
디자인 확장으로서의 작가주의 디자인 Auteurism Design as an Extended Form of Design

정유미
Jung Yumi

건국대학교 겸임교수 Adjunct Professor, Konkuk University

투고일 2022년 12월 31일 / 심사일 2023년 1월 15-31일 / 게재확정일 2023년 1월 31일
Received Date 31 Dec, 2022 / Reviewed Date 15-31 Jan, 2023 / Accepted Date 31 Jan, 2023
p-ISSN. 2765-2572 / e-ISSN. 2765-7825

PP:154-159

모던 시대의 예술은 자유에 대한 인식이자 사고를 뜻한다. 모던 시대의 예술은 이전 예술의 소멸이 아닌 예술 운동을 통한 이전 예술 관념의 지속적 반성으로 나타났다. 또한, 스스로 사유하는 사회적 주체로서의 '자기반성적 Self-reflective' 특성을 유지했다. 그리고 이것은 예술에 외적인 사회 규범이 아닌 자기 자신을 고수하는 '자율성'이 보존됨으로써 가능했다. 이러한 흐름 속에서 예술은 18세기 산업혁명에 의해 만들어진 디자인 영역과 융합되어 '디자인 아트'라는 새로운 예술적 문법을 만들어 냈다. 이제 예술은 AI Transformation 시대를 거치며 예술적 창조 산업으로 옮겨가고 있다. 지금의 대중은 디자이너에게 실용성을 넘어 그 이상의 의미를 요구한다. 이전과는 다른 새로운 접근법이 필요하다. 이러한 흐름 중 하나가 예술, 철학 등 다양한 학문과 융합해 새로운 개념을 제안하는 '작가주의 디자인'이다. 디자인이 여전히 실용적 역할을 유지하면서 동시에 새로운 삶의 방식을 제안하는 예술의 역할을 함께 해내는 것이다. 예술이 이데올로기와 유토피아 사이에서 모종의 양가적 가치를 품는 것처럼 디자인 역시 대중성과 예술성을 동시에 품는 것이다. '디자인 아트'라는 측면에서 디자인의 개념과 디자이너의 역할은 어떻게 정의될 수 있을까? 전통적인 예술과는 다른 개념에 관한 디자인에 대한 논의와 방법론 연구가 필요한 시점이다.

The art of the modern era signifies an understanding and contemplation of freedom. Modern art emerged not as the extinction of previous art but as a continuous reflection on the concepts of previous art through artistic movements. It also maintained the self-reflective characteristic of being a thinking social subject. This was made possible by preserving the autonomy that adheres to oneself, rather than external social norms, in art. Against this backdrop, art merged with the field of design, created by the Industrial Revolution of the 18th century, and gave rise to a new artistic grammar called "design art." Now, art is transitioning into the era of AI transformation as a creative industry. Contemporary audiences demand more than just practicality from designers. A different and new approach is needed. One of these trends is "artist-centered design," which proposes new concepts by integrating various disciplines such as art and philosophy. It involves design playing the role of proposing new ways of life while still maintaining its practical function. Similar to how art holds some dual values between ideology and utopia, design also encompasses both populism and artistry. From the perspective of "design art," how can the concept of design and the role of designers be defined? It is now a crucial moment for discussions and methodological research on design that differs from traditional art.

예술의 종언, 모던 시대의 예술

독일 관념론 철학의 예술은 '이념 내용의 감각적 현현¹⁾'이라고 정의 내릴 수 있다. 칸트(Immanuel Kant)는 미적 판단(미적 경험)을 통한 미적 타당성(보편성)을 이성 이념이라고 말하며, 예술은 정신과 물질, 자유와 자연의 동일성을 보여줌에 따라 분할과 이중성을 해결할 수 있다고 제안했다.²⁾ 쉴러(Johann Christoph Friedrich von Schiller)는 윤리적 행실 동기 부족을 이유로 칸트의 엄격한 '정언명령³⁾'을 부정하면서 '놀이(play)'를 통해 현상계와 물자체의 통합을 통해 '자율적 사회성'을 이룰 수 있다고 주장했다.⁴⁾ 셸링(Friedrich Wilhelm Joseph Schelling)은 예술(지적 직관)은 말할 수 없는 것(정신)을 제시(물질)함을 통해 자연에서 화해를 이룬다고 표현했다.⁵⁾ 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)은 이성 중심의 플라톤(Plato)을 긍정하며, "예술은 진리를 예술의 감각적 형태로 드러내는 소명을 지닌다." 예술은 사회를 단지 반성하기만 하는 것이 아니라, 자기 자신의 반성에 대한 반성도 한다고 논했다.⁶⁾ 칸트를 긍정하고 헤겔을 부정했던 쇼펜하우어(Schopenhauer, Arthur)는 『의지와 표상으로서의 세계』(1819)를 통해 이성은 인간의 욕망을 통제할 수 없으며, 인생이란 인간의 욕망에 의한 결핍과 권태를 왔다 갔다 하는 고동일 뿐이며, 이런 무익한 삶에 한 가지 예외는 예술이라고 말한다. '무관심적인 관조' 아래 경험될 때 번민을 일순간 가라앉히는 위안을 제공하는 것이다.⁷⁾ 그럼에도 불구하고 헤겔은 "예술은 본래 감각 매체를 통해서만 진리를 전달하기 때문에 형식과 내용이 서로 합쳐져 유기적 총체성을 이루지 못함에 따라 종교와 철학으로 변모된다."고 주장했다.⁸⁾ 그러나 여기에서 말하는 종언은 소멸이 아닌 예술 운동을 통한 이전의 예술 관념에 대한 반성을 말한다. 모던한 시대의 예술은 자유에 대한 인식이자 사고를 뜻한다. 외면적이고 감각적인 삶과 내면적이고 정신적인

의식 사이의 화해이며, 동일한 내용을 표현하는 새로운 형식에 대한 부단한 모색이자, 동일한 형식으로 표현된 새로운 내용에 대한 부단한 탐색인 것이다. 단토(Arthur Danto)는 20세기 미니멀리즘과 개념미술을 예로 들며 시각예술에서 물질적 제작이 갈수록 덜 중요해지고 관념과 의도가 점점 더 중요해 진다고 설명했다.⁹⁾

에로스의 해방, 위대한 거부

마르쿠제(Herbert Marcuse)는 독일 관념론 철학가 중 헤겔의 변증법, 사회 이론으로는 마르크스의 노동의 소외 사상, 문명론으로는 프로이트의 에로스 사상을 통합하여, 현대의 고도산업사회와 산업문명에 대한 변증법적 부정철학이론인 '비판이론'을 개진했다. 마르쿠제는 자본주의가 표현의 창조성을 기계적인 대량생산으로 환원하여, 욕망을 사물화 하며 상품 물신주의¹⁰⁾로 변모하게 하였다고 표현했으며, 자본주의의 합리화는 에로스(욕망)를 노동력의 성적 재생산이라는 기능으로 강등, 외국인 혐오, 인종 편견, 집단 히스테리로 표출된 파괴적 형태의 리비도적 업악을 조장하였다고 제안했다.¹¹⁾ 또한, '감각기능의 자기 승화와 '이성의 탈승화'¹²⁾를 통해 이성과 욕망은 노동 및 놀이와 화해될 필요가 있으며, 이는 억압과 불평등 없는 결핍의 극복에 기초한 '풍요의 질서', '인간 능력의 자유로운 놀이' 가운데 가능하다고 주장했다.¹³⁾ 그의 저서 『이성과 혁명(Vernunft und Revolution)』(1941)과 『에로스와 문명(Eros and Civilization)』(1956)을 통해 에로스(에너지)를 파괴적이고 위험한 것으로 보고 억압하는 자본주의 사회 체제와 공산주의의 교조주의적 이데올로기 그리고 여러 가지 제도를 전체적으로 부정해야만 인간의 해방이 가능하다고 논했다.

21세기 대중은 '행복은 하지만 만족하지는 못한다.' 취향과 라이프스타일을 통해 소화행¹⁴⁾은 알게 되었지만, 삶 전체는 왜 만족할 수 없을까? 에로스가 너무 억압되어 잘 발현되지 못하고 있기 때문이다. 마르쿠제가 말하는

에로스는 에너지 중의 에너지이며, 창조적 능력이고 혁명 시 가장 기본이 되는 중요한 능력이다. 마르크제는 『일차원적 인간(One-dimensional Man)』(1964)에서 고도로 발달된 산업사회에 나타나는 인간 소외 문제를 다뤘다. 현대 인간은 억압된 현실을 비판하는 힘(이성의 비판력)이 뿌리를 내릴 수 있는 내적 차원(內的次元)을 상실하게 되었고, 나아가 의식의 일원화(一元化)에까지 다다르며, 결국 문화가치와 기성질서를 동일화 하는 일차원적인 문화와 사고(이데올로기)에 도달한 것이다. 이때 자본주의의 소비 관행을 통해 청중은 자유의 실재가 아닌 수동적인 ‘행복한 의식’이라는 모조품을 갖게 되며, 노동은 인간의 자유로운 자기실현이 아니라, 소외(外化)로 바뀌어 버린다. 결국 인간이 만들어 놓은 문화와 개량된 자연 세계는 이제 인간에게 적대적인 권력이 되어버렸다.

마르크제는 세상을 바꾼 3M¹⁵⁾ 중 한 명으로서, 더는 받아들일 수 없는 것을 거부해서 환경과 인간을 변화시키는 위해 모든 권위에 저항한다. 1968년 5월 프랑스에서의 학생과 근로자가 연합하여 벌인 대규모 사회변혁운동에서 그는 “시멘트(사람들이 만든 기존의 모든 가치) 밑에 모래(자연, 본래적인 가치)가 있다. 시멘트를 걷어 내고, 인간의 진정한 자유를 찾아야 한다.”라고 주장했다. 그는 예술의 과제는 ‘자유에 대한 비판적 전망을 하는 것’ 즉 세상을 바꿀 용기를 주는 지각, 경험, 행동의 대안적인 지평을 환기하는 것이라고 논하며, 예술이 다시 일상의 노동 속으로 들어옴으로써 사회 전체를 명료화하고 삶을 변혁할 수 있다고 주장했다.¹⁶⁾ 이러한 관점으로 볼 때 아도르노(Adorno, Theodor Wiesengrund)의 “예술이 자기 충족적인 작품의 형식 가운데 자율성을 보존할 때 사회에 가장 비판적인 것으로 남는다.”라는 말의 의미는 예술이 자기 자신을 가능케 한 사회적 조건을 비판하고 그 조건을 당연 시하지 않을 때, 세계의 불의를 낳은 진짜 원천을 폭로하고 신비화하지 않을 때, 잠재적인 진실일 수 있다는 뜻으로 해석된다.

- 1) 명백하게 나타냄
- 2) 오스틴 해링턴, 『예술과 사회 이론』, 정우진, (이학사, 2014), p.182
- 3) ‘한 행위를 그 자체로서, 어떤 다른 목적과 관계없이, 객관적-필연적인 것으로 표상하는 그런 명령’이다. 그 자체로 윤리성의 법칙이다. [네이버 지식백과] 정언 명령 [kategorischer Imperativ] (칸트, 『윤리형이상학 정초』 (해제), 2006, 김재호)
- 4) ‘미적 교육’ 해링턴, 같은 책, pp.184-185
- 5) 해링턴, 같은 책, p.185
- 6) 해링턴, 같은 책, p.188
- 7) 해링턴, 같은 책, pp.186-187
- 8) 해링턴, 같은 책, pp.188-189
- 9) 해링턴, 같은 책, pp.189-190
- 10) 인간이 상품이나 화폐 따위의 생산물을 숭배하는 현상
- 11) 해링턴, 같은 책, p.215
- 12) 승화: 성적 에너지인 리비도가 예술 창조나 지적 작업처럼 전혀 성적이지 않은 활동에 쏟아붓게 되는 과정인 프로이트의 개념
- 13) 해링턴, 같은 책, p.215
- 14) 일상에서 느낄 수 있는 작지만 확실하게 실현 가능한 행복. 또는 그러한 행복을 추구하는 삶의 경향
- 15) ‘3M(마르크스, 마오쩌둥, 마르크제)이 세상을 바꾼다’
- 16) 해링턴, 같은 책, pp.215-216

이데올로기와 유토피아 사이의 모종의 양가, 예술

정신분석학, 현상학, 실존주의 같은 20세기의 다른 지적운동과 결합된 20세기 인문주의적 맑스주의 예술 작품은 자신을 가능케 하는, 스스로 사유하는 주체로서 사회적 조건을 설명하는 ‘자기반성적(Self-reflective) 대상’이다.¹⁷⁾ 따라서, 예술 작품에는 외적인 사회법칙, 즉 작품의 사회적 용도와 소비 기능에 반하여 자기 자신을 고수하는 ‘미적 자율성(예술 자율성)’이 보존되어야 한다. 예술은 이데올로기와 유토피아 사이의 모종의 양가이며, 유토피아적 열망(모든 개인이 자유롭고 평등하며, 전체가 조화를 이루는)을 담은 동시에, 절대로 불가능함을 인지하며 현실적인 고통과 불의를 보상하는 기본으로 전환(프로이트의 승화) 될 때 이데올로기가 된다.¹⁸⁾ 이런 관점은 대중 문화 자체에 관한 비판도, 문화가 고급-저급으로 분화된 것 자체에 관한 한탄도 아니다. 다만, 합리화된 자본주의사회에서 이러한 분화가 소외나 사물화 조건으로 변형되거나, 원자화 된 구성원들 사이에서 사회의 가치 평가적 소통 지평을 순전히 주관적인 소비 행위로 환원하거나 문화생활을 양적 등가의 소비재 총합으로 환산시킬 우려가 있는 산업자본주의의 일정한 구조에 관한 비판이다.¹⁹⁾


디자인 아트 그리고 작가주의 디자인

21세기는 내외면과의 화해를 표현한 모던 예술, 마르쿠제가 주장한 에로스(에너지)로서의 창조적 능력을 바탕으로 4차 산업혁명, 초 연결사회, DT 등의 사회적 맥락과 VR, AR, 메타버스 등의 탈 경계적 현상에 힘입어 예술적 창조산업²⁰⁾으로 이동했다. 이러한 흐름 속에 예술의 개념은 18세기 산업혁명의 수요에 의해 만들어진 디자인 영역과 융합되어 디자인 아트²¹⁾라는 새로운 예술적 문법을 창출해냈다. 그러나 정치적 가치가 만들어 낸 관습과 윤리에 끊임없이 도전하며 사회가 하지 못한 것들을 행하는 예술가에 비해

‘디자이너는 전공과 작업 속에서 당대 문제와 연결될 지점을 찾지 못한다’는 비판을 받았다. 20세기 인본주의 학자 파파넵(Victor Papanek)은 『Design for the REAL WORLD』에서 “디자인은 자본주의에 봉사하는 시녀에 지나지 않는다. 세상에서 가장 유해한 직업은 광고 디자이너이며 그 다음은 산업 디자이너이다라며 디자인을 가리켜 어른들을 위한 장난감이나 만드는 소비 사회의 첨병이다.”²²⁾라고 신랄하게 비판했다. 대중은 디자이너에게 얼마나 사실적으로 그림을 잘 그리는가의 문제 그 이상의 의미를 원하게 된 것이다. 아름다움으로 감동을 주는 작품을 만드는 것을 기본으로 상상력을 동원해 이제까지 없던 창조적인 세상을 선보임과 동시에 디자이너의 도덕률이 묻어나는 조형 효과까지 기대하게 된 것이다.²³⁾ 디자이너에게 이전과는 다른 새로운 접근법이 필요하게 된 것이다.

이러한 시대적 흐름 중 하나가 작가주의 디자인²⁴⁾이다. 작가주의 디자인은 디자인의 영역을 기존의 도구적 영역 즉, 실제 필요한 디자인을 넘어서는 영역, 예술, 철학과 융합해 상상력에 호소하고 새로운 지평을 여는 차원의 디자인 영역이다. 자신의 개념적 한계를 극복하는 과정에서 예술의 특수성을 융합하여 새로운 형태로 진보하는 디자인 영역이다. 이를테면, 디자이너의 정체성이나 본질적 자아실현을 위한 자신의 심상(心象)을 표현하는 자기표현 방식과 작가의 철학, 또는 특정 메시지를 전달하고자 하는 접근방식일 수 있다.

여전히 대중을 위한 디자인의 역할이 존재함과 동시에 대중의 욕망을 넘어서 미적 경험을 제공할 수 있는 예술성의 필요 또한 존재한다. 디자이너는 관습 세계에서 잘 팔리고 인기 있을 법한 ‘창조스러움’이 아닌 키치²⁵⁾와 계속해서 멀어지면서, 우리 관습을 깨고 새로운 삶의 방식을 제안해야 한다. 예술이 이데올로기와 유토피아 사이에 존재하는 모종의 양가인 것과 같이 디자인 역시 대중성과 예술성의 양가로 재정의 되어야 한다. 디자이너는 메시지 생산자와 소비자의 소통방식에 대해 더 구체적이고 적극적인 방식으로 질문해야 한다.

디자인의 개념과 디자이너의 역할은 어떻게 정의될 수 있을까? 디자인 아트가 단순히 예술적 표현 중심의 디자인이 아닐 수 있게 하는 방법론 모색이 필요하다. 

- 17) 해링턴, 같은 책, p.176
- 18) 해링턴, 같은 책, p.177
- 19) 해링턴, 같은 책, pp.178-179
- 20) 창조산업은 1990년대 초부터 영국에서 거론된 것으로 '개인의 창의성과 기술, 재능 등을 활용하여 지적재산권을 설정하고, 이를 소득과 고용 창출의 원천으로 하는 산업'으로 정의하고 있다. 그리고 유엔무역개발회의(UNCTAD)에서는 창조산업을 '예술과 비즈니스, 기술이 교차하는 지식기반 활동을 영위하는 산업'으로 정의한다. Castells, Manuel, 『Rise of the Network Society』, Hanwool Academy,
- 21) '예술로서의 디자인', '디자인의 실질적인 기능성보다는 추상적인 기능성에 초점을 둔 디자인', 또는 '기능성에 초점을 둔 사용가능한 예술' 헬렌 암스트롱, 『그래픽 디자인 이론: 그 사상의 흐름』, 이지원, (비즈앤비즈, 2009)
- 22) Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, (1971)
- 23) 스텐판 비알, 『철학자의 디자인 공부』, 이소영, (홍시, 2012)
- 24) Ha, E., "Education model development of creative design thinking system", (Seoul National Univ., 2014)
- 25) 아무런 근거 없는 의미의 연결망에 대한 긍정. 전체주의의 안에 있는 미와 추가 절대적이라고 믿는 것. 편안함과 행복과 연결되며 같듯이 없고 문제 제기 없이 받아들이는 것 자체가 키치이다.