

# Digital Image의 미학적 해석

A Study on the esthetic analysis for the Digital Image

최성원(CHOI, Sung-Won)

동명정보대학교 정보조형학부 컴퓨터그래픽학과

1. 서론

2. Digital Image와 신체

3. Digital Image와 상상력

4. 오성과 감정의 변증법

5. 결 론

참고문헌

(要約)

시대 변화에 따라 0과 1로 예술로 승화되어진 Digital Image, Multimedia 를 포함한 모든 예술작품은 그 자체로도 충족하고 자율성을 지니지만, 작품을 보는 수용자의 지각 행위 가운데 잠재적인 의미가 이해되어 가면서 비로소 현실적인 존재로 완성된다. 뒤프렌느는 예술작품 존재의 층이 소계에 해당하는 감각물(le sensible)과 제재(le sujet)에 해당하는 표상(la représentation), 정감적 의미에 해당하는 표현(l'expression)<sup>1)</sup>의 층으로 이루어졌기 때문에 미적 지각도 이 세 단계에 맞는 몸의 현전에 의한 지각, 상상력에 의한 관조적 지각, 오성과 감정의 변증법에 의한 반성적 지각이라는 세 단계에 의해 완성된다고 보았다. 따라서 본 고에서는 뒤프렌느의 표현을 읽는 감정의 인식론적인 역할을 중심으로 0과 1로 표현되어지는 Digital Image에 대한 미적 지각에 대해서 논하고자 한다.

(Abstract)

All kinds of artwork, including multimedia and digital image that has been sublimated into an art mediating two numbers 0 and 1 in recent age, are self-sufficient and autonomous in themselves. Nevertheless, each of those artworks can be realized as a real entity only if its appreciator is capable enough to explore some potential meaning out of it through his or her own perceptual work. According to Mikel Dufrenne, an artwork is composed of three existential tiers: "le sensible" or the sensible material; "le representation" or the subject(le sujet), and "l'expression." Dufrenne contends that our esthetic perception can be realized by way of three steps that are comparable to those three tiers: perception of the presence of the body("le sensible"), contemplative perception by way of imagination("le representation"), and reflective perception("l'expression") as a result of dialectics of sense and sensibility. This paper argues on the aesthetic perception with regard to digital image expressed by two numbers 0 and 1, putting focus on the epistemological role of sensibility(감정) that explores "l'expression" a la Dufrenne.

(Keyword)

Digital Image, Multimedia

1) Mikel Dufrenne, *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris: P.U.F., 3e édition, 1992( 1ère édition, 1953),( P.E.E.로 약함). 뒤프렌느는 수용자가 "충실한 지각(la perception fidèle)" p. 47에 의해 작품의 의미와 진실을 생생하게 체험할 수 있다고 하는데, 충실한 지각이 의미하는 것은 주관이 미적 대상의 의미를 구성하려고 하지 않고, 대상의 의미가 잘 드러나도록 대상에 순종하는 지각을 의미한다. 뒤프렌느는 이와 같은 충실한 지각행위는 일상적인 지각과정처럼 "현전(présence), 표상(représentation), 반성(réflexion)"(ibid., p. 419) 세 단계를 거쳐서 완성된다고 한다.

## 1. 서론

시대 변화에 따라 0과 1로 예술로 승화되어진 Digital Image, Multimedia 를 포함한 모든 예술작품은 그 자체로도 충족하고 자율성을 지니지만, 작품을 보는 수용자의 지각 행위 가운데 잠재적인 의미가 이해되어 가면서 비로소 현실적인 존재로 완성된다. Digital Image에 드러난 몸의 표현적 의미와 진실을 이해하기 위해서 메를로-퐁띠의 지각행위의 선반성적 단계의 연구는 미적 지각 과정에서 현전의 단계는 설명할 수 있으나, 예술 작품의 의미가 몸의 의식만으로는 해독될 수 없으므로 뒤프렌드가 제안했던 몸의 현전, 상상력에 의한 표상, 오성과 감정의 변증법에 의한 반성이라는 세 단계의 미적 지각을 통해 드러나는 미적 대상의 존재층에 대한 연구를 통해 Digital Image에 나타난 몸의 표현적 진실과 의미가 해석되어 미적 체험에 이를 수 있다는 것을 밝히고자 한다.

따라서 본 고에서는 뒤프렌드의 표현을 읽는 감정의 인식론적인 역할을 중심으로 0과 1로 표현되어지는 Digital Image에 대한 미적 지각에 대해서 논하고자 한다.

## 2. Digital Image와 신체

Digital Image를 수용자가 몸의 현전의 단계에서 보는 것은 색, 질감, 음과 같은 미적 대상의 감각적 성질들이다. 즉 “미적 대상은 무엇보다도 감각물의 열개이고, 모든 감각물의 의미는 감각물 속에 소여되어 있다. 즉 감각물은 몸에 의해 받아들여진다.”<sup>2)</sup> 다시 말해서 그림 속에서 가장 먼저 알게되는 것은 오성의 산물인 순수 인상이 아니라, 지각하는 몸과 대상 상호간의 산물인 감각물의 현전이다. 지각된 대상은 주관과 대상의 공동작용의 산물인 감각물이다. 수용자 몸의 움직임을 통해서 소여되는 그림의 감각물은 그림의 소재인 색<sup>3)</sup>이다. 색은 단순히 색 그 자체가 아니라, 어떤 대상의 색을 의미하고, 색의 가시성과 항구성은 대상에 대한 몸의 움직임들에 의해 체험된 것이다.

뒤프렌드는 회화작품의 구조를 음악작품의 구조처럼 세 개의 체계, 즉 하모니, 리듬, 멜로디의 체계로 구성되어 있다고 보면서, 음악 작품에서 하모니가 “소음과 달리 음을 파악할 수 있는 실재로 만드는 것”<sup>4)</sup>처럼, Digital Image 작품에서 색의 하모니는 다양한 색채에 질서를 주어 회화적 대상을 채색된 총체성으로 존재시키는 것이라고 했다. 따라서 색의 하모니 구조는 아직은 인식할 수 없으나, 알아볼 수 있는 실재가 나타나도록 한다. 그래서 이러한 하모니체계가 한 작가의 주요 색을 알 수 있게 해주므로, 작가의 고유성을 파악하도록 해

준다. Digital Image 작품에서의 색은 구체적인 대상을 환기면서 재현적인 동시에 표현적인 기능을 하고 있다. Digital Image 작품의 색은 세계에 대한 정감성을 표현하는 0과 1의 행위를 드러내는 기능을 하는 동시에 점과 선들로 얽혀진 화폭에 조화를 주기도 한다. 따라서 0과 1의 특수한 조합에 의한 조화로운 색으로 화폭을 정리한다. 따라서 Digital Image 작품의 색은 수용자의 몸 전체를 통해서 체험되고 동시에 오성에 의한 객관적인 분석을 기다린다.

## 3. Digital Image와 상상력

Digital Image 작품 대상의 재현을 통해 말하고 싶은 것은 객관적인 지식의 진실이 아니라 객관화하는 인식으로는 정의할 수 없는 어떤 정감적인 것이다. 따라서 제재는 미적 대상의 표현을 이해할 수 있도록 인도하는 실마리로서 표현적인 의미의 상징이다. 뒤프렌드는 색이 회화작품에서 하모니의 성질을 구성하는 것처럼, 데생이 작품의 리듬을 구성한다고 지적한다.<sup>5)</sup> 제재는 선의 움직임인 리듬도식에 대한 해석을 통해서 접근 가능하다. Digital Image 작품에서 0과 1로의 조합으로 나타나는 선들의 움직임은 리듬도식에 의해 정돈 되어 있다. Digital Image 작품 중 3Dimension 작품의 중첩되고 얽힌 실타래와 같은 선들은 그림의 내적이며 자율적인 필연성에 속하는 논리에 의해 실행된 행위들의 자취들이다. 이러한 내적 논리는 무의식적이기도 맹목적이기도 않고 삶의 어떤 정감적 성질로 향하는 지향적인 의식에서 기인하는 것을 작가의 계획적인 ‘통제된 우연’이 산출하는 역동성에 의한 것이다. 잠재적으로 이미 숙고된 행위의 자발성은 Digital Image 작품에 시각적 논리인 리듬을 부여한다. Image의 통일은 항상 다양한 변화를 함축하는데, 왜냐하면 리듬은 움직임들을 동일한 것들로 환원시키지 못하게 하므로 움직임들의 반복은 이러한 리듬 덕택에 다양함을 배제하지 않는다. 따라서 혼돈스러운 0과 1의 단조로운 반복이나 비합리적으로 연속되는 혼란스런 무질서에 빠지지 않는 이유는 리듬논리가 중첩되고 얽힌 선들을 정돈하여서 불연속으로 보이는 Digital Image에 연속성을 부여하기 때문이다. 역동적이고 율동적인 선들은 더 이상 이미지를 형상화하지 않고, 존재가 출현하도록 한다. 존재는 선들 사이에서 출현하므로, 선은 단순한 조형적 요소를 넘어서 존재의 살결이 된다. 흩뿌려진 Digital Image 작품들의 점들이 화면 구조를 활성화시키고 평등하게 만든다. 화면에 내적 필연성을 부여하는 것은 활동 중인 선이다. 마쑈와 미로와 같은 초현실주의자들의 자동주의적 선들은 여전히 이미지를 묘사하고 우리의

2) Ibid., p. 425.

3) Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 1945, p. 1(P.P.로 약함) 메를로-퐁띠는 색에 대한 본질을 다음과 같이 기술했다. “빨간색과 녹색은 감각들(les sensations)이 아니라, 감각물들(les sensibles)이고, 그것의 성질은 의식의 요소가 아니라 대상의 속성이다”(P.P., p.10). 즉 감각은 순수한 인상으로 간주될 수 없고, 지각물은 그것이 속해있는 “시각장(un champ visuel)”과 분리될 수 없다는 사실이다. 따라서 우리는 빨간색을 양탄자의 양털같은 빨간색 또는 장미의 벨벳 같은 빨간색처럼 대상의 성질로서 지각하는 것이 빨간색 그 자체로 지각하는 것이 아니다. 그러므로 빨간색이라는 것은 사유의 용어이지 지각의 용어는 아니다.

4) P.E.E., p. 322.

5) 리듬은 음악작품에서처럼 회화작품에서도 “작품을 활기치게 하는 움직임 그 자체”(P.E.E., p. 323)이며, 따라서 리듬은 작품 “전개의 비밀스런 법칙”(Ibid.)으로 정의될 수 있다. 특히 회화작품에서 리듬은 “공간을 구성하는 법칙의 항구성이다. 이러한 법칙은 움직임을 형상화하기 위해 리듬에 필연적인 반복의 요소를 제공한다. 즉 반복되는 것은 세분화된 것들 속에 있는 작품의 기본적인 형식이다. 작품 본래의 형식을 명확히 하면서, 즉 장식에서처럼 똑같은 데생을 결코 기계적으로 무한히 반복하면서가 아니라 작품 존재의 통일 속에 다양성을 생겨나게 하면서 작품은 전개된다”(Ibid., p.371). 따라서 리듬의 기능은 지각에 작품을 파악하도록 하는 도식을 부여한다.

감성에 호소하나, Digital Image 작품에서 선의 역동성은 수용자의 몸 전체에 호소한다.

Digital Image 작품의 공간을 형성하는 것은 선들의 기계적인 반복이 아니라, 작품의 통일 속에 다양성을 낳는 반복이다. 회화작품에서 부동의 공간은 선들의 공간적 발전으로부터 시간을 암시하고, 이러한 공간의 발전은 시간의 지속을 내포하는데, 왜냐하면 감각물 속으로 내면화하는 리듬의 움직임은 객관적 공간이 아닌 작품의 의미로 향하기 때문이다. 이러한 정신적 운동이 작품의 공간에 시간성을 제공한다. 결국 리듬의 운동은 “객관적 공간으로 향하는 물리적 운동이 아니라 의미의 충만함으로 향하는 정신적 운동이다.”<sup>6)</sup> 그래서 작품의 존재는 단순한 시간의 진행이 아니라, 시간의 연속을 의미하는 리듬 속에서 나타난다. 우리는 작품의 리듬이 작품의 내적인 변화를 구성하고 보이지 않는 의미로 나아가는 수단이라는 것을 알 수 있다.

감각물이 재현하는 대상은 수용자를 작품의 현상을 넘어 작품의 진실로 인도하는데, 음악이 재현된 대상 없이 감각 형식에 의해 재현하는 세계를 환기시키는 것처럼, 재현된 이미지가 없는 비구상 그림도 작품의 감각 형식이 작품 제목의 도움으로 재현된 세계를 상상할 수 있게 만들기 때문에, 비구상 작품이라 할지라도 “표현 읽기는 표상을 건너 뛸 수 없다”고 말한 뒤프렌드의 주장에 동감할 수 있다. 감각물로서 색채는 의식에 정보를 제공하여 상상의 세계가 출현하도록 해주므로 상상된 표상은 구성하는 의식의 산물이다. 표상된 세계는 상상의 세계로 출현하여 감각물에 개념적 통일을 부여한다. 수용자는 오성으로 나아가는 상상력에 의해 작품의 리듬도식으로 나아갈 수 있다.

여기서 상상력과 지각과의 관계를 고찰해 보아야 한다. 사유나 판단, 의지 같은 정신활동은 감각적인 지각물들을 표상하는 상상력의 기능에 입각한다. 일반 예술예술 작품과 마찬가지로 Digital Image 작품의 미적 지각에서 상상력은 미적 대상의 제재를 위한 도식이다. 상상력은 감각물을 제재로 통일시킬 수 있는 능력이다. 지각은 상상력에 의해 몸의 현전 단계인 선반성적인 것으로부터 사유의 반성적인 것으로 넘어갈 수 있다. Digital에서 재현된 대상 또는 비구상화적 Digital Image 작품에서 제목은 몸과 정신 사이의 매개체인 상상력에 의해 이미지로 된다. 뒤프렌드는 칸트의 정의를 다시 언급하면서 상상력의 역할을 “정신과 몸의 매개”<sup>7)</sup> 즉 감성과 오성의 매개로 보았다. 상상력은 대상의 객관성을 구성하기 위해 현전의 단계에서 주관과 대상이 서로 융합되어 있는 상태를 떨어뜨려서 거리를 취하게 하는 역할을 수행한다. 표상은 대상이 몸에 의해 체득된 야생의 현전과 그 대상이 관념으로 변화하는 사유간의 매개상태에 속하는 이미지에 의해서 출현한다. 뒤프렌드는 상상력을 “선형적으로 소여물이 가능하게 하고, 경험적으로는 이 소여물이 가능한 것들에 의해 풍요로워져서 의미를 갖게 해주는”<sup>8)</sup> 두 가지로 구분하였다. 소여물이

출현하여 볼 수 있게 하는 역할을 담당하는 상상력의 선형적 기능은 시간의 퇴행과 공간의 개방을 전제로 한다. 퇴행작용은 현전 단계에서 지향성에 의해 형성된 대상과 주관의 총체성을 파괴해서 대존재의 특징인 의식과 대상을 대립시키는 것을 의미하고, 과거로 물러나는 의식의 퇴행작용은 의식에게 대상의 형태를 파악할 수 있게 빈 공간을 마련해 주는 개방작용을 초래한다. 이와 같은 의식과 대상의 분리는 시간성의 작용으로 가능한데 활동을 멈추고 뒤로 물러서는 것은 과거 속으로 물러서는 것을 의미한다. 상상력의 퇴행작용과 개방작용은 지각하는 주관이 행위를 자제해서 대상으로부터 일정한 거리를 두는 무관심적 태도인 관조를 가능하게 해 주는데, 왜냐하면 “관조한다는 것은 주관이 미래를 포착하기 위해 대상과 함께 밀착되어 있는 현재로부터 과거로 되돌아가는 것”<sup>9)</sup>을 의미하기 때문이다. 경험적 상상력은 체득된 경험 속에 잠재적으로 존재하는 지식을 활용하여 지각된 정보들을 가시적인 이미지로 전환시키는 역할을 한다. 이러한 상상력의 경험적 기능이 상상력의 본질적인 창조적 기능이다. 지각물을 분석해서 구체적이고 실용적인 지식으로 개발하는 역할을 하는 상상력의 경험적 기능은 수용자의 미적 지각에서 덜 중요한데, 왜냐하면 미적 대상에 의해서 주어진 광경은 자족적이므로 경험적 기능에 의해 그 의미가 풍요로워질 필요가 없고, 미적 대상의 의미가 보다 잘 출현할 수 있게 하는 관조적 태도를 필요로 하므로 상상력의 선형적 기능만이 요구되기 때문이다.

상상력이 제공하는 것은 지각된 것과 아무 상관없는 비실체가 아니라, 표상된 세계로서 존재하는 준실체이다. 이러한 준실체는 상상력의 “자연인 동시에 정신인 이중적 측면”<sup>10)</sup>이 지닌 모호성을 암시한다. 즉 상상력의 자연적 측면은, 상상력이 소여물을 상상력에 제공하는 지각에 항상 의존하는 것을 의미하며, 반면에 정신적 측면은 지각물을 판단하기 위해 일정한 거리를 취하면서 지각물에 대한 반성을 개시하는 것이다. 즉 지각물과 주관이 구별되지 않은 상태로 있을 때에만 상상계가 존재한다. 따라서 뒤프렌드는 상상계를 ‘실체에 근거한 세계’라는 뜻으로 “초현실(surréal)”<sup>11)</sup>로 정의하는데, 결국 상상계는 단순히 예술가의 환상적인 세계에 속하는 것이 아니라, 세계의 얼굴이다. 이러한 사실은 상상계가 초현실주의자들이 생각하는 실제 세계를 초월한 ‘초현실’이 아니라는 뜻이다. 따라서 상상계는 실제의 가능한 세계이고, 만일 이러한 상상계가 비실체라면, 이것은 실재를 예견하는 “선실체(le pré-réel)”를 의미하는데, 왜냐하면 선실체는 실제 세계와의 근접을 의미하나 실제 세계보다는 훨씬 광범위하고 심오하여서 실제 세계는 이 선실체에서 생겨난 것이다. 다시 말해서 상상력은 지각에 의해 소여된 실체에 시간적 공간적 두께를 부여하여 실재를 하나의 상상의 세계로 확장시킨다.

상상력이 실재를 변형시키므로 지각된 것은 실재의 은유이다. 이러한 사실은 예술작품 속에 재현된 이미지는 자연의 단순한 모사가 아니라 자연의 변형이라는 것을 의미한다. 따라서 뒤프렌드는 화폭 위에 재현된 이미지를 모사된 또는 재생산된 이미지가 아니라 “이미지로 된 하나의 대상”<sup>12)</sup>으로 간주했다.

6) P.E.E., p. 371.

7) Ibid., p. 432.

8) Ibid., p. 435. 우리가 지각할 수 있는 가능성을 제공하는 것은 선형적 상상력이고, 지각에 주석을 가하여 구체적으로 인식을 개발하는 것이 경험적 상상력이다.

9) Ibid., p. 434.

10) Ibid., p. 439.

11) Mikel Dufrenne, Esthétique et Philosophie, Tome 2, p.127.

따라서 Digital Image 작품은 단순히 자연을 모사하는 것이 아니라, 상상력에 의해서 자연을 변형시키는 것이다. 여기서 자연적인 것은 Digital Image 속에 0과 1로 변형된 인공적인 상태로 있으므로 “재현은 실재를 모사하는 것이 아니라 실재를 구성하여”<sup>12)</sup> 실재의 등가물을 생산하는 것이다. 이러한 또 다른 물질은 실재의 현상을 재현한 것이 아니라, 대자연이 나타나는 것인데, 바로 이러한 사실이 표현이란 것을 의미한다. 표현은 예술가의 욕구뿐만 아니라, 상상력을 통해서 나타나고 싶어하는 대자연의 힘에 의해서 실현된다. 뒤프렌느는 “상상력에 의해서 대자연은 의식이 되고, 의식은 현전에서 표상으로 나아간다”<sup>14)</sup>라고 말하면서, 세계를 만드는 것은 인간 자신이라기보다는 대자연이라고 했다. 이미지는 단순히 대상 혹은 소산적 자연의 재생산 아니라, 대자연인 능산적 자연의 출현이다. 따라서 상상계는 예술가에 의해 영감 받은 만큼, 자연에 의해 영감 받은 세계이기도 하다. 이미지는 능산적 대자연의 창조적 상상력덕택에 실재의 은유이다. 따라서 우리는 창조적 상상력을 시적 상상력으로 간주할 수 있다. Digital Image는 의식 그 자체가 아닌 구성하는 의식을 제압한 시적 상상력에서 유래한 것이므로, 우리는 시적 상상력에 기원을 둔 그의 행위를 무의식의 산물로 간주하지 말아야 한다. 제작 과정에서 이러한 시적 상상력의 활동은 관습적인 규범이나 정치적 통제를 거부하는 작가의 욕구에 의해 가속도가 붙을 수 있다. 뒤프렌느도 폴록과 조이스, 케이지의 작품들이 주관과 세계 사이의 모든 구분을 폐기하고자 한 욕구를 표현한 것이라고 간파한 것처럼, Digital Image 작품의 몸짓은 주관적인 것과 객관적인 것 사이의 모든 차이와 구별을 폐기하려는 욕구를 표현한 것으로, 결국 0과1 사이에서 모든 형상화와 구조화를 폐기하는데 성공했다. 그 결과 모든 형상의 기원인 “원형적인 형상”을 표현할 수 있었는데, 이러한 “원형적인 형상”을 정신적이며, 절대적인 이념으로 간주해서는 안 되는데, 왜냐하면 이러한 형상은 세계 속에서 살아온 체험된 삶에서 비롯된 것이기 때문이다. 이러한 사실은 상상계가 항상 예술가의 지각체험 속에 뿌리를 두고 있다는 것을 입증해주며, 상상계의 이중적인 면은 예술과 세계 또는 예술과 삶의 내적으로 필연적인 관계를 주목하게 해준다.

뒤프렌느는 상상력이 몸의 다양한 감각 기관들이 기록한 것들을 통일하는 몸의 공감각을 가능하게 하여서 감각물의 통일체를 형성해 표상할 수 있게 한다고 고찰하면서 상상력의 잠재적인 역할의 중요성을 강조했다.<sup>15)</sup> 즉 잠재적인 것으로 상상

계는 지각물의 의미를 풍요롭게 해준다. 상상력의 잠재성이 몸의 공감각을 낳고 감각물의 통일을 시행한다. 즉 우리가 Digital Image의 색채를 통해 어떤 음조를 느끼거나, 음악을 통해 어떤 이미지를 떠올릴 수 있는 것은 상상력에 의한 몸의 공감각에서 기인한다. 따라서 상상계는 현실과 관계없이 관념 속에만 존재하는 비실재의 세계가 아니라, 항상 지각된 것, 즉 현상에 근거하는 실제 세계의 가능성으로 실재하는 세계이다. 따라서 이렇게 잠재적인 것을 상상계보다는 “상상할 수 있는 것(l'imaginable)”<sup>16)</sup>으로 정의하는 것이 적합할 것 같다. 상상계는 세계의 실제적 가능성이므로, 상상계로 고찰된 비가시적인 것은 가시적인 것을 초월한 것이 아니라 가시적인 것의 잠재적인 것이고, 가시적인 것은 비가시적인 것의 가능성이다. 비록 주관의 상상력이 감각기관의 기록들을 수용하여 상상계를 만드는 능력을 지닌다고 할지라도 이러한 능력은 상상계를 생산하는 구성능력이 아니라, 실재에 자주 드러나면서 실재의 사실성을 입증하는 상상력의 수용능력을 의미한다. 상상력은 상상하는 의식을 구성하는 능력에 의해서가 아니라, 세계에 개방하는 지향성에 의해서만 주관적이다. 이상과 같은 상상계에 대한 현상학적 고찰은 상상계가 심리화된 비실재가 아닌 잠재적인 것으로 정의될 수 있음을 밝혀준다

#### 4. 오성과 감정의 변증법

Digital Image 작품을 포함한 예술작품에 대한 비평적 반응은 대상을 해체시키는 분석적 지각에 의해 작가의 제작 의도, 제작 상황, 작품의 양식, 기법 등을 사회적, 역사적 문맥 속에서 조사하는 비평가의 작업을 의미한다. 이와 같은 반성활동은 작품 구성 요소들에 대한 반성으로, 작품의 내적 의미를 해석하는 데에는 이르지 못하나, 수용자에게 작품이 보다 명료하게 출현할 수 있도록 도와준다.

오토마티즘은 무의식을 부르는 수단인 아니라 의식적인 표현 그 자체이다. 손과 화면 사이의 단절에 의한 긴장감에 의해 산출된 몸의 움직임들은 합리적 사유에도 무반성적인 충동에도 귀속되지 않고 통제된 우연에 속한다고 할 수 있다. 화면과의 모든 촉각적인 접촉을 제거시키는 몸짓은 실존적 의식과 무반성적인 충동 사이의 생생한 긴장 가운데서 전개된다. 화면과 손과의 단절은 Digital Image에 대한 관습적이며 합리적인 규칙으로부터 멀어짐을 의미하여 이미지의 생성을 금지했

한다. 우리는 견고함과 울림을 본다고 믿고, 본다고 말하나, 거기에는 아무 것도 없다 : 촉각적인 것과 음향적인 것은 가시적인 것으로 전환되지 않고, 단지 잠재적인 것들의 상태로 있다”(L'œil et l'oreille, p. 122)고 말하면서 몸의 공감각이 상상력에 의해서만 가능하다는 것을 발견하고 “보는 행위”에 “상상하는 행위”를 대체하였다. 따라서 우리가 내리는 눈에서 차가움을 또는 유리컵에서 깨어지기 쉬움을 볼 수 있는 것은 지각물에 잠재적 지식을 부여하는 상상력의 기능임을 알 수 있다.

16) Maryvonne Saison, *Imaginaire-Imaginable. Parcours philosophique à travers*

*le théâtre et la médecine mentale*, Paris: Klincksieck, 1981, p. 11. 이 용어는 마담 쎬종이 상상계라는 개념이 항상 비실재적인 세계라는 의혹을 내포하기 때문에 그러한 의혹을 말소시키기 위해 적합하다고 생각한 것으로 어떤 형태로든 상상계가 실재와 관계있음을 알리고자 한 것이다.

12) Ibid., 17. 뒤프렌느는 예술이 자연을 모방한다고 하는데 이때 모방은 반드시 하나의 이미지를 재생산하는 미메시스가 아니라 “이미지로 된 하나의 대상”을 생산하는 것이라고 주장한다. 따라서, 우리는 “예술에서 재현은 현전을 실현하는 것이 아니라, 현전에 대체되는 것으로, 재현한다는 것은 하나의 대리인, 즉 이미지 또는 상징을 생산하면서 부재하는 것을 현전하게 하는 것”(ibid., p. 51.)이라는 사실을 알 수 있다.

13) Ibid., p. 57.

14) Mikel Dufrenne, *Esthétique et Philosophie*, Tome 1, p. 71.

15) 메를로-뽕띠에게서 공감각은 서로 다른 감각기관들 끼리 직접적으로 소통할 수 있는 몸의 지향적 활에 의한 지각적 종합을 의미한다. 그런데 뒤프렌느는 메를로-뽕띠가 대상에 대한 인식과정에서 몸의 지향성을 너무 강조한 나머지 상상력의 공감각 기능을 간과하였음을 지적하고, “우리가 유리컵을 보지만, 그것 본래의 견고함과 울림을 상상

다. 공간 중에서 제작하면서 0과1의 2분법적 장소를 직관적으로 아는 능력을 내포한 Digital Image 작가의 자발적이며 즉흥적인 몸짓의 비밀은 자신의 몸을 통제하는 동시에 스스로 움직이도록 내버려 둘 줄 아는 능력에 있다고 볼 수 있다. 따라서 몸짓은 순간적으로 취해졌지만 이미 숙고된 결정에 의해 생산된 것이므로 더 이상 이미지가 아니라, 하나의 사건이다. 화면 위의 깊이에 대한 모든 환영은 사라져 표면적 깊이도 극복할 수 있게 되어 화면은 평면화 되기에 이르렀다. 시작도 끝도 중심도 없애는 2진법 구성의 중심화를 제거하고 모든 화면에 똑같은 중요성 부여하여 Digital Image 작품을 가능하게 했다. 초현실주의자의 자동기술법은 예술가의 영감을 부르는 수단인 반면에, Digital Image 작품은 예술적 영감의 근원으로 인간과 세계, 자아와 타자의 모든 차이를 넘어서는 대자연의 도래를 의미한다. 따라서 Digital Image 작가는 자신을 자연의 일부가 아닌 자연으로 간주해야 하기 때문에, 우리는 Digital Image 작가의 행위를 뒤프렌스가 예술창조의 기원으로 구상했던 대자연의 도래로 해석할 수 있다. Digital Image 작품은 이성적이고 산문적인 사유로부터 시적 상상력을 해방시켜서 무의식이 아닌 원초적 의식 상태로 삶의 생경한 체험을 표현할 수 있었고, 결국 화면 위에 모든 형상, 거리, 물리적 깊이를 제거할 수 있게 되었다. 따라서 Digital Image 작가가 찾아야 한 것은 순수 정신의 산물로서 정신적인 것이 아니라, 의식의 원초적 상태에서 생기는 시적 상상력에 의한 인간 의식의 기원인 보편적이며 원초적인 생명력이어야 한다.

Digital Image 작가의 미리 계획된 몸짓과 자발적인 몸짓의 교차에 의한 인식과 직관, 몸짓이 하나로 조화된 새로운 조형언어이다. 따라서 얽히고 층층된 선들은 덧없이 지나가는 몸짓들이 아니라, 시간의 두께를 통해 존재의 깊이를 내포한 즉각적인 몸짓들이므로 반복적인 선들은 조형적인 변화를 내포한다. Digital Image 작가들은 이 새로운 조형언어를 통해 정신적인 것이 아닌, 정신성의 근원을 발견한 것이다. 작품의 조형양식에 대한 오성의 객관적 분석은 표면적인 해석에 불과하므로, 이 양식에 의해 표현된 의미는 또 다른 반성인 감정의 공감적 반성에 호소한다. 비평적 반성에 의해 해석된 작품의 개념적 의미는 세계에 대한 작가의 삶의 실존적 태도를 드러내는 어떤 정감적 성질을 표현한다. 작가의 인간적 본성을 드러내는 이러한 정감적 성질은 하나의 개념으로 정의될 수 없으므로, 수용자의 감정에 의해 체험되기를 기다린다. 뒤프렌드는 음악 작품에서 멜로디가 하모니와 리듬을 조직하면서 음악을 통일시켜 작품의 표현으로 이끄는 것처럼, 회화 작품에서도 멜로디 도식은 그림이 드러내고, 그림에 통일성을 부여하는 어떤 분위로서 느껴질 수 있는 표현이라고 설명한다.<sup>17)</sup>

작가의 실존적 세계를 드러내는 표현은 작품의 현상 너머 보이지 않는 의미이다. 이것은 곧 현상과 표현의 문제로서 보이는 감각물과 보이지 않는 의미의 문제이다. 가시적인 것과 비가시적인 것의 관계는 사실과 의미의 대립을 의미하는 것이 아니라 감각물 속에 내재한 의미를 뜻한다. 즉 가시적인 것은 의미를 나타내는 감각적 현상이고, 비가시적인 것은 가시적인

것 아래 숨어있는 의미이다. 비가시적인 것은 '다른 하나의 가시적인 것'이 아니라, 가시적인 것의 잠재적 세계이다. 감각물은 "어떤 부재하는 것의 현상"이다. 메를로-퐁띠는 살결이 모든 가시적 존재들의 집인 "원초적 존재(L'Étre)"<sup>18)</sup>를 의미하며, 살결은 보편적 차원으로 나타난다고 한다. 비가시성은 가시적인 것의 대립항이 아니라, 가시적 현상의 지평이다. 비가시성은 감각물의 깊이이고, 감각물은 원초적 존재가 나타나는 양태이다. 따라서 그림은 단순히 가시적 세계의 거울이 아니라, 보이지 않는 원초적 존재의 세계를 표현한다. 최초의 세계인 원초적 존재는 개개의 작가들의 작품 속에 다르게 체현되어 나타나므로, 이러한 이유 때문에 감각물은 살결과 같은 피륙에 속하나, 살결과 전적으로 동일하지 않고, 개개 작가들의 체험의 지평에 기인하는 차이를 내포한다. 그러므로 가시적인 것과 비가시적인 것의 관계는 "동일한 것들의 차이"<sup>19)</sup>로서 설명될 수 있다. 미적 대상에서 감각물의 가시성은 살결의 피륙 속에 짜여진 비가시성을 내포한다. 따라서 감각물은 작가가 체득한 삶의 실존적 양태를 보여주고, 감각물의 비가시적 부분은 이러한 실존적 양태의 의미이다. 보이지 않는 의미는 실존적 양태의 진실을 뜻한다. 미적 대상의 재현된 세계는 대상들의 모방에 의해 응고된 객관적 시간, 공간이나, 표현된 세계는 작가에 의해 주관적으로 체험된 시간공간이므로 하나의 고유한 세계이다. 따라서 미적 대상은 작품의 역사적 사회적 상황에 의해서만 조건 지워지는 역사적 존재는 아니라는 사실을 확인할 수 있다.

주관의 내적 진실을 드러내는 표현은 이러한 진실을 외화시키면서 기호를 발산할 수 있다: "표현은 외적인 것을 구성하면서 내적인 것을 창조하는 것"<sup>20)</sup>을 의미한다. 인간의 본질은 자신의 행위를 통해서 삶에 대한 자신의 진실과 필연성을 표현하기를 원하기 때문에 인간의 존재는 외화하는 행위들에 의해 확인된다. 몸의 행위는 인간의 내적인 삶을 보여주는데, Digital Image 작가의 몸짓은 무엇보다도 스스로를 외화시키면서 존재하고자 하는 행위이다. 그의 몸짓이 움직이면서 화면 위에 의미로 변형된다. 뒤프렌드는 의미의 불확실성은 표현된 의미의 심오함에 대한 우리의 경험부족에서 오는 것이라고 지적한다. 미적 대상의 낯설음과 어려움이 의미를 은폐시키는 요소로서 의미의 심오함을 측정하는 단위는 아니나, 낯설음이 단순히 충격을 주기 위해서가 아니라 예술작품의 내적 필연성과 관계되어 새로운 시각을 갖게 해줄 때에는 심오함의 요소가 될 수 있다. 결국 미적 대상의 심오함은 주관성을 표현할 수 있는 능력 속에서 찾아야만 한다. 표현하는 능력은 삶의 고유한 내면적 성질을 외화시키면서 존재하는 주관의 존재에서 나타난다. 인간 존재의 심오함은 세계와의 관계를 통해 외화하는 의식에 의해 나타나므로 작가는 자신의 작품에

18) Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris: Gallimard, 1964, pp. 192-193(V.I.V.로 약함), p. 280. 메를로-퐁띠는 감각물의 보이지 않는 살결을 "원초적 존재"로 정의하고, 세계와 원초적 존재를 가시적인 것과 비가시적인 것의 관계로 설명한다: "비가시적인 것은 가시적인 것의 선상에 있으며, 가시적인 것의 잠재적인 집이고, 그 집에 산다"(ibid., p. 269).

19) Ibid., p. 316.

20) P.E.E., p. 474.

17) "멜로디는 작품이 발언하기 위해 모이고, 우리를 작품 세계로 이끄는 민감한 언어인 미적 대상 전체의 표현이다"(P.E.E., p. 375).

실존적인 어떤 성질을 묘사한다. 작품의 실존적 필연성의 심오함이 의미의 다원성을 보증하고 다양한 해석들을 낳을 수 있다. 비록 작가의 몸짓이 순간적으로 외화되어 나타날지라도, 작가 자신의 인간적 깊이를 드러낼 수 있다. 실제로 미적 대상은 작가의 실존적 필연성을 표현하는 어떤 성질에 의해서 심오하다. 작가의 인간적 깊이와 실존적 필연성을 표현하는 미적 대상의 의미는 하나의 개념적 의미로 환원될 수 없고 감정을 일깨우는데, 그 이유는 표현의 의미를 설명하기란 어렵고 느끼는 것이 쉽기 때문이다. 역사를 통해서 본 인간은 세계 대전을 겪으면서 인간의 합리적이고 이성적인 행위에 부조리를 느꼈고, 이성의 역할을 의심했으며, 물질주의로부터 소외된 인간행위 그 자체의 가치에 대해 생각하게 되었다. 따라서 상상할 수 없는 사건으로부터 야기된 인간의 행위는 인간의 무능력과 인간 이성의 부조리를 극복하려는 한 인간의 행위 그 자체의 중요성과 가치를 보여준다. 따라서 거친 선들은 고독, 허무, 공포, 불안과 같은 정감적 성질들을 표현한다. 체득된 정감성은 실제 세계와는 어떤 상관도 없는 절대적인 주관성을 의미하는 것이 아니라, 항상 지각된 세계에 입각한 것이다. 따라서 20세기 초 추상미술은 실재의 사실성에 대한 참조를 배제한 회화적 언어를 창조하고자 하여서, 모방할 수 있는 실재의 형상을 담고 있지 않으나, 이러한 실재는 체득된 상태로 정감적인 것 속에 있다. 따라서 Digital Image 작품은 무엇보다도 수용자의 해석서보다는 정감적 성질들을 생생하게 느끼려는 태도를 요구한다.

뒤프렌드는 “이해한다는 것은 더 이상 설명하는 것이 아니라, 느끼는 것이다”라고 말하면서 “의미의 모호성은 표현된 대상을 인식하는 감정에 있는 것이 아니라, 오성에 있다”<sup>21)</sup>고 하는데, 이러한 사실은 의미의 모호성이 예술작품 자체에 있는 것이 아니라 늘 분석해서 정의하려고 애쓰는 우리의 태도에 있다는 것을 일깨워 준다. 미적 대상의 심오한 의미는 대상을 주관에 종속시키면서 객관적으로 분석하는 반성으로는 파악하기 어려우므로, 주관을 대상에 종속시키면서 밀착시키려는 “공감적 반성(*la réflexion sympathique*)”에 의해 실현된다. 따라서 공감적 반성은 구체적인 주관 본래의 상황에 의존한다. 뒤프렌드는 공감적 반성에 의해서 작품의 의미는 자율적으로 출현한다고 보는데, 의미의 “자생적 발생(*une auto-genèse*)”이란 작품을 이해하는 것이 더 이상 무엇이 작품을 생산하는가를 발견하려고 애쓰는 것이 아니라, 어떻게 작품이 제작되어 스스로를 전개시키는가를 발견하는 것이다.<sup>22)</sup> 의미의 자율적 생성은 수용자와 작품과의 동체(*la consubstantialité*)에 의해 가능한데, 여기서 동체는 정확한 동일성이 아니라 공묘 또는 유사를 의미한다. 왜냐하면 우리는 타자를 나에 속한 것과 유사한 어떤 것에 입각해서 이해하기 때문이다. 미적 대상에 대한 “열렬하고 충실한 주목”을 의미하는 공감적 반성이 인식을 깊게 해 주어 감정으로 나아간다. 감정이 대상을 지향하는 것은 단순히 무엇을 향한 의식의 지향성이라고보다 주관을 대상에 완전히 양도하는 것을 의미한다. 작품의 실존적 필연성은 이와 유사한 수용자의 실존적 필연성과의 상응을 통해 느껴질

수 있는데, 이러한 상응은 분석될 수 없는 심오함을 읽을 수 있는 감정을 통해서만 가능하다. 왜냐하면 느낀다는 것은 “세계와의 생생한 소통”<sup>23)</sup>을 의미하기 때문이다. 감정은 미적 대상의 현상을 보는 지각을 현상을 통해 실존적 깊이를 볼 수 있는 지각으로 변형시키는데, 왜냐하면 감정은 상상력과 오성에 의해 구상된 표상과 사유를 내포한 상태로 다시 생생한 현전의 단계로 귀환해서 미적 대상과 새로운 관계를 맺기 때문이다. 이 때 감정은 현전으로의 단순한 귀환이 아닌데, 그 이유는 감정에 주어진 소여물이 현전 단계의 소여물과 구분되어 현전에서와 같은 주관과 대상사이의 직접성이 아닌 “새로운 직접성”<sup>24)</sup>을 감정이 개시하기 때문이다. 따라서 작품의 실존적 깊이는 이러한 감정의 새로운 직접성을 통해서만 파악될 수 있다. 이처럼 보이지 않는 의미를 파악하여 미적 지각을 완성시키는 감정은 “정서”가 아닌 “인식”<sup>25)</sup>으로 간주될 수 있다. 인식으로서의 감정은 반성되지 않은 정감적인 것에 대응하는 주관의 수용능력으로 정감적인 것에 노에시스적 기능을 실행한다. 그런데 수용자의 감정이 심오할 때에만 작품 속에 표현된 심오한 실존적 의미를 읽을 수 있다. 감정이 심오하게 될 수 있는 것은 과거 그 자체의 확장이 아니라, 과거가 현재 속으로의 지속을 통해 경험을 현재화할 수 있을 때이다. 인간의 경험을 심오하게 해주는 시간은 양적인 확장이 아니라, 질적인 긴장으로서 나타난다. 화면 위에 역동적이고 물결치는 듯한 자취들은 세계에 대한 경험의 두께를 내포한 순간적인 긴장들을 나타낸다. 경험의 깊이가 감정에 깊이를 부여한다. 깊이는 행위의 숫자에 비례하는 것이 아니라 살아가는 방식의 어떤 질에 비례한다. 따라서 예술작품이 표현하는 실존적 깊이는 미적 감정의 응집된 순간 속에서 출현하는데, 왜냐하면 미적 감정의 이런 순간은 체득된 경험들의 지속에 입각하기 때문이다. 즉 경험들의 두께로 구성된 순간의 밀도는 심오하

23) P.P., p. 64. 메를로-뽕띠와 마찬가지로 뒤프렌드도 “느낀다는 것은 확정된 명확한 의미와는 상관없다. (...) 느껴지는 것은 표현된 것으로 읽거나 해독되기 위해 소여된 것이 아니라 우리가 대기 속에서 폭풍을 느낄 때처럼 즉각적으로 체험되도록 소여된 어떤 분위기인 세계의 얼굴이다”(L'œil et l'oreille, pp. 31-32) 라고 정의한다. 따라서 미적 대상의 실존적 깊이는 수용자와 미적 대상과의 순수하고 즉각적인 교감을 실현시키는 감정에 의해 출현한다는 사실을 확인할 수 있다.

24) P.E.E., p. 469. 뒤프렌드는 감정의 직접성과 현전의 직접성을 세가지로 구분하는데, 첫째, 감정의 대상은 미적 대상의 현상이 아니라, 내면적 성질이다. “감정은 단순히 주관의 상태 또는 존재의 방식이 아니라, 대상의 존재 방식에 상응하는 주관의 존재방식이다”(ibid.) 따라서 대상의 어떤 내면적 성질은 수용자의 감정에 잠재적으로 존재하는 어떤 성질의 상관물에 의해서 출현한다. 따라서 감정은 존재의 사실성 뿐만 아니라, 존재의 깊이도 드러낼 수 있다. 둘째로, 감정은 미적 대상의 메시지를 잘 들을 수 있는 주관의 본래성을 가능하게 해 주는 척도이다. 즉 감정은 미적 대상의 보이지 않는 의미에 직접 접근할 수 있는 “주관의 새로운 태도”(ibid., p. 470)이다. 셋째로 주관의 의식의 자발성에 의해 표상작용과 비평적 반성작용의 단계를 경유하지 않고도 현전과 감정 사이를 직접 왕래할 수 있다는 점에서 감정은 현전과 구별된다. 현전 단계의 직접성은 몸과 감각들이 혼용된 상태의 모호한 직접성이나, 감정의 단계에서 직접성은 감정이 본래성을 회복한 명석한 직접성을 의미한다. 왜냐하면 감정은 미적 대상을 분석한 오성의 비평적 반성에 의해 명석해졌기 때문이다.

25) Ibid., p. 471. 감정은 세계와 주관의 관계를 창설할 수 있으나, 정서는 이미 소여된 세계에 대한 주관의 단순한 반응일 뿐이다.

21) Ibid., p. 509.

22) Ibid., p. 488.

므로 감정으로 하여금 심오한 의미로 침투할 수 있는 미적 직관을 가능하게 해준다. 감정 속에 잠재적으로 존재하는 경험의 두께는 작품의 의미를 임의적으로 구성하지 않고, 주관으로 하여금 깊이 있어져서 작품에 주의 깊게 만든다. 깊이 있어진 감정은 흠어진 자아를 모아 작품의 보이지 않는 의미를 관조할 수 있다. 깊이 있는 상태란 자신을 대상으로 개방하는 지향적 태도와 자신으로 머무를 수 있는 상태의 상호성을 의미한다. 감정이 대상을 지향하는 것은 주관을 대상에 완전히 양도하는 것을 의미한다. 여기서 양도란 주관이 미적 대상의 세계에 침잠되도록 놔두는 것을 의미한다.

미적 대상에 대한 감정의 개방과 주목은 감정을 지적으로 되게 한다. 작품에 표현된 실존적이고 정감적 성질은 수용자의 감정 속에 잠재적 지식으로 아프리오리하게 존재하는 정감적 범주와의 상응을 통한 공감적 반응을 통해서 이해된다. 체득된 경험의 두께 속에 아프리오리하게 존재하는 주관의 정감적 범주와 미적 대상 속에 표현된 정감적 성질들이 미적 직관을 가능하게 하는 조건이다. 여기서 “느낀다는 것은 어떤 감정을 나의 존재 상태처럼 아니라, 대상의 속성처럼 느낀다는 것이다”<sup>26)</sup> 즉 정감적 성질은 무관심적 태도를 통해서 대상의 구조로서 느껴진다. 따라서 느낀다는 것은 개인의 사사로운 기분을 대상에 일방적으로 투사하는 것이 아니다. 지식이 읽을 수 없는 정감적 분위기를 감정이 읽을 수 있지만, 그래도 항상 읽을 수 없는 부분이 존재하는데, 그것은 의미의 모호성이 아닌 인간적 본질을 표현하는 의미의 심오함이 그 원인이다. 다시 말해서 작품의 정감적 성질이 표현하는 실존적인 인간성의 의미를 완전하게 읽어낼 수 있을 정도로 정감적 범주는 완전하게 실현될 수 없다. 따라서 수용자는 작품에 내재하는 고유한 성질들의 정확한 뉘앙스보다는 근본적인 분위기를 느낄 수 있을 뿐이다.

미적 지각의 완성은 비평적 태도와 감정적 태도의 교차에 의해 완성되며 미적 체험은 보이지 않는 의미를 파악할 수 있는 미적 지각의 산물이다. 이처럼 비평과 감정의 교차는 미적 대상의 부름에 상응하는 의식의 자발성에 의해 가능하다. 여기서 의식의 자발성은 늘 몸이기를 그만두지 않는 의식의 비인칭적인 동시에 개별적이며 구체적인 의식을 의미한다. 참다운 이해는 객관적이고, 비평적인 분석보다는 대상을 소유하지 않으면서 대상의 존재를 드러나게 해 주는 감정에 의한 공감적 반응으로부터 유래한다는 사실을 알 수 있다. 공감적 반응은 감정의 관조적 태도와 지향적 태도의 변증법에 그 기반을 둔다. 결국 미적 지각은 미적 대상이 우리에게 말하도록 놔두는 것이고, 그 의미를 설명하기보다는 의미가 출현하게 하는 것이다. 수용자는 Digital Image 작가의 행위에 자신의 본래의 경험들을 조응시키면서 화면에 나타난 몸짓의 의미를 이해할 수 있다. 작품의 비장한 정감적 성질은 수용자의 감정에 잠재적으로 존재하는 비장한 정감적 범주에 의해 이해될 수 있다. 미적 체험은 작품의 읽기를 통해 작품의 수용을 가능하게 해준다. 결국 미적 지각은 관조적이며 무관심적인 지각을 의미하고, 미적 관조는 수용자가 사적이고 개별적인 취향들을 넘어서 취미판단의 보편성으로 나아가 인간의 보편적 진실을 느

끼게 해준다. 그렇다고 단지 수용자 개개인의 개별적인 해석을 무시하는 것이 아니라 서로 다른 해석들의 복수성을 존중한다. 현상학적 지각에 의한 미적 소통은 타자와의 차이를 인정하면서 인간의 보편적 진실을 다시 발견할 수 있게 해준다.

## 결론

현상학적 미학의 주장은 작품에 대한 지적 이해 후 작품 스스로 말하도록 놓아두는 것이다. 따라서 현상학적 미학에 의한 예술작품의 해석은 작품의 독자성과 고유성을 존중하면서도 그 작품의 사회적, 역사적 장에 대한 연구를 소홀히 하지 않는다는 사실을 보여준다. 우리는 현상학적 미적 지각의 본질을 소모적인 모든 목적으로부터 독립한 무관심성으로 간주할 수 있는데, 미적 지각의 무관심적 태도는 수용자의 개인적인 선호나 편견을 넘어서 사회적 소통을 가능하게 해 준다. 따라서 무관심적 미적 지각은 타자의 차이와 개성을 인정하면서도 인간의 보편적 진실을 다시 발견할 수 있게 해준다. Digital Image 작품 속에 표현된 작가의 실존적, 정감적 진실이 수용자의 감정을 통해 체험되면서 작품의 읽기가 완성되지만, 수용자는 작품 속에 주어진 시간을 각자의 경험지평 속에서 현재화시키면서 미적 체험을 늘 새롭게 할 수 있으므로, 작품의 의미는 항상 열려있다. 따라서 우리는 현상학적 미적 지각에 의한 작품해석은 결코 완전하지 않고, 항상 제시작이며, 영원히 진행중이라는 것을 알 수 있다.

## 참고문헌

- Mikel Dufrenne, *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris: P.U.F., 3e édition, 1992( 1ère édition, 1953)
- Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 1945
- Mikel Dufrenne, *Esthétique et Philosophie, Tome 1*
- Mikel Dufrenne, *Esthétique et Philosophie, Tome 2*
- Maryvonne Saison, *Imaginaire-Imaginable. Parcours philosophique à travers le théâtre et la médecine mentale*, Paris: Klincksieck, 1981
- Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris: Gallimard, 1964.
- Mikel Dufrenne, *Le poétique*, Paris: P.U.F., 1973
- Maurice Merleau-Ponty, *Signes*, Paris: Gallimard, 1960

26) Ibid., p. 544.