

존 듀이 프라그마티즘에 있어서 디자인 미학의 가능성

The Possibility of Design Aesthetic in John Dewey's Pragmatism

박 연실

추계예술대학교 서양화과
홍익대학교 대학원 미학과

Park, Yeon Sill

Chugye University For the Arts
Dept. of Aesthetics Graduate School of Hong Ik University

• Key words: John Dewey, Holism, Continuity, Pragmatism, Naturalism, Liberal Arts, Experience.

1. 서론

존 듀이(1859-1952)는 19세기 말기와 20세기에 활약하였다. 그 기간은 빠른 성장과 변화로 특징지어진 디자인 역사에 있어서 상당히 중요한 시기이다. 즉 산업 혁명과 정보 혁명이 자리를 잡았고, 시각적 디지털 문화의 도래 등을 들 수 있겠다. 이런 변화들은 존 듀이 사상에 암묵적으로 혹은 현실적으로 분명한 상호간의 영향을 주었을 것이다.

그래서 사회 변혁의 영향력을 담지한 듀이의 미학 속에서 디자인 미학의 가능성이란 아이디어의 단초로서 자유예술에 근거한 “학제간 연구(Interdisciplinary)”를 제시한다. 그 이유는 듀이의 사상은 전체적인 의미, 통합적인 의미의 Holism이든가 혹은 Unity란 개념이 주를 이루고 있어서 그 모든 것을 학습하고 포용하려는 디자이너의 습성과 양태에 적합하다고 생각했기 때문이다.

그리하여 학문상의 근거로서 “자유예술”을 사례로 들었는데, “자유예술”이란 개념은 고대 그리스에서 창안된 용어로서 모든 훈련으로 “둘러싸인” 혹은 “백과사전식”과 동의어이다. 자유예술은 “7개 학문”이란 학과를 통해서 잘 훈련받은 사람, 혹은 잘-훈련받아야 할 이를 위한 고대 그리스 교육의 지표를 두고 있었으며, 논리학, 수사학, 문법, 산술학, 천문학, 그리고 음악이 포함되고 있다.

그와 같은 그리스의 교육이 현대 디자이너에게도 가치있을 것이라 제안은 역시 듀이에게 중요한 이념인 ‘Continuity’란 개념에 근거해서이다. 연속성이란 개념을 통해서 고대 그리스에서부터 현대까지 지속되어온 원형적인 현상을 들 것 같으면, 자연현상과 생명현상, 그리고 경험의 축적과 확대란 사례를 들 수 있을 것이다. 만일 그런 현상의 지식이 학제간 연구를 통해서 가능하다면 인간의 경험과 지식 상호간의 영향력 있는 이해로서 작용할 것이기 때문이다.

필자는 『경험으로서 예술』에서 듀이의 의도를 찾아서 논의를 개진시킬 것이며, 그 다음에는 인간 경험의 가치뿐만 아니라, 예술의 기능, 방법, 그리고 가치의 해석을 제공할 것이다. 그리고 논문 마지막 장에서 디자인에 예술에 관한 듀이식의 개념을 적용함으로써 ‘경험으로서 디자인’을 기술할 것이다. 그것은 듀이식 사고의 가능성을 디자인 미학에 적용하려는 탐구의 성과로 보면 될 것 같다.

2. 자유예술로서 디자인

수많은 사람들이 전통적인 “예술과 과학”에 자유예술을 유비시키면서도 자유예술로서 디자인에 관하여 언급하는 것은 보편적이지 않은 듯하다. 잘 알고 있는 것처럼, 문화과학으로서 자유예술은 20세기 문화에서 혁명적인 변혁을 겪었으며, 디자인은 이런 변혁의 중심에 서있다. 우리는 그 변혁을 정리하기 위한 도정에 있으며, 오늘날 자유예술이 역사의 바깥에 있는 것이 아니라고 인식하

는 것은 중요하다.

필자는 그리이스와 중세기의 자유예술이란 주제를 통해서 학제간 연구라는 가능한 지식의 정렬과 인간 경험의 통합화된 이해를 제안하였다. 예술과 과학을 접목하려는 통합화된 훈련의 탐구는 20세기의 지적이고 실천적인 삶의 중심적인 주제였다.

“자유예술”은 사유의 훈련을 의미하는 데, 모든 남성과 여성의 일상적인 삶에 의해서 어느 정도 공유될 수 있으며, 혁신적인 적용을 통해서 새로운 영역으로 개진시키고, 명확한 통찰력으로 훈련을 실천하는 소수인에 의해서 감독되었다. 물론 소수의 인물들은 마스터 디자이너이나, 미학가라면 좋을 것 같다. 그런 이해의 시초는 수많은 영역에서 전문화된 질의와 지식을 합병하는 다양한 새로운 산물의 발전과 매일 경험의 문제와 새로운 참여를 통해서 전통적인 예술과 과학의 연구로 이미 전향되어 가고 있는 것으로 안다.

이런 상황에 기여하는 ‘자유예술로서 디자인’은 수많은 기술적인 방법론이란 중심적인 주제가 논의에 떠오른다. 양식간의 차이점들은 논의의 보충적인 방식이 될 수 있으며 — 인간 경험의 “유용성”을 형성시켜주고, 조건지어주는 비의 호혜적인 표현들일 것이다. 기술적인 문화의 자유예술로서 디자인은 산물의 외양에 관한 새로운 태도를 향하여 지시한다. 외양은 인간 경험에서 인공성의 본질에 관한 심오하고 통합화된 논의를 함의하는 표면 디자인이다.

필자가 자유예술로서 디자인을 강조한 것은 디자인이 인간 경험과 가능한 지식이 통합되어 발현되기 때문이다. 만일 그것이 학제간 연구를 통해서 이루어진다면, 하나의 예술형식으로써 디자인은 발전해왔고, 앞으로도 그럴 것이다. 학제간 연구가 디자인뿐 아니라, 모든 영역에서 교육적인 유행이라고 한다면, “홀리즘”과 “연속성”이란 듀이식 개념에 의해서 반성하고 확고해질 필요가 있을 것이다.

3. 경험으로서 디자인

디자인은 디자이너가 인식할 수 있는 문제로부터 분리된 특별한 주제는 아니다. 디자인의 주제는 영역 면에서 잠재적으로 보편적이다. 왜냐하면 디자인 사유는 보편적인 인간 경험의 영역에 적용될 수 있기 때문이다. 그러나 적용의 과정에서 디자이너는 특별한 상황의 문제점들과 만나면서 해결하는 과정에서 고유한 주제를 창조하거나 발견하게 된다. 이 점은 과학의 훈련과 날카로운 대비를 띄며, 현존하는 주제 안에서 필요 불가결하게 구현화된 원리, 법칙, 규칙 혹은 구조와 관련되기 때문이다. 그러나 주제는 디자인과 직접적으로 비교될 수 있는 방식 안에서 근본적으로 미결정적이다.

듀이는 “삶의 정상적인 과정과 미적 경험의 연속성을 회복하는 것”을 목표로 하였다(Dewey 1987:16). 미적 이해는 “생물학적 평범성”과 “기본적인 생명기능” 안에서 출발하며, 그 안에서 예술과

미의 뿌리를 잊지 말아야 하며, 인간은 “금수”와 공유해야 한다 (Ibid:19-20)는 것이다. 그리하여 듀이에게서 모든 예술은 살아있는 유기체와 그 환경 사이에 상호 관계성의 산물이며, 에너지, 인식, 물질의 인식을 내포하는 행함과 겪음의 과정이다.

이 문구에서도 ‘홀리즘’과 ‘연속성’의 낙양스가 떠올린다. 왜냐하면 태고부터 21세기인 현금까지 자연의 현상은 늘 연속되어 왔으며, 자연의 일부로서 인간은 우주적 통합체 안에서 상호 관계적이며, 자연과 예술을 함께 묶는 것은 자연 이론 속에서 예술을 포함하게 만드는 것이 되기 때문이다. 아울러정상적인 경험이 축적되어 적절하게 구조를 갖추었을 때 바람직한 미적 특성이 나올 수 있다고 하였다.

여기에서 필자는 경험이란 숙고를 통해서 디자인 미학과 관련한 적절한 사례를 들겠다. 40년 전 Mihaly Csikszentmihaly와 그의 학생들은 시카고 지역에서 선별된 대표적 가족과 인터뷰하면서 ‘자신의 환경(상황)과 연관하여 예술과 디자인 오브제를 선택하고, 그 특성에 응답하라’는 설문 표본에서 다음과 같은 사실을 표현한 바 있다. 설문 조사는 “예술, 디자인 오브제들이 설문 대상자 본인에게 왜 특별한가?”였다. 젊은 세대는 디자인 오브제를 가지고 할 수 있는 앞으로의 잠재적 활동성에 중점을 두면서 응답하였고, 한편 나이든 세대는 과거 사건들의 기억, 경험, 관계성을 보존시키고, 사색을 일깨워주는 사물들에 선호 답변을 하였다. 유추하건대, 왜 대부분의 사람들이 많은 디자인 오브제들 중 특정한 디자인 오브제를 더 좋아하는지 이해할 수 있다. 특정한 미적 오브제들은 일상 생활의 기억들을 활성화시킴으로서 제한된 시간 내에 자신이 하여야 하는 일들에 가속화된 완성을 시킨다는 것이다. 즉 작은 경험에서 더 큰 경험으로 확대시킨다는 것이다.

리처드 슈스터만이 자신의 논문에서 언급했던 것처럼, 비록 인간의 예술이 더욱 정신화되었다 하더라도, “유기적 하층구조는 재빠르고 깊은 기초로서 남아있으며, 예술에서 정신적 에너지가 지속된 기초는 삶을 그렇게 고양시킨다”고 기술하고 있다. 듀이에게서 예술을 감상한다는 것은 미적 경험 안에서 예술로서 어떤 것을 재구성하는 것이다. 왜냐하면 예술로서 디자인은 사유의 보다 고차원적인 복잡성을 내포하면서 더 의미있고 즉각적인 방식으로 인간 유기체에 참여하며, 활성화시키기 때문이다.

보편적인(일상적인) 경험속에서 마음의 평화, 사랑, 행복이란 단어를 내포시키게 한다. 미적인 가치의 상관성은 “굳” 디자인일 수 없다는 것을 의미하지 않는다. 사례에서 보여준 것처럼, 굳 디자인은 시각적 논급을 의미할 뿐만 아니라, 주어진 문화에서 인간 삶의 목표를 극대화시키는 좋은 명상이기도 하기 때문이다.

4. 결론

듀이의 프라그마티즘에서 진실보다는 경험이 최종적 기준이다. 과학적이고 미적인 모든 질문의 궁극적 목표는 지식에 있는 것이 아니라, 더 나은 경험과 경험된 가치에 있으며, 듀이는 “미적 경험의 즉각성”과 그것의 경험된 가치를 주장하였다.(Dewey1987:294). 사실 그리스 시대 이래로 사유자들이 예술이 존재해왔다는 이념을 펼치고 있는 것은 예술이 인간 경험에 질서를 부여해왔기 때문이다.

이런 경험적인 기준에 예술자체의 개념을 포함하는 미적 개념들은 최고의 경험을 제공하는데 실패하였을 때는 도전받고 수정받을 필요가 있는 단순한 도구들로서 드러났다. 이 점은 예술과 미학에 대한 우리의 개념을 근본적으로 개혁하려는 그의 미학이론에 지시된 명백한 시도로 설명된다. 즉 이 점은 분석미학의 분류적인 정신을 본질적으로 수용하는 것과는 다른 통합성을 의도

하는 홀리즘의 면모를 띄는 것이다.

본문에서 밝힌 것처럼, 디자이너는 새로운 생산적인 의도로서 실천과 이론을 혼합하는 방식으로 ‘자유예술’이라는 학제간 연구를 통한 지식의 구체적인 통합을 모색해야 한다. 이점이 기술적인 문화의 새로운 자유 예술 속으로 통찰력에 적합한 디자인 사유로 왜 전환해야 하는가 하는 이유이다. 이런 맥락에서 디자인 미학으로서 적합한 연속성과 홀리즘에 대한 듀이식 미학의 방식을 발견한 것이다.

예술에서 듀이의 일차적 동기는 사회 문화적 변형을 통해서 우리의 즉각적인 경험을 개선시키려는 도구적 목적에 있으며, 예술로서 디자인은 사회의 질(Quality)을 판단하는 척도로서 도구로서 작용하는 것이다. 그리하여 사회에서 예술은 더 많은 사람들에게 더 풍요로운 만족을 시키는데 그 목적이 있다. 왜냐하면 예술은 가장 생동적인 관심에 밀접하며, 또 삶 속에 더 잘 통합되기 때문이다.

필자는 여기에서 듀이식 예술 사고에서 디자인 미학의 본질이 있다고 생각하고, 이 논문의 주제를 고안하였다. 왜냐하면 듀이에게서 예술의 본질과 가치는 가공물에 있는 것이 아니라, 가공물이 창조되고 지각된 것을 통하여 생동적이고 발전된 경험적 행위 안에 두었기 때문이다.

결론은 명백하다. 왜냐하면 듀이식 미학이 결정적인 통찰력을 제시하는 것은 미적 질의를 상상할 수 있는 가장 약속된 미래를 지시한다는 면에서 보다 질 높은 사회, 상식적인 인간과 자연이 상호 관계하며 공존하는 통합화된 사회를 지향하기 때문이다.

참고 문헌

1. Richard Schusterman, *Pragmatist Aesthetics*, Blackwell, 1992. 김 광명, 김 진엽 공역, 예전사, 2002.
2. Edited by Berens Gaut and Dominic McIver Lops, *The Routledge Companion to Aesthetics*, Richard Schusterman, *Pragmatism*: Dewey, Routledge, 2001.
3. Edited by Victor Margolin and Richard Buchanan, *The Idea of Design*, Richard Buchanan, *Wicked Problems in Design Thinking*, Design and Order in Every Life, MIT press, 1998.
4. Wladyslaw Tatarkiewicz, *A history of six ideas*, Martius Nijhoff, 1980