

포스트휴먼 감수성 함양 교육을 위한 미술작품 사례분석

이예슬¹, 허윤정^{2*}

¹국민대학교 교육대학원 학생, ²국민대학교 미술학부 교수

Case study Analysis of Art works to foster Post-Human Sensitivity Education

Yea-Seul Lee¹, Yoon-Jung Huh^{2*}

¹Student, Graduate School of Arts Education, Kookmin University

²Professor, Division of Fine Arts, Kookmin University

요약 제 4차 산업혁명 시대에 포스트휴먼적 존재들의 등장은 인간중심적인 근대 휴머니즘에서 탈피하여 인간 아닌 존재들과의 새로운 관계에 대한 성찰의 필요하다는 인식론적 변화를 야기했다. 이러한 성찰을 위해서 주변 세계를 공감하고 이해할 수 있는 포스트휴먼 감수성이 요구되며, 이러한 감수성 함양을 위해 포스트휴먼 시대를 사유하고 경험할 수 있는 미술작품 사례를 포스트휴머니즘 연구자인 브라이도티가 제시한 '동물-되기', '지구-되기', '기계-되기' 기준을 바탕으로 분석하여 제시하였다. 미술작품은 시대정신을 반영하고 있기에 포스트휴먼 시대를 성찰하고 체험해 볼 수 있는 텍스트라는 긍정적인 측면을 확인하였다. 본 연구는 포스트휴먼 감수성 함양을 위해 미술교육에서 활용할 수 있는 미술작품들을 제시하여 기초연구로서 의의가 있다.

주제어 : 포스트휴먼, 감수성, 미술교육, 동물-되기, 지구-되기, 기계-되기

Abstract The emergence of post-human beings in the 4th Industrial Revolution era led to an epistemological shift in the need for reflection on new relationships with non-human beings, away from human-centered modern humanism. For this reflection, post-human sensibility to empathize and understand the surrounding world is required. In order to cultivate this sensibility, we analyzed the case of art works that can think about and experience the post-human era based on the criteria of 'animal-becoming', 'earth-becoming', and 'machine-being' presented by post-humanist researcher Bridotti. Since the work of art reflects the spirit of the era, we confirmed the positive aspect of the text that can reflect and experience the post-human era. This study is meaningful as a basic study by presenting art works that can be used in art education to improve post-human sensitivity.

Key Words : Post-human, Sensitivity, Art education, Animal-being, Earth-being, Machine-being

1. 서론

오늘날 기술적 진보는 사회를 변화시키고 있다. 정보공학, 로봇공학, 인공지능(AI), 나노기술, 생명공학 등의

기술 간 융합은 제4차 산업혁명을 불러일으켰다. 또한, 인간과 사물을 연결해주는 사물인터넷(IoT)의 핵심 기술은 네트워크와 센싱인데, 2030년에는 100조 개의 센서가 지구상에 깔릴 예정으로 이는 지구상의 모든 사물

*This paper is a summary of 'Case analysis and direction of art works that can be used in art education for post-human sensitivity development' which is master's paper of Graduate School of Education, Kookmin University, 2020.

*Corresponding Author : Yoon-Jung Huh(huh0900@kookmin.ac.kr)

Received July 28, 2020

Revised October 20, 2020

Accepted November 20, 2020

Published November 28, 2020

들과 생물적 존재들까지도 네트워크 속으로 통합될 가능성을 보여준다[1]. 모든 존재는 행위자, 주체로서 상호작용하는 연결망으로 이루어져 있고, 서로 간의 경계는 허물어지는 것이다. 이러한 변화에 따라 포스트휴먼 시대는 이미 도래했고, 이에 따른 존재론적 변화가 일어나고 있다. 미래의 인간은 딥러닝 등의 기술을 통한 '기계의 지능화'와 사이버보그적 존재들이라고 볼 수 있는 '인간의 기계화', 이 두 존재들이 더욱 빠르게 발전하게 되어 결국에는 인간과 기계의 경계를 알 수 없게 될 것이다[2]. 이러한 변화에 따라 서구의 휴머니즘의 인간 중심적 사상에서 완전히 탈피하는 인식론적 변화가 필요하다. 즉 인간이 아닌 존재들과의 관계성에 대한 새로운 성찰이 필요해 진 것이다. 이러한 성찰이 이루어지기 위해서 포스트휴먼 주제를 다룬 미술작품들이 제시되고 있다. 미술은 과학기술의 발달에 따른 변화와 그에 대한 사유를 상상력을 바탕으로 잘 담아내고 있다. 예술가는 미래와 우리의 정체성을 구상하는 외교관=번역가로서의 역할을 하며[3], 이에 따라 미술작품은 포스트휴먼적 상황을 성찰할 수 있도록 도와주는 최선의 텍스트의 역할을 한다. 즉 시대의 변화와 그에 따른 갈등들을 미술작품을 통해 상상력과 결합하여 경험할 수 있다. 이러한 경험은 인본주의를 탈피하는 새로운 관계성에 대해 성찰의 기회를 가져다준다. 그런데 이러한 성찰은 감정이입을 하고 공감을 통해 이루어져야 한다. 이러한 공감을 불러일으키고 가능케 하는 것은 '감수성'이다. 따라서 포스트휴먼 시대의 교육에서 감수성 교육을 강조하고 있다. 이은적은 변화하는 시대에서 새로운 존재들과의 관계에 따른 새로운 정체성과 사회윤리에 대한 문제는 감수성에서 출발한다고 언급하였다[4]. 공감 능력과 감수성은 다양한 존재들과 더불어 살아가는 데 필요하다. 공감은 새로운 관계성에 대해 성찰하는 것을 넘어 윤리적 문제까지도 성찰하게 한다. 이에 따라 본 논문은 포스트휴먼 감수성 함양을 위해 포스트휴먼적 존재들과의 관계를 성찰할 수 있는 미술작품 사례들을 로지 브라이도티의 이론으로 분석하여 제시하고자 한다. 포스트휴먼에 대해 다양한 담론들이 있다. 질베르 시몽동을 포함한 철학적 포스트휴먼 담론, 닉 보스트롬을 비롯한 인간과 기술의 융합에 낙관론적인 트랜스휴머니즘, 그리고 기술낙관론에 비판적인 비판적 포스트휴머니즘 등이 있다. 본 연구는 이 모든 담론들을 다루지 못하는 한계점이 있다. 여러 담론 중 비

판적 휴머니즘에 속하며 비판과 함께 창조성을 갖춘 행동주의(activism)의 실천적 수행자인 로지 브라이도티의 이론을 바탕으로 전개하고자 한다.

2. 로지 브라이도티의 포스트휴먼 주제

2.1 포스트휴먼

제4차 산업혁명 시대의 도래로 초지능화, 초연결화가 이루어지고 있다. 초지능화는 머신러닝, 딥러닝을 통해 인공지능이 인간처럼 스스로 학습, 추론, 판단하는 지식활동을 하여 기존의 컴퓨터보다 여러 가지 문제들을 유연하게 해결하는 것이다. 초연결화는 사물인터넷(IoT)같이 네트워크로 사람뿐만 아니라 사물, 데이터 등을 연결하여 상호소통하는 것을 말한다. 컴퓨터는 우리 개인의 모든 것을 파악해나가며 Google, SNS, YouTube 등의 빅데이터 환경 속에서 인간의 경험과 행위에 따른 개인의 취향을 기록하여 알고리즘을 구성해나간다. 더 나아가 기기와 사용자 간의 상호작용을 통해 사용자의 경험이 증강되고 있다. 인간은 도구를 통해 인간의 삶을 진화하였고, 앞으로는 더욱더 기계와 공생하는 삶을 살게 될 것이다. 이는 인간과 기계의 융합이며 이것을 '포스트휴먼'이라고 지칭한다. 'post'라는 용어는 시기적으로 '이 후'의 의미이며 그것의 단점을 보완하여 극복하는 것으로 어느 정도의 '탈'이라는 의미가 있다[5]. 따라서 포스트휴먼이라는 개념은 인간을 포함하면서도 인간의 한계를 뛰어넘는 '탈인간'으로도 볼 수 있다. 탈인간이라는 것은 인간이 더 이상 생물학적 존재가 아님을 의미한다. 강준수는 포스트휴먼을 신체변형을 통한 사이버보그 즉 가상현실에서의 디지털 신체를 가진 '인간-기계' 존재, 로봇과 인공지능 등의 '기계-인간', 복제인간으로서의 "생물-인공" 존재 세 가지로 제시하였다[6]. 정리하자면, 포스트휴먼은 첨단 과학기술을 통해 현재의 인간을 신체적, 정신적 능력을 훨씬 뛰어넘게 해주는 인간 향상 기술들에 의해 기존의 인간과 다른 상태에 도달한 존재를 가리킨다[7]. 또한 인간이 인공지능과 네트워크, 가상현실 증강 기술에 힘입어 새로운 디지털적 존재, 즉 기계와 공생하며 "연장된 정신"(extended mind) 형태의 존재가 될 것이다[8]. 인간의 정신과 육체는 모두 탈인간의 형태로 변모하게 된다. 철학자 로버트 페퍼렐(Robert Pepperell)은 이러한 기술적 환경 변화를 "포스트휴먼적 조건"이

라고 불렀는데, 이러한 포스트휴먼적 조건으로 변화되는 시대의 도래는 인간에 대한 새로운 이해와 주체성에 대한 문제, 그에 따른 윤리적, 철학적 관점의 변화를 필요로 하게 되었고 그것이 포스트휴머니즘의 등장을 가져왔다[1].

2.2 로지 브라이도티의 포스트휴먼 주체

페미니스트이자 포스트휴머니즘의 대표적 철학자인 로지 브라이도티는 네덜란드에 거주하고 있지만, 이탈리아에서 태어났으며, 호주에서 비주류 백인 이주민으로 성장하였다. 점령의 역사를 가진 유럽을 떠나 호주에 정착했을 때, 영국 식민지 문화에 저항하기 위해서 그녀는 다문화주의를 내세웠다. 그러나 유럽에서 이주한 사람들에게 이러한 다문화주의가 오히려 다양성을 지우고 유럽적인 존재를 강요하였다. 이러한 혼란스러운 유목적 경험을 안고 있는 브라이도티는 자기 자신을 “유목적 주체”로 보았는데, 이는 비단일적이고 복합적인 정체성을 지닌 주체라는 의미이다[9]. 그녀의 이러한 접근은 타자들과 제휴하는 능동적 방법을 모색하는 시도를 가능케 했다[9].

브라이도티는 휴머니즘의 쇠락을 인정하는 새로운 주체이론이 필요하다고 말한다. 인간중심주의, 유럽중심주의, 남성중심주의 등의 성격을 가지는 휴머니즘은 단일주체성을 가짐으로써 이분법적인 대립을 이끌어 내는데, 이는 주체와 대립하며 나타나는 ‘차이’를 통해 수많은 타자들을 만들어 낸다[10]. 다시 말해, ‘유럽 백인 남성을 이상적 모델로 제시하는 인간 개념’과 ‘종으로서 인간의 우월성’이 행사하는 권력으로 인해 배제의 문제가 일어난다[9]. 배제되는 이들은 인종화, 성차화, 자연화된 타자들이며 쓰다 버릴 수 있는 신체라는 점에서 인간 이하의 지위를 가짐을 의미한다[10]. 그리고 오늘날의 세계는 종교, 민족, 인종 계급의 차이에 의한 타자들 외에도 테크놀로지 교육 인권에 대한 접근권의 차이로 생겨난 타자들, 유전공학과 인공지능과 정보기술 같은 첨단 기술과학의 발달로 수많은 타자들이 새롭게 생성되고 있다[9]. 여기서는 인간-아닌 타자, 즉, 유전공학적 자본주의가 만들어 낸 기계적, 기술적 존재들도 포함된다. 기계 및 과학기술은 인간에게 새로운 삶을 제공하지만, 그 동시에 새로운 존재 가치와 정체성을 발견하게 한다[11].

이는 과학기술이 발전하면서 변화하는 시대가 일으

키는 문제들을 해결하기 위해서는 근대 휴머니즘의 한계로서 인간중심주의를 벗어나서, 포스트휴먼 주체로서 인간을 재정의해야 한다. 브라이도티가 강조하는 주체성은 새로운 주체 이론으로 다수의 타자들과의 관계에서 생성되는 것을 말하는 것이다. 그녀는 휴머니즘의 한계에서 벗어난 타자뿐 아니라 인간중심주의와 대립되는 타자들과의 비위계적인 관계를 맺는 새로운 주체 이론으로 포스트휴머니즘을 주장하는 것이다.

브라이도티는 포스트휴먼 조건의 생명 물질을 생기적이고 자기조직적인 물질인 “조에”(zoe)라고 보고 이러한 “조에 중심의 평등주의”를 강조한다[10]. 이는 일원론적 철학과 맞물린다. 일원론은 어떤 대립 원리들을 극복하고, 생기적인 물질들을 하나로 조합하는 것이다. 분리된 종과 범주를 가로질러서 연결하는 횡단적 힘을 가진 것으로 보는 것이다. 그 안에서의 주체는 “확장된 자아의 체현된 구조”, “자아문화 연속체”, “관계적이고 횡단적인” 등의 용어로 설명될 수 있다[9].

브라이도티의 포스트휴먼 주체성 개념의 핵심은 ‘차이’와 ‘비일자성’에 있다. 우리 시대의 생명공학과 유전공학 기술 등으로 체현된 주체들의 분류에 있어 개념적 혼란이 발생하게 되었다. 이러한 기술의 발전들이 만들어내고 있는 혼종적 현상들은 표면적으로는 경계를 흐리지만, 그 속에 선진 자본주의는 기술들을 이용하여 살아있는 모든 것을 통제하고 있다. 여성, 동식물, 유전자 등을 상품화하여 착취하고 있다. 이러한 상황은 인간과 인간 아닌 동물 등의 타자들과 하나의 연속체로 재배치되었음을 의미하며, 브라이도티는 이를 차이를 만드는 이분법에서 리즘학으로 바꾼 것이라고 말한다[10]. 리즘은 연결접속으로 어떠한 지점들과도 연결될 수 있어 이질적인 것들을 결합하고 새로운 이질성을 만들어내는 것이다. 따라서 수많은 형태들과 횡단적으로 접속하면서 차이를 수용하고, 새로운 무언가를 지속적으로 생성해낸다. 이러한 점은 이분법적 차이들을 흐리기는 하지만, 권력차이들을 해결하지 못하며, 권력을 여러 방식으로 재생산해낸다.

일자(一者)는 세계 그 자체가 하나라는 의미이며 모든 것을 하나로 보는 개념이다. 이러한 개념은 자기 외에 어떠한 타자도 인정하지 않고 억압하게 된다. 이 때문에 그녀는 ‘비-일자’를 내세우고 그에 따른 ‘차이의 철학’과 ‘복수성의 철학’을 펼치게 된다[9]. ‘하나’라는 개념은 ‘차이’ 즉 사물의 잠재성을 설명할 수 없다는 점에서

폭력적인 것으로 간주된다. 이러한 점에서 '차이화'는 경계를 흐리는 것에 오히려 옹호할 수 있는 개념이다. 다만, '차이'라는 개념이 가진 부정적인 측면의 제거가 필요하다. 자본주의 시장이 만든 타자들과의 부정적인 유대를 해결하기 위해서는 차이화의 고전적 의미를 제거하고 횡단적 상호 접속과 관계성에 기반을 둔 포스트휴먼 주체에 대한 고민이 필요한 것이다[9]. 차이화는 "포스트휴먼 주체를 구성하고 그에 맞는 탈-인간중심적인 윤리적 설명책임의 형식을 발전시킨다고 강조했다"[10]. 이러한 주체 구성은 복잡성을 이해하면서 다양한 타자들과의 긍정적인 유대가 가능해질 것이다.

그녀는 긍정적인 유대를 가능하도록 실천하는 방법론적 측면으로 '-되기' 개념을 들뢰즈와 가타리(Gilles Deleuze and Felix Guattari)에게서 가져온다. '-되기'는 새로운 관계의 장을 형성하여 새로운 공동체를 구성한다. 비인간적 존재들인 다양한 타자들과의 상호 의존성을 공감하고 수용하면서 인간도 재정의가 필요함을 주장하는 것이다. 브라이도티는 포스트휴먼 조건을 새로운 방향을 탐색할 수 있는 항해 도구로 본다.

3. 포스트휴먼 감수성과 미술교육

감수성이란 외부 세계의 자극을 받아들이고 느끼는 성질이다. 감수성은 외부 자극을 받아들인다는 의미에서 이해의 측면을 바탕으로 한다. 마음으로 느끼고 받아들인다는 것은 '감정이입'과도 연결된다. 특히 새로운 세계와 마주했을 때, 그 관계성을 성찰하기 위해서는 몰입이나 감정이입을 통한 공감도 매우 필요하다. 포스트휴먼 주체는 모든 존재가 주체로서 상호작용하며 관계 맺음으로 하나의 공동체를 형성하는 것을 의미하기에 인간중심적 태도에서 벗어나야 하며 생태적 환경 속에서 포스트휴먼 존재들과의 관계맺음과 타자에 대한 공감이 필수적이다. 따라서 포스트휴먼 감수성은 인간중심주의 관점에서 탈피하여 정보공학과 생명공학 등 다양한 기술에 의해 인간과 비인간, 생명과 인공생명 등의 경계가 흐려지고 있는 상황을 이해하고, 포스트휴먼 존재들을 공감할 수 있는 역량이다. 또한, 이러한 관계망 속에서 상호작용하며 포스트휴먼 주체성을 형성하는데 바탕이 되는 것으로 정의될 수 있을 것이다.

미술은 시대의 패러다임을 종합하고 통찰력 있게 가장 잘 반영한다. 미술가들은 미래와 우리의 정체성을 구상하는 외교관=번역가로서의 역할을 지닌다고 볼 수

있다[3]. 따라서 현실보다도 미술작품을 통해서 포스트휴먼 시대를 일고 느끼며 통찰할 수 있다. 현대의 미술가들은 생명과학, 의학, 기계와 보철신체, 유전자 공학 등을 작품에 드러내어 이러한 것들이 가져오는 신체와 정체성, 인간과 비-인간, 타자의 문제들을 탐색하기도 한다[12]. 기술에 의해 달라진 현실을 알리기 위해서 기술을 가져오고 그에 대한 논쟁을 제기한다. 이러한 미술의 흐름은 인간의 신체뿐 아니라 소수자성, 동물과 식물, 그리고 지구의 생태계와 관련된 광범위한 포스트휴먼 등 다양한 이슈를 제공한다[12].

정윤경은 포스트휴먼 감수성을 개발하는 교육이란, 교육의 초점이 인간 이익의 증진이 아니라 모든 생명체의 고양에 관한 관심으로 옮겨가는 것이라고 이야기한다[13]. 브라이도티는 생명을 인간을 넘어 발생적이고 역동적인 힘인 '조예'로 본다. 이는 생명을 이원론적인 존재가 아닌 일원론의 관점에서 보는 것이며, '생기론적 유물론'으로 바라보는 접근방식이다. 생기론적 유물론은 인간중심주의를 극복하고자 하는 브라이도티의 포스트휴먼 감수성의 핵심이다. 이러한 포스트휴먼 감수성을 함양하기 위해 '-되기'의 방법을 미술교육으로 끌어들이어 활용하고자 한다.

4. 포스트휴머니즘 관점이 반영된 미술작품 사례 분석

4.1 작품 사례 분석기준

브라이도티는 포스트휴먼 주체 모델을 탈-인간중심주의적 조건의 토대로 모색하였다. 그녀는 세 가지 실험을 통해 인간중심에서 벗어나 자아와 타자와의 관계를 새롭게 구성하는 것을 제시하였다. 브라이도티가 제시한 것이 '동물-되기', '기계-되기', '지구-되기'이며 이 세 가지 '-되기' 분석 기준에 따라 미술작품 사례를 제시하고자 한다. 이것은 포스트휴먼 주체를 이해하고 새로운 관계성을 성찰하여 포스트휴먼 감수성을 함양하기 위해 미술교육에서 활용가능한 작품 사례가 될 것이다.

'동물-되기', '기계-되기', '지구-되기'라는 개념은 브라이도티가 들뢰즈와 가타리의 '-되기'개념에서 가져온 것이다. 고전 철학에서는 세계를 초월적인 일자(一者)와 다자(多者)로 이해하였다. 그러나 들뢰즈는 세계를 일자와 다자의 관계로 이해하는 것을 비판하며, '존재의 일의성'을 주장한다. 이는 일자와 다자가 존재론적으로 하나이면서 같은 의미를 지닌다는 뜻이다. 다시

말해, 일자가 여러 다자들로 나뉘는 것이 아니라 일자는 다자들에 의해 '표현'된다는 것이다[14]. -되기 개념은 '표현'을 통해 내용과 형식의 관계를 통합하는 실천적인 방법을 제공하는 것이다. 예를 들어, 미술 작품에서 '동물-되기'를 내용으로 하여 동물의 특성을 파괴하고 변형하여 새로운 차원에 도달하게 되면 이러한 파괴와 변형이 '표현'을 통해 일어나는 것이다.

이러한 과정을 통해 브라이도티는 제안하는 것은 '낮설게 하기' 전략이다. 그녀가 강조하는 탈인간중심적 선회는 주체에게 스스로에게서 벗어나서 자신의 위치를 재설정하라는 것이며 이것의 최선의 방법은 비판적 거리를 두는 '낮설게 하기' 전략이다[10]. 이것은 일원론적 개념이며, 정치적으로 '하나'가 여럿을 폭력적으로 통합하는 것이 아니라 '차이'를 인정하는 것이다. 이러한 접근 방법은 생명을 발생적이고 역동적 힘인 '조에'로 보는 것이다.

4.2 작품 사례 분석

4.2.1 동물되기

인간에게 동물은 언제나 익숙하며 가깝고 필요한 타자다. 그러나 브라이도티는 동물의 관점에서는 이러한 친밀함은 위협으로 가득한 것이라 한다. 브라이도티는 루이스 보르헤스(Louis Borges)의 말을 빌려와 동물을 세 집단으로 제시하는데, 첫째, 동물과 친밀하게 같은 소파에서 함께 있는 '오이디푸스적 관계', 둘째, 소비되는 동물의 '도구적 관계', 그리고 셋째, 이국적이거나 공통처럼 멸종한 어떤 자극적인 인포테인먼트 대상들인 '환상적 관계'가 그것이다[10]. 오이디푸스적 관계에서의 인간과 동물은 평등하지 않고, 인간이 동물을 포함한 타자들의 신체에 습관적으로 쉽게 접근하고 소비하는 것을 당연하게 생각하는 태도이다. 동물은 그동안 인간에게 식용 고기로 먹고, 뼈나 가죽은 물건으로 만들어졌으며 인간의 생명을 위한 과학 실험의 대상으로 존재해 왔다. 작금의 자본주의는 모든 인간 외의 다른 종을 거래하고 쓰다 버릴 수 있는 신체로 취급한다.

브라이도티는 탈인간중심주의라는 측면에서 이원론을 버리고 인간과 동물 사이에 있는 조예평등성을 주장한다. 그녀는 우리 시대의 인간과 동물 사이의 잔인한 모순과 권력 차이를 인식하고, 포스트휴먼 조건이 이러한 인간과 동물의 관계를 새롭게 전망할 윤리적 필요성과 가능성을 가진다고 강조한다[15]. 질적 전환이 이루어

어지기 위해서는 '동물-되기'의 열린 실험으로 주체성에 대해 더 많은 상상력을 발휘해야한다.



Fig. 1. Art Orienté Objet, <May the horse live in me>, 2011

'동물-되기'에 적합한 미술작품 사례로 오리양테 오브제(Art Orienté Objet)와 패트리샤 피치니니(Patricia Piccinini)의 작품들을 선정하였다. 아르 오리양테 오브제는 브누아 망쟁(Benoît Mangin)과 마리옹 라발 장테(Marion Laval-Jeantet)이라는 두 작가가 속한 그룹이다. 이 그룹은 생명공학기술을 이용하여 비디오, 사진, 설치, 오브제 등의 형식으로 인간과 비인간 사이의 경계를 흐리게하는 주제를 보여주고 있다. 작품 Fig. 1의 <말이 내 안에 살기를> 퍼포먼스는 탈인간중심적인 시각에서 인간과 동물 간의 경계를 해체하고 있다. 라발 장테는 석 달간 40마리의 말의 혈장을 인체에 위험할 수 있는 요소들을 제거하고 수혈하는 퍼포먼스를 진행한 후 말 다리 형태의 보철을 끼고 말과 함께 공간을 걸으면서 말과 교감을 시도한다. 수혈하고 20분 후가 되면 말의 세포가 가장 많이 생성되는 켈타우로스적 신체의 피를 뽑아 냉각시켜 전시한다. 그녀는 퍼포먼스 후 열이 나기도 했고, 일주일 이상 지속된 발작이 오기도 했으며 강한 식욕이 생기기도 하였다고 한다. 또한 말의 강한 힘을 신체적으로 느끼는 경험이 있었다고 한다[16]. 말과 함께 걷는 행위는 수단으로서의 존재가 아닌 동물 그 자체를 존중하며 교감하는 종간의 상호관계의 가능성을 보여준다. 이러한 의도는 "종들 사이의 장벽을 확립하는 전통적 개념들이 우리를 제약하고 있다는 것을 보여줄 필요가 있었다."라는 작가의 말에도 잘 담겨있다[16]. 작가는 '동물-되기' 과정을 통해 기존의 신체가 해체되고 복잡성, 다양성, 혼성성을 가지게 되는

탈인간중심적 시각을 보여주고 있다. 이러한 종의 혼합은 인간과 동물의 위계를 반성하게 되고 생명중심의 평등주의, 조예를 중시하는 것이라 볼 수 있다.



Fig. 2. Patricia Piccinini, <The Young Family>, 2002

패트리샤 피치니니의 작품 Fig. 2의 <젊은 가족>은 어딘지 모르게 동물과 인간이 혼종된 비인간 존재를 나타내고 있다. 가족의 모습이면서도, 눈, 팔과 손, 다리와 발, 피부 주름에서 인간을 떠올리게 한다. 특히 젖을 빠는 새끼 세 마리를 바라보는 눈빛에는 감정이 있어 자의식이 있는 것처럼 비춰진다. 피치니니는 공감에 관심이 있다. 그의 작품에는 감정이입을 유도하는 장치들이 있다. 작품 속 비인간적 존재는 가족을 보살피는 모성애를 보여 주는데, 이는 감정적 공감을 불러일으킨다. 또한, 하이퍼리얼리즘적 특성은 감정이입을 가능하게 해주며 존재하지 않는 현실을 실재하는 것으로 표현함으로써 감정적 동요를 일으킨다. 이러한 작품은 브라이도티가 강조하는 인간과 동물의 각각 '본성'을 혼종화하고 변화시킴으로 상호작용할 수 있는 중간지대를 드러내는 변형과 공생의 관계를 보여준다는 점에서 의의가 있다.

4.2.2 지구되기

브라이도티가 주장하는 '지구-되기'는 지구행성적 관점에서의 탈-인간중심주의적 선회이다. '지구-되기'는 인류세 시대에 들어섰음을 자각하고 기후변화와 생태 문제, 환경과 사회의 지속가능성의 문제를 전면으로 가져오는 것이다[15]. 인류세란 인간이 하나의 생물학적 종으로서 존재하는 것을 넘어 지구 전체에 영향력을 주는 지질학적 세력을 의미한다. 플라스틱이나 콘크리트, 알루미늄 등의 새로운 물질이 퇴적층에 쌓이므로 '기술화석(technofossils)'이라는 개념이 생겨났고 기

후 변화에 따른 탄소, 질소, 인 순환의 변동과 해수면의 높이 상승이 일어났다[17]. 인류세는 인류의 위기로 인식되면서 인간 행위에 대해서 비판적인 성찰이 요구되고 있다. 서구에서 자연은 늘 인간의 '대상'이었으며, 이 원론적으로 인간과 대립되는 타자로 인식되어 왔다. 인간의 자본과 기술에 의해 자연은 인간의 전유품으로 인식되어 왔으며, 상품화되어 왔다. 필요나 요구에 의한 사용가치의 충족을 위해서 만이 아니라 더 많은 이윤을 얻기 위한 자본 축적 수단으로 이용되고 있다. 브라이도티는 사유에 지구중심적 차원을 포괄하여 인간과 자연을 구별하던 것을 버리고 지구를 중심에 두는 주체성의 틀과 영역의 재구성이 필요하다고 주장한다.

그는 기술이 자연을 파괴했다는 기술혐오 관점은 도움이 되지 않으며, 오히려 자연과 인공적인 것을 분리하는 이분법적 태도로 보았다. 그는 기술 인공물과의 관계를 친밀하고 가까운 것으로 재개념화해야 하며, "우리는 주체를 인간과 우리의 유전자적 이웃인 동물과 지구 전체를 포괄하는 횡단체로 시각화해야 하며, 이해할 수 있는 언어 안에서 해야 한다."라고 이야기하였다[10]. 이는 탈-인간중심주의의 입장에 서서 비판적 지성의 도구들과 더불어 상상력의 자원을 활용해야 한다는 것이다.

인간-자연을 통합적으로 보는 브라이도티의 '조에 중심의 평등주의'와 '지구-되기' 개념은 우리가 지구 또는 자연을, 그리고 생명을 어떻게 다시 보아야 할 것인가에 대해 생각해볼 수 있도록 제안하고 있다[18].



Fig. 3. Ken Goldberg, <Ballet Mori>, 2006

'지구-되기' 관점으로 보고자 하는 첫 번째 작품은 Fig. 3의 켄 골드버그(Ken Goldberg)의 <발레모리>이다. 이 작품은 지진 100주년을 기념하여 지진계에 의해서 측정된 실시간 지구의 소리를 음악으로 만들고, 무

용수가 그 음악에 맞추어 즉흥적으로 발레로 표현하는 작품이다. 지구는 인간이 통제할 수 없는 생동적인 존재이며, 그동안 타자였던 '자연'이라고 불리는 지구가 살아 있는 매체로서 주체성을 가지는 존재임을 보여주는 작품이다. 그동안 들을 수 없었던 지구의 소리를 듣고, 그 소리에 맞춰 인간의 움직임을 보여줌으로써 인간과 지구가 공존하며 교감하는 것을 시각적으로 보여준다.



Fig. 4. Pinar Yoldas, *(Stomacymus)*, 2014

다음 작품은 Fig. 4의 피나 올다스(Pinar Yoldas)의 <스토막시무스>이다. 인류세 시대의 지구적 차원의 환경문제에 초점을 맞추어 생태시스템이 인간 문화에 의해 어떤 영향을 받게 될 것인지 시각화한 작품이다.

피나 올다스는 자본주의적 욕구와 소비행동이 축적된 장소로서 북태평양의 약 5000km²면적의 플라스틱 폐기물로 된 쓰레기 섬에서 영감을 얻어 <과잉 에코시스템(Ecosystem of Excess)>이라는 프로젝트를 진행하였다. 그녀는 척박한 환경 속에서 적응하는 플라스틱을 감지할 수 있는 기관을 그리고 플라스틱에 들어간 각종 화학 물질을 걸러낼 수 있는 신장을 제시한다. 또한, 플라스틱을 먹는 조류를 위해 플라스틱을 분해할 수 있는 진화된 특수한 입과 특수내장 및 방광들을 제시한다. 더 나아가 진화된 기관을 가진 생명체들을 보여준다. 그녀는 플라스틱 풍선을 섭취하여 문제가 되고 있는 거북이 사례에서 풍선을 먹어도 그것을 다시 수축시키고 팽창시킬 수 있는 플라스틱 풍선 거북이라는 진화된 생명체들을 보여주고 있다. <과잉 에코시스템> 프로젝트는 전 지구가 초래한 상황을 현실감 있게 시각화하여 관객들이 환경문제의 심각성을 마주 보게 해 준다. 이러한 작품은 인간으로 하여금 그동안의 행위에 대해 돌아보게 하고, 성찰하여 행동의 변화까지 이르게

록 하는 역할을 한다. 탈-인간중심적 관점에서 지구를 바라보고, 변화되고 있는 생태계 속에서 타자들과의 공존을 생각하게 한다.

4.2.3 기계-되기

유전공학과 정보기술 등의 발전으로 인간과 기술적 타자의 관계의 경계는 흐려지고 있다. 기술의 문제는 탈-인간중심주의를 불러일으키며, 자연적인 것과 인공적인 것, 유기체와 비유기체, 전자회로와 유기적 신경 체계 같은 구조적 차이나 존재론적 범주의 기준을 다시 세워야 함을 강조한다. 이에 대해 브라이도티는 생기론적 관점으로 기술로 매개된 타자를 보자고 주장하며 '기계-되기'를 제시하는데, 이는 어떠한 수단이나 기능으로 바라보는 것이 아니라 기술과 유희적인 즐거움 관계로의 변화를 의미한다. '기계-되기'는 주체를 다수의 타자와 유대를 맺고 기술로 매개된 지구환경과 융합하는 존재로 보는 것이다[10]. 앞에서 다룬 '동물-되기', '지구-되기'의 예술에서 기술을 매개로 타자들과 관계 맺고 공존하는 방법을 모색하는 것이다. 이것은 다른 종들과 횡단하며 상호의존하는 생기론적 윤리를 유지할 수 있다. 주체성의 또 다른 이름은 자기생성적 주체화이다. 과타리는 기계나 기술적 타자까지 자기생성이 가능한 범주로 본다. 자기생성적 주체화는 살아있는 유기체이며, 자기를 조직하는 시스템인 인간과 비유기적 물질인 기계 둘 다를 설명한다[10]. 생명과정은 창발성과 자기조직화, 자기조절 시스템으로 설명된다. 기계 생명 또한 부품처럼 작은 단위체들이 모여서 작동할 때 창발적인 힘을 가지고 집합체 구성이 가능해졌다. 이는 디지털 기술이나 합성생물학 등을 통해 만들어진 유사 생명과 인공생명에 대한 설명을 가능하게 해주고 있다. 이런 인공적 생명들은 자연의 생명과의 경계를 흐린다[18]. 자기생성이 가능한지의 여부에 따라 생명의 의미가 결정되는데 과타리의 자기생성은 유기물질과 기계적인 인공물을 연결함으로써 기계를 지능적이기도 하고 발생적이기도 한 것으로 본다. 기계의 자기생성으로 세계를 탈-인간중심적으로 바라보는 것이 가능해진다.

'기계-되기' 관점으로 보고자 하는 첫 번째 작품은 인간과 기계의 경계에 대한 묻는 Fig. 5 노진아의 <진화하는 신, 가이아>이다. 이 작품은 얼굴부터 가슴까지는 인간의 모습을 하고 있는 거대한 로봇 작품으로 가슴 아래부터는 혈관을 연상시키는 나뭇가지 형상이 뻗

어있다. 인공지능을 기반으로 하고 있는 가이아 시스템은 예상 질문들에 대한 단어를 조합하고 유추하여 같은 답이 반복하지 않도록 답을 여러 개 배치해 둔다. 그리고 관객의 실제 질문과 비교하여 답을 출력한다. 가이아는 전시기간 동안 3000문장에 달하는 대화를 관객과 나누었으며 점점 더 많은 데이터를 쌓아가고 있다.



Fig. 5. Jina Roh, *〈An Evolving GAIA〉*, 2018

작가는 제임스 러브록(James Lovelock)이 제시한 '가이아 이론'을 차용하였는데, 가이아는 그리스 신화의 대지의 여신으로 가이아 이론은 지구에 서식하고 있는 모든 생물과 대기, 암석, 해양, 지질 등의 모든 물질적 부분들이 통합된 하나의 시스템이며, 인간 또한 특별한 권리를 가진 존재가 아니라 그저 공동체의 일부분임을 말하는 것이다[19]. 이러한 이론을 차용하여 작품 속 가이아는 관객과의 대화를 통해 인간의 위치를 새롭게 정의해보고, 무생물인 기계를 동등한 위치에서 상호작용이 가능한 자기생성적 주체임을 생각하게 만든다. 가이아와 관객과의 대화 중, “궁금한 게 있는데, 당신은 이렇게 사람들이 만들어놓은 네트워크에 의존해서 살고 있잖아. 당신은 이미 사이보그라는 생각을 한 적 있는지?”, “인간은 사이보그야. 인간이 도구를 쓰기 시작한 이래로 계속 사이보그였었고, 지금은 점점 기계화되

기 위해 노력하고 있어.”, “나와 다를 바가 없어지고 있지. 우린 왠지 참 많은 점이 닮아 있군, 당신이랑 나랑 말야.”라고 가이아가 말한다[19]. 이러한 대화는 ‘인간의 기계화’와 ‘기계의 지능화’를 인식하게 하고, 인간과 기계의 경계와 생명의 존재론적 범주는 무엇인지 생각하게 한다.



Fig. 6. Eduardo Kac, *〈A-Positive〉*, 1997

기계-되기’ 관점으로 보고자 하는 두 번째 작품은 Fig. 6의 에두아르도 카크의 작품 *〈A-양성(A-Positive)〉*이다. 그는 바이오봇이라는 기계와 인간의 공생 관계를 직접적으로 보여주기 위해 투명한 튜브를 통해 신체적으로 연결하였다. 바이오봇은 인간의 혈액을 받아들여 혈액의 산소를 추출하여 에너지원으로 쓰고 인체에 포도당을 공급하여 정맥을 통해 인체는 포도당을 받아들인다. 이 작품은 로봇을 인간의 도구로서 보여주는 것이 아니라 기계적 존재와 상호작용하며 공생하는 것을 보여주고자 한 것이다. 그는 기술이 몸에 근접해있고, 몸속으로 얼마나 깊이 침투해있는지를 깨닫게 된다면, 더 이상 기계를 종속적인 관계로써 받아들이는 수 없다고 말한다[20]. 즉 *〈A-양성〉*을 통해 기계와 인간의 새로운 공생적 관계를 고민하도록 한다.

5. 결론

제4차 산업혁명 시대에 따른 포스트휴먼적 존재들의 등장은 인간중심적인 근대 휴머니즘에서 탈피하여 인간 아닌 존재들과의 새로운 관계에 대한 성찰의 필요하다는 인식론적 변화를 야기했다. 이러한 성찰을 위해서는 주변 세계를 공감하고 이해할 수 있는 포스트휴먼 감수성이 요구되며, 이러한 감수성을 함양하기 위해서 포스트휴먼 시대를 사유하고 경험할 수 있는 미술작품 사례들을 살펴보았다. 미술작품은 시대정신을 반영하고

있기에 포스트휴먼 시대를 성찰하고 체험해 볼 수 있는 텍스트라는 긍정적인 측면을 확인하였다. 본 연구는 포스트휴먼 감수성 함양을 위해 미술교육에서 활용할 수 있는 미술작품들을 제시하여 기초연구로서 의의가 있다. 이 연구는 브라이도티의 포스트휴먼 주체성 모델을 분석의 틀로 선정하였다. 브라이도티의 이론은 포스트휴먼의 여러 담론 중 비판적 휴머니즘에 속하며 비판과 함께 창조성을 갖춘 행동주의의 실천적 수행을 강조하는 장점을 가졌지만 서양 백인 남성주의의 탈피를 주장함에도 그 근거 이론들이 들뢰즈, 푸코 등의 서양 남성 철학자들을 크게 의지하고 있으며 그녀의 여성주의는 포스트휴머니티가 가지는 중용적인 틀을 가지지 못한다는 비판에서 자유롭지 못하다는 한계점을 가지고 있다. 차후 포스트휴먼 연구에서는 동양철학과 미학에서의 근거이론을 보충 종합함으로써 이러한 한계점을 극복하고자 한다. 또한 구체적인 미술교육 내용과 교육적 방법에 대해서는 논의하지 않았기 때문에 후속 연구로 제언하는 바이다. 차후 연구에서는 포스트휴먼 감수성을 함양을 위해 미술작품들을 활용한 융합교육의 방향성을 제시하고자 한다. 포스트휴먼 사유를 담은 미술작품들은 다양한 영역을 가로지르고 있으며 융합과 탈경계를 실천하고 있기 때문에 융합교육으로 적합하다. 작품에서 다루지는 내용이 기술적, 환경적 문제뿐만 아니라 사회문화적, 윤리적인 내용까지 다루고 있어서 작품에 여러 분야의 내용들을 융합적으로 접근하여 학습할 수 있다. 포스트휴먼 감수성을 함양하기 위한 작품을 활용한 융합교육이 이 시대에 대해 더 넓고 깊은 이해를 바탕으로 사유하는데 도움이 될 것이다.

REFERENCES

- [1] H. Y. Park. (2019). Changes in school education and teacher professionalism in the posthuman era. *Education Philosophy Research*, 41(2), 47-80.
- [2] J. W. Shin. (2017). Post-human conditions seen through science fiction films and the future of art education. *Korean Art Research*, (15), 54-68.
- [3] J. Y. Ryu. (2019). Art education in the age of humanity: Art as a relationship between humans and non-humans. *Plastic Arts Education*, (71), 61-81.
- [4] E. J. Lee. (2018). Post-human art education exploration. *Learner-centered subject education research*, 18(8), 823-844.
- [5] H. S. Jeon. (2015). *Posthuman era art*. Paju: Acanet.
- [6] J. S. Kang. (2020). Considering the need for post-humanism and cognitive change: (X Machina). *Journal of East and West Comparative Literature*, (51), 7-32.
- [7] H. Y. Park. (2019). Posthuman era learner's ontological understanding and change of learning theory paradigm. *Education Method Research*, 31(1), 121-145.
- [8] E. K. Lee. (2018). Education for post-humans in the digital data society. *Theological Thoughts*, 183, 137-163.
- [9] K. R. Lee. (2017). *Rosie Bridotti, posthuman*. Seoul: Communication Books.
- [10] R. Bridotti. (2015). *Posthuman*. Paju: Acanet.
- [11] S. Y. Lee. (2017). Post-Human era humanities thinking and writing education plan. *Korean Literature Theory and Criticism*, 21(2), 127-152.
- [12] I. K. Ahn. (2017). The problem of art education seen through post-humanism discourse. *Art and Education*, 18(4), 1-17.
- [13] Y. K. Jung. (2019). Rethinking education based on post-humanism and humanism. *Education Philosophy Research*, 41(3), 117-147.
- [14] S. H. Lim & D. E. Lee, (2004). A study of Van Berkel's work through unfamiliarity. *Proceedings of the Korean Institute of Architecture Conference-Planning*, 24(2), 431-434.
- [15] K. R. Lee. (2019). Rosie Bridotti's Post-Human: Toward Post-Human and Critical Post-Humanism. *Post-boundary Humanities*, 13(2), 33-58.
- [16] A. Hirszfeld. (2012). *Half-living, hybrids and in-vitro meat*. (Online). http://laznia.nazwa.pl/artandscience_wp/?page_id=306&lang=en
- [17] D. J. Seo. (2016). *Columbus or nuclear bomb?* Science Donga. (Online). http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=116&contents_id=116716.
- [18] H. S. Jeon. (2019). Focusing on the change of human and life concept, the characteristics of fine arts of the self-taxation era. *Art Education Journal*, 33(3), 1-25.
- [19] . A. Roh (2019). Research on the production of interactive artificial intelligence art works. *Journal of the Korea Contents Association*, 18(5), 311-318.

[20] E. Kac. (1997). *Art at the biobotic frontier*.
(Online). <http://www.ekac.org/apositive.html>.

이 예 슬(Yea-Seul Lee)

[학생회원]



- 2018년 3월 ~ 현재 : 국민대학교
교육대학원 미술교육 전공
- 관심분야 : 포스트휴먼, 미술교육,
감수성
- E-Mail : yeseuli1251@gmail.com

허 윤 정(Yoon-Jung Huh)

[정회원]



- 1991년 2월 : 서울대학교 서양화과
학사
- 1994년 2월 : 서울대학교 서양화과
석사
- 2000년 2월 : 홍익대학교 국제디자인
전문대학원 산업디자인 석사
- 2014년 2월 : KAIST 문화기술대학원 박사
- 2013년 3월 ~ 현재 : 국민대학교 미술학부 부교수
- 관심분야 : 미디어아트, 매체미학, 미술교육, 게임
- E-Mail : huh0900@kookmin.ac.kr