

인간의 놀이가 자연의 놀이의 일부이기는 하지만, 가다머는 인간의 놀이의 특징을 간과하지 않는다. 앞서 말했듯이 놀이의 일반적 특징은 모든 놀이함은 놀이됨이고, 놀이의 본래적 주체는 놀이꾼이 아니라 놀이 자체라는 점이다. 이런 일반적 특징에 부가되는 인간의 놀이의 특징은 그것이 ‘선택된 놀이’라는 점이다. “인간의 놀이함에 있어서 내게는 그런데 이러한 일반적인 규정들에 맞서 놀이함이 어떤 것을 놀이하는 것이라는 점이 특징적이라고 여겨진다. 이 말은 인간의 놀이함이 거기에 종속되어 있는 그런 운동질서가 놀이꾼이 ‘선택하는’ 어떤 확정성을 갖는다는 점을 말할 것이다.”(『방법』 I: 112) 놀이꾼은 우선 일이 아닌 놀이를 선택하고, 저 놀이가 아닌 이 놀이를 선택한다는 것이다. 그런데 일단 선택된 놀이가 놀이로 되는 때는 놀이꾼이 이 놀이를 자신의 과제로 또 자신의 과제를 이 놀이로 삼는 경우이다. “모든 놀이는 그것을 행하는 사람에게 과제를 제기한다. 놀이꾼은 말하자면, 자신의 태도의 목적들을 놀이라는 단순한 과제들로 변화시키는 것 이외의 것으로서는 지치도록 자기와 더불어 놀이함의 자유 속으로 풀려들어 갈 수 없다. 그래서 아이는 공놀이의 경우에 자기 자신에게 자신의 과제를 제기하는데, 이러한 과제들은 놀이과제들이다. 왜냐하면 놀이의 현실적인 목적은 결코 이러한 과제들의 해결이 아니라, 놀이운동 자체의 질서화이자 형태화이기 때문이다.”(『방법』 I: 113) 인간의 놀이에 있어서 특징적인 것은 놀이함이 놀이꾼이 원하고 선택한 어떤 것을 놀이함이라는 것이다. 이 경우에 놀이꾼의 놀이의 태도는 놀이운동의 이리저리, 곧 놀이운동의 바일방성인데, 이러한 태도 속에서 놀이꾼에게는 놀이 자체가, 곧 놀이운동의 이리저리의 질서의 실현이 과제로 또 목적으로 된다.

놀이는 자기를 표현함 이외의 목적을 갖지 않고 따라서 놀이는 현실적으로 ‘자기의 표현’에 제한되어 있다. 이점이 놀이의 일반적 특징이다. “놀이의 존재 방식은 따라서 자기표현(Selbstdarstellung)이다. 그런데 자기표현은 자연의 어떤 보편적인 존재측면이다.”(『방법』 I: 113) 자연의 놀이와 마찬가지로 인간의

18) 가다머는 자신의 의도를 셸레겔의 발언을 빌어 표현한다. “예술의 모든 성스러운 놀이들은 다만 세계의 무한한 놀이의, 곧 영원히 자기 자신을 형성하는 예술작품의 먼 모사물들이다.”(『방법』 I: 111)

놀이도 자기표현이지만, 인간은 표현함 자체를 놀이의 과제로 삼을 수 있고 이로써 인간에게는 표현하는 놀이가 성립한다. “놀이함이 언제나 이미 어떤 표현함이기 때문에, 인간적인 놀이는 표현함 자체에서 놀이의 과제를 발견할 수 있다. 그래서 사람들이 표현하는 놀이라고 불려야만 하는 놀이들이 있다(『방법』 I: 114) 인간의 놀이는 자연의 놀이와 마찬가지로 자기표현이지만 동시에 인간의 놀이는 표현함 자체를 놀이의 과제로 삼는 표현하는 놀이일 수 있다는 것이다. 자기표현으로서의 인간의 놀이가 표현함 자체를 과제로 삼을 때 표현하는 놀이가 나타난다. 어른들의 자동차 생활을 표현하는 아이들의 자동차 놀이가 그런 예이다.

인간의 놀이는 선택적인 자기표현으로서 동시에 표현하는 놀이일 수 있고, 또한 표현하는 놀이로서 동시에 ‘누군가를 위해 표현하는 놀이’일 수 있다. 모든 표현함은 그 가능성에 따르면 누군가를 위한 표현함인데, 이러한 가능성 그 자체를 염두에 두는 것이 예술의 놀이성격 속의 독특한 점이다. 예컨대 아이의 자동차 놀이와 연극인의 연극은 둘 다 표현하는 놀이지만, 후자는 누군가를 위한 표현이라는 점에서 전자와 구별된다. “제레놀이와 연극은 명백히, 놀이하는 아이가 표현하는 식과 같은 의미로 표현하지는 않는다. [...] 놀이는 여기서 더 이상 어떤 질서 있는 운동의 단순한 자기표현이 아니고, 또 놀이하는 아이가 몰두하고 있는 단순한 표현도 아니고, 오히려 그것은 ‘누구를 향한 표현’이다. 모든 표현에 고유한 이러한 지시가 여기서 이를테면 되찾아지며 또 예술의 존재를 위해 구성적인 것이 된다.”(『방법』 I: 114) 누군가를 위해, 누군가를 향해 있다는 놀이의 성격, 곧 놀이의 지시성격이 바로 예술을 구성하는 요소라는 것이다. 모든 놀이가 사방이 막힌 제한된 공간에서 수행된다고 해도, 누군가를 위한 놀이는 관객으로 향한 벽이 열려 있다. 이 점에서 가다머는 예술이 이른바 제4의 벽(무대와 객석 사이의 가상의 벽)이 없는 놀이라고 말한다.

연극으로서의 놀이에 있어서 연기자와 관객은 구별되어 있지 않고, 오히려 통일된다. 왜냐하면 연기자는 연기를 통해 연극의 의미내용을 의도하고 관객은 관람하면서 연극의 의미내용을 의도하여, 그 둘은 그 의미내용을 통해 만나고 있기 때문이다. “관객에게서 비로소 연극은 자신의 온전한 의미를 획득한다. 연기

자들은 모든 놀이에서 그러하듯이 자신의 역할을 행하고, 그래서 놀이는 표현에 이르지만, 그러나 놀이 자체는 연기자들과 관객들로 이뤄진 전체이다. 물론 놀이는, 함께 놀이지 않고 관람하는 사람에 의해 가장 본래적으로 경험되며, ‘의도 되는’ 바 그대로, 그 사람에게 표현된다. 관람하는 사람에게 있어서 놀이는 이를테면 자신의 이념성으로 고양된다. [...] 근본적으로는 여기서 연기자와 관객의 구별이 지양된다. 연극자체를 그 의미내용에 있어서 의도해야한다는 요구는 양자 모두에 대한 동일한 요구다.”(『방법』 I: 115) 연극 속에서 연기자는 보통의 놀이 때와는 달리 자신의 역할을 연출해 보이며 관객을 위해 그 역할을 표현한다. 이를 통해 연기자에 의해 염두에 두어지는 관객이 연기자의 자리에 들어서는 일이 일어난다. 이런 식으로 연극에서는 연기자와 관객의 구별이 지양된다. 아울러 연극의 이념성을, 곧 연극의 의미내용을 이해해야한다는 요구가 연기자나 관객 모두에게 주어진다. 이런 요구가 충족되는 경우에 연기자와 관객은 연극의 의미내용 속에서 만나 있는 것이 된다. 이 점은 다른 예술작품들과 그 감상자의 관계에서도 그대로 적용될 것이다.

정리해 말하면, 자연의 놀이와 마찬가지로 예술의 놀이도 자기표현이다. 그러나 예술의 놀이는 누군가를 향한 놀이로서 이념성으로 고양되면서 의미내용을 갖게 된다는 점에서 구별된다.

3.2. 놀이가 형성하는 세계의 진리

가다머는 놀이가 그 이념성을, 그 의미내용을 얻게 되는 것을 ‘형성체로 변화’라고 부르고, 이러한 형성체를 작품이라고 부른다. “나는 인간의 놀이가 예술이라는 자신의 본래적 완성을 이룩하게 되는 이러한 전환을 형성체로의 변화(Verwandlung ins Gebilde)라 부르고자 한다. 이러한 전환을 통해서야 비로소 놀이는 자신의 이념성을 획득하고, 그 결과로 놀이는 동일한 것으로 의도되고 또 이해될 수 있다. [...] 그러한 놀이는 단지 현실태(Energeia)의 성격뿐만이 아니라, 작품(Ergon)의 성격도 지닌다. 이러한 의미에서 나는 하나의 형성체라고 부른다.”(『방법』 I: 116) 놀이는 완성되면 하나의 형성체, 하나의 작품으로

된다는 것이다. 놀이는 그 가능성이 실현된 것이라는 점에서는 하나의 현실태이지만, 그 자체로 완성되고 완결된 것이라는 점에서는 하나의 작품이다.

놀이가 형성체로 변화한다는 것은 놀이꾼의 표현적 행위가 ‘참된 것으로 변화한다’는 것이다. 가다머는 변화라는 말로 속성의 변경이 아닌 존재의 전면적 변화를 의미한다. “그래서 형성체로의 변화는 이전에 있던 것이 더 이상 없다는 것을 뜻한다. 형성체로의 변화는 또한 지금 있는 것 즉 예술의 놀이에서 표현되는 것이 지속적인 참된 것이라는 점을 뜻하기도 하다.(『방법』 I: 116-7) 놀이에 있어서 표현적 행위라는 현실적인 것은 참된 것으로 변화하고, 이 참된 것은 놀이를 창작한 사람이나 표현하는 사람에게 의존하지 않고, 오히려 자율성을 지닌 것이 된다는 것이다.

놀이에 의한 형성체로서의 참된 것은 ‘세계의 진리’를 말한다.¹⁹⁾ 놀이에서는 의도되는 것이 무엇인지가 물어질 뿐이고, 이런 경우 놀이꾼들은 더 이상 존재하지 않으며, 다만 그들에 의해 놀이된 것, 곧 세계의 진리가 드러난다. “그래서 어떤 연극의 행동은 — 이점에서 이것은 예배행동과 아주 흡사한데 — 단연코 자기 자신 안에 머무는 어떤 것으로 현존한다. 그 행동은 모든 모사된 유사물의 숨겨진 척도인 현실과의 어떠한 비교도 더 이상 허락하지 않는다. 그 행동은 모든 그러한 비교를 넘어서 있고 — 이로써 그 모든 것이 현실적으로 그러한가라는 물음도 역시 넘어서 있는데 — 왜냐하면 그 행위로부터 어떤 우월한 진리가 발언하기 때문이다.(『방법』 I: 117) 놀이에서는 놀이꾼들의 주관적인 자기의식이 더 이상 존재하지 않고, 우리자신의 일상 세계도 더 이상 존재하지 않는다. 그것들은 모두 지양된다. 놀이꾼들의 놀이를 통해 하나의 의미세계가 출현함에 의해 일상의 세계는 잊어지고, 오히려 연극행동과 예배행동에서 그렇듯이 세계의 진리가 드러난다.

결국 놀이가 형성체로 변화한다는 것은 참된 것으로 변화한다는 것이고, 이

19) 그렇다면, “예술품의 경우에 있어서 의도된 사실은 무엇인가 그것은 사실이 존재하는 방식, 존재의 진리요, ‘사실 자체’(die Sache selbst, 사태 자체)이다. 예술품은 단지 쾌락의 대상이 아니라, 설명, 곧 상상으로 변모된 사건으로서의 존재진리의 설명(Darstellung, 표현)이다”(김영환, 『하이데거에서 리퀴르까지』, 박영사 1987, 249-250 쪽

때 참된 것이란 세계의 진리, 곧 ‘전적으로 변화된 세계’이다. 가다머에 의하면 이 점은 그대로 예술작품에도 적용된다. “예술작품의 세계 곧 그 안에서 하나의 놀이가 그런 식으로 자신의 경과의 통일성 속에서 완전히 자신을 표현하는 그런 세계는 사실상 하나의 전적으로 변화된 세계이다. 그 세계에 의거해 각자는 사실이 그런 거구나 라고 인식한다. 그러므로 변화의 개념은 우리가 형성체라고 불렀던 것의 독립적이며 우월한 존재 방식을 특징짓는다. 이 개념으로부터 이른바 현실은 변화되지 않은 것으로 규정되고, 예술은 진리 속으로의 이 현실의 고양으로 규정된다.”(『방법』 I: 118) 놀이의 표현 속에서 출현하는 것 즉 놀이의 표현 속에서 이끌어내어지고 밝혀지는 것은 바로 존재하는 그 무엇으로서 놀이의 표현이 아닌 방식으로는 계속해서 자신을 숨기고 회피하는 어떤 것이다. 그것은 바로 하나의 전적으로 변화된 세계인데, 이것이 바로 예술작품이 내보이는 세계이다. 놀이가 그것으로 변화되는 형성체는 세계 현실의 진리 또는 진리로 고양된 세계(현실)이다.²⁰⁾

놀이가 참된 것으로 변화하는 경우에 ‘재인식’이 일어난다. 재인식은 예술에 있어서 모방 개념을 통해 알려진 개념이다. 모방은 모방된 것 속에 모방의 대상을 현존하게 하면서 그 대상에 대한 재인식을 가져온다. 어떤 것을 모방하는 사람은 그가 아는 그 무엇을 그가 아는 바 그대로 현존하게 하면서 자신이 아는 것을 확인하고 이와 더불어 자기 자신을 확인한다. 이 점은 관객의 경우도 마찬가지이다. “모방의 인식의미는 재인식이다. [...] 사람들이 본래 어떤 예술작품에 의거해 경험하는 어떤 것과 사람들이 그리로 방향을 두고 있는 어떤 것은 오히려 그 예술작품이 얼마나 참된가, 즉 어느 정도로 사람들이 거기서 어떤 것을 그리고 자기 자신을 인식하고 재인식하는가 하는 것이다.”(『방법』 I: 119)

20) 예컨대, “무용의 매체는 육체의 동작이다. 무용예술은 작품의 동작이 사물의 진리를 표출한다. 동작이 사물의 진리를 표출하려면 동작이 사물에 대해 언급할 수 있어야 한다. 동작은 사물의 외면이나 내면을 모방함으로써 사물에 대해 말한다. 동작이 묘사하는 사물이 사물과 세계의 관계를 보여줄 때 사물의 진정한 모습이 나타난다. 무용 작품은 동작을 통하여 사물의 진리와 함께 삶의 진실을 표출한다.”(배학수 “동작 속의 진리 — 하이데거와 무용”, 『하이데거의 예술철학』, 하이데거학회 편 철학과 현실사 2002, 96 쪽

모방이란 개념 속에 인식의미가 놓여 있다는 것이 주목된다면, 모방의 개념은 예술의 놀이를 기술할 수 있다. 모방은 원형을 표현한다. 원형은 모방을 통해 표현되고, 표현된 원형은 현존하면서 우리에게서 본질에 대한 재인식을 불러낸다. “재인식에서는 우리가 알고 있는 것이, 마치 어떤 빛을 받은 것처럼 자신을 제약하는 모든 우연적이고 가변적인 상황들에서부터 벗어나 등장하고 그 본질에 있어서 파악된다. 그것은 어떤 것으로 인식된다.”(『방법』 I: 119) 재인식은 그것이 어떤 것을 어떤 것으로, 곧 그 본질에 있어서 인식하는 것이다. 일찍이 플라톤에게 있어서 상기(Anamnesis)로서의 재인식이 본질의 인식이었다. 바로 그 점을 통해 아리스토텔레스는 시학을 역사학보다 더 철학적인 것이라고 부를 수 있었다.

놀이의 참된 본질은 자기표현이고, 이 점에서 볼 때 표현이 ‘예술 작품 자체의 존재양식’이다. 작품이 표현 속에서 존재하는 한, 한 작품은 그 작품의 표현으로부터 구분될 수 없다. “예술작품은, 자신이 그 아래서 나타나게 되는 그런 접근조건들의 ‘우연성’으로부터 단적으로 분리될 수 없고, 그러한 분리가 일어나는 곳에서의 성과란 작품의 본래적 존재를 축소하는 추상이다. 예술작품 자체는, 자신이 거기에서 자신을 표현하는 그런 세계 속으로 들어서 속해 있다.”(『방법』 I: 121)

한 작품과 그 작품의 표현이 구분될 수 없음은 ‘형성체가 놀이와 분리될 수 없음’과 마찬가지로이다. 놀이는 형성체가 되고, 형성체는 놀이 속에서만 있다는 점은, 곧 놀이와 형성체의 공속성은 한 작품과 그 작품이 지닌 미적인 것을 구별하는 미적 구별론에 대립한다. “형성체는 그러나 또한 놀이이기도 한데, 왜냐하면 형성체는 -자신의 이러한 이념적 통일성에도 불구하고- 오직 그때마다의 놀이됨 속에서만 자신의 완전한 존재에 도달하기 때문이다. 그 두 측면의 공속성이 바로, 우리가 미적 구별의 추상에 맞서 강조해야만 되는 것이다.”(『방법』 I: 122) 놀이와 형성체의 공속성이 모방에서 생겨날 수 있는 존재의 감소를 막는다. 플라톤은 작품이 이데아의 모방인 사물을 다시 모방한 것인 한에서 이중적인 모방에 의한 것이라고 말한다. 가다머에게 있어서도 연극과 같은 놀이는 시인(작가)이 모방(표현)한 것을 놀이꾼이 모방한 것이므로 역시 이중적 모방에 의

한 것이다. 그런데 플라톤은 모방의 과정에서 존재의 감소가 일어난다고 보지만 가다머는 그러한 감소를 말하지 않는다. 시인에 의해 형태화된 것 놀이꾼에 의해 표현된 것, 관객에 의해 인식된 것은 모두 한가지로 이른바 “그 안에 표현의 의미가 놓여 있는 의도된 것(das Gemeinte)”(『방법』 I: 122)이고, 다른 아닌 이 ‘의도된 것’이 바로 시인의 형태화나 놀이꾼의 놀이나 관객의 인식에 의해 현존에 이르는 동일한 것(das Gleiche)이기 때문이다.²¹⁾

하지만 ‘의도된 것’의 동일성이 작품의 다양한 존재가능성을 막는 것은 아니다. 사람들이 시와 그 소재를 구별하고 시와 상연을 구별한다면, 이는 이중적 구별이다. 그러나 사람들은 예술의 놀이에서 통일적인 진리를 인식하는데 이러한 진리의 통일성은 이중적 무구별이다. 이중적 무구별 속에 이뤄지는 표현의 다양성은 놀이꾼들의 의견의 다양성이라기보다는 작품의 존재가능성의 다양성이다. “어떤 그런 형성체의 상연들이나 연주들의 다양성은 그 경우에 분명 놀이꾼들의 견해에 소급될 수 있을 것이다. — [하지만] 그 견해도 놀이꾼들의 의견의 주관적 속에 폐쇄되어 있는 것이 아니라, 오히려 생생하게 [연주들 속에] 현존한다. 따라서 문제가 되는 것은 견해들의 단순한 주관적 다양성이 아니라, 작품의 고유한 존재가능성인데 이 작품은 말하자면 자신의 측면들의 다양성 속에서 해석되는 것이다.”(『방법』 I: 123) 작품이 있다는 말은 작품이 표현되고 있고, 해석되고 있고, 그런 식으로 그때마다 자신의 다양한 존재가능성에 있어서 현존에 이르고 있다는 말이다.²²⁾

21) 물론 가다머는 작품에 대한 다양한 해석가능성을 부정하지 않는다. 하지만 “다른 감수성들, 다른 주목들, 다른 개방성들은 하나의 고유한 통일적이고 동일한 형태가 곧 예술적 연명의 통일성이 결코 다 길어내질 수 없는 답변다양성 속에 등장하도록 한다. 내 생각에 이러한 종결할 수 없는 다양성을 작품의 움직일 수 없는 동일성과 반목시켜 어부지리를 얻는 것은 오류이다. 내게 야우쓰의 수용미학과 데리다의 해체주의에 맞서(이 점에서 그 둘은 서로 가까운 것인데) 말해질 수 있다고 여겨지는 것은 한 텍스트의 의미동일성(Sinnidentität)을 고수하는 것은 고전 미학의 낡은 플라톤주의도 아니고, 형이상학의 편견도 아니라는 것이다.”(『방법』 II: 7)

22) 언어로 된 작품에 있어서 이를 이해하려는 질문자에 대해 답변자로 마주서 있는 저자는 없다. 하지만 질문자가 이해하려고 하는 한 그는 작품에게 묻고 작품의 대답을 들으려

물론 예술작품에 대해 그 상연의 매개들을 서로 구별하거나, 그 접근들을 서로 구별할 수는 있다. 이런 구별들에서는 작품 자체와 작품의 표현이 구별되므로 미적 구별의 개념이 제한적으로나마 타당하게 된다. 그러나 작품은 표현의 가능한 변양들을 제약하는 어떤 구속성을 갖고 있다. 이 구속성은 작품과 융합되어 있는 전통에 바탕을 둔다. 그러나 이러한 전통은 자유로운 표현에 대한 방해가 아니라, 모범에 대한 창조적인 추적 내지 창조적인 재형태화를 위한 자극 요인이 된다.²³⁾ 따라서 작품에 대한 올바른 표현은 구속적이면서도 자유로운 것이다. 재생에서 중요한 것은 재창작자가 기존의 작품의 모습에서 의미를 발견하고, 이 발견된 의미에 맞게 그 모습을 다시 표현해내는 일이다

정리해 말하면, 작품의 표현과 해석의 다양성은 작품에서 의도된 것의 동일성이 훼손되는 일이 아니라, 오히려 작품의 다양한 존재가능성이 현존에 이르는 방식이다.

3.3. 예술놀이의 시간성

예술작품은 그것이 과거의 것이라고 하더라도, 그 기능이 현재의 사람들에 의해 인식되는 한에서는 어떠한 현재와도 동시적이다. 여기서 가다머는 예술작품이 지닌 동시성이 어떤 종류의 시간성인지를 묻는다. 미적인 것이 시대를 넘어

한다. 이 경우에 대답들은 다시금 물음들 속으로 들어서며 새로운 대답을 불러일으키는 일종의 순환이 있게 되고, 따라서 고정되지 않은 완료되지 않는 텍스트와의 대화가 있게 된다. 따라서 여기에서도 “물음과 대답의 변증법은 결코 중단되지 않는다. 오히려 예술작품을 탁월하게 하는 것은 사람들이 결코 전적으로 예술작품을 이해할 수는 없다는 바로 그 점이다.”(『방법』 II: 7) 바로 이점에서 작품의 다양한 존재가능성이 성립한다.

- 23) 그롱댕은 가다머의 영향을 해설하며 전통의 이해가 놀이 성격을 가짐을 강조한다. “여기서 이해란 주관성을 정확히 자신의 놀이 속으로 데려오는 전승의 사건이다. 그 밖에도 이 맥락에서 ‘놀이’라는 범주가 다시 등장하는 것도 우연이 아니다. 놀이는 우리를 사로잡고 우리를 포위하지만, 우리가 그것의 주인이 아닌 그런 과정을 기술한다”(Grondin, J., *The Philosophy of Gadamer*, tr. by Kathryn Plant, Montreal & Kingston: McGill-Queen’s University Press, 2003, 92쪽)

향유된다는 점에서 사람들은 미적인 것이 무시간적이라고 말한다. 하지만 미적인 것이 눈앞에 현재적으로 존재한다는 것도 사실이다. 이점에서 보면, 우리의 과제는 무시간성을 현재성(또는 시간성)과 더불어 사유하는 것이 된다. 제들마이어가 이미 무시간성과 시간성을 각기 초역사적 시간성과 역사적 시간성으로 보면서, 이들을 변증법의 관점에서 함께 사유한 바 있다. 그러나 그의 사유의 귀결은 역사적-실존적(geschichtlich-existenzielle) 시간을 가상 시간이 되게 하면서 초역사적인 신성한 시간을 참된 시간이 되게 하는 것이다. 가상 시간을 배경으로 하는 참된 시간의 돌출도 일종의 현상일 수는 있겠으나, 가다머는 시간 논의에서 문제시되는 것이 바로 (과거와 현재의 의미의 연속성의 해명이라는 점에서, 이를 해명하지 못하는 그의 시간 논의는 무익한 것이라고 본다.

가다머는 예술작품의 시간성을 논하기 위해 하이데거의 시간성 개념을 원용한다. 그는 하이데거의 시간성이 유한한 인간의 역사적 시간성이고, 이것이 예술작품의 이해를 포함한 모든 이해의 시간성이라고 본다. “현존재의 실존론적 분석의 방법적 의미를 고수하지 못하고, 사람들은 염려나 죽음에의 선구를 통해 규정된, 즉 철저한 유한성을 통해 규정된 현존재의 이러한 실존론적인 역사적인 시간성(existenzielle, geschichtliche Zeitlichkeit)을 실존이해의 다른 가능성들 중의 하나로 취급하고, 그래서 거기에 정신을 빼겨 여기서 시간성으로 밝혀지는 것이 바로 이해 자체의 존재방식이라는 점을 망각한다.”(『방법』 I: 127)²⁴⁾ 모든 시간 이해가 성취해야하는 것은 바로 의미연속성인데, 이러한 의미연속성을 가능하게 하는 것이 인간의 역사적 시간성이라는 점을 밝힌 이가 하이데거이다. 그는 역사적 시간성이 바로 이해 자체의 존재방식임을 해설하였다. 인간의 이해

24) 하이데거에게 있어서 실존론적, 역사적 시간성은 ‘이해 자체’의 존재방식을 일컫는 개념이다. 그런데 이러한 실존론적 역사적 시간성은 그때마다 역사적 실존적 시간성이나 일상적-실존적 시간성으로 구체화 시간화되는데 이것들은 각기 ‘본래적 이해’의 존재방식과 ‘비-본래적 이해’의 존재방식을 일컫는다. 하지만 이것들은 모두 실존론적, 역사적 시간성의 상이한 시간화 양상에 해당한다. 따라서 하이데거에 따르면 역사적-실존적 시간성과 일상적-실존적 시간성의 외부에 또는 실존론적 역사적 시간성의 외부에 다른 어떤 시간성이, 예컨대 초역사적 시간성 같은 것이 있을 수는 없다.

에는 역사적 시간성에 의한 것도 있고, 초역사적 시간성에 의한 것도 있는 게 아니라, 모든 이해가 역사적 시간성에 의한 것이다. 따라서 시간성을 초역사적인 신성한 시간(성)과 역사적인 퇴락한 시간(성)으로 구분하는 것은 잘못이다. 그러한 구분은 예술경험과 일상경험의 차이를 과도하게 신학적으로 각색한 것이다. 우리의 본래의 문제는 변화 속의 지속이라는 예술작품의 의미연속성이며, 이것은 예술작품의 역사적 시간성 속에 놓여 있는 것이다.

가다머가 예술작품의 동시성, 곧 ‘변화 속의 지속’을 해설하기 위해 든 예는 축제이다. 축제는 과거의 사실로 머무는 어떤 역사학적인 사건이 아니다. 왜냐하면 그것은 정규적으로 거행되면서 반복되기 때문이다. “최소한 정기적인 축제들에 속하는 것은, 그것들이 반복된다는 점이다. 우리는 축제에서의 이러한 점을 축제의 회귀라고 부른다. 이 때 회귀하는 축제는 어떤 다른 축제도 아니고 어떤 근원적으로 경축되었던 축제에 대한 단순한 회상도 아니다. 모든 축제들의 근원적으로 신성한 성격은, 우리가 현재, 상기, 기대에 관한 시간경험 속에서 알고 있는 것 같은 구별을 명백히 배제한다. 축제의 시간경험은 오히려 거행(Begehung)인데, 이것은 고유한 종류의 현재이다.”(『방법』I: 128) 축제의 거행은 축제의 회귀와 축제의 생성을 의미한다. 거행이 바로 축제의 존재방식이고 이 존재방식의 시간성은 회귀와 생성이다. “축제는 따라서 자신의 원래의 본질에 따라 그렇게, 즉 그것이 끊임없이 어떤 다른 것이라는(비록 축제가 ‘아주 똑같이’ 경축된다고 하더라도) 방식으로 존재하는 것이다. 끊임없이 어떤 다른 것이라는 점에 의해서만 존재하는 존재자는, 역사에 속하는 모든 것보다 어떤 더욱 철저한 의미에서 시간적이다. 그 존재자는 오직 생성(Werden)과 회귀(Wiederkehr) 속에서만 자신의 존재를 갖는다.”(『방법』I: 128) 예술작품은 축제와 같이 오직 반복(해석, 표현) 속에서만 존재한다. 일상적 사물의 시간성은 존재에 있어서 차이를 겪는 시간성이지만, 작품의 시간성은 차이 속에서만 존재하게 되는 시간성이다. 작품은 존재에서의 차이를 겪지 않는데 왜냐하면 그것은 기원과 언제나 차이는 식으로만 존재해왔기 때문이다. 작품의 존재방식은 ‘다르다’는 것이고, 오직 그렇게 그것은 그 자신으로 존재한다. 이 다름이 변화 속의 지속이고, 생성 속의 회귀이다.

가다머는 생성과 회귀의 개념에 의거해 동시성(Gleichzeitigkeit)과 공시성(Simultaneität)을 구별한다. 동시성은 작품의 자기표현에 참석하여, 작품이 표현을 통해 나 자신과 마찬가지로 현재에 존재하도록, 곧 현존하도록 함에 의해 성립한다. “동시성은 시안을 고수하여, 이 시안이 ‘동시적으로’ 되도록, 다시 말해 모든 매개가 총체적인 현재성 속에서 지양되어 있다는 점에 존립한다.”(『방법』 I: 132) 반면 미적 의식과 관련해서 말해지는 공시성은 한 의식 안에 여러 작품들이 동등한 타당성을 갖고 공동으로 존재함을 가리키는 말일 뿐이다. “동시성은 미적 의식의 공시성이 아니다. 왜냐하면 이러한 공시성은 하나의 의식 속에서의 다양한 미적인 체험대상들의 공동적 존재와 동등한 타당성을 뜻하기 때문이다.”(『방법』 I: 132) 작품을, 그것의 의미를, 현존으로 데려옴은 저절로 이뤄지는 것이 아니라 성취되어야 할 과제이다. 이러한 과제의 성취와 더불어 작품의 의미가 현존하게 되고, 작품과 관객 사이의 의미연속성이 성립한다.

가다머는 예술작품의 동시성을 가능하게 하는 것이 이른바 ‘본래적인 미적 거리’라고 말한다. 통상적으로 말해지는 미적 거리란 예술작품의 미적 감상을 위해 취해야 하는 심리적 거리이다. 본래적인 의미에서의 미적인 거리는 한편으로는 관객이 작품 앞에서 일상의 모든 실천적이고 유목적적인 참여활동에 대해 간격을 두고, 다른 한편으로는 작품에 대한 본래적이고 전면적인 참여를 행함을 말한다. “수용자는 어떤 절대적 거리 속으로 들어서도록 지시되는데, 이 거리는 그에게 모든 실천적이고 유목적적인 참여를 거절한다. 이 거리가 본래적인 의미에서의 미적 거리이다. 이 거리는 봄에 필요한 간격을 의미하는데, 이것이 사람들 앞에서 자신을 표현하고 있는 것에 대한 본래적이고 전면적인 참여를 가능하게 한다.”(『방법』 I: 133) 이러한 미적 거리 속에서 관객은 한편으로 일상의 자기 자신을 망각하고, 다른 한편으로는 작품의 의미세계에 몰입한다. 이를 통해 관객은 작품이 표현하는 의미세계, 곧 세계의 진리 속에서 자신을 발견하고, 이로써 작품과 자기 사이의 의미연속성을 수립한다. “탈자적인 자기망각에 상응하는 것은 따라서 자기 자신과의 연속성이다. 그가 관객으로서 그 안에서 자신을 상실하는 바로 그것[작품의 의미범위, 의미세계]에서부터 그에게 의미의 연속성이 요구된다. 바로 관객 자신의 세계의 진리, 즉 그가 그 안에 살고 있는 그

종교적이고 인륜적인 세계의 진리가 관객 앞에서 표현되는 진리이고, 관객이 그 안에서 자신을 인식하는 세계이다.”(『방법』 I, 133) 관객에 의한 작품의 의미세계의 이해는 동시에 작품이 작품으로 현존하게 되는 일이다. 따라서 작품으로서의 작품의 존재방식은 현존이다. 작품의 존재방식, 곧 현존의 시간성은 절대적 현재이고, 이에 상응하는 관객의 존재방식의 시간성은 절대적 순간이다. “현존(Parusia), 즉 절대적 현재가 미적인 존재의 존재방식을 표시하는 것과 마찬가지로, 그리고 한 예술작품은 그림에도 불구하고 또한 자신이 그러한 현재가 되는 어디에서나 동일한 것과 마찬가지로, 그렇게 관객이 그 안에 서 있는 그 절대적 순간도 또한 자기 망각이고 동시에 자기 자신과의 매개이다. 관객을 모든 것에서부터 떼어냈던 어떤 것이 관객에게 동시에 그의 존재 전체를 되돌려 준다.”(『방법』 I: 133) 이러한 절대적 순간에는 한편으로(일상적인) 자기의 망각이 다른 한편으로는(본래적인) 자기의 인식이 속한다.

4. 맺음말

이상의 논의를 근거로 이제 우리는 예술개념에 대한 하이데거와 가다머의 관련성을 밝히는 시도를 해볼 수 있을 것이다. 먼저 위에서 다룬 가다머의 놀이 개념을 요약적으로 제시하면서 이와 관련된 하이데거와 사유내용을 확정하는 것으로 이 글을 마감하기로 한다.

1) 놀이는 주관성이라는 대자적 존재 곧 주체가 없는 곳에서 비로소 놀이로 존재한다. 주관·객관 개념에 의해 놀이에 접근할 수는 없는데 바로 이 점에서 놀이는 예술작품의 존재방식으로 규정된다. 가다머는 놀이의 운동 성격에 주목하여 그것을 ‘이리 저리로의 운동’이라고 부른다. 놀이는 능동적인 것도 수동적인 것도 아닌 것으로서 중간적 의미를 갖는다. 인간의 놀이가 일차적이고 동물의 놀이가 이차적인 것이 아니라, 인간의 놀이든 동물의 놀이든 모두 자연의 경과에 해당할 뿐이며 자기표현에 해당한다. 바로 이러한 점에서 자연의 놀이가 예술의 모범이 된다. 인간의 놀이는 자기표현으로서 동시에 표현하는 놀이일 수

있고, 또한 표현하는 놀이로서 동시에 ‘누군가를 위해 표현하는 놀이’일 수 있는데, 이것이 바로 예술놀이이다. 연극으로서의 놀이에 있어서 연기자와 관객은 구별되어 있지 않고, 오히려 통일된다. 그 이유는 그들이 모두 연극의 의미내용을 의도하면서 그 의미내용을 통해 만나고 있기 때문이다.

이 대목에서 우리는 하이데거가 존재의 말건넌과 인간의 응대라는 상호적 협력에서 성립하는 것이라고 말하는 존재의 진리를 떠 올리게 된다. 하이데거는 진리가 ‘부적합한 용어’로 말해 주체이기도 하고 객체이기도 하다고 말한다. 이것은 진리가 스스로 절대적인 것도 아니고, 인간도 스스로 절대적인 것이 아니라는 말이다. 놀이가 중간적 의미를 갖는다는 가다머의 말은 진리가 부적합한 용어로 주체이기도 하고 객체이기도 하다는 하이데거의 말과 공명한다.

2) 가다머는 놀이가 그 이념성을 그 의미내용을 얻게 되는 것을 ‘형성체로의 변화’라고 부른다. 놀이가 그것으로 변한 형성체는 참된 것, 곧 ‘세계의 진리’를 말한다. 놀이가 형성체로 변화한다는 것은 참된 것으로 변화한다는 것이고, 이때 참된 것이란 세계의 진리, 곧 ‘전적으로 변화된 세계’이다. 가다머에 의하면 이 점은 그대로 예술작품에도 적용된다. 놀이가 참된 것으로 변화하는 경우에는 ‘재인식’이 일어난다. 재인식은 그것이 어떤 것을 어떤 것으로, 곧 그 본질에 있어서 인식하는 것이고, 이런 한에서 이해이다. 놀이의 참된 본질은 자기표현이고, 이 점에서 볼 때 표현이 ‘예술 작품 자체의 존재양식’이다. 작품이 표현 속에서만 존재하는 한, 작품은 작품의 표현으로부터 구분될 수 없다. 작품과 이 작품의 표현이 구분될 수 없음은 ‘형성체와 놀이가 분리될 수 없음’을 의미한다. 놀이가 형성체가 되고, 형성체가 놀이 속에서만 있다는 점은 곧 놀이와 형성체의 공속성은 작품과 미적인 것을 구별하는 미적 구별론에 대립한다. 시인의 형태화나 놀이꾼의 놀이나 관객의 인식에 의해 현존에 이르는 것은 그들에 의해 한가지로 의도된 것이다. 하지만 이러한 ‘의도된 것’의 동일성이 작품의 다양한 존재가능성을 막는 것은 아니다. 작품이 있다는 말은 작품이 표현되고 있고, 해석되고 있고, 그런 식으로 그때마다 자신의 다양한 존재가능성에 있어서 현존에 이르고 있다는 말이다.

이 대목에서 우리는 존재의 개방성(존재자를 위한 시간·놀이·공간)이 존재역

은 내지 이 세계-놀이에서부터 성립하고, 이러한 존재역운이나 세계 놀이는 그 자체로 다른 아무런 근거도 갖지 않지만 그럼에도 불구하고 인간이 함께 놀이하는 한에서만 놀이로서 성립한다는 하이데거의 말을 떠올린다. 한 작품이 그 작품의 표현 속에서만 존재한다는 가다머의 말은 인간이 함께 놀이하는 한에서만 세계-놀이가 놀이로서 성립한다는 하이데거의 말과 공명한다.

3) 가다머는 예술작품이 지닌 동시성이 어떤 종류의 시간성인지를 묻고 하이데거의 시간성 개념을 인용하여 대답한다. 그가 예술작품의 동시성, 곧 ‘변화 속의 지속’을 해설하기 위해 예로 든 것은 축제이다. 축제는 거행되고, 이를 통해 축제가 회귀하면서 동시에 생성한다. 따라서 거행이 바로 축제의 존재방식이고 이 존재방식의 시간성은 회귀와 생성이다. 이러한 생성과 회귀의 개념에 의거해 동시성과 공시성이 구별된다. 동시성은 작품의 자기표현에 참석하여, 작품이 표현을 통해 나와 마찬가지로 현재에 존재하도록 함, 곧 현존하도록 함에 의해 성립하지만 공시성은 한 의식 안에 여러 작품들이 동등한 타당성을 갖고 공동으로 존재함을 가리키는 말일 뿐이다. 동시성 곧 작품의 의미를 현존으로 데려오는 저절로 이뤄지는 것이 아니라, 매번 성취되어야 하는 과제이다. 이러한 과제의 성취와 더불어 작품의 의미가 현존하게 되고, 작품과 관객 사이의 의미연속성이 비로소 성립한다. 관객에 의한 작품의 의미세계의 이해는 동시에 작품이 작품으로 현존하게 되는 일이다. 따라서 작품으로서의 작품의 존재방식은 현존이다. 작품의 존재방식, 곧 현존의 시간성은 절대적 현재이고, 이에 상응하는 관객의 존재방식의 시간성은 절대적 순간이다. 이러한 절대적 순간에는 한편으로 일상적인 자기의 망각이, 다른 한편으로는 본래적인 자기의 인식이 속한다.

이 대목에서 우리는 존재사건, 존재의 역운, 자신의 진리에 있어서의 존재의 본현이 역사의 다른 시원이 된다는 하이데거의 말을 떠올린다. 예술작품의 감상에서 성립하는 회귀와 생성의 시간성이 인간의 본래적인 자기 인식과 동시적이라는 가다머의 말은 (존재의 부름에 대한 인간의 응대에서 비로소 성립하는) 존재의 역운이 (인간의 자기이해의 역사를 포함하는 모든) 역사의 근원이고, 존재사건이 역사의 근거이자 본질이고 본질공간이라는 하이데거의 말과 공명한다.

이러한 여러 가지의 공명 속에서의 주도적인 울림은 놀이가 인간에 의한 것만

도 아니지만, 인간 없이 성립하는 것도 아니라는 것이다. 자연의 놀이이든 예술의 놀이이든 세계의 놀이이든 그것이 이념성에 이르기 위해서는 인간을 필요로 하며 사용하는 것이고, 바로 그런 한에서 비로소 인간에게 역사 시기가 주어진다. 이념성에 이르는 놀이는 우리가 관련되어 있는 놀이이고, 또한 놀이로서의 대화이다. 하이데거는 존재와의 대화를 가다머는 전통과의 대화를 과제로 제시한다. 그 어느 대화이든 그것이 과제이자 놀이로서 수행될 때 역사의 근원이 비로소 수립되는 것이다.

참고문헌

1. 하이데거와 가다머의 저작

Heidegger, M.(1957), *Der Satz vom Grund* (4. Aufl.), Pfullingen: Verlag Günther Neske, 약호: 『근거율』.

Heidegger, M.(1959), *Unterwegs zur Sprache*, Pfullingen: Günther Neske.

약호: 「본질」: “Das Wesen der Sprache”(1957/8) in UzS.

약호: 「언어」: “Die Sprache”(1950/1951/1959) in UzS.

Heidegger, M.(1960), *Der Ursprung des Kunstwerkes*, Stuttgart: Philipp Reclam Jun.

Heidegger, M.(1977), *Holzwege*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, Darin: *Der Ursprung des Kunstwerkes*. 약호: 『근원』.

Heidegger, M.(1989), *Beiträge zur Philosophie*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann. 약호: 『기여』.

Gadamer, H.G.(1975), *Wahrheit und Methode*, Grundzüge einer philosophischen

Hermeneutik, Tübingen: Mohr. 약호: 『방법』 I.

Gadamer, H.G.(1986), *Wahrheit und Methode. Ergänzungen Register*, Tübingen: Mohr. 약호: 『방법』 II.

2. 여타의 저작

- 김영한(1987), 『하이데거에서 리쾨르까지』, 박영사
- 박찬국(1998), 「후기 하이데거의 예술관과 언어관」, 『하이데거의 언어사상』, 한국하이데거학회 제3집, 철학과 현실사, 213-242
- 배학수(2002), 「동작 속의 진리 - 하이데거와 무용」, 『하이데거의 예술철학』, 한국하이데거학회 제7집, 철학과 현실사, 78-98.
- 정은혜(2002), 「하이데거의 언어 철학 - 언어의 본질을 중심으로」, 『하이데거의 예술 철학』, 한국하이데거학회 제7집, 철학과 현실사, 99-138.
- Schulz W.(1970), “Anmerkungen zur Hermeneutik Gadamer”, Bubner, R./ Cramer, K./ Wiehl R., Mohr(Hrsg.), *Hermeneutik und Dialektik*, (I), Tübingen: JCM Mohr, 305-316
- Bruns, G.(2002), “the hermeneutical Anarchist: Phronesis, Rhetoric, and the experience of Art”, Malpas, J./ Arnsward, U./ Kertscher, J.(ed.)(2002), *Gadamer's Century Essays in Honor of Hans-Georg Gadamer*, Cambridge: The MIT Press, 45-76
- Grondin, J.(2003), *The Philosophy of Gadamer*, tr. by Kathryn Plant, Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press

원고 접수일: 2007년 3월 31일

게재 결정일: 2007년 5월 21일

ABSTRACT

Der Spiel-Begriff bei Heidegger und Gadamer

Cheong, Eunhae

Der Spiel-Begriff, welcher als eine wichtige Rolle in der Kunstphilosophie und Aesthetik spielt, bekommt bei Heidegger und Gadamer einen neuen Sinn, der nicht mehr als ein erkenntnistheoretischer, sondern als ein ontologischer charakterisiert wird. Sofern der Spiel-Begriff sowohl bei Heidegger als auch bei Gadamer so einen ontologischen Sinn hat, können wir vermuten, daß einige Korrelationen zwischen ihren Aufklärungen des Spiels liegen können. Von dem Gesichtspunkt dieser Vermutung wird es in dieser Arbeit versucht, mögliche Korrelationen zwischen ihren Aufklärungen des Spiels herauszustellen. Nach diesem Versuch ist es möglich, folgendes zu sagen: 1) Gadamers Aufklärung, daß der Spiel-Begriff einen medialen Sinn hat, klingt zusammen mit Heideggers Behauptung, daß die Wahrheit in dem 'Ins-werk-Setzen der Wahrheit'(d.h. in der Kunst) nur nach 'ungemäßen Namen' sowohl als das Subjekt wie auch als das Objekt des Setzens gekennzeichnet werden kann. 2) Gadamers Aufklärung, daß ein Kunstwerk nur in der Darstellung des Kunstwerkes besteht, klingt zusammen mit Heideggers Behauptung, daß das Welt-spiel bzw. das Seinsgeschick nur dann als Spiel geschieht, wenn der Mensch dabei mit-spielt. 3) Gadamers Aufklärung, daß die Zeitlichkeit des Kunstwerkes als

‘Wiederkehr und Werden’ zugleich mit dem eigentlichen Selbsterkennen des Genießers geschieht, klingt zusammen mit Heideggers Behauptung, daß das Geschick des Seins als Ereignis gerade der Ursprung aller Geschichte, welche die Geschichte des Selbstverstehens des Menschen einschließt.

