

우리의 ‘현재’를 돌아보고 ‘미래’를 꿈꾸게 한
2000 세계그래픽디자인대회 성공적으로 마쳐

4일간의 행사를 준비하기 위해 3년이 걸렸다.
45분의 강연을 위해 어떤 이는 24시간을 걸려 한국에 왔다.
그러나 그만큼 준비하고 가슴 설레임을 갖고 모이기에 충분할 만큼
거기에는 다양한 문화와 철학과 시각 커뮤니케이션의 언어가 어우러져 있었다.

‘귀로 들리는 것은 잘 보고, 보이는 것은 잘 들어라’ __ 개막식 날 데이비드 그로스만 회장의 연설문 중에서

그동안 우리는 귀로 들리는 것은 듣기만 하고, 눈으로 보이는 것은 보기만 했다.
어쩌면 제대로 듣지도 못하고, 제대로 보지도 못하고,
자신이 어디에 서 있는지도 모른 채 무작정 여기까지 달려왔는지도 모른다.
디자인의 성년식과 같은 이번 행사를 치루면서,
‘국제화’라는 먼 길을 재촉해 달려가고 있는 우리에게 ‘자기 정체성’을 ^만고,
우리가 서 있는 이곳을 새로이 느끼게 했다면 ‘어울림’의 몫은 충분했다고 여겨진다.

I 2000 세계그래픽디자인대회 성공적으로 마쳐

2000 icograda Concludes Successfully

동문서답을 넘어서는 어울림을 위하여- 어울림 2000 강연

“어 - 울 - 림”

우주의 본질이며, 하늘과 땅과 사람이 존재하는 섭리이자, 생명의 원리를 일컫는 어울림. 소리의 청각적 울림처럼 우리를 둘러싼 모든 존재를 향하여 울려퍼지는 그 위대한 조화의 의미.

지난 10월 24일부터 27일까지 서울 코엑스(COEX)에서 열린 2000 세계그래픽디자인대회는 시각 커뮤니케이션 디자인의 현재를 점검하고 미래를 전망하는 열쇠로 '어울림'이란 슬로건을 제시, 나흘간의 행사를 펼쳤다. 이번 대회는 특히 그래픽 디자인의 다양한 분야에서 세계적 명성을 얻고 있거나 인정을 받고 있는 국내외 디자이너들이 참석했으며, 주제강연을 비롯하여 디자이너들의 프로젝트, 디자인 회사, 관련 작품 및 디자이너들의 일상의 경험 등을 접할 수 있는 드문 기회였다.

이 대회에서 '어울림'은 생명체의 조화의 원리를 통해 산업화와 함께 탄생하고 발전해온 근대 디자인을 반성하는 의미로, 또 자유와 절제를 통해 차이와 배타적 요소들 사이의 조화를 추구함으로써, 시간간의 경계 없이 넘나드는 엄청나게 늘어난 정보를 실어 날아야 하는 디자인의 현재와 미래를 새롭게 모색해보는 언어로 제시되었다. 그래픽디자인 아니 이제는 시각 커뮤니케이션 디자인의 세계에서 '어울림'은 과연 적절하고, 가능하며, 당위인 것인가?

첫날 '동양-서양', 둘째날 '인간 기술 자연', 셋째날 '과거 현재 미래'를 주제로 펼쳐진 그래픽 디자이너 45명의 강연을 '어울림'과의 관계를 중심으로 간략히 조명해보고자 한다.

차이와 간극, 그리고 조화와 배타

강연을 위해 내한한 그래픽디자이너들과 이들을 보기 위해 몰려온 각국의 디자이너, 이론가, 학생들이 모여든 강연장은 이미 다양한 언어와 문화가 섞인 '어울림'의 장소였다. 게다가 개회 다음날부터 시작된 디자이너들의 발표는 디자인의 현실에서 어울림의 계기인 차이와 간극의 스펙트럼이 얼마나 길며, 또 배타와 조화의 양태가 얼마나 다양한가에 대한 인식을 확인하게 하는 기회였다.

그러한 차이의 두드러진 특징은 다음과 같은 세가지로 요약될 수 있다. 첫째는, 너무나 당연하지만, 서구 디자이너들의 디자인 정체성은 자기 체험적인 반면 비(非)서구 디자이너들은 지역성이나 민족성에서 정체성을 찾는다는 점이다. 둘째는, 디자인과 자본의 함수관계에 대한 입장의 차이, 다시말해 자본의 이데올로기에 철저히 부합하느냐 대항하느냐의 차이들이 존재했다. 마지막으로 전통적 디자인 방법론이나 매체에 대한 고집을 선택할 것인가 아니면 새로운 모색을 할 것인가의 차이가 있다.

첫번째 차이는 서구 중심의 디자이너들과 아시아, 아프리카-주변국 디자이너들 사이에서 주로 드러났다. 45명의 디자이너들 중에서도 학생들과 다른 청중들의 가장 열광적인 주목을 받은 데이비드 카슨(David Carson)이나 조나단 반브룩(Jonathan Barnbrook), 토마토(Tomato), 레이저피쉬(Razorfish)사의 토마스 뮐러(Thomas Mueller) 등은 미국이나 영국을 국적으로 하는 디자이너들로 문화의 중심에 서서 이를 리드하는 집단이다. 이들의 공통점은 가장 선진적이고 실험성 짙고 감각적인 디자인 프로세스와 철학을 선보이고 있다는 점인데, 이들에게 있어서 관심과 고민은 그들 자신의 언어이자 표현언어이고, 결과적으로 동서양을 막론하는 환호를 낳았다.

예를 들어, 창조적이고 대담한 레이아웃으로 명성을 얻어온 카슨은 잡지 <Beach Culture>나



데이비드 카슨(David Carson)

뉴욕에 있는 데이비드 카슨 디자인의 창립자이자 R/GA사의 크리에이티브 디렉터 겸 디자이너. 이번 행사의 스타로서 특히 학생들로부터 많은 관심을 끌었다. 마셜 맥루한 저서의 리디자인을 계획중이다.



조나단 반브룩(Jonathan Barnbrook)

'Exocet' 'Manson' 'Prozac' 등의 혁신적인 서체와 영국 신세대미술운동의 선두주자 다미안 허스트(Damien Hirst)의 실험성 강한 작품집 등으로 알려진 영국의 디자이너. 상업적 이윤을 추구하지 않는 복한의 디자인에 관심이 있다고.



레이라 무스피(Leila Musfy)

현재 베이루트에 소재한 American University 교수이며 건축디자인학부의 그래픽디자인프로그램 디렉터. 우리에게는 생소한 아랍 타입페이스 작업을 소개해 눈길을 끌었다.



차스 마비안-데이비스(Chaz Maviyane-Davies)

짐바브웨에서 활동하는 디자인 전문 컨설턴트이자 영화제작자. 글로벌한 것만이 정돈은 아니며 마케팅을 무시한 시도도 성공을 가져올 수 있다는 의견을 가지고 있다.



윤송이

KAIST 최연소 졸업, 단기간 MIT미디어랩 박사학위 취득 등으로 화제를 모았던 인물로, 최첨단 분야인 합성캐릭터 개발에서 활약하고 있다.

<Transworld Skateboarding> <Ray Gun>의 표지 디자인과 레이아웃, 그의 저서 <인쇄의 종말 The End of Print> 이후의 자신의 작업들을 보여주었는데, 디자인의 전통적인 원리보다는 자신의 체험과 삶의 정체성이 반영되어 있는 디자인이었으며, 매우 미국적이지만 이를 자신의 작품의 정체성으로 부여하고자 한 의도는 없는 것 처럼 보였다. 그의 디자인은 뛰어나며 나이키 같은 다국적 기업의 광고나 <Nine Inch Nails>의 뮤직비디오 등의 작업을 매개로 전세계 젊은이들의 감성을 지배해나간다.

반면에, 레바논의 레이라 무스피(Leila Musfy, 보편언어 vs 정체성-뒤편지지 않으며 몸부림치는 제3세계 국가들), 남아공의 가스워커(Garth Walker, 아프리카 혈통의 통합-남아프리카를 통합한 그래픽 디자인의 위력), 대만의 황영송(Huang Young Sung, 중국 디자인의 원류-어머니에서 딸로 전승된 예술적 유산), 짐바브웨의 차스 마비안-데이비스(Chaz Maviyane-Davies, 어제의 이미지를 보다 나은 내일을 위해 사용하기), 말레이시아의 윌리엄 하랄드-왕(William Harald-Wong, 우리는 용이 아니라 뱀이라네-동남아시아의 문화적 교차점에서의 그래픽 디자인)과 한국, 중국, 일본 등 비서구 디자이너들은 그 강연 제목들에서도 나타나는 것처럼 자신의 지역적 정체성을 뒤문는 작업에 상당 부분을 할애하고 있다.

무스피는 아랍세계의 존재 의식이 곧 디자인의 존재 이유라는 등식에서 아랍어의 타입페이스의 개발에 천착해왔고, 마비안-데이비스는 예술과 디자인이 서구 시장의 발전 과정에서 착취당해왔으며 이는 식민화에 다음 아픔을 강조한다. 그리하여 자신의 전통과 과거를 활용할 것을 당부하는 한편 이것이 타인에 대한 관용과 이해심으로 깊어질 것임을 설명한다.

이들 비서구 디자이너들에게 있어서 국가의 디자인 정체성은 서구 중심의 논리와 형식을 통해 형성되었다는 생각이 일반적이며, 오히려 이를 부정하거나 뛰어넘기 위해 주변과 민족적인 전통에 몰두한다. 어차피 '어울림'의 개념이 동양의 것이기는 하지만 서구 디자이너들에게 '어울림'은 동-서양의 화합으로든, 디자인 100년사의 반성으로든 그다지 의미를 주고 있는 것 같지 않았다.

물론 예외는 있다. 서구의 디자이너로서 다국적 기업의 실질적 수입 증대를 위한 것이든 전통적인 이분법 극복의 노력이든 국제적 브랜드의 지역적 컨텍스트를 만드는 것, 혹은 지역 브랜드의 세계화 전략을 만드는 것에 관심을 기울여온 헨리 스타이너(Henry Steiner), 이민자들을 위한 공공도서관 프로젝트나 보스턴 '스테이트 하우스(State House)'처럼 특정 장소를 재현하고 인종이나 성(gender)의 차이를 일상적인 모습으로 반영함으로써 사회적 조화를 모색하는 셰일라 드 브래트빌(Shiella Levrant de Brettville)은 다른 서구 디자이너들과는 다른 관점으로 어울림을 해석할 가능성을 보여주었다. 한편 반브룩의 경우는 우리의 관점으로는 중심의 문화에 놓여 서술되지만, 스스로를 자신이 속해 있는 문화에 충실한 작품을 만드는 디자이너로 인식하고 있으며 이는 미국 문화에 대한, 세계화에 대한 저항의 한 표현임을 <에미그레 Emigre> 등을 통해 밝혀왔다.

하지만 일반적으로 '어울림'은 중심보다는 주변에 위치한 디자이너의 자기동일시의 근거로서 작용하는 힘이 더 큰 것처럼 보인다.

이제 쉘(선)은 모험으로 대치되어야 한다

두번째 차이는 매우 흥미롭다. 나이키나 마이크로소프트, MTV나 리바이스, 아메리카온라인이나 타임워너, 조지아라미니 등의 기업을 고객으로 하는 데이비드 카슨, 토마토, 토마스 뮐러 같은



헨리 스타이너(Henry Steiner)

오스트리아에서 태어나 뉴욕에서 성장하였고 현재는 홍콩에서 자신의 디자인회사 Steiner & Co.를 운영하고 있다. 동양과 서양의 문화적 영향력에 대해 동양인도 서양인도 아닌 독특한 관점을 보여주었



강연 모습(황수)

디자이너들은 상업적인 성공을 배척하지 않는다. 그들의 디자인은 실험정신에 차 있으며 유행과 문화를 선도할 만한 힘과 재미, 사용자의 입장을 배려한 세심함 등으로 가득하다. 하지만 한편으로는반브룩이나 공공프로젝트 디자이너들의 동시대 문화 이데올로기에 대한 문제제기적 디자인과는 큰 대조를 이룬다.

대기업의 일은 하지 않는다는 반브룩은 이번 대회에서 걸프전을 풍자한 서체 'Exooet' (걸프전에 사용된 미사일의 이름)이나 언어의 폭력적이고 사악한 측면을 빤댄 서체 'Manson' (살인자의 이름)에서 자신의 창조성을 과시하는 한편, 순수미술가 다미안 허스트(Damien Hirst)의 작품집, 광고를 반대하는 잡지 <Adbusters> 등의 디자인을 통해 고집스럽고 타협하지 않는 예술가적인 디자인 철학의 소유자임을 드러냈다. 비슷한 예술가적 고집으로 보다 철저히 상업주의와 결별하는 시도들도 소개되었다. 이스라엘의 데이비드 타타코버(David Tartakover, 포스터-상업적 가치는 없다), 프랑스의 미셸 부베(Michel Bouvet, 포스터 미술-현대의 유토피아)와 알랭 르 케르넵(Alain Le Quernec, 환상 속의 포스터 디자인, 유토피아의 역사), 미국의 실라 드 브레트빌(페미니즘을 위한 차이) 등은 사회 정치적인 이슈를 담고 있는 공공적인 포스터나 공공사인물을 주로 작업한다. 이들에게 그래픽 디자인은 어떠한 상업적인 목적을 가져서도 안되는 것이다.

알랭은 자신의 작품 소개에 앞서 다음과 같은 고백조의 통렬한 비판을 가한다. "나는 그동안 그래픽 디자인은 예술이지 광고디자인이 아니며, 수익성과 연계되어서는 안된다고 생각해왔다. 그러나 지금 나는 그래픽디자인이 돈과 연결되어 있다는 것을 안다. 그래서 그래픽 디자인은 자유롭지 못하며 대도시 밖에서는 존재하지도 않는다. 때문에 오늘 보여주는 나의 작품은 여러분들이 절대 본보기로 삼아서는 안되는 것들이다."

김용욱은 어울림 2000대회의 기조연설에서 "모든惡(악)은 惡(오)의 느낌일 뿐이며, 부조화의 느낌이자 아름다움의 한 계기이고, 모든 윤리적 가치는 심미적 가치로 환원될 수 있다. ... 진선미 중에서 선은 모험으로 대체되어야 한다. 모험은 조화에 대한 부조화의 도입이고 부조화는 새로운 조화의 계기이다..."라고 하였다.

어울림의 철학에서는 상업적 디자인 프로젝트라 해도 실험과 모험의 정신을 가지고 있다면 반브룩이나 공공적 성격의 프로젝트와 마찬가지로 모두 '모험으로 대체된 선'의 추구이다. 디자인이 여차피 자본의 이데올로기와 완전히 결별할 수 없는 작업이라면, '디자이너의 윤리' 보다는 어울림의 '모험으로서의 선' 이야말로 디자인 정신의 적극적인 대안으로서의 가치가 충분하다.

스스로 생성되는 디자인

마지막으로 이번 대회에는 전통적인 2차원 평면을 고수하는 디자이너, 평면과 영상을 넘나들며 작업을 하는 디자이너, 인터넷이나 애니메이션 등 첨단 기술과 관련이 있는 작업을 하는 디자이너들이 모두 참가했는데, 이들은 디자인 결과물에서 뿐만이 아니라 디자인 프로세스와 방법론에서도 전혀 다른 접근법을 보여주었다.

한국의 윤송이(인터랙티브 합성 캐릭터), 일본의 데츠야 미츠구치(게임의 영혼을 찾아서), 미국의 다니엘 보야스키(Daniel Boyarski, 인터랙션의 시학) 등은 정보사회의 출현과 함께 부각된 디자인 산업의 영역들을 다루고 있는데, 이들의 공통적인 견해는 사용자 중심적, 인간경험에 충실한 디자인이다. 사용자 중심, 인간경험적 디자인의 의미는 결코 用(용)이 體(체)에 종속되는 기능주의를 말함이 아니며 사용자와 인터페이스, 사용자와 제품간의 유기적인 소통으로 이루어지는 '어울림'을 말한다.

체가 용에 종속되는 관계가 아니라면 미디어는 메시지에 따라 정해지는 것이 아니라 미디어가 곧 메시지가 됨을 의미한다. 우리는 포스터, 광고, 아트북, 뮤직비디오, 멀티미디어, 애니메이션 등이 매체 자체로 메시지를 가짐을 이미 경험해왔다. 이제는 굳이 '그래픽 디자인'이라는 말이 필요 없다. 대신에 시각 커뮤니케이션 디자인이란 말들을 사용한다.(김용욱은 '물각디자인'이란 말을 사용했는데, 이 단어가 일반화되는 날이 곧 올지도 모른다) 이것이 그래픽디자인을 구했고, 여기서 커뮤니케이션이란 '어울림'에 다름 아니다.

모든 강연을 이러한 범주로 묶어서 판단하는 것은 위험한 일일 것이다. 어울림에 대한 철학적 성찰을 토대로 고대 인도의 무드라를 통한 동서양의 화해의 가능성을 모색한 스기우라 고헤이, 오감을 동원하여 동양적인 특징인 모호함을 표현하는 능력을 기른다는 '바이털 커리큘럼'의 개발자 루실 테자스(Lucille Tenazas), 출생하고 성장한 폴란드가 반영이 되어 있되 우회적인 스타시스 에이드리게비쉴루스(Stasys Eidrigevicius), 제품이 일상 속에서 어떻게 사용되며, 고객의 욕구에 어떻게 과학적으로 대응해야하는지를 '경험적 마케팅'이란 방법을 통해 제시한 번트 슈미트(Bernd Schumitt) 등은 또 다른 관점으로 고찰되어야 마땅할 것이다.

이제 우리는 '어울림' 준비가 되었다

앞에서 살펴본 것처럼 '어울림'을 인식하고 이해하며 드러내는 층위와 방식은 너무나 다양하다. 김용욱은 "어울림이란 氣(기)가 다양한 理(이)의 구성의 형식을 선택하는 일련의 결정에 의하여 구성성을 획득해가는 과정이며 디자인은 기가 이를 주체적으로 선택하는 과정에서 나타나는 교섭의 방식"이라고 하였다. 다시말해 모든 사물에 깃들어 있는 기가 하나로 어우러지기 위해 상호 커뮤니케이션이 필요함을 역설한 것이 어울림이며, 이 어울림이란 단어는 시각 커뮤니케이션 디자인의 핵심을 간파한 슬로건인 것이다.

하지만 어울림의 심오한 철학적 의미를 이해하기에는 청중과 연사, 이곳의 디자인과 저곳의 디자인, 과거의 디자인과 오늘의 디자인 사이에 커뮤니케이션이 원활히 이루어질 수 없는 이유들이 산재한다. 그것은 선진국의 우수한 디자이너들이 어울림의 철학에 고개를 가우뚱했던 것과 마찬가지로, 우리의 일상을 지배하고 있는 디자인으로는 어울림 2000에서 다루어졌던 디자인을 수용하기에 힘든 부분이 있기 때문이다. 그만큼 서로간의 상황과 문화적 토대의 차이가 컸음이다. 오랫동안 우리에게 디자인은 고부가가치를 보장하는 비즈니스 전략이며, 유행계급의 장식이거나, 대화를 거부한 배타적이고 일방적인 고함이었다. 이제 조용히 어울림을 불러보는 것은 불가피하게 발생하는 차이와 간극들이 서로를 배타적으로 대하는 대신 창조적 원천인 조화를 이루도록 하는 노력이다.

이 대회는 국내의 많은 학생들과 젊은 디자이너들이 디자인을 새로운 눈으로 이해하고 자극받는 소중한 기회가 되었음에 분명하다. 다만 대회 시작 전 정보의 부족과 체널의 단일화가 이루어지지 않아 정확한 정보를 전달해 주지 못한 것 등 몇가지 사소한 문제점들이 참가자들을 더욱 적극적인 어울림의 장으로 끌어내지 못한 이유가 되었음은 아쉬움으로 남는다.

김용욱은 '배타와 조화는 역동적인 관계에 있다. 아름다움은 완성을 지향하지만 완성에 머무르지 않는다. 성의 순간은 곧 폐이고 모든 완성은 부패다. 그러므로 더 높은 이상을 향한 불완전은 완전보다 더 아름답다.'라고 말했다.

이 말처럼 어울림 2000의 성패는 그리 중요하지 않을지도 모른다. 하지만 이 대회를 통해 펼쳐진 다양한 차이들은 서로를 존중하는 자세로 함께 '어울리기' 위해 한 자리에 모였음만큼 분명하다. 다수의 강연자들이 진지한 태도로 서로의 강연을 경청하는 모습에서도 이를 엿볼 수 있었다. 이들은 '어울림'의 준비가 되어 있는 것이며 그래서 어울림 2000은 미래의 디자인을 위한 제언으로서 충분한 의미를 갖는다.

2001년 남아프리카, 그리고 2003년 일본에서 만납시다

강연이 있었던 코엑스 오디토리움 앞에는 차기 대회를 홍보하기 위해서 남아프리카와 일본의 부스가 마련되었고, 대회 마지막 날인 27일에는 간단한 프리젠테이션이 있었다. 먼저, 남아프리카의 자유를 상징하는 반팔, 반바지 차림의 자크 랑(Jacques Lange) DSA(Design South Africa)회장이 강단에 나와 'WOZA('오라'라는 뜻)'라는 차기 대회의 슬로건을 외치며 남아프리카로 모두를 초대했다. 2001년 9월 10일부터 14일까지 남아프리카 샌톤에서 <Continental Shift 2001 South Africa>라는 이름으로 열릴 이 대회를 통해 다양한 인종과 언어가 어우러진 신비의 아프리카는 영감의 보고로서 디자인의 혁신을 주도하고, 아프리카의 르네상스를 이루는 계기를 맞이하게 될 것이다. 또한 이 대회에서는 아프리카의 지해를 빌어 윤리적이고 인간적인 문제들도 진지하게 논의될 것이다.

남아프리카대회를 잇게 될 2003년 개최지 나고야대회는 <Look from Sight to Insight>를 주제로 한다. 눈에 보이는 것 뿐만 아니라 본질을 파악하는 문제로까지 시각커뮤니케이션의 영역을 확대하는 시도를 통해 그래픽디자인의 장래를 전망하는 의미있는 자리가 될



것이다.



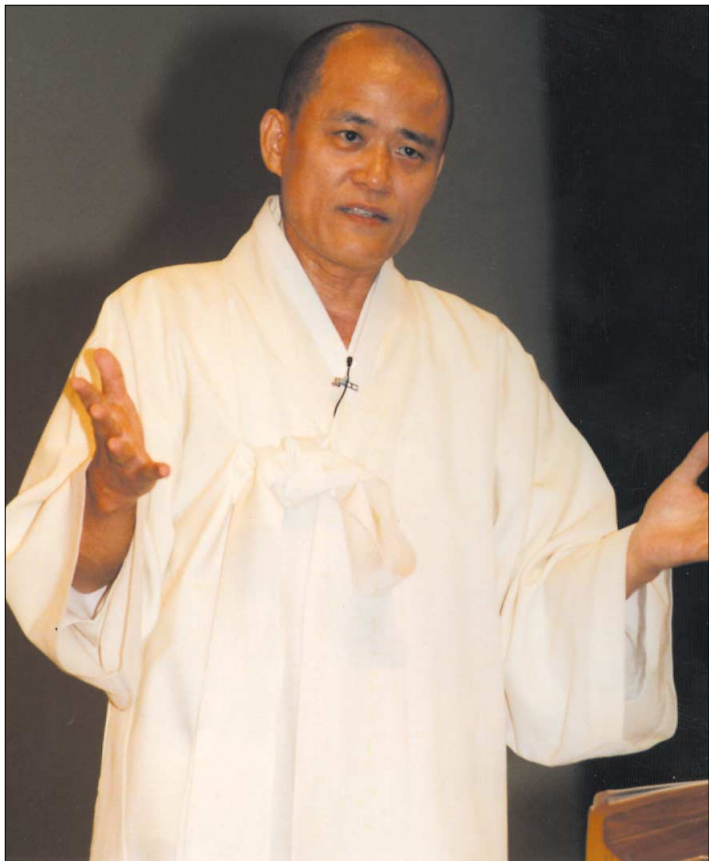
2001 남아프리카 대회를 홍보하기 위해 마련된 부스

2003 나고야 대회를 홍보하는 부스와 로고

어울림 산조

도올 김용옥

이 글은 지난 10월 24일 (어울림 2000)에서 발표한 김용옥 교수의 기조연설문 (어울림 산조)를 정리한 내용이다.



도올 김용옥

충남 천안 생. 대학에서 생물학, 신학, 서양철학을 전공하고, 국립대안대학, 동경대학, 하버드대학에서 10여년간 동양의 철리를 깊게 연구하였다. 1982년 고려대학교 철학교수로 부임하여 한국 지성계에 각성을 불러일으켰으나, 1986년 양심 선언으로 교수직을 사직하고, 한의학도로 변신, 의사로서 활동하기도 하였으며, 1999년에는 EBS에서 노자철학을 강의, 선풍적인 인기를 모았다. 현재 KBS를 통해 <공자>를 강의하고 있으며, 한의학적 '몸'의 세계관에 대한 새로운 해석으로 기철학을 완성하고, 한국사상사의 보편적인 지평을 수립하는 데에 노력하고 있다.

신은 이 우주를 디자인한다. 그러나 신은 이 우주의 디자인자가 아니다. 신을 '디자이너'라는 명사적 실체로 파악하는 모든 이해방식이 대부분의 서양종교 전통의 미신적 유치성의 본원을 형성한다. 신은 단지 디자인하고 있는 어떤 부사적 상태이다. 신은 명사가 아니다. 그것은 氣(기)의 양태일 뿐이다. 여기서 말하는 양태란 구체성의 형식이다.

이 우주에 관한 궁극적 사실은 우주가 氣로 구성되어 있다는 것이다. 따라서 신을 포함한 우주의 모든 존재는 氣라는 현실태와의 관련 속에서 설명되어야 한다. 氣가 아닌 존재는 없다. 인간의 의식이나 사고나 언어도 모두 氣에서 현현하는 것이다. 氣 이외의 초월적인 계기의 도입없이 氣 자체만으로 우주의 생성과정을 설명하려는 노력이 나의 氣철학이다. 우주는 우주 그 자체만으로 내재적으로 설명되어야 한다. 이러한 생각은 나만의 생각이 아니라 선주철학자(先秦哲學者)들로부터 조선조의 사상가들에 이르기까지 모두 공통된 생각의 기저였다.

氣는 어울림이다. 어울림이란 이접적인 다자(多者)로부터 연접적인 일자(一者)를 창출하는 과정이다. 어울림에는 반드시 '새로움'의 요소가 있어야 한다. 새로움의 요소가 없을 때에는 그것은 어울림이 아닌 단순한 반복이요 지속이다.

氣는 물질로서도 정신으로서도 규정될 수 없다. 왜냐하면 물질이다, 정신이다 하는 개념이 이미 데카르트적 실체적 정의에 의하여 잘못 규정된 용어들이기 때문이다. 모든 氣는 정도의 차이는 있을지 몰라도 반드시 물질적 극과 정신적 극을 동시에 구유(具有)한다. 물질적 극을 백극(魄極)이라 부르고 정신적 극을 혼극(魂極)이라고 부른다. 혼극은 氣의 하늘이요 백극은 氣의 땅이다. 백극은 타자를 물질적으로 파지하고, 혼극은 타자를 개념적으로 파지한다. 氣의 혼극이 개념적으로 파지하는 대상을 우리는 理(이)라고 부른다. 理는 현실적 존재가 아니라 존재적 기능태이며 氣 속에 구현됨으로써만 그 존재성이 확인된다. 신은 氣에서 현현되며, 理를 담지하여 氣에게 구현시키는 특수한 존재이다. 신이 파지하는 理야말로 氣의 어울림의 창진(創造)의 요소이다. 理는 氣의 조리(條理)일 뿐, 궁극적으로 氣와 독립하여 고존(孤存)하는 존재는 아니다. 그러나 理는 氣의 구체성이 형식으로서 무제약적인 기능태이다. 어울림이란 氣가 다양한 理의 구체성의 형식을 선택하는 일련의 결정에 의하여 구체성을 획득해가는 과정이다.

디자인은 어울림의 모든 단계에 내재하는 것이다. 그것은 반드시 의식 이후의 사태에 한정되는 것은 아니다. 우리가 보통 말하는 디자인은 인간의 의식에 나타나는 언어적 현상의 디자인이지만, 인간의 의식은 매우 부정적인 편협한 것이며 애러의 가능성이 높은 것이다. 풀 환포기라는 氣의 사회에 있어서, 의식은 말할 수 없어도 디자인은 말하여 질 수 있다. 디자인은 氣가 理를 주체적으로 선택하는 과정에서 나타나는 교섭의 방식이다. 그것은 의식의 상태에까지 진행하지 않을

수도 있다.

디자인은 크게 자연의 디자인과 문명의 디자인으로 대별할 수 있지만, 양자는 결코 대적적인 관계에 있지 않으며 또 이원적으로 나뉠 수 있는 것도 아니다. 문명의 디자인은 궁극적으로 자연의 디자인 속에 포섭되는 것이다. 자연의 디자인이란 '스스로 그러함'이다.

개미가 집을 짓는 것이나, 사람이 문명을 건설하는 것이나 궁극적으로 모두 같은 氣의 어울림의 현상들이다. 그러나 인간에게 있어서 문명의 디자인은 항상 의식과 언어라는 현상을 수반하기 때문에 그 애러의 폭이 크다. 어울림이 고도화될수록 '스스로 그러함'에서 멀어진다. 그리고 시행착오의 폭이 커진다. 그러나 문명의 에로스도 궁극적으로는 자연의 에로스 속에 들어있다.

라이트 שלי반이 말하는 '형태는 기능을 따른다'는 명제의 오류적 성격은 형태가 기능에 종속된다는 주장 그 자체에 내재하는 것은 아니다. 형태가 기능을 따른다는 생각은 '스스로 그러함'의 원리에 비추어 볼 때 지극히 정당하다. 자연에 있어서는 스스로 그러한 기능을 형태가 따라가고 있기 때문이다. 모든 형태는 氣의 사회의 내재적 기능의 외적 표현에 불과하다. 형태와 기능은 궁극적으로 변증법적인 출입관계에 있다. 그것은 동시적으로 호상적으로 교섭한다. 스스로 그러한 것은 조작하지 않으며, 장식하지 않으며 꾸미지 않는다. 자연의 기능은 장식하지 않는다. 기능주의가 인위적 장식을 거부한다는 측면에서는 그 보편적 의의가 존중되어야 한다.

기능은 생명이다. 기능은 생명의 스스로 그러함이다. 기능은 氣의 어울림에서 스스로 우러나오는 것이다. 기능은 디자인이다. 기능은 디자인하고 디자인되어진다. 기능은 신적이다. 기능은 氣와 理를 매개한다. 氣의 기능은 理를 氣로 진입시킨다. 기능은 함애한 목적성의 기계적 속성이 아니다. 기능은 생명의 만족를 달성시키는 과정이다. 기능은 어떠한 경우에도 심미적 텔로스를 지배할 수 없다. 기능은 아름다워지려고 노력한다. 기능은 삶의 질서이다. 기능이 진정으로 생명적일 때, 그것은 장식하지 않는다. 조작하지 않는다. 나뭇잎파리 하나의 기능도 불필요한 장식을 하지 않는다. 그러나 그것은 아름답다!

어울림은 기존하는 요소들간의 어울림이 아니다. 어울림의 가장 근원적인 뜻은 우리의 경험의 모든 요소들이 끊임없이 어울림의 과정 속에 있으며 생명(生滅)의 연속성에 있으며 모든 체험의 요소 그 자체가 존재론적 대상이 아니라는 것이다.

디자인의 궁극적 목표는 문명을 영위하는 인간의 삶의 아름다움이다. 그 아름다움은 시간의 방향성에 역행하는 요소를 품고 있다. 역행은 엔트로피의 감소를 의미한다. 디자인은 궁극적으로 엔트로피의 감소를 그 아름다움의 본질로 삼아야 한다. 생태학적 연관의 토탈리티를 고려하지 않은

부분적인 디자인은 악(惡)이다. 생명은 시간에 대한 반역이다. 오늘의 디자이너들은 오직 엔트로피를 효율적으로 증가시키는 짓만을 일삼고 있다. 엔트로피의 감소란 규율과 질제와 축약과 정보의 효율이다. 이 모든 것을 통칭하여 공부(工夫)라 이른다. 공부가 없는 디자인은 엔트로피의 증가일 뿐이며 시간의 하양일 뿐이다. 공부야말로 생명의 본질이요 문명의 본질이다. 문명의 디자인은 자연의 디자인을 해치지 않는 미니멀리즘을 최선의 가치로 삼아야한다. 이 미니멀리즘이 곧 공부이다.

디자인은 자유로워야 하지만, 자유는 일시적 가치요 죽음의 가치라는 것을 알아야 한다. 자유는 욕(欲)의 원초적 혼돈이다. 그 자유는 어떠한 방식으로든지 새로운 공부를 획득해야 한다. 그러나 또 공부의 고착을 제어하는 것은 자유다. 자유는 창조를 위해 불가결한 것이다. 그러나 자유를 제어하는 공부가 결여될 때 그 창조는 더 큰 파멸을 초래할 뿐이다. 디자인의 교육에 있어서 가장 중요한 것은 자유, 상상력, 규율의 가치를 혼동하지 않는 것이다. 상상력은 자유로부터만 생겨나는 것이 아니다. 상상력은 반드시 자유와 규율의 양면을 동시에 구유해야 하는 것이다.

현실적 디자인은 부분의 디자인이지만, 그 부분은 항상 전체의 인식 속에서 이루어져야 한다. 전체는 생명이며 아름다움이며 선(善)이다. 전체는 곧 태극이다. 선은 아름다움으로 환원된다. 아름다움은 에로스의 중용이다. 디자인은 태극이다. 태극은 理가 氣를 디자인하고 동시에 氣가 理를 디자인하는 것이다. 氣와 理의 상보성이 곧 태극적 디자인이다. 태극은 어울림이다. 어울림은 氣와 理의 상보성이며, 세계와 신의 상보성이며, 음과 양의 상보성이며, 불협과 조화의 상보성이며, 자율과 규율의 상보성이며, 미와 추(醜)의 상보성이며, 자연과 문명의 상보성이며, 형이상과 형이하의 상보성이며, 도(道)와 기(器)의 상보성이다. 어울림은 중용(中庸)이며, 중용은 중간이 아닌, 氣와 장(場)의 역동적 평행이다. 따라서 어울림에는 정체가 없으며 고착된 조화가 없으며 어떠한 일단(一端)에 치우침이 없는 영원한 과정이다. 그리고 새로움의 창조가 없는 어울림은 무의미한 타협일 뿐이다.

디자이너는 존재하지 않는다. 무엇이든지 디자인하는 자는 동시에 디자인되어 가고 있을 뿐이다. 디자이너의 궁극적 가치는 디자인하지 않음에 있다. 디자인은 '만들'이 아니라 '생김'이다. 저절로 생김이야말로 어울림의 최종의 의미일 것이다.

손안의 우주

스기우라 고헤이

이 글은 지난 10월 25일에 〈어울림 2000〉에서 디자인아에게 많은 감동을 불러일으킨 스기우라 고헤이의 강연을 정리한 것이다.

손을 편다. 주먹을 친다.

사람의 손이 할 수 있는 극히 단순한 이 두 가지 행위는 극히 자연스럽게 '분리' 되는 것과 '응집' 하는 모습의 대비적인 두 형태를 만들어낸다. 펼쳐진 손에서 분리된 다섯 개의 손가락은 다섯 방향을 선명하게 가리키고 손가락 끝은 개방적인 활력으로 넘친다. 주먹을 친 손은 다섯개의 손가락이 손바닥을 향해 응집된 하나의 구체(球體)로 모여져, 모든 것을 감싸는 구심점이 된다. 대립과 융화를 암시하는 이 움직임은 '하나이면서 둘'이고 '둘이면서 하나'인 대원리를 밝히는 형태이다. 동양에서는 손과 손가락의 언어인 인도의 무드라(Mudra), 불교의 각종 수인(手印) 등을 통해 이러한 원리를 상징적으로 나타내고 체계화해왔다.

여기 티베트의 한 동자승이 양손을 엮어 작은 열 손가락으로 어떤 형태를 만들고 있는 사진이 있다(그림1). 우선 엄지손가락을 제외한 네 손가락의 등을 대고 가지런히 한 다음, 양손의 새끼손가락을 높이고 반대 손의 엄지손가락으로 누른다. 다음에는 가운데 손가락을 서로 얹힌 다음 그것을 반대 손의 검지로 누른다. 약지만이 중앙에 솟아 있고 주위에 네 점이 탄생하였다(그림6). 이것은 '수미산(須彌山)의 세계'를 표현한 무드라이다. 수미산이란 불교적 우주관의 중심에 우뚝 솟은 우주산의 이름으로 산스크리트어 '메르(meru)'라고 하는 산 이름에서 유래한 것이다. 수미산의 모습은 아시아 각지의 종교와 세계관을 반영하는 것으로 조금씩 형태를 변화시키면서 신기한 우주산의 이미지를 만들어 낸다.

경전에 기록된 수미산의 모습은 하늘을 향해 펼쳐진 신들의 세계이다(그림2). 중심에 우뚝 솟은 산의 정상은 해와 달을 초월할 정도의 장대한 높이이고, 종턱에 그려진 두개의 원은 해와 달의 궤도를 나타낸다. 이 메르산은 일곱겹의 금색의 연산으로 둘러싸여 있는데, 그 사이사이에는 연산과 같은 폭의 작은 바다가 있다. 일곱겹의 산 바깥에는 대양이 끝없이 펼쳐져 있고, 그 끝을 철산의 원이 떠받치고 있다. 이것은 수평으로 무한히 펼쳐진 세계, 즉 지평선의 세계상이다. 대양의 한가운데 동서남북의 사방에는 각기 다른 형태의 네 개의 섬이 있는데, 동자승이 엮은 무드라의 네 개의 점이 나타냈던 것이기도 하다.

메르산 세계의 전체를 도식화해 하늘 위에서 내려다본 지도처럼 그린 티베트의 부적에는 수미산을 중심으로 남쪽은 사다리꼴(혹은 삼각형), 동쪽은 원형, 북쪽은 사각형, 서쪽은 반원의 형태를 갖는 네 개의 섬이 둘러싸고 있다. 사실 이 형태에는 하나의 비밀이 숨겨져 있다. 북쪽의 사각형을 꺼내 그 위에 동쪽의 원형을 올려놓고 그 위에 남쪽의 삼각형과 서쪽의 반원을 시계방향으로 쌓아 올려 보면, 지(地)-수(水)-화(火)-풍(風)-공(空)이라는 '오대(五大)'를 상징하는 오륜탑의 형태가 되는데, 지-수-화-풍-공은 세계를 구성하는 오원소들로, 불교에서는 이들이 서로 유기적으로 작용함으로써 삼라만상이 탄생된다고 해석한다.

동자승은 열 손가락으로 바로 이 메르산의 세계를 형상화하고 있다. 오대가 유동하고 상극하는 우주 모형을 자기 심장 앞에 떠받쳐 내밀고 있다고 할 수 있다.

일본의 메르산은 독특한 모습이다(그림3). 한가운데 우뚝 솟아 하늘을 향해 계단 모양으로 좁아지던 메르산의 산기슭이 갑자기 산꼭대기에서는 마치 모래시계 같은 기묘한 모양으로 부풀어 있다. 이러한 산의 모양은 하나의 형태와 겹쳐지는데, 그것은 연꽃, 활짝 핀 연꽃의 모습이다. 산 정상의 부풀려진 모습과 뾰족한 여덟 개의 산봉우리는 만발한 여덟 개의 꽃잎이다. 구름 한점 없이 맑게 갠 '개달음'을 상징하는 연꽃이 메르산의 형상과 겹쳐진다는 것은 바로 메르산이 세계의 눈에 보이는 존재하는 산이 아니라 맑은 마음속에 솟아 있는 산이라는 것을 전하고 있다. 비과학적이고 반증력적인 산으로 보이는 메르산의 기이한 모습은 실은 개달음의 과정을 구조화한 것이다.

동자승은 자신의 손으로 한 순간에 우주의 모습을 만들어 낸다. 메르산을 에워싼 우주산이 소년의 손끝에 응축되어 두 우주가 서로 조응하는 것이다. 동자승은 우주산의 무드라를 바치고 주변의 승려들과 함께 달라이 라마의 설법에 귀를 기울인다. 달라이 라마의 설법이 그가 엮은 무드라, 즉 메르산의 세계에 조용히 스며든다. 그 힘을 얻어 그의 마음은 세계와 하나가 된다. 열 손가락이 만들어내는 형태가 '세계'와 '나'를 직접 연결시킬 수 있는 중요한 힌트를 말하고 있다.

또 다른 손의 형태가 하나 있다. 이것은 '하나'와 '둘'의 깊은 관계를 이야기하는 태장계(胎藏界)(그림4)와 금강계(金剛界)(그림5)의 만다라에서 비롯된다. '만다라'는 산스크리트어로 '본질을 소유하는 것', '동근 것'을 의미하고, 여러 부처들이 늘어서 있고 그 배열로 교의를 해석하는 종교적이고 기하학적인 구도를 갖는 도상이다. 태장계는 어머니의 태내, 즉 '여성적인 지혜'를, 금강계는 태장계가 만들어내는 부처의 지혜를 실현해가는 강한 힘 즉, '남성적인 실행력'을 나타낸다

만다라의 중심에는 대일여래(大日如來)라는 최고존이 있다. 금강계 만다라의 대일여래는 왼손의 검지를 오른손이 감싼 복잡한 무드라를 하고 있는데(그림7), 왼손은 태장계, 오른 손은 금강계를 상징한다. 왼손 검지의 상승하는 움직임이 오른손의 검지로 전달되고, 오른손의 검지에서 다시 오른손의 새 손가락 끝으로 전해진 다음 역방향의 소용돌이를 그리며 하강한다. 그 하강이 왼손의 새 손가락으로 전달되고 또 소용돌이가 되어 왼손의 손바닥에 이르면, 다시 왼손의 검지를 타고 상승한다. 이는 실로 복잡하고 다이내믹한 움직임을 나타낸다.(그림7-1) 이 무드라는 여성적인 것을 남성적인 것이 감싸므로 해서 두 만다라가 멋지게 하나가 되는 것을 상징한다. 두 세계가 하나로 녹아드는 것, 하나의 세계로 생각되던 것이 두 세계로 인식되는 것, 세계의 근원을 이루는 다이내믹한 원리가 대일여래의 무드라에 의해, 또 대립되는 두 개의 무드라에 의해 훌륭하게 해석되었다.

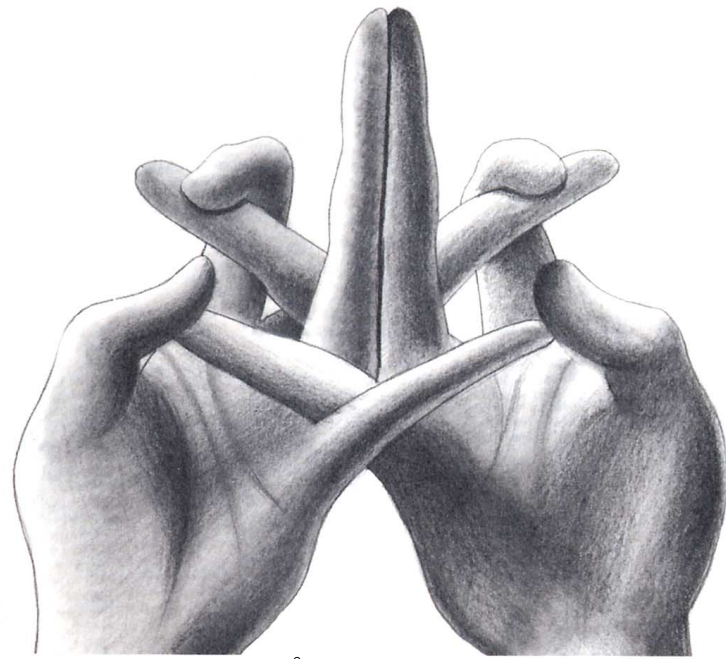
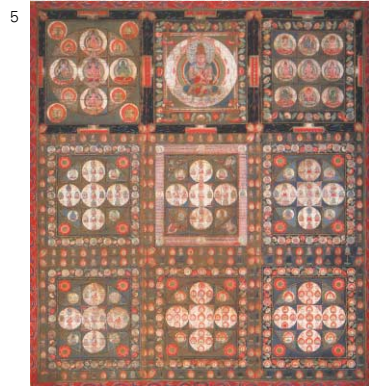
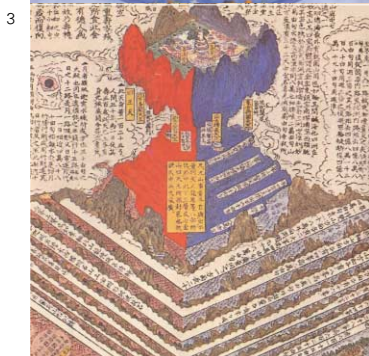
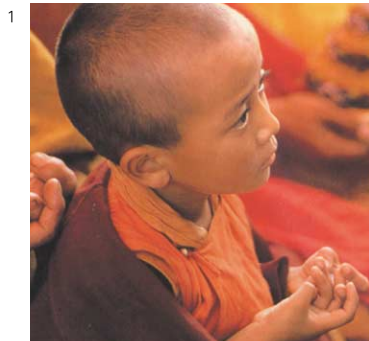
'둘이면서 하나, 하나이면서 둘'. 이것은 아시아의 여러 문화 속에 살아 숨쉬는 중요한 사고법이 다. 대비를 이루는 것은 세계를 나누기 위해 있는 것이 아니다. 서로 끌어당기고 작용함으로써 하나가 되려고 하는 것이다. 대비를 이루는 것은 다만 다이내믹한 유동성을 만들기 위해 존재할 뿐이다.

다시 손을 펴고, 또 주먹을 쥐어보자.

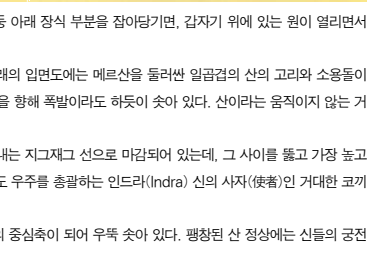
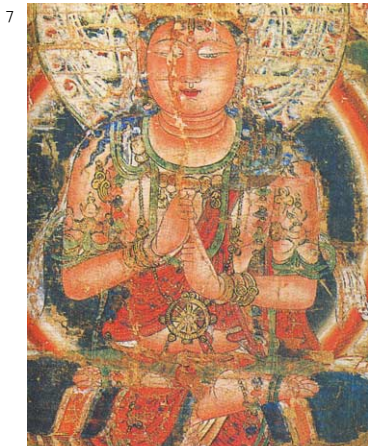
손을 펼 때, 다섯 손가락은 세계를 향해 유연하게 뻗어나간다. 손가락 하나하나가 정확한 방향을 나타낸다. 분리되고 분기되어 나가는 세계이다. 과학, 기술, 사상, 예술, 혹은 생활환경..... 다양한 영역이 오늘날 더욱 세밀하게 체계화되고 있다. 손끝이 쭉쭉 자라난다. 하지만 한편으로 너무나 첨예화, 다극화되어 서로의 관련성을 발견할 수 없을 정도로 고립되어 있다. 펼쳐진 손이 모든 것을 감싸듯이 부드럽게 '꼭 쥐는' 것이 불가능할까? 서로 대립하는 것을 다양하게 연결시킬 수 있는 '손을 다시 쥐는 일'. 스스로의 몸과 손으로 세계를 느끼는 일. 이것이 다음 발걸음의 힌트가 되지 않을까?



스기우라 고헤이 _ 1951년부터 1955년까지 도쿄대학 예술건축과에서 수학했다. 독일 울름디자인 학교(1964-67년) 객원교수를 거쳐 현재 고베 디자인대학 교수로 재직중이다. 1960년부터 지금까지 무드라와 우주라는 주제로 작업해오고 있다. '만다라' (1980년) '아시아 우주론-코스모스+만다라' (1982년) '꽃문양 우주론-염색의 전통' (1992년) 등 동양적 문양과 관련된 전시회를 비롯하여 포스터, 책, 잡지, 전시 카탈로그, 우표, 지도디자인 등의 프로젝트를 수행한 바 있다. 저서로는 〈Visual Communication〉〈Spirits of Forms and Designs〉〈The Tree of Life: Floral Cosmology〉 등이 있다. 마이나치신문 디자인과 산업대상(1962년), 노미출판 문화상(1971년), 라이프치히 도서디자인 페어 금상(1982년), 마이나치 신문 미술상 등 다양한 수상 경력이 있다.



1. 무드라를 바치고 있는 동자승
2. 경전에 기록된 수미산의 모습
3. 일본의 메르산
4. 태장계 만다라
5. 금강계 만다라
6. 수미산을 나타내는 무드라
7. 금강계 만다라 대일여래
- 7-1. 금강계 만다라의 수인(手印)



- 8, 8-1. 티베트의 금색법구 금동제의 원을 굽은 기둥이 떠받치고 있는 이 법구는 기둥 아래 장식 부분을 접이당기면, 갑자기 위에 있는 원이 열리면서 여덟 장의 연꽃잎이 활짝 핀 모습이 된다.
9. **부탄의 벽화** 이 수미산도는 아래쪽은 평면도, 위쪽은 입면도로 그려져 있다. 아래의 입면도에는 메르산을 둘러싼 일곱겹의 산의 고리와 소용돌이 치는 대양 위에 떠 있는 네 개의 섬들이 있고, 위의 평면도에는 메르산이 마치 하늘을 향해 폭발이라도 하듯이 솟아 있다. 산이라는 움직임이 없는 거대한 덩어리가 물이나 불, 바람처럼 유동하고 팽창하며 술렁이는 것처럼 그려졌다.
10. **경전을 보관하는 옷칠한 상자에 그려진 메르산(태국)** 허말라이의 연봉을 나타내는 지그재그 선으로 마감되어 있는데, 그 사이를 뚫고 가장 높고 굵게 우뚝 솟은 것이 메르산이다. 부풀어오른 메르산의 정상을 확대해 보면 놀랄게도 우주를 총괄하는 인드라(Indra) 신의 사자(使者)인 거대한 코끼리의 모습이 나타난다.
11. **인도의 메르산** 일곱겹의 원으로 된 태극으로 둘러싸여 있으며, 가운데는 우주의 중심축이 되어 우뚝 솟아 있다. 팽창된 산 정상에는 신들의 궁전이 모여 있다.



I 어울림과 함께 한 전시 이벤트

Exhibitions and Events Held Along with Oullim

지난 10월 24일 있었던 전아제는 어울림 행사의 성공적인 개최를 암시하듯이, 소리와 사물공연, 도울 김용옥 교수의 강의로 조종하지만 힘있는 한국적인 이미지를 보여주며 시작되었다. 다양한 문화의 시각 언어를 체험할 수 있었던 강연 외에, 특별 이벤트로는 새로운 천년을 위한 시각 커뮤니케이션 디자이너들의 확장된 활동영역과 디자인 교육의 역할을 천명한 이코그라다 그래픽 디자인 교육선언, 아시아 디자인의 현황 파악과 이코그라다 비회원국을 포함한 지역의 상호유대를 도모한 이코그라다 아시아 지역 회의(Icograda Resonal Meeting), 어울림을 주제로 한 동영상들이 경연을 벌인 커밍 에지 국제영상 페스티벌 등이 개최되었다.

이 외에 국제청년디자인워크숍의 두가지 프로젝트 중 하나였던 디자인잇(designit) 참가 작품들이 ASEM III 개최 기념전시회인 '테크노가든'에 포함되어 코엑스 대서양관에서 전시되었고, 산업디자인진흥원 전시장에서는 '어울림 동아시아 포스터전'이 개최되었다. 한편, 26일에는 금난새 씨의 지휘로 유라시아 필하모니 오케스트라가 공연한 '어울림 콘서트'와 성남시가 주최한 갈라 디너, 27일 저녁부터는 '디자이너스 테크노 나이트(Designer's Techno Night)'가 개최되어 참가자들이 하나로 어우러질 수 있는 기회가 마련되었다. 그러나 이번 대회는 특별전으로 계획되었던 '이코그라다, 오늘의 시

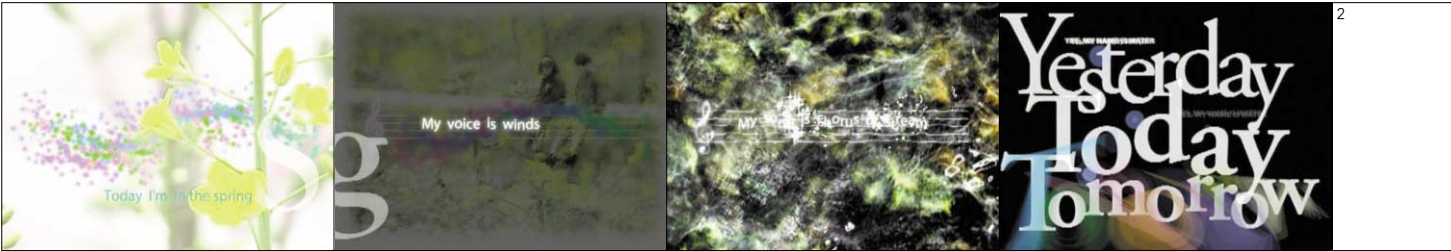
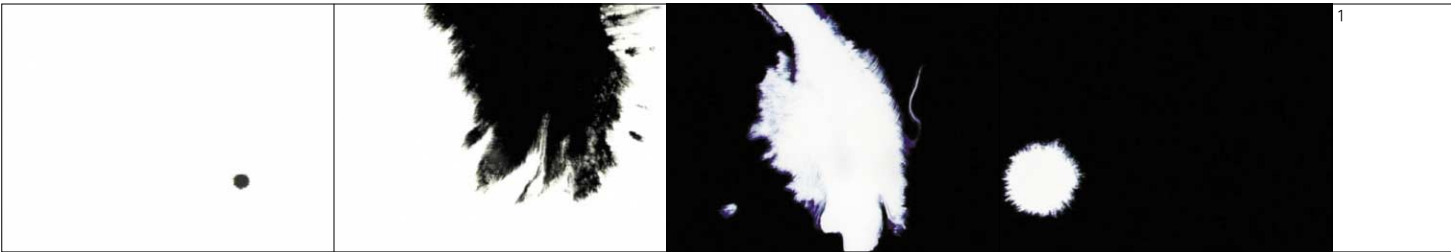
커팅 에지 국제영상페스티벌, 시각 디자인의 새로운 패러다임을 선보이다

시각디자인의 패러다임이 변화하고 있다는 사실을 유감없이 확인시켜준 커팅 에지 국제영상 페스티벌(Cutting Edge Moving Image Festival)은 10월 25일과 27일 본 강연 사이사이에 상영되었다. 페스티벌의 주제는 '어울림, 어제, 오늘 그리고 내일'. 제작된지 1년 이내, 상영시간 1분 이상의 동영상 작품들을 대상으로 한 이 행사에는 전세계에서 120편 가량이 응모했고, 예심을 거친 25편이 선 보였다. 두 세 편씩 상영된 작품작들은 아침 일찍부터 오후 늦게까지 계속된 연사들의 발표 중간 중간에 상영됨으로써 청량제 역할을 했으며, 관람객들은 한 작품이 끝날 때마다 아낌없는 갈채를 보냈다.

한편, 각 영상물들의 심사는 올리버 그림(Oliver Griem), 데이비드 그로스만(David Grossmann, 이코그라다 회장)과 안상수(홍익대 시각디자인학과 교수, 이코그라다 부회장), 또 이번 대회에 연사로 참여했던 토마스 뮐러(Thomas Mueller, 레이저퍼쉬 크리에이티브 디렉터)와 데이비드 카슨(David Carson, 데이비트 카슨 디자인 대표)이 맡았다.

대회 마지막 날에 있었던 시상식은 김종덕 교수(VIDAK 사무총장, 홍익대 시각디자인과)의 사회로 진행되었는데, 결선 참가자 25명이 사회자의 호명에 따라 무대에 등장한 후 대상 수상작을 발표, 영예는 페스티벌에서 제일 처음 상영되었던 박석우의 작품에 돌아갔다. 박석우의 작품은 흰 화면에 검은색 물감이 방울방울 떨어지며 화면 가득 퍼지고, 다음에는 검은 화면에 흰색이 떨어져 퍼져나가는 영상을 서정적인 음악과 함께 보여준 작품으로, 동양적인 정취와 단아한 아름다움을 잘 표현하였다. 이 행사는 새로운 미디어의 등장 이후 변화하는 문화환경에서 시각 디자이너의 중요한 작업 영역이 되어가고 있는 동영상에 대한 관심을 유발시켰으며, 스토리라인에 구애받지 않는 다양한 실험과 도전의 결과들을 통해 동영상의 미래를 추측해 볼 수 있는 좋은 기회였다. 결선에 오른 25편의 작품들은

- 대상 수상작, 디자이너/ 박석우
- 수상작, Can you hear me? 디자이너/ 아키오 아카누마(Akio Akanuma, 일본)
- 수상작, Time is breathing, 디자이너/ 오무영



인터뷰/ 안상수(2000 세계그래픽디자인대회 집행위원장, 홍익대 시각디자인학과 교수)

“이번 행사는 국제화를 위한 성인식 같은 통과 의례”

이코그라다 행사가 성공하기까지에는 많은 사람과 단체와 기관의 유향형의 헌신적인 지원이 있었기에 가능한 일이었다. 이 행사를 준비하기 위해 집행위원 실행위원들은 1년 동안 매주 새벽회의를 했다고 한다. 그중에서도 연사들을 섭외하기 위해 일일이 세계 곳곳을 찾아다니고, 국내의 수많은 단체와 회사들의 관심을 유도하는 등, 디자인계 모두의 축제로 만드는데 아낌없이 헌신해온 안상수 집행위원장. 성공적인 행사를 위해 애쓴 많은 분들을 대표하여 안상수 교수와의 인터뷰를 실는다.

안상수 2000 세계그래픽디자인대회 집행위원장



행사가 무사히, 그리고 성공적으로 끝나서 기쁘다. 막이 내린 후 느낌은 어떤가?

> 다시, 평범한. 일상으로. 돌아왔다..오늘.또한. 좋은.날...

개막식의 고요하고 한국적인 분위기와는 달리 폐막식은 참으로 호뜻하고 유쾌했다. 그야말로 동서양, 인간과 인간, 여자와 남자가 함께 어울

리고 서로에 대한 애정과 존경의 마음이 물결치는 감동의 순간이었다. 특히 데이비드 그로스만 회장이 교수님께 보내는 애정은 진정한 친구이기에 가능해 보였다. 교수님은 이번 행사를 치루는 동안 누구에게 존경과 감사의 마음을 가장 전하고 싶은가?

> 사실.모두에게.존경과.감사를.느낀다...먼.길.마다.않고.온.훌륭한.연사들...일년동안.한.번도.거르지.않고.매주.새벽회의에.참석한.집행위원-실행위원들...막후에서.소리없이.밤을.새며.도와준.자원봉사자들...행사.대행업체.직원들...겸손하게.지원역할을.한.정부와.진흥원...서울시...성남시...VIDAK.KECD.회원들...애정어린.도움을.준.이코그라다.보드들...큰.돈을.지원한.국내외.스폰서...특히.어려운.가운데서도.금전적인.후원을.해주신.33개.디자인회사.대표들...도자기.제작자..개막공연팀...경성대.웹캐스팅.팀...어울림.철학.선물해준.도울...금난새.음악회..조은정.음식.디자이너...민박.제공자...무엇보다.국내외.참가자들...웃으며.참아준.가족...마음지런.아까지.않은.학교.같은과.교수들에게.감사한다.

45명의 연사들을 세계 각국에서 한국에 모이게 하는 일은 무척 어려웠으리라 생각한다. 일정에 따른 주제 선정과 함께 연사들의 구성, 강연 내용의 방향 등을 핸들링하는 과정에 대해 설명해달라. 어떤 부분에 가장 중점을 두었는가?

> 지난.3년동안.거의.모든.연사들을.찾아다니며.만났다...만나야.진솔한.교감이.생겼다...남녀노소를...동서남북을.섞었다...그리고.아시아의.디자인을.강조하고.싶었다...70세의.할머니에서.악관의.청년까지...아프리카-남미에서...중동.러시아까지...세심하게.고려했다...진보적.디자이너에서...보수적.디자이너까지...

이렇게 큰 규모의 행사를 치루는 데 예산은 어느 정도 필요했나?

강의 등록비가 꽤 비싼 편이어서인지 많은 사람이 궁금해 했다.

> 전체.예산은.8억.5천만원 정도...이중.등록비.수입은.모두.합쳐.2억.5천만원에.불과...3억7천.국고.보조...나머지는.기업.후원금..현물.후원..자원봉사.등으로.운영했다...모든.일이.끝난후.예산.집행내역은.모두.공개할.방침...등록비는.국제수준보다.약간.저렴하게.책정...더욱이.국내등록자는.8월말.전원...외국인.등록자의.반이.조기등록.반액.할인.금액으로.등록을.마치는.바람에..수입에.큰.차질이.생겨.어려움을.겪고.있다.

그동안 디자인계가 치른 국제 행사로는 최대 규모였다고 생각한다. 이런 큰 행사를 성공적으로 치러내기 위해 앞으로 갖추어 나가야 할 요건은 어떤 것이 있는가? 즉, 예산 확보, 인적 자원, 디자인계 인프라 확충 등등....

> 사실.모두.많은.문제가.있었다...그러나.무엇보다.이러한.국제대회를.치러본.경험이.전무한.상태에서.진행한.것에.어려움이.컸다...진행자.중.이코그라다.콩그레스.참석경험자는.체.열.명이.되지.않았다...이.부분을.진행자들의.열정으로.매꾼.셈...앞으로는.디자인.계의.자립적.행사능력이.필요....이.부분.자신감을.느꼈을.것.

이번 행사의 가장 큰 소득이라면 다양한 디자인 세계를 접할 기회를 가졌다는 것이고, 가장 큰 아쉬움이라면 우리의 것을 보여주기에 부족했다는 점이다. 제3세계 국가들의 디자인을 보아도 거기에는 그들의 디자인 언어가 있었다. 이런 점에서 국내 디자인계는 반성의 기회와 함께 도약의 발판으로 삼아야 할 것 같다.

> 이.대회는.국제행사이다...우리의.디자인만을.너무.강조해서.보여준다는.것은.오히려.역효과라고.생각한다...그것은.적당한.양이.있을.것...몇.분의.국내.스피커들을.통해...막간.행사를.통해...부대.전시회.및...여행.체험을.통해...국내.디자이너들과의.만남을.통해.자연스럽게.이루어지는.것이.좋다고.본다...참가한.국내.디자이너.학생들이.'어느.수준에.대한.눈뜸'이.있었다고.본다....이.행사는.우리.디자인의.국제화를.위한.성인식.같은.통과의례에.해당...이제.남은.것은.우리.정체성에.대한..자신감이다...

'디자인 교육 선언'의 의미는 무엇인가? 이 내용은 앞으로 어떻게 진행될 예정인가?

> 교육은.미래를.준비하는.가장.구체적.행위임...이것은.변화무쌍한.디자인.환경에.대한.하나의.대안이며...디자인.교육에.있어.하나의.등대.역할을.할.것으로.믿는다.

강의를 들으면서 시각 커뮤니케이션의 언어가 참으로 풍부하다는 생각을 했다. 시각 디자인 분야는 이미 멀티미디어화 되고 있으며, 최근의 추세도 미디어의 통합에 대해 관심이 많아지고 있는데, 그렇다면 제품, 환경 디자인 분야까지도 아우를 수 있는 디자인 언어가 새롭게 창조되어야 할 것으로 보인다. 이러한 맥락에서 이번에 시각 디자인 분야에서 얻은 소득이 앞으로 2001년 익시드(ICSID)행사까지 이어지길 바란다. 이번 행사에 대한 평가와 자료는 어떤 형식으로 정리 보존되는가?

> 통합은.하나의.현상으로.나타나고.있다...뉴.미디어의.영향이다...도움이.지적한.것처럼.시각에서.'물각'으로...그것이.바로.멀티미디어적.관점에.대한.적절한.지적이었다고.생각한다....당연히.이번.행사의.소득은.내년.익시드.행사에.자연스레.이어질.것이다...내년.행사의.대성공을.기원한다....현재.모든.연사들의.강연.내용은.경성대학.웹캐스팅.팀들에.의해.모두.녹화.보관되고.있다...이것을.편집하고...또.연사들의.허락을.받아.스트리밍.서비스를.할.계획이다...또한.모든.연설내용을.모아..한영문..단행본으로.출판할.예정이다...

인터뷰어 | 양난영 편집장

이코그라다 디자인 교육 선언, 선언 2000

[그래픽 디자인?]

‘그래픽 디자인’이라는 용어는 이제
기술적으로 그 실천 영역을 충분히 담아내지 못하고 있다.
이에 대한 적합한 용어는
‘시각 커뮤니케이션 디자인’이다.

[커뮤니케이션 디자인 대다]

시각 커뮤니케이션 디자인은
점점 더 여러 분야의 표현과 접근 방법을
다층적이고 심층적인
시각적 능력으로
통합하는 전문직으로 변모했다.

미디어 기술의 발달과 정보 경제는
시각 커뮤니케이션 디자인의 실무와 교육에
깊은 영향을 미쳤다.

분야 사이의 경계는 더욱 유동적이 되고 있다.
그렇지만 디자이너는
자기 전문 영역의 한계를 인식할 필요가 있다.

이에 따라
우리 디자이너는
새로운 도전에 직면하게 되었으며,
디자인 논점의 다양성과 복잡성이 확대되었다.

[디자이너]

시각 커뮤니케이션 디자이너는
다음과 같은 일을 하는 전문가이다:

- 문화의 시각적 경관을 형성하는데 기여하는 이.
- 사용자 집단을 위한 의미 가치를 창출하는데 주력하며,
그들의 관심사를 올바르게 해석하는 것은 물론,
- 이에 적절히 대응하는 전통적, 또는 혁신적 해결책을 제공하는 이.
- 체계적인 비평의 실천을 통해
서로 협력하여 문제를 해결하며, 가능성을 모색하는 이.
- 아이디어를 개념화하고 명확히 하여
구체적 체험으로 표현해내는 이.
- ‘다름’의 지나친 강조가 아닌
‘갈음’을 인식함으로써
환경과 문화적 맥락의 다양성을 존중하는
공생적 입장에 바탕을 둔 접근 태도를 지니는 이.
- 인류를 포함한 모든 환경에 해를 끼치지 않는
개인의 윤리적 책임감을 지니고,
디자인 행위
인간성, 자연, 기술,
그리고 문화에 미치는 영향을 고려하는 이.

이 결과로 생긴 도전은
인간과 사회-문화 그리고 자연환경이
현재와는 다른
차원 높은 생태적 균형을 이루어야 한다는 요구이다.

새로운 디자인 프로그램은 다음과 같은 영역을 포함한다:

이미지,
텍스트,
공간,
움직임,
시간,
소리,
그리고...

상호작용.

디자인 교육은
커뮤니케이션 도구를 염두에 둔
비평적 마음가짐을 키우는데 주력해야 한다.
디자인 교육은
자기성찰적 태도와 그 능력을 배양시켜야 한다.

[디자인 교육의 미래]

이를 위해
디자인 이론과 역사 교육은 중요하다.
디자인 연구는
인지와 감성, 물리적, 사회-문화적 인간 요인에 대한 이해를 통해
디자인 수행 성과를 향상시키기 위해서
디자인 지식의 생산가치를 높여야 한다.

그 어느 때 보다
디자인 교육은
학생들로 하여금 폭넓은 변화에 대응할 수 있도록 배려해야 한다.
이를 위해,
디자인 교육은 ‘가르침’ 중심에서
‘배움’ 중심으로 바뀌어야 하며,
이러한 변화로써
학생들로 하여금
교육 프로그램 내에서, 또는 그 이상의 수준에서
그들이 지닌 잠재력을
실험하고 개발하도록 해주어야 한다.

따라서,
디자인 교육자는 단순 지식 제공자가 아니라,
학생으로 하여금
보다 실질적 디자인에 이르도록
영감을 주고 방향을 제시하는
역할자로 변해야 한다.

가깝거나 먼 미래에 대해 생각하는 힘은
시각 커뮤니케이션 디자인의 필수 부분이다.
디자인의 새로운 개념은
역동적 평형의 바탕 위에서
자연과 인간, 그리고 기술의 조화를 약속하며,
동·서·남·북,
그리고 과거·현재·미래의 조화를 이루어낸다.
이것이 위대한 조화,
곧 ‘어울림’의 본질이다.

이번 이코그라다의 메인 이벤트로 개최된 ‘이코그라다 그래픽 디자인 교육선언(Logo Graphic Design Education Manifesto)’을 대회 마지막날인 10월 27일 오후에 공
식 발표되었다. ‘이코그라다 그래픽 디자인 교육선언 100인 위원회’(위원장 안상수)에서 협의를 거친 후 최종 17개 국어로 번역된 선언문이 이미 오전에 배포된 기운
데, ‘이코그라다 그래픽 디자인 교육선언’은 미국의 루실 테나자스(Lucille Tenazas, CCAC 교수), 인도의 키르티 트리베디(Kirti Trivedi, 볼베이 IT 교수), 홍대 연상수 교수
가 각각 영어, 한문어, 한국어로 선언문을 단독함으로써 진행되었다.
이 날 발표된 ‘이코그라다 그래픽 디자인 교육선언’은 우선 ‘그래픽 디자인’이라는 용어 대신 새로운 실천 영역에 더욱 적합한 ‘시각 커뮤니케이션 디자인’이라는 용어를 사용
하자고 제안한 후, 시각 커뮤니케이션 디자인의 실무와 교육에 깊은 영향을 끼친 미디어 기술의 발달과 정보경제를 변화의 요인으로 자처하고, 이에 따라 시각 커뮤니케이션 디자
인사와 디자인 프로그램의 영역을 표명적으로 새롭게 정의하고 있다.

또한, 디자인 교육이 ‘가르침’ 보다는 폭넓은 변화에 대응할 수 있는 능력을 실험하고 개발할 수 있도록 배움 중심으로 이동해야 하며, 앞으로는 디자인 이론과 역사 교육의 중
요성이 더욱 대두될 것이라고 전망했다.

‘이코그라다 그래픽 디자인 교육선언’은 근대 디자인을 반성적으로 회고하며 새롭고 디자인의 실천, 아울러 디자이너의 디자인 교육의 역할에 관한 전망을 구체화하려는 시도
로서 의미를 지닌다. ‘이코그라다 그래픽 디자인 교육선언 100인 위원회’는 지난 3월, 6월 서울에서 두 차례 워크숍을 가진 후 선언의 초안을 완성시킨 바 있다. 선언문
작성부터 국제적인 공감대를 기반으로 채택, 발표되어 디자인 역사와 실천에 있어서 전환점을 만들었다는 상징적인 의미와 더불어 21세기를 위한 디자인의 새로운 방향 설정이
라는 역사적인 의미를 가진 것으로 아를림 2000 행사를 더욱 뜻깊고 의미있게 만들어 주었다.

새로운 프로그램은
커뮤니케이션과 상호를 위한 지혜와 방법을
길러주어야 한다.

젊은 디자이너들간의 국제적 네트워크 구축에 기여한

국제청년디자인워크숍



본 그림스 총장은 골드스미스 컬리지(Goldsmith College of Art) 등에서 수학했다. 세계 각지에서 사진과 드로잉 등으로 다수의 개인전과 그룹전을 개최했으며, 1986년 파워스 기금(Powers Fund Award, Williams College, Massachusetts) 등의 수상경력이 있다. 그의 작품은 사진, 영화, TV 박물관(National Museum of Photography, Film and Television) 등에 소장되어 있다.

한국산업디자인진흥원과 성남시가 공동으로 주최한 국제청년디자인워크숍이 10월 19일부터 27일까지 성남시 새마을운동 중앙연수원과 코엑스(Coex)에서 개최되었다. 워크숍은 ASEM 서울 회의와 2000년 세계그래픽디자인 대회 개최를 축하하기 위해 마련된 행사로, 현대그래픽디자인워크숍과 디자인잇(designit) 프로젝트 두 부분으로 진행되었다.

현대그래픽디자인워크숍은 이미 지난 8월부터 한국의 10여개 대학, 100여 명의 학생들이 참가해 진행해왔다. 참가자들은 '미래 도시환경에서의 디자인의 위상과 역할'을 디자인 도시로 재도약하려는 성남시를 배경으로, 참신하고 독특한 아이디어를 다양한 그래픽 디자인 영역에서 실험했고, 현실적인 디자인으로 적용시키고자 노력했다. 또한 10월 19일부터는 세계 각국에서 온 디자이너들이 합류, 젊은 디자이너들간의 경험과 지식을 공유하며 국제적인 감각을 배양할 수 있는 기회가 마련되었다.

미래의 교통, 정보와 기술, 자원의 재활용, 공동체 공간의 건설, 패션과 정체성의 확립, 그리고 새로운 재료의 활용이라는 주제에 관한 디자인 전략을 인터넷을 통해 공동으로 수립하는 새로운 시도를 보여준 디자인잇 프로젝트는 총 15개국에서 155개 팀이 참여하였고, 10월 20일부터 29일까지 열린 '테크노가든'전에 일부가 전시된 바 있다. 이중 8개의 프로젝트가 워크숍에 참가해, 젊은 디자이너들에게 새로운 세기의 디자인 환경에서 국제적, 문화간 협력 체계의 구축의 필요를 실감할 수 있는 기회를 제공했다.

워크숍은 두 프로젝트 외에 10월 22일, '아시아 디자인의 현황'을 주제로 아시아 디자인계의 현황과 미래에 대한 발표와 토론을, 10월 23일에는 '정보기술의 발전과 디자인의 미래'라는 제목으로 영국, 일본, 독일, 핀란드 등지에서 온 디자인잇 지도교수들의 강연을 진행함으로써, 새로운 정보 기술의 발전과 이에 따른 디자인 작업 환경의 변화에서 앞으로의 디자인이 나아가야 할 길에 대한 다양한 해결책과 방향을 제시하고자 했다. 디자인 프로젝트의 성과물들은 10월 24일부터 30일까지 성남시 분당 문화정보센터에 전시되기도 했다.

국제청년디자인워크숍은 새로운 세대의 디자이너들에게 나날이 확장되고 있는 현대 디자인 세계의 현황과 미래를 보여주고, 새로운 디자인 패러다임과 개념, 그리고 이것을 뒷받침할 국제적 네트워크를 구축하는데 도움을 준 행사로 기억된다.

본지에서는 이 행사의 연사로 초빙되었던 영국 켄트 인스티튜트 오브 아트 앤 디자인(Kent Institute of Art & Design)의 본 그림스(Vauhan Grylls) 총장이 한동대에서 발표한 연설문을 소개한다.

영국의 디자인, 무엇이 새로워지고 있나?

강연/ 본 그림스(켄트 인스티튜트 오브 아트 앤 디자인 총장)

영국에 있는 미술전문대학의 운영을 책임지고 있는 한 사람으로서, 나는 항상 학생들의 신선한 디자인 작품들을 접하면서 미래의 디자인을 짐작할 수 있는 특권을 부여받은 것에 대해 감사하게 생각한다. 우리 학교 학생들이 디자인 전문가나 유망의 창조자, 또는 특출한 통찰력을 지녔기 때문이 아니라 그들의 작품에는 시대정신(zeitgeist)의 주요 요소들이 잘 반영되어 있기 때문이다.

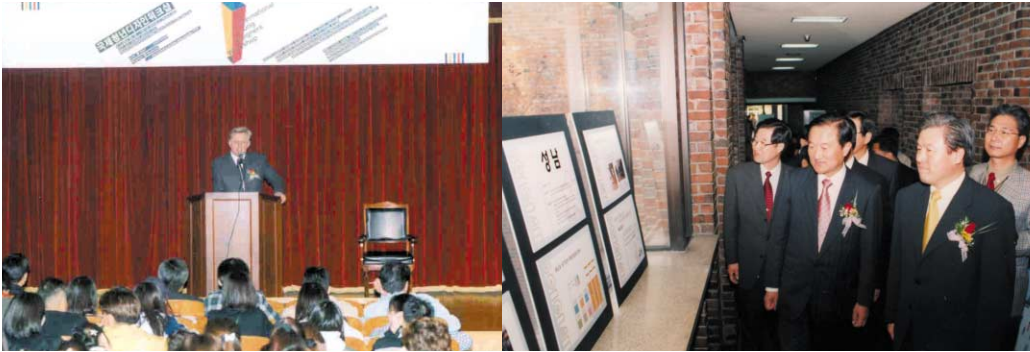
우리 학교 디자인 전공 학생들에게 상상력의 한계란 없다. 그들은 당장 내일 생산에 들어갈 작품을 만드는 것이 아니다. 그대신 학생들은 동료들 사이에서 대화하고 생활하면서 무엇이 나 불가능할 것이 없는 폐기있는 젊은 세대의 마인드를 호흡하며 살아가고 있다.

그러면, 오늘날 디자인은 무엇이 새로워지고 있는지 영국 디자인 카운슬(Design Council)에서 발간한 카탈로그에 수록된 작품에서 살펴보면 하겠다. 진공청소기, 자동차, 주방용 제품 등 현재 영국 소비자들에게 판매중인 디자인 제품들에서는 세 가지 핵심 요소를 발견할 수 있다. 실제로 그러한 요소들은 우리 학교 학생들이 최근 주목하고 있는 사항으로, 지속가능성(sustainability), 환경(environment), 그리고 미디어 통합(media convergence)으로 요약할 수 있다.

이 세 요소를 일체화시키는 것은 재료(materiality)이다. 나는 미래의 디자이너는 우선 비물질적인 것(immaterality)으로부터 재료를 발견하여, 창조해 낼 수 있어야 한다고 생각한다. 이것은 바로 새로운 디자인 프로세스의 등장을 의미한다. 적어도 순수하게 개념적인 차원에서 볼 때, 이 같은 과정을 통해서 비물질적인 개념은 물질적인 것을 매개로 되돌아갈 수 있다고 나는 생각한다.

과거 제품은 아이디어-즉 비물질적인 것-에서 출발하여 디자인되고 생산되었다. 분해해서 버린다고 해도 제품이 영원히 존속할 것을 목표로 디자인했던 것이다. 그러나 제품이 분해되는 단계는 디자인 과정에 포함되지 않았다. 나는 생산된 지 25년이 넘는 영국산(産) 구식 자동차를 운전하고 다니는 것을 좋아한다. 이 자동차를 고안한 디자이너는 영원히 망가지지 않는 차를 만들겠다는 생각을 했을 뿐, 자동차의 사용 기한은 고려하지 않았다. 영원히 존속하는 제품을 만들겠다는 생각은 그 시대에는 당연한 미덕이었다. 그렇지만 그런 영구적인 제품들이 고물로 쌓여가고 급기야는 자기 전체를 뒤덮어버리게 될 것이라고 누구도 예측하지 못했다. 요즘 우리집 주차장 안 구식 자동차 옆에는 생화학적으로 분해되는 현대식 자동차가 나란히 서 있다. 이 자동차는 옛날 차보다 엔진이나 기계부품이 훨씬더 우수하게 디자인되었을 뿐 아니라 안정성도 뛰어나다. 또한 이 시한부 자동차에 사용된 전 부품은 재활용이 가능하다.

어린 시절, 나는 남동생과 함께 영구히 존속되는 손목시계에 관한 다소 소름끼치는 텔레비



본 그림스 총장의 강연 모습

워크숍 전시장을 둘러보고 있는 관람객들. 오른쪽이 한국산업디자인진흥원 정경원 원장.

전용 광고를 만들었던 적이 있다. 어떤 사람이 비행기 혹은 배에서 떠밀려 죽은 후 구조대가 시체를 발견했을 때, 사람은 없어지고 그때까지 남아있는 시계만을 발견한다는 것이 그 광고의 내용이다. 카메라는 시계를 클로즈업하고 시계줄에는 "롤렉스... 당신보다 견고합니다!"라는 메시지가 나타나는 것으로 광고는 마무리된다. 나는 새로운 디자인, 내구성과 환경을 고려한 디자인에 대한 주제에 대해 생각하면서 오랫동안 잊고 지냈던 어린 시절의 그 병적인 생각을 기억해 보았다. 여성 패션디자인을 제외한 모든 디자인 제품들은 최근까지 영구적이라는 점을 내세워 대중에게 홍보되어온 것이 추세였다. 즉, "좋은 디자인은 영원하다(Good design is timeless)"라는 흔한 문구 때문에 디자인이 물리적인 골동품적 가치를 지니는 존재로 개념적 혼동을 일으켜왔던 것이다.

'영원한 소유(Having Things Last Forever)'라는 개념은 서양문화에서 비롯된 전형적인 사고방식이다. 공산주의와 자본주의가 서양 사고의 산물인 것은 그런 점에서 볼 때 당연한 귀결일 것이다. 물리적 사물은 영원히 존재할 것을 전제로 한다. 그러나 동양은 장기적이고 보다 관념적인 사고방식을 지니고 있다. 중국, 한국, 일본의 전통 가옥은 변화와 적응을 전제조건으로 하여 디자인된다. 예를 들면, 부서진 목재를 새 목재로 손쉽게 부분적으로 교체할 수 있도록 고안된다. 그런 점에서 동양에서 실제(authenticity)의 개념은 문자 그대로의 의미로 물리적인 실체에 담겨 있는 것이 아니라 아이디어 혹은 디자인에 담겨 있다고 볼 수 있다. 2천년 전 로마의 황제나 성인이 직접 여닫았던 바로 그 목재문이 중요하다고 여기는 서양의 사고방식과는 많이 다르다. 이런 이유 때문에, 나는 결국 서양의 문화보다 동양의 문화가 지속 가능하며 환경 친화적인 현재의 디자인을 발전시키는 데 보다 나은 입장에 있다고 생각한다.

우리 학교에서는 지난달 3D 디자인 전공으로 석사학위를 취득한 졸업생들이 '만질 수 없는 것'과 '보이지 않는 것'을 주제로 졸업작품전을 개최했다. 기존의 전통적인 개념의 재료로부터 탈피하는 추세는 그들이 훌륭한 작품들 전반에서도 두드러지게 나타나 있다. 그 가운데 몇 가지 예를 들어보면, 인테리어와 건축 디자인 분야의 프로젝트들은 조명, 공기, 시간, 기회라는 이슈에, 제품 디자인 분야에서는 소리와 라디오 전파와 같은 보이지 않는 실체를 다룬 것을 볼 수 있었다. 도자기 디자인 과목에서는 순간성과 빛을 이론적이고 기술적인 차원에서 실험하는 작품들이 출품되었다.

한 졸업생은 구조언어학을 디자인 컨셉의 출발점으로 삼은 프로젝트를 전시했다. 그 학생은 컴퓨터 데이터, 전자파, 라디오 전파 등의 형태로 우리 생활 주변을 둘러싸고 있는 보이지 않는 대중 정보환경에 매우 관심이 많았고, 그곳에서 영감을 얻어 사회적인 발언성, 전복성 강한 이미지, 언어가 첨가된 제품디자인을 하게 되었다고 한다. 또 한 학생은 건축에서 특히 공기에 중점을 두고 에너지의 활용이라는 현대적인 주제로 1, 2차 연구 분석한 결과를 전시에 출품했다. 그는 영국과 미국의 공공주택에 관한 여러 사례 연구를 중심으로 공공건축이 취해야 할 새로운 접근방식을 제시하는 것을 목적으로 삼았다. 이 학생은 그동안 MIT와 공동으로 연구해온 결과를 활용하여 박사논문 연구를 계속할 계획이다. 대만 출신의 한 학생은 조명에서 동서양간의 문화적 인지와 의미의 차이를 주제로 건축디자인을 연구하고 있다.

우리 학교 석사과정 학생들의 작품에서 볼 수 있듯이, 오늘날 디자인의 핵심 이슈는 지속가능성과 환경이 지배적인 것으로 나타난다. 마지막으로 덧붙일 주제는 미디어 통합(media conver-

gence)이다. 미디어 통합은 학생들에게 미술, 디자인, 건축을 어떻게 가르쳐야 할 것인가에 대해 재고하도록 교수진을 자극한 주제였을 뿐만 아니라, 학생들에게는 주변 세계의 디자인에 어떻게 반응할 것인가라는 문제의식을 제공하는데 큰 영향력을 미치고 있다.

서구 세계에서 40세 미만의 세대들은 미디어라는 프리즘을 통해서 세상을 바라보고 있다는 사실을 기억해 두자. 텔레비전이 보편화되기 전에 태어나 성장했고 성인이 되어서야 비로소 컴퓨터와 인터넷을 배우기 시작했으며, 신문, 잡지, 텔레비전, 웹을 통해 전파되는 대중문화의 의미를 새롭게 습득해야 하는 나와 같은 기성 세대에게 미디어는 그다지 친숙하지 못하다. 마치 자신의 배꼽을 바라보며 자기 존재를 확인하려는 요한 상황처럼 이 모든 커뮤니케이션 수단들은 상호 연결되어 있고, 이른바 '미디어'라는 이름으로 혼연일체가 되었다. 신문과 잡지는 텔레비전 방영물을, 텔레비전은 인터넷을, 그리고 인터넷은 다시 신문, 잡지, 텔레비전을 가리키며 우리가 그 정보를 당연히 알고 있을 것이라 취급한다. 우리는 이 매체들 사이에서 빙빙 돌고 있는 셈이다. 자기도취적인 미디어 통합 현상으로부터 독립된 외부의 정보조치 기제가 없다는 사실, 그리고 무엇보다도 그에 대한 우려의 인식이 부재하다는 현실이 안타깝게 여겨진다. 사실, 우리 일부는 무분별한 유통성의 현실 속에서 미디어 열미를 일으킬 지경이다. 이와 같은 환경은 오늘날 디자인에도 분명히 적잖은 영향을 끼치고 있다. 그리고 이러한 사실은 물론 디자인을 가르치는 방식에 대해서도 새로운 접근방식을 취해야 한다는 것을 의미한다.

우리 학교의 경우, 미디어 통합으로 인해 전공분야를 구분하기가 어려워졌다는 사실을 인식하게 되었다. 학생들은 프로젝트 디자인, 그래픽 디자인, 순수미술 사이를 경계없이 넘나들고 있기 때문이다. 35년 전 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 "미디어는 메시지다(the medium is the message)"라고 예견했었다. 오늘날 맥루한이 말하던 미디어란 매스미디어를 가리키는 것처럼 보인다. 매스미디어는 이제 디자인 교수법은 물론 디자인의 적용방식에까지 영향력을 미치고 있다. 자동차와 사무용품들 비롯한 디자인 제품들은 점차 동일해지고, 우리가 그 안에서 생활하고 일하고 휴식을 취하는 환경은 날이 갈수록 획일적으로 되는데, 그 원인은 미디어 통합 때문이다. 미디어 통합은 미래의 디자이너들에게 만만치 않은 도전상대로 떠오를 것이며, 이에 대비하지 않으면 디자이너의 개성과 창의력은 모든 것이 전면일률적으로 획일화된 디자인 환경 속으로 무참히 내던져지고 말 것이다.

지금까지 켄트 인스티튜트 오브 아트 앤 디자인의 대학원생들의 작품들을 통해서 새로이 떠오르고 있는 디자인 이슈들을 살펴보았다. 나는 우리 학교 대학원생들이 여기 모인 학생들에게 디자인의 미래를 제시해주고 있다는 사실을 기쁘게 생각한다. 그들은 높은 위험도와 대범한 결단력을 요하는 실험과 연구활동을 펼치고 있다. 그래서 우리 학교는 대학원 과정을 개발과 변화의 핵심 추진력으로 삼고 있다. 오늘날 대학원생들을 통해서 미래 켄트 인스티튜트 오브 아트 앤 디자인의 미래와 더 나아가 일반 대중의 소비상품의 미래를 예견할 수 있다.

지난 한 세기는 영화라는 예술 형식에 많이 빚지고 있다. 그러나 최근 우리 학교 대학원생들의 작업을 살펴본 결과, 나는 그 작업들이 영화가 지난 세기에 그랬던 것처럼 미래의 디자인 프로세스에 대한 진지하고 탐색적인 질문을 제기하고 새 천년을 위한 새로운 디자인 형태의 기초를 구축하는 작업을 하고 있으며, 앞으로도 그러할 것이라고 확신한다.

Ⅲ ‘테크노 가든’ 전시기획, 연출의 방향과 의미

The Meaning of the Exhibition Plan and Direction of Techno Garden

글/ 최익서(alt-c 전시기획연출 담당)

일년이 넘는 기획 연출의 시간과 수많은 사람들의 상상력이 배어있는 ASEM III 한국개최기념특별전인 ‘테크노 가든(Techno Garden)’전이 2000년 10월 20일부터 29일까지 제3차 아시아-유럽정상회의(이하 ASEM III)가 열리는 서울 삼성동 COEX 대서양 홀에서 열렸다. 산업자원부, 문화관광부, 전국경제인연합회가 주최하고 한국산업디자인진흥원이 주관한 이 전시는 ASEM III에 참가하는 회원국 정상과 대표단, 그리고 국내외의 대규모 기자단들은 물론 한국의 일반 관람객들에게 새로운 천년을 향한 한국 문화의 의지를 구체적으로 보여줄 의도로 기획되었다.

이 전시를 기획하면서 디지털 사회로 이행하는 한국의 미래지향적인 문화와 이러한 미래 문화의 초석인 한국 전통 문화의 유기적인 관계를 어떻게 보여줄 수 있는가가 화두였다. ASEM 회의 참가국 정상 및 대표단들에게 21세기 디지털 환경을 선도해 나가는 우리의 새로운 이미지를 집중 부각시키고, ASEM 회원국 청소년들의 인터넷 교류 프로그램(designit)을 통해 향후 회원국간의 우호적인 협력 기반을 구축하며, 우리의 정체성을 나타낼 수 있는 상품을 통해 우리 나라의 기술, 디자인, 문화의 우수성을 홍보해야 한다는 전시기획의 다양하고 중층적인 목적의 해결을 위해 키워드가 필요했던 것이다.

테크노 가든: 다양함의 공존

보통 전시기획은 뚜렷한 개념의 축이 필요하고 이 축을 기본으로 좋은 것은 취하고, 나쁜 것은 버리는 전형이 있다. 그러나 나는 이러한 접근 방법이 이 전시에는 적용이 될 수 없다는 것을 이미 알고 있었다. 우선 이 전시의 목적은 너무나 다양했다. 또한 3,000평 공간이 다양하고 이질적인 성격의 상품들을 포용해야 했고, 기업의 홍보 역할을 해야 했으며, 패션쇼 등의 이벤트 공간으로 활용되어야 했고, 홀로그램 전시 등 정적인 공간으로 등분되어야 했다. 따라서 전시 공간은 혼성적이며 아메바와 같은 변형 가능한 공간이 되어야 했다.

우선 예술과 비예술, 자연과 기술, 정과 동, 상품과 작품 등의 구분을 버려야 했다. 처리리 이 모

든 것들이 한 공간에서 어울리고 상호 보완하는 새로운 관계 설정이 필요했다. 동양과 서양, 전통과 새로움, 자연과 문명, 명상과 기술, 환경과 개발, 이상과 감성이라는 서구의 이원론적인 대립 관계를 지양하는 전시 철학적 입장을 갖기로 했다. 이러한 요소들이 한자리에 만나 어우러지는 ‘터’로서의 전시가 기본 방향이 되었다. 크게 인류의 미래와 새로운 생명, 꿈, 그리고 인류 문화의 새로운 뿌리가 생성되는 장소를 상징하는 ASEM III 특별전시의 지향점이 만들어진 것이다. 새로운 패러다임의 구축하고 우리의 사고, 기술, 문화 등의 전시를 통해 미래 비전을 제시함으로써 미래의 발전 가능성을 조망해 보는 시작의 공간이 재현되어야 했었다. 동시에 전시의 전체 연출개념은 미래의 가능성을 잉태하는 터로서 21세기 동양과 서양의 통합 이미지를 ‘ASEM III 한국 개최’의 이미지와 동일시함으로써 ASEM III 한국 개최의 기념적 상징성을 확보하는 개념공간이 되어야 했다.

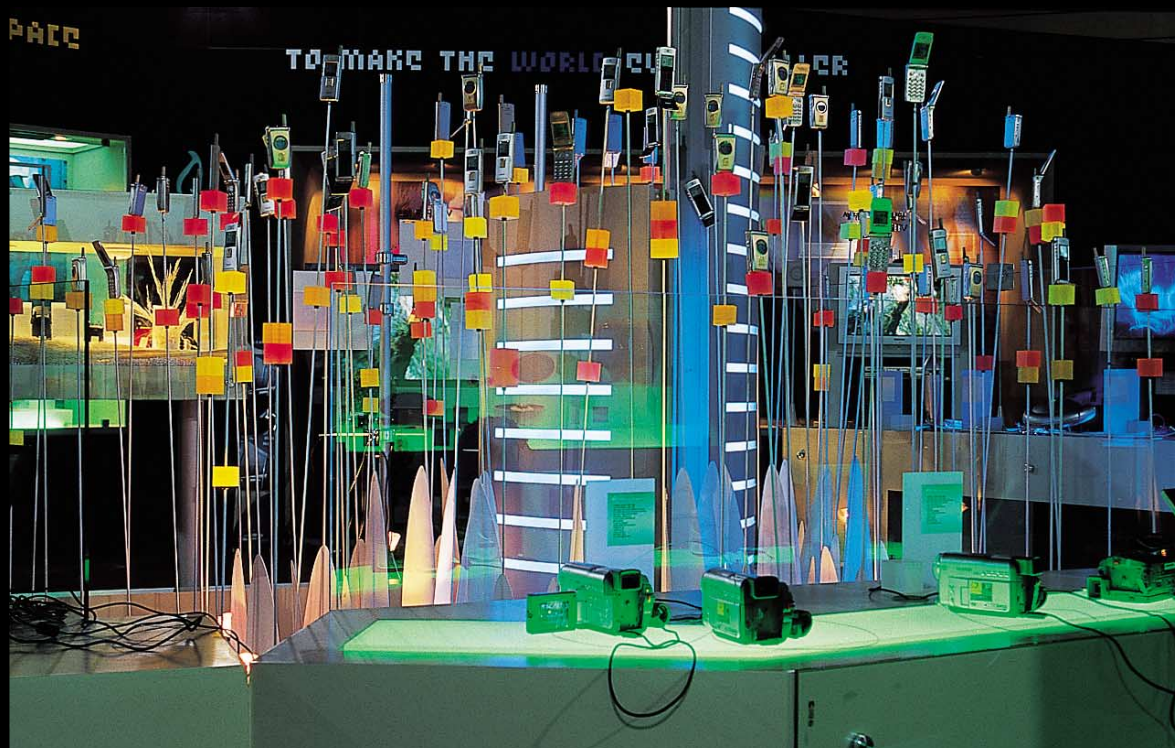
실제로 디자이너, 기업가, 예술가, 행장가, 학생 등 다양한 사람들이 참여한 ‘테크노 가든’전에서 앞으로 도래할 21세기 혼성 문화의 한 측면을 제시하지 못한다면, 첨단 디지털 기술과 오래된 향이리, 솟대 등이 어떻게 한 공간에서 조화롭게 존재할 수 있는지가 실패되지 못한다면, 혹은 젊은 학생들의 상상력과 기업의 현실공간에 대한 해석이 상호 유기적으로 관계를 맺지 못하거나 디자이너의 상품과 예술가의 순수미학이 보원적인 관계로 보여지지 못한다면 이러한 노심초사가 1년여 동안의 숙제였다.

포스트 모던 디스토피아 혹은 유토피아

‘테크노 가든’전은 디자인잇(designit)전, 디지털 코리아(Digital Korea)전, 2000 코리아 아이덴티티(2000 Korea Identity)전 등 3개의 주요 전시와 패션쇼 등 이벤트 프로그램으로 구성되었다.

‘디자인잇’전은 1998년 영국 아셈회의 때 김대중 대통령과 영국의 토니 블러어 수상에 의해 구

1. 디지털 코리아 전의 삼성 부스
2. 디지털 코리아 전의 현대자동차 부스
3. 디지털 코리아 전의 한샘 부스
4. 디지털 코리아 전의 썸지 부스



상된 것으로 아셈 회원국 디자인 관련 대학생과 한국 대학생과의 정보교환, 유대 관계 구축, 공동 프로젝트 수행의 결과물들을 전시하는 것이다. ‘디자인잇’전에서 보여준 전시 결과물은 ① 미래의 운송(Tomorrow's Transport) ② 정보와 통신(Information and Communication) ③ 재생과 재활용(Recycling and Reusing) ④ 공동체의 공간(Space for the Community) ⑤ 패션과 정체성(Fashion and Identity), 그리고 ⑥ 신소재(New Materials)와 같은 구체적이며 전지구적 차원에서 해결되어야 하고 인류의 당면 과제로 발의된 의미 있는 주제들을 반영한 것들이다.

‘디지털 코리아’전은 전경련 산업디자인특별위원회 회원사인 삼성전자, 썸지, LG전자, 한국타이어, 한샘, 현대자동차가 ‘디자인잇’전의 6개 주제를 기업 차원에서 대안을 제시하는 전시이다. ‘디지털 코리아’전에 전시된 결과물들은 기업의 단순 홍보를 넘어서 사회 문화적으로 의미를 담고 있으며 기업과 시장 그리고 사회의 새로운 관계를 설정하고 비전을 조망한다. ‘디자인잇’전이 새로운 밀레니엄 문화의 근간이 될 아셈 회원국간 젊은이들의 자유로운 상상력을 바탕으로 구성된 문제 중심의 주니어 프로젝트라면, ‘디지털 코리아’전은 이를 후원하고 트렌드를 확인하는 기업 시니어 디자이너들의 프로젝트가 상호보완적으로 병치되어 유기적 관계를 형성하는 전시이다.

‘2000 코리아 아이덴티티’전은 일상의 적용 사례로서 한국의 대표적인 이미지와 오브제, 한국 문화와 산업 정체성의 단면으로 구성된 전통문화상품, 첨단기술상품, 혁신적으로 디자인된 상품 등 총 120여 점이 출품되었다. 산업자원부, 문화관광부, 한국산업디자인진흥원(KIDP)에 의해 선정된 이 상품들은 한국의 전통과 미래를 그대로 반영한 것들로서 한국의 문화적 정체성을 확인할 수 있는 기회다.

그밖에 우주와 전통을 주제로 한 홀로그램전과 한국의 보석, 귀금속 디자인전, 패션 갈라쇼 등의 전시와 이벤트가 마련되었다. 이러한 모든 것들이 한 공간에서 어우러질 수 있다면 그것은 포스트모던의 유토피아가 될 것이고 그렇지 못할 경우 이것은 디스토피아 그 자체가 될 것이다.



2000 코리아 아이덴티티 전시 디스플레이 전경.
한국의 전통과 미래를 반영한 120여 점의 전시 작품을 통해 한국의 문화적 정체성을 확인할 수 있다.

ASEM 서울회의 개최 의의와 기대효과 - 전시의 궁극적 이유

주지하고 있듯이 1990년대 들어서 냉전 종식에 따라 정치적으로는 미 소를 축으로 하는 양극체제가 무너지고, 경제 사회적으로는 세계화가 대두되면서 아시아, 북미, 유럽 등 3개 지역을 축으로 한 새로운 국제 질서가 형성되고 있다. 따라서 이들 세 지역간에 상호대화의 채널을 확립하고 또한 균형적인 관계를 발전시켜 나가는 것이 세계 경제의 안정적 성장뿐만 아니라 세계 평화와 안전을 위해서도 매우 중요한 과제로 부상하게 되었다. 북미는 범대서양 자유무역지대(TAFTA)의 구상을 비롯하여 정치 안보 경제 문화 등 모든 분야에서 전통적으로 유럽과 긴밀한 관계를 구축하여 왔고, 아시아와 북미관계도 1989년 발족된 아시아 태평양 경제 협력체(APEC)를 중심으로 역내 협력이 꾸준히 발전되어 왔는데, 이에 비해 아시아와 유럽지역의 관계는 상대적으로 연계성이 미약하여 북미 유럽 아시아 북미간의 관계에 뒤처지는 실정이었다.

1990년대 들어 유럽의 주요 국가들은 경제적으로 급성장하고 있는 한국 홍콩 싱가포르 등 아시아의 신흥 경제국들과의 관계 강화에 관심을 보이기 시작했고, 아시아 국가들도 유럽과의 관계 강화 필요성을 인식하여, 양 지역간 상호관계 강화를 위한 공동 모색이 시작되었다. 이에 따라 1994년 10월 싱가포르는 양 지역 국가 정상들이 한자리에 모여 대화를 나눌 ASEM 창설을 제의하였고, 이에 따라 한, 중, 일, 아시안과 구주연합(EU) 축이 동의하여 제1차 ASEM이 1996년 3월 태국에서 개최됨으로써 본격적으로 출범하게 되었다.

ASEM이란 Asia-Europe Meeting을 줄인 말로, 한, 중, 일 및 아시안 7개국(말레이시아, 브루나이, 베트남, 싱가포르, 인도네시아, 필리핀, 태국)과 구주연합(EU) 15개 회원국(그리스, 네덜란드, 덴마크, 독일, 룩셈부르크, 벨기에, 스웨덴, 스페인, 아일랜드, 영국, 오스트리아, 이탈리아, 포르투갈, 프랑스, 핀란드)의 국가원수 및 정부수반과 EU 집행위원장 등이 모여서 2년에 한번씩 개최하는 아시아, 유럽 정상회의를 의미한다. ASEM은 회원국 정상들간의 자유로운 의견 교환의 장으로서 정치, 안보, 경제, 사회, 문화 등 다양한 분야에서 아시아와 유럽 양 지역의 공동 발전과 번영을 지향하는 정부간 협력체이다. 그러나 ASEM은 구속력이 있는 결과를 도출하기 위

한 협상기구는 아니며, 탄력성과 역동성을 가지고 포괄적인 관심사를 논의하는 열린 기구이고 이러한 점이 무역, 투자 등 경제 협력에 주안점을 두는 일부 지역협력체와 다르다고 볼 수 있다.

제1차 회의는 1996년 3월 태국 방콕에서, 제2차는 1998년 4월 영국 런던에서 제3차가 지난 10월 20일, 21일 서울에서 각각 개최되었으며, 제3차 회의에서는 그간의 제 1, 2차 회의 협의 내용을 바탕으로 21세기 아시아와 유럽간 협력을 본격화 하기 위한 논의가 진행될 것으로 기대된다.

우리 나라는 그동안 제 1, 2차 ASEM에 적극 참여해 왔을 뿐만 아니라 다양한 협력사업에도 활발히 참여함으로써 ASEM 발전에 기여해 왔다. 이번 3차 정상회의를 계기로 향후 ASEM을 발전시켜 나가는데 있어 우리의 역할은 더욱 중요해질 것으로 전망된다.

ASEM III 서울 개최로, 첫째, 아시아 유럽간 협력의 발전에 기여함으로써 그간 국내에서는 타지역에 비해 상대적으로 교류가 미약했던 유럽과의 협력 중요성을 부각하는 기회가 되고 둘째, 대북 포용정책 등 우리의 외교정책에 대한 ASEM 회원국의 지지 확보와 회원국간 무역, 투자 등 실질적인 협력관계를 확대하는 주요 외교목표 달성 기회를 맞게 되었으며 셋째, 우리 역사상 최대 규모의 다자간 정상외교 행사를 성공적으로 개최하여 국가 위상 및 국가 신인도를 제고하고 우리의 전통문화 소개 및 선진 시민의식으로 국민적 자긍심을 고취하여, 넷째, 관광 진흥의 부수적 효과를 기대하는 국제회의산업 발전의 계기를 마련하게 될 것이다. 당연히 '테크노 가든'이라는 공간은 이러한 구체적인 이해를 반영해야 했다.

'테크노 가든' 전의 연출개념 : 의미, 효과를 기대하며

'테크노 가든'은 페어(fair)나 트레이드 쇼(trade show)처럼 출품 및 참여기관의 자율적이고 통제된 형식으로 구성되는 일반적인 임시성(ephemeral) 전시의 연출 양상과는 달리 차별화된 개념공간의 구축이 요구되었다. 강화된 소방관계법의 시행 및 조명 연출상의 난제, 설치조건의 제약과 한정된 예산, 참여 주체들의 다양한 이해관계 수렴 등 구상의 제한 요소들로부터 자유롭게 않았지만 물리적인 한계 상황과 절충하는 선에서 공간의 레이아웃이 이뤄져야 했다.

무엇보다도 테크노 가든의 공간은 첫째, 한국의 정체성을 적극 반영, 연출의 형식과 재료에 있어 한국을 상징하는 여러 가지 전통적인 요소들을 활용하고, 설치미술, 비디오 아트 등 현대 예술의 미학적 요소를 적극 반영하고 있다. 둘째, 친환경적이며 정적인 느낌을 구현하기 위해 직선보다는 곡선을, 조용한 스펙터클, 기계와 자연의 어울림, 재활용될 수 있는 재료의 사용 등이 적극 고려되었다.

테크노 가든 전체 연출 개념은 동양과 서양, 전통과 새로움, 자연과 문명, 명상과 기술, 환경과 개발이 한 자리에 만나 어우러지는 '터'로서 인류의 미래와 새로운 생명, 꿈, 그리고 인류문화의 새로운 뿌리가 생성되는 장소를 상징한다. ASEM 회원국의 국가 이미지를 상징하면서 회의 참가자들을 환영하고 맞이하는 마중 공간인 어울림 스테이지는 보편적 인류 문명의 비전을 약속하는 한국의 '루(樓)'이다. 동서, 음양, 문물의 조화로움 비전을 태동시킨 이 핵심공간으로부터 뿜어나는 나선(spiral)은 유라시아의 점진적 공영의 이미지(symbiotic image)를 상징하는 디지털 나선으로, ASEM 회원국 국가 이미지의 도상(icon)들이 동상(動像)과 시상(時像)으로 공명하는 미래적 현실이다. 역동적 나선이 형성하는 경계는 유럽-아시아 비전의 과제로 상징된 주체구역(designit + Digital Korea: 마당)과 우리의 현상적 정체성(2000 Korea Identity: 숲)을 가로지르며 '숲 속의 터'를 조명한다. '마당'은 유럽과 아시아의 젊은 꿈이 어우르는 어른들의 과거이며, '숲'은 우리의 현재와 미래, 그리고 고유한 숨결이 느껴지는 오래된 미래를 담고 있다.

'디자인잇' 전사는 ASEM III 기념특별전의 핵심공간으로 '디지털 코리아'전과 함께 테크노 가든 전체 공간의 마당에 해당된다. 주제별 과제관(designit 부스)과 기업관(Digital Korea 기업부스)의 주제별 유기적 조화를 전제로, 개념전(concept presentation)으로서의 전시 성격을 반영, 주제별 기업관 사이에 자연스럽게 형성된 연계 공간에 배치되어 프로젝트 진행과정과 결과를 동시에 보여줄 수 있는 영상전시 공간으로 조성하였다. 전시구역은 나선형의 구조로 둘러싸여 있으며 전시의 경계는 없다. 그러나 매스로서의 각각의 영역은 존재하며 스테이지에서 볼 때 행사장은 한국적인 정원과 숲이다.

'2000 코리아 아이덴티티'전은 '디자인잇' 및 '디지털 코리아' 전시 내용 및 형식의 유기적인

관계 속에서 연출된다. 첨단기술상품, 우수 디자인상품, 문화상품 등 한국을 대표하는 3개 범주의 밀레니엄 상품(MP) 120여점은 마당을 둘러싸는 3개의 숲을 구성하고, 디자이너와 설치예술가의 상상력에 의해 각기 독특한 이미지를 갖는다. 3개의 다른 형태의 숲 속에는 각 범주별로 로봇과 자동차를 비롯하여 기구와 골무에 이르기까지 다양하고 상이한 성격의 선정 상품들이 최소한의 유기적 통일성을 지닌 설치 조형물의 형식으로 배치되었다. 이 전시물들은 나무, 숲, 연못, 물고기, 모니터 속에 보이는 디지털 이미지들과 생태학적인 재료들 사이에 놓여 자연물과 인공물의 묘한 조화를 의도한 연출 기획에 합치되었다.

상기한 바와 같이 ASEM III 기회를 빌어 디자인 중심의 종합적인 전시행사가 이뤄진 것이 고무할 만한 일인지 하나 애초에 이 행사의 촉매작용을 했던 '디자인잇' 프로젝트가 정보기술(IT)과 가상 네트워크를 통한 자유롭고도 다차원적인 국제 교류였던 점을 감안할 때, 이제는 '이것이 디자인인가, 디자인이 아닌가!' 하는 장르 구축적인 마인드에서 좀더 시야를 넓혀 우리의 사회와 동시대성에 관한 진정한 다제적 문제 접근(inter-cross multidisciplinary approach)이 발췌되는 계기로 작용할길 원한다. 인류 공동의 당면 과제를 해결코자 하는 각계의 아이디어와 노력이 상호 중첩되어야 하겠으며, 그 단면을 들여다볼 때 아직도 밀접하게 협동하지 못하고 각계의 피상적이고 국부적인 이해관계가 복잡하게 얽혀 있는 현실은 삶의 현장 도처에 잔재해 있다. 이 전시가 대국적 건지의 부대행사나 전치의 용두사미가 되기 보다는 오히려 앞으로 산업계, 문화계, 학생들에게 미래 희망의 메시지를 전달하는 기회가 되길 바란다.

최익서 _홍익대 산업디자인학과 및 동대학원을 졸업하고 도무스 아카데미(Domus Academy)에서 수학했으며, 건국대 속명여대 홍익대 KAIST 강사를 역임했다. 현재 (주)alt-c 문화공학팀 이사이며, 홍익대 도시건축대학원 강사로 활동하고 있다.