

포스트휴먼시대 테크노오리엔탈리즘과
동시대 미술: 피에르 위그의
〈무제, 인간 가면〉(2014)을 중심으로*

Techno-Orientalism and Contemporary Art in Posthuman Era:
Pierre Huyghe's *Untitled, Human Mask*

이재은 (가천대학교 연구교수)

Jae-eun Lee (Research Professor, Gachon University)

『현대미술사연구』 제48집 (2020. 12), pp. 243-271

<http://dx.doi.org/10.17057/kahoma.2020.48.009>

I. 들어가는 말

II. 테크노오리엔탈리즘이란

1. 테크노오리엔탈리즘 출현 배경
2. 일본:기술=제노포비아:테크노포비아

III. 〈무제, 인간 가면〉속 온나멘(女面) 가면의 전유

1. 온나멘 가면+원숭이=일본인
2. 인간적인 것? 비인간적인 것?, 상황적 지식

IV. 나오는 말

I. 들어가는 말

제4차 산업혁명시대의 도래와 함께 새로운 첨단과학기술은 오늘날 인류 삶의 모든 영역으로 그 관계망을 구축해 가는 중이다. 과학기술과 인류의 긴밀한 관계 속에서 나타나는 인간과 기계 간의 경계 해체는 서구의 근대주의 시선에서 보자면 다름 아닌 휴머니즘의 종말이다. 분명 기술의 발전은 그 속도만큼이

* 이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2018S1A5B5A07073002).

나 휴머니즘 전통의 세계상과 인간상의 종말을 가속화할 것이다. 과학기술 문화로의 전환을 목전에 둔 지금 무엇보다 시급한 것은 휴머니즘이라는 가치 아래 소외되어 온 대상에 대한 재평가와 공생의 삶을 포용하는 새로운 주체에 대한 논의다. 이러한 배경에서 포스트휴머니즘은 무엇보다 휴머니즘의 '인간'이 백인 남성에게 준거한 것이며 '인간다움'이 백인 남성 중심의 체제 유지를 위한 조건과 다르지 않음에 대해 논의해 왔다. 1980년대 후반 도나 해러웨이(Donna Haraway)의 「사이보그 선언문(A Manifesto for Cyborgs)」(1986)을 필두로 헤스테이시 알라이모(Stacy Alaimo), 로지 브라이도티(Rosy Braidotti)가 말하는 백인 남성의 타자, 여성·몸·동물·기계의 경계를 횡단하는 포스트휴먼 주체의 등장 배경이 바로 이것이다.¹ 그러나 이 과정에서 서구 근대의 오랜 타자, 아시아에 대한 논의는 찾아보기 어렵다.

사실 오늘날 아시아의 여러 국가, 예컨대 한국, 일본, 싱가포르, 중국의 도시들은 서구의 어느 도시보다도 빠른 속도로 제4차 산업혁명의 토대인 로봇·인공지능과 결합해 가고 있다. 근대 도시 건설의 캐논(canon)이 비트루비우스(Vitruvius) 이래 인간-남성 신체였다는 점을 상기해 볼 경우, 오늘날 첨단과학기술과 도시의 결합은 해러웨이가 주목한 사이보그의 연속선상에 있다. 아시아의 여러 도시에서 목도할 수 있는 첨단과학기술을 기반으로 한 인간-자연-기계 네트워크로서 도시 생태계의 변화는 사실상 오늘날 갑작스럽게 벌어진 일이 아니다. 주지하다시피 1970년대 일본을 중심으로 일어나기 시작했다. '후기 산업주의'·'탈공업화 시대'·'정보화 사회' 등의 개념이 출현하며 후기 산업사회에 대한 비판이 아직 정교화되지 않은 1960년대에 일본은 "기술 발달로 인한 자동화, 기계화가 인간을 노동으로부터 해방시키고 더 많은 여가와 자유, 풍요를 가져올 것이라는 낙관론" 아래 미래학 논의가 유행했던 당시 캐나다 미디어학자 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 『미디어의 이해(Understanding

1. 포스트휴먼의 유형은 크게 두 갈래로 나뉜다. 하나는 닉 보스트롬(Nick Bostrom)과 레이 커즈와일(Ray Kurzweil), 한스 모라벡(Hans Moravec) 등과 같은 트랜스휴머니스트들이 말하는 과학과 정보와의 융합을 통해 각종 질병에 구애받지 않으며 실제 공간과 디지털 공간 사이 횡단이 가능한 인류다. 다른 하나는 사이버페미니즘을 중심으로 도나 해러웨이, 로지 브라이도티, 캐서린 헤일스(Katherine Hayles)가 논의해 온 "인간 중심주의, 유럽 중심주의, 남성 중심주의, 백인 중심주의를 근간으로 한 근대적 의미의 휴머니즘을 극복하고 새로운 휴머니즘의 가능성을 모색하는 데서 나온 바람직한 인간 존재"를 가리킨다. 전혜숙, 『포스트휴먼 시대의 미술, 신체변형 미술과 바이오아트』, 파주: 아카넷, 2015, p. 24.

Media)』(1967)와 미국의 사회학자 다니엘 벨(Daniel Bell)의 『탈산업사회의 도래(The Coming of Post-Industrial Society)』(1973)와 같은 저서들을 시차 없이 일본어로 번역, 소개하며 미래학에 대한 관심을 전 국가적으로 증폭시켰다.² 일본의 미래학 붐의 결정체는 1970년 3월 15일부터 9월 13일까지 열린 오사카 만국박람회이다. ‘인류의 진보와 조화’라는 슬로건을 내건 박람회 당국은 기술 진보와 경제 발전이 일구어낼 미래에 대한 낙관적인 비전을 박람회를 통해 구현했다.³ 오사카 만국박람회는 1964년 도쿄 올림픽과 함께 일본이 전근대 시공간의 아시아로서 서구 근대의 타자라는 스테레오 타입에서 벗어나 초근대 시공간의 탈바꿈했음을 전 세계에 선포했다. 2013년 ‘로봇과 함께 미래 만들기(Making a Future with Robot)’라는 슬로건 아래 기계와 인간의 공생에 대한 모색의 장을 제공해 준 세계 로봇 무역 페어 가운데 가장 큰 행사인 《인터내셔널 로봇 전시(International Robot Exhibition)》는 1973년 도쿄에서 열리기 시작해 현재까지 두 해마다 개최되고 있다. 첨단과학기술 중심의 미래국가발전전략을 통한 세계 경제 대국으로서 일본의 성장은 주변 아시아 국가들의 경제 성장 전략에도 큰 영향을 줌으로써 1980-1990년대 한국, 중국, 싱가포르 등의 아시아 여러 국가 역시 과학기술 산업 부문에 매진하기 시작했다.

그러나 1970-1980년대 일본과 주변 아시아 국가들의 성장에 대한 서구의 시선은 긍정적이지 않았다. 예컨대 1980년대 SF 장르를 대표하는 사이버펑크(cyberpunk)의 미래 시공간에서 펼쳐지는 아시아 특정적 요소들은 서구 근대의 휴머니즘이 주창하는 가치와 대척하는 것으로 등장하기 시작한다. 이러한 현상을 1995년에 데이비드 몰리(David Morley)와 케빈 로빈스(Kevin Robins)는 『정체성의 공간(Space of Identity)』(1995)에서 ‘테크노오리엔탈리즘(Techno-Orientalism)’이라 지칭했다. 테크노오리엔트로서 일본이 등장한 1980년대는 포스트휴머니즘 담론의 토대를 이루는 백인 남성 중심의 이원론에 대한 비판과 이를 해체하기 위한 새로운 몸과 주체에 대한 논의가 출현한 때다. 즉 포스트휴먼 주체 출현의 목전에서 아시아의 테크노퓨처리즘(Techno-Futurism)은 아이러니하게도 기술과학문화에서 서구 근대의 타자, 나아가 미래 인류의 무덤

2. 조현정, 「오사카 만국박람회와 소프트 건축의 등장」, 『한국근현대미술사학』, 23권 (2012), p. 99.

3. 앞 글, p. 96.



도판 1. 피에르위그, 〈무제, 인간가면〉, 2014.

이라는 지정학적 위치를 차지하게 된 것이다. 아울러 제4차 산업혁명이 도래한 지금도 테크노오리엔탈리즘은 루퍼트 샌더스(Rupert Sanders)의 〈고스트 인 더 셸(Ghost in the Shell)〉(2017)과 드니 빌뇌브(Denis Villeneuve)의 〈블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)〉(2017) 등의 SF영화에서 목도할 수 있듯이, 여전히 양산되고 있다.⁴ 요컨대 아시아의 성장에 대한 선망과 두려움이 뒤섞인 감정에서 나타난 테크노오리엔탈리즘은 오리엔탈리즘과 다르지 않게 미래 시공간에서도 20세기와 마찬가지로 아시아를 통제하기 위한 서구의 욕망에서 비롯된 문화 전술인 것이다. 이에 오늘날 기술 담론의 생산 주체는 과연 누구이며 아시아의 테크노퓨처리즘에 대한 역사화와 다양한 시각에서 그 평가가 이뤄지고 있는지에 대해 질문해 볼 필요가 있다. 그렇지 않을 경우, 테크노오리엔탈리즘은 계속해 아시아의 첨단 과학기술을 폄하하는 데 기용될 수 있으며 인종적 위계질서를 공고히 하고 ‘또 다른 방식의 인종주의’를 활성화하는 데 복무할 수 있다. 따라서 서구의 타자라는 경계선에서 벗어나 아시아의 테크노퓨처리즘에 대한 논의가 무엇보다 필요하다. 그렇다면 백인 남성 중심의 이분법적인 근대 세계관을 지지하는 테크노오리엔탈리즘을 재고하고 이를 해체할 수 있는 플랫폼으로서 현대미술은 어떻게 작동하고 있는 것일까? 테크노오리엔탈리즘이 현대미술에서 어떠한 양상으로 반영되고 있는가를 고찰하기 위해 본 논문

4. 루퍼트 샌더스의 〈고스트 인 더 셸〉의 원작은 시로 마사무네(Shirow Masamune)의 만화 〈공각기동대(攻殻機動隊)〉(1989)다. 서구에서 이 작품은 1995년 오시이 마모루(Oshii Mamoru)의 애니메이션을 통해 알려졌다. 2008년 드림웍스(Dream Works)사의 공동소유주인 스티븐 스피버그(Steven Spielberg)가 만화의 판권을 구입했다. 〈블레이드 러너 2049〉(2017)는 1982년에 선보인 리들리 스콧(Ridley Scott)의 〈블레이드 러너(Blade Runner)〉의 속편이다.

은 동시대 미술을 대표하는 프랑스 출신의 피에르 위그(Pierre Huyghe, 1962~)의 〈무제, 인간 가면(Untitled, Human Mask)〉(2014)을 살펴보고자 한다(도판 1).⁵

1980년 후반부터 위그는 다양한 매체를 활용해 ‘리얼리티(reality)’와 ‘픽션(fiction)’의 중간 지대를 구축해 관객들로 하여금 기존 사회 시스템의 문제점과 마주하도록 했다. 〈인간 가면〉은 2011년 대지진과 쓰나미, 원전 사고가 일어난 후 인적을 찾아볼 수 없는 후쿠시마의 한 음식점에 남겨진 원숭이를 촬영한 영상이다. 이 필름은 2014년 런던 하우스&위스(Hauser&Wirth)에서 열린 《인. 보더. 딥(IN. BORDER. DEEP)》에서 발표된 이후, 포스트아포칼립스(post-apocalypse)⁶라는 화두 아래 세간의 이목을 받아 온 작품이다. 아시아에서는 《미디어시티 서울 2016》에 이어 최근 ‘포스트휴먼 시티, 기후, 서식지, 환경(The Posthuman City Climates, Habitats, Environments)’이라는 주제로 열린 《싱가포르 비엔날레 2019》에 초대된 바 있다. 이처럼 위그의 영상 작업 가운데 유독 아시아에서 열리는 국제적인 미술 행사에서 〈인간 가면〉이 초대되는 배경에는 무엇보다 작품의 무대가 후쿠시마라는 점에 있을 것이다. 그러나 안타깝게도 〈인간 가면〉에 나타나는 테크노오리엔탈 도상에 대한 논의는 이루어지지 않았다. 위그가 후쿠시마라는 장소성을 기반해 인류 종말 이후의 세계를 조망한 부분은 분명 1970-1980년대 전자화 방향의 일본 도시 풍경을 미래의 디스토피아로 조망해 온 서구의 테크노오리엔탈리즘과 맞닿아 있다. 이러한 배경에서 아시아 연구자의 시선에서 〈인간 가면〉의 프레임 속 테크노오리엔탈 도상들이 솟과 솟의 층위에서 과연 어떠한 함의를 생성해 내는지에 대해 짚어볼 필요가 있다. 이를 위해 우선적으로 테크노오리엔탈리즘의 개념에 대해 살펴본 다음, 〈인간 가면〉의 가면을 쓴 원숭이가 어떤 면에서 테크노오리엔탈리즘이 양산한 일본인 은유와 관계함과 동시에 어떻게 관객에게 포스트휴먼 주체의 시선의 필요성을 일깨우는지에 대해서 고찰할 것이다. 2010년대에 접어들면서부터 〈주드람(Zoodram)〉 연작들(2009~2013)에서 볼 수 있듯이 위그의

5. 앞으로 연구자는 위그의 〈무제, 인간 가면〉을 〈인간 가면〉으로 약칭한다.

6. 포스트아포칼립스는 세계 종말 이후의 상황을 의미한다. 기독교에서 ‘묵시’를 의미하는 아포칼립스가 종말의 의미로 쓰이기 시작한 것은 『프랑켄슈타인(Frankenstein)』(1818)의 작가인 메리 셸리(Mary Shelley, 1797~1851)의 『최후의 인간(The Last Man)』(1826)에서부터다.

작품 세계의 주요 화두인 관계적 사유는 살아 있는 동식물과 생물의 네트워크로 확장하는 중이다. 그의 작품에 나타나는 인간과 비인간(nonhuman)의 관계에 대한 모색은 포스트휴머니즘 사유와 상응하는 부분이다. 미술비평가인 도로티아 폰 한텔만(Dorothea von Hantelmann)도 지적인 바와 같이 위그의 작업은 해리웨이의 '상황적 지식(situated knowledge)'과 관련성을 갖고 있다.⁷

II. 테크노오리엔탈리즘이란

1. 테크노오리엔탈리즘 출현 배경

테크노오리엔탈리즘이란 일반적으로 1980년대 일본의 급격한 기술 성장에 대한 서구의 경계심이 만들어낸 아시아 지역과 아시아인에 대한 재현 양식을 총칭하는 용어다. I장에 언급한 바처럼 이 용어는 1995년 물리와 로빈스의 『정체성의 공간』에서부터 사용되기 시작했다. 프랑스의 첫 여성 수상인 에디트 크레송(Edith Cresson)은 일본을 밤낮으로 유럽과 미국을 우려낼 방법을 고민하는 '작은 황색인들(little yellow men)', '서구의 적'으로 지칭하며 1980년대 일본의 경제 성장을 경계했다.⁸ 유럽과 미국의 입장에서 20세기 초·중반 일본은 서구 근대를 모방하는 '원숭이'일 뿐 서구 문화와 대등한 자격을 갖추지 못한 국가였다. 그러나 1980년대 첨단 기술을 매개로 한 일본의 급격한 경제 성장은 '근대'라는 서구의 발명품이 일본을 더 이상 통제할 수 없을지도 모른다는 불안감을 촉발시켰다. 『노!라고 말할 수 있는 일본(The Japan That Can Say No)』에서 이시하라 신타로(Ishihara Shintaro)는 미국의 인종 차별적 태도를 공격적으로 비판하고 일본 기술이야말로 21세기를 끌고 갈 것이라고 단언했다.⁹ 아울러 일본 기업들은 자국과 서구 간의 힘의 균형을 위한 해외 투자에 나섰다. 예컨대 1989년에 소니(Sony)는 34억 달러에 콜럼비아 픽처스(Columbia Pictures)를

7. Dorothea von Hantelmann, "Situated Cosmo-Technologies, Pierre Huyghe's Untitled and After ALife Ahead," *Pierre Huyghe* (London: Serpentine Galleries, Luma Foundation, Koenig Books, 2019), p. 16.

8. David Morley, Kevin Robins, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscape and Cultural Boundaries* (New York and London: Routledge, 1995), p. 147.

9. 이와부치 고이치, 『아시아를 잇는 대중문화 - 일본, 그 초국가적 욕망』, 히라타 유키에·전오경 (역), 서울: 토 하나의 문화, 2004, p. 102.

매입했고, 1990년 니폰 텔레비전 네트워크(Nippon Television Network)는 시스
티나 성당 천장화 복원을 위해 300만 달러를 후원했다. 이는 서구가 편성해 온
세계 질서를 일본이 깨뜨릴 수 있음을 과시하는 위협적 투자였다. 이러한 일
본의 성장에 서구가 느낀 불안감의 크기는 미국 사회의 폭력 사건을 통해 기능
할 수 있다. 1982년 27살 중국계 미국인 빈센트 친(Vincent Chin)이 디트로이트
(Detroit)에서 두 명의 백인 남성에게 맞아 죽은 사건이 그것이다. 이는 1980년대
초반 일본의 자동차 수출 증가로 자동차 시장을 잃은 미국 자동차 회사의 근로
자가 친이라는 중국인을 일본 자동차 회사의 대표자로 오인하고 일본 차를 박
살내는 상상을 하며 그를 야구 방망이로 때려 사망에 이르게 한 사건이다.¹⁰

일본과 서구 헤게모니 경쟁에서 몰리와 로빈스는 일본의 첨단과학기술과 미
래 시공간의 관계성을 삼단논법을 빌어 다음과 같이 예언했다. “만약 미래가 기
술에 관한 것이라면, 그 기술이 ‘일본화’하고 있다면, 삼단논법이 암시하길 미
래 또한 현재 일본의 것이다. 포스트모던 시대는 환태평양 시대가 될 것이다.
일본은 미래이며, 서구의 근대를 넘어서고 대체할 미래가 될 것이다.”¹¹ 2020년
현시점에서 보자면 1995년 몰리와 로빈스의 예언은 적중했다고 볼 수 없다. 하
지만 여기서 분명한 것은 1980년대 후반에 들어서면서 서구가 미래라는 시공간
의 헤게모니를 두고 자신의 거울 이미지, 동등한 국가로서 일본을 바라보며 경
쟁해야만 했다는 점이다. 이것이 테크노오리엔탈리즘이 출현한 배경이다. 이는
“서구 근대의 열악한 모방이라고 무시할 수 없게 된 일본”이 “오로지 기술력 향
상에만 몰두하여 얼마나 비인간적인 사회를 만들어 버리고 말았는지”를 문화산
업을 통해 전 세계에 공급함으로써 일본과 달리 “문화적으로나 윤리적으로나
우수한” 서구 사회를 선전하기 위한 것이다.¹² 즉 테크노오리엔탈리즘은 근대
와 변함없는 위치에서 아시아의 기술과 미래를 지배하고자 하는 서구 욕망이
만들어낸 인종주의다. 이에 토시야 우에노(Toshiya Ueno)는 테크노오리엔탈리
즘을 “사이버 사회와 정보 시대의 오리엔탈리즘”¹³이라고 지적했다.

10. David Morley, Kevin Robins (1995), p. 11 참조.

11. 앞 책, p. 168.

12. 앞 책, p. 169.

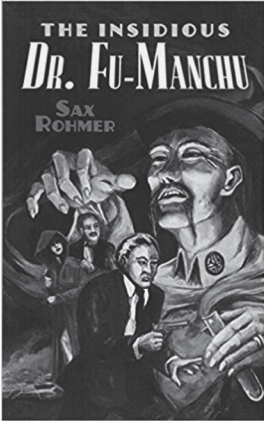
13. Toshiya Ueno, “Techno-Orientalism and Media-Tribalism: On Japanese Animation and Rave Culture,” *Third Text*, vol. 13, no. 47 (1999), p. 95.

2. 일본:기술=제노포비아:테크노포비아

1980년대 대중에게 각광받은 윌리엄 깁슨(William Gibson), 브루스 스텔링(Bruce Sterling), 팻 카디건(Pat Cadigan) 작가의 사이버펑크(cyberpunk) 소설은 AI·인공유전·나노테크놀로지·가상현실 등의 기술을 통해 20세기 후반 인간 신체가 어떻게 변형되고 인공적 존재가 만들어지는지에 대해 질문했다. 여기서 사이버펑크 작가들은 아시아 시공간과 신체를 테크노포비아(Technophobia)에 배치했다. 이러한 맥락에서 1980년대 일본의 기술문화를 대표하는 빠친코와 컴퓨터 게임 등은 천편일률적으로 오리엔탈 시선 아래 전근대 일본 문화가 그랬듯이, 서구의 이분법적 사고의 틀에 준거해 백인 남성 중심의 휴머니즘에 반(反)하는 대상들이다. 예컨대 사이버펑크의 첫 소설로 평가받고 있는 미래의 일본에 있는 치바시(Chiba City)라는 도시를 배경으로 펼쳐지는 깁슨의 『뉴로맨서(Neuromancer)』(1984)에서 파친코와 컴퓨터 게임은 젠과 가부키의 포스트모던 등가물이다.

사이버펑크에서 “사이보그나 레프리카처럼 감정 없는 외계인 같은 일본인상”은 미국 초기 산업화 담론 가운데 중국인 신체에 기원을 두고 있다. 1869년 5월 10일 유타 프로모토리(Promontory)의 하이 시에라 네바다 마운틴즈(High Sierra Nevada Mountains)에 미국 동부와 서부를 잇는 대륙횡단철도 공사에 동원된 노동력의 반 이상은 중국인이었다. 산업 분야에서 중국인 노동자가 미국인과 유럽인의 노동력을 대체하자 1882년에 미국 노동 초연맹(the American Federation of Labor)은 중국인 배제법(the Chinese Exclusion Act) 확대를 위해 ‘중국 남성의 신체’와 ‘서구 남성의 신체’의 차이를 아래와 같이 설명했다. “중국인을 배제해야 하는 몇 가지 이유: 고기 대 쌀, 아시아인의 막노동에 대항하는 미국인의 남성성: 무엇이 살아남아야 할까?(1902)”라는 타이틀 아래 미국 노동 초연맹은 중국 노동자들이 미국과 유럽의 노동자들과 달리 신체가 필요로 하는 휴식, 영양분, 주거 공간 없이 신체의 고통을 버텨 낼 수 있다고 평가했다.¹⁴ 이는 중국인의 신체가 서구의 자유 인본주의 신념에 맞지 않은 초인간적 생활의 문화라는 점을 내세움으로써 미국 노동시장에서 중국인을 배격하고자 한

14. David S. Roh, Betsy Huang, and Greta A. Niu (eds.), *Techno-Orientalism* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2015), p. 11.

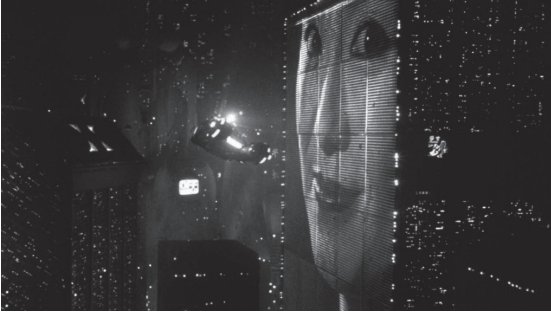


도판 2(왼쪽). 삭스 로머, 푸 만추 박사 책 표지.
도판 3(오른쪽). 세인 블랙, <아이언맨 3> 만다린 미장센.

것이다. 이러한 중국인에 대한 서구의 차별적 시선은 영국 소설가 삭스 로머(Sax Rohmer)의 소설, 『푸 만추 박사(Dr. Fu Manchu)』(1912)에서 구현된다(도판 2). 푸 만추 박사는 영국 정부가 파견한 바튼 박사를 유괴하는 중국인 과학자다. 그는 산업 분야의 서구인 노동력을 대체하기 시작한 중국인에 대한 두려움과 경각심이 낳은 캐릭터로서 테크노오리엔탈리즘의 첫 인물로 평가받는다. 1932년에 이 소설은 영화로 각색되었다. 미디어 학자인 애비게일 드 코스닉(Abigail de Kosnik)은 <푸 만추 박사>와 같은 테크노오리엔탈 영화는 당대 미국과 아시아의 관계를 반영한다고 지적했다. 즉, <푸 만추 박사>는 황화론(yellow peril)과 일본 제국주의 부상에 대한 미국의 불안감뿐만 아니라 20세기 초반 미국에 만연했던 반-아시아 이민 정서에 대한 발현인 것이다.¹⁵ 푸 만추 박사의 미장센은 <아이언맨 3(Iron Man 3)>(2013)에서 벤 킹슬리(Ben Kingsley)가 연기한 '만다린'이라는 인물에서 볼 수 있듯이 여전히 테크노오리엔탈 도상으로 작동하고 있다(도판 3).

서구에 전근대의 일본은 루스 베네딕트(Ruth Benedict)의 『국화와 칼(The Chrysanthemum and the Sword)』(1974)에서 살펴볼 수 있듯이, 한편으로 젠, 가부키, 다도, 게이샤 아래 신비스러운 이국적 문화 그리고 다른 한편으로 가미

15. Abigail de Kosnik, "The Mask of Fu Manchu, Son of Sinbad, and Star Wars IV: A New Hope," David S. Roh, Betsy Huang, Greta A. Niu (eds.), (2015), p. 90.



도판 4. 리들리 스콧, 〈블레이드 러너〉 장면, 1982.

가제, 사무라이 아래 비인간적인 문화라는 양극단의 두 모습으로 그려졌다. 서구 세계에서 후자의 맥락에서 일본인의 이미지 급증은 제2차 세계대전을 기점으로 한다. 제2차 세계대전 패전 이후 일본인 이미지는 존 다우어(John Dower)의 『패배를 껴안고(Embracing Defeat)』(1999)에서 살펴볼 수 있듯이, 비인간(inhuman), 인간 이하(subhuman), 열등인(lesser-human)이며, 일본 그 자체가 여성화된 모습으로 각인되었다.¹⁶ 요컨대 1980년대 사이버펑크를 중심으로 보급된 비인간으로서의 아시아인 이미지는 19세기 말 중국인 노동자 신체와 제2차 세계대전 일본인에서 비롯된 것이다. 여기서 주목할 것은 1980년대 첨단과학 기술을 선점한 일본의 이미지가 서구의 테크노포비아와 결합해 전근대 아시아 이미지의 연속선상에서 제노포비아로 수렴되고 있다는 점이다.

김슨의 『뉴로맨서』에서 근미래의 디스토피아로서 등장하는 첨단과학도시, 일본의 치바시에 대한 시각적 표상은 리들리 스콧 감독의 〈블레이드 러너〉에서 비롯되었다. 사실 〈블레이드 러너〉의 배경은 로스앤젤레스이다. 하지만 아시아인들이 가득 채운 그곳의 거리 풍경은 아시아 지역의 언어와 문자, 고층 빌딩의 대형 홀로그램 속 기모노를 입은 여인의 초상이 어우러져 로스앤젤레스보다는 일본의 어느 도시를 연상시킨다(도판 4). 산성비가 내리는 그곳은 자연의 햇살이나 살아 있는 동식물을 볼 수 없는 기계화된 도시로서 디스토피아 그 자체다. 이는 1980년대에 급성장한 일본 경제에 대한 서구의 부러움과 두려움이 만들어낸 시각적 표상이다. 디스토피아에서 나아가 포스트아포칼립스로

16. 존 다우어, 『패배를 껴안고』, 최은석 (역), 서울: 민음사, 2009, pp. 143-205 참조.

서 아시아에 대한 서구의 착취는 근자에 개봉한 루퍼트 샌더스의 <고스트 인 더 셸>, 드니 빌뇌브의 <블레이드 러너 2049>에서 목도되듯이 중국과 일본에서 한국으로 확장하고 있다.¹⁷

요컨대 오늘날 SF 장르를 중심으로 시각문화에서 유통되고 있는 테크노오리엔탈리즘은 19세기 말경 값싼 노동력으로 미국 노동시장을 장악하기 시작한 중국인과 제2차 세계대전의 일본 군인의 신체에 기반한 제노포비아와 20세기 중후반 인간의 지적, 신체적 한계를 뛰어넘는 첨단과학기술의 결정체, 인공지능과 기계 신체에 기반한 테크노포비아가 결합해 만들어낸 인종주의의 또 다른 양상이다.

III. <무제, 인간 가면> 속 온나멘(女面) 가면의 전유

현재 피에르 위그의 작품 가운데 일본을 특정적 소재로 등장시킨 작품은 세 점이다. <영혼 없이 껍질뿐인(No Ghost Just a Shell)> 프로젝트(1999~2003), <인간 가면>(2014), <엑소마인드(EXOMIND)>(2017~)다. <영혼 없이 껍질뿐인>에는 1999년 피에르 위그와 필립프 파레노(Philippe Parreno)가 만화 캐릭터를 개발하는 일본 회사인 크웍스(Kworks)로부터 428달러에 구입한 디지털 아바타, 안리(Annlee)가 출현한다. 위그는 동료 작가들과 함께 캐릭터 생성 전 단계에 아바타를 공유해 서로 다른 '안리' 캐릭터를 구현했다. 이 같은 아이디어는 1990년대 서구 SF 마니아들에게 큰 사랑을 받은 오시이 마모루의 애니메이션, <공각기동대>에서 착안한 것이다. 전자의 아이디어가 <공각기동대>를 토대로 한 것이라는 사실은 <인간 가면> 제작에 앞서 위그가 일본 망가는 물론 기계 신체가 인류에게 제기한 '인간 조건'에서 신체와 정신의 관계에 대해 관심을 가졌음을 방증한다.

17. 최근 개봉된 <고스트 인 더 셸>과 <블레이드 러너 2049>의 도시 미장센을 구성하는 음향효과와 네온사인 등의 문자들에는 일본어, 중국어와 함께 한글이 등장한다. 특히 <블레이드 러너 2049>에서는 리플리컨트 K(라이언 고슬링)가 데커드(헤리슨 포드)를 만나기 위해 찾아가, 인간이 살지 않는다고 알려진 방사능 오염 지역인 그곳을 지키고 있는 극장 건물의 중앙에 걸려 있는 '행운'이라는 한글 간판을 볼 수 있다. SF 영화에서 한글의 등장은, 코스닉의 주장을 적용해 보자면, 2015년 트럼프 정부의 출범과 함께 한국에 대해 변화된 미국의 태도 변화를 반영한다. 즉 이는 원조가 필요한 국가가 아닌 근미래에 일본, 중국과 함께 미국을 추월할 수 있는 국가로서 한국의 가능성에 대한 미국의 불안한 시선의 소산물이다.

〈인간 가면〉은 위그가 일본 도쿄 북쪽에 일본 전통 선술집에서 광대 같은 가면을 쓰고 음료수와 물수건을 서빙하는 두 원숭이, 푸쿠찬(Fuku-chan)과 야트찬(Yat-chan)이 등장하는 유튜브(YouTube) 영상을 접한 후 두 원숭이 가운데 푸쿠찬을 섭외해 촬영한 작품이다.¹⁸ 반려동물인 두 원숭이가 손님을 서빙하는 행동을 모방하는 모습에 선술집 주인은 지방 당국으로부터 노동 승인을 받아 두 원숭이를 종업원으로 고용했다. 이 영상은 유튜브의 수많은 영상이 그렇듯 유투버들의 재밌거리다. 〈인간 가면〉은 동물로 하여금 인간의 노동을 생산하게 한 선술집 주인, 원숭이의 서빙을 이색적인 볼거리로 유포한 게시자 마지막으로 유희적 문맥에서 이를 소비하는 시청자에 대한 위그의 단상이다. 니콜라 부리오(Nicolas Bourriaud)가 ‘포스트프로덕션(Postproduction)’으로 명명하기도 한 위그의 영상 작업 방식은 일반적으로 다음과 같다. 〈제3의 기억(The Third Memory)〉(1999)을 예로 들자면, 위그는 시드니 아서 루멧(Sidney Arthur Lumet) 감독의 〈뜨거운 오후(Dog Day Afternoon)〉(1975)에서 알 파치노(Al Pacino)가 연기한 장면을 실존 인물인 존 워트직(John Wojtowicz)이 재현하도록 했다. 그리고 관객 앞에는 영화의 슷과 자신의 슷을 두 채널로 펼친다. 이처럼 그는 영상 작업을 통해 전시장에 ‘리얼리티’와 ‘픽션’의 중간 지대를 구축한다. 이를 통해 한편으로 픽션이 리얼리티를, 다른 한편으로 리얼리티가 픽션을 어떻게 전용하는가가 펼쳐짐에 따라 사회 시스템의 이데올로기와 모순이 자연스레 노출된다. 〈인간 가면〉의 경우 리얼리티 즉 현실이 일으킨 공포와 성찰을 SF 영화의 디에게시스(diegesis)를 빌려 구현한 것이다. 그렇다면 이를 통해 그가 관객에게 일으키고자 한 인식론적 변화란 과연 무엇일까?

약 19분 길이의 〈인간 가면〉은 2011년 지진과 쓰나미라는 천재와 원전 사고라는 인재가 복합적으로 발생했던 후쿠시마(Fukushima)의 인적을 찾아볼 수 없는 거리 풍경에서 시작한다. 지진과 쓰나미, 원자력 누출 사고가 일어난 한 마디로 재앙 그 자체의 장소다. 만물의 보편적 척도이자 지배적인 종으로서의 인간이 자연재해에서 더 이상 중심적 위치임을 주장할 수 없는 인류의 종말을 상상케 하는 SF 장르에 등장할 법한 곳이다. 요컨대 〈인간 가면〉의 장소성

18. 이 영상에 등장하는 원숭이는 아프리카 아시아산 원숭이인 마카크(macaque)다. 앞으로 ‘푸쿠찬’으로 지칭한다.

은 <블레이드 러너>의 원작인 『안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가?(Do Androids Dream of Electric Sheep?)』(1968)의 “최후의 세계 전쟁(World War Terminus)” 이후, 방사능에 오염된 지구와 중첩된다. SF 영화 사운드트랙의 디에게시스인 기계소음과 함께 확성기에서 들려오는 신속하게 대피하라는 여성의 목소리를 배경으로 무인 카메라



도판 5. 피에르 위그, <무제, 인간가면>, 2014.

드론은 ‘사람 인(人)’을 닮은 붉은 낙서가 가득한 벽을 지나 인적을 찾아볼 수 없는 거리를 지키고 있는 부서진 가옥들의 파노라마를 펼쳐낸다(도판 5). 그리고 어느 한 가옥의 실내로 들어선다. 어둠이 가득한 그곳에 어슴푸레 검은 긴 머리의 뒷모습이 카메라 시선에 잡히고 하얀 얼굴이 나타난다. 표정 없는 소녀의 얼굴은 가면이다. 곧 가면 속 존재의 팔과 다리가 프레임을 채우자 검은 털이 시선에 잡힌다. 원숭이다. 그는 텅 빈, 그리고 아무도 찾지 않는 식당에 홀로 남아 냉장고에서 물수건 혹은 물통을 꺼내 탁자에 가져다 놓기를 반복한다. 혹은 실내 어느 한 곳에 우두커니 앉아 먼 허공을 바라보거나 손톱을 매만지고 발을 췌다. 그 주변에 보이는 생명체는 고양이와 바퀴벌레, 구더기다.

1. 온나멘 가면+원숭이=일본인

2분 11초가 지나 팔과 다리의 털이 프레임을 채우는 순간 검은 머리의 검은 교복을 입은 하얀 피부색의 가면을 쓴 존재가 사람이 아니라는 사실을 확인했을 때 관람객은 ‘인간 얼굴의 가면·가발·복장과 ‘원숭이’ 사이에 위치한다. ‘사이’의 한편에는 인간 중심의 휴머니즘 역사가 낳은 종(種) 간의 경계가 있다. 그리고 다른 한편에는 종 간의 간격을 불식시키는 약 700만 년 전 아프리카의 유인원이 있다. 이러한 다른 두 입장이 하나의 장에서 동시에 일어남으로써 ‘언캐니(Uncanny)’가 발생한다. 사실 동물을 의인화하는 전통이 낡은 것이 아님에도 불구하고 언캐니가 발생하는 이유는 다음과 같다. 1859년 찰스 다윈

(Charles Darwin)이 『종의 기원(Origin of Species)』을 발표한 이래 호모 사피엔스는 193종의 원숭이와 유인원 가운데 192종과 달리 털로 덮여 있지 않은 ‘별거 벗은 유인원’¹⁹임이 밝혀졌다. 그러나 동물을 인간과 다른 열등한 종으로 분류하고 동물권을 유리해 온 인류에게 포스트아포칼립스 시공간에 ‘새로운 이브’로서 사람 아닌 사람 분장을 한 원숭이가 등장하는 것은 섬뜩하다. SF 장르에서 털로 덮인 유인원의 등장은 크게 두 경향으로 나뉘 볼 수 있다. 하나는 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick)의 〈2001 스페이스 오디세이(2001: A Space Odyssey)〉(1968)처럼 진화론적 시선에 기대어 영화 오프닝 크레디트와 함께 도구를 사용하는 ‘호모 파버(Homo Faber)’로 등장하는 인류의 출발로서다. 다른 하나는 〈혹성탈출(Planet of the Apes)〉(1968), 〈킹콩(King Kong)〉(1977)에서 볼 수 있듯이 호모 사피엔스를 위협하는 종으로서다.

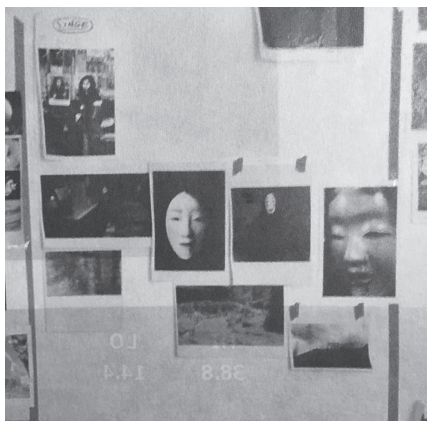
그렇다면 〈인간 가면〉에서 유인원은 인류에게 어떠한 의미의 망을 형성하는 존재일까? 현대미술에서 포스트휴먼 징후로서 경계 존재, ‘동물로의 전환(Animal Turn)’은 1980~1990년대를 기점으로 나타났다. 예컨대, 매튜 바니(Matthew Barney)의 〈크리매스터 사이클(Cremaster Cycle)〉(1994~2002)과 〈구속의 드로잉 9(Drawing Restraint 9)〉(2005), 아르 오리양테 오브제(Art Orienté Objet)의 〈나무를 던지다(Jeter les bois)〉(2007), 〈고양이 인류(Felinanthropy)〉(2007) 등에서 볼 수 있듯이, 이들은 가면 쓰기를 통해 동물-되기를 실연했다. 이러한 ‘가면’을 매개로 백인 남성의 ‘타자, 동물-되기’는 미술가 스스로 종 간의 횡단을 실천함으로써 관객으로 하여금 포스트휴먼 주체가 과연 무엇인가에 대해 고민해 볼 수 있는 기회를 제공해 왔다. 위그의 경우는 동물의 몸에 인간의 문화를 위치시켰다. 이는 마치 에두아르도 카(Eduard Kac)의 〈A형 혈액(A-Positive)〉(1997)과 아르 오리양테 오브제의 〈아마도 내 안에 말이 살고 있을지도 몰라(May the Horse Live in Me)〉(2011)에서 나타나는 차이와 유사하다. 전자에서 카는 자신의 피를 기계에 수혈해 불꽃을 일으켰다. 후자에서 아르 오리양테 오브제의 마리옹 라발 장테(Marion Laval-Jeantet)는 말의 피를 수혈받았다. 각도 수혈을 통해 인간과 기계의 만남을 시도함으로써 ‘되기’를 실천하고

19. 나이젤 새드볼트·로저 햄프슨, 『디지털 유인원』, 김명주 (역), 서울: 을유문화사, 2019, p. 11.

있지만 아르 오리양테 오브제와 비교해보자면, 인간 중심적이다. 이와 마찬가지로 위그의 '원숭이 인간-되기'의 첫인상은 바니와 아르 오리양테 오브제의 작품과 비교해 볼 때, 되기의 방향에는 인간이 위치한다.

사실 <스트림사이드 데이 팔리스(Streamside Day Follies)>(2003)와 같이 위그의 작품에서 역시 동물 가면을 쓴 사람이 등장해 왔다. 이를 고려할 때 분명 <인간 가면>에서 구현한 동물의 의인화가 시사하는 바는 '인간-동물 되기'와는 분명 다를 것이다. 서구 근대의 체제에서 인간의 얼굴 아래 인간 문화를 향유하는 동물이란 인간이 세운 종들의 위계질서에서 보자면 동물 세계의 가장 높은 위치에 자리할 뿐만 아니라 인간 문화를 위협할 수 있는 존재다. 이러한 문맥에서 살아 있는 고양이와 손 흔드는 고양이 인형, 마네키네코(まねきねこ) 사이 푸쿠찬이 위치한 프레임은 의미심장하다. 즉 <인간 가면>은 인간의 문화를 비인간, 동물에 배치해 '경계'가 일으키는 언캐니를 통해 서구 근대가 이분법적 사고를 기반으로 마련한 동물의 존재론적 범주화에 대해 문제를 제기함과 동시에 인간 중심의 자연의 위계질서를 다시금 바라보도록 한다. 포스트휴머니즘 사상가들이 말하는 인간과 비인간의 경계를 가로지르는 포스트휴먼 주체란 이성과 언어 등의 인간 조건의 잣대로 동물을 서열화하거나 인간화하는 것이 아니라 동물 그대로의 삶을 마주하는 것이다. 요컨대 <인간 가면>은 '인간-동물 되기'와 비교해 볼 때 관람객으로 하여금 타자로 간주해 온 동물을 통해 다시금 인간을 바라보도록 함으로써 그들 스스로 비판 없이 수용해 온 백인 남성 중심의 휴머니즘 시스템의 폐쇄성과 모순에 더욱더 집중케 한다.

그런데 <인간 가면>에서 위그는 인간 대 동물이라는 인간 중심의 종 체제에서 한 걸음 더 나아가고 있다. 그가 푸쿠찬에게 선사한 가면은 단순히 사람 얼굴이 아닌 일본 전통 가면극인 노(能)의 온나멘(Onna-men; 女面)을 토대로 제작한 것이다(도판 6). 즉 푸쿠찬의 얼굴에는 특정 지역의 문화 층위가 삽입된 것이다. 이에 푸쿠찬의 가면은 휴머니즘에서 인간이란 엄밀히 말하자면 포스트휴머니즘의 사상가들이 강조해 온 바와 같이 백인 남성이란 점을 상기해 볼 때 인종주의를 불러일으킨다. 미술비평가인 로렐 맥로클린(Laurel McLaughlin)의 지적처럼 "동양 문화의 가면을 쓴 원숭이는 서구 관객들이 가지고 있는 이



도판 6. 피에르 위그의 작업 노트.

국적 동양의 “타자”에 대한 문제적 해석으로 보일 수 있다.”²⁰ 여기서 무엇보다 주목할 점은 온나멘 가면과 원숭이의 결합이 서구가 아시아를 폄하하기 위해 만들어 낸 일본인에 대한 이미지와 중첩한다는 부분이다. 제2차 세계대전 중에 미국인들의 “그림이나 글에서 일본인을 인간이 아닌 다른 무엇에 비유할 때 원숭이나 ‘황달 걸린 비비’가

차용되었는데, 그중에서도 가장 자주 쓰인 것은 ‘원숭이 인간(monkey-men)’이라는 표현이었다.”²¹ 아울러 위그가 푸쿠찬의 성별과 관계없이 소녀의 모습으로 연출한 부분 역시 II장에서 살펴보았듯이, 패전 이후 일본 자체를 여성화된 모습으로 그려내기 시작한 서구의 시선과 다르지 않다. 물론 작은 체구, 검은 머리, 망가 속 교복을 닮은 검은 바탕에 흰색 장식이 들어간 의복 모두 일본인의 이미지와 상응한다. 엄밀히 말하자면 <인간 가면>을 가로지르며 순환하는 이미지의 목록은 인종 차별적 고정관념들의 목록이다. 앞서 언급했듯이, 위그가 본 유튜브 영상 속 선술집은 도쿄에 위치한다. 그런데 그는 선술집의 지리적 위치를 SF 장르에서 그려 온 근미래의 디스토피아를 방불케 하는, 2011년 지진으로 인한 쓰나미로 원전 3기의 원자로가 붕괴되고 30만 명이 대피하고 최소 1600명이 사망한 후쿠시마로 옮겨왔다. 그리고 그는 태풍과 지진으로 파괴된 건물 파노라마에 테크노오리엔탈리즘을 불러온 1980년대 일본의 경제적 성장의 원동력인 가전제품을 후쿠시마가 직면한 파국적 위기 상황과는 대조적으로 질서정연하게 배치했다. 그 결과 <인간 가면>의 시각적 표상은 1980년대 서구가 SF 장르를 빌어 생산해온 근미래 세계에 일본의 기의, 비인간 및 디스토피아를 그대로 옮겨 온 듯하다. 이를 통해 대중문화를 통해 보급되기 시작

20. Laurel McLaughlin, “Pierre Huyghe’s Untitled (Human Mask): The ‘Other’ in the ‘Open’”, *Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture*, vol. 42 (Winter 2017), p. 25.

21. 존 다우어 (2009), p. 269.

한 테크노오리엔탈리즘이 오늘날 근미래에 대한 서구의 상상력에서 아시아라는 공간의 이미지에 큰 영향력을 행사하고 있음을 확인할 수 있다. 이에 서구의 일본인 이미지인 '원숭이-인간'과 상응하는 <인간 가면>의 동물 의인화는 중간 경계 해체적 존재로서만 그 의미를 한정할 수 없다. 선술집에서 종업원의 노동을 수행하고 있는 두 원숭이를 디스토피아적 상황에 고립된 일본인으로 각색했다는 점은 사실 백인 남성 작가인 위그의 내재적 시선에 인종주의가 연루하고 있음을 말해주는 것이라고 할 수 있다. 피터 싱어(Peter Singer)가 『동물 해방(Animal Liberation)』(1975)에서 언급한 것처럼, '종차별'은 백인 남성 중심의 서구 근대 사회에서 '성차별·인종차별'과 동일선상에 있다.²² “먼저, 인간이 동물을 착취하고 도축한다. 그런 다음, 인간은 다른 사람들을 동물처럼 취급하고, 동물에게 했던 똑같은 짓을 사람들에게 한다.”²³

게다가 위그가 <인간 가면>이 표상하는 인류의 종말이라는 미래의 시공간에 전근대 일본 문화를 대표하는 온나멘 가면을 소환한 것은 II장에서 살펴본 듯이 전근대와 초근대를 나란히 배치함으로써 일본의 과학기술을 전근대 맥락에서 그 가치를 평가 절하시켜온 테크노오리엔탈리즘을 상기시킨다. 무인 드론 카메라가 푸쿠찬을 발견한 음식점 실내의 미장센 또한 다르지 않다. 산수화가 그려진 병풍과 나무가 삐곡하게 우거진 키치적 프린트가 담긴 커튼 그리고 전통 가옥의 다다미방과 주방을 채운 은색 빛의 싱크대 모두 다른 두 시간을 하나의 공간에서 펼쳐 낸다. 이는 전근대와 근대라는 전혀 다른 가치가 만들어내는 시공간의 터널을 횡단해 온 일본 나아가 아시아의 미장센이 기도 할 것이다. 서구 SF 문화에서 노 가면의 기의는 루퍼트 샌더스가 각색한 <고스트 인 더 셸>을 통해 확인할 수 있다. 원작 애니메이션인 <공각기동대>에서와 달리 쿠



도판 7. 루퍼트 샌더스, <고스트 인 더 셸>, 2017.

22. 피터 싱어, 『동물 해방』, 김성환 (역), 고양: 연암서가, 2012, p. 27.

23. 찰스 페터슨, 『동물 홀로코스트: 동물과 약자를 다루는 '나치식' 방식에 대하여』, 정의길 (역), 서울: 휴, 2014, pp. 152-153.

사나기 모토코의 이름은 샌더스의 영화에서 '미라 킬리언'으로 개명되었고 동시에 사이보그 신체는 화이트 워싱(white washing), 즉 백인 여성의 그것으로 탈바꿈되었다. 이러한 할리우드의 인종에 대한 편견적 태도는 노 가면의 게이샤 로봇에서도 분명하게 나타난다(도판 7). 노 가면의 게이샤 로봇은 미라 킬리언이 인류를 위해 수호하고자 하는 정의를 파괴하려는 반인류적인 존재다. 즉 테크노오리엔탈리즘 아래 생산된 일본인 비유(trope), 물리와 로빈스가 말한 대로 서구가 생각하는 “사이보그나 레프리카처럼 감정 없는 외계인”²⁴ 그대로다. 미래 시공간의 도상이 SF 장르에서 출현해 보급된 점을 감안해 볼 때, 오늘날 현대미술에서 그것이 갖는 기의는 SF 장르를 기반으로 짚어 볼 수 있다. 현대미술사에서 SF 장르는 1960-1970년대 팝아트와 대치 미술을 기점으로 주목받기 시작해 위그의 작업 과정과도 긴밀한 관계를 맺고 있다.²⁵ 특히 대치 미술을 대표하는 로버트 스미슨(Robert Smithson)은 피에르 위그의 작업 과정에서 큰 영향을 미친 작가다. 예컨대 <다중 시나리오(Multiple Scenarios)>(1996)에서 관람자들에게 <2001 스페이스 오디세이> 대본 일부를 읽도록 했다면 <영혼 없이 껍질뿐인> 프로젝트는 주지하다시피 <공각기동대>의 인형사에서 얻은 아이디어를 확장한 것이다. 또한 미술비평가인 시릴 슈미디거(Cyrill Schmidiger)의 언급처럼 <앞으로 다가올 삶(After A Life Ahead)>(2017)은 작품 제목은 물론 “그 광경은 SF 영화 속 생명과학연구소를 연상시킨다.”²⁶ 이처럼 위그의 SF 취미를 토대로 할 때 <인간 가면>에서 노 가면의 기의는 서구의 휴머니즘 가치에 반하는 비인간으로 접근해 볼 수 있다. 요컨대 <인간 가면>의 노 가면의 원숭이는 테크노오리엔탈리즘 관점에서 일본인을 가리킨다.

2. 인간적인 것? 비인간적인 것?, 상황적 지식

첨단과학기술의 편리로 무수히 생산될 신체와 그것을 점령할 정신 간 관계는 앞 절에서 언급한 바처럼 위그가 <고스트 인 더 셸>의 원작인 오시이 마모루의

24. David Morley, Kevin Robins (1995), p. 170.

25. SF 장르와 팝아트, 대치 미술의 관계에 대해서는 이재은, 「SF 뉴웨이브의 풍경과 로버트 스미슨의 영화 《나선형 방파제》의 상호관계성」, 『현대미술사연구』, 44호 (2018), pp. 122-123 참조.

26. Cyrill Schmidiger, “Biotechnik und Science-Fiction,” *Archithese*, <https://archithese.ch/index.php/ansicht/biotechnik-und-science-fiction.html> (2020년 11월 23일 접속).

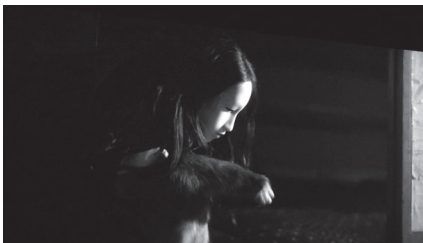
애니메이션 〈공각기동대〉를 토대로 동료 작가들과 함께한 〈영혼 없이 껍질뿐인〉 프로젝트의 주체다. 인류가 인간만이 역사에서 행위하는 주체로 여겨 온 점과 서구가 일본 첨단 기술의 폼하를 위해 제2차 세계대전 당시 보급되기 시작한 일본인 이미지를 비인간에 고정된 점을 상기해 볼 때 〈인간 가면〉에서 노가면의 원숭이는 껍질에 지나지 않을 것이다. 〈인간 가면〉에서 소녀 얼굴 아래 푸쿠찬은 과연 홀로 남겨진 식당에서 주체로서 행동하고 있는 것일까?

전통적으로 노 연극의 온나맨은 표정 없는 중성적 마스크를 특징으로 한다. 특정한 표정을 지니지 않기 때문에 관객은 배우의 행동에 더욱 집중할 수 있다. 약 19분 동안 푸쿠찬의 행동 패턴은 크게 둘로 나뉜다. 하나는 식당 종업원 처럼 냉장고에서 물수건 혹은 물통을 꺼내 탁자에 옮겨 놓는 행동이다. 상영 시간 동안 그는 물수건 또는 물병을 나르는 행동을 3회 반복한다. 다른 하나는 머리카락 꼬기, 손톱 만지기, 다리 떨기 등이다. 상영시간의 전반부에서 후자에 속한 일련의 행동은 종업원으로 노동(역할)과 노동(역할) 사이를 채우는 무의미한 요소였다면 후반부는 후자에 의지한다. 두 행동 패턴 가운데 무엇이 인간적이고 비인간적일까? 여기서 흥미로운 점은 유튜브의 영상에서처럼 음식 점을 찾는 손님이 존재할 경우 인간 사회에서 손님과 종업원이라는 관계망 아래 푸쿠찬의 서빙은 노동과 동시에 유희라는 의미를 부여받는다. 하지만 모두가 떠나고 아무도 찾지 않는 상황에서 푸쿠찬의 서빙은 지각이 없는 기계적인 반복일 뿐이다. 위그는 이를 강조하듯 푸쿠찬의 곁에 마네키네코의 기계적으로 흔드는 손을 병치한다. 이는 자연스레 관객들로 하여금 푸쿠찬을 인간을 연기하고 흉내 내는 빈 껍질로 바라보게 한다.

반면 약 10여 분이 지난 후부터 갈수록 그가 실내를 서성거리거나, 누군가 다가오는 소리를 듣기 위해 멈추거나, 창밖을 내다보기 위해 목을 빼거나, 무료함을 달래듯 손톱을 손질하고 머리카락을 만지고 다리를 떠는 행동은 아무도 찾지 않는 이곳에서 무의미해진 서빙과 달리 사뮈엘 베케트(Samuel Beckett, 1906~1989)의 『고도를 기다리며(En attendant Godot)』(1952)의 인물들에게서 느껴지는 실존주의적 정서로 다가온다. 위그는 푸쿠찬이 반복적으로 흔드는 발 옆에 다시 한번 마네키네코의 반복적으로 흔드는 손과 표정 없는 하얀 고양

이의 눈을 병치한다. 이는 앞선 단락에서 언급한 병치와 이미지적으로 동일하지만 그 의미는 차이를 낳는다. 손님이 찾지 않는 식당의 카운터에서 계속해 인사를 건네는 마네키네코와 달리 반복적이지만 서빙과 달리 손님을 전제하지 않는 푸쿠찬의 움직임은 인간의 모방에 머물러 있지 않기 때문이다. 이는 의미와 무의미란 사실상 관계와 상황이 만들어 낸 상대적 가치라는 것을 뒷받침해 준다.

온나멘 가면은 마네키네코의 하얀 얼굴과 마찬가지로 표정을 갖고 있지 않지만 “약간만 각도를 바꾸어 고개를 젓거나 숙여도 표정이 달라” 보이며 “가면에 도달하는 빛의 정도에 따라서도 미묘한 변화를 느낄 수 있다.”²⁷ 위그는 빛과 어둠의 대조라는 키아로스쿠로(Chiaroscuro)의 기법을 통해 이러한 온나멘 가면의 특징을 포착해 스크린에 펼쳐낸다(도판 8). 이는 관람객에게 사람이 찾지 않아 더 이상 음식점으로 작동하지 않는 그곳과 푸쿠찬과의 새로운 관계에서 불러일으키고 있는 감정의 변화를 전달하는 듯하다. 관람자가 인간의 이성과 언어의 유무가 아닌 감정의 층위에서 푸쿠찬을 바라보도록 함으로써 그의 고통에 다가가게 하는 이러한 장치는 동물이 고통을 느끼기 때문에 동물과 인간을 동등하게 여겨야 한다는 피터 싱어의 주장을 환기한다. 여기서 유의해야 하는 점은 동물의 행동이 인간적인가를 토대로 주체와 대상 사이의 경



도판 8. 피에르 위그, 〈무제, 인간가면〉, 2014.

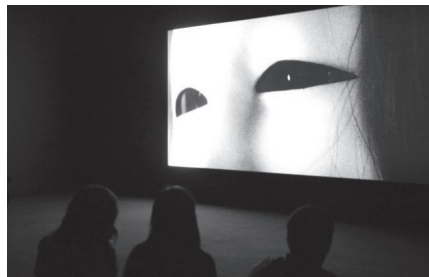
계를 지워나가는 바라보기는 결국 아감벤(Giorgio Agamben)이 지적한 ‘인류학적 기계(anthropological machine)’²⁸라는 그물망을 벗어나지 못한 행위라는 사실이다. 〈인간 가면〉 앞 관람객은 ‘인류학적 기계’의 작동에 따라 푸쿠찬에 대한 감정을

27. 김현욱, 「노(能) 가면의 탄생- 온나노멘(女の面)을 중심으로」, 『민족무용』, 12권 (2007), pp. 69-93.

28. 아감벤의 ‘인류학적 기계’란 인간 스스로가 자신을 비인간과 구별시킴으로써 자신을 인간으로 인식하고 승격시킬 때 일어난다. 즉 이는 인간과 비인간 사이의 구분을 생산하는 과정이다. Giorgio Agamben, *The Open: Man and Animal*, Kevin Atte (trans.), (Stanford, California: Stanford University Press, 2004, p. 37; 송충기, 「역사학에서 ‘동물로의 전환(Animal Turn)’-짐승의 사회문화에서 포스트휴머니즘 역사로-」, 『서양사론』, 139호 (2018), p. 227에서 재인용.

이입하기 때문이다. 따라서 여기서 상기해야 하는 것은 휴머니즘의 시각에 기대 이분법적으로 인간적 혹은 비인간적으로 분류된 기준이 사실상 해러웨이가 '상황적 지식'에서 지적인 바처럼 보편적이 아닌 상대적 진실이라는 점이다. 그에 따르면, 인간과 비인간의 관계 설정에서 비인간이라는 타자는 백인 남성이라는 주체와의 비대칭적인 관계 속에서 부분성이 생략된 채 보편적 지식을 정언으로 삼아 왔다는 것이다. 즉, 백인 남성 관찰자의 과학적 진리란 주변화 된 소수자의 주체성은 간과한다. 서구와 아시아의 관계를 묘사하는 다양한 텍스트를 이해하기 위해서 서구-백인-이성-신사라는 '겸손한 목격자'의 선입견에 사로잡힌 정보를 비판하고 부분성을 서로 연결하는 과정을 통해 현실을 이해할 수 있도록 해야 한다. 즉 타자에게 부여한 비인간적이란 것은 보편적 지식이 적용될 수 없는 영역이며 이를 극복하기 위해 사이보그 시각을 토대로 '상황적 지식'의 부분성을 회복해나 가야 한다. 사이보그 시각이란, 과학사회학자인 수잔 리스타(Susan Leigh Star)에 따르면 “발생한 힘의 장 속에서 누가 살고 누가 죽는지, 즉, 누가 그것으로 득을 보는가?”를 물을 수 있는 자이다.²⁹

반복적으로 들려오던 대피 경고와 달리 거세지는 빗방울 소리에 반응하며 식당에서 벗어나기 위해 애쓰는 푸쿠찬의 모습과 함께 검은 때로 뒤덮인 부엌 바닥 위에 그의 검은 발톱에 이어 부패해가는 음식물 속 구더기, 점멸하는 형광등 사이로 보이는 죽은 나방의 클로즈업 솟들은 곧 다가올 푸쿠찬의 운명을 친절히 알려준다. 대피 경고와 달리 빗소리에 반응하는 그의 모습은 인간의 언어와 자연의 언어 사이에 푸쿠찬의 위치를 조명하기 위한 작가의 장치라고 볼 수 있다. 죽음의 그림자 아래 푸쿠찬을 덮고 있는 온나멘 가면 위로 땀이 새어 나온다. 그리고 약 19분 동안 무방비 상태로 관람자의 시선의 대상이었던 푸쿠찬의 가면 아래 그 눈동자가 클로즈업되면서 관람자를 마주한다(도판 9). 이는 누



도판 9. 피에르 위그, 《무제, 인간가면》, 2014.

29. 다나 J. 해러웨이, 『겸손한_목격자 @제2의_천년. 여성인간©_양코마우스TM을_만나다』, 민경숙 (역), 서울: 갈무리, p. 104.



도판 10. 피에르 위그, 〈무제, 인간가면〉, 2014.

벨바그(Nouvelle Vague)와 뉴저먼 시네마(New German Cinema) 감독들이 할리우드 영화가 주는 최면에서 벗어나기 위해 기용한 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 소격효과(Verfremdungseffekt)를 위한 장치 가운데 하나다. 예컨대 할리우드 표준 영화는 전통적으로 배우의 시선을 스크린을 바라보는 관객과 마주치지 않도록 배치함으로써 관객이 영화를 지배하는 사회 이데올로기에 대한 물음 없이 무방비 채 어둠에 숨어 스크린 속 인물 훑어보기에 몰두케 한다. 푸쿠찬의 눈동자는 카메라 렌즈 뒤에 숨어 푸쿠찬이 왜 인간이 모두 떠난 빈 장소에 홀로 남겨졌으며 어떻게 그를 구출할 것인지에 대한 물음보다는 이 불법적 사유를 근간으로 그가 포스트아포칼립스의 '새로운 이브'로서 등극할 것인지에 대한 궁금증으로 화면을 쫓아가던 관객을 깨운다. 이 쫓은 상영시간의 약 8여 분이 지났을 때 확성기의 대피 경보를 뒤로 한 채 마치 여왕의 귀환을 알리는 초상 사진을 위해 나무가 우거진 커튼을 배경으로 의자에 앉아 카메라 앞에 포즈를 취하는 듯한 푸쿠찬의 모습과는 전혀 다른 것이다(도판 10). 푸쿠찬이 앉은 의자 옆에는 화려한 꽃바구니가 놓여 있다. 네덜란드 정물화 속 살아있는 꽃이 '메멘토 모리(Memento Mori)'를 위한 도상이라면 위그의 쫓은 죽지 않는 조화는 영원성을 위한 도상일지도 모른다. 여기서 주목해야 할 점은 인공의 꽃 옆에서 영원성을 설파하는 듯한 1980년대 테크노오리엔탈리즘의 비인간을 담당해 온 일본인 비유를 닮은 늙지 않는 하얀 소녀의 얼굴의 두 눈과 관객의 시선이 마주하는 순간 죽음의 기의가 발생한다는 부분이다. "시간이 흐를수록 연기자 and 가면 사이의 보이지 않는 갈등이 심화되고 드디어 연기

자가 가면의 힘을 극복하고 가면과 일체가 되었을 때 처음으로 가면이 살아나는” 노 연극과 같이 가면 위에서 관람자와 푸쿠찬은 만난다. 실질적으로 노 표현의 주체가 “1인칭도 3인칭도 아니며 특정의 누구라는 것을 부정하는 자신도 특정의 타인도 아닌 원인칭(元人称)³⁰”인 듯, 죽음의 눈동자는 서구와 아시아, 인간과 비인간의 경계를 해체하는 인류의 공통분모다. 몰리와 로빈스의 지적 처럼 아시아의 과학기술의 발전은 과거 아시아를 지배해 온 서구의 근대화 프로젝트를 초월해 서구보다 더 서구스러운 즉, 서구의 미래 및 서구의 거울로서 서구가 아시아를 바라보게 했다. 요컨대 과학기술 아래 일어난 서구와 아시아, 근대와 전근대, 주체와 타자라는 관계의 해체라는 위협에 맞서기 위해 서구가 보급해 온 테크노오리엔탈리즘은 사실 그들이 부정하고자 했지만 다른 아닌 그들의 거울인 것이다. 즉, 앞선 시퀀스에서 선보인 메멘토 모리를 부정하듯 포스트아포칼립스 세계에 살아남은 자로서의 모습은 어느새 사라진 채 메멘토 모리를 말하는 온나멘 가면 아래 두 눈은 위그의 ‘인간 가면’이 테크노오리엔트로서 일본의 비유에 갇히지 않고 서구와 아시아의 경계를 떠나 인류세 (Anthropocene)³¹에 대한 반성을 이끌어 낸다.

IV. 나오는 말

1980년대 사이버펑크를 중심으로 SF 장르는 서구 근대의 타자, 아시아 특히 일본이 첨단과학기술을 기반으로 서구를 추월할 경우를 대비해 테크노오리엔탈리즘을 생산했다. 테크노오리엔탈리즘은 오리엔탈리즘의 연속선상에서 미래 시공간에서 일본의 기술문화의 지정학적 위치를 서구의 휴머니즘에 대척하는 대상, 비인간에 배정했다. 이는 『노!라고 말할 수 있는 일본』에서 이시하라 신타로가 미국이 원자 폭탄을 독일이 아닌 일본에 투하한 이유에 대해 “우리가 일본이기 때문”³²이라고 대답한 데서 오는 울림과 다르지 않다. 그런데 테크노

30. 김현욱 (2007), p. 86, p. 88.

31. 네덜란드의 화학자로 노벨상 수상자인 폴 크뤼첸(Paul Jozef Crutzen)이 2000년 IGBP(International Geosphere-Biosphere Programme)의 『뉴레터(Newletter)』 (no.41)에서 언급한 용어로, 인류의 행동들이 지구와 생태에 극단적인 영향을 주고 있는 새로운 시대를 의미하기 위해 제안했다. 전혜숙, 「인간의 미래와 미술: 포스트휴먼 시대 미술의 현황」, 『미술과 교육』, 20권, 1호 (2019), p. 40.

32. Shintaro Ishihara, *The Japan That Can Say No: Why Japan Will Be First Among Equals* (New York: Simon

오리엔탈리즘이 출현한 1980년대는 서구 근대에 대한 자성의 목소리가 나타나면서 백인 남성의 타자, 비인간으로 분류되어 온 여성, 동물, 사이보그의 권리 찾기가 등장한 때다.

이러한 모순적 태도가 양립하는 사회적·사상적 시대를 배경으로 프랑스 출신의 동시대 미술을 대표하는 피에르 위그는 해러웨이의 '상황적 지식'과 관계하며 인간과 비인간의 네트워크를 구축해 왔다. 그런데 그가 일본을 배경으로 제작한 〈인간 가면〉에서는 1980년대 사이버펑크와 SF 영화가 생산해 온 비인간 및 디스토피아로서의 일본 도상이 SF 영화의 디에게시스인양 등장하고 있다. 이에 본 논자는 위그의 〈인간 가면〉 또한 SF 영화와 다르지 않게 서구 백인 남성 중심의 포스트모던 시대의 인종주의 현상이라고 할 수 있는 테크노오리엔탈리즘을 양산하고 있는지에 대해 고찰했다. 그 결과 일견 종차별주의로 접근 가능한 '원숭이-인간되기'가 일본의 서구 모방, 일본의 근대화화 및 맞닿는 미장센으로 테크노오리엔탈리즘이 생산한 일본인 은유와 일치했다. 그러나 위그가 테크노오리엔탈리즘 도상의 푸쿠찬에 대한 관람자의 판단의 잣대가 환경과 인물 사이의 관계에서 변화할 수 있음을 드러냄으로써 '인간적인 것'과 '비인간적인 것'을 양분하는 기준이 결코 고정불변의 진리가 아닌 유동적이라는 것을 밝혔다. 이는 해러웨이의 '상황적 지식'을 환기하는 부분이다. 즉 동물과 인종에 대한 스테레오 타입을 전용함과 동시에 전복시킨다. 이를 통해 위그는 관람자가 관계적 시선은 배제한 채 서구-백인-이성-신사라는 '겸손한 목격자'의 시선을 의심 없이 수용한 채 세상을 바라보고 있는 것은 아닌지에 대해 묻고 있는지도 모른다. 특히 훑쳐보던 관람자의 시선과 마주한 가면의 두 눈동자는 결론적으로, 백인 남성 중심의 휴머니즘이 구축해 온 주체와 대상 간 경계적 시선이 인류 종말 앞에 얼마나 무의미한지에 대해 일침을 가한 것이다. 요컨대 위그의 〈인간 가면〉은 인류세의 문제 앞에서 서구가 백인 남성 중심의 시선에 틀지어진 타자의 영역이 아닌 열린 '비-지식 영역(no-knowledge zones)'³³

& Schuster, 1991), p. 28; David Morley, Kevin Robins (1995), p. 148에서 재인용.

33. 미술사가인 몰리 네스비트(Molly Nesbit)는 위그의 작업들의 특징을 새로운 경험이 가능한 "무수한(unexhausted)", "미지의(uncharted)" 공간들로서 하나의 "비지식의 영역(no-knowledge zones)"이라 설명한 바 있다. Molly Nesbit, "Two Moons Rise," *Robert Lehman Lectures on Contemporary Art* (New York: Dia Foundation, 2014), p. 180; Laurel McLaughlin (2017), p. 23에서 재인용.

으로 일본 나아가 아시아와 관계할 수 있는 플랫폼을 제시한다고 할 수 있겠다. 그러나 1980년대 이후 현재까지 SF 영화와 같은 대중문화를 통해 생산·보급되고 테크노오리엔탈리즘의 도상은 미디어가 주요한 형식으로 자리 잡은 동시대 미술에서도 미래 시공간의 구현에 있어 등장하고 있음을 확인할 수 있었다. 이에 오리엔탈리즘과 다르지 않게 미래 시공간에서도 20세기와 마찬가지로 아시아를 통제하기 위한 서구의 욕망에서 비롯된 문화 전술인 테크노오리엔탈리즘을 검열하고 해체할 수 있는 아시아의 테크노퓨처리즘에 대한 역사화와 평가는 물론 시각적 표상의 마련이 시급하다.

■ 주제어(Keywords)

테크노오리엔탈리즘(Techno-Orientalism), 피에르 위그(Pierre Huyghe), 〈무제, 인간가면〉(*Untitled, Human Mask*), 포스트휴먼(Post-human), 상황적 지식(Situated Knowledge), 온나멘(Onna-men), 포스트아포칼립스(Post-apocalypse)

투고일	2020년 11월 1일	심사일	2020년 11월 19일	게재확정일	2020년 11월 27일
-----	--------------	-----	---------------	-------	---------------

참고문헌

- 김현옥, 「노(能) 가면의 탄생-‘오나노멘(女の面)’을 중심으로」, 『민족무용』. 12권 (2007), pp. 69-93.
- 나이젤 새드볼트·로저 햄프슨, 『디지털 유인원』, 김명주 (역), 서울: 을유문화사, 2019.
- 다나 J. 해러웨이, 『겸손한_목격자 @제2의_천년. 여성인간©_앙코마우스TM를_만나다』, 민경숙 (역), 서울: 갈무리, 2006.
- 송충기, 「역사학에서 ‘동물로의 전환(Animal Turn)-짐승의 사회문화사에서 포스트 휴머니즘 역사로-」, 『서양사론』, 139호 (2018), pp. 212-241.
- 이와부치 고이치, 『아시아를 잇는 대중문화-일본, 그 초국가적 욕망』, 히라타 유키에·전오경 (역), 서울: 또 하나의 문화, 2004.
- 이재은, 「SF 뉴웨이브의 풍경과 로버트 스미슨의 영화 《나선형 방파제》의 상호 관계성」, 『현대미술사연구』, 44호 (2018), pp. 119-145 (DOI: 10.17057/kahoma.2018.44.005).
- 전혜숙, 「인간의 미래와 미술: 포스트휴먼 시대 미술의 현황」, 『미술과 교육』. 20권 1호, (2019), pp. 39-61 (DOI: 10.20977/kkosea.2019.20.1.39).
- _____, 『포스트휴먼 시대의 미술, 신체변형 미술과 바이오아트』, 파주: 아카넷, 2015.
- 조현정, 「오사카 만국박람회와 소프트 건축의 등장」, 『한국근현대미술사학』, 23권 (2012), pp. 95-118.
- 존 다우어, 『패배를 껴안고』, 최은석 (역), 서울: 민음사, 2009.
- 찰스 페터슨, 『동물 홀로코스트: 동물과 약자를 다루는 ‘나치식’ 방식에 대하여』, 정 의길 (역), 서울: 휴, 2014.
- 피터 싱어, 『동물 해방』, 김성한 (역), 고양: 연암서가, 2012.
- Hantelmann, Dorothea, “Situated Cosmo-Technologies, Pierre Huyghe’s Untitled And After Alife Ahead,” *Pierre Huyghe*, London: Serpentine Galleries, Luma Foundation, Koenig Books, 2019.
- McLaughlin, Laurel, “Pierre Huyghe’s Untitled (Human Mask): The ‘Other’ in the ‘Open,’” *Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture*, vol. 42 (Winter 2017), pp. 22-36.

- Morley, David, Kevin Robins, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscape and Cultural Boundaries*, New York and London: Routledge, 1995.
- Roh, David S., Huang, Betsy, Greta A, Niu (eds.), *Techno-Orientalism*, New Burnswick, NJ: Rutgers University Press, 2015.
- Schmidiger, Cyrril. "Biotechnik und Science-Fiction," *Archithese*, <https://archithese.ch/index.php/ansicht/biotechnik-und-science-fiction.html> (2020년 11월 23일 접속).
- Ueno, Toshiya, "Techno-Orientalism and Media-Tribalism: On Japanese Animation and Rave Culture," *Third Text*, vol. 13, no. 47 (1999), pp. 95-106.

본 논문은 〈무제, 인간 가면〉(2014)을 중심으로 포스트휴먼 주체의 관점에서 피에르 위그의 테크노오리엔탈리즘의 전유의 특징에 대해 고찰했다. 유튜브에서 도쿄 북쪽 전통 선술집에서 광대를 닮은 가면과 가발을 쓴 채 음료와 물수건을 서빙하는 두 마카크를 본 후 위그는 포스트아포칼립스 세계와 일본 전통의 노 퍼포먼스의 온나멘 가면을 쓴 원숭이를 결합시켰다. 이러한 그의 영상은 일본의 첨단과학기술의 평가 절하를 위해 서구가 생산한 테크노오리엔탈리즘을 상기시킨다. 1980년대 사이버펑크와 SF 영화들에서 일본의 도시는 디스토피아, 일본인은 감정 없는 외계인으로 그려졌다. 그렇다면 위그의 영상은 포스트아포칼립스를 초래한 일본에 대한 비판적 시선인가? 아니면 인류 종말의 방관자로 서구를 그려온 테크노오리엔탈리즘에 대한 비판적 시선인가? 이에 본 논문은 〈무제, 인간 가면〉이 관람자로 하여금 테크노오리엔탈리즘을 생산한 서구 근대 백인 남성 주체의 인종주의적 시선에서 벗어나 아시아를 횡단하는 포스트휴먼 주체에 대해 사유할 수 있도록 하는지에 대해 분석했다.

Abstract

This paper examines the aspects of Pierre Huyghe's appropriation of techno-orientalism based on *Untitled, Human Mask* (2014) from a posthuman subject's perspective. After watching a YouTube clip in which two macaques wearing clown-like masks and wigs deliver drinks and wet towels in a traditional sake house in the north of Tokyo, Pierre Huyghe made a film that combines images of a post-apocalyptic world with a monkey wearing a traditional 'Onna-men' Noh mask. As such his film appropriated the techno-orientalism which devalues the high-tech of Japan. In cyberpunk fictions or SF films of the 1980s, Japanese cities are depicted as dystopian and the Japanese as unfeeling aliens. So is Huyghe's film a critical look at Japan that led to post-apocalypse? Or is it a critical look at techno-orientalism which has portrayed the West as a bystander at the end of mankind? This paper analyzes how Pierre Huyghe's film creates the moment of emergence of a post-human subject that can cross beyond the racist gaze of techno-orientalism established by white, Western men.