

모던디자인 역사 서술의 전통과 극복

The tradition in description of the history of modern design and overcoming its limitations

주저자 : 오창섭 (Oh, Chang-Sup)

건국대학교 예술문화대학 디자인학부 조교수

1. 서론
2. 디자인사 서술
3. 디자인사 서술의 현 상태
4. 모던디자인에의 경도(傾倒)
5. 모던디자인, 반성과 극복
6. 모던디자인의 이식과 변형
7. 결론

참고문헌

(要約)

본 논문은 모던디자인 역사 서술의 구체적인 내용과 한계를 밝히는 데 그 목적이 있다. 모던디자인 역사 서술의 전통은 다양한 개별적 디자인 현상들을 억압하거나 왜곡시키면서 지나친 일반화를 추구하였다. 뿐만 아니라 헤게모니를 장악한 제한된 디자인들을 단선적 흐름으로 서술하였으며, 일부 영웅적 인물 중심의 역사를 보편적인 것으로 만들었다. 이러한 전통이 일반화되면서 우리는 '디자인'이라는 자극에 '모던 디자인'을 떠올리게 되었고, '모던디자인'이라는 자극에 일부 제국주의 국가의 영웅들과 그들의 무용담을 떠올려야 했다. 이러한 맥락에서 논문은 역사를 바라보는 주체적인 시각의 필요성과 그것을 바탕으로 한 다양한 디자인 역사들의 존재 가능성과 필요성을 환기시키고 있다.

(Abstract)

This paper aims to examine how the history of modern design has been described and what has been turned out to be shortcomings and limitations in its description. Traditionally, description of the history of modern design shows over generalization, which means that it suppresses or distorts various and individual designs, stressing on the mainstream of design history. Also it, focusing on some selected designs in hegemony, depicts their characteristics and relations too lineally, and regards a hero-centered history as universal or absolute one. As this tradition is generalized, we are often reminded of 'modern design' when touched by 'design,' and of colonial heroes and heroism when touched by 'modern design.' In this context, this paper will argue that we need to accept various design histories, keeping the subjective attitudes toward history.

(Keyword)

Modern Design, Design History, Modernity

1. 서론

본 연구의 문제의식은 다음 질문에 함축되어 있다. '왜 우리는 모던디자인을 이야기하고, 그것을 역사의 형식으로 재생산해내고 있는 것일까?' 디자인 담론의 장에서, 디자인 실천의 현장에서, 강의실에서, 그리고 삶의 공간에서 우리는 모던디자인을 그 무엇보다 많이 다루고 이야기하고 있다. 이러한 움직임은 모던디자인을 비판하면서 등장한 포스트모던 디자인의 광풍이 지나간, 그래서 이제는 '포스트모던'이라는 수사를 사용하는 것이 모욕적 의미로까지 받아들여지고 있는 오늘날의 시점에서조차 여전히 유효하다.

연구는 '모던디자인이란 무엇인가?'를 묻기보다는 역사 서술에 있어 '무엇이 모던디자인에 대한 열광을 만들어 내었고, 그러한 움직임이 결과적으로 파생하는 효과는 무엇인지, 그리고 모던디자인의 무의식적 욕망은 어떤 것인가?'를 묻고 있다. 이는 본 연구가 계보학적 방법을 취하고 있음을 드러낸다.

본 연구는 기본적으로 모던디자인 역사 서술의 구체적인 내용과 한계를 밝히는 데 그 목적을 두고 있다. 문헌 자료들을 통해 디자인사 서술의 일반적 성격을 고찰하였고, 모던디자인 역사 서술의 내용에 대해 비평적으로 다루고 있으며, 이어 우리에게 모던디자인 역사 서술이 의미하는 바가 무엇 인지를 묻고 있다. 기본적으로 디자인사 관련 연구 성과들의 도움을 받았으며, 필요한 경우 디자인 외부의 문헌들을 참조하였다.

2. 디자인사 서술

디자인사를 이해함에 있어, 무엇보다 우리는 각각의 개별 디자인사가 디자인을 바라보는 고유한 입장을 포함하고 있다는 사실을 인정해야 한다. 디자인을 바라보는 고유한 입장은 이미 과거가 되어버린 구체적인 디자인의 흔적들 속에서 초점이 맞추어져야 할 대상과 사건이 무엇인지를 선택하는 기준으로 작용한다. 이로 인해 다양한 디자인의 역사가들이 존재할 수 있는 것이고, 그러한 역사들의 이면에는 디자인을 바라보는 개별 역사가들의 서로 다른 입장과 시각이 자리하는 것이다. 때문에 디자인사가는 중립적인 사실의 기록자가 아니다. 중립적일 수 없는 디자인사가의 성격에 대해 영국의 디자인 이론가인 존 에이 워커(John A. Walker)는 다음과 같이 지적하고 있다.

“정직한 학자들은 그들의 개인적 신념을 개입시키지 않으려고 애쓸지 모르지만, 성취할 수 있는 객관성의 수준은 상대적이지 절대적인 것이 못된다. 디자인사가들도 사회의 일원이므로 그들의 정신적 틀과 자세는 대부분이 그들의 사회 환경에 의해서 결정된다. 서로 다른 디자인사가들이 서로 다른 정치적 이념에 동의하리라는 사실은 피할 수 없으며, 또 이점이 교묘하게건 노골적으로건 그들의 글쓰기에 불가피하게 영향을 준다.”¹⁾

존 에이 워커는 이러한 자신의 주장에 대한 사례로 여권

신장과 디자인사가들의 남성 편향성에 대한 비판적 서술을 들고 있다. 실제로 우리가 오늘날 접할 수 있는 구체적인 디자인사의 사례들은 워커가 주장하는 바를 보다 명확히 증명한다. 예를 들어 존 헤스켓(John Heskest)의 <산업 디자인의 역사[Industrial Design]>²⁾와 니콜라우스 펠스너(Nikolaus Pevsner)의 <근대디자인의 선구자들 Pioneers of Modern Design>은 서술 주체인 디자인사가가 취하는 서로 다른 입장으로 인해 그 내용이 명확히 대비된다. 존 헤스켓은 기술의 발달과정에 따른 물적 환경의 변화에 주목하는 입장을 가지고 역사를 서술하고 있는 반면, 니콜라우스 펠스너는 이념이나 양식에 주목하면서 역사를 서술하였다.

디자인을 바라보는 디자인사가의 시선이 어떠한 입장을 취하고 있는가에 따라 역사서술의 출발점 또한 달라진다. '물질적 환경과의 관계에서 이루어지는 인간의 창조활동'이라는 디자인의 동사적 의미를 강조하는 디자인사는 인류가 생존을 위해 제작하고 사용했던 도구, 혹은 이미지들과의 관계에서 디자인의 역사를 전개한다. 이러한 역사의 첫 장에는 의례히 초기 인류의 유물과 벽화의 이미지들이 자리하게 마련이다.³⁾

기계적 대량생산방식에 의해 인공물 생산의 물적 조건이 성숙한 18-9세기 산업혁명과 함께 디자인이 시작되었다는 이해를 드러내는 디자인사도 존재한다. 디자인을 산업사회의 산물로 보는 것이 이러한 입장을 취하는 디자인사의 특징이다.⁴⁾ 그러나 그 구체적인 내용들을 보면 기원으로 다루어지는 대상이나 시기에 있어 다소간의 차이가 있다는 점을 확인할 수 있다.

모던디자인(Modern Design)이라는 틀로써 디자인사를 서술하는 디자인 역사 서술의 전통은 디자인을 산업사회의 산물로 보는 입장에 그 뿌리를 두고 있다. 모던디자인은 산업혁명으로 인해 변화된 환경과 조건들에 주목한다. 그러나 산업사회에서 전개되는 디자인의 양상들은 다양한 모습으로 나타났고, 때로는 서로 모순되는 모습을 보이기도 하였다. 20

2) 이 책은 최근 국내에 번역출간 되었다. 존 헤스켓, 정무환 역, <산업디자인의 역사>, 시공사, 2004.

3) 최근 논문을 통해 채승진 교수는 디자인사의 시간 설정을 4가지(첫째 인류 역사 시작부터 오늘까지, 둘째 중세에서 오늘까지, 셋째 원산업혁명기를 기원으로 보는 시각, 넷째 후기산업혁명기부터 오늘까지) 유형으로 구분하고, 첫 번째 유형의 사례로 찰스 레드먼(Charles L. Redman)의 <문명의 발생>, 마빈 해리스(Marvin Harris)의 <문화 유물론>, 클리포드 거츠(Clifford Geertz)의 <문화의 해석>을 제시한 바 있다. 첫 번째 유형의 경우 대해 그는 디자인사가 '물질문명사로서 독특한 모습을 갖출 수도 있지만, 지나치게 광범위하고 디자인사로서 특성 있는 서술이 불가능하다는 단점을 가질 수 있다고 지적하고 있다. 자세한 내용은 채승진, "디자인사 연구의 역사", <디자인학 연구>, 한국디자인학회, vol.17 no.4, 2004년 11월, pp.367-369를 참조하시오.

4) 에이드리안 포티의 <욕망의 사물들>, 게르트 젤레(Gert Selle)의 <산업디자인사> 등이 이 사례에 해당될 것이다. 에이드리안 포티는 기술의 발달에 따른 생산 방식의 변화를 주목하면서 1759년 웨지우드(Wedgwood)의 도자기 회사로부터 디자인의 기원되었다고 쓰고 있다. 반면 게르트 젤레는 1850년 전후의 세이커 교도들의 생활방식, 토네트 형제의 가구, 산업혁명 초기의 기계와 장비 등을 기원의 모습으로 주목하고 있다. 자세한 내용은 에이드리안 포티, 허보운 역, <욕망의 사물들>, 일빛, 2004, pp.38-54와 게르트 젤레, 강현옥 역, <산업디자인사>, 미크로, 1996, pp.20-36을 참조하시오.

1) 존 에이 워커, 정진국 역, <디자인의 역사>, 까치, 1995, pp. 37-38

세기 초 유럽에서 있었던 유토피아 실험들과 헨리 포드적 감수성을 바탕으로 한 미국에서의 디자인, 혹은 윌리엄 모리스의 '미술공예운동'과 동시대에 박람회에서 발현된 디자인 사고 사이에는 명확한 모순이 자리한다.⁵⁾

이에 대한 디자인사가의 입장도 다양하다. 가시와기 히로시(柏木博)의 경우는 그 차이를 애써 외면한다.⁶⁾ 그에게 있어 20세기 초 아방가르드들의 디자인과 자본의 논리를 따르는 디자인의 차이는 대량생산과 대량소비라는 물적 조건의 변화가 가져온 보편성과 국제주의에 비하면 사소한 것들에 불과하였다. 이러한 그의 시각이 서로 모순된 내용들(20세기 초 유럽에서 있었던 유토피아 실험들과 헨리 포드적 감수성을 바탕으로 한 미국에서의 디자인, 혹은 윌리엄 모리스의 '미술공예운동'과 동시대에 박람회에서 발현된 디자인)을 '모던디자인'이라는 하나의 틀 속에서 설명해내는 힘으로 작용하고 있는 것이다. 그러나 그의 책은 촘촘하지 못하다. 이로 인해 지역마다 시기마다 달라지는 디자인의 역동적 변화와 차이들을 예민하게 포착할 수가 없다는 난점을 드러낸다.

1920-30년대를 가로지르는 미국이라는 공간에서 이루어졌던 디자인 실천들에 특히 주목하는 디자인사들도 있다. 이러한 입장은 비즈니스의 도구로서의 디자인의 성격을 디자인을 정의하는 중요한 요소로 이해한다. 때문에 이러한 입장을 가진 주체는 판매를 위해 제품의 미학적인 형태를 결정하는 직업으로서 디자이너의 출현을 디자인의 기원과 관계시킨다. 이 이외에도 디자인을 보는 다양한 입장과 시각들이 존재할 수 있고, 그 차이에 따라 다양한 디자인사들이 존재할 수 있다.

각각의 디자인 역사는 자신이 취하고 있는 입장에 따라 특정한 역사적 사실들을 선택하고, 그것들을 나름대로의 논리로 엮어내면서 존재한다. 때문에 개별 디자인사는 그 자체로 자기완결성을 지닌다고 할 수 있다. 이러한 각각의 서로 다른 디자인사들은 때로는 경쟁관계를 형성하고, 때로는 보완관계를 이루면서 디자인 담론의 장에 자리한다. 개별 디자인사들이 드러내는 차이들을 어떻게 인식할 것인가라는 문제는 매우 중요하다. 그것을 극복의 대상으로 볼 것이냐, 아니면 긍정적인 것으로 볼 것이냐에 따라 디자인사 서술과 이해에 큰 영향을 끼치기 때문이다. 이 글은 후자의 입장을 취하고 있다. 디자인에 대한 우리의 이해는 서로 다른 디자인사들 사이에 자리하는 간격과 틈을 통해 확대된다고 이

5) 이러한 내용에 대해서 강현주 교수는 '부르주아 모더니티'와 '반부르주아 모더니티'라는 틀을 통해 명확한 결명을 하고 있다. 자세한 내용은 강현주, <디자인사 연구>, 조형교육, 2004, pp.153-173을 참조하십시오.

6) 2005년 3월 31일 성균관대학교에서 있었던 <모던 디자인에 있어서의 보편성과 다원성>이라는 주제의 세미나에서 '러시아 혁명에서의 대중은 유토피아를 꿈꾸고 실천하는 주체였다면 헨리 포드적 생산시스템이 가정하는 대중은 자본의 논리에 포획된 기계로서의 대중이기 때문에 서로 다르지 않느냐?'라는 필자의 질문에 대해 가시와기 히로시는 '대중이라는 개념은 대량생산과 대량소비를 전제로 한 개념으로 이데올로기적 차이는 있을 수 있지만 근본적으로는 차이가 없다'라는 답을 하였다. 그는 자신의 주장에 대한 근거로 맑스가 꿈꾸는 서상을 위해서도 대량생산과 대량소비가 필수적이라는 점과, 자본주의도 유토피아를 꿈꾸고 있다는 점을 지적하였다. 그러나 문제는 누구의 유토피아인가일 것이다.

같은 믿는다. 그러한 간격과 틈은 디자인사를 읽는 우리를 혼란으로 이끌기보다는 그 차이들에 대한 호기심 어린 물음들을 유도함으로써 역사에 대한 인식의 범위를 넓히고 이해의 깊이를 더해줄 것이다.

반면 디자인사들이 가지는 차이를 극복의 대상으로 보는 주체는 '많은 디자인사들 중 가장 올바른 것은 무엇인가?'를 물을 것이다. 우리는 이 질문에 답하기에 앞서 질문 자체를 주목해야 한다. 왜냐하면 던지는 질문의 형식에 따라 우리가 얻을 수 있는 답이 달라지기 때문이다. 니체(Nietzsche)를 다루는 글에서 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 다음과 같이 주장한다.

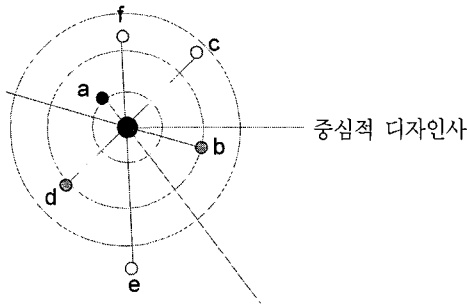
"니체에 따르면 '어느 것이냐?'라는 질문은 이와 같은 것을 의미한다. 즉 주어진 사물을 붙잡는 힘들은 무엇인가, 그것을 점령하고 있는 의지는 무엇인가? 그것 안에는 어떤 것이 표현되고 명시되며 또 숨겨져 있는가? 우리는 다만 그 질문, 즉 '어느 것이냐?'에 의해서만 본질을 포착하게 된다."⁷⁾

하나의 질문은 우리를 특정한 답으로 이끈다. 때문에 질문이 달라지면 우리가 얻는 답 또한 달라진다. 들뢰즈는 바로 이러한 사실, 즉 우리가 던지는 질문의 힘을 지적하고 있는 것이다. 그는 '무엇인가?'라는 형식의 질문이 아닌 '어느 것이냐?'라는 형식의 질문을 던져야 한다고 말한다. 들뢰즈의 문제의식과 같은 맥락에서 우리는 '여러 디자인사들 중 가장 올바른 것은 무엇인가?'를 묻기에 앞서 그 물음 자체가 기대하고 있는 내용을 점검해야 하는 것이다. 결론부터 말하자면 '무엇인가?'라는 질문이 확인하고 싶어 하는 것, 혹은 이 질문이 질문을 던지는 우리에게 알려주고자 하는 내용은 바로 서로 다른 디자인사들 사이의 서열, 즉 계급관계이다. 이 물음은 우리로 하여금 하나의 정답을 찾아 나서고, 그것을 통해 개별 디자인사들을 평가하라고 명령한다. 그러한 명령에 따르는 움직임 속에서 정답에 가까운 디자인사는 높은 점수를 부여받고, 그것으로부터 멀리 떨어진 디자인사는 부정적인 평가를 받는 것이다. 우리가 그 질문에 대해 질문하지 않고 기계적으로 질문에 반응하고 답할 때, 표면적으로는 질문에 답하는 형식을, 그래서 문제가 해결되는 듯 한 이미지를 드러내고 있지만 실제적으로는 타자에 대한 폭력을 행사하고 있는 것이다. 왜냐하면 이러한 형식의 질문과 그것에 답하는 움직임은 질문을 던지는 주체가 긍정하는 디자인사를 중심에 위치시키고, 그 주체가 부정하는 디자인사들은 억압하는 결과를 초래하기 때문이다.

<그림1>은 이러한 내용을 보여주고 있다. 중심적 디자인사의 존재는 다른 디자인사들(a, b, c, d, e, f)의 계급적 서열화를 만들어 내고 있다. 여기서 중요한 요소는 중심과의 거리이다. 여러 디자인사들이 가지는 차이를 극복의 대상으로 보는 주체는 중심에 가까이에 자리하는 '디자인사 a'를 중심으로부터 멀리 떨어진 '디자인사 e'보다 긍정적인 것으로 평가한다. 그의 관심은 오로지 중심에 초점이 맞추어져

7) 질러 들뢰즈, 신순범/ 조영복 역, <니체, 철학의 주사위>, 인간사랑, 1996, p.137

있다. 중심을 설정하고 나머지를 그것을 중심으로 배열하는 이러한 모습은 '여러 디자이너들 중 가장 올바른 것은 무엇인가?'라는 질문으로부터 만들어진 풍경이다.



[그림 1] 디자이너들의 서열 (a, b, c, d, e, f는 개별디자이너들)

때문에 개별 디자이너들이 가지는 차이를 긍정하는 우리는 다른 형식의 질문을 던져야 한다. 많은 디자이너들 중 '옳은 것은 무엇인가?'가 아니라, '각각의 디자이너들은 어떠한 맥락에 자리하며 어떠한 입장에서 쓰여졌는지?'를 물어야 한다. 그리고 '그것들은 서로 어떻게 관계하며, 왜 그러한 양상들로 발현하는지?'를 물어야 한다.

3. 모던디자인에의 경도(傾倒)

현실을 보면, 우리는 유난히 특정한 디자이너 서술방식이 지배적이라는 사실을 발견하고 놀라게 된다. 이 지배적인 디자인 역사 서술방식은 19세기 산업혁명기 영국을 지나, 20세기 초 독일을 순례하고, 미국으로 이어지는 단선적인 나열 방식을 취한다. 기능과 형태의 유기적인 통합을 이야기하고, 순수하고 추상적인 형태언어를 향한 진보의 분위기가 물씬 풍기는 이러한 역사 서술방식의 이면에는 '대량생산'이라는 기술적 조건과 밀접한 관계성 속에서 편협하게 디자인을 바라보는 역사 서술주체의 입장이 자리한다. 이러한 방식으로 디자인의 역사를 서술하는 움직임을 우리는 '모던디자인 역사 서술의 전통'이라는 표현으로 담아낼 수 있을 것이다.

모던디자이너 서술의 전통은 나름대로 일관적이라는 점에서 흥미롭다. 모던디자인이라는 개념은 독일의 디자이너가 니콜라우스 펠스너(Nikolaus Pevsner)에게서 유래한 것⁸⁾으로 알려져 있는데, 그는 그의 책 『근대디자인의 선구자들 Pioneers of Modern Design』⁹⁾에서 모리스(William Morris)

8) 이에 대해서는 빅터 마골린은 다음과 같이 주장한다. "디자이너는 잘 알려진 주제 영역이나 연구를 안내할 일련의 원리나 방법에 바탕을 두고 발전되어 온 것이 아니다. 대신 그것은 이 영역의 시발점이 된 책에 대한 반응으로서 발전되어 왔다. 그 책은 처음에는 찬양받았으나 나중에는 비판받았다." 여기서 영역의 시발점이 된 책은 바로 니콜라우스 펠스너의 『근대디자인의 선구자들 Pioneers of Modern Design』을 의미한다. 자세한 내용은 Victor Margolin, "Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods", <Design Issues 11>, no.1, spring 1995, p. 5를 참조하시오.

9) 1936년에 처음 Faber & Faber에 의해 출판되었을 때의 제목은 <Pioneers of the Modern Movement>였다. 그러나 이후 <Pioneers of Modern Design>라는 이름으로 바뀌었다. 국내에는 1990년 기문당에서 <근대 디자인 운동의 선구자들>이라는 이름으로 정구영, 김창수에

에서 그로피우스(Walter Gropius)까지를 단선적 흐름으로 기술한 바 있다. 펠스너의 책에는 미술사와 건축사 서술의 전통적인 형식이 그대로 반영되어 있을 뿐만 아니라, 미술의 영역인 회화를 진지하게 다루고 있다.¹⁰⁾ 구체적으로 3장에서는 회화를, 5장에서는 건축을 다루고 있다. 뿐만 아니라 내용 설명을 위한 149개의 이미지 컷 가운데 건축 관련 컷이 70%, 회화 관련 컷이 20%인 반면 일상에 자리하는 사물과 관련된 이미지는 10%에 불과하다. 이러한 양상은 이 책이 어디에 주목하고 있는지를 드러낼 뿐만 아니라, 건축이나 회화는 독립된 일상의 사물과 이미지를 연구대상으로 하는 독자적 학문영역으로서의 디자이너가 형성되지 못했음을 증명한다.

近代디자인先驅者들

Pioneers of Modern Design
한글판 · 1995년 11월 15일 발행
Nikolaus Pevsner 著
鄭全 譯



[그림 2] 니콜라우스 펠스너의 <근대디자인의 선구자들> 한글판

이후 많은 역사들은 이러한 틀 속에서 서술되었다. 문제는 일상의 사물과 이미지를 다루는 전문적 디자인 영역이 분화되었음에도 불구하고 여전히 이러한 전통 아래 역사가 서술되었다는 점, 그리고 이렇게 서술된 디자이너들을 통해 그 분화된 개별 영역의 역사를 보고자 하였다는 점에 있다. 가령 현실의 실체는 건축과 일상 사물, 그리고 시각 이미지의 영역을 명확히 구분하면서¹¹⁾, 자신들의 정체성과 밀접한 관계가 있는 디자인사는 여전히 건축사와 미술사의 전통을 취하는 모순된 움직임이 그것이다. 그렇다고 디자인을 '시각 문화'나 '인공물 문화'라는 보다 총체적 차원에서 바라보고 이해하려는 것이라면 긍정적일 수도 있지만, 그러한 것은 물론 아니다. 이러한 현상은 단지 마찰력 없이 진행되어 온 관성적 움직임의 결과일 뿐이다. 이는 자신의 울타리를 공고히 하려는 구체적인 디자인 실천의 장에서 극명하게 드러난다. 우리가 확인할 수 있는 것은 변하지 않고 유지되어 온 역사,

의해 번역되었다.

10) Clive Dilnot, "The State of Design History, Part I: Mapping the Field", Victor Margolin(Ed.), <Design Discourse>, The University of Chicago Press, 1989, p.220

11) 대학에서 학문의 전문성은 학문간의 폐쇄성으로 이어지는 양상을 보인다. 실제로 오늘날 과거의 경우처럼 건축가들이 일상 사물의 디자인을 행하지는 않는다. 제품 디자인은 건축 디자인뿐만 아니라 시각 디자인, 공예, 순수 미술의 영역과 명확히 구분된다. 그 각각은 서로로부터 독립된 자신들만의 정체성을 찾아 나선다.

유일한 전통 속에서 재생산되어 온 역사, 그것을 디자인사의 전부로 이해해 온 역사가 있었다는 사실이다.

20세기 후반에 이르러 제한적이거나 이러한 전통을 극복하려는 노력들이 나타나고 있지만¹²⁾ 모던디자이너 서술의 전통은 아직도 지배적인 것 같다. 그러나 엄밀히 말한다면 모던디자인 중심의 역사서술 자체가 문제인 것은 아니다. 문제는 그것을 유일한 역사로 맹신하는 태도와 변화하는 디자인의 양상을 여전히 그 틀로 담아내려는 무비판적인 태도에 있는 것이다.

우리의 경우 디자인사를 보는 다양한 입장이 부재하는 데에는 몇 가지 이유가 있다. 무엇보다도 다른 역사의 존재 가능성을 받아들이지 않는 디자인계의 의식, 즉 다양한 존재 가능태로서의 디자인사가 아니라 지나간 과거 사실의 객관적 기록으로서의 디자인사를 지향해왔다는 점에서 그 하나의 원인을 찾을 수 있다.¹³⁾ 다양한 존재 가능태로서의 디자인사가 또 다른 반론을 기다리는 움직임이라면, 객관적 사실로서의 디자인사는 그러한 가능성을 삭제해 버리는 움직임이다. 이러한 디자인사는 오로지 하나의 가능성만을 인정하려 한다. 하나의 가능성만을 옥당하는 공간에서 하나의 디자인사는 절대적인 것으로 변질된다. 이와 같이 디자인사 서술을 객관적인 정답을 찾는 과정으로 인식하는 바탕¹⁴⁾에서는 다양한 디자인사들이 존재할 수 없다. 이러한 현상은 구체적인 디자인 역사의 서술 주체에 의해서 뿐만 아니라, 역사를 수용하고 유통시키는 과정에서 심화되었다. 역사 서술의 특성에 대한 무지와 무관심이 반성 없는 관성적 움직임으로 나타나고 있는 것이다.

여기서 우리는 모던디자인이라는 개념이 모더니티(Modernity)라는 자기장이 만들어낸 결과라는 사실을 우선 인정해야 할 것이다. 존 썬카라(John Thackara)는 모더니즘 역사에서 디자인이 중요한 자리를 차지하고 있음을 지적한다. 그는 모더니즘이 지속적으로 구체화 시켜온 기술의 진보성, 기계에 대한 찬양, 현재가 과거와 아주 다르다는 사고들을 디자인은 물질적인 형상으로 표현해 왔다고 주장한다.¹⁵⁾ 우리가 그의 견해를 수용한다면 모던디자인은 모더니즘의

사고들(모더니티)이 물질적 형상으로 표현되는 과정과 밀접히 연결된 것으로 이해할 수 있다. 그렇다면 우리의 다음 관심은 모더니티, 바로 근대성으로 모아져야 할 것이다.

4. 모던디자인, 반성과 극복

“근대성, 이는 더 이상 말할 것도 없이 서양의 근대성이다. 근대성은 유럽의 것이다. 그리고 우리가 유럽에다 북미까지 합한 것을 서양이라 한다면, 근대성은 서양의 것이다.”¹⁶⁾

앙리 메쇼닉(Henri Meschonnic)은 모더니티의 기원을 서양에서 찾는다. 그는 서양을 지역적인 의미로 사용하고 있지만, 사실 서양은 단순히 공간적 좌표상의 한 지점만을 의미하지는 않는다. 서양은 자본주의와 산업화로 무장한 현대화된 사회를 지칭하기도 하기 때문이다. 실제로 우리의 경우 ‘근대화’는 ‘서구화’와 대체될 수 있는 것으로까지 이해되었다. 어떤 의미에서든지 모더니티가 서양, 혹은 서구적인 것임을 부정하기는 쉽지 않다. 우리가 모더니티를 이해하려 한다면 그 기원이 서양임을 오히려 더욱 긍정해야 할지도 모른다.

오늘날 일반화된 세상을 바라보는 방식이자 사고와 행동 방식인 모더니티는 서구 역사의 한 시공간의 지점에서 시작되었다. 구체적으로 서구의 근대성은 15-17세기를 거치면서 형성되어, 18세기 계몽주의에 이르러 명확해졌다. 때문에 계몽주의 사상은 근대성을 이해하는데 중요한 단서를 제공한다. 계몽주의 사상의 특징은 첫째 이성의 능력에 대한 믿음, 두 번째 유기체로 세계를 이해하던 자연관에서 하나의 기계로 세계를 이해하는 기계적 자연관으로의 이행, 세 번째 진보에 대한 전적인 신뢰로 요약할 수 있다.¹⁷⁾ 이마무라 히토시(今村仁司)는 이 세 가지 내용을 근대성의 조건으로 이해한다. 그는 고대와 중세에는 이질적이었던 경제와 기술이 하나로 합쳐지는 것 자체가 근대성이라고 주장하면서, 그 접합을 가능하게 하는 조건으로 기계론적 세계상, 생산주의적-계산적 이성, 진보시간론이라고 지적하고 있다.¹⁸⁾ 이는 계몽주의사상과 모더니티가 밀접하게 연관된 것임을 드러내고 있는 것이다.

만일 모던디자이너가 모더니티가 디자인의 맥락에서 구체화된 것이라고 본다면, 우리는 모던디자인에 대한 이해를 새롭게 해야 할 것이다. 우선 19세기 후반과 20세기의 상당부분을 단일한 흐름으로 표현하는 ‘모던디자인’의 구체적인 내용들을 점검할 필요가 있다. 왜냐하면 그것들 각각은 서로에 대하여 동질성 이상의 이질성을 드러낼 수 있기 때문이다. 실제로 모던디자인이라는 이름으로 표현되는 디자인의 양상들을 보면 하나의 이름으로 묶기에는 어려운 부분들이 드러

12) 게르트 쉐레(Gert Selle)의 <산업디자인사>, 에이드리안 포티(Adrian Forty)의 <욕망의 사물들 Objects of Desire>과 같은 책들이 그 예들이라고 할 수 있다.

13) 이러한 상황을 고려할 때, 2004년 10월 15일 건국대학교에서 열린 한국디자인학회 디자인사 특별세션과 그 결과물들은 새로운 가능성을 보여주는 사례라 할 수 있다. 발표된 논문들은 <한국 디자인사 연구를 위한 몇 가지 전제(최 범)>, <한국 현대디자인의 문화 정체성 연구(김종균)>, <디자인사 연구의 역사(채승진)>, <한국디자인사 연구의 문화사적 접근을 향하여: 양갑조 할머니의 규방 공예품을 위한 변론(고영란)>, <디자인 전략의 모방자에서 선구자로: 한국 디자인 진흥 전략의 발전 과정에 관한 고찰(정경원)> 등인데, 내용과 관점, 그리고 접근방법의 다양성을 보여주고 있다. 자세한 내용은 <디자인학 연구>, 한국디자인학회, vol.17 no.4, 2004년 11월, pp.347-400을 참조하시오.

14) 디자인사를 객관적인 사실의 나열로 받아들이는 인식은 실증주의적인 역사관에 바탕을 두고 있다. 역사적 사실에 대한 일체의 해석이나 의미부여의 가능성을 차단하고, 사실들의 증명과 배열을 역사로 보고자 하는 입장이 이것이다.

15) John Thackara, "Beyond the Object in Design", John Thackara(Ed.), <Design After Modernism>, Thames and Hudson, 1988, p.11

16) 앙리 메쇼닉, 김다은 역, <모데르니테 모데르니테>, 동문선, 1999, p.45 번역서에는 근대성이 ‘현대성’으로 표현되어 있다. 그러나 여기에서는 글의 맥락을 유지하기 위해 ‘근대성’이라는 표현으로 수정하였다.

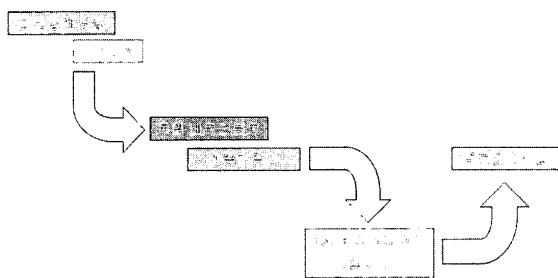
17) 윤평중, <푸코와 하버마스를 넘어서>, 교보문고, 1992, pp.21-27

18) 이마무라 히토시, 이수정 역, <근대성의 구조>, 민음사, 1999, p.53

난다.¹⁹⁾ 그나마 확인되는 동질성이라는 것도 피상적인 수준에서 발견되는 것이지, 구체적인 조형이나 이념, 작업논리에서 찾을 수 있는 것이 아니다. 이를 다른 말로 표현하면, 근대성은 싸카라(John Thakara)적 의미의 디자인으로 발현되는 과정에서 서로 다른 모습의 다양한 양태로 나타났다고 할 수 있는 것이다.

문제는 이러한 다양한 양상들의 존재에도 불구하고, 모던디자인이라는 하나의 이름 아래 그 모든 것들을 무리하게 하나로 엮으려했다는 점에서 파생된다. 모더니티가 각각의 주어진 조건과 맥락에서 디자인으로 어떻게 구체화되었는가를 이야기하기보다는, 공통적인 요소라는 선험적 틀을 마련하고 그것을 통해 개별성을 설명해냄으로써, 결과적으로 개별성들을 소외하거나 왜곡하고 말았다. 이것이 모던디자인 역사 서술과 모던디자인 담론의 첫 번째 문제이자 특징인 것이다. 여기에는 하나의 종착역을 설정하고, 그곳을 향해 모든 것을 환원시켜가는 체계의 변증법적인 폭력이 자리한다.

다음으로 우리는 특정한 일부 국가에서 발생된 현상들을 역사의 시간축에서 배열하고, 그것들이 이어 달리는 단선적 흐름으로 모던디자인의 역사를 기술하려는 모던디자인 역사 서술의 전통에 주목해야 한다. 이러한 시도들은 19세기 중엽의 영국을 이야기하다가, 19세기 후반의 오스트리아를, 그리고 20세기초의 독일을 이야기한다. 그리고는 1930년대의 미국을 이야기하고, 다시 1950년대의 독일을 이야기한다. 시간축을 따라 서로 다른 주체들이 일종의 이어달리기를 하는 것이다. 그러나 위에서 언급한 모더니티가 그러한 시공간을 그러한 방식으로 이어 달리면서 발현되었다고는 볼 수 없다. 우리는 '왜 하필 영국이고, 왜 하필 미국이며, 왜 하필 독일인가?'라고 물어야 한다. 더불어 '왜 아프리카는 그 논의의 장에 부재하며, 왜 아시아는 그 논의의 장에 부재한가?'를 물어야 한다. 특정한 국가에서의 특정한 사건들을 순차적인 시간축에 나열하는 방식, 이것이 모던디자인 역사 서술과 담론이 가지는 두 번째 특징인 것이다.

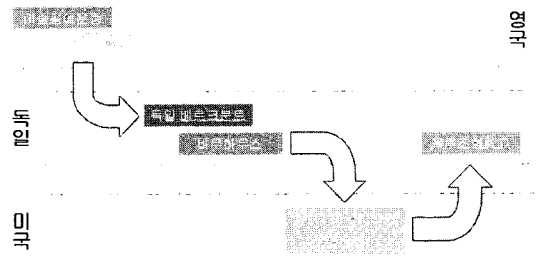


[그림 3] 단선적인 모던디자인 역사 서술

여기에서 우리는 디자인 역사 서술에 자리하는 제국주의적인 힘을 느낄 수 있다. 이러한 내용에 대해 오스트레일리

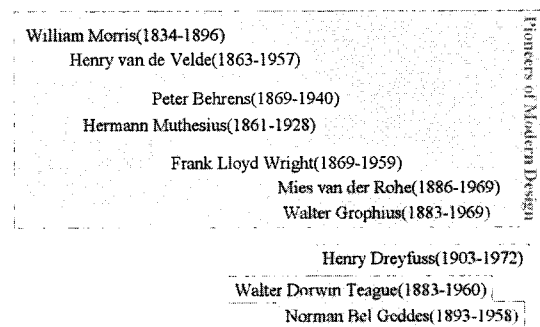
19) 앞서 살펴본 바와 같이, 20세기 초 유럽에서 있었던 유토피아 실험들과 헨리 포드적 감수성을 바탕으로 한 미국에서의 디자인의 괴리나 윌리엄 모리스의 '미술공예운동'과 동시대에 박람회에서 발현된 디자인 사이의 차이뿐만 아니라, 아르누보라는 이름으로 불리는 디자인 양상들의 차이도 이러한 어려움을 증명한다.

아의 디자인사가인 토니 프라이(Tony Fry)는 날카롭게 비판한 바 있다. 그는 '디자인사의 주변성'이라는 개념을 통해 디자인사가 몇몇 체계모니를 장악한 주류에 의해 서술되고 유포되어왔음을 지적한다. 디자인 역사에는 제3세계의 디자인이 존재하지 않으며, 이로 인해 제3세계, 즉 주변부에는 디자인이 마치 존재하지 않는 것처럼, 따라서 디자인사도 존재하지 않는 것처럼 인식하게 만든다는 점을 그는 비판하였다. 실제로 일부 제국주의 국가인 영국, 미국, 독일 중심의 디자인사를 소비하고 있는 우리의 현실은 그의 이러한 주장이 틀리지 않았음을 증명한다.



[그림 4] 일부 제국주의 국가 중심의 역사서술

세 번째로 모던디자인 역사 서술의 전통은 영웅적인 인물들을 중심으로 역사를 서술한다는 특징을 가진다. 윌리엄 모리스(William Morris)와 앙리 반데 벨데(Henry Van de Velde), 헤르만 무테지우스(Herman Muthesius), 피터 베렌스(Peter Behrens), 그리고 그로피우스(Walter Gropius) 등으로 이어지는 인물들의 영웅담을 통해 모던 디자인을 이해하려는 시도는, 실제 역사적 현상들을 구체화시킨 보다 많은 익명의 존재들을 무력화시킨다. 우리는 여기서 '18세기 발명 중 한 개인의 업적으로 된 것은 거의 없다'²⁰⁾는 맑스의 지적을 기억해야 한다. 최근 국내에 번역된 에이드리안 포티의 <Objects of Desire> 역시 디자인을 사회사의 맥락에서 기술함으로써 이러한 전통과 일정한 거리를 두고 있다.



[그림 5] 영웅들의 역사

20) 칼 마르크스, 김수행 역, <자본론1(하)>, 비봉출판사, 2001, p.501

1	개별 디자인들을 소외하거나 왜곡
2	단선적 흐름으로 역사를 기술
3	영웅적인 인물들을 중심으로 역사를 서술
4	일부 제국주의 국가 중심의 디자인사 서술

[표 1] 모던디자인 역사 서술의 특성

5. 모던디자인의 이식과 변형

모더니티(Modernity)는 일종의 서구적 버나쿨러였지만, 역사를 지나오면서 세계적이고 보편적인 것이 되어버렸다. 그것은 보편성을 띠고 있기 때문에 세계적으로 확대된 것이 라기보다는, 세계적으로 확대되었기 때문에 보편성을 가진 것으로 해석되어야 한다. 사실을 이렇게 역전된 이미지로 지각하도록 하는 힘, 그것이 바로 모더니티의 힘이다. 이 힘은 또 다른 역전된 풍경을 만들어 내는데, 감염시키기 위해 노력하는 모더니티가 아니라 감염되고자 애쓰는 주체의 생산이 그것이다.

모더니티, 그것은 분명 전염성이 강한 일종의 바이러스다. 이 바이러스는 일단 감염되던 과거의 정체성에 대한 기억을 삭제하고, 새로운 자신의 기억을 대상에게 이식한 후, 그것을 마치 자신의 것으로 자연스럽게 인식하도록 만들어 버린다. 모더니티라는 유행을 만난 다양한 시간과 공간 속의 자리하던 주체들은 이전의 존재방식과 단절하였다. 이전 경험으로부터의 단절은 그 자체로 하나의 죽음이었다. 그러나 주체들은 하나의 좀비(Zombi)가 되어 '모던'이라는 이름으로 되살아났다. 물론 '모던디자인'도 그 중 하나라 할 수 있다.

근대는 아누스의 얼굴을 가진다. 우리는 반은 사람의 모습을, 또 다른 반은 고기의 모습을 하고 있는 신화 속 사이렌(siren)의 형상과 동일한 이미지를 근대로부터 발견한다. 어쩌면 이미 근대는 이러한 모순된 존재들을 스스로의 몸에 내재화하고 있었는지도 모른다. 실제로 이성과 합리성으로 주장하고 일관된 모습으로 발현하였던 것으로 우리가 알고 있는 근대는 구체적인 발현 과정에서 부조리한 모습으로 내부에 잠재해 있던 비이성적인 혼란과 더불어 등장하였다. 벤야민은 이러한 근대의 이중적인 모습을 일찍이 발견해낸 인물이었다. 도구적 합리성만을 근대가 추구하였다는 비판을 한 하버마스(J. Habermas)의 눈에도 근대의 모순된 이미지가 보였을 것이다. 우리는 이 부조리를 과연 어떻게 이해해야 하는가?

근대는 근대에 내재적인 모순과 부조리를 거부하려 했다. 재미있는 것은 자신의 또 다른 얼굴인 부조리를 통해 근대가 자신의 정체성을 확인받으려했다는 점이다. 이성이 광기를 통해 자신을 정의하려 했다고 지적한 푸코(Michel Foucault)의 통찰은 여기서 빛을 발한다. 여기서 광기는 이성의 또 다른 얼굴이다. 이성에 대한 믿음을 바탕으로 구체화된 근대가 자신의 정체성을 드러내기 위해 자신의 또 다른 얼굴인 부조리를 거부하면 할수록, 근대는 또 다른 부조리의 연쇄 속에 자리하게 되었다. 편리에 대한 근대적 욕망이 디자인된 사물들을 통해 실현될 것이라는 판타지는 또 다른 불편들의 실제적 경험으로 인해 무한히 그 실행이 연기되었

다. 마찬가지로 환경오염을 더욱 발전된 테크놀로지로 해결할 수 있다는 근대적 판타지 역시 더 큰 환경오염과 재앙 앞에 흔들리고 있다. 진보의 시간관은 자신의 판타지와는 달리 지속적으로 부조리들을 경험하고 있는 것이다.

진보의 시간관이 낳은 개념들 중의 하나가 바로 아방가르드(Avant-garde)이다. 아방가르드라는 개념은 직선적인 시간관을 특징으로 한다. 과거를 거부하고 그 거부된 자리에 새로움을 향한 열정이 반응하는 것, 그것이 아방가르드라면 아방가르드는 분명 모더니티의 산물이다. 근대성의 시간 의식은 아방가르드와 함께 키치(Kitsch)를 만들어 내었다. 키치를 피해 아방가르드는 도주의 발길을 재촉하지만, 키치는 아방가르드를 사모하면서 유지하지만 묵묵히 그 흔적들을 밟아 나아간다. 그들은 서로 떨어질 수 없다. 아방가르드와 키치는 근대성이 만들어낸 두 자식이기 때문이다. 디자인의 맥락에서도 우리는 아방가르드의 흔적을 따르며, 늘 뒷북을 치고 서 있는 키치를 모던디자인의 또 다른 얼굴로 인정해야 할 것이다. 모던디자인은 합리성이라는 한 방향으로만 전개되지 않았고²¹⁾, 키치의 존재는 이를 증명한다.

특히 우리의 근대화 과정은 이러한 서로 모순되는 현상이 동시에 작용하는 공간이었다. 우리에게 근대성이란 자생적인 것이라기보다는 이식된 것이다. 우리에게 근대 역사는 이식의 역사였다. 새로운 세포가 이식될 때, 우리 사회가 겪어야만 했던 고통과 갈등, 그리고 그것들이 만들어낸 다양한 표정들을 우리는 우리의 근대화 과정이자 한국적 근대의 모습으로 받아들여야 한다. 이것은 단순히 어느 한 영역에 국한되는 것이 아니라, 사회의 전 영역에서 겪어야 했던 양상들이다. 우리의 이러한 특수성은 모던디자인 역사 서술의 하나의 특징인 특정 제국주의 국가 중심으로 역사를 서술하는 전통, 그래서 마치 그 이외의 지역에서는 디자인이 존재하지 않는 것처럼 서술하는 전통의 한계를 다시 한 번 드러낸다.

6. 결론

오늘날 모더니티라는 바이러스는 일상 삶의 곳곳으로 스며들어 우리의 육체를, 우리의 정신을 지배하면서 스스로를 자연스럽게 당연한 것으로 받아들이도록 조종하고 있다. 하지만 근대성의 밀도가 낮았던 초기에 그것은 부자연스러운 것이었다. 그것을 담아내고 있는 기표들은 신기한 것이었을 뿐만 아니라 새롭고 훌륭한 것들이었고, 바로 그러한 이유로 인해 '근대'는 삶의 공간에서 힘을 얻어갔다. 전통을 지키려는 관성이 그 존재를 억압하려 하였으나, 일정 양 이상의 바 이러스가 스며들었을 때, 전통을 지키려는 우리의 면역기능은 무용지물이 되었고, 이내 그 면역기능을 유지하던 우리의

21) 이와 관련하여 데이비드 하비(David Harvey)의 이야기도 주목할 만하다. 그는 모더니티의 '단절'이라는 것이 판타지에 불과한 신화라고 비판한다. 이러한 입장은 "어떤 사회질서도 기존의 여건 속에 이미 잠복해 있지 않던 변화를 만들어 낼 수 없다"라는 말에 함축되어 있다. 그는 근대 도시 파리에서 과거로부터의 단절이 아닌 이어짐의 흔적들을 찾아 나선다. 이것은 변화가 단절을 통한 이행이 아니라 잠재되어 있는 모순된 내용들 사이의 관계 속에서 이루어지는 것임을 드러내는 것이다. 자세한 내용은 데이비드 하비, 김병화 역, <모더니티의 수도, 파리>, 생각의 나무, 2005, pp. 7-36을 참조하시오.

감각 역시 변화되었다. 모더니티라고 불리는 바이러스트들이 임계지점을 넘어설 때, 우리 몸도, 우리의 정신도, 우리 사회도 근대로 이행하는 움직임 속에 놓이게 되었다.

모더니티와의 관계에서 모던디자인을 이해할 때, 우리가 간과해서는 안 될 부분이 합리적이고 이성적인 특징으로만 정의될 수는 없는 부조리한 측면을 모던디자인이 포함한다는 점이다. 특히 우리의 근대화 과정은 이렇게 서로 대립하는 모순된 현상들로 채워져 있다. 그래서 일찍이 칼리니스쿠(Matei Calinescu)는 '키치의 풍요로움은 근대화되고 있음의 증거'²²⁾라고 지적하였던 것이다.

이러한 모던 디자인의 이중성은 이후에 전개된 디자인의 양상들과의 관계에서도 적용될 수 있다. 모던디자인이 무엇인지에 대한 논의는 아이러니컬하게도 그것을 과거와 구분하기 위해서보다는 이후에 등장한 포스트모던이라는 것과 구분하기 위해서가 아닌지 의심해 볼만 하다. 실제로 모던디자인에 대한 논의가 활발해진 것은 포스트모던디자인이라는 것이 등장하면서부터였다. 키치에 대해서 모던디자인이 취했던 방식과 유사한 방식으로 포스트모던디자인은 모던디자인을 대하였고, 이러한 과정에서 서로는 자신의 정체성을 서로를 통해 확인하는 결과를 만들어 내었다. 이는 우리가 알고 있는 모던디자인이 이데올로기적 관계성 속에서 구체화되어 왔음을 시사하는 것이다.

모던디자인의 역사 또한 마찬가지이다. 그것은 모더니티가 발현되는 과정에서 나타난 개별성을 억압하거나 왜곡시키면서 지나친 일반화를 추구하였고, 헤게모니를 장악한 일부의 디자인을 단선적 흐름으로 나열하였으며, 일부 영웅적 인물 중심의 역사를 보편적인 것으로 만들었다. 이로 인해 우리는 '디자인'이라는 자극에 '모던디자인'을 떠올리게 되었고, '모던디자인'이라는 자극에 일부 제국주의 국가의 영웅들과 그들의 무용담을 떠올려야 했다. 우리는 마치 파블로프의 잘 교육받은 실험실의 개처럼, 모던디자인과 함수관계로 맺어진 인물들과 사건들을 프로그래밍된 방식으로 이야기해왔던 것이다. 이러한 맥락에서 지금 우리에게 필요한 것은 바로 역사를 보는 고유한 시각들과 그것들이 만들어가는 다양한 우리의 디자인 이야기들이다.

22) M. 칼리니스쿠, 이영옥 외 역, <모더니티의 다섯 얼굴>, 시각과 언어, 1996, p.284

참고문헌

- 강현주, <디자인사 연구>, 조형교육, 2004
- 김민수, <모던디자인 비평>, 안그래픽스, 1994
- 유근준, <디자인론>, 박영사, 1981
- 윤평중, <푸코와 하버마스를 넘어서>, 교보문고, 1992
- 정시화, <산업디자인 150년>, 미진사, 1991
- 정시화, <현대 디자인 연구>, 미진사, 1980
- 게르트 젤레, 강현옥 역, <산업디자인사>, 마이크로, 1996
- 데이비드 하비, 김병화 역, <모더니티의 수도, 파리>, 생각의 나무, 2005
- 에이드리안 포티, 허보윤 역, <욕망의 사물들>, 일빛, 2004
- 앙리 메쇼닉, 김다운 역, <모데르니테 모테르니테>, 동문선, 1999
- 이마무라 히토시, 이수정 역, <근대성의 구조>, 민음사, 1999
- 존 에이 워커, 정진국 역, <디자인의 역사>, 까치, 1995
- 존 헤스켓, 정무환 역, <산업디자인의 역사>, 시공사, 2004
- 질르 들뢰즈, 신순범/ 조영복 역, <니체, 철학의 주사위>, 인간사랑, 1996, p.137
- 칼 마르크스, 김수행 역, <자본론1(하)>, 비봉출판사, 2001
- M. 칼리니스쿠, 이영옥 외 역, <모더니티의 다섯 얼굴>, 시각과 언어, 1996
- 채승진, "디자인사 연구의 역사", <디자인학 연구>, 한국디자인학회, vol.17 no.4, 2004년 11월
- 최 범, "모던디자인 비평의 정당성과 착오", 월간<디자인>, 1994년 8월호
- John Thackara, "Beyond the Object in Design", John Thackara(Ed.), <Design After Modernism>, Thames and Hudson, 1988
- Clive Dilnot, "The State of Design History, PartI: Mapping the Field", Victor Margolin(Ed.), <Design Discourse>, The University of Chicago Press, 1989
- Victor Margolin, "Design History or Design Studies: Subject Matter and Method:", <Design Issues 11>, no.1, spring 1995