

## 13장 : 들뢰즈/가타리의 유목 미학론

### ◆1교시 : 르네상스부터 20세기까지 화가들의 작품

#### ▲르네상스 전성기 화가들의 작품

마사치오의 작품에서 그 이전 중세의 회화와 무엇이 다른가. 바로 원근법을 처음 도입했다는 거죠. 전통회화는 어떻게 2차원 평면의 캔버스에 3차원의 입체감을 살려내는가가 관건이었죠. 그래서 원근법, 해부학적인 특징들을 통해 입체감을 살리고 사실성을 획득하는 게 르네상스 화가들의 목적이었고, 그것을 향한 오랜 화가들의 노력이 시작되는 거죠.

‘만테냐’ 같은 사람도, 마사치오에 비해 원근법이 자연스럽게 이뤄진 상태죠. 사실성이 굉장히 돋보이는 행진이 르네상스 화가에서 시작되고, 과학적인 연구들이 진행됩니다. 해부학을 통해 인체의 구조를 이해한다든가, 르네상스 전성기에 레오나르도 다빈치 같은 대가가 탄생할 수 있었던 거죠.

물론 원근법이나 명암법, 해부학적 정확성과 같은 르네상스 화가들의 추구하는 바를 이룩하면서도 자연스러움까지 일치하는 대가적인 면모를 다빈치의 그림에서 찾아볼 수 있었죠. 이런 노력은 계속 됩니다.

같은 시기 또 한 사람의 대가 미켈란젤로의 그림이죠. 시스틴 성당의 벽화인데, 여기에서도 미켈란젤로가 얼마나 인체 구조에 신경을 쓰고 정확히 구현하려고 노력했는지를 엿볼 수 있죠. 그것을 위한 많은 습작이 이뤄지고 완성도 있는 작품을 만들었죠. 르네상스 화가들의 이런 노력을 통해 사실성이 획득돼 갔던 거죠.

또 한 명의 대가 라파엘로는, 가장 전통적인 규범에 입각한 작품을 했죠. 그리스 고전 이상을 가장 잘 살린 작가이기도 했죠. 조화, 비례미, 단순미 등 규범적인 전통적 질서를 잘 살린 작품들을 많이 만들어낸 사람이 바로 라파엘로였죠.

이렇게 대가들의 시대를 지나고, 이것도 라파엘로의 작품이죠. 성 요한과 아기 예수를 데린 성모의 모습인데, 어느 한 곳 치우침이 없는 조화미가 고전기의 이상이었죠. 이렇게 해서 사실성을 획득하기 위한 다각도의 노력이 이뤄진 시기가 바로 르네상스 시기죠.

#### ▲바로크와 신고전주의 화가들의 작품

그리고 다음 17세기로 이어지는 바로크에선, 강렬함과 드라마틱함이 가미됐지만 사실성의 획득 면에 있어서는 공통된 주제였습니다. 그리고 같은 17세기 북유럽에서는 개신교, 종교개혁 이후로 가톨릭권이 주 종교였다면 개신교에서는 종교화 대신에 초상화, 풍경 등 세속화가 등장하게 되고 그 기법도 굉장히 발달하게 되죠. 이건 할스가 그린 초상화인데, 남유럽과 북유럽 화가 간의 개성과 특징이 다르지만 사실성의 획득이라는 굵직한 테마에 있어서

는 벗어남이 없죠.

같은 북유럽 화가 렘브란트의 자화상이죠. 같은 시기 북유럽 두 화가의 작품 두 개를 봤는데요. 남유럽의 바로크 예술과 북유럽 개신교 예술 간의 여러 가지 차이와 가치관에 벗어나더라도 그들의 오랜 전통 속에서의 사실주의의 획득은 공통의 주제였죠.

그리고 18세기 신고전주의로 넘어가도 범주는 벗어남이 없죠. 그렇지만 르네상스 고전기가 추구했던 먼 그리스 고전기의 이상들이 다시 실현되는 거죠. 굉장히 미화된 사실성, 그렇지만 사실주의라는 범주는 그대로 남아있는 거죠.

이렇게 신고전주의를 지나서, 이젠 다비드의 제자 앵그르의 그림. 같은 신고전주의의 화가이죠. 그리고 신고전주의에 반하는 낭만주의가 곧이어 등장하는데, 낭만주의에 있어서 신고전주의의 미화된 사실주의를 많이 벗어나죠. 그들이 규범, 그림의 오랜 전통들, 아카데미한 화풍에 반대하는 정신이 낭만주의이지만, 사실적인 표현이라는 골자에서는 벗어나지 않는 거죠. 여전히 사실주의 전통 안에 있는 거예요. 이것도 들라크루아의 낭만주의 작품이죠.

#### ▲사실주의와 인상주의 화가들의 작품

이제, 바르비종파 밀레의 작품이죠. 여전히 리얼리즘이라는 분야가 19세기 신고전주의에 반해서 나왔지만 더 광범위한 의미에서의 리얼리즘에 속하는 거죠. 하지만 사실성의 어떻게 평가하고 어떤 사실성을 추구하는 방법의 차이이지, 외부의 현실을 구체적으로 구현하는데 있어서는 크게 벗어나지 않는 거죠. 특히 리얼리즘 화풍에서는요. 물론 낭만주의도 신비주의를 표현하기도 하고 고야는 거인도 그리고 블레이크도 신비로운 세계를 표현하긴 했지만, 큰 범주에서는 인체의 표현에 있어 사실성에서 크게 벗어난다고 할 수는 없어요. 여러 가지 면에서 많이 깨지긴 하지만.

이젠 사실주의 화가 쿠르베의 작품이죠. 여기서도 사실주의라는 큰 범주에서 공통의 테마를 갖고 가고요. 사실주의가 추구했던 3차원의 입체적인 현실에서 벗어난 게, 이제 인상주의에 들어서면서부터죠. 이제 입체감이 아닌, 평면성이 추구되는 거죠. 인상주의 마네에서부터 시작되어도 같은 인상주의 계열 모네에서도 전통 회화가 갖는 원근법, 입체감, 명암, 형태의 객관적인 정확성은 많이 깨지는 거죠. 인상주의 기법들이 사라지는 거죠. 평면성이라든가 거친 붓 터치, 순색의 활용을 통해.

인상주의에서부터 재현의 전통, 크게 말해 리얼리즘의 전통에서 벗어나는 거죠. 그러면서 모더니즘의 행진이 시작됩니다. 이것도 같은 인상주의 화가 르누아르의 작품이죠.

#### ▲후기 인상주의 화가들의 작품

이제 후기 인상주의 세잔의 그림인데, 잃어버린 전통회화가 갖는 전통 질서와 인상주의가

갖는 특징을 함께 살려내고자 했던 화가죠. 한 면으로는 인상주의를 받아들이고, 한 면으로는 인상주의를 극복하는 화가들을 후기 인상파라고 명칭 지었죠.

이 그림에서도, 기존의 사실주의 전통 회화와는 점점 멀어지고 있어요. 세간의 정물화도 구도나 형태감이 많이 파괴돼요. 이렇게 해서 전통 회화와는 점점 거리를 두게 되는 거죠.

이건 신인상주의 화가 고흐의 작품. 인상주의에 잃은 인간의 감정, 정서를 화폭에 같이 담고자 했죠. 그러면서 인상주의의 성격은 그대로 받아들이고 있죠. 이렇게 해서 사실주의의 전통과는 멀어지는 거죠. 내면의 주관성이 개입되면서 객관성은 상실되는 거죠.

이것도 같은 고흐의 작품. 내면의 주관, 정서를 표현했다는 것에서부터 전통이 많이 깨지는 거죠. 보이는 세계를 객관적으로 표현하는 것과는 다르니까요.

또 한 명의 후기 인상파 화가 고갱의 그림이죠. 고갱도 원시주의를 추구하고, 인간이 계몽주의를 지나면서 잃어버렸던, 인류가 얻었던 혜택 이면에 잃어버린 중요한 원초성, 인간이 원래 가진 순수성을 되살리고자 했죠. 프리미티비즘 계열의 화가에 많은 영향을 준 고갱의 작품. 여기서도 기존의 원근법이나 명암법, 인체 구조는 많이 파괴되죠. 이제 점점 심화되죠. 왜곡과 변형이 심해지는 거예요.

#### ▲20세기 화가들의 작품

20세기로 넘어오면서, 큐비즘 입체파. 세잔을 이어받고 있죠. 20세기로 들어오면서 현재하게 사실주의에서 멀어지는 게 눈에 뵈는 정도죠. 표현주의 그림과 기하학적 추상과 잠깐 비교했었죠. 잭슨 폴록의 작품과 몇 가지 기하학적 작품과 대비하면서 봤는데, 어때요? 사실성이 많이 파괴되고 해체됐죠? 형태감이 많이 해체됐지만 우리는 여기에서 어떤 상인지 알아볼 수는 있겠죠? 현악기라는 것. 그런 이미지적 특징이 여기 있잖아요.

그러니까 추상으로 가고 있는 거죠. 그런데 어떤 게 더 추상적이나고 논했을 때, 표현주의 추상보다는 재현적인 요소가 많이 남아있다고 봐야겠죠. 추상도 여러 가지로 볼 수 있어요.

이건 후기 인상파 고흐의 영향을 받은 표현주의 화가 뭉크의 작품이죠. 완전 추상적인 폴록의 작품보다는 그래도 이미지를 알아볼 수가 있죠. 물론 표현주의 계열은 고흐에게서도 보았듯이 인간의 내면세계가 그림에 실리죠. 객관적인 사실을 구체적으로 표현한 리얼리즘 계열은 아니에요. 그렇지만 아직까지는 알아볼 수 없을 정도로 추상적인 그림은 아니라고 봐야 하죠.

구상에서 많이 벗어나고 구상이 갖는 많은 법칙이 해체된 건 사실이지만, 알아보기 힘든 정도로 추상적이진 않아요. 이렇게 해서 점점 추상을 추구해가고 있었던 거예요.

이것도 20세기 야수파 마티스의 그림. 마티스는 누구의 영향을 가장 많이 받았어요? 후기

인상과 화가 고갱의 영향을 많이 받죠. 그래서 강렬한 색의 대비를 이용해요. 원시인이나 어린 아이들이 많이 쓰는 원색 계열을 의도적으로 많이 사용하고요, 평면성이 돋보이죠. 디자인 요소도 강하고.

여기서도 전통 회화가 갖는 사실성은 많이 파괴되죠. 그렇지만 추상의 단계 정도를 놓고 볼 때, 어느 정도인가? 그래도 식별 가능한 이미지들입니다. 이것도 같은 계열 프리미티브즘 화가 중의 하나 루소의 그림. 사실적인 그림이나 사실적인 묘사는 아니에요. 전체적인 시각(perspective)이나 인체해부학적인 면을 놓고 볼 때 많은 면에서 리얼리즘 회화와는 다르지만, 그렇다고 못 알아볼 정도로 극도의 추상적인 그림은 아닌 거죠.

이건 샤갈의 그림, 샤갈도 인간의 순수성과 원초성, 문명의 물들지 않은 어린 아이와 같은 세계를 구현해서 동화 같은 그림을 많이 그렸죠. 신비적이고도 있을 수 없는 세계. 물론 구상은 아니지만, 완전 추상이라고도 볼 수 없는 거죠.

## ◆2교시 : 모더니즘과 포스트모더니즘 화가들의 작품

### ▲모더니즘 화가들의 작품

칸딘스키도 정신적인 걸 그림에 많이 담고자 했어요. 여기서부터 본격적으로 추상이라고 표현하기도 하죠, 많은 평론가들이. 그렇지만 우리가 볼 때, 이미지를 전혀 캐치할 수 없을 정도는 아니에요. 재현의 이미지를 자꾸 떠올리게 하려는 부분이 아직은 남아 있어요. 이게 무지개일까? 이 상은 혹시 새를 표현한 게 아닐까 하는 식으로. 이걸 날고 있는 새가 아닐까, 산이 아닐까, 꽃이 아닐까. 이미지를 끌어올리려는 관성이 남아있죠.

사람들이 현대 추상화를 보면서도, 오랜 리얼리즘의 역사가 있었기 때문에 이미지에 젖어 있는 거죠. 의식이나 시각이. 그런 의미에서, 가장 추상적인 그림이라도 말하기는 어렵죠, 추상화임에는 분명하지만.

이건 몬드리안의 그림, 추상적인 거죠. 몬드리안이 추구했던 것 자체도, 보이는 세계의 이면에 있는 본질의 세계에 집중하고 주목해서 표현하고자 했던 그림이거든요. 그렇지만 이 그림은 물론 자연을 재현한 건 아니에요. 우리가 여기에서는 어떤 기하학적인 형태가 분간이 가능한 거죠. 이걸 직사각형, 정사각형이라고 이미지를 뽑아 올릴 수는 있어요. 그런 의미에서, 가장 추상적인 계열의 그림이라고는 볼 수 없다고 평하는 거죠.

그리고 초현실주의 달리의 그림. 물론 현실 속에 있지 않은 세계죠. 상상의 세계고, 인간의 정신세계에서 구성될 수 있는 그림이지만 우리는 여기에서 일루전을 끄집어낼 수 있죠. 그리고 식별이 가능해요. 사람의 눈이 있죠, 사실적이진 않지만. 그릇의 이미지도 있고, 사람의 따라서는 서양의 배나 여타 다른 이미지를 떠올릴 수가 있는 거죠. 이것도 개의 모습이 분명하게 그려져 있고.

그런 면에 있어서는, 모더니즘 회화가 추구한 그린버그 식의 추상의 의미, 들뢰즈/가타리가 말하는 가장 추상적인 것은 아닌 거죠.

이렇게 해서 오랜 모더니즘의 추상을 향한 행진인 거죠. 결과론적으로 말하면, 미술이 독자성과 자율성을 추구하면서, 외부에서 예술을 구속하는 모든 것을 배제해왔죠. 여기는 정치성의 도구로 쓰여도 안 되고, 종교도 물론이죠. 서사성이 들어가지도 안 되고, 문학도 안 되고 가장 독자적이고 자율적이고 회화로서 온전히 자유로운 예술을 추구해온 거죠.

그렇게 가고, 가고, 또 간 결과. 모더니즘 평론가나, 들뢰즈/가타리가 말한 가장 추상적인 ‘어느 곳 한 곳에 집중할 수 없다는’ 마이클 프리드의 표현이라든가 사람의 눈이 결코 설장소를 부여하지 않는다는 말에 부합하는. 또는 이것도 all-lover dripping, 전면 뿌리기를 한 폴록의 작품이에요.

보시면, 무슨 말인지 이해가 되죠? 그리고 들뢰즈/가타리가 표현한 ‘어떤 윤곽도 그리지 않고 어떠한 형태도 제안하지 않으며 계속 방향을 바꾸는 선’이 이것에 대한 평론인 거죠.

천의 고원의 미학 모델을 말한 한 문장을 옮겨 보자면, 이 작품을 보면서 이 문장을 한번 들어 보세요. **[여러 방향을 가지며 안과 밖도 형태나 배경도 갖지 않는 이 선들은 아무것도 제한하지 않고 아무런 윤곽도 그리지 않으며 얼룩과 점들 사이를 통과해 매끈한 공간을 채우며 축지적, 근접적인 시각적 질료들을 뒤섞고 있을 뿐이다]**

얼핏 보면, 난해하게 설명했는데 우리가 강의한 내용 중에 다 있는 거예요. 어떠한 방향도 갖지 않고, 어떤 방향도 찾아볼 수 없고, 안과 밖은 물론이고 뭐가 형태고 뭐가 배경인지 뭐가 주고 뭐가 종인지 아무것도 없는 거죠.

점과 점을 비껴간다는 건 무슨 말이에요? 점과 점을 이으면 기하학적 형태들이 나오죠? 그것에서 확산된 유기적 형태가 나오지만, **점과 점 사이를 통과하고 선과 선 사이를 비껴나간다는 건 어떤 형태도 만들지 않는다는 거예요. 계속 형태를 비껴가는 거죠.** 그래서 전체적으로 하나의 질료들의 얹힘이 돼 버리는 거예요. 리글이 말했던, 축지적-근접적의 원리고, 들뢰즈/가타리가 말한 매끈하고 유목적인 공간이죠. 균질적이고 전혀 주와 종도 형태와 배경도 이미지도 없는.

바로 여기에서 가장 추상적인, 들뢰즈/가타리가 말하고 모더니즘 평론가 그린버그나 마이클 프리드가 주장했던 바가 여기에 있는 거예요. 가장 유목적이고 가장 매끈하고 가장 리즘적이고 가장 생성, 존재론적이고 가장 질료적인 작품인 거죠.

#### ▲미니멀리즘과 신표현주의의 작품

이걸 넘어서면, 더 이상 표현으로서 매끈한 공간을 표현하기에 극에 이르렀을 때 표현을 안 함으로써 매끈한 공간을 드러내는 거죠. 표현으로서는 한계에 다다랐으니까. 그래서 최소한

의 표현으로 작품을 구성하는 미니멀리즘이 열리게 되고, 조각에 있어서도 최소한의 표현으로 물성을 드러내고, 보세요. 이런 그림들이예요. 멀리서 보면, 그냥 캔버스예요. 자세히 보면, 뭐가 있어요. 연한 색으로 격자나 바둑판무늬가 있고. 아니면 하얀 바탕에 조금 어두운 하얀 색으로 사각형이 하나 있다든가.

이렇게 해서 모더니즘은 더 이상, 그린버그의 주장대로 모더니즘 회화의 독자성 실현인 평면성인 매체의 구현이 이제 끝이라면, 결국 막다른 골목에 온 거죠. 이것보다 더 캔버스다운 게 어디 있겠어요?

모더니즘의 아이러니한 면은, 굉장히 자유를 추구한 예술 운동이지만 결국 자유로웠는가? 완전한 자유가 있을까하는 생각도 해보게 돼요. 자유라는 이름이 족쇄가 된 거죠. 그 틀에서 질식사한 꼴이 된 거죠. 어떤 면에서 드라마틱하게 표현해보자면.

결국, 모더니즘은 이렇게 끝이 나는 거죠. 그러면서 다시, 사람들은 표현을 시작하는 거죠. 다시 뭔가 그리기 시작해요. 뭔가 표현하고 이미지를 그리지만, 우리가 르네상스와 그 이후 사실주의까지 보아왔던 그림과는 또 달라요. 여기에는 또 다른 가치관과 메시지가 있어요.

이게 독일에서 시작한 80년대 신표현주의죠. 폴록의 작품이 추상표현주의였다면, 포스트모더니즘은 신표현주의로부터 시작돼요. 시대적으로도 모더니즘, 미니멀리즘 뒤에 오는 거죠. 신표현주의에는 굉장히 사회적인 의식이 많이 들어있죠. 신표현주의의 내용과 정신을 많이 받아들인 게, 같은 80년대 우리나라에서 있었던 민중예술이에요.

#### ▲포스트모더니즘 예술의 작품

아까 포스트모더니즘의 특징으로, 중심의 해체와 다원화 현상. 그 철학적 주제가 예술에서는 어떻게 드러나는가? 서양 중심이 해체되면서, 다양한 제3세계 예술이 예술사에 부각되기 시작하죠. 이건 멕시코의 담싸움 하는 민속놀이. 이건 브라질의 환경, 인구에 관한 그림. 넓은 의미에서의 환경 문제를 그리고 있는 제3세계 예술들이 당당하게 미술사의 한 부분을 장식하게 되는 거예요.

이건 임옥상 씨의 <보리밭>이죠. 우리나라 민중예술계열. 추상 표현주의의 기법과 정신을 많이 이어받고 있죠. 이런 그림이 이 시대에 등장하죠.

그런가 하면, 남성주의의 해체는 페미니즘 운동으로 이어지죠. 세계 여성의 해를 주제로 한 그림이에요. 각 나라의 여성들이 다 등장하죠.

중심의 해체와 다원화 그리고 탈장르를 이야기했죠. 경계가 와해되면서 예술간 장르가 와해되는 것. 그래서 이런 퍼포먼스가 이 시대에 등장하죠. 누드의 두 여인이 몸에 물감 칠을 하고 뭔가 행위를 하는데, 그렇게 해서 그림이 그려지죠. 그리고 이 자체는, 무용적인 요소와 연극적인 요소도 있죠. 무언가 행위를 하면서 여러 극적인 요소가 있고. 그리고 뒤에서

는 음악도 연주하고 있죠. 음악, 무용, 미술, 연극 모든 예술 장르가 총집합한 거죠.

이렇게 새로운 종류의 퍼포먼스가 포스트모더니즘 시대에 등장한 거예요. 무소속 예술이죠. 이렇게 짚어내는 것도 아까 본 것과 같은. 우리는 고전적으로 회화다, 조각이다, 무용, 연극이라고 규정지을 수 없는 거죠. 고전적인 범주로 얘기할 수 없는 탈장르화된 예술이 포스트모더니즘의 큰 특징으로 등장합니다.

이건 천으로 몇 마일 길게 행진하면서, 천이 스스로 조형적인 작품을 만들어내는 거죠. 환경, 자연이라는 자체와 천이라는 인공물과 인간들의 행위 자체 모든 게 어우러져서 하나의 예술이 되는 거예요. 이것도 탈장르 예술. 이 사람들의 퍼포먼스 연극적인 요소, 종이가 구겨지면서 만들어지는 조형적인 요소가 뒤범벅되고.

이건 백남준의 비디오 아트죠. 조그만 비디오가 있고, 무어맨이라는 챗리스트가 가슴에 브래지어가 비디오예요. 여기에서는 화면이 계속 바뀌고 있어요. 이건 시간예술이라는 개념도 같이 들어가죠. 그러면서 하이 테크놀로지를 이용한 예술이 큰 특징을 차지하는 거죠.

퍼포먼스적인 행위 예술도 들어가면서, 테크놀로지 아트라는 것도 같이 얘기되는 거죠. 그러면서 여기에는 첼로라는 음악의 영역, 영상의 영역이 다 들어가는 거죠.

이것도 백남준과 절친했던 사람의 굿을 하는 거예요. 굿이라는 것도 종합적인 예술이 될 수 있는 거죠. 굿이 예술의 영역으로 들어온다든가.

이건 대지의 예술이라고 해서, 대지를 이용해서 물과 흙에 인공적인 조형이 가해지는 거죠. 그러면서 이루어지는 거대한 하나의 무소속 예술. 자연의 일부를 예술의 영역으로 끌어들이는 거죠. 이것도 계속 금을 그어서 예술이 되는. 이건 섬을 아예 천으로 감싸는 예술.

그런가 하면, 또 하나 큰 특징으로 들었던 게 팝아트죠. 워홀의 캠벨 깡통 스프, 워홀의 작품이죠. 연작이에요. 굉장히 많이 쌓아서 대중시대에 대량생산, 소비의 내용을 담기도 하고. 이건 마릴린 먼로죠, 대중 스타가 모델로도 등장하고. 이건 실크 스크린으로 계속 반복해서 찍어낸 거죠. 이것도 역시 실크 스크린의 작품. 엘비스 프레슬리죠. 이렇게 대중 예술이 등장하는 거죠.

이렇게 만화가 등장하는 것도, 포스트모더니즘의 대중 예술로서의 큰 특징이고요. 이것도 백남준 작품이에요. <다다익선>이라고 비디오 아트인데, 여러 개 비디오를 쌓아 올려서 테크놀로지적인 요소도 있고, 탈장르적인 요소도 있고. 시간과 공간의 복합으로서 역할도 갖고요. 셀 수 없는 거죠. 비디오 하나하나의 작품이 계속 바뀌기 때문에, 구조물은 하나이지만 여기에서 시간 예술이 포함된다고 해석할 때 무궁무진한 무한대의 작품이 나오는 거죠.

여기에 포스트모더니즘의 큰 특징 중 하나가, 작가와 관객 간의 경계도 허물거든요. 서로 상호작용하죠. 관객이 본다고 할 때, 관객이 볼 수 있는 무한대의 작품, 그리고 작품 스스로가 만들어내는 무한대의 작품에 있어서도 큰 의미가 있는 거죠. 관객이 어느 시점 어느 각

도에서 보느냐에 따라 작품이 달라지죠. 굉장히 복잡해지죠.

전통이 추구했던 리얼리즘과 비교할 때 얼마나 다양하고 복잡해졌는지. 이것도 비디오 아트  
의 한 장면이죠. 이렇게 해서, 포스트모더니즘 시대에 오면 더 이상 회화, 조각이라고 할 수  
없어요. 그냥 예술이에요. 영화, 영상, 음악 모든 게 총동원되는 탈장르화된 특징을 포스트  
모더니즘에서 발견하게 돼요.

우리가 고대에서부터, 작금의 시대 포스트모던까지 한번 예술의 역사를 걸어온 거예요. 물  
론 충분히 접하지는 못했지만, 많은 부분을 공부하게 된 거죠.

### ◆3교시 : 들뢰즈/가타리의 유목 미학론과 질료적 예술

#### ▲형상적 예술과 질료적 예술 비교

이렇게 해서 우리가 오늘 모더니즘 예술과 포스트모더니즘까지 간단히 사진 자료를 보면서  
확인하는 시간을 가졌는데요. 드디어 마지막 얘기를 할 시점이 온 것 같습니다. 저는 이 강  
의를 어떻게 마무리할까를 생각하면서, 벽돌을 마지막으로 다시한번 그리면서 정리를 해야  
겠다고 생각했어요.

벽돌을 참 많이 그려서 각인되셨을 것 같아요. 전통적인 사유체계가 다양한 것들 속에서 형  
식적 통일성을 추구하는 거죠. 이데아처럼. 그걸 중심으로 해서 다양한 것들을 설명하는 체  
계를 갖고 있죠.

형상이라는 것의 특징은 항상적이고 불변하고 정형적이라고 한다면, 질료는 반대로 가변적  
이고 부정형의 성질을 가지고 있다고 볼 수 있죠.

형상의 세계는 이데아처럼 다양한 이 세계를 공통의 형식적인 통일성으로 축출하죠. 기하학  
에서 비롯된 유기적인 세계도 이것의 확산이죠. 형식적인 통일성을 축출하고 중심이 되죠.  
여기서 모든 것이 다 파생되고. 반면에 질료의 세계는, 질료의 차이가 형상을 구성했죠. 형  
상을 결정하는 거죠. 진흙이 어떻게 접속, 배치하느냐에 따라서 벽돌의 형상도 가질 수 있  
고 도자기의 형상도 가질 수 있었죠.

그렇기 때문에 형상적인 것에 우위를 주는 전통 사유체계에서는 형식적 통일성을 중심으로  
하는 수목형 사유체계였죠. 그리고 질료의 세계는 생성존재론이고. 수목형은 어땠어요? 형  
식적 통일성이란 건 하나의 중심을 이루고 거기에서 잔뿌리가 파생되죠. 역으로 말하면, 모  
든 다양한 것들이 하나의 중심으로 귀착되고 귀결되는 거죠. 아무리 그것이 다양하고 복잡  
하고 이질적으로 보여도 하나의 중심으로 가고 있는 거죠.

이런 수목형에 반해 생성존재론의 리즘의 사유였죠. 수목형은 나무죠. 리즘은 땅 속 뿌리라  
고 해서 줄기 자체가 분화해서 그 자체로 뿌리 역할을 하는 거죠. 중심이 없죠. 중심이 없



이 각 부분들이 접속과 배치를 이루면서 다양체를 구성해 가는 것이 생성존재론의 원리죠. 리즘의 원리가, 기계-접속-배치의 특징을 가지고 있었죠. 중심이 없는 거예요.

수목형 체계는 하나의 규범과 질서를 낳게 되죠. 그것 자체가 바로 흠 패인 공간의 특징이었죠. 간략히 요약하는 거예요. 판에 흠이 패었다는 것. 땅에 도랑을 파고 물을 흘리면 도랑으로 흐르겠죠. 정형화된 것을 따르겠죠.

매끈한 공간, 도랑을 파지 않고 평평한 데 물을 부으면 제 멋대로 무질서하게 흐르겠죠. 이게 바로 매끈한 공간. 이렇게 대치되는 개념 쌍을 도출하는 거죠.

항상적이고 불변적이고 정형화된 세계는 바로 정주로 이어지죠. 정주적인 특징이라면, 질료의 세계는 유목적 특징을 가지는 거죠. 어떤 규범과 질서로부터 끊임없이 탈피하고 씩없이 이동하는 여정의 병치 자체가 유목민 주거의 개념이에요. 끊임없이 이동하고 변하고 그것의 과정이죠. 리즘이고 생성존재론의 원리고 매끈한 공간의 원리이고.

이것 자체가 천의 고원의 많은 전통적 사유와 생성존재론의 특징을 상징적인 개념으로 쌍을 지어 표현하고 있는데, 여기에는 같은 원리가 흐르는 거죠. 이쪽은 생성존재론의 원리가 이쪽은 전통 사유의 원리가 흐르는 거죠. 이게 바로 예술에 적용됐죠. 고대에는 어떻게 정주적인 예술과 유목적인 예술을 해서, 이집트나 근동 예술이라고 서양식으로 얘기하죠? 이집트나 페르시아의 제국 예술과 비교했어요. 이쪽은 고대 유목민, 스키타이나 흉노족의 예술을 비교해봤어요.

그 다음에 그리스 로마, 이때 서양 예술의 전통이 생기죠. 고전 예술이 여기서 탄생하죠. 재현의 전통의 뿌리를 여기에 두는 거죠. 이에 반하는 중세 야만의 예술, 그리스 로마인들이 보기에 야만으로 보였던 고딕. 그리스 로마와 고딕을 비교했어요. 보링거의 이론이 등장했어요.

그러면서 르네상스 예술에서 그리스 로마 고전기의 부활이라고 했죠. 이쪽은 르네상스와 다른 질료적 예술이 있었죠? 바로크, 로코코도 포함되고. 그리고 중간 지점에는 매너리즘을 말했죠. 전통의 추구가 어느 정도 있으면서 어떤 면에서는 그 부분에서 벗어나는 성격을 가진 매너리즘.

이제 근대로 오면서 신고전주의가 나오고, 신고전주의에 반대하는 낭만주의가 나오고, 낭만주의가 이어받는 게 모더니즘 예술이죠. 모더니즘이 전통으로부터의 탈피잖아요. 재현의 전통에서 끊임없이 전통이 가진 역사가 입혀놓은 전통의 덮개를 벗겨내는 배제의 미학.

모든 예술이 예술을 구속하는 다른 모든 외압으로부터 자유로워지고자 하는, 독자성과 자율성을 추구하고 재현의 전통으로부터 끊임없이 멀어지고 구상으로 탈피하니까 추상을 추구하죠. 이 추상의 추구가 정점을 이루는게, 폴록의 추상표현주의 작품이었죠.

이쪽이 표현적 추상계열이고 이것의 극치가 추상표현주의의 잭슨폴록의 작품이었죠. 이쪽은

기하학적 추상이었죠. 이 기하학적 추상을 근본으로 하는 것이 바로 구상이에요. 재현의 예술이고, 들뢰즈/가타리가 표현한 유기적 선과. 이 근간에는 기하학적 추상이 깔린 거죠. 이것들을 같은 계열로 봤고요.

표현적 추상은 이쪽 계열이에요. 들뢰즈/가타리는 표현적 추상을 진정한 추상으로 본 거죠. 기하학적 추상은 진정한 추상으로 볼 수 없었던 거죠. 결국 이것들은 다 미학적 변주였죠. 유목 예술은 철학적 주제의 미학 변주였던 거예요.

그렇게 해서 모더니즘 예술에서 추상의 추구가 낳은 가장 추상적인 예술을 여기에서 본 거예요. 이제 유목 미학이라는 주제로 강좌가 이뤄졌잖아요. 왜 유목 미학인지는 아시겠죠? 유목성이라는 것과 딱 떼어놓지 마시고, 매끈한 공간과 리즘적 성격은 모두 생성존재론의 원리죠. 그것과 맞물려서 유목의 특징을 조명하시면 될 것 같아요.

#### ▲ 들뢰즈/가타리의 생성존재론

첫 시간에 이런 말씀을 드렸는데, 생성은 언제나 중간에 있다는 말을 했었어요. 그 뜻은, 생성존재론의 한 특징을 집어 얘기하는 것이기도 한데, 생성한다는 것은 시간적인 거죠. 중간이라는 것은 사물들이 속도를 내는 곳이라고 했고, 속도는 어때요? 처음과 끝은 속도가 제로인 지점이잖아요.

생성하고 움직인다는 것, 속도를 낸다는 것은 중도의 사유라는 거죠. 그래서 유목론을 중도의 철학이라고 하고, 유목 예술을 중도의 예술이라고 할 수 있는 거죠. 유목이라는 것 자체가 정주가 아니잖아요. 끝없이 이동하고, 이동하는 여정이 병치되는 자체가 유목인 거죠.

정주민이라는 것은 항상성과 불변성의 특징을 가지고 거기서 공통된 형식 안에서 규범과 질서 안에서 거주하는 특성을 가지는 게 정주민들의 특징이라면, 유목이라는 것 자체가 중도의 사유가 될 수밖에 없는 거죠. 늘 여정의 중간에 있는 거죠. 늘 움직이는 중간에 있는 것이고. 이것은 생성존재론이 갖는 끝없는 기계-접속-배치, 영토화, 탈영토화로 끝없이 이어지는 과정이고요.

생성이라는 것은 멈출 수 없는 거잖아요. 멈추는 생성이 아니잖아요. 일정 근원도 궁극적인 목적지도 없는 거죠. 정착할 목적지도 없는 거죠. 끝없이 여정을 병치하고, 끝없이 속도를 내는 중도, 그 과정의 길 자체가 유목의 특징이라고 볼 수 있어요.

바로 생성 철학의 하나의 변주로서 유목 미학을 얘기했고, 유목적 특징을 질료적인 예술에서 역사적으로 살펴봤던 겁니다.

이렇게 해서, 유목 미학 전체를 마무리하도록 하겠습니다. 오랜 시간 함께 해주신 여러분께 감사드립니다. 감사합니다. (끝)