KISM Smart Media Journal
Vol.3, No.3 pp. 36~45 pISSN:2287-1322

제품디자인에서 미적 표현형식으로서 움직임의 사례 -모리스 메를로 퐁티의 지각에 근거하여-

(A case on the moving as an aesthetic expression form in product design based on the perception of Maurice Merleau Ponty-)

이 성 호*
(Lee Sungho)

요 약

메를로 퐁티의 지각에 근거하여, 본 연구자는 움직임을 제품에 구조화된 고유한 미적 성질과 표현 그리고 가치가 통합되어 의미, 즐거움을 체험하는 형식으로 규정했다.

본 연구의 목적은 웨어러블, 유비쿼터스, 인터랙션, 놀이, D.I.Y, 유니버설, 에콜로지는 이 움직임이 다양하게 제품디자인에 주제화된 형식, 양상임을 주장하는 것이다.

이는 움직임과 모든 디자인형식들 사이의 다음과 같은 유비추론의 방법과 형식에 따라 판단된 결과이다. 첫 번째, 움직임은 미적 표현과 가치의 통합으로써 미적 판단의 근본적, 보편적 명제, 공리다. 두 번째, 모든 디자인형식들은 미적 표현체계에 근거한 가치가 주제화된 사례다. 세 번째, 따라서 모든 디자인형식들은 미적 가치에 의거한 표현의 양상이다.

이상과 같은 판단, 추론의 확실성은 미적 표현으로서 움직임과 디자인형식 사이의 일치가 사실이라는 증명이다. 즉, 미적 가치가 연구된 모든 디자인형식들 에서 주제로 성립하여 사용자가 실제로 미적 의미, 즐거움을 체험하였음에 대한 증명이다. 이에 대한 보증은 사용자의 생활 속에서 개개인의 체험이 유일하다.

움직임은 제품의 존재, 사용자의 당위를 미적(실천적) 차원에서 통합함과 동시에 이에 근거해 성립한다. 본 연구의 모든 연구사례에서 강조되는 것은 제품이 아니라 움직임이다. 따라서 제품디자인은 이러한 움직임을 제품에 구조화하는 활동으로 전환된다. (스타일:요약본문)

■ 중심어 : 움직임, 디자인, 가치

Abstract

Based on the perception of Maurice Merleau Ponty, This study defines that Moving is a form lively to experience meaning, pleasure as the aesthetic attribute structured to a product, expression and value are synthesized into.

The purpose of study is to argue that Wearable, Ubiquitous, Interaction, Play, D, I, Y, Universal, Ecology are the forms, modalities that the moving is variously subjected to the product design.

Above This is the result reasoned according to analogical form as below between the moving and all design forms. First, The moving as the aesthetic expression and value are synthesized into is the intrinsic, general proposition, maxim for the value judgement. Second, All design forms are the cases which the values based on the aesthetic expression system are subjected to Third, Thus All design forms are the modalities of the aesthetic expression based on the values.

The certainty of this judgement, reasoning is the proof that the correspondence between the moving as the aesthetic expression and design form is the fact. That is to say, It is the proof that Users lively experience the aesthetic meaning, pleasure in fact as the aesthetic values are subjected to all design forms. The lived experience of each user in their daily life itself is the only method or assurance for this.

The moving integrates the existence of a product and what should be of users into the aesthetic dimension and at the same time, is realized based on this. The emphasized theme in all cases of this study is not the product but the moving. So, The product design is changed into the action which structures the moving like above to a product.

■ keywords : Moving, Design, Value

* 정회원, 토템디자인

접수일자 : 2014년 03월 10일
수정일자 : 1차 2014년 03월 28일,
게재확정일 : 2014년 03월 28일
e-mail : totemdesign@nate.com

Ⅰ. 연구목적과 방법

1. 연구배경과 목적

본 연구자는 세 편의 선행논문에서 메를로 퐁티의 지각(知覺, Perception)에 근거하여 움직임(Movement or Moving)에 대한 미적 연구를 다음과 같이 진행했다.

첫 번째 연구에서, 움직임에 대하여 제품에 구조화된 고유한 미적 성질로서 존재근거를 두 번째 연구에서, 이에 대응하는 인식태도, 관점으로서 미적 표현체계와 개념을 세 번째 연구에서, 그 목적으로서 미적 의미, 즐거움에 대한 체험이 성립하는 실천적 기준, 규범, 당위로서 미적 가치체계와 개념을 규정하였다.

움직임의 정체성은 이러한 세 차원이 하나로 통합된 실존성(實存性, The Existence)이며, 하나의 미적 체험형식이다. 이는 움직임이 제품디자인에서 하나의 미학적 개념과 실천적 주제로 정당화될 수 있는 근거다. 제품디자인은 이러한 움직임을 제품에 구조화(Structured)하는 활동이다. 구조화된 움직임은 그 제품을 다른 것들과 차별화하는 고유한 미적 성질로 작용한다. 이에 근거하여, 첫 번째 연구의 배경에서 본 연구자는 웨어러블, 유비쿼터스, 인터랙션, 놀이, D.I.Y, 유니버설, 에콜로지는 체험적 가치이며, 움직임은 이의 본성(本性)이다. 따라서 움직임이 다양하게 제품디자인에서 주제화된 형식들이며, 본 연구가 대상으로 하는 제품들은 이의 현상(양상, 상징)임을 주장하였다.

본 연구는 이에 연속되는 네 번째 연구로서 그 목적은 다음과 같다. 첫 번째, 움직임에 근거하여 이상의 주장을 증명하고 두 번째, 증명된 모든 디자인형식들이 미적인 것이며 세 번째, 이에 근거하여, 본 연구자가 규정한 미적 가치가 동시대의 사회, 문화현상의 본성이며 네 번째, 사례로서 연구된 모든 디자인형식들이 이상에 부합하는 역할을 수행함을 주장하는 것이다.

2. 연구방법과 범위

본 연구는 움직임과 사례로 선정된 모든 디자인형식들 사이의 다음과 같은 판단(判斷, Reasoning)에 근거한다.

첫 번째, 움직임은 미적 표현과 가치의 통합으로써 본 연구대상인 제품들의 디자인형식들에 대한 판단의 근본적, 보편적 명제(命題), 공리(公理)다. 두 번째, 모든 디자인형식들은 미적 표현체계에 근거한 가치가 주제화된 사례다. 세 번째, 따라서, 모든 디자인형식들은 미적 가치에 의거한 표현의 양상(樣相, Modality)이다.

이러한 판단은 움직임과 모든 디자인형식들 사이에 성립하는 유비추론(類比推論)의 형식(形式, Form)으로 본 연구의 방법이다. 이에서 서로는 상호 무관해서는 안 되고 내, 외적인 공통적 특성으로서 일치성이 있어야 한다. 이러한 일치성이 2-1. 사례 분석의 근거에서 밝힌 바와 같은 미적 가치다. 궁극적으로, 본 연구는 제품에 구조화된 움직임과 모든 디자인형식들 사이의 일치성으로서 미적 가치에 대한 설명이다. 연구범위는 이러한 것으로서 미적 가치의 범주이다. 그 내용은 하나의 개연적(蓋然的) 사실이며, 움직임과 모든 디자인형식들 사이에 성립하는 미적 체험에 대한 당위적, 의미적 관계, 작용에 대한 설명이다.

하나의 미적 체험형식으로서 움직임의 궁극적 목적은 삶-제품-몸이라는 각 실존들의 이러한 것으로서 자아실현이다. 이는 제품의 유용성의 차원에서가 아니라 오로지 미적 차원에서 성립하고 이것으로 환원되는 것이다. 본 연구자는 각주 1)에 제시된 선행연구에서 움직임을 이를 위한 규범, 방법과 기준, 형식으로 규정했다. 이에 대한 연구는 실증(實證)적인 것이 아니라 인문학(人文學)적 방법에 근거하여 수행되어야 하며, 이에 대한 보증은 하나의 사실로서 각 사용자의 이러한 움직임에 의거한 미적 체험에 의거함을 주장하였다.

Ⅱ. 사례연구의 근거와 기준

1. 사례연구의 근거

본 연구에서 미적 표현형식은 실존으로서 사용자가 자신의 삶을 수행하는 과정에서 그 목적으로서 감각 운동적 의미(자신의 삶과 존재의미)와 즐거움의 감정을 체험(구현, 현상)하는 구체적, 한정적인 범주와 외연으로서 제품에 구조화된 움직임이다. 따라서 사용자의 평범한 일상성, 생활의 형식의 개념이며, 가치가 제품디자인의 주제로 성립하는 근거다. 움직임과 모든 디자인형식이 그 목적인 미적 의미, 즐거움에 대한 체험(體驗, The Lived Experience)관계에 있어서 내, 외적으로 동일하다는 판단은 실제로 그 수행(行)의 순간 성립한다. 이때, 움직임의 미적 표현은 디자인 형식의 존재(存在)-인식(認識)의 내적체계(體系, System)며, 디자인형식은 이의 외적 양상, 현상이다. 따라서 이것들은 분리될 수 없는 하나의 상호 주체적이며 의존적인 관계로 통합된다.

일치성(一致性, Likeness)은 이러한 미적 표현과 디자인형식 사이의 동일성(同一性), 유사성(類似性), 연관성(蓋關性), 통합성(統合性)으로서 미적 가치다. 이는 미적 표현과 디자인형식에 근거함과 동시에, 이것들에 실존성을 부여하는 당위(當爲, What should be), 주제다. 즉, 미적 표현과 디자인형식을 통합하는 기준, 규범이며 반대로, 이것이 가능한 체계, 범주 내에서 규정된다. 움직임은 이러한 미적 가치에 대한 체험을 목적으로 사용자에 의해 자발적이며 즐거운 것으로 수행된다. 이 순간 미적 표현과 디자인형식은 하나로 통합되어 사용자가 제품을 사용하여 수행하는 자신의 일상생활 속에서 미적 체험이 성립한다. 따라서 이러한 판단의 논리적 정합성(整合性)으로 작용하며, 그 강도가 크면 논증은 강화되고, 차이점이 크면 약화된다.

본 연구에서 사례란 1-2. 연구방법과 범위에서 밝힌 바와 같

이 움직임의 미적 가치에 의거하여 표현이 하나의 재품디자인 형식으로 현실화된 양상이다. 따라서 연구를 위한 사례로서 모든 디자인형식은 2-2. 사례연구의 기준과 범주에 근거하여 성립하며, 다음과 같은 개념에 부합해야 한다.

첫 번째, 미적 의미, 즐거움을 형태화(체화, 體化)하는 표현체계(미적 성질)가 물질적(감각적) 요소에 의해 실재적으로 제품에 구조화된 경우. 두 번째, 사용자가 자신의 생활 속에서 미적 가치에 동기 되어 자발적으로 수행함으로서 이러한 표현체계가 실제로 현실화되고 한정된 개별적인 디자인 유형(類型). 세 번째, 그럼으로써 구조화된 움직임이 하나의 제품디자인 형식을 통하여 사회, 문화적인 미적 상징(象徵, Symbol)으로 성립하는 초월과정과 결과이다.

2. 사례연구의 기준과 범주

사례연구(Case Study)는 선정된 모든 디자인형식들이 앞 절에서 제시한 조건에 부합한다는 판단, 주장에 대한 논증(論證) 과정이다. 이는 개연적인 단정, 증명으로서 미적 가치에 대한 역할, 관계, 상태 등에 대한 의미관계를 주장하는 양상판단이다. 미적 가치는 이러한 판단의 관점, 기준(

일치성)이며, 그 범주(範疇, Category)는 디자인형식을 오류없이 선정, 설명하는 보편적, 일반적인 범위다. 따라서 이는 다음과 같은 움직임의 실존성(정체성)에 근거한다.

첫 번째, 미적 가치는 삶-제품-몸의 실존들 사이의 상호 주체적이며 의존적인 존재론적 관계(실재적 차원)와 운동성-감각성 사이의 통합적인 미적 지각작용(지각적 차원)으로서 표현체계 그리고 이의 외연(外延)으로서 모든 디자인 형식에 의거하여 성립한다. 이와 동시에 반대로, 이에 근거하여 이러한 통합을 성립시키는 구체적, 실천적 기준, 규범으로서 표현성, 감각 운동성, 자발성, 참여성, 개인성, 통합성, 시, 공간성, 상태성, 효율성, 현장성, 공감각성과 이것들의 체계다. 미적 표현이란 이러한 가치의 표현이다.

두 번째, 이러한 미적 가치의 범주는 다음과 같다.

1) 실재적 차원에서, 움직임은 사용자가 제품을 이용하여 삶의 요구에 대응하고 생존을 유지하기 위하여 필연적으로 발생하는 기능 사용방법과 제품의 외형적 요소를 규정하는 기본구조 그리고 이를 통해서 삶을 살아가는 삶의 수행방식이어야 한다. 이때, 움직임은 무형적 운동성(사용성, Us-

ability)으로 존재해야 하며, 이는 제품의 유용성(Usefulne-

ss)의 근거임과 동시에 고유한 미적 성질(표현)로 구조화된 것이다. 따라서 움직임의 존재조건 그리고 삶-제품-몸의 실존성이 이미 반영된 선험적 조건(매체성)이며, 미적 의미, 즐거움의 개방공간으로서 감각성을 인도하는 규범, 기준, 조건이다. 또한, 이에 대한 보증으로서 실재성(實在性, Reality)과 일치한다.

2) 지각적 차원에서, 움직임은 미적 욕구, 욕망, 의지의 대상으로서 운동성이 어떤 상태, 성질인지 아는 미적 지각이어야 한다. 이는 무형적 운동성에 대한 몸(Mom)의 감각(S

-enses)적 인식방식(주체성)으로 미적 의미, 즐거움의 개현성(開顯性)이다. 무형적 운동성이 몸의 감각성과 상호 통합됨으로써 미적 의미, 즐거움이 체험되는 체계와 외연으로서 표현형식이 성립한다.

3) 실천적 차원에서, 이상의 운동성-감각성은 움직임이 실제로 행(行)해짐에 의거하여 상호 주체적이며 의존적인 감각 운동성으로 통합된다. 이때, 미적 가치는 행의 조건, 이유와 이에 근거한 미적 의미, 즐거움에 대한 체험의 당위다. 그러므로 그 목적으로써 미적 가치에 의거하여 삶의 지평에서 의미, 즐거움이 다양한 감각 운동적 형식으로 체험된다. 이와 동시에, 이러한 움직임은 제품디자인에서 주제화되고 모든 디자인형식들은 하나의 미적 생활(체험)의 성립규범, 방식과 사회 내에서 문화적 상징으로 성립한다.

이상과 같이, 미적 지각으로서 움직임은 그 실재성, 표현성 그리고 가치가 상호 주체적이며 의존적으로 통합된 실존성(정체성)이다. 미적 의미는 이러한 움직임의 실존성이며, 즐거움은 이를 몸에 나타나는 대로 현상하는데서 체험하는 감정이다. 사례로서 모든 디자인형식들에 대한 연구과정은 이에 대한 내용으로써 미적 가치의 의미적 관계, 작용 즉, 사용자의 평범한 일상성(움직임의 실존성)에 대한 설명이다.

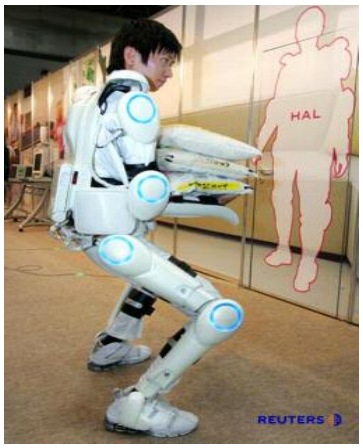
III. 사례연구

1. 웨어러블

현재의 일반적 제품에서 기능수행을 위한 부품들은 하나의 구조로 외관 내에 집약되어 있다. 그러나 <그림 1>의 웨어러블(Wearable) 제품에서는 몸의 다양한 부분과 행위에 대응할 수 있도록 기능의 유사성에 따라 해체, 분산되어 가장 효율적으로 재배치되고 다시, 하나의 유기적 전체로 통합된다. 그럼으로써 사용자는 제품을 몸에 옷처럼 착용하고 행위를 통하여 사용한다. 이러한 입는다, 착용한다는 동사(動詞)는 제품의 기능, 외관에 대한 것이 아니라 그 사용(Using)성에 대하여 성립한다. 이는 저절로 그렇게 된 것이 아니라 삶-제품-몸 사이의 실용적, 미적 맥락(요구와 응답)관계에 근거한 것이다. 따라서 움직임에 근거하여 다음과 같이 설명할 수 있다.

첫 번째, 포터블(Potable) 제품은 휴대한다는 이동성(The Mobile)으로 일반(Regular) 제품에서 고정성(The Fixed)의 가치를 대체하였다. 마찬가지로, 웨어러블 제품에서 사용성은 이것들을 대체하는 고유한 미적 성질(표현)이다. 이는 운동적으로 제품에 구조화되어 삶-제품-몸을 통합함과 동시에, 삶의 요구에 대응하는 제품의 기능 사용방법, 삶의 수행방식으로 존재한다. 운동성은 제품의 실용적 목적, 움직임이 구조화된 방법 그

리고 감각성의 자극, 동기다. 이러한 것으로서 웨어러블은 제품의 실재적, 미적 측면의 통합으로서만 이해될 수 있는 움직임에 대한 묘사이다.



<그림 1> Cyberdyne, Robot Suit HAL, 2005

두 번째, 움직임은 제품을 입고(착용)있는 몸의 모든 부분들의 운동을 통해서 성립하며, 반대로 몸의 모든 감각들을 자극한다. 이때, 운동성의 내용은 감각성에 의거하여 미적 자료로 변화된다. 즉, 삶-제품에 대한 요구, 사실 등이 사용자의 미적 의미, 즐거움에 대한 지각(실존적 인식)차원으로 확대, 전환된다. 이에 따라서, 패션의 기능과 미는 몸을 보호하고, 개성을 표현하는 시각적인 것에서 이것들이 하나로 통합된 체험(생활, 사용, 행위)영역으로 전환된다.

세 번째, 이러한 과정에 따라 삶-제품의 물리적, 사실적, 의미적 자료는 <그림 1>에서와 같이 제품의 모든 감각 물(物)과 이에 대응하는 몸의 감각수단에 따라 다르게 감각되어 하나로 통합된 복합체험이 성립한다. 감각 운동성은 사용자의 일상생활을 위한 행동과 실천의 맥락에서 성립한다. 그럼으로써 자연스럽게 실재적, 미적 차원에 관련된 모든 요소들과 성질들을 가장 유기적, 효율적으로 통합한다.

본 항의 서두에서 밝힌 바와 같이 제품이 삶이 요구하는 몸의 행위에 자연스럽게 대응할 수 있도록 해체되어 재배치되었다 함은 이상과 같이 미적 의미, 즐거움에 대한 체험체계, 내용의 전환을 수반함과 동시에 전제한다. 따라서 웨어러블은 움직임이 주제화된 디자인 형식이며 이를 통해서 제품은 하나의 행위 예술화된 패션 오브제(Fashion O-

bject)로서 미적 표현체계의 외적 양상이 된다. 동시에, 웨어러블 개념으로서 움직임은 몸의 능력과 제품디자인을 패션, 예술의 영역으로 확장한다.

2. 유비쿼터스

유비쿼터스(Ubiquitous)는 네트워크(Network) 환경 하(下)에서 사용자가 자유롭게 이동(Mobile), 접속(Connecting)하다라는 동사적 의미이다. 네트워크는 현실과 가상이 통합된 새로운 삶의 조건(환경)이며, 이동과 접속은 이러한 삶의 요구에 대한 사용자의 대응방식이다. 네트워크는 실존으로서 제품-사용자의 존재근거이며, 이동, 접속은 인식행위 그리고 제품은 이러한 방법을 구조화한 수단이다. 삶-제품-사용자는 이동, 접속이라는 인식행위의 순간 이 체계에 의거해서 하나로 통합된다. 따라서 유비쿼터스는 이동, 접속을 의미하며, 삶-사용자 사이 제품의 사용성에 대하여 성립하는 것으로서 움직임에 근거하여 다음과 같이 설명할 수 있다.

첫 번째, 이동, 접속하다는 동사는 특정한 가치에 얽매여 하나의 위치적 시간, 공간에 머무르는 것이 아니라 제품-사용자가 실존하는 지평으로서 네트워크 상(上)에서 제품의 사용성을 통하여 끊임없이 옮겨 다니며 새로운 가치(서비스) 추구를 목적으로 하는 일체의 삶의 방식을 의미한다. 이는 <그림 2>에서와 같이 제품의 기능 사용방법임과 동시에 이에 의거한 삶의 수행방식이다. 이동은 네트워크적인 상호 주체적이며 의존적인 실존적 관계, 접속은 이에서의 통합적 작용으로서 그리고 서비스는 그 목적으로서 체험적 의미와 즐거움으로 환원(還元, Reduction) 가능하다. 따라서 실재적 차원에서 운동성으로서 움직임의 묘사다.

두 번째, 이동(관계), 접속(작용)은 움직임에 의해서 발생하고 정지에 의해 멈춰지는 것이므로 이것이 행해지는 동안에만 지속된다. 따라서 미리 계획되고, 주어져 있는 보편적인 것이 아니다. 삶의 현장(네트워크)에서 사용자 스스로가 즉흥적, 즉각적으로 방향성을 정하고 조성해가는 하나의 미적 태도, 관점 그리고 미적 의미화(체험)의 과정이다. 미적 체험은 이러한 지향적 태도, 관점과 과정에 따라 성립하는 하나의 상태, 상황이다. 사용자 개인의 삶과 자기 자신의 의미는 이러한 이동, 접속으로서 움직임에 의거하여 연속적으로 구성, 재구성된다.

세 번째, 실존으로서 사용자의 개인성은 이러한 삶의 상황적 맥락에 의거하여 체험된다. 이동, 접속은 이러한 개인성(미적 체험)이 구현, 공유되는 과정적 상태성이다. 이에서 운동성(이동, 관계)-감각성(접속, 작용) 사이의 상호 통합으로서 감각 운동성은 이를 보장하는 진정성, 증명이다. 이는 감각 운동적 몸으로 실존하는 사용자의 미적 의미와 즐거움을 다른 사용자와 공유하는 자유로운 방식이다. 이에 따라서, 모든 실존들은 타자에 자신의 반대로, 타자의 자신에의 관계, 통합으로 형성된다.

네 번째, 이러한 감각내용(미적 의미, 즐거움)은 무형적, 가변적, 연속적인 공간의 시간적 순서와 함께 형태화된다. 시간적 순서는 미적 체험에 대한 필연적 전제, 근거이며, 공간적 확장은 이와 동시에 끊임없는 인식, 상태의 영역으로 나타난다. 이동은 시간적 순서 속에 존재하므로 운동적, 양적, 공간적, 관계적이며, 이와 동시에 접속은 공간적 확장이므로 감각적, 질적, 시간적, 작용적이다. 양자는 감각 운동적, 체험적인 것으로 분리할

수 없이 상호 통합된다.

이상과 같이, 유비쿼터스는 삶-제품-몸의 상호 주체적이며 의존적인 실존들 사이의 통합적 작용으로서 움직임의 실존성으로 환원된다. 따라서 제품에 구조화된 움직임의 미적 표현 체계가 그 가치에 근거하여 유형화된 디자인형식이다.

3. 인터랙션

상호작용(Interaction)은 제품-사용자 사이의 물리적, 감성적인 통합적 관계, 작용을 의미하는 동사적 용어이다. 본래 제품의 기능에 관계된 물리적 인터페이스(Interface)와 그 결과로써 효율성 그리고 외관을 대상으로 사용자의 주관에 의거한 감성적 인터랙션으로서 사고양식, 경험(經驗, Experience)내용을 모두 포괄하는 개념이다. 그러나 <그림 1, 2, 3>에서 확인할 수 있는 바와 같이, 본 연구에서 이는 사용성에 대해 성립하는 것으로서 이상의 방법에 근거하여서는 불가능하다. 오로지 움직임에 의거해서 설명이 가능하며, 그 근거와 내용은 다음과 같다.

첫 번째, 상호관계, 작용하다란 개념은 제품 내재적인 기능적 효율성의 기준, 조건이나 의식의 지향적 대상으로서 외관에 대한 것이 아니다. <그림 1, 2, 3>에서와 같이 실재적 미적 성질로써 구조화된 움직임의 무형적 운동성에 대한 묘사로써 동사적 의미다. 이는 사용자가 제품을 사용하여 현장에서 삶의 요구에 즉각적(적절하게), 즉흥적(비결정적)으로 대응할 수 있도록 구조화된 기능 사용방법과 이를 통한 삶의 수행방식이다. 따라서 삶-제품-몸 사이의 실존적 관계에 의거하여 삶의 지평위에 성립하는 제품의 유용성과 이의 객관적 구조 그리고 이에 대한 미적 지각으로서 감각성을 반영, 전제하고 있다.

두 번째, 이렇게 제품에 구조화된 운동성은 저절로 그러한 것이 아니라 몸의 오감과 체화된 의식을 자극함으로써 이와 쌍방향적, 동시적 작용으로 성립한다. 이러한 운동성-감각성의 변증법적, 유기적 통합으로서 무형적 감각 운동성은 선 의식적으로 행(行)해지며, 삶과의 맥락(脈絡, Context) 속에서 성립하는 미적 체험의 한 상황이다. 이는 삶-제품-몸이라는 실존들의 주체(능동), 대상(수동)의 상호 주체적이며 의존적인 이중적 정체성에 근거함으로써 가능하다. 따라서 무형적 감각 운동성으로서 상호관계, 작용(인터랙션)은 대상을 받아들이는 의식의 통로(이성)나 상상력의 발현(감성) 그리고 물리적 분석이나 의미의 표상활동 역시 아니다. 이미 삶과 몸에 잠재, 체화된 미적 의미, 즐거움을 새로운 삶의 상황에 따라 재구성(체험)하는 감각 운동적인 미적 지각 체계가 내포된 표현형식이다.

세 번째, 이상에 근거하여 체험된 미적 의미, 즐거움은 사용자의 삶과 자신만의 존재의미며, 이것을 감각 운동과정에서 체험하는 상태적인 것이다. 또한, 지금, 여기에서의 사용자 자신만의 삶의 현장에서 감각 운동성이 지향하는 목표이자 이와 동시에 체험하는 존재와 현상이 통합된 실존적 세계이다. 이에서 의식작용의 원인에 의해서 이해하거나 느끼는 결과로서 개념, 감정 그리고 원인-결과의 관계로써 존재-현상의 이분법적 관계는 성립하지 않는다. 본 연구에서 현상(現象, Phenomenon)은 이러한 것이 통합된 감각 운동성의 상태, 지금, 여기에서의 체험적 삶의 상황이며 그 내용은 미적 의미, 즐거움을 뜻한다.

이상과 같이, 본 연구자가 주장하는 무형적 감각 운동성으로서 상호관계, 작용은 현상적 세계에서 성립하는 미적 표현형식이다. 이는 필연적으로 감각적 즐거움을 목적으로 그 당위, 규범, 기준으로서 미적 가치에 의거하여 선 의식적으로 수행된다. 움직임의 미적 가치는 제품디자인 주제로, 표현은 미적 의미체계로 성립한다. 그러므로 본 연구에서 상호관계, 작용은 이러한 미적 표현과 가치가 통합된 움직임에 의거하여 미적 체험의 영역으로 확장, 유형화된 디자인형식이다.

4. 놀이

놀이(Play)는 즐거움(재미, 쾌감)을 추구하는 자기 목적적 활동으로 행위를 통하여 몸의 중추신경이 자극되는 과정과 그 결과로써 체험하는 감정을 모두 포괄하는 동사적 개념이다. 디자인에서 놀이가 성립하기 위해서는 이를 위한 적절한 자극이 미리 제품에 제공되어야 한다. 기능, 외관은 주로 의식에 대한 시각적, 사용성은 체험활동에 대응하는 행위적 자극 요소이다. <그림 1, 2, 3>에서와 같이, 사용성은 무의미한 부가적 요소가 아니라 이와 같은 의도로 제품에 구조화된 타당한(유용한) 놀이 요소이다. 따라서 본 연구에서 놀이란 사용성에 대하여 성립하며, 오로지 움직임에 의거하여서만 다음과 같이 설명될 수 있다.

<그림 2> Microsoft, Surface Computer, 2007

첫 번째, 놀이는 일, 생존과 관련 있는 일상적 활동으로 기능 사용방법, 삶의 수행방식이 즐거운 것이 될 수 있도록 제품에 도입된 것이다. 이는 운동성을 존재근거로 하며, 사용자에게 제시된 새로운 놀이의 조건이다. 또한, 몸의 감각성에 의거하는 불완전한 요소, 이해와 호기심의 대상과 자극이다. 이에 의거하여, 사용자의 흥미와 재미를 자극, 유발하여 자발적으로 참여, 몰두하게 한다. 따라서 삶-제품-몸의 체계에 근거하여 성립하는 미적 표현으로서 움직임의 묘사이다.

두 번째, 이렇게 몸의 중추신경을 적절히 자극하는 운동성에 대응하는 몸의 감각성은 의무, 강제가 아니라 자발적, 선(先) 의식적인 즐거움의 추구방법으로 행해진다. 이때, 감각성은 제품 구조에 대한 탐색, 삶의 요구에 대한 수용, 이해이다. 그럼으로써 이에 대한 지루함, 불확실성을 해소하고, 즐거움과 안정감을 추구하는 미적 지각이다. 이러한 것으로써 감각 운동성은 미적 체험을 위한 일정한 질서, 기능의 역할을 하는 놀이규칙, 방법이며, 몰입, 집중의 과정이다. 따라서 이러한 놀이과정은 흥미 있고, 즐거운 감각 운동성으로써 미적인 것이며, 육체적(행위), 정신적(의식), 감정적(즐거움)인 측면의 통합이다.

세 번째, 감각 운동적 즐거움에 대한 욕구, 욕망, 의지는 놀이에 사용자가 자발적으로 참여하는 동기며, 놀이는 감각 운동성의 정도, 상태다. 놀이의 방식은 삶의 과정 속에서 이러한 미적 즐거움을 풍부하고 지속적으로 체험할 수 있도록 해주는 움직임이다. 따라서 본 연구에서 놀이는 일상과 분리된 차원이 아니라 일상 속에서 그것을 놀이로 만드는 움직임의 연속적, 반복적 과정이다. 사용자는 이에 근거하여 몸 밖에서 안의 감정으로 그리고 현실 속에서 즐거움의 세계로 초월한다.

이상과 같이, 움직임은 생활 속에서 미적 놀이며, 사용자 개인은 놀이에 참여하고 있는 다른 사용자와 미적 의미, 즐거움을 감각 운동적 방식으로 공유한다. 따라서 디자인은 신체적, 정서적, 의식적, 사회적, 문화적 차원의 기능이 통합된 것으로 주제화된 움직임의 표현형식이다.

5. D.I.Y

일반적으로 노동(勞動, Labor)의 본래적 의미는 자연(삶)에 대응하여 인간(사용자)이 도구를 개발, 이용하여 생존을 유지하며, 자아를 실현하는 과정으로 이해된다. Do It Yo-

urself 즉, “당신 스스로 원하는 것을 하라”는 구호는 사용자 스스로가 자유로운 선택과 행위를 통해서 이러한 의미, 즐거움을 직접 체험하라는 뜻이다. 제품디자인에서는 이를 직접적으로 충족할 수 있도록 제품에 부여된 공간의 개념으로 이해된다. 따라서 <그림 3>에서와 같이 이는 오로지 사용성에 대하여서만 성립하며, 움직임에 의거하여 다음과 같이 설명할 수 있다.

첫 번째, 실재적 차원에서 D, I, Y는 사용자가 제품을 사용하여 삶을 수행하기 위한 기능적 관계에서 성립하는 불편한 육체노동이다. 이는 제품 유용성의 근거이며, 사용자의 사용능력과 이에 근거한 삶의 수행방식을 의미한다. 따라서 삶-제품-몸의 실존들이 하나로 통합되는 상호 주체적이며 의존적인 관계와 이들 사이의 통합적 작용으로서 움직임의 묘사이다. 이는 미완성적, 참여적 공간으로 제품에 구조화된 운동성이다. 다른 사람 혹은 디자이너에 의해서 규정된 것이 아니라 사용자 자신 스스로가 그 의미를 구성해가는 무 규정적, 천연상태로 주어진 미적 체험공간이다. 따라서 노동의 실재적인 것에서 미적 차원으로의 초월을 의도한 제품의 고유한 성질이다.

두 번째, 운동성은 직접 체험의 욕구, 욕망, 의지의 실현으로서 감각성이 성립하는 자극이다. 감각성은 몸의 모든 감각이 마음껏 발휘되는 운동성과의 생생한 접촉으로서 통합이다. 즉, 운동성에 대한 이해, 학습과 참여, 완성의 방식이다. 이에서 미적 의미, 즐거움은 사용자가 추구하는 지향점이며, 이러한 감각 운동성으로서 D, I, Y는 미적 의미, 즐거움에 대한 체험 작용이다. 따라서 삶-제품-몸 사이의 노동관계, 작용의 맥락 속에서 미적 의미, 즐거움을 체험하는 자유로운 창조능력과 과정이다.

세 번째, D, I, Y는 일상을 위한 노동의 맥락에서 미적 의미, 즐거움을 재구성하는 학습과 창조과정이다. 그럼으로써 사용자는 기능을 쉽게 사용하고, 삶을 재미있게 수행한다. 이러한 노동, 학습 그리고 창조과정, 방법, 규범으로써 움직임은 미적 체험의 본질이며, 삶-제품-몸의 실존들을 가장 효율적으로 통합하여 불편한 육체노동을 미적 차원으로 초월하게 하는 동기이며 즐거운 과정이다. 사용자는 이에 근거해서 일상적 노동의 무료함과 단조로움에서 벗어나 스스로 미적 체험의 욕구, 욕망, 의지를 실현하는 실존으로 성립하고, 노동은 이러한 실존의 존재방식으로서 그 본질적 의미를 회복한다.

이상과 같이, 움직임은 사용자가 자발적으로 내가 좋아하는 일을 통해서 나만의 삶과 존재의미를 창조하는 미적 공간, 자아실현의 관점, 방식으로써 제품디자인에 주제화되었다. 따라서 대량생산된 제품에 있어서 사용자가 생산주체가 되는 즐거운 노동행위며, 사용자의 개별적인 미적 가치를 반영한 생산방식이다. 즉, 미완성의 상태로 구조화된 제품의 궁극적 모습과 디자인 형식이다.

6. 유니버설

유니버설(Universal)이란 용어는 제품의 구성요소와 남녀노소, 장애유무를 포함하는 모든 사용자의 물리적, 의식적 능력 사이에 형성되는 상호작용의 적합성, 이에 대한 공공 서비스 개념으로서 보편성 그리고 이것들의 향상을 목표로 하는 구체적인 실현방법, 원리를 의미한다. <그림 1, 2, 3>에서와 같이 이는 제품의 기능, 외관의 영역이 아니라 오로지 사용성을 대상으로 성립하는 동사적 의미로써 움직임에 의거해 다음과 같이 설명할 수 있다.

첫 번째, 사용성은 삶의 직접적 요구와 이에 대응하는 사용자의 생존 유지방식으로 제품에 구조화된 운동성이다. 따라서 완전히 분석 가능한 제품의 실재성이며, 관련된 물질적 요소를 규정하고, 가장 효율적으로 통합하는 보편적 법칙이다. 따라서 보편성, 적합성이란 생활을 위해 필요한 제품이 가진 기능의 한계, 장벽이나 아름다운 외관이 가진 차별, 소외를 극복하려는 대안이다. 운동성은 이의 실현 방법, 원리며, 감각성을 인도하고

그 수단을 체계화하는 규범, 기준이다. 따라서 기능 사용방법, 삶의 수행방식의 적합성(유용성)과 미적 차원이 통합된 제품은 사용하는 모든 사용자에게 공통적, 보편적인 고유한 미적 성질로써 움직임의 묘사이다.

두 번째, 운동성은 사용자가 이해, 수용과 수행해야만 하는 새로운 형식으로 주어진다. 감각성은 습관화된 체험을 통해서 이에 적절히 대응할 수 있도록 최적화된 몸의 미적 지각능력으로 인지, 행위, 감정이 통합된 감각 운동성이다. 습관에 의거한 과거 체험에 의거해 형성된 실존으로서 사용자의 몸은 강요된 운동성을 이미 알고 있는 익숙한 것, 쉬운 것 그리고 어떤 미적 의미와 즐거움을 주는 것인지 이미 알고, 이에 흥미가 유발되어 자발적으로 이를 수행한다(몸 적 자아로서 실존하는 사용자의 생활형식으로서 체험의 축적에 의거한 선 이해). 따라서 이러한 감각 운동성으로서 움직임은 몸의 직관적, 본능적 행위로써 쉽고, 재미있는 것으로써 지각된 적합성, 보편성이다.

세 번째, 감각 운동성은 이성, 감성적 미적 능력과는 차별화된 모든 사람에게 공통적, 보편적인 행위능력이자 언어다. 따라서 미적 의미, 즐거움을 체험하는 가장 보편적이며 적합한 형식이다. 결국, 본 연구에서 사용성은 감각 운동성의 최적의 효율성, 합리성, 일반성, 통합성을 의미한다. 필연적으로 이는 단순히 물리적 측면만을 의미하는 것이 아니라 인지적, 감정적 그리고 행위적 가치판단과 같은 심미적 측면을 동시에 포괄하는 것이다. 이러한 것으로써 움직임은 이성적 추론이나 감성적 상상에 의거한 제품의 기능 사용방법, 삶의 수행방식 그리고 미적 체험으로부터 소외된 사람들이 자발적으로 참여하여 쉽고, 재미있게 행위 함으로써 이것이 가능하게 하는 대안적(보편적) 방법이다.

이상과 같이, 움직임은 외부로부터의 물리적인 장벽(도움), 의식적인 강요 없이(Barrier free) 모든 사용자가 자발적으로 참여하여 자기 삶의 주체가 되는 보편적 미적 가치다. 디자인 형식은 장애인과 비장애인, 세대와 세대 간의 통합과 공감을 성취하여 삶의 질을 향상하려는 사회 공공적 형식(서비스)이다. 본 연구에서 보편성이란 일상적, 미적 행위로서 움직임의 형식을 의미하며, 제품의 기능사용, 삶의 수행과 미적 체험의 적합성 그리고 이의 사회적 공유 활동을 포괄하는 개념이다. 따라서 이러한 움직임은 모든 사람들의 개인성을 보장하고, 사회적 활동의 영역을 확장 하는 주제며, 디자인은 이의 표현형식이다.

7. 에콜로지

생태학적 문제는 자연에 대응하여 인간이 생존을 유지하기 위한 도구를 제작하고, 이것을 이용한 노동행위 과정에서 발생하였다. 이 과정에서 도구적 이성에 근거한 제작기술은 인간생존을 위한 조건으로 효율화, 절대화된 반면 자연, 인간의 대상화와 노동의 도구화를 초래하였다는 것이 그 주된 내용이다. 이와 같이 에콜로지(Ecology)는 자연, 인간의 소외와 노동 의미상실 문제를 이들 사이의 관계와 노동의 본래적 의미회복을 통해서 해결하려는 실천방법을 의미한다. 따라서 이를 위한 의식과 실천방법이 통합된 가치로의 전환을 요구, 전제하며, 이러한 것으로 움직임에 근거하여 다음과 같이 설명할 수 있다.

<그림 3> 대안기술센터, 자전거발전기, 2007

첫 번째, 생태학적 관점에서 노동은 자연(삶)-도구(제품)-인간(사용자)-노동(움직임)의 체계에서 자연-인간이 주체가 되어 도구, 기술을 수단으로서 적절히 사용되도록 하는 실천방식이다. 3-5. D, I, Y에서 밝힌바와 같이 이의 형태, 의미는 인간이 도구를 이용하여 자연에서 필요한 재화를 얻고, 상호경험, 체험관계를 재조직함으로써 생존을 유지하고 의미를 추구하는 작용을 모두 포괄한다. 따라서 물질-정신, 대상-주체의 이원론에서 벗어나 노동의 본성과 일치하는 개념으로써 자연-도구-인간의 상호 주체적이며 의존적인 실존성과 이러한 실존들 사이의 관계를 규정하는 통합작용으로서 움직임에 대한 묘사다.

두 번째, <그림 3>에서와 같이 노동의 한 형식으로서 움직임은 자연(삶)-도구(제품)-인간(사용자)의 체계에서 인간이 자신의 삶에서 항상 자연-도구와 관계를 상호 규정적인 주체(실존)로서 성립하게 하는 관계, 작용으로서 생태학적 관점임과 동시에 미적 생활태도이다. 이에 의거하여 자연-도구-인간은 미적 의미의 지평으로서 삶에 내재하는 실존들로서 성립한다. 따라서 이러한 실존들의 실존성은 전체 체계에서의 각각의 의미, 역할을 내포한다. 자연은 움직임에 의거하여서만 사용자의 삶 속에서 하나의 실존으로 존재한다. 이럴 때에만 두려움, 신비 혹은 이용, 보호의 대상이 아니라 다른 실존들과 동등한 미적 주체(공존재)일 수 있다. 동시에, 움직임은 삶(세계) 속에 존재하는 동일한 하나의 실존으로서 자연에 대하여 사용자가 미적 의미와 즐거움을 체험하는 일반적, 보편적이며 문화적 표현방식이다. 이에 의거하여 자연의 대상화, 인간의 소외와 삶의 황폐화를 초래한 기술사상은 각 실존들의 이러한 의미, 역할을 부여하는 미적 세계관, 가치관으로 전환된다.

세 번째, <그림 3>에서와 같이 움직임은 생존을 위한 것임과 동시에 미적 의미의 구현활동으로서 중간기술(中間技術)이

다. 중간이란 자연-도구-인간, 도구 제작인-사용인-미적 체험인 으로서 인간 그리고 현대의 대량생산기술과 사용자의 자율적 기술, 제품의 생산과 미적 생활 등이 상호 유기적, 변증법적으로 통합된 동적인 것으로서 생태학적 공간이다. 또한, 노동의 한 상황과의 상호관계, 작용에 의거하여 결정된 자연-도구-인간 사이의 간섭과 통합의 허용범위, 정도(적절함)이다. 그러므로 앞에서 밝힌바와 같이 획일적, 비인간적 기술행위를 다양하며 아름다운 삶의 관점에서 통제함으로써 자연-도구-인간의 체계가 노동의 효율성만을 위한 차가운 것이 아닌 따듯한 것으로써 미적 체험을 공유하는 하나의 실천적 아이디어이다.

이상과 같이, 본 연구에서 생태학적 문제는 자연-도구-인간 사이의 상호관계, 작용의 문제이며, 움직임은 이러한 실존들의 실존성을 회복하여 이를 해결하려는 방법이다. 그럼으로써 생태학적 생활의 차원에서, 움직임은 노동을 통한 자연(삶)과의 실존적이며, 미적 의미소통의 관계로써 도덕적, 경제적 시스템의 변화를 촉진한다. 따라서 그 심미성은 도덕성, 경제성을 포괄하며, 디자인은 사용자가 사회에 자발적으로 참여하여 생태학적 공동체를 형성하고, 이러한 공존관계를 존재근거로 하는 일반적 형식이다. 따라서 본 연구에서 자연의 실존성 회복은 이와 동시에 제품, 인간 자신의 실존성 회복을 의미한다.

Ⅳ. 본 론

1. 판단의 확실성.

이미 밝힌 바와 같이, 확실성에 대한 보증은 사용자의 생활 속에서 개개인의 미적 체험이 유일하다. 그러므로 본 연구에서는 움직임의 미적 표현체계-메를로 퐁티의 지각-모든 디자인형식들 사이의 형식적 정합성과 일관성으로서 미적 가치에 근거한 논리적 증명이다. 그 과정, 내용은 첫 번째, 모든 디자인형식들에서 미적 표현은 가치를 통해서만 설명 가능한 운동성으로 제품에 구조화되어 있다. 두 번째, 감각성은 이에 대응하는 유일한 인식방식으로 모든 것은 운동성-감각성 사이의 상호 주체적이며 의존적인 통합적 작용으로써 감각 운동성으로 환원된다. 세 번째, 이는 실존으로써 삶-몸 사이의 실존적 관계, 작용으로서 메를로 퐁티의 지각(Perception) 개념이다. 네 번째, 모든 디자인형식들은 이러한 움직임의 실재적 (물질적), 지각적(인식적), 실천적 차원(행동적)의 통합에 근거해 성립한다. 다섯 번째, 제품디자인은 이러한 미적 가치를 구현하는 현실적, 실천적 활동이다. 구현된 미적 가치는 사용자의 미적 생활을 충족시키는 규범, 기준과 당위성의 역할을 한다. 여섯 번째, 따라서 움직임은 디자이너-사용자-다른 사용자가 모두 미적 의미, 즐거움의 체험활동에 자발적으로 참여하는 개방된 공간으로써 이를 공유하고, 사회, 문화적 유대감을 형성하는 의도된 방법이다.

이상과 같이, 판단, 추론은 본 연구자가 주장한 바와 같이 논리적, 형식적으로 타당하다. 따라서 모든 디자인형식들은 제품의 도구적 유용성과 미적 의미, 즐거움의 창조(기의) 그리고 공유행위, 매체(기표)가 통합된 미적 표현의 양상, 현상, 사실이다. 또한, 물리적-정신적, 효율성-심미성, 노동-놀이, 보편성-개인성, 자연-인간 등의 대립적인 주체들 사이의 경계를 해체하여 유기적, 변증법적으로 통합하는 작용이다. 사례로서 연구된 모든 디자인형식들은 그 본질로서 움직임의 다양한 형식과 활동의 양상들이며, 이는 삶-제품-몸의 체계와 움직임의 상호 규정적인 관계, 작용에 의거해 성립한다. 따라서 각각 분리된 것이 아니라 이에 의거하여 하나로 통합되어 있으며 단지, 삶의 상황에 따라 하나의 미적 가치가 최고, 본래적인 것으로 강조되고, 나머지는 이의 부차, 도구적인 것으로 체계화된 것일 뿐이다. 움직임의 양상으로서 개개의 디자인형식들은 미적인 것이며, 이에 대한 용어는 이러한 최고 가치에 대한 표현이다. 본 연구에서 모든 것은 이상과 같은 움직임의 관점, 태도에 의거하여 설명될 때에만 메를로 퐁티의 지각(실존론적 현상학의 관점)에 합당한 것으로 이해된다.

2. 제품디자인 주제의 전환

이상의 연구에서와 같이 본 연구의 사례로써 모든 디자인형식들에서 강조되는 것은 제품이나 사용자의 개성(제품 외관의 이미지로써)이 아니라 움직임이다. 이는 존재, 당위를 미적(실천적, 일상적) 차원에서 통합함과 동시에 이에 근거해 성립한다. 그럼으로써 제품디자인 주제와 그 내용에 있어서 다음과 같이 차별화된 역할을 수행한다.

(1) 소유에서 체험가치로

소유(所有, Possession)란 기능적 편리함과 외관적 개성 표현이라는 가치를 주제화한 제품의 소비를 통하여 사용자가 자신의 물질적 욕구를 충족함을 의미한다. 동시에 이를 위한 디자인형식은 본 연구의 관점에서 사용자를 기술적 소비논리에 종속시켜 자신과 삶의 존재의미를 제거하는 부정적 결과를 초래하였다. 그러나 움직임은 물질의 소유에 의존하지 않고, 사용자가 일상에서 움직임을 통해서 삶과 자신의 존재의미를 체험하는 생활양식이다. 즉, 사용자가 삶의 매 순간 미적(이상적) 존재로써 자아실현을 성취하는 실존형식, 능력이다. 이러한 미적 체험은 그 당위로써 가치에 대해 성립하는 것이며, 가치는 체험의 실천적 행위기준 이라는 점에서 기능, 시각적 이미지와 차별화된다. 이는 제품을 소유하는 것이 아니라 그것이 제공하는 서비스로서 미적 가치만을 체험하려는 즉, 제품이 아니라 움직임을 작품화하는 디자인형식으로 나타난다. 이렇게 디자인이 소유보다는 움직임(미적 체험가치)을 주제화함으로써 그 본래적 의미인 전인적이며 과학, 기술과 예술의 유기적 통합 활동의 역할을 수행한다. 가치는 제품에 존재하는 사실이나 디자이너에 의

해 제공된 교환, 경제적인 것에서 사용자 스스로가 창조하는 사용, 체험적인 것으로 전환된다.

(2) 사유에서 감각운동적 가치로

사유(思惟, Thinking)란 주체로서 사용자가 제품 내재적인 물질적 가치를 이해, 설명하거나 반대로, 자신의 가치를 제품에 구현하는 의식작용을 의미한다. 이때, 제품-사용자는 삶과 분리, 초월된 의식세계에서 대상-주체의 관계로 존재하며, 디자인은 이러한 관계가 가능하도록 하는 존재-인식의 형식과 이의 표현이다. 그러나 무형적 감각 운동성으로써 움직임은 사용자 자신의 생활 속에서 이의 통합이며, 디자인은 이를 드러내는 범주와 형식이다. 미적 체험은 이 과정에 따라 성립하는 상태성으로 하나의 진행적인 장(

場, Field)이다. 이는 규정할 수 없는 세계가 아니라 사용자 개인의 삶의 조건, 체험의 축적(습관)에 의거한 몸 적 자아가 다르므로 동일한 상황에서 다른 내용의 개인성이 구현된다는 의미이다. 그러므로 자유성, 창조성이며, 의식의 세계에서 형성된 이념을 벗어 낫다하여 무의미하고 말초적인 자유가 아니라 현실세계에서 직접적으로 체험된 존재의 세계이며, 개인성을 구현하는 자유로운 관계, 작용의 형식이다. 이에 의거하여, 미적 가치의 인식, 소통체계는 다양한 몸의 감각들의 총체적인 체화(體化) 활동으로 전환되며, 이때 사용자가 체험하는 것은 제품이 아니라 움직임의 미적 가치다. 따라서 기능, 외관은 사유, 사용성은 감각 운동성에 의거하는 행위대상이다. 가치는 사유에서 감각 운동적인 것으로, 집단에서 유일한 개인만의 것으로, 정적(靜的)에서 동적(動的)인 것으로 전환된다.

(3) 결과에서 상태가치로

디자인 주제로써 가치는 제품(대상)-사용자(주체) 사이의 인식관계의 조건, 작용의 논리적, 절차적 과정의 결과로써 형성된다. 디자인형식은 이러한 논리적 절차와 결과로서의 가치를 표현하는 제품의 시각적 이미지를 의미한다. 그러나 움직임은 그 순간의 즉각적, 즉흥적인 체험상태 자체가 미적 가치임과 동시에 이의 표현형식으로서 감각 운동성 자체이다. 또한, 이러한 실존과정의 출발점, 목표로서 끊임없는 연속적 순환성으로서 과정, 상태이다. 이는 행위, 의식, 감정적 측면이 통합된 실존적 정서 즉, 미적 감정의 체험이다. 디자인형식은 그 고유한 내적 체계와 외연의 통합작용으로서 움직임의 미적 표현이다. 이는 완성된 이미지나 고정 불변하는 것이 아니라 삶의 상황이 유지되는 동안에만 지속된다. 따라서 실존으로서 움직임은 이것의 끊임없는 순환과정의 체계이며, 시작과 처음으로 돌아감(끝) 사이에서의 과정적 상태성이다. 가치는 선형적(정형적), 결과에서 비선형적(즉흥적), 상태적인 것으로, 일의(一意), 지속에서 다의적, 순환적인 것으로, 설명, 기술에서 이미지, 구술적인 것으로 전환된다.

(4) 관조에서 참여가치로

관조(觀照, Reflection)란 대상으로서 제품에 대하여 주체로서 사용자가 미적 가치를 의식에 의거하여 비판적, 반성적으로 수용하는 사유작용을 의미한다. 이때의 사용자는 실존적 시, 공간을 초월하는 의식적 존재이다. 그러나 감각 운동성의 목표는 사용자가 몸으로 제품을 직접 접촉하여 미적 의미, 즐거움을 자신만의 몸 적인 것으로 생산케 하는 것이며, 표현은 이것이 성립하는 체계다. 이에서 삶-제품-몸-움직임은 분리될 수 없으며, 디자인 형식은 의식 상태나 심리적 사실이 아니다. 사용자가 지금, 여기의 자신만의 삶 속에서 미적 가치를 통해서 현실에 참여하는 방식임과 동시에 이의 개인적이며 다양한 양상이다. 개인성이란 이때의 삶과 자기 자신의 존재의미로서 실존성이며, 즐거움은 이 과정에서 감각되는 것이다. 가치는 제품을 소유하고 거리를 두는 관조적 시선에 의해 형성된 추상, 개념에서 자신의 삶에서 몸으로 직접참여, 접촉하는 일상에서의 구체적, 체험적인 것으로, 인위(사유)에서 본능적(감각 운동적)인 것으로, 완성에서 미완성적인 것으로, 폐쇄적인 것에서 개방된 구조로 전환된다.

(5) 제품에서 삶의 가치로

제품 중심의 가치는 사용자와 삶의 존재의미와 맥락적 관계에 대한 고려 없이 제품의 유용성 혹은 사용자의 개성에 관계된 것이다. 디자인형식은 단지 이의 표현대상으로서 제품을 목표로 성립한다. 그러나 움직임은 사용자가 제품을 이용해 수행하는 삶의 영향아래 조건화된 동시성, 현재성, 현장성(The Lived)으로 지금, 여기의 사용자 자신만의 실용적, 미적 삶의 상황임과 동시에 이에 대처하는 형식이다. 움직임을 구조화한 제품은 어디에나 현존하고, 이에 의거한 즐거움의 추구는 사용자의 일상을 구성한다. 이는 자연, 순수예술에서 와는 구분되는 일상생활에서의 미적 영역이다. 따라서 미적 가치는 총체적인 삶의 상황에 결부되어 이것이 예술이 되게 하는 기준으로 제품이 아니라 모든 사용자의 일상생활에 근거하여 성립한다. 디자인 형식은 이러한 미적 가치에 의거하여 사용자가 생명을 유지하며, 자아를 실현하고 그리고 현실적 삶의 문제에 적극적으로 참여하는 사회, 문화적 형식이다. 움직임은 이러한 실천을 전제, 목적으로 성립하는 최고 가치며, 제품은 이의 외존(外存)으로 부차적인 것이다. 가치는 제품에 결부된 물질(고립적)에서 삶의 의미와 양식을 체험하는 언어적(의미소통적)인 것으로, 논쟁(검증 중심)에서 사건 지향적(의미창조 중심)인 것으로, 과거와 미래적(의식작용)인 것에서 지금, 여기에서 나만의 것(몸의 행위)으로, 디자이너에서 사용자 중심적인 것으로 전환된다.

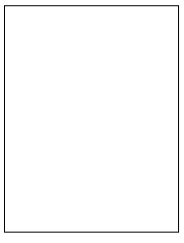
본 연구에서 제품디자인은 사용자가 움직임에 의거한 생활

과정에서 삶-제품-몸과 맥락적 관계를 토대로 자아실현의 즐거움을 체험하는 실존적 개념이다. 움직임은 이를 목적으로 하는 체계, 당위, 기준임과 동시에 이상의 내용을 영속적인 실존성으로 내포하고 있는 가치용어이다.

- References -

[1] 김난도외 5인, *"트렌드 코리아 2012"*, 미래의 창, 2011
[2] 김정운, *"노는 만큼 성공한다"*, 21세기북스, 2005
[3] 이진우, *"녹색 사유와 에코토피아"*, 문예출판사, 1998
[4] 임지룡, *"인지의미론"*, 탑출판사, 1997
[5] E.F. 슈마허, 김진욱 옮김, *"작은것이 아름답다"*, 범우사, 1986
[6] 제러미 리프킨, 이경남 옮김, *"공감의 시대"*, 민음사, 2010
[7] 김유경, *"패션디자인에 나타난 오브제 투르베(Object Trouve)의 표현 양상에 관한 연구"*, 기초조형학연구 Vol.13. No.2, 한국기초조형학회, 2012
[8] 이성호, *"제품디자인에서 움직임의 미적 의미와 생산 체계"*, 기초조형학연구, Vol.12. No.1, 한국기초조형학회, 2011
[9] 이성호, 정윤성, *"제품디자인에서 움직임의 미적 표현 체계와 개념"*, 기초조형학연구, Vol.12. No.3, 한국기초조형학회, 2011
[10] 이성호, 이재국, *"제품디자인에서 움직임의 미적 가치 체계와 개념"*, Vol.13. No.2, 한국기초조형학회, 2012
[11] http://firejune.com/trackback/705
[12] http://www.betanews.net/article/375345&ad=395
[13] http: //www.hani,co.kr, 2007, 7, 2

저 자 소 개



이성호(정회원)

1994년 서울산업대학교 공업디자인학과 학사 졸업.
1997년 홍익대학교 산업미술대학원 산업디자인학과 제품디자인전공 석사 졸업
1998년 도무스 아카데미 산업디자인

<주관심분야 : 제품디자인>