

투고일	2022년 10월 31일
심사일	2022년 11월 15일
게재확정일	2022년 11월 26일

레비 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론과 동시대 예술의 생태적 실천 연구*

Study on Levi Bryant's Post-human Media Ecology and Ecological Practices of Contemporary Art

배혜정 (단국대학교 부설 한국문화기술연구소 연구교수)

Hyejeong Bae (Research Professor, Dankook University)

『현대미술사연구』 제52집 (2022. 12), pp. 5-23.

DOI: dx.doi.org/10.17057/kahoma.2022..52.001

-
- I. 들어가는 글
 - II. 레비 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론과 정동
 - 1. 기계지향존재론과 매체에 관한 새로운 이해
 - 2. 존재지도학과 방법론으로서의 에일리언 현상학
 - 3. 기계들의 회집체를 구성하는 공통된 것으로서 정동과 정동의 잠재성
 - III. 동시대 예술의 생태적 실천 - 비인간 기계들과 맺는 관계의 재편
 - 1. 네리 옥스만의 물질생태학 - 대상화를 극복하는 협업
 - 2. 샘 이스터슨의 비디오 총람과 <크리터캠> - 에일리언 현상학적 매체사용
 - 3. 홍이현숙의 정동적 퍼포먼스 - 자연/문화 이분법의 전복
 - IV. 나가는 글
-

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2021S1A5B5A17047599).

1. 들어가는 글

2020년 이후 지구는 코로나19라는 전염병으로 큰 혼역을 치르고 있다. 그 속에서 전 세계의 많은 학자들이 생태에 관한 인식을 확장하며 발언의 목소리를 높였고 그러한 흐름은 예술 영역에서도 다양한 작품과 전시로 이어졌다.¹⁾ 이러한 맥락 속에서 본 연구는 미국의 철학자 레비 R. 브라이언트(Levi R. Bryant)의 포스트휴먼 매체생태론을 중심으로 동시대 예술계의 생태적 실천에 관하여 살피고자 한다. 브라이언트는 객체지향존재론(Object Oriented Ontology, OOO)이라는, 큰 범주에서 사변적 실재론으로 분류되기도 하는 철학적 줄기의 중심에 있는 학자이자 인간 중심의 근대적 이분법을 허무는 데 있어 여러 학자들과 공통분모를 가지고 있기도 하다. 그러한 가운데 기계지향존재론(Machine Oriented Ontology, MOO)은 그 고유의 존재론으로 객체지향존재론의 비인간에 관한 이해에서 한 걸음 더 나아간다. 주/객의 이분법 해체에서 나아가 모든 존재를 기계로 칭함으로써 일체의 위계를 허무는 존재론을 펼치고 있기 때문이다. 또한 무엇보다도 본 연구가 주목하는 점은 그의 포스트휴먼 매체생태론이 생태와 예술, 기술의 세 항을 함께 사유하는데 중요한 단초를 제공한다는 점이다.

브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론과 생태예술을 함께 탐색하는 데 있어 본 연구가 함께 주목하는 개념은 정동(affect)이다. 정동은 우리 신체의 관념이 '감정(affection)'으로 고정되기 이전 변이의 상태를 칭하는 말로 즉, 관념으로 고정되면서 상실되는 신체 내부의 상태를 일컫는다. 특히 정동이론은 포스트구조주의와 해체 이후 대안으로 간주되며²⁾ 신체들에 대해 주목하도록 했다. 또한 정동이 말하는 신체가 인간의 신체에 한정되지 않는다는 점에서 본 연구의 전제가 된다.

연구의 후반부는 앞서 다룬 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론과 정동 이론의 논의를 중심으로 동시대 생태 예술의 몇 가지 사례를 다룬다. 가장 먼저 다룰 사례는 MIT 매개물질그룹(Mediated Matter Group)의 설립자이기도 한 건축가이자 디자이너인 네리 옥스만(Neri Oxman, 1976-)의 작업이다. 옥스만은 생태에 대한 고민을 근간으로 다양한 연구, 디자인, 건축 프로젝트를 진행하고 있는데 그중에서도 지속가

1) 국내 주요 전시로는 국립현대미술관에서 2020년 열렸던 《모두를 위한 미술관, 개를 위한 미술관》, 서울시립미술관에서 2021년 여름 개최한 《기후미술관: 우리 집의 생애》, 비슷한 시기에 부산현대미술관에서 열린 《지속가능한 미술관: 미술과 환경》 등의 전시를 떠올려 볼 수 있다. 또한 이들 전시는 일반적인 환경 문제에 대한 재고를 넘어 각각 반려종과 인간의 관계, 인간의 거주 조건과 지구, 미술제도 내 환경적 인식의 재고 등 동시대 생태 문제에 대한 미술계 내부의 사유를 반영한다.

2) Patricia T. Clough, "The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies," Melissa Gregg and Gregory J. Seigworth (eds.), *The Affect Theory Reader* (Durham & London: Duke University Press, 2010), p. 206.

능한 발전을 위한 소재, 생산방식의 개발과 그 과정에서 비인간에 대한 대상화의 시선을 넘어서는 공존과 동등한 개체로서의 협업을 보여주는 기술집약적인 작품을 중심으로 살필 것이다. 두 번째 사례는 샘 이스터슨(Sam Easterson, 1972-)의 비디오 총람과 내셔널 지오그래픽의 <크리터캠(Crittercam)>이다. 이들 작업은 기존의 동물 다큐멘터리와 달리 동물 개체의 몸에 소형 카메라를 부착하여 그들의 생태를 관찰한다는 점에서 II장에서 살피는 에일리언 현상학의 실천으로 다뤄질 것이다. 마지막 사례는 한국의 예술가 홍이현숙(1958-)의 작품이다. 가부장제 속에서의 여성, 재개발 예정지의 원주민 등 우리 사회 속 타자에 관한 사유를 작품으로 풀어온 그는 근래 타자에 관한 시선을 비인간으로 확장하는 작업을 선보이고 있다. 특히 작가의 관객참여 퍼포먼스를 비롯한 근작에서 비인간과의 관계 맺기를 기존의 인간/비인간, 문화/자연 이분법의 위계를 전복시키는 정동적 경험으로 고찰하고자 한다.

II. 레비 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론과 정동

레비 브라이언트는 2014년 출간된 『존재의 지도(Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media)』의 첫 번째 장을 포스트휴먼 매체생태론에 할애했다. 이 명칭 자체가 인상적인데, 근 20년 남짓한 기간 동안 무엇보다 주목받아 온 개념어들 즉 ‘포스트휴먼’과 ‘매체’, ‘생태’를 한 데 모으고 있기 때문이다. 용어 각각을 차례로 인간중심주의에 대한 비판, 기술에 관한 사유, 환경 내지 생태 주제에 관한 재고로 치환해 볼 수 있는데, 이 단어들은 코로나19 이후의 시대적 화두이기도 하다. 이러한 상황에서 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론은 존재론의 수준에서 생태에 관한 다른 사유를 가능하게 한다. 그의 포스트휴머니즘 존재론은 “인간이 더는 세계의 군주가 아니고 오히려 존재자들에 **속하고** 존재자들과 **얽혀 있으며** 다른 존재자들에 **연루된** 존재론”으로 정의된다.³⁾ 그리고 이러한 존재론의 기저를 이루는 것이 존재자 일반을 기계로 간주하는 기계지향존재론이다.

1. 기계지향존재론과 매체에 관한 새로운 이해

브라이언트는 기계를 ‘존재자’를 비롯해 ‘객체’, ‘실체’, ‘사물’과 동의어로 강조하면서 존재의 기본 단위를 나타내기 위해 사용한다.⁴⁾ 존재론에서 기계론(machinisme)은 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 펠릭스 과타리(Pierre-Félix Guattari)로 거슬러 올

3) Levi R. Bryant, *Democracy of Object* (Ann Arbor: Open Humanities Press, 2011), p. 40 (강조는 원저자).

4) Levi R. Bryant, *Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014), p. 15.

라간다. 들뢰즈와 과타리는 『안티 오이디푸스: 자본주의와 분열증(Capitalisme et Schizophrénie 1. L'Anti-Œdipe)』(1972)에서 기계론을 통해 존재에 관한 다른 이해를 가능하게 했기 때문이다. 그들에게 기계는 ‘기계’라는 단어가 일반적으로 지칭하는, 인간에 의해 만들어진 사물에 한정되지 않는다. 인간을 비롯해 인간을 구성하는 입, 가슴과 같은 기관들도 기계로 명명하며 기관과 기관, 기관과 인체의 접촉을 인정함으로써 고정되지 않고 변화하는 존재의 지형을 논하기 때문이다.⁵⁾ 그러나 브라이언트는 이 둘의 기계에 관한 정의에서 더 나아간다. 그는 기계를 “입력물을 변환하는 작업을 수행함으로써 출력물을 생산하는 조작들의 체계”로 정의한다.⁶⁾ 이로써 그에게 존재는 활동과 행위로 이해된다. 그가 예로 드는 나무의 사례를 살펴보자.⁷⁾ 나무를 객체로 간주하는 일반적인 이해에서 나무는 나무가 가진 특성 즉 껍질의 색이나 잎의 색깔, 열매는 맺는지, 가지들의 배치는 어떠한지 그리고 그 내음 등을 나열하는 과정을 통해 이해된다. 그리고 브라이언트는 이러한 이해를 주술적, 즉 주어-술어적 이해라고 부른다. ‘나무는 초록색이다’, ‘나무는 광합성을 한다’, ‘나무는 열매를 맺는다’와 같은 우리가 흔히 하는 대상에 대한 이해를 말하는 것이다. 그러나 앞서 살핀 기계에 관한 정의를 통해 나무를 기계로 여기면 우리는 나무를 다르게 생각할 수 있다. 어떤 특성을 가진 사물로 여기는 것이 아니라 그에게 입력되는 입력물과 그가 수행하는 조작에 의한 출력물을 생각하게 되기 때문이다. 앞선 정의를 통해 나무는 입력물인 물과, 햇빛, 토양의 양분을 통해 이산화탄소의 흐름이라는 조작의 과정을 거쳐 자신의 성장이나 열매 맺기라는 출력물을 생산하는 체계로 이해할 수 있다. 브라이언트가 말하듯 “기계는 저기에 그냥 앉아있는 정적인 덩어리이기는커녕 철저히 과정적이다.”⁸⁾ 그리고 이렇게 기계의 조작 과정에 주목함으로써 그동안 인류가 자연을 대상화해 온 인식에 변화를 촉구한다. 인간의 필요에 입각해 대상을 규정하는 것이 아니라 그 대상의 변이, 과정, 그 결과를 고정되지 않은 것으로 사유할 수 있는 것이다.

이 기계론적 존재론은 그가 참여한 객체지향존재론에서 한 걸음 더 나아간 것이라고 볼 수 있다. ‘객체’라는 단어는 주체에 대립하는 존재자 내지 주체에 의해 상정된 존재자라는 함의를 떠올리게 한다. 용어를 사용함으로써 인간중심적 연상이 생겨나는 것이다. 그러나 ‘기계’는 그러한 연상을 방지함으로써 근대 이후 철학의 강박 즉 주체와 객체의 이분법에서 해방된다.⁹⁾ 이러한 근대 이분법적 사고에 대한 비판은 동시대

5) 질 들뢰즈, 펠릭스 과타리, 『안티 오이디푸스: 자본주의와 분열증』, 김재인 (역), 서울: 민음사, 2014, p. 74, p. 28.

6) 레비 R. 브라이언트, 『존재의 지도』, 김효진 (역), 서울: 갈무리, 2020, p.69.

7) 앞 책, p. 68.

8) 앞 책, p. 69.

9) 근대의 이분법적 사고에 대한 비판으로 동시대 객체지향철학, 신유물론 등의 흐름에서 근

여러 사상가가 공유하고 있는 것이기도 하지만 존재를 기계로 정의하여 평평한 존재론(flat ontology)¹⁰⁾을 주장하는 동시에 기계지향철학으로 이어지는 그의 사유는 인간과 비인간 존재의 어떤 우열도 전재하지 않는다는 점에서, 나아가 매체에 관한 재고를 통해 생태에 대한 다른 정의를 시도한다는 점에서 구분된다.

기계지향존재론은 매체와 생태라는 이질적인 항의 관계도 재규정한다. 매체=기술, 생태=자연의 전통적 이해는 주체/객체의 근대적 이분법과 다르지 않은 대립항을 구성한다. 기술/자연 내지 문화/자연의 이분법이 그것이다. 그러나 매체가 기계라는 브라이언트의 사유를 통해, 또한 앞서 브라이언트가 주목했듯 그 활동과 행위를 고찰한다면 그 지형은 재편된다. 매체는 인간 자체에서 비롯되지 않는 다양한 방식으로 인간의 행동과 사회적 관계, 설계를 형성하기 때문이다. 브라이언트는 매체에 관해 “세계에서 어떤 존재자의 되기와 움직임에 이바지하면서 그 존재자가 다른 존재자들과 주고받는 상호작용의 가능성을 제공하는 동시에 제약하는 별개의 존재자라면 무엇이든 매체”라고 말한다.¹¹⁾ 이렇게 매체는 “인쇄 매체나 시각 매체를 가리키는 것이 아니라, 오히려 우리의 행위와 행위 가능성이 우리 세계의 비품을 이루는 객체들과 기표를 통해서 매개되는 방식”으로 규정된다.¹²⁾

매체에 관한 인식과 관련하여 브라이언트는 마셜 매클루언(Marshall McLuhan)의 대표적인 매체론인 ‘인간의 확장’ 개념을 수용함과 동시에 확장한다. 매클루언은 매체를 “사용자의 어떤 기관이나 능력을 확장하거나 증폭”¹³⁾하는 것으로 규정했다. 예를 들어, 글과 같이 발화자의 부재에도 그의 말을 들을 수 있게 하여 말하는 능력과 귀를 확장하거나 카메라를 통해 시각을 확장하는 것이 이와 같은 사례이다. 브라이언트는 매클루언의 이러한 정의가 라틴어 낱말 메디우스(medius)가 나타내는 ‘중재자’라는 의미를 되찾게 했으며 보다 깊은 존재론적 의미를 부여했다는 점을 인정하면서¹⁴⁾ 동시에 두 가지 사항을 수정하고자 한다. 하나는 매클루언이 매체를 기관, 특히 감각 기관의 확장에 한정된 데에서 나아가 “한 기계가 다른 한 기체를 위한 매체로서 작동

간으로 삼고 있는 사유로는 브뤼노 라투르, 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없다』, 홍철기(역), 서울: 갈무리, 2009 참조.

10) 브라이언트가 마누엘 데란다(Manuel DeLanda)에게서 차용한 개념으로 데란다는 이 용어를 통해 존재는 (가령, 종과 속보다) 개체들로 온전히 이루어져 있다고 주장했다. Manuel DeLanda, *Intensive Science and Virtual Philosophy* (London: Bloomsbury, 2005), p. 51; Levi R. Bryant (2011), p. 245.

11) 레비 R. 브라이언트 (2020), p. 29.

12) 앞 책, p. 8.

13) M. McLuhan and E. McLuhan, *Laws of Media* (Toronto: University of Toronto Press, 1998), p. viii.

14) 레비 R. 브라이언트 (2020), p.60.

하는 것은, 전자가 후자의 감각기관을 증폭하거나 확장하는 경우에 그럴 뿐만 아니라 전자가 후자의 활동이나 되기를 수정하는 경우”에도 그렇다는 주장이며 다른 하나는 매클루언은 매체가 인간을 확장하는 것들로 이루어져 있다고 여기지만, “매체라는 개념을 인간에게만 한정할 이유가 전혀 없다”는 것이다.¹⁵⁾ 이렇게 매체에 관한 탐구는 우리가 일반적으로 ‘매스 미디어’라고 칭하는 것에 관한 탐구보다 생태학에 가까워진다.¹⁶⁾

2. 존재지도학과 방법론으로서의 에일리언 현상학

본 연구가 중심으로 삼고 있는 브라이언트의 저서 『존재의 지도』의 원제는 ‘Onto-Cartography’로 존재론 ‘ontology’와 지도학 ‘cartography’의 합성어이다. 즉 인간중심주의를 벗어난 기계들의 존재론으로 지도학의 방법을 도입하는 것이다.¹⁷⁾ 그리고 존재지도학의 의의는 존재를 정의해야 할 대상이 아니라 다른 기계들과의 관계 속에서 변화하는 과정으로 파악해야 할 것임을 주장한다는 점이다. 브라이언트가 말하는 존재지도학의 주요 목표 중 하나는 기계들이 정보와 물질, 에너지의 흐름을 통해 상호작용하는 가운데 서로 영향을 미치는 방식, 그리고 어떤 기계가 이 세계 속에서 할 수 있는 움직임과 되기를 조직하는 방식에 관한 지도를 제작하는 것이다. 일반적으로 지도학은 측량 및 도식에 따라 제작되는 지도의 작성, 표현, 이용, 교육 등 전반에 대한 학문을 일컫는다. 그리고 지도는 제작에서 사용에 이르기까지 매우 인간적인 매체이기도 하다. 하지만 브라이언트가 존재의 지도를 그린다고 할 때 지도를 제작한다는 것은 지도 제작자인 인간 주체가 대상화된 객체의 지도를 그리는 것을 의미하지 않는다. 이러한 그리기 방식은 근대의 이분법을 한 번 더 되풀이할 것이다. 그러면 어떻게 우리 인간이 다른 존재자들의 지도를 그릴 수 있을 것인가? 브라이언트의 다음과 같은 존재의 이해는 이 지도 그리기가 전제해야 하는 바가 무엇인지에 대한 단서가 된다.

브라이언트는 존재들이 똑같은 정도로 세계에 열려있거나 상호작용하지 않음에 주

15) 앞 책, pp. 63-64.

16) 앞 책, p. 66.

17) 객체지향존재론의 대표적인 철학자 그레이엄 하먼(Graham Harman)은 『쿼드러플 오브젝트』에서, 이안 보고스트(Ian Bogost)는 『에일리언 현상학, 혹은 사물의 경험은 어떠한 것인가』에서 존재도학(ontography)이라는 용어를 사용한다. 이러한 맥락에서 존재 사유의 구성에 있어 지평을 달리하고자 하는 사고 실험의 하나로 존재도학 내지 존재지도학이 있다고 볼 수 있다. 또한 이러한 사유의 차이점 등에 대해서는 추가적인 연구가 필요할 것이다. 관련 논의는 Graham Harman, *Quadruple Object* (Winchester: Zero Books, 2011), ch. 9 그리고 Ian Bogost, *Alien Phenomenology or What It's Like to Be a Thing* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012), pp. 35-59 참조.

목한다. 그의 표현을 따르자면 기계들은 구조적으로 열려있고 조작적으로 닫혀있다.¹⁸⁾ 달리 표현하자면, 기계들이 세계의 흐름을 구성하는 방식은 각각 다르다. 예를 들어, 갯 가재는 자외선과 적외선까지도 볼 수 있지만 인간은 자외선과 적외선을 볼 수 없다. 반면 개는 인간이 보는 가시광선을 다 보는 것이 아니라 노란색과 파란색 정도의 영역만 보는 것으로 알려져 있다. 이것이 바로 구조적 개방성이다. 한편 조작적으로 닫혀있다는 것은 한 기계가 다른 기계를 맞닥뜨릴 때, 그 흐름을 있는 그대로 맞닥뜨리는 것이 아니라 자신의 조작에 의거하여 맞닥뜨린다는 것을 의미한다. 예를 들어 잠수함의 음파탐지기는 해저 산맥, 고래, 상어를 탐지하지만, 해당 존재자의 크기, 모양, 속도를 알 수 있을 뿐 탐지된 흐름은 해당 사물과는 다르다. 브라이언트의 표현대로 “모든 기계는 ‘방화벽’ 뒤에서 서로 관계를 맺는”다.¹⁹⁾ 이 구조적 개방성과 조작에서의 폐쇄성은 우리가 기계들의 흐름을 이해하는데 절대적인 가능자 같은 것은 없다는 것을 의미한다. 이 때 브라이언트가 제시하는 방법론이 에일리언 현상학 내지 포스트휴먼주의적 현상학이다. 그리고 이들 방법론은 인간중심주의에 대한 대안이라는 공통점을 갖는다.

에일리언 현상학은 본래 게임 디자이너이자 저술가인 이안 보고스트(Ian Bogost)가 언급한 것으로 비인간 존재자들이 주변 세계를 경험하는 방식, 상호작용하는 방식을 검토하는 현상학의 일종으로 볼 수 있다.²⁰⁾ 보고스트는 포스트휴먼의 접근법은 여전히 인류를 주요한 행위자로 유지한다는 점에서 포스트휴머니즘이 충분히 포스트휴먼적이지 않다고 보며,²¹⁾ “철저히 이해불가능한 객체들의 이국적인 세계에 감춰진 우여곡절에 대한” 사변을 요청한다.²²⁾ 이 에일리언 현상학에서 중요한 것은 비인간 기계의 조작을 검토하기 위해 우리 인간 자신의 목적을 일시적으로 중지하거나 팔호에 넣는 것이다.²³⁾ 그러한 조치는 그 기계가 우리에게 어떠한지에 대한 시각이 아니라 세계에 대한 비인간 기계의 관점이나 시각을 취하기 위해서 필요하다.

지금까지 기계지향존재론을 통해 지구의 모든 존재자의 지위를 동등한 것으로 검토했고 매체와 생태에 대한 이해를 재고했으며 에일리언 현상학을 검토하면서 존재자들의 지형을 재편하기 위한 준비를 마쳤다. 하지만 인간이 다른 비인간 존재자들과 어떻게 상호작용하는지 그리고 그 결과가 어떠한 것인지는 해결할 문제로 남아 있는 듯

18) 레비 R. 브라이언트 (2020), p. 91.

19) 앞 책, p. 97.

20) 앞 책, p. 103.

21) 이안 보고스트, 『에일리언 현상학, 혹은 사물의 경험은 어떠한 것인가』, 김효진 (역), 서울: 갈무리, 2022, pp. 27-29.

22) 앞 책, p.81.

23) 레비 브라이언트 (2020), p. 104 참조.

하다. 이 부분에서 연구자가 주목하는 것은 브라이언트 역시 그의 존재론 전반에서 전제하고 있는 정동 개념이다.

3. 기계들의 회집체를 구성하는 공통된 것으로서 정동과 정동의 잠재성

정동은 스피노자(Baruch De Spinoza)를 다시 읽는 들뢰즈가 주목한 개념이다. 일반적으로 정동은 신체가 가진 미지의 잠재성을 인정하는 것, 고정된 것이 아니라 변화하는, 힘과 같은 것으로 정의된다.²⁴⁾ 본 연구는 특히 정동을 기계들의 역능으로 사유하고 있는 브라이언트와 관련해 인간과 비인간의 관계 맺기가 가능한 계기에 정동이 있다는 점에 주목하고자 한다. 이러한 논점에서 정동의 핵심은 이 개념이 인간과 비인간의 상호작용을 동등한 지평에서 이해하는 단서가 된다는 점이다. 들뢰즈는 스피노자의 『에티카: 기하학적 순서로 증명된 윤리학(Ethica, ordine geometrico demonstrata)』에 관한 독해 속에서 정동이 “신체의 변이”²⁵⁾이자 “우연한 마주침”²⁶⁾이라고 설명한다. 들뢰즈가 신체의 변이라는 말로 생성 중인 과정의 특징을 설명하고자 했다면 우연한 마주침은 이것이 서로 다른 두 개체의 발생적 사건임을 말한다. 비인간과 마주침과 관련해서 들뢰즈는 치즈를 좋아하는 사람과 싫어하는 사람 그리고 인체에 치명적일 수 있는 독과 인간의 합성 즉 독과의 마주침에서 쓰러진 인간을 사례로 든다.²⁷⁾ 여기서 독은 정동하여 자신에게 정동된 인간의 건강에 치명적인 영향을 끼친다. 독은 신체 내에서 합성됨으로 정동작용하고 인체는 그 합성으로 정동되어 생명력을 약화시키는 쪽으로 향한 것이다.

이러한 상호정동적 이해는 신유물론 내지 생기적 유물론자라 불리는 제인 베넷(Jane Bennett)의 작업에서도 찾아볼 수 있다. 베넷에게서도 정동은 고정된 물질성, 객체화 내지 타자화된 물질성을 넘어 인간과 사물에 공통된 것으로 간주된다. 그는 정동을 “황홀함(enchantment)”이라는 표현으로 구체화하며²⁸⁾ 두 방향으로 설명한다. 첫 번째 방향은 사물과의 상호작용 속에서 황홀함을 느끼고 그럼으로써 행위 역량이 강화되는 인간을, 두 번째 방향은 인간과 다른 신체에 (유익하거나 해로운) 효과를 만들어 내는 사물의 행위성을 향한다.²⁹⁾ 베넷은 인간에게 생명 유지의 도구로 생각되는

24) 많은 정동 이론가들이 이러한 기본 정의를 끌어내는 부분은 스피노자의 『에티카』 3장에 등장한다. B. 스피노자, 「정서의 기원과 본성에 대하여」, 『에티카』, 강영계 (역), 파주: 서광사, 2007, pp. 151-236 참조.

25) 질 들뢰즈, 「정동이란 무엇인가?」, 『비물질노동과 다중』, 서창현 외 (역), 서울: 갈무리, 2005, p. 34.

26) 앞 책, p. 39.

27) 앞 책, pp. 39-41.

28) 제인 베넷, 『생동하는 물질』, 문성재 (역), 서울: 현실문화, 2020, p. 15.

음식, 즉 ‘삶이 계속된다면 소유할 수 있는’³⁰⁾ 도구라는 음식에 관한 인식을 비인간과 인간의 상호작용과 관련된 사유의 하나로 삼는다. 즉 음식을 상호작용 속에서 회집체(asmblage)를 이루는 구성 요소들 사이에서 이루어지는 인간의 신진대사, 인지, 도덕적 감수성을 포함하는 행위적 배치 내의 행위소로서 해석하자는 것이다. 이때 식량으로 생각되는 소나 돼지 등 비인간 대상은 식이, 비만, 식량 안전과 같은 여론의 문제로 확장될 뿐만 아니라 인간이 언제 먹고, 어떻게 먹고, 또한 먹은 후에 어떻게 변화하는지와 같은 다양한 문제들을 드러내는 역할을 한다. 나아가 그 상호작용의 방식과 결과를 보여주면서 회집체의 관계망은 사회와 지구의 문제에 이르기까지 펼쳐진다.

이렇듯 들뢰즈와 베넷에게서 비인간에 대한 대상화의 사유를 넘어서 인간과 비인간의 동등한 관계 맺기의 가능성으로 사유되는 정동을 브라이언트는 기계들의 활동을 설명하는 데 사용한다. 그에게서 정동은 “기계의 역능이나 역량”으로 정의되며³¹⁾ 이러한 정의를 통해 기계에 대한 종과 유에 근거한 분류, 즉 질적 유사성에 바탕을 둔 분류를 거부하는 데로 나아간다. 즉, 기계들은 각 기계가 서로 영향을 미치는 역량(potentia) 속에서 다시 사유된다. 비인간에 관한 인간의 이해는 종과 속, 유를 분류하는 것으로 매우 인간적인 기준에 의해 행해졌다. 그러나 내가 먹은 치즈가 나의 근골격계에 영향을 미치고 튀긴 음식이 기분을 좋게 하는 것, 닭고기를 먹는 일과 양계산업의 지형도를 통해 비인간뿐만 아니라 인간의 노동까지도 이해하는 것은 생태와 환경에 관한 다른 이해를 가능하게 하는 것이다.³²⁾

브라이언트는 스피노자와 들뢰즈, 과타리를 경유하여 수동적 정동과 능동적 정동을 구분한다.³³⁾ 그리고 이 수동적 정동은 앞서 살핀 갯 가재의 예에서 갯 가재가 인간과는 달리 적외선과 자외선 영역까지도 동원하여 세계를 감지하는 능력 즉 역량을 그리고 능동적 정동은 가령 깡통을 열 수 있는 깡통 따개의 능력이나 등 뒤의 구멍에서 독을 분사하는 줄기 두꺼비의 능력과 같은 것이라고 설명한다.³⁴⁾ 이로써 회집체로서의 기계는 수동적 정동과 능동적 정동을 통하여 다른 기계와 회집체로서의 기계를 구성하는 것으로 사유된다. 이때 브라이언트는 들뢰즈와 과타리가 『천 개의 고원(Mille Plateaux: capitalisme et schizophrénie 2)』에서 예로든 인간-말 회집체에 등자가

29) 앞 책, p. 17.

30) 앞 책, p. 140.

31) Levi R. Bryant (2014), p. 81.

32) 이러한 이해는 앞서 언급한 제인 베넷의 저술뿐만 아니라 도나 해러웨이의 사유에서도 찾아볼 수 있다. 특히 닭과 양계산업, 노동의 땅의 문제에 관해서는 도나 해러웨이, 『종과 종이 만날 때』, 최유미 (역), 서울: 갈무리, 2022, 10장 참조.

33) 스피노자 (2007), p. 153; 질 들뢰즈 (2005), p. 32, p.71 참조.

34) 레비 브라이언트 (2020), pp. 81-82.

야기한 변화를 끌어들이는다.³⁵⁾ 등자가 도입되기 이전에 인간-말 회집체는 빠른 이동을 위한 기계, 활을 쓰는 플랫폼 등으로 이용되었을 것이다. 그러나 등자가 등장하여 말을 탄 인간이 말에서 떨어질 위험이 줄어들자 무기를 든 인간이 더 큰 힘을 발휘할 수 있게 된다. 등자로 인해 인간-말-등자 회집체는 빠르게 질주하면서 적에게 칼을 휘둘러 수 있게 되었고 이후 여러 세기 동안 전투에서 결정적인 우위를 누릴 창이 발명되었다. 여기서 일어난 사태는 바로 ‘새로운 역능의 창발’인 것이다.³⁶⁾ 이러한 프레임 안에서 기계로서의 존재자는 자신의 성질들에 의한 것이 아니라 역능들에 의해 개체화된다. 나아가 회집체로서의 존재자는 무한의 역능을 잠재성의 영역으로 가지게 된다. 브라이언트 식으로 말하면 매체의 물질적 특성과 역능은 매체의 내용을 능가하는 방식으로 인간 활동과 관계를 실질적으로 수정한다. 그리고 이러한 논리 속에서 기계들의 회집체로서의 생태는 자연이라는 혐의를 벗어나 다양한 기계 회집체로 가득찬 관계망으로 규정된다. 이는 곧 인간과 비인간 결합의 결과 또한 잠재성의 영역으로 확장됨을 의미한다.

III. 동시대 예술의 생태적 실천 - 비인간 기계들과 맺는 관계의 재편

이 장에서는 앞서 살핀 레비 브라이언트의 존재론을 중심으로 포스트휴먼 매체생태론을 통해 동시대 예술의 생태적 실천 사례들을 고찰하고자 한다. 네리 옥스만과 샘 이스터슨, 내셔널 지오그래픽 채널의 <크리터캠>, 홍이현숙의 작업은 디자인과 건축, 대중 매체와 순수 예술의 영역에 걸쳐 있으며 오늘날 생태에 관한 재고와 발화가 동기의 측면에서나 현상적으로도 인간 활동의 넓은 영역에 걸쳐 진행 중이라는 점을 시사하고 있기도 하다.

1. 네리 옥스만의 물질생태학 - 대상화를 극복하는 협업

첫 번째로 살펴볼 사례는 디자이너이자 건축가로 MIT 미디어 랩 ‘매개물질그룹’의 설립자이기도 한 네리 옥스만의 두 가지 작업이다. 옥스만은 소위 “물질 생태학”을 표방한다. 그의 홈페이지에서 규정하는 물질 생태학의 정의는 환경에 관한 몰이해 속에서 한 가지 종류의 쓰임에 국한되는 생산 공정을 환경친화적이면서 기능의 측면에서 다양성을 충족시키는 재료, 생산물, 건축으로 교체해 나가는 것이다.³⁷⁾ 그리고 본

35) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리, 『천 개의 고원』, 김재인 (역), 서울: 새물결, 2001, p.766 참조.

36) 레비 브라이언트 (2020), pp. 132-133.

37) <https://oxman.com> (2022년 10월 25일 접속) 참조. 옥스만은 올해 자신의 이름을 딴 회사를 설립했고 개인 홈페이지였던 같은 주소의 웹사이트는 현재 회사 홈페이지로 개편되었다.

연구가 주목하는 지점은 이들이 환경친화적인 물질을 개발할 뿐만 아니라 비인간 기계들을 작업의 동등한 협업자로 구성하고 있다는 점이다.

옥스만의 작업은 환경 친화적인 소재 개발과 생산 방식의 연구, 3D 프린팅 기술로 요약된다. 먼저 소재의 측면에서 그는 유기 재료의 발굴에 힘쓰는데 <아구아호자(Aguahoja)>(2014-2020)가 그러한 사례이다.³⁸⁾ <아구아호자>는 낙엽과 새우껍질, 사과껍질과 같은 유기 성분을 사용해 플라스틱을 대체할 수 있도록 만든 소재를 3D 프린터로 출력한 것이다. 플라스틱은 쉽게 형태를 만들 수 있고 무게가 가벼우며 내구성도 높아 인간 삶의 전반에서 쓰인다. 그러나 자연 상태에서 쉽게 분해되지 않기 때문에 지구의 환경문제에 가장 심각한 우려를 낳고 있다. 플라스틱 폐기물은 새의 발에 걸리거나 물개의 목을 조이고 바다거북의 내장 기관을 막기도 하며 바다에 떠다니다 섬을 만들어 해양 생태계를 파괴한다. 그러나 옥스만의 팀이 만든 이 물질은 자연에서 유래한 재료를 사용할 뿐만 아니라 물질의 80%가 수분으로 이루어져 환경에 부담을 주지 않는다. 또한 3D 프린팅 기술을 사용해 형태적으로나 규모 면에서 유연하게 생산물을 만들어 낼 수 있다.

한편 생산 방식의 수준에서 비인간을 파괴하는 인간의 생산에 관한 고민을 보여주며 비인간 기계와의 동등한 협업을 구현하는 작업은 <실크 파빌리온(Silk Pavilion)>(2013/2020) 연작이다. 인류는 수 천 년의 시간 동안 누에가 뽑아내는 섬유를 고급 원단으로 이용해 왔다. 그러나 실크의 생산을 위해 인간은 고치 상태 누에의 생명을 빼앗고 고치만을 취한다. 애벌레를 죽이고 섬유의 상태를 느슨하게 하기 위해 고치를 통으로 끓이는 방식을 사용하기 때문이다. 이렇게 누에는 한 세대에서 그 생을 마감한다. 인간이 실크를 생산하던 기존의 방식은 누에를 대상화한 인간중심주의적 사고를 보여준다. 누에의 고치는 변태라는 누에 특유의 성장 조작 과정이다. 그러나 그 과정에서의 생산물이 인간의 필요와 일치하자 누에 생의 과정에 대한 고려, 생명에 대한 인식 없이 그들의 생명을 빼앗는 방식으로 필요한 물질만을 취하는 것이다. <실크 파빌리온>에서 옥스만은 누에를 연구해 빛에 대한 지향성과 고치를 생산하기 위해 회전하면서 실을 만들어 내는 습성을 이용하여 생명을 취하지 않고도 펼쳐진 직물의 형태로 실크를 생산하는 기술을 개발했다.³⁹⁾ 이 기술은 애벌레가 자아내

38) 작품 이미지와 작품에 대한 보다 상세한 사항은

<https://oxman.com/projects/aguahoja> 참조 (2022년 10월 25일 접속).

39) <실크 파빌리온>은 2020년 뉴욕현대미술관에서의 전시 《네리 옥스만: 물질적 생태학(Neri Oxman: Material Ecology)》(2020.5.14.~10.18.)에서 전시되었고, 2022년 샌프란시스코현대미술관에서 개최된 전시 《자연 × 휴머니티: 옥스만 건축(Nature × Humanity: Oxman Architect)》(2022.2.19.~5.15.)에서는 <아구아호자>가 전시되었다. 각각 <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5090>, <https://www.sfmoma.org/exhibition/nature-x-humanity-oxman-architects/> (2022년 10월 25일 접속) 참조.

는 실을 직물에 사용하면서도 누에가 변태하고 성체로 성장할 수 있도록 하는 일을 포함한다.⁴⁰⁾

네리 옥스만의 작업은 인간과 자연이라는 지구의 오랜 존재자들을 첨단기술과 유기적으로 결합한다. 이 과정에서 필수적인 것이 각각의 존재자가 각각의 조작 과정에서 맞물려 작동해 공동의 결과물을 생산하는 것이다. 기존의 산업 생산에서 입력물과 출력물은 인간 중심적으로, 즉 인간의 필요에만 집중되어 있었다. 그러나 옥스만은 작동의 수준에서 각각의 기계들을 유기적으로 연결한다. 컴퓨팅과 3D 프린팅과 같은 기술적 기계와 유기 물질 기계, 누에와 같은 비인간기계가 하나의 회집체를 이루며 기존 주객의 관계를 포스트휴머니즘적인 매체 생태 관계로 전환시키는 것이다.

2. 샘 이스터슨의 비디오 총람과 <크리터캠> - 에일리언 현상학적 매체사용

샘 이스터슨의 비디오 총람 프로젝트와 내셔널 지오그래픽 채널의 <크리터캠>은 브라이언트가 말하고 있는 에일리언 현상학적 매체 사용의 예로 생각해 볼 수 있다. 이스터슨은 1998년 이래로 여러 동물의 머리 내지 등 부분에 소형 비디오카메라를 달아 촬영된 세계를 기록한 비디오 라이브러리 총람을 만드는 프로젝트를 주도했다.⁴¹⁾ 그가 카메라를 달고 소형 마이크로폰으로 녹음한 동물은 양과 늑대, 젓소, 거미의 일종인 타란툴라와 두더지에 이르기까지 다양하다. 개체에 달린 카메라는 해당 개체의 이동, 타 개체와의 상호작용을 영상에 담는다. 야생에서 개체의 생과 그 작동은 인간이 결코 직접 경험할 수 없다. 우리가 양의 우리에 들어가서 함께 생활한다고 한들 양기계의 여느 관계망을 있는 그대로 관찰하는 것은 불가능하다. 그러나 우리가 이스터슨의 비디오에서 새끼 오리의 등을 타고 그의 시점으로 연못가를 누빌 때, 그리고 새끼 수리부엉이가 그의 동료들 바라보는 시선과 마주할 때 그 지점에서 발생하는 경험은 여기서 그동안 인간이 해온 동물의 이해, “오리가 걷는다. 수리부엉이는 야행성이다”와 같은 주어/술어적 이해와 결별한다. 그리고 그가 동료를 마주 보고 있는 시선을 바라보면서 우리는 대상화된 개체를 마주하기보다 깊은 유대의 시선으로 그 시선을 돌려주는 경험을 하게 된다. 이러한 경험 속에서 인간의 목적은 중지되고 팔호 쳐진다.

한편 내셔널 지오그래픽 채널의 <크리터캠>⁴²⁾은 2004년 시작된 텔레비전 프로그램

40) <https://oxman.com/projects/silk-pavilion-ii> (2022년 10월 25일 접속).

41) 구글에 ‘Sam Easterson’을 검색하면 그가 수행한 비디오 총람 작업의 이미지와 개요를 몇몇 비디오, 예술 관련 사이트에서 확인할 수 있다. 주로 2000년대 초반의 자료로 이후 그의 활동 내역은 인터넷으로 확인이 되지 않는다.

42) <https://www.nationalgeographic.com/>에서 ‘crittercam’을 검색하면 관련 자료를 볼 수 있다 (2022년 10월 25일 접속).

램 시리즈로 오스트레일리아 서쪽 샤크 베이의 바다거북이나 알래스카 남동부 연안의 흑등고래, 남극의 황제펭귄 등에 소형 비디오카메라를 장착하는 과정부터 그 비디오 카메라에 기록된 영상까지 일련의 활동을 기록, 편집한 프로그램이다. 이 프로그램의 대상이 되는 동물들은 주로 바다, 특히 심해에서 활동하는 동물들이라는 점에서 특징적이다. 심해에서도 견디는 고풍도의 비디오카메라라는 기술집약적 매체가 중요한 비인간 기계의 하나로 자리하여 조작을 통한 결과물의 생산을 가능하게 하는 것이다. 동물의 머리카락 등 부분에 부착한 카메라가 촬영한 비디오 영상이라는 점은 이스터슨의 비디오 총람과 공유하는 특징이다. 이에 더해 <크리터캠>은 카메라에 비치는 유기체 신체의 일부와 함께 촬영된 영상 그리고 크리터캠이라는 카메라에 관한 내용, 데이터 수집과 관련된 기술, 기계의 사양과 관련 논의들, 동물들에게 카메라를 설치하는 곡예와도 같은 과정이 상당히 추가된다. 내셔널 지오그래픽은 이 프로그램과 관련해 “숨겨진 생태를 밝힐 수 있습니다”라던가 “위기에 처한 종들에게 탑재된”과 같은 수식어 그리고 “동물이 당신의 카메라맨이라면 무슨 일이든 일어날 수 있습니다”와 같은 문구들을 사용했다.⁴³⁾ 이러한 제작사의 의도는 대중에게 생태에 관한 관심을 촉구하는 인식적 실천의 의의가 있을 것이다. 그러나 이를 넘어서서 고사양 카메라에도 불구하고 초점이 맞지 않는 화면, 편집으로 해결할 수 없는 비인간 아마추어 카메라맨의 영상들이 우리에게 전하는 건 기존의 인간적 이해, 서사, 영상을 넘어서는 어떤 것이다.

이스터슨의 비디오 총람과 <크리터캠>이 보여주는 화면은 이전까지 동물의 삶과 양태를 촬영한 인간이 만든 다큐멘터리와 같은 영상물들과 다르다. 관찰카메라를 인간이 보기 좋은 구도를 이루는 위치에 두고 촬영해 보여주는 것은 주체와 객체의 이분법을 그 시선에서부터 만들어 낸다. 그러나 인간, 비인간(비디오카메라를 장착한 생물), 기술(소형 카메라)이라는 세 가지 기계 생태의 항목은 기존의 생태에 관한 이해를 확장할 뿐만 아니라 관계의 틈 이면을 깨닫게 한다. 장면을 식별할 수 없을 정도로 흔들리는 화면이라던가 형체를 알아보기 힘든 영상에서 발생하는 것은 우리의 인간적 이해를 넘어서는 틈이다. 그리고 인지의 영역을 넘어서면서도 분명히 실존하는 비인간 기계의 움직임은 존재론적 이해를 향한다. 비인간 존재에 대한 깊은 교감과 동시에 무규정적인 잠재의 영역으로 나아가는 것이다. 즉 여기서 인간-비인간-기술 기계의 새로운 회집체 구성은 인간과 비인간의 교감을 더 나은 인간의 행위를 위한 가능성의 영역으로 만드는, ‘새로운 역능의 창발’을 보여준다.

3. 홍이현숙의 정동적 퍼포먼스 - 자연/문화 이분법의 전복

43) <크리터캠>과 관련된 비인간 이해의 다른 층위는 도나 해러웨이 (2022), pp. 309-327 참조.

마지막으로 살필 한국의 중견예술가 홍이현숙의 근작 〈여덟 마리 등대〉(2020)와 〈오소리 A씨의 초대〉, 《12미터 아래 종들의 스펙터클》(2022)은 예술이 비인간을 사유하는 다른 방식을 보여준다. 작가는 가부장제에 대한 비판적 시선 속에서 여성, 재개발 지역의 지역민 등 타자의 목소리에 귀 기울이면서 설치, 퍼포먼스 등 다양한 매체로 작업해왔다. 지난해 아르코 미술관에서의 초대전 《횡, 추-푸》에서 작가는 우리가 일반적인 환경에서 경험할 수 없는 고래의 울음소리를 몬테레이만 아쿠아리움 리서치 센터의 데이터 협조를 통해 전시장에 구현했다. 어두운 전시장에서 관객은 8종의 고래의 울음소리를 8채널 스피커로 들을 수 있었다. 이 소리는 설사 우리가 바닷속으로 들어간다 한들 직접 들을 수 없는 소리이다. 이 작품에서 인간과 고래 사이를 매개하는 것은 물속에서도 고래 울음소리를 녹음할 수 있는 녹음 기술과 다양한 고래의 울음소리를 최대한 풍부하게 재생할 수 있는 고사양의 스피커이다. 앞서 살핀 브라이언트의 기계지향존재론을 경유한 포스트휴먼 매체생태론은 인간-비인간-매체라는 세 항의 새로운 지형학을 펼쳐고 있었다. 홍이현숙의 〈여덟 마리 등대〉에서 관람객(인간)-고래(비인간)-고사양 녹음기와 스피커(매체)는 이러한 동등한 존재자들의 새로운 관계 맺기를 체현하는 것으로 볼 수 있다.⁴⁴⁾ 그리고 이러한 관계항들을 펼쳐 보여주는 것은 오늘날 기술과 예술, 인간과 비인간, 자연과 문화의 오랜 이분법의 지형을 재편하는 것으로 이해될 수 있다.

이 전시에서 선보인 다른 작품의 하나였던 〈지금 당신이 만지는 것〉의 일종의 확장판이 지난해 겨울 부천아트벙커39에서 열린 《오소리 A씨의 초대》이다. 전작은 마애불을 더듬는 손을 작가의 내레이션으로 경험하는 것으로 일종의 청각의 촉각화가 이루어졌다. 한편 근작 《오소리 A씨의 초대》는 관객이 암흑 속에서 오소리 굴을 체험하게 한다. 작가는 빛을 완전히 차단한 굴 구조물을 만들었는데 이 굴은 땅굴을 파 살아가는 오소리의 굴을 인간용으로 만든 것이다. 내부는 네 발로 걸어야 하는 터널 구간, 어둠을 더듬어 공간의 중심을 찾는 초원방, 암벽을 더듬어 무엇이 새겨져 있는지 찾는 촉각의 방 등으로 구성되었다. 이 작품의 가장 큰 특징은 시각을 완전히 차단한다는 점이다.

시각이란 감각의 완전한 차단은 청각, 후각, 촉각과 같은 여타의 감각을 강화한다. 이러한 경험은 역설적인데 우리 인간은 대개 시각을 우위에 놓고 생각하기 때문이다. 그러나 사실 시각은 청각이나 후각과 같은 기타 감각에 대한 의존도가 높고 제한적인 감각이기도 하다. 귀는 머리 뒤의 소리를 듣고 장애물을 넘어서 들려오는 소리도 감각하지만, 시각은 나에게 확보된 시야 범위 안으로 제한될 뿐 아니라 쉽게 환경의 영

44) 〈여덟 마리 등대〉에 관한 보다 자세한 정동, 매체론적 해석은 배혜정, 「현대 미술의 비인간-되기와 정동 연구: 홍이현숙의 근작을 중심으로」, 『한국근현대미술사학』, 제42집(2021), pp. 387-409 참조.

향을 받는 지각이기 때문이다. 시각은 조도의 영향을 받을 뿐만 아니라 착시 현상이 일어나기도 한다. 오소리라는 동물은 시각은 거의 퇴화되었으나 시각의 부재에도 불구하고 뛰어난 후각으로 대단히 복잡한 굴에서 살아간다. 《오소리 A씨의 초대》가 우리에게 경험케 하는 시각의 박탈은 인간을 팔호치고 비인간 기계를 경험하는 에일리언 현상학에 다름 아니다. 시각이 무력화된 경험은 많은 존재자들에 관해 시각의 견지에서 다시 인식하도록 만든다. 완전한 암흑 속에서 우리는 한 걸음도 선뜻 내딛지 못한다. 이 무력감을 깨닫는 순간 우리는 시각이 제한적임에도 이 굴을 마음껏 지배하는 오소리라는 기계와 시각장애인의 시각도 경험하게 된다. 시각의 부재 속에서 청각과 촉각 등 그 밖의 감각이 확장되는 경험은 이들 타자가 한계를 지닌 것이 아니라 다르게 세계를 지각할 뿐이라는 것을 경험하게 하는 것이다. 그리고 이때 우리는 인간과 오소리라는 종에 의한 분류를 떠나 역량에 근거하여 개별 존재자로서의 존재에 관한 이해에 다가서게 된다.

《오소리 A씨의 초대》가 오소리라는 비인간 기계를 체험하는 관객의 퍼포먼스라면 《12미터 아래 종들의 스펙터클》⁴⁵⁾은 시각의 박탈이라는 특징을 공유하면서도 변화를 보여준다. 이 작품에서는 〈오소리 A씨의 초대〉가 오소리 기계의 생체 구현을 위해 설치했던 다양한 구조물이 제거되었는데 그러한 구조물의 제거가 오히려 감각경험의 깊이와 집중도를 높여주었다. 관람객들은 안내자의 목소리에 집중해 간단한 장애물 코스(얇은 나무 기둥을 오르고 암벽 그림을 쥐고 이동하기)와 점자를 만지며 이동하는 코스, 벽을 짚고 파트너가 벽에 형상을 남겨주는 코스 등을 모듬으로 진행한다. 그리고 마지막에는 일종의 의례가 벌어진다. 서로가 몸으로 내는 소리가 어우러지는 일종의 굿판이 벌어지는데 그 하나 됨의 순간은 다른 감각으로 다른 종을 경험하는 과정을 지나 그 다름이 무화되어 합일의 경험을 이끄는 것으로 나아간다. 시각의 메시지 전달을 넘어 몸으로 다름을 경험하게 하는 것은 감각 이전의 경험으로 신체에 새겨진다. 이렇게 신체에 각인된 경험을 정동적 경험이라 부를 수 있을 것이다. 이러한 경험은 뇌의 영역, 즉 인지의 수준에서 메시지로 입력되는 것이기 보다 몸의 체험으로, 보다 신체적이고 근원적이라는 점에서 여느 경험과는 다른 체험을 가능하게 한다.

앞서 살폈듯 문화로 대변되는 예술은 자연과 기술의 이분법이 그러하듯 자연과 문화라는 이분법 속에서 이해된다. 그러나 홍이현숙이 근작이 만들어 내는 감각경험은 문화라는 인간의 예술행위를 유기체 공통의 생물적 경험으로 전환하는 경험을 창조한다. 이때 정동은 인간과 비인간의 상호작용 경험 속에서 잠재성을 지닌 역능의 영역으로 기능한다. 그리고 그때의 경험은 기존의 비인간에 관한 이해를 새롭게 인지하게

45) 이 전시는 2022년 7월 8일부터 23일까지 코리아나 화장품이 운영하는 스페이스씨에서 연례프로그램인 'c-lab'의 '공진화'란 주제 하에 전시되었다.

<http://www.spacec.co.kr/gallery/gallery4> 참조 (2022년 10월 25일 접속).

하는 역전으로 즉 인지적 메시지가 정동의 수준으로 경험되고 다시 인지의 깨달음에 도달하는 것으로 나아간다.

III. 나가는 글

본 연구는 레비 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론을 시작으로 그의 기계지향론 재론과 에일리언 현상학이라는 존재지도학의 방법론을 살폈다. 또한 인간과 비인간의 관계성에 대한 근거로 정동 개념을 경유하여 동시대 생태 예술의 몇 가지 사례를 돌아보았다. 그 과정에서 네리 옥스만의 생태적 대체물질 개발과 직조기술은 지속가능한 생태를 위한 소재와 기술적 생산 방식의 개발, 비인간의 대상화를 넘어서는 협업이라는 점을 확인했다. 샘 이스터슨의 비디오 총람과 내셔널지오그래픽 채널의 <크리터캠>은 매체 즉 기술 기계를 활용해 이전의 인간 중심 서사와 대상화를 넘어서는 에일리언 현상학의 실천으로 살펴보았다. 나아가 홍이현숙의 근작에서 우리가 경험하게 되는 비인간에 대한 정동적 경험은 인간중심주의를 벗어난 실천이자 기존의 자연/문화 이분법을 전복시키는 사유를 촉발하는 경험을 창출하고 있음을 확인했다.

기존의 인식론적인 존재와 생태에 관한 이해는 환경보호라는 구호와 캠페인이 무색할 만큼 현재 지구의 상태를 완화하거나 개선하는 데 큰 도움이 되지 않았던 것 같다. 그러나 브라이언트가 『존재의 지도』 말미에서 쓰고 있듯 우리는 인간의 사회적 배치가 더 넓은 생태에 묻어 들어가 있는 방식을 고려하도록 우리의 사유 속에서 인간에게 특권을 쥐어주는 편견을 극복해야 할 것이다. 그리고 비인간 존재자들에 대한 인식의 재고, 정동적 수준에서의 관계적 사유와 실천은 이러한 인식론의 한계를 넘어서는 잠재력을 가진다. 이러한 잠재력이 언제나 그랬듯이 예술을 통해 그 이상의 창조성과 설득력으로 세계에서 확장해나가기를 기대해 본다.

■ 주제어(Keywords)

포스트휴먼(Post-human), 매체(media), 생태(ecology), 정동(affect), 비인간(nonhuman), 회집체(assemblage)

참고문헌

- B. 스피노자, 『에티카』, 강영계 (역), 파주: 서광사, 2007.
- 도나 해러웨이, 『종과 종이 만날 때』, 최유미 (역), 서울: 갈무리, 2022.
- 레비 브라이언트, 『존재의 지도』, 김효진 (역), 서울: 갈무리, 2020.
- 배혜정, 「현대 미술의 비인간-되기와 정동 연구: 홍이현숙의 근작을 중심으로」, 『한국근현대미술사학』, 제42집 (2021), pp. 387-409.
- 브뤼노 라투르, 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없다』, 홍철기 (역), 서울: 갈무리, 2009.
- 이안 보고스트, 『에일리언 현상학, 혹은 사물의 경험은 어떠한 것인가』, 김효진 (역), 서울: 갈무리, 2022.
- 제인 베넷, 『생동하는 물질』, 문성재 (역), 서울: 현실문화, 2020.
- 질 들뢰즈, 펠릭스 과타리, 『안티 오이디푸스: 자본주의와 분열증』, 김재인 (역), 서울: 민음사, 2014.
- _____, 『천 개의 고원』, 김재인 (역), 서울: 새물결, 2001.
- 질 들뢰즈, 「정동이란 무엇인가?」, 『비물질노동과 다중』, 서창현 외 (역), 서울: 갈무리, 2005.
- Bogost, Ian. *Alien Phenomenology or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- Bryant, Levi R. *Democracy of Object*, Ann Arbor: Open Humanities Press, 2011.
- _____. *Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014.
- Clough, Patricia T. "The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies," Melissa Gregg and Gregory J. Seigworth (eds.), *The Affect Theory Reader*, Durham & London: Duke University Press, 2010, pp. 206-225.
- DeLanda, Manuel. *Intensive Science and Virtual Philosophy*, London: Bloomsbury, 2005.
- Harman, Graham. *Quadruple Object*, Winchester: Zero Books, 2011.
- McLuhan, Marshall and E. McLuhan. *Laws of Media*, Toronto: University of Toronto Press, 1998.
- <https://oxman.com> (2022년 10월 25일 접속).
- <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5090> (2022년 10월 25일 접속).

레비 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론과 동시대 예술의 생태적 실천 연구 | 배혜정

<https://www.nationalgeographic.com/> (2022년 10월 25일 접속).

<https://www.sfmoma.org/exhibition/nature-x-humanity-oxman-architects/>
(2022년 10월 25일 접속).

<http://www.spacec.co.kr/gallery/gallery4> (2022년 10월 25일 접속).

국문초록

이 연구는 레비 브라이언트의 포스트휴먼 매체생태론의 예술, 매체, 생태의 이해 속에서 동시대 생태예술의 사례들을 고찰한다. 포스트휴먼 매체생태론은 인간중심주의에 대한 반대, 기술에 대한 존재론적 사유, 기계지향존재론을 근간으로 한 생태 정의의 재고로 치환해 볼 수 있다. 특히 기계지향존재론은 비인간을 대상화해 온 근대의 이분법적 사고를 넘어 평평한 존재론을 펼치고 있음을 확인하였고 비인간에 대한 이해를 확장하는 방법론으로서 에일리언 현상학을 고찰하였다. 나아가 인간과 비인간의 상호작용과 그 효과는 정동 개념을 중심으로 살폈다. 이때 정동은 인간과 비인간에 공통되는 것이자 그 상호작용의 과정에서 잠재력을 가진 것으로 고려되었다. 이상의 이론적 고찰 이후 사례 연구로 네리 옥스만의 몇몇 작품을 지속가능한 발전을 위한 소재 및 생산방식의 개발 속에서 대상화를 극복하는 협업의 과정으로, 샘 이스터슨의 비디오 총람과 내셔널 지오그래픽의 <크리터캠> 프로젝트를 에일리언 현상학적 매체사용으로, 홍이현숙의 정동적 퍼포먼스를 자연과 문화의 이분법을 전복시키는 실천으로 검토하였다.

Abstract

This study is intended to review contemporary ecological art practices through Levi Bryant's "post-human media ecology." Post-human media ecology can be considered 1) an objection to anthropocentrism, 2) an ontological approach to technology, and 3) a redefinition of ecology based on machine-oriented ontology. In particular, machine-oriented ontology spreads beyond the modern dichotomous thinking that has objectified the nonhuman, and examines alien phenomenology as a methodology to expand our understanding of nonhumans. Furthermore, the interaction between humans and nonhumans and its effects are examined centering on the concept of affect, which is common to both types of beings and has potential to ease the process of interaction. The above theoretical considerations are applied to examining works by Neri Oxman, the process of collaborating to overcome nonhuman objectification, Sam Easterson's video project and National Geographic's *Crittercam*, and Hong Lee Hyun-Sook's affective performances as a relationship with the nonhuman beyond the senses.