

## 프래그머티즘과 인공지능 시대의 예술 경험\*

- 인공지능 시대, 예술의 종말과 미적 경험의 회복

김 선 규\*\*

**주제분류** 예술철학, 미학

**주요어** 프래그머티즘, 인공지능 예술, 예술 경험, 예술의 종말, 열린 예술작품

**요약문**

기술이 인간의 삶에 미치는 영향력을 고려하면, 인류의 역사는 곧 기술진보의 역사라고 할 수 있다. 그만큼 인간의 삶에서 기술은 중요한 부분을 차지하고 있다. 3차 산업혁명으로 불리는 정보화 사회가 되면서 기술의 중요성은 더욱 증대되었다. 이제 IT 기술 없는 인간의 삶은 상상조차 하기 힘들 정도로 기술은 인간에게 더욱 본질적인 것처럼 되었다. 게다가 통상 4차 산업혁명으로 불리는 인공지능 시대의 기술은 기존의 기술과는 전적으로 다른 존재론적 위상을 얻게 되었다. 지금까지의 기술이 인간을 보조하는 도구의 성격이었던 것과 달리 인공지능 기술은 인간과 독립적인 방식의 자존적인 존재, 즉 인공지능‘을’ 활용하는 것을 넘어서 인공지능‘이’ 주도할 것으로 예상된다. 인공지능 기술도 근본적으로는 인간을 위한 기술이지만 동시에 인간에 의해서 완벽히 통제될 수 없을지도 모른다는 불안감 때문에 인공지능 기술을 바라보는 입장은 분명하게 나뉘고 있다. 그런데 테크노포비아가 테크노필리아와 전혀 무관한 것은 아니다. 이는 기술에 대한 두려움은 기술에 대한 친화성의 반작용의 표현이기 때문이다. 그리고 기술에 대한 의존도가 더욱 커질 것은 분명하며, 그 선두에 인공지능 기술이 있다는 것도 의심할 수 없는 사실이다. 또한 인간만의 고유한 영역으로 여겨지던 예술에서도 인공지능 기술이 폭넓게 활용될

\* 이 논문 또는 저서는 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A6A3A01078538)

\*\* 중앙대학교

것도 분명하다. 이러한 상황에서 이 글은 인공지능 기술로 야기된 찬반 입장에 대한 소모적인 이론적 검토가 아닌, 이미 실천되고 있는 인공지능 기술이 예술 분야에 가져올 변화를 중점적으로 다루고자 한다. 우선 예술에서 인공지능 기술이 활용되는 것에 부정적인 입장을 갖고 있는 사람들이 걱정하는 것처럼, 인공지능 예술이 기존 예술에 대한 종말을 의미하는지를 검토한다. 이에 대한 해명은 먼저 예술철학에서 제기되었던 ‘예술의 종말’이 어떻게 나타났는지에 대한 선행적인 분석이 필요하다.

또 이 글은 인공지능 예술이 20세기 이후 예술의 지성화 과정에서 주목받지 못했던 ‘예술 경험’을 회복하는 데 기여할 수 있으며, 그 이론적 근거로서 프래그머티즘 미학에 주목한다. 인공지능 예술은 실천적인 차원에서 그리고 프래그머티즘 미학은 이론적인 차원에서 기존의 예술철학에서 간과해온 ‘심미적 경험(aesthetic experience)’의 회복과 연결될 수 있다. 심미적 경험의 회복을 논하기 위해서는 ‘심미적인 것’에 대한 검토와 ‘예술 경험’에 대한 해명이 필요하다. 인공지능 예술은 이론 중심의 기존 미학에서 간과했던 실천적 예술 경험의 회복이라는 점에서 강단 미학의 한계를 보완할 수 있는 예술의 확장을 기대할 수 있다.

## 1. 들어가는 말

기술은 본질상 인간 내재적인 것이 아님에도 마치 인간 본성에 해당하는 것처럼 우리의 삶에서 매우 중요한 부분을 차지하고 있다. 별다른 기술이 없던 원시시대의 삶과 현재의 삶을 비교해 보자면, 삶에 있어서 기술이 얼마나 큰 영향력을 끼치고 있는지를 쉽게 알 수 있다. 또 인류의 역사를 구석기, 신석기, 청동기, 철기 등 인간의 기술이 다를 수 있는 소재를 중심으로 구분하는 것을 고려한다면, 인류의 역사는 곧 기술 진보의 역사라고 할 수도 있다. 철기 시대 이후로 수천 년 동안 삶의 큰 맥락에서 변화하지 않았던 인간의 삶은 1, 2차 산업혁명이라는 기술의 혁신 속에서 근본적인 변화를 맞게 되었다. 3차 산업혁명으로 불리는 정보화 사회가 되면서 기술의 중요성은 계속 증가하고 있다. 이제 IT기술 없는 인간의 삶은 상상조차 하기 힘들 정도로 기술은 인간에게 더욱 본질적인 것처럼 되었다.

그런데 통상 4차 산업혁명으로 불리는 인공지능 시대의 기술은 기존의 기술과는 전적으로 다른 존재론적 위상을 얻게 되었다. 2016년 1월 스위스 다보스에서 열린 세계경제포럼에서 제기된 4차 산업혁명의 기본 특징은 기존의 프로그래밍을 넘어서는 ‘자동화’와 IT 기술을 극단적으로 확장하는 ‘연결성’이었다. 지금까지의 기술이 인간을 보조하는 도구의 성격이었던 것과 달리 인공지능 기술은 인간과 독립적인 방식의 자존적인 존재, 즉 인공지능 ‘을’ 활용하는 것을 넘어서 인공지능 ‘이’ 주도할 것으로 예상된다. 인공지능 기술도 근본적으로는 인간을 위한 기술이지만 동시에 인간에 의해서 완벽히 통제될 수 없을지도 모른다는 불안감 때문에 인공지능 기술을 바라보는 관점은 긍정과 부정으로 분명하게 나뉘고 있다. 그런데 테크노포비아와 테크노필리아와 전혀 다른 것은 아니다. 즉 기술에

대한 두려움은 기술에 대한 친화성의 반작용의 표현이기 때문이다. 그리고 기술에 대한 의존도가 더욱 커질 것은 분명하며, 그 선두에 인공지능 기술이 있다는 것도 의심할 수 없는 사실이다. 또한 인간만의 고유한 영역으로 여겨지던 예술에서도 인공지능 기술이 폭넓게 활용될 것도 분명하다. 이러한 상황에서 이 글은 인공지능 기술로 야기된 찬반 입장에 대한 소모적인 이론적 검토가 아닌, 이미 실천되고 있는 인공지능 기술이 예술 분야에 가져올 변화를 중점적으로 다루고자 한다. 우선 예술에서 인공지능 기술이 활용되는 것에 부정적인 입장을 갖고 있는 사람들이 걱정하는 것처럼, 인공지능 예술이 기존 예술에 대한 종말을 의미하는지를 검토한다. 이에 대한 해명은 먼저 예술철학에서 제기되었던 ‘예술의 종말’이 어떻게 나타났는지에 대한 선행적인 분석이 필요하다.

또 이 글은 인공지능 예술이 예술의 지성화 과정에서 주목받지 못했던 ‘예술 경험’을 회복하는 데 기여할 수 있으며, 그 이론적 근거로서 프래그머티즘 미학에 주목한다. 인공지능 예술은 실천적인 차원에서 그리고 프래그머티즘 미학은 이론적인 차원에서 기존의 예술철학에서 간과해온 ‘심미적 경험(aesthetic experience)’의 회복과 연관된다. 심미적 경험의 회복을 논하기 위해서는 ‘심미적인 것’에 대한 검토와 ‘예술 경험’에 대한 해명이 필요하다. 인공지능 예술은 이론 중심의 기존 미학에서 간과했던 실천적 예술 경험의 회복이라는 점에서 강단 미학<sup>1)</sup>의 한계를 보완할 수 있는 예술의 확장을 기대할 수 있다.

---

1) 강단 미학은 실제적인 예술 활동과는 무관한 방식으로 예술을 규정함으로써, 예술의 활동을 제약할 뿐만 아니라 일반 대중들로부터 외면당하게 만든 순수 이론적 탐구를 의미한다. 강단 미학의 추상성에 대해서 미국의 화가 바넷 뉴먼은 “화가에게 있어서 미학이란, 세에게 있어서 조류학이 갖는 의미에 지나지 않는다”고 비판하였다.

## 2. 예술 종말론과 예술의 자율성

인공지능 시대가 도래하면서 다양한 유형의 종말 담론이 제기되고 있다. 기존에 존재하던 직업의 60%는 사라질 것이라는 암울한 전망이 있는가 하면, 그러한 변화가 인간에게 더 큰 풍요로움을 가져다줄 것이라는 낙관론이 있는 것도 사실이다. 예술 활동에서도 기존의 예술은 인공지능 기술에 의해서 활동이 위축되고, 결국에는 종말에 이르게 될 수도 있다는 불안의 목소리도 있으나, 오히려 인공지능을 활용하는 새로운 예술 방법론을 개발해야 한다는 주장도 있다. 그리고 이러한 상황에서 전통예술을 보존하는 방안을 마련해야 한다는 우려 섞인 목소리가 있는 것도 사실이다. 반면에 예술교육도 이제는 기존의 실기 교육보다는 인공지능 기술을 활용한 창의성 교육을 통해 새로운 가치를 만들어 내야 한다는 적극적인 주장도 제기되고 있다.<sup>2)</sup> 이러한 분위기 속에서 흔히 언급되는 예술 종말론이 실제로 절망의 담론인지, 아니면 새로운 출구를 모색하는 담론인지에 대한 세밀한 논의도 없이 가십거리처럼 회자되고 있다. 그런데 예술의 종말에 관한 담론은 이미 19세기 이래로 계속 제기되던 주장이다. 20세기 후반만 보더라도 1979년 철학자이며 예술가인 에르베 피셔는 ‘미술사의 죽음’을 선언했으며, 1983년 한스 벨팅은 ‘미술사의 종말’을, 1984년 아서 단토는 ‘예술<sup>3)</sup>의 종말’을 선언했다. 이렇듯 예술의 종말에 관한 담론은 어쩌면 진부한 주장일 수도 있다. 그럼에도 불구하고 인공지능 기술로 야기된 예술 종말 담론은 기존의 담론과는 다른 무게감으로 다가오는 것도 사실이다. 인공지능 기술에 의한 예술은 인간

2) 김희선, 「4차 산업혁명과 인공지능시대 전통예술의 미래전망과 과제」, 『한국예술연구』 16호, 2017.

3) 예술철학에서 Art는 일반적으로는 ‘예술’로 받아들여지지만, 유럽어권에서는 Art를 대표하는 ‘미술’을 지칭하곤 한다. 통상적인 표현법에 따라 이 글은 ‘예술’과 ‘미술’을 크게 구분하지는 않는다.

이외에는 상상할 수 없었던 예술창작 주체에 관해 의문을 제기할 뿐만 아니라, 인간만의 고유한 영역이라고 간주되던 창의성에 대한 도전이기 때문이다. 그런데 인간 이외의 창작 주체 및 창의성에 대한 논란이 인공지능 기술에 의해서 처음으로 제기된 것은 아니다. 20세기 중반에 활동했던 침팬지화가 ‘콩고’는 널리 알려진 추상화가였으며, 피카소조차 그의 작품성을 인정했다. 또 뒤샹의 <샘>에서 우리가 어떤 창의성을 찾을 수 있을지도 불확실하다. 뒤샹은 단지 “R. Mutt 1917”이라는 글자만 남겼을 뿐이다. 물론 뒤샹의 의도는 기존 예술에 대한 도전이었으나, 그 표현 자체에서 작가의 고유한 창의성을 찾는 것은 어려워 보인다. 게다가 위홀은 상업 디자이너 제임스 하비의 ‘브릴로 상자’를 완전히 똑같이 모방하여 <브릴로 상자>를 전시하고 예술작품으로 인정받았다. 통상적인 예술의 기준으로 놓고 본다면, 위홀은 예술가보다는 표절 작가에 가깝다. 이런 점들을 고려해 본다면, 오직 인간만이 창작 주체일 수 있으며, 창의성을 발휘할 수 있다는 생각도 의심스러울 뿐만 아니라, 창의성이 예술작품의 절대적 기준인가에 대해서도 불분명하다. 그런데 예술 주체와 창의성의 주장 속에는 사실상 지성화된 예술이해가 암묵적으로 놓여 있다. 즉 예술은 어떠한가 한다는 특정한 예술주의(ism)와 예술을 개념적, 이론적 활동으로 보려는 입장이 전제된 것이다. 이 글은 이러한 입장의 문제점을 프래그머티즘 미학을 통하여 살펴볼 것이며, 인공지능 예술이 프래그머티즘 미학과 부합할 수 있는 예술 활동임을 보이고자 한다. 게다가 이미 많은 이들이 인공지능 기술을 예술 영역에 도입했으며, 대중들이 이를 예술 활동으로 인정하고 있다는 점도 부인할 수 없다. 이 글은 이와 관련된 다양한 논란들을 밝히기보다는 이미 활용되고 있는 인공지능 기술이 ‘예술 경험’에 어떻게 도움이 될 수 있을 것인지를 중점적으로 논의하고자 한다. 먼저 예술철학에서 제기된 대표적인 예술 종말론을 살펴보고 이를 현재의 예술 상황과 연관시키고자 한다.

## 2.1 헤겔의 예술 종말론

헤겔은 “예술사의 아버지”<sup>4)</sup>일 뿐만 아니라 예술 종말론의 아버지이기도 하다. 예술이 종말에 도달했다는 헤겔의 테제는 그의 미학에서 핵심이 되는 주장 중 하나이다. 그런데 예술의 종말에 대한 헤겔의 테제는 역사의 종언에 대한 그의 테제와 유사하다. 역사의 종언에 대한 헤겔의 테제는 역사가 실제로 종말을 맞이했다는 것이 아니라 역사 발전의 최고 원리, 즉 만인의 자유라는 원리가 발견된 이후에, 역사적 발전은 이 원리를 현실 속에 실현하는 것으로 이해된다. 마찬가지로 예술의 종말도 예술이 최고의 정점에 도달한 뒤에 스스로 종말하는 과정을 밟는 것을 의미한다.

헤겔에 따르면, 역사는 역사의 주체인 정신이 스스로를 변증법적으로 발전시켜 나가는 과정이며, 이 가운데 예술은 정신의 고차원적 표현, 즉 절대정신의 표현으로 드러난다. 여기서 예술은 “세계성을 띤 우연한 관계들, 그리고 그들이 지닌 유한한 내용, 목적, 관심사에서 벗어나 정신 자체의 절대적인 존재성을 고찰하고 이를 완성하기 위해 자신을 개방시킴으로써 현존성이라는 좁은 제한에서 벗어났기에”<sup>5)</sup> 절대정신의 표현이다. 그러나 예술은 절대정신의 최고의 표현은 아니기에 종교에 의해 지양(Aufheben)됨으로써 종말을 맞게 된다. 그런데 헤겔은 실제로 예술의 종언 이후에도, 네덜란드의 정물화를 언급하는 등 여전히 예술이 존속해왔음을 인정하고 있다. 따라서 헤겔에게 종말이라는 것은 문자 그대로의 의미가 아니다. 헤겔이 말하는 예술의 종말은 예술의 끝남(end)이 아니라, 정신에 의한 역사적 발전의 성취로서 목적(end)을 달성한 것이다. 즉 예술은 역사의 발전과정에서 고차원적인 정신의 활동을 마무리하고 인간에

4) E. H. Gombrich, “‘The Father of art History’. A Reading of the Lectures on Aesthetics of G. W. Hegel(1770-1831)”, *Tributes: Interpretations of our cultural tradition*, Ithaca, New York, 1984, 51쪽.

5) 헤겔, 두행숙 옮김, 『헤겔 미학 I』, 나남출판, 2001, 151쪽.

게 일상적인 것처럼 친숙하게 됨으로써 절대정신을 표현하는 임무를 종료하였다.

그런데 헤겔의 예술 종말론 속에는 근대 철학 이래로 더욱 두드러지고 있는 정신과 물질의 뿌리 깊은 이원론이 내재하고 있다. 헤겔은 “정신이 야말로 참다운 것(das Wahrfhaftige)”<sup>6)</sup>이라는 근본 전제에서 예술미를 “정신으로부터 태어나고 다시 태어나는 것”<sup>7)</sup>으로 정의한다. 또한 그는 이원론에 기초하여 예술의 발전과정을 정신과 물질성의 연관성으로부터 해명한다. 헤겔은 예술의 역사를 크게 상징예술, 고전예술, 낭만예술의 3단계로 구분하는데, 여기서 구분의 근거는 물질과 정신의 이원론이다. 정신성이 약하고 물질성이 강했던 상징예술 또는 선예술(Vorkunst) 시기를 지나, 고전예술의 시기가 되면서 정신은 비로소 물질과 균형을 이루게 되며, 주로 고대 그리스 조각에서 이러한 면모를 확인할 수 있다. 이런 점에서 헤겔은 고대 그리스 시기를 예술의 정점이라 주장하며, 따라서 예술을 이미 과거의 것, 과거적인 것으로 간주한다.<sup>8)</sup> 그 뒤 르네상스 이후의 낭만예술 시기에는 물질성이 떨어지는 회화가 발달하게 된다. 이어서 예술의 물질성은 더욱 희미해져 음악으로, 문학으로, 최종적으로 철학으로 변하게 된다. 결론적으로 헤겔의 관점에서 예술의 전성기는 고대 그리스 시대에 끝이 났으며, 낭만 예술 시기에서 모든 예술은 종말에 이른다. 이것을 그는 예술의 종말이라 명명한 것이다. 그에 따르면 고대 그리스 시기에는 예술이 당위적이고 도덕적인 차원에서 현실과의 화해를 추구했으나, 낭만예술의 시기에서 그러한 과제는 소멸되어 버렸다.<sup>9)</sup> 헤겔에

---

6) 헤겔, 같은 책, 28쪽.

7) 헤겔, 같은 책, 같은 곳.

8) 헤겔, 같은 책, 40쪽 참조. 이러한 헤겔의 주장은 빙켈만의 고대 그리스 예술에 대한 평가, 즉 “고귀한 단순성과 고요한 위대성”을 반영한 것으로 이해할 수 있는데, 이러한 생각은 실러를 비롯한 여러 학자에게서 나타나는 당시의 일반적인 경향이다.

9) 헤겔, 앞의 책, 99쪽 참조.

게 그 과제의 실현은 종교와 철학에서만 가능하다. 그래서 헤겔은 예술이 사람들에게 교훈을 주고, 정확시키거나 개선시키고, 돈을 벌고, 명예를 위해 분투하고 영예를 얻는 등의 다른 목적들을 예술작품과는 아무런 관계가 없는 것으로 규정한다.<sup>10)</sup> 그 결과 예술은 자율성을 획득했다. 이에 관하여 헤겔은 다음과 같이 주장한다. “예술은 예술가가 자신의 주관적인 능숙한 기술에 따라 어떤 종류든 모든 내용과 관련해 같은 정도로 다룰 수 있는 자유로운 수단이 되어버렸다.”<sup>11)</sup>

가다머는 헤겔의 주장을 ‘예술의 해방’이라고 평가한다. 즉 헤겔에게 있어서 예술의 종말은 예술의 죽음이 아니라 ‘새로운 예술의 시작에 대한 선언’으로 이해할 수 있다는 것이다. 가다머는 이를 예술의 자율성의 시작이며, 예술이 추구하는 소통의 회복, 특히 종교와 철학과의 소통회복을 지향하는 것으로 이해한다.<sup>12)</sup> 비슷한 맥락에서 하머마이스터도 헤겔의 종말론은 완전한(the) 종말이 아니라 하나의(an) 종말을 언급하였다고 주장한다.<sup>13)</sup> 헤겔에게 있어서 예술의 종말은 절대정신의 표현이던 예술이 스스로 그 지위를 버리고 세속화된 결과이다. 대표적으로 당시의 네덜란드의 풍속화들이 이에 해당하는데 풍속화는 순수하게 화가의 주관성 속으로 전환되어 평범한 일상의 모습들을 표현하고 있었다. 헤겔은 이를 “예술의 붕괴”<sup>14)</sup>라고 표현하고 있지만, 동시에 이를 예술가의 “주관성이 그 내적인 우연성에 따라 자유로워진다”<sup>15)</sup>라고 주장한다. 이에 따르면 고전 예술이 절대적 보편성의 정신에 대한 표현이었다면, 종말 후의 예

10) 헤겔, 같은 책, 100쪽 참조.

11) 헤겔, 두행숙 옮김, 『헤겔 미학Ⅱ』, 나남출판, 2001, 423쪽.

12) H.-G. Gadamer, “Ende der Kunst? Von Hegels Lehre vom Vergangenheitscharakter der Kunst bis zu Antikunst von heute”, in Bayerischen Akademie der Schönen Künste(Hg.), *Ende der Kunst -Zukunft der Kunst*, München, 1985, 206~220쪽 참조.

13) 카이 하머마이스터, 신혜경 옮김, 『독일 미학 전통』, 이학사, 2014, 157쪽 참조.

14) 헤겔, 같은 책, 427쪽.

15) 헤겔, 같은 책, 같은 곳.

술은 순수하게 주관적인 것을 표현하게 된다. 따라서 헤겔에게 있어서 종말은 완전한 자유의 선언이며, 이제 절대적 보편성을 표현해야 한다는 구속으로부터의 해방이다.

## 2.2 단토의 예술 종말론

단토의 예술 종말론은 기본 형식상 헤겔의 사고에 의존하고 있으며 내용도 유사한 듯 보이지만 최종적인 귀결은 오히려 헤겔과는 다르게 해석될 수 있다. 단토는 예술 종말론을 다음과 같이 주장한다. “예술이 자신의 고유한 역사를 내면화하고, 우리 세기에 일어났던 것처럼, 자신의 역사를 의식하게 될 때, 그래서 자신의 고유한 역사의식이 그의 본성에 속하게 될 때, 예술은 아마도 어쩔 수 없이 마침내 철학으로 바뀌게 된다. 그러면 이제 예술은 사실상 아주 결정적 의미에서 하나의 종말에 도달한 셈이다.”<sup>16)</sup> 즉 단토는 예술이 최종적으로는 철학으로 지양된다는 점에서 헤겔과 유사한 결론을 주장하고 있다. 이러한 그의 예술 종말론은 헤겔의 역사 종말론의 사고로부터 영향받은 결과이다.

“역사는 자기 자신의 전개과정 또는 헤겔의 용어로 말하자면 자기 인식에서 종결되는데, 이것은 그에게 있어 자유와 동일한 것이다. 일단 자유가 존재하게 되면, 엄격히 말해서 더 이상의 역사는 존재하지 않는다.”<sup>17)</sup> 여기서 자유는 내적인 필연성과 대비되는 것이며, 이러한 사고 속에는 특정한 목적론이 내재하고 있다. 단토에게 있어서 역사 이후는 역사를 설명할 수 있는 주도적인 내러티브가 더 이상 존재하지 않기 때문에 예술사를 통일적으로 이해할 수 없는 시대를 의미한다. 이에 따라 예술의 종말은 부정적인 죽음이 아니라, 완전히 자유로운 상태를 일차적으로

---

16) Arthur C. Danco, *The philosophical disenfranchisement of Art*, Columbia University Press, 1986, 16쪽.

17) A. C. Danto, *Encounters & Reflections : Art in the Historical Present*, Berkley: University of California Press, 1990, 343쪽.

의미한다. 19세기 중반 이후, 모더니스트들이 예술의 정체성을 확립하려고 노력해왔지만, 20세기 중반 이후, 예술은 자신의 정체성이 없다는 것을 확인하였다. 이런 의미에서 단토는 “컨템포러리 양식은 존재하지 않는다”<sup>18)</sup>라고 선언하였다. 그럼에도 불구하고 단토의 예술 종말론 속에는 예술의 자유를 의심할 수 있는 부분이 있다.

첫째, 단토의 내러티브는 비동시대적이기에 구성주의이다. 구성주의는 특정한 선형적 원리를 실제에 투영했기 때문에 실제를 그대로 담아내지 못한다. 즉 당시의 미술상황을 그대로 분석하고 진단한 것이라기보다는 자신의 예술관에 따라 미술을 진단하고 철학적 판단을 내린 것이다.<sup>19)</sup> 단토는 『예술의 종말 이후』의 한국어판 서문의 첫 부분에서 “예술의 종말이라는 테제는 혼돈스럽게 보이는 모던 미술에서 어떤 이해가능성을 찾아내고자 하는 노력이다”라고 정의하고 있다. 여기서 이해가능성은 추후에 특정한 철학의 관점에 의존하여 구성된 “정당화 담론(discourse of justification)”<sup>20)</sup>으로부터 성립하였다. 그러나 정당화 담론은 예술과 철학의 차이를 간과한 채 철학의 관점에서 예술을 포섭한 것이며, 서구 철학의 정신 우위의 “아카데미즘의 혐의”<sup>21)</sup>를 벗기 어렵다. 유사한 맥락에서 캐리어는 단토의 예술사관에 의문을 제기한다. 그는 “왜 예술의 역사가 역사를 갖는가?”라는 논문에서 역사는 사건의 시간적 나열이 아니라, 특정한 원리를 따르는 선택이기에, 특정한 가치판단에 의존적일 수밖에 없다고 주장한다. 그에 따르면, 단토의 내러티브는 특정한 방식으로 역사를 구성하는 원리이며, 단토는 이를 역사에 투영한 것이다.<sup>22)</sup> 일본 미학자

18) 아서 단토, 『예술의 종말 이후』, 이성훈, 김광우 옮김, 미술문화, 2004, 62쪽.

19) 장민한, 「아서 단토의 미술종말론과 그 근거로서 팝아트의 두 가지 함의」, 『현대 미술사연구』 19, 2006, 77쪽 참조.

20) 아서 단토, 정용도 옮김, 『철학하는 예술』, 미술문화, 2007, 25쪽.

21) 김백균, 「단토의 ‘철학하는 예술개념’에 대한 비판적 고찰」, 『미술이론과 현장』 10권, 2010, 199쪽.

22) D., Carrier, “Why Art History has a History”, *The Journal of Aesthetics and*

다네히사도 단토의 종언론을 ‘어떤 하나의 이야기’의 종언일 뿐, 예술 자체의 종언이 아니라고 주장한다. 그에 따르면, 단토는 예술사를 발전과 진보의 관점에서 바라보고 특정한 내러티브를 구성한 것이며, 그의 종언론은 결국 예술의 역사를 단일한 내러티브로 파악하는 ‘역사관의 종언’이다.<sup>23)</sup>

둘째, “철학하는 예술”이라는 단토의 표제어에서 드러나듯 그의 예술론에는 철학의 그림자가 너무 짙게 그리워져 있다. 단토가 예술의 종말을 이해할 수 있게 만들었다고 주장한 위홀의 <브릴로상자>는 예술작품과 일반 사물이 지각에 의해서 구분되지 않는다는 것을 보여주었다. 그러나 이 “지각적 식별 불가능성”<sup>24)</sup>의 원리는 자칫 예술의 카오스로 여겨질 수도 있었다. 지배적인 양식이 사라진 컨템포러리 예술의 다양성이 자칫하면 “모든 것이 가능하다(Everything goes)”라는 혼돈으로 치닫는 것을 막기 위해 단토는 예술작품이 갖추어야 할 최소 기준 두 가지를 제시한다. 우선 예술작품은 ‘무엇에 관한(about) 것’이어야 한다. 여기서 무엇에 관한 것은 ‘의미를 지니고 있음’을 뜻한다. 의미는 정신적인 것임에도 사물을 통해서 구현된다. 이로부터 두 번째 조건인 예술작품은 ‘구현된(embodied) 의미’라는 기준이 성립한다.<sup>25)</sup> 이에 따르면 일상의 사물과 예술작품의 구분은 이론적 해석에 의존하게 되는 동시에 예술이 다시금 철학에 의존하게 된다. 헤겔에게 있어서 예술이 절대적 보편성을 더 이상 담당할 수 없기에 철학으로 지양된 것이라면, 단토에게 있어서 예술은 스스로가 철학화를 지향한다. 이를 긍정적인 방식으로 해석하면, 예술은 스스로를 철학화함으로써, 철학에 의해 지배되는 역사로부터 스스로를

---

*Art Criticism*, Vol. 51, 1993, 299쪽 참조

23) 오타베 다네히사, 김일림 옮김, 『예술의 역설』, 돌베개, 2011. 309~310쪽 참조.

24) 단토, 『예술의 종말 이후』, 94쪽.

25) 아서 단토, 김한영 옮김, 『무엇이 예술인가』, 은행나무, 2015, 68쪽 참조. 『종말 이후』, 354쪽 참조.

해방시키는 것을 의미할 수도 있다.<sup>26)</sup> 그러나 다르게 해석하면, 예술이 플라톤 이래로 예술을 규정하던 철학에 완전히 식민화되는 것을 의미할 수도 있다. 단토의 주장을 따르자면, 예술을 규정하던 내러티브는 끝났고 예술은 완전한 자유를 얻었음에도 여전히 예술은 철학적 해석에 종속되어 있음은 부정할 수 없다. 그리고 이러한 경향은 현대의 개념 미술, 지성화된 미술에서 더욱 두드러지고 있다.

### 2.3 예술의 지성화 비판과 심미성 회복

지금까지 살펴본 헤겔과 단토의 예술 종말론은 상당 부분 유사하다. 양자는 모두 정신과 물질의 이원론에 의존하고 있으며, 특정한 목적론적 관점을 투사하여 역사와 예술을 규정하고 있다. 헤겔은 자신의 시대를 단순하게 감각적 만족이 아니라 고차원적인 반성적 교양에 의해 주도되는 시대로서 이해하며 다음과 같이 주장한다. “우리는 보통 예술적 관심이나 예술창조를 위해서는 오히려 생동성(Lebendigkeit)을 요구한다. 그 생동성 속에서 보편자는 법칙이나 원칙으로 존재하지 않고, 우리의 상상 속에서 *보편자와 이성적인 것이 구체적 감성적인 현상과 통일되듯 우리의 심정이나 감성과 혼연일체가 되어 작동한다.*”<sup>27)</sup> 그러나 헤겔의 당시 시대 진단이 정말로 타당한지는 불확실할 뿐만 아니라,<sup>28)</sup> 그 주장의 현재성은 더욱더 의심스럽다. 21세기 지금 우리는 오히려 이성과 감성이 분열된 삶을 살고 있다는 점을 부정하기 어렵다. 헤겔과 단토의 예술 종말론은 모두 예술의 자율성 획득이라는 측면에서는 유사한 목표를 지향했으나, 그 실제적 귀결은 예술의 지성화 및 삶으로부터의 단절이다. 이 글에서 앞으로 논하게 될 프래그머티즘은, 심미적 경험이 지성화된 예술

26) 조창오, 「단토의 예술 존재론」, 『철학연구』 136집, 2015, 342쪽 참조.

27) 헤겔, 『헤겔 미학 I』, 40쪽(강조는 필자).

28) 헤겔과 동시대를 살았던 실러는 헤겔과 달리 당시의 시대를 ‘야만과 타락의 시대’라고 주장하였다.

이 야기한 이원론의 문제를 극복하고 삶과 예술의 통합을 추구한다.

슈스터만은 헤겔과 단토의 예술 종말론이 이원론에 근거한 동질적인 것이며, 그 귀결을 “근대성의 종말”<sup>29)</sup>이라고 규정한다. 슈스터만에 따르면, 근대 미학은 정신과 물질의 이원론의 토대 위에서 전문화 및 구체화를 추구했다. 즉 근대에 나타난 ‘예술을 위한 예술’이라는 표제는 예술의 자율성 확립과 학문의 구체화 논리가 결합하면서 나타났으며, 후에 전문화된 집단이라는 예술계의 등장으로 확연하게 표출되었다. 따라서 현재의 예술이 18세기 이후 근대 미학의 산물이라면, 근대성의 종말은 자연스럽게 예술의 종말과 연결될 수밖에 없다. 이는 이원론의 구도하에 전개된 근대성은 근대적 예술의 기초가 되기 때문이다.<sup>30)</sup> 이런 관점에서 보자면, 예술의 종말은 근대적 예술의 종말이며, 동시에 새로운 예술의 출발을 의미한다. 그리고 새로운 예술은 근대성 이전의 예술에서 중요하게 여기던 ‘예술 경험’으로 돌아가야 하며, 이는 프래그머티즘의 주장과 일맥상통하는 지점이다. 이에 관해 논하기에 앞서 근대 미학이 추구한 ‘예술을 위한 예술’, ‘지성화된 예술’의 문제점부터 살펴본다.

‘예술을 위한 예술’은 작품을 그 기반이 되는 삶으로부터 분리시켰으며, 예술의 고립을 낳았다. 근대 이후 점차 확장된 경제적 세계주의는 예술작품을 생활세계로부터 분리하여 박물관과 화랑에서 별도로 소장하였으며, 이와 함께 예술은 자립적인 존재로 간주되고 ‘예술을 위한 예술’이라는 표어가 나타났다. 그러나 이는 예술과 삶의 근원적인 연관성을 부정하는 것이며, 예술을 단순히 고상한 취향 정도로 간주하는 것이다. 예술과 삶의 연관성이 부정됨에 따라 예술작품 또한 우리의 삶에서 분리되었으며, 그 결과 예술 경험 또한 우리의 일상의 삶에서 분리되었다. 특히 생산자와 소비자를 분리했던 근대 산업사회는 ‘일상 경험’과 예술의 ‘심미적(aesthetic) 경험’을 구분하고 양자를 단절시켰다. 오늘날 사람들은 이

29) 리처드 슈스터만, 허정선, 김진엽 옮김, 『삶의 미학』, 이학사, 2012, 25쪽.

30) 슈스터만, 같은 책, 26쪽 참조.

양자 사이의 분리를 당연한 것으로 여기게 되었고, 예술계에서도 삶과 무관한 이론적 관조를 극단적으로 강조하는 예술철학이 유행하였다. 예술이 일상의 삶과 단절됨에 따라 수집, 전시, 소유와 과시의 즐거움 등 예술 외적인 것이 더욱 중요한 예술적 가치로 여겨지게 되었으며, 예술 인식에서도 구체적 삶과 무관한 초월적인 대상에 대한 이론이 주를 이루게 되었다. 가다머도 예술에서 심미적인 것만을 구별하는 ‘심미적 구별(ästhetische Unterscheidung)’이 작품에 접근할 수 있게 하는 조건을 오히려 도외시한다고 비판한다.<sup>31)</sup>

삶과 예술 경험의 분리는 생동적인 경험의 상실을 초래했으며, 추상적인 지적인 인식만을 강조하는 결과를 초래하였다. 그 과정에서 심미적 경험은 단지 일시적인 즐거움을 주는 ‘자극’ 정도로 폄하되었다. 그러나 예술작품에 대한 지적인 인식은 작품을 알고 있다는 지적인 자만과 허영으로 인해 작품이 지닌 무한한 ‘가능성’과 풍부한 ‘의미’를 보지 못한다. 심미적 경험에 대한 홀대 속에서 예술작품은 일상과 분리된 채 특정한 목적에 봉사하기 위한 존재로 여겨졌다. 그 결과 예술은 사람들에게 이해되기 어려운 것으로, 단지 교육받은 지성인들의 전유물로 되었다. 그러나 정신적인 것만을 강조하는 것은 감각과 신체를 무시하게 되는 문제를 낳기 때문에 예술의 지성화는 예술에 대한 통합적인 이해에 이르지 못한다. 이는 서양철학에 뿌리깊게 각인된 이원론적 사고와 무관하지 않다.

이원론적 사고는 물질과 정신이 모두 삶에서 진정한 의미를 상실해 버리는 문제를 야기한다. 물질은 정신을 실현하는 수단임에도 불구하고 정신을 억압하는 것으로 치부되며, 구체적인 실현체를 잃어버린 정신 또한 비현실적이며, 공허한 것으로 전락해 버린다. 또 직접적 감각을 무시하고 정신적이거나 관념적인 것만을 찬양하는 것은 그 자체로 정신적인 것을

31) H.-G., Gadamer, “Die Wahrheit des Kunstwerk”, *Gesammelte Werke*, Bd.3, Tübingen, 1987, 256쪽 참조. 또 가다머, 이길우, 이선관, 임호일, 한동원 옮김, 『진리와 방법1』, 문학동네, 2000, 163쪽 참조.

창백한 것으로 만들 뿐만 아니라, 직접 경험하는 것들을 결핍된 것 혹은 저급한 것으로 인식하는 결과를 초래한다.<sup>32)</sup> 또 심미적인 것을 이론적 관조 행위 속에 내재하는 부차적 즐거움 정도로 간주하는 것은 심미적 정서의 중요한 점을 간과한 것이다. 여기서 우리가 지적인 것만을 주목하면, 일상적 경험은 아무런 감동이 없는 것, 권태로운 것, 판에 박힌 것으로 간주하기 십상이다. 듀이에 따르면, 심미적인 것과 지적인 것은 대립적인 관계를 형성하지 않는다. 오히려 심미적인 것에 대립하는 것은 무미건조한 것, 틀에 박힌 인습에만 의존하는 것이다.<sup>33)</sup>

심미성은 예술뿐만 아니라 우리의 삶과도 매우 밀접하다. 누구나 심미적으로 아름다움을 추구할 뿐만 아니라, 심미적 능력을 수치화하여 EQ로 표현하고, 기업들은 경쟁적으로 상품의 심미성을 강조한다.<sup>34)</sup> 그러나 추상적 논의로 제한됨으로써 구체적인 작품의 경험과 무관한 예술철학, 심미적인 것이 결여된 미학은 난해함으로 인해 사람들에게 외면받고 있으면서도 여전히 예술의 중심에 자리하고 있다. 일상의 삶은 심미적인 것들로 가득하지만, 예술은 지성화 되면서 삶과 멀어지고 있다. 게다가 지성화된 예술은 이해되지 않고 아름답지 않은 것들로 가득하기에 심미적 만족과 무관하게 되면서 사람들의 관심에서 멀어지고 있다. 예술에 대한 대중의 무관심은 근원적으로 예술의 지성화가 초래한 ‘심미성의 지성화’로부터 유래한다.<sup>35)</sup>

32) 존 듀이, 박철홍 옮김, 『경험으로서 예술1』, 나남출판, 2016, 69쪽, 77쪽 참조.

33) 듀이, 앞의 책, 99쪽.

34) 현대 독일 미학자 벨슈는 ‘심미적인 것(das Ästhetische)’이 현대사회의 핵심으로 부각함에 따라 사유의 방식도 ‘심미적 사유(Ästhetisches Denken)’가 중요해지는 ‘심미화의 붐(Ästhetik-boom)’이 불고 있다고 진단한다. 볼프강 벨슈, 심혜련 옮김, 『미학의 경계를 넘어서』, 향연, 2005, 45쪽 참조.

35) ‘심미성의 지성화’ 내지는 ‘합리주의적 심미성’은 표현 자체에서 드러나듯 의심스러운 개념임에도 불구하고, 근대 이후로 미학과 예술철학에서 강력한 영향력을 행사하고 있다. 그러나 지성화된 심미성은 미학(Aesthetics)을 창시한 바움가르텐의 의도와는 무관한 변형과 왜곡을 겪었다. 1750년 바움가르텐이 미학을 처음

이 글은 예술의 지성화가 낳은 폐해를 극복하기 위한 방안을 듀이의 프래그머티즘 미학에서 모색한다. 듀이에 따르면, 예술은 인간 삶에 의미 있는 방식으로 생명체의 특징을 이루고 있는 감각, 욕구, 충동 그리고 행위들 사이의 조화와 통합을 이룰 수 있음을 보여주는 구체적 증거이다. 즉 예술은 정신적인 것과 물질적인 것이 서로 연속적이며 실제로 결합하여 있음을 보여주는 가장 구체적이며 적절한 사례이다.<sup>36)</sup> 심미성의 회복 및 삶과 관련된 예술 경험을 조명하기 위해서는 먼저 예술에서의 심미적 경험이 어떻게 이루어지는지를 살펴보아야 한다.

---

만들 때 그는 미학을 “(논리학에 비하면 저급한) 감성적 인식의 학문(*scientia cognitiones sensitivae*)”으로 구상하였으나, 칸트와 헤겔을 거치면서 심미성은 각각 인식론적, 예술철학적으로 변형되었다. 칸트는 『순수이성비판』의 선험적 감성론에서 심미성을 논하면서, 심미적인 것을 인식을 위한 소여로서 ‘잡다(Manigfaltigkeit)’ 정도로 간주하였다. 반면 헤겔은 심미성을 정신이 추구하는 미적 완전성과 결부시켰다. 칸트와 독일 관념론을 거치면서 심미성은 그 자체로 가치 있는 것이 아니라 인식을 위해, 정신에 의한 아름다운 기술을 설명하기 위해 제한적으로만 논의되었다. 원래 바움가르텐에 따르면, 미학은 “리버럴 아트의 이론, 저급한 인식, 아름다운 사유의 기술과 이성에 유비되는 사유의 기술로서 감성적 인식의 학”(A., G., Baumgarten, *Theoretische Ästhetik: Die grundlegenden Abschnitte aus der “Aesthetica(1750/1758)”*, Hamburg: Meiner, 1983, 3쪽)이다. 그는 미학의 심미적 인식을 ‘명석하지만 혼연한 인식’의 유형으로 간주하면서 그 중요성을 역설한다. 미학의 진리는 논리학에 비하면 저급하지만 논리학과 같은 추상적 진리가 아니기 때문에, 오히려 늘 새로우며, 상상력을 자극하는 긍정적 가능성을 발견하였다. 바움가르텐은 논리적·추상적 진리가 갖지 못하는 ‘상상력의 풍부함과 위대함’을 심미성의 특징으로 내세우며, 전인적 인간의 형성을 위해 미학이 논리학을 보완해야 한다고 주장하였다. 하머마이스터도 바움가르텐의 미학은 심미성을 옹호하기 위한 것이지, 예술의 이론은 아니었다고 주장하고 있다 (하머마이스터, 앞의 책, 25쪽 참조).

36) 듀이, 같은 책, 69쪽 참조.

### 3. 예술에서의 심미적 경험

예술철학에서 심미적 경험은 근대 이전까지 줄곧 중요하게 다루어졌다. 비록 플라톤이 예술에 대해서 부정적인 태도를 보였음에도 불구하고, 그가 심미적 경험까지 무시한 것은 아니다. 그는 특정한 모방예술이 비윤리적인 행위를 자극하고 품성을 더럽히기 쉬운 정념을 유발하는 환영과 선정성을 만들 수 있음을 윤리의 관점에서 우려했다. 그런데 슈스터만은 플라톤이 윤리와 예술의 심오한 연관성을 확신했기 때문에 오히려 예술을 더욱 경계했다고 주장한다.<sup>37)</sup> 즉 플라톤도 심미적 경험의 중요성을 확신하고 있었다. 예술사에 있는 수많은 미에 대한 찬양은 심미적 경험과 관련된 것이었다. 아리스토텔레스의 카타르시스는 심미적 경험과 연관된 것이며, 시각을 즐겁게 하는 것이라는 아우구스티누스의 미에 대한 정의도 심미적 경험과 무관하지 않다. 미의 보편적 기준이었던 비례, 질서, 균형에 대한 강조도 심미적 경험을 설명하기 위한 것이었으나, 근대 이후로 심미적 경험에 대한 태도는 새로운 전환기를 맞게 된다.<sup>38)</sup>

르네상스까지 객관적 속성으로 간주했던 미를 근대 철학은 주관적 경험으로 전환시켰다. 흄에 따르면, 미는 사물들 속에 있는 성질이 아니라, 그것을 감상하는 이의 마음속에 존재할 뿐이다. 또 칸트는 ‘쾌와 불쾌’에

37) 슈스터만, 앞의 책, 10쪽 참조.

38) 근대 미학 이전에 예술철학에서 미적 경험이 항상 강조되어 온 것은 아니다. 예외적으로 플로티노스는 미를 이념적인 정신성과 연관시켰던 인물이다. 다만 플로티노스의 미학은 형이상학적 관점에서 일자로부터의 만물 유출설을 설명하기 위해서 일자와 미를 연관시킨 것이다. 이런 점에서 보자면, 플로티노스는 근대 이전에 근대 미학을 선취한 예외적인 인물이라고 할 수 있다. 플로티노스 미학의 특성에 대해서 파노프스키는 플로티노스에게 있어서 “예술가의 내적 관념들은, 아름다움에서 현실 그 자체를 능가하는 완전히 자율적인 형태들로서, 현실 세계와 대결하는 권리를 갖는다, 예술가의 지적 성찰은 초개인적이고 초자연적인 존재를 소유한 것”이라고 평가한다(에르빈 파노프스키, 마순자 옮김, 『파노프스키의 이데아』 예경, 2005, 29쪽).

대한 주체의 경험이 미적 판단의 결정적 근거라고 주장하였다. 그러나 듀이에 따르면, 근대 철학은 예술의 재현적 성격이 강조되던 시기, 즉 규칙이나 반복성 같은 재현되는 대상의 이성적 측면, 인식이 강조되던 시대에 적합한 이론이다.<sup>39)</sup> 그러나 그 경향은 시대적 상황과 무관하게 계속되고 있다. 더구나 19세기 이후로 철학마저 진보하는 과학기술에 의해 압도된 상황에서 예술은 절대정신을 가장 매력적으로 구현하는 것이거나 절대정신을 가장 독창적이고 자유롭게 표현하는 것으로 여겨졌다. 즉 예술은 기계화되어가는 세상에서 정신적 초월성의 주역으로 여겨졌으며, 그 만큼 더욱더 지성화 되었다.<sup>40)</sup>

지성화된 예술이해를 극복하기 위해 듀이가 강조하는 예술 경험은 그의 경험에 대한 이론과 연계되어 있다. 듀이에게 경험은 살아 있는 유기체가 환경과 끊임없이 상호작용하는 과정이다. 여기서 환경은 물리적 환경과 사회적 환경 모두를 포괄한다. 듀이에 따르면, 경험의 중요한 특징은 능동적인 요소와 수동적인 요소를 결합하는 점이다. 경험은 능동적인 측면에서 시도하는 것(trying)이고, 수동적인 측면에서 겪는 것(undergoing)이다. 능동적인 행위와 수동적인 행위가 조화를 이루었을 때, 온전한 경험이 된다. 경험이 순전히 능동적인 활동으로 이루어질 때, 경험은 피상적인 것으로 되고 만다. 왜냐하면, 다가오는 자극이 너무 약할 때 우리의 의식이 제대로 작동하지 않기에 경험이 완성되지 못하기 때문이다. 또 경험이 순전히 수동적인 활동으로 이루어질 때, 경험은 왜곡되고 만다. 왜냐하면, 단지 받아들이는 수동적 상태에 머물 때 경험을 완결시키는 능동적 활동이 간과되기 때문이다. 예를 들어 아이가 불 속에 손을 집어넣는 행위만으로는 온전한 경험이 될 수 없고, 그 행동의 결과가 아이가 겪게 되는 고통과 연결될 때 비로소 경험이 된다.<sup>41)</sup> 즉 행하는

39) 존 듀이, 『경험으로서 예술2』, 나남출판, 2016, 125쪽 참조.

40) 슈스터만, 앞의 책, 22쪽 참조.

41) 듀이, 『경험으로서 예술1』, 104-107쪽 참조.

것(doing)과 당하는 것(suffering) 사이의 관계가 제대로 확립될 때 경험은 형성된다. 행함과 겪음의 관계에서 성립하는 경험은 예술 경험에도 그대로 적용된다.

예술 경험은 유기체의 경험 중에서 가장 강렬하고 직접적이면서 근원적으로는 일상의 경험에서 유래하였다. 일반적으로 사람들은 예술 활동을 능동적으로 제작하는 행위와 수동적으로 감상하는 행위로 구분한다. 즉 ‘예술적인’(artistic) 것과 ‘심미적인’(aesthetic) 것을 구분하는데, ‘예술적인 것’은 제작 활동과 ‘심미적인 것’은 인식과 감상의 활동과 관련된 것으로 간주한다. 즉 예술적인 것은 심미적인 것보다 무엇인가를 더하여 어떤 것을 만드는 행위로 여겨지며, 심미적인 것은 무엇인가를 만들고 생산하는 예술적인 것과는 무관하게 그 자체로 즐기고 감상하는 행위로 여긴다.<sup>42)</sup> 그러나 듀이의 경험에 근거한 미학은 이 둘의 활동이 분리되지 않고 함께 이루어져야 한다고 주장한다. 즉 심미적인 것은 단지 감상에만 국한되는 것이 아니라, 예술 활동 전체를 포괄하기 위해 사용되어야 한다.<sup>43)</sup>

지성화된 예술을 극복하고 로고스 중심의 철학에서 간과한 심미적 경험을 다시금 재조명하는 것은 예술과 삶을 더욱 밀접하게 통합함으로써 일상에 스며들어 있는 심미적 경험의 중요성을 재인식하는 것과 관련된다. 듀이가 예술의 지성화를 반대하고 심미적 경험을 강조한 이유는 예술과 삶을 구별하려는 것이 아니라, 심미적 경험과 삶의 연속성을 회복하여 예술과 삶의 더 큰 통합을 이루려는 데에 있다. 그의 목표는 순수 예술(fine art)이 만들어 놓은 “박물관적 예술”<sup>44)</sup>이라고 이름 붙인 숨 막

---

42) 듀이는 영어에 예술적(artistic)과 심미적(aesthetic)을 동시에 표현하는 단어가 없기에 사람들은 이 둘의 활동을 전혀 다른 활동으로 여긴다고 주장한다(듀이, 같은 책, 108쪽 참조).

43) 듀이, 앞의 책, 109쪽 참조.

44) 듀이, 같은 책, 25쪽.

히는 감옥을 부수는 것이다. 지성화된 예술은 예술대상을 격리하고 신성화한다. 듀이는 이런 식으로 물신화된 물리적 대상보다 역동적인 심미적 경험이 우위에 있다고 주장한다. 그에게 있어서 예술의 본질적 가치는 물리적 대상 속에 있지 않고, 작품을 창조하고 지각하는 경험적 ‘활동’ 속에 있다. 그래서 그는 경험과 동떨어져 존재하는 물리적 예술품(art product)과 경험 속에서 작용하는 실제적 예술작품(actual work of art)을 구분한다.<sup>45)</sup>

심미적 경험의 관점에서 예술을 조명하는 것은 예술의 영역을 확장하는 것이다. 예술의 영역확장은 예술을 실제 세계 속으로 통합시켜 삶의 예술을 복원할 때 가능하다. 예술의 심미적 경험은 일상적 경험과 완전히 구별될 수 없는 것이 아니라, 단지 질적으로만 구별될 수 있다. 실제로 듀이는 판에 박힌 단조로운 경험과 “하나의 경험(an experience)”을 구분하며, 후자에서 우리는 최상의 생생한 느낌을 갖게 됨으로써 능동적인 충족감을 느낀다고 주장한다. 여기서 ‘하나의’ 경험은 대략 세 가지 정도의 의미를 갖고 있다. 1)우선 다양한 것들이 통합되어 ‘하나의 의미’를 갖는 것을 말한다. 2)그 다음으로 ‘지적인 개념만으로는 파악되지 않는 생동성’을 뜻한다. 3)마지막으로 통합된 하나이면서도 다른 것들과는 구별되는 ‘고유성’을 의미한다. 살아 있는 생명체로서 인간은 끊임없이 주변 환경과 상호 작용하기 때문에 살아 있는 한 경험은 계속된다. 그런데 느슨한 경험과 달리 ‘하나의 경험’은 내면적으로 완성되고 경험 전체의 흐름 속에서 다른 경험과 확연히 구별되며, 예술의 경험이 그 대표적인 사례이다.<sup>46)</sup>

심미적 경험은 그 속에 어떤 특정한 요소를 포함하고 있거나 어떤 초월적 차원에 특이하게 초점을 두기 때문에 구별되는 것이 아니라, 일상적 경험의 요소를 흡수하고 발전시키는 ‘하나의 경험’ 속으로 더욱 강렬

45) 듀이, 같은 책, 325쪽.

46) 듀이, 같은 책, 88~89쪽 참조.

하게 통합시키기에 구별된다. 그리고 그러한 경험이 일종의 만족스러운 정서적 특질을 제공하며, 지각의 경계를 넘어서기에 심미적 경험은 그 자체로 평가될 수 있다. 심미적 경험은 소위 순수예술에서조차 최고의 가치를 지니는 것이 예술작품의 수집, 소유의 활동이나 학술적 비평이 아니라, 직접 만족을 얻는 경험이라는 것을 보여준다.

예술은 지각의 재료를 예술적 작용을 통해 명료화함으로써 우리의 지각에 생동감을 부여하고 이를 더욱 강화한다. 이런 맥락에서 듀이는 예술작품들이 마치 살아있는 것 같다고 말하는 ‘물활론적 태도’를 단지 은유로서 이해하지 않고 실제로 에너지를 방출하는 것으로 여긴다.<sup>47)</sup> 그러나 예술작품에 대한 지적인 인식은 예술작품을 관찰의 대상으로 여김으로써 에너지를 발산하지 않는 죽은 것으로 다룬다. 더욱 큰 문제는 지적인 인식에 경도된 태도가 예술을 그 고유성에서 파악하지 않고 예술 활동의 밖에 존재하는 선험적인 근거를 예술에 적용하는 데에 있다. 그 결과 예술에는 철학처럼 어떤 주의(~ism, ~主義)와 같은 형식적 규정이 유행하게 되었으며, 그 과정에서 심미적인 예술은 관념으로 분해되고 만다. 들라클루아도 심미적 경험의 우선성에 관하여 “진정으로 그림을 감상하기 위해서는 그림이 무엇을 묘사하는지 분석적으로 인식하기에 앞서 마치 마법에 사로잡히듯 그림에 사로잡혀 있어야 한다”<sup>48)</sup>고 주장하였다.

#### 4. 인공지능 예술과 미적 경험의 회복

근대성의 종말 이후 현재 진형형인 예술의 흐름을 정확히 예견하는 것은 어려울 수 있으나, 최근에 드러난 분명한 경향은 근대 이전의 예술에서 강조되던 예술 경험이 다시 관심을 받고 있다는 점이다. 이는 앞에서

---

47) 듀이, 같은 책, 72~74쪽 참조.

48) 듀이, 앞의 책, 299쪽.

언급한 벨슈의 주장, ‘심미화의 붐’과도 관련이 있다. 근대 미학의 전문화, 이론화 및 자율화 과정에서 주목받지 못했던 예술 경험이 미디어 예술, VR-AR 예술 등 소위 인터랙티브 예술에서 재조명되고 있다. 현재 예술의 중심적 경향은 프래그머티즘 미학에서 강조하는 예술 경험이며, 이제 막 시작된 인공지능 예술은 이의 확대와 대중화를 앞당기리라 기대된다. 예술 경험의 확장은 어렵게만 여겨졌던 예술의 문턱을 낮출 뿐만 아니라, 인간 예술과 인공지능 예술의 상호 보완적 관계를 수립한다. 데이터에 의존하지 않는 인간의 예술은 인공지능이 할 수 없는 영역에 계속 매진할 수 있기 때문이다.

#### 4.1 기술과 예술의 공존

기원을 살펴보면 기술과 예술이 현재처럼 구분되는 것은 아니었다. 타타르키비츠에 따르면, 예술(Art)은 라틴어 아르스(Ars)에서 유래했고, 아르스는 그리스어 테크네(techne)에서 유래하였다. 그런데 테크네의 직접적인 의미는 넓은 의미의 솜씨(skill)였다. 그래서 물품, 집, 조각상, 선박, 침대, 옷 등을 만드는 것뿐만 아니라 군대를 통솔하고, 토지를 측량하며, 관중을 사로잡는 재주도 모두 테크네였다.<sup>49)</sup>

이러한 사고는 중세에서도 마찬가지이다. 중세의 성화나 조각들은 단지 작품명만 있을 뿐, 누가 만들었는지 알 수 없다. 이는 마치 현재 우리가 책상, 의자 등을 누가 만들었는지 알 수 없는 것과 유사하다. 예술과 기술의 본격적인 분화는 근대 이후였으며, 현재 우리가 순수예술(fine arts)이라고 부르는 개념이 통용되기 시작한 것은 18세기 이후에 불과하다.<sup>50)</sup> 오랫동안 예술가들은 기술자였을 뿐만 아니라 기술을 선도적으로 사용하던 사람들이었다. 예를 들어 카메라 옵스큐라(camera obscura)의

49) W. 타타르키비츠, 김채현 옮김. 『예술개념의 역사』, 열화당, 1998, 25쪽 참조.

50) 타타르키비츠, 같은 책, 40쪽 참조.

발명으로 화가들은 원근법을 더욱 정밀하면서도 필요에 맞게 구사할 수 있게 되었다.<sup>51)</sup> 중세의 프레스코화에서 이젤 회화로 변화는 새롭게 발명된 유화물감의 영향이었으며, 19세기 중반 이후 모더니즘의 발전은 튜브 물감의 발명과 무관하지 않다. 최근의 미디어아트는 TV, 컴퓨터 그리고 IT 기술의 결합으로 탄생하였다. 기술과 예술의 대립 및 구분은 19세기 중반 이후 사진과 영화가 비약적인 발전을 하는 동안, 미술가들이 새롭게 등장한 기술에 의해 추월당한다고 느끼며 불안감을 표출하는 중에 잠시 침체해졌다. 그러나 현대의 예술가들은 오히려 가장 앞서서 새로운 기술들을 활용하면서 그들의 상상력을 확장하고 있다. 20세기의 구성주의, 팝아트, 사이버네틱스아트, 스페이스아트, 바이오아트 등 현대의 거의 모든 미술 양식들은 예술과 기술을 선도적으로 통합하고 있다.<sup>52)</sup>

#### 4.2 인공지능 예술과 예술 경험의 확장

이미 기술은 예술과 접목하여 예술 경험과 이해를 심화시키고 있다. VR과 AR기술을 활용한 구글 아트 프로젝트는 전 세계의 유명 예술작품들을 온라인에서 초고해상도로 감상할 수 있게 만들었다. 전 세계 40개국 이상의 미술관에 소장된 작품들을 104억 기가픽셀의 고화질로, 육안보다 더욱 세밀하게 볼 수 있도록 서비스를 하고 있다. 독일의 미학자 벨슈는 기술의 발전이 가져온 결과를 “시공간적인 차이의 와해와 강조된 현재가 없는 편재(Omnipräsenz)”<sup>53)</sup>라고 규정한다. 즉 개별 감상자들이 처한 시공간적 차이는 사라지면서 모니터 앞에서 동시에 존재할 수 있다. 이는 우리의 삶에서 전통적으로 강조되어왔을 뿐만 아니라, 인식의 근본 조건으로 여겼던 시공간이 부차적인 것으로 변하게 되었음을 의미한다.

51) 엘리안 스트로스베르, 김승운 옮김, 『예술과 과학』, 을유문화사, 2001, 179쪽 참조.

52) 스트로스베르, 앞의 책, 196쪽 참조.

53) 볼프강 벨슈, 앞의 책, 318쪽.

기존의 “이미지 세계 앞의 존재(Vor-der-Bildwelt-sein)는 이미지 세계 안의 존재(In-der-Bildwelt-sein)”<sup>54)</sup>로 변했으며, 이는 원격현전(Telepräsenz)<sup>55)</sup> 기술에 의해서 구현되었다. 원격현전은 가상의 공간 속에서 개별적인 차이가 소멸되면서도 비추상적인 방식으로 대상에 더욱 다가설 수 있도록 만들었다. 원격현전에 의한 동시편재성(Ubiquitous)은 시공간의 개별적 특수성을 넘었을 뿐만 아니라, 가상과 실재의 구분도 허물었다. 이동성, 연결성, 통합성과 비가시성을 추구하는 동시편재성은 인공지능 기술에 의해서 더욱 활성화될 것이다. 사람과 사람을 연결하는 것이 아니라, 사람과 데이터의 종합적 연결에서 인공지능의 빠른 처리 속도는 필수적일 수밖에 없기 때문이다. 게다가 동시편재성은 향후 인공지능 예술과 결합하여, 예술 경험의 시공간적 제한도 사라지게 할 것이다.

예술 분야에서 최근 주목받고 있는 극사실주의(superrealism, hyperrealism)는 인간보다 오히려 인공지능이 더욱 뛰어나다. 2014년 구글의 알고리즘 딥드림(Deep Dream)은 CNN(합성곱신경망, Convolution Neutral Network)을 활용하여 이미지를 만들었으나, 그 결과는 기괴함으로 끝났다. 그러나 바로 얼마 후에 GAN(생성적대립신경망, Generative Adversarial Network)의 등장으로 인해 인공지능의 이미지 생성 능력은 놀라울 정도 발전했음이 드러났다.<sup>56)</sup> 합성곱신경망이 데이터에 의한 단일 방향의 학습만 하는 것과 달리 적대적신경망은 학습 내용에 대한 일종의 반성작용을 거침으로 더욱더 세밀하게 학습한다. 단순 학습이 아니라, 학습 내용에 대한 검토와 반작용을 거침으로써 적대적신경망은 인간과 더욱 유사해졌다. 이 알고리즘을 활용하여 만든 작품인 <에몽 드 벨라니>는 경매에서 43.2만 달러에 낙찰되기도 했다. 마이크로소프트, 네덜

54) 벨슈, 같은 책 321쪽.

55) 벨슈, 같은 책, 같은 곳.

56) 신정원, 「시각예술에서 인공지능과 빅데이터의 역할」, 『한국예술연구』 25집, 2019, 72~72쪽 참조.

란드 공과대학 그리고 렘브란트 미술관의 협업 프로젝트 ‘넥스트 렘브란트(Next Renbrandt)’는 150기가바이트의 데이터 자료를 딥러닝 방식으로 2년간 걸쳐 분석하여 렘브란트와 완벽하게 똑같은 화풍의 그림을 새로이 만들었다. 인공지능은 기존 데이터를 처리하여 모방만 하는 것이 아니라, 새로운 것을 만들어 낼 수 있음도 보여주었다. 2016년 워싱턴대학의 연구팀이 만든 <Synthesizing Obama>는 실제로는 존재하지 않는 영상을 생성했다. 컴퓨터가 오바마의 입술 모양과 얼굴을 학습한 뒤에 그의 목소리 데이터를 입력하면, 목소리 데이터에 맞는 입술 모양을 만들고 거기에 오바마의 입을 합성하여 실제로 존재하지 않았던 오바마의 음성과 얼굴을 만들었다. 인공지능 기술은 인간과 유사한 존재가 만들어 내는 불쾌감인 ‘불쾌한 골짜기(uncanny valley)’를 극복하였다.<sup>57)</sup>

인공지능 예술은 오랫동안 예술가들이 추구하던 실재와 그림의 지각적 차이를 없애고 있다. 인공지능 기술을 이용하는 극사실주의는 사진과 그림의 경계를 소멸하면서 새로운 장르와 개념의 예술 탄생을 예고하고 있다. 또 인공지능 예술은 개념적인 추상예술에서 얻기 어려운 미적 경험을 우리에게 회복시켜 준다. 이는 인공지능 예술이 20세기 중반부 이후 미술의 대표적인 경향인 탈평면성과 팝아트의 계승자로 여겨질 수 있기 때문이다. 인공지능 예술은 추상적으로 이론화된 예술이 아니며, 팝아트 같은 친숙한 일상의 미적 경험에 더욱 어울린다. 인공지능 예술에는 작가가 부재하기 때문에 심오한 철학적 의미를 기대하기보다는 오히려 심미적 경험의 대상으로 쉽게 받아들여질 수 있다. 우리는 이미 르네 베르제(R. Berger)가 “테크노 모성”<sup>58)</sup>(techno-maternity)이라고 부른 세상 속에서 살고 있다. 이는 예술의 기술 의존도가 더욱 증가할 수밖에 없음을 비유적으로 표현한 말이다. 기술은 예술가와 예술 형식 사이의 관계, 즉

57) 강은정, 장윤영, 이보아, 「인공지능 기반의 융복합 예술창작물 사례 분석 및 고찰」, 『한국과학예술융합학회』 35, 2018, 8쪽 참조.

58) 스트로스베르, 앞의 책, 269쪽.

화가의 손 및 눈에 대한 관계, 그리고 음악가의 귀에 대한 관계를 변화시키고 있다.<sup>59)</sup> 인공지능 예술은 이러한 변화를 가장 선도적으로 이끌고 있다.

### 4.3 인공지능 예술과 창의성

인공지능 예술에 관해 비판적인 관점에서, 인공지능은 데이터를 조합하고 빠르게 처리할 뿐 창의성을 발휘할 수 없다는 주장이 있다. 의도를 가진 작가가 없기에 인공지능이 만든 것은 제작일 뿐, 창작도 아니고 작품도 아니라는 것이다. 실제로 인공지능은 인간이 도저히 따라갈 수 없을 정도의 빠른 데이터 처리 능력을 보여준다. 최근에는 인공지능의 활동 범위가 더욱 넓어져서 작곡, 연주, 도예 분야에서 인간이 하는 실수를 하지 않으면서도 정확하고 빠르게 능력을 발휘하고 있다. 인공지능의 활용은 기술이건 예술이건 간에 데이터 처리임에는 분명하다. 기존의 것을 모방하고 조합함으로써 무언가 새로운 것을 만들어 낼 수는 있으나, 그 과정에서 인간적인 창의성 내지 직관은 발휘될 수 없다. 그런데 인공지능을 평가함에 있어서 인간이 잘 하는 것을 기준으로만 인공지능을 평가하는 것이 정말로 올바른 평가인가는 의문이 제기될 수 있다. 인간에게 쉬운 것이 인공지능에게는 어렵고 반대로 인간에게 어려운 것이 인공지능에게는 쉽다는 모라벡의 역설(Moravec's Paradox)은 동등한 비교가 어려다는 것을 보여준다. 우리는 동물에게서 도덕적 행동을 기대하지 않는다. 동물에게는 애초에 도덕적 행동을 할 수 있는 가능성이 없기 때문이다. 그렇다고 모든 능력에서 동물이 인간보다 열등한 것도 아니다. 마찬가지로 인간의 창의성을 기준으로 인공지능 예술을 평가하는 것도 특정한 존재론적 우위를 이미 가정한 것과 다를 바 없다. 그러나 모라벡의 역설은 무너지고 있으며 인간만의 고유한 인지능력을 설명하는 폴라니의

59) 스트로스베르, 같은 책, 270쪽 참조

역설(Polanyi's Paradox)도 흔들리고 있다. 알파고와의 바둑 대결과 자율주행차의 성공적인 테스트 결과는 인지능력에서 인간과 인공지능의 차이가 현격히 줄어들고 있음을 보여주었다.

현재의 인공지능 수준에서도 소위 인간만의 창의성이라 불리는 것을 제외한다면 인공지능은 인간보다 우월할 수 있다. 이러한 점은 역으로 향후 인간의 예술이 어떤 점에 집중해야 하는지를 우리에게 알려주고 있다. 우리가 인공지능 예술에서 주목해야 할 점이 있다면, 그것은 인공지능 예술이 인간에게 매우 친숙한 결과물을 만들어 낸다는 것이다. 2016년 열린 모차르트와 인공지능 작곡가 대결에서 사람들은 2배 정도로 모차르트의 작품이 더 좋다고 선택했으나, 최근의 대결에서는 인공지능이 쓴 시가 더 좋다고 응답한 비율이 이미지가 있는 시는 49%, 이미지가 없는 시는 45%였다.<sup>60)</sup> 놀라운 점은 전문 예술인들에게 유사한 설문했을 때도, 절반 정도의 예술인들은 인공지능 예술에도 예술적 가치가 있다고 답을 하였다.<sup>61)</sup> 앞으로는 인간의 예술과 인공지능의 예술을 구분하는 것이 더욱 어려워질 것이다.

그런데 창의성을 강조하는 것은 작품의 '대상성'을 '예술 경험'보다 우위에 놓는 사고이다. 이러한 사고는 기존 예술철학의 지성화된 예술이해와 크게 다르지 않다. 프래그머티즘에서 주장하는 것처럼 예술이 향유와 경험의 대상이라면, 인간에 의한 것인지, 인공지능에 의한 것인지를 구분은 부차적이다. 중요한 것은 예술 경험이고 이를 통한 우리 삶의 고양이다. 기술이 선도하는 시대변화에 발맞추어 예술에 대한 견해도 변해야만 하며, '예술 경험'이 이 변화의 중심에 있어야만 지성화된 예술이해의 문제를 극복할 수 있다.

인공지능의 창의성 문제도 다른 관점에서 생각할 수 있다. 예술에서의

60) 김선영, 『4차산업시대, 예술의 길』, 봄봄스토리, 2020, 22~23쪽 참조.

61) 강민석, 주종우, 「4차 산업 혁명 시대에서 인공지능의 작품 창작에 관한 연구」, 『Journal of Digital Contents Society』 21호, 2020, 127쪽 참조.

모방은 단순한 따라하기가 아니다. 르네상스 이후로 모방은 예술가들의 견습 과정으로 매우 중요하게 여겨졌다. 예술사의 대가들은 선배들의 작품을 모방하면서 자신의 양식을 만들어냈다는 것은 이미 널리 알려진 사실이다. 이들의 모방 방식은 따라하기에서 출발했으나, 자신만의 새로움을 창조한 것이다. 인공지능의 기계 학습은 인간 뇌의 뉴런과 시냅스 구조를 모방한 것으로, 패턴 인식 분야에서 축적된 기술과 데이터의 증가로 유용해진 기술이다.<sup>62)</sup> 그런데 이 딥러닝이 2012년도에 개발되었다는 것을 감안하면, 인공지능 예술은 이제 시작 단계라고 할 수 있다. 따라서 인간의 창의성이라는 것이 기존의 학습, 숙달된 것을 활용하여 새로운 변화를 추구하면서 만들어지는 것이라고 한다면, 인지적으로 유사한 과정을 거치는 인공지능 기술이 만들 수 있는 예측불가능성은 창의성으로 이어질 수도 있다.

“과학은 예술의 직관과 은유의 힘을 필요로 하며, 예술은 과학으로부터 신선한 수혈을 필요로 한다”<sup>63)</sup>라며 학제 간 통섭을 강조했던 월슨의 주장은 인공지능 시대 예술활동의 방향성을 제시한 것이다. 기존 예술에서는 매체의 한계가 각 예술 활동의 한계였다. 즉 회화, 조각, 음악 등 예술 장르는 매체의 기본 특성에 따른 구분이었으며 매체의 한계에 따른 구분은 넘어설 수 없는 것으로 여겨졌다. 그러나 인공지능 시대 예술은 과학기술의 힘을 빌어 매체의 한계를 넘어서 음악, 조각, 회화, 문학 등의 장르를 통합할 것이다. 기존의 예술이 분야별 개체성을 극복하지 못한 것과 달리 인공지능 예술은 통합적인 방식으로 일상적 감성으로의 회귀를 지향하고 있다. 이는 컨템포러리 예술에서 부각된 ‘개념 미술’의 지성화 일변도를 넘어서는 데에 인공지능예술이 기여할 수 있음을 의미한

62) 마쓰오 유타카, 박기원 옮김, 『인공지능과 딥러닝』, 동아엠앤비, 2015, 118쪽 참조.

63) 에드워드 월슨, 최재천, 장대익 옮김, 『지식의 대 통합 통섭』, 사이언스 북스, 2007, 356쪽.

다. 최근 예술에서 강조되는 상호 매체성, 사실성 등은 개념 미술의 난해함을 극복하고 예술을 다시 일상의 경험으로 회귀시키는 움직임이다. 인공지능 시대에서 ‘관조적 미학’이 아니라, 경험과 놀이를 강조하는 프래그머티즘 미학이 필요한 이유이다.

스트로스베르의 다음과 같은 진단은 우리에게 시사하는 바가 적지 않다. “지난 몇십 년 동안 예술과 과학의 경계는 허물어져 왔다. 테크네는 다시 한번 고대의 정신적 차원을 발견하였다. 미학과 논리학의 신들은 올림피아로 되돌아와 일상과 시와 호기심을 위한 공간을 만들고 있다.”<sup>64)</sup> 이러한 주장은 근대성의 구획화 논리로 나누어진 미와 과학의 총체적인 연관성을 삶의 차원에서 새롭게 인식해야 함을 의미한다. 고대 그리스의 정신인 ‘전인적 인간상’은 단지 지나간 고대의 이상만은 아니다. 인공지능 기술이 만능은 아니지만, 우리에게 유용한 도구로서 인문학적으로 의미가 있다면 바로 이 부분이다. 즉 과학기술의 산물인 인공지능 예술은 우리의 삶으로 예술을 되돌려 놓으며, 일상과 예술의 경계를 허물고 우리의 경험을 풍요롭게 하는 데 기여하는 동반자일 수 있다.

## 5. 나가는 말

“우리는 아직까지 ‘열린 예술작품’을 한 번도 본 적이 없다. 그것은 현실에서 존재하지 않을지도 모른다”<sup>65)</sup>는 움베르토 에코의 고백은 의미심장하다. 예술은 늘 새로움을 추구했고, 이를 위해 혁신해왔다. 그래서 예술은 자유의 표현으로 여겨졌고, 종말론을 비롯한 다양한 담론들이 이를 뒷받침해왔다. 그러나 예술은 자유를 추구한다고 말하지만 실제로 예술의 활동에는 암묵적인 규칙과 조건이 늘 있었다. 즉 당위와 현실의 차이가

---

64) 스트로스베르, 앞의 책, 270쪽.

65) 움베르토 에코, 조형준 옮김, 『열린 예술작품』, 새물결, 1995, 27쪽.

예술에 엄연히 존재하는 것을 부정하기는 어렵다. 앞에서 살펴본 것처럼 예술은 기술에 의존적임에도 불구하고 기술의 산물인 사진이 예술로서 인정받는 데에도 많은 시간이 걸렸음을 고려해 본다면, 열린 예술작품이 현실적으로 얼마나 어려울지는 쉽게 짐작할 수 없다. 그래서 우리는 “열린 예술작품을 규범적인 의미로 사용하지 않는다”<sup>66)</sup>고 에코가 말한 점에 더욱 주목해야 한다. 열린 예술작품이라는 개념을 규범적 의미로 사용하는 것은 열린 작품을 거부하는 것이기 때문이다. 에코가 말한 열린 ‘작품’에 대한 사고는 역설적이게도 오직 작품에 주목하지 않는 비대상적인 사고, 즉 경험을 강조하는 프래그머티즘의 관점에서 가능하다. 이런 점을 고려하면, 인공지능 예술은 에코가 말한 열린 예술작품의 가능성 중 하나이다. 인공지능 예술이야말로 예술을 속박하던 규정들, 예를 들면, 창의성, 주제, 진리, 인식 등으로부터 오히려 자유로울 수 있기 때문이다.

시대의 변화에 부합하기 위해 예술철학에 남겨진 과제는 변화에 걸맞은 새로움의 추구이다. 20세기 화가 뒤뷔페는 “예술의 본질은 새로움(novelty)이다. 이와 마찬가지로 *예술에 대한 견해도* 새로워져야 한다. 예술에 알맞은 유일한 체계란 항구적인 혁신이다”<sup>67)</sup>라고 주장하였다. 그러나 새로움과 혁신의 추구에는 항상 거부감이 뒤따른다. 무엇보다도 우리의 인식의 변화는 기술의 발전을 따라가지 못한다. 그래서 철학은 인정하든 하지 않든 간에 시대를 앞서 이끌기보다 시대의 뒤를 따라서 가는 미네르바의 부엉이(Eule der Minerva)였다. 시대의 변화 속에서 철학은 이론적 검토만 할 것이 아니라 우리가 간과하기 쉬운 것을 고민함으로써 시대와 함께 발맞추어야 한다. 그래서 새로움과 혁신이 철학에도 필요하다. 무엇보다도 인공지능 예술을 부정적으로 보는 사고의 핵심인 창의성을 새롭게 고민해 보아야 한다. 창의성을 기준으로 예술을 판정하는 것은 예술 ‘대상’을 예술 ‘경험’보다 우위에 두는 사고방식과 무관하지 않

66) 에코, 같은 책, 같은 곳.

67) 타타르키비츠, 앞의 책, 82쪽(강조는 필자).

다. 그리고 그러한 사고는 근대 이후로 유지되어 온 이원론 철학 위에 있으며, 예술의 지성화 뿐만 아니라 작품의 물신화를 낳게 된다. 이는 결국 예술과 삶의 분열을 초래한다.

이러한 폐해를 극복하기 위한 예술 혁신의 첫걸음은 예술 경험의 회복이다. 그리고 예술 경험을 중심으로 놓고 보면, 인간의 예술과 인공지능 예술은 대립적이지 않다. 즉 우리가 창의성을 기준으로 놓고 인간의 예술과 인공지능 예술이 경쟁하지 않는 한 인공지능 예술과 인간의 예술은 공존할 수 있을 뿐만 아니라, 각기 고유한 방식으로 계속 발전할 수 있다. 인공지능 예술은 창의성을 지향하기보다는 프래그머티즘에서 강조하는 삶의 통일적 경험과 어울린다. 한 마디로 인공지능 예술은 경험으로서의 예술을 지향하고 있다.

## 참고문헌

[단행본]

- A. C. Danto, *Encounters & Reflections : Art in the Historical Present*, Berkley: University of California Press, 1990.
- \_\_\_\_\_, *The philosophical disenfranchisement of Art*, Columbia University Press, 1986.
- W. 타타르키비츠, 김채현 옮김. 『예술개념의 역사』, 열화당, 1998.
- 가다머, 이길우, 이선관, 임호일, 한동원 옮김, 『진리와 방법1』, 문학동네, 2000.
- 김선영, 『4차산업시대, 예술의 길』, 봄봄스토리, 2020.
- 리차드 슈스터만, 허정선, 김진엽 옮김, 『삶의 미학』, 이학사, 2012.
- 마쓰오 유타카, 박기원 옮김, 『인공지능과 딥러닝』, 동아엠앤비, 2015.
- 볼프강 벨슈, 심혜련 옮김, 『미학의 경계를 넘어서』, 향연, 2005.
- 빌렘 플루서, 김현진 옮김, 『그림의 혁명』, 커뮤니케이션스북스, 2004.
- 아서 단토, 김한영 옮김, 『무엇이 예술인가』, 은행나무, 2015.
- 아서 단토, 정용도 옮김, 『철학하는 예술』, 미술문화, 2007.
- 아서 단토, 『예술의 종말 이후』, 이성훈, 김광우 옮김, 미술문화, 2004.
- 에드워드 윌슨, 최재천, 장대익 옮김, 『지식의 대 통합 통섭』, 사이언스 북스, 2007.
- 에르빈 파노프스키, 마순자 옮김, 『파노프스키의 이데아』 예경, 2005.
- 엘리안 스트로스베르, 김승윤 옮김, 『예술과 과학』, 을유문화사, 2001.
- 오타베 다네히사, 김일림 옮김, 『예술의 역설』, 돌베개, 2011.
- 움베르토 에코, 조형준 옮김, 『열린 예술작품』, 새물결, 1995.
- 이광래, 『해체주의와 그 이후』, 열린 책들, 2007.
- 존 듀이, 박철홍 옮김, 『경험으로서 예술1』, 나남출판, 2016.
- 카이 하머마이스터, 신혜경 옮김, 『독일 미학 전통』, 이학사, 2014.

헤겔, 두행숙 옮김, 『헤겔 미학 I』, 나남출판, 2001.

헤겔, 두행숙 옮김, 『헤겔 미학II』, 나남출판, 2001.

[논문]

A. C. Danto, “The Artworld”, *The Journal of Philosophy*, Vol. 61, No.19, 1964.

D., Carrier, “Why Art History has a History”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 51, 1993.

E. H. Gombrich, “‘The Father of art History’. A Reading of the Lectures on Aesthetics of G. W. Hegel(1770-1831)”, *Tributes: Interpretations of our cultural tradition*, Ithaca, New York, 1984.

H.-G. Gadamer, “Ende der Kunst? Von Hegels Lehre vom Vergangenheitscharakter der Kunst bis zu Antikunst von heute”, in Bayerischen Akademie der Schönen Künste(Hg.), *Ende der Kunst -Zukunft der Kunst*, München, 1985.

\_\_\_\_\_, “Die Wahrheit des Kunstwerk”, *Gesammelte Werke*, Bd.3, Tübingen, 1987.

강민석, 주종우, 「4차 산업 혁명 시대에서 인공지능의 작품 창작에 관한 연구」, 『Journal of Digital Contents Society』 21호, 2020.

강은정, 장윤영, 이보아, 「인공지능 기반의 융복합 예술창작물 사례 분석 및 고찰」, 『한국과학예술융합학회』 35, 2018.

김백균, 「단토의 ‘철학하는 예술개념’에 대한 비판적 고찰」, 『미술이론과 현장』 10권, 2010.

김희선, 「4차 산업혁명과 인공지능시대 전통예술의 미래전망과 과제」, 『한국예술연구』 16호, 2017.

신정원, 「시각예술에서 인공지능과 빅데이터의 역할」, 『한국예술연구』 25집, 2019.

장민한, 「아서 단토의 미술종말론과 그 근거로서 팝아트의 두 가지 함의」, 『현대미술사연구』 19, 2006.

조창오, 「단토의 예술 존재론」, 『철학연구』 136집, 2015.

## **Pragmatism and Art experience in the era of AI**

### **- AI era, the end of art and the restoration of aesthetic experiences**

Kim, Sunkyu (Chung-Ang Univ.)

Considering the influence of technology on human life, human history can be said to be the history of technological progress. As such, technology is an important part of human life. The importance of technology has increased as the society became an information society called the 3rd Industrial Revolution. Now, human life without IT is hard to imagine, and technology has become more essential to humans. Moreover, the technology of the artificial intelligence era, commonly referred to as the 4th Industrial Revolution, has gained an ontological status that is entirely different from the existing technology. Unlike the technology that has been used to assist human beings so far, it is expected that AI-driven technology will lead beyond the use of artificial intelligence, a self-sustaining existence independent of humans. AI technology is also fundamentally for humans, but at the same time, the position of looking at AI technology is clearly divided because of the anxiety that it may not be fully controlled by humans. However, Technophobia and Technophilia are no different. That is, fear of technology is an expression of the reaction of affinity to technology. And it is clear that the dependence on technology will increase, and it is clear that AI technology will expand the field of art considering that it is undoubtedly the fact that AI technology is at the forefront. Therefore, this article is intended to focus not on the exhaustive theoretical review of the pros and cons caused by AI technology, but

on the changes that AI technology that is already practiced will bring to the art field. First, we examine whether AI art means the end of existing art, just as people who are negatively concerned about the use of AI technology in art are concerned. The explanation for this requires a prior analysis of how the “end of art” presented in the philosophy of art first appeared.

This article can help AI art restore the 'art experience' that was not noticed in the process of intellectualization of art, and focuses on the aesthetics of pragmatism as its rationale. AI art is at the practical level, and pragmatic aesthetics is at the theoretical level associated with the restoration of the “aesthetic experience” that has been overlooked in the existing art philosophy. In order to explain the recovery of this aesthetic experience, it is necessary to review the “aesthetic” and explain the “art experience”. AI art can be expected to expand the art that can complement the limitations of pulpit aesthetics in that it is the restoration of practical art experience that was overlooked in the existing aesthetics centered on theory.

**Key words:** Pragmatism, AI-art, Art experience, End of art, Open Artwork

김선규 : unfil@naver.com

|       |              |
|-------|--------------|
| 투 고 일 | 2020년 7월 15일 |
| 심 사 일 | 2020년 7월 27일 |
| 게재확정  | 2020년 8월 13일 |