

4장 : 유목민 예술 작품의 예

◆1교시 : 유목민의 예술 작품

▲다양체

그 다음 줄을 보시면, [접속들은 다양체를 흡수하고 거리에 불변성을 부여하는 주변 공간을 내포하지 않으며, 반대로 동일한 거리가 분할되면서 본질적으로 변화되는 질서 잡힌 차이에 따라 구성된다]

굉장히 난해하게 들리는데, 우리가 해왔던 차이생성을 기반으로 한 생성존재론과 관련된 얘기입니다. ‘다양체’라는 새로운 용어가 나오는데, 다시 생성존재론 얘기로 들어가면 조금 더 설명이 필요합니다.

우리가 지난 시간에 차이생성을 기반으로 한 생성존재론에서 기계-접속-배치 그리고 영토화되고 탈영토화되는 얘기를 해드렸는데요. 모나드와 연관시켜 얘기하면, 기계를 machine이라고 굳이 하나의 개체를 기계라고 표현하죠. 그 이유는 모나드적인 요소, 단자적인 요소와 관련있는 거죠. 비유기적이고 독립적인 요소라는 특징에서 모나드와 기계는 공통점을 가질 수 있어요.

기계 자체로는 어떤 성격도 가지고 있지 않아요. 접속을 통해서 배치를 이루어야 하는데 이 배치가 불어로 agencement 이고 영어로는 두 가지 뜻을 함께 내포해요. assembly 조합이나 조립의 의미가 있고, agreement 배열, 배치라는 의미가 같이 들어 있어요.

여기에서 다양체를 흡수한다는 말이 나오죠. 다양체(multiplicity)가 일종의 배치예요. 천의 고원을 보면 다양체를 설명하는 핵심적인 문장이 있는데요. ‘배치라는 것은 접속을 이루면서 성격과 차원이 달라지는 다양체들이다’ 라는 문구가 있어요. 배치라는 것 자체가 접속을 통해 다양한 배치를 이룬다는 거죠 그것자체를 다양체라고 할 수 있습니다.

접속이 다양체를 흡수한다는 말은, 다양체들이 드러나질 않는 거죠. 다양한 다양체가 드러나지 않고 거리의 불변성을 부여하는 주변 공간을 내포하지 않는다는 건, 항상성과 부동성. 다양체를 막지 못한다는 거죠. 한 마디로 다양체들을 흡수하지 않는다는 거죠. 책에 있는 문장을 그대로 따온 거예요. 같이 해석하자는 의미에서. 난해한 부분을 강의록에 일부러 넣어봤어요. 같이 책을 읽어가기는 힘들고요, 유목 미학의 방향이 있기 때문에. 대신 이런 부분을 조금씩 취해보겠습니다.

[접속들은 다양체를 흡수하고 거리에 불변성을 부여하는 주변 공간을 내포하지 않으며, 반대로 동일한 거리가 분할되면서 본질적으로 변화되는 질서 잡힌 차이에 따라 구성된다]

차이가 동일성을 구성한다는 걸 지난 시간에 몇 번 강조했는데, 같은 얘기죠. 차이 생성을 기반으로 한 생성존재론 자체가 결국은, 영토화된다는 거죠. 이게 바로 차이생성에 기반한

생성존재론의 원리이면서 리즘의 원리이기도 했죠.

접속되는 항들에 따라서 성질이나 차원수가 다양체가 배치라고 했죠. 리즘은 나무뿌리, 중심뿌리가 있고 잔뿌리들이 뻗어 나오죠. 뿌리가 아무리 얹히고 섞히고 복잡하게 뒤엉킨다 할지라도, 보기에선 다양하고 복잡해보일지라도 다양체가 아닌 거예요. 다 중심뿌리로 귀착 되잖아요. 결국은 중심으로부터 나온 거니까 성격이 다 똑같아지는 거죠.

그러나 리즘은 수평적으로 자란다고 했죠. 각각이 독립적이고 그 자체로 비유기적인 관계들이요. 그래서 하나가 더해질 때마다 성격이나 차원이 확 달라져 버리는 거죠. 왜. 중심이 없거든요. 이것을 받치는 근본원인이나 본질이 없는 거죠. 모나드론도 이런 면에서는 비슷한 거죠. 모나드라는 게 개체 하나하나가 형상을 가진다는 거죠. 그런데 나무 뿌리형은 아닌 거죠. 인간의 어떤 보편개념 밑에서 각자 개체들이 각자 형상을 따로 가지는 거죠. 그래서 보편개념은 개체들의 평균개념일 뿐이라고 하죠.

같은 얘기에요. 생성존재론이나 얘기는요. 다시 한번 이 원리들을 새겨보는 거죠. 이 원리들이 계속 나오면서 적용돼요. 접속을 통해 질서 잡힌 차이에 따라서 구성되는 것 자체가 영토화 되는 거죠. 따로 보편 개념이나 중심 원리가 있고 파생된 게 아니라, 거꾸로 라는 거죠. 반대로 접속과 배치에 의해서 동일성이 형성된다는 거죠.

▲유목민 예술 작품

[이러한 방향, 좌표, 접속과 같은 물음들은 가장 유명한 유목민 예술 작품들에서 그대로 나타난다. 이게 실제로 적용되는 거죠. 실증되는 거죠. 몸이 비틀린 동물은 더 이상 대지에 붙어 있지 않다. 공중 곡예에서처럼 땅은 끊임없이 방향을 바꾼다. 발은 머리와 반대 방향을 향하고 몸의 뒷부분도 뒤집혀 있다]

이게 참 감이 안 오시죠? 사진을 보면 감이 오시겠지만, 간단히 여기에 그려 보면요. 유목민 예술에서 할 스키타인과 흉노 예술을 보면, 정주민 예술과 비교해서 사진을 준비했는데요. 동물을 그릴 때 머리가 있고 몸까지 있으면 뒷다리도 같이 있어야 하죠. 그런데 뒷다리가 이런 식으로 돼 있어요. 공중 곡예사처럼 돼 있다는 게 이런 뜻이에요.

이게 무슨 말인지 이해하실 거예요. 이런 식의 그림들이 그려지는 거죠. 리글의 예술 의혹에 비추어 얘기할 때, 그 시대 스키타인들의 세계 반영이겠죠. 왜 고대 유목민들은 저런 동물을 그렸을까 했을 때, 리글 식으로 얘기하자면, 그 시대에 예술에 대한 하나의 의지였겠죠. 거기에 대해서 다른 많은 이야기들을 할 수 있겠지만요.

이러한 단자론적인 관점은 발 따로 놓고 몸 따로 놓고 머리 따로 노는 비유기적이고 각자가 독립적인 면에서 모나드를 비유하는 거예요. [이런 단자론적 관점은 오직 유목적 공간에만 접속될 수 있다.]

이게 홈 패인 공간이면 가능하지 않죠. 한 마디로 말이 안 되잖아요. 어떤 규정, 규칙이 있고 정형화돼 있는 게 홈 패인 공간이었죠. 무규정, 상대적인 유목적 공간에서만 가능하다는 거예요. 유목적 공간은 다각도의 시점이 요구되는 공간이라고 했잖아요. 그러니까 당연히 저것이야말로 다각적이잖아요. 현대의 피카소에 비견될 만하잖아요. 코는 정면, 눈은 측면은 고대 이집트 그림에서 볼 수 있는데, 이렇게 다각도 시점이 요구되는 것이 유목적 공간과 다 연결되는 거예요.

[전체와 부분들은 그것들을 보고 있는 눈에 광학적인 것이 아닌 촉지적인 기능을 부여하고 있다. 이것은 정신으로 접촉하지 않으면 보이지 않는 동물성으로, 눈에 의지하더라도 정신이 손이 되지 않으면 보이지 않는다. 말하자면 눈에 손가락의 기능을 부여해주는 것이다.]

이걸 그림과 사진으로 보충 설명하면서 좀 더 자세히 들어가면 확실히 이해가 될 것 같습니다. 단자론적이고 유목적인 부분들에서 들뢰즈/가타리가 리글의 촉각적-근접시적 방법의 쌍에 주목하게 되는 거죠. 한 마디로 그들의 미학이론에 적용시키는 거예요. 사진을 보면서 좀 더 밀도 있게 접근해 보도록 하겠습니다.

◆2교시 : 리즘의 발전 사관에 입각한 미술사

▲촉각적-근접시적인 이집트 그림

처음에 우리가 리글이 예술을 양식의 근원을 묻는 것이라고 정의하면서 예술 양식이 연속적 발전사관에서 분석하고 있죠. 그리고 발전 동기를 외적 동기가 아닌 내적 동기에 두고 있다는 것. 미적 충동에 대한 얘기를 바로 앞 시간에 했고요.

발전 사관에 입각해서 설명할 때 리글이 주장하는 것은 고대 미술에서 이집트부터 로마까지 촉각적인 것에서 시각적인 것으로 이행하는 것이라고 합니다. 촉각적인 것은 고립이라는 개념으로, 시각은 결합이라는 개념으로 쌍을 지우고 있고요.

그래서 그림을 통해 리글의 미술 사학의 관찰 방법에 접근해 보겠습니다. 여기서 많은 확인이 이루어 졌으면 합니다. 먼저, 촉각적으로부터 시각적으로 이행하는 과정을 발전이라고 보고 있죠. 이집트가 바로 촉각적 또는 근접시적 관찰 방식이 이루어진 시기로 잡고 있는데요.

촉각적이라는 것 그리고 고립에 대해 말해주는 것이 이집트 미술입니다. 전체적으로 형태가 외부 배경이나 다른 공간으로부터 고립되고 독립적이죠. 뭔가 연관을 맺고 있지 않죠. 그리고 평면적이고 정면성의 원리를 취하고 있어요. 시점을 앞에서 관찰할 수 있는 방법이죠. 여러 각도에서 인물을 관찰한 게 아니라 정면에서 모든 방향이 들어 있습니다. 인체가 가질 수 있는.

얼굴은 옆면이죠. 눈은 정면을 취하고 있고 가슴도 정면. 팔, 다리는 측면이죠. 발도 측면이

고요. 인체라는 것을 한 번에 완벽하게 보일 수 있는 방법을 취한 거죠. 이집트인들의 하나의 예술 의지라고 할 수 있겠죠. 리글 식으로 말하면 그들이 이런 식을 원했던 거죠.

이것도 보세요. 가느다란 선으로 표현된 얼굴. 형태가 주변 환경과 고립돼 있고, 정면성의 원리를 취하고요. 이건 피라미드 내부에 소장돼 있는, 금판을 가늘게 파서 새긴 그림인데요. 어떤 축각적이고 근거리 파악에 적합한 평면적인 그림이고 형태와 배경과의 유기적 관계도 형성하고 있지 않죠.

보십시오. 이건 외부에 있는 부조들인데 역시 같은 원리죠. 이집트 미술에 있어서 공통된 특징들입니다. 어떤 공간에 대한 암식도 이루어지지 않죠. 3차원적 공간을 평면적이고 형태가 고립돼 있습니다. 굳이 이런 그림이 근거리 약적이나? 원거리 파악이 요구하는 perspective가 없잖아요. 전체적으로 시각의 축지적인 기능 중에서 시각적인 부분보다는 축각적인 감각이 동원되는 느낌.

뭔가 꽤어있다. 그림들이 질감의 느낌으로 다가오죠. 천의 고원 작가가 말하는 축지적인 느낌이 어떤 건지 와 닿으실 겁니다. 이것도 같은 부조인데 제가 말씀드린 원리들이 다 들어 있죠. 이집트 그림에서 리글이 주목하는 부분이 뭔지 와 닿으시죠?

▲원거리-시각적으로 넘어가는 그리스 미술

이제 그리스로 넘어가면, 아포라라는 건데요. 아까 말씀드렸듯이 그리스 회화는 도자기 회화로 많이 남아있죠. 이걸 보면, 어느 정도 공간에 대한 이해가 반영되는 시기죠. 앞발을 보면 단축법을 쓰죠. 본다는 것이 아까 정면성의 원리에 입각한 이집트 그림들을 상기해 보시면 여기서 그게 얼마나 해체되고 있는지. 정형화된 스타일에서 벗어나 있죠. 얼굴은 측면, 가슴은 정면, 팔다리는 측면이라는 규정된 이집트의 스타일에서 많이 벗어나 있고요. 보시다시피 단축법을 사용함으로써 공간이 3차원적인 입체감을 암시하죠.

이건 정면에서 본 거죠. 측면에서 본 것은 또 다를 테고요. 공간과의 관계 그리고 해부학적인 표현도 어느 정도 실려 있습니다. 인체의 표현을 잘 보면요. 근거리-축지적 공간에서 원거리-시각적 공간으로 가는 중단 단계로 그리스 미술을 설정하고 있는 거죠.

이 그림은 제우스와 켄타우로스가 싸우는 장면이죠. 켄타우로스를 물리치는 장면인데요. 여기서도 많은 시점이 동원되죠. 공간에 대한 이해가 많이 리글의 입장에서 보면, 발전해 가는 과정이죠. 평면성에서 입체성으로, 축각적에서 시각적으로, 근거리에서 원거리로. 리글이 설정하는 공식이죠.

이집트에서는 공간감이 많이 표현돼 있으니까 발전하고 있다고 이해되는 거죠. 리글의 입장에서요. 공간과의 연결들이, 물론 배경 자체는 단색으로 처리됐지만 인물들간의 관계도 어느 정도 유기성이 있죠. 고립적이고 독립적인 형태로부터 유기적인 관계가 여기서 보이죠.

이건 헤라클레스가 사자와 싸우는 장면이죠. 사자와 투쟁하는 장면이 생생하죠. 여기서도 이집트의 2차원적 평면성에서 3차원적 입체감이 어느 정도 표현되죠. 깊이감에 대한 지각을 찾아볼 수 있다는 게 그런 의미입니다.

그리고, ‘촉각적인 관통불가능성이 아주 없다’는 표현은, ‘관통불가능성’이라는 게 원근감이 살아나지 않다는 거고 그건 당연한 거죠. 그렇지만 3차원적인 공간의 특징은 이집트 예술에 비해서 많이 획득된 상태죠. 완전히 획득된 상태는 아니라고 해도요.

이건 아포라에 그려진 그림인데요. 오른쪽에 있는 인물이 헤라클레스예요. 헤라클레스가 지금 사자 가죽을 쓰고 있죠. 헤라클레스가 사자와 싸우는 장면이었잖아요. 헤라클레스가 사자를 맨손으로 때려잡은 순간부터 사자 가죽을 뒤집어쓰고 나와요. 그런 장면이 많아요. 그래서 여러분들이 유심히 그리스 그림들을 관찰해보시다가 헤라클레스가 사자 가죽을 쓰고 있으면, 사자 잡은 다음의 표현이라는 걸 아시면 됩니다.

이것도 같은 맥락이죠. 이집트 예술과 그리스 예술이 어떻게 차이 나는지 보여주고 있습니다. 해부학적인 표현을 보면 입체감, 공간감에 대한 이해를 획득해 가고 있다는 걸 암시합니다. 이건 하프를 연주하는 여자의 그림인데요, 어느 정도 색이 들어가면서 음영이 살짝 드리울락말락 혹은 표현하고자 하는 의욕이 느껴짐을 알 수 있어요. 여기서 로마시대로 넘어가면 확연히 음영이 드리워지게 되죠. 이건 피리 부는 여인. 의상이나 옷 주름을 보면, 물론 선에 의한 것이지만 공간감의 표현이 충분치는 않아도 드러나고 있는 부분입니다. 인체 표현을 보십시오.

▲3차원적 입체감의 로마 예술

이제 로마 예술로 넘어가는데요. 후기 로마로 가면 드디어 3차원적인 입체감이 살아나기 시작하죠. 시각적-원격시적이라고 리글이 표현했던 관찰 방식의 시기로 넘어갑니다. 표현하기를 개별 물체를 촉각적 기초 물질로부터 해방시켰다고 합니다. 그건 바로 평면성으로부터 많이 해방됐다는 거죠. 입체감을 어느 정도 획득했다는 말이죠. 그래서 공간성, 즉 주위와의 결합이 승인된다는 말입니다. 주위와의 관계에서 입체감을 살려내는 방법들을 알아가고 있는 거죠.

그리고 배경에 대해서도 어느 정도 유기성을 신경 씁니다. 그러면서 ‘시각적인 색채의 리듬이 된다’ 여기서 입체감의 표현을 주로, 색채의 농담과 음영에 의지합니다. 부드럽게 입체감이 어느 정도, 아주 강하게 드러나는 건 아니지만, 그리스 아포라에서 볼 수 있었던 선에 의한 해부학적 표현보다는 어느 정도 입체감이 살아나죠. 색을 동원해서 색의 리드미컬함을 통해 입체감을 살리는 거죠.

꽃 따는 여인(폼페이 유적물 중 하나)도 같은 시대의 그림이고요. 부드럽게 입체감이 살아나는 로마시대 그림들. 이것도 로마시대의 정물화예요. 얼마 남지 않은 귀한 그림인데요, 로마시대 그림도 많이 남아 있지 않죠. 대부분 벽화인데, 특성상 유실이 쉽기 때문에 많이 남진

않았지만 귀하게 남은 몇 안 되는 회화작품이에요.

색채의 변화. 리글이 표현한 리드미컬한 색채의 표현에 의해서 공간감이 살아나는 그림들입니다. 덜 익은 복숭아를 그린 건데, 미묘한 명암과 채도, 색채에 의한 입체감의 표현이 이뤄진 시기고요. 이것도 로마 시대의 그림이죠. 보시면, 인체도 어느 정도 해부학적 특징도 부드럽게 표현돼 있고, 음영도 자연스럽게 드러나 있고요.

그렇지만 여기에서 아직 원근법이 적용되진 않았죠. 공간감이 아주 생생하게 3차원적인 입체감이 완벽하게 표현되진 않아요. 이게 다비드의 신고전주의 화풍이에요. 보시면, 로마시대 회화와 비교해 보세요. 여기서는 원근법이 잘 살아나있죠? 뒤에 있는 사람과 건축물 구조를 잘 보세요. 이 그림이 소크라테스의 죽음이라고 해서, 소크라테스가 독배를 받는 모습인데요. 인체 자체도 공간감과 입체감이 확실히 살아나고 비로소 원근법이 적용된 그림입니다.

르네상스 이후 근대 그림인데요, 로마 시대에는 이러한 원근법은 아직 적용되지 않았어요. 그렇지만 입체감과 공간감은 부드럽게 살아나고 있었습니다. 강력하진 않아도요.

◆3교시 : 매끈한 공간과 흙 패인 공간의 예

▲매끈한 공간의 예

이렇게 해서 리글의 촉각적에서 시각적으로 넘어가는 그림을 살펴봤고요. 이제 유목적 공간에서의 들뢰즈/가타리가 리글의 촉각적-근접시적인 관찰 방법의 쌍을 적용시키고 있죠. 그들이 말하는 촉각적-근접시적인 방법을 매끈한 공간에 적용시키면서 매끈한 공간을 잘 드러내는 예로, 사막이나 초원, 빙원, 바다를 예로 들었죠. 그것들을 한번 확인해보기 위해 사진을 준비해봤습니다.

이게 사막 그림이죠. 사방 전체가 모래인 사막을 볼 때, 먼 거리가 조망돼 시각적인 기능을 많이 쓰기보다는 촉각적인 느낌으로 더 많이 다가온다는 거죠. 우리 감각 중에서 촉각이 살아난다는 거죠. 어떤 느낌이 드나요? 모래의 잔잔한 물결이 느껴지죠. 그런 질감으로 다가온다는 거죠. 매끈한 공간에서는 이따 흙 패인 공간과도 비교하겠지만, 그 차이를 보시고요.

이것은 초원이에요. 사막과 마찬가지로 질감이 느껴지죠. 촉각적인 느낌으로, 물론 눈을 쓰지만 촉각적인 느낌으로 다가오죠. 특별히 볼 수 있는 부동의 항상적인 대상이 있나요? 찾아보기 힘들죠. 아까 설명 드린 부분이 여기 적용되는 거죠. 보는 사람의 관심사, 식생, 조급함이라는 상대성에 의해 그림을 보게 되는 거죠. 그림을 보는 관점이 정해져 있지 않죠.

이건 양떼가 있는 초원이에요. 양떼에 시각적인 감각이 딱 물리겠죠. 하지만 초원만 찍었을 때는 눈을 둘 수 있는, 고정시킬만한 절대적인 부동적인 방향성이나 좌표성이 대상이 없는 거죠. 매끈한 공간에서는요.

이건 바다의 물결을 찍어봤는데요, 같은 이야기죠. 어디에서 보든 사막과도 같은 초원과도 같은 이미지입니다. 여기서 본다는 것은, 유목민들이 마치 흩어져서 여러 군데서 관찰하는 듯한 문구를 떠올릴 수 있는 거죠. 여기서 본다는 것은 상대적일 수밖에 없죠.

비교하기 위해서 같은 사막이라도 흠 패인 공간을 보면 누가 보아도 항상하고 부동적인 대상이 딱 있죠. 낙타, 사람, 물줄기 등. 여기서는 사막처럼 무규정의 공간이 아니라, 그렇기 때문에 관찰시점이 상대적이기보다는 부동의 대상들에게로 시각이 집중되죠. 여기에서는 감각 중 시각을 중심으로 사람도, 낙타도 보죠. 공간감이 확 살아나죠.

아까 사막이나 바다는 평면적이었죠. 마치 이집트 그림처럼 공간감이 표현되기보다는 3차원의 공간을 찍었음에도 불구하고 평면적으로 다가온다고요. 굳이 원거리-시각적 감각을 동원할 필요가 없죠. 근거리에서 보나 원거리에서 보나 거의 다를 바 없는 풍경들, 매끈한 공간의 특징이죠. 여기서는 관찰의 절대적인 부동의 대상들.

▲ 흠 패인 공간의 예

흠 패인 공간을 계속해서 보시면요, 이건 초원에서의 풍경. 이건 도시. 몇 가지 비교하기 위해 준비했어요. 도시에서야말로 원근감도 있고 입체감도 있고요. 이걸 보면서 질감을 느끼진 않죠. 매끌하다, 꺼끌하다는 감각의 차원으로 보는 게 아니라 원거리 시각적이고 포괄적으로 조망하게 되죠. 들뢰즈/가타리가 말하는 흠 패인 공간에 속하는 거죠.

아까 유목 예술에 대해서 좀 더 미학적인 부분들로 접근해 들어갔죠. 그래서 아까 마지막 부분에서 말씀드린, 유목민 예술이 왜 개념적인 '유목적'인가. 왜 유목민 예술은 유목적 공간에서 얘기되는 것인가? 유목적이다, 매끈하다는 건 다 같은 개념이었죠. 흠 패인 공간과 정주적, 원거리적, 시각적인 것도 같은 쌍이고. 유목적, 매끈한 공간, 촉각적, 근접시적인 것도 같은 쌍으로 살펴봤는데요.

이것은 우리가 고대 유목민들인 스키타이나 흉노에 대해 얘기할 때, 같은 고대인데 지금의 이란인 페르시아의 아케메네스 왕조는 기원전 6세기에서 4세기까지 알렉산더대왕에 멸망되기까지의 페르시아 왕조예요. 굉장히 찬란한 예술을 꽃피웠죠. 우리가 보통 그리스 예술에 주목하는데 같은 시기에 그에 못지않게 풍성한 예술을 꽃피웠던 페르시아 제국의 그림과 작품을 비교해보게 됩니다.

여기서는, 유목민 예술에서 동물들이 주로 다뤄져요. 그것은 페르시아도 아주 기원을 거슬러 올라가면 유목민들의 후예예요. 오랫동안 왕조를 이뤄 정착한 거죠. 이들도 동물을 굉장히 많이 다루고, 유목은 자체가 동물들과 밀접하죠. 사냥, 목축 등. 그들이 동물을 많이 다루고, 특히 유목민들이 항상 옮겨 다니기 때문에 공예품들이 많아요. 기념비적인 건축이나 조각을 할 수도 할 필요도 없었죠. 그래서 공예예술에 나타나는 동물 문양이 예술로서 조명되는데요. 그것과 비교하기 위해서 페르시아 동물 문양과 비교해 보겠습니다.

아케메네스 왕조의 동물 문양들이 스키타이나 흉노의 동물 문양과 어떻게 다른가를 먼저 보시고요. 전설의 동물들이요. 어디에 주목을 하느냐면, 단자론적인 입장인 다각적 시점을 취하는 게 유목적 공간에서 이루어진다는 얘기가 나왔죠. 그 관점에서 흠 패인 예술, 어떻게 보면 정상적인 거죠. 팔다리가 제자리에 있고 해부학적 입장에서 합리적인 거죠. 그런 정주적인 흠 패인 예술과 유목민의 매끈한 예술의 차이를 보세요. 어떻게 동물의 표현이 다른지를.

지금도 이렇게 표현하겠죠. 이게 정상적인 해부학적 구조가 이렇고요. 이것도 얼마 전에 국립중앙박물관에서 페르시아 전을 했는데 저도 다녀왔습니다. 거기에 이런 게 전시돼 있었어요. 금잔, 술잔들. 보면 손잡이에 머리가 튀어나왔는데 몸의 구조가 해부학적으로 맞는 구조죠. 이것도 전설의 동물이긴 하지만 인체의 구조가 정상적으로 표현돼 있어요.

왕이 사냥하는 부조예요. 이들은 주로 페르시아인 오리엔트 쪽은 같은 시기 그리스와 달리 전제군주제였고요. 그래서 왕들의 권위의 상징으로 썩썩하게 사냥을 하는 왕들의 그림이나 조각, 동물들과 싸워 이기는 왕족들, 상호 간에 전투하는 그림을 통해 왕의 위엄을 드러내고자 했어요. 그래서 사냥 그림이 많아요.

여기에서의 동물을 눈 여겨 보세요. 여기도 커다란 멧돼지를 왕이 활로 잡고 있어요. 이견은간에 새겨진 건데 맹수를 잡고 있는 그림은 왕이 얼마나 힘이 강한가를 과시하기 위한 거죠. 맹수와 싸우는 장면도 많아요. 맹수의 해부학적인 인체 구조를 잘 보세요.

이건 페르세폴리스라고 아케메네스 왕조가 가장 강성했을 때 세워진 어마어마한 궁전이에요. 여기에 많은 부조가 있죠. 조공 바치는 외국인들, 사자가 외뿔 짐승을 공격하는 장면도 왼쪽에 어렴풋 보이죠. 투쟁의 장면도 유목민에 비해서 그다지 격렬하지 않아요. 유목민들의 작품에 비하면요.

◆4교시 : 유목 예술의 추상성

▲유목민 예술의 예

이게 스키타이족의 술잔에 새겨진 겁니다. 유목민들의 작품은 주로 페르시아에서는 건축의 구조들, 조각품들을 많이 보여드렸죠. 여기에서는 이들은 주로 이동하기 때문에 큰 예술품은 남길 수가 없었고, 주로 작은 것에 정교하게 새기는 금 같은 것들은 유목민들이 굉장한 보물로 치는 거죠. 변치 않은 광채도 그들의 신앙과 관련돼 있고요.

리글이 얘기한 예술 의욕, 미적 충동이 작은 공예품, 장신구, 무기에 다 쏟아지는 거죠. 그래서 굉장히 정교해요. 정교할 수밖에 없죠. 작은 데에 표현하기 위해서는 정교할 수밖에 없죠. 우리가 주목할 건 동물들의 표현이죠. 굉장히 격렬하고 다이내믹하죠. 사자가 사슴을 공격하는 장면인데, 아까 페르시아의 동물 표현과는 굉장히 다를 거예요. 굉장히 격렬하고.

이건 팔찌인데, 머릿부분을 보면 사자가 멧돼지를 위에서 덮쳐 물어뜯는 장면이에요. 주로 격렬하게 싸우는. 한번 보세요. 사자가 공격하는 모습을 한번 보시고. 이게 바로, 아까 말씀드린 단자적이고 비유기적이고 독립적인 특징을 나타내는 작품입니다. 다각도의 시점인 유목민적 노마드적 시점인 즉 상대적인 시점이지요.

어때요? 사자가 말을 물어뜯는데, 하반신은 완전히 비틀어져 위로 올라가 있죠. 이게 마지막 부분에서 표현된 들뢰즈/가타리의 표현을 그대로 옮겨보면, “몸이 비틀린 동물은 더 이상 대지에 붙어 있지 않다. 공중 곡예에서처럼 땅은 끊임없이 방향을 바꾼다. 발은 머리와 반대 방향을 향하고 몸의 뒷부분도 뒤집혀 있다.”

바로 이거죠. 단자론적이고 비유기적, 독립적인, 어떤 연관관계가 없는 거죠. 그런 관점은 오직 유목적 공간에서만 접속될 수 있죠. 미학적으로 해석하면, 다각도의 시점을 요구하는 거죠. 이런 것은 해부학적인 법칙, 공간이 갖는 고정된 부동성인 홈 패인 공간에서는 표현될 수 없는 거죠. 해부학법칙에 어긋나는 거죠. 그렇지만, 유목적 공간, 상대적 공간, 무규정 공간, 매끈한 공간에서는 표현될 수 있는 거죠.

일단 다음 그림으로 넘어가 봅시다. 이건 흉노 유물인데요. 깔개에 표현된 그림이에요. 빨 달린 사슴을 공격하는 전설의 동물이에요. 그리핀[griffin]이라고, 머리는 독수리고 몸통은 사자고 날개가 달렸어요. 그리핀이라는 괴수가 사슴을 공격하는 거죠. 그런데 여기에서도 상체와 하체가, 아까 금제품의 말처럼 뒤틀려 있어요. 비합리적인 그림이죠.

이것도 흉노의 공예품인데요. 워낙 복잡하게 표현돼 있죠. 흉노 작품이 더 알아보기가 수월하지 않아요. 호랑이 같은 맹수, 전설의 새 같은 것들이 여기 한 마리도 아니고 여러 명 엉켜서 투쟁하는 장면이에요. 이런 것들은 흉노나 스키타이 같은 작품에서 볼 수 있는 동물 양식이죠. 아케메네스 왕조에서 볼 수 있었던 정적이거나 해부학적인 동물 표현과 굉장히 다르죠. 굉장히 다양하면서도 자유롭죠. 그럴 수밖에 없죠. 그런 법칙에 얽매는 게 없으니까요. 이런 것 자체가 유목적인 것, 매끈한 공간에 통과하는 것들이죠.

이 금제품에도 표범이 사슴을 공격하고 있죠. 이것도 흉노 작품인데, 굉장히 인상적이에요. 어떻게 보셔야 하느냐면, 내려다보이는 게 소예요. 소 등줄기죠. 그리고 양쪽에서 맹수들이 물어뜯고 있는 장면이에요. 굉장히 독특하죠? 유목민들을 많이 표현할 수 있는 양식이죠. 그들의 의미죠, 한 마디로. 리글 식으로 얘기해봤습니다.

이것도 흉노의 작품인데, 호랑이가 늑대와 싸우는 장면이에요. 알아보기가 수월하진 않죠. 많을 알 수 없는 문양들이 들어가 있습니다.

이것도 말이에요. 말을 맹수가 뜯어뜯고 한 마리도 아닌 두 마리가. 이들이 이렇게 복잡하게 표현하는 것은, 작은 공예품 속에 그들의 예술 의욕, 미적 충동이 꼭 다 집중되는 거죠. 유목민 예술을 다른 시대, 다른 민족에서도 보실 거예요. 공통점은, 어떤 것을 표현하든 정교하고 복잡하고 아주 예리하고 세부 표현을 굉장히 잘한다고 할 수 있겠죠. 굉장히 복잡하고 정교해요. 이게 유목민 예술의 공통적인 특징이에요.

이건 한나라 때의 동물 문양인데, 정주민인 한족들이 원래 동물 투쟁상들을 작품화했던 건 아니고, 유목민들의 영향으로 볼 수 있죠. 영향을 받아서 이들도 동물 문양을 쓰게 된다는 거죠. 정주민들이 어떻게 영향을 받았나 알기 위해 넣어봤습니다. 보면, 한나라 인물이 금색으로 하나 표현돼 있죠. 말 타고 있는 모습으로.

그리고 이것 확대해서 보세요. 이런 게 흉노의 격렬하고 치열하게 죽기 살기로 싸우는 동물 문양의 영향이죠. 멧돼지를 공격하는.

이것도 동물들이 굉장히 얹혀 있는 모습이에요. 이것 왜 넣었냐면, 아랫것은 중국의 신간성에서 발견된 예술이에요. 거기가 옛날에 다 흉노 땅이었어요. 그리고 위의 것은 경주에서 발견된 금제, 허리띠에 다는 것. 너무 흡사하죠 동물양식이. 우리가 북방유목민의 영향을 직접적으로 받았다는 걸 같은 맥락에서 확인하기 위해 넣었습니다. 거의 같아요. 약간의 세부적인 차이가 있을 것이고요. 위의 작품이 경주에서 출토된 것이고요, 아래 작품이 신간성에서 출토된 것입니다.

▲단자론적인 예술 작품의 예

단자론적인 걸 보여주기 위해서, 그림들을 몇 개 가져왔습니다. 사슴 문양이에요. 뒤틀려 있고 마치 곡예하듯이. 아까 문장 그대로 옮겨보면, 단자론적이라기보다는 오히려 유목민들의 다각도에서 관찰하는 유목민들에 비유하고 있죠. 천의 고원에 나왔던 표현이 여기서 그대로 적용되고 있죠.

단자론적이고 비유기적이고 독립적이면서, 그걸로 끝나기보다는 다각도의 관찰자시점을 부각시키는 거죠. 들뢰즈/가타리가 여기서 유목민의 유목적 공간을 여기에 넣은 거죠. 그래서 [단자라고 부를 수 있지만 오히려 상호 촉각적인 관계를 가진 유목민이라고 할 수 있는 수많은 관찰자들과 연결돼 있다.] 이 그림을 두고 하는 말이죠.

촉각적인 관계를 가진 유목민이라는 것은, 고립과 촉각이 연결되죠. 단자론적인 것이 수많은 관찰자들과 연결된다는 것은 다각도의 시점, 관찰자의 위치에 따라서 시점이 다 다른 거죠. 이런 예를 몇 개 더 보겠습니다.

아랫부분을 보세요. 새와 네발 달린 짐승이 조합된 듯한 전설의 동물들인데요. 보면 거의 자유자재죠. 곡예사도 저렇게 할 수 없을 정도로, 다리와 몸통을 잘 보세요. 이것도 거의 단자론적이고 유목적이고 다각도의 시점을 요구하는 그림들이죠.

이것도, 오른쪽 아래를 보면 그리핀이 순록을 공격하는 겁니다. 순록의 다리를 보세요. 이 표범도 같은 스키타이인들이 그린 건데, 굉장히 추상화돼 있으면서도 적당히 현대적인 감각이 느껴질 정도로 인체를 단순화시켰습니다. 뭔가 용도에 맞게 인체가 변형된 것 같아요.

▲유목 예술의 추상성

결국은, 유목 미학이라는 게 재현이 아닌 추상으로 갑니다. 현대로 가면서 본격적으로 추상 얘기가 도래하겠지만 ‘비재현’이라는 입장에서는, 우리가 봤던 단자론적이고 유목적인 표현들, 동물들의 해부학적인 뒤엎힘, 전혀 합리적이지 않은 표현들이 비재현이에요. 자연의 사실을 그대로 표현하는 계열은 아니고, 일종의 추상에 속하는 거죠.

그래서 결론적으로 얘기하면, 유목 미학은 들뢰즈/가타리가 이야기하고 있는 유목 미학은 ‘추상’이 되는 거죠. 자연의 모방이 아닌 창조. 현대 예술로 들어가면서 본격적으로 이 얘기가 거론될 것입니다.

이것도 스키타인들의 황금에서 볼 수 있는 황금인데, 거의 추상화돼 가는 느낌이죠. 다리나 꼬리, 몸통을 보면 단자론적이고 다각도적 시각뿐만 아니라 ‘변형’돼 가고 있죠, 형태 자체가.

아까 봤던 그림인데요, 들뢰즈/가타리가 노마드와 모나드를 함께 엮어서 유목민 예술을 표현했죠.

이렇게 해서 유목 미학 제2강좌를 마치도록 하겠습니다. 우리가 말했던 매끈한 공간과 흠 패인 공간 그리고 정주적, 유목적인 걸 다 다룬 거죠. 리글의 미술사 관찰방법에 적용해서 들뢰즈/가타리가 이야기하고자 했던 근거리-촉지적 공간이라는 것. 그것이 예술에 어떻게 표현되고, 유목민 예술이 왜 유목적인가. 유목적이라는 게 무엇인가. 매끈하다는 것은 무엇 인지를 유목민 예술이 비추어 다시 그 이야기들을 다른 접속을 통해 다른 다양체들로 성명 된 거죠. 다음 시간에 또 다른 이야기가 펼쳐지는데, 거기에도 같은 원리가 표현됩니다. 다른 접속과 또 다른 배치로 가는 거죠.