

12 Vol. 397

SINCE 1984 · Monthly Art Magazine
www.mise1984.com

美術世界

COVER

김종한

SPECIAL

종교개혁과 미술

BATTLE GROUND

조영남 대작 사건

EXHIBITION

요나스 메카스

임영주

WORLD ART

레이첼 화이트리드

요안 부르주아

일본의 집



9 771227 606504
ISSN 1227-6065

문화체육관광부 선정 2017년도 우수콘텐츠 잡지
제1회 문화관광부선정 우수 잡지

17 Jonghan K.

유두성 테크노-유토피아를 향하여

글 김정아 기자



유두성 작가

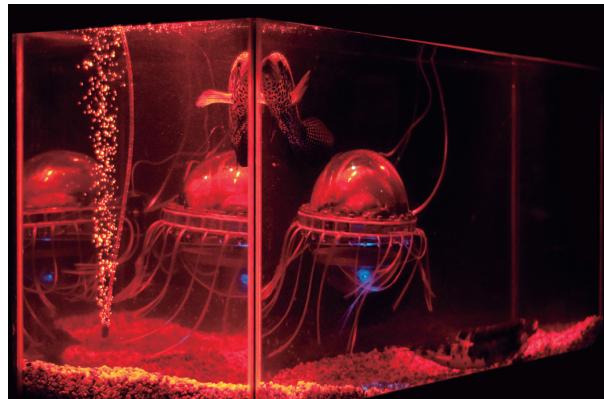
유두성 작가는 미국에서 활동하는 뉴미디어 예술가다. 한국에서 시각디자인과 멀티미디어 애니메이션을 공부한 뒤, 미국에서 아트 앤 테크놀로지(Art & Technology) 분야를 심화 전공한 작가는 컴퓨터 애니메이션과 뉴미디어를 이용한 조각, 설치, 로보틱스, 비주얼 퍼포먼스 장르에 집중한다. 그는 자연적인 유기체들과 기계 장치를 결합하는 작업을 통해 인간과 인간 외 생물체의 이종(interspecies)간 소통에서 미학적 가능성을 발견하고 인간의 역할을 재평가하는 하이브리드 예술을 탐구해오고 있다. 유두성 작가의 예술실험은 ‘인간–동물–기계 혼성체(human-animal-machine hybrids)’라는 범주 안에서 다양한 예술적 방식으로 실증되는데, 생물학적인 유기체와 테크놀로지 장치의 결합을 통해 만들어진 이 혼성체들은 인간을 둘러싼 자연환경과 과학기술 환경의 활발한 상호작용을 실험하는 역할을 한다. 본지는 동시대 뉴미디어아트 흐름에서의 인간 신체, 이종, 그리고 테크놀로지

와의 관계에 대한 주요 담론들에 주목하고, 국내에서는 다소 생소한 분야의 연구에 매진하고 있는 유두성 작가의 급진적인 예술세계를 독자들에게 소개하고자 한다.

동물을 소재로 한 미술은 이미 고대 사회부터 시작된 역사이다. 19세기 후반, 영국의 경제와 문화가 꽂을 피운 빅토리아 시대에는 동물 박제를 소재로 한 미술이 인기를 끌었으며, 20세기 초중반의 아방가르드 계열, 네오 다다, 플럭서스 예술가들도 동물의 죽음을 퍼포먼스에 이용한 바 있다. 요셉 보이스(Joseph Beuys)의 죽은 토끼, 백남준의 황소 머리, 아나 멘디에타(Ana Mendieta)의 목이 잘린 닭 등 동물은 자극적인 미술의 소재가 되었고, 이러한 비(非)미술적 재료들과 반(反)미술적인 행위들에 따른 윤리적, 도덕적, 미학적 논란들이 끊임없이 생산되고 비평되어왔다. 그러나 한편에서는 여전히 급속하게 발전하는 과학기



유두성, 〈비쉬타우로보그 2.6(Vishtauroborg Version 2.6)〉
로보틱 장치, 소 혀 ©2012 Cameron Sharp



유두성, 〈아쿠아001c01: 로보틱 돼지 심장 해파리(Aqua001c02: Robotic Pig Heart-jellyfish)〉
로보틱 장치, 돼지 심장, 풍선, 살아있는 물고기 ©2009 Cameron Sharp

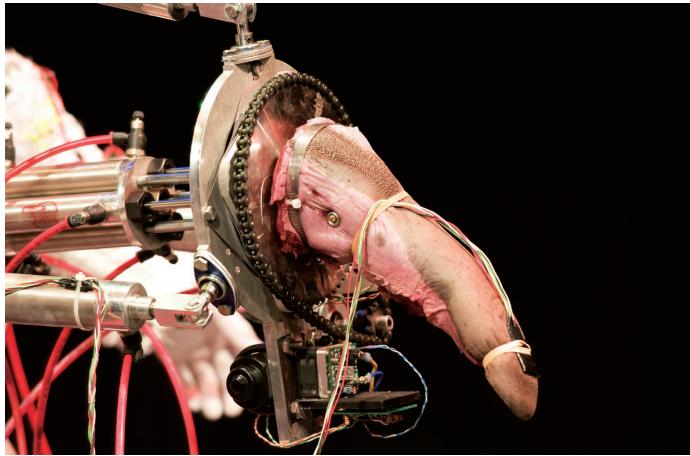
술이 미술에 접목되면서 미술에서의 기술적 표현 방식들도 점차 확장되었다. 미술 작업에서 소재(object)로 여겨지는 동물은 주제(subject)가 됨으로써, 동물을 비롯한 생물체에 대한 미술의 관점들이 2000년대 들어 새로운 양상으로 변모한 것이다. 동·식물 및 기타 생물은 미술작품 안에서 지배적 객체에서 벗어나 작가와 협업하는 ‘협동자’로서 수평적이고 주체적인 역할을 하게 되었다. 이러한 새로운 시각은 자본주의와 맞물려 다른 생명체를 지배하려고 하는 인간중심적 사고방식과 그에 따른 생태계의 오염, 환경의 변화에 대해 비로소 근본적인 문제를 제기하기 시작한다. 이와 같은 문제 제기는 과연 자연계 안에서 인간의 역할은 무엇인지, 과학과 테크놀로지로 확장된 인간의 영역은 어떤 의미를 지니는지, 우리는 뉴미디어 테크놀로지를 어떻게 새롭게 인식하고 사용해야 하는지, 인간 외 동물들(non-human animal)과 인공 지능(*artificial intelligence*) 기계들과의 새로운 관계성은 무엇인지 등 기존의 근대적 인간성(*humanism*)에 관한 새로운 비평적 담론의 생산으로 이어지고 있다.¹

유두성 작가의 2009년 로보틱 조각/설치 작품인 〈로보틱 돼지 심장 해파리(Aqua001.c02: Robotic Pig Heart-jellyfish)〉는 이러한 뉴미디어아트 분야에서 본격적으로 주목을 받은 작품이다.² 이 작품은 돼지의 심장에 기계장치를 연결하여 마치 살아 있는 듯한 심장 박동 움직임을 보여준다. 컴퓨터와 마이크로 컨트롤러에 의해 제어된 센서와 배수 펌프, 진공 물 흡수기, 에어 컨트롤러 등의 작동으로 물의 높낮이에 따라 공기와 물이 자동 주입되고 배출되면서 스스로 움직이는 로봇이다. 이 돼지 심장을 가진 인공 로봇 해파리는 살아있는 물고기들과 어울림으로써 자연적인 것과 인공적인 테크놀로지 장치와의 하이브리드를 표

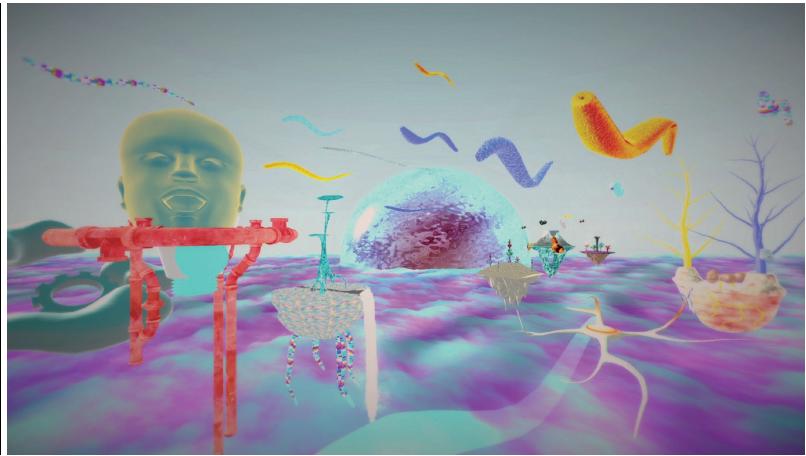
현한다. 또한 이 〈로보틱 돼지 심장 해파리〉는 ‘테크놀로지를 통한 확장된 신체’로서 설명될 수 있다. 기계 시스템에 의해 재생된 심장 박동과 물속을 유영하는 기계와 생물체가 하이브리드 된 모습은 실제 생물처럼 보이기 때문이다. 이 작품은 현대과학과 의학에서 시도되고 있는 로보틱 인공 내장기관으로 인한 인간 신체의 확장과 증강, 사이보그의 출현, 인간 신체조직의 재생산, 이종 간의 장기 이식 등 현시대의 과학적 의제와 연관된 이슈들을 내포한다. 작가는 이 작품을 통해 테크놀로지 발전으로 인한 인간 또는 생물체의 신체에 대한 새로운 변화를 예술이 어떻게 바라보고 접근해야 하는가를 질문한다.

¹ 『사이보그 선언문(A Cyborg Manifesto)』으로 유명한 사이보그/테크노 인류학의 선구자 도나 해리웨이(Donna Haraway), 「우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었나: 사이버네틱스와 문학, 정보 과학에서의 시각적 신체들(How We Became Posthuman: Visual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics)」의 저자 캐서린 헤일즈(Katherine Hayles), 포스트휴먼니즘 철학자 캐리 울프(Cary Wolfe), 테크놀로지와 페미니즘 철학자 로지 브래도티(Rosi Bradotti), 포스트모더니즘 미술에서의 동물 연구로 저명한 미술사학자 스티브 베이커(Steve Baker), 「현대미술가들을 위한 윤리강령(Some Note Towards a Manifesto for Artists Working with or about the Living World)」의 저자이자 생태미술가 마크 디온(Mark Dion), 로봇과 기계와의 피포먼스 등 신체 확장에 관한 도발적인 작품을 보여주는 로보틱아트 미술가 스텔릭(Stelarc), 로보틱 인터랙티브 미술가肯 리날도(Ken Rinaldo), 유전공학 작품을 선보이는 바이오 테크놀로지 미술가 에두아르도 카(Eduardo Kac), 호주의 바이오 테크놀로지 그룹인 ‘SymbioticA Research Group’, 생체조직 공학(tissue engineering)을 이용한 미술가 오른 캣츠(Oran Catts) 등은 이러한 움직임의 선두에 있는 대표적인 인문사회과학자들과 뉴미디어 예술가들이다.

² 2009년 러시아 국립 미술관 칼리닌그라드에서 발행한 「진화 오트 코트르: 생물학적 세대 이후의 미술과 과학(Evolution Haute Couture: Art and Science in the Post-Biological Age, the Kaliningrad Branch of the National Centre for Contemporary Arts, Russia, 2009)」에서 소개되었고, 2016년 영국 드 몽트포트 대학교(De Montfort University)와 엑서터 대학교(University of Exeter) 등에서 개최된 여러 국제 컨퍼런스에서 기조연설로 다루어졌다.



유두성, 〈비쉬타우로보그 2.6(Vishtauroborg Version 2.6)〉
로보틱 장치, 소 혁 ©2012 Tony Shumski



유두성, 거머리 프로젝트 가상현실 애니메이션 부분: “너에게 말하는 그가 바로 나다”
– 스클 이미지(Virtual Reality Animation of Leech Project:
"I who speak to you am he"—still image), 3D 애니메이션, 2016 ©2016 유두성

〈로보틱 돼지 심장 해파리〉가 동물 신체 일부라는 생물적 재료와 기계장치라는 인공적 재료의 결합으로 조형적 형식에 집중했다면, 2009~2010년에 제작된 〈돼지 방광 구름들(Pig Bladder-clouds)〉에서는 동물 내장-기계 혼성체(Organ-machine Hybrids)를 매개로 대중을 위한 유희적 행위를 퍼포먼스 형식으로 시도한다. 이 작품은 돼지의 방광들을 공공장소인 도시 한복판에 설치하고, 관객들이 퍼레이드를 하며 하늘로 날려 보내는 참여형 퍼포먼스이다. 〈돼지 방광 구름들〉은 돼지 오줌통 부위를 한 달 이상 건조하여 무게를 줄인 후, 나뭇가지와 방광 내에 LED 전구를 연결하고 헬륨가스를 주입한 쓰레기 비닐봉지로 구성하여 하늘로 띠웠다. 작가는 가축 도살자 또는 도축 검사원 복장을 하고 ‘돼지 방광 구름’을 만들어 사람들에게 나누어 주기도 하며 관객들과 함께 어울린다. 마을에 잔치가 있으면 가축을 잡아 고기를 나누어 먹듯이 퍼포먼스의 주된 행위자인 작가는 도축에서 얻은 돼지 내장을 다른 재료 — 나뭇가지, LED, 배터리, 쓰레기 비닐봉지 — 등과 섞어 오브제, 놀이 기구, 축제적 요소 또는 예술적으로 표현된 인공 생명체로 대상화한다. 죽은 동물의 신체 일부가 다른 재료들과 섞여 변형되는 이러한 ‘하이브리드’ 캐릭터를 대중이 긍정적인 태도로 맞이하기를 유도하는 퍼포먼스라고 볼 수 있다. 작가는 과학기술의 발전으로 변화된 생명체들이 일상화될 새로운 시대에 맞춰, 기존과는 다른 방식으로 살아가야 할 인간의 미래적 삶을 긍정적으로 바라본 것이다. 이 퍼포먼스에서 인간과 함께 도시를 누비는 하이브리드들의 시작적 행위들이 내포하는 의미는, 동물은 단순히 영양적인 측면에서 소

비되는 고깃덩어리 혹은 옷과 화장품을 만드는 일차적인 소비적 개념에서 벗어나 인간과 공존하며 존재론적으로 동등하다는 것이다. 이로써 작가는 동물이 더 이상 착취나 지배의 대상이 아니며, 생태계의 동료이자 인류 진화 과정에 있어서 인간의 동반자라는 사실을 대중에게 상기시킨다.

〈돼지 방광 구름들〉의 다른 버전이자 차기 시리즈인 〈숲속의 돼지 방광 구름들(Pig Bladder-clouds in Rainforest)〉(2010)은 이러한 축제의 분위기를 이어가는 의식적인 행위로서, 이종 간 혹은 다종 간 하이브리드 생명체들과 다음 세대의 인류가 더불어 살아가는 유토피아를 열망하는 퍼포먼스이다. 6명의 무용수와 2명의 사운드 디자이너, 그리고 작가를 포함한 3명의 퍼포머들은 ‘돼지 방광 구름들’과 어울려 춤을 추고 음악을 연주한다. 인간과 동물, 그리고 하이브리드 인공 생명체들과 테크놀로지가 한데 어우러진 퍼포먼스 현장은 바로 작가가 상상하는 ‘테크노-유토피아(Techno-Utopia)’의 현현(顯現)으로, 일종의 인류세(Anthropocene, 人類世)³에 대한 반응이라고 볼 수 있다. 작가는 동물의 희생 없이는 살아갈 수 없는 인간의 현실을 받아들이고, 전통적 휴머니즘이 낳은 인간중심적 사고방식을 벗어나 다른 생명체들과 상호공존하며 새로운 인간성을 가지고 살아가자는, 즉 포스트휴머니즘(Posthumanism)을 지향하는 메시지를 던지고 있는 것이다. 대표적인 포스트휴머니즘 철학자인 캐리 울프(Cary Wolfe)는 테크놀로지가 인간의 능력을 확장하고 약점은 극복할 수 있다는 ‘트랜스휴머니즘(Transhumanism)’의 관점이 기존 휴머니즘의 연속이자 오히려 테크놀로지를 통해 인간성을 강화한다

는 점을 비판하였다.⁴ 포스트휴머니즘은 인간/동물, 인간/기계 간 이원적 대립의 경계를 허물고 근본적으로 새로운 인간의 윤리의식과 도덕을 세우는 것이 필요하다고 주장함으로써 생태계의 일원으로서 인간을 새로운 방식으로 이해, 해석하려는 패러다임의 변화를 모색했다.

이러한 포스트휴머니즘의 범주 안에서 휴머니즘 개념의 근본적인 변화를 지지하고 있는 유두성 작가는, 인간-동물-기계 혼성체인 <비쉬타우로보그(Vishtauroborg)>(2011-12)⁵를 선보이기도 했다. 이 작품은 초기작 <거짓말: 로보틱 소 혀들(Lie: Robotic Cow Tongues)>(2007)의 업그레이드 버전으로 인간의 몸에 부착하는 웨어러블(wearable) 로봇으로 등장하며, 퍼포머의 안무와 기계의 움직임이 실시간 협업으로 컴퓨터 프로그래밍되는 과정에서 사람이 말하는 소리 및 효과음이 생성되는 복합적인 비주얼 로보틱 퍼포먼스이다. 동물의 신체를 포함한 로봇과 인간의 즉흥 협업 안무로 이루어지는 공연의 미장센은 인간이 더 이상 종간의 계급 구조의 상부에 있지 않다는 것과 인간과 기계의 융합 혹은 상호 공생을 은유적으로 표현함으로써, 인간과 기계, 인간과 동물 사이의 계급 관계를 와해시킨다. <비쉬타우로보그>는 작가의 기존 작품들에서의 동물과 기계 간의 합성체 연구에 인간의 신체와 행위들을 포함시킴으로써 인간, 동물, 기계 다자간의 상호관계성과 테크놀로지를 통한 인간의 개입, 조정, 중재에 대한 연구가 진보된 것이라 할 수 있다.

유두성 작가가 최근 진행 중인 <거머리 프로젝트(Leech Project)>(2015-)는 기계 장치를 매개로 하여 인간과 동물간의 상호작용을 최신 테크놀로지를 통해 보다 강화한 실험미술을 선보이고 있다. 살아있는 거머리와 가상현실, 애니메이션, 퍼포먼스, 게임, 로보틱스가 결합된 작품으로 관객을 포함한 퍼포머와 함께 협업을 실험한다. 이 작품은 컴퓨터 비전(computer vision)과 VR(virtual reality) 테크놀로지 요소들을 이용하여 거머리의 감각들을 확대 증강시키는데, 게임의 주 참여자인 VR 조정자가 컴퓨터로 캡처된 보조 참여자들과 실제 거머리들의 행동을 아바타로 구현하여 인간과 거머리 아바타가 상호작용하게하는 일종의 게임-아트 퍼포먼스이다. 이종 간 협업으로 이루어진 이 작

품 속 인간과 동물의 상호 소통은 현실과 가상을 넘나든다. 작가는 관객의 유희적 참여를 통해 프로젝트의 목적인 이종 간의 상호작용을 알리는 데 주력하고 있으며, 인간과 인간 외 생물체들과의 관계에 대한 긍정적인 시선을 독려한다.

유두성 작가가 창조하는 ‘인간-동물-기계 혼성체’는 발전하는 테크놀로지와 함께 끊임없이 시너지를 일으키며 진화할 것이다. 작가는 “테크놀로지와 인간성은 마치 뮤비우스의띠의 양면과도 같다. 인간은 끝없이 반복되는 고리 속에서 테크놀로지를 지배하기도 하고, 테크놀로지에게 지배당하기도 할 것이다. (...) 테크놀로지는 끝없이 순환되는 그 띠 속에서 인간의 욕망과 탐욕에 의해 선의 또는 악의적으로 발전되고 적용될 수 있다. 그 뮤비우스의띠의 이중성이 인간성의 이중성을 반영한다.”고 언급한다. 테크놀로지가 접속된 휴머니즘의 재평가에 대한 근본적인 고찰을 예술이라는 틀에서 이어가고 있는 유두성 작가. 그는 급변하는 인류세 시대의 포스트휴머니즘 담론들에 대해 앞으로 어떤 질문을 던지고 대안을 제시할까? 흥미진진한 연구와 창작이 이어질 그의 예술실험실 풍경이 궁금해진다. ■

³ 화학자 폴 크루친(Paul Crutzen)이 2000년에 처음 제안한 용어로서, 새로운 시대 개념이다. 인류의 자연환경 파괴로 급변한 지구의 환경과 맞서 싸우게 된 시대를 뜻한다. 시대 순으로는 신생대 제4기의 흥적세와 지질시대 최후의 시대이자 현세인 충적세에 이은 것이다. 네이버 지식백과 참조.

⁴ 캐리 올프(Cary Wolfe), 「포스트휴머니즘은 무엇인가(What is Posthumanism?)」, University of Minnesota Press, 2010, xv 참조.

⁵ 학성 단어 ‘비쉬타우로보그(Vishtauroborg)’는 비쉬누(vishnu), 타우어(-taur), 미노타우로스(minotaur), 로보(-robo-, Robot), 오그(-org., Organ), 보그(-borg, Cyborg)로 구성되어 각각 작품의 구성요소와 특성을 표현한다. 이 작품은 2013년 미국의 뉴미디어 저널『Media-N: New Media Caucus』2013, Vol.09, No.02 여름호 특별본 표지로 선정되었고, 관련 논문이 게재되었다.

⁶ 영국의 ‘안테네 저널지(Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture, Issue 39(Vol.2), Spring 2017)」와의 인터뷰 기사를 보면, 유두성 작가의 인간, 동물, 테크놀로지에 대한 관점과 예술 철학을 좀 더 심도 있게 살펴볼 수 있다.



유두성(b.1972) 작가는 세종대학교 공연예술대학원 멀티미디어 애니메이션 전공 석사를 졸업했으며, 현재 미국에서 활동하는 뉴미디어 작가, 전시 큐레이터, 미술 교육가이다. 생물학적인 유기체와 테크놀로지적인 장치들을 통해 예술적 혼합/합성체를 만드는 그의 하이브리드 예술은 미국, 스페인, 러시아, 영국, 캐나다, 프랑스 등 세계 유수의 아트 페스티벌, 컨퍼런스, 저널지, 아트 매거진에 전시, 논평, 출판되었다. 현재 그는 오하이오 주립대학교 미술학과 수석 강사(Senior Lecturer)로 재직 중이며, 뮤즈 팩토리 전자 디지털 예술 연구소(The Fuse Electronic and Digital Arts Laboratory) 전시 큐레이터 겸 예술감독으로 재직 중이다. doosungyoo.com