



# 예술의 탄생, 인간의 탄생

라스코 혹은 예술의 탄생  
*Lascaux, ou la Naissance de l'Art*



라스코 동굴, 인류 역사상 그 무엇과도 견줄 수 없는 사건  
그리스 문화를 넘어서는 종교·예술 정신의 토포스

# 라스코의 기적

## 예술의 탄생

- 베제르 계곡, 몽티냐크 2km 지점 라스코 동굴
- 인간과 예술로부터 유래하는 가장 아름다운 감성의 신호
- 후기 구석기 시대, 우리와 유사한 현대 인류의 시작 여건 마련
- 이 어둠으로부터 시작된 빛이 인류의 여명
- 우주에서의 우리의 존재를 느낄 수 있는 신호 : 짐승들의 원무와 행진

# 예술의 탄생



“라스코 사람이 버젓이 예술 세계를 창조해냈다. 여기에서 정신의 소통이 시작한다.”

Bataille, G, *Œuvres complètes IX, LASCAUX OU LA NAISSANCE DE L'ART*, Gallimard, 1979, p. 12)

# 라스코와 예술 작품의 의미

- 수십만 년 전부터 인간 땅에 그림 그리기 시작, 라스코 사람은 정밀한 도구 사용
- 유용성을 벗어난 매력적인 작업. **소통으로서의 예술 정립**
- 이 라스코 사람들 그림들의 **아름다움은 우정, 우정의 온화함에 말을 걸어 온다**
- 우리가 사랑하는 것은 아름다움 아닌가? 유일한 답은 아름다움임을 반복하는 물음의 열정
- 먹잇감을 죽이려는 사냥꾼들의 탐욕적인 주술이라고 하지만 그래도 아름다운 그림들



프랑스 님프 부근, 풍 뒤가르, 도둑들의 굴



코끼리와 뱀을 윤곽선으로 그린 일명 마카로니Macaronis



약간 앞선 오리낙 시대 인물도.  
새의 가면을 쓴 얼굴과 발기된  
성기가 라스코 동굴의 새-인간  
과 유사점을 보인다.

프랑스 피레네 지역 아리에쥬, 삼형제 동굴



가면을 쓴 사제. 촬영으로는 식별이 어려워 브로이외 신부가 그린 그림. 바타유가 가장 큰 신세를 진 고고인류학자.



# 그리스의 기적과 라스코의 기적

---

- 그리스를 8000년 앞서는 뜻밖의 예술
- 아름다움의 특성으로서의 예상 불가능한 예술의 정수를 보임

# 네안데르탈 사람에서 라스코 사람으로

---

- 네안데르탈인도 무덤 남김
- 호모사피엔스로서 라스코 벽화. 오리낙 시대 예술의 완성

# 라스코인의 풍요

---

- 동물과 차이:

반동물 반인간에서 현 인류로의 진화 과정

# 천재의 역할

---

- 중국 혹은 중세 예술, 현 폴리네시아 인과 유사한 문화 수준
- 원초적 현대, 당시까지 없던 새로운 것을 제작

# 놀이game의 탄생

- 첫 번째 중요한 사건은 호모 파베르 Homo faber 즉 도구 혹은 노동의 탄생
- 두 번째 중요한 사건으로서의 예술 혹은 놀이의 탄생 곧 개인의 탄생
- 예술은 호모 사피엔스와 더불어 시작(후기 구석기 aurignacien오리낙 시기)
- 예술의 탄생은 도구 이전으로 거슬러 올라 갈 수 있지만 예술은 놀이
- 라스코는 노동의 세계에서 놀이의 세계로의 변화: 도구를 넘어 예술작품 창조

# 압과 죽음의 금기

- 예술 탄생 이전 시대에 죽음을 인식, 중세 구석기 말기 무덤 발견
- 전해 오는 도구의 영속성을 보며, 시간의 흐름에 반하는 그 무엇을 생각함
- 동물과 인간의 차이는 금기의 유무 여부가 관건
- 동물의 한계는 자연 조건에 의함
- 인간 행동의 변화, 죽음의 공포 혹은 경배 시작
- 시체 앞에서 처음으로 새로운 가치의 존재 인식
- 살아 있는 사람들을 매료시키는 죽은 자에 대한 접근·소통 금지.
- 매혹된 한계 상황을 통해 사람과 사물을 격리, 두려움으로 격리된 대상들 신성시됨



# 금기의 연대적 총체

- 라스코, 무엇보다 금기의 감정이 지배하는 공간
- 인간의 기본적 금기 두 가지. 하나는 죽음, 또 하나는 섹스 재생산 즉 탄생
  - 죽음: 유해 접촉 금지, 송배. 이 당시 살인의 금기 여부 불확실
  - 탄생: 근친상간, 여성의 생리, 임신과 출산에 대한 혐오 내지는 금기에 대한 규정
- 인간 정신사에서 죽음의 인식, 노동에서 오는 필연적 결과
- 노동에 종속되지 않는 동물의 삶에 매료됨
- 노동의 세계, 성과 죽음과 대립
- 섹스와 성스러움의 차이 분간 어려움

# 금기의 초월 : 놀이·예술·종교

- 상상의 동물 의미, 일각수. 죽은 남자. 내장 흘리는 들소
- 라스코 이외의 동물 모습  
라봄므-라트론느(도둑들의 굴),  
니스 부근 : 코기리 뱀 등 윤곽선  
바올 동굴(그 부근): 순록, 채색
- 우연과 놀이의 산물
- 지식이 아닌 예술: 호이징어의 호모 루덴스 Homo ludens 개념의 타당성

# 금기와 위반

고대 사회는 희생 속에서 제물을 바치는 사제의 죄악을 보았다. 그는 관중들의 불안의 침묵 속에 희생자를 죽음으로 몰아넣는다. 불안의 이유를 알고 스스로 불안하기도 한 사제는 살인의 금기를 범하는 죄를 행한다. 예술은 이 종교적 금기의 순간을 표현하는 것이며, 그것도 매우 심각하게 이 순간을 표현하는데 이것이 불안의 유일한 출구이다.

# 금기와 위반

위반의 상태는 욕망을 명하며, 더욱 심오하고, 풍요롭고, 경이로운 세계를 요구한다. 위반은 항상 더욱 경이로운 형태 즉 시, 음악, 춤, 비극 회화의 형태로 옮겨진다. 종교 축제의 시원은 예술의 형태에 있으며, 모든 예술 형태와 연관되어 있다. 놀이는 일종의 노동이라는 법칙에 대한 금기이다. 예술, 놀이, 위반은 노동의 규칙성을 지배하는 원칙들에 대한 유일한 부정 행위인 것이다.

# 금기와 위반

- 노동과 놀이, 금기와 위반, 세속의 시간과 축제의 분출이 조화를 이루게 하는 배려가 중요.
- 예술 형태는 모든 시대의 축제 형태와 다르지 않음. 축제는 종교적이며 모든 예술의 근원
- 예술 작품 하나, 희생 하나에 노동의 세계를 넘어서는 축제의 정신이 깃들여 있다.
- 세상을 보호하는 금기의 정신이 필요하다
- 금기와 위반 서로 연관
- **현 인류의 탄생:호모 사피엔스 아닌 예술인의 탄생**



# 예술의 탄생, 인간의 탄생 종교의 탄생

에로티즘의 현현