creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000279008

2020년 2월
석사학위 논문

인터랙티브 아트에서 관객 참여의 예술적 의의에 관한 연구

- 존 듀이의 경험이론을 중심으로-

A Study on Artistic Significance of Audience Participation in Interactive Art

-Focusing on John Dewey's theory of experience-

조 선 대 학 교 대 학 원

미학미술사학과

김 유 나

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

인터랙티브 아트에서 관객 참여의 예술적 의의에 관한 연구

- 존 듀이의 경험이론을 중심으로-

A Study on Artistic Significance of Audience Participation in Interactive Art

-Focusing on John Dewey's theory of experience-

2020년 2월 25일

조 선 대 학 교 대 학 원

미학미술사학과

김 유 나

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

인터랙티브 아트에서 관객 참여의 예술적 의의에 관한 연구

- 존 듀이의 경험이론을 중심으로-

지도교수 장 민 한

이 논문을 문학 석사학위신청 논문으로 제출함

2019년 10월

조 선 대 학 교 대 학 원

미학미술사학과

김 유 나

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김유나의 석사학위논문을 인준함

위원장　조선대학교　교 수　김 승 환 (인)

위　원　조선대학교　교 수　공 병 혜 (인)

위　원　조선대학교　교 수　장 민 한 (인)

2019년 11월

조 선 대 학 교 대 학 원

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT

제1장 서론 ····· 1
제1절 연구의 배경 및 목적 ····· 1
제2절 연구의 방법 및 내용 ····· 4

제2장 존 듀이의 경험이론 ····· 6
제1절 과거 서구철학의 '경험'과 존 듀이의 '경험' ····· 6
1. 과거 서구철학에서 나타난 '경험' 의미와 존 듀이의 비판적 수용 ····· 6
2. 존 듀이의 상호작용과 '하나의 경험' ····· 16

제2절 존 듀이의 예술과 '미적 경험' ····· 26
1. 과거 서구철학의 예술에서 나타난 '미' 의미와 존 듀이의 예술 ····· 26
2. 존 듀이의 '미적 경험' ····· 37

제3장 존 듀이의 관점에서 본 인터랙티브 아트 ····· 53
제1절 인터랙티브 아트와 상호작용 ····· 53
1. 현대미술에 나타난 상호작용 형식의 발생 ····· 53
2. 인터랙티브 아트에 나타난 상호작용의 특징 ····· 61

제2절 존 듀이의 관점에서 본 인터랙티브 아트의 예술적 의의 ····· 71
1. 존 듀이의 측면에서 분석한 인터랙티브 아트 ····· 71

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 인터랙티브 아트에서 관객 경험 사례분석 ····· 76

제4장 결론 ····· 82

참고문헌 ····· 86

그림 목차 ····· 89

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

인터랙티브 아트에서 관객 참여의 예술적 의의에 관한 연구
- 존 듀이 경험이론을 중심으로 -

Kim Yu Na
Advisor : Prof. Jang Min Han
Aesthetics & Art History
Graduate School of Chosun University

Interactive art is a form of art that encourages spectators to play the roles of actors in the presentation of work. That is, it allows the audience to change their role from observer to actor and become a part of an artwork. This structure of interactive work between the audience and artwork is the essence of interactive art.

The audience experience is the meaning of interactive artwork. In artworks, the audience experience occurs as a result of interactive environment between individuals and artwork. Furthermore, such experiences become elements that complete the artwork through participation and interaction. Unlike traditional art created through the artist experience, an interactive art is created when the audience engages and interacts with artwork in pursuit of its essence or meaning. In this sense, this study aims to tackle the question of whether the experiences of the audience participating in artwork can have artistic significance with reference to John Dewey's Art as Experience.

In Section 2 of this study, the participating audience's experiences are analyzed and discussed on the basis of John Dewey's theory. Clause 1 describes how the experience claimed by John Dewey is different from that

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

defined previously in western philosophy and offers an explanation of "An experience," which is a key element of his Art as Experience. Clause 2 discusses how the "aesthetic experience" claimed by John Dewey is different from that defined previously in western philosophy and explains what "aesthetic experience" is. In other words, the author addressed the relationship between "An experience" and "aesthetic experience" as well as how "the latter is differentiated from the former."

In Section 3, interactive art is analyzed in details, and John Dewey's Art as Experience is incorporated in interactive art to determine artistic significance. Clause 1 provides insight into how interaction is created in contemporary art and the three essential elements of interactive arts: space, interface and the role of spectators. Clause 2 explains interactive art interpreted from John Dewey's viewpoint and suggests that the interactive art analyzed has significant value as art. To support this claim, interactive works of Toni Dove, Olafur Eliasson and Mourice Benayoun were analyzed in terms of John Dewey's theory.

His aesthetic experience refers to experiences that are complete as an artwork. John Dewey asserted that work of artists can be recognized as work of art when the audience understands and recreates it based on their own experience with the work, beyond the artists' contribution to their work. In this study, the author defined interactive art as an art form in which the artists utilize their own social, cultural and personal experiences and the audience becomes immersed into the meaning or essence of artwork for art production. During this completion process, the audience develops "aesthetic experience" derived from their qualitative thought, which lead to the conclusion that interactive art has special significance to the audience.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Keywords:

Interactive art, Audience participation, John Dewey, Interaction, Aesthetic experience, Artistic significance.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

과거 서구철학에서 나타나는 미적 경험은 '미적인 쾌'를 추구하는 것으로, 객관적인 아름다움이 예술작품 안에 내재해 있어야 한다고 보았다. 과거 예술에서 '미'는 예술가가 미적인 영역을 매체를 통해 탐구하면서 나타나는 인식적인 개념으로써 사용했다. 과거 전통예술의 경우, 관객은 작품을 시각이라고 하는 감각을 통해 지각하는 것으로 작품과 일정한 거리를 유지한 상태로 작품을 '관조'했다. 즉, 관객의 역할은 '관조자'였다.

하지만 인터랙티브 아트(Interactive art)에서 관객은 관조자에서 행위자로 역할이 변화한다. 인터랙티브 아트란 관객과 작품 사이에 고정되지 않는 감상 요소가 있으며, 작품을 구성하는 행위자의 역할을 감상자에게 제시되는 형식의 예술이다. 작품의 의도나 형태에 대한 정보를 관조를 통해 한 방향으로 전달하는 방식이었던 전통예술과는 달리, 인터랙티브 아트는 '관객이 작품에 얼마나 몰입하고 작품 일부로 잘 녹아들었는가'에 초점을 맞추고 있는 것이 특징이다. 관객은 작가가 제시한 공간 안에서 작품과 인터페이스를 통해 상호작용하며, 작품을 완성한다. 즉, 인터랙티브 아트는 관객과 작품이 소통하는 구조를 가진다.

인터랙티브 아트에서 나타나는 상호작용에 중심을 맞춘 연구는 다음과 같이 진행되고 있다. 김성연(2012)[1]은 인터랙티브 아트에서 나타나는 '관객의 역할 변화'를 중심으로 논의한다. 송대섭, 하임성(2012)[2]은 인터랙티브 아트의 작가가 작품을 고

1) 김성연, 인터랙티브 미디어 아트의 관객성 연구, 기초조형학연구 13, 2012
2) 송대섭. 하임성, 「인터랙티브 미디어아트의 환영과 설치 매체에 대한 고찰」, 기초조형학연구

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

안해 낼 때 작품에 어떤 기술 매체를 사용하는가에 관련된 논의가 주를 이룬다. 그 외, 인터랙티브 아트의 특징[3], 인터랙티브 아트의 유형[4] 에 대해 분석하는 연구가 대부분이다.

하지만 다양한 미디어 이론가들에 의해 상호작용의 의미가 달리 해석되고 있어[5], 이를 명확히 할 필요가 있다. 또한, 현재 연구되고 있는 인터랙티브 아트는 관객과 작품 사이의 상호작용 과정을 통해 나타나는 관객의 '미적 경험'에 대한 명확한 논의가 미흡하다.

인터랙티브 아트에서 관객의 경험은 작품의 의미가 된다. 작품 안에서 관객의 경험은 개인과 작품이라고 하는 환경 안에서 일어나는 상호작용의 결과로서 나타난다. 그리고 그 경험은 참여와 소통을 통해 작품을 완성하는 요소가 된다. 이는 예술가의 경험을 토대로 작품이 완성되었던 것과는 달리, 관객이 작품과 관계를 맺고 상호작용 과정을 통해 작품의 본질 혹은 의미를 찾아 작품을 완성하는 것이다. 이에 따라 본 논문은 인터랙티브 아트가 예술적 의의가 있다는 것을 제시하기 위해 존 듀이의 '경험이론'을 활용하고자 한다. 이에 본 논문은 세부적으로 2가지의 목표를 가지고 논의를 진행할 것이다.

첫째, 관객의 '경험'의 의미를 명확히 규명하는 것이다. 관객의 경험은 작품에 대한 정보를 얻거나 작품을 인식적으로 판단하기 위한 경험이 아니다. 작품 안에서

13, 2012

3) 고귀한. 김정곤. 강민기, 「존 듀이의 경험이론을 통한 이용자 공간 지각 특성 연구」, 한국실내디자인학회 논문집, 한국실내디자인학회 22, 2013
고웅, 「인터랙티브 아트(Interactive Art) 특성에 관한 연구」, 조선대학교 교육대학원, 학위논문(석사), 2001

4) 견재기, 「인터랙티브 아트의 상호작용성 분석을 위한 유형 분류 모델 연구」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 학위논문(석사), 2007

5) 루디 브렛츠(Rudy Bretz)는 피드백의 정도를 상호작용성 유형을 구분하는 틀로 보았다. 조너던 스투어(Jonathan Steur)는 상호작용을 이용자들이 매개된 환경의 형식과 내용을 수정하는 데 실시간으로 참여할 수 있는 정도로 본다. 브렌다 로렐(Brenda Laurel)은 상호작용성을 무대에서 연기하는 것과 같은 경험이라고 보고, 수용자의 작품에 대한 통제력이 증대함에 따라 객석에서 수동적으로 연극을 수용하던 관객이 무대 위로 진출하여 배우들과 함께 연기하는 주체로 바뀐다는 점에서 컴퓨터를 무대 혹은 극장으로 보았다. - 박동숙. 전경란. 『디지털/미디어/문화』, 한나래, 2005, p.34-37

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

일어나는 경험은 작품과 관객 사이에서 상호작용을 통한 결과로서 존재한다. 따라서 '인간과 환경의 상호작용을 통한 결과'라고 정의한 존 듀이의 경험이론을 토대로 관객의 경험을 명확하게 규명하는 것이 첫 번째 목표이다.

둘째, 인터랙티브 작품에서 관객이 '미적 경험'을 할 수 있다는 것에 대한 규명이다. 인터랙티브 아트에서 관객은 작품을 완성하면서, 작품 안에서 작품을 완성하는 행위자 역할을 하게 되었다. 이때 관객은 작품과 상호작용을 통해 작품을 경험하면서 의미나 본질을 파악하고 '탐구'하는 과정을 통해 작품을 완성한다. 존 듀이에 따르면, 미적 경험은 어떤 경험을 토대로 의미, 성질, 본질에 대해 깊이 있게 탐구하고 그에 대한 결과물을 만들어 낸다. 따라서 존 듀이의 경험이론 중에서도 미적 경험을 토대로 인터랙티브 아트에서 나타나는 관객의 '미적 경험'을 설명하고자 한다.

따라서 본 연구는 첫 번째와 두 번째 목표를 근거로 인터랙티브 아트에서 '관객참여'를 통해 나타나는 '경험'의 예술적 의의를 존 듀이의 경험이론을 적용하여 설명해보고자 한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2절 연구의 방법 및 내용

인터랙티브 아트에 대한 선행 연구에서 관객과 작품 사이에서 일어나는 상호작용의 의미는 '기술'적 측면에 초점을 맞춰 해석되고 있다. 본 연구는 관객의 '미적 경험'에 초점을 맞추고 있다. 즉, 관객과 작품 사이에서 일어나는 상호작용을 '관객의 경험'에 초점을 맞추기 위해 철학자 존 듀이의 '경험이론'을 중심으로 다루고자 한다. 이를 위해 존 듀이의 『경험으로서 예술(Art as Experience)』[6]을 주요 저서로 참고하였다. 또한, 존 듀이에 대해 연구한 대표적인 철학자인 젤트너(Zeltner, Philip M.)[7], 번스타인(Bernstein Richard J.)[8]의 문헌을 참고하여 연구를 진행했다.

본 연구자는 존 듀이가 주장하는 미적 경험과 예술의 관계, 그리고 예술과 예술품과의 관계에 대해, 젤트너[9]의 저서 『미학 입문』을 참고했다. 또한, 존 듀이가 주장하는 경험의 의미와 과거 서구철학의 경험의 의미에 분석과 존 듀이의 비판적 수용에 대해 분석하기 위해 번스타인의 저서『존 듀이 철학 입문』을 참고했다. 번스타인은 존 듀이의 철학의 핵심 개념과 체계를 압축하여 기술한다.

위와 같은 문헌 연구를 통해 본 논문에서는 존 듀이의 관점에서 인터랙티브 아트를 세부적으로 분석한다. 이를 통해 존 듀이의 관점에서 관객의 상호작용 과정을 설명하고, 인터랙티브 아트의 예술가. 관객, 작품의 관계를 분석하고자 한다.

2장에서는 인터랙티브 아트에서 관객 참여를 통해 얻는 경험에 대하여 분석하기 위해 존 듀이의 이론을 토대로 설명하고자 한다. 1절에서는 과거 서구철학에서 말하는 경험의 의미와 존 듀이가 주장하는 경험의 의미가 어떻게 다른지 살펴보고,

---

6) 이 책은 존 듀이의 "경험으로서 예술"원서 이다. 본 원서에서 주요 내용과 더불어 원활한 내용을 파악하기 위해 번역서를 함께 참고하였다. - Dewey. J, "Art as Experience", 1934

7) P.M.젤트너, 『존 듀이 미학입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1996

8) R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995

9) 젤트너는 존 듀이의 미학에서 미적 경험의 본질에 관해 설명한다. 특히 존 듀이의 저서인 『경험으로서 예술』에서 이야기하는 미학의 개념에 대하여 정리하고 있고, 미적인 것과 예술적인 것에 대해 서술한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

존 듀이의 ‘경험이론’에서 핵심이 되는 '하나의 경험'에 대해서 다룰 것이다. 2절에서는 존 듀이가 주장한 예술과 '미적 경험'이 과거 서구철학과 어떻게 다른지에 대해 알아보고, 존 듀이가 주장하는 '미적 경험'에 대해 명확히 한다. 즉, 이 장에서는 '하나의 경험과 미적 경험 사이의 관계'와 '미적 경험'의 차별화된 특징이 무엇인지 논의할 것이다. 이러한 이론 분석을 통해 인터랙티브 아트에서 나타나는 ‘관객 참여로 나타나는 경험’에 대하여 논의하기 위한 기반을 마련하고자 한다.

3장에서는 인터랙티브 아트를 세부적으로 분석하고, 존 듀이의 경험이론을 인터랙티브 아트에 적용하여 예술적 의의를 규명한다. 1절에서는 현대 예술에서 상호작용이 어떻게 발생했는지 고찰하고, 인터랙티브 아트의 대표적인 3가지의 특징인 공간, 인터페이스, 관객의 역할을 설명하고자 한다. 2절에서는 인터랙티브 아트를 존 듀이의 관점에서 해석하여, 인터랙티브 아트가 예술적 의의를 지닐 수 있음을 규명하고자 한다. 그리고 이를 명확히 하기 위해 인터랙티브 아트 작품 중에서 토니 도브(Toni Dove), 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson), 모리스 베나윤(Mourice Benayoun)의 작품을 존 듀이의 관점에서 분석해 인터랙티브 아트의 예술적 의의를 명확하게 하고자 한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2장 존 듀이의 경험이론

제1절 과거 서구철학의 '경험'과 존 듀이의 '경험'

1. 과거 서구철학에서 나타난 '경험' 의미와 존 듀이의 비판적 수용

(1) 과거 서구철학에서 나타난 '경험'의 의미

존 듀이는 자신의 논의를 명확히 하기 위해 과거 서구철학에서 나타나는 경험의 의미를 분석한다. 이를 통해, 고대 철학에서 주장하는 경험과 근대 경험주의에서 주장하는 경험의 의미가 '습관'에서 '인식'의 측면으로 변해 왔다는 것을 밝힌다. 하지만 여기서 짚고 넘어가야 할 부분은 '경험'의 개념이 시대가 바뀌면서 전혀 다른 의미로 바뀌는 것이 아니라, 이전의 이론을 수용하면서 변화하였다는 것을 전제로 하고 있다는 사실이다. 이러한 사실을 기반으로 하여 고대와 근대에서 주장하는 '경험'의 의미가 습관적 측면에서 인식적 측면으로 변화한 과정을 살펴보고자 한다.

고대 서구철학에서는 '습관이나 관습에 의한 것과 같은 것'으로 경험의 의미를 규정한다. 대표적으로 플라톤(Plato)과 아리스토텔레스(Aristoteles)를 들 수 있다. 플라톤에게 있어서 경험이란 '이성이나 지적인 통제를 통해서가 아니라 반복과 눈대중으로 형성된 기존의 관습과 같은 것.'이다.

> 플라톤에게 있어서 이러한 유형의 실제적인 지식은 플라톤이 '올바른 의견(right opinion)'이라고 부르는 것에 가장 가까운 것이며, 최상의 지식의 유형과 비교되고 있다. 물론 듀이는 플라톤에게서 출발된 '경험'은 철학의 고전적인 흐름을 통하여 지속적으로 부가되어 왔던 경멸적인 의미를 지니고 있다는

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 사실을 드러내 보이고 있다. 말하자면, 관습과 습관을 바탕으로 축적된 경험적인 정보 내지 기술로서의 경험은 물의 영원한 본질에 대한 합리적인 통찰에 바탕을 두고 있는 참된 지식 혹은 학문(science)과 완전히 구분되는 것이었다는 사실이다.[10]

플라톤은 경험을 고정적이지 않고 항상 변화하는 형태를 띠기 때문에 경험은 '올바른 의견'이라고 부르는 지식과는 다른 것으로 보았다. 이는 지식의 고정성(固定性)과 경험의 비고정성(非固定性)을 의미한다. 플라톤은 확실성에 근거하여, 지식의 본질은 변하지 않는 객관적인 것을 중요하게 보았기에 비고정(非固定)적인 경험을 배제했다.

아리스토텔레스는 '인간은 감각-인상을 지속하는 동물이기 때문에 체계적인 형태로 기억, 경험이 나타난다.'고 주장한다.

> 아리스토텔레스가 제반기능들을 생물학적이고도 논리적으로 질서짓는 것은 이중적인 목적을 위해서였다. 즉 첫째로 이것을 우리로 하여금 동물들이 수행할 수 있는 서로 구분되는 기능들에 의해서 서로 다른 유형의 동물들을 구분하고 분류할 수 있도록 하고 있다. 뿐만아니라 이것은 우리들로 하여금 동물들의 상이한 인식적인 기증들의 소위 의존의 질서를 이해하게끔 하고 있다. 그런 만큼 그에 의하면 경험이란 감각을 통한 지각(sense perception), 기억, 상상 및 여러 가지 기억들을 하나의 단일한 경험으로 체계화 시킬 수 있는 능력을 가진 동물들에게서만 발생할 뿐이라는 것이다. 그러나 경험 수준에 의해 한정되는 지식 유형은 과학적인 지식과 혼돈해서는 안되며, 과학적 지식의 바탕이 되는 일차적인 전제들을 지적으로 파악하는 것과 혼돈되어서도 안된다. (…) 경험이 과학적인 지식을 소유하게 되는 하나의 필수적인 단계라고 할지라도,

---

10) R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995, p. 73

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 경험이란 과학적인 예증(demonstration)의 바탕으로서 봉사하는 일차적 전제들에 관한 지식을, 혹은 이러한 과학적 지식을 우리들에게 제공하기에는 충분하지 않다.[11]

아리스토텔레스는 위계질서[12]에 따라 직인의 기술, 과학적 지식이 나타나지만, 경험적인 부분과 인식적인 부분이 다르다고 주장한다. 아리스토텔레스가 언급한 위계질서는 체계적인 결과를 가지기 때문에, 제반 기능이 나타난다. 하지만 경험과 이성은 다르다고 보았다.

번스타인에 따르면 "고대에서의 경험이란 일상적으로 '기술자'를 부를 때와 비슷한 의미로 사용되었다."[13]고 정리하고 있다. 고대 서구철학에서 정의한 '기술'의 의미는 '과거에 축적된 정보를 토대로 이미 정립된 것'이다. 과거에는 기술을 기반으로 하여 원하는 목적을 실현하기 위해 사용할 수 있는 검증된 것을 기술이라고 불렀다. 예를 들어서 젓가락을 만드는 기술이 있다면, 젓가락을 만들기 위해 나무를 자르고, 그것을 다듬어 젓가락으로 만든다. 이러한 젓가락을 만드는 기술은 과거에 젓가락을 만들었던 관습이나 기술이 축적되어 현재 젓가락을 만들 수 있도록 한다.

따라서 기술을 의미하는 것과 같이 고대 서구철학에서 경험의 의미는'몸을 통해 겪는 모든 것'이자, '현상에 대한 지각'을 의미한다. 즉, 경험은 원리를 가지고 있지 않은 것으로 보았다. 이는 절대적인 진리나 보편적, 객관적인 원리를 진리로 보았기 때문에 원리를 가지고 있지 않은 경험은 올바른 인식을 방해한다고 보았다.

> 경험이란 자연에 대한 인격적·직접적인 만남에 의존하고 있는 것이라는 사실

---

11) R.J. 번스타인, Op. cit., p. 74

12) 아리스토텔레스가 주장하는 "위계질서"는 인식체계를 의미한다. 동물들은 감각 하고 지각할 수 있는 식별 능력을 갖추고 있으나, 이로 인한 감각과 인상이 지속하는 동물과 그렇지 않은 동물로 나누어진다고 주장한다. 지속하는 동물은 지각을 통해 감각-인상을 지속하려고 하는 동물로, 이를 지속하기 위해 감각-인상을 체계화하려고 한다. - ibid., p. 74

13) '기술자'라는 용어를 사용하고 있지만, 번스타인은 '직공 혹은 직인'이라고 주장 하고 있다. 여기서 직인이란 "과거에 접해 본 것들이라는 소위 축적된 제반 결과에 기초하고 있고, 더군다나 실제적인 목적을 실현시킬 수 있는 상당히 믿을 만한 실제적인 지식 혹은 비결을 지니고 있다."라고 정리하고 있다. - ibid., p. 72-73

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 이다. 왜냐하면, 자연에 관한 우리의 지식의 기원이자 그 바탕이 되는 제반 감각들(sensations)은, 외적인 물질 대상을 우리들에게 인상 짓고 (관찰이 외적인 물질 대상들에 대한 관찰이든, 혹은 마음의 작용이든) 관찰하는 것이 최종적인 권위를 지니도록 하는 것을 관찰의 지속성(coerciveness)이 되고 있기 때문이다. 말하자면 우리의 편견, 소망, 추측 및 욕구와 전혀 상관없이 어떤 것이 좋든 싫든 우리들에게 영향을 미치고 있다는 것이다. 따라서 경험은 지속적인 것이며 모든 신념들에 대한 최종적인 시험대로서 봉사할 수 있는 것이 되고 있다.[14]

근대 서구철학에서는 '인식을 하기 위한 수단'으로 경험의 의미를 규정한다. 대표적으로 로크(Locke. John), 흄(Hume. David)을 들 수 있다. 경험주의가 등장하면서 로크는 '원리', 즉 '확실성에 근거한 지식'이 가치 있다고 본다. 로크는 경험을 '관념의 통로'로만 받아들였고, 학문의 참된 근거가 되기에는 부족하다고 보았다.

> 경험이란 자연에 대한 인격적·직접적인 만남에 의존하고 있는 것이라는 사실이다. 왜냐하면, 자연에 관한 우리의 지식의 기원이자 그 바탕이 되는 제반 감각들(sensations)은, 외적인 물질 대상을 우리들에게 인상 짓고 (관찰이 외적인 물질 대상들에 대한 관찰이든, 혹은 마음의 작용이든) 관찰하는 것이 최종적인 권위를 지니도록 하는 것을 관찰의 지속성(coerciveness)이 되고 있기 때문이다. 말하자면 우리의 편견, 소망, 추측 및 욕구와 전혀 상관없이 어떤 것이 좋든 싫든 우리들에게 영향을 미치고 있다는 것이다. 따라서 경험은 지속적인 것이며 모든 신념들에 대한 최종적인 시험대로서 봉사할 수 있는 것이 되고 있다. (…) 로크에 의해서 주창된 경험주의의 유형은 경험주의 전통을 따르는 철학자들에 의해 발전되고, 순화되고, 심지어는 철저하게 변형되기조차 하였

14) 경험은 우리가 의도했든 의도하지 않았든 혹은 욕망에 상관없이 항상 영향을 미치고 있으므로 경험 자체를 지속적이면서 모든 지식의 근거가 될 수 있음을 시사하고 있다. - R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995, p. 79

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 다. 즉 흄에게 있어서 경험주의는 로크가 근본적인 것 - 즉 외적인 물질 대상들의 존재와 자아의 인격적 정체성 - 인 것으로 가늠하였던 것에 대해 의문을 제기하였던 철학적 회의주의로 변형되었다.[15]

로크는 감각 경험을 배제해야 하지만, 지식을 얻기 위해서 경험을 하는 것은 근거가 될 수 있다고 보았다. 또한, 경험이라고 하는 것이 자연에 대해 믿게 되는 사실이나 혹은 데이터, 직접적인 만남에 의존한 것이라고 주장한다. 경험주의자들은 사회와 모든 제도는 개인적인 경험을 통해 실험을 거쳐야 한다고 주장한다. 영국 경험주의에서 나타난 경험의 의미는 흄으로 오면서 변형이 된다.

흄은 로크가 경험을 볼 때 근본적인 것으로 보았던 외적 물질 대상과 자아의 정체성 부분에 대해 의문을 제기한다. 흄이 주장한 경험은 관념의 원천으로서, 감각적이고 항상 변화하며 불확실하다. 흄은 지각이 관념과 인상으로 구성되어 있다고 주장한다. 여기서 인상은 감각적 지각을 통해 직접 주어진 것으로써 '지식의 근본적인 토대'가 되기 때문이다. 근대 서구철학에서 경험은 객관적이고 확실한 근거를 가질 때만이 인식적인 경험으로 인정받았다.

> 근대의 경험개념으로 이성이나 감각을 통해서 고대의 비규칙적이고 불확실한 경험을 극복하려는 인식적 차원의 경험이다. 경험주의에서는 이성이 감각의 도움 없이 단독으로는 어떠한 대상도 인식할 수 없다고 보지만, 이성주의에서는 순수한 이성만으로 대상을 인식할 수 있다는 것을 밝히려 한다. 중요한 것은, 경험주의든지 이성주의든지 경험은 객관적이고 확실한 것으로 인정될 때만 그것의 의미를 부여받았다. (…) 이성주의 전통에서 경험은 이성에 의한 판단을 거친 과학적 경험이다. 근대 합리론은 공통적으로 의식을 철학의 출발점

15) 경험은 우리가 의도했든 의도하지 않았든 혹은 욕망에 상관없이 항상 영향을 미치고 있으므로 경험 자체를 지속적이면서 모든 지식의 근거가 될 수 있음을 시사하고 있다. - R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995, p. 79

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으로 삼고 이를 통해 존재의 확실성을 근거 짓는다.[16]

근대 서구찰학에서 경험은 지식의 유일한 원천이라고 보았기 때문에 '인식의 수단'으로서 경험을 중시했다. 반면에 감각을 포함하는 경험은 주관성을 배제할 수 없기에, 올바른 판단을 내리기 불가한 것으로 보았다.

정리하면, '경험'의 개념이 시대가 바뀌면서 전혀 다른 의미로 바뀌는 것이 아니라, 이전의 이론을 수용하면서 변화하였다. 고대 서구철학에서는 경험을 '확실한 지식을 제공하는 것이 충분치 않기' 때문에 배제하여야 한다고 주장했다. 반면에 근대 서구철학에서는 '지식의 유일한 원천은 경험'이라고 보았기 때문에 감각을 배제하고 인식하기 위한 경험을 받아들였다. 이는 고대와 근대에서 주장하는 '경험'의 의미가 습관적 측면에서 인식적 측면으로 변화한것을 의미한다.

(2) 과거 서구철학의 경험이론에 대한 존 듀이의 비판

존 듀이는 "경험에 대해 언급한, 경험주의를 포함한 대부분 철학자가 경험에 대해 개괄적이고 일반적인 설명했다"[17]고 주장하면서, 과거 서구철학에서 나타나는 경험의 의미를 분석을 통해 비판적 수용했다. 이 과정을 통해 존 듀이는 경험의 의미를 명확히 했다. 존 듀이는 과거 서구철학에서 이성과 감각을 이분법으로 구분하여 본 것[18]과 경험이 이성적이고도 지적인 것으로 만드는 방법에만 치중된 것을 한계로 지적한다. 존 듀이는 과거 서구철학에서 이성과 감각을 이분법으로 구분하여 본 이유는 확실성 혹은 보편적인 진리, 객관화된 과학적인 지식이 중요했기 때

16) 이선이, 「듀이에서 경험의 의미 - 듀이의 "경험으로서 예술"을 중심으로」, 감성연구 15, 2017, p. 197
17) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 89
18) 존 듀이, 『경험과 자연』, 신득렬 옮김, 계명대학교 출판부, 1982, p. 20-21

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

문에 나타난 것이라고 본다. 따라서 과거 서구철학에서 나타나는 경험의 의미와 존 듀이가 주장하는 경험이 다른 점은 무엇이고, 그에게서 경험이란 무엇인지, 근대 경험주의를 중심으로 세부적으로 분석하고자 한다.

과거 서구철학에서 경험을 지식의 문제를 해결하기 위한 인식적인 측면에서 다룬 반면, 존 듀이는 경험을 지식적인 것으로 보지 않고 하나의 '사건의 측면'으로써 다룬다.

> 전통적인 관점에서 경험은 근본적으로 지식의 문제인 것으로 간주되고 있다. 그러나 고대의 인격을 쓰고 있지 않은 눈에 대하여 경험은 살아있는 하나의 존재가 물리적이고도 사회적인 환경과 교섭하는 문제인 것으로 분명하게 드러난다.[19]

과거 서구철학에서는 확실성에 근거한 지식이 가치 있다고 봤다. 때문에, 경험은 '관념의 통로'로만 받아들였고, 감각이 포함된 경험은 학문의 참된 근거가 되기에는 부족하다고 보았다. 반면에 존 듀이는 경험을 사건의 측면에서 다룬다. 그는 경험이 본질적인 성질을 내재하기 때문에 맥락이 존재하고, 그 맥락 안에서 나타나는 문제를 해결하기 위해서 작용한다고 보았다. 존 듀이는 경험이 관념이나 근거로서 대상의 깨달음이 가능하도록 만들어주기도 하지만, 경험이 사유 또는 인식에 의해서만 이루어지지 않는다고 지적한다.

과거 서구철학에서 경험은 감각적인 지각으로 일어나는 것이기 때문에 '주관성'을 띤다고 본 반면, 존 듀이는 경험이 '행위'에 따른 '겪음'으로 인하여 이루어지는

---

19) Dewey. J. "The Need for Recovery of Philosophy" , in Richard J. Bernstein(ed.), Dewey. J. on experience, Nature, and freedom (New York : Liberal Arts Press, 1960; a library of Liberal Arts paperback), p. 23. Reprinted from Dewey et al. creative intelligece : Essays in the pragmatic Attitude (New York : Henry Holt and company, 1917), p.3-69
[R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995, p. 89]

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

것으로, 객관성을 띤다고 보았다.

> 경험이란 전적으로 심적인, 사적인, 그리고 주관적인 것이다라는 결론으로 유도하는 논증계열은 오류와 잘못투성이로 구성될 수 밖에 없었다고 듀이는 주장하였다. 즉, 경험하는 자와 경험하는 것 없이 어떠한 경험도 존재하지 않는다는 사실은 물론 참이겠지만, 경험이란 것이 '전적으로' 개인적인고 주관적이라는 사실을 주장하기 위한 어떤 근거도 존재하고 있지 않다는 것이다. 말하자면 분유 된 경험을 말하는 것은 은유 그 이상의 것일 터이고, 우리의 분유 된 경험에 있어 가장 중요한 사실은 하나의 공통적이고 객관적인 세계가 우리 경험 가운데에 얽혀져 있는 방법이라는 것이다. 따라서 경험은 경험하는 행위와 경험되는 것, 이 두 가지를 포함하고 있고, 주관성은 하나의 중심축이 되지만 경험 내의 오직 하나의 축에 지나지 않고 오히려 경험은 객관적인 차원을 포함하고 있다는 것이다.[20]

존 듀이는 경험에 '객관적인 것이 내재'되어있다고 보았다. 경험에서 객관성이 나타나는 것은 기술처럼 '축적된 정보'가 되기 때문이다. 그가 말하는 '축적된 정보'란, 사람들이 일상에서 행하고 경험한 것이 모여 객관화한 것을 의미한다. 예를 들어서 인간이 느끼는 감각 중 하나인, '고통'은 '아프다'라는 감각이다. 인간은 무언가에 맞거나, 다치거나, 넘어지는 등의 경험을 통해 고통의 감각을 느끼고 경험을 한다. 하지만 이 감각을 주관적인 것으로 보지 않는다. 인간이 공통적으로 이 감각을 느낀다는 것은 다양한 사람들이 비슷한 경험을 함으로 '고통'이라고 하는 감각을 객관화한다.

과거 서구철학에서 경험은 전에 행했던 행위에 대해 조회하는 것으로 본 반면, 존 듀이는 경험을 연속되는 행위의 형식을 가지는 것으로 보았다.

---

20) R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995, p. 94-95

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 단순 현재를 벗어나는 어떤 것이 이미 확립된 지론에 의해 인정되는 범위 내에서 과거가 철저하게 가늠되고 있다. 말하자면 발생했던 것에 관한 장부 기록, 즉 전건(precedent)에 대한 조회(reference)라는 것이 경험의 본질인 것으로 믿어지고 있다. 그런 만큼 종래의 경험주의는 존재해 왔던 것 혹은 '현재 주어진 것'과 묶여져 있는 것으로 생각되고 있다. 그러나 생동하는 형식 속에서 경험은 실험적인 것, 즉 주어진 것을 변화하는 노력이다. 왜냐하면 경험이란 투사에 의해 미지의 곳으로 나아가 닿고자 함에 의해 특징지어지기 때문이다. 따라서 미래와의 연관이야말로 경험의 두드러진 특성이다.[21]

과거 서구철학에서의 경험의 의미는 고대에서 근대로 시대가 변화하면서 습관의 측면에서 인식의 측면으로 변화하여 해석된다. 과거 서구철학에서 경험은 이전에 했던 경험 내용을 답습하는 것으로 보았다. 이는 '경험을 인식하기 위한 것'으로 해석한다. 반면에 존 듀이는 경험이 불확정적이라고 하더라도 '환경적으로 재구성'하고 '연속적인 과정'으로서 '행위'와 '겪음'이 중요하다고 보았다. '환경적으로 재구성'한다고 하는 것은 현재 일어난 사건에 대하여 과거에 했던 경험 정보 혹은 요소들을 '현재 사건 혹은 상황에 맞춰 다시 재구성하는 것'을 의미한다. '연속적인 과정'으로서 나타난다는 것은 과거에 완결된 것을 변화 혹은 발전시켜 '성장'하는 것을 의미한다. 예를 들어서 어떤 물건을 변화 혹은 발전을 시키기 위하여 과거의 물건에 대한 정보, 단점, 개선점과 같은 데이터들을 조합하고 분류한 후 더 나은 형태로 발전, 성장시킨다.

---

21) Dewey, "The Reflex Arc Concept in Psychology", Psychological Review, Ⅲ(July, 1896), p. 357-70.
[R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995, p. 95]

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 과거 서구철학의 경험이론에 대한 존 듀이의 수용

존 듀이는 기존 ‘경험’에 있어서 비판한 부분도 있었지만, 수용한 부분도 있다. 과거 서구철학에서 나타난 경험의미에서 ‘인간이 자연 안에 있어서 경험한다는 것’, ‘행위와 수행이 함께 일어나며 지식과 행동의 상호작용을 통해서 경험이 이루어진다’라는 진리를 추출한다. 고대 서구철학의 경험에서 존 듀이는 고대 철학에서 경험이 ‘사회적인 성격’을 가지고 있다는 것을 강조하고 있다. 고대 서구철학에서 경험은 ‘습관과 관습’이라고 정의한다. 여기서 ‘습관’이나 ‘관습’은 인간이 일상생활에서 적응하면서 고착되는 것이다. 존 듀이가 ‘습관이나 관습에 의해 경험이 발전되는 것’을 강조한 것은 경험의 본성을 깊이 있게 탐구하고 통찰하는 것이 중요하기 때문이다. 즉, 존 듀이는 고대 서구철학에서 주장하는 경험의 의미에서 추출한 진리는 인간이 자연 안에서 행함에 있어서 ‘능동과 수동 분리되지 않은 상태에서 상호작용을 통해 경험이 이루어진다’라는 진리를 추출한다. 근대 서구철학에서 경험은 과거의 축적된 정보를 통해 사회제도를 평가하고 지식의 요구를 인식을 통한 경험을 시험하면서 가치를 평가할 수 있는 근거이다. 존 듀이는 경험주의자들이 인식적인 측면에서 지식을 얻기 위해 경험을 참조하는 것에서 진리를 추출한다. 이는 유기적인 상호작용 안에서 감각, 지각, 사고하는 것이 경험한 것에 대한 특징을 만들어 내는 것을 의미하며, 그 안에서의 특징이 중요한 역할을 한다.

존 듀이는 비판적 수용을 통해 경험의 진리를 끌어내고 과거 서구철학에서 바라본 경험의 의미와는 다르게 경험을 ‘인간의 삶’의 관점에서 정의하고 있다. 존 듀이는 ‘인간의 삶’의 관점으로 경험을 해석하기 때문에 인간이 적응하는 ‘환경’ 사이의 관계와 상호작용 과정에 초점을 맞춰 경험이론을 구축한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 존 듀이의 상호작용과 '하나의 경험'

(1) 존 듀이의 경험과 상호작용, 경험의 유형

존 듀이는 경험의 의미를 과거 서구철학에서 나타나는 경험의 의미와 다르게 바라보았다. 존 듀이는 과거 서구철학에서 경험을 이분법적으로 분리한 것에 대해 비판한다. 존 듀이에 의하면, "지금까지 경험에 대해 언급하는 철학자들은, 특히 경험주의 철학자들조차도 하나의 경험에 대해 이야기 했다기 보다, 주로 경험의 일반적 성격에 대한 개괄적 설명을 해왔다."[22]라고 언급한다. 존 듀이에게 있어서 경험은 '살아있는 유기체와 환경 사이에서 일어나는 상호작용 과정'이다.

> 삶은 단순히 환경 '속에서' 영위되는 것이 아니라, 환경이 있기 때문에 영위되는 것이며, 정확히 말하면 환경과의 상호작용을 통해 영위된다는 것이다. 어떤 생명체도 그저 피부 내에서, 피부에 갇힌 상태에서만 살 수는 없다. 생명체가 가지는 조직들은 신체 밖에 있는 것과 접촉하는 수단이며, 생명체는 생명을 유지하기 위해서는 조절하고, 방어하며, 정복함으로써 주위 환경에 자신을 적응시켜야 한다. 살아있는 생명체는 매 순간 외부세계의 위험에 노출되어 있으며, 또한 매 순간 욕구를 충족시키기 위해서 환경 안에서 무엇인가를 얻어내야만 한다. 생명을 갖는 존재가 얼마나 그리고 어떻게 사느냐 하는 것은 바로 환경과의 상호작용에 의해 좌우된다. 이때 상호작용은 외적이고 형식적인 것을 뜻하는 것이 아니라 양자가 분리될 수 없는 긴밀한 관계를 맺는 것을 뜻한다.[23]

존 듀이가 주장하는 '경험'은 인간과 자연(환경)이 관계를 맺고 적응하는 과정을 통해 이루어진다고 주장한다. 환경이란, 자연환경에 국한하지 않고, '문화, 사회, 집

22) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 89
23) ibid., p. 37

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

단이라고 하는 인간이 속하거나 처한 상황'을 포괄한다. 존 듀이는 인간을 살아있는 '유기체(organism)'이자, 자연 안에서 살아가는 존재'라고 규정한다. 존 듀이는 인간이 자연 안에서 적응을 하면서 사는 이유는 자연이라고 하는 환경, 대상은 고정적이지 않고 변화하기 때문이라고 주장한다. 유기체(organism)인 인간은 살아있는 생명체이기 때문에 자연과 분리될 수 없다. 즉, 인간은 환경과 관계를 맺고 그 안에서 살아가는 과정 안에 상호작용이 일어난다. 인간과 환경 사이의 '상호작용'은 능동 행위(행함)와 수동 행위(겪음)가 함께 나타날 때 이루어진다. 유기체가 대상과의 상호작용 과정에서 무언가를 행할 때 조작을 가하게 되고, 이러한 조작이 유기체에게 영향을 미치면서 결과를 겪게 된다.

> 생명체와 환경과의 상호작용이 제대로 이루어지게 되면 상호작용은 단순히 신체와 물체가 만나는 것을 넘어서서 서로가 서로에게 참여하고 소통하는 것이 된다. 경험은 그러한 상호작용의 결과이며, 상호작용이 제대로 이루어졌다는 증거이고, 잘 이루어진 상호작용의 보상이다.[24]

주체와 객체 사이에서 서로 적응하기 위해 둘 사이의 관계가 쌍방향성이 성립하기 때문에 상호작용이 가능하다. 인간은 상호작용 과정을 통해 환경과 쌍방향에서 영향을 주고받는 '유기적 상호작용'을 한다. '유기적 상호작용'이란 인간이라고 하는 유기체가 환경과 상호작용하면서 능동과 수동의 형태가 결합 된 결과물이 나오는 것[25]이다. 존 듀이는 이를 가리켜 '상호작용성의 원리'라고 주장한다. 상호작용성의 원리란, 인간과 자연의 관계는 하나의 관계망으로 구성되어 있으며, 내·외부적 조건이 서로 도움을 주고받는 관계이다. 예를 들어서 토마토를 키우는 상황이라고 가정해보자. 이때 토마토는 '환경'이 된다. 인간은 토마토에 물을 주고 키우는 '행위'를 통해서 토마토가 잘 성장할 수 있도록 하고, 토마토를 수확하는 '경험을 겪게' 된

---

24) ibid., p. 57

25) 유기적 상호작용이란, 서로 충족시키고 방해하는, 증진시키고 저지하는, 부추기고 억누르는 방식에 주목하게 된다. - 이재준, 「기획심포지엄 미학,예술학의 안과 밖 ; HCI에서의 심미적 경험에 관한 프래그머티즘의 해명」, 미학 예술학 연구, Vol. 33, 2011, p. 85

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 토마토는 인간이 물을 주고 키우는 '행위'에 대한 영향을 받아 토마토가 열리게 된다. 그리고 토마토를 수확하여 먹음으로써 인간에게 필요한 영양소를 제공해 준다. 즉, 식물이 잘 자라도록 인간은 토마토와 상호작용 한다는 것이다. 이렇듯, 유기체와 환경 사이의 상호작용 과정을 통하여 정보들을 얻어내고, 유기체가 해야 하는 것과 행동해야 하는 것을 정당화시킨다.

인간은 이러한 상황을 경험할 때 상호작용성의 원리에 의해 경험의 유형이 나타난다. 존 듀이는 경험이 우리가 습관적으로 하는 경험, 반복되는 경험, 의식을 가지고 행하는 경험, 의식을 가지지 않고 행하는 경험, 의도를 가진 경험, 의도 없이 하는 경험 등 많은 다양한 유형이 존재한다고 본다. 그는 상호작용을 통해서 이루어지는 다양한 경험 유형을 크게 의식을 가지지 않는 경험과 의식을 기반으로 하는 경험으로 나누고 있다. 의식을 가지지 않는 경험은 일반 경험을 의미한다. 인간이 일상생활을 하는 동안, 밥을 먹는 것, 숨을 쉬는 것, 글을 쓰는 것, 핸드폰을 하는 것과 같이 습관에 의해 반복적으로 의식 없이 자연스럽게 하는 경험이다. 반면에 의식을 가지는 경험은 반복되는 일상의 경험에서 벗어나 어떤 프로젝트를 기획하거나, 여행을 가거나, 새로운 일을 하는 경험이다. 존 듀이는 의식적인 경험을 세부적으로 나누어 불완전한 경험, 하나의 경험(완전한 경험), 미적 경험으로 경험 유형을 나눈다. 유기체인 인간은 삶을 살아가는 과정을 통해서 끊임없는 경험을 한다. 하지만, 이러한 경험이 항상 우리에게 의미를 남긴다고 하거나, 어떠한 의도 혹은 목적을 가지고서 진행되지만은 않는다.

존 듀이는 상호작용하는 환경 안에서 나타나는 경험 유형을 의미 없이 스치는 단순한 경험인, 불완전한 경험과 의미가 두드러지게 파악되는 상호작용 환경에서만 나타나는 완전한 경험으로 나누어 설명하고 있다.

> 누구나 매일 겪는 일이지만, 우리의 경험이 항상 의도한 대로 원하는 목적지에 도달하는 것은 아니다. 적지 않은 경험들이 제대로 시작도 해보지 못한 채

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 끝나버리기도 하며, 도중에 중단되기도 한다. 이처럼 우리의 삶은 불완전한 경험들로 가득 차 있다. 불완전한 경험의 경우에도 환경과의 상호작용이 일어나며, 사물에 대한 경험이 있다. 그러나 그러한 상호작용은 '하나의 경험'으로 발전하지 못하며, 경험된 사물들도 '하나의 경험'의 구성요소가 되지 못한다. 이런 경험은 특별한 이유 없이 흐지부지 끝나 버리거나, 이런저런 이유로 그만둔 것이다. 이러한 불완전한 경험에서는 관찰한 것과 생각하는 것, 원하는 것과 성취된 것이 서로 일치하지 않게 된다. 우리가 실제로 일을 하다 보면, 원래 의도한 목적에 도달하지 못했음에도 불구하고 외부로부터의 방해나 의지의 박약 때문에, 일을 시작하다가 그만두기도 하고 일을 하다가 중단하기도 한다.[26]

존 듀이는 반성적 사고[27]를 하지도 않고, 어떤 의미를 담고 있지도 않으며, 경험 안에서 상호작용은 있을 수 있으나, 완전하게 결론을 맺는 '하나의 사건'이 되지 않는 경험을 불완전한 경험이라고 정의한다. 존 듀이는 "불완전한 경험에서는 관찰한 것과 생각하는 것, 원하는 것과 성취된 것이 일치하지 않는다."[28]라고 주장한다. 이 경험은 의도를 가지고 시작했으나, 결과적으로 실패한 것, 일을 중간에 그만두는 것과 같이 모든 경험이 실패로 끝이 난다. 하지만, 그만두었던 경험을 다시 시작해서 이어가거나 실패의 경험이라고 하더라도 그것을 '경험의 한 과정'으로서 경험을 이어가 완료에 이르게 된다면 그것은 완전한 경험(하나의 경험)이 될 수 있다.

---

26) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 87-88

27) 반성적 사고는 다른 말로 '질설적 사고'라고도 부른다. 자세한 이야기는 '하나의 경험'에서 다루도록 하겠다.

28) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 88

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 존 듀이의 '하나의 경험'의 정의

존 듀이는 반복적인 경험 일반에서 벗어나 문제 해결을 위한 의도나 목적을 가지고 진행되는 경험, 혹은 사건의 완결성을 가지는 경험을 완전한 경험이라고 정의하고 있다.

> 경험 내용들이 일정한 진행 과정을 따라서 원래 의도한 목적을 달성하는 데까지 나아가는 경우가 있다. 이런 경험에서는 경험을 구성하는 다양한 요소들이 경험의 최종결과 속으로 통합되어 하나의 통일된 전체를 이루게 된다. 이때 경험은 지금까지 있었던 다른 경험과는 구별되는 하나의 단락을 이루게 되며 우리는 '하나의 경험'을 했다고 말할 수 있다. 만족할 만한 예술작품을 완성하는 것, 골치 아픈 문제를 해결하는 것, 경기를 끝까지 마치는 것, 이런 것들이 바로 하나의 경험의 예이다. 이런 예를 든다고 해서 하나의 경험은 특별한 종류의 것이라고 생각할 필요는 없다. 저녁 식사를 하는 것, 장기를 두는 것, 대화를 나누는 것, 책을 쓰는 것, 선거운동을 하는 것 등 우리가 하는 모든 일상적 경험이 하나의 경험이 될 수 있다. 일상적 경험이 예정대로 끝까지 진행되고 잘 마무리되어 완결된 상태에 이를 때, 그 경험은 하나의 경험의 과정에서 행해진 다양한 경험의 내용들을 그냥 모아 놓은 단순한 집합체가 아니라, 다양한 내용들이 긴밀한 관련을 맺는 통일체를 이루게 된다. 바로 이런 점에서 완결된 경험은 다른 경험과는 구별되는 독특성을 가지게 되며, 그 자체로서 자족성과 완결성을 지니게 된다. 이럴 때 경험은 다른 경험과는 구별되는 '하나의 경험'이 된다.[29]

존 듀이는 완전하게 결론을 맺는 '하나의 사건'이 되는 경험을 완전한 경험, 혹은 '하나의 경험(an experience)'이라고 정의한다. 이는 "객관적인 조건과 내적인 조건

29) 존 듀이, Op. cit., p. 88-89

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이 함께 작용하는 것으로서 이러한 경험이 소위 하나의 상황(a situation)을 형성"[30]하는 경험을 의미한다. '하나의 경험'은 '살아있는 생명체와 그것이 사는 세계의 어떤 국면 사이에서 행해지는 상호작용의 결과'이다.

(3) '하나의 경험'의 맥락과 특성

하나의 경험은 '상호작용의 결과'이기 때문에 과정인 '맥락'이 존재한다. 존 듀이가 주장하는 하나의 경험 안에서 '맥락'은 환경 안에서 상호작용이 일어나기에 나타나며, '사건들의 사건(affair of affair)'이 겹쳐져서 일어난다. 사건이라고 하는 맥락은 '필요 - 요구 - 만족'이라고 하는 과정 안에서 이루어진다. 인간이 행위를 하는 것은 자신이 필요한 요구를 충족(만족)하기 위해서이다. '필요'는 갈등이나 어려운 상황에 의해서 나타난다고 할 수 있다. 이는 인간의 신체가 처해있는 상황이나 불안정한 상태에서 긴장하게 되는 에너지이다. '요구'는 필요로 움직인다는 것으로 신체에 반응하며, 과거에 행하였던 결과를 관련하여 해결 해 나가고자 하는 '노력'이다. '만족'은 그러한 환경이나 상황 안에서 문제를 해결하고 만족하는 상황이다.[31] 인간이 필요한 요구를 충족(만족)하는 것은 '하나의 사건' 안에서 이루어지므로, '맥락' 안에는 미래 지향성, 연속성, 역동성이라고 하는 3가지의 경험의 특징이 나타난다.

'미래 지향성'에서 인간이 '미래지향'적이라는 것은 인간이 "하나의 대행자(agent)이자 실험가 "이기 때문이다. 인간은 어떤 행동을 할 때, 그 행동이 앞으로 활동에 영향을 받기도 하고, 주기도 한다. 즉, 인간이라고 하는 유기체의 행위는 미래의 어떠한 다양한 결과를 가지고 올 수 있다.

'연속성'은 경험이 흐르는 강물과도 같기에 나타나는 특징이다. 이러한 경험을 강

---

30) 양은주. 「듀이의 자연주의적 형이상학에 근거한 '교육적 경험'의 원리」, 교육 철학연구. 22, 1999, p. 64

31) R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995, p.121-122

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

물에 비유한 이유는 강물이 각 지점이 다른 곳에서 시작해서 하나의 강물로 만들어지기 때문이다. 존 듀이는, “하나의 경험은 진행되는 각 부분 부분마다 그 나름의 독특한 색조를 띠며 동시에 연속성을 가지고 연결되기 때문에 하나의 전체를 이루면서 계속 변화해간다.”[32]고 보았다. 경험은 다른 갈래에서 각기 다른 경험을 하지만, 어떤 하나의 경험을 할 때, 과거에 행하였던 그 경험이 지금의 경험을 하기 위해서 연속적으로 행해진다. 경험이 연속적으로 일어난다는 것은 과거의 경험이 현재에 적용되면서, 계속 진행되는 것을 의미한다.

‘역동성’은 경험에서 상황과 관련이 있다. 존 듀이는 경험이 불확실한 자연 안에서 일어나는 것이기 때문에 그 상황에 처하면 언제든지 그 상황이 변할 수 있음을 전제로 하고 있다.[33] 따라서 상황이 자연과 같이 항상 변화하기 때문에 ‘역동성’이 나타난다. 이러한 미래 지향성, 연속성과 연관성, 역동성이라고 하는 3가지의 경험의 특징에 따라서 경험하는 상황이 완결되었을 때, 그 경험은 맥락이 존재하며, 듀이가 주장하는 완전한 경험인 “하나의 경험”이 될 수 있다.

(4) ‘하나의 경험’의 성질과 요소

존 듀이는 이러한 맥락 안에는 ‘어떠한’으로 묶을 수 있는 고유한 ‘성질’이 존재한다고 주장한다. 존 듀이는 하나의 경험을 객관적으로 대상을 파악하는 활동이 아니라 세계 속에서 대상과 만나고 성질을 느끼는 활동이자, 감각들이 조화롭게 작동되는 하나의 과정으로 보고 있다.

> 전체 삶과 연속적 관계를 맺지 않는 분리된 순간을 이런 상황, 무슨 사건, 또는 어떤 사물이라 명명할 수 있을 것이다. 이러한 상황이나 사물이 앞뒤에 일

32) 이선이, 「듀이에서 경험의 의미 - 듀이의 “경험으로서 예술”을 중심으로」, 감성연구 15, 2017, p. 207
33) P.M.젤트너, 『존 듀이 미학입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1996, p. 42

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 어나는 상황이나 사물이 앞뒤에 일어나는 상황, 사건, 사물과 아무런 관계없이 계속 나열된다면, 삶의 경험은 고립되고 서로 단절되어 버리며, 의미 있는 목표를 향하여 나아가지 못한다. 즉, 서로 다른 명칭이 부여될 수 있는 상황이나 사건이 계속해서 나열된다는 것은 삶의 과정이 계속 단절되고 고립된다는 것을 뜻하며, 의미 있는 삶을 살지 못한다는 것을 의미한다. 일정한 기간 동안 이루어진 삶의 과정이 하나의 단위로 묶일 수 있을 정도로 일정한 형식을 갖추고 있고, 형식을 알아볼 수 있을 정도로 계속성을 유지할 때 우리의 경험은 '○○ 경험'이라고 명명될 수 있는 '하나의 경험'이 된다. 어떤 경험이 하나의 경험으로 인정할 수 있을 정도의 계속성을 유지하는 것은 경험이 의미 있는 것이 되기 위해서 반드시 있어야 하는, 의미 있는 경험의 본질에 해당하는 것이다.[34]

여기서 '질성' 혹은 '성질' [35]은 하나의 경험의 고유한 특징이 되는, 경험 전제의 특징이 되는 요소이다. 존 듀이가 주장하는 하나의 경험은 내용을 모아놓은 단순한 집합체가 아닌, 어떤 다른 경험과도 대체할 수 없는 하나의 사건이 된다. 예를 들어서 극장에 간 기억이라든지, 아팠던 기간, 낚시했던 기억, 요리했던 기억과 같이 이러한 경험하는 동안 있었던 일들을 통합시켜주는 지배적인 성질이 존재한다.

> 유기체와 주위의 사정이 상호작용하는 상황들의 성질들이 식별되어질 때 의미를 만든다. 의미(sense)는 감정과 구별된다. 왜냐하면 그것은 하나의 인정된 참조를 가지고 있기 때문이다. 의미는 어떤 사물의 질적인 특징이며. 하나의 침몰된 미확인의 성질이나 음조는 아니다. 의미는 또한 의미화(signification)와는 다르다. 후자는 붉은 등이 위험을 의미하여 차량을 정지시킬 필요가 있을 때와 같이 어떤 것의 부호 또는 지표로서 성질로 사용하는 것을 의미한다. 다

34) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 62-63
35) 존 듀이가 주장하는 unifying quality는 질성 혹은 성질이라고 번역되고 있다. 본 논문에서는 '성질'로 통일하여 용어를 사용하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 른 한편 사물의 의미는 하나의 직접적인 그리고 내재적인 의미이며, 그것은 스스로 느껴지거나 직접적으로 소유되는 의미이다.[36]

하나의 경험은 자연과의 상호작용을 통해 서로 결합 된 관계를 유지하고 적응하는 과정을 통해 그 대상만이 가질 수 있는 성질을 경험한다. 유기체가 그 상황만이 가질 수 있는 성질을 경험한다는 것은 어떤 상황에 부딪쳤을 때 상호작용을 통해 상황에 따른 의미(sense)를 만드는 것을 의미한다. 존 듀이는 이를 가리켜 '의미화 과정'이라고 한다. 즉, 일상의 경험이 하나의 경험이 되기 위해서는 반복적이고 상투적인 활동에서 벗어나 고유성을 가져야 한다.

경험이 고유한 성질을 가지기 위해서는 감각기관의 작용과 질성적 사고가 필수적으로 필요하다. 감각기관의 작용은 감각을 통하여 느끼는 과정을 통해 전체적인 상황에 대한 감을 알도록 만든다.

> 감각기관을 사용하는 감각적 경험에는 다양한 요소가 들어있다. 감각기관에서 받아들이는 '감각'(sense)에는 대상이 있음을 아는 것(the sensory), 즉각적으로 눈에 띄는 대상의 특징적 주의를 기울이는 것(the sensational), 대상에서 주어지는 지적 요소를 파악하여 받아들이는 것(the sensitive), 대상에서 주어지는 지적 요소를 파악하여 받아들이는 것(the sensible), 대상에 대한 느낌인 감정과 정서적인 것을 포착하는 것(the sentimental), 그리고 대상에 대한 미적이나 도덕적으로 좋거나 나쁜 것으로 받아들이는 그것(the sensuous)이 들어있다. 아주 단순한 육체적이고 감정적인 충격에서부터 직접경험 속에 존재하는 사물이나 사건의 의미에 해당하는 감(感, sense)에 이르기까지 매우 다양한 것들이 복합적으로 들어있는 것이다. '감각'에 포함된 것들은 감각기관을 가진 생명체가 사물과 사건을 대할 때 실제로 갖게 되는 경험의 내용들이다.[37]

---

36) 존 듀이, 『경험과 자연』, 신득렬 옮김, 계명대학교 출판부, 1982, p. 239-240
37) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p.55-56

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

존 듀이가 주장하는 '감각'은 위에서 언급한 의미(sense)이다. 감각기관은 의미를 파악하는데 있어 환경, 상황과 관계를 맺고 상호작용이 가능하도록 매개해 주는 역할을 한다. 존 듀이는 "감각된 것이 마음이 작용하면 세계와의 교섭에서 의미와 가치가 발견되며, 세계와의 교섭이 의미와 가치를 지니게 된다"고 주장한다. 즉, 감각기관은 '나'를 포함한 세계와 상호작용 하며, 감정이입을 할 수 있도록 한다. 또한, 사고를 가능하게 하여 경험에 대한 의미를 부여하는 역할을 한다.

질성적 사고(qualitative thought)는 자연 안에서 상호작용을 통한 경험을 할 때, 성격, 모습, 성질을 인식하고 찾아내는 능력을 의미한다. 이는 하나의 경험을 하는 과정에서 이전에 했던 경험을 참고하고 재구성하여 경험이 발전하게 한다. 예를 들어서 게임을 할 때, '어떤 기술을 사용하여 게임을 이기려고 한다'라고 가설을 세우고, 문제 상황을 해결하는 과정이나 매번 달라지는 문제 상황에 맞춰 기술을 사용하여 결과적으로 게임에서 이기려고 하는 것을 들 수 있다. 즉, 질성적 사고는 문제 상황을 해결하기 위한 가설 안에서 즉각적인 판단을 내려 시도해 보고 그 안에서 실패의 요인을 제거하고 그 사건을 완결로 이끌어 내는 판단을 내리는 역할을 한다.

정리하면, '하나의 경험'은 문제 해결이라고 하는 부분에 초점을 맞추고 있다. '하나의 경험'은 '살아있는 생명체와 그것이 살고 있는 세계의 어떤 국면 사이에서 행해지는 상호작용의 결과'이다. 또한, 감각과 질성적 사고에 의해 하나로 완결될 때, 그 경험만이 가지는 성질을 갖는 경험이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2절 존 듀이의 예술과 '미적 경험'

1. 과거 서구철학의 예술에서 나타난 '미' 의미와 존 듀이의 예술

(1) 과거 서구철학에서 나타난 '예술'의 의미

과거 서구철학에서 예술은 '미에 대한 절대적인 기준'을 정하여 그것에 대한 가치에 관해 설명하는 것을 시도했다. 이는 일상과 예술을 분리하여 바라보았으며, 예술가가 작품에 미적인 성질을 부여한다. 하지만, 존 듀이는 예술을 일상과 분리해서 본 것에 대해 비판한다. 이러한 사실을 기반으로 하여 과거 서구철학의 예술에서 나타난 '미'에 대해 알아보고, 존 듀이가 어떻게 예술을 바라보고 있는지에 대해 살펴보고자 한다.

원시시대에서 나타난 예술은 자연과 상호작용하는 과정 안에서 나타났다. 당시의 사람들은 현재 자신이 놓인 상황이나 자신이 경험한 것을 기반으로 하여 기본적인 욕구와 욕망을 충족시키기 위해 바위나 나무에 그림을 그려 표현했다.

> 원시시대에 인류의 예술은 자연이나 동물의 삶을 대상으로 하였으며, 주로 물질적 욕구를 충족시키기 위한 것과 관련이 있었다. 원시시대에는 자연상태에서 살아가는 동물이 삶의 중심이었으며, 주로 물질적 욕구를 충족시키기 위한 것과 관련이 있었다. 원시시대에는 자연상태에서 살아가는 동물이 삶의 중심이었을 것이며, 동물들이 욕망을 충족시키는 것과 같이 기본적 욕구나 욕망을 충족시키는 것이 인간의 삶의 중요한 목표였을 것이다. 즉 인간은 동물의 삶을 본으로 삼아 동물의 삶을 모방하였을 것이다.[38]

38) 존 듀이, Op. cit., p. 64

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고대에서는 '미'를 사물이 가지고 있는 객관적인 성질에 속한 것으로 보았다. 고대 그리스에서 '미'는 객관적인 성질이다. 비례, 조화를 통해 나타나는 '미'는 아름다움을 나타내는 대상이 가지는 객관적인 성질이다. 대상에서 나타나는 배열, 비례는 감각, 주체, 감상에 의해 달라지지 않는다. 이는 상상이나 감각기관에 의해 파악되는 것이 아닌 객관적인 성질로써 이성에 의해 파악되는 것으로 보았다.

> 고대부터 사람들은 현실 생활과 관련이 없는 정신적인 것을 영적이며 가치 있는 것으로 보았으며, 여기에 반하여 현실 생활과 관련이 있는 물질적인 것은 가치 없는 저속한 것으로 보았다. 전자는 그 자체로 가치 있는 것으로 간주된 데 반하여 후자는 어떤 점에서 가치가 있는지 설명되어야 하는 것으로 간주 되었다.[39]

특히, 그리스 시대는 다양한 수준 높은 예술작품들이 많이 등장한다. 이는 당시에 예술, 기술, 정치, 도덕 등 인간의 생활과 관련이 있는 활동들을 체계화, 조직화했기 때문이다.

> 그리스 시대에는 다양한 예술이 발달하였을 뿐만 아니라 당시의 예술은 굉장히 높은 완성도를 보여주었다. 이러한 예술의 발전은 그리스 사상가들로 하여금 예술에 대한 일반적인 생각, 즉 예술이론을 형성하는 계기가 되었다. 그리고 한 걸음 더 나아가 소크라테스와 플라톤의 대화편에서 잘 볼 수 있듯이 정치의 예술(기술)이나 도덕의 예술(기술)과 같이 인간 활동 그 자체를 체계화하고 조직화하는 예술(기술)을 생각해내게 되었다. 디자인, 계획, 패턴, 목표라는 생각의 관계 속에서 추출되는 것이기는 하지만, 사물보다는 차원이 높은 것으

39) ibid., p. 25

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

로 간주한다.[40]

그리스 시대에는 모든 인간과 관련 있는 것을 조직화, 체계화하면서, 자연스럽게 일상과 예술을 분리했다. 대표적으로 플라톤을 들 수 있다.

> 세상의 많은 구체적인 사물들에 있어 그 아름다움이 변하고 있지만 그럼에도 그 모두에 나타나는 하나의 미가 분명히 있는데 이것이 본질적인 미의 형상, 절대적이며, 눈으로 볼 수 있는 것이 아니라 '마음으로만' 개념적으로 파악될 수 있는 것이라고 한다. "아름다운 사물이라면 어느 것이고 비례를 결여하고 있는 것이란 없으며 항상 그 자체로서 아름다운 사물이 있다"고 한다. 사람에서부터 신전들에 이르기까지 아름다운 것들중 전형적인 보기는 바로 부분과 부분의 관계에서 어떤 이산적인 비례이다. 실제로 사원 건축에 있어 이러한 비례를 보증하기 위하여 정밀한 수학적 측량이 동원된다는 것이 그 근거이다.[41]

플라톤의 객관적 '미' 이론은 근대의 주관주의적 '취미' 이론 이전까지 지배적이었다. 플라톤은 예술작품들이 아름다움을 공유하고 있다고 보았다. 플라톤에 의하면, "미의 본질은 감각이관이나 상상에 의해서가 아니라 이성에 의해 파악되는 정신적인 것이라는 것이다."[42] 여기서 짚고 넘어가야 할 두가지 부분이 있다. 하나는 고대의 '미'는 객관적인 것으로 이성에 의해 알 수 있다고 본다는 것이다. 이는 고대 예술에서 예술작품이 아름다운 기준과 비율이라고 하는 객관적인 조건을 충족해야 한다는 것을 의미한다. 그리고 그 작품을 감상하는 사람은 객관화된 작품을 통해 아름다움을 느껴야 한다. 이는 이성과 감성을 분리한 이분법을 전제로 한다.

---

40) ibid., p. 66
41) 박연숙, 「듀이(J.Dewey)의 경험 미학과 예술 교호작용」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2006, p. 17
42) 박연숙, 「듀이(J.Dewey)의 경험 미학과 예술 교호작용」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2006, p. 17

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다른 하나는 고대의 '미'에 대한 개념은 광범위하게 사용하고 있다는 것이다. 습관, 행동, 사고에 이르기까지 포괄적으로 적용되며, 일상의 미와 예술의 미가 연속된다는 것이다. 이는 근대에서 주장하는 "무관심성(disinterestness)"과 대조된다.

고대의 '미' 의미는 근대에 오면서 경험주의에 의해 주관적 감정인 '취미'로 변화한다. 여기서 취미란, "대상에서 미적 성질을 포착하고 미적 가치를 판단할 수 있는 능력"[43]을 의미한다. 취미론은 다양한 사상가들에 의해 각각 다르게 전개된다. 대표적으로 허치슨(Hutcheson, Francis), 로크, 흄을 들 수 있다.

> '미'를 객관주의에서 주관주의로 완전하게 전환시킨 허치슨은 미를 경험할 수 있는 능력을 내적인 능력에 둔다. 미는 "우리 마음에 일어난 관념"이고, 미감(sense of beauty)은 "이 관념을 지각하는 능력"이다. 외감은 단지 외부 세계를 수동적으로 받아들이는 작용만을 하므로, 의식 내에서 환기되는 관념을 지각하는 내감만이 미를 경험할 수 있다. 흄의 경우 "미는 사물 자체의 성질이 아니다. 그것은 관조하는 마음에 존재한다." 여기서 관조하는 마음은 내적 정감(internal sentiment)에 해당된다. 허치슨과 흄은 공통적으로 내적인 능력에서 미에 대한 판단 능력을 찾았다. (…) 로크는 지식의 원천인 관념을 추적하고, 관념의 본질을 규정하고, 그 범위를 확정 짓는 것은 오로지 주관의 마음을 들여다보는 내적 성찰만이 가능하다고 보았다. 취미론 역시 미적 경험에서 무엇보다 중시되는 능력은 주관의 심적 상태 혹은 심적 활동으로 보았다.[44]

허치슨은 "내적 미감(internal sense of beauty)"을 통해 관념을 지각하고, 이를 통해 마음의 쾌를 불러 올 수 있다고 주장한다. 로크는 감각이 아닌, 주관적인 지각을 통해 반성작용을 한다고 주장한다. 흄은 관조를 통해 미감(internal sense of

---

43) 홍옥진, 「미적 경험에 대한 현상학적 접근의 가능성」, 한국영상미디어협회, 예술과 미디어 14, 2015, p. 42
44) ibid., p. 42-43

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

beauty)느낀다고 주장한다.[45] 취미론을 주장하는 철학자들의 공통점은 미를 판단하는 근거를 객관적 대상에 두는 것이 아닌, 주관적인 경험에 두고 있다는 것이다. 그리고 모든 관념, 인식(perception)이 경험에 의해서 나타난다고 주장한다. 여기서 인식(perception)은 반성적 경험을 의미한다. 반성적 경험이란, 상상, 기억, 연상, 관념과 같은 지각을 의미한다. 즉, 내적 경험을 의미한다.

근대에서 발생한 취미는 현대에 이르러 20세기 초를 대표하는 미적 경험인 '미적 태도론'으로 나타난다. 미적 태도론이란, 사물을 바라보는 방식, 미적인 것을 바라보는 방식인 "무관심성(disinterestness)"이라는 개념이 발전된 이론이다. 대표적인 철학자로 칸트(Kant, Immanuel)를 들 수 있다. 칸트의 미적 경험은 사실상 경험과 무관한 것이다. 칸트는 감정은 욕망과 관련이 없다고 보았고, 경험과 무관한 것으로 보았다. 칸트는 이를 판단능력이라고 주장한다. 판단능력이란, 직관적 판단을 의미한다.

> 심리학 이론에 관한 한 그 대답은 칸트의 '비판철학'에서 발견할 수 있다. 칸트는 처음에는 구분을 짓고 다음에는 구분한 것을 별개의 영역에 있는 것으로 확립하는데에 비범한 재능이 있는 사람이다. 이론 칸트의 생각이 그 이후의 이론체계에 미친 영향은 미적 경험과 다른 종류의 경험을 별개의 것으로 구분하는 것이 인간 본성에 비추어 볼 때 더 과학적이며 보다 타당하다는 생각을 갖게 했다. 칸트에 의하면 지식을 갖는 것은 감각 자료를 가지고 사물이나 사태를 이해하는 것으로 인간 본성에 근거를 두는 인간 능력의 한 영역이다. 또한 도덕적 행위는 일상적 행위와 구별된다. 일상적 행위는 아무리 분별이 있고 지혜로운 경우라고 하더라도 쾌락을 얻으려는 욕망 때문에 행해지는 것이다. 여기에 반하여 도덕적 행위는 순수한 의지(선의지)의 요청에 따른 순수이성의 작용으로 본다. 이처럼 진과 선을 각각 구분하고 나면 순수한 감정이라

45) 흄이 주장하는 미감(internal sense of beauty)은 현대에서 사용하는 미적 경험과 유사한 의미로 사용되었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 는 것이 남게 되며, 그는 여기에 대해서는 미라는 용어를 붙이게 된다. 여기서 순수하다는 것은 다른 것들과 아무런 관련을 맺지 않는 고립되고 분리된 상태에 있다는 것을 뜻한다.[46]

칸트는 인식이 되는 절대적이면서 확실한 지식이 순수이성에 있다고 주장한다. 그는 '지식'을 일상적인 것과 도덕을 기반으로 한 지식으로 분리하여 보았다. 이는 감각적인 것에 의존하여 바라본다고 하더라도 일반적인 지식과 도덕적인 지식은 다르다는 것을 의미한다.[47] 따라서 도덕적 행위와 일상적인 행위를 구분하였다는 부분을 통해서 일상적인 부분(감각적인 부분)과 이성적인 부분을 구분하고 있음을 알 수 있다. 칸트에게 있어서 일반적인 부분은 사물이나 사태를 이해하기 위해서 '감각적인 것에 의존하여 바라보는 것'이다. 이러한 작용은 관조를 통해 잘 나타난다.

> 칸트에 의하면 이성적 사고가 주가 되며, 관조는 이성적 사고의 내용에 대한 심미적 인식작용의 결과로 생가는 것이다. 즉, 사물을 인식할 때 지적 이성적 사고가 주가 되며, 관조라는 심미적 인식은 부차적인 것이거나 이성적 사고에 종속되는 것일 뿐이다. 그러나 관조를 가장 충실하게 해석한다면 관조는 지각, 즉 인식을 완성하기 위한 핵심적 요소이다. 비교해서 말한다면 관조가 인식을 완성하는 데 주가 되며, 생각하고 탐구하는 지적 이성적 인식은 필요하기는 하지만 부차적인 것이며 관조를 가져오는 심미적 인식에 대해 종속적인 것이지나지 않는다. 그럼에도 불구하고 심미적 인식에 들어있는 정서적 요소를 단순히 관조 행위 속에서 갖게 된 즐거움으로 그리고 관조 된 대상에 의해 자극되고 촉발된 것과는 무관한 것으로 규정 할 때 결국에는 예술에 대한 빈약한 생각을 낳게 된다. 예술에 대한 이러한 생각을 논리적으로 끝까지 밀고 나가게 되면 건축물, 드리마, 소설과 같이 미적으로 향유할 수 있는 대상들 대부분

46) 존 듀이, 『경험으로서 예술 2』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 123-124
47) 존 듀이, 『경험으로서 예술 2』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 123

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 미적 인식의 대상에서 제외한다.[48]

칸트에게 있어서 '관조'란 이성적 사고를 가능하게 하는 인식적 작용을 통해 나타난다. 예술 감상에 있어 관조는 인식을 완성하는 핵심 요소이다. 여기서 인식(perception)이란 지적으로 바라보는 것이 아닌 감각을 통해 나타나며, 감각을 통해 받아들인 대상 혹은 정서적인 것이 주를 이룬다. 이는 지적 사고에 의해 작용하는 것이 아닌 반성적 사고, 이성적 사고, 지적 사고, 추론적 사고와는 대립 되는 의미이다. 즉, 감각을 통해 대상에 대해 파악하는 것으로, 칸트는 예술작품을 대면하는데 미적 경험으로서 '관조'를 통해 인식이 나타난다고 강조했다.

(2) 존 듀이의 비판과 존 듀이가 바라본 예술

존 듀이는 예술을 일상과 분리해서 본 것에 대해 비판한다. 존 듀이는 이러한 분리가 그리스시대부터 나타났다고 보았다. 그리스 시대는 다양한 수준 높은 예술작품들이 많이 등장한다. 이 시기가 예술이론이 형성된 시기로 보았다. 존 듀이는 이 시대에 예술, 기술, 정치, 도덕 등 인간의 생활과 관련이 있는 활동들을 체계화, 조직화했다고 주장한다.

> 그리스 시대에는 다양한 예술이 발달하였을 뿐만 아니라 당시의 예술은 굉장히 높은 완성도를 보여주었다. 이러한 예술의 발전은 그리스 사상가들로 하여금 예술에 대한 일반적인 생각, 즉 예술이론을 형성하는 계기가 되었다. 그리고 한 걸음 더 나아가 소크라테스와 플라톤의 대화편에서 잘 볼 수 있듯이 정치의 예술(기술)이나 도덕의 예술(기술)과 같이 인간 활동 그 자체를 체계화하고 조직화하는 예술(기술)을 생각해내게 되었다. 디자인, 계획, 패턴, 목표라는

48) 존 듀이, Op. cit., p. 125

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 생각의 관계 속에서 추출되는 것이기는 하지만, 사물보다는 차원이 높은 것으로 간주한다.[49]

인용문에서 “사물보다는 차원이 높은 것으로 간주한다.”는 그리스 시대에 모든 인간과 관련 있는 것을 조직화, 체계화하면서 자연스럽게 일상과 예술을 분리된 것을 시사한다. 존 듀이는 예술이 인간의 삶에 미치는 영향력을 파악하지 못하기 때문에, 예술이 기술 혹은 일상보다 우위에 있는 것으로 보았다고 주장한다. 존 듀이는 고대 예술에서 기술과 분리해서 바라본 것에 대해 비판한다. 예술을 ‘특별한 것’으로 보았다는 부분이 그에게 있어서 이분법적으로 사고하는 것과 같기 때문이다. 예술과 기술은 모두 일상에서 인간이 경험하는 과정에 의해 생겨난 것이기 때문에 예술과 일상 사이의 연속성을 회복하는 것에 초점을 맞추고 있다.

> 순수예술과 유용한 예술, 즉 예술과 기술을 구분하는 것은 오늘날 하나의 상식처럼 되어있으며, 어떤 점에서 보면 필요한 것이기도 하다. 그런데 양자 사이의 구분은 예술작품 자체의 성격에서 나온 것이다. 오늘날 상식이 되다시피 한 양자 사이의 구분은 당연한 것으로 받아들이는 이러한 생각은 현재 주어진 사회적 조건들을 당연한 것으로 인정하는 게서 주된 원인을 찾을 수 있을 것이다.[50]

예술과 기술은 인간의 행위로 인한 결과를 통해 나타난다. 인간은 자연 안에서 적응하고, 살아가는 과정을 거친다. 그 과정 중에 자연을 이해하고, 무엇인가를 만들고, 발전시키면서 인간의 삶은 풍요로워진다. 이에 예술과 기술은 동일한 과정으로 만들어지며, 예술과 기술은 인간의 일상과 분리될 수 없음을 알 수 있다. 존 듀이는 예술과 일상을 분리한 가장 큰 이유가 박물관을 채우기 위해 수집한 예술품 때문이라고 주장한다.

---

49) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 66
50) 존 듀이, Op. cit., p. 67

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 대부분의 유럽 박물관은 국수주의나 제국주의의 융성에 따른 기념물이다. 당시 대부분의 강성한 나라들은 수도에 회화나 조각을 전시하는 박물관을 건설하였다. 박물관을 건설하는 중요한 이유는 두 가지로 요약할 수 있다. 하나의 국수주의적 입장으로 자기 나라의 과거 예술의 위대함을 과시하기 위한 것이며, 다른 하나는 제국주의적 입장으로서 전제군주가 다른 나라로부터 빼앗아 온 전리품을 전시하기 위한 것이다. (…) 자본주의의 발달은 예술작품을 보관하는 것을 고유한 기능으로 하는 박물관이라는 기관을 만들어 냈으며, 그 결과 예술작품이 일상생활에서 분리된 것이라는 생각을 형성하는 데 결정적인 영향을 미쳤다. 일반적으로 예술품의 주요 수집가는 자본가들이다. 자본가들은 그림이나 조각이나 값비싼 보석들을 수집하고 치장함으로써, 주식이나 채권이 경제계에서 그들의 지위를 증명하듯이 높은 교양을 지닌다는 증표로 과시하고 싶어 했다.[51]

과거에 공동체 안에서 도구로서 중요한 의미가 있었던 것들이나, 동굴 안에서 살던 사람들이 자신이 경험했던 것 동물, 신 등 삶의 일부분을 그림으로 그리던 행위들이 사라지게 되었다. 이리하여, 예술은 일상과 단절되어 예술을 '특별한' 것으로 만들었다.

존 듀이는 예술이 일상에서 발생한다고 주장한다. 존 듀이에 의하면, 예술은 경험의 변형과도 같다. 많은 일상적 경험은 태어나는 순간부터 시작해서 외부의 환경과 끊임없이 상호작용하고 이를 통해서 축적해 온 유기적 경험이며, 사회와 문화 안에 속한 공동체가 모여 공유하고 소통하는 과정 안에서 나타난다.

> 예술작품이 그것을 낳은 경험 상황과 조건들로부터 분리되면, 마치 예술작품

51) ibid., p. 27-29

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 주위의 높은 장벽이 세워져 있는 것과 같다. 그렇게 되면 사람들은 예술작품을 땀 흘리며 노력하고 역경을 이겨내면서 원하는 것을 성취하는 실제적이고 일상적인 것과는 아무런 관련이 없는 것으로 생각한다. 이때 예술작품이 원래 경험 상황에서 가졌던 인간적 의미와 가치는 퇴색되고 사라져 버리게 된다. 그러므로 순수예술을 연구할 때 철학자의 임무는 일반 사람들의 눈에는 잘 보이지 않는 예술작품과 이상적 경험 사이의 관계를 회복하는 것이다. 다시 말하면 철학자들은 일상적 경험이 보다 세련되고 강렬한 형탤 표현된 예술작품과 일상적 경험을 구성하는 사건, 행위, 기쁨과 고통 사이의 관련을 회복하는 것이다.[52]

존 듀이는 예술과 일상 사이의 연속성을 회복하는 것에 초점을 맞추고 있다. 인용문에서 보면 알 수 있듯, 예술에 있어서 작품을 구성하는 사건, 행위, 감정 등은 일상에서 경험한 것을 토대로 만들어지는 것이기 때문에 존 듀이는 일상과 경험의 상황이 분리되면 안 된다고 강조한다. 존 듀이는 '예술에 대해서 올바르게 이해하기 위해서는 반드시 경험 세계로 되돌아가야 한다'고 주장한다.

존 듀이는 예술적인 것과 미적인 것은 서로 관련이 있다고 주장한다. '미적인 것'은 단순히 수동 행위를 의미하는 '겪음'을 의미하지 않는다. '수용'은 제작자의 활동들과 필적할 만한 활동이기 때문이다. 따라서 "수용적인 것이 되는 것은 객관적인 충만으로 누적되는 일련의 반응 행위들로 구성된 하나의 과정이다."[53] 물론 미적이라는 것은 '정상적으로 완성된 경험' 속에 출현하는 특성들을 명료하고도 강력하게 발전시킨 것이 되고 있다.[54] 즉, 듀이에게 있어서 '미적 경험'이란 일상의 익숙한 것에 대한 본질을 탐구하고, 그에 따른 '미적 성질'을 파악하는 것이다.

---

52) ibid., p. 20
53) P.M.젤트너, 『존 듀이 미학입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1996, p. 61
54) P.M.젤트너, Op. cit., p. 64

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이러한 존 듀이의 '미적 경험'은 과거의 미적 경험과는 다르다. 과거 철학에서 주장하는 미적 경험과 존 듀이의 미적 경험의 차이는 과거의 미적 경험은 '예술을 감상할 때' 일어난다고 한다면, 존 듀이의 미적 경험은 일상적으로 느끼는 것에서 의미를 찾아내고 깊이 있게 탐구한 후, 그것에 대해 정서적으로 작용한다. 여기서 존 듀이가 주장하는 탐구는 '경험의 과정을 겪는 것'으로서, 탐구를 통해 이루어진다고 주장하고 있다. 삶에서 일어나는 경험들은 대부분 '인식적이지 않은 부분'에서 발생한다. 그는 대상을 인식하기 위해 '탐구' 한다. 존 듀이는 탐구란 '어떤 유기적인 통합 속의 갈등 요인들에 반응하여 나타난다'라고 정의한다. '경험의 맥락'에서 '탐구'는 '현재 상황이 긴장 상태가 될 때 지배적인 특성으로 나타나는 것'을 의미한다. 존 듀이는 과거 철학자들이 제시했던 바와 같이 체계적으로 알고 지식을 획득하는 것이 하나의 경험 유형이 된다고 할지라도, 이는 탐구와 관련이 있는 문제이지 근본적인 지식을 알기 위한 문제가 아니라고 언급한다. 즉, 경험과 탐구는 분리될 수 없으며, 주관과 객관이 분리되지 않은 제반 상황 안에 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 존 듀이의 '미적 경험'

(1) '미적 경험'의 성질과 요소

과거 서구철학에서 나타나는 미적 경험은 '미적인 쾌'를 추구하는 것으로 객관적인 아름다움을 추구하면서 나타나며, 작품 안에 '미적'인 요소가 내재하여 예술을 통해 느끼는 것이다. 이는 감상자와 예술가의 역할이 정해져 있고, 예술가가 미적인 영역을 매체를 통하여 탐구하면서 나타나는 인식적인 개념으로써 사용한다. 즉, 미적인 것은 예술적인 것과 관련이 있다고 보았으며, '미적인 것'은 단순히 수동적인 것, 관조, 겪음에 초점을 맞춰 설명하고 있다.

하지만 존 듀이는 그의 저서인 『경험으로서 예술』을 통하여 예술작품에서 나타나는 '미적 경험'에 대하여 논하고 있다. 존 듀이가 주장하는 미적 경험은 미적 성질을 소유한 인간의 지속적인 활동이다. 일상의 경험에 참여를 통해 미적 성질을 얻는 것이자, 심사숙고하여 혹은 의도적으로 다듬어진 경험이다. 여기서 '미적'이라는 의미는 '완성'이라는 의미를 담고 있다.

> 지금까지 '미'란 무용한 사치품이나 초월적인 관념의 소산으로서 외부에서 경험 가운데로 침입해 온 것이 아니라, 모든 정상적이고 완성된 경험을 가진 성질의 명료하고도 강화된 발전이라는 것을 보여주려 했다. 나는 이 사실이야말로 미학 이론이 세워질 수 있는 유일하고 확실한 기초라고 생각한다.[55]

존 듀이가 주장하는 미적 경험은 '예술'과 많은 연관이 되어있다. 예술가가 작품을 만들어 내는 과정을 거쳐 작품을 완성하는 경험 자체가 '미적 경험'이 된다는 것이다. 존 듀이는 예술가가 작품을 만들어 낼 때 행하고 겪는 과정이 "정서, 율동, 상상력, 행위, 형식, 미적 정서"의 과정을 통해 나타난다고 주장한다.

---

55) 존 듀이, 『경험으로서의 예술』, 이재언 옮김, 책세상, 2003, p. 28

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

존 듀이는 표현의 원천인 정서에 대해, 다양한 의미로 접근하며 논하고 있다. 정서는 유기체의 보편적 질적 경험을 지칭하기 위해 사용하거나, 감정의 관념을 지시하기 위해 광범위하게 사용된다. 특히, 가장 비중 있게 사용한 정의는 정서를 “예술가의 활동을 움직이게 하고 집합시키는 힘”으로 정의한 것이다.

> 예술과 미학에서 정서의 역할은 종종 최상의 것으로 가늠하기 때문이다. 그러나 우리는 경험이 질적이거나 혹은 정서적인(affective), 혹은 나아가 인식적인 요소들의 조합이라는 사실을 깨달아야 한다. 왜냐하면, 삶에서 경험의 조건들은 질적이고도 인식적으로 채택되고 있기 때문이다. 물론 이러한 지점들은 불확정적인 문제 상황에 대한 논의는 나중에 자세히 다루어지게 될 것이다. 그러므로 우선 당장은 유기체와 환경 사이의 상호작용을 한정 짓는 변함없는 리듬 안에서 미적이고 인식적인 것이 우리의 현재의 논의들 가운데에서 강조되어야 할 장소를 예고하는 것이 되고 있다고 말하는 것으로 충분하다. 물론 경험 환경은 종류상 이원적으로 분리되면 안 된다. 삶에서 경험의 조건들은 미적이고 인식적인 특성이 가능한 삶을 제공하고 있다.[56]

젤트너에 의하면 “예술은 ‘정서’를 취급함으로써 ‘사유의 수렴적 완성의 경험’을 하도록 하고, 이것이 ‘미적 성질’을 소유할 수 있음을 깨닫게 한다. 왜냐하면 사유는 정연하고 조직화 된 운동을 통해 이루어진 내적인 수렴과 충만을 소유하면, 미적 성질을 소유할 수 있기 때문이다.”[57]라고 정리하고 있다.

정서는 표현 행위로 인하여 감상자에게 영향을 줄 때 작용할 수 있는 환경이 되며, 미적 성질을 소유할 수 있다. 이를 통해 행위와 정서는 연결이 되어있는 것을 알 수 있다. 정서는 감정을 통하여 상황적인 요소를 종합시키고 그것이 주체에게 영향을 줄 때 감상자의 행위가 표현의 행위가 될 수 있는 여건을 만든다. 이는 각

---

56) P.M.젤트너, 『존 듀이 미학입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1996, p. 38
57) P.M.젤트너, Op. cit., p. 56

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

각의 요소들을 종합하여 사건에 대한 파악으로 인한 행위이기 때문에 가능하다. 이러한 과정 안에서 침투적으로 본질을 파악할 때, 그것에 대하여 몰두하게 되는데, 작품의 총체적인 형식이 나타날 수 있는 가장 중요한 근거는 '율동'이라고 할 수 있다.

존 듀이가 주장하는 율동은 이렇게 몰입하게 만드는 환경을 유도하면서, 작품 안에 있는 요소들을 파악해 침투적으로 작용할 수 있도록 한다. 상호침투는 몰입을 가능하게 해 대상과의 관계를 시공간에 구애받지 않고, 나타날 수 있도록 해 주는 것이다. 이러한 과정을 통한 상호침투는 지각하게 한다. 율동은 자연 안에 있는 형식을 가지고 온다. 때문에, 율동이 작동하지 않으면 형식이 만들어지지 않는다. 율동은 집중하는 대상에 대한 경험을 몰입하고, 탐구하고, 상상력을 가능하게 한다.

> 예술작품이 하는 일은 하나의 직접적인 경험을 집중하고 확대하는 일이다. 미적 경험이 형성된 질료는 상상적으로 생겨나는 의미들을 표현한다. 그것은 기계에 새로운 관계를 주장 하는 재료와 같이, 실행될 수도 있는 대상의 실존을 넘어 의도하는 수단을 제공하는 것만은 아니다. 그러나 상상적으로 소환되고 결집되고 통합된 의미들은 여기 그리고 지금 자아와 상호작용하는 재료의 존재에서 구체화 된다. 따라서 예술작품은 그것을 경험하는 사람의 편에서 상상력을 통해 각성하고 조직화하는 활동에 대한 하나의 도전이다. 58)

예술작품은 상상력의 결과이다. 예술가가 미적 경험을 하는 과정 중에 형성된 '형식'은 상상적으로 생겨나는 의미들을 표현하는 것이다. 상상력은 새로운 것과 과거의 것에 대한 의식적인 조정을 한다.

> 듀이에게 상상력은 인간의 모든 힘이 집중되어 극점을 이루고 있으며, 모든

58) 존 듀이, 『경험으로서의 예술』, 이재언 옮김, 책세상, 2003, p. 139-140

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 모순을 하나로 통합하여 비로소 완전한 경험을 가능케 하는 능력이다. 창조적 사유는 종종 이완 상태에 이르러 목적 지향적인 운동을 멈출 때가 있다. 그렇다고 해서 그때마다 아무것도 성취되지 않는 것은 아니다. 즉 상상적 소재가 정리되고 조직화 되어 [그 힘이 안정화되면] 의도의 통제 하에 들어가게 되고, 감정과 표상이 대상의 성질에 연결된다. 그들은 단순한 환영이나 순전히 자의적인 유희를 넘어서 예술작품이나 미적 경험의 대상으로 성큼 발을 내딛는다. 그리고 유기적 통합의 완성도에 따라 미적인 서열이 정해진다.[59]

이는 예술과 우리의 일상이 연속되기 때문에 가능한 이야기이다. 작품 안에서 우리에게 익숙하고 친숙한 사물들을 매개하여 완성품으로 나타날 때, 작품 안의 경험 속에서 새롭게 재매개 되는 과정을 통해 상상력이 작용한다. 즉, 예술작품을 고안해내는 것은 그것을 경험하는 사람의 편에서 상상력을 통해 각성하고 조직하는 활동에 대한 하나의 도전이라고 할 수 있다.

예를 들어서 아이가 '놀이'를 하는 상황에 빗대어 설명할 수 있다. 아이가 거실에서 '성 기사'를 흉내 내는 놀이를 한다고 하면, 아이의 주변의 사물들은 원래의 이름을 잊어버리게 된다. '인형'은 '성 기사의 동료'가 되고, '빗자루'는 '말'이 된다. 그리고 '이불'은 '성안'이, 베개는 '성벽'이 된다. 이 세계에서 아이는 '거실'에 있지 않고, 자신의 성을 지키는 '성'에 있게 되는 것처럼 '상상을 한다'는 것은 자신만의 가상 세계를 구성한다. 존 듀이는 지각한 대상에 대해서 원래의 의미가 아닌 또 다른 의미를 부여하여 대상을 새롭게 바라보도록 하는 역할을 상상력이 한다고 주장한다. 이 과정을 거쳐 예술가는 행함과 겪음의 통합으로 인한 대상의 지각이 일어난다.

표현 행위는 예술가의 행위를 통한 상황들이 나타나게 되고, 이러한 상황의 요소들이 모여 통합되면서 나타나게 된다. 존 듀이가 주장 하는 행위의 동기는 충동이

---

59) 한스 페터 발머 지음, 『철학적 미학』, 임지연 옮김, 미진사, 2014, p. 188

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 충동은 완성된 경험의 최초의 단계이다. 이러한 충동은 제거하지 않고 발전하면서 앞으로 나아가 완결에 이르는 것에 초점을 맞추고 있다. 행위는 매체에 의해서 드러나게 되어있다.

> 매체가 예술가와 지각자의 중간자인 것을 인정하고 있다. 매체의 중요성은 단지 매체가 적절하게 이용될 때 그것이 예술가의 의도를 옮기는 운반자라는 데 있는 것이 아니라, 직접적으로 지각되는 의미의 구현이 바로 매체가 된다는 사실에 있다. 그에게 어떤 특수한 매체는 적절하게 취급됨으로써 전이되는 것, 그 이상의 의미를 발생시키는 것으로 이해된다. 60)

매체는 표현하는 것들을 하나로 통합해 주는 역할을 하는 객관적인 조건으로 작용한다. 이러한 매체는 자연물이거나 객관적인 조건이기 때문에 질서화되고 구조화된다. 이를 통해 형식이 나타난다. 존 듀이는 형식을 재료에 부가된 것으로 간주하지 않는다. 존 듀이는 표현 형식이 예술작품에서 '나타나도록 (혹은 의미 되도록) 만드는 것'(형식)이 무엇인가와, 그것을 드러낸 방법이 무엇인가 하는 것을 구별할 수 있게 된다고 보았다. 이렇게 보면 형식은 단순히 테크닉이나 자연 질료들의 정적인 배열이라는 식의 정의와는 다르다. 형식이 나타나게 되면, 완성으로서 '미적 정서'를 지닐 수 있다.

'미적 정서'란, 표현, 매체, 정서가 결합 되어 통합적으로 나타날 때 나오는 것으로, 성질과 관련 있다. 존 듀이는 정서들이 감각과의 일정한 관련을 맺고 있음을 주장하는데, 이는 정서를 매개로 한 공감이 타자의 경험에 대한 이해를 이끄는 중요한 역할을 한다. 이는 경험의 시공간적인 부분은 모든 경험에 속하는 실마리다.

---

60) 존 듀이, 『경험으로서의 예술』, 이재언 옮김, 책세상, 2003, p. 131

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

예술적인 것은 미적 경험을 가능하게 하는 것으로, 일차적으로 하나의 경험을 해야 가능하다. 예술가들은 그 본질이 진행되면서, 논리적이어야만 하며 관조적이어야 한다.

“예술이 지각으로 경험된 활동과 그것을 토대로 창조한 예술가가 유사한 조직의 과정이 되는 구성 인자들에 의해 작품만의 질서를 부여한다”[61] 이는 인간이 가지고 있는 과거의 기억을 의식하고 그것을 재구성(reconstruction)하여 현재 상황에 맞게 재구성하고, 그것을 행하는 행위를 일컫는다. 즉, 정서로 인하여 미적 성질을 알아내고 작품 안에 들어가도록 만들어야 한다. 예술가가 작업하는 동안 하게 되는 인식자의 태도는 자기 자신 안에서 구체화한다. 이는 예술가는 자기가 행하고 있는 것에서 지각적으로 미적인 만족을 얻을 때까지 형태를 만들고 다시 고치고 하기를 부단히 반복한다. 그 결과로 작품이 완성될 때, 그 경험은 지적이거나 외부적인 판단을 통해 이루어지는 것이 아닌, 직접적인 지각을 통해 이루어지는 것을 의미한다. 이러한 미적 예술 상호작용은 모든 예술가에게서 발견된다. 이 과정을 통해 미적 경험은 “어떠한 작품”이라고 하는 ‘미적 성질’이 나타나게 되며, 작품이 완성된다.

(2) 존 듀이의 ‘하나의 경험’과의 관계

존 듀이가 예술에 있어서 경험을 중요하게 주장 한 이유는 ‘일상적인 삶의 과정들과 미적 경험의 연속성을 복원하는 것’에 있다. 존 듀이는 하나의 경험을 통해서 일상생활을 경험하고 미적 경험의 본질적인 성격을 이해할 수 있는 단서를 찾는 것이 일차적으로 해야 할 일이라고 주장한다. 이에 하나의 경험을 다른 말로 ‘미적 경험의 일차적 단계’라고 보았다.

---

61) P.M.젤트너, 존 듀이 미학 입문, 정순복 옮김, 예전사, 1996, p. 62

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 본질적으로 듀이는 '하나의 경험'이란 말을 '미적 경험의 일차적 단계'와 동의어로 사용하고 있다. 물론 우리는 듀이에게 있어서는 미적 경험의 일차적 단계가 곧바로 미적 경험은 아니라는 것을 강조하지 않으면 안 된다. 그런 만큼 미적 경험의 일차적 단계는 순수예술 또는 이것과 유사하게 심사숙고하여 개발된 것들과 별도로 미적 성질을 소유한 인간의 지속적인 활동들을 지시한다. 혹은 미적 경험의 일차적 단계를 다른 식으로 표현하지만, 그것은 일상적 경험에 참여하여 미적 특성을 소유하는 일상적인 경험의 그러한 종류들이 되고 있다고 하겠다. 그리고 '수렴적 완성의 경험'은 '하나의 경험'과 동의어로, 또한 '미적 경험의 일차적 단계'와 유사어로 사용되고 있다. 그러나 경험의 '수렴적 완성의 단계'는 수렴적 완성의 경험으로 특징짓는 이른바 발전하고 있는 경험의 단계를 지시하는 것으로 다소간 불명료하게 사용되고 있음을 주목해야 한다.[62]

존 듀이는 하나의 경험이 완료되면 성질을 가지는 것과 같이, 미적 경험 역시 미적 경험을 완성하는 '미적 성질'이 존재한다고 주장한다. 이는 정상적인 생활 과정과 함께 미적 경험을 재통합시킴으로써 비로소 일차적 단계와 의도적으로 개발시킨 단계 속에 있는 경험의 미적 성질을 추적할 수 있다. 여기서 성질은 경험 상황을 구성하는 모든 요소를 포함하면서 각각의 요소들의 특징을 넘어서서 전체로서의 상황의 특성을 보여준다. 상황은 각각의 구성요소들의 성질을 합친 '총체적 성질'이다. 그리고 이러한 성질은 미적 성질이 될 수 있다.

존 듀이는 "일상의 경험이 미적 성질을 소유하고 있다"고 본다. 하나의 경험 혹은 수렴적 완성의 경험은 통일성에 의해 특징지어지고 그 안에서 수단과 목적의 상호 침투(interpenetration)에 대한 지각은 의미들이 존재케 되는, 혹은 의미들이 고양되고 강화되는 하나의 경험을 제공하기 위해 작용하고 있기 때문이다. 미적 성질을 소유할 수 있다고 할지라도 예술 속에서 알도록 만들어진 의미들은 최종적인

62) P.M.젤트너, Op. cit., p. 39

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

것이지, 진행 중인 도구들로서는 기능하지 않는다. 그 의미들은 개인을 위하여 축적되고 차후의 경험에 통합되지만, 다듬어진 것들은 '어디까지나 그 스스로를 위한 것'이다.[63] '미적 경험'이 나타나는 것은 모든 행동과 사건이 특정한 시간과 공간의 형식을 갖는다. 이러한 부분들이 하나로 연결된 총체성이 나타날 때 미적 경험을 하게 된다. 쉽게 말해, 시간이나 공간에 구애 없이 일상의 익숙한 어떤 대상에 대한 본질을 탐구하고, 대상에 대해 새로운 의미를 부여한다. 이 과정을 통해 대상에 대한 총체적인 '미적 성질'을 파악하게 되는 경험이 미적 경험이 된다. 이것이 의미하는 바는 하나의 경험과 미적 경험은 '성질'을 갖는 완결된 경험이 된다.

두 경험의 차이점은 하나의 경험은 지적인 경험, 문제 해결의 경험이라고 한다면, 미적 경험은 예술과 관계되어있는 '완성'의 경험이다. 하나의 경험은 대상이나 사건을 파악하고 해결하는 인지(recognition)를 기반으로 하는 경험이고, 미적 경험은 대상에 대해서 집중적으로 탐구하는 지각(perception)을 기반으로 하는 경험이기 때문이다. 지각과 인지에 대한 차이는 다음의 인용문을 보면 알 수 있다.

> 우리가 이전에 보았던 것을 새로운 느낌 없이 그냥 다시 인식하거나 어떤 것을 처음 보면서 이렇다 할 느낌 없이 그냥 다시 인식하거나 어떤 것을 처음 보면서 이렇다 할 느낌 없이 그냥 보는 경우가 있다. 그런데 이러한 단순한 인식이 일어나는 경우는 지금 인식하는 사람이나 대상 이외의 다른 무엇인가에 정신을 쏟을 때이다. 정신을 몰두하고 하던 일을 잠시 중단하거나 그 일에 필요한 수단을 찾기 위하여 주변을 살피게 될 때는 지금까지 대충 인식하던 것을 관심을 가지고 인식한다. 그런데 단순한 인식이 일어나는 경우에는 과거의 것을 그대로 본다고 생각하는 경향이 있다. 그러나 엄밀한 의미에서 보는 것, 즉 지각하는 것은 있는 그대로 보거나 과거에 보았던 것을 그대로 인식하는 것, 즉 '재인' 하는 것 이상의 것이다. 무엇을 본다는 것은 과거에 보았던

63) ibid., p. 53

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 것을 다시 보는 경우라 하더라도 과거의 것과 동일한 것으로 보는 것이 아니다. 과거의 것을 보는 지금의 상황은 과거의 것을 보는데 어떤 식으로든지 영향을 미치며, 과거의 것을 보되, 현재 경험의 의미와 현재 경험 속에 있는 대상의 의미를 확대시켜 주고 풍부하게 하는 방식으로 보게 된다. 시간은 물리적으로 보면 고립된 순간이 각각 흘러가는 것에 지나지 않는 것으로 생각될 수 있지만, 경험과 관련해서 말한다면 시간의 변화는 경험 대상의 변화를 가져온다.[64]

존 듀이는 경험이 지적인 성질을 띠고 의미가 있고 행위를 하는 것과 예술작품을 창작하거나 감상하는 데서 오는 지배적인 미적 성질은 다른 것이라고 주장한다. 그렇게 되면 과학자의 경험은 '하나의 경험'이지만 미적 경험은 아닌 것이 된다. 그렇지만 예술가의 경험은 미적 경험이면서 동시에 하나의 경험도 되는 것이다. 존 듀이는 근원적으로 지적, 실천적, 미적 경험을 분리하지는 않지만 변별할 수 있다고 주장한다. 존 듀이는 과학자의 연구, 정치가의 기획과 같은 경험이 미적 성질을 가지지만 미적 경험이라고 명명할 수 없다고 그 차이를 명백히 보여주고 있다.[65] 슈스터만은 존 듀이의 미적 경험에 대해 "미적 경험은 어떤 특별한 요소로 독특하게 소유함으로써 차별화되는 것이 아니라 일상적 경험의 모든 요소들을 한층 완전하고 풍부하게 통합(coordination)함으로써 차별화되는 개념이다"[66]라고 정리한다. 존 듀이는 미적 경험이 일상에 존재하며, 성질에 의해 고유성과 질성이 고양된 가치를 가진다고 주장한다.

존 듀이는 "모든 일상적인 활동이 그 스스로 완성하기 위해 착수될 때 그것은 의도적으로 개발된 경험이 되고, 또 곧바로 미적 경험으로 부를 수 있음을 지적하고 있다. 미적 성질을 소유할 수 있는 또 다른 활동을 위한 도구적인 것이 되는 활

64) 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 61-62
65) 박주희, 「존 듀이의 미적 경험에 토대한 예술교육 연구」, 고려대학교 대학원, 학위논문(박사), 2015, p. 20
66) 슈스터만(Shustarman, R.), 프라그마티즘 미학: 살아있는 아름다움, 다시 생각해보는 예술, 김광명. 김진엽 옮김, 북코리아, 2010, p. 20

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

동을 일차적으로 취하는 것이지만, 곧바로 미적 경험인 것으로 부를 수는 없다."[67] 라고 주장한다. 젤트너는 이를 "이렇게 함으로써 우리는 서로 다른 유형들을 더욱 깊이 이해할 수 있을 뿐만 아니라 모든 경험의 연속성을 다시 강화할 수 있게 된다."[68]고 정리하고 있다.

이처럼 미적 성질을 갖는 경험이 되기 위해서는 일상의 경험이 '하나의 경험'으로 조직화 되어야 하지만 '하나의 경험'이 곧바로 예술 자체인 것은 아니다. '미적 경험'이 나타나는 것은 모든 행동과 사건이 특정한 시간과 공간의 형식을 갖기 때문이다. 이러한 부분들이 하나로 연결된 총체성이 나타날 때 미적 경험을 하게 된다.

(3) 존 듀이의 '미적 경험'의 차별화된 특징

존 듀이는 '미'에 대해 '미적 성질인 것', '미적인 것'이 완성하는 경험 속에 있다고 주장한다. 이러한 부분을 통해 미적 성질이 있어야만 미적 경험이 된다는 것을 알 수 있다. 미적 성질은, 작품의 통합적인 성질을 의미한다. 이는 매 순간 나타나는 경험 과정을 통해 작품의 의미 혹은 본질을 나타낸다. 존 듀이가 주장하는 미적 경험이 과거의 미적 경험과 다른 것은 '예술가와 감상자 모두에게 미적 경험이 일어나야 한다'는 부분에 있다.

> 듀이는 관조자 내지 감상자가 전적으로 독립적일 수 없고, 마찬가지로 행위자 내지 제작자도 독립적일 수 없다고 믿었다. 그리하여 보통 수동적 관조자의 경험을 의미하는 "미적"이라는 말과 능동적 행위자의 경험을 의미하는 "예술적"이라는 말은 듀이가 이해한 미적 경험의 풍부한 내용을 정확하게 진술하기

67) P.M.젤트너, 『존 듀이 미학입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1996, p. 41
68) P.M.젤트너, Op. cit., p.40

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 에 적합하지 않았다. 왜냐하면 그에게 있어 그 말들은 힘없는 말들이었고, 더구나 듀이는 틀림없이 경험의 두 가지 형태의 융합을 전달하는 하나의 단어로 그 뜻을 전하기를 원했기 때문이었다. 또한 그 이유는 “몸”과 “마음”, 혹은 “경험”과 “자연”의 일상언어가 가진 문제 때문이기도 하였다.[69]

예술가가 직접적인 지각을 통해 작품을 완성하는 경험을 하는 것처럼, 관객은 작품 형식 안에 있는 요소를 자신만의 경험으로서 질서를 부여해야 한다. 존 듀이는 이를 재창조 행위라 일컫는다. 존 듀이는 관객의 재창조 행위가 있어야 ‘예술작품’으로 인정받을 수 있다고 주장한다. 예술작품이 만들어지는 과정은 예술가가 자신이 의도 혹은 충동에 의해 작품을 구성하면서 대상을 응축, 단축, 단순화. 명료화 작업을 의미한다. 관람자도 그의 관점과 관심에 따라 이러한 작업을 행한다. 이는 예술가와 관객 모두 질성적 사고를 통해 작품 안에 있는 미적 성질을 찾아 ‘예술작품’으로 완성하는 것을 의미한다.

존 듀이는 미적 경험에서 일어나는 상호작용 과정에서 일차적 단계인 하나의 경험에서 나오는 ‘질성적 사고’가 중요하게 작용한다고 주장한다. 질성적 사고(qualitative thought)는 자연 안에서 상호작용을 통한 경험을 할 때, 성격, 모습, 성질을 인식하고 찾아내는 능력이며 경험을 재구성하여 미적 성질을 발견하게 한다. 미적 경험에서 질성적 사고는 예술가와 감상자의 경험을 통해서 나타난다.

> 예술적인 구성의 논리는 그것의 산물이 그림이든, 교향곡이든, 조각품이든, 건물이든 드라마든 극이든, 소설이든지 간에 한번 주목할 것보다는 더 가치가 있다. 그것이 전문화된 계급에게 있어 자만심의 증거가 아닌 한, 사상과 논리를 만들어 내는 사람들에게 있어 사상과 논리를 만들어 내는 사람들에게 있어

69) ibid., p. 19-20

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 사상과 논리를 인정하는 것을 거절하는 것은 전통 논리가 실패했다는 증거이다. (…) 후자에서 일을 규정하고 그것을 외적으로 제한하고 내부적으로 통합하는 근본적인 질은 예술가들의 사상과 생각의 통제한다. 예술가의 논리는 내가 질성적 사고라 부르는 논리이다.[70]

예술가는 예술작품을 만들기 위해 사고한다. 존 듀이는 이를 가리켜 '예술가의 논리'라고 주장한다. 이는 질성적 사고 역시 예술과 관련이 있음을 의미한다. 질성적 사고는 총체적 사고로 작용한다. 예술에서 나타나는 질성적 사고는 상호 침투가 일어나는 과정 안에서 일어난다. 이는 인지와 지각의 구분을 통해 명확해진다.

> 인지는 지각이 발전하지 못한 패 정돈되어 버린 지각이다. 이를테면 인지는 쉬운 분류를 위해서 이름표나 라벨을 붙여놓은 것과 유사하다. 이러한 인지도 처음에는 지각에서 시작한다. 인지를 할 때 우리는 어떤 판에 박힌 투로, 이전에 형성된 어떤 도식으로 되돌아간다. 인식은 사물을 확인하는 단서로서 유용하다. 그런데 지각은 기존에 형성했던 인지를 보완하거나 대신한다. 새로운 지각에 의해서 행위가 재구성되고, 의식은 참신해지고 발랄해진다. 인지에는 유기체의 동요가 없다면 지각 행위는 유기체의 전신을 통해 파동을 일으킨다. 그러므로 지각된 대상이나 장면은 정서가 철저하게 침투되어 있다. [71]

예술은 인간과 환경의 상호작용에 의해 나타나는 결과이다. 존 듀이는 예술에서 나타나는 상호작용은 침투적으로 나타나며, 이를 가리켜 미적 성질이라고 부른다.

---

70) 박주희, 「존 듀이의 미적 경험에 토대한 예술교육 연구」, 고려대학교 대학원, 학위논문(박사), 2015, p. 58

71) 존 듀이, 『경험으로서의 예술』, 이재언 옮김, 책세상, 2003, p. 59

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

예술작품은 예술가와 작품 사이에서 상호작용이 일어나며, 상호침투의 결과로 미적 성질이 나타난다. 하지만 예술가가 만든 작품이 모두 '예술작품'이 되는 것은 아니다. 존 듀이는 예술품(art product)과 예술작품(work of art)으로 나누어 설명한다.[72] 예술품은 물리적으로 보여지는 대상이자, 미학적인 속성을 가진 대상을 의미한다. 반면 예술작품은 감상자에 의해 미적 경험을 할 수 있는 대상을 의미한다. 존 듀이는 파르테논 신전을 예시를 들어 예술품과 예술작품의 차이를 명확히 한다.

> 파르테논 신전이 위대한 예술작품이라는 것은 공통의 의견이다. 그러나 그것은 오직 사람에게 경험이 될 때에만 미적인 지위를 갖는다. 누군가 개인적인 향유의 영역을 벗어나 그 건축물을 일원을 하는 거대한 예술의 공화국에 대한 하나의 이론을 형성학자 한다면, 그는 성찰(reflection)의 어느 한 지점에서 그 건축물에서 눈을 돌려, 시민 종교와 일치하는 시민적 감정을 가진, 요란스럽고 논쟁을 즐기며 감수성이 예민한 아테네 시민들을 바라보아야 할 것이다. 즉 신전은 일종의 표현으로서 예술작품이 아니라 시민의 기념물로서 지었던 그들의 경험을 말이다. 파르테논에서 구체화 된 미적 경험을 이론화하고자 한 사람은, 그것을 자기 자신만의 생활의 중심으로 도입한 사람들-작품을 제작하는 사람들이나 그것에 만족을 느끼는 사람들-과 오늘날 자기 집에서 휴식을 취하거나 거리를 활보하는 우리들 사이의 공통점을 생각하지 않으면 안된다.[73]

존 듀이의 예시에서 나타난 파르테논 신전은 예술을 목적으로 만들어진 것이 아니다. 파르테논 신전은 종교적 삶에서 나타난 산물이자, 당시 경험의 산물이다. 이것이 예술작품으로 인정받으려면 상상을 통해 아테네 시민의 삶과 그 시민의 경험

---

72) 예술품은 물질적인 것이며 가능성을 가지고 있다. 여기에 반하여 예술작품은 능동적인 것이며 경험된 것이다. - 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 325
73) 존 듀이, 『경험으로서의 예술』, 이재언 옮김, 책세상, 2003, p. 10

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 이해해야 한다.[74] 즉, 예술품이 예술작품이 되려면, 예술가가 한 경험이 감상자에게 전달되어야만 한다.

감상자의 미적 경험은 예술가와 마찬가지로, 질성적 사고를 통해 미적 경험의 과정으로서 두드러지게 나타난다. 존 듀이는 예술가 한 능동을 의미하는 행위와 수동을 의미하는 체험 사이의 긴밀한 결합을 관객이 이해하는 것이 어렵다는 것을 인정한다. 작품이 완성된 상태로 관객에게 제시되면, 관객은 단순하게 받아들이가만 한다고 생각하지만, 무엇인가를 수용한다는 것은 창작자와 비슷한 활동을 한다는 것을 의미한다.[75] 여기서 수용한다는 것은 수동적인 것이 아니다. 수용한다는 것은 작품을 예술작품으로 만들기 위해 축적되는 반응들로 구성된 하나의 과정이다. 그렇지 않다면 재인(recognition)으 있지만, 지각(perception)은 없는 것이다.

> 여기서 재인은 어떤 판에 박힌 투로 이전에 형성된 도식으로 되돌아가는 것이다. 어떤 세부 혹은 세부들의 배열은 단순히 사물을 확인하기 위한 어떤 단서로서 유용하다. 우리는 어떤 사람을 만날 때, 우리가 이전에는 알지 못했던 특징에 놀라는 경우가 있다. 재인은 너무 쉽게 일어나서 생생한 의식을 깨워 일으키지 못한다. 이미 획득된 경험의 의식을 보장하기에는 새로운 것과 낡은 것 사이의 저항이 충분하지 못한다. 재인에는 유기체의 동요나 내적 소요가 수반되지 않는다. 그러나 지각 행위는 유기체 전신을 통해 순차적으로 확장해 나가는 파동에 의해 진행된다. 따라서 정서가 보는 것과 듣는 것에 부가되는 것과 같은 일이 지각에서는 없다. 지각된 대상이나 장면은 정서적으로 철저히 침투된다.[76]

---

74) 미적인 것을 올바로 이해하기 위해서는 예술작품을 낯게한 일상적 경험사태에서 시작해야 한다. 일상적 경험사태라는 것은 사람들의 이목을 집중하게 하는 일이 실제로 일어나는 곳이며, 사람들의 관심을 불러일으키고 즐거움을 주는 그런 사건 현장이다. - 존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 22

75) 예술작품이 만들어지는 과정은 예술가가 자신이 의도 혹은 충동에 의해 작품을 구성하면서 대상을 응축, 단축, 단순화. 명료화 작업을 행한다. 관람자는 그의 관점과 관심에 따라 이러한 작업을 행한다. 이는 예술가와 관객 모두 질성적 사고를 통해 작품 안에 있는 미적 성질을 찾아 '예술작품'으로 완성하는 것을 의미한다.

76) 박연숙, 「듀이(J.Dewey)의 경험 미학과 예술 교호작용」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

박연숙은 “재구성의 행위라는 활동이 주어지며, 의식은 참신해지고 발랄해진다. 이런 의미의 보는 행위에는 지금 제작 중인 새 그림을 완성하는 데 도움이 되는 모든 축적된 관념들의 협동뿐 아니라, 비록 드러나지는 않지만, 은연중에 작용하는 운동 요소들의 협동도 포함한다.”[77]고 정리하고 있다. 최혜원은 “경험의 미적 국면이나 수동적 체험의 국면은 수용적이다. 그러나 우리가 어떤 주제에 스며들기 위해서는 단지 수동적이어서는 안 된다. 우리가 어떤 장면에 수동적일 때 그것은 우리를 압도하며, 그것에 대응하는 활동이 없을 때 우리는 그 상황을 자각하지 못한다. 우리는 수용을 위하여 힘을 집결하고 조화된 방식으로 반응해야 한다.”[78]고 정리하고 있다.

이는 예술작품으로 인정되기 위해서는 작품을 감상하는 관객이 자신만의 경험으로 재창조해야 한다는 것을 의미한다. 단순히 제목과 예술가를 아는 것 정도로는 작품을 지각할 수 없다. 관람자가 작품을 제대로 지각하고 경험하기 위해서는 그 역시 창작이라 부를 만한 행위를 해야 하는데, 관람자 자신도 원래의 예술가가 수동적으로 체험한 것들에 비슷한 관계를 포함한다. 인간의 경험을 창조하거나, 의식을 재구성하는 것에 있어 인간은 원래의 제작자가 겪었던 그러한 연관성을 지니고 있어야만 한다. 제작자나 예술가에 의해서 의도된 의미들이 관련되고 있다고 하더라도 그 의미들은 지각자의 축적된 의미들에 따라 다르게 지각될 수 있다.

정리하면, 존 듀이는 감상자가 예술가와 같이 작품의 창작자가 의식적으로 경험한 조직화 과정처럼, 재창조 과정을 통해 형식 안에 있는 전체의 요소들에 질서를 부여하는 것을 강조했다. 작품의 창작자는 자신의 관점이나 관심에 따라 선택하고 명료화, 단순화를 행한다. 하지만 감상자의 재창조 행위가 없다면 예술품은 예술작품으로 인정되지 않는다. 존 듀이가 주장하는 ‘예술작품’이 되려면, 예술가가 작품

(박사), 2006, p. 105

77) ibid.,

78) 최혜원, 「대중 예술의 미적 정당화를 위한 연구 : 존 듀이의『경험으로서의 예술』을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2007, p. 55

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 만드는 과정도 중요하지만, 미적 정서에 의해 감상자의 공감을 얼마나 얻어내는가가 중요하다. 예술품에서 예술작품이 될 수 있는 것은 감상자의 '미적 경험'이 있기 때문이다. 감상자가 자신만의 경험으로 만드는 과정에서 나타나는 질성적 사고는 미적 성질[79]을 발견할 수 있도록 도와준다. 따라서 존 듀이의 '미적 경험'이 기존의 미적 경험과 달리 차별성을 가지는 부분은 감상자가 질성적 사고에 의해 미적 경험을 하는 것이다.

79) 미적 성질은 다른 말로 '심미적 질성'이라고 부르기도 한다. 존 듀이에 의하면 미적성질은 '대상을 탐구하고 몰입하도록 만드는 것'이다. 그는 "어떤 활동에도 심미적 질성이 있어야 한다."라고 주장하면서 게임을 예시로 설명하고 있다, "게임에도 질성이라고 할만한 특성이 있다. 어떤 사람이 게임을 넋을 일고 몰두할 수 있는 것은 게임에 심미적 질성이 있기 때문이다." - 존 듀이, 『경험으로서 예술 2』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 32

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제3장 존 듀이가 바라본 인터랙티브 아트의 예술적 의의

제1절 인터랙티브 아트와 상호작용

1. 현대미술에 나타난 상호작용 형식의 발생

(1) 인터랙티브 아트에 나타난 상호작용

현대예술의 형식은 전통 예술 형식인 정적 재현에서 발전하고 기술과 결합하여 움직이는 형식으로 변화했다. 전통예술에서 관객은 오로지 작품을 시각만을 사용하여 관조했던 반면, 현대예술에서 나타난 상호작용은 관객과 작품이 관계를 맺으며, 관객이 없으면 작품이 완성되지 않는 작품들이 주를 이룬다. 즉, 관객과 작품 사이에서 일어나는 상호작용이 작품을 구성하는 필수 요소가 되었다.[80]

현대미술 중, 상호작용을 중요하게 보는 미술은 인터랙티브 아트(Interactive art)이다. 많은 작가가 작품을 고안할 때, 관객과 상호작용을 위해 다양한 기술 매체를 사용하고 있다. 인터랙티브 아트에서 사용되는 기술은 다양한 요인들에 의해 진보적인 발전과 더불어 작가들에게도 중요한 표현 매체가 된 것이다. 미디어들은 예술 혹은 상호소통에 관객을 적극적으로 참여를 시킬 수 있도록 유도한다. 이로 인해 상호작용예술이 나타나게 되었다.

---

80) 시대가 발전하여 일반인들도 문화 활동을 즐길 수 있게 되면서 스크린이나 텔레비전 등이 발전하고 영화, 소설, 드라마, 애니메이션, 만화 등이 나오면서 아예 작품 속 등장인물들이 작품 밖의 세상에 대해 아예 무지한 상태는 일종의 원칙으로 자리매김하게 되었으나, 소비자들이 더욱더 새로운 요소를 찾게 되자 그에 따라 작품의 인물임에도 작품 밖 세계에 대해 인식할 수 있는 등장인물들이라는 요소도 다양하게 시도되었다. 특히 베르톨트 브레히트는 자신이 밝힌 서사극 이론에서 제4의 벽을 돌파하는 것에 대해 체계적인 이론을 정립했다. 그리고는 이윽고 관객 참여형 연극이라는 형식으로 돌파하는 작품들이 생기는 등 다양한 변화가 일어났다. 예를 들어 연극에서 관객과 무대를 구분하는 투명한 벽인 제4의 벽이 있었으나, 베르톨트 브레히트(Eugen Berthold Friedrich Brecht)에 의해 그것이 허물어지고 관객 참여형 연극이라는 형식이 나타나게 되었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

인터랙티브 아트에서 '인터랙티브'는 'Inter+Act'의 합성어이다. 영문 'Inter-'는 '서로, 사이, 상호', 'Act'는 동작, 연기, 작용 등의 의미를 포함하는 용어이다.[81] 인터랙티브 아트란 관객과 작품 사이의 관계가 시각을 통해 관계를 맺고, 제시된 인터페이스라는 매개 기술에 의해 다양한 형태로 배열되고 제시되는 상호작용 예술이다. 구레사와 다케미에 의하면, "상호작용이라고 하는 용어는 디지털 매체를 규정할 때 '인터랙티브'라는 용어를 사용하고 있으며, 실제로 인터페이스를 통해 관객의 참여를 유도하는 것이 조건이기 때문에 미디어아트의 분야로 보아야 한다"[82]고 주장한다.

전통적으로 관객은 수동적인 역할로서, 작품을 받아들이기만 했다. 하지만 관객의 참여를 수반하는 작품이 등장하면서 관객은 작품을 완성하기 위한 '행위자'가 되었다. 관객 참여는 작품을 움직이게 하거나 작품을 멈추게 하면서 제한된 활동의 범위 안에서 움직이거나 작품 구성에 영향을 준다.

과거 전시 방식에서 나타난 '공간'은 미술관이나 박물관에 한정하여 '관조'하는 곳이었다. 하지만 예술작품에서 상호작용의 발달로 인해 관객이 작품에 참여하게 되면서, 공간의 역할은 '소통의 공간'으로 변화하게 된다.[83] 작품에서 나타나는 소통의 공간은 관객의 이동에 따라 혹은 보는 각도에 따라서 작품의 이미지가 바뀌거나 관객의 공간 이동에 따른 지각내용이 변화하도록 구성하는 것이 특징이다.

예술작품에서 일어나는 상호작용 방식은 미술사에서 일상의 것을 공간을 통해 작품화시킨 '미니멀 아트'를 시작으로 하여, '설치미술, 개념미술, 키네틱아트, 비디오아트, 미디어아트'에서 상호작용 형식이 발전하며 나타나고 있다. 따라서 미술사

81) 김재화, 「인터랙티브 미디어아트: 상호작용성을 중심으로」, 숭실대학교 대학원, 학위논문(박사), 2009, p. 38

82) 구레사와 다케미, 『현대미술용어 100』, 서지수 옮김, 안그라픽스, 2012, p.156

83) 앨런 캐프로가 발전시킨 '참여적 해프닝'이라는 개념을 통해 미술의 논의로 들어오게 된 이 새로운 목표는 장소의 미적 경험 외에 감상자를 작품 안으로 통합시키려는 예술적 실천이었다. - 우베 레비츠키, 『모두를 위한 예술? - 공공미술, 참여와 개입 그리고 새로운 도시성 사이에서 흔들리다』, 난나 최현주 옮김, 두성북스, 2013, p. 144

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

에서 나타난 상호작용의 발전과정과 그에 따른 특성에 대해 알아보고자 한다.

(2) 현대미술에 나타난 상호작용: 인터랙티브 아트의 배경

기존에는 관조하는 방식으로서 작품을 설치하였다면, 미니멀 아트(Minimal art)는 관객이 어떤 방향에서 작품을 보는가에 따라서 지각내용이 변화한다. 대표적인 작가로, 도널드 저드(D. Judd), 칼앙드레(C. Andre), 솔르윗(S. LeWitt)을 들 수 있다.

도널드 저드(D. Judd)는 기계로 만든 스테인리스 스틸이나 합판 상자, 플라스틱 우리 등을 이용해 벽에 수평이나 수직으로 줄 맞춰 있는 일련의 작품을 만들었다. 칼앙드레(C. Andre)는 받침대 위에 서 있는 기존의 수직적이고 구상적인 조각과는 극단적으로 대조되는 작품을 선보인다. 특히 벽돌이나 시멘트 덩어리, 석판 등을 바닥에 나열하는 작품을 만들었다. 솔르윗(S. LeWitt)은 개방되거나 혹은 폐쇄된 공간에서 흑색이나 백색의 입방체와 같은 연작을 통해 단순한 형태를 창조하고 시간이 지난 뒤, 원색을 첨가하는 형식을 취한다.[84]

미니멀 아트에서 나타나는 형식은 관객의 이동에 따른 변화하는 지각내용과 공간에 대한 지각내용을 조합하여 관객이 작품 내에 존재하는 상황을 파악하도록 만든다. 특히 미니멀 아트는 과정, 신체, 공간, 퍼포먼스 등의 영역으로 확장되면서 관객의 참여와 시간에 관한 관심을 촉발하는 것이 특징이다.

설치미술(Installation art)은 예술가가 공공장소에 작품을 설치하고 작품의 공간 안으로 관객을 끌어들인다. 설치미술은 미니멀 아트에서 사용하는 공간의 의미가 확장된 것이다. 공간에 대하여 미술관이나 박물관이라고 하는 공간에 대한 제약성

---

84) 캐롤 스트릭랜드 지음, 『클릭, 서양미술사(동굴 벽화에서 개념미술까지)』, 김호경 옮김, 예경, 2013, p.311
그는 "미술이란 눈이나 감정보다는 이성과 연관되어야 한다"라고 믿었기 때문에 지각하는 방식에 초점을 맞춘 작품을 선보였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

에서 벗어나 자연환경이나 일상생활에서 이용하는 공공장소 등 다양한 공간에 작품을 배치한다. 대표적인 작가로 조나단 보로프스키(J. Borofsky)를들 수 있다.

조나단 보로프스키의 작품은 관객을 낯선 공간으로 끌어들여 작가의 의도에 대해 생각하거나, 사회적인 문제를 끌어들여 함께 생각하도록 만든다.[85] 이를 통해 관객은 익숙한 공간에서 이루어지는 작품을 통해 환경에 대해 지각하는 것에 초점을 맞춘다. 이러한 지각내용을 통해서 작품과 소통하는 기회를 마련한다. 이때 작가의 실천 목표는 작가가 예술작품을 만들어 내거나 건물 혹은 장소 안에 내재하도록 구성하는 것이 아닌, 예술적 사고를 작품이 형성되는 과정 안에 집어넣는다. 관객은 작품을 감상하면서 관객과 관객 사이에서 소통이 일어날 수 있도록 만든다. 이를 통해 일반적으로 익숙한 공간임에도 불구하고 작품을 바라보는 관객은 작품과 장소로부터 새로운 경험을 할 수 있도록 유도된다.

개념미술(Conceptual art)은 개념, 언어에 초점을 맞추어[86] 예술이 담고 있는 본질적인 탐구를 한다. 따라서 개념미술에서 나타나고 있는 작품들은 분석적이거나 언어적인 의미를 바탕으로 하고 있다. 그들이 사용하는 '언어'는 일반적으로 사용하고 있는 사물, 정보, 사전적 용어를 지칭할 때 사용한다. 대표적인 작가로 조셉 코수스(Joseph Kosuth), 멜 보크너(Mel Bochner), 요셉 보이스(Beuys, Joseph) 를 들 수 있다.

조셉 코수스(Joseph Kosuth)는 인간의 인식 능력에서 나타나는 지각의 대상(사물), 사유의 대상(언어), 상상의 대상(이미지)이 동시에 일어나는 것을 보여준다. 이

85) 캐롤 스트릭랜드 지음, 『클릭, 서양미술사(동굴 벽화에서 개념미술까지)』, 김호경 옮김, 예경, 2013, p.314
사진에서 시도했던 대상을 세부적으로 묘사, 생략하거나 일정 시간의 간격을 가지고 촬영된 사진 시리즈 등과 영상작업에서 이미지들 사이에 연속성을 절단하는 검은 화면의 삽입은 사용자가 잃어버린 정보를 채워 널도록 요구하여 관람자가 작품완성에 참여하게 하였다. 즉, 뒤샹은 관람자가 작품을 보는 순간 관객의 생각을 통해 작품이 완성된다고 주장 하면서 '관객이 작품을 완성한다.'라고 주장하였다.

86) 특히, 과거의 예술은 대상을 있는 그대로 '재현' 부분에 초점을 맞췄던 것과는 달리 '의미'적인 부분에 초점을 맞추고 있다. - 정정화. 「인터랙티브 아트에서 관람자들의 참가방식들」, 기초조형학연구 8, no. 3, 2007 p. 501

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

는 대상을 통해 인식의 개념이 나타남을 보여주고, 인식의 대상 3가지 중, 어떤 것이 진정한 본질인지 관객을 통해 생각하도록 만든다. 멜 보크너(Mel Bochner)는 동료 작가들의 드로잉이나 작업 구성을 담은 종이를 복사하여 작품으로 만들었다. 이때의 관객은 작품을 '관조'하는 것이 아니다. 관객은 파일을 일일이 넘기며 '읽는' 행위를 한다. 요셉 보이스(Beuys, Joseph)는[87] '사회 조각'이라고 하는 확장된 예술의 개념을 사용하였다. 이를 통해 인간의 사회 혹은 삶을 예술로 끌어들였다. 그의 퍼포먼스를 보는 관객은 일상적으로 지각내용을 전제로, 사용하고 있는 사물, 정보를 접하면서 작가의 의미 혹은 의도에 대하여 생각하게 만든다.

개념미술은 작가가 작품을 만들어 낼 때, 주어진 정보를 담은 작품을 만들어 내면서 작품 안에 질문을 던지거나 관객이 채워야 하는 부분을 집어넣는다. 작품을 감상하는 관객은 그 안에 지각적으로 빠진 정보 혹은 문제를 발견하게 되고, 관객의 상상력을 통해 작품을 채우게 함으로써 관객이 작품을 완성하는 형태가 나타난다. 이는 인터랙티브 아트의 배경이 된다.

키네틱아트(Kinetic art)는 운동을 수반하는 미술을 일컫는 말이다.[88][89]'운동'은 작품 앞에서 움직이는 관객에 의해 혹은 작품을 만지거나 조작하는 관객에 의해서 나타난다. 키네틱아트는 이후 움직이는 작품, 관객의 조작으로 운동을 수반하는 작품, 빛을 수반하는 작품, 관객의 참여를 수반하는 작품의 형태로 나타난다. 즉, 키네틱아트는 작품이 움직이는 환경을 작품의 구성요소로 포함하면서 미술과 생활, 작품과 관객 사이의 소통을 의도한다. 이때부터 매체를 매개로 한 상호작용 양상이

87) 요셉 보이스(Beuys, Joseph)는 "일상의 모든 행위가 예술일 수 있으며, 누구나 예술가가 될 수 있다."라고 주장했다. - 도병훈 지음, 『청소년을 위한 서양미술사』, 두리미디어, 2014, p.270

88) 움직이는 대상을 '재현'하는 것에 관심을 가졌으며, "작품 앞에서 움직이는 관람자에 의해 혹은 움직이는 관람자에 의해 혹은 작품에 손대거나 조작하는 관람자에 의해 나타나기도 한다. - 니코스 스탠고스 엮음, 『현대미술의 개념』, 성완경, 김안례 옮김, 문예출판사, 2004, p.322-323

89) 물체의 재현에 있어서 재현된 물체만 움직이는 것처럼 보이는 부분은 옵아트와 공통점이 있지만, 옵아트는 '작품 자체가 움직이는 듯이' 보이는 인식적인 부분만을 자극하지만, 키네틱아트는 '실제적인 운동'이 일어난다. - 니코스 스탠고스 엮음, 『현대미술의 개념』, 성완경, 김안례 옮김, 문예출판사, 2004, p. 323

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나타난다.

비디오아트(Video art)는 주로 텔레비전을 매체로 사용하여 작품을 구성한다.[90] 텔레비전에서 사용하는 송신방법과 비디오 언어를 개발하여 즉각적으로 반응할 수 있는 작품을 만든다. 대표적으로 백남준은 비디오를 통해 관객을 작품에 참여시켜 상호소통하였다.

백남준의 작품 중 대표적으로 <자석 tv>, <춤추는 무늬들>을 들 수 있다. 이는 관객의 참여로 텔레비전의 기능이 변화하는 방식을 취한다. 백남준의 작품은 '관객 - 인터페이스 - 피드백 - 관객'의 구조를 가진다. 비디오아트는 메시지를 함축하여 작품과 관객이 매개할 수 있는 환경을 만들어서 작가의 의도를 관객에게 전달할 수 있도록 구성한다. 텔레비전을 통해 작품의 이미지를 왜곡하거나 브라운관을 조작하여 예측 불가능한 상황을 만들지만, 작가가 미리 설정한 특정 규칙이나 방식에 의존하는 것이 한계이다.

미디어아트(Media art)는 앞서 비디오아트에서 나타난 한계를 해결하고 좀 더 발전한 형태인 예술 양식이다. 작가가 작품을 완성하는 것이 아니라 어떤 하나의 상황을 예측하여 구성하고 프로그래밍하여 준비한다. 미디어아트는 관객이 작품에 몰입하고 감각을 이입하게 만든다. 또한, 관객의 행위를 통해 작품이 성립되는 조건을 만들고 하나의 '사건'을 형성하는 것에 초점을 맞춘다. 기술을 매개로 하는 인터페이스를 구성하여 관객이 개입하고 행위 할 수 있도록 한다. 대표적인 예시로 리지아 클라크(Lygia Clark)의 <동물들>을 들 수 있다.[91]

---

90) 70년대 미학적 비디오아트는 개념적 작업으로서 나타나는 동시대 신체미술과 퍼포먼스에 근간을 둔 비디오 설치, 퍼포먼스, 특히 피드백 원리를 이용하는 폐쇄회로 작업의 경우 인터랙티브 아트의 흐름에 큰 획을 그었다고 주장한다. 그리고 1990년대에 들어서면서 디지털 미디어의 등장으로 인하여 비디오아트는 더욱 발전하게 된다. 디지털 비디오아트의 등장으로 비디오는 인터넷과 접목되면서 인터렉티비티라는 새로운 차원으로 확대되는데, 디지털 기술의 강력한 피드백이 이를 강화하는 기능을 담당하며 비디오 설치가 인터렉티비티 설치라는 개념으로 확장되는 계기를 맞게 되었다. - 견재기, 「인터랙티브 아트의 상호작용성 분석을 위한 유형 분류 모델 연구」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 학위논문(석사), 2007 p. 19

91) 앨런 캐프로가 발전시킨 '참여적 해프닝'이라는 개념을 통해 미술의 논의로 들어오게 된 이

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이 작품은 관객의 행위에 따라서 여러 형태를 취할 수 있도록 조작 가능한 금속판으로 만들어져 있다. 관객이 이 작품 안에서 조작을 가하면서 작품 속에 있는 의지력을 의식하도록 만든다. 이러한 행위 안에서 작품과 관객 사이에 새로운 관계가 형성되게 된다. 또한, 작가의 역할에도 변화가 나타난다. 작가는 본래 작품을 완성하는 것을 목표로 하지만, 완성되지 않은 작품을 관객에게 제공함으로써 작품의 발전 가능성, 완성 가능한 것으로서 공간만을 제공하게 된다. 즉, 작가들은 디지털 미디어 환경을 해석하고 작품을 통해 재조직을 통해 일상적으로는 경험하지만 의식하지 못하고 있었던 디지털화된 감각 양식과 인식방식, 그것들을 구축하는 시스템과 알고리즘을 체험할 수 있게 해 준다. 관객의 참가는 관객의 동의 없이 일어나기 때문에 상호작용 되는 작품 안에서 관객이 행위자가 되도록 유도한다. 미디어 아트는 연속적인 관객의 참여와 피드백을 통해 관객 스스로 작품과의 관계성을 알아내며, 그 안에 담긴 작품의 의미를 자연히 깨닫게 되는 것을 중요시한다.

인터랙티브 아트에서 나타나는 상호작용은 관객과 작품이 소통하는 형식이 나타난다. 소통적 형식이란, 작품을 객관적으로 감상만 하던 기존의 형식과는 다르게, 경험이 작품의 과정이자 일부로서 대중의 경험이 중요하게 작용하도록 구성하는 형식이다. 이는 관객의 행위를 매체가 인식하는 것이 특징이다. 작가가 설정한 인터페이스가 작가와 관객이 작품을 통해 소통할 수 있고, 대중과 작가가 모두 창조자가 될 수 있는 방식을 취한다.

인터랙티브 아트에서 작가는 환경이나 분위기를 조성하여 관객이 작품 안에서 행위 하고 개입할 수 있는 공간을 구성하는 것이 중요하다. 디지털 미디어가 개입된 참여 미술은 소통을 위한 물리적인 공간과 실제의 이미지가 디지털 미디어에 의해 재매개 된 형태로 나타난다. 이때 인간과 기계를 연결하는 인터페이스는 그들을 매끄럽게 연결하려는 것이 아니다. 인간과 인간을 연결하는 일부의 장치 혹은

새로운 목표는 장소의 미적 경험 외에 감상자를 작품 안으로 통합시키려는 예술적 실천이었다. - 우베 레비츠키, 『모두를 위한예술? - 공공미술, 참여와 개입 그리고 새로운 도시성 사이에서 흔들리다』, 난나 최현주 옮김, 두성북스, 2013, p. 144

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참여자들의 소통이 이루어지는 디지털 공간으로 접속하게 해 주는 수단이다. 인터페이스로 접속하여 소통하는 행위 자체, 그리고 그 과정에서 경험이 만들어진다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 인터랙티브 아트에 나타난 상호작용의 특징

인터랙티브 아트는 예술가의 경험을 토대로 작품이 완성되었던 과거의 형식과는 달리, 관객이 작품과 관계를 맺고, 상호작용을 통해 작품을 완성하는 형식을 갖는다. 관객과 작품 사이의 상호작용하는 과정은 작품의 본질 혹은 의미를 찾는 과정이 된다. 상호작용의 과정은 관객의 '경험'이 되는데, 이러한 관객 참여에 의한 경험이 작품을 완성하는 중요한 요소로 작용한다. 즉, 인터랙티브 아트는 작품 안에서 나타나는 관객의 상호작용 과정이 중심을 이룬다. 이에 따라 인터랙티브 아트는 상호작용을 기반으로 하여 기존 예술과는 달리 '공간, 인터페이스. 관객'이라는 부분이 더 부각 된다.

(1) 인터랙티브 아트에서 공간

기존의 '공간'은 미술관이나 박물관에 한정하여 '관조'하는 곳이었다. 하지만 관객의 참여 혹은 개입이 예술에 등장하게 되면서, 공간의 역할은 '소통의 공간'으로 변화하게 된다. 특히, 앨런 캐프로가 발전시킨 '참여적 해프닝'이라는 개념을 통해 미술의 논의로 들어오게 된 이 새로운 목표는 장소의 미적 경험 외에 감상자를 작품 안으로 통합시키려는 예술적 실천이었다.[92] 관객의 이동이나 보는 각도에 따라 작품의 이미지가 바뀌는 형태의 작품이 나타나면서, 소극적 상호작용[93]이 나타난다.

92) 우베 레비츠키, 『모두를 위한 예술? - 공공미술, 참여와 개입 그리고 새로운 도시성 사이에서 흔들리다』, 난나 최현주 옮김, 두성북스, 2013, p. 144

93) 소극적 상호작용이란, '관객 - 인터페이스 - 피드백 - 관객'의 구조로 되어있으며, 평면적이고 유한한 것이 특징이다. 하지만 작가가 어느 정도 행동에 대해서 제시를 하므로 제한적인 인터랙티브에 속한다. 이때의 관객은 작품이 전달하는 피드백에 대하여 연속적인 반응을 할 수 없으므로 이와 같은 상호작용이 순환이 반복되면서 관객의 접근 형태를 고정하고 결과적으로 일방적인 상호작용을 형성시킨다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[그림 1] 제프리 쇼(Jeffrey Shaw), Legible City, 1989-91

예를 들어서 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)[94]의 "Legible City(1989-91)"는 '자전거'라는 인터페이스를 제공하여 관객과 작품이 매개 될 수 있도록 한다. 이 작품은 스크린에 거리 이미지가 나타나고, 관객이 페달을 밟아 거리를 '마치 자건거를 타고 거리를 산책하는 것' 같은 경험을 하게 된다. 이때, 관객은 페달을 밟는 행위를 통해 제시되는 속도를 조절할 수 있다. 하지만 도시 경관 이미지가 고정되어 있어서 상호작용을 하는데 제한적이다.

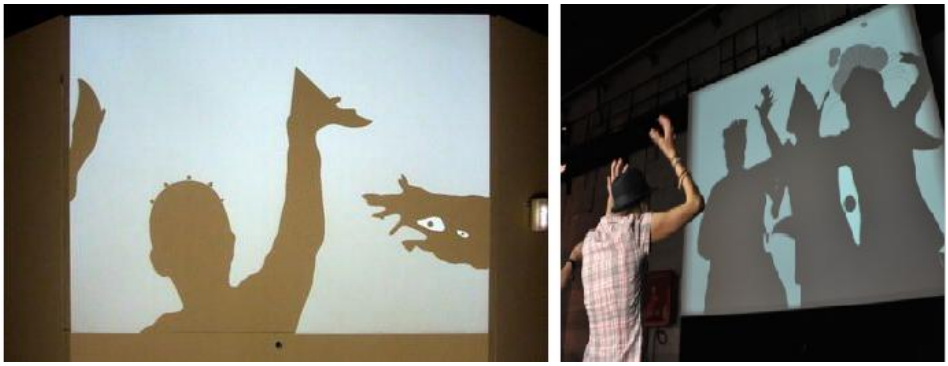
이후에 기술의 발달로 인하여 다양한 매체가 작품에 적용되어, 관객의 행위는 작품을 완성하는 요소가 된다. 즉, 작품 안에서 관객의 적극적 상호작용[95]이 나타나며, 관객의 행위에 따라서 결과가 다르게 송출되는 것이 특징이다.

---

94) 양예은, 이보아, 「예술적 경험의 확장으로서의 인터랙티브」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 13, 2015, p. 11

95) 적극적 상호작용이란, 지각, 인식, 행동에 관한 기술의 특징적인 부분을 받아들여 상호작용성이 강화되면서 관객의 역할이 적극적으로 참여하는 참여자로 변화하도록 한 것이다. 그 때문에 작품과 유기적인 상호작용을 통해 관계를 맺으면서 스스로 의미를 생성한다. 또한, 작품을 통해 받아들여지는 정보가 작가가 설정한 것을 받아들이는 형태가 아니라 작품을 통해 그 자체로 피드백을 형성하게 되기 때문에 소극적 인터랙티브와 차이가 있다. 이러한 적극적 인터랙티브는 연속적인 관객의 참여와 피드백을 통한 사고를 통하여 관객 스스로 작품과 유기적 상호작용을 하게 되고, 그 안에 담긴 작품의 의미를 자연히 깨닫게 된다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



[그림 2] 필립 워싱턴(Philip Worthington), Shadow Monster, 2004

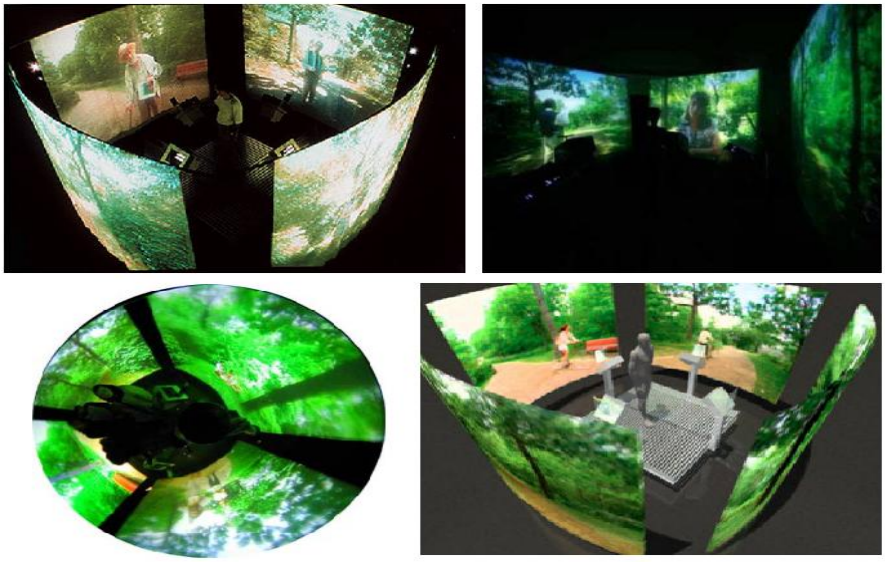
예를 들어서 필립 워싱턴(Philip Worthington)의 "Shadow Monster(2004)"[96]는 관객의 그림자를 활용한다. 그림자라고 하는 이미지 정보를 인식하는 센서에 의해 몬스터의 특징을 화면에 나타낸다. 화면에는 그림자의 특징에 따라 다양한 몬스터의 모습과 소리가 나타난다. 즉, 센서에 의해서 관객의 움직임을 유도한다. 이를 통해 관객은 자신의 그림자와 작품의 연관성을 파악하고 작품의 의미를 스스로 깨닫게 한다.

인터랙티브 아트에서 공간은 작품 그 자체이다. 인터랙티브 아트는 관객이 장치가 설치된 공간 안에서 움직이도록 유도한다. 관객이 걷는 행위를 통해 공간성을 형성시키거나, 디지털적인 시뮬레이션을 통해 수정 가능한 다양한 형식을 제공한다. 이는 관객에게 다양한 행위의 가능성을 열어준다. 작품은 사회구조를 재현하고, 정보의 흐름, 접근지점, 접속시 요구 사항 등으로 드러나는 디지털 공간성을 제시한다. 작품 내에서 일어나는 몸짓이나 관객의 역동적인 행위를 통해 작품을 변화시킨다. 인터랙티브 아트에서 공간은 '스토리텔링'이 있는 곳이다. 스토리텔링은 작품을 '하나의 사건'으로 본다. 인터랙티브 아트에서는 하나의 사건이나 맥락적인 부분을 중요시하며 사회이슈, 작가가 전달하고자 하는 의도 혹은 메시지에 초점을 맞춘

96) 김재영, 유희범, 김선주, 김유석, 성정환. 「동양철학적 관점에서 바라본 인터렉티브 아트의 해석에 관한 연구」, 한국HCI학회 학술대회, 2008, p.124

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다.



[그림 3] 뤽 쿠르센(Luc Courchesne), Landscape One, 1997

예를 들어서 뤽 쿠르센(Luc Courchesne)의 "Landscape One (1997)"[97]는 관객이 4면으로 둘러싸인 스크린 공간으로 들어가게 된다. 이 공간 안에서 관객은 몬트리올에 있는 공원을 간접 체험한다. 360도로 둘러싸인 가상공간 안에 서게 되면, 가상의 인물이 등장하여 관객과 소통이 이루어진다. 관객은 질문, 멘트를 스크린에 제시된 포인터를 조작하여 가상의 인물과 소통할 수 있다. 관객은 이를 통해 공간에 몰입하고 스토리를 만들어 가상 세계를 탐구한다.

고귀한은 “관객은 일반적으로 공간 안에서 상호작용하는 경험을 하게 된다. 계획과 의도에 따른 공간 구축은 다양한 표현과 구성을 통해 이용자들에게 공간 인지성을 극대화한다. 이용자들에게 경험을 제공하게 되는 공간과 주변 환경의 상호작

97) 양예은, 이보아, 「예술적 경험의 확장으로서의 인터랙티브」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 13, 2015, p. 11

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

용성은 시스템 속에서 그 경계성이 모호해지며 내부와 외부가 이용자와 상호작용하는 대상 사이에서 상호교류하게 된다."라고 정리하고 있다.[98] 관객의 입장에서 인터랙티브 아트 안의 '공간'은 관객의 행위로 인한 상호작용을 통해 이해를 도모한다. 이는 '가상공간'을 의미한다. 가상공간은 관객의 움직임을 통해 몰입을 유도하는 공간으로 사용된다. 가상공간에서 행하는 행위를 통해 새로운 미적 체험을 하도록 한다. 이러한 특징은 실제 공간과 데이터 공간을 가로지르면서 사람과 사람 사이의 관계를 형성시키고, 그 과정에서 감각, 이미지, 언어적 경험을 함께 얽혀 있는 상호작용의 상황을 제공할 수 있다.

(2) 인터랙티브 아트에서 인터페이스

인터페이스(Interface)란,'inter+face'의 합성어이다. 영문 'Inter-'는 '서로, 사이, 상호', 'face'는 '표면'의 의미를 가지고 있다. 이는 대상과 대상 사이를 의미하며, 이 둘 사이에 소통을 가능하게 매개해 주는 역할을 한다. 즉, 작품과 관객을 매개해 주는 역할을 한다.

인터페이스는 관객이 작품 안에 몰입할 수 있게 만드는 조건이다. 몰입의 요소는 대상, 배경, 사건, 해결 등 여러 가지 요소를 담고 있다. 그리고 그러한 요소들은 공간 안에 내재해 있고, 인터페이스는 관객이 내재한 요소를 찾도록 만든다. 인터페이스는 관객의 감각을 자극한다. 관객은 인터랙티브 아트의 현존감에 의해 자신이 속한 현실에서 벗어나 공간 안에서 제공되는 이미지에 의해 새로운 세계로 흡수된다. 인터페이스는 관객의 움직임을 데이터화하여 작품과 상호작용할 수 있도록 매개한다. "사용자는 현실의 물리적 조건이나 미디어의 물질적 토대를 경험하는 것이 아니라, 수치화된 컴퓨터 데이터에 의해 통합되고 재구성되고 변환된 경험적 정보를 접하는 것이다. 그리고 이 정보들은 공간적 거리와 시간적 간격 없이 자동화

98) 고귀한, 김정곤, 강민기. 「존 듀이의 경험이론을 통한 이용자 공간 지각 특성 연구」, 한국실내디자인학회 논문집, 한국실내디자인학회 22, no. 3, 2013, p. 105

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

된 인터페이스에 의해 즉각적으로 제시된다."[99] 이러한 인터페이스는 기술을 기반으로 한 인터페이스와 신체를 기반으로 한 인터페이스로 나누어 설명할 수 있다.

[그림 4] 모리스 베나윤(Maurice Benayoun) Tunnel under the Atlantic, 1998

예를 들어서 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)의 "Tunnel under the Atlantic (1998)"[100]은 몬트리올 현대미술관과 파리 퐁피두센터를 연결하는 가상의 터널이다. 이 작품은 '텔레프레전스(telepresence)'[101]를 이용하여 공간의 한계를 극복한 작품이다. 텔레프레전스는 거리감을 극복하고 감상을 공유할 수 있도록 되어있다. 관객은 대형 스크린에 다가가 제공되는 조이스틱을 활용하여 터널을 탐험한다. 몬트리올 현대미술관과 파리 퐁피두센터에 있는 관객은 터널을 굴착하여 스크린을 통해 서로 소통하고 감상을 공유한다.

기술을 기반으로 한 인터페이스는 작품 자체를 탐구하면서 작품을 완성하는 것

99) 이임수, 「디지털 미디어 시대의 참여 미술: 재매개와 상호작용, 미술이론과 현장」, Vol. 19, 2015, p.95

100) 양예은, 이보아, 「예술적 경험의 확장으로서의 인터랙티브」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 13, 2015, p. 12

101) 가상으로 구성된 장소를 신체를 이용하여 경험하는 것을 의미한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이다. 기술적 측면에서 인터페이스는 관객이 요구하는 것을 신체를 통해서 표현하면, 기계가 그것을 인식하고 송출해 주는 구조를 가진다. 이때, 관객의 행위 의식에 따라서 결과가 각기 다르게 나타난다. 또한, 참여자로서 관객은 공간과 시간으로 구성된 작품 안에서 매체를 통해 유기적인 상호작용을 한다. 이를 통해 작품의 내면을 이해하게 된다. 때문에, 작가는 작품을 고안할 때, 작품의 고정된 의미가 아닌 소통을 통해 의미를 획득할 수 있도록 고안 한다.

> 사용자는 현실의 물리적 조건이나 미디어의 물질적 토대를 경험하는 것이 아니라, 수치화된 컴퓨터 데이터에 의해 통합되고 재구성되고 변환된 경험적 정보를 접하는 것이다. 그리고 이 정보들은 공간적 거리와 시간적 간격 없이 자동화된 인터페이스에 의해 즉각적으로 제시된다.[102)]

인터페이스는 기능과 과정에 대해 분석하고 다른 방식의 환경과 경험을 제공한다. 이러한 특징은 실제 공간과 데이터 공간을 가로지르면서 사람과 사람 사이의 관계를 형성시킨다. 인터페이스는 작품과 관객을 매개 한다. 작품 안에서 관객은 기술을 통해 작품과 상호작용하고, 작품에 대해 탐구한다.

신체를 기반으로 한 인터페이스는 관객의 신체를 작품 일부로 반영시킨다. 이때, 관객은 작품 안에서 행위를 가하는 과정으로, 적극적인 행위자의 역할을 행하게 된다. 관객은 작품 안에 들어가 상황을 지각하고 작품 의미에 대한 탐구를 진행한다. 이는 인터랙티브 작품 안에 들어있는 맥락이나 스토리를 파악하는 과정이다. 관객이 요구하는 것을 신체를 통해서 표현하면, 기계가 그것을 인식하고 송출해 주는 구조를 가진다. 이에 따라 관객의 행위, 지각내용에 따라 결과가 각기 다르게 나타나게 된다. 행위자인 관객은 대상과 직접적인 대면이 일어나 서로 주체와 대상의 위치를 교체하며 쌍방향에서 상호작용이 일어난다. 이를 통해 관객과 작품 사이에

---

102) 이임수, 「디지털 미디어 시대의 참여 미술: 재매개와 상호작용, 미술이론과 현장」, Vol. 19, 2015, p.95

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

존재하는 틀을 끊임없이 붕괴시키고 다시 생성하는 순환이 일어난다. 그 결과 행위자와 관객 사이에 현존에 대한 감각, 몸, 공간, 시간, 분위기 등에 대한 육화된 경험에 대한 감각과 이를 공유하는 공동체가 형성된다.

예를 들어서 레벨 그린(Level Green) 전시에서 설치된 작품들은 관객이 작품 안으로 직접 들어가 벽, 테이블, 바닥에 설치된 스크린에 다양한 행위를 통해 조작하면서 작품에 대한 정보를 습득하도록 공간을 구성한다. 인터페이스를 통한 매개를 통해 작품의 내용과 의미, 본질, 정보를 경험을 통하여 관객이 알아내도록 하는 것이다. 이러한 목적을 이루기 위하여 그는 다양한 인터페이스를 사용하고 있다.

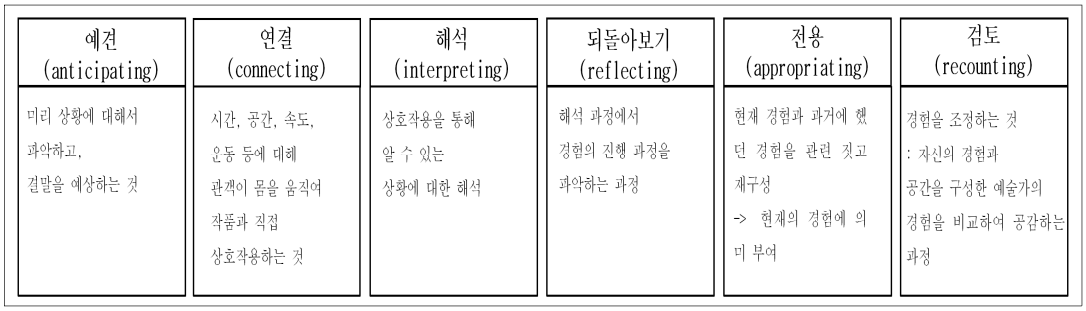
인터랙티브 아트의 상호작용을 가능하게 해 주는 것은 '인터페이스'이다. 이는 수용자와 기술적 시스템 사이에서 가능하며, 기본적으로 '인간-기계' 간의 상호작용을 포함한다. 따라서 작품의 기능성의 측면이 매우 중요하다. 관객은 작품을 경험하기 위하여 주어진 '인간-컴퓨터' 인터페이스의 조작을 수행해야 한다. 이때 매개로 사용하는 것이 기술과 신체이다.

(3) 인터랙티브 아트에서 관객의 역할

인터랙티브 아트는 HCI(Human-Computer Interaction) 기술을 기반으로 하고 있다. 메카시와 라이트는 HCI가 "정서적으로 고양된 총체적 경험을 통해 심미적 경험이 가능하다."[103]고 주장한다. 그들에 따르면, HCI는 상호작용 단계를 '예견', '연결', '해석', '되돌아보기', '전용', '검토'의 총 6가지의 단계를 관객이 경험 과정을 나타낸다.

103) 이재준, 「기획심포지엄 미학,예술학의 안과 밖 ; HCI에서의 심미적 경험에 관한 프래그머티즘의 해명」, 미학 예술학 연구, Vol. 33, 2011, p. 78

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



[그림 5] HCI기술을 기반으로 한 관객의 경험 과정

‘예견(anticipating)’은 미리 상황에 대해서 파악하고, 결말을 예상한다. 관객은 인터랙티브 작품 안에 들어가면, ‘어떤 기대’를 하고 들어가게 된다. 이때 현재 놓인 사건에 대해 먼저 판단을 한다. 이는 대상과 상호작용 하는 것, 상호작용을 하는 대상이 어떻게 전개될 것이라는 예상한다. ‘연결(connecting)’은 시간, 공간, 속도, 운동 등에 대해서 관객이 몸을 움직여 작품과 직접 상호작용하는 것을 의미한다. 이는 관객이 인터페이스를 사용하여 작품과 상호작용하는 것이다. ‘해석(interpreting)’은 상호작용을 통해 알 수 있는 상황에 대한 해석이다. 인터랙티브 아트에서 공간은 관객에게 작가의 의도나 목적을 전달하도록 구성이 되어있다. 공간에서 관객은 상호작용 과정을 통해 이 공간에 대한 해석을 시도한다. ‘되돌아보기(reflecting)’는 해석 과정에서 경험의 진행 과정을 파악하는 과정이다. 이는 완전한 결론을 내리기 위한 판단을 한다고 할 수 있다. 관객은 현 상황에 대해 자신과 내적 대화를 하게 되고, 작가의 정서를 파악하는 과정으로 작용하게 된다. ‘전용(appropriating)’은 현재의 경험과 과거에 했던 경험을 관련지어 재구성하여, 현재의 경험에 의미를 부여한다. ‘검토(recounting)’는 한마디로 경험을 조정한다. 자신의 경험과 공간을 구성한 작가의 경험을 비교하여 공감하는 과정이다. 그리고 이 검토의 단계에 들어가게 된다면 작품은 완성이 된다.

이재준은 이를 크게 경험의 ‘구성적 단초’, ‘감각적 단초’, ‘정서적 단초’, ‘시공간적 단초’로 나누어 설명한다. 이 4가지 단초는 서로 관련이 있다고 주장한다. ‘경험의

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

구성적 단초'는 경험이 연속적으로 일어난다. 이는 상호 작용하는 상황 안에서 개별적 행위와 정서, 인식이 역동적으로 활동하는 과정이다. 이 과정을 통해 상호작용에서 서사적 구조가 나타나며, 상호작용 안에서 행동, 개연성, 결과를 이해하도록 하는 역할을 한다. '경험의 감각적 단초'는 상호작용 과정 중에 나타나는 감각이 개입한다. 관객이 공간에서 상호작용을 할 때, 즉각적으로 오는 감각을 이야기한다. '경험의 정서적 단초'는 메카시와 라이트가 주장한 정서와 감각의 관련성을 나타낸다. 정서는 즐거움, 만족, 두려움, 분노, 실망, 재미와 같은 감정이다. 정서는 상호작용 과정에서 매개를 통해 공감을 이끌어 낸다. 공감한다는 것은 타자의 경험을 이해하게 된다. '경험의 시공간적 단초'는 모든 경험 상황이다. 사건, 시간, 공간에 대한 형식이 바로 이것이다.[104]

인터랙티브 아트에서 관객은 작품 안에서 '적극적인 행위자'의 역할을 행한다. 관객이 작품 안의 공간에 들어가게 되면, 상황을 지각하게 되고, 지각하는 대상의 주체를 파악하게 된다. 그리고 행위를 통해 이루어지는 맥락이 중요하게 작용한다. 때문에, 신체가 매체가 되는 것에 초점을 맞춘다. 이는 작품 안에서의 관객은 '행위자'의 역할과 '관조자'의 역할이 동시에 일어나며, 작품과 관객 사이의 직접적인 대면이 일어나는 과정을 통해 작품과 관객 사이에 존재하는 틀을 끊임없이 붕괴시키고 다시 생성하는 순환이 일어난다. 그 결과 행위자와 관객 사이에 현존에 대한 감각, 즉 몸, 공간, 시간, 분위기 등에 대한 '몰입'이 일어나게 된다.

104) 이재준. 「상호작용 예술 혹은 상호작용 인공물」. 『현대 미술학 논문집』, 현대미술학회, 2010, p.273-275

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제2절 존 듀이의 관점에서 본 인터랙티브 아트의 예술적 의의

1. 존 듀이의 측면에서 분석한 인터랙티브 아트

(1) 존 듀이의 경험과 인터랙티브 아트의 연결점

존 듀이는 예술과 일상 사이의 연속성을 회복하는 것에 초점을 맞추고 있다. 존 듀이는 경험이 일상에서 발생하는 상호작용의 과정으로 보고 있듯이, 그는 과거 서구에서 예술을 '특별한 것'으로 본 것에 대해 비판한다. 예술을 '특별한 것'으로 보았다는 부분이 그에게 있어서 이분법적으로 사고하는 것과 같기 때문이다. 예술에 있어서 작품을 구성하는 사건, 행위, 감정 등은 일상에서 경험한 것을 토대로 만들어지는 것이기 때문에 존 듀이는 예술과 일상이 분리되면 안 된다고 강조한다.

인터랙티브 아트가 일상과 관련이 있는 이유는 사건이나 맥락에 작품의 중점을 두기 때문이다. 인터랙티브 아트는 관객에게 사회이슈, 전달하고자 하는 의도, 메시지를 알 수 있도록 공간 안에 내재한다. 인터랙티브 아트는 예술가가 자신의 '일상'을 표현하기 위해 기술 매체와 결합한 형태로 관객에게 제공된다. 이는 기존의 작품들과 달리, 관객이 그것을 감상하고 그 안에서 상호작용할 수 있도록 유도하여 작품을 완성한다. 인터랙티브 아트 작품에 참여하는 관객은 전문 지식을 가지고 있기보다 문화적 '만족'을 얻기 위해 전시장을 방문한 사람들이다. 이들이 작품을 관람하면서 공감하거나 몰입할 수 있는 것은 관객이 일상에서 경험한 것을 토대로 작품을 감상하기 때문이다. 즉, 인터랙티브 아트에서 나타나는 관객의 '경험의미'가 관객의 일상에 초점을 맞춰 논의가 진행되어야 한다.

인터랙티브 아트에서 작품이라고 하는 '공간'은 관객이라고 하는 '유기체'가 속한 '환경'이 된다. 인터랙티브 아트에서 공간은 불확정적이고 미완결된 환경이기에 행위에 따른 결과, 경험 과정이 변한다. 완전하지 않은 공간, 상황, 환경 안에서 작품

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 감상하고 그에 맞는 행위를 통해 작품을 완성하는 것이 인터랙티브 아트에서 나타나는 관객의 '경험'이다. 인터랙티브 아트에서 관객은 HCI기술에서 나타나는 경험 과정에 따라 행위가 화면으로 매개되어 나타나면서 결과에 영향을 미치고, 이 과정을 반복하면서 작품이 '완성'된다. 인터랙티브 아트에서는 존 듀이가 주장하는 하나의 경험이 가능하다. 하나의 경험이 가능하다는 것은 미적 경험이 가능하다는 것을 의미한다. 이는 존 듀이가 하나의 경험을 '미적 경험의 일차적 단계'로 봤기 때문이다.[105]

관객이 작품과 상호작용 한다는 관점에서 보면, 관객은 인터랙티브 아트의 공간 안에 있는 '하나의 사건'을 완료 한 것이다. 인터랙티브 아트에서 나타나는 관객의 경험이 하나의 경험이 아닌 미적 경험이 될 수 있는 이유는 관객의 행위로 인해 작품이 완성되기 때문이다. 즉, 작품 안의 의미가 본질을 탐구한 결과로써 작품에 대한 담론이 형성되기 때문에 '미적 경험'이 가능하다. 담론이 형성되는 것은 작품 안에 사회·문화적 내용 혹은 이슈가 담겨 있고, 그것에 대한 본질, 의미에 관해 깊이 탐구하는 것을 가능하게 한다. 존 듀이는 '하나의 경험'을 '미적 경험의 일차적 단계'로 보고 있다. 따라서 하나의 경험이 가능하다면, 미적 경험이 될 수 있는 조건을 충족하게 된다.

인터랙티브 아트에서는 전통예술에서 관조로서 미적 경험을 했던 것과는 달리, 관객은 작품을 완성하는 예술가의 역할과 감상하는 감상자의 역할이 함께 일어난다. 이를 존 듀이의 미적 경험을 적용하여 설명하고자 한다.

---

105) 존 듀이는 하나의 경험이 완료되면, 성질을 가지는 것과 같이, 미적 경험 역시 경험을 완성하는 '미적 성질'이 존재한다고 본다. 정상적인 생활 과정과 미적 경험을 재통합시킴으로써 비로소 일차적 단계와 의도적으로 개발시킨 단계 속에 있는 경험의 미적 성질을 추적할 수 있다. 성질은 경험 상황을 구성하는 모든 요소를 포함하면서 각각의 요소들의 특징을 넘어서 전체 상황의 특성을 보여준다. 상황은 각각의 구성요소들의 성질을 합친 '총체적 성질'이다. 그리고 이러한 성질은 미적 성질이 된다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 존 듀이의 '미적 경험'과 인터렉티브 아트의 예술적 의의

존 듀이는 '예술품(art product)'과 '예술작품(work of art)'을 이야기하면서, 예술이 예술작품이 되려면 관객의 미적 경험이 중요하다고 주장한다. 존 듀이의 관점에서 인터랙티브 아트는 "예술작품"이다. 존 듀이의 관점에서 예술작품은 감상자에 의해 예술가가 한 경험과 비슷한 경험을 통해 미적 경험을 할 수 있는 대상을 의미한다. 만약 감상자가 예술가와 비슷한 경험을 하지 못한다면, 그것은 예술품(art product)이지, 예술작품(work of art)이 아니다. 즉, 존 듀이는 참된 의미에서 작품을 감상하는 관람을 위해서는 관람자가 자기만의 경험으로 재창조해야 한다[106]고 주장한다.

존 듀이는 "단순히 제목과 예술가를 아는 것 정도로는 작품을 지각할 수 없으며 관람자가 작품을 제대로 지각하고 경험하기 위해서는 그 역시 창작이라 부를 만한 행위를 해야 한다."[107]고 주장한다. 관객의 재창조 행위가 없다면 대상은 예술작품으로 인정되지 않는다. 작품의 창작자는 자신의 관심에 따라 선택하고 명료화, 단순화, 응축과 단축하고 작품에 표현한 대상에 대해 새로운 의미를 부여한다. 관람자도 관점과 관심에 따라 작품에 대해 새로운 의미를 부여한다. 이는 양자 모두 미적 성질을 발견하고 작품을 완성하는 행위가 행해진다.

존 듀이는 관객이 작품의 의도나 구성요소를 완벽히 이해하는 것이 어렵다는 것을 인정한다. 작품이 완성된 상태로 관객에게 제시되면, 관객은 단순하게 받아들이기만 한다고 생각하지만, 무엇인가를 수용한다는 것은 창작자와 비슷한 활동을 한다는 것을 의미한다. 즉, 예술가와 관객 모두 질성적 사고를 통해 작품 안에 있는 미적 성질을 찾아 '예술작품'으로 완성한다. 이 부분은 인터랙티브 아트에서 두드러지게 나타나는 특징이다.

---

106) 박연숙, 「듀이(J.Dewey)의 경험 미학과 예술 교호작용」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2006, p. 105

107) ibid.,

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

인터랙티브 아트에서 관객은 과거에 자신이 했던 비슷한 경험을 토대로 현재 놓인 상황에 대해 자신만이 할 수 있는 경험으로 작품을 재창조한다. 이는 인터랙티브 상호작용 과정에서 나타나는 '전용(appropriating)'과 '검토(recounting)'에 의해 나타난다. 전용은 현재 하는 경험과 과거에 했던 경험을 관련지어 재구성하여, 현재의 경험에 의미를 부여한다. 검토는 경험을 조정하는 것이다. 자신의 경험과 공간을 구성한 작가의 경험을 비교하여 공감하는 과정이다. 관객이 작품 안에서 상황을 탐구할 때, 나타나는 성분들을 하나로 통합해 주는 성질인 미적 성질이 나타난다. 미적 성질은 미적 정서와 관련이 있다. 존 듀이가 주장하는 미적 정서는 정서와 결합 될 때 나타난다. 미적 정서는 관객의 공감을 이끄는 역할을 한다. 관객이 작품 공간 안에 들어가 작품의 의도나 의미를 파악할 때, 정서를 통해 감각과 결합하여 총체적인 형식으로서 작품을 완성한다. 이때, 정서를 매개로 한 공감이 타자의 경험에 대한 이해를 이끄는 중요한 역할을 한다.

인터랙티브 아트에서 관객의 행위는 인터페이스라고 하는 매체에 의해서 드러난다. 필립 워싱턴(Philip Worthington)의 "Shadow Monster(2004)"는 관객이 공간 안에 들어가 관객의 행위에 따른 그림자를 매체가 인식하여 스크린에 각기 다른 몬스터 형식을 등장시킨다. 이 작품에서 매체는 관객이 요구하는 것을 신체를 통해서 표현하면, 기계가 그것을 인식하고 송출해 주는 구조를 가진다. 이때 관객의 행위에 따라서 몬스터의 모양이 다양하게 나타난다. 이를 통해 관객은 자신의 행위에 따른 '독특한 경험'을 하게 된다. 여기서 '독특한 경험'은 작품 안에 내재하여 있는 본질적인 의미를 관객이 인터페이스를 통해 탐구할 때 나타난다. 그리고 대상인 작품은 관객에 의한 경험을 통해 작용하기 때문에 완전해진다. 따라서 행위자인 관객은 매체를 통해 실체와 형식이 나타날 수 있도록 드러내는 역할을 한다. 인터랙티브 아트는 관객이 매체를 사용함으로써 관객을 움직이도록 하여 작품을 완성한다. 관객이 행위가 작품 일부가 되는 만큼, 행위를 하기 전에 완성에 대해 상상을 하고 감각적인 부분이 작용하고 그 안에서 정서를 느끼게 된다. 인터랙티브 아트는 매체를 통한 유기적인 상호작용에서 나타나는 공감을 통해 작품에 대하여 쉽게 이해가

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

가능하도록 만든다.

인터랙티브 아트에서 관객은 작품 안에서 인터페이스를 통해 다양한 행위를 구성하여 작품을 완성한다. 관객은 행위를 통해 형식 안에 있는 전체의 요소들에 질서를 부여한다. 인터랙티브 아트에서 인터페이스는 정서를 자극해 관객과 작품 사이에 소통적 구도를 형성한다. 이를 통해 관객은 인텨랙티브 아트를 완성함으로써 존 듀이가 주장하는 미적 경험을 할 수 있다. 이 부분이 인터랙티브 아트의 가치를 높여준다.

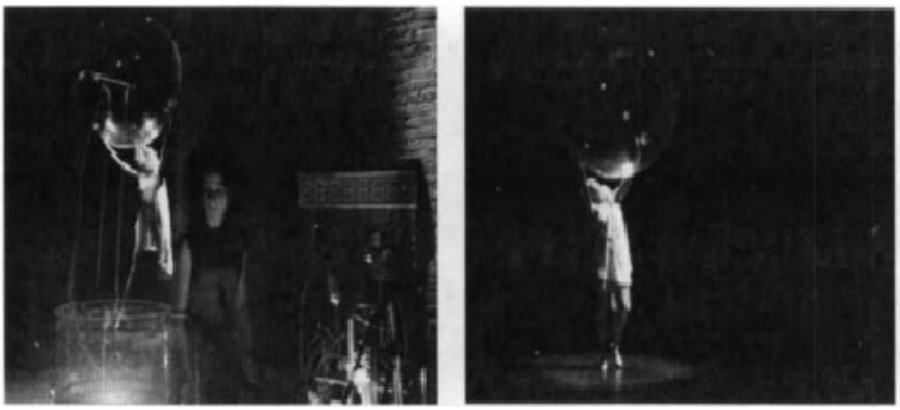
인터랙티브 아트는 관객이 작품을 완성하는 예술가의 역할을 하기에, 관객이 '미적 경험'을 할 수 있다. 관람객은 작품과 상호작용을 하게 되는데, 이러한 행위를 통해 작품과의 상호작용에 능동적으로 참여하는 경험은 삶을 고양하는 '독특한 경험'이 있음을 전제로 한다. 여기서 작품을 통해 '독특한 경험'을 한다는 것은 자신의 행동에 대해 느끼고, 사고하고, 의미를 부여하게 되는 과정을 겪게 된다. 인터랙티브 아트에서 일련의 연속된 과정을 거쳐서 그 행위가 완결되었을 때, 관객이 '독특한 경험'을 한다. 인터랙티브 아트에서 '독특한 경험'은 작품 안에 내재해 있는 본질적인 의미를 탐구하기 때문에 나타난다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 인터랙티브 아트에서 관객 경험 사례분석

(1) 토니 도브(Toni Dove)[108]

토니 도브(Toni Dove)는 '데이터베이스(database)'를 기반으로 작품을 구성한다. 여기서 데이터베이스는 작가가 경험한 것을 토대로 재현을 시도하는 것이다. 데이터베이스에 의해 작품은 '서사'를 가진다. 이는 "다양한 재현의 요소들을 포함하며 지각된 신체적 경험들도 기억되어 이후에 새로운 서사를 형성하는 토대가 될 수 있다."[109]



[그림 6] 토니 도브(Toni Dove), Spectropia, 2001

"Spectropia(2001)"은 관객과 작품 사이에서 일어는 상호작용으로 새로운 이야기를 만드는 작품이다. 작품은 시뮬레이션 게임과 같은 형식으로 관객은 비디오게임

108) 김태진, 「인터페이스(Interface)를 통한 데이터베이스(Database)의 경험과 개별적 서사(Narrative)의 생성 - 토니 도브(Toni Dove)와 샤 데이비스(Char Davies)의 경우를 중심으로 -」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 7, 2009

109) 김태진, 「인터페이스(Interface)를 통한 데이터베이스(Database)의 경험과 개별적 서사(Narrative)의 생성 - 토니 도브(Toni Dove)와 샤 데이비스(Char Davies)의 경우를 중심으로 -」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 7, 2009, p. 59

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 하듯이 '서사적 행위 (narrative action)'를 토대로 탐구를 진행한다. 작가는 관객에게 새로운 상황이나 개념을 제시하여 스스로 이야기를 변화시키도록 유도한다.

작품이라는 '공간'은 관객의 행위로 인한 작품과의 상호작용을 통해 공간에 대한 이해, 혹은 예술가가 설정한 의도, 본질을 탐구하는 공간이다. 그리고 이 '의도'는 관객이 행위의 결과로서 알게 된다. 관객은 현재 놓인 사건에 대해 먼저 판단을 한다. 이는 대상과 상호작용 하는 것, 상호작용을 하는 대상이 어떻게 전개될 것이라는 '예견(anticipating)'을 하게 된다. 인터랙티브 아트에서 관객은 공간 안에 들어와 앞에 놓인 상황을 파악하고, 인터페이스를 조작해 최초의 행위를 가한다. 관객은 시간, 공간, 속도, 운동 등에 대해서 몸을 움직여 작품과 직접 상호작용하는 '연결(connecting)'을 시도한다. 이는 관객이 인터페이스를 사용하여 작품과 상호작용하는 것이다. 최초의 조작을 토대로 문제 상황을 해결하기 위해 행위를 반복하거나 변형된 행위를 하는 '노력'을 한다. '만족'은 그러한 환경, 상황 안에서 문제를 해결하면 '만족'이 된다. 관객이 작품을 완성하고 의미를 찾았을 때, 존 듀이가 하나의 경험에서 주장하는 '맥락'이 된다. 관객이 작품을 관람하면서 공감하거나 몰입할 수 있는 것은 일상에서 경험한 것을 토대로 작품을 감상하기 때문이다. 이 과정을 거쳐 관객은 맥락을 만들어간다. 즉, 위의 예시로 든 작품들은 관객이 하나의 경험으로서 경험을 완성해야만 미적 경험을 할 수 있는 구조를 가진다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)[110]

올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)은 작가가 살아온 환경인 아이슬란드의 자연을 재현하여 관객이 상상하고 탐구하도록 공간을 구성한다. 작가는 시간의 흐름에 따라 관객의 감각을 다르게 자극하여 관객의 행위가 빛, 그림자, 움직임 등에 영향을 주도록 유도한다. 이는 작품을 관람하는 사람의 경험에 의해 관점이 달라지게 된다.

[그림 7] 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson), The Weather Project, 2003

“The Weather Project(2003)”은 자연 요소를 극대화 시킨 작품이다. 원형의 LED 조명을 사용하여 태양을 상징화시키고 천장에 거울을 단다. 이렇게 연출된 작품은 관객의 지각을 통해 경험을 유도한다. 공간 안의 거울은 행위가 비춰져 다른 관객

110) 문자영, 황연숙, 이승현. 「현상학적 연출이 반영된 설치작품에서 나타나는 공간지각 특성에 관한 연구 : - 올라퍼 엘리아슨, 제임스 터렐, 도쿠진 요시오카 작품을 중심으로 -」, 한국공간디자인학회 논문집, 2019, p.○

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

의 행위를 볼 수 있도록 되어있다. 이는 관객과 작품 사이의 상호관계를 나타낸다. 관객은 작품과 상호작용하면서 작품에 직접적으로 개입할 수 있도록 되어있고, 시간의 흐름에 따라 작품의 밀도가 변화하여 관객의 행위에 영향을 주는 구조를 가진다.

관객은 '감각'의 자극을 통해 인터랙티브 아트 공간 안의 상황에 대해 파악하고, '질성적 사고'는 작품과 상호작용을 통해 즉각적으로 반응하면서 작품의 성격, 모습, 성질을 인식하고 찾아낸다. 관객은 상호작용을 통해 알 수 있는 상황에 대해 파악하는 '해석(interpreting)'을 시도한다. 예술가는 공간을 스토리텔링으로 구성하여 관객에게 작가의 의도나 목적을 전달하도록 구성한다. 관객은 질성적 사고가 작용하여 상호작용을 통해 예술가가 미리 구성해 놓았던 상황, 의도, 서사 구조 등 자신의 행위와 결과에 대해 고민하는 과정이다. 관객은 이 과정을 통해 경험의 진행을 파악하는 '되돌아보기(reflecting)'를 한다. 이는 완전한 결론을 내리기 위한 판단이라고 할 수 있다. 관객은 현 상황에 대해 자신과 '내적 대화'를 하게 되고, 작가의 정서를 파악하는 과정으로 작용하게 된다. 작품을 감상하는 관객은 창작자인 예술가의 활동들에 비견되는 경험을 공간 안에서 한다. 인터랙티브 아트에서는 관객이 자신이 살아왔던 경험을 통해 상황을 판단하는 '재인(recognition)'과 작품 안의 요소를 매체를 통해 탐구하는 '지각(perception)'이 함께 일어난다.[111] 이를 통해 관객은 일상에서 경험한 것을 토대로 질성적 시고를 통해 작품을 재구성한다. 즉, 작가와 비슷한 경험을 하여 작품을 완성한다.

111) 박연숙, 「듀이(J.Dewey)의 경험 미학과 예술 교호작용」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2006, p. 105

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)[112]

모리스 베나윤(Mourice Benayoun)은 감상자가 직접 참여하여 작품을 완성하는 형식으로 작품을 구성한다.

[그림 8] 모리스 베나윤(Maurice Benayoun), Cosmopolis, 2005

"Cosmopolis(2005)"에서 관객은 작품에 참여하면서 각 도시의 특징(교통상태, 환경, 건물 등)을 이미지로 선택하면서 경험한다. 작품은 관객의 선택에 따라서 각기 다르게 재구성되어 화면에 제시된다. 특히, 이 작품에서는 12개의 도시가 제시되는데, 관객이 선택한 순서에 따라 다르게 관객 자신만의 작품으로 만들 수 있다. 감상자 선택의 다양성 때문에 끊임없이 변화하는 세계의 도시를 생성시키면서, 세계의 다양한 도시들의 현실을 조망(眺望)하고 탐구하는 형식을 가지고 있다. 모리스 베나윤은 도시화와 관련된 예술적 해석을 작품 안에 담아 놓았다. 작품에 참여하는 관객은 직접 작품에 개입하여 작품의 본질, 예술가가 심어놓은 본질, 메시지, 의도

112) 박연숙, 「상호작용적 작품에서 놀이속성: 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)의 작품을 중심으로」, 한국미술이론학회, 미술이론과 현장, 2013

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

를 해석하려는 인터랙션을 행한다. 작품 안에서의 관객은 '행위자'의 역할과 '관조자'의 역할이 동시에 일어나며, 작품과 관객 사이의 직접적인 대면이 일어나는 과정을 통해 작품과 관객 사이에 존재하는 틀을 끊임없이 붕괴시키고 다시 생성하는 순환이 일어난다.

"Tunnel under the Atlantic (1998)"[113]은 몬트리올 현대미술관과 파리 퐁피두센터를 연결하는 가상 터널이다. 이 작품은 '텔레프레전스(telepresence)'[114]를 이용하여 공간의 한계를 극복한 작품이다. 텔레프레전스는 거리감을 극복하고 감상을 공유할 수 있도록 되어있다. 관객은 대형 스크린에 다가가 제공되는 조이스틱을 활용하여 터널을 탐험한다. 몬트리올 현대미술관과 파리 퐁피두센터에 있는 관객은 터널을 굴착하여 스크린을 통해 서로 소통하고 감상을 공유한다.

모리스 베나윤의 작품은 '재인식(recognition)'[115]의 과정을 통해 작품을 자신만의 경험으로 재구성한다. 감상자가 작품에 몰입할수록 원활한 상호작용이 이루어지고, 움직임이 작품을 완성하는 요소가 되게 한다. 이는 작품의 감상과 함께 창작이 일어나기에 존 듀이가 주장하는 미적 경험이 가능하다. 행위자와 관객 사이에 현존에 대한 감각, 즉 몸, 공간, 시간, 분위기 등에 대한 '몰입'이 일어나게 된다. 모리스 베나윤이 말하고자 하는 현재 세계를 대변하는 이미지이자 물리적 현실계의 추상적 상황을 재현한 도시 이미지를 구축"[116]한다. 이러한 변화하는 도시의 이미지를 통해 주요 도시들에서 나타나는 상황을 예견하고, 제공되는 정보에 의해 상징하는 요소를 파악한다. 이 경험 과정을 거쳐 관객과 관객 사이에서 소통적 내러티브가 형성된다.

---

113) 양예은, 이보아. 「예술적 경험의 확장으로서의 인터랙티브」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 13, 2015, p. 12

114) 가상으로 구성된 장소를 신체를 이용하여 경험하는 것을 의미한다.

115) 재인은 어떤 판에 박힌 투로 이전에 형성된 도식으로 되돌아가는 것이다. 어떤 세부 혹은 세부들의 배열은 단순히 사물을 확인하기 위한 어떤 단서로서 유용하다. - 박연숙, 「듀이(J.Dewey)의 경험 미학과 예술 교호작용」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2006, p. 105

116) 박연숙, 「상호작용적 작품에서 놀이속성: 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)의 작품을 중심으로」, 한국미술이론학회, 미술이론과 현장, 2013, p.97

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제4장 결론

본 논문에서는 존 듀이의 '경험이론'을 중심으로 인터랙티브 아트에서 관객 참여에 의한 '경험'이 예술적 의의가 있음에 대해 논의했다.

존 듀이의 '미적 경험'은 과거의 미적 경험과는 다르다. 과거 철학에서 주장하는 미적 경험과 존 듀이의 미적 경험의 차이는 과거의 미적 경험은 '예술작품을 완성하는 예술가'에게만 일어난다고 한다면, 존 듀이의 미적 경험은 일상적으로 느끼는 것에서 의미를 찾아내고 깊이 있게 탐구한 후, 그것에 대해 관객이 함께 공감해야 가능하다. 존 듀이가 바라본 '예술'은 경험의 변형과도 같은 것이다. 예술에서 나타나는 '미적 경험'은 태어나는 순간부터 시작해서 외부의 환경과 끊임없이 상호작용하고 이를 통해서 축적해 온 유기체적 경험이며, 사회와 문화 안에 속한 공동체가 모여 공유하고 소통하는 것인데, 이를 의도적으로 고안한 것을 매체를 통해 조직화하고 의미를 부여하여 과거보다 더 나은 형태 혹은 새로운 의미를 부여한 형태를 만드는 것이라고 할 수 있다. 존 듀이는 미적 경험에서 일어나는 상호작용 과정에서 일차적 단계인 하나의 경험에서 나오는 '질성적 사고'가 중요하게 작용한다고 주장한다. 질성적 사고(qualitative thought)는 자연 안에서 상호작용을 통한 경험을 할 때, 성격, 모습, 성질을 인식하고 찾아내는 능력이며 경험을 재구성하여 미적 성질[117]을 발견하게 한다.

존 듀이는 예술가와 관객 모두 질성적 사고를 통해 작품 안에 있는 미적 성질을 찾아 '예술작품'으로 완성하는 것이 '미적 경험'이라고 강조했다. 작품의 창작자는

117) 미적 성질은 다른 말로 '심미적 질성'이라고 부르기도 한다. 존 듀이에 의하면 미적성질은 '대상을 탐구하고 몰입하도록 만드는 것'이다. 그는 "어떤 활동에도 심미적 질성이 있어야 한다."라고 주장하면서 게임을 예시로 설명하고 있다, "게임에도 질성이라고 할만한 특성이 있다. 어떤 사람이 게임을 넋을 일고 몰두할 수 있는 것은 게임에 심미적 질성이 있기 때문이다." - 존 듀이, 『경험으로서 예술 2』, 박철홍 옮김, 나남, 2016, p. 32

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

자신의 관심에 따라 선택하고 명료화, 단순화를 행한다. 하지
만 감상자의 재창조의 행위가 없다면 대상은 예술 작품으로 지각되지 않는다. 존 듀이가 주장하는 '예술작품'이 되려면, 예술가가 작품을 만드는 과정도 중요하지만, 미적 정서에 의해 감상자의 공감을 얼마나 얻어내는가가 중요하다. 이 부분을 통해, 인터랙티브 아트가 존 듀이가 주장하는 예술작품이 될 수 있음을 시사한다.

인터랙티브 아트에서 작품에 참여하는 관객들은 전문적인 지식을 얻기보다, 문화적인 '만족'을 얻기 위해 작품에 참여한다. 이들이 작품을 관람하면서 작품에 공감하거나 몰입할 수 있는 것은, 일상에서 자신이 경험했던 것을 토대로 하여 작품을 감상하고 있기 때문이다. 인터랙티브 아트가 예술적 의의가 있는 것은 '관객 참여'에 있다. 인터랙티브 아트에서 관객은 작품을 완성하는 존재로, 작품을 구성한 예술가와 비슷한 경험을 자연스럽게 한다. 즉, 관객의 경험은 작품을 단지 객관적으로 감상하는 것이 아니라, 경험이 작품의 과정이자 일부가 된다. 존 듀이는 예술품(art product)이 아닌 예술작품(work of art)으로서 인정받을 수 있는 것은 감상자가 예술가와 비슷한 경험을 통해, 작품과 공감한다는 부분이 미적 경험이 된다고 주장한다. 이를 인터랙티브 아트에 적용하면 다음과 같다.

먼저, 존 듀이의 '경험이론'에서 나타나는 '상호작용'을 적용하여 인터랙티브 아트의 '상호작용'을 설명하고자 했다. 인터랙티브 아트에서 나타나는 상호작용은 '주어진 환경 안에서 인터페이스를 통해 작품과 상호작용'하는 것을 특징으로 한다. 이러한 부분은 존 듀이가 주장하는 '유기체가 환경 안에서 겪음과 행함을 통하여 나타나는 것'이라고 하는 '경험'의 정의로 설명할 수 있다. 이 점에서 본 연구자는 존 듀이의 '경험이론'에서 나타나는 '상호작용'을 적용하여 인터랙티브 아트의 '상호작용'을 설명할 수 있다고 판단하였다.

작품과 관객을 매개해 주는 이러한 인터페이스는 작품에 몰입할 수 있는 환경도 만들어주지만, 가장 중요한 것은 작품의 의미 혹은 본질을 관객이 탐구하도록 만든다. 존 듀이가 주장하는 '미적 경험'이라고 하는 것은 완결된 사건을 의미하는 '하나의 경험'에서 나타난 성질(하나의 경험은 기억에 남는 의미 있는 경험) 혹은 의

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미에 관해 탐구하고 결과물을 만드는 것이다. 예술작품 안에 사회 안에서 일어나는 요소들을 인터페이스를 통해 관객이 탐구하는 여건으로 만든다, 이로 인해 관객은 작품을 완성 해 나가면서 작품 안의 본질을 탐구하는 것이 가능하다. 그리고 같은 작품을 경험한 관객끼리의 담론이 형성되면서, 작품의 의미를 확고히 할 때 비로소 작품의 의미가 명확해진다.

관객의 '경험'을 중심으로 하여 작품과 자신이 상상하는 관계를 인터페이스를 통해 표현하고 작품을 창조해 낼 때, 상호작용이 일어나는 것에 초점을 맞춘다. 관객과 작품의 상호작용을 통해 매 순간 나타나는 관객의 경험은 작품의 의미 혹은 본질을 찾을 수 있도록 만든다. 그리고 이러한 의미, 본질이 작품을 통합적인 성질을 만드는데, 이것이 바로 미적 성질이 되는 것이다. 이에 관객은 작품에 참여하여 작품을 완결시킴으로써 작품 안에서 미적 경험을 할 수 있다. 그에 따라 존 듀이가 주장한 미적 경험이 작품과 관객 사이에서의 유기적인 상호작용을 통해 인터페이스, 공간에서의 정서의 자극으로 인하여 소통적 구조를 만들면서 작용 된다는 사실을 파악했다. 그리고 작품 안의 의미, 본질에 대한 탐구결과로써, 작품에 대한 담론이 형성되는 것을 알 수 있었다.

존 듀이는 예술품(art product)이 예술작품(work of art)이 될 수 있는 것은 감상자의 '미적 경험'이 있기 때문이라고 주장한다. 감상자가 자신만의 경험으로 만드는 과정에서 나타나는 질성적 사고는 미적 성질을 발견할 수 있도록 도와준다. 따라서 존 듀이의 '미적 경험'이 기존의 미적 경험과 달리 차별성을 가지는 부분은 감상자가 질성적 사고에 의해 미적 경험을 하는 것이다. 특히 인터랙티브 아트는 작가가 작품 안에 사회적, 문화적, 개인적인 내용을 담고 있고, 관객이 작품 안의 의미나 본질에 대해 깊이 있는 탐구를 하도록 유도하여 담론을 형성한다. 담론 형성과정 안에서 관객은 행위를 통해 질성적 사고를 하게 되고, 그에 따라 관객이 미적 경험을 할 수 있다. 이는 인터랙티브 아트만이 가지는 특징으로, 관객의 경험이 예술적 의의가 있다는 결론을 도출하였다.

이로 인하여 상호작용을 통한 관객의 경험을 기반으로 한 콘텐츠, 인터랙티브 아

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

트, 나아가 미디어아트 전반, 가상현실(Virtual Realty)에 이르기까지 진보적인 발전이 가능하도록 기준을 만들어 줄 수 있기에, 관객의 경험이 예술적인 의의를 지닐 수 있다. 본 논문에서 제시하는 존 듀이의 '미적 경험'에 대한 논의가 인터랙티브 아트와 관련된 예술가, 관객, 비평가들에게 도움이 될 수 있기를 기대한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

국내 문헌 및 단행본

P.M.젤트너, 『존 듀이 미학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1996
R.J. 번스타인, 『존 듀이 철학 입문』, 정순복 옮김, 예전사, 1995
구레사와 다케미, 『현대미술용어 100』, 서지수 옮김, 안그라픽스, 2012
박동숙, 전경란, 『디지털/미디어/문화』, 한나래, 2005
우베 레비츠키, 『모두를 위한예술? - 공공미술, 참여와 개입 그리고 새로운 도시성 사이에서 흔들리다』, 난나 최현주 옮김, 두성북스, 2013
존 듀이, 『경험과 자연』, 신득렬 옮김, 계명대학교 출판부, 1982
존 듀이, 『경험으로서 예술 1』, 박철홍 옮김, 나남, 2016
존 듀이, 『경험으로서 예술 2』, 박철홍 옮김, 나남, 2016
존 듀이, 『경험으로서의 예술』, 이재언 옮김, 책세상, 2003
한스 페터 발머 지음, 『철학적 미학』, 임지연 옮김, 미진사, 2014

국외 문헌 및 단행본

Dewey. J, "Art as Experience", 1934
Dewey. J, “The Need for Recovery of Philosophy” , in Richard J. Bernstein(ed.), Dewey. J. on experience, Nature, and freedom
Dewey. J. “The Need for Recovery of Philosophy” , in Richard J. Bernstein(ed.), Dewey. J. on experience, Nature, and freedom (New York : Liberal Arts Press, 1960; a library of Liberal Arts paperback), p. 23. Reprinted from Dewey et al., creative intelligece : Essays in the pragmatic Attitude (New York : Henry Holt and company, 1917)
Dewey. J. “The Reflex Arc Concept in Psychology”, Psychological Review, Ⅲ

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(July, 1896)

Nato Thompson, “Living asform” in Living as form: socially engaged Art from 1991-2011, ed, Nato Thompson(New Yourk: Creative Times Books: Cambridge, MA: The MIT Press, 2012

학위논문

견재기, 「인터랙티브 아트의 상호작용성 분석을 위한 유형 분류 모델 연구」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 학위논문(석사), 2007

고웅, 「인터랙티브 아트(Interactive Art) 특성에 관한 연구」, 조선대학교 교육대학원, 학위논문(석사), 2001

김재화, 「인터랙티브 미디어아트: 상호작용성을 중심으로」, 숭실대학교 대학원, 학위논문(박사), 2009

박연숙, 「듀이(J.Dewey)의 경험 미학과 예술 교호작용」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2006

박주희, 「존 듀이의 미적 경험에 토대한 예술교육 연구」, 고려대학교 대학원, 학위논문(박사), 2015

학술논문

고귀한, 김정곤, 강민기. 「존 듀이의 경험이론을 통한 이용자 공간 지각 특성 연구」, 한국실내디자인학회 논문집, 한국실내디자인학회 22, 2013

김성연. 「인터랙티브 미디어 아트의 관객성 연구」, 기초조형학연구 13, 2012

김재영, 성정환. 「동양사상의 이론적 사유에 근거한 인터랙티브 미디어 아트의 이해」, 기초조형학연구 9, 2008

김재영, 유희범, 김선주, 김유석, 성정환. 「동양철학적 관점에서 바라본 인터렉티브 아트의 해석에 관한 연구」, 한국HCI학회 학술대회, 2008

김태진, 「인터페이스(Interface)를 통한 데이터베이스(Database)의 경험과 개별적

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

서사(Narrative)의 생성 - 토니 도브(Toni Dove)와 샤 데이비스(Char Davies)의 경우를 중심으로-」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 7, 2009

박연숙, 「상호작용적 작품에서 놀이속성: 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)의 작품을 중심으로」, 한국미술이론학회, 미술이론과 현장, 2013

박주희. 「존 듀이의 경험의 개념과 유형 분석을 통한 교육적 의미」, 인문학연구, 53, 2017

문자영, 황연숙, 이승현. 「현상학적 연출이 반영된 설치작품에서 나타나는 공간지각 특성에 관한 연구 : - 올라퍼 엘리아슨, 제임스 터렐, 도쿠진 요시오카 작품을 중심으로 -」, 한국공간디자인학회 논문집, 2019

송대섭, 하임성. 「인터랙티브 미디어아트의 환영과 설치매체에 대한 고찰」, 기초조형학연구 13, 2012

양예은, 이보아, 「예술적 경험의 확장으로서의 인터랙티브」, 한국영상학회, CONTENTS PLUS, Vol. 13, 2015

양은주. 「듀이의 자연주의적 형이상학에 근거한 '교육적 경험'의 원리」, 교육 철학연구. 22, 1999

이상원. 「유기체적 삶의 변화와 듀이의 탐구 개념에 관한 고찰 - 듀이의 Logic: The Theory of Inquiry을 중심으로」, 교육 철학. 43, 2011

이선이, 「듀이에서 경험의 의미 - 듀이의 "경험으로서 예술"을 중심으로」, 감성연구 15, 2017

이임수, 「디지털 미디어 시대의 참여 미술: 재매개와 상호작용, 미술이론과 현장」, Vol. 19, 2015

이재준, 「기획심포지엄 미학,예술학의 안과 밖 ; HCI에서의 심미적 경험에 관한 프래그머티즘의 해명」, 미학 예술학 연구, Vol. 33, 2011

정정화. 「인터랙티브 아트에서 관람자들의 참가방식들」, 기초조형학연구 8, 2007

홍옥진, 「미적 경험에 대한 현상학적 접근의 가능성」, 한국영상미디어협회, 예술과 미디어 14, 2015

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

[그림 1] 제프리 쇼(Jeffrey Shaw), Legible City, 1989-91

[그림 2]워싱턴(Philip Worthington), Shadow Monster, 2004

[그림 3] 뤽 쿠르센(Luc Courchesne), Landscape One, 1997

[그림 4] 모리스 베나윤(Maurice Benayoun) Tunnel under the Atlantic, 1998

[그림 5] HCI기술을 기반으로 한 관객의 경험 과정

[그림 6] 토니 도브(Toni Dove), Spectropia, 2001

[그림 7] 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson), The Weather Project, 2003

[그림 8] 모리스 베나윤(Maurice Benayoun), Cosmopolis, 2005