



《놀이와 예술 그리고 상상력》낸 미학자 진중권

“놀이를 게임이 아니다.”
미학자 진중권이 길에 얻는 꿈꿀 권리



《놀이와 예술 그리고 상상력》진중권 지음 | 휴머니스트 | 376쪽 | 값 15,000원

데카르트와 같은 합리주의자들에게 상상력은 '오류의 근원'이었을지언정, 인간의 역사는 오류의 근원, 그 극한을 발현해 온 무대였다. 어린 시절 공상들이 터무니없는 것이 아니었음을 오늘 우리는 왕왕 확인하고 있지 않는가. 놀이와 예술과의 관계를 통해 미학의 세계를 새롭게 밝힌 진중권 씨의 신작 《놀이와 예술 그리고 상상력》은 '상상력의 힘'에 대해 불뿔을 높인다. 상상력을 미학의 한 영역으로 '접수'한 진씨는 "아는 것이 힘"이라는 프랜시스 베이컨의 말에 '유효성 상실'이란 낙인을 과감히 찍는다. "상상력 속에 담긴 무한한 생산력을 주목하라"는 진중한 의미에 주눅 들지는 말 일. 진씨의 출세작 《미학 오디세이》와 마찬가지로 책은 흥미롭기 그지없는 한 편의 '오디세이'를 펼쳐 보인다. 진씨의 화법을 빌리자면 "다시 한 번 미학을 갖고 유쾌한 놀이를 펼친 그대에게 축복 있오라."

재미나는 스무 가지 놀이 통해 '상상력 혁명' 밝혀

"몇 해 전 파리 기술박물관에서 오토마타(자동인형)를

보고 강렬한 인상을 받았습니다. 오늘날 오토마타는 하릴없는 장난감이 아니지요. 키네틱 아트는 예술로, 사이버네틱스라는 과학으로, 로보틱스라는 생산력으로 각기 영역을 확장해 가고 있습니다. 놀이에서 비롯된 상상력의 극치를 오토마타에서 확인할 수 있지요. 기회가 된다면 이것에 대해 써보자 하고 그동안 여러 아이디어를 수집했습니다."

주사위, 물구나무, 종이접기, 애너그램, 아크로스틱 등 진씨는 《놀이와 예술 그리고 상상력》에서 그 자체로 재미나는 스무 가지 놀이를 등장시킨다. '고만고만한 놀이'가 뭘 어찌겠는가 싶겠지만, 진씨의 손끝에서 그것들은 다양한 예술작품의 근원으로 제 가치를 넘긴다. 주사위놀이를 통해 현대 추상화가 잭슨 폴록의 작품을, 물구나무 놀이를 통해 피카 초상화가 아르침볼도의 작품을, 피크노랩시(무궁화 꽃이 피었습니다)놀이를 통해 에이젠슈테인의 명화 <전함 포템킨>의 유명한 오데사 계단 몽타주 장면을 설명하는 대목은 가히 흥미롭다. 오래도록 즐거운 스무 가지 놀이 끝에 감지되는 것이 있으니, 바로 '상상력 혁

명'이다. 주사위놀이에는 우연이 지배하는 현대적 세계관이, 물구나무 놀이에는 철학자들의 패러다임 뒤집기가, 피크노랩시 놀이에는 아우라의 발견이 숨어 있지 않겠는가. 이쯤 되면 진씨가 방점을 찍은 "상상력이 생산력으로 전환하면서 노동은 유희가 될 것"이라는 마르크스의 전언에도 고개를 끄덕일 수밖에 없다.

"그것의 가장 직접적인 예로 프로그래머를 들 수 있었지요. 공부 잘 하고 말 잘 듣는 사람들이 생산현장의 중심이 되었던 이전과 달리, 이제는 컨셉트와 프로그램을 자유롭게 기획할 줄 아는, 상상력 넘치는 사람들이 핵심인재로 주목받고 있습니다. 오늘날의 상상력은 테크놀로지의 뒷받침을 받고 있는 '기술적 상상력'이라 할 수 있어요. 예전의 상상력이 허구에 불과했다면, 오늘날의 상상력은 곧바로 현실에서 실현되는 무엇입니다. 아는 것이 힘이 아니라 상상하는 것이 힘인 시대이지요."

상상력이 생산력이 될 것이라는 믿음, 유희와 노동이 하나가 될 것이라는 믿음의 이유가 여기에 있다. 진씨는 "이성적 사회 이전, 몽상이라고 치부되던 상상력을 되찾을 필요가 있으며, 그것을 찾는 가장 좋은 방법이 바로 놀이에 있다"고 말한다.

미디어 혁명, 이 책은 놀이도구다

단언컨대 《놀이와 예술 그리고 상상력》 역시 노동의 작업물이 아닌 유희의 작업물이다. 앞에서 본 구절, 문장, 문단은 홀연 다른 곳에서 다시 등장하는데, 연관된 두 개의 장은 마치 십자 퍼즐처럼 교차한다. 그런 암시가 아니라도 체스는 자동인형, 만화경은 불꽃, 리버스는 아크로스틱으로 연상을 이어간다. '첫 장부터 끝 장까지'라는 선형적 독서는 의미가 없다. 한편 그것뿐인가. 아나몰포시스 놀이, 물구나무 놀이에 관한 대목을 읽을 때면, 책을 세우고 뒤집고 대각선으로 눈높이를 맞춰야 하는 등 해괴한 읽기가 이어진다. 합리주의를 내세우며 상상력을 금기했던 데카르트가 보았다면 발끈했을 유쾌한 조작, 내용과 형식의 완벽한 합일을 이룬 진씨의 멋진 실험이다.

"비선형, 순환성, 파편성, 중의성, 동감각, 상형문자, 단자론이라는 현대적 사유의 7가지 키워드를 책의 내용과 형식에 어떻게 구현할 것인가 고민했습니다. 각각의 놀이에 대한 글이 다시 다른 놀이에 대한 글과 연결되는 십자퍼즐 구조의 책을 만든 것은 그런 이유이죠. 개별자이면서 그 안에 온 우주를 담고 있는 것이 '모나드'인데, 책 자체가 미디어 혁명, 상상력 혁명의 시대라는 우주를 담은 모나드가 되고자 했지요."

난해한 이론과 논의를 특유의 달변과 재치로 풀어가는 그만의 글쓰기에 매혹당하지 않을 독자는 없겠지만, 진씨의 글은 이처럼 만만찮은 철학적 맥락까지 함께 품고 있다. 인문학에 대한 박식이 모자라 모나드를 보지 못했다고 염려할 필요는 없다. '책' 보다는 '읽'이 먼저임을 잘 아는 진씨는 그 자신의 표현대로 어떻게

하면 "더 쉽고 재미있게 지식을 전달할 수 있을까, 쟁구를 열심히 굴리고 있기 때문"이다. 구술적 글쓰기의 완성도를 높이기 위해 원고를 몇 번이고 소리내 읽고, 발음이 어렵거나 불편한 부분을 수정하는 것도 그런 노력 가운데 하나다.

논객도 좋다, 그러나 미학의 큰일에 더욱 매진하고 싶어

이번 책 《놀이와 예술 그리고 상상력》은 진씨가 수집한 자료의 1차 결과물이다. 타로카드, 암호해독 등 상상력의 극치를 보여줄 또 다른 놀이들이 아직 많이 남아 있다. 이번 책에서 아크로스틱, 에너그램, 오토마타는 한 장으로 정리했지만, 책 한 권의 분량으로 펼쳐놓아도 좋을 자료를 진씨는 갖고 있기도 하다. 이어질 제2권의 작업계획을 묻는 질문에 진씨는 "자료는 많지만 곧바로 작업을 갖지는 않을 것"이라고 대답한다. 그리고 보면 논객이란 명함을 걸고 해야 할 일이 많은 이가 그이기도 하다.

최근 진씨는 라디오 프로그램 진행자라는 이름 하나를 보태기도 했다. 인기진행자 손석희 씨가 맡은 프로그램과 같은 시간대 진행자로 나선 진씨의 움직임에 두고 전문가들은 3대 방송사 봄 개편 가운데 '가장 큰 사건'이라 평가하기도 했다.

"도전장이니 하며 손석희 씨와의 경쟁을 부추기는 기사가 많이 났는데, 오락프로그램도 아니고 시사프로그램에서 도전장이란 말이 가능한가요? 공정과 객관이라는 진행자의 미덕에 충실할 뿐, 뒤는 발언으로 누군가와 경쟁하는 일은 하지 않을 겁니다. 한 발 앞선 프로그램이라는 소리를 듣는다면 좋겠지요. 꼭두새벽부터 일어나 준비해야 하는데, 피곤한 몸으로 하루하루가 행복할지 그게 걱정입니다."

미학자에 앞서 논객이라는 이름에 더 충실한 것이 못마땅하다는 의견에 진씨는 "먹고 살아야 하기 때문"이라고 '쿨'하게 대답한다. 우연한 계기로 정치판에 끼여들어 '트러블을 많이 일으키는 논객'으로 살고 있지만, '철학적 미학적 문제에 대해 최전선에서 해야 할 일이 많은 사람'이라는 것이 진씨가 스스로에게 내리는 냉정한 평가다.

진씨는 《놀이와 예술 그리고 상상력》을 통해 '꿈꿀 권리'를 알렸다. 진보는 논객 진씨가 끌고 다니는 팬과, 팬보다 더 많은 안티팬 모두에게 그것은 이견의 여지없는 진리다. ■■

취재 박용두 기자 | 사진 박신우 기자