



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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](#)

2021년 8월
석사학위 논문

리처드 슈스터만의
프래그머티즘 미학의 관점에서 본
인터랙티브 아트 연구

조선대학교 대학원

미 학 미 술 사 학 과

정 하 원

리처드 슈스터만의
프래그머티즘 미학의 관점에서 본
인터랙티브 아트 연구

A Study on Interactive Art from the Perspective of
Richard Shusterman's Pragmatist Aesthetics

2021년 8월 27일

조선대학교 대학원

미 학 미 술 사 학 과

정 하 원

리처드 슈스터만의
프래그머티즘 미학의 관점에서 본
인터랙티브 아트 연구

지도교수 장 민 한

이 논문을 문학 석사학위신청 논문으로 제출함

2021년 4월

조선대학교 대학원

미 학 미 술 사 학 과

정 하 원

정하원의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교 수 김 승 환 (인)

위 원 조선대학교 교 수 조 송 식 (인)

위 원 조선대학교 교 수 장 민 한 (인)

2021년 5월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

제1장 서론	1
제1절 연구의 배경 및 목적.....	1
제2절 연구의 방법 및 내용.....	3
제2장 프래그머티즘과 근대 미학의 비판	5
제1절 근대 미학에 대한 리처드 슈스터만의 비판.....	5
1. 미의 무관심성에 대한 비판.....	5
2. 순수예술 개념에 대한 비판.....	12
제2절 대안으로서의 프래그머티즘 미학.....	19
1. 존 듀이의 프래그머티즘 미학의 기본적 특징.....	19
2. 존 듀이의 미학에 대한 리처드 슈스터만의 계승.....	24
제3장 리처드 슈스터만의 신체미학	28
제1절 신체미학의 개선주의적 특성.....	28
1. 신체미학의 이론적 배경.....	28
2. 실천적 교과로서의 신체미학.....	34
제2절 리처드 슈스터만의 ‘미적 경험’.....	45
1. ‘정감’을 불러일으키는 미적 경험.....	45
2. ‘자기 스타일화’를 이끌어내는 미적 경험.....	50
3. ‘몸의 의식’을 통해 더 강화되는 미적 경험.....	54
제4장 리처드 슈스터만의 관점에서 본 인터랙티브 아트	57
제1절 인터랙티브 아트에 대한 일반적 논의.....	57
1. 인터랙티브 아트의 등장과 의미.....	57
2. 인터랙티브 아트를 논의하는 기존 담론의 한계.....	59
제2절 리처드 슈스터만의 관점에서 본 인터랙티브 아트의 예술적 가치.....	63
1. ‘정감’을 불러일으키는 인터랙티브 아트 유형.....	63
2. ‘자기 스타일화’를 이끌어내는 인터랙티브 아트 유형.....	67
3. ‘몸의 의식’을 강화시키는 인터랙티브 아트 유형.....	70

제5장 결론	75
참고문헌	77
그림목차	80

ABSTRACT

A Study on Interactive Art from the Perspective of Richard Shusterman's Pragmatist Aesthetics

Ha won, Jeong

Advisor: Prof. Min Han, Jang Ph.D

Aesthetics and Art History

Graduate School of Chosun University

The purpose of this study is to analyze the characteristics of Richard Shusterman's Pragmatist Aesthetics, and to clarify the artistic value of Interactive art based on this. Unlike traditional art, in interactive art, it is important for the viewer to have an interactive experience. However, there is a limit to explaining interactive art with the existing aesthetic methods that have defined art as disinterestedness and aesthetic contemplation. With this background, I applied the Shusterman's Pragmatist Aesthetics to interactive art. Richard Shusterman did not directly mention interactive art, but he regards human sensory perception as the main ability of aesthetic experience by appreciating main value to the realm of the body that had been neglected in traditional philosophy. This aesthetic discussion of the 'soma' provides important implications for explaining the interactive art experience through the body. Therefore, I analyzed the characteristics of Shusterman's aesthetic experience in three categories, and applied them to the categorization of interactive art. Through this study, the three

artistic values of interactive art were derived as follows. First, it is interactive art that boosts viewers to experience aesthetic uplifting by themselves through vivid and living experiences. Second, it is interactive art that makes viewers desire to practice changing creatively themselves through the experience of transforming work according to the viewer's actions. Third, it is interactive art that focuses on improving viewer's physical perception through experiences that aesthetically stimulate the various senses of viewers. This study is meaningful to present the characteristics of the artistic value of interactive art based on Richard Shusterman's Pragmatist Aesthetics, and to establish the evaluation criteria for individual interactive art.

Key words : Interactive Art, Artistic Value, Richard Shusterman, Pragmatist Aesthetics, Aesthetic Experience

* 인용문헌 약어표기

- PP : Shusterman, Richard., *Practicing Philosophy: Pragmatism and the Philosophical Life*, New York : Routledge, 1997.
- PL : Shusterman, Richard., *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Ithaca and London : Cornell University Press, 2000.
- PA : Shusterman, Richard., *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, New York : Rowman & Littlefield, 2000.
- SD : Shusterman, Richard., *Surface and Depth: Dialectics of Criticism of Culture*, Ithaca & London : Cornell University Press, 2002.
- BC : Shusterman, Richard., *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, New York : Cambridge University Press, 2008.
- SDP : Shusterman, Richard., “Somaesthetics: A Disciplinary Proposal”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 57, No. 3, 1999.
- E : Shusterman, Richard., “Entertainment: A Question for Aesthetics”, *British Journal of Aesthetics*, Vol. 43, No. 3, 2003.
- AE : Dewey, John., *Art as Experience*, New York : Minton, Balch & Company, 1934.

제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

본 논문은 리처드 슈스터만(Richard Shusterman)의 프래그머티즘 미학(Pragmatist Aesthetics)을 적용하여 인터랙티브 아트(Interactive Art)의 예술적 가치를 규명하는 것을 목적으로 한다. 인터랙티브 아트는 전통적인 예술과 달리 작품과 감상자 간의 상호작용이 중요하다. 전통적인 예술에서는 관객이 작품과 일정한 거리를 두고 관조하는 방식으로 감상이 이루어졌지만, 인터랙티브 아트에서는 이러한 거리가 사라지고 관객의 적극적인 참여와 개입이 강조된다. 이러한 특성으로 볼 때 예술을 무관심적이고 무목적적인 것으로 규정해 온 기존의 미학적 방식으로는 인터랙티브 아트의 경험을 설명하는 데 한계가 있다. 인터랙티브 아트의 가치를 설명하기 위해서는 감상자의 상호작용적 경험에 집중한 새로운 미학적 방식이 요구된다.

리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학은 이러한 배경에서 주목할 만한 이론적 모색 중 하나이다. “슈스터만의 경우 인터랙티브 아트에 관해 직접적으로 언급한 바는 없지만, 그는 철학에서 무시되었던 몸의 분야에 주요한 가치를 부여함으로써 인간의 감각적 지각을 미적 경험의 주된 능력으로 간주하고 있다.”¹⁾ 이와 같이 몸을 새로운 미적 가치의 장소로서 바라보는 슈스터만의 프래그머티즘 미학은, 작품의 특성상 관객의 신체적 움직임과 개입을 통해서 이루어지는 인터랙티브 아트의 경험을 설명하는 데 있어서 주요한 논의의 토대가 될 수 있다. 이에 본 연구는 슈스터만의 프래그머티즘 미학을 세부적으로 고찰함으로써, 그의 이론이 어떻게 인터랙티브 아트의 범주를 분류하고, 그 가치를 설명하는 데 효과적으로 적용될 수 있는지를 논의하고자 한다.

현재 인터랙티브 아트에 관한 선행연구는 다음과 같이 진행되고 있다. 심혜련(2005)²⁾과 이원곤(2008)³⁾은 새로운 기술의 발전과 매체의 변화를 중심으로 인터랙티브 아

1) 정하원 외 1명, 「리처드 슈스터만의 ‘신체미학’에 입각한 인터랙티브 아트의 세 가지 유형과 그 가치에 관한 연구」, 『인문사회21』, 11권 6호, 2020, p. 1256. 이 논문은 리처드 슈스터만의 신체미학의 관점에 입각하여 인터랙티브 아트의 사례연구에 집중했다면, 본 학위논문은 리처드 슈스터만의 신체미학의 특성과 인터랙티브 아트의 예술적 가치 규명에 더 목적을 두었다.

2) 심혜련, 「디지털 매체 예술의 새로운 패러다임 : 상호 작용성과 새로운 전시 공간으로서의 사이버 공간을 중심으로」, 『예술학』, 1권 1호, 2005

3) 이원곤, 「온/오프라인 네트워크에 의한 인터랙티브 아트와 ‘디지털 미술관」, 『기초조형학연구』

트의 ‘상호작용성’을 논의하고 있다. 신정원(2011)⁴⁾은 예술의 융합적 관점을 바탕으로 인터랙티브 아트라는 새로운 예술 형식의 등장에 따른 ‘심미적 경험’ 방식의 변화에 대해 논의하고 있다. 이외에도 인터랙티브 아트의 특징⁵⁾이나 인터랙티브 아트의 유형⁶⁾을 분석하는 연구가 대부분이다.

한편, 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학에 대한 선행연구로는 그의 논의를 미학사적 맥락에서 고찰하거나⁷⁾, 슈스터만의 프래그머티즘 미학을 여성주의의 관점에 적용하여 분석하거나⁸⁾, 또는 그것을 체육 철학적으로⁹⁾ 그리고 무용 비평적으로¹⁰⁾ 접목시킨 연구 등이 진행되고 있다.

그러나 “기존의 예술과는 다른 패러다임을 보이는 인터랙티브 아트의 작품 감상에 있어서 핵심적 역할을 수행하는 ‘몸’에 중심을 두고, 관람자의 ‘미적 경험’과 연관하여 철학적으로 논의를 진행한 연구는 아직 미흡한 실정이다.”¹¹⁾¹²⁾ 따라서 본 연구는 ‘몸’을 중심으로 ‘미적 경험’을 중요하게 여기는 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학을 통해 인터랙티브 아트를 탐구함으로써 인터랙티브 아트가 가지고 있는 예술적 가치를 명확히 규명하고자 한다.

구』, 9권 1호, 2008

4) 신정원, 「뉴미디어아트 미학의 가능성」, 『인문콘텐츠』, 20호, 2011

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

김성연, 「인터랙티브 미디어 아트의 관객성 연구」, 『기초조형학연구』, 13권 3호, 2012

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

7) 허정선, 「리처드 슈스터만의 ‘몸 미학(somaesthetics)’에서의 ‘살아있는 아름다움(living beauty)」, 영남대학교 대학원, 학위논문(박사), 2005

윤자정, 「R.슈스터만의 몸미학에 대한 고찰」, 『미학』, 51집, 2007

이예지, 「R.슈스터만의 ‘신체미학’에 관한 연구 : 미적 경험과 신체의 역할을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(석사), 2018

8) 이지연, 「몸의 미학과 여성예술가 : 리처드 슈스터만의 신체미학(somaesthetics)을 중심으로」, 『한국여성철학』, 15권, 2011

9) 이승건, 「미학의 확장으로서 R.슈스터만의 몸미학」, 『한국체육철학회지』, 24권 4호, 2016

10) 이주영, 「리처드 슈스터만(Richard Shusterman)의 신체미학(somaesthetics)에 의한 무용비평 구성 요인」, 대구가톨릭대학교 대학원, 학위논문(박사), 2018

11) 정하원 외 1명, *op. cit.*, p. 1256.

12) 관람자의 ‘미적 경험’과 연관하여, 존 듀이의 관점에서 인터랙티브 아트의 예술적 가치를 규명한 선행논문으로는 김유나의 석사학위논문이 있다. (김유나, 「인터랙티브 아트에서 관객 참여의 예술적 의의에 관한 연구 : 존 듀이의 경험이론을 중심으로」, 조선대학교 대학원, 학위논문(석사), 2020)

제2절 연구의 방법 및 내용

본 논문은 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학의 특성을 분석하고 이를 바탕으로 인터랙티브 아트에 예술적 가치를 규명하는 것을 목표로 하고 있다. 이를 위하여 본 논문은 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학에 관한 문헌 연구 및 리처드 슈스터만의 관점에서 본 인터랙티브 아트 대표 사례연구를 진행하였다. 사례연구의 범위는 현재 진행되고 있는 인터랙티브 아트 작품 중에서도 특히 2000년대 이후 작품들을 선별하여 구체적인 적용사례를 제시하였다. 문헌은 슈스터만의 대표 저서인 *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*(2000), *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*(2000), *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*(2008)을 중심으로 슈스터만의 논문 및 간행물 등을 참고하였다.

본 논문은 총 5장으로 구성하여 논의를 전개해 나가고자 한다. 먼저 제2장에서는 기존의 근대 미학에 대한 슈스터만의 견해를 검토할 것이다. 2장 1절에서는 근대 미학에서 예술을 설명하는 대표방식인 미의 ‘무관심성’과 ‘순수예술’ 개념에 대한 슈스터만의 비판을 살펴보고, 이러한 비판에 대한 근거로서 슈스터만의 쾌의 논리와 대중예술의 미학적 옹호에 관한 내용을 다룰 것이다. 이를 통해 슈스터만의 프래그머티즘 미학이 가지는 대표적 특징을 예비적으로 고찰할 수 있을 것이다. 2장 2절에서는 슈스터만의 관점에 영향을 준 존 듀이의 프래그머티즘 미학을 분석할 것이다. 이를 통해 슈스터만이 듀이의 미학을 적극적으로 수용한 지점을 확인하고, 그것을 계승하고 발전시킨 ‘신체미학(Somaesthetics)’의 미학적 방향을 도출할 수 있을 것이다.

제3장에서는 슈스터만의 ‘신체미학(Somaesthetics)’을 고찰할 것이다. 3장 1절에서는 신체미학의 이론적 배경 및 구성 체계, 그리고 학문적(철학적) 가치들을 살펴봄으로써 신체미학의 핵심 원리인 개선주의적 특성을 분석할 것이다. 신체미학의 개선주의는 개별적인 경험과 행위의 핵심 장소로서 ‘몸’을 바라보고, 잘못된 신체적 습관이나 경험을 개선하여 인간의 삶을 풍요롭게 만드는 것을 목표로 한다. 이를 통해 단순한 이론적 차원을 넘어서 삶으로의 적용과 실천을 포괄하고 있는 신체미학의 차별성을 논의할 수 있을 것이다. 3장 2절에서는 신체미학의 주요개념들을 토대로 슈스터만의 미적 경험을 다음과 같이 세 가지로 나누어 설명하고자 한다. 첫째, ‘정감’을 불러일으키는 미적 경

험, 둘째, ‘자기 스타일화’를 이끌어내는 미적 경험, 셋째, ‘몸의 의식’을 통해 더 강화되는 미적 경험이다. 이러한 분석을 통해 인터랙티브 아트의 예술적 가치를 판단하기 위한 하나의 틀을 마련하고자 한다.

제4장에서는 슈스터만의 신체미학을 인터랙티브 아트에 적용하여 예술적 가치를 도출하고자 한다. 4장 1절에서는 인터랙티브 아트의 등장 배경 및 대표적 특징들을 살펴봄으로써, 현재 인터랙티브 아트에 관한 기존 담론들의 진행 상황을 검토할 것이다. 기존의 담론들은 대부분 새로운 예술 형식의 등장과 그에 따른 창작 방식의 변화 그리고 감상 방식의 변화에 중점을 두고 있다. 이를 통해 인터랙티브 아트는 작품의 ‘기술’적 측면보다는 관객의 상호작용적 ‘경험’에 초점을 맞추어 논의가 진행되어야 한다는 점을 주장할 것이다. 4장 2절에서는 슈스터만의 미적 경험의 주요개념에 따라 인터랙티브 아트의 범주를 분류하고, 그것이 가지는 세 가지의 예술적 가치를 분석하고자 한다. 이를 명확히 하기 위해 연구자는 다음과 같이 인터랙티브 아트의 실제 적용사례를 보여 주었다. 첫 번째 유형에서는 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson), 제임스 터렐(James Turrell), 테리 루엡(Teri Rueb)의 작품을 사례로 들었다. 두 번째 유형에서는 라파엘 로자노헤머(Rafael Lozano-Hemmer), 크리스타 좀머러(Christa Fommerer)와 로랑 미뇨노(Laurent Mignonneau), 크리스 밀크(Chris Milk)의 작품을 사례로 들었다. 세 번째 유형에서는 다비드 헬비히(David Helbich), 판 공카이(Pan Gongkai), 안토니 고펠리(Antony Gormley)의 작품을 사례로 들었다.

이와 같은 고찰을 통해 본 논문은 인터랙티브 아트의 예술적 가치의 특성을 제시하고, 개별적인 인터랙티브 아트의 작품 평가에 있어서 유용한 기준을 마련하고자 한다.

제2장 프래그머티즘과 근대 미학의 비판

제1절 근대 미학에 대한 리처드 슈스터만의 비판

1. 미의 무관심성(disinterestedness)에 대한 비판

슈스터만의 프래그머티즘 미학은 기존의 근대 미학에 대한 비판적 사유로부터 시작된다. 첫째로 ‘미의 무관심성(disinterestedness)’에 대한 비판으로, 미(beauty)를 우리의 관심을 배제한 독립적인 것으로 바라보는 관점이다. 슈스터만은 이러한 무관심성 개념이 미에 적용되면서 “예술이 실제와 멀어지고, 단지 외양적인 것과 관련되어왔다”¹³⁾고 비판하고 있다. 그는 이에 대한 근거로 신체의 감각적 지각의 중요성과 쾌의 다양성 및 실용성을 주장함으로써 미의 무관심성에 대한 비판을 논증하고자 한다.

슈스터만에 의하면, 미학사에서 미의 무관심성을 확립시킨 대표적인 철학자는 바로 칸트(Immanuel Kant)이다. 칸트의 철학에서 중요한 역할을 하는 것이 ‘취미 판단’ 이론인데, 취미란 대상의 미·추를 판정하는 능력으로서 대상이 아름다운 성질을 소유하고 있는지를 판단하는 행위를 말한다. 칸트에 의하면, 이러한 취미 판단은 무관심적 태도를 전제로 한다. 즉 취미 판단에는 사적인 기억이나 취향, 나아가 예술작품에 대한 개념(이념) 등 일체의 다른 맥락이 끼어들지 않아야 한다는 것이다. 이에 대한 칸트의 설명은 다음과 같다.

조금이라도 이해관심이 섞여 있는, 미에 대한 판단은 매우 당파적이고 순수한 취미판단이 아니라는 것은 누구라도 인정하지 않으면 안 된다. 취미의 사안에 있어 심판자 역할을 하기 위해서는 조금이라도 사상(事象)의 실존에 마음이 이끌려서는 안 되고, 이 점에 있어서는 전적으로 무(관)심하지 않으면 안 된다.¹⁴⁾

13) Shusterman, Richard., *Surface and Depth : Dialectics of Criticism of Culture*, Ithaca & London : Cornell University Press, 2002, p. 178. 이하 SD로 표기.

14) Kant, Immanuel., *Kritik der Urteilskraft*, Hamburg : Felix Meiner, 1974, p. 41.

말하자면, 무관심성은 관심이 없는 것을 의미하는 게 아니라 미적 대상에 주의를 집중한다는 것을 의미한다. 그러므로 칸트의 취미 판단은 보편적이고 필연적인 결과를 갖는다. 즉 미를 판단할 때는 감상자의 관심이 개입되지 않고 오로지 대상의 형식적 측면만을 관조하면서 이루어지기 때문에, ‘내’가 아름답다고 느끼는 대상은 다른 사람들도 그렇게 느낄 수밖에 없다는 것이다.

그러나 슈스터만은 칸트의 취미 판단에 있어서 무관심적 태도가 지적 인식능력에 의해 획득된다는 점을 논증하면서, 칸트가 감각적 차원을 경시했다고 비판한다. 칸트에 의하면, 감각적 차원에 의존하는 미적 판단은 그저 관심과 욕구에 좌우되어 편견에 치우치게 될 뿐이라는 것이다. 칸트에게 있어서 진정한 쾌는 관심과 욕구로부터 초연해야만 무관심성에 입각한 형식에 의해 향유될 수 있으며, 이러한 쾌만이 순수한 미적 가치를 발현하는 미적 경험의 산물이 된다.¹⁵⁾

칸트의 미적 판단은 형식(form)의 지적인 속성들에만 좁게 집중하고 있다. 인식능력 … 의 활력으로부터 비롯된 쾌만이, 즉 ‘감각 속에서 만족된 쾌가 아니라 감각의 형식에 의해 즐겨진’ 쾌만이 미적이다. 정감과 감각적 쾌로부터 이끌어낸 자연적 만족은 관심과 욕구를 함축하고 있다는 근거에서 거부된다. 그러므로 칸트에게서는 ‘어떤 것을 아름답다고 기술하는 판단에 매력이나 정감이 개입하게 되면 항상 결함이 존재하게 된다.’¹⁶⁾

슈스터만은 칸트 이래 감각적 지각이 이성적 인식에 의해 억압되었으며 미적 경험이 지적 차원에 의해 접근되는 개념으로 간주되어졌음을 지적한다. 즉, 칸트의 미학은 미적인 것과 비미적인 것의 차이를 규명하는 데에만 집중한 나머지 몸이 아닌 머리로만 이해할 수 있는 특수한 형식의 미적 경험을 요구함으로써, 일상적 삶에서 이루어지는 미적 만족을 간과하고 있다는 사실이다.

미적 쾌는 전적으로 ‘매력과 정서로부터 독립된’ 것이고, 결코 ‘어떠한 경험적인 만족도 … 그 쾌의 규정근거와 혼합’되어서는 안 된다는 칸트의 규

15) 허정선, *op. cit.*, pp. 9-10.

16) Shusterman, Richard., *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, New York : Rowman & Littlefield, 2000, p. 8. 이하 PA로 표기.

정에서, 철학적 미학은 예술 경험을 육체로부터 분리된 정확의 길 위에 올려놓았고, 그 길 위에서 열정적이고 폭넓게 공유될 수 있는 감상의 즐거움은 소수에 의한 무기력하고도 거리를 둔 감식안으로 정제되었다. 만일 고급예술이 가진 합법적인 쾌가 모든 이들에게 지나칠 정도로 영적으로 미적으로 되어버린다면 우리에게 가장 강력한 쾌를 가져다주는 표현 형식들은 전형적으로 단순한 유희거리로 폄하될 것이다.¹⁷⁾

그러나 슈스터만에 의하면 미적 경험은 ‘무관심적 관조’ 속에서 이루어지는 것이 아니라 ‘직접적인 신체적 경험’을 통해서 이루어진다. 슈스터만은 미적 경험에 있어서 신체의 감각적 지각의 중요성을 강조하기 위해 다음과 같이 언급한다.

그 가치(미적 경험)의 상당 부분은 직접적이고(immediate), 비추론적인(nondiscursive) 경험에 있다. 비추론적 직접성(nondiscursive immediacy)의 가장 핵심적인 장소는 신체적 느낌(bodily feeling)이기 때문에, 신체의 경험(somatic experience)이 초점이 될 것이다.¹⁸⁾

슈스터만에게 있어서 “미적인 것은 본질적으로 감성이나 직접적 느낌, 그리고 정감(affect)과 관련”¹⁹⁾이 있다. 슈스터만은 우리의 ‘몸’을 미적 가치의 새로운 장소로 간주함으로써 미에 대한 새로운 관점을 제시한다. 말하자면 미(beauty)는 대상에 ‘고정된’ 아름다움이 아니라, 신체의 생생한 반응과 풍부한 쾌감에서 비롯되는 ‘살아있는 아름다움(living beauty)’이다. 이를 통해 슈스터만은 미적 경험이 몸의 직접적인 미적 반응에서 비롯된다는 점을 입증하고자 하였다.

기존하는 미학의 다른 하부 교과들이 특별한 예술 장르나 미적 대상의 특별한 범주(예를 들면, 자연환경과 구성된 환경)를 나타내는 반면에, 신체미학은 미적 장르의 모든 범위를 넘어서는 것으로 보인다. 그 까닭은 몸을 미적 가치와 창조의 대상으로 다룰 뿐만 아니라 다른 미적인 대상을 그리

17) *Ibid.*, pp. 52-53.

18) Shusterman, Richard., *Practicing Philosophy: Pragmatism and the Philosophical Life*, New York : Routledge, 1997, p. 158. 이하 PP로 표기.

19) Shusterman, Richard., *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Cornell University Press : Ithaca & London, 2000, p. 28. 이하 PL로 표기.

고 표준적이지 않은 미적인 문제를 다룸에 있어 그것을 고양시키는 중요한 감각적인 매개로서 다루기 때문이다.²⁰⁾

이것은 미적 경험이 인간의 본질적 욕구와 활동에 기초해 있다는 것을 설명해준다. 즉 슈스터만의 논의에 따르면, 미적 경험은 몸의 감각적 특질을 통해서 이루어지기 때문에, 우리 몸의 상태에 영향을 받을 수밖에 없고 이에 따라 갈증을 느낀다거나 혹은 몸이 고통을 겪는 상태에서는 진정한 쾌를 누릴 수 없다는 것이다.

모든 형태의 쾌와 즐거움이 특수한 의식적 질을 보이는 것은 아니며, 그들은 모두 자명한 동기부여적 중요성을 가지고 있다. 다른 사정이 같다면, 인간이 무언가를 하는데 완전히 아무런 이유도 없이 그것을 하는 것을 매우 즐긴다고 하는 것은 말도 안 된다. 진화적이고 심리학적 차원에서 쾌는 생물학적으로 필요로 하는 것으로 우리를 이끌기 때문만이 아니라 삶이 살만하다는 약속을 제공하기 때문에도 삶을 향상시킨다.²¹⁾

생리적 욕구와 관심을 초월하여 미적 형식에 주목할 수 있는 사람은 특수한 문화적 조건과 계급적 특권을 누리는 계층이다. 슈스터만은 “미적 판단에 대한 칸트의 설명이 특수한 문화적 조건과 계급적 특권을 전제로 하고 있다”²²⁾고 주장하면서, 소수의 계층에 의해서만 향유되는 미적 경험을 비판한다. 칸트가 말하는 미적 대상에 무관심할 수 있는 사람은 대체로 기본적인 욕구나 필요가 미리 충족되어있는 사람들, 즉 사회경제적으로 무관심할 수 있는 여유가 있는 특권계층에 한정되어 있다는 것이다.

누가 무관심할 수 있는가? 누가 시간과 노고를 바쳐 형식에만 국한하여 대상들을 음미할 수 있으며 그리고 자신의 욕망과 필요를 만족시키는 대상들의 도구성을 무시할 수 있는가? 그렇게 할 수 있는 안정, 여유 그리고 수단을 지니고 있는 사람들, 기본적인 욕망이나 필요가 가장 적절히 충족되는 사람들, 즉 사회경제적으로 그리고 문화적으로 특권화된 사람들뿐임

20) PA, p. 278.

21) Shusterman, Richard., *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, New York : Cambridge University Press, 2008, p. 41. 이하 BC로 표기.

22) PA, p. 8.

에 틀림없다. 오직 그들만이 순수한 미적 판단의 조건을 충족시킬 수 있으며, 취미의 기준을 정할 수 있다.²³⁾

슈스터만의 미학에서 인간의 욕구와 필요는 미적 경험을 방해하는 제거 요소가 아니라, 삶에 생기를 불어 넣어주는 기초적 에너지이다. 따라서 그는 특수한 문화적 조건을 넘어, 더욱 많은 사람이 다양한 쾌를 누릴 수 있도록 폭넓은 미적 경험과 미적 가치의 개념을 회복하고자 한다.

슈스터만은 칸트 이후의 근대 미학이 예술 이외의 활동에서 얻어지는 쾌의 가치와 중요성을 간과하는 경향이 있다고 비판한다. 예를 들어, 칸트의 미학에서 오락이나 대중예술이 제공하는 즐거움은 미적 쾌가 될 수 없다. 왜냐하면 칸트의 미학에서 쾌는 “매우 특수한 형태의 미적 쾌”, 즉 우리의 인식능력에 의해서만 일어나는 “순수한 형식을 취하는 지적 쾌”로 협소하게 정의되고 있기 때문이다.²⁴⁾ 하지만 슈스터만의 프래그머티즘 미학에서는 미적 쾌를 훨씬 포괄적으로 파악한다.

칸트 이후의 미학이 쾌의 논리의 복합성 및 쾌의 형식과 용도의 다양성을 깨닫지 못하고, 부당하게도 쾌의 중요성을 기각시켜버리는 경향이 있는 것 같다. 이러한 다양성은 한 가지 단어를 초월하여 쾌와 관련된 수많은 어휘 속에 나타나 있다. 전통적으로 대조되는 관능적 쾌락(*voluptas*)과 종교적 환희의 성스러운 고양(*gaudium*) 외에도 쾌적(*delight*), 유쾌(*pleasantness*), 만족(*gratification*), 기쁨(*gladness*), 의기양양(*elation*), 감흥(*titillation*), 재미(*fun*), 흥분(*exhilaration*), 향유(*enjoyment*), 광희(*exultation*), 지복(*bliss*), 희열(*rapture*), 무아경(*ecstasy*) 등이 있다.²⁵⁾

생리적 욕구에서 비롯되는 ‘만족감(*gratification*)’, 오락 활동에서 누리는 ‘재미(*fun*)’, 한 편의 논문이 완성되었을 때 느끼는 ‘성취감(*fulfillment*)’, 힘든 노동을 마친 ‘해방감(*release*)’ 까지도 미적 쾌에 포괄되는 것이다. “모든 활동으로부터 비롯된 쾌는 그것이

23) SD, p. 104.

24) Shusterman, Richard., “Entertainment: A Question for Aesthetics”, *British Journal of Aesthetics*, Vol. 43, No. 3, 2003, p. 303. 이하 E로 표기.

25) *Ibid.*, p. 302.

감각적 쾌이든 정신적 쾌이든 쾌의 다양한 유형 가운데 하나이지, 가치의 우열을 가리는 위계적 대상이 아니다.”²⁶⁾ 슈스터만은 칸트의 미학에서 주장하는 ‘무관심성’이 미적 쾌의 고유한 원리로 작용함에 따라 일상의 다른 쾌들이 순수한 가치를 잃게 되었음을 주장하고 있다.

이와 같이 고양된 쾌의 힘과 의의를 강조하면서, 이보다 가벼운 쾌의 가치를 폐기시켜버리는 것은 바람직하지 않다. 명량함은 무아경의 정신적 긴장으로부터 벗어나는 편안한 해방감을 제공할 수 있으며, 그뿐만 아니라 무아경의 숭고성을 부각시킬 수 있는 대비를 제공한다. 게다가 이처럼 기분 전환의 효용이 있는 보다 가벼운 쾌들은 그 자체의 고유한 매력을 지니고 있다. 쾌의 다양성을 배우는 목적은 최고의 쾌만 선택하고 그 나머지는 거부하는 데 있는 게 아니라 모든 쾌, 즉 최소한 우리가 기분 좋게 대할 수 있는 모든 쾌를 향유함으로써 최고의 쾌를 얻는 데 있다.²⁷⁾

그렇다면 슈스터만이 말하는 ‘쾌’는 무엇인가? 전통적으로 쾌는 감상하는 주체의 사적인 정신세계에서만 이루어지는 수동적 감각으로 논의되어왔다. 그러나 슈스터만은 쾌가 역동적인 특성을 보인다는 점을 강조하기 위해 쾌의 실용성을 주장한다. 말하자면 쾌는 고립된 수동적 감각이 아니라, 어떤 활동을 완성하고 고양하는 특질을 지닌다.

근대의 경험주의는 쾌를(그리고 더욱 보편적으로는 경험을) 경험하는 주체의 사적인 정신세계에서만 존재하는 수동적 감각이라는 관점으로 이해하고 있다. … 그러나 쾌는 고립된 수동적 감각이 아니라 … 오히려 어떤 활동을 ‘완성하고’ 고양하는 특질을 띤다. 말하자면 쾌는 활동을 더욱 열정적이고, 가치 있는 것으로 만들어주며, 또한 활동에 대한 관심을 강화시킴으로써 그 활동을 완성하도록 촉진한다.²⁸⁾

즉, 쾌는 어떤 활동에 대한 관심을 강화시키고 그 활동을 촉진하는 역할을 한다. 예를 들어, 테니스를 치는 것은 매우 흥겹게 주의력을 몰입시켜 그 활동을 즐기게 되는

26) 허정선, *op. cit.*, p. 55.

27) E, p. 302.

28) *Ibid.*

것이다. 마찬가지로 예술작품을 감상하는 것은 작품에 대한 이해를 촉진한다는 점에서 그 작품에 대한 주의력을 강화시킨다.²⁹⁾ 이러한 슈스터만의 논의에 있어서 현대의 진화론은 이론적 근거를 마련해준다. 현대의 진화론에 따르면, 쾌는 인간을 강하게 환기시키는 요소이자, 종의 생존에 필수적인 자양분이 된다. 이에 대한 설명은 다음의 인용문을 통해 확인할 수 있다.

현대의 진화론은 삶과 쾌의 연계성을 입증하고 있다. 가장 강렬한 삶의 쾌는 (적어도 새로운 유전공학의 기술이 개발되기 이전까지는) 종의 생존에 필수적인 자양분의 공급 활동 및 생식 활동과 밀접하게 연결되어 있다. 욕망이 주재하는 쾌의 논리는 사려 깊은 이성이 할 수 있는 것보다 더 신속하고 강렬하게 우리를 원하는 곳으로 인도한다. 쾌는 삶을 단순히 즐겁게 만드는 것 이상으로 가치 있는 삶에 대한 희망을 제공함으로써 삶의 지속을 가능하게 한다.³⁰⁾

이처럼 슈스터만이 주장하는 쾌는 인간에게 즐거움을 주는 동시에, 삶을 충만하게 한다는 점에서 미적 가치의 핵심이 된다. 이러한 관점에서 슈스터만은 미적 경험이 산출하는 “쾌의 논리의 복합성 및 쾌의 형식과 용도의 다양성”³¹⁾을 주장하는 것이다. 이를 통해 슈스터만의 미적 경험은 무관심적 태도(관조)가 아닌, 감각적 지각의 직접성을 통해 확실한 즐거움과 만족을 얻는 ‘살아 있는 미적 경험’을 의미한다고 볼 수 있다.

지금까지 필자는 기존의 근대 미학에서 중요시하는 ‘미의 무관심성’ 개념에 대한 슈스터만의 견해를 살펴보았다. 슈스터만은 비판의 근거로서 신체의 감각적 지각의 중요성과 쾌의 다양성 및 실용성을 주장하였다. 이를 통해 슈스터만의 미학은 기존의 근대 미학과 달리 ‘신체’를 미적 경험의 핵심에 두고, 감각적 지각과 쾌의 문제를 미와 예술의 중요한 개념으로 다루고 있음을 알 수 있었다.

29) *Ibid.*

30) *Ibid.*, p. 303.

31) *Ibid.*, p. 302.

2. 순수예술(fine art) 개념에 대한 비판

기존의 근대 미학에 대한 슈스터만의 두 번째 비판은 예술을 그 밖의 다른 활동과 구분하여 정의하는 ‘순수예술(fine art)’³²⁾ 개념에 있다. 르네상스 이후 서구에서 공고화된 순수예술이라는 개념은 근대 이후 확립되어 현대에 와서도 여전히 고급/대중예술의 이분법적 사고를 초래하고 있다. 이것은 예술과 삶의 연계를 중심으로 미적 개념의 확장을 논의하려는 슈스터만의 시도에 있어서 난점이 된다. 이에 그는 근대 미학의 순수예술 개념이 지니는 한계와 문제점을 지적하고, 그것에 대한 해결책으로서 대중예술의 미학적 가치를 옹호하고자 한다.

슈스터만에 의하면, 순수예술로서 고급예술(high art)을 전문화하고 지향하는 일은 원래 잘못된 일이 아니다. 고급예술이든 대중예술이든 훌륭한 미적 특질을 지닐 수 있다. 문제는 순수예술을 고급예술과 동일시하면서 대중예술은 저급예술(low art)로, 즉 삶에서 이루어지는 미적 경험을 저급하고 무가치한 것으로 치부하는 ‘배타적인 정당성(exclusive legitimacy)’에 있다.

고급예술을 전문화하고, 지식화하며, 그것에 아방가르드적 자극을 주는 일은 원래 잘못이 아니다. 평등을 갈망하는 인민당원을 만족시키기 위해 고급예술의 고귀한 건축물을 허물어버리려 하는 일이야말로 저급한 가치의 환원이다. 문제는 이러한 전통이 합법적인 예술 분야와 미적 경험을 고갈시킨다는 배타적인 가정이다.³³⁾

슈스터만에 의하면, 이러한 배타적인 정당성을 기반으로 한 순수예술 제도는 예술 개념에 대한 이원화를 촉진시킨다. 예를 들어, “순수예술과 응용예술, 고급예술과 대중예술”, 그리고 “공간예술과 시간예술”을 비롯해, “미적인 것과 실제적인 것, 예술가와 ‘일반’ 사람”이라는 이분법적 구분들을 정립시킨다.³⁴⁾ 슈스터만은 이와 같은 미적 영역에서의 이원화를 ‘구획적 개념(compartmental concept)’이라고 일컬으며, 이를 철저히

32) 전통적으로 순수예술 개념은 ‘예술’로서 순수한 미를 구현하는 예술작품—예를 들어, 거장들의 회화나 조각—과 ‘기술’로서 특정한 실용성을 목적으로 하는 예술작품—예를 들어, 벽화, 도예, 직조, 가구제조 등 장식예술을 비롯한 대중예술—을 구분하여 정의하는 제도를 말한다.

33) PA, p. 51.

34) *Ibid.*, p. 13.

비판하고 있다. 본 논의에서는 이러한 순수예술의 구체적 개념에 대한 슈스터만의 비판을 살펴본 다음, 그것의 해결책으로서 대중예술의 미학적 옹호에 관한 슈스터만의 논증을 살펴볼 것이다.

가. 구체적 개념에 대한 비판

슈스터만에 의하면 순수예술의 구체적 개념은 다음과 같이 세 가지 이유에서 문제가 된다. 첫째, 예술과 삶의 분리를 초래한다. 둘째, 예술의 인식적 잠재력 및 사회적 잠재력을 무시한다. 셋째, 고급예술의 엘리트주의를 형성함으로써 지배적인 이데올로기를 구축한다는 점이다. 이에 대한 슈스터만의 비판을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 슈스터만은 순수예술 개념이 예술 개념에 대한 이원화를 넘어서, 예술을 “삶과 본질적으로 동떨어진 어떤 것으로 정의”³⁵⁾한다는 점을 지적한다. 즉, 진정한 미적 만족은 예술에서만 경험될 수 있는 특별한 감정으로 제한됨으로써, 일상적 삶은 무의미하고 단조로운 영역으로 여겨지는 반면 예술은 한층 더 멀고 특수한 것이 되어버린다는 것이다. 이에 대해 슈스터만은 다음과 같이 설명한다.

예술과 미적인 것이 자유, 상상력, 즐거움 등으로 구체되는 하나의 독립된 영역이라는 생각은 일상적 삶이 무미건조하고 상상력이 메말라버린 강요된 삶일 수밖에 없다는 우울한 전제와 상응한다. 이는 미적 즐거움과 상상적 자유의 즐거움을 바라는 자연스런 인간의 욕구에 야만적으로 등 돌린 채 우리의 일상적 삶을 구축하는 권력과 제도에 변명을 제공한다. 그러한 즐거움은 실제의 삶에서 추구되는 것이 아니라 예술 속에서 추구되는 것이다. 예술이 행하는 실재와의 대비와 실재로부터의 도피는 고통받는 우리 인간들에게 일시적인 위로와 평안을 제공한다. 예술과 미적인 것을 우리가 실재로부터 단절하였을 때 향유되는 무엇으로 구체화함으로써, 우리 문명의 가장 추악하고 억압적인 제도와 관습들은 합법성을 얻게 되며 필연적인 실재인 냥 더욱 깊이 공고화된다. 그러한 제도와 관습들은 실재의 원칙에 의해 예술과 미가 따라야 하는 필연적인 것으로 확립된다.³⁶⁾

35) *Ibid.*, p. 51.

36) *Ibid.*, p. 20.

둘째, 슈스터만은 순수예술 개념이 예술의 인식적 잠재력 및 사회적 잠재력을 무시한다는 점을 지적한다. 즉, 순수예술 개념은 오직 예술의 내재적 가치를 고양시키는 데에만 집중함으로써, 우리가 예술을 통해 할 수 있는 어떠한 유용한 가치에도 관심을 두지 않는다는 점이다. 이러한 관점은 예술이 가져다줄 수 있는 인식의 확장이나 긍정적인 사회적 영향에 대한 가능성을 배제하며, 예술을 본질적으로 무가치한 것으로 고립시키는 데 일조한다.

예술이 현실과 분리되었다는 주장은 예술을 인식적으로 무가치한 것으로 낙인찍는 데 일조했을 뿐만 아니라 예술의 허구화를 통해 그것을 본질적으로 비실용적이라고 낮게 평가함으로써 예술의 실천을 실천적인 삶과 사회-정치적인 활동으로부터 고립시키는 데 일조했다. 그래서 예술이 비록 근대 미학자들에 의해 높이 평가되었음에도 불구하고, 그것의 적합한 역할과 평가는 여전히 인식의 영역과 실천적 윤리의 영역에서 나온 것으로 남아 있었다.³⁷⁾

셋째, 슈스터만은 순수예술 개념이 고급예술의 엘리트주의를 형성함으로써 지배적인 이데올로기를 구축한다는 점을 지적한다. 즉, 순수예술을 고급예술과 동일시하는 관점은 “고급문화가 대중들을 지배하고 소외시켜야 하는 명백한 논리적 정당성을 강화”³⁸⁾함으로써 사회문화적 억압의 형태가 지속되는 것을 돕는다. 이러한 사회적 조건 속에서 우리는 대중예술이 실제로 많은 미적 장점들을 지니고 있음에도 불구하고, 그것들을 부정하면서 군중의 저급한 취미로 비난하게 되는 것이다.

즉, 고급예술은 사회문화적 엘리트들이 자신들이 본질적인 우월성을 지녔다는 점을 고급예술의 빛나는 전통과의 특권적인 연관을 통해 위장하면서도 동시에 공표할 수 있는 황폐한 전략을 제공한다는 것이다. 왜냐하면 사회경제적 그리고 정치적 지배체제를 통해서 문화적으로 비특권화되어 있는 계층들은 (신성화된 작품들뿐만 아니라 신성화된 감상의 양식들까지도 포함한) 우리의 고급예술 전통에 낯설고 접근하기가 어렵기 때문이다.³⁹⁾

37) *Ibid.* p. 52.

38) *Ibid.*, p. 145.

39) *Ibid.*, p. 144.

지금까지 순수예술 개념이 지니는 한계와 문제점에 대한 슈스터만의 비판을 살펴보았다. 후반부에서는 대중예술에 대한 슈스터만의 미학적 옹호를 통해, 그가 이 문제를 어떻게 해결해 나가는지를 살펴볼 것이다. 슈스터만이 대중예술의 미학적 정당성을 수립하는 의도는 대중예술이 고급예술에 비해 미적으로 열등하다는 관념을 재고시키고, 대중예술의 지위를 미학의 영역으로 끌어올리기 위함이다.

나. 대중예술의 미학적 옹호

슈스터만은 대중예술이 비난받는 이유에 대한 몇 가지 전제들을 분석하고, 이를 반론함으로써 대중예술의 미학적 가치를 옹호한다. 첫째, 대중예술은 순간적이기 때문에 실제적인 미적 만족을 제공하지 못한다는 전제가 있다. 둘째, 대중예술은 어떠한 미적인 도전이나 능동적인 반응도 제공하지 못한다는 전제가 있다. 셋째, 대중예술은 너무 피상적이라서 지적인 일에 참여할 수 없다는 전제가 있다. 이러한 세 가지 전제에 반론하는 슈스터만의 입장을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 대중예술이 제공하는 만족은 순간적이기 때문에 어떠한 실제적인 미적 만족도 제공하지 못한다는 전제가 있다. 이와 관련해 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)는 대중예술 자체에 키치(Kitsch)라는 부정적 용어를 붙이면서 그것이 “대리적인 경험과 모조의 감각”⁴⁰⁾을 제공할 뿐이라고 비난하였다. 즉, 고급예술은 대체로 지적·정신적인 것과 연관되어 그 감흥이 감상자에게 오래 지속되는 반면에, 대중예술은 이윤추구를 목적으로 하여 그 만족이 표면적·일시적이라는 주장이다.

그러나 이에 대해 슈스터만은 “계속되는 변화와 욕망으로 이루어진 이 세상 속에서 영원한 만족은 존재하지 않는다”⁴¹⁾고 반론하면서, 지속적인 만족에 대한 의문을 제기한다. 그에 의하면, 일시적인 만족 또한 “실재적이고 감동적이며 소중한 것이다.”⁴²⁾ 그러한 일시적인 즐거움들이 성취되고 반복되었을 때 궁극적으로 실제적인 만족이 되고, 보다 안정적으로 만족스러운 삶을 구축하는데 기여하기 때문이다. 이러한 관점에서 슈스터만은 대중예술이 제공하는 즐거움 또한 주목할 가치가 있음을 역설한다.

40) Greenberg, Clement., “Avant-Garde and Kitsch”, in *Mass Culture: The Popular Arts in America*, Bernard Rosenberg & David Manning White(eds.), Glencoe, ill. : Free Press, 1957, p. 102.

41) PA, p. 180.

42) E, p. 307.

대중예술의 작품들이 일시적이고 즐거움을 제공하는 능력이 일순간이라는 점을 우리가 인정한다고 할지라도, 이 점이 대중예술의 작품들이 무가치하고 그 만족이 가짜라는 점을 낳지 않는다. ... 일시적인 것에도 가치가 있으며, 때로는 바로 그 일시성 속에 가치가 있다. 짧은 만남이 영속적인 만남보다 때로는 더 달콤하고 낫다. 일시적인 것의 가치를 거부하는 일은 우리 지적 문화의 상당히 오래 된 편견이다. ... 왜냐하면 일시적인 즐거움들이 상대적으로 무가치하고 주목할 만한 가치가 없는 것으로 일단 격하되면, 그러한 즐거움들이 성취되고, 반복되고, 안전하게 삶으로 통합될 수 있는 방식들에 대한 진지한 사유가 이루어지지 못하기 때문이다.⁴³⁾

이렇게 보았을 때 대중예술은 일시적인 차원의 경험일지라도 일상적인 생활 내에서 미적 경험 및 미적 만족을 제공한다는 점을 알 수 있다.⁴⁴⁾

둘째, 대중예술은 어떠한 미적인 도전이나 능동적인 반응도 제공하지 못한다는 전제가 있다. 대표적으로 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)는 대중예술의 “단순하고 반복적인 구조들이 수동적이고 멍한 참여를 부를”⁴⁵⁾ 뿐이라고 지적하면서 대중예술의 감상 태도를 비난하였다. 즉, 작품을 예리하게 관찰하고 자세히 들여다보아야 하는 고급예술과는 대조적으로, 대중예술은 수동적인 반응을 유발함으로써 도전적인 것을 추구할 수 없게 만든다는 입장이다.

그러나 이에 대해 슈스터만은 대중예술에는 “이와는 다른 좀 더 육체적인 형태의 노력, 저항, 만족이 존재한다”⁴⁶⁾고 반론하면서, 그러한 예로써 ‘록 음악’을 제시한다. 그에 의하면, 록 음악은 고급예술의 형식과는 다른 전위적 형식을 구축함으로써 저항의 목소리를 담아낸다. 즉, 록 음악에서 나타나는 생기있고 ‘운동감각적인(kinaesthetic)’⁴⁷⁾

43) PA, p. 181.

44) 문희원, 「대중예술에 대한 미학적 정당화 : Noel Carroll의 A Philosophy of Mass Art를 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 학위논문(석사), 2001, p. 74.

45) Bourdieu, Pierre., *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1984, p. 386.

46) PA, p. 183.

47) 슈스터만은 그의 논문 「Somatic Style」에서 ‘운동감각적인 지각(kinaesthetic perception)’에 대해 다음과 같이 설명한다. “운동감각적인 지각은 그러한 내적으로 지각된 느낌에 더 명확히 관련하고 그 결과 나오는 움직임을 통한 자세의, 적응의, 압박의 그리고 (마음의) 평정과 관계있는 인식에 관련한다.”(Shusterman, Richard., “Somatic Style”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 69, No. 2, 2011, p. 154.)

예술 형식은 정열적이고 활동적인 공동체적 참여를 이끌어내 ‘무관심적인’ 미적 태도를 내세우는 근대의 미학에 도전한다. 이는 사회문화적인 억압이나 현실에 대한 저항이 반드시 개인적이고 관조적인 사유에서만 비롯되는 것이 아니라, 록과 같은 육체적 차원의 공동체적 소통에 의해서도 이루어진다는 점을 내포한다.

많은 록가요들을 특징짓고 칭찬하기 위해 사용되는 ‘펑키(funky)’라는 용어는 ‘적극적인 땀(positive sweat)’이라는 의미를 지니는 아프리카 말에서 유래하였다. 그리고 비정열적인 판단적 거리두기가 아닌 격렬하게 능동적이고 정열적인 공동체적 참여라는 아프리카의 미학을 표현한다. 록에 의해 환기되는 정력적이고 활동적인 반응은 무관심적이고 원거리적인 관조라는 전통적인 미적 태도가 근본적으로 수동성을 지니고 있음을 폭로한다. 관조적인 태도는 그 뿌리를 즐거움보다는 철학적·이론적 지식에 대한 탐구에, 공동체적 소통이나 사회적 변화보다는 개인적 계몽에 대한 탐구에 두고 있다. 그러므로 록과 같은 대중예술은 육체적 차원으로 환희에 차 돌아오는 급진적으로 개정된 미학을 제시한다.⁴⁸⁾

이렇게 보았을 때 대중예술은 고급예술과는 다른 차원에서 능동적인 미적 반응을 이끌어내는 육체 예술로서 자리한다는 점을 알 수 있다.

셋째, 대중예술은 너무 피상적이라서 지적인 일에 참여할 수 없다는 전제가 있다. 이는 고급예술이 “예술, 철학, 문학이 다루는 경험”들과 연관하여 ‘실재적인 문제들’을 다루는 반면, 대중예술은 광범위한 대중성을 얻기 위해 분명하고 쉽게 인식될 수 있는 이미지들을 연출해 평범한 문제들을 다룬다는 입장이다.⁴⁹⁾ 이러한 입장은 대중예술의 소비자들이 너무 우둔하여, 제시된 것 이상으로는 이해할 수 없다는 생각에 근거한다.

그러나 이에 대해 슈스터만은 고급예술이 주로 예술적이라고 간주하는 ‘실재적인 것’의 기준이 본래는 실연, 경제적 어려움, 가족 간의 갈등, 소외 등 일상적인 삶의 문제들과 연관된다는 점을 주장하면서 이에 반론한다. 그에 의하면, “대중예술이 다루는 세계야말로 일상생활 내에서 가장 흔히 접하고 또 가장 중요하게 생각하는 문제”⁵⁰⁾이

48) PA, p. 184.

49) Van den Haag, Ernest., “Of Happiness and of Despair We Have No Measure”, in *Mass Culture, op. cit.*, pp. 516-517.

다. 따라서 대중예술이 피상적이고 지적이기 못하다는 전제는 우리가 고급예술에 맹목적으로 헌신함으로써 지적이고 난해한 것을 실제적인 것의 기준으로 삼은 것에서 비롯됨을 알 수 있다.

반 덴 하그 등은 독창성과 난해성이라는 고급 모더니스트 미학에 맹목적으로 헌신함으로써 거짓된 동일시를 범한다. 독창성과 난해성은 경험적인 적합성과 중요성의 보편적 기준으로 무의식적으로 스며들어 왔다. 설상가상으로, 독창성과 난해성은 ‘실재적인 것’의 기준이 되어, 그 결과 대중예술에서 다루어지는 일상적인 문제들, 예컨대 실연, 경제적 어려움, 가족 간의 갈등, 소외, 마약, 섹스, 폭력 등의 문제들은 비실재적인 것으로 부정될 수 있는 반면, 예술적으로 표현될 만한 ‘실재적 문제들’은 일반인들의 경험과 이해를 벗어난 새롭고 난해한 문제들일 뿐이다. ... 그러나 문화적 유희주의자에게는 흥미 없는 진부한 것일지라도 ‘비실재적’ 문제들은 우리 세계의 중요한 차원을 구성한다.⁵¹⁾

이렇게 보았을 때 대중예술은 우리의 일상적인 문제를 가장 많이 다룸으로써 삶에 적극적으로 참여한다는 점을 알 수 있다.

지금까지의 논의를 통해서 볼 때, 대중예술은 이분법적 사고에서 벗어나 개개의 예술작품이 지닌 미적인 측면에서 바라본다면 정당한 미적 가치를 지니고 있다는 사실을 확인할 수 있었다. 정리하면, 슈스터만은 고급예술을 전면적으로 부인하는 방법을 통해 순수예술 개념을 비판하는 것이 아닌, 대중예술을 고급예술과 같은 연장선에 끌어올리는 노력을 통해 순수예술 개념의 문제를 해결하고자 한 것이다.

이제 다음 절에서는 이러한 슈스터만의 관점에 영향을 준 존 듀이의 프래그머티즘 미학을 살펴봄으로써, 이를 계승하고 발전시킨 슈스터만의 ‘신체미학(Somaesthetics)’의 미학적 방향을 도출하고자 한다.

50) 문희원, *op. cit.*, p 76.

51) PA, p. 187.

제2절 대안으로서의 프래그머티즘 미학

1. 존 듀이의 프래그머티즘 미학의 기본적 특징

본 절에서는 리처드 슈스터만의 미학적 관점에 영향을 준 존 듀이(John Dewey)의 프래그머티즘 미학을 살펴보고자 한다. 근대 미학에서의 예술은 일상적 삶의 측면을 무시한 채 오로지 순수예술에만 초점을 둔 반면, 듀이의 프래그머티즘 미학은 삶의 연관성을 중심으로 새로운 ‘경험’ 개념을 제기하고 있다. 이와 같이 감상자의 ‘경험’ 활동으로 예술을 논의하는 듀이의 미학은, 몸 중심적인 프래그머티즘 미학을 개진하고자 하는 슈스터만의 신체미학(Somaesthetics)에 있어서 중요한 이론적 바탕이 된다. 본 절에서는 듀이의 미학의 핵심을 이루고 있는 ‘경험’ 개념을 살펴봄으로써, 근대 미학에 대한 대안으로서 프래그머티즘 미학의 기본적 특징을 논의해 보고자 한다.

듀이는 프래그머티즘⁵²⁾을 미학의 관점으로 집대성한 철학자로, ‘경험’이라는 개념을 새롭게 해석함으로써 자신의 논의를 발전시킨다. 듀이에 따르면, ‘경험’은 유기체로서의 인간 그리고 환경 사이에 일어나는 상호작용의 결과이다. 듀이가 경험을 유기체와 환경 간의 사건으로 정의하는 입장의 바탕에는 생물학적, 진화론적 관점을 수용한 자연주의⁵³⁾가 놓여 있다. 즉, 그는 경험을 설명함에 있어서 단순히 유기체가 환경의 자극에 반응한다는 설명의 틀에서 벗어나, 유기체가 환경—물리적 환경뿐만 아니라 인간이 속한 사회·문화적 상황도 포괄—과의 끊임없는 상호작용을 통해 성장(growth)한다는 입장을 견지하고 있다. 이러한 관점은 듀이의 경험 개념을 더욱 풍부한 것으로 만드는 기반을 제공한다.

52) 프래그머티즘(Pragmatism)은 19세기 말 미국에서 지나치게 폐쇄적인 제도를 지속하고 있던 관념주의에 반발하여 형성된 철학 사조이다. 초기 프래그머티즘은 퍼스와 제임스, 듀이에 의해 창안·전개되었으며, 20세기 이후 로터, 피트남, 슈스터만, 카벨 등 현대의 다양한 분야의 네오프래그머티즘으로 발전해왔다. 그중에서도 본 논문은 미학의 영역에 주된 관심을 보인 존 듀이의 프래그머티즘에 주목하고자 하며, 그의 전반적인 경향을 계승하고 발전시킨 리처드 슈스터만의 프래그머티즘을 집중적으로 논의하고자 한다.

53) 프래그머티즘의 자연주의는 두 과학상의 발전적 배경에 의해 성립되었다. 하나는 다윈의 진화론이며, 다른 하나는 19세기 심리학 이론의 발전이다. 먼저 진화론은 인간에 대한 이해와 인간의 역사를 새롭게 파악할 수 있는 계기와 안목을 제공하였다. 즉 인간이란 근본에 있어서 자연의 일부이고 욕구를 지닌 동물이며 진화의 최고 단계에 있는 존재라고 보게 하였다. 또한, 19세기 심리학의 발전은 심리 현상을 기능적으로 파악하게 하였고, 의식이나 사고나 경험의 연속성과 총체성을 강조하는 데로 나아가게 하였다. (김동식, 『프래그머티즘』, 서울 : 아카넷, 2002, p. 56. 참조)

기본적으로 경험은 환경과의 상호작용, 즉 세계와의 능동적이고 활발한 교섭을 의미한다. … 그러므로 경험은 개인의 일시적 변덕에 의해 좌우되는 것도 아니며, 질서와 체계 없이 이것저것 기분 내키는 대로 행하는 것도 아니며, 아무런 발전 없이 정지되고 정체된 행동을 말하는 것도 아니다. 경험은 일정한 리듬을 가지고 변화하는 것이며, 변화하는 리듬 속에서 발전하는 것이다. 그리고 경험은 이러한 주기적 변화와 발전을 통해서 안정과 균형상태를 유지해가는 것이다. 궁극적으로 경험은 살아 있는 생명체가 사물의 세계에 대해 노력하고 성취한 결과로 이룩한 상태를 의미한다.⁵⁴⁾

이렇듯 ‘경험’을 유기체와 환경 사이의 상호작용 및 성장의 과정으로 보는 듀이의 논의는 그의 예술 철학에도 그대로 적용된다. 미학에 관한 그의 대표 저서인 『경험으로서의 예술(Art as Experience)』에서 듀이는 유기체가 환경과 잘 어울려 완성의 극치에 달한 경험을 ‘하나의 경험(an experience)’, 즉 미적 경험이라고 피력하고 있다. 이것은 일반적으로 반복되는 경험과는 질적인 차이로 구분될 수 있는데, 듀이는 “의도나 목적을 가지고 진행되는 경험, 혹은 사건의 완결성을 가지는 경험을 완전한 경험, 즉 ‘하나의 경험’이라고 정의하고 있다.”⁵⁵⁾

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.

54) Dewey, John., *Art as Experience*, New York : Minton, Balch & Company, 1934, p. 19. 이하 AE로 표기.

55) 김유나, *op. cit.*, p. 20.

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 완결한 경험은 다른 경험과는 구별되는 독특성을 가지게 되며, 그 자체로서 자족성과 완결성을 지니게 된다. 이럴 때 경험은 다른 경험과는 구별되는 ‘하나의 경험’이 된다.⁵⁶⁾

즉, 어떤 경험이든 그 경험이 중도에서 포기되지 않고 끝까지 완성되어 감상자에게 성취감을 안겨준다면, 그것은 ‘하나의 경험(an experience)’이 될 수 있다. 예컨대, “예술을 통해 행하고 겪는 경험” 뿐만 아니라, “일상 속에서 이루어지는 경험도 완성된 경험이라면 하나의 경험이 될 수 있고, 이를 통해 충만한 만족감을 경험했다면 그것은 미적 경험”이 되는 것이다.⁵⁷⁾ 그러므로 듀이의 예술 철학사상은 미적 경험이 특정한 예술적 대상이나 장소에서만 발견되는 것이 아니라, 일상 속 모든 경험에서 발견될 수 있다는 것으로 요약될 수 있다.

이와 같이 미적 경험이 일상적 삶의 과정에서도 연속된다는 듀이의 견해는 예술과 관련한 여러 전통적인 이분법적 사고들에 반대한다. 그것은 예술의 형식적·내용적 구분을 넘어서 순수예술과 대중예술, 혹은 실제적인 것과 미적인 것의 구분, 나아가 예술가와 일반 사람을 경계 짓는 구분에도 반대한다. 듀이에 의하면 예술의 범위가 확대됨은 물론이고, 미적 개념의 기준 역시 삶의 영역까지 확장될 수 있다.

내가 말하려는 것은 예술작품을 그 작품을 낳게 한 배경이 되는 삶의 경험에서 분리하고 격리시킴으로써 예술작품과 예술감상을 분리시키는 예술에 대한 생각이 형성되었다는 것, 그리고 예술에 대한 이러한 생각은 예술의 성격 자체에 내재된 것이 아니라 특수한 외적 조건 때문에 생겨난 것이라는 점을 지적하는 것이다. … 예술에 대한 올바른 이해는 … 경험세계로 되돌아가는 방법을 통해서 도달할 수 있다. 경험세계로 되돌아간다는

56) AE, p. 35.

57) 허정임, 「존 듀이의 경험주의 미학에 입각한 예술교육」, 영남대학교 대학원, 학위논문(박사), 2013, pp. 12-13.

것은 일상에서 마주치는 평범한 사물들에 대한 경험으로 되돌아가서, 그러한 경험이 갖는 미적 특성들을 찾아내는 것을 말한다.⁵⁸⁾

이러한 논의에 따르면, 모든 경험은 잠재적으로 미적인 가치를 지닐 수 있게 된다. 그러나 듀이는 미적 경험의 질에 따라 독특하고도 압도적인 미적 대상을 식별할 수 있다고 보았다. 이러한 맥락에서 듀이는 매우 중요한 개념적 구분을 도입하여 자신의 독특한 예술 철학을 전개한다. 말하자면 그는 예술품(product of art)과 예술 작품(work of art)의 개념을 엄연히 구분한다. 전자는 “우리가 통상적으로 부르는 예술품으로서 사원, 그림, 조각, 시 등과 같이 예술적 가치를 전달하는 매개물인 어떤 물리적 대상”을 가리키는 반면, 후자는 “예술적 가치를 향유하는 작용이나 과정에서 발생하는 경험”을 가리킨다.⁵⁹⁾ 즉, 듀이에게 있어서 예술의 진정한 본질과 가치는 우리가 본래 예술이라 간주하는 단순한 예술품(art product) 속에 있는 것이 아니라, 그 예술품을 창조하고 지각하게 되는 역동적이고 발전적인 경험적 활동(work of art) 속에 있는 것이다.

예술품은 물질적인 것이며 가능성을 가지고 있다. 여기에 반하여, 예술작품은 능동적인 것이며 경험된 것이다. 한마디로 예술작품(work of art)은 예술품(art product)이 하는 일, 즉 예술품의 작용을 가리킨다. ... 하나의 경험의 과정이 끝날 때 경험되는 대상의 성격도 이러한 상호작용에 의해 결정된다. 경험대상이 경험에서 발생하는 에너지와 조화롭게 상호작용할 때, 그리고 함께 작용하여 처음의 충동과 긴장을 해소하고 경험을 발전시켜 주는 방향으로 나아갈 때 예술작품이 존재한다.⁶⁰⁾

따라서 듀이에게 있어서 예술을 감상한다는 것은 관람자가 어떤 대상을 미적 경험 속에서 ‘재구성’하는 것을 의미한다. 즉 듀이에게 예술은 ‘경험’으로서 정의되기 때문에, 감상자가 예술을 제대로 지각하기 위해서는 예술가의 제작 활동에 필적할 만한 ‘창조적’인 경험 활동이 이루어져야 한다. 이에 대한 듀이의 설명은 다음과 같다.

58) AE, pp. 10-11.

59) 김동식, *op. cit.*, pp. 203-204.

60) AE, p. 162.

참된 의미에서 감상자가 예술작품을 제대로 ‘지각하기’ 위해서는 감상자도 자기 자신의 경험을 ‘창조’해야만 한다. 감상자가 경험을 창조하려면 감상자는 예술작품을 만들어 낸 예술가가 경험한 것에 필적할 만한 경험을 해야 한다. 물론 예술작품을 감상하는 경험은 예술작품을 만들어 내는 예술가의 경험과 문자 그대로 동일한 것일 수는 없다. 그러나 예술작품을 감상하는 사람은 세세한 부분에서는 차이가 있다 하더라도 적어도 형식적인 면에서는 예술가가 했던 경험과 유사한 경험을 해야 하며, 예술가와 마찬가지로 구성요소들에 대해 일정한 질서를 부여해야 한다. 예술작품을 감상할 때 이러한 ‘재창조’의 행위가 없다면, 그 작품은 진정한 의미에서의 예술작품으로 지각되지 않는다.⁶¹⁾

결국 듀이의 예술 철학은 예술가나 예술작품이 아닌 감상자의 경험에 더 중점을 두고 있다는 점을 알 수 있다. 아무리 훌륭한 예술품이라도 감상자에 의해 하나의 경험이 이루어질 때야만 비로소 예술적 가치를 지닐 수 있고, 예술작품으로 인정될 수 있기 때문이다. 그러므로 예술을 이해하는 데 있어서 경험하는 주체는 중요한 역할을 수행하게 된다.

지금까지 듀이의 프래그머티즘 미학의 핵심이 되는 ‘경험’ 이론과 그것이 예술의 이해에 미치는 영향과 의의에 대하여 살펴보았다. 자연주의적 토대에 기초한 듀이의 경험이론의 미학적 목표는 전통 철학에서 만연해 오던 이분법적 사고들을 거부하고, 예술과 일상의 연속성을 확보하는 것이었다. 듀이는 이러한 구분을 연결하는 원동력이 바로 ‘미적 경험’이라고 보았으며, 그중에서도 완성되고 충만한 ‘하나의 경험’이 예술의 본질이며 미적인 가치를 부여한다고 보았다. 이를 통해 듀이가 주장하는 예술과 삶의 연속성은 예술과 일상의 단절을 비롯해 작품과 감상자의 분리, 감상자의 수동적 역할 등 근대 미학의 한계와 문제점들을 극복하는 실천적인 대안이 되고 있음을 확인할 수 있었다.

이제 다음 절에서는 이러한 듀이의 미학적 입장을 토대로 몸 중심적인 프래그머티즘 미학을 개진하고자 하는 슈스터만의 ‘신체미학(Somaesthetics)’을 살펴봄으로써, 그것의 이론적 방향을 논의하고자 한다.

61) *Ibid.*, p. 54.

2. 존 듀이의 미학에 대한 리처드 슈스터만의 계승

슈스터만은 듀이가 ‘예술작품으로서의 예술’이 아니라 ‘미적 경험으로서의 예술’을 주장한 점에 주목하여, 자신이 구체적으로 논의하고자 하는 ‘신체미학(Somaesthetics)’의 이론적 체계를 수립한다. 말하자면 슈스터만은 예술이 ‘물리적 대상으로서의 작품’이 아니라 ‘인간이 삶 속에서 행하고 겪는 역동적 경험’이라고 주장한 듀이의 경험주의 예술론을 신체미학이 지향하는 “개선주의(meliorism)”의 발판으로 삼는다.⁶²⁾ 신체미학의 개선주의는 개별적인 경험과 행위의 핵심적 장소로서 ‘몸’을 바라보고, 몸의 잘못된 습관이나 경험을 개선하여 인간의 삶을 풍요롭게 하는 것을 목표로 한다. 본 글에서는 앞서 살펴본 듀이의 프래그머티즘 미학에 대한 일반적 논의를 슈스터만이 어떻게 해석하고, 어떤 점을 적극적으로 수용하고 있는지를 살펴봄으로써 신체미학의 이론적 방향을 도출하고자 한다.

슈스터만은 듀이의 미학 중 가장 중심적 특징이 ‘육체적 자연주의(somaic naturalism)’⁶³⁾에 있다고 말한다. 말하자면, 듀이는 인간을 유기체로 환원하는 것으로 시작해 미적 경험의 원천을 육체적 리듬에, 즉 “우리가 ‘금수’와 공유하는 ‘기본적인 생명기능’에 그 뿌리를 두고 있다”⁶⁴⁾고 주장하는 것이다. 슈스터만은 듀이의 육체적 자연주의에 대해 다음과 같이 설명한다.

자연주의는 예술을 진보적 문화든 원시적 문화든 모든 문화에서 표현되는 인간 본성에 그 기원을 두고 있는 것으로 정의한다. 말하자면 예술은 자연인(natural human)의 욕구나 충동으로부터 생성되는 것으로 간주된다. 그러한 욕구나 충동은 균형이나 형식 혹은 유의미한 표현에 대한 자연적 욕망, 즉 일종의 고양된 미적 경험에 대한 갈망이다. 이러한 미적 경험은 생물체(living creature)로서의 인간에게 즐거움뿐만 아니라 삶에 대한 생생하고 고양된 의미를 부여해준다. 이러한 관념에 의하면 예술은 인간의 본성이 존속되고 발전되는 과정에서 자연적인 것뿐만 아니라 도구적인 것에도 그 뿌리 깊은 토대를 두고 있다.⁶⁵⁾

62) 허정선, *op. cit.*, p. 29.

63) ‘육체적 자연주의’는 슈스터만이 듀이의 자연주의적 토대를 두고 명명한 용어이다.

64) PA, p. 6.

슈스터만에 의하면, 이러한 육체적 자연주의에 기반한 듀이의 미학은 ‘예술의 도구적 가치’가 명확하게 드러난다. 듀이 또한 예술의 대체될 수 없는 본질적 가치를 옹호했지만, 그는 미적 경험의 유용한 측면을 강조하면서 이를 주장했다는 것이다. 예를 들어, 추수의 들녘에서 불리는 노동요는 추수하는 사람들에게 만족스러운 미적 경험을 제공하는 데 그치는 것이 아니다. 그 노동요가 지닌 풍취는 추수하는 사람들에게 전해져 노동을 생동케하고 증진시키며, 노래와 노동이 끝난 이후에도 오랫동안 남는 연대의 정신을 심어준다. 이와 유사한 유용성이 고급예술작품들에서도 발견된다. 고급예술작품들은 특별한 미적 경험을 산출하는 것으로 끝나지 않고, 새로운 통찰력을 제공하여 감상자의 지각과 소통을 변화시키는 작용을 한다.⁶⁶⁾ 이렇듯 듀이의 미학은 전체 생물을 생동케 하는 경험, 즉 유기체로서 인간의 삶과 발전에 이바지하는 경험이 진정한 예술적 가치를 지니는 것이다.

듀이는 예술의 특별한 기능과 가치가 어떤 특수화된 특정 목적에 있는 것이 아니라 생물을 더욱 범세계적인 방식으로 만족시키는 데 있다고 주장하는 지점까지 나아갔다. 그러한 만족은 다양한 목적들에 기여함으로써, 그리고 무엇보다도 우리를 기운생동케하는 우리의 직접적 경험을 증진시키고 그리하여 우리가 추구하는 상위 목적들에 대한 성취를 북돋아줌으로써 이루어진다. 그러므로 예술은 도구적으로 가치 있으면서 동시에 그 자체로 만족스러운 목적이다.⁶⁷⁾

슈스터만은 이러한 예술의 도구성에 대한 듀이의 관점으로부터 많은 영향을 받았다. 즉 감상자에게 유용한 가치를 제공하는 미적 경험은 감상자로 하여금 만족스러운 관조 속에 머물도록 하는 것이 아니라, 완전한 경험의 성취를 위해 긴장과 역동의 에너지를 발동하여 또 다른 삶의 경험에 기여하는 것이다. 이렇듯 직접적인 경험이 삶에 발전적인 결과를 가져다준다는 것은, 미적 경험이 감각적 차원으로만 작용하는 것이 아니라 지적인 차원에서 인식적 활동의 활발함을 이끌어낸다는 점을 의미한다.

나는 신생의 자연주의를 수용하기 위해 이원론을 거부하면서 ... 모든 경

65) PL, p. 5.

66) PA, p. 9.

67) *Ibid.*

험, 심지어 추상적인 사고가 신체 의존적이라는 듀이의 견해를 공유한다. ... 듀이는 비록 직접적인 경험이 알 수 없고 말로 나타낼 수 없더라도, 그것의 존재와 기능은 내성에 의해 인식될 수 있고, 나아가 우리의 모든 사고에 필요한 것으로 볼 수 있다고 주장한다. ... 나의 주장은 비추론적인 경험과 그것의 인식적인 역할을 강조하는 것에 있다.⁶⁸⁾

이러한 맥락에서 슈스터만은 듀이의 프래그머티즘 미학을 “체화되는(embodied) 경험의 철학”이며 “경험을 실천하는” 철학이라고 표현한다. 여기서 ‘체화’는 “자연의 섭리에 순응할 때 가장 강렬하게 느껴지는 경험의 질적 특성이다. 이러한 질적 특성이 몸의 감각적 지각을 통해 생생하게 느껴질 때, 지적 인식을 예리하게 하여”⁶⁹⁾ 실천의 에너지로 작용하는 것이다. 슈스터만이 강조하는 체화되는 경험은 바로 이러한 미적 경험의 직접성과 질적 특성에 입각한 듀이의 프래그머티즘에서 비롯된 것이다.

프래그머티즘은 내가 실천하고 있듯이 체화되는(embodied) 경험의 철학이며 늘 상황 속에 놓여 있는 경험의 철학이다. 프래그머티스트는 선형적 원리에 의존하거나 필연적 진리를 추구하기보다 경험을 실천한다. 말하자면 프래그머티스트는 현재의 경험의 특질과 이것이 미래의 경험에 미치게 될 결과를 개선할 수 있도록 경험의 의미를 명료히 하려고 애쓴다.⁷⁰⁾

슈스터만은 듀이의 체화되는 경험에 관한 연구의 연장선에서 ‘신체’를 중요한 매개로 한 ‘개선주의’를 주장하고자 한다. 그는 듀이에게서 영향을 받은 예술의 도구적 가치를 드러내기 위해, 인간의 삶을 풍요롭게 하기 위한 개선주의적 방법론이 “어떻게 우리 몸의 지각과 기능을 개선하는 것과 직접적으로 관련되는지를 보여주려고 하였다.”⁷¹⁾

몸과 그것의 비언어적 메시지에 대한 예리한 관심, 그리고 신체적 관심을 높이고 자신의 느낌과 기능을 변화시키는 방법을 변형하는 신체적 단련들

68) PP, p. 158, p. 163, p. 233.

69) 허정선, *op. cit.*, p. 57.

70) PL, p. 96.

71) *Ibid.*, p. 166.

의 훈련에 의해, 인간은 자기 자신을 새롭게 함으로써 자기인식을 발견하고 확장한다. 자기인식과 자기변형에 대한 이러한 탐구는 거부할 수 있는 미적 매력을 지닌 체화되는 풍요를 증진하는 철학적 삶을 구성할 수 있다.⁷²⁾

슈스터만은 이에 대한 구체적인 논의를 ‘신체미학(Somaesthetics)’을 통해서 보여준다. 신체미학은 체화를 적극적으로 해내는 신체와 그것의 주요한 가치를 논증함으로써, 그것이 자기인식은 물론 자신의 품성을 개선하여 나아가 사회(문화)의 질을 개선하는데 기여할 수 있다는 가능성을 제시하고자 한다.

본질적으로 체화되는 프래그머티즘적인 선택이 있다. 우리가 신체적 경험을 불가피하고 귀중한 경험의 차원으로 인식하고, 철학을 궁극적으로 경험에 대한 탐구 혹은 살아가는 온당한 방법에 대한 탐구로서 간주한다면, 우리는 실제적인 신체 운동을 통해 우리 자신의 생생한 경험에 대한 구체적인 검증과 개선을 이루어가는 신체미학을 철학적인 삶의 본질적인 부분으로 간주할 수 있다.⁷³⁾

정리하면, 슈스터만의 신체미학은 신체적 경험의 직접성을 중요시하는 듀이의 미학적 입장을 그대로 유지하는 가운데, 더 넓은 의미에서 ‘자기개선’과 ‘자기변형’을 추구하는 실천적 내용을 사상에 담고 있다.

다음 장에서는 이러한 슈스터만의 논의를 좀 더 심층적으로 살펴보고자 한다. 이를 통해 신체적 움직임과 관객의 참여로 이루어지는 인터랙티브 아트와 신체미학을 연결하여 인터랙티브 아트의 예술적 가치에 관한 논의를 진행하고자 한다.

72) PP, p. 176.

73) PL, p. 156.

제3장 리처드 슈스터만의 신체미학

제1절 신체미학의 개선주의적 특성

1. 신체미학의 이론적 배경

신체미학(somaesthetics)은 ‘신체(soma)’와 ‘미학(aesthetics)’의 합성어로 슈스터만이 몸에 관한 미학적 논의를 펼치기 위해 고안한 용어이다. 그가 ‘body’가 아닌 ‘soma’를 사용한 이유는 몸에 대한 이원론적 사고방식에서 벗어나 새로운 관점으로 몸의 의미와 역할을 바라보기 위해서이다.

단지 몸뚱이와 뼈로 구성되는 물질적인 몸보다는 살아 있는(living), 느끼는(feeling), 지각력 있는(sentient), 목적이 있는(purposive) 몸을 강조하기 위해 나는 몸(body)보다는 신체(soma)라고 말하는 것을 선호한다.⁷⁴⁾

슈스터만에 의하면, 그동안 전통 철학에서 몸의 개념은 사람의 마음이나 영혼을 혼란시키는 장애물로 인식되어왔다. 즉, 몸은 신체 감각들의 불안전성에 의해 진리를 인식하는 매체로는 부적절할 뿐만 아니라, 몸의 감각은 인간의 이성 능력에 비해 열등한 것으로 취급되어왔다. 또한, 예술가들에게 있어서 몸은 예술 작업의 훌륭한 테마로 간주되었지만, 주로 외적인 형태를 아름답게 하기 위한 수단에 불과하였다. 슈스터만은 신체미학을 통해 몸에 관한 이러한 편견들을 바꾸고자 한다.

사실 몸은 철학에서의 마음과 정신의 계속적인 특권에 있어서 매우 강력한 영향을 미쳤다. 감옥, 정신을 산란하게 하는 것, 오류의 원인 그리고 부정확한 것 같은 지배적인 몸의 부정적인 이미지는 서양 철학자들이 일반적으로 보이는 신체적 수양을 위한 관념론적 경향과 무시에 의해 반영되거나 증강되었다. ... 철학자들과는 달리, 예술가들은 대체로 몸을 열렬히 사랑하고 공경해 왔다. ... 그러나 예술가들은 인간의 몸에 대한 그들의 숭배

74) BC, p. xii(Preface).

적인 사랑에 있어 보통 신체적 주체가 스스로의 구현적 의식의 표현을 표출하는 것보다, 몸을 다른 이의 의식하기에 있어 매혹적인 대상으로 그리는 것을 선호해왔다. 여성, 특히 어리고 연약한 여성은 종종 그러한 대상화의 주체가 되어 왔고, 보는 이의 게걸스러운 쾌락을 위해 오염하고 관능적이고 상냥하고 수동적인 몸뚱이로 묘사되었다.⁷⁵⁾

슈스터만에게 있어서 신체(soma)는 “삶과 감각이 빠진 단지 물리적인 몸보다는 삶, 느낌, 감각이 있는 몸”⁷⁶⁾을 의미한다. 그는 ‘신체’에 대한 보다 명확한 연구 방향을 밝히기 위해 다음과 같이 설명한다.

몸은 단지 인간의 품성(ethos)과 가치의 중심적 위치일 뿐만 아니라 육체적으로 보여질 수 있고 매력적으로 발전될 수도 있다. 또한, 몸은 인간의 지각과 행위의 기술이 그 자신의 덕과 행복을 위한 인식과 능력을 향상하도록 단련될 수 있는 곳이기도 하다.⁷⁷⁾

이는 “인간의 몸이 자본주의 사회에서 대상화, 물신화되고 있다는 사실을 인정하면서도, 한편으로 지각의 매체로서 몸이 의식과 적극적으로 연결되어 인간의 차원 높은 삶을 형성할 수 있다는 입장을 주장하는 것이다.”⁷⁸⁾ 슈스터만은 철학의 역사가 합리론 중심으로 발전되어 왔기 때문에 몸의 경험과 그것의 풍부한 잠재성은 항상 거부되거나 무시될 수밖에 없었다는 점을 지적한다. 그는 이러한 흐름을 바꾸기 위해 ‘신체미학’의 중요성을 환기시킨다.

철학은 신체나 감각을 과오나 편견 그리고 파괴적 욕망을 낳는 주된 원천으로 보고 이러한 위험들을 순화하는 데 공헌했다. ... 그러나 우리가 신체적 경험을 불가피하고 귀중한 경험의 차원으로 인식하고, 철학을 궁극적으로 경험에 대한 탐구 혹은 살아가는 온당한 방법에 대한 탐구로서 간주한다면, 우리는 실제적인 신체 운동을 통해 우리 자신의 생생한 경험에 대한

75) *Ibid.*, pp. ix-x(Preface).

76) *Ibid.*, p. 1.

77) *Ibid.*, p. xii(Preface).

78) 이지연, *op. cit.*, p. 184.

구체적인 검증과 개선을 이루어가는 몸의 학을 철학적인 삶의 본질적인 부분으로 간주할 수 있다.⁷⁹⁾

슈스터만에 의하면, 기존의 신체적 담론과 학술적 연구들은 ‘몸’을 주제로 다루고 있지만, 그것이 인간의 삶을 개선하거나 윤택하게 하는 데 기여하는 관점으로 보고 있지는 않다. 그들의 관심은 대부분 “신체에 대한 글쓰기” 즉, 신체의 개념이 역사적으로 어떻게 형성되어왔는가를 기술하는 데 그칠 뿐이다.

신체에 대한 학술적인 관심은 대부분 단순히 이론화할 수 있는 새로운 것을 발견하는 데 대한 관심일지도 모른다. 그리고 그 연구의 대부분은 현재 실제적으로 작용하는 실재적 실체를 다루기보다는 그리고 신체의 실행과 경험이 어떻게 개선될 수 있는가를 연구하기보다는 ‘문화적 신체에 대한 글쓰기’라고 부르는 것에 관심을 가질 뿐이다. (말하자면 신체가 문헌에서 어떻게 하나의 상징이나 주제로 기능하는지를 기술하거나 신체의 개념이 역사적으로 어떻게 형성되어왔는지를 기술한다.) 그럼에도 불구하고 신체라는 제목의 확산은 현저하게 이루어지고 있다.⁸⁰⁾

그러나 신체미학은 미와 예술이 몸 중심적인 경험을 통해 인간의 삶을 변화시키는 데 기여한다는 입장에서 ‘개선주의(meliorism)’를 지향한다. 다시 말하면, 신체미학은 개별적인 경험과 행위의 핵심적 장소로서 ‘몸’을 바라보고, ‘몸을 어떻게 사용하는가’에 대한 실질적인 문제에 관여함으로써 그것을 증진시킬 수 있는 훈련이나 실행을 포괄한다. 슈스터만은 신체미학에 관한 정의를 다음과 같이 정의하고 있다.

신체미학은 감각적·미적 감상(aisthesis) 및 창조적인 자기 스타일 형성의 요체로서 우리 몸을 경험하고 사용하는 것에 대한 핵심적이고 개선적인 연구로서 잠정적으로 정의할 수 있다. 그러므로 신체미학은 몸을 배려하거나 몸의 배려를 향상시킬 수 있는 지식, 담론, 실천들 그리고 신체적 훈련들에 마찬가지로 기여하게 될 것이다.⁸¹⁾

79) PL, p. 156.

80) *Ibid.*, p. 155.

81) Shusterman, Richard., “Somaesthetics: A Disciplinary Proposal”, *The Journal of Aesthetics*

슈스터만에 의하면, 개선적 프로그램을 기획하는 새로운 교과로서의 신체미학은 아무런 미학의 역사적 기반 없이 갑작스럽게 등장한 것이 아니라, 미학적 전통 위에 뿌리 깊게 근거하고 있다. 그는 이를 논변하기 위해 알렉산더 바움가르텐(Alexander Gottlieb Baumgarten)의 ‘에스테티카(Aesthetica)’⁸²⁾를 검토하면서 자신의 논의를 시작한다.

신체미학이 얼마만큼이나 미학적 전통에 굳건하게 근거하고 있는지를 보이기 위해 나는 알렉산더 바움가르텐의 에스테티카(Aesthetica, 1750/1758)를 검토함으로써 시작하겠다. ... 그는 형식적인 철학교과에 미학이라는 용어를 주조했다. 교과에 대한 목적은 현재의 철학적 미학(순수예술 및 자연의 아름다움에 대한 이론)이 정의하는 범위보다 더 멀리 나아간다.⁸³⁾

슈스터만은 바움가르텐의 이 논문이 “최초의 미학적 프로젝트”라고 보면서, 그것이 오늘날 미학을 규정하는 방식(즉 순수예술이나 자연에 관한 이론)을 넘어 훨씬 실천적이고 실제적인 의미를 지니고 있다고 보았다. 즉, 그것은 “삶에 있어서 철학적인 자기완성에 대한 총체적인 프로그램”을 완성시키는 것을 목표로 한다. 슈스터만은 이러한 바움가르텐의 미학적 체계 속에서 신체미학의 근간이 되는 요점을 발견한다.

바움가르텐의 최초의 미학적 프로젝트는 우리가 오늘날 미학으로 인식하고 있는 것보다 더 큰 시야와 실천적 혹은 실제적 의미를 지니고 있다. 그것은 삶에 있어서 철학적인 자기완성에 대한 총체적인 프로그램을 내포한다. 나는 바움가르텐이 주장했던 실천적인 요소와 같이 확장된 시야를 공유하는 것을 보여주고 신체미학에 관한 교과를 개관하겠다.⁸⁴⁾

슈스터만은 바움가르텐의 ‘감성적 인식의 학’이 그리스어인 ‘아이스테시스(aisthesis)’

and Art Criticism, Vol. 57, No. 3, 1999, p. 302. 이하 SDP로 표기.

82) 바움가르텐은 1742년 및 1749년 Frankfurt/Oder 대학에서 미학 강의를 마친 후 라틴어로 된 긴 글 “*Aesthetica*”(1750)를 간행하였고, 1758년에 좀 더 짧은 두 번째 글을 보완하였다. 슈스터만이 인용한 바움가르텐의 글은 독일어와 라틴어로 축약된 다음의 저서에서 가져온 것이다. 즉, Baumgarten, Alexander Gottlieb., *Theoretische Aesthetik: Die Grundlagen Abschnitte aus der “Aesthetica”*(1750/58), H. R. Schweizer(trans.), Hamburg : Felix Meiner, 1988

83) PA, p. 263.

84) *Ibid.*

즉, 감각적 지각에서 도출되고 있다는 점을 주목한다. 당시 감각적 지각은 소위 ‘저급한 능력’이라고 경시되었는데, 바움가르텐은 감각적 지각이 가지는 인식적 가치를 주장함으로써 ‘보다 나은 삶’을 위해 그것이 지니는 풍부한 잠재성을 강조하는 것을 목표로 한 것이다. 그는 감각적 지각에 대한 연구가 과학과 철학 등 다른 분야의 연구에 발전을 가져다줄 수 있다고 믿었다.

바움가르텐은 미학이란 이름을 그리스어의 감각적인 지각에서 가지고 왔다. 그는 새로운 철학적 학문이 감각적인 지식에 대한 일반적인 이론을 구성할 것을 의도했다. ... 바움가르텐은 ... 감각적인 인식에 대비하는 인지적인 가치에 대해 논의하는 것 대신에, 그것의 잠재성을 기리는 것에 목적을 둔다. 즉, 보다 나은 생각이 아니라 보다 나은 삶을 위해서, 바움가르텐은 미학의 연구가 다음과 같은 여러 가지의 방법으로 더 큰 지식을 증진시킨다고 단언했다. 우선 미학은 과학에 적합한 더 나은 감각적인 인지를 제공한다. 그러므로 단순하게 명쾌한 인지를 다루는 것 이상의 것을 연구할 수 있다. 또한 미학적 연구를 통한 감각적 인지의 증진은 개인에게 다른 사람을 앞서는 우월성을 가져다준다. 단순히 사유에서뿐만 아니라 일상적인 생활의 실제적 행동에 있어서 그러하다.⁸⁵⁾

신체미학은 이렇듯 감각적 지각능력의 정당성을 논증하는 바움가르텐의 미학 위에 정초한다. 그러나 슈스터만은 바움가르텐의 미학적 프로그램에서 중요한 요소이지만 결여되어있는 한 가지를 지적하는데, 그것은 바로 “신체의 훈련(cultivation of the body)”⁸⁶⁾이다. 슈스터만에 의하면 바움가르텐은 미학을 감각적 인식의 학문으로 정의하고 그것의 완성을 목표로 하고 있음에도 불구하고, 그의 이론 중 어느 부분에서도 감각적 인식과 관련된 몸을 심도 있게 연구하거나, 그것을 실제로 잘 다루기 위한 육체의 훈련법을 권장하고 있지는 않다는 점이다.

바움가르텐은 미학을 감각적 인식의 학문으로 정의하고 그것의 완성을 목표로 한다. 하지만 감각은 육체에 속한 것이고 그것의 상태에 의해 깊게 영향을 받는다. 우리의 감각적인 인식은 몸이 어떻게 느끼고 작용하는가에

85) *Ibid.*

86) SDP, p. 299.

따라 달려 있다. 그러나 바움가르텐은 그의 미학적인 프로그램에서 육체를 연구하고 완벽하게 포함하는 것을 거부한다.⁸⁷⁾

바움가르텐이 신체적 훈련을 무시하는 것은 다음과 같은 사실을 인식할 때 더욱 충격적이다. 예를 들어, 그는 “육체라는 낮은 인식능력(*facultates inferiores, caro*)은 그것이 타락한 상태에서 뒤흔들려서는 안 되고, 제어되고 개선되어 미학적인 훈련을 통해 적절히 인도되어야 한다”⁸⁸⁾고 말하고 있다. 이와 같이, 신체를 ‘살덩이’라고 표현한 바움가르텐의 언급에서 신체에 대한 그의 신학적 편견을 입증할 수 있다. “바움가르텐에 의하면 감각적/감각적 인식은 중요하기 때문에 이것을 가능하게 하는 몸에 대한 중요성은 발전할 여지가 있었으나, 발전되지 못한 배경에는 당시 정신을 중시하고 육체를 경시했던 신학적 토대에 근거한다는 점을 슈스터만은 지적하고 있다.”⁸⁹⁾

바움가르텐이 데카르트에서부터 시작해서 라이프니츠와 볼프로부터 물려받은 이성주의자의 전통 아래에서 육체는 단지 기계로만 여겨진다. 그래서 육체는 감각적인 인지 혹은 인식의 대상이었던 적이 없었다. 다른 한편으로 이러한 철학은 엄격하게 정신과 육체를 나눈다. 이러한 것은 대개 정신을 중요시 여기고 육체를 경시했던 신학적인 것에 요인이 있다고 하겠다.⁹⁰⁾

그러나 슈스터만은 바움가르텐이 중요하게 여겼던 감각적 지각에 대한 개선론적인 연구가 심화되어야 한다고 본다. 따라서 그는 신체미학을 통해 바움가르텐의 미학 이론의 한계점들을 보완하면서 “삶을 증진시키는 인식적 교과로서의 미학”⁹¹⁾이라는 미학적 목표를 되살리고자 한다. 이때 그의 교과는 미와 예술에 대한 이론적 측면을 넘어서 ‘신체의 훈련’을 포함한다. ‘신체의 훈련’은 신체미학의 실천적 특성을 대표하는 요소이면서 바움가르텐의 미학적 프로젝트를 완성시키는 보완적 특징이 된다.

87) *Ibid.*

88) “caro”는 영혼에 대비하여 종종 부정적으로 쓰이는 말이다. 예컨대, 관용적인 라틴구절에서 “caro”는 어떤 사람을 경멸하여 부를 때에 “부패한 육신”(caro putida)이란 말로 사용된다. (PA, p. 266. 참조)

89) 이지연, *op. cit.*, p. 188.

90) PA, p. 266.

91) SDP, p. 301.

2. 실천적 교과로서의 신체미학

슈스터만은 바움가르텐의 ‘감성적 인식의 학’에 근간을 두면서 그것을 한 단계 발전시킨 ‘실천적’ 교과로서의 신체미학을 수립한다. 여기서 ‘실천적(practical)’이라는 개념은 프래그머티즘의 핵심 사상으로써, 무관심하고 무목적적인 것으로 규정되어온 근대의 ‘미적(aesthetic)’이라는 개념과 대립한다. 기존의 미학이 눈에 보이지 않는 추상적 개념과 언어적 추론에 의존하면서 변하지 않는 진리를 추구하였던 것과 달리, 신체미학은 변화와 진보를 추구하고 실제적인 차원에서 특정한 목적에 부합한 결과를 가져오는 것을 목표로 한다. 슈스터만은 이와 같은 프래그머티즘의 정신에 입각하여 ‘실천하는 철학’으로서의 신체미학의 미학적 체계를 수립한다.

철학은 토대적인 것 대신에 변형적인 것을 추구해야 한다. 철학은 현재 우리의 인지적인 문화 활동의 근거를 마련하는 메타과학이라기 보다, 경험하게 되는 우리의 삶의 질을 개선하기 위해 실천들과 제도들을 재구성하는 데 목적을 둔 문화 비평이어야 한다. 개선된 경험은 근원적 진리가 아니라 궁극적인 철학의 목표이자 기준이다.⁹²⁾

말하자면, 신체미학은 몸에 대한 “단순한 이론적인 기획이 아니라 규범적인 실천”이며, “유용한 목적의 달성을 목표로 하는 실천적이고 실제적인 연습이나 훈련을 포함하는 교과”⁹³⁾이다. 슈스터만은 바움가르텐이 당시의 반(反) 신체적 편견 때문에 간과했던 ‘신체의 훈련(cultivation of the body)’과 관련된 문제를 미학의 영역에 포함하면서, 바움가르텐의 미학을 재구성한 신체미학의 목표를 다음과 같이 규정한다.

나의 주된 목표들은 역사적이라기보다는 오히려 재구성적인 것으로서, 이 탐구들을 다음과 같이 몇 가지로 꾸며 보는 일이다. 즉 첫째, 삶을 증진시키는 인지적인 교과로서 바움가르텐의 미학에 대한 생각을 되살리는 것인데, 이 교과는 아름다움과 예술에 대한 질문을 넘어서 이론적이고 실제적인 실행을 포함한다. 둘째, 바움가르텐이 불행하게도 미학에 도입한 바 있

92) PP, p. 157.

93) PA, p. 264.

는, 육체에 대한 경시를 종결시킨다.(이러한 무시는 19세기 미학에서 위대한 이상주의적 혹은 관념론적 전통에 의해 강화되었던 것이다.) 셋째, 확장된, 신체에 중심을 둔 장으로서 신체미학을 제안한바, 이는 중요한 철학적인 관심과 연관이 있다. 그리하여 신체미학은 철학이 더욱 더 성공적으로 삶의 기술(art of living)로서의 원래적 역할을 회복할 수 있게 한다.⁹⁴⁾

위의 목표들을 염두에 둔 신체미학의 특성은 한 마디로 ‘개선주의(meliorism)’로 요약할 수 있다. 신체미학의 개선주의(meliorism)는 개별적인 경험과 행위의 핵심 장소로서 ‘몸’을 바라보고, 잘못된 신체적 습관이나 경험을 개선하여 인간의 삶을 풍성하게 만드는 것을 목표로 한다. 이를 통하여 슈스터만은 신체미학의 목적이 단지 “몸에 대한 중심을 제안하는 것”이 아니라 “몸에 대한 잠재적인 실용성을 보이는 것”⁹⁵⁾에 있음을 밝히고 있다.

신체미학은 감각적·미적 감상(aisthesis) 및 창조적인 자기 스타일 형성의 요체로서 우리 몸을 경험하고 사용하는 것에 대한 핵심적이고 개선적인 연구로서 잠정적으로 정의할 수 있다. 그러므로 신체미학은 몸을 배려하거나 몸의 배려를 향상시킬 수 있는 지식, 담론, 실천들 그리고 신체적 훈련들에 마찬가지로 기여할 것이다.⁹⁶⁾

신체미학이 지향하는 개선주의는 구체적으로 ‘몸의 실천(somatic practice)’을 통해서 이루어진다. 결국, 우리는 몸을 통해서만 생각하고 행동할 수 있기 때문에, 슈스터만은 우리가 몸이라는 필수적 매체에 대한 분명한 깨달음과 훈련을 통해 그것의 사용을 증진시킬 수 있어야 한다고 주장한다. 즉, 신체미학은 몸이 우리 인간의 삶을 개선하는데 유용하게 사용될 수 있다는 미적인 잠재력을 인식하고, 이를 어떻게 다루어야 하는지를 ‘몸의 실천’ 방법들을 통해서 논증하고자 한다.

만약에 자아의 도구로서 파악된다고 하더라도 몸은 반드시 우리의 다양한 환경과 상호작용하는 기초적인 매체이며, 모든 우리의 지각, 행동 그리고

94) *Ibid.*, p. 267.

95) SDP, p. 299.

96) *Ibid.*, p. 302. 재인용

사상에 있어서조차도 필수품이다. 숙련된 보디빌더가 그들의 몸에 대해 잘 알 필요가 있는 것처럼, 우리 역시 모든 것 중 가장 높은 예술—즉, 더 나은 삶을 사는 것—에 대한 우리의 숙달에 공헌하는 다양한 원리와 실천을 함에 있어 우리의 삶과 행위를 향상시키기 위해서는 더 나은 신체적 지식이 필요하다. 우리의 신체적 매체에 대한 더 분명한 깨달음은 다른 모든 도구와 매체를 전개하는 데 있어 그것의 사용을 향상시킬 수 있다.⁹⁷⁾

슈스터만이 주장하는 ‘몸의 실천’은 오늘날 수동적으로 보고 듣는 일이 익숙해진 매체문화시대 속에서 몸의 감각을 되살리는 ‘생생한 활동(performing live)’을 통해서 이루어진다. 말하자면, ‘생생한 활동’은 매체 문화로 인해 둔감해진 우리 몸의 수동성을 극복하고 자유로운 몸의 감각을 회복하는 것을 의미한다. 이는 신체미학적 개선주의가 거창한 방식의 변혁적 태도를 요구하는 것이 아니라, 개인이 일상에서 실행할 수 있는 ‘작지만 중요한’ 삶의 실천으로부터 점진적으로 이루어진다는 점을 상기시킨다.

우리는 프래그머틱하고 점진적인 전략으로 가야한다. ... 특히 어떤 습관이 우리를 잘못 이끄는지를, 어떤 정확한 습관의 차원이 교정을 요구하는지를, 어떤 종류의 고침이 비판적인 신체미학적 자의의식에 있어서 엄격한 실천적 작업을 요구하는지를 정확하게 구분하기 위해서 그래야 한다. 그러한 일에 있어서 조직적인 신체적 반성으로 성립된 원리는 더욱 유용하다.⁹⁸⁾

그렇다면 몸의 실천은 어떤 노력을 수반하는가? 슈스터만에 의하면, 몸의 실천은 일차적으로 ‘나’의 직접적인 신체적 ‘미적 경험’을 통해서 이루어진다. 이는 타인에 의한 간접적 경험은 몸의 실천이 될 수 없음을 의미한다. ‘내’가 몸으로 직접 경험하는 활동일 때 그것은 ‘생생한 활동’이 되는 것이며, 이렇게 될 때 몸의 실천은 단순한 사적인 경험에 그치지 않고 개선에 기여할 수 있다.

내 자신이 기울인 노력의 대부분은 삶의 구체화된 예술로서 실천철학을 위한 현재의 가능성과 모델을 탐색하는 데에 있다고 하겠다.⁹⁹⁾

97) BC, p. 4.

98) *Ibid.*, p. 212.

이는 예술은 물론, 예술 이외의 일상적 활동들도 포함함으로써 ‘미적 경험’에 대한 슈스터만의 폭넓은 시각을 보여준다. 예컨대, 인간에게 즐거운 쾌감을 제공하는 오락이나 육체적 개선에 도움을 주는 다이어트나 보디빌딩 등은 일상의 영역에서 건강한 삶을 추구하는 생생한 활동으로서 슈스터만이 들고 있는 실증적 사례이다.

전형적으로 미적인 것으로 받아들이지 않는 기획들을 언급함으로써, 즉 무예나 스포츠, 명상적인 수행들, 심신 요법뿐만 아니라 자기인식과 자기 지배의 핵심적인 철학작업 등을 언급함으로써 신체미학은 협소한 미적 교과의 한계를 깨뜨리고자 위협한다.¹⁰⁰⁾

그러나 다양한 몸의 실천들을 아무런 경계 없이 설명하는 방식은 신체미학을 추상적인 일반화로 오해할 수 있다.¹⁰¹⁾ 따라서 슈스터만은 개별적인 몸의 실천들이 지향하는 방향성에 따라 이를 구분함으로써 신체미학의 구성 체계를 명확히 밝힌다. 예를 들면, 어떤 실천들은 전인격적인 인간을 지향하는 데 중점을 두어, 정신의 건강과 의식의 통제를 개선하기 위한 하나의 ‘수행’과 같은 역할을 구현한다. 슈스터만은 이러한 실천의 사례로 요가나 명상, 태극권 등을 소개하고 있다. “이러한 치료법들은 감각들의 신체적 기능에 대한 고양된 주의와 통달을 통해 우리의 정신과 감각들을 예민하게” 하고, 또한 “우리의 인식적 실행을 방해하는 경향이 있는 몸의 습관과 결점으로부터 해방”¹⁰²⁾ 시킴으로써 신체의 건강과 정신의 수양에 이르게 한다.

말하자면 주로 외적 형태를 아름답게 하는 데 역점을 두는 실천과 ... 더욱 만족스러운 경험과 더욱 예리한 지각으로 우리를 ‘더 나아지도록’ 만드는 데 집중하는 실천을 구별할 필요가 있다. ... 어떤 실천들은 몸 전체, 즉 하나의 통합된 전체로서 전인격적 인간을 지향하는 데 역점을 둔다. 예를 들면, 하타 요가, 태극권 그리고 펠덴크라이스 요법은 통합을 피하는 다양한 몸의 자세를 포함하는데, 몸의 조화로운 기능과 에너지를 하나의

99) SDP, p. 311.

100) *Ibid.*, p. 308.

101) 슈스터만은 신체미학을 지나친 쾌락주의나 몸의 외부적 측면만을 강조하는 학문으로 오해하는 몇몇 비평가들의 편견을 극복하기 위해 육체적 실천들을 세부적 차원으로 분류하는 작업을 시도한다. 이를 통해 신체미학은 몸을 통한 질적이고 생생한 경험에 집중하고, 개선된 삶에 초점을 맞추는 학문이라는 점을 강조하고자 한다.

102) PL, p. 139.

통일된 전체로서 발전시키기 위해서이다. 이러한 몸의 자세들이 피부 표면과 근육의 조직에 스며들어 우리의 뼈를 다시 정렬하게 하고 우리가 몸통, 머리 그리고 사지를 움직일 수 있게 하는 신경 경로를 더 원활하게 움직인다.¹⁰³⁾

슈스터만은 신체미학을 근본적인 세 가지 차원으로 나누어 설명함으로써, 신체미학의 구성 체계와 몸의 실천에 대한 이론을 다음과 같이 구체화한다.

가. 신체미학의 세 가지 차원

슈스터만의 신체미학은 다음과 같이 세 가지 차원으로 이루어져 있다. 첫째, ‘분석적 신체미학(analytic somaesthetics)’은 대체로 몸에 대한 텍스트와 담론을 총망라하는 이론적 차원이다. 둘째, ‘프래그머티즘적 신체미학(pragmatic somaesthetics)’은 몸의 다양한 실천방법들을 소개하고 이를 비교·비판하는 것과 관련된 방법론적 차원이다. 셋째, ‘실천적 신체미학(practical somaesthetics)’은 앞의 두 가지 차원을 바탕으로 직접 몸의 실천에 참여하는 실천적 차원이다.

(1) 분석적 신체미학(analytic somaesthetics)

‘분석적 신체미학’은 몸에 대한 텍스트와 담론을 총망라하는 이론적 차원이다. 이것은 전통적으로 몸에 관한 존재론적이고 인식론적인 연구들을 비롯해, 푸코(Michel Paul Foucault)나 부르디외(Pierre Bourdieu)가 다루었던 것처럼 일종의 사회정치적 탐구들도 포함한다. 몸에 관한 사회정치적 탐구는 “몸이 어떻게 권력에 의해 형성되어지고 권력을 유지하기 위한 도구로 사용되는지”¹⁰⁴⁾를 문제 삼는다. 이처럼 분석적 신체미학은 몸과 관련된 다양한 규범 그리고 원리의 역사적 출현을 묘사하고 있다는 점에서 주로 계보학적인 특성을 지닌다.

(2) 프래그머티즘적 신체미학(pragmatic somaesthetics)

103) *Ibid.*, pp. 158-159.

104) SDP, p. 304.

‘프래그머티즘적 신체미학’은 “몸의 개선을 위한 특별한 방법들을 제안하고 이를 비교·비판”¹⁰⁵⁾하는 것과 관련된다. 이러한 방법론적 차원은 분석적 신체미학의 이론적 차원을 넘어서는 특성을 보인다. 슈스터만에 의하면, 실제로 “인류 역사상 오랜 과정에 걸쳐서 엄청나게 많은 다양한 훈련이 우리의 경험과 몸의 사용을 개선하기 위해 권장되어왔다.”¹⁰⁶⁾ 예를 들면, 다양한 식단, 몸단장과 치장, 댄스, 요가, 에어로빅, 보디빌딩, 무술 등이 있다. 이러한 다양한 실천 방법론은 타인을 향한 신체적 실천인가 또는 자신을 향한 실천인가에 따라 재현적/경험적인 형식으로 분류될 수 있다.

(2)-① 재현적 신체미학

‘재현적 신체미학’은 몸의 외양을 강조하는 신체미학의 실천 분야이다. 예를 들어, 메이크업, 헤어스타일, 성형수술, 화장술 등이 여기에 포함된다. 그러나 이러한 재현적 차원은 신체미학의 한 분야일 뿐이지, 그것의 대표적 분야가 아니다. 만약 신체미학이 재현적 차원으로만 이해된다면, 그것은 몸의 “외적 형태를 아름답게 하는 데에만 역점을 둔 실천”¹⁰⁷⁾으로서 다른 신체적 담론들에 의해 비판의 대상이 될 것이다. 신체미학에는 재현적 차원과 유기적으로 연결된 정신적 차원이 있다. 그것은 슈스터만이 ‘경험적 신체미학’이라고 부르는 것인데, 경험적 차원의 신체미학은 “몸의 감각적 지각 훈련을 통해 정신의 내적 수련을 통달”¹⁰⁸⁾하는 것을 지향한다.

몸의 아름다움과 탁월함이 지닌 매력적인 이미지를 증진시킴으로써, 신체미학은 자본주의적인 광고와 정치적인 억압의 도구일 뿐이라고 비난받는다. ... 그렇지만 그것의 경험적 차원에 있어서 신체미학은 명확히 신체를 인간 정신의 경험과 구분되는 소외된 것으로 외면화시키는 것을 거부한다. ... 이러한 이유로 신체미학의 영역은 그것의 본질적인 경험적 차원과 더불어 철학자들로부터 보다 더 주의 깊고 재구성적인 관심을 필요로 한다.¹⁰⁹⁾

(2)-② 경험적 신체미학

105) PA, p. 272.

106) PL, p. 142.

107) *Ibid.*, p. 159.

108) *Ibid.*

109) PA, p. 274.

‘경험적 신체미학’은 몸의 ‘내적’ 경험에 더 초점을 두는 실천 분야이다. 슈스터만은 이러한 실천의 예로, 서양의 알렉산더 기법(Alexander technique), 펠덴크라이스 기법(Feldenkrais method) 그리고 라이히의 생체에너지학(Reichian bioenergetics)을 소개한다. 또한, 동양의 하타 요가(Hatha yoga)나 선 명상(Zen meditation) 그리고 태극권과 같은 고대 아시아의 실천들도 소개하고 있다. 이러한 경험적 방법은 “우리 경험의 질을 더욱 만족스럽고 풍부하게 해줄 뿐만 아니라 우리가 몸의 경험에 대해 더욱 예리하고 지각력 있게 감지”¹¹⁰⁾하도록 만드는 데 목적을 두고 있다.

경험적 훈련은 내적 경험에 대한 미적인 성질에 초점을 더 두고 있다. 그러한 경험적 방법의 목적은 우리 경험의 질을 보다 만족스러울 정도로 풍부한 질로 만드는 것뿐만 아니라 몸의 경험에 대한 우리의 감지를 더욱 예리하고 지각적인 것으로 만들기 위한 (미학이라는 개념이 연구하는) 이 애매한 두 구절의 의미 안에서 우리로 하여금 ‘더 잘 느끼도록(feel better)’ 하는 것이다.¹¹¹⁾

그러나 재현적/경험적의 구분을 엄격하게 배타적으로 취급해서는 안 된다. 왜냐하면 이러한 두 가지의 실천방법은 서로 상보성의 관계를 맺고 있기 때문이다. 예를 들어, 처음에는 재현의 목적으로 시작했던 다이어트나 보디빌딩 같은 실천들이 나중에는 그 자체를 위해 추구한다는 느낌을 받게 된다. 마찬가지로 “내적 경험에 목적을 두고 있는 신체적 방법은 종종 소망하는 경험을 끌어내는 데 필요한 몸의 자세를 획득하기 위한 계기로서 재현적 수단을 이용한다.”¹¹²⁾

이러한 구분을 하면서 나는 재현/경험 또는 외부/내부라는 엄격한 이분법을 제시하는 것이 아니다. ... 예를 들어 재현에 목적을 두는 (에어로빅, 다이어트, 또는 보디빌딩과 같은) 실천들은 틀림없이 그 자체의 경험적 목적을 위해 이해되거나 추구될 수 있는 감정들을 산출한다. 결국 내적 경험에 초점을 두는 실천들은 우리가 바라는 경험을 위해 적절한 몸의 정렬(alignment)을 산출하는 실마리로서 종종 (예를 들면 거울 속의 우리 이미

110) PL, p. 142.

111) PA, pp. 272-273.

112) PL, p. 143.

지를 보는 행위와 같은) 재현적 수단들을 이용한다.¹¹³⁾

(2)-③ 실행적 신체미학

한편으로 재현적/경험적 신체미학의 구별과는 조금 다르게, 제3의 범주로서 ‘실행적 신체미학’이 있다. 실행적 신체미학은 몸의 외양이나 몸의 내적 경험에 초점을 둔 것이 아니라 “강건함이나 건강을 위해 기술(skill)을 연마하는 그룹에 의한 방법론”이다. 예를 들어, 격투기나 역도, 육상경기, 무예 등이 여기에 포함된다. 그러나 슈스터만은 이러한 방법론들 중에서도 “그 실천의 목적이 외적으로 보여주는 것에 있거나 내적으로 힘을 느끼는 것에 있다면, 이러한 실천들은 다시 재현적 범주나 경험적 범주로 동화될 수 있을 것”이라고 주장한다.¹¹⁴⁾

(3) 실천적 신체미학

슈스터만은 신체미학의 이론적 차원인 ‘분석적 신체미학’과 방법론적 차원인 ‘프래그머티즘적 신체미학’으로부터 구별되는, 세 번째 차원을 ‘실천적 신체미학’이라고 부른다. 실천적 신체미학은 신체적 자기개선(self-improvement)에 목적을 두는 것으로서, 몸의 실천을 통해 실제적으로 ‘신체의 훈련’에 참여하는 것을 말한다. “한 마디로 ‘말이 아니라 행동’이다. 이 실천적 차원은 전통적인 몸 철학자들에 의해서는 거의 언제나 눈 밖으로 밀려나 있었던 것들이다.”¹¹⁵⁾ 이에 슈스터만은 실천적 신체미학이 “체화하는 삶과 관련된 포괄적인 철학의 한 교과로서 간주되어야 한다”¹¹⁶⁾고 주장한다.

실천적 신체미학은 이론이나 텍스트를 산출해내는 문제가 아니다. ... 그 대신에 그것은 그러한 배려를 실행하는 것에 관한 모든 것이다. 이는 몸으로 하는 자아개선(재현적이든, 경험적 혹은 실행적이든 간에)을 겨냥한 지적으로 훈련된 몸의 작업을 통해 그렇다. 말이 아니라 행동에 관련되어 있으므로, 이러한 실천적 차원을 아카데미한 몸의 철학자들은 아주 무시해버

113) *Ibid.*, p. 138.

114) *Ibid.*, p. 143.

115) 윤자정, *op. cit.*, p. 211.

116) PL, p. 144.

렸다. ... 그래서 몸이 하는 작업의 구체적인 활동은 신체미학의 중심인 실천적인 차원으로 반드시 명명되어야 하며, 자기인식 및 자기배려와 연관된 포괄적인 철학의 교과로 생각되어야 한다.¹¹⁷⁾

나. 신체미학의 학문적(철학적) 가치

슈스터만은 체계적인 구성을 갖춘 신체미학이 철학과 마찬가지로 하나의 ‘학(學)’으로서 중요한 역할을 담당할 수 있을 것이라고 여긴다. 이를 위해서 슈스터만은 철학이 궁극적인 목표로 삼는 몇몇 핵심적인 문제들—예컨대 지식, 자기를 아는 것(자기인식), 올바른 행동, 행복의 추구와 더 나은 삶—에 신체미학이 어떤 방식으로 관여하는가를 설명함으로써 신체미학의 학문적 가치가 명확해질 수 있다고 주장한다.

나는 신체미학을 이론과 실천으로 구성된 철학의 한 교과로 제안하는 가운데, 철학의 가장 오래되고 중대한 목표가 어떻게 직접적으로 우리 몸의 지각과 기능을 개선하는 것과 관련되는지를 보여주려고 했다.¹¹⁸⁾

첫 번째로, 지식(knowledge)이 철학의 중요한 목표라면, 신체미학은 경험적 실천방법들을 통해 감각의 기능을 고치고, 오류 없이 지식을 추구할 수 있도록 도움을 주는 점에서 학문적 가치가 있다. 원래 기존의 전통 철학에서 감각적 지각은 지식을 얻는 데 있어서 잘못된 해석의 오류를 범할 수 있다는 이유로 열등한 취급을 받아왔다. 그러나 신체미학에 의하면, 감각적 지각은 신체적 훈련방법들을 통해 충분히 향상시킬 수 있는 부분이다. 따라서 이러한 논의는 감각적 지각이 더 풍부한 지식을 획득하는데 제대로 작용한다는 사실을 입증할뿐더러, 신체미학을 통해 감각적 지각에 대한 전통적인 편견을 극복하는 것이다.

지식(knowledge)은 대개 신뢰성이 종종 의심받는 감각적 지각에 근거한 이래로, 철학은 항상 감각의 기준을 문제 삼아 왔다. 그것의 한계를 드러내고 그것의 잘못 이끌어짐을 회피하기 위해서 추론적인 이성으로 그것을 제어한다. ... 그러나 이에 대하여 신체미학이 제안하는 대체적인 방법은

117) PA, p. 276.

118) PL, p. 166.

그 대신에 실질적인 우리의 감각의 기능적인 수행을 바로 세운다. 왜냐하면 감각은 몸에 속해 있고, 몸에 의해 그 상태가 결정되기 때문이다. ... 이러한 몸의 미학적인 관점에서 세계에 대한 지식은 우리의 육체감각을 거부하는 데서부터가 아니라 그것을 완벽하게 하는 데에서 개선된다.¹¹⁹⁾

두 번째로, 자기를 아는 것(self-knowledge)이 철학의 중요한 목표라면, 신체미학은 몸의 외양뿐만 아니라 생생한 내적 경험에도 관심을 두기 때문에, 자기 스스로에 대한 더 깊은 통찰력을 제공한다는 점에서 학문적 가치가 있다. 예를 들어, 신체적 주체가 자신의 호흡에 대해 자각하는 것은 자신이 화가 나 있는지, 불안해하고 있는지 등을 금방 깨닫게 해준다. 우리가 만약 이러한 신체적 차원에 관심이 없다면, “우리는 이러한 감정들을 달리 깨닫지 못하거나 이러한 감정들에 의해 잘못 이끌리기 쉽다.”¹²⁰⁾ 그러나 신체미학은 우리 몸 상태와 그것의 지각에 대한 더 많은 관찰과 교정을 요구하기 때문에, 그것이 초래하는 불쾌한 결과를 피할 수 있도록 돕는데 기여하는 것이다.

신체미학은 단순히 몸의 외적 형태나 재현에 관심이 있는 것이 아니라 몸의 생생한 경험에 관심이 있기 때문에 우리 몸의 상태와 감정에 대한 인식을 증진하는 데 도움을 준다. 그리하여 신체미학은 스쳐 지나가는 정조(情調)나 지속되는 태도에 훨씬 더 큰 통찰력을 제공한다.¹²¹⁾

세 번째로, 올바른 행동(right action)이 철학의 중요한 목표라면, 신체미학은 신체적 경험의 탐구와 개선을 통해 잘못된 몸의 습관을 고치고, ‘신체적 감수성(somatic sensibility)’을 향상시킨다는 점에서 학문적 가치가 있다. 다시 말해, 우리가 어떤 행동을 올바르게 수행하려면 “우리가 행하려고 할 때 행할 수 있는 능력”¹²²⁾인 ‘신체적 감수성’이 필요하다. “수많은 우리의 행동에 있어서 의지가 아무리 강하더라도 그 의지를 실현시킬 수 있게 만드는 신체적 감수성이 부족하면, 그 의지는 실현되지 못한다.”¹²³⁾ 이러한 맥락에서 신체의 의식을 훈련시키는 신체미학은 우리의 행동이 올바르게 실행될 수 있도록 하는데 기여하는 것이다.

119) PA, p. 268.

120) PL, p. 139.

121) *Ibid.*

122) SDP, p. 303.

123) 윤자정, *op. cit.*, p. 205.

신체미학의 추구와 우리의 신체 경험의 훈련을 통해 우리는 실용적이고 한 손에 잡히는 효율적인 의지작용을 획득할 수 있다. 말하자면 의지를 행동에 구체적으로 적용하는 데에 있어 더 잘 제어할 수 있다.¹²⁴⁾

마지막으로, 행복의 추구(pursuit of happiness)와 더 나은 삶(better living)이 철학의 중요한 목표라면, 신체미학은 몸에 대한 반성적인 성찰을 통해 우리의 쾌를 더 풍부하고 다양하게 만들 수 있다는 점에서 학문적 가치가 있다. “심지어 순수한 기쁨과 자극이 우리 인간에게 체화되고, 나아가 몸의 감지의 개선과 훈련을 통해 강화될 수도 있고 더욱 예민하게 향수될 수도 있다.”¹²⁵⁾ 이것은 자신의 몸 상태가 더 좋을수록 기쁨의 감정은 배로 커질 수 있다는 논의이다. 신체미학은 몸의 훈련을 통해 이러한 목적을 달성하는 데 분명히 기여하는 바이다.

만일 철학이 행복의 추구를 다룬다면, 신체미학이 우리의 몸을 쾌의 장소와 매체로 생각하고 다룬다는 것은 당연히 더더욱 철학적인 주목을 받아야 할 것이다. 비록 순수 사색(pure thought)이라고 불리는 것의 쾌와 자극이 영향을 받았다고 해도, 오히려 향상된 신체적 인식과 원리를 통해 그들은 강해질 수 있고 음미될 수 있다.¹²⁶⁾

지금까지 슈스터만의 신체미학에 대한 이론적 배경 및 구성 체계, 그리고 학문적(철학적) 가치들을 살펴보았다. 앞에서 논의된 바와 같이 구체적인 몸의 실천이자 생생한 활동으로서 ‘미적 경험’은 신체미학의 개선주의적 지침을 실행하기 위해서 중요한 위치를 차지하고 있다. 그러므로 다음 절에서는 이에 대한 슈스터만의 논의를 보다 상세하게 다루기 위해 슈스터만의 ‘미적 경험’을 고찰하고자 한다.

124) PA, p. 269.

125) PL, p. 140.

126) BC, p. 21.

제2절 리처드 슈스터만의 ‘미적 경험’

슈스터만의 ‘미적 경험’은 기존의 미적 경험과는 다르다. 기존의 미학이 예술작품을 ‘무관심성’ 혹은 ‘미적 관조’의 개념으로 설명했다면, 슈스터만의 신체미학은 ‘신체(soma)’를 미적 경험의 중심에 두고 신체의 감각적 지각과 쾌의 문제를 미적 경험의 중요한 요인으로 다루고 있다. 본 절에서는 슈스터만의 신체미학에서 핵심 개념인 ‘정감(affect)’과 ‘자기 스타일화(self-stylizing)’, 그리고 ‘몸의 의식(body consciousness)’을 미적 경험과의 관계 측면에서 고려하여 슈스터만의 미적 경험이 지닌 차별성을 논의할 것이다. 이러한 논의는 다음 장에서 다룰 인터랙티브 아트의 예술적 가치를 설명하는데 있어서 주요한 논의의 토대가 될 수 있다.

1. ‘정감(affect)’을 불러일으키는 미적 경험

슈스터만이 주장하는 미적 경험은 기본적으로 ‘신체’와 많은 연관이 있다. 미적 경험에서 핵심은 작품 안에 내재된 미적 본질이 아니라 신체가 느끼는 경험, 즉 ‘신체적 경험(somatic experience)’이다. 슈스터만은 미적 경험에 있어서 실제 우리 몸의 느낌, 즐거움, 그리고 감각에 주목함으로써 몸의 분야에 대해 주요한 의미를 부여한다. 그동안 철학에서 무시되었던 신체의 감각적 지각이 슈스터만의 미적 경험에서는 미를 감상할 수 있는 주된 능력이 되는 것이다.

그 가치(미적 경험)의 상당 부분은 직접적이고(immediate), 비추론적인(nondiscursive) 경험에 있다. 비추론적 직접성(nondiscursive immediacy)의 가장 핵심적인 장소는 신체적 느낌(bodily feeling)이기 때문에, 신체의 경험(somatic experience)이 초점이 될 것이다.¹²⁷⁾

슈스터만은 이러한 신체가 느끼는 감각적 지각능력을 설명하기 위해 ‘정감(affect)’이라는 개념을 사용한다. ‘정감’이란, 말로 표현할 수 없는 비추론적인 신체의 감각기관을 통해 느끼는 활발한 내적 작용을 말한다. 예를 들어, 심장 혈관의 순환기능 향상으로 인해 엔도르핀이 증대되는 느낌이나 호전된 심호흡을 천천히 맛보게 되는 깨달음, 그

127) PP, p. 158. 재인용

리고 척추에 전해지는 전을 같은 느낌은 정감적 본성의 특질이다. 이러한 특질은 말로 표현할 수 없지만, 자기 자신이 지닌 육체를 통해서만 느낄 수 있는 정감적인 미적 경험의 사례이다. 이렇듯 활발한 신체적 느낌(bodily feeling)을 통해 감상자로 하여금 ‘살아 있음’을 느끼게 해주는 정감적 작용은 슈스터만의 미적 경험에 있어서 핵심이 되는 요소이다.

내부에서부터 오는, 자기 자신이 지닌 육체의 아름다운 경험이 있다. 심장 혈관의 순환기능 향상으로 엔도르핀이 증대되는 느낌, 호전된 심호흡을 천천히 맛보게 되는 깨달음, 그리고 척추에 전해지는 전을 같은 느낌이 직접적 경험의 특질이다.¹²⁸⁾

슈스터만은 예술작품의 감상에 있어서 그 의미를 느끼거나 음미하는 인간 고유의 능력으로서 정감적인 미적 경험의 가치를 강조하고자 사이보그의 예를 든다.

매우 강렬한 그림과 시 앞에서 동일한 해석을 하는 외견상으로 동일한 두 명의 관람자를 상상해보라. 한 명은 자신이 보고 해석하면서 대상에 대해 전을하는 인간이다. 다른 한 명은 어떤 감각적 성질도 경험하지 못하고, 어떤 쾌나 어떤 감정도 느끼지 못하며 단지 지각적 정보나 예술계와 관련된 정보를 처리하여, 자신의 해석적 진술만을 전달하는 사이보그(cyborg)일 뿐이다.¹²⁹⁾

위의 사례를 통해 우리는 사이보그가 예술작품을 진정으로 이해하지 못한다고 단호하게 말할 수 있을 것이다. 비록 스스로 감정을 느낄 수 없는 사이보그가 예술작품을 적합한 것이라 판단할지라도, 포괄적으로 보았을 때 사이보그는 예술작품의 핵심을 파악한 것이 아니다. 대체로 핵심은 예술의 감각적 성질과 의미를 느끼거나 음미하는 것이지 예술작품의 기호와 예술계의 맥락으로부터 산출되는 해석적 결과를 계산하는 것이 아니다.¹³⁰⁾ 이를 통해 슈스터만의 미적 경험은 ‘해석’이 아니라 ‘경험’에 핵심을 두고 있다는 점을 알 수 있다.

128) PA, p. 262.

129) PL, p. 30.

130) *Ibid.*

그 경험(미적 경험)이 지니고 있는 직접적이고도 몰입적인 만족은 예술을 목적 그 자체로 만든다. 그리고 종종 압도적인 위력으로 우리의 감각과 상상력에 직접적인 인상을 주는 이런 경험된 가치는 (공식화할 수 없음에도 불구하고) 반박할 여지없는 규범적인 주장으로 예술을 지지한다.¹³¹⁾

슈스터만이 미적 경험에 있어서 신체의 정감적 차원을 중요하게 여기는 이유는 그것이 ‘실천적’ 의지를 불러일으키기 때문이다. 여기서 ‘실천적(practical)’이라는 개념은 프래그머티즘의 핵심 사상으로 무관심하고 무목적의 것으로 규정되어온 근대의 ‘미적(aesthetic)’이라는 개념과 대립한다. 즉 실천은 눈에 보이지 않는 추상적 개념이나 언어적 추론에 의존하면서 변하지 않는 진리를 추구하는 것과는 달리, 변화와 진보를 지향하고 실제적 차원에서 어떤 목적에 부합한 구체적인 결과를 가져오는 것을 목표로 한다.

실천이란 … 그 실천에 내재적인 어떤 이익을 성취하는 것(비록 외적인 이익, 즉 금전상의 이익이나 명성 등이 부산물로 요구될지라도)을 목표로 하는 상호 연관된 활동들의 복합체이다. 실천은 내재적인 이익으로 이끌리기 때문에, 명시적으로 공식화된 것이기 보다는 실천의 역사에서, 즉 실천의 전통적인 성과들이나 걸작들에서 구체화된 성취의 내재적인 원인과 기준에 의해서 더 많이 좌우된다.¹³²⁾

예컨대 “전통미학에서 강조하는 추론적 이성인 인간의 지식 습득이나 인식을 잘 발휘하도록 돕지만, 마음에 감동을 일으키지 못하므로” 실천적 의지를 산출하는 데에는 한계가 있다. 그러나 “정감의 작용을 통한 체험은 신체를 가진 인간이라면 누구나 느낄 수 있는 경험이고, 다른 이가 아닌 ‘내’가 직접적으로 느끼는 것이기 때문에” 행위를 자발적 실천으로 인도하는 강력한 동기가 될 수 있다.¹³³⁾ 슈스터만은 이러한 자발적인 실천 의지가 인간의 정감적 작용에서 비롯된다고 본 것이다. 이것은 슈스터만이 주장하는 ‘쾌(pleasure)’의 논리에 근거하여 더욱 쉽게 이해할 수 있다.

131) PA, p. 47.

132) *Ibid.*, p. 42.

133) 정하원 외 1명, *op. cit.*, pp. 1258-1259.

전통적으로 쾌는 감각적 차원의 관심과 욕구가 배제된 상태에서의 ‘미적 쾌’로 논의되었다. 즉, 미적인 것들은 모두 무관심적 관조의 영역이라고 주장한 칸트의 이념 아래, 미적 쾌는 “경험하는 주체의 사적인 정신세계에만 존재하는 수동적 감각”¹³⁴⁾이라는 관점으로 이해되었다. 그러나 슈스터만에 의하면 쾌는 다양하고 실용적인 특징을 띠고 있다.

비록 영향력 있는 칸트주의 전통이 매우 특수한 형태의 미적 쾌, 즉 우리의 인식능력의 조화로운 유희로 인해 일어나는, 순수한 형식을 취하는 지적 쾌를 주장하지만, 프래그머티즘 전통은 쾌를 포괄적으로 파악한다.¹³⁵⁾

말하자면, 쾌는 어떤 활동에 대한 관심을 강화시킴으로써 그 활동을 촉진하는 역할을 한다. 예컨대, “예술작품을 감상하는 것은 작품에 대한 이해를 촉진 시킨다는 점에서 그 작품에 대한 주의력을 강화시킨다.”¹³⁶⁾ 마찬가지로 노동요를 즐기는 것은 매우 흥겹게 주의력을 몰입시킴으로써 노동을 덜 힘들게 하고 생동감을 부여해 그 활동을 증진시킨다.

쾌는 고립된 수동적 감각이 아니라 ... 오히려 어떤 활동을 ‘완성하고’ 고양하는 특질을 띤다. 말하자면 쾌는 활동을 더욱 열정적이고, 가치 있는 것으로 만들어주며, 또한 활동에 대한 관심을 강화시킴으로써 그 활동을 완성하도록 촉진한다.¹³⁷⁾

슈스터만에 의하면 “쾌는 삶을 단순히 즐겁게 만드는 것 이상으로 가치 있는 삶에 대한 희망을 제공함으로써 삶의 지속을 가능하게 하는 것이다.”¹³⁸⁾ 이렇듯 순수예술의 영역을 넘어서 일상적 삶에서 누리는 다양한 쾌는 우리에게 “여러 가지 유의미한 방식으로 삶을 유지하고 의미를 부여함은 물론, 삶을 운택하게”¹³⁹⁾ 함으로써 실천적 삶을 이끌어내는데 기여한다. 예를 들면, 어떤 쾌는 그 경험이 너무도 강렬하여 정감적인 동

134) E, p. 302.

135) *Ibid.*, p. 303.

136) *Ibid.*, p. 302.

137) *Ibid.* 재인용

138) *Ibid.*, p. 303.

139) *Ibid.*, p. 305.

요가 우리 안에 깊게 새겨지면서 우리의 욕구를 변화시키고, 우리의 삶의 방식을 고쳐나가게 유도한다. 가령 종교적인 경험은 그 경험을 갖기 이전과 이후의 상태를 비교했을 때 완전히 달라진 삶의 변화를 보여준다.

대부분의 쾌가 시시한 것이라고 하여도 기쁨의 어떤 경험은 너무 강렬하여 우리 안에 깊게 새겨지며, 우리의 욕구를 변화시키고, 우리의 삶의 방식을 고쳐나가게 한다. 깊은 미적 경험과 신비스러운 종교적인 경험은 이러한 힘을 공유하며, 많은 문화들에서 그들은 밀접하게 관계한다.¹⁴⁰⁾

이와 같이 삶의 의미를 생생하게 제공하는 ‘쾌’는 우리 각자가 지닌 신체의 정감적 작용에서 발현되며, 이러한 고양된 가치는 우리에게 더 나은 삶을 추구하도록 실천적 의지를 요구한다. 이를 통해 슈스터만의 미적 경험은 더 이상 예술작품의 이해나 진리를 파악하는 일이 아니라, 보다 향상된 삶의 욕구와 개선을 지향하는 철학적 활동과 관련된다는 점을 알 수 있다.

정리하면, 슈스터만의 미적 경험은 신체의 ‘정감(affect)’과 많은 연관이 있다. 정감이란 말로 표현할 수 없는 신체의 활발한 내적 작용을 말하는데, 이러한 감각적 활동에서 비롯된 생생한 쾌는 행위를 자발적 실천으로 이끄는 강력한 힘을 지니고 있다. 다시 말해, 정감적인 미적 경험은 인간에게 단순한 즐거움의 감정을 제공할 뿐만 아니라 삶에 대한 고양된 의미를 부여함으로써 실제적인 기능을 하게 되는 것이다. 이렇게 보았을 때, 슈스터만의 미적 경험은 신체의 정감 작용을 통해 감상자에게 긍정적이고 살아 있는 미적 에너지를 제공한다는 점에서 이전의 미적 경험과는 차별성을 지닌다.

140) BC, p. 42.

2. ‘자기 스타일화(self-stylizing)’를 이끌어내는 미적 경험

슈스터만에 의하면, 정감적인 미적 경험에서 산출되는 충만한 쾌감은 ‘자기 스타일화(self-stylizing)’라는 개인적 실천을 이끌어낸다. “‘자기 스타일화’란, 우리가 삶 속의 획일화된 규범적 스타일에서 벗어나 자기 스스로를 충만하고 흥미롭고 감탄할 만한 존재로 창조해나가는 기술을 말한다.”¹⁴¹⁾

우리가 창조적인 자기 표현과 미적인 자기 패션을 추구할 때—즉 우리 스스로를 충만하고 흥미롭고 매력적이고 감탄할 만한 존재로 만들려 하고, 또한 우리 자신의 현재 모습에 진실해지려는 욕망을 가질 때—우리의 삶 자체는 하나의 예술적 기획이나 다름없다.¹⁴²⁾

말하자면, 전통적 미학이 미적 대상을 주로 예술작품이나 자연에 제한시켰다면, 신체미학은 자연뿐만 아니라 자기(self)를 미적 대상으로 삼는다. 전통적 미학에서 자기는 항상 미적 대상을 경험하는 주체로서 인식되어져 온 반면, 신체미학에서 자기는 미적 주체일 뿐만 아니라 미적 대상이기도 하다.¹⁴³⁾ 이와 같이 슈스터만은 자기 스타일화라는 개념을 통해 전통적으로 분리되었던 미적 주체와 미적 대상의 경계를 허물고, 우리 자신을 통해서도 생생한 미적 감정이 산출될 수 있다는 점을 논의하고자 한다.

우리는 낮익은 역할들과 생활스타일들을 채택하여 개작함으로써, 이러한 일반적 형태들을 우리의 개별적인 우연적 환경에 적응시킴으로써, 우리 자신을 미적으로 유형화할 수 있으며, 우리의 삶을 예술작품으로 창조할 수 있다.¹⁴⁴⁾

자기 스타일화의 영역은 예술가의 독창적인 창작 활동뿐만 아니라 개인의 말투나 자세를 기르는 일, 개성 있는 헤어스타일과 패션 감각을 가꾸는 일, 글 쓰는 이의 문체를 다루는 일 등 몸과 관련된 생활 속의 모든 실천을 포괄한다. 일반적으로 ‘스타

141) 정하원 외 1명, *op. cit.*, p. 1259.

142) PL, p. 10.

143) 허정선, *op. cit.*, pp. 59-60.

144) PA, p. 253.

일'¹⁴⁵⁾이라는 개념은 주로 순수예술(fine art)에 초점을 맞추어 논의되어왔지만, 슈스터만은 우리가 살아가면서 취하는 더욱 단순하고 일상적인 삶의 방식들(lifestyle)의 개선을 통해 스스로를 미적으로 만들 수 있다고 주장하는 것이다. 이처럼 자기 스타일을 부단히 가꿈으로써 자신의 삶을 개선하는 것은 궁극적으로 ‘우리 모두’의 삶을 풍요롭게 만들어 가는 것이다. 이것이 바로 고대의 철학으로부터 ‘모든 예술 가운데 가장 가치 있는 것’이라고 간주되는 ‘잘 살아가는 기술(art of living well)’, 즉 ‘삶의 예술(art of living)’인 것이다.

스타일의 개념은 주로 순수예술에 초점을 맞추어 논의되고 있지만, 실제로 스타일은 우리 삶 속에서 훨씬 더 큰 역할을 하고 있다. 스타일은 우리가 입는 옷, 먹는 음식, 거주 환경, 교체할 대상의 선택 마저 좌우하면서, 자기 실현이라는 윤리적 활동을 형성해준다. 그러므로 스타일은 고대의 철학자들이 ‘모든 예술 가운데 가장 가치 있는 것’이라고 간주한 것, 즉 ‘잘 살아가는 기술(art of living well)’에 영향을 미친다.¹⁴⁶⁾

이렇듯 슈스터만은 자기 스타일화가 개인과 공동체의 “삶에 대한 하나의 예술적 기획”¹⁴⁷⁾을 추구한다는 점에서, 미학과 윤리학은 총체적인 연관성을 갖는다고 주장한다.¹⁴⁸⁾ 즉 한 개인이 자신의 스타일을 만들고 발전시킴으로써 미학적 삶을 추구하는 일은, 품성의 고양을 통해 자기완성을 목표로 삼는 윤리적 삶을 투영한다. 그러므로 “삶의 예술(art of living)이라는 신체미학의 궁극적 목적은 자신의 스타일을 통해 ‘자기실현’, 혹은 ‘자기완성’이라는 윤리적 활동을 이루어갈 때 완성된다.”¹⁴⁹⁾

자기 스타일화(self-stylizing)라는 체화되는 윤리학과 더불어 대중예술의

145) 슈스터만은 신체미학에서 강조하는 ‘스타일’ 개념에 대해 다음과 같이 설명한다. “흥미로운 것은 스타일이 단지 예술과 관련된 의미뿐만 아니라 예술 외적으로도 쓰일 수 있다는 점이다. 예를 들면, 어떤 사람의 스타일이나 생활 양식처럼 예술 외적인 대상이 지니는 특별한 미적 특징을 가리킬 때에도 스타일이라는 말이 쓰인다. 그 때문에 스타일은 적어도 문체로서의 스타일, 예술 양식으로서의 스타일, 생활 양식으로서의 스타일의 키아슴(=교차)에서 생성된 것이라고 할 수 있을 것이다.” (리처드 슈스터만 외 4명, 『스타일의 미학』, 이혜진 옮김, 서울 : 북코리아, 2013, p. 56.)

146) PL, p. 201.

147) *Ibid.*, p. 10.

148) 미학과 윤리학의 연관성에 대한 슈스터만의 구체적인 논의는 PA 9. Postmodern Ethics and the Art of Living을 참조하기 바란다.

149) 허정선, *op. cit.*, p. 71.

미학을 정당화함으로써 우리는 보다 넓고 민주적인 예술 개념을 수립할 수 있다. 그것의 대표적인 장르인 삶의 예술(art of living)을 모두가 실천할 수 있다면, 미는 예술작품에서만 아니라 도덕적 완성, 정치적 공정 그리고 사회적 조화 속에서 훨씬 더 충만하게 표현될 수 있을 것이다. 삶과 품성의 형성이 최고의 예술일 뿐만 아니라 모두가 실천할 수 있는 것이라면, 미학은 자기 스타일화라는 개념에 보다 세밀한 주의를 기울여야 한다.¹⁵⁰⁾

이러한 입장에서 슈스터만은 자기 스타일화가 윤리적 활동과 마찬가지로 비판적인 자기반성(성찰)의 특징을 지닌다고 주장한다. 즉 자기 스타일화는 반성적 태도를 통해 자신의 스타일을 ‘더 나은’ 방향으로 개선하는 것을 의미한다. 여기서 ‘더 나은’ 방향으로의 개선은 주체가 어떤 표준화된 한 가지 스타일로 자신을 변형해야 한다는 것을 의미하지는 않는다. 슈스터만에 의하면 자기 스타일의 형성은 취미, 재능, 상황이 전혀 다른 우리 각자에게 주어진 “낮익은 역할들과 생활 스타일들을 개작함으로써”¹⁵¹⁾ 고유한 방식으로 이루어진다.

우리 자신을 변형시키는 가운데 우리 자신이 되어야 한다고 주장해야 하는 한 가지 이유는 더 고차원적인 자기의 모델, 즉 이미 주어져 있는, 표준화된 모델로의 자기변형을 막는다는 것이다. 영웅이나 존중받는 삶의 모델들은 언제나 이미 존재하며 사회적 삶에 영향을 미친다. 그런데 그들은 체제 순응적인 모방을 강요하는 힘 때문에 새로운 표현을 질식시킬 수 있다.¹⁵²⁾

다시 말해, 자기 스타일화는 자신에게 익숙한 생활 스타일을 개선하고, 자신에게 타고난 재능 또는 미적 잠재력을 재인식함으로써 이를 더 높은 단계로 발전시키는 것을 의미한다. 예컨대, 자기 스타일화는 무용수가 새로운 동작을 완벽하게 소화해내는 것보다, 평소 자신이 부족하다고 느낀 자세나 몸짓을 교정하여 그것을 발전시키는 일에 더 가깝다.

150) PL, p. 202.

151) PA, p. 253.

152) PL, p. 214.

간단히 말해서 우리는 이미 존재하는 자기, 즉 자기의 재능, 잠재력, 매우 유망한 성향에 의존해야 한다. 그러나 우리는 그것들에 만족한 채로 있어서는 안 된다. 우리는 현재의 자기를 출발점으로 하여 더 고차원적인 자기에 이를 수 있다. 우리가 음악에 대한 어떠한 실제적 재능도 없고 단지 수학적 재능만 갖고 있다면, 우리는 음악가로서가 아니라 수학자로서 더 고차원적인 자기를 추구해야 한다.¹⁵³⁾

창조적인 스타일을 획득하는 것은 종종 비범한 천재의 특권으로 여겨진다. 그러나 슈스터만은 “자기 스타일화의 주체인 우리 각자가 개인의 고유한 스타일을 추구한다는 점에서 천재적인 예술적 기획을 실천하는 자가 될 수 있다고 주장한다.”¹⁵⁴⁾ 즉, 누구든지 직접적인 신체적 활동을 통해 자기개선과 자기변형을 추구한다면 그는 자신의 스타일을 가꾸어가는 사람이며, 궁극적으로 ‘삶의 예술가’라고 말할 수 있다. 이러한 관점에서 신체미학은 우리를 변형시킬 수 있는 미적 경험의 유용한 가치를 드러내는 일에 전념하고, 이것을 실현시키는 장으로서 ‘몸’의 기능과 역할의 중요성을 논증하는 것이다.

나의 프래그머티즘 철학의 주된 목적은 순수예술의 영역을 넘어서서 일상에서 스며들어 있는 미적 경험의 중요성을 인식하여 예술과 삶을 더욱 밀접하게 통합하는 것이다. 이것은 우리가 다양한 삶의 예술(art of living)을 고양시킴에 있어서, 예술적 스타일(artistic stylization)의 가치를 더욱 깊이 인식하는 것을 의미한다.¹⁵⁵⁾

정리하면, ‘자기 스타일화’는 미적 경험을 통해 신체적 주체가 자신의 몸 자체를 미적 대상으로 만들려는 욕구와 연결된다. “자기 스타일화란, 우리가 삶 속의 획일화된 규범적 스타일에서 벗어나 자기 스스로를 충만하고 흥미롭고 감탄할 만한 존재로 창조해나가는 기술을 말한다.”¹⁵⁶⁾ 즉, 자기 스타일화는 한 개인이 자신의 스타일을 부단히 가꿈으로써 ‘자기실현’ 혹은 ‘자기완성’을 목표로 한다는 점에서 윤리적 활동과 총체적인 연관성을 갖는다. 이렇게 보았을 때, 슈스터만의 미적 경험은 감상자가 미를 감상하

153) *Ibid.*

154) 이주영, *op. cit.*, p. 53.

155) 리처드 슈스터만, 『삶의 미학: 예술의 종언 이후 미학적 대안』, 허정선·김진엽 옮김, 이학사, 2012, p. 8.

156) 정하원 외 1명, *op. cit.*, p. 1259.

는 주체로 머물지 않고, 미적인 자기 형성을 위해 실천을 이끌어낸다는 점에서 이전의 미적 경험과는 차별성을 지닌다.

3. ‘몸의 의식(body consciousness)’을 통해 더 강화되는 미적 경험

슈스터만에 의하면 “몸은 풍부한 쾌의 원천만이 아니라 정감적인 경험의 필수 조건이 되는 매체이기도 하다.”¹⁵⁷⁾ 따라서 ‘몸’을 통한 미적 경험을 강화하기 위해서는 ‘몸의 의식’을 향상시키는 것이 중요하다. 슈스터만에게 있어서 ‘몸의 의식’이란, 단순히 몸의 느낌을 의식하는 것이 아니라 신체 스스로가 내적인 지각과 의식의 능력을 갖추는 것을 말한다.

몸의 의식은 마음이 몸을 대상으로서 지니는 단순히 의식이 아니라 살아 있는, 느낄 수 있는 몸이 세계와 스스로의 경험을 지휘하는 구현화된 의식을 포함한다. 그러한 의식을 통해 몸은 사실상 스스로를 주체이면서 대상으로서 경험한다.¹⁵⁸⁾

슈스터만은 우리가 “신체적 느낌(bodily feeling)에 주목하는 것을 통해 예술감상을 예리하게 할 수 있을 것이다”¹⁵⁹⁾라고 설명하면서, 몸의 의식이 미적 경험에 대한 ‘더 나은’ 미적 지각을 제공할 수 있다고 주장한다. 즉, 신체적 깨달음과 훈련이 우리의 지각능력을 포함한 감각기관을 발전시킬 수 있다면, 감각적으로 미를 즐기는 미적 상황에 있어서도 더 예민한 지각능력을 발휘할 수 있다는 것이다.

신체감각적인 느낌은 아마도 우리의 예술 경험에 있어서 더 큰 만족, 강도 또는 정확도를 가져오도록 우리를 돕는다. 왜냐하면 미적 상상력 또는 집중은 어쩐지 예술에 상응하는 것처럼 느껴지는 어떤 몸의 움직임에 의해서 촉진되고 강화된다.¹⁶⁰⁾

157) PL, p. 163.

158) 리처드 슈스터만, 『몸의 의식: 신체미학—숨에스테틱스』, 이혜진 옮김, 서울 : 북코리아, 2010, p. 13.

159) BC, p. 125.

신체적 느낌에 대한 더 발전된 지각능력은 미적 감상에 있어서 뿐만 아니라, 자기 스타일의 형성에도 도움을 준다. 결국 우리는 신체를 통해서만 느끼고 행동할 수 있기 때문에, 슈스터만은 우리가 신체에 대한 더 분명한 자기 깨달음을 통해 ‘자기사용(self-use)’ 능력을 길러야 한다고 주장한다.

신체와 그것의 비언어적인 메시지에 대한 예리한 관심을 통해, 신체적 자각(awareness)을 높이고 자신의 느낌과 기능을 변화시키는 육체적 훈련들의 실천을 통해 사람은 자신을 재창조함으로써 자기 인식(self-knowledge)을 발견하고 확장한다. 이러한 자기인식(self-knowledge)과 자기변형(self-transformation)을 향한 탐구는 거부할 수 없는 미적 매력을 지닌 육화된(embodied) 풍요로움을 증가시키는 철학적 삶을 구성할 수 있다.¹⁶¹⁾

신체의 미적 경험은 언어로 표현할 수 없을지라도, 신체의 훈련을 통해 강화된 의식, 균형화된 호흡과 자세, 심리적 균형 등이 마음과 자아의 형성에 기여한다는 점은 단연코 부정할 수 없다. 더욱 정련된 신체적 자기의식은 자신의 몸 상태와 느낌을 더 잘 인식하도록 만듦으로써, 잘못된 신체적 습관이나 감각적 흥분의 오용을 피할 수 있도록 돕는다. 이러한 지각적인 자기 깨달음은 육체적으로뿐만 아니라 몸의 정신을 함양함으로써 궁극적으로 자기완성의 경지에 도달하게 만드는 것이다.

이러한 접근(육체 활동을 통한 자아변형)은 균형화된 호흡과 자세, 역동적 조화, 육체적 의식 등과 같은 요소들이 어떻게 우리의 삶을 미적으로 함양시킬 수 있는지를 고려할 것이다. 이 접근은 또한 이들 영향들을 성취하는 육체적 활동들이 심리적 균형, 지각적 감수성, 열린 관용 등을 확산시킴으로써 정서적·인식적·윤리적으로 자아를 어떻게 변형시키는가를 탐구할 것이다.¹⁶²⁾

위와 같은 취지를 실현하기 위하여 신체미학은 다양한 육체적 훈련들을 탐구하고, 그것들을 몸소 실천하여 몸의 의식을 향상시킬 것을 강조한다. 슈스터만은 육체적 훈련방

160) *Ibid.*, pp. 124-125.

161) PP, p. 176.

162) PA, p. 261.

법들의 대표적인 예로서 서양의 펠덴크라이스 기법, 알렉산더 기법 그리고 동양의 하타 요가나 선 명상, 태극권과 같은 수행방법들을 소개한다. 이러한 실천방법들은 신체적 기능에 대한 고양된 관심과 통달을 통해 우리의 정신과 감각들을 예민하게 하고, 지각상의 예민함을 갖도록 기여함으로써 몸의 잘못된 습관과 결점들을 고치도록 도와준다.

예를 들면 하타 요가, 태극권 그리고 펠덴크라이스 요법은 통합을 피하는 다양한 몸의 자세를 포함하는데, 몸의 조화로운 기능과 에너지를 하나의 통일된 전체로서 발전시키기 위해서이다. 이러한 몸의 자세들이 피부 표면과 근육의 조직에 스며들어 우리의 뼈를 다시 정렬하게 하고 우리가 몸통, 머리 그리고 사지를 움직일 수 있게 하는 신경 경로를 더 원활하게 움직인다.¹⁶³⁾

이처럼 슈스터만은 몸에 대한 반성적인 성찰을 통해 확실한 만족과 즐거움을 이끌어내는 개선적인 미학적 영역을 구축하고자 한다. 몸의 의식이 강화될 때, 우리는 예술과 예술 이외의 삶의 부분에서 그 의미와 가치를 더 잘 느끼고, 지각할 수 있다. 이를 위해서는 슈스터만이 제안하는 신체미학의 수양과 통찰이 필요하다.

정리하면, ‘몸의 의식’을 통해 신체의 미적 경험은 더 강화된다. ‘몸의 의식’이란, 단순히 몸의 느낌을 의식하는 것이 아니라 신체 스스로가 내적인 지각과 의식의 능력을 갖추는 것을 말한다. 즉, 신체적 깨달음과 훈련이 미적 경험의 질과 그로 인한 미적인 자기 형성에 긍정적으로 영향을 미친다는 점이다. 이렇게 보았을 때, 슈스터만의 미적 경험은 몸의 예리한 지각을 통해 더 강화된다는 점에서 이전의 미적 경험과는 차별성을 지닌다.

지금까지 슈스터만의 신체미학에 핵심이 되는 ‘미적 경험’을 살펴보았다. 이제 다음 절에서는 슈스터만의 미적 경험에 대한 분석을 인터랙티브 아트에 적용하여 살펴볼 것이다. 슈스터만의 관점에서 인터랙티브 아트의 유형을 구분하고, 그것의 실제 적용사례를 통해 인터랙티브 아트가 가지는 예술적 가치를 도출하고자 한다.

163) PL, p. 158.

제4장 리처드 슈스터만의 관점에서 본 인터랙티브 아트

제1절 인터랙티브 아트에 대한 일반적 논의

1. 인터랙티브 아트의 등장과 의미

디지털 기술의 발전으로 인한 현대예술의 가장 큰 변화와 특징은 작가와 작품, 그리고 관객 사이의 상호작용(interaction)이라고 할 수 있다. 전통적 개념의 예술에서는 관객이 작품과 일정한 거리를 두고 시각에 의존하면서 작품을 관조했던 반면, 현대의 인터랙티브 아트(Interactive art)에서는 이러한 거리가 사라지고 양방향 소통 및 관객의 직접적 참여와 개입이 강조된다. 인터랙티브 아트에서 ‘인터랙티브(Interactive)’는 ‘상호간’이라는 뜻을 지닌 ‘Inter-’와 ‘활동적’이라는 뜻을 지닌 ‘active’의 합성어이다. 상호활동적인, 즉 쌍방향이라는 의미를 지니고 있다. 정의하면, “인터랙티브 아트란 관객의 참여와 개입을 통해 ‘상호작용성(interactivity)’이 작품에서 가장 중요한 요소가 되는 예술 장르를 말한다.”¹⁶⁴⁾

인터랙티브 아트의 ‘상호작용성’은 미술사에서 다양한 형식으로 발전해왔다. 예컨대, 일상의 물건을 특정 공간 내에 설치하여 작품화시킨 ‘미니멀리즘 미술’은 관객이 작품 주위를 배회하며 신체의 개입을 요구하고 있다는 점에서 상호작용적 특징을 지닌다. 또 다른 형식으로 ‘개념미술’은 관객이 작품 안에 숨겨진 의미나 문제를 드러내어 관객의 관점과 상상력이 작품을 완성해나가는 구조라는 점에서 상호작용적 특징이 나타난다. 이외에도 관객의 조작으로 작품의 동력을 보여주는 ‘키네틱 아트’, 예술가의 신체를 통해 관객과의 직접적인 소통을 중시하는 ‘행위예술’ 등은 감상을 위해 관객의 참여가 부득이하게 활용되면서 상호작용이 이루어지고 있음을 알 수 있다.

그러나 1990년대 이후 컴퓨터와 인터넷 기술의 발달로 새로운 테크놀로지 장치를 이용한 작품들이 등장하면서, 인터랙티브 아트는 더욱 확장된 의미를 갖게 되었다. 작품과의 상호작용 과정을 실시간에 이루어낼 수 있는 ‘인터페이스’의 활용이 광범위해지면서 보다 적극적인 양방향 소통이 가능해진 것이다. “기술적 측면에서 인터페이스는

164) 정하원 외 1명, *op. cit.*, p. 1257.

관객이 요구하는 것을 신체를 통해서 표현하면, 기계가 그것을 인식하고 송출해 주는 구조를 가진다. 이때, 관객의 행위 의식에 따라서 결과가 다르게 나타난다.”¹⁶⁵⁾ 이처럼 다양한 기술 매체가 사용된 인터랙티브 아트는 관객의 행동 반응 자체가 작품의 생성과 전개에 직접적인 영향을 끼치게 되면서, 관객은 작품에 더욱 몰입하고 활발하게 행위할 수 있는 환경이 마련된 것이다.

이러한 인터랙티브 아트가 갖는 대표적인 특징을 선행논문¹⁶⁶⁾을 근거로 정리해보자면 다음과 같다.

첫째, 인터랙티브 아트는 다양한 감각 요소가 하나의 작품에 포함되는 통합적인 특징을 띠고 있다. 말하자면, “예술의 통합성’은 장르들 사이의 경계를 허물고 한 작품 내에서 인간의 시각, 청각 및 촉각을 통합적으로 자극할 뿐 아니라 시각적 정보를 청각이나 촉각적 정보로 전화하는 식의 감각 정보 사이의 상호작용과 통합으로 나타나고 있다.”¹⁶⁷⁾ 이렇듯 여러 종류의 감각 요소가 통합되는 특징을 보이는 인터랙티브 아트는 단지 시각을 통해서만 작품을 감상하는 기존의 전통예술과는 차별성을 지닌다.

둘째, 인터랙티브 아트에서 관람자는 수동적인 수용자에서 ‘능동적인 행위자’로 부상한다. 인터랙티브 아트에서의 경험은 단순히 벽에 걸려있거나 단상 위에 올려져 있던 작품을 관조하는 것이 아닌, 작품 주위를 의지에 따라 움직이고 참여함으로써 작품을 존재하게 하고 변화시키는 적극적인 체험을 통해서 완성된다.¹⁶⁸⁾ 이처럼 인터랙티브 아트에서 작품을 만지거나 몸을 움직이는 등 관람자의 행위는 감상을 위한 필수적 요소가 되는 것이다.¹⁶⁹⁾

셋째, 인터랙티브 아트에서는 ‘다양한 서사성’이 중시된다. 기존의 예술작품에서는 전통적인 논리와 서사의 선형성의 한계에 의해 작품의 형식적 요소나 의미를 발견해야만 미적 경험을 할 수 있었다. 그러나 관람자의 행위에 따라 작품에 새로운 의미가 부여되는 인터랙티브 아트에서는 단 하나의 서사를 찾는 것이 더 이상 가능하지 않다. “한 작품을 경험하는 것이 모든 사람에게 있어 꼭 같은 경험을 일으켜야 한다는 이상적인 가정이 예술 경험을 설명하는데 타당성을 갖기 어려운 이유가 여기에 있다.”¹⁷⁰⁾

165) 김유나, *op. cit.*, p. 67.

166) 김진엽, 「디지털 예술의 미학적 논점 : 상호작용」, 『현대미술학 논문집』, 2권, 1999, pp. 145-178.

신정원, *op. cit.*, pp. 35-59.

167) 신정원, *op. cit.*, pp. 37-38.

168) 이윤채, *op. cit.*, p. 10.

169) 김진엽, *op. cit.*, p. 161.

인터랙티브 아트에서는 감상자에 따라 각기 다른 의미를 지니는 ‘경험’이 산출될 수 있다.

인터랙티브 아트에서의 ‘경험’은 기존의 전통예술이 추구하는 관조적 경험과는 다르다. 인터랙티브 아트에서의 ‘경험’은 참여자에 따라 다르게 나타나는 ‘상호작용적 경험’을 말한다. 즉 인터랙티브 아트는 완결된 예술작품을 관객에게 제시하는 것이 아니라 관객의 행위에 따라 작품의 의미나 내용이 달라지기 때문에, 관객은 작품을 받아들임과 동시에 작품을 완성하는 창조적인 역할을 수행하게 된다. 이러한 예술 활동은 전통적인 미적 경험과 대조했을 때 새로운 패러다임의 변화를 논의할 수 있는 영역이다. 그러므로 기존의 미적 경험과 다른 양상을 보이는 인터랙티브 아트를 설명하기 위해서는 관객이 겪는 상호작용적 경험에 초점을 맞추어, 그것이 예술적으로 어떤 의의와 가치를 지니는지를 중심으로 논의가 진행되어야 한다.

2. 인터랙티브 아트를 논의하는 기존 담론의 한계

인터랙티브 아트를 논의하기 위해서는 관객의 ‘상호작용적 경험’이 가치 있는 ‘예술적 경험’으로 이어지는 것에 초점을 맞추어 분석하는 것이 중요하다. 그러나 현재까지 논의된 인터랙티브 아트에 관한 선행연구들을 살펴보면, 인터랙티브 아트의 상호작용적 경험과 그것이 지니는 예술적 가치를 논의하기 보다는, 새로운 예술 형식의 등장과 그에 따른 창작 방식의 변화 혹은 감상 방식의 변화에 더 중점을 두고 있음을 알 수 있다. 따라서 본 논의에서는 이러한 인터랙티브 아트에 관한 기존의 담론들을 살펴봄으로써 그들의 한계점을 도출하고, 그것의 대안이 되는 리처드 슈스터만의 신체미학을 적용하고자 한다.

현재 인터랙티브 아트의 담론은 크게 두 가지 방식으로 전개되고 있다. 하나는 ‘상호작용성’이고, 다른 하나는 ‘심미적 경험’이다. 첫 번째 담론은 새로운 기술의 발전과 매체의 변화를 중심으로 인터랙티브 아트의 ‘상호작용성’의 특징을 논의한다. 그리고 두 번째 담론은 예술의 새로운 변화적 요인들을 바탕으로 인터랙티브 아트의 ‘심미적

170) 신정원, *op. cit.*, p. 39.

경험'의 특징을 논의한다. 먼저 첫 번째 담론을 중심으로 논의를 전개해 나가고 있는 이원곤의 선행논문을 살펴보도록 하겠다.

이원곤(2008)¹⁷¹⁾은 인터랙티브 아트의 상호작용성의 특징으로 '온/오프라인 네트워킹' 기술에 주목한다. 그에 의하면 인터랙티브 아트는 온라인과 오프라인의 연결방식이 상호적으로 나타나는 네트워크 아트적 특성을 지닌다. 즉, 인터랙티브 아트의 온/오프라인 네트워킹 기술은 현실과 가상이라는 상이한 두 세계를 연결하는 수단으로서, 이것이 구성해 내는 상호작용적 세계는 예술가들에게 새로운 관심을 제공해준다. 네트워크 아트의 형태는 계보적으로 보았을 때 70-80년대에서부터 발견할 수 있으며, 이것을 구현하는 대표적인 네트워킹 기술의 예로는 '위성중계예술(Satellite Art)', '다중적/복합적 미디어 네트워킹' 등을 비롯해 오늘날 등장한 '가상현실(VR)', 'GPS' 기술 등이 있다. 더 나아가 이원곤은 온/오프라인 네트워킹 기술이 구현해내는 상호작용적 세계가 예술가들에게 미술관의 온라인화 즉 '디지털 미술관'이라는 새로운 예술적 공간을 실험하도록 촉진한다는 점에 주목하면서, 이것의 선구적인 예를 검토한다. 이를 통해 새로운 리얼리티를 구축하는 인터랙티브 아트의 소통 시스템의 전망과 실현 가능성을 논의한다. 정리하면, 이원곤은 현대예술에서 '연결'이라고 하는 네트워킹 기술이 이루어지는 새로운 양상과 그 가치를 조명함으로써 인터랙티브 아트의 상호작용적 특징을 논의하고 있다.

이 밖에도 인터랙티브 아트의 상호작용성에 대한 논의는 심혜련(2005)¹⁷²⁾의 논문에서도 발견된다. 그는 특히 상호작용성이라는 상황이 전통적 예술이든 현대적 예술이든 근본적으로 존재한다는 레브 마노비치(Lev Manovich)의 입장에 옹호하면서, 상호작용성을 논의하기 위해서는 '디지털 매체 예술'이라는 특정 예술이 지니는 상호작용적 특징을 밝혀내는 일이 중요하다는 것을 논의한다. 이를 위해서 그는 로이 애스콧(Roy Ascott)의 입장을 가져온다. 로이 애스콧에 따르면, 기계와 인간과의 상호작용에서 주요한 특징은 '인간 행위'이다. 즉 "인간 행위의 결과물이 예술작품에 바로 투영될 수 있다는 것이 디지털 매체 예술의 상호작용성이 가지는 특징인 것이다."¹⁷³⁾ 이를 통해 핵심은 상호작용성의 유무가 아니라, 그것이 이루어지는 체계에 있다는 점을 주장한다. 더 나아가 심혜련은 디지털 매체 예술에만 적용되는 새로운 공간 개념의 중요성을 고찰함으로써, '상호작용적 환경'과 '사이버 공간'을 논의한다. 말하자면 디지털 매체 예술

171) 이원곤, *op. cit.*, pp. 841-852.

172) 심혜련, *op. cit.*, pp. 46-69.

173) *Ibid.*, p. 57.

은 개방적이며 여러 사람의 참여를 전제로 하기 때문에, 상호작용성이라는 본질을 잘 드러내기 위해서는 이전과 다른 새로운 환경(공간)이 요구되어야만 한다는 입장이다. 정리하면, 심혜련은 디지털 매체 예술의 ‘상호작용성’과 ‘사이버 공간’이라는 특징들을 고찰함으로써 인터랙티브 아트가 가지는 새로운 가능성을 논의하고 있다.

그러나 이러한 연구들은 인터랙티브 아트를 기술적·형식적 측면에서만 논의하고 있을 뿐, 작품과 직접적인 상호작용을 맺는 관람자의 ‘미적 경험’과 관련하여 이를 언급하고 있지는 않다. 인터랙티브 아트를 활발히 논의하기 위해서는 감상자 중심의 미적 경험에 집중하여 논의를 진행해야 한다.

이어서 인터랙티브 아트에 관한 두 번째 담론은 예술의 새로운 변화적 요인들을 바탕으로 인터랙티브 아트의 ‘심미적 경험’의 특징을 논의하는 관점이다. 이러한 담론으로 논의를 전개해 나가고 있는 신정원의 선행논문을 살펴보면 다음과 같다.

신정원(2011)¹⁷⁴⁾은 예술의 ‘융합’과 ‘확장’이라는 관점으로 뉴미디어아트라는 새로운 예술 형식의 심미적 경험을 논의한다. 그에 의하면, ‘융합’은 새로운 현대예술을 추구하는 하나의 방식으로서, 변화된 심미적 경험의 특성을 이해하는데 핵심 요소가 된다. 예를 들어, 기존의 예술 형식에 인터페이스라는 매체의 통합은 관객의 적극적인 선택과 참여를 이끌어내 관람자에게 확장된 미적 경험을 제공한다. 이러한 감상 방식은 제시된 작품이 완결된 것이어야 한다는 전통미학의 전제를 벗어나, 새로운 심미적 경험의 특징을 설명하는 주된 요인이 된다.

그러나 이러한 연구는 “새로운 심미적 경험에 대해 이야기하고는 있지만, 그 실제적 경험의 과정보다는 개념 규정의 문제를 더 논의하고 있다는 점에서 한계를 지닌다.”¹⁷⁵⁾ 다시 말해, 감상자가 실제로 어떤 감정을 느끼고 무엇을 체험할 수 있는지에 대한 논의나 그 심미적 경험이 지니는 예술적 가치에 대한 심층적 분석이 부족하다.

이러한 배경에서 본 연구자는 리처드 슈스터만의 ‘신체미학’을 인터랙티브 아트에 적용하고자 한다. “슈스터만의 경우 인터랙티브 아트에 관해 직접적으로 언급한 바는 없지만, 그는 철학에서 무시되었던 몸의 분야에 주요한 가치를 부여함으로써 인간의 감각적 지각을 미적 경험의 주된 능력으로 간주하고 있다.”¹⁷⁶⁾ 즉 신체미학은 기존의

174) 신정원, *op. cit.*, pp. 35-59.

175) 정하원 외 1명, *op. cit.*, p. 1257.

176) *Ibid.*, p. 1256.

무관심적 관조를 통해서 이루어지는 미적 경험의 형식을 부정하고, 직접적인 신체가 느끼는 경험, 즉 신체적 활동의 중요성을 강조함으로써 인간의 삶을 개선하는데 기여하는 미적 경험의 유용한 가치를 주장한다. ‘신체’에 대한 이러한 확장된 논의는 작품의 특성상 관객의 신체적 움직임과 개입을 통해 이루어지는 인터랙티브 아트를 설명하는 데 주요한 논의의 토대가 될 수 있다.

인터랙티브 아트는 바로 ‘신체’를 통해서 이루어지는 예술 행위이다. 시각을 포함한 몸의 모든 감각이 작품을 감상하는 데 적극적으로 사용되면서, 관객의 ‘신체’는 작품을 구성하고 완성시키는 주체가 된다. 즉, 관객의 행위에 따라 작품에 새로운 의미가 부여되는 인터랙티브 아트의 미적 경험은 신체미학이 지향하는 개선주의적 목표를 실현하는 실천적 활동이 될 수 있다. 따라서 다음 절에서는 이러한 연결점을 바탕으로, 삶을 증진시키는 철학적 활동으로서 인터랙티브 아트의 상호작용적 경험이 지니는 예술적 가치를 명확히 규명하고자 한다.

제2절 리처드 슈스터만의 관점에서 본 인터랙티브 아트에의 예술적 가치

이 장에서는 리처드 슈스터만의 ‘미적 경험’에 관한 주요개념에 따라 인터랙티브 아트의 범주를 다음과 같이 구분하고자 한다. 첫째, ‘정감(affect)’을 불러일으키는 인터랙티브 아트 유형, 둘째, ‘자기 스타일화(self-stylizing)’를 이끌어내는 인터랙티브 아트 유형, 셋째, ‘몸의 의식(body consciousness)’을 강화시키는 인터랙티브 아트 유형이다. 이러한 유형의 구분은 개별적인 인터랙티브 아트 작품의 예술적 가치를 평가하는 데 있어서 유용한 기준이 될 수 있다.

1. ‘정감(affect)’을 불러일으키는 인터랙티브 아트 유형

슈스터만은 지각의 매체로서 신체(soma)가 느끼는 활발한 내적 작용과 신체적 느낌을 ‘정감(affect)’이라고 표현한다. 정감적인 미적 경험은 “만족스러운 정도로 고양되고, 강렬하며, 유의미한”¹⁷⁷⁾ 현상적 경험을 말한다. 즉, 예술작품을 감상하는 이의 풍부한 만족감이 몸 전체에 환기되면서 감상자가 자신의 몸에서 느껴지는 ‘살아 있는 아름다움’을 느끼는 것을 의미한다. 여기서 산출되는 쾌는 단순히 즐거움의 감정으로만 끝나는 것이 아니라 감상자의 마음속에 감응을 일으킴으로써 직접적인 실천을 낳는다. 이러한 논의를 인터랙티브 아트에 적용해 본다면, 관람객이 각자의 감상에서 형성되는 생생한 활동을 통해 스스로 미적으로 고양되는 경우라고 할 수 있다. 다시 말하면, 이런 유형의 작품들은 관객이 자신에게 몰입할 수 있는 환경이나 분위기를 연출함으로써, 저마다 특별한 의미나 기억이 더해진 내적 경험을 통해 풍부한 미적 감정을 느끼게 만든다. 이러한 사례로 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson), 제임스 터렐(James Turrell), 그리고 테리 루엡(Teri Rueb)의 작품을 예로 들 수 있다.

(1) 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)

177) PL, p. 31.



[그림 1] 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson), Rainbow Assembly, 2016

올라퍼 엘리아슨의 작품(그림 1)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, 실내 공간에 자연 현상을 구현하여 관람객에게 색다른 경험을 유도한다는 점에서 ‘정감’을 불러일으키는 사례에 해당된다.

위의 작품은 “어두운 방에 커다란 원형 파이프를 천장에 고정하고, 파이프의 작은 구멍을 통해 마치 분무기처럼 물이 분사되도록 고안된 작품이다.”¹⁷⁸⁾ 여기서 여러 개의 조명이 물에 비추어지면서 무지개가 만들어진다. 이 무지개는 관람자의 움직임에 따라 그 빛의 세기가 변한다. “비치되어 있는 우산을 쓰고 그 사이를 지나가는 관람자는 자연 현상의 일종인 무지개의 스펙트럼을 보고 손을 뻗어 안개처럼 분사되는 물과 무지개를 만져보려고도 한다.”¹⁷⁹⁾ 이를 통해 엘리아슨의 작품은 관람자의 감각을 자극하고 관람자의 감성에까지 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

엘리아슨의 작품은 특히 슈스터만이 강조하는 ‘신체(soma)’ 개념이 잘 구현되는데, “모든 감각과 인지 그리고 행동이 ‘살아있는 몸’을 통한다는 점, 관람자의 적극적인 참여를 유도하고 관람자의 경험과 감각을 일깨우고 자극한다는 점에서”¹⁸⁰⁾ 신체미학의 핵심이 잘 드러난다. 즉, 엘리아슨은 전시장에 익숙하고도 낯선 자연환경을 조성함으로써 관람자에게 감각적이고 주관적인 체험을 하도록 고취시킨다. 이러한 “자연요소는 사람들에게 심리적인 안정과 도시 생활에서 잊고 있던 과거의 정서를 환기시키는 역할을 한다. 의식하지 못하고 있던 감각과 감성이 자연요소를 만나 다시금 일깨워지는 것이다.”¹⁸¹⁾ 이처럼 작가가 의도한 공간에서 관람자가 자신의 신체를 통해 작품을 온몸으로 느끼고, 작품과 관계를 맺고 있는 자신을 발견하는 경험은 스스로를 미적으로 고

178) 박성연, 「올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson) 작품에서 관람자와 작품의 상호관계」, 『기초조형학연구』, 18권 2호, 2017, p. 210.

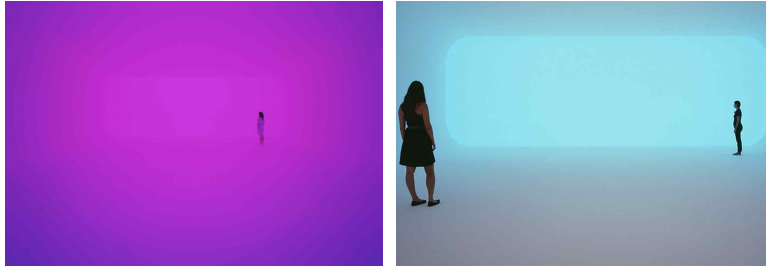
179) *Ibid.*

180) 이예지, *op. cit.*, p. 78.

181) *op. cit.*, p. 209.

양되게 만든다는 점에서 ‘생생하고 살아 있는’ 경험으로 설명될 수 있다.

(2) 제임스 터렐(James Turrell)



[그림 2] 제임스 터렐(James Turrell), Breathing Light, 2013

제임스 터렐의 작품(그림 2)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, 감상자가 빛에 의한 몰입을 통해 ‘정감’을 느끼는 사례에 해당된다.

이 작품은 흰 사각의 전시 공간 안에서 관람자에게 빛의 색상이 순환적으로 변화하는 것을 보여줌으로써 ‘간츠펠트(Ganzfeld)’ 현상을 구현한다. 간츠펠트는 독일어로 ‘완전한 영역’이라는 뜻으로, 인간이 시각의 자극을 차단당했을 때 환각을 보는 현상을 가리킨다. 작품 속에서 관람자는 간츠펠트 효과를 통해 자신이 마치 무한한 공간에 서 있는 듯한 착각을 하게 되고, 그 과정에서 그들은 빛과 하나 되어 새로운 지각적 체험을 하게 된다.

이렇듯 터렐의 작품이 “자아내는 신비로운 분위기는 관람자에게 명상을 통해 내면의식을 강화시키고, 자신의 존재에 보다 집중하게 만든다.”¹⁸²⁾ 즉 관람객은 자신의 시·지각을 통해 빛의 변화와 아름다움을 실감하고, 그것에 의한 무한한 공간감을 느끼면서 자신의 존재를 깨닫게 된다. 이렇게 한정된 공간 안에서 이루어지는 지각적 체험을 통해 관람자는 사색과 성찰의 시간을 가짐으로써, 자신만의 경험을 하게 되는 것이다. 이는 스스로에 대한 고양된 미적 경험을 제공할 수 있다는 점에서 정감의 작용을 이끌어낸다.

182) 양연미, 「제임스 터렐의 작품에 나타난 빛과 공간의 현상학적 지각 체험에 관한 연구」, 건국대학교 건축전문대학원, 학위논문(석사), 2014, p. 84.

(3) 테리 루엡(Teri Rueb)



[그림 3] 테리 루엡(Teri Rueb), Drift, 2004

테리 루엡의 작품(그림 3)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, 관람객이 신체를 이용한 ‘걷기(walking)’ 행위를 통해 자아와 세상(환경)과의 상호작용을 구현한다는 점에서 ‘정감’을 자극하는 사례에 해당된다.

이 작품에서 관람객은 소프트웨어가 탑재된 백팩을 메고 이어폰을 꽂은 채 해변을 걷는다. 가방 속에 있는 기기는 조류의 흐름, 관람객의 발자국 등을 계산하고, 이어폰에서는 파도소리, 바람소리, 새들, 발자국 소리 등이 들린 뒤 루소, 제임스 조이스, 단테 등 위대한 작가들의 글을 여러 나라의 언어로 들려준다.¹⁸³⁾ 시골이나 바닷가 등의 아름다운 정경을 배경으로 오로지 귀에 들리는 소리에 집중하며 자유로이 걷는 시간은 관람객으로 하여금 스스로에 대해 탐구하고, 자연과 교감하며 더욱 특별한 시간을 갖게 하는 것이다.

작품의 이러한 장치들은 관람객이 직접 그 장소와 작품에 녹아들고 적극적인 주체가 되도록 하는 중요한 요인이 된다. 이러한 경험은 관람객이 단순히 “작품과의 상호작용을 넘어서 주변 환경, 나아가 세상과의 상호작용”¹⁸⁴⁾을 통해 작품 안에서 자신의 존재감을 극대화시킨다는 점에서 ‘살아있는 미적 경험’으로 설명될 수 있다. 관람객은 작품 속의 한 부분으로써 더 넓은 세계와 적극적으로 교류할 수 있으므로 미적으로 고양될 수 있는 경험을 가질 수 있다.

정리하면, ‘정감’을 불러일으키는 인터랙티브 아트 유형은 생생하고 살아 있는 경험

183) 전해정, 「디지털 인터랙티브 아트에서의 상호작용적 공간 : 스콧 스니브와 테리 루엡의 작품에서 드러난 공간론과 상호작용성」, 『조형디자인연구』, 19권 4호, 2016, pp. 65-67.

184) *Ibid.*, p. 69.

을 통해 감상자의 마음에 감응을 일으키고, 스스로 미적으로 고양되는 경험을 제공하는 점에서 예술적 가치가 있다.

2. ‘자기 스타일화(self-stylizing)’를 이끌어내는 인터랙티브 아트 유형

슈스터만은 정감의 작용을 통한 미적 경험이 자기 자신을 미적으로 개선해 나가는 ‘자기 스타일화(self-stylizing)’를 이끌어낸다고 주장한다. “‘자기 스타일화’란, 우리 삶의 속의 획일화된 규범적 스타일에서 벗어나 자기 스스로를 충만하고 감탄할 만한 존재로 창조해나가는 기술을 말한다.”¹⁸⁵⁾ 말하자면 신체미학에서 자기(self)는 미적 주체일 뿐만 아니라 미적 대상이 되는 것이다. 이러한 논의를 인터랙티브 아트에 적용해 본다면, 관객이 물리적으로 작품을 ‘변화’시키는 경험을 통해 자기(self)를 인식하고, 궁극적으로 자신을 더 나은 존재로 ‘변화’해 나가게 되는 경우라고 할 수 있다. 이는 특히 인터페이스가 활용된 인터랙티브 아트에서 더욱 잘 드러난다. 이러한 유형의 작품들은 감상자의 주체적인 움직임과 선택에 따라 작품이 전개되고 진행됨으로써, 감상자 스스로에 대한 미적인 변화의 욕구를 추구하게 만든다. 이에 대한 사례로 라파엘 로자노헤머(Rafael Lozano-Hemmer), 크리스타 쑤머러(Christa Sommerer)와 로랑 미뇨노(Laurent Mignonneau), 그리고 크리스 밀크(Chris Milk)의 작품을 예로 들 수 있다.

(1) 라파엘 로자노헤머(Rafael Lozano-Hemmer)



[그림 4] 라파엘 로자노헤머(Rafael Lozano-Hemmer), Pulse Room, 2006

185) 정하원 외 1명, *op. cit.*, p. 1259.

라파엘 로자노헤머의 작품(그림 4)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, 공감각적인 경험을 통해 관객이 삶의 왕성한 에너지를 느끼도록 함으로써 ‘자기 스타일화’를 이끌어내는 사례에 해당된다.

관람객들이 전시장에 설치된 센서를 양손으로 잡으면, 컴퓨터는 그의 심장박동을 측정하고 그 속도에 따라 앞에 설치된 백열전구의 불이 깜빡거린다. 그리고 잠시 후 나머지 240개의 전구에 하나둘씩 불이 켜지면서 어두웠던 전시장은 환하게 변한다. 전구는 심장박동의 강도만큼 빛을 내며, 스피커에선 실감나는 맥박 소리도 함께 들린다.

이러한 미적 경험은 관람자가 자기 “신체가 가지고 있는 역동적인 힘을 시청각적으로 목격함으로써 삶의 왕성한 에너지를 느끼게 만든다.”¹⁸⁶⁾ 즉 라파엘 로자노헤머의 작품은 관람자가 전시장 전체의 천장을 뒤덮는 현란한 빛을 보면서 시각적인 아름다움을 감상할 수 있을 뿐만 아니라, 관람자 자신의 신체적 반응을 두 눈과 귀로 직접 목격함으로써 삶의 에너지를 느끼게 만든다. 이처럼 감상자의 터치로 자신의 신체가 지니는 활력을 느끼게 해주는 로자노헤머의 작품은, 나아가 감상자가 스스로를 생기는 존재로 만들고자 하는 의지를 강화시킨다는 점에서 자기 스타일화를 이끌어내는 사례에 해당된다.

(2) 크리스타 줌머러(Christa Sommerer)와 로랑 미뇨노(Laurent Mignonneau)



[그림 5] 크리스타 줌머러(Christa Sommerer)와 로랑 미뇨노(Laurent Mignonneau),
Eau de Jardin, 2004

크리스타 줌머러와 로랑 미뇨노의 작품(그림 5)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, “자신의 행위에 따라 움직이는 작품의 반응을 통해 세계의 변화를 경험하고, 그로 인

186) *Ibid.*, p. 1263.

해 자신의 미적인 변화에 대한 욕구를 추구하게 만드는 작품에 해당된다.”¹⁸⁷⁾

이 작품에서 관람자는 “센서가 부착된 식물을 직접 만지도록 하여 스크린에 보이는 가상식물의 성장에 관여한다.”¹⁸⁸⁾ 관람객들이 전시장 내에 있는 실제 식물을 만지면 만질수록 스크린에 비추어진 가상의 식물들은 실제 화분과 같은 모양으로 자라난다. 즉 관람자의 터치를 통해 식물을 실시간, 실공간에서 키우는 상호작용적 영상작업인 것이다.

이처럼 ‘나의’ 행동에 따라 움직이고 변화하는 인터랙티브 아트를 경험할 때, 관람자는 자신의 존재를 인식하고 주체적인 삶의 실천을 이루게 된다. 즉, 관람객들은 실제 식물과의 상호작용을 통해 살아 있는 생명체로 변하는 식물의 반응을 직접 체험함으로써, 자신의 미적인 변화에 대한 욕구를 자각하게 된다. 이와 같이 관람자가 단순히 작품을 일방적으로 수용하는 감상 방식에서 벗어나, 작품을 변형시킴으로써 창작의 과정에 참여하는 경험은 자기 스타일의 형성을 이끌어내는 주된 요인이 된다. 다시 말해, 이러한 미적 경험은 개선된 삶의 욕구와 의미를 깨닫게 해주는 예술적 경험으로 설명될 수 있다.

(3) 크리스 밀크(Chris Milk)



[그림 6] 크리스 밀크(Chris Milk), Treachery of Sanctuary, 2012

크리스 밀크의 작품(그림 6)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, 스크린에 투영된 그림자의 변화를 통해 관람자로 하여금 능동적인 경험을 유도한다는 점에서 자기 창조적 욕구를 갖게 만드는 사례에 해당된다.

187) *Ibid.*

188) 이지연, 「디지털 아트(Digital Art) 미학 연구 : 퍼스(C.S.Peirce)의 기호학을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2010, p. 22.

이 작품은 세 개의 대형 스크린으로 구성되어 있다. Kinect와 Unity3D¹⁸⁹⁾가 이용되었으며 작품의 전면 바닥에는 얇은 물이 호수처럼 설치되어 있다. 이 작품에서 관객들은 Kinect를 통해 인식된 자신의 팔에 스펙타클한 날개를 달아보는 체험을 하게 된다. 오른쪽 첫 번째 패널에서 관객은 자신의 손에서부터 새가 생성되는 경험을 하게 되며, 두 번째 패널에서는 새떼들이 관객을 공격하는 경험을 하게 된다. 마지막으로 제일 왼쪽 패널에서 관객은 직접 자신이 새가 되어 보는 체험을 하게 된다. 관객의 팔의 움직임과 그 좌표를 이용하여 새의 날개 이미지를 투여해 주는 시스템이다.¹⁹⁰⁾

이 작품에서 관람객들은 “날개 달린 자신의 모습을 보며 새가 되는 새로운 경험을 하게 됨은 물론, 날아오르는 자유로움 등 여러 감정을 느낄 수 있다”.¹⁹¹⁾ 날개의 이미지는 관객의 행동과 스크린 종류에 따라 다양한 형태와 크기로 나타나며, 이러한 실시간적인 움직임은 관객에게 더욱 활동적인 참여를 불러일으킨다. 즉 ‘내’가 어떻게 움직이느냐에 따라 소멸하기도 하고, 새가 되어 비상하기도 하는 경험은 관객 스스로를 생기 있는 존재로 만드는데 기여한다. 이처럼 자신의 신체에 생기를 불어넣는 경험은 나아가 자기 스타일화를 이끌어내는 것이다.

정리하면, ‘자기 스타일화’를 이끌어내는 인터랙티브 아트 유형은 자신의 행위에 따라 작품이 ‘변화’하는 경험을 통해 감상자가 스스로 ‘변화’하는 것을 추구하게 만든다는 점에서 예술적 가치가 있다.

3. ‘몸의 의식(body consciousness)’을 강화시키는 인터랙티브 아트 유형

슈스터만은 ‘몸의 의식(body consciousness)’을 향상시킴으로써 우리가 더 강화된 미적 경험을 얻을 수 있다고 주장한다. 여기서 ‘몸의 의식’이란, 단순히 몸의 느낌을 의식하는 것이 아니라 신체 스스로가 내적인 지각과 의식의 능력을 갖추는 것을 말한다. 슈스터만에 의하면, 높아진 몸의 의식은 신체의 지각적인 자기 깨달음을 통해 사람의

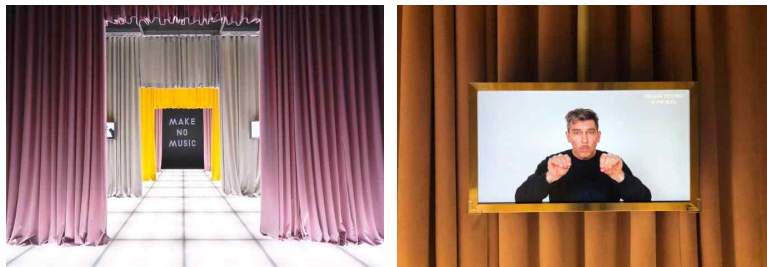
189) “3D 비디오게임이나 건축 시각화, 실시간 3D 애니메이션 같은 기타 인터랙티브 콘텐츠를 제작하기 위한 통합 저작 도구이다.” (조옥희, 「놀이 요소의 차용에 의한 디지털 미디어아트의 몰입성 증대에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원, 학위논문(박사), 2012, p. 91.)

190) *Ibid.*, pp. 92-93.

191) 김지연 외 3명, 「<Move Us> : 추상적 인터페이스를 활용한 카메라-스크린 사이의 인터랙션 방법론」, 『한국영상학회 논문집』, 18권 1호, 2020, pp. 47-48.

자기사용능력을 강화시키고, 이는 더 나은 미적 지각과 자기 스타일을 발전시키는데 기여한다. “이러한 논의를 인터랙티브 아트에 적용해 본다면, 관람자의 오감을 자극하는 작품을 예로 들 수 있다.” 이런 유형의 작품들은 작가가 의도하는 감각적 체험을 통해 관람자가 “오랜 습관이나 무의식적인 억압에 의해 잘 느끼지 못하고 있던 오감을 일깨워” 자연스럽게 신체의 감각기능을 향상시키게 된다. “즉 작품 감상을 위해 몸의 모든 지각이 적극적으로 사용됨으로써 이는 다른 신체적 경험의 미적 질을 감상하는데 있어서도 지각적인 예리함을 갖도록 해준다.”¹⁹²⁾ 이와 관련한 사례로 다비드 헬비히(David Helbich), 판 공카이(Pan Gongkai), 그리고 안토니 고펠리(Antony Gormley)의 작품을 예로 들 수 있다.

(1) 다비드 헬비히(David Helbich)



[그림 7] 다비드 헬비히(David Helbich), House of Ear, 2020

다비드 헬비히의 작품(그림 7)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, 관객이 손과 귀, 그리고 온몸으로 직접 리듬을 만들어 소리의 감각을 일깨운다는 점에서 신체의 감각기능을 높이는 사례에 해당된다.

관람객들은 마치 연극 무대처럼 꾸며진 전시 공간에서 영상 속에 보이는 작가의 설명을 듣고 직접 행동을 따라 해보도록 권유받는다. 예를 들어, 귀를 꼭 막거나 손가락을 두드리는 등 관람자는 쉽고 간단한 동작을 통해서 자신만의 음악을 만들어 볼 수 있다. 관람자는 직접 소리를 만들어 내는 창작가가 되었다가 동시에 자신만의 음악을 듣는 청취자가 되는 것이다. 이렇듯 음악이 없는 공간에서 누구든지 음악적 경험을 하게 만드는 헬비히의 작품은, 다양한 신체적 행위들을 통해 관람자로 하여금 음악적 경험을 즐기도록 유도하고 있다.

192) 정하원 외 1명, *op. cit.*, p. 1260.

이러한 미적 경험은 관객이 자기 자신의 신체를 가지고 새로운 음악적 경험을 한다는 점에서 몸의 의식을 강화시키는 작품에 해당된다. 이때 관람자의 신체는 직접 리듬을 만들고 지각하기 위한 살아있는 ‘악기’로 통한다는 점에서 슈스터만이 강조하는 신체(soma) 개념과 맞닿아 있다. 슈스터만에게 있어서 신체는 단지 물리적인 대상이 아니라, 지각력 있고 ‘살아 있는 몸’을 의미한다. 이러한 관점에서 관람자의 신체는 직접 소리를 만들어 내고 지각하기 위한 필수 매체가 되면서, 작가가 유도하는 음악적 경험의 즐거움을 더 강화시키는 역할을 하고 있다. 이와 같이 헬비히의 작품은 일반적으로 음악적 경험을 위해 단순히 귀를 기울이는 방식이 아닌, 직접적인 자신의 손과 귀 그리고 몸 전체를 통해 소리 감각을 일깨우게 한다는 점에서 살아 있는 신체의 지각과 의식을 향상시키는 행위라고 볼 수 있다.

(2) 판 공카이(Pan Gongkai)



[그림 8] 판 공카이(Pan Gongkai), Snow Melting in Lotus, 2011

판 공카이의 작품(그림 8)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, “관람자의 오감을 자극하여 감각적인 미적 체험을 유도한다는 점에서”¹⁹³⁾ 몸의 의식을 강화시키는 사례에 해당된다.

이 작품에서 관람객들은 움직이는 미디어아트 연꽃 수목화가 길게 펼쳐진 전시장 복도를 직접 걸어 나간다. 양쪽 벽면에 설치된 미디어아트 화면에는 중국 작가인 판 공카이가 서양의 동시대 미술 경계에 관하여 쓴 영문 기사의 글자들이 눈처럼 흘러내리고 있다. 관람객들의 눈은 이러한 움직이는 미디어 화면과 조화를 이루며, 벽면 아래에는 화면에서 흘러내리던 눈 조각들이 실제로 전시되어 있어 생생한 연출효과를 보여준다. 또한, 전시 공간 곳곳에는 실제로 연꽃향이 스며들어 있어 관람객에게 감각적인

193) *Ibid.*

체험을 하도록 유도하고 있다.

이러한 미적 경험은 관람자의 눈은 물론이고, 관람자의 손과 발, 코까지 모든 감각을 자극하여 감각적 경험을 제공한다는 점에서 신체의 감각기능을 높이는 사례에 해당된다. 즉, 이러한 감각적 경험은 관람자가 움직이는 미디어아트에 관심을 집중하도록 주의력을 향상시킬 뿐만 아니라, 몸의 지각과 인식능력을 높여 온몸으로 작품을 느끼도록 이끈다. 이렇게 높아진 신체 의식은 신체적 자기 깨달음을 통해 다른 미적 질을 파악하는 데 있어서 더 나은 능력을 가질 수 있도록 기여하는 것이다.

(3) 안토니 고펠리(Antony Gormley)



[그림 9] 안토니 고펠리(Antony Gormley), Blind Light, 2007

안토니 고펠리의 작품(그림 9)은 슈스터만의 신체미학에 따른다면, 관람자가 비가시성의 공간 안에서 새로운 감각적 체험을 하도록 유도한다는 점에서 신체의 감각기능을 높이는 작품에 해당된다.

관람객들은 하얀 안개로 가득 찬 유리 공간 내부로 들어서면서 보이지 않는 세계를 마주하게 된다. 즉, 보이지 않는 세계에서는 짙은 안개 때문에 “눈을 떠도 전혀 볼 수 없는 상태”가 되어, 관람객들은 시각 대신 “몸의 나머지 모든 감각을 사용해야 한다.” 그들은 “주변 사람과의 예측 불가능한 충돌을 통해 촉각의 감각이 강력해지고, 손을 뻗어 차가운 유리벽을 확인하면서” 스스로의 신체 감각적 느낌에 집중하게 된다.¹⁹⁴⁾

이러한 미적 경험은 관람자에게 시각이 아닌 다른 감각들을 활용해 작품을 직접 느끼고 체험하게 한다는 점에서 몸의 의식을 강화시키는 작품에 해당된다. 즉 고펠리의 작품은 전통적으로 미적 감상을 위해 요구되었던 시각의 문제에서 벗어나, 관람자가 다

194) 최경철, 『모든 공간에는 비밀이 있다(도시인이 가져야 할 지적 상식에 대하여)』, 서울 : 웨일북, 2019, p. 202.

른 감각들을 사용하도록 유도함으로써 색다른 감각적 체험을 제공한다. 이를 통해 관람객들은 (시각에 비해) 평소에 잘 사용하지 않던 자신의 신체 감각들에 집중하게 되면서 몸의 의식을 높이고 지각적인 자기 깨달음을 얻게 된다. 이처럼 관람자가 자신의 지각력 있는 신체를 깨닫는 경험은 일상의 다른 미적 질을 감상하는 데 도움을 주어, 확실한 미적 만족을 얻는데 기여한다.

정리하면, ‘몸의 의식’을 강화시키는 인터랙티브 아트 유형은 작품과의 상호작용을 통해 감상자의 다양한 감각을 미적으로 자극하고, 이를 통해 다른 대상(활동)들의 미적 질을 파악하는 데 있어서 지각적인 예리함을 제공해준다는 점에서 예술적 가치가 있다.

제5장 결론

지금까지 본 논문은 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학을 중심으로 인터랙티브 아트의 예술적 가치에 대해 논의하였다. 이는 기존의 미학적 방식으로 설명하기 어려운 인터랙티브 아트의 경험을 분석하고, 그 가치의 특성을 제시하기 위한 목적을 두고 있다.

이러한 연구의 목적을 달성하기 위해 본 논문은 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학을 고찰하였다. 프래그머티즘 미학은 슈스터만의 ‘신체미학(Somaesthetics)’ 전반에 나타나 있는 핵심적인 미학적 입장으로, 기존의 미학과는 다른 관점을 보인다. 슈스터만의 신체미학은 예술가나 예술작품보다 ‘신체’를 통한 직접적이고 생생한 ‘미적 경험’을 강조한다. 이는 예술과 예술 이외의 삶에서 이루어지는 미적 경험의 가치를 우리가 인식함으로써 우리 자신의 삶을 미적으로 바꾸어 나갈 수 있다는 개선주의(meliorism)적 입장을 주장하는 것이다. 신체미학의 개선주의는 미와 예술을 통해 잘못된 신체적 습관이나 삶의 스타일을 개선하여 인간의 삶을 풍성하게 하는 것을 목표로 한다. 이와 같이 몸에 관한 확장적인 연구는 작품의 특성상 신체적 움직임과 관객의 개입을 통해 이루어지는 인터랙티브 아트에 있어서 주요한 논의의 토대가 될 수 있다. 이러한 점에서 본 연구자는 슈스터만의 신체미학을 적용하여 인터랙티브 아트의 예술적 가치를 설명하고자 하였다.

슈스터만은 미와 예술을 ‘무관심성’과 ‘순수예술’ 개념으로 설명하는 근대의 미학적 전통을 비판하였다. 이러한 비판의 근거로서 그는 신체의 감각적 지각의 중요성과 쾌의 다양성 및 실용성을 주장하였다. 그리고 이를 토대로 폭넓은 미적 경험과 미적 가치를 옹호함으로써 오락, 대중예술 등 일상적 활동이 지니는 미학적 정당성을 논증하였다. 이를 통해 슈스터만의 신체미학은 기존의 근대 미학과 달리 ‘신체’를 미적 경험의 핵심에 두고, 감각적 지각과 쾌의 문제를 미와 예술의 중요한 개념으로 다루고 있음을 알 수 있었다.

미와 예술에 관한 이러한 슈스터만의 관점은 존 듀이의 프래그머티즘 미학에서 영향을 받은 것이다. 특히 미적 경험에서 느끼는 만족들이 감각적 차원에 머물지 않고 체화된 삶의 예술(art of living)에 기여한다는 점은 듀이의 미학에서 얻은 교훈이다. 이를 통해 신체미학은 단순한 이론적 차원을 넘어서 삶으로 적용되는, 즉 ‘실천적’ 교과로서의 특성을 지닌다는 점을 확인할 수 있었다.

이러한 신체미학에 대한 고찰을 바탕으로 본 연구자는 슈스터만이 주장하는 미적 경험을 세 가지 특징으로 나누어 분석하고, 이것을 인터랙티브 아트 범주의 구분에 적용하였다. 이를 통해 인터랙티브 아트가 지니는 세 가지의 예술적 가치를 다음과 같이 도출해냈다. 첫째, ‘정감(affect)’을 불러일으키는 인터랙티브 아트 유형이다. 인터랙티브 아트는 생생하고 살아 있는 경험을 통해 관람자의 마음에 감응을 일으키고, 스스로 미적으로 고양되는 체험을 제공한다. 둘째, ‘자기 스타일화(self-stylizing)’를 이끌어내는 인터랙티브 아트 유형이다. 인터랙티브 아트는 관람자의 행위에 따라 작품이 ‘변화’하는 경험을 통해 관람자가 자기 자신을 창조적으로 ‘변화’해 나가는 실천 욕구를 갖도록 만든다. 셋째, ‘몸의 의식(body consciousness)’을 강화시키는 인터랙티브 아트 유형이다. 인터랙티브 아트는 작품과의 상호작용 과정에 있어서 관람자의 오감을 자극함으로써 자연스럽게 그들의 신체적 지각능력을 향상시킨다.

본 연구의 의의는 프래그머티즘에 토대를 두고 있는 슈스터만의 신체미학을 이론적으로 고찰함으로써 이에 입각한 인터랙티브 아트의 예술적 가치를 규명한 것에 있다. 연구 결과 슈스터만의 관점에서 분석한 인터랙티브 아트의 세 가지 유형은 각 측면에 따라 특징적인 가치를 지니며, 인터랙티브 아트의 ‘상호작용적 경험’이 가치 있는 ‘예술적 경험’으로 이어질 수 있는 논의의 가능성을 제시하였다. 이와 같은 세 가지 유형은 인터랙티브 아트가 지니는 예술적 가치의 특성을 설명할 뿐만 아니라, 개별적인 인터랙티브 아트 작품들의 가치를 평가하는 데 있어서 유용한 기준으로 적용할 수 있다. 이를 계기로 향후 연구에서는 인터랙티브 아트에 관한 또 다른 서사를 통해 새로운 비평적 연구를 진행하고자 한다. 이를 통해 지속적인 인터랙티브 아트 미학의 활발한 발전을 이끌어낼 수 있을 것이다.

참고문헌

국내문헌 및 단행본

- 김동식, 『프래그머티즘』, 서울 : 아카넷, 2002.
- 리처드 슈스터만, 『프래그마티즘 미학: 살아 있는 아름다움, 다시 생각해 보는 예술』, 김광명·김진엽 옮김, 서울 : 북코리아, 2009.
- _____, 『몸의 의식: 신체미학-숨에스테틱스』, 이혜진 옮김, 서울 : 북코리아, 2010.
- _____, 『삶의 미학: 예술의 종언 이후 미학적 대안』, 김진엽·허정선 옮김, 서울 : 이학사, 2012.
- _____, 이혜진, 김미경, 김명석, 임윤경, 신은희, 『스타일의 미학』, 이혜진 옮김, 서울 : 북코리아, 2013.
- 임마누엘 칸트, 『판단력 비판』, 백종현 옮김, 서울 : 아카넷, 2009.
- 존 듀이, 『경험으로서의 예술 1』, 박철홍 옮김, 파주 : 나남, 2016.
- 최경철, 『모든 공간에는 비밀이 있다(도시인이 가져야 할 지적 상식에 대하여)』, 서울 : 웨일북, 2019.

국외 문헌 및 단행본

- Baumgarten, Alexander Gottlieb., *Theoretische Aesthetik: Die Grundlagen Abschnitte aus der "Aesthetica"*(1750/58), H. R. Schweizer(trans.), Hamburg : Felix Meiner, 1988.
- Bourdieu, Pierre., *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1984.
- Dewey, John., *Art as Experience*, New York : Minton, Balch & Company, 1934
- Kant, Immanuel., *Kritik der Urteilskraft*, Hamburg : Felix Meiner, 1974.
- Rosenberg, Bernard & White, David Manning(eds.), *Mass Culture: The Popular*

Arts in America, Glencoe, ill. : Free Press, 1957.

Shusterman, Richard., *Practicing Philosophy: Pragmatism and the Philosophical Life*, New York : Routledge, 1997.

_____, “Somaesthetics: A Disciplinary Proposal”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 57, No. 3, 1999.

_____, *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, New York : Rowman & Littlefield, 2000.

_____, *Performing Live: Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*, Ithaca and London : Cornell University Press, 2000.

_____, *Surface and Depth: Dialectics of Criticism of Culture*, Ithaca & London : Cornell University press, 2002.

_____, “Entertainment: A Question for Aesthetics”, *British Journal of Aesthetics*, Vol. 43, No. 3, 2003.

_____, *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, New York : Cambridge University Press, 2008.

_____, “Somatic Style”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 69, No. 2, 2011.

학위논문

김유나, 「인터랙티브 아트에서 관객 참여의 예술적 의의에 관한 연구 : 존 듀이의 경험이론을 중심으로」, 조선대학교 대학원, 학위논문(석사), 2020.

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

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

문희원, 「대중예술에 대한 미학적 정당화 : Noel Carroll의 A Philosophy of Mass Art를 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 학위논문(석사), 2001.

이예지, 「R.슈스터만의 ‘신체미학’에 관한 연구 : 미적 경험과 신체의 역할을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(석사), 2019.

- 이지언, 「디지털 아트(Digital Art) 미학 연구 : 퍼스(C.S.Peirce)의 기호학을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 학위논문(박사), 2010.
- 이주영, 「리처드 슈스터만(Richard Shusterman)의 신체미학(somaesthetics)에 의한 무용비평 구성 요인」, 대구가톨릭대학교 대학원, 학위논문(박사), 2018.
- 양연미, 「제임스 터렐의 작품에 나타난 빛과 공간의 현상학적 지각 체험에 관한 연구」, 건국대학교 건축전문대학원, 학위논문(석사), 2014.
- 조옥희, 「놀이 요소의 차용에 의한 디지털 미디어아트의 몰입성 증대에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원, 학위논문(박사), 2012.
- 허정선, 「리처드 슈스터만의 ‘몸 미학(somaesthetics)’에서의 ‘살아있는 아름다움(living beauty)’」, 영남대학교 대학원, 학위논문(박사), 2005.
- 허정임, 「존 듀이의 경험주의 미학에 입각한 예술교육」, 영남대학교 대학원, 학위논문(박사), 2013.

학술논문

- 김성연, 「인터랙티브 미디어 아트의 관객성 연구」, 『기초조형학연구』, 13권 3호, 2012.
- 김지연, 김호남, 차보리, 이현진, 「<Move Us>: 추상적 인터페이스를 활용한 카메라-스크린 사이의 인터랙션 방법론」, 『한국영상학회 논문집』, 18권 1호, 2020.
- 김진엽, 「디지털 예술의 미학적 논점 : 상호작용」, 『현대미술학 논문집』, 2권, 1999.
- 박성연, 「올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson) 작품에서 관람자와 작품의 상호관계」, 『기초조형학연구』, 18권 2호, 2017.
- 신정원, 「뉴미디어아트 미학의 가능성」, 『인문콘텐츠』, 20호, 2011.
- 심혜련, 「디지털 매체 예술의 새로운 패러다임 : 상호 작용성과 새로운 전시 공간으로서의 사이버 공간을 중심으로」, 『예술학』, 1권 1호, 2005.
- 이승건, 「미학의 확장으로서 R.슈스터만의 몸미학」, 『한국체육철학회지』, 24권 4호, 2016.
- 이원곤, 「온/오프라인 네트워킹에 의한 인터랙티브 아트와 ‘디지털 미술관」, 『기초조형학연구』, 9권 1호, 2008.
- 이지언, 「몸의 미학과 여성예술가 : 리처드 슈스터만의 신체미학(somaesthetics)을 중

심으로」, 『한국여성철학』, 15권, 2011.

윤자정, 「R.슈스터만의 몸미학에 대한 고찰」, 『미학』, 51권, 2007.

전혜정, 「디지털 인터랙티브 아트에서의 상호작용적 공간 : 스콧 스니브와 테리 루엡의 작품에서 드러난 공간론과 상호작용성」, 『조형디자인연구』, 19권 4호, 2016.

정하원, 장민한, 「리처드 슈스터만의 ‘신체미학’에 입각한 인터랙티브 아트의 세 가지 유형과 그 가치에 관한 연구」, 『인문사회21』, 11권 6호, 2020.

그림 목차

[그림 1] 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson), Rainbow Assembly, 2016

[그림 2] 제임스 터렐(James Turrell), Breathing Light, 2013

[그림 3] 테리 루엡(Teri Rueb), Drift, 2004

[그림 4] 라파엘 로자노헤머(Rafael Lozano-Hemmer), Pulse Room, 2006

[그림 5] 크리스타 쑤머러(Christa Sommerer)와 로랑 미뇨노(Laurent Mignonneau), Eau de Jardin, 2004

[그림 6] 크리스 밀크(Chris Milk), Treachery of Sanctuary, 2012

[그림 7] 다비드 헬비히(David Helbich), House of Ear, 2020

[그림 8] 판 공카이(Pan Gongkai), Snow Melting in Lotus, 2011

[그림 9] 안토니 고펠리(Antony Gormley), Blind Light, 2007