

『철학사상』 별책 제5권 제13호

토픽맵에 기초한, 철학 고전 텍스트들의 체계적 분석 연구와
디지털 철학 지식지도 구축

굿맨 『세계제작의 방법들』

김 희 정

서울대학교 철학사상연구소
2005

『철학사상』 별책 제5권 제13호

토픽맵에 기초한, 철학 고전 텍스트들의 체계적 분석 연구와
디지털 철학 지식지도 구축

굿맨 『세계제작의 방법들』

김 희 정

서울대학교 철학사상연구소

2005

편집위원 : 백종현(위원장)

김남두

이남인

이태수

정원재

김상현(주간)

발 간 사

서울대학교 철학사상연구소 철학문헌정보센터의 전임연구단은 한국학술진흥재단의 기초학문육성지원 사업비를 받아 앞서 2년 간(2002.8-2004.7) <철학 텍스트들의 내용 분석에 의거한 디지털 지식 자원 구축을 위한 기초적 연구>을 수행한 데 이어, 그 후속으로 다시금 2년 동안(2004.9-2006.8) <토픽맵에 기초한, 철학 고전 텍스트들의 체계적 분석 연구와 디지털 철학 지식지도 구축> 사업을 펴고 있다. 그 첫 번째 성과물을 이제 『철학사상』 별책 제5권으로 엮어낸다.

이 연구 작업은 중요한 철학 문헌들의 내용을 개념 체계도를 세워 분석하고, 이를 디지털 지식 자원으로 활용할 수 있도록 편성하는 것이다. 이 같은 일은 지식정보 사회에 있어 철학이 지식 산업과 지식 경제의 토대가 되는 디지털 지식 자원을 생산하는 데 있어 중요한 역할을 수행하기 위한 필수적인 기초 연구라 할 것이다.

우리 연구단은 긴 논의 과정을 거쳐 우리 사회 문화 형성에 크게 영향을 미친 동서양의 철학 고전들을 선정하고 이를 연구자의 전공별로 나누어, 각각 먼저 분담한 저작의 개요를 작성한 후, 개념들의 관계를 밝혀 개념 지도를 만들고, 그 틀에 맞춰 주요 개념들을 상술했다. 이 같은 문헌 분석 작업만으로써도 대표적인 철학 저술의 독해 작업은 완료되었다고 볼 수 있다. 그러나 이 사업의 목표는 이에서 더 나아가 이 작업의 성과물을 디지털화된 철학 텍스트들에 접목시켜 누구나 각자의 수준에서 철학 고전의 텍스트에 접근할 수 있도록 하려는 것이다.

우리가 대표적인 것으로 꼽는 철학 고전들은 모두 외국어나 한문으로 쓰여져 있기 때문에, 이를 지식 자원으로써 누구나 활용할 수 있도록 하기 위해서는 디지털화에 앞서 현대 한국어로의 번역이 불가피하다. 그러

나 적절한 한국어 번역이 아직 없는 경우에도 원전의 사상을 이루는 개념 체계를 소상히 안다면 원전에 대한 접근이 한결 수월해질 것이다. 우리 연구 작업의 성과는 1차적으로는 이를 위해 활용될 수 있을 것이지만, 장차 한국어 철학 텍스트들이 확보되면 이를 효율적으로 활용하는데 기초가 될 것이다.

아무쪼록 우리 공동 연구 사업의 이 성과물이 인류 사회 문화의 자산을 확대 재생산하는 데 초석이 되고, 한국의 철학 문화 향상에도 이바지하는 바 있기를 바란다.

2005년 4월 15일

서울대학교 철학사상연구소 철학문헌정보센터장 / <토픽맵에 기초한, 철학 고전 텍스트들의 체계적 분석 연구와 디지털 지식지도 구축> 연구책임자

백 중 현

『철학사상』 별책 제5권 제13호

토픽맵에 기초한, 철학 고전 텍스트들의 체계적 분석 연구와
디지털 철학 지식지도 구축

굿맨 『세계제작의 방법들』

김 희 정

서울대학교 철학사상연구소

2005

머 리 말

이 연구서는 서울대학교 철학사상연구소가 주관하는 ‘철학 텍스트들의 내용 분석에 의거한 디지털 지식 자원 구축을 위한 기초적 연구’를 위해 쓴 것이다. 연구자는 굿맨의 저작 중 『사실, 허구, 그리고 예측』(*Fact, Fiction and Forecast*: 1954)과 『세계제작의 방법들』(*Ways of Worldmaking*, 1978)을 이번 기회에 해제하고자 선택했다. 이 두 저작들은 그의 철학의 중요한 문제 제시와 그 해결 방식을 소개하는 데 대표적이면서 또한 적절하다고 생각했기 때문이다. 전자는 과학 철학의 주요 문제들을 다루고 있고 후자는 인식론, 존재론, 언어 철학을 비롯하여 굿맨의 예술 철학의 주제들을 다루고 있다. 물론 이 저작들이 굿맨 철학의 유일한 대표작이라고 할 수는 없다. 적어도 이 저작들은 『현상의 구조』(*The Structure of Appearance*: 1951), 『예술의 언어들』(*Languages of Art*: 1968), 『문제와 기획』(*Problems and Projects*: 1972), 『마음과 다른 물질에 대하여』(*Of Mind and Other Matters*: 1984), 『철학과 예술, 과학에 있어서의 재구상』(*Reconceptions in Philosophy and Other Arts and Sciences*: 1988)과 더불어 그의 철학의 진면목을 보여주는 것이라고 하겠다.

굿맨은 과학 철학, 인식론, 존재론, 언어 철학 뿐 아니라 예술 철학에 걸쳐 철학의 아주 광범위한 영역의 철학적 문제를 탐구했다. 굿맨의 철학을 한마디로 요약하자면 제한을 가진 상대주의라고 할 수 있다. 그는 과학뿐 아니라 예술도 세계를 이해하는 과학 못지않은 인식적인 작업이라고 주장한다. 그의 이런 철학적 입장은 그가 개인적으로 화랑을 소유할 만큼 미술에 조예가 깊었기 때문만은 아닐 것이다. 이것은 그의 기호 이론에 대한 섬세한 연구 작업에서 잘 드러난다. 그는 과학뿐만 아니라 예술이 사용하고 있는 기호 체계의 특징들을 분석함으로써 자신의 그런 입론을 정당화하고 있다. 그의 철학의 놀라운 점은 그의 철학적인 탐구는 일관성

이 있고 잘 조직화되어 있으며 서로 긴밀하게 연관되어 있다는 점이다.

『현상의 구조』에서 그는 현상론적 관점에서 세계를 구성해 내는 작업을 한다. 그러나 상대주의에 대한 그의 입장은 이미 이 때에도 지배하고 있다. 그는 현상론적인 세계 구성 작업이 유일하게 옳은 세계 구성이라고 생각하지 않았던 것이다. 그것은 옳은 세계 구성들 중 하나이다. 『세계제작의 방법들』에서 굿맨은 절대적인 세계는 존재하지 않으며 우리가 가지고 있는 세계는 기호 체계에 의해 구성된 다수의 세계라고 주장한다. 특히 『예술의 언어들』에서 그는 여러 가지 상이한 기호 체계 내에서 기호들이 기능하는 방식을 아주 상세하게 분석하고 있다. 그의 다른 저작들에 대한 이해를 바탕으로 『세계제작의 방법들』을 읽는다면 그 논의들이 훨씬 더 설득력을 가지고 다가오리라고 생각한다.

여러 사람이 참여하는 대형 프로젝트의 일정 상 원고를 정리할 아주 충분한 시간이 주어지지 않았던 점이 조금 아쉽다. 굿맨의 철학적 문제들이 서로 긴밀히 연관되어 있으므로 그 전체적 조망 하에서 이 텍스트를 보다 더 풍부하게 해제를 제공할 수 있었다면 더 좋았을 것 같다. 그러나 한편으로 연구서가 이런 형태로나마 일정에 맞게 완성되도록 재촉하고 독려해 주신 백중현 선생님께 감사드립니다. 부족한 면이 많겠지만 모쪼록 국내에서 굿맨의 철학에 접근하려는 사람에게 이 책이 호기심을 자극하고 좋은 길잡이가 되었으면 하는 바람이다.

2005년 4월

김 희 정

목 차

제 1 부 철학자 및 철학 문헌 해제	1
1. 굿맨의 생애 및 저작	1
1.1 생애 요약	1
1.2 생애 해설	2
1.3 생애 연보	10
1.4 저작	11
1.4.1 『사실, 허구, 그리고 예측』	11
1.4.2 『세계제작의 방법들』	11
1.4.3 『문제와 기획』	11
1.4.4 『현상의 구조』	11
1.4.5 『예술의 언어들: 기호 이론을 향하여』	11
2. 『세계제작의 방법들』 해제	12
2.1 『세계제작의 방법들』 요약	12
2.2 『세계제작의 방법들』 해설	13
2.3 『세계제작의 방법들』 상세 목차	14
2.4 주요 용어	16
2.4.1 세계제작(worldmaking)	16
2.4.2 상대주의	17
2.4.3 옴음	18
2.4.4 예술	19

제 2 부 철학 지식지도	21
1. 철학자 지식지도	21
2. 철학 문헌 지식지도	22
3. 철학 용어 지식지도	24
3.1 세계 제작	24
3.2 상대주의	24
3.3 옳음	25
3.4 예술	26
4. 철학 문헌 내용 지식지도	27
 제 3 부 『세계제작의 방법들』 내용 분석 연구	31
1. 세계제작과 상대주의	31
1.1 제작되는 다수의 세계	32
1.1.1 기호관으로서의 세계	32
1.1.1.1 기호 체계	34
1.1.1.2 세계와 기호관	34
1.1.2 세계제작	36
1.1.2.1 세계제작의 재료	37
1.1.2.1.1 주어진 토대에 대한 반박	37
1.1.2.1.2 사실의 제조	40
1.1.2.1.3 지각에 대한 수수께끼	42
1.1.2.2 별 만들기	44
1.1.3 과학과 예술	45
1.2 세계 제작의 방법들	47
1.2.1 합성과 분해 (Composition and Decomposition)	48
1.2.2 강조(Weighting)	49

1.2.3 배열(Ordering)	50
1.2.4 삭제와 보충(Deletion and Supplementation)	51
1.2.5 변형(Deformation)	53
1.3 인용	54
1.3.1 언어적 인용	54
1.3.2 회화적 인용	56
1.3.3 음악적 인용	57
1.3.4 상이한 체계들 간의 인용	58
1.3.5 상이한 양태들 간의 인용	58
1.4 참과 옳음, 그리고 이해	59
1.4.1 참	60
1.4.1.1 참의 편집한 영역	60
1.4.1.2 참을 다루는 세 가지 방식	62
1.4.1.3 참을 결정하는 기준	63
1.4.2 옳음	64
1.4.2.1 연역 추론의 옳음	66
1.4.2.2 귀납 추론의 옳음	67
1.4.2.3 범주화의 옳음	68
1.4.2.4 재현(representation)의 옳음	69
1.4.2.5 예시의 옳음 : 온당한 견본	70
1.4.2.6 옳음의 보다 일반적인 개념 : 적합성과 작동함	71
1.4.3 앎과 이해	73
1.5 상대주의	75
1.5.1 상대적인 실재와 상대적인 참	78
1.5.2 제한과 목적을 가진 구성적 상대주의	81
2. 세계제작으로서의 예술	84
2.1 기호 체계로서의 예술	84
2.1.1 미술에서의 기호화의 유형	84

2.1.1.1 재현(representation)	86
2.1.1.2 예시	88
2.1.1.3 표현	90
2.1.1.3.1 은유	90
2.1.1.3.1.1 단어의 은유적 사용	90
2.1.1.3.1.2 은유적 사용의 역할	92
2.1.1.3.2 은유적 예시: 표현	93
2.1.1.3.2.1 표현되는 내용	93
2.1.1.3.2.2 표현은 속성을 소유하고 그것을 기호화하는 것	93
2.1.2 언제 예술인가?: 미적인 것의 징후	94
2.2 예술의 양식(style)	96
2.2.1 양식과 주제	96
2.2.2 양식과 감정	97
2.2.3 양식의 정의: 은유적인 서명(signature)	99
2.2.4 양식의 중요성	100
참고문헌	102

일 러 두 기

1. 이 책의 장, 절 표시는 그 내용의 위계에 따라 예를 들어 1.세계제작과 상대주의, 1.1 제작되는 다수의 세계, 1.1.1 기호관으로서의 세계 순으로 표시하였다.
2. 3부 각 단락의 맨 앞에 있는 ‘(q1.1)’ 또는 ‘(e1.2)’ 등은 철학지식지도의 웹 구현을 위한 표시일 뿐, 책의 내용과는 아무런 상관이 없으므로 책을 읽을 때에는 신경쓰지 않아도 된다. 참고로 ‘q’는 인용을 의미하고, ‘e’는 해설을 의미한다. 그리고 그 뒤에 있는 숫자, 예를 들어 ‘(q1.1)’은 제 1장의 첫 단락을 그리고 ‘(e1.2)’는 제 1장의 두 번째 단락을 의미한다. 그리고 ‘q’와 ‘e’를 통해서 첫 단락은 인용이고, 두 번째 단락은 해설임을 알 수 있다.

제 1 부 철학자 및 철학 문헌 해제

1. 굿맨의 생애 및 저작

1.1 생애 요약

미국 철학자인 벨슨 굿맨은 1906년 8월 7일 메사추세츠주 섬머빌에서 태어나 92세의 나이로 1998년 11월 25일 메사추세츠주 니담에서 사망했다. 그는 미국 분석철학의 지도적인 옹호자였고 지금은 전 세계적으로 연구되고 있는 철학자이다. 그는 1968-1977에 걸쳐 하버드 대학의 철학 교수를 지냈다. 그 이전에 그는 브랜다이스 대학(1964-67), 펜실베이니아 대학(1946- 1964), 터프스 대학(1944-45)에서 교수를 지냈다. 그는 또한 보스턴에 있는 워커 굿맨 아트 갤러리의 관장직(1929-1941)을 지냈다. 그는 하버드 대학에서 학사학위와 박사학위를 취득했다. 그의 철학적 관심 분야는 인식론, 형이상학, 과학 철학, 언어 철학, 미학에 이르기까지 넓다. 그의 주요 저작으로는 학위논문인 『성질에 대한 연구』(*A Study of Qualities*: 1941)를 비롯해서, 『현상의 구조』(*The Structure of Appearance*: 1951), 『사실, 허구 그리고 예측』(*Fact, Fiction and Forecast*: 1955), 『예술의 언어들』(*Languages of Art*: 1968), 『문제와 기획』(*Problems and Projects*: 1972), 『세계제작의 방법들』(*Ways of Worldmaking*: 1978), 『마음과 다른 물질에 대하여』(*Of Mind and Other Matters*: 1984), 『철학과 예술, 과학에 있어서의 재구상』(*Reconceptions in Philosophy and Other Arts and Sciences*: 1988)등이 있다.

1.2 생애 해설

넬슨 굿맨은 20세기의 주요한 철학자들 중 한 사람이다. 그는 형이상학, 인식론, 과학 철학, 미학, 그리고 언어 철학에 큰 기여를 했다. 그가 성취한 것의 넓은 폭은 종종 간과되는데 그 이유는 그가 서로 무관심을 것을 자랑하는 영역들에서 작업했기 때문이다. 이것은 불행한 일이다. 왜냐하면 굿맨은 철학의 전통적인 구분을 가로질러 놀라운 연관 관계를 보여주기 때문이다.

1950년대 초반에 굿맨, 콰인, 화이트는 전통적인 철학의 근본적인 가정을 무력화시키도록 위협하는 일련의 논문들을 발표했다. 그들은 분석성, 필연성, 그리고 선천성 등의 개념을 논박했다. 만약 그들이 옳다면, 내적인 속성과 외적인 속성, 혹은 자연종과 인공적인 종 사이의 구분은 존재하지 않는다. 데이빗 루이스 같은 철학자들은 반박이 초래할 지진을 알아차리고 철학은 친숙한 틀을 가지고 있어야 한다고 주장한다. 그들은 그런 과정을 허용할 수 있다고 생각한다. 왜냐하면 논박을 선호하는 논증은 함축에 도달하지 못하기 때문이다. 리처드 로티와 같은 다른 철학자들은 논증을 필요한 것으로 간주하지만 전통적인 이분법이 제공하는 틀 없이 철학하는 것에 절망한다. 굿맨은 이런 철학자 양쪽에 다 반대한다. 그는 그런 상실을 아쉬워하기는커녕 전통의 억누름이 느슨해질 때 찾아온 기회를 잘 이용한다. 그는 이원론의 반박이 철학의 목적과 수단에 대한 근본적인 새로운 개념을 요구한다는 것을 다른 어떤 철학자들보다 절실하게 깨닫고 있다.

1951년 출판된 『현상의 구조』에서 굿맨은 일련의 철학적인 문제를 해결 또는 해소하는 규칙과 정의의 체계를 구성하는 형식 논리학적 고안을 제시한다. 그는 부분과 전체의 논리학을 개진하기 위해 개별자들의 계산, 전체론(mereology)의 버전을 고안한다. 표준적인 집합 이론의 구성에 의하면 구분되는 개체들, 즉 집합들의 광대한 무한성은 동일한 기본적인 개체, 즉 공집합으로 구성된다. 개별자들의 계산에 대한 강한 가정은 개별자들은 그 부분들이 동일할 때 동일하다는 것이다. 정확히 동일한

부분으로부터 만들어 지는 어떤 두 가지 전체도 존재하지 않는다. 그래서 만약 a와 b가 정확하게 동일한 부분으로 만들어져 있다면 a는 b와 동일하다. 굿맨의 유명론은 개별자 이외의 어떤 개체도 포함시키기를 거부한다. 그러나 어떤 사물의 개별자로서의 혹은 집합으로서의 지위가 가공되지 형이상학적 사실이라고 생각지 않는다. (그는 가공하지 않은 형이상학적인 사실이 있다는 것을 거부한다.) 그러기는커녕 그는 그것은 사물이 구성적인 체계, 이론, 혹은 그것이 속하는 세계 기호관에 다루어지는 방식의 문제라고 주장한다. 만약 구분되는 많은 사물들이 정확하게 동일한 구성요소로 되어 있다면 집합이론적인 반복법에 의해 그것은 집합으로 기능한다. 만약 단지 한 사물이 주어진 구성요소의 그룹에 주어진다면, 그것은 개별자로 기능하는 것이다. 어떤 사물이 개별자로 간주되느냐 아니면 집합으로 간주되느냐 하는 것은 그것의 고유한 속성에서 비롯되는 것이 아니다. 그런 속성은 존재하지 않기 때문이다. 그것은 체계 속에서 그것이 기능하는 방식에 달려 있다.

굿맨은 또한 어떤 체계의 그 어떤 요소도 절대적으로 고유하게 기본적인 것이라는 것을 거부한다. 토대론적인 경험주의자는 흔히 감각, 감각 자료 등을 경험의 유일하게 기본적인 요소로 간주한다. 그리고 세계는 그런 요소들을 통해 우리에게 드러난다고 믿는다. 그러나 어떤 가설이 경험적으로 검증된다는 것은 그 경험이 기대나 훈련, 개념적인 틀의 영향 하에 이루어진다는 것을 경험주의자들은 간과하고 있다. 굿맨은 이런 문제를 궁극적으로 존재론적으로나 인식론적으로 해결하지 않고 방법론적으로 해결하고 있다. 어떤 개체를 기본적인 것으로 간주하는 것은 그것을 보다 더 원초적인 어떤 구성요소에 의해 구성하기를 거부하는 것을 의미할 뿐이다. 그것이 존재론적으로 인식론적으로 고유하게 기본적인 것은 아니다. 이런 입장에서는 만일 어떤 구성 체계가 그것을 기본적인 것으로 취급한다면 그 어떤 것도 기본적인 것이 될 수 있다. 굿맨의 입장에서는 그 어떤 체계도 어떤 특정한 것을 기본적인 것으로 삼았다고 하는 이유로 비난받을 이유는 없다. 실상 그 어떤 것도 고유하게 기본적인 것은 아니기 때문이다. 어떤 것은 그것을 그렇게 취급하는 체계에 상대적으로

기본적인 것이 될 수 있다.

『현상의 구조』에서 그는 현상론적인 체계를 구성한다. 그것은 감각질을 기본적인 것으로 삼고 세계를 구성하는 것이다. 그는 현상론적인 체계는 물리적인 대상을 기본적으로 삼는 물리적인 체계로 결코 환원할 수 없다고 생각한다. 그래서 현상론적 세계 구성으로부터 지속적인 물리적인 대상은 유도되지 않는다. 그는 현상론적인 세계가 고유한 세계라고 생각하지도 않는다. 어떤 것이 더 중요하고 더 흥미롭다고 할 수 없는 다양한 세계 구성이 이루어질 수 있다. 각 구성 체계는 각기 유용성을 가지고 있다.

『현상의 구조』에서 굿맨의 다원론, 상대주의가 이미 나타난다. 그러나 이 책은 그 이후의 그의 창조적인 저서에 비해서 논리적인 엄격함이 돋보인다. 1954년에 출판된 『세계제작의 방법』에서 동일한 주제들이 덜 형식적인 방식으로 다루어진다. 『현상의 구조』와 『세계제작의 방법』이 두 저서에서 그는 사물, 성질, 심지어 유사성조차도 실재에서의 어떤 존재론적인 토대에 의거하지 않고 전적으로 우리의 말하는 습관의 산물로이라고 주장한다. 그는 자신의 철학이 당시 철학의 주된 흐름의 일환이라고 생각했다. 그는 세계의 구조, 마음의 구조, 개념의 구조를 몇 가지의 기호 체계들의 구조로 대체시키고자 한다. 이런 기호 체계로 이루어진 세계 기호판이 바로 과학, 철학, 예술, 지각 그리고 일상적인 담화이고, 이런 기호판은 세계제작의 산물이다.

『세계제작의 방법』의 주요 입론은 세계와 세계를 구성하는 대상들은 발견되는 것이 아니라 만들어진다는 것이다. 예를 들어 별이란 이미 그런 식으로 고정되어 존재하고 우리는 그저 그것을 발견하면 되는 것이 아니다. 어떤 천체들을 개별화하고 그것들을 동일한 것으로서 분류하는 기호 체계를 구성함으로써 별을 만들어내는 것이다. 기호 체계, 혹은 다른 말로 하자면 세계 기호판은 일부 겹치는 영역을 다룰 수도 있다. 또한 다양한 기호 체계로 이루어진 기호판들은 각각이 적합하지만 서로 양립 불가능할 수도 있다. 예를 들어 지구 중심적인 기호판에서는 태양이 회전하지만, 태양 중심적인 기호판에서는 지구가 회전한다. 하나는 지리학에 적합하고 다른 하나는 천문학에 적합한 기호판이다. 이와 같이 다

수의 기호판들은 그것이 옳은 기호판이라면 각각 하나의 세계를 제시하는 것이다. 세계 자체, 유일하고 절대적인 세계는 없고, 이런 다수의 옳은 기호판들이 세계의 자리를 대체한다. 만약 세계가 존재한다면 이러한 다수한 기호판이 존재한다. 유일한 실재를 주장할 근거가 없는 것이다. 왜냐하면 우리는 기호판 없이 세계를 가질 수 없기 때문이다. 즉 세계는 항상 특정한 기호 체계에 의해 구성된 기호판에 의해서만 파악되기 때문이다. 형이상학적 실재론자라면 이런 기호판들 중 기껏해야 하나가 참인 기호판이라고 주장할 것이다. 그러나 굿맨에 의하면 어느 기호판이 세계 자체의 실재를 그대로 드러내는가 하는 것을 우리는 원리적으로 알 수 없다. 세계 자체가 있다 하더라도 우리는 기호판 없이 세계 자체에 접근할 수 없기 때문이다. 그래서 굿맨은 세계가 존재한다면 그것은 세계 기호판이라는 것이다. 세계 기호판은 수용 가능성의 조건을 만족시킨다면 옳은 것이다. 우리는 그것을 거부할 이유가 없는 것이다. 세계 구성은 그것을 가능하게 하는 기호판이나 기호 체계에 상대적이다. 어떤 특정한 기호판이나 기호 체계에서 옳은 진술이나 기호들은 다른 기호판이나 기호 체계에서는 그를 수 있다. 모든 기호판이나 기호 체계는 인간 구성의 산물이다. 그러나 이것이 아주 자의적이고 임의적인 것은 아니다. 옳은 기호판만이 세계로 간주될 수 있다. 각 기호판은 옳음의 기준을 만족하고 있다. 그래서 굿맨의 입장을 엄격한 제한을 가진 상대주의라고 한다.

굿맨은 언어뿐만 아니라 모든 종류의 기호가 세계를 제작하고 이해하는데 기여한다고 생각한다. 따라서 과학뿐 아니라 예술과 일상적인 지각도 역시 세계를 제작하고 이해하는 기호 체계로 이루어진 기호판이다. 흔히 예술은 정서적인 기능을 하고 과학은 인식적인 기능을 한다는 일상적인 이분법에 굿맨은 도전한다. 그는 예술 작품도 과학적 연구와 마찬가지로 구문론적 의미론적 구조를 지닌 기호 체계라고 주장한다. 1968년 출판된 『예술의 언어들』에서 굿맨은 예술에서 사용되고 있는 기호들의 성격을 분석하고 있다. 언어 이외에도 회화적 기호, 음악적 기호, 몸짓의 기호 등이 있다. 그는 이런 기호들의 힘과 한계, 그리고 특징을 비교하여 제시한다. 그리고 그 책에서 그가 주장하는 것은 예술 작품을 제작하거나 감상

하는 자의 미적인 태도는 다른 인식 행위와 마찬가지로 결코 수동적이지 않다는 것이다. 예술가들이 작품을 만드는 것은 자신의 어떤 기호들을 가지고 자신의 세계를 만드는 것이다. 사실주의적인 작품이라 하더라도 그것이 사실을 수동적으로 기록하는 것이 아니다. 사실이라는 것이 이미 주어져 있는 것이 아니기 때문이다. 예술 작품의 감상자도 미적인 것을 그저 수동적으로 관조하는 것이 아니다. 그의 행위는 능동적인 인식 행위에 참여하는 것이다. 예술 작품을 이해하는 것은 단순히 그것을 즐기는 것이 아니라 그것을 해석하는 것이다. 다시 말해서 예술 작품이 기호화하는 방식과 내용을 파악하는 것이다. 기호화하는 데에는 다양한 방식이 있으므로, 같은 기호라 하더라도 다양한 기호 역할을 할 수 있다. 또한 동일한 기호가 다른 기호 체계에서는 다르게 기능할 수도 있다. 그리고 그는 ‘무엇이 예술인가?’가 대답될 수 없는 소용없는 질문이라고 한다. 오히려 ‘언제 예술인가?’가 적절한 질문이다. 어떤 것을 영원하게 예술 작품으로 만들어 주는 본질적인 속성은 존재하지 않기 때문이다. 어떤 상황에서 어떤 대상이 예술 작품으로 기능하는가 하는 것이 특히 현대 예술을 이해하는 데에는 필요한 작업이다. 현대 예술에서는 기성품이나 개념 예술 등 기존의 예술에 대한 정의로는 이해되지 않는 예술 작품들이 있기 때문이다.

굿맨의 예술에 대한 인식주의적이고 기호 이론적인 접근은 옛 문제에 대한 새로운 방향을 제시해 주었다. 그는 예술의 정서적인 효과를 부인하지는 않는다. 그러나 그것의 중요성을 재정립한다. 그는 예술에서는 정서가 인식적으로 기능한다고 주장한다. 예술에 대한 정서적 반응은 단지 어떤 감정을 느끼게 하는 데 머무르지 않고 우리가 기존의 세계 분류 방식을 가로질러 그렇지 않으며 놓칠 수 있는 그런 세계에 대한 통찰을 얻게 한다.

분류의 문제는 굿맨의 철학 역정에 항상 관심을 가지고 있었던 문제다. 어떤 대상이건 여러 다양한 방식으로 분류될 수 있다. 유명론자로서 그는 어떤 분류 체계도 형이상학적으로나 자연적으로 절대적이지 않다고 한다. 예술의 주요한 기능 중 하나는 바로 새로운 분류를 제공한다는 것이다. 새로운 분류 방식으로 인해 표준적인 범주적 구분은 깨어지고 우

리가 일상적으로 간과했던 유사성과 차이가 중요하게 부각된다. 그런데 공유된 본질이나 자연종 같은 것이 없다면 옳은 분류와 그렇지 않은 분류를 어떻게 구분할 것인가? 굿맨은 이 문제에 대해 실용적인 대답을 제시한다. 범주화의 옳음은 적합성과 작동의 문제다. 즉 옳은 범주는 다른 인식적인 실행과 잘 들어맞고 인식적인 목적을 증진시키는 방향으로 작동한다. 그렇다면 우리의 목적을 떠나서 어떤 범주 체계가 옳은지 그른지 판단할 수 없다. 어떤 인식적인 목적에 옳은 범주 체계다 다른 목적을 위해서는 그를 수 있다.

1954년 출판된 『사실, 허구, 예측』에서 굿맨은 그루색(grue)의 역설을 도입한다. 그것은 올바른 범주화에 대한 중요성을 강조하는 주제다. 우리는 경험을 통해 미래가 과거와 동일할 것이라는 가정에 따라 제한된 증거로부터 일반화를 한다. 그러나 일찍이 흄이 주장했듯이 사실들 간에는 필연적인 연관 관계가 존재하지 않는다. 굿맨의 귀납의 새로운 수수께끼는 귀납추론을 정당화하는 것이 얼마나 어려운가를 잘 보여준다. 우리의 증거 집합에 속하는 모든 에메랄드가 녹색이므로 우리는 쉽게 모든 에메랄드가 녹색이라고 추론한다. 그런데 그루색이라는 술어를 도입해 보자. 만약 어떤 것이 시간 t 이전에 조사되고 녹색이거나 시간 t 이전에 조사되지 않고 파랑색이라면 그것은 그루색이다. t 가 미래 어떤 시간이라면 우리의 증거 집합에 속해 있는 모든 에메랄드는 녹색이며, 또한 그루색이기도 하다. 이런 술어를 생각할 수 있음에도 불구하고 우리는 모든 에메랄드가 그루색이라고 추론하지 않는다. 왜 그런가? 굿맨은 그루색은 투사 가능한 술어가 아니기 때문이라고 대답한다. 그런 술어는 알려진 경우로부터 알려지지 않은 경우로 신뢰성을 전달해 주지 못한다. 그렇다면 문제는 투사 가능한 술어와 그렇지 않은 술어를 어떻게 구분하는가 하는 것이다. 굿맨은 그 대답을 역시 실용적인 곳에서 찾는다. 그는 투사 가능한 술어를 문제되는 영역의 본성이 아니라 우리의 실제적인 귀납의 역사에서 찾는다. 그는 어떤 술어가 과거에 예측을 하는 데 성공적이었다고 해서 미래에도 그러리라고 생각하기 때문에 그런 주장을 하는 것이 아니다. 우리는 미래의 경우가 어떻게 될지 모르기 때문에 다른

술어가 습관에 고착된 술어보다 더 나으리라고 간주할 근거가 없기 때문이다. 우리는 미래를 모르기 때문에 고착된 술어를 선호하는 것이다. 고착된 술어는 우리가 이제까지 전개해 온 인식적인 자료를 최대한 잘 활용한 것이기 때문이다. 그것은 다른 인식론적이고 방법론적인 실행과 잘 맞아떨어진다.

자신의 경력을 통해 굿맨은 근본적인 철학적 문제들을 재인식하고 새로운 해결을 경주했다. 새로운 문제를 제기하고 자기만족적인 가정을 공격하면서 그는 철학의 영역을 재구성했다. 어떤 친숙한 문제들은 신뢰할 수 없는 가정에 의해 생긴 문제로 판명되기도 했다. 즉 그 가정을 제거하고 나면 문제들은 사라진다. 다른 문제들은 전통적인 철학의 지배력을 파괴시킬 때 해결할 수 있는 것이다. (Catherine Z. Elgin, *The Philosophy of Nelson Goodman*, Garland Publishing, inc., 1997 시리즈의 서문 참조.)

굿맨은 철학 이외에 예술 분야에서도 활약이 크다. 미술관, 퍼포먼스 등에서 예술을 활성화시키려는 것은 그의 일생의 주요한 일이다. 그는 1967-71년까지 하버드 대학 <프로젝트 0>의 창립자이자 책임자였다. 그것은 예술 교육을 연구하는 학제 간 연구 프로그램이다. 그것은 오늘날 Howard Gardner와 David Perkins의 지휘 아래 계속되고 있는 프로젝트이다. “개선된 예술 교육을 통한 예술의 진흥을 궁극적인 목표로 삼는 이 프로젝트는 일반적으로 철학, 발달 심리학, 인지 심리학, 신경학, 교육학을 비롯한 예술과 과학 일반의 교과에 의존하는 인간의 기호 개발에 대한 기본 연구로서 인지 능력의 본질과, 학교나 가족, 기타 집단 환경에서의 그 능력의 개발, 그리고 언어나 그림을 비롯한 다양한 기호 체계들에 의한 능력의 발휘 등에 대한 이해를 도모하고자 진행 중이다.” (D. N. Perkin and Howard Gardned, "Why 'Zero'? A Brief Introduction to Project Zero", *Journal of Aesthetic Education* 22 No.1, 1988, vii) 이 프로그램의 이름에 제로(0)가 들어 있는 것은 당시의 예술 교육에 관해 일반적으로 전달할 수 있는 지식이 전무하다는 데에서 비롯됐다고 한다. “교육 과정 선정, 커리큘럼 계획, 이 프로그램에서는 예술과 교육의 본

질에 관한 기본적인 이론 연구를 목표로 하여 그 기초 개념들과 예술 증력에 관련된 만연된 가정과 물음에 대한 비판적인 검토로부터 출발하여 예술 교육의 지식을 부여하고자 예술 심리학과 철학을 검토하였다. 이 프로젝트는 책상 작업에 그치지 않고 그 초기부터 이를테면 두뇌 상태에서 비롯되는 두뇌 능력의 손상에 대한 임상 작업에도 참여했고, 특히 그 초기에 예술 관객의 이해 증진을 위한 실험으로서 예술가도 참여하는 일련의 예술 오리엔테이션 프로그램을 기획 제작하기도 했다.” (황유경, 서울대 박사학위 논문, 1993, 124-5)

굿맨은 또한 1969-71년까지 Art Orientation Series의 프로듀스였다. 또한 1971-77년까지 하버드 대학에 있는 Art for Summer School의 컨설턴트였고, 같은 학교의 Dabcer Center의 센터장이었다. 그는 3가지 탁월한 공연에 적극적으로 참여했다. 그것은 각각 <His Hockey Seen>, <Rabbit Run>, 그리고 <Variations, All Illustrated Concert>였다. <His Hockey Seen>은 무용가 마사 그레이, 작곡가 존 애담스, 미술가 카타린 스티거스(굿맨의 부인)가 협동하여 제작한 것으로 1972년 하버드대에서 공연되었다. 그것은 1980년 벨기에에서도 공연되었고, 1980년에는 영화화되었다. 두 번째 작품은 존 업다이크의 소설에서 채용한 것으로서, 무용가 마사 그레이, 작곡가 노엘 카바코브의 협동작이었다. 마지막 작품은 데이비드 엘프의 음악과 피카소가 벨라스케즈의 그림에 대해 다양하게 그린 그림들을 슬라이드로 보여준 작품이다. 그것은 1981년 헬싱키 음악 페스티벌의 a Philosophy of the Music Conference에서 처음으로 공연되었고 1986년 하버드 대학에서 공연되었다. 그의 예술에 대한 관심은 또한 미술관에서도 찾아볼 수 있다. 그는 화랑관장을 지냈으며 개인적으로 많은 미술 작품을 소장하고 있었다. 그는 평생 미술품들을 수집했는데 그것은 그의 학생시절부터였다. 그는 예술계에서 널리 알려져 있다. 그는 분별력 있는 미적인 지각과 작품의 값을 아주 잘 협상하는 재주를 가지고 있었다. 메사추세츠의 그의 집을 방문해 보면 그가 미술에 대해 얼마나 폭넓은 지식과 열정을 가지고 있는 것 확인할 수 있을 것이다.

굿맨은 자신이 하는 일이 저작이건 강연이건 예술 작품에 관한 일이건 아주 활기차고 열정적으로 일했다. 자신의 친구에게는 아주 따뜻한 사람이었다. 또한 동물을 사랑하는 사람으로서 그는 동물의 복지에 깊은 관심을 가지고 있었다. 그는 동물보호를 위한 세계 모임의 회원이었다. 그는 전쟁 지역인 자연 재해 지역의 동물을 지지하는 데 커다란 기여를 했다. 그가 죽기 몇 달 전에 굿맨은 심장 발작으로 고통스러워했으며 그의 통상적인 여행과 다른 활동을 계속할 수 없었다. 그가 죽기 며칠 전까지도 그는 논문을 발표하기 위해 국제 학회에 참가하기를 바랐다. 그러나 불행히도 그렇게 되지 못했다.

1.3 생애 연보

1906년	8월 7일 메사츄세츠 주 서머빌에서 태어남.
1928년	하버드 대학에서 학사 학위 수여.
1929-40년	보스턴에 있는 화랑에서 일함.
1941년	박사학위 수여.
1942-45년	미군 복무.
1946-47년	구겐하임상 수상
1946-64년	펜실베이니아 대학에서 18년간 가르침.
1950-52년	기호 논리학회 부회장
1951년	『현상의 구조』 출판
1953년	런던 대학 Sherman Lecture에서 강연
1954년	『사실, 허구, 예측』 출판
1962년	하버드 대학 Alfred North Whitehead Lectures에서 강연 옥스퍼드 대학 John Locke Lectures에서 강연
1962-63년	하버드 대학의 인지 연구 센터에서 연구원으로 재직.
1964-67년	브랜다이스 대학, 터프츠 대학, 펜실베이니아 대학에서 가르침.
1967년	미국 철학회 동부 분과 회장

1968년 하버드 대학 철학과에 교수로 부임.
『예술의 언어들』 출판
1972년 『문제와 기획』 출판
1974년 일리노이 대학 Miller Lectures에서 강연
1976년 스탠포드 대학 Immanuel Kant Lectures에 강연
1978년 『세계제작의 방법들』 출판
1984년 『마음과 다른 물질에 대하여』 출판
1985년 버클리 대학 Howison Lectures에서 강연
1988년 『철학, 예술, 과학에 있어서 재구성』 출판
1998년 92세로 타계.

1.4 저작

1.4.1 『사실, 허구, 그리고 예측』

원어 표준본: *Fact, Fiction and Forecast*, The Bobbs-Merrill Company, 2nd ed.
1965

1.4.2 『세계제작의 방법들』

원어 표준본: *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, 1978

1.4.3 『문제와 기획』

원어 표준본: *Problems and Projects*, The Bobbs-Merrill Company, 1972

1.4.4 『현상의 구조』

원어 표준본: *The Structure of Appearance*, The Bobbs-Merrill Company, 1951

1.4.5 『예술의 언어들: 기호 이론을 향하여』

원어 표준본: *Languages of Art: an Approach to a Theory of Symbols*,
Indianapolis: Hackett, 1968

2. 『세계제작의 방법들』 해제

2.1 『세계제작의 방법들』 요약

이 책은 스탠포드 대학에서 있었던 칸트에 대한 강연에서 비롯되었다. 첫 번째 장은 에른스트 카시러 탄생 100주년을 맞아 함부르크 대학에서 강연한 것이다. 이 책에서 논의되는 굿맨의 입장은 “엄격한 제한 하에서의 급진적인 상대주의” 라고 기술할 수 있다. 그런 입장은 반실재론과 유사한 것이다. 굿맨 자신은 이 책이 칸트로부터 시작하여 C. I. 루이스로 이어져 온 현대 철학의 주된 흐름에 속한다고 생각한다. 칸트는 세계의 구조를 마음의 구조로 바꾸어 놓았고, C. I. 루이스는 마음의 구조를 개념의 구조로 바꾸어 놓은 바 있다. 굿맨은 개념의 구조를 과학, 예술, 지각 그리고 일상 담론 등의 기호 체계들의 구조로 바꾸어 놓았다. 철학의 이런 움직임은 유일한 진리와 고정되고 발견된 세계로부터 옳음과 제작된 세계들의 기호판으로 옮겨가는 것이다.

굿맨은 이 책에서 실로 많은 문제들을 논의하고 있다. 세계란 주어지는 것이 아니라 제작된다는 입론에서부터 우리의 지각 활동이나 예술, 과학이 세계를 제작하는 방식임을 주장한다. 이런 활동들은 기호판을 만듦으로써 세계를 제작하는 것이다. 그는 세계를 제작하는 구체적인 방식을 논의하며, 세계를 이루는 기초라고 우리가 알고 있는 사실조차도 제조되는 것이 아무런 조건 없이 주어지는 것이 아니라는 것을 주장한다. 사실도 세계도 우리가 제작한 기호판이며, 옳은 기호판이 세계를 이룬다는 것이 이 책의 요지다. 그래서 그는 참보다는 옳음이라는 인식적인 가치에 주목하며, 참을 파악하는 것보다는 세계제작의 여러 방식을 이해하

는 인식적으로 의미 있는 일임을 역설한다.

2.2 『세계제작의 방법들』 해설

“세계의 다수성, ‘주어진’ 것의 허구, 이해의 창조적인 힘, 기호의 다양성과 형성적인 기능이라는 주제들은 이 책의 주요 주제다. “굿맨은 그가 근대 철학 사조에서 칸트와 나란히 위치시킨 자신의 정신적인 스승 루이스를 존중했다. 칸트는 세계의 구조를 버리고 마음의 구조를 취했고, 루이스는 마음의 구조를 버리고 개념의 구조를 취했다. 굿맨 역시 루이스와 더불어 지식을 구성하는 벽돌이 순간적으로 포착되는 경험의 찰나라는 것을 믿었지만, 굿맨은 이제 우리가 개념의 구조를 버리고 ‘여러 상징[기호] 체계들’의 구조를 취해야 한다고 생각했다.”(『미국 철학사』, 403)

굿맨의 철학적인 이론은 유명론, 구성주의, 급진적인 상대주의를 포함한다. 아마도 그의 저작 『세계제작의 방법들』의 서문에서 그의 철학적 관심에 대한 요약을 발견할 수 있다. 거기서 그는 친숙한 철학적인 입장이 자신의 저작에는 잘 들어맞지 않는다고 쓰고 있다. 그의 입장은 합리주의, 경험론, 유물론, 관념론, 이원론, 본질주의, 실존주의, 기계론, 생기론, 신비주의, 과학주의 등과 거리가 멀다. 그는 자신의 입장을 현대 철학의 주된 흐름에 속한다고 생각한다. 그는 몇 몇의 기호 체계의 구조들로서 유일한 세계 구조, 마음의 구조, 개념의 구조를 대체하고자 한다. 즉 과학, 철학, 예술, 지각, 그리고 일상 담화의 기호 체계들이 세계를 제작하는 방식을 이룬다. 그는 유일한 참으로부터 옳음으로, 고정되고 발견된 세계로부터 기호 체계에 의해 제작된 다양하고 때로는 상충하는 옳은 세계 기호관으로 옮겨가는 것이다. 그에 의하면 우리는 세계 자체를 파악할 수 없다. 세계가 존재한다 해도 우리는 세계 자체를 알 길이 없다. 우리가 파악하는 모든 것은 세계 기호관들(world

versions)이다. 세계 기호관은 기호 체계로 이루어진 구체적인 구성물이다. 그 기호 체계는 몇 가지 형태로 되어 있다. 단어로 기술된 것도 있고 음악이나 그림, 무용 등으로 표현된 것도 있다. 과학적인 세계 기술은 보통 문자적으로 수적으로 되어 있고, 예술의 세계 기호관은 아주 자유롭게 되어 있다. 그렇지만 이런 세계 기호관들 중 그 어느 것도 다른 것보다 더 실제적이지 않다. 우리는 항상 어떤 세계를 선택할 뿐이다.

세계는 즉 세계 기호관을 의미하며, 그것은 항상 인간에 의해 제작된다. 그것은 모든 종류의 기호에 의해 만들어진다. 굿맨은 이 책의 제I장에서 세계가 제작되는 방법을 제시한다. 구성과 해체, 강조, 순서 짓기, 누락과 보충, 변형이 그것이다. 세계 제작은 우리의 앎과 밀접히 연관되어 있다. 안다는 것이 곧 재구성하기 이기 때문이다. 세계를 구성하는 모든 과정은 앎에 이른다.

제작된 다수의 세계는 어떤 것이든 다 우리가 받아들여야 하는 세계인가? 세계 기호관을 어떻게 평가할 것인가? 굿맨은 참은 그것을 평가하는 절대적인 기준인 아니라고 주장한다. 참은 상대적인 기준이며 때로는 무관하다. 그래서 우리는 다른 기준이 필요한데 그것은 참을 포괄하는 “옳음”의 기준이다. 참은 단지 언어적인 명제에만 적용된다. 진리 대응설에 의하면 참인 명제란 그것에 대응하는 사태나 사실이 존재한다는 것을 의미한다. 그러나 우리의 세계에 대해 이런 설명을 적용할 수 없다. 우리는 참인 명제가 대응하는지 맞추어 볼 세계 그 자체를 가지고 있지 않기 때문이다. 옳음이라는 기준은 구체적으로 유용성, 그럴듯함, 일관성 등을 의미한다. 세계가 고정된 채 이미 구조화 되어 있지 않으므로 우리가 세계에 대해 적용하는 범주화는 참과 관련된 것이 아니라 옳음과 관련되어 있다. 즉 옳음 범주화의 문제는 그것이 얼마나 실천에 적합한가 하는 것이다.

2.3 『세계제작의 방법들』 목차

I. 단어, 작업, 세계 (1-22)

1. 문제 (1)
2. 기호관과 시각 (2-5)
3. 토대는 얼마나 확고한가? (6-7)
4. 세계제작의 방법들 (7-17)
5. 참에 대한 난점 (17-19)
6. 상대적인 실재 (20-21)
7. 얇에 대한 주석 (21-22)

II. 양식의 지위 (23-40)

1. 예외 (23-24)
2. 양식과 주제 (24-27)
3. 양식과 감정 (27-29)
4. 양식과 구조 (29-33)
5. 양식과 서명 (34-37)
6. 양식의 중요성 (37-40)

III. 인용에 관한 문제들 (41-56)

1. 언어적 인용 (41-46)
2. 회화적 인용 (47-50)
3. 음악적 인용 (50-52)
4. 체계 간의 인용 (52-55)
5. 양태 간의 인용 (55-56)
6. 반성 (56)

IV. 언제 예술인가? (57-70)

1. 예술에서 순수한 것 (57-59)
2. 딜레마 (59-63)

3. 견본들 (63-70)

V. 지각에 대한 수수께끼 (71-89)

1. 존재를 넘어서 보기 (71-72)
2. 움직임 (72-74)
3. 모양과 크기 (74-78)
4. 귀결과 문제 (78-83)
5. 색깔 (83-85)
6. 수수께끼 (85-89)

VI. 사실의 제작 (91-107)

1. 실제와 인공 (91-94)
2. 수단과 재료 (94-97)
3. 옛 세계들 (97-99)
4. 환원과 구성 (99-102)
5. 허구로부터의 사실 (102-107)

VII. 제작의 옳음 (109-140)

1. 상충하는 세계들 (109-116)
2. 규약과 내용 (116-120)
3. 테스트와 참 (120-125)
4. 정확성과 타당성 (125-129)
5. 옳은 재현 (130-133)
6. 적정한 견본 (133-137)
7. 재고된 옳음 (138-140)

2.4 주요 용어

2.4.1 세계제작(worldmaking)

세계 그 자체라는 것은 존재한다 해도 우리에게는 의미 없는 것이다. 왜냐하면 우리는 세계 그 자체에 접근할 수 없기 때문이다. 그래서 세계 그 자체는 잃어버려도 좋은 것이다. 즉 유일한 것, 주어진 것, 절대적인 것으로서의 세계는 없다고 해도 무방하다. 그런 세계는 결코 우리에게 파악되지 않는다. 우리가 파악하는 세계는 언제나 우리의 개념 틀 내에서, 즉 기호 체계에 의해 파악된 세계이다. 이를 두고 굿맨은 세계란 우리가 제작한 대로의 세계라고 하는 것이다. 의미 있는 세계는 우리가 특정한 개념 틀, 기호 체계로 파악한 대로의 세계이다. 세계가 존재한다면, 즉 우리에게 의미 있는 세계는 세계 기호판(world versions)이다.

예를 들면 하늘에 떠 있는 별은 이미 하나의 별로서 존재하는 것이 아니다. 우리가 별과 달과 해 등의 천체를 구성할 때 별은 만들어지는 것이다. 즉 별, 달, 해 등의 구성물이 있는 기호 체계를 우리가 고안해 냄으로써 별이 만들어진다는 것이다. 그렇다고 해서 나무로 책상을 만들 듯이 언어나 그림, 혹은 소리로 된 기호들이 별이라는 물질적인 대상을 만든다는 뜻은 아니다. 별이라는 개념이 없다면, 별, 달, 해 등으로 구성된 체계가 없다면 별은 존재하지 않는다는 의미에서 기호 체계가 세계를 만든다는 것이다. 그런 기호 체계가 없다면 별은 존재하지 않는다. 그렇지만 그것이 아무것도 존재하지 않는다는 것을 함축하지 않는다. 다른 개념 체계를 구성한다면 별이 아니라 기체의 덩어리를 제작할 수 있을 것이다. 기호 체계가 세계를 만든다는 것은 나무가 책상을 만든다는 것과 다르다. 나무는 책상을 만드는 재료지만 기호 체계는 세계를 만드는 재료가 아니다. 세계제작은 어떤 기호 체계를 가지고 합성과 분해, 강조, 순서 짓기, 삭제와 보충, 변형의 방법에 의해 이루어진다.

우리가 어떤 일관성 있고 무모순적인 기호 체계를 만든다고 해서 그것이 곧 세계 기호판이 되는 것은 아니다. 어떤 기호 체계가 세계 기호판이 되려면 그 기호판의 목적에 맞게 작동되어야 한다.

2.4.2 상대주의

고정되고 이미 구조화된 것으로서의 실재는 부정된다. 우리에게 주어진 실재는 없다. 절대적인 실재로서의 세계는 없다. 그 대신에 굿맨은 상대적인 실재를 인정한다. 그것은 곧 기호관에 의존하는 실재이다. 즉 기호관에 상대적인 실재이다. 세계 기호관은 언어, 수, 그림, 소리 등의 기호들로 구성되어 있다. 이런 기호관은 세계를 표상하거나 반영하는 것이 아니다. 표상하거나 반영할 이미 구조화된 세계 자체가 존재하지 않기 때문이다. 기호 체계를 구성할 때, 즉 세계 기호관을 만들 때 사람들은 믿음, 관례, 해석 등을 투영하여 만든다. 어떤 것을 구성요소로 삼는가 하는 것도 채택한 믿음과 개념 틀에 의한 것이다.

세계를 구성하는 토대라고 생각되는 사실도 우리에게 무조건 주어지는 것이 아니다. 세계 구성의 토대가 되는 사실조차도 우리가 제작하는 것이다. 즉 어떤 개념 틀을 가지고 있느냐에, 어떤 기호 체계를 구성하느냐에, 또한 어떤 방법으로 세계를 제작하느냐에 따라 다수의 세계 기호관이 형성된다. 이 기호관들 중 어떤 것이 참인가를 따지는 것은 무의미하다. 또한 어떤 것이 인식적으로 더 나은 기호관인가를 묻는 것도 무의미하다. 그 기호관과 대응되는지 여부를 밝혀 줄 절대적인 세계 자체라는 것이 없기 때문이다. 과학의 기호관이 예술의 기호관보다 실재를 더 잘 반영하고 있다고 할 수 없다. 물리학자들은 일상적인 지각을 비롯한 예술가의 지각이 불완전하다고 간주하면서 자신의 세계를 옳은 것으로 간주한다. 예술가는 과학적인 세계 제작이 왜곡되었다고 생각하면서 자신이 제작한 세계를 옳은 것으로 간주한다. 다수의 세계는 각각 모순 없고 일관되게 그 목적에 부합하여 작동함으로써 옳은 세계가 된다. 굿맨의 상대주의는 모든 것을 허용하는 것이 아니라 옳고 그름의 기준에 의해 평가되는 제한된 상대주의다.

2.4.3 옴

참은 탐구의 주된 목표이자 지식의 중요한 구성요소로 간주되었다. 그러나 굿맨에게 탐구의 주된 목표는 참이 아니라 옴이고, 인식적인 목적은 지식을 얻기 위해서가 아니라 이해하기 위해서이다. 세계는 세계 기호판이다. 즉 기호 체계로서 제작된 세계이다. 하나의 유일하게 참인 세계가 존재하는 것이 아니라 다수의 세계 기호판이 존재한다. 이런 세계 기호판들 중 인식적 가치가 있는 것은 옴은 기호판이다. 옴은 우리가 인식적 가치 기준으로 제시하는 참보다 더 포괄적인 것이다. 옴은 다양한 맥락에 따라 다양하게 결정된다. 한마디로 말하면 그것은 기호 체계 내에서 들어맞음과 작동하는 것이다. 옴은 기호판은 세계에 대한 확실한 지식을 제공하는 것이 아니라 세계에 대한 이해를 제공한다.

굿맨에게서 참보다 옴이 인식적 가치의 중심에 서게 된다. 옴은 언어적인 기호판뿐만 아니라 비언어적인 기호판에도 적용된다. 즉 수나 언어로 진술된 과학의 기호판뿐 아니라 그림이나 소리, 움직임 등으로 구성된 예술의 기호판에서 옴의 기준은 적용된다. 예를 들어 피카소의 그림이 옴은 것일 수 있으며 바하의 음악이 옴은 것일 수 있다. 그러나 그는 옴에 대한 명확한 정의를 제공하고 있는 듯이 보인다. 그는 옴에 대한 단일한 정의를 제시하는 대신에 구체적인 예를 들면서 다각적인 측면에서 다루고 있다. 녹색과 그루색을 투사하는데 어떤 것이 투사 가능한 것인가를 결정함으로써 그는 옴은 귀납 추론의 기준을 시사한다. 또한 과학 이론 전반에 있어 옴의 기준은 무모순성, 일관성 등을 기준으로 제시하고 있다. 또 예술에서의 옴의 판단하는 기준은 보다 더 다원적이다.

2.4.4 예술

굿맨은 예술을 하나의 기호 체계로 본다. 즉 세계를 제작하는 하나의

세계 기호판이다. 그의 입장에 의하면 과학, 지각, 예술 등은 공히 인식 행위에 근거하고 있으며, 그 인식 행위에 의해 제작된 세계 기호판은 환원을 거부한다. 그의 체계 상대주의로 인해 예술은 과학 못지않은 세계를 제작하는(기호화하는) 한 방식으로 간주된다. 그는 진리 대응설의 허구성을 지적하며 모든 지각과 인식 행위는 기호 체계에 의존적이라고 주장한다. 우리에게 주어진 고유의 세계라는 것은 없고 우리가 제작한 기호판으로서의 세계만이 존재한다. 그러니 실재와 더 잘 대응하는 기호판이라는 것도 있을 수 없다. 우리는 세계를 제작함으로써 다수의 기호판을 얻게 되고 예술도 그 중 하나다.

과학만이 아니라 예술도 인식적인 활동에 결부되어 있으므로 과학은 참의 발견, 예술은 정서의 표현이라는 일반적인 이분법을 굿맨은 논박한다. 과학과 예술 양자가 다 세계에 대한 이해에 기여한다. 과학과 예술의 차이는 기호 체계의 차이이지 어느 것이 세계를 더 잘 기술한다고 할 수 없다. 과학은 수와 진술로 된 언어적 기호 체계이다. 반면에 예술은 진술을 사용하는 언어적 기호 체계 뿐 아니라 그림, 소리 등을 사용하는 비 언어적 기호 체계도 포함한다. 과학과 예술 기호 체계들은 통사론적, 의미론적인 측면에서 차이가 난다.

굿맨은 예술을 정의하지는 않지만 미적인 것의 징후가 되는 몇 가지 특징들을 제시한다. 그는 어떤 대상이나 활동이 예술작품이 되는 필요조건으로서 그것이 기호로서 기능하는 것을 제시하고 있다. 어떤 것이 기호로 기능한다고 해서 모두다 예술 작품은 아니다. 그는 사물이 기호적인 기능 중 예술 작품이 되게 만드는 특징을 제시한다. 그는 이로써 예술작품을 정의하는 것은 아니다. 그런 특징의 포괄적이고 완전한 목록이 아니라 징후를 제기하는 것에 불과하다. 그리하여 굿맨은 다섯 가지의 미적인 것의 징후를 제시한다. 1) 구문론적 조밀성, 2) 의미론적 조밀성, 3) 상대적인 충만성, 4) 예시, 5) 다중적이고 복합적인 지시가 그것이다.

제 2 부 철학 지식지도

1. 철학자 지식지도

- 토픽명 : 넬슨 굿맨
- 토픽 ID : con_goodman
- 상위 토픽명 : 서양현대철학자
- 상위 토픽 ID : con_philosophers

내부 어커런스

원어 이름 : Nelson Goodman

영어 이름 : Nelson Goodman

생애 요약 : 1부 1.1

외부 어커런스

생애 요약 :

생애 해설 : 1부 1.2

생애 연보 : 1부 1.3

인물 사진 :

원어 웹사이트 :

영어 웹사이트 :

한국어 웹사이트 :

연관 관계

저작 : 세계제작의 방법들(con_goodman_ways), 사실, 허구, 그리고

예측(con_goodman_fact), 문제와 기획
(con_goodman_problems), 현상의 구조
(con_goodman_structure), 예술의 언어들 (con_goodman_art)

관계된 철학자 : 루이스(con_lewis), 퍼트남(con_putnam)

기여한 철학 분야 : 인식론(con_epistemology),
형이상학(con_metaphysics),
과학철학(con_sci_phi),
언어철학(con_lang_phil), 미학(con_aesthetics)

기여한 철학 학과 :

기여한 철학 이론 : 규약주의(con_conventionalism),
구성주의(con_constructivism),
반실재론(con_anti_realism),
분석철학(con_analytic_phil),
상대주의(con_relativism),
실용주의(con_pragmatism)

2. 철학 문헌 지식지도

- 토픽 명 : 세계제작의 방법들
- 토픽 ID : con_goodman_ways
- 상위 토픽명 : 서양현대철학문헌
- 상위 토픽 ID : con_phil_texts

내부 어커런스

원어 제목 : Ways of Worldmaking

영어 제목 : Ways of Worldmaking

원전 요약 : 1부 2.1

원전 초판 출판 년도 : 1978

외부 어커런스

원전 요약 :

원전 해설 : 1부 2.2

상세 목차 : 1부 2.3

책표지 그림 :

원어 디지털 텍스트 :

영어 디지털 텍스트 :

한국어 디지털 텍스트 :

철학 문헌 내용 토픽맵 : con_goodman_ways_km.xml

연관 관계

저자 : 넬슨 굿맨(con_goodman)

관계된 철학자 : 루이스(con_lewis), 퍼트남(con_putnam)

기여한 철학 분야 : 인식론(con_epistemology),
형이상학(con_metaphysics),
과학철학(con_sci_phi),
언어철학(con_lang_phil), 미학(con_aesthetics)

기여한 철학 학과 :

기여한 철학 이론 : 규약주의(con_conventionalism),
구성주의(con_constructivism),
반실재론(con_anti_realism),
분석철학(con_analytic_phil),
상대주의(con_relativism)
실용주의(con_pragmatism)

3. 철학 용어 지식지도

3.1 세계 제작

- 주요 용어 토픽명 : 세계제작(세계제작의 방법들)
- 주요 용어 토픽 ID : t1
- 철학 용어 토픽명 : 세계제작
- 철학 용어 토픽 ID : t_con_world_making

내부 어커런스

원어 용어 : worldmaking

영어 용어 : worldmaking

한자 표기 : 世界製作

용어 설명 : 1부 2.4.1

외부 어커런스

용어 설명 :

연관 관계

사용한 철학자 : 넬슨 굿맨(con_goodman)

사용한 철학 문헌 : 세계제작의 방법들(con_goodman_ways)

사용한 내용 토픽 : 세계제작

3.2 상대주의

- 주요 용어 토픽명 : 상대주의(세계제작의 방법들)
- 주요 용어 토픽 ID : t2
- 철학 용어 토픽명 : 상대주의

- 철학 용어 토픽 ID : t_con_relativism

내부 어커런스

원어 용어 : relativism

영어 용어 : relativism

한자 표기 : 相對主義

용어 설명 : 1부 2.4.2

외부 어커런스

용어 설명 :

연관 관계

사용한 철학자 : 넬슨 굿맨(con_goodman)

사용한 철학 문헌 : 세계제작의 방법들(con_goodman_ways)

사용한 내용 토픽 : 상대주의

3.3 옳음

- 주요 용어 토픽명 : 옳음(세계제작의 방법들)
- 주요 용어 토픽 ID : t3
- 철학 용어 토픽명 : 옳음
- 철학 용어 토픽 ID : con_rightness

내부 어커런스

원어 용어 : rightness

영어 용어 : rightness

한자 표기 :

용어 설명 : 1부 2.4.3

외부 어커런스

용어 설명 :

연관 관계

사용한 철학자 : 넬슨 굿맨(con_goodman)

사용한 철학 문헌 : 세계제작의 방법들(con_goodman_ways)

사용한 내용 토픽 : 옴음

3.4 예술

- 주요 용어 토픽명 : 예술(세계제작의 방법들)
- 주요 용어 토픽 ID : t4
- 철학 용어 토픽명 : 예술
- 철학 용어 토픽 ID : con_art

내부 어커런스

원어 용어 : art

영어 용어 : art

한자 표기 : 藝術

용어 설명 : 1부 2.4.4

외부 어커런스

용어 설명 :

연관 관계

사용한 철학자 : 넬슨 굿맨(con_goodman)

사용한 철학 문헌 : 세계제작의 방법들(con_goodman_ways)

사용한 내용 토픽 : 예술

4. 철학 문헌 내용 지식지도

1. 세계제작과 상대주의 (e1.1 / q1.2)

1.1 제작되는 다수의 세계

1.1.1 기호관으로서의 세계 (e1.1.1.1-3 / q1.1.1.4)

1.1.1.1 기호 체계 (e1.1.1.1.1)

1.1.1.2 세계와 기호관 e1.1.1.2.1 / q1.1.1.2.2-3 / e1.1.1.2. 4 / q1.1.1.2.5)

1.1.2 세계제작 (e1.1.2.1-2)

1.1.2.1 세계제작의 재료

1.1.2.1.1 주어진 토대에 대한 반박 (e1.1.2.1.1.1-2 / q1.1. 2.1.1.3-6)

1.1.2.1.2 사실의 제조 (e1.1.2.1.2.1-2 / q1.1.2.1.2.3)

1.1.2.1.3 지각에 대한 수수께끼 (e1.1.2.1.3.1-2 / q1.1.2.1. 3.3-4)

1.1.2.2 별 만들기 (e1.1.2.2.1)

1.1.3 과학과 예술 (e1.1.3.1-2 / q1.1.3.3-6)

1.2 세계 제작의 방법들 (e1.2.1 / q1.2.2)

1.2.1 합성과 분해(Composition and Decomposition) (e1.2.1. 1 / q1.2.1.2)

1.2.2 강조(Weighting) (e1.2.2.1 / q1.2.2.2-4)

1.2.3 배열(Ordering) (e1.2.3.1 / q1.2.3.2-3)

1.2.4 삭제와 보충(Deletion and Supplementation) (e1.2.4. 1-2 / q1.2.4.3-5)

1.2.5 변형(Deformation) (e1.2.5.1 / q1.2.5.2)

1.3 인용 (e1.3.1)

1.3.1 언어적 인용 (e1.3.1.1 / q1.3.1.2)

1.3.2 회화적 인용 (e1.3.2.1-2 / q1.3.2.3)

- 1.3.3 음악적 인용 (e1.3.3.1)
- 1.3.4 상이한 체계들 간의 인용 (e1.3.4.1)
- 1.3.5 상이한 양태들 간의 인용 (e1.3.5.1)
- 1.4 참과 옳음, 그리고 이해 (e1.4.1 / q1.4.2-3)
- 1.4.1 참
 - 1.4.1.1 참의 편협한 영역 (e1.4.1.1.1 / q1.4.1.1.2-6)
 - 1.4.1.2 참을 다루는 세 가지 방식 (e1.4.1.2.1 / q1.4.1.2.2)
 - 1.4.1.3 참을 결정하는 기준 (e1.4.1.3.1 / q1.4.1.3.2-3)
- 1.4.2 옳음 (e1.4.2.1 / q1.4.2.2-3 / e.1.4.2.4)
 - 1.4.2.1 연역 추론의 옳음 (e1.4.2.1.1 / q1.4.2.1.2)
 - 1.4.2.2 귀납 추론의 옳음 (e1.4.2.2.1 / q1.4.2.2.2-3)
 - 1.4.2.3 범주화의 옳음 (e1.4.2.3.1 / q1.4.2.3.2-3)
 - 1.4.2.4 재현(representation)의 옳음 (e1.4.2.4.1 / q1.4.2.4.2-4)
 - 1.4.2.5 예시의 옳음 : 온당한 견본 (e1.4.2.5.1 / q1.4.2.5.2-3)
 - 1.4.2.6 옳음의 보다 일반적인 개념 : 적합성과 작동함 (e1.4.2.6.1 / q1.4.2.6.2-5 / e1.4.2.6.6 / q1.4.2.6.7)
- 1.4.3 앎과 이해 (e1.4.3.1-3 / q1.4.3.4-6)
- 1.5 상대주의 (e1.5.1-2 / q1.5.3-6)
 - 1.5.1 상대적인 실재와 상대적인 참 (e1.5.1.1-5 / q1.5.1.6-8)
 - 1.5.2 제한과 목적을 가진 구성적 상대주의 (e1.5.2.1-2 / q1.5.2.3-8)

2. 세계제작으로서의 예술

- 2.1 기호 체계로서의 예술 (e2.1.1)
 - 2.1.1 미술에서의 기호화의 유형 (e2.1.1.1-3 / q2.1.1.4)
 - 2.1.1.1 재현(representation) (e2.1.1.1.1-4)
 - 2.1.1.2 예시 (e2.1.1.2.1 / q2.1.1.2.2-5)
 - 2.1.1.3 표현 (e2.1.1.3.1)

- 2.1.1.3.1 은유
 - 2.1.1.3.1.1 단어의 은유적 사용 (e2.1.1.3.1.1.1 / q2.1.1.3.1.1.2)
 - 2.1.1.3.1.2 은유적 사용의 역할 (e2.1.1.3.1.2.1)
- 2.1.1.3.2 은유적 예시 : 표현
 - 2.1.1.3.2.1 표현되는 내용 (e2.1.1.3.2.1.1)
 - 2.1.1.3.2.2 표현은 속성을 소유하고 그것을 기호화하는 것 (e2.1.1.3.2.2.1)
- 2.1.2 언제 예술인가? : 미적인 것의 징후 (e2.1.2.1 / q2.1.2.2-6)
- 2.2 예술의 양식(style)
 - 2.2.1 양식과 주제 (e2.2.1.1 / q2.2.1.2-6)
 - 2.2.2 양식과 감정 (e2.2.2.1 / q2.2.2.2-4)
 - 2.2.3 양식의 정의 : 은유적인 서명(signature) (e2.2.3.1 / q2.2.3.2-5)
 - 2.2.4 양식의 중요성 (e2.2.4.1 / q2.2.4.2)

제 3 부 『세계제작의 방법들』 내용 분석 연구

1. 세계제작과 상대주의

(e1.1) 굿맨은 세계는 우리에게 있는 그대로 주어지는 것이 아니라 우리에게 의해 제작된다고 한다. 또한 세계가 제작되는 방식은 유일하지 않고 다수의 방식이 존재한다고 한다. 세계를 무엇으로 제작하는가? 그는 세계를 제작하는 데에는 기호 체계의 역할이 빠질 수 없다고 한다. 기호 없이는 결코 세계를 파악할 수 없고 우리는 결코 어떤 의미에서도 세계를 가질 수 없다고 한다. 기호 체계를 사용한다는 것은 당연히 어떤 개념 틀을 적용하는 것이다. 다양한 기호 체계와 개념 틀의 역할로 우리는 하나의 유일한 세계가 아니라 다수의 세계를 제작하게 된다. 그 세계들 중 어느 하나만이 참이 되는 것은 아니다. 제작된 세계가 참인지 어떤지 비교하여 검토할 수 있는 ‘세계 자체’가 존재하지 않기 때문이다. 또한 ‘참’만이 우리의 인식적인 행위를 판단할 수 있는 유일한 기준은 아니다. 그의 입장은 여러 가지 제작된 세계를 수용하는 상대주의로 귀결된다. 그가 수용하는 세계-기호판은 옳은 기호판이다. ‘옳음’을 결정하는 기준도 다수이므로 우리가 수용해야 하는 기호판도 다수이고, 다수의 기호판을 수용한다는 의미에서 우리는 다수의 세계를 가지는 것이다. 세계제작은 우리에게 세계에 대한 인식을 제공하는데 그것이 전통적인 의미에서의 지식은 아니다. 그는 세계에 대한 이해가 인식적으로 가치 있는 것이며, 그것은 전통적인 의미의 참보다 훨씬 더 넓은 범위의 것이다.

(q1.2) 정확히 어떤 의미에서 세계가 다수인가? 무엇이 진정한 세계와 그렇지 않은 세계를 구분하게 만드는가? 세계는 무엇으로 만들어 지는가? 어떻게 세계들이 만들어지는가? 기호는 세계를 제작하는 데 어떤 역할을

하는가? 어떻게 세계 제작이 얹과 관련되어 있는가?(1)

1.1 제작되는 다수의 세계

1.1.1 기호관으로서의 세계

(e1.1.1.1) 굿맨과 그 이외의 분석 철학자에 대해 어떤 철학사가는 다음과 같이 서술하고 있다. “우리는 언어에서 귀납적 타당성을 뿌리를 찾는다. 타당한 서술과 부당한 서술 사이의 선은 ‘어떻게 언어에서 세계가 존재하고 기술되어 왔으며 기대되는지의 기초 위에 그려진다.’ 우리가 믿기에 일어나지 않을 것에 반하여 우리가 적법하게 예측할 수 있는 것에 대해 말할 때 우리는 현실적인 것의 경계를 넘어서는 필요가 없다. ‘우리가 종종 현실 세계에 대해 실수하는 것은 그에 대한 하나의 특수한 기술이다. 그리고 우리가 가능 세계에 대해 실수하는 것도 마찬가지로 그저 다른 용어로 나타낸 참인 기술이다.’ 지식과 요행수로 맞추는 것은 어떻게 다른가? 차이는 세계 구조에 있거나 우리의 경험을 형성하는 마음의 힘에 있는 것이 아니라 언어가 작용하는 방식에 있다. 우리는 언어를 벗어날 수 없으며 세계를 그것이 존재하는 대로 파악하며, 따라서 세계의 미래가 어떠할지에 대해 알게 된다. 우리는 언어를 넘어서는 지식의 확실한 기초를 찾을 수 없다. 대신 우리가 가진 모든 것은 우리의 언어이며, 철학은 언어가 실제로 어떻게 작용하는지 이해해야 한다.” (『미국 철학사』, 402) 여기서의 주요 요점은 주장은 우리는 언어 없이는 세계를 파악할 수 없다는 것이데, 굿맨의 경우에는 언어뿐만 아니라 기호 없이는 세계를 파악할 수 없다.

(e.1.1.1.2) 기호관은 기호 체계를 사용하여 구성된 구성물이다. 굿맨이 제시하는 기호 체계란 수와 언어로만 이루어져 있지 않다. 수로 이루어진 기호 체계도 있고 언어로 이루어진 기호 체계도 있다. 수학은 수로 이루어진 기호판이고, 일상 담론의 체계는 언어로 이루어진 기호판이다. 과학은 수와 기호 양자로 이루어진 기호판이다. 그 밖에 그림이나 소리로 이루어진 기호판이 있다. 이런 기호판은 주로 예술이라는 분야에 속

하는 것이다. 굿맨은 언어로 된 기호판 만이 세계를 제대로 파악하게 해 준다고 생각하지 않는다. 그에게는 언어는 다른 기호와 마찬가지로 세계를 제작하는 수단이다. 언어를 비롯한 이러한 기호 체계에 의한 구성없이는 우리는 세계를 결코 파악할 수 없다. 그래서 세계 자체를 이야기하는 것은 의미 없다. 그러나 누군가 세계가 존재한다고 말하려면 기호판으로 구성된 것으로서의 세계를 의미한다. 우리는 세계 자체를 발견하는 것이 아니라 세계에 대한 여러 기호판을 발견하게 되는데, 그것은 일상 담론, 몇몇의 과학들, 상이한 장르의 상이한 예술가들에게서 찾아볼 수 있다. 여기서 ‘세계에 대한 기호판’은 오해되기 쉬운 개념이다. 이것은 자칫하면 ‘세계 자체’가 있고 그것을 기술하는 ‘기호판’이 있는 것처럼 생각되기 때문이다. ‘세계 자체’를 아무런 개념 체계나 기호판 없이 파악할 수 없다.

(e1.1.1.3) 소위 중립적인 기호판이라고 하는 것도 여타의 것처럼 선택과 어떤 목적을 위한 것이다. 대상 자체라는 것, 그것이 차지하고 있는 시간과 공간조차도 기호판 의존적인 것이다. 조직화, 범주화에 선행하는 무 특질적인 재료란 존재하지 않는다. 어떠한 재료도 기호판의 창조물이다. 따라서 어떤 기호판을 개념화, 범주화, 조직화하지 않은 실재와 비교할 수 없다. 우리가 과학 이론을 검증한다고 할 때 경험적 자료도 사실은 구성과 해석의 산물이지 절대적으로 주어진 것이 아니다. 그래서 이 때 이론과 경험을 비교한다는 것은 주어진 맥락에서 우리가 “경험”으로 채택한 기호판과 “이론”으로 채택한 기호판을 비교한다는 것이다. 우리가 할 수 있는 것은 단지 기호판들 간의 비교다.

(q1.1.1.4) 어떤 경우라도 우리는 옛 기호판에서 시작한다. 즉 우리는 우리가 수중에 가지고 있는 세계에서 시작하며 그것을 새로운 세계로 재제작할 수 있는 결정과 기술을 갖게 될 때까지 그 세계에 집착한다. 사실이 고집스럽게 느껴지는 것은 습관이 지배하기 때문이다. 우리의 확고한 토대는 우리가 둔감한 부분이다. 세계제작은 옛 기호판에서 시작하여 다른 기호판으로 끝난다.(97)

1.1.1.1 기호 체계

(e1.1.1.1.1) 굿맨은 C. 퍼스, E. 카시러, C. 모리스, S. 랭거와 같은 철학자들이 기호 이론에 기여했음을 인정하고 있다.(『예술의 언어들』, 서문) 그러나 그의 입장은 일반적인 기호 이론을 수립하는 것으로 이들의 작업과 긴밀하게 연관되어 있지는 않다. 그들은 기호 유형(sign-type)의 관계에 대해 관념론적으로 혹은 본질주의적으로 접근하고 있다.(M.J.T. Mitchell, *Iconology: Image, Text, Iconology*, 54이하) 반면에 굿맨은 세계에 대응하는 유일하게 본질적인 기호 유형은 없다고 한다. 모든 지각이나 기호화 작업은 우리의 구성과 해석의 산물인 것이다. 그에게 상이한 기호 체계들의 차이는 지시적인 관례의 차이로 환원된다. 그래서 언어가 일반 기호학의 모델이 되는가 아니면 기호학이 언어의 부분인가 하는 현대 기호학자들의 문제는 해소된다. 그는 특정 기호 체계를 본질적인 것으로 삼지 않으면서 각 기호 체계들의 엄밀하고 정확하게 분석한다. 각 기호 체계들 간의 차이는 통사론적인, 의미론적인 차이이며, 이것은 관례의 문제이므로 인식적 우위를 주장할 수 없다. 그가 “기호”로 의미하는 것은 매우 일반적인 것이다. 이름, 술어, 몸짓, 그림 등이 기호의 다양한 종류이다. 그것은 “문자나 단어, 텍스트, 그림, 도표, 지도 모델 등을 포괄한다. 그렇지만 그것은 모호한 것 불가사의한 것을 함축하지 않는다고 한다.(『예술의 언어들』, xi) “대상 그 자체가 이미 만들어져 있는 것이 아니라 세계를 파악하는 방식에 기인하는 것이다. 그림을 그리는 것은 그려질 수 있는 것을 제작하는 데 참여는 것이므로 대상과 그것의 국면은 조직화에 의존한다. 즉 모든 종류의 부호는 조직화의 도구인 것이다.”(『예술의 언어들』, 33) 물론 제 조직화가 동일한 힘을 가지고 있는 것은 아니다.

1.1.1.2 세계와 기호관

(e1.1.1.2.1) 어떤 기호판이 옳다는 것은 세계에 의존하는 것이 아닌가? 굿맨은 그 반대로 이야기해야 한다고 주장한다. 그 이유는 ‘세계’가 기호판에 앞서 존재하는 것이 아니기 때문이다. 어떤 기호판 없이 우리는 세계를 이야기 할 수 없다. 어떤 식의 분류 방식으로든 분류되지 않고 범주화되지 않은 세계는 있어도 좋고 없어도 무방한 것이다. 굿맨은 오히려 ‘세계’가 옳은 기호판에 의존한다고 한다. 왜냐하면 우리는 어떤 기호판을 기술된 세계와 비교해서 그것이 아직 기술되지 않은 순수한 세계 자체를 제대로 기술했는지 아닌지 테스트할 수 없기 때문이다. 세계는 옳은 기호판이 기술하고 묘사하고 지각하는 모든 것이다. 즉 우리가 파악하는 것으로서의 세계는 자체가 일관되고 모순이 없으며 작동하고 있는 기호판에 의해 획득된다. 따라서 세계는 세계-기호판인 것이다. 그리고 또한 진정한 기호판은 세계 기호판인 것이다. 이러한 세계 기호판의 예로는 과학, 예술, 우리의 일상적인 지각을 들 수 있다. 과학과 예술도 각각 단일한 기호판은 아니다. 과학 내에서도 물리학, 화학, 생물학의 기호판이 있다. 예술 내에서는 소리를 사용하는 음악의 기호판, 동작을 사용하는 무용의 기호판, 그림을 사용하는 회화의 기호판 등등이 있다. 또한 예술가 개개인의 독창적인 세계 제작의 결과 생겨하는 수많은 기호판들이 존재한다.

(q1.1.1.2.2) 어떤 목적을 위해서 우리는 기호판들의 각 더미가 세계를 구성하도록 그렇게 분류된 관계를 정의하고자 할 수도 있다. 그렇지만 많은 목적을 위해서 옳은 세계 기술과 세계 묘사, 세계 지각, 세계가 존재하는 방식, 혹은 기호판이 우리의 세계로 간주될 수 있다.(4)

(q1.1.1.2.3) 세계는 단어, 수, 그림, 소리, 혹은 다른 기호들로 된 기호판을 만듦으로써 만들어진다.(94)

(e1.1.1.2.4) 굿맨은 세계 그 자체가 존재하는 것이 아니라 세계는 바로 기호 체계로 구성된 기호판이라고 앞에서 말했다. 그러나 그는 다른 한편에서 세계가 기호판 자체라는 의미는 아니라고 말하고 있다. “저 멀리 하나

의 별이 있다고 말하는 기호관은 그 자체가 밝다거나 멀리 떨어져 있지 않은 그 별은 문자로 구성되어 있지 않다.”(『마음과 다른 물질에 대하여』, 41) 이 두 주장은 서로 모순되는 것이 아니다. 우리는 세계 자체에 대해서는 기호 체계와 개념 틀을 떠나서는 결코 접근할 수 없다. 그것은 우리에게 아무런 의미를 주지 않기 때문에 ‘잃어버려도 좋은 세계’라고 한 것이다. 우리에게 세계가 있다면 다수의 세계가 있고 그것은 곧 기호 체계와 개념 틀을 사용함으로써 제작된 기호관으로서의 세계라는 것이다. 기호관으로서의 세계는 물론 단순히 기호들의 조합만은 아니다. 기호 체계 내에서 기호는 어떤 것을 지시하거나 예시하는 등등의 기호화를 한다. 기호관은 기호들의 단순한 체계 이상의 기호화의 역할을 수행하는 그런 구성물이다. 따라서 세계가 가진 특질을 기호관 자체가 가진다고 할 수는 없다. 예를 들어 세계가 푸른 바다를 가지고 있기 때문에 푸르다는 특성을 가지지만 기호관은 기호 체계로 구성되어 있으므로 기호 체계가 갖는 특성을 가진다.

(q1.1.1.2.5) 세계는 기호관 자체는 아니다. 기호관은 이를테면 영어로 되어 있다든다 단어들로 이루어졌다는 것과 같은 특징을 갖겠지만 그것의 세계는 그렇지 않다.(34)

1.1.2 세계제작

(e1.1.2.1) H. 퍼트남과 M. 더밋의 반 실재론은 굿맨의 입장과 유사하다. 그들은 아직 구조지워지지 않은 채로 있는 소재에 대해 우리의 탐구가 가해지고, 또 우리의 합리적 본성에 따라서 그때그때 적절한 선택이 취해짐에 따라 비로소 어떤 구조, 어떤 대상을 가진 세계를 받아들이게 된다. 우리의 정신과 세계는 합심해서 세계를 만든다. 즉 우리의 정신이 세계를 구성하는 데 참여한다.(이병옥, 「실재론과 진리개념 : Putnam과 Dummett」, 『철학논구』12집(1984) 183-187 참조) 굿맨이 세계를 제작한다는 것도 역시 우리의 정신작용이 세계를 구성하는 데 결정적인 역할을 한다는 것이다. 그는 마치 나무로 책상을 만들 듯이 우리가 기호로 세계를

만들어낸다는 뜻은 아니다. 우리가 세계를 제작한다는 것은 선택하고 분류하는 체계를 만든다는 것이다. 즉 그것은 기호 체계에 의해 기호관을 만드는 작업을 의미한다. 세계를 제작한다는 것은 어떤 속성이나 성질을 알아보고 그것을 하나의 개념 하에 식별해 내고 그것의 반복을 확인하는 일련의 작업들을 포함하는 정신적인 작업이다.

(e1.1.2.2) 굿맨이 제시하는 다음과 같은 상황을 살펴보자. “나는 시끄러운 대합실에 앉아 있다. 나는 거기에 입체 음향 시스템이 있는 것을 모른다. 점차적으로 나는 책장에 두 개의 스피커가 있고 구석진 진열장에 수신기와 레코드판이 있고, 장식 선반 위에 리모콘이 있다는 것을 알아차린다. 나는 이미 거기에 있는 시스템을 발견한 것이다. 그러나 이 발견은 주변 환경으로부터 각각의 구성요소를 구별해 내며, 기능에 의해 그것들을 범주화하고, 하나의 전체로 통합하는 것을 포함한다. 많은 제작이 이미 거기에 존재하는 것을 복잡한 개념적 장비를 통해 발견하는 것에 속한다. 깊은 정글에서 생애를 살다가 이제 막 도착한 다른 방문객은 [...] 그 대합실에서 입체 음향 시스템을 발견할 수 없을 것이다. [...] 그는 내가 찾아 낸 책과 식물에서 내가 찾아내지 못한 연료와 음식을 찾을 것이다. 그는 입체 음향 장치들이 하나라는 것을 알지 못할 뿐 아니라, 내가 입체 음향 시스템이라고 알고 있는 하나의 사물을 하나의 사물로서 인지할 수 없을 것을 것이다. 즉 그는 그런 대상을 분별하거나 제작할 수 없다.” (N. Goodman, “Note On the Well Made World”, *Starmaking*, 155) 여기에서 보듯이 세계를 제작한다는 것은 어떤 재료를 가지고 다른 것을 만드는 것과는 다른 것이다. 그것이 이미 존재하고 있는 그 무엇을 개념 체계를 채택하여 그것에 맞게 분류하고 선택하는 일이다. 그렇다면 ‘이미 존재하고 있는 그 무엇’은 무엇인가? 그것은 굿맨이 ‘잃어버려도 좋은 세계’라고 비유적으로 표현한 것이다. 그것은 무정형의 속성이 부여되지 않고 아무런 개념이 적용되지 않은 채로의 세계이다. 그것이 무엇인가? 어떤 식으로 존재하는가? 라고 묻는 것은 불합리하다. 특징지워지지 않은 세계란 있어도 없어도 우리의 인식에는 아무런 영향력을 미치지 못하므로 그는 그것을 잃어버려도 좋다고 말하는

것이다.

1.1.2.1 세계제작의 재료

1.1.2.1.1 주어진 토대에 대한 반박

(e1.1.2.1.1.1) 굿맨은 다른 곳에서 잃어버려도 좋은 세계는 절대적인 의미에서의 세계를 의미한다고 설명하고 있다. “[...] 진정 세계는 잃어버려도 괜찮은 것이기 때문이다. 그 세계와 함께 절대주의의 바보 같은 전형들, 즉 유일하고 이미 포장된, 그러나 불행하게도 발견될 수 없는 실재를 발견하려는 노력으로서의 과학의 부조리한 개념들, 그리고 접근 불가능한 실재와의 일치로서의 진리 개념들 역시 잃어버려도 괜찮다.” (『철학과 예술, 과학에 있어서의 재구상』, 49) 그가 기호판 독립적인 세계를 잃어버려도 좋다는 것은 그것이 있다 하더라도 별 쓸모가 없기 때문이다. 그런 세계가 설사 존재한다 하더라도 우리는 그것이 무엇인지 알 수 없고 그것에 의해 우리가 제작한 기호판의 진위를 결정할 수도 없다. 그렇다면 그것이 없다고 한들 크게 문제될 것이 없다. 그러나 그가 관념론을 지지하는 것은 아니다. 우리가 자의적으로 세계를 만드는 것은 결코 아니다. 그러나 분명한 것은 절대적인 구조를 가진 세계 자체가 있고 우리가 어떤 개념 틀을 가지고 그것을 이렇게 저렇게 파악하는 것이 아니라는 것이다. 그는 책의 후반부에서 우리가 제작한 세계 기호판들 중 일관되고 모순이 없을 뿐 아니라 제대로 작동하는 것이 옳은 기호판 이라고 한다. 그는 결코 우리의 정신에 의해서만 기호만으로 세계를 제작한다는 것은 아니다. 그것이 지칭하도록 하고 또 그것이 작동하도록 하는 무정형적인 재료를 결코 부정할 수 없을 것이다. 그러나 그런 무정형적인 재료를 무엇이라고 거론하기 시작하면 그 때는 이미 세계제작이 시작되고 있는 것이다. 그가 의미하는 것은 세계제작이 시작되기 이전의 세계에 대해 우리가 어떤 특질을 언급하는 것은 불합리하다는 것이다. 그것은 스스로를 논박하는 입장이 되기 때문이다. 굿맨 자신은 무정형적인 것으로서의 세계에 대해 더 이상 이야기 하지 않는다. 그러나 그도 칸트와 같은 정신에서 기호판 없는 세계는 맹목적이고, 재료 없는 세계

는 공허하다는 데 동의할 것이다. 굿맨은 스스로 자신의 철학이 구성주의라고 말한다. 그것은 결코 관념론은 아니다. 기호가 세계를 만든다고 할 때 우리가 단지 어떤 기호들을 나열하고 모든 것을 약속한다고 해서 그것이 세계가 되는 것은 아니다. 약속을 할 수 있는 한계가 있다. 세계 제작이란 절대적인 토대에 얽매어 있는 것도 아니지만 그것이 인간의 자의적인 결정이나 약속에 의한 것만도 아니다.

(e1.1.2.1.1.2) 토대론자들은 사실은 발견되는 것이며 사실이 하나의 유일한 실제 세계를 구성한다고 주장한다. 그리고 지식은 그 사실들에 대한 믿음이라고 생각한다. 루돌프 카르납과 같은 논리 실증주의자도 일종의 토대론자로서 세계가 우리에게 주어지는 방식을 탐구함으로써 세계가 존재하는 방식을 탐구하고자 하였다. 굿맨은 카르납과 같은 현상론자가 소여에 도달하는 방식은 분석적인데 반해서 물리주의자들이 소여에 도달하는 방식은 종합적이라고 한다. 양 견해는 모두 주어진 토대를 인정한다. 굿맨은 현상론도 물리주의도 세계의 궁극적인 모습을 나타내는 것은 아니라고 한다. 주어진 것이 무엇이나 하는 것은 기호 체계나 그것에 의해 구성된 기호판과 별개로 파악될 수 없다. 굿맨 자신은 『현상의 구조』에서 현상론의 관점에서 세계를 구성해 보인다. 그렇다고 해서 그는 자신이 구성한 세계가 절대적인 세계라고 주장하지 않는다. 그는 단지 현상론적인 개념 틀을 쓰면 세계가 어떻게 되어 있는지를 보여준 것이다. 물리주의의 개념 틀을 가지고 구성된 세계에 대해 그것은 실재와 일치하지 않으니 받아들이 수 없다고 말할 수 없다. 현상론적인 세계도 물리주의적 세계와 마찬가지로 실재와 일치하지 않는다. 절대적인 실재라는 것이 없기 때문이다. 세계가 존재하는 유일한 방식이라는 개념은 공허한 것이다. 우리가 참이라고 인정하는 진술들을 모아 놓은 기호판은 세계가 존재하는 방식들 중의 하나에 불과하다. “구조화되지 않은 내용, 개념화되지 않은 소여 자체”에 대해 말하는 것은 무의미하다. 왜냐하면 언표를 한다는 것은 이미 어떤 개념의 구조를 전제로 하는 것이다. 개념의 구조를 전제로 한다는 것은 범주화를 한다는 것이다. 그런데 우리가 개념화하고 범주화하는 데에는 여러 가지 방식이 존재한다. 그리고

그것은 우리가 어떤 기호 체계를 사용하는가에 따라 상이하게 전개된다.

(q1.1.2.1.1.3) 우리는 기호판을 기술되지 않은, 묘사되지 않은, 지각되지 않은 세계와 비교함으로써 그것을 테스트할 수 없다. 내가 나중에 말할 다른 수단에 의해서만 테스트될 수 있을 뿐이다. 우리는 ‘세계에 대해 알고 있는 것으로’ 서 어떤 기호판을 옳은 것이라고 결정하는 것에 대해 말하는 동안 ‘그 세계’는 모든 옳은 기호판이 기술하는 세계이며, 우리가 세계에 대하여 아는 모든 것은 그것에 대한 옳은 기호판에 포함되어 있다. 기호판이 결여된, 토대를 이루는 세계는, 그것을 사랑하는 이에게는 부인될 필요가 없겠지만, 그것은 잃어버려도 좋은 세계(a world well lost)이다.(4)

(q1.1.2.1.1.4) 구조화되지 않은 내용이나 개념화되지 않은 소여(given) 혹은 속성 없는 실체에 대해 언표하는 것은 자기 반박적이다. 왜냐하면 그런 언표는 구조를 부여하고 개념화하고, 속성을 부여하기 때문이다. 지각없는 개념은 공허하지만, 개념 없는 지각은 **맹목적**이다. (전적으로 작동되지 않는다.) 술어, 그림, 다른 부호, 스키마는 적용되지 않아도 살아 남는다. 그러나 형식이 없으면 내용은 사라진다. 우리는 세계 없이 단어를 가질 수는 있지만 단어나 다른 기호 없이는 세계를 가질 수 없다.(6)

(q1.1.2.1.1.5) 세계를 구성하는 많은 재료들-물질, 에너지, 파동, 현상-은 세계를 따라 만들어진다. 그렇다면 세계는 무엇으로 만들어지는가? 무로부터 만들어지는 것은 아니다. 그것은 다른 세계들로부터 만들어진다. 우리가 아다 시피 세계제작은 항상 이미 우리 수중에 있는 세계들로부터 시작한다. 세계 제작은 재 제작이다.(6)

(q1.1.2.1.1.6) 확고한 토대에 대한 잘못된 희망이 사라지고, 세계는 기호판인 세계들에 의해 대체되며, 실체는 기능으로 전환되었으며, 소여(the given)는 선택된 것으로 인식되었으므로 우리는 이제 세계들이 어떻게 제작되며, 테스트되고, 알려지는가 라는 문제에 직면한다.(7)

1.1.2.1.2 사실의 제조

(e1.1.2.1.2.1) 굿맨은 다음과 같은 믿음이 잘못된 것이라고 주장한다. 사실은 만들어지는 것이 아니라 발견되는 것이다. 사실은 유일하게

실제적인 세계를 구성한다. 그리고 지식은 사실에 대한 믿음으로 구성되어 있다. 태양이 지구 주위를 도는 것과 지구가 태양 주위를 도는 것 중 어느 것이 사실인가? 굿맨은 그것을 어떤 증거 틀을 채택하느냐에 따라 달라진다고 한다. 우리가 채택할 수 있는 하나의 증거 틀은 지각적인 세계 기호판이고 다른 하나는 물리적인 세계 기호판이다. 세계는 바로 이런 기호판이다. 어떤 세계 기호판을 우리가 채용하느냐에 따라 사실이라는 것이 달라진다. 즉 지각적인 세계 기호판을 채택하면 태양이 지구 주위를 도는 것이 사실이다. 그러나 물리적인 세계 기호판을 채택하면 지구가 태양 주위를 도는 것이 사실이다. 이와 같이 사실은 어떤 세계 기호판을 채택하느냐에 의존한다. 어떤 기호판을 채택해야 하는가는 절대적으로 주어진 것이 아니다. 우리의 목적과 필요에 따라 다수의 기호판들 중 선택할 문제다. 그러니 절대적으로 고정된 사실은 없다. 또한 사실이 세계를 구성하는 기본적인 것도 아니다. 어떤 기호판의 채택이 사실에 논리적으로 선행한다. 그래서 그는 사실은 이론에서 자유롭지 않다고 말한다.

(e1.1.2.1.2.2) 우리가 세계를 제작할 때 논리적으로 우선적인 것은 어떤 기호 체계와 개념 틀을 선택하느냐이다. 물론 우리는 작은 사실에서 출발하여 더 큰 영역으로 확장해 가기 때문에 사실이 세계를 구성하는 토대라고 생각할 수 있다. 물론 세계를 구성하는데 그런 경로 택할 수 있다. 그러나 어떤 것을 사실로 받아들이는 데에는 이미 어떤 것을 전제로 하고 있다. 어떤 것을 사실로 간주한다는 것은 이미 어떤 특정한 범주화, 특정한 개념 체계를 채택한 연후에 가능하다. 그래서 어떤 것을 사실로 인정한다는 것은 그것에 전제되어 있는 개념 틀을 인정한다는 것이다. 세계가 기호 체계, 개념 체계에 의해 제작되는 것과 꼭 마찬가지로 의미에서 사실도 그것에 의해 제작된다. 예를 들어 아침에 일어나 창 밖을 보았을 때 나는 “비가 온다.” 라는 사실을 발견할 수 있다. 그러나 나는 또한 “구름들이 수증기로 지표면으로 하강한다.” 는 사실을 발견할 수 있다. 내가 어떤 개념 체계를 채택하고 있느냐에 따라 사실은 만들어지는

것이지, 있는 그대로의 상태에서 수동적으로 발견하는 것이 아니다. 세계와 마찬가지로 사실의 제작도 순전히 약속의 문제인 것은 아니다. 그러나 사실에 대응하는 이미 구조화된 세계의 부분이 존재하는 것은 아니다.

(q1.1.2.1.2.3) 물론 우리는 지시하는 기호판과 그렇지 않은 기호판을 구분하고자 한다. 그리고 가능하다면 지시된 사물과 세계에 대해 이야기하고자 한다. 그러나 이런 사물과 세계, 심지어는 그런 것들이 만들어지는 재료조차도 — 그것이 물질이건 반물질이건 에너지건 그 무엇이건 간에 — 사물과 세계와 함께 만들어진다. 노우드 헨슨(Norwood Hanson)이 말한 대로 사실은 이론 담지적이다. 사실은 우리의 이론이 사실 담지적이라고 우리가 희망하는 만큼 이론 담지적이다. 아니 다른 말로 하자면, 사실은 작은 이론이며 참인 이론은 커다란 사실이다.(96-97)

1.1.2.1.3 지각에 대한 수수께끼

(e1.1.2.1.3.1) 불빛이 두 번 번쩍이는 자극을 지각하는 사람들에게 한 실험이 있다. 두 불빛이 연달아 번쩍이면 사람들은 하나의 불빛이 움직이는 것으로 지각한다. 그러나 두 개의 다른 불빛이 번쩍이는 것이라고 보는 사람도 있다. 그것은 두 불빛이 비치는 간격과 그 밖의 여러 관련된 상황에 의존한다. 이 실험을 통해 ‘본다’는 것이 수동적으로 어떤 자극을 받아들이는 것이 아님을 알 수 있다. 물리적인 자극과 그것에 대한 우리의 경험은 일대일 대응관계에 있지 않다. 우리가 어떤 물리적인 자극을 경험할 때 우리는 통합된 하나의 경험으로 보충을 하면서 지각한다. 그래서 어떤 지각자에게 실제로 지각되는 것을 개념화를 피하고 보고해 달라고 요청한다면 그는 할 말을 잃어버릴 것이다. 예술사가이며 미학자인 고프리치(E. Gombrich)도 주장하는 바이다. “순수한 눈은 없다. [...] 눈이 어떻게, 그리고 무엇을 보는가는 요구와 편견에 의해 조절된다. 눈은 선택하고 거부하고, 조직하고, 구별하고, 연합하고, 분류하고, 분석하고, 건설한다. 눈은 반영하기 보다는 간주하고 만든다. 그리고 눈이 간주하고 만들어내는 것은 그것이 가공되지 않은, 속성 없는 항목으로서 본 것이 아니라 사물로서, 음식으로서, 사람으로서, 적으로

서, 별로서, 무기로서 본 것이다. 어떤 것도 별거벗은 채로 보여 지지 않는다.” (『예술의 언어들』, 7-8) ‘본다’는 것은 순수한 눈이 수동적으로 자극을 받아들이는 것이 아니라 나름의 체계와 기대와 틀 내에서 일종의 해석을 하는 것이다. 물론 이 해석이 순전히 자의적으로 진행되는 것은 아니다. 그러나 그것이 생물학적인 한계 내에서 또 그 상황에서의 다른 지식이나 정보와 마찰을 일으키지 않는 범위 내에서 해석과 선택의 여지가 있다.

(e1.1.2.1.3.2) 두 불빛이 각각 다른 장소에서 시간의 격차를 두고 번쩍일 때, 두 자극의 형상과 모양이 동일하다고 해서 반드시 그 현상을 하나의 불빛이 자리를 옮긴 것으로 지각하는 것은 아니다. 우리는 그것을 아주 유사하게 생긴 각각 다른 두 불빛이 연이어 번쩍인 것이라고 지각할 수 있다. 또 두 불빛의 형상이 달라진다고 해서 그것을 반드시 각각 다른 불빛이라고 지각하지도 않는다. 하나의 불빛이 그 형상이 줄어든 것으로, 혹은 성장하는 것으로 볼 수도 있다. 그것은 지각자의 배경 지식과 기대 등에 따라 다르다. 어떤 사람은 두 불빛이 얼마나 유사한가에 의해 그것이 한 불빛이 다르게 변화한 것으로 보이는지 어떤지가 결정된다고 말한다면 그것은 잘못이다. 두 불빛이 형상이나 색깔 등이 유사하다 하더라도 다른 불빛으로 지각할 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있다. 전체적으로 우리의 지각은 전체적인 통일성과 지속성 하에서 일어난다. 그래서 그 전에 본 것, 이전에 행한 것과의 전체적인 맥락 하에서 현재 보고 있는 것을 해석한다. 본다는 것은 일종의 해석이라는 것은 이런 의미이다. 심리학의 여러 실험들은 우리의 지각이 순수한 동공의 움직임이 수동적으로 수용하기만 하는 일이 아니라는 것을 증명해준다. 순수한 눈이라는 것은 주어진 토대와 마찬가지로 하나의 신화였음을 굿맨은 주장한다.

(q1.1.2.1.3.3) 잇따르는 두 번의 불빛 자극에 대해, 그 두 자극 형상이 동일하건 아주 다르건 간에, 그것들을 하나의 지속적인 것으로, 아마도 움직이거나 성장하거나, 허물어지거나, 혹은 현상적인 전체가 변화하는 것으로

그것들을 결합시키는 식으로 보충하는 일이 일반적으로 발생한다. 이런 일은 아주 매우 이질적으로 짝 지운 평면적인 형상이건 입체적인 형상이건, 물리적 대상이건, 문자이건, 다른 기호이건 아주 다양하게 일어난다. 그래서 그런 변형은 모양의 유사성 집합에만 해당되는 것이 아니다.(75-76)

(q1.1.2.1.3.4) 시각 체계는 통일성과 지속성을 추구한다. 그런데 그것의 해부학과 생리학에 제한받으며, 그것이 본 것과 이전에 행한 것에 영향을 받은 채 줄곧 증진해 간다.(79)

1.1.2.2 별 만들기

(e1.1.2.2.1) 기호판을 제작함으로써 세계를 우리가 만든다는 것은 어떤 의미인가? 예를 들어 다른 기호판에 앞서 오래전부터 존재해 왔다고 생각하는 별이 기호판이 제작한다는 것이 무슨 뜻인지 알아보자. 셰플러는 별이라는 개념은 분명히 인간이 존재하기 이전부터 미리 만들어져 있는 개념은 아니라고 한다. 그러나 그렇다고 해서 별이 우리에게 의해 만들어진다는 결론이 나오는 것은 아니라고 굿맨의 주장을 반박한다. 셰플러는 별은 우리의 개념 작용에 앞서 존재하고 있었다는 것이다. 즉 그는 우리가 별을 포함하는 기호판을 제작한다는 것은 이해할 수 있지만, 어떤 물질적 대상으로서의 별을 우리가 제작한다는 데에는 반대한다. 다시 말해서 그는 별을 포함하는 기호판을 제작하는 것은 단지 존재해 오던 별에다 “별”이라는 이름을 붙인 것에 불과하다고 반박한다.(Israel Scheffler, "The Wonderful Worlds of Goodman", *Synthese* 45 [1980]) 굿맨은 이에 대해 별이라고 우리가 개념화하게 되는 어떤 그 무엇이 존재해 왔겠지만 그것은 그 무엇으로 존재한 것이지 결코 별로 존재해 온 것은 아니라고 대답한다. 별은 별이라는 우리의 개념 작용 이전에는 결코 별이 아니다. 별을 별로서 분류하는 개념 체계 없이는 별은 존재하지 않았다. 그러나 굿맨은 별을 별로서 선택하고 분류하는 체계가 없었을 때 하늘에 결코 아무 것도 없었다는 것을 말하려는 것이 아니다. 우리가 하늘이라고 부르는 어떤 것이 있었고 빛이 있었고 움직임이 있었을 것이

다. 우리가 별이라는 기호를 사용하여 어떤 것을 지칭했을 때 무에서 별이 만들어진 것은 아니다. 별을 별로서 동일시하는 기호판이 없었을 때에는 세계를 다른 식으로 분류되었을 것이다. 그것은 과거에만 국한되는 것은 아닐 것이다. 별을 별로서 동일시하지 않고 별을 포함하는 세계를 전혀 다른 종을 포함하는 세계로 만드는 것이 가능할 것이다.

1.1.3 과학과 예술

(e1.1.3.1) W.V.O. 콰인은 물리학이 세계를 기술하는 특권적인 지위를 차지하고 있다고 주장하는 반면, 굿맨은 물리학과 같은 어느 하나의 과학이 세계에 대한 특권적인 기술을 제시하지 못한다고 주장한다. 굿맨의 실용주의는 콰인의 그것보다 훨씬 더 다원론적이다. 그는 여러 과학들이 세계제작의 결과 생긴 기호판이고 예술도 역시 기호판을 제작하는 일이라고 한다. “과학은 적절하고 의미있고 계발적인 원리를 추구하며 [...] 예술도 과학과 같이 새로운 유사성과 대조를 포착하고 우리가 살고 있는 세계들의 새로운 조직화와 비전을 낳기 위해 범주들을 헤쳐 나아간다.” (『마음과 다른 물질에 대하여』, 5)라고 굿맨은 말한다. 그럼으로써 그는 과학은 인식에 관한 것이고 예술은 정서에 관한 것이라는 전통적인 이분법에 문제를 제기한다. 그는 예술이 과학 못지않게 인식적인 역할을 한다고 주장한다. 굿맨은 예술도 과학과 마찬가지로 세계를 기호화하는 방식이다. 예술 내에서도 여러 가지 기호판이 존재한다. 회화, 음악, 무용, 시, 소설, 연극은 세계를 제작하는 다양한 기호판이다. 또한 한 예술가의 작품 또한 세계를 제작하는 기호판의 일환이다. 그래서 다빈치의 세계, 벨라스케즈의 세계, 세르반테스의 세계가 각각 환원할 수 없는 다른 세계다.

(e1.1.3.2) 굿맨은 또한 과학은 객관적인 것에 관한 것이고 예술은 주관적인 것에 관한 것이라는 이분법에도 반대한다. 예술이 과학과 다른

점은 기호화의 다양한 방식을 사용한다는 것이다. 예술은 과학과 다른 기호 체계를 사용한다. 과학은 수와 언어라는 기호를 사용하는 반면에 예술은 언어 이외에 그림, 소리 등으로 된 다양한 기호 체계를 사용한다. 과학에서 기호는 주로 지시적인 기능을 한다. 반면에 예술에서 기호는 지시적인 기능뿐 아니라 예시적인 기능을 한다. 예술작품은 어떤 대상이나 사건을 재현하기도 하지만, 어떤 속성을 예시하기도 한다. 또 과학에서는 기호가 주로 직설적으로 사용되지만 예술에서는 기호가 직설적으로도 또 은유적으로도 사용된다. 그래서 예술작품은 어떤 속성을 은유적으로 예시하기도 한다. 굿맨은 예술이 흔히 어떤 것을 표현한다고 하는데 그것은 바로 어떤 속성을 은유적으로 예시하는 것이라고 분석한다. 예술과 과학의 차이가 있지만 그것의 기호화의 유형이 다르다는 것이지 어느 하나가 월등한 인식적 지위를 가지는 것은 아니다. 어떤 기호판이 월등한가를 그것이 기술하는 세계 자체와 비교하여 판단할 수 없기 때문이다. 각 기호판은 그 나름의 방식대로 일관되고 모순 없이 잘 작동한다면 그것은 수용된다. 예술과 과학은 각각 나름대로의 체계를 가지고 작동하는 기호판이다. 예술 내에서의 다양한 기호판이 존재하고 과학 내에서도 다양한 기호판이 존재한다. 굿맨은 예술가들이 제작한 각각의 기호판을 어떤 다른 예술가의 기호판으로 환원할 수 없듯이, 과학 내의 물리학, 화학, 생물학 등의 기호판도 각각 다른 기호판으로 환원할 수 없을 것이라고 말할 것이다. 예술과 과학의 차이가 있다면 예술이 과학보다 주관적인 것이라기보다는 예술에서는 기호화의 방식이 훨씬 더 다양하다고 할 수 있다.

(q1.1.3.3) 예술과 과학은 공히 세계를 제작하는 기호판인 것이다. 과학 내에서 물리학, 화학, 생물학 등의 여러 기호판이 존재하듯이 예술에서는 회화, 음악, 문학, 무용 등의 기호판이 존재하고 회화 내에서도 다양한 방식으로 기호화할 수 있을 것이다. 허구, 시, 그림, 음악, 무용, 그리고 다른 예술의 세계는 대체로 은유와 같은 비문자적 고안에 의해, 즉 예시와 표현과 같은 비지시적인 수단에 의해, 그리고 종종 그림, 소리, 몸짓, 혹은 다른 비언어적 세계의 기호에 의해 제작된다. [...] 이 책의 주요 입론

은 발견, 창조, 그리고 이해의 증진이라는 넓은 의미에서 지식의 확장시키는 유형으로서 과학만큼 예술도 심각하게 간주되어야 한다는 것이다. 따라서 예술 철학은 형이상학과 인식론의 중요한 부분 파악되어야 한다는 것이다.(102)

(q1.1.3.4) 세르반테스와 보슈와 고야는 보스웰, 뉴턴, 다윈에 못지않게 친숙한 세계를 파악하고 해체하고 재 제작하고 재파악한다. 그들은 세계를 탁월하게 때로는 심원하지만 궁극적으로 알아볼 수 있도록 만든다.(104)

(q1.1.3.5) 예술가의 재료들 — 직설적으로 이견 아니건, 언어적이건 비언어적이건, 지시적이건 비지시적인건 수많은 매체의 지시 유형들 — 은 과학자의 재료들보다 더 다양하고 인상적인 것으로 보인다. 그러나 과학이 단호히 언어적이고 직설적이며 지시적인 것이라고 가정하는 것은 예를 들어 종종 사용되는 아날로그 도구, 수적 도식이 새로운 영역에 사용될 때 관여된 은유, 현대 물리학과 천문학에서 마력, 낫섬, 블랙홀에 대한 논의를 간과하는 것이다. 예술과 달리 비록 과학의 궁극적인 산물이 언어적이건 수학적이건 직설적으로이고 지시적인 이론이라고 하더라도 과학과 예술은 그 추구와 제작에 동일한 방식으로 진행한다.(106-107)

(q1.1.3.6) 과학에서의 참이 주관적이지 않듯이 예술에서의 옳음이 주관적이지 않거나 보다 더 주관적이지 않다는 것을 내가 주장하는 것이 아니다. 예술적인 판단과 과학적인 판단 사이의 구분이 주관적인 것과 객관적인 것의 구분과 일치하는 것이 아님을 나는 단지 제안하고 있을 뿐이다. 즉 중요한 어떤 것에 보편적으로 일치하는 그 어떤 접근도 예외적이라는 것을 제안하고 있을 뿐이다.(140)

1.2 세계 제작의 방법들

(e1.2.1) 여기서 굿맨은 어떻게 특수한 세계가 다른 세계들로부터 제작되는가 혹은 실로 그러한가의 문제가 아니라 세계들 간의 어떤 관계가 있는지를 살펴보고 있다. 그는 세계가 제작되는 방법들로서 합성과 분해, 강조, 배열, 삭제와 보충, 변형을 제시한다.

(q1.2.2) 이런 것들[합성과 분해, 강조, 배열, 삭제와 보충, 변형]이 세계가 제작되는 방법이다. 나는 이것들이 유일한 방법들이라고 말하는 것이 아니다. 나의 분류는 포괄적이거나 구분이 분명하다거나 필수적인 것으로 제시된 것이 아니다. 예시된 과정들은 결합될 뿐만 아니라 선택된 예들은 종종 하나의 이름 하에 잘 포섭될 수도 있다. [...] 내가 하고자 한 것은 항상적으로 사용되는 다양한 과정을 제기하는 것이다. 보다 더 엄격히 체계화될 수 있겠지만 그 어떤 것도 최종적이지 않다. 그 이유는 앞에서 언급했듯이, 유일한 세계가 존재하지 않듯이 다수 세계들에 대한 유일한 세계가 존재하지 않기 때문이다.(16-17)

1.2.1 합성과 분해 (Composition and Decomposition)

(e1.2.1.1) 세계의 제작은 분해와 합성으로 이루어진다. 분해와 합성은 기호들을 적용시키는 것에 의해 영향을 받는다. 이름, 술어, 몸짓, 그림 등이 기호의 예이다. 예를 들어 시간적으로 다양한 사건들이 하나의 고유 명사의 기호 아래 결합되어 한 사람 혹은 한 대상이 만들어진다. 두 세계는 그것에 속하는 것들이 다르지 않더라도 어떻게 분해하고 결합시키느냐에 따라 다른 세계가 될 수 있다. 예를 들어 적어도 눈에 대해 에스키모인들의 세계는 한국인들의 세계와 다르다. 그들은 눈에 대해 다른 방식으로 분해하고 합성한다. 즉 다른 방식으로 세계를 개념화하므로 동일성의 기준도 달라진다. 이런 실용적인 요구에서 뿐 아니라 이론적인 측면에서도 다른 세계가 존재할 수 있다. 현상론의 관점에서 세계를 구성한다면 우리의 감각에 다가오는 그 때 그 때의 감격적인 경험이 동일성의 기준이 된다. 그러나 물리주의의 관점에서 세계를 구성한다면 시간과 공간을 차지하는 어떤 대상이 가장 기본적인 요소로 분해된다. 현상론의 세계와 물리주의의 세계는 상이한 합성과 분해의 방식을 따르고 있는 다른 세계다. 동일성이나 반복을 파악하는데 뿐만 아니라 귀납 추론을 할 때에도 어떻게 분해하고 합성하는가에 따라 그 타당성에

영향을 받는다. 굿맨은 이런 문제를 이미 자신의 『사실, 허구 그리고 예측』에서 논의하고 있다. 또 다른 예를 들면 점을 기본 요소로 간주하는 세계는 그것을 면의 구성물이라고 간주하는 세계와 다르다. 이와 같이 합성과 분해에 의해 세계를 제작한다는 것은 우리가 어떤 요소로서 분해하고 그것들을 결합할 때 마다 한 세계에 속하는 것이 다른 세계에 속하지 않다는 의미에서 우리는 세계로 세계를 제작한다는 것이다. 합성과 분해는 동일성, 반복, 그리고 범주화, 개념화의 문제들과 상관되어 있다.

(q1.2.1.2) 모든 세계제작은 아니겠지만 많은 세계제작은 분해하고 결합시키는 것으로 되어 있다. 한편으로는 전체를 부분으로, 종을 하부 종으로 나누고, 복합체를 그것을 구성하는 특질들로 분석하고 구분짓는 것이다. 다른 한편으로 부분, 원소, 부분집합으로부터 전체와 종을 구성하고 특질들을 복합체로 결합시키고 연관 관계를 맺는 것이다. 그런 합성과 분해는 부호, 즉 이름, 술어, 몸짓, 그림 등을 적용시킴으로써 보통 야기되거나 도움을 받거나 고정된다.(7-8)

1.2.2 강조(Weighting)

(e1.2.2.1) 상이한 구성요소와 그것으로 상이한 방법으로 구성된 세계는 서로 다르다. 동일한 집합을 포함하는 두 세계라 하더라도 달리 강조되었을 때 그 두 세계는 다르다. 굿맨은 이런 식의 차이는 특히 예술에 두드러지게 나타난다고 한다. 예를 들어 앵그르와 루오는 강조하는 측면이 다르다. 고전주의의 대표적인 화가인 앵그르는 소묘를 강조하여 삼차원의 입체감이 살아있는 그런 전통적인 의미에서의 형태의 재현에 주력하고 있다. 반면에 루오는 자신의 세계를 제작하는데 전통적인 의미에서의 형태의 재현보다는 굵고 강력한 테두리 선에 의해 어떤 속성을 은유적으로 예시하는 데 중점을 두고 있음을 알 수 있다. 어떤 것을 강조한다는 것은 실제의 모습 그대로에서 벗어나는 것이 아니라 우리가 일상적으로 보는 경향에서 벗어나서 보는 것이다. 우리는 흔히 일상적으로, 아니면

전통적으로 사물을 보아온 방식이 사물 자체의 방식이라고 혼동하기 쉽다. 예를 들어 서양의 미술사에서 소위 사실주의라는 예술의 경향이 추구한 바가 세계를 있는 그대로 파악한 결과를 화폭에 옮긴 것이라고 생각하기 쉽다. 그러나 이런 편견을 깨고 세잔느나 피카소와 같은 화가들은 세계를 보는 또 다른 시각을 제공한 것이다. 그것은 흔히 세계 자체를 왜곡하여 제시한 것으로 오해된다. 그것은 단지 사실주의가 파악하는 세계와 다른 측면을 강조한 것이다. 특히 미술에서 관심이나 새로운 통찰로 인해 부피, 선, 위치, 빛 등의 시각적인 특질을 강조하게 되는 것은 과거에 우리가 사실적인 것으로 간주했던 것을 아주 진부한 것으로 만들고 새롭고 다른 예술가의 세계를 만들어낸다. 강조는 단지 어떤 특질을 중요한 것과 중요하지 않은 것, 혹은 관련된 종과 관련되지 않은 종이라는 이분법적인 구분을 하는 것이 아니다. 강조에 의해서 우리는 여러 가지 층위를 만들어낼 수 있다.

(q1.2.2.2) 어떤 세계의 관련된 종이 다른 세계에 누락되어 있지는 않지만 관련되지 않은 종으로 존재할 수 있다. 이 때 세계들 간의 차이는 포함된 개체들에 있는 것이 아니라 강조에 있으며 이런 차이도 못지않게 중요하다. 모든 음절을 강조하는 것은 아무 것도 강조하지 않는 것처럼, 모든 집합을 관련된 종으로 삼는 것은 그 무엇도 그렇게 하는 것이 아니다.(11)

(q1.2.2.3) 강조의 가장 현저한 대조는 예술에서 나타난다. 도미에, 앵그르, 미켈란젤로, 루오가 그린 초상화들의 많은 차이는 강조되는 것의 차이이다. 물론 강조로 간주되는 것은 우리의 일상적인 봄으로 이루어진 현재 세계의 몇 가지 특질에 일치하면서 비교적 탁월함에서 벗어나는 것이다.(11)

(q1.2.2.4) 강조는 관련된 종과 그렇지 않은 종으로 혹은, 중요한 것과 그렇지 않은 특질을 구분하는 것과 같이 항상 이분법적인 것은 아니다. 관련성, 중요성 유용성, 가치의 등급은 이분법적이지 않다 종종 위계를 이루고 있다. 그런 강조는 배열의 특수한 유형의 예이기도 하다.(12)

1.2.3 배열(Ordering)

(e1.2.3.1) 세계는 그 구성요소와 그것이 결합되는 방식, 또 그것이 강조되는 방식뿐만 아니라 그것이 배열되는 방식에 따라 달라질 수 있다. 예를 들어 점을 기본적인 구성요소로 간주하는 세계와 점을 선들로부터 구성된 비 선적인 것으로 간주하는 두 세계를 보자. 이 두 세계는 그 구성요소가 다르다고 볼 수 있지만 이 두 세계는 점과 선에 대해 배열짓는 방식도 또한 다르다. 점으로 이루어진 세계는 그것으로부터 선을 유도하기 위해 병치하는 방식으로 점을 배열시킬 것이다. 선으로 이루어지는 세계는 선을 서로 병치시키기는 방식이 아니라 선을 서로 겹치는 식으로 배열함으로써 점을 유도해 낸다. 이 두 세계는 기본적인 구성요소도 다르고 그것을 배열하는 방식이 다른 경우를 보여 준다. 또한 구성요소는 정확하게 일치하나 그 배열 방식이나 순서에 따라 세계가 달라지는 경우를 보자. 예를 들어 우리가 ‘철수’, ‘영희’, ‘사랑한다’ 라는 세 가지 구성요소로만 이루어진 아주 단순한 세계를 가정해 보자. 그 세계는 ‘철수’가 ‘영희’를 ‘사랑한다’는 방식으로 배열될 수 있고 또 ‘영희’는 ‘철수’를 ‘사랑한다’라는 방식으로 배열될 수 있다. 이 두 배열을 다른 사실을 이야기한다. 물론 세계 제작은 이보다 훨씬 더 복잡적이고 다양한 구성요소로 이루어지겠지만 같은 구성요소라고 하더라도 그것이 배열되는 순서와 방식에 따라 다른 세계가 제작된다는 것은 이해할 수 있다. 이와 같이 배열은 상황과 목적에 따라 달라질 수 있다. 그 어떤 것도 절대적인 방식의 배열이라고 할 수 없다.

(q1.2.3.2) 세계는 그것을 구성하는 개체와 무엇을 강조하는가에 의해 달라질 뿐 아니라 배열에서도 달라질 수 있다. 예를 들면 상이한 구조적인 체계를 가진 세계들이 유도의 순서가 달라질 수 있다.(12)

(q1.2.3.3) 앞서 나는 선의 쌍으로서의 점을 가진 세계와 점으로 구성된 선을 가진 세계 사이의 차이는 전자가 아니라 후자만이 선에 들어 있는 비 선형적인 요소를 개체로서 허용하고 있다는 점이라고 말했다. 그러나 다르게 말한다면 이 세계들은 일상 담론의 비 유도적으로 배열된 세계의 선과 점을 유도적인 배열을 하는 데에서 차이가 난다고 말할 수 있다.(12-13)

1.2.4 삭제와 보충(Deletion and Supplementation)

(e1.2.4.1) 세계가 제작되는 또 다른 방식은 기존의 것을 누락시키고 새로운 것을 보충하는 것이다. 예술가들은 이런 방식을 즐겨 사용한다. 예를 들어 자코메티의 석판화는 과감한 생략과 누락을 보여준다. 그렇지만 그의 조각상은 일상적으로 우리가 알고 있는 상보다 훨씬 더 단순하고 극도로 생략된 가운데 일상적인 지각이 보충할 수 있는 특징들을 두드러지게 나타내는 효과를 낸다. 그런데 이런 삭제 과정은 예술에서만 일어나는 것이다. 일상생활의 지각에서도 우리는 발견하고자 하는 것을 발견하며 우리가 추구하는 목적에 무관한 것은 결코 발견하지 못한다는 것은 심리학 실험에서 밝혀주고 있다. 심지어 우리가 지각한 것 내에서도 우리가 만들고 있는 세계의 건축에 잘 들어맞지 않는 것은 무시하기도 한다. 과학자들 역시 자신이 채택한 개념과 자신의 보편적인 법칙에 일치하는 세계를 제작하고자 한다. 예를 들어 어떤 이론을 수립하는데 어떤 관찰이나 실험이 그 이론과 일치하지 않는다고 하자. 그러면 과학자는 이론을 당장 포기하기보다 그 관찰이나 실험을 무시하는 쪽을 선택한다는 것을 우리는 알고 있다.

(e1.2.4.2) 예술이나 우리의 지각, 과학 활동에서 삭제와 더불어 보충하는 작업도 존재한다. 역시 심리학의 실험이 우리의 지각 우리는 지각할 때 지각은 단순한 반영이 아니라 지각자의 해석과 창조가 연루되는 보충이 일어난다는 것을 보여준다. 어떤 형상이 그려진 것을 보고 우리는 그 정보를 요소요소의 합으로 지각하기보다는 전체의 통일성과 맥락 내에서 적합한 어떤 것으로 보충하여 본다. 그래서 우리는 구름을 보고 양떼를 닮았다거나, 아니면 새털구름이라거나 하는 식으로 이름을 붙이고 우리에게 보다 완결되고 친숙한 형상으로 보충해서 지각한다. 이런 식의 보충은 우리의 소망에 따라 여러 가지고 다양해질 수 있다. 이런 데에서도 세계 제작의 다수성이 가능해지는 것이다. 과학 활동에서도 보충하는 현상을 찾아볼 수 있다. 우리가 관찰 자료를 바탕으로 귀납 추론

을 할 때 거기에는 항상 논리적인 비약이 따르는 예측을 한다. 주어진 관찰 자료로부터 무언가 보충하는 작업이 따르지 않는다면 결코 관찰되지 않은 사실에 대해 예측할 수 없을 것이다. 이론을 단순화시킨다는 것이 어떤 측면에서는 삭제로 이해되지만 다른 측면에서는 보충으로 이해될 수도 있다. 즉 이론의 단순화는 어떤 자료를 삭제하면서 실제로는 관찰되지 않은 자료를 우리가 보충함으로써 가능한 작업이다.

(q1.2.4.3) 또한 다른 세계로부터 어떤 세계를 만드는 것은 보통 삭제하고 보충하는 것을 포함한다. 즉 오래된 자료를 삭제하고 새로운 자료를 제공하는 것을 말한다. 우리가 빠뜨리고 볼 수 있는 능력은 무한하며 우리가 파악한 것은 대개 중요한 편린과 단서여서 그것은 크게 보충될 필요가 있다. 예술가들은 종종 이것을 숙련되게 사용한다.(14)

(q1.2.4.4) 심지어 우리가 지각하고 기억하는 것 내에서도 우리는 우리가 제작하고 있는 세계의 건축에 들어맞을 수 없는 것을 허구적인 것이나 무시해도 좋을 것으로 간주한다.(15)

(q1.2.4.5) 과학자는 희박한 자료에 의해 암시되는 곡선을 채우는 분량을 만들어내고 빈약한 관찰을 기초로 구조를 정교하게 만드는 것 외에도 일상적인 사물로 된 세계의 개체와 사건의 대부분을 거부하고 정화하는데 철저하다.(15)

1.2.5 변형(Deformation)

(e1.2.5.1) 관점에 따라서는 교정이라고 할 수도 있고, 또한 왜곡이라고 할 수도 있는 변형을 주는데 이것도 세계제작에 관여하는 방법이다. 예를 들어 과학자들은 관찰 자료를 이론에 일치시키기 위해 자료나 이론을 변형시킨다. 과학 이론은 실제적인 사실들을 그대로 반영하기 보다는 때로는 이상적인 상태에 대한 기술이라고 한다. 관찰에 바탕을 둔 과학 이론이라고 하더라도 그것은 관찰을 어떤 식으로 변형한 것이다. 예술가들도 또한 변형을 통해 자신의 독자적이고 새로운 세계를 만든다. 변형을 긍정적인 관점에서 바라보면 수정이라 할 수 있고 부정적인 관점에서

바라보면 왜곡이라고 할 수 있다. 어떤 것이 제대로 된 유일한 세계인가 혹은 세계 제작인가가 결정할 수 없는 것이라면 어떤 것이 교정이고 어떤 것이 왜곡인지 말하기는 곤란하다. 왜곡이란 부정적인 의미를 가지고 있으며 그것은 교정되어야 할 대상이다. 그런데 교정된 방향으로 변형이 이루어졌다고 한다면, 그것은 제대로 된 것이라는 인상을 준다. 그런데 굿맨은 세계 자체도 없고, 세계 자체에 대한 유일하게 올바른 세계제작도 없다. 그러므로 어떤 변형이 왜곡이나 교정이나 하는 것은 관점의 차이일 뿐이다. 기존의 세계제작의 기준에서 생각한다면 그것을 변형시킨 다른 세계제작은 왜곡이 된다. 그러나 새로이 구성된 세계제작을 기준으로 판단한다면 그것은 예전의 세계제작을 교정하는 식으로 변형한 것이 된다.

(q1.2.5.2) 마지막으로 어떤 변화는 관점에 따라 교정이나 아니면 왜곡으로 간주될 수 있는 고쳐 만들거나 변형이다. 물리학자는 자신의 자료에 맞는 가장 단순한 대충의 곡선을 유연하게 수정한다.(16)

1.3 인용

(e1.3.1) 인용이란 언어적인 기호 체계에 존재하는 것이다. 굿맨의 당대나 혹은 그 이후의 언어 철학자들은 언어의 인용에 대해 논의한 바 있다. 그런데 굿맨은 언어뿐만 아니라 다른 여러 가지 기호 체계에 동등한 지위를 부여하고 있다. 언어라는 기호만이 세계를 정확하게 기술한다는 다른 언어 철학자들과는 달리 언어를 포함한 기호 일반의 역할에 대해 그는 관심을 기울였다. 기호는 언어적이든 비언어적이든 세계를 제작하는 역할을 한다. 어떤 기호 체계가 더 우월한 것이라고 판단을 내릴 수 없다. 그 기준이 되어 줄 세계 자체, 절대적인 실재가 없기 때문이다. 언어적 기호 체계, 소리로 된 기호 체계, 그림으로 된 기호 체계, 몸짓으로 된 기호 체계는 각각이 제 나름대로의 방식으로 세계를 제작하고 그 기호판을 우리에게 제시하고 있다. 각 기호 체계가 올바른 것이라면 어느 것이 더 우월하다고 할 수 없다. 이런 전제 하에서 굿맨이 여기서 주장하는 전반적인 내용은 기호 일반의 언어의 인용에 대해 논의할 수

있다면 회화나 음악 등의 다른 기호 체계에서도 인용을 생각할 수 있다는 것이다. 물론 비언어적인 기호 체계에서의 인용은 언어의 그것처럼 엄격하지 않고 그럴 필요도 없다. 굿맨은 여러 종류의 기호 체계 내에서의 인용에 대한 비교 연구를 한다. 그 목적은 기호를 결합하고 구성하는 방식으로서 세계제작의 도구가 되기 때문이다. 즉 인용도 세계를 제작하는 한 방식에 기여한다. 그는 세계를 제작하는 기호 체계에 대한 연구의 일환으로서 인용의 문제에 관심을 갖는 것이다.

1.3.1 언어적 인용

(e1.3.1.1) 언어 철학자들은 문장의 직접 인용과 간접 인용에 대해 분석하고 있다. 굿맨은 언어의 직접 인용과 간접 인용을 하나의 정식화로 정의할 뿐 아니라 그것들 간의 차이점도 부각시킨다. 그는 또한 인용되는 것은 문장만이 아니라고 한다. 단어, 음절, 문자, 심지어 마침표조차도 인용될 수 있다고 한다. 다음을 각각 가정해 보자. (A1: 삼각형은 세 변을 가지고 있다. A2: “삼각형은 세 변을 가지고 있다.” A3: 항목 A1. A4: 삼각형은 세 변을 가지고 있다는 것. A5: 세 각을 가진 다각형은 세 개의 끝은 경계선을 가진다. A6: 어떤 삼각형도 그 중 어느 두 변이 평행인 세 변을 가지지 않는다.) A2는 A1을 직접 인용한 것이다. A2는 A1과 달리 문장이 아니라 이름이다. 그것은 A1을 명명하고 또 포함한다. A3은 A1을 명명하지만 그것을 포함하지 않는다. A4는 A1을 포함하며 A1을 명명하지 않는다. A5는 A1을 포함하지도 명명하지도 않는다. 정리해서 말하자면 어떤 문장의 직접 인용은 그 문장을 명명하며 그것을 포함한다. 그래서 직접 인용일 경우 인용되는 문장이 그대로 나타난다. 이것을 두고 그는 ‘구문론적 복사물’ 이라고 한다. 즉 철자가 변하지 않고 그대로 반복되어 나타나는 것이다. 그러나 어떤 문장의 간접 인용은 그것을 명명하지 않으며 포함할 필요가 없다. 간접 인용의 경우를 그는 ‘의미론적 바꿔 쓰기’ 이라고 한다. 간접 인용의 경우에는 물

론 인용되는 문장이 그대로 나타날 수도 있다. 그러나 반드시 그럴 필요는 없다는 것이다. 여기서는 의미가 변하지 않고 동일하게 전달될 수 있도록 문장을 변형시키는 것을 흔히 볼 수 있다.

(q1.3.1.2) 겉으로 보기에 직접적이든 간접적이든 인용을 위한 필요조건은 (a) 인용되는 것을 약간 바꿔 쓰기(paraphrase)한 내용을 **포함하는 것과** (b) 인용되는 것을 명명하거나 서술함으로써 **지시하는 것이다**. 이런 설명에 의하면 간접적인 인용이 직접 혹은 고유한 인용을 넘어서서 “인용”의 적용을 넓힘으로써 그 이름을 얻은 것이 아니다. 오히려 직접 인용은 간접 인용의 특별한 경우다. [...] 직접 인용에서는 인용되는 것과 포함되는 것 사이의 관계가 구문론적 동일성이다. 다시 말해서 만약 인용되는 것을 보편적인 유형이 아니라 언표와 문자를 새긴 것으로 간주한다면, 그 관계는 구문론적 복사물이다. 즉 철자가 같다. 반면에 간접적인 인용에서 요구되는 관계는 의미론적 바꿔 쓰기다. 즉 지시나 의미의 동등이다.(43)

1.3.2 회화적 인용

(e1.3.2.1) 회화적인 인용에도 직접적인 인용과 간접적인 인용이 있다. 물론 그림이 경우에 실로 다른 그림을 인용하는 일이 있는지 그것은 의심스럽다. 곳맨은 실제 그런 사례를 두고 분석하는 것이 아니라 기호 체계에 대한 연구의 일환으로 각각의 기호 체계에 대해 분석할 수 있는 항목들을 분석해 나가는 데 목적이 있다. 인용이 되기 위해서는 인용되는 내용을 포함해야 하고 그것을 지시하는 방법이 필요하다고 앞서 밝혔다. 그림에서 인용부호가 없는데 과연 인용이 가능할 것인지 의문이 생긴다. 그러나 이젤을 언어 체계에서의 따옴표로 사용하는 방법을 생각해낼 수 있다. 혹은 그 밖에 다른 인용부호를 약속에 의해 만들어낼 수 있을 것이다. 그림에서 직접적인 인용과 간접적인 인용의 구분은 언어에서 만큼 뚜렷하지 않을 수 있다. 그러나 현재 인용부호가 부재하는 것은 근본적인 문제는 아니다. 그림에서 문제가 되는 것이 지시방법이 아니라

인용되는 내용의 포함에 관한 것이다. 즉 그림에서의 인용이 문제되는 보다 근본적인 것은 과연 그 그림을 포함할 수 있는가라는 것이다. 그림의 경우 문제가 되는 것은 그것이 언어적 표현과는 달리 단일한 기호 체계라는 것이다. 각 그림은 유일무이한 것이다. 즉 단어의 복제품과 같은 의미에서의 복제품이 존재하지 않는다. 즉 그림은 자필적인 (autographic) 기호 체계이고 언어적 표현은 대필적인(allographic) 기호 체계다. 그래서 그림의 인용은 언어적 표현의 인용과 똑같은 수는 없다.

(e1.3.2.2) 앞에서 언급한 ‘자필적인’ 것과 ‘대필적인’ 것에 대해 좀 더 설명해 보자. 이 개념은 굿맨의 『예술의 언어들』에서 다루어지고 있다. 그는 예술작품의 위조에 관한 존재론적 문제를 해결하기 위해 자필적인 기호 체계와 대필적인 기호 체계라는 개념을 구분한다. 자필적인 기호 체계는 문제시되는 기호에 대한 모조품이 원래의 기호와 동등한 의미를 획득하지 못하는 체계이다. 전통적인 회화나 조각 등은 자필적인 기호 체계에 속하는 것이다. 예를 들어 현재 루브르 미술관에 있는 다빈치의 <모나리자>와 완벽하게 똑같은 색채와 형태를 가진 그림이 있다고 하더라도 그것은 결코 <모나리자>가 되지 못한다. 그러나 예를 들어 비틀즈의 <Yesterday>라는 곡은 그 악보를 따르고 있는 한, 누가 그 곡을 연주하더라도 누가 그 곡을 부르더라도 그것은 비틀즈의 <Yesterday>이다. 음악은 대필적인 기호 체계이다. 음악 뿐 아니라 언어도 대필적인 기호 체계이다. 언어를 사용하는 시, 소설, 희곡 등은 모두 대필적인 예술이다. 몸짓으로 이루어진 무용도 역시 대필적인 기호 체계에 속한다. 어떤 기호의 복사물이 그 원래 기호와 동일한 의미를 가지고 있는 대필적인 체계이다.

(q1.3.2.3) 오직 어떤 그림이 다른 그림을 지시하고 또 그것을 포함하는 경우에만 그것은 다른 그림을 직접적으로 인용한다. 그런데 어떤 그림이 그것이 포함하는 다른 그림을 지시하는 수단은 어떤 것인가? // 아주 명백하게 인용부호는 어떤 표현을 직접적으로 인용하기 위하여 인용부호를 그 표현 주위에 표시하듯이, 어떤 그림을 직접적으로 인용하기 위해 틀의 그림이 그 그림 주위에 표시될 수 있다. 혹은 그림을 그 그림대로 이젤 위에 놓은 것으로

그러거나 벽에 붙어있는 것으로 그리는 것과 같이 다른 고안들도 있다.(47)

1.3.3 음악적 인용

(e1.3.3.1) 음악적 인용에서는 인용되는 내용을 포함하는 것은 문제가 되지 않는다. 음악은 대필적인 기호 체계를 채택하고 있기 때문이다. 음악적 인용에서도 역시 인용되는 것을 포함하는 것만으로 직접적인 인용이 되지 않는다. 문제는 그것을 어떻게 지시하는가 하는 것이다. 그런데 음악에서 어떤 부분을 포함하는 것과 그것을 지시하는 것의 차이는 무엇인가? 음악에서는 인용 기호라는 것이 없으므로 아마도 차이가 없는 것 같다. 그러나 음악에서 인용 기호를 도입하는 데에는 별로 문제가 없다. 간접적인 인용의 경우에는 인용되는 내용을 바꾸기가 필요하다. 만약 음악이 기술적이고 어떤 것을 지시하는 것이라면 의미론적인 관계가 성립한다. 따라서 언어적 표현의 바뀌 쓰기에 해당하는 것이 음악에 있을 것이다. 그래서 음악의 경우에는 인용되는 내용을 지시하는 방식만 고안한다면 직접 인용이건 간접인용이건 가능하다.

1.3.4 상이한 체계들 간의 인용

(e1.3.4.1) 다른 기호 체계들 간의 인용이 있다. 한 언어에서 다른 언어로 된 인용을 하는 경우가 있다. 그림에서도 마찬가지로 일이 일어날 수 있다. 예를 들면 서구의 전통적인 방식에 따라 그려진 그림인데 일본 양식의 그림이 벽에 걸려있는 것이 묘사된 경우가 그것이다. 또한 그림이 직, 간접적으로 언어에 인용되기도 하고, 언어적인 표현이 그림에 의해 인용되기도 한다. 예를 들면 빅토리안 시대 방의 그림에 보여 지는 격언이 그것이다. 그 그림에는 “Home, Sweet Home” 이라는 글이 적혀져 있는데, 그것을 언어적 기호이기도 하지만 회화적 기호라고 한다. 굿맨이 제시한 예는 아니지만, 아마도 동양의 서예와 같은 예술 분야는 언어가 조형적인 예술에 인용된 경우라고 볼 수 있다. 서예에 나타난 시나 문구는 그것이 가지는 언어적 기호로서의 기능도 있고, 또한 회화적 기

호의 시각적인 기능도 있다. 서구에서는 보다 현대 예술의 장르 복합적인 예술에서 상이한 체계들 간의 인용을 쉽게 찾을 수 있을 것 같다.

1.3.5 상이한 양태들 간의 인용

(e.1.3.5.1) 언어에서 상이한 양태는 구어와 문어가 있다. 구어는 문어에 의해, 문어는 구어에 의해 인용된다. 비언어적인 기호로 된 다른 양태로든 그림과 소리가 있다. 그림은 음악을 인용하고 음악은 그림을 인용할 수 있는가? 포함이라는 개념이 관련된 한계를 가지고 확장될 수 있는 한에서 소리는 그림을, 그림은 소리를 포함할 수 있다. 언어의 경우와 유비를 음악에서 악보와 그것의 연주 사이의 관계에서 찾아볼 수 있다. 그리고 악보를 보여주고 있는 그림은 음악을 인용하고 있다고 간주된다.

1.4 참과 옳음, 그리고 이해

(e1.4.1) 굿맨은 우리가 세계를 제작하는 목적은 세계에 대한 이해를 얻기 위한 것이라고 한다. 그래서 참이라는 가치보다는 그보다 더 넓은 옳음이라는 가치가 더 중요해진다. 우리가 세계를 파악하는 행위인 세계 제작은 이론, 기술, 진술 언어, 지시 뿐 아니라 은유도 또 예시하고 표현하는 것까지 포괄한다. 지시적인 그리고 직설적인 언어를 사용하는 기술, 진술에 대해서는 참과 거짓이 논의되어야 할지 모른다. 그러나 그렇지 않은 세계 기호판에 대해 참, 거짓을 논의하는 것보다 옳음과 그름을 논의하는 것이 더 의미있다. 세계 제작은 이론과 기술, 혹은 언어로 이루어지 진술이 아닌 다른 기호 체계에 의해 이루어질 수 있다. 문자적이고 지시적인 기호판 만이 아니라 예시나 표현에 의한 비문자적이고 은유

적인 기호판이 있다. 이런 기호판에서는 참이라는 기준을 적용할 수 없다. 참인 기호판과 거짓인 기호판의 구분은 다수의 세계를 논의하는 데 지나치게 편협한 인식적 가치다. 옳은 기호판과 그른 기호판의 구분이 필요해진다. 참은 종종 단순성이나 어떤 것을 정의하는 힘과 같은 세계 기호판을 구성하는 가치에 의해 포기될 수도, 관련되지 않을 수도 있기 때문이다. 그래서 참이 어떤 세계 기호판이 옳은가를 결정한다기보다는 때때로 옳은 세계 기호판이 무엇이 참이 되어야 하는지를 결정하게 된다.

(q1.4.2) 구분하고 결합하고, 강조하고 배열하며 삭제하고 보충하며 심지어 왜곡하는 이런 자유를 누리는데, 그 목적은 무엇인가? 그 제한은 무엇인가? 세계를 제작하는 데 성공의 기준은 무엇인가? // 기호판이 언어적이고 진술로 되어 있다면 참이 관련될 수 있다. 그러나 참은 ‘유일한 세계’와의 일치에 의해 정의되거나 테스트될 수 없다. 상이한 세계에서 참이 서로 다를 뿐만 아니라 기호판과 그것을 제외한 세계 사이의 일치의 본질은 희미하다.(17)

(q1.4.3) 다수의 그리고 때로는 서로 타협할 수 없는 이론과 기술이 수용될 수 있는 대안으로 인식될 때 참에 대한 우리의 개념은 재조사가 요구된다. 세계 제작에 대한 우리의 견해는 이론과 기술, 진술, 언어, 그리고 지시를 넘어서서 직설적인 기호판과 비전과 마찬가지로 은유적인 것도, 또한 언어적인 것과 마찬가지로 회화적인 것, 음악적인 것도, 그리고 기술하는 것과 묘사하는 것과 마찬가지로 예시하는 것, 표현하는 것도 포함하도록 확대된다. 그것과 더불어 참인 기호판과 거짓인 기호판의 구분은 옳은 기호판과 그릇된 기호판의 구분에 미치지 못한다.(109)

1.4.1 참

1.4.1.1 참의 편협한 영역

(e1.4.1.1.1) 세계를 제작하는 여러 가지 방법이 존재하고 그 방법에 따라 실제로 다수의 세계가 존재한다면, 이것에 대한 목적이나 제한은

없는가? 우리는 성공적인 세계 제작을 위한 기준을 묻게 된다. 우리가 파악하는 세계가 진술로 된 기호판이라면, 참이 거론되는 것은 당연하다. 그렇지만 진리 대응론자들이 생각하듯이 진술의 참은 ‘세계’와의 대응에 의해 정의되지 않는다. 참은 상이한 세계에 따라 상이하다는 이유도 있다. 어떤 진술이 참인지 대조할 주어진 세계 자체가 존재하지 않기 때문에 참은 서로 상충할 수 있다. 그러나 그 상충은 타협될 수 있다. 외형적으로 상충하는 것처럼 보이지만 사실은 채택된 준거 틀의 차이로 밝혀지기 때문이다. 그래서 우리는 상충하는 두 참 중 하나를 거부해야 할 필요는 없다. 예를 들어 “지구는 항상 정지해 있다.”는 진술과 “지구는 회전하고 있다.”는 진술은 서로 다른 준거 틀 내의 진술이므로 각 준거 틀 내에서 참이 된다. 이와 같은 차이는 고정된 사실의 차이가 아니라 준거 틀 채택의 차이이다. 어떤 준거 틀을 채택하느냐는 참의 문제가 아니라 규약의 문제다. 어떤 준거 틀을 채택하고 나면 직설적인 진술들이 참인가 아닌가는 그것에 부합하느냐에 따라 결정된다. 굿맨의 진리에 대한 입장은 진리 대응론보다는 진리 정합설과 더 관련이 있는 듯하다. 그러나 그를 진리 정합론자로 규정하는 것은 무리다. 그는 참이 우리의 인식에서 추구해야 할 유일한 가치가 아니라는 입장이다. 참을 논의할 수 있는 경우도 있겠으나 비언어적 기호판에서는 참에 대해 전언 논의할 수 없다는 것이 그의 입장이다. 단지 직설적으로 기술하는 언어 체계를 가진 기호판에 국한되는 일이다. 통상 과학자들은 세계에 대한 객관적인 탐구하는 가장 신뢰할 만한 자로 간주되고 있다. 굿맨은 과학자들이 참인 진술을 찾기 보다는 관찰 자료를 자신이 구상한 이론이나 예측과 서로 비교하고 부합하도록 단순화하고 어떤 측면을 무시하고 어떤 측면을 보완하는 그런 조정하는 작업을 한다고 주장한다.

(q1.4.1.1.2) 참은 단호하고 엄격한 주인이 아니라 유순하고 순종적인 하인이다. 자신이 참을 찾는 데 오로지 헌신하고 있다고 생각하는 과학자는 스스로를 속이는 것이다. 그는 자신이 끊임없이 애써 만들어내는 사소한 참에 관여하고 있지 않다. 오히려 그는 전반적인 구조와 중요한 일반화를 제안하기 위해 다양하고 불규칙적인 관찰 결과를 주목한다. 그는 체

계, 단순성, 범위를 찾는 것이다. 그가 이런 것들에 만족할 때 그는 들어맞는 참을 재단한다. 그는 자신이 정립하는 법칙을 발견하는 만큼 그것을 선언하며, 자신이 윤곽 짓는 유형을 구분하는 만큼 디자인한다. 『문제와 기획』: VII, 6-8에서 굿맨 자신이 재인용)(18)

(q1.4.1.1.3) 더구나 참은 말해지는 것에만 관계된다. 그래서 직설적으로의 참은 직설적으로 말해지는 것에만 관련된다. 그러나 우리는 직설적으로 말해지는 것뿐만 아니라 은유적으로 말해지는 것에 의해서도, 또한 예시되는 것과 표현되는 것에 의해서도 (즉 말해지는 것뿐만 아니라 보여지는 것에 의해서도) 세계가 제작된다는 것을 보았다. 과학적 논문에서 직설적으로의 참은 가장 중요하게 간주된다. 그러나 시나 소설에서는 은유적이거나 알레고리적인 참이 더 중요하다. 심지어 직설적으로 거짓인 진술도 은유적으로 참이 될 수 있기 때문이다.(『예술의 언어들』, pp.51, 68-70에서 굿맨 자신이 재인용) 그리고 직설적으로 거짓인 진술은 새로운 연상과 구분을 만들어내고 강조를 변화시키며 제외와 첨가를 발생시킬 수 있기 때문이다.(18)

(q1.4.1.1.4) 마지막으로 비언어적 기호판과 심지어 진술이 없는 언어적 기호판에서조차 참은 무관하다. 우리가 그림이나 술어에 대해 묘사하거나 적용하는 것에 “관해 참”(true of)이라고 말할 때 우리는 혼란에 빠진다. 그림이나 술어는 진리값을 가지고 있지 않다. 그것들은 다른 것이 아니라 특정한 것을 재현하거나 지시할 수 있다. 반면에 진술은 진리값을 가지고 있고 어떤 것에 관해 참이라면 모든 것에 관해 참이다. 몬드리안의 그림과 같이 비재현적인 그림은 아무것도 말하지 않고 지시하지 않고 묘사하지 않으며 참도 거짓도 아니지만 많은 것을 보여준다. 그림에도 불구하고 지시하는 것과 마찬가지로 보여주는 것과 예시하는 것은 기호적인 기능이다. 개념이나 어떤 이론의 술어에 대해서와 마찬가지로 그림에 대해서도 동일하게 고려되어야 한다. 그 모든 것들의 관련성, 드러냄, 힘, 그리고 적합성은 요약해서 말하자면 바로 옳음이다.(19)

(q1.4.1.1.5) 우리가 앞에서 관찰했듯이, 심지어 상충하지 않는 곳에서조차 참은 결코 충분하지 않다. 어떤 참은 사소하고, 무관하며, 알기 쉽지 않거나 여분의 것이다. 어떤 참은 지나치게 넓고 어떤 것은 지나치게 좁으며, 어떤 것을 지나치게 무료하며 어떤 것은 아주 이상하며 복잡하다.(120)

(q1.4.1.1.6) 참은 진술을 선택하는 데 충분한 고려사항이 아니듯이 필요한 고려사항이 아니다. 종종 깔끔하게 참이 것보다는 다른 측면에서 거의 옳은 것이 선택될 수 있다. 또한 참이 지나치게 까다롭고 균형 잡히지 못할 때에, 혹은 다른 원리와 잘 들어맞지 않을 때에 우리는 대략 유순하고 계몽적인 거짓을 선택할 수 있다. 대부분의 과학적인 법칙은 이런 식이다. 그것의 상세한 자료의 꾸준한 보고가 아니라 대범하게 억지로 규준에 끼워 맞추는 식의 단순화이다. [...] 따라서 참의 신성한과 탁월함은 유보된다. 중요한 것은 참이나 보다 더 정확한 참으로 간주되는 것보다 근접하게 만드는 것이 더 선호된다는 점이다.(121)

1.4.1.2 참을 다루는 세 가지 방식

(e1.4.1.2.1) 굿맨은 다음의 세 가지 방식으로 참을 다루고 있다. 첫째 참에 관한 비 정보적이지만 표준적인 정식은 변형되어야 하겠지만 그것이 정보적인 것으로 변형되어야 한다는 것을 의미하지는 않는다고 한다. 타르스키는 참에 대한 정의를 다음과 같이 하고 있다. 만약 눈이 희다면, 그리고 오직 그런 경우에만 “눈은 희다.” 라는 진술이 참이다. 이것은 “만약 눈이 주어진 세계에서 희다면 그리고 오직 그런 경우에만 ‘눈은 희다.’ 가 바로 그 세계에서 참이다.” 로 변형되어야 한다. 그것은 다시 “만약 그 기호판에 따르면 눈이 희고 그리고 오직 그런 경우에만 ‘눈은 희다.’ 는 참인 기호판에 따라 참이다.” 로 변형시켜야 할 것이다. 그 이유는 참인 기호판들 간의 차이가 세계들 사이의 차이와 크게 구분될 수 없기 때문이다. 둘째, 대립되는 참으로 인해 진술이나 기호판들 사이에 선택을 해야 할 때 우리는 참 이외의 고려사항을 중시한다는 것을 알 수 있다. 대립이 없는 곳에서도 때로는 이론이나 법칙은 참이라는 기준만으로는 충분하지 않음을 알 수 있다. 참을 진술을 선택하는 충분조건도 필요조건도 아니다. 참인 진술이 아니라 옳은 진술이 선택되기도 한다. 예컨대 대부분의 과학 법칙은 상세한 자료에 대한 꾸준한 보고가 아니라 규준에 맞추려고 하는 단순화이다. 참보다 근접함이 더 선호되는 것이다. 옳음이 참을 보충한다. 옳음을 테스트하는 기준으로는 유용성, 정합성,

신뢰가능성 등이 있다. 참은 유용성에 의해서도 테스트되지 않는다. 여러 참들 중에 어떤 것은 유용성이 높기도 하고 어떤 것은 그렇지 않기 때문이다. 참은 또한 얼마나 신뢰할 수 있는가의 문제가 아니다. 가장 신뢰할 수 있는 믿음도 거짓으로 판명되기도 하기 때문이다. 정합성은 어떤가? 이것에 대해서도 굿맨은 회의적이다. 그러나 그는 정합성은 참을 결정하려는 우리의 노력 속에서 신뢰가능성과 같은 기호판 내적인 다른 특질들과 함께 작동할 수 있을 것이라고 한다.

(q1.4.1.2.2) 우리의 진술한 결론이나 관찰, 혹은 추정은 적어도 다음과 같은 세 가지 방식으로 참을 처리한다. 첫째, 참에 관한 비 정보적이지만 표준적인 정식화는 변형될 필요는 있지만 그 이상 더 정보적인 것이 될 필요는 없다. 둘째, 참 이외의 다른 것에 대한 고려는 진술들과 기호판들 사이에서 선택을 할 때 중요성을 가진다는 것이다. 셋째, 참과 그것의 테스트의 관계에 관한 딱딱한 문제는 약간 부드러워져야 한다는 것이다.(120)

1.4.1.3 참을 결정하는 기준

(e1.4.1.3.1) 굿맨은 어떤 진술이 참인가 아닌가를 결정하는 것은 객관적으로 주어진 사실이 아니라고 한다. 왜냐하면 사실이라는 것은 우리의 목적이나 필요에 따라 선택된 개념 틀에 의해 제작되는 것이기 때문이다. 앞서도 지적했듯이 어떻게 보면 그는 진리 대응설보다는 진리 정합설에 더 가까이 있는 것 같다. 그러나 그를 진리 정합론자로 간주하는 것은 무리가 있다. 그는 정합성과 함께 유용성 또한 참을 판단하는 데 기준이 되는 후보자라고 말하고 있기 때문이다. 그러나 때로는 유용하지 않은 참도 있기 때문에 참을 필요충분조건에 정의하는 것은 어렵다.

(q1.4.1.3.2) 어떤 기호판은 그것이 포기할 수 없는 믿음과 명령(precept)을 손상시키지 않을 때 참으로 간주된다. 논리의 법칙에 대한 장기적인 반성, 최근의 관찰에 대한 단기적인 반성과 다양한 정도로 깊이 배어있는 다른 확신과 편견이 주어진 시간에 포기할 수 없는 믿음에 속할 수 있다. 예를 들어 대안적인 준거 틀, 강조, 기초 가운데에서의 선택은

명령에 속할 수 있다. 그렇지만 믿음과 명령 사이의 선은 뚜렷하지도 안정적이지도 않다. 믿음은 명령에 의해 정보를 제공받은 개념에 짜여져 있다.(17)

(q1.4.1.3.3) 다른 고려사항들이 또한 참을 위한 테스트로 사용되는가? 결국 우리는 참을 판단하는데 어떤 테스트를 해야 하며 유용성이나 정합성 같은 특질이 탁월한 후보자이다. 우리는 쉽게 쓸모없이 엉켜있는 참과 유용한 거짓의 명시적인 예를 만들 수 있다는 것이 테스트는 결정적이지 않고 상보적이라는 것을 보여줄 뿐이다. 그리고 좋은 테스트는 결정적일 필요가 없다. [...] 우리는 유용성 정합성, 혹은 다른 특질들이 왜 참의 지표인지 설명할 필요가 없다. [...] 한정되고 정보를 제공하는 식으로 특징짓지 않고서 서로 서로를 확인하고 참이나 거짓으로 대략 그리고 부분적으로 이미 분류된 것에 의해 확인하는 등의 다양한 테스트를 우리는 적용한다. 참은 지능과 같이 아마도 테스트가 테스트하는 것이다. 참이 무엇인가에 대한 최선의 설명은 그것을 판단하는데 사용된 테스트와 과정에 의해서 하는 ‘조작적인’ 것이 될 것이다.(122)

1.4.2 옳음

(e1.4.2.1) 비언어적인 기호판에서는 참은 무관해진다. 언어적인 기호판이라 해도 그 기호판에 진술이 없으면 또한 참은 무관하다. 예를 들어 몬드리안의 그림에서는 아무 것도 말하지 않으며, 아무 것도 묘사하거나 지시하지 않는다. 이런 기호판에서는 참이 아니라 옳음이 문제시된다. 참은 진술에 관한 것으로 언어적인 기호 체계에만 해당된다. 그러나 옳음은 언어적인 기호 체계뿐 아니라 비언어적인 기호 체계에도 해당된다. 다수의 옳은 기호판이 존재하지만 옳고 그른 기호판의 구분은 분명히 존재한다. 옳음과 그림은 언어적인 기호판 이외에 모든 유의 기호판에 적용된다. 그래서 인식론에서 우리가 고려해야 할 것은 참보다는 옳음이라고 굿맨은 주장한다. 그리고 우리가 세계에 대해 인식하려는 목적은 참을 성취하기 위한 것이 아니라 이해를 하기 위한 것이라고 한다. 옳은 세계 기호판은 이해를 제공해 준다. 우리가 참에만 집착한다면 수많은

인식 활동들이 의미 없는 것으로 무시되고 만다.

(q1.4.2.2) 그림에 대해 참이라거나 거짓이라고 말하는 대신 우리는 이론에 대해 옳다거나 그르다고 말할 수 있을 것이다. 왜냐하면 이론의 법칙의 참은 특별한 특질이고, 우리가 보다시피 종종 이론의 설득력 있음, 간결함, 포괄성, 정보 제공성, 전체 체계의 조직력이 그것의 참보다 더 중요하기 때문이다. // 그래서 “유일한 참, 전체적인 참, 오로지 참(the truth, the whole truth, and nothing but the truth)은 어떤 세계 제작자에게도 그릇되고 무력화시키는 정책이다. 전체적인 참은 지나치게 많은 것이고 그것은 지나치게 광범위하고 다양하고 사소한 것이다. 유일한 참은 지나치게 적은 것이다. 왜냐하면 어떤 옳은 기호판은 참이 아니기 때문이다. (거짓도 아니거나, 아니면 참, 거짓을 따질 수 없는 것이거나) 또한 참인 기호판에서도 옳음이 더 중요할 수 있기 때문이다.(19)

(q1.4.2.3) “옳음”이라는 말로 나는 참과 함께 참이 적용되는 곳에서 때때로 그것을 보충하거나 심지어 그것과 경쟁하며, 서술적이지 않은 세계 제작에서는 참을 대체하는 수용 가능성의 기준을 의미한다.(110-111)

(e1.4.2.4) 굿맨은 어떤 것이 옳다는 것이 무엇인가에 대해 분석한다. 그가 의미하는 것은 결코 윤리적이 의미에서의 옳음은 아니다. 옳은 기호판에 대해서 일반적으로 일관성, 무모순성, 작동함이라는 특징을 제시할 수 있다. 그런데 구체적인 경우에 옳다는 것이 어떤 것인지 그는 연역 추론의 옳음, 귀납 추론의 옳음, 범주화의 옳음, 재현의 옳음 예시의 옳음을 분석한다. 물론 이것이 구체적인 옳음에 대한 완전한 목록은 아니다.

1.4.2.1 연역 추론의 옳음

(e1.4.2.1.1) 연역 추론은 그것의 일반적인 법칙에 합치함으로써 정당화된다. 어떤 연역 추론의 일반적인 법칙에 합치하는 논증은 그 결론이 거짓이라 하더라도 정당화된다. 연역 논증이 논리적인 추론 법칙에 합치됨을 보일 수 있을 때 우리는 무엇이 그 규칙을 정당화하느냐를 묻지 않고 통상 그 논증을 정당화된 것으로 간주한다. 연역의 타당성을 보장하

는 규칙은 우리가 고안할 수 있는 순전히 임의적인 것이 아니라 타당한 규칙을 말한다. 그렇다면 이런 규칙의 타당성은 어떻게 결정되는가? 연역 추론의 규칙들은 받아들여진 연역적 실천과의 합치에 의해 정당화된다. 규칙의 타당성은 우리가 실제 추론하고 승인하는 특수한 연역 추론과의 일치에 의존한다. 만약 어떤 규칙이 받아들일 수 없는 추론을 낳게 되면, 우리는 그것을 부당한 것으로 배제한다. 그러므로 일반적인 규칙은 특수한 연역 추론을 거부하느냐 받아들이느냐의 여부를 판단함에 따라 정당화된다. 이 과정은 순환적으로 보인다. 그러나 이 순환은 사악한 것이 아니다. 요점은 규칙과 특수한 추론들 공히 서로서로 합치됨으로써 정당화된다는 것이다. 다시 말해서 정당화의 과정은 규칙과 수행된 추론들 사이에 상호 조정을 하는 섬세한 작업이다.

(q1.4.2.1.2) 옳음의 가장 명시적이고 선명한 표준 중에서 우리가 어디에서나 가지고 있는 것은 연역적인 논증의 타당성에 대한 것이다. 타당한 논증의 전제와 결론이 거짓일 수 있다는 점에서 타당성은 물론 참과 구분된다. 타당성은 추론 규칙과의 일치에 있다. 규칙은 특수한 추론을 받아들이거나 거부할 때 연역적인 실천을 규약화한 것이다. 그러나 연역적 타당성이 참과 다르지만 그것과 전적으로 무관한 것은 아니다. 참인 전제로부터의 타당한 추론은 참인 결론을 낳도록 진술들을 연관짓는다. 실로 타당한 추론의 일차적인 기능은 참과 참을 관련짓는 것이다. 더욱이 타당성은 옳은 연역 논증이 되기 위한 유일한 요구사항이 아니다. 연역 논증은 만약 그 전제가 참이고 추론이 타당한 경우에만 전적이 의미에서 옳다. 따라서 연역 논증의 옳음은 타당성에 연루되어 있지만 참과도 밀접하게 관련되어 있다.(125-126)

1.4.2.2 귀납 추론의 옳음

(e1.4.2.2.1) 옳음의 명백한 기준 중에서 연역 추론의 타당성은 추론 규칙과의 일치에 의해 결정된다. 그것은 참과 구분되지만 무관하지는 않다. 연역적 타당성은 전제를 참이라고 가정했을 때 결론의 참이 보장되는 추론이다. 이에 반해 귀납적 타당성은 연역적 타당성의 경우보다 참에서 멀리 떨어져 있다. (논리학자들은 연역 추론의 경우에는 ‘타당하

다/부당하다’라는 개념을 적용하고, 귀납 추론의 경우에는 ‘타당하다/부당하다’가 아니라 ‘강하다/약하다’는 개념을 적용한다. 여기서는 그런 엄밀한 구분을 엄두에 두고 있지 않고 연역 추론이나 귀납 추론이나 공통적으로 ‘타당하다/부당하다’는 개념을 적용하고 있다.) 귀납 추론의 타당성도 연역 추론의 경우와 마찬가지로 결정된다. 귀납 추론 역시 일반적인 규칙에 의해 정당화되고 일반적인 규칙은 다시 받아들여진 특수한 귀납 추론과의 합치에 의해 정당화된다. 즉 만일 예측이 귀납의 타당한 규칙에 합치된다면, 그 예측은 정당화된다. 또한 만일 규칙이 받아들여진 귀납적 실천을 정확하게 규정짓는다면 그 규칙은 정당화된다. 그런데 귀납적인 옳음은 타당성과 전제의 참 이외에 범주화의 옳음이 요구된다. 다시 말하면, 귀납적 옳음은 귀납적 타당성에 조사된 모든 긍정적인 증거가 덧붙여진다고 해도 완전히 보증되지 않는다. 그 증거 진술과 가설이 투사 가능한 술어로 되어 있어야 한다. 그렇지 않은 귀납 추론은 참인 전제에서 거짓인 결론에 도달할 수 있다. 투사 가능한 술어는 곧 옳은 범주화를 의미한다. 그것은 참의 문제가 아니다. 범주화를 하는 것은 그것의 체계에 결부된 것으로 진리값을 가지지 않는다. (귀납 추론의 옳음은 궁극적으로 투사의 문제와 관계되고 다음 절에 나오는 범주화의 옳음과 밀접하게 연관되어 있다. 굿맨은 그의 예전 저작인 『사실, 허구, 그리고 예측』(1955)에서 그는 귀납 추론에 대해 본격적으로 분석한 바 있다. 보다 상세한 설명을 원한다면 그것에 대한 해제를 볼 것을 권한다.)

(q1.4.2.2.2) 귀납적인 옳음은 연역적인 옳음처럼 타당성뿐만 아니라 전제의 참을 요구한다. 그것은 또한 또 다른 것을 요구한다. 우선 옳은 귀납 논증은 참인 전제뿐만 아니라 사용할 수 있는 진정한 증거에 기반을 두고 있어야 한다. 만약 부정적인 사례가 생략된다면 어떤 가설에 대한 긍정적인 사례들에 기반을 둔 귀납 논증은 옳을 수 없다. 조사된 모든 사례들을 고려해야 한다. 연역적인 논증에는 그에 해당하는 요구사항이 없다. 왜냐하면 연역 논증은 아무리 불완전하다 하더라도 참인 전제로부터 그것이 타당하게 진행된다면 옳기 때문이다. // 귀납 논증은 귀납적 타당

성에 모든 조사된 사례를 사용할 것을 덧붙인가 해도 여전히 완전히 특징 지워지지 않는다. [...] 귀납적인 옳음은 증거 진술과 가설이 ‘진정한’ 혹은 ‘자연적인 종으로 되어 있어야 한다. 다시 말해서 나의 용어로 말하자면 “그루색”과 “블린색”과 같은 투사 불가능한 술어가 아니라 “녹색”과 “파랑색”과 같은 투사 가능한 술어로 되어 있어야 한다.(126-127)

(q1.4.2.2.3) 귀납의 옳음은 투사되는 술어의 옳음을 요구하고 그것은 다시 실천에 따라 다양하다. (129)

1.4.2.3 범주화의 옳음

(e1.4.2.3.1) 옳은 귀납적 범주는 어떤 것인가? 우리가 주어진 자료로부터 투사 가능한 술어의 타당성을 결정하는 데 사실 상 그 자료 이외의 관련된 수많은 다른 지식을 사용한다. 이 때의 지식은 실제로 과거에 예측된 것의 기록이나 산물을 말한다. 예를 들어 “모든 에메랄드는 녹색이다.”라는 가설과 “모든 에메랄드는 그루색(grue)이다.”라는 가설에서 전자를 옳은 것으로 선택하는 이유는 무엇인가? (어떤 대상이 시간 t 이전에 관찰되고 녹색이거나 아니면 시간 t 이전에 관찰되지 않고 파랑색이라면 그것은 그루색[grue]이다.) 굿맨은 주어진 증거를 근거로 하여 예측을 할 때마다 우리는 그 증거를 미래에 투사한다고 한다. 그러나 그럴 때 주어진 증거만이 아니라 부가적인 정보를 이용한다. 그 정보는, 과거에 투사한 것의 성공과 실패에 관한 것이다. 이러한 정보를 고려할 때 “녹색”이라는 술어는 오랜 성공적인 투사의 기록을 가지고 있는데 반해 그루색은 그렇지 못하다. 이럴 때 전자는 후자보다 더 잘 고착된(entrenched) 술어라고 한다. 더 잘 고착된 술어는 실질적인 투사에 대한 역사적인 사실에 의존하는 것이다. 더 잘 고착된 술어와 그렇지 않은 술어 사이의 구분은 가설과 증거만으로 가능하지 않다. 여기서 우리는 관찰된 것의 반복적 특징 뿐 아니라 어떤 단어로 범주화하고 있느냐에도 의뢰하고 있다. 귀납적 옳음은 현상의 반복 뿐 아니라 현상 자체를 어떻게 조직화하는가에도 의존하는 것이다. 이 때의 조직화는 언어 사용, 즉

개념 사용에서 결과된 것이지 인간 인식의 본성상 불가피하거나 절대적인 것이다. (굿맨은 그의 예전 저작인 『사실, 허구, 그리고 예측』[1955]에서 범주화에 대해 본격적으로 분석한 바 있다. 보다 상세한 설명을 원한다면 그것에 대한 해제를 보는 것을 권한다.)

(q1.4.2.3.2) 범주화의 옳음은 참과 한결음 더 떨어져 있다. 연역적인 옳음과 귀납적인 옳음은 진리값을 가진 진술과 관계있다. 반면에 범주화의 옳음은 범주나 술어, 혹은 그것의 체계에 결부된 것으로서 진리값을 가지고 있지 않다.(127)

(q1.4.2.3.3) 투사 가능성에 있어서 일차적인 요인은 습관이다. 동등하게 자격이 있는 가설들이 상충하는 곳에서 결정은 보다 더 잘 고착된 술어로 향하게 된다. 명백히 진보를 위한, 즉 새롭고 중요한 연관관계와 구분을 만들어내고 그것을 설명하는 새로운 조직화를 도입하기 위한 여지가 있어야 한다. 관성은 탐구와 창안에 의해 변형되고 다시 고착된 일반적인 ‘배경’ 원리나 메타 원리 등등으로 보존된다. 이런 요인들에 기초하여 사실상 투사 가능성이나 옳은 귀납적 범주화를 정의하는 규칙을 형성하는 것은 어렵고 복잡한 일이다. 귀납적으로 옳은 범주는 일반적으로 과학에 대해 옳은 범주와 일치한다. 그러나 목적에서의 차이는 관련된 종의 차이를 낳는다.(128)

1.4.2.4 재현(representation)의 옳음

(e1.4.2.4.1) 철학적인 논의에서는 ‘representation’을 ‘표상’이라고 옮기지만 예술과 관련된 논의에서는 ‘재현’이라고 옮기는 것이 관례다. 예술에서 올바른 재현은 무엇인가? 그것에 대한 한 가지 답은 그림은 그것이 묘사하는 대상을 닮았을 때 그 재현이 올바르다는 것이다. 다른 답은 재현이 참인 진술을 한다면 올바르다는 것이다. 그런데 굿맨은 이 두 대답이 모두 잘못된 것이라고 주장한다. 첫 번째 답이 잘못된 이유는 재현이 올바른가 어떤가의 문제는 어떤 체계나 준거 틀에 따라 올바르게 묘사하고 있는가의 문제이기 때문이다. 따라서 “이 그림이 올바르게 재현하고 있는가?”라는 물음은 마치 “지구가 움직이는

가?” 라는 물음과 같이 불완전한 표현이다. <모나리자>는 서구의 사실주의 체제 내에서는 올바른 묘사일 수 있다. 그런데 사실적이라고 불리는 서구의 재현 체제만이 사실적인 것은 아니다. 우리는 우리에게 익숙한 체제를 사실적이라고 한다. 사실적이라는 것 올바른 재현이라고 하는 것은 절대적으로 고정된 어떤 것이 아니라 우리의 관습을 준수하는 것이다. 그것은 우리의 습관에 의존하고 있는 것이다. 그래서 어떤 체제에서는 비사실적이라고 간주되는 것이 다른 체제에서는 진정하게 사실적인 것으로 간주되기도 한다. 예를 들어 세잔느의 그림은 르네상스 시대로부터 이어지는 그런 체제에서는 비사실적이지만, 인간 중심의 관점이 아닌 사물 중심의 관점이라는 체제에서는 진정으로 사실적인 것이다. 두 번째 대답이 잘못된 이유는 그림은 진술을 하지 않는다는 점이다.

(q1.4.2.4.2) 재현의 올바름은 기술의 올바름과 마찬가지로 체계나 틀에 따라 다양하다.(130)

(q1.4.2.4.3) 심지어 서술적인 기호판에 대해서도 재료와 서술 방식 간의 일반적으로 명백하고 확고하게 구분할 수 없다는 것을 여기서 우리는 명심해야 한다.(132)

(q1.4.2.4.4) 하나의 그림이 옳게 디자인되었는지 또는 하나의 진술이 옳게 기술하는지 여부는 그림이나 진술, 그리고 그것이 어느 방식으로 기호화하는 것의 조사와 재조사에 의해 테스트되며, 여러 적용에서의 그것의 적합성을 알아봄으로써 그리고 다른 패턴과 진술과의 적합성을 알아봄으로써 테스트된다.(139)

1.4.2.5 예시의 옳음 : 온당한 견본

(e1.4.2.5.1) 추상화의 경우에 그것이 올바른 것인지 어떤지를 판단하는 것은 불가능한 것 같다. 어떤 그림이 어떤 대상이나 사건을 재현한다고 한다면 그 올바름 여부를 그 그림이 채택한 틀 내에서 과연 그 대상이나 사건을 지시하는 데 성공하는지의 여부에 의해 판단할 수 있을 것이다. 또한 어떤 감정을 표현한 그림이나 음악의 경우 우리가 그 작품을 통해 그런 감정을 확인할 수 있다면 올바른 표현을 하고 있는 작품이라

고 판단할 것이다. 그런데 어떤 대상이나 사건을 재현하지도 어떤 감정을 표현하지도 않는 그림은 무엇인가? 그것이 올바른 것인지 어떻게 말할 수 있는가? 굿맨은 추상적인 그림은 어떤 속성을 예시하는 것이라고 분석한다. 즉 몬드리안의 <빨강과 파랑의 콤포지션>이라는 작품은 선과 색, 어떤 구성 자체를 예시하고 있다. 그 그림이 그런 속성을 성공적으로 예시한다면 그것은 올바른 예시가 된다.

(q1.4.2.5.2) 추상적인 작품의 옳음 혹은 비 추상적인 작품의 비지시적인 측면의 옳음은 참과 동일하지도 않고 그것과 전적으로 무관하지도 않다. 그 양쪽의 옳음은 옳음의 보다 더 일반적인 개념의 하위 종들이다.(133)

(q.1.4.2.5.3) 이런 의미에서 온당한 견본은 패턴이나 혼합체 혹은 전체나 그 이상의 견본이 가진 다른 관련된 특질에 올바르게 투사될 수 있는 것이다. 그런 온당함이나 투사 가능성은 투사와 전체 혹은 그 이상의 견본의 실제적인 특질 사이의 일치를 요구하거나 보장하지 않는다. 오히려 그것은 견본을 해석하는 데, 즉 견본으로부터 문제되는 특질로 나아가는 데, 또 그 특질이 투사 가능한 것인지의 여부를 결정하는 데 좋은 실천과 일치하고 있다. 좋은 실천은 좌절과 창안 속에서 끊임없이 수정되는 습관에 의존한다. [...] 일상적인 귀납에서뿐 아니라 여기서도 고착과 새로움이 주요한 요인이다. 그것은 무엇이 예시되는지, 견본이 제대로 채택되었는지, 그리고 견본들 중 무엇일 일치를 만들어내는지 결정하는 데 관여한다.(135-136)

1.4.2.6 옳음의 보다 일반적인 개념 : 적합성과 작동함

(e.1.4.2.6.1) 굿맨은 구체적이 옳음 뿐 아니라 일반적인 의미에서의 옳음이 무엇을 의미하는지 설명한다. 그것을 간단히 말한다면 적합성과 작동함이다. 굿맨이 의미하는 적합성은 맥락, 담론, 혹은 기존의 사용하고 있는 다른 기호와 들어맞는가 하는 것이다. “동등한 지위를 지닌 요소들 간의 단순한 적합이 아니라 각 새로운 요소의 이미 채용된 배경이나 장치, 혹은 구조에 적합함이다.”(『철학과 예술, 과학에 있어서의 재

구상』, 160) 어떤 기호 사용이건 이미 채택된 개념 틀과 다른 기호 사용과 서로 적합하다면 그것은 옳은 것이다. 다시 말해서 옳은 재현, 예시, 표현 등은 주어진 개념 틀 내에서 서로 일관되고 모순을 일으키지 않으면서 잘 작동하는 것이다. 기호판도 마찬가지다. 우리는 목적에 따라 맥락에 따라 기호판을 선택하는데 어떤 기호판이 옳은가 하는 것은 그 목적과 맥락에 그 기호판이 적합한가에 의존한다.

(q1.4.2.6.2) 그런 문제를 제쳐둔다면, 그것이 세계에 적합하다면, 진술은 참이고, 기술이나 묘사는 올바르다. 그리고 언어적이건 그림이건 허구적인 기호판은 만약 그것이 은유적으로 구성될 수 있다면 어떤 세계에 대해 올바르다. 기술적이고 재현적인 옳음을 참 아래 포섭하려고 하기보다 참을 적합성이라는 옳음의 일반적인 개념 아래에 포섭시키는 것인 낫다고 생각한다.(132)

(q1.4.2.6.3) 간단히 말하자면, 진술의 참과 디자인, 소묘, 어법, 리듬의 기술, 재현, 예시, 표현의 옳음은 일차적으로 적합성의 문제다. 어떤 식이든 지시되는 것에, 다른 제작에, 조직화의 양태와 방식에 적합함 말이다. 기호판이 적합하게 들어맞는 세계를 만드는 데 기호판의 역할이 인정될 때 기호판이 세계에 적합함, 세계가 기호판에 적합함, 기호판이 다른 기호판들과 적합함 사이의 차이는 사라진다.(138)

(q1.4.2.6.4) 옳은 기호판을 찾기 위해 사용되는 과정과 테스트는 연역 추론과 귀납 추론에서부터 정당한 견본을 찾아내는 것을 거쳐 견본들 간의 일치율을 찾는 것에 이르기까지 포괄적이다.(138)

(q1.4.2.6.5) 대부분의 다른 다양한 옳음에 관여하고 있는 범주의 옳음은 실천과의 적합성의 문제다. 조직화가 없다면 즉 진화하는 전통에 의해 결과 되는 관련된 종의 선택이 없다면 범주화의 옳고 그름도 귀납추론의 타당성과 부당성도 존재하지 않는다. 과학자들의 의견이 정당한 견본과 그렇지 않은 견본 간의 근본적인 논쟁으로 되어 있지 않다면 견본들 간의 일치와 불일치도 존재하지 않는다. 따라서 옳음에 대한 그런 테스트를 정당화하는 것은 그 테스트들이 신뢰할 만하다는 것을 보이는 것이 아니라 그것들이 권위적이라는 것을 주로 보이는 데 있을 수 있다.(138-139)

(e1.4.2.6.6) 우리는 참이나 옳음이 영원하다고 생각한다. 그러나 곳

맨은 옳음을 그 때 그때의 수용가능성으로 이해하고 있다. 우리가 지금 이 확보할 수 있는 정보에 의해 어떤 것이 수용 가능하다는 판단을 내리는 것이 모순되지도 않고 다른 믿음과 합치하지만 새로운 발견을 함으로써 그 상황이 달라질 수 있다. 그러므로 옳은 것이 절대적이라고 생각하는 것은 잘못이다.

(q1.4.2.6.7) 우리는 참과 옳음은 영원하다고 생각하는 반면에 테스트는 일시적이다. 다수의 다양한 테스트를 통과하는 것이 수용가능성을 증진시킨다. 그러나 한 때 최대한 수용 가능한 것이 나중에 수용 가능하지 않은 것이 될 수 있다. 옳음과 그것을 위한 모든 테스트 간의 간극은 옳음을 궁극적인 수용 가능성이라고 구성함으로써 다리를 놓을 수 있음을 나는 제안했다. 마치 영원성이 궁극적인 존속 가능성으로 구성되는 것과 마찬가지로 말이다. 궁극적인 수용 가능성은 비록 절대적인 옳음처럼 접근할 수 없지만 그럼에도 불구하고 테스트와 그 결과에 의해 설명할 수 있는 것이다.(139)

1.4.3 앎과 이해

(e1.4.3.1) 굿맨은 지식에 대해 토대론적인 정당화를 하는 것을 거부한다. 순수한 관찰로부터 확고한 토대에서 출발하여 지식을 정립해 간다는 것은 그릇된 희망이라고 한다. 그렇다면 그는 지식에 대해 정합론의 입장을 취하는 것인가? 그는 각 기호판들이 옳으려면 적어도 모순 없이 일관되어야 한다는 기준을 제시한다. 그러나 그가 지식에 대한 전통적인 의미의 정합론자로 보기는 어렵다. 그는 참을 얻는 것이 인식적인 유일한 목표라고 간주하지 않기 때문이다. 그는 참을 목표로 하는 전통적인 의미의 지식이 아니라 그보다 훨씬 폭이 넓고 다양한 이해를 인식적인 목표로 삼고 있다. 그래서 그는 지식이라는 말보다는 앎이라든지 이해에 대해 설명하고자 한다. 물론 때로는 지식이라는 단어를 쓰기도 하지만 그것은 전통적인 의미에서가 아니다. 전통적인 의미에서의 지식은 전형적으로 참인 정당화된 믿음으로 정의된다. 그러나 굿맨은 인식적인 목표로서 이것을 요구하지 않는다.

(e1.4.3.2) 그는 『철학과 예술, 과학에 있어서의 재구상』에서 이해를 설명하고 있다. “옳음이 참보다 그 영역에서 보다 더 넓은 것과 마찬가지로 이해는 지식보다 그 영역에서 보다 더 넓다. [...] 이해는 기술(skill), 과정, 성취를 위한 다방면의 용어다. 먼저 이해는 포괄적인 의미에서의 인지적인 능력이라고 불려질만한 것이다. 즉 그것은 탐구하고 고안하며, 식별하고 발견하며 관련시키고 명료히 하고 배열하고 조직하며, 채용하고 테스트하며, 거부하는 능력들의 집합이다. 둘째로 이해는 **하나의 세계, 세계들, 혹은 세계들 중 하나의 세계의** 인지적인 제작과 재 제작을 위해 그런 기술들을 사용하는 과정이다. [...] 이해의 증진은 적절한 기술을 개선시키거나 확대, 세련화 시키기 위해 그것을 적용시키는 데 있다. 셋째로, 어떤 의미에서 지식이 알려지는 것으로 이루어지는 것과 다시 유사하게, 비록 이해되는 것이 언제나 참으로서 믿어지거나 확립되는 것은 아니더라도 인지적인 과정이 성취하는 것이다.” (『철학과 예술, 과학에 있어서의 재구상』, 161-162)

(e1.4.3.3) 전통적인 인식론의 관심인 지식의 추구는 확실한 참으로부터 출발하여 관찰과 실험 등을 통해 다른 참을 찾고자 하는 것이다. 그리하여 기성 세계로서의 실재를 정확히 포괄하는 기술에 도달하고자 한다. 인식의 토대는 의심할 수 없는 것이라고 믿어지며 인식의 목표는 영원하고 초월적인 참이다. 이와 대조로 굿맨이 인식적인 목표로 제시하는 것은 이해의 증진이다. 이것은 마침 현재 채용하고 있는 것으로부터 출발하여 무엇인가 더 넓은 것으로 나아가는 것을 포함하여 새로운 경우들을 서로 적합하게 고려하고 그것들을 통합시키고 조직화하고 제거하고 보충, 삭제 하는 것 등으로 진행된다. 얇은 참이 무엇인지만을 결정하는 문제가 아니다. 많은 얇은 참인 믿음 이외의 것을 추구한다. 우리의 얇이 성장한다는 것은 이해가 증진되는 것을 의미한다. 세계가 발견되는 것이 아니라 제작되는 것이듯이, 안다는 것은 참을 보고하는 것이 아니라 무언가를 재 제작하는 것이다.

(q1.4.3.4) [...] 앎은 무엇이 참인가의 문제인 것만도 아니고 그것이 주가 되는 것도 아니다. [...] 많은 앎은 참된 믿음이나 여하한 믿음이 아닌 다른 어떤 것을 목표로 한다. 우리가 그림 속에 있는 숲에서 이미 알고 있던 얼굴을 발견할 때, 혹은 미술가나 작곡가나 작가에 의해 이미 분류된 작품들 사이에서 양식상의 차이를 구별할 줄 알게 될 때, 혹은 그림이나 협주곡, 논문을 연구하여 예전에는 분간하지 못했던 특질과 구조를 보거나 듣거나 파악하게 될 때 믿음이 변화하기보다는 통찰의 예리함이 또는 파악 영역이 증가한다. 지식의 그러한 증가는 형성, 고정, 믿음에 의해서가 아니라 이해의 증진에 의한 것이다.(21-22)

(q1.4.3.5) 더욱이 만약 세계가 발견되는 것만큼 만들어지는 것이라면, 안다는 것은 보고하는 것만큼 재 제작하는 것이다. 내가 논의했던 모든 세계제작의 과정이 아는 것에 개입된다. 우리가 보았다시피, 움직임을 보는 것은 그것을 생산하는 것이다. 법칙을 발견하는 것은 그것의 밑그림을 그리는 것이다. 패턴을 발견하는 것은 그것을 창안하고 조판하는 일이다. 파악과 창조는 함께 간다.(22)

(q1.4.3.6) 안다는 것과 이해한다는 것은 참인 믿음을 파악하는 것을 넘어서서 모든 종류의 발견하고 고안하는 것을 포괄하는 것으로 보인다.(138)

1.5 상대주의

(e1.5.1) 굿맨은 세계가 존재하는 절대적인 방식이 있다는 입장에 반대한다. 이런 절대주의적 입장을 고수하면서 동시에 불가지론을 주장하는 신비주의자들은 그런 세계의 절대적인 존재 방식은 인간의 어떤 기술에 의해서도 파악될 수 없다고 주장한다. 굿맨은 불가지론을 주장하는 것이 아니다. 그는 절대적인 세계의 존재 방식을 부정한다. 그런 점에서 그의 입장은 회의주의자와 일치한다. 그런데 회의주의는 진리라면 절대적인 진리만이 있을 것이라고 상정하고 그런 것을 인간은 알 수 없다고 하는 입장이다. 그런데 굿맨은 절대적인 참은 알지 못한다 해도 상대적

인 참과 옳음은 인정한다. 절대적인 참이나 절대적인 옳음은 잘못된 믿음에 근거를 두고 있는 것이다. 그는 절대적인 실재는 인정하지 않지만 다수의 기호판으로서의 세계들은 인정하기 때문이다.

(e1.5.2) 굿맨은 세계가 기호판으로서 존재한다고 했다. 그런데 우리가 제작하는 세계 기호판은 하나가 아니라 다수이다. 그 다수들 중 잘못된 것을 제외하고나면 옳은 기호판은 여러 개가 남는다. 이 기호판들 중 어떤 것을 받아들여야 하는가? 그것이 옳다면 여러 가지 기호판을 다 받아들여야 한다. 이 기호판들끼리 서로 환원되지 않는다. 어떤 기호판들은 언어적인 기호 체계를 사용하지도 않고, 또 진술로 되어 있지도 않다. 그것들을 어떻게 하나로 환원시킬 수 있겠는가? 그리고 어떤 기호판들로 환원시켜야 하는가? 실재를 반영한다고 할 수 있는 유일한 기호판은 존재하지 않는다. 물리학, 생물학, 심리학 등은 세계에 대해 서로 환원되지 않는 다양한 기호판을 제시된다. 하물며 이런 과학은 반 고흐의 세계로 환원될 수 없고, 고흐의 세계는 또 다른 화가의 세계로 환원될 수 없다. 또한 과학, 예술, 환경, 우리 자신의 통찰과, 관심, 과거 경험에 의해 정보를 제공받는 우리의 지각에서도 세계의 다양한 기호판을 찾아볼 수 있다. 물론 고흐의 세계는 기술이 아니라 묘사다. 그래서 진리값을 가지지 않으며 기술과 연연시킬 수도 없다. 다수의 다른 세계 기호판이 존재한다. 다수의 다른 세계 기호판들은 독립된 관심과 중요성을 가진다. 그 기호판들은 결코 단일한 기초로 환원되지 않는다. 굿맨은 다원론자로서 오로지 하나의 체계, 즉 물리학만이 세계에 대한 탁월한 체계라는 주장에 반대한다. 그는 물리학 자체는 파편적이며 불안정한 체계로서 다른 체계들이 그것으로 환원된다는 생각은 잘못이라고 생각한다. 예를 들어 콘스터블의 세계나 제임스 조이스의 세계를 어떻게 물리학의 체계로 환원시킬 수 있겠는가? 굿맨은 물리학의 단일한 체계 대신에 다수의 기호판을 받아들이는 것이 엄격함을 훼손하는 일이 아니라고 한다. 그것은 과학에 적용되는 기준보다 결코 덜 정확하지 않은 다른 기준이 있다는 것을 인식하는 것이다. 그는 세계를 기술하거나 묘사하는 기호

체계의 유형과 기능을 분석하고자 한다. 그는 하나의 유일한 기호 체계를 기대하지 않는다. 왜냐하면 세계는 여러 가지 방법으로 제작되기 때문이다. 그것은 세계가 제작되는 공통된 재료가 없는 까닭이다. 굿맨이 논의하는 다수의 세계는 가능 세계가 아니다. 그는 다수의 실제 세계에 대해 논의하고 있는 것이다.

(q1.5.3) 보다 더 충격적인 것은 몇몇의 과학들에서, 다른 화가와 작가들의 작품들에서, 이런 것들에 의해, 여러 상황에 의해 그리고 우리의 통찰, 관심, 과거 경험에 의해 정보를 제공받은 우리의 지각에 있어서 아주 광대한 기호관과 버전이 있다는 것이다. 허구적이거나 그릇된, 의심스러운 기호관을 제거한다 하더라도 나머지 기호관들은 동일하지 않은 새로운 차원을 보여준다. 여기서 우리는 물리학, 생물학, 심리학을 서로 변형시킬 수 있는 산뜻한 증거들의 집합도 없으며 이미 만들어진 규칙도 없다. 또한 우리는 이런 과학들을 반 고흐의 비전으로 또는 반 고흐의 비전을 카나레토의 비전으로 변형시킬 방법도 없다. [...] 극단적으로 대조되는 세계 기호관들은 물론 상대화될 수 있다. 각각의 기호관은 주어진 체계 아래서, 즉 주어진 과학, 주어진 예술가, 주어진 지각자와 상황 하에서 옳기 때문이다.(3)

(q1.5.4) 수많은 세계 기호관은 단일한 기초로 환원될 수 있다는 요구나 가정을 할 수없는 독립적인 관심과 중요성을 가지고 있다. 다윈론자는 반 과학적인 것이 아니라 과학의 가치를 전적으로 수용한다. 그의 전형적인 적은 독점적인 유물론자와 물리주의자이다. 그들은 하나의 체계, 즉 물리학이 탁월하며 포괄적이므로 다른 기호관들은 궁극적으로 그것으로 환원되거나 아니면 거짓인 기호관이나 의미 없는 것으로 거부되어야 한다고 주장한다. 만약 옳은 기호관이 유일한 하나의 기호관으로 환원될 수 있다면, 그 기호관은 타당성의 허울을 가지고 유일한 세계에 대한 유일한 진리로 간주될 수 있을 것이다. 그러나 그런 환원가능성에 대한 증거는 무시할 수 있다. 그런 주장은 불투명하다. 왜냐하면 물리학 자체는 파편적이고 불안정적이며 환원의 유형과 결과는 모호하기 때문이다.(4)

(q1.5.5) 디자인의 옳음과 진술의 참은 마찬가지로 체계에 상대적이다. 라파엘의 세계에서 그른 디자인이 쇠라의 세계에서는 옳을 수 있다. 그것은 마치 조종실에서 보는 스텔러디스의 움직임의 기술이 그릇된 것이지만

객석에서 보면 올바른 것일 수 있는 것과 마찬가지로. 그런 상대성은 결코 주관성과 혼동되어서는 안 된다.(139)

(q1.5.6) 실재론자는 세계가 없다는 결론에 저항할 것이고 관념론자는 모든 상충하는 기호판들이 다른 세계를 기술한다는 결론에 저항할 것이다. 나는 이 견해들이 똑같이 즐겁고 또 똑같이 한탄스럽다. 왜냐하면 결국 그들 간의 차이는 순전히 규약적이기 때문이다.(119)

1.5.1 상대적인 실재와 상대적인 참

(e1.5.1.1) 굿맨의 세계 기호판에 대한 입장은 "세계에 대한 기술의 어떤 한 집합도 — 한 어휘도 — 다른 것들보다 더 참된 것이라고 말할 수 없다. 상이한 기술은 변화하는 우리의 목적 및 실행에 따라 다소간 효험이 있다는 것을 보일 수 있다."라고 정리할 수 있다.(『미국 철학사』, 402) “라이헨바흐처럼 굿맨도 절대적인 확실성을 부정했다. 루이스가 바라던 종류의 개념적인 장치 — 언어 — 와 세계의 어떠한 보증된 관계도 없다는 것이다. 굿맨은 도리어 우리가 발화를 주어진 경험의 파편의 일부로 취급해야 한다고 말했다. 비언어적 경험과 언어적 경험 사이의 관계를 설명하기 위해서 굿맨은 우리가 신호를 나타내는 관계에 대해 생각할 것을 암시하고 있다. 검은 연기와 경적이 나타난 뒤 ‘기차가 온다.’ 는 말이 뒤따른다. 그러나 굿맨은 루이스의 경험적 확실성의 추구 그리고 일련의 신호가 다른 어떤 것보다 더 나올 수 있다는 아이디어를 거부한다. 대신 그는 다양한 언어 들을 일련의 특정한 제한된 집합적 목적을 성취하는 도구로 간주했다. 언어적 경험은 비언어적인 것을 해석하는 데 있어서 실질적으로 우리를 돕는다.” (『미국 철학사』, 403-404)

(e1.5.1.2) 아마도 우리는 실제 세계가 대안적인 옳은 기호판들 중 하나로 간주하고 다른 기호판들은 표준적인 기호판과 다른 방식으로 동일한 세계에 대한 파악한 기호판이라고 생각할 수 있을 것이다. 예를 들면, 물리학자는 물리학이 파악하는 세계를 실제 세계라고 간주하고 다른 기호판들에 대해 다른 목적을 위해 누락되고 첨가되고 다른 점이 강조된

것으로 간주할 수 있다. 또한 현상론자는 지각되는 세계를 근본적인 것이라고 간주하고 다른 기호관들을 과학적, 실용적 혹은 예술적 관심에 의해 단순화되거나 왜곡된 것으로 간주할 수 있다. 그런데 세계를 제작하는 방법 뿐 아니라 실제 자체도 상대적이다. 우리가 어떤 식이든 제작된 세계 이외에 세계 자체에 접근할 수 없으므로 우리에게 의미 있는 실재란 제작된 세계이고, 그것은 다수의 기호관이다. 다수의 세계 기호관들이 있고 그것들은 때로는 서로 대립되기도 한다. 굿맨은 서로 어긋나는 진술들을 동일한 세계의 다른 영역에 한정시켜 각각 적용시킴으로써 그 대립을 해소하기도 한다. 다르게는 대립되는 진술들을 체계나 기호관에 상대화시킴으로써 해소시키는 경우도 있다. 혹은 관점이나 준거 틀에 상대화시킴으로써 대립을 해결할 수 있다. 준거 틀은 진술되는 혹은 기호화되는 내용보다는 진술되는, 혹은 기호화되는 방식에 속하는 것이다. 세계를 기술하든 묘사하든, 세계에 대한 두 기호관은 그것이 채택하고 있는 체계에 상대화할 수 있다. 각 기호관은 주어진 체계 하에서 옳다. 즉 한 기호관은 주어진 과학, 주어진 예술가, 주어진 지각자, 주어진 상황에 대해서 옳다.

(e1.5.1.3) 예컨대, 다음의 대립되는 두 진술을 보자. (1) 지구는 항상 정지해 있다. (2) 지구는 운동한다. 이 두 진술은 서로 대립되지만 공히 참이 될 수 있다고 굿맨은 대답한다. 이 두 진술들은 다른 세계를 기술하고 있는가? 굿맨은 그렇다고 대답한다. 그는 이 두 진술은 생략된 표현이라고 한다. 이 진술들을 완전하게 표현하면, (1) “태양은 A라는 준거 틀(frame of reference) 하에서 항상 움직인다.” 와 (2) “태양은 B라는 준거 틀 하에서 결코 움직이지 않는다.” 라는 진술이 된다. 지구 중심적이 체계에서는 (1)이 참이고, 태양 중심 체계에서는 (2)가 참이다. 그러나 이때 문제되고 있는 체계를 덧붙이지 않으면 (1)과 (2)는 지구가 움직이는지 아닌지에 대해 아무 것도 말하고 있지 않다. 우리는 어떤 준거 틀이든 그것으로부터 독립적으로 무언가를 기술하거나 기호화할 수 없다. 그 어떤 것을 기술하건 혹은 기호화하건 우리는 기술하는, 혹

은 기호화하는 방식에 제한되어 있기 때문이다. (1)과 (2)를 각각 (3) “지구는 태양에 상대적으로 회전한다.” (4) “태양은 지구에 상대적으로 회전한다.” 라고 쓸 수 있다. 그런데 (3)과 (4)는 지구가 움직인다는 것도 태양이 정지한다는 것도 함축하지 않는다. 이 진술들은 다시 (5) “지구와 태양의 공간적 관계는 정식 f에 따라서, 시간에 따라서 다양하다.” 고 나타낼 수도 있다. 이 모든 대답에 대해 절대적인 참의 기준에 의한 해결은 공허하다. 주어진 대상이 운동하는지 정지하는지 절대적으로 말 할 수 없기 때문이다. 단지 상대적인 위치에서 변화를 기술할 뿐이기 때문이다. 준거 틀이란 필수 불가결한 것이다. (5)와 같은 중립적으로 보이는 진술로는 실제 천문학자가 자신의 관찰을 수행하는데 아무 것도 할 수 없기 때문이다. 그래서 (5)와 같은 방법으로 문제를 해소하는 것은 세계-기호관을 제작하는 일과는 거리가 멀다. 그것은 구체적인 세계에 대해 논의하고 있지 않다. 이것을 두고 굿맨은 ‘세계가 없는 기호관’ 이라고 한다.

(e1.5.1.4) 그는 기호관들은 각각 실제적인 세계이지 가능 세계가 아니라고 한다. 그렇다면 다수의 실제 세계는 어디에 있는가? 굿맨은 다수의 세계는 시간과 공간으로 나뉘어져 있지 않다고 한다. 왜냐하면 시간과 공간이란 하나의 세계 내에서 배열짓는 방식으로서 상이한 세계 기호관들의 시간과 공간을 더 넓은 시간과 공간으로 포괄할 수는 없는 일이다. 또한 세계가 존재하는 유일한 방식을 다수의 방식들의 연언으로 성취할 수도 없다. 연언 자체도 특정한 체계에 고유한 것이기 때문이다.

(e1.5.1.5) 굿맨은 실재론도 관념론도 옹호하지 않는다. 그의 입장은 경험주의도 합리주의도 아니다. 그의 입장은 “하나의 주의가 아니고 — 모든 것 혹은 그 어떤 것도 비실제적이라고 말하지 않으며 — 오히려 주의들 사이 대부분의 쟁점에 대해 개의치 않는 태도” (『마음과 다른 물질에 대하여』, 43)를 견지하고 있다. 그는 세계가 기호관으로 용해되는 것을 보며 세계 기호관들이 세계에 다름 아니라고 하는 것에서 실재론을 부정한다는 것을 알 수 있다. 그가 관념론자가 아닌 것은 세계를 단순히

우리의 정신이 만들어내는 것은 아니라고 한다. 기호판은 작동해야 한다.

(q1.5.1.6) 우리는 실제적인 세계를 대안적인 옴음 기호판들 중 어느 하나(혹은 어떤 원리에 의해 환원가능하고 번역 가능한 그 세계들의 무리)로 간주하고 다른 세계들을 표준적인 기호판과는 다양하게 다르지만 동일한 세계에 대한 버전들로 간주할 수 있을 것이다. 물리학자는 자신의 세계를 실제적인 것으로 간주하고 다른 기호판의 삭제, 첨가, 불규칙성과 강조를 지각의 불완전성, 실천의 급박함, 혹은 시적인 자유라고 돌린다. 현상론자는 지각적인 세계를 근본적인 것이라고 간주하고, 다른 기호판의 삭제, 추상, 단순화 그리고 변형을 과학적, 실천적, 혹은 예술적인 관심에서 결과된 것으로 간주한다. 일상적인 사람들에게 과학, 예술, 지각에서 나온 기호판들은 그가 과학적 예술적 전통의 편린으로부터 또 자신의 생존 투쟁으로부터 날림으로 만들어진 친숙하게 쓸모 있는 세계와는 다소 거리가 있다. 실로 이런 세계가 자주 실제적인 것으로 간주되는 세계다. 왜냐하면 그림에서의 리얼리즘처럼 세계의 실재는 대개 습관의 문제이기 때문이다.(20)

(q1.5.1.7) 악명 높은 절대주의자 이외의 그 누구에게나 대안적이고 명시적으로 상충하는 기호판들이 종종 참에 대해 유효하고 동등한 주장을 제시한다. 우리는 그 어떤 진술이라도 같은 세계 내에서 참이라고 간주하지 않고서는 (모순된 진술로부터 모든 진술이 도출되니까) 상충하는 진술들이 같은 세계 내에서 참이라고 간주할 수 없다. 그런데 그런 세계는 불가능하다. 따라서 우리는 명시적으로 상충하는 두 기호판들 중 하나를 거짓인 것으로 거부하거나, 아니면 그것들을 다른 세계 내에서 참인 것으로 간주하거나 아니면 그것들을 타협시킬 수 있는 다른 방법이 있다면 그것을 찾아야 한다.(110)

(q1.5.1.8) “대립되는 참들 간의 불일치에 원인이 되는 제 특질들을 제거해 버리면 우리에게서 사물, 사실, 세계가 없는 기호판 외에는 남는 것이 없다.” (119)

1.5.2 제한과 목적을 가진 구성적 상대주의

(e1.5.2.1) 굿맨이 실재에 대해 견지하는 입장은 상대주의이다. 그런데 이 상대주의는 무엇이나 좋다는 것은 아니고 제한이 있는 상대주의다. 그는 비록 수많은 대안적인 기호판들을 수용하지만 그것들이 옳은 것이기 때문에 수용한다. 그 어떤 기호판이라도 좋다는 것은 아니다. 옳은 기호판만이 세계로 간주될 수 있다는 것이다. 물론 그는 옳은 기호판과 그른 기호판을 구분하는 기준을 제시한다. 그래서 그의 상대주의는 과격한 것이기는 하지만 엄격한 제한을 가지고 있는 상대주의다. 또한 그의 상대주의는 구성주의의 성격을 띠고 있다. 상대적인 세계는 우리가 어떠한 개념 틀, 기호 체계, 기호화의 방식, 세계를 제작하는 방식을 선택하느냐에 따라 우리에게 의해 구성된 것이다. 그런데 그 기호들과 개념 틀, 기호 체계는 서로 잘 부합되고 잘 작동해야 하기 때문에 전적으로 우리 자의대로 만들 수 있는 것도 아니다. 그러나 우리가 해석하고, 분류하고, 조직화하고, 구성할 여지가 있는 것이다. 기호 체계와 기호화는 다르게 자신의 기능을 수행하겠지만 어떤 것은 엄격하고 어떤 것은 덜 엄격한 것은 아니다. 각 기호화와 기호 체계는 그것이 기능하는 원리가 있다.

(e1.5.2.2) 물론 언제나 모든 기호판이 우리에게 동등한 지위를 가지지는 않는다. 어떤 목적과 필요에 따라 우리는 기호판을 선택하기 때문에 전반적으로는 우열을 가릴 수 없는 기호판들이 특정한 맥락에서는 선택된다. 그렇지만 우리가 잊지 않아야 할 것은 그 때 선택된 기호판이 유일하게 절대적인 세계가 아니라는 점이다. 예를 들어 항해를 하는 사람은 태양 중심적인 체계가 아니라 지구중심적인 체계를 선택한다. 그가 그 목적을 수행하는 데에는 그 체계를 채용하는 것이 적합하다. 그렇지만 그것이 지구나 태양의 운행에 대해 절대적인 진리라고 생각하면 곤란하다.

(q1.5.2.3) 물리학 이외의 기호판에 대한 다원론자의 수용이 엄격함을 완화시키는 것을 함축하지 않는다. 그것은 과학에서 적용된 표준만큼 정확한 표준이 지각적, 회화적, 혹은 문자적 기호판에서 드러나는 것을 평

가하는데 적합하다는 것을 인식하는 것이다.(5)

(q1.5.2.4) 그렇다면 알갛게도 **하나의** 세계를 향한 우리의 열정은 다른 시간에 다른 목적을 가지고서 **수많은** 다른 방식으로 만족된다. 움직임, 유도, 강조, 배열 뿐 아니라 심지어 실재조차도 상대적이다. 옳은 기호판과 실제적인 세계가 다수라는 것이 옳은 기호판과 그른 기호판의 구분을 없애지 않는다. 그것은 또한 그른 기호판에 대응하는 단지 가능한 세계를 인정하는 것도 아니다. 그것은 또한 모든 옳은 대안들이 모든 혹은 그 어떤 목적에 대해서도 동등하게 유효하다는 것은 아니다.(20-21)

(q1.5.2.5) 더욱이 대안적인 세계를 인정하는 용이함은 새로운 탐구의 길을 열어주고 시사하지만 모든 세계를 기꺼이 환영하는 것은 그 어떤 세계도 만들지 못한다. 수많은 준거 틀을 사용할 수 있다는 것을 인정하는 것은 천체의 움직임에 대한 그 어떤 지도도 우리에게 제공할 수 없다. 대안적인 근거가 적합하다는 것을 수용하는 것은 그 어떤 과학적 이론이나 철학적인 체계를 생산하지 못한다. 다양한 방식으로 본다는 것을 알아차리는 것은 어떤 그림도 그리게 하지 못한다. 넓은 마음이 고된 작업을 대체하지 못한다.(21)

(q1.5.2.6) 내가 지금까지 말한 것은 급진적인 상대주의를 향한다, 그러나 엄격한 제한이 부과되어야 한다. 참이거나 옳은 수많은 대안적인 세계 기호판을 기꺼이 받아들이는 것은 모든 것이 좋다는 것을 의미하지 않는다. 또한 긴 이야기나 짧은 이야기가 마찬가지로 참이 거짓과 이제 더 이상 구분되지 않는다는 것을 의미하지 않는다. 그것은 참이 이미 만들어진 세계(a ready made)와의 대응과는 다른 방식으로 파악된다는 것을 의미한다. 비록 우리가 기호판을 만듦으로써 세계를 제작하지만, 목수가 나무 조각을 임의로 함침으로써 의지를 만들지 않듯이 우리는 기호를 임의적으로 함침으로써 세계를 제작하지 않는다. 내가 지지하는 다수의 세계는 참이거나 옳은 기호판에 대응하고 그것에 의해 만들어진 실제적인 세계다.(94)

(q1.5.2.7) 다수의 대안적인 세계 기호판을 인정하는 것이 무엇이든 좋다는 정책을 의미하는 것은 아니다. 옳은 기호판과 그른 기호판을 구분하는 기준이 보다 더 중요해진다. 그렇다면 어떤 기준이 있는가? 타협할 수 없는 대안들을 묵인하는 것은 참을 다른 관점에서 보게 한다. 또한 진술하지 않고 심지어 그 어떤 것도 기술하거나 묘사하지 않는 기호판과 시각을 포함하도록 우리의 시야를 넓히는 것은 참과 다른 기준을 고려하도록

요구한다. 참은 때로는 적용할 수 없고, 거의 충분하지 않다. 그리고 참은 때로는 경쟁하는 다른 기준에 양보해야 한다.(107)

(q1.5.2.8) 상이한 범주화를 채용하고 있는 기호관들 중 선택하는 것은 상이한 준거 틀을 채택하고 있는 운동에 대한 기술들 중에서 선택하는 것처럼 주로 편의를 위한 것이다. 결국 우리가 태양 중심적인 체계를 지구 중심적인 체계로 번역할 수 있듯이, 우리는 우리의 일상적인 귀납 논증을 “그루색”과 “블린색”과 같은 용어로 다소 부자연스럽게 재 진술할 수 있을 것이다. [...] 그럼에도 불구하고 편재의 실천에 따르면 우리가 귀납 추론을 하는데 만드는 선을 표시하는 것으로서 파랑색-녹색의 범주화는 옳고 그루색-블린색 범주화는 옳지 않다.(128)

2. 세계제작으로서의 예술

2.1 기호 체계로서의 예술

(e2.1.1) 굿맨은 기술적인 언어 뿐 아니라 다른 다양한 기호들의 기능에 깊은 관심을 표명하고 다양한 기호 체계들을 분석한다. 예술은 과학과 또한 우리의 지각과 더불어 기호 체계의 일종이다. 과학이라는 기호 체계는 단일한 것이 아니라 물리학, 화학, 생물학 등의 하위 기호 체계로 되어 있다. 예술도 다른 기호를 사용하는 하위 기호 체계로 다시 나뉜다. 문학은 언어로 된 기호 체계를 사용한다. 음악은 소리로 된 기호 체계이고 미술은 그림으로, 무용은 몸짓으로 된 기호 체계이다. 이런 기호 체계는 서로 상이한 기호를 가지고 있으며 그 기호가 기능하는 방식도 다양하다.

2.1.1 미술에서의 기호화의 유형

(e2.1.1.1) 예술에서 어떤 것이 다른 것의 기호로서 기능할 때, 즉 어떤 것이 다른 것을 기호화하는 여러 가지 방식이 있다. 여기서 굿맨은 그림 기호에 대해 언급하고 있다. 그림뿐만 아니라 모든 형태의 기호 체계에 대한 굿맨의 보다 상세하고 전체적인 분석은 『마음과 다른 물질에 대하여』, 『예술의 언어들』에 나타나 있다. 여기서는 주로 그림이 몇 가지의 기호화의 방식을 가지고 있다는 것을 거론한다. 그림은 어떤 식의 기호화를 하는가? 그림 기호의 기능 중 하나가 재현이다. 이런 기호화의 방식에서는 기호가 그것은 특정한 대상을 지시하는 것을 목표로 한다. 이것 이외에 기호는 어떤 것의 견본이 됨으로써 다른 것을 예시하는 방식으로 기호화한다. 한 가지 흥미로운 것은 굿맨은 이 외에도 우리가 흔히 예술에서 감정을 표현한다고 하는 것을 기호화의 한 방식으로 분석하고 있는 점이다. 감정을 표현한다는 알고 보면 은유적인 방식으로 어떤

속성을 예시하는 것이다.

(e2.1.1.2) 굿맨은 기호화의 유형을 다른 용어로 지칭(reference)의 유형이라고 쓰고 있다. (『마음과 다른 물질에 대하여』 55-71) 다른 언어 철학자들은 보통 지칭(reference)이라는 말로 의미하는 바는 굿맨에게는 기호화의 한 유형인 지시(denotation)에 해당한다. 굿맨에게 지칭(reference)이란 모든 종류의 기호화의 관계를 의미한다. 즉 어떤 것이 어떤 것을 대리하는(stand for) 것을 포괄하는 아주 일반적인 의미로 사용되고 있다. 따라서 현대 언어 철학에서 논의되는 지시 이론(theory of reference)의 지시(reference)보다 훨씬 더 포괄적인 개념으로 사용되고 있다는 것을 유의해야 한다. 다시 말해서 지칭(기호화)의 유형에는 지시, 예시가 있는데 이것은 다시 직설적인 지시와 은유적인 지시, 직설적인 예시와 은유적인 예시로 나뉜다. 다른 언어 철학자들이 주로 논의하는 지시는 그의 분류에서는 직설적인 지시에 해당한다. 굿맨은 언어는 여러 기호화의 한 방식으로 보고 있으므로, 언어만이 유일한 기호도 아니고 또 다른 기호가 따라야 할 이상이나 표준도 아니다. 그것은 여러 가지 기호화하는 기능을 가진 기호 체계인 것이다.

(e2.1.1.3) 그는 지칭의 방식과 근원을 구분한다. 즉 어떻게 해서, 언제, 누구에 의해 지칭 관계가 성립하는가 하는 문제와 별개로 기호 관계의 여러 가지 방식을 고찰할 수 있다는 것이다. 굿맨은 언어 행위나 지시의 인과론 등을 다루는 것이 아니라 지칭, 즉 기호 관계의 본성과 그 다양성을 다루고 있다.

(q2.1.1.4) 우리는 앞서 지시하지 않는 것도 여전히 예시나 표현에 의해 지칭할 수 있다는 것을 보았다. 또한 비 기술적인, 비재현적인 작품이라 할지라도 그것이 직설적으로나 아니면 은유적으로 소유하고 있는 특질에 대해 기호로 기능한다는 것을 보았다. 공유하고 있든 아니면 공유할 수 있는 형태든 색깔이든 감정이든 — 그것은 종종 눈에 띄지 않고 무시되는데 — 그것의 건본이 됨으로써 그래서 주목을 집중시킴으로써 그런 작품은 이런 특질에 따라 우리의 익숙한 세계를 재 조직화한다. 즉 새로운 식별과 통합을 첨가하고 삭제하고 야기하면서 속성들을 재배열한다. 실로 기호는 이미 다양하게 언급된 세계제작의 어떤 혹은 모든 방식 속에

서 지시를 통해서 뿐만 아니라 예시와 표현을 통해서 작동한다.(105-106)

2.1.1.1 재현(representation)

(e2.1.1.1.1) “어떤 그림이 재현하기 위해서는, 그 그림은 대상에 대한 기호이며, 그 대상을 대리하고(stand for) 지시(refer to)해야 한다.”(『현상의 구조, 5) 재현은 기호화의 유형 중 기술하고 도표화하는 것과 더불어 지시(de-notation)의 일종이다. 재현은 다른 말로 회화적 지시(pictorial denotation)라고 한다. 이런 지칭은 통사론적으로도 의미론적으로도 조밀한 기호 체계에 의한 것이다. 전통적으로 재현을 지시(denotation)의 문제가 아니라 유사성의 문제로 보았다. 그러나 굿맨은 유사성과 재현은 다르다고 주장한다. 유사성은 재귀적이고 대칭적이나 지시는 그렇지 않다. 어떤 그림이 다른 그림을 재현한다고 할 때 그 두 대상이 유사성에 의존하고 있지 않다는 것이다. 사실상 유사하다는 말은 공허한 술어일 수 있다. 모든 사물은 다른 사물과 유사할 수 있기 때문이다. 한 걸음 양보해서 설사 유사성이라는 말이 공허하지 않다고 하더라도 그것은 고정된 속성의 집합이라는 관점에서 정립될 수 없고, 변화 가능한 목적에 따라 상대적으로 주장될 수 있는 것에 불과하다. 두 대상이 유사하다고 주장하는 데 관련되는 속성은 염두에 두고 있는 목적에 따라 선택되는 것이다. “모든 지각과 마찬가지로 유사성의 지각도 의도적인 것이며, 우리가 그것에 부여하는 개념, 믿음, 기술에 결정적으로 의존하고 있다.”(David Novitz, “Picture, Fiction and Resemblance”, *The British Journal of Aesthetics*, 1982) 예를 들어 원근법으로 그려진 그림이 실제 세계를 있는 그대로 재현했다는 것에 굿맨은 동의할 수 없다. 흔히 가장 이상적이고 표준적이라고 여기는 원근법도 실은 관습에 의한 것이지 절대적인 것은 아니다. 흔히 세잔느를 비롯한 화가의 눈은 순수성을 추구하고자 하지만, 가장 중성적인 눈과 가장 편향된 눈의 차이는 얼마나 해석을 많이 하고 있는가의 차이가 아니라 어떻게 해석을 하고 있는가의 문제다.(『예술의 언어들』, 8-9)

(e2.1.1.1.2) 굿맨은 재현이 유사성을 모사하는 것이라는 모사 이론을 반박한다. 우리가 어떤 것을 모사하게 되는 것은 대상이 존재하는 한 국

면이지 자유롭고 순수한 눈으로 본 절대적인 것을 기록하는 것이다. 눈이 어떻게 보는가뿐만 아니라 무엇을 보는가 하는 것도 우리의 욕구와 선입견에, 또는 우리가 채택하고 있는 개념 틀이나 기호 체계에 상대적이다. 우리가 어떤 것을 본다는 행위는 해석과 상호의존적이며 지각의 기본 메카니즘은 우리의 습관과 관례에 밀접하게 연관되어 있다.

(e2.1.1.1.3) 어떤 대상을 재현할 때 우리는 대상에 대한 기호판, 즉 구성물을 성취하는 것이다. 굿맨은 결국 지시(denotation)가 재현의 핵심이라고 주장한다. 정립된 속성의 유사성이 없다면 그림이 유사성을 묘사하기 때문에 어떤 것을 재현하는 것이 아니다. 어떤 그림은 다른 것을 지시(denote)하는 데 성공한 결과 유사성이 획득된다는 것이 올바른 순서다. 그는 재현은 유사성을 야기시키는 경향이 있으므로 유사성은 재현의 근원이 아니라 재현의 부산물이라고 관계의 방향을 역전시킨다. 유사성은 기호 관계를 성립시키는 필요조건도 충분조건도 아니다. 재현이 지시(denotation)의 일종이라고 했는데 그렇다면 허구적인 대상을 재현하는 것은 가능하지 않은가? 허구적인 대상은 어떤 것도 지시하지 않는다.

“[...]에 대한 그림” “[...]을 재현한다” 는 것은 2항 술어의 형태를 가지고 있다. 그런데 허구적 대상에 대한 재현을 나타내는 “인어의 그림”, “황금 산을 재현한다” 는 것은 더 이상 분리할 수 없는 1항 술어이다. 따라서 이 경우 부분을 양화할 수 없다. 또한 어떤 그림이 황금 산을 재현한다는 사실로부터 황금 산이 존재한다는 것을 추론할 수 없다, 그런 그림은 아무 것도 지시하지 않는 재현이다. 이 말은 굿맨이 이제까지 설명한 것과 모순되어 보인다. 굿맨은 어떤 그림이 무언가를 재현한다고 하는 것은 두 가지 뜻을 가지고 있다고 한다. 첫째, 그 그림은 무언가를 지시한다는 것이고, 둘째, 그 그림이 어떤 종류의 것인가를 말하는 것이다. 첫 번째 것은 고유한 의미의 재현이고 두 번째 것은 허구적 대상의 재현에 해당한다. 두 번째 경우는 어떤 그림이 무엇을 지시하는지 우리가 알지 못하는 미결정적인 지시도 포함한다. 일상 언어에서 어떤 것을 재현한다는 경우를 요약하면, 예를 들어 어떤 사람을 재현하

는 그림은 그 사람을 지시한다는 것이다. 또 어떤 그림이 허구적인 인물을 재현한다고 한다면, 그 그림은 인물-그림이다.

(e2.1.1.1.4) 재현은 이미 존재하는 것의 모사나 모방의 문제가 아니라 대상을 분류하는 문제다. 그것은 이미 존재하는 구조를 수동적으로 보고 하는 것이 아니라 선택을 포함하는 행위다. “자연적인” 종이란 절대적으로 주어진 것이 아니라 우리가 선택하고 기호를 부여하는 데에 보다 고정된 습관에 불과한 것이다. 재현은 어떻게 분류하느냐에 따라 관계를 성립시키고 대상을 분석하면 세계를 조직화한다. 예술가는 신선하고 의미 있는 관계를 파악하고 그것을 명시하는 수단을 고안하는 사람이다. 그것을 얼마나 잘 하느냐에 따라 재현은 효과적이고 계몽적이 된다. 만약 어떤 그림이 통상적인 성질이 부여되기를 거부한다면, 그것은 이제까지 간과된 유사성을 상이성을 나타내고 익숙하지 않은 연상 작용을 일으켜 우리의 세계를 재 제작하는 것이다. 그런 그림은 마치 과학에서의 결정적인 실험과 같이 지식에 독창적인 기여를 한다. 효과적인 재현은 창안이므로 창조적인 것이다. 요약하면, 재현은 기술과 더불어 지시에 포섭되는 것이다. 그것은 단순히 반영하거나 모사, 혹은 모방이 아니다. 그것은 비 지시적인 것과 대조되는 것이다. 어떤 그림이 사실적인가의 여부는 전적으로 어떤 체계가 그 때의 기준이 되고 있는가에 의존한다. 리얼리즘은 그림과 그것의 대상 사이의 항상적이고 절대적인 관계가 아니라 그림에 사용된 재현 체계와 기준 체계 사이의 관계의 문제이다. 따라서 어떤 그림이 얼마나 사실적이냐 하는 것은 어떤 기준 체계를 가지고 있느냐에 달린 문제다. 재현은 기호에 의한 분류 방식이며 기호의 적용은 체계에 상대적이다. 대안적인 체계들이 항상 있으며 그 선택을 제한할 것은 없다. 그러나 어떤 체계가 일단 선택되고 나면 어떤 대상이 어떤 그림에 의해 재현되는가 하는 것은 적합성의 문제다. 즉 그림이 재현하는 것에 대한 정보는 관례적으로 정립된 체계의 산물이다. 예를 들어 우리가 세잔느의 재현 방식에 익숙해 있다면 그의 그림이 적합하게 재현하고 있다고 판단할 것이다.

2.1.1.2 예시

(e2.1.1.2.1) 예시는 비 지시적 지칭(non-denotational reference) 중 극히 중요한 것이며 흔히 간과된다. 이것은 견본에 의해 그것의 특질을 지시하는 것으로 지시와 반대 방향으로 작용한다. 즉 지시는 부호에서 그것이 지시하는 대상으로 적용된다. 반면에 예시는 그 부호가 작용되는 어떤 특질이다. 예시는 역으로 된 지시를 포함하는 것이지 결코 그것과 동일하지 않다. 왜냐하면 예시는 선택적인 것이다. 그것은 기호와 그 기호에 의해 소유되는 속성 중 특정한 것 사이에만 획득되므로 어떤 사물이 단지 어떤 속성을 소유하고 있다는 것만으로는 예시가 되지 않는다. 예컨대 양복점의 옷감 팜플렛은 그것이 소유하는 동시에 지시하는 속성만을 예시한다. 어떤 것이 다른 것의 예시가 되기 위해서는 어떤 특질의 소유와 동시에 그것에 대한 기호 관계도 성립되어야 한다. 어떤 특질을 소유하는 것은 내적인 것이지만, 다른 것을 지시하는 것을 그렇지 않다. 어떤 기호의 어떤 속성이 예시되느냐 하는 것은 기호 체계에 의존한다. 예시는 견본과 어떤 기호 사이에서 획득될 수 있는 관계로서 기호만이 예시될 수 있다. 기호는 언어 체계에서의 기호, 즉 술어만을 의미하는 것은 아니다. 술어 이외에 회화적 도표적 기호 체계의 기호들도 술어처럼 예시될 수 있다. 어떤 기호가 지시하기 위해서는 기호 관계를 맺기만 하면 된다. 그러나 예를 들어 내 스웨터가 어떤 술어를 예시하기 위해서는 그 스웨터도 그 술어에 의해 지시되어야 한다. 다시 말해서 지시에서는 두 요소가 한 방향으로 기호 관계를 함축하지만, 예시의 경우에는 쌍방향의 기호 관계를 함축한다. 옷감 조각이 어떤 옷감의 견본이 되는 경우 무엇을 예시하느냐가 분명히 드러나는 반면, 시나 그림이 예시하는 것이 무엇인지 발견하는 데에는 시간과 훈련, 심지어는 재능이 필요하다. 실제 예술작품을 가지고 설명하자면 순수 회화는 어떤 대상을 재현하지도 감정을 표현하지도 않는다. 그것은 그 작품이 예시하는 속성들을 선택하여 제시한다. 어떤 것이 어떤 속성을 예시한다는 것은 그 속성을 소유할 뿐 아니라 그것

이 다른 것의 견본이 된다는 것이다. 그래서 굿맨은 순수 회화도 역시 기호화의 일환이라는 것을 주장한다. 즉 예시도 재현이나 표현 못지않은 기호화의 방식이라는 것이다.

(q2.1.1.2.2) 예시는 비록 그것이 예술작품의 가장 흔하고 중요한 기능들 중 하나이지만 가정 덜 주목받고 이해된 것이다. [...] 어떤 속성을 단순히 소유하는 것은 예시에 도달하지 못한다. 예시는 소유한 것에 의해 소유된 속성을 지칭해야 한다. 예시가 지시(혹은 기술이나 재현)와 명백히 다르지만 그에 못지않은 지칭의 한 종이다.(32)

(q2.1.1.2.3) 견본은 다른 것이 아니라 그 속성들 중 어느 것의 견본이다. 일반적으로 어떤 속성들이 어떤 견본의 속성이 되는가? 모든 속성은 아닐 것이다. 그렇게 되면 견본은 다름 아니라 자체의 견본이 되기 때문이다. ‘형식적’ 이거나 ‘내적’ 이거나 혹은 어떤 구체적인 속성들의 집합은 아니다. 견본이 될 수 있는 속성의 종류는 경우에 따라 다르다. [...] 더욱이 견본이 되는 속성은 맥락과 상황에 따라 아주 다양하다.(64)

(q2.1.1.2.4) 요약하면, 견본은 그 속성들 중 단지 일부에 대해서만 견본이 된다는 것, 즉 **예시**한다는 것이 요지다. 그리고 견본이 이런 예시 관계를 갖는 속성은 상황에 따라 다양하며, 주어진 상황에서만 그것이 예시하는 속성으로써 구분될 수 있을 뿐이다.(64-65)

(q2.1.1.2.5) 예시하는 것은 확실히 기호화하는 것이다. 예시는 재현과 표현 못지않게 지칭의 한 형태다. 재현적이지도 표현적이지도 않은 예술작품은 비록 그것이 기호화하는 것이 사물이나, 사람, 감정이 아니라 모양, 색깔, 질감의 어떤 패턴이라고 할지라도 여전히 기호이다. 재현과 표현이 없는 예술작품은 비록 그것이 기호화하는 것이 사물이나 사람, 혹은 감정이 아니라 그것이 보여주려는 모양, 색깔, 질감 등의 패턴이라 할지라도 그것은 여전히 기호이다.(65)

2.1.1.3 표현

(e2.1.1.3.1) 굿맨은 표현을 은유적 예시라고 간주한다. 이 개념을 이해하기 위해서는 우선 은유의 개념을 이해하고 있어야 한다.

2.1.1.3.1 은유

2.1.1.3.1.1 단어의 은유적 사용

(e2.1.1.3.1.1.1) 예를 들어 “황금 산” , “인어” 등의 허구적인 대상에 대한 그림은 아무 것도 지시하지 않는다. 이러한 공허한 기호가 기호화하는 영역은 어떤 것인가? 어떤 그림이 “황금 산” 을 묘사하고 있다고 말할 때 우리가 의미하는 것은 사실상 그 그림이 “황금 산” 을 지시한다는 것이 아니라 그림이 “황금 산 그림” 이라는 말에 의해 지시된다는 것을 의미한다. 이 때 이런 그림의 유형을 구분하는 방식이 고정되어 있지 않으므로 어떤 그림이 황금 산을 재현하는지의 여부를 결정하는 법칙이 정립될 수는 없다. 그러나 우리는 황금 산 그림이 어떤 것을 의미하는지 고려하지 않고서 그것을 인어 그림과 구분할 수 있다. 어떤 기호는 그것이 직설적으로 지시하는 바를 은유적으로 지시할 수 있다. 은유는 장식에 불과한 것이 아니라 인식 과정에 충분히 참여하는 것이다. 은유는 습관에 의해 정립된 단어가 다른 영역에서 그 습관 영향 하에서 적용되는 것이다. 은유는 선행하는 관습으로부터의 이탈과 동시에 그 관습에 순응하는 것이다. 다시 말해 은유는 옛 단어를 새로운 방식으로 적용하는 것이다.(『예술의 언어들』, 69) “그것은 진부해진 ‘자연 중’ 을 새롭고 계몽적인 범주로 대체시키는 데, [...] 우리를 새로운 세계로 데려다 놓는 데 참여하는 것이다.(『마음과 다른 물질에 대하여』, 71) 따라서 직설적으로는 거짓인 것이 은유적으로 참이 될 수 있다. 예를 들어 “내 마음은 호수다.” 가 은유적으로 참이 될 수 있다. 그러나 데이빗슨은 대부분의 은유를 변형하여 직설적으로 재기술하는 것이 어렵고, 심지어 불가능하다고 한다. 그래서 어떤 문장이 직설적으로 의미하지 않는다면 그것을 은유적으로 말할 수 없다고 한다. 그러나 이에 대한 굿맨은 은유적인 문장뿐 아니라 직설적용의 문장의 번역역시 어려움이 있으므로 번역상의 난점이 은유의 참, 거짓을 논의하는 기준이 되지 못한다고 반박한다. 예를 들어 “책상” 이라는 단어를 정의할 수 없다는 것과 무엇을 책상으로 알아보는 것이 양립하듯이, 은유적인 단

어를 번역하지 못한다는 것과 그것이 무엇에 적용되는 것임을 안다는 것은 양립 불가능한 일이 아니다. “(생물이든 무생물이든) 그것의 영역 내에서 어떤 술어를 부여하는 것은 (직설적으로건 은유적으로건) 참인 진술을 하는 것이고, 그렇지 못하는 것은 거짓인 진술을 하는 것이다. 거짓은 부호의 잘못된 부여이고, 은유적 참은 재 부여인 것이다.” (『예술의 언어들』, 70)

(q2.1.1.3.1.1.2) 직설적으로의 거짓이나 문자적인 적용 불가능성은 은유적인 참을 보장하는 것은 아니지만 그것과 양립 가능하다. 그리고 은유적인 참과 거짓은 구분 가능하다. 직설적으로의 참과 거짓의 구분이 임의적이지 않듯이 은유적인 참과 거짓의 구분도 임의적이지 않다. [...] 은유는 단순히 장식적이고 수사적인 고안물이 아니라 우리의 단어들이 다양한 반사작용을 하도록 만드는 방식이다. (103-104)

2.1.1.3.1.2 은유적 사용의 역할

(e2.1.1.3.1.2.1) 단어의 은유적인 사용은 습관에 의한 낡은 것을 넘어서서 의미 있는 경계를 지우는 것이다. 즉 우리에게 친숙한 술어의 문자 그대로의 사용으로는 기술할 수 없는 관련된 종을 골라내는 기능을 가진다. 보통 단어는 직설적으로 적용되어 분류하는 일을 한다. 그 단어를 은유적으로 적용할 때는 새로운 분류를 하는 것이다. 그런데 허구적 존재에 대응하는 단어가 은유적으로 적용되는 경우에는 그 새로운 분류는 직설적으로의 분류를 반영하지 않는다. 은유는 그것이 지배하는 범위만 바뀌는 것이 아니라 그것이 적용되는 영역도 바뀐다. 은유는 주어진 영역을 분류하기 위한 기호의 도식을 애초의 분류의 영향 하에서 다른 영역으로 변화시키는 것을 말한다. 단어를 은유적으로 사용할 때 도식의 전이, 개념의 이주, 범주의 소외가 일어난다. 이것은 계산된 범주 오류인 것이다. 흔히 은유는 직유로 환원되기도 하지만 그것이 정확한 번역은 되지 못한다. 은유는 직유와 달리 “선행하여 존재하고 있는 유사성을 정식화하는 것이 아니라, 유사성을 창조하는 것이다.” (M. Black,

Mode and Metaphors, 37, 『예술의 언어들』, 78에서 재인용) 이처럼 은유는 언어 상의 장식품이 아니라 기존의 언어에 새로운 작업을 가함으로써 어휘를 절약하며 기존의 언어 사용의 정립된 습관을 이용하면서 그것을 넘어서는 일이다. 물론 일상 언어라는 주어진 도식 내에서 은유적 분류가 직설적분류의 분류보다 덜 견고할 수 있다. 그렇다고 해서 참을 결정하는 어려움이 특별히 은유에만 국한되는 것은 아니다. 은유는 새로움과 적합성이라는 기준을 만족시켜야 한다. 즉 어떤 술어의 직설적분류의 적용으로부터 전이된 도식이 새롭고 적합하게 주목할 만한 조직화를 해야 참된 은유가 되는 것이다. 그런데 은유가 반복됨에 따라 전이된 도식은 점점 진부해져서 그것은 판에 박힌 은유로 전락하기도 한다.

2.1.1.3.2 은유적 예시 : 표현

2.1.1.3.2.1 표현되는 내용

(e2.1.1.3.2.1.1) 우리는 흔히 재현은 대상이나 사건에 대한 것이고 표현은 감정이나 속성에 관한 것으로 간주한다. 또 표현은 재현보다 더 직접적이고 즉각적인 것이며, 표현은 표현되는 것과 인과적으로 연관되어 있다고 생각한다. 그러나 사실상 화가나 작곡가는 자신의 작품에서 표현하고자 하는 감정을 가져야 할 필요가 없다고 굿맨은 주장한다. 또 표현되는 것이 관객 혹은 관람자에게 일어나는 정서나 감정도 아니다. 표현되는 것은 감정이나 정서 이외의 다른 것일 수도 있다. 예를 들어 얼굴 표정이 무엇을 표현하는가 하는 것은 항상 즉각적으로 명백한 것은 아니다. 이것은 어느 정도 관습과 문화에 따라 결정되므로 표현의 인과 이론을 옹호할 근거가 없다. 재현의 경우처럼 표현도 어떤 관계가 습관에 의해 고정되는 것이지 절대적이거나 자연적인 것은 아니다. 따라서 그것이 보편적이거나 불변적인 것은 아니다.

2.1.1.3.2.2 표현은 속성을 소유하고 그것을 기호화하는 것

(e2.1.1.3.2.2.1) 우리는 어떤 그림을 두고 그것이 슬픔을 표현한다고 한다. 그 때 그림은 비유적으로 슬픔을 가진다고 할 수 있다. 재현은 지시의 문제인데 반해 표현은 소유의 문제다. 이 둘은 그 영역과 기호화 방향도 다르다. 그런데 어떤 속성을 소유하는 것만으로는 표현할 수 없다. 어떤 그림이 어떤 것을 표현하기 위해서는 어떤 속성을 비유적으로 소유할 뿐 아니라 그것이 표현하는 것을 대리하고 기호화할 수 있어야 한다. 표현된 것은 은유적으로 예시된 것이다. 슬픔을 표현하고 있는 그림은 직설적으로 슬픈 것은 아니지만 실제로 슬픈 것이다. 어떤 기호가 표현하는 속성은 그 그림의 외적인 것이 아니라 그 그림 자체의 속성이다. 그것은 대상과 사건이 직설적으로 분류되는 일상적인 특질이 아니라 은유적인 의미를 가지는 획득된 속성이다. 그림은 직설적으로는 어떤 색과 구도로 되어 있다는 등의 회화적인 속성만을 예시한다. 그러나 은유적으로는 회화적인 속성과 관련된 다른 속성을 예시한다.

2.1.2 언제 예술인가?: 미적인 것의 징후

(e2.1.2.1) 굿맨은 무엇이 예술인가라는 질문에 대답하는 데 많은 시도가 실패하고 있다고 주장한다. 일반적인 물건들도 얼마든지 예술작품이 될 수 있다. 예를 들면 뒤샹의 <샘>과 같이 공장에서 만들어진 기성품, 발견 예술(found art), 개념 예술(concept art) 등의 현대 예술에는 무엇이 예술이라는 식으로 예술의 개념을 적용하기 어렵다. 그는 무엇이 예술인가라는 질문이 잘못되었다고 지적한다. 굿맨은 어떤 대상이나 활동이 예술작품이 되는 필요조건으로서 그것이 기호로서 기능하는 것을 제시하고 있다. 어떤 것이 기호로 기능한다고 해서 모두다 예술작품은 아니다. 옷감 판매를 위해 만들어진 견본들은 기호의 기능을 한다. 그것은 그것이 소유하고 있는 속성들 중 어떤 것을 지시한다. 그렇지만 그것은 예술작품은 아니다. 지질 박물관에 있는 돌 견본도 역시 어떤 시대, 장소, 구성상의 특징 등의 속성을 예시함으로써 기호로 기

능한다. 그러나 그것 역시 예술작품은 아니다. 굿맨은 사물이 기호적인 기능 중 예술 작품이 되게 만드는 특징을 제시한다. 그는 이로써 예술 작품을 정의하는 것은 아니다. 그런 특징의 포괄적이고 완전한 목록이 아니라 징후를 제기하는 것에 불과하다. 그리하여 굿맨은 다섯 가지의 미적인 것의 징후를 제시한다. 1) 구문론적 조밀성, 2) 의미론적 조밀성, 3) 상대적인 충만성, 4) 예시, 5) 다중적이고 복합적인 지시가 그것이다. 이 다섯 가지 징후는 미적인 것에 대한 필요충분조건으로서의 정의가 아니다. 하나의 단서로서 이 징후들은 연접하여 충분하고 각각은 필요하다.

(q2.1.2.2) 심지어 순수 회화조차 기호적인 기능을 가지고 있음을 인정함으로써 우리는 언제 우리가 예술작품을 갖게 되고 언제 갖지 못하게 되는가라는 영원한 문제에 대한 단서를 제공한다. 그것이 내게는 보다 더 중요하게 보인다.(66)

(q2.1.2.3) 어떤 사물은 특정한 때에만 예술작품으로 기능할 수 있다. 중요한 경우에 진정한 문제는 “어떤 대상이 (영원히) 예술인가?”가 아니라 “언제 어떤 대상이 예술이 되는가?”이다. 보다 간단히 말해서 내 글의 제목과 같이 “언제 예술인가?”가 진정한 문제다.(66-67)

(q2.1.2.4) 내 대답은 특정한 때와 상황에서만 기호가 — 예를 들어 건본이 — 될 수 있다. 그래서 어떤 대상은 특정한 때에만 예술작품이 될 수 있다. 실로 어떤 식이로든 기호로 기능함으로써 그렇게 기능하는 동안 그 대상은 예술작품이 된다. 둘은 평상시에 길에 있을 때 예술작품이 아니다. 그러나 그것이 미술관에 전시될 때 예술작품이 될 수 있다. 길에 있을 때 둘은 보통 상징적인 기능을 수행하지 않는다. 그러나 미술관에서 그것은 모양, 색깔, 재질 등의 속성 중 어떤 것을 예시한다.(67)

(q2.1.2.5) 물론 어떤 식이든 기호로 기능하는 것 자체가 예술작품으로서 기능하는 것은 아니다. [...] 사물들은 그것의 기호적인 기능이 어떤 특징을 가지고 있을 때에만 예술작품으로서 기능한다.(67)

(q2.1.2.6) 이런 징후들은 정의를 제공하는 것도 아니고, 완전히 포괄적인 기술이나 찬양도 아니다. 이런 징후들의 하나나 그 이상이 존재하거나 부재하는 것이 어떤 것을 미적인 것으로서 자격을 주거나 박탈하지 않는

다. 또한 이런 특질이 나타나는 정도만큼 어떤 대상이나 경험이 미적으로 되는 것도 아니다. 결국 징후는 단서에 불과하다. 마치 어떤 환자가 병의 징후를 갖지만 명이 아닐 수도 있고, 병이 있으나 징후가 없는 것과 같다.(68)

2.2 예술의 양식(style)

2.2.1 양식과 주제

(e2.2.1.1) 흔히 주제는 이야기 되는 바이고, 양식은 이야기하는 방식이라는 정식을 우리는 흔히 따르고 있다. 내용과 양식의 이러한 구분은, 정확하게 동일한 것을 다른 양식으로 말할 수 있다고 주장할 뿐 아니라 내용이 그것을 나타내는 방식과 공존하지 않고 다양할 수 있다는 것을 함축하기 때문에 잘못이다. 때로는 양식의 차이가 단지 말하는 방식의 차이가 아니라 내용의 차이일 때도 있다. 예를 들어 역사를 서술할 때 어떤 역사가는 군사적인 갈등의 관점에서 서술하고 다른 역사가는 사회 변동의 관점에서 서술한다고 해보자. 주어진 시대에 대해 이 두 역사가의 차이는 역사를 기술하는 방식의 차이이면서 또한 그 주제의 차이이기도 하다. 물론 Goodman은 주제의 차이가 전적으로 그것을 기술하는 방식의 차이라고 주장하지는 않는다. 그렇다면, 그 둘의 구분은 무의미하다. 단지 주제의 어떤 특질은 양식의 일부를 이루는 측면이라는 것이다. 그리고 단어의 배치에 대한 어떤 특정한 특질만이 양식의 특질을 구성한다. 즉 두 기술이 있다고 할 때 단어의 차이가 곧 양식의 차이는 아니다. 양식은 내용과 그 내용을 나타내는 방식 양자를 다 포함한다. 따라서 양식을 그것이 나타내는 내용이나 주제와 대립되는 그것을 나타내는 형식이나 수단이라는 차원에서 접근하는 것은 잘못이다.

(q2.2.1.2) 명백히 주제는 말해지는 것이며 양식(style)은 말하는 방식

이다. 그보다 약간 덜 명백하게 그런 공식은 오류로 차 있다. [...] 어떤 양식의 현저한 특징은 말하는 방식이 아니라 그 재료의 특징이라는 것을 우리는 인식해야 한다. 여러 방식으로 주제는 양식에 관여한다. 이러 저러한 이유로 양식이 예술가가 대안들 중에서 의식적으로 하는 선택에 의존하고 있다는 기존의 의견에 동의할 수 없다. 그리고 글, 그림, 작곡, 혹은 행위 방식의 모든 차이가 양식의 차이인 것은 아니라는 것을 인식해야 한다고 생각한다.(23)

(q2.2.1.3) 분명히 말해, 어떤 것이 말해질 때 그것이 말해지는 방식의 어떤 측면은 양식의 문제다. 문헌의 기술적인, 서사적인, 혹은 상술적인 기능에 관한 한, 양식의 차이는 이런 기능이 텍스트에 의해 어떻게 수행되는가의 차이이다. 내용은 변하지 않은 채 남아 있으면서 형식은 다양하다. 그러나 이렇게 말하는 데조차 난점은 있다.(24)

(q2.2.1.4) 양식과 내용을 구분하는 것이 동일한 것이 다른 방식으로 이야기될 수 있다는 것을 정확히 요구하지 않는다. 오히려 그것은 말해지는 것은 말하는 방식과 동반하여 다양할 수 있다는 것을 의미할 뿐이다. 거의 동일한 것을 말하는 다른 방식들이 있다는 것은 아주 명백하다. 거꾸로 말해서 매우 다른 것이 동일한 방식으로 이야기 될 수 있다는 것인 종종 더욱 더 중요하다 [...] 많은 문제 대한 많은 저작들이 다른 양식으로 되어 있다. 그리도 양식에 대한 많은 논의가 주제에 관련시키지 않고 행해진다. 말하는 — 그림 그리는, 작곡하는, 혹은 행위하는 — 양식은 주제와 심지어 주제의 존재 여부와 무관하게 비교될 수 있고 대조될 수 있다.(24-25)

(q2.2.1.5) 때로는 양식은 주제의 문제이다. 나는 이로서 주제가 양식에 영향을 미칠 수 있다는 것만이 아니라 양식상의 어떤 차이는 전적으로 말하는 내용의 차이로 되어 있다는 것을 의미한다.(25)

(q2.2.1.6) 형식과 내용의 구분은 양식과 양식이 아닌 것 간의 구분과 일치하지는 않는다. 양식은 말해지는 내용과 말해지는 방식, 즉 주제와 단어를 배열하는 방식, 내용과 형식 양자의 어떤 특질을 포괄한다. 그래서 양식적인 특질과 비 양식적인 특질의 구분은 다른 근거에서 이루어져야 한다.(27)

2.2.2 양식과 감정

(e2.2.2.1) 어떤 시도에 의하면 양식은 사실이 끝나는 데에서 시작되므로 양식적인 것을 정서적인 것이 개입된 것으로 파악한다. 예를 들어 두 사람이 빗속을 걷어가는 상황을 보고한다고 하자. 한 보고는 우울하게, 다른 보고는 쾌활한 양식으로 되어 있을 수 있다. 그러면 양식은 작품에 표현된 감정인가? 물론 어떤 예술 작품이 표현하는 것이 양식의 주요한 구성요소가 되기도 한다. 그러나 이런 예가 적절하다 하더라도 굿맨은 이런 정의는 적합하지 않다고 주장한다. 왜냐하면 어떤 양식은 전혀 정서적이지 않기 때문이다. 예를 들어 어떤 양식은 탄탄하거나 느슨한 구성을 하고 있으며, 어떤 양식은 간단하거나 장황하다. 또 어떤 양식은 밋밋하거나 장식적이다. 물론 표현된 감정이 양식의 일부 구성요소가 될 수 있지만 그것이 양식을 정의하지는 못한다. 말해지는 주제, 말하는 방식, 표현되는 내용, 표현되는 방식 모두가 다 양식에 긴밀하게 관여하고 있다. 예시되는 내용과 예시되는 방식도 또한 양식과 긴밀하게 연관되어 있다. 어떤 텍스트가 표현하는 내용은 그 텍스트의 속성인 반면에 그 텍스트가 소유하는 속성은 그 텍스트 내에 포함되어 있지 않다. 그런 속성이 그것을 공유하는 다른 텍스트들과 바로 그 텍스트를 관련시켜 준다. 이런 형식은 순전히 내적이지도 형식적이지도 않다. 이런 속성들은 예시된 속성으로서, 양식은 이런 특질도 또한 포함하고 있다. 양식은 이야기되는 내용과 그 방식, 표현되는 내용과 그 방식, 또한 예시되는 내용과 그 방식을 포함하고 있지만 그것들이 바로 양식적인 것은 아니다. 어떤 예술 작품이 어떤 양식을 가지고 있다는 것은 그 작품의 주제, 형식, 감정 중 어떤 특정한 것만이 그 양식의 요소가 된다.

(q2.2.2.2) 어떤 사람은 양식은 사실이 끝나고 감정이 시작하는 곳에 들어온다고 말한다. 즉 양식은 예술의 논리적이고 지적이고 인지적인 측면에 대조되는 ‘정감적이고 표현적인’ 문제라는 것이다. [...] 양식적인 특질을 비 양식적인 특질과 구분하는 기준으로서 이 제안은 명백한 한계를 가지고 있다. 속성을 정서적이고 인지적인 것을 타당하게 분석한다면 어떤 양식적인 속성은 정서적이고 어떤 것은 그렇지 않다. 긴밀한 구성 혹은 느슨한 구성, 간결함과 장황함, 평범한 혹은 장식적인 어휘가 있을

수 있지만 그것이 거의 찬양이나 반감을 표현하지 않으므로 그 자체가 확실히 정서적인 속성이 아니다. [...] 더욱이 양식을 표현된 감정에 의해 정의하는 것은 감정이 아닌 구조적인 특질 뿐 아니라 감정이 아니지만 표현되는 특질을 간과한다는 점에서 잘못된 것이다.(27-28)

(q2.2.2.3) 따라서 양식은 표현되는 내용에도 감정에도 한정되지 않는다. 그럼에도 불구하고 표현한다는 것은 말하는 것만큼 적어도 많은 예술작품의 중요한 기능이다. 그리고 예술작품이 표현하는 내용은 종종 그 양식의 주요한 구성요소다.(29)

(q2.2.2.4) 말해지는 내용, 말해지는 방식, 표현되는 내용, 표현되는 방식, 이 모든 것이 양식과 긴밀하게 관련되고 연루되어 있다.(29)

2.2.3 양식의 정의: 은유적인 서명(signature)

(e2.2.3.1) 예술의 양식은 한 작품이 아니라 작품 군의 특징적인 성격에 의해 구분된다. 내용과 그것을 나타내는 방식이라는 엄밀한 이분법은 존재하지 않기 때문에 단지 어떤 내용을 양식은 주제와 그것이 제시되는 방식, 감정적인 내용과 그것이 표현되는 방식, 예시되는 내용과 그것이 예시하는 방식을 다 포괄한다. 그러나 그 모든 것들이 다 양식의 요소가 되는 것은 아니다. 어떤 작품이 어떤 양식을 가지고 있다고 할 때 그 작품의 주제, 형식, 감정 중 어떤 특정한 것만이 그 양식의 요소가 된다. 어떤 속성이 특정한 예술가, 시대, 지역, 유파와 관련이 있다면 그것은 특정한 양식을 가진다. 즉 양식적인 속성은 ‘누가, 언제, 어디서’라는 질문에 답하도록 하는 것이다. 그렇지만 어떤 작품의 작가, 시대, 유파를 결정하도록 하는 모든 속성이 양식적인 것은 아니자. 그런 속성들이 어떤 작품을 기호로 기능하게 하는 것은 아니기 때문이다. 양식은 작품이 기호적으로 기능하는 속성하고만 관계가 있다. 양식은 ‘은유적인 의미에서의 서명(signature)’이다. 이것은 예술가의 의도로 설명할 수 없다. 예술가가 어떤 양식을 선택하거나 의식하고 있는가에 상관없이 그 작품이 기호화하고 있는 속성이 양식을 결정짓는다.

(q2.2.3.2) 양식의 특질은 말해지는 것, 예시되는 것, 혹은 표현되는 것의 특질이 될 수 있다.(32)

(q2.2.3.3) 내 목적은 양식의 특질에 대해 상세하고 엄격한 분류 체계를 부여하는 것이 아니다. 그 보다는 지배적인 도그마의 왜곡된 제한으로부터 양식에 대한 이론을 해방시키는 것이다. 즉 양식과 주제, 형식과 내용, 매용과 방식, 내적인 것과 외적인 것의 잘못된 대립으로부터 해방시키는 것이다. 대략 윤곽을 지운 세 가지의 분류법이 강제적인 것이나 가능한 최선의 것이거나 적합하다는 것을 주장하는 것이 아니다. 내가 주장하는 것이다 종종 비평가들이 고려하지만 전통적인 이론이 간과한 양식의 측면을 명시적으로 인정하는 것이다. 이것은 일반적으로 양식적인 특질을 그렇지 않은 것으로부터 구별시키는 것이 무엇인가 라는 질문에 대해 대답하지 않고 단지 그 질문을 강조할 뿐이다. 문자적인 - 혹은 회화적인 또는 음악적인 - 양식의 속성을 확인하는 것이 그 속성을 말하기, 예시하기, 그리고 표현하기의 방식으로 분류해 나가는 것보다 더 중요하다.(33)

(q2.2.3.4) 진술이 되어지건, 구조가 제시되건 감정이 드러나건, 첫째로 속성은 그것이 특정한 예술가, 기간, 지역, 유파 등등에 연관될 때에만 그것은 양식적으로 간주된다. 양식은 개인적이거나 그룹의 서명이 될 수 있는 복합적인 특질이다. [...] 일반적으로 양식적인 속성은 누가? 언제? 어디에서? 라는 질문에 대답하도록 해 준다.(34)

(q2.2.3.5) 왜 그런 속성이 누가 언제 어디에서라는 문제와 관련이 있지만 양식적으로서 자격을 얻는데 실패하는가? 간단히 말해 그 속성은 예술작품을 기호로서 기능하게 하는 속성이 아니기 때문이다. [...] 양식은 하나의 작품 자체의 기호적인 기능하고만 관계가 있다. [...] 기본적으로 양식은 저자, 기간, 장소 유파의 특징이라는 한 작품의 기호적인 기능의 그런 특질들로 구성되어 있다. [...] 이 정의에 의하면, 양식은 내용(what)에 대조되는 방법(how)의 문제만은 아니다. 그것은 동의어적인 대안들에도 대안들 간의 의식적인 선택에도 의존하지 않는다. 양식은 작품이 기호화하는 방식과 내용의 모든 측면을 포괄하지는 않는다.(35)

2.2.4 양식의 중요성

(e2.2.4.1) 어떤 예술작품의 양식을 파악하는 것은 그것을 어떤 무리에 작품을 귀속시키는 것이다. 그렇게 하기 위해서는 작품을 잘 이해하고 있어야 한다. 양복 재단사의 천 조각이 무엇을 예시하는가는 분명하지만 어떤 예술 작품이 무엇을 예시하는가 하는 것은 종종 결정하기 어렵다. 양식은 대개 안목 있는 눈과 귀, 단련된 감수성, 정보를 가지고 있고 호기심이 강한 사람만이 파악할 수 있다. 또 그것은 우리가 발견하는 것이 우리가 무엇을 보느냐와 어떻게 보느냐에 의존적이다. 따라서 양식이 복잡하고 미묘할수록 그것은 탐구를 자극하고 그것을 파악해 냈을 때 그 성공을 보상받을 만한 풍부하고 심오한 이해를 제공한다. 반면에 명백한 양식은 매너리즘으로 비난받기 쉽다. 복잡하고 미묘한 양식은 예리한 은유처럼 직설적인 표현으로 환원되기를 거부한다. 따라서 양식은 예술작품이 제시하는 세계에 대해 이해하는 데 필요 불가결한 측면이다.

(q2.2.4.2) 양식이 더 파악하기 어렵고 복잡할수록 그것은 탐구를 자극하고 계몽을 가지 성공을 보상한다. 피상적인 경구와 쉽게 동일시할 수 있는 명백한 양식은 단순한 매너리즘이라고 적절하게 비방을 받는다. 예리한 은유와 같이 복잡하고 미묘한 양식은 직설적인 정식화로 환원되기를 거부한다. 우리는 보통 어떤 속성을 요소로 분석할 수 없는 채, 또 그것에 대한 필요충분조건을 구체화할 수 없는 상태에서 양식을 파악하거나 그림이나 시의 슬픔을 지각하기도 한다. 바로 이런 이유 때문에 그것이 성취되었을 때 지각은 작품에 대한 파악의 차원을 증진시킨다. 어떤 양식이 우리가 접근하기 어려우면 어려울수록, 우리가 조정해야 하면 할수록, 우리가 얻게 되는 통찰은 더 많아지고, 우리가 발견할 수 있는 능력은 더 개발되는 것이다. 양식의 분별은 예술작품과 그것이 제시하는 세계를 이해하는 통합적인 측면이다.(40)

참 고 문 헌

- 김희정, 『N. Goodman의 ‘기호 체계로서의 예술’에 대한 연구』, 서울대학교 석사학위 논문, 1990.
- 이병욱, 「실재론과 진리개념 : Putnam과 Dummet」, 『철학논구』, 12집, 1984.
- 이채리, 『가상현실에 대한 비실재론적 이해 : 굿먼의 세계 만들기에 기반하여』, 연세대학교 박사학위 논문, 2001.
- 황유경, 『넬슨 굿먼의 예술기호론 : 그의 상대주의적 구성주의의 입장에서』, 서울대학교 박사학위 논문, 1993.
- Elgin, Catherine Z. *The Philosophy of Nelson Goodman*, Garland Publishing, 1997.
- Goodman, Nelson *Fact Fiction and Forecast*, The Bobbs-Merrill Company, 2nd ed. 1965.
- _____, *Languages of Art : an Approach to a Theory of Symbols*, Indianapolis : Hackett, 1968.
- _____, *Problems and Projects*, Indianapolis : Hackett, 1972.
- _____, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis : Hackett, 1978.
- _____, *Of Mind and Other Matters*, Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press, 1984.
- _____, *Reconceptions in Philosophy and Other Arts and Sciences*, (with Catherine Elgin) Indianapolis : Hackett, 1988.

- _____, "Note On the Well Made World", *Starmaking: Realism, Anti-Realism, and Irrealism*, P.J. McCormick (ed.) MIT Press, 1996.
- Kuklick, Bruce *A History of philosophy in America 1720-2000*, Oxford University Press, 2001, 『미국 철학사』, 박병철 역, 서광사, 2003.
- Martinich, A.P. & Sosa, David (eds.) *A Companion to Analytic Philosophy*, Blackwell, 2001.
- Mitchell, M.J.T. *Iconology: Image, Text, Iconology*, University of Chicago Press, 1986.
- Novitz, David "Picture, Fiction and Resemblance", *The British Journal of Aesthetics*, vol. 22/3 (1982)
- Scheffler, Israel "The Wonderful Worlds of Goodman", *Synthese* 45 (1980)

『철학사상』 별책 2권

- 제 1a 호 철학의 주요 개념 1·2 / 백종현
- 제 2 호 『밀린다 광하』 / 서정형
- 제 3 호 데카르트 『방법서설』 / 윤선구
- 제 4 호 로크 『통치론』 / 정윤석
- 제 5 호 루소 『사회계약론』 / 진병운
- 제 6 호 칸트 『실천이성비판』 / 박정하
- 제 7 호 헤겔 『법철학』 / 강성화
- 제 8 호 벤담 『도덕 및 입법의 원리 서설』 / 정원규
- 제 9 호 밀 『공리주의』 / 김영정 · 정원규
- 제 10 호 니체 『차라투스트라는 이렇게 말했다』 / 백승영
- 제 11 호 마르크스 『독일이데올로기』 / 손철성
- 제 12 호 하이데거 『존재와 시간』 / 이선일
- 제 13 호 프레게 『산구의 기초』 / 최 훈
- 제 14 호 비트겐슈타인 『논리철학 논고』 / 박정일

『철학사상』 별책 3권

- 제 1a 호 『대학』 / 박성규
- 제 2 호 맹자 『맹자』 / 이혜경
- 제 3 호 나가르주나 『중론』 / 서정형
- 제 4 호 조선전기 이기론 / 허남진
- 제 5 호 조선전기 수양론 / 정원재
- 제 6 호 조선전기 심성론 / 김영우
- 제 7 호 조선전기 경세론과 불교비판 / 강중기

- 제 8 호 플라톤 『국가』 / 김인곤
- 제 9 호 아리스토텔레스 『니코마코스 윤리학』 /
 김남두 · 김재홍 · 강상진 · 이창우
- 제 10 호 토마스 아퀴나스 『신학대전』 / 박경숙
- 제 11 호 데카르트 『성찰』 / 윤선구
- 제 12 호 로크 『인간지성론』 / 김상현
- 제 13 호 라이프니츠 『단자론』 / 윤선구
- 제 14 호 몽테스키외 『법의 정신』 / 진병운
- 제 15 호 흄 『인설론』 / 장동익
- 제 16 호 칸트 『순수이성비판』 / 김재호
- 제 17 호 헤겔 『정신현상학』 / 강성화
- 제 18 호 마르크스 『자본론』 / 손철성
- 제 19 호 제임스 『실용주의』 / 정원규
- 제 20 호 니체 『유고(1885년 가을-1887년 가을)』
 · 『유고(1887년 가을-1888년 3월)』
 · 『유고(1888년 초-1889년 1월 초)』 / 백승영
- 제 21 호 후설 『유럽학문의 위기』 / 정은해
- 제 22 호 비트겐슈타인 『철학적 탐구』 / 신상규
- 제 23 호 하이데거 『언어로의 도상』 / 이선일
- 제 24 호 쿤 『과학혁명의 구조』 / 박은진
- 제 25 호 토픽맵에 기초한 철학 디지털 지식 자원 구축 /
 최병일 · 이태수 · 심재룡 · 김영정

『철학사상』 별책 제5권 제13호

발행인 서울대학교 철학사상연구소

☐ 151-742, 서울시 관악구 신림동 산56-1

E-mail: philinst@plaza.snu.ac.kr

전화: 02) 880-6223

팩스: 02) 874-0126

발행일 2005년 4월 28일

인쇄일 2005년 4월 30일

출 판 도서출판 관악 02) 871-2118



ISBN 89-91280-28-5