



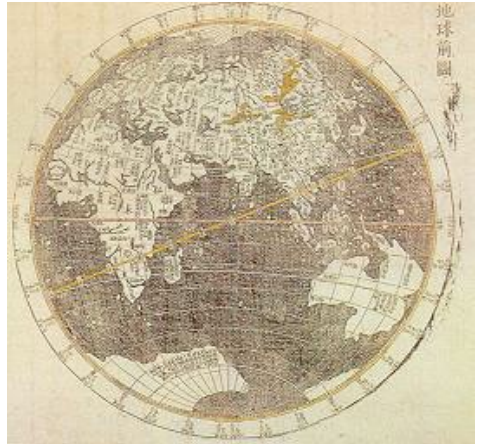
# 한류류 디자인연구

한류(類)는  
우리 안의 의식의 흐름을 형성하는 것이며  
류(流)는  
한류 의식의 실천을 통해  
세계로 향하는 사회의 구체적 파동이다.



# 한류(類) 류(流) 디자인 연구





## 한류(類)류(流) 디자인 연구

주관기관 **NDS**

**Native Design Studies**

총괄책임자 김영기 (이화여대 조형예술대학장)

선임연구원 이은숙 (NDS 연구소장)

이기동 (성균관대 교수)

박미정 (NDS 연구팀장)

## 요약서 SUMMARY

이 보고서는 산업자원부가 시행한 [디자인기반기술개발사업]의 디자인연구개발 보고서입니다.

---

과 제 명   한류(類)류(流) 디자인 연구  
주 관 기 관   NDS  
총괄 책임자   김영기(이화여자대학교 조형예술대학장)

---

총사업기간   2003년 8월 1일부터 2004년 7월 31일까지(총 12개월)  
총 개발사업비   총 사업비 63,680 천원  
                  정부출연금 55,000 천원  
                  기관부담금 8,680 천원(현물)

---

주 제 어   한류(類)류(流), 디자인휴머니티, 디자인사고, 문화적 사유  
            마음의 지도, 경험과 지식, 상상력, 직관과 논리, 아비투스

---

### 최종개발목표

세계 경제지도의 변화는 과거 경제적 가치우위의 시대에서 문화에 의한 경제발전의 시대로 옮겨가고 있다. 21세기 문화의 중요성이 디자인의 문화적 특수성을 더욱 절실히 요구하고 있는 것이다. 그러므로 본 연구는 세계 속의 디자인 한국을 성취할 새로운 ‘류(類)’를 현실화하는데 그 궁극적 목적이 있다. 이를 위해 한류(類)의 역사 속에서 끊임없이 생성되어온 디자인 사고의 창조성을 살피고 그것이 이 시대의 새로운 ‘류(流)’로서 세계적 파급효과를 불러일으키기 위해 필요한 사고전환의 구체적 실천방안을 모색한다.

### 연구의 필요성

□ 동북아 시대의 디자인 특성화를 위한 지정학적 필요성: 한국이 세계 안에서 동북아시아의 디자인 선진국으로 도약하는 것은 현재 우리에게 가장 시급히 요구되는 지정학적 과제이다. 이러한 지정학적 과제는 내부적으로는 정체성을 찾는 것이며 외부적으로는 세계화로 집결되어야 한다.

□ 한국디자인의 문화적 자산에 대한 관심 증대: 한류(韓流)현상에 따른 한국 문화에 대한 국내외의 관심이 증가하면서 그 동안 분산되어왔던 디자인

정체성의 문제를 한류(類)로 집중화시키고 이를 통해 선진 디자인과 대등한 위치에서 우리의 차이 가치를 밝힐 필요가 있다.

□ 새로운 디자인 패러다임의 요구: 모더니즘 이후 다양한 디자인의 장 속에서 특별히 동양의 정신문화로부터 인류를 향해 제안될 수 있는 새로운 디자인 패러다임이 한류(類)의 사상과 철학 그리고 사고방식 속에 내재되어 있다. 따라서 이를 집중적으로 연구, 분석함으로써 이 시대의 새로운 디자인 관행을 창출할 수 있다.

### 연구 결과

한류(類)류(流)라는 개념의 제안을 통해 우리 자신에 대한 올바른 자아경험은 물론 디자인에 있어서 20 세기를 지나오는 동안 끊임없이 대두되었던 자연과 인간성의 문제를 포괄적으로 다룰 수 있는 21 세기 디자인 패러다임을 도출할 수 있었다. 이를 본 연구에서는 네오-휴머니티(neo-humanity)라 명명하여 다음과 같은 특성으로 분석하였다.

- 자연을 사랑하는 자연친화적 휴머니티
- 메마른 인류의 마음에 정을 담은 디자인 휴머니티
- 사용할수록 한결 같은 디자인 정감

이러한 거대한 인식의 전환은 이전의 방법론적 사고로는 그 정신적 크기를 수용할 수가 없으며, 그래서 새로운 디자인 사고방식을 요구하게 되어있다. 본 연구에서 제시하는 디자인 사고방식은 사회사적, 역사적, 산업사적 실천사례를 통해 볼 수 있는 한류(類)류(流) 사고의 특수성을 포괄한다. 이는 또한 세계가 주목하는 동양 정신사의 맥락과 함께 함으로 과학적 방법론의 다음 세대가 가야 할 디자인 사고의 길을 뚜렷하게 보여주고 있다.

### 연구의 기대효과

- 디자인 사고방식의 새로운 유형을 통한 디자인 관행의 전환 기대
- 산만하게 분산되어있던 한국 디자인의 구심점 역할 기대
- 동북아의 디자인 허브로 제안될 새로운 디자인 패러다임으로서의 기대

## 목차 CONTENTS

### 1 장 서론

#### 6 왜 한류(類)류(流)인가?

6 정치, 사회적 요인

8 역사적 필요성

11 미래를 위한 새로운 패러다임의 요구

#### 14 한류(類)류(流)란 무엇인가?

### 2 장 한류(類)류(流) 디자인 패러다임

#### 17 인류와 세계를 향해 제안하는 디자인 휴머니티

22 자연을 사랑하는 자연친화적 디자인 휴머니티

26 메마른 인류의 마음에 정(情)을 담은 디자인 휴머니티

31 사용할수록 한결같은 디자인 정감

#### 35 디자인 사고방식

35 디자인 실천능력으로서의 사고의 이해와 사고 개념의 차이

40 디자인 사고의 과학적 방법론

44 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식

#### 48 한류(類)류(流) 디자인 사고의 구조

48 과학적 사고와 예술적 사고의 통합적 구조

52 중화(中和)의 원리

64 마음의 지도

### 3 장 디자인 사고의 실천에 관한 사례연구

#### 73 역사적 실천 사례

74 한글 디자인을 통해본 정체성의 혁명과 합리성의 실천

76 백자 디자인 속에 담긴 존재적 삶의 본질



79 사회사적 실천 사례

80 IMF 위기 극복 과정에서 보여준 한마음

83 정체성에 관한 또 하나의 사회적 사건, 2004 월드컵

85 산업사적 실천 사례

89 한국 경제발전의 견인차, 자동차 산업

92 IT 강국, 코리아

4장 결론

95 한류(類)류(流), 디자인 의식의 전환

95 네오-휴머니티(neo-humanity)로의 디자인 패러다임 전환

99 중화(中和)적 사유에 의한 디자인 사고의 전환

102 디자인 관행(practice)에 관한 새로운 방향성의 제안

104 동북아 시대 디자인 중심국가를 향한 국가적 비전

104 디자인 한류(流)의 차별성과 대표성

108 디자인 한류(類)류(流)의 세계를 향한 실천적 파동

109 참고문헌

# 1 장. 서론

## 1 절. 왜 한류(類)류(流)인가?

### 1. 정치, 사회적 요인

정보통신의 급속한 발달이 가져온 지식기반사회로의 전환은, 사회와 문화 그리고 산업과 디자인에 있어서의 새로운 구조와 이해를 요청하게 되었다. 특히 여느 국가보다 빠른 속도로 정보 시대의 구조에 적응해온 한국은 ‘디지털 민주주의’라는 새로운 정치참여의 창구를 열었다. 이는 미니 다수파(mini-majoritarian)<sup>1</sup> 혹은 소수의 지배(minorities' rule)<sup>2</sup>라는 새로운 정치권력을 향한 일종의 커뮤니케이션 혁명이라 할 수 있다. 그리고 이러한 혁명의 근저에는 인터넷 상용화라는 사회제도 및 기술의 변화가 수반되었다.

산업시대에도 한국은, 1961 년 국민소득 81 달러로부터 시작한 국가들 중 경제성장과 함께 민주주의로의 실천을 동시에 이루어간 유일한 국가라 해도 과언이 아니다. 1977 년 100 억불 수출달성과 국민소득 1000 달러 시대를 성공시켰으며, 이후 우리 제품에 대한 제값 받기 운동이 일어나면서 ‘품질 향상’을 위한 경제 성장 정책을 지속적으로 추진해왔다. 모든 기업은 제품의 질을 세계적 수준으로 끌어올리기 위해 새로운 소재와 기술 개발에 주력하였다. 이렇게 제품의 물리적 기능과 질적 수준이 향상되면서 자연스럽게 디자인의 문제가 논의되었고, 이 시점에서 ‘한국적 디자인’에 대한 고민이 대두되기 시작한 것이다.

---

<sup>1</sup> 앨빈 토플러(Alvin Toffler, 1980)의 <제 3의 물결>에서 제시된 새로운 정치권력의 구조를 일컫는 용어이다.

<sup>2</sup> 미국의 정치학자 로버트 달(Robert Dahl, 1999)는 다수의 지배로부터 소수의 지배로 정치권력이 이동할 것을 예견하였다.

1980 년대는 우리에게 ‘문화’라는 새로운 화두를 던져준 시대다. 88 서울 올림픽 개최가 결정되면서 ‘문화올림픽’이라는 국가적 관심이 문화를 사회적 정체성의 언어로 확장시킨 것이다. 그러나 경제 성장의 결과 올림픽이라는 세계적 대회를 개최하게 되었지만, 분단국가라는 정치적 현실 앞에 민족 정체성의 인식은 여전히 풀리지 않은 숙제로 남아 있었다. 왜냐하면 남한이라는 영토 안에서의 정체성 논의는 그 자체가 정체성 인식의 부조화와 모순을 안고 있기 때문이다.

서울 올림픽의 성공적 개최에 이어 90 년대를 지나면서 국외적으로는 구소련의 페레스트로이카 이후 냉전시대의 종결과 함께 세계 경제와 정치 질서에 뚜렷한 블록화 현상이 전개되었다. 이 같은 세계 질서에 따라 4500 만 인구의 남한으로는 세계 블록들 간의 경쟁적 게임에 대처하기가 더욱 힘들어졌다. 더 이상 정체성 논의가 남한이라는 부분적 영토에 국한되어서는 살아남을 수 없는 현실이 조성된 것이다. 말하자면 ‘한국적’ 혹은 ‘민족’이라는 언어를 남북 이데올로기로 내세워 가두어 둘 수 없는 국내외적 상황에 직면한 셈이다.

하지만 경제성장의 과정에서 대두된 정체성의 문제는, 90 년대까지도 그 본질적 문제의 깊이에 다가서지 못하고 여전히 외연적이고 부분적인 시각에 머물러 있었다. 지난 <한국디자인의 특화전략 연구>에서는 국가 정체성을 회복하는데 있어서 ‘한국적’이라는 용어가 지닌 언어학적 의미의 문제를 지적한 바 있다. 요컨대 ‘적’이란 어떤 대상에 대한 형용사적 성질을 나타내는 언어일 뿐, 그 같은 성질을 부여할 수 있는 실체가 없 스스로 존재할 수 없다는 것이다. 그래서 ‘한국적’이란 성질을 부여할 수 있는 실체로서의 디자인 곧 ‘한국의 디자인(Korean design)’이라 명명함이 타당함을 주장하였다.

그렇다면 한국의 디자인이라고 했을 때, ‘한국의’란 어떤 내용을 함축하고 있는가? 한국의 디자인은 한국인의 기질과 성향에 의해 창조된다. 바꾸어 말하면 한국인의 기질과 성향에 의해 한국미의 특성이 결정되는 것이다. 이미 ‘중국적’인 것이 피에르 가르탱(Pierre Gardin)을 통해 프랑스의 패션 속에 존재하듯이, ‘한국적’ 디자인도 프랑스의 디자이너에

의해 그들의 디자인 속에 존재할 수 있다. 하지만 ‘한국의 디자인’은 한국으로부터만 나올 수 있는 고유의 디자인(design from Korea)이다. 이와 같이 ‘태어난 나라가 있는 디자인’을 일러 ND 디자인이라 한다. 이 ND 는 한반도 이남의 우리들에게만 제한적으로 사용되는 용어가 아니라 탈이데올로기적 속성을 지닌 개념이다. 나아가 한국인이 마땅히 그렇게 생각하고 좋아하는 감성의 세계가 분단 한국이라는 영토적 한계를 넘어서 중국을 비롯한 동북아의 모든 나라들에 대하여 문화인류학적 대표성을 획득할 수 있는 개념으로 집약될 수 있어야 한다.

이미 세계 내에는 문화인류학적 혈통에 의한 차이가치로 다양한 디자인의 ‘류(類)’가 형성되어 있으며, 이 제너레이터로서의 ‘류(類)’를 근원으로 세계를 향한 디자인의 과급효과(流)를 확장하려는 국가들이 서로 경쟁하고 있다. 예를 들어, 북유럽의 게르만 민족으로 구성된 국가들은 그들이 지닌 공통의 게르만 류(類)를 근간으로 독일의 류(流) 혹은 오스트리아 류(流)를 형성하고 있다. 마찬가지로 영국을 모체로 하는 앵글로 류(類)에 대하여 영연방 국가들과 미국의 다양한 류(流)가 존재하며, 일본의 전통문화와 산업이 서구사회에 미친 영향에 따라 나타난 일본(類)의 류(流)들도 적지 않다. 이와 같이 다양한 인류에 의해 나타나는 종적 특성으로서의 류(類)의 과급효과(流)를 생각할 때, 중국류(類)와 일본류(類) 사이에서 한국디자인의 모체인 한류(類)의 인식과 그것의 차이가치, 그리고 세계로의 과급효과(流)를 고려하는 것은 동북아 시대를 바라보는 국가적 비전에 가장 구체적인 실천전략이 될 수 있다고 확신한다.

## 2. 역사적 필요성

90 년대는 ‘우리의 디자인에는 우리 역사와 문화의 이미지가 없다’라는 자성의 목소리가 디자인 정체성 논의를 불러일으킨 시대다. 우리가 어떻게 디자인하며 살아왔는가를 묻는 것은 바로 디자인의 역사와 문화에 대한 ‘류(類)적’ 반성의 질문이라 할 수 있다.

따라서 한류(類) 디자인 연구과정에서 한류(類)라는 용어가 가지고 있는 강점은 문화인류학적 측면에서의 디자인 통시성을 설명하기에 적합하다는 것이다. 그러나 그것은 현대성과 세계성을 인식하고자 하는 디자인 공시성을 설명하기에는 그 개념의 범주가 충분하지 못하다. 그러므로 '류(流)'는 동시대의 개념을 내포하고 있어 전통과 동시대성의 개념을 통합하는데 적합하다. 즉 '류(流)'의 뿌리가 한류(類)이며, 한류(類)는 '류(流)'의 모태라 할 수 있는 것이다.

국가나 민족 단위에 있어 변할 수 없는 것과 가변적인 것의 관계를 이해하려면 반드시 문화인류학적 혈통과 경로를 이해하여야 한다. 특히 한류(類)의 이해와 실천에 있어 문화인류학적 배경이 요구되는 것은, 동북아 중심 국가로서의 위치를 세계로부터 인정받기 위해 우리 스스로의 올바른 역사인식이 무엇보다 중요하기 때문이다. 근래에는 중국의 고구려사(史) 왜곡과 관련하여 역사와 문화에 대한 우리 스스로의 무지와 몰이해를 뼈저리게 경험하고 있다. 식민지 시대 이후부터 지금까지 일본의 민족사 왜곡의 망령이 우리를 사로잡고 있는 것이다. 역사는 정체되어 있지 않고 끊임없이 변화하며 흐른다. 한국 문화의 기원이 한반도라는 영토 안에서 스스로 자생한 것이든, 아니면 지금까지 주장되어온 바와 같이 시베리아 및 여타의 고대 인류로부터 유입된 것이든 간에, 민족 이동과 교류에 따른 변화의 사건이 시시각각으로 진행되어 왔음은 부인할 수 없는 사실이다. 다만, 이러한 변화의 물결 가운데 변화의 방향을 결정하고 선택하는 문화의 구심력이 그 문화의 뿌리를 발언하는 것이다. 따라서 한국의 문화란 통시적으로나 공시적으로 다양한 이문화의 영향을 받아온 것이 사실이지만, 유구한 세월 그 본질적 정체(正體)에 있어서만은 일관되게 흐르는 그 무엇이 존재한다.

한류(類)는 이러한 문화적 정체성의 입장에서 논의될 개념이다. 그렇다고 한류(類)의 개념적 범주가 한반도 내에만 국한되는 것은 아니다. 한류(類)는 인류학적 경로를 따라 이동해온 혈통의 사람들을 통칭하는 의미로, 한국은 바로 이 한류(類)의 세계화라는 사명을 짊어진 대표성을 가진 국가라 할 수 있다. 앞으로 한류(類)의 사상과 철학 그리고

생활세계에서의 실천을 통해 살펴보겠으나, 지금까지 동양사상의 축으로 이해되어온 많은 사상가들과 그들의 이상이 가장 실천적으로 구체화된 국가가 바로 한국이다. 이렇게 다양한 역사적 사건을 통해 한류(類)의 대표성이 획득되고 나면, 중국과 일본을 포함하면서 동시에 그들과 다른 하나의 경우로서의 디자인 '류(流)'를 세계에 제안할 수 있게 될 것이다. 그러므로 한류(類)는 보편성인 동시에 특수성이라 할 수 있다. 그것이 한류(類)로 범주화할 수 있는 문화적 경계에 대하여는 대표성을 지니면서 또한 개인과 문화적 창조성에 따라 다양한 한류(類) 류(流)의 과장효과를 생성하기 때문이다.

20 세기가 물질문명의 시대였다면 현 세기는 지식을 기반으로 하는 무형의 정보사회라 칭한다. 물질적 가치 우위의 시대가 끝나고 세계는 새로운 가치관과 디자인 정신을 요구하고 있다. 생태학적 디자인, 윤리적 디자인, 이 모두가 산업시대가 가져다 준 전(全)인류적 재난을 자정하고자 하는 노력의 일환으로 등장한 운동이다. 이러한 시대에 한류(類) 류(流) 패러다임은 자연과 인간, 그리고 물질에 대한 새로운 이해와 관심을 불러일으킬 것이다. 그리고 이 패러다임은 존 네스빗(John Naisbitt)<sup>3</sup>의 비전과 맞물려 세계에 대하여 새로운 가치 규범을 제공하게 될 것이다. 존 네스빗이 주창한 아시아적 가치란 비단 전통적인 사회 구성과 조직적 패턴만이 아니라 수십만 아시아인들의 의식과 행위를 이끌어 온 정신을 의미한다. 이 아시아의 정신을 대표할 사상가들이 우리에게 있으며, 그 실천적 삶으로서의 문화가 우리 속에 살아 숨쉬고 있다. 진정 인간을 위한 디자인의 실천이 이제는 한류(類) 류(流) 패러다임을 통해 구체화될 시대가 도래(到來)한 것이다.

<sup>3</sup> 네스빗은 로언 기슨(Rowan Gibson)과의 대담에서 “아시아인들은 원래 열심히 일하는 데서 삶의 의미를 찾았다. 아시아인들은 가족간의 유대가 강하며 교육 수준도 높다. 아시아가 경제기적을 일으키는 데도 아시아인들의 이런 정신이 일등공신이였다. 아시아의 이런 정신이 또다시 아시아를 경제회생의 길로 이끌 것이다. 그리하여 아시아인들의 자부심이 더욱 빛을 발하게 할 것이다. 물론 아시아 경제도 곧 그 자부심 못지않게 본 궤도에 오를 것이다. 아시아인들은 오히려 자신들의 가치와 동떨어진 경영체제들이 문제였다고 말한다. 그들은 이제 자신들의 본 모습을 되찾기에 여념이 없다. (중략) 여전히 의심할 여지없이 세계의 경제, 정치, 문화의 중심은 서양에서 동양으로 옮겨가고 있다. 그 변화는 허룻밤 사이에 나타난 것이 아니라, 장기간을 두고 이루어진 변화이다(Naisbitt, 1996).”라고 말한 바 있다.

### 3. 미래를 위한 새로운 패러다임의 요구

미래를 말하는 석학들의 주장대로, 지식을 기반으로 하는 고도의 정보사회에서는 영구하고 고정화된 어떤 것의 존재도 부정한다. 예를 들어, 토플러(Alvin Toffler, 1970)는 미래가 가져다 줄 새로운 충격 가운데 한가지로 ‘에드호크러시(ad-hocracy)’<sup>4</sup>를 들고 있다. 산업시대의 조직이란 <25 시(Gheorghiu, 1949)><sup>4</sup>에서 나타나는 바와 같이 비인간화되고 엄격하게 구조화된 틀이었다면, 미래사회에 등장할 새로운 조직의 형태는 팀별로, 프로젝트마다 새롭게 구성되고 해체된다는 것이다. 더욱이 조직과 개인의 관계, 개인과 개인의 관계에서 나타나는 권력 구조 및 그에 따른 부의 획득 역시 산업시대의 물질적 형태를 벗고 ‘초기호적 형태(super-symbolic form)’<sup>5</sup>로 옮겨가고 있다. 이는 주권국가와 정부라는 가장 넓은 범주의 조직에 있어서도 동일하게 적용되는 현상이다. 이처럼 삶의 조건 자체가 변함으로 인해 인간의 삶도 각기 상이한 형태로 재구성될 수밖에 없다. 그렇다면, 우리는 이 같은 불안정한 미래를 어떻게 준비해야 하는가?

지식기반 사회의 핵심은 속도다. 이는 지식의 속성이 그러하기 때문이다. 세계적인 경영학자인 피터 드러커(Peter F. Drucker, 1993)는 “오늘 확실한 것이 내일 어리석은 것이 되어 버리는 것이 지식의 본질”이라고 말한다. 이처럼 빠른 속도로 변하는 지식을 수동적으로 학습하는 것이 아니라 창조적 제너레이터(generator)로써 지식의 생산성을 높여가기 위해, 지식 그 자체에 대한 우리의 이해가 변화되어야 한다. 다시 드러커의 주장을 들여다보면, 지식은 그 자체로서는 아무것도 만들지 못한다. 즉 그것이 어떻게 창조적으로 응용되느냐에 따라 지식의 생산성이 증대되는 것이다.

---

<sup>4</sup> 루마니아의 망명작가 게오르규(Constantin Virgil Gheorghiu, 1916~1992)가 쓴 소설로, 서구 산업사회의 위기와 비극적 결말을 그려내고 있다.

<sup>5</sup> 엘빈 토플러(1980)의 <제 3의 물결>에 등장한 용어이다. 정보혁명에 의한 제 3의 물결 시대는 이전 시대와는 다른 화폐, 곧 정보를 자원으로 모든 경제활동이 이루어짐을 뜻한다.

## 지혜 경영

“지식 경영”은 지혜를 얻기 위한 경영이라 생각할 수 있는데, 한류(類)류(流)에서는 이것을 발전시켜 “지혜 경영”이라 칭한다. 지금은 새로운 가치를 생산하는 힘이 지혜에 있음을 강조해야 하는 시대이다.

이것이 바로 지식의 특성이다. 그리고 이 지식을 다루는 것이 경영(management)이다. 따라서 미래의 경영은 곧 지식의 경영에 근거한다고 볼 수 있다. 하지만 끊임없이 변화하는 지식을 늘 생산적, 창조적으로 다룰 수 있는 사람은 그렇게 많지 않다. 말하자면 “지혜로운 지식인”이 되기란 쉽지 않다는 것이다(Drucker, 1995). “지식을 지혜로 연결짓지 못하는 상황이야말로 해결해야 할 가장 중대한 도전”이라고 드러커는 지적한다(Drucker, 1995). 그래서 그는 지속적인 탐구의 태도와 평생 교육의 중요성을 강조한 것이다. 요컨대, 불확실한 미래에 대한 서구 사회의 가장 효과적인 대비책은 (잠시 드러커[1999]의 용어를 빌리자면) “지식 경영”에서 찾을 수 있을 것이다. 그리고 그들이 추구하는 지혜란 항상 새로움을 추구하고 능동적으로 그것을 현실화시킬 수 있는 창조적 능력과 다르지 않다. 창조성(creativity)이란 지식의 재배열이라는 벨러(George F. Kneller, 1965)의 고전적 정의처럼, 그들은 다름 아닌 기존 의식 구조의 쇄신을 통해 지혜로운 지식인의 길을 찾고자 하는 것이다.

이처럼 미래를 예견하고 준비하는 것이 비단 서구 미래학자들만의 학문적 동기일 수는 없다. 왜냐하면 이 새로운 물결의 경험은 서구의 특정 국가만이 아니라 전(全)지구적 상황이기 때문이다. 앨빈 토플러, 다니엘 벨(Daniel Bell), 그리고 피터 드러커와 같은 석학들이 던져주는 미래 사회에 대한 이야기가 우리에게 중요한 만큼, 앞으로 우리 사회가 실제적으로 경험하게 될 변화의 물결을 예측하고 준비하는 것이 무엇보다 시급하다. 도구로서의 지식을 창조적으로 다룰 수 있는 지혜를 구한 서구 사회와 마찬가지로 우리 또한 지혜의 힘을 구하는데 주력해야 하는 것이다. 다만 이 지혜의 내용과 방식이 그들과는 다를 수 있다. 그리고 이것이 인류를 향해 우리가 제안할 수 있는 미래 경영의 새로운 패러다임이 될 수도 있다.

도덕경(道德經)에는 지혜자의 태도를 다음과 같이 설명한다.



“배움은 날로 더하고 도 닦음은 날로 줄이는 것이다.”<sup>6</sup>

지식은 날마다 더하여 채우는 것이라면, 도(道)는 그 더해진 것을 비우는 것으로 이것이 바로 지혜로운 삶의 태도라는 것이다. 이처럼 동양의 현자(賢者)들은 이미 지식의 축적보다는 그것을 더욱 가치 있는 어떤 것으로 변화시킬 수 있는 지혜의 힘을 알고 있었다. 그리고 이 지혜는 창조적인 사고와 행위, 그 이상의 것이다. 즉 지식을 통한 창조성이 아니라 오히려 지식을 버림으로써 드러나는 지혜인 것이다. 지식은 많으나 지혜가 없는 사람에게 지식은 노동이 되지만, 지식은 없어도 지혜를 지니면 지식노동자를 사용할 수 있다. 이러한 지혜의 본질을 획득하기 위해 우리가 선택하고 조율해온 삶의 목적과 방식 또한 서구와 다름은 말할 나위 없다.

이미 우리가 나아가고 있는 미래 사회는 다원성을 존중한다. 모든 조직과 사회가 스스로의 구성 법칙에 따라 존재하고 변화하는 것이 지식 사회의 특징이라 할 수 있다. 이렇듯 새로운 존재와 변화의 법칙은 모던시대와는 다른 삶의 조건을 구성한다. 물질적 토대 위에서 구축된 모던사회에서는 과학적 합리성과 보편성을 추구하며, 개인도 조직도 이미 완성된 구조 속에 스스로를 적응시켜왔다. 그러나 모더니즘 이후의 사회는 자체적으로 변화 가능한 구조를 활성화시킨다. 각각의 존재 법칙에 따른 개인과 조직의 활성화는, 다원화된 미래 사회를 살아갈 우리의 생존 전략을 모색케 한다. 더 이상의 모방이나 외부로부터의 학습을 기다리는 태도는 스스로를 도태 시키는 지름길이 될 것이다. 따라서 한류(類류) 디자인의 패러다임은 우리 사회를 정태적으로 구속하는 힘이 아니라, 보다 능동적이고 생산적인 디자인 행위를 이끌어갈 동력원이 되어야 한다. 동시에 그것은 우리 사회가 오늘에 이르기까지 훈련되면서 축적해온 다양한 물질, 지적 자원을 생산성 있는 지식으로 전환시킬 풍성한 지혜의 근원이어야만 한다.

<sup>6</sup> 도덕경(道德經) 제 48 장, “爲學日益, 爲道日損. 損之又損, 以至於無爲, 無爲而無不爲.”

이기동 譯, “배움은 날로 더하고, 도 닦음은 날로 줄이는 것. 줄이고 또 줄여서 무위의 세계에 도달하면, 하는 것이 없으나 하지 않음이 없는 세계.”

## 2 절. 한류(類)류(流)란 무엇인가?

앞서 우리는 왜 우리의 디자인이 한류(類)류(流)라는 새로운 개념과 용어를 사용해야 하는지를 과거, 현재, 미래의 관점에서 살펴보았다. 그렇다면 21 세기 새로운 디자인 패러다임으로서의 한류(類)류(流)를 어떻게 정의할 것인가?

우선 한류(類)류(流)란 기존의 ‘한국적’, ‘한국의’와는 어떤 차별적 의미를 갖는지를 살펴보아야 한다. 주지하다시피 ‘한국적 디자인’이란 문화적 정체성에 대한 관심이 대두되던 80 년대, 우리 디자인 속에 한국적인 어떤 요소를 찾고자 하는 시도로부터 등장한 용어이다. 이 때는 말 그대로 한국적인 ‘요소’, 즉 전통사회의 유산으로부터 물리적 형태, 문양, 색채, 선 등의 외연적 요소만을 끌어내고자 하는 노력만을 거듭해왔다. 물론 이러한 과정을 통해 우리 디자인에 대한 전통적이고 문화적인 접근이 시도되었다는 점에서 어느 정도의 성과가 있었다고 볼 수 있다. 다만 이러한 요소적 접근의 한계는, 본질이 아닌 그와 유사한 성질이 가미된 한국적 디자인이 한국에만 있는 것은 아니라는 점이다. 일본이나 프랑스, 영국 등의 디자인에서도 얼마든지 한국적 요소를 찾을 수 있기 때문이다.

이처럼 요소적 특징만으로 그 디자인의 정체성을 논할 수 없다. 더욱이 디자인 특성화를 위한 정체성의 문제가 대두되면서 더 이상 ‘한국적’이라는 용어로 국가적 차원의 디자인을 개념화 하기 어려워졌다. 왜냐하면 디자인 정체성이란 전통 사회의 요소적 특성에 묶여 있는 것이 아니라, 그 속에 전통성과 함께 세계성이 공존하기 때문이다. 즉 전통적 현대성, 현대성 속에 전통적 개념이 녹아 들어야만 진정한 의미에서의 ‘한국의 디자인’이 창조될 수 있는 것이다.

90 년대를 지나면서 진행된 한국적 디자인에서 한국의 디자인으로의 변화는 전통과 현대성, 보수와 개방이라는 서로 다른 힘의 균형을 맞추어 가는데 있어서 반드시 필요한 과정이었다. 그리고 20 세기의 마지막 시기는 한국의 디자인이 세계 디자인의 장에서 그 ‘차이 가치’를 가지고 경쟁할 수 있는 디자인의 ‘경우’가 되기 위해 새로운 개념적 정의를 필요로

하였다. 이미 무한경쟁 시대로 이행된 20세기 말, 모든 선진 디자인은 그 인류학적 혈통에 근거한 무한한 디자인의 자원과 첨단기술의 힘을 가지고 다양한 디자인의 ‘경우’를 생산, 교환하고 있었다. ND는 이러한 경쟁적 장내에서 스스로의 위치가치를 상실한 수많은 개발도상국을 위한 디자인 차별화 전략으로써, ‘모국어’를 지닌 디자인, ‘태어난 나라가 있는 디자인’의 의미를 내포하고 있다. 즉 디자인도 언어이며, 그래서 인류학적이라는 것이 ND의 주제이다. 그러므로 ND 디자인은 더 이상 한국이라는 영토의 구속을 받지 않는다. 왜냐하면 세계 내 한 ‘경우’로서의 디자인이 동일한 언어적 혈통에 따라 범주화 된다면, 한국의 ND라는 것이 반도 이남의 영역에 국한될 수는 없기 때문이다. 이렇듯 ND 디자인의 성과는 무엇보다도 분단 한국의 이데올로기를 극복하고 21세기 동북아 시대를 향한 디자인 패러다임의 전환을 각인시켰다는 데에서 찾을 수 있다.

이제 우리는 한반도를 넘어서 동북아라는 새로운 정치, 문화, 경제의 지도를 눈앞에 두고 있다. 그리고 이 국경을 초월한 무형의 지도를 적극적으로 활용하여 동북아 중심 시대로의 이행을 효과적으로 달성할 전략이 요구되고 있다. 본 연구를 통해 제안하려는 한류(類류(流)는 곧 동북아 시대의 디자인 패러다임이다. 이는 우리 자신의 생존 전략 차원에서만이 아니라, 미래 사회를 준비하는 세계와 동북아 인류를 향해 제안하는 ‘우리로부터의’ 새로운 디자인 정신이다. 더욱이 물질 가치가 팽배했던 서구의 산업문명 시대를 지나면서 철저히 도외시되어온 동북아 인류의 정신문화의 가치를 회복하고 이들의 정체성을 세계화시키는데 한류(類류(流)의 사상과 철학이 그 핵심적 역량을 발휘하게 될 것이다.

이렇듯 동북아 시대를 이끌어 갈 디자인 한류(類류(流)란, 전통성, 역사성, 문화인류학적 측면에서의 통시성을 뜻하는 ‘한류(類)’와 현대성, 세계성을 인식하는 공시성으로서의 ‘류(流)’가 합성된 용어이다. 여기서 ‘한’은 순수 우리말로, 공간 개념뿐만 아니라 중심, 포용의 개념을 포괄한다. 김상일(1986)에 따르면, “‘한’은 단순한 추상적 개념이 아니라 우리 한국인의 실존이요, 생물적인 본능에서 우러나온 말이다.” 따라서 한류(類)란 우리로부터 창의적으로 생산되는 가장 자연스러운 기질과

성향의 디자인이라 할 수 있다. 그러나 이미 서론에서 제시한 바와 같이 한류(類)의 기질과 성향이 한국인에게만 주어진 것이 아니라 그러한 특성의 인류학적 범주를 통칭하는 개념이라면, 본 연구를 통해 한국인이야말로 그러한 기질과 성향의 대표 인류임을 밝혀야 할 것이다. 곧 영토에 의하여 경계 짓는 국가의 개념을 떠나, 소위 동북아시아의 사상을 이끌어가는 사상가들의 가르침에 따라 충실히 살아온 사람들과 그 문화의 중심을 강조하는 한류(類)로써 한국인의 삶을 새롭게 조명해야 하는 것이다. 그렇게 함으로써 동북아를 대표하는 한류(類)의 사상과 가치관, 사고방식과 생활세계의 증거들을 우리 속에서 밝혀낸다면, 그 다음 단계에서는 개인과 조직에 따른 다양한 경우의 ‘류(流)’들을 창조해낼 디자인 행위의 원리들을 제시하여야 한다. 이는 한류(類)라는 것이 모던 시대와 같은 획일적이고 결정적인 개념으로 퇴화되지 않기 위해서, 한류(類)의 위치가치로부터 파동하는 ‘류(流)’의 다양성이 보장되어야 하기 때문이다. 따라서 ‘류(流)’의 파동적 힘은 개인과 조직에 따라 다양하게 전개되어 세계로 확장되어 나아가야 한다. 한류(類)의 한 경우로서의 류(流), 또 다른 경우로서의 류(流)들이 자기 생성의 법칙에 따라 끊임없이 창조되고 변화되어야 하는 것이다.

본론에서는 ‘류(流)’들의 확장을 가능케 하는 한류(類)의 사상과 철학 그리고 그에 따른 사고방식을 살펴보게 될 것이다. 이미 강조하다시피 한류(類)란 부분적 영토에 국한된 개념이 아니라 보다 광범위한 민족과 문화의 대표성을 지닌다. 그것은 한국과 중국을 비롯한 동북아 공통의 특성이면서도 동시에 각국의 차이를 생성해내는 원인이 된다. 따라서 본 연구에서는 이러한 한류(類)의 특성이 가장 현저하게 생활화된 동북아 문화 중심국으로서의 한국을 규명하기 위해 우리의 독특한 사고방식을 분석, 규명하는데 초점을 맞추고자 한다.

## 2 장. 한류(類) 류(流) 디자인 패러다임

한류(類)는 우리 안에서 의식의 흐름을 형성하는 것이며, 류(流)는 한류(類) 의식의 실천을 통해 세계로 향하는 사회의 구체적 파동이다.

### 1 절. 인류와 세계를 향해 제안하는 디자인 휴머니티

한류(類) 의식의 세계성은 인류의 미래와 세계를 향해 한국으로부터 제안하는 21세기 새로운 개념의 디자인 휴머니티이다.

인간의 본성 혹은 인간다움을 의미하는 휴머니티(humanity)는 인류사에서뿐만 아니라 21세기 디자인에 있어서 가장 중요한 핵심적 개념이라 할 수 있다. 그리고 이 휴머니티는 이전 시대의 휴머니티와는 성격이 다르다는 점에서 네오-휴머니티(neo-humanity)라 정의할 수 있다. 이전의 휴머니티가 인간에 의해 박탈당해왔던 인간의 해방이라는 자유정신을 주로 의미했다면, 이제 그것은 인간과 인간, 인간과 자연, 인간과 문화 사이의 관계성을 강조한다. 디자인을 계획적 폐기 행위로 이해했던 산업시대에서 인간과 환경을 위한 새로운 디자인의 개념이 디자인 휴머니티로 통합되는 것이다. 그러므로 휴머니티에 대한 깊이 있는 성찰과 이해를 통해서만이 새로운 디자인 정의를 도출할 수 있다.

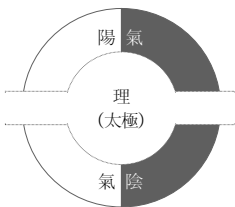
르네상스 이후 서구사회와 문화를 주도해온 헬레니즘적<sup>7</sup> 인간관은, 인간의 '인식' 문제를 주로 다루어 왔다. 즉 객관적으로 실재하는 우리 밖의 세계를 어떻게 보고 이해하는가가 인간을 이해하는 일차적 관심이었던 것이다. 따라서 인간의 인간다움을 규명하기 위한 서구 지성사의 방법론은 바로 이 인식의 방법론에 근거한다. 그렇다면 인간 이해의 첫 단추인 인식을 그들을 어떻게 정의하는가?

---

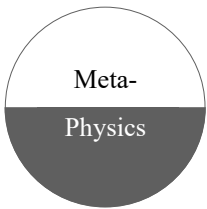
<sup>7</sup> 고대 그리스철학에는 이성과 감성을 구별하여 이성은 진리 인식을 가능케 하지만 감성은 진리판단을 흐리게 한다고 규정하여 감성을 누르고 이성을 높이는 이원적 요소가 있다. 이러한 이원적 논리, 대립적 견해는 모든 서구식 사고의 근저에 깔려 있다. 성(聖)과 속(俗), 천당과 지옥, 인간과 자연, 선과 악, 애증(愛憎)이 서로 용납될 수 없는 대립적 존재 또는 가치로 이분되는 것이다. 이 이원성의 논리구조로 말미암아 모든 대립적 사고가 전개된다. (류승국 대담, 2003)

철학적 범주의 인식(knowledge)은, 객관적 실재가 인간의 의식에 이론적으로 반영되는 과정과 그 결과를 뜻한다(한국 철학사상연구회, 1990). 좀 더 구체적으로 인식의 과정이란, 넓게는 인류에 의해 수행되는 객관적 실재에 대한 역사적으로 발전하는 인식을 의미한다. 그리고 좁은 의미로는 일정한 대상에 대한 개별적 인식을 말한다. 한편, 인식 과정의 결과는 넓은 의미로는 그때까지 이룩된 인간 지식의 총체를 뜻하고 좁은 의미로는 일정 범위의 대상에 대한 지식을 말한다. 결국 서양의 인간론 곧 인식론은 먼저 인식의 주체와 대상이 구별되어야 한다. 그리고 인식 과정과 인식의 본질, 구조와 법칙성에 대한 이론적 탐구를 수행하는 것이다. 이러한 이론적 활동의 최고 형태와 그 결과로서의 인식 체계가 바로 과학(science)이다. 따라서 서양 인식론에 있어서 주요한 도구는 결국 이 과학으로 집중될 수밖에 없다. 그리고 이 과학적 방법론을 가지고 총체적인 객관적 세계를 파악할 수 있는 능력으로서의 이성을 그들은 강조하는 것이다.

인간과 자연의 관계 속에서 드러나는 인간다움, 인간과 인간과의 관계 속에서 형성되는 인간성, 이 모두가 서양에서는 이성이라는 도구를 통해 정의되고 형성된다. 그 결과 그들의 디자인은 언제나 합리에 충실한 디자인이었다. 그래서 기능적이며 경제적이다. 이러한 이성과 합리성의 도구에 의한 지난 세기의 디자인 환경은 인간의 정감(情感)보다는 차가운 지식, 차가운 기술에 의한 디자인을 발전시켜 왔다. 한류(類) 디자인이 이들 이성을 중심으로 한 20세기 디자인과 다른 점은 바로 ‘정감(情感)’이 있는 디자인이라는 것이다. 그리고 이것은 한류(類) 사상과 철학의 독특한 내용에 의해 구성된 디자인 휴머니티이다. 그렇다면, 한류(類) 디자인이 내포하고 있는 인간다움의 의미는 무엇인가?



© NDS 형이상-理과 형이하-氣 한류(類)적 관계구조



© NDS 형이상-meta과 형이하-physics 서양적 관계구조(2003)

동양에서 메타(meta)는 하늘(天), 물질(physics)은 땅(地)을 의미한다. 그리고 인간은 하늘과 땅 사이에서 하늘의 뜻을 땅에 이루는 실천적 존재로서 형이상과 형이하의 세계를 일원적으로 통합한다. 이것은 서양의 형이상학과는 근본적으로 다른 사상적 구조를 보여준다(왼쪽 그림).

중용(中庸)에 보면, “하늘이 명하는 것을 성(性)이라 한다.”<sup>8</sup> 라는 구절이 있다. 즉 하늘의 속성은 인간의 본래성으로 인간의 내면에 내재한다는 뜻이다. 여기서 하늘이란 서양의 인식론과 같이 인간 주체와 유리된 객관적 실재를 의미하지는 않는다. 이는 인간의 내직한 본성을 통하여서만 파악되고 이해되는 인간성의 근거이다. 그래서 인간 속에 내재된 이 성(性)이 없이는 하늘의 세계도 알 수가 없는 것이다. 한류(類) 사상에서는 대개 이 하늘과 자연을 동일한 개념으로 해석한다. 하늘이 곧 자연일 경우, 인간 본연의 성(性)으로서의 자연은 인간 개체와 구별된 객관적 존재가 아니라 인간 그 자체라 할 수 있다. 그러므로 한류(類)의 디자인 휴머니티는 자연과 인간, 인간과 인간, 더 세분화해서는 인간과 생물의 경계를 구분하지 않는다. 이러한 한류(類)의 사상은 실제로 우리의 전통 마당을 통해 구체적으로 생활화되어 왔다.

철학적 삶이란 인간의 생활세계 속에 실천 규범으로 살아 있을 때만이 진정한 가치를 획득하게 되는 것이다. 예를 들어, 전통 건축에 있어서 마당은 매우 중요한 의미를 갖는다. 대개 한옥은 안마당과 바깥마당으로 구성되는데, 안마당의 경우 중요한 생활공간의 기능을 담당한다. 오늘날의 주택 공간으로 분류하면, 마당은 가족 공동의 생활공간인 거실과 같다. 그러나 현대의 거실이 가족 구성원에게만 제공되는 공간적 폐쇄성을 갖는 반면, 마당은 하늘 아래 한 가족 공동체 외에 이웃 내지는 가축에 이르기까지 모든 존재가 하나를 이루는 공동의 장(場) 즉 땅이다. 더욱이 마당은 계절의 변화와 함께 자연 경관을 함께 수용하므로 자연과 하나 되는 공간이기도 하다. 마당이라는 공간의 사회적 역할을 살펴보면, 그 포괄적 성격이 더욱 두드러진다. 잔칫날에는 모든 이웃, 심지어 이웃 아닌 이들도 함께 즐겼던 공간이며, 부부의 해로를 약속하던 곳, 죽은 이를 떠나보내는 곳도 이 곳이다. 그리고 여기서는 사람과 사람, 동물과 사람, 그리고 자연과 사람이 함께 어우러져 각각의 발생학적 위계와는 상관없이 서로 평등한 관계를 이루는 자연 공간이다.

<sup>8</sup> 중용(中庸) 제 1장, “天命之謂性, 率性之謂道.”

원래 공간에 쓰이는 간(間)은 집을 지을 때 12 간(間), 99 간(間)이라고 말하는 간(間)의 의미로 ‘사이’를 뜻한다. 따라서 한 간(間)은 기둥과 기둥 사이의 거리를 의미하는데, 이 기둥과 기둥의 사이는 비어있어서, 결국 공간(空間)이란 ‘사이의 빈 곳’을 뜻한다. 우리가 인간(人間)이라고 할 때 쓰이는 간(間)자 또한 이 ‘사이’의 뜻을 지니므로, 인간(人間)이란 사람과 사람의 사이를 지칭하게 된다. 홍익인간(弘益人間)의 정신은 곧 이 사람 사이에서 널리 이롭게 할 수 있는 그것을 인간다움의 참 의미로 보았다. 이러한 의미로 볼 때, 우리네 전통 마당이야말로 사람 및 모든 생명체에 대해 쓰일 수 있도록 비워진 공간이므로 가장 인간다우면서 동시에 평등한 공간이라 할 수 있다. 요컨대 주객(主客)미분(未分)의 공간, 마당을 통해 볼 수 있는 한류(類)의 사상은 만물을 하나 곧 일원의 세계로 포용한다. 이렇듯 하나 되기를 추구하는 성향은 옹기를 한 색으로 만들고 청자나 백자를 한 색으로 만들며, 먹 색 하나로 그림을 그리는 수묵화를 유행시켰다. 그리고 이들 디자인이 곧 자연(自然)이었다.

한류(類)에서 정의되는 자연(自然)은 문자적 의미 그대로 ‘모든 만물이 스스로 자기로 말미암아서 저절로 그렇게 존재함’을 뜻한다. 그리고 이렇게 스스로의 존재를 가능하게 하는 근원자를 태극(太極)이라 한다. 인간을 포함하여 만물은 모두 이 태극(太極)의 원리를 구비하고 있다. 따라서 태극(太極)의 입장에서 보면 만물은 곧 하나이다. 하지만 우리가 경험하는 만물의 개체는 모두 다르다. 그렇다면 이러한 차이는 어떻게 설명할 것인가?

만물의 물질적인 형성은 음양(陰陽)의 기(氣)에서 비롯된다. 이 음양(陰陽)의 법칙에 따르면, 음기(陰氣)와 양기(陽氣)의 결합에 의해 만물이 생성된다. 그리고 이 기의 편차에 따라 개체의 차이가 나타나는 것이다. 그러나 현상적으로는 다른 개체라 하더라도 이 개체는 만물 공통의 존재 원리를 갖추고 있으므로 다르면서 동시에 다르지 않다. 이러한 태극(太極)과 음양(陰陽), 본질과 현상에 관한 일원적 개념이 태극기에 그대로 내재되어 있다.



태극의 일원(一圓) 속에 자리 잡은 홍색의 양(陽)과 청색의 음(陰)이 상하로 서로 화합되어 있는데, 양을 위에 음을 아래에 둔 이유는 천상(天上) 지하(地下)의 정위(正位)에 따른 것이다. 하늘과 땅 사이에 인간이 존재하고 음양(陰陽)의 순환과 조화 속에 만물이 성장한다. 음과 양은 본래 성질을 달리하면서도 서로 머리를 맞대고 상호의존하고 있는데, 이를 음양의 대대(待對)관계(상대적인 것이면서 서로를 기다림)라 한다. 낮은 밤을 기다리며 밤은 낮을 기다림과 같이 음은 양으로 양은 음으로 움직이는 이러한 관계를 태극이 조정하는 것이다. 따라서 태극은 음과 양이 조화를 이룬 경지다. 곧 형이상(形而上)의 이상(理想)과 물질적 현실성이 조화를 이루고 만물과 인간이 일원적으로 조화를 이룬 상태라 할 수 있다.

지금까지 한류(類) 사상이 함축하고 있는 휴머니티의 개념을 천인일체(天人一體), 곧 자연과 인간의 하나됨의 관점에서 설명해왔다. 한류(類) 디자인은 이와 같은 이상과 현실 사이에 생명을 이롭게 하는 모든 행위 체계 내에 존재한다. 바로 이러한 사실이 인류를 향해 제안할 수 있는 새로운 디자인 패러다임이 되기 위해서는, 일차적으로 서구 중심의 현대사회가 빚어온 인간과 자연에 대한 갈등과 소외의 문제를 해결할 수 있어야 한다. 그리고 메마른 인류의 마음에 감동을 줄 수 있는 휴머니티를 담아내야 한다.

본 연구에서 제안하는 한류(類)류(流)의 디자인 휴머니티는 다음의 세 가지 방향으로 전개될 수 있다.

먼저 일원성을 추구하는 한류(類)의 사상은 원천적이고 본질적인 것으로서의 자연(自然)을 사랑하므로 자연 친화적인 디자인 휴머니티로 세계에 제안될 수 있다. 이는 이성을 중심으로 형성된 서구 사회가 자연으로부터 인간을 분리시켜 온 것과는 달리, 인간의 디자인을 자연으로 돌려보내는 디자인 정신이다.

두 번째 새로운 디자인 휴머니티는, 과학기술과 물질시대가 안겨다 준 생활의 편의가 인간성에 관한 한 아무런 유익을 끼치지 못한 데에 대한 대안이라 할 수 있다. 즉 고갈된 인류의 마음에 정(情)을 회복시켜 가는 것,



ND 이론에서는 서로 반대, 대립, 갈등 그리고 조화될 수 없는 개념들이 도입되고 있는데 이러한 개념들을 현대물리학에서의 확률의 개념이나 이항적 대비, 조화의 이론 등에 의해서가 아니라 음양의 이치에 따라서 이해하고 있다. 단 태극도의 철학적 개념을 그대로 사용하기보다는 이항적 대비의 개념을 일원적으로 이해하기 위하여 빌려온 것이다. 음이 양으로, 양이 음으로, 음이 양으로, 다시 양이 음으로 옮겨가는 '위치 바꿈'의 연속성을 통해 균형을 유지하면서 역학적으로 운동량을 증가시켜가는 '하나'로 조화를 이루려는 개념을 말한 것이다.

© 김영기 ND Theory (2000)

그것이 한류(類)의 디자인 휴머니티이다. 잃어버린 정감(情感)의 세계를 회복하게 되면 사람 사이의 심리적 거리도 점차 좁혀지게 된다. 그리고 궁극에는 모든 존재가 평등하고 하나 되는, 진정한 의미에서의 인류 공동체를 지향하게 될 것이다.

마지막으로 마음 속 깊은 곳의 정(情)이 회복되면 사람들은 쉽게 폐기되는 디자인이 아닌 사용할수록 한결 같은 디자인을 찾게 된다. 이는 감각적 기교나 유희에 치우친 디자인도 아니며, 과학적 데이터에 근거한 공학적 접근의 ‘감성 디자인’도 아니다. 정감은 브레인으로부터 오는 것도 아니고, 감각으로부터 획득되는 것도 아니기 때문이다. 그것은 오로지 마음으로부터 나온다. 그러므로 한결 같은 디자인은 인류의 마음에 호소하는 디자인이다.

## 1. 자연을 사랑하는 자연친화적 디자인 휴머니티

자연이 인간에게 베풀 수 있는 것이 무엇이며 줄 수 있는 혜택이 무엇인지는 누구나 알고 있다. 이제부터는 인간이 자연을 위하여 할 수 있는 일이 무엇인지, 인간이 인간을 위해서 진정으로 할 수 있는 일이 무엇인지를 생각할 때이다.

어느 인류도 그들이 살아온 땅의 명령을 거역하면서 살아온 민족은 없다. 땅은 순종과 도전의 긴장 가운데 살아가도록 인간을 훈련시켜왔다. 이러한 땅의 조건에 적응해가면서 훈련된 자생적 사상과 태도를 통해 그 민족의 고유한 문화가 형성되어온 것이다. 자연과 함께 생활의 문제들을 극복하면서 얻은 지식과 지혜에는 우리가 오늘날 디자인이라고 말하지는 않으나, 의식주의 문제를 해결하기 위한 수많은 도구의 디자인과 디자인 사고를 포함하고 있다. 이렇듯 땅과 문화, 그리고 인간의 관계는 디자인의 이해에 있어서 반드시 포함되어야 할 요소이다. 따라서 인간의 지각경험에 있어서 일차적 대상이 되는 자연환경 곧 풍토적 특성에 대해 살펴볼 필요가 있다.

우선 풍토란 자연환경의 개념을 칭하는 용어로, 풍토의 ‘풍(風)’은 기후, ‘토(土)’는 토지를 가리킨다고 한다. 김연옥(1985)에 의하면, 이 풍토에 정확하게 대응하는 영어는 찾기 힘들고, 그 개념상 유사한 단어를 찾는다면 클리마(clima)나 오이코스(oikos) 정도가 된다고 한다. 클리마는 현재 우리가 사용하는 기후(climate)의 어원으로 위도차(差)에 의해서 생기는 기후 혹은 기후대를 뜻하며, 오이코스는 인간의 거주지를 의미하는 것으로 근대 이후 발달한 생태학(ecology)의 어원이 된다고 한다. 여기서 생태학(ecology)은 생물 또는 인간과 환경의 일체적 관계를 의미한다. 따라서 클리마보다는 에콜로지가 우리의 풍토 개념에 더 가깝다고 할 수 있다.

이러한 풍토와 디자인의 관계는 생태학적 디자인이 논의되기 훨씬 이전의 시대부터 시작되었다. 생물학적으로 볼 때, 인간은 외부 환경의 자극에 늘 반응하며 이를 조절해간다. 그 결과, 환경에 대하여 적응하는 인간이라는 일차적인 관계가 설정되는 것이다. 레빈슨(Edward D. Levinson, 1974)에 따르면, “모든 인간은 환경의 일부이며, 그래서 인간의 행동과 반응은 각자의 지각경험에 근거한다.” 그렇다고 해서 우리의 지각 시스템이 마치 카메라처럼 수동적으로 자극을 받아들이는 것은 아니다. 현실적으로 지각의 내용과 깊이는 개인과 문화마다 다르게 나타난다. 이는 지각이라는 것이 외부 자극에 대한 반응일 뿐만 아니라 개개인의 이해와 해석, 경험과 퍼스낼리티(personality)에 의존하기 때문이다. 이 같은 인간의 지각경험과 환경에의 적응과 조율이라는 행위 패턴은 문화마다 나타나는 풍토 건축 속에 잘 반영되어 있다.

고온 건조한 환경에서는 일반적으로 한낮의 기온이 높은 반면 밤 기온은 차기 때문에 일교차가 심하다. 따라서 집을 지을 때도 벽돌이나 진흙, 돌 등과 같이 열용량이 큰 재료를 사용해서 낮 동안 흡수한 열을 밤에 복사시킨다. 우리 전통 초가집의 경우 수숫대 등을 엮어 진흙을 이겨 바르고 다시 그 속에 돌을 박아 넣은 이유도 이 때문이다. 겨울철 혹한을 이겨 내기 위한 풍토 건축의 양상은 지붕에서도 나타난다. 지붕을 짚으로 이고 지붕과 천정 사이에 두터운 흙 층을 두어 단열효과를 최대화한

것이다. 반면 여름철 폭서를 견디기 위한 우리 건축의 대표적인 구조로는 마루를 들 수 있다. 전통 가옥 구조 분포를 살펴보면 대청마루는 중부와 남부에만 나타나고 관서지방에서는 보이질 않는다. 이는 곧 대청마루가 여름형 주거 형태임을 증명한다. 구조적으로 살펴보면, 마루의 아래는 통열(通熱) 구조, 마루 위는 통풍(通風) 구조로 이루어져 있다. 그래서 여름철 무더위를 시원하게 날 수 있었던 것이다. 요컨대 일차적으로는 한반도의 기후조건이 개방과 폐쇄(open-close)의 두 기능을 모두 충족시키는 건축 형태를 낳았다고 볼 수 있다. 그리고 동시에 서로 다른 성질(陰: close-陽: open)을 조화롭게 운용하는 태극(太極)의 원리가 우리 건축의 독특한 공간 구성을 생성한 것이다.

이상의 풍토 건축에서 나타나는 디자인 특성은 산업화, 서구화를 거치면서 잃어버린 우리의 독특한 가치 중 하나이다. 물론 인간과 자연의 격리 현상은 서구의 산업화 과정에서도 동일하게 발생하였으나, 자연에 대한 인간의 태도 및 그에 따른 공간 디자인의 접근이 그들과는 근본적으로 상이함을 알아야 한다.

주지하다시피 서구 디자인은 인간적 척도로부터 시작된다. 즉 인간의 인식과 경험을 근간으로 자연을 이용하고 변형한다. 최근 들어 서구에서 지속적인 관심을 가지고 논의되고 있는 디자인 주제 가운데 하나가 생태학적 디자인 혹은 생태디자인이다. 그것은 “스스로 통합하는 생명체의 능력에 의해 환경 파괴를 최소화시키려는 디자인 방식”이다(Ryn and Cowan, 1996). 실제로 그들이 디자인과 연관시키는 생태학의 이론들을 살펴보면, 대부분의 경우 기술적 차원에서 다루어진다. 과학과 기술의 발전이 복잡한 생태 법칙을 발견하고 그것을 이론화할 수 있도록 도왔으며, 그 결과 자연의 법칙을 인간 기술에까지 확장시킬 수 있게 된 것이다. 결국 디자인 생태학이란 새로운 유형의 디자인 기술(design technology)이라 할 수 있다. 산업시대의 디자인이 경제적 효율성을 목표로 생산, 소비 되었다면, 모더니즘 이후의 디자인은 생태적 효율성의 극대화를 추구하고 있다고 보여 진다. 실제로 선진 디자인 국가들이 행하고 있는 생태학적 디자인 프로젝트 대부분이 생태과학기술, 에너지 비용절감, 재료공학 등과

같이 첨단 재료, 기술을 토대로 이루어지고 있다. 자연과 기술의 만남이 인간 사회를 새롭게 디자인해가고 있는 것이다.

환경을 파괴하지 않고 무한히 사용할 수 있는 디자인(sustainable design), 이것이 현재 서구 사회가 제안하는 미래의 디자인이다. 그렇다면 세대와 세대를 이어 우리 속에 내재되어온 자연친화적 디자인 휴머니티는 어떤 미래적 가치를 지니는가?

우선 그것은 생명의 메커니즘을 다루는 서구 디자인의 기술 속에 인간과 자연을 화해시키는 디자인 영혼(design spirit)을 붙여 넣는다. 이용 가치를 가지고 자연을 다루어온 디자인 방법론에 대해, 한류(類)의 디자인 휴머니티는 인간으로 인한 자연의 고통을 측은히 여기는 마음(惻隱之心)에서 비롯된다. 그래서 우리는 인위적인 기교나 변형 없이 자연 그대로의 맛과 멋을 사랑하고 존중해 왔다. 자연으로부터 특별히 돌출되어 보이려 하지 않았으며, 자연을 닮아 하나인 디자인 세계를 추구해 왔다. 계획되었으나 계획됨이 드러나지 않는 ‘스스로 그러한(自然)’ 디자인, ‘자연의 자연스러움’이 느껴지는 디자인, 이것이 바로 한류(類) 디자인인 것이다.

한국의 정원에서는 인간과 자연 사이의 경계가 지각되지 않는다. 어디까지 정원이고 어디서부터 자연인지를 알 수 없다. 인간의 공간 안으로 거대한 자연을 끌어들인 중국이나, 인간의 손길이 먼저 지각되는 일본의 정원과는 차이가 있다. 이는 자연을 대하는 태도가 서로 다름을 암시한다. 자연을 인간 안으로 끌어들이려는 대신, 우리는 이미 자연 속에 머무는 인간, 자연성 그대로의 공간을 형성하였다. 자연과 인간을 일원적 관계로 파악해온 한류(類) 사상의 대표성을 여기서 찾을 수 있다. 곧 우리의 생활세계야말로 한류(類)의 구체적인 실천의 장(場)이라 할 만하다.

이상과 같이 자연친화적 디자인 휴머니티는, 오늘날 고도로 정교화된 디자인 기술을 가지고 가장 ‘자연스러운’ 디자인을 창조할 수 있다. 과거와 같이 기술 문명의 굴레에 얽매어 기술을 목적으로 삼는 것이 아니라, 인간성을 지키기 위해 기술을 사용할 줄 아는 지혜를 갖게 되는 것이다.

나아가 그것은, 산업사회를 지나면서 도구기술이 훼손해온 자연을 치유하고 기술에 빼앗긴 정신의 질병을 회복할 구체적 방법이 될 수 있다. 이러한 생각을 패러다임으로 채택한 개인이 그의 디자인 속에서 실천적 의지를 발휘하게 되면, 한류(類)는 개인을 통해 사회적 현상으로, 의식의 흐름으로 나타나게 될 것이다.

## 2. 메마른 인류의 마음에 정(情)을 담은 디자인 휴머니티

이제까지 과학 기술 문명이 인간 근육의 힘을 덜고 노동을 덜어 근육의 피로를 돕고 편리한 생활을 위해 기여해 왔다면, 이제부터는 예술을 통해 인간의 마음을 채워주는 정(情)이 들도록 과학 기술이 그의 충실한 배필이 되어야 한다. 즉 과학 기술이 양(陽)의 자리에 있었던 시대에서 예술과 기술의 위치 변동을 꾀함으로써, 과학 기술(陰)이 예술(陽)을 도와야 한다는 것이다.

과학과 기술의 발명과 발전이 인류에게 안겨준 편의와 삶의 진전은 실로 놀라운 것이다. 하지만 과학적 사고의 결과, 인간은 더욱 유물론적으로 변해 왔다. 과학이 탐구하는 모든 세계가 확고한 물질성에 기초하여 성립되지 않으면 안 되기 때문이다. 동시에 기술 문명은 인간을 자연으로부터 격리시켜 인위적 환경의 피조물로 바꾸어 놓았다. 예를 들어, 에어컨을 사용하는 현대인은 실외의 온도와는 전혀 무관하게 생활한다. 자연의 영향권을 벗어나 사는 셈이다.

토플러(1980)의 분석처럼 산업시대와 이전 시대의 차이는 그 문명적 기반의 상이성에 기인한다. 그가 표현하는 “제 1의 물결” 문명은 토지 기반 위에 형성된 반면, “제 2의 물결”인 산업 문명은 기계 기반을 토대로 모든 인간 활동을 기계적으로 재구성해왔다. 인간보다 훨씬 효율적이고 기능적인 기계를 개발함으로써 인간 사회의 모든 시스템을 기계적 구조로 대체해온 것이다. 이 구조는 현재 우리가 살아가고 있는 이 세계를 지탱하는 강력한 기초이다. 엄밀하게 말하면 여전히 우리는 산업 문명의 혜택 아래 살아가고 있는 것이다. 그것이 인간에 대해 유익한지 아닌지를 판단하기도 전에 산업 문명은 우리 아이들의 교육 현장에서, 심지어는 생명을 다루는 병원에서까지 그 맹위를 떨치고 있다. 사회 현상 전반에

대한 토플러의 예리한 관찰과 분석은 미래, 곧 “제 3의 물결” 문명을 준비하는 우리에게 우선순위의 가치를 상기시킨다.

산업 문명은 모든 것을 개발과 이용의 대상으로 다루어왔다. 그리고 인간은 개발과 진보라는 미명 아래 무제한적이고 우월한 지배권을 부여 받았다고 믿었다. 그러나 무절제한 간섭과 개발이 결국은 자연뿐만 아니라 인간성마저 파괴하는 결과를 초래하였다. 최고로 진화된 문명은 과학과 기술의 발전 정도에 의해 결정된다는 인류의 신앙이 무너지기 시작한 것이다. 이처럼 고도로 기계화된 세계는 더 이상 사람과 사람 사이의 정(情)을 문제 삼지 않는다. 최첨단의 우주 과학 기술은 상상할 수 없이 거대한 우주의 비밀을 아주 조금씩 밝혀가고 있지만, 그것은 상대적으로 왜소하고 미미한 인간 존재를 부각시킬 뿐이다. 더욱이 우주 개척의 선구원이었던 달 착륙 사건은 달과 인간을 맺고 있었던 정감마저 앗아갔다. 인간의 위대함과 동시에 인간성의 박탈이 이루어진 것이다. 이러한 기술 주도의 시대적 상황 속에서 한류(類)의 사상과 철학이 인류를 향해 서비스할 수 있는 또 다른 디자인 휴머니티가 바로 정(情)이다.

인간 이성은 과학적 합리성을 요구하지만, 그 마음은 존재하는 모든 것과의 관계 속에서 정(情)을 바란다. 정(情)이란 인간 마음의 성(性)이 구체적으로 발현된 것이다.<sup>9</sup> 주지하다시피 성(性)은 자연으로부터 부여 받은 인간 존재의 본래성인데, 현실적으로는 이 성(性)을 인지할 수 없고 다만 성(性)이 발현된 바, 곧 정(情)을 통하여 그 본래성을 깨닫는 것이다. 만약 인간 본연의 성(性)이 그대로 발현된 정(情)이라면 그것은 모든 것에 대하여 선하고 유익하다. 퇴계(退溪)는 이러한 정(四端)의 발현은 이(理)가 발하여 기(氣)가 이(理)를 따르는 것이라고 설명한다. 그러나 기(氣)가 발하여 여러 가지 외부 요인에 의해 성(性)이 곧바로 발현되지 못할 경우, 그때 나타나는 마음의 정(七情)은 사람에게 대해 유익할 수도, 그렇지 않을 수도 있는 것이다. 여기서 한류(類)의 문화와 서구문명의 근본적 차이를 읽어낼 수 있다.

<sup>9</sup> 栗谷 "情是心之動也. 氣機動而爲情, 乘其機者乃理也."

한류(類)의 정신에는 줄곧 인간에 대한 깊은 신뢰가 흐르고 있다. 성(性)이 그대로 정(情)으로 나타날 경우, 곧 이(理)가 발하여 드러나는 정에 대해서 선하다고 말할 수 있는 것은, 인간 본연의 성(性)이 선하다고 믿기 때문이다. 이처럼 우리는 인간 본성에 대한 성선설적 입장을 취해온 반면, 서구에서는 성악설적 인간관을 유지해왔다. 인간은 무지하여 교육받지 못하면 인간답게 살 수 없다는 것이 그들의 주장이다. 뿐만 아니라 다윈(Charles Robert Darwin, 1858)의 진화론은 자연 생태에 이어 인간 사회에도 그대로 적용되어 “자연도태”라는 냉정한 경쟁 법칙이 약한 자는 스스로 도태되고 강한 자만이 사회를 움직여간다는 논리를 정당화시켰다.

무한 경쟁의 시대 속에서 모든 구성원이 조화롭고 평등한 관계를 유지하는 사회를 상상하기란 쉽지 않다. 사회를 구성하고 있는 개인은 그 사회의 선을 위하여 혹은 개개인의 안전을 위하여 이기적인 자아를 통제할 수 있는 규칙과 그 규칙에 관한 약속을 강조하게 된다. 만약 그 규칙을 위반할 시 개인에게는 사회적 제약이 부가되는 것이다. 이처럼 서구 산업 문명을 통해 형성된 인간관계의 계약적 특성은 인간 존재를 규율, 제도, 조직과 같은 보이지 않는 틀 속에 가두어 놓았다. 그러나 한류(類)의 사상 속에 내재되어 있는 성선설적 인간이해는 사람과 사람 사이의 관계를 새롭게 조명한다.

하늘과 땅 그리고 사람, 이들의 상관적인 관계 속에서 조화와 일치를 추구해온 한류(類)의 사상은 모든 존재의 근원을 하나로 보기 때문에, 개인 내부의 이치(性)는 인류 및 자연의 이치(理)와 동일하다고 할 수 있다.<sup>10</sup> 그러므로 만물에 대하여 사람을 대함과 같은 정(情)이 발현될 수 있음은 물론이고, 사람과 사람 사이에서도 그 본체인 성(性)에 있어서는 하나라는 의식이 내재되어 있어 인간 관계가 서구 사회처럼 계약 조건에 근거하지 않는다. 즉 사람 사이의 정(情)이 사회적 계약에 우선 하는 것이다.

<sup>10</sup> 龜峰 "太極者, 理之尊號也."

태극(太極)은 만물에 공통적으로 존재하는 존재 원리인 천지만물 공통의 리(理)를 일컫는다. 여기서 리(理)는 물(物)에 내재해 있으면서 동시에 모든 물(物)에 공통으로 존재하는 불변의 본질 즉 존재 원리이고 또한 모든 사(事)에 갖추어져 있는 실천원리이다. 인간의 성(性) 역시 이같이 타고난 천지의 리(理)이다.



전통적으로 우리는 규칙이라는 말 대신 ‘사람됨’을 강조해 왔다. 곧 사람이 되기 위해서 지켜야 할 것이 있는데, 이것을 일러 예(禮)라고 한다. 사람과 사람의 관계에 있어서도 예를 모르면 금수와 다를 바가 없다고 여겼다. 이처럼 한류(類)의 아름다움은 이 예를 갖추는 데에서 출발한다. 그리고 예는 너그러움을 바탕으로 한다. 말하자면 너그러워야 사람이 되는 것이다. 이와 같은 사람됨의 바탕에는 자연이 우리에게 심어온 일련의 심상들이 직·간접적으로 관여해 왔을 것이다. 자연에서의 경험은 인간 무의식의 세계를 구성하는 중요한 단서이기 때문이다. 즉 자연의 어떤 내용이 우리의 무의식 속에 축적되고, 성장해 나가는 과정 속에서 그것은 다시 의식 세계의 수면으로 떠올라 어떤 관점을 만들게 하는 주요한 자료가 되는 것이다.

흔히 우리는 자연이라 하면 산을 연상하는데, 이것은 낮고 완만한 산의 형태가 주는 심리적 안정감, 친근감 때문이다. 과거 땅에 관한 이치를 다루었던 풍수지리에서도 그 주요 구성 요소인 산(山), 수(水), 방위(方位), 사람(人) 가운데 우리는 산의 형세를 중요하게 다루었다. 예를 들어, 뾰족하지 않고 둥글며 정연하고 단정한 형태를 취해야 좋은 산이라 여겼던 것이다.<sup>11</sup> 늘 경험해온 땅의 형상이 그러하므로 미적 기준 역시 그러한 지각 경험의 기억을 토대로 형성되는 것이 당연하다.

인간성에 대한 태도에 있어서도 우리는 차갑고 이지적인 사람보다는 따뜻하고 포근한 사람을 좋아한다. 비보라 하여 감추인 듯 열린 구조를 지닌 한국의 산은 중국이나 일본, 어디에서도 찾아볼 수 없는 편안한 경관을 지니고 있다. 이런 땅의 포용적 형상이 인간성에도 반영되어

<sup>11</sup> 산의 형태는 다섯 가지로 구분될 수 있는데, 그것을 오성(五星)이라고 한다. 오성은 금성(金星), 목성(木星), 수성(水星), 화성(火星), 토성(土星)을 말한다. 오성의 체(體)와 세(勢)를 살펴보면, 예를 들어 금성은 둥근 모양으로, 뾰족하지 않고 고요하며 동(動)하지 않는다. 고산(高山)의 금성은 종(鐘)이나 가마와 같은데, 머리가 둥글고 광채가 나고 살찌고 윤택하고 기울지 않아야 길격(吉格)으로 친다. 평강(平岡)의 금성은 샷갓이나 거꾸러진 말(斗)과 같고 둥글고 구슬이 달린 듯한 것이 길격이다. 평지(平地)의 금성은 둥글고 살이 찌고 현릉(玄稜)이 있는 것이라야 길격이다. 그러나 너무 살찌면 배부른 것이니 흉(凶)하고, 너무 어위면 마른 것이니 그 또한 흉하다. 오성 중 목성은 곧고 모나지 않으며 직용(直聳)한 형태를 하고 있는데, 그 성질이 순하고 힘은 변창한다. 고산의 목성은 정연하게 우뚝하고 높이 솟아 기울어지지 않아야 길격이고 평강의 목성은 우아하고 아름답고 윤택해야 길격이다.

모나지 않고 풍성한 여유를 지닌 사람을 좋아하는 것이다. 한복은 바로 이 같은 너그러움의 정(情)을 담은 디자인이다. 서구 의복이 몸에 밀착되어 체형을 그대로 드러내는데 반하여 한복은 헐렁헐렁하고 풍부한 여유를 지니고 있다. 과학적 이성에 의한 지식의 형태는 가감할 수 없는 딱딱한 형태라면, 한복의 이미지는 넉넉한 형태 혹은 애매한 형태를 취하고 있어 보다 정감이 간다. 중국과 일본 여성들이 착용해온 전통 의복 역시 신체 동작이 직접적으로 지각되도록 디자인되어 있어 여성의 성을 숨김없이 드러낸다. 그러나 한복은 여성다움의 예(禮)로 성을 다스리는 형이상의 디자인이라고 할 수 있다.

또한 우리의 도자기 디자인에서도 마음의 정(情)을 쉽게 경험할 수 있다. 도자기는 대부분 물레를 회전시켜 성형하는 과정에서 정확한 대칭의 구조를 지니게 되어 있으나, 이를 굽는 과정에서 불과 유약에 의한 형태적 변형을 겪게 된다. 이때 서구 디자인 의식 속에는 변형된 형태, 곧 이지러진 형태는 ‘인간이 만든 대로 잘 구워지지 않은 형태’로서 과정의 결함으로 인식하는 성향이 강하다. 과학적, 논리적 형태를 추구하면 자연히 변형 형태는 결함임에 분명하다. 그러나 우리는 그 결함의 형태를 국보의 반열에 놓고 감상하고 있다. 드러커와 같은 서구 학자들이 고려청자와 이조백자에 매료되어 깊은 관심을 가지고 연구해 온 것이 어제 오늘의 일이 아니다. 어떤 아름다움이 그들을 사로잡은 것일까?

우리 도자기에는 그 어디에서도 인위적 형태, 계산된 형태를 찾을 수 없다. 완전한 대칭의 도자기가 기하학에 충실한 형태라면 불에 의해 변형된 형태는 정감 있는 형태로 환원된 것이다. 거기엔 무한한 깊이와 변화를 간직한 자연의 선과 형태만이 경험될 뿐이다. 한 세기 동안 잃어온 자연에의 정(情)이 그 속에 고스란히 녹아 들어 있는 것이다. 이는 한국의 자연과 한국인의 인성을 그대로 담고 있다고 할 수 있다. 여기에 바로 한류(類)의 디자인 휴머니티가 살아있다. 잃어버린 마음의 정(情)을 되찾으려는 의식, 그래서 메마른 마음으로 살아가는 인류에게 따뜻한 정(情)을 담은 디자인을 서비스하는 것, 그것이 바로 한류(類) 디자인 정신이다.

### 3. 사용할수록 한결 같은 디자인 정감

이성의 시대에 텅 빈 마음을 채울 수 있는 것은 정(情)이다. 정(情)이 들면 떨어지기 싫어지고, 놓고 싶지 않고, 잃고 싶지 않아 한결 같은 사랑을 받게 된다. 이것이 '한결 같은 디자인'이며 한류(韓流) 디자인의 가치 규범이다.

프랑스 역사학자 페르낭 브로델(Fernand Braudel, 1949)이 제안하는 역사의 구조는 크게 세 개의 층위로 나뉜다. 기저에 흐르는 역사의 층은 가장 완만한 변화의 곡선을 그리는 지리적 시간에 따라 형성된다. 그리고 그 위층에서는 사회적 시간에 의해 보다 빠른 역사 변화의 주기를 갖는다. 마지막으로 가장 가파른 변화의 시간은 일상 속에서 수많은 사건을 만들어내고 또 폐기한다. 감각에 치우친 디자인, 유행에 민감한 디자인은 바로 이 역사의 세 번째 층위 곧 사건적 시간의 지배를 받는 디자인이다. 그러므로 그 디자인은 세상에 탄생하는 그 순간 곧바로 폐기의 운명에 처해진다. 감각의 엔트로피가 높아지는 것이다. 이렇게 가파른 디자인의 변화는 끊임없이 새로운 것을 요구하게 되어있다. 그러나 사건적 시간에 따른 새로움은 벨러가 말하는 창조성의 본질적 요소가 되지 못한다. 창조적 새로움(creative novelty)이란 이미 존재하는 지식 혹은 사실에 대한 새로운 이해와 해석, 그리고 새로운 구조화를 뜻하기 때문이다. 벨러(1965)는 이러한 새로움의 경우로 은유(metaphor)를 들고 있다.

언어학적으로 볼 때, 은유는 일종의 일탈적 언어 사용이다. 왜냐하면 은유의 형식은 규범적 언어 사용에서는 서로 양립할 수 없는 두 기호를 병치시키기 때문이다. 은유를 통해 우리는 기호를 새롭게 조합함으로써 보다 상상적이고 초현실적인 세계를 디자인할 수 있다. 만약 새로움의 내용이 이와 같은 창조적 사고에 근거하지 못한다면, 그것은 더 이상 새로움이라 할 수 없는 것이다.

그러므로 사건적 디자인은 보다 깊고 넓은 차원의 사회적 역사 인식을 필요로 한다. 디자인이 일종의 미래학인 이유가 여기에 있다. 인류와 사회의 미래를 예측하는 것, 그리고 더 나은 세계를 향해 고민하고 디자인해가는 것이 디자이너의 역할이다. 이러한 디자이너에게 가장 필요한 것이 바로

예지력이다. 그리고 예지력이란 지식을 다루는 능력으로서의 지혜와 다를 바 없다. 사회적 시간 속에서 역사를 바라보는 디자이너는 바로 이 지혜를 지녀야 한다. 과거와 현재 그리고 미래를 관통해 흐르는 그것을 ‘새롭게’ 발견할 수 있어야 하기 때문이다. 그러나 이 사회적 흐름의 변화조차도 거대한 지리적 역사의 구조를 벗어날 수는 없다.

이미 인간의 시간을 벗어나 더 이상 시간이라는 개념 속에 구속될 수 없는 자연은 인간 사회의 모든 영역에 거부할 수 없는 영향력을 행사해 왔다. 비록 산업 문명이 자연이라는 것을 인간의 통제 아래 가두어 놓았다고는 하지만, 그로 인한 자연의 보복은 처참하리만큼 참혹하다. 인간이 파괴한 자연은 더 이상 인간에 대하여 호의적이지 않다. 지구 온난화와 대기오염, 예측할 수 없는 기후변동, 식량과 물 부족, 이 모든 것들이 성장과 번영을 위해 인간이 자행한 자연 훼손의 결과이다. 이제는 소극적인 환경 보호의 차원이 아니라 자연의 리듬 속에 인간의 삶 그 자체를 맞춰가야 할 시점에 도달한 것이다. 한류(類) 디자인의 휴머니티 속에는 바로 이러한 자연적 리듬에 맞춰 조화롭게 살아온 한결 같은 디자인의 역사가 숨어 있다.

우리에게 시간은 앞과 뒤, 시작과 끝이라는 의미 구조를 갖지 않는다. 즉 선형적 시간의 개념이 존재하지 않는 것이다. 우리 말 가운데 ‘한결같다’라는 것은 이렇게 변화하지 않는 시간의 지속을 뜻한다. 따라서 한결 같은 디자인은 가파른 사건적 시간의 유행을 타는 것이 아니라 거대한 자연의 물결에 그 디자인의 생명을 맡기는 것이다. 그렇게 함으로써 가파르게 변화하는 사건적 시간 속의 디자인과는 반대로 감각의 엔트로피를 낮출 수 있다. 어떤 디자인에 대한 감각 또한 생명이 있어서, 감각적이면 감각적일수록 그 생명이 짧아지고 자연에 가까우면 가까울수록 그 생명이 길어진다. 인간의 입장에서 보면 자연의 생명이란 영원한 것이기 때문에, 인간의 디자인이 자연에 가까울수록 그 생명력이 연장되는 것은 자명한 이치다. 그러므로 한결 같은 디자인은 이성이나 감각에 의지하는 것이 아니라 자연(스스로 그러함)을 따르려는 인간의 마음에 호소한다.

그래서 오랜 세월 사용하면 할수록 마음에 정(情)이 가는 디자인, 그것이 바로 한결 같은 디자인인 것이다.

우리의 옛 목(木)가구를 제작하는 과정에서 새 가구에 기름칠을 한 이유도 이러한 디자인 휴머니티에 기인한다. 새 가구에 기름칠을 함으로써 오랜 세월의 결이 배어나오도록 디자인한 것이다. 그래서 흔히 ‘가구에 결이 난다’고 하면 그만큼 가구를 오래 사용했음을 의미한다. 이처럼 목(木)가구에 나타나는 자연의 결은 단순한 질감이 아니라 일련의 시각적 은유 작용을 일으킨다. 자연 그대로의 나무의 결이 세월의 흐름을 의미하기도 하거니와, 목재의 결이 자연스럽게 만들어내는 이미지는 마치 겹겹의 산을 은유 하는 듯 하다. 뿐만 아니라 나무의 결속에 나타나는 산의 형태는 우리 지형의 형태적 개념과도 동질성을 갖는다. 이처럼 가구를 만드는 과정에서 감각의 엔트로피를 최소화시킬 디자인 방법을 선택해 왔기 때문에, 우리의 목(木)가구는 볼수록 정(情)이 들고 사용할수록 마음이 끌리는 것이다.

동일한 재료를 사용하고서도 일본이나 유럽의 디자인에서는 자연의 결로부터 오는 정감을 느끼기가 힘들다. 일본의 가구 디자인은 그것을 보는 순간, 완벽하게 정돈된 감각에 감탄하지 않을 수 없다. 나무의 재질감을 그대로 살려둔다 하더라도, 가구의 표면을 부자연스러울 정도로 매끈하게 깎아 처리함으로써 자연 그대로의 맛을 억제하는 경향이 있다. 이렇게 지나친 완벽성으로 인해 우리 가구와 같이 따뜻한 마음의 이입이 일어날 수가 없다. 천혜의 자연조건으로부터 탄생한 북유럽의 가구들 또한 일본의 디자인과 다를 바 없다. 비록 이들 디자인이 시대를 달리 하지만 지리적 시간의 관점에서 보면 이 모두가 자연의 소산이다. 하지만 자연을 텍스트로 하되 자연의 큰 결을 따라 한결 같은 정감을 주는 디자인은 유일하게 한국의 목(木)가구뿐이다.

한류(類) 디자인의 한결 같은 정감은 오늘날 모든 선진 디자인이 추구하는 디자인 가치이기도 하다. 예를 들어 스칸디나비아의 뱅앤올룹슨 역시 한결 같은 디자인을 추구한다. 디자이너 데이비드 루이스(David Lewis)는 유클리드의 기하학적 개념을 가장 현대적인 감각으로 디자인하여

미학과 기능의 절묘한 융화를 이끌어냈다. 그의 디자인은 오디오와 비디오, 전화기 등에서 이미 모던클래식이 되어 전 세계인으로부터 한결 같은 사랑을 받고 있다. 이탈리아의 피닌파리나(Sergio Pininfarina)는 루이스와는 또 다른 철학을 가지고 새로운 디자인의 역사를 만들어왔다. 그는 산업 문명을 대표하는 자동차를 기계로 다루지 않고 아름다운 여성을 상징하는 조각품과 같은 예술품으로 대했다. 그의 작업은 자동차의 형태를 디자인하는 것이 아니라, 마치 패션 디자이너가 아름다운 모델의 몸에 자신의 옷을 걸치듯 그렇게 디자인하였다. 과학과 예술의 경계를 넘나들었던 레오나르도 다빈치의 혈통이 피닌파리나와 함께 젊은 이탈리아 디자이너들 속에 여전히 흐르고 있는 듯하다. 그의 말처럼 세계는 문화적 요인의 토대 위에 일시적인 유행을 뛰어넘는 영원한 가치의 디자인을 제공하기 위해 분주히 움직이고 있다.

그렇다면 세계가 추구하는 한결 같은 디자인의 보편적 가치 속에서 한류(類) 디자인이 제안할 수 있는 새로움은 무엇인가? 그 해답은 ‘자기 시김’의 과정에서 얻게 되는 큰 마음, 마치 자연의 리듬과 같이 변화를 감지할 수 없을 만큼 넓고 깊은 마음에서 찾을 수 있다. 한류(類) 디자인을 통해 면면히 흐르고 있는 자연의 리듬은 하늘과 땅 사이에 존재하는 모든 생명체의 흔적과 같이 자연으로서의 인간이 남긴 흔적들이다. 그러므로 이것은 새 것 혹은 헌 것이라고 말할 수 없다. 새 것 같지만 헌 것 같고 헌 것 같으나 새 것 같은 디자인이다. 여기서 우리는 인간의 역사 이전에 자연사를 경험하게 된다. 인간의 역사도 자연사적 변화의 과정을 통해 시김되어 가는 것이고 보면, 한류가 제안하는 한결 같은 디자인이란 바로 이러한 자연사적 감각을 창조하는 것이다. 그리고 이 시김된 감각이 인간의 마음에 끊임없는 감동을 불러 일으킨다.

이상과 같이 한류(類)의 정신은 인간과 자연을 분리시키지 않는다. 인간과 만물이 하나의 뿌리(太極)에서 각기 다른 형상을 부여 받았을 뿐 그 본성(本性)에 있어서는 하나인 것이다. 그러므로 한류(類) 디자인이 정의하는 휴머니티 또한 같은 뿌리인 본연의 성(本然之性)에서 찾아야

한다. 성(性) 곧 인간이 이미 갖추고 태어난 이(理)에 근거한 인간성은 본래 선(善)하다. 우리 말에 ‘양심에 어긋나는 짓’이라는 것도 바로 인간 속에 있는 이 ‘선한 마음’에 어긋나게 행동함을 뜻한다. 그래서 우리가 생각하는 인간성의 내용은 자연의 이치(理)와 다르지 않다. 요컨대 자연의 이(理)인 사람에게 측은히 여기는 마음, 자연의 정(情)을 느끼는 것, 그리고 자연의 리듬에 따라 사는 것, 이 모두가 인간의 길-곧 이성과 지식에 근거한 인간 이해-이 아닌 자연의 길-道, 만물의 존재 근원이면서 동시에 만물에 흐르는 하나의 작용-을 따라 형성해온 한류(類) 디자인의 휴머니티인 것이다.

세계는 새로운 자연관과 인간관을 필요로 한다. 그와 함께 모던 디자인이 추구해온 정신과 가치의 대전환도 요구하고 있다. 탈규격화된 사회, 그린 에너지의 개발, 정보환경과 새로운 공동체, 아시아의 시대 등, 이 모든 변화의 물결이 21 세기 디자인의 새로운 패러다임을 구성하고 있는 것이다. 이러한 시대적 상황을 살펴보면, 한류(類)의 사상과 철학이 드러내온 디자인 휴머니티 속에는 분명 현 인류의 문제를 해결할 주요한 열쇠들이 곳곳에 숨어 있다고 보여 진다. 갈등과 파괴로 점철되어온 인류 문명에 한류(類)의 네오-휴머니티의 패러다임은 화해와 공존의 씨앗을 심게 될 것이다.

## 2 절. 디자인 사고방식

21 세기 새로운 개념의 한류(類) 디자인 휴머니티를 실천하려는 의지의 사고방식이 세계성의 파동적 디자인을 낳는다.

### 1. 디자인 실천 능력으로서의 사고의 이해와 사고 개념의 차이

새로운 개념의 디자인 휴머니티를 바르게 이해하는 것이 디자인 실천 능력을 향상시키는 토대이다.

자연과 인간의 일원적 관계, 자연의 길(道)을 강조해온 한류(類)의 디자인 휴머니티를 통한 새로운 디자인의 류(流)를 형성하기 위해서는 우선 디자인 사고의 측면을 살펴보아야 한다. 문제를 찾고 해결하는 사고의 능력은 어느 누구에게나 주어져 있지만, 사고하는 방식은 문화마다 다르다. 그래서 사고방식에 따라 동일한 문제도 그것을 풀어나가는 길이 다르기 마련이다. 이처럼 사고방식이 디자인이라는 문화적 실천 속에 깊이 관여한다는 사실에 근거하여 한류(類)류(流) 디자인의 사고유형을 면밀히 분석할 필요가 있다. 여기서 인간성에 대한 정의만큼이나 사고 개념 역시 서구와는 다른 설명구조를 지닌다. 적어도 서구 인식론의 분류 체계에 따르면, 인간의 사고 능력은 생물학적 발전 과정에서 진화된 최고 형태의 정신 활동이라 할 수 있다(한국 철학사상연구회, 1990). 이로 인해 언어의 사용과 추상적 사고 능력은 인간을 동물과 구분하는 주요한 기준이 되어 왔다.

주지하다시피 서구에서 정의하는 인식이란 외부 세계의 정신적 반영인데, 이러한 반영의 과정을 구성하고 조절하는 능력이 곧 사고(thinking)이다. 다시 말해 사고는 문제 해결의 정신적 과정이며 생존적 기능이다. 그러므로 모든 문제 발견과 해결의 결과는 사고의 산물이라 할 수 있다. 물론 인식을 위한 정신적 활동에는 사고만 존재하는 것은 아니다. 사고의 재료(matter)를 얻기 위해 우리는 감각 기관을 활용한다. 눈으로 보고 귀로 듣고 손으로 만지는 모든 행위가 정보 수집과 탐색을 위한 감각 그리고 지각과 관련된 인간의 정신 활동이다. 대상에 대한 좋고 싫음을 표현하는 감정, 그리고 사고의 추상적 과정이나 논리적 추론과 달리 순간적으로 직접적인 인식을 얻게 되는 직관 또한 인간의 총체적인 정신 활동 속에 포함된다. 이처럼 다양한 정신 활동의 구조에 관하여 심리학자 융(Carl G. Jung)은 주목할만한 이론을 제시하였는데, 융의 정신 분석은 각 활동 유형 사이의 상호연관성을 이해하는데 도움이 된다.

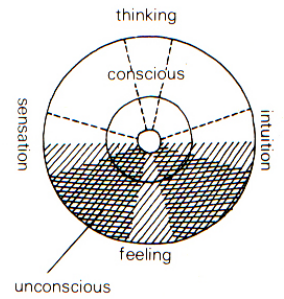
융(1969)에 의하면, 인간의 정신(psyche)은 네 가지 기능 유형, 곧 감각과 직관, 사고와 감정으로 구성된다. 그리고 이들은 각기 대극(對極)을



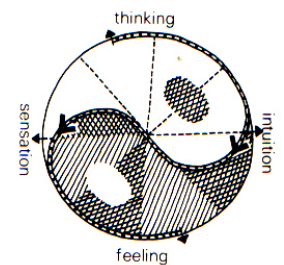
이루면서 하나의 원을 이루고 있다. 여기서 융의 원 모형은 정신의 전체성(wholeness)을 상징한다. 오른쪽 그림에서 보면, 원의 한 축(이 그림에서는 수평축)은 감각-직관 기능이 서로 대극을 이루고, 나머지 축(수직축)에서는 사고-감정 기능이 대극을 이루고 있다. 감각-직관 축은 서로 다른 양식의 지각을 포함하며, 사고-감정 축은 사실 및 가치 판단의 척도가 된다. 예를 들어, 신문 기사를 읽으면서 그것의 진위(眞僞)를 가리고자 하는 것은 사고 기능의 활동이다. 반면 그 기사에 대한 동의나 반대 혹은 좋고 싫음을 가리는 것은 감정의 기능이라 할 수 있다.

한편 이들 대극쌍은 한 순간에 두 기능이 함께 작용하지 못하고 항상 사고 혹은 감정, 감각 혹은 직관의 형태로 활동하기 때문에 반드시 한 극은 다른 한 극의 활동을 억제한다고 융은 해석한다. 대신 두 대극쌍 중 한 축의 한 기능, 예를 들어 사고-감정 축 가운데 사고의 기능이 우세할 경우, 다른 대극쌍 중 적어도 하나를 보조기능으로 삼을 수 있다. 즉 감각 기능이 직관에 비해 우세한 형(型)에게서는 사고나 감정, 혹은 사고와 감정 기능 모두가 발달할 수 있다는 것이다. 이러한 정신의 모형을 폭 넓게 응용한 융의 실험 결과, 서구 문화에서는 전반적으로 사고 기능이 우세함이 발견되었다(Hampden-Turner, 1982). 과학적 이성의 힘을 전폭적으로 신뢰해온 서구 정신의 당연한 결과라 할 만하다.

정신에 대한 다른 이론적 특성과 달리 이러한 융의 전체적 관점은 한류(類)류(流) 디자인을 이해하기 위한 마음(心)의 구조와 일련의 유사성을 갖는다. 오른쪽 그림(上)은 인간의 정신이 어떤 내적 법칙에 따라 움직이는가를 보여주고 있다. 여기서 정신의 네 기능은 마치 태극(太極)의 생성 원리와 같은 궤도를 그리며 사고에서 직관으로, 직관에서 감각으로, 감각에서 감정으로 일주한다. 물론 융의 정신적 궤도와 한류(類)에서의 마음과는 차이가 있지만, 원형(圓形) 내부를 나누고 있는 도식은 한류(類) 사상의 음양 관계를 보는 듯하다. 오른쪽 그림(下)은 음기와 양기의 대대관계 및 음기의 양근(陽根), 양기의 음근(陰根)을 설명하고 있는데, 바로 이 도식이 융의 정신 모형 속에 응용되어 있는 것이다. 예를 들어, 겉으로 드러나는 남성과 여성이라는 이원성을 무의식적



© Charles Hampden-Turner, *Maps of the Mind*



© Charles Hampden-Turner, *Maps of the Mind*



차원에서 분석함으로써 여성 속에 내재된 남성성, 남성 속에 내재된 여성성으로 통합시키고 있다. 요컨대 용의 정신은 가장 깊은 무의식의 기층(基層)을 향해 움직인다. 그리고 그 무의식에의 접근을 통해 신화와 상징, 무수한 예술 행위와 관련된 인간의 창조성을 밝혀내려 하였다.

용의 해석이 인간 정신에 대한 보다 확장된 개념을 던져준 것은 사실이나 여전히 의식과 무의식의 경계를 상정하고 있다는 점에서 한계를 갖는다. 이와 달리 한류(類) 사상에서는 인간의 마음(心)을 이기(理氣)의 일원적 통합체(理氣之妙)로 설명한다. 서구 정신(psyche)이 신경체계의 생리학적 기능과 과정을 토대로 형성되어온 것과는 상이한 배경을 지니고 있는 것이다. 그렇다면 정신(psyche)에 대한 마음(心)의 구조가 어떻게 다른지 좀 더 상세히 살펴해보도록 하자.

#### 마음(心)이란 무엇인가?

退溪, “理氣合, 統性情”  
이(理)와 기(氣)를 겸하고 성(性)과 정(情)을 통괄하는 것이 마음이다.

栗谷, “心爲性情意之主”  
성(性)·정(情)·의(意)를 주재하는 주체가 마음이다.

생물학적 기초 위에 성립된 정신(psyche)과 달리 마음(心)의 구조는 본체로서의 理(本然之性; 성(性)은 곧 마음속의 이(理)다)와 음양(陰陽)의 氣(氣質之性)가 합하여 이루어진다. 일반적으로 사고, 감정, 지각, 직관 등의 의식 활동은 음양의 동정(動靜)에 속하므로 기(氣)의 작용으로 설명할 수 있다. 반면 서구 심리학에서 말하는 무의식은 의식의 정도가 낮아 의식할 수 없으나 실제 의식 내용에 깊이 관여하므로, 기(氣)를 발(發)하게 하는 원인자로서의 이(理)에 대비하여 볼 수 있다. 물론 현대 심리학이 밝혀낸 무의식과 마음의 성(理)이 동일한 의미로 해석될 수는 없다. 그러나 적어도 용의 분석대로라면 가장 깊은 무의식의 기저(基底)로부터 선악(善惡)에 대한 인식이 발생하며 또한 모든 인류에게 공통적으로 유전되어 나타나는 일련의 보편적 원형(archetype)<sup>12</sup>이 무의식의 세계를 반영하므로, 두 개념의 사이의 어떤 유사성을 찾을 수도 있다는 것이다.

#### 理氣란 무엇인가?

退溪, “動靜者氣也 所以動靜者理也”  
동정(動靜)하는 것은 기(氣)이고 동정하게 되는 까닭은 이(理)다.

栗谷, “理形而上者也, 氣形而下者也”  
이(理)는 형이상이고 기(氣)는 형이하

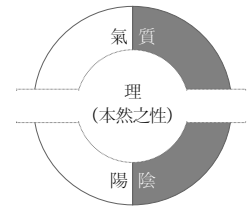
다시 되돌아가서, 마음(心)의 구조를 이해하는데 있어서 무엇보다 중요한 것은 바로 본질의 이(理)와 현상적 기(氣)의 결합 구조이다. 이(理)와 기(氣)는 분명 다른 차원인데도 불구하고 이(理)는 기(氣)와 분리될 수 없고 기(氣) 또한 이(理)와 분리될 수 없다. 원래 이(理)는

<sup>12</sup> 이는 양심으로 설명될 수도 있다. 인간은 누구나 선한 마음을 가지고 태어나 양심에 어긋나는 일에는 법을 초월하여 내면적 괴로움을 경험한다. 이를 용이 말하는 보편적 원형과 유사한 개념으로 상정할 수 있을 것 같다.

형이상(形而上)의 존재로서 기(氣)의 주재(主宰)가 되지만, 반대로 형이하(形而下)의 기(氣)가 아니고서는 이(理)가 드러날 길이 없기 때문에 이기(理氣)는 둘이면서 동시에 하나라 할 수 있다. 이러한 이기(理氣)의 결합 구조를 일명 이기지묘(理氣之妙)<sup>13</sup>라 일컫는데, 그 구조적 실체가 바로 인간의 마음(心)인 것이다.

한류(類)류(流) 디자인 사고의 특성은 이러한 마음(心)의 구조에서 비롯된다. 주지하다시피 자연의 이(理)를 따르려는 디자인 휴머니티는 한류(類)인(人)의 마음속에 원천적으로 구비되어 있는 본연의 성(性)에 근거한다. 그리고 그 성(性)은 다양한 의식 활동, 곧 기(氣)의 움직임을 통해 외부로 드러난다. 이 때 움직이는 기(氣發) 가운데 이(理), 곧 성(性)이 타고 있는 것이다(氣發而理乘之). 따라서 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식은 그 가운데 이(理)의 원리와 내용을 갖추고 있어야 한다(理發而氣隨之). 모든 사고 활동이 이(理)의 실천원리에 근거하기 때문이다. 이러한 사고방식은 결코 지식에 얽매이거나 감각에 치우치는 법이 없다. 다만 마음의 이(理; 자연의 理)를 따를 뿐이다. 그 결과 진정한 자연 곧 인간을 위한 디자인이 탄생할 수 있는 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 인간 두뇌의 신경학적 기제에 따른 인식 능력이 아닌 마음의 길(道)을 강조해온 한류(類)인(人)의 사고방식은 이 시대 새로운 디자인의 실천능력으로 제안될 수 있으리라 기대된다. 그렇다면 한류(類)인(人)의 사고방식을 새로운 디자인 사고 구조로 재구성하기 이전에 먼저 모던디자인의 방법론적 사고 특성을 살펴보기로 하자. 그리고 다음은 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식이 어떤 차별성을 가지는지를 비교 분석하게 될 것이다.



© NDS 마음(心)의 묘합(妙合)구조

**마음의 이(理)는 기(氣)를 타고 기(氣)는 이(理)를 따른다.**

인간의 마음은 본연의 이(理)와 음양의 기(氣)로 구성되는데, 그 결합에 있어서 이가 기를 타고 나타나는 묘합(妙合)구조로 이루어져 있다. 이러한 마음의 발현에 있어서 퇴계는 이가 발하여 나타나는 사단(四端)의 정과 기가 발하여 나타나는 칠정(七情), 두 경우(理發而氣隨之, 氣發而理乘之)를 모두 설명한다. 이에 반해 율곡은 기가 발하여 이가 그 기를 타고 있는 경우(氣發理乘)만을 언급한다. 두 학자간의 견해차는 본질의 관점에서 마음을 보느냐 현상의 관점에서 이해하느냐의 차이이다. 율곡은 인간의 마음을 현상적으로 파악하였기에 보이는 기의 차원으로 설명하는 것이고, 퇴계는 그 기의 원인이 되는 리를 강조함으로써 본질의 측면에서 마음을 설명하고 있는 것이다.

<sup>13</sup> 율곡 사상의 특징으로 한국 사상의 본질을 잘 드러내는 개념이다. 율곡에 의하면 동(動)하고 정(靜)하는 것은 기(氣)이고 동하게 하고 정하게 하는 것은 리(理)이므로, 이와 기는 원래부터 서로 떨어진 것이 아니다. 형이상(形而上)은 자연의 리(理)이고 형이하(形而下)는 자연의 기(氣)인데, 자연을 분석하기 위한 도구로 형이상과 형이하를 구분할 뿐 실제에 있어서는 이와 기가 묘합(妙合)하여 있으며 이것이 바로 자연이다.

## 2. 디자인 사고의 과학적 방법론

한류(類)는 지혜를 구하고, 지혜를 사랑하고, 지혜를 디자인하려는 의식이다. 과학은 지식을 생산하고 지식은 기술을 낳지만, 지혜는 지식과 기술을 사용한다. 디자인은 바로 이러한 지혜의 대상이다.

일반적으로 서구 지성사를 통해 지속적으로 전개되어온 인식의 방법 곧 사고의 방식은 소위 '변증법적 발전'을 토대로 형성되어 왔다. 헤겔(G. W. F. Hegel)에 따르면, 인식은 보다 높은 차원으로 발전되는데 그 발전 과정에서 이전 인식의 불완전성을 극복하기 위한 한 번의 부정(negation)과 그 부정의 부정, 즉 두 번째 부정의 단계를 거쳐야만 한다는 것이다(한국 철학사상연구회, 1990). 긍정(正), 부정(反), 그리고 부정의 부정(合)으로 진행되는 사고의 과정을 그림으로 그린다면, 시간을 따라 성장하는 나선의 모형으로 그릴 수 있다. 인식의 발전 단계에 포함되는 두 번의 부정은 기존의 지식을 지속적으로 부정함으로써 더 높은 수준의 지식으로 확장해 나가는 핵심적 기제(mechanism)가 되는 것이다. 궁극적으로 이러한 변증법적 사고방식은 대립과 투쟁의 과정을 통해 과학적 인식과 그것의 현실적 실천을 통합하고자 한다. 모던디자인의 방법론적 귀결은 바로 이러한 사고 특성에 기인한다고 볼 수 있다.

디자인의 과학을 정립하고자 했던 사이먼(Herbert Simon)<sup>14</sup>은 모든 인간 행위에 작용하고 있는 일련의 사고과정을 분석하고자 시도했다. 그에 따르면, 연쇄적으로 조직화된 뇌의 정보처리 시스템이 외부환경으로부터 주어지는 특정 문제를 해결하는 과정을 면밀하게 분석함으로써 인간 지능의 구성성분을 단순하게 규범화할 수 있다고 보았다. 이러한 사이먼의 주장은 인식의 변증법적 발전 단계에서 획득할 수 있는 일정한 법칙성<sup>15</sup>으로부터 그 근거를 찾을 수 있다. 말하자면 인간의

<sup>14</sup> 인지심리학, 컴퓨터과학, 경제학, 철학분야의 연구자로 인공지능(AI)의 개척자이기도 하다. 1978년에는 경제조직(economic organizations) 내에서 의사결정 과정에 대한 연구로 노벨경제학상을 수상했다.

<sup>15</sup> 변증법의 세 가지 근본 법칙은, 양적 변화의 질적 변화로의 전화의 법칙 및 그 역의 법칙, 대립물의 통일과 투쟁의 법칙, 부정의 부정의 법칙으로 표현된다. 여기서 첫 번째 법칙은 발전을 진화와 같은 단순한 변화로 보지 않고, 발전 과정 속에서의 양과 질의 통일, 진화와 혁명의 통일, 연속성과 불연속성의 통일을 강조한다. 두 번째 법칙에 의하면 모든 운동과 발전의 추진력은 사물에 내재하는 변증법적 모순으로, 운동은

의식과 사고에 내재되어 있는 일반적 법칙으로 생산적이고 발전적인 인간 행위를 현실화시킬 수 있다는 것이다. 이렇게 구조화된 사고의 틀은 뇌(brain)의 정보처리 과정과 컴퓨터 프로세스의 결합에 의해 디자인 사고를 이분법에 기초한 Go & Stop 의 원리로 접근하도록 만들었다.

실제로 독일의 울름조형대학(Ulm)의 전개과정에서 발전된 디자인 방법론(Design Methodology)은 과학적 지식을 토대로 한 정확성과 체계적인 조사 방법 및 수학적 논리를 기초로 한 객관성을 추구한다. 방법론이란 그 자체가 과학적 인식과 실천적 행동의 방법에 대한 탐구를 과제로 하는 과학적 이론이므로, 디자인을 이와 같은 방법론으로 접근할 경우 필연적으로 사고와 행위의 법칙에 대한 체계적이고 객관적인 분석이 실행될 수밖에 없다. 즉 “방법들을 그 요소들로 분석하고, 요소들을 다시 비교하며, 방법들 사이의 연관을 정확하게 밝히고, 방법들을 보다 포괄적인 방법 체계 내에 편입시키는 방법론(한국 철학사상연구회, 1990)”의 프로세스를 그대로 적용하는 것이다.

결과적으로 방법론에 의한 디자인 프로세스는, 가장 적은 노력으로 많은 문제를 해결하려는 경제적 사고로 문제 해결을 위한 노력과 시간을 절감할 뿐만 아니라 불명확한 문제들을 명확한 방식으로 해결하는 능력을 배양시켜 왔다. 이처럼 복잡한 문제를 쉽고 효율적으로 처리하되 새로운 ‘아이디어’ 혹은 ‘길’을 모색하기 위한 디자인 사고의 구체적 실천 가운데 대표적인 방법으로 브레인스토밍(brainstorming)을 들 수 있다. 특히 이것은 디자인 방법들 가운데서도 새로운 아이디어를 발전시켜가는 창조적 기술로 알려져 있다. 그 방법적 특성을 살펴보면 다음과 같다:

1. 주어진 시간 동안 몇 명의 사람들이 모여 특정 문제에 대한 각자의 아이디어를 쏟아낸다.
2. 이 시간 동안 각 구성원은 자신의 아이디어를 간결하고 명확하게 표현해야 하며, 서로의 아이디어에 대해 절대 비평적이어서는 안 된다.

---

다름 아닌 자기운동인 것이다. 마지막 법칙은 발전의 방향으로, 발전은 더 높은 차원으로의 발전이라는 점이다. 즉 발전은 낡은 것의 단순한 파괴가 아니라 이전의 상태가 극복되면서 동시에 그것의 긍정적이고 발전 가능한 측면이 보존되는 변증법적 부정의 과정이라는 것이다. (한국 철학사상연구회, 1990)

3. 그래서 브레인스토밍 회의에서는 서로의 의견이 동등한 수준에서 교환될 수 있도록 위계적 질서가 배제되는 것이다.

이 과정을 면밀히 살펴보면, 하나의 아이디어와 그에 반하는 아이디어, 그리고 대립된 아이디어의 새로운 통합이라는 변증법적 발전 단계에 의해 진행되고 있음을 알 수 있다. 실제로 이러한 브레인스토밍의 방법은 디자인은 물론 문학 작품을 구상하는 일에서부터 기업경영에 이르기까지 아주 다양한 영역에서 활용되고 있는데, 그것은 기존의 지식을 전혀 새로운 구조로 재배열할 수 있는 가능성을 이 방법이 내재하고 있기 때문이다.

벨러(1965)는 바로 이 지식의 재배열을 창조성이라 정의하였다. 브레인스토밍을 합리적 방법보다는 창의적인 디자인 방법에 분류시키는 이유가 여기에 있다. 그리고 벨러는 이러한 인간의 창조성이 지닌 일련의 변화 주기를 분석하였다. 그가 분석한 창조적 사고의 주기(creative cycle)는 다음과 같은 단계를 거친다(Kneller, 1965).

**Step1 FIRST INSIGHT.** 어떤 아이디어가 실제적으로 현실화될 수 있는지 혹은 그 문제가 해결될 수 있는지에 대한 통찰력이 요구된다.

**Step2 PREPARATION.** 일단 구체화의 가능성이 판단되면 창조적 사고의 두 번째 단계에서는 초기 아이디어에 대한 철저한 연구가 이루어져야 한다. 이때 특정의 문제 해결을 위한 연구 단계에서 창조적 아이디어가 실천될 수 있는 수단과 방법이 동시에 준비되어야 한다. 이러한 준비 과정은 전적으로 의식적 차원(conscious mind)에서 이루어진다.

**Step3 INCUBATION.** 의식적 차원의 다음 단계에서는 자연스럽게 창조적 사고의 무의식적 전환(unconscious mind)이 진행되는데, 여기서는 아이디어의 전개가 의식 차원에서와 같이 질서 정연하게 분류되지 않고 자유롭게 운동한다. 그 결과 기대하지 않은 아이디어의 교환 혹은 결합이 이루어지는 것이다. 그는 이런 무의식의 작용이 없이는 영감도 떠오르지 않는다고 본다.

**Step4 ILLUMINATION.** 창조적 주기에 있어서 절정의 순간이다. 무의식적 단계의 어느 순간에 갑자기 고민하고 있던 문제에 대한 해결방안이

떠오른다든지 혹은 진행해온 일련의 아이디어가 완성되는 경우가 이에 해당한다. 원천적으로 영감이라고 하는 것은 예측되지 않고 갑자기 찾아오는 것이긴 하지만, 동시에 그것은 명백한 자기 증명을 지니고 있다. 아이디어의 내용을 논리적으로 증명하기 이전에 그것이 옳다는 것을 스스로 감지할 수 있기 때문이다.

**Step5 VERIFICATION.** 창조적 사고의 마지막 단계에서는 증명의 과정을 통한 아이디어의 완성이 요구된다. 즉 지적 능력과 판단 능력으로 상상의 세계는 현실이 되는 것이다.

이와 같이 벨러가 그려주는 창조적 사고의 내적 변화의 속성에서도 드러나듯이, 서구인의 사고방식은 정신의 서로 다른 양상이 교차되면서 사고의 연속성과 불연속성이 전혀 새로운 아이디어를 위해 통합되고 있음을 확인할 수 있다.

이성과 감성을 구분하여 이성을 감성의 우위에 두었던 고대 그리스 철학에서부터 인간과 자연, 정신과 육체를 분리하여 객관적 실재의 세계를 대상화시켜 온 서구 근대 사상에 이르기까지, 서구인들의 사고방식은 바로 이러한 모순 관계에 의한 이원적 전통을 계승하고 있다. 그리고 그 전통은 모던디자인 운동의 역사를 만들어 왔다.

산업혁명 이후 디자인은 전통공예 양식에서 새로운 생산시스템으로의 전환에 따른 충동을 피할 수 없었다. 그로 인해 표현성에 대한 인간 욕구와 기능성에 대한 시대적 요구가 서로 대립하게 되었다. 이러한 표현과 기능의 대립 양상은 독일공작연맹의 전개과정에서 시작된 헤르만 무테지우스(Herman Muthesius)와 앙리 반 데 벨데(Henry Van de Velde) 사이의 논쟁 속에서 극명하게 드러난다. 예술과 산업의 통합이라는 발전적 디자인 이해를 위해, 개인적 표현의 자유를 보장하는 것과 산업 시스템에 적합한 표준화·규격화 사이의 충동을 피해갈 수 없었던 것이다. 그리고 이 대립적 논쟁 과정에서 독일 디자인의 질적(質的) 우수성과 그에 따른 세계 경쟁력을 획득하게 되었다. 이러한 변증법적 발전을 토대로 한 디자인 운동(Design Movement)의 전개는 비단 독일에서만 아니라 영국, 프랑스, 이탈리아 등 선진 디자인

국가에서 공통적으로 나타난 현상이라 할 수 있다. 결국 자본이 요구하는 ‘경제성의 효과’를 위한 타협이 ‘디자인 방법론’의 주축이 되었던 것이다.

자연 대 인간, 인간 대 기계, 예술 대 과학, 예술 대 산업, 정신 대 물질, 생산자 대 소비자와 같이 모던디자인에 내재되어 온 모든 이항적 개념 차에 의한 정반합의 구조는 이제 새로운 통합, 새로운 디자인 이해의 확장을 향하여 그 방향키를 조정하고 있다. 생산소비자의 부활에 따른 새로운 경제 구조로의 전환, 인간 정신과 컴퓨터 시스템의 통합에 따른 인공지능의 주도적 역할, 새로운 정보통신 환경으로 인한 시·공간 개념의 변화 등, 일련의 변화의 물결이 21 세기 디자인을 위한 통합적 사고 구조를 요구하고 있는 것이다. 이러한 디자인 사고의 전환은 모던 디자인이 지닌 내적 모순에 의해 충분히 예견된 것이었다. 그리고 이 변화라는 이름의 기차는 발전의 디지털 레일을 타고 아주 빠른 속도로 확장, 전진해 가고 있다.

### 3. 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식

한류(類)류(流) 디자인 사고방식에서는 지혜가 중요한 만큼 또는 지혜를 사랑하는 만큼 과학과 기술의 중요성을 존중한다. 과학과 기술은 지혜의 실천적 도구이기 때문이다. 이처럼 디자인은 도구를 사랑하되 도구에 예속되지 않는다.

서구 모던디자인의 사고방식을 모순과 대립관계에 의한 변증법적 발전과정으로 특징 지을 수 있다면, 본질(理)과 현상(氣)이 일원화된 마음(心)의 구조에 근거한 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식은 어떤 특성을 지니는가?

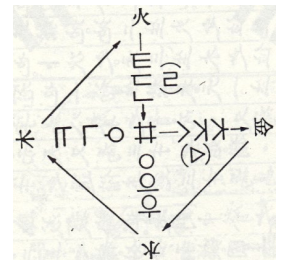
태극 속에 내포된 음양사상은 고래로부터 한국인의 사고 및 행동방식을 이해하는 결정적 단서가 되어왔다. 서구의 사고체계와는 달리 긍정(陽; positive)과 부정(陰; negative)의 상대적 가치에 의한 대립구도를 그리기보다는 음양의 중화(中和)작용을 토대로 독특한 사유의 구조를 형성해왔다고 할 수 있다. 이러한 사고방식은 우주만물의 생성원리로서의 태극 그 자체보다는 인간 마음의 중심에 자리잡은 태극, 곧 인극(人極)을



강조함으로써 천지인 삼재(三才) 가운데서도 특히 인간을 소중히 여겨온 사상적 특성에 기인한다.

인간은 정신적 존재이면서 동시에 물질적 존재라는 사실을 양기와 음기의 융합으로 설명할 수 있다. 즉 인간 속에는 하늘과 땅의 요소를 모두 갖추고 있는데, 땅(地)은 물질적인 것으로 음에 속하고 하늘(天)은 정신적인 것으로 양에 속한다. 이때 정신은 인간의 마음(心)을, 물질은 몸(身)을 칭하는데, 마음과 몸은 서로 분리되어 있는 것이 아니라 음양의 대대관계로 인해 서로 기대어 있다. 본래 음양의 생성작용은 음만으로 혹은 양만으로 성립될 수 없고 반드시 음은 양을, 양은 음을 만나야 하는 상호의존성을 내재한다. 홀로 있는 양은 낳을 수가 없고 홀로된 음은 이룰 수가 없다(獨陽不生 獨陰不性)고 하는 원리가 인간을 포함한 모든 만물에 갖추어져 있는 것이다. 따라서 마음이 없는 몸만으로도, 몸이 없는 마음만으로도 인간이라고 할 수 없으며, 음이라는 땅의 요소와 하늘이라는 양의 요소가 함께 전체를 이룰 때 비로소 인간이라 칭할 수 있게 된다. 요컨대 음양이 양극(兩極)으로 대립하지 않고 조화를 이루는 데에 진리(太極)가 있으며, 이 진리는 하늘과 땅 가운데 인간(人極)을 통해 구현되고 있는 것이다. 바로 이 점이 변증법적 사고방식에 의한 인간관과 크게 다른 점이라 할 수 있다.

음양의 조화를 추구하는 사고방식은 한글의 창조원리 속에 직접적으로 반영되어 있다. <훈민정음해례(訓民正音解例)> 제자해(制字解) 도입부에 “천지(天地)의 도(道)는 음양(陰陽)오행(五行) 하나뿐이다”고 하였는데, 이는 한글의 구조 원리가 음양의 생성원리에 근거하고 있음을 시사한다. 예를 들어, 인간을 구성하는 마음과 몸은 모두 순음(唇音; 입술소리) ‘ㄹ’을 포함하고 있는데, 이것은 하늘(陽)을 상징하는 ‘ㄱ’과 땅(陰)을 상징하는 ‘ㄴ’이 합쳐진 글자이다. 그리고 ‘ㄹ’을 포함한 순음(‘ㄹ’, ‘ㄴ’, ‘ㄹ’)을 하나로 묶어 표기하여 중앙(中)에 배치하면(오른쪽 그림) 어느 방향에서 보아도 알 수 있는 구조를 지니게 된다. 여기서 음양의 조화를 이루면서 하늘과 땅 가운데 위치한 인간의 존재양식을 문자 구조를 통해 설명할 수가 있다. 자음의 구조와 마찬가지로 모음에서도 천원지방(天圓地方; 하늘은



훈민정음 초성 오행배열도

- ① ㄹ은 ㄱㅁㅂ을 하나로 묶어서 어느 방향에서도 보아도 알 수 있게 한 것이다. 초성 17장 중에서 이것이 가능한 것은 오직 순음(唇音)뿐이므로, 순음은 오행(五行) 중 토(土)에 속한다.
- ② 화살표는 오행상생(五行相生)의 방향을 보여주는 것으로 화(火)와 수(水)가 만물생성(萬物生成)의 근본 요소임을 알 수 있다. (류승국, 1988)

등글고 땅은 네모나다)의 형상을 따라 하늘을 상징하는 ‘·’와 땅을 상징하는 ‘一’, 그리고 그 가운데 직립하여 선 사람의 형상 ‘丨’를 조합하여 문자를 구성하였다. 이처럼 한글은 자연의 이치에 근거하여 인간의 소리를 디자인한 것이라 할 수 있다(今正音之作 初非智營而力索 因其聲音 而極其理而已). 전술한 바와 같이 한류(類) 디자인 휴머니티를 통해 일관되게 추구해온 자연에의 조화가 모든 디자인 행위 속에 녹아 들어 있는 것이다. 그리고 이 행위는 음양적 사유체계에 따라 선택되고 조절된다.

A 를 위해 B 를 버리거나 B 를 위해 A 를 포기하는 대립적 사고방식과 달리, 음양적 사유체계는 A 와 B 를 모두 살리기 위해 어느 것에도 치우치지 아니하는 중(中)의 태도를 취한다. 한국인의 언어사용이나 행동에 있어서 두드러지게 나타나는 애매모호한 태도가 바로 이러한 사유체계에 근거하는 것이다. 더욱이 한류(類) 디자인의 기저를 이루고 있는 자연의 정감은 결코 경계를 갖는 법이 없다. 만물이 음양의 서로 다른 성질로 구성되어 있으나 반드시 음에서 양으로, 양에서 음으로의 변화를 수반한다. 음과 양을 이분하여 그 경계를 분명히 밝힐 수가 없는 것은 바로 이 변화의 과정에서 음의 극성상에서 양이 생성되고 양의 극성상에서 음이 시작되는 상생(相生)의 원리가 작용하기 때문이다. 이와 같이 경계를 정할 수 없는 자연 그대로의 상태를 따르는 것을 중화(中和)라 할 수 있다.

원래 중(中)은 인간 마음의 성(性)을 표현하는 언어이다. 희로애락의 정(情)이 구체화되기 이전의 상태를 중(中)이라고 하는데, 이는 성(性)이 마음 깊은 곳에 존재하고 있음을 드러내기 위한 것이다. 중용(中庸)에서는,

기뻐하고 성내고 슬퍼하고 즐거워하는 정(情)이 아직 나타나지 아니한 상태를 중(中)이라 하고, 나타나서 모두 절도에 알맞게 된 상태를 화(和)라 한다. 중(中)이란 천하(天下)의 큰 뿌리이고 화(和)란 천하(天下)의 통달한 도리이다. 중(中)과 화(和)를 이루면 하늘과 땅이 제자리로 돌아가고 만물이 제대로 길러진다.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> 중용(中庸) 제1장, “喜怒哀樂之未發謂之中, 發而皆中節謂之和, 中也者天下之大本也, 和也者天下之達道也. 致中和天地位焉萬物育焉.”

고 하였다. 치우침이 없는 중(中)의 상태가 그대로 발현되어 어디에나 들어맞는 상태가 되었을 때 비로소 저절로 얻게 되는 경지에 이르게 되는 것이다. 모던 디자인의 방법론과 같이 철저한 계획과 객관적 데이터에 의존해서는 결코 이러한 경지에 이를 수 없다. 따라서 창조적 사고를 위한 지식의 축적은 음양(陰陽)적 사고체계 내에서는 가장 먼저 버려야 할 요건이 된다. 이처럼 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식은 “주어진 아이디어를 상황에 적합하도록 새롭게 생산, 발전시켜나가는 창조적 사고(Gerrig and Zimbardo, 2001)”와는 문제를 발견하고 해결하는 접근 방법이 전혀 다르다고 할 수 있다.

어떤 사물 혹은 현상을 인간의 언어 혹은 형태로 정확하게 규정하면 할수록 자유롭지 못하다. 인간의 규정 속에 모든 것들이 갇히게 되기 때문이다. 지식의 역할이 바로 이와 같다. 도덕경(道德經)에 기록된 바와 같이, 배움은 쌓으면 쌓을수록 그 지식이 늘어나 버릴 수가 없게 되는 것이다.<sup>17</sup> 그러나 중(中)의 태도를 취함으로써 이 지식에의 구속으로부터 자유로워질 수 있다. 어느 것에도 치우침이 없이 화(和)를 이룬다 함은 이 자유로움을 뜻한다. 즉 비움으로써 얻게 되는 것이다. 마치 그릇의 쓰임이 그것의 비어 있음에서 나오듯이, 인간의 마음(心)을 깨끗하게 비워 중(中)을 취하는 데서 진정 자연스럽고 새로운 디자인이 창조될 수 있는 것이다. 이렇게 마음의 이(理)를 따라 사유하는 음양적 접근은 결국 인간적인 것과 자연적인 것 사이의 경계마저도 허물어버린다. 거듭 강조하거니와 인간 마음에 갖추어진 이(理)가 다름아닌 자연의 이(理)이기 때문이다.

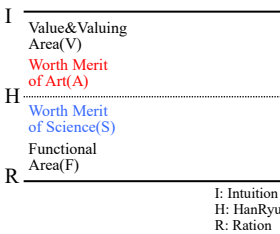
한류(類) 디자인의 전통을 통해 면면히 이어져 내려오는 ‘스스로 그러한’ 감각은 뇌의 신경학적 기제에 따른 지식사용의 능력이 아니라 이렇듯 마음을 비워 중화를 이루려는 디자인 사고에 근거한다. 재료를 다듬어도 우리는 일본의 디자이너와 같이 인간의 기교를 극한까지 발휘하여 더 이상 솜씨를 더할 수 없는 한계까지 이르지는 않는다. 다만 더

<sup>17</sup> 도덕경(道德經) 제 48장, “爲學日益, 爲道日損.”

다듬어 인간의 계획과 의도가 지나치게 드러나거나 덜 다듬어 무심(無心)만이 남는 그 사이(中)에서 손을 땀으로써 자연 속에서도 그리고 인간 속에서도 화(和)를 이루는 디자인을 창조하는 것이다. 마치 새가 나무 위에 지은 둥지를 보고 자연이라고 하듯이 인간의 디자인 역시 스스로의 이(理)를 따라 만들어짐으로써 자연으로 환원될 수 있는 것이다. 요컨대 중화를 이루려는 음양적 디자인 사고를 통해 생태 디자인의 접근과 같이 인간화된 자연을 제공하는 것이 아니라 동일한 하이테크의 도구를 가지고서 ‘스스로 그러한’ 개념의 디자인이 얼마든지 가능하다.

음을 가지고서야 양이 낳고 양을 얻어서야 음이 이루듯이(獨陽不生 獨陰不性), 인간과 자연, 마음과 물질, 이 모든 것은 서로를 필요로 하며 전체로서만 완전한 의미를 획득할 수 있다. 따라서 정반합 논리에 의한 방법론적 사고로는 더 이상 모더니즘의 기계 미학과 반디자인(anti-design)의 한계를 넘어설 수 없다. 이 한계를 넘어서기 위해 제안될 한류(類) 디자인의 휴머니티 역시 디자인 사고에 있어서 중화의 작용을 체득한 후에야 비로소 실천할 수 있는 것이다.

### 3 절. 한류(類)류(流) 디자인 사고의 중화(中和) 구조



한류(類)류(流) 디자인은 직관적 사고와 합리적 사고의 사이에 서서 사고하며, 지혜와 과학의 중화(中和)를 추구하는 디자인이다.

#### 1. 예술적 사고와 과학적 사고의 중화(中和) 구조

$V \geq F$  예술의 가치 값은 하락폭이 좁고 지속력이 높다. 반면 기능과 기술의 값은 하락폭이 높고 지속력이 낮다.

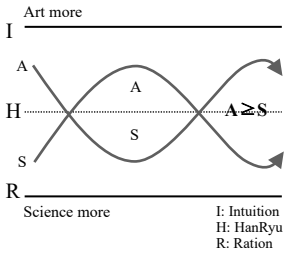
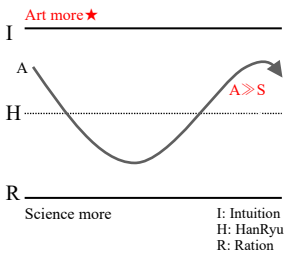
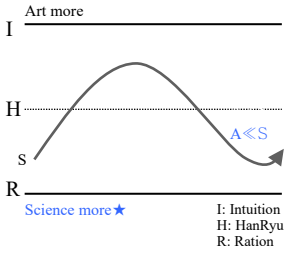
한류(類)류(流) 디자인은 예술의 창조성과 과학의 가설을 존중한다. 예술은 과학을 존중하고 과학은 예술을 사랑해야 한다.

디자인을 정의하는데 있어서 어떤 경우에도 빠질 수 없는 두 가지 요인이 바로 과학과 예술이다. 이들은 선사시대로부터 현대 디자인에 이르기까지 각 시대마다 물리적, 정신적 환경에 적합한 형식으로 디자인

행위를 일으켜왔다. 예를 들어 석기시대에 빗어진 토기와 청동기시대에 빗어진 토기의 형태와 문양이 다르다는 사실이 이를 증명한다.

신석기 문화를 대표하는 빗살무늬토기는 동북아 전역에서 발견되어 왔는데, 그 중에서도 한반도의 토기는 원뿔 형태가 더욱 두드러지고 ‘人’자 모양의 빗살무늬가 대칭형으로 새겨져 있다. 이전 시대보다 기후가 따뜻해지고 물이 풍부해지면서 당시 사람들이 해안이나 강기를 중심으로 정착하여 살기 시작했는데, 농작물을 저장하는데 필요했던 토기는 땅에 묻어두고 사용할 수 있는 형태를 지녀야 했으므로 자연스럽게 원뿔 형태를 취할 수 밖에 없었을 것이다. 이후 청동기 시대로 접어들면서 원뿔형 토기가 팽이형으로 변화되고 겉 문양은 짧은 빗살무늬에서 아예 무문(無紋)의 토기로 바뀌었는데, 특히 무문 토기의 생성은 한반도에서 나타나는 특징적 현상이다. 실제 빗살무늬토기의 표현 정도를 볼 때 고대 한국인의 감각이나 기교가 뒤떨어진다고 말할 수 없다. 그럼에도 불구하고 문명의 발달과정에서 장식을 피하고 무문의 감각을 취했다는 것은 오래 전부터 담백함을 추구하는 미적 성향이 한국인의 디자인 사고 속에 깊이 잠재되어온 ‘기질과 성향’이었음을 유추해 볼 수 있다. 이처럼 원시 디자인에서 나타나는 기능과 표현의 관계는 20세기 모던디자인의 전개 과정에서 예술과 과학의 대립 구도에 의해 더욱 상대화되기 시작했다.

예술적 사고와 과학적 사고는 분명 서로 다른 구조와 과정을 지닌다. 예술이 경험과 직관에 의존한다면 과학은 논리적 추론과 이성적 지식에 근거한다고 할 수 있다. 다시 말해 과학적 사고가 수많은 감각 자료를 복잡한 두뇌의 신경학적 시스템에 의해 처리하고 제어하는 것에 반해, 예술적 사고는 개인의 심리적 경험과 우연히 얻게 되는 직관을 매우 비논리적인 방식으로 사용하는 것이다. 이러한 예술과 과학적 사고의 차이는 산업사회의 기계생산 시스템에 의해 보편성과 객관성을 추구하는 ‘과학으로서의 디자인’을 발전시켰으며, 그 결과 기계 미학이라고 하는 규격화된 표현 양식을 산출하였다. 대량생산을 용이하게 할 수 있는 기본 형태에의 집중이 모든 기능주의 디자인의 감각을 유클리드 기하학으로 풀어내도록 만든 것이다.



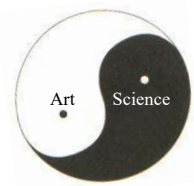
20세기 초 미스 반 데 로에(Ludwig Mies van der Rohe)가 주창한 “Less is More (적은 것이 많은 것이다)”는 산업시대를 상징하는 표준화의 경구일 뿐만 아니라 현재까지도 그것의 국제적인 영향력을 발휘하고 있다. 여기엔 적은 것(Less)과 많은 것(More)의 대립적 발전체계가 이미 내포되어 있다. 다시 말해 최소화가 최대화를 낳는 변증법적 관계가 상정되어 있는 것이다. 이렇듯 과학적 사고는 최소화의 모더니즘 속에 최대화의 가능성을 내재하고 있다가 새로운 기술환경과 함께 그 다양한 표현을 구체화시켰다. 실제로 포스트모더니즘의 양식이란 어떤 하나의 성격으로 규정될 수 없을 정도로 다양하다. 규격화에서 다양화 그리고 변형에 이르기까지 다양한 요소들이 서로 다른 기준에 의해 조합되고 해체되는 극도로 복잡한 디자인 행위가 이루어지고 있는 것이다. 이들 디자인에는 시간적 인과관계도, 공간적 통일성도 존재하지 않는다. 다만 무한한 표현의 양상만 존재할 뿐이다. 따라서 정확한 과학적 프로세스에 의한 사고만으로는 더 이상 이 시대가 필요로 하는 디자인을 창조할 수가 없다. 논리적 이성이 요구하는 디자인의 기능적 특성뿐만 아니라 인간의 감각적 필요와 감정에의 호소가 미래의 디자인을 결정하는 주요한 요인이 되는 것이다. 결국 예술적 사고와 과학적 사고의 구조적 차이에도 불구하고 디자인은 이들 요소를 통합적으로 다루어야만 한다.

이러한 통합적 관점에 있어서 적어도 그 창조적 본질에 있어서 만큼은 과학과 예술의 공통분모를 찾을 수 있다는 것이 이론가들의 일반적 견해이다. 과학적 발견도 예술적 창작 못지않은 직관을 필요로 하며 예술 역시 과학적 논리를 필요로 하는데, 이미 살펴본 바와 같이 창조성에는 무의식적 영감의 작용과 사고의 타당성이라는 과정이 모두 포함되어 있기 때문이다. 하지만 직관과 논리적 사고, 내적 경험과 이성이라는 서로 다른 정신의 영역이 어떻게 통합될 수 있는가? 벨러의 해석과 같이 의식의 영역에서 무의식으로, 그리고 다시 논리적 타당성의 단계적 과정에 의해 시간적 순차를 따라 통합할 것인가? 아니면 무의식적 원동력을 근거로 의식적 행위를 규명하는 일련의 문화 구조의 모델을 따를 것인가? 바로 이러한 통합의 방법에 있어서 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식은 그

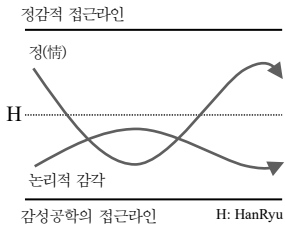
음양적 관계를 통해 보다 조화로운 관점을 제안하게 될 것이다.

시간적 배열에 의한 선형적 통합도 빙하 모델 혹은 피라미드 모델과 같은 공간적 통합도 근본적으로 양 극단의 사고 구조와 과정을 모순적 관계로 파악하여 서로가 서로에 대하여 ‘발전’의 매개가 된다고 본다. 그러나 이미 살펴본 바와 같이 음양적 사유는 두 경우의 대립적 성질보다는 상호 의존적 측면을 강조한다. 그래서 어느 하나가 다른 하나에 대하여 지배적으로 작용하는 방법보다는 서로 조화를 이루는 방법을 택하게 되는 것이다. 이때 예술은 궁극적으로 그 사회가 추구하는 인간 가치를 발언하므로 과학의 물질적 개념보다는 정신적이라 할 수 있다. 비록 보이지 않는 물질세계를 규명하는 과학의 법칙이라 하더라도 궁극적으로는 그것이 인간에게 사용 가능한 기술로의 전환을 꾀하므로 물질적일 수 밖에 없다. 그에 반해 예술은 설령 그 형식에 있어서 구체적인 사실을 재현하는 것이라 할지라도 여전히 추상적이며 무한한 인간의 상상력을 자극한다. 따라서 과학은 음적 속성, 예술은 양적 속성에 배치할 수가 있다. 이렇게 양자(兩者)를 음양의 관계구조 속에 두고 보면, 예술적 상상력 없이 이성적 지식이 구체화될 수 없고 과학적 사고의 도움이 없이 예술적 영감만으로 무엇인가를 창조할 수는 없다는 것을 알게 된다. 결국 과학적 사고는 예술적 사고를 필요로 하고 예술적 사고는 과학적 사고를 요구한다. 서구 문명사를 돌이켜볼 때 풍부한 예술적 자원을 소유하고 있음에도 불구하고 디자인의 의미를 일관되게 물질적인 것으로부터 찾는 것은 바로 이러한 음양적 사고가 부족했기 때문이다.

서구 문명은 삶의 조건(이 조건이란 곧 생산성의 증대를 의미한다)을 향상시키기 위해서 끊임없이 인간의 육체적 힘의 연장(extension)을 발명해왔다. 이것이 우리가 알고 있는 도구기술의 발달사이다. 그리고 모던디자인의 역할이란 이 과학기술에 의한 생산성의 향상을 돕는 것이었다. 그 결과 생산과 소비라는 산업사회적 생존 구조에 적합한 전문가들이 탄생하기 시작했다. 디자인의 물리적 기능을 담당하는 기술 전문가, 소비자의 감각적 욕구를 만들어가는 디자이너, 생산과 유통 그리고 판매의 전과정을 통제하는 마케팅 전문가가 양성되었고, 이들의 협력을



© 김영기 (2000)  
Definition of Design Discovering



감성공학적 접근으로는 논리적 감각의 영역을 결코 벗어날 수가 없다. 그러나 정감적 디자인은 두 영역을 넘나들면서도 정(情)이 논리적 감각을 주도하여 가장 인간다운 디자인을 선보일 수 있다.

통해 하나의 디자인이 완성될 수 있었다. 이 분업과 전문화의 과정에서 모던디자인은 기술의 우위성을 전폭적으로 신뢰하였다. 과학적 방법론이 디자인 사고와 행위의 전 과정에서 절대적인 결정요인으로 작용한 것이다. 적어도 원시 디자인에서는 이 같은 물리적 기능과 개인적인 표현 욕구 사이의 갈등이나 지배 구도를 찾아보기 힘들다. 그럼에도 불구하고 그것은 가장 기능적이면서 또한 정(情)이 드는 디자인이다. 여기엔 이성이나 감정, 논리적 사고나 내적 경험 사이에 어떤 대립도 존재하지 않는다. 다만 서로의 기능과 역할을 도울 뿐이다.

궁극적으로 음과 양, 곧 과학적 사고와 예술적 상상력은 모두 존재의 본질을 향해 생성되고 움직여야 한다. 여기서 존재의 본질이란 바로 인간성이다. 자연과 대립적인 인간성이 아니라 자연으로서의 인간성을 의미하는 것이다. 그러므로 디자인은 과학적 사고의 결과물만도 아니고 예술적 영감의 산물만도 아니다. 한류(類)류(流) 디자인 사고는 자연의 이(理)를 따르기 위해 이성과 직관의 음양적 조화를 실천하기 때문이다.

## 2. 중화(中和)의 원리

한류(類)류(流) 디자인은 자연과 인간 사이, 예술과 과학 사이, 지혜와 지식 사이, 경험과 논리 사이에서 어느 쪽으로도 기울어짐이 없어야 한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 한류(類)류(流)의 디자인 사고는 중화(中和)의 원리에 기초한다. 경험과 지식 그리고 직관과 논리와 같이 서로 다른 영역의 정신활동을 상호보완적으로 통합하는 것이다. 심리학자 리처드 니스벳(Richard E. Nisbett, 2003)은 동양과 서양의 사고방식에서 나타나는 뚜렷한 차이를 전체와 부분의 차이, 경험과 논리의 차이, 도(道)와 삼단논법의 차이 등으로 분류한다. 실제로 그는 한국인, 동양계 미국인, 미국인의 세 집단에 대하여 실험을 했는데, 한국인이 미국인에 비해 형식논리보다는 경험에 근거한 판단을 더 많이 하는 것으로 드러났다. 그렇다고 한국인이 미국인에 비해 논리적 능력이 떨어진다고 단정할 수는 없다. 오히려 한국인에게는 마음의 내적 경험과 논리적 사고 형식이



주어진 문제의 상황을 적절하게 해결하고 조절할 수 있도록 서로 중화를 이루는 능력을 찾는 것이 중요하다. 그렇다면 이러한 중화의 원리를 실천하기 위해 한류(類)류(流) 디자인 사고에서는 과학의 논리성과 예술의 경험적 특성을 어떤 방식으로 다루고 있는지 살펴보기로 하자.

### 경험과 지식의 상상력

지금까지의 디자인 사고와는 전혀 다른 구조로의 변화를 체험하기 위해서 먼저 우리의 사고를 지배하고 있는 개인적 경험과 지식의 이면을 살펴볼 필요가 있다.

경험과 지식은 모두 구조를 가지고 있다. 지식의 구조는 누구에게나 공유되는 정보로 인간의 뇌 영역에서 이루어지는 학습과 인식활동을 통해 만들어진다. 반면 경험의 구조는 개인의 전체적 생(生)의 과정에서 축적되어온 지각 경험들과 이미지들이 마음에서 일어나는 다양한 느낌을 조절하는 심리적 실체이다. 지식의 구조는 일반적 규칙과 법칙에 의하여 객관화된 보편성을 가질 수 있으나, 경험이란 동일한 사건에 대해서도 개인마다 다른 심리적 구조에 의해 서로 다른 의미가 부여된다는 점에서 주관적이라 할 수 있다. 하지만 우리가 잊지 말아야 할 것은 이 주관적 경험이 이루어지는 장(場) 내에 살아가는 모두에게는 주관적 경험들이 객관화되는 사회적 보편성이 형성되는데, 이렇게 객관화된 주관적 경험이 디자인에서 매우 중요하다.

예를 들어, 시간의 요소가 경험 구조에 근거하느냐 지식 구조에 근거하느냐에 따라 그 개념적 차이가 발생한다. 지식으로서의 시간은 1시간이 60분, 1분이 60초라고 하는 정확한 단위를 갖는다. 그리고 이 시간의 규칙은 어느 문화에서나 보편적으로 적용된다. 그러나 경험적 시간은 지식의 시간과는 다른 소프트웨어를 가진다. 경험의 시간은 결코 순차적으로 정렬되어 있지 않다. 또한 그것은 일정한 단위로 분할되어 있지 않다. 개인의 경험 속에서 과거와 현재와 미래의 사건들은 표준화된 시간의 구조를 옮겨가면서 비선형적으로 작용한다.

### 경험적 시간

우리가 알고 있는 봄은 2월 4일이지 만 봄을 경험하는 날은 사람마다 다르다. 어느 날 '아, 봄이구나.'라고 느끼는 감동이 3월에 경험될 수도 있고 4월에 경험될 수도 있는 것이다. 감동적 경험으로 봄을 깨닫듯이 한류(類)류(流) 디자인은 이러한 경험을 느끼게 하는 것이다. 그리고 이것을 '디자인 경험의 순간'이라고 할 수 있다. 과학적 지식에 근거한 디자인과는 구조적으로 다른 접근이다.

실제로 산업혁명 이전의 사회에서는 노동의 시간을 측정하기 위해 ‘시’나 ‘분’과 같은 고정화된 단위를 쓰는 대신에 필요한 시간을 그간의 경험을 바탕으로 모호한 길이로 나누어 사용하였다. 그러므로 지역이나 계절마다 시간의 단위가 모두 다를 수 밖에 없다. 온대에 속해 있는 우리나라의 계절은 보통 24절기로 불리는데, 1년 중 낮 시간이 가장 짧은 동지(冬至)와 가장 긴 하지(夏至), 낮과 밤의 시간은 같은 춘분(春分)과 추분(秋分)을 기준으로 각기 4절기로 구분된다. 왼쪽 그림을 보면 24절기의 변화를 음양의 변화로 인식할 수 있는데, 추위의 절정기인 대한(大寒)에 이미 따뜻한 봄기운이 시작되고 있고 더위가 극도에 달하는 철인 대서(大暑)에 이미 선선한 가을 바람이 시작되고 있음을 알 수 있다. 즉 음이 극성상일 때 양이 시작되고 양의 극성상에서 음이 시작되는 원리가 내재되어 있는 것이다. 이처럼 계절에 따른 시간의 단위 외에 12 동물을 각 시간에 배열하는 방법이 있는데, 자시에서 해시까지 총 12시간으로 하루를 혹은 12달로 1년을 나눈다. 자시는 쥐가 가장 열심히 뛰어 다니는 때이고 해시는 돼지가 단잠을 자고 있는 시간이다. 대개 우리는 시간을 말할 때 ‘썰’ 혹은 ‘경’이라는 표현을 쓰는데(‘축시 경’과 같이), 그만큼 시간 단위의 경계가 불확정적임을 나타내주는 어휘라 할 수 있다.



© 류승국 대담(2003) 태극도와 절기

이처럼 경험의 배경은 문화마다 상이하므로 시간을 측정하거나 완급을 느끼는 정도가 각기 다를 수 밖에 없다. 이와는 달리 과학적 지식에 근거한 산업사회에서는 시간을 ‘초’ 단위까지 나누어 사용하였다. 표준화, 동시화를 향한 산업사회의 목표는 인간의 행동을 기계 생산 시스템에 적응시키는 것이므로 정확한 시간 단위의 구분은 필수적인 요건이 될 수 밖에 없었다. 기계 생산 초기부터 모든 경영주는 노동 시간과 휴식 시간을 철저히 분리하였는데, 이는 기계의 규칙적 리듬에 인간의 주의 정도가 완화되어 산업 재해를 유발시킬 수 있기 때문이다. ‘어둠 속의 댄서’라는 영화를 보면 여주인공이 반복되는 기계음으로 인해 프레스에 재료를 넣는 리듬을 잃고 순간 손을 다치는 장면이 나온다. 일반적으로 인간의 지각 속성은 반복되는 리듬이 꾸준히 지속되면 더 이상 그것이 지각되지 않는

상태로 습관화되는 경향이 있다. 바로 이 여주인공의 경우가 여기에 해당된다. 이렇듯 지각적 주의를 유지할 수 있는 시간을 규칙적 단위로 분배함으로써 대량생산의 목표를 효율적으로 달성할 수가 있었다.

요컨대 기계 앞에 서면 시간의 요소 역시 기계적으로 다루어지므로 기계친화적인 디자인 성향이 생성될 수 밖에 없고, 자연과 인간 앞에 서면 다양한 경험적 시간(우리에게 이 경험적 시간이란 곧 지리적 시간을 의미한다)을 바탕으로 자연 곧 인간친화적인 디자인 사고가 형성되는 것이다.

시간의 개념과 마찬가지로 공간의 개념 역시 지식과 경험의 구조에 의해 서로 다른 양상을 띤다. 저명한 문화인류학자 에드워드 홀(Edward T. Hall, 1959)에 따르면, 균일성을 강조하는 미국인의 공간 개념은 사물의 모서리를 이용한다고 한다. 심지어 모서리가 없는 경우에는 인위적인 선을 그어서 모서리를 만드는 것이다. 즉 그들에게 공간은 철저히 좌표체계에 의해 구성되고 분할된다. 이 같은 그리드 시스템은 수직 축과 수평 축의 규칙적 간격에 의해 공간을 분할하므로 표준화된 시간의 단위만큼이나 단조롭다. 하지만 표준화된 부품 조립에 의한 대량생산체제를 발단시킨 나라가 미국이라는 사실은 그들의 좌표적 공간 개념과 결코 무관하지 않음을 알 수 있다.

일본의 공간 개념을 가장 극명하게 보여주는 다다미 역시 균일성과 규칙성을 잘 드러내 보인다. 광활하게 펼쳐진 들판에서의 지각 조건은 공간을 ‘빈 것’으로 만든다. 이 ‘비어 있는’ 공간 내에서 인간이 가야 할 방향을 찾기 위한 도구로서 서구인들은 위치를 인식하는 축(axis)을 개발한 것이다. 그러나 일본인에게 공간은 이미 의미가 부여된 단위 공간이 있어 그것을 토대로 공간의 확장과 축소가 이루어진다. 다다미의 의미 역시 이 세상에서 한 인간이 차지할 수 있는 최소 단위의 공간이다. 실제로 모든 일본의 실내공간은 이 다다미 한 장 한 장이 모여서 이루어지는데, 이 때 지각적 특징은 공간과 공간을 구분하는 다다미의 경계선이 먼저 들어온다는 것이다. 즉 전체 공간의 지각은 이미 ‘채워진’ 단위 공간의 총체로서 ‘공(空)’이 존재할 수 없게 된다. 서구의 공간

인식이 서로 다른 방향의 선(x, y, z)에 의해 발생하는 3차원 내 교차점을 중시하는 것과 달리, 다다미 공간의 개념은 단위를 구분하는 선에 의해 시각적으로 나타나는 공간을 강조한다.

공간 개념의 차이에도 불구하고 서구와 일본의 공간은 어떤 유사성을 갖는다. 그것은 두 경우 모두 공간의 기하학적 ‘틀’을 지각하게 된다는 것이다. 이 ‘틀’은 매우 규격화되어 있고 질서정연하며 인위적이다. 이처럼 애매성이 허용되지 않는 유클리드 기하학에 근거한 형태와 선은 자연의 형태와 선에 상치되므로 경험의 구조보다는 지식의 구조를 따른다고 할 수 있다. 그러나 한국의 경우는 좀 다르다. 무엇보다 공간적 경계가 지각되지 않는 것은 일본이나 서구와 대별되는 가장 큰 특징이라고 할 수 있다. 이것은 곧 공간 구획의 틀을 지니지 않는다는 의미와 같다. 보다 정확하게 말하면, 한국의 공간은 ‘틀이 없는 틀’을 지향해 왔다. 인위적 구획이나 공간의 규칙성보다는 무의식의 깊은 곳에서 조정하는 어떤 힘(이것을 우리는 태극(太極) 혹은 이(理)라 한다)에 의해 공간을 형성해 온 것이다. 이러한 공간은 우연적 공간이라 할 수 있다. 그리고 경험의 구조 역시 동일한 우연성에 근거한다. 결국 한국의 공간 구조는 이(理)를 따르는 내적 경험에 의해 다양하게 표출될 수 있는 것이다.

이상과 같이 시간과 공간의 개념을 통해 살펴본 지식과 경험의 구조는 중화의 원리에 의해 새롭게 조율되어야 한다. 경험과 지식은 각기 다른 구조를 지니고 있음에도 불구하고 인간에게 주어진 고유한 능력을 통해 화(和)를 이룰 수 있다. 이 능력이란 바로 상상력(imagination)이다. 그리고 이 상상력은 동서양을 막론하고 모든 문화의 산물들 가운데 작용하고 있다. 세르반테스의 소설 속에서, 운선도의 시조 속에서, 아인슈타인의 이론 속에서, 상상력은 이전의 지식이나 경험과는 다른 전혀 새로운 것들을 창조해 왔다.

상상력이 발휘되기 위해서는 먼저 이전의 지식이나 경험으로부터 자유로워야 한다. 과거의 지식이나 경험의 기억에 구속되면 더 이상 새로운 것을 발견할 수 없게 된다. ‘해 아래 새 것이 없다’라는 표현처럼 디자인의 ‘새로움(novelty)’이란 경험세계 내에서 이루어지는 새로운 이해, 새로운

설명, 새로운 해석일 뿐이다. 따라서 그것은 일종의 ‘새로운 발견’ 이라고 할 수 있다. 이 발견을 위해 우선적으로 자신이 알고 있는 모든 것으로부터 벗어나야 하는 것이다. 도덕경(道德經) 1장은 다음과 같은 구절로 시작된다.

도(道)라고 이름할 수 있는 도는 도가 아니요, 이름할 수 있는 이름은 이름이 아니다.<sup>18</sup>

이는 인간의 지식이나 경험으로 인식할 수 있는 도(道)는 영원한 도가 아니라는 의미다. 영원한 도(道)는 근본적으로 형이상학적이고 우주적인 의미로 인간의 언어로는 정의할 수 없는 무명(無名), 곧 무(無)일 따름이다. 그러므로 상상력의 작용은 백지와 같은 상태에서 시작되어야 한다. 이렇게 비우는 것이 중(中)의 원리이다. 깨끗하게 비워 아무 것에도 기울어짐이 없는 상태에서야 비로소 새로운 지식과 경험의 구조가 그려질 수 있는 것이다.

추사 김정희의 부작란도(不作蘭圖)는 바로 이 같은 비움의 전제를 통해 얻은 당대 최고의 작품이었다. 실제 그림의 화제(畫題)로 다음과 같은 기록이 남아있다.

난(蘭) 그림을 그리지 않은지 20년, 우연히 하늘의 본성을 그려냈구나. 문을 닫고 깊이 깊이 찾아 드니, 이 경지가 바로 유마의 불이선(不二禪)일세. 어떤 사람이 그 이유를 설명하라고 강요한다면 마땅히 비야리성(毘耶離城)에 살던 유마가 아무말도 하지 않았던 것 같이 사절하겠다.<sup>19</sup>

추사는 자신이 알고 있던 난(蘭)의 형태와 이름을 모두 비워버린 후에야 비로소 난(蘭)의 본성(理)을 그려낼 수가 있었다. 이름(名) 곧 지식도 버리고, 형태(形) 곧 경험도 버린 것이다. 그가 그린 난은 더 이상 과거의 난(蘭)도 아니며 사람들이 알고 있는 난(蘭)도 아니다. 난(蘭)의 형태를 지니되 ‘이(理)의 깨달음’이라는 새로운 경험으로서의 난(蘭)이며, ‘난(蘭)’이라는 이름 속에 더 이상 갇히지 않은 난(蘭)이다. 그러므로

<sup>18</sup> 도덕경(道德經) 제 1장, “道可道 非常道, 名可名 非常名”

<sup>19</sup> “不作蘭花二十年, 偶然寫出性中天. 閉門覓覓尋尋處, 此是維摩不二禪. 若有人強要爲口實, 又當以毘耶無言謝之.”

디자인에 있어서 상상력이란 피기한 형태의 생성 혹은 인간의 감각 기관으로는 도무지 경험할 수 없는 어떤 것을 의미하지는 않는다. 이미 존재하고 있는 것에 대하여 전혀 새로운 관점(perspective)을 생성하는 것, 이것이 바로 상상력의 역할이다.

결국 한류(類)류(流) 디자인 사고의 전제로서 중(中)은 무엇보다 지식으로부터 자유로워야 하고 주관적 경험마저 넘어서야 한다. 그 답을 헐어야만 지식과 경험의 대립을 피하고 중(中)에 이를 수가 있는 것이다. 지식이 강조되면 강조될수록 개인의 경험이 무시되고 개인의 경험을 강조하면 강조할수록 지식이 무력화되기 때문에 한류(類)류(流) 디자인은 이 모두를 경계한다. 지식과 경험은 마치 음양의 관계 구조와 같아서, 필연적 인과법칙에 의한 지식 구조의 규칙성이 내적 경험에 의해 유연성을 획득하는가 하면, 우연적이며 비연속적인 경험의 구조는 지식의 도움으로 표현에 대한 보다 논리적인 설명의 도구를 갖게 되는 것이다. 즉 지식과 경험이 서로 상호보완적으로 작용함으로써 새로운 사고의 지도를 그리게 된다.

#### 직관과 논리의 아비투스

앞서 설명한 경험과 지식의 구조만큼이나 직관과 논리 역시 디자인 사고에 있어서 매우 상이한 기능과 역할을 담당한다. 예술가는 무수한 경험의 자원을 직관적으로 사용하는 반면, 과학자는 지식의 데이터를 논리적인 방식으로 분석, 정리, 종합한다. 그리고 이들은 주관적 몰입과 객관적 관조의 방법을 동시에 사용한다.

그렇다면 먼저 직관과 논리에 의한 사고 방식의 차이를 규명해 보자. 흔히 직관은 추상이나 일반화 또는 논리적 추론 등을 통해 얻어지는 매개적 지식과는 달리, 순간적으로 직접적인 지식을 낳는 특별한 인식 행위로 정의한다. 데카르트(R. Descartes)와 같이 직관을 추상적 사고에 대립시키지 않고 오히려 이성적 인식의 가장 중요한 방식으로 설명할 경우, 이것은 합리성에 근거를 두게 된다. 하지만 셸링(F. W. Schelling)이

규명하는 바와 같이 과학적 인식과는 다른 대상의 본질을 직접 파악할 수 있는 고도의 신비적 인식 능력으로 파악할 경우, 직관은 매우 비합리적인 것이 된다. 어떠한 경우가 되었건 간에 직관은 논리의 계단을 차례 차례 밟아가는 것이 아니라, 본질적 내용을 순간적으로 혹은 우연히 획득하는 특성을 지니고 있다.

이 직관은 근본적으로 종(種)의 아비투스에 의해 발휘된다. 예를 들어, 개미는 비가 오는 것을 직관적으로 알고 죽음을 피하며 뱀은 지진으로 인한 생존의 위협을 미리 감지한다. 이처럼 직관은 초감각(extra sense)에 근거한 생존적 본능이라 할 수 있다. 마찬가지로 인간에게도 스스로의 생명에 없어서는 안될 직관이 주어져 있다. 하지만 감각 기관을 통해 보고 듣고 만져지는 것 외에는 신뢰하지 않으려는 사고의 성향이 그러한 본질적 능력을 퇴화시킨다. 여기 어느 회사의 경영자가 있다고 하자. 그는 지금 직관적으로 회사의 위기를 감지하고 있다. 실제의 객관적 데이터는 회사 경영에 대한 긍정적 판단을 내리고 있음에도 불구하고 그는 자신의 회사가 맞게 될 위험의 상황을 느끼고 있는 것이다. 이때 객관적 자료를 믿을 것인가 아니면 스스로의 직관을 따를 것인가에 대한 내적 갈등이 그를 괴롭힌다. 대개의 사람들은 일생 동안 이 같은 심리적 갈등을 종종 겪는다. 마찬가지로 이것은 디자이너의 선택 상황이기도 하다. 적어도 우리가 알고 있는 한 디자인은 구체성의 대상이다. 그러나 하나의 디자인이 현실화되는 과정에서 디자이너의 직관 능력은 객관적 조사방법이나 개념의 논리적 전개만큼이나 중요한 요소라 할 수 있다. 이 때문에 디자이너는 스스로의 아비투스에 충실한 직관을 신뢰할 것인가 객관적 방법론을 따를 것인가를 두고 고민한다.

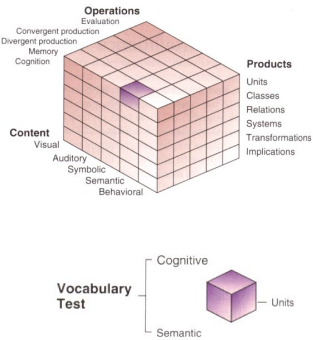
20세기를 지나면서 모던디자인의 궁극적 목표는 과학적 방법론의 성취에 있었다. 그리고 그것은 객관적 검증을 통해 단계적으로 아이디어를 발전시켜가는 논리적 사고를 필요로 한다. 인간의 사고력, 판단력과 관계 있는 지능의 구조에 관하여 심리학자 길포드(J. P. Guilford, 1961)는 흥미 있는 큐브 모델을 가지고 설명한다. 그에 따르면, 지능이 수행하는 업무는 크게 세 가지 특징으로 세분화될 수 있는데, 그것은 내용(정보의



© 김영기 (2000)  
Concept of Designer's Balance

유형), 생산물(정보가 재현되는 형태), 작동(수행되는 정신 활동의 유형)을 포함한다. 지능에 의해 수행되는 각각의 업무는 바로 이들 요소의 유형에 따라서 결정된다.

왼쪽 그림에서 보는 것과 같이, 길포드(1961)의 모델에서 지능의 내용은 다음의 다섯 종류로 분류된다; 시각적, 청각적, 상징적, 의미론적, 행동적. 생산물의 경우 다음 여섯 가지 종류로 나뉜다; 단위, 단계, 관계, 시스템, 변형 그리고 함축. 마지막으로 작동은 내용과 마찬가지로 다섯 종류로 구분된다; 평가, 수렴적 생산, 확산적 생산, 기억, 인지. 그리고 이들 세 요소의 다양한 조합이 만들어내는 작은 큐브(그림에서 짙은 색)들은 각각의 뚜렷한 정신 능력을 보여준다고 그는 믿는다. 예를 들어, 어휘 테스트는 의미론적 내용(semantic content)과 함께 단위(units)의 인지 능력(cognition)을 요구한다(아래 그림).



© J. P. Guilford, *PSYCHOLOGY AND LIFE*

이러한 큐브 모델이 인간의 지능에 대해 알려주는 바는, 지능이란 마치 화학 주기표와 같이 각각의 요소가 분류되어 있고 조합 양상에 따라 그 활동 유형이 정해진다는 것이다. 만약 요소가 하나 더 첨가되면 조합할 수 있는 경우의 수가 늘어나므로 그만큼 활동 유형도 세분화된다. 그러므로 분석과 종합이야말로 인간 지능의 논리적 구조를 대표하는 특징이라 할 수 있다.

20세기 큐비스트(Cubists)의 시각 역시 이러한 분석과 종합의 구조적 틀을 반영한다. 세잔(Cezanne)의 동시적 시점에서 발전하여 그들은 모든 사물의 형태를 유사하게 만드는 방법을 개발하였다. 곧 모든 형태를 큐브, 원통, 면으로 분할함으로써 복잡한 현실을 구조적 체계로 통합하려는 디자인의 목적을 달성한 것이다. 이처럼 모든 사물을 동일한 형태언어로 구성하게 되면 각 단위요소의 상호교환이 가능하게 된다. 바이올린 속의 큐브는 창문 속 큐브가 될 수도 있다. 손의 형태 요소로 쓰인 원통은 다시 코의 요소로도 쓰일 수가 있는 것이다. 근본적으로 큐비스트는 이와 같은 사물 혹은 현상들의 상호작용에 관심을 둔다. 그래서 그들은 고정화된 시점을 포기하고 대신에 현실의 과정(processes)을 보여주기 위한 가능성을 탐구하기 시작했다. 실제로 우리가 알고 있는 현실은 연속된

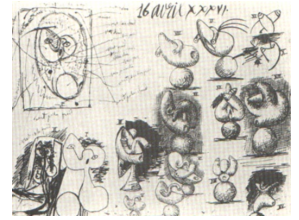


경험의 과정 속에서 일어나는 사건과 사건 사이의 관계에 의존한다. 큐비스트가 주창한 새로운 통합이란 바로 이 복잡한 현실의 이면들 사이에 발생하는 상호작용에 대한 이해이며 해석이라고도 할 수 있다. 그러므로 큐비즘(Cubism)적 사고는 사건 하나 하나의 의미를 강조하기보다는 사건 사이의 관계 구조를 분석하고 종합하는 일련의 체계(system)를 요구한다.

이상과 같이 디자인에 있어서 개념의 발전적 전개를 위한 논리적 사고체계는 여전히 유효하다. 그러나 논리적 추론이나 명확한 인과관계만으로 디자인을 설명할 수도, 또 실천할 수도 없다. 사실 그것은 전적으로 디자이너 개인의 능력에 의존한다고 해도 과언이 아니다. 말하자면 디자이너가 현재적으로 경험하고 있는 직관에 의해 모든 디자인의 과정이 동시적으로 그려지는 것이다. 뿐만 아니라 이 직관 속에서 논리 구조 역시 그것의 전체적 파악이 가능하게 된다.

대학(大學)에서는 이러한 직관 능력의 실천을 위해 다음과 같은 사고의 태도를 제안하고 있다.

이른바 지혜를 이룸이 사물을 접하는 데 있다고 한 것은, 나의 지혜를 이루고자 하는 것은 사물에 접하여 그 이치를 궁구함에 있음을 말하는 것이다. 대개 사람의 마음의 신령함은 지혜를 소유하지 아니함이 없고 천하의 사물은 이치를 소유하지 아니함이 없으나 오직 이치에 있어서 아직 다 궁구하지 아니함이 있기 때문에 그 지혜가 다 이루어지지 아니함이 있는 것이다. 이 때문에 <대학(大學)>이 가르침을 시작함에 있어서, 반드시 배우는 자로 하여금 모든 천하의 사물에 나아가서 그 이미 아는 이치로 인하여 더욱 궁구하여 그 극진한 데 이르는 것을 구하지 아니함이 없게 하는 것이니 힘쓰는 것을 오래 하여 하루 아침에 활연히 관통하는 데 이르면 모든 사물의 바깥과 속, 정밀한 것과 거친 것이 이르지 아니함이 없고 내 마음의 전체의 큰 씬이 밝지 아니한 것이 없을 것이니 이것이 사물이 연구된다고 하는 것이며 이것이 지혜의 이루어짐이라 하는 것이다.<sup>20</sup>



© Picasso(1936) Page of drawings

피카소의 드로잉은 사람의 머리를 그가 은유하고자 하는 다른 요소들로 변형하여 치환하는 과정을 보여주고 있다.

<sup>20</sup> 대학(大學) 전(傳) 5장, “蓋人心之靈莫不有知而天下之物莫不有理惟於理有未窮故其知有未盡也, 是以大學始教必使學者即凡天下之物莫不因其已知之理而益窮之以求至乎其極, 至於用力之久而一旦豁然貫通焉則衆物之表里精粗無不到而吾心之全體大用無不明矣, 此謂物格, 此謂知之至也.”

여기서 지혜를 이룬다(致知)고 하는 것은 지식을 습득하는 것이 결코 아니다. 한류(類) 사상에서 지혜란 곧 인간 본연의 성(性)을 의미하므로, 지혜를 이룬다고 하는 것은 성(性)을 회복하는 것과 같다. 마음의 본질을 이루고 있는 성(性)은, 마음(心)과 삶(生)이 결합된 단어로 ‘살려는 마음’ 혹은 ‘살려는 의지’로 풀이할 수 있다. 이런 의미에서 결국 성(性)을 회복한다고 하는 것은 개인이 살아가야 할 길을 찾는 것과 같다. 한 순간도 쉬지 않고 심장이 뛰는 것과 호흡하는 것, 배가 고플 때 먹고 피곤할 때 쉬는 것, 이 모두가 살려는 마음으로부터 자연스럽게 유도되듯이, 직관은 이러한 생명에 관한 본질적 감각(sense)으로서의 성(性)의 실천적 의지라 할 수 있다. 다만 이 의지는 외부로부터 주어지거나 학습되는 것이 아니라 자기 안으로부터 현재적 통찰력과 미래적 예지력을 함께 발휘하는 것이다. 그러므로 디자인 사고에 있어서 직관의 활동은 가장 핵심적인 기제라 할 만하다.

그 동안 직관은 논리적 사고의 타당성 혹은 객관성에 밀려 디자인 사고의 주변으로 사라져 버렸다. 하지만 직관에 의한 디자인이야말로 가장 주관적이면서 동시에 가장 객관적인 디자인일 수 있다. 주지하다시피 성(性)은 이미 인간에게 주어진 본래적 생명력이며 그것은 또한 이(理)로서 모든 만물에 공통적으로 갖추어져 있으므로, 스스로의 직관에 충실한 디자인을 하게 되면 그 디자인은 모든 조건에 있어서 타당할 뿐만 아니라 만물을 살리는 것이 된다. 그렇다면 이러한 직관 곧 성(性)의 실천 능력을 회복하는 길은 무엇인가?

앞서 인용한 대학(大學) 격물치지(格物致知) 전(傳)에서는 그 길을 사물의 이치를 궁구(格物)하는 데에서 출발한다. 다른 사물을 관찰하여 그 사물의 이(理)를 찾아내면 그것이 곧 나의 성(性)임을 알게 되어 성(性)을 회복할 수가 있는데, 여기서 나의 성(性)이 타인의 성(性)이고 또한 만물 전체의 성(性)임을 확인하기 위해서는 다시 한 사물의 이(理)가 모든 사물의 이(理)임을 깨달아야 한다는 것이다. 이러한 격물(格物)의 방법은 일견 과학적 관찰과도 같아 보이지만, 실제 사고의 방법과 목표에 있어서는 차이가 있다. 과학적 사고는 사물 전체를 쪼개어 나누어

분석하는 것인데 반해, 격물(格物)은 일종의 객관적 관조(觀照)라 할 수 있다. 즉 부분적으로 나누는 것이 아니라 궁극적으로 전체가 하나로 꿰어져 있는 통일성을 향해 사고하는 것이다. 우리가 돌의 본질을 알고자 그것을 열심히 깨어 아주 세밀한 부분까지 관찰한다 하더라도 최종적으로 우리에게 남는 것은 조각난 돌의 파편뿐이다. 마찬가지로 사물에 대한 부분적 시각의 파편들을 가지고서 아무리 전체의 이(理)를 파악하려 해도 그 자체가 불가능한 일이다. 그러므로 사물에 나아가되(格物) 자기를 비움으로써 보다 깊은 이해에의 장벽들을 제거해가야만 하는 것이다. 이를 통해 결국 전체를 관통하는 이(理)를 획득하고 보면, 직관이야말로 가장 바람직하며 생명력 있는 디자인을 창조하는 근간임을 깨닫게 된다.

이른바 그 뜻을 정성스럽게 한다는 것은 스스로를 속이지 아니하는 것이다.<sup>21</sup>

여기서 뜻을 정성스럽게 한다는 것(誠意)은 성(性)이 정(情)으로 발현될 때, 성(性)이 가고자 하는 길을 방해하여 부중화(不中和)하도록 만드는 외적 요인들을 제거하는 것이다. 이는 곧 직관이나 논리나라는 식의 이분법적 사고를 버리고 디자인으로 하여금 직관과 논리를 조화롭게 운용할 수 있게 하는 실천적 단서가 된다. 즉 논리적 단계를 순차적으로 검증해가면서 개념과 개념의 명확한 경계를 구분하려는 사고의 방법론을 따르지 않아도, 이제 모호한 개념의 범주 안에서 보다 더 타당한 사고의 원형을 획득할 수가 있게 된 것이다. 자연의 디자인이 산과 들, 들과 강, 강과 바다의 경계를 뚜렷하게 구분하지 않고서도 각각의 존재적 본질을 드러내듯이, 인간의 디자인 역시 불확실한 개념 가운데 확실성을 보여주어야만 한다.

이렇듯 모던디자인 이래 디자이너의 감각(sense)을 구속해온 과학적 논리의 선택적 갈등 상황으로부터 벗어나기 위해서는, 먼저 스스로에게 정직한 길을 터득해야 한다. 그리고 이 길은 이미 디자이너의 마음 한 가운데 갖추어져 있는 성(性)을 따르는 것이다.<sup>22</sup> 바로 이 때문에

<sup>21</sup> 대학(大學) 전(傳) 5장, “所謂誠其意者”

<sup>22</sup>中庸(中庸) 제 1장, “天命之謂性, 率性之謂道 修道之謂教”

디자이너의 아비투스<sup>1)</sup>를 강조하는 것이다. 아비투스는 디자이너 안에 내재된 자연스러운 창조의 실천 감각이면서 동시에 ‘나-우리’에게 있어서 합리화의 토대가 된다. 말하자면, 주관적이되 객관성을 잃지 않고 객관적이되 주관성을 포기하지 않는 중화적 사고의 실천적 매개가 아비투스이다. 이러한 아비투스에 의한 디자인 사고만이 직관과 논리 사이에 가리워진 묵은 장막을 벗겨내고, 내면의 본성 깊숙한 곳으로부터 자연스럽게 주도되는 디자인을 창조할 수 있는 것이다.

### 3. 마음의 지도

디자인은 개발, 발전, 진화, 진보의 개념으로 설명할 수 있는 것이 아니라, 어떤 깨달음이 디자인을 만들어가는 동기가 되는 것이다. 그러므로 한류(類류流) 디자인의 실천에 있어서 우선적으로 선행되어야 할 전제 조건은 ‘비우는 것’이다.

폴란드 출신 수학자 알프레드 코지브스키(Alfred Korzybski)는 “지도는 영토와 다르다”는 말을 했다. 이 말의 의미를 이해하기 위해, 처음으로 방문하는 나라로 혼자 떠난다고 상상해 보라. 만약 지도를 가지고 있어서 그 지도를 따라간다면 낯선 곳에서의 당혹감을 그나마 줄일 수 있을 것이다. 그리고 이번에는 여러 번의 여행 후에 다시 그 곳을 찾았다고 상상해 보라. 그 뎀 지도를 가지지 않고서도 쉽게 가고자 하는 방향을 찾을 수 있을 뿐만 아니라 보다 다양한 선택적 상황을 그려볼 수 있다. 이것은 이미 우리의 마음 속에 그 도시에 대한 지도가 그려져 있다는 사실을 증명해 준다. 하지만 이 지도가 실제의 도시를 그대로 반영한다고 할 수는 없다. 왜냐하면 개인마다 경험하는 거리와 속도의 감각이 다르기 때문이다. 더욱이 이전의 길이 사라지거나 변화되었을 때 느끼는 지도와 실제 사이의 불일치는 지도와 영토가 다르다는 것을 더욱 선명하게 드러내준다.

이와 같이 마음의 지도는 경험과 지식, 직관과 논리적 사고의 변화와

---

이기동 譯, “하늘이 명한 것을 성(性)이라 하고 성(性)을 따르는 것을 도(道)라 하고 도(道)를 따르는 것을 교(教)라 한다.”

상호작용에 의해 언제나 새롭게 작성될 수가 있다. 즉 디자이너의 상상력과 아비투스에 의해 고정화된 것을 유동적으로, 부정적인 시각을 긍정적으로 변화시킬 수 있는 것이다. 그렇다면 한류(類)류(流) 디자인 사고가 제시하는 지도 작성의 원리가 구체적으로 무엇인지 살펴보도록 하자.

**① 아는 것이 무엇인지를 모르는 것으로부터 출발하라.**

道可道非可道, 名可名非可名.

어떠한 그림이든지 무엇인가 그려진 종이 위에는 새로운 그림을 그릴 수가 없다. 마치 그림을 그리기 전 화가가 빈 화선지를 펴 놓고 그것을 응시하면서 이전의 생각을 잊듯, 사물에 대한 올바른 이해의 출발을 위해서는 이제까지 그 사물에 대하여 알고 있거나 학습된 고정 관념을 벗어나지 않으면 안 된다. 이것은 디자이너 안에 잠재되어 있는 신대륙을 발견해가는 것과 같다.

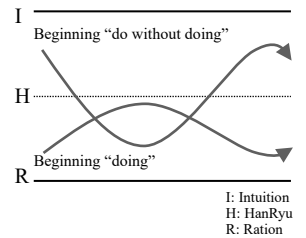
만약 의자를 디자인하려 한다면, 먼저 의자라는 사물의 실체에 관한 고정화된 관념을 비워 버려야 한다. 의자에 반드시 다리가 있을 이유가 없다. 의자에 반드시 등받이가 있을 이유도 없다. 이렇게 우리가 알고 있는 의자의 지식과 경험으로부터 자유롭지 못하면 디자인 상상력은 전혀 작동할 수가 없다. 비워진 마음의 상태에서라야 비로소 자기 순수의 디자인이 창조되는 것이다.

**② 명사형 언어가 아니라 설명 언어를 던져라.**

人之性非物之性者氣之局也, 人之理即物之理者理之通也.

명사는 곧 사물의 이름이다. 이 이름에 의해 사물의 속성이 규정되는 것이다. 이렇게 사물을 이름으로 부르는 행위는 ‘그러한 특성을 가지고 있는 사물들을 하나의 범주로 묶을 수 있는’ 능력을 발달시킨다. 그리고 이 범주화된 규칙에 의해 모든 사물을 각 범주의 서랍 속에 분류해 넣을 수도 있다. 이는 분석적 사고 유형의 특징적 성향이다.

명사형 언어에 의지해 디자인을 하다 보면, 모든 디자인이 똑같아질 수



지식의 지도(knowledge map)를 만들어가는 과정에서는 이름이 중요하지만, 지혜를 구하고 마음으로 생각하는 과정에서는 이름이 없는 사물로부터 시작한다.

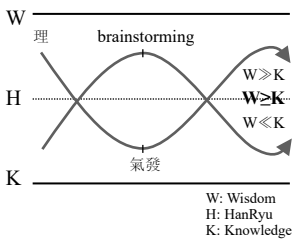
밖에 없다. 새로운 마음의 지도를 가지고 디자인을 하기 위해서, 정해진 이름에 얽매이지 않고 자기만의 독특한 설명 언어를 가지는 것이 필요하다. 실제로 ‘의자’라는 이름에 예속되지 않고서도 의자를 설명할 수 있는 언어는 무수히 많다. 마치 ‘앉아서 쉬기에는 늙은 나무 밑둥이 그만이야’라는 셸 실버타인(Shel Silverstein)의 이야기처럼 의자에 대한 디자이너 자신의 이야기를 만듦으로써 독특한 형태와 내용의 디자인이 탄생할 수 있는 것이다.

### ③ 개인의 경험으로부터 찾으라.

사람들은 이미 필요한 모든 자원을 가지고 있다.

디자이너는 이미 모든 필요한 자원을 지니고 있다. 자신의 경험 세계 속에 축적되어온 일련의 심상들(mental images), 혹은 마음 깊숙한 곳으로부터 들려오는 내적 음성(inner voice)이 디자이너의 마음 속에 풍부한 상상력의 자원으로 내재되어 있는 것이다. 이들 자원은 고정화되어 있지 않고 유동적이며, 디자인 사고에 있어서 매우 상징적인 방식으로 작용한다. 이러한 내적 자원에 근거한 디자인 사고는 자료중심의 사고와는 근본적으로 다르다.

원칙적으로 자료중심의 디자인은 구체적 데이터를 수집, 분석하되 명확한 인과관계의 논리 구조에 의해 생산된 것이다. 이와 같은 디자인은 그 사회가 바라는 창조성의 수준을 보편적인 정도까지 끌어올릴 수는 있으나 그 이상을 넘어서기가 어렵다. 하지만 논리를 생각하지 않고 자신 안에 잠재되어 있는 원형적 심상의 심연으로부터 디자인의 의미를 발견하고자 하는 사람은, 이 시대에 가장 새로울 뿐만 아니라 보다 타당성 있는 디자인을 창조할 수가 있다.



### ④ 스스로의 기질과 성향에 의지하라.

아비투스(abitus)는 실천과 실천의 지각을 조직하고 구조화하는 구조일 뿐만 아니라 동시에 구조화된 구조이기도 하다.

모든 디자인은 디자이너 자신의 기질과 성향에 의해서 결정되고,

이러한 기질과 성향은 디자이너가 활동하는 기반의 풍토적 특성과 문화인류학적 과정에 의해 영향을 받는다. 따라서 디자이너 개인의 아비투스(abitus)는 그가 속한 문화적 실천의 장(場)과 긴밀히 연결되어 있다. 디자이너는 역사적 산물로서의 문화적 자원이 제공하는 혜택을 누리기도 하지만, 동시에 인류학적 혈통과 배경의 미학적 아비투스를 바탕으로 새로운 시대에의 새로운 의미의 디자인을 주도해가는 실천적 존재이기도 하다. 결국 디자인 아비투스는 행위를 통해 나타나는 ‘나-우리’의 실천 감각이며, 이 실천 감각은 ‘나-우리’의 존재 감각인 것이다.

이러한 아비투스의 실천 감각은 체계화된 사고의 틀에 의해 생성되는 것이 아니다. 그것은 개인마다 다양한 생각들이 역동하는 장(場) 안에서 ‘자연스러운 것’으로 창조된다. 그러므로 아비투스는 디자이너에게 있어서 소당연(所當然)의 실천 행위라 할 수 있다. 소이연(所以然), ‘그러한 까닭’에 따라 ‘마땅히 그렇게 하는’ 실천적 당위가 아비투스인 것이다. 예를 들어, 새가 하늘을 날고 물고기가 바다를 헤엄치는 까닭이 소이연이요, 그러한 존재 양식을 따르는 것이 소당연이다. 만약 이러한 종(種)의 아비투스에 의해 살지 않고, 물고기가 하늘을 나르고 새가 바다를 헤엄치게 되면 그것은 부당연(不當然)이 되는 것이다. 마찬가지로 디자이너의 내면에도 인류학적 종의 아비투스가 흐르고 있다. 디자이너가 이를 거부하면 결국 그의 디자인은 부당연한 것이 되고 만다. 이것은 곧 ‘나-우리’가 바라고 좋아하는 것으로부터 멀어지는 것을 의미한다. 하지만 스스로의 아비투스에 충실하게 창조된 디자인은 틀에 얽매이지 않은 자연스러움과 다양성의 가치를 지니면서도 ‘나-우리’ 사이에서 마땅히 그러한 것으로 공유되는 디자인(所當然)이다.

⑤ **Brain이 아니라 Heart로부터 출발하라.**

과학이 머무는 곳이 브레인이라면, 예술은 인간의 마음 속에 머문다.

브레인(brain)에 의한 디자인은 구체성을 지닌 물질 기반에 근거한다. 그러나 마음(heart)을 따르는 디자인은 곧 자연의 이(理)를 따른다.

물질 세계는 그 자체로서 일련의 법칙성을 가지고 존재한다. 과학적 지식은 바로 이러한 법칙을 이론화하고 설명하는 것을 목적으로 삼는다. 인간의 뇌에서 형성되는 일련의 인지 구조(cognitive structure)는 이 지식화에 관한 방법적 체계를 보여주는 것이다. 마음은 물질 세계와 같이 체계화될 수 없다. 그것은 개인의 경험과 느낌에 따라 끊임없이 변화하므로 고정화된 구조로는 도무지 설명할 길이 없다. 사실 중추신경계(brain)의 작용도 마음의 지도(heart)에 따라 움직인다. 즉 마음의 태도를 변화시킴으로써 디자인 사고 및 행위의 변화를 가져올 수 있다는 것이다.

인간의 마음은 성(性)과 정(情)을 동반한다. 성(性)은 인간이 타고난 자연의 이(理)로 마음의 본체이며, 이 성(性)이 발현되어 정(情)으로 나타난다. 따라서 인간의 마음은 정(情)을 통해 이해되고 소통되는 것이다. 이 때 마음의 정(情)은 반드시 본질로서의 성(性)을 따라야 한다. 만약 성(性)에 반(反)하는 정(情)이 작용하게 되면 그것은 부당(不當)한 행위가 되는 것이다. 이처럼 성(性)이 발하여 정(情)이 될 때 왜곡되거나 부중절(不中節)한 것이 없도록 하는 마음의 작용이 성의(誠意)이다. 또한 뜻이 정성스러우면 저절로 마음이 바로 서는데, 이것이 성의정심(誠意正心)이다. 디자인에서 성의정심(誠意正心)은 인간성의 온도이며, 기술과 문명의 간섭으로 차단되어온 정(情)을 회복하려는 마음의 작용이다. 즉 사람과 자연이 다르지 않고 너와 내가 다르지 않은 관계의 정(情)을 디자인을 통해 발현하는 것이다.

#### ⑥ 질서의 개념을 버리고 이(理)의 개념을 따르라.

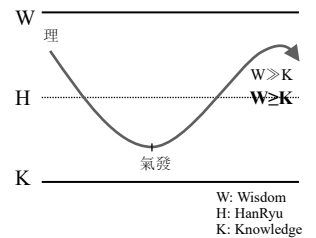
理自有用故自然而生陰生陽也.

빅터 파파넡(Victor Papanek)은 디자인에 관하여 ‘디자인은 의미 있는 질서를 창조하려는 의식적인 노력’이라고 하였다. 여기서 파파넡은 디자인 행위의 본질적 특성을 ‘의도된 질서’에서 찾는다. 그에 따르면, 인간이 자연에 부여하는 질서와 패턴은 ‘의도되지 않은’ 결과이므로 엄밀하게 말해 디자인이라 할 수 없다는 것이다. 이처럼



철저하게 계획된 질서에 의한 디자인은 반드시 결정론적 사고를 수반한다. 그리고 그것은 자연의 도구화 혹은 인간화를 지향한다. 그 결과, 결정론적 디자인이 제공하는 형태 감각이란 항상 유클리드 기하학의 형태 질서로부터 파생되는 것이었다. 실제로 모더니즘의 모든 문화적 형태는 삼각형, 사각형 혹은 원이라고 하는 일반화된 형태의 구조 속에 갇혀 있다. 그러므로 질서란 디자이너 ‘밖’에서 그의 사고와 행위를 조정하고 통제하는 상식(common sense)이라고 할 수 있다.

이(理)는 질서의 의미와는 반대로 디자이너 ‘안’에서 ‘밖’을 다스리는 존재의 언어이다. 말하자면 이(理)는 인간을 포함한 모든 존재에 깃들어 있는 존재의 원리이면서 동시에 실천 원리이다. 존재 원리로서의 이(理)는 불변의 본질(體)이며, 실천 원리로서의 이(理)는 본질의 작용(用)인 셈이다. 따라서 이(理)를 따른다는 것은, 변화하는 가운데 변하지 않는 것을 붙잡으며 변하지 않는 가운데 변화를 타는 음양적 사고의 길을 의미한다. 이러한 사고는 비결정적이며 애매모호한 특성을 갖는다. 그렇다고 여기에 질서가 없는 것은 아니다. 다만 계획하였으되 계획이 없는 계획(plan without planning)이 작용하는 것이다. 이런 의미에서, 더 이상 디자인은 계획적으로 부여된 질서가 아니다. 그보다는 ‘design without designing’으로써 디자이너 자신의 성(性) 곧 자연의 이(理)를 따르는 것이어야 한다.



### ⑦ 사고의 그리드를 제거하라.

道常無爲而無不爲.

질서의 개념을 버리고 이(理)를 따르면 자연스럽게 사고의 그리드가 무너진다. 그리드란 격자형의 질서다. 이것은 수평선과 수직선의 교차 영역에서 생성되는 단위 공간의 선택과 조합에 의해 끊임없이 축소 혹은 확장될 수 있다. 이처럼 양적 변화가 자유로운 대신 그리드의 형질(形質) 변화는 거의 불가능하다. 다시 말해 디자이너의 사고가 그리드 질서에 묶이게 되면, 그의 디자인은 도구를 따르는 형태에

머무르게 된다. 이때 도구란 물질 도구만이 아니라 지식의 도구까지도 포함한다. 결과적으로 물질 도구에 의한 디자인은 인간의 기교만이 남고 지식을 따르는 디자인은 가장 자연으로부터 멀어진다.

디자인이 인간에게 주는 행복감이란, 디자인을 하는 사람에게나 그의 디자인을 사용하는 사람에게 모두 ‘자연스러워야 한다’는 것이다. 그렇지 않고 인위적 손길이 지나치거나 지식의 간섭이 강하게 작용할 때, 그 디자인은 자연에 대한 결핍을 스스로 지니게 될 뿐만 아니라 그 유용성의 범위마저 좁아지게 된다. 하지만 세대와 세대를 이어 감동을 전하는 디자인은 언제나 새로우면서도 또 항상 자연스럽고 편안한 감각의 친연성(親緣性)을 지닌 디자인이다. 이것은 기교를 가하되 기교에 얽매임이 없이 그것을 벗겨내려는 디자인 사고에서 시작된다. 지식을 사용하되 지식에 얽매임이 없이 오히려 그것으로부터 자유로울 때 획득되는 것이다. 이처럼 ‘design without designing’을 실천함으로써 모든 디자인은 과하지도 그렇다고 모자라지도 않은 중화의 상태에 머무를 수가 있다. 그 결과 디자인은 누구에게나 거부당할 수 없는 생명력을 얻게 되는 것이다.

### ⑧ 대립적 사고를 버리고 중화(中和)적 사고를 하라.

彼出於是是亦因彼方生方死方死方生.

장자는 만물의 모든 현상이 공간적, 시간적으로 서로 말미암기 때문에 인간의 지식으로는 그것의 시비(是非) 진위(眞僞)를 따질 수가 없다고 하였다. 이렇게 어느 것에도 치우칠 수 없는 중화적 사고만이 이분법적 사고의 대립구도를 넘어설 수가 있다. 이분법적 사고는 모든 현상을 상대성에 입각하여 보지만, 중화적 사고는 상대성을 초월한 절대지(絕對知)의 경지에서 현상을 바라보기 때문이다. 그러므로 중화적 사고는 보다 유연하다. 유연하다고 해서 자기 주장이 없는 것이 아니라, 오히려 유연하기 때문에 그 파급효과는 훨씬 강력한 것이다. 이것은 마치 물의 속성과 같아서 담기는 그릇에 따라 그 모양을 달리하면서도 물의 본성만은 결코 잃지 않는 것과 같다.

이처럼 중화적 사고는 다투지 않고서 얻는 최선의 길이다.

일차적으로 중화의 사고는 인간과 자연을 화해시킨다. 인간이 자연에 대해, 자연이 인간에 대해, 서로 다르지만 서로를 기다린다는 의식의 전환은, 자연을 도구화하고 그것을 인간의 환경 속으로 끌어들이고자 하는 디자인의 접근을 부정한다. 그보다는 도구와 지식으로 만들어진 인간의 결을 자연의 결로 환원시킴으로써 인간과 자연 모두에게 주어진 이(理)를 따르려는 것이다.

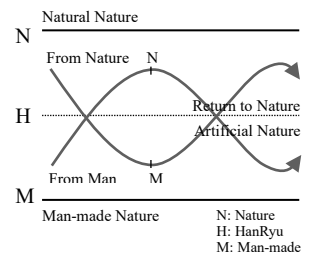
인간과 기술 사이에 발생하는 수많은 갈등과 재난 역시 중화적 사고를 통해 해결될 수 있다. 하이터치에 의해 하이테크의 역할을 올바르게 인식하게 함으로써, 기술이 기술로 보여지는 것이 아니라 자연과 인간이 지닌 정(情)의 온도감을 예민하게 전해주는 하이터치의 미디어로 다룰 수 있는 것이다.

인간과 자연, 인간과 기술 이외에도 디자인 사고와 행위를 구성하는 차이 인자(因子)들이 수없이 많다. 그리고 이들을 어떻게 다루느냐에 따라 디자인의 효과가 달라진다. 이제 요소의 상대적 가치에 따라 개념적, 조형적, 감각적 대비를 경험하게 할 것인가, 아니면 중화의 길을 선택할 것인가는 전적으로 디자이너 개인이 담당할 몫이다.

### ⑨ 자연사적 관점에서 나의 디자인을 이해하라.

자연은 가장 큰 결이다.

인간에게 시간은 한정적인 것이다. 하지만 디자인은 그 시간의 이해와 해석에 따라 순간적인 것이 될 수도 있고 영원한 것이 될 수도 있다. 만약 디자이너가 사건적 시간의 구조를 가지고 디자인을 한다면, 그 디자인의 생명은 그만큼 줄어들 수 밖에 없다. 유행에 민감할수록 변화의 주기가 빨라져 감각의 엔트로피가 높아지기 때문이다. 그러나 적어도 사회적 시간의 흐름을 타고 자신이 속한 사회와 문화의 미래를 책임 있게 생각하는 디자이너라면, 자신의 디자인이 미칠 영향력의 공간과 그것이 세계로부터 가치가 되도록 하는 것에 관심을 둘 것이다. 이때 공간이란 디자이너가 서 있는 곳으로부터 시야가 미치는



경계까지의 모든 세계에 대한 이해와 경험의 거리와 그 거리를 반경으로 전체 둘레를 통찰하는 사고의 영역을 뜻한다. 그리고 가치는 디자이너가 속한 사회의 역사를 거쳐 형성된 것이며 문화인류학적 성과라 할 수 있다. 따라서 사회적 시간 속의 디자이너는 디자인을 통해 그 사회 구성원이 공유하고 있는 보편성의 가치체계를 세계 속의 한 ‘경우’로 인정받게 함으로써 다양한 경험공간을 확장시켜가고자 하는 모더니티 정신에 의해 사고하고 행동한다.

인간의 관점에서 보면 자연의 시간은 영원하다. 그리고 그 거대한 변화가 일생 동안에도 좀처럼 지각되지 않는다. 만약 자신의 디자인이 영원한 시간의 바다를 타고 흐르기를 원한다면, 바로 이러한 자연의 시간 속에서 보고 느끼고 생각하는 법을 배워야만 한다. 이 시간의 구조 속에는 시작의 개념도 끝의 개념도 존재하지 않는다. 그래서 자연의 시간은 한결같다. 물이 한결같이 흐르고, 바위가 한결같이 그 자리를 지키고, 소나무가 한결같이 푸르고, 대나무는 한결같이 곧으며, 달이 한결같이 뜨듯이, 자연사적 디자인은 어떤 시대의 시간에 묶여지거나 한정되지 않고 영원히 한결 같은 생명을 지속하려는 마음의 산물이라고 할 수 있다.

### 3장. 디자인 사고의 실천에 관한 사례 연구

#### 1절. 역사적 실천 사례

한국 사회가 겪어온 정체성 상실의 역사는 마땅히 우리가 생각하고 행동해 가야 할 길을 버리고, 일본 혹은 미국 중심의 사고방식을 채택함으로써 ‘우리’가 아닌 ‘그들’의 행동체계와 가치체계를 따르도록 요구하였다. 특히 합리주의(rationalism)는 이러한 서구적 기준을 자연스럽게 우리 속에 이식시키는 주요한 도구로 사용되었다. 서구 합리주의의 요체가 되는 이성(ration)은 과학적으로 논증될 수 없는 지식의 형식들은 그 어느 것도 인정하지 않는다. 그 결과 한국인의 사고 방식에 있어 특징적으로 나타나는 비논리성, 비합리성은 반드시 제거해야 할 대상이 될 수 밖에 없었다. 적어도 서구적 이데올로기에 따르면 이것은 합리적인 관점이다.

그러나 합리성의 본질적 개념에서 보면, 서구화를 합리화로 보는 사고 자체가 비합리적일 수 있다. 실제로 서구 사회에서도 국가들마다 상이한 합리화의 길을 걸어왔다. 독일은 독일인에게 합리적인 삶의 방식을 채택하였고, 프랑스는 프랑스인에게 합리적인 길을 선택해 왔다. 이런 의미에서 한국인에게 가장 합리적인 길은 한국인답게 사는 것이다. 곧 한국인의 기질과 성향에 충실하게 사고하고 행동하고 판단하는 것이 가장 합리적인 삶의 길이라고 할 수 있다. 이와 같이 외부적 힘을 가지고 인위적으로 만들어가지 않아도 자연스럽게 실천되는 그것을 우리는 합리성이라는 언어 대신 소당연(所當然)의 개념으로 설명해 왔다.

퇴계전서(退溪全書)에 보면, 마땅히 그러한 바(所當然)로서의 당위와 함께 그것의 까닭이 되는 소이연(所以然)을 일원적 관계로 그리고 있다.

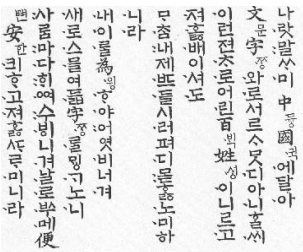
군주가 마땅히 인(仁)해야 하고 신하가 마땅히 경(敬)해야 하는 식의 것은 이와 같아야 도리가 합당한 것이다. 이와 같지 않으면 옳지 않다. 그렇기 때문에 소당연(所當然)이라 한다. 그렇지만 인(仁)이나 경(敬) 등은 사람이 억지로 하는 것이 아니다. 태어날 때 이(理)를 품득하는 것이다. 이것이 곧 하늘의 준 것이다. 그런 까닭에 소이연(所以然)이라 한다. 소당연(所當然)을 아는 것은 성(性)을 아는 것이니 그 이(理)의 유래를 아는 것을 말한다.

이 글을 보면 합리성이란 우리에게 부여된 본연의 성(性)을 따르는 것이다. 그리고 그렇게 살아가야 하는 까닭도 성(性)에 내재되어 있다. 그러므로 소이연(所以然)의 까닭과 소당연(所當然)의 당위는 우리가 따라야 할 이(理)의 두 가지 표현이면서 그 실체에 있어서는 하나인 것이다. 이 같은 개념에 따르면, 본래적으로 갖추어진 우리의 본성을 따르는 것이야말로 가장 합리적인 선택이라 할 수 있다. 이 본성에 관해서는 인류와 세계를 향해 제안하는 새로운 디자인 휴머니티를 통해 충분히 설명되었다고 믿는다. 그렇다면 우리에게 합리적인 것이 어떻게 역사를 통해 구체화되어 왔는가를 살펴보도록 하자.

### 1. 한글 디자인을 통해본 정체성의 혁명과 합리성의 실천

한글 창제는 서구보다 2세기가 앞선 합리적 지성의 실천 사건이었다. 이는 <훈민정음> 서문에 기록된 한글 창제의 동기 속에서 쉽게 발견할 수 있다. 크게 세 가지 범주로 분류될 수 있는 한글의 창제 동기는 각각의 경우에 있어서 주요한 역사적 의의를 지닌다.

무엇보다 먼저 한글의 가치는 **중국과의 차별성**을 선언한 데에서 찾아야 한다. 당시 국제 정세로 볼 때 중국으로부터의 문화적 독자성을 선언하는 것은 일종의 혁명이나 다름없었다. 그것은 곧 정체성에 관한 혁명이었던 것이다. 그리고 이러한 차별적 가치는 일단의 선언으로 끝나지 않고, **우리 말은 당연히 우리 글로 표현되어야 한다는 합리성의 실천**으로 이행되었다. 제 말을 제 나라의 문자로 옮기는 것이 다른 나라의 문자로 옮기는 것에 대해 합리적이라는 것은 누구도 부인할 수 없는 사실이다. 유럽 사회는 17세기까지도 라틴어를 사용하지 않으면 소위 지식인의 범주에 들 수 없었고, 각 나라의 고유한 언어와 문자를 사용하기까지 상당한 시간이 걸렸다. 또한 한글 창제는 시대적으로 특수한 계층에 한해서만 소유되었던 정보를 일반 백성에게 널리 개방하는 일종의 정보



혁명 사건이었다. 따라서 이것은 백성을 존중하는 **민본(民本) 정신의 가장 구체적인 실천 운동**이었다.

이와 같은 한글의 탄생은 ‘우리다움’에 관한 자기 존재성의 인식과 실천의지로부터 시작되었다고 할 수 있다. 인간주의 심리학의 문을 연 머슬로우(Abraham H. Maslow)는 인간 존재의 궁극적 목적을 자기 실현에의 의지에서 찾았다. 말하자면, 자기다움의 완성이야말로 인간이 지닌 최고의 욕구라는 것이다. 물론 이러한 자아 실현에의 의지는 민족과 문화를 넘어 인간 누구에게나 공통적인 존재의 본성이다. 하지만 한국인에게 있어 이 자기다움의 실천은 머슬로우가 가장 기본적이고 근본적인 것으로 분류한 생존의 욕구 단계보다 더 근본적인 존재의 양식이라고 할 수 있다.

퇴계의 인성론 속에는 바로 이 같은 존재론적 명제가 전제되어 있다. 퇴계는 하늘(天)과 무간(無間)한 나와 유간(有間)한 나를 구별하여 공아(公我)와 사아(私我)로 설명하고, 이와 함께 공아(公我)를 확장함으로써 사아(私我)를 축소시키는 것을 내용으로 하는 수양론을 전개하였다<sup>23</sup>. 그래서 퇴계학을 일러 천아무간(天我無間)의 자기완성을 향한 위기지학이라고 한다. 이러한 학문적 특성은 한국인의 사고 및 가치체계 속에 보편적으로 내재되어 있는 자아 실현의 내용이다. 주지하다시피 서구의 학문이 대상화된 지식을 쌓고 소유하는데 그 목적이 있다면, 우리는 지식으로서의 앎이 아닌 깨달음을 학문의 궁극적 목적으로 삼았다. 그 결과 지식을 객관적 대상으로 다루기보다는 실천적 앎을 위한 지혜로 사용할 수 있었다. 한글의 디자인 정신 속에는 이 같은 실천적 앎의 내용과 구조가 갖추어져 있어서 ‘우리다움’에 관한 정체성의 실현은 물론 정보개방에 의한 평등에의 가치를 실행할 수가 있었던 것이다.

오늘날 한글은 그 디자인 의도와 내용에 있어서 가장 합리적이고 과학적인 문자로 인정받고 있다. 특히 모든 음성언어를 거의 무한대에 가깝게 표기할 수 있다는 점에서 세계 문자 역사상 가장 진보된 글자로

<sup>23</sup> 이기동, <동양삼국의 주자학>, 성균관대학교 출판부, 2003, p. 268-269

평가되기도 한다. 이렇게 세계의 언어학자들이 찬탄하는 한글의 우수성은, 외부로부터 주어진 것이 아니라 우리 자신의 내적 필요를 따라 자연스럽게 디자인한 결과라는 사실에 주목해야 한다. 다시 말해 우리의 존재론적 이유에 의한 디자인 사고의 당위적 실천 결과가 한글인 것이다. 한류(類류(流) 디자인의 창조적 실천 사례를 한글 창제의 역사 속에서 찾는 이유도 바로 여기에 있다. 만약 이 시대에 가장 새로우면서도 자기다움에 충만한 디자인을 하기 원한다면, 그러한 디자인 사고와 행위의 모델을 한글의 디자인 과정에서 찾을 수가 있을 것이다.

한국 문화의 독자성을 가장 잘 보여주는 예가 바로 한글이다. 세계 역사상 전제주의 사회에서 국왕이 일반백성을 위해 문자를 창안한 유례는 찾아볼 수 없다. 그만큼 한글은 문자발명의 목적과 대상이 분명했다. 그러므로 그 효용성은 다른 문자와 비교할 수 없다.<sup>24</sup>

## 2. 백자 디자인 속에 담긴 존재적 삶의 본질

한국인의 조형 의식 속에 내재되어 있는 아름다움의 형상은 결코 화려하거나 거대하지 않다. 대영 박물관이나 루브르 박물관, 혹은 중국의 건축물과 정원에서 느껴지는 웅장함과 화려함에 비한다면, 우리의 문화적 유산이란 상대적으로 작고 초라해 보일 수 있다. 만약 문화의 외형이 제공하는 지각적 충격만을 두고 본다면, 이 같은 가치 평가는 옳을 수 있다. 하지만 이러한 외연적 의미 차원을 벗겨내고, 화려한 장식과 규모의 문화와 담백하고 겸허한 문화를 형성해온 사람들의 조형 정신을 이해하면 이야기는 달라진다.

먼저 이들 문화의 근본적 차이는 소유적 가치를 지향하는가 아니면 존재적 가치를 지향하는가에 찾아야 한다. 소유적인 것과 존재적인 것, 이것은 에릭 프롬이 간파한 것과 같이 인간이 실존하는 두 가지 기본

<sup>24</sup> <http://kin.naver.com> <어느 미국인이 생각하는 한글> 중 부분 인용



양식이다. 먼저 소유적 실존의 본질은 존재의 주체가 ‘내가 아닌 내가 소유하고 있는 그것(프롬, 1976)’에 있다. 이러한 사람은 지식도 소유의 대상으로 인식하여 어떤 지식을 얼마만큼 소유하고 있는가에 따라 자신의 존재성을 확인하려 한다. 그 결과 지식을 많이 축적하는 것은 그것을 더 소유하고 있다는 증거가 되며 그만큼 존재의 확실성도 증대된다. 이처럼 소유적 인간은 자연이나 인간에 대하여 모든 것을 객체화시킴으로써 그것을 영속적으로 소유하려 한다.

서구 조형예술의 장식성과 규모는 바로 이와 같은 소유적 대상화에 기인한 것이다. 장식은 사회적 신분을 상징하는 수단이 되며, 장식성의 미적 가치는 그것을 소유하고 있는 사람에게 영화와 위엄, 힘과 권위의 지배도구로 사용되기 때문이다. 20세기 디자인이 소위 ‘조형의 민주화’라는 슬로건을 내건 것은, 바로 이 장식에 의한 인간 계급의 위계를 깨뜨리기 위함이었다. 말하자면 장식의 제거를 통해 보다 평등한 인간 관계를 확립하고자 한 것이다. 그러나 이 같은 모던 디자인 운동이 근본적으로 소유적 실존 양식을 변화시키지는 못했다. 산업화와 자본주의의 확장은 소유의 또 다른 형식인 소비를 촉진시켰기 때문이다. 소유적 실존의 변화에 대한 프롬의 분석은 소비가 새로운 양식의 소유라는 점을 날카롭게 지적하고 있다.

요약하면, 소비는 소유의 한 형태이다. 아마도 현대 “잉여사회”에서 가장 중요한 소유 형태일 것이다. 소비는 이중적 특성을 지니고 있다. 써버린 것은 빼앗길 염려가 없으므로 일단 불안을 감소시켜 준다. 그런 한편, 점점 더 많은 소비를 조장한다. 왜냐하면, 일단 써버린 것은 곧 충족감을 주기를 중단해 버리기 때문이다. 현대 소비자는 나=내가 가진 것=내가 소비하는 것이라는 등식에서 자신의 실체를 확인하는지도 모른다.

소유적 삶을 추구하는 사회의 예술과 디자인은 결국 엔트로피가 증가될 수 밖에 없는 필연성을 갖는다. 기교적인 장식이 제공하는 감각이 두드러지면 두드러질수록 감각 자체의 수명이 단축되고 그 결과 새로운 소비에의 욕구가 일어나기 때문이다. 말하자면, 소유적 실존이 소유 대상의 엔트로피를 증가시켜 지속적으로 폐기하고 소비하는 악순환을 되풀이하게

되는 것이다. 이에 반하여 우리의 조형예술에는 근본적으로 이 엔트로피를 극복하고자 하는 정신이 있어서 특별한 주의력을 요구하는 디자인을 하지 않았다. 장식과 재료, 형태와 구조 등이 담백하게 처리되어 있을 뿐만 아니라 오히려 주의력을 제거하려는 데에 관심을 기울였다. 즉 모든 것을 대상화하여 소유하기보다는 대상의 붙잡힘으로부터 인간을 자유롭게 하려는데 궁극적 목적을 두었던 것이다. 이러한 디자인의 실천은 한국인의 존재적 실존에 기인한다. 그리고 존재적 삶의 구체적 형상이 우리의 백자 속에 그대로 담겨 있다.

존재적 삶은 소유적 욕심을 버리고서야 가능하다. 즉 마음이 항상 가난하게 비어 있어야 존재적 실존이 성취되는 것이다. 백자는 존재적 삶을 대변하면서 동시에 인간이 그렇게 허백하게 살아갈 수 있도록 돕는다. 그것은 꾸밈이 없이 자연스럽게 놓여 있어 항시 무심하게 지나치게 되는 대상이다. 그래서 소유에의 붙잡힘이 없이 무관심성으로 바라볼 수가 있는 것이다. 어떤 사물에 대해 무관심하다는 것은 실제적인 이해 관계에 의해 사물을 보는 것이 아니다. 스스로 그러한 듯 자연스러운 관계 속에서 그것을 실존적으로 체험하며 깨닫는 것이다. 이러한 이유로 백자의 가치는 영속적이다. 소유적인 것은 그 본질상 영속성을 지닐 수 없지만, 존재적인 것은 항상 살아있어서 생성과 변화를 경험한다. 마찬가지로 전통의 백자가 오늘날의 세계인에게 제공하는 경험이란 분명 새로운 것이겠지만, 그것이 존재적 가치를 추구해온 한국인의 삶의 형태라는 점에서 한류(類류(流) 디자인의 가능성을 예견해 볼 수 있을 것이다.

내가 후회할 만한 것이 있다면 그것은 40년 전부터 한국의 도자기를 수집하지 못했다는 것입니다. 한국의 도자기는, 고려시대의 청자로부터 조선백자에 이르기까지 모두, 세계 최고의 완벽한 도자기인 동시에 세계에서 가장 위대한 예술적 보물 가운데 하나입니다.<sup>25</sup>

## 2절. 사회사적 실천 사례

국제 정세의 변화 속에서 반도라는 지정학적 위치로 인해 겪어야 했던

<sup>25</sup> 1992년, 드러커 교수와 이재규 교수의 대담 중 부분 인용

침략의 역사를 우리는 기억한다. 이러한 오천년 역사의 위기마다 우리 민족이 보여준 헌신적인 애국심과 국난 극복에의 단결 의지는 의병활동, 독립운동, 반부정 운동 등 사회적 위계를 초월한 전국민 운동으로 실천되어 왔다. 이들 운동의 전개 과정에서 나타나는 독특한 점은 한국인은 국가가 요구하지 않아도 대의(大義)를 위해서라면 자발적으로 개인의 권리와 이익을 포기할 수 있는 민족성을 지녔다는 것이다. 그렇다고 이를 맹목적 희생과 복종이라고 단언해서는 안 된다. 일단 집단을 만들고 그 집단의 구성원이 되는 데에서 개인의 존재 의미를 찾는 일본인의 집단주의적 사고방식과는 근본적으로 그 뿌리를 달리 하기 때문이다.

한국인은 모든 것을 본질과 현상이라는 이중 구조로 파악한다. 그래서 눈이 아프면 눈을 고치는 것이 아니라 눈의 뿌리에 해당하는 간을 다스리는 것이다. 이러한 사고방식에서는 본질 곧 뿌리에 대한 의식 지향성이 강하게 나타날 수 밖에 없다. 더욱이 한국인이 지향하는 뿌리의 차원에서는 모든 개별적인 것들이 하나로 통한다. 말하자면 ‘나’ 라는 존재의 뿌리가 하늘이고 만물의 뿌리 역시 하늘과 통하므로 결국 나와 만물이 일체가 되는 것이다. 이것이 바로 우리의 인내천 사상이다. 자신을 본질적으로 하늘이라고 생각하는 한국인들은 궁극적으로 나와 너를 구별하지 않는 한마음의 세계를 추구한다. 이 한마음의 세계가 바로 본질의 차원이며, 이것을 일러 ‘천(天)’ 이라고 명명한 것이다.

모두가 하나인 삶의 모습에서는 사람과 사람 사이에 서로 경쟁하여 대립하거나 투쟁하는 경우를 찾기 힘들다. 일본인의 시각과 같이 봉당을 투쟁적 관계 구조로 이해해서는 안 되는 이유가 여기에 있다. 하나되기를 갈망하는 한국인의 정서로 볼 때, 봉당이란 그 희망이 좌절되어 나타나는 최소한의 ‘우리주의’ 라 할 수 있다. ‘우리가 남인가’ 라는 말 속에서 이와 같은 한국인의 정서를 쉽게 엿볼 수 있을 것이다. 이렇게 모든 것이 하나로 통하는 차원에서 남을 나처럼 사랑하는 그 마음을 우리는 인(仁)이라 하였다. 바로 이 인(仁)의 마음이 누구나 행복하고 존귀하게 살아가기를 바라는 것이다. 그러므로 나라가 어려울 때면 비록 내가

힘들지 않더라도 남의 아픔이 나의 아픔이 되고 남의 고통이 또한 나의 것이 되기 때문에 기꺼이 자신의 자유와 권리를 반납할 수가 있다.

한국인에게 ‘우리’의 범주란 비단 이 한반도 영토 안에서 살아가는 사람들에게만 국한되지 않는다. 기미독립선언문에는 조선의 독립이 궁극적으로는 세계평화와 인류평등에의 대의를 실현하기 위한 것임을 명백하게 밝히고 있다. 특히 한국인은 약자에 대해 측은히 여기는 마음이 깊어 역사상 약소국을 침략한 유래가 없다. 여진 정벌 등의 기록이 있으나 이는 백성의 안녕을 위한 것이지 그들을 복속하기 위한 것은 아니었다. 물론 유럽에서도 약자에 대한 보호제도나 먼저 배려하는 관습적 태도가 존재하지만, 그것은 어디까지나 ‘사회적 강자는 사회적 약자를 보호해야 한다’는 사회적 규칙에서 비롯된 것일 뿐, 인(仁)의 마음에서 기인한 것은 아니다. 결국 ‘우리’란 강자와 약자, 남자와 여자, 남과 나라는 준비와 성별, 계급과 인칭의 경계를 구별하지 않고 오로지 인(仁)의 마음으로 포괄할 수 있는 인류 전체로 확장될 수가 있다. 그리고 이러한 사고의 뿌리는 외환위기의 극복 과정과 월드컵에서의 단결과 조화를 통해 오늘의 한국인에게도 유전되어 오는 인류학적 명령임을 알 수 있다.

### 1. IMF 위기 극복 과정에서 보여준 한마음

한국인의 ‘우리’의식은 자칫 자기중심주의로 왜곡되어 나타날 수도 있다. 사실 남을 나와 하나로 여긴다는 것은 남을 존중하는 것일 수도 있지만 달리 생각하면 자기 중심으로 생각하고 행동하는 것을 의미하기도 한다. 이렇게 자기중심적인 사람은 항상 자기만이 옳다는 주장을 일삼아 조화로운 관계 자체를 어렵게 만들 뿐 아니라, 사익을 공익보다 우선적으로 추구하게 되어 있다. 그러나 1997년 외환 위기 이후 한국인이 보여준 애국심과 이타심은 이 같은 ‘우리’의식의 부정적 측면을 일소하였다.

당시 국가 외환 보유고의 고갈로 IMF에 구제금융을 신청하게 되면서

아시아의 용은 끝없이 추락하는 심각한 경제 위기를 겪게 되었다. 이 국가적 위기 속에서 한국인은 또 다시 특유의 애국심을 발휘함으로써 어려움의 시기를 슬기롭게 헤쳐 나갔다. 무엇보다 개인의 희생을 감수하고서라도 국가를 살리기 위해 이루어진 금모으기 운동은 전국적으로 3백 49만명이 참여하였으며, 이를 세대수로 환원하면 약 23%의 세대가 장롱 속 금을 국가에 맡긴 것으로 분석할 수 있다.<sup>26</sup> 외국인의 시각에서는 자발적 동참이라는 점이 가장 이해하기 힘든 부분이었지만, 실제로 이 운동을 통해 외환 보유고가 증대됨은 물론 무역 흑자에도 결정적인 영향을 끼쳤다.

물론 금모으기 열풍에 관한 국내외적인 평가가 반드시 긍정적인 것만은 아니다. 삼성 경제연구소에서 분석한 <IMF 사태와 라이프스타일의 변화>에서는 맹목적인 애국심보다는 개인의 실리를 추구하고 세계화를 위한 글로벌 마인드를 갖추는 것이 선행되어야 함을 강조하고 있다. 설령 금모으기 운동이 일시적인 애국심의 표출이라 하더라도, 우리는 그 같은 현상 속에서 한국인의 사고와 가치 본질을 끌어낼 수 있어야 한다. 한국인들에게는 본래적으로 나누기식 경쟁에 적응하고 살아갈 만한 심리적, 물리적 무기가 갖추어져 있지 않다. 만약 경쟁적 현실에 민첩하게 대응하는 민족이라면, 개인 자산을 그렇게 선뜻 내놓을 수가 없을 것이다. 예시한 삼성 경제연구소의 보고서에서 주장하는 바와 같이 만약 개인의 실리를 추구하고 일반화된 기준을 따르도록 요구한다면, 그것은 오히려 한국인의 사고 성향에 배치되는 정책이 될 수 밖에 없다. 그 결과 한국인과 한국 사회는 더욱 많은 상처를 입게 될 것이다.

금모으기 운동에서 나타나는 한국인의 사고 성향이란, 이처럼 남과 나를 경계하지 않고 모든 존재를 하나로 여기는 ‘우리’ 의식에서 찾을 수 있다. 경기가 하락하면 자기 이익부터 챙기게 되는 것이 인지 상정이지만, 같은 경우 한국인들은 자기보다 남을, ‘우리’ 를 먼저 생각하는 사고 특성을 지니고 있다. 이러한 특성은 육체적인 생존

<sup>26</sup> 동아일보 1998. 3. 14

조건보다는 마음을 보다 중요하게 여겨온 것에 기인한다. 사람은 누구나 마음과 몸을 가지고 있지만, 상대적으로 몸의 중요성을 강조하는 민족은 각자의 생존 욕구가 다르므로 서로가 서로에 대해 투쟁적인 관계를 가질 수 밖에 없다. 홉스는 이를 자기보존을 위해 자연권을 행사하는 이기적인 개인들의 투쟁 관계로 묘사한다. 그래서 그는 인간 사회를 ‘만인에 대한 만인의 투쟁’으로 정의하였다. 이에 반해 한국인이 중요하게 생각한 인간 요소는 몸에 있지 않고 마음에 있었다.

몸은 모든 존재를 구별하는 기능을 갖지만, 마음은 모든 것을 하나로 연결한다. 따라서 몸의 주체가 되면서 하나인 마음을 따르다 보면, 내가 부족하더라도 나보다 못한 사람을 측은히 여기게 되고 자발적으로 자신의 것을 나눠주게 되는 것이다. 이러한 사고는 근본적으로 개인의 재화적 권리에 대한 무제한적 자유를 보장하는 자본주의의 분배법칙을 따르지 않는다. 말하자면 한국인들은 생래적으로 무한경쟁의 원리가 지배하는 사회체제에 적합하지 않은 종(種)이라고 할 수 있다. 그러므로 인간의 육체적 요소를 존재의 본질로 규정하는 사고 유형에서 속히 본원적이고 궁극적인 우리의 목적지 곧 마음의 길로 돌아와야 한다. 또한 사회도 하나된 우리의 마음이 자율적으로 실천될 수 있는 장의 분위기를 형성해야 할 것이다. 이것으로 인해 내가 행복하고 또한 우리가 행복할 수 있기 때문이다.

한국의 보통시민들에게 자기희생의 측면에서 사소한 것이란 아무 것도 없다. 요즘 서울의 음식점에서는 오후 2~4시에 하객들에게 식사를 제공하지 않는다. 점심식사를 마친 지 얼마되지 않아 버려지던 음식을 절약하기 위해서다. 전기를 조금이라도 아끼기 위해 아파트 엘리베이터는 격층으로 운행되며 국민들은 외채를 갚기 위해 엄청난 규모의 금불이를 서슴없이 내놓았다. 인한 어두운 그림자도 물론 있다. 북한산 등산로에는 가족들에게 실직사실을 차마 알리지 못한 직장인들의 행렬이 늘고 있고 기업인들의 자살과 강도 등 「IMF 범죄」가 나타나고 있다. 하지만 암울한 전망과 부끄러움을 생존본능과 애국적 열정으로 극복하려는 한국인들을 보면 제2차 세계대전 때 일치단결했던 미국인들의 모습을 떠올리게 된다.

김대중 차기 대통령의 호소아래 한국인들은 수세기 동안 중국과 일본의  
외침을 이겨냈고 한국전쟁 후 폐허에서 빠른 시일에 세계 11위  
경제대국으로 성장할 수 있었던 무형의 자산을 새로 발견하고 있다.<sup>27</sup>

## 2. 정체성에 관한 또 하나의 사회적 사건, 2004 월드컵

한국인의 ‘우리’ 의식이 긍정적으로 표출될 경우 그것은 다양성의  
가치로 드러나게 된다. 동시에 이 다양성은 개인의 기질과 성향을  
존중함으로써 모든 사람에게 창조적인 삶을 살아갈 수 있는 장(場)을  
제공한다. 이처럼 다양성과 개성을 존중하는 가운데 역동적이면서 질서  
있는 국민성을 세계적으로 알린 사건이 바로 월드컵이다. 2004 한일  
월드컵은 세계적 대회의 성공적 개최라는 평가를 넘어서, 한국인의  
자긍심과 우리 안의 가능성을 발견한 정체성 재인식의 사건이었다.

실제로 한국 월드컵은 두 가지 측면에서 세계인의 주목을 끌었다. 그  
하나는 축구 변방 국가가 세계 4강 신화를 창조했다는 것이고, 다른  
하나는 독특한 응원 문화의 꽃을 피웠다는 점이다. 특히 한국인의  
열광적인 응원에 대해서는 “폭력도, 너저분한 행위도 없이 단지 환희와  
절도 있는 축제만 있는 축구관 벨벳(무혈) 혁명”이라는 찬사가 줄을  
이었다. 수백만 명의 사람들이 같은 시간과 같은 공간을 공유한다는  
사실도 쉬운 일이 아니지만, 무엇보다 열띤 응원의 마당을 펼친 후 보여준  
질서 의식과 수준 높은 행동들이 세계인의 마음을 사로잡은 것이다. 이는  
오랜 기간 서구인에게 인지되어온 수직적 서열중심사회의 이미지와  
경직된 사회 관계에 관한 오해를 종식시키는 전환점이 되었다.  
한국이야말로 세대와 사회적 위치를 뛰어넘어 진정한 평등의 가치를  
구현할 가능성의 공동체임을 증명한 셈이다. 이 평등에의 가치는 서구  
사회가 이끌어온 보편적 합의의 소산이라기보다는, 개개인의 마음 속에  
있는 선한 양심에 근거한 것이라고 할 수 있다. 따라서 공동체적 삶을 위한

---

<sup>27</sup> LA Times 1998. 1. 15

개인의 참여를 강제적으로 유도하지 않아도, 궁극적인 삶의 목적이 일치하는 한 모든 개인은 자발적으로 공생의 삶을 추구하게 되어 있다.

사람과 사람 사이에 정(情)을 소중하게 여겨온 한국인은 사람 사이에 물질적 이익관계보다는 따뜻한 인간적 교감을 추구하며 살아왔다. 그리고 일단 마음으로 하나된 관계가 이루어지고 나면 무한한 창의력을 발휘하는 특성을 지닌다. 이것을 우리는 ‘신바람’의 문화 혹은 ‘흥’의 문화라고 부른다. 이러한 문화의 특징은 개인의 목적과 공동체의 목적이 서로 상호작용하여 조화를 이루는 데에서 찾을 수 있다. 이것은 위계적 집단 사회에서 보여지는 일방적 종속 관계나 사회적 계약에 의한 조건적 사회 관계와는 본질적으로 다르다. 폐쇄적 집단 의식에 대하여서는, 한 포기 들꽃에서 고귀한 인간에 이르기까지 모든 존재의 이(理)를 하나로 인식하는 만물일체의 사상이 개방성의 특성을 부여하였다. 그리고 계약 사회의 관계 구조에 대하여서는, 인간이라면 누구에게나 부여된 본연의 성(性)을 스스로 발현하도록 돕는 기(氣)의 작용이 있어 자발성을 갖게 된다. 이와 같이 하나라는 공동체 의식과 개개인의 다양한 창의성 사이에 어떤 대립이나 갈등 없이 조화를 이루어갈 심리적 메커니즘이 한국인의 사고 구조 속에 이미 갖추어져 있다고 할 수 있다. 만약 사회와 국가가 이러한 한국인의 내적 메커니즘을 제대로 수행할 수 있는 장(場)의 분위기를 형성하기만 하면, 우리는 제2의, 제3의 월드컵 이야기를 이어갈 수 있을 것이다.

한국인의 정신이 고결한 인도주의적 방향으로 발전해 나가면 우리 사회는 개성과 다양성이 존중되는 인간다운 사회가 될 수 있다. 가령 어떤 조직에서 근무를 마치고 퇴근을 하려 할 경우, 상사가 일을 마치지 못해 퇴근을 못하고 있다고 하자. 만일 그 상사가 인도적으로 사고한다면 부하 직원이 먼저 퇴근할 수 있도록 적절한 배려를 해줄 것이다. 또 회의석상에서 자신과 반대 의견을 제시하는 사람에 대해서도 존중하고 인정해 주면서 차근차근 검토해 볼 수 있을 것이다. 이러한 분위기가 전체적으로 조성된다면, 자유롭게 자기의 일에 충실할 수 있고, 자신의 의견을 자유롭게 개진할 수 있으며, 다른 사람의 눈치를 살피지 않고도



자신의 취향과 기호에 따라 살 수 있을 것이다. 이러한 사회에서는 개성이 존중되고 다양성이 인정된다. 그렇게 되면 개개인들이 눈치를 보거나 스트레스를 받는 일이 줄어들 것이다. 성실하게 일하여 인정받고, 제시한 의견이 잘 수용된다면 한국인들은 신바람이 난다. 그렇게 되면 개개인의 지혜와 능력이 괄목할 정도로 발휘되어 전체적으로 비약적인 발전을 이룰 수가 있다.<sup>28</sup>

### 3절. 산업사적 실천 사례

해방 이후 50년이 지나면서 한국 사회가 이룩한 경제 부흥과 국가 발전에 특징적인 점이 있다면, 산업화와 민주화를 동시에 성취했다는 사실이다. 서구 산업화를 성취해온 개발도상국 가운데 이 두 가지 사회적 목표를 동시에 획득한 국가는 어디에도 없다. 이 같은 사회발전의 역사에서 나타나는 구조적, 과정적 특성 역시 앞선 두 사례 유형과 같이 한국인의 독특한 사고 및 행위체계에 근거하고 있다.

한국 산업 발전사를 한마디로 요약하자면, 서구 선진국가들의 산업화 과정이 단시간 내에 압축적으로 전개되었다는 것인데, 이 과정에서 자유와 인권에 대한 문제의식도 함께 대두되었다. 모든 사회가 그러했듯이 산업화를 통한 사회발전의 목표에 충실하다 보면, 자유와 평등에 관한 인간의 기본 권리조차 도외시되기 마련이다. 그리고 대부분의 개발도상국이 이룩한 산업화란 바로 이 인권에의 가치가 박탈당한 외다리 경제 발전의 양상으로 나타났다. 반면, 비록 선진국의 문턱에서 좌절과 고통의 사건들을 맞고 있다 하더라도, 지난 세기 한국 사회가 이룩해온 경제발전과 민주화의 균형적 성장 속에는 새로운 시대를 준비하고 현재의 어려움을 뚫고 나갈 핵심적 요소들이 이미 내포되어 있다.

특히 한국 산업의 발전 역사에는 서구와 같은 단계적 프로세스가 생략되어 있다. 물론 이 과정의 생략이 한국 산업 및 사회 발전 있어서

<sup>28</sup> 이기동·베요한 지음, <도올논어 바로보기>, 동인서원, 2001

부정적 측면으로 해석되기도 한다. 하지만 대다수의 경우 이러한 비약적 발전에 힘입어 지금의 한국 사회가 가능할 수 있었다고 평가한다. 그렇다면 과거의 산업 발전 과정에서 보여준 한국인의 기질과 성향을 무차별적으로 비판하기보다는, 그러한 특성으로부터 최대한 끌어낼 수 있는 가능성을 찾는 것이 보다 현명한 선택일 것이다. 한 문화의 구성원들이 지닌 사고 방식이란 오랜 기간 세대와 세대를 이어 선택하고 조율해온 결과이기 때문에, 이질 문화의 구조가 들어온다고 해서 쉽게 변하거나 사라질 수는 없다. 이것은 바꾸어 말하면, 미래 한국 사회가 발전하기 위하여 반드시 서구식 기준(global standard)을 그대로 따라야 할 이유도 없고 따르다고 해서 그들과 같은 성장 결과를 보장할 수도 없다는 것이다. 사실이 이와 같다면, 한국인의 사고 특성이 미래의 사회에 어떤 식으로 작용할 때 가장 창의적일 수 있는가를 찾아내는 것이 무엇보다 중요하다.

한국인의 사고 구조가 지식정보사회의 기반 위에서 발현할 수 있는 가능성을 우리는 비선형적 특성에서 찾을 수 있다. 일반적으로 한국인은 서구 문화권에서 보여지는 선형적 사고 혹은 단계적 사고의 과정과 틀에 얽매이지 않는다. 흔히 창조적 사고(creativity)라 함은 어떤 문제를 발견하고 그 문제를 해결하는 과정에서 보여지는 새로움을 의미하는데, 이 문제발견과 해결에 관여하는 사고 유형이 서구에서는 선형적인 특징을 갖는다. 즉 인과관계에 의한 타당한 논리 전개가 수반되지 않으면 그 사고는 창의적이라 할 수 없다는 것이다. 그러나 한국인의 사고 구조 속에는 기본적으로 이 단계가 생략될 수 밖에 없는 사상적 배경이 내재되어 있다. 그 배경이란 곧 하늘과 나를 하나로 인식하는 인내천(人乃天) 사상이다. 물리적으로 보면, 하늘과 나 사이에 존재하는 거리가 거대한 공간을 형성하게 되고 이 공간 안에서 인간과 인간, 자연과 인간의 거리도 만들어진다. 그런데 이 공간과 거리와의 인식이 ‘하늘 곧 인간(人乃天)’이라는 일원적 관계 속으로 들어옴으로써 시·공 개념 자체가 사라지게 된다. 인식의 근원적 틀인 공간과 시간 축이 사라짐으로써, 한국인의 사고에는 선후와 본말의 과정 및 구조에 관한

인과관계가 개입하지 않는다. 여기에 소위 압축과 비약의 특성이 내재되어 있는 것이다.

인터넷 망을 기반으로 구축된 정보화 사회는 그 구조적 특성상 시간과 공간에의 제약을 받지 않는다. 인터넷의 도움으로, 아무리 먼 거리에 있어도 실시간 커뮤니케이션이 가능해졌다. 또한 컴퓨터 미디어에 의한 가상 현실의 세계는 현실보다 더 현실적인 것이 되어 과거와 미래를 넘나들고 있다. 더욱이 산업 사회에서의 생산품이란 공산품 즉 물리적 공간을 필요로 하는 것이었는데 반해, 정보화 시대의 생산품이란 유·무형의 상품을 무형의 도로망을 통해 송신하고 수신하는 특징을 지니고 있다. 바로 이러한 시대적 변화의 내용을 유심히 들여다보면, 여기에 한국인의 사고 구조와 적합성을 갖는 몇 가지 요소들을 일별해 볼 수 있다.

산업시대의 규준이란 ‘동시화, 규격화, 극대화(토플러, 1980)’에 따른 사고와 행위의 확실성을 의미하였다. 정보화 시대에서는 이러한 산업시대에서의 생존 체계와는 전혀 다른 기준이 제시되고 있다. 일례로 엄격하게 출퇴근이 정해져 있던 산업 시스템과 달리, 정해진 시간과 정해진 공간에서 일정한 업무를 수행하지 않아도 되는 공간과 시간의 탈규격화가 진행되고 있는 것이다. 이는 엄격하게 시간을 분배하여 그 시간 단위 속에 인간을 가두어온 산업화의 창살로부터 인간을 해방시키는 주요한 출구이기도 하다. 실제로 서구 산업화가 전통적으로 다른 사고와 행위체계의 문화권에 이식되는 과정에서 일어나는 가장 큰 장애가 바로 이 분업화된 단위 시간과 공간에 대한 적응이었다. 한국인 역시 이러한 산업시대의 단위 규격화에 대해 적응하기 힘든 사고와 행위의 특징들을 내재하고 있다.

무엇보다 한국인의 인식 구조는 미분화의 특성을 지니고 있다. 분화, 분석이라는 것 자체가 인간의 입장에서 사물을 바라보는 인식의 도구이기 때문에, 실재하는 자연은 이렇게 인간이 나누어 놓은 단위와 정확하게 일치할 수 없다는 것이 진실이다. 전통적으로 한국인들은 이러한 서구 문명의 단위화된 인식 체계와 달리, 자연의 흐름에 따름으로써 자연과 하나되는 일원론적 사고를 실천하며 살아왔다. 실제로 자연에는 경계가

없다. 그럼에도 불구하고 자연은 무질서한 가운데 매우 질서 있게 그 생명을 유지해가고 있다. 현대물리학에서는 질서정연한 자연이야말로 예외의 경우이고, 보편적으로 자연은 무질서하다는 사실을 증명하였다. 그리고 이 무질서의 자연은 무질서의 질서 상태로 끊임없이 생명활동을 연장해가고 있음도 함께 밝혔다. 오늘 우리가 주목해야 할 점은 현대물리학이 발견한 이 새로운 자연의 법칙들이 한국인들에게는 이미 당연한 사실로 내재화되어 있었다는 것이다. 즉 자연 그대로의 삶을 추구하였기 때문에 인위적 경계를 두는 것은 도무지 우리에게 어울리지 않는 사고의 패턴이다. 바로 이 점이 정보화 시대의 탈규격화 지향성에 적합할 수 있는 한국인의 사고 특성이다.

또한 정보화 사회는 고전적 관료주의를 지양하고 ‘이원적 혹은 다원적(토플러, 1980)’ 조직 형태를 지향한다. 예를 들어, 지난 월드컵에서 보여주었던 한국 선수들의 멀티 플레이어 역할 수행은 고정화된 역할에 묶여 있지 않고 다양한 경우에 따라 스스로의 역할을 변화시킬 수 있는 능력을 요구하도록 하였다. 새로운 사회가 필요로 하는 조직 구성 및 조직 내 개인의 역할이 바로 이와 같다. 이러한 미래 조직의 이름에 관해서는 학자마다의 의견이 분분하지만, 그 공통된 특성을 우리는 네트워크적 성격에서 찾을 수 있다. 네트워크 조직은 관료적 조직과 같은 위계적 서열관계를 가지지 않는다. 그러므로 특정인의 명령이 상하 전달 체제로 일방적으로 전해질 수도 없다. 새로운 조직에서는 무엇보다 개개인의 역할 수행 능력, 일명 멀티 플레이어로서의 능력이 조직의 생명을 이어가는 핵심 요인이 된다.

한국인이야말로 전통적 관료 조직에는 적응하기 힘든 사고 구조를 가진 민족이다. 이는 곧 새로운 조직 형태에의 적응력이 그만큼 높을 수 있다는 의미이기도 하다. 한국 축구가 선수마다에 다양한 역할을 부여함으로써 4강 신화를 이룩할 수 있었다는 것이 이를 증명한다. 규칙이 엄격하면 엄격할수록 한국인의 창조성은 감소한다. 그러나 네트워크 조직이 지향하는 자율적 조정 시스템은 규칙의 생산과 적용 자체를 임시적인 것으로 유동화시키기 때문에, 개인의 창조성을 더욱 배가시킬 수

있다. 따라서 한국인의 사고 구조에는 네트워크 조직의 다양성, 유연성이 더욱 적합하고 할 수 있겠다.

결국 새로운 사회로의 이행이 우리에게는 기회가 된 셈이다. 산업사회로 옮겨가는 과정에서 부정적으로만 비춰졌던 한국인의 사고 특성이 정보화 시대에 와서 꽃을 피울 수 있게 되었다. 이러한 기회의 시대에 더 이상 과거와 같은 수동적 태도를 취해서는 안될 것이다. 미래를 향한 새로운 물결이 전지구적으로 확산되고 있고 이 움직임의 파동을 주체적으로 이끌어갈 열쇠가 우리 안에 있다고 확신한다. 이러한 믿음을 현실화하기 위해 먼저 우리의 산업발전 과정에서 드러난 창조성의 사건들을 새롭게 재조명할 필요가 있다고 보여진다. 이를 통해 미래 산업을 주도해갈 한국 산업의 가능성을 내다볼 수 있을 것이다.

## 1. 한국 경제발전의 견인차, 자동차 산업

불과 30년의 역사를 지닌 한국의 자동차 산업이 세계 6위 자동차 생산국으로 부상하기까지, 그 고도의 성장 배경에는 창조적 인력 구성과 고유모델 개발을 위한 모험과 투자 그리고 정부의 육성 정책이 서로 맞물려 있었다. 다음은 한국 자동차 산업의 성장요인에 관한 산업연구원의 연구보고서(1997) 내용의 일부이다.

한국 자동차 산업에는 초기 발전 단계에서부터 젊고 교육받은 양질의 풍부한 노동력이 존재하였고, 이것이 오늘날까지 한국차의 경쟁력 원천이 되고 있다. 자동차 산업의 태동기였던 60년대 이래 한국에서는 농촌인구의 도시집중이 계속해서 진행되고 있던 것과는 달리, 이들 유동인구를 흡수할 수 있는 근대적 산업은 갖추어지지 않았다. 반면 교육열만큼은 세계적 수준이어서 고등교육을 받은 인구는 계속해서 늘어나고 있었다. 자동차 공장은 이들 젊고 교육받은 양질의 인구를 쉽게 흡수할 수 있었다. 자동차는 조립산업이면서도 숙련된 기술기능인력을 필요로 한다. 비록 한국 자동차 산업의 초기 발전 단계에서 숙련기능인력이 부족하였다고는 하지만 이들

고등교육을 이수한 젊은 인력들은 빠른 시간 안에 숙련인력이 될 수 있었다.

지적인 바와 같이 한국인의 교육 수준 정도가 생산성 향상 및 산업 발전에 기여한 것이 사실이지만, 여기서 우리는 우수한 개인이 스스로의 능력을 배양시켜갈 수 있는 조직의 분위기도 함께 고려하지 않으면 안 된다. 아무리 훌륭한 인재라 하더라도 그가 조직 내에서 자신의 가능성을 펼쳐갈 수 없다면, 개인의 창조성이란 결코 현실화될 수 없기 때문이다. 즉 개인이 창조적인 만큼 조직은 그 개인의 능력에 대해 항상 열려있어야 한다. 개인이 조직의 명령에 따르는 것은 쉬우나, 조직이 서로 다른 개인의 다양성을 인정하기란 쉽지 않기 때문이다. 자동차 산업만이 아니라 우리의 산업 발전 과정에서 나타나는 영웅적 개인의 출현은, 실제 산업사회의 조직이 지닌 구조적 제한 내에서는 현실화되기 힘든 사건이었다. 그럼에도 불구하고 개인을 존중하면서 동시에 공동체의 삶을 살아온 한국인 특유의 사고와 행위 체계가 이 같은 불가능한 현실을 가능하게 만든 것이다.

주지하다시피 국내 고유모델의 자동차를 개발하기 위한 과감한 투자와 추진력 역시 오늘날의 산업 발전을 견인한 핵심 요인이라고 할 수 있다. 당시 한국의 산업 수준으로 볼 때 고유모델 개발과 양산은 거의 도박에 가까운 일이었다. 그러나 1976년, 현대자동차는 국산 고유모델인 <포니>를 출시하여 국내 자동차의 해외 수출이라는 쾌거를 이루어냈다.

당시 현대자동차의 자본금은 17억원에 불과한 반면, 고유모델의 양산계획은 약 400억원의 투자를 필요로 했다. 자립기술 기반을 어느 정도 확립한 오늘날도 신모델 개발은 기업의 성패를 좌우한다. 그만큼 신차 개발은 막대한 개발비용을 필요로 할 뿐만 아니라 생산준비와 시설비용과 같은 부대비용을 크게 소요하기 때문일 것이다. (중략) 기술적으로도 현대자동차는 승용 3사 가운데 후발업체로서 조립경험이 6년에 불과했다. 6년의 조립경험만으로는 고유모델의 컨셉조차 확립되었다고 볼 수 없다. 물론 고유모델의 설계는 이탈리아의 이탈 디자인에 설계 용역을 줌으로써 해결될 수 있다고는 하지만 고유모델이 수반하는 제반 경영활동, 마케팅과 부품기업의 선정, 생산준비 등에 대한 경험이 전혀 없었다고 해도 과언이

아니다. 대단한 모험정신이라 하지 않을 수 없었다. (중략) 고유모델의 양산공장 건설과 초기 수출산업화는 당시의 여건에서는 혁신적 사고였고, 오늘날 100만대 수출국가로 도약할 수 있는 원천이 되었다. 이제 한국 자동차 산업은 최초의 고유모델 <포니>가 출현한 지 20년만에 승용 3사가 모두 11개 차종의 독자모델을 보유할 만큼 질적으로도 비약적인 발전을 이룩하게 되었다(오규창, 1997).

오늘날 자동차 100만대 수출이라는 발전 역사를 기록하는데 밑거름이 된 이 사건은 비단 경영자의 의지나 정부의 적극적인 지원만으로 가능했던 것은 아니다. 그보다는 무(無)에서 유(有)를 만들어내는 한국인의 잠재력에서 그 근원적 요인을 찾아야 한다. 실제 대다수 산업의 발전 과정을 보면, 기반 환경이 충분히 갖추어진 상태에서 관련 산업의 발전이 전개된 경우는 매우 드물다. 오히려 아무것도 없는 무의 상태에서 새로운 것을 창조해 내는 한국인의 능력이 오늘의 자동차 산업, 조선 산업, 건설 산업, 항공 우주 산업 등을 가능하게 만들었다. 처음 한자를 만든 동이(東夷)로부터 세계 최초의 금속활자를 개발한 고려인에 이어, 문자사(史)상 가장 진화된 문자를 발명한 세종의 창조성이, 20세기 한국인의 유전자 속에도 그대로 보존되어 무한한 창조의 역사를 이어온 원동력이 된 것이다. 여기서 우리는 기존의 제도나 환경 속에 결코 가두어 둘 수 없는 한국인의 자율성과 역동성을 엿볼 수 있다. 말하자면 산업화 과정에서 불가피하게 선택할 수 밖에 없었던 rule-taker의 위치에서도, 우리는 rule-breaker로서의 기질을 중요한 전환의 시기마다 발현해온 것이다. 자동차 불모지의 환경에서 고유모델을 개발하고 양산할 수 있었던 것 역시 이러한 기질의 반영이라고 하겠다.

이상과 같이 자동차 산업의 성장 과정에서 드러나는 한국인의 잠재적 능력이 새로운 시장 환경에서도 여전히 유효하기 위해서는 시대적 요구를 감지할 수 있는 개인의 직관과 통찰력이 무엇보다 강조되어야 한다. 그리고 조직은 다양한 개인의 결정에 대하여 열린 마음으로 동역할 수 있는 네트워크를 형성해야 한다. 개인과 조직 사이에 이러한 자율적 관리

체제가 이루어지기만 하면, 한국인에게 내재된 폭발적 창조성은 마르지 않는 샘과 같이 흘러나오게 될 것이다. 바로 여기에 한국인과 한국 산업의 미래가 달려있다.

## 2. IT 강국, 코리아

정보혁명은 새로운 산업을 창출하였다. 이 새로운 산업은 하드웨어뿐만 아니라 컴퓨터 등 기계를 실제적으로 움직이는 소프트웨어와 관련된 모든 분야를 포함한다. 산업시대의 제조업이 노동력과 물적 자원을 핵심 요소로 삼았다면, 이들 산업은 지식을 주요한 자원으로 삼는다. 즉 새로운 정보기술을 다룰 수 있는 지식(knowledge)에 우선적 가치를 두는 것이다. 따라서 정보기술(IT: Information Technology)은 그 자체로 독자적인 산업 군을 형성하기도 하지만, 많은 경우 기존 산업에 적용할 수 있는 새로운 지식으로 언제든지 변환이 가능하다. 바로 이 점에서 정보기술은 산업시대의 기계기술과 근본적인 차이를 지닌다고 할 수 있다. 그리고 여기엔 지식에 관한 중요한 함의가 담겨 있다.

기계시대의 지식이란 생산에 직접적으로 관여하는 물적, 인적 자원에 적용되는 것으로, 가능한 한 인간을 기계의 조건에 최적화시키는데 목표를 두었다. 실제로 뉴턴(Issac Newton)의 ‘기계적’ 자연과 아담 스미스(Adam Smith)의 ‘기계적’ 경제 체계는 ‘인간 역시 기계(Mettrie, 1748)’ 라는 산업주의적 사고방식을 정당화할 이론적 틀을 제공하였다. 이처럼 기계에 의거한 사고방식은 존재하는 모든 것을 정량화, 획일화시킨다. 그 결과 우연적이고 불확실한 현실에 대해서는 항상 예외적이고 불쾌한 것으로 여길 수 밖에 없었다. 하지만 오늘날의 정보기술은 불확실성의 지대 위에 세워진 구조물이다. 이 기술은 기계시대와 달리 인간을 고정화된 틀 안에 가두려 하지 않는다. 오히려 기술이 인간 혹은 생명을 닮아가고자 하는데 궁극적 목적이 있어 보인다. 예를 들어 정보혁명 이래로 꾸준히 확장되어가고 있는 생명공학에 대한



관심과 발전은 미래 기술에 관한 일종의 지표가 되고 있다. 더군다나 앞으로의 기술은 보이지 않는 무형의 상태로 인간 생활의 기본 요건이 될 것이며, 이러한 기술환경에서는 그 무엇보다 인간이 중요한 관심 대상으로 부각될 수 밖에 없다.

우리가 ‘생물학적인’ 기술을 갖게 되면 기술은 보다 영리하고, 보다 생물체에 가깝고, 보다 인간적인 특성과 잘 맞을 것이다. 그렇게 되면 기술은 더욱 단순해 보이면서도 우리가 사용하기에 편리할 것이다. 따라서 실제로는 매우 복잡할지 모르나, 필요하다면 그것들을 무시해도 된다. 기술은 과거 어느 때보다 복잡해지겠지만, 우리 인간의 방식에는 보다 잘 맞고 잘 적응할 것이다. 바로 이것이 기술의 위대함이다(Kelly, 2000).

앞서 살펴본 것과 같이 정보사회 특성이 한국인의 사고구조와 어떤 적합성을 가진다고 하면, 정보기술을 기반으로 하는 새로운 산업이야말로 한국인의 창조적 플레이를 보여줄 수 있는 최적의 그라운드라고 할 수 있을 것이다. 21세기로 접어들면서 한국이 세계적 IT 국가로 성장할 수 있었던 것도 바로 이러한 이유에서이다. IT라는 기술환경 특성상 선형적 논리구조나 철저한 인과율의 적용을 따르는 사고방식으로는 뛰어넘을 수 없는 한계 상황이라 하더라도 한국인에 대해서만은 예외였던 것이다. 자연의 무질서와 혼돈이 끊임없이 새로운 질서를 창조해내듯, 한국인의 비선형적이고 불확실한 사고 특성은 무한한 창조성의 원동력이 되어 IT 산업을 통한 국가 경쟁력 성장에 결정적 요인으로 작용해 왔다.

한국의 IT 산업은 비교대상 OECD 11개국 중 GDP 성장 기여율이 가장 높은 것으로 나타났다. 한국의 95~99 GDP 성장률은 연평균 4.9%로 비교 대상국 중 2위이나 IT 산업 기여도는 43.1%로 가장 높다. 이는 IMF 경제위기의 여파를 극복하는 데 있어 IT 산업이 결정적인 역할을 했다는 것을 보여주고 있다(윤창번, 2003).

마찬가지로 미래 한국 경제의 성장동력이 될 IT 산업은 새로운 시장

환경에 직면해 있다. 우선 IT의 경쟁적 발전은 서로 다른 콘텐츠가 아무런 제한 없이 자유롭게 구현될 수 있는 Digital Convergence를 가속화시키고 있다. 또한 이러한 기술 환경의 변화는 개인과 조직에 있어서 본격적인 Digital Life의 확장을 제공하고 있다. 나아가 개인의 삶 가운데 불어온 변화의 바람은 거대한 파도를 일으켜 정치, 사회, 문화의 전 영역에서 새로운 시대를 향한 물결을 만들어가고 있다. 바로 이 새로운 미래사회에서는 모든 것이 지식으로 통하게 될 것이다(Drucker, 2002). 지식에는 국경이 없어서 누구에게나 열려 있고 동시에 어디에서나 접근이 용이하다. 그러므로 차별화된 지식을 생산할 수 없다면, 그 개인이나 조직 모두에게 지식은 곧 커다란 장벽이 되고 말 것이다. 이렇게 새로운 지식과 기술을 창조해 나가는 데 있어서, 한국인의 프랙털적인 사고방식과 자율적인 행동패턴은 기계적 사고와 달리 다양하고 생산적인 결과들을 이끌어낼 핵심 기제로 작용할 것이라고 확신한다.

## 4 장. 결론

### 1 절. 한류(類)류(流), 디자인 의식의 전환

## 1. 네오-휴머니티(neo-humanity)로의 디자인 패러다임 전환

디자인에 있어서 인간성의 문제는 기계 시대를 지나 디지털 세계화의 시대에 있어서도 궁극적 관심의 대상임에 틀림없다. 인간의 삶이 디지털 언어로 변화하는 현재의 과정에서 인류는 또 다시 거대한 진공 상태를 경험하고 있다. 이러한 경험은 산업혁명 이후 도래한 기계 문명의 충격보다 더 강력한 것이다. 예를 들어, 길을 찾을 때 더 이상 사람들은 문서화된 지도나 소위 방향감각이라는 것을 믿지 않는다. 차에 장착된 기계에 가고자 하는 목적지를 음성으로만 입력하면, 얼굴 없는 목소리의 네비게이터는 도착지까지의 거리, 시간, 방향 등 모든 정보를 제공한다. 이러한 기술 환경에 사람들은 환호한다. 더 이상 길을 찾는 수고 없이, 또 실수 없이 정확한 시간에 정확한 위치를 찾을 수 있게 되었기 때문이다. 나아가 사람들은 기술이 가까운 미래에 인간의 삶을 끌고 갈 원천적 동인이 될 것에 관하여 조금도 의심하지 않는다. 기술 결정론적 관점이 우위를 점하고 있는 시대임에 틀림없다. 하지만 디지털화가 아무리 빠른 속도로 진행되고 또 인간의 삶에 강력한 영향력을 행사한다 할지라도, 인간은 영원히 아날로그적이다. 그러므로 범세계적인 디지털화의 물결에 의해 생활의 편의가 향상되는 이점의 그늘 속에 수없이 많은 아날로그 인간이 무너져가고 있다는 사실을 간과할 수 없다. 이것은 또 다른 문명의 암흑기가 도래하고 있음을 암시한다. 말하자면 기계 시대와는 다른 양상으로 인간과 기술의 대립구도가 심화되고 있는 것이다.

디지털화는 모든 정보를 비트 단위, 곧 0과 1의 이진법으로 분류함으로써 음성에서부터 시각과 후각, 시간과 공간에 이르기까지 모든 감각 데이터를 동일한 신호체계로 처리, 전달한다. 이러한 컴퓨터 기술의 처리(process) 과정에 비해, 인간의 감각, 지각, 인지 시스템은 개인마다의 개별성이 인정될 뿐만 아니라 보다 복잡하다. 더욱이 내적 경험과 본능적으로 발휘되는 직관은 최첨단의 디지털 기술로도 모방할 수

없는 인간 고유의 능력이다. 그리고 이 능력은 흑(黑) 혹은 백(白), 참 혹은 거짓의 이분법적 판단을 보류하고, 주어진 문제를 파악하고 해결하기 위해 흑과 백 사이에 존재하는 모든 가능성을 열어 둔다. 그렇다면 이러한 아날로그적 인간과 디지털 기술이 서로 화해할 길은 없는가? 안타깝게도 현재로서는 디지털화(digitalization) 역시 20세기 기계화 과정을 그대로 답습하고 있는 것 같다. 즉 수단으로서의 기술을 목적화하고 오히려 그 기술에 의존적인 인간을 배양하고 있는 것이다. 이 같은 디지털 시대가 지닌 허상을 벗겨내고 진정 ‘인간을 위한 기술(digital technology for human being)’로의 의식 전환을 위해, 이제 세계의 관심이 디자인으로 집중되고 있다. 이러한 관심의 변화는 또한 새로운 디자인의 패러다임을 필요로 한다. 모더니즘의 과학과 기술을 신뢰했던 디자인이, 인간과 예술을 신뢰하는 디자인을 꿈꾸고 있는 것이다. 바로 이 시점에서 디자인 한류(類)류(類)가 제안하는 네오-휴머니티의 가능성을 내다볼 수 있다.

주지하다시피 한류(類)류(類)의 디자인 휴머니티는 자연으로서의 인간, 자연으로서의 예술을 지향한다. 여기서의 자연이란 인식을 위해 객관화된 자연도, 과학적으로 법칙화된 자연도 아니다. 있는 그대로의 자연, 곧 자연성(自然性)의 의미에 가깝다. 이미 물리학의 영역에서도 인간이 부여한 질서에 의해 자연이 일정한 법칙성을 따라 움직이는 것이 아니라는 사실을 인정하기 시작했다. 원자를 구성하는 입자의 세계에서 발생하는 일은 정말 예측 불가능한 것임을 과학자 스스로가 입증한 것이다. 마찬가지로 디자인도 현대 물리학이 밝혀낸 불확정성의 원리와 같이 자연이 지닌 불확실한 생성(生成)의 본성을 따름으로써, 모던디자인의 인간화된 자연을 지양하고 오히려 자연으로서의 인간을 실천할 수 있게 된다. 디자인 한류(類)류(類)의 네오-휴머니티속에는 바로 이러한 자연성의 회복과 실천에 관한 강력한 메시지가 담겨 있다.

먼저 자연을 사랑하는 자연친화적 디자인 휴머니티를 통해, 생태학적 디자인의 자연과 생명에 관한 기술적 접근을 넘어 자연과 인간의 일체를 지향하는 디자인 의식의 전환은 물론 그것을 구체화할 기술 사용의 정신을 함께 제안하고 있다. 실제로 모더니즘을 지나면서 디자인이란 기술에

예속된 것이었고 그로 인해 인간의 계획과 그가 다루는 도구 사용의 능력(technique)에 의해 디자인의 모든 것이 결정되었다. 그러나 자연친화적 디자인 휴머니티는 잘 훈련된 기교나 철저한 계획을 멀리한다. 오히려 그것은 무계획의 계획, 무기교의 기교에 의해 스스로 그러한 디자인이 생성될 수 있도록 돕는다. 이는 모던디자인이 계획적 질서를 창조해온 것과는 전혀 다른 관점에서 디자인을 해석하고 있다. 그도 그럴 것이 자연과 인간을 이원적으로 대비시켜온 서구 사회의 인간성에 대해, 한류(類)의 전통적 인간성은 인간과 자연을 일원적으로 이해해왔기 때문에 자연에 대한 인간의 간섭이나 변형을 최소화 시킬 수밖에 없었다. 이와 같이 최첨단의 디지털 기술도 자연친화적 디자인 휴머니티를 통해 디지털이 디지털로 드러나지 않고 가장 아날로그적인 콘텐츠와 감각을 드러내는 수단이 될 수 있다. 즉 디지털 기술을 가지고 가장 ‘자연스러운’ 디자인을 창조할 수 있는 것이다.

두 번째, 자연의 정(情)을 담은 디자인 휴머니티는 이상에서와 같이 자연을 사랑하는 마음으로부터 ‘자연으로서의 디자인’을 실천할 때 비로소 현실화된다. 왜냐하면 한류(類) 사상에서 정(情)이란, 본문에서 서술한 바와 같이, 자연으로서의 성(性)이 구체적으로 발현된 것이기 때문이다. 이처럼 내 안에 있는 만물의 본성(性)을 따르지 않고서는 단절된 인간과 자연, 인간과 인간을 도무지 화해시킬 길이 없다. 특히 정(情)은 한국인의 사고와 생활방식의 특징을 결정하는 직접적 요인이면서도, 산업시대에 있어서는 부정적 요소로 평가되어 왔다. 하지만 산업사회가 인간과 자연, 그리고 인간과 인간 사이의 관계를 철저하게 객관적 합리성과 경제적 효율성의 관점에서 다룸으로써, 모든 관계는 냉혹한 계약 조건에 의해서만 이루어질 수 있었다. 그 결과, 인간성이란 어디서도 찾아볼 수 없고, 인간 사회는 그저 생존을 위한 경쟁의 장(場)으로만 존재할 뿐이다. 이처럼 메마른 마음과 인간 관계를 회복하기 위한 방편으로 이제서야 인류는 잃어버린 정(情)을 찾고 있다. 결국 정(情)에 대한 시대적 요구가 한류(類)류(流)의 디자인 휴머니티를 더욱 가치 있게 만드는 것이다.

마지막으로, 한결 같은 디자인 정감(情感)을 실천하려는 디자인

의식은 이 시대의 관심일 뿐만 아니라 궁극적으로는 다음 세대, 또 그 다음 세대를 위한 인류의 도덕적 책임이기도 하다. 감각의 엔트로피가 증가하면 할수록 그만큼 소모되는 유·무형의 자원량도 증가하게 된다. 이는 곧 다음 세대가 살아갈 삶의 자원이 고갈됨을 뜻한다. 하지만 만약 디자인이 고객의 감각적 변화 주기를 완화시키고 한결 같은 디자인에 대한 가치를 고양시킬 수 있다면, 그것은 미래를 위한 가장 현명한 선택이 될 것이다. 이런 점에서 한류(類)류(流) 디자인의 자연사적 이해와 접근은 매우 의미 있는 것으로 판단된다. 변하지 않는 가운데서도 끊임없이 변화하는 자연의 리듬 속에 인간의 디자인을 담으로써, 마치 물의 흐름과 같이 자연스럽게 자연과 호흡하는 디자인을 실천하게 된다. 이러한 디자인은 사건적 시간에 의해 유행을 쫓는 디자인과 생명력에 있어서 차이가 있을 뿐만 아니라 근본적으로 그 격(格)이 다르다. 실제로 디자인의 격은 감각적 기교나 물질적 가치에서 찾아질 수 있는 것이 아니다. 그것은 디자인의 영원성으로부터 획득되는 것이다. 그러므로 제한된 시간 속에 구속되지 않고 자연의 곁에 스스로를 맡김으로써 한결 같은 정감을 전하려는 한류(類)류(流) 디자인에는 언제나 격이 느껴져야 한다.

이상과 같이 한류(類)류(流) 디자인에 의해 새롭게 정의되는 네오-휴머니티는, 디지털 기술의 중심에 인간과 자연의 조화로운 관계를 그려갈 것으로 기대된다. 모던 디자인으로부터 디자인을 인식하고 실행하는 의식의 변화 없이는 니그로폰테(Nicholas Negroponte)가 낙관적으로 전망하는 디지털 시대도 그 화려한 꽃을 피울 수가 없다. 바꾸어 말하면, 그가 기대하는 과학과 예술, 좌뇌(左腦)와 우뇌(右腦), 일과 놀이의 통합이 실현되기 위해서는, 디지털 기술을 사용하고 디지털 사회를 만들어가는 사람들의 ‘디자인 의식’의 변화가 필요하다고 보여진다. 이제 세계는 사회 변화를 주도하는 기술에 수동적으로 따라가는 태도로부터 그 기술을 가지고 진정한 인간성을 실천해갈 디자인 패러다임의 전환을 요구하고 있는 것이다.

## 2. 중화(中和)적 사유에 의한 디자인 사고의 전환

더 이상 모던 디자인의 과학적 방법론만으로는 미래의 디자인이 불가능해 보인다. 새 포도주는 새 부대에 담아야 하듯, 한류(類)류(流)의 디자인 휴머니티가 실행되기 위해서는 새로운 사고체계로의 전환이 불가피하다. 자연과 인간, 인간과 인간, 인간과 기술, 과학과 예술 등, 디자인 사고와 행위를 끌어온 모든 인자(因子)들이 이제는 새로운 관계 구조 속에 재배열되어야 하는 것이다. 즉 인간화된 자연을 다시 자연으로 되돌리고, 과학과 기술의 틀에 갇혀 있던 디자인을 예술의 자유 정신과 풍부한 상상력의 세계로 옮기려는 사고의 전환이 요구되고 있다. 본 연구에서는 이러한 변화의 키워드를 중화의 사고방식으로부터 찾고자 하였다.

대립과 모순 그리고 모순 속에 내재된 발전적 가능성을 토대로 전개되는 변증법적 디자인 사고에 대해, 한류(類)류(流) 디자인의 사고방식은 중화의 원리에 근거하여 이루어진다. 중화란 어느 것에도 치우치지 아니함으로 어디에나 들어맞는 상태를 뜻한다. 이러한 중화의 원리를 따르기 위해서는 기본적으로 사고작용의 범주를 뇌 활동의 영역에 국한시켜서는 안 된다. 이 때문에 본 연구에서는 사고의 개념을 뇌의 신경학적 시스템이나 인지적 구조로 파악하기보다는 마음의 영역에서 살펴보고자 시도하였다. 더군다나 한류(類)류(流) 디자인 휴머니티가 담고 있는 근본 정신이 이 마음(心)에 대한 이해로부터 출발하므로 마음의 구조와 의미를 파악하는 것이 무엇보다 중요하다.

마음은 만물의 보편적 원리인 이(理)와 개별적 특성으로서의 기(氣)가 일원적으로 합하여 구성되어 있다. 그리고 마음은 성(性)과 정(情) 모두를 통솔한다. 이기(理氣)의 묘합(妙合) 구조라는 측면에서 볼 때, 마음은 끊임없이 변화하며 개인마다 다른 내용을 담고 있으면서 동시에 누구에게나 통할 수 있는 보편적 진리를 담고 있다는 것을 알 수 있다. 기(氣) 혹은 기질(氣質)은 사람이나 물질마다 다르지만, 그 기(氣)를 가능하게 하는 본질로서의 이(理)는 만물에 있어서 공통적인 것이다. 또한 이렇게 만물에 초월적으로 편재해 있는 이(理)가 인간의 마음 속에

성(性)으로 갖추어져 있으며, 이 성(性)이 기(氣)의 움직임을 통해 정(情)으로 표현되는 것이다. 정(情)이 표현될 때 순선(純善)한 성(性)에 근거하면 그것은 어디에서나 화(和)를 이루게 되고, 그렇지 않고 정(情)이 성(性)에 역행할 경우, 그것은 절도에 맞지 않아 방탕하게 된다. 그래서 한류(類)류(流) 디자인에서는 정(情)을 매개로 마음과 마음이 통하는 세계를 지향하되, 마음이 성(性) 곧 이(理)를 따르는 것이 최선임을 강조한다. 실제로 이성과 합리에 충실한 디자인은 인간의 정서를 메마르게 하고 지나치게 감각에 치우친 디자인은 인간의 마음을 흐리게 하지만, 이(理)를 따르는 디자인은 중(中)을 통해 절도에 맞게 화(和)를 이루므로 디자인에 있어서 인간성의 문제는 물론 윤리적 문제까지도 자연스럽게 해결하게 된다.

이렇게 디자인 사고 체계가 중화의 원리를 따르게 됨으로써 얻게 되는 이점은, 모더니즘을 지나면서 잃게 된 균형 감각을 회복하는 데 있다. 즉 과학과 예술 사이, 경험과 지식 사이, 논리적 이성과 직관 사이에서 상황에 적합한 길을 취하는 법을 터득하게 되는 것이다. 디자인 사고에 있어서 규격화된 틀이나 선형적 프로세스를 고집하지 않고 상황에 따라 적절하게 조율하고 선택하는 태도를 갖추는 것은, 디자인이 논리적 계획의 결과물이 아니라 오히려 어떤 깨달음이 디자인을 만들어간다는 점에서 매우 중요하다. 특히 21세기의 사람들은 지식만으로는 터득할 수 없는 깨달음 곧 삶의 지혜를 갈구하며 자신들의 삶이 그러한 깨달음의 과정 속에 있기를 희망한다. 그래서 이들은 과학적 지식이 생산하는 디자인보다는 무한한 문화적 상징의 자원을 보유하고 있는 개인의 경험과 직관에 의한 디자인에 더 높은 가치를 부여하는 것이다. 인류와 문화의 역사가 살아 숨쉬는 이야기들로부터 무한한 디자인의 상상력을 공급받는 멘디니(Alesandro Mendini)나 일시적인 유행을 뛰어넘어 진정한 스타일리스트를 꿈꾸었던 피넨파리나의 디자인이 한결 같은 사랑을 받는 이유도 바로 이 때문이다.

결국 마음이 브레인을 따라가야 할 때와 브레인이 마음을 따라가야 할 때를 분별하는 지혜를 이 시대가 요구하고 있는 것이다. 그리고 이 지혜를



연기 위해 한류(類)류(流) 디자인에서는 사고의 출발선에서 이전까지 알고 있던 모든 것을 ‘비울 것’을 제안한다. 지식은 쌓으면 쌓을수록 늘어가고 지혜는 얻으면 얻을수록 비워지는 법이다. 그러므로 디자인 지혜를 얻기 위해서는 비우는 법을 먼저 터득해야 한다. 즉 새로운 지도를 작성하기 위해 마음의 캔버스를 깨끗이 지우는 과정이 선행되어야 하는 것이다. 이러한 ‘비움(空)’을 통한 사고의 방법은 한류(類) 사상의 핵심을 이루고 있다. 비우지 않고서는 새로운 것을 담을 수가 없으며 비우지 않고서는 가장 정수(精秀)의 진리에 도달할 수가 없기 때문이다. 더욱이 디자인은 지혜의 산물일 뿐만 아니라 자유로운 사고의 결과이기에 마음의 방이 채워져 있어서는 자유롭고 유연하게 사고하고 행동할 수가 없다. 그리드에 갇힌 사고는 질서정연하지만 자유롭지 못하다. 명사 곧 사물의 이름에 묶어서는 디자인 사고의 새로운 발상이 제한될 수 밖에 없다. 비워서 가벼워야만 무한한 이(理)의 생성을 따를 수 있는 것이다.

비워서 어떠한 상황에서도 척척 들어맞는 것이 가능하게 되면, 그러한 사고의 결과물에서는 대립적 다툼이나 분쟁, 부딪힘이 지각되지 않는다. 이는 마치 물의 속성과도 같아서 본질의 변함없이 네모난 그릇에서는 네모난 모양을 따르고 둥근 그릇에서는 둥근 형을 따르는 디자인이 창조될 수 있는 것이다. 디자이너의 기질과 성향을 존중한다는 것 역시 습관화된 사고의 틀에 얽매이는 것이 아니라 바로 이러한 자연의 이(理)를 따르는 것을 의미한다. 왜냐하면, 전술한 바와 같이, 인간의 마음에는 보편적 이(理)가 이미 갖추어져 있어서 이전의 지식과 논리를 비웠을 때 비로소 스스로에게 내재된 본연의 성(性)을 따를 수가 있기 때문이다. 성(性)의 문자적 의미에서도 알 수 있듯이, 본연의 성(性)을 따르는 것은 곧 생명의 작용이다. 그리고 이 생명의 추진력은 시간과 공간에 국한되지 않고 나와 너, 우리와 자연 모두에 작용하는데, 이는 구체적으로 사랑하는 마음의 정(惻隱之心)으로 표현된다. 그 결과 대립적 사고에서 나타나는 갈등이나 모순 없이 모든 것과 조화로운 세계를 디자인할 수 있는 것이다.

이제 디자인은 물질과 정신의 이원적 관계 속에서 생성되는 것이 아니라 이기(理氣)가 일원적으로 갖추어져 있는 마음의 차원에서

이해되고 창조되어야 한다. 이 마음 속 깊은 곳에 존재하는 성(性)이 주어진 상황에 가장 알맞게 작용하여 중화를 이루면, 그러한 사고의 결과는 존재하는 모든 것과 조화로운 디자인으로 드러나게 된다. 이는 방법론적 사고의 결과물과는 전적으로 다른 것임에 틀림없다. 우선 이것이나 저것이나 하는 이원론적 선택이 아니므로 보다 넓고 유연한 사고의 공간을 가질 수가 있다. 또한 부분적인 것의 관찰이나 분석에 치우치지 않음으로 나무와 함께 숲을 볼 수 있는 안목을 지니게 된다. 이렇게 중화의 사고방식은 디자인을 방법의 산물로 보지 않고 본질의 길(道)을 찾는 형이상의 실천능력으로 이해한다. 이 실천적 사고를 통해 마음과 물질이 대화하는 디자인, 자연과 인간이 함께 호흡하는 디자인, 마음과 마음을 잇는 디자인이 창조되는 것이다.

### 3. 디자인 관행(practice)에 관한 새로운 방향성의 제안

이상에서와 같이 의식의 전환이 디자인 패러다임의 변화를 주도하며 새로운 디자인 휴머니티는 새로운 디자인의 사고방식을 필요로 한다. 그리고 사고방식의 변화는 그에 적합한 디자인 실천 관행을 낳는다. 여기서 실천 관행이란 표현을 위한 이론과 규범을 뜻한다. 말하자면, 중화의 사고 원리를 따라 네오-휴머니티를 현실화하려는 디자인의 실천적 행위 규범인 것이다.

이 실천 관행을 구조화하기 위해 먼저 우리는 한류(類)류(流) 디자인 휴머니티 속에 내재되어 있는 디자인의 원리를 새롭게 발견해야 한다. 그리고 이것이 모던디자인의 전개 과정에서 일관되게 사용되어온 원리의 개념들과 어떠한 유사성과 차별성을 갖는지를 검토해야 한다. 예를 들어, 서구 디자인에서의 균형(balance)의 원리를 한류(類)류(流) 디자인에서는 어떤 개념으로 접근하는가, 조화(harmony) 그리고 리듬(rhythm)은 어떤 원리로 대체할 수 있는가에 관해 지속적인 연구, 분석이 필요한 것이다. 다음은 디자인 요소에 대한 개념적 이해가 바뀌어야 한다. 즉 선(line)과 형(shape), 색과 색조(color & tone), 그리고 질감(texture)에 대한

서구적 언어에 대해, 한류(類)류(流) 디자인의 조형 언어가 존재해야 하는 것이다.

디자인 실천 관행으로서 원리와 요소에 관한 한류(類)적 개념을 우선적으로 강조하는 것은, 실제로 이 디자인 언어의 전문성이 한류(類)류(流)의 차이 가치를 만들어내기 때문이다. 이것은 마치 영국인의 말, 일본인의 말, 독일인의 말이 다르고 그 말의 의미를 전달하는 구조와 언어 습관, 감정과 감성, 그리고 감각의 세계가 각기 다른 것과 같은 이치다. 그러므로 이러한 원리와 요소의 개념에 따른 ‘디자인하기’의 실행 과정에서 한류(類)의 조형 언어 구조와 다양한 류(流)의 표현이 다른 ND와 어떤 차별적 가치와 지위를 가지느냐를 보여줄 수가 있다. 디자인도 결국엔 시각 언어의 분야이므로 디자인 언어의 구조나 미묘한 말의 뉘앙스에 따라 그 실체적 차이가 나타나는 것이다.

이렇게 디자인 관행을 언어적으로 접근할 경우 주의해야 할 점이 있다. 그것은 바로 랑그와 파롤의 역할과 기능이다. 일반적으로 문화를 말하고 전하는 주요한 미디어가 언어이다. 여기서 언어란 랑그이다. 그리고 말이 있는데 이것을 파롤이라고 한다. 일상적으로 감정을 쉽게 주고 받을 수 있는 것이 파롤이다. 이 파롤을 통해 문학과 연극, 드라마 등이 생산되는 것이다. 디자인에서도 지나치게 랑그를 강조하게 되면 감정을 잃게 된다. 랑그란 곧 규칙(rule)이기 때문이다. 따라서 랑그적인 디자인은 차가워질 수 밖에 없다. 그래서 한류(類)류(流) 디자인의 실천 관행에서는 디자인 언어를 사용하는 개인의 기질과 성향을 존중해야 한다. 즉 디자이너의 감정 언어인 파롤을 살려줘야 하는 것이다. 어린 아이가 모국어를 습득할 때 먼저 구조를 익히는 것이 아니라 말을 배운 후에 구조를 학습하듯이, 창조적인 한류(類)류(流)의 디자인이 자유롭게 생성되기 위해서는 먼저 자신의 기질과 성향에 충실하게 디자인할 수 있는 장(場)이 마련되어야 한다. 그리고 그 장 내 보편적 가치 체계로서 공유되는 조형 언어가 기질과 성향을 구속하지 않으면서 자유로운 디자인 행위를 일으키도록 유연성을 지녀야 한다.

결론적으로 네오-휴머니티를 위한 디자인 관행의 거시적 목표는

‘우리’ 안에서 있어야 할 마땅한 디자인을 창조하는 것이며 이것은 곧 ‘우리’의 기질과 성향에 의해 자연스러운 행위로 창조되는 디자인을 의미한다. 이러한 관점에서 볼 때, 디자인 관행을 형성하기 위한 국가적 목표는 구체성을 지닐 수가 없다. 만약 국가가 구체적 전략을 수행하게 되면 오히려 디자인의 구체성과 개인의 다양한 창조적 활동이 왜곡되는 경우가 발생하기 때문이다. 따라서 국가적 단위에서는 디자이너들이 자유롭게 사고하고 행동할 수 있도록 교육, 문화, 산업 전반에 걸쳐 창조적 활동의 장(場)을 마련하는 것이 바람직하다. 즉 국가가 어떤 틀을 가지고 개인에게 사고와 행위의 답을 강요해서는 안 된다는 것이다.

이처럼 새로운 디자인 관행의 구체적 실현은 다양한 이해들이 역학적으로 작용할 수 있는 장의 형성을 통해 가능하다고 보여진다. 바로 이 역동성만이 한류(類)의 실천적 장을 더욱 활성화시킬 수 있으며 지속적인 류(流)의 파동을 일으킬 수 있기 때문이다.

## 2 절. 동북아 시대 디자인 중심국가를 향한 국가적 비전

### 1. 디자인 한류(類)의 차별성과 대표성

한류(類) 류(流) 디자인 패러다임의 제안은 비단 디자인의 문제만이 아니라 동북아 시대를 준비하는 국가적 비전과도 어떤 연관성을 갖는다고 보여진다. 현재 정부는 동북아 중심국가라는 비전을 실천하기 위해 중국과 일본 사이의 지정학적 위치를 적극 활용한 경제성장 동력을 추진하고 있으며, 특히 세계적인 IT 발전 속도에 힘입어 모든 산업 구조를 IT 중심으로 재편성하고 있다. 이러한 현실을 감안할 때 한류(類) 류(流)를 통해 제안되는 21세기 디자인 패러다임은 중국과 일본으로부터 독자적인 문화적 아이덴티티를 확립할 뿐만 아니라 디지털 기술이 안고 있는 새로운 인간성의 문제를 극복하고 진정 인간을 위한 기술로 거듭나게 할 실천적

대안이 될 것으로 기대된다.

우선 아이덴티티의 확립이라는 측면에서 한류(類)의 사상과 풍토적 요인이 만들어온 생활 세계의 현상이 중국이나 일본과는 전혀 다른 구조와 형태를 가지고 있음을 이미 살펴 보았다. 그 구체적 근거로는 언어가 다르고, 의식주의 형태가 다르고, 사회 구조가 다르다는 점을 들 수 있다. 특히 언어의 요인을 볼 때 한국은 이미 15세기에 중국과의 차별성을 선언함으로써 당시 거대한 한자 문화권의 영향력에 대해 강력한 도전 의식을 발언하였다. 말이 중국과 다르므로 그 말을 표기하는 문자 또한 달라야 한다는 것이 세종의 뜻이었다. 이 같은 한글 창제의 목적에는 비단 국가적 독립성을 알리려는 계획만이 담겨 있는 것은 아니다. 여기엔 일반 백성에게까지 정보를 개방한다는 민주적 의도도 함께 포함되어 있다. 15세기 어느 국가에서도 생각지 못한 정보 혁명이었던 것이다. 이러한 혁명이 가능했던 것은 유럽이나 중국, 일본과는 달리 우리는 무인 계급 사회를 선택하지 않았기 때문이다.

무인 중심 사회를 형성해온 한국과 달리 중국과 일본에서는 봉건주의 사회의 구조 속에서 제후들이 힘의 균형을 위하여 철저한 계급 의식에 따라 행동할 수 밖에 없었다. 그 결과 사상이나 철학 역시도 통치의 수단, 도구로만 사용될 뿐이었다. 중국에서는 정치적으로 천자(天子)로 불리는 황제를 두고 이 황제의 통치 이념을 뒷받침하는 이념적 수단으로서 공자(孔子), 맹자(孟子), 순자(荀子), 묵자(墨子), 노자(老子), 장자(莊子) 등을 사용하는 실용적 노선을 택하였다. 일본에서는 전통적으로 천(天)이 섬김의 대상으로 파악되어 왔는데, 그 현실적인 대상으로 천황(天皇)을 두어 섬기고 있다. 이 천황을 중심으로 인간 사회의 질서를 지탱하기 위한 규율과 법칙을 엄격하게 다루어 왔으며, 특히 형식적인 예(禮)를 강조함으로써 철저하게 인과율에 따른 인간 관계를 형성해 왔다. 이러한 사회적 배경에서는 공맹(孔孟)과 노장(老莊)의 사상과 정신이 생활 세계를 통해 구체화될 길이 없다. 왜냐하면, 그들의 사상은 한결같이 자연과 인간을 일체적으로 파악하며 인간이 도달해야 할 이상적 세계를 자연에서 찾았기 때문이다. 인간을 이해하기 위해 먼저 객관적 세계를

관찰해야만 했던 중국인의 인식론적 접근으로도, 천인(天人)분리(分離)에 의해 개체적 존재를 강조해온 일본인의 사상으로도, 어느 때나 어디에서나 인간이 도달해야 할 길(道)에 이를 수가 없는 것이다. 이런 점에서 한류(類)류(流) 디자인의 차별적 위치 가치가 두드러진다.

한류(類)류(流)의 네오-휴머니티에서는 일차적으로 자연과 인간 사이의 경계를 두지 않으며, 사람과 사람 사이에서 널리 이로움을 추구한다. 특히 한국은 문인 중심의 사회적 배경 속에서 이러한 디자인 의식이 구체화될 수 있는 문화적 장(場)을 형성해 옴으로써, 중국이나 일본과 달리 실천적 형이상의 세계를 디자인해왔다. 이렇듯 한류(類)정신과 디자인 실천이 일원적으로 통합되어 있다는 사실은, 사상과 현실이 이분되어 있는 중국, 일본과의 비교에서 나타나는 가장 특징적인 차이로 할 수 있다. 이러한 차별성의 관점에서뿐만 아니라 동북아를 대표할 디자인 정신이라는 점에서 한류(類)의 의미와 가치가 다시 한번 조명되어야 한다고 보여진다. 실제로 한류(類)는 차이에 관한 콘텐츠이기도 하지만 동시에 그것은 소위 동양이라고 하는 사상과 문화의 범주 가운데서도 대표적 전형성을 띄기 때문이다. 그 첫 번째 근거는 전술한 바와 같이 형이상과 형이하의 세계가 일원적으로 구조화되어 있다는 점에서 찾을 수 있으며, 두 번째 단서는 문화인류학적 혈통과 경로로부터 끌어낼 수 있다.

문화인류학적 혈통에 관해서는 사료(史料) 및 고고학적 발견을 토대로 상고대(上古代) 동이(東夷)문화권의 형성과 그 사상사적 영향을 살펴볼 필요가 있다. 지난 50여 년간 이루어진 고고학적 연구에 따라 한국 문화의 원류 및 고대사(古代史)의 지도가 새롭게 작성되고 있음에도 불구하고, 정작 교육 현장에서는 올바른 역사 체험과 학습이 제대로 실행되지 못하고 있는 실정이다. 이렇듯 우리의 역사를 바르게 배우는 의미에서도 한류(類)의 인류학적 혈통이 지닌 가치는 매우 소중하다고 여겨진다. 다양한 연구 조사 가운데서도 본 연구에서는 동이(東夷)에 관한 고문헌(古文獻)의 사료(史料)를 중심으로 고찰하였으며, 또한 한국 문화의 원류를 찾아온 전문가와의 대담, 중국 현지 답사를 통해

한류(類)의 혈통적 배경을 뒷받침하는 중요한 사실들을 수집할 수 있었다.

청조(淸朝)말(1898)에 발견된 갑골문(甲骨文)과 설문(說文), 그리고 사서(四書) 등의 기록에 의하면, 고대 동이(東夷)족의 사상과 문화가 한족(漢族) 문화 형성에 기여한 바가 큼을 시사하고 있다. 특히 현재는 ‘人’이 전인류를 지칭하는 보통명사이지만, 고대 한자에서는 특정 종족을 칭하는 고유명사였다. 실제로 공자(孔子)의 저술인 <논어(論語)>에 보면, ‘仁者는 人也라’하여 사람이 사람답게 되는 것은 ‘仁’이 있음으로써 가능하다고 설(說)한다. 여기서 ‘仁’자와 ‘人’자가 서로 통용됨을 알 수 있는데, 갑골문에서는 이 ‘人’이 ‘仁’에 역사적으로 선행함을 밝히고 있다. 그리고 설문에는 ‘仁’, ‘人’ 그리고 ‘夷’가 동일한 뜻으로 동방의 사람들을 의미한다고 기록되어 있다. 즉 상고대에 동방 종족을 지칭했던 ‘東夷’의 ‘夷’는 ‘人’으로부터 유래하였음을 알 수 있다. 이처럼 한민족(韓民族)을 가리키던 ‘人(=夷)’이 인류를 총칭하는 언어가 되기까지의 과정을 중국의 학자 노간(勞幹)은 다음과 같이 설명한다.

우리는 동방 사람들을 동이(東夷)라고 부른다. 여기서 ‘夷’자와 ‘人’자는 통용한다. ‘人’자와 ‘仁’자는 또한 한 근원에서 나온 것이다. 그러므로 중국어(中國語)에서 ‘人’자를 일컫는 것은 그 근원이 동방에서 나왔으며, 만약 동이(東夷)들이 문화적으로 선진(先進)이고 먼저 ‘人’을 사용하였다고 하면 후대에 와서 서방(西方)에서 기원한 부족들이 이를 차용하여 전인류의 명사로 쓰게 된 것이다.

당시 동이의 문화적 수준과 세계사적 영향력을 간접적으로나마 엿볼 수 있는 대목이다. 이형구(2003)의 고증(考證)에 따르면, 실제 한민족의 고대사가 시작된 지역은 발해를 중심으로 남부의 중국 산둥반도, 서부의 하북성 일대, 북부의 요녕성 지방, 북동부의 요동반도와 동부의 길림성 중남부 및 한반도를 포함하는데, 동양 사상의 대표적 현자들이 대개 이 지역에서 출생하고 활동했다는 사실은 이미 역사적으로 증명된 바이다. 과거 공자(孔子)가 배를 타고 바다를 건너 구이(九夷)에 가 살고 싶다고 말한 것은, 한민족의 인간됨이 자신의 철학적 이념을 실현하기에 가장

### 동방의 등촉(燈燭)

일찍이 아시아의 황금(黃金) 시기에,  
다시 켜지는 날에,  
너는 동방의 밝은 빛이 되리라.  
마음엔 두려움이 없고  
머리는 높이 쳐들린 곳  
지식은 자유스럽고  
좁다란 담벽으로 세계가 조각조각  
갈라지지 않은 곳,  
진실의 깊은 속에서 말씀이  
솟아나는 곳,  
끊임없는 노력이 완성을 향해 팔을  
벌리는 곳,  
지성의 맑은 흐름이  
굳어진 습관의 모래 벌판에 길 잃지  
않는 곳,  
무한히 퍼져 나가는 생각과 행동으로  
우리들의 마음이 인도되는 곳,  
그러한 자유의 천당으로  
나의 마음의 조국 코리아여  
깨어나소서.

이상적이라 여겼기 때문일 것이다. 더욱이 공맹(孔孟)의 도(道)는 항상 요순(堯舜)의 덕을 칭송하고 있는데, 맹자가 저술한 순(舜)의 기록에 의하면 ‘순(舜)은 동이의 사람(東夷之人)’이라 하였으니 이는 곧 동양 사상을 대표하는 중국 성학(聖學)이 동이의 사상에 근거함을 시사한다.

이상의 역사적 기록을 비롯해 수많은 고고학적 발굴 성과를 기초로 한민족의 뿌리와 고대 사회에서의 그 위상을 밝히려는 시도는 비단 역사적 재발견이라는 측면에서만 요구되는 것은 아니다. 이는 한류(類류(流)라는 통시적 위치와 공시적 파동의 개념을 통해 새로운 디자인 휴머니티를 이 시대에 제안함으로써 가까운 미래에 동북아를 대표하는 사상과 문화로 자리매김하기 위한 필요조건이기도 하다. 나아가 한류(類류(流)가 담고 있는 문화인류학적 근간과 새로운 휴머니티의 정신은, 현재 일본과 중국의 역사 왜곡에 의해 침략당하고 있는 우리의 문화적 지도를 새롭게 그려 가야 할 민족사적 책임의식의 발로(發露)이기도 하거니와, 인도의 시인 타고르(Rabindranath Tagore)가 말한 것과 같이 ‘그 등불 다시 켜지는 날 동방(東方)의 찬란한 빛’이 되기 위한 국가적 소명이기도 하다.

## 2. 디자인 한류(類류(流)의 세계를 향한 실천적 파동

한류(類류(流)는 자연에 대한 새로운 이해와 해석을 시도한다. 그리고 지식의 축적이 아닌 지혜의 도(道)를 추구한다. 물질과 가치에 대한 태도의 변화와 함께 문화에 대한 관점의 전환을 추구한다. 이와 같은 변화의 물결은 세계를 향하여 새로운 세계화의 방향을 제시하게 될 것이다.

지난 세기, 글로벌 경제와 문화의 세계화, 정보통신 혁명은 국가와 국가의 영토적 경계를 약화시키고 새로운 국경을 작성해왔다. 그 결과 앞으로 지구상에서 민족국가의 형태란 영원히 사라지게 될 것이라는 예측들도 수없이 쏟아져 나왔다. 그러나 역설적으로 전지구적 인터넷 망에 의해 문화적 경계가 소멸되어가고 다국적 기업 활동에 의한 경제적 장벽이 완화되어감에도 불구하고, 여전히 세계는 민족국가로서의 위치와 역할을 강화하려는 노력을 지속하고 있다. 특히 개발도상국을 비롯해 제 3세계의



정체성 확립에의 의지와 그에 상응하는 일련의 운동은 거대한 세계화의 물결 속에서도 민족국가의 존속을 예견하는 또 하나의 지표라 할 수 있다. 이처럼 지구상에서 민족국가의 이름이 영원히 소멸되지는 않더라도, 분명 새로운 세계 환경은 변화된 민족국가의 형태를 요구하고 있다.

새로운 국가의 요소는 과거의 물리적 형태와는 다소 거리가 있어 보인다. 물리적 영토는 더 이상 그 국가의 정체성을 대변하지 못한다. 예를 들어, 프랑스에서는 보다 나은 가게 경영을 위해 아침마다 국경을 넘어 출근하고 저녁이면 다시 가정으로 돌아온다. “다국적 기업은 초국적 기업”으로 변모하여 국적 없는 실체로서의 경제활동을 수행한다(Drucker, 2002). 이제 물리적 강제력에 의한 국가 권력은 힘을 쓰지 못한다. 또 개인이 요구하는 경제적 부를 달성할 만한 유연성도 국가에게는 없는 듯하다. 국가 정부의 개입이 오히려 경제 위기를 가져와 개인의 재산과 부를 지켜주기 못하는 경우도 발생한다. 더욱이 새로운 시대의 자본은 기계나 원료와 같이 고정화된 것이 아니라 비물질적인 형태로 바뀌어가고 있기 때문에, 이미 틀에 박힌 정부의 관료주의적 체제에서는 초단위로 변화하는 무형화된 경제 흐름을 따를 수가 없다. 결국 과거 실질적인 주권의 주체였던 정부의 권한과 영향력이 상실된 것이다. 국가 경영에 관한 대부분의 결정권은 몇몇 특수집단에게로 넘어가 버렸고, 이제 정부가 할 일은 다원화된 조직들이 공정한 게임의 규칙을 가지고 자유로운 경쟁을 펼칠 수 있는 장을 마련해 주는 것이다. 이것은 달리 말하면 정부의 권한이 축소되는 대신 개인과 개인이 속한 집단의 사회적 정치적 책임이 한층 강화됨을 의미한다.

이와 같이 비물리적인 국가의 형태와 개인에게로 이양된 주권은 실재하는 가상적 국가를 형성하고 있다. 이 국가는 중앙 정부의 집중화된 유형적 권력에 의해 통치되는 것이 아니라 다양한 개인과 조직의 상호작용에 의해 움직인다. 여기서는 지식이 바로 모든 인간관계에 필연적으로 존재하는 권력의 요소가 된다. 보다 많은 지식을 획득한 사람이 그 사회를 지배하게 되고 또 지식 자본이 그 사회의 경쟁력을 주도하게 되는 것이다. 이 지식은 과거의 권력이나 자본과 달리 유형의

것이 아니라 무형의 것이다. 따라서 21세기의 국가 경쟁력은 구성원들이 얼마만큼의 지식 생산에 참여하는가 그리고 그들이 생산한 지식을 보다 나은 인류 사회를 위해 사용할 수 있는 지혜를 가지는 데에 기인한다고 할 수 있다.

이러한 시점에서 한류(類)류(流) 패러다임은 20세기 과학문명의 제(諸)문제를 해결하는 새로운 길을 제안하고 있다. 이 길은 새로운 디자인 휴머니티를 통해 새로운 인간 가치와 자연으로부터 오는 미적 가치의 콘텐츠를 제공한다. 새로운 패러다임은 또한 이성과 과학적 합리성의 감옥에 갇혀 있던 인류를 해방시킬 지혜의 열쇠를 지니고 있다. 그것은 곧 자연의 정(情)을 되찾음으로써 디지털 기술에 의한 인간성의 진공 상태를 극복하고 인간 사회에 새로운 생명력을 불어 넣는 것이다. 한걸음 더 나아가 분열과 대립의 시대에 한류(類)류(流) 패러다임이 던지는 진정한 세계화의 의미는 모든 사회가 각자에게 주어진 길을 최선을 다해 수행할 수 있도록 하는 것이다. 마치 새는 하늘을 날고 물고기는 물 속을 헤엄치며 봄에는 꽃이 피고 가을에는 열매를 맺음으로써 모든 존재가 스스로의 삶을 최선의 상태로 유지하여 전체적인 조화를 이루듯이, 주어진 상황에 가장 알맞게 행동하고 결정할 수 있는 중화의 도(道)를 깨달을 때 비로소 조화로운 다원성의 가치가 보장될 수 있다. 네오-휴머니티를 통해 던지는 새로운 디자인 의식의 흐름은 바로 이러한 가치의 전환으로 새로운 지식 산업의 길을 열어가는 동력이 될 것이다.

## 참고문헌

국내단행본

공우석, <한반도 식생사>, 아카넷, 2003

김연옥, <한국의 기후와 문화>, 이대출판부, 1985

김영기, <한국인의 조형의식>, 창지사, 1991

    <한국인의 기질과 성향을 통해 본 한국미의 이해>, 이대출판부, 1998

    <ND-The Theory of the Native Design>, 디자인넷, 2000

    <한국인의 정체성 탐구-디자인담론>, 이대출판부, 2002

류승국, <동양철학연구>, 동방학술연구원, 1988

오강남 해설, <도덕경>, 현암사, 1995

윤사순 편저, <퇴계 이황>, 예문동양사상연구원, 2002

이기동, <동양삼국의 주자학>, 성균관대학교출판부, 2001

    <장자>, 동인서원, 2001

    <노자>, 동인서원, 2001

    <대학 중용 강설>, 성균관대학교출판부, 2003

이장우 · 이민우, <세계를 이기는 우리 경영, 환경영>, 김영사, 1994

이형구, <발해연안에서 찾은 한국 고대문화의 비밀>, 김영사, 2004

차중환 · 이우철 · 이순애, <한국의 기후와 식생>, 서문당, 1975

황의동 편저, <율곡 이이>, 예문동양사상연구원, 2002

황주홍, <미래학 산책>, 조선일보사, 2002

로버트 L. 애링턴 지음, 김성호 옮김, <서양윤리학사>, 1998

리처드 니스벳 지음, 최인철 옮김, <생각의 지도>, 김영사, 2003

스티브안드레아스 · 찰스 폴크너 지음, <NLP, 무한성취의 법칙>, 김영사, 2003

앨빈 토플러 지음, 김진옥 옮김, <제3의 물결>, 범우사, 1999

에드워드 홀 지음, 최효선 옮김, <숨겨진 차원>, 한길사, 2002

에드워드 홀 지음, 최효선 옮김, <침묵의 언어>, 한길사, 2002

에리히 프롬 지음, 차경아 옮김, <소유냐 존재냐>, 까치, 1996

요한네스 힐쉬베르거 지음, <서양철학사-근세와 현대>, 이문출판사, 1987

피터드러커 지음, 이재규 옮김, <넥스트 소사이어티>, 한국경제신문, 2002

국외단행본

George F. Kneller, <The Art and Science of Creativity>, Holt, Rinehart and Winston, Inc. 1965

Richard J. Gerrig·Philip G. Zimbardo, <Psychology and Life>, Allyn and Bacon, 2002

Robert H. McCabe and R. F. Mines, <Man and Environment>, Prentice Hall, 1974

Sim Van der Ryn·Stuart Cowan, <Ecological Design>, Island Press, 1996

Steve Andreas and Charles Faulkner, <NLP: The New Technological of Achievement>, Quill, 1994

#### 사전

브리태니커세계대백과사전, 2003

오프리트 회폐 엮음, 임홍빈 외 옮김, <윤리학 사전>, 예경, 1998

한국 철학사상연구회 편역, <철학소사전>, 동녘, 1990

#### 연구보고서

산업연구원, <한국의 산업-발전역사와 미래비전>, 산업연구원, 1997