

예술의 ‘표현’에 대한 존재론적 분석

—H.-G. Gadamer의 예술론을 중심으로—

이은희*

주제분류 존재론, 해석학

주요어 예술, 표현, 놀이, 상, 미메시스, 진리

요약문

이 글은 가다머의 예술론에서 예술의 ‘표현’ 개념을 규명하려는 시도이다. 가다머는 체험 주체와 미적 대상의 대립에서 벗어난 예술 작품의 존재론을 세운다. 예술의 표현은 플라톤의 모방이나 예술가 내면의 단순한 표현이 아니라 예술 작품의 존재 방식이다. 가다머는 예술 작품을 세계와 분리하는 미적 구별을 비판하고 표현과 표현되는 것, 형상화와 소재, 구상과 작품 등을 분리하지 않는 미적 무구별을 내세운다.

조형 예술과 공연 예술을 아우르는 예술 일반의 존재 방식은 표현 개념을 통해 특징지어진다. 표현은 미적인 것의 보편적 존재론적 구조 계기이다. 표현은 존재가 가시적으로 현현하는 ‘자기 표현’의 과정이고, 예술의 표현은 항상 이해하는 ‘누군가를 위한 표현’이다. 따라서 표현이란 은폐되어 있던 존재가 이해될 수 있는 존재로 되는 존재 과정이다.

표현은 예술 작품의 존재 지위와 예술의 진리 주장을 밝히는 중요한 실마리이다. 예술 작품의 존재론적 의미는 플라톤처럼 존재의 감소가 아닌 존재의 증대이고, 예술과의 만남은 진리를 열어주는 사건이다. 표현에 대한 존재론적 분석은 ‘동일성’을 유지하면서도 ‘차이’를 드러내는 생기로서의 예술 작품의 성격을 해명할 뿐만 아니라, 표현과 이해의 공속성을 다루는 ‘철학적 해석학’의 관점에서 예술 경험을 바라볼 수 있게 한다는 점에서 의미가 있다.

* 고려대학교

I. 표현과 미적 구별의 문제

예술에서 ‘표현(Expression, Darstellung, Ausdruck)’이란 무엇인가? 그림을 그리고, 조각을 하고, 춤을 추고, 음악을 연주하는 것이 모두 ‘표현’이다. 어원에 따르면 표현은 내적인 것을 ‘밖으로 밀어내는’ 외면화를 의미한다.¹⁾ 예술에서 표현은 정신적인 것을 감성적 형태로 드러내는 과정이다. 이런 표현 예술의 특성은 고대 그리스의 종교적 제의의 일부였던 코레이아(choreia)라는 춤에서 발견된다. 이는 제사장이 행하는 숭배 의식으로 내면적 실재를 춤이나 음악을 통해 ‘표현’하는 활동이었다. 이 제의적 춤에서 예술의 표현 형식을 가리키는 그리스어 ‘미메시스(mimēsis)’가 처음으로 등장했다. 그런데 플라톤이 미메시스를 제의적 차원이 아닌 철학적 용어로 사용하면서 내적 실재의 ‘표현’이라는 미메시스의 원래 의미는 외적 실재의 ‘모방’을 가리키는 용어로 축소되었다.²⁾ 근대 이후 ‘표현’은 ‘모방’을 대체하면서 미학의 주요 개념으로 부각되었다. 근대 미학에서는 예술을 단지 외부 세계의 ‘모방’이 아닌 예술가의 감정이나 정서 등과 같은 정신적인 것의 ‘표현’으로 여겼기 때문이다. ‘모방’이 원상과 그것의 모사상인 예술 작품 사이의 관계를 다룬다면, 근대의 ‘표현’ 개념은 예술가와 그가 창작한 예술 작품 사이의 관계에 주목한다.³⁾

1) “Expression”은 포도에서 즙을 짜내듯이 ‘밖으로 밀어내는 것(pressing outward)’을 뜻하는 라틴어에서 유래한 말이다. Noël Carroll, *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*, London : New York : Routledge, 1999, 61쪽 ‘예술과 표현’의 관계는 이 책의 58~106쪽을 참조할 것.

2) Wladysaw Tatarkiewicz, *A history of six ideas : an essay in aesthetics*, The Hague : Martinus Nijhoff, 1980. 267쪽.

3) 예술을 ‘표현’으로 보는 사고는 18세기 후반 낭만주의에 이르러 널리 퍼지게 된다. 더구나 20세기에는 모방 개념으로는 설명이 되지 않는 포비즘, 큐비즘, 다다이즘 등이 등장하고, 이에 따라 ‘표현’이 ‘모방’을 대체하는 유력한 개념으로 떠오르게 되었다. 임예은, 「표현」, 『미학의 문제와 방법』, 미학대개간학회 편, 서울, 서울대학교출판

칸트에 의한 '미학의 주관화(die Subjektivierung der Ästhetik)'는 독일 관념론과 낭만주의를 거치면서 천재 미학, 체험 미학으로 이어진다. 근대 미학에서는 미적 체험의 주체인 미적 의식과 그 대상인 예술 작품이 분리되고, 미적 판단은 예술 작품이 아닌 미적 주체가 느끼는 쾌나 불쾌의 감정에 따라 결정된다. 천재 예술가는 주관적 체험 내용을 표현을 통해 예술 작품에 고정시킨다. 감상자는 작품에 담긴 예술가의 내적 체험을 복원하여 자신의 의식에 그대로 반복하는 추체험의 과정을 거쳐 작품을 이해하게 된다. 체험 미학에서는 예술가의 내적 체험의 의미 내용과, 이를 감상자가 다시 체험해서 재내면화하는 '이해'의 과정을 내적인 것을 외면화하는 '표현'의 과정보다 더 중요하게 다루었다. 플라톤이 모사상과 원상 사이의 존재론적 간격을 설정하고 원상의 우위를 주장한 것처럼, 근대 미학에서도 외적이고 감성적인 '표현(Darstellung)'과 내적이며 정신적인 '표현되는 것(das Dargestellte)' 사이의 차등화된 이분법을 강조하였다.

가다머는 '표현'과 '표현되는 것'을 분리하는 "미적 구별(ästhetische Unterscheidung)"⁴⁾에 의문을 제기한다.⁵⁾ 미적 구별에서는 예술의 형상화에서 소재가, 예술가의 구상에서 예술 작품이 분리된다. 감상자가 그림을 보면서 그 소재에 따라 '관찰(Betrachtung)'하거나 연기자의 표현 활동 자

부, 2007, 241~242쪽.

- 4) H.-G. Gadamer, *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Gesammelte Werke, Bd. I, Tübingen 1990, 91쪽. 이하 가다머의 『전집』은 약호 없이 권수는 라틴어 숫자로, 쪽수는 아라비아 숫자로 표시한다. 번역본은 『진리와 방법 I』, 이길우 외 옮김, 서울, 문학동네, 2003을 참조하였다.
- 5) '미적 구별'이란 가다머의 조어(造語)로 예술 작품을 그 작품이 만들어진 환경이나 원래의 의례적, 종교적, 정치적 맥락과 분리하는 사고를 말한다. 가다머는 존재와 의미의 영역을 구분해서 예술 작품을 보아서는 안 된다고 주장한다. 반대로 예술 작품을 반미학적 맥락에서 평가하는 것은 '미적 무구별'이다. Chris Lawn and Niall Keane, *The Gadamer dictionary*, London : New York : Continuum, 2011, 9쪽.

체를 ‘반성(Reflexion)’한다면 예술 작품의 고유한 경험에서 벗어나게 된다.(I, 122) 관찰과 반성에는 이미 미적인 것을 다른 것들과 분리해서 체험할 수 있다는 미적 구별이 포함되어 있다. 미적 구별은 작품을 형성하고 의미를 부여한 근원적 삶의 연관으로부터 예술 작품을 추상화할 때 이루어진다. 미적 의식의 추상 작용(Abstraktion)을 통해 무공간적이고 무시간적인 ‘순수한’ 예술 작품이 탄생한다. 그러나 이런 추상적 사고는 우리가 작품을 대할 때 항상 어떤 의미로, ‘…로서(als)’ 파악한다는 사실을 간과하고 있다. 예술 경험을 미적 측면에서만 다루면 예술은 ‘아름다운 가상’이 되어, 예술이 속한 삶의 연관이나 진리와 무관해진다. 칸트는 인식과 진리를 자연 과학에 한정함으로써 미학의 자율성을 획득했지만, 이는 정신 과학이 자연 과학의 방법론에 의존하게 되는 결과를 낳았다.(I, 47) 그렇다면 어떻게 고립된 미적 의식의 추상 작용을 극복하고, 예술 경험에서 과학의 진리와 구별될 뿐만 아니라 과학에 예속되지 않는 진리(I, 103)의 가능성을 열어줄 수 있을까? 이를 위해 가다머는 예술의 논의를 미적 체험의 주체와 대상이라는 이분법에서 벗어나 존재론적 차원으로 전환한다.

예술의 존재론적 구도는 ‘표현’을 통해 규정될 수 있다. ‘놀이’, ‘상’ 등의 개념을 포괄하는 ‘표현’ 개념을 통해 조형 예술과 공연 예술을 아우르는 예술 작품의 존재론을 세울 수 있다. 가다머는 ‘감각적 가시화’라는 미메시스의 본래적 의미를 ‘표현’에 되살려, 플라톤의 ‘모방’ 개념이나 근대 미학의 주관화된 ‘표현’ 개념이 지닌 한계를 넘어서려고 한다. 표현은 예술 작품의 존재 지위와 예술의 진리 주장을 밝히는 중요한 실마리이다. 미학과 고전적 해석학⁶⁾에서 간과했던 ‘표현’의 존재론적 의미를 정

6) 슈라이어마허(Schleiermacher)나 딜타이(Dilthey)로 대표되는 고전적 해석학은 ‘표현’보다는 외적, 감성적 가상(Abbild)으로부터 내적, 정신적 본질(Urbild)을 찾아가는 ‘이해’와 ‘해석’의 과정을 중요하게 다루었다. 여기서 해석학은 표현에 대한 ‘이해’의 기술이고, ‘표현’은 해석학이 아닌 수사학의 대상이었다. 표현보다 이해

립함으로써 ‘예술과 진리의 무연관성’을 극복하고, “미적 무구별 (ästhetische Nichtunterscheidung)”(I, 122)을 정당화할 수 있다. 이 글은 가다머가 예술의 본질 조건으로 내세운 표현 개념 속에 ‘미적 존재의 가시화’라는 존재론적 계기와 ‘존재와 존재자의 매개’라는 해석학적 의미가 함축되어 있음을 밝힐 것이다. 표현에 관한 분석은 ‘동일성’을 유지하면서도 ‘차이’를 드러내는 생기(Geschehen)로서의 예술 작품의 성격을 해명할 뿐만 아니라, 표현과 이해의 공속성(Zusammengehörigkeit)을 다루는 ‘철학적 해석학’의 관점에서 예술 경험을 바라볼 수 있게 한다는 점에서 의미가 있다.

II. 예술 놀이의 표현

가다머의 “반(反)미학”⁷⁾적 예술론에서 우선적인 것은 미적 주관이 아니라, 예술 작품의 존재이다. 가다머는 예술 작품의 존재 방식을 ‘놀이(Spiel)’로 규정함으로써, 작품의 존재와 표현이 분리되지 않음을 입증하려고 한다. ‘놀이’는 예술 경험에서 ‘표현’의 존재론적 본질을 유비적으로 보여주는 개념이다. 예술을 놀이로 파악하는 가다머의 시도는 미적 주체와 대상으로서의 예술 작품이라는 이분법을 깨고,⁸⁾ 동시에 예술을 놀이,

를 중요하게 여긴 이유는 플라톤에서 시작된 정신주의적 실체 형이상학의 영향 때문이다. 김창래, 「해석학적 문제로서의 표현」, 『철학』, 한국철학회 편, 제66집, 2001, 181~205쪽.

7) J. Grondin, *Der Sinn Für Hermeneutik*, Darmstadt: Wiss, Buchges, 1994, 10쪽.

8) 데카르트의 이분법은 객관적인 것에 대한 주관적 태도(표상, Vorstellung)를 강조한다. 번슈타인(Bernstein)에 따르면 객관주의와 상대주의를 동시에 극복하기 위한 대안으로 가다머가 제시한 개념이 ‘놀이’이다. Richard J. Bernstein, *Beyond objectivism and relativism : science, hermeneutics, and praxis*, Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 1983, 121쪽.

진리와 결합시킨다는 점에서 해체적(destructive)이면서도 구성적(constructive)이다.⁹⁾

근대 미학에 따르면 놀이는 인간 주체의 활동이다. 여기서 놀이는 놀이를 만들거나 놀이를 즐기는 사람의 태도나 마음의 상태이거나 놀이에서 작용하는 주관성의 자유이다.¹⁰⁾ 그러나 가다머는 놀이를 주관적 체험을 넘어서는 것으로 설명한다. 놀이는 기체(Substrat)없이 존재하는 “이리저리로의 운동(das Hin und Her einer Bewegung)”(I, 109)이다. 놀이의 왕복 운동은 어떤 목표나 의도 없이 그 자체로 일어나, 지속적 반복을 통해 새로워진다. 놀이의 본질은 운동 자체의 수행에 있기 때문에 여기서 놀이 수행의 주체를 묻는 것은 의미가 없다. ‘놀이를 한다(ein Spiel spielen)’¹¹⁾라는 어법처럼 놀이는 놀이하는 사람의 행위가 아니며, 놀이하는 사람의 의식과도 연관이 없다. 놀이하는 사람이 놀이를 대상으로 여기지 않고 놀이에 몰두할 때 비로소 놀이가 가능하기 때문이다. 이때 놀이하는 사람은 놀이가 이끄는 방식대로 놀이할 뿐이므로, 놀이 경험을 주도하는 것은 놀이이지 놀이하는 사람이 아니다. 놀이는 놀이하는 사람에 의해 존재하는 것이 아니라, “놀이하는 사람을 통해서 단지 표현될 뿐이다.”(I, 108) 놀이가 놀이하는 사람을 지배한다. 따라서 놀이의 “변하

9) Joel C. Weinsheimer, *Gadamer's Hermeneutics : A Reading of Truth and Method*, New Haven and London : Yale University Press, 1985, 101쪽.

10) 놀이는 근대 미학에서 중요한 역할을 한 개념이다. 칸트는 미적 경험이 자유로운 상상력과 지성의 조화로운 ‘놀이’로 이루어진다고 말한다. 실리는 변화를 요구하는 감각충동(der sinnlich Trieb)과 동일성을 원하는 형식 충동(der Formtrieb)을 자기 안에 결합시키는 ‘놀이’ 충동(Spieltrieb)에 대해 다루고 있다. 서양근대철학회 엮음, 『서양근대 미학』, 파주, 창비, 2012, 284, 337쪽. 칸트와 실러의 놀이 개념은 객관적 대상에 대한 주관의 작용이므로 주관성의 틀에 머물고 있다.

11) 놀이의 존재 방식은 중간태적 의미(medialer Sinn)를 지닌다. 중간태는 주어의 능동적 활동과 스스로 일어나는 운동성을 동시에 담고 있는 ‘능동과 수동의 중간적 동사’를 뜻한다. 독일어 용법으로는 어떤 것이 어떤 것에서 혹은 어떤 시간에 ‘활동한다(spielen)’, 어떤 것이 나타난다(sich abspielen), 어떤 것이 작용하고 있다(im Spiele sein) 등이 있다.(I, 109)

지 않고 지속하는 것”(I, 108), 즉 ‘주체’는 놀이 그 자체이다. 놀이는 놀이하는 사람을 끌어들이고, 놀이 자체가 놀이 운동의 주체가 된다. 놀이의 주체가 놀이하는 사람이 아니듯, 예술 경험의 주체도 예술을 경험하는 사람의 주관성에 있지 않다. 예술을 경험하는 사람은 예술 작품을 통해 변화를 겪는다. 따라서 예술 경험의 주체는 작품 창작자의 의도나 감상자의 태도가 아니라 예술 작품 자체이다.

놀이는 예술 작품의 존재 방식이다. 이런 놀이의 특성은 예술 놀이에서 수행되는 ‘표현’의 의미를 통해 해명될 수 있다. 놀이하는 사람이 어떤 것을 놀이한다는 것은 어떤 것을 표현한다는 의미이다. 놀이는 놀이하는 사람이 어떤 것을 놀이하듯, 즉 표현하듯 함으로써 자신을 펼치기 때문에 인간의 놀이는 표현하는 놀이이다. 예술 놀이에서 ‘표현’은 이중적이다. 놀이는 “자기 표현(Selbstdarstellung)”(I, 113)으로 존재하지만, 놀이가 예술 작품으로 변화¹²⁾하려면 표현은 반드시 “누군가를 위한 표현(Darstellen für jemanden)”(I, 113)이어야 한다.¹³⁾

-
- 12) 놀이는 예술을 경험하는 사람과의 만남을 통해 예술 작품으로 완성될 수 있다. 이것이 ‘형성체로의 변화(Verwandlung ins Gebilde)’이다. 이에 대해서는 IV장에 다룰 것이다.
- 13) 예술의 표현을 예술가가 작품을 창조하는 과정에 개입되는 ‘자기 표현’이나, 예술가에서 감상자에 이르는 감정의 전이를 중시하는 ‘전달로서의 표현’으로 보는 견해가 있다. 이를 가다머가 주장하는 놀이의 ‘자기 표현’과 ‘누군가를 위한 표현’과 혼동해서는 안 된다. 크로체(B. Croce)와 콜링우드(R. G. Collingwood)는 표현을 예술가 내부에서 진행되는 ‘자기 표현’으로 간주하였다. 여기서 예술은 예술가가 직관을 갖는 순간 마음 속에만 존재하기 때문에 감상자도 예술 작품도 필요 없다. 이는 표현을 전적으로 내적인 것으로만 다루고 있다는 점에서 가다머의 표현 개념과는 구별된다. Benedetto Croce, *Aesthetic as Science of Expression and General Linguistic*, Macmillan, 1922 ; R. G. Collingwood, *The Principles of Art*, Oxford, 1938. 톨스토이(L. Tolstoy)는 표현을 전달(transmission)과 의사소통(communication)의 한 방식으로 다루었다. 표현은 작품을 통해 예술가가 자신의 감정을 감상자에게 전달하는 일종의 감염(infection) 과정으로, 감상자에서 표현이 최종적으로 완성된다. 이런 표현 개념을 위해서는 예술가가 무엇을 느끼고 감상자가 예술가의 정서와 일치하는 것이 필수적이다. 즉 감상자는 작품을 통해 예술가가 지나온 과정을 반복해야 한다. Leo Tolstoy, Trans. A. Maude, *What is*

놀이는 ‘자기 표현’으로 존재한다. 놀이는 스스로 자신의 존재를 드러낸다. 놀이 존재는 놀이하는 사람에게 보일 수 있도록 스스로를 표현한다. 즉 자기 표현은 놀이의 존재 방식이다. 놀이 존재가 스스로를 드러내기 때문에 놀이는 놀이하는 사람의 놀이함을 통해 자신을 표현할 수 있다. 놀이를 수행하는 사람의 행위에 놀이가 스스로 표현한 놀이의 원리가 반영되어 있다. 놀이하는 사람은 놀이 존재가 드러낸 것에 비추어 놀이하기 때문에, 놀이 존재가 표현하지 않은 전혀 다른 형태의 놀이를 할 수 없다. 놀이는 놀이하는 사람을 지배하는 “구속성(Verbildlichkeit)” (I, 123)을 지닌다.

그런데 놀이는 놀이하는 사람을 통해 수행되어야 예술 놀이가 될 수 있다. 즉 예술 놀이의 본질은 놀이의 자기 표현을 넘어 ‘누군가를 위한 표현’에 있다.¹⁴⁾ 일반적으로 놀이는 어떤 사람을 위해서 표현하는 것이 아니다. 아이는 누군가를 위해서가 아니라 자기 자신을 위해서 놀이에

Art?, Hackett Press, 1996. 가다머 또한 감상자의 역할을 중요하게 여겼지만 감상자가 반드시 예술가와 동일한 감정에 이르지 않고도 작품을 감상할 수 있다고 보았다. 예술가의 ‘자기 표현’이나 ‘전달로서의 표현’ 개념은 주관주의 미학, 체험 미학의 틀을 벗어나지 못했다. 크로체, 롤링우드, 톨스토이의 표현 이론은 미학대계간행회 편, 『미학의 문제와 방법』, 243~250쪽에서 재인용하였다.

14) 예술 놀이에서 표현의 이중성은 한편으로 놀이하는 사람이 놀이의 원리를 반영한다는 의미에서 놀이를 표현하고 있고, 다른 한편으로 놀이는 놀이하는 사람의 행위와 관심사에 표현되어야 한다는 사실을 보여준다. 원키(G. Warnke)는 이 이중성을 예술 작품의 규범적 권위와 예술을 경험하는 사람의 창조성으로 설명한다. 놀이의 구속성을 창작자에 의한 의미 결정론이나 예술 작품의 절대적 우위로 여겨서는 안 된다. 예술 작품의 권위는 허쉬(E. D. Hirsch)와 같이 원저자의 의도가 이해의 기준으로 작용하기 때문에 갖게 되는 것이 아니라 예술 작품의 진리 주장(Wahrheitsanspruch) 때문에 발생하는 것이다. 예술 작품의 진리 주장은 IV장에서 해명될 것이다. Georgia Warnke, *Gadamer : Hermeneutics, Tradition, and Reason*, Cambridge : Polity Press, 1987. 50쪽. 또한 놀이하는 사람이 놀이의 특정한 상태를 창조한다는 의미를 관객 의존성만을 강조하는 야누스(H.-R. Jauss)의 수용 미학과 동일하게 받아들여서는 안 된다. 예술 놀이는 작품과 놀이하는 사람의 상호 작용을 통해서 이루어지기 때문이다. 이는 V장에서 작품과 관객의 공속성(Zusammengehörigkeit)으로 설명할 것이다.

몰두하기 때문에 아이의 놀이는 단순한 표현에 머문다. 스포츠 경기도 지켜보는 관객을 고려하지 않기 때문에, 누군가에게 보여주기 위한 경기는 시합이라는 놀이 성격을 잃을 수 있다. 그러나 연극과 같은 예술 놀이는 이를 관람하는 사람들을 향해 열려있어야 놀이를 완성할 수 있다. 즉 예술은 놀이하는 사람의 “관여(Teilhabe)”(I, 114)를 통해서만 구체적인 의미에서 존재할 수 있고 이를 통해 놀이가 완성될 수 있다.¹⁵⁾ 따라서 놀이가 놀이하는 사람을 위해 표현되어야 한다는 것은 예술이 존재하기 위한 본질 조건이다. 예술 경험의 주체는 예술 작품이지만 예술 작품을 현실화하려면 이를 매개할 존재자, 즉 ‘누군가’가 필요하다.

예술 놀이를 위한 존재자에는 화가, 작가와 같은 창작자, 작품을 무대 위에서 공연하는 연기자뿐만 아니라 연극을 감상하는 관객¹⁶⁾들도 포함된다. 그림이나 조각 같은 조형 예술과는 달리 일시성을 띤 공연 예술은 매번 상연을 통해 새롭게 놀이를 표현해야 한다. 즉 연극이나 음악의 경우 작가나 음악가가 창작한 희곡이나 악보뿐만 아니라, 이를 무대 위에서 재연(Wiedergabe)하는 것도 표현이라 할 수 있다.(I, 142) 근대 미학에서 예술의 표현은 창작자나 연기자의 감성적 표출로 간주되었다. 그러나 가다머는 예술을 감상하는 관객 또한 표현을 위한 매개 존재자로서의 역할을 할 뿐만 아니라 더 나아가 예술 작품의 의미를 형성하는데 관객이 본질적이라고 주장한다. 연극은 관객이 필요한 놀이이다. 놀이가 ‘관

15) 놀이하는 사람이 놀이가 걸어오는 말을 일반적으로 수용하는 것이 아니므로, 가다머의 예술 놀이는 주체의 의미를 완전히 배제한 데리다의 놀이(jeu)와 구별된다. Kai Hammermeister, *Hans-Georg Gadamer*, München : Beck, 1999, 43쪽.

16) 관객은 그리스어 테오로스(theoros, 축제 사절단의 참여자)와 연관되는데, 관객의 존재는 연극에 참가함(Dabeisein), 즉 관여(Teilhabe)로 규정된다. 이와 관련된 개념인 테오리아(Theoria)란 주관적 행위가 아니라 현실적인 참여(Teilnahme)로서, 감수하는 것(pathos), 즉 보이는 것에 마음을 빼앗겨 빠져들어가는 것을 의미한다. 관객은 예술의 놀이에 전적으로 몰두해서 자기를 망각한다. 이런 자기 망각은 사태에 집중한 상태이고, 이 집중이 관객의 고유하고 적극적 활동이다.(I, 129~131)

객을 위한 표현'으로 나타나는 곳이 바로 “놀이가 연극(Schauspiel, 보여주는 놀이)인 곳”(I, 115)이다. 연극에서 놀이는 관객을 연기자의 입장에 세우는 “총체적 전환”(I, 115)이 일어난다. 연극은 연기자의 태도와 분리되는 ‘의미되어져야 할’ 의미 내용을 담고 있고, 연극이 연기자가 아닌 관객을 위해 존재한다면 관객은 연기자보다 방법적으로 우위에 있다. 그러나 연기자나 관객 모두 연극 놀이 자체를 그 의미 내용에서 고려해야 하므로 근본적으로 연기자와 관객의 구별은 지양된다. 연극에서 놀이는 연기자와 관객으로 이루어진 전체이다.

예술 경험이란 예술을 경험하는 사람과 예술 작품이 함께하는 놀이에 참여하는 것이다. 예술 작품과의 만남에서 체험의 순간성은 지양되어 “현존재의 연속성(Kontinuität)”(I, 102)으로 통합된다.¹⁷⁾ 그리고 이 놀이 운동은 그때그때 끊임없는 순환 속에서 새롭게 수행되고, 완결되지 않는 사건이다. 연극은 놀이될 때, 즉 표현될 때 연극으로 존재한다. 연극에서의 표현은 완결된 세계로서의 놀이 구조인 ‘자기 표현’일 뿐만 아니라, 관객을 위해 놀이의 전체 의미를 드러내는 ‘누군가를 위한 표현’이다.¹⁸⁾ 연극에서 표현되는 것은 미적 존재를 반영하고 있으므로 예술 작품의 동일성이 유지된다. 그런데 미적 존재는 관객에게 개방되어 있고, 관객은 그의 배경이나 상황에 따라 매번 다르게 놀이를 한다. 따라서 놀이는 그때그때마다 다르게 수행되고, 끊임없이 변화한다. 관객이 예술 작품의 의미 형성에 참여하므로, 작품의 의미는 고정되지 않고 관객의 이해에 따라 변할 수 있다. 따라서 예술 작품은 ‘동일성’을 유지하면서도 관객의 매개를 통해 매번 ‘다르게’ 존재하는 생기(Geschehen)이다.

17) Kai Hammermeister, *Hans-Georg Gadamer*, 41쪽.

18) 정연재, 『윤리학과 해석학-그리스 철학의 수용과 재해석의 관점에서 본 가다머 철학』, 서울, 아카넷, 2008, 107쪽.

III. 표현과 예술 작품의 존재 지위

공연 예술에서 살펴본 예술 놀이의 '표현' 개념을 그림과 같은 조형 예술에도 적용할 수 있을까? 연극은 언제나 공연을 통해 그때마다 새롭게 작품의 현존성을 획득해야 하지만¹⁹⁾, 그림은 이런 매개에 의존하지 않고 그 자체로 존재하는 것처럼 보인다. 그림의 경우에는 작품의 의미가 고정되고, 놀이를 통해 확인한 다르게 이해될 수 있는 여지가 없어 보인다. 그러나 그림도 놀이의 미적 존재 방식을 따른다. 그림은 작품이 탄생한 공간과의 연관성을 무시한 채 미술관에 전시된 “근대의 패널화(neuzeitliche Tafelbild)”(I, 139)가 아니며, 원상보다 저급한 존재로 평가되는 플라톤의 모사상(Abbild)²⁰⁾도 아니다. 가다머는 그림의 존재 방식을 상(Bild)으로 정의하고, 이를 통해 예술 작품의 존재 지위를 새롭게 설정한다. 예술의 '표현'과 관련해서 주목해 볼 점은 '원상'과 '상'의 관계이다. 원상에서 상으로의 전환에서도 놀이에서 보았던 표현의 이중성이 반복되고 있다. 원상은 '자기 표현'을 통해 미적 존재를 드러내므로 상은 표현되는 것을 보여주지만, 동시에 원상의 표현은 '누군가를 위한 표현'이므로 '누군가'에 의한 상은 표현되는 것을 늘 다르게 보여준다.

19) 연극과 음악과 같은 공연 예술에서 재연(Wiedergabe)을 통해서 작품이 자신을 표현하는 것을 가다머는 “총체적 매개(Totale Vermittlung)”(I, 125)라고 부른다. 총체적 매개란 매개하는 것이 스스로 지양하는 것을 의미한다.

20) 플라톤은 그림의 본성을 외적인 것을 모방(mimēsis)해서 원래의 것과 유사하게 만드는 모방의 기술(techne), 즉 모방술(hē mimētikē)로 간주했다. Plato, *Protagoras*, trans by W. R. M. Lamb, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1924, 320c~322a. 그런데 그림은 이데아(idea)를 모방한 현상계에 존재하는 사물의 외관을 다시 모방한, 미메시스의 미메시스이다. 그림은 참된 실재(to on)가 아닌 보이는 것(to phainomenon, 현상)을 모방한 모사상(eidōlon)에 불과하므로 플라톤은 그림을 원상에 비해 저급한 존재로 여기고, 예술 작품의 존재 지위를 낮게 평가했다. Plato, *Politeia, The Republic*, trans by Paul Shorey, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1935, 597b~598b.

한편으로 상은 원상의 존재가 드러난 것이므로 원상을 보여준다. 그러므로 상은 원상과 무관하게 지시(Verweisen)하는 기호(Zeichen)가 아니다.(I, 157f.) 기호는 그것이 지시하는 대상과 유사할 필요가 없다.(I, 417) 기호는 규약(Konvention)을 통해 인위적으로 그 의미가 “설정(Stiftung)”(I, 159)되었기 때문에 기호 자체는 표현되는 것에 대해 어떤 것도 보여주지 못한다. 교통 표지(Verkehrszeichen)가 지시하는 의미를 알려면 교통 법규에 따라 그 기호가 만들어진 방식을 먼저 알고 있어야 한다. 기호는 단지 그 내용을 보여주는 역할을 하기 때문에, 사람들의 시선을 기호에 계속 머물게 해서는 안 된다. 교통 표지는 앞으로 닥치게 될 미래의 도로 상황을 알려주고, 책갈피 표식은 과거에 이미 읽은 책의 쪽수를 보여준다. 기호는 현재적이지 않은 것, 즉 “비현재적인 것(Nichtgegenwärtige)”을 단순히 지시”(I, 158)하는 기능을 한다. 지시는 단지 표시된 기호를 알아차리고 지나치는 수단으로의 기능을 수행할 뿐이다. 반면 상은 현재적인 것에 머물면서 표현한다. 그래서 우리는 상에 몰두하면서 표현되는 것과 만날 수 있다. 상의 표현은 “자기 안에서 표현되는 원상과 관련”(I, 142)되므로, 원상에 대해 아무것도 보여주지 않는 ‘순수한 지시’라고 할 수 없다.

다른 한편으로 ‘누군가’에 의한 상은 원상을 다르게 보여준다. 상은 원상을 그대로 복제하는 모사상(Abbild)이 아니다. 여권 사진이 실제 사람과의 동일성을 확인하기 위해 필요한 것처럼, 모사상은 원상과의 유사성을 비교하려는 순간에만 모습을 드러낸다. 평가가 끝나면 그 효용 가치가 사라지는 모사상은 목적을 위한 수단이기에 자기 지양을 통해 완성되지만,(I, 143) 상은 자기 지양 없이 자신의 존재를 유지한다.(I, 144) 상은 표현하는 ‘누군가’에 의해 “사념된 것(Gemeinte)”(I, 143)이므로, 표현하는 사람은 원상에서 어떤 것을 “생략하고 강조”(I, 120)해서 보여준다. 상의 표현은 언제나 다른 표현이므로 원상을 동일하게 보여주어야 하는 ‘모방(Abbildung)’이 아니다.

상은 원상을 드러내면서 원상을 대표(Vertretung)한다. 대표한다는 것은 지금 현전하지 않은 것을 현재화하도록 함을 의미한다. 상징(Symbol)²¹⁾도 대표성을 지닌다. 상징과 상의 표현은 모두 “그것들이 표현하는 것 자체가 현재화한다”(I, 159)는 점에서 유사하다. 상징은 상과 마찬가지로 비현재적인 것을 지시하는 기호가 아니다. 기호가 단지 그 내용만을 보여주고 “자신을 벗어나 지시”(I, 157)한다면, 상징은 “그 내용으로뿐만 아니라 직접 보여줄 수 있음(Vorzeigbarkeit)으로써 유효한 것”(I, 78)이다. 즉 상징을 통해 우리는 비감각적인 것을 감각적으로 볼 수 있게 되고, 이렇게 감각적으로 주어진 증표를 통해 상징되는 것을 인식할 수 있게 된다. 그러나 상징도 기호처럼 인위적으로 기원이 설정되었기 때문에 상징이 가리키는 의미를 먼저 알고 있어야 한다. 상징에 의미를 부여하는 것은 상징 자체의 존재 내용이 아니기 때문에, 상징은 상징되는 것에 대해 아무것도 보여주지 못한다. 그러나 상은 원래의 의미가 기호나 상징처럼 설정에 근거하지 않는다. 상이 종교나 기념물의 기능을 지니더라도 그 이전에 이미 고유한 의미 기능을 담고 있다. “단순한 대리물”(I, 159)인 상징은 대표하는 것으로부터 존재 기능을 얻는 반면, 상은 자기 자신을 통해서 대표한다. 상은 원상을 다르게 보여주므로 ‘모사상’이 아니고, 원상을 현재화하므로 ‘기호’도 아니며, 그 의미를 자신의 고유한 내용으로부터 얻으므로 ‘상징’도 아니다. 따라서 상의 표현은 ‘모방’이나 ‘순수한 지시’, ‘순수한 대표’가 아니다.

가다머는 상의 존재 방식을 재현(Repräsentation, 대표)²²⁾을 통해 설명

21) 상징의 어원인 그리스어 ‘Symbolon’은 친하게 지내던 사람들이 훗날 서로 알아보기 위해 반으로 나눠가진 “정표(情表, tessera hospitalis)”(I, 78, 158)와 같은 것을 의미한다. 떨어져 있던 친구나 공동체의 구성원들은 정표를 통해 과거를 현재화하여 서로를 인식할 수 있다.

22) ‘Repräsentation’은 로마인에게 단순히 모사나 상의 표현, 상업적 변체를 의미했지만 기독교의 율화와 성체 사상을 통해 대표(Vertretung)라는 종교법적 의미로 전환된다. 교회법에서 법적 대표의 의미로 사용했던 라틴어 Repraesentare는 ‘현

하고, 표현의 존재론적 의미를 해명한다. 원상은 신적인 것의 현현(Erscheinung)과 마찬가지로²³⁾ 그 자체로 현현할 수 없고 상을 통해서만 우리에게 나타날 수 있다. 원상의 표현은 원상 자체의 표현이 아니라, 원상을 상 안에 다시 현존하게(wieder-präsent)하는 것,²⁴⁾ 즉 ‘재-현(Re-präsentation)’이다. 재현된 것이 원상과 동일하지는 않지만, 상이 원상의 현현이므로, 상은 원상을 ‘대표’할 수 있다. 상은 원상과 “존재적 측면에서 합일(Kommunion)”(I, 147)한다. 예술의 표현과 연관된 원상성(Urbildlichkeit)은 플라톤의 이데아가 아니다. 표현은 현상의 배후에 있는 불변하는 존재로서의 이념(Idee)을 모방하는 것이 아니라 존재의 현현이다. 존재는 상을 통해서만 상성(Bildhaftigkeit)을 얻고, 비로소 “고유한 원래의 상(Ur-bild) …… 본래의 상적인 것”(I, 146)이 될 수 있다. 따라서 예술의 표현은 존재가 가시적 형태를 갖추는 “미적인 것의 보편적 존재론적 구조 계기, 즉 존재 과정(Seinsvorgang)”(I, 165)이다.

상은 원상과 전적으로 분리되지 않을 뿐만 아니라 원상의 존재에 “관여(Teilhabe)”(I, 158)한다. 상은 원상의 존재 과정에 함께 참여하여 원상

존하게 하다’라는 의미이다.(I, 146) 즉 Repräsentation은 ‘재현(再現)’과 ‘대표’라는 두 의미를 포괄하는 개념이다.

- 23) 신적인 것은 그 자체로 모습을 드러낼 수 없기에 말과 상을 통해 상성을 얻고 현재화한다.(I, 147) 신은 육화(incarnatio)를 통해 가시적 예수가 되었다. 그 자체로 존재하는 신은 신의 말(logos)이자 형상(imago)인 육화된 예수 안에 현존한다. 예수는 신을 재-현(Re-präsentation 다시-현존 re-praesentatio)하여 현재화하게 한다. 재현을 통해 예수 안에 신이 현존하므로 예수는 신을 대표할 수 있다. 종교적 말과 상으로 표현된 것은 그 자체가 신적인 것의 현현이자 신을 대표하는 것이다. 김창래, 「상, 재현, 언어, 가다머의 언어개념」, 『철학』, 한국철학회 편, 제 110집, 2012, 20쪽.
- 24) 상은 원상을 현존하게 해준다. 하이데거도 신앙을 “인간이 그것에서 신이 어떻게 보이는지를 더 쉽게 알 수 있도록 하는 모사상이 아니라, 오히려 신 자신을 현전(anwesen)하게 해주어 신 자신이 존재하는(ist) 하나의 작품”이라고 설명한다. M. Heidegger, *Der Ursprung des Kunstwerkes*, in: *Holzwege*, GA. 5 Frankfurt a. M. 1977, 29쪽.(이하 UK로 약칭함.)

의 “존재 지위를 형성”(I, 145)하는 힘, 즉 “존재력(Seinsmacht)”(I, 147)을 갖는다. 표현이라는 존재 과정은 상으로의 변화라는 상성을 얻게 되는 과정이자 상성이 증대되는 과정이다. 상은 감추어져 있던 원상을 재현하고 대표하여 우리에게 모습을 드러낸다. 원상이 상처럼 가시적인 것으로 표현될 때 우리는 원상을 이해할 수 있고, 이를 통해 존재에 대한 우리의 이해가 넓어지게 되는데 이것이 상의 “존재가(存在價, Seinsvalenz)”(I, 145)이다. 이런 상의 고유한 성격은 원상의 유출(Emanation)로 규정된다. 유출을 통해 근원적 일자에서 다자로 무엇이 흘러나간다. 일반적으로 무엇이 흘러나간다면 원래의 것은 줄어들고 흘러들어온 것은 늘어난다. 그러나 유출이란 유출된 것이 흘러넘치는 것이기 때문에 유출 과정에서 “일자가 박탈을 당한다거나 줄어들지는 않는다.”(I, 427) 일자에서 다자가 유출되는데 일자가 더 줄어들지 않는다면 이는 존재가 늘어난다는 의미이다.(I, 145)²⁵⁾ 표현을 통해 원상은 존재의 증대를 겪는다. 따라서 상은 진리로부터 세 배나 떨어져 있는²⁶⁾ 부정적인 것이 아니다. 플라톤의 경우 이데아의 모방은 이념성, 즉 존재가 줄어드는 과정이지만, 유출로 설명되는 표현은 “상이 가져오는 의미의 증대를 통해”(I, 159) 우리가 이해할 수 있는 존재가 늘어나는 과정이다. 존재는 상 안에서 더 본래적으로 현존하게 되어 우리에게 ‘참된’ 존재가 된다.

상의 존재력에 따르면 원상과 모사상의 존재론적 관계가 역전되는 것처럼 보인다. 상이 원상에 영향을 미치는 독립성을 지니기 때문이다.(I, 146) 그러나 가다머는 이를 “전도에 가까운(fast) 현상”(I, 146)이라고 칭할 뿐 전도라고 설명하지 않는다. 표현은 늘 원상에 의존하기 때문이다. 상은 존재의 ‘자기 표현’이지만, 이는 존재를 ‘누군가’의 입장에서 이끄는

25) 상징은 상징되는 것을 보여주지 못하기 때문에 상징에서는 존재의 증대가 일어나지 않는다. 상징이 대표하는 것의 고유한 존재는 “상징들이 현존하면 더 이상 현존하지 않는다.”(I, 159)

26) Plato, *Politeia*, 602c.

방식대로만 표현될 수 있다. 따라서 원상과 상의 관계는 일방적인 관계가 아니다. 플라톤은 모방을 원상이 모사상으로 바뀌는 한 방향만을 가리키는 과정으로 보았기 때문에 그 반대의 과정은 고려하지 않았다. 그러나 ‘표현’은 원상이 상성을 얻고 상으로 되는 과정이자, 상이 원상에 영향을 미치는 상호적 과정이다. “원상은 상으로 인해 상이 된다는 말은…… 상은 원상의 현현에 다름 아니다.”(I, 147) 원상이 상으로 현재화(Gegenwärtigkeit)되므로 상은 ‘원상’의 상이지만, 동시에 상은 원상에 존재론적으로 관여(Teilhabe)하므로 원상은 ‘상’의 원상이다. 따라서 상과 원상, 표현과 표현되는 것은 “본질적으로 결부”(I, 143)되어 존재론적으로 구별되지 않는다.

가다머는 상이 존재력을 지니고, 표현을 통해 존재가 증대한다는 점을 들어 예술 작품에 자립적 존재 지위를 부여한다. 상은 존재 과정이므로 그림을 미적 의식의 대상인 ‘근대의 패널화’로 여겨서는 안 된다. 예술의 표현을 통해 그 자체로는 알 수 없는 존재가 가시적 상이 되어 이해 가능성을 얻고, 이 상이 다시 존재에 영향을 미치는 놀이 운동이 계속된다. 조형 예술도 공연 예술처럼 동일성을 유지하면서 동시에 차이를 드러내는 생기로서의 놀이의 존재 방식을 따른다. 원상과 상의 합일, 원상과 상의 상호적 관계는 ‘미적 무구별’이 타당함을 보여준다.

IV. 표현과 예술의 진리 주장

가다머는 놀이와 상의 표현을 통해 예술 작품의 존재 방식을 설명하고, 예술의 ‘표현’을 미메시스와 연관시켜 예술의 진리 주장(Wahrheitsanspruch)을 정당화한다. 진리란 알레테이아(aletheia), 가려져 있던 것이 벗겨져 드러나는 탈은폐를 의미한다.²⁷⁾ 진리는 은폐되어 있던 존재가 드러나는 사

건이다. 여기서 가다머는 “역사적 현존재의 유한성”(I, 125)을 인정한다. 유한한 인간은 스스로를 표현하지 않는 존재를 알 수 없기 때문에 탈은폐되지 않고 지속적으로 현전하는 존재 자체(Sein an Sich)는 우리에게 존재하지 않는 것과 같다. 따라서 표현을 통해 이해될 수 있는 존재, 현실성을 얻은 존재만이 현존재에게 참된 존재이다. “표현되지 않으면 계속 숨겨진 채 은폐될 것이 표현을 통해 끌어내져 밝게 드러날”(I, 118)때, 현존재의 존재 이해가 수행될 수 있다. 표현은 예술 경험에서 존재를 현존하게 한다. 존재의 진리가 스스로를 개시하는 장소가 바로 예술 작품이다.

놀이는 이념성을 얻고 예술 작품으로 변화될 수 있다. 놀이에서 예술 작품으로의 변화는 원상에서 상으로의 변화처럼 참된 존재로의 변화이다. 예술 작품은 “표현으로서 독자적인 의미 기능을 가진 형성체(Gebilde)”

-
- 27) 가다머는 예술의 진리 주장을 정당화하기 위해 하이데거의 알레테이아(a-letheia)로서의 진리 개념을 수용한다. 하이데거는 존재를 망각한 서양 형이상학을 비판하고, 고대 그리스인들이 진리로 여겼던 알레테이아의 회복을 주장한다. 알레테이이란 존재자가 숨어있지 않고 드러나는, “존재자의 비은폐성(Un-verborgenheit)”(UK. 37)을 의미한다. 진리란 존재자가 무엇으로 존재하는지를 밝혀주는 것, 존재자의 존재가 스스로를 드러내는, 존재의 드러남이다. 그런데 진리란 감춤과 드러남이라는 상반되는 두 측면을 동시에 갖는다. 즉 진리란 은폐(Verborgenheit)에서 탈은폐(Un-verborgenheit)로 되는 것, 그러면서 동시에 스스로를 감추는(Sichverborgen) ‘존재’의 모습을 가리킨다. 이수정, 『하이데거의 예술론』, 『하이데거의 예술철학』, 한국하이데거학회 편, 서울, 철학과 현실사, 2002, 223~224쪽. 하이데거는 예술을 진리가 발생하는 탁월한 방식 중 하나로 보았다. 예술 작품은 존재자의 존재를 열어보이므로, 작품 속에는 “진리의 생기(ein Geschehen der Wahrheit)”(UK. 21)가 작용하고 있다. 따라서 예술은 “존재자의 진리가 스스로를 작품 속으로 정립함(das Sich-ins-Werk-Setzen der Wahrheit des Seienden)” (UK. 21)이다. 이때 진리가 정립의 주체이자 객체이므로, 근원적 진리는 주체와 객체의 구별을 넘어선다. 전통적으로 진리로 간주했던 인식과 사태의 일치(adaequatio intellectus ad ram)나 데카르트의 확실성(Gewissheit)으로서의 진리는 근원적 진리의 파생태일 뿐이다. 예술은 진리가 발생하는 역동적 사건(Ereignis), 진리 생기(Wahrheitsgeschehen)이다. 가다머는 하이데거처럼 예술에서 정립되는 진리를 인정하지만, 동시에 다양한 이해의 가능성도 열어놓았다.

(I, 160)이다. 예술 작품을 형성체라고 부르는 이유는 이때 표현을 통해 존재 가능성이 실현된다는 “현실태(energeia)의 성격”(I, 116)을 지닐 뿐만 아니라, 그 자체로 완성되고 지속된다는 의미의 “작품(Ergon)의 성격”(I, 116) 또한 지니고 있기 때문이다. 놀이는 “형성체로의 변화(Verwandlung ins Gebilde)”(I, 116)를 통해 그 자체로 의미되고 이해될 수 있다. 예술 작품은 현실의 모방인 가상이 아니라 현실을 예술의 표현이라는 형성체 속에 담는 것이며, 또한 예술의 현실 변형은 존재가 진리로 변형되는 것을 의미한다.²⁸⁾ 따라서 형성체로의 변화는 이전에 존재했던 것이 더 이상 존재하지 않고, 현재 존재하는 것이 예술의 놀이에서 표현되면서 “지속적으로 참된 것”(I, 117)이 됨을 의미한다.²⁹⁾

놀이란 놀이하는 사람과의 매개를 통해 끊임없이 변하는 사건이다. 놀이에서 형성체로의 변화를 통해 예술 작품은 그때마다의 ‘변화’에 그치지 않고 ‘동일성’을 유지할 수 있다. 놀이는 형성체이므로 의미를 지닌 전체로서 반복해서 표현될 수 있고 따라서 이해될 수 있다. 동시에 형성체는 놀이이다. 이념적 통일성을 지닌 형성체 또한 그때마다 놀이의 수행을 통해서만 완전해질 수 있다. 놀이와 형성체의 공속성³⁰⁾은 미적 구별이

28) 정연재, 『윤리학과 해석학: 그리스 철학의 수용과 재해석의 관점에서 본 가다머 철학』, 109쪽.

29) 형성체로의 전환은 단순한 변경(Veränderlung)이 아니다. 변경은 우연한 속성이 바뀌었을 뿐이어서 변경되는 것의 동일성이 유지된다는 의미이다. 반면 변화(Verwandlung)란 전체적으로 다른 것이 되어 변화된 것이 참된 존재이고, 그 이전의 것은 아무 것도 아님을 뜻한다.(I, 116)

30) 형성체와 놀이의 공속성은 현재화와 관여를 통해 ‘동일성’과 ‘차이’가 공존하는 예술 경험의 특징을 보여준다. 가다머는 이런 예술의 특징을 축제(Fest)의 예를 통해 설명한다. 정기적으로 돌아오는 축제는 단순히 과거의 축제를 되풀이하는 것도 아니고, 완전히 다른 성격의 축제를 시행하는 것도 아니다. 축제는 의미 있는 동일한 축제로 경축되지만, 다른 상황에서 다른 사람들이 참여하기에 매번 새로운 해석이 등장하는 사건이다. 축제는 과거를 현재와의 연관 속에서 기념하는 것이므로, 축제의 시간 경험은 오직 “거행(Begehung)”되는 유일무이한 현재이다.(I, 126~128)

타당하지 않음을 보여준다.(I, 122)

가다머는 플라톤이 부정적으로 평가했던 미메시스를 모방이 아닌 '표현'의 의미로 사용하고³¹⁾, 미메시스에 포함된 인식의 의미를 통해 미메시스가 예술 경험에서 진리를 드러내는 행위임을 밝힌다. 아리스토텔레스는 미메시스를 인간 본성에 속하는 것으로 보았고, 예술 작품을 인식의 요소와 연결시켰다.³²⁾ 예술 작품을 통해 느끼는 쾌감은 모방 대상의 미적 속성에 있는 것이 아니라 모방 대상과 모방 작품이 일치한다는 추정에서 비롯된다. 사람들은 예술 작품을 보면서 무엇을 인지하는데 이런 인식 행위 자체가 즐거움을 준다.³³⁾ 이때 예술가는 대상을 있는 그대로 재현할 필요가 없다. 시인의 경우 실제로 일어났던 일이 아닌 일어날 수 있는 일을 다루고, 개별적인 것이 아닌 보편적인 것을 이야기한다.³⁴⁾ 이 점에서 미메시스는 단순한 모방이 아니라 대상의 본질을 재현하는 것이며, 예술은 본질에 대한 미메시스 기능을 갖는다고 말할 수 있다. 어떤 것을 모방하려면 그 이전에 모방 대상에 대한 인식이 먼저 있어야 한다. 어떤 것을 모방하는 사람은 아는 것을, 알고 있는 방식으로 모방한다. 변장 놀

31) 미메시스는 원래 음악과 춤에 적용되어 움직임, 소리, 말 등을 통한 감정의 '표현'을 의미하였다. H. Koller, *Die Mimesis in der Antike*, Bern 1954, 11~14쪽. 당시에는 미메시스를 춤과 음악과 연관된 제의적 행위에만 사용하고, 시각 예술에는 사용하지 않았다. 후에 미메시스는 배우의 예술을 의미하게 되었고, 다음에는 음악에, 더 후에는 시와 조각에 적용되었는데, 이 무렵에 '표현'을 의미하던 원래의 의미가 '모방'으로 변하게 되었다. Wladysaw Tatarkiewicz, *History of Aesthetics, v. I. Ancient aesthetics*, The Hague : Mouton; Warszawa : PWN-Polish Scientific Publishers, Ltd, 1970, 16~17, 121쪽.

32) 인간은 모방을 통해서 인식하며 그 속에서 즐거움을 얻는다. 실제로 불쾌감을 주는 대상일지라도 잘 모방된 예술 작품을 통해서만 쾌감을 느낄 수 있다. Aristoteles, *Peri Poietikes, The poetics*, trans by W. H. Fyfe, New York, : G. P. Putnam's sons, 1982, 1448b.

33) Aristoteles, *Rhetoric, The art of rhetoric*, trans by John Henry Freese, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1975, 1371b.

34) Aristoteles, *Peri Poietikes*, 1451a.

이의 경우에도 변장한 사람은 배후인 자신이 밝혀지기를 바라는 것이 아니라 변장으로 표현된 것을 드러내려고 놀이를 한다. 우리는 변장한 것이 무엇·이다'라는 것을 인식하게 된다. 모방의 전제는 인식이므로 미메시스에는 인식의 의미가 포함되어 있다.

미메시스의 인식적 의미는 “재인식(Wiedererkennung)”(I, 119)이다. 재인식이란 “어떤 것을 이미 본 어떤 것으로서(etwas als)³⁵⁾ 인식”(VIII, 32)하는 것이다. 그러나 재인식의 의미를 이미 알고 있는 것을 단순히 “반복(Wiederholung)”(I, 120)한다는 의미로만 받아들여서는 안 된다. 모방하는 사람은 대상에서 어떤 부분을 부각하기 때문에 미메시스는 대상을 있는 그대로 묘사하는 것이 아니다. 재인식은 알려진 것을 다시 인식하는데 그치지 않고 “이미 알려진 것 이상의 것”(I, 119)을 인식한다. 재인식의 과정에서 “표현의 존재란 표현된 소재의 존재 이상”(I, 120)이다. 예술가가 예술 작품을 통해 그려낸 영웅의 상은 그 원상인 실존하던 영웅 이상의 모습을 우리에게 보여준다. 원상은 상 안에서 더 본래적으로 현존하여 우리에게 참된 존재가 된다. 따라서 미메시스는 참된 존재를 “이 끌어냄(Hervorholung)”(I, 120)이다. 예술가는 미메시스를 통해 “우연적이고 비본질적인 모든 것을 극복”(I, 120)하고 남은 것, 그 이전까지 예술 작품이 없었다면 우리가 보지 못했던 무엇, 즉 본질적인 것을 볼 수 있도록 해준다. 재인식된 것은 우연성에서 벗어나 “지속적 본질”(VIII, 84)로 고양된다. 미메시스는 예술 경험을 통해 진리를 재인식한다.

“예술의 표현에는 진정한 본질 인식의 성격을 지닌 재인식이 가능하고 있다.”(I, 120) 표현에서 표현되는 것이 더 본래적으로 현존하게 된다는

35) 가다머의 순수한 지각이론에 대한 하이데거의 비판을 미적 의식에 적용한다. 지각은 항상 머물면서 의미를 파악한다. 보거나 듣는 행위는 그 대상에 머무는 것인데, 이는 대상을 단순히 보거나 듣는 것이 아니라 ‘...로서’ 파악하는 것이다. 우리는 ‘표현’된 것을 인식할 때만 예술 작품을 이해할 수 있다. 즉 보거나 듣는 것은 분류한다는 것이므로 가다머는 순수 지각을 인정하지 않는다.(I, 96f.)

점이 중요하다. 표현을 통해 현실에 알려지지 않았던 것을 드러내 줌으로써 표현되는 것에 대한 우리의 이해를 넓히는 것, 이것이 '예술 작품의 존재가'의 의미이다. 예술 작품의 존재론적 의미는 존재의 감소가 아니라 존재의 증대이다. 그리고 표현을 통한 존재의 증대는 바로 우리의 인식가능성의 증대를 의미한다.³⁶⁾ 가다머는 예술 작품의 '존재가', 진리 인식으로서의 미메시스를 근거로 예술을 진리와 먼 것으로 다루었던 플라톤과 근대 미학의 관점에서 벗어나 예술의 진리 주장을 옹호한다.

V. 결론

표현은 예술 작품의 존재 방식으로 놀이, 상, 합일, 재현을 동일한 방식으로 포괄하는 개념이다.(I, 156) 지금까지 예술에 속하는 독특한 표현의 의미를 다른 양식들과 구별함으로써 표현의 의미를 정립하였다. 예술의 표현은 이데아를 본뜬 현상계의 모방이나 천재 예술가가 주도하는 내적 체험의 단순한 표현이 아니다. 예술 작품의 창작과 공연 그리고 관객의 관람이라는 서로 다른 듯 보이는 표현은 모두 표현되는 것의 현현(Erscheinung)을 의미한다. 표현은 예술 작품의 자립적 존재 지위를 확보하고, 예술 경험이 진리 경험임을 밝혀주는 중요한 실마리이다. 놀이와 상의 표현에서 공통적으로 다루었던 '자기 표현'과 '누군가를 위한 표현'이라는 표현의 이중성은 '존재의 자기 표현'이자, 존재를 이해할 수 있는 '존재자를 위한 표현'을 의미한다. 상은 존재가 스스로를 표현하는 장소이자, 존재자의 존재 이해가 수행되는 장소이다. 예술의 표현이란 미적 존재가 탈은폐하는 존재 과정이다. 표현의 존재론적 의미는 다음과 같다.

36) Kai Hammermeister, *The German Aesthetic Tradition*, Cambirdge University Press, 2002, 192쪽.

첫째, 표현은 은폐되어 보이지 않는 존재가 스스로를 드러내는 ‘자기 표현’의 과정이다. 둘째, 존재의 자기 표현은 항상 이해를 향하므로, 표현은 존재를 이해하는 ‘존재자를 위한 표현’ 과정이다. 셋째, 표현은 존재자가 이해할 수 있는 존재가 늘어나는 과정이다. 예술의 표현이 드러내는 것은 참된 존재이고, 예술의 표현을 통해 존재의 증대, 즉 존재자의 인식의 증대가 일어난다.

‘표현’의 존재론적 의미를 통해 우리는 플라톤과 근대 미학의 근본 전제를 넘어설 수 있다. 첫째, ‘자기 표현’을 통해 재현된 존재는 표현되지 않고 오직 자신에 대해 절대적 방식으로 현존하는 존재 자체(Sein an Sich)가 아니다. 따라서 현상의 배후에 있는 존재는 유한한 현존재에게 인식될 수 없고, 그런 의미에 실체 형이상학이 주장하는 ‘존재’는 우리에게 존재하지 않는 것과 같다.³⁷⁾ 둘째, 존재의 자기 표현은 존재자의 이해를 위한 표현이고 표현은 존재자에게 이해됨을 통해 완성되므로, “자기 표현(Sichdarstellung)과 이해됨(Verstandenwerden)은 …… 서로 귀속한다.”(I, 480) 존재와 존재자, 원상과 상, 형성체와 놀이, 예술 작품과 감상자는 서로 영향을 주고받는 상호적 관계이다. 이런 두 측면의 공속성(Zusammengehörigkeit)은 미적 구별의 추상 작용을 통해서 예술 작품의 존재 방식을 제대로 해명하지 못한다는 사실을 보여준다. 셋째, 표현을 통해 존재는 우리에게 참된 존재가 된다. 예술 작품은 존재의 증대가 일어나는 고유한 ‘존재가’를 갖는다. 따라서 예술 작품은 플라톤이 주장

37) 존재는 자기 표현을 통해 이해될 수 있는 존재가 되지만, 이 존재가 존재 자체는 아니다. 언어적으로 사유하는 유한한 인간은 스스로를 표현하지 않아 이해될 수 없는 존재 자체를 알 수 없고, 따라서 이런 존재 자체는 우리에게 존재하지 않는 것이다. 실체 형이상학은 ‘표현’을 존재의 가상(Schein)으로 보고, 이 가상의 배후에 서 있는 “표현되는 것으로서의 존재 자체(das dargestellte Sein selbst)”를 주장하지만, 가다머는 이런 실체 형이상학의 존재 개념을 인정하지 않는다. 존재 자체가 먼저 있고 그것이 나중에 표현되는 것이 아니라, 우리가 우선 만나는 것은 표현이고, 그 다음 “표현의 이념적 대응물(Correlatum)”로 상정된 것이 존재 자체이기 때문이다. 김창래, 「해석학적 문제로서의 표현」, 198~199쪽.

하듯 진리로부터 멀어진 모사상이 아니라 존재의 진리가 개시되는 장소이다. 예술과의 만남은 진리를 열어주는 사건(Ereignis)이다.³⁸⁾

예술은 진리가 드러나는 탁월한 영역이다. 예술의 진리 주장은 무엇을 진술하고 있고, 존재자의 이해를 요구한다. 예술 경험은 미적 존재와의 만남이고 동시에 이해를 포함하고 있으므로, 예술의 과제는 해석학의 과제와 연관된다.³⁹⁾ 지금까지 놀이와 상을 통해 살펴본 예술 경험은 해석학의 경험과 상응한다. 예술 놀이는 은폐된 존재가 가시적 상이 되어 이해 가능성을 얻고, 현존재에 의해 사념된 상이 다시 존재에 영향을 미치는 순환적 운동이 이어진다. 우리는 예술을 전통과의 상호 작용을 통해 존재와 해석자의 이해 지평이 확장되는 이해⁴⁰⁾의 순환 구조로 설명할 수 있다. 예술 작품은 다른 언어 텍스트처럼 이해되어야 한다. 근대 미학이 강조한 천재 예술가의 자유로운 창작은 예술가조차도 구속하는 공통된 진리의 표현일 뿐이다.(I, 138) 즉 예술가도 전통에 연결된 매개자이다. 감상자는 예술 작품을 자신이 처한 구체적 상황 속에서 그때마다 다르게 해석한다.⁴¹⁾ 예술 작품과 감상자의 매개, 즉 '지평 융합(Horizontverschmelzung)'을 통해 과거와 현재의 지평은 더 확장되어 새로운 진리 가능성을 열어준다.⁴²⁾ 예술 작품은 동일성을 유지하면서도 다른 해석의 지평에 개방됨

38) Kai Hammermeister, *Hans-Georg Gadamer*, 49쪽.

39) 가다머의 해석학은 단지 이해의 기술론이나 정신과학의 방법론이 아니라 존재의 자기 표현과 존재자의 존재 이해 사이의 상호 매개를 다루는 철학적 해석학이다. 가다머는 존재와 존재자, 표현과 이해의 귀속성을 주장한다. 가다머의 해석학적 이해는 표현과 좁은 의미의 이해가 함께 구성하는 대화(Dialog)이다.

40) 이해란 “주관적인 것도, 객관적인 것도 아니며, 전승의 운동과 해석자의 운동이 뒤섞여 이루어 가는 놀이”(I, 298)이다.

41) 작품의 요구에 합당하게 이해되기 위해서는 해석자가 처한 그때그때의 구체적 상황 속에 적용(Anwenden)해서 새롭게 이해되어야 한다. 따라서 이해의 문제는 적용의 문제이다.(I, 314) 이해는 언제나 해석이자 적용이다.

42) 그때마다 감상자와의 만남을 통해 예술 작품의 의미가 달라지기 때문에 우리가 진리를 지배할 수 없다. Jean Grondin, *Hermeneutische Wahrheit?: Zum Wahrheitsbegriff Hans-Georg Gadamer*, Diss. Tübingen, Königstein/Ts. 1982,

으로써 의미를 형성해간다.⁴³⁾ 이렇게 형성된 의미의 연속성 속에서 예술 작품과 실제 세계의 구별도 지양된다. 따라서 예술 작품의 의미는 예술 작품을 만든 예술가의 의도나 이를 추체험하는 감상자의 이해, 혹은 역사나 삶의 영역과 무관한 예술 작품 자체에서 얻을 수 있는 것이 아니다. 예술 작품은 더 이상 아름다운 가상이 아니라 예술을 경험하는 사람과의 상호 작용을 통해 형성된 의미의 통일체이다.

예술 경험은 재현된 진리를 재인식하고, 이미 알고 있던 것에 대한 이해를 버리고, 새로운 이해를 우리의 삶과 통합하는 과정이다.⁴⁴⁾ 따라서 예술은 인식의 계기를 지니면서 삶의 실천과도 연관되어 있다. 예술 경험에서 이해되는 것은 우리의 삶과 직면하여 변화를 이끄는 계기이다. 예술 작품은 우리에게 말을 건다. “너는 너의 삶을 변화시켜야 한다”(VIII, 8)라며 우리의 삶을 흔들어 놓는다. 우리는 자신에게 말 걸어오는 작품에 스스로를 열어두고 자신을 발견하고 형성해가야 한다. 형성(Bildung)은 인간 현존재가 존재에 귀속된 유한한 존재자라는 사실을 인정하는 데서 시작된다. 예술 경험은 작품과의 대화(Dialog)를 통해 우리 자신을 인식하고, 더 나아가 자신을 넘어서는 “보편성으로 고양”(I. 22)되어 존재를 인식할 수 있게 해준다. 고양을 통해 우리는 이 존재가 현존재에 대해(für) 존재하는 진리이며, 나와 존재를 인식하는 경험이 바로 진리 경험임을 깨닫게 된다. 우리 삶을 추동(推動)하고 과학적 방법으로는 도달할 수 없는 진리와 만날 수 있게 해주는 것-이것이 삶의 예술, 진정한 정신과학의 의미이다.

103쪽.

43) 서동은, 『하이데거와 가다머의 예술 이해』, 서울, 누멘, 2010, 172쪽. 가다머는 변화는 가운데 지속되는 동일성을 “해석학적 동일성(hermeneutische Identität)” (VIII, 116)으로 설명한다.

44) Georgia Warnke, *Gadamer : Hermeneutics, Tradition, and Reason*, 60쪽.

참고문헌

- 김창래, 「상, 재현, 언어, 가다머의 언어개념」, 『철학』, 한국철학회 편, 제110집, 2012.
- _____, 「해석학적 문제로서의 표현」, 『철학』, 한국철학회 편, 제66집, 2001.
- 미학대계간행회 편, 『미학의 문제와 방법』, 서울, 서울대학교출판부, 2007.
- 서동은, 『하이데거와 가다머의 예술 이해』, 서울, 누멘, 2010.
- 서양근대철학회 엮음, 『서양근대미학』, 파주, 창비, 2012.
- 정연재, 『윤리학과 해석학-그리스 철학의 수용과 재해석의 관점에서 본 가다머 철학』, 서울, 아카넷, 2008.
- 한국하이데거학회 편, 『하이데거의 예술철학』, 서울, 철학과 현실사, 2002.
- Aristoteles, *Peri Poietikes, The poetics*, trans by W. H. Fyfe, New York, : G. P. Putnam's sons, 1982.
- _____, *Rhetoric, The art of rhetoric*, trans by John Henry Freese, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1975.
- Bernstein, Richard J., *Beyond objectivism and relativism : science, hermeneutics, and praxis*, Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 1983.
- Carroll, N., *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*, London and New York: Routledge, 1999.
- Gadamer, H.-G., *Gesammelte Werke*, 10 Bde. Tübingen 1985~1995.
- Grondin, J. *Der Sinn Für Hermeneutik*, Darmstadt: Wiss, Buchges, 1994.
- _____, *Hermeneutische Wahrheit? Zum Wahrheitsbegriff Hans-Georg Gadamer*, Königstein/Ts. 1982.
- Hammermeister, K., *Hans-Georg Gadamer*, München : Beck, 1999.
- _____, *The German Aesthetic Tradition*, Cambirdge University Press, 2002.

- Heidegger, M., *Holzwege*, GA. 5 Frankfurt a. M. 1977.
- Lawn, C. and Keane N., *The Gadamer dictionary*, London : New York : Continuum, 2011.
- Plato, *Politeia, The Republic*, trans by Paul Shorey, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1935.
- _____, *Protagoras*, trans by W. R. M. Lamb, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1924.
- Tatarkiewicz, W., *History of Aesthetics, v. 1. Ancient aesthetics*, The Hague : Mouton: Warszawa : PWN-Polish Scientific Publishers, Ltd, 1970.
- _____, *A history of six ideas : an essay in aesthetics*, The Hague : Martinus Nijhoff, 1980.
- Warnke, G., *Gadamer : Hermeneutics, Tradition, and Reason*, Cambridge : Polity Press, 1987.
- Weinsheimer, J. C., *Gadamer's Hermeneutics : A Reading of Truth and Method*, New Haven and London : Yale University Press, 1985.

Die ontologische Analyse über die Darstellung der Kunst in der Kunsttheorie von H.-G. Gadamer

Lee, Eun-Hee (Korea Univ.)

Die vorliegende Arbeit versteht sich als Versuch, den Begriff der Darstellung der Kunst in der Kunsttheorie von H.-G. Gadamer zu bestimmen. Der Opposition von erlebnisorientiertem Subjekt und ästhetischem Objekt stellt Gadamer eine Ontologie des Kunstwerkes gegenüber. Die Darstellung der Kunst bedeutet weder eine Abbildung (*mimēsis*) im platonischen Sinne, noch einen bloßen Ausdruck der Innerlichkeit des Künstlers. Vielmehr ist sie die Seinsweise des Kunstwerkes. Gadamer kritisiert die ästhetische Unterscheidung, die das Kunstwerk von seiner Welt isoliert, und setzt ihr die ästhetische Nichtunterscheidung entgegen, die die Trennung von Darstellung und Dargestelltem, Gestaltung und Stoff, Auffassung und Werk etc. hinter sich läßt.

Die Seinsweise der Kunst überhaupt, die die bildende und die aufführende Kunst umfasst, wird durch den Begriff der Darstellung charakterisiert. Die Darstellung ist ein universelles ontologisches Strukturmoment des Ästhetischen. Die Darstellung ist ein Vorgang, in dem das Sein als Sichdarstellung zur sichtbaren Erscheinung kommt. Die Darstellung der Kunst ist immer Darstellung für jemanden, der versteht. Also ist sie ein Seinsvorgang, in dem das verborgene Sein jenes Sein wird, das verstanden werden kann.

Die Darstellung ist der wichtigste Leitfaden, der den Seinsrang des Kunstwerkes und den Wahrheitsanspruch der Kunst beweist. Die

ontologische Bedeutung des Kunstwerkes ist keine Seinsminderung im platonischen Sinne, sondern einen Seinszuwachs. Und die Kunstbegegnung ist ein wahrheitseröffnendes Ereignis. Die ontologische Analyse über die Darstellung hat folgenden Sinn, nämlich erläutert sie nicht nur den Charakter des Kunstwerkes als Geschehen, das die Identität erhält zugleich die Differenz auftritt, sondern auch sieht sie die Kunsterfahrung in einem Gesichtspunkt der philosophischen Hermeneutik an, die eine Zusammengehörigkeit von Darstellung und Verstehen behandelt.

Key words: Kunst, Darstellung, Spiel, Bild, Mimesis, Wahrheit

이은희 E-mail: ananda1132@korea.ac.kr

투 고 일	2016년 10월 16일
심 사 일	2016년 10월 26일
게재확정	2016년 11월 09일