

디자인 아이디어 전개에 관한 연구

- 사고의 확장성과 다의성을 중심으로

A Study on The Process of Design Idea

- Focused on An Expansion and A Diversity of Idea

주저자 : 이한성(Lee, Han-Sung)

한밭대학교 산업디자인학부 공업디자인전공

“이 논문은 2002년도 한밭대학교 교내학술연구비의 지원을 받았음.”

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구범위 및 방법

2. 열린 사고(思考)의 가치(價値)

- 2.1. 제2차적 가치
- 2.2. 잉여적 가치

3. 확장성(擴張性)과 다의성(多義性) 탐구

- 3.1. 사고하기
- 3.2. 사고(思考)와 개념(概念)
- 3.3. 차이(Difference) 속의 기표와 기의

4. 아이디어 전개 개념

- 4.1. 표상체(Representamen)와 대상체(Object)
- 4.2. 변형과 조작의 제4열 사고생성체계

5. 결론

참고문헌

(要約)

소비의 주체성이 생산과 구조적 측면보다 쾌적함, 은유함, 유머 등의 디자인 제2차적 가치의 현상으로 전의(轉意)되고 있으며 이와 같은 잉여성과 관련된 개념들은 디자인에서만 아니라 최근 과학에서도 공간과 물질, 동일성과 중력 등과 같은 개념이 사라지고 불확정성, 개연성, 모순, 애매모호함, 엔트로피 등과 같은 개념들로 대체되고 있다.

따라서 디자인과 관련된 인접학문의 지적동향(知的動向)과 주된 관심사의 탐구과정을 통하여 아이디어 전개에 필요한 그림과 이미지들의 변형과 조작 등 디자인의 제2차적 가치와 잉여적 가치에 관련이 깊고 실제 아이디어 전개의 확장성과 다의성에 관련된 개념과 변형과 조작의 제4열 사고생성체계(思考生成體系)를 제시하고자 한다.

(Abstract)

The main stream of consumption about the products is tend to transfer from low price value with mass production, to the second value of products, such as pleasure, familiarity, humor, and metaphor.

This second value is closely connected to a redundancy which are also related to modern science as well as product design.

These terms such as materials, identity, and gravitation, disappeared gradually, and these are substituted with an uncertainty principle, a fortuity, a contradictory concept, entropy etc.

In sum this study focuses on the tendency of intelligency issue the recent design trends. This result shows that The 4th Column Thinking and Formation System which is related to an expansion and diversity of design intellectual ideas.

(Keyword)

Difference, Expansion, Diversity,

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

디자인을 하고 자 하는 대상을 위하여 우리는 무엇을 생각해야 하는가? 어떻게 생각해야 하는가? 생각들을 어떻게 옮겨야 하며 어떠한 사고를 통하여 더욱 발전시켜야 하는가? 이것들은 과거로부터 현재, 그리고 미래에도 지속성을 갖고 디자인이 고민해야 할 커다란 명제인 것이다. 사물을 정태적 관점으로 보는 구조주의적 산업사회의 기능주의는 지식정보사회를 거치면서 사물을 동태적 관점으로 변환시키고 있으며 다변화된 사고의 틀을 요구하고 있다. 그렇다면 이러한 변화 속에서 디자인은 어떠한 목적에 봉사하여야 하는가? 어떠한 패러다임(Paradigm : 계열체)¹⁾을 수용하고 전개해야 하는가? 과거 정당한 디자인의 기준들이 오늘에 이르러 정당화될 수 없듯이 앞으로 어떠한 디자인의 기준도 정당화될 수 없다는 역설의 아이러니는 무엇을 의미하는 것일까? 차별화와 다양화를 디자인의 주요 가치로 부각시키는 현실을 어떻게 받아들여야 하는가? 바로 이것들이 디자인이 존재해야 하는 이유는 아닐까? 또한 디자인을 문화의 적극적 생산자와 해석자, 그리고 중재자로 보려는 까닭은 무엇일까?

이러한 다변화된 사회적 요구의 틀 속에서 아이디어 전개, 즉 디자인이란 개념 속에 존재하는 아이디어 전개과정은 '그리기'라는 단순한 목적의 지향보다 사회·문화·역사 등과 같은 문화적 담론으로서 '생각하기'에 깊이 연관되고 있다.

아이디어 전개가 사회·문화적 담론으로서 관련지어진다면 아이디어 전개에 있어 '그리기'의 목적은 더욱 다양성을 띠게 될 것이며 이러한 기호문화화(Taste Cultures)은 다의성을 내포함으로써 사고의 확장성과 아이디어 전개의 다양성에 기여하게 될 것이다.

디자인을 진행함에 있어 특히, 아이디어 전개란 "유추적으로 공간을 지각하고, 느끼며 동종(同種)과의 결합과 이종(異種)간의 분해, 타당성이 있는 이유를 기반으로 한 조합 그리고 다시 타협을 통하여 이종의 무한한 파생과 가능성을 유도함으로써 끊임없이 새로움을 지향하고 표현하는 디자인의 중심적 도구"인 것이다.

따라서 이러한 행위들은 인간의 사고와 개념확장에 관련된 장으로 이해와 접근이 요구되며 이것은 곧바로 창조성과 다양성에 관련된 디자인 수행능력으로 평가되어 질 수 있기 때문에 기업의 실무현장에서뿐만 아니라 학교교육의 현장에서도 아이디어 전개는 디자인의 중심적 가치로 인정받게 된다.

특히, 기업에서 요구하는 디자인 가치는 디자인하고 자 하는 대상에 관련된 어떠한 사물과 개념들의 차용과 대치, 환치와 반복, 모방과 변형 등의 연관을 통하여 사물과 개념들의 "낯섬"과 "새로움"을 시도함으로써 디자인 전개의 확장성과 다양

1) 존 에이 워커, 정진국역, 디자인의 역사, 도서출판 까치, p114,1995

: 역사가들은 통시적인 것(시간, 혹은 연대적으로 진화하는 것 : Paradigm 계열체)과 공시적인 것(공간 혹은 설명적이고 체계적인 것 : 통합체Synthesis)사이를 번갈아 오가고는 한다. 이 두 용어는 언어학자 페르디낭 드 소쉬르의 「일반언어학 강의」(1916)에서 소개한 것이다.

따라서 일반적으로 이해되고 사용하는 통시성을 의미하는 패러다임이라는 용어 속에는 동시에 공시성의 의미를 갖는 통합체Synthesis를 포함시켜야 한다. 왜냐하면 디자인의 대상은 시간성뿐만 아니라 공간성을 동시에 포함하기 때문이다.

성을 유도하고 궁극적으로는 디자인의 질 개선과 디자인관련 산업생산의 발전을 도모하도록 해야 하는 것이다.

본 연구는 디자인 전개과정의 중심에 있는 아이디어 전개과정에 있어 사물에 대한 합리적 지성보다는 상상적 감성을 지향하고 있다. 따라서 구조적 인식보다는 사물의 다의적 해석과 인식의 다양한 확장가능성에 관련된 사물인식과 사고개념들의 이해와 탐색을 통한 결과들을 디자인 아이디어 전개에 어떻게 접목시킬 것인가? 에 집중되어 있다.

이러한 인식과 개념에 관련된 기초적 이론들의 탐색과 정립을 통한 연구의 시도와 노력의 결과들은 아이디어의 확장성과 다의성에 관련된 사고의 틀을 제공하는 데 그 목적이 있으며 지식정보사회가 디자이너에게 요구하는 새로운 디자인 가치의 형성과 사물에 대한 사고와 관념의 전환을 통하여 변화해 가는 패러다임을 적극 수용함으로써 디자인의 중심적 가치인 아이디어 전개의 정체성을 확보할 것으로 기대된다.

1.2. 연구범위 및 방법

디자인의 가치와 역할이 변화함에 따라 디자인 사고과정이 더욱 강조되고 더 나아가 확장성과 다의성은 디자인의 아이디어 전개과정에서 주요한 위치를 차지하게 된다.

또한 디자인이 사회·문화적 담론의 도구로서 부각됨에 따라 사고과정에 관련된 주변학문간의 연계성은 더욱 중요시되고 있다. 따라서 본 연구는 첫째, 디자인 아이디어과정에 관련된 언어학, 철학, 기호학 등 인접학문의 지적동향과 방향성 탐색을 통하여 사고의 확장성과 다의성에 영향을 주는 개념이해와 중심어를 도출하고 자 하였다. 둘째, 이렇게 탐색된 결과들은 확장성과 다의성에 관련한 탐구과정을 통하여 디자인 아이디어 전개과정에서 활용 가능한 사고생성의 구성요소들을 선별하였으며 셋째, 그림과 이미지들의 변형과 조작 등에 관련된 사고생성의 구성요소들을 과정별로 재구성하여 아이디어 발상과 전개에 필요한 사고생성체계의 틀을 구성하고 자 하였다.

2. 열린 사고(思考)의 가치(價値)

2.1. 제2차적 가치

평등의 이데올로기로 출발되었던 모던디자인의 대량생산과 대량소비의 디자인 가치는 소위 포디즘(Fordism)으로 불려지는 모던디자인의 르네상스를 지나 미래와 과거가 공존하며, 기능주의(Functionalism)의 본질이 해체되고 재결합하는 다원주의(Pluralism)적 실험대에 직면하고 있다.²⁾

기능주의는 목적과 기반을 구조주의적 틀 즉, 생산언어 아래에 묶음으로서 그 반대적인 창조성, 자연과 삶의 조화, 그리고 자유의 실현이라는 부채를 동반함으로써 미적 결핍 현상의 불균형을 유지시키고 소비측면의 기능성과 경제성, 안정성 등의 제품의 기본가치에 치중함으로써 우리의 생활양식을 주체적으로 변환시키는 역할을 억제해왔다.

나날이 쏟아져 나오는 수많은 상품들과 광고의 홍수 속에서 우리가 선택해야할 상품이란 지극히 한정된다. 대량생산으로 언어된 저 가격의 상품이 맹목적으로 소비되어야 한다는 이유

2) 이한성, 디자인의 새로운 본질 문화적 상징성의 실험적 가설에 관한 연구, 용인대학교수논문집,1996, p519.

는 설득력을 잃는다. 보드리야르(J. Baudrillard)에 의하면 '상품이나 물건에는 사용가치외에 상징적 가치나 기호적 가치가 있고 그 때문에 고급승용차가 단순히 교통수단이라는 사용가치만으로 구입하는 것이 아니라 그 소유자의 상징적 지위(Status Symbol)에 의미가 있다.'³⁾라고 말했다.

문화 인류학자 더글라스(M. Douglas)와 아이셔우드(B. Isherwood)가 '상품은 중립적이지만 그 사용은 사회적'⁴⁾이라고 말했다는 상품의 사용에는 사회·문화적 환경의 의미를 내포하고 있는 것이다.

여기서 사회·문화적 환경의 의미란 "인간의 공동체 속에서 관습적으로 만들어지는 관념의 형태나 행동양식으로서 그 결과의 가공물이 문화로 잔존하며 전통과 신화로 이어지는 것"이라 말할 수 있겠다.

따라서 상품을 디자인한다는 것, 아이디어를 전개한다는 것은 사회적 환경을 통하여 문화적 범주에 관여함으로써 상품의 생산성과 사용성 그 자체뿐만 아니라 공동체가 공유해야 할 의식과 가치를 배양하고 생활양식을 창조함과 동시에 사회·문화적 의미를 내포하고 있어야 하는 것이다.

이러한 문화적 범주인 일상사와 사소한 생활구조 등의 의미체계를 '지금 진행중인' 양식뿐만 아니라 '지금 발생 중인' 양식까지 행동의 양식을 넓힘으로서 아이디어 전개를 생산언어적인 구조주의적 틀에서 벗어나게 할 수 있는 것이다.

이러한 시도들은 디자인의 아이디어 전개과정을 사회·문화적인 배경을 바탕으로 접근시킴으로서 형태와 기능의 주종관계를 역전시킬 수 있으며 인과(因果)적 분석과 설명으로서의 생산과 구조적 측면보다는 소비의 주체성과 취향의 다변화에 따르는 쾌적함, 온유함, 유머 등의 디자인의 제2차적 가치의 변화이다. 또한 인간생활에 밀착한 일상적 생활양식과 미시적 사회현상들 사이에서 발굴, 창조되는 사물들에 대한 의미의 생산과 해체를 목표로 '언어로의 전환(Linguistic Turn)'⁵⁾을 시도하는 수사학적 의미의 사고전환을 의미하기도 한다.

2.2. 잉여적 가치

구조적 틀을 벗어난 이와 같은 잉여성(剩餘性)과 관련된 개념들은 디자인에서만 아니라 최근 과학에서도 공간과 물질, 동일성과 중력 등과 같은 개념이 사라지고 불확정성, 개연성, 모순, 애매모호함, 엔트로피 등과 같은 개념들로 등장하고 있다.

현대 심리학과 현상학에서 사용되고 있는 '지각의 애매모호함'이라는 용어는 관습적인 방법을 벗어나 관습과 익숙함에 따라 상(象)이 고정되는 것을 방지하기 위해서 과정이 시작되기 전에 관찰자가 상에 영향을 미칠 수 있는 여러 가지 잠재적 가능성들 간의 신선한 역동성을 새롭게 구성할 수 있도록 해주는 인식론적 입장을 가르키고 있다.

3) 우나미 아끼라, 이순혁역, 유혹하는 오브제, 도서출판 국제, 1994, p17

4) M. Douglas & Isherwood, *The World of The Goods : Toward an Anthology of Consumption*, london, Allen Lane, 1979, p12.

5) 안병직 외, *오늘의 역사학*, 한겨레신문사, 1998, p10

언어로의 전환(Linguistic Turn) : 이론적 출발점은 무엇보다도 소쉬르(F. De Saussure)의 기호학적 언어 이론에 바탕을 둔 언어에 대한 새로운 인식이다. 즉, 언어를 독자적이고 자율적인 기호체계로 보았다.

또한 정보의 증감을 측정하기 위하여 열역학으로부터 차용된 엔트로피(Entropy)의 개념은 열이 일로 전환될 때 제한 요인이 발생하는 데, 열을 최대한 일로 전환시키려면 기계를 통해서도 다른 온도를 가진 두 기관 즉, 히터와 냉각기 사이에 열이 교환되도록 해주어야 한다. 기계는 히터로부터 일정한 양의 열을 끌어내어 이것을 전부 일로 전환시키는 대신 일부를 냉각기로 전달한다. 이런 식으로 열로 전환되는 최초의 일의 양은 이후 열이 일로 전환되는 과정에서 빼낼 수 있는 일의 양보다 크다. 이 과정을 일반적인 용어로 에너지가 감소 또는 소비된다고 말한다.(중략).... 따라서 자연상태보다 특정한 상태에서 열의 양을 양화 할 수 있어야 하며 이러한 물리적인 통계적 크기를 엔트로피라 한다.⁶⁾ 정보에서의 '엔트로피', 심리학과 현상학에 관련된 '지각의 애매모호함', 디자인의 '제2차적 가치', 언어학에서의 '언어로의 전환' 등에서 무형식과 무질서 속에서 잉여적 무한성을 엿보게 된다.

'애매모호한 상태는 의식이나 실존의 불안전함이 아니라 그에 대한 규정이 불안전함을 보여줄 뿐이다. 통상 극히, 명료한 영역으로 간주되고 있는 의식은 정반대로 불확정적인 영역인 셈이다.'⁷⁾라는 것과 같이 기존사물에 대한 의식과 개념의 본질을 부정함으로서 인식의 확장성을 열어주고 있는 것이다.

이와 같이 잉여성(Redundancy)과 관련된 명제들은 개인과 사회·문화적 관습 사이에서 벌어지는 사건과 사건들의 사이에서 해석자의 관점에 따라 사고의 규정과 개념이 전이를 시작하는 출발점이기도 한 것이다.

잉여성의 예로서 '아버지'라는 단어를 생각해보자. 우리의 일반적 관념에서 아버지를 30대로 정의할 것인가? 40대로 정의할 것인가? 아니면 50에서 60대로 정의할 것인가? 또는 매우 고상하고 낭만적인 사람으로 정의할 것인가? 간혹 잔인한 뉴스에 등장하는 매정하고 포악하며 섬뜩한 인상마저 주는 그러한 폭력성으로 인상을 지울 것인가? 아니면 사전적 의미로서 자식을 가진 남자, 어머니의 반댓말, 하느님을 친근하게 부르는 말? 등으로 설명할 것인가? 이와 같이 '아버지'라는 하나의 단어 속에도 매우 광범위하고 다양한 의식과 개념의 표류가 담겨 있는 것이다. 이와 같은 사물에 대한 인식개념을 데리다(Jacques Derrida)는 소쉬르의 이론을 형이상학의 해체전략과 절묘하게 이식시키면서 끊임없는 차이(Difference)와 지연작용에 관련된 밀도 끝도 없는 운동과 놀이의 신조어를 차연(Differance)⁸⁾라 부르면서 해체주의를 탄생시킨다.

이러한 관습의 규정과 구조의 틀을 벗어난 불확정성, 모순, 애매모호함, 엔트로피, 디자인의 제2차적 가치, 차연(Differance) 등과 같은 사물 인식과정의 변화들은 디자인 전개에 있어 무

6) 움베르토 에코, 조형준역, *열린예술작품, 새들걸*, 1995, p63, p105

7) 앞의 책, p64

8) 이광래편, *해체주의란 무엇인가, 교보문고*, 1989, p378

차이를 의미하는 Difference라는 단어와 똑같은 Differance는 e를 a로 바꿔 만든 어낸 데리다의 신조어이다. 그는 존재나 기호를 고찰하기 위해서는 통상적인 '차이'라는 개념의 변조를 필요로 했던 것이다. ~(중략)~ Difference라는 명사형에는 '지연시키다, 연기시키다'라는 의미가 없지만 Differer라는 동사형에는 포함되어 있다. 이러한 의미를 담고있는 명사형이 바로 그가 새로 만들어 낸 Differance이다. 데리다에 의하면 이 단어는 어떤 경우에도 본질적으로 '이름'을 갖지 않는 단어로서 그것은 원초적으로 분할과 자기여로의 지연작용만을 제시한다.

한한 사고의 확장성과 다의적 가능성을 제공하고 있으며 아이디어 전개에서 필요한 열린 사고로서의 깊은 관련성을 맺게 된다.

특히, 디자인의 중심적 도구로서의 역할을 갖고 있으며 창의성을 필요로 하는 아이디어 전개와 확장성과 다의성 등은 디자인 언어의 전의(轉意), 차이(Difference)⁹⁾ 그리고 잉여성(剩餘性) 위에 번창한다.

3. 확장성과 다의성의 탐구

3.1. 사고하기

확장(擴張)과 다의(多意)에 관련된 아이디어의 “전개”와 “생성”은 무수한 이미지의 변형과 조작을 의미한다. 이것은 상이한 형상(形象)과 형상소(形象素 : 형상의 단위가 더 이상 쪼개질 수 없는 최소의 단위)들 간의 조직과 이들의 경계에서 차용과 대치의 행위가 일어나며 거기에는 전적으로 예측 가능한 의미들의 형식화는 없다. 생성되는 잉여적 이미지만이 존재하며 이것은 곧 우연성이 강조되는 창조성과 깊은 관련을 맺고 있다. 창조성과의 유기적인 관련은 예술적인 영역과 과학적인 영역으로 나눌 수 있다. 첫 번째 영역은 은유, 환유, 연결, 유추, 등 수사학(Rhetoric)¹⁰⁾적 영역이다. 전통 수사학에서 ‘단어의 기본 의미를 바꾸는 장치’를 ‘전의(轉意)’라 명명된다. 오늘날 신-수사학에서 언어학과 기호학적 관념의 입장에서 전의와 그들 중 특수한 종류(은유, 환유, 제유, 아이러니 등)의

9) 정화열, 몸의 정치, 민음사, 2000, p207 / p208

대표적 신조어 차이 : 차이(Difference)가 없다면 다양성도 없을 것이다. 근대와 탈근대의 관계는 동일성(Identity)과 차이의 관계와 같다. 차이는 근대와 탈근대를 구별시켜주는 가장 주요한 개념이다. ~**(중략)**~ 근대성은 동일성의 논리에 중독되어 있으며 차이와 타자성에 무관심하다. 그런데 차이와 타자성은 다양성과 다원성이 존재하기 위한 필수조건이다. 근대성은 차이를 동일성으로 다원성을 단일성과 동일성으로 단순화시키는 경향이 있다. ~**(중략)**~ 대표적 차이에 대한 신조어의 예로서 하이데거의 사이-나눔(Unterschied)으로서의 차이(Differenz), 데리다의 차연(Différance), 리오타르의 불일치(Différend), 레비나스의 타율(Heteronomy), 세르토 Michel de Certeau의 이종성(Heterology), 그리고 바흐친의 이종언어(Heteroglossia) 등을 들 수 있다.

10) 강현주, 디자인 수사학의 논의와 전망, 디자인학 연구48, 2002.8 p183

수사학을 뜻하는 ‘레토릭Rhetoric’이라는 말은 어원상으로 ‘변론’이나 ‘용변술’에 연관된 것으로서 수사학은 본래 상대방을 설득하기 위한 기술로서 생각을 좀 더 뚜렷하게 하고 설득력 있게 표현하는 방법이였다.

호세안토니오 에르난테스 게레오 외, 강필운역, 수사학의 역사, 문학과 지성사, 2001,

수사학이 학문이 아닌 이유는 이것의 영역이 사실임직한 것, 그럴듯한 것에 있기 때문이고 또한 이것이 이성적인 것에 의존하는 것이 아니라 감성에 호소하기 때문이다. 따라서 수사학은 ‘기예가 아니라 ‘숙련이라 불려야 하며 교육과정에서 제외되어야 한다.

박영원, 디자인 기호학, 청주대학교출판부, 2001. p154

수사학적 본질 : 바르트는 수사학적 조작을 대체와 관계의 두 가지로 이해하였는데 뒤랑(j. Durand)은 수사학적 문체를 단순한 명제로부터 출발해 그 명제의 어떤 요소들을 수정하는 조작(Operation)으로 정의한다. 그는 바르트의 개념을 보다 정교화하여 ①첨가(Adjunction) ②삭제(Suppression) ③대치(Substitution) ④치환(Permutation)을 수사학적 조작의 본질로 다룬다.

의의를 일반적으로 정의하려는 많은 노력들이 있었다. 로만 야콥슨은 기본적인 유형으로 전의, 은유와 환유를 구분하고 두 번째 영역인 논리의 영역과 결합시켰다.¹¹⁾ 논리의 영역은 새로운 아이디어를 시험하고 그것들로부터 결론을 유도하며 증거와 추론 속에서 내적인 모순을 제거하는 것과 관련된다. 따라서 ‘사고하기’에 관련된 문제는 수사학적 영역과 논리의 영역을 포함하는 데 고대 아리스토텔레스로 거슬러 올라가야 한다. 이전의 사고하기는 사물을 관념으로 출발시키는 일원론적인 관계(고전적인 이분법)가 작용하고 있었다. 이것이 일원론이든 이원론이든 존재의 ‘있다’와 ‘없다’ 그리고 그 존재는 생성이 ‘관념(Ideal)’에 있는 가?, ‘사물’에 있는 가?에 관련된 거대한 철학적 이론인 것이다.

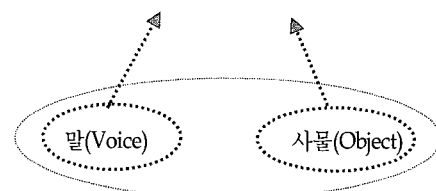
‘사고하기’에 관련된 이 거대이론을 디자인에서 탐구하려는 목적은 디자인 아이디어 전개에 필요한 ‘사고하기’가 이러한 철학적 배경 속에 존재하고 있으며 디자인에서 차용하고 자하는 ‘사고하기’와 ‘그리기’의 이론들은 이의 연장선상에 있기 때문이다. 그러나 디자인 아이디어를 전개한다는 것은 증거와 추론의 틀 속에서 내적인 모순을 제거시킴으로서 논리적인 구성력을 갖는 영역보다 은유와 환유, 연결과 유추 등의 수사학적 영역을 토대로 그림과 이미지들을 필요한 만큼 확장시키고 다의적 의미들을 도출시키는 전의(轉意)에 더욱 관련성이 깊다고 하겠다.

3.2. 사고(思考)와 개념(概念)

사물인식과 사고에 관련한 언어철학과 기호학 등에서 가장 많이 사용되는 아리스토텔레스의 해석론(Peri Hermeneias)은 기호의 삼원성의 시금석을 마련한 최초의 틀이었다.

말은 영혼의 상태를 상징하는 요소들의 총합이며... 말이 직접적으로 의미하는 것은 모든 인간에게 동일한 영혼의 상태이다. 그리고 이 영혼의 상태가 표상하는 것은 사물이며 이것은 모든 사람에게 동일하다. 보이체(Boece de Dacie)의 주석은 이 문장에서 세 개의 근간을 이루는 사물(Object), 사고(Intelligence), 말(Voice)의 요소를 추려내고 있다. 사물은 우리의 정신이 지각하고 지성이 간파하는 것이다. 사고는 우리가 사물을 인지하는 수단이며 우리가 지적으로 간파한 것을 의미할 수 있게 해준다.¹²⁾

사고(Intelligence)와 개념(Ideal)



[표 1] 고대의 사물과 사고 개념

11) Roman Jakobson, 'Two Aspects of Language and Two Types of Aphasic Disturbances', in *Fundamentals of language*, Mouton, 1971.

12) 김성도, 현대 기호학 강의, 민음사, 1998, p21

이와 같이 사물인식에 관련된 고전적 이분법인 아리스토텔레스의 모델은 말에 의해 증계되는 사물인식에 앞서 사물의 '있음' 이전에 현전성(The Presence)을 내포하고 있는 것이다. 즉, 각각의 기호, 표상, 지식, 진리 따위의 기본 전제는 바로 '있음'의 형이상학인 스스로 우리 앞에 있는 어떤 것이다. 따라서 사물의 인식에 관련된 사고는 이차적인 가치이며 생각 후에 나타나는 파생적인 것으로 가치가 매겨진다. 사고와 개념, 생각 이후에 나타나는 음성언어가 이차적이듯 음성언어에 대한 그림과 문자언어 그리고 이미지들도 이차적인 것으로 그 가치가 결정되었다.

3.3. 차이(Difference) 속의 기표와 기의

그러나 현대에 이르러 이러한 일원론적인 입장을 고도의 인식론과 존재론의 사고체계를 통하여 정교하게 발전시킨 사람은 유럽대륙의 소쉬르(F. De Saussure)와 북미대륙의 퍼스(Charles Sanders Peirce)였다.

소쉬르는 사물과 일대일의 대응관계를 다음과 같은 3가지의 이유를 들어 부정한다.

첫째 : 사물과 기호¹³⁾의 일대일 대응관계를 선행하여 만들어진 상태로 존재함을 전제한다. 그러나 이 같은 생각은 자연언어가 보여주는 언어마다의 구조적 차이를 설명하지 못한다는 것이다. 둘째 : 사전, 목록체식 기호 정의의 이름 즉, 기호가 음성적 실재인지 분명하게 밝히고 있지 못하다는 것이다.

마지막으로 이름과 사물의 관계를 일대일 대응관계로 보는 것은 이름과 사물의 복잡한 관계를 보여주는 실체언어의 현실을 전혀 반영하지 못한다는 것이다. 소쉬르에 따르면 언어기호의 정체성 즉, 언어단위의 가치는 다른 기호들과의 관계 속에서만 파악이 가능하고 술어로 말하자면 청각영상 시니피앙(불어Signifiant), 또는 시니피어(영어Signifier : 기표)와 개념이나 의미를 전달하는 시니피에(불어Signifie) 또는 시니피드(영어Signified : 기의)를 규정하는 것은 내적으로 실체적이며 원자적 요소로 정의될 수 없고 다른 기표와 기의에 의해서 규정된다고 보는 시각이다. 바로 여기서 그 유명한 "언어에는 오직

차이만 있을 뿐이다."¹⁴⁾가 나온다.

'인간'이란 단어를 가지고 그 의미와 뜻을 살펴보자. '인간'이란 단어를 사전의 사례에서 살펴보면, 인간의 의미를 사람, 인물, 인간사회, 다시 인간중심 등으로 의미와 뜻이 대치, 차용되면서 인간이라는 고유의 의미는 지속적으로 상실하게 되면서 표류를 지속하게 된다. 따라서 인간과 인물은 분명, 다른 의미와 뜻을 가지고 있음에도 불구하고 동의어로 볼 것인지는 아니면 자신의 경험 속에서 비취지는 군상의 이미지로 볼 것인지는, 허구의 그림으로 볼 것인지는 등이 기표와 기의 사이에서 끊임없이 그 의미가 표류하고 차이가 발생하는 것이다. 이렇듯 단어가 복잡한 생각을 표현하지 못할 때 형태론의 규칙은 그것을 기반으로 새로운 단어를 만들며 차이를 생산한다.

인간(人間) [명사]

1. 사람. 인류(人類)

2. 사람의 됴됨이.

▶ 그는 인간이 됐어

3. 사람이 사는 세상. 세간(世間)

▶ 환웅이 인간에 내려와서 백성을 다스리다.

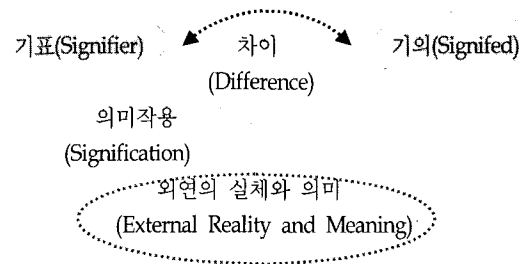
4. '마음에 마땅치 않은 사람'을 알잡아 이르는 말.

▶ 저 인간의 말은 아무도 믿지않는다.

[표 2] 인간(人間)에 대한 Yahoo국어사전 정의

자유라는 단어의 예에서 이러한 다의어적 현상을 살펴볼 수 있는 데 자유(Liberty), 관대함(Liberality), 자유화(Liberalization), 해방(Liberation), 자유파괴(Liberticide), 국교폐지론자(Liberationist), 해방자(Liberator), 자유주의자(Libertarian), 방탕자(Libertine), 자유파괴의(Liberticial), 해방하다(Liberate), 자유화하다(Liberalize) 등 이렇게 다양한 단어의 생성에 대해 다루는 분야를 우리는 파생형태론(Derivational Morphology)이라 부른다.¹⁵⁾ 이렇듯 문자는 음성화와 공동체적인 관습의 부호들을 사회적 변화의 가치들과 지속적으로 호환하면서 다의어(多意語) 문제를 내포하며 표류를 지속하고 있다.

여기서 이러한 다의어적 관점을 디자인 아이디어 전개에서 주목할 필요가 있는 것이다. 디자인의 중심적 도구로서의 역할과 가치를 지니고 있는 디자인 아이디어 전개의 확장성과 다의성은 이러한 차이와 잉여성(剩餘性)의 기반 위에서 더욱 번창하고 디자인 창출이라는 다의적인 영향하에 있는 창의성에 활력을 제공하기 때문이다.



[표 3] 소쉬르의 사물인식체계

13) 베르나루 두셀, 윤학로, 기호학이란 무엇인가?, 청하, 1997, p62.

기호에 관한 학문을 Semiotics(불어:Semiotique) 또는 Semiology(불어:Semiologie) 중 어느 쪽으로 불러야할 지에 대한 논의가 있었다. 소쉬르의 정의에 따르면 Semiology이며 퍼스나 모리스의 정의에 따르면 Semiotics 또는 Semiotique이다.

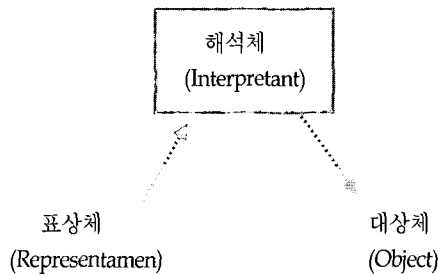
따라서 프랑스 구조주의자들은 소쉬르의 정의에 따라 Semiologie라 명명하는 경향이 강하며 영·미계통의 구조주의자들은 퍼스나·모리스의 정의를 따라 Semiotics를 고집하고 있는 실정에 있다.(중략)... 그래서 언어학에 반드시 의지해야할 필요가 없는 기호 체계는 Semiotics라는 용어를 써야할 것으로 보이고 언어학에 반드시 의존할 필요가 있는 기호체계에 대한 연구는 Semiology를 써야하리라.

기호는 플라톤의 언어에서 세미오티케(Semiotike: 읽고 쓸 줄 아는 현상)라는 용어는 회담철학이 부여했던 의미와 비슷하게 영국 철학자 존록(John Locke : 1632-1704)의 작품 속에서 다시 발견되었고 19세기 말엽 미국의 퍼스(Charles Sanders Peirce)에 의해 기호들의 과학을 Semiotic이라 명명하였고 동시에 스위스 언어학자 소쉬르(F. De Saussure : 1857-1913)의 일반언어학강의에서 사회적 삶의 한복판에서 기호들의 삶을 연구하는 학문을 기호론(Semionology)이라고 정의했다.

14) 김성도, 현대 기호학 강의, 민음사, 1998, p284

15) 조지밀러, 강범모, 김성도, 언어의 과학, 민음사, p68.

외연의 실체와 의미는 기표와 기의 관계의 설정에서 차이(Difference)를 만들어 냄으로서 언어학에서는 파생형태론과 디자인에서는 아이디어 전개에 확장성과 다의성이라는 기회제공의 주요한 실마리를 제공하게 된다. 이러한 확장성과 다의성에 관련된 차이의 끊임없는 표류는 사회·문화적 저장고 속에서 디자인 아이디어 전개의 활용론적인 입장을 더욱 강화시킨다. 왜냐하면 디자인의 아이디어 전개에서 특히, 차이는 사용 개념이지 개념자체가 목적이 될 수 없기 때문인 것이다. 유럽의 소쉬르와 동시대에 살면서도 교류가 없었던 미국의 퍼스는 사물인식의 구조체계를 삼원적 범주론으로 정의하며 보다 체계화 시킨다. 이 삼원적 범주론은 기호의 발생에서 직접적으로 지각될 수 있는 표상체(Representamen), 표상체가 지시하는 대상물에 해당하는 대상체(Object), 기호구조 내부에서 표상체를 대상체로 이끄는 해석작용의 해석체(Interpretant)가 그것이며 이어서 퍼스는 이 세가지 구성요소를 아홉 중의 하위구조로 분류론을 만들어 간다. 16)



[표 4] 퍼스의 사물인식체계

	일차성	이차성	삼차성
1. 표상체	1.1 품질기호	1.2 개별기호	1.3 법칙기호
2. 대상체	2.1 도상기호	2.2 지표기호	2.3 상징기호
3. 해석체	3.1 해석기호	3.2 발화기호	3.3 논항기호

[표 5] 퍼스의 아홉종의 분류론¹⁷⁾

이러한 퍼스의 아홉 종류의 언어적 분류 중에서 디자인 아이디어 전개에 필요한 사물인식과정에서 해석(Decode)과 생산(Encode)에 가장 중요한 것은 사물들을 어떠한 인식 속으로 받아드리고 받아들이는 이미지들을 어떠한 틀로서 변형과 대치 그리고 차용 등을 통하여 확장해나갈 것인가? 이와 같은 분류적 개념들의 활용가치들을 어떻게 아이디어 전개에 필요한 확장성과 다의성의 틀로 발전시켜나갈 것인가?가 주요한 연구대상이 된다. 그러나 해석체의 경우 언어학자들이 매타언어에 가깝다는 논항(Argument), 기호가 개별적 존재로서 커뮤니

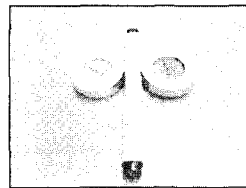
16) 김성도, 현대 기호학 강의, 민음사, 1998, p116
17) 앞의 책 p116

케이션과 화용론(話用論)에서 논의되는 발화(發話:Dicision), 해석체(解析體)가 순수한 잠재성의 수준에 머무르는 해석(Rhema)기호로 분류하는 데 해석과 발화 그리고 논항에 대한 언어들의 응용과 활용에는 철학과 언어학, 사회학 그리고 심리학 등의 인접학문과의 복잡하고 다양한 연관성을 갖는 거대 담론으로서 디자인에서의 실용적 가치의 접근에는 필연적으로 절대적인 연구시간과 지속적인 노력이 요구된다. 따라서 본 연구에서는 '있음'과 '없음'에 관련된 존재적 가치의 사유(思惟)개념보다는 이미지의 '낯섬'과 '새로움' 등에 관련된 아이디어 전개의 활용적 가치가 높은 사용개념으로서의 표상체와 대상체의 탐구에 연구의 초점을 맞추고 있다.

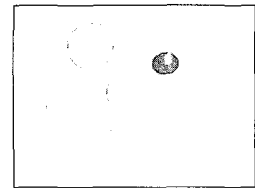
4. 아이디어 전개의 개념

4.1. 표상체(Representamen)와 대상체(Object)

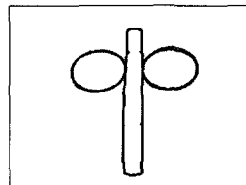
활용가치가 높은 사용개념으로서의 표상체와 대상체는 다음과 같이 설명되어 질 수 있겠다. 우선, 퍼스의 표상체의 삼분류에서 아래의 '가. 일반적 그림 진술'은 어떤 실체의 이미지가 표상체의 3분류로 전개된 것이다.



가. 일반적 그림 진술



나. 여러 성질의 품질기호



다. 이용 가능한 개별기호



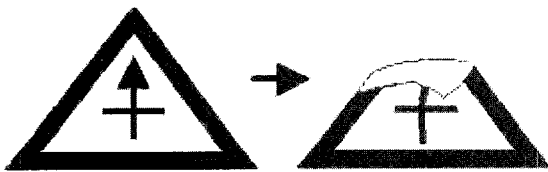
라. 구조변경이 가능한 법칙기호

[표 6] 퍼스의 표상체(Representamen)의 삼분류

가의 재현된 이미지는 조작과 변형의 준비이며 출발점이다. '가. 일반적 그림 진술'에서 이미지에는 평평한 바탕 위에 가운데가 비어있는 듯한 두 개의 은색 원통과 기다란 마카 한 자루를 보게된다. 이 이미지는 서로 다른 이질적 개별기호를 강화시켜주는 반짝이는 은색의 빛과 질감, 빛이 반사될 때 약간의 불규칙성을 드러내 보임으로서 프라스틱임을 보여주는 색상과 질감의 '나. 여러 성질의 품질기호', 서로 다른 이질성을 갖는 기호인 원형 두 개와 기다란 정육면체가 존재하는 '다. 이용 가능한 개별기호', 그리고 이러한 개별기호들의 구조를 변경시킬 수 있는 라. 법칙기호로 분류된다. 여기서 나. 다. 라항의 기표와 기의는 고정되어 있지 않으며 조작과 변형이 가능하다. 즉, 개별, 품질, 법칙기호들의 차용과 대치, 그리고 이미지의 조작과 변형 등을 통하여 또 다른 이미지를 얻어 낼 수 있는 수사적인 영역인 것이다. 따라서 디자인 아이디어 전개에 필요한 확장성과 다의성에 관련된 가능성을 표상체의

3가지 틀에서 얻을 수 있다. 그러나 '가. 일반적 그림 진술'에서 보여주고 있는 반사된 형광등의 이미지는 표상체의 3분류인 개별, 품질, 법칙기호 안에서 설명이 어려워진다. 따라서 이에 대한 설명은 대상체로 넘겨지는 데, 퍼스의 대상체 하위 3분류 중에서 도상(Icon)은 사물과의 닮은 꼴이다. 나를 대신하는 사진, 지도, 화장실의 신사, 숙녀의 표시가 바로 도상(Icon:아이콘)인 것이다. 지표(Index)는 사물의 직접적인 존재와 연관성이 있다. 원하는 별 소리는 별의 있음을 나타내고 있으며 불의 지표는 연기이며 감기의 지표는 체치기이다. 따라서 '있음'의 혼적인 반사된 형광등의 이미지는 지표로 분류됨이 타당하다. 또한 상징(Symbol)은 전통적이며 사회적 합의와 규칙에 연관되어 있다. 붉은 십자가, 숫자는 심볼(Symbol)이다. 우리가 고속도로에서 흔히 볼 수 있는 붉은 삼각형 속의 십자형은 고속도로의 규칙이다. 이것은 주의나 경고를 의미한다. 가독성을 강화시킨 삼각형과 상징이 섞여있는 붉은 십자가는 교회나 병원을 의미하지 않고 주의를 통한 도로의 분리를 나타내주는 상징인 것이다. 여기서 대상체의 사물과 닮은 꼴인 도상(Icon)은 표상체의 재현된 이미지와 구분이 어렵고 사회적 합의와 규칙에 관련된 상징(Symbol)은 우연성보다 나타난 결과의 지속성이기에 아이디어 전개에서 활용성의 가치는 극히 낮아진다.

따라서 대상체의 하위 3분류에서 차용과 대치, 환치와 반복, 모방과 변형 등에 따라 확장과 다의적 해석이 가능한 대상체의 지표(Index)는 아이디어 전개의 확장영역에 활용 가치가 높고 사고 생성의 한 축으로 구분해 볼 수 있는 것이다.

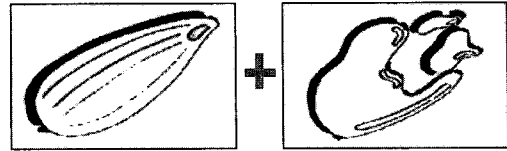


[표 7] 휘어진 지표가 있는 교통 표시판

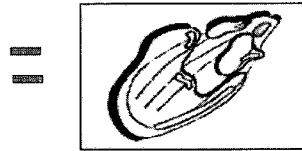
예를 들면 표상체의 3분류에서 구겨지거나 또는 휘어진 교통 표시판 등에서 이미지 변형들의 불충분한 설명들은 [표 7] 휘어진 지표가 있는 교통표지판에서 오른쪽의 휘어진 흔적은 대상체의 지표(Index)로서 설명될 수 있는 데 이것은 사물의 직접적인 존재와의 연관성으로 어떤 사물의 휘어짐을 통해 휘어지기 이전의 어떤 에너지를 예측할 수 있으며 이것은 역으로 활용한다면 '있음'의 현전성을 통하여 개별과 법칙기호의 무한한 변형을 만들어 낼 수 있는 것이다. 이러한 지표는 무한한 에너지를 담고 있으며 보이는 사물과 인식 차에 따라 다양한 차이와 에너지를 담을 수 있는 것이다. 따라서 지표는 이미지를 보관하는 장소로서의 역할이 아니라 이미지를 생산하고 변형시키며 이미지를 낫설게 함으로서 무한한 역동성을 지닌 '차이의 생성고'인 셈이다.

쌀과 밥의 관계에서 지표(Index)가 가미된 예를 알아보자

[표 8] 대상체 사례1 : 쌀을 통한 '밥 이미지' 찾기



가. 쌀의 이미지(도상:Icon) 나. 점성도의 이미지(지표:Index)



다. 밥의 이미지(상징:Symbol)

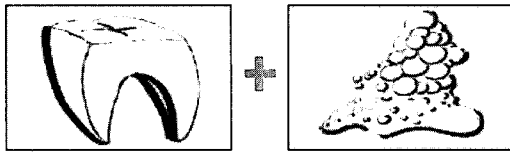
대상체에서 논의되고 있는 도상은 사물의 본질이 아니며 이것은 암시적이다. 즉, 어떤 것을 대신하며 그 이미지 아래 숨어서 고정되지 않은 연쇄를 포함하고 있다. 고대어원에 따르면 이미지(Image)는 이미타리(Imitari : 모방하다)의 뿌리에 결부되어 있는 것이 틀림없다. 디자인을 전개하고 자 하는 대상물이 사고와 개념 속에 존재하기 시작하면서 표상체의 품질기호와 개별기호 그리고 법칙기호의 3분류와 대상체의 지표라는 연관성에 관련된 4가지 사고생성의 구성요소발굴은 아이디어 전개에서 이미지 변형 그리고 조작을 통해 '확장성'과 '다의성'에 기여 할 것으로 본다. 이렇게 전환된 이미지들은 사물의 존재와 직접적인 연관성을 갖고 있는 지표(Index)의 조작과 변형의 힘을 통하여 표류를 지속하며 그 동안 볼 수 없었고 흉내낼 대상이 없는 이미지인 '다. 밥의 이미지(상징:Symbol)'를 생성하게 되는 데 이것은 보드리야르가 말하는 모방의 원대상이 없는 이미지 즉, 가장(假裝)을 지향하게 된다. 아이디어 전개의 과정들은 비현실을 지향하면서도 아이디어 전개의 결과들은 항상 현실을 대체하게 된다. 이러한 과정들을 통하여 비현실적이라고 느끼며 생각했던 이미지들을 더욱 현실적으로 변해가는 시뮬라크르(Simulacre)¹⁸⁾를 만들어

18) 장 보드리야르, 하태환역, 시뮬라시옹, 민음사, 1997, p9~10

시뮬라크르와 시뮬라시옹 : 시뮬라크르는 실제로 존재하지 않은 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 우리말로는 가장(假裝)으로 번역하는 것이 가장 근사하겠지만 다른 유사어의 혼돈을 피하기 위해서 원어를 그대로 사용하기로 한다. 이와 유사한 언어로 위장이 있을 수 있겠으나, 이는 불어의 Dissimulation, 즉 실제 있는 것을 없는 것처럼 감추는 행위를 지칭하기에 전혀 반대의 뜻이 된다. 또한 많은 사람들이 시뮬라크르를 Imitation 즉, 흉내, 모방으로 번역하고 있는 데 이 또한 전혀 차이를 드러내지 못한 번역이기에 여기서 지적하지 않을 수 없다. 흉내를 내기 위해서는 반드시 흉내낼 원 대상이 있고 이 실제의 원 대상을 베끼게 되면 그것이 바로 흉내이다. 이러한 흉내나 모방으로의 번역은 보드리야르가 말하는 제1 혹은 제2계열에 속하는 시뮬라크르, 전통적 재현 체계 속의 이미지이나 속하지 여기 즉, 보드리야르 이론의 핵심을 이루는 현대의 제3열의 시뮬라크르와는 전혀 거리가 멀다. '가장(假裝)'은 흉내낼 대상이 없는 이미지이며 이 원본없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고 현실은 이 이미지에 의해 지배를 받게됨으로서 현실보다 더 현실적이다. 가장 쉽게는 우리가 시뮬라크르를 생각할 때 현대의 전쟁을 생각하면 쉬울 것이다. 미사일 발사는 화면이라는 컴퓨터로 보면서 하지 실제 미사일의 움직임을 육안으로 보면서 하지 않는다.(중략).... 오히려 우리가 지금까지 실체라고 생각하였던 것

가는 것이다. 양치와 관련된 '양치 이미지' 찾기에서 지표(Index)에 관련한 사례를 더 알아보자.

[표 9] 대상체 사례2 : 치아의 '양치 이미지' 찾기



가. 치아 이미지(도상:Icon) 나. 거품 이미지(지표:Index)



다. 양치 이미지(상징:Symbol)

예시된 '가. 치아 이미지'는 인간의 치아를 대신하는 도상인 것이다. 물론 예시와 같이 나타날 수도 있으며 그림이나 사진 또는 여러 가지의 형상으로 접근이 가능할 것이다. 이것은 이미 실제하는 사물을 옮겨 놓은 것이며 실제의 원대상을 옮겨 놓는 그 순간, 이것은 이미 사실이 아니며 사실이 아닌 사고와 이미지 속의 영역에서 차용, 대치, 환치와 반복, 모방과 변형 등을 통해 다시 사실과 같은 사고와 이미지 영역에서 확장과 다의를 지속하게 된다. 이것은 실체를 대신하는 어떤 것이나 실체가 아니며 또한 이것은 디자인에 있어 아이디어 전개라는 속성 속에서 실제 존재하는 사물을 지속적으로 만들어 가는 원대상(原對象)이 되는 것이다. 따라서 디자인 아이디어를 전개하기 위하여 표상체의 품질, 개별, 법칙기호와 더불어 대상체에서 가장(假裝)된 이미지는 지표(Index)라는 기호를 더 함으로서 무한한 전의(轉意)를 시작하는 데 이것은 상징을 향한 내용과 형식을 나르는 주요한 매개체가 되는 것이다.

4.2. 변형과 조작의 제4열 사고생성체계

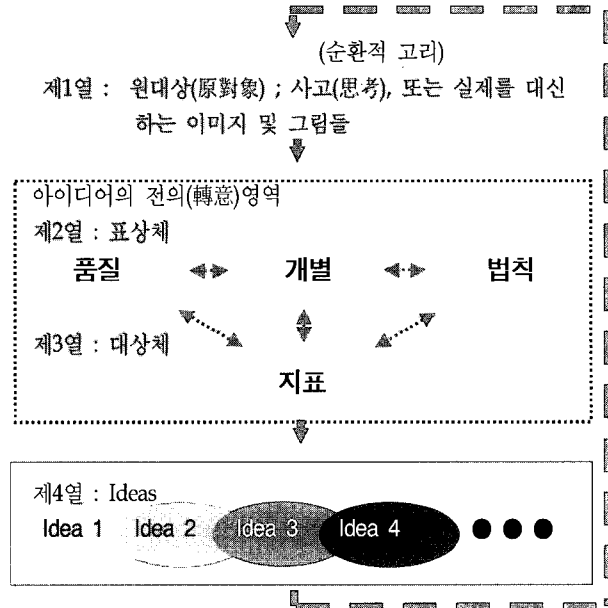
지금까지의 연구를 통하여 디자인 아이디어를 전개하는 데 있어 그림과 이미지들의 변형과 조작에 깊은 관련성이 있는 것은 표상체의 품질(Qlisiin), 개별(Sinsign), 법칙기호(Legisign)와 주어진 이미지를 역동적 에너지로 전의시킬 수 있는 대상체의 지표(Index)¹⁹⁾라는 4가지의 사고생성의 구성요소가 정리

들이 바로 비현실이라고 하였던 시물라크르로부터 나오게 된다. 상황이 완전히 전도되었다. 흉내내거나 모방할 때는 이미지란 실제 대상을 복사하는 것이었지만 지금은 오히려 실제 대상이 가장된 이미지를 따라야 한다. 시물라시옹은 시물라크르하기이다.

19) 오스왈드 듀크로 · 초베탕 토도로프, 이화여대 기호학연구소 역, 기호학사전, 우석출판사, 1990. p82

..... 또다른 인정된(그러나 보통 잘못 해석한) 구분은 도상(Icon), 지표(Index), 그리고 상징(Symbol) 간의 구분이다. 이들 기호의 세가지 단계는 다시한번 일차성, 이차성, 삼차성이란 점층법에 부합하고 다음과 같은 방법으로 정의된다. 즉 '도상은 그 자체의 내부적인 성질 때문에 동적 대상에 의해서 결정되는 기호라고 정의한다..... 지표는

된다. 디자인 아이디어 전개 시, 사고의 발상능력을 활성화시킬 수 있는 4가지 사고생성의 구성요소는 디자이너의 사고와 축적된 경험 속에서 더욱 확장과 다의를 지속하게 된다. 이와 같은 네트워크 구조와 경험들은 이미지들을 생성하는 기반들이며 아이디어 발상과 전개를 위한 출발점이기도 한 것이다. 또한 사회·문화적인 네트워크를 바탕으로 한 그림과 이미지들은 곧, 분해의 대상이기도하며 동시에 조합의 대상이기도 한 것이다. 이러한 선상에서 생각할 때 이것은 거대한 유리 M. 로트만의 개념인 세미오스피어(기호권)²⁰⁾의 개념에 도달하게 된다. 그러나 이러한 사고생성체계는 그림과 이미지의 고유영역에만 국한하지 않으며 의식과 관습 등의 문화적 약호들을 검토함으로써 질을 향상시킬 수 있으며, 그 범위 또한 광범위하다. 따라서 여기서 논의되고 있는 "[표10] 변형과 조작의 제4열 사고생성체계"는 그림과 이미지에 관련하여 사고의 조작과 변형을 통해 자기의 정체성을 끊임없이 되돌려 보내고 기의는 항상 이동되기 때문에 분석과 생성은 끝이 없게 되는 것이다. 따라서 본 연구의 결과로 제시되고 있는 사고생성의 구성요소와 변형과 조작의 제4열 사고생성체계의 틀은 그림과 이미지의 체계보관소가 아니라 끊임없는 순환적 고리를 지닌 사고생성체계라고 말할 수 있다. 아이디어 전개를 위한 사고생성의 구성요소와 제4열의 사고생성체계의 첫 번째 제1열은 흉내나 모방의 원대상이고, 실체를 대신하는 그림 또는 이미지 등을 옮겨온 상태를 말한다. 이것은 어떠한 이미지가 품질, 개별 그리고 법칙기호로서 3가지의 분해와 다시 3가지로 조합될 가능성의 상태에 놓이게 되는 것을 암시한다.



[표 10] 변형과 조작의 제4열 사고생성체계(思考生成體系)

그 동적 대상과 실제적인 관계를 맺고 있기 때문에 그 동적 대상에 의해서 결정되는 기호라고 정의한다.상징은 그렇게 해석되어야 한다는 뜻에서만 동적 대상에 의해 결정되는 기호라고 정의한다. (Letters to Lady Welby, p.12). 상징은 어떤 법칙의 힘을 통해 어떤 것을 언급하는 데, 이것은 예를 들자면 언어에서 단어들을 나타낸다. 지표(Index)는 표시된 대상과 인접하여 있는 기호이다. 예를 들어 병의 증상, 찌푸린 날씨의 징후, 바람의 방향을 보여주는 풍향계, 가르키는 동과 등이다.....

20) 유리 M 로트만, 유재천역, 문화 기호학, 문예출판사, p15.

이것을 [표10] 변형과 조작의 사고생성체계'의 틀에서 원대상(原對象)으로 표기하고 있는 데 제1열은 아이디어를 전개하기 위하여 출발시키는 최초의 사고나 개념 또는 이미지, 그림 등을 의미하기도 한다.

이후 원대상은 아이디어의 전의(轉意)영역 속에서 제2열 표상체의 품질과 개별, 법칙과 대상체의 지표 등의 무한한 차이와 변형 그리고 조작을 병행하게 된다. 이것은 단순히 정지된 시각적 이미지뿐만 아니라 제품에 관련된 그림과 입체적 이미지들, 영화를 만들기 위해 펼쳐져 있는 무수히 연결된 동영상의 이미지 컷들까지 그 응용의 범위는 끝이 없는 것이다.

특히, 제3열에 속하는 지표(Index)는 사물의 인식을 보다 역동적으로 전환시킬 수 있는 주요한 도구로서 다양한 가능성과 역할을 아이디어 전개에서 기대해 본다. 제1열과 제2열 그리고 제3열을 통하여 나타난 결과물들인 제4열의 이미지들은 고정된 기표가 아니라 또 다른 이미지를 만들어 가는 변형과 조작의 기반을 제공하며 새로움과 낯설음을 지향한다. 그리고 제4열의 아이디어들은 단 하나의 독립된 형상소로서 의미를 대변하는 것이 아니고 복합적이며 문화·사회적인 패러다임과 연계되어 있다. 변형과 조작의 결과들은 결코 전체가 아니라 수 많은 이미지들 중의 하나이며 또한 다른 것들과 우연적이며 불안정하고 비체계적으로 대립되어 있다.

따라서 제4열에서 파생된 아이디어들은 원 대상이 손상되었음에도 불구하고 계속 작동하는 메커니즘인 것이며 또다시 제1열로 회귀하면서 순환적인 고리를 가지고 있는 것이 특징이다. 이러한 사고생성개념의 순환적 고리는 디자인에서 사회·문화적 담론과 연계성이 요구되고 이것을 통하여 변형 그리고 조작과 대치의 무한성을 발굴하여 '사고하기'와 '그리기'의 생성점이라고 말할 수 있다. 여기서 연구되고 논의되며 제시된 아이디어 전개에 필요한 사고생성의 구성요소와 체계들은 사회·문화적 기반을 통하여 잉여성(Redundancy)과 차이(Difference)라는 기반을 더욱 굳건히 다질 수 있으며 이를 통해서 나타나는 사고와 변형의 결과물들은 디자인 전개에서 필요한 확장성과 다의성 그리고 더 나아가 '새로움'과 '낯설게 하기'를 풍요롭게 할 것으로 믿는다.

5. 결론

본 연구결과를 통하여 나타난 사고생성의 구성요소와 조작과 변형의 제4열 사고생성체계는 사고생성체계 속에서 원대상의 내용과 의미를 지속적으로 전의(轉意)시킬 수 있도록 잉여성과 차이를 만들고 상상적 감성의 자극과 사물인식을 통한 해석과 분해, 그리고 생산 더 나아가 사물인식의 확장성과 다의성 등을 제공하기 때문에 학교교육 현장뿐만 아니라 실무현장에서도 디자인 아이디어들의 조작과 변형의 틀로서 가치와 그 의미의 활용성은 크다고 본다.

왜냐하면 사고생성의 구성요소와 조작과 변형의 제4열 사고생성체계는 디자인 전개에서 요구하는 아이디어의 무한한 변형과 조작들을 사고의 차이와 잉여성으로부터 출발시키기 때문이며 이러한 결과들은 다양성이 강조되는 창조성과도 깊은 관련을 맺고 있는 것으로 생각되기 때문이다.

또한 사고생성의 구성요소와 조작과 변형의 제4열 사고생성체계는 아이디어 전개과정에서 무한한 차이(Difference)를 생산

함으로써 그 결과들은 근대(모더니즘)와 탈 근대(후기모더니즘)를 구별시켜주는 디자인 아이디어 전개과정의 중요한 차별적 역할도 기대해 본다.

그러나 본 연구결과를 디자인의 아이디어 전개라는 과정의 복잡 다양함을 조작과 변형의 사고생성구성요소와 제4열 사고생성체계라는 틀로 범주화함으로써 첫째, 우연적이며 불안정하고 비체계적으로 대립되어 있는 '확장성'과 '다의성'에 대한 양적 확장에 비례한 질의 완성도를 높이는 문제가 대두되고 있으며 실험적 검증을 통하여 체계적 틀로서의 지속적 보완이 요구된다. 둘째, 디자인 아이디어 전개에서 '사고과정'과 '그리기 과정'들은 사회·문화적인 관념들인 윤리와 도덕, 신앙, 법률, 관습, 생태적 환경 등의 복합적 요인들에 의해 영향을 받기 때문에 디자인 아이디어 전개의 도구들은 사회·문화적 담론의 거대한 구조적 틀 속으로 유입시키려는 체계적인 노력들이 무엇보다도 시급하다.

끝으로 인접학문과의 심도 있는 학제적 접근을 통하여 디자인의 발전 가능성을 높이고 보다 역동성을 갖는 실용학문의 중심 축으로 발전시켜야 할 책임과 의무가 향후, 디자인의 주요한 과제로 남는다.

참고문헌

- 존 에이 워커, 정진국역, 디자인의 역사, 도서출판까치, (1995)
- 이한성, 디자인의 새로운 본질, 문화적 상상성에 관한 연구, 용인대학교수논문12집, (1996)
- 우나미 아끼라, 이순혁역, 유혹하는 오브제, 도서출판 국제, (1994)
- 안병직외, 오늘의 역사, 한계레신문사, (1998)
- 움베르토 에코, 조형준역, 열린예술작품, 새물결, (1995)
- 이광래편, 해체주의란 무엇인가, 교보문고, (1989)
- 정화열, 몸의 정치, 민음사, (2000)
- 강현주, 디자인 수사학의 논의와 전망, 디자인학연구48, (2002)
- 호세안토니오 에르난데스 게레오 외, 강필운역, 수사학의 역사, 문학과 지성사, (2001)
- 박영원, 디자인 기호학, 청주대학교출판부, (2001)
- 김성도, 현대 기호학 강의, 민음사, (1998)
- 베르나루 두생, 윤학로, 기호학이란 무엇인가, 청하, (1997)
- 장 보드리야르, 하태환역, 시뮬라시옹, 민음사, (1997)
- 오스왈드 듀크로 · 츠베탕 토도로프, 이화여대 기호학연구소역, 기호학사전, 우석출판사, (1990)
- 유리 M 로트만, 유재천역, 문화기호학, 문예출판사, (1998)
- M. Douglas & Isherwood, The World of The Goods : Toward An Anthopology of Consumption, London, Allen Lane, (1979)
- Roman Jakobson, Two Aspects of Language and Two Types of Aphasic Disturbances in Fundamentals of Languages, Mouton, (1971)