

디자인 매너리즘 극복으로서 그로테스크 과잉의 엽기 현상에 관한 연구

국민대학교 테크노 디자인 전문 대학원 유 수 미

국민대학교 테크노 디자인 전문 대학원 교수 이 재 정

· 목 차 ·

- I. 서론
- II. 그로테스크의 개념
- III. 디자인에서 나타나 온 그로테스크 표현기법
- IV. 그로테스크와 엽기의 개념 구분
- V. 매너리즘의 의미분석과 이 시대의 매너리즘 분석
- VI. 결론 및 제언

〈요 약〉

세기 말을 보내고 새로운 한 세기를 맞으며 각 분야에 ‘엽기적’인 요소들이 난무하고 있다. 디자인 계에서 이러한 현상은 마찬가지인데, 과연 이러한 엽기적인 요소들이 이 시대를 대표하는 미학이 될 만한가를 살펴보기 위해 쓰여진 논문이다. 본 논문에서는 엽기적인 표현 기법이 그로테스크 양식에서 끌어온 이미지들의 과용된 형태로 파악하고 그러한 현상의 원인을 시대적 매너리즘에 빠져있는 디자이너들의 상황 극복 행위라 본다. 본 논문을 통하여 매너리즘에 빠진 현대의 디자인 계 상황을 재정립하고 알파한 상업 수완으로서의 엽기적인 기법 과용을 자제하게 하며 그로테스크 양식의 근원을 살펴보고 그 안에 내재된 미학적 요소를 정리하여 21세기에 맞는 형이상학적인 새로운 사조의 출현을 돕고자 한다. 그리하여 현대의 엽기적인 기법 남용이 새로운 사조와 양식의 출현을 위한 과정이 되어야 할 것이다. 그리하여 21세기를 향한 우리의 문화를 저속하고 타락한 세기말적 현상으로 몰아세우기보다는 새로운 세기의 도약적 문화, 상위개념으로서의 문화가 되도록 해야 한다. 그러기 위하여 디자인 계에서 우리 작업자(Creators)들이 필히 인문학적 자질을 향상시켜야 하며 ‘어쩌다 보니..’라는 식의 작

업이 아니라 자신의 작품을 스스로가 제대로 해석해낼 수 있는 책임감 있는 자세를 가지고 작업에 임해야 할 것이다.

1. 서론

한 세기의 문을 닫으며 또 다른 한 세기의 문을 여는 현 시점에서 수많은 크리에이터(Creator)들이 유행 쫓듯이 “엽기적 기법들”을 남용하고 있다. 이제는 내용 면에서든 형식 면에서든 엽기적인 요소가 빠지면 곧 재미없고 흥미를 잃는 원인으로 추정되어 지는 실정에까지 이른다. 흔히들 현대로 오면서 사람들이 자극에 자극을 거듭하여 웬만한 자극에는 무덤덤한 현상이 일어나는데 이는 계속 증가해 온 자극에의 면역효과이다. 그리하여 과거의 것보다는 좀 더 강한 자극을 주지 않고는 주목받지 못하고 있는 것이다. 이러한 현상에 크리에이션(Creation)작업에 종사하는 모든 분야의 전문인들은 주목을 받기 위한 즉, 관심을 끌기 위한 한가지 수단으로 “엽기적 기법”을 채용해 남용하고 있다. 이것이 옳바르지 못하다는 것도 아니고 이러한 현상을 멈추자는 것도 아니지만 작업인들 스스로가 이를 지켜보는 이들에 의해 헛점이 들춰지기 전에 진지하게 정돈의 시간을 가지고 스스로들의 작업을 정리 수 있는 디자이너가 되자는 것이다.

역사적으로 살펴볼 때 한 시대 속에서 “엽기적 기법”의 남용은 시대적 매너리즘을 극복하려는 하나의 현상으로 해석되고 있으며, 또한 디자인 계에서의 시각적 엽기 현상도 현대 디자이너들의 매너리즘 극복을 위한 수단적 표현으로 보고 있다. 앞으로 열릴 21세기를 향한 디자이너들의 과제 수행으로서 엽기적 현상들을 “그로테스크”라는 미학 용어 내에서 정리하고 혼란 속의 현 디자인 계 상황을 형이상학적으로 해석, 정돈하고자하는데 본 논문의 목적이 있다. 혹자는 엽기와 그로테스크의 개념을 혼란스러워 할 수도 있으나 두 의미는 엄연히 다르다. ‘그로테스크’에는 명백히 내재된 규칙과 원리가 존재한다. 그에 비해 엽기는 부조리의 과도한 현상이며 단지 자극적 행태로 남용된 상태이다.

디자이너들의 엽기적 기법의 남용을 정리하여 그로테스크한 풍조를 정돈하기 위하여 본 논문에서는 우선 “엽기”의 개념과 “그로테스크”의 개념을 올바르게 분류하기 위해 그 어원과 내재된 규칙과 원리의 구분을 할 것이다. 그리고 그러한 현상을 일으키는 시대적 매너리즘에 관해 논하며 디자인 역사에 있어서의 매너리즘 극복의 수단으로 그로테스크 기법이 난무하던 시대를 짚어보고 현 시대에 대한 논의를 할 것이다. 그리하여 세기말적 매너리즘 극복으로서의 엽기적 현상들을 증명하고 이를 그로테스크 미학 개념이 남용된 형태임을 밝힌 후 이상적인 미학적 개념 내에서의 정돈을 이끌어 내고자 한다.

II. 그로테스크의 개념

1. 그로테스크의 언어적 의미

그로테스크(Grotesque)라는 말은 디자인 계에서는 일상적으로 자주 쓰이는 단어이긴 하나 일반인에게는 생소할 수도 있다. 그러나, 디자인 계에서 자주 접하는 사람들에게조차 그 의미가 모호하고 불투명 할 때가 너무도 많다. 국어사전에는 이 단어의 뜻풀이가 다음과 같이 나와 있다.

기괴하고 끔찍스러움. 흔히, 예술품에 나타난 그러한 모양이나 성격을 두고 일컫는 말.

- 한글학회, “우리말 큰 사전”, 어문각, 1991

1. 괴상하고 기이한 것. 또는, 흉측하고 우스꽝스러운 것.

2. 예술이나 창작에서, 인간이나 사물을 괴기하고 황당무계하게 묘사하는 괴기미.

- 김민수 외, “금성판 국어대사전”, 금성출판사, 1991

이 단어가 외국어임에도 불구하고 국어 사전적 의미를 짚어 보는 것은 이 단어가 우리나라에서 어떻게 일반적이고 일상적인 의미로 반영되어진 것인가를 알고 넘어가려 함이다. 이 두 사전에서 보여지는 이 단어는 예술품에 나타난 하나의 형식으로 일컬어짐을 말한다 하고 있어 일반적으로는 잘 쓰여지진 않음을 알 수 있다. 물론 디자인 계에서는 일상용어와 같다고도 할 수 있지만 말이다. 또, 두개의 사전상의 의미 차이 중엔 전자의 것에 기괴하고 끔찍스럽다고만 표현된 것에 반해 후자의 우스꽝스럽다는 표현이 첨가된 것을 볼 수 있는데 끔찍스러움과 우스꽝스러움이 과연 공존할 수 있는 단어 일까하고 본다면 우리말로서의 이 단어는 아직 그 의미를 명백히 찾지 못한 것 같다. 그런데 서구의 보다 전문화된 논의에서 또한 미적 범주를 지칭하는 단어들 중 “그로테스크”는 그 개념이 불분명하고 모호한 경우에 해당한다.

그로테스크는 서구에서는 본래 이탈리아어로 규명 짓고 있으며 그 유래는 발굴된 주거지에서 발견된 기괴한 장식을 일컬어 “grottesca”라 한 것인데, 원래 “grotta”는 동굴이란 뜻이었고 이에 -esca, 혹은 -ESQUE라는 접미어를 붙여 형성된 단어로 뜻풀이를 하고 있다.

미국의 사전적 의미로는 인간, 동물, 식물의 공상적인 형상을 결합시킨 장식으로 보고 있으며 이에 기괴한, 터무니 없는, 우스운, 어리석은(absurd)등의 풀이를 첨가하고 있다.

2. “그로테스크”에 대한 필립 톰슨의 정의적 의미

그로테스크란 용어의 이해를 더욱 돕기 위해 그로테스크에 관한 저서 중 현재로서의 대표적이며 교과서적인 필립 톰슨(Philip Thomson) <<그로테스크 The Grotesque>>에서 문학 작품에 나타난 그로테스크한 장면과 묘사를 예증으로 분석한 정의를 한번 짚고 넘어 가려 한다.

그 책에서 필립 톰슨은 그로테스크란 기괴하고 메스꺼우면서 희극적이고 즐거운 반응을 일으키는 어떤 것, “무섭게 소름끼치는 내용과 희극적인 표현 양식 사이의 충돌”이 빚어내는 감흥이라 했다. 그것은 대상과 지각 주체의 반응 모두가 관계되는 바, 쾌와 불쾌, 웃음과 공포와 같은 양립 불가능한 이질적인 요소들이 대립적으로 혼재해 있는 이미지, 양식, 또는 사건을 지칭하는 동시에, 그것이 불러일으키는 특정 반응, 즉 호기심과 혐오감의 양극을 왕래하는 주체의 엇갈리는 감흥을 가리킨다. 이렇게 이질성, 양면성, 복수성의 공존과 충돌로부터 그로테스크 미학이 수립되는데, 그것은 과대, 과장, 과도, 과잉과 같이 정도가 지나친 초과적인 것과 밀접한 관계가 있다. 정상 상태를 벗어나는 과장과 극단은 그로테스크의 전형적 속성이며, 그렇기 때문에 “그로테스크는 받아들이기 힘든 것이며 따라서 우리는 그것이 불러일으키는 불편함을 피하려는 경향”이 있다.¹⁾ 또한 그로테스크는 “양립할 수 없는 것들의 작품과 반응 속에서의 해결 안된 충돌”²⁾이라고 볼 수 있다.

필립 톰슨의 정의에서 보듯이 그로테스크는 한 단어로 딱히 규정지어지지 않으며 공존하기 어려운 듯한 두 가지 이상의 속성들의 공존 혹은 그 혼합형과도 같은 것이다.

3. 각 분야에 나타난 ‘그로테스크’ 이미지의 시대 흐름적 고찰

그로테스크 이미지의 원형은 그리스 신화나 고졸시대의 유적에서 발견되는 극도로 고풍적인 것이었다. 신화 속 인물들의 대부분이 그로테스크 적 양식 그 자체이다. 또한 고대 로마의 양식들 또한 그로테스크한 것 투성 인데, 이를 세기말적 현상으로의 그로테스크로 보고도 있다. 어떤 한 문명 사회가 극도로 발달되어 더 이상 향할 방향을 잃었을 때 그 문화가 그로테스크 해진 후 멸망에 이른다는 것이다. 이러한 이론으로 본다면 현대의 엽기적 표현 기법들 또한 극도의 세기말적 현상으로 해석되어 진다.

그로테스크 양식은 그리스 고전기부터 저속한 변방의 양식으로 간주되어 공식 영역에서

1) Philip Thomson, “The Grotesque”, 김영무 역, 서울대학교 출판부, 1986, p.1-4.

2) 필립 톰슨, 앞의 책, pp.37.

추방되어 ‘비 고전 양식’으로 잔존하다가 중세에 이르러 융성하기 시작하였다. 1500년 경 로마 유적 발굴 과정에서 빛을 내게 된 고대 로마의 장식적 양식을 지칭하기 위하여 사용된 언어로서의 그로타 양식을 일컫던 ‘그로테스크’란 용어가 16세기 초반 프랑스로 건너가 문학 등, 비 미술 분야에 사용되기 시작하였고, 라블레는 이 말을 신체 부위를 묘사하는데 사용, ‘그로테스크 신체’라는 개념을 대두시켰다. 그의 대표작 〈가르강튀아와 팡타그뤼엘 Gargantua and Pantagruel〉에 의해 과장되고, 거칠고, 희극적인 카니발 적 그로테스크 리얼리즘이 수립되었지만, 이는 시간이 지남에 따라 그 속뜻이 없어지고 점점 캐리커처 식으로 희화화되었다. 17, 18세기에는 카니발 적 축제가 민중적 놀이보다는 공식 행사로 전환되면서 그 의미가 축소, 변질되는 한편, 그로테스크 양식은 민속적 유머로 치부되어 고전 문학의 전통에서 제외되었다. 신고전주의, 낭만주의 시대에도 그로테스크 양식은 여전히 부정적인 의미로 사용되었으나, 낭만주의 당시 그것이 양면성의 미학으로 대두되면서 처음으로 비평적 의미를 획득하게 되었다. 특히 빅토르 위고는 그로테스크 양식을 공상보다는 사실에 관계시키는 한편, 그것을 숭고미와 대비되는 미학적 개념으로 간주하면서, 그로테스크 이미지와 숭고미가 결합하여 고전주의가 도달치 못한 낭만주의의 완벽 미를 창조할 수 있다고 주장하였다. 이 낭만주의 논자들과 함께 그로테스크 양식이 낭만주의의 특징으로 부각, 문학적 변방으로부터 중심부로 그 무대를 이전할 수 있었다.³⁾

낭만주의 퇴조와 함께 19세기 말 경 그로테스크 양식이 축소되다가 20세기에 들어와 다시 부활하게 된다. 알프레드 자리의 모던 화 된 형식으로서의 그로테스크, 브레히트의 리얼리스트 그로테스크와 함께 그로테스크 이미지의 의미가 재해석되고, 특히 독일의 비평가 볼프강 카이저에 의해 ‘그로테스크’라는 단어가 집대성, 비평적 언어로 확립되었다.⁴⁾ 카이저는 1957년 그의 저서 〈예술과 문학에서의 그로테스크 The Grotesque in Art and Literature〉에서 그로테스크 이미지가 가지는 양면성을 강조하는 한편, 그것을 “적대적, 소외적, 비인간적”인 것으로 간주함으로써 그로테스크 이미지의 소외적인 측면을 강조하였다. 그로테스크는 친숙한 세계가 갑자기 낯설어진 것, 소외된 것의 표현이라는 견해와 함께 그는 그로테스크의 의미를 죽음 뿐 아니라 인간의 실존적 공포에 관계시켰다.⁵⁾ 그러나 카이저 등에 의한 ‘모던 그로테스크’는 중세 카니발 그로테스크가 함의하고 있는 유토피아 이상주의와 삶의 요소를 간과하였다. 카니발의 민속적, 민주적 특징을 강조, ‘카니발 그로테스크’를 이론화한 인물이 바로 러시아 철학자이자 문학 이론가인 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)이다.

3) Bakhtin, “Rablais and His World”, pp.33-34, 43-45.

필립 톰슨, 앞의 책, p.17, 22-23, 재인용.

4) 김홍희, “미국 페미니즘 비디오 미술 연구”, 홍익대 대학원 박사학위논문, 1997, pp.204.

5) 바흐친, 앞의 책, pp.45-47. 필립 톰슨, 앞의 책, pp.15, 19, 재인용.

그는 라블레의 그로테스크 리얼리즘을 분석한 <<라블레와 그의 세계>>에서 형식주의 모던 그로테스크를 초월하는 카니발 그로테스크를 대두시킴으로써 사회적, 정치적 차원을 함축하는 새로운 ‘그로테스크 이론’을 개진시켰다. 바흐친의 이론은 형식보다는 내용을 중시하고 예술의 소통적 차원을 강조하는 포스트 모던 시각에 부합할 뿐 아니라, 특히 보편적 신체와 신체의 물질성을 강조함으로써 90년대 이후의 ‘포스트 휴먼’ 신체 개념에 입각한 새로운 신체 담론과 신체 미술의 이론적 근거를 제시하고 있다. 이러한 배경에서 카니발 그로테스크가 성의 정치학을 몸의 정치학으로 전환시키고 있다.⁶⁾

이와 같이 그로테스크는 문학적 개념으로 자리 잡아 오다가 바흐친의 카니발 그로테스크의 전파와 함께 미술, 영화, 뮤직 비디오 등 각 방면으로 파급되고 있다. 물론 미술사를 통해, 상기한 ‘그로타 양식’ 외에도, 고대의 메두사 형상, 5세기에 성행한 애니멀 스타일, 15세기의 보슈, 근대 이후 고야, 프랜시스 베이컨 등의 작품에서도 그로테스크 양식을 발견할 수 있고, 특히 달리, 마그리트 등 초현실주의 작가들의 작품의 세계를 그로테스크 양식으로 풀이할 수 있다. 그러나 그로테스크 이미지가 미술 분야에서 본격적으로 논의되기 시작한 것은 90년대 들어와서이며, 신체, 성애와 관련된 현대적 의미의 그로테스크 이미지들이 작품에 나타나고 그것이 하나의 장르로 주목받는 경우는 미술보다는 영화, 특히 ‘컬트영화(Cult Movie)’에서였다. 60년대부터 미국 청소년을 대상으로 자리잡기 시작한 심야 영화의 터전에서 70년대 중반이면 컬트영화가 골격을 갖추고 그 모습을 드러내게 된다.⁷⁾ 공포영화, 에로물, 공상과학, 뮤지컬을 혼합시킨 듯 한 짐 샤만 (Jim Sharman)의 <로키 호러 픽처 쇼(The Rocky Horror Picture Show)>(1975)가 컬트영화의 신기원을 만든 이래, 그로테스크한 컬트 풍의 영화가 심야 영화 뿐 아니라 헐리우드로도 진출하게 된다. 컬트 코미디의 대가 존 워터스 (John Waters) 가 ‘생존해 있는 가장 추잡한 인간(the filthiest person alive)’을 묘사한 <핑크 플라밍고>(1972)가 그로테스크의 고전으로 현재 재평가되고 있으며, 데이빗 린치 (David Lynch)의 <에레이저헤드(Eraserhead)>(1977), 피터 그리너 웨이 (Peter Greenaway)의 <요리사, 도둑, 아내, 그리고 그녀의 정부(The Cook the Thief his Wife and Her Lover)>(1989), 장-피에르 즈네 (Jean-Pierre Jeunet) 와 마르크 카로 (Marc Caro)의 <델리카트슨(Delicatessen)>(1990)등이 성애, 시체, 식인을 주제화한 대표적인 그로테스크한 영화로서 컬트와 할리우드의 경계를 흐리고 있다. 그 밖에 팝 아티스트이자 영화 제작자인 앤디 워홀의 <프랑켄슈타인>(1974), <드라큘라>(1974)가 그 예이듯이, 프랑켄슈타인, 드라큘라, 뱀파이어, 마녀 주제의 전통 공포물들이 끊임없이 재해석, 제작되고 있으며, 80년대 이후는 침

6) 김홍희, 앞의 글, pp.204,205.

7) 컬트영화에 대하여 곽한주 편, “컬트영화, 그 미학과 이데올로기”, 한나래, 1995.

김홍희, 앞의 글, pp.205, 재인용.

단의 컴퓨터 기술을 사용하는 공상과학 영화가 현대판 괴기물로 성행하고 있다. 영화, 비디오 미술과의 상호 영향 속에서 피터 가브리엘 (Peter Gabriel), 토크 헤즈 (Talking Heads) 등의 뮤직 비디오도 같은 양상의 그로테스크 이미지를 영상화하고 있다.⁸⁾

III. 디자인에서 나타나 온 그로테스크 표현기법

1. 미술공예에서의 디자인 독립 선언

디자인에서의 그로테스크를 논하기 이전에 “디자인”의 개념 형성의 역사가 그리 오래되지 않았음을 언급하고자 한다. 그러기에 자연히 다른 분야들에 비해 디자인 계에서 그로테스크 표현 기법이 출현한 현상의 역사가 짧음을 염두에 두고 디자인 계에서의 그로테스크 이미지에 대해 논하기 전에 디자인이 공예로부터 독립한 내용을 간략히 서술해 보도록 하겠다.

미술과 공예의 제조업단계를 벗어나 기업화된 시점은 19세기 중반 이후에 와서이며 여기에 디자인이란 개념이 분리되어 전문직의 존속이 이뤄진 시기 또한 20세기가 들어서서이다. 그러므로 20세기에 와서야 미술 공예로부터의 디자인의 독립의 시기이며 그 이후 부단히 시대적 현상의 흐름에 맞춰 발전되어 온 것이다.

19세기 후반 에 이르러 나타나는 신 미술운동을 기점으로 20세기에 들어서면서 유토피아적 모더니즘과 함께 생산을 위한 디자인 운동이 전개되었으며 제 1차 세계대전 이후 상업주의 모더니즘으로 변모하면서 판매를 위한 디자인이 본격적으로 이뤄졌고 이 후 디자인의 상업화 속에 유기적 모더니즘에서 신 모더니즘을 거쳐 반디자인 운동에 이르게 된다.

일정한 규칙과 굿 디자인 개념을 중요시 여기던 모더니즘 시대에서 벗어나려는 반 디자인 시대가 디자인 계에서의 그로테스크 표현 기법이 나타나기 시작한 때라 하겠다.

2. 반디자인 시대의 실험들 속에서의 그로테스크한 디자인 시작

1960년대까지의 유토피아적 모더니즘의 디자인 운동이 인류학적 비판이론들의 등장과 함께 미적 가치의 결핍으로 치부되고 그에 발맞춰 경제적 풍요의 시대를 맞아 소비수준의 증가로 소비자들의 다양한 제품 선택의 욕구가 증가되면서 모더니즘 디자인 운동에 거부반응

8) 김홍희, 앞의 글, pp.205, 206.

을 나타낸 엘리트적 스타 디자이너들의 낭만주의적 디자인이 등장하게 되었다.

기존의 디자인에 대한 반발하고 나선 이 시대의 반 디자인 운동은 디자인을 반대한다는 의미로서가 아니라 디자인을 심화, 확대하고자하는 운동으로서 실존적 은유 (Metaphor)를 시각적, 물리적, 감각적으로 재현한 것이라 할 수 있다.

이 시대에 새로운 소재들의 개발로 현실적 작업의 뒷받침이 되어지면서 표현성과 상징성, 일회성, 장난기, 재미 등의 모든 요소를 동원한 실험적 디자인이 성행하였고 또한, 인간 최초의 달착륙으로 우주적, 미래적 요소에의 관심 마저 대두되어 모든 것이 복합적이며 과장되기도 혹은 축소되기도 하는 등의 표현 속에서 디자인에 있어서의 그로테스크한 현상들이 나타나기 시작했다고 할 수 있다.

그 이전에 대두되던 굿 디자인 요소나 유토피아적 미학적 접근이 의미를 상실하고 하급 문화로 치부되던 팝이나 키치의 현상들이 당당히 하나의 디자인 요소로 자리 잡음으로서 디자이너들은 당당히 이 역행의 흐름 속에 작업의 재미를 한껏 누리고 있었던 것이다.

로마치의 의자 ‘조’(1970)는 인체 중 손을 확대하여 의자형을 이루고 이에 신소재의 활용으로 풍선형으로 제조하여 그 재미를 더했으며, Strum의 소파 ‘초원 (Pratone)’(1971)은 시각적으로는 도저히 앉고 싶은 마음이 안 생기는 기괴한 형태를 하고 있으나 실제 매우 안락했던 의자 중 하나이기도 하다. 알렉 존스의 탁자 (1972)는 유선형의 유리판을 우주적 이미지의 사람이 받치고 있는 형태로 그로테스크함에 우주적 이미지까지 혼재되어 있다.

이러한 현상들은 제품 디자인 뿐 아니라 패션계에서도 노출과 기이한 형상으로서의 인체 왜곡 등으로 재미를 표현하면서 그로테스크함이 나타나고 있었다.

3. 현대의 그로테스크 과잉 현상으로서의 엽기적 디자인 출현

반 디자인 시대 이후 굿 디자인 적 요소와 반 디자인 적 요소가 공존하면서 디자인 계의 역사를 형성해 왔는데 1960, 70년대의 그로테스크 표현 기법의 시도들이 시간이 흐름에 따라 더 이상 그로테스크하지 않은 그저 일상적인 느낌으로 다가옴은 바로 소비자에게의 면역력 증가와도 같은 현상이었으며 이에 따라 디자이너들은 크리에이션 (Creation) 작업 속에서 소비자의 관심과 주목을 받기 위한 한 수단으로서 그로테스크 표현 기법들을 과잉 첨부하다보니 엽기적인 표현들이 되었다.

이러한 현상은 문학, 미술, 음악, 영화, 비디오, 또 요즘 대두되는 인터넷 영상에까지도 빠르게 확산되고 있으며 엽기적 표현 또한 남용되어 이제 웬만한 엽기적 기법도 자극을 주지 못한 채 익숙함이 되어지고 있다.

현 시대의 문화는 그로테스크 이미지의 과잉을 넘어 엽기 이미지의 과잉으로 가고 있다.

간혹 이 시대 후에 올 것은 과연 무엇일까라는 의문에 우리 디자이너들은 답을 잃어버린다. 이 엽기적 현상을 세기말적 현상으로 치부하기엔 상상의 미래 즉, 21세기가 이미 우리 곁에 서서 우릴 맞이하고 있으며 세기말도 끝나가고 있다. 이에 그로테스크의 개념과 엽기의 개념의 구분을 명확히 하고 세기말적 매너리즘 개념 정리와 함께 디자이너들의 향후 과제를 정리해 보도록 하겠다.

Ⅳ. 그로테스크와 엽기의 개념 구분

‘엽기’의 사전적 의미는 ‘기괴한 일이나 물건에 호기심을 갖고 찾아다니는 것’이라 명시되어 있다. 위에서 살펴본 역사 속에서 변천해 오며 자리잡은 그로테스크 양식의 의미와는 달리 알뜰한 호기심을 가지고 기괴한 것들을 무작정 보는 행위를 말한다. 혹자들은 엽기와 그로테스크의 개념조차 구분이 어렵게 느낄 수도 있지만 엽기와 그로테스크의 개념은 엄연히 다르다. 그로테스크에는 명백히 내재된 규칙과 원리가 존재하고 엽기는 부조리의 과도한 현상이며 단지 자극적인 형태로 그로테스크함이 남용된 상태라는 것이 그 차이점이다. 생활 속의 풍요로움을 위해 실용품에 미를 불어넣는 작업자들 즉, 소위 디자이너들은 이 차이를 명백히 구분하고 그로테스크 기법이 남용되어 엽기적인 풍조를 형성하는 일을 자제해야겠다.

그렇다면 그로테스크한 풍조든 엽기적인 풍조든 이러한 현상이 나타나게 되는 크리에이터들의 시대적 매너리즘이 무엇인가를 정리해 보겠다.

Ⅴ. 매너리즘의 의미분석과 이 시대의 매너리즘 분석

1. 언어적 의미

매너리즘(Mannerism)의 사전적 의미는 ‘어떠한 틀에 박힌 상태’를 지칭하는 것으로 이 글에서 본인이 인용할 매너리즘의 의미는 사조와 사조간에 경계, 혹은 과도기적 현상으로서 잠시 머무르는 정신적 지체의 현상이며 이를 어떠한 창작(Creation)의 작업으로 표현하여 나타나지는 또 다른 사조의 구성을 의미한다.

매너리즘(Mannerism)의 원래 뜻은 기교적이고 타성적인 스타일을 추출해 낸 16세기 중반의 로마와 피렌체의 화가 그룹의 미술을 지칭하는 다분히 경멸적인 말이었는데⁹⁾, 아놀드 하

우저(Arnold Hauser)는 역사적인 예술양식으로서의 매너리즘과 특정한 사조의 말기에 드러나는 흔히 ‘매너리즘에 빠졌다.’라는 개념과는 구분해야 한다고 보았다. 여러 가지로 해석이 가능한 매너리즘에 대해 월터 프리들랜더(Walter Friedlander)는 르네상스 미학에 대한 반응으로서 반 고전주의 운동이라고 보았으며, 막스 드보르작(Max Dvorak)은 정신성을 그 본질로 보았는데, 이에 대해 하우저는 매너리즘을 “고전주의와 반 고전주의, 자연주의와 형식주의, 합리주의와 비 합리주의, 관능주의와 정신주의, 전통주의와 혁신, 관습주의와 순응주의에 대항하는 반역 사이의 긴장의 산물”¹⁰⁾ 이라고 정의한다.

2. 현대의 디자인 분야에서의 매너리즘 적 상황

현대 디자인계는 그야말로 복고라는 사조의 과다 현상과도 같이 과거 사조의 모방들이 난무하고 있다. 이러한 시대적 현상을 이 글에서는 시대적 매너리즘적 현상이라 보려한다.

현대의 디자인계는 이미 여러 답습을 거쳐 더 이상의 진정한 크리에이션(Creation)을 할 수 없고 응용과 모방의 단계에서 방황을 할 수 밖에 없는 상황이며 이에 현대의 디자이너들은 자칫 비관적이 되기도 하고, 소위 시대를 잘못 타고난 것은 아닌가 하는 정신적 우울감에 휩싸이기 쉽다. 그러나 그러한 상황 속에서도 그래도 틈새를 찾아 새로운 관심을 끌어 보려는 노력이 다분히 일고 있으며 어떠한 경우는 모방에 모방의 합성으로서 디자인하여 임기응변 식의 디자인에 머무르기도 하여 비난을 받기 일쑤이다. 또 한편은 어느 정도가 모방에 속하는 지를 논하기도 하고 무에서 유가 추출되지 않고 유에서 유가 추출 된다는 이론으로서 모방의 허용 정도를 합리화하기도 하는 상황 속에서 디자이너들이 시대적 매너리즘에 빠져들고 있진 않은 지에 대한 관점에서 이 글을 써나가려 한다.

한편 복고란 이름 하에 과거 사조의 답습이 난무하는 현 시대의 디자인 계를 두 가지 측면으로 보려한다. 하나는 정말 더 이상 새로운 디자인 창작이 어려우니 복고란 명목 하에 과거 사조의 모방을 일삼는 것이고 하나는 언제나 그러하듯이 새로운 사조 출현 직전의 현상으로서의 복고의 과다 출현 현상을 보려한다. 아마도 매너리즘 극복의 수단적 현상으로 이러한 복고적 경향을 읽는다면 후자의 경우라 봐야 할 것이긴 하나 전자의 경우로 본다해

9) H.W.젠슨, “미술의 역사”, 김윤수(외)역, 삼성출판사, 1978, p.414.

조중현, “Jan Svankmajer의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구”, 영남대대학원 석사학위논문, 2000, pp.7. 재인용.

10) 아놀드 하우저, “예술과 소외”, 김진욱 역, 종로서적, 1981, pp.19-25.

조중현, 앞의 글, pp.7. 재인용.

도 무방하리라 본다.

Ⅵ. 결론 및 제언

현대에는 그로테스크와 엮기가 남용되다 보니 그 경계가 모호하고 그로테스크에서의 수사적 표현인 ‘참을 수 없는’이란 의미도 없어지고 있다. 오히려 그로테스크함이 사라진다면 ‘참을 수 없는’ 상태가 될 상황이어서 사전에서의 용어조차 바뀌어야 할 형편이다. 현대에 크리에이터 (Creator)들의 과잉 속에 진정한 크리에이터를 제외한 열외 속의 크리에이터들이 관심을 불러일으키기 위한 알팍한 상업 수완으로서 엮기적 기법을 남용하여 우리 21세기를 향한 문화를 저속하고 타락한 세기말적 현상으로 몰아세우는 것이다. 그러나, 우리 진정한 크리에이터들, 또 그 속에 속한 디자이너들이 제대로 된 작업들을 흔들림 없이 이끌어 간다면 나머지는 어차피 추종을 하게 마련이고 우리의 21세기 문화는 미래 속의 한 단계 올라선 형이상학적 문화로 서게 되리라 믿는다. 그로테스크와 부조리가 분명 다르듯 엮기와도 분명 다른 경계를 가지고 있다. 현 시대의 엮기적인 현상들이 우리 문화 속에서 일편의 형이상학적 그로테스크한 현상으로 자리 잡을 수 있도록 각 분야의 크리에이션 (Creation) 작업자들이 작업 속에서 부조리와 그로테스크, 엮기와 그로테스크의 명백한 구분을 바탕으로 이 시대의 새로운 미학 개념을 “정돈”해야 함이 과제라 하겠다. 현재 우리의 문화가 세기말적 문화가 아닌 새로운 세기로의 도약적 문화, 상위개념으로서의 문화가 되도록 말이다. 그러기 위하여 크리에이터들은 필히 인문학적 자질을 향상시켜야 하며 자신의 작품을 스스로가 제대로 해석해낼 수 있는 책임감 있는 자세를 가지고 작업에 임해야 할 것이다.

디자이너들을 포함한 모든 크리에이터들은 관심과 주목을 받기 위한 알팍한 수단으로서의 그로테스크 남용을 배제해야하며 진정한 작품의도로서의 그로테스크 기법을 인용해야 한다. 현대는 소비자 뿐 아니라 모든 지켜보는 이들이 크리에이터들보다도 앞서 나아가 주시하는 시대이기에 디자인, 또는 여타 크리에이션 작업에 대해 적절한 해석 없이 우연 발생적이라는 식의 작업은 용납되기 어렵다. 그러므로 모든 크리에이터들은 그로테스크한 창작 작업을 수행함에 있어 책임감을 가지고 현 시대의 엮기적 현상을 한 시대의 미학적 요소로 정리할 필요가 있다.

(접수: 2001년 9월 4일)

【참 고 문 헌】

〈단행본〉

Philip Thomson 저, 김영무 역, “그로테스크”, 서울대학교출판부, 1986.

〈학위논문〉

김홍희, “미국 페미니즘 비디오 미술 연구”, 홍익대학교대학원 박사학위논문, 1997.

강연경, “보나벤투라의 ‘야경’에 나타난 그로테스크 연구”, 연세대학교대학원 석사학위논문, 1999.

홍기정, “손창섭 소설의 그로테스크 미학 연구”, 고려대학교대학원 석사학위논문, 1999.

박재현, “프리드리히 뉘렌마트의 소설 ‘고장’에 나타난 카니발적 그로테스크 연구”, 전북대학교대학원 석사학위논문, 1998.

조중현, “Jan Svankmajer의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구”, 영남대학교대학원 석사학위논문, 2000.

〈간행물〉

박창기, “‘여색-대남’과 그로테스크”, 전북대학교 논문집 인문사회과학편 37호, 1994, pp. 119~130.

조형준, “문학의 공백기를 건너가며”, 세계의 문학 93호, 1999, pp.150~167.

백민석, “망가진 낙원과 훼손된 신체”, 문학사상 333호, 2000, pp.71~76.

A study on the appearance of bizarrerie – over grotesque for overcoming the design mannerism

Graduate School of Techno Design, Kookmin Univ. Sumi Yoo

Graduate School of Techno Design, Kookmin Univ., Professor Jeajung Lee

There are too much the appearance of bizarrerie-seeking in the field of Design now. This is not the end of the century but the beginning. I think about the cause why appear the bizarrerie-seeking in Design is over grotesque for overcoming the design mannerism. We have to consider to the appearance whether it is aesthetical really or not. I investigated the origin of the words "Grotesque", "Mannerism", and, "Bizarrerie-seeking" in the Study. And I demarcated the meaning of the grotesque with the bizarrerie-seeking.. So, I wish to help what designers make the aesthetic for new century. Also I wish to that our cultures in the Design is will be the Metaphysics after this, too. We (Designers) have to study about the cultural sciences more and more for the explanation about our Design by ourselves.

◆ Keywords: Grotesque, Mannerism, Bizarrerie