

# 제품디자인의 종교적 사상의 접근 연구

(A Study of Approach to the Religious Faith in Industrial Design)

-기독교적 창조사상을 중심으로- Especially on the Creative Idea of Christianity

박규현

대구대학교 산업디자인

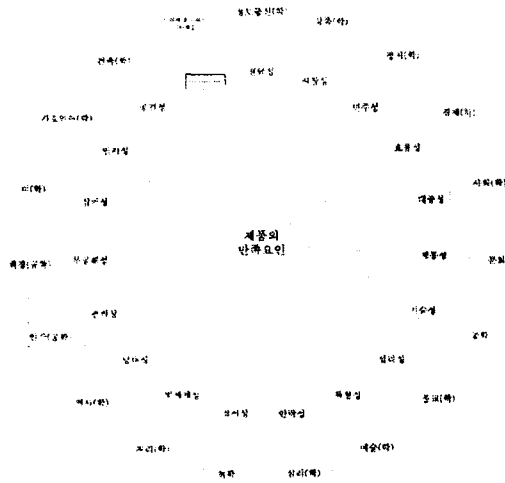
Park Kyu-hyeun

Dept. of Industrial Design, Taegu Univ.

● Keywords: Creation, Providence, Orderliness.

## 1. 서론

1-1. 디자인은 종합과학이다. 아래 도표는 디자인이 종합과학의 무엇을 만족시켜야 할 것인가에 대한 설명이다.



### 1-2. 종교(학)적 연구 접근의 구체적 사유

· 첫째, 모든 과학이 궁극적으로 인간의 행복추구에 목적이 있다면 산업디자인학도 과학의 한 분야로서 인간의 행복추구를 위한 방안이 되는 종교(宗敎)와 신학(神學)을 마땅히 연구의 대상으로 받아들여야 하며,

· 둘째, 이 세상은 무신론자들뿐만 아니라, 유신론자들에 의해서도 제품은 디자인되고, 생산되고, 교환되고, 분배되고, 소비되는 사회이기 때문에 이들에 의한 종교와 신학에 바탕한 디자인의 논리는 설득력을 가지며,

· 셋째, 비록 종교적 견해를 달리함으로써 인한 수긍될 수 없는 부분이 있을지라도 그것은 어디까지나 종교적 견해가 다름으로 파생되는 문제이지, 논제가 그 자체의 논리성을 갖고있다면 마땅히 배타되어져서는 아니 될 것으로 보아진다.

## 2. 창조사상

### 2-1. 창조와 질서

“신은 창조성이고 창조 그 자체이다. 창조성이 바로 그의 존재이다.” 기독교의 창세기(創世紀)는 디자인의 조건의 하나인 ‘독창성’을 이해하는데 원천적 근거를 제시한다. 즉 창조를 매개

로 창조주<神>와 창조자<디자이너>와의 사이에는 하나의 필연적 공통성이 작용하고 있음을 발견하게 된다. 왜냐하면 기독교적 사상에 근거한 만물의 창조주가 그의 재료인 땅과 물과 불<빛>과 공기를 가지고 인간을 비롯한 만물을 만들었듯이 - In the beginning, when God created the universe, the earth was formless and desolate, the raging ocean in total darkness, and a wind from God was moving over the water. Then God commended, “Let there be Light”- 물건의 창조자(디자이너) 또한 다음과 같이 땅, 물, 불, 공기를 가지고 그들이 필요로 하는 물건들을 만들어 왔다. 그것은 다음과 같다.

- 땅<地> - 지하자원, 광물질, 재료(材料).
- 물<水> - 수자원. 발전설비(發電設備).
- 불<火> - 열역학(熱力學). 재료의 용해 및 성형(成形).
- 공기<空氣>-응고(凝固), 산화(酸化) 및 화학작용(化學作用).

위의 이러한 생각은 또 존 폴킹혼(John Polkinghorne)의 <하느님은 물리세계 속에서 활동하는가?>에 잘 나타나 있다. “하느님은 세계의 물리과정(物理過程)과 상호작용하지 않고서는 영혼(靈魂)과 상호작용할 수 없다.” “과학과 신학은 평등하며 그래서 과학적 연구와 신학적 연구는 평행하게 이루어져야 한다.” 이렇게 영혼세계가 물리세계와 상호작용하는 데는 신의 섭리가 필요하며, 섭리(攝理)란 “신의 영원한 계획에 의하여 인도하는 질서(秩序)”로 정의하므로 결국 “창조= 질서”라는 등식을 가능하게 한다. 그러므로 질서를 따르고 지켜서 만든 인간의 디자인 방법은 절대자의 그것과 다를 수가 없다. 인간은 오직 절대자가 우주를 만든 원리에 따라 그들이 필요로 하는 물건<제품>을 만들고 있기 때문이다. 이 말은 인간이 물건을 만드는 과정을 잘 관찰해 보면 절대자가 우주만물을 창조한 과정을 잘 알 수 있다는 사실의 반증이기도 하다. 실제로 디자인에서 질서(秩序)를 빼고 나면 다른 아무 것도 진행시킬 수가 없다. 다시 말해

- 디자인의 요소인 조화(調和)는 각 부분들이 갖고있는 배열의 질서이고,
- 디자인의 기능주의(機能主義 functionalism)란 것도 알고 보면 기능을 위해서 각 부분들이 마찰 없이 배열되어지는 질서이며,
- 색(色)의 파장도 스펙트럼(spectrum)이 갖고있는 자연의 질서이며,
- 생명체는 세포배열의 질서이며, - 이 세포배열의 자연현상을 형상화하고 응용하여 인간과 환경친화적 제품을 만든다.
- 물체는 분자구조의 질서이다. - 이 분자구조의 배열현상을 형상화하고 응용하여 인간이 사용하는 각종 물건<제품>을 만들기도 한다. 생태학적 디자인이란 그것들이 갖고있는 세포조직의

배열, 동물의 행태(行態)와 기관(器官)의 발달 등이 자연환경에 적응하면서 생존하기에 알맞은 형태로 질서화(秩序化) 되도록 디자인 한 것이다.

## 2-2. 창조와 정치경제학

봉건시대의 군주들은 신의 이름아래 왕권신수설을 추구하면서 '창조(創造)의 오용(誤用)'을 자행하였다. 그들은 숨겨 좋은 장인들을 뽑아 그들이 필요로 하는 물건들을 제작 전달하는데 징발하였다. 장인들은 자기 작품의 창조를 일반민중에게 제공해줄 기회를 상실당한 채 오직 왕족과 귀족들의 일상생활 용품제작에 투입되었다. 또 때때로 침략자들에게 조공물(朝貢物)로 받쳐지기도 하였다. 우리나라의 동학란(東學亂: 1894년)도 알고 보면 동학교도와 농민들이 물자를 찬탈하는 악정에 항거하여 일으킨 운동으로 '창조의 착취'에 대한 저항운동이었다. 이는 프랑스 대혁명(大革命: 1789-1794)에 있어서도 예외는 아니었다. 그러한 현상들이 현대에 이르러서는 옛날과는 다른 양상으로 나타나기 시작하였다. 그것은 창조의 형식만 바뀌었을 뿐이었다. 즉 정치 엘리트들이 경제 엘리트들과 연합하여 창조를 독점하고 거기서 발생하는 이익을 독점하는 현상이 일어나는가 하면, 초자유주의(超自由主義)란 미명아래 경제강대국들은 빈곤국들에 무역장벽 철폐의 요구와 시장개방 압력 등으로 창조에 의한 부의 편중현상을 점증시키고 있다. 특히 지적 재산권, 특허권 등을 구실로 정보는 독점되고 법을 바탕으로 한 창조물<신제품>은 자유롭게 같이 공유(共有)할 수 없게 되었다. 어느 시대를 막론하고 창조에 있어서도 이처럼 권력과 지식으로 무장한 자들은 권력과 지식이 없는 자들 위에 언제나 지배적이었다. 이는 자유경쟁원리에는 적합한 말일는지 모르나 모든 사람들이 창조를 통해 본연의 행복추구를 위한다는 종교적 입장에서 볼 때는 커다란 폐해가 아닐 수 없다.

## 3. 창조와 진리(眞理)-섭리성-

위에서 언급하였듯이 신과 인간은 같은 창조자이고 같은 디자이너이다. 그 이유는 "창조주를 디자이너(Designer)이자 제작자(Maker)로 보는 견해는 창조주가 인간을 만들 때 우리 신체를 완벽한 기능과 미적 완성의 결정체로 만드는 과정에서 신의 합리적인 디자인(Design)과 메이크업(Make-up)의 능력을 엿볼 수 있기 때문." 이고, 또 "인간은 하느님 자신의 창조력의 어떤 것을 가지고 태어났다. 그래서 하느님이 창조사업에 아담이 동참하도록 소명을 주셨다." 는 때문이다. 또 1908년 간행된 회람성서 창세기 1장 1절의 우주 창조에 관한 내용은 "God created the universe(신이 우주를 창조했다)" 가 아니고 "God modelled and fashioned the universe(신은 우주를 인간에 맞게 형상화하였다)" 로 기록함으로써 지금부터 약 1세기 이전의 사람들은 신의 창조작업을 매우 인간화하면서 인간과 매우 가깝게 표현하고자 하였음을 발견할 수 있다. 그것은 하느님의 창조를 감히(?) 인간의 그것과 비교한데 대한 신성의 모독이 아니라 오히려 절대자의 인간에 대한 무한한 접근의 증표를 보이는 것으로서 창조작업에 담긴 신의 섭리라고 할 수 있다. 그것은 구체적으로 창세기에 담긴 다음과 같은 용어의 사용에서 현대 디자인에 담긴 유사점을 살펴볼 수 있다.

- 조형, 형태 : Form
- 빛, 조명 : Light
- 음영, 그림자 : Shade
- 중심<중심선> ; Midst
- 유사 : Likeness
- 습도, 텍스츄어: Dry
- 이미지, 상(像) : Image
- 미(美) : Beauty
- 정원, 조경 : Garden
- 귀금속 재료 : Gold, Bdeillum, Onyx stone
- 재봉, 양재 : Sewed
- 면(面) : Face
- 시각(視覺) : See
- 제조 : Forge
- 방향, 위치 : Under
- 장소(공간) : Place
- 생산:Put forth
- 도시건설 : Built a city
- 색(色) : Gree
- 주택 : Tents
- 복식 : Garments

## 4. 결론

지금까지의 내용을 간추리면 다음과 같이 요약할 수 있다.

- 창조주가 그의 섭리에 따라 피조물을 만들었듯이 인간도 창조주가 내려 준 섭리를 따라 그것을 본능으로 하여 필요한 물건을 만든다. 여기서 섭리(攝理/Providence)라 함은 '신의 영원한 계획에 의하여 인도되는 질서'이다.
- 기독교사상에서 볼 때 형상<형태>은 절대자의 말씀에 따른 창조의 '결과(結果)'이고 디자인은 그 결과물의 계획된 의도이며 질서이다.
- 절대자는 상위개념의 창조자이며 디자이너이고, 인간은 하위개념의 그것이다. 하위개념의 디자이너는 물건을 만들지만 상위개념의 디자이너는 그 물건을 만드는 인간을 디자인하였으므로 디자인의 순서와 방법상 인간은 절대자가 정한 창조법칙에 종속되지 않을 수 없다. 그런 의미에서 디자인 영역에서 말하는 죄(罪)란 바로 창조주의 디자인 순서와 디자인 방법을 어기는 것을 말하는 것이 된다.
- 종교적 의미의 디자인의 정의는 '신의 마음(Mind)과 신이 만든 자연의 섭리를 인간이 사용하고자 하는 물건의 제작에 응용하는 것'이라고 할 수 있다.
- 그러므로 인간은 창조주의 허락하에 물건을 만드는 작은 창조주이다.
- 인간은 물건을 아름답게<美> 만들기 위하여 이미 아름다워져 있어야 하고, 물건을 선<善/ Good>하기 위하여 선해져야 하고, 물건을 참<眞>되게 만들기 위하여 참되어져 있어야 한다. (ST.Augustine가 한 말의 재해석)
- 신의 창조와 섭리를 뒷받침하는 모든 과학의 현상은 신이 피조물에게 그 스스로를 드러내는 가르침의 암시이며 원리이다.
- 인간이 디자인을 통해 물건을 만들므로서 문화적으로 스스로를 끊임없이 계몽해 나가는 것은 신의 섭리에 의한 영적 확장을 이루기 위함이다.
- 인간이 물건을 만들므로서 이룩한 창조의 결과는 내일의 진화를 위한 또 다른 디자인의 기초가 됨으로서 창조는 끊임없이 영속되어진다. 끝.