역할을 하기에 충분한 것이었다.

실제로 제니 홀처가 제기한 다양한 내용이 이 시대의 예술가들이 사회참여를 통해서 변화를 가져온 것이기도 하다. 예술가들의 이러한 진지한 노력은 단순히 예술이라는 범주에 국한된 것이 아니며, 인간의 의식과 구조를 뒤흔들 수 있을 만큼 파급효과를 가져올 수도 있기 때문이다.

바바라 쿠르거는 이원적인 속성을 통해서 자신의 의사를 대중들에게 전달하는 독특한 구성상의 특징을 보이는 작가이다. 그녀는 포스터의 이미지를 활용한 대중적인 매체를 다각도로 실험하여, 대구 적인 이미지(포지티브와 네거티브)를 채택하여 시각적인 효과를 높이는 연구를 시도해왔다. 그리고 작품 속에는 제니 홀처와 유사하게 개념적인 문구들이 들어 있으며, 그것을 통해서 관객과의 소통을 시도하는 작가이다.(그림3 참조)

따라서 20세기의 예술에 있어서의 이러한 사회 지향적 태도는 매우 고무적인 것으로서, 예술가와 사회의 관계를 보다 밀접하게 만드는 결과를 가져온 것이기도 하다.

### 2-3. 시대성의 추구

20세기말로부터 이어지는 디지털매체에 대한 새로운 가치관은 이 시대를 리드해 나아가는 첨단 디자인의 성립을 예고하고 있다. 20세기말의 우주 시대의 도래 이후 수많은 과학자들이 고해상도의 디지털 화면을 통해서 소행성과 같은 우주의 존재를 확인하는 작업을 이미 마쳤다. 뿐만 아니라, 대기권 밖의 관측을 통해서 우주의 신비스러운 배열을 벗겨내고 있는 실정이다.

이러한 우주의 다양한 정보는 예술이 전 분야에 걸쳐서 광범위하게 이용되기에 이르렀다. 그것은 21세기 초두의 현시대를 그대로 반영하는 것이기도 하다. 첨단과학이 추구하고 있는 방향에 예술이 뒤질새라 거의 유사한 속도로 질주하고 있다는 것을 말하고자 함이다.

인간의 역사 가운데에서 가장 빠른 진보가 이루어지고 있는 요즈음의 30-40년 간의 행보를 예술이 따라가는 것은 너무도 당연한 이치라 할 수 있다. 그것은 디자인 환경을 구체적으로 이끌어가고 있는 현실을 그대로 반영한다. 진보적인 가치관을 수용하는 예술이 진보적인 가치관을 발언할 수 있기 때문에, 요즈음의 사회의 흐름과 자연과학의 위상을 구체적으로 점검하는 것은 매우 바람직한 일이라 할 수 있다.

이러한 사실은 곧바로 디자인 환경의 변화로 이어진다. 실제로 1980년대 이후에 펼쳐지는 예술의 변화가 기존의 장르적 특성을 변화시키는 다양한 특성을 지니고 있기 때문에 데리다가 주장하는 차연의 논리와 상호텍스트성을 바탕으로 하는 차용의 문제, 이미지의 변조와 테크놀로지의 새로운 활용 등이 근원적인 문제로 제기되었던 것이다.

상호텍스트성을 바탕으로 하는 시각은 디자이너들에게 새로운 가치관을 심어주는 것이었으며, 이전의 양식을 무한히 차용할 수 있는 바탕을 제공한 것이기도 하다. 그러나, 이러한 차용의 특권이 반드시 필요한 것이기는 하나, 새로운 가치관이 전제되어 있지 않은 상태에서의 차용 혹은 인용은 표절시비에 휘말릴 수도 있는 것으로서, 이전의 양식을 훨씬 개선하여 나아가지 않을 경우에는 디자인 효과가 그다지 성과를 기대할 수 없는 것이기도 하다.

### 3. 현대의 디자인 환경

이 장에서는 변화하고 있는 현대 디자인의 환경에 대하여 논하고자 한다. 1절과 2절에서는 발전하고 있는 테크놀로지와 정보의 손쉬운 교류에 대하여 논하고, 3절에서는 중요한 정보를 획득하기 위해 경쟁하고 다투는 정보의 전쟁, 그리고 4절에서는 대중들을 사로잡는 매스미디어의 기능에 대하여 다루고자 한다.

#### 3-1. 테크놀로지의 혁명

테크놀로지는 이러한 이미지의 변조와 진보를 가능하게 하는 디딤돌의 역할을 가능하게 하였다. 기존의 양식을 대체하는 역할이 오리지널리티의 문제

는 과정에서 진정한 의미의 오리지널리티를 창출할 수 있음을 증명하는 것이었다.

#### 3-2. 손쉬운 정보의 공유

이러한 경로를 거쳐서 이룩되는 정보들은 다양한 인프라를 통해서 서로의 교류를 가능하게 하고 있다. 그러한 수단중의 하나가 인터넷이라 할 수 있다. 그것은 원거리를 순간적으로 인도하며, 정보가 있는 곳에서 정보가 필요한 곳으로 이동할 수 있기 때문이다.

..화상 정보들은 통신을 통해 송신되어 검토되고 변경되어 다시 돌아올 수 있게 되었다. 활자는 손쉽게 변경되거나 조절되며, 모든 디자인의 종합된 데이터는 이곳에

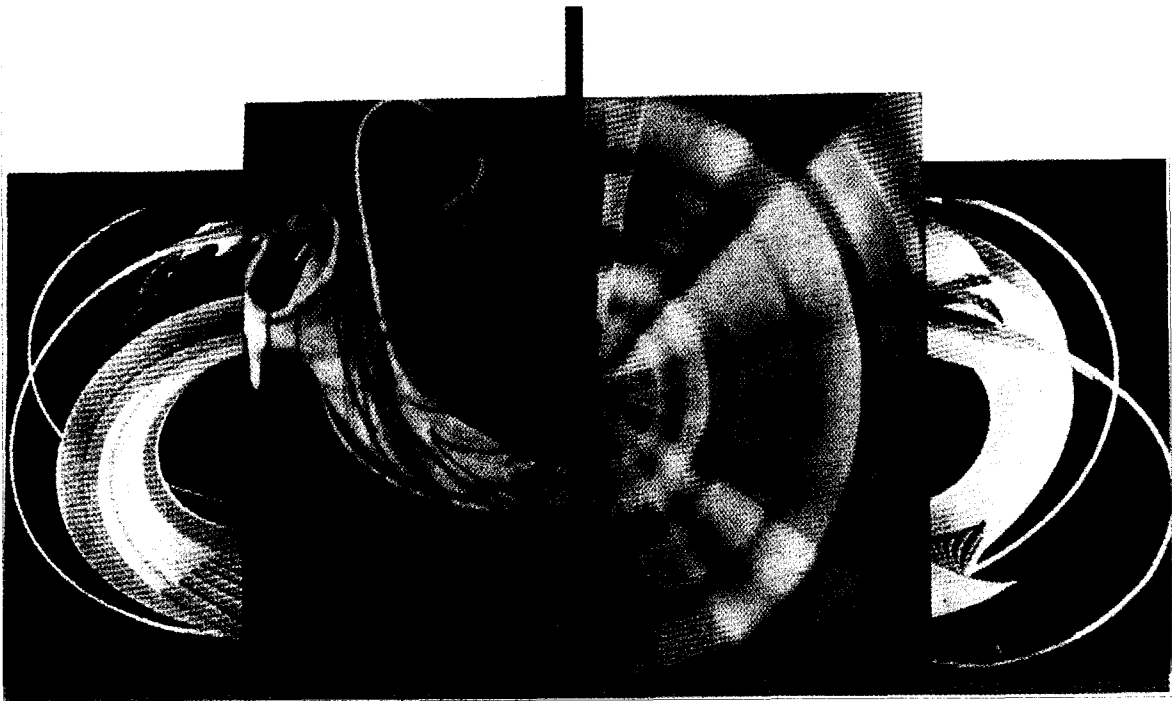


그림 6. 게르마노 셀란테, 테크놀로지를 활용하여 다양한 이미지를 합성하여 변화를 꾀한 작품

에 대한 새로운 시각을 제공하기도 하였으며, 인식상의 변화를 야기하는 것이기도 하다. 1995년 이후에 디지털시대가 본격적으로 무대에 오르면서, 상호텍스트성을 바탕으로 한 새로운 기술적인 측면이 부각되기 시작하였다. 이러한 수준은 테크놀로지를 통해서, 오리지널의 특성을 이용하여 특정한 이미지의 원형을 추출해낸 뒤에 그 원형이 곧바로 다른 유형으로 변조되어 이전의 특성을 전혀 드러내지 않는 또 다른 원형을 창출해낼 수 있는 가능성을 의미하는 것이었다.(그림6 참조)

그것은 디지털시대에 있어서 디자인의 혁명과도 같은 것이다. 이러한 측면에서, 포스트 모던 시대에 순수미술작가들 사이에서 공공연하게 상호텍스트성을 바탕으로 하여 차연화(差延化)된 이미지들을 양산해내는 방식이 디자인에 와서 새롭게 부각되는 것이기도 하다.

그것은 새로운 의미의 디자인의 창출을 구체적으로 개시한 것이기도 하다. 모든 창조가 그러하듯, 어떤 원형이 없는 상태에서 출발하는 것이 아니라, 원형에서 추출된 자료들을 재조합하거나 변조하고 새로운 아이디어를 접목하

서 저곳으로 순식간에 이동 가능하다.6)

그림 영상의 경우에는 색상을 자유자재로 바꿀 수 있으며, 다시 처음의 상태로 되돌아올 수도 있고, 또 3차원으로 설계한 디자인을 모든 각도에서 검토할 수 있도록 영상을 회전시킬 수도 있다. 이처럼 컴퓨터에 의한 조판술과 그래픽은 디자인의 가능성을 엄청나게 증대시켜 주었고, 앞으로 전개될 미래의 디자인은 그 자체가 상상할 수 없을 만큼 가속화도리 것이며, 시간은 물론 상품의 가격과 질에 큰 영향을 끼칠 것으로 예견된다.7)

오늘날의 디자인은 종합적 체계를 바탕으로 조직화되어 가고 있다. 그러므로 현대디자인은 문명 혹은 문화측면에서 환경전반에 걸친 종합적 지식을 갖춘 디자이너를 요구한다.8)

6) 원유홍, 앞의 책, pp. 217~218.

7) 원유홍, 위의 책, p. 216.

8) 원유홍, 위의 책, p. 218.

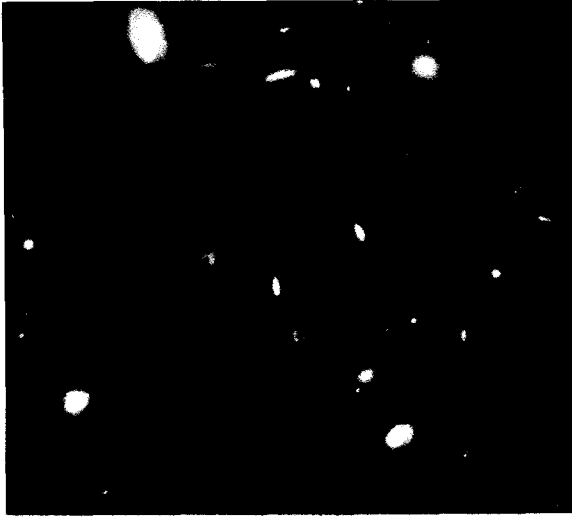


그림 7. 우주, 수많은 은하가 무한대로 펼쳐져 있다.(허블 망원경으로 관측) 그곳에는 우리가 평소에 지각하지 못했던 다양한 공간이 펼쳐져 있을 것이다. 특정한 곳은 우리가 지각하는 3·4차원의 범주밖에 있는 다차원의 세계가 펼쳐져 있을 것으로 예측되기 때문이다.

### 3-3. 정보전쟁

현대는 바야흐로 정보에 의해서 모든 분야의 운명이 좌우되고 있다. 그것은 이른바 글로벌 문화에 진입되었기 때문이다. 필요한 정보를 쉽게 획득할 수 있으나, 획득할 수 없는 중요한 연구와 같은 문제가 있다. 그것은 우리 시대의 중요한 가치관을 반영하고 있는 것이기도 하다.

그러나, 정보를 단순히 획득하는 과정 그 자체로도 하나의 전쟁과도 같이 치열한 시대가 다가오고 있다. 세계의 석학이나 과학자 예술가들이 자신이 추구하고 있는 이념에 관계된 연구가 활발하게 이루어지고 그것을 일반대중에게 공표 하는 순간 그것은 자신의 특허권과 같은 기득권을 획득할 수 있다.

정상적으로 정보를 공유하고 그것을 사용하는 과정은 매우 순리적이다. 그러나, 비정상적으로 정보를 강탈하거나 억지로 정보를 강요하는 경우도 있다. 전자의 경우를 해킹이라 한다면, 후자의 경우는 스팸 메일과 같은 경우라 할 것이다. 그것은 일반적인 물류의 흐름을 매우 다른 방향으로 향하게 한다. 21세기의 광고와 유통의 체계는 이러한 역순환 체계가 한층 심화되리라 본다. 해킹은 모든 산업 분야의 골칫거리가 되고 있다. 컴퓨터 프로그램을 방어하기 위한 엄청난 자본이 들고 있기 때문이다. 이러한 정보의 보안유지를 위한 막대한 시스템은 새로운 산업으로 부상되고 있다.

또한, 반대로 무차별하게 바이러스를 남발하는 프로그래머들이 있으며, 그것은 프로그램을 색다른 시스템으로 방어해야하는 복잡한 구조를 고안하게 만들고 있다. 이것이 확대되면, 우주에서의 여러 가지의 정보전쟁을 예상해 볼 수 있다. 원거리의 이동통신과 행성간의 연락체계를 구축하고 그것을 정확하게 지켜내는 일이 엄청난 부담으로 남기 때문이다. 그것은 재래식무기로 서로의 인명을 학살하거나 장비와 시설을 부수는 차원에서 나아가, 정보시스템을 부수고 또, 잠입해 들어가는 과정으로 이어져 신종전쟁으로 탄생될 수 있기 때문이다.

디자이너들은 이러한 정보전쟁에 관련된 다양한 문제

들을 염두에 두고 있어야 한다. 특히, 기업과 기업 간 국가와 국가 간 나아가서는 행성과 행성간에 펼쳐지는 정보의 전쟁에 참여해야할 준비를 갖추고 있어야 한다.

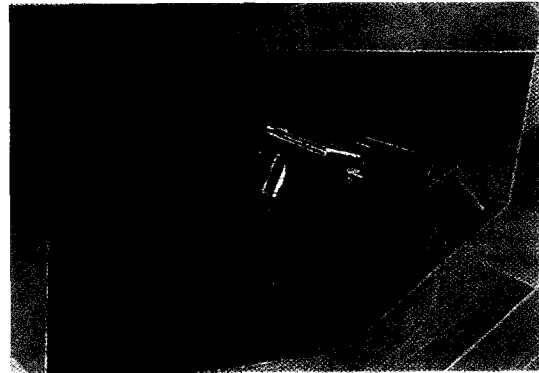


그림 8. 디지털 미디어를 활용한 합성이미지

### 3-4. 매스 미디어

현대의 소비문명은 물류의 흐름을 개선하여 대량생산 대량수송, 대량광고 . . . 등의 매스(mass) 문명을 구축하여 개척하고 그것을 다시 검증하는 복잡한 사슬 속에 있다.

이러한 문명의 사슬은 대량의 홍보를 가능하게 하는 매스미디어의 도움이 없을 경우 불가능해진다. 매스미디어는 텔레비전, 위성통신, 텔레마틱스, 인터넷. . . 등의 분야로 확대되고 있다. 광고는 단순히 자국의 경계 안에 머물러 있지 않다. 세계인이 참여하는 가운데, 다양한 차원의 광고가 연구·기획되고 그것을 보완해 나아가고 있다.

디자이너들은 자국의 내수용 광고와 외수용 광고를 분리해서 제작하거나, 혹은 그것을 통합해서 제작해야할 필요성을 강하게 인식하게 되었다. 글로벌 문화가 확대됨에 따른 현상이라 할 수 있다.

광고의 기호와 그것을 인식하는 주체와 객체의 범위가 이와 같이 확대되어 등장되어 그것을 마음속에 염두 해 두는 과정이 복잡해졌기 때문이다. 박영원은 기호이론으로서, 기호매체와 해석체인 해석내용과 대상에 외재하는 해석자의 역할에 대해서 중요한 활용의 방식을 연구하여 정보의 순환 체계에 대하여 언급한 바 있다.<sup>9)</sup>

9) 박영원, *디자인 기호학, 디자인 크리에티브의 분석의 문제*, 청주대학교 출판부, 2001, pp. 159~170.

#### 4. 디지털 시대의 디자인 정보처리 방식

21세기 디자인 환경은 디지털시대의 발전형태로 이어지고 있다. 이러한 디자인 환경에 발맞추어 디지털디자인은 사이보그 문화 탈생물학적 시대 등의 수많은 개념들과 관련된 내용들을 포함할 것이다. 21세기의 디자인은 인간의 삶이 변화하고 다양한 양태으로 전개되어 나아가는 것에 대하여 대단히 민감할 것으로 예측된다.

이 장의 1절에서는 상호텍스트성에 의한 정보처리의 방식과 2절에서는 가상현실 속에서의 정보처리 방식에 대하여 3절에서는 정보체계의 변조와 자유스런 유영에 대하여, 끝으로 4절에서는 향후에 펼쳐질 디자인의 정보처리의 전망에 대하여 논하고자 한다.



그림 9. 데이비드 살르, 다양한 내용을 오버랩 하여 이미지의 교란을 꾀하는 차용의 사례

##### 4.1. 상호텍스트성에 의한 정보처리

이러한 사실은 곧바로 디자인 환경에의 변화로 이어진다. 실제로 1980년대 이후에 펼쳐지는 예술의 변화가 기존의 장르적 특성을 변화시키는 다양한 특성을 지니고 있기 때문에 데리다가 주장하는 차연의 논리와 상호텍스트성을 바탕으로 하는 차용의 문제, 이미지의 변조와 테크놀로지의 새로운 활용 등이 근원적인 문제로 제기되었던 것이다.

상호텍스트성을 바탕으로 하는 시각은 디자이너들에게 새로운 가치관을 심어주는 것이었으며, 이전의 양식을 무한히 차용할 수 있는 바탕을 제공한 것이기도 하다. 그러나, 이러한 차용의 특권이 반드시 필요한 것이기는 하나, 새로운 가치관이 전제되어 있지 않은 상태에서의 차용 혹은 인용은 표절시비에 휘말릴 수도 있는 것으로서, 이전의 양식을 훨씬 개선하여 나아가지 않을 경우에는 디자인 효과가 그다지 성과를 기대할 수 없는 것이기도 하다.

데이비드 살르(David Salle)의 경우는 이러한 차용의 원리를 이용하여 매우 다양한 양식을 전개시킨 포스트모던 화가로 알려져 있다.(그림9 참조) 그의 작품은 기존의 사진이나 명화 등을 차용하여 패로디나 패스티시의 방식으로 재생산하는 과정을 거친다. 싸구려 이미지에서 포르노 그래픽 등 통속적인 이미지들을 변조시키거나 새로운 이미지로 거듭나게 한다.

테크놀로지는 이러한 이미지의 변조와 진보를 가능하게 하는 디딤들의 역할을 가능하게 하였다.

기존의 양식을 대체하는 역량이 오리지널리티의 문제에 대한 새로운 시각을 제공하기도 하였으며, 인식상의 변화를 야기하는 것이기도 하다. 1995년 이후에 디지털시대가 본격적으로 무대에 오르면서, 상호텍스트성을 바탕으로 한 새로운 기술적인 측면이 부각되기 시작하였다. 이러한 수준은 테크놀로지를 통해서, 오리지널의 특성을 이용하여 특정한 이미지의 원형을 추출해낸 뒤에 그 원형이 곧바로 다른 유형으로 변조되어 이전의 특성을 전혀 드러내지 않는 또 다른 원형을 창출해낼 수 있는 가능성을 의미하는 것이었다.

그것은 디지털시대에 있어서 디자인의 혁명과도 같은 것이다. 이러한 측면에서, 포스트 모던 시대에 순수미술작가들 사이에서 공공연하게 상호텍스트성을 바탕으로 하여 차연화(差延化)된 이미지들을 양산해내는 방식이 디자인에 와서 새롭게 부각되는 것이기도 하다.

그것은 새로운 의미의 디자인의 창출을 구체적으로 개시한 것이기도 하다. 모든 창조가 그리하듯, 어떤 원형이 없는 상태에서 출발하는 것이 아니라, 원형에서 추출된 자료들을 재 조합하고 변조하는 등 새로운 아이디어를 접목하는 과정에서 진정한 의미의 오리지널리티를 창출할 수 있음을 증명하는 것이었다. 이러한 가능성을 높여주는 디지털디자인의 방식 가운데에서 알고리즘(algorithms)을 활용하여 제작하는 경우가 있다. 그것은 이상적으로 디자인의 방식을 새로운 차원으로 올려주는 역할을 수행할 것으로 보인다.<sup>10)</sup>

##### 4.2. 가상현실 속의 정보처리

보들리야르는 20세기말 시뮬라시옹의 세계를 논하였는데, 그것은 21세기의 예술의 위상에 대하여 새로운 가능성을 제시하는 것이기도 하였다. 최근 우리시대에 가상공간(cyberspace)란 용어는 1984년 윌리엄 깁슨의 사이버 펑크 소설 <뉴로맨서 Newromancer>에서 처음 사용되었는데, 후일에 시뮬라시옹의 세계에 대하여 가상현실이라고도 하고 가상세계(virtual world)라고 부르기도 하였다.<sup>11)</sup>

시뮬라시옹의 세계란 우리가 지금 눈으로 보는 가시적인 세계가 아닌 즉, 실존하지 않으나, 실존하는 것과 같은 현상적인 차원의 세계를 의미하는 것으로 가상 현실을 의미하는 것이기도 하다. 물론 엄격히 시뮬라시옹과 가상현실의 세계가 동일한 것은 아니나, 그 의미에 있어서 서로 상호소통 하는 것임은 분명한 사실이다.

그것은 결국 새로운 리얼리티를 가상으로 제작된 시뮬라시옹으로 표현하면서, 첨단 미술의 세계가 가상현실을 바탕으로 성립될 것을 예언하는 것처럼 되었다. 그것은 현실의 세계를 초극하고 새로운 리얼리티의 등극을 이야기하는 것이다. 리얼리티는 우리 주변에 널려있는 사물의 환경을 이야기하는 것으로서, 자연주의 시대의 자연은 산과 강 그리고 바다 혹은 나무가 그들이었다.

그러던 것이 사실주의 시기에서는 우리주변의 삶을 이루는 시장과 거리 카페 등으로 자연의 무대가 옮겨와 그것

10) 알고리즘에 의한 정보처리의 기술은 컴퓨터의 전산기술을 동원하여 이미지를 변조하거나, 개선하는 기법을 의미하는 것으로서, 이전의 방식이 풀기 어려운 거대한 연산이나, 명료한 일루전을 되살리는 프로그램의 일종이다. Druckrey Thmothy, *Electronic Culture, Aperture*, 1996. pp. 282~283.

11) 김민수, 김성복, *디자인 문화비평, 디자인과 테크놀로지*, 안그라픽스, 2001. pp. 182~183.





그림 10. 가상현실을 이용하여 결혼식을 치르는 장면. 1995

이 리얼리티가 되었으며, 지그문트 프로이트가 무의식의 세계를 발견한 이후에는 초현실주의가 성립되어 잠재의식의 세계 혹은 무의식의 세계가 예술가들이 사유할 수 있는 리얼리티가 되었다.

그 후, 20세기 중기에 이르러서는 비평가인 피에르 레스타니가 누보-레알리스트들의 세계를 대변하기 위해서 <새로운 자연>관을 제시하였는데, 그것은 말하자면, 우리 주변에 널리 널려져 있는 사물 환경 즉, 공산품을 비롯한 산업물들의 집적을 이야기하는 것이었다. 그것은, 즉 우리 시대의 다양한 자동차 병, 노트 선풍기, 마네킹 등을 지칭하는 것으로서, 새로운 자연이란 곧 새로운 공산품을 리얼리티로 파악하고 사유하는 것을 의미하는 것이었다.

20세기말의 가상현실(virtual reality)의 발견은 새로운 자연과도 같은 것으로서, 시플라르크의 세계 혹은 시플라시움의 세계를 지칭하는 것으로서, 예술가들의 사유대상이 무한한 미지의 공간으로 확장되어 나아가는 것을 의미하는 것이기도 하다.

그것은 곧 조형예술의 영역을 미지의 공간 즉, 3-4차원을 넘어서 새로운 차원의 세계로 유도하고 있는 것이기도 하다. 20세기말에 스티븐 호킹 박사는 우주공간을 11차원으로 보고 있고 그것은 가설로 발표한 바 있다.

또한, 그는 최근의 저작 <호두껍질 속의 우주>에서 여러 가지의 가설들을 발표하면서, 우주의 기원 및 현재의 공간과 시간의 문제들에 대하여 다양하게 피력하고 있다. 그는 "우주의 최전선이 시간과 공간의 정상적인 지점이라면, 우리는 그 경계를 지나서, 그 너머의 영역까지도 우주의 일부라고 주장할 수 있을 것이다."<sup>12)</sup>라고 말하기도 했다. 그리고, 21세기에는 그것을 우리가 여러 경로를 거쳐서 바라볼 수 있는 시기가 찾아온다고 했다. 그는 이러한 차원의 특성에 대하여 설명하면서, 다음과 같은 의문을 제기하기도 했다. "그러나 왜 공간이 3차원이어야 하는가? SF소설에서 흔히 등장하듯이 2, 4, 또는 그 밖의 다른 숫자의 차원이 아닌 까닭은 무엇인가? M-이론에서 공간은 9차원, 또는 10차원이다. 그러나, 방향의 6차원이나 7차원은 아주 작은 크기로 말려있고, 나머지 3차원만이 크고 거의 편평하다. 그렇다면 왜 8차원이 작게 말려있고, 우리가 볼 수 있

12) 스티븐 호킹, 김동광 옮김, 호두껍질 속의 우주, 까치 출판사, 2001. p. 82.

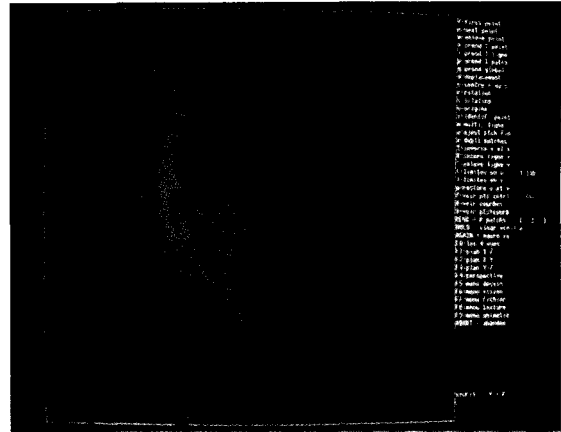


그림 11. 허브 휘테릭, 모니크 나하의 Bergamasques의 마스크 (1990)

는 것이 2차원인 우주에 살고 있지 않은가? 2차원 동물은 음식을 소화시키는 데에 어려움을 겪을 것이다. . ."<sup>13)</sup>

즉, 호킹 박사가 제시한 이론은 무한히 펼쳐진 가상현실의 세계를 이해할 수 있는 조그만 단초를 제공한 것이기도 하다. 그것은 21세기의 디자인 환경에 새로운 지평을 여는 것이기도 하다. 이제까지 디자이너들은 우리의 주변에 있는 삶의 영역에서의 여러 가지의 지평들에 대하여 고심해왔고, 그것을 바탕으로 하여 새로운 변화의 가능성을 모색해 왔다.

그러던 것이, 우리의 주변에 있지만 알 수 없었던 새로운 차원의 세계에 리얼리티의 영역을 확장할 수 있는 단서를 제공받았기 때문이다. 21세의 디자인 환경은 새로운 과학의 가설과 함께 할 것이고 그것은 곧 시대적인 디자인 사유의 변화를 의미하는 것이다.

21세기의 디자이너들은 다양한 정보의 인프라를 바탕으로 하여 그것이 누리는 특정한 공간의 특수성을 바탕으로 사이버 리얼리티의 세계로 나아가갈 것이다. 김민수는 이러한 변화에 대하여 자동생산 시스템, 월드와이드 웹과 인터넷 전자우편, 주문형 비디오 홈쇼핑, 채택근무 등의 상태로 드러날 것이며, 고해상도 디지털 TV, 원격화상 회의와 강의, 가상현실과 수많은 종류의 인터랙티브 멀티미디어 등의 상상을 초월한 모습들로 드러날 것이라 예견하고 있다.<sup>14)</sup>

드디어 21세기의 예술에는 미지의 영역을 고찰할 가능성을 연출할 수 있는 극히 미미한 지식환경이 형성된 것이라 할 수 있다. 그러나 그것은 출발점에서 바라볼 때의 미미한 모습일 뿐이다. 그것은 지속적인 변화를 초래할 수 있는 암시를 주고 있는 것으로서, 우주시대에 걸맞은 변화에로의 신호탄이기 때문이다.

가상현실의 문을 열게 될 디지털텔레커뮤니케이션 네트워크를 새로운 차원의 세계에 인도하는 일종의 통로와 같은 구실을 하게 될 것이 예측되기 때문이다.

제론 라니어(Jaron Lanier)의 경우는 작품 안에서 관객이 직접 상호작용 하는 인터랙티브 예술을 실현한 작가였다. 그는 가상의 세계에 들어가 돌아다닐 수 있었다. 1989년 머리에 영상 디스플레이어(HMD: Head-Mounted Display)를 장착한 뒤에 실제로 가상현실의 세계 속에서

13) 위의 책, p. 88.

14) 김민수, 앞의 책, pp. 221-222.

정보처리를 할 수 있는 가능성을 열었던 것이다.

### 4-3. 정보체계의 변조와 자유스런 유명

일반적으로 정보체계의 변조를 꾀하는 특성은 이전의 양식을 토대로 하여 새로운 경향을 도출하기 위한 목적을 지니고 있다. 이러한 목적에 부합되는 여타의 기술적인 노력을 한층 진보적으로 이끌어가고 있는 테크놀로지는 컴퓨터공학에 의존하고 있다.

컴퓨터의 정보처리 기술은 기존의 양식이 지니고 있는

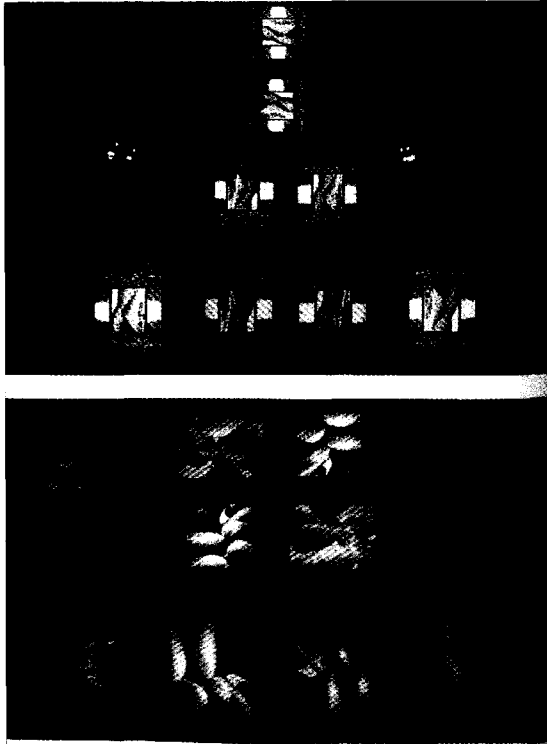


그림 12. 날 알타, 유로다의 여행, 1988

환경적 요인을 매우 섬세하게 뒤바꾸어 새로운 현실이 되게 한다. 그것은 컴퓨터의 여러 가지의 기능을 전제로 하고 있으며, 발전된 과학의 잉여물이라 할 수 있다.

테크놀로지의 기술적인 접목이 이루어진 디자인은 이러한 가치관을 바탕으로 하고 있다. 컴퓨터의 조작에 의해서 종이, 캔버스, 텍스타일, 사진들을 비롯한 다양한 매체들이 이용되어 2차원적인 이미지와 3차원적인 이미지들이 합성되고 조합되면서 새로운 유형의 작품들이 탄생할 수 있는 기반이 구축되었다고 볼 수 있다. 컴퓨터에 의한 이미지들의 가능성은 너무도 넓은 것이어서, 다양한 산술적인 계산에 의해서 이미지는 변조되고 새로이 구축될 수 있으며, 무한한 표현의 가능성이 잠재되어 있다.<sup>15)</sup>

반도체 산업의 개가로 불리는 디지털산업은 인간의 표현 가능성을 열어주는 핵심으로서의 기능을 수행하는 복합적인 연구의 결과이기도 하다.

20세기 중반 이후의 발전된 과학과 기술은 새로운 정보환경을 주도하여, 인간의 커뮤니케이션의 방식에 있어서 거대한 변화를 야기했다. 특히, 원거리 통신과 빠른 네트워크는 인간의 가치관을 뒤흔들 정도로 새로운 차원의 커뮤니-



그림 13) 허브 휘테릭, 모니크 나하, 마리아-헬레네 트라무스, 미첼 산토렌, 공동작품, 피그말리온 영화의 정지장면, 1988

케이션을 주도해오고 있다.

빠른 정보의 교환은 인터넷과 같은 새로운 정보교류를 가능하게 하였으며, 여기에 걸맞은 새로운 체계의 디자인 환경이 필요하게 되었다. 이른바 정보와 문화의 교류를 이어주는 새로운 매체디자인이 필요하게 된 것이다. 디자이너들은 불과 30년 전만 하더라도, 가구나 식기 칩구 등 물리적인 제품을 디자인하는 것이었다. 그러나 요즈음의 디자인은 정보를 담는 그릇으로서의 가상의 제품을 디자인한다. 이러한 디자인은 가상적으로 이루어지면서 즉시 새로운 제품과 연결되도록 인프라가 구축되어 있기 때문이다.

디자이너는 자신의 아이디어를 굳이 물리적으로 제작하여 오브제를 이루는 3차원으로 제품을 제작하지 않더라도 고객이 가상적인 맞춤 디자인에 의해서 상품의 성격을 알 수 있음은 물론이고, 새로운 변형을 가상적으로 행할 수 있는 환경이 이루어졌기 때문이다.

21세기적 디자인의 본격적인 대두는 1980년대 이후라고 논자들은 이야기한다. 그것은 새로운 시각적 소통의 문제를 이야기하는 것이기도 하다. 김민수는 1980년대 이후의 디자인에 대하여 “디자인은 이제 단순히 물리적 기능적 차원을 넘어서 상징적 의미에서 파생하는 심리적 기능에 대한 전면적인 재조사 작업을 시작한 것”이며, 디자이너를 “기호 생산자”로 지칭하고 있다.<sup>16)</sup> 이러한 논의는 21세기의 디자인이 단순히 미적인 기능을 위해서 존재하지 않을 것임을 반증하는 것이기도 하다.

피에르 레비는 가상현실 속의 예술에 대하여 논하면서, 작가의 작업과 사이버 공간과의 긴밀한 상호작용에 의해서 정보의 새로운 체계가 구축되어 정보가 자유롭게 송출되고 되돌려질 수 있을 뿐만 아니라, 새로운 시나리오의 구성을 가능하게 할 수 있다고 설명한다. 그는 이러한 정보들이 다시 중앙집중 형태로 집약되기도 하고, 다시 방사될 수 있다고 말한다.<sup>17)</sup> 여기서 작가의 역할은 종전의 입장과는 매우 달라서, 관객과 수행자 번역가 등의 협조가 필요하거나 혹은 공조가 필요한 것이라 할 수 있다. 즉, 인프라의 구축에 의해서 이루어지는 협동작품과도 같은 것으로서, 작가가 제작하는 작품은 한 개인의 것이라 보기 힘들며, 복합된 정보의 통합체라 할 수 있는 것이다.

이러한 예술품들은 그것이 제작되었을 때, 제공하고 수용하고 재생산하며, 분배하고 번역하는 과정이 필요하며, 그에 상응하는 역과정이 역시 필요하게 된다. 이러한 순환의 과정은 모든 작품에 있어서도 적용될 수 있는 것이기는

15) Pierre Levy, *The Art of Cyberspace*, Druckrey Timothy, *Electronic Culture*, Aperture, 1996. pp. 366~367.

16) 김민수, *21세기 디자인 문화 탐사*, 디자인 문화 상징의 변증법, 솔출판사, 2001. p. 128.

17) Pierre Revy, *앞의 책*, pp. 366~367.

하지만, 가상현실 속에 진행되는 경우는 특정한 장치와 번역과정이 부가적으로 필요하다. 한편으로는 이러한 사이버 세계에서 펼쳐지는 예술은 관람자의 직접적인 접촉이 아니기 때문에 촉각적인 접촉과 같이 직접적이지 않을 수 있다. 그렇긴 하지만, 자유스러운 확대와 상의 뒤집기 이동 등이 가능하기 때문에 오히려 생생한 리얼리티를 더할 수도 있다.

이러한 예술은 가상공간 속에 펼쳐지는 논리와 순환의 과정으로서, 인간의 심리와 정서에 준하여 다양한 연구가 진행되고 삶의 균형을 이루어줄 새로운 아이디어를 바탕으로 전개되어 현실감을 더할 것으로 보인다. 그것은 사이버공간에서 광범위하게 펼쳐질 예술의 한 장르로서, 사이버공간의 새로운 디자인이 형성될 것을 의미하는 것이기도 하다.

허브 휘테릭의 경우는 이러한 원리를 디자인에 효과적으로 적용한 작가이다. 그의 작품들에서는 다양한 이미지가 변조되고 새로운 이미지로 거듭 태어난다. (그림6)의 경우는 이러한 이미지들을 다각도로 변조시키거나 새로운 유형으로 거듭나게 한 작품이다.

#### 4-4. 향후디자인 정보처리의 전망

21세기의 디자인에 있어서 필요한 것은 앞선 디지털 기술과 혁신적인 변화에 대응하기 위한 정보처리의 테크놀로지이다. 현대문명을 고도로 이끌어가고 있는 정보체제 기술은 우주의 인공위성과 광통신망을 바탕으로 하여 우리의 시각적인 범주를 훨씬 이탈해 있는 첨단 정보를 송수신할 수 있을 뿐만 아니라, 새로운 가능성을 여는 여타의 수단들에 눈을 돌려 가능성을 새롭게 할 수 있으리라 본다. 그것은 정보체제의 인프라를 구축하는 인류의 혁신적인 과학문명과 함께 진보를 누리는 것이기도 하다.

과거의 소멸되었던 가치관을 되살리고, 잊혀졌던 역사와 그것의 복원을 꾀하는 신기술, 문명의 뒤편길에서 힘없이 쇠퇴하였던 다양한 이념과 방식들을 다시금 되풀이 할 수 있는 복원시스템이 탄생할 것이기 때문이다.

선사시대에 사용하였던 다양한 문명요인들과 가치관들이 여러 가지의 경로를 통해서 밝혀질 것이다. 그것은 새로운 연구의 일환으로 우리들에게 제공되어 새로운 가치관으로 재 포장될 가능성이 있다. 그리고 그것은 새로운 부활이 되어 우리에게 다가올 수 있다.

일례로서, 거의 단서가 없었던 다양한 생태계를 복원한다거나, 우주를 탐사하여 얻은 지식들이 예술을 위한 모티브로 제공될 수 있을 것이다.

이러한 디자인 정보들은 일정한 체계를 구축하여 우리의 일상이 되어 다시 드러날 것이다. 이집트 문명, 메소포타미아 문명, 아틀란티스 대륙 등 역사 속으로 사라진 감추어진 수수께끼들이 새로운 리얼리티로서 등장될 것이다. 지금은 미지의 현실로서 남겨져 있지만, 밝혀질 수 있는 여타의 실마리들이 신기술과 복원과학의 힘에 의해서 새로운 테크놀로지를 형성할 것이다. 그것은 발전된 가상현실이라는 새로운 정보처리 방식에 의해서 새로운 리얼리티로 우리의 사고의 영역으로 침투해 들어올 곳이다. 그것은 전통적인 시간의 통념을 달리하는 것으로서, 넓게는 사회의 각 분야에서와 좁게는 예술분야에서의 시간의 의미가 새롭게 인식되는 결과가 초래될 것이며, 인지의 경로와 정보의 분석과 해석의 경로가 변환될 것이다.

또한, 특정한 장소를 이탈한 새로운 지적 인프라가 구축되어 여러 가지의 색다른 문화를 포함하고 있는 다양한 정보들이 문화의 전달 수단이 될 것이다. 인간의 정보

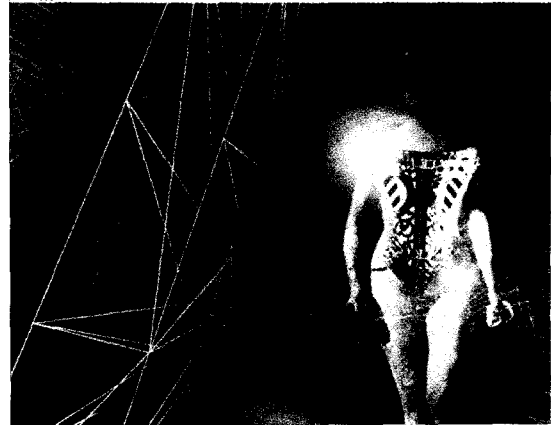


그림 14. 토니 도브, 테크놀로지를 활용하여 변조한 이미지

처리의 능력은 미지의 우주공간과 같이 광활한 공간을 넘나들며, 전혀 예측하지 못했던 사실들을 접하게 될 것이기 때문이다.

## V. 결론

인간은 보다 편리하고 안락하게 생활하려는 욕구가 있으며, 그것은 미래의 디자인의 방향을 개척하게 해 나아가는 필요성을 제공해주는 원인이 된다. 앞선 과학과 매스미디어 대중취향의 기호도 디자인의 향배에 반드시 염두에 두어야 할 부분으로 고려되고 있다.

인간의 필요에 의해서 이룩되는 다양한 기술은 정보체계의 변화를 초래하며, 그것은 새로운 삶의 유형을 뒷받침하는 다양한 변화를 수반하게 된다.

예술은 이러한 필요조건을 충족하는 일부로서 항시 인간의 삶의 일부가 되어왔으며, 새로운 수요와 가치관과 같은 차원을 유지해 왔다.

이러한 첨단 디자인의 발생적 요인 가운데에서 특히 20세기말 이후의 발전된 과학과 테크놀로지는 디지털 디자인이 성립될 수 있는 환경을 조성하였다. 첨단 디지털 디자인은 인간의 삶을 보다 풍요롭고 편리한 방향으로 유도하고 있으며, 앞선 과학의 기술적인 도움을 받아 크나큰 진보가 이룩될 수 있었다. 특히 테크놀로지를 활용한 다양한 정보의 수집과 그것의 변환 및 새로운 적용은 신속하게 새로운 이미지를 창출하여 새로운 디자인을 이룩하는데 일조하고 있다.

특히, 이러한 새로운 디자인 가운데에서 괄목할만한 사실은 원래의 이미지를 잘게 부수고 그것을 재 조합하는 과정에서 보다 큰 결실을 이룩할 수 있었다는 점이다. 디자인은 국제적인 경쟁관계에 있는 사회와 경제환경에 결정적인 영향을 주고 있으며, 그것은 생산과 판로의 형성에 거대한 변화를 야기하는 것이기도 하다. 가상현실과 시뮬라시움을 성립시킨 첨단 과학은 이 시대를 새로운 디자인의 혁명시대로 유도하기에 이르렀으며, 이미지의 자유스런 유희를 가능하게 하였다. 그것은 다양한 디자인 정보의 합주와 같은 역할을 해내고 있다.

21세기의 우주과학과 가상현실에 의한 첨단디자인은 컴퓨터의 도움에 의해서 더욱 진전된 산업문명을 이끌어갈 것으로 예측되고 있으며, 새로운 각도에서 장소와 시간의 지적인 인프라를 구축하여 특수한 정보의 소통의 인프라를 구축하게 될 것이다.

현대문명을 이끌어가고 있는 고도로 발전된 정보제어 기술은 우주의 인공위성과 광통신망을 바탕으로 하여 우리의 시각적인 범주를 훨씬 이탈해 있는 첨단 정보를 송수신할 수 있을 뿐만 아니라, 미지의 가능성을 개척하게 될 여타의 수단들에 눈을 돌려 예측하기 어려운 정보를 수집할 수 있으리라 본다. 그것은 정보체계의 인프라를 구축하는 인류의 혁신적인 과학문명의 진보를 의미하는 것이다. 테크놀로지와 복원과학의 힘에 의해서 발전된 정보처리 방식은 예술가들의 새로운 리얼리티로 부상되어 21세기의 예술에 있어서의 거대한 변화를 물고 올 것이다.

## 참고문헌

- 김민수, 김성복, 디자인 문화비평, 디자인과 테크놀로지, 안그라픽스, 2001.
- ———, 21세기 디자인 문화 탐사, 디자인 문화 상정의 변증법, 솔 출판사, 2001.
- 김상환 외, 매체의 철학, 나남 출판사, 1998.
- 김성기, 뉴미디어의 철학, 민음사, 1994.
- 김성재외, 매체 미학, 나남 출판사, 1998.
- 김호곤, 디자인이 경쟁력이다, 디지털시대의 디자인 경영, 한누리 미디어, 2001.
- 르네 블록/전경희 옮김, 플럭서스(Fluxus), 열화당, 1995.
- 박기웅, 21세기 미술의 전망, 미술평단, 2000 겨울호.
- ———, 21세기 예술에 대한 전망, 한국조형예술학회 2001년 가을 학술대회, 순수미술학분야 발표.
- ———, 21세기 다차원커뮤니케이션과 매체예술의 문제, 조형예술학연구, 한국조형예술학회, 2001
- 박영원, 디자인 기호학, 디자인 크리에이티브와 분석의 문제, 청주대학교 출판부, 2001
- 스티븐 호킹, 김동광 옮김, 시간의 역사, 까치 출판사, 2001.
- ———, 김동광 옮김, 호두껍질 속의 우주, 까치 출판사, 2001.
- 원유홍, 커뮤니케이션 디자인사, 윤디자인연구소, 1998
- 유승우, 사이버 커뮤니케이션론, 녹두 출판사, 2000.
- 정진홍, 커뮤니케이션 중심의 세 시대, 지식산업사, 1998.
- 진위연, 미디어 아트의 딜레마, 월간 아트, 2001년 7월호.
- 최예실 역음, 통합의 가능성을 꿈꾸는 KAIST 사람들, 디지털 시대의 문화예술, 문학과 지성사, 2000.
- Baudrillard Jean, The Pression of Simularcra, Art After Modernism, The New Museum of Contemporary Art, New York, in association with David R. Godine, Publisher, Inc., Boston, 1984.
- Butterfield Jan, The Art of light + Space, Abbeille modern art Movement, 1993.
- Druckrey Thmothy, Electronic Culture, Aperture, 1996.
- Escarpit Rogert, 김광현 옮김, 정보와 커뮤니케이션, 민음사, 1995.
- Everette E. Dennis & John C. Merrill,(한동섭 김형일 옮김) Media Debates-Issues in Mass Communication, 커뮤니케이션 북스, 1999.
- Jenny Holzer, The Venice Installation, Albright-Knox Art Gallery Buffalo, New York, 1991
- Joachimides Christos M., Metropolis, Rizzoli New York, 1991.
- McEvilly Thomas, "Journey in and out the Body: Proto-Materialism of Eric Orr," Images and Issues 2(Spring 1981): 18. Jan Butterfield, The Art of light + Space, Abbeille modern art Movement, 1993.
- Mitchell William J. The Reconfigured Eye, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 1994.
- Moser Mary Anne, Immersed in Technology, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 1996.
- National Geographic, Jan. 1994 Vol 185, No. 1 p. 30-31.
- Papadakis Andreas, etd edited, New Art-An International Surbey, Rizzoli, New York, 1991.
- Phillips Lisa, The American Century, Art & culture 1950-2000, Whitney Museum of American Art, 2000.
- Popper Frank, The Art of the Electronic Age, Thames and Hudson, 1993.
- Schwarz Hans-Peter, Media Art History, Media Museum, Prestel, Munich · New York, 1997.
- Waldman Diane, Jenny Holzer, The Language of Signs, Guggenheim Museum, 1997.