

디자인과 도(선)에 관한 연구

A Study on the Design and Tao (Zen)

노봉호

동명정보대학교
컴퓨터그래픽과

· Key words: Design, Tao

Bong-Ho Roh

Dept. of Computer Graphics,
Tong Myung University of Information Tech.

1. 서론: 연구의 목적과 방법

연구의 목적은 불교적 입장에서 바라보는, 의식작용으로서의 디자인, 도(선), 도의 디자인에 대한 의미 분석 및 상관 관계를 연구하는 것이다.

연구의 방법은 기존문헌에 대한 분석연구를 토대로 본인의 경험적 주장을 바탕으로 한, 디자인과 불교적 의식작용, 도(선), 도의 디자인, 수행의 디자인에 대한 의미 분석과 상관관계연구이다.

2. 디자인과 불교적 의식작용

의식작용으로서의 디자인을 정의해보면 인간의 인지과정, 관념을 실체화하는 과정, 의식의 구체화, 인간의 계획적 창조활동, 사고와 표현의 창의적 활동, 작품의 사전구상, 인간 욕구의 조형, 조형미와 전문적 지식이 결합된 결과, 미의식의 구현, 독창적 아이디어로 개념을 창안해 내는 것, 문화 자체, 보편적 언어, 메시지를 형태로 정리해 가는 계획, 사람을 행복하게 하는 의식활동, 의식의 시각화등이 있다.

사람은 생각에 사로잡혀 기뻐하고, 괴로워하고 있다. 인식기관인 눈·귀·코·혀·몸·의식의 6가지 문을 통해 흐르는 번뇌에 의해 갈등을 느낀다. 불교에서는 눈·귀·코·혀·몸의 감각기관을 5식, 의식을 6식, 의식의 근거이며 잠재의식, 무의식으로 불리우는 7식인 말나야식, 본질을 저장하는 8식인 아뢰야식은 컴퓨터의 중앙기억장치처럼 모든 경험과 인식을 저장하고 있으며 진리, 순수의식, 부처의 의식이라 한다. 이중 생각인 6식까지의, 대상을 인식하는 과정을 다섯 가지 결합인 오온(五蘊)이라 하며 색(色), 수(受), 상(想), 행(行), 식(識)의 단계가 있다.

색(色)은 물질요소 즉 형상이다. 형상은 디자인을 성립시키는데 기초가 되는 것이며, 의도적으로 미적 형상을 만들어내는 것이 디자인이라고 할 수 있다. 또한 상징(象徴)은 디자인적 표현방식이며, 암시되어 있는 내용을 구상화하므로 형상이라고 할 수 있다.

수(受)는 느낌, 감정·감각이며 고통·쾌락의 감수(感受)작용이다. 망막에 디자인되어진 영상이 맺히면 시각 체계는 디자인 되어진 영상의 색을 탐지하고, 영상에 주어진 음영을 분석해 형태들을 종합하고, 색과 형태를 결합한다. 시각은 의식작용에 있어서 가장 분별적이지만 인간의 시각과 의식 자체가 진리의 실체를 담지 못하는 불완전한 것이므로 진리의 디자인을 표현하지 못하고 겉모습에 매달리게 된다.

상(想)은 심상(心像)을 취하는 취사작용으로서 표상, 개

념등의 작용을 의미한다. 디자인 발상이란 디자인대상의 테마와 개념 구성, 컨셉(개념)을 가지고 상이나 형을 얻어내는 과정이다. 디자인이미지는 외계에 대한 자극으로 이루어진 지각상이며 추상적 심상이다. 사람은 사물을 보면 사물 자체가 아니라 사물의 선, 형, 색 등을 지각하여 마음 속에 저장하고 구성한다.

행(行)은 의지라고도 하며 개념에 의해 대상을 구성하는 기능이다.

식(識)은 인식이라하며 종합적으로 판단, 식별하는 기능이다. 불교에서는 식인 분별(分別)을 구분, 분석하며 사물과 존재의 본성을 보지 못하고 겉모습에 매달려 판단하고 사유·추론하는 의식 작용으로 본다. 인지란 어떤 대상을 느낌으로 알거나 분별하는 의식적 작용이다. 디자인학에서 이용되어지는 인지과학의 테마로서는 언어·기억·사고·지각·감정·의식·신념·행위 등이 있다. 디자인아이디어는 사물에 대한 생각(심상), 관념·상징·이상·이념이며 창의와 착상(着想), 의견·신념·설계·암시·사고를 포함한다. 디자인컨셉은 사고방식, 개념, 구상, 방침이고 창조적인 문제해결이다.

오온이라는 굴절되고 그릇된 표상과 개념들 때문에 인식은 대상과 일치할 이룰 수 없다. 그리고 정립된 대상을 실재하는 것으로 집착, 번뇌하며 고통을 받는다. 의식의 표상이 없어져야, 본질적인 형상과 합일한다. 마음이 없음을이란 마음의 본체가 없는 것이 아니고 6식에 의한 잘못된 의식이 없다는 것을 말한다. 일반적으로 말하는 디자인은 인간의 의식과 언어적 디자인이므로, 매우 불완전한 것이며 실체를 알지못하는 것이다.

3. 도(선)

도란 생각(고통)이 끊어진 자리, 생각(고통)을 벗어난 해탈, 생각하기 이전, 생각이 없어 평온하며 잠과 혼침이 없는 영영한 앎, 영영한 즐거움, 영영한 극락, 생각 없음의 기쁨이며 맑고 생생하게 깨어있음이며 항상 정신 바짝 차리고 있는 것이다. 휴식이며 더러운 먼지(생각)가 닦인 것이다. 밥 먹을 때 생각 없이 밥먹고 생각 없이 쉴 때 쉴수 있는 것이다. 무념을 부처라고 이름하며 무념을 영영한 즐거움이라 하며 무념속의 공적영지한 앎을 부처라한다. 도란 뼈, 살, 눈, 귀, 코, 입, 피, 배설, 운동, 호흡, 생각, 무의식이 내가 아님을 아는 것이며 나라는 의식이 없는 것이며 인간은 오온(물질, 느낌, 표상, 의지, 의식의 덩어리)의 끊임없는 작용이며 그중 어떤 것도 주인이 아님을 아는 것이며 모든 생각의 뿌리인 (나)가 없음을 아는 것이다. (나)는 산란한 마음에서 일

어난 걱정거리의 산물일 뿐 주의력 발달되면 생각하는 자는 없이 생각하는 것만 있고 걷는 자는 없이 걷는 것만 있고 보는 자는 없고 보는 것만 있다는 것을 알아 거대한 짐을 벗어버리는 것이다. 6식에 의해 근심과 괴로움이 생겨나므로, 생각을 끊는다면 집착하지 않기 때문에 평안하고 안락함에 머문다. 이름하여 열반이라고 한다. 진공묘유이기에 의식의 작용이 없이 본질적인 형상이 드러나는 것을 갖추고 있는 것이다. 생각이 없이는 것이며, 생각이 끊어진 뒤에 고요하며 신령스럽게 아는 자성이 분명하고 또렷한 것이 진공묘유며 공적영지이다. 반야심경에서, 오온을 모두 텅 비워야 고통에서 벗어난다는 것은, 선을 수행하여 의식작용이 끊어져, 공(空) 즉 진공묘유하게 되어 일체고통을 벗어나는 것이며 마음 작용이 없는 무심의 상태에서 신령스럽게 하는 자성이 분명하고 또렷하여 모든 것을 알수 있는 것이다. 노자의 도덕경 1장에서, 도를 도라고 말하는 것은 진짜 도가 아니고 이름일 뿐 도 그자체가 아니라는 뜻이다. 부처(참나)를 보게 되면 오직 부처만이 존재한다. 현상계는 창조된 적이 없다. 깨달은 사람의 체험을 통해서 보면, 부처만이 유일한 실체로서 존재하기에 그 밖의 어떤 것이 존재한 적이 없다. 꿈과 깨어 있는 것도 마음이 만들어낸 것이다. 현상계는 생각의 집합체에 불과하다. 현상계가 사라질 때, 아무런 생각이 없을 때 행복을 경험한다.

4. 도의 디자인

도의 디자인이란 생각(고통)이 끊어진 디자인, 생각(고통)을 벗어난 해탈의 디자인, 생각하기 이전, 생각이 없어 평온하며 잠과 혼침이 없는 영영한 앎의 디자인, 영원한 즐거움의 디자인, 영원한 극락의 디자인, 기쁨의 디자인이며 무념의 디자인을 부처의 디자인이라 한다. 육조혜능께서 무념을 으뜸된 가르침으로 삼는다 하셨다. 생각이 전혀 없는 디자인이기에 침묵의 디자인이라고도 한다. 완전한 고요함이며, 순수 각성이며 오직 행복만이 존재하는 디자인이다. 마음(의식)을 완전히 비워야 사물의 근원을 보며, 분별적 의식으로는 사물의 현상을 볼 뿐이다. 도(道)의 디자인은 형상과 소리로 경험할 수 없고 언어로 표현할 수도 없다. 영원하고, 변화하지 않으며, 스스로 존재하고, 스스로 자신을 드러내는 것만이 실체다. 도올 김용옥은 2000 어울림 기초연설에서 “神은 宇宙를 디자인한다 神은 디자이너가 아니다. 그는 디자인하고 있는 부사적상태이다. 디자이너는 존재하지 않는다.” 라고 하였는데 神은 개체적 존재가 아니라 부사적 상태 즉 자연, 우주의 모든 것과 그 이전의 상태를 말하는 것이다. 기독교에서 말하는 神은 디자인의 근원, 디자인의 개념의 시작, 우주와 인간을 창조한 기획자, 최초의 디자이너이다. 하지만 구약성서에 神이 모세에게 자신을 이름과 존재가 아니며 생각의 대상자가 아니라고 한 것은 동양적 도사상과 아주 흡사하다. 불교에서는 생각이란 막만 제거하면 부처의 디자인이 된다. 궁극적 진리의 디자인이란 원래 상태로 존재(무념)하는 디자인이다. 영원하지 못한 디자인은 고통의 디자인이다. 생각의 디자인이 행복의 디자인을 방해하고 있다. 현상계의 디자인이란 생각의 디자인에 불과하다. 의식 속에서 조작하는 인식의 디자인이 없으면 존재를 있는 그

대로 직관하게 되므로 존재와 인식된 형상이 일치하여 진리의 디자인을 하게 된다. 공의 디자인은 분별적 사유의 작용이 끊어진 지혜의 디자인, 본질(本質)의 디자인이다. 김용옥의 “자연의 디자인이란 스스로 그러함이다. 기능은 디자인하고 디자인되어진다. 디자인은 “만들” 이 아니라 “생김” 이다.” 라고 하였는데 스스로 존재하는 것이 자연(自然)이다. 자연의 디자인은 기능이고 저절로 생김이며 무념의 행위며 무위(無爲)의 디자인이다. 무위는 의식작용이 일어나지 않는 것이다. 만물을 만들어 내는 모체(母體)로서의 실재로서의 디자인이다. 도의 디자인은 조작 이전의 디자인이자 본래기능의 디자인이며 스스로 그러한 자연의 디자인이다. 의식작용이 끊어진 뒤에, 순수하게 직관할 수 있는 디자인을 할 수 있다. 본래의 본질적인 형상을 직관하는 디자인이다. 도와 하나가 됨으로써 절대불변의 디자인세계가 열리게 된다. 진정한 디자인은 도의 구현으로서 태어난다.

5. 수행과 디자인

수행이란 생각을 없애는 것이다. 가장 간단한 방법은 생각을 쉬면된다. 생각 안하면 된다. 안해도 되는 자리에 놓아버리면 된다. 공부방법은 여러번 바뀌어, 송나라 이후 근기가 낮아져 생각을 버리지 못하여 독(생각)으로 독(생각)을 쳐부수는 공안화두를 채택하게 된 것이다. 선을 수행하는 것은 의식의 작용을 끊기 위한 것이며, 그 뒤에 얻게 되는 지혜의 디자인, 진여의 디자인은 바로 있는 그대로 드러난 형상의 디자인을 말한다. 달마선사의 동그란 두 눈의 디자인은 그렇게 수행하라는 것이다. 한마디로 정신차리라는 것이다. 생각이 일어나면 생각을 알아차리고 혼침과 산란에서 벗어나라는 것이다. 두 눈 똑바로 뜨고 정신차리고 주의력 있게 관찰하라는 것이다. 자신의 수행력을 알아보는 방법은 간단하다. 자신의 생각이 얼마나 없어 졌는 지 알아보면 된다. 자신의 근기에 맞게 적성, 좋아하는 것, 자신과 가장 밀접한 방법을 찾아서 하는 것이 가장 수승한 수행법이다. 일념으로 화두, 염불하거나 생각을 끊고 통찰력을 기르는 비파사나를 통해서 생각과 몸의 상태, 호흡을 주의 깊게 보는 관법이 있다.

6. 결론

지금까지 디자인과 불교적 의식작용, 도, 도의 디자인, 수행의 디자인에 대한 의미분석과 상관관계에 대해 알아보았다.

오온이라는 굴절되고 그릇된 표상과 개념들 때문에 인식은 대상과 일치를 이룰 수 없다. 그리고 정립된 대상을 실재하는 것으로 집착, 번뇌하며 고통을 받는다. 일반적으로 말하는 디자인은 인간의 의식과 언어적 디자인이므로, 매우 불완전한 것이며 실체를 알지 못하는 것이다. 도의 디자인이란 생각(고통)이 끊어진 디자인, 생각(고통)을 벗어난 해탈의 디자인, 생각하기 이전이다. 무념의 디자인을 부처의 디자인이라고 이름하며 무념을 영원한 즐거움이라 하며 무념속의 공적영지한 앎을 부처라한다. 완전한 고요함이며, 순수 각성이며 오직 행복만이 존재하는 디자인이다.