

예술적 창의성과 합리성

— 예술적 창의성의 조건들을 중심으로*

임수영**

[초 록]

창의성은 심리학, 인류학을 비롯한 다양한 학문들의 논의 대상으로, 학제 간 연구의 중심에 있다. 이런 상황에서 창의성을 철학적으로 탐구하려는 학자들이 등장하는 것은 그다지 놀라운 일이 아니다.

이 글은 창의성 일반보다는 예술적 창의성에 초점을 맞춰서, 어떤 조건들이 만족되어야 한 작품이나 그 작품을 만든 사람을 창의적이라고 할 수 있는지 탐구하고자 한다. 모든 분야에 일괄적으로 적용될 수 있는 창의성의 필요조건들을 밝히려는 야심찬 시도는, 자칫 창의성이 붙잡기 어려운 실체라는 회의주의에 빠질 수 있기 때문이다. 반면, 예술이라는 특정한 관행에서 창의성이라는 개념이 어떻게 작동하는지 밝히는 것은 비교적 달성이 가능한 목표라는 점에서 시도의 가치가 있다.

이 글이 제안하는 예술적 창의성의 필요조건들은, 작품의 특징에 관한 조건과 작품을 만든 행위자의 특징에 관한 조건으로 나뉜다. 작

* 이 논문은 서울대학교 인문학연구원이 지원한 집담회의 성과임.

** 서울대학교 미학과 박사과정

주제어: 창의성, 예술적 창의성, 독창성, 양식, 행위자성, 합리성
Creativity, Artistic Creativity, Originality, Style, Agency, Rationality

품의 특징에 관한 논의는, 작품의 새로움의 의미를 가치 함축적인 독창성으로 분석하는 것으로 이뤄진다. 작품은 독특한 양식을 보여준다는 의미에서 기존의 작품들과 다르며, 이 새로움은 가치 함축적이다. 행위자의 특징에 관한 논의는 독특한 양식을 가진 작품을 만드는 데 개입하는 적절한 행위자성에 대한 규정으로 이뤄진다. 또한, 이 글에서는 적절한 행위자성과 관련된 논의가 예술적 창의성과 합리성이라는 서로 무관한 것처럼 보이는 두 개념 간의 관계에 대해서 무엇을 밝혀줄 수 있는지도 살펴보고자 한다.

1. 들어가며

한 분야의 새롭고 유의미한 성취 혹은 그러한 성취를 이룬 이들을, 우리는 ‘창의적’(creative)이라고 부른다.¹⁾ 과학, 공예, 요리 등 여러 분

- 1) **creativity**는 다양한 맥락에서 여러 의미를 갖는 것으로 사용된다. 첫 번째로, 신학적 맥락에서 **creativity**는 무에서부터 유를 만들어내는 신의 전지전능한 창조 능력을 뜻하는 것으로 사용된다. 두 번째로 근대철학의 맥락에서 **creativity**는 모범이 될 수 있는 것을 만들어내는 뛰어난 능력을 지칭하며, 일부 사람들, 즉 천재가 타고나는 능력으로 지칭되었다. 세 번째로 심리학적 맥락에서 **creativity**는 새롭고 적합한 아이디어를 떠올리는 창의적인 인지 과정에 참여하는 능력으로 일컬어지며, 모든 사람들이 어느 정도는 갖고 있고, 일상의 다양한 상황에서 활용될 수 있는 것으로 언급된다. 네 번째로 인류학, 고고학적 맥락에서 **creativity**는 도구나 장신구, 벽화 등을 제작하는 문명이 크게 발달하는 것을 가능하게 한 인류의 심리적 특징으로 언급된다. 이 특징은 현대 인류를 그 이전의 인류 및 동물과 구분해주는 특징이다. 내가 이 글에서 주목하고자 하는 **creativity**는 평가적 개념으로서의 **creativity**로 과학이나 예술 등의 여러 관행에서 독려되고 주시의 대상이 된다. 이는 특정한 산물 혹은 그 산물을 만들어낸 사람은 **creative**하다고 할 때의 의미와 관련 있다.

그리고 필자는 이 맥락에서의 **creativity**는 창조성보다는 창의성으로 번역하는 것이 적합하다고 생각하는데, 먼저 창조성이라는 번역어는 첫 번째와 두 번째 맥락과 친연성을 갖기 때문이다. 또한, 창의성이 두 번째 맥락에서 다루지지 않는 성취들, 독보적이거나 천재적이지는 않지만, 특정한 관행 안에서 유의미한 성취들을 포괄하는 용어이기 때문이다.

야에서 ‘창의적’인 것을 발견할 수 있지만, 일단은 ‘우리가 무엇을 창의적이라고 하는가?’ 라는 질문을 예술 분야로 한정해서 던져보자. 예술에 집중하는 이유는, 예술은 전형적으로 창의성이 독려되고 주시되는 관행이라는 점에서 기인한다.²⁾ 가령, 모네나 고흐의 인상주의 작품들은 창의적이고, 이들은 창의적인 작가이다. 백남준은 텔레비전 송수신 시스템과 비디오 출력 시스템 등 당대의 미디어 기술들을 끌어다 써서 비디오 아트 작품들을 만들었고, 그의 작품들은 창의적이라고 볼 수 있다. 하지만, ‘창의적’이라는 말은 이름이 알려진 작가들에게만 적용되지 않는다. 엘리타 안드레(Aelita Andre)는 2살 때 첫 개인전을 한 후, 14살이 된 현재까지도 작업 활동을 이어오고 있는 작가이다. 그는 주변의 환경이나 자연에서 느낀 것들을 캔버스 표면에 색색의 물감을 뿌리고 바르고 문지르면서 드러내고, 때때로 캔버스에 반짝이(glitter)나 장난감을 부착해서 새로운 분위기를 더하기도 한다. 그렇지만, 물감을 뿌리거나 문지르거나 발라서 혹은 그 위에 다른 오브제를 부착해서 감상 가능한 표면을 만드는 방식은 새로운 예술적 표현 방식은 아니다. 안드레가 그러한 작품을 만들었다는 점에서 창의적이라고 말하는 것이 적합하다면, 대체 어떤 의미에서 그러한 것인가?

어린 작가의 사례로부터 발생하는 또 다른 의문은, 창의성과 합리성의 관계에 관한 것이다. 안드레의 작업은 예술 교육이나 기술적인 기법의 숙달이 이뤄지지 않은 상태에서 시작되었다. 이런 점에서 어린 작가의 작품 창작은 예술과 사회에 관한 지식의 영향을 받지 않은 상상력, 원초적인 무의식의 작용이라는 수사와 종종 연결된다.³⁾ 그렇기

2) 예술 분야에서 창의성이 중요한 것으로 간주되었다는 주장은, 예술이 다른 분야보다 특별하게 본보기가 될 만한 창의성을 보여주고 있다는 주장으로 이어지기도 한다. 하지만, 이 두 가지는 구분되는 주장이며, 전자를 주장한다고 해서 후자에 대한 개입이 뒤따르는 것은 아니다.

3) 창의성에 관한 낭만적 주장에서도 이러한 언급을 흔히 찾아볼 수 있다. 창의적인 작품의 원천은 제한 없이 뻗어나가는 작가의 상상력의 활동 혹은 헤아릴

에 어린 작가의 사례 자체가, 창의적인 작품을 만드는 것은 합리성과 무관하다는 점을 보여주는 사례로 간주되기도 한다. 합리성은 인간의 사고, 감정, 행위가 적절한 이유를 따른다는 의미인데, 제한 없는 상상력과 무의식의 작용에 의한 사고, 감정, 행위는 이유에 의해서 정당해 지는(justified) 것으로 설명되기 어렵기 때문이다.⁴⁾

이에 반해 이 글은 예술적 창의성에는 합리성이 반드시 필요하다는 점, 그리고 어린 작가의 사례가 예술적 창의성에 합리성이 필요하다는 주장에 대해서 특별한 문제가 되지 않는다는 점을 주장하고자 한다. 그리고 이 주장을 위해서, 예술 관행에서 창의성이라는 개념을 사용할 때 작동하는 전제들을 더 명료하게 하는 작업을 할 것이다. 예술에서 창의성이 어떻게 성립하는지 분석하는 작업이 필요한 이유는, 예술적 창의성에 합리성이 필요하다는 주장은 창의적인 작품들의 예를 많이

수 없는 깊이와 풍부함을 지닌 무의식의 작업이라는 것이다. Stein Haugom Olsen (2003), “Culture, Convention, Creativity”, *The Creation of Art: New essays in Philosophical Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Paisley Livingston), Cambridge University Press, pp. 192-196.

- 4) 여기에서 이우란, 행위, 감정, 믿음 등을 정당한(justificable) 것으로 만들어주는 사태(state of affairs)로, 인식과 행위의 주체가 명시적으로 혹은 암묵적으로 고려할 수 있는 사태들이다. 행위 뿐 만 아니라, 감정이나 사고 등도 이러한 의미의 이유에 따른다는 의미에서 사고나 감정 차원에서의 합리성을 말할 수 있다. 가령 우리는 환각에 기반을 두어 형성된 믿음을 ‘사실’을 반영하는 방식으로 형성되지 않았다는 점에서 정당하지 않다고 생각하는데, 이 때의 정당하지 않은 믿음을 비합리적인 믿음으로 생각할 수 있다. 또한 허구의 역설에 관한 분석 미학의 논의에서도 알 수 있듯이, 허구 인물과 상황에 대한 감정은 비합리성을 지니고 있다. 허구 인물과 상황에 대한 감정은 감정의 주체가 개입하거나 대처할 수 없는 허구적 상황이나 대상의 속성에 대한 것이다. 즉, 이 감정은, 실제 상황이나 대상에 관한 사실에 민감한 방식으로 형성되지 않았다는 점에서, 실생활에서의 감정과 같은 방식으로 정당화되지 않는다는 것이 허구적 감정이 갖는 비합리성의 핵심이다. 물론 인간이 갖는 모든 느낌이나 행동적 반응들에 대해서 이러한 의미의 합리성을 말하는 것이 적합한 것은 아니며, 무합리적인(arational) 종류에 속하는 심리 상태나 행동적 반응 또한 가능하다.

살펴보는 것만으로는 충분히 지지될 수 없기 때문이다. 물론 사례들은 이론에 방향성과 동기를 제공할 수 있다. 하지만 예술적 창의성에 합리성이 필요하다는 주장은, 예술적 창의성과 합리성이라는 개념 사이의 관계에 대한 의문이다. 그렇기에 이 의문들은 예술적 창의성을 구성하는 조건들, 즉 특정한 종류의 산물이 창의적이기 위한 조건들을 명확하게 하는 개념 분석을 통해서 적절하게 다뤄질 수 있다

따라서 이 글은 예술적 창의성의 조건들에 대한 탐구에서 시작한다. 먼저, 작품의 새로움과 가치의 의미가 무엇인지 구체화할 것이다. 다음으로는, 창의성의 또 다른 조건인 행위자 조건에 대해서 분석할 것이다. 행위자로서 창작 활동을 한다는 것의 의미를 분석하는 것은 합리성이 창의성과 어떻게 관계 맺는지를 이해하는 것을 도와주는 열쇠가 될 수 있다. 마지막으로, 행위자 조건에 대한 논의를 고려했을 때 예술적 창의성에 합리성이 필요하다는 주장이 어떻게 뒷받침될 수 있는지 보이도록 한다.

2. 예술적 창의성의 산물 조건들: 산물의 새로움과 가치

이 글에서는, ‘창의적’이라는 말이 예술 같은 관행에서 특정한 산물(product) 혹은 그 산물을 만들어낸 사람에 대해서 적용된다고 전제하고 창의성에 대한 개념적 분석을 시도한다. 그렇다면 이런 의문이 떠오를 수 있다. 반드시 물리적으로 뭔가를 만들어낸 사람만 ‘창의적’이라고 해야 하는가? 뭔가 만들어내지 않았지만 상상력이 풍부해서 아이디어를 많이 떠올리는 사람도 창의적이라고 할 수 있는 것 아닌가?

이러한 질문에 답하기 위해서 두 가지를 분명히 할 필요가 있다. 첫 번째는, 창작의 주체가 만들어내는 산물의 범위에 관한 것이다. 여기에서 산물은 인간이 만들어낸 인공물(artifact)에 해당하며, 인공물은

구체적인 물리적 형태를 갖는 대상으로 한정되지 않는다. 믿음 체계나 무용 공연의 퍼포먼스 같이 물리적으로 존재하지는 않지만, 추상적으로(abstract) 존재하고 지속 시간이 영속적이지 않은 것(ephemeral)도 모두 인공물에 해당한다.⁵⁾ 이처럼 인간이 만드는 산물에 물리적인 대상 이외의 것들, 제도나 규칙 등도 포함된다면, 창의적인 산물이 단순히 물리적인 형태를 갖는 대상에만 한정되지 않는다고 생각할 수 있다. 산물이 포괄하는 바가 이처럼 넓어진다면, 산물을 만들어낸다는 것이 반드시 물리적 형태를 가진 것의 제작을 의미하지는 않을 수 있다.

두 번째로, ‘창의성’을 한 사람이 만들어낸 산물들과 관계없는 상상력의 활동으로 보는 것에는 신중하게 접근해야 한다. ‘상상력이 풍부하다’는 것이 무슨 의미인지, 산물의 생산으로 이어지지 않은 ‘풍부한 상상력’이 어떤 사태를 가리키는 것인지가 불분명하기 때문이다. 특히 많은 아이디어들을 내는 사람이라고 해도, 그가 그런 아이디어들을 발전시켜서 추상적이건 물리적이건, 어떤 결과로 발전시키지 못한다면, 우리가 정말로 그 사람을 창의적이라고 할지도 생각해봐야 한다.⁶⁾ 그

5) 인공물에 관한 철학적 논의에서 인공물이 되기 위한 가장 중요한 조건으로 꼽는 것은, 인간에 의해서 의도적으로, 어떤 목적을 갖고 만들어졌는지 여부이다. 전통적으로는 재료의 가공(modification of material) 또한 인공물로 간주되기 위해서 반드시 만족되어야 하는 조건이었지만, 자연물을 특정한 목적을 갖고 사용하는 경우들도 포괄하는 넓은 의미에서 인공물에 포함해야 한다고 언급되기도 한다. 또한 인공물이 의도성과 밀접한 관련을 갖는다는 점에서, 사이먼 에빈(Simon Evine)은 인공물로 포괄될 수 있는 것들의 범주에 고차적인 행위(high-level action)도 포함될 수 있다고 주장하기도 한다. 그에 따르면, 고차적인 행위는, 인공적인 사건(artifactual event)으로, 기본적인 행위들로 구성되어 있으며, 행위주체의 의도의 지배를 받는 그러한 행위이다. Beth Preston (2019), “Artifact,” *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford University, 2021. 08.14. <https://plato.stanford.edu/entries/artifact/#ArtiKind>

6) 익명의 심사위원은, 아이디어의 발전이 결과에 이르렀는지를 판단하는 기준이 무엇인지 물었다. 필자가 생각하는 기준은, 구체적이건 추상적이건 특정한 관행에서 산물(product)이라고 간주되는 것에 도달하는 것이다. 예를 들면, 안무를 짜는 사람이라면, ‘이런 장르의 곡에서 이런 동작들이 잘 시도되지는 않았는데

런 사람을 창의적이라고 부르는 경우가 있다고 해도, 이는 그의 이후 창작 활동을 격려하기 위한 말, 혹은 새롭고 가치 있는 산물을 생산할 잠재력을 일컫는 말로 이해하는 것이 더 정확하다.

예술적 창의성이란 한 사람이 새로움과 가치를 지닌 작품을 창작함으로써 뭔가를 이루었으며(accomplish), 그에 대한 공(credit)을 인정하기 위한 표현이고, 그렇기에 예술적 창의성에는 예술 작품이라는 산물이 필수적으로 요청된다. 그렇다면 이제 창의적인 작품이 구현하고 있는 새로움과 가치의 의미가 무엇인지를 살펴보도록 하자.

어떤 작품이 새롭다는 것은, 이 작품을 다른 작품들과 비교했을 때 특정한 측면에서 다르다는 것을 의미한다. 즉, ‘새로움’은 다른 대상들과의 비교를 바탕으로, 한 대상에 부여되는 상대적인 특징이며, 이런 점에서 ‘닮음’과 유사한 것으로 이해할 수 있다. 여기에서 필자가 강조하려는 것은 다면성과 편재성의 차원에서 닮음과 새로움이 유사하다는 것이다.⁷⁾ 대상 간의 닮음의 국면들은 매우 다양하다는 점에서 닮음

한번 해볼까?’같은 아이디어만 갖는 게 아니라 실제로 이것이 어떻게 구현될 수 있을지를 시험을 해보고 탐색해서 특정한 행위의 연쇄로 이뤄진 퍼포먼스로 완성해야 한다.

- 7) 익명의 심사위원은, ‘닮음’은 새로움이 갖지 않는 특징인 재귀성과 대칭성을 갖는다고 지적해주었다. X가 A를 닮았다면, A도 X를 닮는다는 점에서 닮음은 대칭적이고, X는 항상 자기 자신을 닮았다고 할 수 있다는 점에서 닮음은 재귀적이다. 이 특징들은 닮음을 새로움과 구분해주는 특징이고, 필자도 새로움이 이러한 측면에서 닮음과 비슷하다고 주장하는 것은 아니다. ‘큼’, ‘작음’, ‘넓음’, ‘좁음’ 같은 것들도 편재성과 다면성을 갖는다는 점에서, ‘새로움’은 이 개념들과 더 유사하지 않느냐는 의문이 여전히 제기될 수 있는데, 필자는, ‘큼’, ‘작음’ 등은 ‘닮음’이나 ‘새로움’만큼 다면적이지 않다는 점에서 차이가 있다고 생각한다. 크기나 넓이에 대한 비교는 대부분 물리적인 국면(전체적인 크기나 특정 부분의 크기 등)에 한정되기 때문이다. 물론, 은유적으로 이 슬어들이 어떤 정신적인 국면(예를 들면, 마음의 넓이)의 크기나 넓이를 가리키는 것으로 사용될 수도 있긴 하지만, 이러한 확장이 ‘새로움’이나 ‘닮음’만큼, ‘큼’, ‘작음’ 등을 다면적으로 만들어주지 않는다.

은 다면적이며, 또한 모든 대상들이 다른 무언가와 어떤 국면에서는 닮았다고 할 수 있다는 점에서 닮음은 편재한다. 이러한 닮음의 다면성과 편재성 때문에, A가 B를 닮았다고 말하는 것은, 이 둘이 어떤 국면에서 닮았는지를 명시하지 않으면, 그 자체로는 별로 의미를 갖지 못할 수 있다. 새로움도 마찬가지이다. 한 대상이 많은 다른 대상들과 수많은 측면에서는 닮았다고 할 수 있는 것처럼, 한 대상은 세상의 모든 것들로부터 수많은 측면에서 다르고 따라서 새로운 것이라고 할 수 있기 때문이다. 그렇기에 작품이 새로운 것이라고 말할 때의 의미, ‘어떤 대상들’과 비교했을 때 ‘어떤 측면에서’ 달라야 새로운 것이라고 할 수 있는지 설명하는 것이 중요하다.

먼저, 새로움을 인식하기 위한 비교 대상들의 적절한 범위에 대해서 살펴보고자 한다. 보든(Margaret A. Boden)의 역사적 창의성(Historical Creativity, 이하 H-창의성)과 심리적 창의성(Psychological Creativity, 이하 P-창의성)의 구분은 창의성이라는 표현을 전면에 내세우지만, 새로움이 비교 대상에 상대적이라는 점을 보여주는 구분이다.⁸⁾ 우선 H-창의성은 한 사람이 만든 산물이 특정 분야의 역사에서 만들어진 모든 것들과 비교해서 새로울 경우에 귀속되는 창의성이다. 반면, P-창의성은 한 사람이 만든 산물이 그가 이 때까지 만든 것들과 비교해서 새로울 경우에 귀속되는 창의성이다. 보든은 P-창의적인 것이 모두 H-창의적인 것은 아니지만, H-창의적인 것은 모두 P-창의적이라고 말한다. 그리고 논의의 초점은 모든 창의성에 공통으로 나타나는 P-창의성이 되어야 한다고 말한다.⁹⁾

그러나 P-창의성은 작가 연구에서는 적합한 비교 범위이기는 하지

8) Margaret A. Boden (2004), *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*, Routledge, p. 1.

9) Boden (2004), p. 2.

만, 작품의 새로움을 판정하는 범주로서는 부적합하다. 한 작가가 만든 작품이 예술 관행에서 유의미하게 새로운 것이라고 하기 위해서는, 같은 장르의 작품, 비슷한 주제를 다루는 작품, 혹은 같은 매체를 사용해서 만들어진 작품 등, 특정 차원에서 유사한 것으로 분류되는 다른 작가들의 작품들과 비교했을 때에도 그 작품이 새로운 것으로 판정되어야 하기 때문이다. 보든이 P-창의성에 집중할 것을 제안한 것은 그가 심리학자로서 갖고 있던 관심, 즉 개인의 창의성의 발달 과정에 대한 관심 때문일 것이다.¹⁰⁾ 개인의 창의성의 발달 과정에 관한 연구 또한 창의성 교육과 관련하여 중요한 함축을 갖는다는 점에서 보든의 제안은 심리학과 교육계에는 유의미할 수 있다. 하지만 예술 관행에서의 유의미한 새로움을 포착하기 위한 적절한 비교 대상의 범위를 설정하는데 있어서 P-창의성은 그다지 유용하지 않다.

그렇다고 H-창의성이 제안하는 대로, 한 작품이 새로운 것인지 판단하기 위해서 역사상 만들어진 모든 작품들과 비교하는 것도 그럴듯하지 않다. H-창의성은 매체나 장르의 차이에 따라서 적절한 비교 대상이 될 수 있는 작품들의 범위가 상이하게 결정될 수 있다는 점을 고려하지 않고, 비교 대상의 범위를 예술 분야에서 만들어진 모든 작품으로 넓게 설정한다는 점에서 문제가 있다. 비교 대상의 범위를 이렇게 넓게 잡을 경우, ‘새롭다’고 할 수 있는 작품은 매우 드물게 발견될 것이고, 모든 작품들과 비교했을 때 새롭지 않지만 그럼에도 같은 장르의 작품들과 비교해서 유의미한 새로움을 성취한 경우를 간과하는 결과를 초래할 수도 있기 때문이다. 특히 예술의 경우 한 장르의 작품의 갖는 특징이 다른 장르의 작품에 접목됨으로써, 그 특징이 그 작품의 독창적인

10) 보든은 한 사람이 자신이 이전에 갖지 않았던 새로운 아이디어를 갖고 그 아이디어를 어떻게 발전시켜서 독창적인 산물로 만들어내는 과정을 탐색해야 한다고 주장한다. 이처럼 심리학에서 창의성과 관련된 많은 논의들은 대부분 개인의 창의성 발달 및 교육 방법과 관련해서 이루어져 왔다.

양식이 되는 경우도 있다. 예를 들어서 조각의 전형적인 요소들을 회화로 끌어들이어서 그것을 회화의 독창적인 양식으로 발전시킨 경우나 아니면 조각을 마치 무대 장치나 연극의 배경처럼 다뤄서 조각 장르 안에서 독창적인 양식을 성취한 경우를 생각해볼 수 있다. 장르 간 기법의 교차가 새로운 것으로 인식될 수 있는 이유는, 예술에는 장르 간의 구분이 있고, 한 작품이 지금까지 만들어진 모든 예술 작품들 전체가 아니라 그 작품이 속한 특정한 장르에서 만들어진 작품들과 비교되기 때문이다. 그렇기 때문에 다른 장르에서는 전형적인 것으로 간주되는 시도가 그 작품이 속한 특정한 장르에서는 새로운 시도가 될 수 있다.¹¹⁾ 하지만 보든의 H-창의성 개념은, 단순히 예술사의 작품 전체와 비교했을 때의 새로움을 말한다는 점에서, 장르 간 기법의 교차가 새로운 것으로 인식되는 이유를 더 구체적으로 설명할 자원을 갖지 않는다. 한 작품을 새로운 것으로 판정할 때 그 작품은 지금까지 만들어진 모든 작품들과 비교되는 것이 아니라 그 안에서 장르, 주제, 매체 등의 차원에서 같은 종류로 간주되는 작품들과 비교되며, 이것이 창의성에 필요한 새로움을 판정하기 위한 비교 범위로서 적절하다.¹²⁾

-
- 11) 익명의 심사위원은 적절한 비교집단이, 한 작품이 독창적이라는 점을 판단할 수 있는 다른 작품들로 이뤄진 집단으로 이해된다면, 적절한 비교 집단이라는 개념 안에 독창성이 이미 포함되어 있다는 점에서 선결 문제의 오류가 생긴다는 점을 지적했다. 작품의 독창성은 적절한 작품들과의 비교 속에서 인지가능하다는 것이 이 글의 주장이다. 하지만, 이는 한 작품의 독창성을 인식하게 해주는 작품들의 집단들이 적절한 비교 집단이 된다는 주장과는 다르다고 생각한다. 즉, 선결 문제의 오류를 함축하는 주장을 필자는 받아들이지 않는다. 본문에서 언급했듯이, 판단 대상이 되는 작품과 같은 장르에 속하고, 비슷한 주제를 다루는 작품들일 경우, 적절한 비교 대상이 될 수 있으며, 현실적으로 우리가 한 작품을 다른 작품과 비교할 때에도 주제, 장르, 매체 등의 차원에서 유관성을 갖는 작품들을 비교 대상으로 선정한다고 생각한다.
- 12) 익명의 심사위원은 보든이 제시한 개념이 그럴듯하지 않다면, 보든을 비판하는 것이 필자의 논의에서 굳이 필요한지 의문을 가졌다. 필자는 보든의 H-창의성, P-창의성이라는 구분이 창의성을 다루는 많은 문헌들에서 큰 비판 없이 자주

물론 적절한 비교 대상들의 범위에 대한 위의 제안은 잠정적이기에 이 범위를 확정하기 위한 질문을 던질 수도 있다. 가령, 같은 장르의 작품들 모두를 비교 대상으로 삼아야 하는지, 같은 장르의 작품이라고 해도, 최근 5년 사이에 만들어진 것들, 주제가 유사한 것들로 비교 대상의 범위를 더 좁혀야 하는 지에 관해서 질문할 수도 있다. 이런 질문들은, 작품의 새로움을 판정하는 예술 관행의 경향성과 규범들에 의존해서 답해야 하기 때문에, 이 글에서는 이 질문들에 대한 답변은 보류하고자 한다. 이 글은 비교 대상의 범위를 정확하게 설정하지는 않지만, 작품의 새로움을 인식하기 위해서 역사적 맥락을 참조하는 것이 필요하다는 직관을 보존하면서, 모든의 H-창의성과 P-창의성이 제안하는 비교 대상의 범위가 부적절하다는 점을 드러냈다는 의미를 갖는다고 생각한다.

다음으로 한 작품이 새로운 것이라고 말하기 위해서 어떤 차이가 있어야 하는지 살펴보겠다. 위조 작가가 수태고지라는 종교적 사건을 주제로 삼은 16세기의 회화 작품을 모방하는 경우를 상상해보자. 이 위조 작가는 기존의 작품과 거의 똑같은 모조품을 만드는 작가로, 작품의 배경, 인물들이 배치된 구도, 인물 표정이나 동작 등, 작품의 거의 모든 부분들을 똑같이 모방하지만, 인물들이 입고 있는 옷의 색깔과 그림자 표현 방식만 다르게 그려서 자신이 그린 그림을 알아보기 위한 차이를 만들었다. 이 작품이 위조 작품으로서 갖는 도덕적 문제, 자신의 작품을 다른 작가의 작품으로 고의로 속이는 것에서 발생하는 그런 문제와 관계없이, 이 작품은 이전 작품에 비해 새로운 것이라고 말할 만큼 유의미한 차이를 갖는다고 보기 어렵다.

언급되는 것을 목격했고, 이 구분이 예술적 창의성의 조건을 분석할 때 얼마나 유용한 구분이 될 수 있는지에 대해서 의문을 갖게 되었다. 그래서 모든의 구분이 얼마나 유용할지를 살펴보고, 모든의 구분이 예술적 창의성에 필요한 새로움의 의미를 적절하게 포착하지 못한다는 점을 강조하고자 했다.

그렇다면, 고희의 후기 인상주의 양식으로 그려진 도시 풍경 그림을 생각해보자.¹³⁾ 이 그림은 고희가 그린 적이 없는 도시의 풍경을 고희의 인상주의 양식으로 그리고 있으며, 고희가 그린 적이 없는 고층빌딩의 유리나 유리에 반사된 차의 불빛 같은 것들을 묘사한다는 점에서, 고희가 그렸던 그림들과 표면적으로 더 많은 차이들을 갖는다. 이 그림은 위의 단락에서 제시한 위조 작품의 사례에 비해서 새로운 것이라고 할 만한 부분이 있는 것처럼 보인다. 하지만, 이 작품이 창의성에 필요한 새로움을 갖추고 있는지는 의문스럽다. 이런 사례를 통해서 알 수 있는 것은, 어떤 작품이 창의적이기 위해서 필요한 유의미한 새로움은, 단지 작품이 표면적으로 이전의 것들과 많은 부분에서 차이를 갖는다는 것, 즉 차이의 양만으로 성립하지 않는다는 것이다.

이런 사례들은 “작품이 창의적이기 위해서 필요한 새로움의 유의미함은 어디에서 비롯되는가?”라는 질문으로 이어지며, 그 답으로 흔히 제안되는 것이 바로 가치이다. 고희 풍으로 그린 그림의 사례를 고려한다면, 새로움만으로는 가치가 없다고 주장하는 것은 적절해 보인다.¹⁴⁾ 한 작품을 다른 작품들과 비교했을 때 이 작품이 어떤 소재들을 묘사하는지, 소재들을 어떻게 배치하는지, 어떤 색 조합들을 선택하는지 등의 차원에서 많은 차이를 갖는 것만으로는 이 작품이 가치 있다는 것이 보장되지 않는다.

칸트도 ‘독창적이지만 무의미한 것’(original nonsense)을 통해서, 독

13) 실제로 위조 작품들 중에는, 이미 있는 그림을 똑같이 모방한 작품보다는, 유명 작가의 양식을 모방해서 다른 소재로 그가 그릴 법한 그림을 그리는 경우가 많다. 17세기의 화가 베르메르 위조범인 반 미허런이 <엠프마오와 세 제자들>을 제작함으로써 만들어낸 표면은 여러 측면에서 그 당시에 만들어진 작품들의 표면과 다르며, 따라서 새로운 것이라고 할 수 있다. Alfred Lessing (1965), “What is wrong with a Forgery?”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 23, p. 467.

14) 설령 가치를 갖는다고 해도, 이는 원작이 갖고 있는 가치를 파생적으로 갖는 것에 불과하다는 점에서 유의미하지 않다고 볼 수 있다.

창성만으로는 가치가 보장되지 않는다는 점을 말한다. 독창적이지만 무의미한 것에 대한 언급은 칸트가 천재(genius)에 대해서 설명할 때 등장한다. 칸트에 따르면, 천재란 예술에서만 가능한 재능으로, 작품 제작과 관련된 기존의 규칙으로 설명될 수 없는 독창적인 무언가를 만들어내는 재능이다. 독창적인 산물은 이미 있는 산물에 대한 모방이나 산물 제작과 관련된 규칙을 따라서 만들어지지 않으며, 작가는 자신의 인지 능력을 자유롭게 활용해서 자신의 작품이 기존의 작품들이 따르지 않는 새로운 규칙을 갖는 것으로 만들어야 한다. 하지만 칸트는 여기에 더해서 천재의 산물은 범형(model)이 되어야 한다고 말한다.¹⁵⁾ 가령, 예술사에서 한 작가가 발전시킨 양식이 다른 작가들에게 본보기가 되어서 일반적인 양식으로 자리 잡는 경우를 칸트가 말한 전형적인 천재의 산물로 생각해볼 수 있다. 하지만 칸트는 독창적이라는 점으로는 이러한 유의미함이 보장되지 않는다는 점을 지적하는데, 그 맥락에서 등장하는 것이 ‘독창적이지만 무의미한 것’이다.

위에서 사례로 제시한 위조품이나 고풍으로 그린 그림은, 칸트가 말한 의미의 독창성을 갖는 것으로 볼 수 없을 것이다. 독창적인 작품이 되려면, 원래 있던 작품을 모방하거나 작품 제작과 관련된 규칙의 학습을 통해서 만들어져서는 안 되기 때문이다. 독창적인 작품은 원래 있던 규칙을 따르는 대신, 다른 작가의 작품들과 자기 자신을 구분 짓는 새로운 규칙을 가질 수 있어야 한다. 하지만 칸트는, 한 작품이 이러한 의미의 독창성을 갖는다고 해도 그 작품이 본보기가 되지 않는다면 무의미하다고 보았는데, 이는 그가 천재의 작품이 되기 위한 가치의 수준을 굉장히 높게 보고 있음을 함축한다. 그렇지만, 이러한 높은 가치 기준을 반드시 받아들여야 하는지 의문을 가질 수 있다. 한 작품이 시대를 선도하지 못하더라도, 기존의 것들과 차별화되는 규칙

15) Immanuel Kant (2000), *Critique of Power of Judgment* (ed. by Paul Guyer), Cambridge University Press, pp. 195-196.

을 나타내고 있다면, 이러한 작품도 유의미하고 가치 있다고 할 수 있지 않은가? 칸트는 천재의 산물이 되기 위한 가치를 굉장히 높게 설정하고, 독창성만으로는 이러한 가치가 보장되지 않는다고 보았지만, 이 주장을 반드시 받아들일 필요는 없다. 일례로 시블리(Frank Sibley)나 레싱(Alfred Lessing) 같은 초기 분석 미학자들은 독창성이 가치 함축적인 방식으로 사용된다는 점에 주목했다.¹⁶⁾ 이 때 이들이 말하는 가치는 칸트가 말한 것처럼, 한 작품이 시대를 선도하는 모범이 됨으로써 갖는 가치로 제한되지는 않는다. 가령, 시블리는 한 작품이 다른 작품들과 여러 국면에서 차이를 가짐으로써 갖는 ‘특정한 미적 성격’(specific aesthetic characteristic)을 이야기하며,¹⁷⁾ 레싱은 작품의 독창성이 한 작가가 자신의 작품들을 통해서 구현한 예술적 성취(artistic achievement)를 함축한다고 말한다.¹⁸⁾

앞서 고흐 풍으로 그린 그림을 통해서 가치를 함축하지 않는 새로움이 있다는 것을 살펴보았으며, 이는 한 작품을 창의적이라고 하기 위해서 필요한 유의미한 새로움이 아니라는 점을 알 수 있었다. 그렇다면, 가치를 함축하는 독창성은, 작품의 유의미한 새로움의 다음 후보로서 구체화해볼만한 하다.¹⁹⁾ 이때의 가치란 무엇인가? 시블리가

16) 시블리(Frank Sibley)는, 독창성이 갖는 다양한 의미들에 관해서 고찰하면서, 독창성은 가치를 함축하지 않는 방식으로 사용되기도 하지만, 가치를 함축하는 방식으로 사용되기도 한다고 말한다. 그가 가치를 함축하지 않는 독창성의 사례로 언급하는 중 하나는, 단순히 이전에 있던 것과 세부적인 차원에서 다르기만 한 작품이다. 위에서 언급한 고흐 풍의 그림이 이러한 경우에 해당한다고 볼 수 있으며, 이 때의 독창성은 세부적인 국면에서의 차이를 의미하는 새로움과 거의 그 의미가 다르지 않다. Frank N. Sibley (1985), “Originality and Value”, *British Journal of Aesthetics* 25, pp. 170–171, 173-174.

17) Sibley, p. 172.

18) Lessing (1965), p. 468.

19) 익명의 심사위원은, 창의성에 필요한 새로움을 가치 함축적인 새로움으로 규정한다면, 순환적이지 않느냐는 의문을 제기하였다. 가치 함축적 새로움이 (적어

말하는 미적 성격을 출발점 삼아서 이 가치의 정체를 더듬어 가보자. 시블리에 따르면, 미적 성격이란, 한 작품을 미적으로 칭찬받거나 비난할만한 것으로 만들어주는 특질(quality)로 우아함, 평온함, 역동성, 조화로움, 통일성, 생동감 있음, 예리함, 심오함, 감상성, 진부함 등이 그 예이다.²⁰⁾ 그리고 ‘특정한 미적 성격’은, 한 작품이 위의 미적 성격 중 하나를 고유하게 갖는 방식이라고 할 수 있다. 예를 들어서 서로 다른 두 작가의 작품들이 모두 ‘조화로움’이라는 미적 성격을 지닐 수 있지만, 두 작가의 작품들이 조화로움을 지니는 방식은 각기 다를 수 있다. 서로 다른 작가의 두 작품이 미적 성격을 지니는 방식이 달라지는 이유는, 개인적인 양식(individual style) 개념을 통해서 더 부연될 수 있다. 개인적인 양식이란 특정한 시대나 지역의 양식 같은 일반적인 양식(general style)과 구분되는 양식으로, 작가가 작업하는 방식과 긴밀하게 연관을 갖는 작품의 특징들로 구성된다.²¹⁾ 양식이 무엇인지와

도 부분적으로는) 창의성에서 나온다면, 결국 새로움과 창의성이 서로를 규정한다는 점에서 순환적이라는 것이다. 필자가 보기에 이러한 의문은, 작품의 가치 함축적인 새로움이 작가의 내적인 역량으로서의 창의성에서 비롯된다는 생각과 관련 있다. 본고는 특정한 내적인 역량으로서의 창의성에 대해서는 자세히 다루지 않았으며, 어떤 산물을 창의적이라고 할 때의 조건들을 주로 다루었다. 그리고 필자는 한 사람이 지니는 창의성 또한, 그가 이 조건들을 만족하는 산물들을 만들어내는 역량과 크게 다르지 않다고 생각한다. 물론, 산물의 생산과 관계없는, 인간의 내적 역량으로서의 창의성이 충분히 규정된다면, 산물의 가치와 상관없이 그러한 역량으로서의 창의성이 그 자체로 갖는 가치도 구해볼 수 있을 것이다. 하지만, 2장의 서두에서 말했듯이, 필자는 산물의 생산과 무관하게 ‘상자에서 벗어나는 사고에 참여해서 아이디어들을 떠올리는 능력’으로서의 창의성에 대해서 회의적이다.

- 20) 시블리는 ‘미적 성격’이라는 개념을 사용했지만, 미적 속성에 관한 분석 미학의 논의에서 언급되는 미적 속성들의 예를 사용해서 이 개념을 설명하고 있다. 따라서 필자는 시블리가 말한 미적 성격이 미적 속성과 크게 다른 것이라고 생각하지 않으며, 미적인 것과 예술적인 것의 구분에 대한 분석미학의 논의에 따라서 작품의 미적 성격은, 감상자에게 지각적이고 감각적인 경험을 유발하는, 작품의 특질로 이해했다.

관련해서도 많은 쟁점들과 논의들이 있지만, 이 글의 목적은 예술적 창의성에 필요한 가치 있는 새로움을 규정하는 것이므로, 개인적인 양식과 관련해서 받아들일 수 있는 몇 가지 주장들을 짚어보려고 한다.

첫 번째로, 작가의 개인적인 양식은, 여러 작품들에 걸쳐서 일관되게 나타난다. 물론 장르에 따라서, 하나의 작품이라고 해도 한 작가의 개인적인 양식을 구성하는 양식적 특징들(stylistic features)이 충분히 나타나는 경우가 있다. 가령, 스케일이 큰 설치 작품의 경우, 그 작품 한 점만으로도 그것이 작가의 개인적인 양식을 구현한다고 말하는 것이 가능하다. 한 작가의 개인적인 양식이 여러 작품들에 걸쳐서 일관되게 나타난다는 주장은, 개인적인 양식의 존재 방식에 대한 주장이기 보다는, 한 작가의 개인적인 양식에 대한 인식은 보통 그 작가가 만든 여러 작품들을 살펴봄으로써 가능하다는, 양식의 인식에 관한 주장에 가깝다.

두 번째로, 양식이란 단순히 작품을 만들 때의 기법(technique)과 동일시될 수 있는 것도 아니며, 작품의 내용과 구분되는 작품의 형식적 특징들만 가리키는 것도 아니다.²²⁾ 한 작가의 개인적인 양식을 구성하는 요소에는, 그가 만든 작품이 갖는 내용적 특징들과 형식적 특징들, 기법 상의 특징들이 모두 포함될 수 있다.²³⁾

21) 이런 점에서 작품의 양식이란, 작가의 행위자성을 전제하는 개념이라고 일컬어 지기도 한다. 어떤 산물이 행위자성이 없는 과정을 통해서 산출되었다면, 은유적인 의미가 아니라 문자적인 의미에서 그 산물이 특정한 양식을 갖는다고 말하는 것은 자연스럽지 않기 때문이다. Aaron Meskin (2013), "Styles", *Routledge Companion to Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Dominic Lopes), Routledge, p. 448.

22) 여기에서 기법은 작가가 작품을 만드는 중에 사용할 수 있는 제작 상의 기법, 예술적 매체들을 조작하고 다루는 기법들을 의미한다. 형식적 특징과 내용적 특징이란, 작품에 귀속되는 특징으로, 내용적 특징은 작품이 묘사한 소재들과 관련된 특징이며, 형식적 특징은, 질감, 형태, 크기, 선 등 작품의 형식적 구성요소들과 관련된 특징이다.

23) Meskin (2013), pp. 447-448.

세 번째로, 양식이란 위의 특징들을 단순히 합쳐놓은 집합에 해당하지 않는다. 양식이 그러한 집합이라면, 특정한 양식이 갖는 특징들의 목록을 만들어서, 한 작품이 이 목록에 있는 특징들을 갖는지를 체크하면서 그 작품의 양식을 확인할 수 있을 것이다. 가령, ‘양식 S에 해당하기 위해서는 A를 묘사하고, 이를 묘사하는 데 있어서, B라는 기법을 사용하며, C라는 형식적 특징들을 보여야 하므로, A, B, C가 모두 나타나면 양식 S를 가진 작품이다’ 같은 판단을 통해서 작품의 양식을 식별할 수 있을 것이다. 하지만, 특정한 양식을 구성하는 특징들을 목록화해서, 한 작품이 이것들을 갖는지 하나씩 체크하는 것은, 작품이 어떤 양식을 가졌는지를 파악하기 위한 적절한 방법이라고 할 수 없다.²⁴⁾ 그렇다면 한 작품이 어떤 양식을 가졌는지 어떻게 알 수 있는가? 로빈슨은 한 작품이 어떤 양식을 가졌는지는, 작품의 내용적 특징, 형식적 특징, 기법에서의 특징들이 특정한 미적 의의(aesthetic significance)를 구현하는 식으로 조직된 방식을 파악함으로써 알 수 있다고 주장한다.²⁵⁾ 로빈슨에 따르면, 미적 의의는 작품이 고차적인 수준에서 갖는 의미들로, 작품이 세계의 어떤 사태를 재현하는지, 어떤 감정을 표현하는지 등, 작품이 예술로서 갖는 의의를 뜻한다. 로빈슨이 말하는 작품의 ‘미적 의의’는 작품이 예술로서 갖는 의의라는 점에서, 시블리가 말한 작품의 ‘미적 성격’보다 포괄하는 범위가 더 넓으며, 이런 점에서 로빈슨이 말하는 미적 의의에 작품의 표현적, 재현적 의미뿐만 아니라 시블리가 말한 작품의 미적 성격도 포함된다고 이해할 수 있다.²⁶⁾ 로빈슨은 작품이 특정한 미적 의의를 갖는다는 해석은, 작

24) 로빈슨은 실제로 비평 관행에서 양식의 발견이 이런 식으로 이뤄지지 않는다는 점을 지적한다. Jenefer Robinson (1981), “Styles and Significance in Art History and Art Criticism”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 40, p.7.

25) Robinson (1981), pp. 8-10.

26) 로빈슨이 말한 미적 의의는, 예술적 의의라고 쓰는 것이 더 정확할 수 있다. 보통 예술적인 것은 미적인 것보다는 더 넓은 범주로 간주되며, 시블리가 말한

품이 예술로서 특정한 가치를 갖는다는 판단을 뒷받침해준다고 덧붙인다.²⁷⁾ 한 작가의 작품에서 나타나는 여러 특징들이 특정한 미적 의의를 위해서 조직된 방식을 아는 것, 이 조직의 방식이 작가의 여러 작품들에 걸쳐서 일관되게 나타난다는 점을 아는 것은, 결국 그 작가의 작품이 예술로서 성취한 바를 이해하는 일이기 때문이다.²⁸⁾

정리하면, 한 작가가 만든 작품을 기존의 다른 작품들과 비교했을 때, 그 작가의 구분되는 양식을 지닌 것으로 볼 수 있는 경우, 이 작품은 예술적 창의성에 필요한 가치 있는 새로움을 지니고 있다고 볼 수 있다. 이 때의 가치란, 그 작품이 지니는 여러 특징들이 미적 의의를 갖는 방식으로 조직됨으로써 생기는 가치, 그 작품이 예술이라는 인공물 중으로서 성취한 가치를 의미한다. 만약 기존의 다른 작품들과 갖는 차이가 너무 사소하거나 부분적이기 때문에 이런 차이들이 미적 의의를 성취하기에 충분하지 않다면, 고희의 후기 인상주의 양식으로 그린 도시 그림처럼, 작품에서 주목할 만한 양식이 나타나고 있다고 보기는 어려울 것이다. 이 그림이 다른 그림들과 갖는 차이는 ‘가치 있는’ 차이, ‘유의미한’ 차이가 아닌 ‘단지’ 차이에 불과할 뿐이기 때문이다.

미적 성격처럼, 감상자에게 특정한 지각적, 감각적 경험을 유발하는 작품의 특질 외에도 세상에 대한 감상자의 지식과 경험을 동원해서 작품을 무언가에 대한 재현으로 혹은 어떤 감정에 대한 표현으로 인지하게 하는 특질도 포함된다.

27) Robinson (1981), p. 12.

28) 해석과 관련된 의도주의 논의에 익숙한 독자라면, 작가가 ‘의도한’ 바만이 그의 양식이 구현하는 미적 의의가 될 수 있는지, 작가가 의도하지 않은 미적 의의라고 해도, 그 작가의 양식이 구현하는 미적 의의가 될 수 있는지 의문이 들 수 있다. 로빈슨은 이러한 질문에 대해서 명백한 답을 내놓지는 않는다. 하지만, 필자는 작가가 의도한 의미만이 그의 양식이 구현하는 미적 의의가 된다고 생각하지 않는다. 작가의 개인적인 양식은, 작가가 작업을 하는 방식, 작업 과정에서의 행위와 밀접한 관련을 갖기는 하지만, 이는 양식을 구성하는 하위 수준의 특징들이 작가의 의도적 행위에 의해서 조직된다는 것을 함축할 뿐, 작가가 의도한 고차적인 의미만이 작가의 양식이 구현하는 미적 의의라는 것을 함축하지 않기 때문이다.

3. 예술적 창의성의 행위자 조건: 행위자 조건의 필요성과 의미

어떤 작품이 창의적이라는 판단은, 이 작품을 만든 작가에게 작품을 생산한 공을 인정해주는 것, 작가가 작품의 생산에 모종의 책임이 있다는 것(responsible for)²⁹⁾을 함축하는 판단이다. 즉, 한 예술 작품이 창의적이라는 판단은 작품의 특징에 관한 것이기도 하지만, 그 작품을 만든 작가나 창작자에 관한 것이기도 하다. 이런 점에서, 창의성에 대한 철학적 논의에 참여하는 학자들은 새롭고 가치 있는 작품을 만드는 과정에서 작가나 창작자의 행위자성이 사소하지 않은 방식으로 개입해야 한다고 주장한다.³⁰⁾ 이러한 내용을 반영하는 조건이 바로 행위자 조건이다. 행위자 조건을 지지하는 동기는, 특정한 산물이 갖는 새로움이나 가치는 인정해도 그것을 창의적이라고 부르기가 결코 어려운 경우들에서 생겨난다. 침팬지가 캔버스 위에서 물감을 마구 흠뿌리면서 놀다가 우연히 생겨난 아름다운 추상적인 그림³¹⁾, 지질 작용으

29) 행위자가 한 산물에 책임이 있다는 말은 행위자가 그 산물의 생산의 인과적 원인이 된 과정에 우연히 참여한 경우를 배제하기 위한 것이며, 산물이 불러일으킨 모든 효과에 대해서 행위자가 책임을 진다는 것을 함축하지 않는다.

30) Berys Gaut (2010), "Philosophy of Creativity", *Philosophy Compass* 5, p. 1041. Dustin Stokes (2008), "A Metaphysics of Creativity", *New Waves in Aesthetics* (ed. by Kathleen Stock and Katherine Thomson-Jones), Palgrave-Macmillan, pp. 110-111. Elliot Samuel Paul and Dustin Stokes (2018), "Attributing Creativity", *Creativity and Philosophy* (ed. by Berys Gaut and Matthew Kieran), Routledge, pp. 193-207.

31) 원숭이가 물감을 뿌려서 그림을 만드는 경우, 그림의 완성은 두 가지 방식으로 일어날 수 있다. 원숭이가 물감뿌리기에 흥미를 잃어서 이를 그만두면서 그림이 완성될 수 있고, 사육사가 원숭이가 만든 패턴이 봐줄만하다고 생각했을 때 원숭이를 저지해서 그림이 완성될 수 있다. 하지만, 원숭이가 지쳐서 물감뿌리기를 그만둔다고 해도 사육사가 이후에 원숭이가 만든 물감 패턴 중에서 적절한 것을 골라서 전시하는 경우가 다수라는 점에서 어떻게 그림이 완성되든지 간에 사육사의 개입을 필수적이다. Gaut (2010), p. 1040; Paul and Stokes (2018), p. 202.

로 생겨난 아름다운 무늬를 가진 기암괴석이 이런 경우들이다.³²⁾

하지만, 기암괴석의 사례와 침팬지가 만든 그림의 사례는 행위자 조건의 필요성과 관련해서 동등한 함축을 갖지는 않는다. 기암괴석의 사례가 창의적이지 않은 이유와 침팬지가 만든 그림이 창의적이지 않은 이유가 다르기 때문이다. 현대 행위 철학의 맥락에서 행위자성을 행사한다는 것이란, 의도적인 행위를 수행하는 역량의 발휘를 의미한다. 즉, 어떤 작용에서 행위자성이 나타난다고 말하기 위해서는, 특정한 목적을 갖고 이 목적에 동기 부여되어서 의도적인 행위를 수행하는 행위자가 필수적이다.³³⁾ 그러나 독특한 패턴과 형태를 가진 기암괴석

32) 익명의 심사위원은 침팬지의 그림과 기암괴석을, 미적 의의를 구현하기 위한 개인적인 양식을 갖지 못한 것으로 이해한다면, 행위자성 조건 없이도 이것들을 창의적이지 않은 작품으로 볼 수 있지 않느냐는 의문을 제기하였다. 하지만, 자연적 과정이 어떤 의미를 의도하는 주체가 될 수 없음에도 불구하고, 사람들은 자연물의 형상이 어떤 의미를 구현하는 양식을 갖는다고 말하기도 한다. 예를 들어서 행성의 크레이터가 사람의 얼굴이나 동물의 형상을 재현하는 양식을 갖는다고 하는 것처럼 말이다. 물론 크레이터가 사람을 묘사하는 특정한 양식을 갖는다는 주장은 문자 그대로의 의미 보다는, 은유적인 의미로 이해되어야 하며, 실제로는 양식을 갖는다고 할 수 없는 것이 아니냐고 질문할 수 있다. 하지만, 침팬지의 그림이나 자연물이 왜 양식을 은유적으로 갖느냐는 질문에 대해서 답하기 위해서는 결국에는 이것이 만들어지는 과정의 행위자성에 호소해야 한다고 생각한다. 물론 아예 양식 개념을 행위자성을 포함하는 방식으로 규정해서, 가치 함축적인 새로움만으로 예술적 창의성을 규정하는 방향도 생각해볼 수 있을 것이다. 하지만, 필자는 그렇게 되면 양식 개념이 과적될 것이라고 우려했기 때문에 이 글에서는 양식을 최소한의 개념으로만 이해하고, 거기에 행위자성을 추가하는 방식으로 논의했다.

33) 이 때 행위자의 목적은, 신체의 항상성 유지를 위해서 갖는 화학적인 혹은 생리적인 목적은 아니다. 만약 agency를 작용의 원인이 바깥에 있다는 의미의 수동성과 대비되는 것으로 이해한다면, 지질 작용 또한 능동적인 작용으로서 agency를 나타낸다고 볼 수 있다. 하지만, 현대 행위 철학의 맥락에서 agency는 의도적인 행위, 이유에 대한 행위를 하는 행위자의 역량을 가리키며, 따라서 행위의 주체인 행위자를 전제하며, 그의 성질을 가리키는 개념이라고 볼 수 있다.

Mark Schlosser (2019), "Agency", *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford University, 2021.09.08. <https://plato.stanford.edu/entries/agency/>

의 경우, 이 돌이 생기는데 기여한 지질 작용은 있지만, 이 작용에는 행위의 주체가 없기 때문에, 행위자성이 아예 배제된다. 독특한 패턴과 형태를 가진 기암괴석을 볼 때 우리는 어떻게 자연적인 과정만으로 저런 패턴과 형태가 나타날 수 있는지에 놀라워할 따름이다.

반면 칠판지가 캔버스 위로 물감을 흘뿌리는 경우, 행위자성이 아예 없다고 보기는 어렵다. 칠판지 같은 영장류의 행위에는 그 개체의 생리적, 감정적 욕구를 충족한다는 나름의 목적이 있으며, 따라서 칠판지도 특정한 목적을 위해서 어떤 행위를 의도적으로 수행할 역량을 갖는다고 할 수 있기 때문이다. 가령, 칠판지가 물감을 뿌리는 동작을 하고 시각적으로 물감이 뿌려지는 모습을 보는 것에서 재미를 느껴서, 이 재미를 유지하기 위해서 물감을 뿌린다면, 그가 이 행위를 하면서 행위자성을 행사한다고 할 수 있다. 그렇다면, 칠판지가 만든 그림은 왜 창의적이라고 보기 어려운가? 그 이유는, 칠판지의 행위의 목적은 재미의 유지에 있을 뿐 그림 제작에 있지 않고, 따라서 칠판지가 그림의 탄생에 원인이 된 행위를 하긴 했지만, 그 행위가 그러한 그림으로 귀결된 것은 순전히 운에 달려있던 것이기 때문이다.³⁴⁾

칠판지가 인간이 아니기 때문에 그림 제작을 목적으로 하지 못하는 것은 아니다. 인간에 대해서도 비슷한 경우를 상상해볼 수 있다. 키란(Matthew Kieran)은 뇌졸중으로 뇌에 손상을 입어서 시각적으로 지각한 바를 신체적 움직임을 통제하는데 전혀 활용하지 못하는 환자를 예로 든다.³⁵⁾ 이 환자는 대상들을 시각적으로 식별할 수는 있지만, 식

34) 칠판지의 움직임이 독특하고 아름다운 패턴의 그림을 낳은 것에는 운의 역할이 더 크다. 운 좋게 물감이 캔버스에 그런 모양으로 많이 튀지 않았더라면, 그림이 더 이상해지기 전에 사육사가 칠판지를 제지하지 않았더라면, 칠판지가 만들어 낸 그림은 그러한 패턴을 가지지 못했을 것이기 때문이다. 높은 지적 능력을 갖춘 칠판지가 있다면, 그는 인간이 염두에 두는 ‘예술’은 아닐지라도, 나름대로 불만한 산물을 만들어보겠다는 목적을 갖고 캔버스에 물감을 흘뿌릴 수 있다.

35) Matthew Kieran (2014), “Creativity as a Virtue of Character”, *The Philosophy of*

별한 대상의 형태에 관한 정보를 바탕으로 몸을 움직일 수 없다. 환자의 뇌에서 시각 정보를 처리하는 영역과 움직임을 통제하는 영역 사이를 연결하는 신경 회로가 손상되었기 때문이다. 따라서 환자는 글자를 쓰려고 노력하지만, 글자 대신 특이한 무늬들만을 만들어내게 된다. 그런데 우연히도 이 무늬가 많은 추상화에서 찾을 수 없는 특징들을 가지며, 이 특징들이 어떤 아름다움을 구현하는 식으로 조직된 것처럼 보인다고 해보자. 이 때, 이 환자가 만든 그림을 창의적이라고 하기는 어렵다. 칠판지의 그림과 마찬가지로, 그가 이런 그림을 만들어 낸 것은 우연의 결과이며, 그가 의도적으로 추상화 풍의 작품을 만들려고 한 것은 아니기 때문이다.³⁶⁾

기암괴석과 뇌졸중 환자의 사례를 통해서, 한 산물이 창의적이기 위해서는, 그 산물이 만들어진 과정에서 행위자가 있는지, 그가 어떤 목적을 가졌는지 여부가 중요하다는 점을 알 수 있었다. 그렇다면, 새롭고 가치 있는 작품을 만드는 과정에서 행위자가 가져야 하는 목적은 무엇인가? 앞서 살펴봤듯이, 행위자성을 행사한다는 것은 행위자가 어떤 목적을 갖고 그 목적에 동기 부여되어 의도적으로 행위 한다는 것을 의미한다. 그렇다면, 예술적 창의성에 필요한 행위자성이란, 한 사람이 새롭고 가치 있는 작품의 생산으로 귀결되는 일련의 행위들을

Creativity (ed. by Eliot Paul and Scott Kaufman,), Oxford University Press, pp. 126-128.

- 36) 이 환자가 의도적으로 수행한 행위는, ‘작품 만들기’가 아니라 ‘글자 쓰기’라고 보는 것이 옳바르며, 그렇기에 그의 글씨가 추상화에 필적할만한 패턴들로 귀결된 것도 우연의 결과라고 볼 수 있다. 물론, 그가 어느 순간 자신이 독특한 패턴들을 잘 만들어내고 있음을 깨닫고, 자신이 어떤 글씨를 쓰려고 할 때 어떤 패턴이 나오는지를 관찰해서, 어느 순간부터는 의도적으로 그러한 추상적인 패턴들을 만들어내기 위해서 작업을 할 경우에는, 작품 제작과 관련된 행위자성이 행사되고 있다고 할 수 있다. 뇌졸중 환자의 사례는, 어떤 산물을 창의적이기 위해서 적절한 행위자성이 필요하다는 점을 보여주기 위한 사례이지, 이러한 환자는 적절한 행위자성을 결코 행사할 수 없다는 것을 함축하지는 않는다.

하면서, 그 작품의 생산과 관련된 목적을 갖고 행위를 한다는 것으로 이해할 수 있다. 이는 곧, 작품 제작 과정을 구성하는 여러 행위들이 특정한 작품을 만든다는 목적 하에서 수행된다는 것을 의미한다. 예외적인 경우가 아니면, 작품은 단 한 번의 붓질로 생겨나지 않는다. 작가는 레퍼런스 탐색에서부터 물질적인 혹은 비물질적인 매체에 대한 실험, 매체를 조작해서 작품으로 구현하는 등, 많은 행위들을 한다. 작가가 특정한 작품을 만들겠다는 목적이 전혀 없는 상황에서 이러한 행위들을 수행하는 상황을 정합적으로 상상하기는 어렵다. 이는 특정한 목적을 갖고 작품을 만드는 행위를 수행한다는 의미의 행위자성이 예술적 창의성에 필요하다는 주장을 받아들일 동기를 제공한다.

그러나 행위자 조건의 필요성이 철학자들 사이에서 공유되어도, 이 조건의 구체적 내용에 대한 논의는 체계적으로 이뤄져 있지 않다. 거트(Berys Gaut)는 행위자성을 중심으로 창의성을 설명하는 것이 창의성을 탐구하기 위한 유망한 틀이라고 언급한다. 하지만 이러한 틀이 어떤 구성요소를 갖는지는 살펴보지 않는다.³⁷⁾ 스톡스(Dustin Stokes)는 우리가 산물을 창의적이라고 할 때, 그 산물이 만들어진 과정을 암묵적으로 고려한다는 점을 언급한다. 더불어 그는 행위자성을 창의성의 조건으로 언급할 때 발생하는 여러 의문들을 제시하지만, 이 질문들에 대한 답변을 시도하지는 않는다. 스톡스의 질문들은 다음과 같다. 창의적인 산물이 만들어진 과정이 목적적이라면, 이 과정에서 결과물이 구체적으로 예견되는 것인가? 행위자는 이 과정에서 산물을 만들기 위한 방법이나 전략을 분명하게 갖고 있는 것인가?³⁸⁾ 이 글에

37) Gaut (2010), p. 1044.

38) 스톡스는 이외에도 창의적인 산물의 탄생은 많은 경우 우연한 발견에서 얻은 아이디어들을 포함하는 것 같은데, 약간의 운이 허용된다면, 어느 정도가 허용되는지 묻는다. 필자는 어느 정도의 운이 허용되는지 보다는, 그러한 운의 허용

서는, 이 질문들에 대한 입장을 밝히면서 새롭고 가치 있는 작품을 만드는 활동에서 갖는 목적이 무엇인지 구체화하고자 한다.³⁹⁾

첫 번째로, 작가가 특정한 작품을 만들겠다는 목적을 갖는다는 것은, 그가 완성된 작품의 상을 가진 채로 작업에 착수한다는 것을 의미하지 않는다. 예술뿐만 아니라 어떤 분야든지 간에, 새롭고 가치 있는 성취를 이룬 주체가 자신이 도달할 결과물의 모습을 미리 알고 있는 상태에서 작업에 착수한다는 점은 그럴듯하지 않다. 하지만, 이는 다른 방식으로 행위자가 갖는 목적을 구체화할 필요성을 암시할 뿐, 목적 자체를 배제해야 한다는 결론으로 이어지지 않는다.

그렇다면, 행위자가 갖는 목적은 어떤 것인가? 거트는 작가가 작업을 시작하면서 최초로 갖는 목적은, 완성된 작품의 특징들을 낱낱이 명시하는 생각이기 보다는, 자신이 만들고자 하는 작품에 관한 막연한 아이디어라고 말한다.⁴⁰⁾ 하지만 이러한 아이디어는 작품의 창작에서 실질적으로 활용될 수 있는 구체성은 지니지 못한다는 점에서 어떻게 작품 창작을 인도할 수 있는지가 불분명하다. 작가가 갖는 목적에 대

이 결국 창의적인 작품 만들기를 전적으로 우연적인 것, 비합리적인 것으로 만드는지 여부가 더 중요한 질문이라고 생각하며, 이는 결론에서 간단히 다루고자 한다. Stokes (2008), pp. 118-119.

39) 거트는 행위자성과 관련된 문제의식을 바탕으로 창의성에 기술(skill)의 활용이 필요하다고 주장하기도 했다. 그리고 새롭고 가치 있는 산물을 만드는 과정이 어떻게 기술을 활용하는 목적적인 과정이 될 수 있는지 설명한다. 필자는 이 과정이 목적적인 과정이라는 거트의 문제의식에는 동의하지만, 거트가 이 과정에서 활용되는 기술의 형태를 설득력 있게 설명하지 못했다고 생각한다. 또한 키이란은 품성(virtue)에 관한 철학적 논의를 창의성에 필요한 행위자성을 설명하기 위해서 끌어들이는 대표적 학자이다. 필자는 기술이건 품성이건 다른 철학적 개념들을 동원해서 행위자 조건을 구체화하는 것에 반대하지는 않지만, 창의성에 필요한 행위자성의 최소한의 의미를 행위자가 갖는 목적을 중심으로 규정하는 것이 우선해야 한다고 생각한다.

40) Berys Gaut (2009), "Creativity and Skill", *The Idea of Creativity* (ed. by Karen Bardsley, Denis Dutton, and Michael Krausz), Brill, pp. 90-91.

해서는, 리빙스턴(Paisley Livingston)이 더 적절한 설명을 제안한다. 그는 작가가 작품을 창작할 때 갖는 최초의 목적이 개요(scheme)라고 주장한다. 이 개요에는 장르, 매체, 주제 등과 관련된 작가의 잠정적인 선택이 포함되며, 이 외에도 작가의 선택과 관련된 일군의 규칙이나 기대(장르와 관련된 기대, 매체의 사용과 관련된 규칙)도 포함될 수 있다.⁴¹⁾ 리빙스턴에 따르면, 개요는 작품 창작 과정에서 작가가 나아갈 수 있는 방향을 제한하고 작가가 하는 선택의 이유를 설명해줄 수 있다.⁴²⁾

두 번째 유의점은, 작가가 특정한 작품을 만들겠다는 목적을 갖는다고 해도, 이는 최종 결과물인 작품에 도달하는 방법을 결정해주지 않는다는 것이다. 이는 개요의 경우도 마찬가지이다. 개요를 갖고 있는 작가라고 해도, 그는 자신이 어떤 방법을 통해서 최종 결과물에 도달할 수 있는지를 미리 알지 못한다. 개요는 가구 조립 절차를 명시한 설명서보다는 실제로 해보면서 수정될 수도 있는 기획안에 더 가깝기 때문이다. 이 논점을 이해하기 위해서는, 기존의 절차를 따르는 기계적인 과정을 통해서, 새롭고 가치 있는 산물을 만들어낼 수 없다는 점을 먼저 살펴보아야 한다.⁴³⁾ 조립 절차를 명시한 설명서를 제대로

41) Paisley Livingston (2009), “Poincaré’s Delicate Sieves: On Creativity and Constraints in the Arts” *The Idea of Creativity* (ed. by Karen Bardsley, Denis Dutton, and Michael Krausz), Brill, pp. 137-138.

42) 리빙스턴은 작가가 이런 목적을 갖고 작품을 만든다고 해도, 그것이 의식 이하의 수준에서 일어나는 아이디어 생성 작업, 푸앵카레가 ‘무의식의 맹목적인 조합 작업’이라고 부른 그런 심리적 과정과 양립가능하다는 점을 주장하고자 했다. Livingston (2009), pp. 138-139.

43) 익명의 심사위원은, 머리로 새로운 레시피를 구상해내고 이를 실행에 옮기는 경우도 생각해볼 수 있다는 점을 지적해주었다. 필자는 ‘새로이 고안된 레시피’의 존재를 부정하지는 않지만, 본고에서 ‘레시피’를 통해서 의미한 바는, 작가가 따로 고안해낸 것이 아니라, 기존에 있는 절차여서 작가가 따르기만 하면 되는 그러한 절차이다. 그리고 이러한 의미의 레시피에 따라서 만들어낸 산물은 창의적이라고 할 수 없다는 것이 필자의 주장이다. 물론, 기존에 있던 절차를 그대로

따라가면서 가구를 조립한다면, 설명서에 나와 있는 것과 동일한 가구를 결과물로 얻을 수 있고, 이는 창의적이지 않다. 요리책 레시피를 그대로 따라서 요리를 만드는 경우도 마찬가지이다. 기존의 레시피나 절차를 따라서 만들어진 산물들은 맛은 있거나 유용할지는 몰라도, 기존의 산물들과 유의미한 차이가 없다는 점에서 새로움 조건을 만족하지 않기 때문이다.⁴⁴⁾ 이 때 행위자는 설명서를 따라 특정한 가구를 조립 하겠다거나 레시피를 따라 특정한 요리를 만들겠다는 목적을 갖고 행위하며, 따라서 행위자성이 행사된다고 할 수 있다. 하지만, 이런 과정에서 행위자가 갖는 목적은 리빙스틴이 말한 개요와 달리, 결과물에 대한 구체적인 상을 포함한다. 요리책이나 가구 조립 설명서는 특정한 결과물에 도달하는 방법을 알려주고, 이 방법을 따르는 행위자 또한 자신이 그것과 유사한 결과물에 도달할 것이라는 기대를 갖고 행위하기 때문이다. 즉, 기존의 절차에 따라서 산물을 만드는 과정에서도 행위자성이 행사되지만, 이 때 행사되는 행위자성은 특정 영역에서 새롭고 가치 있는 산물을 만들어내는 과정에서 행사되는 행위자성과 차이가 있다. 그리고 그 차이는 행위자가 갖고 있는 목적이 레시피나 설명서가 아니라 개요에 가깝다는 것에서 발생한다.

개요는 작가가 원하는 결과에 도달하는 방법을 결정해주지는 않지만, 작가가 작업 과정에서 무작위로 이것저것 시도하기보다는 어떤 방향성을 갖고 실험하는 데 기여할 수 있다. 리빙스틴에 따르면, 개요는 창작 과정 내내 바뀌지 않고 유지되면서 작품 창작에 제약을 가한

로 따르지 않고 이것을 변형하거나 다른 절차와 조합해서 작가가 자기만의 절차를 만들어내는 경우도 있기에 기존에 있던 절차로서의 레시피가 창의적인 산물을 만드는 것에서 아무 역할을 하지 않는 것은 아니다.

44) 요리책 레시피를 따라서 요리를 만들 경우, 새로운 결과물이 나올 수 없다는 거트의 지적은, 앞서 살펴본 칸트의 독창적인 산물에 대한 주장, 이미 있던 것을 모방해서 만든 것은, 독창적인 산물이 아니라는 주장과도 그 의미가 통한다고 볼 수 있다. Gaut (2009), p. 89.

다.⁴⁵⁾ 하지만 필자는, 개요는 언제든지 바뀔 가능성이 있으며, 이 점이 새롭고 가치 있는 산물을 만들어내는 과정을 레시피에 따르는 기계적인 과정과 구분해주는 가장 큰 차이라고 생각한다. 개요의 변화는, 어떤 장르의 작품을 만들 것인지, 어떤 매체를 택할지, 이를 어떻게 가공할 것인지, 어떤 주제를 어떤 태도로 다룰 것인지 등, 기획의 뼈대에 대한 변화도 포함한다. 가령, 작가가 조형 예술 작품을 만들다가 자신이 매체를 다루는 방식이 뭔가 자신이 원하는 느낌을 구현하지 못한다는 생각이 들었다면, 매체를 다루는 방식을 바꿀 수도 있다. 혹은 단편 소설을 쓰려다가 이 주제에 관한 이야기는 장편의 호흡으로 푸는 것이 더 낫다는 생각이 들면 장편 소설을 쓰는 것처럼, 아예 장르를 바꿀 수도 있다.

개요의 변화는 예술 영역에서 새롭고 가치 있는 산물을 만드는 과정에서 자연스럽게 일어날 것으로 생각할 수 있다. 창작 주체인 작가는 작품을 만드는 과정에서, 자신이 만들어낸 중간 산물들과 비판적 상호작용(critical interaction)을 하기 때문이다. 브릭스만(Larry Briskman)에 따르면, 작가는 두 가지 상호작용에 참여하는데, 첫째는 기존에 만들어져 있던 작품들과의 상호작용이고, 두 번째는 자신이 만들어낸 중간 단계의 산물들과의 상호작용이다.⁴⁶⁾ 브릭스만에 따르면, 전자의 상호작용에서 작가는 예술 관행에서 이미 받아들여진 규칙과 기법들이 무엇인지 알게 되며, 현재 예술 관행에서 해결하지 못하고 있는 중요한 문제가 무엇인지를 인지하기도 한다. 그리고 후자의 상호작용을 통해서, 작가가 전자의 상호작용을 통해서 받아들인 예술적 배경이 가하는 힘이 느슨해진다고 보았다. 중간 산물을 검토하면서 작가는 자신이 받아들인 기존의 기법이나 규칙이 자신의 작업을 방해한다는 점을

45) Livingston (2009), pp. 144-145.

46) Larry Briskman (1980), "Creative Product and Creative Process in Art and Science", *Inquiry* 23, pp. 100-101.

알게 되고, 이 기법이나 규칙이 자신의 작업에 가하는 통제력을 약하게 만든다는 것이다. 브릭스만은 작품의 창작과정에서 기존의 예술적 배경이 가하는 통제력이 약해져야만, 작가는 자신의 창작 배경과 대립함으로써 이 배경을 넘어서서 궁극적으로는 기존의 배경에 변화를 낳는 새로운 산물을 만들어낼 수 있다고 보았다.⁴⁷⁾

작가가 참여하는 두 가지 상호작용과 관련된 브릭스만의 기본적 아이디어는 받아들일 만 하다. 특히 기존 작품들과의 상호작용은, 작가가 어떤 작업을 할지에 관한 개요를 수립할 때도 중요하다. 어떤 장르의 작업을 할지, 어떤 재료를 택할지, 특정한 주제에 관한 관점을 어떻게 풀어낼지에 관한 적절한 결정은 기존의 작업들을 참조함으로써 이뤄질 수 있기 때문이다.⁴⁸⁾ 하지만 중간 산물과의 상호작용의 주요한 역할이 기존의 기법이나 규칙이 작가에게 가하는 힘을 느슨하게 하는 것인지는 의문이다. 작가가 기존의 예술적 전통에 더 이상 얽매어서는 안 되겠다고 판단하는 것은, 기존의 작업들과 상호작용하면서 개요를 만드는 단계에서도 일어날 수 있기 때문이다. 개요에는 기존의 기법이나 규칙을 따르겠다는 결정이 아니라, 그 기법을 조금 비튼 다른 기법

47) 브릭스만이 주목한 예술 작품, 창작의 배경과 대립하고 이를 넘어섬으로써 배경 자체에 변화를 가져오는 종류의 예술 작품들은 대단한 독창성을 성취한 작품이다. 브릭스만은 모든 창의적인 작품이 이러한 의미에서 새로운 것이어야 한다고 보지는 않았으며, 기존의 배경을 확장한다는 의미에서 새로운 작품이 가능하다고 말한다. 그렇지만, 그의 설명은 기존의 배경을 확장했다는 의미에서 새로운 작품보다는, 대단한 독창성을 성취한 작품들을 가능하게 한 과정이 어떤 것인지를 설명하는 것에 초점을 맞추고 있는 것처럼 보인다. Briskman (1980), p. 101.

48) 브릭스만은 예술적 전통과의 상호작용을 통해서 작가가 예술적 전통의 제약 하에 있게 된다는 점을 강조한다. 필자는 브릭스만의 이러한 아이디어에는 동의하지만, 이는 특정한 예술적 맥락 하에서 창작이 일어난다는 점을 보여줄 뿐, 이 맥락이 어떻게 작가의 창작에 방향성을 제공하는지 여부는 포착하지 못한다고 생각한다. 따라서 작가가 예술적 배경의 어떤 부분을 취했는지를 보여주는 ‘개요’를 언급하는 것이 필요하다.

을 적용하겠다는 결정 혹은 다른 예술 장르에서 도입한 새로운 규칙을 적용하겠다는 결정도 포함될 수 있다. 즉, 중간 산물뿐만 아니라 기존의 산물들과 상호작용하면서도, 자신의 전통에서 조금 벗어난 시도를 해보고 싶다는 결정을 얼마든지 내릴 수 있다.

그렇다면 중간 산물과의 비판적 상호작용의 역할은 무엇인가? 중간 산물과 상호작용하는 것은 작가가 작업 초기부터 고수해왔던 개요를 바꾸는 계기를 만들어줄 수 있다. 가령 작가가 처음에 시도한 것은 자신이 속한 예술적 전통과 급진적으로 단절하는 기법일 수 있다. 하지만 그 기법을 아무리 시도해도 뭔가 자신이 원하는 느낌의 작업물이 나오지 않아서 이렇게 급진적인 단절을 고수할 이유가 더 이상 없다고 생각한다면, 작가는 작업 방향을 중간에 바꿀 수 있다.⁴⁹⁾ 이처럼, 창작 주체가 중간 단계의 산물들과 하는 상호작용은, 작가의 개요를 바꾸는 역할을 할 수 있고, 바로 이 점에서 창작 주체가 갖는 개요는 레시피나 설명서 보다 훨씬 더 유동적이라고 볼 수 있다.⁵⁰⁾

49) 물론 개요의 수정이 항상 중간 산물과의 비판적 상호작용을 통해서만 일어나는 것은 아니다. 개요의 수정은 재료의 수급 사정이나 작업실의 공간 부족 같은 상황적 변화나 작업 환경의 변화 때문에도 일어날 수 있으며, 필자는 이러한 변화로 작가가 작업의 개요를 수정한다고 해서, 그것이 부적절한 이유로 개요를 수정하는 경우이고 생각하지 않는다. 실제로 작가가 작품을 창작하는 환경은 이상적인 환경도 아닐뿐더러, 물리적 재료를 취급하는 조형 예술 작품의 경우, 창작 환경이 어떠한가에 큰 영향을 받기 때문이다. 창작 환경의 변화에 따라서 개요를 수정하는 것은, 환경의 변화에 대한 유연한 대응으로서 적절한 행위 자성을 행사한 경우라고 볼 수 있다.

50) 요리책 레시피를 완벽하게 따르지 않는 경우가 있다는 점에서 레시피 또한 그 내용이 고정된 것이 아니라는 주장을 할 수 있다. 예를 들어서 적절한 재료나 소스가 없어서 이를 대체하는 재료로 비슷한 맛을 내려고 한 경우를 생각해볼 수 있다. 하지만, 이 경우는 레시피에 따른 결과물과 최대한 유사한 형태와 맛을 유지하는 한에서 재료를 대체하는 것이기에 결과물의 형태에 근본적인 변화를 낳을 정도로 레시피를 바꾸는 일은 잘 일어나지 않는다. 즉, 레시피나 설명서에 대한 작은 변주는, 새롭고 가치 있는 산물을 만드는 과정에서 개요가 변하는 것과는 다르다.

정리하면, 창작 주체가 개요를 형성함으로써 갖는 목적성은, 그 과정을 기존의 절차를 따라서 수행한다는 의미의 기계성과 독립적으로 성립할 수 있다. 개요는 작가의 창작 과정에서의 방향성을 제한하고 결정에 기여하는 역할을 하기도 하지만, 어떤 중간 산물이 나오느냐에 따라서 그 내용이 크게 바뀔 수 있는 유동적인 것이다.

4. 창의성의 조건들을 경유해서 본 창의성과 합리성의 관계

지금까지의 논의를 바탕으로, 예술적 창의성의 조건을 다음과 같이 정리할 수 있다.

어떤 예술 작품 x 가 창의적이라면, 다음의 세 조건들을 모두 만족해야 한다.

- (1) x 는 적절한 범위의 작품들과 비교했을 때 새로운 양식을 갖는다는 의미에서 새롭다.
- (2) x 는 위의 양식을 통해서 특정한 미적 의의를 구현하며, 이는 예술로서의 성취라는 점에서, 가치 있다.
- (3) x 를 만든 작가는 적절한 목적(작업에 관한 개요)을 갖고 이를 필요한 경우 유동적으로 수정하면서 x 를 만든다는 의미에서 적절한 행위자성을 행사한다.

이 조건들은, 한 작품이나 작품 연작을 창의적이라고 하기 위해서 만족되어야 하는 조건이라는 점에서 예술적 창의성의 필요조건이다. 그리고 이 조건들을 만족하는 작품을 만들어낸 사람을 창의적이라고 할 수 있다.⁵¹⁾ 이 조건들은, 서론에서 제기한, 창의성과 합리성의 관계

51) 인간의 창의성 또한 이러한 조건들을 만족하는 산물을 만들어낼 역량이나 힘으로 이해할 수 있다. 하지만, 필자는 창의성을 개인적인 역량으로만 제한하고

에 대한 질문과 어린 작가의 사례가 창의성과 합리성의 무관함을 보여주는지에 관한 질문에 답하는데 유용한 역할을 한다. 특히 이 중 행위자와 관련된 조건이, 예술적 창의성과 합리성의 관계를 밝히는데 관련 있다는 소박한 추정이 가능하다. 서론에서도 살펴보았지만, 합리성(rationality)은 인간이 갖는 사고, 감정 등의 심리 상태와 인간이 수행하는 행위가, 이것들을 이해가능하게 만드는 적절한 이유와의 관계에 있는지, 그런 이유에 민감한 방식으로 행위와 심리 상태를 조정하려고 하는지 여부에 달려있기 때문이다. 그렇기에 행위자 조건을 통해서 합리성과 예술적 창의성 간의 개념적인 관계를 궁구해볼 수 있다는 추정은 타당하다.

예술적 창의성과 합리성의 관계에 대한 기존의 탐구 또한, 작가가 창작을 할 때 무엇을 하는지를 중심으로 이루어지기도 했다. 거트는 예술 작품 창작에는 특정한 종류의 합리성이 반드시 필요하다는 주장을 옹호하는데, 이 때 필요한 합리성을 산물 가치 합리성(product value rationality)으로 특징 짓는다.⁵²⁾ 즉, 그는 작품을 만드는 과정에서 드러

싶지는 않은데, 영화나 연극의 경우, 배우, 연출, 무대 미술, 조명 담당 등 다양한 사람들의 협업을 통해서 창작이 이뤄지는 경우도 있기 때문이다. 물론 이 논문은 개인 차원에서의 행위자성을 중심으로 행위자 조건을 설명했기에, 이 논문의 행위자성에 대한 설명은 여러 사람들이 창작에 참여하는 경우로 확장되지는 못한다. 여러 사람들이 함께 참여해서 이뤄지는 창작의 경우, 집단적인 행위자성의 행사가 어떻게 일어나는지는 추후에 다른 논의를 통해서 보완하겠다.

52) 거트는 이 외에도 합리적 비합리성(rational irrationality) 논변을 통해서 비합리성이 창의성에 필요하다는 주장의 설득력을 약화시키고자 한다. 이 논변의 핵심은, 작가가 창작 과정에서 보인 비합리적 심리 상태나 비합리적 행위도 합리적인 것으로 이해할 수 있다는 것이다. 여기에서 거트가 염두에 두고 있는 비합리적 심리 상태나 비합리적 행위는, 적절한 이유의 지지를 받지 않거나 어떤 이유의 지지를 받는지 이해가 가지 않는 행위나 심리 상태들을 의미한다. 가령, 망상이나 과장된 사고에 근거한 믿음처럼, 세계의 사태를 적절하게 반영하지 못하는 부적절한 믿음이나 이런 부적절한 믿음이 행위에 대한 동기부여로도 이어지는 경우가 그 예라고 할 수 있다. 거트는 일견 비합리적으로 보이는 선택 또한, 적절한 이유에 근거해서 이뤄질 수 있다고 주장한다. 작업의 구상을 구체화하

나는 특정한 합리성을 한 작품이 창의적이기 위한 필요조건으로 간주한다. 산물 가치 합리성은 무엇이고, 왜 이것이 창의성에 필요한가? 산물 가치 합리성이 창의성에 필요하다면, 위에서 언급한 창의성의 세 가지 조건 외에 다른 조건을 추가해야 하는 것인가?

앞서 살펴보았듯, 한 사람의 행위와 그의 심리 상태들이 적절한 이유에 민감한 경우, 즉, 한 사람이 이유에 민감한 방식으로 자신의 행위와 심리 상태를 조정하는 경우, 그 사람은 합리적이라고 할 수 있다. 그리고 거트는 예술 영역에서 창작을 하는 작가의 경우, 작품이 갖는 예술적 가치가 일반적으로 작가가 예민하게 의식하고 반응해야 하는 이유가 된다고 말한다.⁵³⁾ 즉, 산물 가치 합리성이란, 작가가 자신이 만든 산물의 예술적 가치에 민감한 방식으로 산물과 관련된 판단을 내리고 산물을 만드는 과정에서 자신의 행위를 조정한다는 것을 의미한다.

거트가 이러한 의미의 합리성이 창작 활동에서 필요하다는 것을 주장하는 방식은, 행위자 조건의 필요성을 옹호하는 방식과 매우 유사하다. 그는 3장에서 제시되었던 칠판지 사례가 왜 창의적이지 않은지를 설명하면서, 이 주장을 옹호한다. 칠판지의 물감 뿌리는 행위가 인과적으로는 그림의 탄생에 책임이 있다고 해도, 그는 그림의 가치뿐만

기 위해서 혹은 새로운 아이디어를 얻기 위해서, 작가가 비합리적 심리 상태를 유도하거나 비합리적 행위를 고의적으로 하는 경우가 있다는 것이다. 하지만 비합리성이 의도될 수 있다고 하더라도, 과연 이것이 ‘합리적인’ 것인지가 의문스럽다. 비합리성은 새로운 아이디어의 풍부한 원천이 될 수도 있지만, 비합리성의 이해하기가 어렵고 통제하기 어려운 성격이 그 아이디어들을 구체적인 작품으로 구현하는 것에 방해가 될 수 있기 때문이다. 그렇다면, 비합리성을 일부러 유도하는 것이 과연 작가가 취할 수 있는 ‘합리적인 전략’ 중 하나라고 할 수 있는지가 의문스럽다. 비합리적 상태를 유도하는 것은 자칫 작품을 만들겠다는 목적에 반하는 결과를 낳는 위험을 수반하기 때문이다. Berys Gaut (2012), “Creativity and Rationality”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 70, pp. 259-270.

53) Gaut (2012), p. 267.

아니라 자신이 그림을 그린다는 점도 인식하지 않고, 캔버스에 물감을 뿌린다. 그리고 칠판지가 주변을 엉망진창으로 만들면서 만든 그림은 대부분 조련사가 그림이라고 봐줄만하다고 판단함으로써 완성된다. 즉, 그림이 어떻게 가치를 갖는지에 대한 이해 없이 물감을 뿌리는 칠판지는, 그림의 가치라는 이유에 민감한 방식으로 그림을 만들 수 없고, 따라서 칠판지가 그림을 만드는 과정에서 산물 가치 합리성이 나타난다고 보기 어렵다. 거트에 따르면, 칠판지는 그림의 가치에 민감한 합리성을 보여주고 있지 않기 때문에, 이 그림은 창의적이지 않다.⁵⁴⁾

이처럼, 같은 사례가 행위자성 뿐만 아니라 산물 가치 합리성이 필요하다는 점도 보여주는 이유는, 행위자성과 합리성이 서로 배타적으로 성립하는 개념이 아니기 때문이다. 거트가 말한 산물 가치 합리성이란, 작가가 작품을 예술적으로 가치 있는 것으로 만들겠다는 목적을 갖고 작품 제작에 임한다는 점에서 나타나는 합리성이다.⁵⁵⁾ 하지만 칠판지는 즐거움을 얻기 위한 목적으로 물감을 뿌리고 이 목적은 산물의 생산과 관련 없는 목적이므로, 칠판지는 특정한 산물의 제작과 관련해서 발생하는 문제들, 가령 이 산물이 어떤 가치를 갖게 할 것인지와 관련된 문제를 고려하면서, 자신의 행위를 조율하지 않는다.⁵⁶⁾ 이런 점에서 거트가 말한 산물 가치 합리성은, 산물의 제작과 관련된

54) 비슷한 설명을 뇌손상 환자의 사례에도 적용할 수 있다. 환자가 글씨를 쓰다가 그림을 그리겠다고 목적을 바꾸지 않았다면, 자신이 종이 위에 기입한 것들을 그림의 가치와 연관 지어서 생각하지 않을 것이며, 그림과 관련한 가치에 민감한 방식으로 자신의 행위를 조정하지 않을 것이다. 즉, 그가 그림을 만드는 과정도 산물 가치 합리성을 결여한다고 할 수 있다.

55) Gaut (2012), p. 268.

56) 사람이려면 캔버스에 이런 저런 흔적들을 남기면서, 이를 그림을 제작하겠다는 목적뿐만 아니라 그리고 이런 행동을 통해서 즐거움을 얻겠다는 목적도 가질 수 있다. 하지만 사람이 이러한 두 가지 목적을 동시에 가질 수 있다고 해도, 칠판지가 그림을 생산하겠다는 목적도 즐거움을 만끽하겠다는 목적과 함께 갖고 물감을 뿌린다고 보기는 어렵다.

목적과 의도적으로 행위한다는 의미의 행위자성을 전제로 성립한다. 이 때 유의할 것은, 행위자성에는 항상 이러한 의미의 합리성이 전제되는 것은 아니라는 점이다. 즉, 산물 가치 합리성은 항상 행위자성을 전제하지만, 그 역이 성립하는 것은 아니다. 한 사람이 특정한 목적을 갖고 의도적으로 행위를 한다는 것이 곧 그 사람이 자신의 행위를 적절한 이유에 민감한 방식으로 조정한다는 점을 함축하지 않기 때문이다. 가령, 한 사람이 하는 행위는 그가 가진 목적에 적합하지 않을 수 있으며, 목적과 행위 사이의 적합성이 확보된다고 해도, 한 사람이 자신이 행위 하는 목적과 관련해서 매우 얇은 이해만 갖고 있는 경우, 이유에 민감한 방식으로 행위를 조정하기 어려울 수 있다.

그렇지만, 이 글에서 예술적 창의성에 필요한 행위자성으로 제시한 것은, 단지 목적에 따라서 의도적인 행위를 한다는 의미의 행위자성보다는 더 구체화된 행위자성, 작가가 작업에 관한 개요를 갖고 필요한 경우 이 개요를 유동적으로 수정하면서 작품을 만든다는 의미의 행위자성이다. 이러한 행위자성을 행사하기 위해서, 작가는 예술적 배경의 다양한 요소들, 장르의 문법, 기법, 창작 환경, 작품이 다루는 주제와 관련된 배경 지식을 대략적으로 이해한 상태에서 작업 개요를 세워야 한다. 그리고 작업을 하면서, 자신이 세운 개요와 관련 있는 예술적 배경의 요소들과 그것들의 변화에 충분한 주의를 기울이면서 민감하게 반응해야 한다. 거트는 작가가 고려하는 주요한 예술적 이유가 작품의 예술적 가치의 최대화라고 보았지만, 사실 이는 작가가 작업 과정에서 고려하는 예술적 이유의 전부가 아니다. 필자가 강조하고 싶은 것은, 작가가 작품을 창작할 때 고려하는 주된 예술적 이유가 항상 작품의 예술적 가치를 최대화하는 것은 아니라는 점이며, 따라서 위에서 언급한 예술적 배경의 다른 요소들도 작가가 고려하는 예술적 이유로 포함되어야 한다는 것이다.

거트의 산물 가치 합리성 개념을 위와 같이 보완해야 하는 이유는,

현 단계의 작품이 갖는 가치에 대한 평가와 완성된 작품이 가질 가치에 대한 작가의 추정이, 항상 작가의 행위나 판단을 정당화하는 예술적 이유인 것은 아니기 때문이다. 가령, 작가의 작업 환경이나 사용할 수 있는 기법의 한계 상, 작품의 가치를 최대화하는 방식으로 작품의 디테일을 보완하지 못할 수 있다. 혹은 작품의 주제와 관련해서 중요한 사실이 드러났을 경우, 작가는 이 주제와 관련된 사실을 포괄하는 작품을 만들기 위해서 작품의 예술적 가치를 최대화한다는 목적과는 상관없이 몇 가지 디테일들을 더할 수 있다. 레빈슨(Jerrold Levinson) 또한, 다른 예술적 목적들이 작가의 작품 창작을 이끄는 주요한 동기가 되는 경우들이 있으며, 이 목적들은 개별적인 작품의 가치를 극대화한다는 목적으로 환원되지 못하는 목적들이라고 주장한다. 레빈슨이 언급하는 것으로는, 특정한 심리 상태를 표현하는 새로운 기법을 탐색하는 것, 사실적인 재현을 위한 새로운 기법을 발견하는 것 등이 있다. 그는 이러한 목적들은 작품의 예술적 가치를 최대화한다는 관심사보다 우선할 수 있다고 말한다.⁵⁷⁾

이와 관련해서 다음의 의문이 제기될 수 있다. 작가가 통제하기 어려운 환경이나 기법 상 한계를 마주했을 때, 혹은 주제와 관련된 중요한 사실이 드러났을 때에도 작품의 가치를 최대화하는 방향으로 문제점을 피하거나 디테일을 수정하는 선택을 하는 것이 작가 입장에서 합리적이지 않느냐는 의문이다. 즉 다른 예술적 목적에서 하는 선택이라고 해도 그것을 더 큰 맥락에서는 가치를 최대화하기 위한 목적 하에서 이뤄진 것이라고 볼 수 없느냐는 의문이 제기될 수 있다.⁵⁸⁾

물론, 작가가 다른 예술적 목적에서 어떤 선택을 하면서도 완성된

57) Jerrold Levinson (2003), "Elster on Artistic Creativity", *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Paisley Livingston), Cambridge University Press, pp. 238-239.

58) 익명의 심사위원들이 이러한 의문을 제기하였다.

작품의 실제 가치를 최대화하는 방향으로 개요의 수정이나 디테일에서의 보완을 시행할 수도 있으며, 필자는 이러한 경우를 비합리적인 것으로 치부하고 부정하는 것이 아니다. 필자의 문제의식은, 작가가 다른 이유에서 한 선택들이 가치를 최대화하는 방식으로 이뤄지지 않은 경우를 두고, 예술적 창의성에 필요한 합리성이 나타나지 못했다거나 작가가 비합리적인 선택을 했다고 보는 것이 타당한지 않다는 것이다. 거트는 산물 가치 합리성이 예술적 창의성에 필요한 합리성이라고 주장하고, 산물의 가치를 최대화하겠다는 목적으로서의 합리성을 작가에게 귀속한다. 그렇기에 산물 가치 합리성 개념을 수정 없이 받아들인다면, 이러한 목적 하에서 세부적인 행위들이 조정되지 않은 창작 활동은 예술적 창의성에 필요한 합리성을 보이지 않는다고 봐야 한다는 결론이 뒤따른다. 하지만, 작업 환경의 문제나 기법 상 한계를 극복하기 위한 작가의 선택들이 가치를 최대화하겠다는 목적과 무관하게 이뤄졌어도 이 작가들은 자신의 작업 활동에 필요한 정도의 합리성을 충분히 보여주고 있다는 것이 필자의 생각이다.

이에 대해서 산물 가치 합리성 개념만으로 충분하다는 입장을 가진 이들은, 가치 최대화라는 목적이 다른 예술적 목적들보다 더 우선시되며, 작가가 이러한 가치 최대화의 목적을 의식하거나 공적으로 표명하지 않더라도, 작가가 특정한 선택을 하게 동기 부여하는 다른 예술적 목적 또한 넓게는 작품의 가치를 최대화하겠다는 목적에 속한다고 반박할 수 있다. 따라서 산물 가치 합리성에 다른 예술적 목적들을 굳이 더하지 않더라도, 작품의 가치를 최대화하겠다는 목적으로 작가가 작업 과정에서 하는 선택들의 이유를 포괄적으로 설명할 수 있다고 주장할 수 있다.

하지만, 가치를 최대화하겠다는 목적이 작가가 작업 과정에서 하는 여러 행위들의 이유를 설명해줄 수 있는 포괄적인 목적인지가 의문스럽다. 가령, 라면을 끓이는 행위는 라면을 찬장에서 꺼내는 것, 라면

봉지를 뜯는 것, 냄비에 물을 붓고 끓이는 것, 라면과 스프를 넣고 몇 분 더 끓이는 것 등 여러 세부 단계로 이뤄지며, 이 일련의 행위는 ‘라면을 먹는 것’이라는 포괄적인 목적을 갖는다. 이 사람이 라면 봉지를 뜯거나, 냄비에 물을 붓는 등 특정한 행위를 하는 시점에서 그에게 왜 그 행위를 하는지 물어보면, 그는 어떤 단계에 있는지 여부와 상관없이 대체로 ‘라면 먹으려고’라고 답할 것이다. 설령 이 사람이 ‘라면 먹으려고’가 아니라, 자신이 할 다음 행위와 관련된 답변을 한다고 해도⁵⁹⁾, 이는 ‘라면을 먹는 것’이라는 목적에 궁극적으로는 포괄된다고 할 수 있다. 하지만, 작가가 작품을 만들면서 하는 작업 행위에 대해서 질문한 경우, 작가가 대체로 ‘이게 작품의 가치를 가장 높여주기 때문’이라고 답하는 것 같지 않다.⁶⁰⁾ 또한 작가의 선택을 설명해줄 수 있는 다른 적절한 예술적 목적이 반드시 작품의 가치 최대화라는 목적에 궁극적으로 포괄되어야 하는 것은 아니다. 3장에서 설명했듯이, 작가가 작품을 만드는 과정에서 작가는 기존의 예술적 배경과 그 환경의 변화하는 요소들, 자신이 만든 중간 산물과 상호작용하면서 작품을 만들어가고, 그 과정에서 가치 최대화라는 목적 외의 다른 예술적 목

59) 예를 들어서 냄비에 물을 붓는 사람에게 왜 그 행위를 하냐고 질문했을 때 그가 ‘라면과 스프를 넣고 끓이려고’라고 답하는 경우를 생각할 수 있다.

60) 레빈슨도 작가가 표명한 의견, 그의 관찰 가능한 행위를 고려했을 때, 성공적인 작가들에게 가치를 최대화하겠다는 목적을 귀속하는 것이 그럴듯하지 않은 경우가 있다고 말한다. 물론 이에 대해서도 작가가 의식적으로 작품의 가치를 최대화하는 것을 고려하지 않고 이를 명시적으로 드러내지 않더라도 암묵적으로는 이러한 가치들을 최대화하는 것을 항상 고려하는 선택을 내린다는 반박도 가능하다. 이 반박은 고려해볼 필요가 있지만, 이러한 작업은 후속 연구에서 더 자세히 다뤄보고자 한다. 대신 필자의 이 반박에 대한 견해만 우선적으로 밝히겠다. 필자는 작가가 암묵적으로 가치를 최대화한다는 목적을 갖는다고 주장함으로써 가치 최대화의 목적을 포괄적인 목적으로 보존하는 것이 굳이 필요하지 않다고 생각한다. 이보다는 가치 최대화 외에 다른 예술적 목적들을 받아들이는 것이 예술 창작 과정의 역동성을 반영하는 선택이라는 것이 필자의 생각이다. Levinson (2003), p. 238.

적을 지닐 수 있다. 따라서 산물 가치 합리성에 대한 거트의 주장은 작가가 가질 수 있는 다른 예술적 목적들을 포함하는 방향으로 보완되어야 한다. 그리고 예술적 창의성에 필요한 합리성은 가치 최대화뿐만 아니라 여러 예술적 이유들에 민감하게 반응하는 합리성으로 규정되어야 한다.

이 글에서 옹호한 행위자 조건을 받아들이는 것은, 창의적인 작품을 만드는 활동에서 위와 같은 의미의 합리성이 반드시 필요하다는 점을 인정하는 것과 같다. 이러한 주장이 서론에서 제시된 어린 작가의 사례에 대해서 어떤 함축을 갖는가? 이 질문에 답하기 위해서, 칠판지의 사례로 다시 돌아가 보자. 칠판지는 즐거움을 극대화한다는 목적을 갖고 물감을 뿌리고, 조련사가 어느 정도 불만한 그림이 만들어졌다고 생각했을 때 칠판지를 제지시키거나 캔버스를 빼낸다. 거트는 세 네 살 아이들이 그림을 그릴 때도 이런 일이 일어난다고 말한다.⁶¹⁾ 아이들이 매일 같이 전지가 붙여진 벽에 이런 저런 형태들을 그리면서 논다고 해보자. 양육자는 이 전지를 매일 새로 붙여서 아이들에게 새로운 놀이터를 만들어준다. 그런데, 어느 날 양육자가 아이들이 그린 형태들이 그냥 낙서 모음집이 아니라 어떤 유의미한 표현 양식처럼 보인다고 생각할 경우, 아이들을 제지시키고 전지를 벽에서 떼어내서 그것의 일부분을 잘라내어 거실에 걸어놓을 수 있다. 하지만 이 글에서 살펴본 조건에 따르면, 이 그림과 이 그림을 만든 아이들 모두 창의적이라고 할 수 없다. 아이들은 그림을 만드는 과정에서 어떤 그림을 그려야겠다는 목적을 갖지 않았으며, 따라서 적절한 행위자성을 행사했다고 볼 수 없기 때문이다.⁶²⁾

61) Gaut (2012), p. 267.

62) 이에 대해서 이 아이들도 창의적이라고 말할 수 있다는 반박이 제기될 수 있다. 각주 1번에서 밝혔지만, 이 글의 논의는 예술 관행에서 주목되고 독려되는 창의

물론 비슷한 나이대의 모든 아이들이 그림을 만들면서 이러한 행위 자성을 전혀 행사하지 못하는 것은 아니다. 무언가를 모방하거나 표현 하길 원하고 이를 위해서 그림을 그린다는 인식을 가진 아이들, 자신이 무엇을 그릴지에 관한 개요를 갖고 그림을 제작하는 아이들이 있다. 이 아이들이 작업을 하면서 수립하는 개요는, 장르와 기법, 매체 및 세상에 대한 지식을 가진 성인 작가가 수립하는 개요에 비하면 단순할 수도 있다. 하지만, 이 점은 아이들이 창의성에 필요한 행위자성을 행사하지 못한다는 것을 보여주지 않는다. 아이들이 스스로 어떤 그림을 그릴지에 관한 생각을 가지고 스케치북을 펼치고, 그림을 나름대로 수정하고, 그림의 완성이 양육자나 교사에게 달려있지 않다는 것 만으로도, 아이들이 그림 제작과 관련된 적절한 행위자성을 행사하고 있다는 점을 확인하기에는 충분하다.

그리고 그런 아이들 중, 유의미한 새로움을 달성한 그림을 만들어내는 아이들이 드물게 있다. 서론에서 제시한 안드레 같은 어린 작가가 바로 그러한 예이다. 안드레의 그림이 어떤 작품들과 비교했을 때 새로운 것이라고 할 수 있는지, 어떤 가치를 성취하고 있는지를 간단하게 언급하면서 이 장을 마무리하고자 한다. 안드레의 그림은, 그와 비슷한 나이대의 아이들이 그린 그림들과 비교했을 때, 색의 조합이나 표현, 재료의 사용 등에 있어서 구분되는 특징들을 가지며, 일종의 형식미를 구현하는 방식으로 이 특징들을 조직해서 자기만의 양식을 보여주고 있다.⁶³⁾ 이처럼, 서론에서 제시된 어린 작가의 사례 또한 이 글

성의 의미, 새롭고 가치 있는 작품을 적절한 행위자성을 행사해서 만든다는 것의 의미를 구체화하기 위한 시도이며, 이러한 시도는 이 아이를 다른 의미에서 창의적이라고 말하는 것을 배제하지 않는다. 부모가 개입해야만 그림이 완성된다고 해도, 이 아이를 심리학적 의미에서 창의적이라고 말하는 것은 가능할지도 모른다. 하지만 분명한 것은, 이 아이들은 예술 관행에서 유의미한 창의성을 보이지 않는다는 것이다.

63) 안드레의 그림을 추상 표현주의 회화 작가들의 작품과 비교한다면, 그가 새로

에서 제시한 예술적 창의성의 조건들을 만족한다는 점에서 창의적이라고 할 수 있으므로, 이 사례는 이 글에서 옹호된 예술적 창의성의 조건들에 대한 반례가 되지 않는다.

5. 나가며

지금까지 예술적 창의성의 필요조건들인 새로움 조건, 가치 조건, 행위자 조건의 의미를 살펴보았으며, 이 중 행위자 조건을 경유하여, 예술적 창의성과 합리성의 관계를 어떻게 이해할 수 있을지 살펴보았다. 결론은, 창의적인 작품을 만드는 과정에서 행사되는 행위자성은, 적절한 예술적 이유에 민감하게 반응하는 합리성을 전제한다는 것이다. 물론 이 결론에 대해서 여전히 의문이 있을 수 있다. 작가가 예술적 이유에 민감하게 반응하면서 작업 과정을 이끌어간다고 해도, 작가의 모든 결정이나 선택이 그러한 이유에 따르는 방향으로 조정된다고 할 수 있는가? 이유에 따르는 것으로 이해 불가능한 사고나 행위가 작가가 예측하지 못한 방식으로 작업 중간에 개입하고, 이것이 작품의 독특한 부분을 만들어내는 데 기여했다면, 결국 비합리성이 작품의 새로운 양식을 형성하는 것에 중요한 역할을 하는 것 아닌가?

이런 의문들을 본격적으로 다루기에는 지면이 부족하므로, 다음의

을 조건을 만족하지가 의문스럽다. 그가 사용하는 양식이 그만의 독특한 양식이라고 보기 어렵기 때문이다. 언론에서는 어린 작가들을 그의 비슷한 성인 작가와 비교하는 수사를 붙여서 소개하곤 하는데, 필자는 이것이 어린 작가가 갖는 창의성의 정확한 의미를 흐리게 만든다고 생각한다. 어린 작가의 작품의 경우, 비교 대상은 ‘또래 아이들의 작품들’로 상정되어야 한다. 물론, 이것이 적절한 비교 범위인지와 관련하여 논쟁이 가능하지만, 아직 예술계의 경험이 없는 어린 작가들이 예술적으로 성취한 바를 정확하게 포착하기 위해서, 이들의 작업을 성인 작가의 작업과 비교하는 것은 부당하다.

사항들만 분명하게 하고자 한다. 다양한 예술적 이유에 민감하게 반응하는 합리성이 예술적 창의성에 필요하다는 주장은, 비합리성 자체를 작품의 창작 과정에서 배제하지 않는다. 무의식과 공상에서 길어 올린 아이디어, 의도치 않은 실수, 우연한 발견이 새로운 양식을 구성하는 특징에 기여하는 경우에도 작가는 여전히 작품을 완성하기 위해서 적절한 예술적 이유들에 주의를 기울이면서, 작품을 다듬어야 한다. 즉, 비합리성이 새로운 양식의 형성에 기여한다는 점과 예술적 창의성에 합리성이 필요하다는 주장은 양립가능하다. 물론, 비합리성이 새로운 양식의 형성에 기여하는 흥미로운 사례들이 있다는 점을 근거로, 비합리성이 예술적 창의성에 필요하다는 주장을 할 수도 있다. 하지만, 이런 사례들이 있다는 점은, 새로운 양식을 가진 작품을 만들기 위해서 항상 그러한 비합리성이 필요하다는 것을 보여주지 않는다. 반면 이런 사례들에서도 작가의 합리성이 작품의 완성을 위해서 필요하다는 점은 분명하다. 휴식 중의 공상에서 길어 올린 아이디어나 의도치 않은 실수 등은 작가도 예측하지 못한 부분이고, 작업의 흐름 상 다소 돌출된 부분이다. 그렇게 비어져 나온 것들을 작품의 일부분으로 포섭하겠다고 결정하는 것, 그리고 그 결정에 따라서 작업 개요를 바꿔서 다시 작업을 하거나 아니면 이미 만들어 놓은 부분들과 조화를 이루도록 작품의 세부를 수정하는 것은 작가가 가진 특정한 예술적 목적에 따라서 일어날 것이다. 비합리성이 독특한 양식에 기여하는 경우가 있다고 해도, 그것을 양식으로 만들어가는 과정에서 작가가 상당한 합리성을 보였다는 점을 잊어서는 안 된다.

참고문헌

【논 저】

- Boden, Margaret A (2004), *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*, Routledge.
- Briskman, Larry (1980), “Creative Product and Creative Process in Science and Art”, *Inquiry* 23, pp. 83-106.
- Gaut, Berys (2012), “Creativity and Rationality”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 70, pp. 259-270.
- _____ (2010), “Philosophy of Creativity”, *Philosophy Compass* 5, pp. 1034-1046.
- _____ (2009), “Creativity and Skill”, *The Idea of Creativity* (ed. by Karen Bardsley, Denis Dutton, and Michael Krausz), Brill, pp. 83-103.
- Lessing, Alfred (1965), “What’s wrong with a Forgery?”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 23, pp. 461-471.
- Levinson, Jerrold (2003), “Elster on Artistic Creativity”, *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Paisley Livingston), Cambridge University Press, pp. 235-256.
- Livingston, Paisley (2009), “Poincaré’s Delicate Sieves: On Creativity and Constraints in the Arts”, *The Idea of Creativity* (ed. by Karen Bardsley, Denis Dutton, and Michael Krausz), Brill, pp. 129-146.
- Kant, Immanuel (2000), *Critique of Power of Judgment* (ed. by Paul Guyer), Cambridge University Press.
- Kieran, Matthew (2014), “Creativity as a Virtue of Character”, *The Philosophy of Creativity* (ed. by Eliot Paul and Scott Kaufman), Oxford University Press pp. 125-144.
- Meskin, Aaron (2013), “Styles”, *Routledge Companion to Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Dominic Lopes), Routledge, pp. 442-451.
- Olsen, Stein, Haugom (2003), “Culture, Convention, Creativity”, *The Creation of Art: New essays in Philosophical Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and

- Paisley Livingston), Cambridge University Press, pp. 192-207.
- Paul, Elliot Samuel & Stokes, Dustin (2018), “Attributing Creativity” *Creativity and Philosophy* (ed. by Berys Gaut and Matthew Kieran), Routledge, pp.193-207.
- Preston, Beth (2019), “Artifact”, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford University, 2021.08.14. <https://plato.stanford.edu/entries/artifact/#ArtiKind>
- Robinson, Jenefer (1981), “Styles and Significances in Art History and Art Criticism”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 40, pp. 5-14.
- Schlosser, Markus (2019), “Agency”, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford University, 2021.09.08. <https://plato.stanford.edu/entries/agency/>
- Sibley, Frank N. (1985), “Originality and Value”, *British Journal of Aesthetics* 25, pp. 169-184.
- Stokes, Dustin (2008), “A Metaphysics of Creativity”, *New Waves in Aesthetics* (ed. by Kathleen Stock & Katherine Thomson-Jones), Palgrave-Macmillan, pp. 105-124.

원고 접수일: 2021년 10월 9일

심사 완료일: 2021년 11월 1일

게재 확정일: 2021년 11월 3일

ABSTRACT

Artistic Creativity and Rationality:
the Conditions of Artistic Creativity

Lim, Suyeong*

Creativity is the main subject of inquiry in interdisciplinary research. It is discussed in various disciplines including psychology and anthropology. In this context, it is not surprising that scholars attempting a philosophical exploration of creativity have emerged.

This article focuses on artistic creativity rather than creativity in general and intends to explore the necessary conditions of artistic creativity. Ambitious attempts to reveal the necessary conditions of creativity that can be applied to all fields can face skepticism that it is difficult to grasp creativity. On the other hand, elucidating how the concept of creativity works in particular practices, like art, is a relatively achievable goal and worth trying.

The necessary conditions of artistic creativity suggested in this article can be divided into the conditions related to the features of the work and the conditions related to the features of the agents who created the work. The discussion on the features of the work consists of analyzing the meaning of novelty as originality, a value-implied novelty. An original work is

* Ph.D Candidate, Department of Aesthetics, Seoul National University

different from existing works in terms of its display of a unique style, and this style is artistically valuable. The discussion on the features of the agent is composed of the analyzation of relevant agency that is exercised in the creation of works of this style. In addition, this article examines the relationship between two seemingly irrelevant concepts, artistic creativity and rationality.