5강 아리스토텔레스의 예술론

1교시: 미와 예술의 관계, '미'의 의미

2교시: 미의 합리성과 도덕성

1교시: 미와 예술의 관계, '미'의 의미

아리스토텔레스의 체계화

- 플라톤과 달리 아리스토텔레스의 철학적 공헌의 핵심은 체계와 분류.

- 예술과 미에 관한 체계적이고도 철저한 논의를 발견하길 기대할 법한 작품인 <시학(창작술)>은 불완전한 단편(斷篇)의 형태로 전승. 아리스토텔레스의 다른 작품들로부터 보충되어야 함.

- 플라톤의 대화편들에는 많은 중요한 미학적 관념들이 있지만, 아주 조금 다루어짐. 아리스토텔레스는 이를 가공.

미와 예술의 비이성성

- 플라톤은 미와 예술적인 영감이 지닌 비이성적인 성질을 이미 주목. 그리고 <국가>에서 그는 음악과 창작을 교육의 영역에 놓고 회화와 조각은 수공의 영역에 놓았던 그리스의 전통적 분류를 교정. 재현 예술의 최면술적인 성격을 강조할 때에는 창작과 음악으로부터 사례를 선택. 그렇다면 [문예] 창작은 회화보다 더 최면술적인가?

- 가장 중요한 문제는 플라톤이 결코 정확하게 답변하지 않은 채 제기한 창작의 도덕적 기능적 문제. 마지막 작품인 <법률>에서 플라톤은 비극과 희극을 도덕적 교화의 능력이 있는 것으로 조심스럽게 간주.

- <창작술>에서 아리스토텔레스는 비극을 상세하게 다루고, 현재 남아있는 그의 저술들에서 희극과 우스꽝스러운 것의 본성에

대해 언급함. 여기에서 창작이 도덕적 기능적 측면에서 평가되는 모습이 발견됨.

아리스토텔레스와 플라톤의 일치

- 아리스토텔레스 철학의 많은 부분은 플라톤의 개념들을 변경하고 수정하는 것.

- 그러나 그는 <창작술>에서 재현(모방) 예술을 방어하면서 보이는 논쟁적인 어조를 보임. 이 작품은 어떤 점들에서 플라톤의 <국가>에 정형화된 관념들에 대한 답변 및 반박을 담고 있지만, 예술이 지닌 미와 영감과 도덕적 가치에 관한 플라톤의 교설들에 거스르지 않음.

<니코마코스 윤리학>과 <필레보스>의 순수한 즐거움

- 아리스토텔레스는 <니코마코스 윤리학>에서 플라톤이 <필레보스>에서 했던 것처럼 '혼합된 즐거움과 (봄, 들음, 맡음의) 순수한 즐거움을 구별함.

"즐거움은 이전에 고통을 주었던 어떤 결여로부터 해방됨에 함축되어 있다. 하지만 이것이 모든 즐거움들에 들어맞지는 않는다. 왜냐하면 배움, 맡음, 들음, 봄 … 등의 즐거움들은 어떠한 고통과도 연결되지 않기 때문이다." (<니코마코스 윤리학> 10권 3장 1173b 14-19)

- 플라톤은 또한 혼합되지 않은 즐거움들에다 배움에서, 형태의 기하학적인 규칙성에서 우리가 얻는 기쁨을 포함시킴.

수학과 미(美)

- 아리스토텔레스는 <형이상학>에서 수학을 미에 대한 지각과 연결시킴.

"좋음(善)과 아름다움(美)은 다르다. 앞의 것은 행위에 들어 있고, 뒤의 것은 변하지 않는 것들에 들어 있다. 그래서 수학적 학문들이 좋음과 아름다움과 관련되어 있지 않다고 주장하는 사람들(예를 들어, 퀴레네학파의 아리스티포스)은 진리를 벗어난다. 왜냐하면 수학은 그러한 문제들에 대해 눈에 띌 정도로 뭔가를 표명하고 증명하기 때문이다. 사실, 수학은 그것들(좋음과 아름다움)이 구체적으로 구현된 것들을 다루지는 않지만, 이것들의 바탕에 깔린 원리들에 대해 결코 침묵하지 않는다. 예를 들어, 아름다움(kalon)에 속한 최대의 종(種, eidos)들은 질서(taxis), 균형(symmetria), 한정(hōrismenon)인데, 이것들은 무엇보다도 수학의 연구 대상들이다." (<형이상학> 13권 3장 1078a 31-b 2)

- 질서는 부분들이 공간적으로 잘 배열되어 있는 있음을, 균형은 부분들의 크기가 일정 비율로 되어 있음을, 한정은 전체의 크

기가 특정하게 제한되어 있음을 뜻한다.

- 질서, 균형, 한정은 사물들의 근본적인 '원인'들이기 때문에, 아름다움도 근본 원인으로 취급됨.

크기와 질서의 미

- 미는 크기와 질서에서 찾아야 한다(<창작술> 7장 1450b 37).

- 균형(symmetria)은 선율의 토대(<토피카(변증론)> 3권 1장 116b 21).

- 이는 플라톤의 <필레보스>와 『대 히피아스』로부터 도출했던 교설들을 확인해 주는 것. 현상적인 우주의 일정 대상들에서 발견될 수 있는 원초적 조화가 있고, 미는 이것의 양상이거나 성분.

미와 예술의 관계에서 플라톤적 영향

- 미가 예술에 대해 갖는 관계에서 플라톤적 반향이 있음.

"고결한 성품의 사람들은, 잘생긴 사람들이 그렇지 못한 사람들을 능가한다고 일컬어지는 것과 같은 방식으로, 그리고 예술가의 창작물들이 살아있는 모델을 능가하는 것과 같은 방식으로, 대다수의 사람들을 능가한다. 그 비밀은 달리 흩어져 있던 특징들이 한 데 모여 하나를 이루었다는 점에 있다. 하나씩 뜯어보면 화가가 재현한 [실제의] 눈이라든가 다른 신체 부위가 그림과는 비교가 되지 않을 정도일 수 있는 것이다." (<정치학> 3권 11장 1281b 10-16)

- 예술에서의 균형과 적절 개념은 정치적 평등과 관련하여 거듭 강조됨.

"화가는 자신이 그리는 대상에다 엄청 아름다운 발일지라도 균형에 어긋난 크기의 발은 하락하지 않을 것이다. 그리고 배를 만드는 사람은 배의 고물이나 여타 부분을 건조하면서 동일한 구속을 행사할 것이다. 마찬가지로, 합창단의 지휘자는 단원들 전체를 합한 것보다 더 큰 목소리로 더 잘 노래할 수 있는 단원을 환영하지 않을 것이다." (<정치학> 3권 13장 1284b 8-13)

예술가의 방법

- 크세노폰의 <소크라테스 회상>에서, 소크라테스와 파라시오스[제욱시스와 겨뤘던 그리스 화가, 기원전 5세기]의 대화에서, 화가는 몇몇 모델들에서 가장 아름다운 부분들을 골라 그것들을 결합한다는 점이 동의된다.

- 아리스토텔레스는 예술가가 여러 모델들로부터 선택할 수 있다는 점에 동의하지만, 그 선택은 '가장 아름다움 부분들'의 선택이 아니라, 가장 아름다운 전체를 구성하도록 결합될 부분들의 선택.

- 앞의 두 구절은 아리스토텔레스에게 미는, 플라톤에서 그랬듯이, 예술에서 마땅히 고려해야 할 사항이었다는 점을 분명하게 보여줌.

나이에서의 기능미

- 형태미의 또 다른 양상을 나타내는 기능미 개념은 아리스토텔레스에서 풍부.

- 기능은 예술적 미의 원리일 뿐만 아니라 개인적 미의 원리이기도 함.

> "미의 표준은 개인의 나이에 따라 변한다. 젊은이에서 미는 속도라든가 힘을 발휘하기에 적합한 신체의 소유를 뜻하고, 그런 신체를 소유하는 사람 자신은 남의 눈을 즐겁게 한다. 이것은 5종 경기 선수들이 가장 아름다운 이유이다 – 왜냐하면 그들은 힘과 속도를 갖췄기 때문이다. 하지만 장년기의 남자는 전쟁 수행을 위한 골격을 갖춰야 한다. 그리고 그의 외양은 호감을 줄 뿐만 아니라 무서워야 한다. 늙은이는 실생활의 기본적인 일들을 감당할 수 있어야 하고, 노년에 공통된 볼썽사나운 모습으로부터 벗어나 남에게 해가 되지 않아야 한다." (<연설술(수사학)> 1권 5장 1361b 7-14)

- 사람의 외양은 이렇듯 아리스토텔레스가 제시하는 미의 규준을 따르려면 자신의 나이에 적절한 성질을 나타내야 함. 균형 속의 통일 원리는 유기체 전체가 향한 기능에서 발견되어야 함.

사회적인 지위에서의 기능미

- 인생에서의 특정 나이뿐만 아니라 사회적인 지위도 기능 관념을 지님.

- <정치학>(1권 5장 1254b 28)에서 아리스토텔레스는 자연의 목적은 노예의 신체를 자유인의 신체와 다르게 만드는 것이라고 선언.

- 노예의 신체는 절대 필요한 노동의 수행을 위해 튼튼하게 만들어졌고, 전형적인 자유인은 몸이 꼿꼿하고, 그러한 천역에 신체적으로 적합하지 않음. 자유인의 신체는 시민 생활, 즉 전시와 평화 시에 국가에 봉사하기에 적합.

- 그러나 실제로는 노예가 가끔 자유인의 신체를 가지고, 자유인이 노예의 신체를 가짐. 그리고 혼의 아름다움은 신체의 아름다움처럼 그렇게 간파하기 쉽지 않음.

도덕적 미

- 혼의 아름다움은 도덕적 미의 관념을 함축. 이것은 플라톤에서처럼 아름다움(美)의 기준과 좋음(善)의 기준이 융합되는 지점.

  "모든 사람은 자신이 사랑하는 것에서 즐거움을 얻는다. 말(馬)을 사랑하는 사람은 말에서, 구경거리를 사랑하는 사람은 구경거리에서 즐거움을 얻는다. 마찬가지로, 정의를 사랑하는 사람은 정의에서, 일반적으로 탁월성을 사랑하는 사람은 탁월성에서 즐거움을 얻는다. 하지만 대부분의 사람들에서 즐거움은 본성적으로 즐거운 것들이 아니기 때문에 다툼이 있지만, 아름다움을 사랑하는 사람들은 자연적인 즐거움에서 즐거움을 얻는다. 이러한 즐거움은 탁월한 행위들에서 발견된다. 이런 행위들은 그 즐거움을 누릴 수 있는 사람들에게 본성적으로 즐거움을 제공한다. 그런 사람들의 삶은 즐거움을 부속물로서 요구하지 않는다. 왜냐하면 그것은 즐거움을 그 자신 안에 가지고 있기 때문이다. 더욱이, 아름다운 행위들에서 즐거움을 얻지 않는 사람은 좋지(선하지) 않다." (<니코마코스 윤리학> 1권 8장 1099a 8-18)

- 아리스토텔레스가 여기에서 선언하고 있는 미와 탁월성의 동일시는 플라톤의 <향연>의 교설을 생각나게 함.

미≠도덕적 탁월성

- 젊은이들은 유익한 행위들보다 아름다운 행위들을 선호. 계산은 이득을 겨냥하지만, 탁월성은 아름다움을 겨냥하기 때문(<연설술(수사학)> 2권 12장 1389a 12).

- 훌륭하게 행한 것은 아름답게 행한 것(<니코마코스 윤리학> 1143a 16).

2교시: 미의 합리성과 도덕성

- 아리스토텔레스에서 미는 삶과 예술에서 으뜸 가치. 그에서 미는 항상 합리적인 것과 도덕적인 것과 연결되어 있음.

- 그의 저술에는 플라톤이 미를 사랑과 연결하고 사랑을 통해 '광기'와 연결하는 것에 상응하는 내용이 없음. 이성과 앎을 향한

비이성적 충동은 그것이 플라톤에서 강조되는 것보다 훨씬 더 아리스토텔레스에서 강조됨.

추리의 즐거움

- <필레보스>에서, 미는 단순한 감각들과 추론들에서 느낀 즐거움.

- 아리스토텔레스는 정신이 추리 과정에서 얻는 본능적인 기쁨에 대해 많은 것을 말함.

"모든 인간은 본성적으로 앎을 욕구한다. 이 사실에 대한 증거는 우리가 감각에서 얻는 만족에 놓여 있다. 감각은 그것이 제공하게 될지도 모를 장래의 이득과 별도로 그 자체로 존중된다. 그리고 이는 특히 시각의 경우에 맞는 말이다. 다른 어떤 감각보다 시각은 앎을 조장하고 우리에게 여러 가지 구분들을 내놓는다. 물론 우리는 다른 동물들과 감각을 공유한다. 그리고 감각은 어떤 동물들에서 기억에 의해 보완되지만, 다른 어떤 동물들은 기억을 소유하지 못한다. 기억력을 소유한 동물들은 더 이성에 따르고 그렇지 못한 동물보다 더 가르침을 받아들인다. 어떤 동물들은 배우지는 못해도 이성적인 특징들을 보인다. 이러한 종류에 벌과, 소리를 구별할 줄 모르는 모든 것들이 포함된다. 왜냐하면 가르침은 기억에 전달되고 청각에 의존하기 때문이다. 배움의 능력이 없는 동물들은 영상을 만들고 기억하는 능력만으로 살아가지만 '경험이라 부를 수 있는 것을 거의 갖지 못한다. 다른 한편으로, 인류는 기술과 계산에 의해 살아간다. 그리고 기억은 인간 존재들에게 경험이나 경험적인 앎의 근원이다. 왜냐하면 기억들이 축적되면 경험적 지식을 이루기 때문이다. 그래서 경험적인 앎은 기술과 학문에 근접한 것으로 보인다. 그러나 인간들이 경험적인 앎을 통해 기술과 학문에 도달한다고 말하는 것이 더 정확할 것이다. 기술은 많은 경험적인 파악의 결과로서, 유사성으로 말미암아 분류가 가능한 사례들에 보편적인 판단이 적용될 때 생겨난다." (<형이상학> 1권 1장 980a 21-981a 3)

- 아리스토텔레스는 여기에서 이성을 충동으로서 파악. 이러한 충동의 뿌리는 심지어 인간보다 낮은 단계의 것이고, 동물의 세계에서도 발견.

유용함과 좋음의 구별 - 지혜(sophia)

- 높은 단계의 지성은 낮은 단계의 것보다 더 일반적이고, 더 가르칠 수 있고, 더 심원하고 덜 유용. 철학자의 목표인 지혜는 그 자체로 목적이고 다른 학문이나 능력에 봉사하지 않기 때문.

맨 처음에 지혜를 추구했던 사람들을 살펴보더라도, 분명히 그 학문은 창작 능력이 아니었다. 지금과 마찬가지로 원래 사람들은 놀람의 감정으로써 철학하기 시작했다. 처음에는 일상적으로 벌어지는 뜻밖의 일들이 그런 감정을 일으켰고, 사상가들은 점차 더 넓은 주제들, 예를 들어 달,

해, 별들에 미치는 현상들과 우주의 기원을 연구하는 데로 이끌렸다. 당황스러움과 놀람은 자신의 무지에 대한 의식을 낳는다. 그리고 신화애호가가 그러한 철학자라는 점이 따른다. 왜냐하면 신화는 놀라운 일들로 가득 차 있기 때문이다. 그런데, 철학의 목적은 무지로부터 벗어나는 일이므로, 분명히 사람들은 앎 자체를 추구했지 어떤 부수적인 유용성을 추구하지는 않았다. 이는 여러 가지 사실들이 입증한다. 어떤 특별한 종류의 지성은 한편으로 유용성의 요구들이, 다른 한편으로 안락과 오락이 이미 충족되었을 때에만 존중되었다. 그렇다면 분명히, 지혜의 추구는 그러한 곳에 동기를 두지 않는다. 그것은 자신의 명령대로 살고 다른 어떤 사람의 명령대로 살지 않는 자유인의 방식으로 존재한다. 그리고 이런 식으로, 모든 앎 중 그것만이 자유롭다고 여겨야 한다. 그것만이 자신을 위해 존재하기 때문이다. 따라서 그것의 소유는 인간의 능력을 넘어선 것이라고 생각할 법도 하다. 인간의 본성은 여러 가지 면에서 속박 상태에 있기 때문이다. 그래서 시모니데스[그리스 서정시인, 기원전 556-467년]는 말한다. "이러한 특권은 신만이 누릴지어다." 그리고 인간은 앎을 부여받고자 기대할 권리가 없다. 정말로, 작가들의 말이 맞고, 신이 질투한다면, 우리는 앎이 특출한 사람들은 불행할 것이라고 생각할 수 있을 것이다. 그러나 신이 질투할 수는 없다. 또, 속담에도 나오듯, 작가들은 가끔 거짓말을 한다. 어떠한 능력도 우리가 말하고 있는 능력보다 더 값지지도 않다. 왜냐하면 이 능력은 다른 모든 능력들보다 신적이고 값진 것이기 때문이다. (<형이상학> 1권 2장 982b 11-983a 5)

- 철학은 학문들 중 가장 유용하지 않은 것이지만, 그것은 동시에 가장 좋은 것(1권 2장 983a 10). 철학, 또는 그것의 목표인 지혜는 어떠한 다른 이유 때문에 좋지 않고, 단지 그것에 내재한 좋음 때문에 좋음.

- 이성적인 능력들은 비이성적인 본능에 의해 조장될 뿐만 아니라 비이성적인 목표 쪽으로 방향이 잡혀 있음. 이성의 발휘 자체는 한 극단에서는 원초적인 충동들에 의해, 다른 극단에서는 철학적인 고양에 의해 한정된 설명할 수 없는 강제.

놀람(驚異, thaumazein)의 요소

- 안락과 오락의 기술들은 실용적 기술들보다 더 철학적인, 따라서 더 높은 능력을 나타냄. - 기술의 개척자들은 자신들의 발견들이 지닌 유용성 때문에 놀람을 일으키지 않고, 단지 그들이 현저하게 지혜로웠기 때문에 놀람을 일으킴(1권 1장 981b 13).

- 놀람의 요소와 '무용성'의 상황은 모두 철학의 특징들.

- 아리스토텔레스가 앎을 향한 충동인 것으로서 놀람에 대해 말할 때, 플라톤이 <향연>에서 앎에 대한 '사랑' 또는 열정을 말할 때 의미했던 것과 아주 비슷한 것을 의미.

- 놀람은 즐거운 것(<창작술> 24장 1460a 17). 놀람은 신화(신에 관한 이야기)의 토대(<형이상학> 1권 2장 982b 19). 서사시는 비이성적인 요소를 가장 쉽게 수용하기 때문에 서사시 창작에서 놀람은 특별한 자리를 차지(<창작술> 24장 1460a 13).

- <형이상학>에서 (무지한 사람에게 속한) 놀람의 한 사례는 정사각형의 대각선이 같은 단위로써 한 변과 측정되지 않는다는 사실, 또는 수학에서는 최소 단위의 측정이 있을 수 없다는 사실에서 발견. 수학자는 반대일 때 놀라워할 것(1권 2장 983a 20).

서사시에서의 놀람

- 아킬레우스의 신호에 그리스 군대 전체가 가만히 있는 관중의 역할을 떠맡는 동안 헥토르가 아킬레우스로부터 도망치는 장면(<일리아스> 22권 205행).

- 우리의 이성적인 본능들이 참아낼 놀람의 양에는 한계가 있음. 언급된 장면은 서사시에서는 참아낼 만하지만, 무대 위에서는 그렇지 못할 것(<창작술> 24장 1460a 14).

- 추가 사례 - 오뒤세우스가 잠을 자다 자신도 모르게 파이아케스인들에 의해 이타카의 해변으로 옮겨지는 장면(<오뒤세이아> 13권 116행)은 비개연성이 굉장히 크지만, 호메로스가 그 사건을 솜씨 있게 처리함으로써 수용 가능한 것이 됨(<창작술> 24장 1460b 2).

어긋나는 점(atopon, 불합리)

- 우리의 경험은 우리에게 불일치를 제시하고, 이성에 호소할 것을 우리에게 강요.

- 눈대중(empeiria)은 정사각형의 대각선이 같은 단위로써 한 변과 측정된다고 제시할지 모르지만, 측정해보면 이와 다르게 입증됨. 이성이 설명 원리를 공급해야.

- 이성에 대한 우리의 자각과 그것에서 우리가 느끼는 즐거움은 먼저 비이성적인 것에 대한 강화된 지각에 의해 조장됨. 놀라는 사람은 자신의 무지를 의식하고 그로부터 벗어나기 위해 철학함. 마찬가지로, 비도덕성에 대한 지각은 도덕성으로 가는 정상적인 접근일 것.

창작(시)는 역사보다 더 철학적이다

- 창작은 역사보다 더 철학적인 능력이다(<창작술> 9장 1451b 5).

- 그러나 작가는 철학자가 아님. 창작적인 재현이 주는 즐거움은 이성적인 즐거움이지만, 그 창작이 겨냥한 보통 사람은 그러한 즐거움을 감소된 정도로만 누릴 수 있음(<창작술> 4장 1448b 14, 15).

다른 비이성적 요소: 신들림

- 아리스토텔레스는 창작에서, '놀람'의 요소 외에, 또 다른 비이성적인 요소, 즉 신들림(enthousiasmos)을 말한다.

"그러므로 창작은 재능을 타고난 정신 또는 심지어는 광기 있는 정신의 산물이다. 재능을 타고난 사람들은 아주 감수성이 강하고, 광기 있는 사람들은 거친 감정적인 전환에 빠지기(말 그대로는, '일탈적이기') 쉽다. (<창작술> 17장 1455a 32-34)

"재능을 타고난 가족들은, 알키비아데스와 디오뉘시오스 1세의 자식들에서 보듯, 광기 있는 유형으로 퇴화한다. 반면에 차분한 세대들은, 키몬과 페리클레스와 소크라테스의 후손들에서 보듯, 우둔하고 굼뜬 후손들로 이어진다." (<연설술> 2권 15장 1390b 27-31)

- 여기에서도 특출한 태생이 비정상이나 '광기'와 연결되어 있음.

시인(작가)의 두 종류 VS 두 가지 정도

- S. H. 부처는 두 종류의 시인, ① 각 성격의 인상을 차례로 받아들일 수 있는 유연한 천재인 사람과, ② 자신 바깥으로 나와 상승되고 자신의 인격을 잃는 섬세한 광란의 사람을 구별한 것으로 해석. 이러한 두 종류의 작가가 실제로 존재하는가?

- 확실히, 서정 시인을 '일탈적인'(ecstatic) 사람으로 여기고 극작가를 감수성이 강한 또는 '유연한'(euplastic) 사람으로 간주하지 않는다고 한다면, 고대의 창작에서 그러한 두 가지 유형을 발견하기는 힘듦. 그러나 아리스토텔레스는 여기에서 극작가들을 논하고 있음.

- 그가 같은 종류 내에서 두 가지 정도를 언급하고 있다고 해야 맞음. 그는 심리적 유형을 ① 그것의 정상적인 특징들과 ② 그것이 극단적으로 또는 비정상적으로 드러난 것들의 견지에서 기술. 좋게 말하면 감수성이 강하고, 나쁘게 말하면 신경과민인

한 가지 심리적 유형은 들뜬 부류를 구성하고, 이것은 함축적으로, <연설술>에 언급된 차분한 인격의 다른 부류와 구별됨. 플라톤의 <이온>에 나타나는 것과 아주 비슷한 작가 기질. 작가는 비이성적이고, 비이성적이기 때문에 암시에 걸리기 쉬움.

- 아리스토텔레스도 시라쿠사 출신의 마라코스라는 어떤 시인이 제 정신이 아닌 상태에 빠졌을 때 더 성공을 거두었다고 언급 (<자연학적인 문제들> 954a 38).

플라톤적 용어

- 아리스토텔레스가 창작적인 힘을 플라톤의 용어로 기술하는 사례들.

- <연설술>에서 연설자는 문학적인 표현이 청중에게 매혹적인('신들린') 효과를 발휘하기 때문에 그것을 사용한다고 말함. 연설자와 작가가 다분히 공통으로 갖는 점. 왜냐하면 창작은 '신적인 영감'의 문제이기 때문. 그것은 'entheion'(신들림)(<연설술> 3권 7장 1408b 19).

- <정치학>의 끝부분에서는 선율과 연결하여 '신들림'을 이야기(<정치학>8권 7장 1341b 33).

- 그러나 '무아경과 '신들림'이라는 최면술적인 개념들은 무형 예술들(progressive arts) – [문예] 창작, 음악, 춤 – 과 관련해서만 나옴. 그림과 조각과 같은 유형 예술들(inert arts)의 묘사는 이성적인 능력들을 조장함으로써 우리를 매혹한다고 추리해야 하는가? 창작, 특히 극 창작이나 서사시 창작은 무형적인 기술과 유형적인 기술 사이에 있는 중간적인 위치를 점하는가?

- 이 물음들에 대한 답변은 <창작술>에서 찾아볼 수 있음.