



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 성 복 교수 지도
박사학위 청구 논문

뉴미디어 조각에 나타난
포스트휴머니즘 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2024

성신여자대학교 대학원
미술학과 조소전공
사 국 발

뉴미디어 조각에 나타난
포스트휴머니즘 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김성복 교수 지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함

2023년 10월

성신여자대학교 대학원

미술학과 조소전공

사 국 발

인 준 서

사국발의 박사학위 논문으로 인준함

2023년 10월

심사위원장 정정주 (서명 또는 인)
심사위원 조혜정 (서명 또는 인)
심사위원 김성호 (서명 또는 인)
심사위원 황혜 (서명 또는 인)
심사위원 김성복 (서명 또는 인)

성신여자대학교 대학원

국문초록

본 논문은 현대 과학기술이 급속하게 발전하는 가운데, 조각 창작에 뉴미디어 기술을 활용하고, 인간과 기술의 힘을 융합하여 새롭게 탄생한 예술을 발전시켜 포스트 휴머니즘 사조 속에서 인간과 인간, 인간과 자연, 인간과 기술 간의 ‘평등’과 ‘공생’ 또는 ‘공존’의 개념을 표현하고자 한다.

과학기술과 매체의 비약적인 발전과 함께 인류 사회는 큰 변화를 겪고 있다. 이러한 기술 매체의 발전은 정보를 얻고 소통하는 방식을 변화시켰으며 문화 및 사회적 관념에도 큰 영향을 미쳤다. 따라서 기존의 휴머니즘 관점이 지나치게 단순하고 이상적이라는 의혹이 제기되기 시작했다. 이러한 배경에서 포스트 휴머니즘 사조가 점차 대두되었고 중요한 주제로 떠올랐다.

기존의 포스트 휴머니즘은 비판적 포스트 휴머니즘과 문화적 포스트 휴머니즘, 두 가지로 나뉘었지만, 최근 들어서는 다양화된 추세를 보인다. 따라서 본 논문은 고정관념에서 벗어나 포스트 휴머니즘이 다양성을 지니고 있다는 점을 제시하고, 과학기술 발전의 장단점 관점에서 자연, 과학기술 세계의 특권 및 독립적인 실체로서 인간의 개념을 성찰하고 비판하며 ‘비인간 중심화’ 사상을 옹호한다. 그리고 예술창작을 통한 포스트 휴머니즘에 대한 고찰을 끌어낸다.

예술 분야에서 작가는 포스트 휴머니즘을 탐구하기 위해 새로운 과학기술을 매개체로 삼아 창작을 진행하고, 그 과정에서 새로운 표현 방식과 가능성을 발견하였다. 아울러 예술을 통해 포스트 휴머니즘 사상을 탐구하는 과정에서 ‘천인합일’이라는 전통적인 동양 철학 사고를 결합했는데 이는 전통적인 동양 철학이 추구하는 예술적 이념이기도 하다. 본 논문은 해당 개념

을 참고하여 기술과 인간의 인터랙션과 상호 작용, 상호 조화를 통해 예술에서 포스트 휴머니즘의 ‘공생’과 ‘공존’ 개념을 나타낸다.

과학기술의 발전은 예술의 창작 방식, 매체 및 양상에 새로운 변화를 일으킨다. 20세기 중반부터 현재까지 과학기술의 끊임없는 발전을 통해 미디어 아트는 초기 미디어 아트, 세기말의 디지털 미디어 아트, 그리고 최근 다원화 미디어아트 등 세 단계를 거쳐 왔다. 초기 미디어 아트 작가들은 포스트 휴먼의 개념을 직접적으로 다루지는 않았지만, 그들의 예술 작업에서 과학기술과 인간관계에 대한 작가들의 사고를 엿볼 수 있었다. 이후 나머지 두 단계에서 작가들은 과학기술 발전에 따른 포스트 휴머니즘에 관한 관심을 여실히 표출하였다. 시대를 앞서나가는 미디어 작가들에 대한 분석을 통해 그들의 정신을 배워 본인의 예술적 포지션과 모습을 나타내고자 한다.

본인은 조각을 창작하는 과정에서 자신의 인생 경험을 녹여내었으며 조각의 방식으로 포스트 휴머니즘적 사상과 조각의 가능성을 탐구했다. 중국의 개혁·개방 초기인 1980년대에 태어난 본인은 성장하면서 나날이 발전하는 중국의 모습을 목격하였으며, 과거의 아날로그 시대와 현재의 디지털 미디어 시대 모두를 경험해 본 사람으로서 현대 과학기술 발전의 장단점을 더욱 민감하게 인식하고 있다. 따라서 기존의 기술 매체를 활용한 조각 창작을 통해 조각의 개념과 한계를 살펴보고, 급변하는 매체 속에서 조각의 지속가능성을 탐구하였다. 뉴미디어와 기술을 통해 조각을 탐구하여 ‘탈물질화’, ‘가상현실에 기초한 미디어 아트’, ‘동적 미디어 아트’, ‘인공지능 아트’ 등의 예술 형식을 형성하였다. 이러한 특징이 담긴 작품은 포스트 휴머니즘 세계에 대한 상상력을 표현하고 포스트 휴머니즘 정신을 반영하였다.

결론적으로 본인은 과학기술이 미래의 인류 발전에 미치는 영향에 주목하여 자신의 예술 분야에서 조각을 통해 인간, 기술 및 자연의 관계를 설명하고 포스트 휴머니즘 사상과 동양의 철학적 사고를 바탕으로 ‘평등’과 ‘공생’

의 개념을 제시하여 포스트 휴먼 사회의 화합과 안정을 위한 아름다운 희망을 꿈꾸려 한다.

핵심어: 과학기술, 포스트 휴머니즘, 공생, 공존, 뉴미디어, 조각

목 차

국문초록

도판목록

I. 서론	1
1. 연구 의의와 목적	1
2. 연구 내용과 방법	5
II. 기술과 포스트 휴머니즘에 관한 이론적 고찰	9
1. 기술과 인간	9
1) 프로메테우스의 ‘불’	9
2) 휴머니즘 이면의 비인간화	16
2. 뉴미디어 시대의 포스트 휴머니즘	21
1) 개방적 포스트 휴머니즘	21
2) 뉴미디어 기술에 나타난 포스트 휴머니즘	25
3) 포스트 휴머니즘과 ‘공생론’	28
3. 현대미술에 나타난 포스트 휴머니즘의 표현	30
1) 예술을 통한 철학적 사고의 표현	30
2) 포스트 휴머니즘에 관한 미술 주제	33
3) 과학기술과 예술의 융합	35

III. 선행작가 연구	41
1. 초기의 미디어 아트	41
1) 미디어 아트를 통한 휴머니즘의 실천: 백남준	42
2) 뉴미디어와 인간 심리의 탐구: 토니 아워슬러	51
2. 디지털 미디어아트	58
1) 소통방식의 확장: 콜란 레빈	58
2) 디지털 기술을 통한 환경 문제에 대한 의식 함양: 티스 비어스테커 · 63	
3. 다원화 미디어아트	67
1) 시(詩)적 소통: 켄 파인골드	68
2) 신체와 기계의 조화: 스틸락	73
IV. 본인 작품 분석	79
1. ‘디지털’과 ‘아날로그’의 경계	79
1) 디지털과 아날로그 사이의 경계적 시각	80
2) 아날로그 시대에 대한 향수	88
2. 조각의 경계와 확장	100
1) 탈물질화	100
2) 가상현실에 기초한 미디어 아트	109
3) 동적 미디어 아트	119
4) 인공지능 아트	124
3. 포스트 휴머니즘에 대한 고찰	130
1) ‘평등’과 ‘공존’	130
2) ‘상호 조화’의 예술적 표현	135

V. 결론 140

참고문헌

ABCSTRACT (영문초록)

참고도판

- [참고도판 1] 레오나르도 다빈치, <비트루비안 맨(Vitruvian Man)>, 1490,
종이, 펜, 갈색 잉크와 수채, 34.6×25.5cm. 18
- [참고도판 2] 백남준, <TV 부처>, 1974, TV, 동상, 비디오, 가변 설치. 44
- [참고도판 3] 백남준, <살아있는 조각을 위한 TV브라>, 1969, 작은 TV, 첼로,
행위 예술. 45
- [참고도판 4] 백남준, <TV 정원>, 1974-1977, (2002), 텔레비전, 식물, 비디오
영화, 가변설치. 46
- [참고도판 5] 백남준, <전자 초고속도로: 미국 대륙, 알래스카, 하와이>, 1995,
TV, DVD플레이어, 케이블, 네온사인관, 가변 설치. 48
- [참고도판 6] 백남준, <미스터 굿모닝 오웰>, 1984, 위성을 통해 전세계에
생방송된 텔레비전 쇼, 위성 아트. 49
- [참고도판 7] 토니 아워슬러, <Eyes>, 2000, 비디오 설치, 가변설치. 53
- [참고도판 8] 토니 아워슬러, <주디>, 1994, 비디오 설치, 가변 설치. 57
- [참고도판 9] 토니 아워슬러, <주디>, 1994, 비디오 설치, 가변 설치. 57
- [참고도판 10] 골란 레빈, 조나단 페인버그(Jonathan Feinberg), 셸리
위네쿠프(Shelly Wynecoop), 마틴 와텐버그(Martin Wattenberg),
<시크릿 라이브즈 오브 넘버스>, 2002, 가변설치. 60
- [참고도판 11] 골란 레빈, 조나단 페인버그(Jonathan Feinberg), 셸리
위네쿠프(Shelly Wynecoop), 마틴 와텐버그(Martin Wattenberg),
<시크릿 라이브즈 오브 넘버스>, 2002, 가변설치. 60
- [참고도판 12] 골란 레빈, 크리스 수그루(Chris Sugrue), 카일 맥도날드(Kyle
McDonald), <증강된 팔 시리즈>, 2014, 실시간 상호 작용
소프트웨어 시스템, 가변설치. 61

[참고도판 13] 콜란 레빈, 크리스 수그루(Chris Sugrue), 카일 맥도날드(Kyle McDonald), <증강된 팔 시리즈>, 2014, 실시간 상호 작용 소프트웨어 시스템, 가변설치.	62
[참고도판 14] 티스 비어스테커, <오염의 끝>, 2019, 플라스틱관, 담배 기름, 센서.	65
[참고도판 15] 티스 비어스테커, <오염의 끝>, 2019, 플라스틱관, 담배 기름, 센서.	65
[참고도판 16] 티스 비어스테커, 스테파노 만쿠소, <연속체>, 2020, 재생 플라스틱 (The New Raw), 가변 설치.	66
[참고도판 17] 켄 파인골드, <지옥>, 2013, 실리콘, 유리 섬유, 강철, 소프트웨어, 전자 제품, 컴퓨터, 알고리즘 디지털 오디오.	69
[참고도판 18] 켄 파인골드, <박스 오브 맨>, 2007, 알고리즘 영화, 프로젝션 또는 화면, 가변설치.	72
[참고도판 19] 스텔락, <앉아서 흔들리는 것-락 서스펜션 이벤트>, 1980, 타무라 갤러리, 도쿄, 가변설치.	74
[참고도판 20] 스텔락, <팔 위의 귀>, 2008, 바이오프린팅 및 이식, 저자세포.	75
[참고도판 21] 스텔락, 사진작가 딘 윈터, <확장된 팔>, 2000, 팔 연장-멜버른, 함부르크.	77

작품도판

- [작품도판 1] 사국발, <초속 6킬로미터每秒6公里>, 2020, 자동차 문, 프로젝션 장치, 80x30x106cm. 81
- [작품도판 2] 사국발, <적자생존(适者生存)>, 2016-2018, 스틸, 28x35x60cm, 26x35x48cm, 16x25x60cm. 82
- [작품도판 3] 사국발, <스티브 잡스(Steve Jobs)>, 2015, 아이패드 커버, 홀로그램 영상, 38x45x178cm. 85
- [작품도판 4] 사국발, <스티브 잡스>, 2015, 아이패드 커버, 홀로그램 영상, 38x45x178cm. 86
- [작품도판 5] 사국발, <집(家)>, 2022, 알루미늄, 실시간 영상, 110x110x35cm. 93
- [작품도판 6] 사국발, <집>, 2022, 알루미늄, 실시간 영상, 110x110x35cm. ... 93
- [작품도판 7] 사국발, <도시의 빛(都市之光)>, 2022, 알루미늄, 아크릴, 투사장치, 156x135x26cm. 97
- [작품도판 8] 사국발, <도시의 빛>, 2022, 알루미늄, 아크릴, 투사장치, 156x135x26cm. 98
- [작품도판 9] 사국발, <TSE 우주(謝氏宇宙)>, 2022, 3D 디지털 조각, AR 디스플레이 장치, 171x171x176cm. 103
- [작품도판 10] 사국발, <과학기술의 알(科技之子) 시리즈>, 2021-2022, 디지털 조각. 105
- [작품도판 11] 사국발, <마지막 나무(最后一棵树)>, 2022, 디지털 조각. 105
- [작품도판 12] 사국발, <허공의 기초도형(虚空中基本型)>, 2020, 프로젝션 장치, 가변설치. 110
- [작품도판 13] 사국발, <초속 6킬로미터>, 2020, 자동차 문, 프로젝션 장치,

80x30x106cm.	111
[작품도판 14] 사국발, <초속 6킬로미터>, 2020, 자동차 문, 프로젝션 장치, 80x30x106cm.	112
[작품도판 15] 사국발, <시크릿가든(秘密家園)>, 2022, 스테인리스 스틸, 유리 등, 여러 대의 프로젝션 장치, 325x250x90cm,	114
[작품도판 16] 사국발, <시크릿가든>, 2022, 스테인리스 스틸, 유리 등, 여러 대의 프로젝션 장치, 325x250x90cm.	115
[작품도판 17] 사국발, <도시의 빛>, 2022, 알루미늄, 아크릴, 영상투사장치, 156x135x26cm.	121
[작품도판 18] 사국발, <포스트 휴먼 모델(后人類代言人)>, 2022, 알루미늄, 레진 3D 프린팅, 영상, AI 가상 훈련 시스템, 81x81x105cm. ..	122
[작품도판 19] 사국발, <다양한 인물 초상(多樣的肖像)>, 2022, 스테인리스강, 유리, 인터랙티브 프로젝터, 127x127x39cm.	126
[작품도판 20] 사국발, <다양한 인물 초상>, 2022, 스테인리스강, 유리, 인터랙티브 프로젝션, 127x127x39cm.	127
[작품도판 21] 사국발, <적자생존>, 2016, 스틸, 28x35x60cm.	133
[작품도판 22] 사국발, <포스트 휴먼 모델>, 2022, 알루미늄, 레진 3D 프린팅, 영상, AI 가상훈련 시스템, 81x81x105cm.	136
[작품도판 23] 사국발, <포스트 휴먼 모델>, 2022, 알루미늄, 레진 3D 프린팅, 영상, AI 가상훈련 시스템, 81x81x105cm.	137

I. 서론

“오늘날 예술은 우리를 지적인 고찰로 초대한다. 그것은 예술을 다시 창조하기 위해서가 아니라 무엇이 예술인지 과학적으로 인식하기 위해서이다.”¹⁾ 프리드리히 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)이 했던 말처럼 과학은 조각가에게 ‘조각’과 ‘현재’의 관계를 재조명해 준다. 현재의 과학기술 및 정보화 시대에서, 우리는 어떠한 방식을 통해 사고하는가? 조각은 어떠한 가능성을 나타낼 수 있는가? 우선, 시대가 주는 기회를 직시하고 조각 창작 그 자체에서 출발하여 인류 사회의 발전에 따라 끊임없이 변화하는 조각 창작의 사상, 재료와 매체 기술 등 구성 요소를 분석해낸다.

현대미술의 사상과 이념은 개방적인 색채를 띠며, 저마다 자신만의 착안점을 가지고 있다. 특히 오늘날 과학기술의 빠른 발전으로 인해 사람들이 세계를 인식하는 방법이 달라졌고, 이에 따라 세계관 또한 다양화되기 시작하였다. 조각가는 시대에 순응하여 자신의 연구 분야에 새로운 사물을 어떻게 활용할 수 있을지 고민하고, 기술을 적절히 이용해 조각의 개념을 혁신한다. 또한 급속히 발전하는 첨단기술 앞에서 예술의 탐구 방식을 통해 인간 사회와 자연 및 과학기술의 관계와 방향에 대한 사고를 제시한다.

본인은 앞서 던진 질문과 함께 연구의 의의, 목적, 내용 및 방법 등의 측면에서 본 논문의 연구 논리를 살펴보겠다.

1. 연구 의의와 목적

1) 김백균, 「단토의 ‘철학 하는 예술’ 개념에 대한 비판적 고찰」, 한국미술 이론학회, 눈빛 출판사, 2010, pp. 183-202.

2019년 말, 전 세계적으로 발발한 코로나19(COVID-19)는 기술과 자연에 대한 인간의 성찰을 불러일으키는 동시에 4차 산업혁명을 촉진하였다. 블록체인, 사물인터넷(IoT), 인공지능(AI), 양자 기술 등이 등장하기 전에도 기술들은 이미 서로 융합되어 발전해 왔다. 코로나19가 전 세계에 큰 충격을 가져오자, 일부 국가 및 지역에서는 최신 기술들을 통해 디지털로의 전환에 돌입하였고, 이는 그들이 올바른 대책을 세우는 데 도움이 되었으며 기술은 바이러스 확산을 방지하는 수단이 되었다.

이처럼 과학기술을 현명하게 사용하는 것은 인간의 생존을 위한 불가피한 선택이다. 포스트 코로나 시대에서는 과학기술 발전의 포지션을 확립해야 한다. 카를로스 모레이라(Carlos Moreira)와 데이비드 퍼거슨(David Fergusson)은 저서 『트랜스휴먼 코드(The TransHuman Code)』에서 “기술은 가장 강력한 유형의 힘이다. 설령 그렇지 않다고 하더라도 우리의 삶을 좋은 방향으로 바꾸기에 충분하다. 그러나 우리가 기술을 현명하게 사용하고 기술과 협력하였을 때 이를 실현할 수 있다.”라고 서술하고 있다.²⁾

예술은 흔히 순수미술(fine arts)을 지칭하는 셈이다. 예술이란 의미로 통용 되는 아트(Art)와 기술이란 뜻으로 상용되는 테크놀로지(Technology)에 대해 당하는 그리스 어원은 모두 ‘테크네(Techné)’이다. 이 단어는 기술과 예술을 통칭하던 의미로, 숙련된 기술을 뜻한다. 가장 숙련된 기술로 만들어진 형식이 바로 예술을 의미했다고 볼 수 있는 것이다.³⁾ 오늘날 예술과 과학기술의 끊임없는 융합은 마치 이탈리아 르네상스 시대 이전의 학문 대통합을 방불케 한다. 르네상스 사상의 핵심인 ‘휴머니즘(Humanism)’의 출현으로 눈부신 역사가 창조되었고, 인류는 문화와 예술 분야의 귀중한 유산을 남겼다.

2) Carlos Moreira, David Fergusson, "The transHuman Code: How To Program Your Future", *Greenleaf Book Group Press*, 2019.6, p. 1.

3) 김은령, 『포스트 휴머니즘의 미학 = Posthumanism : 예술과 기술 사이』, 그린비, 2014, p. 4.

세 차례의 산업혁명을 경험한 인류는 4차 산업혁명과 기술 혁신에 더욱 잘 적응하기 위해 새롭게 각성하여 ‘포스트 휴머니즘(Posthumanism)’ 사조를 제시하였고, ‘포스트 휴머니즘’은 인류를 더욱 복잡하고 다양한 미래로 이끌기 시작했다.

포스트 휴머니즘의 발전 과정은 20세기 중후반 무렵으로 거슬러 올라간다. 포스트 휴머니즘은 인간의 과학 기술적 진보가 인간의 정체성과 의의에 미치는 영향을 탐구하는 것을 목표로 하는 철학적, 문화적 운동이다. 과거의 휴머니즘은 인간의 가치와 존엄성을 고양하였고, 이성, 자유, 평등의 중요성을 강조하는 사상체계이자 문화 관념이었다. 이는 인간의 이익이나 가치에 집중된 이론으로, 사람들의 개념과 생활 방식에 영향을 미쳐 인간의 이기심과 사회적 인식의 단편성을 다소 비치고는 하였다. 그에 반해 새로운 철학 사조인 포스트 휴머니즘의 정의는 통일되지 않았을뿐더러 주로 비판적 포스트 휴머니즘과 문화적 포스트 휴머니즘이라는 두 가지 유파로 나뉘며 ‘비인간 중심주의(anthropocentric)’⁴⁾를 주장한다. 그러나 최근 과학기술의 발전과 점점 복잡 다변하는 인류의 상황에 따라 포스트 휴머니즘의 개념은 점차 다양해지고 있다. 본 논문은 다양화된 추세를 바탕으로 예술 분야에서 포스트 휴머니즘의 가능성을 모색하고자 한다.

본 논문은 이후의 휴머니즘 사상을 바탕으로 개방성과 다원성 개념을 강조하고, 조화롭고 공생하는 자연관을 주장한다. 이러한 개념의 틀에서 우리는 과학기술을 통해 인간의 복지를 실현하고 사회의 지속 가능한 발전을 유지하기 위해 과학기술을 합리적으로 개발하고 활용해야 할 것을 역설한다. 비인간의 존재를 강조하고 이에 초점을 맞추며, 차이를 인정하고 타자를 존중하여 다양한 종의 조화, 공생 또는 공존을 지향하는 포스트 휴먼 사회를 구축하는 데 전념한다. 학자 천스단(陳世丹)은 “포스트 휴머니즘 이론은 신

4) 인간 중심은 인간중심주의라고 부르는 것과 같고 인간을 우주에서 가장 중요한 실체로 보고, 인간의 가치관과 경험의 관점에서 세계를 해석하거나 바라본다.

기술의 내재적 요구를 밝히는 데 도움이 될 뿐만 아니라 인간과 기술, 인간과 동물, 인간과 환경의 관계를 다시 돌아보는 데 새로운 시각과 새로운 유형의 연구 방법을 제공한다.”⁵⁾고 밝힌 바 있다.

예술 분야의 포스트 휴머니즘을 구체적으로 탐구하기 위해 본 논문은 크게 두 갈래로 나누어 서술을 진행하려 한다. 먼저, 포스트 휴머니즘은 예술을 통해 이론적 주장을 펼쳐 새로운 인류와 사회가 더 나은 방향으로 발전하도록 도와야 한다는 것과 또 다른 관점은 예술 자체에 주목해 새로운 기술과 매체를 적절하게 이용하여 예술의 형식과 주제를 새롭게 만들어내야 한다는 것이다.

첫째, 예술에서의 포스트 휴머니즘 표현과 탐구는 중요한 의미와 가치를 지닌다. 포스트 휴머니즘 연구는 전통적인 예술 개념과 사고방식에 도전하고 새로운 시각과 방법으로 예술 작품을 생각하고 해석하도록 이끈다. 이는 권위적이고 보편적인 개념에 대한 비판을 촉진하여 예술 연구의 범위와 깊이를 확장한다.

둘째, 포스트 휴머니즘 연구를 통해 예술의 방식으로 정체성, 권력 구조, 문화적 다양성이 예술에 미치는 영향에 주목한다. 포스트 휴머니즘은 이론과 방식을 제공하여 예술의 정체성 정치 및 소외된 집단의 목소리, 문화적 표현을 탐색하게 만들고, 사회·문화의 다양성에 대한 인식과 존중을 촉진한다. 또한 포스트 휴머니즘 연구는 권력 구조, 불평등 및 억압에 대한 비판적인 성찰을 이끈다. 사회의 문제점과 불공정한 현상을 나타냄으로써 예술 속 포스트 휴머니즘 연구는 사회 변화와 이데올로기적 비판을 유도하고, 소외된 집단을 위한 평등한 권리를 위해 목소리를 낸다.

한편, 예술 발전의 관점에서 볼 때 새로운 기술 및 매체의 적절한 사용은 예술 형식을 혁신하고, 예술 탐구 주제를 풍부하게 만든다. 이러한 방식을

5) 陈世丹, 「何谓“后人文主义”」, 『新华日报』, 2020.03.17. http://www.jsllzg.cn/sxzk/qy/zxtj/202003/t20200317_6562199.shtml (2023.10.16.접속)

크레올 기술(Creole Technologies)이라고 하는데, 예술가들이 여기저기서 차용해 온 과학적 수단과 기술을 예술에 접목하는 데 흔히 사용되는 방식이다.⁶⁾ 포스트 휴머니즘 연구는 혁신적이고 실험적인 예술적 실천을 이끌고, 학제 간 협력과 뉴미디어 기술의 적용을 촉진하여 예술의 형태와 매체를 확장한다. 그리고 예술가들의 창의력과 상상력을 자극하여 더 자유롭고 개방적인 창작 환경을 제공한다. 또한 다양한 해석의 관점과 이론적 틀을 제시하여 예술 작품의 다중적 해석과 이해를 촉진하며 다양한 관점 및 학문 분야 간의 교류를 이끌고, 예술 연구의 다양성을 증진한다.

예술에서 포스트 휴머니즘에 관한 연구는 예술 분야의 사고와 실천을 확장하는 데 매우 중요한 의미를 지닌다. 이는 전통 관념을 비판하고 정체성과 권력관계를 분석하며, 사회 변화와 혁신적인 실천을 촉진하여 예술의 포용성과 다양성을 발전시킨다. 그뿐만 아니라 현대미술과 문화 현상을 이해하고 설명하는 데 새로운 시각과 방법을 제공하여 예술에 대한 사람들의 인식과 경험을 다채롭게 한다. 따라서 본 논문은 조각 창작에 뉴미디어 기술을 활용하여 포스트 휴머니즘 사상의 주제를 표현하고, 조각의 한계를 탐색하여 조각의 개념을 구축하고 과학기술과 사람이 ‘상호 조화’을 이루는 예술 창작의 개념을 통해 ‘공생·공존’의 포스트 휴머니즘 세계를 탐구하고자 한다.

2. 연구 내용과 방법

19세기의 1차 산업혁명이 발생한 이후, 과학기술의 발전은 세계에 대한 인류의 인식을 점차 변화시켰다. 특히 4차 산업혁명 이후 미술과 과학기술

6) 简·罗伯森(Jean Robertson) 与克雷格·迈克丹尼尔(Craig McDaniel), 匡骁 译, 『当代艺术主题:1980年以后的视觉艺术』, 南京: 江苏凤凰美术出版社, 2021.11, P. 267.

의 심층적인 결합은 연구 주제로 주목받았다. 과거, 철학에 관심을 두었던 미술은 점차 인문과학기술에 대한 표현에 집중하게 되었다. 동시에 사회가 복잡해지고 자본의 유동이 활발해지면서 과학기술이 전례 없는 속도로 발전하자 포스트 휴머니즘 사조가 등장하였다. 인간은 과학과 자연의 힘겨루기 사이에서 ‘겸손’해지기라도 한 듯 ‘비인간 중심주의(Non-human Centrism)⁷⁾’를 내세우기 시작하였다. ‘포스트 휴머니즘’이라는 개방적인 화제 앞에서 예술은 이 사상을 실천하는 데 앞장서게 된다.

조각가는 이 문제에 대해 어떠한 사고를 해야 할까? 조각은 발전을 거듭하는 새로운 기술에 맞서 과연 발전 가능성이 있는가? 예컨대 가상의 공간, 디지털화된 창작 등의 요소가 조각의 새로운 양상을 만들어낼 수 있을까? 따라서 본 논문은 개인의 인식과 예술창작을 결합하여 조각에 나타난 포스트 휴머니즘을 주제로 논의한다.

본 논문은 21세기 이후에 일어난 기술 발전을 이론적 배경으로 삼는다. 즉, 20세기 말에 제시된 포스트 휴머니즘의 발전을 가속한 과학기술을 전제로 하며 서구 철학자들이 제시한 포스트 휴머니즘 이론을 다시 결합한다. 포스트 휴머니즘을 14세기 유럽 르네상스 시대의 사람들이 추앙했던 휴머니즘과 비교하여 두 사상의 근원과 차이점을 찾아낸다. 포스트 휴머니즘 사상의 영향을 받아 동양 전통의 철학관과 ‘천인합일(天人合一)⁸⁾’의 미학적 이념을 결합하고 뉴미디어 기술을 사용하여 조각을 만드는 방식으로 포스트 휴머니즘 주제에 대한 담론을 펼쳐 예술창작과 기술의 관계를 논증하며, 과학기술이 인간에게 가져올 장단점을 성찰하고 예술의 관점에서 포스트 휴머니

7) 비인간 중심주의는 인간이 자신을 중요하거나 우월한 유일무이한 존재로 간주해서는 안 된다는 철학적, 윤리적 견해이다. 이는 인간과 다른 종 및 자연 간의 상호 작용과 상호 의존성을 인식하기 위해 다른 유기체와 환경을 고려 범위에 포함할 것을 주장한다.

8) 천인합일은 인간과 자연이 하나임을 가리키는 개념으로, 인간과 자연을 유기적인 관계로 파악하고 이 둘의 조화를 추구하는 사상이다. 이러한 천인합일은 동양 전통 사상의 기본적 바탕을 이루었다. (<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6503453&cid=40942&categoryId=31445>) (2023.12.16.접속)

즘의 ‘비인간 중심주의’ 관점을 탐구한다. 이론적 배경의 내용은 ‘과학기술-포스트 휴머니즘-예술’ 세 부분으로 나뉘어 점층적으로 전개된다.

본 논문의 제3장은 선행작가에 대한 분석이다. 이 장에서는 각기 다른 시기의 미디어 아트 발전 단계를 다룬다. 즉, 초기 미디어 아트, 디지털 미디어 아트와 이후에 다양화된 미디어 아트 등 세 단계를 통해 미디어 아트의 발전 단계를 설명한다. 먼저 20세기에 나타난 초기의 미디어 아트를 살펴보면, 한국의 백남준은 예술 작품을 통해 ‘미디어 아트의 인간화’라는 이념을 부각하였다. 그리고 미국의 토니 아워슬러(Tony Oursler)는 미디어 아트를 통해 신생 과학기술 사회의 인간 심리 변화를 탐구하였다. 20세기 말에 매체가 ‘아날로그’에서 ‘디지털’로 전환된 후 디지털 기술과 컴퓨터 프로그램이 발전하면서 당시 예술 분야에서는 새로운 매체를 더욱 활발히 적용하기 시작한다. 그중에는 신체와 기계를 융합한 스텔락(Stelarc)과 디지털 기술을 활용하여 친환경 예술의 주제를 표현한 티스 비어스테커(Thijs Biersteker) 등이 있다.

4차 산업혁명은 예술의 매체를 획기적으로 바꾸었으며 인공지능 기술과 바이오테크가 새로운 진전을 이루었다. 특히 2023년에 생산된 챗 Gpt(ChatGPT)는 수많은 분야에 영향을 미치고 있다. 가령 인공지능과 예술을 결합하여 탐구한 예술가 중에서 인간 행동의 어휘를 확장한 골란 레빈(Golan Levin)의 예술적 실천이 유독 두드러진다. 그 밖에 스텔락은 인간과 기계를 융합한 ‘포스트 휴먼(Posthuman)’을 탐구하는 방면에서 선구자의 모습을 보여주었다.

본인은 위에서 언급한 선행 예술 작품에서 공통점 및 차이점을 발견하고 뛰어난 점을 배우고자 했다. 다시 말해 차이점을 통해 본인 연구의 관점을 모색하고, 본인의 연구를 강화했다. 그 외에도, 3장에서 미디어 아트의 부상, 과학기술 사회에 대한 성찰, 자연과 기술의 ‘공존’ 관점에서 예술과 과학기

술의 관계를 논의한다. 상기한 선행작가들의 작업을 분석한 결과 그들이 각각 다른 기술과 예술적 관점을 통해 인류 운명의 발전에 주목하였다는 점에서 배울 점이 많다고 생각한다.

선행작가에 대한 분석을 통해 그들의 작업과 본인의 공통점과 차이점을 발견함으로써 본인만의 예술적 면모가 가진 독특함을 모색할 수 있다. 따라서 4장, 본인의 작품 연구에서는 ‘조각의 과학 기술적 포스트 휴머니즘 요소’의 관점에서 본 ‘디지털’⁹⁾과 ‘아날로그’¹⁰⁾의 경계, 조각의 한계와 확장성, 포스트 휴머니즘에 대한 사고 등 세 가지 측면에서 본인의 예술을 해석한다. 본인은 조소 전공자로서 조각의 공간, 시간, 매체, 관념 등 조각의 본질적 언어를 통해 조각의 포스트 휴머니즘 정신을 표현한다. 즉, 자연, 인간과 과학기술이 ‘공생’ 또는 ‘공존’하는 포스트 휴머니즘의 이념을 나타내며, 조화롭고 지속 가능한 발전의 포스트 휴머니즘 사회를 모색한다.

9) 아날로그(analog, analogue)는 아날로그 설비를 통해 현실 세계의 일부 과정 혹은 사물을 복제하거나 모방하는 것으로 그 가운데에는 전송의 방식이 포함된다. 이를 위해서는 다양한 하드웨어 설비가 필요하다. 예로 초기 카메라, 전화기, 텔레비전 등의 매개체는 아날로그의 특징을 지니고 있으며 이는 디지털 기술이 보급되기 전의 아날로그 시대의 특징을 보여준다.

10) 디지털(digital)은 디지털 형식으로 정보를 표현하는 것이다. 그리고 디지털은 데이터를 계산, 저장, 전송하는 데 쓰인다. 디지털화는 정보의 처리 및 전송을 더 효율적이고 정확하게 만들었다. 예로, 오늘날의 컴퓨터, 휴대폰 등의 디지털 장치는 모두 디지털의 방식으로 전송되고 저장되며 절대적인 우위로 과거 모델의 매개체에 충격을 가져오고 있다. 그 밖에도 기존의 디지털은 가상현실, 인공지능과 빅데이터 분석과 같은 첨단기술을 구축하여 과학과 기술의 발전을 촉진하는 데 사용된다.

Ⅱ. 기술과 포스트 휴머니즘에 관한 이론적 고찰

이 장에서는 현대 ‘과학기술’의 발전과 ‘포스트 휴머니즘’ 사상 간의 관계, 포스트 휴머니즘 사상 속 ‘예술’의 실천 가능성을 정리하고, 기술과 포스트 휴머니즘 그리고 예술 간의 점진적이면서 상호 작용적인 이론적 바탕을 설명한다. 먼저 ‘기술’의 이론적 변화를 살펴본 다음, 기술과 인간의 관계와 역할에 관해 서술하고자 한다. 오늘날 기술의 발전으로 변화하는 인간의 사회적 의식과 점차 모습을 갖춰가는 비인간 중심주의 사고를 기반으로 기술 매체 시대의 포스트 휴머니즘 사상을 중점적으로 분석할 것이다.

그중 포스트 휴머니즘의 주류적인 개념을 몇 가지 나열하고, 동양의 전통적 주류 개념인 ‘공생’과의 수평적 비교를 통해 과학기술의 발전 속 포스트 휴머니즘에 대한 이해와 주장을 제시하려 한다. 그리고 예술의 관점에서 보는 포스트 휴머니즘과 예술적 표현의 자연적 계기를 검토하겠다. 포스트 휴머니즘 예술 주제의 다양성을 분석하고 포스트 휴머니즘 사회의 핵심 문제를 탐색하여 예술가와 기술의 조화로운 예술창작 방식을 도출하고 조화롭게 공존하는 포스트 휴머니즘의 이념을 표현하고자 한다.

1. 기술과 인간

1) 프로메테우스의 ‘불’

그리스 신화에서 창조주 신 프로메테우스는 인간에게 생존을 위한 능력을 부여했지만, 중요한 한 가지를 간과했는데, 그것은 바로 인간에게 맞는 생존

능력을 주어야 했다는 것이다. 이에 따라 그는 불을 인간에게 훔쳐다 주었고, 생존 기술도 가르쳐 주었다. 그리고 기술을 습득하게 된 인간은 자연의 지배자로 부상했다. 이러한 이야기에 기반하여, 후세 사람들은 종종 프로메테우스가 준 ‘불’을 인간의 생존에 필수적인 ‘기술’로 비유하곤 했다.

독일의 권터 안더스(Gunther Anders)는 유럽의 3차 산업혁명에 대해 ‘기술 비판’ 철학을 제시했다. 그는 인간의 ‘프로메테우스적인 부끄러움’이 철학의 핵심 개념이며, 기계 앞에서의 인간 자아의 ‘부끄러움’을 내포하고 있다고 주장했다. 그는 저서 『Die Antiquiertheit des Menschen(인간의 골동성)』에서 기술의 발달로 인류가 점차 발전해 가긴 하지만, 급속히 발전하는 기술의 속도를 따라잡지 못해 인간의 기술적 외관이 구식이 되고, 세계에 적응하지 못하는 탓에 결국 인간은 ‘골동품’으로 전락해 버린다고 저술하였다.

이 책에서 안더스는 기술과 현대 생활에 대한 일련의 깊은 반성을 지적하였고, 인간과 기술 사이의 관계와 이러한 관계가 인간의 정체성과 존재를 어떻게 변화시키는지 탐구했다. 그는 기술 사회 속 인간의 변화와 기술이 인간의 의식에 미치는 영향에 주목했는데, 이러한 심층적 사상은 기술 발전이 인간의 생존과 사회 구조를 개선하는 방법을 이해하는 데 매우 중요하다.

빠르게 발전하는 기술은 실제로 인간의 생활 방식과 사회 구조를 변화시키지만, 기술이 인간의 본질에 미치는 ‘부끄러움’과 ‘골동성’에 대한 인식이 세상을 일깨우는 역할을 할뿐더러 비관주의에 빠져있을 필요 또한 없다고 생각한다. 현재 기술의 발전은 엄청난 편리함을 가져다주었고 삶의 질을 향상했지만, 기술은 인간의 노동과 창의성을 완전히 대체하지는 못했다. 자동화 및 맞춤형 개발이 일부 작업의 특성을 바꿔놓을 순 있어도 인간 고유의 사고, 창의력, 사회적 능력은 여전히 대체할 수 없는 것들이다. 따라서 이는 반드시 인간이 기

술적으로 ‘낱아빠진 존재’가 된다는 것을 의미하지는 않지만, 더 많은 적응과 통합의 과정이 거쳐야 한다. 기술의 발전은 돌이킬 수 없는 추세나, 기술과 조화롭게 공존하는 방법과 기술의 충격에서 인간의 존엄성과 본질을 유지하는 방법은 사회가 함께 고민하고 노력해야 할 문제이다.

2000년에 프랑스 철학자 베르나르 스티글레르(Bernard Stiegler)는 인류의 생존을 위해 ‘불’을 선물해 준 프로메테우스 이야기를 인용한 이론 저서를 출간했다. 3권으로 구성된 그의 저서 『기술과 시간』은 기술과 인간 그리고 인공과 인간은 불가분의 관계로, 상호의존한다고 서술한다. 표면적으로 아무 문제 없어 보이는 이 주장은 사실 발명보다 인류를 우선시하는 서양의 전통 철학 전반에 의문을 제기하고 있다. 다시 말해, 스티글레르의 주장은 무기물을 유기물로 종속시키는 인간중심주의와 의인관¹¹⁾의 전통 계층 구조를 위태롭게 만들었다. 이 주장은 에드문트 후설(Edmund Husserl), 마르틴 하이데거(Martin Heidegger), 스티글레르의 스승인 자크 데리다(Jacques Derrida) 등 유명 철학자와의 대화에도 등장했으며, 기술 및 인간 분야에서 질베르 시몽돈(Gilbert Simondon)과 앙드레 르로이 구라한(André Leroi-Gourhan)을 창의적으로 결합하였다.¹²⁾

베르나르 스티글레르는 인간 고유의 ‘결핍된 존재’와 ‘보철적 존재 (being prosthetically)¹³⁾’라는 두 가지 특징을 통해 그리스 신화 속 프로메테우스와 에피메테우스 형제의 이야기를 해석한 후, 인간의 본성에 있어 기술과 시간이 가지는 역할과 위치를 재검토하여 인간의 본성과 ‘기술’ 및 ‘시간’ 사

11) 의인관(擬人觀, Anthropomorphism)은 일종의 의인화(personification, prosopopoeia)로, 인간의 형태, 외관, 특징, 감정 및 성격 특성을 인간이 아닌 생물, 사물, 자연적 또는 초자연적 현상에 적용하는 것이다. 의인관은 동물, 자연의 힘 또는 이른바 ‘운명의 지배자’에 대한 설명이나 이론에서 자주 나타난다.

12) Kristina Lebedeva, “REVIEW ARTICLE : Bernard Stiegler, Technics and Time, 2: Disorientation Stanford University Press, 2008”, PARRHESIA, NUMBER 7, 2009, pp. 81-85.

13) 보철적 존재라는 표현은 보철이나 기타 보조 장치를 사용하여 활동을 하거나 기능을 향상시키는 것을 의미한다. 보철은 신체의 잃어버린 부분을 대체하거나 신체 기능을 향상시키기 위해 사용되는 인공 장치로, 기체의 자연 기능을 보조하거나 대체한다.

이의 새로운 관계를 확립하였다.¹⁴⁾ 한편, 그는 현대 기술의 발전적 관점에서 인간의 근본에 대한 새로운 견해를 제시하였다. 그중에는 인류의 탄생 이래 기술의 기억 저장에 초래한 위기에 관련된 사고와 현대 과학기술의 급속한 발전이 인간에게 가져다준 넓은 의미의 ‘존재’가 위기를 일으킬 수 있다는 내용이 포함되어 있다.

모든 기술의 발명과 활용은 인류의 발전에 도움이 되지만, 그 자체로 어두운 이면을 가지고 있어 항상 양날의 검으로 여겨졌다. 미국의 닐 포스트먼(Neil Postman)은 저서 『테크노폴리: 기술에 정복당한 오늘의 문화』에서 인간의 기술 발전을 도구 사용, 기술주의, 테크노폴리 등 세 단계로 나누고, 문화 또한 크게 도구 사용 문화, 기술주의 문화, 테크노폴리 문화 등 세 가지 유형으로 나누고 있다. 첫 번째 유형의 문화에서 기술은 주로 도구의 매개체 역할로 사용되고, 사람들은 기술의 규칙을 통해 세계를 이해하고 변형하면서 세계 문명을 창조해 낸다. 나머지 두 가지 유형의 문화 속에서 기술은 도구 역할을 넘어 지배적 또는 독점적 위치에 올라 통제력을 가지게 된다.¹⁵⁾

닐 포스트먼은 기술이 긍정적인 측면과 아울러 어두운 측면도 가지고 있다고 강조하였다. 그는 기술이 문명을 파괴할 수 있다고 경고하였고, 부정적인 결과를 방지하기 위해서는 기술 발전에 주의를 기울여야 한다고 역설하였다. 책 제목 속 ‘기술에 정복당한 오늘의 문화’는 기술 독점 단계가 사회에 영향을 미칠 수 있다는 두려움에서 비롯된 저자의 우려와 기술에 대해 보일 수 있는 사람들의 부정적인 태도를 시사한다. 이 책을 통해 포스트먼은 기술과 문명의 관계에 대한 독특한 관점을 제시한 것 외에도 사람들이 사회에서 기술이 진화해 가는 과정에 대해 깊이 이해하고, 기술 발전에 대

14) Bernard Stiegler, "Technics and Time", Stanford University Press, 1998, p. 88.

15) 胡绵, 「深度反思人与技术的关系」, 『中国社会科学网-中国社会科学报』, 2022.08. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1740651426123713744&wfr=spider&for=pc> (2023.10.16.접속)

한 경각심을 유지하여 기술이 인류 문명에 미치는 영향에 대응할 것을 촉구한다. 그는 기술이 가져오는 영향이 긍정적이면서 통제할 수 있다고 주장한다.

한국학자 권기현은 개인주의와 이기주의에 빠져든 현대물질주의 사회는 인간보다 물질적 가치를 더 존중하고 인격과 양심보다 기술을 더 높이 평가함으로써 인간으로 하여 저속한 감성문화에 빠져들게 하고 있다. 문명은 발달했으나 인간은 날로 왜소해지고 물질만능 풍조와 과학기술 신앙으로 인해 물질적 풍요 속에서 정신적 빈곤을 느끼며 인간 경시, 인간소외, 인간 부재의 사회를 만들어 가고 있다.¹⁶⁾

상기한 바와 같이 철학적 측면에서 ‘기술’에 대한 담론을 통해 18세기 유럽에서는 과학기술 혁명과 1차 산업혁명으로 진정한 돌파구를 찾았으며, 혁명이 진보론을 대표하는 ‘인간중심주의’ 의식을 탄생시켰다는 사실을 알 수 있다. 그러나 과학기술 진보론은 20세기 전반에 정점에 도달한 후 서서히 몰락하였다. 21세기에 등장한 첨단기술은 기술이 끊임없이 인간을 초월하고 인간의 본질을 집어삼키고 있다는 쾨터 안더스의 슬픈 예감이 틀리지 않았다는 것을 증명하였다. 베르나르 스티글레르와 배리 보즈먼(Barry Bozeman)은 시대와 결합하여 기술에 대한 철학적 사고를 도출하였으며, 한때 주장하던 과학기술 진보론은 현대 과학기술에 대해 냉정하게 성찰하기 시작하였다. 한편 근대 이후, 특히 산업혁명 이후 기술은 단지 도구의 차원을 넘어 우리의 삶과 인간이 ‘인간(The human)’이라 생각하는 개념과 관념의 구성에도 지대한 영향을 끼치게 되었다.¹⁷⁾ 이러한 이론의 변화 과정은 ‘비인간 중심주의’와 포스트 휴머니즘 사상의 불씨를 댕기는 계기가 된다.

오늘날 산업혁명이 더욱 본격화되고 과학기술의 양면성이 점차 그 모습을

16) 권기현, 『21세기 과학기술혁명과 인류의 미래』, 서울: 경희대학교 출판국, 1999.12.28, p. 22.

17) 김은령, 『포스트 휴머니즘의 미학 = Posthumanism: 예술과 기술 사이』, 서울: 그린비, 2014, p. 114.

드러내자, 사람들은 기술이 가져오는 영향에 주목하기 시작하였고, 현대 기술은 포스트 휴머니즘 사상의 발전에 어느 정도 자극제 역할을 하게 되었다. 이러한 새로운 ‘불’이 인류 사회와 문화에 광범위한 영향을 미치자, 기술은 권력과 정체성 그리고 신체적·사회적 관계에 대한 성찰과 논의를 촉진하였다. 특히 4차 산업혁명을 대표하는 일부 첨단기술은 포스트 휴머니즘적 사고, 발전 그리고 확산을 일으키는 데에 박차를 가하였다.

첫째, 디지털 미디어와 인터넷의 발달로 정보의 확산과 교류가 더욱 광범위해지고 속도 또한 빨라졌다. 이러한 정보의 자유로운 유동성은 권력, 지식 및 통제에 대해 사고하게 하였고, 포스트 휴머니즘 사조는 기술의 정보 필터링, 제어 및 확산에 대한 영향에 초점을 맞춰 디지털 미디어 및 네트워크에 대한 비판적 사고를 자극하였다. 둘째, 소셜 미디어와 정체성 확립의 경우 소셜 미디어의 부상으로 인해 사람들의 사회적 관계 형성 방식과 정체성 확립 방식에 변화가 나타났다. 포스트 휴머니즘은 정체성의 다양성, 유동성, 확실성 등에 주목하고 있으며, 기술의 발전은 개인에게 자신을 표현하고 보여줄 수 있는 더 많은 플랫폼을 제공함과 동시에 개인의 사생활, 자기표현, 사회적 관계와 관련된 문제를 일으켜 정체성과 소셜 미디어에 대한 성찰과 논의를 더욱 활성화하였다.

인공지능, 기계 학습(Machine Learning) 등의 기술들은 스마트화, 의사 결정, 도덕적 책임에 대한 논의 또한 촉발하였다. 권력과 통제에 대한 포스트 휴머니즘 사조의 관심은 기술의 자동화와 알고리즘을 통한 의사 결정이 데이터 프라이버시, 권력 집중, 알고리즘 편향 등 문제와 관련된 담론을 일으켰고, 인공지능, 기계 학습에 대한 윤리적, 사회적 영향에 관한 관심을 부추겼다.

오늘날 생명 공학 기술이 발전함에 따라 신체 정치(Body Politics)가 출현하였고, 생명 공학 기술의 진보는 신체, 생명, 정체성의 경계에 새로운 도전

을 제기하였다. 신체와 정체성의 확립에 초점을 맞춘 포스트 휴머니즘이 유전자 편집, 생체 인식 등과 같은 기술의 발전이 신체의 권익, 인간의 본질, 자기 정의의 문제를 유발하자, 생명공학 기술 및 신체 정치에 대한 사고와 비판이 일게 되었다.

이러한 측면은 기술의 발전이 포스트 휴머니즘 사조를 어떻게 발전시켰는지 보여준다. 기술의 발전은 새로운 사회, 윤리 그리고 정체성 문제를 낳았으며, 포스트 휴머니즘 사조는 이러한 문제에 관한 관심과 비판적 사고를 통해 기술에 대한 심층적인 사고와 이해를 증진하였다. 또한 포스트 휴머니즘 사상은 사람들에게 기술의 발전을 분석하고 평가하는 프레임과 도구를 제공하였고, 기술은 중립적인 것이 아닌 사회, 문화, 권력 관계 등의 영향을 받는 것임을 알려주었으며 기술과 인간의 존엄성 그리고 사회 정의의 관계에 대한 심층적인 사고를 하도록 자극하였다.

따라서 새로운 사물을 바라보는 인간의 사고 법칙에 따라 인간과 기술의 관계 및 역사적 진화의 순서를 다음과 같이 세 단계로 나눌 수 있다. 첫 번째 단계는 인간과 기술을 결합한 수공업 기술의 시대이다. 두 번째 단계는 인간과 기술이 분리된 기계 기술의 시대이며, 세 번째 단계는 인간과 기술의 관계를 돌이켜보는 현대 기술 시대이다. 4차 산업혁명이 도래한 지금, 우리는 세 번째 단계에 살고 있다. 기술이 인류에게 가져다준 혜택을 재조명하는 단계지만, 잠재적 위기 또한 공존하는 시기이다.

인류가 이러한 기술로 인한 위기를 해결하기 위해서는 합리적인 기술 발전 의식을 함양해야 할 뿐만 아니라 우리가 살고 있는 세상을 새로운 사상의 관점에서 바라볼 줄 알아야 한다. 카를로스 모레 이라와 데이비드 퍼거슨은 『트랜스휴먼 코드』에서 다음과 같이 저술하였다.

우리는 곧 '인간과 기술이 어떻게 공생하고 공존할 것인가'라는 핵심 문제에 직면하게 될 것이다. 일정 수준까지 지속해서 발전한 기술은 과

연 인류의 생존을 위협할 수 있을까? 기술과 인간 중 미래 세계의 주인은 누가 될까? 기술은 가장 강력한 유형의 힘이다. 설령 그렇지 않다고 하더라도 우리의 삶을 좋은 방향으로 바꾸기에 충분하다. 그러나 우리가 기술을 현명하게 사용하고 기술과 협력하였을 때 이를 실현할 수 있다.¹⁸⁾

또한, 김성균의 말처럼, “지금 인류는 환경위기에 직면해 있다. 이것은 곧 인류의 위기를 의미한다. 이러한 위기의 극복은 새로운 세계관의 모색이 필요하다. 인간은 인간중심주의(Anthropocentrism)적 세계관의 근원에 대한 냉철한 비판을 통하여 생태 위기를 근본적으로 전환할 수 있는 인식의 전환과 문명사적의 전환이 모색되어야 할 중요한 것 시기이다.”¹⁹⁾ 인간은 위협을 느끼는 와중에도 포스트 휴머니즘 사상 연구에 관한 관심을 거두지 않고 있다. 중점 화제는 ‘비인간 중심화’ 또는 ‘인간 중심화’의 여부이다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 공존에 대한 전략적 인식을 제시해야 한다는 점이다.

2) 휴머니즘 이면의 비인간화

철학적 맥락에서 볼 때 포스트 휴머니즘의 출현과 발전은 역사의 필연적인 선택이었다. 인간이 ‘비인간 중심주의(Non-Anthropocentric)²⁰⁾’ 이론을 내세우게 된 것은 일종의 각성이라기보다 과학기술과 자연의 협력하에 인간이 생존하기 위해 내린 타협으로, 다른 종과 평등하게 세상을 공유함으로써 인간의 생존 목적을 감춘 것이다. 지금까지 프로메테우스의 ‘불’은 여전히 인간이 생존하기 위한 의존의 대상으로 남아있다. 그러나 인간이 끊임없이

18) Carlos Moreira, David Fergusson, "The transHuman Code: How To Program Your Future", *Greenleaf Book Group Press*, 2019.6, p. 1.

19) 김성균, 「인간중심주의적 세계관의 근원과 새로운 패러다임의 모색(I)- 종교와 과학을 중심으로」, 『사회과학 연구』, 제5집, 1998.12, pp. 395-408.

20) 비인간중심적 가치는 인간이 아닌 대상을 중심으로 하는 가치입니다. 이러한 가치는 비수단적일 수 있습니다. 또는 비인간적인 목적을 위한 수단으로 작용할 수 있습니다.

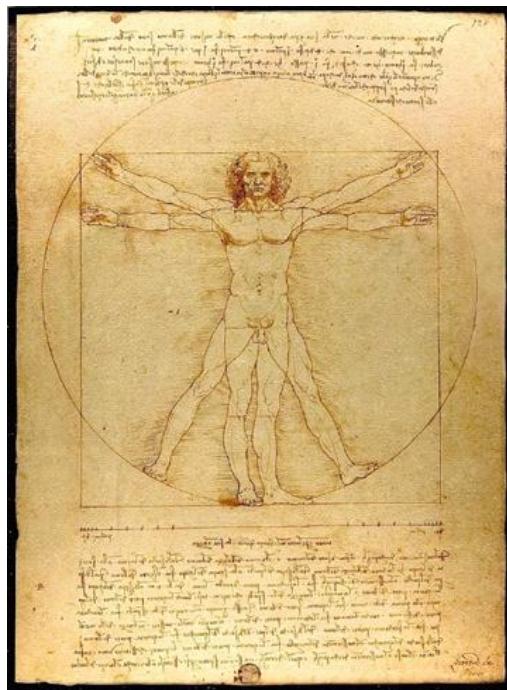
발명하고 발전시켜 온 기술을 상징하는 ‘불’은 어느새 인간의 존재를 감시하는 대상으로 변모하였다.

포스트 휴머니즘을 살펴보기 전에 포스트 휴머니즘의 분과 중에 반휴머니즘 강령이 포함되어 있기 있으므로 휴머니즘의 역사를 짚고 넘어갈 필요가 있다. 14세기에 등장한 휴머니즘(Humanism)은 르네상스의 사상적 선도자였고, 부르주아 계급이 종교의 ‘신학 학문’과 구분하기 위해 내세운 ‘세속적인 인간 중심의 문화’였다.

당시 휴머니즘 정신을 깨우침으로써 유럽 르네상스의 발전에 자양분을 제공하였고, 예술은 신홍 사조를 실천하는 선봉장 역할을 하게 되었다. 휴머니즘이 나타나기 전, 중세 시대의 예술은 사실상 ‘기계적 예술(Mechanical arts)’로 분류되었다. 따라서 화가와 조각가를 수공업 노동자 신분으로 규정하였고, 제화공, 목수, 이발사 등은 사회 하층계급으로 분류되었다. 1568년까지 조르조 바사리(Giorgio Vasari)의 『미술가 열전』은 건축과 조각, 회화를 인간의 지적 활동의 산물로 보았다. 그는 전통적인 기계적 예술과 수공업 활동에서 회화와 조각을 분리하여 화가이자 조각가로서 독보적인 지위를 차지하였고, 순수미술(Fine arts)의 기초를 다졌다.²¹⁾ 이를 통해 르네상스 시대의 예술이 소위 인간 지상주의의 위상을 곳곳에 드러내고 있음을 알 수 있다. 이로써 인간의 본성과 인권에 대한 추구는 처음으로 정점에 이르렀고, 자연 과학의 발전으로 인해 의학자와 예술가는 그 어느 때보다도 인간에 대한 인식을 중시하게 되었다. 우리는 레오나르도 다빈치의 대표작을 통해 당시 세계인들이 인간의 신체 연구에 매우 큰 관심을 가졌었다는 사실을 알 수 있으며, 과학 연구 외에도 인체 해부학과 관련하여 도판 1과 같이 인체 비율, 구도, 텍스트 등을 통해 숭고한 ‘인간’에 대한 찬사를 보내고 있음을 확인할 수 있다. [참고도판 1]

21) 조르조 바사리(Giorgio Vasari), 이근배 역, 『르네상스 미술가 평전 1』, 한길사 도서 출판, 1976.12.24, pp. 49-62.

그러나 근현대 과학기술의 발전 또한 많은 사회적 문제를 초래하자, 사회학자와 철학자들은 과학기술과 이성에 의문을 품었고, 휴머니즘의 발전은 점차 절대적 ‘인간중심주의’가 아닌가 하는 의심을 불러일으켰다. 먼저 다윈이 확립한 인간과 동물의 유사성에 의문을 제기하자, 인간의 유일성은 유전학과 생명공학의 도전에 직면하게 되었다. 정보학, 로봇, 인공지능은 점차 인간 사상의 고유성을 대체하였고, 환경과 선진화된 인체 향상 기술 앞에 ‘인간의 골동성’이라는 개념은 점차 인정받으면서 이를 실천하였으며, 인간의 완전한 신체는 점차 다양한 보형물로 대체되어갔다. 양자역학 등 분야에 관해 깊이 연구한 과학자들은 기존 물리적 세계에 대한 인식의 한계에 도달하자, 물리학은 위기에 빠지게 되었다. 신경과학자는 자유로운 인류와 자주 의식에 의문을 제기하였고, 환경학자는 생물학, 정보학, 통제론 및 인지학의 관점에서 인간의 유일성을 위협하고 제거하는 ‘인류 세계’와 인류의 멸종에 주목하였다. 게다가 최근 몇 년간 안드로이드(Android), 클론(Clone), 사이보그(Cyborg), 뮤턴트(Mutant), AI 로봇 등 다양한 생명 형태가 언급되고 등장하면서 인류는 더 이상 세계의 유일한 지배자라고 자부할 수 없게 되었다.



[참고도판 1] 레오나르도 다빈치, <비트루비안 맨(Vitruvian Man)>, 1490, 종이, 펜, 갈색 잉크와 수채, 34.6×25.5cm.

그 밖에도 생명과학과 유전학은 삶과 죽음의 경계를 더욱 모호하게 만들었고, ‘생명’이라는 개념도 분자 세포학의 관점에서 불확실해져 인간은 전례

없는 불확실성에 빠져버리고 말았다. ‘인간은 무엇일까?’에서 ‘인간은 누구일까?’로의 변화는 포스트 휴머니즘적 맥락에서의 인간이 더는 고유한 본질과 속성을 가지지 않고, 분해, 변형, 심지어는 소멸할 수 있는 존재임을 반영하고 있다.²²⁾

복잡한 과학기술 시대를 직면한 이탈리아의 철학자 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)는 『포스트 휴먼』에서 “우리 자신을 다르게 보는 법을 배워야 한다. 나는 포스트 휴먼 딜레마를 사고 패턴, 인지 방식, 자아 표현의 새로운 형태에 대한 탐구를 촉진할 수 있는 하나의 기회라고 생각한다. 포스트 휴먼은 우리가 형성해 가는 과정에서 과연 우리가 누구인지, 구체적으로 무엇을 할 수 있는지 비판적이고 창의적으로 생각하도록 촉구할 것이다.”라고 서술하였다.²³⁾

이를 통해 포스트 휴머니즘을 발판으로 삼아 휴머니즘을 반성하고 비판하는 ‘비인간 중심주의’라는 새로운 사상이 탄생하였다. 비인간 중심주의의 등장은 주로 인간중심주의를 겨냥하여 제기되었으며, 둘 사이의 논쟁은 1970년대 서구 국가에서 시작되었고, 주로 ‘녹색당(Green Party)’ 내부의 이념적 강령들이 각축을 벌이며 오늘날까지 이어지고 있다. 비인간 중심주의는 전통적인 휴머니즘 관점을 초월하여 비판하는 사상으로, 인간 중심을 넘어 다른 생물과 자연의 이익 및 권리에 대한 중요성을 강조한다. 또한 인간 자신을 우주의 중심에 두는 것이 아닌, 모든 생물과 환경이 독립적인 가치와 권리를 가지고 있다는 것을 인지해야 한다고 주장한다. 비인간 중심주의의 목표는 인간중심주의 개념을 타파하고 인간과 자연, 다른 생물 간의 평등하고 겸손한 관계를 일깨우며 생태계의 건강과 생물 다양성의 보호를 중시하는데 있다. 이를 위해서는 자연과 다른 종에 대한 인간의 책임과 배려를 촉구

22) 李俐兴, 「“他者”的凝视——论后人文主义语境下的动物问题研究」, 『新疆大学学报』-哲学·人文社会科学版, 2019年第3期, 文学研究, pp. 105-113.

23) Rosi Braidotti, "The Posthuman", Polity Press, 2013, p. 17.

하여 지속 가능한 생태계와 지구의 번영을 실현해야 한다.

비인간 중심주의는 급속히 발전하여 여러 사상적 파벌로 분파되었는데, 그중 주요 파벌 세 가지를 살펴보면 피터 싱어(Peter Singer), 톰 리건(Tom Regan)으로 대표되는 동물해방과 권리해방론, 알베르트 슈바이처(Albert Schweitzer), 폴 테일러(Paul Taylor)를 필두로 하는 생명 중심주의, 알도 레오폴드(Aldo Leopold), 아르네 네스(Arne Naess), 홈스 롤스톤(Holmes Rolston) 등이 중심이 되는 생태 중심론이 있다. 결론적으로 비인간 중심주의는 인간과 자연 사이의 관계를 보다 균형 있고 지속 가능한 방향으로 전환하는 것을 목표로 하는 생물과 생태 중심의 윤리관이다.

비인간 중심주의는 생태적 위기를 구제하고 인간과 자연의 조화로운 발전을 실현하기 위한 사람들의 깊은 관심과 적극적인 노력을 반영하며, 인간의 윤리적 사고의 지평을 넓히고 윤리적 변화를 촉진하는 데 중요한 역할을 한다. 비인간 중심주의 가치관은 인간이 생존의 위기에 직면했을 때의 자기 성찰과 자기 발견의 결과이자 인간과 자연의 관계를 더욱 명확하게 인식하며 파악하고 있다는 것을 의미한다.²⁴⁾

본 연구에서 과학기술의 발전은 생태에 초점을 맞췄던 과거의 비인간 중심주의 개념을 타파했다고 여겨진다. 과학기술은 물리적 기계 생물, 유전 공학 기술에 따른 새로운 생물 등을 포함하여 많은 것들을 탄생시켰고, 종합적인 과학기술, 자연과 인간의 다양한 생태 네트워크에서 조화로운 공생과 공존을 위한 비인간 중심주의 개념을 구축하였다.

우리는 비인간 중심주의가 포스트 휴머니즘의 또 다른 이름이지만, 둘 사이에 일부 겹치는 관점이 있어 종종 전자가 후자의 핵심 관점이 되고는 한다는 점을 주목할 필요 있다. 예를 들어 둘 다 인간중심주의에 대한 비판을

24) 李梅, 「论非人类中心主义及其对生态文明建设的启示」, 『才智』, 2011(13), pp. 240-241.

제시하였다 하더라도 주목하는 쟁점과 방법이 다소 다르다. 비인간 중심주의는 생물의 다양성, 생태계 및 환경 문제에 더 많은 관심을 기울이지만, 포스트 휴머니즘은 언어, 권력, 문화 구조를 중점적으로 다룬다. 그들은 일부 측면에서 상호 보완성을 가지기 때문에 더 포용적이고 지속 가능한 사회를 건설하기 위한 사고와 행동의 틀을 제공해 준다. 일부 학자와 철학자는 인간과 다른 생물, 환경과 사회 간의 복잡한 관계를 탐구하기 위해 비인간 중심주의와 포스트 휴머니즘 사상을 결합하고자 하였다. 이러한 종합적인 사고는 환경 및 사회의 정의 그리고 도덕적 책임에 대하여 심층적으로 이해하고, 더욱 공정하고 지속 가능한 미래를 여는 데 시사점을 가져다준다.

2. 뉴미디어 시대의 포스트 휴머니즘

1) 개방적 포스트 휴머니즘

복잡하고 다원적인 과정을 거쳐 탄생한 포스트 휴머니즘은 여러 학문 분야와 사상 유파의 교차 영향을 포함하고 있다. 20세기 중엽에 일어난 구조주의와 해체주의 운동은 포스트 휴머니즘의 탄생에 중요한 역할을 하였다. 구조주의는 언어와 기호 시스템의 구조 그리고 작동 방식에 초점을 맞추었지만, 해체주의는 고유한 의미와 이원적 대립을 비판하고 무너뜨렸다. 이러한 사조는 인간중심주의와 현실의 안정성에 정면으로 맞섰고, 포스트 휴머니즘 사상 부흥의 발판을 제공하였다. 이후 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)의 심리분석 이론 또한 포스트 휴머니즘에 큰 영향을 미쳤고, 포스트 휴머니즘은 잠재의식과 무의식에 관한 프로이트의 연구를 참고하여 권력, 정체성, 성별 등 분석에 이를 적용하였다. 그 밖에도 포스트 휴머니즘은 독일 프랑크푸르트학파의 비판 이론과 반 계몽 사조의 영향을 받아 형성되기

도 하였다. 그러나 현대 자본주의 사회에 대한 비판 이론과 권력 및 이데올로기를 둘러싼 관심이 커지자, 사람들은 인간중심주의와 합리주의의 가설을 다시 한번 고찰하게 되었다.

포스트 휴머니즘은 20세기 후반에 시작된 철학 및 문화 운동으로, 초기에는 전통적인 휴머니즘 관점을 비판하고 벗어나고자 했다. 포스트 휴머니즘은 휴머니즘의 전(before)이면서 이후(after)가 되는 것이라고 이들은 주장한다. 기술적 도구뿐 아니라, 언어나 문화 같은 외부의 기제들과 인간이 상호적으로 ‘프로 스테틱 공진화(prosthetic coevolution)’하는 것이며, 기술적·의학·정보적 그리고 경계적인 그물망 속에 인간을 겹쳐 놓아 봄으로써 인간을 탈중심화(decentering)시키려는 전략이다. 바로 계몽주의적 휴머니즘이 표방하는 인간중심주의에서 벗어나려는 움직임이 바로 포스트 휴머니즘인 셈이다.²⁵⁾ 포스트 휴머니즘의 핵심 이념은 인간 중심의 사고와 인간의 우월성을 반성하고 이에 맞서는 것으로, 문화, 사회, 권력 및 언어의 구성적 특징을 강조한다. 포스트 휴머니즘은 인간이 우주의 중심이 아니라 다른 형태의 생명, 기술 및 자연환경과 상호 연결된 부분이라고 주장하며 인간중심주의에 의문을 제기하고 관념에 반대할 뿐만 아니라 인간과 비인간 세계 사이의 상호 작용과 상호 의존성을 역설한다.

20세기 후반에 접어들자 문화 연구와 정체성 정치가 포스트 휴머니즘 사상의 발전에 중요한 방향이 되었다. 연구자들은 개인과 사회에 대한 문화적 표현과 기호 시스템의 형성에 주목하였고, 정체성 구축과 권력관계의 영향을 탐구하기 시작하였다. 그리고 같은 시기에 일어난 사회·문화 변혁도 포스트 휴머니즘의 발전에 토양을 제공하였고, 온갖 사회적 불안, 성평등, 인권 운동, 반식민주의 운동 등 또한 모두 포스트 휴머니즘 사상 부흥에 큰 작용을 하였다.

25) 김은령, 『포스트 휴머니즘의 미학』, (주)그린비 출판사, 2014.8.20, p. 115

‘포스트 휴머니즘’의 개념이 대중들의 눈에 띄게 된 계기는 이هاب 핫산(Ihab Hassan)에 의해서였다. 2010년에 저서 『포스트 휴머니즘이란 무엇인가?(What Is Posthumanism?)』을 출간한 캐리 울프(Cary Wolfe)는 만화경(萬華鏡)처럼 무작위로 변화하는 포스트 휴머니즘의 모습을 서술하였다. 일부 학자들은 포스트 휴머니즘이 시간의 한계점을 의미하며, 인간의 존재 형태를 변화시킨 과학기술의 발전으로 인해 우리는 반드시 현대 과학기술 맥락에서 인간의 본질을 재고해야 한다고 주장하였다. 또 다른 학자들은 포스트 휴머니즘을 비판의 장으로 삼아 역사 속 인간 개념에 대한 변천을 분석하고, 데카르트에서부터 시작된 계몽사상의 이성적 주체를 해체하여 휴머니즘의 이데올로기가 주체에 강요하는 속박을 없애고자 하였다. 이들은 인간의 탈신체화(disembodiment)와 독립적 자치에 대한 환상을 비판하였고, 포스트 휴머니즘적 사고방식에 있어 상응하는 변화가 필요하다고 주장하였다.²⁶⁾ 이렇듯 포스트 휴머니즘을 바라보는 사람들의 의견은 분분하다.

그러나 20세기 이후 산업이 급속하게 발전하면서 세계 사물에 대한 인류의 이해가 한층 더 깊어졌다는 점을 간과해서는 안 된다. “실제 르네상스 이전까지 예술과 기술은 하나의 개념으로 이해되었던 것이 사실이다.”²⁷⁾ 당시의 기술은 끊임없는 발전과 융합을 거듭하였다. 현재 우리의 상황은 과거 유럽의 르네상스 시대와 유사하며, 각종 산업은 다시 중세 시대로 돌아가 수학, 공학, 건축 등을 결합하여 새로운 사회를 창조하고 있다. 중세 시대에는 학문과 산업이 포괄적이고 세분되지 않았으며, 많은 계급적 요소가 포함되어 있었다. 그러다 르네상스 시대로 접어든 후로 산업들이 하나둘씩 독립하기 시작하였고 점차 다양해졌다. 오늘날 산업과 학문 간의 분야를 초월한 융합은 4차 산업혁명과 기술 혁신에 더 잘 적응하기 위한 일종의 협력이자 공존이며, 포스트 휴머니즘 인류를 위한 새로운 사상을 탄생시켜 우리가 직

26) 蔣怡, 「西方學界的“後人文主義”理論探析」, 『外國文學』, 第2014.6期, 2014, pp. 110-119.

27) 김은령, 『포스트 휴머니즘의 미학』, (주)그린비 출판사, 2014.8.20, p. 4.

면하게 될 미래에 대한 행동 지침이다.

그러나 현재 포스트 휴먼의 전망은 그리 뚜렷하지 않을뿐더러 밝지도 않다. 아직 확실한 전망을 단정 짓기 어려운 상황에서 이론은 사회 주체와 상황을 비판하고 성찰하는 데에 필수 불가결한 존재로 떠오르게 된다. 로지 브라이도티는 포스트 휴먼의 상황에 대한 윤곽을 그려내기 위해 노력하였고, 그 복잡 다변함을 사상으로 파악하고자 하였다.

첫째. 먼저 과거의 관련 관념을 되짚어 본 후 휴머니즘과 인간중심의 사고를 타파하고 잔재를 제거해야 한다고 주장하였다.

둘째. 수백 년 동안 우리를 지배해 온 휴머니즘과 인간중심의 세계관은 또한 결코 하루아침에 없앨 수 있는 것이 아니다. 그러나 상상을 뛰어넘는 새로운 과학기술이 빠르게 발전하여 현실에 끊임없이 개입하자 휴머니즘과 인간 중심론이 사각지대로 몰리게 되었다.

셋째. 낡은 개념인 휴머니즘과 인간중심주의는 과학기술이 발전해 가는 현실을 따라가지 못하고, 현실 사회를 통섭하지도, 우리가 각종 역설에서 벗어날 수 있도록 뒷받침해 줄 수도 없다.

브라이도티의 주장에 따르면 포스트 휴머니즘은 이론적 사고를 버리는 것이 아니라 학문의 경계를 허물고 현재와 미래의 기술적 현실을 밀접하게 결부하고 구상하여 포스트 휴먼 주체의 윤리, 정치적 책임, 포스트 휴먼 주체 간 그리고 각종 기술적 타자의 관계를 다루는 새로운 이론을 만든 것이다. 로지 브라이도티에 따르면, “포스트휴먼이란 복합적인 과학, 정치, 경제 관계 속에서 나타난 복합적인 정체성을 지닌 주체를 총칭한다. 이들은 지난 20세기 전반을 지배했던 인간 중심의 휴머니즘에 반기를 들거나 혹은 이를 대체하는 과정에서 나타난 대안적 존재들이기에 기존 종의 개념과 범주에 포함되지 못한다.”²⁸⁾ “따라서 탈 인간중심적으로 이들을 자각하고 상생하기

28) 로지 브라이도티, 이경란 역, 『포스트휴먼』, 아카넷, 2015, pp. 24-74.

를 권고한다.”²⁹⁾

그래도 본인은 세계관과 개인에 관한 연구를 통해 로지 브라이도티의 포스트 휴머니즘 연구를 더욱 인정하는 바이다. 그는 포스트 휴먼의 상황이 매력적이면서도 걱정스럽다고 말하였다. 그러나 현재 포스트 휴머니즘은 다원화된 개념으로, 그 의미는 특정 사상의 개념을 뛰어넘어 미래의 복잡한 사회, 생존 환경 등의 문제에 직면하여 제시하는 사고방식을 가리킨다. “포스트 휴머니즘의 의도는 기술뿐 아니라 자연에 대한 우리의 견해도 교정하고자 한다.”³⁰⁾

2) 뉴미디어 기술에 나타난 포스트 휴머니즘

21세기 인류는 디지털 기술에 힘입어 미디어와 통신 분야 일대에 엄청난 변혁이 일어난 시대인 뉴미디어 시대에 진입하게 된다. 디지털화(Digitalization), 네트워크화(Networking), 참여성(Participation), 트랜스미디어(Transmedia), 가상현실(Virtual Reality), 증강현실(Augmented Reality) 등의 특징을 지닌 뉴미디어 시대에서 점차 개선되고 있는 첨단 과학기술과 여러 미디어 분야는 불가분의 관계를 띠고 있다.

그중 뉴미디어 시대의 핵심 특징은 바로 정보의 디지털 전환이다. 텍스트, 사진, 오디오, 비디오 등 전통적인 미디어 형태는 모두 디지털 데이터로 변환되어 네트워크 및 컴퓨터를 통해 전송하고 저장된다. 네트워크화는 뉴미디어 시대 네트워크의 대중화와 발전을 통해 사람들의 교류와 정보 획득 방식을 크게 변화시키는 것을 뜻한다. 전 세계인을 연결하는 주요 플랫폼이 된 인터넷에서 사람들은 소셜 미디어, 블로그, 커뮤니티 게시판 등 네트워크 도구를 통해 실시간 정보를 교환하고 교류할 수 있다. 뉴미디어 시대는 사용자의 참여와 상호 작용을 강조한다. 사용자는 오직 수동적으로 정보를 받

29) 로지 브라이도티, 위의 책, pp. 79-90.

30) 김은령, 『포스트휴머니즘의 미학』, (주)그린비 출판사, 2014.8.20, p. 115.

는 것이 아니라 콘텐츠의 창조, 공유, 평론에 적극적으로 참여할 수 있어 대중매체의 민주화와 개인화를 촉진한다. 뉴미디어 시대가 도래한 후로 미디어 형태와 플랫폼 간의 경계가 모호해졌다. 트랜스미디어는 다양한 미디어 플랫폼에서 이루어지는 콘텐츠 창작 및 스토리텔링을 말하며, 다양한 미디어 형태의 결합을 통해 사용자에게 더욱 풍부하고 다양한 경험을 제공한다. 뉴미디어 시대에는 가상현실과 증강현실 기술도 등장하여 컴퓨터가 생성하는 가상 환경이나 실제 환경의 증강을 통해 한층 더 몰입되고 상호 작용할 수 있는 경험을 선사한다. 또한 뉴미디어 시대는 사용자 행동 데이터, 소셜 네트워크 데이터, 소비 데이터 등을 포함한 방대한 양의 데이터를 생성해 낸다. 정보 데이터화는 맞춤화 추천, 광고 포지셔닝, 시장 분석 등을 위해 이러한 데이터를 수집, 분석 및 적용하는 것을 가리킨다.

이러한 개념은 뉴미디어 시대의 기술, 미디어 형태, 사용자 참여 그리고 정보 흐름의 변화를 반영한다. 뉴미디어 시대는 사람들의 삶에 편리함과 가능성을 가져다주는 동시에 도전을 야기하고 영향을 미치기도 한다. 우리는 뉴미디어의 발전에 원활히 대응하고 활용할 수 있도록 뉴미디어 시대의 개념과 변화에 지속해서 적응하고 이해해야 한다. 한편, 인간이 기술에 의해 매개(mediate)되면서 의사소통 또한 포스트 휴먼적 조건 속에서 이루어지고 이와 연동된 연쇄적 결과로서 주체의 성격도 달라지고 있다.³¹⁾

우리는 뉴미디어 기술이 포스트 휴머니즘의 발전과 실천에 중요한 역할을 했다는 점을 주목할 필요가 있다. 뉴미디어 기술은 포스트 휴머니즘 사상의 문화적 비판과 반주류 사고를 위한 장을 제공하였다. 포스트 휴머니즘은 소셜 미디어와 온라인 커뮤니티 게시판을 통해 주류 문화와 권력구조를 비판하고 반성하며 다문화의 평등과 포용을 지향한다. 인터넷, 소셜 미디어, 온라인 플랫폼 등의 뉴미디어 기술은 광범위한 의사소통 채널과 지식 공유 플

31) 이수안, 「'인간'의 개념 전이: 베버의 인간중심적 문화인간과 라투르의 포스트휴먼적 비인간을 중심으로」, 《사회사상과 문화》, 18(2), 2015, pp. 41-74.

랫폼을 선사하였고, 포스트 휴머니즘의 사상과 이념은 이러한 미디어를 통해 빠르게 공유되고 확산하여 사람들의 인식을 증진하였다. 한편, 포스트 휴머니즘은 개인의 참여와 주체성을 강조하고, 뉴미디어 기술은 사용자에게 더 많은 참여와 표현의 기회를 제공하여 포스트 휴머니즘 사상이 개인의 경험과 요구에 한 뼘 더 거리를 좁히고자 하였다. 그 밖에도 뉴미디어 기술은 사용자의 참여와 상호 작용을 장려하여 전통적인 미디어의 단방향 의사소통 모델을 타파하였다.

문화와 정치적 교류의 관점에서 볼 때 뉴미디어 기술의 세계화 특징은 문화 간 교류와 대화를 촉진한다는 것이다. 포스트 휴머니즘 사상은 전통적인 문화적 경계와 차이를 넘어 다양한 문화를 포용하고 이해할 것을 강조한다. 이는 뉴미디어 기술을 통해 전 세계적으로 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 소통하고 대화할 수 있도록 문화적 다양성과 다문화에 대한 이해를 강화하였다.

따라서 뉴미디어 기술은 포스트 휴머니즘의 전파와 실천 그리고 표현을 위한 추진력을 제공하였고, 중요한 뒷받침 역할로서 포스트 휴머니즘 사상의 광범위한 확산과 참여를 장려하였으며 포스트 휴머니즘의 표현 및 교류 방식을 다채롭게 하여 문화적 비판과 다문화 간 대화를 활성화하였다.

예술 분야에서는 뉴미디어 기술을 적용하여 예술창작에 개입시키고 예술적 관점에서 포스트 휴머니즘 정신을 탐구하였다. 마셜 맥클루언(Marshall McLuhan)은 『미디어의 이해』에서 “미디어는 메시지다”라는 개념을 제시함으로써 문화를 깊이 파고드는 가장 효과적인 방법은 이러한 문화 속 예술창작에 사용되는 도구인 미디어를 이해하는 것이라고 주장하였다.³²⁾ 포스트 휴머니즘은 복잡하면서 다양한 발전상을 갖고 있어 사람들 저마다 초점을 두고 있는 부분이 다 다르다. 따라서 포스트 휴머니즘은 미래 세계를 바라

32) 마셜 맥클루언, 김상호 역, 『미디어의 이해』(비평판), 서울: 커뮤니케이션북스, 2011.4.22, pp. 28-57.

보는 다양한 관점을 가지고 있다. 과학기술의 탄생으로 미디어, 즉 매체도 다양해지기 시작하자 오늘날 사회에서는 생각을 전파하고 해석하는 도구 역할을 하게 되었다. 포스트 휴머니즘의 다양한 관점도 향후 과학기술과 매체의 발전을 다원화하는 데 영향을 미칠 것이다. 예술가가 예술창작에서 항상 떼려야 뗄 수 없는 관계인 매체를 통해 포스트 휴머니즘 사상을 표현한다면 매체는 분명 더 많은 가능성을 발휘할 수 있을 것이다.

3) 포스트 휴머니즘과 ‘공생론’

과학기술을 활용하게 된 후로 ‘우리는 자연과 포스트 휴먼과 함께 어떻게 공존할 것인가’가 핵심 문제로 떠오르게 되었다. 캐서린 헤일스(N.Katherine Hayles)는 『우리는 어떻게 포스트 휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학, 정보 과학의 신체들』에서 ‘인간’과 ‘포스트 휴먼’은 끊임없이 변화하는 구조 속에서 공존 또는 공생하며, 이러한 구조는 항상 구체적인 역사적 맥락에 따라 변한다는 점을 분명하게 지적하였다.³³⁾

1990년대 초반에 인류는 과학기술 시대 중 가장 강력한 디지털 기술과 미디어를 맞이하였다. 프리드리히 키틀러(Friedrich Kittler)가 언급했듯이 소리를 저장하고 전달하던 축음기, 그리고 이미지를 저장하던 영화 그리고 문자를 저장하던 타자기는 하나의 매체, 즉 디지털 매체로 통합되었다.³⁴⁾ 디지털 미디어 문화가 발전함에 따라 현재는 유비쿼터스 시대로 넘어가고 모든 것이 빅데이터의 범람 속에서 존재하게 되었다. 이러한 환경에서 컴퓨터는 빅데이터를 처리하여 과학자의 뇌보다 더욱 효율적으로 명제를 검증하고 이론을 발전시키는 능력을 보유하게 되었다. 크리스 앤더슨(Chris Anderson)은 “기계의 상관관계를 분석하는 능력이 인간의 뇌를 훨씬 능가하기 때문에 글

33) 캐서린 헤일스, 허진 역, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학, 정보 과학의 신체들』, 열린책들, 2013, p. 8.

34) Friedrich Kittler, "Grammophon, Film, Typewriter", *Berlin* 1986, p. 7.

쓰기가 아닌 알고리즘, 사고가 아닌 행동이 인간의 삶을 절대적으로 지배하고 있다.”라고 단언하였다.

디지털 기술의 발전으로 생명 공학은 인간의 외모와 사상에 더 많은 도전을 제기하고 다양한 형태로 우리를 변화시키고 있다. 그러나 포스트 휴머니즘적 사조에서 첨단기술을 올바르게 사용하여 인간의 본질만큼은 부디 잃지 않았으면 한다. 미국의 철학자 프랜시스 후쿠야마(Francis Fukuyama)는 『HUMAN FUTURE - 부자의 유전자 가난한 자의 유전자』를 통해 오늘날의 과학기술이 다양한 방법으로 인간의 능력을 향상하고 변화시킬 수 있으며, 가까운 미래에는 유전 공학 등의 방법을 사용하여 인간의 가장 기본적인 특성까지 바꿀 수 있을 것이다. 그는 빠르게 발전하는 생명 공학이 인류 사회에 미치는 영향에 대해 경고한 바 있다. 미래의 포스트 휴먼은 생명 공학이 무분별하게 발전할 경우 인간의 본성과 인류 사회가 근본적으로 변화할 수 있다는 것을 의미한다.³⁵⁾

컴퓨터, 디지털 기술, 인공지능, 빅데이터 분석, 사물인터넷(Internet of Things, IoT)의 발달로 세상을 변화시키고 있는 시스템 혁명은 단순히 인간의 생활 양식과 생활 환경상에 발생하는 근본적인 변화가 아닌, 다가올 진화 혁명이 인류에게 선사하는 불가사의한 생기자 더 큰 격변의 전조이다. 가장 위대한 과학기술은 과학기술 자체를 바꾸는 것이 아니라 우리의 신체, 사회, 자연과 기후에 영향을 미치며 인간과 지구 만물의 공생을 위한 전략적 목표를 부여한다. 기술과 자연은 가지고 있는 속성이 다르므로, 과학기술을 발명하는 인간과 신에 속해 있는 자연이 ‘공생’ 또는 ‘공존’하는 데 포스트 휴머니즘이 이론적 기초가 된다. 이러한 문제에 대하여 비 사이버네틱스(Cybernetics) 주제 예술 이론가인 김은령은 “포스트 휴머니즘의 의도는 기술뿐 아니라 자연에 대한 우리의 견해도 교정하고자 한다.”라고 주장하였

35) 프랜시스 후쿠야마, 송정화 역, 『HUMAN FUTURE - 부자의 유전자 가난한 자의 유전자』, 한국경제신문, 2003.01.25, pp. 322-326.

다.³⁶⁾

결국, 자연, 과학기술 및 인간으로 이뤄진 삼자 게임과 미래의 진화를 통한 과학기술은 인간의 의식을 지구 시스템의 반복적인 생명주기로 연계 될 것이다. 기술은 생명의 힘이 원자 수준에서 지구 전체로 확장되어 정보 분야로 진입하는 경로가 될 것이며, 민주주의는 인간, 동식물, 지구 물리 시스템의 통합을 추구하는 무대로 성장할 것이다. 자연, 과학기술, 인간 간의 새롭고 깊은 ‘공생’ 또는 ‘공존’ 관계를 형성함으로써 인류의 밝은 미래와 새로운 활력을 도모해야 할 것이다.

3. 현대미술에 나타난 포스트 휴머니즘의 표현

1) 예술을 통한 철학적 사고의 표현

역사는 항상 비슷한 모습을 하고 있어 예술 속 철학적 사상은 일반적이고 심층적인 현상으로 나타난다. 휴머니즘을 토대로 르네상스가 시작된 것처럼 포스트 휴머니즘의 탄생은 결국 예술을 통해 사회의식에 이목을 집중시킬 것이다. 예술가는 주로 예술 작품을 통해 철학적 사상과 관념을 탐색하고 표현한다. 모두가 알고 있듯이 다수의 예술의 경우 미래 지향적 의식을 띠고 있어 어느 정도 선지자 의식을 지니고 있다. 마찬가지로 포스트 휴머니즘도 미래에 대한 미지와 발전에 대한 이론을 포함하고 있으므로 인간이 실천을 부여할 때 포스트 휴머니즘 사상에서 최적의 행동은 바로 예술적 실천이다.

포스트 휴머니즘은 인간 중심주의를 뛰어넘은 사고방식을 강조하고 비인간의 생명과 환경을 포함한 것보다 더 광범위한 존재와 가치에 주목하는 철

36) 김은령, 『포스트휴머니즘의 미학』, 서울: 그린비, 2014, p. 115.

학이자 문화 관념이다. 예술은 기존의 인간 중심주의적 시각에서 벗어나 인간 이외의 존재와의 관계와 상호 작용을 모색하고 표현할 수 있어 포스트 휴머니즘에서 중요한 역할을 발휘한다.

인간 중심주의를 초월한 포스트 휴머니즘은 우리의 관심을 인간 중심의 관점을 넘어 비인간의 생명과 자연환경으로 확장하도록 장려한다. 예술가는 비인간의 생명과 환경을 향한 관심과 배려, 그들의 존재와 가치에 대한 탐구를 예술 작품을 통해 표현한다.

예술은 종종 사회 비판적 관점에서 포스트 휴머니즘 정신을 실천하는 소리 없는 사상 무기가 되기도 한다. 포스트 휴머니즘은 사회의 불평등과 권력구조에 초점을 맞추고 비판적 사고와 사회의 변화를 추구한다. 예술은 사회 문제를 제기하고 권위와 통념에 도전하며 대안적인 사회적 비전을 제시함으로써 포스트 휴머니즘의 이념을 표현하고 비판의 목소리를 내는 장을 제공한다.

포스트 휴머니즘 사고에서 학제 간 ‘대화와 협력’은 가장 뚜렷한 특징인 것과 동시에 미래의 가장 큰 연구 추세이기도 하다. 포스트 휴머니즘은 다양한 학문 간의 대화와 교차적 사고를 권장한다. 예술은 학제적 분야로서 과학, 철학, 사회와 과학 등 분야와의 대화를 통해 포스트 휴머니즘 관념에 대한 새로운 시각과 창의적인 표현을 제시한다.

또한 포스트 휴머니즘은 생태학적 사고에도 반영된다. 포스트 휴머니즘은 생태학적 사고와 일정한 연관성이 있으며, 생태계의 상호 작용과 균형을 중점적으로 다룬다. 따라서 예술가는 예술창작을 통해 생태계의 복잡성과 상호 의존성을 탐구하고 자연 속 다양한 생명 형태의 관계와 상호 작용을 나타낸다.

현재 포스트 휴머니즘 사상의 대표로 꼽히는 예술가와 예술 운동을 살펴보자면, 최초의 사이보그 예술가인 닐 하비슨(Neil Harbisson)은 인간에게는

기술을 이용해 인간의 감각 기관을 초월해야 할 책임이 있다고 주장한다. 나타샤 비타모어(Natasha Vita-More)는 최초의 여성 트랜스 휴머니스트 철학자로, 그의 대표작 ‘프리모 포스트 휴먼(Primo Post human)’은 가까운 미래에 피부 변색 등 기술의 발달로 나타나는 인간의 모습을 묘사하고, 자연이 지배하는 구조에서 인간이 해방되는 미래를 그린다. 또 다른 트랜스 휴머니즘을 실천하는 행위 예술가 생 올랑(Saint Orlan)은 성형수술을 관객과의 소통의 일부로 활용하여 포스트 휴머니즘의 이상을 표현한다. 니나 셀라스(Nina Sellars)는 예술, 과학, 인문학 전반에 걸친 발전을 연구하고 해부학이 우리의 신체, 정체성 그리고 주관성에 대한 이해를 어떻게 형성하는지를 탐구하는 데 집중한다. 이러한 예술가들의 작품은 인간중심주의를 초월한 사고와 관심을 보여주고 예술을 통해 자연, 과학, 사회 등에 대한 이해와 상호 작용을 시사한다. 그리고 그들의 창작은 포스트 휴머니즘 개념에 중요한 관점과 미적 경험을 선사한다.

이를 통해 인류 역사에서 예술과 철학은 매우 밀접한 관계를 띠고 예술창작은 주로 철학적 사상의 영향을 받으며, 특히 새로운 사조는 예술 분야에서 자주 다뤄진다는 사실을 알 수 있다. 포스트 휴머니즘과 예술은 다양성, 미지성, 미래 지향성의 특징을 가지고 있으며, 연구의 관점에서 볼 때 서로 일치하는 부분이 많아 예술적 실천을 통해 탐구하는 것이 최적의 표현 방법이다. 포스트 휴머니즘의 영향으로 예술창작 주제는 다양해졌으나, 항상 ‘인류의 미래’라는 큰 주제와 일맥상통한다. 따라서 복잡한 기술 사회에 직면하여 지역 문화를 살린 동양 전통의 ‘천인합일’을 하나의 현대 예술창작 방식으로 포스트 휴머니즘의 협력 및 공생의 개념을 예술창작의 형태로 표현하고자 한다.

2) 포스트 휴머니즘에 관한 미술 주제

포스트 휴머니즘은 ‘인류학적 보편성’을 거부하고 인간의 한정적인 시각에서 벗어나 유동성을 유지하면서 다양한 정체성을 통해 개인의 생각을 표현하기 위해 노력한다. 이러한 순응성은 자기 자신, 개인, 이데올로기, 심지어 인류 구성원의 정체성을 초월한 관점을 추구하는 현대 예술가들에게 특히 매력적으로 느껴진다. 그들은 윤리와 정의, 사회 제도, 언어, 종의 교류, 그리고 ‘우주’라는 거대한 수수께끼 속 우리 개개인의 위치 등과 같은 문제를 해결할 때 여러 답을 내놓지 않고 질문만을 던진다.³⁷⁾ 따라서 포스트 휴머니즘의 예술 주제는 광범위한 분야를 모두 아우른다. 포스트 휴머니즘에서 자주 등장하는 주제로는 신체와 기술, 비인간의 관점, 정체성과 성별, 환경과 생태, 시뮬레이션과 가상, 사회와 정치, 인류의 미래와 과학기술 윤리 등이 있다.

‘신체와 기술’에서 포스트 휴머니즘은 신체와 기술의 교차 및 융합에 중점을 둔다. 예술가는 신체 개조, 생명 공학, 가상현실 등 기술이 신체에 미치는 영향을 연구하고 정체성, 성별, 자기 감각 등 문제에 대한 예술적 표현을 제시한다. 대표적인 예술가로는 신체와 기술의 관계를 탐구하는 호주의 예술가 스틸락이 있다. 그는 매달린 신체, 바이오 센서, 기계화된 신체 등 실험적인 예술 행위를 보여주며 신체의 한계와 정체성에 도전한다.

‘인류의 미래와 과학기술 윤리’ 속 포스트 휴머니즘 사상은 인간의 미래와 과학기술 발전의 가능성을 탐색하고, 예술가는 예술 작품을 통해 인간의 증강, 인공지능, 생명공학 등 윤리 및 도덕적 문제를 조명하며 관객이 미래의 발전에 대하여 생각할 수 있도록 유도한다. 미디어아트의 선구자인 백남준은 예술 작업을 통해 기존의 인간중심주의를 넘어 인간과 과학기술의 관계

37) Angie Kordic, Frederic Godward and Elena Martinique, "Posthumanism and Contemporary Art", 2016.10. <https://www.widewalls.ch/magazine/posthumanism-contemporary-art> (2023.10.15.접속)

를 작품으로 표현하였다. 기술의 휴머니즘 주제와 과학기술 윤리에 대한 논의는 그의 작업 중에서도 전위적인 견해를 보여준다.

‘비인간의 관점’에서 나타나는 포스트 휴머니즘은 인간중심주의를 초월한 관점을 주장하고, 예술가는 인간과 다른 생명체 사이의 관계를 관찰한다. 비인간 생물의 경험과 감각을 묘사하고, 자연, 동식물 등 생명체에 관한 관심과 존중을 추구한다.

‘정체성과 성별’에서 볼 수 있는 포스트 휴머니즘은 전통적인 정체성과 성별 관념에 도전한다. 예술가는 다양한 정체성과 성별을 표현하고 수용하며, 사회의 권력관계가 정체성 구성에 미치는 영향에 주목한다. 루스 이리가레(Luce Irigaray)는 포스트 휴머니즘과 페미니즘 분야에서 큰 영향력을 가진 프랑스 철학자로, 전통 철학 속 여성에 대한 비 주류화와 박탈을 비판하고, 여성의 신체와 언어 방식을 재고함으로써 여성을 해방해야 한다고 주장한다.

‘환경과 생태’에서 포스트 휴머니즘은 생태 의식과 환경 윤리학을 강조하고, 예술가는 예술 작품을 통해 지구환경위기, 기후 변화 등 문제에 관한 관심을 표출하며 지속 가능한 발전과 생태 균형을 촉구한다.

‘시뮬레이션과 가상’ 속 포스트 휴머니즘은 가상현실, 복제 기술 등 가상 세계와 현실 세계의 상호 작용 및 영향을 탐구한다. 예술가는 디지털 아트, VR 아트(Virtual Reality Art) 등의 형식을 통해 현실과 가상 사이의 경계와 관계를 되짚어 본다.

‘사회와 정치’에서 나타나는 포스트 휴머니즘은 사회의 권력관계와 변화에 초점을 맞추고, 예술가는 예술 작품을 통해 사회 불평등, 사회의 억압, 정치 권력 등 문제들에 대한 비판과 사고를 나타낸다. 그중 권력과 사회 정의 문제를 중점적으로 다룬 타니아 브루게라(Tania Bruguera)는 사회 참여와 정치적 행동을 통해 사회의 변화를 촉진하는 예술적 실천을 수행한다.

상기한 주제 역시 예술 분야에서 포스트 휴머니즘 사상의 다양한 문화가 표현하는 것의 일부일 뿐, 예술가들은 자신의 창작 이념과 관심 분야에 따라 예술 주제를 선택하여 표현한다. 그러나 이러한 현대 예술이 다루는 예술 주제들은 표면적으로는 다양한 것처럼 보이지만, 그 이면에는 모두 포스트 휴먼 사회의 발전을 둘러싸고 일어나는 ‘인간, 자연, 과학기술’ 등 세 가지 관계를 포함하고 있다. 좀 더 직관적으로 보면 이 세 가지 관계를 조정하는 것은 인간의 문제를 탐구하는 것과 같다. 조정하는 과정에서 ‘기술’은 인간이 만들어 낸 산물이지만, 자연은 인간의 생존에 필수 조건이므로 인간은 기술을 통해 자연과 자신을 변형시켜 장기 생존의 목적을 달성할 수 있다. 포스트 휴머니즘의 발전과 비인간 중심주의는 미래에 대한 동경이라고 보다 인간이 자신을 위해 어떻게든 계속 연명하려는 어쩔 수 없는 행동으로 해석된다. 부정적인 이면에서 볼 때 포스트 휴머니즘은 미래를 위한 사물의 발전을 바라보는 사고방식일 뿐이지만, 현재 인류가 결정할 수 있는 긍정적인 선택이기도 하다는 것을 분명히 인식할 필요가 있다.

3) 과학기술과 예술의 융합

동양 문화 사상의 중요한 근원 중 하나인 『주역(周易)』은 ‘천인합일’을 핵심 사상으로 삼았다. 『주역』의 이러한 사상은 훗날 중국 철학 사상의 주축이 되었고, 유불선에서도 해당 부분과 관련하여 일치하는 부분을 다음과 같이 찾아볼 수 있다. “거의 모든 중국의 철학은 우주를 보편적인 생명의 흐름으로 간주하고, 그중 물질적 조건과 정신 현상은 융합되어 혼연일체를 이루며 단절되지 않고, 지극히 선하고 아름다운 모든 가치와 이상은 생명의 흐름에 따라 충분히 실현될 수 있다.”³⁸⁾ 중국 전통 예술의 미학은 개념을 통해 우주를 하늘, 땅, 인간이라는 세 가지 요소로 구성된 조화롭고 질

38) 方东美, 『中国人生哲学』, 北京: 中华书局, 2012年, p. 121.

서 있는 거대한 체계로 간주한다. 이러한 관점에서 우주와 인간은 조화를 이루며, 인간과 자연은 서로 영향을 주고받아 하나의 거대한 생명체를 형성한다. ‘천인합일’의 예술창작과 미학에서 인간은 수동적으로 자연 만물에 적응하는 것이 아니라 능동적으로 자연 만물에 뛰어들어 궁극적으로 쾌적함과 즐거움을 추구한다.³⁹⁾

따라서 당대의 생존과 생태 철학을 이해하고 고대 언어가 가진 원초적 의미의 함축적 풍부함을 알아내 당시 인류의 생존 활동이 지닌 현실적인 풍부함을 대체하는 것은 불가능에 가깝다. 인간화된 자연은 인간 세계의 중요한 부분이며, 과학기술을 활용하여 인간과 자연 사이의 긴장을 완화할 수 있다.

중국의 전통적인 천인합일 사상은 고대 농업의 소규모 생산을 통해 사람들이 오랫동안 자연과 어울리면서 생겨났다. 이러한 관점에서 전통적인 천인합일 사상은 과학기술의 이성적인 이질화를 비판하는 비이성주의를 넘어 과학에 적합한 인문과학, 이성에 적합한 인문, 천도(天道)에 적합한 새로운 인문 철학을 확립하기 위해 현대적 전환을 실현해야 한다. 여기서 천인합일은 인간이 자연을 변형시키는 윤리적 개념일 뿐만 아니라 인간의 자연 지향적인 미학의 역사를 나타낸다.⁴⁰⁾

인간과 자연의 ‘합일’이라는 예술창작 관념은 고대 동양 철학과 전통 예술로 거슬러 올라갈 수 있으며, 이는 다양한 문화에서 표현되고 발전해 왔다. 동양 예술사에도 천인합일과 관련된 많은 대표적인 예술창작과 발전사가 담겨 있다. 천인합일은 중요한 미학적 관념으로, 고대 동양화 중에서도 산수화는 그림을 통해 인간과 자연을 일체화하여 자연경관과 인간의 존재를 표현한다. 화가는 자연의 아름다움에 대한 찬사를 예술 기법으로 나타내고 자연

39) 陈晓, 「中国传统美学中“天人合一”观的内蕴及其价值」, 『求索』, 2015-12-28, pp. 80-84.

40) 黄仕军、王忠春, 「论“天人合一”中的生态智慧及现代性转化--兼评科技理性于人的发展」, 『齐鲁学刊』, 孔子·儒家·齐鲁文化研究, 2002年第1期, pp. 28-34.

과의 조화 및 공생을 전달한다. 또 다른 예로 일본의 선종은 선(禪)에 대한 추구를 그림, 다도, 꽃꽂이 등의 형식을 통해 표현하여 마음과 자연의 화합과 평온의 경지에 도달하고자 한다. 선종의 예술은 자연 속의 미세한 부분을 관찰하는 데 중점을 두고, 고요함과 공간의 느낌을 표현함으로써 보는 이가 개체의 존재를 넘어 자연과 하나가 되도록 유도한다. 서양의 현대 예술에서 환경 예술과 대지 예술가들은 인간과 자연환경의 관계를 탐구하기 위해 예술 작품을 자연경관과 융합시킨다. 그들은 지질학적 요소, 지형, 수역 등 자연 요소를 이용해 작품을 만들고 관객이 자연환경과 상호 작용하고 대화할 수 있도록 이끌며, 인간과 자연의 상호 의존과 공생 관계를 강조한다. 20세기 초에 선종 사상이나 천인합일 등의 동양 철학 문화가 한때 서양 예술계의 주목을 받게 되자, 예술가들은 이를 흡수하여 예술창작에 접목하였는데, 그중에는 다다이즘, 미니멀리즘 등의 예술 유파들 모두가 어느 정도 반영되어 있다.

4차 산업혁명이 시작되고 현대 첨단기술이 뒷받침 역할을 하면서 과학기술 및 디지털 기술의 발전은 사실상 ‘하늘’과 ‘인간’의 의미를 확장하였다. 예를 들어, 거시적 우주에 대한 과학기술의 이해와 미시적 생태학, 즉 디지털 미디어와 디지털 공간에 대한 이해를 통해 하늘에 대한 사람들의 인식을 계속해서 증진하였고, 인공지능 등은 인간의 본성에 대한 정의를 확대하였다.

예술가는 이러한 미학적 이념을 참고하여 인간과 과학기술의 상호 작용 및 상호 조화를 통해 예술창작의 개념을 수행하고, 과학기술과 인간의 융합⁴¹⁾을 강조한다. 또한 인간의 창의력과 기술의 힘을 결합하고 인간과 과학기술 간의 공존 관계를 탐색하며 새로운 표현 방식과 창작 방법을 모색한

41) ‘기술과 예술의 융합’의 개념은 본 논문에서 ‘천인합일’이라는 동양 예술의 미학적 이념 아래에 기술을 평등, 이성, 존중의 마음으로 바라보는 것이다. 따라서 창작자와 기술 매체는 상호 작용 또는 상호 조화를 통해 공동으로 예술 작업을 완성하고 조화로운 미적 이상을 구축한다.

다. 창작 과정에서 예술가는 컴퓨터 프로그램, 가상현실, 증강현실, 인공지능 등 다양한 과학기술과 미디어 플랫폼을 사용하여 기술을 창작의 매개체 및 표현 수단으로 사용한다. 그들은 디지털 아트(Digital Art), 인터랙티브 아트(Interactive Art), 바이오 아트(Bio Art) 등 분야를 탐구하고 기술과 예술을 결합하여 혁신적이고 상호 작용적인 작품을 만든다.⁴²⁾

이러한 창작 형태는 인간과 과학기술 간의 공존 관계와 상호 작용을 나타내며, 완전히 새로운 예술의 체험과 인지 방식을 보여준다. 김은령가 생각하는 것처럼, 미디어 아트가 새로운 감각을 일깨우면서 새로운 형태의 예술을 구성해 내고 있기 때문이다. 이런 경험을 하게 하는 것이 바로 ‘미디어 아트’이고, 미디어 아트는 더 이상 예술의 재료와 도구로서의 새로운 예술의 형태로 볼 것이 아니라 인간 정신의 표현 방법과 재료의 확장에 따른 새로운 예술의 의지로, 새로운 예술 그 자체이면서 세계관으로 보아야 할 것이다.⁴³⁾ 그것은 전통적인 예술 형식의 경계를 허물고 관객의 참여와 사고를 유도하며 예술을 단방향의 표현에서 관객과의 상호 작용 및 공동 창작으로 전환한다. 대표적인 창작으로는 다음과 같이 설명할 수 있다.

뉴미디어 아트와 인터랙티브 아트는 창작 과정에서 과학기술을 사용하여 관객과 예술 작품 간의 상호 작용을 촉진하고, 신체적 감지와 참여를 통해 상호 조화의 경험을 선사한다. 예술가는 가상현실, 증강현실 등의 기술을 통해 자연과 우주가 서로 융합된 예술적 체험을 만들어 낸다. 바이오 아트와 에코 아트는 생물학과 생태학의 개념을 예술과 결합하여 인간과 자연의 관계를 탐구한다. 예술가는 유전 공학, 생체 재료 등 기술을 사용하여 작품을 창작하고 자연의 생명력과 생태계에 관한 관심을 표출한다.

인터랙티브 설치 미술에서는 센서, 터치스크린, 동작 포착(Motion

42) 马骥骏, 『数字艺术及其影响研究』, 大众文艺出版, 2009年20期, p. 27.

43) 김은령 지음, 『포스트 휴머니즘의 미학 = Posthumanism: 예술과 기술 사이』, 서울: 그린비, 2014, P. 46.

capture) 등 기술을 통해 관객이 예술 작품과 상호작용하고 참여할 수 있으며 작품의 일부가 될 수도 있다. 예를 들어 작품 <레인 룸(Rain Room)>은 센서와 제어 시스템을 통해 관객이 빗물에 젖지 않고 실내의 빗속을 걷도록 한다.

이와 같은 창작 형태는 인간과 기술의 긴밀한 관계와 상호작용을 보여주며 전통 예술의 속박을 깨고 예술창작의 새로운 분야와 가능성을 열어준다. 이러한 대표적인 예술창작 형태는 다양한 문화와 예술 분야 속 ‘상호 조화’ 개념의 발전을 나타내고, 다양한 예술 형태와 매체를 통해 인간과 자연, 우주의 조화와 융합을 전달한다.

디지털 아트와 제너레이티브 아트(Generative Art)는 ‘상호 조화’의 개념을 더욱 명확하게 표현한다. 이때 예술 창작은 인간의 창의력과 컴퓨터 알고리즘의 힘을 결합하여 인간과 기계의 협력을 통해 예술창작을 시행함으로써 인간과 기술의 융합과 협력 창작의 목표를 실현하는 것이다. 제너레이티브 아트를 행하는 예술가는 컴퓨터 프로그램, 인공지능 알고리즘, 기계 학습 등을 사용하여 컴퓨터와 함께 예술 작품을 창작한다. 예컨대 알고리즘과 창의력의 결합 가능성을 탐구하는 경우 예술가는 컴퓨터 알고리즘과 기계 학습 기술을 통해 컴퓨터를 예술창작 과정에 참여시킨다. 알고리즘이나 아트 디자인 생성 모델을 훈련하여 컴퓨터는 독특한 예술 작품을 생성해 내며, 예술가는 생성된 결과에 따라 선택, 조정 및 창작 등의 결정을 내린다.

다음은 데이터 기반의 예술창작이다. 예술가는 빅데이터와 데이터 마이닝 기술을 사용하여 이미지, 오디오, 텍스트 등 예술과 관련된 다양한 데이터를 분석하고 처리하여 패턴, 특징 그리고 영감을 추출한다. 이러한 데이터는 예술창작의 소재와 참고 자료가 되고 예술가에게 계발과 창작의 방향을 제공한다.

인간과 기계가 협력하여 창작하는 과정에서 예술가는 컴퓨터 알고리즘과

협동하여 창작하고, 예술가의 창의력과 컴퓨터의 연산 능력으로 상호 보조한다. 예술가는 생성된 결과를 선택, 수정 그리고 정제하여 자신의 미학과 의도에 더욱 부합하는 예술 작품을 완성한다. 또한, 이는 예술 형태와 매체의 혁신이기도 하다. 제너레이티브 아트는 완전히 새로운 예술 형태와 매체를 창조한다. 예술가는 컴퓨터로 생성된 이미지, 음악, 시 등을 창작의 출발점으로 설정해 놓고, 작품을 한층 더 발전시키고 완성하여 놀라운 예술적 경험을 제공한다.

요약하자면 예술가와 뉴미디어는 상호작용, 인터랙션(Interaction) 또는 상호 조화를 통해 예술 작품을 완성하고, 인간의 창의력과 컴퓨터 알고리즘의 결합을 탐구하는 것을 목표로 하며, 컴퓨터를 예술창작의 파트너이자 도구로 삼아 예술창작의 방식과 가능성을 다채롭게 한다. 이와 같은 창작 방식은 전통 예술의 한계를 극복할 뿐만 아니라 예술창작과 과학기술 발전의 융합과 혁신을 촉진하기도 한다.

Ⅲ. 선행작가 연구

본 장에서는 1960년대부터 지금까지 뉴미디어가 거처온 3가지 단계에 관하여 서술하고자 한다. 첫 번째 단계는 비디오 아트, 설치 미술 등의 초기 미디어 아트이며, 두 번째 단계는 1990년대 디지털 기술의 등장으로 탄생한 디지털 아트이다. 마지막 단계로는 최근 생명공학 및 인공지능 기술의 획기적인 발전과 함께 나타나 예술 분야에서 응용 및 탐구되고 있는 뇌-컴퓨터 인터페이스 기술과 챗GPT 등과 같은 첨단기술을 활용한 예술이다. 따라서 기술에 대한 포스트 휴머니즘 사상의 인식을 기반으로 3가지 단계에 해당하는 대표적인 작가의 예술 매체, 관점, 사상을 각각 분석해 보려 한다.

과학기술을 통해 예술 창작한 선행 작가들을 열거하고 분석하는 데에는 다음의 두 가지 목적이 있다. 우선, 그들을 통해 예술에 대한 실천 및 사고와 깨우침을 제시하기 위함이다. 본인의 예술 작품은 여러 작가의 장점을 참고하여 흡수한 것이다. 그밖에 관련 분야의 기존 연구 내용과 겹치는 것을 방지하고 선행 작가의 관점을 타파하며, 자신만의 분야를 추구하여 고유의 예술적 특성과 스타일을 구축하는 데 목적을 두고 있다.

1. 초기의 미디어 아트

예술가들은 1960년대 말부터 1990년대 초까지 이어진 컴퓨터와 디지털 기술의 초기 발전 단계에서 뉴미디어 기술을 탐구하고 활용하여 예술 작품을 창작하기 시작하였다. 초기 뉴미디어 중 가장 대표적인 미디어인 TV와 영상은 기술의 발달로 등장한 발명품이다. 도전을 마다하지 않는 용감한 예술

가들에게 이러한 미디어는 새로운 방식으로 사상을 표현할 수 있는 통로를 제공하였고, 이 단계에서 신흥 설치 미술가들은 뉴미디어를 통해 예술 창작에 돌입하였다.

초기 미디어 아트 단계에서도 새로운 기술이 인간과 사회에 미칠 영향에 대한 논의는 끊이지 않았고, 변화에 민감한 작가들은 포스트 휴머니즘 시대가 곧 임박했음을 감지한 듯했다. 예컨대 뉴미디어 아트의 아버지인 백남준과 미국의 토니 아워슬러는 각자의 분야에서 예술적 실천을 통해 기술과 기계, 미디어 관련 주제를 탐구하여 21세기 예술계에 미디어 아트의 시작을 알렸다.

1) 미디어 아트를 통한 휴머니즘의 실천: 백남준

한때 일부 학자들은 새롭게 등장한 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 예술로 인해 예술가들의 관념, 소재 및 매체를 포함한 창작의 ‘입구’는 확대되었지만, 미래 예술가의 혁신의 ‘출구’는 되려 축소될 것으로 생각하였다. 이러한 견해는 이후 수십 년 동안 증명되었고, 심지어 지금까지도 뒤샹의 영향은 예술계의 곳곳에서 엿볼 수 있다. 그러나 뒤샹의 ‘출구’를 찾은 유일한 사람이 바로 한국의 미디어 아티스트 백남준이었다. 그가 이 ‘출구’를 성공적으로 찾을 수 있었던 이유는 20세기 중반에 불어닥친 미디어 기술의 발전과 밀접하게 연관되어 있으며, 그가 예술을 탐구하는 데 촬영 기술, 비디오, TV 등 미디어가 크게 일조하였기 때문이다. 그래서 백남준의 예술과 일생을 살펴보면 그야말로 “시대가 영웅을 만든다”로 짐철된다는 것을 알 수 있다. 그는 잦은 이주와 전공 변경을 통해 훗날 성공한 예술가로 자리매김하였다.

세계 곳곳을 누비며 살아온 경험은 그의 예술을 더욱 위대하게 발전시키는 계기가 되었다. 1932년 서울에서 태어난 백남준은 어릴 적 클래식 피아

노를 전공하였다. 1950년대에 한국 전쟁이 발발하자, 홍콩에 정착한 그는 얼마 지나지 않아 일본으로 건너가 도쿄대에서 미술사학사 학위를 취득하였다. 일본에서 서구화된 음악 교육을 이수하면서 서양 클래식에도 빠져든 그는 졸업 후 독일 뮌헨 대학교에서 음악사와 작곡을 전공하였다. 그러다 1960년대 초에 이르러 TV를 연구하였고, 이를 예술 실험 현장에 도입하기 시작하였다. 유럽에서 플럭서스(Fluxus) 예술가들의 콘서트, 시 낭송회, 길거리 공연 등을 접한 후 미국 뉴욕으로 넘어간 그는 유럽인보다 뉴욕인들이 신기술, 신제품에 대해 훨씬 포용적이라는 사실을 알게 되었고, 이러한 배경은 백남준이 훗날 TV를 기반으로 새로운 예술을 탐구하는 데 충분한 물질적, 기술적 여건을 뒷받침해 주었다.

그는 인문과 기술에 대한 자신의 주장과 관념을 펼치면서 독일에서 다양한 창작 활동을 하였고, 미국에서는 기술 자체에 대한 우호적이고 해학적인 성찰과 의문 등을 제기하였다. 그는 “과학기술은 세계를 열고 경계를 허물어 문화의 예술적 차이를 공유하는 방식이다.”라고 하였다. 비디오 아트 의 효시인 그가 제작한 비디오 조각에는 ‘기술의 인간적인 측면’에 대한 작가의 오랜 고민이 담겨 있다는 것이 매력이다. 자연을 따르는 겸허한 태도는 휴머니즘 정신을 지닌 기술을 거듭 강조하고, 인류의 발전을 가져다준다.

백남준은 TV를 예술적 매개체로 삼아 창작한 최초의 작가였으며, 이를 계기로 ‘살아있는 조각’이라는 개념이 파생하게 되었다. 백남준의 대표 작품인 <TV 부처>[참고도판 2]는 기계와 불상을 이용한 강렬한 시각의 대비를 통해 관객들이 새로운 사물에 대해 되짚어 보도록 자극한다. 이 작품에서 오래된 청동 불상이 두 손을 가지런히 한 채 명상하는 모습을 볼 수 있다. 불상 맞은편에는 TV 한 대가 놓여 있고, 그 뒤에는 폐쇄회로 카메라를 설치하여 불상 맞은편의 TV에 실시간으로 찍은 불상 모습을 송출한다. 작품 구성에서 불상은 TV에 나오는 자신 모습을 끊임없이 바라보며 자성이 수행



[참고도판 2] 백남준, <TV 부처>, 1974, TV, 동상, 비디오, 가변 설치.

의 중요한 방법임을 되돌아보는 폐쇄적인 순환을 형성한다. 이를 통해 만물의 윤회와 영원의 교리를 설명하고, 벗어날 수 없는 육체를 마주하게 되는데, 이때 TV라는 매체를 통해 오묘함을 자아낸다. 또한 현대 과학기술과 마주한 인간의 육체를 새롭게 조명하고, 정신과 육체라는 이원적 개념 속에서 육체가 항상 정신의 성장을 방해하니, 이를 경계하고 수행해야 한다는 일침을 가한다. 어째서 과학기술 시대의 인류한테서는 이러한 모습을 찾아볼 수 없는 걸까? 인간은 자기 육체에 대한 불만과 개조의 충동을 계속해서 느낀 나머지, 포스트 휴먼을 탄생시키는 데에 이른다.

백남준은 불상과 비디오카메라, TV 등을 결합한 작품 외에도 여러 작품을 창작하였는데, 형식은 대동소이하다. 작품 속 불상의 자아 관찰과 명상은 관객들도 스스로 사고할 수 있는 분위기를 조성하고, 종교 전통의 의미와 현재의 과학기술에 대한 성찰 그리고 관객들이 자신을 사물로의 확장 유도 등 다양한 의미를 표현하고자 한다. 그러나 가장 핵심적인 것은 과학과 자



[참고도판 3] 백남준, <살아있는 조각을 위한 TV브라>, 1969, 작은 TV, 첼로, 행위예술.

연의 관계에 대한 담론이다. 해당 문제에 대해 1982년에는 작품의 불상을 ‘생각하는 사람’으로 바꾸고 같은 명상을 다뤄 <TV 로댕>을 제작하였고, 종교적인 색채에서 벗어나 인간 자신과 기술의 공존에 대한 관계를 더욱 직설적으로 나타내었다. 백남준은 “우리의 삶은 자연 반, 과학기술 반이기 때문에 강한 인문학적 요소를 가지고 자연을 따르는 겸허한 삶의 자세를 가져야 한다.”라고 말하였다.

새로운 기술과 미디어에 대해 강한 탐구욕을 가졌던 백남준은 과학기술에 대한 반성 또한 그리고자 하였다. 상징적인 관점에서 기술의 지향성을 효과적으로 부여하기 위해 20세기 기술

의 산물인 TV라는 미디어를 예술에 자주 사용하였다. 그는 기술의 산물인 TV에 맞서 기술의 인간화가 지닌 비전을 예술 작품으로 표현하였다. 백남준과 샬럿 무어먼(Charlotte Moorman)의 1969년 작품인 <살아있는 조각을 위한 TV 브라>[참고도판 3]에서 첼리스트 샬럿 무어먼은 브래지어 대신 인체 외 장기 기관의 확장을 표현한 소형 TV 두 대를 가슴에 차고 백남준과 함께 합동 공연을 선보였다. 백남준은 비디오 아트가 단순히 브라운관과 비디오테이프를 구성된 것이 아닌 삶의 전부이자 새로운 삶의 방식이라고 여겼다.

그가 창작한 이러한 작품들은 발명을 위해 의도적으로 만든 과학 장난감

이 아니었다. 백남준이 주목한 것은 비약적으로 발전하는 전자 기술과 인간화의 결합이었다. 그의 비디오 조각과 로봇은 그저 새로운 과학기술을 사용한 예술 작품이 아니라 인간의 정신과 육체의 확장, 인간과 기계 융합의 의미를 담고 있어 기본적으로 인간을 더 인간답게 만드는 것 본성을 반영하고 있다.⁴⁴⁾

산업 기술 발전이라는 사회적 배경 속에서 기민하게 예술의 ‘냄새’를 맡은 백남준은 기후 위기의 가능성 또한 제기하였다. 그는 1980년에 “앞으로는 브레인 파워(brain-power)가 석유 파워(oil-power)를 이길 것이다.”라고 주장하였다. 1974년에 제작된 <TV 정원(TV Garden)>[참고도판 4]은 열대 식물 사이에 배치된 다양한 크기의 TV로 ‘글로벌 그루브(Global Groove)’를



[참고도판 4] 백남준, <TV 정원>, 1974-1977, (2002), 텔레비전, 식물, 비디오 영화, 가변설치.

44) 林山(임산), 「讲座与研讨会 | 白南准的录像艺术——人性化技术的愿景」, 中央美术学院美术馆 (CAFA Art Museum), 2019.10.13. <https://www.cafamuseum.org/exhibit/newsdetail/2434> (2023.09.16.접속)

상영하여 자연 생태를 나타냈다. 백남준은 이 작품에서 다양한 뉴미디어를 활용해 초기 설치 미술의 몰입감을 제공했다. 이 작품을 통해 뉴미디어 예술에서 자연과 기술의 관계를 탐구하는 논의가 시작되었다는 것을 알 수 있다. 이는 작가가 생각하는 좋은 생태 환경은 바로 과학기술과 자연 간에 유대 관계를 이루고, 조화롭게 존재하는 것임을 보여준다.

과학기술의 발전에 맞서 백남준은 뛰어난 예지력을 보여주기도 하였다. 1974년에 그는 위성, 케이블, 광섬유 등을 이용하여 멀리 떨어진 도시들을 연결하는 ‘전자 초고속도로(Electronic Super highway)’ 네트워크 구축을 제안하였다. 그가 바라본 미래에서는 기술이 권위가 존재하는 범위 내에서 사람과 사람 사이를 경계 없이 연결시킨다. 이러한 개념은 처음에 언급된 후 결정적으로 인터넷 기술의 개념으로 정착하여 지금까지 널리 사용되고 있다. 다시 말해 오늘날 모두가 알고 사용하고 있는 인터넷 기술의 개념으로 굳혀진 것이다.

이와 같은 예측은 TV 관련 작품에 대한 그의 실천을 바탕으로 제기된 것으로, TV로 구성된 수많은 로봇과 함께 ‘전자 초고속도로’라는 용어를 만들었고, 당시 라디오와 TV 방송 채널로 연결된 세상을 상상하며 인터넷 시대를 예측하였다. 미국 스미스소니언 미술관에 설치된 1995년도 작품 <전자 초고속도로: 미국 대륙, 알래스카, 하와이(Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii)>[참고도판 5]는 50대의 DVD 플레이어, 336대의 TV, 3,750피트의 케이블, 575피트의 네온 튜브로 주(州) 경계를 구분하여 전자 미국 지도를 구성하였다. 작품 속 TV 화면은 해당 주에 따라 다른 비디오 클립과 다양한 스토리를 상영한다. 해당 작품은 TV가 완전히 보급되지 않았던 1990년대에 디지털 시대로 나아가는 전자 초고속도로의 전신을 구축하여 예술 작품이 미래 세계를 탐색할 가치가 있다는 사실을 입증하였다.



[참고도판 5] 백남준, <전자 초고속도로: 미국 대륙, 알래스카, 하와이>, 1995, TV, DVD플레이어, 케이블, 네온사인관, 가변 설치.

백남준은 새로운 기술 미디어가 등장했을 때, 강한 흥미와 포용성을 보였다. 당시 작가들은 뉴미디어가 등장할 때마다 예민한 반응을 보였는데, 당시 TV는 ‘바보상자’ 취급을 받았고, 대부분이 TV 등 미디어 콘텐츠에 대해 부정적인 시각을 갖고 있었으며, 전망 또한 그리 좋지 않았다. 그러나 백남준은 기술의 발달로 인한 미래 비관론을 정면으로 반박하였다. TV가 보급되기 시작하면서 바보상자뿐만 아니라 빅 브라더(Big Brother)로 유명한 『1984』 등의 소설이 인기를 얻기 시작하였고, 그는 이를 비유하여 1984년 1월 1일에 <굿모닝 미스터 오웰>[참고도판 6]을 방송하였다. 이는 세계 최초로 인공위성을 사용하여 진행한 실시간 생중계 방송이었다. 빅 브라더가 사실상 모두에게 영향을 미친 대중매체라고 볼 수 있지만, 백남준은 오히려



[참고도판 6] 백남준, <미스터 굿모닝 오웰>, 1984, 위성을 통해 전세계에 생방송된 텔레비전 쇼, 위성 아트.

전 세계에 영향을 미치는 인공위성을 이용해 “TV는 사람을 바보로 만드는 것이 아니라 전 세계인을 연결하는 미디어이자 즐거움이다.”라고 공표하였다. 지금의 시점에서 보았을 때 그의 생각은 옳았음을 알 수 있다.

결론적으로 본인은 그가 20세기의 과학기술 발전에 따른 예술 창작의 기회를 잡은 작가라고 생각한다. 사진, TV 등 과학기술 매체의 발전을 포함하여 끊임없이 새로워지는 기술에 직면한 그는 예술의 다양한 가능성을 깨고, 자신만의 예술 언어를 개발하였다. 기술 매체에 대해 민감하게 반응하고, 예술 창작부터 반성에 이르기까지 놀라운 재능과 탐구 정신을 보여준 그야말로 가장 존경할 만하고 배울 점이 많은 선배 작가라고 할 수 있다. 그리고 기술과 기계에 관한 사고에 있어 그는 로봇에 가장 크게 감동하였고, 작품에서 ‘인간의 본성’을 표현하는 기계의 개념은 지금까지도 과학기술 발전의 강한 지도적 의미를 지니고 있다. 그들은 기술과 기계를 예술화함으로써 그

것을 인간화 시키고자 노력한다. 초창기 비디오 예술가들이 TV 방송의 일방성에 도전하여 쌍방향 방송을 실험하고 상호소통이 가능한 비디오를 예술 매체로 전환시켰듯이, 테크놀로지 예술가들은 기술의 인간화 작업에 정진한다. 과학자들이 기술문명을 성취하였다 면, 예술가들은 기술문명에 인간성을 회복시킴으로써 전자매체 시대의 새로운 인본주의를 탄생시키는 것이다.⁴⁵⁾

백남준은 과학기술 매체를 발전시킨 최초의 작가이자 처음으로 로봇과 기술 발전의 인간화를 제시한 작가이다. 그러나 그의 인간화는 휴머니즘의 틀의 인간관에 편향되어 있다. 그는 “모두 하나 속에 통합된 삶이다. 우리의 삶은 절반은 자연, 절반은 기술이다. 반반씩은 좋다. 당신은 하이테크의 발전을 부정할 수 없다. 우리는 일자리를 위해서도 하이테크가 필요하다. 그러나, 하이테크만을 만든다면, 전쟁을 벌이게될 것이다. 그래서 우리는 겸손함과 자연적 삶을 유지하기 위해 강력한 인간적 요소를 갖고 있어야 한다.” - 백남준”라고 서술하였다.⁴⁶⁾ 그의 인간화는 당시 미디어 아트에 관심 속에서도 가장 전위적이었다. 인간과 기계의 관계를 바라보는 예술가들의 시각은 각별하다. 예술이란 일종의 인간학에서 출발하는 인간 활동이기 때문에, 예술가들은 인간과 삶으로부터 유리되는 기술 지상주의에 찬동하지 않는다. 그들은 기술의 한계를 극복하기 위하여 기술을 활용한다. 기술 자체를 예술 목적으로 삼거나 기술을 하나의 도구로 사용하거나 간에, 테크놀로지 작가들은 모두가 기술에 복종하기보다는 기술을 초월하여 예술적 성취를 이루고자 한다.⁴⁷⁾ 뉴미디어를 초기에 접한 작가들은 새로운 기술에 대한 의문과 문제점을 제기해 왔지만, 우리는 여전히 문제 대책의 걸음마 단계에 머물러 있다. 그러나 오늘날 디지털 미디어 시대에 20세기 아날로그 미디어에

45) 김홍희, 『인간과 기계:테크놀로지 아트』, 서울: 동아갤러리, 1995.6.2, p. 6

46) 디지털 미술관(Guggenheim Museum), 구겐하임뮤지엄 한인작가 온라인 탐구, (2020.05). https://www.nyculturebeat.com/index.php?mid=Art2&document_srl=3910516. (2023.10.01. 접속)

47) 김홍희, 『인간과 기계:테크놀로지 아트』, 서울: 동아갤러리, 1995.6.2, p. 6

대한 사람들의 인식은 한층 더 강화되었고, 현대 과학기술과 관련하여 점점 더 많은 문제점들이 드러나고 있어 초기 미디어 작가들보다 문제에 대한 자신의 대안과 관점을 훨씬 더 명확하게 제시할 수 있게 되었다.

4차 산업혁명이 도래한 현재, 기술 매체는 백남준이 살던 시기와 많이 달라진 데다 과학기술의 인간화 문제가 더욱 시급해졌다. 본인은 현재의 과학기술이 기존의 자연에 대한 인식을 바꾸고 자연을 따르는 겸허한 삶의 태도를 유지하고 있는 데다 포스트 휴머니즘이 21세기 과학기술 시대에 필요한 공존의 법칙을 제시하였다고 생각한다. 포스트 휴머니즘은 과학과 인간의 생존 문제를 해결하는 데 더 적합할뿐더러 매우 헌신적인 추구이지만, 궁극적인 논리는 여전히 인간이 ‘평등’ 세계관에서 생존 문제를 찾는 데에 있다. 본인도 과학기술의 발전에 대한 탐구욕이 생겨 포스트 휴머니즘의 사상과 개념을 활용한 예술적 실천을 통해 미래 인류가 복잡한 환경에 처했을 때 어떻게 자신의 위치를 설정하고, 스스로 어떠한 가치를 확립할 수 있는지 분석해 보았다. 이는 과학기술이 순조롭게 발전하여 인류에게 행복을 가져다주기를 바라는 마음 또한 담고 있다.

2) 뉴미디어와 인간 심리의 탐구: 토니 아워슬러

인간은 기술을 발달시키면서 스스로를 확장시킨다. 바퀴의 발명이 인간의 다리를 확장시키고 자동차 문화가 인간 심리와 생활패턴을 변화시킨다. 전자매체의 발달은 인간의 오감과 지각 체계에 변화를 가져오고, 인공 두뇌학의 발전은 인간과 기계의 보들레르 적 상통을 가능케 한다. 과학 기술의 발전을 긍정적으로 보거나 부정적으로 보거나, 전자매체와 인공 두뇌학의 시대를 사는 현대인은 인간과 기계의 관계를 되짚어 음미하지 않을 수 없게 된다.⁴⁸⁾

48) 김흥희, 위의 책, 서울: 동아갤러리, 1995.6.2, p. 6

20세기 중반, 과학기술이 급격하게 발전하던 시대의 작가들은 선진화된 구미권의 멀티미디어 분야에서 새로운 길을 개척하였다. 토니 아워슬러는 바로 이 시기를 거친 멀티미디어 및 설치 미술가로, 미디어, 조각, 설치, 퍼포먼스, 회화 등의 작품을 선보였으며, 주로 영상 매체와 조형물을 결합한 예술을 통해 사회를 조명하였다. 또한 종종 투영기술과 실물을 결합하는 방식으로 작품을 구현하였고, 유머와 풍자 그리고 상상 기법으로 개인과 대중매체의 관계를 분석하였다. 토니 아워슬러는 과학기술이 이 세계에서 우리의 심리 상태와 존재에 어떤 영향을 미치는지 탐구하였다. 그의 예술은 다양한 표현력을 가진 운반체에 형식적인 방법을 더한 후 오늘날 대중문화의 메커니즘을 조사한 결과물이다.

토니 아워슬러의 예술 사상은 실존주의 철학의 영향을 받았다. 그는 자신의 예술 세계에 대해 “작품 하나하나가 인간관계와 함축된 실존주의 투쟁의 사상이다.”라고 한 바 있다. 그는 인간의 의식에 담긴 실존주의의 투쟁에 대한 은유적 모상을 작품으로 그려내었고, 인간의 의식과 대중매체의 관계를 보여주었다. 그는 창작을 통해 단순한 서술이 아니라 그의 주변 사물에 대한 시적인 해석을 전하고자 하였다.⁴⁹⁾

지금부터는 토니 아워슬러의 예술을 좀 더 명확하게 설명하기 위해 본인이 탐구한 예술과의 유사점과 차이점을 분석해 보도록 하겠다.

첫째, 가상화에 대한 두 작가 입장의 공통점과 차이점을 살펴보면, 토니 아워슬러는 본인과 마찬가지로 예술에서 ‘가상’ 기법을 사용하는 것을 볼 수 있는데, 이는 즉, 공간의 구성과 전환을 통해 가상의 모습을 만들어 내는 것이다. <아워슬러와 나의 작품>에서 관객은 비상식적인 시각적 체험을 겪게 된다. 아워슬러는 제작 과정에서 가상의 영상을 투사하는 방식으로 특별한

49) Renai Xie, Surng Gahb Jahng, "Study on Tony Oursler's Techno-Image 'Eyes' from E.H. Gombrich's Perspective of Iconography", *TECHART: Journal of Arts and Imaging Science*, 7(1), 2020, pp. 32-44.

심리적 암시를 전달한다. 사물에 투사된 영상 이미지들은 마치 초현실주의 처럼 기발하고, 작품은 2차원과 3차원 사이에서 동떨어져 투사된 사물과 이미지의 성격을 모두 바꾸어 놓는다.

토니 아워슬러는 가상의 물체를 만들어 관객들에게 다양한 심리적 암시를 주는 것에 능하다. 그의 작품은 왕왕 실물 조각에 엉뚱한 인물의 이미지나 신체 기관 일부의 영상을 투사하고는 한다. 영상을 조각 표면에 투사하는 기법은 2차원 이미지를 3차원 입체 공간의 가상으로 변환하는 것으로, 그는 투사된 사물이나 조각 표면의 불안정한 모습을 보여줌으로써 조각이 ‘살아 있는’ 듯한 착각을 불러일으키는데, 이것이 바로 토니 아워슬러가 초현실감을 더하려는 목적이다. <Eyes>[참고도판 7]에서는 조각의 표면에 기괴하고



[참고도판 7] 토니 아워슬러, <Eyes>, 2000, 비디오 설치, 가변설치.

우스꽝스러운 인물 이미지를 움직이게 하여 입체적인 사물에 비친 2차원적인 영상이 3차원적인 인물로 보이는 것 같은 착각을 일으킨다. 이처럼 토니 아워슬러는 기계 기술과 인간의 감정에 관해 탐구하였다.

그의 작품 표현에서 가상 사물의 구축은 핵심적인 역할을 한다. 그의 작품 중 일부를 보면 ‘눈’과 ‘입’을 가슴과 엉덩이 위치에 놓거나 왜곡된 장치에 투영하고 이미지에 다양한 움직임, 신나는 리듬, 화려한 색상과 풍부한 언어를 추가한다. 객관적인 방향, 색상 및 기타 속성을 거부하면 시각과 오디오를 왜곡하고 자아 심리를 분열 및 재구성하는 데 도움이 된다.⁵⁰⁾

토니 아워슬러의 예술이 심리적인 암시가 강하다면, 본인의 작업은 2차원과 3차원, 사물 세계와 영상 세계 사이에 존재하는 공간에 대한 조형 실험과 탐구에 가깝다. 2차원의 평면 형상은 3차원 사물에 투사되어 3차원 이상의 공간과 시간을 창출한다. 가상은 본인의 예술적 표현 그 자체이다. 영상과 조각을 이용한 3차원이 아닌 공간의 생성, 그것은 4차원 공간의 이미지일 수도, 예술의 가상 장면일 수도 있다.

둘째, 뉴미디어에 대한 두 작가 입장의 공통점과 차이점을 살펴보면, 공통점으로는 둘 다 뉴미디어 기술을 적극적으로 활용하여 예술 사상의 관점을 표현한다는 것이며, 뉴미디어의 이면에 있는 기술이 인류 사회에 미치는 영향에 대한 성찰의 정신 또한 갖고 있다는 점이다.

그러나 토니 아워슬러는 미디어의 관점에서 예술로 향해 나아가는 반면, 본인은 조각에서 시작해 미디어로 나아간다. 본인의 조각은 뉴미디어와 기술 매체 환경을 재료로 한다. 토니 아워슬러는 뉴미디어를 직면하였을 때 이를 적극적으로 활용하려는 태도로 시대가 낳은 ‘과학기술’이라는 산물에 발맞춰 창작을 지속하였다. 1957년 미국 맨해튼에서 태어난 토니 아워슬러

50) Renai Xie, Surng Gahb Jahng, "Study on Tony Oursler's Techno-Image 'Eyes' from E.H. Gombrich's Perspective of Iconography", *TECHART: Journal of Arts and Imaging Science*, 7(1), 2020, pp. 32-44.

는 예술적 분위기가 물씬 풍기는 나약(Nyack)에서 유년기를 보낸 덕분에 다양한 예술과 예술가들을 접할 수 있었다. 1960년대 말에 이르러 휴대용 비디오카메라의 발명과 함께 미디어 아트는 새롭고 역동적인 형태의 예술로 탈바꿈하였다. 토니 아워슬러가 1976년에 처음 카메라를 접한 뒤 이를 활용해 예술 창작, 즉 뉴미디어를 활용한 예술 창작을 시도하였고, 그의 작품은 비디오, 설치, 조각, 회화 등으로 확장되었다. 이처럼 유년 시절에 축적한 경험이 있었기에 그는 예술과 기술 매체에 민감하게 반응하여 훗날에 눈부신 예술 세계를 완성할 수 있었던 것이다. 토니 아워슬러는 미디어의 발전 추세에 발맞춰 민감하게 뉴미디어의 언어를 창작하는 창의력을 가지고 있으며 지금까지도 여전히 최신 미디어를 사용하여 창작 작업을 진행하고 있다.

본인은 조각을 배우면서 예술 창작을 시작하였고, 뉴미디어 기술은 조각 창작을 익히는 과정에서 서서히 접하게 되었다. 새로운 기술 매체에 대한 비판적인 인식 외에 매체를 활용하는 데 있어서 어느 정도 선택 사항이 존재한다. 창작하려는 주제 개념부터 사용하고자 하는 가장 적합한 기술 매체 등을 선택하여 작품을 표현할 수 있다. 따라서 영상이나 조각만 사용하는 것이 아니라 태양광 에너지, 풍력 에너지 변환, 인터랙티브 장치 또는 인공지능을 활용하는 제너레이티브 아트도 구현할 수 있다. 그 밖에도 오랫동안 조각 창작에 매진해 온 본인의 경우 3차원 조각에서 벗어나 뉴미디어 아트를 통해 새로운 예술 창작 방법을 개발하고 싶은 바람이 있다. 미디어의 이면에 있는 기술에 대해 계속 예의주시하고 경계의 끈을 놓지 않는 것도 본인의 예술적 탐구에 있어 중요한 주제이기도 하다.

셋째, 예술에 대한 두 작가의 사회적 역할의 공통점과 차이점이다. 우리의 예술이 사회에서 가지는 공통점은 예술이 사회에 대해 논의하고, 사회를 반영한다는 점에서 어느 정도 현실주의적인 의미를 지닌다는 것에 있다. 따라서 예술 작품을 통해 사람들에게 사회 현실을 인식할 수 있도록 많은 길을

제공해 준다. 차이점으로는 토니 아워슬러가 자신의 작업을 통해 인간의 심리 상태나 사회적 병리를 문제시하지만, 본인은 자신의 작업을 통해 드러나는 과학기술에 대한 인간 인식의 한계에 더 주목하는 편이다.

그의 예술은 사회를 살아가는 사람들의 심리적인 관점에서 잘 알려지지 않은 진실을 들춰낸다. 그가 가장 일반적으로 사용하는 매체는 영상과 조각 등 투사물의 결합으로, 작품은 위도, 소리, 움직임, 공간, 언어 및 재료 등을 활용하여 관객들이 필수적이고 창의적인 가상 생물과 대화할 수 있도록 유도한다. 그는 인간관계와 인간 사회, 인간과 기술의 관계를 해학적이면서 어둡지만, 익살스러운 스타일로 표현한다. 작품에는 우리 모두의 공통 관심사, 출생, 죽음, 정치, 문화, 도덕, 윤리, 청소년의 심리 문제 등이 담겨 있다.⁵¹⁾ 예를 들어 <주디(Judy)>[참고도판 8-9]는 해리성 정체감 장애(Multiple Personality Disorder)와 대중매체의 관계에 대한 논의를 나타내고, <도피 #2>는 매트리스 아래에 이미지를 투영할 형상을 배치하여 관객이 현실을 직시할 수 있도록 한다. 이는 당시 미국에서 해리성 정체감 장애 발병률이 증가 추세를 보여 다룬 작품으로, 이러한 작품은 사회적 논의와 질병에 관한 관심을 환기한다.

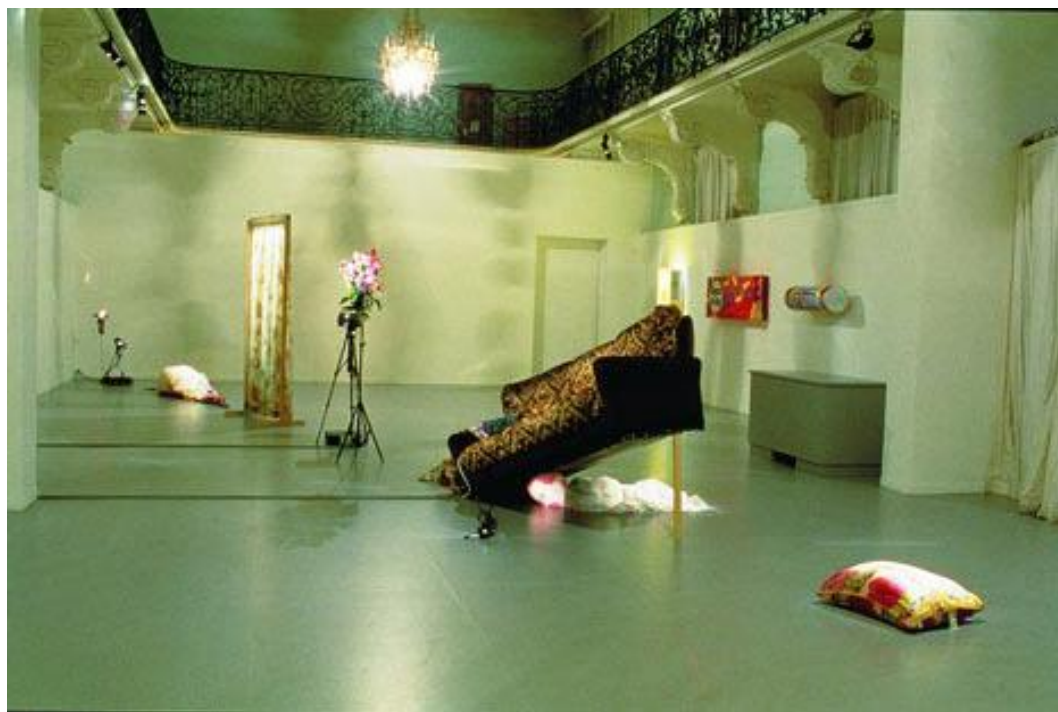
그러나 본인은 예술 창작을 통해 현재 과학기술 사회를 움직이는 기술에 대한 사람들의 인식과 한계를 연구하였다. 과학기술은 인간의 생활 방식을 변화시킬 뿐만 아니라 많은 문제점을 일으키므로, 본인은 기술에 대해 어느 정도 비판적인 태도를 지니고 있다. 본인의 예술 연구는 끊임없이 변화하는 기술 환경에서 탄생한 ‘비인간 중심주의’를 골자로 하는 포스트 휴머니즘을 기반으로 하며, 과학기술 발전으로 인한 문제를 변증법적으로 고찰한다. 또한 예술의 경로를 통해 포스트 휴먼 사회의 공생, 공존 또는 평등 그리고

51) Renai Xie, Surng Gahb Jahng, "Study on Tony Oursler's Techno-Image 'Eyes' from E.H. Gombrich's Perspective of Iconography", *TECHART: Journal of Arts and Imaging Science*, 7(1), 2020, pp. 32-44.

지속 가능한 발전 등의 주제를 한층 더 분석한다.



[참고도판 8] 토니 아워슬러, <주디>, 1994, 비디오 설치, 가변 설치.



[참고도판 9] 토니 아워슬러, <주디>, 1994, 비디오 설치, 가변 설치.

2. 디지털 미디어아트

예술의 발전사는 미디어와 과학기술의 변천사이다. 디지털 미디어 기술은 예술가에게 드넓은 창작 공간과 풍부한 표현 수단을 제공한다. 예술가는 디지털 미디어 기술을 사용하여 인터랙티브 아트, 디지털 조각, 회화, 설치, 영상 예술, 가상현실·증강현실 예술 등을 포함한 다양한 형태의 예술 작품을 창작한다. 넓은 의미에서 보면, 일반적으로 디지털 매체 예술이라고 했을 때, 이는 기존의 장르를 기준으로 해서 시각 예술, 또는 조형 예술 또는 음악 예술 또는 영화나 영상으로 명확히 구분할 수 없다. 단지 디지털 매체 기술에 의해서 만들어졌기 때문에, 장르에 상관없이 ‘디지털 매체 예술’이라고 포괄적으로 규정될 수 있다.⁵²⁾ 디지털 미디어 기술은 작가에게 그들의 사상, 감정, 미적 관점을 표현하도록 혁신적인 방법을 제공하고, 작가는 예술과 기술을 융합하여 관객들에게 새로운 예술의 체험과 개념을 선사한다. 예술 분야에서 디지털 미디어 기술의 활용은 예술 창작을 지속해서 발전시키고 있다.

골란 레빈과 티스 비어스테커는 현대미술 분야에서 디지털 기술을 활용한 작가로, 각자 크로스오버 방식으로 팀을 구성하고 예술 프로젝트를 진행하는 방식으로 장기적인 예술적 실천을 이행한다. 따라서 우리는 그들의 예술 프로젝트를 통해 디지털 아트의 통합, 크로스오버, 프로젝트 시스템, 상호작용, 생성 등의 특징들을 엿볼 수 있다. 이처럼 인간은 기술과 기계의 뒷받침 하에 새로운 사회·문화적 과제를 탐구한다.

1) 소통방식의 확장: 골란 레빈

골란 레빈은 인터랙티브 아트, 로봇, 컴퓨팅 시스템 등을 다루는 미국의

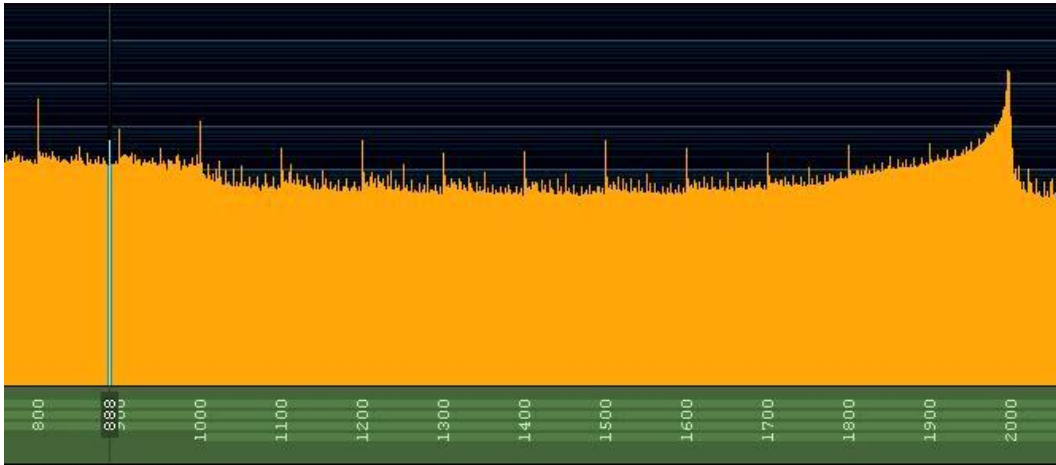
52) 심혜련, 「디지털 매체 기술과 예술의 융합: 디지털 데이터 총체 예술 작품에 대한 논의를 중심으로」, 미학, 제53집 (2008년 봄), 2008.03.30, pp. 61-93.

예술가이자 디자이너 겸 교육자이다. 그는 기술, 디자인, 퍼포먼스를 융합하여 혁신적이고 학제적인 예술 방식으로 매력적이면서도 감명 깊은 예술 경험을 선사하는 작가로 유명하다. 골란 레빈의 예술 창작은 제어되는 환경에서 언어적 및 비언어적 상호 작용을 탐구하는 더 광범위한 연구의 일부로, 이미지와 소리의 생성 및 조작, 그리고 퍼포먼스 시스템의 개발에 집중한다. 그는 협업자들과 함께 퍼포먼스, 디지털 오브제, 가상공간을 만들어내며, 이를 통해 디지털 기술을 창의적으로 변형시킨다. 또한 기계와의 상호 작용을 통해 관객에게 다양한 소통 방식을 제시하고, 추상적 교류의 가능성을 탐색한다.

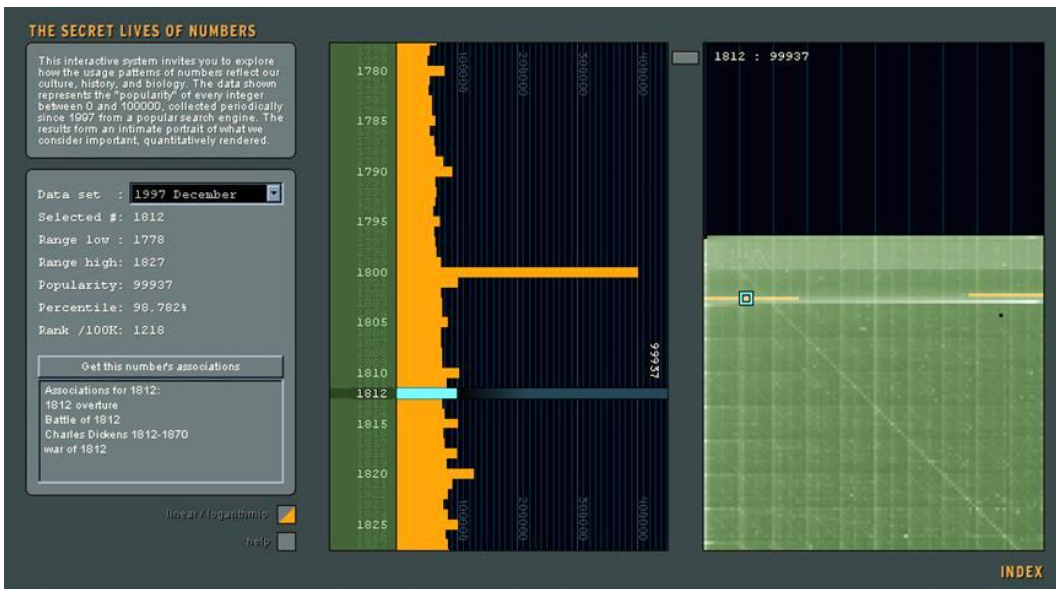
그는 인간의 숫자에 대한 인간의 애착은 유구하고 복잡하다는 것을 증명하고자 하였다. <시크릿 라이브즈 오브 넘버스(The Secret Lives of Numbers)>[참고도판 10-11]는 인터랙티브 데이터 시각화를 구현한 온라인 예술 작품으로, 0부터 100만 사이의 정수에 대한 상대적 인기를 알아보기 위해 상세한 실증연구를 진행하였다. 그렇게 생성된 정보는 우리의 문화와 사상 그리고 신체를 반영한다. 작품은 사용자가 이러한 흥미로운 세계를 탐색할 수 있도록 만든 온라인 인터랙티브 시각화 시스템이다. 이러한 분석은 디지털 표현에 대한 관객의 인식을 자극하기 위해 관객한테 인터랙티브 시각화의 형식으로 관객한테 피드백을 제공한다.

예를 들어 212, 911, 1492, 68040, 90210 등 특정 숫자들은 전화번호, 납세고지서, 컴퓨터 칩, 잘 알려진 날짜, TV 프로그램을 명명하는 데 사용되기 때문에, 인접한 숫자보다 더욱 빈번하게 나타난다. 1~10의 배수 및 거듭제곱에 대한 데이터는 생명공학 기반의 디지털 시스템에서 정수의 인기를 반영한다. 12345 또는 8888과 같은 일부 숫자들은 기억하기 쉽기 때문에, 인기가 높게 나온다. 53)

53) Golan Levin and Collaborators, "The Secret Lives of Numbers", 2024. <https://www.flong.com/archive/projects/slon/index.html> (2023.09.01.접속)



[참고도판 10] 골란 레빈, 조나단 페인버그(Jonathan Feinberg), 셸리 위네쿠프(Shelly Wynecoop), 마틴 와텐버그(Martin Wattenberg), <시크릿 라이브즈 오브 넘버스>, 2002, 가변설치.



[참고도판 11] 골란 레빈, 조나단 페인버그(Jonathan Feinberg), 셸리 위네쿠프(Shelly Wynecoop), 마틴 와텐버그(Martin Wattenberg), <시크릿 라이브즈 오브 넘버스>, 2002, 가변설치.

작가의 연구를 통해 오늘날 인간과 숫자의 관계를 살펴보면 숫자는 우리 자신과 주변의 세계를 측정하고, 창조하며 예측하는 고도로 발달한 도구가

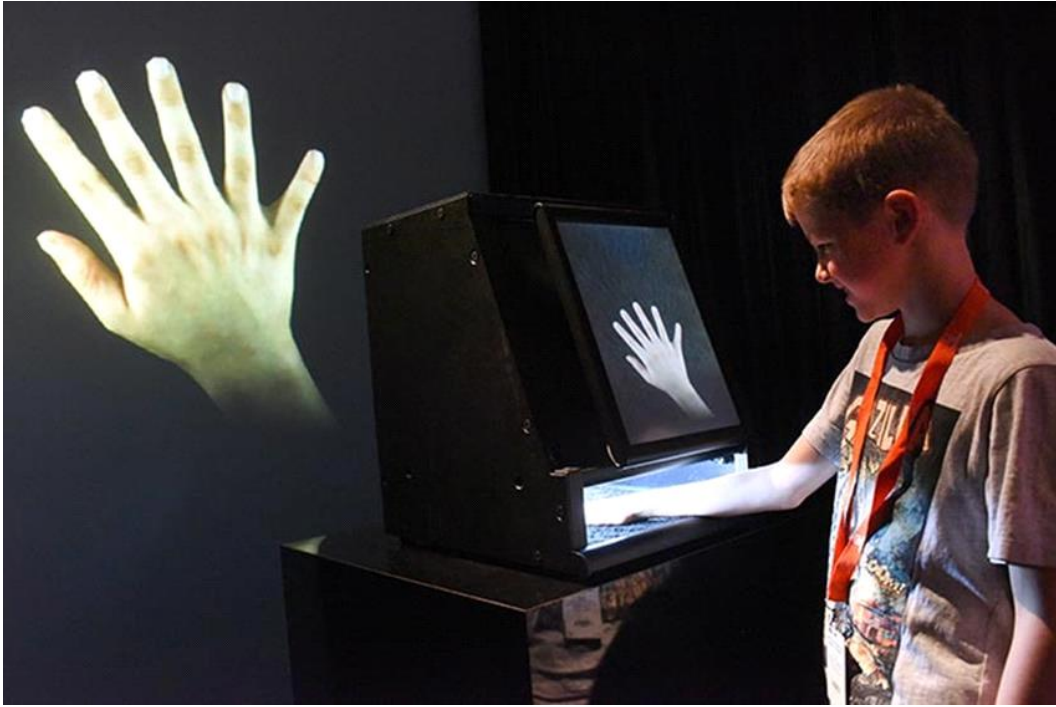
자 사용자임을 알 수 있다. 그러나 공존하는 동반자처럼 우리가 믿고자 하는 도구는 독립적인 존재라 객관적이며, 실제로 우리의 생각, 흥미, 능력 등을 복잡하게 반영하고 있다. 이러한 공존 관계가 실제로 디지털 시스템이 패턴화된 방식으로 나타낸다는 흥미로운 결과를 도출할 수 있다. 우리는 자신의 데이터 세트가 집단 의식이 담긴 디지털 스냅샷이라고 여긴다.



[참고도판 12] 골란 레빈, 크리스 수그루(Chris Sugrue), 카일 맥도날드(Kyle McDonald), <증강된 팔 시리즈>, 2014, 실시간 상호 작용 소프트웨어 시스템, 가변설치.

골란 레빈의 작업은 주로 인간과 기계의 인터페이스와 관객의 참여에 중점을 두고 예술, 과학, 기술 등의 교차점을 탐색한다. 설치 미술, 퍼포먼스 등 다양한 인터랙티브 아트를 통해 전통적인 예술 개념에 도전하고, 독특한 방식으로 관객의 이목을 집중시킨다. <증강된 팔 시리즈 (Augmented Hand Series)>[참고도판 12-13]는 방문자의 손을 통해 재미있고 몽환적이며 불가사의한 변화를 보여주는 실시간 인터랙티브 소프트웨어 시스템이다. 관객이 손을 넣을 수 있는 상자와 ‘새롭게 상상’한 손을 구현해주는 스크린으로 구성되어 있는데, 예를 들어 손가락이 하나 더 생기거나 스스로 이동하는 등의 모습을 보여준다. 중요한 것은 해당 프로젝트에서의 전환이 손 자체의 논리적 공간, 즉 작품이 ‘손의 감각’을 시각화하여 손 외관 구조를 변화시킨다는 데에 있다.

이 장치는 관객이 손을 넣을 수 있는 상자와 다양한 동작 및 구조 변환을



[참고도판 13] 골란 레빈, 크리스 수그루(Chris Sugrue), 카일 맥도날드(Kyle McDonald), <증강된 팔 시리즈>, 2014, 실시간 상호 작용 소프트웨어 시스템, 가변설치.

통해 ‘가상의 손’을 보여주는 터치스크린 인터페이스를 포함하고 있다. 이 프로젝트에서 이뤄지는 가상 손의 형태 변환의 핵심은 손 자체의 논리적 공간 안에서 구현된다는 것이다. <증강된 팔 시리즈>의 기능은 마치 놀이공원의 거울처럼 우리 손의 다른 형상을 보여준다. 하지만 작품은 놀이공원의 거울과는 달리 ‘손의 감각’을 시각화하여 손의 심층 구조를 바꿔 시야만 왜곡하였다.

잠재의식을 자극하고 흥미로움을 겸비한 이 장치는 새로운 응용, 개조, 기술 개선의 잠재력에 대해 ‘신체 정보’가 쏟아지는 시대에서 우리는 과연 어떠한 대책과 가상 체형에 적응하게 될까?’하는 의문을 제기한다. 골란 레빈은 추상적 소통과 상호 작용의 교차점을 탐구하였다. 그는 엉뚱하고 자극적이면서 숭고한 평등 조치를 다양한 미디어에 혼합하고, 창

의적 변형을 디지털 기술에 적용하였다. 이로써 기계와의 관계를 부각하고, 인간 행동의 어휘를 확장하여 관객이 자신의 창의력을 발휘할 수 있는 잠재력을 지닌 배우임을 일깨워 주었다.⁵⁴⁾

본인과 골란 레빈의 예술 작업을 비교해 보면 작품의 규모나 참여한 팀과 관계없이 그의 작품이 주로 프로젝트 시스템을 기반으로 하는 편인 데다, 크로스오버 협업 방식으로 창작 작업을 완성한다는 것을 알 수 있다. 그의 작품은 데이터 자료 수집과 전시장에서 관객과의 상호 작용에서 비롯된 상호작용성에 초점을 두고, 미디어의 상호 작용을 통해 만족스러운 예술 경험을 선사한다. 본인과 그의 차이점이라고 한다면, 예술을 통해 디지털 기술이 가져올 가능성을 드러내지 않으며, 예술 작품을 완성하는 데 꼭 대규모의 창작팀이 필요하지 않다는 것이다. 본인의 작업에서는 주로 간단한 기술적 수단과 매체를 사용하여 심층적인 예술 문제를 반영한다. 이 또한 과학기술을 활용한 창작 과정에서 자신을 어떠한 포지션으로 설정한 것인가 하는 예술가의 사명이다.

2) 디지털 기술을 통한 환경 문제에 대한 의식 함양: 티스 비어스 테커

티스 비어스 테커⁵⁵⁾는 현재 세계에서 가장 시급한 환경 문제를 주제로 한 인터랙티브 설치작품을 창작하였다. 또한 과학 연구와 신기술의 완벽한 결합을 통해 데이터, 동작, 디지털 시각화, 시뮬레이션 요소, 가상 세계 및 실제 세계의 흐름 등을 융합하여 생태 또는 예술에 미치는 영향을 분류하였다.

54) Golan Levin, Augmented Hand Series, 2015, <https://www.flong.com/archive/projects/augmented-hand-series/index.html> (2023.10.01.접속)

55) 1981년 네덜란드에서 태어나 델프트 공과대학에서 산업 디자인을 전공한 티스 비어스 테커는 이후에 현대 미술가이자 디자이너가 되어 예술과 기술 그리고 환경 문제의 교차점을 탐색하기 위해 혁신적인 인터랙티브 설치작품을 선보이며 이름을 알리게 되었다.

연구에 따르면 담배꽂초 하나가 매일 500리터의 물을 오염시킨다고 한다. 담배꽂초는 바닷물 1리터당 작은 해양 생물의 절반에 달하는 생명을 위협하고, 담배꽂초 하나로 1분당 3.4ml의 물을 오염시킬 수 있다. 따라서 담배꽂초는 토양, 수질, 해양 오염 중 저평가된 가장 큰 오염원이다. 환경 작가 티스 비어스테커는 설치작품 <오염의 끝 (Pollutive Ends)>[참고도판 14-15]에서 담배꽂초가 놀라운 방식으로 환경과 물에 미치는 영향을 나타내었다.

티스 비어스테커가 제작한 인터랙티브 아트 설치작품인 <오염의 끝>은 담배꽂초를 폐기물로 버릴 때 자연계에 미칠 수 있는 잠재적 영향을 강조한다. 작품은 복잡한 배관 시스템을 통해 실제로 물을 오염시키는 작은 원소들을 관객의 눈앞으로 이동시켜 심각성을 나타낸다. 이러한 데이터는 모두 알고리즘의 펌핑 시스템을 기반으로 박물관 관객 수와 흡연 가능성 그리고 이들이 생성하는 오염량을 계산한다. 관객이 작품에 접근하면 물의 흐름이 느려지는데, 이는 인간이 환경 보호에 관심을 기울이기 시작하면 오염의 속도를 늦출 수 있음을 의미한다. 해당 작품은 관객들 주위로 오염이 가득한 세상을 만들어 관객이 이동함에 따라 쓰레기가 자연에 미치는 잠재적 피해를 여실히 느낄 수 있도록 한다. 그 밖에 인간이 오염에 대처하기 위한 대책을 세우도록 장려한다.

티스 비어스테커는 예술 작품으로 생태를 더욱 잘 표현하기 위해 식물생리학자 스테파노 만쿠소(Stefano Mancuso)와 협업하여 데이터 생성을 통한 조각 작품 <연속체(Econtinuum)>[참고도판 16]를 제작하였다.

이 조각의 외관은 재생 플라스틱으로 만들어졌고, 대형 3D 프린터를 사용하여 제작되었다. 나무와 나무 사이의 통신은 기본적인 생태 인공지능에 의해 제어된다. 이 생태 인공지능은 실시간으로 통신을 생성하고, 식물 통신 분야에서 수년간 연구된 과학적 매개변수를 바탕으로 한다. 제작자가 말하는 작품의 묘미는 나무 간 통신의 변화에 있다. 시간의 흐름에 따라 작품과

인공지능을 통해 작동하는 소리와 모습은 우리가 예측할 수 없는 방식으로 변화한다.



[참고도판 14] 티스 비어스테커, <오염의 끝>, 2019, 플라스틱관, 담배 기름, 센서.



[참고도판 15] 티스 비어스테커, <오염의 끝>, 2019, 플라스틱관, 담배 기름, 센서.



[참고도판 16] 티스 비어스테커, 스테파노 만쿠소, <연속체>, 2020, 재생 플라스틱 (The New Raw), 가변 설치.

작품은 센서를 이용하여 박물관 속 나무뿌리의 행동을 따라 하고, 나무 통신의 과학 데이터를 통해 나무의 전기·화학적 진동을 모방하여 관객을 초대해 소통한다. 뿌리 네트워크는 마치 우리 발아래에 있는 숲속의 땅에서 소통하듯 대화를 생성하기 위해 데이터를 사용하고, 관객을 초대하여 대화에 참여시킨다. 소통과 관련된 구체적인 내용을 보면 두 그루의 나무는 실내의 생물학적 특성과 공기 성분 변화에 대해 소통하고 전자 경고 신호를 전송하며, 서로의 균형을 유지하기 위해 영양소를 공유한다.또 재미있는 것은 작품 속에서 거대하고 투명한 뿌리 네트워크는 실내의 공기질, 습도, 이산화탄소 농도, 휘발성 유기 화합물 등을 측정할 수 있다.

공생 시스템 속에서 나무는 함께 작업하고, 한 나무에서 다른 나무로 이동하기도 한다. 이러한 작업을 통해 두 나무가 서로에게 경고하고, 상호 학습하며 영양분을 공유한다. 작품은 자연계 속 공생 관계의 힘을 표현하고, 숲의 생태계에서 배운 가장 큰 교훈인 ‘우리가 뭉치면 더 강해질 수 있다’라

는 것을 보여준다. 거대하고 투명한 두 개의 뿌리 구조의 기본적인 생태 인공지능은 실내의 센서를 사용하여 숲 지면 아래에서 일어나는 지능적인 공생 관계를 모방한다. 작품 속의 센서는 관객의 행동을 나무와 나무 사이의 전자적·화학적 대화로 흡수하여 관객이 작품을 통해 교훈을 얻도록 한다. 즉, 관객들에게 미래에 자연과 공생하는 연속체(Econtinuum)의 아름다움을 알리는 데 목적을 두고 있다.⁵⁶⁾

또 다른 티스 비어스테커의 프로젝트로는 바로 대기 오염 수준에 실시간으로 반응하는 작품인 <캐치 미 이프 유 캔(Catch Me If You Can)>이 있다. 사람들에게 오염이 우리 지구에 미치는 영향과 환경 보호를 위한 조치의 시급성을 상기시킨다. 그리고 그의 유명한 프로젝트 중 또 다른 하나는 <우리가 파괴한 자연 기념하기>로, 시든 꽃 500송이로 이루어진 네트워크가 포함된 인터랙티브 설치작품이다. 모든 꽃은 센서에 연결되어 있으며, 관객이 다가오면 생기를 되찾는 모습을 보임으로써 인간이 환경에 관한 관심을 보일 때 재생과 활력을 되찾을 수 있다는 가능성을 나타낸다.

결론적으로 티스 비어스테커의 작업은 주로 시급한 생태학적 문제를 해결하고, 환경 악화와 인간 활동이 자연에 미치는 영향에 대한 사람들의 이해를 증진한다. 그는 기술, 데이터 시각화 및 감각 기관의 체험을 결합하여 관객을 매료시키고 자연 세계와의 관계를 되돌아보게 한다. 또한 그의 작품들은 인간과 자연, 인간과 과학기술, 과학기술과 자연 간의 상호 작용을 나타내고, 포스트 휴먼 사회 속 다양하고 복잡한 요소 간의 조화로운 관계를 탐구한다.

3. 다원화 미디어 아트

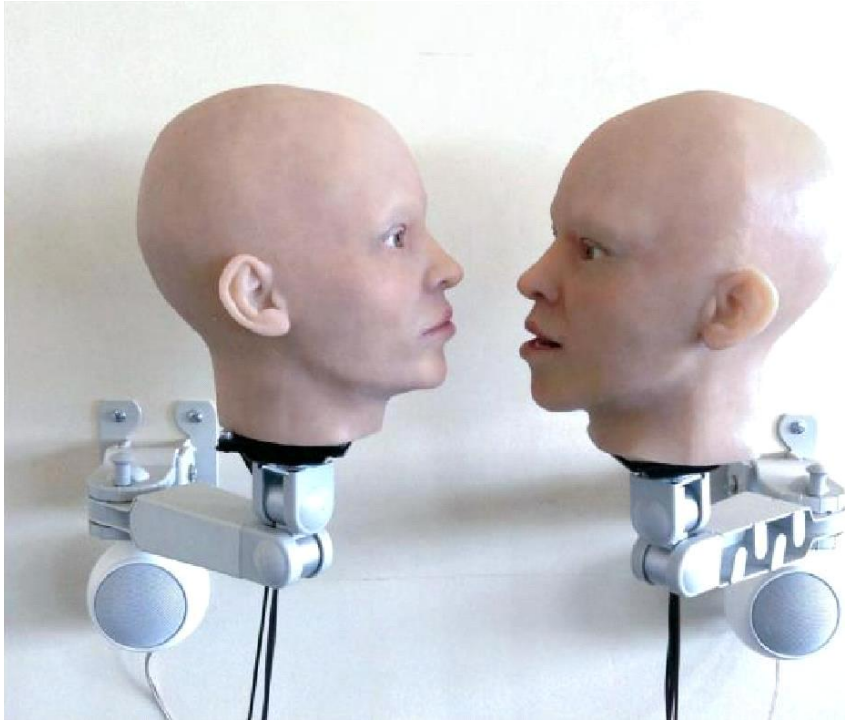
56) Woven Studio, "ECONTINUUM:Tree roots inviting us back into the ecosystem", 2020.11. <https://thijsbiersteker.com/econtinuum> (2023.9.16.접속)

1세기에 접어들면서 인공지능, 생명공학 등 분야들은 눈부신 발전을 이루었다. 특히 최근 들어 생명공학 기술에서 인공 세포 프린팅이 가능해지면서 인간의 장기를 재생할 수 있게 되었고, 뇌-기계 인터페이스 기술의 발달로 장애인은 다시 정상적인 생활을 할 수 있다는 희망을 품게 되었다. 인공지능의 경우 2023년 초에 출시한 챗GPT의 획기적인 발전을 통해 방사전 산업에 적용되는 인공지능의 범위가 확대되자, 준비가 전혀 되어있지 않던 현재의 인류는 큰 공포를 느끼게 되었고, 이에 따라 한동안 논란이 끊이지 않았다. 그리고 가상 세계 구축 방면에서도 큰 돌파구가 생겨 2022년에는 ‘메타버스(Metaverse)’가 큰 화제를 모았다. 많은 작가들이 디지털 아트 작품 창작에 투자하였고, 블록체인과 같은 암호화 기술 보장 메커니즘을 통해 작품을 판매하게 되자, NFT 미술 시장이 부상하게 되었다. 작가들은 기술의 빠른 세대교체로 인해 새로운 기술과 미디어를 접할 때면 과학기술을 활용하여 예술을 창작하는 것에서 그치지 않고, 과학기술을 통해 미래 인류의 딜레마와 다양한 가능성을 생각해 보게 되었다. 본인은 인공지능을 사용하여 예술을 창작하는 켄 페인골드(Ken Feingold)와 생명공학과 기계장치를 이용하여 신체와 기계의 융합을 탐구하는 유명 작가 스텔락을 통해 두 신기술 분야에서 어떻게 예술적 관념을 표현할 수 있는지 분석해 보려 한다.

1) 시(詩)적 소통: 켄 파인골드

켄 페인골드는 현재 뉴욕에 거주하고 있는 미국의 현대 작가이다. 뉴미디어 아트의 선구자 중 한 명으로 손꼽히며, 특히 인공지능과 상호 작용을 적용한 예술로 유명하다. 그는 1974년부터 영화, 비디오, 회화, 조각, 사진, 설치 미술 등 분야에서 자기 작품을 선보여 왔다.

그는 문학, 철학, 문화인류학 등에 큰 관심을 보였으며, 이러한 관심사는



[참고도판 17] 켄 파인골드, <지옥>, 2013. 실리콘, 유리 섬유, 강철, 소프트웨어, 전자 제품, 컴퓨터, 알고리즘 디지털 오디오.

그의 예술 작품에 큰 영향을 미쳤다. 그의 예술은 종종 현실과 재현 간의 관계에 초점을 맞추고 텍스트, 이미지 및 언어 간의 관계를 다루기 위해 익숙한 멀티미디어를 사용하여 분석한다. 또한 작품을 통해 주로 미래의 인류와 인공지능의 관계와 같이 깊은, 또한 작품을 통해 주로 미래의 인류와 인공지능의 관계와 같이 깊은 주제를 표현한다.

2014년에 진행한 에드워드 샹켄(Edward Shanken)과의 인터뷰에서 켄 페인골드는 자신의 예술 작업에 대해 다음과 같이 설명하였다.

개인적으로 이진 연결에 대한 갈망과 그에 따라 나타나는, 그런 바다와 같은 느낌을 선사합니다. 저의 작품들은 인간의 현재 상황과 상관없이 언어를 통해 그것의 창조 가능성을 탐구합니다. 그래서 작품 속 인물들, 특히 <지옥(Hell)> [참고도판 17] 속 인물들은 시시각각 좌절하는 모

습을 보여주죠. 중요한 건 그게 일종의 경험을 참고해 만들어진 모습이라는 겁니다. 작품은 관객들에게 어떠한 생각을 불러일으키지만, 작품 속 인물들은 아무런 느낌도, 그 어떤 것도 진심으로 생각하지 않아요. 관객들이 항상 이 점을 이해하는 것은 아닙니다. 이러한 상황은 극적이고, 대부분이 즉흥적이지만, 결국 대화를 중심으로 진행되니까요. 디지털 기술은 그들을 ‘마치’ 배우인 것처럼 연출해 주는데, ‘마치’는 이 작품의 많은 곳에서 작동하고 있습니다. 그들은 연결을 시도하지만, 실제로 아무런 영향을 주지 못하고 그저 그들의 능력에 관해서만 이야기할 뿐이에요. 그들은 타인과 관계를 맺고 싶다는 자신의 소망을 역설할 수 있는 무언가를 찾으려고 하지만, 그 무언가는 항상 파괴되고, 좌절을 겪게 됩니다. 결국 그 무언가는 영원히 그들이 안정된 상태에서 애정 어린 대화를 나눌 수 있는 단계에 도달하지 못할 것입니다.⁵⁷⁾

켄 페인골드가 주도한 기계와 기계 간의 대화는 연극처럼 보이지만, 지능적으로 생성된 대화의 언어는 논리적으로 다소 어긋나는 감이 있음에도, 인간의 현대 시와 흡사하며 곱씹을수록 여운이 남는다. 다음은 가장 대표적인 작품인 <지옥>의 로봇들이 한 대화 내용이다.

그녀: 당신은 고집이 셉니다.

그: 사랑합니다.

그녀: 때때로 당신은 매우 감정적입니다.

그: 사랑합니다.

그녀: 그럴 리 없어요.

그: 사랑합니다.

그녀: 저는 가끔 당신과 토론하고 싶다고 생각합니다.

그: 날 사랑하는 게 화가 납니까?

57) Ken Feingold, by Edward Shanken, “Love is a Good Place to Start”, an Interview with Ken Feingold, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=weP3JKC-IRI> (2023.9.26. 접속)

그녀: 의심스럽습니까?
 그: 어떻게 생각합니까?
 그녀: 사랑은 화가 납니다.
 그: 때로는 당신을 조작하고 싶습니다.
 그녀: 좋습니다.
 그: 당신은 때로 예리합니다.
 그녀: 당신은 어때요?
 그: 저는 영원히 이렇게 짜증 내지 않을 것입니다.
 그녀: 어떻게 그래요? 영원히?
 그: 누가 알겠어요?
 그녀: 가끔 저는 당신을 방해하고 싶은 것 같습니다.
 그: 사랑합니다.
 그녀: 그럴 리 없어요.⁵⁸⁾

끊임없이 변화하는 가상 세계에서 각각의 대화는 즉흥시처럼 미리 녹음된 것이 아닌, 관객 개개인에 따라 생성되어 매번 새로운 대화의 매력을 보여 준다. 이러한 디지털화된 인물 간의 소통은 짜인 각본대로 철저히 반복하는 것도, 중구난방으로 이뤄진 무작위적인 잔소리도 아니다. 이는 각각의 독특한 ‘개성’, 풍부한 어휘, 색다른 연상, 심취, 및 저마다의 개성적 특징을 담고 있는 섬세한 시구에 더 가깝다. 작품 속 인물들은 마치 영화 속 캐릭터처럼 가공의 무대에서 각자의 대본을 여러 차례 연기하지만, 연기를 선보일 때마다 시 속에서 그려지는 장면처럼 미세한 변화를 주어 익숙함과 새로움을 동시에 만끽할 수 있다.

켄 페인골드는 이러한 생성 논리와 방식을 사용하여 더 극적인 장면을 탐구한 것 외에도 비교적 현실적인 주제에 대한 작업도 수행하였다. 예를 들

58) Ken Feingold, documentation clip of "Hell", 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=weP3JKC-IRI> (2023.9.26.접속)

어 <박스 오브 맨 (Box Of Men)>[참고도판 18]은 대형 평면 스크린이나 프로젝터를 사용하여 전시한 작품으로, 포스트 휴먼 세계와 관련된 미지의 가능성에 대한 경계를 나타낸다. 대화는 컴퓨터 프로그램이 실시간으로 생



[참고도판 18] 켄 파인골드, <박스 오브 맨>, 2007, 알고리즘 영화, 프로젝션 또는 화면, 가변설치.

성하는 합성 음성으로 각 인형에게 ‘역할’을 분담함으로써 이루어지고, 그들의 대화는 한없이 계속해서 이어진다. 이야기는 ‘미지’의 범죄를 중심으로 전개된다. 인형은 배심원 역할을 하고, 피고는 익명 처리된다. 이 작품은 타인의 유무죄를 결정하는 사람들이 끔찍한 독단을 저지르거나 무작위 방식으로 행동할 수 있다는 관점을 분석한 후 인공지능이 사법 시스템에 적용될 수 있다는 참혹한 가능성에 대해 경고한다.⁵⁹⁾

켄 페인골드는 최초의 인터랙티브 아트 및 알고리즘 영화의 제작자 중 한 명으로 손꼽힌다. 그의 작품 속에 나타나는 이미지와 소리는 인물이 보내는 감정적 신호이자 증상이다. 작품 속 인물들이 하는 대화는 각본에 쓰인 대

59) Feingold, short_catalog, 2007. http://www.kenfeingold.com/docs/Feingold_short_catalog.pdf (2013.9.15.접속)

로 내용을 읽는 것도 아니거니와 무작위로 진행되는 것 또한 아니다. 해당 소프트웨어는 오히려 인물들에게 각자의 ‘개성’과 단어, 연상 습관, 심취 등 서로 다른 특징을 부여하여 경이롭고 기괴한 데다 웃기기까지 한 대화를 진행하도록 한다. 그들은 인간과 새로운 인공 생명체 간의 관계에 대한 우리의 해석에 도전장을 내민 격이다.

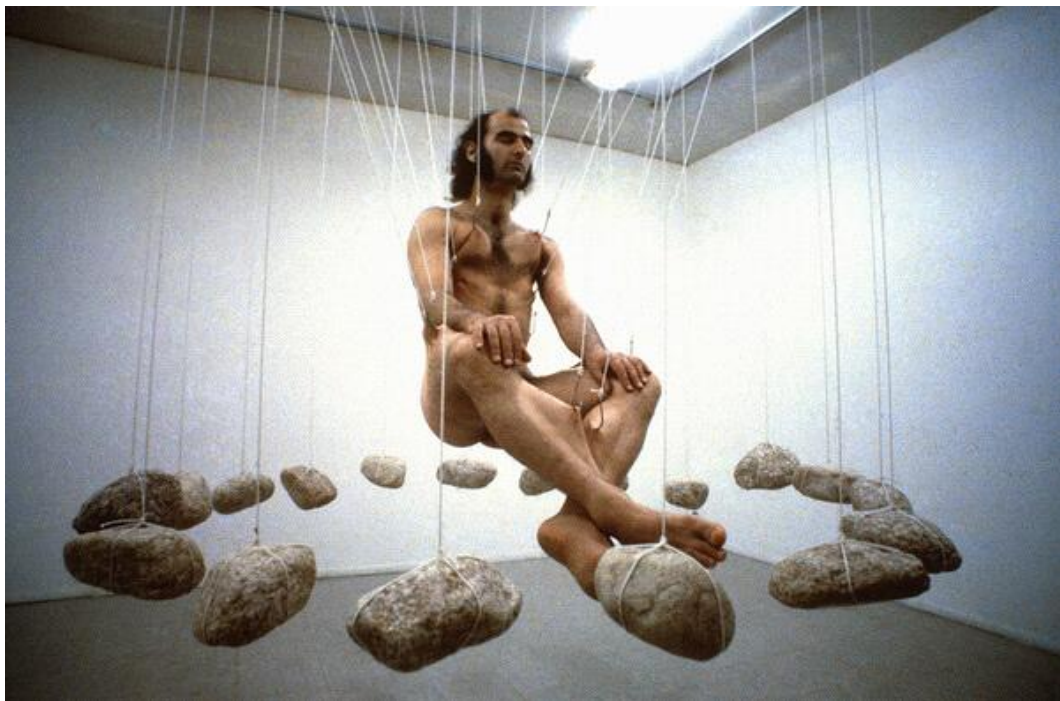
본인 또한 켄 페인골드만큼이나 포스트 휴먼 세계에 대한 불안감을 가지고 있어 작품을 통해 포스트 휴먼 세계에 대해 논하는 경우가 적지 않다. 그러나 본인은 제기한 문제 자체를 탐구하기보다는 문제 해결을 위한 대책과 방법을 모색하는 데 중점을 두고자 한다. 작품의 표면적인 형식 측면에서 인물의 초상을 빌려 상상한 로봇의 모습을 나타내는 것이 아니라 로봇 자신만의 이미지가 있어야 한다고 생각한다. 조각가가 만든 로봇의 형상은 풍부한 상상력을 담고 있어야 하며, 기계의 역할마다 다른 모습을 해야 ‘인간’에 대한 기존의 인식을 타파할 수 있다. 오늘날 비행체나 장난감 자동차 형태를 한 군사용 로봇이나 가정용 청소 로봇 등처럼 외관적으로 그 기능을 나타낼 수 있어야 한다. 그러나 켄 페인골드의 초상작품은 관객들의 몰입감을 배가시켜 생성된 언어의 매력을 오롯이 느끼도록 창작되었다.

2) 신체와 기계의 조화: 스틸락

호주의 공연 작가 스틸락의 작품은 극단적 노선을 지향하는 것으로 잘 알려져 있다. 예컨대 자발적으로 수술을 받거나 로봇 팔로 된 ‘제3의 팔’을 부착하는 것에서부터 자기 신체를 갈고리에 끼워 띄우거나 의수·의족을 부착하는 등 그의 작품들 대다수는 ‘시대에 뒤떨어진 인간’이라는 이념의 표현을 중심으로 전개된다. 작품은 주로 첨단기술과 소품을 사용하며, 표현하고자 하는 핵심은 바로 인간 능력의 확장이다. 또한 작품에서 과학기술을 적용하여 그가 짐작하는 포스트 휴먼의 모습도 구현한다. [참고도판 19]

그는 2013년에 열린 강연에서 인간의 신체와 기술에 대한 자신의 인식을 다음과 같이 요약하였다.

순환하는 몸, 프랙털 몸, 환영의 몸속 장기 기관이 적출되고 교체되는 시대에서는 원격으로 신체 각 부분의 상호작용성을 창출하는 반복 패턴이 생성되고, 촉각 기술은 가상 신체의 강력한 물리적 존재를 만들어 냅니다. 신체가 해킹되고 유전자 지도가 만들어지며 인공 신체 기관이 증대하고 실험실에서는 ‘키메라’ 같은 존재가 탄생합니다. 종, 성별, 인간을 뛰어넘는 개체수가 끊임없이 증가하게 됩니다.⁶⁰⁾



[참고도판 19] 스텔락, <앉아서 흔들리는 것-락 서스펜션 이벤트>, 1980, 타무라 갤러리, 도쿄, 가변설치.

스텔락의 특별한 퍼포먼스는 주로 로봇 기술 또는 자신의 신체 그리고 개발된 현대 기술의 결합을 통해 구성된다. 각기 다른 퍼포먼스에서 그는 자신의 신체를 갈고리에 걸어 매단 채 로봇 장치와 결합하는 퍼포먼스를 선보

60) Marquard Smith, “Stelarc: The Monograph”, *MIT Press*, 2007, pp. 215-242.



[참고도판 20] 스텔락, <팔 위의 귀>, 2008, 바이오프린팅 및 이식, 저자세포.

었다. 예를 들면 퍼포먼스에서는 인터넷에 연결된 근육 자극 시스템을 통해 원격으로 제어되는 자기의 몸을 보여주었다.

그의 대표적인 작품은 2007년 수술을 통해 세포 배양한 귀를 왼팔에 이식하여 탄생한 <팔 위의 귀 (Ear On Arm)>[참고도판 20]이다. 이 작품의 원래 취지에 대해 스텔락은 다음과 같이 말하였다.

전 항상 저의 피부를 사용해서 신체 구조를 영구적으로 개조하기 위해 유연한 인공 신체 기관을 설계하는 데 관심이 있었어요. 신체에 생긴 변화가 의식의 조절을 의미하는 것일지도 모르죠. 제가 설계한 또 다른 해부학적 구조로 정보도 원격 처리할 수 있습니다. 물론 중요한 것은 신체의 정체성이 아니라 연결성이며, 위치나 이동성이 아니라 인터페이스라는 겁니다. 이러한 프로그램과 퍼포먼스에 등장하는 의수·의족은 결핍의 징후가 아니라 과잉의 증상으로 여겨져요. 규모와 물질에 관계없이 기술의 보급과 소형화로 생물의 호환성이 다소 증가하면서 이제는 유기체의 성분이 되었어요. 이러한 의수·의족 부품과 임플란트는 외상이나 절단된 신체 부위를 대체할 수 없어요. 이들은 신체 구조를 강화해 주는 인공 신체 기관이자 기능이 확대된 신체 운영 시스템이자 신체의 일부예요. 공간적으로는 분리되어 있지만, 전자적으로는 연결되어 있으니까요.⁶¹⁾

61) Marquard Smith. "Stelarc: The Monograph", *MIT Press*, 2005. p. 86.

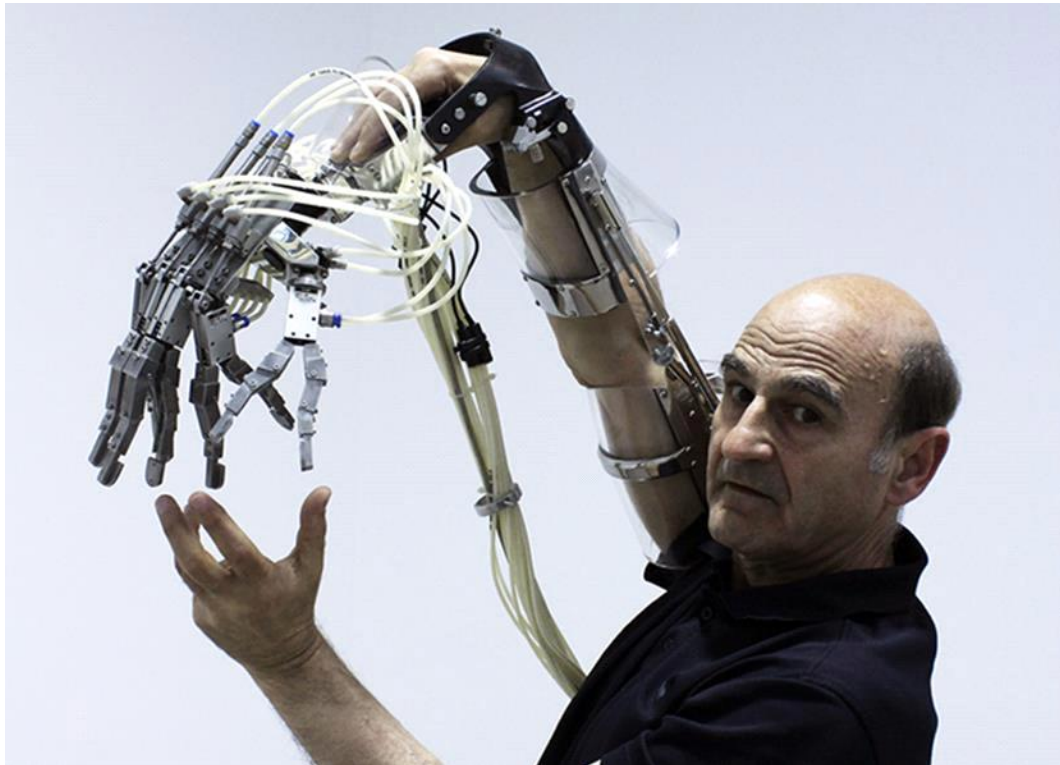
팔에 귀를 이식한 후 이어진 다음 단계는 바로 소형 마이크를 귀 안에 설치하는 것이었다. 수술이 끝났을 때 진행한 마이크 테스트는 성공적이었다. 그의 마지막 단계는 마이크를 다시 삽입하여 무선 인터넷에 연결된 귀로 다른 곳에 있는 사람들의 소리를 들을 수 있는 원격 청취 장치로 만드는 것이었다. 예를 들어 베네치아에 있는 사람이 멜버른에 있는 내 목소리를 들을 수 있도록 하는 것이다. 그러나 몇 주 후 이식한 마이크로 인해 감염이 악화하자, 결국 마이크는 제거되었다. 해당 프로젝트는 지금까지 신체 구조의 복제 및 재배치를 다루고 있으며, 기능을 대체하기 위해 다시 연결을 시도하고 있다. 이는 우리의 진화론적 구조를 해체하고 초소형 전자 장치를 신체에 결합하려는 열망을 드러낸다. 우리는 더욱 원활히 작동하고 세계와 상호 작용하기 위해 내부 기관을 유연하게 변화시켜 왔다. 이제는 신체 기관이 기술과 미디어 분야에서 더 나은 역할을 할 수 있도록 외부 기관을 추가로 설계할 수 있게 되었다. 스텔락은 “신체는 더 친밀한 방식으로 네트워크를 활성화해야 한다”라고 주장하며, <팔 위의 귀> 프로젝트를 통해 기존 장기 구조를 대체하는 것에 대해 제안하였다. 신체에 사용되는 새로운 기관은 다른 곳에서도 사용할 수 있도록 접근과 이동이 가능하다.⁶²⁾

스텔락의 또 다른 대표작이자 기술적 도전으로 꼽히는 작품에는 손목과 손가락을 돌리고 구부릴 수 있는 자유 로봇 조작기가 포함되어 있다. 이 작품에서는 손가락을 하나하나 다 펼칠 수 있고, 그러질 수도 있다. 또한 손가락을 한 방향으로 구부릴 수 있고, 엄지손가락을 돌려 오른손으로 바꿀 수 있을 뿐만 아니라 손가락을 다른 방향으로도 완전히 구부리고, 엄지손가락을 뒤로 구부려 왼손으로 이동하게 할 수도 있다. 그리고 손 양쪽에서 일반적인 형상을 한 사람의 손과 양 관절을 잡을 수도 있다.

62) Clara Rodríguez Fernández, "Stelarc - Making Art out of the Human Body", 2018.11.06. <https://www.labiotech.eu/trends-news/stelarc-ear-art-human-body/> (2023.11.06. 접속)

의수나 의족은 단순한 대체품이 아니라 신체 기능을 업그레이드해 주는 존재이다. 브루넬 대학교의 작가가 개발한 ‘Ambidextrous Arm’은 현재 진행 중인 연구 플랫폼 중 하나이다. 작가는 손가락을 스위치 장치에 대고 손가락, 엄지손가락, 손목 동작의 자유 코딩 순서를 선택할 수 있다. 이를 통해 언젠가 일상생활에서나 업무 중에 왼손 두 개만으로도 할 일을 충분히 잘 해낼 수 있는 날이 올 수 있을지도 모른다. 웹캠을 설치할 경우 <확장된 팔(Extended Arm)>[참고도판 21]과 같이 손안의 눈이 이동할 수 있는 다방향 비전 시스템으로 변화한다.

스텔락이 행위예술에 몰두하고 자기 몸을 이용하여 예술적 표현을 하는 데에는 인간의 ‘신체’에 대해 품어온 의문과 ‘인간은 진부하다’라는 굳은 신념, 더 나아가 극단적 개성을 내세워 자기 육체를 바치면서까지 구현하고



[참고도판 21] 스텔락, 사진작가 딘 윈터, <확장된 팔>, 2000, 팔 연장-멜버른, 함부르크.

추구하고자 했던 ‘이상적인 인류’가 있었기 때문이다.

스텔락의 대담한 예술적 발상을 통해 우리는 생물과 기계에 대한 그의 높은 신뢰도를 쉽게 엿볼 수 있다. 포스트 휴먼-기계와 인간이 공존하는 개념에서 과학자들은 매우 제한적으로 자기 생각을 표출하지만, 예술가들만 이에 대해 자신만의 이해를 표현하고 실천적 반성을 수행한다. 그리고 스텔락의 예술적 실천은 포스트 휴머니즘 사상을 여실히 반영하고 있다.

종합해 보면 선행 작가들의 분석을 통해 과학기술을 대하는 작가들은 자신만의 관심사와 창작 방법을 가지고 있으며, 당시의 첨단기술을 활용하여 관심 있는 분야에 관해 예술적 탐구를 진행하였다는 사실을 도출할 수 있다. 그리고 이러한 작가들이 주목하는 주제들 속에는 인간의 미래에 대한 각자의 독특한 판단과 입장이 담겨있음을 알 수 있다. 가장 중요한 점은 관심사와 예술의 형태가 모두 상이하였음에도 인문 세계에 관심을 보인 선행 작가들이 새로운 기술 매체를 활용해 실천한 예술 창작이 예술 언어의 탐구이자, 인간의 운명과 자연 세계에 관한 관심으로 가득하다는 공통점을 가지고 있다는 것이다. 이는 본인의 예술 연구에 귀중한 경험 사례로 작용하였다. 현대 디지털 기술이 예술 분야에 널리 사용되고 있는 오늘날, 본인은 익숙한 분야와 창작 방법에 따라 휴머니즘과 포스트 휴머니즘에 관한 관심을 표현하고자 한다.

IV. 본인 작품 분석

예술 창작은 우리의 삶과 깨달음에서 비롯된다. 따라서 이 장에서는 1980년대 중국의 개혁·개방 초기에 태어난 본인이 성장하면서 목격했던 중국의 변화에 관해 먼저 이야기하고자 한다. 점차 세계 경제에 편입하게 된 중국은 과거의 낙후된 사회와 물질적 결핍에서 벗어나 오늘날의 번영을 이룩하였다. 활발한 교류와 함께 외국의 기술과 미디어가 우리의 일상에 침투하게 되자, 본인도 과거 아날로그 시대의 삶을 살게 되었다. 그리고 대학 생활을 하면서 디지털 미디어 또한 접하게 된 본인은 아날로그와 디지털 미디어의 사용을 통해 스스로 깨달음을 얻었다. 아날로그와 디지털 미디어를 모두 사용해 본 본인의 생각과 인식을 바탕으로 현대 과학기술 발전의 장단점을 분석하고, 과학기술이 미래 인류의 발전에 미치는 영향을 중점적으로 다루고자 한다.

본인의 예술 분야는 ‘탈물질화’, ‘가상현실에 기초한 미디어 아트’, ‘동적 미디어 아트’, ‘인공지능 아트’ 등 기술 매체를 통해 이루어진 조각 언어의 변화에 관해 서술할 것이다. 조각의 변화를 통해 포스트 휴머니즘 사상에 따른 미래 인류의 존재 방식, 물질세계의 진실성 등의 문제를 탐구하여 인간과 과학기술 그리고 자연의 상생과 지속 가능한 발전이라는 시급한 문제를 위해 필요한 조건을 제시할 것이다. 그리고 포스트 휴먼 사회의 화합과 안정이라는 아름다운 꿈을 실현하기 위해 포스트 휴머니즘 사상과 동양의 철학적 사고를 통해 ‘평등’, ‘공생’ 또는 ‘공존’의 개념을 제시하려 한다.

1. ‘디지털’과 ‘아날로그’의 경계

1) 디지털과 아날로그 사이의 경계적 시각

본인은 1983년에 중국 광둥성에서도 전통 사상의 영향을 많이 받은 객가(客家)⁶³⁾ 지역에서 태어났다. 사람들이 생각하는 객가인의 이미지로는 ‘객가인들은 독서를 좋아한다’, ‘근면 성실하다’, ‘천하를 제집처럼 여긴다’ 등이 있다. 중국 미술계의 최고 권위자인 임풍면(林風眠), 이금발(李金發), 임문정(林文錚) 등은 모두 중국 남방의 객가 지역 출신으로, 유학 갔다가 학업을 마치고 돌아와 조국을 위해 힘썼다. 본인 또한 객가 메이저우(梅州) 출신으로 어릴 때부터 그림을 좋아하여 ‘메이저우 미술의 삼걸(三傑)’⁶⁴⁾로부터 영향과 영감을 받은 바 있다.

중국 사회에서는 1980~1989년생을 틈새 속에서 생존하는 세대, ‘바링허우(80後)’⁶⁵⁾라고 부른다. 이러한 인식은 바링허우가 성장 과정에서 사회의 발전, 미디어의 변화 등과 같은 수많은 변혁을 겪게 되면서 생겨난 것이다. 해당 세대는 중국의 개방 속도에 따라 발전하고 성장하였으며, 과거 낙후된 중국이 오늘날의 국제관례에 부합하는 생활 수준에 도달하기까지의 과정을 직접 목격하였다. 1980년 ‘개혁·개방 정책’을 시행한 이후 경제를 대대적으로 발전시킨 중국은 빈곤에서 점차 벗어나기 시작하였다. 바링허우는 개혁·개방이 이뤄낸 변화를 목도하였고, 중국의 낙후된 모습부터 지금의 경제 번영을 이루기까지의 과정 모두를 지켜보았다. 비약적인 발전을 이룩한 도시와 그러한 도시로 달려가는 농민들이 이룬 노동의 물결을 직접 보기도 하였다.

63) 객가(客家)는 고대 중국 북방 주민들이 자연재해와 전란을 피하고자 당시 중원 지역에서 낙후된 남방 산간 지역으로 이주해 왔다. 오늘날 객가는 하나의 일파로서 고대 중국어 발음과 문화를 유지하고 있다. 객가 지역의 중심은 메이저우, 허위안(河源) 등 지역이며, 객가인들은 홍콩, 대만, 동남아시아 등 전 세계로 이주하였다.

64) ‘메이저우 미술의 삼걸’은 중국 미술 대학 역사에서 ‘삼총사’로 불리는 메이저우 출신의 임금면, 이금발, 임문정 등을 가리키며, 이들은 중국의 예술 교육, 미술 창작 그리고 시가가 혁신적인 발전을 이루는 데 혁혁한 공헌을 하였다. 중국 영남(嶺南)의 산간 지대 출신이었던 그들은 같은 시기에 프랑스로 유학하려 약속이나 한 듯이 중국 문화가 융성한 강남의 장쑤(江蘇)와 저장(浙江) 지역으로 돌아와 함께 중국 미술 아카데미를 설립하고 현대 미술 교육을 제창하면서 20세기 중국 예술 역사의 전설을 쓰게 된다.

65) 바링허우는 중국에서 1980~1989년생을 ‘바링허우’라고 한다.

도시화 과정과 오늘날 달성한 성과에는 환경의 희생, 빈부격차 등의 문제들도 포함되어 있다. 본인도 바링허우로서 사회의 변화에 직면하여 자신만의 생각과 인식을 지니고 있다.



[작품도판 1] 사국발, <초속 6킬로미터每秒6公里>, 2020, 자동차 문, 프로젝션, 장치, 80x30x106cm.

바링허우인 본인은 고향에서 학교로 향하던 길에 예술 창작이 삶과 깨달음에서 비롯되며, 중국의 개혁·개방 정책으로 도시화가 급속히 진행되는 것을 예술로 표현하기 위한 계기를 얻게 되었다. 작품 <초속 6킬로미터>[작품도판 1] 는 자동차 문 하나와 영상으로 구성된 작품으로, 승용차 유리에 프로젝터 필름을 부착하고, 뒤에서 자동차 문으로 영상을 투사해 자동차가 빠르게 질주하는 과정을 영상으로 연출하였다. 이는 현급 도시에서 광저우까지 차로 6시간 동안 500km를 달렸던 경험을 통해 영감을 얻어 창작한 작품이다. 당시 차를 타고 가던 도중, 산길의 풍경 속에서 잠이 들었는데, 깨



[작품도판 2] 사국발, <적자생존(适者生存)>, 2016-2018, 스틸, 28x35x60cm, 26x35x48cm, 16x25x60cm.

어나 눈을 뜨니 고층 빌딩이 즐비한 현대화된 도시가 눈앞에 펼쳐져 있었다. 이와 같은 시각적인 대비는 강한 불쾌감을 주며, 공간이 순간적으로 움직이고 시간이 압축되는 것을 느끼게 한다. 그리고 이러한 경험은 개인의 시간에 대한 의문을 품게 하고, 개인의 시간과 공공의 시간(혹은 집단의 시간) 간의 불균형을 느끼게 한다. 작품 영상을 위해 고향에서 도시까지 6시간 동안 차를 운전하며 가는 이동 과정을 촬영하였다. 이후에 컴퓨터 프로그램을 통해 영상 시간을 압축하고 영상 내용을 편집하여 제작한 약 3분 분량의 영상을 문에 투영하였다.

속한 도시화 과정에 관한 이야기도 담고 있다. 긴 분량의 동영상을 압축한 후 빠른 속도로 재생되는 영상으로 제작함으로써 관객이 시각의 불편함을 느끼도록 하였다. 이는 사물의 급속한 발전에 대한 본인의 우려를 나타내며, 가장 심각한 문제는 빠른 발전이 사회 집단 심리에 가져올 과부하이다.

또 다른 작품인 <적자생존(适者生存)>[작품도판 2]은 대학원을 졸업한 후

사회로 진출하여 생존해야 한다는 압박을 직면하였을 당시 끊임없이 어려움을 극복하는 과정에서 몸소 깨달은 본인의 소회를 담은 것이다. 또한 개혁·개방 후 가장 큰 활력을 잃어버린 바링허우 청년들이 앞으로 수많은 미지의 도전에 직면해 있으며, 막막함 속에서도 ‘적자생존’⁶⁶⁾의 신념을 고수하고 굳건히 사회와 마주하고 있다는 메시지를 던지고 있다.

개혁과 개발로 1985년 무렵까지 많은 서양 문화와 이데올로기가 중국에 밀물처럼 유입되자 ‘85신조운동(85新潮運動)’이라고 불리는 새로운 관념이 문예계에 파란을 일으켰다. 이후 중국 현대 미술에는 새로운 장이 열렸고, 일부 전위 예술가들은 예술을 통해 관념과 태도를 표현하기 시작했다. 85신조는 중국 현대 예술의 기초를 다졌으며, 그 영향은 오늘날까지 이어지고 있다. 그러나 그 과정에서 서양 현대 예술에 대한 중국 예술가들의 ‘엽기’적인 요소가 예술에 대한 ‘이해’보다 더욱 강조되면서 극단적인 표현이 주를 이루게 된 85신조의 예술 작품들은 옥석으로 뒤섞이게 되었다. 게다가 중국과 서양 문화 간에 차이가 존재하는데도 불구하고 오늘날의 중국 예술가들은 서양 현대 예술의 기층문화와 논리조차 완전히 이해하지 못하고 있는 데다, 중국 예술이 국제 예술 분야에서 자체적인 예술 체계를 구축하는 데 있어 목소리 또한 내지 못하고 있다. 사실상 본인은 동서양의 예술 이면에 각자 발전의 뿌리가 되는 전통문화와 철학 정신이 깃들어 있다고 생각한다. 동양 예술에 대한 자신감을 확립하기 위해서는 서양 예술의 개념과 법칙을 이성적으로 바라본 후 자신의 문화와 소양을 활용하여 관점과 느낌을 표현할 줄 알아야 한다.

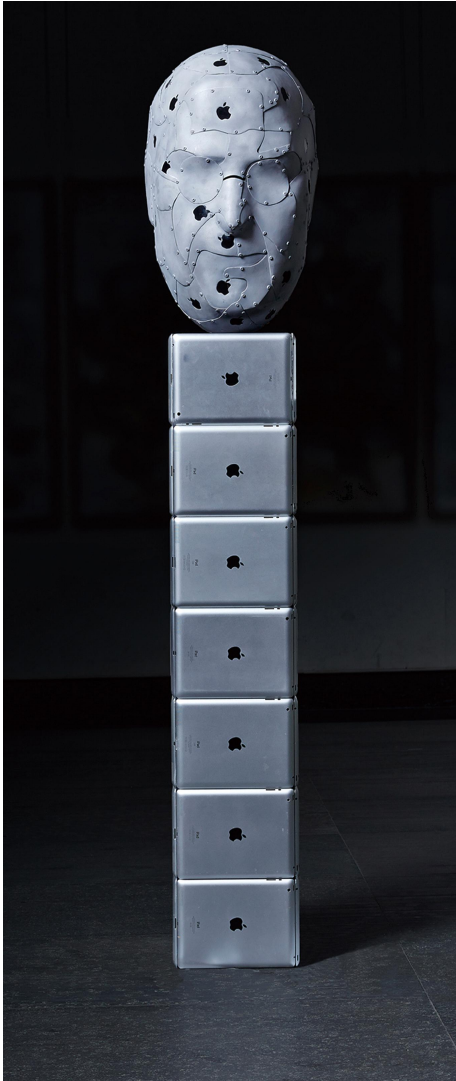
그러나 긍정적인 측면에서 볼 때 중국의 85신조를 통해 중국 최초의 현대 예술가가 탄생하였고, 현대 예술가들이 바링허우 예술가들에게 롤모델로서 영향을 줄 뿐만 아니라 우리가 성찰하도록 이끌었다. 85신조 이후 예술가들

66) 적자생존이란 환경에 적응해야만 생존할 수 있는 것을 말한다.

의 시야가 확장되어 지난 수십 년간 오로지 서유럽과 소련의 고전 예술만 배우던 것에서 벗어나 설치, 행위, 영상 등을 통해 자신의 재능을 마음껏 발휘하였다. 당시 예술가들은 우물 밖 세계를 목격한 개구리처럼 서구의 아방가르드 예술을 미친 듯이 흡수하고 모방하였으며, 대부분 사회 현실에 관한 관심과 정치에 관한 생각을 주요 예술 주제로 삼았다. 하지만 당대의 미술은 서양 예술을 수박 겉핥기식으로 모방한 것이었다. 서양의 전통 철학에 대한 이해와 서양 예술의 기초가 부족했던 터라 당시의 예술은 결국 형식적인 예술에서 그치고 말았다. 그러다 2000년대에 접어들면서 중국 현대 예술가들은 마치 짧게 정리라도 한 듯 과거의 예술을 되돌아보기 시작하였다. 예술 시장이 부상하자, 현대 예술가들의 많은 작품 또한 가격의 오름세를 보이는 등 성과를 거두었다. 세간의 주목을 받게 된 바링허우 예술가들은 비록 사회적으로 스포트라이트를 받을 기회는 없었지만, 사회에서 일어나는 모든 일을 지켜보며 묵묵히 중국 예술 미래의 발전 방향을 고민해 왔다.

개혁·개방과 중국 예술의 발전을 돌이켜 보면 정보화 시대⁶⁷⁾의 도래와 발전이 인간의 삶 곳곳에 영향을 미쳤고, 세계에 대한 인류의 인식이 증진하였으며 지난 100년간 아날로그와 디지털 기술의 발달로 정보화 시대가 발전했음을 알 수 있다. 중국의 바링허우는 어린 시절 의자를 들고 이웃집에 가서 함께 아날로그 TV를 시청하거나 가끔 야외에서 다 같이 영화를 보던 즐겁고 그리운 추억들을 안고 있다. 그러다 디지털 제품이 보급되면서 우리의 시청 방식은 변화를 맞이하게 되었고, 각자 집에 있는 플레이어로 영화를 볼 수 있게 되자, 단체로 모여 시청각적 즐거움을 누리던 시절은 온데간데

67) 정보화 시대란 서양권 및 선진국의 기년법 개념으로, 서기 1969년(A.D1969)~2017년까지를 뜻하며 중국과 일부 개발도상국의 정보화 시대는 서양권보다 15년 늦은 서기 1984년(A.D1984)~미래까지다. 석기 시대, 동기 시대, 청동기 시대, 철기 시대, 증기 시대, 전기 시대, 원자 시대 등과 같이 인류 문명이 발전한 시대 역사를 보면 사람들은 가장 대표적인 생산 도구로 역사적 시기를 나타내는 것을 알 수 있다. 이러한 사고방식으로 20세기를 살펴본다면 인류는 거의 100년이 채 안 돼서 원자 시대에서 정보화 시대로 진입했다고 할 수 있다. (2022.10. http://baike.baidu.com/item/%E4%BF%A1%E6%81%AF%E6%97%B6%E4%BB%A3/522893?fr=ge_ala) (2023.10.1.접속)



[작품도판 3] 사국발, <스티브 잡스(Steve Jobs)>, 2015, 아이패드 커버, 홀로그램 영상, 38x45x178cm.

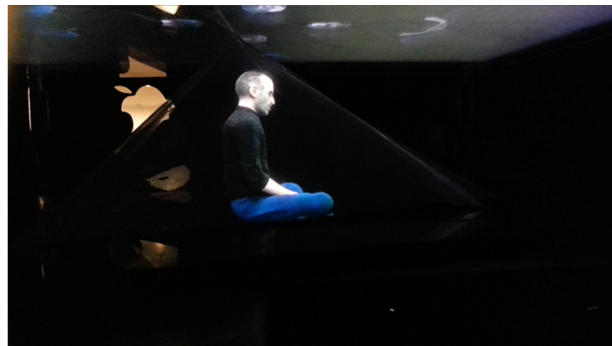
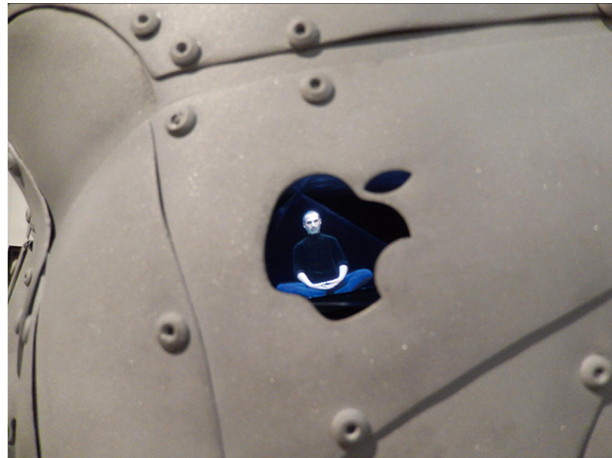
없이 사라져 버렸다.

작품 <스티브 잡스(Steve Jobs)>[작품도판 3-4]는 아날로그에서 디지털로의 전환을 주제로 하고 있다. 애플이 대중화 되기 전에는 전화기와 초기 형태의 휴대 전화 모두 아날로그 신호 전송 시스템을 사용하였지만, 2010년 이후부터 디지털 전송 기술이 활성화되고 컴퓨터와 휴대 전화 등 단말기가 점차 스마트화해지자, 애플, 삼성 등과 같은 휴대전화가 전 세계적으로 선풍적인 인기를 얻게 되었다. 특히 애플 제품은 젊은 세대의 학업, 생활, 업무의 필수적인 도구로 자리매김하였다. 이에 따라 애플 창업자인 스티브 잡스는 제품뿐만 아니라 시대적 정신 또한 판매한다며 사람들의 이목을 끌었다. 그는 전기 『스티브 잡스』에서 휴대전화 디자인을 포함한 자신의 제품 제작에 대한 영감과 아이디어 그리고 사용자가 제품과의 거리를 좁히고, 어느 정도 친밀감을 느끼기를 바라는 마음에 관해 서술

하였다. 그는 휴대전화의 네 모서리를 모두 온전한 둥근 모양으로 디자인하였고 계속해서 수정을 거듭하였다. 인간의 본성을 꿰뚫고 있던 그는 사용의 편리함과 미니멀리즘을 살린 외관을 위해 휴대전화나 태블릿 제품에는 홈 버튼을 남겨두었고, 다른 버튼은 따로 추가하지 않았다. 그는 버튼 하나로

해결할 수 있는 문제라면 굳이 번거롭게 다른 버튼을 추가할 필요가 없다고 생각하였다. 그 밖에도 잡스는 팀원들과 함께 앉아 명상하는 기업 문화를 만들었는데, 그가 이러한 방식의 사고를 통해 자질구레한 일을 처리하는 습관을 지니게 된 데에는 과거 혼자서 다녀온 인도 여행과 관련이 있다. 그는 현지에서 ‘힌두교’의 좌선의 영향을 받아 자신의 문제를 사고하는 습관을 들이기 시작했다고 한다. 이러한 잡스의 정신에 감동한 팬들은 잡스를 ‘애플의 교주’로 추앙하기 시작하였고, 잡스의 철학과 작품에 열광하여 지갑을 여는 ‘애플 마니아’들은 하나의 사회적 추세를 형성하였다.

본인 또한 이러한 점에서 영감을 받아 <스티브 잡스>라는 작품을 제작하였다. 작품은 아이패드의 후면 금속



[작품도판 4] 사국발, <스티브 잡스>, 2015, 아이패드 커버, 홀로그램 영상, 38x45x178cm.

패널 100여 개를 모아 재단 및 단조 기법을 거친 후 완성해 놓은 추상적인 잡스 두상 조각에 부착하였다. 추상적인 두상 조각은 잡스의 미니멀리즘을 부각하여 이목구비에 힘을 빼고 잡스의 모습만 크게 살렸다. 두상의 높이는 50cm이며, 하단에 아이패드로 조립한 기둥은 마치 받침대 위에 공을 얹은 듯한 구도로 설치하였다. 관객은 구형의 두상에 있는 아이패드 후면 커버의 로고를 통해 잡스가 마치 교주처럼 명상하며 그의 인생에 관한 결정을 생각하는 가상의 이미지를 홀로그램으로 볼 수 있다. 작품은 디지털 제품이 추구하는 사회 현상을 살펴보고, 디지털 시대에서 진정으로 선도하는 것은 제품이 아니라 제품 이면에 있는 문화 정신이라는 내용을 담은 영상을 상영한다. 디지털 기술에 힘입어 탄생한 디지털 제품은 사람들이 과학기술을 누리는 도구로서 사람들이 살아가는 데 많은 문제를 해결하도록 도움을 주지만, 디지털 미디어가 제공하는 쾌감을 지나치게 좇을 때 그건 결국 오락이 될 수 있으므로, 경계하고 반성해야 한다.

과학기술이 하루가 다르게 발전하는 시대를 살아가는 바링허우들도 미디어 아트에 대한 자신만의 주장을 하고 있다. 주변의 대다수 사람이 전통적인 조각 방식을 택하고 있지만, 본인의 예술 탐구의 길은 계속해서 변화와 도전을 이어 나가고 있다. 본과 졸업 후 조각을 전공하면서 점차 조각 재료의 중요성을 깨닫게 되었고, 구상 조각으로는 본인의 예술 사상을 충분히 표현할 수 없다고 느껴 대학원 과정에서 조각 재료에 관한 연구를 선택하였다. 폐품과 고물을 창작 연구 대상으로 삼고 3년간의 예술적 실천을 통해 재료 응용력을 키우고 개인의 재료 조각 관념을 형성하였다.

중국 조각가 리밍(黎明)의 논평에서처럼 “사국발은 ‘재료’와 ‘기술’을 출발점으로 깊은 사상적 관념을 반영하는 예술 창작의 역발상이 독특하다. 동시에 그는 현재에 따라 미래를 생각하고 자신의 예술 언어를 이용해 우리에게 새로운 시각을 열어주었을 뿐만 아니라 기술과 문명 발전에 대해 생각하게

하는 계기를 마련했다는 점에서 긍정적이다.”라고 말했다.⁶⁸⁾ 그리고 사물의 사회적 속성을 기반으로 깊이 분석하고 재창조하며, 사물, 문화, 조각과 본인 간의 관계에 대해 생각해 보았다. 그동안 사회학, 인류학 등 다른 학문도 접해보고 철학 사상과 현대 미술에 대한 이론도 섭렵하였으며, 자신의 예술 창작 및 실천을 뒷받침하도록 지식 구조를 더욱 확장해 나갔다. 이때부터 인문·사회 현실에 관한 관심이 생겨나면서 현실 사회에 대한 깨달음을 예술적으로 승화하여 <스티브 잡스>, <초속 6킬로미터>, <적자생존> 등 작품들을 제작하였다.

2) 아날로그 시대에 대한 향수

‘아날로그’와 ‘디지털’은 정보 기술 발전의 두 가지 단계이자 미디어 보급의 중요한 특징이므로, 당시의 시대를 각각 ‘아날로그 시대’와 ‘디지털 시대’라고 부른다. 20세기 중반 이후 촬영 기술이 발달하고 광범위하게 응용되며 TV 프로그램이 한 시대를 풍미하던 무렵, ‘아날로그’ 시대는 정점에 도달하게 되었다. 그러다 1990년대에 이르러 디지털 기술이 크게 발전하여 디지털 미디어가 다양한 산업에 적용되자, 디지털 전송과 저장을 특징으로 하는 디지털 시대의 막이 열렸다. 디지털 미디어가 아날로그를 대체하게 된 원인은 발전 수준의 차이가 아니라 작동 원리가 달랐기 때문이다. 아날로그 기술은 복잡하고 고비용의 하드웨어에 의존하지만, 디지털은 저장 및 보급이 더 편리하므로 현대사회에 대중화하기 훨씬 쉽다. 오늘날 아날로그는 첨단 연구 분야에서만 적용되고 있다.

21세기 새천년을 전후로 최첨단 기술과 새로운 미디어가 등장하며 서구의 미래학자들은 향후 사회는 ‘디지털’이 절대적인 지배 권력을 지니게 될 것이라 주장하며 반대 개념인 ‘아날로그’는 역사 속으로 사라질 것이라 예견

68)黎明, 「中韩联合培养雕塑博士第一批5人个展汇报」, 雕塑头条, 2022.09.02. https://mp.weixin.qq.com/s/_OFZFjU1D6q1-x1oN129A (2023.10.18.접속)

했다. 여기서 아날로그란 어떤 양 또는 데이터를 연속적으로 변환하는 물리량으로 전달하는 것을 뜻하며, 이와 대비되는 디지털은 이를 0과 1로 이루어진 2진수로 표현해 전달하는 것을 의미한다. 즉, 효율의 관점에서 보면 ‘아날로그’는 분명 디지털에 비해 낙후되고 폐기되어야 하는 과거임이 분명하다. 그러나 아이러니하게도 2022년 오늘날 우리는 그들의 예측이 빗겨나가고 있음을 보고 체득하며 살아가고 있다. 한국의 미래학자 이어령은 2006년 펴낸 저서 <디지로그>에서 디지털과 아날로그를 대립의 개념이 아닌 상호보완의 관계가 될 것이라 예언하며 서구 학자들과 다른 관점을 제시했다. 그의 주장처럼 현재 인간은 물리적 세상보다 디지털 세상이 더 익숙한 환경 속에서 살고 있지만, 모순되게도 디지털화되어 갈수록 아날로그의 필요성 또한 함께 대두되고 있다. 69)

중국의 바링허우는 아날로그 미디어가 주는 편리함과 행복을 마음껏 누리기도 전에 성인이 된 후로는 디지털로 가득한 삶을 살게 되었고, 아직 깨어나지 못한 ‘20세기 이민자’들은 컴퓨터, 태블릿, 스마트폰, 5G 통신 등이 주는 자극을 받게 되었다. 한국 예술 평론가 조혜정은 다음과 같이 말하였다.

본인은 절대적인 아날로그 시대도, 절대적인 디지털 시대도 없다고 생각한다. 디지털은 표현되지 않은 단순한 아날로그에 불과하며, 0과 1의 코딩 방법을 사용하여 물리적 형태를 분해하고 디지털 양식을 통해 재현해 낸다. 그러므로 이러한 관점에서 디지털은 아날로그의 개량판이라 할 수 있다. 예술 창작에서 고전 예술은 대부분 아날로그적 특징을 가지고 있고, 세계에 대해 예술가들이 추구하던 것은 적극적인 모방과 재현이었다. 그러나 디지털 아트는 예술가의 창작 과정에 디지털 기술이 개입되어 많은 창작물에 ‘버그(bug)’와 같은 통제 불가능한 요소가 빈번하게 나타난다. 디지털이 재구성하는 세계는 또 다른 논리 재현 방법을 통해 가능하다. 본인의 예술 창

69) 조혜정, 「평론/시에귀파의 ‘디지털-아날로그 조각’」, 2023.06.22. <https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825> (2023.10.19.접속)

작은 두 가지 미디어의 특징이 섞인 예술 창작 방식을 포함하고 있다. 조혜정은 다음과 같이 덧붙였다.

사국발의 작업은 아날로그와 디지털의 경계에서 두 가지 형식이 중첩되고 융합된 새로운 형식을 제시한다. ‘미디어 아트’로 분류될 만한 특징들을 지니고 있으나, 어느 미디어 작업과 같이 ‘최첨단의 기술’과 ‘화려한 기교’를 전제로 하지 않는다. 분명히 기술의 힘을 빌려 완성하지만, 기술을 탐닉하지도, 그 안에 매몰되지도 않는다. 오히려 그의 작품이 지닌 다소 ‘서툰’ 느낌의 아날로그적 감성은 디지털 시대라는 조류 속에서 기술과 예술의 융합을 추구하는 여타 작가들의 작업과 구분 지어주는 독특하고 고유한 지점이다. 70)

두 특징의 융합이라기보다는 이전 시대에 대한 회고로 해석할 수 있다. 본인의 작품은 진정한 아날로그 기술의 산물이 아니라 디지털 기술을 사용하여 관객이 아날로그적 특징을 느낄 수 있도록 하는 것이며, 무의식적으로 아날로그 시대에 대한 경의를 표한 것이다. ‘디지로그의 핵심은 디지털과 아날로그를 가로지르는 경계선의 해체와 인간과 기술, 디지털과 아날로그의 소통과 관계 맺기 자체에 있다.’ 본인의 작품은 이런 관계를 찾는 것이다.⁷¹⁾

디지털 미디어는 포스트 디지털 시대의 다양한 생활양식을 제시하였고 아날로그를 디지털로 대체하여 오늘날 정보 처리의 주요 방식이 되었다. 미국의 학자 니콜라스 네그로폰테(Nicholas Negroponte)는 저서 『디지털이다(Being Digital)』에서 “디지털화, 네트워크화, 정보화로 인해 인간의 생존 방식이 크게 변화하고, 새로운 생존 방식이 생겨났다. 인류는 가상의 디지털화된 생존 활동 공간에서 살고 있으며 이 공간에서 사람들은 디지털 기술(정보 기술)을 응용하여 정보 전파, 교류, 학습, 업무 등 활동에 종사하는데,

70) 조혜정, 「평론/시에귀파의 ‘디지털-아날로그 조각’」, 2023.06.22. <https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825> (2023.10.19.접속)

71) 한혜원, 「이어령의 미래학적 선언 연구. 이화어문논집」, 57, 2022, pp. 147-169.

이것이 바로 디지털 생존이다.”라고 서술하였다. 디지털 아날로그의 세계와 실제 세계에 대한 네그로폰테의 견해는 “그러나 우리가 경험하는 세계는 아날로그의 공간이다. 우리 눈으로 볼 때 세계는 디지털이 아닌 연속성의 세계이다. 아날로그의 세계에서는 갑자기 켜지거나 꺼지는 일, 검정에서 흰색으로 바뀌는 일, 단계적 변환 없이 어떤 한 상태에서 다른 상태로 급변하는 일은 있을 수 없다.”⁷²⁾

디지털 시대는 필연적으로 인간의 존재 방식에 대한 논의와 연관이 있다. 생로병사로 도태하는 육체로 인해 포스트 휴먼은 한층 더 완벽한 존재의 형태를 추구한다. 따라서 본인은 예술을 통해 언어를 탐구하고 인체의 활력 징후 및 데이터를 분석한 다음, 디지털 알고리즘 기술을 사용하여 새로운 시각적 형상을 생성해 보았다. 작품 <다양한 인물 초상>은 이러한 디지털 작품의 대표 주자로, 디지털 포착과 시각적 재현을 나타낸다. 이는 인체 감지 장치가 포착한 인체의 체온과 심박수 등의 정보에 따라 디지털 소프트웨어를 생성하고 재현하여 인체의 정보 차이를 시각화하는 과정이다.

디지털 시대가 발전한 후 30여 년간 인공지능이 주축인 첨단기술은 디지털 미디어를 다시 한번 업그레이드시켰다. 디지털 기술의 발전으로 토대를 마련한 인공지능을 개발하고 응용하는 데에는 디지털을 특징으로 하는 정보 처리 기술이 더욱 적합하다. 이러한 이유로 4차 산업혁명이 도래한 오늘날, 디지털화된 인공지능은 우리 일상에 속속 개입하고 있다. 예를 들어 ‘빅데이터’ 기술은 사람들의 정보 처리 및 선별을 효과적으로 개선하여 작업 효율성을 향상하였다. 또 다른 예로 2023년 초에 탄생한 챗GPT는 인공지능 응용 분야에서 기념비적인 돌파구로 떠올랐다. 챗GPT의 출현으로 과학기술 비관주의자들은 공포에 휩싸였고, 미국의 많은 유명 기업과 대기업들 또한 입을 모아 경계의 목소리를 내기 시작하였다. 이에 따라 사람들은 인공지능

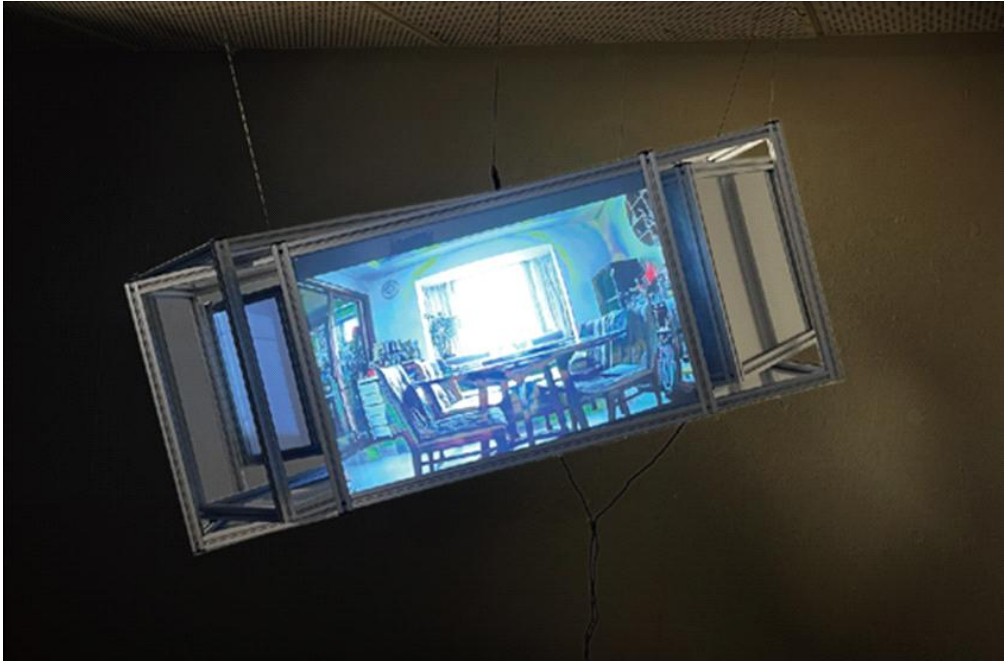
72) 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털이다(Being Digital)』, 커뮤니케이션북스, 1995.10, p. 17.

기술이 인간의 뇌를 능가할 때 그것이 결국 인간을 대체하여 첨단 자원의 집중화, 빈부격차, 생존권 등과 관련한 일련의 사회 문제를 일으킬 것이라고 우려를 표하였다.

인공지능, 즉 AI는 예술 창작 및 응용 분야에서도 점차 대중화되고 있다. AI가 빚어내는 시각적 미학은 인간의 상상을 초월하고, 익숙하면서도 낯선 역설적 공존이라는 특징을 가지고 있다. 예술 분야에서 이처럼 발전한 AI 기술이 가장 큰 영향을 미친 분야는 바로 디자인 분야이다. 예컨대, AI 기술을 통해 디자인을 생성해 낼 뿐만 아니라 디자인 분야의 주요 소프트웨어에도 여러 가지 AI 기능과 플러그인이 탑재되어 있어 디자이너의 작업 효율성이 크게 향상할 수 있다. 디지털 조각 창작의 경우 Z브러시(Zbrush)와 같은 일반적인 소프트웨어도 있지만, 디지털 설치 미술 창작에서는 창작 애플리케이션 간의 연동이 가능해 스마트화의 강점을 보인다.

이러한 관점에서 작품 <포스트 휴먼 모델>은 AI의 얼굴에 관해 탐구한 것으로, 현장에 있는 사람의 얼굴을 포착한 후 대량의 디지털화된 인공지능 연산을 통해 새로운 인물의 형상을 생성한다. 그리고 인물의 상호 작용에 대한 촉매제 요소를 결합함으로써 작품의 두상 조각에 다양한 인물의 초상을 표현할 수 있다. 전시장을 방문하는 사람들이 많을수록 초상 소재로 쓸 수 있는 더 많은 데이터베이스를 수집할 수 있어 생성되는 AI 인물 또한 그만큼 더 많아진다. 해당 작품을 통해 영상의 초기 단계는 아날로그적 특징을 가지지만, 이후의 창작 처리 및 표현 방식은 디지털화 특징을 가지고 있다는 것을 기술적으로 설명한다. 또 다른 한편으로는, 작품이 디지털화된 AI 예술을 탐구하는 방식으로 새로운 인류가 비인간적 초상에 직면할 때 겪게 될 고뇌를 나타내고 있다.

본인의 작품은 반세기 전 백남준 등과 같은 미디어 아트 선구자들의 작품과 마찬가지로 기술 매체를 접목하여 탄생하였으며, 그 속에는 따뜻한 휴머



[작품도판 5] 사국발, <집(家)>, 2022, 알루미늄, 실시간 영상, 110x110x35cm.



[작품도판 6] 사국발, <집>, 2022, 알루미늄, 실시간 영상, 110x110x35cm.

니즘이 깃들여 있다. 작품 <집(家)>[작품도판 5-6]은 가족과 고향에 대한 그리움에서 영감을 얻어 광저우에 있는 본인의 집과 서울의 임시 거처를 낯선 전시관에 실시간으로 연결한 후 병치한 것이다. 작가의 물질적인 ‘육신’은 서울에 있지만, 비물질적인 ‘정신’이나 ‘영혼’은 여전히 광저우에 가족과 함께 집에 머물러 있다. <집>은 반세기 전에 비롯된 백남준의 예술에 대한 경의를 표한 것이라고 할 수 있다.

작품 <집>은 기술적인 면에서는 백남준 같은 초기 미디어 아티스트들의 작업을 연상시키지만, 동시에 인간적인 온기를 담고 있다. 이 작품은 본인이 자신의 고향인 광저우의 집과 서울에서의 임시 주거지를 실시간으로 연결하여, 이질적인 전시 공간에서 함께 보여준다. 이 연결은 본인의 고향에 대한 그리움에서 비롯되었다. 물리적으로는 서울의 자신의 방에 있지만, 본인의 정신적인 존재는 여전히 광저우에 있는 가족들과 어울리고 있음을 나타낸다.

이 작품은 다른 한편으로 1984년 당시로선 매우 획기적인 인공위성 생중계라는 방식을 통해 전 세계를 연결했던 백남준의 <굿 모닝 미스터 오웰 (Good Morning Mr.Orwell)>을 연상케 한다. 하지만 기술과 예술의 결합을 통해 유토피아적 미래를 꿈꾸던 그 시절 예술가들의 패기는 (霸氣)는 온데간데없고, 당시보다 선진화된 소위 ‘디지털 시대’를 살아가고 있음에도 불구하고, 현대인들은 새로운 기술문명의 혜택을 고작 자신의 집안 곳곳에 설치된 CCTV를 손바닥 안의 스마트 기기를 통해 들여다보는 데 쓰고 있는 현실이 다소 아이로니컬하다.⁷³⁾

작품 <집>은 세 개의 네모난 상자가 하나의 원형을 이루고, 윗면은 방사형을 띠고 있다. 이는 집을 상징하기 때문에 집이 가지고 있는 개념을 연상

73) 조혜정, 「평론/시에귀파의 ‘디지털-아날로그 조각’」, 2023.06.22. <https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825> (2023.10.19.접속)

시킨다. 각 상자의 윗면에는 세 개의 유리 디스플레이 패널을 놓은 후, 세 개의 상자를 겹쳐 복잡한 공간을 형성하였다. 복잡한 프레임은 작품 전체를 담는 중요한 역할로, 관객들에게 다중 공간의 시각적 효과를 주기 위한 것이다.

<집>은 금속 알루미늄, 스테인리스 강판, 아크릴 프로젝터 필름 등의 재료와 실시간 영상을 포함한 물리적 장치 그리고 영상 프로젝터로 구성된다. 실물 부분의 경우 많은 선형 알루미늄 프로파일을 작품 전체를 지지하는 구조로 사용하고 있다. 알루미늄은 오늘날 우리 일상생활에서 매우 흔한 소재로, 평소에 가정에서도 사용하므로 관객에게도 어느 정도 친숙한 소재이다. ‘탈물질화’의 조각 개념에서 프레임과 영상의 결합은 해당 작품의 전체를 이루고 있다. 즉, 공간의 개념을 표현할 때 다른 아닌 작품 재료와 매체로만 구성했다는 것이다.

<집>의 창작 과정은 설계자의 작업 방법 같아 보이지만, 작품이 본인의 생각을 잘 전달해 주는 방식이 곧 좋은 창작 방식이다. 작품 창작 시 먼저 작품 구상에 따라 스케치한 다음, 컴퓨터 소프트웨어를 통해 1:1 비율의 3D 모델을 구축하고, 치수 데이터는 밀리미터까지 정확하게 표시하며 재료 및 조명 등 효과 또한 미리 설정해 놓는다. 수정을 반복하여 모델을 결정한 후 온라인으로 알루미늄 프로파일을 구매한다. 알루미늄 프로파일은 절단과 조립이 쉽고 높은 수준의 가공 기술을 적용할 수 있어 알루미늄 소재를 통해 해당 작품의 프레임을 구축하는 것이 매우 유리하다. 영상을 보여주는 아크릴 패널은 레이저를 이용해 절단한 뒤 패널 표면에 프로젝터 필름을 부착해 영상을 더 선명하게 투사한다. 따라서 알루미늄 합금 프레임, 유기 유리, 프로젝터 필름, 나사 등 재료들을 적절하게 결합하여 본인 작품의 실물 부분을 구성하였다.

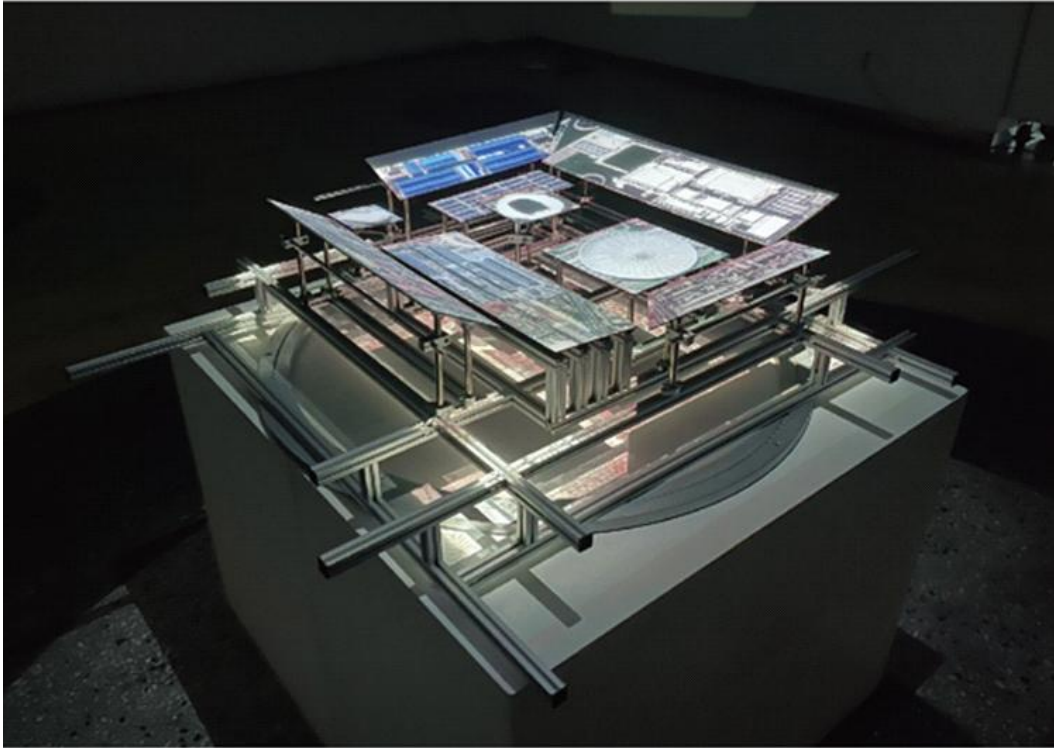
영상 소재는 광주우와 서울에 있는 본인 집의 실시간 영상을 가져온 것이

다. 영상은 중국에 있는 집에 설치된 CCTV를 통해 가족들이 생활하는 모습을 생중계하고 가족의 일부를 관객에게 노출한다. 두 번째 집은 본인이 한국에서 지내는 셋집으로, 10제곱미터의 방에서 일어나는 모든 일들을 생중계하여 한국에서의 개인적인 일상생활을 보여준다. 또 다른 영상에서는 작품에 대한 현장 관객의 반응을 보여줌으로써 관객이 작품 공간에 몰입할 수 있도록 ‘보는 것’과 ‘보이는 것’의 관계를 형성한다. 이를 통해 관객과 작가 간의 공간적 상호 작용을 유도하여 전시 현장이 곧 작품 영상의 일부가 되도록 하였다.

<집>은 길거리나 집에 설치된 CCTV를 통해 그 어느 때보다 현대 인터넷이 발달한 사회와 생활을 표현한다. 복잡한 정보는 디지털 기술 수단의 지원으로 공공장소나 개인 공간에서 발생하는 상황을 원격으로 감시할 수 있다. 이를테면 CCTV는 일상의 안전을 지키고, 원격 모니터링 등의 작업을 편리하게 해준다. 그러나 집안을 감시하게 되면 오히려 가족 간의 신뢰는 깨지고, 갈등까지 일으킬 수 있다.

모든 새로운 것들은 양면성을 지니고 있다. 디지털과 네트워크가 발달한 오늘날, 원래 CCTV 모니터링의 역할은 긍정적이었으나, 일부 불필요한 폐단도 함께 생겨나 버렸다. 공공 CCTV는 대부분 치안을 관리하고, 국민의 안전과 사회의 질서를 지키기 위한 것이지만, 국민의 사생활에도 어느 정도 영향을 미친다. 현재 많은 사람이 집을 편리하게 관리하기 위해 스마트 가전을 사용하는데, 가정의 소형 CCTV가 인터넷에 연결된 한, 집 안의 모습을 촬영한 동영상이 사이버 공간에 노출되어버리면 개인의 사생활과 안전을 보장할 수 없다. 이 또한 현대 기술의 발전이 가져온 불가피한 잠재적 위험이다.

디지털 영상과 장치를 결합한 또 다른 작품인 <도시의 빛>[작품도판 7-8]은 전시 받침대의 바닥에 원형의 림을 두고, 그 위에 사각 프레임을 여



[작품도판 7] 사국발, <도시의 빛(都市之光)>, 2022, 알루미늄, 아크릴, 투사장치, 156x135x26cm.

러 겹 쌓은 후 맨 위에 9개의 사각 아크릴 패널을 덮어 영상을 투사한 것이다. 이는 마치 크기가 각기 다른 전자 부품으로 구성된 컴퓨터의 메인보드와 같은 모습이다. 알루미늄 프레임은 다른 프로젝터 패널을 지탱하는 지지장치일 뿐이다. 작품을 둘러싼 관객들은 작품의 전체 모습을 내려다보게 된다. 높낮이가 들쭉날쭉한 패널은 공간의 복잡성을 나타내며, 이후에 영상을 투사했을 때 조명이 비추는 패널에 높낮이의 변화를 통해 입체감을 주기 위함이다.

<도시의 빛>은 일반적인 알루미늄을 사용하여 프레임을 구축하였다. 레이저로 절단한 9개의 아크릴 패널을 프로젝터 필름으로 덮어 선명한 영상을 구현하였다. 영상 제작 시 사용한 소재는 구글 어스 프로의 도시 위성 사진에서 가져온 것이며, 그중에서도 중국 베이징, 상하이, 광저우, 선전 등 주요



[작품도판 8] 사국발, <도시의 빛>, 2022, 알루미늄, 아크릴, 투사장치, 156x135x26cm.

도시의 상징적 건축물과 번두리의 지형 이미지를 일부 가져온 것이다. 그리고 이러한 소재들은 컴퓨터 프로그램의 영상 편집, 창작 및 이미지 생성 등 단계를 거쳐 실물 장치에 부합하는 영상 작품으로 거듭난 다음, 마지막으로 이를 투사하여 실제 도시의 건축적 요소들이 축적되어 만들어진 ‘컴퓨터 메인보드’와 같은 이미지를 나타낸다.

작품은 도시가 마치 컴퓨터 메인보드와 같은 모습을 했을 뿐만 아니라 도시의 운영 또한 디지털 세계의 작동 원리와 같다는 점을 표현하고 있다. 컴퓨터의 작동은 우리에게 연산의 편리함을 주는 동시에 인간의 도시 운영과의 유사성을 반영한다. 도시 운영은 교통, 사회 계층, 그리고 정치 등의 요소들로 구성된다. 이러한 도시의 운영 과정을 영상으로 보여줌으로써 많은 사물 간에는 이와 같은 공통점이 존재하며, 이것이 바로 가상현실의 매력이라는 것을 깨닫게 한다. 시뮬레이션 결과를 기반으로 한 ‘유사체’는 본인의 예술에서 중요한 특징으로 작용하며, 종종 강한 사회적 현실 지향성을 띠기도 한다.

작품은 도시와 전자 부품의 유사성을 이용하여 도시 건물과 전자 부품이 하드웨어라면, 인간 사회와 디지털 시스템은 소프트웨어라는 가설을 제시한다. 하드웨어의 외적인 형태이든, 소프트웨어의 작동 과정이든 간에 이 둘은 매우 비슷한 점을 내포하고 있다. 인간의 현실 세계가 어떤 문명의 통제하에 있는 컴퓨터 스크린에 투영한 것 일 뿐이라면, 인간 세계는 실제로 존재하는 걸까? 존재의 의미는 무엇인가? 미래의 ‘포스트 휴먼 시대’ 속 가상과 현실의 공존은 사람들을 눈 앞에 펼쳐진 물리적 세계의 진실성에 대해 의문을 품게 하고, 신뢰가 사라진 심연에 빠뜨릴지도 모른다는 의구심을 증폭시킨다.

예술 비평가 강지선의 말처럼, 사국발은 ‘기술과의 융합’을 통해 ‘조각’의 본질을 지속시켜가기 위한 가능성을 실험한 결과들을 선보인다. 그의 작업은 아날로그와 디지털 방식을 접목하지만 둘 간의 혼종보다는 그 접경을 보여주는 것에 가깝다. 그는 가상과 실제 간의 탈경계화가 진행되고 있는 현실 속에서 조각이 ‘조각다운 형태’를 유지해 가기 위한 조건을 탐색하고 있기 때문이다. 이는 단순히 예술이라는 맥락을 넘어 포스트 휴먼 속에서 인간이 인간다움을 지속해 나아갈 가능성에 대한 탐구이

기도 하다.⁷⁴⁾

오늘날 디지털 시대에서 아날로그는 시대에 뒤떨어지고 대중화하기 어려운 기술에 불과하지만, 예술가는 디지털 기술을 통해 ‘아날로그’의 특징을 모방하고 사회·생활에서 관찰한 사물과 깨달음을 예술적으로 충분히 구현해 낸다. 예술가들은 이러한 방식으로 포스트 휴먼 사회의 발전 방향을 모색하고자 한다. 디지털 전송이 제한된 미래에는 아마도 아날로그의 활성화 또는 협력을 통해 미래의 정보 확산에 다양한 아이디어를 제공해 줄 것이다.

2. 조각의 경계와 확장

1) 탈물질화

디지털 시대는 물리적 세계에 대한 인간의 인식을 뛰어넘어 디지털 기술이 우리에게 또 다른 세계를 창조할 수 있다는 가능성을 부여하면서 포스트 휴먼의 유토피아의 꿈을 충족시켰다. 2022년에는 발전을 거듭하던 ‘블록체인’과 인공지능 등 네트워크 가상화 기술을 토대로 ‘메타버스(Metaverse)’라는 가상 세계가 등장하였고, 웹 2.0에는 수많은 가상 플랫폼이 생겨났으며, 디지털 자산, 디지털 화폐와 거래 등의 온라인 활동이 각국에서 점차 공식적으로 인정받아 사용되기 시작하였다. 누리꾼들은 온라인 가상 세계에 뛰어들어 온라인 게임 및 쇼핑, 소셜 네트워크, 엔터테인먼트 등과 같이 전 세계인과의 교류 활동을 할 수 있게 되었다.

메타버스는 국경을 허물고, 현실 세계의 완전한 도덕적·법적 구속 없이 개방적이고 자유로운 유토피아 생활을 실현한다. 이러한 온라인 환경에서 한

74) 강지선, '포스트 디지털 시대 조각' 전시 서문, 2022.06.17. <https://neolook.com/archives/20220617g> (2023.9.29.접속)

동안 암호화 미술이 인기를 끌자, 전 세계 각지의 예술가들은 네트워크 암호화 플랫폼을 사용하여 자신의 예술 작품을 NFT 예술 작품으로 제작한 다음, 온라인으로 전시하고 거래하였다. 그중 가장 유명한 암호화 예술가 비플(Beeples)의 디지털 작품 <매일: 첫 5000일(Everydays: The First 5000 Days)>이 2021년에 열린 크리스티 온라인 경매에서 6,900만 달러에 낙찰되면서 디지털 아트에 대한 인식이 쇄신되었고, NFT 아트 시장은 관심의 중심에 서게 되었다.

가상 세계의 발전을 직면한 현실 세계의 물리적 특성, 특히 물질에 대한 인식은 점차 무력화하고 있다. 실질적인 물질이 조각 표현의 매개체 역할을 한다는 것은 이미 잘 알려져 있으나, 오늘날 디지털화된 예술 창작 방식으로 인해 조각은 점차 현실의 물질에서 멀어지고 있다. 이는 즉, 재료, 공간, 중력 등의 물리적 요소가 가상 세계에서 무효하다는 것을 의미한다. 이들은 가상의 디지털 매체에서 무한한 가능성을 얻는다. 따라서 본 연구의 목적은 조각 형식의 관점에서 조각의 물질 형태의 지속가능성을 고려하고 조각의 개념을 새롭게 하는 데에 있다.

‘지속가능성’은 20세기의 위대한 발명품으로서, 사물이 발전하고 진전하는 과정에서 생겨나는 모든 모순을 해결할 수 있다. 이번 개인전은 두 가지 메시지를 전달한다. 20세기 전반, 모더니즘 미술이 꽃을 피우며 다양한 실험들이 지속되었음에도 불구하고 1984년대 아서 단토(Arthur Danto)는 ‘예술의 종말’을 고했다. 그러나 아이러니한 것은 현재 예술은 지속되고 있다. 그 힘은 무엇인가? 단토의 선언 이후 조각 예술은 설치미술로의 전진을 꾀하는 등 옷을 바꿔입으며 ‘사라지지 않기 위해’ 애썼다. 조각의 이러한 ‘노력’은 소위 제 4차 산업혁명 시대라 일컫는 오늘날에도 지속되고 있다. 오늘날 조각은 ‘과학기술과의 결합’이라는 새로운 전략을 통해 다시 생명력을 이어가고자 한다. 디지털 기술의 발전으로 인해 조각이 자리하는 공간은 물리

적 공간에서 가상으로까지 확대되었다. 20 세기 나움 가보 (Naum Gabo)와 같은 구조주의자들이 추구했던 “탈 물질”에서 한 걸음 나아가 디지털 시대에 걸맞은 가상공간에서의 “탈물질화”를 추구한다. 디지털 시대, 조각가들의 창작 방법 역시 ‘수공’에서 ‘디지털’의 방식으로 변화해왔다. 이번 전시에서는 ‘조각’의 본질을 지속시켜 나가기 위해 ‘과학기술과의 결합’ 가능성을 탐구한 결과들을 선보인다. 이번 전시의 작품들은 ‘조각 다운’ 형태를 유지하고 있지만, 디지털 기술을 활용해 증강현실을 구현해 내며 새로운 시각적 체험을 선사한다.⁷⁵⁾

조각의 ‘지속가능성’은 탈물질화에서 비롯되어 디지털 기술이 뒷받침하는 가상 세계에서 영생한다. 가상공간에서 표현되는 조각의 형태, 공간, 재료 등을 3D프린팅 기술로 출력하여 우리의 물리적 세계에 선보일 때 가상에서 현실로의 전환이 이루어지게 되는 것이다.

본인은 2022년부터 2023년까지 <과학의 알>, <마지막 나무> 등의 디지털 조각 작품들을 잇달아 창작하였고, 디지털 조각을 통해 자기만의 가상 예술 공간을 조성하였다. 2023년에 개최된 제2회 박사 청구전에서 AR(Augmented Reality, 증강현실) 장치를 통해 이러한 디지털 조각들을 한 데 모아 구성한 <TSE 우주>⁷⁶⁾[작품도판 9]를 전시장 허공에 전시하였다.

작품 <TSE 우주>의 창작 초기 단계에서 본인은 외계와 과학기술에 대한 방대한 자료를 수집한 뒤 상상의 나래를 펼쳤다. 영감에서부터 디자인 도면까지 가능한 한 관객들에게 이질감을 주기 위해 실생활 속 사물과 작품의 차이를 확실히 부각하였고, 이러한 미지의 사물 형상을 본인의 작품에 나타내 보았다. 창작 방식은 본인의 영감과 상상에 따라 손으로 스케치를 한 후 결정된 창작 도안을 컴퓨터 프로그램의 모형화, 렌더링, 생성을 통해 완전한

75) xieguofa, 「기·예-예술과 과학 기술의 융합을 통한 ‘조각’의 지속가능성 탐구」, 2022.04.19. <https://neolook.com/archives/20220419e> (2023.11.1.접속)

76) TSE는 본인의 성씨인 ‘사(謝)’의 영문이며, 작품명의 의미는 작품 속 생물 조각이 존재하는 공간이 ‘사국발의 예술 우주’라는 뜻으로, 이것이 바로 두 작품의 2.0 버전이다.



[작품도판 9] 사국발, <TSE 우주(谢氏宇宙)>, 2022, 3D 디지털 조각, AR 디스플레이 장치, 171x171x176cm.

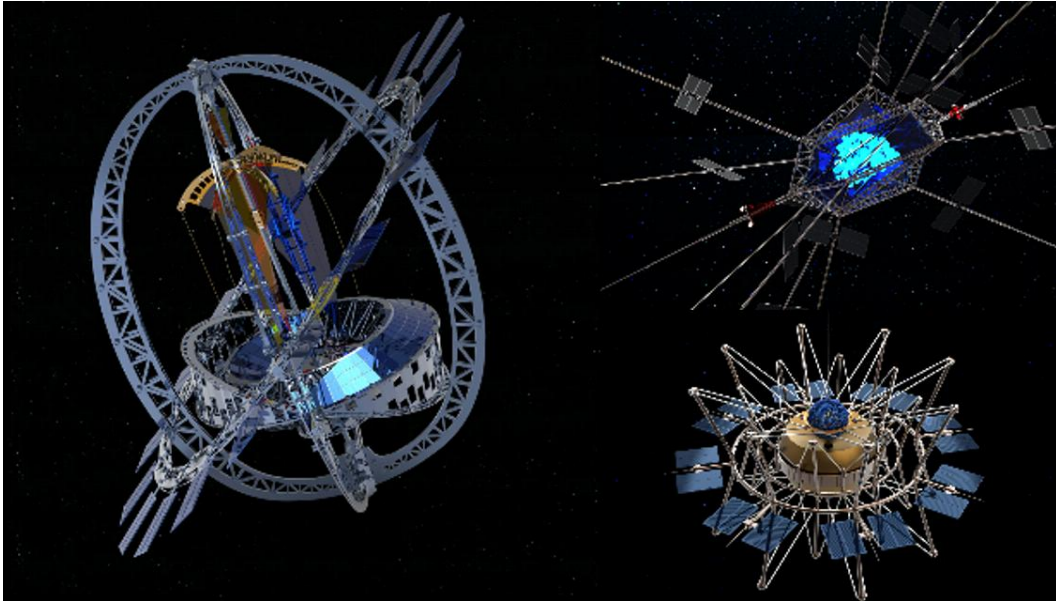
디지털 가상 조각을 완성하는 형식이다. 그리고 실제 공간에서 본 작품을 전시하기 위해 디지털 조각을 전시할 수 있는 AR 장치를 설계하였다. 해당 장치는 태블릿 PC가 설치된 링 레일을 여러 개의 받침대가 지지한 상태에서 태블릿 PC에 가상 입체 영상을 구현하는 AR 소프트웨어를 사용하여 제작된 디지털 조각을 나타내게 된다. 다시 말해 관객이 태블릿 PC 화면을 통해 전시 공간에서 디지털 조각의 AR 효과를 경험할 수 있도록 한다는 것이다.

디지털 조각에는 금속, 유리, 태양 전지 패널 등의 요소가 많이 사용되는데, 그 목적은 조각의 형상이 인간의 인식을 뛰어넘도록 하는 데에 있다. 그

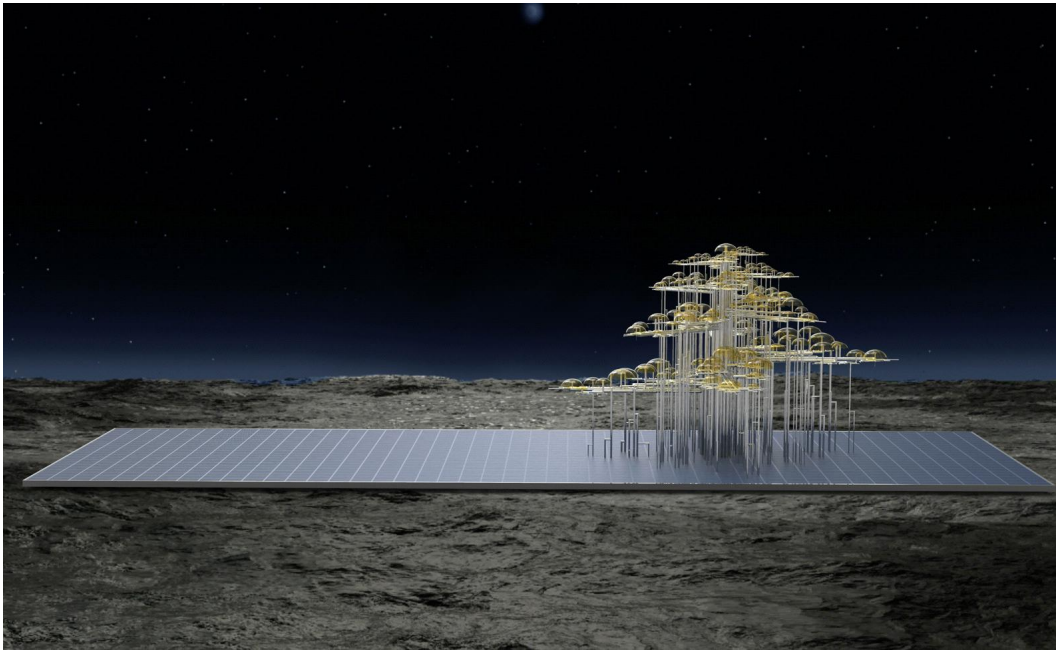
들은 환경이 열악한 야외나 우주에서 자유롭게 자신의 생존을 통제할 수 있다. 인간의 개입에서 벗어나 스스로 작동하고, 자주 의식과 사상을 가질 수도 있다. 이는 작품에서 보여주는 비인간이 인식하는 생명체, 혹은 실질적인 기능이 없는 로봇으로 이해할 수 있다. 허공에 전시된 생물 조각들은 움직이거나 빛 또는 소리를 내는 등 각자 가지고 있는 생명 징후를 통해 생명력을 가진 존재임을 여실히 보여준다. 이러한 작품의 경우 가상공간에서 중력과 구속에서 벗어나 공중을 떠돌 수 있으며, 자유로운 상태이기 때문에 매우 독립적이고 자율적인 유기체라고 할 수 있다. 그들은 본인이 만든 새로운 생물 종으로, ‘타자’로서의 존재 또는 ‘포스트 휴먼’으로 해석된다.

<과학의 알>[작품도판 10]은 과학기술의 이름으로 창작된 여러 과학기술의 이미지와 유사한 산물이다. 이와 같은 조각이 기존의 과학기술 산물과 다른 점이 있다면 그건 바로 실용성을 버리고, 탈물질화한 후 가상공간에 존재한다는 것이다. 가상의 생물 조각은 태양 에너지와 같은 장치를 통해 자율적으로 작동하는 생명체이다. 해당 작품은 미래의 새로운 종(일반적으로 로봇을 지칭)의 탄생을 예고하고 있으며, 인공지능 등 기술의 개입으로 자아의식 각성의 가능성이 있다는 것을 나타내고 있다. 한편 강한 이질감을 유발하며 서비스형이 아닌 ‘신인류’ 장치 모델을 통해 미래 기술을 되돌아보도록 유도한다.

<마지막 나무>[작품도판 11]는 <과학의 알>의 연장선으로 <과학의 알>이 포스트 휴먼 기계의 의식 각성이라면, <마지막 나무>는 식물계의 ‘포스트 플랜트(Post-plant)’이다. 식물이 자라기 위해 빛이 필요하다는 사실은 이미 모두가 알고 있는 사실이다. 작품 속 ‘나무’ 장치는 태양광 발전 장치 등의 기술을 통해 철목(鐵木)의 우산 모양을 한 기관이 순환 개폐 역할을 함으로써 생명과 운동의 특징을 구현한다. 완성된 작품이 야생에 배치되면 철목은 인간의 지배에서 벗어나고, 자주적으로 생존하는 나무는 새로운 식물



[작품도판 10] 사국발, <과학기술의 알(科技之子) 시리즈>, 2021-2022, 디지털 조각.



[작품도판 11] 사국발, <마지막 나무(最后一棵树)>, 2022, 디지털 조각.

종의 ‘독립’을 선언하게 된다. 이렇게 되면 유기농 식물은 사라지고 인간의 육신 또한 더는 존재하지 않게 된다. 생물 형태의 변화에 영향을 미치는 과

학기술 발전의 핵심 문제는 여전히 포스트 휴먼 사회가 지향하는 가치이다.

이 작품의 표현 방식은 탈물질화로, 본인이 탐구하고 싶은 방향이기도 하다. 디지털 기술의 발전과 함께 AR, VR 등 시각 정보 전송 단말기가 등장하자, 관객들은 이러한 전자기기를 통해 가상 세계의 조각을 이해할 수 있게 되었다. 따라서 이와 같은 일련의 작품들은 조각의 실체를 없애는 대신, AR 장치를 통해 전시하는 방법을 택하여 작품 몇 점을 재설계한 가상공간에 배치하였다. 관객이 설치대에 있는 아이패드의 애플리케이션으로 AR 영상을 재생하면 작품이 전시장과 어우러지면서 현장 허공에 조각이 모습을 드러내게 된다. 그들은 마치 플라크톤처럼 공중을 떠다니면서 몸을 떨거나 끊임없이 소리나 빛을 내고는 하는데, 이것이 본인이 표현하고 싶은 일종의 과학기술 생물의 형태이다. 앞으로 체감 기술이 한층 더 발전한다면 우리는 허공 속에서 이러한 조각의 형태를 만질 수 있을 뿐만 아니라 그 온도와 진동까지 느낄 수 있어 인간과 새로운 생물이 공존하고 교류하며 조화롭게 살아가는 모습을 직접 볼 수 있을 것이다.

작품의 시각적 표현에서 본인은 탈물질화를 구현하기 위해 AR 영상 장치를 설계하였고, <TSE 우주>를 통해 주로 조각의 탈물질화 가능성을 나타냈다. 미래의 인간 세계에 우리가 가상공간으로 진입하게 된다면 인간의 육신은 버려지고, 가상공간에서의 삶을 실제로 경험하게 될 것이다. 그러나 가상 세계의 생존은 각종 변수와 위험으로 가득 찬 또 다른 미지의 방식이 될 것이다. 다음으로는 공간의 확장이 있다. 서양 문화와 자본으로 인해 현실의 물리적 세계가 인간의 생존을 위한 심리적 욕구를 충족시키기에는 턱없이 부족한 공간이 되자, 인간의 야망은 더 넓은 가상공간으로 뻗어나갔다. 미래에는 가상 세계가 인류의 제2의 정착지가 되므로, 이 일련의 작품들을 통해 가상 세계의 조각 가능성을 탐구하고자 한다.

본인은 이 작품을 통해 과학기술이 빠르게 발전하는 오늘날, 가상 세계와

인공지능의 발전으로 물리적 세계에 대한 심도 있는 이해를 가속화하고, 공간의 가상과 현실의 이원성에 대해 표현하고자 했다. 게다가 디지털 세계에서 포스트 휴먼을 포함한 더 많은 새로운 창조물의 탄생을 직면하게 될 인간에게 부정적인 영향이 미칠 수도 있다는 점을 보여주고자 하였다. <TSE 우주> 속에 가상 조각은 아무런 기능이나 실용성도 갖추지 못한 채 예술 작품의 무용성을 강조하고, 포스트 휴머니즘 속 미지의 삶에 대해 표현한다. 작품의 형태는 현실 세계에서 존재하지 않는 것인 데다 인간을 위한 산물과는 또 다르므로, 관객들이 이러한 ‘난해’하고 ‘낯선’ 작품을 통해 불안감을 느끼고, 과학기술에 대한 경외심을 느꼈으면 하는 바이다. 한국 평론가 조혜정은 본인의 작품을 보고 다음과 같이 말하였다.

조혜정은 사국발의 작업에 대해, “그의 작업은 한눈에 미디어아트라 분류되기 십상이나, 그는 정작 스스로를 조각가라 칭한다. 그는 조각이 ‘포스트 매체(post-medium)’ 이후 어떻게 스스로를 탈바꿈하며 경계를 확장해 나가고 있는지에 대해 관찰해왔다. 이른바 ‘디지털 시대’라 불리는 환경 속에서 조각가들의 창작 방법 또한 ‘수공’에서 ‘디지털’ 방식으로 변해가고 있다.” 라고 말했다.⁷⁷⁾ 또한 조각이 자리하는 공간의 개념 역시 물리적 공간에서 가상공간으로 확대되었다. 본인은 이처럼 가상과 실제 간의 탈경계화가 진행되고 있는 현실 속에서 조각이 ‘조각다운 형태’를 유지해가기 위한 조건을 탐색한다. 또한 20세기 나움 가보 (Naum Gabo) 와 같은 구조주의자들이 추구했던 “탈물질”에서 한 걸음 나아가 디지털 시대에 걸맞은 가상공간에서의 “탈물질화”를 추구한다. 본인은 여전히 과거 조각가들과 비슷한 방식으로 창작을 한다. 단지 미켈란젤로는 끌과 망치를 손에 쥐고 작업했다면, 나는 컴퓨터 마우스를 사용한다는 차이만 있을 뿐이다.

77) 조혜정, 「평론/시에귀파의 ‘디지털-아날로그 조각’」, 2023.06.22. <https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825> (2023.10.19.접속)

그가 예술과 기술의 융합을 시도하는 것은 ‘탈조각’, ‘탈경계’의 추구가 아닌, 조각의 ‘본질’을 지속 시켜가기 위한 실험의 일환이다. 인터뷰에서 밝힌 바와 같이 그는 ‘조각’의 본질을 지속시켜 나가기 위해, 조각이 계속해서 조각되기 위해 현대 ‘기술과의 협업’이라는 방식을 택했다. 단도의 예술의 종말 선언 이후 조각 예술은 설치미술로의 전신(轉身)을 꾀하는 등 옷을 바꿔 입으며 ‘사라지지 않기 위해’ 애써왔다. 조각의 이러한 ‘노력’은 소위 제4차 산업혁명 시대라 일컫는 오늘날에도 지속되고 있으며 시에 역시 조각의 ‘생명 연장’을 위해 경계 위를 부유하며 조각의 새로운 길을 모색하는 데 동참하고 있다.⁷⁸⁾

확실히 그러하다. 본 연구에서 다루는 ‘지속가능성’은 단지 조각의 ‘지속가능성’을 넘어 과학기술 발전에 관한 사고를 담고 있다. 인간이 고안해 낸 인공지능, 바이오 기술, 뇌-컴퓨터 인터페이스(Brain-computer interface) 등의 첨단기술은 도리어 사람들에게 공포와 위험을 안겨준다. 인공지능과 같은 기술도 갑자기 어느 날 인간이 감당할 수 없는 상태로 비약한다고 그 지점을 싱귤래리티라고 한다고 했다.⁷⁹⁾ 도도대체 이러한 과학기술이 왜 필요한지에 대해 의문이 생긴다. 이번 전시를 통해 과학기술 발전의 득과 실은 무엇인가, 진정한 수혜자는 누구인가 등의 근본적인 문제에 관한 질문을 던지고자 한다. 과학기술은 인류에게 편리함을 주는 동시에 삶의 방식과 습관의 변화를 불러온다. 이에 따라 인간 본래의 기능과 사고력을 퇴화시키기도 한다. 디지털 시대라 일컫는 오늘날, 기존 인간을 위협할 ‘새로운 종’인 포스트휴먼이 출현하고 있다. 현대인은 대부분 시간을 현실이 아닌 가상 세계에서 보낸다. 그로 인해 현실에서의 실제적 참여와 소통이 점점 줄어들며 ‘인간성

78) 조혜정, 「평론/시에귀파의 ‘디지털-아날로그 조각’」, 2023.06.22. <https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825> (2023.10.19.접속)

79) 이어령, 『너 어떻게 살래-인공지능에 그리는 인간의 무늬』, 파람북, 2022.6.10. pp. 307-308.

상실'의 위기 앞에 놓여있다.

다가올 미래 사회에서의 인간은 과학기술 문명이 가져다주는 풍요로움을 마음껏 누릴 수 있게 될 것이지만 동시에 그 너머에 존재하는 위협을 함께 안고 살게 될 것이다. 따라서, 오늘날 우리에게 필요한 태도는 더욱 이성적인 태도로 '과학기술 발전'이라는 현상을 바라보고, 지속 가능한 과학 발전에 대해 고민해야 한다.⁸⁰⁾ 강지선은 위의 작품을 통해 본인의 예술 이상을 다음과 같이 정리하였다. “사국발은 기술 지향 사회에서 인간이 놓친 것과 초래한 위협에 관한 경고나 교훈을 이야기하지 않는다. 그는 사회, 기술적 구조에 대한 인식을 바탕으로 “과학기술 발전으로 인한 득과 실이 무엇인지, 진정한 수혜자는 누구인가”에 대해 냉철히 묻고자 한다. 따라서 사국발의 작업은 유토피아와 디스토피아, 낙담과 희망 그 어느 사이에 서 있는 인간이 지극히 인간적인 태도로 다가올 비밀스러운 미래를 상상해낸 결과물이라 할 수 있다.”⁸¹⁾

2) 가상현실에 기초한 미디어 아트

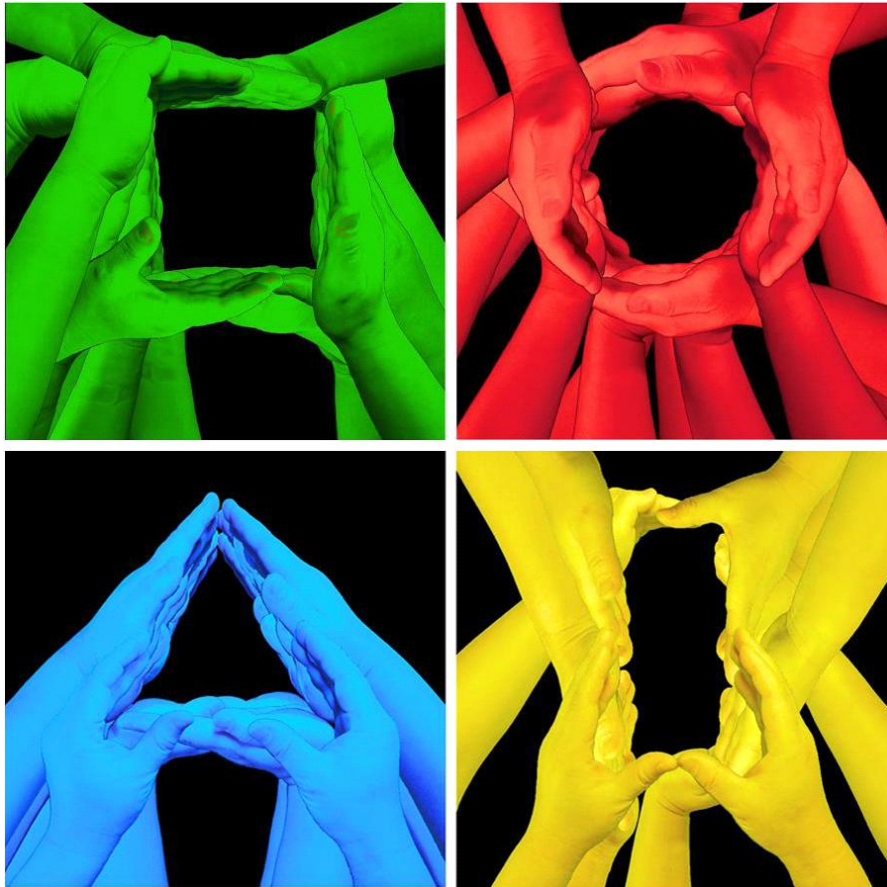
앞서 기술이 만들어낸 가상과 현실에 관해 물질적, 비물질적 측면에서 논의해 보았다. 이제부터는 조각의 시간과 공간의 두 가지 관점에서 기술 매체의 작용하에 시간과 공간을 활용하여 가상현실 속 미디어 아트를 탐구하는 방법을 살펴보겠다. 과거 우리는 조각의 형식적인 언어에서 보았을 때 공간과 시간이 가장 중요한 조각 언어임을 알 수 있었다. 로잘린드 크라우스(Rosalind E.Krauss)는 『현대 조각의 흐름』에서 조각이 고전 예술에서 조각 속의 시간과 공간에 관한 연구로 넘어가는 포문을 오귀스트 로댕(Auguste Rodin)이 열었다고 설명하였는데, 이에 대한 논의는 지금까지도 현대 조각가들 사

80) xieguofa, 「기·예-예술과 과학 기술의 융합을 통한 '조각'의 지속가능성 탐구」, 2022.04.19. <https://neolook.com/archives/20220419e> (2023.11.1.접속)

81) 강지선, '포스트 디지털 시대 조각' 전시 서문, 2022.06.17. <https://neolook.com/archives/20220617g> (2023.9.26.접속)

이에서 계속해서 이어지고 있다. 조각의 형태와 재료는 모두 진화하고 있지만, 조각의 연구 문제는 여전히 시간 및 공간과 불가분의 관계에 있으므로, 로댕의 진흙 작품이든 이후의 스포츠, 극장 등에서의 설치작품이든 모두 각기 다른 매체와 관념에 따라 조각의 시간과 공간 요소를 해석할 수 있다.⁸²⁾ 본인은 이러한 이론적 발상을 바탕으로 공간과 시간에 주목하였다.

현대 미술에서 조각의 개념은 과거의 인식에서 멀리 벗어나 새로운 형식의 예술을 사용하여 조각에 대한 문제와 가능성을 탐구한다. 영상 매체를 이용한 작품인 <허공의 기초도형>[작품도판 12]은 영상 매체에 관한 관심



[작품도판 12] 사국발, <허공의 기초도형(虚空中基本型)>, 2020, 프로젝션 장치, 가변설치.

82) 로잘린드 크라우스, 윤난지 역, 『현대조각의 흐름』, 서울: 예경, 1997, pp. 19-55.

에서 기인한 것으로, 영상 매체를 통해 공간, 시간, 물질, 중력 등 조각의 본질적인 언어를 표현하고자 하였다. <허공 속의 기본형>은 조각 창작 과정에서 형체 공간에 작용하는 시간의 또 다른 표현이다. 조각은 보통 ‘현실’에서 존재하며 공간을 차지하는 예술이다. 그러나 해당 작품에서는 시간과 영상을 사용하여 공간에 사각형, 원형, 삼각뿔 그리고 원기둥 등을 포함한 사물을 생성해 낸다. 제작한 영상 속에서 본인은 허공 속 형체의 존재성을 강조하기 위해 공기 중에 상상한 기하학적 조각을 끊임없이 만지며 형체의 특징을 거둬들여 확인한다. 또한 시각 잔상 원리를 이용하여 영상 속에서 조각을 만지는 손을 빨강, 노랑, 파랑, 초록 등 4가지 색상을 사용하고, 형체마다 한 가지 색상을 설정함으로써 관객에게 강렬한 기억을 선사한다. 어떠한 형체를 매만지는 영상이 끝날 때쯤이면 화면이 갑자기 하얗게 변하는데, 이때 관객에게 남겨진 그림자가 바로 시각의 잔상, 즉 조각이 된다. 이러한 조각은 시각의 회복과 함께 사라지며, 조각의 존재는 시간과 직결된다. 이를 통해 조각에 대한 시간이 과거의 일반적인 실체와 관련된 조각의 개념을 넘어섰음을 알 수 있으며, 이러한 가상 속 증강현실의 감각은 미래 디지털 조각을 탐구하는 데 중요한 방향이 된다.

또 다른 작품인 <초속 6킬로미터>[작품도판 13-14]는 시외버스를 타고 도시와 산촌을 오갔던 본인의 경험을



[작품도판 13] 사국발, <초속 6킬로미터>, 2020, 자동차 문, 프로젝션 장치, 80x30x106cm.



[작품도판 14] 사국발, <초속 6킬로미터>, 2020, 자동차 문, 프로젝션 장치, 80x30x106cm.
바탕으로 창작한 작품이다. 구불구불한 산길을 달리다 창밖의 풍경에 취해 잠들었다 깨어났을 때 빌딩이 즐비하게 들어선 도시가 어느새 눈 앞에 펼쳐진 순간, 강한 대비와 불쾌감이 몰아쳤다. 이러한 속도를 통해 개인이 공간과 시간을 마주할 때 과거의 경험과는 달리 시간이 압축되는 것 같은 느낌을 받게 된다.

재료의 관점에서 구성은 두 가지 측면으로 나뉜다. 하나는 투영 대상으로 선택한 자동차 문이다. 작품에서 차량이 표현의 매개체로서 가장 적합하고 어느 정도 상징적 의미를 지니고 있으므로 선택하였다. 그 밖에도 자동차가

속도와 현대 산업의 상징이라는 이유로 택한 것도 있다. 가령 완성차로 전시하면 예술품이 가져야 할 표현의 언어가 감쇄될 수 있다는 점을 고려하여 ‘자동차 문’이라는 일부를 사물 형상 요소의 압축판으로서 채택하였는데, 이는 구도의 과감한 컷아웃(Cut-Out)에 해당한다. 이렇게 하면 정교하고 효과적으로 시공간의 목적을 표현할 수 있다. 그중에서 문과 반사경은 본 작품의 실물 부분을 구성한다.

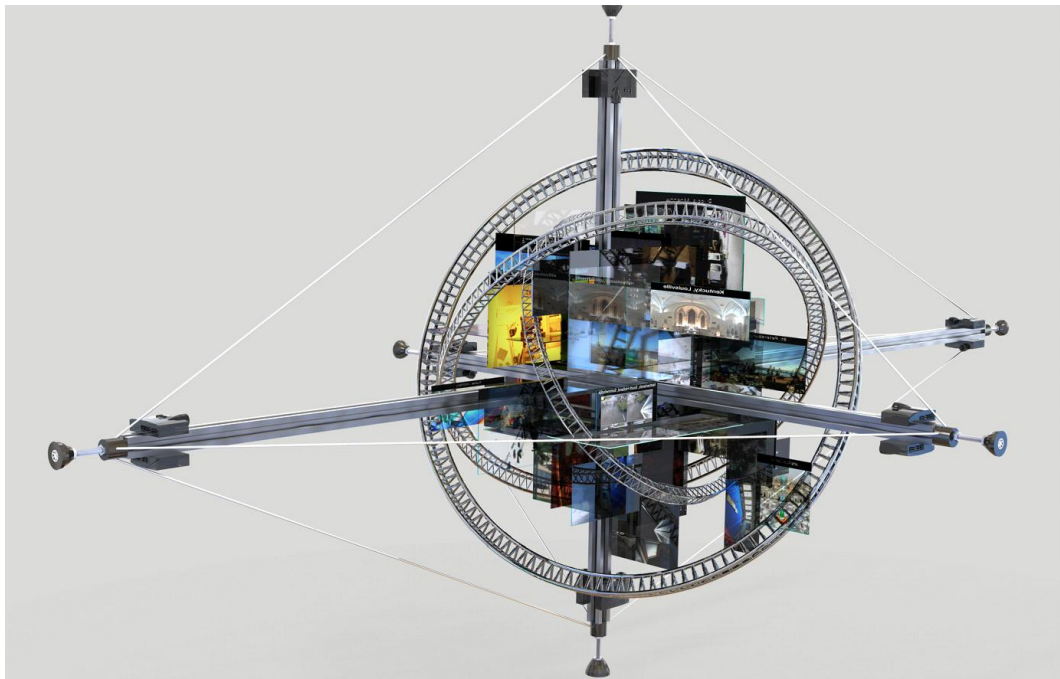
또 다른 하나는 본인이 해당 작품을 만들기 위해 고향에서 도시까지의 차창 밖 풍경을 다시 촬영하여 그 여정이 그대로 담긴 영상을 투사할 수 있게 문 뒤쪽에 설치한 단초점 프로젝터이다. 6시간 분량의 영상은 이후에 컴퓨터 프로그램을 통해 여러 번 배속한 뒤 3분 25초 분량으로 압축함으로써 시공간 속 사물의 빠른 변화를 표현하였다.

작품은 이처럼 흥미로운 주제를 다루는 것 외에도, 속도, 시간, 공간의 표현 방식을 분석하고 연구한다. 이 작품에서 본인이 표현하고자 한 대상인 ‘속도’는 한 사람이 시간과 공간에 대한 감각이 예민해지는 묘한 과정을 보여준다. 본인은 차에서 잠깐 잠들었다고 생각했지만, 실제 거리상으로는 수백 킬로미터를 이동한 후였다. 이렇듯 개인의 시간은 공공의 시간이나 실제 시간과 다소 차이가 있을 수 있다. 개인의 시간과 공공의 시간 간의 차이를 예술 작품으로 표현할 때 일종의 시공간적 변화 과정을 느끼게 된다. 비록 창작에 첨단기술이 사용되지는 않았지만, 이와 같은 영상은 관객들에게 어떤 특정 환경에서 시공간적 체험을 할 수 있는 기발함을 선사한다. 시공간의 착각은 이러한 상황에서 인간의 기억을 불확실하게 만들기도 한다. 따라서 ‘시간’과 ‘공간’의 체험은 본인이 조각을 시작한 후로 줄곧 표현하고 싶었던 주제 중 하나였다. 디지털 영상을 통해 조각이 공간과 시간을 구성하는 예술이라는 것을 관객들이 느낄 수 있기를 바란다.

작품의 의미하는 바는 앞서 말하였듯이 본인이 태어나서 지금까지, 즉 지

방에서 도시로, 낙후된 과거에서 발전한 현재로, 그리고 조용한 시골에서 변화하고 시끌벅적한 도시로 이동하는 과정에서 겪은 경험을 바탕으로 한 것이다. 물론 작품은 1980년 전후인 중국의 개혁·개방 이후부터 현재까지 농촌 인구가 도시로 이동하는 과정을 더욱 눈여겨볼 필요가 있다는 점을 내포하고 있으며, 급속한 도시화에 관한 생각을 은유적으로 표현하고 있다.

<시크릿 가든>[작품도판 15-16]에서는 작품 <집>과 비슷한 점을 많이 발견할 수 있다. <시크릿 가든>의 주제 또한 조각의 주요 언어를 통한 시공간 탐구의 연장선에 있다. 작품은 유사한 좌표에 있는 장치에 여러 영상을 병치하여 동일한 시간에 해당 장치를 통해 세계 곳곳의 풍경을 구현하고 전시한다. 작품의 실시간 영상과 복잡한 투사 장치를 통해 재통합된 시공간의 관계를 살펴보고, 나아가 고차원적인 공간의 모습을 상상할 수 있다. 작품은 여전히 시간, 공간, 사물 형상 등 조각 요소에서 과학기술이 인간의 인



[작품도판 15] 사국발, <시크릿가든(秘密家园)>, 2022, 스테인리스 스틸, 유리 등, 여러 대의 프로젝션 장치, 325x250x90cm,

식에 미치는 변화에 대해 다루고 있지만, 현대 네트워크 기술의 발전이 가져오는 프라이버시의 위협 문제 또한 반영하고 있다.



[작품도판 16] 사국발, <시크릿가든>, 2022, 스테인리스 스틸, 유리 등, 여러 대의 프로젝션 장치, 325x250x90cm.

외관에서 볼 수 있듯이 작품은 빨강, 노랑, 파랑 3가지 색상의 좌표계로 구성된 실물 조각이다. 좌표계 위에 크고 작은 유리 프로젝터 필름을 부착한 다음 좌표축 끝에 프로젝터를 설치하였다. 디스플레이 프레임은 무수한 가로·세로 좌표로 구성되어 있고, 이 좌표는 3차원 구성 공간의 표시를 참고하여 S, Y, Z축의 길이, 너비 및 높이를 각각 나타낸다. 이러한 십자형 좌표는 오늘날 컴퓨터의 3차원 소프트웨어에서 흔히 볼 수 있는 좌표이기도 하다. 이를 실물로 ‘구체화’하여 실제 공간에 배치하는 목적은 이것이 곧 3차원 공간의 모습임을 설명하기 위함이다. 작품은 점·선·면과 가로 및 세로

로 교차하는 수많은 구조 그리고 90도로 교차하는 무수히 많은 각도로 구성되어 있어 얽히고설킨 다차원 공간의 이미지를 보여준다.

<시크릿 가든>의 주요 프레임 재료로는 알루미늄 프로파일, 아크릴, 연결 부품 등이 있으며, 매체로는 9개의 프로젝터, 와이파이 네트워크 및 공유기 등이 있다. 알루미늄을 사용하는 이유는 해당 재료가 현재 디지털 제품의 구성 재료로 널리 사용되고 있는 데다, 완비된 부품이 있고 가공이 간단하다는 장점이 있기 때문이다. 이를 사용하여 작품을 구성할 때 관객에게 디지털 인쇄기에 대한 연상을 불러일으킬 수 있을뿐더러 특정 과학기술을 더한 듯한 느낌을 줄 수 있다. 아크릴 패널에 프로젝터 필름을 부착하면 투사할 콘텐츠를 쉽게 구현할 수 있다. 인터넷에 연결된 9대의 프로젝터가 애플리케이션을 통해 세계 각지의 CCTV 카메라 화면을 수집하여 원활한 전시를 하기 위해서는 안정적인 네트워크와 와이파이 장비가 필요하다. 창작 과정에는 알루미늄 프로파일과 아크릴 패널의 적절한 조합이라든지 화면의 크기가 투사의 원근에 따라 달라지는 등 여러 가지 어려움이 존재한다.

이러한 복잡한 좌표대 위에 세계 각지의 실시간 영상을 투사하여 디지털 시대의 공간에 대한 인식의 변화를 나타낸다. 작품 영상의 소재는 인터넷 소프트웨어의 라이브 캠(Live Cam)에서 비롯되었다. 이것이 실시간 영상이라는 것을 모르고 보면 영상이 굉장히 전통적이고 아날로그인 것처럼 보이지만, 실제로는 디지털의 산물이다. 실시간 CCTV 영상으로 유럽의 성당도 보고, 미국 해안선의 모래사장도 봐도 볼 수 있다. 그 밖에도 도쿄의 한 가정에서 기르는 고양이, 중동 국가의 거리, 홍콩의 옛 거리의 풍경 등도 볼 수 있다. 이러한 영상들이 장치에 한데 모이게 되면 전체적으로 매우 복잡하고 떠들썩한 영상이 펼쳐지고, 관객들은 전시장에서 세계 곳곳에 있는 사물들을 엿볼 수 있게 된다. 작품은 수천 킬로미터나 떨어진 곳의 풍경도 순식간에 지척까지 가져와 한데 뒤섞여 관객들에게 일종의 공간적 착각을 불

러일으킨다.

하나의 설치작품에서 각기 다른 공간이 동시에 나타나는 것은 하나의 거대한 공간을 압축해 놓은 축소판과도 같다. 이 또한 구도의 컷아웃 기법을 적용하여 영상의 일부에만 집중하도록 한다. 그 일부는 오히려 최대한의 에너지를 가진 공간의 집합체가 되고, 해당 작품을 통해 시간과 공간의 관계를 분석할 수 있다. 현대 네트워크 기술의 개입과 디지털 영상의 활용은 시간이 짧아지고 공간이 넓어지는 등 시공간의 관계에 변화를 준다. 시간, 공간 그리고 개인의 경험은 조각의 본질적인 핵심을 구성한다. 따라서 조각의 범위 내에서 시간과 공간의 관계를 탐구하는 것은 조각의 개념을 확장하는데 도움이 된다. 이 작품에서 알 수 있듯이 사용한 방법이나 표현 형식에 상관없이 작품이 주목하는 핵심 문제가 조각과 관련된 것이라면 그것이 조각된다.

작품 창작의 취지는 영상 등을 활용하여 현대 과학기술의 개입을 통한 다중 공간의 존재 가능성을 알아보는 데 있다. 우리는 작품의 시각적 방법을 통해 다양한 곳의 모습을 동시에 볼 수 있다. 여러 곳의 풍경이 한데 모여 있는 작품을 감상하다 보면 경이로움까지 느껴진다. 같은 시간에 다른 공간의 형상들을 관측할 수 있다는 것만으로 더할 나위 없는 신기함을 맛볼 수 있다. 이러한 작품 체험은 선진화되지 못한 고대에서 결코 상상할 수 없던 것이었다. 이는 마치 과거 전화기가 발명되기 전에 원격으로 상대방의 목소리를 실시간으로 들을 수 없고, 서신으로만 소통하고 교류하던 시기와 같다. 그러나 전화기가 발명된 후 우리는 실시간으로 대화함으로써 시간을 단축하고 소통의 효율성을 높일 수 있었다. 이는 즉, 그만큼 우리의 공간 관계가 좁아졌다는 것을 말해주는 것이다. CCTV 모니터링은 이처럼 공간적 느낌을 주고, 소통의 효율성은 실제로 시간의 속도에 영향을 미친다.

과학기술의 혁신과 발전은 공간에 대한 시간 제약을 변화시켰다. 과거에

는 공간을 전환하려면 반드시 시간에 의존해야 했으나, 과학기술이 발달한 후로는 같은 시간이라는 전제하에서도 다양한 공간에서 일어나는 일들을 관찰할 수 있게 되었다. 시각적으로 많은 공간을 느낀다는 것은 어쩌면 다른 방식으로 시간을 이해하는 것일지도 모른다. CCTV가 인터넷 생방송 기술과 결합하자 인간은 시간과 공간의 더 많은 차원을 파악할 수 있게 되었고, 오늘날 시공간의 관계에 대한 새로운 종류의 인식이 생겨났다. 이러한 경험은 세계에 대한 사람들의 인식을 변화시키기 때문에, 시대를 초월하는 의미를 지닌다. 예를 들어 2차원 평면 예술에 회화가 있고, 3차원 공간 예술이 조각이나 설치미술이라고 한다면 4차원 이상의 공간에는 예술의 형태가 존재할까? 이에 따라 본인은 디지털 영상과 같은 가상 기술을 조각 창작에 활용하여 다양한 차원의 공간에서 예술의 더 많은 가능성을 탐색하려 한다.

낙관적인 관점에서 볼 때 CCTV 영상은 우리의 삶을 감시할 수 있을 뿐만 아니라 훗날 세계의 미지를 한층 더 잘 깨우치게 해준다. 가령 뇌-컴퓨터 인터페이스 기술이 성공한다면 시각 장애인도 카메라 연결을 통해 세계 곳곳의 모습을 볼 수 있으니, 매우 가치 있는 일이다. 그 과정에서 포스트 휴먼은 육안에서 벗어날 수 있도록 만반의 준비를 하게 된다. 예컨대, 신체 기관의 일부인 안경은 카메라가 있으면 전자 기관으로 격상하게 되고 교체, 유지 보수 등이 가능하여 영구적이라고 할 수 있다. 이는 사람이 유기적인 육체에서 무기적이고 업데이트할 수 있는 장치로 전환되는 것이기도 하다. 따라서 과학기술의 선약은 전적으로 인간성의 제어에 따라 좌우되기 때문에, 현재 사회에서 과학기술 발전에 대한 의문을 제기하는 것은 매우 정상적인 것이다.

따라서 과학기술의 발전은 올바른 휴머니즘에 달려 있다. 기술은 지향하는 특정 핵심 가치가 있어야 더욱 적절히 활용할 수 있다. 한국의 조각가 김성복은 이렇게 논평하였다. 한국의 조각가 김성복의 논평 “사국발의 연구

는 ‘포스트 디지털 시대 조각에 나타난 휴머니즘에 관한 연구’로 요약되며, 이 명제는 현대 예술에 대한 연구 가치도 있지만 사회적 현실과도 의미가 깊다. 사국발은 새로운 기술을 매개로 조형물의 가상과 현실 공간을 발전시켜 포스트 디지털 시대의 휴먼 테크놀로지를 표현하자는 화두를 제시하고 있다.”⁸³⁾ 맞춤 제작한 카메라로 개인의 다양한 차원의 정체성 공간을 공유하여 자신의 생활 일부를 효과적으로 보여준다. 어떤 의미에서는 그것이 본인 개인의 삶을 복제한 것이라고 하는데, 그 또한 제 삶에 대한 시뮬레이션으로서 자신의 감정과 생활 경험을 결합한 것이므로, 디지털 시뮬레이션은 본인에게 또 다른 창작 가치를 제공해 준다.

3) 동적 미디어 아트

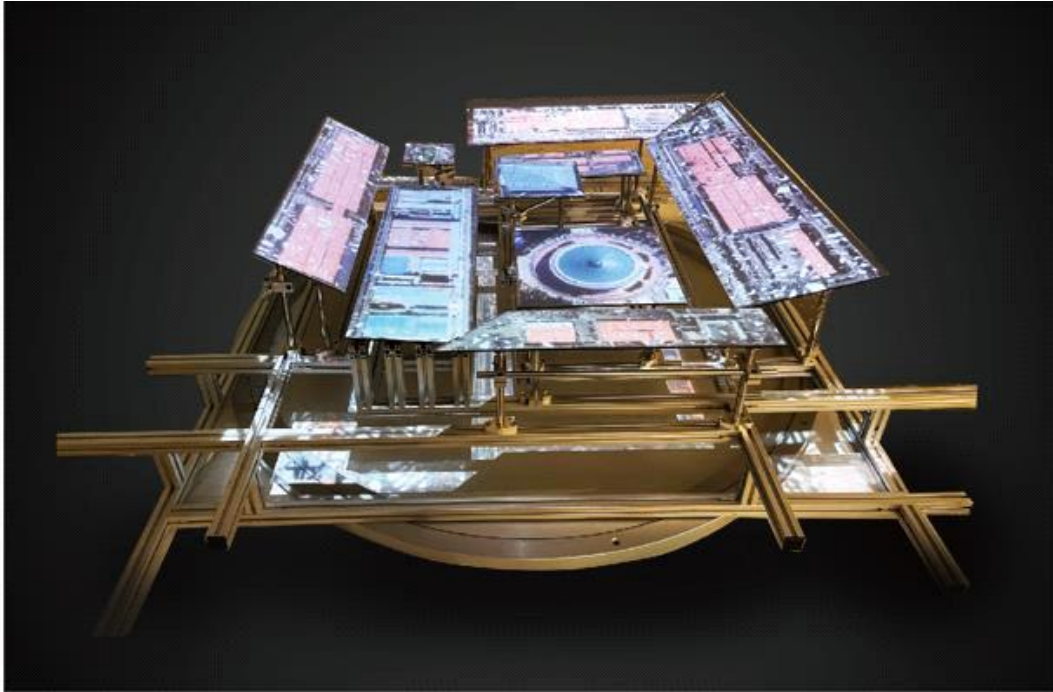
뉴미디어 기술이 조각 창작에 적용되면서 조각 고유의 인식에 변화가 생겼다. 과거의 조각은 마치 물체가 어느 순간 굳어진 것 같이 고정되어 움직이지 않는 형태였으나, 디지털 기술이 조각에 활용된 후로 조각의 형태는 ‘고정적이지 않은 형태’로 바뀌었다. 소위 ‘동적 미디어 아트’은 고정적이지 않은 형태로, 일정한 동적 또는 시각적 형태의 변화를 의미한다. 20세기 현대 미술에서 알렉산더 칼더(Alexander Calder)는 움직이는 조각인 이른바 ‘키네틱 아트(Kinetic Art)’를 정의하였다. 그는 채색된 금속 조각이 와이어에 매달려 구도상 중력의 균형을 이룰 때 조각이 바람과 같은 외력에 의해 흔들리고 회전하는 모습을 통해 조각의 개념을 확장하였다. 이후 조각가들은 새로운 매체와 기계장치를 사용하여 기계 설치미술, 키네틱 아트 등 동적 미디어 아트를 더욱 발전시켰다.

본인은 컴퓨터의 디지털 매체를 활용하여 조각의 동적 미디어 아트 개념을 탐구하고자 한다. 컴퓨터가 발달한 오늘날, 각종 산업에 활용되는 컴퓨터

83) 金成馥(김성복), 「中韩联合培养雕塑博士第一批5人个展汇报」, 雕塑头条, 2022.9.2. https://mp.weixin.qq.com/s/_OFZFjU1D6q1-x1oN129A (2023.11.1.접속)

소프트웨어들이 생겨났는데, 특히 디자인 분야에서는 다양한 소프트웨어 응용 프로그램들이 개발되었다. 디지털 조각에서 흔히 사용되는 프로그램인 Z 브러시는 컴퓨터의 가상공간에서 진흙을 빗듯 창작할 수 있으며, 출력이 편리하고 3D프린팅 또는 3D 디지털 조형으로 목재 및 돌 등의 재료로 한 조각 작품을 제작해 낼 수도 있다. 그러나 출력에 있어서 디지털 조각의 특징을 유지할 수 있는 더 나은 방법은 여전히 부족한 상태이다. 예를 들어 과거에는 많은 양의 편칭이나 반중력을 표현할 방도가 없었다. 이처럼 끊임없이 변화해 가는 디지털 조각의 형태를 더욱 잘 표현하기 위해서는 디지털 조각의 전시를 위한 더 많은 출력 매체를 개발해야 한다. 상기 내용을 바탕으로 우선 본인은 키네틱 아트, 기계 조각, 디지털 키네틱 아트, 멀티미디어 조각 등 계속해서 변화하거나 일정한 형태가 없는 조각을 ‘동적 미디어 아트’이라고 칭하고자 한다.

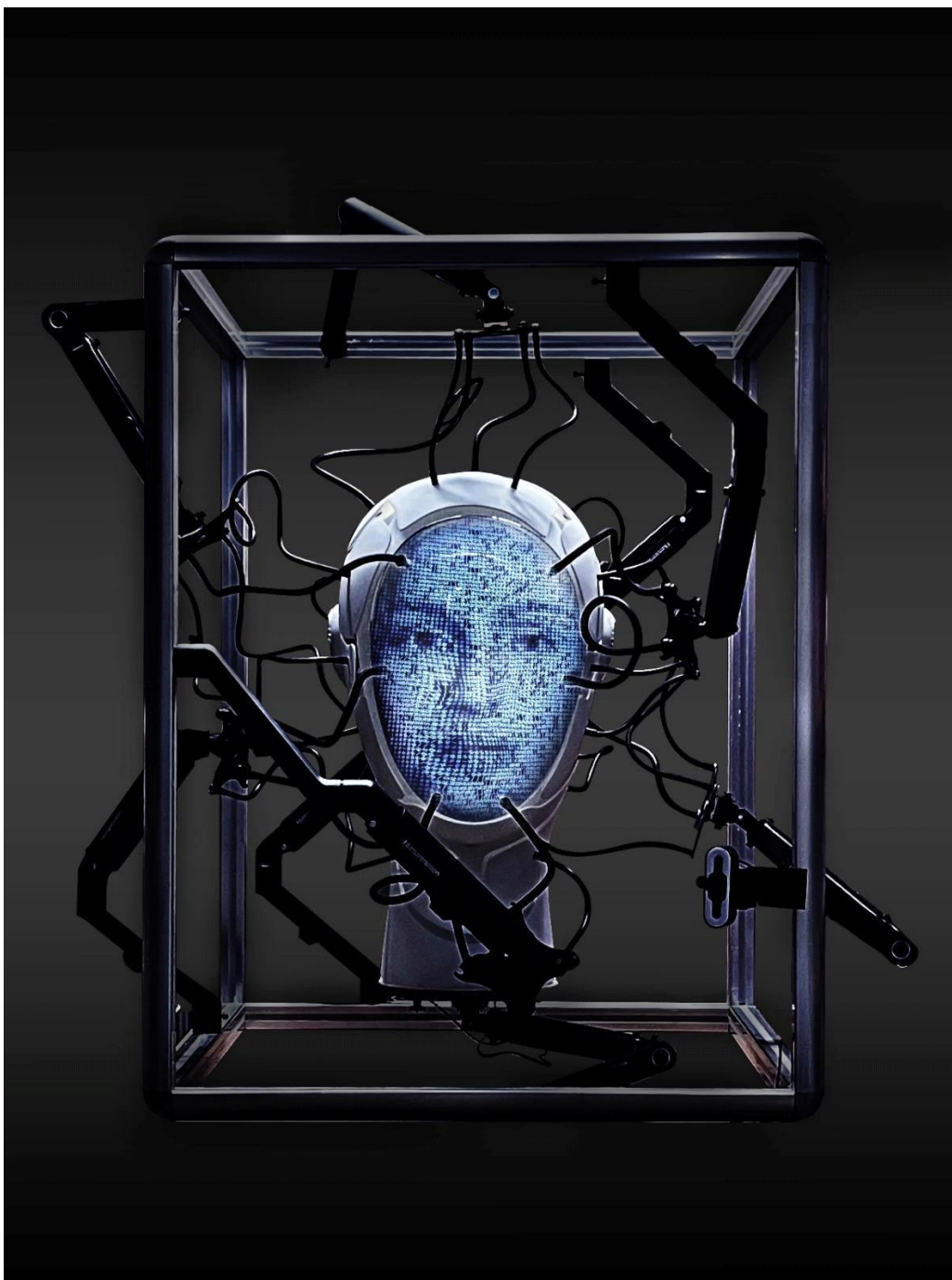
본인의 작품은 주로 영상과 실물 조각의 결합 방식을 사용하여 고정적이지 않은 형태 조각을 표현한다. 작품은 조각의 ‘탈물질’ 목표를 실현하기 위해 디지털 영상을 실물 조각에 개입시키는 방식을 채택하였다. 가령 <도시 풍경>[작품도판 17]에서 전시 프레임과 아크릴은 영상을 쉽게 구현하기 위한 정적인 장치일 뿐, 작품 속에서 실제로 전환되고 변화하는 것은 영상이다. 영상은 어느 정도 서술성을 띠고 있지만, 관객들은 대부분 이미지와 소리를 통해 3분 동안 조각이 선사하는 느낌을 경험하게 된다. 이미지가 변화하는 데에 시간이 소요된다는 점에서 체험하는 시간과 변화하는 시각적 이미지는 조각의 새로운 과제로 떠올랐다. 로버트 스미스슨(Robert Smithson)의 작품 <나선형 방파제(Spiral Jetty)>에서 관객은 작가가 설계한 나선형 방파제를 건넌으로써 시간을 통해 공간이 주는 미적 변화 과정을 체험한다. 따라서 본인의 <도시 풍경>에서 재생하는 영상은 시간에 의존하는 미학의 체험이다. 그리고 끊임없이 바뀌는 영상은 조각의 시각적 요소 중 주요 부



[작품도판 17] 사국발, <도시의 빛>, 2022, 알루미늄, 아크릴, 영상투사장치, 156x135x26cm.

분을 차지하며, 고정된 시각적 형태 없이 고정된 장치만 존재할 뿐이다. 그리하여 동적 미디어 장치 표면의 디지털 영상은 과거 정적인 조각에 대한 인식을 깨뜨리는 계기가 된다. 마찬가지로 본인의 작품인 <포스트 휴먼 모델>[작품도판 18] 속의 정적인 두상 조각은 작품의 영상 장치일 뿐, 그 안에 투사된 영상이야말로 진정한 조각의 핵심이다. 또한 끊임없이 얼굴 이미지를 바꿔가며 관객들에게 한 사람의 초상이 아닌 다양한 초상 이미지를 보여주고 있어서, 해당 작품은 동적 미디어 아트의 개념을 잘 해석하고 있다.

물론 정적인 장치와 영상이 결합한 작품 외에도 동적으로 변화하는 디지털 조각 또한 고정적이지 않은 형태를 가지고 있는데, 작품 <과학의 알> 시리즈가 대표적인 예 중 하나이다. 작품 시리즈에 포함된 <소리>, <빛>, <전기>에 등장하는 조각들은 포스트 휴먼 세계의 생물 조각으로, 말 그대로 작품에 따라 다른 방식으로 생명의 징후를 나타내고 있다. 예컨대 <소



[작품도판 18] 사국발, <포스트 휴먼 모델(后人类代言人)>, 2022, 알루미늄, 레진 3D 프린팅, 영상, AI 가상 훈련 시스템, 81x81x105cm.

리> 속 조각은 소리를 내면서 몸을 떨고, <빛> 속 조각은 별처럼 공중을 자전하며 빛을 발산한다. <전기>의 경우 태양광 발전을 통해 조각 중간의 배어링이 계속해서 회전한다. 이렇듯 전통 조각의 정적인 표현 방식을 깨고, 동적이거나 변화된 형태로 전시되는 디지털 조각은 ‘동적 미디어 아트’라 할 수 있다.

포스트 디지털 시대에는 가상이든 현실 공간이든 ‘동적임’이 세계를 구성하는 물질의 주요 특징으로 부상하였다. 산업혁명이 시작되면서 등장한 기계적 운동은 키네틱 아트를 변화시켰다. 현대 산업의 디지털화는 디지털 편집성과 불안정성으로 인해 정적이지 않거나 고정적이지 않은 형태를 많이 생성해 내어 산업의 모든 측면에 깊숙이 녹아들게 되었다. 가상의 동적 특징은 가상 세계에서 더욱 뚜렷하게 나타난다. 따라서 포스트 휴먼 시대에 동적 미디어 아트를 통해 가상 세계를 탐구하는 것은 큰 의미가 있다.

동적인 특징은 작품 형태 변화의 특징일 뿐, 본인의 예술 작품에 있어 중요한 이념은 바로 전자 제품과 같은 ‘업그레이드’에 있다. 본인의 작품은 고정된 작품 형태가 아니라 끊임없이 구축하고 업그레이드한다는 특징이 있다. 예를 들어 작품 <과학의 알>과 <마지막 한 그루?>는 2022년에 창작하여 첫 번째 개인전에 전시한 작품으로, 본인은 당시 작품들이 첫 번째 버전이라는 의미에서 1.0 버전이라고 불렀다. 2023년에 열린 박사학위 개인 청구 전에서는 두 작품을 한데 모아 설계한 AR 장치를 통해 전시한 후 <TSE 우주>라는 이름을 붙였다. TSE는 본인의 성씨인 ‘사(謝)’의 영문이며, 작품명의 의미는 작품 속 생물 조각이 존재하는 공간이 ‘사국발의 예술 우주’라는 뜻으로, 이것이 바로 두 작품의 2.0 버전이다. 앞으로 전시할 때마다 업데이트하여 새로운 생물 조각을 추가하고 가상공간을 재구성할 예정이다. 이처럼 현존하는 디지털 제품과 같이 2.0, 3.0, 4.0 등 버전으로 계속 업그레이드 과정을 거치고, 향후 체험 기술 또한 발전하게 된다면 우리는 허공 속

에서 조각의 형체를 만질 수 있을 뿐만 아니라 그 온도와 진동까지 감지할 수 있어 인간과 새로운 생물이 공존하고 교류하며, 조화롭게 살아가는 모습을 볼 수 있을 것이다.

현재 본인의 작품 중 <포스트 휴먼 모델>의 AI 안면 인식 훈련이 부족하여 구현할 수 있는 얼굴 이미지가 제한적인 상태라 다른 시리즈로 업그레이드할 예정이다. 앞으로 예술 창작에서 외관, 하드웨어 및 소프트웨어 등 측면에서 작품의 품질과 안정성을 더욱 향상해 나갈 것이다. 이 밖에 <다양한 인물 초상>, <시크릿 가든>, <도시의 빛> 등 작품들 또한 개선할 것이다.

업그레이드는 제품의 가장 일반적인 업데이트 방법이다. 작품에 있어 대체의 가치는 새로운 세대가 이전 세대보다 더 발전된 기술 또는 더 나은 사용 경험이 있다는 것이다. 미래 세계에서 업그레이드 및 대체는 제품뿐만 아니라 서비스를 포함한 모든 제품의 특징과 방법이 될 것이며, 업그레이드는 우리 사회와 일상생활 곳곳에 침투하게 될 것이다. 이를 고려하였을 때 본인은 자신의 예술 작품에서부터 과학기술이 사회를 변화시키는 힘을 탐색하고 조각을 지속해서 업그레이드해야 예술 이념을 한층 더 잘 표현할 수 있다고 생각한다.

4) 인공지능 아트

인공지능을 활용한 조각은 포스트 휴먼의 존재 형태와 관련된 문제로, 사람이 육신에 의존하지 않고 다른 형태로 세상을 살아갈 때 인체 조각의 실질적 의미는 사라지게 된다. 뇌-기계 인터페이스 기술이 일정한 성과를 거두고, 인공지능이 지속해서 발전하고 있는 지금, 생물 저장은 더 이상 문제되지 않는다. 포스트 휴먼 사회는 인간과 기계가 결합한 트랜스 휴먼과 스마트 로봇으로 인해 인간은 쉽게 병 들고 죽음에 이르는 육체에서 벗어나 과학기술을 사용하여 인간을 초 인류로 진화시킨다. 그들은 우수한 기술을

보유할 뿐만 아니라 모든 지식에 통달하여 어찌면 컴퓨터나 ‘통 속의 뇌’가 되어 영생의 꿈을 꾸게 될지도 모른다. 지구촌의 자연 생태계가 악화하고 지구의 인구 개체 수가 과부하 된다면 인간의 육체는 분명 미래의 생존 환경에 적응하지 못할 것이고, 앞서 말한 것처럼 ‘시대에 뒤떨어진 인간’는 결국 기계로 대체된다는 것을 주목해야 한다. 따라서 이러한 관점에서 볼 때 인체의 존재 형태는 포스트 휴먼에게는 짐이자 장벽이 되므로, 육신을 떠나 불멸을 지향하는 것이 일부 인류의 비전임을 알 수 있다.

초상 조각은 전통 조각의 주요 표현 형태이나, 디지털 기술이 나타난 후로 매체가 기존의 사실에 관한 개념을 타파하였다. 외적인 이미지를 복원하고 인체의 특징적인 데이터를 이용하여 또 다른 시각적 이미지를 생성해 내는 조각을 ‘인공지능을 활용한 아트’라고 한다. 구상미술은 예술가들이 예로부터 자연의 대상을 묘사하고 예술의 관념이나 아름다움을 표현하는 과정을 일컫는다. 현대 미술에서 산업혁명 이후 가공 및 조각 매체가 한층 발전하면서 추상 조각의 개념이 생겨나기는 했지만, 추상적인 원형은 여전히 구상적이다. 이를테면 콘스탄틴 브랑쿠시(Constantin Brâncuși)의 <공간 속의 새>도 새가 가진 고유한 특징에 초점을 맞추고 있다. 본인의 작품 중 <다양한 인물 초상>[작품도판 19-20]도 마찬가지로 인간이 인체에서 벗어나되, 인간의 생명이 가진 특징적인 데이터를 추출하여 새로운 시각적 이미지를 생성하고 AI 예술 속에서 인간이 존재할 방법을 분석한다.

작품 <다양한 인물 초상>는 인간의 존재 형태에 대한 일종의 담론이다. 작품 매체로는 알루미늄과 아크릴 패널로 조립한 조각 본체와 상호 작용적 영상을 사용하였다. 겉으로는 팔각 모양의 원형 장치가 보이는데, 이때 팔각 모양은 중국 전통의 문화적 기호와 어느 정도 연관성이 있으며, 작품 구성에는 전통적 의미의 토템을 포함하고 있다. 중앙을 향하고 있는 투사한 부분은 나선형을 띠면서 안쪽으로 움푹 들어간 형태를 하고 있다. 나선로 고



[작품도판 19] 사국발, <다양한 인물 초상(多樣的肖像)>, 2022, 스테인리스강, 유리, 인터랙티브 프로젝터, 127x127x39cm.

정한 것 외에 주변 부분에서 일정한 회전의 깊이감을 느낄 수 있을뿐더러 스프링의 장력까지 더해져 그들 사이의 구조를 더욱 견고하게 만든다. 측면에서 보면 일부 디테일들이 주로 원형으로 구성되고 있으며, 전체적인 작품



[작품도판 20] 사국발, <다양한 인물 초상>, 2022, 스테인리스강, 유리, 인터랙티브 프로젝션, 127x127x39cm.

은 크고 작은 원형, 사각형, 구형 등 요소로 구성된 것을 알 수 있다. 이는 즉, 가장 간단한 모양을 이용하여 구성된 작품이라는 것이다.

작품의 인터랙티브 영상 부문에서는 프로브를 통해 관객의 심박수와 체온 정보를 수집하여 굴러가는 물방울과 유사한 이미지를 생성한다. 작품명을 <다양한 인물 초상>으로 지은 이유는 인체 데이터를 시각적으로 변환한 과정에서 만들어진 구형의 물방울이 고승의 사리와 같이 사람이 존재했던 흔적을 증명하기 때문이다. 트리거 장치의 전방에는 기둥이 자리하고 있고, 상단에는 막대 사탕과 같은 공이 얹어져 있다. 이는 손을 뺀어 만질 수 있으며, 상호 작용할 수도 있다.

개개인이 생성해 내는 물방울은 마치 우주의 별처럼 심장의 박동 빈도에 따라 수많은 별을 만들어 내고, 또 개개인의 체온 차이를 이용하여 다양한 색깔을 띤 별들을 형성함으로써 각자의 우주를 구성해 내는 것을 볼 수 있다. 이는 인체의 체온과 심장 박동을 통해 상호 작용한 것으로, 각자의 데이터로 생성된 28개의 별은 영상에 수놓아지고 모든 사람이 하나의 우주와 별들을 이루며, 별은 개인의 체온에 따라 다른 색깔을 띠게 된다. 영상 배경은 심장 박동에 따라 깜박거리는 리듬의 변화를 일으키는데, 이 또한 개인의 데이터가 만들어 낸 영상이다. 그리고 트리거 장치가 작동할 때마다 유동하는 다양한 구체를 형성한다.

본 작품의 가장 큰 특징은 상호 작용이며, 이는 개개인의 신체 데이터가 생성한 영상에서 비롯된다. 이러한 영상은 자신만의 영상으로, 타인의 영상과는 달리 특정 신원의 식별성을 가지고 있다. 그래서 작품 <다양한 인물 초상>를 통해 포스트 휴머니즘적인 기계와 인간의 관계에 대해 살펴보려 한다. 인간의 정체성은 실제 인체에서 가상의 디지털 영상으로 변화하는 과정이다. 작품의 시각적 시뮬레이션 및 변환은 온도와 심박수의 시각화를 통해 인간이 존재할 수 있는 형태를 탐색하고 포스트 휴먼의 신체적 매개체의

변화를 나타낸다. 이를 예로 들자면 인체에는 매우 많은 생리학적 데이터가 존재하는데, 예술가는 디지털 기술을 통해 모든 데이터를 수집한 후 변환과 생성을 거쳐 새로운 존재 형태를 한 인간으로 재구성한다. 그러나 이러한 데이터가 없이도, 자신의 아이디어를 통해 생각을 직접 표현하는 게 가능한 존재가 바로 포스트 휴먼이다.

작품은 예술 창작에서 새로운 기술의 적용이 분명 인간과 관련이 있음을 보여준다. 인간이 가진 생명 징후는 과학 기술적 수단과 시각적 이미지를 통해 관객에게 다시 구현되고, 기술적 논리마다 인간의 존재 형태는 다르게 표현된다. 이러한 디지털 미디어가 지배하는 환경에서 지금의 인간은 디지털 미디어의 융합적 인공지능과 교유하면서 이전의 인간 개념과 의미로부터 차별화하여 정의될 정도로 광범위한 차원에서 감각의 융합을 이루고 있다.⁸⁴⁾ 이처럼 인간의 존재 형태가 다양해지면서 미래의 사실적인 조각은 인간의 외적인 이미지를 복원할 뿐만 아니라 인간의 존재를 증명하는 요소를 통해 예술을 창작할 수 있는데, 이를 ‘인공지능 아트’ 또는 ‘인공 지능 조각’이라고 한다.

인체에 대한 인식을 뛰어넘는 예술적 행위를 통해 현 단계의 ‘인간 중심’ 휴머니즘에서 포스트 휴머니즘으로 전환되는 과정을 표현한다. 포스트 휴먼이 존재하는 방식은 다양하며, 인간의 영생 문제를 해결하기 위해 과학자들은 기술을 사용하여 다양한 트랜스 휴먼을 개발하였다. 과학기술 선진국은 인류의 발전을 위해 두 가지 일에 전념하고 있다. 하나는 미국의 일론 머스크(Elon Musk)가 이끄는 우주 개발 계획이나 각국의 장기 우주 탐사와 같이 지구 밖에서 생존 공간을 찾는 것이다. 물론 우주 생존에 적응하기 위해서 인간의 훈련과 개조는 필수적이다. 또 다른 하나는 인류가 육신에서 벗어나 영생하고 미래의 극도로 열악한 환경에 적응할 수 있는 슈퍼 휴먼을

84) 이수안, 「‘인간’의 개념 전이: 베버의 인간 중심적 문화 인간과 라투르의 포스트 휴먼적 비인간을 중심으로」, 《사회사상과 문화》, 18(2), 2015, pp. 41-74.

꿈꾸며 인간 자체를 내부적으로 연구하는 것이다. 또는 미시적 세계나 철학 사상을 바탕으로 지금의 물리적 세계의 진실성을 의심하는 것이다. 이는 어떤 방식을 취하든 인간이 현재 상황에서 본능적으로 자구할 준비를 하고 있음을 의미한다.

3. 포스트 휴머니즘에 대한 고찰

1) '평등'과 '공존'

포스트 휴머니즘, 포스트 휴머니즘, 포스트 숫자 같은 단어들이 제 연구에서 자주 등장하는데, 이는 제가 예술인으로서 인간의 현재와 미래에 대해 염려하기 때문이다. 강지선의 말처럼 '이후(after)', 그리고 '뛰어넘어(beyond)'를 의미하는 포스트(post)란 용어는 이전과 이후의 것에 대한 경계, 혼종, 비판을 포괄한다. 사국발은 근대적 조각이 '포스트 매체(post-medium)'이후 어떻게 스스로를 탈바꿈하며 경계를 확장하고 있는지에 대해 관심을 갖는다. 그는 이를 조각의 '지속가능성'이라고 일컬으며, 오늘날 4차 혁명의 조건 속 조각의 생존 전략을 탐구한다.⁸⁵⁾

본인의 작업은 아날로그와 디지털 방식의 결합을 통한 조각의 '지속가능성'에 대한 탐구를 넘어, 우리가 어떠한 자세로 제4차 산업혁명이라 불리는 새로운 시대를 맞이해야 하는지에 대해, 나아가 과학기술 시대의 삶 속에서 어떻게 인간다움을 유지할 수 있는가에 대한 사고와 성찰이 담겨있다.

인류는 이성과 합리성에 의한 기술과 과학에 대한 절대적 믿음을 바탕으로 제1차·제2차·제3차 산업혁명을 거쳐 이른바 4차 산업혁명이라 명명되는 오늘에 이르렀다. 이러한 시대 배경 속에서 포스트 휴머니즘이라는 다소 생

85) 강지선, '포스트디지털 시대 조각' 전시 서문, 2022.06.17. <https://neolook.com/archives/20220617g> (2023.9.26.접속)

소한 개념이 중시되는 이유는 무엇일까? 우선, 포스트 휴머니즘이 무엇을 의미하는지에 대해 살펴보자. 포스트 휴머니즘이란 용어는 ‘포스트’와 ‘휴머니즘’이 결합해 생성된 단어이다. 여기서 ‘post’는 ‘after(이후)’, ‘뛰어넘’는 ‘beyond’ 등 특정 시점이나 장소보다 뒤에 오는 것을 뜻하는데, 이후의 관점에서 이전에 발생한 것에 대한 경계, 혼종, 비판의 의미를 담고 있다. 그러한 의미에서의 ‘포스트 휴머니즘’은 먼저 발생한 휴머니즘의 핵심 전제들에 대해 비판적으로 검토 혹은 수정, 심지어는 폐기하고 하고, 이를 대처할 현재와 미래사회에 보다 적합한 방식의 ‘휴머니즘’을 탐색하는 것이라 할 수 있다. 휴머니즘을 거론할 때 각 시대마다 추구하는 가치와 전제는 상이하다. 예컨대 르네상스 시대 휴머니즘의 지향점은 중세 시대 종교적 억압과 권위를 벗어나 ‘인간 중심주의’를 추구하는 것이었다면, 현재는 오히려 이러한 인간 중심적 휴머니즘을 초월해야 한다는 관점이 지배적이다. 특히 오늘날 전 세계적으로 온난화, 팬데믹 등 각종 생태 문제가 발생하며, 인류가 오랫동안 맹신해온 인간 중심적 사고가 한계가 다 달았음이 증명됐기 때문이다. 더불어 코로나19로 인한 ‘언택트(Untact)’가 ‘뉴노멀(New normal)’로 받아들여지며 예상보다 훨씬 빠르게 디지털 대전환 시대를 맞이하게 되며, 미래사회에 보다 적합한 휴머니즘을 탐색해야 한다는 의식이 생겨났다.⁸⁶⁾

해당 문제에 대한 사고는 20세기 초반부터 시작되어야 했다. 당시 1차 산업혁명의 영향으로 세계에 대한 사람들의 인식은 깊어졌고, 산업 기술은 사람들의 숭배 대상으로 떠받들어졌다. 예를 들어 현대 미술 초기의 예술 유행과 중 가장 대표적인 것은 이탈리아에서 등장한 미래주의로, 과학기술의 아름다움을 주로 숭배하였고 예술가들은 산업 기술이 낳은 속도의 아름다움 등을 주제로 표현하였다. 1970년대 이후 미래주의는 과거의 정치나 경제에 편향되어 있던 관심을 과학기술과 인류의 발전으로 집중시켰다. 이는 기술

86) 조혜정, 「평론/시에귀파의 ‘디지털-아날로그 조각’」, 2023.06.22. <https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825> (2023.10.19.접속)

발전을 기조로 신기술 혁명과 인류의 미래 생활상에 대한 성찰을 반영하였다. 대표적인 인물로는 로마 클럽 회원인 다니엘 벨(Daniel Bell), 허먼 칸(Herman Kahn), 앨빈 토플러(Alvin Toffler), 즈비그뉴 브레진스키(Zbigniew Brzezinski), 존 나이스비트(John Naisbitt) 등이 있다.

제2차 세계 대전 이후, 특히 최근 몇 년간 과학기술의 급속한 발전으로 사람들은 과학기술의 양면성을 목격하게 되었다. 세계 경제 발전의 대부분은 자연환경과 자원을 대가로 이룬 것으로, 오늘날 남·북극의 기온 상승, 빙하 용해, 동식물의 멸종, 생태 환경의 지속적인 파괴 등 일련의 문제들을 야기하고 있다. 특히 2019년 말에 발발한 코로나19는 바이러스의 진화로 발생한 것이라기보다는 인간의 탐욕에 대한 보복으로 해석할 수 있다. 바이러스는 자연 앞에 선 인간의 미약함과 지구의 지배력을 절실히 느끼게 해주었다.

앞에서 언급한 내용을 돌이켜 보면 ‘불’이라고 불리는 기술은 그 자체로 인간이 자연환경에 적응하기 위해 발명되었으나, 기술 과잉으로 인해 자연과 인간 사이의 조화로운 발전을 상실하고 말았다. 자연과 인간의 지속 가능한 발전을 모색하는 것은 과학기술 발전의 기본 원칙이다. 즉, 기술과 생물의 ‘평등’ 원칙에 따라 ‘공생’과 ‘공존’을 추구하는 것이다. 과거 프랑스 혁명 시대에 현대 과학이 대중화되면서 사람들은 자유, 평등, 인권 등과 같은 키워드에 대해 처음 인식하기 시작하였다. 현대 과학기술은 우리에게 물질적 풍요로움과 생활의 편리함을 가져다주지만, 과학기술의 더 큰 공헌은 인간에게 다른 생물도 동등하게 존중받아야 한다는 인식을 심어주는 것이다.

그 밖에도 본 논문의 주제 선정과 관련하여 모호한 원인이 있다. 본인은 할머니와 함께 유년 시절을 보냈었다. 할머니께서는 독실한 불자셨던 터라 본인이 가까운 절에 모시고 가서 함께 향을 피우고 예불을 드리고는 하였다. 현재 본인은 불자가 아니지만, 어느 정도 불교에 대한 경외심과 좋은 감

정이 남아있고, 특히 불교의 교리에 대한 깨달음 또한 얻은 바 있다. 2005년 대학에 입학한 후 선종을 접하면서 불교에 대한 인식이 깊어졌다. 그중 ‘자비’, ‘평등’, ‘무분별심’ 등의 개념은 본인이 예술 이념을 추구하는 데 큰 자극을 주었으며, 현재 포스트 휴머니즘 예술을 연구하는 데 계몽적인 역할을 했으리라 짐작한다. 그때 세상에 대한 많은 인식과 이해가 현대 과학기술의 실천적 해석과 비슷하다고 생각하여 이때부터 선과의 인연의 싹을 마음속에 틔우기 시작하였다.

본인의 초기 작품인 <적자생존>[작품도판 21]는 스스로의 치세관을 대변해 준다. ‘물경천택(物競天擇), 적자생존’은 중국의 근대학자 엄복(嚴復)이 다윈의 ‘진화론’을 바탕으로 자신의 ‘천연론(天演論)’에서 제시한 유명한 해설이다. 대략적인 의미는 세상 만물에는 경쟁이 존재하고, 자연적인 선택과 도태가 있으며 환경에 적응해야만 생존할 수 있다는 것이다. 본인은 이 중 ‘적자’를 주제로 하여 사실적 조각 방식으로 3개의 서로 다른 동적 인체 조각을 창작하였다. 연작에서 남녀



[작품도판 21] 사국발, <적자생존>, 2016, 스틸, 28x35x60cm.

2명과 여자 1명의 움직임은 조각으로 표현하기 위해 요가 동작을 참고하였는데, 요가 자체가 극한의 동작에서 진리를 깨우치고, 자연에 도달하는 종교적 의미를 지닌 터라 조각의 움직임을 더욱 왜곡하여 표현해 보았다. 인체 동작의 왜곡은 일반인의 동작 한계를 초월한다. 동작은 극한에 달하지만, 형태와 이목구비는 자연스럽고 편안하며 고통스러운 모습을 전혀 찾아볼 수 없다. 본인은 작품 <적자생존>를 통해 엄청난 사회적 생존 압박 속에서도 한결같이 미소와 태연함을 유지해야 굳세게 살아갈 수 있는 중국 바링허우 청년들의 처지를 대변하였다. 한편, 다윈과 엄복이 말한 적자 정신은 인류가 언제까지 발전하든 간에 ‘도구’를 사용하여 현재의 환경을 극복하고 적응해야만 세계에서 생존할 수 있는 자연의 법칙을 의미한다. 자연이 이러할진대 인간은 더욱 그러해야 한다. 여기서 ‘도구’는 생존에서 떼려야 뗄 수 없는 기술임을 알 수 있다. 인간이 자연에 더욱 원활히 적응하려면 적대적 사상을 없애고 이원론을 지양해야 하며, 사물을 평등하게 대하는 관념을 강화하여 평등과 조화 속에서 공생을 도모해야 한다.

모든 사상과 관념은 세계를 분석하고 인식한다. 불교의 가르침 중 포스트 휴머니즘 사상과 유사한 몇 가지가 있는데, 그중 불교에서는 자연의 사물을 대할 때 ‘평등’이라는 관념을 강조한다. 그 외에도 선종의 중생 평등, 수행에서 중요한 무분별 심, 자비 등의 개념 등이 있다. 포스트 휴머니즘 사상에서도 이처럼 인간이 직면하고 있는 자연과 기술 문제에 관해 평등의 개념을 역설하고 있다. 그러나 해당 문제에서 불교는 고대인의 시대를 앞선 의식이라고 볼 수 없으며, 역사적 시기에 따라 인류가 처한 환경에 대한 견해 또한 다르다. 그러나 과학기술 발전을 이룬 오늘날, 서구에서 언급되는 포스트 휴머니즘 사상은 우리 현대인의 문제를 해결하고, 새로운 사상적 담론 체계를 바탕으로 인류 문명의 발전을 이끌어갈 수 있다.

2) '상호 조화'의 예술적 표현

본문의 이론적 연구에서는 동양인이 자연에 대해 '천인합일'을 추구하는 미적 전통에 관해 설명한다. 예술 창작에서 평등과 공생의 주제를 탐구하려면 과학기술 및 자연과의 협력을 기점으로 작품을 완성해야 한다. 동양의 철학 사상 중 천인합일의 예술은 최고의 미적 격조로 인정받는다. 고대 동양 사회는 대부분 농경사회였기 때문에, 사람들은 자연과 접촉하며 자연에 대한 경외심을 가졌다. 따라서 예술가들이 추구하는 천인합일은 예술 창작에서 인간과 자연의 조화, 주제와 객체의 협력, 인간과 사물의 융합을 중요시하는 예술에 대한 이해이다.

첨단기술이 점점 더 다양화하고 있는 현재, 자연에 대한 사람들의 인식과 과학기술 자체에 대한 성찰도 일찍이 변화하게 되었다. 그리하여 본인은 포스트 휴머니즘의 탈인간 중심주의라는 궁극적인 주제가 전통적인 사고로 되돌아볼 필요가 있다고 생각하였다. 신 과학기술 시대의 요구에 따라 주체 이외의 자연, 기술 및 기타 사물을 존중하는 정신을 계승하여 예술가는 평등과 공생을 전제로 기술 매체와 협력을 통해 공동으로 예술 창작을 완성하고, 이러한 상호 조화를 이룬 작업 방식을 활용하여 과학기술, 자연 그리고 인간의 조화로운 관계를 표현한다.

작품 <다양한 인물 초상>은 사람의 데이터와 소프트웨어의 결합을 통해 무작위로 이미지를 생성해 낸다. 해당 영상의 무작위성은 인간과 컴퓨터의 상호 작용의 결과이며, 협력을 통해 예술적 표현을 구현한다. 인간과 기술의 '상호 조화'라는 창작의 이상을 실현하고자 한 작품 <포스트 휴먼 모델>의 프로젝트를 살펴보면 인공지능 기술이 뒷받침하여 작품을 한층 더 구체화할 수 있었음을 알 수 있다.

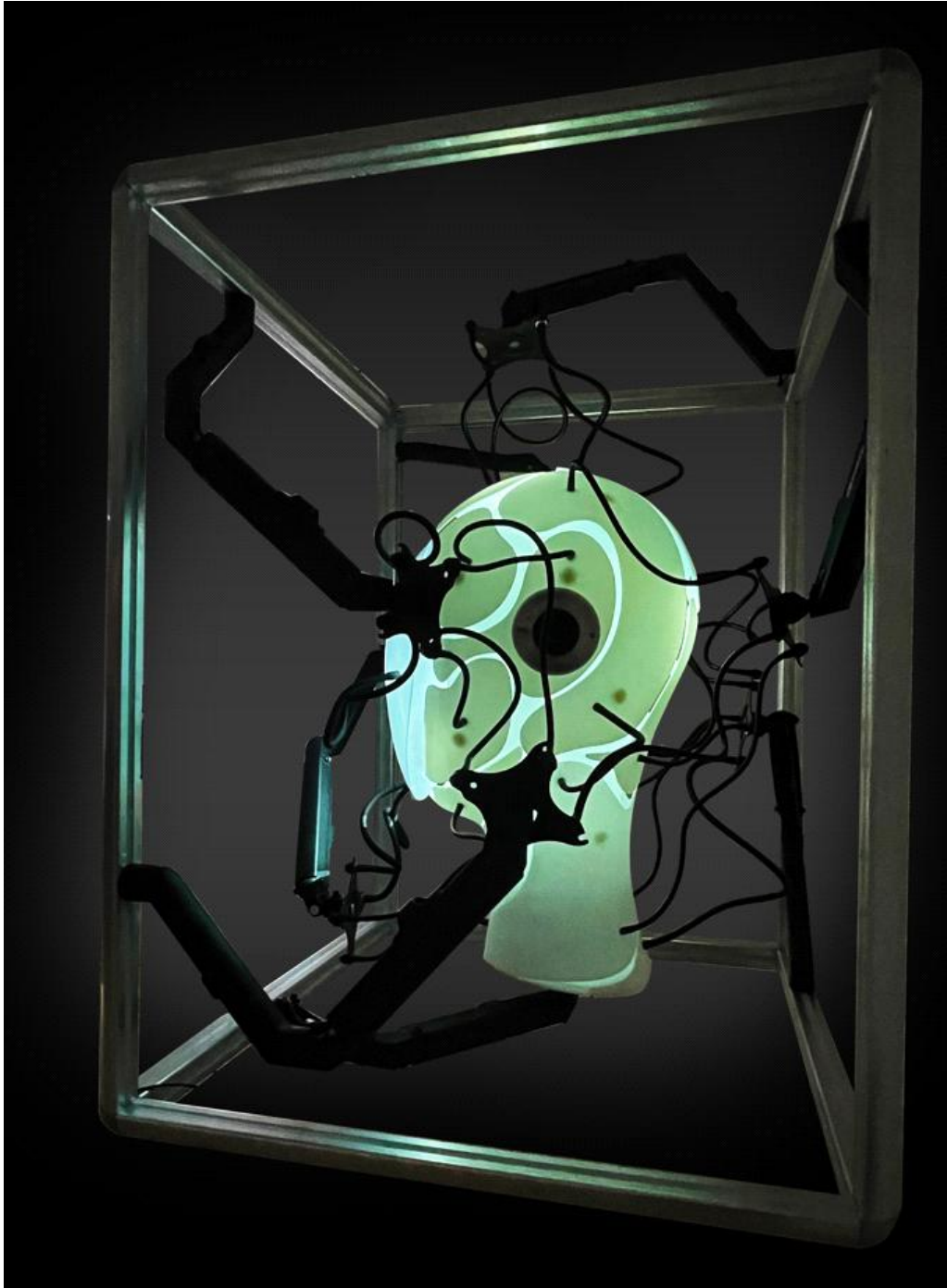
작품의 외관을 보면 <포스트 휴먼 모델>[작품도판 22-23]은 정육면체의 프레임이 지탱하고 있으며, 중앙에는 9개의 로봇 팔이 달려 있고 그 로봇

팔에는 영양소를 운반하는 관처럼 생긴 여러 개의 검은색 관이 붙어있다. 또 중앙에는 3D 프린트된 흰색 두상이 놓여있다. 해당 작품은 영양소 운반 장치가 로봇에 영양소를 주입하는 것으로 구성되어 있다.



[작품도판 22] 사국발, <포스트 휴먼 모델>, 2022, 알루미늄, 레진 3D 프린팅, 영상, AI 가상훈련 시스템, 81x81x105cm.

작품은 전체적으로 알루미늄, 금속, 영상 장치, 3D 프린터 등의 재료나 매체로 이루어져 있다. 작품의 외부 프레임은 12개의 알루미늄 소재로 만들어졌다. 두상 조각을 3D 프린트한 이유는 해당 재료가 어느 정도 투광성을 가지고 있기 때문이다. 그리고 작품에는 프로젝터도 사용되었는데, 이 장치의 원리는 중국에서 발명하여 특허를 출원하였다고 한다. 프로젝터는 짧은 초점 거리를 통해 두상 조각에다 다양한 얼굴 이미지를 투사한다. 프레임에는 상호 작용이 가능한 카메라와 트리거도 설치되어 있어 관객이 손으로 물방



[작품도판 23] 사국발, <포스트 휴먼 모델>, 2022, 알루미늄, 레진 3D 프린팅, 영상, AI 가상 훈련 시스템, 81x81x105cm.

을 모양의 트리거를 만지면 카메라가 활성화하여 촬영하고 상호 작용할 수 있다. 그리고 촬영된 관객의 얼굴은 로봇의 얼굴에 나타나게 된다. 작품의 전체 외관은 위의 내용과 같이 구성되며, 어느 정도 포스트 휴먼의 느낌을 자아내고 있다.

이 작품을 만들기 위해 인공지능 엔지니어에게 의뢰하여 AI 얼굴 생성 데이터베이스를 만든 후 훈련을 진행하였다. <포스트 휴먼 모델>은 본인 주변인 중 천 명에 달하는 위챗(Wechat) 친구들의 사진과 이미지를 수집하고 AI 데이터베이스에 입력한 후 훈련을 통해 다른 새로운 AI 얼굴 이미지를 생성하였다. 전시 중에 관객과 상호 작용하여 관객의 얼굴 사진을 수집한 후 재생성해 낼 수 있다. 생성하려면 3시간이 소요되며, AI 훈련 데이터베이스에서 가상 인간을 만들어 낸다. 10장의 사진을 형성하고, 전시가 끝날 때쯤에 해당 전시의 모델 초상이 최종 확정된다. 작품 속 사진들은 관객들의 얼굴이 잇따라 나온 것이거나, 한데 모여 이뤄낸 이미지다. 본인은 그것을 전시의 ‘모델’이라고 부른다. 원래는 전시 기간 내내 수집한 관객의 얼굴 이미지를 AI 생성에 활용할 예정이었다. AI 데이터베이스를 구축하기 위해 매일 20명의 사진을 수집하였으며, 사진 한 장을 생성하여 두상 조각에 투사할 부분에 추가한 후 영상을 번갈아 재생하였다.

모델의 얼굴은 포스트 휴머니즘 정신을 충분히 표현하기 위해 중국어, 영어, 한국어 등 3개국 언어로 표기된 ‘공생 합일’로 구성되어 있다. 이처럼 본인은 훗날 로봇이 된 포스트 휴먼의 모습을 표현해 보았다. 작품은 포스트 휴먼도 결국 우리의 현실에서 비롯된 인간임을 말해준다. 이는 또한 끊임없는 학습과 훈련을 해야 하는 현재의 인공지능이 가진 특징이기도 하다. 사물과 지식은 실생활에서 스스로 경험을 축적하여 자신의 이미지를 생성하거나 사물에 대한 그의 판단과 반응을 끌어낸다.

작품이 표현하는 포스트 휴먼은 우리 인류를 향해 조용히 다가오고 있다.

작품을 통해 최대한 기괴하고 낯선 분위기를 자아내려고 했기 때문에, 작품을 볼 때면 어느 정도 거리감이 느껴지게 된다. 하지만 그와 동시에 익숙함 또한 느낄 수 있다. 그 이유는 포스트 휴먼 이미지의 출처가 인간이기 때문이다. 얼굴 이미지가 두상에서 생성되었든, 외관 또는 내부에서 생성되었든 상관없이 이는 우리 인류의 흔적을 모두 가지고 있으므로, 결국에는 우리도 그와 친구가 될 수 있을 것이다. 그리고 포스트 휴머니즘 사조 속에서 인간은 자연과 조화롭게 공존하고 상호 이익과 발전을 위해 협력할 것이다.

위의 작품은 상호 작용과 전시를 통해 예술 창작에 적용된 인공지능 기술 그리고 예술가와 첨단기술이 함께 작품을 완성해 나가는 과정을 보여준다. 또 자연과 과학기술이 결합한 후 탄생한 새로운 친인합일의 창작 이념을 표현한다. 본 작품은 기술과 예술이 '상호 조화'를 이루는 창작의 시도일 뿐, 기술과 예술 제작 측면에는 아직 보완해야 할 문제가 산재해 있다. 앞으로 AI 프로젝트를 계속해서 진행하면서 더 많은 작품을 제작하여 상호 조화된 현대 미술 창작에 관해 탐구할 것이다.

V. 결론

본 논문은 예술 속 포스트 휴머니즘의 의의를 탐구하기 위해 기술 매체의 발전과 이에 대한 인류의 성찰을 정리하고 관련 선행 작가의 예술을 분석하였다. 그리고 개인의 경험과 조각 전문가의 관점을 기반으로 예술 속의 포스트 휴머니즘을 나타냈다. 포스트 휴머니즘 본질의 탐구를 통해 과학기술의 빠른 발전이 일으킨 문제들에 대응하여 포스트 휴머니즘은 인류가 미래로 나아가고 자연을 대하는 태도를 알려주는 지침서가 되었다.

과학기술의 윤리는 우리에게 “과학기술은 양날의 검과 같다. 그것은 주변을 환하게 비추는 조명의 역할을 하는 동시에 집도 태워버리는 ‘불’의 전철을 밟을 수 있다”라는 사실을 시사하였다. 과학기술의 위험성에 직면하게 된 인류는 이에 대해 깊이 반성하기 시작하였다. 그 이유는 3차 산업혁명 이후, 4차 산업혁명에 접어들어 인류가 자연이 인간에 대한 인내심과 신뢰를 점차 상실해 가고 있음을 깨달았기 때문이다. 빈발하는 자연재해, 북극빙하의 용해, 지구온난화, 코로나19 확산 등 현실 사회에서 나타나는 문제들을 통해 인간이 과학기술에 의존한 후부터 일삼아 온 지나친 자연 개발과 ‘신체의 고루함’에 대해 의식하게 된 것이다. 이에 따라 각성한 인류는 수백 년 동안 발전시켜 온 인간 중심의 관점에 의문을 제기하였고, 이를 계기로 휴머니즘 사상이 무너졌으며 사람들은 자연으로부터 교훈을 얻어 겸손해지기 시작했다. ‘비인간 중심주의’를 핵심으로 하는 포스트 휴머니즘 사상은 동식물 및 유기체를 평등하고 다정하게 대하고, 우주를 모든 생물의 공유자원으로 인정함으로써 새로운 과학기술 시대 속 ‘포스트 휴먼’ 세계의 지속 가능한 발전 전략과 부합한다.

21세기는 다원화의 세계로, 포스트 휴머니즘 또한 예외가 아니다. 오늘날 비판적 포스트 휴머니즘과 문화적 포스트 휴머니즘 등 두 유파로 구성된 포

스트 휴머니즘에 대해 철학자마다 각기 다른 이해와 견해를 가지고 있어 개념 이론이 다양하고 개방적인 색채를 띤다. 이러한 특성으로 인해 예술과 기술이 융합된 오늘날, 예술가들도 포스트 휴머니즘과 관련된 주제에 주목하기 시작하였다. 그들은 예술을 통해 포스트 휴머니즘 이론의 독특한 표현 방식을 확장하고, 이론의 확장성을 탐구하였다. 그리고 새로운 기술 매체가 예술 창작·응용 분야에서 긍정적으로 작용하자, 예술가는 과학기술의 방식으로 기술 자체가 초래한 과학기술의 윤리적 문제를 탐구하고자 하였다.

서구의 포스트 휴머니즘 사상의 토대에서 자연을 숭배하는 동양 문화를 결합한 것은 자연에 대한 관념에서 공감대를 형성하기 시작한 것으로, 이를 ‘공생관’이라고 한다. 동양적 사고방식으로 문제를 해결하는 것이 최적인 방안이 될 것이므로, 기존의 ‘천인합일’의 미학적 이념을 마찬가지로 기술과 예술의 관계에 적용하여 양자가 상호작용하는 창작 방식을 통해 포스트 휴머니즘이 포스트 휴먼 사회에 미치는 긍정적인 작용의 본질적인 문제를 탐구하였다.

20세기 중반부터 뉴미디어 아트에서의 기술 활용은 발전을 거듭하고 있다. 시대별 기술 매체는 다양한 미디어 아트 작가의 예술을 발전시켰고, 그들은 매체를 통해 세계에 대한 인식과 견해를 표현하였다. 백남준은 바쁜 인생의 여정에서 전문 분야와 예술 표현 방식 등과 관련하여 여러 차례의 전환을 경험했다. TV와 비디오라는 매체를 통해 뉴미디어 아트에서 선구자로 우뚝 선 그는 동서양의 종교, 철학, 문화, 현실 등을 창작 소재로 삼아 인류의 과학기술은 휴머니즘의 길로 나아가야 함을 역설하였다. 초기 미디어 아트 작가인 미국의 토니 아워슬러는 기술의 발전이 인류 사회의 문화와 심리에 어떻게 영향을 미칠까 하는 관점에서 신생 미디어와 대중의 관계를 그려냈다. 또 비디오와 조각을 결합한 창작 방식을 사용하여 유머러스하고 황당무계한 예술 표현 스타일을 개척하였다. 디지털 기술과 미디어의 출현

으로 포스트 디지털 시대의 예술 창작 방식에서는 크로스오버 협업과 ‘프로젝트 기반 시스템’의 추세가 나타났다. 그중 미국 작가 골란 레빈은 미디어를 사용한 인터랙티브 설치미술, 퍼포먼스 등의 예술 방식을 통해 디지털 언어에 따른 인체의 확장성을 보여주고 기계와 사람이 교류할 때 나타나는 우연히 발생하는 대화를 구현하여 디지털 아트의 표현력을 넓혔다. 티스 비어스테커의 예술은 자연 생태계를 심층적으로 표현하고 모방했다. 그는 디지털 아트의 관점에서 자연 생태계와 관련된 주제에 접근하여 생태계 모델을 시뮬레이션함으로써 미래의 생태 균형에 대한 예술적 시사점을 제시하였다. 최근에 진전을 거둔 인공지능과 바이오테크는 포스트 휴먼에 대해 다양한 꿈을 꾸는 작가들에게 실천적 토대를 제공하였다. 켄 페인폴드의 작품은 인공지능을 통해 풍부한 시적 의미를 나타냈고, 불완전하고 ‘덜 스마트한’ 기술을 활용하여 지혜로운 예술적 효과를 보여주었다. 이러한 작품은 포스트 휴먼 세계에 직면하여 기계와 인간, 기계와 기계 사이의 관계에 맺는 막연한 불안감, 통제하는 것과 통제당하는 것의 문제를 추측하여 전개되었다. ‘신체는 고루하다’라는 굳은 신념을 가진 또 다른 호주 작가 스틸락은 첨단 바이오 기술을 적용함으로써 자신의 신체와 장기 기관의 개조 및 업그레이드를 통해 포스트휴먼을 위한 과학기술의 개념을 입증하였다. 이로써 예술 창작 측면에서 작가는 기술을 민감하게 인식해야 할 뿐만 아니라 학제적 접근을 위한 충분한 사회자원 그리고 공공관계 및 팀워크 등과 같은 종합적인 능력을 갖추어야 하는 등 미디어 아트에 대한 새로운 조건이 필요하다는 것을 알 수 있다.

본인은 선행 작가에 관한 분석과 비교를 통해 본인의 창작 세계의 맥락을 정리하였다. 첫째, 본인이 경험한 중국 매체 발전의 역사를 바탕으로 ‘아날로그’에서 ‘디지털’로의 전환은 ‘바링허우’에게 정보화 시대의 다양한 변화라는 경험을 선사하였고, 기술 매체를 예술 창작에 응용하는 방식을 통해 수

십 년간 급변하는 중국 사회와 다원화된 문화에 대해 생각해 보게 만들었다. 둘째, 작금의 디지털 시대에서 과학기술은 조각 창작의 다양한 가능성을 제공한다. 그중에서도 가상공간의 창작은 조각의 생명력을 이어가며, 조각의 경계를 넓혀준다. 조각은 형태에서부터 ‘탈물질화’의 경향을 띠고, 가상과 현실의 공간을 연결하는 가교 구실을 한다. 조각의 시공간에 관한 핵심 연구명제는 뉴미디어 기술의 힘을 빌려 이해를 한층 더 증진하게 시켰다.

‘동적임’은 뉴미디어의 주요 특징으로 새로운 기술 매체를 사용하여 조각이 고정된 상태에서 동적인 형태로 변화하고 더 나아가 가상의 생성 가능한 형태로 전환하는 등 새로운 시대가 가진 조각의 다양성을 반영한다. 아울러 조각은 디지털 미디어 기술의 영향을 받아 업그레이드된 메커니즘이 등장하기 시작하였다. 조각 시리즈 작품은 디지털 제품과 같이 전시나 발표 때마다 최적화 및 업그레이드할 수 있어 작품의 지속적인 생명력을 높일 수 있었다. 그 밖에도 과거 ‘사실적 조각’의 개념이 한층 더 확대되어 ‘시대에 뒤떨어진 신체’에 만족하지 못하는 포스트 휴먼의 염원에 따라 ‘사실’은 단순히 외관 형태를 복각하거나 모방하는 것이 아니라 조각가가 인체의 심박수, 체온 등과 같은 조각할 대상의 데이터를 수집한 후 디지털 기술을 사용하여 작품을 창작하는 것이 되었다. 이러한 작품을 ‘인공지능을 활용한 조각’이라고 부른다.

결론적으로 기술이 촉매제가 되어 다양해진 조각 스타일을 통해 우리는 과학기술 시대의 포스트 휴머니즘을 충분히 성찰할 수 있게 되었다. 과학기술은 양날의 검이므로, 합리적이고 현명하게 사용해야만 인류가 행복해질 수 있다. 포스트 휴머니즘과 비인간 중심주의가 내건 기치는 과학기술 발전에 방향을 제시할 뿐만 아니라 인간이 자연과 과학기술을 동등하게 보고, 조화로운 공생과 공존 관념에 따른 인간의 성찰적 사고를 통해 오랫동안 그 세계에 존재하게 만든다. 이러한 관점을 보다 설득력 있게 증명하고 실천하

기 위해 동양의 전통인 천인합일의 미학적 지혜를 본받음으로써 과학기술 시대에 새롭게 ‘상호 작용’하는 예술적 표현의 매력을 부각하였다. 나아가 과학기술과 지역 문화를 통해 포스트 휴머니즘적 사고를 탐구하였다. 이로써 기술 매체를 통한 예술 형식과 포스트 휴머니즘이라는 예술 주제는 혼연 일체를 이루게 되었다.

참고문헌

단행본

- 권기현, 『21세기 과학기술혁명과 인류의 미래』, 서울: 경희대학교출판국, 1999.
- 김상균, 『초인류 - AI와 함께 인공 진화에 접어든 인류의 미래』, 웅진지식하우스, 2023.
- 김은령, 『포스트 휴머니즘의 미학 = Posthumanism: 예술과 기술 사이』, 서울: 그린비, 2014.
- 김홍희, 『인간과 기계:테크놀로지 아트』, 서울: 동아갤러리, 1995.
- 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털 이다』, 커뮤니케이션북스, 2000.
- 레프 마노비치, 이재현 역, 『소프트웨어가 명령한다』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 로잘린드 크라우스, 윤난지 역, 『현대조각의 흐름』, 서울: 예경, 1997.
- 로지 브라이도티, 이경란 역, 『포스트휴먼』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2017.
- 마셜 매클루언, 박정규 역, 『미디어의 이해』, 서울, 커뮤니케이션북스, 1997.
- 마이클 아처, 『1960년 이후의 현대미술』, 오진경·이주은 역, 서울: 시공아트, 2007.
- 베르나르 스티글러, 김지현·박성우·조형준 역, 『자동화 사회1-알고리즘 인문학과 노동의 미래』, 새물결출판사, 2019.
- 신승철, 『바이오 아트: 생명의 예술』, 미진사, 2016.
- 우정길·박은주·이은경·정윤경·최승현·추병완·한기철공저, 『포스트휴머니즘과 교육학』, (주) 학지사, 2021.

- 이동신, 『포스트휴머니즘의 세 흐름 캐서린 헤일스, 캐리 울프, 그레이엄 하먼』, 갈무리, 1994.
- 이어령, 『너 어떻게 살래 -인공지능에 그리는 인간의 무늬』, 파람북, 2022.
- 이어령, 『디지로그: 선언』, 서울: 생각의 나무, 2006.
- 이화인문과학원 편, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교출판부, 2013.
- 조르조 바사리, 이근배 역, 『르네상스 미술가 평전 1』, (주)도서출판 한길사, 2018.
- 캐서린 헤일스. 허진 역, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학, 정보 과학의 신체들』, 파주, 열린책들, 플래닛, 2013.
- 프란체스카 페란도, 이지선 역, 『철학적 포스트휴머니즘-포스트휴먼 시대를 이해하는 237개의 질문들』, 아카넷, 2021.
- 프랜시스 후쿠야마, 송정화 역, 『HUMAN FUTURE - 부자의 유전자 가난한 자의 유전자』, 한국경제신문, 2003.

학술지 및 연구논문

- 김백균, 「단토의 ‘철학하는 예술’ 개념에 대한 비판적 고찰」, 『한국 미술 이론 학회』, 서울 : 눈빛출판사, 2010, pp.183-202.
- 김성균, 「인간중심주의적 세계관의 근원과 새로운 패러다임의 모색(I)-종교와 과학을 중심으로」, 『사회과학 연구』, 제5집 (1998.12), pp.395-408.
- 민주식, 창조적, 「행위의 미적 기반 - 과학과 예술의 경계횡단」, 『한국과학예술포럼』, 16(0), 2014, pp.141-154.
- 심혜련, 「디지털 매체 기술과 예술의 융합: 디지털 데이터 총체 예술 작품에 대한 논의를 중심으로」, 『미학』, 제53집 (2008년 봄), 2008.03.30.

- 왕국유, 반영환, 「과학기술에 의한 예술 원소의 확대에 관한 통시적 연구」, 『커뮤니케이션 디자인학 연구』, 73.0, 2020.
- 왕국유, 반영환. 린산, 「백남준의 비디오 아트-인간화 기술의 비전」, 중국 신세기 현대예술재단 주최 강좌기록, 2019.10.
- 유현주, 「아도르노의 기술 개념에서 본 디지털 시대의 예술」, 『예술과 미디어』, 18.2(2019), pp.137-153.
- 이수안, 행위자로서, 「‘인간’의 개념 전이: 베버의 인간중심적 문화인간과 라투르의 포스트휴먼적 비인간을 중심으로」, 『사회사상과 문화』, 18(2), 2015, pp.41-74.
- 이철호, 홍성엽, 「과학과 예술의 교차점에 있는 나노아트에 대한 연구」, 『한국과학예술포럼』, 13.0 (2013), pp.64-71.
- 한혜원, 「이어령의 미래학적 선언 연구」, 이화어문논집, 57, 2022, pp.147-169.
- 민주식, 「창조적 행위의 미적 기반 - 과학과 예술의 경계횡단」, 한국과학예술포럼, 16(0), 2014, pp. 141-154.

신문 및 잡지

- 강지선, '포스트디지털 시대 조각' 전시 서문, 2022.06.17.
<https://neolook.com/archives/20220617g>.
- xieguofa, 「기·예-예술과 과학 기술의 융합을 통한 ‘조각’의 지속가능성 탐구」, 2022.04.19. <https://neolook.com/archives/20220419e>
- 조혜정, 「평론 / 시에귀파의 ‘디지털-아날로그 조각」, 2023.06.22.
<https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825>.

金成馥(김성복).黎明 (리밍) , 「中韩联合培养雕塑博士第一批5人个展汇报」, 雕塑头条, 2022.9.2. https://mp.weixin.qq.com/s/_OFZFjU1D6q1-x1oN129A.

외국어 문헌

Carlos Moreira, David Fergusson, "The Transhuman Code: How to Program Your Future", *Greenleaf Book Group Press*, 2019.

Bernard Stiegler, "Technics and Time", *Stanford University Press*, 1998.

Fukuyama, "Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution", *Picador*, 2013.5.1.

Rosi Braidotti, "The Posthuman", *Polity Press*, 2013.

Woody Evans, "Posthuman Rights: Dimensions of Transhuman Worlds", *Vol. 12 Núm. 2*, 2015.

Cary Wolfe, "What is Posthumanism?", *Univ of Minnesota Press*. 2009.

Nicholas Negroponte, "Being Digital", *Alfred A. Knopf, Inc*, 1995.

Marquard Smith, "Stelarc: The Monograph", *MIT Press*, 2005.

Renai Xie, Surng Gahb Jahng, "Study on Tony Oursler's Techno-Image 'Eyes' from E.H. Gombrich's Perspective of Iconography", *TECHART: Journal of Arts and Imaging Science*, 7(1), 2020, p.32-44.

Günther Anders, "Die antiquiertheit des menschen, band I: Über die

seele im zeitalter der Zweiten Industriellen Revolution", *CH Beck, München*, 1956.

格奥尔格·威廉·弗里德里希·黑格尔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel), 朱光潜译, 『美学(第一卷)』, 北京:商务印书馆, 2009.

列夫·马诺维奇, 『新媒体的语言』, 贵州人民出版社, 2020.8.

鲁道夫·弗里林, 『媒体艺术网络』, 上海人民出版社, 2014.4.

简·罗伯森(Jean Robertson)与克雷格·迈克丹尼尔(Craig McDaniel), 匡骁译, 『当代艺术主题:1980年以后的视觉艺术』, 江苏凤凰美术出版社, 2021.11.

方东美, 『中国人生哲学』, 北京:中华书局, 2012.

蒋怡, 「西方学界的“后人文主义”理论探析」, 『外国文学』, (第20146期), 2014.

胡绵, 「深度反思人与技术的关系」, 中国社会科学网-中国社会科学报, 2022.8.

黄仕军, 王忠春, 「论“天人合一”中的生态智慧及现代性转化--兼评科技理性于人的发展」, 齐鲁学刊, 孔子·儒家·齐鲁文化研究, 2002年1期, p.28-34.

明远, 『教育大辞典』, 上海教育出版社, 1998.

马骊骏, 「数字艺术及其影响研究」, 大众文艺出版, 2009年20期, p.27.

李俐兴, 「“他者”的凝视——论后人文主义语境下的动物问题研究」, 新疆大学学报-哲学·人文社会科学版, 2019年(3期), 文学研究, p.105-113.

刘晓峰、吴升知, 「表征的现实与内在的面孔——托尼·奥斯勒的影像艺术」, 『美术观察』, 2017.5, pp.142-144.

王宁, 「科学与人文的冲突与共融——兼论后人文主义语境下的数字人文」, 『武汉大学学报(人文科学版)』, 第70卷 第4期, 2017.4, pp. 7-11

웹사이트

<http://www.tywiki.com/index.php/> (2023.06.26.접속)

<http://legacy.h21.hani.co.kr/section-021021000/> (2023.11.16.접속)

<https://ko.wikipedia.org/wiki/> (2023.06.26.접속)

https://m.thepaper.cn/baijiahao_11765009 (2023.09.21.접속)

<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/>(2023.10.11.접속)

<https://www.cafamuseum.org/exhibit/newsdetail/2434> (2023.10.12.접속)

<https://m.blog.naver.com/huidingzhao/223135732825> (2023.10.18.접속)

<https://www.youtube.com/watch?v=weP3JKC-IRI> (2023.10.26.접속)

http://www.kenfeingold.com/docs/Feingold_short_catalog.pdf
(2023.09.26.접속)

<https://www.widewalls.ch/magazine/posthumanism-contemporary-art>
(2023.06.26.접속)

<https://m.terms.naver.com/> (2023.06.26.접속)

<http://www.flong.com/archive/projects/ifp/> (2023.06.26.접속)

<http://stelarc.org/projects.php> (2023.09.26.접속)

<https://thijsbiersteker.com/econtinuum> (2023.010.20.접속)

<https://thijsbiersteker.com/econtinuum> (2023.11.21.접속)

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/> (2023.10.26.접속)

https://mp.weixin.qq.com/s/_OFZFjU1D6q1-x1oN129A (2023.09.26.접속)

ABSTRACT

A Study on Posthumanism in New Media Sculpture

- Focused on researcher's works -

Xie Guofa

Department of Fine Arts

Graduate School of

Sungshin University

This research aims to explore posthumanist ideas in the context of rapid technological advancements by incorporating new media technologies into sculpture art to develop a new “unity” artistic paradigm that involves collaborative creation between technology and humans, expressing the concepts of “equality,” “symbiosis,” and “coexistence” between humans and posthumans, humans and nature, and humans and technology within the posthumanist movement.

With the rapid development of science and technology, human society is undergoing profound transformations. These emerging technological media have not only changed the way we access information and communicate but have also had a significant impact on our culture and social perspectives. Traditional humanist notions are being questioned for their oversimplification and idealization. In this context, the posthumanist movement has gradually emerged as an important topic. In the past, posthumanism was mainly divided into critical posthumanism and cultural posthumanism, but in recent years, there have been diverse tendencies. Therefore, this research attempts to break through the established concepts and proposes the divers

ity of ideas and to reflect on and criticize the privileged and independent entity of humans in relation to nature and the technological world, while advocating for the idea of “dehumanization.” The research explores the possibilities of posthumanism through artistic means.

In the field of art, artists can utilize new technological media for creation, focusing on and exploring the posthumanist movement, and discovering new modes of expression and possibilities. This research combines the traditional Eastern philosophical concept of “unity of heaven and man” with the exploration of posthumanist ideas in art. This research draws inspiration from this concept and expresses the posthumanist ideals of “symbiosis” and “coexistence” through artistic practices that involve the interaction, interplay, and coordination between technology and humans.

Throughout the history of technology and art, each technological advancement has brought about updates to the modes, mediums, and appearances of artistic creation. From the mid-20th century to the present day, the continuous evolution of technology has led to three stages in media art: early media art, digital media art at the turn of the century, and recent explorations utilizing artificial intelligence and biotechnology in art. Although early media artists did not directly engage with the concept of posthumans, their artistic works began to delve into the contemplation of the relationship between technology and humans. Artists in the second and third stages have shown concerns for posthumanist ideas in tandem with technological developments. This research absorbs their spirit and highlights its own artistic positioning and appearance by analyzing the works of these pioneering media artists.

This paper examines the researcher’s sculpture creations, which combine the researcher’s life experiences to delve into posthumanist ideas and explore the potential of sculpture as a medium. The researcher was born in the early 1980s during China’s period of reform and opening up and have witnessed the rapid changes in China. The researcher has personally experienced the transition from the analog era to the digital media era, which has made the researcher more sensitive to the advantages and disadvantages of modern technological development. Therefore, the

concepts and boundaries of sculpture are explored in sculpture using existing technological media, and the sustainability of sculpture is explored in a rapidly changing medium. The exploration of sculpture with the use of new media and technological support has resulted in artistic approaches such as “dematerialization”, “art based on the virtual and the real”, “art of dynamism”, “Art of Artificial Intelligence” and other artistic approaches. Using these characteristics, the works express reverie for the post-human world and reflect the spirit of post-humanism.

In conclusion, artists pay attention to the impact of technology on the future development of humanity and use the language of sculpture in their respective artistic fields to articulate the relationships between humans, technology, and nature. Based on posthumanist ideas and Eastern philosophical thinking, the concept of “equality” and “coexistence” is proposed, aiming for a harmonious and stable future society.

Keywords: science, technology, posthumanism, symbiosis, coexistence, harmony, new media, sculpture.