

# 디지털 인식론과 새로운 인터페이스 디자인 사고

Digital Epistemology and New Design Thinking of Interface

주저자 : 오창섭 (Oh, Changsup)

건국대학교 예술문화대학 디자인학부 조교수

## 목 차

1. 디지털 인터페이스의 현 상태
2. 디지털 인터페이스의 짧은 역사
3. 제품 의미론, 또 하나의 인터페이스 디자인
4. '블랙박스'라는 은유
5. '형태'와 '기능'의 계급성
6. 새로운 디지털 존재론
7. '어둠을 밝히는 빛', '밝음을 가리는 막'

## 참고문헌

## (要約)

본 논문은 인식론적인 측면에서 디지털 인터페이스의 새로운 가능성을 확인하는데 그 목적이 있다. 우선 디지털 인터페이스의 역사를 개관함으로써 현재의 인터페이스가 우연적 계기들의 산물임을 밝히고 있다. 그것이 필연적인 결과가 아니라는 사실은 새로운 디지털 인터페이스가 무한히 존재할 수 있음을 암묵적으로 증언한다. 현실의 제한된 인터페이스는 디지털 기술과 디지털 미디어에 대한 제한적 이해로부터 파생하였다. '블랙박스'라는 은유를 통한 이해가 바로 그것이다. 본 논문은 디지털을 일종의 빛으로 보는 사유를 통해 이러한 이해를 극복하고 있다. 빛으로서의 디지털과 디지털 미디어라는 새로운 인식론은 인터페이스 디자인 활동이 차이를 긍정하고 생성하는 창조적 활동으로 나아가야 한다는 윤리학으로 발전한다.

## (Abstract)

This thesis, in terms of epistemology, aims to show the new possibility of digital interface. First, the thesis surveys the history of digital interface, and clarifies that current interface is the product of accidental gauge. The fact that it is not the inevitable result hints the infinite area of new digital interface. The current limited interface comes from the limited understanding of digital technologies and digital media. For example, it can be referred to metaphoric comprehension, "black box." This thesis tries to get over such comprehension, considering digital as a kind of light. New epistemology in which digital is regarded as light and medium extends to the ethics that interface design should become a creative activity, accepting the difference and making a new design.

## (Keyword)

epistemology, digital, interface, interface design

## 1. 디지털 인터페이스의 현 상태

1946년 최초의 컴퓨터라고 알려진 '에니악 ENIAC'이 만들어진 이후, 컴퓨터 기술의 지속적인 발전은 단순히 컴퓨터만을 바꾼 것이 아니다. 그것은 컴퓨터를 바꾼 것 이상으로 우리 사고와 일상의 모습을 변화시켰다. 변화를 가능하게 한 중심적 힘은 컴퓨터의 세례를 받은 디지털 미디어들이다. 오늘날 컴퓨터를 비롯한 많은 디지털 미디어들은 전자적으로 작동한다. 휴대폰이 그렇고 MP3 플레이어가 그러하다. 사물의 영역에서 이러한 미디어들이 차지하는 비중은 점점 늘어나고 있다. 전자적 작동과 무관했던 사물들 역시 전자화의 대세에 적극적으로 동참하고 있는 것이 현재의 상황이다.<sup>1)</sup>

전자적으로 기능하는 미디어들은 물리적 작용에 기반하는 사물들이나 기계적으로 작동하는 사물들과는 다른 존재론적 위상을 지닌다. "기계적인 타자기에서는 그 기능을 투명하게 볼 수 있었지만, 전동 타자기에서만 하더라도 작동하는 기능을 전혀 볼 수 없다"<sup>2)</sup>라는 토마스 하우페(Thomas Hauffe)의 지적은 바로 그 존재론적 차이를 묘사하고 있는 것이다. 존재론적 성격이 변화하면서 이전과는 다른 방식으로 사물을 정의해야 한다는 디자인 요구가 등장하였다. 그 요구는 하우페가 지적한 지적, 즉 볼 수 없음(알 수 없음)에 대한 공포가 만들어낸 것이다. 디자인의 무의식은 흐려진 사물의 정체성을 명확히 하고, 우리의 이해로부터 멀어져버린 기능을 드러냄으로서 그러한 공포로부터 벗어나고자 욕망한다. 인터페이스에 대한 디자인 영역의 관심은 이러한 배경에서 만들어졌고 증폭되어왔던 것이다.

만일 우리가 디지털 인터페이스 디자인의 주된 역할을 디지털 문화의 잠재성을 다양한 방식으로 현실화하는 것, 그래서 다양한 삶이 긍정적인 것으로 받아들여지는 조건을 만드는 것이라고 한다면, 인터페이스 디자인의 현 상태는 문제가 있다. 현재의 인터페이스 디자인은 디지털 문화의 잠재성을 드러내기보다는 그것을 억압하는 방식으로 이루어지고 있기 때문이다. 이러한 상황의 원인은 무엇보다 인터페이스 디자인을 제한적으로 정의하고 실천하는 인터페이스 디자인 담론과 그 실천 자체에 있다. 오늘날 인터페이스 디자인은 사물의 형태나 스크린 상에 나타나는 이미지를 기호학적인 맥락에서 생산해내는 활동이라는 의미로 받아들여지고 있다. 담론과 실천의 장에 자리하는 무비판적 이해의 관성은 인터페이스 디자인에 대한 이러한 이해가 마치 역사적인 필연성을 갖고 있는 것처럼 만들고 있다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)가 신화라고 부른 가공과정이 여기에도 작동하는 것이다. 그러나 앞으로 보게 되겠지만 인터페이스는 그 이상이다. 물론 인터페이스 디자인 역시 그 이상이다.

기 본지페(Gui Bonsiepe)는 인터페이스를 사용자와 대상으로서의 인공물, 그리고 의도한 목적을 위한 행위가 서로

상호작용하는 차원이라고 정의하였다.<sup>3)</sup> 그는 인터페이스를 디자인이 해결해야 하는 특정한 문제영역이 아니라 디자인이 자리하는 존재론적인 바탕으로 이해하고 있는 것이다. 여기서 인터페이스는 경험의 통로로 자리한다. 우리는 인터페이스를 통해 사물을 사용하고, 사람들을 만나며, 사건들을 경험한다. 그것은 곧 삶이다. 때문에 '우리가 어떠한 인터페이스를 통해 환경과 만나고 있는가?'라는 물음은 '어떠한 삶을 우리가 살아가고 있는가?'라는 물음일 수 있는 것이다.

오늘날 우리는 디지털의 세례를 받고 태어난 사물들과 어떠한 인터페이스를 통해 만나고 있는가? 이 질문에 연상되는 것은 스크린과 그 속의 아이콘, 마우스와 키보드, 그리고 다양한 크기와 형태의 버튼들이다. 이것들은 오늘날 디지털 미디어와 만나기 위한 만남의 현실적 조건들이다. 우리는 이러한 조건이 이끄는 방식으로 디지털 세상을 경험한다. 그것은 오늘날 인터페이스의 풍경이자 우리 삶의 모습이기도 하다. 우리가 디지털 미디어를 통해 경험하는 내용은 이루 헤아릴 수 없지만 그것과 만나는 방식은 극히 제한적이다. 제한된 인터페이스는 대상에 대한 제한된 이해를 만들어 낼 수밖에 없다. 디지털에 대한 흠 패인 이해와 그 속에서 이루어지는 인터페이스는 일종의 폐쇄회로를 형성하고, 그 회로 속에서의 반복된 움직임은 우리가 현실에서 경험하는 것이 디지털 미디어와 만나는 유일한 인터페이스라고 설교한다. 그러나 우리가 경험하는 디지털 미디어가 디지털 미디어의 전부가 아닌 것처럼, 우리가 경험하는 인터페이스 역시 전부가 아니다.

미디어는 시대에 따라 다르게 이해되어 왔다. 태초의 미디어는 인간의 한계를 보완하고 보충하는 존재였다. 그 곳에서 자연은 중심이었고, 인간은 자연에 의지하는 존재였다. 근대에 이르러 테크놀로지의 발전은 중심의 자리에서 자연을 밀어내고, 그 자리에 인공적 미디어를 위치시켰다. 그 결과 우리는 오늘날 자연 속에서 살아가는 것이 아니라 인공적 미디어 환경 속에서 살아간다.<sup>4)</sup> 가치에 있어 자연적 대상보다 아래에 위치하던 인공적 미디어에 대한 인식은 근대에 이르러 역전되었다. 근대는 신의 자리에 이성율, 이성의 산물인 테크놀로지를 위치시킴으로써 삶의 인공적 미디어 환경을 만들어 내었다. 그러나 테크놀로지의 발전은 환경오염과 같은 난제들을 연속적으로 파생시켰다. 흥미로운 것은 그러한 문제들에 대한 근대의 인식이다. 테크노폴리 시대인 오늘날 더 발전된 테크놀로지를 통해서만 그러한 난제들이 해소될 수 있다는 근대의 믿음은 상식으로 자리한다. 그 상식을

3) 기 본지페, 박해천 역, <인터페이스>, 시공사, 2003, p.47

4) 닐 포스트먼(Neil Postman)은 기술사용을 기준으로 문화를 3가지로 구분하였다. '도구사용문화 tool-using culture', '기술주의문화 technocracies', 그리고 '테크노폴리 technopolies'가 바로 그것이다. 자연을 보완하고 보충하는 존재로서 기술을 사용하는 문화가 도구사용 문화라고 한다면, 기술주의문화는 기술이 중심적 힘으로 작동하기 시작하는 문화를 의미한다. 테크노폴리는 기술이 모든 것을 결정하는 전체주의적 기술문화를 지칭하는 닐 포스트먼의 개념이다. 그는 이 개념을 통해 오늘날의 기술중심적인 문화를 비판하지만 존재론적인 변화, 혹은 인식론적인 변화를 이야기하는 데까지는 이르지 못하였다. 자세한 내용은 닐 포스트먼, 김군 역, <테크노폴리>, 민음사, 2001, pp.37-84 를 참조하시오.

1) 자동차나 냉장고, 세탁기 등 전자화 이전부터 사용하던 제품들 역시 오늘날 전자적 작동에 의해 그 기능이 보충되고 있다. 이러한 경향은 더욱 확대되고 있다. '임베디드 소프트웨어(embedded software)나 임베디드 시스템(embedded system)'에 대한 최근 관심은 이를 반영한다.

2) 토마스 하우페, 이병중 역, <디자인, 한 눈에 보는 흥미로운 디자인 역사>, 예경, 2005, p.169

유지하는 강력한 믿음 중의 하나가 '도구로서의 테크놀로지'라는 환상이다. 테크놀로지, 혹은 그 산물인 인공물과 인간 사이에는 명확한 계급적 관계가 환상으로 자리한다. 오늘날 인터페이스 디자인은 테크놀로지와 미디어에 대한 이러한 근대적 이해의 연장선상에 자리한다. 새로운 디지털 테크놀로지는 또 다른 테크놀로지일 뿐이고, 그 산물 역시 또 하나의 미디어일 뿐이라는 관성적 믿음 속에서 삶을 지배하는 근대적 가치와 믿음들은 유지되고 강화된다. '기능과 형태'라는 전통적인 구도 속에서, 은유의 방식을 절대시하며, 휴머니즘의 수사를 통해 자신의 정당성을 확인받으려하는 오늘날의 인터페이스 디자인은 근대의 그늘 속에 여전히 머물러 있는 것이다.

환상이 자리하는 곳에는 늘 환상을 깨우는 것들이 존재한다. 그것은 환상 속에서 새어나온다. 들뢰즈(Gilles Deleuze)라면 이것을 탈주선이라고 말했을 것이다. 아무리 포획하려고 해도 빠져나오는 탈주선, 그 탈주선은 보다 본질적인 흐름 가까이로 우리를 이끈다. 고착화된 은유들을 피해 탈주하는 인터페이스의 실험들, 휴머니즘의 수사에 안주하지 않는 디자인 실험들에 우리가 주목해야 하는 이유가 여기에 있다. 그것은 일체의 관습화된 법칙, 그 법칙들의 스크린, 그 스크린이 만들어내는 환상으로부터 자유로운 디지털의 흐름으로 우리를 안내한다. 그 흐름은 우리에게 사막일 수 있다. 그러나 디지털과 디지털 미디어에 대한 새로운 이해는 그 지점을 경유해서만 가능할 수 있다. 인터페이스 디자인이 자신이 설정한 인터페이스를 반복적으로 재생산하고, 그 인터페이스가 디지털과 디지털 미디어에 대한 이해를 제한된 방식으로 규정짓고 있는 오늘날의 상황에서 우리에게 필요한 것은 사막을 체험하는 것이다. 디지털에 대한 새로운 존재론, 디지털 세계에 대한 새로운 인식은 그로부터 가능하기 때문이다.

## 2. 디지털 인터페이스의 짧은 역사

인터페이스 디자인이 디자인 담론의 장에서 본격적으로 이야기되기 시작한 것은 그리 오래전 일이 아니다. 컴퓨터의 등장은 인터페이스 디자인의 출발을 가능하게 한 물적인 바탕임에 분명하다. 그러나 디자인 현실에서 이해되고 있는 인터페이스는 기 본지폐가 이야기하는 디자인의 존재론적인 바탕으로서의 인터페이스와 차이가 있다. 스티븐 존슨(Steven Johnson)은 "인터페이스라는 말 자체가, 달콤하지만 진부한 표현인 '사용자 친화성'이라는 구호나 화려한 색깔의 아이콘과 휴지통으로 이루어진 만화 같은 이미지를 연상시키는 것은 사실"<sup>5)</sup>이라고 현재의 인터페이스에 대한 제한적 이해방식을 지적한 바 있다. 실제로 오늘날 인터페이스 디자인은 은유적 방식을 통해 아이콘을 만들어내고 배치하는 활동과 크게 다르지 않다. "아이콘은 버튼과 객체들을 나타내기 위해 마련된 작은 그림으로 오늘날 인터페이스 디자인의 상징"<sup>6)</sup>으로 자리하고 있는 것이다.

5) 스티븐 존슨, 류제성 역, <무한상상, 인터페이스>, 현실문화연구, 2003, p.25

6) 제프 래스킨(Jef Raskin), 이건표 역, <인간 중심 인터페이스>, 안

시각적 은유는 인터페이스 디자인의 핵심 방법론으로 자리하고 있다. 컴퓨터를 사용할 때마다 접하게 되는 스크린과 그 속에 펼쳐지는 풍경은 인터페이스 디자인의 세례를 받고 태어난 대표적인 대상이다. 폴더와 휴지통, 그리고 다양한 프로그램 아이콘들이 배열되어 있는 스크린 속 풍경은 실제 사무실의 작업공간을 닮았다. 스크린이 이렇게 데스크탑의 은유를 취하고 있는 것은 어떤 필연적인 이유 때문이 라기보다는 우연한 계기의 산물이다. 스크린을 책상으로, 스크린 상의 요소들을 책상위의 종이로 이해했던 앨런 케이(Alan Kay)의 상상은 제록스 팔로알토 연구소(Xerox PARC)의 <스몰토크 Smalltalk>에서 발전되었고, 그곳을 둘러보던 스티브 잡스(Steve Jobs)의 눈에 띄어 애플의 <리사 LISA>(1983)로 구체화되었다. 리사는 우리가 알고 있듯이 애플 매킨토시 컴퓨터의 전신이 되는 모델이다. 아이콘이 인터페이스 디자인의 상징으로 자리한 데에는 애플의 성공이 결정적 역할을 하였다.

우리가 알고 있는 마우스 역시 우연한 계기들을 거치면서 오늘날의 모습을 취하게 되었다. 마노비치는 마우스의 기원을 1950년대 중반 미국의 공중 방어체제를 통제하기 위해 만들어진 SAGE(Semi-Automatic Ground Environment)에서 찾는다. SAGE는 레이더 기지들을 연결하여, 한 곳에서 여러 정보들을 분석하고 해석함으로써 적의 침공에 효율적으로 대처하기 위한 목적으로 만들어 졌다. 그 중앙기지의 초기 형태인 '케이프 코드 네트워크'는 MIT에 있었는데, 그곳에서는 82명의 공군 장교들이 각각의 디스플레이 창을 쳐다보며 화면에 나타나는 비행물체를 모니터링하였다. 중요한 것은 그것이 영화를 관람하는 것과 같은 일방향적 보기가 아니라 인터랙티브한 보기였다는 점이다. 장교가 여러 점들 중 비행기를 의미하는 스크린 상의 특정 점을 추적하기 위해서는 그 점을 지정해 주어야 했다. 이 과정에 사용된 것이 광펜(Light Pen)이었다. 광펜의 아이디어는 이후 클로드 섀넌(Claude Shannon)의 학생이었던 이반 서더랜드(Ivan Sutherland)의 <스케치 패드 Sketchpad (1963)>로 이어진다. <스케치 패드>는 오늘날 우리가 사용하는 <포토샵>과 같은 그래픽 프로그램의 시발점이라 할 수 있다. 마노비치는 컴퓨터에 명령을 내리는 수단으로서의 광펜을 마우스의 전단계라고 보고 있는 것이다.<sup>8)</sup>

광펜의 초기 형태는 총에 가까웠다. 아마도 군사적 담론

그라픽스, 2003, p.217

7) 뉴미디어 연구자인 레프 마노비치(Lev Manovich)는 컴퓨터 디스플레이 형식이 여전히 '풍경화 양식'과 '초상화 양식'으로 불리는 것을 예로 들면서 르네상스 회화와 영화 스크린, 그리고 오늘날의 컴퓨터 스크린과의 관계성을 지적한 바 있다. 그는 그 각각을 전통적 스크린, 역동적 스크린, 그리고 실시간 스크린으로 명명하면서, 상호 어떠한 유사점과 차이점을 지니고 있는지를 비교 설명한다. 특히 컴퓨터 스크린은 오락에서 출발한 영화와 달리 군사첩보외의 관계 속에서 발전하였다는 그의 지적은 숙고할만하다. 왜냐하면 컴퓨터 스크린이 풍경을 단순히 드러내는 그림과 같은 창이 아니라 책상과 같은 작업 공간임을 암시하고 있기 때문이다. 자세한 내용은 레프 마노비치, 서정신 역, <뉴미디어의 언어>, 생각의 나무, 2004, pp.146-149 를 참조하시오.

8) 레프 마노비치, 서정신 역, <뉴미디어의 언어>, 생각의 나무, 2004, pp.152-153

의 배치 속에서 탄생한 배경에 그 원인이 있을 것이다. 이후 광펜은 펜의 형태를 취한다. 그것이 오늘날 우리가 사용하는 마우스의 형태를 취하게 된 것은 더그 엔겔바트(Doug Engelbart)에 의해서이다. 스티븐 존슨은 그를 “현대 인터페이스의 아버지”<sup>9)</sup>라고 평가한다. 1968년 샌프란시스코 시민회관(San Francisco's Civic Center)에서 하이퍼텍스트 시스템과 더불어 엔겔바트에 의해 시연된 마우스는 획기적인 것이었다. 그러나 그는 그것의 잠재성을 인식하지 못하였다. 마우스가 오늘날과 같이 대중화 된 데에는 그 잠재성을 알아본 스티브 잡스의 역할이 컸다. 제록스 팔로알토 연구소를 방문한 스티브 잡스 일행이 그날 본 것은 스크린만이 아니었다. 그는 마우스가 사용자를 대신하여 화면 속을 돌아다니는 모습 역시 목격하였던 것이다.<sup>10)</sup> 마우스의 잠재성을 알아본 스티브 잡스는 그것을 자신의 컴퓨터에 적용하였다.

그렇다면 자판(keyboard)과 오늘날 디지털 미디어의 주된 인터페이스로 자리하고 있는 버튼은 어디에서 유래한 것일까? 자판과 버튼은 특정된 목적을 위해 무엇인가를 치거나 누른다는 봉상이 현실화된 사물들이다. 상식적인 수준에서 보았을 때 컴퓨터의 자판이 타자기에서 유래한 것은 너무도 자명해 보인다. 1964년 항공기 예매를 위해 만들어진 IBM 컴퓨터(IBM's seven-year-long Sabre project)는 그 관계를 시각적으로 드러내고 있다. 타자기의 역사는 19세기 중엽으로 거슬러 올라간다. 타자기는 1874년 솔즈(Christopher L. Sholes)에 의해 제작되어 1876년 필라델피아 박람회에 출품되면서 사람들의 이목을 끌었다. 썬진 글이 아니라 쳐진 글은 낮은 인격을 드러내는 것이었지만, 니체라든지 마크 트웨인은 타자기를 자신들의 글쓰기에 이용한 것으로 유명하다. 타자기는 조금 앞서 만들어진 피아노와 일정부분 관계가 있어 보인다. 피아노의 경우 만들어지는 것이 소리지만, 손가락으로 무엇인가를 쳐서 그 결과물을 만들어낸다는 측면에서 타자기와 피아노는 같은 맥락에 자리한다. 자판에 자리하는 특정 버튼들을 치면 그 행위에 즉각적으로 반응하여 텍스트나 소리를 내는 피아노와 타자기는 광펜과 마우스 이전에 실시간 인터페이스를 선취한 것으로도 볼 수 있다. 그러나 그것은 물리적 작용에 의한 것이었을 뿐만 아니라, 여전히 텍스트와 소리의 영역에 머물렀다.

버튼을 누르는 행위가 이미지를 만들어내는 그 역사적 시발점에 자리하고 있는 사물은 아마도 카메라일 것이다. 초기의 카메라는 버튼이 없었다. 오늘날의 조리개나 버튼의 역할은 천을 열었다 가리는 행위가 대신하였다. 이러한 행위가 버튼을 누르는 행위로 바뀐 것은 1888년 코닥사의 카메라를 통해서였다. 이스트만(George Eastman)은 100장의 사진을 찍을 수 있는 필름이 내장된 박스형의 카메라를 시장에 내놓

았다. 끈을 당기면 장전되고 버튼을 누르면 찍히는 이 카메라라는 사진을 대중화하는데 큰 기여를 하였다. 뿐만 아니라 그리는 행위로 만들어진 이미지가 아니라 버튼을 누르는 행위로 만들어지는 이미지를 현실화 시켰다. ‘서터만 누르십시오. 나머지는 우리가 맡겠습니다 (You press the button. We do the rest)’라는 당시 코닥 카메라의 광고 문구는 바로 이 점을 부각시키고 있다. 이스트만의 카메라는 버튼을 이용한 인터페이스의 초기모습이다. 인터페이스 디자인의 맥락에서 카메라에 주목해야 하는 이유 역시 버튼을 누르는 행위가 이미지를 만들어내는 바로 그 점 때문이다.

애플은 버튼을 스크린 안으로 가져다 놓았다. 이 점만으로도 애플은 인터페이스 디자인 담론에서 중요한 지점에 자리한다. 애플은 컴퓨터와 사용자 사이의 인터페이스에 대한 문제를 심각하게 인식하였고, 당시 산재된 기술을 종합 발전시킨 후, 시각적 은유의 방식으로 그것을 구현하였다. 이후 애플의 성취는 하나의 신화가 되었다. 그 신화는 컴퓨터와 사용자 사이에서 유일하고도 가장 적절한 인터페이스를 구현하였다는 내용으로 요약된다. 오늘날 애플의 인터페이스는 방법의 차원에서 숭배되고 있다. 그러나 애플식 인터페이스에 대한 숭배와 맹목적 추종은 디지털환경에서의 다른 가능성들을 보지 못하게 함으로써 디지털 인터페이스에 대한 이해와 그 가능성을 축소시킬 수 있다. 매킨토시가 취하고 있는 아이콘을 이용한 은유의 방식이 인터페이스 디자인에서 절대적인 것으로 받아들여질 때 그러한 우려는 현실화된다. 우리가 경계해야 할 것은 매킨토시의 아이들을 재생산해내는 활동, 즉 아이콘들을 그려내고 배치하는 활동으로 인터페이스 디자인을 제한하려는 움직임이다.

애플에서 아이콘을 이용한 인터페이스가 구체화되었을 당시만 해도 컴퓨터에 대한 지배적인 이해방식은 ‘사무실에서 사용되는 사무기기’ 정도였다. 여러 아이콘들로 채워진 애플 컴퓨터의 화면은 당시의 이러한 이해방식이 만들어낸 하나의 산물이다. 아이콘들은 스크린 속에서 일종의 버튼들로 자리한다. 그것들은 스크린 밖의 버튼들과 마찬가지로 사용자의 선택을 기다린다. 사용자는 해당 아이콘을 조준하고 마우스를 클릭함으로써 프로그램을 작동시킨다. 스크린 속의 다양한 사건들은 스크린 밖에서의 버튼을 누르는 한 가지 행위로 이루어진다. 오늘날 이러한 인터페이스는 사무실 밖을 나온 컴퓨터에게도, 더 나아가 컴퓨터를 벗어난 제품들과의 관계에서도 여전히 유효한 만남의 방식이 되었다. 미디어들이 약속하고 제공하는 온갖 환상들과 만나기 위해서는 우리는 우리의 풍부한 움직임을 마우스와 버튼이라는 방식으로 제한하고 환원해야 한다. 사무실에서, 오락실에서, 혹은 가정에서 우리는 끊임없이 버튼들을 눌러댄다. 문서를 지우는 것도, TV를 켜는 것도 모두 버튼을 누르는 행위로 대체되었다. 게임 속 캐릭터의 발을 들어 올릴 때에도, 그의 주먹을 사용할 때에도, 쓰러진 그의 몸을 일으켜 세울 때에도 우리는 버튼을 누르는 행위만을 할 수 있을 뿐이다.

현실의 이미지를 모방한 아이콘들, 그 아이콘들을 깨우는 유일한 방식인 버튼 누르기, 그 버튼을 누르는 행위를 통해서만 기능들을 불러낼 수 있는 이러한 만남이야말로 기드보르(Guy Debord)가 경계한 ‘삶의 스펙터클화’가 아닐까?

9) 스티븐 존슨, 류제성 역, <무한상상, 인터페이스>, 현실문화연구, 2003, p.24

10) “가장 놀라운 것은 스크린 상의 포인터를 조작하기 위해 책상 위에서 손으로 움직이는 장치였다. 마우스였다. 물론 완전히 새로운 장치는 아니었다. 1960년대 다파(DARPA 펜타곤의 국방첨단연구기획국)의 더그 엔겔바트가 그 원형을 만든 바 있다. 그곳이 최초로 전자 제품에 구현된 마우스였다.” 자세한 내용은 제프리 영&윌리엄 사이몬, <아이콘: 스티브 잡스>, 민음사, 2005, pp.87-88를 참조하시오.

우리를 삶의 참여자가 아닌 구경꾼으로 만드는 움직임, 삶이 주인공이 아니라 배경으로 밀려나는 그런 상황 말이다. 그 속에서 우리는 현실감을 상실한다. 어느 결프전 참전 전투기 조종사가 토로한 '전자오락 같다'는 느낌이야말로 바로 이러한 현실감 상실의 결과일 것이다. 그 속에서 우리는 '호모 버트니쿠스', 혹은 '호모 마우시우스'가 되어간다. 컴퓨터 게임으로 환원된 세상 속에서 시각에 비춰진 가상의 이미지에 의지하며 버튼을 누르는 행위를 통해서만 세상과 만나는 그런 존재가 되어가고 있는 것이다.

### 3. 제품 의미론, 또 하나의 인터페이스 디자인

오늘날 인터페이스 디자인은 시각적 은유들을 통해 컴퓨터와 사용자 사이의 정보 교환을 매개하고 있다. 여기서 미디어와의 만남은 커뮤니케이션 활동으로 환원된다. 디자인사를 돌이켜보면 이와 유사한 움직임이 있었다는 것을 알게 된다. 우리가 제품 의미론(Product Semantics)<sup>11)</sup>이라고 부르는 것이 바로 그것이다. 1980년대 크랜브룩 아카데미(Cranbrook Academy)에서 마이클 맥코이(Michael McCoy)와 그의 학생들은 전자적으로 작동하는 사물들을 새롭게 정의해야 한다는 요구에 '기호학적 디자인 방법론'으로 화답하였다. 이 움직임은 흐려진 사물의 정체성과 숨어버린 기능을 언어적 방식으로 표현하였다. 기호학적 맥락에서 사용자와 전자제품 간의 원활한 정보 교환을 꿈꾸었다는 점에서 제품 의미론은 인터페이스 디자인의 현실적 문제의식을 공유하고 있다. 물리적 형태를 매개로 전개되었다는 점이 현재의 인터페이스 디자인과 다른 제품 의미론의 특징이라고 할 수 있으나, 기본적인 문제의식과 전개방법에 있어서는 다른 점을 찾기가 어려울 정도이다.

여러 디자인 관련 서적과 잡지들을 통해 리사 크론(Lisa Krohn)의 <폰북Phonebook>은 제품 의미론을 적용한 대표적 디자인 사례로 언급되어 왔다. 1987년 한 디자인 공모전 수상으로 널리 알려진 이 제안은 책의 형상을 은유적으로 취하고 있다. 그것은 이 사물이 정보와 관계된 제품임을 사용자들에게 알려주기 위함이다. 인터넷과 같은 전자적 매체가 등장하기 전까지만 하더라도 책은 정보를 유통시키는 거의 유일한 매체였다. 리사 크론의 제안은 책에 대한 경험, 즉 책과 정보와의 의미론적 관계를 적극적으로 활용하고 있다. <폰북>은 책의 외형뿐만 아니라 책으로부터 정보를 얻기 위해 페이지를 넘기는 관습화된 행위 역시 적극적으로 취하고 있다. 전화를 주고받고, 기록하고, 내용을 출력하는 <폰북>의 기능들은 페이지를 넘기는 과정에서 나타난다. 책에서 정보를 취할 때 책과 독자 사이에 이루어지는 인터페이스를 그대로 수용함으로써 사용자들로 하여금 보다 쉽고, 친숙하게 <폰북>과 관계하도록 하고 있는 것이다.

11) 이 용어는 라인하르트 버터(Reinhard Butter)가 만들어 낸 것이다. 마이클 맥코이는 자신의 작업을 '제품 의미론' 보다는 '해석적 디자인(Interpretive Design)'이라는 용어로 표현한다. 해석적 디자인은 "사람들이 사물의 의미를 어떻게 해석하는가를 볼 수 있도록 하는 것"으로, 제품 의미론보다 범위가 좁은 개념이다. 자세한 내용은 토마스 미첼, 김현중 역, <혁신적 디자인 사고>, 도서출판 국제, 1999, p.23 을 참조하시오.

제품 의미론은 사용자 친화(User Friendly)라는 수식어를 하나의 지향점으로 취하고 있다. 이는 "어떤 오브제가 왜 만들어졌으며, 그것을 어떻게 쓰는데에 관해 사람들의 이해를 돕는 것"<sup>12)</sup>이라는 표현에도 잘 나타난다. 그러나 이 목표를 이루기 위해 제품 의미론이 취하고 있는 방법과 내용은 보수적이고 엘리트주의적이다. 제품 의미론은 전자 테크놀로지가 사물에 부여한 자유와 새로운 가능성들을 일종의 정체성의 혼란으로 이해하였고, 그 혼란을 치유하는 해결책을 과거의 기억과 경험으로부터 찾았다. 이러한 이해와 방법론은 필연적으로 기존 사물의 질서를 유지 강화할 뿐만 아니라, 특정 문화적 경험의 절대화라는 결과를 만들어 낸다. 제품 의미론의 보수적인 움직임에는 테크놀로지에 대한 소극적인 이해가 자리한다.

"어떤 면에서 보면 우리는 테크놀로지 학파는 아닙니다. 하지만, 우리는 하이 테크놀로지 프로젝트를 수행하고, 하이 테크놀로지 소재를 사용하고 있죠. 우리는 테크놀로지를 전체 환경을 결정짓는 요소로 보기보다는 단지 우리가 사용하는 진흙처럼 하나의 재료인 작업의 매개체로 봅니다."<sup>13)</sup>

마이클 맥코이의 이러한 고백은 테크놀로지에 대해 제품 의미론이 취하고 있는 한계를 드러낸다. 새로운 테크놀로지에 주목하고, 그것의 산물들을 디자인의 대상으로 하고 있지만, 역설적이게도 테크놀로지 자체가 가질 수 있는 가능성을 제품 의미론은 은폐해버리고 있는 것이다. 여전히 '기능과 형태'라는 전통적 디자인 담론의 영역 내부에 머물러 있고, 기존의 사회·문화적 가치를 유지하고 지속시키기 위한 도구로 테크놀로지를 이해하고 있는 것이다. 우리는 이와 유사한 움직임을 산업화 초기 유럽에서도 발견할 수 있다. 경제력을 바탕으로 헤게모니를 획득한 부르주아 계급은 자신들의 정체성을 과거 지배계급의 상징과 장식적 언어를 통해 확인받으려 하였다. 이 과정에서 장식은 고유한 맥락으로부터 떨어져 나와 부르주아 계급이 원하는 취향이나 정체성을 표현하는 요소로만 활용되었다. 테크놀로지는 이러한 움직임을 변화시키기 보다는 강화하였다. '역사주의'라 불리는 19세기 절충주의 움직임은 윌리엄 모리스가 <미술공예운동>을 통해 극복하고자 한 것이기도 했다. 절충주의는 산업혁명이 가져온 기계화의 잠재성을 적극적으로 실험하고 발전시키기 보다는, 보수적인 입장에서 과거의 가치와 믿음을 통해 당시 새롭게 등장한 테크놀로지를 정의하였다는 점에서 제품 의미론의 태도와 유사하다.

앤써니 던(Anthony Dunne)은 아담 리차드슨(Adam Richardson)<sup>14)</sup>을 인용하면서 제품 의미론이 "전자제품에 대한

12) 토마스 미첼, 김현중 역, <혁신적 디자인 사고>, 도서출판 국제, 1999, p.29

13) 앞의 책, p.28

14) 제품 의미론의 불길기 찾아들 때 즈음 아담 리차드슨은 '디자인의 죽음'이라는 글을 발표한다. 이 글에서 그는 형태가 아닌 기능이 점차 사물의 중요한 요소가 되고 있는 현실, 그리고 그 기능이 디자이너의 손에 의해 결정되지 못하는 모습으로부터 디자이너의 죽음을 이야기한다. 그에게 제품 의미론은 사라지는 형태에서 대한 집착일 뿐이기 때문에 넘어서야 할 비판의 대상인 것이다. 자세한 내용은

사용자(viewer)의 해석을 디자이너의 해석에 짜 맞추고 있다. ... 그것은 단답형 선긋기를 물질적으로 구현한 것이나 다름 없다"라고 비판한다. 뿐만 아니라 "사용자가 사물의 외형에서 의미의 연결 지점을 한번 발견하게 되면, 이제 더 이상 그 사물에는 사용자 스스로 참여할 수 있는 어떤 여백도 거의 남겨지지 않게 된다"라고 말함으로써 제품의미론의 자비로운 배려가 시끄러운 잡음이거나 무한한 지루함으로 경험될 수 있음을 지적하고 있다.<sup>15)</sup> 이러한 문제는 우리가 다양한 방식으로 사물과 관계한다는 사실을 간과하고, 의사소통이라는 기호학적 문제로 디자인을 환원하는데서 비롯되었다.

제품의미론은 마주한 제품이 무엇인지, 어떻게 사용해야 하는지에 대한 정보가 사용자들이 사물에게 요구하는 전부라고 가정하는 듯하다. 이러한 가정 속에서 사용은 제한된 정보의 교환활동으로 환원되어 버린다. 이러한 이해는 '그 제품이 무엇인지'와 '어떻게 사용하는지'를 설명하는 기호학적 정보가 제품의 존재방식을 결정하는 절대적이고도 유일한 요소라는 믿음으로 이어지고, 이 믿음은 디자인 실천으로 구체화 된다. 제품의미론을 실천했던 주체의 무의식에는 제품의 정체성과 기능에 대한 정보를 제품 사용자들에게 알려주어야 하고, 자신들이 그러한 일을 행할 수 있다는 엘리트적 강박관념이 자리한다.

#### 4. '블랙박스'라는 은유

제품의미론과 오늘날 이루어지고 있는 인터페이스 디자인은 디지털 테크놀로지나 디지털 미디어를 다음과 같은 방식으로 이해한다. 우선 새로운 테크놀로지를 하나의 장으로 인식하는 태도를 드러내고 있다. 두 번째로 테크놀로지가 초래한 장을 극복하기 위해 이미 익숙해진 질서와 기존 인터페이스를 적극적으로 긍정하고 있다. 세 번째 유사성은 디자인 활동을 기존 인터페이스의 유지, 혹은 강화 속에서 정의하는 점이다. 이러한 유사성은 흔히 우리가 전자화, 혹은 디지털이라는 이름으로 표현하는 테크놀로지의 변화를 어떻게 볼 것인가라는 문제에 대한 동일한 입장, 즉 디지털이라는 새로운 역량에 대한 인식론적 공유에서 비롯된다고 할 수 있다. 철학자이자 미디어 이론가인 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz)는 마이크로 전자 테크놀로지에 의해 만들어지는 디지털 미디어, 즉 전자적 사물의 성격을 다음과 같이 '블랙박스'라는 표현을 통해 묘사하고 있다.

"점점 더 진보해가는 사물들의 마이크로화와 전자화는 인간들이 접촉하는 거의 모든 것을 블랙박스로 변화시킨다. 필자가 블랙박스라고 부르는 이유는 우리가 매일매일 사용하면서도 그것이 어떻게 기능하는지를 이해하지 못하기 때문이다."<sup>16)</sup>

Adam Richardson, "The Death of the Designer", <Design Issues> Vol. IX, Number 2 Spring 1993, pp.34-43 을 참조하시오.

15) 앤서니 던, 박해천 & 최성민 역, <헤르츠 이야기>, 시지락, 2002, p.55

16) 노르베르트 볼츠, 윤종석 역, <컨트롤된 카오스>, 문예출판사, 2000, p.95

블랙박스는 오늘날 전자적으로 기능하는 사물들뿐만 아니라 디지털을 바라보는 이 시대의 인식을 드러내는 은유이다. 복잡하게 얽힌 회로와 그 회로를 오가는 전자신호, 전자신호에 따라 작동하는 장치, 그리고 그 장치를 가리는 불투명한 표피의 공간적 배치가 블랙박스를 구성해 낸다. 전자적 신호에 의해 작동하는 사물들의 존재론적 성격을 블랙박스라는 은유를 통해 이해한다는 것은 단순한 이해 그 자체의 문제가 아니다. 그것은 꼬리를 무는 또 다른 특정한 이해들을 구성해 내고 연속된 실천들을 만들어 낸다.

블랙박스로 존재하는 사물은 사용자들에게 자신이 어떻게 작동하는지를 보여주지 않는다. 때문에 사용자들인 우리는 그것이 어떻게 작동하는지를 알지 못한다. 일상에서 접하는 인공물의 목록에 전자적으로 작동하는 사물들의 증가는 블랙박스적으로 존재하는 사물들의 증가를 의미하고, 그에 따라 사용자와 사물 사이에는 이전에 찾아볼 수 없었던 단절이 발생하게 되었다. 이러한 단절을 극복하고, 사용자와 사물사이의 정보교환을 원활하게 만드는 접촉면의 디자인을 우리는 '인터페이스 디자인'이라고 부른다. 기호론적인 측면에서 사물을 정의하고자 한 제품의미론 역시 사용자와 사물과의 원활한 정보교환을 지향하고 있다는 점에서 인터페이스 디자인의 하나로 볼 수 있다.

인터페이스 디자인은 디지털 테크놀로지와 그것이 만들어 내는 사물들을 블랙박스로 인식하는 토대위에 펼쳐진다. 즉, 디지털 테크놀로지를 하나의 장으로 바라본 결과 사후적으로 파생된 움직임인 것이다. 블랙박스의 은유에는 디지털 테크놀로지에 대한 부정적 시각이 배어있다. 마이크로화와 전자화가 인간들이 접촉하는 거의 모든 사물들을 블랙박스로 변화시키고 있다는 볼츠의 진단은 이러한 인식의 지점으로부터 나온 것이다. 이러한 현실 인식의 다음단계는 장으로서의 디지털 테크놀로지, 그리고 그 결과물인 블랙박스를 어떻게 사용자와 원활하게 관계시킬 것인가를 묻는 것이고, 그에 따라 디자인의 맥락에서 그 답을 찾는 활동인 인터페이스 디자인이 자연스럽게 구체화된다.

"우리는 어떤 사태를 이해하지 못하는 상태에서 점점 더 자주 그 사태에 정통해야만 한다. 그 때문에 블랙박스의 어둠을 조명할 수 있는 사용자 환경의 디자인이 점점 더 중요해진다. 이것을 인터페이스 디자인이라고 부르고 있다."<sup>17)</sup>

볼츠의 지적처럼 인터페이스 디자인은 그 지향점을 '블랙박스의 어둠을 조명할 수 있는 사용자 환경 창출'에 두고 있다. 다시 말해 블랙박스를 감싸고 있는 어둠을 제거하고, 사용자로 하여금 그 내부에 자리하는 기능을 있는 그대로 지각하게 하여 그것과 원활히 관계할 수 있도록 하는 것이다. 이와 같은 인터페이스 디자인에 대한 이해방식은 오늘날 디자인을 실천하는 주체들에게 뿐만 아니라 디자인 담론에 있어서도 당연한 것으로 받아들여지고 있다. 디자인의 맥락에서 디지털 테크놀로지의 새로운 가능성을 찾고자 한다면, 지금 필요한 것은 너무도 당연히 받아들여지는 블랙박

17) 앞의 책, p.96

스라는 은유에 대한 비평적 점검일 것이다.

은유는 “한 종류의 사물을 다른 종류의 사물의 관점에서 이해하고 경험하는 것”<sup>18)</sup>이다. 우리는 은유를 통해 서로 이질적인 것들을 관계 짓고, 그 관계성 속에서 세상을 이해한다. 은유는 유사성에 바탕을 둔 비유법으로, 사람들은 흔히 하나의 은유에 있어 표현하려는 대상과 표현을 위해 끌어들이는 대상 사이에는 어떤 유사성이 자리한다고 믿는다. 특히 객관주의자들은 인간의 경험과 무관한 객관적 유사성의 존재를 확신한다. 그러나 그 유사성이 은유 이전에 본래부터 자리하는 것인지, 아니면 은유에 의해 비로소 구성되는 것인지는 명확치 않다. 조지 레이코프(George Lakoff)와 마크 존슨(Mark Johnson)은 “은유는 우리의 경험들의 범위에 정합적 구조를 부여함으로써 새로운 종류의 유사성을 창조한다”<sup>19)</sup>라고 주장함으로써 후자의 가능성에 무게를 둔다. 실제로 ‘유사성의 발견’이 아닌 ‘유사성의 구성’이라는 차원에서 새로운 은유들이 끊임없이 만들어지고 사용되고 있음을 우리는 잘 알고 있다.

그렇다면 왜 은유들이 만들어지는 것일까? 그 이유를 효율적인 의미전달이라는 차원에서 이야기할 수도 있을 것이다. 그러나 우리는 은유가 특정 의미를 드러내기 보다는 감추는 지점을 주목해야 한다. 은유적 개념이 “우리에게 어떤 개념의 한 측면에 초점을 맞추도록 함으로써, 그 은유와 일치하지 않는 그 개념의 다른 측면들에 초점을 맞추는 것을 방해한다”<sup>20)</sup>라는 레이코프와 존슨의 지적을 되새겨야 하는 것이다. 은유는 보다 잘 드러내는 역할과 함께 보다 잘 가리는 기능을 동시에 행하고, 이러한 이중의 움직임이 은유를 은유이게 하는 것이다.

하나의 은유를 생산하는 주체는 의도하든 의도하지 않았든 드러냄과 감춤이라는 이중의 움직임을 행할 수밖에 없다. 이 이중의 움직임은 은유 수용자의 이해를 특정한 방식으로 흐르게 한다. 이질적인 것들을 서로 관계시키고, 그 관계성을 통해 은유 수용자들의 이해와 구체적인 행동을 특정한 방식으로 구성한다는 바로 이 측면이 역사 속에서 수많은 정치가와 철학자들로 하여금 은유를 주목하게 한 것이다. 지각과 이해의 흐름을 절단하고 재구조화하는 힘이라는 맥락에서 은유는 하나의 정치라고 표현할 수 있다.

정치로서의 은유, 그것은 세계를 바라보는 서로 다른 힘들의 전쟁터이다. 하나의 현상을 새롭게 이해하려는 우리의 의지는 기존 은유와 마주하게 된다. 새로운 이해는 필연적으로 기존 은유의 극복을 전제한다. 디지털 기술과 그것이 만들어내는 매체들을 새롭게 이해하려는 시도 역시 필연적으로 기존 은유의 극복을 필요로 한다. 전자적으로 기능하는 사물들의 정체성이 의미론적인 접근을 통해 보다 명확히 드러날 수 있다라는 이해방식, 그리고 그 사물들과의 만남을 마우스와 버튼들로 제한하는 인터페이스의 움직임으로부터 벗어나기 위해서는 대상을 이해하는 새로운 방식으로 나아가야 하는 것이다.

## 5. ‘형태’와 ‘기능’의 계급성

여기서 우리는 블랙박스의 어둠에 대해 잠시 주목할 필요가 있다. 볼츠가 사용하는 ‘블랙박스’라는 은유는 어둠이 마치 내부를 감싸고 있는 표피에 원인인 있는 것과 같은 착각을 만들어 낸다. 이러한 착각은 불투명한 표피를 제거하거나 투명하게 만드는 조치만으로 어둠이 사라지고 내부를 들여다 볼 수 있을 것이라는 환상으로 이어진다. 그러나 블랙박스의 어둠은 표피에 의해서 만들어지는 것이 아니다. 그것은 전자적으로 작동하는 장치가 만들어내는 것이다. 때문에 표피를 제거하거나 투명하게 한다고 해서 사라질 성질의 어둠은 거기에 존재하지 않는다. 그럼에도 불구하고 오늘날 인터페이스 디자인을 실천하는 주체들은 내용이 가시화되지 못하는 이유가 마치 표피에 있다는 듯이 이야기하고 행동한다. 이러한 그들의 언표행위와 실천에는 표피에 대한 원한이 배어있다.

오늘날 인터페이스 디자인을 실천하고 이해하는 주체들은 블랙박스라는 은유에서 알 수 있듯이 안과 밖, 본질과 현상, 내용과 그것을 가리는 불투명한 표피를 나누고, 계급적인 관계 속에 그 각각을 배치한다. 사실 디자인 주체들이 이해하고 있는 인터페이스 디자인의 실천을 위해서는 ‘부수적인 표피와 본질적인 내용!’이라는 계급적인 설정이 필수적이다. 제품의미론 역시 다르지 않다. 그것은 사물의 본질을 가정한 것이다. 그리고 그 본질을 리사 크론이 그랬던 것처럼 표피인 형태로서 표현해낸다. 본질인 내용을 드러내는 것, 그 드러남을 위한 표피의 조작이 바로 그들이 이해하는 인터페이스 디자인이기 때문이다.

오늘날 인터페이스 디자인에 자리하는 이러한 계급적 설정은 변화하지 않는 본질에 우선권을 두는 서구 형이상학적 사유 전통과 밀접한 관계를 가진다. 플라톤은 변화하지 않는 본질적인 존재를 ‘이데아’라고 불렀다. 그에게 우리가 경험하는 ‘현실’은 이데아를 모방한 그림자에 불과할 뿐이었다. 그러나 그에게 모방은 단순한 복제가 아니었다. 그것은 이데아의 속성을 나누어가진다는 의미에서의 모방이었다. 현실에는 이데아를 다양한 수준에서 모방한 존재들이 자리하고, 이데아의 모습을 보다 많이 나누어가진 현실을 선택하고 만들어 가는 것은 삶에서 우리가 취해야 할 미덕이었다. 이러한 인식의 공간에서 현실의 모든 것들은 이데아를 주인으로 섬긴다.

“유사(ressemblance)에게는 <주인>이 있다. 근원이 되는 요소가 그것으로서, 그로부터 출발하여 연속적으로 복제가 가능하게 되는데, 그 사본들은 근원으로부터 멀어질수록 점점 약화됨으로써, 그 근원요소를 중심으로 질서가 세워지고 위계화 된다. 유사하다는 것은 지시하고 분류하는 제1의 참조물을 전제로 한다.”<sup>21)</sup>

철학자인 미셸 푸코(Michel Foucault)는 화가 마그리트(Rene Magritte)의 그림을 분석한 책에서 ‘유사

18) 조지 레이코프 & 마크 존슨, 노양진 & 나익주 역, <삶으로서의 은유>, 서광사, 1995, p.23

19) 앞의 책, p.200

20) 앞의 책, p.29

21) 미셸 푸코, 김현 역, <이것은 파이프가 아니다>, 민음사, 1995, pp.72-73



(ressemblance)의 특징을 '주인이 있음'에서 찾았다. 주인은 자신과 보다 많이 닮은 것들을 상위 서열에, 그 반대의 것들을 서열상 하위에 배치한다. 주인이 가치의 서열을 결정하는 인식의 공간에서 '시물라크르'는 주인 없는 것들, 그래서 가장 하위에 자리하는 존재들에 붙여지는 이름이다. 가치의 서열에서 이데아와 현실만이 계급적으로 분할되는 것이 아니라, 현실은 또 다시 주인의 모습을 얼마나 많이 포함하고 있는가에 의해 서열이 형성되는 것이다. 플라톤 이래 사람들은 이러한 계급적 도식 속에서 현실을 이해하였고, 이데아에 보다 가까이 다가가기 위해 애써왔다.

이러한 사고의 도식은 오늘날의 디자인 사고에 그대로 반영되어 반복된다. 인터페이스 디자인에 자리하는 '본질적 내용과 그것을 표현하는 표피'라는 이해는 현실을 계급적 질서의 도식으로 이해하려는 서구 형이상학의 의지를 따른다. 표피는 내부 깊숙이 자리하는 기능이라는 본질을 얼마나 많이 포함하고 있는가, 혹은 얼마나 잘 드러내줄 수 있는가라는 기준에 의해서 평가되고, 그것을 드러내는 한에서만 존재를 확인받을 수 있다. 인터페이스 디자인이 사용자의 시각 앞에 블랙박스 내부를 드러내야 한다는 강박관념에 시달리는 이유가 바로 여기에 있다. 인터페이스 디자인을 바라보는 무의식의 시선은 대상의 본질을 얼마나 잘 드러내고 있는가라는 지점만을 주목한다.

이데아를 설정하는 인식은 한 사물의 정체성을 변화하지 않는 본질에서 찾는다. 전통적인 디자인 사고는 이러한 인식을 따르고 있다. 그 사고의 장에서 사물의 본질은 사물의 기능과 겹쳐진다. 디자인은 바로 그 사물의 본질적인 기능을 형태로서 오롯이 드러내는 활동이 되는 것이다. 이러한 사고는 근대 디자인의 역사를 통해 이어져 왔다. '형태는 기능을 따른다'는 루이스 설리반(Louis Sullivan)의 명제는 기능이라는 본질을 지향하는 디자인 사고를 대표한다. 주인을 따르는 하인처럼 형태는 기능을 따르는 것이다.

디자인에 있어 포스트모더니즘이라는 전염병이 돌면서 한때 그러한 믿음에 대한 회의가 있었던 적도 있었다. 사람들은 새로운 전자 기술의 등장과 함께 사물들의 속성이 바뀌었다고, 그에 따라 디자인 사고와 논리가 바뀌었다고들 떠들어댔다. 디자인은 더 이상 기능을 따르는 것이 아니라 기능을 표현하는 것, 때로는 의미를 표현하는 것이라는 담론이 그 변화를 증언하였다. 그러나 기본적인 인식의 태도에는 변함이 없었다. '형태는 기능을 따른다'는 명제와 '형태는 의미를 표현한다'라는 명제의 무의식은 동일한 것이었다. 여전히 디자인은 '기능과 형태', '의미와 표현'이라는 논리 속에서, 주인과 그것을 따르는 하인이라는 계급관계 속에서 이루어졌다. 구체적인 디자인 실천의 움직임은 매번 이데아적인 본질을 찾아 나섰고, 그것을 표현하려 할 뿐이었다.

## 6. 새로운 디지털 존재론

본질을 향한 온갖 당위와 윤리가 난무하는 디자인의 역사 속에서 우리는 당황스러운 경험을 하였다. 그것은 바로 낙원의 부재경험이다. 디자인의 역사를 통해 우리가 확인할 수 있었던 것은 '본질이라는 이데아를 드러내는 디자인'이 아니라, 그 '이데아를 실현했다고 주장하는 디자인들'뿐이었

다. 기능의 이데아를 담아냈다는 Good Design의 복음은 또 다른 Good Design의 등장으로 풍문에 불과했음이 밝혀졌다.<sup>22)</sup> 기능에 대한 이데아가 허상이라는 증인들이 간혹 들려오기도 했지만, 여전히 전통적 디자인 사고를 믿고 숭배하는 신자들의 수는 줄어들지 않고 늘어만 갔다. 전자적으로 작동하는 사물들의 등장 역시 그들의 믿음을 바꾸지는 못하였다. 그들은 존재론적으로 변화한 테크놀로지와 미디어를 이전과 동일한 방식으로 바라본다. 그들에게 디지털 테크놀로지는 디자인의 새로운 가능성이기보다 자신들의 믿음을 유지하고 강화시켜줄 또 하나의 보철물일 뿐이다. 제품의미론을 포함한 인터페이스 디자인에서 디지털 테크놀로지는 전통적 디자인의 인공 팔이나 인공 다리로 존재하며, 그렇게 존재할 때만 의미를 갖는 것이다.

그럼에도 불구하고 우리가 디지털 인터페이스를 주목하는 이유는 디자인 이해의 새로운 가능성이 거기에 자리하고 있지 않을까라는 희망 섞인 기대 때문이다. 이러한 우리의 기대가 실망으로 수렴되는 비참함을 경험하지 않기 위해서는 인터페이스에 대한 지금까지의 설명방식과 일정한 거리를 취해야 할 것이다. 왜냐하면 오늘날 지배적인 인터페이스의 이해방식은 다른 가능성들을 억압하는 방식으로 존재하고 있기 때문이다. 블랙박스 내부에 자리하는 기능이라는 본질을 비추는 빛으로서의 인터페이스, 혹은 기능이라는 본질을 표현하기 위한 수단으로서의 인터페이스라는 이해방식은 기존의 디자인 사고를 고착화하고 절대화하는데 일조할 뿐이다. 현재의 인터페이스에 대한 이해는 동일한 지점만을 습관적으로 반복하게 하는 폐쇄회로를 닮았다.

이 폐쇄회로로부터 벗어나기 위해 우리가 취할 수 있는 무기중의 하나가 바로 '몽상'이다. 몽상은 상상과 다르다. 상상이 폐쇄회로 내에서의 움직임이라면 몽상은 그것을 넘어서는 움직임이다. 몽상은 우리가 당연한 것으로 받아들이는 일체의 것들 사이를 미끄러지듯 흘러간다. 의심과 사유의 움직임을 불필요한 것으로 이야기하는 온갖 관습화된 이해방식들, 그 이해방식들이 그어놓은 인식의 그물망을 자유롭게 드나들면서 가능할 수 있는 또 다른 세계를 꿈꾼다. 폐쇄회로에 갇힌 사고로 하여금 그 벽을 넘어서게 하는 견공법과 같은 것이 바로 몽상이다. 우리는 몽상을 통해 영화 <와호장룡(臥虎藏龍)>의 주인공 리무바이처럼 폐쇄회로의 벽을 가볍게 넘어, 이미 자신들의 폐쇄회로를 넘어서 외부에 자리하는 힘들과 만날 수 있다. 그 힘들과의 만남은 전통적 디자인 사고를 다른 각도에서 경험하게 하고, 이는 결국 그 사고의 절대성에 떨림을 만들어낼 것이다.

우리의 몽상은 전통적 디자인 사고가 의지하고 있는 사물에 대한 이해, 그 이해방식에 대한 반성으로부터 시작될 수 있다. 본질적 기능이라는 존재, 그것을 한 사물의 정체성과 동일시하는 이해방식에 대한 의문이 바로 그것이다. 하나의 고정된 정체성 속에 갇힌 존재로서의 사물이 아니라 시간의 지속과 더불어 끊임없이 존재의 성격을 변화시키는 사물들이라는 몽상, 그래서 본질이라고 부를 수 있는 것이 부

22) 오창섭, "굿디자인 제도의 점치학", <KDRI Design Forum>, Issue2. 2005 summer pp.14-19

재할 수 있다는 몽상이 바로 그것이다.

그런데 재미있는 점은 현실에서 벗어나는 몽상의 움직임 을 통해 우리가 마주한 것이 바로 현실의 실제적 모습이라 는 것이다. 그러나 앞의 현실과 뒤의 현실은 다르다. 앞의 현 실이 온갖 이데올로기와 이름들, 그리고 그것들의 구조에 의 해 포획된 현실이라고 한다면, 뒤의 현실은 그러한 포획 이 전의 현실이기 때문이다. 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 ‘기관 없 는 신체’라고 불렀던 것이 바로 그것이다. 하나의 기관에 포 획되지 않고 무엇이든지 될 수 있고, 되고 있는 잠재성으로 서의 기관 없는 신체<sup>23)</sup> 몽상을 통해 온갖 이데올로기와 이 름들, 그리고 그것들의 구조에 의해 포획된 현실, 그 기관화 된 현실을 벗어난 우리가 마주한 현실, 그것은 어쩌면 실제 의 현실 바로 그것이다. 우리는 이 현실을 일상에서 경험한 다. 생성의 공간! 끊임없이 무엇인가로 되는 사물들과 우리 가 자리하는 공간... 그것들의 움직임을 하나의 이름으로 포 획하는 것은 어쩌면 애초부터 어려운 일이었는지도 모른다. 하나의 단일한 이름 속에 그 되기의 움직임을 가두기보다는 그 이름 아래 자리하는 움직임을 긍정하고 그것을 통해 사 물의 정체성을 이해하려는 우리의 몽상, 그것은 몽상을 넘어 선 몽상이다.

이러한 몽상의 힘을 빌어서 습관적으로 반복되던 폐쇄회 로의 인식을 넘어선 지점에서 우리는 우리를 형성하던 틀들 로부터 자유로울 수 있다. 생각하는 나를 중심으로 질서정연 하게 펼쳐지는 존재들에 대한 원근법적 이미지도, 객체화된 사물들의 계급적인 풍경도 모두 사라진다. 기관들은 ‘기관 없는 신체’를 향해, ‘기관성의 구도’를 향해 이동하고, 딱딱한 형상들은 흐물흐물해진다. 우리의 몽상이 마주한 것은 존재 들이 존재들로 분화하기 이전의 원존재, 바로 그것이다. 라캉 이라면 실재계라고 불렀을 것이다. 그곳에서 몽상은 “누구를 위한 것도 아니고 아무에게도 말 건네지 않는 즉자적 이미 지”, “퍼져 나가는 빛”을 만난다. 빛으로서의 존재는 “빛을 정신 편에 두었던, 그리고 의식을 본래적인 어둠으로부터 사 물들을 끌어내는 빛의 다발로 여겼던 모든 철학적 전통과 단절”한다. “사물들은 그것을 비추는 아무것도 없이 그 자체 로 빛나는 것”이 된다.<sup>24)</sup>

## 7. ‘어둠을 밝히는 빛’, ‘밝음을 가리는 막’

이 지점에서 디지털과 디지털 미디어는 어떻게 이야기될 수 있을까? 베르그손(Henri Bergson)을 경유한 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 몽상은 그것들을 이해하는 새로운 시각을 선사한 다. 그것은 지금까지 이성과 이성이 파악하는 대상 사이에 설정되었던 계급적 관계방식의 역상에 가깝다. 이성의 빛으 로 대상을 비추므로써 우리가 대상을 이해한다고 이해해왔 던 사고방식과는 달리, 존재 자체가 빛이며 우리의 의식은 그것의 일부분만을 통과시키는 불투명한 막이라는 사유이미 지가 바로 그것이다. 필름을 통과한 빛이 인화지에 하나의

상을 만들어 내는 원리와 같이, 빛으로서의 존재는 인식의 막을 통해 제한된 모습을 우리에게 드러낼 뿐이다. 우리의 인식은 불투명과 투명함을 통해 어떠한 상을 만들어내는 필 름과 같은 역할을 행한다. 바로 이러한 의식의 작용을 통해, 의식이 통과시키는 존재의 형상에 따라 우리는 하나의 대상 을 지각하는 것이다. 표상은 이러한 과정 속에서 만들어진다.

“빛이 되는 것이 의식인 것이 아니라 물질에 내재한 의 식인 것이 바로 빛인 것이다. 우리의 실제의 의식이란 단지 불투명성일 뿐이며, 그 불투명성 없이 빛은 계속 퍼져나가 결코 드러나지 않을 것이다.”<sup>25)</sup>

현재의 인터페이스 디자인에 자리하는 디자인 사고는 빛 으로서의 이성, 대상을 밝히는 존재로서의 이성의 모델을 취 하고 있다. 그것은 “블랙박스의 어둠을 조명할 수 있는 사용 자 환경의 디자인”이라는 볼츠의 표현에서도 드러난다. 인터 페이스 디자인은 빛을 발하는 존재의 이성적이고 의식적 활 동의 결과였다. 그러나 빛을 내는 존재가 역전된다면 디지털 기술에 대한 이해, 인터페이스 디자인에 대한 이해, 더 나아 가 디자인에 대한 지금까지의 이해는 흔들릴 수밖에 없다. 여기서 사물은 ‘될 수 있는 것’으로 정의된다. 왜냐하면 사물 은 하나의 빛이기 때문이다. 이러한 인식의 장에서 인터페이 스는 존재의 빛을 가리는 막이다. 그러나 그것을 아주 불투 명하게 가려버리는 막이 아니라 마치 필름처럼 어떤 빛은 투과하고 어떤 빛은 투과시키지 않는 막이다! 우리가 이러한 존재론을 받아들인다면 인터페이스 디자인은 항상 장치의 작동을 이런 저런 방식으로 가릴 수밖에 없는 것이 된다. 여 기서 인터페이스 디자인은 새롭게 이해될 수 있다.

인터페이스 디자인은 어떤 본질을 있는 그대로 드러내기 위한 움직임이 아니다. 인터페이스는 투명해지기 위해 애쓰 는 표면이기보다는 오히려 불투명한 면에 가깝다. 내부에서 일어나는 일들을 선별적으로 투과하는 불투명한 표면, 그래 서 그것은 존재를 온전히 드러내는 것이 아니라 부분만을 이리저리한 양태로 드러낸다. 때문에 인터페이스를 통해 블 랙박스의 안을 온전히 들여다 볼 수 있을 것이라는 우리의 믿음은 잘못된 것이다. 우리가 볼 수 있고 들을 수 있는 것 은 특정한 인터페이스가 제한된 방식으로 드러내는 미디어 의 단면일 뿐이기 때문이다.

그러나 중요한 문제가 남는다. 인터페이스의 막을 투명 한 것으로 만들면 대상을 있는 그대로 지각할 수 있는 것이 아닌가? 그러나 그것은 현실에서 실현하기 어려운 것이다. 이미 우리가 의식을 가진 존재인 한 불투명함은 인식의 필 연적인 조건이다. 순수지각은 의식이 없는 상태의 지각을 의 미하는 것이기 때문이다. 우리는 우리가 자리하는 조건, 우리 의식의 조건에서만 지각을 할 수 있고, 그에 따라 존재는 완 전하게 지각되지 않는다. 때문에 사물은 표피를 통해서만, 표 피의 번역을 통해서만 사용자에게 드러날 수 있는 것이다. 있는 그대로의 기능을 드러낸다는 것은 불가능한 것이다. 그 럼다면 남는 것은 무엇일까? 다양한 표피들, 디자이너에 의

23) 질 들뢰즈 & 펠릭스 가타리, 김재인 역, <천개의 고원>, 새물결, 2003, pp.293-303

24) 질 들뢰즈, 유진상 역, <시네마, 운동-이미지>, 시각과 언어, 2002, pp.118-120

25) 앞의 책, p.120

해 번역된 표피들, 디자이너에 의한 해석의 연쇄만이 남는다.

“전통적 의미의 해석은 표면의 심층화이다. 표면적인 것을 결과로 낳는 배후의 인과적 연쇄를 발견하는 것, 개별적인 것을 필연적인 것으로 산출하는 의미연관을 발굴하는 것, 직접적 사태가 감추고 있는 깊이에 이르는 것, 그것이 과거의 해석이었다. ... 새로운 해석학에서 해석은 멈추지 않는 운동, 끝없이 이어지는 그물망 속에 놓인다. ... 해석은 구조적으로 닫힐 수 없다. 열려있고 벌어져 있다.”<sup>26)</sup>

그렇다면 우리는 사물의 본질이 아니라 표피에 주목해야 하는 것이 아닐까? 하나의 사물이 어떻게 작동하는지, 그것의 본질이 무엇인지에 대한 지식이 없더라도 사물을 사용할 수 있다는 사실은 ‘기능을 표현하는 인터페이스’가 아니라 ‘인터페이스를 통해 비로소 구성되는 기능’이라는 새로운 상상을 가능하게 한다. 변화하지 않는 본질과 사용자 사이가 아닌, 끊임없이 다른 것이 될 수 있는 블랙박스 사용자! 마찬가지로 변화 속에 자리한 사용자가 경험할 수 있도록 특정한 되기를 가능하게 하는 인터페이스의 장에 대한 상상이 바로 그것이다. ‘인터페이스 디자인’은 내용을 가시화하는 것이 아니라 오히려 숨기고, 우리가 보아야 할 것만을 드러내는 디자인 활동에 가깝다. 블랙박스는 이미 빛의 덩어리이다. 우리는 그것이 아무것도 보여주지 않기 때문이 아니라 모든 것을 드러내기 때문에 아무것도 지각할 수 없는 것이다.

인터페이스 디자인의 지향점을 사물의 본질(정체성이든, 아니면 작동방식이든)을 드러내는데 두는 태도는 본질을 가정한 사유에 인터페이스를 종속시키는 것으로, 특정 인터페이스를 절대시하는 결과를 만들어 낸다. 그러나 본질은 없다. 단지 시뮬라크르들만이 부유할 뿐이다. 현실적 인터페이스들은 모두 시뮬라크르들이고, 그것은 각각의 고유한 삶으로 사용자들을 안내한다. 거기에 우열이 없다.<sup>27)</sup> 우리는 수없이 많은 인터페이스의 가능성들이 존재하고 있다는 확신 속에서 현재의 디지털과 디지털 미디어를 보아야 한다. 이러한 인식의 공간에서 인터페이스 디자인의 미덕은 그 무한한 잠재성들을 드러내는 것이다. 이것이야말로 우리가 자리해서는 안 될 공간에 자리할 수 있는 유일한 윤리라고 할 수 있을 것이다.

얼마나 많은 윤리들이 디자인 주변을 서성거렸던가? 그리고 현재에도 서성거리고 있는가? 그러한 윤리에 포획된 주체는 사물의 본질을 형상으로서 표현하는 활동이 디자인이라고 규정한다. 그러나 디지털과 디지털 미디어의 등장을 통해 우리는 비로소 디자인이 기능이나 정체성과 같은 본질을 표현하는 활동이 아니라 사물의 다양한 가능성들을 현실화

26) 김상환, <니체, 프로이트, 맑스 이후>, 창작과 비평사, 2003, p.164 김상환 교수의 설명은 유사와 상사를 구분한 푸코의 다음 설명과 맥을 같이 한다. “비슷한 것(similitude)은 시작도 끝도 없고, 어느 방향으로도 나아갈 수 있으며, 어떤 서열에도 복종하지 않으면서, 조금씩 조금씩 달라지면서 퍼져나가는 계열선을 따라 전개된다.” 자세한 것은 미셸 푸코, 김현 역, <이것은 파이프가 아니다>, 민음사, p.73를 참조하시오.

27) 우열을 설정하는 움직임이 있다면 스스로가 그것을 부정하더라도 그것은 정치적 활동이다.

하는 활동임을 인식할 수 있게 되었다. 하나의 중심에 수렴하는 것이 아니라 여러 개의 중심을 만들어가는 활동, 그것이 디지털 시대의 새로운 디자인 존재론인 것이다. 여러 개의 중심, 무한히 생성되고 증폭되는 중심은 더 이상 중심이 아니다. 중심은 하나일 때 중심일 수 있기 때문이다. 여러 개의 중심은 기존 중심의 가치와 권위를 약화시킨다. 중심들이 중심의 존재를 허물어버리는 풍경! 이것이 새로운 디자인 사고의 핵심이다.

그러나 현실은 이러한 새로운 인식의 바탕에서 전개되기 보다는 여전히 전통적인 디자인 사고 속에서 이루어지고 있다. 새로운 디자인 사고의 맥락 속에서 현재의 인터페이스 디자인을 새롭게 정의하기 위해서는 디지털 테크놀로지와 그것이 만들어내는 매체들을 새롭게 정의해야 한다. 디지털은 전통적 디자인 사고와 실천의 보철물이 아니라 새로운 힘이다. 어느덧 그 힘은 우리 일상에 스며들어 우리의 사고와 행위를 변화시키고 있다. 우리가 이러한 디지털의 힘을 새롭게 인식할 때, 새로운 디지털 인터페이스가 가능할 것이고, 그에 따라 새로운 디자인 사고가 가능할 것이다.

최근 이루어지고 있는 인터랙션 실험들에서 우리는 새로운 디자인사고와 실천의 가능성들을 확인할 수 있다.<sup>28)</sup> 이러한 실험들은 야금술사들처럼, 혹은 장인들이 그랬던 것처럼, 지금까지 디자인사고를 지배했던 질료-형상 모델에서 벗어나 디지털과 디지털 기술, 그리고 여러 재료들의 흐름을 따라가며 매끈한 공간을 만들어 내고 있다. 이미 관습화된 인터페이스, 그리고 그것을 재생산하는 인터페이스 디자인으로부터 벗어나, 인터페이스 없는 인터페이스를 서로 다른 인터페이스의 연쇄로 구현하고자 하는 그들의 모습은 분명 기존 디자인 사고에 대한 전쟁기계의 모습을 보여주고 있다. 그 실험들은 물리적 이해방식<sup>29)</sup>에 의해 포획된 디지털의 분자적 흐름을 해방시키는 활동이다. 새로운 인터페이스를 꿈꾸는 이들, 디지털의 분자적 흐름을 찾아 나서는 이들이 그 모습에 주목해야 하는 이유가 바로 여기에 있다.

28) 제임스 클라(James Clar), 존 마에다(John Maeda), 안테나(Antenna Design) 그룹 등에 의해 이루어지는 Interactive Design 작업들이 그 사례라 할 수 있다.

29) 몰(mole)은 기체역학이나 화학에서 기체의 성질이나 변화를 연구하기 위해 사용하는 단위이다. 표준온도와 압력에서 1몰의 기체는  $6 \times 10^{23}$ 개의 기체분자를 포함한다. 분자는 질적인 성질을 갖고 있는 물질의 최소단위이지만, 기체를 분자단위로 관찰하거나 서술하는 데는 어려움이 있다. 때문에 몰이라는 단위를 사용하게 된 것이다. 몰 단위로 포착된 기체분자들은 각각의 고유한 분자적 고유함을 어느 정도 상실할 수밖에 없다. 때문에 ‘물적 이해방식’이라는 표현은 분자적인 다양한 움직임을 일정한 방식으로 환원하여 거대하고 단일한 통일체로 귀속시키는 것을 의미한다. 자세한 내용은 이진경, <노마디즘1>, 휴머니스트, 2002, pp.227-229를 참조하시오.

## 참고문헌

- 김상환, <니체, 프로이트, 맑스 이후>, 창작과 비평사, 2003
- 오창섭, "굿디자인 제도의 정치학", <KDRI Design Forum>, Issue2, 2005 summer
- 이진경, <노마디즘I>, 휴머니스트, 2002
- 기 본지폐, 박해천 역, <인터페이스>, 시공사, 2003
- 닐 포스트먼, 김균 역, <테크노폴리>, 민음사, 2001
- 노르베르트 볼츠, 윤종석 역, <컨트롤된 카오스>, 문예출판사, 2000
- 래프 마노비치, 서정신 역, <뉴미디어의 언어>, 생각의 나무, 2004
- 미셸 푸코, 김현 역, <이것은 파이프가 아니다>, 민음사, 1995
- 스티븐 존슨, 류계성 역, <무한상상, 인터페이스>, 현실문화연구, 2003
- 앤서니 던, 박해천 & 최성민 역, <헤르츠 이야기>, 시지락, 2002
- 제프 래스킨(Jef Raskin), 이견표 역, <인간 중심 인터페이스>, 안그래픽스, 2003
- 제프리 영 & 윌리엄 사이몬, <아이콘: 스티브 잡스>, 민음사, 2005
- 조지 레이코프 & 마크 존슨, 노양진 & 나익주 역, <삶의 로서의 은유>, 서광사, 1995
- 질 들뢰즈 & 펠릭스 가타리, 김재인 역, <천개의 고원>, 새물결, 2003
- 질 들뢰즈, 유진상 역, <시네마I, 운동-이미지>, 시각과 언어, 2002
- 토마스 미첼, 김현중 역, <혁신적 디자인 사고>, 도서출판 국제, 1999
- 토마스 하우페, 이병중 역, <디자인, 한 눈에 보는 흥미로운 디자인 역사>, 예경, 2005
- Adam Richardson, "The Death of the Designer", <Design Issues> Vol. IX, Number 2 Spring 1993