

상징체계에 나타난 디자인의 정치성

Political Inclination of Design in Symbolism

조주은

서울대학교 디자인학부 대학원

양승춘

서울대학교 디자인학부 교수

Cho, Ju-eun

Faculty of Craft & Design, Graduate School, SNU

Yang, seung-chun

Professor, Faculty of Craft & Design, SNU

• Key words: symbolism, visual communication, cultural Identity design

1. 서론

시각은 우리 인식작용의 근간을 이루는 감각으로서 인류의 상징체계는 대체로 시각적 형식 즉 이미지를 띤다. 이미지는 그 자체로서 가치를 지닌다기보다 각 시대의 무의식·집단적신념·시선에 따라 그 위상과 힘이 다양하게 변화하며 창조된다. 디자인 또한 단순한 외형적 작업이 아니라 사회적 관념을 담은 시각적 형상으로서 이는 곧 한 사회의 문화이며 상징체계라 할 수 있다. 이렇게 시각적 형식을 갖춘 상징체계를 디자인이라 본다면, 역(易)으로 디자인이 주체적 입장에서 사회적 관념을 창조할 수 있을 것이다. 디자인은 구체적 형태를 띤 물질이자 행동수단이며 의미를 담고 있는 사회적 상징으로서 적극적인 사회성을 지니기에 현대사회에서 디자인은 사회적 개념을 창출하는 주도적 역할을 해야 한다.

2. 문화와 상징

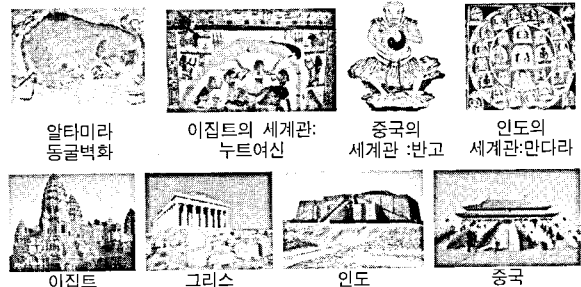
우리는 일상적으로 문화란 말을 사용하지만 문화의 개념은 매우 복잡하다. 사회학과 인류학에서 문화에 대한 가장 보편적이고 일반적인 의미는 상징적인 모든 것으로, 인간이 본능에서 벗어나 사회적으로 생산된 상징 형식들 안에서 행동하고 실천하도록 매개해 주는 그 무엇으로서 그 개념은 역사적으로 다양하게 변화되어 왔다. 이렇게 문화에 대한 논의는 매우 다양하지만 크게 4가지 유형으로 요약될 수 있다. ①인식 범주로서의 문화: 문화를 정신의 일반적 상태로 보는 개념. ②구체적이고 집합적인 개념으로서 문화: 사회의 지적·도덕적 발달 상태를 의미하는 개념. ③기술적·구체적 범주로서의 문화: 한 사회의 예술 및 지적 작업의 총체로서 특수성, 엘리트적 전문지식 등을 의미하는 개념. ④사회적 범주로서의 문화: 한 종족의 전체 생활 방식으로 간주되는 다원주의적이며 잠재적으로 민주적인 문화 개념.¹⁾

화이트헤드(A.N. Whitehead)는 그의 저서 '상징활동, 그 의미와 효과(Symbolism, Its Meaning and Effect)'에서 상징의 의미를 세 가지로 설명하고 있다. 첫째, 어떤 특정한 형태나 양식이 갖는 상징으로서 예술적 표현에서의 특수한 형태를 의미한다. 둘째, 일상적인 삶에서 꼭 필요한 것으로 언어나 수학·자연과학에서 취급하는 부호들이 여기에 속한다. 셋째, 앞의 두 개념보다 더 심오하고 광범위한 것으로서 인간의 지적 행위자체이다. 인간이 대상을 지각하고, 이미지를 얻고, 또한 지식을 갖춰 이를 근거로 행동하는 모든 것이 상징작용이라는 것이다. 세 번째 관점에서 볼 때 인간이 사회화되고 문

화를 수용하는 과정은 본질적으로 상징적 과정이라고 할 수 있다. 인간은 일련의 상징적 표상들을 통해서 자신의 세계를 인식하고 전파시킨다. 인간의 지식을 구성하는 상징적 재현들은 다양하게 분류되고 발현되는 문화적인 것으로서 한 수준에서 시공간을 가로질러 과거에 살았거나 지금도 전 세계에 분포되어 살고 있는 사람들을 단일하게 묶어주는 원리이다.²⁾

3. 상징의 시각적 형식

인류의 역사를 조감해보면 사람들이 무엇인가 전달하고 표현하기 위해 그려놓은 것이나 사용하기 위해서 만든 여러 가지 도구 등은 대부분 어떤 시각적인 형식(modality)을 갖추고 있다. 인간의 믿음·사상·정서·감정까지도 어떠한 시각적인 형식을 통해서 나타난다.³⁾ 상징체계들은 문화마다 다른 시각적 형식을 지니며 이는 곧 그 문화의 아이덴티티, 정체성을 이룬다.



인식작용을 통해 대상을 개념화하는 것이 인간의 고유한 능력이라고 할 때, 이러한 인식작용은 주로 봄(見)을 통해 가능해진다.⁴⁾ 눈으로부터 생기는 시각정보는 대뇌 및 마음의 내부에서 다른 감각기관에 의한 정보 혹은 존재하는 기억이나 지식과 융합하고 종합되며 하나의 이미지가 형성된다. 이때 시각뿐만 아니라 청각, 후각, 촉각, 미각 등 모든 감각이 중요하다. 그럼에도 불구하고 특히 시각에 중점을 두는 이유는 모든 감각의 성질들이 분명한 형체(shape)의 체계로 조직되지 않으면 이들은 지능에 별다른 힘을 주지 않기 때문이다.⁵⁾

시각, 촉각, 청각 및 고유 감각들이 형태 없는 자극들(눈에는 들어오지 않는 빛, 귀에는 들리지 않는 소리 등)의 상태로 떨어지면 사람의 전반적인 정신기능이 혼란상태에 빠진다.⁶⁾ 이

1) 크리스 젠스크, 『문화란 무엇인가』, p.25-26

2) 크리스 젠스크, 『문화란 무엇인가』, p.22

3) 정시화, art & psychology

4) 임철규, 『눈의 역사 눈의 미학』, 한길사, p. 31

5) 루돌프 아른하임, 『시각적 사고』, 이화여자대학교출판부, p.42

6) 감각결핍의 실험(sensory deprivation) 루돌프 아른하임, 『시각적 사고』, 이화여자대학교출판부, p.42

렇듯 구체적 시각적 형태는 우리가 보다 적극적으로 사고하고 활동하는데 필수적이다. 우리는 감각이 오류와 한계성을 지니고 있음에도 불구하고 정신이 어떤 상(像)이 없이는 결코 사고하지 않음을 주지해야 한다. 이미지는 우리 마음에 맺어진 상으로서 그 자체로서 가치를 지닌다기보다 각 시대의 시각적 무의식, 집단적 신념, 시선에 따라 다양한 위상과 힘을 가진다. 그렇기에 제작된 이미지 즉, 디자인은 물질이자, 행동수단이며, 의미를 담고 있기도 하기 때문에 물질성(시각적 형식)과 정신성(사회적 관념)이 만나는 접점이 된다.

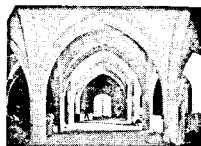
4. 상징체계에 나타난 디자인의 정치성

그렇다면 이 시점에서 왜 디자인의 정치성을 말하는가? 먼저 정치라는 개념을 간단히 살펴보면, 일반적으로 인간의 공공생활에 필요한 업무수행과 처리를 나타내는 말로서 필연적으로 제도화와 권력을 포함하며 사회에 대한 가치의 권위적 분배 혹은 어떤 저항을 누르면서까지 자기의지를 관철시키는 것을 의미한다. 부르디외(Bourdieu)에 의하면 사회문화 공간은 위계화된 기존의 상징질서체계를 피지배계급에게 정당한 것으로 오인시키기 위하여 애쓰며 이 질서는 가정 및 교육체계를 통하여 개인에게 내면화되어 사고·판단·취향의 체계인 아비투스(habitus)를 형성한다. 이 견해에 따르면 결과적으로 모든 문화적 상징체계들은 그 사회의 정치적, 권력적 특성을 띠고 할 수 있으며 이러한 상징적 이미지들을 재생산해내는 디자인 또한 정치적 특성을 띤다. 이러한 모든 정치권력의 상징적 산물의 합은 비판받기 이전에 문화로서 어떤 시각적 양식을 띠고 있다.

특히, 디자인이 우리의 사고방식에 영향을 끼칠 수 있는 힘은 어떤 조직이나 체제의 정체성을 대변하는 일을 하는 경우에 잘 나타나있다. 제국, 군대, 종교집단 그리고 현대의 기업에 이르기까지 그들의 사고방식을 내부자 그리고 외부세계에 전달하기 위해 디자인을 이용한다. 로마인들이 다른 민족을 정복하고 그들을 로마제국에 복속시키면서 그 지역 스타일이 로마식 건물을 지어 로마의 법과 통치가 우월하다는 인상을 주었고, 중세 기독교 수도회들은 그들만의 건축양식을 개발, 보급하여 다른 '뒤처지고 개별적인' 수도원들과 차별시키고 수도회에 충성하라는 메시지를 전달하였다(10세기 클루니(Cluny) 수도회-로마네스크, 12C의 시토 수도회-고딕). 유럽의 여러 왕실들도 자신들의 문장을 만듦으로서 다른 왕조와 차별되는 정체성을 부여받기를 바랐으며, 오늘날의 자본권력 또한 마찬가지이다. IBM과 같은 회사들은 시토교의 초기 고딕양식과 거의 같은 목적을 달성하기 위한 디자인 정책을 수립한다. 디자인의 역할이 없었다면 지리적으로 산재해 있기 때문이든 수많은 작은 조직체들이 합쳐졌기 때문이든 형체가 없었을 것에, 디자인은 집합적인 전체성을 부여하고, 사회가 그 전체에 순응하도록 만드는 정치적 성격을 지닌다.7)



로마네스크_ 클루니수도원



고딕_클레보 수도원

7) 에이드리언 포터, 욕망의 사물, p.276-277



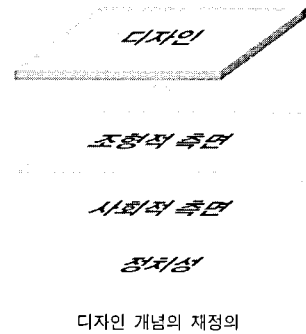
이집트왕의 상징 중국 청나라의 군기 제정러시아 기 부르봉왕가문장

5. 디자인의 역할

디자인이란 용어는 일상생활에서 빈번히 사용하고 있지만 디자인이 과연 무엇인가라는 질문에는 한마디로 명확하게 대답하기 어렵다. 현대 사회에서는 디자인이 여러 분야의 전문가들의 활동이 원활하게 이루어질 수 있도록 하는 촉매자로서의 핵심적 역할을 수행한다고 할 때, 디자인이란 우리의 환경에 심미적, 실용적, 경제적, 사회적, 문화적, 상징적 가치를 부여하기 위해 고도로 복합적인 요소들을 종합하여 가장 합당한 특성을 창출하는 지적조형활동이라 할 수 있다. 새로운 인공물을 만들어 내거나 기존의 사물을 개선하는 행위를 위한 모든 준비나 기획 등도 디자인에 포함되지만 특히, 그와 같은 활동들이 모두 종합되어 구체적이며 가시적인 결과로 나타날 때 비로소 디자인의 역할이 완성된다.8)

6. 결론

이러한 맥락에서 사람들이 받아들이는 관념을 구체화하지 않는 순수한 조형작업은 디자인이 될 수 없으며 일상의 구체적 형상을 갖는 물질적인 면에 우리를 동화, 순응시키는 관념과 신념의 구현에 있어서 디자인의 사회적이고 정치적인 역할을 알아야 한다. 디자인을 개인의 순수 창조 행위로 표현한다면 일시적으로 디자인의 중요성을 강조할 수 있을지 모르나 궁극적으로는 사회작용의 한 부분이라는 의미가 단절되어서 디자인의 위상을 격하시키는 결과를 낳을 것이다.9) 따라서 디자인은 조형적 측면(감성·시각각·인지), 사회적 측면(환경·공의·기여도)과 함께 정치적 측면이 조화되어 구체적이며 가시적인 문화를 창출해야 할 것이다.



참고문헌

- 크리스 젠크스, 『문화란 무엇인가』, 김운용 옮김, 현대미학사, 1996
- 현택수 외, 『문화와 권력』, 나남출판, 1998
- 칼 융 외, 『인간과 상징』, 열린책들, 1996
- M. 엘리아데, 박규태 옮김, 『상징·신성·예술』, 서광사, 1991
- 임철규, 『눈의 역사 눈의 미학』, 한길사, 2004
- 레시스 드브레, 『이미지의 삶과 죽음』, 시각과 언어, 1994
- 루돌프 아르하임, 『시각적 사고』, 이화여자대학교 출판부, 2004
- 헬 포스터, 『시각과 시각성』, 최연희 옮김, 경성대학교 출판부, 2004
- 에이드리언 포터, 『욕망의 사물』, 최보은 옮김, 알빛, 2004
- 존 A 워커·사라 채플린, 『비주얼 컬처』, 루비박스, 2004
- 정경원, 『디자인경영』, 안그라픽스, 2000
- 조동성, 『디자인 혁명, 디자인 경영』, 디자인네트, 2003

8) 정경원, 『디자인경영』, 안그라픽스, p.35

9) 에이드리언 포터, 『욕망의 사물』, p. 303