

2장 : 천의 고원의 개념 쌍

◆1교시 : 홈 패인 공간과 매끈한 공간

▲홈 패인 공간과 매끈한 공간

이렇게 해서 생성존재론의 원리를 살펴봤고요. 그것들이 어떻게 개념과 개념 쌍에 적용되는지를 살펴봤는데. 또 한 가지 중요한 개념 쌍으로 ‘홈 패인 공간’과 ‘매끈한 공간’이 등장합니다. 이것도 결국은 닫힌 공간과 열린 공간으로 해석할 수 있는데요. 사본, 지도, 수목형, 리즘형 다 같은 성격이 되겠는데요.

[동일성의 재현이자 복제, 재생산의 논리인 사본이 닫힌 차원의 ‘홈 패인 공간’이라면 지도는 열린 차원의 ‘매끈한 공간’에 속한다고 할 수 있을 것이다. 홈 패인 공간이 일정한 규칙과 질서가 존재하는 규정된 공간이라고 할 때, 매끈한 공간은 어떠한 규칙도 질서도 없이 사방으로 열린 무규정의 공간이라고 할 수 있다]

어떤 이미지를 떠올려 보자면, 이런 판에 한 쪽에 홈이 패어 있다고 생각해 보시고 한쪽은 매끈하다고 생각해 보세요. 거기에 물을 부으면 홈 패인 공간에서는 홈을 따라 물이 흐르겠죠. 매끈한 공간에서는 자유롭게 제멋대로 퍼져 나가겠죠. 홈이라는 것 자체가 어떤 규정된 것, 질서의 성격을 가진 거죠. 그걸 홈 패인 공간과 매끈한 공간이라고 표현하고 있는데, 적절한 예를 하나 들자면. 물론 천의 고원에서 드는 예이긴 하지만.

직물과 펠트. 펠트라고 해서 짐승의 털을 직접 압축해서 천을 만든 게 있어요. 주로 유목민들이 그걸 쓰죠. 유목민들이 양이나 낙타를 유목하면서, 짐승의 털로 압축을 가해서 집도 만들고 옷도 만듭니다.

직물은 씨실과 날실로 상호 교차하면서 만들어 지죠. 그런데 특징이 한쪽은 고정돼 있다는 거예요. 하나의 규칙을 가진다는 거죠. 씨줄을 고정해서 날줄을 교차하며 짜 들어가는 거죠.

펠트는 섬유끼리 엮혀서 압축을 하면 섬유가 엮혀요 그러면서 천이 되는데. 제가 실크로드라는 비디오를 보면서, 중앙아시아의 어느 지역에서 펠트식과 직물식으로 카펫을 짜는 걸 봤어요.

직물형 카펫은 유목민들이 주로 이동하면서 바닥에 카펫을 깔거든요. 카펫이 그쪽에서부터 쓰기 시작한 건데, 사람들이 일렬로 앉아서, 씨줄은 천장에서 바닥까지 고정돼 있고, 날줄을 도구로 쳐 가지면서 서로 신호를 보내면서 짜는 걸 봤어요.

또 중앙아시아의 어느 지역에서는 유목민들이 바닥에다 판을 놓고요, 그냥 바닥에다가 물감들인 가축들의 털을 한 무더기씩 뜯어서 무작위로 놓아요. 그래서 평평하게 하나의 직사각형을 만드는데 그걸 그냥 실내에 깔아요. 깔면 사람들이 생활하면서 밟고 누우면서 압력에 의해 카펫이 자리 잡는 거예요. 치밀하지 않을 것 같은데 굉장히 치밀하고 서로 밀착력이

강해서 신기했던 걸로 기억하는데 바로 그거죠.

직물형 천의 특징이 앞뒷면이 있고 짤 때 한쪽은 고정되고 한쪽은 유동적인 구별이 있고 중심을 잡아야 하는 것이지만, 펠트를 만드는 공정은 그런 게 없죠. 무한한 점유의 압력에 의해서 만들어지는 거죠. 그걸 홈 패인 공간과 매끈한 공간으로 비유하고 있어요.

또 천의 고원에서 자수와 패치워크를 비유해요. 자수도 일정한 테마가 있고 고정된 것과 가변된 것으로 교차시켜가면서 수가 놓이는 과정의 문법이 있잖아요. 그런데 패치워크의 경우는 한 마디로 조각보라고 생각하시면 돼요. 이런 천들 보이세요? 이게 바로 켈트라고 해서 조각천들을 이어붙인 거예요. 미국의 이민자들이 천이 부족할 때 조각천을 써서 시작했다고 하는데.

패치워크는 어떤 중심이나 테마나 규칙이 없죠. 되는대로 대충 맞춰서 구성하는 방법이 무한대죠. 보통 홈 패인 공간에 비유하는 매끈한 공간이라고 하면 질감을 떠올려요. 매끌매끌하다는. 하지만 등질적이라기보다는 무정형이라는 거죠. 정해진 형태가 없다는 거죠. 그만큼 굉장히 자유롭고 열린 공간이라는 뜻이에요. 어떤 규정되고 질서 잡힌 것들은 그 안에서 한정되기 때문에 닫힌 공간이 아닌 열린 공간을 말하는 것이죠.

홈 패인 공간과 매끈한 공간은 닫힌 개념, 열린 개념들과 규정, 무규정 그리고 질서와 무질서의 개념 쌍이 정주성과 유목성과 연관됩니다. 우리가 유목론에 대해서 얘기해보도록 하겠습니다.

▲유목론

세 번째 페이지 보시고요. <유목론은 한 곳에 머물지 않고 끊임없이 이동하면서 새로운 영토를 창조하는 과정으로 어떠한 고정관념에도 머물지 않고 끝없는 변화를 추구하고 열린 세계로 나가는 것이다.>

[유목이라고 하는 생활 형태는 물론 한 곳에 정주하지 않고 이리저리 이동하는 습성을 가지나, 그렇다고 해서 되는대로 무작정 떠돌아다니는 것은 아니다. 유목민들도 느슨하지만 나름대로 정해진 영토 안에서 자연의 변화 등에 의해 관습화된 일정한 궤적을 따라 이동한다. 유목민이 정주민과 다른 점은 영토를 점유하고 상주하는 것이 아닌 일정 기간 머물렀던 지점으로부터 항상 떠나야 한다는 것이다]

[따라서 유목민에게 있어서 머무는 모든 지점은 중계점으로만 존재하며 거주라는 개념도 그들의 궤적을 따라 끊임없이 이동한다. 그들은 그들의 이동을 전체로 파악하는 것이 아니라 파편적인 방법으로 파악한다. 다시 말해 한 지점에서 다른 지점에서의 이동을 반복해가면서 차례대로 여정을 병치해 가는 방법으로 파악한다는 것이다]

[따라서 유목민의 거주는 한 지점에서 다른 지점으로 이동하는 국지적 통합으로 존재하며

접속들과 방향 변화들을 무한대로 연속시키며 매끈한 공간을 구성한다. 생성자체와 다를 바 없는 이행의 절대성은 장소가 제한되지 않기 때문에 더욱 더 국지적이다]

우리가 리즘이나 매끈한 공간을 설명했을 때 들어가는 특징이 여기에도 적용되는 걸 알 수 있습니다. 유목이라는 것은 중도의 사유라는 거죠. 거주지라는 개념이 한 위치를 고정적으로 점유하는 개념이 아니고 옮겨다니는 곳마다 거주지라는 거죠. 중계점, 중간점이고 간이 역처럼. 거주한다는 것 자체가 계속 이동하는 거죠. 그러면서 영토라는 개념이 결정되는 거죠.

여기에서도 우리가 생성존재론에서 말했던 기계, 접속, 배치, 영토화, 탈영토화의 개념들이 적용되는 거죠. 물론 홈 패인 공간, 매끈한 공간에서도 이 개념이 다 적용되죠. 하나의 점유들 혹은 패치워크에서의 조각보들을 기계로 볼 때, 무수한 접속들. 홈 패인 공간에서의 자수와는 다른 직물들, 자유롭고 규정되지 않은 그러면서도 무한하게 펼쳐진 열린 세계들이 다 같은 개념으로 쓰이죠.

그리고 접속에 의해서 많은 패치워크나 켄트들의 배치가 이뤄지고 그것 자체도 영토화라고 할 수 있죠. 또 그것 자체가 해체되는 게 탈영토화라고 해석할 수 있죠. 유목에서도 같은 식으로, 옮겨다니는 병치 자체를 기계와 접속 그러면서 그들의 영토가 어떤 식으로 정의되는가. 그래서 기계-접속-배치의 계열, 나아가 탈영토화-재영토화의 원리로 적용할 수 있습니다.

그리고 유목에서 굉장히 중요한 건, 이게 그대로 유목 예술로 이어지는데. 여기에서는 어떤 국지적인 통합으로 존재한다. 절대적인 국지성이라고 할 수 있죠. 그것이 바로 유목민을 설명하는 굉장히 핵심적인 개념이 될 수 있고요.

유목이라고 하니까 원거리로 본다고 생각하는데, 그렇지 않죠. 그들에게 분명한 건 바로 오퍼의 접속뿐이죠. 그들에게 있어서 확실한 건, 굉장히 국지적인거예요. 정주민들의 고정된 영토에 비유해 보세요. 국지적 통합인 거죠.

▲근거리 축지적 공간

[절대적 국지성은 유목미학에 있어서 유목미학에서 핵심이라고 할 수 있는 **근거리 축지적 공간**으로 거듭난다]

근거리 축지적이라는 것은 원거리라고 보는 것을 시각과 연결하고요, 리글이라는 미학자의 견해인데, 다음 시간에 미학에 본격적으로 들어가면서 자세히 설명해 들어갈 건데 지금 간단히 설명하면요.

보통 시각적 또는 광학적인 걸을 원거리와 연결시키느냐면, 본다는 것 자체가 형태나 윤곽, 원근을 한 마디로 원거리로 볼 수 있는 것은 시각적으로 들어오는 거죠. 근거리에서 본다면

어떨까요. 사람의 피부라고 하면 멀리서 봤을 때는 손이지만, 아주 가까이서 들여다 보면, 형태나 윤곽, 원근, 명암은 사라지고 질감만 보이죠. 손이 거칠한가.

물론 아주 가까이서 보면 거칠겠죠. 그런 식으로 근거리는 시각적이라기보다 촉각적이라는 거죠. 가까이서 볼수록 질감으로 느껴지는 거죠. 어떤 형태다, 어떻게 생겼다보다 까끌까끌하다 매끌매끌하다 보들보들하다는 식으로. 집을 원거리 시점에서 보면 여기가 문이고, 방이라는 게 구분되지만, 아주 가까이 가서 벽을 보면 오로지 벽이 보이는 거죠. 울퉁불퉁하구나, 매끌한 줄 알았더니 가까이서 보니까 굉장히 꺼끌꺼끌하구나와 같은. 그렇게 질감으로 나타나기 때문에 근거리/촉각적, 원거리/시각적으로 구분합니다.

여기서 촉지적이라는 것은, 천의 고원에서 저자 들뢰즈/가타리가 인지한다는 부분을 시각이 아닌 다른 감각으로 인지할 수 있는 부분에 포인트를 주기 위해서 이 말을 쓰고 있습니다. 이것을 어떤 풍경이 두고 볼 때, 유목민들의 풍경과도 일맥상통하는 부분이 있어요.

우리가 보통 우리가 사는 도시를 조망하는 것과 유목민들이 초원이나 사막을 보는 것과는 굉장히 느낌이 다르죠. 우리는 풍경을 원거리나 시각적인 요소를 동원해서 보게 되죠. 여러분들 사막이나 초원을 가보신 적 있으신 적 모르겠지만, 저는 가봤는데. 아니면 바다 한 가운데는 있어 보셨을 거예요. 아니면 에스키모들이 사는 빙원을 상상해보시면, 거기서는 보이는 게 한정돼 있죠.

한 마디로 볼 게 별로 없죠. 사막 한 가운데는 그냥 모래죠. 어떤 원근도 느껴지지 않고 특별한 형태도 없고. 모래들이 그들끼리의 접속과 배치에 의한 질감들이 느껴지는 거지, 특별히 눈을 쓴다기보다 촉감으로 다가오는 거죠.

빙원이라고 하면 얼음판 뽀글뽀글한. 그 안에서의 어떤 국지적인 차이들이 느껴질 뿐이지 전체적으로 광학을 요구하는 건 볼 수 없는 거죠. 원근감, 형태, 윤곽, 형태, 세계, 다양성 등 시각이 써야 할 것보다는 이것 자체가 울퉁불퉁한가 매끈한가 쭈글한가 라고 하는 촉감을 동원하는 부분이 강하다는 거죠.

◆2교시 : 상호작용하는 천의 고원의 개념 짚

▲예술의 국지성

유목민들의 거주지에서도 살펴봤듯이, “공간들이 연결 접속하는 거리에 불변성을 부여하는 주변공간을 내포하지 않는다는 거죠. 나무가 서 있다거나 빌딩이 서 있다거나. 여기서 알 수 있는 것도 차이 생성이 동일성을 결정한다는 거예요.

중요한 부분으로 들어가자면, 유목민의 거주가 한 부분에서 다른 부분으로 이동하는 국지적 통합으로 이루어지잖아요. 유목미학에서 이것과 빗대어 말하고자 하는 건 그림이나 음악, 문학 모두 그렇다는 거죠. 그림도 원거리에서 보면, 어떤 그림인지가 구별이 되죠. 그렇지만

유목민들이 국지적으로 한 지점에서 한 지점으로 이동하듯이 그림에 있어서 선 하나하나 터치 하나하나의 접속을 통해서 배치가 된다는 거예요.

기계-접속-배치가 여기서도 적용되는 거죠. 음악도, 아름다운 한 곡을 들지만 그 음악은 음표 하나하나가 모여서 구성되는 거죠. 문학도 마찬가지죠. 줄거리들은 단어 하나하나의 접속과 배치에 의해 일어나는 거죠. 결국, 기계 접속, 배치라는 차이 생성에 의해서 동일성이 결정된다는 거예요. 앞서 말한 차이 생성의 원리가 다 적용되는 거죠.

<그림은 선 하나하나, 음악은 음표 하나하나, 문학은 단어 하나하나의 연결접속에 의해 배치를 이루고 영토를 확장해 간다.>

원근법과 유기적인 선들에 의지해 원거리 시각적 공간을 점유하는 게 전통예술이라고 한다면, 전통 예술은 재현과 재생산, 복제의 논리와 다름 아닌 거죠. 구상 미술을 생각해 보세요. 초상화, 풍경화를 그린다고 할 때, 전통 사유 체계가 동일성의 재현이듯이 자연을 모방하는 것도 똑같은 거죠. 동일성의 모방이 되고 재현이 되는 거예요. 전통 미술의 특징은 재현 미술이죠.

그런데 하나의 구상 미술이라는 것도, 추상적인 선 하나하나에서 시작하는 거거든요. 결국, 하나의 동일성을 나타내기 위해서는 차이들의 기계, 접속, 배치의 산물이라는 겁니다. 오늘은 첫날이라 이미지를 준비 안했는데 책에 있는 그림을 보여 드리면요.

이게 컴퓨터로 그린 아인슈타인인데, 컴퓨터로 그린 그림이라 더 실감이 나네요. 어때요? 아인슈타인을 재현한 거죠? 모방한 거죠. 구상 예술이라는 건, 무언가를 모방하는 거예요. 동일성을 모방하는 거고.

이게 조그만 점들이예요. 물론 유화나 수채화도 마찬가지예요. 점에 해당하는 터치 하나, 짧은 선들이 접속을 이루어서 나타나는 게 구상이죠. 여기에서 저자들이 주장하는 건, 차이 생성들이 동일성을 결정한다는 거고요, 추상적인 선들이 구상을 결정한다는 거죠. 상들은.

결국은 뭐가 우선하느냐는 거죠. 차이에 우선을 두는 거죠. 차이의 세계와 예술의 세계가 같이 가는 거예요. 전통 음악도 멜로디가 있고, 사실주의죠, 사실주의 내지는 자연주의에 속하는 거예요. 문학도 줄거리를 갖고 미술과 마찬가지로 하나하나 기계의 접속을 통해 이루어진다는 거죠.

그러니까 “모든 구상적인 예술은, 모방이나 재현은 추상적인 선에서부터 출발하는 것이다. 모든 예술은 처음부터 추상적이며 기계가 자체 내에 창조적 역능을 보유하고 있듯이 예술의 욕은 추상적인 선 하나하나에 속하는 것이다.”

예술 의욕도 리글이 처음 얘기하죠. 보령거에게서 또 나오고. 벌플린 등 많은 미학자들이 얘기하는데, 여기서는 간단히 얘기하고 넘어가겠습니다. 예술 의욕이라는 게 창조적 역능, 기계 자체에 욕망이 있다고 했죠. 욕망은 삶 자체고, 창조적 역능이며 생성하는 힘이라고

했죠.

외부에 존재의 근원이 있는 게 아니죠. 정초된 근거가 있는 게 아니고 그 자체에 내재된 삶 자체에 생명력이 들어 있다는 거죠. 그걸 욕망하는 기계라고 저자들이 얘기합니다. 그렇듯이 예술 자체도 욕망과 관계된 거죠. 예술 자체도 구상적인 건 아니라는 거죠. 예술 의욕 자체도 추상적인 선 하나하나에, 마치 기계가 욕망을 보유하고 있듯이 선 하나하나에 예술 의욕이 거기서부터 비롯된다는 거예요.

그래서 구상 예술은 창조적인 게 아니라고 하죠. 재현하는 것이다. 동일성의 재현이죠. 재현은 창조가 아니죠, 모방이고. 창조는 오로지 생성 속에 있다는 거죠. 차이 생성의 과정 자체를 창조적이라고 보는 거죠.

[구상적인 것은 결코 창조적이지 않으며 기계처럼 그 자체로는 무의미하고 무규정적인 선들이 접속하여 배치를 이룸으로써 어떤 특징을 이루게 되는 것이 곧 구상이고 재현인 것이다]

아까 말씀드렸듯이, 동일성이 우선하는 게 아니라 차이 생성의 바다에서 동일성이 뭉쳐지고 흩어진다고 말씀드렸는데, 같은 얘기죠. 구상적이라는 건 본래부터 다른 데 존재의 근원을 두는 게 아니고 무규정적인 선들이 어떻게 접속해서 어떻게 배치를 이루느냐에 따라서 구상의 특징이 갖춰져 간다는 거예요.

이렇게 해서 전통 예술과 유목 예술까지 살펴봤는데, 어떻습니까? 정말 생성존재론의 원리가 하나로 흐르고 있어요. 아무리 다양하고 이질적인 얘기를 하고 있고 천의 고원 책 자체에 들어가면 수많은 얘기들이 펼쳐지지만 여기에 공통으로 생성존재론이 흐르고 있다는 걸 아시고 천의 고원을 읽으면 이해에 많은 도움이 되시리라고 생각합니다.

▲상호작용적인 개념 쌍

여기서 한 가지 간과하고 지나갈 수 없는 게 있어요. 이 책 자체에서도 매끈한 공간만으로 충분하다는 걸 믿지 말라고 분명히 나오거든요. 그건 지금까지 우리가 이원론적인 방법을 써서 비교를 했잖아요. 초월성 사유/내재성 사유부터 시작해서 수목형/리좀형, 사본/지도, 홈 패인 공간/매끈한 공간, 정주성/유목성까지 살펴봤는데, 이것 자체로 갈라진 채로 끝이 아니라는 거죠.

예를 들어, 홈파기와 매끄럽게 하기라는 것은 상호 소통하고 다양하게 넘나들고, 수목형/리좀형 성격 자체가 끊임없이 서로가 침투하고 반전하고 갈등하고 투쟁하는 작용이 있다는 거예요. 그걸 통해서, 존재론 사유를 얘기할 수 있는 거지, 책의 저자들도 이야기하지만 필요에 의해서 나누지만 결국은 그게 다가 아닌 거죠.

아까 이 그림을 다시 보자면, 구상 자체와 추상 자체는 결국 혼재해요. 어떤 방법으로든지 혼재하죠. 어떻게 영토화하고 탈영토화해서 홈 패인 공간으로부터 벗어나서 추상으로 가는

냐의 차이죠.

어떤 부분에서는 다시 홈 패인 공간으로 이어지고 굉장히 강렬한 방법도 있고 smooth(부드러운)한 방법도 있고 애매모호한 방법도 있어요. 그렇게 추상적인 부분과 구상적인 부분들이 이 그림을 감상하는데 작용한다는 거예요.

이걸 하나의 예로 들었지만, 이항대립처럼 보이는 사유에는 그것들의 관계들, 무수한 이행과 교합, 침투, 반전이 함께 공존한다는 거죠. 그래서 매끈한 공간만으로 충분하지 않다고 얘기하고 있습니다. 이런 부분들이 본격적으로 유목 미학으로 들어가서 무수하게 권찰되고 강조됩니다. 그래서 천의 고원에서 말하고자 하는 사유의 세계가 적절하게 유목 미학에 적용되고 있음에 감탄하게 되죠.

우리가 개념 쌍들을 살펴봤고요, 사실 이것보다 더 많지만 우리가 이번 학기에 하고자 하는, 미학부분에서 가장 많이 등장하는 걸 살펴봤고요. 여러분들이 조금 더 깊이 있게 공부하시고 싶으면, 천의 고원이 굉장히 커요, 저 같은 경우는 보기 좋게 고원별로 나누었는데, 가장 연관이 많은 걸로만 가져왔는데요.

1장 리즘 부분과 유목 미학이 수록된 14장 매끈한 것과 홈 패인 것을 읽어보시면 좋고요. 그리고 개념 정리를 확실하게 하기 위해서 서론 부분과 12장 유목론 또는 전쟁 기계 정도가 가장 밀접하다고 할 수 있어요. 물론 다른 곳에서도 변형태로서 밀접한 내용들이 다루어지지만 그걸 읽기가 힘든 분들은, 이 정도만 돼도 책 한 권 분량이네요. 이게 워낙 내용이 방대하다 보니까. 이렇게 다소 이해하기가 쉬운 미학부분부터 공부하다보면 어느덧 을 통독하지 않을까 생각합니다.