

트랜스액션의 관점을 통해 본 감성 공간 연구 방법*

- 존 듀이의 경험이론을 중심으로 -

Emotion Space through the Viewpoint of Transaction

- Centering on the Dewey's Theory of Experience -

Author 이영미 Lee, Young-Mi / 정회원, 전남대학교 인문한국(HK) 연구교수, 공학박사

Abstract Today, 'Emotion' has come to stay as a powerful culture code. Though there has been not a few research results based on the recognition of the importance of emotion, the concept of 'Emotion' still differs according not only to researchers but also to the fields. There firstly lies the aim of this study to research the meaning and feature of 'Emotion' through John Dewey's Theory of Experience. Secondly, this study tries to categorize the strata of emotion in space, and further tries to present the methodology for the study of emotion shown in the space.

Emotion is the impulse corresponding to the root force drawing out indefinite situations into the context of the problem, and is also the force which integrates all the elements in the process of reflective correlation. Emotion can be referred to as the activating and combining force which makes it possible for the separate elements to be related to the whole as one, and as the feature forming the completion of the transaction between organisms and environment.

Keywords 감성, 트랜스액션, 경험, 존 듀이, 인터랙션
Emotion, Transaction, Experience, John Dewey, Interaction

1. 서론

1.1. 연구 배경

오늘날 '감성'은 강력한 문화 코드가 되었다. 물리적으로 구축된 공간에서 행해지던 만남과 행위들은 이제는 가상 세계에서도 가능해 졌다. 사람들이 직접 시장에 가서 물건을 만져보고 사던 시대는 지나가고, 현재는 기업이 만든 제품의 이야기인 브랜드 이미지와 디자인을 구매 선택의 기준으로 삼게 되었다. 이는 물건을 사는 대신, '꿈'과 '이야기', '감성'을 구매하는 '이야기 사회'로의 전환을 의미함과 동시에 경계의 상실을 뜻하기도 한다.

이와 같은 소통 방식은 문자중심 문화에서 소외되었던 감성에 의한 의사표현 방식의 가치를 회복시키고 있다. 감성적 소통은 논리적이고 이성적인 소통보다 훨씬 인간 자체에 가까운 방법이 된 것이다. 소통의 가치로서 중요시되고 있는 감성은 이제 철학, 심리, 과학, 디자인, 마케팅, 건축 등 다양한 분야에서 관심을 보이는 대표적인 화

두가 되었으며, 하나의 학문적 영역으로 자리잡게 되었다.

그러나 감성에 대한 인식을 기반으로 많은 연구 성과가 있었음에도 감성의 개념¹⁾은 여전히 연구자와 분야마다 다르게 나타나고 있다. 또한 감성 연구결과는 감성에 대한 본질적 접근보다는 공간에 나타난 감성적 표현방법²⁾들의 열거 등의 정성적 방법과 디자인의 감성적 요소가 인간에게 주는 영향을 측정³⁾하려는 정량적 연구에 의한 방향으로 나누어진다. 이러한 연구결과들은 감성이 라는 프레임으로 투사하지 않아도 여러 공간론을 통해 기술된 기존 연구들과 크게 다르지 않다는 한계를 노출시키고 있다. 이는 여전히 감성의 정의가 모호하고 단편적인 감성의 특성만으로 공간을 논의하고 있기 때문이

- 1) 이성미(2008)는 감성에 대한 개념적 연구에서 관련 연구문헌들을 통해 감성의 정의는 다음과 같이 크게 세 가지로 구분되고 있다고 분석하였다. 1)이성에 대한 대립으로서의 감성 2)각각 인식능력으로서의 감성, 3) 자극정보 인식체로서의 감성이다.(이성미, 공간 디자인의 감성에 대한 개념적 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제 17권 1호, 2008.02)
- 2) 오감에 의한 감각적 공간, 빛과 그림자, 공간의 중첩, 투명성 등과 같은 공간의 의미 표현방법에 집중하는 것을 의미한다.
- 3) 주관적 감성을 평가하여 그에 대한 객관적 척도 개발을 시도하는 방법으로서 감성어휘에 대한 사용자들의 반응을 척도화 한다.

* 이 논문은 2008년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행된 연구임(KRF-2008-361-A00006)

다. 이제는 미래 사회의 새로운 소통방법⁴⁾으로 제시되고 있는 감성이 소통 코드로서 정당성을 확보하기 위해서 본질적 의미와 특성을 살펴보고 공간의 감성을 연구하기 위한 방향의 제시가 필요하다.

1.2. 연구 방법 및 목적

포스트모더니즘과 후기구조주의에 이르면서 인간과 환경의 관계에 따른 건축공간의 다양한 의미생성에 관심을 가지게 되었으며, 최근 건축공간의 경험에서 신체의 중심적 역할을 강조하는 일부 건축가들은 모더니즘 건축이 전제했던 것처럼 이성과 개념보다는 신체의 체험과 경험, 감성의 통합적 측면을 강조하게 되었다. 즉 건축공간의 의미문제는 공간 속에서 인간의 구체적 경험과 함께 새로운 감성에 의해 획득되어지는 것으로 보는 견해가 대두된 것이다.

인간의 삶은 경험의 연속이라 할 수 있다. 태어나서 성장하는 과정에서 감각, 지각, 인식을 통해 경험을 축적하면서 인간과 인간, 인간과 자연, 인간과 사회와 교류한다. 이에 본 논문이 주목하고자 하는 것은 경험철학⁵⁾으로 잘 알려진 존 듀이(John Dewey, 1859-1952)의 경험이론과 상호작용의 대체 개념인 트랜잭션(transaction)⁶⁾의 특성이다. '트랜잭션'은 인간과 그를 둘러싼 환경 간에 일어나는 상호 관계적 활동일 뿐 아니라 거기에 수반되는 광범위한 인식작용을 가리킨다는 점에서 일체의 경험을 가능하게 하는 인식과정의 기초적 원리이다.⁷⁾ 이와 같은 존 듀이의 경험론이 21세기에 다시금 관심을 받는 이유는, 최근 인간의 경험에 대한 관심이 디자인, 브랜드 마케팅 등 여러 분야로 확대되면서 전통적 경험과는 달리 현대 사회에서 요구되어지는 담론과 듀이의 경험이론에서 그 접점이 발견되기 때문이다.

이에 본 연구는 다음과 같이 두 가지 측면에서 접근하고자 한다. 첫째, 많은 연구 결과에도 불구하고 모호하며 다양한 용어로 해석되고 있는 감성을 경험과의 관계를

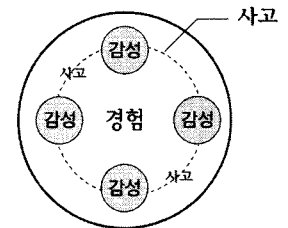
통해 그 의미와 특성을 살펴보고자 하며, 둘째, 공간-인간-환경의 트랜잭션에 따라 감성이 표현되는 양상을 살펴보고 향후 공간에 나타난 감성 연구를 위한 방향을 제시하고자 한다.

2. 감성과 경험의 특성

2.1. 감성과 경험의 관계 : 감성은 경험을 디자인하는 인지적 텍스춰

20세기 초반 듀이의 프래그머티즘⁸⁾ 경험이론으로부터 나온 질적사유⁹⁾의 논리는 듀이 미학의 기초를 이룬다. 이는 최근의 근대적 '이성'과 '지식'의 개념을 반성하면서 모호하지만 분별 가능한 영역에 대한 인식으로서 '미적 이해', '지각적 인식'을 중요하게 받아들이는 새로운 인식론적 경향과 맞닿아 있다. 여기에서 가장 중요하게 대두되는 문제는 '감성'의 인식적 기능이다.

그에게서 경험은 사고와 감성을 담은 그릇이며, 감성은 경험의 일관적인 구조를 형성하고, 사고는 감성이 이론 각 구조를 서로 관련¹⁰⁾시킨다. 즉 감성은 경험을 구성하고 있으며, 그 모든 경험은 사유와 감성이 지각 속



<그림 1> 감성과 경험의 관계에 통합된 경험인 것이다. 따라서 상황에 맞닥뜨렸을 때 이를 총체적으로 파악, 분별하고 방향을 정하며 몰아가는 힘으로 작용하는 감성은 인지적으로 기능하는 텍스춰와 같으며, 이들로 인해 하나의 경험은 완성되는 것이다.

2.2. 감성의 역동성과 구성성: 총동과 습관의 조율

감성¹¹⁾은 '습관'¹²⁾과 '총동'에 의해 조직화되고 조율되

4) 탈근대적 비판을 통한 감성의 복원과 더불어 오늘날 감성에 대한 관심이 증폭된 원인은 감성이 미래 상품시장의 움직임에 주도할 것이라는 현실적 판단이 작용했기 때문이다. 이른바 상품에 대한 지속적인 수요와 구매 욕구를 불러일으키기 위한 가장 효과적인 방법은 소비자들을 논리적(지적)으로 설득하는 대신, 개성이나 감성을 자극하는 편이 훨씬 용이하다는 사실을 깨닫기 시작한 것이다.
5) 듀이의 직접적 경험론은 관념론과 경험론을 모두 넘어서는 생물학적 개념이 강조된 새로운 경험론이다. 관념론을 넘어서는 데는 제임스 심리학의 영향을, 경험론을 넘어서는 데는 형태심리학의 영향을 받았다고 할 수 있다.
6) 트랜잭션은 단순히 하나의 의미로 해석되기 보다는 다양한 층위에 걸쳐 여러 의미로 사용되고 있다. 그 중 경제 분야에서는 일반적으로 재(財) 또는 서비스를 대상으로 하여 상인과 상인, 또는 상인과 고객 사이에서 이루어지는 매매행위 등으로 해석된다. 또한 IT 분야에서는 상점에서 고객의 주문이나 판매, 은행에서 예금주의 입금이나 출금과 같은 하나의 외부 거래를 기록하기 위해 컴퓨터 시스템 내부에서 완료되어야 하는 일련의 처리 동작 혹은 컴퓨터로 처리하는 작업의 단위 등을 일컫는다.
7) 김무길, 존 듀이의 교호작용과 교육론, 원미사, 2006, p.51

8) 듀이의 프래그머티즘은 1900년경 문화적 다원주의와 정치적 진보주의, 순수과학과 과학적 탐구논리에 대한 배후, 무작위적 불규칙성과 불확실성에 대처하는 수단으로서의 확률이론의 발전, 문화에 대한 역사주의 접근방식의 확산, 다윈의 진화론에 대한 급속한 동화 등에 대한 집중되는 인식 및 제도적 권위에 대한 의심이 강조하는 가운데 성숙했다. 듀이는 프래그머티즘의 방법을 도구주의 진리론, 자연주의 경험론으로 집대성하였고 이를 창발주의 예술론으로 완성하면서 경험의 정점에 예술을 가져다 놓음으로써 프래그머티즘 예술론의 독창적이고 유일한 완성자라고 할 수 있다.
9) 우리가 행하고 겪고 즐기면서 살고 있는 세계는 명백히 질적 결정들로 규제되는 특징적인 양상의 사고를 형성하는 질적세계이며, 질적사유란 '삶의 관심과 이슈들에 연관된 대상들에 관계해야만 하는 사유'이다.
10) 박연실, 정서적 디자인의 분석, 홍익대박사논문, 2008, p.39 수정인용
11) 듀이는 "감성은 사실이란 관념이든 간에 객관적인 무엇을 향해(to) 혹은 그것으로부터(from) 혹은 그것에 관한(about) 것이다"라고 하며, 감성을 의도적인 것으로 보았다.(John Dewey, Art as Experience, Balch & Company, New York:Minton, 1964, p.67)
12) 습관은 상이한 상황을 비교적 유사한 특징에 의해 유사하게 다룰 수 있는 능력으로서 복잡하게 구조화된 저장소라 할 수 있다. 우리가 점점 복잡해지고 식별능력이 커지는 것은 우리가 지니고 있

는 구성성을 지닌다. 습관은 어떤 통로들 속에 조직화된 에너지이고 감성은 습관의 충돌과 실패로부터 오는 혼란이며, 반성은 방해받는 습관을 스스로 재조직하려는 고통스런 노력인 것이다. 한편, '충동'은 조형적이며 창조적인 행위의 국면을 의미한다. 충동은 습관으로부터 벗어나게 하는 작용인이며, 상황을 재구성하려는 창조적이고 조형적인 욕구¹³⁾인 것이다.

“충동은 옛 습관들에 새로운 방향을 주기 위해, 즉 옛 습관들이 지녔던 성질을 변화시키기 위해 활동들이 재구성되는 결정하는 중심축 다시 말해 일탈의 작용인이다.”¹⁴⁾

듀이에게 의미가 발생할 수 있는 토대는 안정과 불안이 있는 세계이다. 생명체의 습관과 충동은 안정과 불안의 세계를 만들어내며, 그 관계 속에서 감성이 발생한다. 따라서 감성은 불안정과 안정, 충동과 습관이 공존하는 세계이자 충동과 습관이 조율된 세계로서 역동성과 이를 조직화하는 구성성을 지니고 있는 것이다.

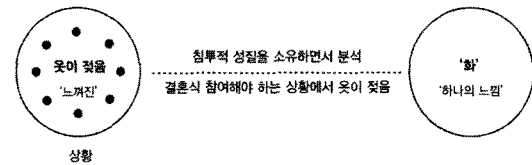
2.3. 주관성의 객관화

듀이의 경험론 핵심은 장소로서의 '상황'¹⁵⁾과 그 안의 '성질'이다¹⁶⁾. 듀이는 경험을 유기체와 환경이 전체로서의 상황 내에서 상호작용한 산물이라고 본다. 그리고 경험은 계속적으로 성장하는 상황들의 연속체이다.¹⁷⁾

성질은 그러한 상황 속에서 발생하는 경험 그 자체가 기 때문에 성질과 상황은 실제에 절대 분리불가능하다. 듀이는 성질의 관계를 나타내는 이름으로서 '느껴진(felt)'과 '하나의 느낌(a feeling)' 혹은 '감성(emotion)'을 구별한다. 본래 상황의 침투적 성질들은 사유되는 것이 아니라 '느껴지는' 것이다. 그리고 우리는 그러한 사태들이 가진 실제 상태를 보존하는 반성의 산물로서 '하나의 느

낌'이라고 말한다. 우리가 무언가가 느껴진다고 말할 때, 우리는 그것이 가진 경험의 직접적 성질, 앞선 상황의 주제를 소유하면서, 하나의 새로운 상황을 분석하는 것이 된다. 다시 말해 '하나의 느낌'이라는 것은 '느껴진' 전체의 직접적 성질에 의존한다는 것이다.

다음 예에서 분노를 분석적 시험의 대상으로 만들고 있는 것을 볼 수 있다. 지나가는 자동차가 물을 튀겨 결 혼식에 참석하기 위해 차려입은 정장이 젖어버렸을 경우, “화가 난다”라고 말한다면, 옷이 온통 젖어버린 그 상황에서 직접적으로 '느껴진 성질'을 소유하면서 새롭게 하나의 상황을 분석하고 있는 것이 된다. 즉 옷이 젖어버린 신체적 불쾌감을 느끼면서 옷의 손상으로 인한 여러 상황 등을 분석하게 되고 종합적 결과로 '화'라는 구조화된 감성으로 표현된다. 듀이가 말하는 상황은 비분석적 전체로서의 상황, 즉 맥락이며, 사유는 이러한 상황의 성질을 분석하며 '하나의 느낌'으로 객관화함으로써 '화'로 수렴된다. 이때 듀이가 말하고 있는 '하나의 느낌'은 바로 감성이다. 이는 감성은 모호하고 주관적인 성질이 아니라 전체적 상황이라는 배경과 하나의 침투적인 주관성과 더불어 객관성을 통해 파악되어야 한다는 것을 말해주고 있다.



<그림 2> 비분석적인 '상황'과 객관화된 '느낌'

2.4. 감성의 통합성 : 능동성과 수동성의 상호작용

듀이가 추구하는 '지식의 통합'은 감성적인 힘으로 시작(충동) 되고, 완성(하나의 경험)¹⁸⁾ 된다. 즉 듀이에게 있어 감성은 다양한 '상황'을 종합하고 통합하는 기능을 하며, 경험이론을 밝혀주는 역할을 한다. 이처럼 듀이의 경험철학을 관통하는 중핵적 요소는 '통합적 사고'로서 다음 인용글에서 그가 말하는 통합은 '아주 다양한 상태에 있는 요소들로부터 하나의 전체를 만들며' 경험의 주체에게 세계 속에서의 통일과 질서에 대한 한층 더 거대한 느낌을 제공하려는 것을 느낄 수 있다.

감각적이며 감성적인 경험은 복합적인 방식으로 대상의 속성들에 관계한다. 또한 감성은 요소들을 분리하는 데서가 아니라 요소들 사이, 그리고 앞의 다른 수단들과 요소들을 결합하는 데서 인지적으로 기능한다.¹⁹⁾

그는 이원론적 견해를 비판하고 물질계와 정신계, 이성계가 동시에 작용하는 통합적 일원론적 견해를 주장하

는 상황을 해석하고 반응하는 습관적 방식 때문이다. 예를 들어, 폭풍우가 몰아칠 때 각각이 가진 직업적 삶의 습관은 이때의 상황을 매개하는 수단이 된다. 항해하고 있는 선원에게는 고난이도의 항해술을 요하는 상황이고, 예술가에게는 작품이 떠오르는 상황이며, 과학자에게는 새로운 기상정보를 축적할 수 있는 기회가 되는 것처럼, 습관은 목적을 결정하고 선택한다.

- 13) 김연희, 존 듀이의 질적사유와 예술교육, 홍익대 박사논문, 2007, p.41 수정인용
- 14) T.M.Alexander, John Dewey's Theory of Art, Experience, and Nature, The Horizons of Feeling, The State University of New York Press, 1987, p.139
- 15) 듀이에게 있어 상황들은 과거 경험의 결과들로 축적되어 있고 새로운 가능성들을 품고 있는 불확정적 장의 성격을 지니고 있다. 그리고 경험된 성질들은 하나의 상황 속에 있는 것이다. 성질들은 직접적으로 알려지는 것이 아니라, 직접적으로 경험되고 소유되어 지는 것이다.(정순부, 존 듀이의 논리학 : 형성과정 구조 및 미학과 상관성, 미학, 32집, 2002, p.467) 우리는 수많은 종류의 경험을 수시로 이루어 나가지만, 각각의 경험들은 서로 단절된 날개의 경험들이 아니다. 각각은 그 자체를 특징짓는 어떤 극점이자 특수한 요소로서 전체를 위한 하나의 상태이다. 경험의 각 단위는 그것을 구성하는 여러 부분적인 요소들, 즉 능동적이기도 하고 수동적이기도 한 모든 요소들이 하나의 통일체를 이룬다.
- 16) 김연희, op.cit., p.52
- 17) Ibid., p.53

18) Ibid., p.122

19) Nelson Goodman, Art and Inquiry, in proceedings and addresses of the American Philosophical Association, Vol.41, 1968, p.10

면서, 경험 속에 전체성과 역동적 통일성을 보전하려 한 것이다. 다시 말해, 유기체가 당면한 불확정적 사태들을 문제 상황 속으로 끌어내는 근원적인 힘에 해당하는 충동과 이러한 반성적 상호작용 과정에서 모든 요소들을 통합시켜주는 힘을 바로 '감성'으로 보는 것이다.

경험은 감성이 습관과 충동의 조율된 세계이듯이 능동과 수동의 상호관계로 이루어지며, 하나의 일관적인 경험에는 '내적인 통합과 완성에 도달하는 만족감이 감성적 특질로 나타난다.'²⁰⁾ 다음 글은 경험이 사용자의 미적 경험의 성장에 어떤 식으로 작용하는지, 수동의 관계에 의해 미래의 상호관계를 어떤 식으로 능동적으로 엮어갈 수 있는지를 보여준다.

'프랫 에이 맨저'는 친절한 직원이 신선한 음식을 제공하는 것으로 시작한다. 커피를 마시기 위해 한 무리의 손님이 '프랫 에이 맨저'에 들어왔다. 어느 때처럼 가게는 손님들로 붐볐고 직원들은 몹시 바빴다. 그런데도 서비스는 신속하고 친절하였다. 손님이 값을 지불하려고 하자 계산대의 직원은 "손님께서 드신 커피는 무료입니다"라고 말했다. 손님이 이유를 묻자, 종업원은 손님들이 너무 많이 기다렸기 때문이라고 말했다.²¹⁾

종업원의 이런 능동적인 행동은 사용자에게 '프랫 에이 맨저(Pret A Manger)²²⁾'라는 브랜드 경험을 만들 수 있다. 사용자가 겪은 수동적인 경험은 프랫에 대한 긍정적인 이미지를 강화할 수 있기 때문이다. 한 발 더 나아가 사용자는 그 '브랜드의 옹호자'가 될 수 있다. 프랫은 이 공짜 커피에 들어간 비용을 손님이 미래에 행하게 될 구매로부터 만회할 수 있을 것이다. 이러한 경우가 바로 상호작용의 개념으로서 능동적이고 수동적인 경험이 통합된 사례이다. 더 나아가 기업의 측면에서 보았을 때 이러한 서비스를 경험한 소비자는 주변사람들에게 '프랫 에이 맨저'를 추천할 것이며, 기업에는 수익률의 성장을 안겨주는 능동적 고객으로 발전할 수 있다.²³⁾



<그림 3> Pret A Manger 매장

3. 시·공간의 통합원리로서 트랜스액션과 연속성

듀이에게 상황의 개념은 트랜스액션(교호작용)과 연속성이라는 경험의 두 가지 원리를 함축하고 있다. '경험은

20) John Dewey, Art as Experience, A Peggi Books, 1980, p.41
 21) 손 스미스·조 윌러, 브랜드 가치를 높이는 고객 경험, 정우찬 옮김, 다리미디어, 2003, pp.257-260
 22) 1986년 런던에 본점을 둔 커피와 샌드위치 전문점(<http://www.pret.com>)
 23) 박연실, op.cit., p.40 수정인용

하나의 영역(field)이자 하나의 과정(process)²⁴⁾이다. 듀이의 경험은 상황 내에서 각 요소들이 활동적으로 상호작용하는 경험이며, 이러한 상황적 사건들은 연속적인 과정으로 성장하며 발전하는 경험을 의미한다. 트랜스액션이 경험 행위의 공간적 차원, 즉 영역(field)을 설명하는 원리라면 연속성은 시간적 차원²⁵⁾, 즉 하나의 과정을 설명하는 원리이다. 그는 경험이 성립되고 성장하려면 공간적 차원 이외에도 인간 내면의 시간적 차원에서 경험과 경험이 연결되어야 한 가능하다고 하였다.

이러한 트랜스액션과 연속성의 원리는 듀이의 통합 사상을 표현하는 양대 축으로서, '경험의 종(縱)과 횡(橫)²⁶⁾을 이루며, 트랜스액션은 '공간적 통합원리'라고 한다면, 연속성은 '시간적 통합원리'라고 할 수 있다.

3.1. 공간적 통합 원리 : 트랜스액션

(1) 트랜스액션의 개념

앞서 살펴보았듯이 감성은 경험을 움직이고 결합하는 힘으로서 부분들을 하나의 전체로 묶어주는 통합적 기능을 가지고 있다. 이때, 각각의 다양한 부분들은 단지 서로 이어지기만 하는 것이 아니라 서로 연결되어 '관계'를 맺는다. 또한 감성은 미적인 성질로서, 독자적으로 정신적인 것도 물리적인 것도 아니며, 주관적인 것도 객관적인 것도 아니고, '독특한 상황과 맥락에 속하면서 유기체와 환경 사이에 교호작용(transaction)의 완성을 형성하는' 특질로 언급하면서, 듀이는 감성과 경험의 논의를 트랜스액션의 개념으로 발전시킨다.

듀이의 경험론은 형이상학으로서의 자연이론을 담지하고 있고 이 자연이론은 본질적으로 트랜스액션의 문제와 맞물려 있다. 트랜스액션에서 'trans-'는 'across', 'beyond' 등의 의미를 가진 것으로서, 우리말로 가로 건너서, 교차하여, -이상으로, -을 초월하여 등의 의미를 가지고 있다. 그런데 여기에 'action'이라는 말이 붙으며 듀이가 규정한 'transaction'이라는 독특한 의미가 형성된다.²⁷⁾ 트랜스액션은 우리말로 교호작용, 교류작용, 교섭작용, 상호작용 등 다양하게 번역되고 있으며, 듀이가 트랜스액션이라는 술어를 맨 처음 명시적으로 사용한 곳은 1930년에 발표한 논문 「행위와 경험 Conduct & Experience」에서이다.

24) 알렉산더는 다음과 같이 말한다. "첫째, '영역으로서의 경험'이 우리가 원초적으로 경험하는 다양한 요소들이 아직 분석 이전의 상태로 뒤섞여 있는 하나의 맥락적 전체로서의 상황의 측면이라면, 둘째, '과정으로서의 경험'은 부단한 변화의 연속 속에서 시공적 연속체로서 성장하는 상황의 측면이다. 각각의 순간에 반복불가능의 일회적 영역 구조를 이루는 하나의 전체로서의 상황은 그것에 직접적으로 침투하는 성질에 의해 고유하게 특정 지워지지만, 상황을 구성하고 있는 사건들은 함께 성장하여 하나의 연속적인 전체를 형성하기 때문에 경험은 하나의 연속적인 과정으로 성립하게 된다는 것이다."(T.M.Alexander, op.cit., p.127)
 25) 박연실, op.cit., p.45
 26) 이돈희, 존 듀이 교육론, 서울대출판부, 1994, p.70
 27) 박연숙, 듀이의 경험 미학과 예술 교호작용, 이화여대, 2006, p.103

“직접적이고도 질적으로 출현하는 것들에 의하여 소유 되는 것이 그 어떤 것이든지 간에 그것의 구조는 우리가 한편으로는 유기조직이라고 부르고 다른 한편에서는 환경이라고 부르는 것들 사이에서 발생하는 ‘인터액션’의 순환적 유형들 속에서 찾아진다. 이 인터액션은 일차적 사실(primary fact)이고, 그리고 그것은 ‘트랜스-액션(trans-action)’을 구성한다.”²⁸⁾

이러한 그의 견해는 이후 16년이 지나서 1946년경 그의 편지²⁹⁾에서 보다 구체적이고도 명시적인 언설들로 나타나기 시작한다. 그는 ‘인터’(inter)와 ‘트랜스’(trans) 사이의 구분을 강조하면서 ‘인터’에 추가된 의미³⁰⁾들 중에서 일부는 ‘트랜스’로 대체해야 함을 강조하였다. 그는 두 가지 항들의 ‘사이-내부에서(in-between)’, 즉 인터(inter)의 차원에서 무엇인가를 주고 받는 귀속적인 성질의 것이 아니라 서로의 내부 속으로 스며들면서 성질이 변화해가는, 즉 ‘두 가지 항들 내부를 이쪽저쪽 도쳐로(from side to side)’로 가로지르는 트랜스액션의 상관관계가 보다 분명하게 비교되면서 자신이 사용해온 ‘상호작용’(interaction)이라는 술어를 ‘트랜스액션’(transaction)이라는 술어로 대체하였다³¹⁾.

트랜스액션은 바로 이처럼 인간과 그를 둘러싼 환경 간에 일어나는 상호 관계적 활동일 뿐 아니라 거기에 수반되는 광범위한 인식작용을 가리킨다는 점에서 일체의 경험을 가능하게 하는 인식과정의 기초 원리³²⁾가 된다.

(2) 작용의 단계 : 자아-작용, 상호작용, 트랜스액션

듀이는 작용의 세 가지 개념들-자아-작용(self-action), 상호-작용(inter-action), 트랜스-액션(trans-action)-가운데 하나의 개념으로서 트랜스액션을 다른 개념과 구분³³⁾시키고 있다.

‘자아-작용’은 사물들이 그들 자신의 힘들에 의해 작용하는 것이고, ‘상호-작용’은 인과율적인 상호연관 속에서 사물과 사물이 서로 대항하며 균형을 이루는 것³⁴⁾으로 보고 있다. 반면 ‘트랜스액션’은 인식의 중심을 주체에 두고 인과적 관계로 바라보는 근대철학에 대한 근본적 변혁을 요청하는 개념으로서 주체는 객체 혹은 환경과 분리되어 존재하는 것이 아니라 객체 그리고 환경과 상호유기체적 관계 속에서 존재한다고 보는 개념이다.

듀이에게 ‘트랜스액션’은 인간이 살고 있는 다양한 자연세계의 재료와 인간의 관계를 통일성 있게 해명하고자 하는 시도이다. 즉 자아작용 및 상호작용과는 근본적으로 구분되고 있는 트랜스액션은 대상들의 상호작용이 공간의 영역으로 입체적으로 확장된 통합된 인식과정을 의미한다.

3.2. 시간적 통합 원리 : 연속성

우리는 기쁨, 슬픔, 분노, 놀람, 공포, 혐오, 흥미, 수치심과 같은 감정을 일종의 실체로 생각할 수 있다. 그러나 그런 감정은 다소간에 지속하기는 하지만 성장하고 생애를 지나는 감성의 본질로서 적절하지 않다. 그것이 의미 있는 감성이 되기 위해서는 움직이고 변화하며 성장하는 경험의 특질을 반영해야 한다. 이는 감성이 역동적인 변화를 조건으로 하고 있기 때문이며, 다양한 성질을 하나의 경험으로 통합하는 구조를 띠면서 연속적으로 기억될 때 진정 심미적 감성을 느낄 수 있는 것이다. 다음 예시에서 미적 성질은 주체에서 무의식적이고 또한 연속적이기도 한 경험을 보여준다.

앙드레는 빌로드로 된 가죽 상자를 꺼냈다. “열어봐” 그리고 “내가 생각하는 것을 말해봐” 내가 상자를 열자 반짝이는 스테인레스 스틸로 된 낡은 드로잉 세트를 볼 수 있었다. 디바이더, 컴퍼스, 확대자, 가죽 홀더, 펜, 곡자. “사랑스럽다.” 드로잉 세트는 컴퓨터가 아닌 손으로 그렸을 때인 옛날을 상기해 주었다. 나는 금속 제도기류를 좋아했던 학창시절이 안개 피듯이 떠올랐다. “그러나 너도 알듯이 지금 난 이들이 싫어, 이 연장들은 원을 마감하기 전에 나사가 풀려서 빠져나가고, 인디언 잉크는 다이어그램을 마감하기 전에 번진다. 한번은 잉크병을 드로잉과 책, 테이블 전체에 쏟았어. 인디언 잉크는 지워지지도 않잖아. 이번에도 망쳤어! 그래서 싫어!” “알아” 앙드레는 응수했다. “그래 내 말해 동감해, 네가 얼마나 그 도구들을 싫어했는지 잊었어.”³⁵⁾

한 경험이 바깥에 따라 감성적 성질 또한 변하거나 풍성해질 수 있다. 제도기를 보고 처음 보인 반응은 ‘사랑스럽다’는 기쁜 감정 이었으나 과거 제도기를 사용했었

28) John Dewey, The Later Works 5, J.A.Boydston, Southern illinois Univ. Press, 1991, p.220

29) Robert V. Daniels에게 보낸 편지에서 “나는 상호작용이라는 말 대신에 트랜스액션을 사용하였는데 이런 식의 전환이 이 고별저서 전체의 핵심이 되고 있습니다.....”라고 쓰고 있다.

30) ...지금까지 ‘인터’라는 접두사는 2가지로 적용 가능한 집합 속에서 하나는 ‘사이(between)’, ‘사이-내부(in-between)’ 혹은 ‘무엇인가를 구성하는 부분들의 사이’의 뜻으로 의미 집합을 이루거나, 아니면 ‘서로’, ‘호혜적으로’의 뜻으로 사용된 의미 집합을 이루어 왔다. 이 접두사가 철학, 논리학, 심리학에 진입하면서 다양하게 변화된 형태로 사용되어 왔고...호호함을 제거시키기 위하여 ‘인터’라는 접두사를 ‘사이-내부에서’의 뜻으로 주로 사용되는 경우들로 한정시키는 일이다. 이와는 대조적으로 상호적이고 호혜적인 것의 의도되어진 곳에서는 ‘트랜스’라는 접두사를 반드시 채택하는 일이 될 터이다.(John Dewey, The Later Works 16, op.cit., pp.264-265)

31) 정순복, 존 듀이 미학에서 트랜스액션의 3중 구조와 예술의 소재지, 미학, 제52집, 2007.12, pp.350-351 수정인용(그는 생애 거의 끝 무렵에 트랜스액션의 문제를 집중적으로 탐구하기 시작했고 그 결과가 1949년 『아는 것과 알려진 것 Knowing & Known』이라는 자신의 고별저서이다. 그는 이 저술에서 인터랙션의 개념을 트랜스액션으로 대체하는 것이 옳다고 보았다.)

32) 김무길, op.cit., p.51

33) 정순복, 존 듀이 철학에서의 자연과 트랜스액션의 문제, 미학, 제20집, 1995, pp.332-333 수정인용

34) John Dewey and Arthur F. Bentley, Knowing and Known, The Beacon Press, 1949, pp.107-108(Ibid., p.333 재인용)

35) Donald A. Norman, Emotional Design, Basic Books, 2004, pp.35-36

던 학창시절이 회상된 후 ‘밧다’는 혐오의 감정으로 바뀌었다. 같은 대상이지만 순차적으로 ‘사랑스럽다’에서 ‘밧다’로 변하는 편재적 성질의 감정을 경험하였다. 이런 방식으로 경험의 성질이 변화하는 과정을 두이는 완성(consummation)³⁶이라 하였다. 이는 선행경험이 후속경험에게 연속된다는 것을 뜻한다. 즉 새롭게 획득한 사실과 관념은 또 새로운 문제가 제시되는 후속경험의 기반이 되는 것으로 의식내부의 경험들 상호간의 연속성이라고 말할 수 있으며, 이것은 기억과 깊은 관계를 갖는다. 우리의 각 경험들은 각각 특수하고 분리된 사건이지만 기억으로 인해 통합하여 보존하고 축적된다. 이 기억의 작용이 각 경험을 일회성으로 끝내지 않고 전체적으로 조화롭게 결합하여 일반화한 이미지를 형성한다. 이러한 과정을 통해 경험은 단순히 과거에서 미래로 이어지기만 하는 것이 아니라 연속적인 경험의 과정을 통하여 계속적으로 성장해나간다. 이것은 진정으로 의미 있는 감성이기 위해서는 ‘움직이고 변화하는 복잡한 경험의 특질’을 반영해야 하는 것을 뜻한다.

3.3. 트랜스액션의 단계

두이는 인간 경험 또는 마음의 다중적인 트랜스액션들의 다양한 수준들 혹은 단계들을 구분시켜 트랜스액션들 상호간의 연속성과 구분적 특성들을 드러내 보이고 있다. 자연은 다양한 트랜스액션으로 구성되어 있기 때문에 이러한 트랜스액션들의 복합성과 기능 및 결과들에 따라 트랜스액션의 상이한 유형들 혹은 수준들이 구분될 수 있다고 보았다. 그는 『경험과 자연』(1925)의 제7장에서 ‘물리적-화학적’수준, ‘정신적-물리적’수준, ‘마음 혹은 인간 경험’의 수준³⁷으로 트랜스액션의 단계를 구분하여 3단계의 성숙과정과 그것의 연속적이고도 통합적인 특징들을 구체적으로 설명하고 있다. 이 세 단계들의 차이점은 자연의 사건들간의 상호작용의 복잡성과 친밀성들의 수준들의 차이로 이해할 수 있다.

첫 번째 단계인 ‘물리적-화학적(physico-chemical)’ 수준의 트랜스액션은 물리과학에 의해 탐색된 것들을 포함해서 질량-에너지³⁸의 트랜스액션과 같은 것으로서 무기물들의 평면적인 상호작용을 의미한다.

두 번째 단계인 ‘정신적-물리적(psycho-physical)’ 수

준의 트랜스액션은 가장 표피적인 물리-화학적 트랜스액션의 단계를 뛰어 넘어 이분법적인 패러다임을 해체시키는 보다 확장되고 심화되는 단계이다. 이 단계는 ‘필요-요구-만족’의 행위 유형과 맞물려 있다. 필요라는 것은 신체가 어려운 상태 혹은 불안정한 평형의 상태에 있는 에너지들의 긴장분배의 조건을 의미한다. 그리고 요구는 이 상태가 주변 신체들을 신체에 반응하는 방식으로 변형시키는 운동들 가운데 표명된다는 것을 의미하며 마침내 그러한 상태의 특징적인 이른바 능동적인 평형 유형이 다시 확립된다. 마지막으로 만족은 유기체의 능동적인 요구들과의 트랜스액션에 의한 환경변화들에 수반되는 평형회복의 유형을 의미³⁹한다.

세 번째 단계인 ‘마음 혹은 인간경험(mind or human experience)’ 수준의 트랜스액션은 물리적이고도 화학적인 트랜스액션들의 특징뿐만 아니라 정신적이고도 물리적인 트랜스액션들의 특징까지도 드러내 보이지만 무엇보다도 감정이 음미되고 확인되는 언어사용의 특징⁴⁰을 두드러지게 드러낸다. 이 수준에서의 트랜스액션은 기호(sign)가 직접적인 맥락으로부터 추출되어 자유로이 사용되고 기호들을 조작하는 능력과 맞물리고 있는 것으로서 바로 인간경험의 수준과 어우러질 수 있음을 알 수 있다. 언어를 사용하는 능력의 결과로서의 인간경험의 특징적인 트랜스액션들은 우리로 하여금 덜 복잡한 트랜스액션들로부터 복잡한 트랜스액션의 수준을 구분시키는 특징을 담지하고 있는 것⁴¹이다.

4. 공간-인간-환경의 트랜스액션

4.1. 건축요소와 트랜스액션

(1) 건축요소

건축을 구성하는 요소로는 구축 체계로서의 ‘공간’, 사용자로서의 ‘인간’, 그리고 주변을 둘러싼 ‘환경’으로 구분할 수 있다. 공간은 물리적인 건축물뿐만 아니라 이로 형성된 내부공간까지 포함된다. ‘인간’은 주변상황에 적극적으로 대처하며 자신의 감정과 경험 등을 환경과 공간에 영향을 주는 능동적 존재를 의미하며, 환경은 기후, 날씨 등의 물리적인 자연 환경 뿐만 아니라 사회·문화적 환경까지를 포괄하는 개념으로 구분할 수 있다.

(2) 건축요소와 트랜스액션

과거·현재·미래라는 시공간상으로 확대된 맥락 속에서 통합적으로 상호작용하는 트랜스액션의 관점에서 공간-인간-환경의 상호관계를 살펴본다면, 건축을 구성하고 있는 공간, 인간, 환경 각각은 독립적 실체가 아니라 상호

36) 송도선, 존듀이의 경험교육론, 문음사, 2005, p.162. (경험의 성질에는 두 가지 측면이 있다. 하나는 쾌, 불쾌라는 직접적 측면이고, 다른 하나는 그것이 후속 경험에 미치는 영향력이다. 전자는 상호작용에서 대체로 드러나서 비교적 판단하기가 쉽지만, 후자는 연속의 원리와 관련되어 표현에 금방 잘 나타나지 않으므로 보다 깊은 주의를 필요로 한다.)

37) 정순복, op.cit., p.335

38) 아인슈타인의 $E=mc^2$, 즉 질량-에너지 보존법칙을 말하는 것으로서 질량이라는 일정한 공간에 한정된 에너지가 공간에 제한을 받지 않는 전자기파의 일종(또는 그 반대)으로 바뀌는 변환으로 물리적으로 만이 아니라 철학적, 종교적으로 많은 영감을 주는 현상이다.

39) 정순복, op.cit., p.336 수정인용

40) Ibid., p.336

41) Ibid., p.337

유기체적 관계를 유지하며 영향을 주고받는 존재로서 각 요소들은 끊임없이 질적인 변화를 일으킨다. 따라서 공간에서의 감성은 이를 둘러싸고 있는 다양한 환경과 인간의 상호관계, 즉 공간-인간-환경의 트랜스액션에 의해 표현되고 경험됨으로써 획득되어지는 것이라고 할 수 있다.


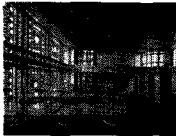

따라서 본 연구에서는 앞서 언급하였던 ‘물리적-화학적’, ‘정신적-물리적’, ‘마음 혹은 인간 경험’의 트랜스액션의 3가지 단계가 공간-인간-환경의 상호관계구조 속에서 자극(action)에 대한 반응(reaction)의 구조의 복잡성과 확장 정도에 따라 어떻게 나타나고 있는지 살펴보고자 한다.

4.2. 물리적-화학적 단계

물리적-화학적 단계는 공간-인간-환경의 상호관계에서 주변 환경이 자극 요인이 되어 건축물 또는 공간의 형태가 반응하는 것으로서, 이때 인간은 능동적인 정서적 개입은 하지 않고 단지 건축의 감성적 의미가 변화하는 것을 경험하는 수동적 존재이다. 이 단계는 특정한 변화요인으로 인해 다른 방향으로의 변화를 일으키는 것으로서 앞서 언급했던 바와 같이 질량이 에너지로 변화하는 상호작용의 수준으로 이해할 수 있다. 다음 사례들은 외부 환경의 변화에 따라 건축의 변화를 가져오게 되고 이러한 변화를 통해 사용자들의 감성에도 영향을 미치게 되는 것을 보여준다. 이것은 특정한 자극이 다른 에너지로 변환되는 평면적 트랜스액션의 단계를 보여주는 것으로서, 자극과 반응의 과정이 발생하면서 감성적 공간이 연출이 되고 있으나 인간의 개입은 이루어지지 않은 채 균형을 이루는 단계라고 할 수 있다.

‘Institut of The Arabe’은 아랍 문화에서 사용되고 있

<표 1> 물리적-화학적 수준의 트랜스액션

사 례	
-Tate Gallery of Modern Art	
	-주변과의 맥락을 고려하여 텀즈강에 있던 버려진 발전소를 새롭게 리모델링함으로써 건축의 형태변화 action 주변 문화적 맥락 reaction 맥락의 재해석을 통한 기존건물 변형 reaction 과거의 기억을 통한 경험으로 감성자극
-Institut of Arabe	
	-환경 또는 사용자의 요구에 의해 조리가 조절되면서 빛의 변화 유도 -빛이 만들어내는 다양한 공간이미지는 사용자의 감성을 자극 action 빛의 변화와 사용자의 필요 reaction 건축물 외피의 변형(외피의 변화) reaction 사용자의 감성 자극
-Tower of Wind(1986)	
	-타워에 장착된 센서가 바람의 방향과 속도, 소음에 따라 상호반응하면서 표피가 변화 -시간의 흐름에 따른 자연의 변화와 상호 관계하는 건물표피는 도시민들에게 새로운 경험과 감성을 자극 action 자연환경의 변화(바람, 소음) reaction 건축물의 변화(표피의 변화) reaction 사용자의 감성 자극

는 일련의 기하학적 형상들을 건물에 반영하고 있으며, 이는 지역 문화에 대한 반응이라고 볼 수 있다. 또한 건물에 설치된 센서는 기온변화를 포착하여, 유입되는 빛의 양을 스스로 조절함으로써 공간의 분위기와 건물의 입면을 변화시킨다는 점에서 자연환경에 반응하는 물리적-화학적 트랜스액션의 단계를 보여주고 있다. ‘Tower of Wind’의 경우도 이와 마찬가지로 빛, 소음 등의 자연 환경에 건물이 반응하는 예이다. ‘Tate Gallery of Modern’은 지역의 문화적 맥락에 대한 건축물의 반응을 보여주며 이로 인해 인간은 과거의 기억을 통한 새로운 경험을 할 수 있게 된다.

이들은 건축물이 독립적으로 존재하는 것이 아니라 주변 환경과의 관계, 즉 맥락 속에서 파악되어야 함을 보여주고 있으며, 이때 인간은 공간에서 다양한 경험을 통해 감성을 자극받게 된다.

4.3. 정신적-물리적 단계

정신적-물리적 단계는 필요-요구-만족의 행위유형을 고려하는 과정에서 신체적 개입을 전제로 하고 있다는 점에서 물리적-화학적 단계 보다 좀 더 복잡한 메커니즘을 보이는 입체적 트랜스액션으로 해석할 수 있다.

다음의 사례들은 공간-인간-환경의 상호관계에 있어서 평형을 깨뜨리는 자극 요인에 따라 공간 또는 신체의 움직임이 반응하고 다시 이것은 감성을 자극함으로써 평형을 회복하려는 필요-요구-만족의 관계를 보여주고 있다.

<표 2> 정신적-물리적 트랜스액션

사 례	
-National Building Museum (2003)	
	-사운드스케이프 적용공간 -건물 벽의 표면구조는 소리의 유기적 반향음을 통해 디자인 -소리의 경험을 통해 공간은 상호작용 action 필요:건축물의 변형(표피 소리로 자극) reaction 요구:사용자의 움직임 유도 reaction 만족:체험에 의한 사용자 감성 자극
-Son-O-House	
	-방문객의 움직임은 건축물을 채우고 있는 소리를 변형시키고 이것은 인간의 심리에 영향을 끼치침 action 필요:신체의 움직임 reaction 요구:건축물의 변형 reaction 만족:체험에 의한 사용자 감성 자극
-WOS 8(1997)	
	-네덜란드의 기후를 반영하여 비가 건물에 조각적 효과를 줄 수 있게 함으로써 비에 젖은 경험을 즐거움으로 변환 -암벽용 그림을 직접 만지고 체험하게 유도 action 필요:환경의 변화(비에 젖은 건물입면) reaction 요구:사용자의 체험 유도 reaction 만족:체험에 의한 사용자 감성 자극
-Nettlefold Festival Trust(1999)	
	-미로를 돌아다니며 색채의 강렬한 신비감을 경험하고 음악이 연주를 통해 사람들의 감각을 자극.(Colourscape 적용 공간) -시각과 청각의 복합된 공감각적 공간 action 필요:소리와 색의 감각적 변화 reaction 요구:공간에서 사용자의 움직임 reaction 만족:체험에 의한 사용자 감성 자극

'National Building Museum'의 소리를 느낄 수 있는 벽면의 표면구조는 평형상태를 깨뜨리는 필요에 의한 에너지의 긴장분배의 조건이 된다. 이어 신체는 움직임, 체험을 통해 반응함으로써 필요에 의한 요구의 평형관계가 성립하게 된다. 이러한 과정은 결국 공간에서 체험하는 인간의 감성에 영향을 끼침으로써, 필요-요구-만족에 의한 평형관계를 유지하는 트랜스액션의 특성을 보여주게 된다. 'Son-O-House'는 앞의 사례와는 반대로 신체의 움직임이 평형상태를 깨뜨리는 자극 조건이며, 이에 대한 반응으로 건축공간을 채우는 소리가 변형된다. 'WOS 8'은 비가 오게 되면 벽의 그림은 더욱 돌출되어 보이면서, 신체의 움직임을 유도한다. 이때 환경의 변화와 신체의 움직임은 필요-요구의 관계가 성립되며 이들의 관계에 따른 사용자의 경험은 다양한 감성을 형성하게 된다. 'Nettlefold Festival Trust'에서는 강렬한 색상의 공간과 그곳에서 연주되는 음악은 미로 속에서 공감각적인 다양한 환경을 연출하며, 여러 동선으로 신체의 움직임을 유도하게 된다.






이들 사례들은 신체의 움직임에 의해 인간의 다양한 감각과 지각의 활성화를 유도함으로써 공간에서의 감성을 다양화하고 감성적 경험을 가능하게 하는 트랜스액션의 단계이다. 즉 유기체의 능동적인 요구들과의 트랜스액션에 의한 환경변화에 수반되는 평형회복의 유형을 보여주고 있다. 그러나 정신적-물리적 단계에서는 비록 소통의 전제조건일 수 있는 신체의 행위 또는 체험이 관여하고는 있으나 '필요-요구-만족'의 과정에서 자극 요인으로서 소통의 개입이 직접적으로 이루어지지 않고 있으며 또한 상호작용이 지속적으로 발생하지 않는다는 점에서 뒤에 이어지는 마음 혹은 경험의 트랜스액션 단계와 구별되는 점이기도 하다.

4.4. 마음 혹은 경험의 단계

세 번째 단계는 유기체적인 상호관계 속에서 인간과 건축 공간 그리고 환경이 시·공간적으로 통합된 입체적 트랜스액션의 완성 단계라고 할 수 있다. 마음 혹은 경험의 단계에서 듀이가 언급한 언어의 문제는 바로 소통의 문제이다. 인간과 인간은 언어적인 의사소통을 통해서 서로의 정보를 교환할 뿐만 아니라 정서적인 공유 즉 듀이가 말하는 마음 혹은 경험의 공유를 통해 감성적인 소통이 이루어진다고 할 수 있다. 다음은 마음과 경험의 두 가지 측면으로 나누어 트랜스액션에 의해 이루어진 감성 공간을 살펴보도록 하겠다.

먼저, 마음에 의한 트랜스액션의 구현은 공유할 수 있는 감성들을 여러 맥락 속에서 추출하여 소통을 위한 또 다른 언어로 기호화하고 이에 대응하는 건축 공간은 감성적인 체험과 경험이 가능한 소통이 이루어지는 장(場)을 형성하게 된다. 이때 공간에 기호로 구현되는 소통의

<표 3> 마음 혹은 경험의 트랜스액션

마음의 트랜스액션	
-Jewish Museum Berlin(1989-1999)	
	-개인의 자유가 짓밟히고 삶의 연속성이 무참히 단절되었을 때 생기는 거대한 트라우마와 공허감을 <기억의 공동(void)> 라는 은유적 표현으로 공간을 디자인함
action	역사의 특수성(아프과 상처)
reaction	건축에 반영(트라우마의 은유적 표현)
reaction	특정한 감성의 공유에 의한 소통
-Rodin Gallery	
	-<자옥의 문>은 인간들의 처절한 고통을 보여주고 있으며, <갈레의 시민>은 도시를 잃어버린 좌절감 표현/작품 성격을 공간에 반영하여 관람자들에게 불안감과 고통의 감정 이입이 가능하도록 공간을 디자인
action	예술작품의 주제(좌절과 고통)
reaction	건축에 반영(건물의 형태)
reaction	특정한 감성의 공유에 의한 소통
-D Tower	
	-저녁마다 음담자의 감정을 색상(붉은색-사랑, 푸른색-행복, 녹색-증오)로 전환하여 가장 강하게 느끼는 감정의 색깔로 '도시의 감정 상태를' 전환(거주민들의 감정을 대변)
action	인간의 감정(희/노/애/락)
reaction	감정에 따른 건축물 표면 색의 변화
reaction	특정한 감성의 공유에 의한 소통
경험의 트랜스액션	
-New Indianapolis Airport(2008)	
	-통행자들의 움직임과 함께 통로를 움직이며, Dots에 의해 사용자들 사이의 상호작용이 가능하여 이러한 경험적 공간은 사용자에 의해 변화되고 재정의됨으로써 기억에 오래남는 공간이 됨
action	사용자의 움직임
reaction	움직임에 반응하는 여러 색채의 Dot
reaction	Dots에 의해 상호작용(소통)의 지속
-Target interactive Breezeway(2006)	
	-벽과 천장은 LED 픽셀들로 이루어져 있으며, 통행자들의 위치와 동선의 흔적에 따라 색색으로 반응함으로써 공간과 인간의 상호관계 형성
action	사용자의 움직임
reaction	움직임에 반응하는 조명과 음향의 변화
reaction	공간변화에 의한 상호작용(소통) 지속

기본 전제인 감성은 'D Tower'나 'Rodin Gallery'에 나타난 '희·노·애·락'과 같은 감정 어휘일 수도 있으며, '아름다움', '숭고함', '우아함' 등 미감과 관련된 어휘들을 기호화 한 것일 수도 있다. 또는 'Jewish Museum Berlin'처럼 지역의 문화적 특수성 및 역사성들을 추상 또는 은유화 한 것일 수도 있다. 이때 공간은 의미전달의 기능을 갖는 자율적 기호로서 사회·문화 현상의 맥락 관계 속에 있다. 마음의 트랜스액션에 의해 구현된 공간은 결국 텍스트로서 인지되고 있는 특성을 보이며, 이렇게 공유된 집단적 감성이 표현된 공간에서 사용자들은 소통이 가능해지게 된다.

경험에 의한 트랜스액션은 정신적-물리적 수준의 트랜스액션의 정도를 포함하되 공간에서의 체험은 또 다른 소통을 위한 매개가 됨으로써 공간-인간-환경의 소통이 지속적으로 이루어지고 성장하는 통합적 인식작용을 보이는 것을 말한다. 정신적-물리적 수준의 트랜스액션에서는 체험에 의한 상호작용이 이루어지되 단혀진 불평형-평형의 구조를 엿볼 수 있었다면, 경험의 트랜스액션에서는 소통에 의해 평형관계가 다시 깨짐으로써 공간이

다시 반응하게 된다. 즉 불평형-평형-불평형-평형의 연속, 다시 말해 자극과 반응의 과정이 지속된다는 점에서 더욱 복잡적이라고 할 수 있다.

예를 들어 'New Indianapolis Airport'는 보행자 통로의 천장 전체를 상호작용하여 빛을 발하는 조명으로 덮고 이를 dots로 지칭한다. 컴퓨터로 제어되는 dots는 통행자들이 멈춰 있을 때 밝아지고 정지해 있을 수 있다. 각각의 통행자들은 다른 색채의 dots로 지정되며, 통행자들의 움직임을 따라 dots들이 함께 반응하며 통로를 움직인다. 이러한 dots에 의해 사용자들 사이는 서로 소통이 가능하게 되며, 이를 통한 또 다른 행동이 유발됨으로써 dots에 의해 공간은 다시 변형된다. 이러한 경험적 공간은 사용자에게 의해 변화되고 재정의 됨으로써 기억에 오래 남는 공간이 되며, 자극과 반응이 연속되는 경험의 트랜스액션 단계를 보여준다. 'Target Interactive Breezeway'의 벽과 천장은 LED 픽셀들로 이루어져 있으며, 통행자들의 위치와 동선의 흔적에 따라 색색으로 반응함으로써 공간과 인간의 상호관계를 형성한다. 이 프로젝트는 상호반응 환경을 실험하기 위한 공간으로 개인마다 차별화된 전자적 체험을 환경적 경험으로 바꾸려는 시도로 인체의 움직임과 빛의 3차원적 결합을 창출하고 있으며, 다시 개개인에 반응하며 이에 따르는 배경 효과음은 공간에 따라 펼쳐지는 빛의 패턴을 강조하게 된다. 이처럼 경험의 트랜스액션은 인간과 공간에 서로 반응하며 소통하게 되고 이는 또 다른 소통을 유발하여 공간과 인간에 다시 영향을 끼치는 트랜스액션의 특징을 보인다.

이상을 통해 앞서 제2장 감성의 특성에도 살펴보았듯이 다양한 상황 속에서 능동과 수동의 상호관계를 통해 내적인 통합과 완성에 도달하는 만족감이 감성적 특질로 나타나는 것처럼 마음 혹은 경험의 트랜스액션은 인간과 공간 그리고 환경의 유기체적인 상호관계를 소통으로 통합시키고 성장시키는 방식이라고 해석할 수 있다.

5. 결론

본 연구는 감성의 의미와 특성을 존 듀이의 '경험 이론'을 통해 살펴봄으로써 감성 개념을 체계적으로 정립하고자 하였으며, 트랜스액션의 단계에 따라 감성 공간 연구 방법을 제시하고자 하였다. 이에 본 연구 결과를 다음과 같이 몇 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 감성은 경험의 구조를 형성하는 인식적 기능을 지니며, 이성의 대척점에 있는 주관적 개념이 아니라 주관적인 것을 객관화함으로써 획득된 하나의 느낌을 말한다. 또한 불확정적 사태들을 문제 상황 속으로 끌어내는 근원적인 힘에 해당하는 충동과 습관의 조율에 의해 이루어지며, 능동과 수동의 반성적 상호관계를 통해 다양

한 요소들을 통합시켜주는 힘으로 정의할 수 있다.

둘째, 감성의 형성은 트랜스액션과 연속성에 의한 시·공간의 통합원리에 의해 이루어진다. 트랜스액션이 경험의 공간적 통합원리라면, 연속성은 시간적 통합원리이다. 트랜스액션에 의해 통합된 감성이 의미 있는 감성이기 위해서는 움직이고 변화하는 복잡한 경험의 특질을 반영해야 하며 또한 지속적으로 성장하는 연속성을 지녀야 한다.

셋째, 감성의 시·공간적 통합원리인 트랜스액션은 3단계의 층위를 지니고 있다. '물리적-화학적' 단계는 평면적인 상호작용의 단계, '정신적-물리적' 단계는 인간의 개입이 이루어지면서 '필요-요구-만족'에 의한 평형을 이루는 단계이다. '마음 혹은 인간 경험'의 단계는 트랜스액션의 입체적인 완성단계라 할 수 있으며, 지속적인 상호관계에 의해 서로가 끊임없이 영향을 끼치며 소통이 이루어지는 단계가 있다. 이러한 상호작용의 수준에 따라 구분된 트랜스액션의 세 단계를 바탕으로 「공간-인간-환경」의 상호관계에 따른 감성 공간의 형성을 해석할 수 있는 가능성과 공간에서의 감성의 본질은 공간-인간-환경의 상호 트랜스액션을 통해 감성을 서로 공유하고 통합적 인식작용을 통한 다양한 소통이 이루어질 수 장(Field)을 형성하는데 있다는 것을 확인할 수 있었다. 나아가 트랜스액션의 3단계에 따라 공간에서의 감성의 층위를 해석하는 관점은 감성 연구의 또 다른 연구 방법론으로 제시할 수 있을 것으로 생각된다.

참고문헌

1. 김부길, 존 듀이의 교호작용과 교육론, 원미사, 2006
2. 송도선, 존 듀이의 경험교육론, 문음사, 2005
3. Norman, Donald, A, Emotional Design, Basic Books, 2004
4. Dewey, John, The Early Works, J. A. Boydston, Southern Illinois Univ. Press, 1991
5. Dewey John, Art as Experience, A Peggi Books, 1980
6. Goodman, Nelson, Art and Inquiry, in proceedings and addresses of the American Philosophical Association, Vol.41, 1967-1968
7. Alexander, T.M, John Dewey's Theory of Art, Experience, and Nature, The Horizons of Feeling, The State University of New York Press, 1987
8. 김연희, 존 듀이의 질적사유와 예술교육, 홍대 박사논문, 2007
9. 박연숙, 듀이의 경험 미학과 예술 교호작용, 이화여대, 2006
10. 박연실, 정서적 디자인의 분석, 홍익대 박사논문, 2008
11. 손 스미스·조 윌러, 브랜드 가치를 높이는 고객 경험, 정우찬 옮김, 다리미디어, 2003
12. 장순복, 존 듀이의 미학에서 트랜스액션의 3중 구조와 예술의 소재지, 미학, 제52집, 2007.12
13. Dewey, 존 듀이의 논리학 : 형성과정 구조 및 미학과의 상관성, 미학, 32집, 2002

[논문접수 : 2009. 08. 31]

[1차 심사 : 2009. 09. 19]

[2차 심사 : 2009. 09. 30]

[게재확정 : 2009. 10. 09]