

3장 알로이스 리글의 미술사관

◆1교시 : 유목미학의 역사

▲유목미학의 역사

이제부터 본격적으로 전개할 부분을 말씀드리면, 두 가지에 초점을 맞춰서 강의를 진행하려고 합니다. 오늘은 오리엔테이션과 비슷하게 개념을 소개하는 식인데요. 여러분들도 부족하지만 첫 번째 강의를 통해서 천의 고원에서 저자들이 말하고자 하는 게 무엇인지, 강조하는 게 무엇인지 파악하셨을 거라 알고요. 그리고 유목미학에 왜 유목론을 끌어들이는지 파악이 되셨을 것입니다.

유목미학은 방향을 두 개로 잡습니다. 하나는, 유목민들의 특징이 한 곳에 머물지 않고, 한 곳에 머물지 않는다는 것은 어떤 걸 상징하고 있을까요. 규정된 틀, 규범, 전통이 될 수도 있고요. 그런 닫힌 공간으로부터 끝없이 이동하고 탈주하면서 새로운 세계를 창조해가는 과정을 담고 있죠.

그래서 유목미학을 역사적인 부분과 미학적인 부분을 나누어서 초점을 잡았는데요. 역사적인 부분에서는 끊임없이 전통적인 홈 패인 공간이라 할 수 있는 닫힌 공간에서 탈주를 시도해 온 예술들에 초점을 맞췄죠. 유목적인 특징으로.

고대부분에서는 유목민 예술을 잡아 봤어요. 전통이 그리스부터 시작되잖아요, 그들이 보기에 야만족이라 불리었던 바바리안이라고 했던, 그리스적 전통에서 다른 그중에서도 유목민들의 예술을 뽑아서 다뤄봤습니다.

미학적인 부분에서 말하자면, 사유와 예술이 함께 갔던 부분. 결국은 추상예술이 돼요. 추상 예술이라는 게 뽑을 추(抽) 자를 쓰죠. 상을 뽑는다는 뜻인데, 구상 예술의 반대죠, 비구상 예술, 비재현 예술이라고도 하고요. 미술에 있어서의 전통은 재현의 예술이죠. 포괄적으로 미술, 음악, 문학이 들어가는데요. 사실주의가 되죠. 보이는 세계를 얼마만큼 정확하게 재현하느냐 똑같이 모방하느냐가 관건이었거든요.

그런 예술에서 반대되는 거죠. 유목민 예술도 얼마만큼 전통에서 벗어나 있는가가 초점 맞춰지면서 미학적으로 어떻게 추상화적인 면모를 갖추는가를 살펴볼 거예요. 물론 생성존재론의 원리가 거기에 포함되죠. 그것 자체가 결국 추상을 도출해냅니다.

중세로 가면 고딕예술이죠. 고트족 예술에서 야만족 예술이라고 불리죠. 고딕예술에서도 초점이 건축에 맞춰지죠. 거기에 얼마만큼 생성존재론이 적용되는지를 고딕예술을 통해 살펴보고요.

근대는, 르네상스 이후로 잡는데요. 그때는 그리스의 전통이 다시 부활하죠. 사실주의가 과학이 동원되면서 더 굳건해지는데, 전통예술 중에서도 그로부터 벗어나는, 전통이 가진 규

범이 있어요. 그것으로부터 벗어나는 예술로 매너리즘과 바로크를 다룹니다.

현대론은 그야말로 추상예술의 행진이죠. 인상주의이후로 20세기 초기 추상 모더니즘과 아방가르드, 나아가서 포스트모던까지 다루는데요. 결국은 지금에서 보면 하나의 전통이 되지 만요, 큰 맥으로 볼 때 전통 예술이 가진 재현으로부터 벗어나는 지류라고 할 수 있습니다. 그 부분을 다루어볼 것입니다.

오늘 저희가 함께했던 개념 정리, 생성존재론이 가진 원리는 반복적으로 다시 이야기되고 적용되고 다른 많은 이야기들로 확산될 것 같습니다. 이렇게 해서 오늘 유목 미학 첫 강의를 마칠까 하는데요, 의문이 나는 점이나 하시고 싶은 이야기들을 나누어보는 시간을 가졌으면 합니다.

▲유목민의 예술

그건 전시나 박물관을 통해서 많이 접해본 편이죠.

그들이 가지고 있는 물품인데 그게 예술작품이 되는 거죠. 그들이 다 사용하는 것들이에요. 우리나라도 실크로드 박물관이 삼청동에 있어요. 거기에서 몇 번 보고 자세히 보면서 여행의 기회가 있으면 박물관을 많이 보는 요.

유목민은 옮겨 다니니까 기념비적인 예술이라고 하죠. 건축이나 조각이 그들에게는 필요 없고, 그들에게 예술은 소규모의 몸에 지닐 수 있는 장식구들. 그래서 공예가 발달했고요, 그게 그들의 유일한 재산이기도 하고요. 우스갯소리로 하면, 여차하면 온몸에 1초 내에 켜 수 있게 모든 재산을 주렁주렁 달고 다니는 특성이 있죠.

그들의 공예품들이 굉장히 발달돼 있고, 정교하고. 예술의욕이라는 말이 나왔었는데 그런 욕망이 거기에 다 들어가 있죠. 굉장히 작은 것의 정교함을 가지고 있습니다. 나중에 우리가 빔프로젝트로 보기도 할 텐데, 유목민의 전통은 계속 남아 있어요. 유럽의 경우 중세 이후로 유목민이 조상이었던 특히 북유럽 쪽은 예술이 굉장히 정교해요. 그게 계속 이어져요.

저는 장신구들을 많이 보았고, 아니면 생활용구들. 의장 같은 경우는 특히 오래된 건 남아 있기 힘들고 천 조각은 2천 년 된 것도 보고. 공통적인 특징은 정교하고 섬세한 장식이라는 것.

나중에 보여드릴게요. 아마 보신 분들도 있을 거예요. 몽골족의 의장을 한번 보세요. 재밌는 얘기는, 붓다상의 귀가 크잖아요. 그 기원이 옛날 북부 인도에 처음 불상을 만든 게 쿠산 왕조시대예요. 그들이 유목민이 정착해서 왕조를 이룬 거죠. 유목민이 장식을 많이 하고 남 자들도 큰 귀거절을 하니까 귀가 굉장히 늘어나요. 게다가 구멍도 커져요. 그래서 간다라 나 인도로 갈수록 그게 정교하게 사실적으로 표현돼 있어요. 그게 동쪽인 우리나라 일본으 로 가서 도식화되면서 귀가 큰 채로 표현되었어요.

거기는 일반적으로 귀걸이를 상용화하진 않잖아요. 구멍 자체도 없고 매끈한 큰 귀만 남은. 유목적인 특징을 어디에서나 발견할 수 있는 게 문화 예술이 가진 재미라고 할까요. 그것도 하나의 문화들 간의 접촉과 관련된 부분이죠. 유목예술을 하면 가장 재미있는 부분이, 문화들 간의 만남, 접촉이에요. 거기에서 빚어지는 새로운 세계, 새로운 영토화들. 그런 것들도 많이 보여드릴 생각입니다.

◆2교시 : 고대미술의 발전 과정

▲알로이스 리글

천의 고원의 저자들이 유목민 예술을 정의하기 위해서 미학 이론을 주목하게 되는데, 알로이스 리글[Alois Riegl]이라고 오스트리아의 빈 대학을 중심으로 활동했던 빈 학파의 대표적인 인물입니다. 미술 사학자로 분류할 수 있는 학자인데, 리글이 활동했던 이른바 19세기 말에서 20세기 초는 미술사뿐만 아니라 모든 학문 분야에서 전문화가 이루어졌던 시기라고 볼 수 있습니다.

학문 연구에 과학적 방법이 도입됨으로써, 실증적 연구를 통한 객관적이고 보편적인 원리를 세우고 그 원리에 입각해서 학문연구가 이뤄진 시기입니다. 실험, 실습을 많이 하게 되죠, 과학적인 방법으로.

교육학이던가요, 행동주의 학문 이론에서 파블로프가 ‘개 조건 반사’에서 침 흘리는 걸 연구한 내용 배우셨던 분 있으시죠? 고전적 조건반사라고 하는 실험이 이뤄지는 과학적 방법이 도입되는 시기가 리글이 활동한 19세기 말에서 20세기 초인데요.

미술사에 있어서도 실증적 연구, 실험과 실습을 통한 분석에 의한 객관적이고 보편적인 원리에 입각해서 학문을 정립하고자 했던 시기였고, 미술 사학 역시 학문으로서의 미술사가 정립된 시기인데, 정립했던 학자로 알로이스 리글을 들 수 있습니다.

미술 사학에서는 리글 이전까지는 주로 유명한 천재적인 화가의 전기 위주로 서술했는데, 리글이 스타일, 양식의 문제를 미술사 방법의 근원으로 삼게 되죠. 보통 양식이라고 하면, 화풍, 작품으로 크게 볼 수 있고, 르네상스 양식이라든가 바로크 양식으로 분류하기도 하고.

또 건축 양식에서도 그리스 양식을 예로 들 때, 도리안 양식이니 코린트 양식이니 이오니아 양식이니 해서 작게는 한 시대에서도 여러 가지로 분류되고요, 크게는 한 시대를 대표하는 양식으로 이름짓기도 하고요. 그런 식으로 하나의 스타일 근원을 묻는 것을 미술 사학의 과제로 삼았던 거죠.

그래서 연대나 전기로부터 벗어나서 학으로써 미술사학을 정립한 사람이라고 할 수 있습니다. 리글이. 리글의 연구 방법이라 하면, 이 시기의 많은 사람들이 취한 방법이죠. 연속적인

발전 사관을 취한다는 거죠. 하나의 양식이 시대의 흐름에 따라 발전해 나간다는.

▲리글이 말하는 고립과 결합

그런데 발전 동기에 있어서는 이 시기의 학자들이 차이점을 보이게 됩니다. 발전 동기에 있어서 외적 동기와 내적 동기를 들 수 있습니다. 외적 동기는 주로 소재라든가 기술, 사용 목적, 예술을 함에 있어서 어떤 소재를 쓰느냐, 어떤 기술에 의지하느냐, 그래서 외적 동기를 예술 유물론적 입장이라고 하고요. 대표적인 학자가 리글과 같은 시기에 활동한 건축가이자 예술 이론가는 켈퍼를 들 수 있고요.

이것에 반대하는 게 리글의 입장이죠. 리글은 외적인 동기에 의해서 예술 양식이 발전해온 것이 아니고 내적 동기, 즉 미적 충동이라고도 하는데요. 한마디로 인간에 내재한 예술 의욕이라는 거죠. 발전 동기를 여기에 두는 게 리글의 입장이죠.

예술 의욕이라는 것은 욕구, 왜 이 시기에 이 사람들이 왜 이 민족이 이 양식을 하고자 했는가. 왜 이 시대에 이런 양식이 나오게 됐는가. 왜 이런 양식들이 이 시대에 탄생했는가 하는. 한 마디로 능력의 문제가 아니고 ‘의지’의 문제라는 거죠. 예술에 있어서 동기로 작용하는 것이 인간이 이러한 양식을 그 시대에 하고자 했다는 거죠.

그리고 왜 그런 양식이 그 시대에 나올 수밖에 없었는가. 바로 그 시대의 그 민족들의 세계관과 연관 있다는 거예요. 그 시대에 그런 예술 양식이 발전한 것은 민족마다 다른 세계관에 입각한다고 보는 입장이에요. 그러니까 당연히 시대와 민족에 따라서 예술 양식이 달라진다는 거죠.

그래서 리글은 어느 시대 어느 민족에 대한 편견 없이 관찰하고 분석하고자 했어요. 보통 고대 예술을 논할 때, 그리스의 고전기 양식을 서양 예술의 전형으로 삼거든요. 그것으로부터 그 이후 로마 시대예술은 조악한 예술이다, 그리스 고전기 양식에 비해서 쇠락하고 조악하다고 평하는 관점이 있는데, 리글의 경우는 그렇지 않다는 거죠. 시대마다 양식이 달라진 것은 그 시대의 세계관에 입각하기 때문에 어떤 양식이 우위에 있을 수 없다는 거죠.

리글은 크게는 발전 사관에 입각해 있고, 발전 동기를 내적 동기에 둔다는 거죠. 인간 내면의 욕구, 예술 욕구, 미적 충동에 두고 있고 그것은 각 시대와 민족의 세계관에 입각해서 시대와 민족에 따라 상이하다고 봅니다.

크게는 고대 미술을 볼 때, 이집트에서 로마까지의 기간을 촉각에서 시각으로 발전했다고 보고 있어요. [리글은 인간의 시각에 대해서 자연물의 관찰은 고립된 모습으로 나타남과 동시에 삼라만상과 결합하여 무한한 전체가 된다고 하여 자연물의 표현방식을 ‘고립’과 ‘결합’이라는 두 개의 극으로 나누고 고립을 눈의 촉각적 기능에, 결합의 눈의 시각적 기능에 각각 대응시켰다]

이게 무슨 말이나면, 이집트 미술을 보면 형상이 주변이나 배경과의 연관성 없이 딱 하나의

운곽으로 고립됩니다. 그런 경우와 주변과의 관계를 갖느냐에 따라 고립과 결합으로 나누는 데요. 이젠 지난 시간 말씀드린, 홈 패인 공간/매끈한 공간, 정주적 공간/유목적 공간과 동일한 맥락이죠.

[고립된 상들은 촉각적 기능에 고립 시킨다]는 말은 유목적 공간에서의 절대적 국지성을 말하는 거죠. 촉각적 기능을 쓴다는 것은 시각에 의존하지 않고 그것의 질감을 두드러지게 느끼는 거거든요. 그건 평면적인 경우에 해당하겠죠. 눈이 광학적 특성으로 보게 되면, 원근법, 입체감을 확인할 수 있는데 촉각적 기능이 두드러지면, 질감으로 느껴지는 거죠. 뭐가 패였다 혹은 울퉁불퉁하다, 꾸글꾸글하다, 매끌매끌하다는 촉각적 느낌을 더 많이 사용하는 거죠.

그래서 고립된 그림이라는 것은, 이따 화면을 보시면 알겠지만, 원근법 같은 투시적 기능이 별로 없죠. 3차원적 공간이 드러나지 않고 평면적으로 보입니다. 주로 부조나 선을 이용한 그림이 해당되는데요, 회화에 있어서 원근법이나 명암법이 도입되기 이전의 그림을 생각하시면 됩니다. 이따 그림을 보면서 더 자세히 말씀 드리도록 하고요.

▲촉각적-근접시적 시기

그 다음 줄을 보면, <그리고 이 양극 사이에서 이루어지는 표현형식의 변천을 통해 예술의 욕의 발전과정을 해석하고 있다. 그는 이에 입각하여 고대예술의 발전과정을 세 시기로 분했는데, 그 첫 번째 시기는 고대 이집트에서 볼 수 있는 **촉각적-근접시적인 관찰 방식의 시기**이다. 이 시기는 사물의 관통 불가능성과 사물의 표현형식이 평면에서 이루어지는 이른바 **사물의 고립화**에 중점이 놓이는 시기라고 할 수 있다.>

사물의 형태가 다른 주변과의 어떤 유기적 관계도 형성하지 않아요. 고립적인 거죠. 사람이면 사람, 사물이면 사람이 특별한 배경, 주변과의 배경보다는 그 형체만 두드러지게 나타나게 돼요. 이집트 예술이 사물의 고립화가 중점적으로 드러난 시기고. 특별히 감각기관 중에서 촉각기능에 더 중점이 두어지는 시기라는 거죠.

근접시적이라는 것은, 근거리 파악과 같은 얘기죠. 그러니까 가까이 갈수록 전체가 조망되기 보다는 한 부분이 질감으로서 다가온다고 했죠. 사람의 손도 멀리서 조망할 때는, 형태나 3차원적인 실체감이 드러나지만 가까이에서 근접시적으로 접근해서 볼수록 3차원적인 입체감보다는 평면적인 부분 즉, 한 부분이 확대돼 보여지거든요. 그래서 촉각적이고 근접시적인 게 같이 가는 거죠.

두 번째 시기는 통상시적, 보통시적이라는 얘기죠. 나중에 시각적-원격시적으로 분류할 때 중간단계라는 거예요. 리글은 그것을 고대 그리스 예술에서 찾고 있어요. 여기에서 우리가 보는 건 조각이 아니고 회화. 평면 예술에 해당되는 것입니다. 거기에 대한 오해가 없으셨으면 하고요.

이 시기 그리스 회화는 주로 소재가 갖는 특성상, 많이 남아 있는 게 없어요. 로마시대 복제품이 남아 있긴 하지만, 조각이나 건축에 비해서 회화는 소실될 성격이 강하죠. 주로 그리스 시대 회화를 어디에서 확인할 수 있느냐면, 아포라라는 그리스 도자기에 그림이 그려져요. 여러 가지 신화 내용도 있고. 거기에서 회화적인 요소를 발견할 수 있어요.

통상시적이라 불리는 시기를 그리스에 두는데, 이집트에서는 평면에서 이루어지는 표현 형식 즉 사물의 고립화에 중점을 두고 주위와의 관계를 암시하는 단축법이나 투영이 거부된 시기라고 합니다. 입체감을 살리기 위한 노력이라든가. 단축법은 발을 정면으로 보면, 발가락이 크게 확대돼 보이죠. 그렇게 보는 각도에 의해서 단축돼 보이는, 사물을 관찰하는 방법인데. 이런 단축법이 그리스에서 사용되죠. 이집트에서는 보통 발을 그리면 옆모습을 그려요.

그런데 그리스로 오면, 발을 앞에서 그리죠. 이런 걸 단축법이라고 하죠. 이걸 공간에 대한 이해가 있다는 거죠. 공간에 대한 고민이 시작된 거죠. 2차원의 입체라는 우리가 살아가는 공간에 대한 암시를 볼 수 있죠. 이 시기 크게 회화의 음영이 많이 들어간다는 거 물론 원근법은 르네상스 이후에 도입되지만, 이런 단축법이나 이집트의 경우 정면을 추구해요. 굉장히 평면성을 드러내는 중요한 특징인데. 정면을 항상 똑같이 가슴을 앞을 향하고 머리와 얼굴은 옆, 다리도 옆모습이라는 전형이 있는데

그리스로 오면 그런 전형성이 깨진다는 거죠. 다방면에서 표현된 입체를 그림으로 표현하게 되죠. 단축법이 등장하고 깊이감의 변화에 대한 인지가 생깁니다.

[두 번째 시기는 통상시적이라 불리는 관찰 방식의 시기로 사물의 측각적 관통 불가능성의 표현이 외연하게 중심에 있지만 깊이감의 변화에 대한 지각을 찾아볼 수 있다]

관통불가능성이라는 것은, perspective 조망하고 원근하고 투시하는 게 이뤄지는 시기는 아니지만, 3차원의 입체감에 있어서는 표현의 변화가 생기기 시작했다는 거죠. 다각도에 관찰한다는 거 공간에 대한 감각과 그것을 표현하는 시기라고 할 수 있습니다. 그리고 측각적-근접시적에서 시각-원격시적으로 가는 중간단계로 리글은 봅니다.

▲시각적-원격시적 시기

시각적-원격시적이 도입된 시기가 후기 로마의 황제시기로 보고 있죠. 이때는 회화가 남아 있었다면, 로마 시대는 소재적 개별물체를 측각적 기초평면으로부터 해방함으로써, 그러니까 평면성에서 어느 정도 벗어나기 시작했다는 거죠. 즉, 공간성 즉 주위와의 결합이 승인된다. 어느 정도 입체감의 표현을 획득하고 있다는 표현으로 볼 수 있습니다.

그리고 개별물체와 개별물체 사이의 바탕이 강조되고 평면은 도형과 바탕에 의해 시각적인 색채의 리듬이 된다. 물체들 사이의 주변을 결합함으로써 고립에서 결합의 시기로 가고 있다는 거죠. 어떤 연관관계를 가지고 주변을 표현함으로써 대상과 주변의 결합시기. 그러면

서 공간감이 어느 정도 살아나는 거죠. 평면에서 3차원적인 입체감이 획득되는 거예요.

아주 정확한 perspective가 도입되는 게 아니고 색채의 리듬에 의해서, 즉 연하고 진하고 조금 더 묽고 어둡다는 식의 색채의 변화로 표현돼요. 어느 정도 음영이 생기는 거죠. 그러면서 입체감이 조각처럼 뚜렷이 생기진 않아도, 르네상스 이래로 2차원 평면의 회화라는 게 3차원의 입체를 그대로 투영하는 illusion을 주어서 어떻게 하면 3차원 실물을 똑같이 2차원에 투영하느냐가 관건이잖아요.

그 정도는 아니어도, 색채의 변화로 부드럽고 약하지만 공간성이 어느 정도 드러나는 시기에요. 리글의 발전사관에 입각해서 볼 때 고대미술은 이집트에서 로마시대까지 축각적-근접시적에서부터 시각적-원격시적으로 변천하고 발전했다고 리글이 보는 거죠.

◆3교시 : 축각적-근접시적 관찰 방법

▲방향, 좌표, 접속의 연속적 변주인 매끈한 공간

천의 고원에서의 들뢰즈/가타리는 리글이 말하는 것에서 어디를 주목하고 있느냐가 관건이 되겠죠. 유목미학에 있어서는. 다음 장으로 넘겨보시면요.

[들뢰즈 가타리는 바로 리글의 ‘축각적-근접시적’이라고 하는 관찰방법의 쌍에서 그들이 주장하는 ‘매끈한 공간’의 원리를 발견하고 있는 것이다. 특히 리글이 자연물의 관찰방식을 고립과 결합이라는 두 개의 극으로 나누고, ‘고립’을 눈의 ‘축각적 기능’에, ‘결합’을 눈의 ‘시각적 기능’에 각각 대응시키는 방식을 ‘매끈한 공간’과 ‘홈 패인 공간’의 개념 쌍에 연결시킨다]

[그리고 축각적 공간이 내포하는 두 가지 의미에서 보다 눈의 기능이 확장된 개념인 ‘축각적 공간’의 의미를 택하여 ‘근거리-축각적 공간’이라는 쌍에 미학적 우위를 두고 ‘매끈한 공간’의 해석에 접근해 간다]

이건 무슨 말이나면, 축각적이라는 의미는 축지적이라는 의미도 언어의 특성상 포함합니다. 들뢰즈/가타리는 축지적 공간 쪽을 취하는 거죠. 축각적이라고 하면 시각과 대립을 구성하게 되죠. 감각 중에서 보는 시각적 감각과 만지는 축각적 감각이 대립이라는 느낌이 드는데, 축지적이라고 하면 어느 정도 대립보다는 좀 더 시각이라는 감각이 확장되는 거죠.

눈으로 보지만 눈으로 안 보는 건 아니죠. 축지적이라고 하면 눈으로 봤을 때 질감을 느낀다는 거지 눈을 안 쓰는 건 아니거든요. 그러니까 눈의 시각적, 광학적인 감각 기능을 확장시키는 거죠. 눈으로 보지만 시각에 머무르는 게 아니라 축각적, 청각적 감각을 포함할 수 있는 의미로 축지적 공간이라는 단어를 택하는 거죠.

우리가 눈을 감고 사물을 파악한다고 할 때, 아니면 시각장애인이 사물을 파악하는 방법을

떠올리시면 될 것 같아요. 사물을 파악할 때, 눈을 감거나 눈이 안 보이는 경우 더듬어서 관찰하죠. 그럴 때 촉각적인 기능을 쓰지만, 형상이 어떻다는 시각적 느낌도 아울러 받는 거죠.

이걸 조금 더 해석해 들어가면, 들뢰즈/가타리는 매끈한 것을 근거리 파악의 특권적 대상인 동시에 촉지적 공간의 요소로 여기고 촉지적이고 근거리 파악적인 매끈한 공간을 먼저 ‘방향’, ‘좌표’, ‘접속’의 연속적 변주에서 찾아나간다.

여기서부터는 천의 고원의 미학모델 부분을 따왔는데요, 난해한 부분인데 같이 해석해나가자는 의미입니다. 좀 더 자세히 읽어보면요, 매끈한 공간인 근거리 파악적인 것이 촉지적 공간의 요소와 연결되는 것 그리고 근거리 파악적인 매끈한 공간을 방향, 좌표, 접속의 연속적 변주에서 찾아나간다는 것. 왜냐하면 만져서 형태나 생김새를 느낀다는 것은 한 번에 조망하는 시각 감각만 쓰는 것과는 다른 거죠.

방향이 어느 쪽이고 좌표가 어떻게 되느냐. 수학에서 P가 X선, Y선에서 어느 정도 떨어져 있는가를 좌표로 얘기하죠. 접속이 어떻게 이루어지느냐를 연속적 변주로 파악해 나가는 거죠.

이때 방향, 좌표, 접속의 관계를 ‘홈 패인 공간’에 먼저 적용해보면 홈 패인 공간은 원거리 파악의 요구들에 의해 규정된다. 방향 설정은 항상성으로 주어집니다. 고정적이라는 거죠. 그리고 부동적인 좌표의 교환을 통해 얻어지는 거리의 불변성, 주위환경에 젖어들으로써 얻어지는 접속, 즉 유기적인 관계, 중심 관점의 구성을 특징으로 들 수 있습니다.

한 마디로, 항상적이고 부동적이라는 거죠. 누가 관찰해도 홈 패인 공간의 사물은 똑같다는 거죠. 우리가 공간에서 제가 있다면, 이걸 누가 봐도 자명한 부동의 사실. 그러나 매끈한 공간은 어떤 부동의 좌표, 방향 설정의 부동성이 없죠. 그냥 온통 질감으로만 표현됐잖아요. 모래라는 질감, 바다라는 잔잔한 물결이 주는 질감, 빙원에 얼음이 얼어있는 매끈함.

그런 걸 볼 때 어떻겠어요. 항상적이고 부동적일까요? 그것은 볼 수 있는 게 한정돼 있죠. 시각으로 얻을 수 있는 느낌은 보기 나름이잖아요. 보는 사람의 관점이 많이 들어가겠죠. 홈 패인 공간이라면, 나라는 사람이 부동적으로 딱 앉아있는 장면을 볼 때 누구든 저라는 사람을 확인하겠죠. 그런데 하얀 벽을 본다고 할 때, 다각도의 시선으로 볼 수 있다는 거죠. 보는 사람이 눈을 둘 수 있는 부동성의 방향성이나 좌표가 없다는 거죠. 아무런 접속 관계도 없고.

[이와 같은 원거리 파악의 홈 패인 공간도 근거리에서 파악하면 그 공간은 이미 시각적인 것이 아니게 된다. 이때는 눈 자체가 광학적인 것이 아니라 촉지적인 기능을 갖고 있는 것이다.] 가까이 다가갈수록, 홈 패인 공간은 매끈한 공간이 되는 거예요.

[수평선도, 배경도, 원근법도, 경계도, 윤곽이나 형태도, 중심도 없다. 따라서 사막, 스텝, 빙원 또는 바다 등 순수한 연결 접속의 국지적인 공간은 매끈한 공간을 설명하기 위한 적절한

예가 될 것이다. 이러한 공간에서는 먼 곳을 볼 수 없으며 또 이 공간을 멀리서 볼 수도 없다]

[한마디로 원거리 파악이 불필요한 공간이 되는 것이다. 이 공간에서 방향은 일정하지 않으며 ‘정면’도 ‘안과 밖’의 구별이 따로 있는 것도 아니다. 방향들은 단지 식생, 관심사, 일시적인 조급함 등에 따라 변화한다]

아까 말씀드렸듯이, 부동적이고 항상적인 홈 패인 공간으로서 결정된 공간이 아니라는 거죠. 그러니까 보는 각도가 굉장히 상대적이라는 거예요. 식생이라는 것은 사막이나 초원에 무리지어 사는 식물들을 말합니다. 사막을 볼 때, 거의 모래인데 뭔가 사막 식물이 군집해 있는 걸 볼 수도 있는 거죠. 그 공간 안에서는 어떤 작은 요소들을 차지하고 있겠죠. 사막이라는 큰 공간을 놓고 볼 때.

관심사야 말로 상대적이죠. 어디를 먼저 볼 것이냐가 보는 관찰자에 따라 다 다를 수 있다는 거예요. 일시적 조급함도 다 같이 상대적이죠.

▲다양한 관찰자들

[좌표들은 이것들을 서로 교환할 수 있게 해주고 이것들을 외부에 있는 부동의 관찰자에게 속할 수 있는 비활성의 부류와 통합시켜줄 수도 있는 시각적 모델을 갖고 있지 않다]

이것도 어려운 얘기가 아니죠. 이 좌표들은 서로 교환될 수 있는 부동의 관찰자죠. 관찰하는 사람이 하나든 여러 명이든 동일한 것을 관찰하게 되는 거죠. 우리가 펜을 볼 때, 누가 보든 변함없는 거죠.

그렇지만 사막을 볼 때는, 보는 관점이 다 다를 수 있는 거죠. 그만큼 매끈한 공간에서는 부동의 무언가가 없다는 거죠. 매끈한 공간의 특징이죠. 무정형, 무규정. 그 얘기를 비유해서 말하고 있습니다.

그래서 이 좌표들은 어떤 시각적 모델도 갖고 있지 않습니다. 매끈한 공간의 좌표들은 이와 반대로 ‘단자’로 부를 수도 있지만 오히려 상호 촉각적인 관계를 가진 유목민이라고 할 수 있는 수많은 관찰자들과 연결됩니다.

단자는 모나드라고도 하죠. 모든 존재의 기본을 이루는 실체라고 할 수 있죠. 모든 실체 하나하나가 각자의 형상을 갖추고 있다는 거예요. 각자 독립적이고 상호인과관계가 형성돼있지 않다는 거죠. 단자는 생성존재론의 기계-접속-배치에서, 개체들을 기계로 보고 있죠. 비유기적이고 독립적인 비조직화된 기계들이 접속을 통해서 배치를 어떻게 이루어지느냐에 따라서 생성존재론의 특징이 생기죠.

모나드, 즉 단자가 가진 비유기적이고 독립적인 특징이라는 관점에서 볼 때 차이생성을 기

반으로 한 생성존재론의 기계에 해당하는 거죠. “단자로 부를 수도 있지만 오히려 상호 촉각적인 관계를 가진 유목민이라고 할 수 있는 수많은 관찰자들과 연결된다.” 이 단자를 부정하는 게 아니죠. 단자적인 비유기적이고 독립적인 요소들이라고 말할 수 있지만 오히려, 유목민이라고 하는 게 더 가깝다는 거죠.

무슨 뜻이냐면, 이것 자체가 볼 수 있고 보여지는 것에 대한 얘기잖아요. 그렇기 때문에 단순히 독립적이고 비유기적이라고 말하는 것보다 더 좋은 설명은, 상호촉각적인 관계를 가졌다는 건 고립적인 거죠, 촉각적이고 고립적인 쌍에 대해 리글이 말했던 시각적인 것과 결합에 관련한 부분에서요. 그렇게 고립된 상호 촉각적이라는 건 모나드와 통하는 거죠. 이런 고립된 요소가 유목민이라고 할 수 있는 상대적인 요소를 가진 수많은 관찰자들과 연결된다는 거죠.

단순히 고립되고 비유기적인 것뿐만이 아니라, 다각도의 시점을 말씀드리는 거죠. 선생님들이 앉아계시는 곳에서 보는 물체와 제가 보는 물체가 다르잖아요. 각도나 시점이. 펜이 이렇게 이면 앞에 앉아계신 분은 이 꼭지부분이 더 크게 보이시죠. 그리고 이쪽에 앉아계신 분은 길이가 더 선명히 확인될 거고.

다양한 관찰자와 연결된다는 것은 다양한 시점과 관계있는 거죠. 그래서 모나드, 비유기적이고 독립적인 상호연관이 없는 개체의 요소와 상대적인 요소, 다각적인 시점이 요구된다는 거죠.