

현대조형연구

지도교수: 금누리 2010년 6월 15일

---

# 예술과 디자인 크리에이티브

국민대학교 테크노디자인전문대학원 시각디자인학과 3학기 김효성

예술은 학문, 종교, 도덕 등과 같은 문화의 한 부분으로 예술활동(창작, 감상)과 그 성과(예술작품)의 총칭이다. 예술은 사람들을 결합시키고 사람들에게 감정이나 사상을 전달하는 수단이 된다.



# 1. 크리에이티브

기본적으로 크리에이티브란 기존에 있던 틀을 깨고 새로운 어떤 것을 탄생시키는 행위, 또는 정신이라고 볼 수 있다. 예술에 있어 크리에이티브는 필수적인 조건이자 행위로서 그 정신자체만 가지고도 의미를 지닐 수 있다. 음악과 무용 같이 전문적으로 숙달된 행위를 통해 나오는 작품들도 역시 연주자나 무용가 자신만의 크리에이티브가 작품 속에 담겨 감동을 줄 수 있을 때 큰 가치를 지닌다.

그렇다면 디자이너에게 있어 크리에이티브란 무엇을 말하는 것일까?

예술에 있어 크리에이티브가 인간이 살아가는 모든 정치, 사회, 문화, 역사, 또는 인간의 정신과 삶의 의미를 다루는 영역에서 까지 근본적인 문제를 제기하여 작가의 창조행위를 통해 기존에 통념 되던 정신세계를 좀 더 자유롭게 확장시키고 사고의 폭을 넓히는 철학적 사유부분의 역할을 담당하고 있다면, 디자인은 삶의 가장 일상적인 요소들부터 시작하여 인류문화 발전에 기여할 수 있는 높은 정신적인 가치를 가진 활동요소까지 폭 넓게 공공적 역할수행을 하는 창의적 행위라고 볼 수 있다.

또한 디자이너에게 있어 크리에이티브란 그것 없는 디자인은 디자인이라고 말할 수 없다고도 볼 수 있다. 필요한 어떤 것을 새롭게 재구성하거나 필요한 것을 창의적 행위를 통해서 만들어내는 행위자체가 디자인이라고 볼 수 있기 때문이다.



## 2. 디자이너란?



그렇다면 나에게 있어 나만의 표현법으로 다른 이에게 말을 건네는 방법을 찾고 그것을 다른 이에게 이제까지 없었던 표현법으로 다가가 생각의 폭을 넓혀주고 확장시키며 좀 더 발전된 사고로 삶을 폭넓게 살아갈 수 있도록 도울 수 있는 나의 역할은 무엇일까..

삶에 대한 진지한 물음을 꼭 언어가 아닌 시각적 촉각적 여러 감각으로 소통을 해야하는 것인가?  
그것이 디자인 이라는 분야에서 가능한 것일까?

디자인에서 사회문제를 다룰 수 있고 삶의 진지한 물음에 대한 소통이 가능한 것인가?

사람에게 건넬 수 있는 여러 가지 언어 중 말과 글이 아닌 다른 어떤 것 들로 표현하는 이유는 무엇인가? 그리고 대중적으로 약속되어 있지 않은 자신의 창조적 표현법으로 소통하고 알리는 것이 의미가 있는 일인가?

말과 글 보다 더 강력하고 분명한 메시지를 전할 수 있는 매체를 이용하여 사람들의 인식과 사고의 폭을 넓혀주고 감성을 일깨워주고 인식의 변화 행동의 변화를 불러일으킬 수 있는 예술이라는 도구를 이용하여 대중과 사회에 말을 건네는 것들, 문학이라는 형태로 사람이 가지는 사고와 감각, 감성을 확장시키고 계속해서 확장시키는 무엇...

디자인은 그런 삶의 철학적 질문들과 편협하거나 좁은 인식의 틀을 깰 수 있는 도구가 되는가?

예술과 디자인의 경계가 많이 없어지긴 했지만 그 차이점은 순수예술이 자신만의 표현법으로 사회와 소통하며 좀 더 확장된 사고의 폭을 제시해주고 또 그것이 사람들에게 의해 객관화 된다 라면, 디자인은 목적에 맞게 그에 따른 기능적 측면이나 또 다른 복합적 측면을 이미 객관화 시켜 통합적으로 고려된 작업 이라는 점이 다르다.

디자인은 우리 안에 밀접하게 사용 되고 더 가깝게 보여지면서 더 높은 정신의 가치를 유도해 내기도 하며(환경디자인, 유니버설디자인 등 사회적 문제를 제시하고 실천하게 만든다.) 더 빠르게 사회를 변화시키고 삶의 질을 향상시키는 문화적 파급효과가 좋은 수단이 될 수 있다.

디자인의 사명의식과 창의적 행위가 사회에 미치는 영향은 단지 새롭고 신기한 것을 만들어 내어 오감을 즐겁게 하는 것에 그치는 것이 아니라 더 가치 있는 삶의 문화를 만들어 나가고 더 나아가 사회의식의 변화, 보다 높은 삶의 질을 형성할 수 있도록 만든다.

디자인은 순수예술과 달리 일상 안에서 구체적 삶의 형태로 파고 들어 시각, 촉각 등의 감각형태를 가지고 삶의 질을 한 단계 업그레이드 시켜 줄 수 있다.



### 3. 예술과 밀접한 디자인

## 오브제 아티스트 - 웬델 캐슬 (Wendell Castle)

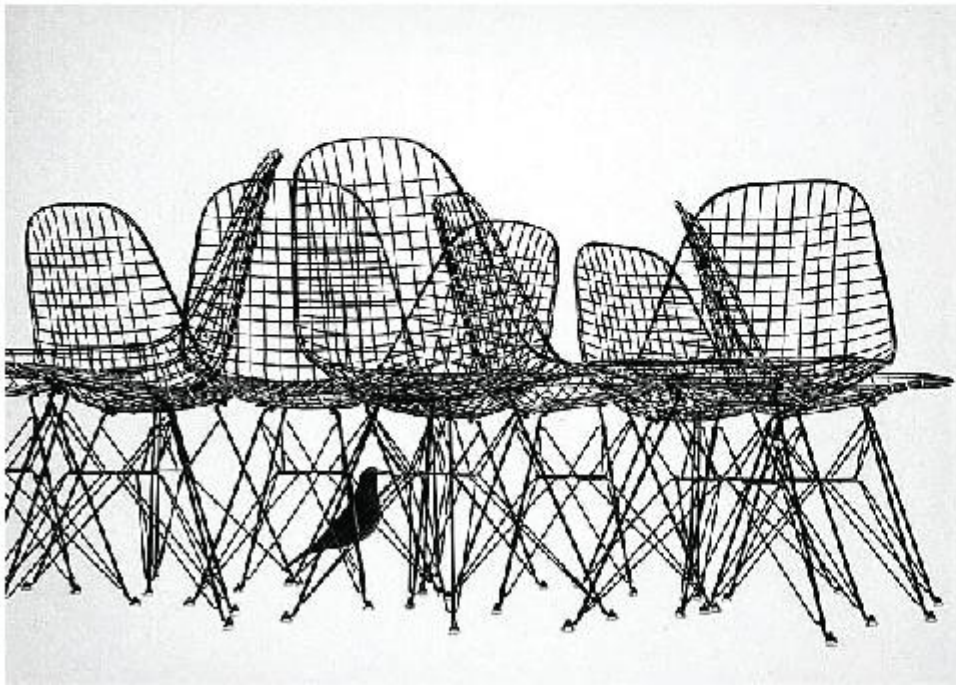
시대를 앞서간 웬델캐슬의 작품들은 기능과 목적을 뛰어넘는 오브제들의 숨겨져 있는 매력들을 너무나도 잘 표현해 주고 있다. 기존의 틀과 전통적인 테크닉에서 벗어나 아트와 수공업 그리고 디자인의 경계선을 넘나드는 그의 작품들은 현대미술의 새로운 장르를 창출하였다.



## 찰스 임스(Charles Ormond Eames)

20세기의 영향력 있는 미국 디자이너 찰스 임스 :

“디자인은 목적을 표현한다. 그리고 충분히 훌륭하다면 나중에 예술로 평가 받을 수 있다.”



## 하이메 아욘(Jaime Hayon)

21세기 스페인 디자이너 하이메 아욘 :

“오늘날 제품디자인과 예술사이의 명확한 경계는 더이상 존재하지 않는다.”





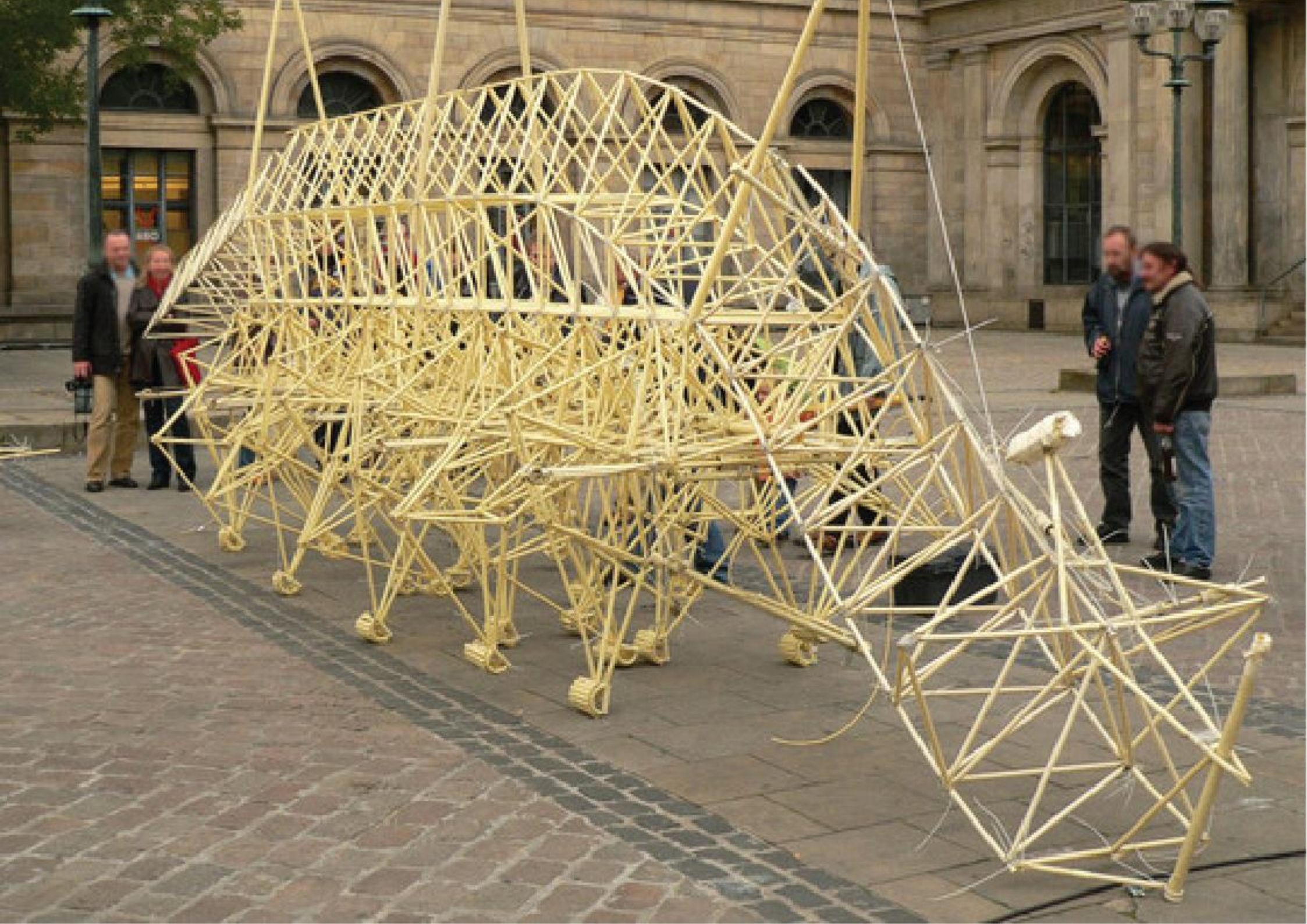
테오 얀센(Theo Jansen)

네델란드의 키네틱아트(움직이는 예술작품) 작가 테오 얀센 :

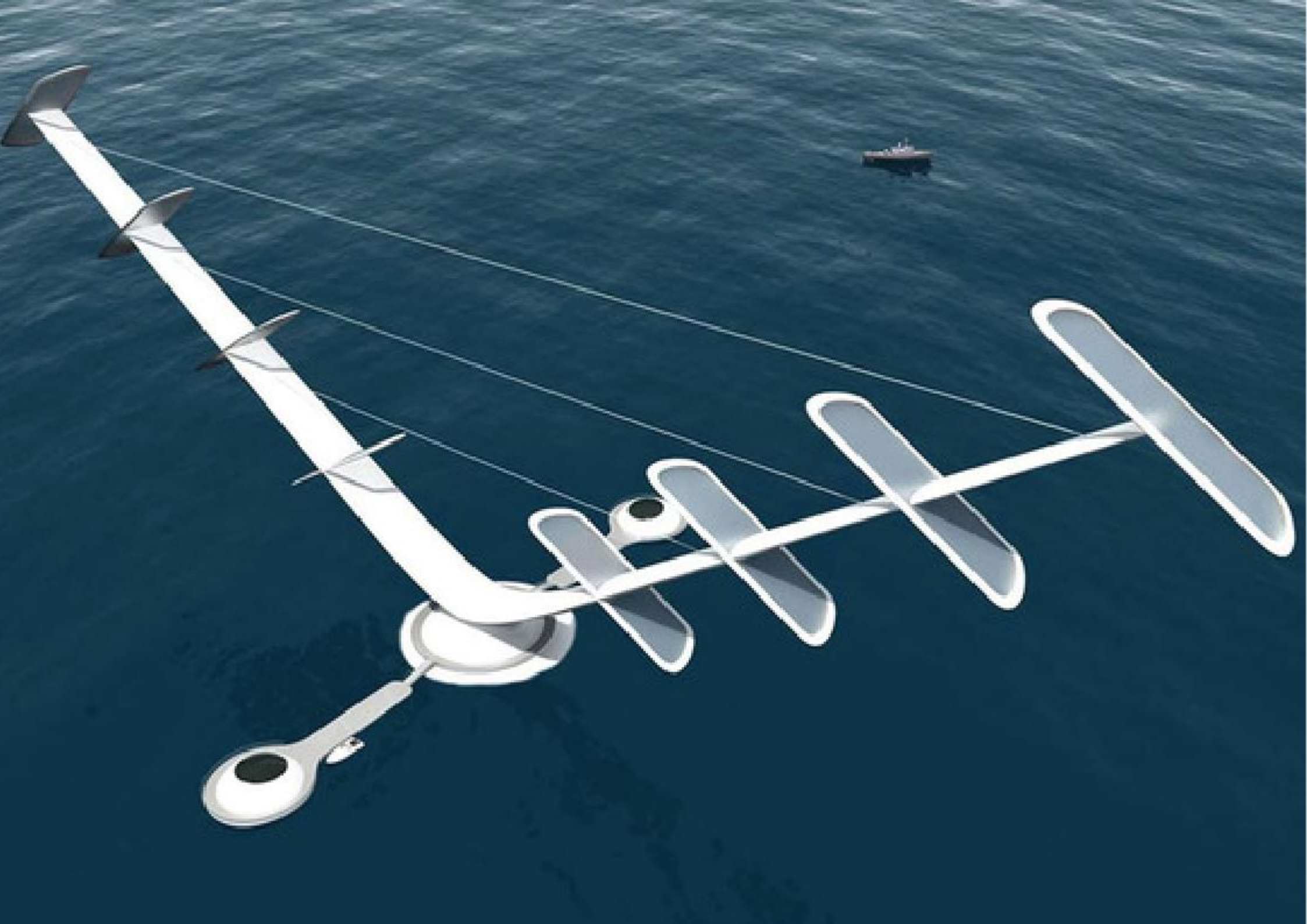
“ 더 좋은 카누를 만들고자 하는 에스키모나 더 나은 활과 화살을 만들려고 하는 인디언들은 예술과 기술의 차이를 모르고, 박물관도 알지 못한다. 그런 것들은 사람들이 만든 관습적 구별일 뿐이다.”





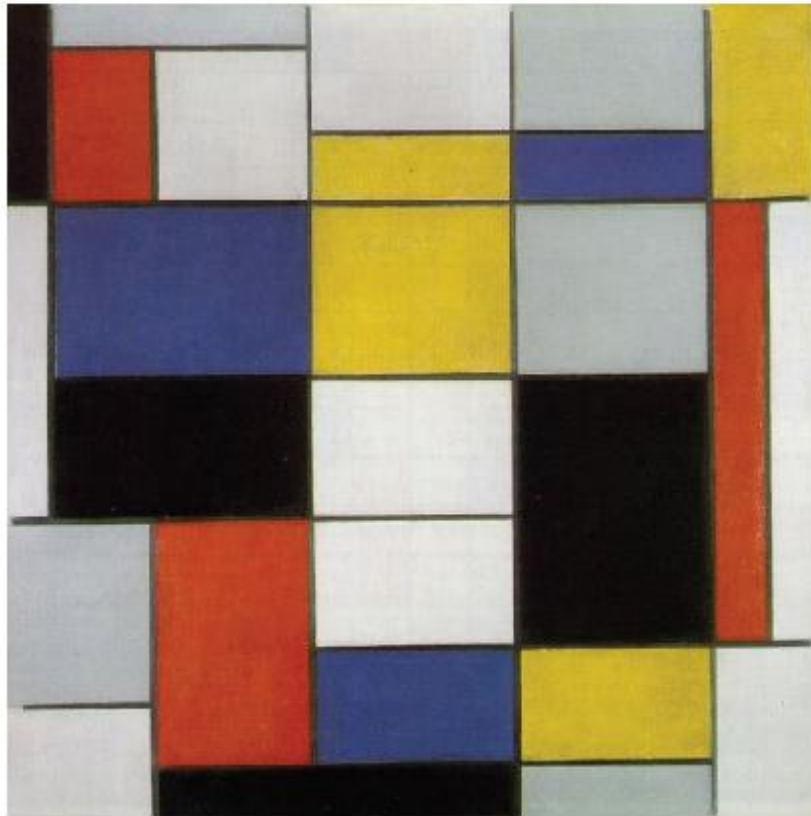






패션디자인계의 순수미술을 향한 열애는 그리 새로운 것이 아니다.

거의 모든 패션 디자이너들로부터 최고의 찬사와 존경을 받고 있는 이브 생 로랑 조차도 몬드리안의 콤포지션 페인팅 연작 등 순수미술 분야에서 영감을 받은 작업으로 그 애정을 표현하는데 인색하지 않다.





패션디자이너 빅토와 롤프는 1970년대 살아 있는 조각으로 유명한 영국 출신의 현대미술작가 길버트 앤드 조지와 자주 비교되기도 하는데 그 이유는 이들이 두 명의 남성으로 구성된 듀오라는 점 뿐만 아니라 초기에 현대 미술에서 받은 영향(개념미술과 퍼포먼스)을 작업에 그대로 반영하고 있기 때문이다.



## 4. 현실감각을 지닌 디자인 유토피아



진정한 독창성은 기존의 관습이나 규칙을 깨버리고 새로운 것을 위한 새로움을 쫓는 데 있는 것이 아니라(예술을 위한 예술이 아니라) 한 집단이 지닌 기억들과도 밀접한 개인적인 감수성을 추구하는 데 있다.

디자인을 통해 사회가 보다 높은 가치를 획득하기 위해서는 물질적인 것 뿐 만 아니라 정신적인 요소까지 포함 하는 합의를 통해, 인류의 문화를 발전시켜 나아가자 하는 공동선의 디자인에 가치를 두어야 한다.