

디자인의 정치:

'감각 변용'으로서의 디자인

안영주
건국대학교

- I. 들어가며
- II. 디자인과 미학, 그리고 정치의 문제
- III. '감각 변용'으로서의 디자인
- IV. 감각의 분할선을 재배치하기
- V. 나가며

I. 들어가며

디자인과 정치는 현상적으로 볼 때 구별되는 영역으로 여겨진다. 이러한 구분에는 디자인과 정치에 대한 어떤 이해가 자리하고 있기 마련인데, 디자인을 가능한 아름답고 기능적인 사물을 만드는 행위로 축소시키거나, 혹은 정치를 권력을 소유하기 위한 투쟁이나 어떤 공동체의 요구를 관철시키기 위한 절차나 형식으로 이해한다면 디자인과 정치는 별개의 영역으로 존재할 수도 있을 것이다.

그러나 오늘날 그러한 이해는 매우 제한된 시선으로 보인다. 디자인은 '사물의 형태'를 표현하는 것을 넘어서 어떤 대상의 정체성을 가시화하기 위한 장치로 기능하며, 자본주의적 소비를 촉진하기 위한 수단이 되기도 하고, 사회적 위계를 드러내는 기호가 되기도 한다. 또한 정치의 개념 역시 합의 또는 치안의 논리로 말할 수 있는 통념적 정치활동을 넘어서 삶의 모든 형식 안에서 작동하며 그 관계를 변화시키는 행위 자체로 이해된다. 다시 말해 인간이든 사물

* 본 논문은 연구자의 박사학위 논문의 일부를 발췌하여 개정한 것이다. 안영주, 「버내쿨러 디자인에 대한 비평적 담론과 정치적 가능성」, 홍익대학교 미술비평전공 박사학위 논문, 2015, pp. 76-116 참조.

이든 어떤 대상을 규정하고 그것의 위상을 전치시키는 행위는 정치성을 띠다고 말할 수 있다. 이러한 맥락에서라면 디자인과 정치는 구별될 수 없는 영역이며, 양자의 상관성 또한 다양한 루트로 접근가능 할 것이다.

본 논문에서 연구자는 디자인과 정치의 상관성을 감성학적 측면, 감성의 분할과 재배치라는 차원에서 고찰하고자 하며, 이를 위해 랑시에르의 논의를 살펴볼 것이다. 미학과 정치의 관계에 대한 랑시에르의 논의는 디자인과 정치에 대한 사유의 프레임을 제공하며, 그러한 측면에서 디자인과 미학, 정치는 ‘감각적인 것의 분할’이라는 관점을 통해 동종적인 것으로 설명 가능하다. 나아가 디자인을 경험 감각의 역사로 바라보는 몇 가지 논의들을 살펴보고, 감각의 재편을 통해 디자인의 정치적 가능성이 어떻게 드러날 수 있는지 그 사례들을 살펴보고자 한다. 이러한 사례들은 일상의 사물들, 혹은 사용의 맥락에서 만들어진 사물들로서 합의된 형식이 아닌 이질적 감성 형식, 다시 말해 ‘불일치(dissensus)’의 형태로 재분할된 것들인데, 불일치의 논쟁적 상황은 기존의 질서를 전회시킬 수 있는 가능성으로 작용하며, 그러한 사물들이 일으키는 관계 방식은 디자인에 대한 새로운 감성의 분할을 가능케 함으로써 정치적 가능성을 발생시킨다.

II. 디자인과 미학, 그리고 정치의 문제

우선, 랑시에르가 바라보는 미학과 정치의 관계를 살펴보자. 여기서 랑시에르가 말하는 미학은 정확히 ‘미학적 예술체제(Le Régime esthétique des arts)’¹로서

1. 랑시에르는 미학적 예술체제와 더불어 두 가지 체제를 더 설명하고 있다. ‘윤리적 예술체제(Le Régime étique des arts)’와 ‘재현적 예술체제(Le Régime représentative des arts)’가 그것인데, ‘윤리적 예술체제’는 예술을 사회적 유용성에 따라 식별하는 체제이다. 플라톤은 예술을 모방물의 모방물로 간주하고 독자적인 존재의의를 가질 수 없는 것으로 구분했다. 따라서 예술은 다른 노동과 마찬가지로 사회적으로 유용한가에 따라 가치가 결정된다. 또한 이 체제에서 예술가들은 사회적 목소리를 낼 수 없는 존재로 머문다. 다음으로 ‘재현적 예술체제’인데, 그 체계에서 예술작품은 이데아와 현실에 대한 모사품의 자리에서 벗어난다. 예술은 단순한 노동의 영역에서 벗어나 독자적 규칙과 질서를 가진 독립된 영역으로 구분되며, 예술 형태들과 예술가들의 재현 능력에 따라 예술 안에서의 위계가 결정된다. 이 체제에서 예술은 재현의 규칙들에 종속되어 있으며, ‘미학적 예술체제’는 이러한 재현의 규칙에 반대하는 반재현을 표방한다. Jacques Rancière, *The politics of aesthetics: The Distribution of the Sensible* (New York and London: Continuum, 2004), pp. 20–24.

예술들을 사유하고 식별하기 위한 어떤 특정한 체제이며 보다 넓은 의미에서 행동이나 시각, 사유의 형태들을 절합하는 '감각적인 것의 분할'을 가리킨다.² 랑시에르는 미학적 활동의 개념이 파인 아트(회화, 시, 조각 그리고 연극)에만 한정되는 것이 아니라, 공간, 시간, 그리고 활동 형태의 분할에 의거하는 감각적인 것의 분할과 관련된 활동으로 확장되어야 한다고 말한다.³ 그러한 활동의 사례로 랑시에르는 19세기 프랑스 노동자들의 해방적 활동을 들고 있다. "이 노동자들에게 해방이란 낮을 노동자들의 노동하는 시간으로, 밤을 그들이 휴식하는 시간으로 한정하는 감각적인 것의 분배를 파괴하는 것을 의미했다. 해방의 단초는 밤 시간을 더 많이 활용하기로 한 그들의 결정이었다. 잠자는 대신 쓰고 읽고 생각하고 토론하기! 처음에 해방은 노동자들 자신의 실존을 다시 구성함을, 즉 노동자로서의 정체성, 노동자의 문화, 노동자의 시간과 공간과 절연함을 의미했다."⁴ 이처럼 노동의 시간과 휴식의 시간으로 분배되는 노동자들의 자리를 전복시키는 행위야말로 진정한 감각적 혁명인 것이다.

따라서 '감각적인 것의 분할'로서의 정치는 "보이지 않았던 것을 보게 만드는 것, 그저 소음으로만 들릴 뿐이었던 것을 말로 듣게 만드는 것, 특수한 쾌락이나 고통의 표현으로 나타났을 뿐인 것을 공통의 선과 악에 대한 느낌[감각]으로서 나타나게 만드는 데" 있으며⁵, 그것은 "우리의 몸이 세계를 느끼는 방식들이 충돌하고 특정한 감각의 방식에 따라 세계 안에 각자의 자리가 부여되는 과정"이라 할 수 있다.⁶

이러한 관점에서 본다면 디자인이야말로 정치적 행위라 할 수 있다. 디자인은 그 어떤 것보다도 몸이 느끼는 방식을 가시화시킨 것이며, 시각, 촉각, 후

2. 랑시에르는 감성의 분할에 대해 다음과 같이 설명하고 있다. "어떤 공통적인 것의 존재, 그리고 그 안에 각각의 몫과 자리를 규정하는 경계설정을 동시에 보여주는 이 감각적 확실성의 체계를 나는 감성의 분할이라고 부른다. 따라서 감성의 분할은 분할된 공통적인 것과 배타적 몫을 동시에 결정한다. 몫들과 자리들의 이러한 분배는 어떤 공통적인 것이 참여에 소용되는 방식 자체 그리고 개인들이 이 분할에 참여하는 방식 자체를 결정하는 공간들, 시간들, 그리고 활동 형태들의 어떤 분할에 근거한다." 앞 책, pp. 13-14.

3. 앞 책, p. 12.

4. Jacques Rancière, "Democracy, Dissensus and the Aesthetics of Class Struggle: An Exchange with Jacques Rancière", *Historical Materialism*, Vol. 13, No. 4 (2005), p. 298. 자크 랑시에르, 『정치적인 것의 가지자리』, 양창렬(역), 서울: 도서출판 길, 2008, p. 119, 역자 주 12 참고.

5. Jacques Rancière, *Aux bords du politique* (Éditeur: Gallimard, 2004), p. 244.

6. 자크 랑시에르, 『미학인의 불편함』, 주형일(역), 서울: 인간사랑, 2008, p. 12.



도판 1. A. Rodchenko, <Advertising poster for the state airline Dobrolet>, 1923, Lithograph.

각, 청각 등 인간의 감각에 적극적으로 개입함으로써 공간과 시간, 우리의 활동 형태를 분할하는 총체적인 영역이라 할 수 있기 때문이다. 몸이 세계를 느끼는 방식을 가시화시킨 것, 나아가 정치적인 것이 드러난 형태로서 우리는 디자인을 이야기할 수 있다.

랑시에르는 실제로 자신의 글을 통해 디자인의 몇 가지 장면들을 언급한 바 있다. 특히 그는 「디자인의 표면」이라는 글에서 디자인과 예술의 분할에 대한 문제를 다루고 있는데, 여기서 랑시에르가 말하고자 하는 ‘디자인의 표면’은 정확히 말해 ‘그래픽 디자인의 표면’이라 할 수 있다.⁷ 그러나 랑시에르의 관심은 그래픽 디자인에 한정되지 않고 산업디자인, 시, 회화, 무용 등 여러 장르들 사이에서 분리접속(disjonction)을 시도한다. 이러한 다학제적 논의를 통해 랑시에르가 목표하는 것은 기존에 있어 왔던 디자인과 예술의 분할을 무화시키는 것이다. 랑시에르는 20세기 초 발전된 ‘디자인’의 실천과 이념들이 감성적 세계를 분할하는 총체적 실천들 속에서 어떻게 예술과 관계 맺고 있는지에 주목한다.

일레로, 로드첸코(Alexander Rodchenko)가 디자인한 도브롤렛(Doborolet) 항

7. 「디자인의 표면」은 아닉 랑테누어(Annick Rantenois)가 제작한 *Design...Graphique?* (Ecole Regionale des Beaux-Arts de Valence, 2002)이라는 서적에 “Les ambivalences du graphisme”이라는 제목으로 처음 출판되었다.

공사 포스터는 비행기의 축약된 형태와 브랜드의 문자가 동질적인 기하학적 형태로 결합되어 있으며, 이러한 그래픽적 동질성은 절대주의 회화를 구축하는 형태들이나 도브롤렛 비행기의 도약을 통해 새로운 사회의 역동성을 상징화하는 형태들 간의 상동성을 보여주는 것이기도 하다(도판 1).⁸ 다시 말해, 로드첸코의 포스터에서는 사물의 형태와 단어가 동질적인 형태로 표현되어 있으며, 절대주의 예술작품에서 보이는 형태나 사회적 역동성을 상징화하는 비행기의 형태들은 서로 다른 것이 아니다. 랑시에르는 똑같은 예술가(로드첸코)가 추상회화를 하고 실용적인 포스터를 만드는데, 추상회화와 포스터 두 경우 모두에서 똑같은 방식으로 새로운 삶의 형태들을 구축하고자 한다고 말한다.⁹ 이처럼 상징적인 동시에 물질적이기도 한 디자인의 배치는 예술, 장르, 시대 구분의 경계를 가로지른다. 따라서 디자인의 표면은 과거 일상생활의 형태들과 오브제들로부터 분리되었던 예술의 원칙들을 폐지하는 평등한 공간이 된다.

그래픽 디자인의 표면은 다음 세 가지 것이다. 첫째, 모든 것이 예술에 적합한 대등한 관계이다. 둘째, 말, 형태, 사물들이 역할을 교환하는 전환의 표면이다. 셋째, 형태들의 상징적인 기록이 순수예술의 표현과 도구적 예술의 도식화 모두에 적합한 등가성의 표면이다.¹⁰

이러한 등가성은 오돌의 광고그래픽디자인을 통해서도 살펴볼 수 있다. 독일의 구강세정제 브랜드인 오돌(Odol)은 아에게(AEG)와 마찬가지로 광고그래픽디자인과 브랜드 이미지의 개발에 있어서 성공적인 모델로



도판 2. <Odol advert>, 1907.

8. 로드첸코는 1923-25년 사이에, 러시아의 신경제정책하에서 설립된 여러 국영기업들을 위해 150개가 넘는 광고와 패키지 디자인을 제작했다. 그는 보다 많은 대중과 접촉하기를 열망했으며, 그러한 바람은 특히 그래픽 디자인 분야에서 성공을 거두었다.

9. Jacques Rancière, *The Future of the Image* (London: Verso, 2007), p. 107.

10. 앞 책, pp. 106-107.

도판 3. <Odol Advert>, 1903, Jugend.



평가받는다. 오돌의 광고포스터에서 단순하고 기능적으로 디자인된 세정제 병은 종종 낭만주의적 풍경과 함께 등장한다(도판 2). 여기서 배경으로 쓰인 그림은 스위스의 화가 아르놀트 뵈클린(Arnold Böcklin)의 풍경으로, 뵈클린은 고대 신화의 소재를 시적 상상력과 독특한 색채 감각으로 그려 낸 낭만적 상징주의자로 알려져 있다. 이처럼 실용품인 구강세정제를 그리스 풍경이라는 예술적 무대장치 속에 결합시키는 것은 전달하려는 메시지와 형태의 기능주의적 통일성과는 대립되는 것으로 보인다. 그러나 동시에 이러한 전략은 이질적인 것을 함께 배치함으로써 시선을 끌고자 하는 광고디자인의 목적을 달성하고 있다.

한편 상업적 브랜드와 회화적 풍경이 대립적인 것으로만 작용하는 것은 아니다. 오돌의 그래픽 디자이너는 문자가 지닌 유사 기하학적 특성을 이용해 문자를 조형적 요소로 다루고 있는데, Odol이라는 알파벳기호는 원근법적인 환영을 산출하는 3차원 형태로 변형되어 풍경 속에 배치된다(도판 3). 이처럼 그

래픽적 기표를 조형적인 입체로 변형시키는 것은 회화에서의 어떤 용법을 예상케 하는데, 랑시에르는 오돌의 광고가 마그리트가 그린 <대화의 기술 Art de la conversation>의 영감이 되었다고 언급한다.¹¹ 이처럼 디자인의 표면은 말, 형태, 사물들이 역할을 교환하는 '전환의 표면(the surface of conversion)'이며, 순수 예술의 표현과 도구적 예술의 도식화 모두에 적합한 '등가성의 표면(the surface of equivalence)'이 된다. 다시 말해, 예술이나 디자인은 모두 감성적 세계를 구축하는 총체적 실천들로서 하나의 동일한 표면위에서 공존한다.

랑시에르의 이러한 관점은 위계질서 없는 어떤 세계의 모습을 그리고 있다. 랑시에르는 상품제작자, 쇼윈도 디스플레이어, 카탈로그 디자이너 등을 통해, 그리고 건축가나 포스터디자이너 등의 실천을 통해 감성적 세계가 재정의 된다고 말한다.¹² 선을 그리거나 단어를 배열하고 표면을 분배하는 행위들은 공동 공간을 '분유(partage)'하기 위한 디자인의 방식이며, 단어나 형태를 조합함으로써 사람들은 볼 수 있는 것과 소유할 수 있는 것의 어떤 배치, 물질적 세계에 거주하는 어떤 형태들을 규정하게 된다.¹³

요컨대, 랑시에르에게서 미학과 정치가 '감각적인 것의 분할'이라는 것을 매개로 교차하고 있듯이, 미학과 디자인, 정치의 상관성 역시 '감각적인 것의 분할'이라는 것을 통해 논의될 수 있을 것이다.

III. 감각 변용으로서의 디자인

여기서 우리는 보다 풍부한 이해를 위해 디자인을 감각적인 것의 정치적 문제로 다루고 있는 몇 가지 논의들을 더 살펴볼 필요가 있다. 먼저, 일본의 문화연구자인 요시미 순야(吉見俊哉)는 '감각 변용'으로서의 디자인사를 제안한다. 그는 사회 속의 디자인 감각에 주목하면서 '디자인 운동사'가 아닌 '디자인 감각의 사회사'를 제시하고 있는데, 디자인사를 '사람들의 취향이 조직되어 가는 과정으로 볼 것을 주장한다.¹⁴ 이때 '사람들의 취향'은 시대의 사회적 문맥

11. 앞 책, p. 99.

12. 앞 책, p. 91.

13. 앞 책, p. 91.

14. 요시미 순야, 「디자인, 또는 감각의 정치학」, 『디자인을 공부하는 사람들을 위하여』, 디자인하우스, 2003.

속에서 전략적으로 조직화되어 가는 것으로서, 개인적인 차원이라기보다는 시대의 사상을 담은 것으로 파악된다.

물론 이러한 논의는 이미 푸코의 연구를 통해서도 밝혀진 바 있다. 그러나 푸코가 17-19세기 초까지의 감각의 재편이 감옥이나 병원, 군대와 학교 등을 통해 이뤄졌다고 보았다면, 요시미는 19세기 말 이후 소비 사회가 형성되는 과정에서 감각 변용의 중심적인 매개가 디자인과 광고로 이행했다고 본다.¹⁵ 이러한 생각은 매우 타당해 보인다. 오늘날 디자인은 우리가 살고 있는 시대의 감각을 드러내는 가장 직접적인 매개체가 되었으며, 그 시대의 감각은 권력의 장에서 구성되는 정치적인 현상과 무관하지 않기 때문이다.

실제로 기술의 발전과 더불어 근대화라는 제도적 현상을 경험한 사회의 미 의식과 신체 감각은 크게 변화하였다. 일례로, 에드ريان 포티(Adrian Forty)는 근대의 청결 관념이 19세기 말 이후의 디자인 문화에 크게 작용했다는 점을 강조한 바 있다. 19세기 말부터 갈색과 빨간색 대신에 흰색이 유행하였으며, 무늬 없는 식기와 유리가 가정용으로 보급되었다.¹⁶ 이러한 사례 중 유선형 디자인으로 잘 알려진 레이먼드 로위(Raymond Loewy)의 콜드스팟(Coldspot)은 이전에 제작된 나무 캐비넷 스타일의 냉장고와는 달리, 경첩과 문의 구조를 감춘 매끈한 마감을 보여주면서 흰색을 통해 깨끗함의 인상을 전달하고 있다. 이처럼 청결함을 시각적으로 드러내는 디자인은 1930년대 이후 산업 시스템 속에 편입되어 대량으로 재생산되기에 이른다. 영국의 문화인류학자 메리 더글라스(Mary Douglas)는 청결과 위생을 강조하는 것은 한 사회의 외부 경계가 위협을 받거나 사회 내부의 인간관계를 구분하는 선이 위협받을 때, 혹은 문화의 도덕 기준이 내부 갈등으로 인해 위협에 처했을 때 상승한다고 말한다.¹⁷ 이러한 관점에서 에드ريان 포티는 20세기 초반 중산층이 청결에 열중했던 배경에는 급

p. 288(원저: 嶋田厚, 『現代デザインを学ぶ人のために』, 世界思想社, 1996). 이 글은 요시미 순야가 『本』(1995년 6月号)에 발표한 「感覚の変容/技術の変容」이라는 논문의 기본 관점을 디자인에 적용한 것이다. 요시미는 사회와 감각의 변용을 기술변화의 함수로 파악하는 맥루한 식의 미디어론을 거부하고 미디어 기술의 변화를 집합적인 감각의 변화로 보고자 한다.

15. 앞 글, p. 297.

16. Adrian Forty, *Objects of Desire: Design and Society since 1750* (London: Thames and Hudson, 1986), pp. 156-181.

17. Mary Douglas, *Purity and Danger* (Harmondsworth, 1970), pp. 146-147.

격한 사회변화, 노동계급의 정치적 힘이 커지면서 다가온 신분 계층의 붕괴가 있었다고 보았다.¹⁸ 이처럼 에드리언 포티는 디자인을 사회시스템과 사람들의 미적 감각이 교차하는 이데올로기적, 정치학적인 장으로 파악하고자 했던 것이다.

보다 일찍이 '감각 변용'의 관점에서 디자인을 바라보았던 또 다른 연구는 지그프리트 기디온(Siegfried Giedion)에게서 찾아볼 수 있다. 기디온은 『기계화가 지배한다(Mechanization Takes Command)』(1948)에서 신체의 감각이나 자세가 각각의 문명에 따라 다르다는 점을 논하면서, 의자에는 시대마다 변천해 온 쾌적함에 대한 사고방식이 기록되어 있음을 주장한다.¹⁹ 그에 따르면, “자세는 한 시대의 내적 본질을 반영”²⁰하는 것으로, 중세 사람들의 자세는 정해진 형식을 갖지 않았으며, 르네상스기에는 정면을 향한 자세가, 18세기에는 느긋한 자세가 일반적이었고, 19세기의 자세는 여유 있는 것에 중점을 두고 있다고 말한다.²¹ 그는 리처드 보닝턴의 그림 속 여인의 자세를 통해 시대의 무의식적 경향을 읽어 낸다.

이 여유 있는 방식은 앉아 있는 것도, 누워 있는 것도 아닌 등을 기대고 있는 가식 없는 태도 속에서 찾을 수 있다. 이 시대의 무의식적인 경향을 최초로 표현했던 것은 화가들이었다 ... 1926년 리처드 보닝턴(Richard Bennington)은 수채화로 <기대고 있는 여인(Reclining Woman)>을 그리고 있는데 ... 그녀는 가볍게 젖히고 반은 앉은 듯, 누운 듯한 자세를 취하고 발은 바닥으로 향하고 있다. 이 자세는 그 이전에는 세련되지 않은 것이었다.²²

기디온은 이러한 자세가 19세기 중엽 미국에서 새롭게 등장한 접이식 의자를 탄생시켰다고 보았다. 그는 새로 개발된 의자를 새로운 앉는 자세, 즉 감각의 재편에 대한 응답으로 바라본 것이다. 물론 기디온의 관점에 대하여 비판의 여지가 없는 것은 아니다. 기대앉는 자세가 19세기에 이르러 인간이 새롭게 발견한 자세는 아닐 것이며, 따라서 그러한 자세의 필요가 의자를 만들어냈

18. Adrian Forty (1986), p. 160.

19. Siegfried Giedion, *Mechanization Takes Command* (New York: Oxford Univ. Press, 1948), pp. 260–262.

20. 앞 책, p. 262.

21. 앞 책, p. 396.

22. 앞 책, p. 396.

다는 것은 다소 억지스러울 수 있다. 그러나 여기서 주목할 것은 그 생각의 옳고 그름이 아니라, 사물의 탄생사를 감각의 변천사로 바라보는 입장이다. 편안함을 느끼는 인간 신체의 감각이 시대마다 달라져 왔고 그러한 감각의 편성에 따라 사물의 탄생사를 다루고 있는 기디온의 연구는 디자인에 대한 또 다른 접근 방식을 보여준다. 이것은 곧 디자인을 운동이나 어떤 양식의 역사로 보는 것이 아니라, 보다 일상적인 보통 사람들의 경험 감각의 역사로 그려 낼 가능성을 보여주는 것이다. 또한 디자인을 총체적 감각의 역사로 그려 내는 것은 디자인 개념을 시각적 표상에 한정시켜 왔던 시각 중심적 감각 방식에도 문제를 제기하는 것이라 할 수 있다. 일례로, 캐나다의 언론학자이자 작곡가인 머레이 쉐이퍼(Murray Schafer)는 시각적 환경이 아니라 청각적 환경에서의 디자인의 중요성을 제기한다. 그의 연구는 소음공해 문제에서 출발하고 있지만, 점차 현대인이 직면한 환경과 청각의 문제로 확대되었으며, ‘사운드스케이프(soundscape)’ 프로젝트를 통해 소리가 우리의 생활이나 사회 속에서 사람들의 생각과 행동을 어떻게 통제하고 있는지를 해명하고자 한다.²³

이상의 내용을 통해 우리는 디자인이 감각적 경험의 형태로서 새로운 감각과 지각의 양식을 구성해 나가는 장임을 알 수 있다. 랑시에르가 감성학으로서의 미학의 정치적 힘을 “지배적 합의를 거부하고 새로운 감각과 지각의 양식을 배포하는 불일치의 장으로 기능”²⁴한다는 데 두고 있는 것처럼 디자인 역시 이질적 감성을 통해 ‘불일치(dissensus)’의 무대를 구성할 때 정치적 가능성을 갖게 된다.²⁵ 다만, 디자인의 이러한 정치성은 파업이나 항의, 폭력적 시위와 같은 예외적 행위와는 달리 그 가능성을 우리의 삶에 ‘개입’하는 방식으로 가져온다는 데 있다.²⁶ 따라서 디자인의 정치성은 기존의 삶으로부터 분리만을

23. 머레이 쉐이퍼, 『사운드스케이프』, 한영호·오양기(역), 서울: 그물코, 2008, pp. 368-372.

24. 자크 랑시에르 (2008), p. 18.

25. 여기서 이질적 감성, 즉 ‘불일치’는 랑시에르의 정치 개념에 핵심이 되는 요소이다. 랑시에르의 정치성은 ‘합의(consensus)’를 통해서가 아니라 ‘불일치’를 통해서 일어난다. ‘불일치는 의견 다름이 아니다. 그것은 감각적인 것과 그 자체 사이의 틈을 현시하는 것이다. 정치적 현시는 보일 이유가 없었던 것을 보게 만드는 것이다. 그것은 한 세계를 다른 세계 안에 놓는 것이다.’ Jacques Rancière, *Aux bords du politique*, pp. 244-245. 반면, ‘합의는 우리가 흔히 생각해 왔듯이 갈등이나 폭력을 해소시키는 평화로운 토론이나 이성적인 의견 일치가 아니라, “정치의 핵심이 되는 불일치를 밖으로 내보내는 공동체의 상징적 구조화 양식”을 의미한다. Jacques Rancière, *Aesthetics and its discontents* (Cambridge: Polity Press, 2009), p. 115.

26. Thomas Markussen, “The disruptive aesthetics of design activism: enacting design between art and

지시하는 것이 아니라, “삶의 형식의 새로운 실험으로 등장하면서 이미 존재하는 삶의 필연성과 정당성을 무너뜨릴 때, 그것은 고유한 정치성을 구성하게 된다.”²⁷

IV. 감각의 분할선을 재배치하기

이상의 내용을 통해 우리는 디자인이 감각적 경험의 형태로서 새로운 감각과 지각의 양식을 구성해 나가는 장임을 알 수 있다. 연구자는 다음에서 몇 가지 사례를 통해 디자인에서의 감각의 분할선이 어떤 방식으로 새롭게 배치될 수 있는지 살펴보고자 한다. 이러한 사례들은 일상의 사물에 대한 감각을 재분할하려는 시도와 사물에 부여된 ‘기능성’과 ‘사용성’의 간극이 드러나는 사례들로 나뉘 볼 수 있다.

먼저, 일상의 사물에 대한 재배치로서 ‘슈퍼 노멀’ 디자인을 살펴보고자 한다. 《슈퍼 노멀》은 2006년 후카사와 나오토(深澤直人)와 재스퍼 모리슨(Jasper Morrison)이 기획한 전시의 제목이자 일상적 사물에 부여한 하나의 시선이다 (도판 4). ‘슈퍼 노멀’이라는 용어는 ‘슈퍼’와 ‘노멀’의 모순적 공존을 통해 ‘노멀’을 넘어서는 ‘노멀’, 다시 말해 ‘평범함을 뛰어 넘는 평범함’을 의미한다.²⁸



도판 4. 〈슈퍼 노멀 전시장면〉, 2006, 도쿄.

politics.” *Design Issues* 29, No. 1 (2013), p. 38.

27, 박기순, 「람시에르의 미술론」, 『미술은 철학의 눈이다』, 서울: 문학과 지성, 2014, p. 455.

28, Jasper Morrison & Naoto Fukasawa, *Super Normal: Sensations of the Ordinary* (Lars Müller Publishers, 2007), p. 5.

이것은 '평범함'을 '특별함'으로 극복하려는 것이 아니라 '평범함' 자체를 다시 사유하려는 태도로서 이러한 관점을 통해 우리는 '특별함'의 대립항이 아닌 '평범함'에 주목할 수 있게 된다. 따라서 우리가 주목해야 할 것은 일상의 사물들이 전시장이라는 공간속에서 예술 작품이 될 수 있는가 아닌가의 문제가 아니라, 전시라는 위상학적 배치를 통해 동일한 사물이 내부적 차이를 드러냄으로써 이중적 위상을 드러낸다는 것이다.

이러한 관점은 일본의 디자이너 하라 켄야(Hara Kenya)를 통해서도 살펴볼 수 있다. 그는 《리디자인-일상의 21세기》전(2000)을 통해 지극히 일상적인 물품, 예를 들어 화장지나 성냥 같은 친근한 물품을 다시 디자인하는 작업을 기획하였다. 그러나 그가 의미하는 리디자인은 뛰어난 디자이너의 스킬을 통해 일상의 디자인을 개량하자는 제안이 아니다. 여기서 리디자인은 '일상의 미지화'를 수행하는 작업으로, 일상 안에서 '차이'를 인식하려는 시도이다. 진부한 일상에서 미지의 세계를 찾아낸다는 것은 다음과 같은 시선을 통해서 가능하다.

일상에 대한 눈높이를 높여가는 것은 정수의 세계에서 소수를 발견하는 것과 같다. 9, 10, 11...로 끝없이 이어지는 그 '앞'에서 미래를 찾을 수 있다고 믿고 사회 전체가 응시하는 그 '앞'에 미래는 없다. 어쩌면 6.8이나 7.3과 같은 곳에 미래가 숨겨져 있다. 6과 7 사이에 존재하는 무한한 소수와 같은 지성이 일상으로부터 새로운 디자인의 장을 만들어 낼 것이다.²⁹

이처럼 재(re-)사고 혹은 재(re-)정의를 통해 이질적 감성을 불러일으키는 것은 사물의 위상을 새롭게 배치하는 행위라 할 수 있다. 그러한 행위는 보다 일찍이 네덜란드의 드로흐(Droog) 디자이너들이 실천했던 행위이기도 하다. 1993년 디자인 역사가인 레니 라마커스(Renny Ramakers)와 디자이너 헤이스 바케르(Gijs Bakker)에 의해 설립된 드로흐 디자인은 주어진 사물에 대해 재(Re-)사유함으로써 공동체의 합의를 감각을 재분할하려는 시도였다. 드로흐 디자인은 이미 세상에 존재했던 사물로부터 출발하지만 그것을 통해 인간과 사물, 그리고 디자인에 대해 다르게 보기를 시도한다. 한 묶음의 낡은 천으로 만들어

29. Hara Kenya, *Designing Design* (Lars Muller Publishers, 2007), pp. 49-50.

진 '누더기 의자(Rag chair)'나 스무 개의 낡은 서랍들을 쌓아서 만든 서랍장, 일반적인 '알전구로 만든 상들리에' 등이 대표적인 예이다. 이러한 사물들은 평범한 것에서 출발해 그것을 뛰어넘은 또 다른 평범한 사물로 탄생한다. 드로흐 디자인의 사물에 대한 재사유는 한편으로는 의도적 폐기와 함께 끊임없이 새로움을 추구해야 하는 디자인의 정체성에 대한 물음이기도 했다.³⁰ 이상의 사례들은 일상의 사물들의 위상학적 배치를 다르게 분할한 것들이다.

다음으로, 대상에 주어진 고유한 '기능성'이 '사용성'으로 전환되면서 차이를 발생시키는 경우를 살펴보자. 공예 이론가 하워드 리사티(Howard Risatti)는 구체적으로 '기능'과 '사용'을 구분하여 설명하고 있는데, 그는 사용과 기능이 반드시 동일한 것이 아니라는 점을 언급하면서 사물의 사용성은 그것이 만들어진 기능적 이유와 아무런 관계가 없을 수도 있다고 말한다.

기능이란 목적 달성을 위한 제작자의 의도를 사물이 실제로 구현하고 있는 것이다. 인공물이 가진 사용성이라는 것이 반드시 그 인공물의 '목적'이나 '기능'과 합치하는 것이 아님을 분명하게 알 수 있다. 열린 문을 받쳐 두는 데에 의자를 사용하지만 그것을 의자의 '기능'이라고 할 수 없다.³¹

다시 말해, '사용'이란 '의도한 기능'과 항상 일치하는 것은 아니며, 모든 사물은 사용의 맥락에 놓여 사용성을 부여받는다. 따라서 사용성은 목적과 기능을 넘어서 실제의 삶속에서 사물의 존재 방식을 변용시킨다.

사실, 리사티의 논의가 아니더라도, 기능 중심적 사고, 혹은 기능주의에 대한 논의는 모더니즘 비판에서 빼놓지 않고 등장하는 소재이기도 하다. 물론 모더니즘을 비판했던 이론가들의 관심이 기능주의 자체에 있었던 것은 아니지만, 모더니즘 비판의 일환으로 행해진 기능주의에 대한 비판은 리사티와 같은 맥락에서 살펴볼 수 있을 것이다. 예를 들어, 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)는 『공간의 생산(The Production of Space)』(1974)에서 기능을 절대시하는 모더니즘적 공간에 대하여 문제시하고 있는데, 그는 평면적이고 동질적인 기능주의의 공간 형태는 현대 자본주의 사회의 특징이라고 진단한 바 있다. “공간의 과

30. 박지나·오주은·조현신, 『사회적 디자인』, 서울: 누하, 2015, pp. 91-92.

31. Howard Risatti, *A Theory of Craft: Function and Aesthetic Expression*, 허보윤(역), 『공예란 무엇인가』, 서울: 미진사, 2013, p. 75.

학은 용도의 과학으로 인식되어야 마땅하다. 하지만 기능주의가 주장하는 대로 기능의 관점으로만 용도를 정의하는 것은 부정확할 뿐만 아니라 환원론적(과도한 단순화)이다. 기능주의는 극단적으로 기능을 밀어붙인다. 그리하여 각 기능은 우월한 공간 내에서 각자 배정된 자리를 차지하기 때문에, 다기능성의 가능성이 아예 배제되어 버린다.”³² 르페브르의 논의는 기능주의가 역설적으로 용도를 고정시키는 빈약한 사고임을 보여준다.

또한 상품을 기호로 대체하려는 자본주의 경향에 주목했던 보드리야르(Jean Baudrillard) 역시 기능성을 해석의 시스템에 불과하며 대상을 기능으로 환원하려는 기능주의의 기획을 매우 비현실적인 것으로, 거의 초현실적인 시도라고 설명한다.³³ 기능주의는 형태가 곧 용도를 의미한다는 환상을 만들어낸다. 이처럼 모더니즘, 혹은 모던디자인이 원리로 삼았던 기능주의는 사용의 관점이 아닌 생산의 관점에서 구축된 일종의 이데올로기라고 할 수 있다.

이러한 ‘기능과 ‘사용’의 맥락에 대한 이해는 ‘반항하는 사물들(Disobedient Objects)’을 통해 살펴볼 수 있을 것이다. 이 사물들은 V&A에서 열렸던 《반항하는 사물들(Disobedient Objects)》(2014. 7-2015. 2)이라는 아카이브전(展)을 통해 소개되었는데, 이 전시는 1970년대 이후 사회변화를 추동했던 저항운동의 오브제들을 수집해 사회 운동이 물질문화의 측면에서 어떻게 표현되는지를 보여준 전시였다.³⁴ 사회 운동이라는 주제는 지금까지 출판물이나 전시회, 혹은 시각예술의 여러 장르에서 다루어져 왔지만, 물질문화적 접근은 새로운 시도라 할 수 있다. 이러한 시도는 ‘운동-사물’을 그 자체로 사회적 투쟁의 역사로 전환시킨다.

그런데 여기에 등장한 사물들은 전문 디자이너의 제작품이 아니라 사용자들이 제작한 것이며, 그 과정은 체계적으로 플래닝된 것이 아니다. 그런 면에서 ‘반항’은 제작 행위에서도 나타난다고 할 수 있다. 디자이너의 손을 벗어난 디자인은 ‘전문가에 의해 계획된 디자인’이라는 개념에 항변한다. ‘반항하는 사물’을 전문가가 디자인하지 않은 디자인, 사용의 맥락에서 자생한 디자인으로

32. 에이드리언 포티, 『건축을 말한다』, 이종인(역), 서울: 미메시스, 2009, p. 294.

33. 장 보드리야르, 『기호의 정치경제학 비판』, 이규현(역), 서울: 문학과 지성사, 1992, pp. 211-235.

34. Catherine Flood, Gavin Grindon, "Introduction", *Disobedient Objects* (London: V&A Publications, 2014), p. 9.



도판 5. 〈Making method of Gas mask〉, 2014.

바라본다면 일종의 버내컬러 디자인으로 접근할 수도 있을 것이다. 그러나 주목해 볼 것은 과거 버내컬러 디자인이 제도적 디자인의 대척점에서 비체계적이고 전문적이지 않은 것으로서 기록될 수 없는 것이었다면, ‘반항하는 사물들’은 그 제작과정을 매뉴얼로 기록하고 있다는 점이다(도판 5).³⁵ 이러한 시도는 ‘이름 없는 것들’의 기록된 역사를 만드는 하나의 실천적인 기획이라고 할 수 있다.

그렇다면 ‘반항하는 사물들’은 구체적으로 어떤 것들일까? 그것들은 새로운 목적으로 전용된 가장 평범한 일상의 사물이다. 1970년대 칠레에서 처음으로 가사 도구들(팬, 냄비, 조리 도구 등)이 사회운동에 등장했으며, 그 도구들은 부엌이라는 공간을 벗어나 공공의 영역에서 소음을 만드는 도구로 사용되었다(도판 6). 이러한 가사 용품들은 조리 도구라는 ‘기능’을 넘어서 정치적 의도로 재설정되고 포착되면서 집단적인 힘을 보여준다. 이것은 가사 도구가 ‘기능’으

35. Anna Feigenbaum, “The Disobedient Objects of Protest Camps”, *Disobedient Objects* (London: V&A Publications, 2014), pp. 48–49.



도판 6. <Cacerolazo Protest>, 2008, Buenos Aires.



도판 7. <Book Bloc>, 2010, London.

로부터 분리되어 세속화된 사용성을 갖게 됨을 의미한다. 여기서 “세속화한다는 것은 단순히 분리된다는 것만을 의미하는 것이 아니라 분리를 새로운 사용에 집어넣는 것을 배운다는 것, 분리를 가지고 노는 것을 배운다는 뜻”이라 할 수 있다.³⁶

이처럼 사용의 맥락에서 새롭게 분할된 사물이 있다면, 상황을 다시 틀짓기 하거나 관계를 재생산해 내는 장치로 작동하는 사물들도 있다. 이러한 사물들은 자신의 기능을 변화시키는 것은 아니지만 그 사물과 관계한 대상들의 위상을 전치시킨다. 2010년 로마에서 처음 등장한 ‘북 블럭(Book Bloc)’은 정부의 과도한 교육예산 삭감에 반대하는 대학생들이 경찰과 대치하면서 몸을 보

36. Giorgio Agamben, *Profanations* (New York: Zone Books, 2007), p. 87.

도판 8. <Giant inflatable cobblesstones>, 2012, Barcelona.



도판 9. <Medieval Bloc Teddy Bear Catapult>, 2001, Quebec City.



호하기 위한 방패로 제작한 사물이다.³⁷ 고전 사상이나 문학 작품의 책 표지를 모방해 만든 ‘북 블록’은 ‘지적인 무기’로서의 책이라는 메타포를 실제 현실에서 구현해 내고 있다.³⁸ 기 드보르(Guy Debord)의 ‘스펙타클의 사회’나 데리다(Jacques Derrida)의 ‘마르크스의 유령’이 경찰에게 공격당한다(도판 7). 이처럼 경찰의 곤봉은 시위자들에게 직접 떨어지는 것이 아니라 ‘북 블록’을 공격하게 되는데, 이러한 상황은 결국 고전에 담긴 자유로운 사상과 표현, 교육에 대한 국가의 폭력으로 재분할된다.³⁹

또한 2012년 바르셀로나에서 등장한 고무풍선 역시 관계의 재생산이라는 차원에서 참고할 만한 흥미로운 사례이다. 시위대가 경찰관들 앞에 큐브 모양의

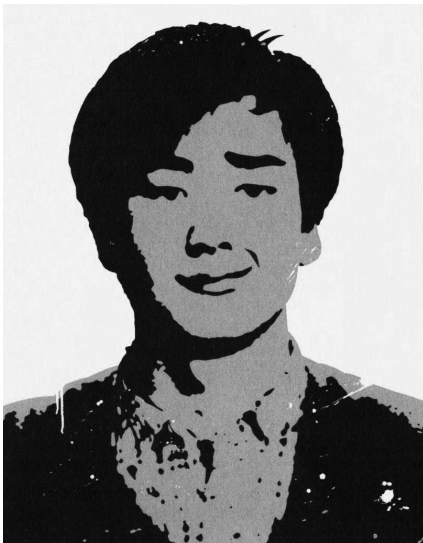
37. Francesco Raparelli, “From Tute Bianche to the Book Bloc”, *Disobedient Objects* (London: V&A Publications, 2014), p. 57.

38. <https://libcom.org/library/book-bloc%E2%80%99s-genealogy> (2015. 9. 24. 검색)

39. 위와 같음.

커다란 고무풍선을 던져 놓았다(도판 8).⁴⁰ 그리고 경찰 앞에 던져진 풍선은 경찰과 시위자들 사이의 관계를 유희적인 형태로 만들어 놓는다.⁴¹ 경찰은 그 풍선을 제거하고자 했지만 미끄러운 표면 때문에 우스운 상황이 연출되었으며, 그곳에 있던 사람들은 무장한 진압 경찰이 풍선을 가지고 ‘노는’ 모습을 지켜보았다. 그 순간 고무풍선에 의해 경찰관은 무력화되었으며, 경찰이라는 권력의 장치는 비활성화된다. 동시에 경찰의 권력이 장악했던 공간은 놀이의 공간으로 전환된다.

이와 유사하게 시위대가 만든 중세 스타일의 투척기를 압수해 끌고 가는 경찰관의 모습 역시 희극적으로 등장하는데⁴², 그러한 희극성은 돌덩이 대신에 인형을 사용함으로써 발생한 것이다(도판 9). 인형은 놀이-사물이라는 자신의 기능을 넘어서 시위의 현장에 무기로 재배치되었으며, 무기같지 않은 인형을 끌고 가는 경찰관의 모습 역시 한순간에 공권력을 상실한 모습으로 재분할



도판 10. 강영민, <이한열 썩소>, 2014, 캔버스에 아크릴릭, 스프레이 페인팅, 94×154cm.

된다. 이처럼 다른 맥락에 놓여진 사물은 새로운 관계를 생산해 내는 계기로 작동할 수 있다.

한편, ‘반항하는 사물들’ 중에는 한국의 상황을 보여주는 것도 있어 눈길을 끈다. 1987년 당시 이한열 열사의 죽음을 알리는 대자보가 그것이다. 그러나 여기서 주목할 것은 투쟁으로서의 정치적 사건을 전달하는 대자보 ‘내용’의 문제가 아니라 대자보를 타이포그래피나 포스터 디자인으로 분할하는 방식이다. 우리에게서 아픈 과거이

40. David Graeber, “On the Phenomenology of Giant Puppets”, *Disobedient Objects* (London: V&A Publications, 2014), p. 73.

41. Catherine Flood, Gavin Grindon (2014), p. 15.

42. David Graeber (2014), p. 74.

자 상처로 존재하는 사건이 누군가가 손글씨로 작업한 하나의 디자인이 될 수 있다는 것은 분명 우리의 감각을 재분할하는 새로운 방식이다. 이러한 측면에서 2014년 이한열 기념관에서 열렸던 《열사에서 친구로》전(展)은 유사한 맥락에서 살펴볼 만하다. 이 전시는 열사를 친구라는 이름으로 호명했을 때 어떤 새로운 문맥이 발생할 것인지에 대한 의문으로부터 출발한다. 동일한 인물이 열사와 친구로 분할되며 그 사이에는 어떤 간극이 존재한다. 친구로 재배치된 이한열은 장난스러운 얼굴로 '씩소'를 짓고 있다(도판 10). 이들의 작업은 과거의 기억을 현재의 시간으로 재구성하고자 한다. 랑시에르는 예술이 정치적인 것은 그것이 전달하는 메시지나 감정, 사회의 구조나 갈등을 재현하기 때문이 아니라, 예술이 갖는 간극 때문이며 예술이 시간을 분할하고 공간을 채우는 방식 때문이라고 말한다.

‘예술’의 독특함이 지시하는 것은 바로 제시 공간의 분할이다. 그 분할을 통해 예술의 사물들이 식별된다. 그리고 예술행위를 공동의 문제에 연결시키는 것은 바로 특정한 시공간의 물질적이면서 상징적인 구성이며, 감각적 경험의 일상적 형태들에 대한 중지의 물질적이면서 상징적인 구성이다. 예술은 우선 그것이 세계의 질서에 대해 전달하는 메시지들과 감정들 때문에 정치적인 것이 아니다. 또한 예술은 그것이 사회의 구조들, 갈등들, 사회집단들의 정체성들을 재현하는 방식 때문에 정치적인 것이 아니다. 예술이 정치적인 것은 예술이 이 기능들에 대해 두는 간격 때문이고, 예술이 설립하는 시간과 공간의 유형 때문이며, 예술이 이 시간을 분할하고 이 공간을 채우는 방식 때문이다.⁴³

다시 말해, 가사 도구나 책, 인형, 고무풍선 등의 사물들은 시위현장에 쓰여졌기 때문에 정치적인 것이 아니다. 그것들은 ‘주어진 몫과 자리’를 떠나 기존의 감각적 질서를 재분할한다는 점에서 정치적 가능성을 갖는다.

이상에서 연구자는 사물의 주어진 기능이 사용의 맥락으로 전화됨으로써 발생하는 차이를 통해 정치적 가능성을 살펴보고자 하였다. “사용의 영역에서 사물은 일종의 기능 축적물로만 존재하는 것이 아니다. 사용자들의 자유로운 해석과 의미부여 과정에 열려있는 의미체로 존재한다. 여기서 사용자는 사물의 실존적 모습을 완성하는 새로운 디자이너가 된다.”⁴⁴

43. 자크 랑시에르 (2008), p. 53.

44. 오창섭, 『내 곁의 키치』, 서울: 홍시, 2012, p. 49.

V. 나가며

본 논문에서 연구자는 디자인과 정치의 관계를 랑시에르가 논의한 미학과 정치의 상관성을 통해 살펴보고자 하였다. 랑시에르에 따르면 디자인과 미학, 혹은 예술은 순수와 상업적인 것의 경계로 구분될 수 없으며, 예술이나 디자인은 모두 감성적 세계를 구축하는 총체적 실천으로 하나의 동일한 표면 위에 공존한다. 여기서 정치는 기존의 감성적 분할을 중지시키고 재분할하려는 시도로 등장하며, 랑시에르의 분할의 논의에서 예술과 디자인은 지금까지 가져온 통념들을 무너뜨리며 동일한 것으로 재분할된다. 이러한 분할은 오늘날 디자인과 예술, 혹은 디자인과 다른 영역의 경계에서뿐만 아니라, 디자인의 자기 분열을 통해 새로운 분배의 방식을 끊임없이 모색함으로써 불일치(dissensus)의 논쟁적 상황을 만들어내고 있다.

또한 디자인을 운동사나 양식사로 기술해 왔던 서술방식과 달리, 요시미 수야나 에드리언 포티와 같이 사람들의 취향이 조직되어 가는 ‘감각의 사회’로 살펴본다는 것은 디자인의 또 다른 역사를 구성하는 유의미한 일이 될 것이다. 물론 이러한 접근 방식은 현재 디자인계에서도 다양한 방식으로 수용되고 있지만, 그럼에도 불구하고 교육의 현장에서는 여전히 미술사나 건축사에서 일반적으로 보이는 양식이나 운동으로서의 디자인사를 답습하고 있는 것 또한 사실이다. 디자인을 사람들의 경험 감각의 역사로 그려 낸다는 것은 시각적 표상에 한정되어 왔던 디자인을 총체적 감각의 영역으로 가져오는 일이며, 우리가 경험하는 일상의 디자인, 혹은 일상의 사물들에 대한 위상을 새로운 방식으로 재분할하는 일이다.

일상의 맥락에서, 다시 말해 사용의 맥락에서의 디자인은 주어진 기능과 목적을 떠나 보다 다양한 형태로 확장된다. 일상의 사물에 ‘슈퍼’와 ‘노멀’이라는 이중적 위상을 부여하고자 한 《슈퍼 노멀》의 정신이나 드로호 디자인너들의 기획, 그리고 ‘기능’과 ‘사용’, 혹은 ‘전문성’과 ‘비전문성’ 등의 경계를 해체하려는 시도는 기존의 감각 질서를 재분할하는 정치적 행위라 할 수 있다. 이러한 정치적 행위는 앞에서 언급한 바 있듯이 권력의 제도적인 전도나 혁명, 폭동 등을 통해 실현되는 것이 아니라, 우리의 일상 행동과 상호 작용을 제한하

는 권력 체계를 비폭력적으로 동요시킴으로써 이루어진다. 그러한 측면에서 디자인은 우리의 일상 삶에 '개입'하는 감각적 경험의 형태로서, 그것을 통해 우리는 우리가 살고 있는 시대의 감각을 읽어 내고, 전제된 질서들을 새로운 감각으로 재분할함으로써 정치적 가능성을 구축할 수 있을 것이다.

■ 주제어

랑시에르(Rancière), 감성의 분할(The Distribution of the Sensible), 정치(Politics), 디자인(Design), 로 드첸코(Rodchenco), 불일치(Dissensus), 슈퍼 노멀(Super Normal), 하라 켄아(Hara Kenya), 드로흐 디자인(Droog design)

투고일	2015년 11월 8일	심사일	2015년 11월 14일	게재확정일	2015년 11월 16일
-----	--------------	-----	---------------	-------	---------------

참고 문헌

- 머레이 쉐이퍼, 『사운즈스케이프』, 한명호·오양기(역), 서울: 그물코, 2008.
- 박기순, 「랑시에르의 미술론」, 『미술은 철학의 눈이다』, 서울: 문학과 지성, 2014.
- 박지나·오주은·조현신, 『사회적 디자인』, 서울: 누하, 2015.
- 앙리 르페브르, 『공간의 생산』, 양영란(역), 서울: 에코리브르, 2011.
- 에이드리언 포티, 『건축을 말한다』, 이종인(역), 서울: 미메시스, 2009.
- 오창섭, 『내 곁의 키치』, 서울: 흥시, 2012.
- 요시미 순야, 「디자인, 또는 감각의 정치학」, 『디자인을 공부하는 사람들을 위하여』, 서울: 디자인하우스, 2003.
- 자크 랑시에르, 『미학안의 불편함』, 주형일(역), 서울: 인간사랑, 2008.
- _____, 『정치적인 것의 가장자리』, 양창렬(역), 서울: 도서출판 길, 2008.
- _____, 『감성의 분할』, 오윤성(역), 서울: 도서출판 b, 2008.
- _____, 『이미지의 운명』, 김상운(역), 서울: 현실문화, 2014.
- 장 보드리야르, 『기호의 정치경제학 비판』, 이규현(역), 서울: 문학과 지성사, 1992.
- 조르조 아감벤, 『세속화 예찬』, 김상운(역), 서울: 난장, 2010.
- 하워드 리사티, 『공예란 무엇인가』, 허보윤(역), 서울: 미진사, 2013.
- Agamben, Giorgio, *Profanations*, New York: Zone Books, 2007.
- Douglas, Mary, *Purity and Danger*, Harmondsworth, 1970.
- Feigenbaum, Anna, “The Disobedient Objects of Protest Camps”, *Disobedient Objects*, London: V&A Publications, 2014, pp. 34–51.
- Flood, Catherine & Grindon, Gavin, “Introduction”, *Disobedient Objects*, London: V&A Publications, 2014, pp. 6–25.
- Forty, Adrian, *Objects of Desire: Design and Society since 1750*, London: Thames and Hudson, 1986.
- Gideon, Siegfried, *Mechanization Takes Command*, New York: Oxford Univ. Press, 1948.
- Graeber, David, “On the Phenomenology of Giant Puppets”, *Disobedient Objects*, London: V&A Publications, 2014, pp. 68–77.
- Kenya, Hara, *Designing Design*, Lars Muller Publishers, 2007.
- Markussen, Thomas, “The disruptive aesthetics of design activism: enacting design between art and politics” *Design Issues*, 29(1), 2013, pp. 38–50.

- Morrison, Jasper, & Fukasawa, Naoto. *Super Normal: Sensations of the Ordinary*, Lars Müller Publishers, 2007.
- Rancière, Jacques. “Democracy, Dissensus and the Aesthetics of Class Struggle: An Exchange with Jacques Rancière”, *Historical Materialism*, Vol. 13, No. 4, 2005, pp. 285–301.
- Rancière, Jacques. *Aesthetics and its discontents*, Cambridge: Polity Press, 2009.
- _____. *Aux bords du politique*, Éditeur: Gallimard, 2004.
- _____. *The Future of the Image*, London: Verso, 2007.
- _____. *The politics of aesthetics: The Distribution of the Sensible*, New York and London: Continuum, 2004.
- Raparelli, Francesco. “From Tute Bianche to the Book Bloc”, *Disobedient Objects*, London: V&A Publications, 2014, pp. 52–67.
- Risatti, Howard. *A Theory of Craft: Function and Aesthetic Expression*, Chapel Hill: University of North Carolina Press, 2007.
- <https://libcom.org/library/book-bloc%E2%80%99s-genealogy> (2015년 9월 24일 검색).

Abstract

The Politics of Design: Design as Transformation of Sense

Youngjoo Ahn

This study contemplates the perspective of Jacques Rancière to judge the political possibility of design. Rancière argued the political issue under its close association with aesthetics so that it offers the available route for the art or the design to access. In addition, for Rancière, politics are presented not in an agreed form but in that of 'dissensus' with disparate sentiments, where the controversial situation of disparate languages acts as possibility to overthrow the existing order. Furthermore, it presents several cases of design implying political potential; first, the case that the identical objects suggest cultural difference by topological positioning(Super Normal). Second, the case that turning the given, unique 'functionality' of object into 'usability' causes difference(Disobedient Objects). All of these cases make design arouse its political possibility by new sentimental division upon it in the scope of everyday life. Following all the discussions above, this study makes an attempt to arouse a discourse on its political possibility. This discussion has a noticeable significance in terms of its trial to estimate new possibility of the existing design.