

기술전체주의 관점에서 본 제품문화 비판 - 칼 만하임과 한나 아렌트의 시각을 중심으로

Critic on Products Culture in terms of Technological Autocracy- under the Karl Mannheim and Hannah Arendt's Perspective

채승진

연세대 원주캠퍼스

고영관

한성대학교

박인석

예술종합학교

송복희

한국기술교육대학교

CHAE Sungzin

Yonsei Univ. in Wonju

KO Youngran

Hansung Univ.

PARK Insuk

Korea National Univ. of Art

SONG Bokhee

KUT

• Key words: technological autocracy, modernization, alienation

1. 디자인 지적기반 위험성

근대 과학을 구성하는 지식 중 핵심적인 내용은 감각적 지각으로는 해석할 수 없다. 경제학에서 서술하는 환거래와 관련된 복잡한 수식은 일반인의 상식에서 이해되기 힘들고, 물리학의 상대성 이론이나 양자역학 역시 마찬가지다. 근대 과학의 상부 구조를 이루는 지식은 고도로 추상화했고 일상 경험에 의한 해석을 거부한다. 최근의 디자인 연구 역시 일정한 추상화와 형이상학적 논리전개와 수학적 과정을 거치며 비슷한 경향을 띠는 일이 늘고있다. 그러나 그런 많은 연구 가운데는 언어이해의 범위와 논리 전개의 수준에서 종종 모순과 불일치가 발견되기도 한다. 자연과 같이하는 디자인, 약자를 위한 디자인, 그리고 인간을 위한 디자인은 끊임없이 강조되지만 현실의 디자인 과정은 갈수록 인간의 개입을 배제하고 그렇게 나온 디자인 역시 그 어느 때보다도 비인간적이고 비현실인 이미지를 풍기고 있다.

신자유주의 풍토에서 디자인은 산업발전의 한 수단으로써 즉각 현금화 할 수 있는 가능성 여부에 따라서 판단되고 있을 뿐이다. 최근 정부와 언론이 한 목소리를 내는 것은 이런 시각이다. 기업체와 정부 모두 상품의 부가가치를 높이고 눈앞의 산업성장에 이바지할 수 있어 보이는 것만을 디자인 관련 지식의 근본적 내용으로 파악하고 있다. 이는 분명 위험한 발상이다. 분야를 막론하고 근본적 관점에서 인류의 사유와 지식과 생산은 동시대의 경제논리만 해석할 때 분명한 재앙에 봉착한다. 해당 분야가 인류에 이바지할 수 있는 진정성은 모두에게 공정하게 적용될 수 있고, 동시에 사적 이해를 뛰어넘는 공동선을 지향할 때 나타나기 때문이다. 사회에 공정하게 분배되어야 할 이익이 좀더 약자 빠른 특정 기업과 집단을 배부르게 하는데 집중되고 이런 행동이 그들의 사회적 능력과 지적 우수성으로 평가받게 되는 것은 인류의 파멸을 향한 지름길일 뿐이다.

2. 디자인에서 물질성에 대한 비판과 정신성 탐구

요구

우리 현대인이 일찍이 인류역사상 그 어떤 문화적 위기에 직면해서 보다는 더욱 스스로의 정신적 유산이 상실되어 버릴 위험을 실감하게 된 것은 우리가 역사에 대한 너무나 과도한 기대를 품어왔기 때문이다. 다시 말해서 오늘날과 같이 그렇게도 많은 사람들이 학문이 곧 인류에게 자선을 베풀 것이라는 허황된 꿈에 사로 잡혀본 적은 없다. 현대인에게 정신적 생활의 가능성조

차 의문의 대상이며 이는 현대의 정신적 위기 상황을 드러낸다. 디자인 역시 지식사회학 Wissenssoziologie 적 관점에서 볼 필요가 있다. 먼저 정신생활을 주도하는 사회조직에 관한 연구, 정신적 행위를 전개하기 위한 명문으로서 구실을 하는 제도적 조직에 관한 체계적 분석으로 그 대상은 학교, 대학, 학술단체, 학회, 박물관, 도서관, 연구소, 실험실 그리고 재단이나 출판기관 등이다. 이런 기구들은 어떤 방식으로 누구에 의하여 유지되며 그것들이 전개하는 활동은 어떠한 지식의 유형에 속하는가, 그리고 그의 정치적 성격이나 내부 조직 및 그들 기구상호 간의 관계와 사회조직 전반에서 그것이 차지하는 위치는 어떠한가 하는 것 등을 살펴봐야한다. 디자인 행위 그 자체뿐만 아니라 이를 지원하고 조정하는 조직과 집단과 제도 그리고 자발리즘과 제작소 등 그 주변 장치 등의 현황과 습성이 그것이다. 정신적 활동의 수행자인 분야 지식인의 속성, 집단의 구성내용, 사회적 성분, 지속적인 인원보충 방법, 조직이 갖는 계급적 유대, 이들에게 주어지는 포상과 특전, 각종 사회생활에 대한 참여도에 따라 정신적 소산은 어떤 영향을 받는가를 점검할 필요가 있다.

3. 지식계급으로 디자인학 연구자들의 태도1)

정신성을 드러내는 사유denken는 어디까지나 역사적, 사회적 상황과의 구체적 연관성을 통해서만 이해되어야한다. 특수한 개인의 의지지향성을 기점으로 극히 추상적인 사유 그 자체로 비약하는 것이 출발점이 될 수는 없다. 사유는 집단행동이다. 어떤 사회나 세계의 의미를 밝혀내야 할 특수한 과업을 짊어진 사회적 집단이 존재하고 이들을 지식계급이라고 부를 수 있는데 사회가 정태적일 수록 이 계층의 사람들이 일정한 신분이나 직종의 지위를 점유하게 될 공산이 커진다. 예를 들어 마술사나, 제사장, 브라만 승려, 중세의 성직자들은 사회적 독점권을 행사하는 지식계급으로 간주되었다. 오늘날 지식계급의 중심에는 과학자와 법률가가 있고 기술자와 디자이너와 예술가는 그 주변을 2차적 집단으로 둘러싸고 있다.

이들 지식계급과 준지식계급은 여러 다른 세계해석상의 모순과 반목을 극복하고 해소시키는 순기능적 통제작용을 통하여 세계관의 융합을 도모하기도 했지만, 직업상의 조직화와 세계 해석에 대한 권리의 독점은 스스로를 철저히 경직적인 조직으로 만들어 인식론과 존재론에 독단적 제약을 가하는 맹목적 힘으로 변한다. 이 전형적 사고방식의 두 번째 특징은 일상생활에 아귀되는 표

면화된 분쟁과는 무관하다는 고고한 입장을 취하는 것이다. 중세 시대 현학적이며 생명력을 잃은 스킨러 철학이 그러했는데 중세까지 단일화한 조직성의 계층에 대해 현대의 특징은 자유로운 지식계급의 발생이다. 그 중심적 특성은 계층적으로 지식적 변화와 이동을 하며 다양한 방법으로 구성원을 충당하는 것, 사고방식이 직업상의 조직으로부터 오는 규제에서 자유롭다는 것이다. 현대의 정신성 특성은 먼저 자유로운 지식 계급의 출현(자유지식인), 두 번째, 이른바 자유지식인들은 기존 지식계급간의 반목을 조성하여 어부지리의 이득을 얻었으며, 대중과 융합하려는 태도가 표면화한 현상이다. 세 번째 현대의 지식 계급은 제도적 측면과 활동양상에서 이전과 전혀 다른 성격을 띤다. '자유지식인'의 시각에서 디자이너 역시 하나의 지식계급으로 정의하고 그들이 어떤 방식으로 자신의 작업결과(제품)에 정신성을 부여하는가 관찰할 필요가 있다. 그러나 다소 위험한 증상으로 디자인 문제의 해결한 마련에 있어 점차 인간적 고려사항을 배제하려는 듯한 태도가 나타난다. 디자인 결과가 인간을 위한 것이라고는 하나 디자인 과정은 인간의 개입을 최소화하는 것을 목표로한다. 컴퓨터 기반 자료분석으로 신전문가주의와 동시공학을 지향하는 모 델링에서 캐속시제품제작(RP: rapid prototyping)이 그것이다. 제품의 출현 속도는 엄청 빠르지만 점점 인간의 관심이 멀어지고 있는 듯하다.

4. 기술 전체주의의 유희2)

'모든 것이 가능하다는 것을 통한 총제적 지배는 본래 원한 바는 아니었지만 근본악이 실제로 존재하며, 이 악은 인간들이 벌할 수도 용서할 수도 없다.'(인간이 만든 인간 능력 바깥의 악)이다. 악의 평범성은 아이히만이 유대인 말살이라는 반인륜적 범죄를 저지른 것은 결코 그의 악마적 성격이 아니라 아무런 생각없이 자신의 직무를 수행하는 '사고력의 결여' 때문이다.(<예루살렘의 아이히만>) 전체주의적 지배의 본질은 인간에게서 인간성을 완전히 박탈하고 또 인간의 무용성을 증명함으로써 인간을 완전히 배제하고자하는 태도에 있다. 우리를 지배하는 '전체주의적 과정'이란 무엇을 뜻하는가? 그것은 인간이 필요없는 유토피아 건설하겠다는 목표 아래 궁극적으로는 인간을 쓸모없게 만드는 모던적 태도를 의미한다. 급속한 인구팽창, 지속적인 과학 기술의 발전 그리고 이에 따른 고향 상실의 증대로 특정 지어지는 시대 대중은 공리주의적 관점에서, '남아돌아가 쓸모없게' 된다. 인간은 자연과의 신진대사를 통하여 생명을 유지할 수밖에 없음에도, 과학기술은 가능한한 인간을 자연의 속박으로부터 해방시켜 인간에 의하여 완전히 통제될 수 있는 인공세계를 구축하려는 경향이 있다. 이것이 기술시대에 내재하는 전체주의적 경향이다. 근본악은 '지구로부터 탈출하고자 하는 것'이다. 왜냐하면 그것은 곧 인간조건의 파괴를 의미하기 때문이다. 현재 디자인 최고의 목표는 화성탐사와 우주 주거지의 건설과 같은 지구 밖에서의 인간생존에 관한 문제다. 우주의 새로운 거주지는 지구의 유일함을 부정하는 일이고 이는 기술에 의한 자연의 무용성을 증명하는 일이다. 디자인 역시 인간조건의 파괴에 궁극적으로 동조할 수 있다.

5. 인간의 조건으로 디자인

모더니스트들은 새로운 물질문명에 대해 근대적이라고 할 수 있는 내용(대중사회, 평등사상, 민주주의 등)을 투영코자 노력했고,

그 첫 번째 작업이 봉건적 질서와 결별, 역사주의 종식, 부르주아적 속물근성의 타파 등이었다. 그러나 근대화(modernization)가 산업화(industrialization)로 치환되면서, 곧바로 이 방면에 능숙한 독재자를 낳았으며 이들의 원시적 욕망을 저지하지 못했다. 기계화한 전면전(mechanized total war)은 물질과 기계 악몽의 구덩이에 세계를 몰아넣었다. 전쟁은 끝났지만 이후 평화는 핵공포에 의해 유지되어왔으며 대중은 소비주의에 현혹되어 자신의 미래를 생각하지 않는다. 제품의 미적혁신은 디자인의 핵심기술기재로 물질만능과 과잉공급사회에 대한 분야의 답변이다. 디자인의 역할이 이런 것인데 새삼 정신성을 찾고자하는 이유는 무엇일까? 인간이 살아갈 수 있는 전제조건(인간실존의 조건)을 찾는 노력의 필요성 때문이다. 인간은 1. 하나의 생명으로 살아 있어야 하며, 2. 생성과 소멸을 거듭하는 자연의 필연성으로부터 벗어난 영속적인 자신의 세계가 있어야 하고, 3. 말과 행위를 통하여 세계를 공유할 수 있는 다른 사람들이 있어야 한다. 즉, 생명, 세계성, 다원성은 인간실존의 세 조건이다. 생명 유지를 위하여 노동(labor)을 하고, 세계를 건설(문화 창조)하기 위해 작업(work)을 하며, 세계인과의 교류를 통한 다원성을 얻기 위하여 행위(action)(규범적 토대)를 한다. 자유시간과 여가시가 확보, 신체적 노동과 고통에서 해방은 현대인의 당연한 관심사이나 이를 위해 끊임없이 편의 수단을 만들어야 한다. 인간의 작업과 행위는 지속적 생산이란 노동에 예측되고 생산의 자동화는 인간을 노동으로부터 해방시키는 것이 아니라 작업과 행위를 노동의 차원으로 전락시킨다. 노동-작업-행위의 독자적 의미를 밝히는데 주력해야 한다.

1)Karl Mannheim(*Ideologie und Utopie*, 1952년)의 견해를 기반으로 함

2)한나 아렌트_Hannah Arendt_인간의 조건_The Human Condition을 중심으로 서술