김재홍 <아리스토텔레스『시학(시작술)』연구>

제5강 모방과 카타르시스

1교시

◆ 예술의 기원과 모방

▲ 예술의 기원 - 인간의 본성과 모방

4장의 첫째 패러그래프 이게 또 굉장히 중요한 내용들을 많이 갖고 있는데요. "시는 일반적으로 인간 본성에 내재하고 있는 두 가지 원인에서 발생하는 것 같다." 두 가지 원인, 시라고 하는 것이, 시의 어떤 일반적인 기원 같은 일반적인 얘기를 먼저 하는 것입니다. 모방이라는 측면, 인간의 본성. 시라고 하는 것, 예술이라고 하는 것이 이때 시 라는 것은 예술하고 바꿔 넣어도 상관없을 겁니다. 인간의 본성에 내재하고 있는 두 가지 원인 하나는 모방한다는 것, 'To Mimeisthai' 한다는 것. 모방한다는 것. 예술의 기원이 어디냐? 인간이 시를 어디서 발생시키느냐? 그것은 인간의 본성에 있다. 인간의 피시스라고 하는 차원에서 일반적인 기원이 뭐냐? 인간의 본성인데 여기는 모방한다는 것, 첫 번째가 그거네요. **"모방한다는 것은 어렸을 적부터 인간 본성에 내재한 것으로서 인간이 다른 동물들과 다른 점도 인간이 가장 모방을 잘하며, 처음에는 모방에 의하여 지식을 습득한다는 점에 있다."** 예술의 기원이 뭐냐? 모방이다. 모방술 이라는 거지요. 이 아리스토텔레스의 기본적인 생각이죠. 모방술 이라고 하는 것이. 이 모방하는 것으로부터 인간과 동물의 차이가 뭐냐? 모방을 잘하느냐 못하느냐 차이라는 것, 또 모방에 의해서 지식을 습득한다는 것. 우리가 뭘 배울 때 기본적으로 모방을 통해서 배운다는 것이지요. 우리가 가령 언어를 배울 때도 모방하는 것이지요, 부모라든가 다른 사람에 의해서요. 미메시스에 있다는 것, 본성에 있다는 것. 우리의 기본적으로 피시스 차원에서 있다는 것. 그래서 『메타 피지카』 첫 머리에서 모든 인간은 본성적으로 알려고 하는 욕구를 가지고 있다. 그 말을 하거든요 『메타 피지카』에서요.

▲ 예술의 목적 - 모방의 즐거움

다음 또 한 가지는 **"또한 모든 인간은 날 때부터 모방된 것에 대하여 쾌감을 느낀다."** 인간은 기본적으로 미메시스를 해, 모방을 해, 재현 하려는 자연적인 본성에 내재하고 있죠. 이 재현을 통해서 인간은 배움을 가져, 인식을 가져. 또 두 번째는 모방된 것에 대해서 헤도네(hedonē) 라고 하는, 쾌감, 즐거움을 가져요. 그러니까 이 두 측면이 분리된 것은 아니지요. 인간이 배운다는 것 속에서 뭔가 즐거움이 없으면 배우지 않지요. 가령 어린 아이들한테 시학과 같은 이런 책을 읽어줘 보세요. 뭔가 가르쳐, 배우게 할 수 있어. 그러나 그건 즐거움은 없을 것이에요. 그건 배운 게 아닌 셈 이지요. 공부한다는 데 있어 즐거움이 없다는 것, 그럼 배우지 않을 겁니다. 뭔가 배우면서 우리에게 즐거움을 주고 쾌감을 줘야 하는 얘기.

www.artnstudy.com

시와 예술이라고 하는 것이 바로 이러한 우리에게 쾌감을 줄 수 있어야 된다는 측면, 또 이것에 대해서 아리스토텔레스가 두 가지 입장을 얘기 했어요, 기원에 관련해서. 이 즐거움에 관련해서는 5장에 가면 또 다시 나오겠지만, 여기서 예술의 즐거움, 그것은 이제 이해되고 있지요? 가령 시체를 그대로 그려주는 것, 뱀을 그려주는 것, 보기 흉한 동물 같은 것 그걸 통해서 우리가 즐거움을 갖는 다는 것…. 그러니까 시의, 예술의 목적이 뭐냐? 하나의 헤도네 라고 하는 측면, 예술은 즐거움을 줘야 돼. 쾌감을 줘야 돼. 즐거움을 주지 않는 것, 그것은 예술이 아니야. 모방된 것이라는 게 뭐예요? 그게 재현해 놓은 것, 재현된 것이라는 게 예술이거든요. 그것은 우리에게 즐거움을 준다는 것, 예술의 목적이 뭐냐? 기본적으로 보면 즐거움을 줘야 된다 하는 생각. 또 배운다는 것 속에서도 우리에게 즐거움을 주지 않는 배움이라는 것은 있을 수 없지요.

▲ 모방의 요소와 즐거움의 측면

그러니까 예술이 모방의 네 가지 요소 일수도 있고, 시가 만들어 지는 어떤 요인이라는 것은 앞서 뭐라고 했어요? 예술이 성립하기 위해서는 아까 1장에 나오고 3장에 나오는 뭐 있지요? 모방의 대상이 있었지요. 메디아라는 측면에서 수단이라는 게 있었지요. 그 다음 또 한 가지가 메소드라고 했던 것, 방식. 예술이 성립하는, 시가 성립하는 모방의 어떠한 요소가 네 가지 인데, 또 수단에 따라서 예술의 장르가 달라지기도 하고. 여기서 한 가지 더 첨가한다면 이 4장에서 아리스토텔레스는 즐거움이다 이게 뭐냐? 다른 말로 하면 예술의 목적. 예술의 목적이 뭐냐? 시의 목적이 뭐냐? 예술, 시가 성립하는 어떤 기본적인 요소 대상이 있어야 되고, 수단이 필요하고, 방식이 있어야 되고, 그것의 목적 이 네 가지를 여기 4장에서 얘기하고 있습니다. 수단에 따라서 예술 장르가 바뀌어 지는 것이죠. 메디아에 따라서 장르가 구별된다고 하면 이 모방하는 대상 무엇을 모방하느냐. 그 대상을 가지고 만들어 놓은 게 뭐가 있어요? 우리가 아직 안 들어갔지만 그게 플롯(plot)이지 뭐야. 어떤 대상이 있어요? 사건이 있어요? 그놈을 그에 모방하는 대상이지요. 그것을 통해서 만들어 낸 것이 플롯이고, 수단이라는 것은 리듬 그 세 가지를 섞어서 만들 때도 있고 말 율동 그런 것이고, 또 방식이라고 하는 것은, 모방을 어떤 방식으로 하는 지에 따라 가서 예술가들이지. 예술을 가령 조각, 음악, 시 쓰는 사람들, 방식이 뭐냐에 따라서 예술가가 구별되는 것이고, 즐거움이라는 것은 하나의 목적이 되고 이런 측면에서 이 네 가지. 대상, 수단, 방식, 즐거움이라는 것이 예술이 만들어 지는 네 가지 요인이겠다 하는 얘기입니다. 그러니까 아리스토텔레스가 예술의 목적 중에서 즐거움을 넣은 이유가 무엇 이겠느냐 하는 겁니다.

예술은 즐거움이 있어야 돼. 장인들도 항아리를 만드는 것 있잖아요? 항아리를 만드는 목적이 뭐야? 내가 항아리를 만들어 가지고 그것을 즐거움을 줄려고 만드는 것은 아니지요. 그것은 하나의 실용성 이라고 하는 측면에서 만드는 것이지요. **따라서 아리스토텔레스에서는 실용을 위해서 만드는 것은 예술일 수 없다는 생각이지요.** 그렇지요? 그 목적이 뭐냐 이것이에요. 내가 사용하기 위해서, 팔기 위해서 그건 아니잖아요. **칸트가 예술이라는 게 "무목적성의 목적성이다." 그런 말을 했는데, 그 자체를 하는 말이지요.** 우리에게 즐거움을 줄 수 있어야 예술이라고 하는 것이지 목적이 즐거움에 있어야지 실용성은 예술일 수 없다. 이것은 장인들이 하는 것이지요, 기술자들이. 경험적으로 반복된 경험을 통해 가지고…. 그런 측면에서 예술가와 장인의 차이가 뭐냐? **예술가는 쾌락을 주고 즐거움을 줄 수 있어야 되고, 기술자들은**

www.artnstudy.com

하나의 실용성을 얘기한다 라는 측면. 이 두 가지 4장에서 말하고 있는 모방이라는 게 우리의 본성에 있다는 것, 그래서 또 실제로 우리가 그것 때문에 배우지 않느냐, 또 모방된 것에 대해서 예술품에 대한, 현대적인 말로 하면 모방된 것과 그에 대한 것은 우리에게 즐거움을 주지 않느냐 그런 측면에서 하나 시와 예술의 목적이 아니겠느냐 하는 겁니다. 그런 다음에 다시 부연해 주고 있습니다.

▲ 예술의 효과 - 카타르시스적 즐거움

근데 여기서 우리가 의문 가질 수 있는 건, 가령 남의 비극적인 사건을 보면서 우리가 즐거움을 얻는 다는 것. 그지요? 무대 속에서 오이디푸스 자꾸 예를 들지만, 자기 아버지를 죽이고 어머니와 결혼하고 그러고서 자식을 낳고 그런 비극을 보면서 왜 이렇게 즐거움을 줘? 이상하잖아요? 얼마나 비도덕적이 나오고 얼마나 인간에게 슬픔을 주고, 오이디푸스 연극 속에서 주는 것은 즐거움을 줘. 이때 즐거움이 뭐 이겠느냐. 이게 심리적인 위안이 되는 것이냐, 아니면 뭐냐? 이 즐거움이라는 게. 이게 혹시 6장에 가서 우리가 한동안 얘기 했던 이게 카타르시스(Katharsis) 같은 것인가? 연결될 수 있겠는가. 그래서 재미있는 생각일 수 있겠지요. 남이 슬프고 비극적인 사건을 보면서 인간이 즐거움을 느낀 다는 것 왜 느끼느냐. 무엇 때문에, 무엇이 우리를 즐겁게 해 주느냐 이걸 아직 까지 얘기하고 있지 않아요. 6장에 가서 트레고디아의 데피니션을 내려줄 때 거기서 나오는 말이지만, 남의 슬픔을 보고 내가 즐거움을 느낀다는 것. 이건 패러독스거든요. 역설이거든요. 슬픔을 보고 슬픔을 느껴야지, 즐거운 걸 보고 즐거움을 느껴야지, 즐거운 걸 보면 슬퍼. 코미디를 보면서 울어. 극과 극은 통한다? 이렇게 말하면 그렇지만 여기에 하나의 역설이 있는 것이지요.

그러니까 예술이 주는 효과. 우리가 굉장히 슬플 때 내 사랑하는 애인과 헤어졌을 때 그 슬픈 감정을 다시 이제 원래 상태로 되돌리기 위해서 아주 즐거운 음악을 듣는 다든가, 혹은 아주 너무 감정이 떠 있을 때 조금 식히기 위해서 장중한 음악을 듣는 다든가…. 뭔가 인간만이 갖는 것 뿐 아니고 예술이 주는 효과, 그럼 예술이 뭐냐. 예술이 우리에게 무얼 주는 거냐. 여기에서 아리스토텔레스가 우리에게 문제 같은 것을 던져주는 게 아니겠느냐. 이게 **인간의 역설**, 남의 비극을 보고 쾌감을 얻는 다는 것, 이게 예술의 목적이다 하는 측면. 목적이라는 것, 이 예술의 목적이 즐거움에 있다 는 얘기는 호메로스로부터 쭉 내려온다고 말씀 드렸지요? 호메로스의 저작에도 술을 먹고 나서 노래를 부름으로서 인간의 마음을 즐겁게 한다는 측면. 또 모방이라는 측면이 지적인 배움 플러스 모방한다는 것이 지적으로 뭘 배우면서 즐거움을 연결시키고 있다 라는 측면 아리스토텔레스가.

▲ 재현과 배움의 즐거움

그러면 무엇을 배운다는 것은 비단, 철학자들뿐만이 아니라 그 밖에 다른 사람들에게도 비록 그들의 배움의 능력이 적다고 하더라도 최상의 즐거움이기 때문이다. 지적인 즐거움. 뭔가 배움의 능력이 적다고 하더라고 배운다는 것이 우리에게 즐거움을 준다. hedonē를 준다. 재현된 것. 이런 측면에서 인간이 갖는 어떤 그 슬픔을 보고 기쁨을 우리가 얻는 다는 이런 역설적인 것도 갖고 있지만, 예술이 목적이 바로 우리에게 즐거움을 준다고 하는 것. 예술

www.artnstudy.com

의 목적은 슬픔이 아니야. 그런 측면에서 나중에 트레고디아가 정의할 때 나오는 그러한 감정의 카타르시스란 말이 나오는 데, 그때 이 카타르시스가 과연 이 즐거움이라고 하는 것하고 어떤 연결이 있지 않을까에 대해서는 논란이 있을 수 있고, 한번 우리가 생각해 볼 수 있는, 그래서 그 다음 문장에 바로 그러고 나서 지적인 즐거움이지요. 그건 사실이야. 우리가 뭘 배운다는 것 몰랐던 것을 배운다는 것은 즐거움이 있지요. 그러면 또 한 가지가 그림을 보고 쾌감을 느끼는 것은 봄으로써 배우기 때문이다. 뱀의 그림을 보고 징그러움을 느끼지만 그러면서 즐거움을 느껴, 모방된 것에 대한. 그러나 실물을 보면, 뱀을 보면 질을 보면 즐거운가요? 기쁜가요? 그러나 그 질을, 그 징그러운 뱀을 모방된 것으로 재현된 상태로 만들은 그걸 보면 즐거워. 그니까 즐거움이라는 게 어떤 미적인 것 이겠느냐, 아티스틱한 차원이겠느냐, 예술적인 즐거움이냐, 따로 있는 것이냐, 아니면 심리적인 것이냐 하는 이런 것도 생각해 볼 대목이지요. 이제 여기부터가 진짜 문제꺼리 인데. 가령 그러면, 재현해 놓은 것은 다 아름다운 것이냐? 우리에게 즐거움을 줄 수 있겠느냐 하는 대목. 가령 병원체, 바이러스 같은 것을 전자 현미경으로 봐서 그림으로 그려놓았다고 쳐봐요. 그게 아름다운가요? 재현된 것이면? 세포의 세계 생물학자가 그려 놓았다고 했을 때 아름답게 보일 수 즐거움을 주나? 그러나 저것이 세포의 구조구나 라는 것을 배우기는 했지요. 그러나 그 배움이 즐거움을 주겠느냐…. 다음 시간에 계속해서 4장을 한동안 좀 길게 얘기하도록 하겠습니다. 그러면서 예술이 주는 그 쾌감이라고 하는 것이 어떤 것인가 하는 것에 대해서 다음 시간에 계속해서 생각해보도록 하겠습니다.

www.artnstudy.com