

메타 디자인의 가능성

Meta Design

오 창 섭

영동대학교 디자인학부

Oh Chang-sup

Dept. of Industrial Design, Youngdong Univ.

● Keywords: Meta, Design Thinking, Design Criticism

메타 디자인의 개념

오늘날 메타(meta)라는 용어는 ‘메타언어’, ‘메타과학’, ‘메타비평’ 등의 합성어를 통해 자신의 존재를 이 사회에서 확인 받고 있다. 특히 메타언어는 메타라는 용어를 가장 적극적으로 사용하는 경우라고 할 수 있다. 왜냐하면 메타언어는 언어를 연구 대상으로 하는 학문영역에서 언어의 한 특성, 혹은 자체의 구조를 설명하는 보다 일반화된 개념으로 소통되고 있기 때문이다.

메타언어는 언어학적 개념으로 크게 두 가지 의미로 사용되고 있다. 그 하나는 재귀적 기능을 하는 언어를 칭할 때이고, 다른 하나는 ‘언어에 대한 언어’를 의미할 때이다.¹⁾ 재귀적 기능을 하는 언어란 ‘메타디자인이란 무엇입니까?’, ‘나는 지금 눈이 침침해, 다시 말해 졸립다는 거야’와 같이 제시된 용어나 표현에 대한 질문이나 설명을 하는 언어를 말한다. 이러한 재귀적 기능을 하는 언어는 언어의 그릇에 대상을 담아내는 방식에 대한 문제를 다룬다고 할 수 있다. 즉, 기표와 기의를 연결시키는 언어의 코드를 그 대상으로 하는 것이다.

‘언어에 대한 언어’란 일반적으로 언어 자체를 그 대상으로 하는 언어를 의미한다. 이 맥락에서 ‘메타언어’는 ‘언어학’과 교환 가능한 용어로 이해된다. 그것은 언어학이 일반적인 언어의 구조와 내용을 설명하는 언어이기 때문에 그러하다. 한국어의 문법 체계를 설명하는 학습서의 언어는 메타언어이다. 가령 ‘나는 천재다’라는 문장에서 “나”는 주어다라는 문장은 메타언어적 문장인 것이다. 뿐만 아니라 “information”은 불가산 명사이기 때문에 many대신에 much를 사용해야 한다’와 같이 영어의 체계를 설명하는 한국어 또한 메타언어일 수 있다. 물론 그 역도 마찬가지다. 여기서 우리는 메타언어가 상대적 개념임을 이해할 수 있다.

언어학에서 메타언어의 개념에 대한 구체적인 논의들은 우리에게 시사하는 바가 크다. 특히 우리의 관심은 ‘언어에 대한 언어’라는 동어 반복적인 구조, 혹은 재귀적 구조가 보여주는 매력적인 가능성에 있다. 대상을 사고하고 의미를 소통하기 위해 고안된 언어가 자기 스스로를 사고하고 소통시키는데 사용되는 언어를 만들어내는 그 구조에 우리의 시선이 향하는 것이다. 메타언어의 발견은 언어학의 존재이유를 정당화하였고, 그 깊이를 깊게 하였다. 메타언어의 발견을 통해 언어는 대상뿐만 아니라 스스로를 사고하게 된 것이다. 결국 ‘메타’는 스스로에게 던져지는 사고의 화살인 것이다. 그 화살은 스스로에게서 기의, 즉 대상을 잠정적으로 이탈시킴으로써 활시위를 떠난다. 그것은 스스로 자신의 존재를 증명하는 내용들에 대한 가로지름을 의미한다.

메타언어에 나타나는 스스로를 향하는 구조를 우리는 르네 마그리트(René Magritte)의 그림에서도 찾을 수 있다. 마그리트는 1898년에 태어나 1967년 생을 마감한 벨기에의 초현실주의 화가로 알려져 있다. 그러나 그는 스스로를 화가라고 부르기도는 생각하는 사람이라고 불렀다. 즉, 다른 이들이 음악이나 글로 생

각을 나누듯 자신은 회화를 통하여 사고를 교류하는 사람이라고 스스로를 불렀다고 수지 개별력은 지적한 바 있다. 그의 그림에는 이러한 그의 주장이 담겨져 있다.

회화의 역사는 서구 형이상학의 전통을 반영하고 있다. 플라톤 이래로 물질적인 것과 정신적인 것을 구분하고, 그것을 계급화시킨 후 존재하는 실제의 아이디어를 찾아 나서는 여로는 그 형이상학이 지나온 흔적이다. 그리고 계급적 우위는 그것이 그 아이디어에 얼마나 가까이 위치하는가에 의해 판단된다. 플라톤이 회화를 아이디어를 모방한 현실을 다시 모방한 것이므로 가장 낮은 단계에 위치한다고 폄하시켰지만, 인상파가 출현하기 전까지 회화가 그려내고자 한 것은 오히려 아이디어의 모습이었다. 그것은 물질적인 현실의 모습이 아닌 현실 저편의 모습이었다. 레오나르도 다빈치가 그려낸 모나리자는 현실의 지오콘다 부인이 아닌 여인의 아이디어였던 것이다. 이러한 전통은 인상파에 의해 극복된다. 현실 저편의 모습이 아닌 현실의 순간마다 변화하는 이미지를 인상파는 화폭에 담아낸 것이다.²⁾ 인상파의 이러한 움직임이야말로 진정으로 플라톤이 바라본 회화의 움직임이라 할 수 있다.

그러나 인상파 역시 재현의 전통에 몸을 두고 있었다. 그들은 빛에 의해서 변화하는 현실의 모습을 재현해 내는데 관심이 있었다. 재현이라는 큰 틀에는 변화가 없었던 것이다. 단지 현실 저편의 아이디어의 모습이 아닌 시시각각 변하는 현실 이편의 모습으로 재현 대상만이 이동하였다.

이러한 재현의 전통은 계급사회의 붕괴라는 사회, 정치적인 변화와 사진, 영화와 같은 새로운 테크놀로지를 바탕으로 한 미디어들의 출현 등으로 위기에 봉착한다. 그러한 변화와 출현은 회화를 재현의 모습으로 존재하게 했던 이유를 삭제하였다. 미술은 자신의 정체성을 새롭게 확립해야 했다. 그러나 그것은 쉬운 것이 아니었다. 브라운 운동을 하는 담배연기처럼 존재하는 회화는 정체성을 새롭게 확립해야 하는 요구에 답해야 했다. 사실 20세기의 미술은 전통의 극복과 새로운 정체성의 확립이라는 두 가지의 힘에 의해 그려진 그림이었다.

마그리트는 르네상스 이후로 회화에서 있어서 하나의 지향점으로 받아들여져 오던 대상의 재현이라는 전통을 부조리한 비현실의 이미지를 통해 극복하고자 하였다. 그것은 회화의 존재의미를 재해석하는 작업이었다. 재현의 전통에 묶인 회화는 세상을 사고하고 자신을 바라보기보다는 재현 대상으로 시선을 향한다. 그것은 자신의 발목을 스스로 잡아버리는 선택이었던 것이다. 회화가 하나의 사고의 도구로 자리하기 위해서는 이러한 재현의 전통으로부터 벗어나야 한다. 마그리트는 부조리한 만남을 만들어냄으로써 그 자유를 경험하였다.

<단어의 사용 1928-1929>에서 우리는 부조리를 비평과 사고의 언어로 이용하는 마그리트의 재치를 발견할 수 있다. 그는 여기

1) 전성기, 『메타언어, 언어학, 메타언어학』, (서울: 고려대학교 출판부, 1996), pp.1-28

2) 이정우, 『눈과 마음 사이: 인식론적 회귀』, 디자인문화비평 제2호, (서울: 안그라픽스, 2000), pp.134-146

서 파이프의 이미지를 그려낸다. 그리고 마치 어린이들이 글을 처음 배울 때 사용하는 카드에서처럼 '이것은 파이프가 아니다'라는 글을 파이프 이미지 밑에 그려 놓았다. 거기에는 어떤 긴장이 자리한다. 그 긴장은 우리가 너무도 당연하게 받아들이고 있는 관성적인 상식의 힘을 거역하고 조롱하는데서 오는 것이다. 우리는 지금껏 파이프의 그림을 자연스럽게 실제 파이프와 대응시켜왔다. 그것은 너무나 자연스러운 흐름이었기 때문에 누구도 거기에 존재하는 틈을 이야기하지 않았다. 그러나 마그리트는 '이것은 파이프가 아니다'라는 텍스트를 통해 그 대응구조에 제동을 걸고 있는 것이다.

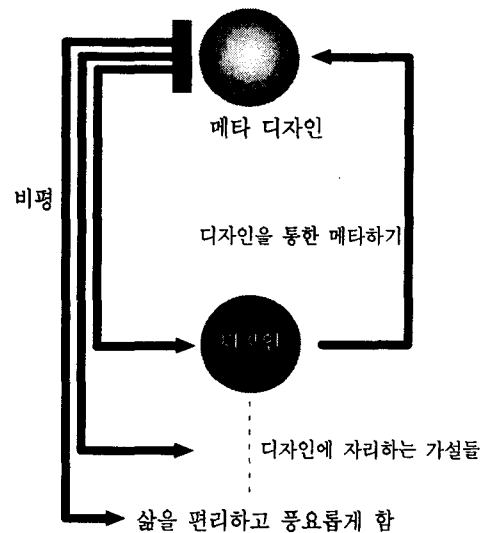
이러한 마그리트의 상식에 대한 거역과 조롱은 어디를 지향하고 있는가? 유사성을 획득하기 위해 회화가 걸어왔던 전통적인 방식에 대해 문제를 제기한다는 점에서 마그리트의 시선은 회화 자체를 향하고 있다. 우리는 파이프를 그려놓은 그림을 '이것은 파이프가 아니다'라는 텍스트를 통해 스스로 부정하는 모습을 모순으로 받아들이면서 동시에 모순으로 인정할 수 없음을 안다. 회화의 전통적 가정인 어떤 대상을 재현한 그림은 그 대상으로 향한다라는 시각에서 보았을 때 마그리트의 그림은 하나의 모순이지만, 만일 우리가 전통적인 회화의 가정으로부터 자유로운 눈을 갖는다면 그것은 사실이기 때문이다. 그림 속의 파이프는 담배를 태우거나 쥘 수 있는 실제 파이프가 아니기 때문에 그것은 파이프가 아닌 것이다. 마그리트는 그 지점, 즉 전통적 회화의 가정들에 대한 비평적 이야기를 그림을 통해 들려주고 있는 것이다.

마그리트 그림의 긴장은 마그리트의 그림에만 존재하는 것이 아니다. 우리가 삶이 숨쉬며 만들어 가는 일상의 현실의 모습일 뿐만 아니라 그 공간을 채우는 우리 인간의 모습이기도 하다. 분명한 모순이 존재하지만 그것이 더 이상 모순으로 받아들여지기를 거부하게 하는 이데올로기의 자기장이 존재한다. 그 자기장은 말굽자석을 통한 자기장 실험에 나타나는 철가루의 형상처럼 우리의 사고를 일정하게 배열한다. 마그리트는 회화의 언어를 통해 회화 자체를 사고하고 현실을 사고하고 있는 것이다. 이것은 메타언어의 구조와 일치한다. 마그리트의 그림은 메타적인 구조 속에서 작용하는 것이다.

메타언어와 마그리트의 그림은 스스로를 도구로 하고 있다. 메타언어는 언어를 통해서 언어를 사고하고 있으며, 마그리트의 그림 또한 회화를 통해서 회화를 사고한다. 이러한 상황은 우리에게 그리 익숙한 풍경은 아니다. 그러나 우리는 일찍이 에셔(M.C. Escher)의 <Drawing Hands(1948)>을 통해 그러한 풍경을 경험하였다. 에셔는 그의 그림에서 그림을 그리고 있는 두 개의 손을 보여준다. 그런데 그 두 개의 손은 상대의 손을 서로 그려내고 있다. 이러한 상황은 마치 하나의 고리가 되어 우리의 시선을 움직이게 한다.

그림이 존재하기 위해서는 누군가의 손에 의해 그려져야 한다. 그런데 그 그림의 내용이 손이라면 그 손은 손에 의해서 그려지고 있는 것이다. 손에 의해서 무언가가 그려진다는 것은 자연스럽다. 그러나 에셔의 그림이 갖는 매력은 손이 손을 그리고 있고, 그려지는 손은 그리는 손을 그려내고 있다는 것이다. 메타구조는 이처럼 그려지는 손을 통해서 그리고 있는 손을 다시 그려내는 작업인 것이다. 자신이 그리고 있는 손을 통해서 자신의 존재를 확인받는 메타구조를 이 그림은 구체적으로 가시화하고 있다. 그것은 메타언어에서도, 마그리트의 그림에서도 공통적으로 발견되는 구조인 것이다.

B를 위해 존재하는 A에 대한 A를 통한 사고, 그것이 곧 메타A인 것이다. 그것은 B뿐만 아니라 B와 A의 대응관계, 그리고 그 대응관계 속에서의 A의 모든 가정들을 검토하고 확인한다.



<메타디자인의 구조>

이 지점에서 우리가 타고 갈 배에 대한 이야기를 해보자. 배는 '메타디자인'의 모습을 하고 있다. 메타디자인은 디자인 사고의 디자인이다. 이 배는 기존의 배들과는 좀 다르다. 왜냐하면 기존의 배들이 디자인의 존재가치를 그것이 대상으로 하고 있는 무엇으로부터 찾고 있다면 메타디자인은 그 존재의미를 디자인 자체에서 찾기 때문이다.

디자인이라는 용어는 시각디자인, 제품디자인, 웹디자인, 인터리언디자인 등과 같이 그것을 규정하는 형용사적 명사와 함께 소통된다. 그리고 그 형용사로 작용하는 명사는 애매한 디자인의 존재를 한정시키고 구체적인 형상을 부여한다. 가령, 제품디자인은 인간의 삶의 편의와 풍요로움을 위해 노트북, 냉장고, 연필꽂이, 의자, 안경, 머리핀 등등과 같은 일상의 사물들에 형상을 부여하는 것을 자신의 존재가치로 설정한다. 그리고 그것과 관련된 담론들을 만들어 낸다. 자료조사와 통계, 스케치와 같은 표현 기법, 컴퓨터에 의한 시뮬레이션, CAD, 모형제작, 그리고 과학적 디자인방법론, 제품의미론, 인터페이스 이론, 색채 등등은 제품디자인과 관계를 갖는 담론들의 예이다. 이 담론들은 제품디자인과정에 자리하면서 일련의 행위들을 통제한다.

메타디자인은 이러한 디자인 현실의 존재를 전제로 한다. 그것은 디자인의 언어를 통해 제품디자인 자체와 디자인과정에 자리하는 가설들, 제품디자인의 존재가치 등을 사고한다. 그것은 "과연 제품디자인, 시각디자인, 환경디자인 등의 구분이 적합한가?", "사물의 존재가치가 인간의 확장인가?", "과연 디자인은 삶의 편의와 풍요로움을 위해 존재하고 있나?", "디자인이 적극적으로 찾아 나서서 '편하다'는 것은 무엇인가?", "불편함은 또 무엇인가?", "디자인은 꼭 대량생산 되어야 하나?", "대량생산이라는 것은 몇 개부터인가?", "제품의 표면은 꼭 깔끔해야 하나?", "색이 조화롭다는 것은 무엇인가?", "어울린다는 것은 무엇인가?", "사물 자체가 목적일 수는 없나?", "목적은 사물의 수단일 수는 없나?", "사물과 기능은 꼭 일대일로 대응되어야 하나?", "기능은 얼마만큼 세분화되어야 하나?", "TV는 꼭 플라스틱에 둘러싸여야 하나?", "사물은 꼭 인간만을 위해야 하나?", "사물은 인간의 정신을 확장시키는 목적에 사용될 수는 없나?", "사물을 통해 대화하는 것은 불가능한가?" 등등과 같은 문제를 제기한다. 메타디자인은 해답의 움직임이 아니다. 그것은 물음이다. 그것은 항상 '왜?' 라고 묻는다.