

# Good Design의 정치학

## Politics of 'Good Design'

오창섭

건국대학교 디자인학부

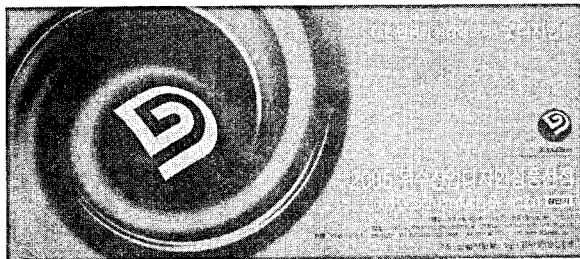
Oh, Chang-Sup

Division of Design, Konkuk University

• Key words: Good Design, Politics of Good Design

### 1. 서론

본 논문은 디자인에 끼치는 Good Design의 폭력성과 그 내용을 밝히는데 그 목적이 있다.



[그림 1]  
2005 우수산업디자인상품선정 광고 (동아일보 2005년 3월 21일)

### 2. Good Design과 디자인의 서열화

Good Design이 제도의 형태로 작동하는 현장에서 우리는 하나의 흐름을 분절하고 재배열하는 풍경을 목격하게 된다. 제도로서 Good Design은 자연스럽게 흩어져 자유롭게 고유한 모습으로 존재하는 다양한 디자인의 개념과 움직임, 그리고 결과물들에 하나의 중심을 설정하고, 그것들이 바로 그 중심을 통해 재배열되기를 욕망한다. Good Design의 이러한 욕망은 Good Design을 중심으로 순차적 질서를 만들어내고, 결과적으로 'Good Design'과 'Good Design이 아닌 것'으로 디자인을 분할한다. 이러한 분할은 다양한 디자인의 양상들을 하나하나 점검하면서 신중하게 판단한 결과가 아니다. 그것은 단지 다양한 디자인의 모습들 중 하나를 긍정하고, 그것에 중심이라는 위치를 부여하는 것만으로도 충분한 일이다.

중심의 설정은 결과적으로 디자인 담론과 현상에 계급적 서열을 만들어 낸다. 중심에 자리한 Good Design과 그것의 범주로 설명될 수 있는 디자인은 그 범주 밖에 자리한 타자, 즉 'Good Design이 아닌 디자인'에 의해 자신이 Good Design임을 확인받는다. 제도로서의 Good Design은 자신의 영역 밖의 디자인을 Bad Design으로 규정함으로써 Good Design의 실재와 동일성을 형성해내는 것이다. 때문에 제도를 통해 부여받은 Good Design이라는 영예는 타자들을 딛고 선 영광인 것이다. 'Good Design'과 'Good Design이 아닌 것'이 이렇게 계급적으로 구분되는 현실은 디자인에 대한 제도화된 Good Design의 독특한 이해방식에 그 뿌리를 두고 있다.

제도화된 Good Design은 디자인을 구조상 등수를 만들어낼 수 밖에 없는 일종의 '경주'로, 혹은 구조상 승자와 패자를 만들어낼 수 밖에 없는 '전쟁'으로 이해한다. 경주와 전

쟁은 하나의 대상을 모두가 소유할 수 없다는, 혹은 모두가 어떤 지위에 오를 수 없다는 희소성의 가정을 바탕으로 두고 있다. 삶을 경주와 전쟁으로 경험하는 공간에서는 모두가 소유하고 즐길 수 있는 충분한 양이 마련될 수 있다 하더라도, 혹은 모두가 동일한 지위에 자리할 수 있더라도 결코 그들 모두에게 그것을 함께 할 기회가 주어지지 않는다. 경주와 전쟁의 무의식은 나와 너, 아군과 적군을 나누고 상대를 계급적으로 하위에 두려울 뿐이다. 패자를 만들어냄으로써 이루어지는 승리, 이것은 이러한 무의식이 지배하는 공간에서 모두가 찬양하는 미덕인 것이다. Good Design은 바로 이러한 무의식 속에서, 그리고 이러한 무의식을 재생산하면서 작동한다. 계급적 서열화, 이것은 Good Design이 디자인의 장에서 만들어내는 가장 강력한 이데올로기적 효과인 것이다.

### 3. '기준!'이라고 외치는 Good Design

Good Design을 하나의 중심이라고 보았을 때, 'Good Design'이라는 표현이 담아내는 구체적인 내용은 무엇이든 가능하다. 다시 말해, 오늘날 제도화 된 Good Design이 확신에 찬 어조로 그것의 절대성을 이야기하는 Good Design의 내용이 항상적이고 절대적인 Good Design의 실체는 아니라는 것이다. Good Design이라는 이름으로 불리는 디자인의 내용은 변화할 수 있으며, 실제로 디자인의 역사는 이러한 사실을 증명해왔다. 역사의 저편에서 Good Taste와 Good Form을 이야기하던 Good Design은 역사의 이편에서 Good Business를 이야기하고 있다. 그것은 디자인 담론의 헤게모니를 누가 잡는가의 문제이고, 보다 본질적으로는 디자인이 자리하고 있는 권력의 배치가 어떠한 것인가의 문제이다. 때문에 경우에 따라서는 오늘날 제도화 된 Good Design이 자신과 가장 먼 대척점에 위치시키고 싶어 하는 키치(Kitsch)적 양태의 디자인들도 제도화 된 Good Design의 형식으로 담아낼 수 있는 것이다. 왜냐하면 Good Design은 내용의 문제가 아니기 때문이다. 물론 이러한 가정과 상상이 실제적인 것이 되기 위해서는 디자인이 자리하고 있는 권력의 배치가 바뀌어야 할 것이다. 권력의 배치와 그에 따른 내용의 변화가능성이 이야기되는 지점에서 Good Design은 권력의 문제, 정치적 문제로 변화한다.

Good Design을 선정하는 현장에서 어렵지 않게 발견할 수 있듯이, 형태나 기능과 같은 디자인 내적인 원리들을 통해 Good Design을 설명하고 이해하려는 움직임은 Good Design의 실체를 드러내주지 못한다. 오히려 이러한 접근방식은 Good Design의 정치적 의도를 은폐하고, 보다 교묘하게 권력이 작동할 수 있도록 우리의 눈을 흐리게 하는 역할만을 할 수 있을 뿐이다. 때문에 우리는 제도화된 모습으로 작동하

는 Good Design의 작동방식과 그것이 기대하고 만들어내는 효과들을 주목해야 한다. 이 말은 제도화 된 Good Design을 이해함에 있어 그것을 둘러싼 힘의 역학관계가 무엇보다 중요하다는 의미이다. 디자인의 다양한 양태들 중 '어떤 것도 Good Design이 될 수 있다'는 이 글의 주장은 '누가, 무엇 때문에, 하필 그것을 Good Design이라고 하는가?'라는 문제에 주목하도록 우리의 시선을 이끈다. 여기서 Good Design은 내용의 문제가 아니라 정치적인 권력의 문제라는 것이 다시 한번 드러나게 된다. 그러므로 Good Design을 내용의 문제로 접근하려는 노력은 그 자체로 정치적인 의도를 가진 활동일 수밖에 없다. 현재의 이해방식을 고착화시키고, 그로부터 발생하는 이득을 영구화하려는 불순한 권력의 이데올로기적 작용방식을 우리는 그곳에서 발견할 수 있다. 그러므로 제도화된 Good Design에 있어 우리가 관심을 가지고 주목해야 하는 부분은 그것을 결정하는 권력의 정체와 그것이 어떻게 작동하느냐의 문제인 것이다.

#### 4. 폭력적이지 않은 폭력

제도화된 Good Design은 자연스럽게 흩어져 고유한 모습으로 존재하는 다양한 디자인의 개념과 움직임, 그리고 결과물들에 '이것이 바로 여러 디자인 개념과 움직임, 그리고 결과물이 취해야 할 기준이 되는 디자인의 개념이며, 결과물이다. 이것에 가까울수록 좋은 것이며, 멀어질수록 나쁜 것이다. 그러니 따라야 한다.'라는 행동의 지침을 내린다. 이러한 지침은 현실에서 강력한 명령으로 유효하게 작동한다. 많은 디자인들이 그러한 지침을 따르며 Good Design의 세례를 받기 위해 제도화된 Good Design 주위로 몰려드는 모습은 Good Design의 지침이 유효하게 작용하고 있음을 증명한다.

현실에서 Good Design의 존재는 모든 디자인에 대한 폭력으로 자리한다. 왜 그럴까? 우리는 특정 디자인이 제도화된 Good Design에 선정되지 않았다는 이유로 서열상 아래에 자리하는 것이 아님을 분명히 알아야 한다. 선정되지 않았다는 이유로 Good Design에 포함되지 못한 디자인은 그래도 상대적으로 약한 폭력의 희생물이라 할 수 있다. 왜냐하면 그것은 선정되기를 희망하면서 그 제도에 참여하였고, 참여로써 제도화된 Good Design의 호명에 답한 것이기 때문이다. 정작 우리를 당혹스럽게 하는 것은 더욱 더 강력한 폭력이다. 그 폭력은 Good Design의 호명에 답하지 않았음에도 불구하고, 그것의 부름에 얼굴을 돌리거나 반응을 보이지 않았음에도 불구하고, 오히려 그 이유로 특정디자인의 움직임을 Good Design의 계급체계 속에서 열등한 지위에 배치해버린다. Good Design은 'Good Design과 여러 다른 디자인들'이 아니라 'Good Design과 그것이 아닌 것들'이 이항적 이해방식 속에서 작동한다. 바로 이러한 방식을 통해 호명에 공명하지 않는 디자인들을 억압하고, 그것들에 폭력을 행사하는 것이다. 때문에 Good Design이 제도로 존재하는 이상 그것을 벗어나는 것은 쉬운 일이 아니다.

#### 5. Good Design을 넘어선 시선

제도화 된 Good Design은 디자인에 자리하는 권력이

계이다. 디자인의 다양한 흐름을 일정한 방식으로 절단하고 채취하며, 그것에 서열을 만들고 모든 디자인을 자신이 지정해 준 질서에 편입하도록 폭력을 행사하는 기계 말이다. Good Design이라는 기계는 특정한 배치의 산물이다. 끊임없이 자신을 재생산해내려는 욕망의 덩어리인 자본, 그리고 그 욕망에 포섭되어 자신이 욕망을 자본의 욕망과 동일시하는 디자인, 그러한 디자인을 하나의 절대적 중심에 설정하는 디자인 지식 체계의 신화적인 판타지, 뿐만 아니라 그 판타지를 통해 현상을 바라보고 제단해내는 디자이너들과 디자인이론가들의 실천들... Good Design이라는 제도는 이 모든 것들의 종합적 배치가 만들어낸 결과물이다. 때문에 그것은 누군가의 것이 아니다. 즉, 원인을 누군가에 귀속시킬 수 있는 그런 성격의 것이 아니라는 말이다. 제도화된 Good Design은 마치 건축적으로 구축되어 작동하는 벤담(J. Bentham)의 판옵티콘(Panopticon)처럼 인격 속에서가 아니라 장치 속에서 작동한다. 푸코(Michel Foucault)는 <감시와 처벌>에서 판옵티콘의 비인격적이며 자동적인 속성을 잘 지적하고 있다.

"권력의 근원은 어떤 인격 속에 있는 것이 아니라 신체, 표면, 빛, 시선 등의 신중한 구분 속에, 그리고 내적인 메커니즘이 만들어 내는 관계 속에, 개개인들이 포착되는 그러한 장치 속에 존재한다. ... 누가 권력을 행사하느냐는 별로 중요하지 않다. 우연히 걸려든 그 누구라도 이 기계 장치를 작동시킬 수 있는 것이다."<sup>1)</sup>

Good Design 역시 누구든 그 장치의 특정한 자리에 들어가면 해당되는 역할을 할 수밖에 없는 그런 하나의 자동기계인 것이다. 때문에 Good Design을 하나의 기계로 보지 않고, 누군가의 불순한 행위로 보는 오류를 범해서는 안 된다. 그것은 제도로서의 Good Design이 우리에게 설정해 놓은 하나의 함정이다. 비평적으로 Good Design을 바라보는 시선조차도 쉽게 그 함정에 빠질 수 있고, 그 함정에서 헤어나오지 못할 수 있다. 함정에 빠진 시선은 끊임없이 누군가를 탓하고 원망한다. 만일 우리가 Good Design을 하나의 배치, 혹은 기계로 보지 않는다면, 우리가 마주하게 될 미래는 끊임없이 반복되고 재생산되는 Good Design의 폭력으로 채색될 것이다.

#### 참고문헌

- 오창섭, "Good Design의 기준 문제 있다", <월간디자인>, 1996년 1월호
- 미셸 푸코, 오생근 역, <감시와 처벌>, 나남, 2003
- 질 들뢰즈/ 펠릭스 가타리, 김재인 역, <천개의 고원>, 새물결, 2001

1) 미셸 푸코, 오생근 역, <감시와 처벌>, 나남, 2003, p.313