

<모더니즘 미술과 디자인>

김상규(서울과학기술대학교 디자인학과 교수)

Rick Poynor, 미술의 동생(Art's Little Brother), 2005

“디자인은 라이프스타일 문제로 다뤄진다.”

“미술의 우위를 확고하게 해주는 식으로 끝날 수 밖에 없다. [...] 미술가들은 미술을 확장하고 새롭게 하기 위해 디자인을 향한 여행이 허락된다. 그러나 아무도 반대 방향으로 여행하는 이가 없는 이 여정은 일방통행처럼 보인다.”

“디자인이 예술에 아주 가까이 다가설 때, 우리는 흔히 디자인이기를 그만두고 예술이 되려 한다고 말하는 경향이 있다. 디자이너들은 종종 경계를 가로지르는 것처럼 보이는 동료들을 제일 먼저 비난하고 나선다.”

Norman Potter, 디자이너는 예술가인가?(Is a Designer an Artist?), 1969

“디자이너는 타인과 함께, 타인을 위해 일한다. 결국은 순수 미술가도 마찬가지지만, 실제 작업 과정에서 핵심 결정과 관련해 그가 누리는 재량은 디자이너와 비교할 수 없을 정도이다.”

“예술가와 디자이너를 연결해주는 실제 고리는 대체로 양쪽이 공유하는 시각적 감수성에 있다.”

“과학에서도 순수 과학과 응용과학이 구별된다는 주장은 미심쩍다. 마찬가지로, 회화, 조각, 공업 디자인, 건축이 모두 ‘미술’이라는 하나의 뿌리에서 갈라져 나왔다는 주장 역시 믿기 어렵다.”

Andrea Zittel

“나는 디자인을 순수 미술과 응용미술의 혼성으로 이해합니다. 우리는 모든 물건에 최소한 두 명의 작가가 있다는 것을 잊어버립니다. 하나는 디자이너, 다른 하나는 소유주(혹은 사용자)입니다.”

Mary Anne Staniszewski, 프레데릭 키슬러의 설치 디자인(The Installation Design of Frederick Kiesler), 1998

“혁신적인 전시 디자인은 미국과 유럽에서 1920년대부터 1960년대를 거쳐 번창했고, 1950년대에는 최고의 실험들이 이루어졌다.”

“20세기 전반에 나타난 국제적인 아방가르드 전시 디자인은 오늘날 시각 문화에 널리 퍼져 있는 미술 작업, 즉 설치미술에 대한 초기 단계로 볼 수 있다.”

“설치 디자인을 현대인의 삶을 변형시키는 새로운 대중매체 영역 가운데 하나로 보았다.”

“바이어의 글은 예술가와 디자이너, 건축가들은 대중매체 혹은 미술의 새로운 개척지를 탐색할 당시, 국제적인 아방가르드 미술가들 사이에서 창작을 위한 수많은 선택지 중 하나로서 ‘전시 디자인’에 대한 관심이 만연했음을 단적으로 보여준다.”

*국제 신무대기법전(Internationale Ausstellung neuer Theatertechnik’을 위한 키슬러의 설치, 1924

“키슬러의 시스템은 전통적인 전시 기법을 탈피한 급진적인 시발이었고 예술, 전시 디자인 그리고 관람객에 대한 반역사적이고 정적인 접근, 관념주의 미학 모두를 거부한 것으로 해석할 수 있다.” *L and T : 원근법의 고정된 시점을 폐지

Mark Wigley, 토털 디자인에 도대체 무슨 일이 생겼나?(Whatever Happened to Total Design?), 1998

“산업화의 수용은 디자이너의 폭발이라 부를 만한 것과 함께 시작한다. 사물만 디자인되고, 대량 생산되고, 보급된 것이 아니었다. 디자이너 역시 생산되고 공급되기 위한 제품으로서 디자인되었다. 바우하우스는 디자이너들을 양산했으며 그들을 세상으로 배출했다. [...] 스튜디오 안에서 이뤄진 교수법마저도 제품이었다.”

Hal Foster, 디자인과 범죄(Design and Crime), 2002

“단지를 요강으로 쓰는 사람들”이란 공리주의적 사물(요강)에 예술(단지)을 붙여넣기를 원하는 아르누보 디자이너들이고, 그 반대의 무리는 공리주의적 사물을 예술로 승화시키기를 원하는 기능주의 모더니스트들이다.”

“아르누보 디자이너가 전성기를 맞은 후, 그 다음 모더니즘의 영웅은 기술자로서 미술가, 혹은 생산자로서 작가였다. 그러나 이 영웅은 결국 그가 의지했던 산업적 질서로 인해 무너졌으며, 디자이너가 다시 우리의 소비주의 세계를 통치하게 된다. 그러나 이 새로운 디자이너는 과거의 디자이너와 매우 다르다. 아르누보 디자이너는, 발터 벤야민의 말처럼, 건축과 예술에서 현대적인 콘크리트, 주철 따위가 그 “그 형태를 되찾기”를 그 역시 추구할 때조차도 산업의 효과에 저항했다. 현대의 디자인에는 그러한 저항이 존재하지 않는다.”

“삶과 예술을 다시 연결하려는 그 진부한 프로젝트는 아르누보, 바우하우스, 기타 많은 운동들에 의해 다양한 방법으로 지지를 받으며, 마침내 달성되고야 말았다. 아방가르드들의 자유주의적 야심이 아닌 문화산업이라는 스펙터클한 지령에 따라 이뤄지긴 했지만 말이다. 그리고 우리 시대에 이런 왜곡된 형태의 영합의 주인공이 바로 디자인이다.”

Manfredo Tafuri, 아방가르드의 변증법(The Dialectic of Avant-Garde), 1974

“다다의 무정부주의와 데 스테일의 질서가 이론적 측면에 있어서나 실천의 측면에 있어 1922년부터 줄곧 수렴되고 혼합돼왔다는 사실은 놀랍지 않다. 여기서 주요 관심사는 새로운 통합을 위한 수단을 도출해 내는 것이었다.”

“아방가르드를 걸러내는 실험실로서 바우하우스는 실제 요구되는 생산의 차원에서 아방가르드들이 기여한 모든 공헌들을 검토하고 선별함으로써 역사적 임무를 완수했다. 사물을 구성하는 방법이기 전에 생산을 조직화하는 방법인 산업 디자인은 아방가르드의 예술적 표현에 내재한 유토피아적 잔재들을 없애버렸다.”

“산업 디자인은 자신이 포함된 개별 사업 조직과 생산조직에게 유토피아적 잔재들을 건넸다. 그러나 이는 이제 생산의 재조직화라는 목적에 봉사하는 유토피아였다.”

“낭만적 사회주의자, 모리스의 꿈인 모두를 위한 모두의 미술은 엄중한 이윤의 법칙 속에서 이데올로기적 형태를 취했다.”

Anthony Dunne & Fiona Raby, Speculative Everything, 2013

“프레데릭 제임슨이 익히 언급했듯이, 자본주의의 대안을 생각하느니 세계 종말을 상상하는 것이 더 쉬운 일이다. 아직까지는 대안들이라는 것이 우리가 필요로 하는 것에 딱 들어맞는다. 우리 20 세기의 꿈들이 급격히 사라진 21 세기를 위해 새로운 꿈들을 꿀 필요가 있다. 그런데 디자인이 무슨 역할을 할 수 있을까?”

“디자인 추측은 현실에서 우리의 관계성을 전체적으로 재정의하는 데 촉매로서 역할을 할 수 있다.”

“우리 비평적이고 도발적인 목적으로 추측을 이용했던 급진적 건축과 미술에 오랫동안 영감을 받아왔다. 특히 아키그램, 아키즘, 수퍼스튜디오, 앤트팜, 하우스-러커-코, 월터 피클러와 같은 스튜디오들에 의한 1960 년대와 1970 년대 프로젝트를 예로 들 수 있다. 하지만 왜 디자인에서는 이런 것을 좀처럼 찾기 힘든 것인가?”