creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

미술학박사 학위논문

변이신체 표현 연구

- 퍼포먼스적 조각을 중심으로 -

2023년 8월

서울대학교 대학원

미술학과 조소전공

송 아 리

변이신체 표현 연구

- 퍼포먼스적 조각을 중심으로 -

지도교수 권 대 훈. 심 상 용

이 논문을 미술학박사 학위논문으로 제출함
2023년 8월

서울대학교 대학원
미술학과 조소전공
송 아 리

송아리의 박사 학위논문을 인준함
2023년 8월

위 원 장 _____ 이 용 덕 _____ (인)

부위원장 _____ 문 주 _____ (인)

위 원 _____ 심 상 용 _____ (인)

위 원 _____ 권 대 훈 _____ (인)

위 원 _____ 정 나 영 _____ (인)

국문초록

본 논문은 변이신체에 관한 사유와 경험이 퍼포먼스적 조각으로 실천되는 모습을 서술한다.

변이신체는 특정한 정체성을 가진 신체가 타자와의 결합을 통해 새롭게 구성된 다중체다. 인간, 자연, 인공물, 공간 등이 모두 신체를 가진다는 전제에서 출발하여 여러 지식 체계와 수행으로 하나 이상의 실체를 획득한 혼종적 존재를 의미한다. 퍼포먼스적 조각은 변이신체를 구현하는 예술적 방법론이다. 조각에서는 퍼포먼스의 속성을, 퍼포먼스에서는 조각의 속성을 동등한 층위로 이끌어 내 언제나 다음 순간으로의 이행을 결과물에 함축시킨다.

이러한 표현 방식과 이미지는 본인의 작업에서 지속되어 왔다. 재료들은 유동적인 성질을 가진 신체가 선택되어 인위적인 조작이 가해진다. 그리고 예측하지 못한 상황들이 전개된다. 신체에는 생장·생식·자극 반응의 가능성이 있어 안정적으로 닫혀있던 이전의 속성과는 다른 양식을 만든다. 작업이 진행될수록 저마다의 세계와 연결된 신체는 완결을 담보하지 않고 의도를 넘어 계속해서 변이와 확장을 거듭한다.

퍼포먼스적 조각으로 만들어진 변이신체는 하나의 고착된 이미지에 머물지 않는다. 다양하게 움직이면서 임의적인 정보로 존재한다. 특정 시점에서만 일시적인 질서나 균형을 포착할 수 있고 수행에 의해 언제든, 어디서든, 무엇으로든 변형될 수 있다. 이와 같이 논문에서 소개하는 작품들은 어떤 생태나 조건 또는 어느 세계나 시간에서도 변할 수 있는 가능성을 가진다. 수많은 맥락 속에서 규칙이 적용되지 않는 재료가 무수한 겹의 행위를 채우는 작업이 되는 것이다.

주요어 : 변이, 변이신체, 다중신체, 퍼포먼스적 조각

학 번 : 2020-32890

목 차

서론 ····· 1
1. 연구 배경 및 목적 ····· 1
2. 연구 방법 및 전개 ····· 4

본론 ····· 6
1. 변이신체에 관한 선행 연구 ····· 6
1.1. 탈경계적 신체 ····· 7
1.2. 탈경계적 신체의 미학적 풍경 ····· 14

2. 변이신체 ····· 21
2.1. 다중신체 ····· 23
2.2. 퍼포먼스적 조각 ····· 32

3. 행위에 따른 변이신체 표현 ····· 44
3.1. 행위되는 변이신체 ····· 44
3.2. 행위하는 변이신체 ····· 55
3.3. 변이신체들과 관계 맺기 ····· 68

결론 ····· 85

참고문헌 ····· 88
부록 ····· 96
Abstract ····· 108

서론

1. 연구 배경 및 목적

자연, 인공물, 공간 등은 인간과 동등한 ‘영혼’과 ‘행위능력’이 있다.[1] 이들은 모두 사회의 핵심적 구성요소로서 행위하고 서로의 신체를 결합하여 변이를 일으킨다. 이때 신체는 시간과 맞물려 가소성을 지닌다. 변형의 조건을 제거하더라도 이전으로 되돌아갈 수 없다. 외적으로든 내적으로든 어떤 요인에 의해 바뀌어 달라지면 단순히 ‘변화’되는 것이 아니라 다른 새로운 것으로 ‘변이’한다.[2] 변이신체는 이러한 주체들이 공동으로 구성한 다중체이며 시간성과 가소성을 수반하는 동시에 후속의 수행을 내재한 이미지를 가진다.

---

1) Viveiros de Castro, Eduardo, *From the Enemy's Point of View: Humanity and Divinity in an Amazonian Society*, Chicago: The University of Chicago Press, 1992; 브뤼노 라투르, 『젊은 과학의 전선: 테크노사이언스와 행위자-연결망의 구축』, 황희숙 역, 아카넷, 2016. 이 관점은 인간과 더불어 비인간 사물들도 사회의 핵심적 구성요소라고 파악하는 ‘존재론적 전회(ontological turn)’에 기초한다. 특히 에두아르두 비베이루스 지 카스트루(Eduardo Viveiros de Castro)의 ‘아마존 원주민의 우주론’과 브뤼노 라투르(Bruno Latour)의 ‘행위자-연결망’ 이론은 본 논문에 있어 비인간 신체에 대한 단서를 제공하였으며 상정한 신체의 조건들과도 일치한다.

2) 본 연구에서는 “사물의 성질, 모양, 상태 따위가 바뀌어 달라짐”을 뜻하는 변화(變化) 대신 ‘시간에 의해 다른 새로운 것으로 재탄생됨’을 의미하는 변이(變異)를 주된 용어로 사용한다. 변이는 간혹 변화와 같은 것으로 혼동되거나 거의 유사한 것으로 쓰이는데, 변화가 상태성에 초점을 맞춘다면 변이는 시간성과 가소성에 주안점을 둔다(온라인 가나다, 「변이/변화」, 『국립국어원』, 2022년 11월 17일, https://www.korean.go.kr/front/onlineQna/onlineQnaView.do?mn_id=216&qna_seq=260453, 2023년 1월 3일 검색).

변이신체는 본인의 사유와 경험에서 형성된 표상이다. 어린 시절 성장판이 손상된 이후부터 '정상인' 판정을 받기까지의 과정과 나란히 있는 개념적 페르소나이자, 생물학적 기준을 중심으로 규정되는 신체 구분법에 대해 의문을 제기하는 비유적 형상이다. 이러한 시각적 번역은 선명하다고 여겨지는 경계들 사이를 오가면서 다른 타자들과 만나 변이하는 몸을 감각하고 관찰하여 구축한 것이다. 그러나 변이는 소수의 신체에만 적용되는 특별한 현상이 아니다. '우리' 역시 일상에서 렌즈를 착용하거나 치아를 교정하면서 자연스럽게 변이를 경험한다. 문신, 염색, 성형 수술 등으로 외모를 가꾸고 운동으로 육체적 능력을 증강시키며 깁스나 휠체어를 이용하여 신체 기능을 보완한다. 나아가 생체 장기의 역할을 대행하기 위한 인공 기관을 이식하기도 한다.

모든 재현된 이미지가 현실에 어떤 방식으로든 연관되는 것처럼 변이신체는 이미 보편화되어 있다. 의수나 의족과 같은 기술적 신체가 각종 프로스테시스로 보강된 몸의 이미지를 보여주고, 웨어러블 한 디바이스가 인간의 연장된 신체로서 융합적 인간-사물의 이미지를 실현한다. 유전자가 조작된 작물들(GMO, Genetically Modified Organism)의 신체는 유전공학 기술에 의해 강력해진 우생학적 존재의 이미지를 드러내고, 가상현실에서의 '코드 속 신체(body in code)'[3]는 코드화된 프로그램과 상호 소통하는 테크노 보디의 이미지를 묘사한다.

이렇게 신체가 타자와 연동되고 합성될수록 몸의 표지는 모호해진다. 그러나 예술가의 입장에서 불안정한 신체 범위는 다채로운 형상들을 떠올리게 한다. 고착된 정체성을 흔들고 여러 다른 이미지들을 창출할 수

---

3) Hansen, Mark B. N., *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, New York: Routledge, 2006, p. 20. 마크 핸슨(Mark Hansen)은 가상현실을 경험하는 기술 매개적인 몸에 모리스 메를로 퐁티(Maurice Merleau Ponty)의 몸틀(모든 고유한 몸속에서 발생하는 유동적이고 체계적인 형태) 개념을 가져와 '코드 속의 신체'를 설명한다. 그는 코드 속의 신체를 기술로 인해 "확장된 구성적 또는 창조적 힘을 지닌 신체"로 정의한다. 이는 가상현실과 같은 코드화된 세계와 서로의 구조를 교환하고 확장하여 재구성된 신체를 일컫는다.

있기 때문이다. 기존의 정체성을 잃은 몸은 단단했던 일관성으로부터 자유로워진다. 또한 고정되지 않을 가능성을 가지면서 어떤 것과도 결합할 수 있다. “정체성은 정체되지 않고 스스로를 새롭게 만들어 나가며” 변이를 발생하게 한다.[4] 전형에서 일탈하여 선택을 주도하는 것이다.

상상의 진원지가 된 변이신체는 이제 현실로 도래했다. 우리가 마주하게 될 신체의 개념은 그 기준과 조건에 있어 전환를 앞두고 있다. 오늘날의 신체는 생물학적 유기체일 뿐만 아니라 문화적 인공물이며 경제적 역할을 하기도 하고 관계에 의한 사회상을 반영한다. 현존의 물질적 전제이며 이질적인 것들과 혼합된 다중체다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 “산업 시대의 보철들이 아직 외재적인 것 즉 밖에 있는 기술들(exotechniques)이라면, 우리가 아는 보철들은 분기되고 내재화된 안에 있는 기술들(ésotechniques)이 되었다”고 하였다.[5] 이처럼 타자와 매개된 신체는 복수의 변이태와 유목적인 정체성이 잠재되어 있다. 불분명한 것으로부터 기원하며 불명확한 것으로 도출된다. 그리고 모든 가능한 이미지들을 향해 문을 연다. 하지만 예술의 흐름 속에서 몸의 개념이 어떻게 형성되는지, 또한 예술가들이 새로운 현상에 어떠한 방식으로 반응하는지, 다양한 측면에서 검토하는 것은 중요하게 인식될 필요가 있다. 물론 이러한 신체가 처한 상황에는 윤리적 책임, 도덕적 양심, 법적인 문제들이 따를 것이다. 신체 정체성과 실존에 관한 근본적인 의문이 제기될 것이기 때문이다. 따라서 「변이신체 표현 연구: 퍼포먼스적 조각을 중심으로」에서는 이 시대의 신체 기준과 조건은 어떻게 주어지는 것인가부터, 현시점에서의 변이신체는 무엇이며 예술에서 어떤 방식으로 다루어지고 있는가에 이르기까지, 질문을 던지고 고민해 보는 장을 마련하고자 한다.

---

4) 송아리, 「순간의 고착을 통한 불안정한 이미지 표현 연구」, 석사학위논문, 서울대학교, 2015, p. 16.

5) Baudrillard, Jean, “Simulacres et Simulations,” Paris, Galilée, 1981. p. 150. “Les prothèses de l’âge industriel sont encore externes, exotechniques, celles que nous connaissons se sont ramifiées et intériorisées: ésotechniques.”

2. 연구 방법 및 전개

변이신체에 관한 사유와 경험이 작품으로 실천되는 과정은 다음과 같은 순서로 전개된다.

1장에서는 변이신체와 관련하여 선행된 연구들을 살펴보기 위해 유사한 맥락에 있는 이론과 사상, 작가와 작품 등 다양한 논의와 사례를 조사한다. 이에 따라 '탈경계적 신체'와 '탈경계적 신체의 미학적 풍경'으로 분류하여 '인류세(Anthropocene)'[6]의 신체 개념과 이미지를 분석한다. '탈경계적 신체'에서는 이종과의 합성이나 인공물의 삽입 등 기술과 융합된 신체의 특징을 포착하고, 서구 이분법에 근거한 기계론적 이해 대신 그에 대항하여 새로이 등장한 포스트휴먼적 신체 개념을 조명한다. '탈경계적 신체의 미학적 풍경'에서는 미술의 영역에서 끊임없이 해체되고 대체되는 신체 이미지들을 알아본다. 개방된 신체가 작품으로 실현된 모습을 미학적 관점에서 탐구한다.

2장에서는 변이신체를 고찰하고 이를 겪으면서 정립한 이미지인 다중신체와 실천적 예술 방법론인 퍼포먼스적 조각을 소개한다. 변이신체, 다중신체, 퍼포먼스적 조각은 각기 다른 지식 체계에 자리하지만 전일론적이다. 하나의 고리로 연결되어 동일한 본질을 공유하고 다양한 조직 패턴을 거쳐 궁극적으로는 같은 지점에 모인다. 변이신체는 근대적 몸의 담론에서 기준을 벗어나는 존재들에 대한 관심에서 비롯한 표상이다. 정상의 범주에서 배제되거나 타자화된 몸에 새로운 역할과 기능을 일임하고 다층적 의미를 부여한다는 점에서 선행 연구한 신체와는 교집합에 위치해 있다. 그러나 탈경계적 신체를 표방하는 개념과 이미지에는 신체를

---

6) Horn, Eva, and Bergthaller, Hannes, *The Anthropocene: Key Issues for the Humanities*, New York and London: Routledge, 2020, p. 1. 인류세란 파울 크루첸(Paul Crutzen)이 '국제 지구권-생물권 프로그램'의 연례회의에서 사용한 용어이다. 인간 활동이 지층 변화를 일으킬 만큼 지구에 미친 영향이 막대하여 쥐라기(Jurassic Period)나 홀로세(Holocene)처럼 하나의 새로운 지질 시대가 도래했다고 보아야 한다는 의미에서 제안되었다.

진화적으로 해석하는 측면이 있고, 과도한 주체의 해체와 탈체화의 가능성을 포함하고 있어 부분적으로는 거리를 둔다. 본 논문에서는 이러한 진화적 관점이 새겨진 과잉의 해체된 주체나 육체가 부재해 있는 존재들을 경계하기 위해 다중신체를 강조한다. 다중신체는 변이신체의 이미지다. 여러 정체성들이 뒤섞여 있는 혼종체이자 수많은 감각들의 모임이며 다양한 정보들이 얽히는 장소다. 퍼포먼스적 조각은 변이신체의 개념을 이미지로 실천하는 수단이다. '퍼포먼스적'이 '조각'을 수식하지만, 기술하는 과정에서 국소적인 질서가 임시로 적용된 것일 뿐 둘 중 어느 한쪽에 비중을 두지 않는다. 인간, 자연, 인공물, 공간 등의 신체에서 조각적인 속성과 퍼포먼스적인 속성을 이끌어 내 재구성하는 방식으로 이루어지며, 만들어지는 이미지는 정지되어 있거나 완성되어 있는 사물의 '형태'로 제시되는 것이 아니라 시간성과 연결되어 시시각각 변모할 가능성을 가진 '상태'로 제안된다.

3장에서는 변이신체의 개념이 퍼포먼스적 조각을 매개하여 다중신체 이미지로 귀결되는 세 가지의 방법론을 소개하고 연구 내용 및 결과를 정리한다. 첫째, '행위되는 변이신체'에서는 <나는 너의 숙주>(2022), <드래곤: 암수, 해치, 실험실>(2021 - 2022), <숙주 일지>(2022)를 통해 타자에 의해 변이되는 다중신체를 구현한다. 기생과 숙주의 관계를 소재로 하여 외부로부터의 감염이나 다른 존재가 몸에 덧붙여져 타자화된 신체를 시각화한다. 둘째, '행위하는 변이신체'에서는 <차가운 녹색 식물>(2022)과 <차가운 녹색 동물>(2022)로써 능동적인 다중신체를 표현한다. 이질적인 타자의 움직임을 모방하면서 그 존재와 함께 무한한 생성 활동을 수행하고, 변이의 속성인 반순수성(anti-purity)과 회절을 은유하기 위해 투명한 다면체를 물질-기호로 사용한다. 셋째, '변이신체들과 관계 맺기'에서는 여러 신체들과 복합적으로 얽힌 다중신체를 <크리스마스 소나무>(2021), <고인 시간 Ⅱ>(2021), <갖그물>(2023), <피부정전>(2023)으로 실천한다. 참여하는 신체들은 각자에게 주어진 단일한 수행 대신 상호 간 행위를 주고받으면서 다수의 몸을 가시화한다. 이에 따라 작품에는 타자들이 무한히 수용되는 모습이 재현된다.

본론

1. 변이신체에 관한 선행 연구

몸의 담론들은 인류의 역사에서 중요한 위치를 차지하며 활발하게 다뤄져 왔다.[7] 그리고 이러한 사유와 함께 진화, 변형, 변이와 같은 용어들이 동시대의 신체와 연계되어 많은 논의를 야기하고 있다. 예술의 영역에서도 지금-여기의 신체가 도구나 매체로 활용되어 몸에 대한 새로운 정의 및 역할을 부여하고 그에 관한 의미를 재고하게 만든다. 미술이 우리의 삶을 모방하고 시대를 반영하며 나아가 미래상을 시각적으로 제공한다는 점에서, 예술가들이 신체를 어떤 관점으로 보고 어떻게 사유하는지, 또한 그들이 표방하는 신체는 무엇이며 취하는 전략은 무엇인지를 살피는 일은 유의미하다. 본 논문에서 정립하고자 하는 변이신체의 개념과 방법론 역시 기반을 마련하기 위해 보편적 지식이나 정보를 넘어서는 다층적인 이해의 틀이 요구된다. 이에 따라 '탈경계적 신체'와 '탈경계적 신체의 미학적 풍경'으로 분류하여 경계가 해체된 신체의 특징과 예술에서의 표현 방식을 알아본다.

---

7) 몸에 관한 논의에서 르네 데카르트(René Descartes)는 정신과 몸이 서로 분리되어 존재할 수 있다는 근대적 이론을 확립했고, 퐁티는 보고 만질 수 있는 모든 것들이 몸의 연장선에 있음을 시사했다. 미셸 푸코(Michel Foucault)는 주체의 구성에서 몸의 물질성을 중시하면서 권력에 의해 일방적으로 구성되지 않는 신체를 강조했으며, 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 몸의 역량과 구조에 천착하여 경험론/관념론이라는 사고의 기초형태를 비판적으로 해명했다(르네 데카르트, 『성찰』, 양진호 역, 책세상, 2018; 모리스 메를로 퐁티, 『보이는 것과 보이지 않는 것』, 남수인 · 최의영 역, 동문선, 2004; 미셸 푸코, 『감시와 처벌: 감옥의 탄생』, 오생근 역, 나남, 2020; 질 들뢰즈 · 펠릭스 가타리, 『천 개의 고원』, 김재인 역, 새물결, 2003).

1.1. 탈경계적 신체

우리는 인류세로 지칭되는 시대에 살고 있다.[8] 인간종은 지구와 지구상의 모든 부분에 막대한 영향을 끼치며 지층 변화를 가져올 정도로 개입을 지속해왔다. 암석, 물, 대기 등에 인간 활동을 뚜렷하게 새기면서 자연을 더 이상 자연이라고 경계 지을 수 없게 만들었다. 다양한 생물종의 감소와 멸종, 인수공통 전염병, 미세 먼지, 기후변화는 이제 재해와 인재로 나누어 설명할 수 없게 되었고 특정한 정체성을 지닌 개체들 또한 분명한 이름이나 묶음으로 분류하기 곤란해졌다. 사실 인류세라는 새로운 지질학적 명칭 역시 "실제 지질학에서 일어나는 물리적인 힘들(forces)"에 의해 출현한 용어라기보다는 "인간의 실존 혹은 사회적, 제도적 상관관계에서 발생하는 힘들(powers)"에 의해 생성되었다.[9] 이러한 인류세에 기술은 인간의 능력을 보조하는 도구에 그치지 않고 근본적으로 변형시킬 잠재력을 가지게 되었다. 컴퓨터 기술, 인지과학, '사이버네틱스(cybernetics)'[10] 등은 육체성 없는 주체와 같은 탈경계적 존재들을 등장시켰다. 인간의 지능을 신체에만 머물게 하지 않고 옮겨 다니는 것을 가능하게 했다. 신체 경계를 유동적으로 넘나들며 수많은 정체성들을 생산하면서 휴머니즘적 주체의 해체를 가져온 것이다.

---

8) 김지성 · 안욱현 · 임현수, 「인류세(Anthropocene)의 시점과 의미」, 『지질학회지』 제52권 제2호, 163 - 171, 2016, pp. 164 - 169. 국제지질과학연맹 산하 국제층서위원회는 "지질 시대를 층서학적으로 구분하여 각 시대별 단위와 정의를 설정"하는데, 집행위원회의 비준을 받게 되면 인류세는 공식적인 지질 시대의 이름으로 인정받게 된다. 그러나 일각에서는 인류세가 "철학적-인문학적 개념이며, 순수과학을 논하는 지질학적 용어로는 부적절하다"는 의견도 있다.

9) 전혜숙, 『인류세의 미술: 생태, 생명, 신체의 변화』, 선인, 2021, p. 31.

10) Wiener, Norbert, *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge: MIT Press, 1948. 사이버네틱스는 "생물 및 기계를 포함하는 계에서 소통과 제어에 관련된 모든 분야를 연구하는 학문"이다.

휴머니즘적 주체의 해체는 '포스트휴먼(posthuman)'이라는 용어가 대두되면서 본격적인 논의가 시작되었다. 포스트휴먼은 '이후', '탈'의 의미를 지닌 접두어 'post'가 인간을 지칭하는 '휴먼' 앞에 붙어 '인간 이후의 인간' 혹은 '탈인간'으로 번역된다. 그리고 일반적으로는 "인간과 기술이 만들어 내는 변화 속에 사는 인간"을 가리킨다.[11] 캐서린 헤일스(Katherine Hayles)는 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가 *How We Became Posthuman*』(1999)에서 인간을 의식과 사유가 가능한 정신적 주체에만 국한시키지 않는다. 태어나기 전부터 신체 사용의 조작법을 배울 뿐만 아니라 신체를 다른 인공 기관으로 대체하며 살아가는 존재로 확장한다. 그가 정의한 포스트휴먼은 혼합물이자 이질적 요소들의 집합이며 계속해서 경계가 구성됨과 동시에 재구성되는 물질적-정보적 개체들이다. 그리고 신체적 실존과 컴퓨터 시뮬레이션, 사이버네틱스의 작용 원리와 생물학적 유기체의 생명 현상, 로봇의 목적과 인간의 목표 사이에는 절대적이거나 근본적인 차이 또는 경계가 존재하지 않는다. 이는 도나 해러웨이(Donna Haraway)가 「사이보그 선언 *A Cyborg Manifesto*」(1985)에서 내세운 사이보그적 주체와도 유사하다. 해러웨이는 사이보그를 퀴어적 친족 네트워크의 여러 구성원 중 하나라는 상황 속에 배치하여 인간과 비인간의 경계, 유기체와 기계의 경계, 물질적인 것과 비물질적인 것의 경계 사이를 오가는 존재로 제시한다. 사이보그란 근본적으로 타자적이거나 심지어는 정반대라고 여겨지는 것들의 혼합이며 체현된 기술의 다양한 형태 및 장이다. 유기체와 기계의 잡종이자 괴물인 키메라로서 자본주의가 낳은 사생아이며 비오이디푸스적 서사 속에서 구현된다. 권력을 가지고 지식을 만드는 부류가 그것의 대상이 된 나머지보다 우위에 있는 것으로 인식되는 지배 구도에 저항하고 비판하는 대안적 형상인 것이다. 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)는 『포스트휴먼 *The Posthuman*』(2013)을 발표하면서 인간 행위자들이 비인간 행위자들과 맺는 제휴

---

11) Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

방법 또는 상호작용들을 지구 행성적 규모로 재고하여 모든 생명체를 차별 없이 보는 '조에(zoe) 중심의 평등주의'를 주장한다. 서양 철학의 전통에서는 "데카르트의 코기토 주체, 칸트의 '이성적 존재들의 공동체,' 혹은 사회학적 용어로 시민, 권리 보유자, 사유재산 소유자로서의 주체"만이 '인간'으로 정의된 반면, 비주류의 사람들은 그 범주에 들어가지 못했다.[12] 그러나 그는 "민족적, 종교적, 인종적, 계급적, 젠더적, 지정학적, 자연적 타자들에 더하여, 유전공학, 인공지능, 정보기술 같은 첨단 기술과학의 발달"로 생겨난 새로운 타자들까지 포스트휴먼 주체에 포함시킨다.[13] 그리고 신체를 다른 인공물과 결합하거나 해체하면서 그 과정에서 이질성과 계속 상호작용하는 것으로, 또한 포스트휴먼으로의 전회가 벌어지는 장소로 통찰한다.

탈경계적 인간이 포스트휴먼을 지칭한다면, '포스트네이처(postnature)'[14]는 인간에 의해 인위 선택적으로 변형된 탈경계적 자연이다. 있는 그대로의 자연으로부터 멀어져 더 이상 자연이 아닌, '만들어진' 자연을 의미한다. 가축, 애완동물, 경주마, 식량 작물, 유전자변형 곡물, 장식용 식물들이 여기에 해당한다. 나아가 스티로폼을 소화시키는 갈색거저리 애벌레의 장내 박테리아, 곰팡이에 감염되어 생식기를 포함한 하복부가 떨어져 나가도 멀쩡하게 날아다니며 암컷 매미의 날갯짓을 모방하여 수컷 매미들을 감염시키는 좀비화된 매미, 뇌 오가노이드(인공 장기유사체)에서 스스로 자라난 '눈' 역시 "생태계의 경계를 뚫고" 탄생한 포스트네이처 생명체들이다.[15]

---

12) 로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015, p. 8.

13) 이경란, 「로지 브라이도티의 포스트휴먼: 포스트휴먼 주체와 비판적 포스트휴머니즘을 향하여」, 『에코테크네 신체와 생태』, 오윤호 편, 23–49, 선인, 2021, p. 27.

14) Pell, Richard, "PostNatural Histories," in Davis, Heather and Turpin, Etienne (eds.), *Art in the Anthropocene: Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*, London: Open Humanities Press, 299–315, 2015, p. 299. 리차드 펠(Richard Pell)은 재배된 농장, 사육된 동물들, 실험실의 유기체 등을 포스트네이처로 간주한다.

포스트네이처에는 정치적, 사회적, 경제적, 문화적 내용들이 함의되어 있다. 이는 오랜 인류세의 역사 속에서 자연을 인간과 동등한 생명으로 이해하기보다는 자원이나 도구로 인식해왔음을 뜻한다. 르네 데카르트(René Descartes)에 의해 체계화된 '생각하는 주체'는 이원론적 틀 안에서 인간과 자연을 구별하고 대치시켜왔다.[16] 인간은 지성과 자유 의지가 있는 의식적 행위자로서 합리적 존재로 본 반면, 자연은 순수한 물질로 취급하여 인과적 결정 법칙을 따르는 객체로 간주하였다. 이에 따라 자연은 인간 행위를 위한 배경이나 제약 조건으로 여겨졌고 기계와 함께 수동적 대상으로 다뤄졌다. 인간의 욕망과 권력이 반영되어 그들의 선택과 필요에 따라 개발되는 '살아있는 체현물(living embodiments)'이 되었다.

---

15) Criddle, Craig S. (eds.), "Biodegradation of Polyethylene and Plastic Mixtures in Mealworms(Larvae of Tenebrio molitor) and Effects on the Gut Microbiome," *Environmental Science and Technology 2018*, 52, 11, 6526–6533, 2018; Webb, Jon, "Brood X Cicadas Threatened by 'Death-Zombie Fungus' That Rots Half Their Bodies Away," *USA TODAY,* 2021년 5월 14일; Gabriel, Elke (eds.), "Human Brain Organoids Assemble Functionally Integrated Bilateral Optic Vesicles," *Cell Stem Cell 28*, 1740–1757, 2021; 김시준·김현우·박재용, 『경계: 배제된 생명들의 작은 승리』, MiD, 2016, pp. 266–267. 미국 스탠퍼드대 연구진은 갈색거저리 애벌레(밀웜)의 장내 박테리아가 스티로폼을 "소화시켜 환경에 해롭지 않은 물질로 바꿔 배설한다"는 연구결과를 발표했다. 존 웹(Jon Webb)은 『유에스에이 투데이』에 2020년 6월 이후, 미국 웨스트버지니아주에서 속속 발견되고 있는 일명 좀비 매미를 기재했다. 독일 연구진은 실험 중이던 뇌 오가노이드에서 스스로 눈이 자라난 것을 확인하였는데, 이 눈은 망막세포, 수정체, 각막, 시신경 세포와 신경까지 갖춘 진짜 눈으로 인정된다. 『경계: 배제된 생명들의 작은 승리』의 공동저자 김시준은 인간에 의해 많은 생명체들이 멸종한 데 반해, "번성하는 종은 생태계의 경계를 뚫은 인간 자신들, 인간이 선택한 몇몇 가축과 식물, 그리고 인간의 도시에서 살도록 진화한 특정한 생물들뿐"이라고 말한다.

16) 르네 데카르트, 앞의 책, pp. 49–62.

탈경계적 신체에는 신체를 진화적으로 해석하는 관점이 배태되어 있다. 과거의 전통적인 기술들은 인간의 욕구를 충족시키는 물질적 서비스의 한 형태였다. 인간에게 신체적 한계를 극복할 역량과 자연에 대항할 힘을 제공하는, 즉 인간 외부의 물질적인 조건을 제어 · 통제 · 개선하는 '바깥'의 것이었다. 그러나 오늘날의 기술들, 특히 'NBIC'[17]는 인간의 신체와 정신을 넘어서 본성 자체도 바꿀 수 있는 '내부'를 향한 기술들이 되었다. 이제 호모 사피엔스는 "물질적 구성이나 정신의 특성을 인위적으로 선택하여 조작할 수 있는 맞춤 진화(designer evolution)의 단계에 도달"했고, "자기 종의 진화 방향을 스스로 결정하게 된 최초의 종"이 되었다.[18]

과학기술의 발전 속도를 분석한 통계 함수에 따르면 기하급수적으로 발달하는 NBIC 융합기술을 적극적으로 수렴할 경우, 2045년 즈음에는 진화된 신체가 출현할 것이라고 한다.[19] 인간을 포함한 개체들의 급격한 변곡이 일어날 것임을 뜻하는데, 자연적 진화와는 비교가 불가능하고 기존의 과학과 철학의 틀로는 상상조차 할 수 없는 탈경계적 신체의 신세계가 펼쳐질 것이 예측된다. 여기에서 신체의 진화 방향은 기술에 의해 조정된다. 이것은 현재 유기 성분인 단백질을 인공물인 실리콘으로 대체하는 기술로써 우리 신체의 결함을 보완하고 이전보다 훨씬 강화된 신체 능력을 갖게 된 것만 보더라도 알 수 있다. 예를 들어 물리적 관점에서의 신체는 탄소를 기반으로 한 단백질이다. 그런데 이제는 탄소가 아닌 실리콘이나 컴퓨터 프로그램을 통해서도 만들 수 있다. 생명을 결정하는 본질적 요소가 그것을 구성하는 '물질'을 기초로 하는 것이 아니라 유기체의 진화 과정을 가능하게 하는 '원리'로 생성되는 것이다. 그리고 나아

---

17) NBIC는 나노 기술(Nanotechnology), 생명 기술(Biotechnology), 정보 기술(Information Technology), 인지과학(Cognitive Science)을 결합한 용어이다.

18) 신상규, 「자율기술과 플로리디의 정보 윤리」, 『철학논집』 제45권, 269 - 296, 2016, pp. 276 - 277.

19) 이원태, 「포스트 휴먼(Post-Human) 시대 기술과 인간의 상호작용에 대한 인문사회 학제간 연구」, 『경제정책연구』, 2014, p. 57.

가 신체의 진화는 탄소를 토대로 하는 것보다 인공적인 것으로 대체할 때 장애나 방해 없이 훨씬 빠른 속도로 진행된다. 즉 본연의 상태에 있는 신체는 내부와 외부 모두에 오류가 생기고 진화가 저지되는 반면, 탈경계적 신체에서는 그 현상이 순탄하게, 더 생동적으로 작동하는 것이다.

탈경계적 신체는 생명과 비생명의 경계마저도 불분명하게 한다. 예컨대 '인공생명(artificial life)'은 유기체의 생명 형식을 구성하는 물질적 기반으로부터 분리되어 정보구조들의 흐름으로 실현된 비물질적 생명이다.[20] 컴퓨터 계산으로 수학화(數學化)된 유전 알고리즘을 통해 '있을 수 있는', '가능한 생명'으로 태어난다. 스티브 존슨(Steven Johnson)에 따르면 인공생명은 실제 생명체처럼 저절로 복잡한 구조가 생성된다.[21] 몇 개의 단순한 생명 현상의 특정 규칙만 적용해도 프로그램으로 창조된 행동자들은 진화를 모방하는 과정의 반복 속에서 자발적으로 높은 수준의 새로운 질서를 형성한다. 진짜 살아있는 유기적 생명체처럼 예측하지 못한 특성(프로그램)과 상황(변수)도 발생한다. 이것이 바로 인공생명을 생명으로 인정할 수 있게 하는 '창발(emergence)' 현상이다. 이러한 창발과 더불어 인공생명의 또 다른 생명적 특성은 '자기 조직화(self organisation)'의 원리다. 단순한 것으로부터 복잡한 것이 창조되는 구조를 일컫는다. 개미에 비유하자면 개별 개미의 지능은 단순하고 제한적이지만 집단으로는 복잡한 수행이 가능할 만큼 탁월해진다. 한 마리의 개미에서는 관찰

---

20) Langton, Christopher G. (ed.), *Artificial Life: The Proceedings of an Interdisciplinary Workshop on the Synthesis and Simulation of Living Systems held September, 1987, in Los Alamos*, New Mexico, Santa Fe Institute Studies in the Sciences of Complexity, Addison-Wesley Publishing Company, 1989. 인공생명이라는 용어는 크리스토퍼 랭턴(Christopher Langton)에 의해 본격적으로 사용되었다. 그는 '가능의 생물학(the biology of possible)'과 '가능할 수 있는 것으로서의 생명(life as it could be)'이라는 개념을 인용하여 인공적 세계가 생명이라는 지식을 변화시키고 있음을 시사했다.

21) 스티브 존슨, 『이머전스: 미래와 진화의 열쇠』, 김한영 역, 김영사, 2004, pp. 6 - 7.

되지 않던 특성이 집단에서는 관찰되는 것이다.[22] 이것은 '복잡계' 이론으로 이해할 수 있다. 중앙 통제자가 집단을 제어하고 설계하는 것이 아니라 그런 존재 없이 분산된 상호작용을 통해 자연발생적으로 고차원적인 질서가 조직되는 것을 의미한다. 그런데 창발과 자기 조직화의 형식이 있어도 컴퓨터 프로그램은 유기체와 여전히 거리가 있다. 그 틈은 생존과 번식이라는 '진화 내러티브'를 통해 메워진다.[23] 생명체의 DNA 염기 코드를 특정 기호나 이진 코드 스트링으로 환원시켜, 연산 규칙을 적용한 유전 알고리즘인 진화 과정을 주입하면 살아있는 유기체와 같은 특성을 지니게 되는 것이다. 이렇듯 인공생명을 비롯한 기술들은 주체와 객체로 분리되어 있던 인간과 비인간의 비대칭성을 무너뜨린다. 분자생물학과 유전학의 기계론적 분류법이나 법칙으로는 생명의 탄생이나 회복과 같은 복잡한 구조를 설명할 수 없고, 이제 생명이라는 개념은 탄소의 유무보다 생명 현상의 원리 및 논리 여부에 의해 그 본질을 이해할 수 있게 되었다.[24]

탈경계적 신체들은 정체성이 공존하거나 그 경계들이 희미하여 변이 신체의 선행 연구로 적합했다. 앞서 살펴본 신체들은 타자들과 서로의 영역을 유동적으로 오가면서 개방적인 성질을 띠었고, 여기에 독립적으로 개별화된 주체는 존재하지 않았다. 자연적 자아나 자아에 오염되지 않은 투명한 타자도 없었다. 공간 역시 마찬가지였다. 문명의 손길이 미치지 않는 순수한 공간은 존재하지 않았다. 원래 무엇이고 어떤 것이었는지의 경계는 와해되었고, 혼성을 배제할수록 그 가능성은 더 높아지는 것을 확인하였다.[25] 탈경계적 세계 안에서는 모든 것들이 불안정한 위치에 있었다.

---

22) 피터 벤틀리, 『디지털 생물학』, 김한영 역, 김영사, 2003, pp. 142 - 155.

23) Hayles, N. Katherine, 앞의 책, p. 225.

24) 조선령, 「인공생명의 가능성을 위한 제언의 장」, 『미술세계』 201호, 132 - 133, 2001, pp. 132 - 133.

25) 브뤼노 라투르, 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없다』, 홍철기 역, 갈무리, 2009, p. 41 - 42. 라투르는 근대인이 이분법적으로 '정화'된 사고를 고수하는 바람에 역설적이게도 혼성(하이브리드)을 양산했다고 말한다.

1.2. 탈경계적 신체의 미학적 풍경

탈경계적 신체의 모습을 한 주체는 이불의 작품에 자주 등장한다. 이불은 불구의 사이보그나 괴물 형상 오브제를 사용하여 신체에 대한 왜곡된 재현을 장애 또는 괴물성으로 드러내는 전략으로 여성의 허구적 스테레오 타입과 고착화된 동양의 이미지를 겨냥한다. 그는 <사이보그 W1>(1998)을 통해 일본 애니메이션의 문맥으로부터 권위적인 기술과 연약한 여성 신체가 결합되는 예를 빌려 남성적 판타지에 정면으로 대응했다.[26] <수난 유감-내가 이 세상에 소풍 나온 강아지 새끼인줄 아느냐?>(1990)에서는 촉수 또는 내장과 같은 형태들이 달려 있는 소프트 조각을 착장한 채 김포공항, 나리타공항, 도쿄 시내를 활보하는 퍼포먼스를 선보였다. 이는 인간 신체의 확장과 대체물, 살의 초월, 불멸에 대한 열망이 수렴된 괴물로써 여성의 몸에 각인된 사회적 억압을 비판한 것이었다.[27]

(도판 1) 이불, <사이보그 W1 *Cyborg W1*>, 1998.

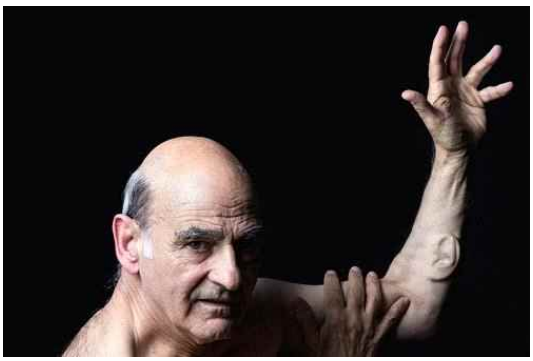
(도판 2) 이불, <수난 유감-내가 이 세상에 소풍 나온 강아지 새끼인줄 아느냐? *Sorry for suffering-You think I'm a puppy on a picnic?*>, 1990.

---

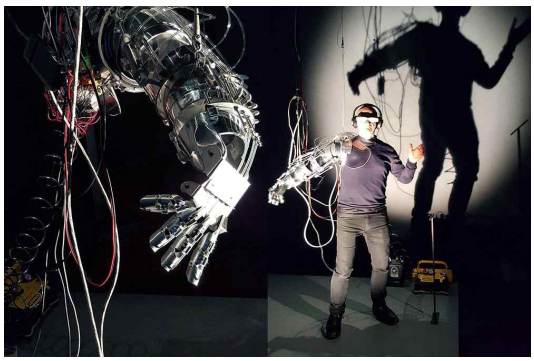
26) 일본 애니메이션에 나오는 여성 사이보그들은 속옷에 가까운 에로틱한 전투복을 입고 소녀의 연약한 마음을 지닌 존재로 묘사된다.

27) Gautherot, Franck, "Lee Bul: Supernova in Karaoke Land," *Flash Art International*, 2001, pp. 82 - 83.

몸에 기계를 부착하거나 내부에 기술을 끌어들이는 것은 탈경계적 신체를 나타내는 미술 표현의 한 방식이다. 그중에서도 스텔락(Stelarc)은 사이보그 퍼포먼스를 통해 “신체에 대한 이미지의 제작이 아닌 신체에서의 이미지”를 제작함으로써 급진적인 ‘트랜스휴머니즘(transhumanism)’과 동일한 입장에 있다.[28] 그는 연약해서 쓸모없는 인체 디자인에 대해 의문을 던지며 생물학적인 신체에 순응할 필요가 없다고 생각했다. 이는 신체를 개조하고 변형하여 확장된 ‘기계-신체’를 내세우는 것으로 이어졌다.



(도판 3) 스텔락(Stelarc), <팔 위의 귀 *Ear On Arm*>, 2016.



(도판 4) 스텔락(Stelarc), <재연결/재혼합 *Re-wired/Re-mixed*>, 2016.

스텔락은 자신의 왼팔 피부 안에 생체 소재 틀을 삽입한 뒤, 마이크로폰과 와이파이가 장착된 귀를 넣어 <팔 위의 귀>(2016)를 발표했다. <재연결/재혼합>(2016)에서는 기계와 인터넷에 연동된 자신의 신체를 다른 지역의 사람들이 움직이게 하였다. 대신 본인은 타자의 눈과 귀를 통해 여러 도시에서 일어나는 장면이나 상황들을 보고 들을 수 있었다.

---

28) 신승철, 「육화와 변용: 이미지 실천으로서의 사이보그 아트」, 『현대미술논집』 제29권 제29호, 127 - 156, 2011, p. 130; 신상규, 『호모 사피엔스의 미래』, 아카넷, 2014, p. 105. 트랜스휴머니즘은 “포스트휴먼으로의 변화가 바람직하거나 혹은 그렇게 변해야 한다는 권유나 당위의 규범적인 의미를 내포하는 일종의 평가적인” 태도를 갖는다.

닐 하비슨(Neil Harbisson)은 영국 정부로부터 공식적으로 사이보그임을 인정받은 작가다. 태어날 때부터 색상이나 채도에 대한 구별 능력이 없고 오로지 명도에 대한 식별만 가능한 전색맹이었던 그는 2004년 인공두뇌공학자인 아담 몬탄돈(Adam Montandon)의 도움으로 뇌에 '전자 눈'을 이식받았다. 전자 눈은 인간의 눈으로 지각할 수 있는 360가지의 색뿐만 아니라 가시광선을 넘어 적외선과 자외선까지도 듣고 느낄 수 있게 한다. 두개골 내부에 진동 칩과 안테나를 임플란트 한 것인데, 색의 주파수가 칩을 통해 진동으로 변환되어 뇌로 전달하는 방식이다.

그는 아이보그(eyeborg, 안테나)가 이식되었을 때 반복적인 습관을 통해 감각을 체화해야만 했다. 처음에는 해당하는 색의 이름과 소리를 매치하여 외우는 연습이 필요했지만 얼마 지나지 않아 의식적으로 정보를 떠올리지 않게 되었다. 그리고 마침내 자연스럽게 색을 느낄 수 있게 되었고 선호하는 색까지도 생겼다. 꿈에서 색을 '들을' 수도 있었다. 그에게 있어 미술관은 콘서트장이고, 각 도시들은 색의 향연이며, 신체는 악기 그 자체다.[29]

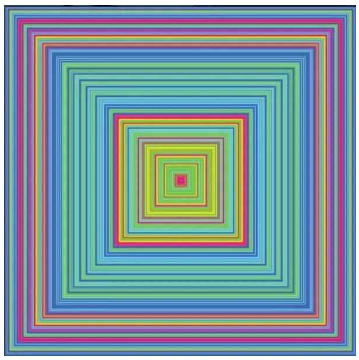
작가는 색(빛의 파장)을 소리(주파수)로 인식하여 외부 세계를 작품으로 구현한다. 파블로 피카소(Pablo Picasso)나 마크 로스코(Mark Rothko)와 같은 화가의 그림을 소리로 듣고 다시 색의 감각으로 재탄생시킨다. 여기에 더해 색과 관계없는 저스틴 비버(Justin Bieber)의 노래, 버락 오바마(Barack Obama)의 연설, 세르게이 라흐마니노프(Sergei Rachmaninoff)의 연주를 듣고 색으로 표현하기도 한다(도 5 - 6).[30]

---

29) 김연정, 「머리에 안테나를 심은 남자 "색깔이 잘 들립니다"」, 『오마이뉴스』, 2019년 11월 6일, http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002583621, 2022년 10월 16일 검색. 닐 하비슨(Neil Harbisson)에게 미술관은 여러 소리 정보들을 들을 수 있는 콘서트장이고, 리스본은 노란빛을 띤 터키색이며 런던은 황금빛을 두른 빨간색이다. 그는 스피커에 자신을 연결하여 색을 가진 물체를 보면서 음악을 재생할 수 있고 페달을 이용해 청중이 듣고 싶어 하는 색을 조절할 수 있다.

30) 하비슨의 홈페이지, https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson, 2022년 10월 14일 검색.

(도판 5) 닐 하비슨(Neil Harbisson)이 꽃을 '듣는' 모습.



(도판 6) 닐 하비슨(Neil Harbisson), <오바마 취임 연설 *Obama Inaugural Speech*>, 2013.

하비슨은 결점을 보완하기 위해 신체를 바꾼 것이 아니라 인식하는 방식을 바꾼 것이라고 말한다.[31] 특정한 신체 부위나 부분적인 감각은 몸에 반드시 필요한 것이 아니며, 기능을 추가하거나 변경함으로써 자신의 생물학적 진화에 능동적으로 참여할 수 있다고 생각한다. 그는 장애를 조건 또는 특이성으로 이해하여 아이보그를 몸 구성체의 일부로, 나아가 자신이 기술 그 자체가 되었다고 덧붙인다.

---

31) Langton, James, "Why Being the World's Only Cyborg Can Be a Real Headache," *The National*, 2018년 2월 11일, https://www.thenationalnews.com/uae/why-being-the-world-s-only-cyborg-can-be-a-real-headache-1.703666, 2022년 10월 16일 검색. 하비슨은 『더 내셔널』과의 인터뷰에서 "회색의 범주에서 보는 것은 색으로 보는 사람들에게는 없는 장점이 있다. 그렇기 때문에 결코 변하고 싶지 않았다. 나는 색을 보는 것을 원하지 않았다－색을 느끼고 싶었다(There are any advantages of seeing in greyscale that people seeing in colour don't have. That's why I never wanted to change. I didn't want to see colour－I want to feel colour)"고 밝혔다. 그가 이야기한 장점을 추가로 설명하자면, 회색으로 외부를 인지할 경우 야간에 더 큰 시야가 확보되고 더 먼 거리를 볼 수 있으며 색깔로 인해 산만해지지 않기 때문에 대상의 형태를 쉽게 기억할 수 있다고 한다.

피나 욜다스(Pinar Yoldas)는 태평양 해역에 위치한 쓰레기 섬에서 포스트네이처를 상상한다. 쓰레기 섬은 바람과 해류의 영향으로 플라스틱을 포함한 온갖 폐기물이 모이는 장소이다. 욜다스는 플라스틱을 소화시키는 박테리아의 발견에서 영감을 얻어 플라스틱이 생명체의 서식지가 될 수 있다고 보았다. 그는 바다의 원생액(primordial soup)에서부터 플라스틱 수프(plastic soup)까지의 계보를 추정하면서 <과잉의 에코시스템>(2014)을 발표했다.[32]

작업에는 풍선 거북, '플라스틱스피어(plastisphere)'[33] 곤충, 변색한 알 등 플라스틱을 느끼고 소화할 수 있는 생명체들이 등장한다. 이것들은 자본주의적 욕망이 만들어 낸 잉여물로 "인간이 만든 오염된 환경에서도 번성할 수 있는 생명 형태"이며 타자들과 물질, 에너지, 정보를 교환하는 탈경계적 신체들이다.[34]

(도판 7) 피나 욜다스(Pinar Yoldas), <과잉의 에코시스템 *An Ecosystem of Excess*>, 2014.

---

32) 피나 욜다스(Pinar Yoldas)의 홈페이지, https://pinaryoldas.info/Ecosystem-of-Excess-2014, 2022년 11월 27일 검색.

33) Zettler, Erik R., Mincer, Tracy J., and Amaral-Zettler, Linda A., "Life in the 'Plastisphere': Microbial Communities on Plastic Marine Debris," *Environ. Sci. Technol*, 47, 13, 7137 - 7146, 2013. 플라스틱스피어는 "플라스틱에 적응하여 살 수 있도록 진화한 생태계"를 말한다.

34) Yoldas, Pinar, "Ecosystem of Excess," in Davis, Heather and Turpin, Etienne (eds.), *Art in the Anthropocene, Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*, London: Open Humanities Press, 359 - 370, 2015, p. 359.

지하루와 그라함 웨이크필드(Graham Wakefield)는 컴퓨터 계산을 기반으로 한 신체들을 보여준다. 이들은 자연의 생물학적 메커니즘에서 영감을 얻고 복잡계 원리를 적용하여 만든 인공적 생태계를 몰입적인 혼합현실로 구현한다.[35]

(도판 8) 지하루 · 그라함 웨이크필드 (Graham Wakefield), <서식지 *Inhabitat*>, 2017.

<서식지>(2017)는 관람자가 포함되는 인공자연(Artificial Nature) 환경으로서, 인터랙티브 미술 설치작품들이자 다학제적인 연구 프로젝트다. 섬과 같은 형태의 표면에는 화면이 투사되어 있는데, 섬의 생태계는 여러 층으로 구성되어 있다. 맨 아래에 이끼와 같은 생물자원 층이 있고 그 위에 유기체로 이루어진 포식자 층이 있다. 물고기처럼 보이는 생명체들은 땅 위에 주황색 피를 남긴다. 이를 개미와 같은 유기체들이 영양분으로 삼는다. 죽은 개체를 청소하는 개체도 있다. 작품 안의 인공생명체들은 진짜 생태계의 생명체들처럼 생성 · 번식 · 소멸을 반복한다. 자연의 질서가 적용되어 서로 상호작용한다. 여기에서는 관람자들도 유기적인 집단의 일부가 된다. 작품에 관람자의 그림자가 겹치면 초목이 없어진다. 그들이 지나간 그림자의 흔적에는 산불이 난 후의 '뱅크스소나무'처럼 생명체들이 되살아난다.[36]

---

35) 지하루와 그라함 웨이크필드(Graham Wakefield)의 홈페이지, https://artificialnature.net, 2022년 11월 14일 검색.

36) 손승우, 『녹색 동물』, 위즈덤하우스, 2017, pp. 352 - 357. 건기가 절정인 11월의 호주에는 벼락과 마찰열로 인해 산불이 자주 발생하는데, 뱅크스소나무는 불이 난 후에 더욱 풍성하게 자란다.

앞에서 소개한 예술가들은 기술 발전이 가져온 신체의 현실과 미래에 대한 전망을 작업에 투영했다. 이불은 인위적 전통과 가부장적 사회를 비판하며 여성의 신체를 기계-몸과 괴물로 드러내 포스트휴먼적 페미니즘을 재현했고, 이성을 내세운 권력에 의해 분류된 주변적 몸의 현주소와 그에 따른 논쟁을 상기시켰다. 스텔락은 급진적인 상상력을 동원하여 사이보그 퍼포먼스로써 육체의 향상 가능성을 제시했고, 하비슨은 업그레이드를 통한 신체로 인류가 진화할 수 있음을 시사했다. 욜다스는 오염된 환경에서 탄생하게 될 생명체를 구상했으며, 지하루와 웨이크필드는 인공자연을 구현하여 생명에 대한 사고의 전환을 불러왔다. 이들은 1990년대 이후 테크놀로지 발달에 상응하면서 사이버 공간과 정보 기술을 획득한 몸의 변화를 적극적으로 수용했다. 기술과 예술의 학제 간 협업을 수행했고 탈경계적 신체를 이미지로 실천했다. 작품들에는 이분법적 이데올로기를 극복하려는 뚜렷한 문제의식, 신체 능력 증진에 대한 열망, 변형되고 확장된 감각 방식이 반영되었다. 이는 작가들의 작업 과정과 완성된 형식에서 앞으로의 신체에 대한 정체성의 문제보다는 나아가 사회정치적 문제로 확장하려는 의지가 엿보인다는 점에서, 2장에서 후술할 본 논문의 주요 개념, 이미지, 방법론이 갖는 태도 및 지향점과는 차이를 보였다. 여기에 더해 기계 · 로봇 · 디지털 · 생명공학 등의 과학기술을 직접 사용하거나 그러한 이미지를 차용했다는 점, 그리고 일부 이미지에서 진화적 관점으로 해석한 신체가 표현되었거나 해체된 주체와 탈체화된 몸 이미지가 발견되었다는 점에서도 거리가 있었다. 그러나 경계가 무너지는 장소로 신체를 선택하고 신체가 상징해 온 기존의 왜곡된 사유 방식과 재현의 문제들을 재고하기 위해 타자들을 적극적으로 받아들이며 사이에 존재시키려는 노력에 있어서는 크게 다르지 않았다. 또한 작품에 다양한 개체들과 관람자의 참여를 동반하여 혼성성, 이질성, 복수성을 견인하고 “이상한 되기(a strange becoming)”를 통해 ‘언캐니(uncanny)’를 생산한다는 점에서도 같은 맥락에 있다고 보았다.[37]

---

37) Grosz, Elizabeth, *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space,* Cambridge: MIT Press, 2001, p. 91.

2. 변이신체

오늘날의 신체는 과학, 기술, 의학의 비약적 발전에도 불구하고 코로나바이러스감염증(COVID-19)과 같은 팬데믹 앞에 속수무책이다. 학교에서는 비대면 수업을 하고 공공시설은 물론 가정집 내부에도 소독용 화학약품이 사용되며 사람들은 의무적으로 마스크를 쓰고 다니면서 방문장소의 최대 인원수와 시간 등에 규제를 받는다(2022년 3월 기준). 정부의 대응 방침에 따라 예방적 차원의 손 씻기, 공간 소독, 백신 접종, 사회적 거리 두기 등을 하고 있지만, 여전히 불안감과 불편함 속에서 치료제가 개발되거나 바이러스가 종식되기만을 기다리고 있다. 사실 이러한 위기는 인간의 취약성을 투명하게 드러낼 뿐 신체는 근본적으로 연약할 수밖에 없는 조건을 지녔다. 누군가는 주어진 신체가 표시하는 종(species)이나 성(gender)을 수행해야 하고, 누군가는 태어날 때부터 혹은 갑작스럽게 결함을 가지게 되며, 대부분은 사고와 질병에 노출되어 살아간다. 그러나 우리는 젠더, 장애, 질환, 노화, 죽음과 같은 신체적 한계를 마주할 때마다 의학이나 기술과 더불어 사회문화적 정보의 총체로서 쉼 없이 몸을 재편해왔다.

의사가 환자의 상태를 진단하는 과정을 추적해 보면, 장애나 병은 증상, 발견, 검사, 치료, 예후, 느낌에 따라 환자의 신체에 적용되기도 하지만 그렇지 않기도 하다. 각기 다른 과정과 방식들의 개입으로 하나의 진단명에서조차 다양한 실체를 갖는다. 아네마리 몰(Annemarie Mol)의 『돌봄의 논리 *The Logic of Care*』(2008)에 따르면 병리는 의사가 알아내고 환자가 앓는 것이 아니라 의료의 장 안에서 여러 상호 행위를 통해 실체화된다. 즉 “의사의 개입은 본질적으로 환자의 경험에 의존해서” 실현이 가능하고, 환자의 경험 역시 “의사의 지식과 조언에 따라” 확연히 달라지며, 신체의 객관적 상태나 정체성은 일시적으로만 판단할 수 있다는 것이다.[38]

---

38) 서보경, 「현대 의학은 질병을 어떻게 실체화하는가?」, 『21세기 사상의 최전선』, 김환석 외 공저, 154 - 161, 이성과 감성, 2020, p. 157.

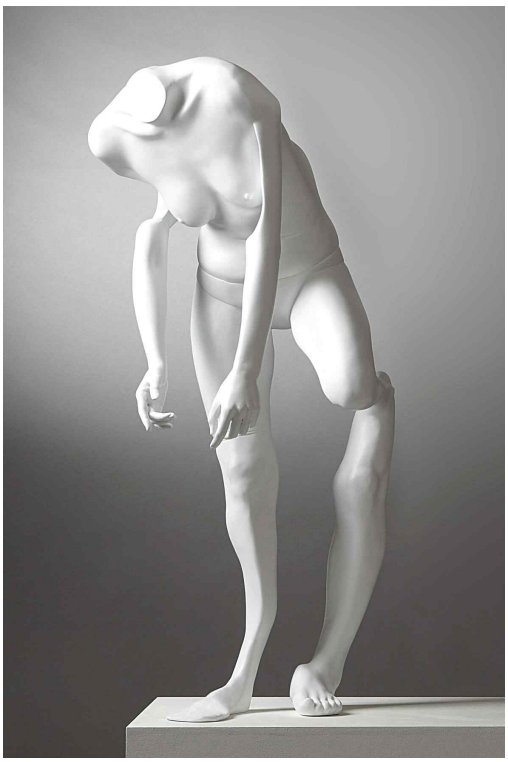
신체는 고도로 세분화된 현대 의학의 지식과 정교화된 담론으로도 일관성 있게 정의되거나 단일한 것으로 규정되지 않는다. 명백한 논리에 입각해서는 그 실체를 설명할 수 없고, 복잡하게 얽힌 연결망 안에서 행위자의 실천과 관리 과정의 반복으로 이전에는 없던 양식이 끊임없이 만들어지기 때문이다. 이러한 맥락에서 본 논문에서는 타자들과의 결합을 통해 여러 지식 체계와 수행으로 하나 이상의 실체를 획득하는 변이신체를 탐구한다. 변이신체는 순수하다고 가정된 범주 사이의 경계들에 의문을 제기하는 비유적 형상이다. 종, 젠더, 계급, 비장애인과 장애인 등으로 정의되는 외피적 구분에 대해 문제의식을 드러내는 변이적 존재를 가리키는 데에 두루 사용한다. 나아가 이항대립을 지탱하는 차별 또는 위계에 도전하는 용어로 활용한다. 이는 근대 서구 과학의 신체 담론에서 이분법을 벗어난 탈경계적 신체와도 많은 부분이 닮아있다. 그러나 탈경계적 신체에는 신체를 진화적 방향으로 해석하는 관점이 새겨져 있고 주체 자체의 해체와 탈체화의 가능성을 내포하고 있어 부분적으로는 거리를 둔다. 따라서 이를 경계하기 위해 복수적이고도 복합적인 모습을 지닌 다중신체를 제안한다. 다중신체는 이성적 지식에 따른 표준화된 기준과 분류법에서 이탈한 다형적·혼종적 존재들을 은유한다. 단일한 유형과 뚜렷한 윤곽이 없고 고정된 표상이 부재하다. 서로 다른 정체성들이 공존하는 동시에 불순한 이미지를 가지며 '다양한 출처를 지닌 인용'과도 같다.[39] 변이신체 개념의 예술적 실천 수단인 퍼포먼스적 조각 역시 유일한 장르의 표현만을 견지하지 않는다. 여러 실험을 통해 혼합된 이미지를 도출하고, 유기적 사고를 기반으로 닫힌 상상을 절개하여 선명한 양식의 구획을 희석한다. 다채로운 기법을 차용하여 다양한 변이상을 생성한다.

---

39) 가야트리 차크라보르티 스피박, 『스피박의 대담: 인도 캘커타에서 찍힌 소인』, 새러 하라쉼 편, 이경순 역, 갈무리, 2008, p. 107. 가야트리 차크라보르티 스피박(Gayatri Chakravorty Spivak)은 자신의 정체성을 출처가 다양한 인용들로 이루어진 글과도 같다고 보고, 삶을 일종의 여행으로 이해한다. 인도에서 태어났지만 미국에서 수학하는 등 한곳에 오래 머무르지 않는 그는 뱅골어와 영어 모두 모국어로 인식하지 않는다고 명시한다.

2.1. 다중신체

<지각장>(2009)은 변이신체의 개념을 다중신체 이미지로 번역한 시각적 결과물이다. 연구의 기초가 될 개념을 정립하고 그에 따른 형상을 모색하기 위해 초석을 다진 작업이다. 지각의 주체로서 감각을 인식하고 본인의 신체를 대상화하여 만들었다. 이때 왜곡된 형태로 불안정한 신체의 속성을 묘사하는 데 치중하기보다는 지속적인 변이 양상을 발생시키는 '장소로서의 몸'에 중점을 두었다. 신체를 저마다의 세계와 이어진 타자들과 교차하는 역동적 공간으로 보고 중간지대, 다중적 영토, 분리되어 있지만 이어져 있는 장소 등을 표현하고자 했다. 이 작업에서는 아직 자리를 잡지 못해 불안정하게 존재하는 몸의 현장을 강조했다.



(도판 9) 송아리, <지각장 *Field of Perception*>, 2009, 레진, 60×60×140 cm.

(도판 10) 송아리, <지각장 *Field of Perception*>, 2009, 레진, 60×50×120 cm.

<지각장>의 신체는 저속 셔터스피드 기법으로 찍은 사진처럼 몸의 움직임이 하나의 프레임에 중첩되어 있다. 특정한 포즈를 포착하기 위해 정지한 '나'의 몸이 아닌, 다각도에서 관찰된 '나'의 동작들이 겹쳐 있고 인지에 따라 자유롭게 유영하는 주체이자 대상으로서의 '나'가 표현되어 있다. 여기에서는 몸을 "안에 있는 지각과 바깥에 있는 세계가 만나는 접합 장소"로 인식했다.[40] 의식은 신체의 공간을 접촉면에 두고 세계와 만난다는 전제에서 출발했다. 이러한 사고는 모리스 메를로 퐁티(Maurice Merleau Ponty)의 지각이론 중 '신체도식(body schema)'에서 빌려왔다.

퐁티는 우리의 신체가 지각의 주체이면서 동시에 지각의 대상이라고 말한다.[41] 이를 "지각 경험의 주체로서의 신체"와 "객관화된 대상으로 볼 수 있는 신체"로 구분하면서 설명한다.[42] 지각의 주체로서의 신체는 세계를 받아들이는 장소로 기능하면서 그 공간성을 확장해 나가고, 지각의 대상으로서의 신체는 세계에 의해 타자화된다. 이 지점에서 다중신체의 구조적 원리가 발견된다. 다중신체는 다양한 존재들과의 능동적인 교접을 통해 변이하면서 새로운 타자로 재설정된다. 움직이는 내적 생체 에너지로부터 멀리 떨어져 나가 소멸되거나 탈체화되는 것이 아니라, '나'를 떠나지 않은 상태로 이질적인 타자들과 함께 공동으로 신체를 구축한다.

---

40) 송아리, ≪아이 윌 서바이브≫ 전시 도록, 서교예술실험센터, 2011.

41) 모리스 메를로 퐁티, 『지각의 현상학』, 류의근 역, 문학과 지성사, 2002, pp. 144–146. 퐁티는 인식과 대상을 매개하는 '장소로서의 몸'을 강조한다. 우리는 지각의 주체이기에 자신의 몸을 타자처럼 자유롭게 관찰할 수 없고, 또한 지각의 대상이기에 신체의 일부를 영원히 지각할 수 없다고 덧붙인다.

42) 정소라, 「가상현실 수용자에 대한 현상학적 연구: 메를로 퐁티의 지각이론 및 핸슨의 '코드 속의 신체' 개념을 중심으로」, 『현대미술사연구』 제46권 제46호, 37–61, 2019, p. 41. 정소라는 퐁티가 구분한 신체에 대하여 "타인의 시점으로 인식되는 신체가 고정되어 있는 이미지"인데 반해, 지각 경험의 주체로서의 신체는 "계속해서 외부와의 상호교환적 운동을 시도하면서 공간을 확장해" 나간다고 말한다.

공동으로 신체를 구성하는 다중신체의 모습은 '믹소트리카 파라독사(Mixotricha paradoxa)'[43]를 통해서도 볼 수 있다. 믹소트리카 파라독사는 경계 지을 수 없는 혼종적 실례이자 뒤섞이고 모순된 생물학적 생명체이다. 남호주 지역에 서식하는 흰개미의 내장 속에 기생하며 박테리아에 가까운 다섯 종류의 공생종을 가진 원생생물이다. 흥미로운 사실은 믹소트리카 파라독사와 기생 박테리아들이 공의존이라는 것인데, 이 다섯 종의 개체들은 각기 다른 분류학적 이름을 갖고 있음에도 믹소트리카 파라독사와 절대적으로 공생하는 형태로만 존재한다. 박테리아들은 핵산과 DNA를 갖고 있으나 핵으로 조직되지 못하고 세포의 안이나 다른 영역 위(습벽)에서 살아간다. 그렇기 때문에 해당 세포의 일부라고 할 수 없다. 그러나 그곳에서는 어떤 것도 독립적으로 존재하지 않는다. 포스트휴먼 이론가이자 생물학자이기도 한 해러웨이는 이 개체를 하나의 실재물로 볼 것인지, 여러 실재물로 볼 것인지, 핵이 있는 세포와 집합체 전체 중 어떤 것을 믹소트리카 파라독사라고 할 수 있는지 등 다양한 질문들을 던진다. 그리고 여기에서 하나의 개체라고 하거나 여섯 개의 개체라고 한다면 그것은 옳지 않다고 답한다. 핵을 지닌 세포마다 다섯 종류의 핵이 없는 실재물이 백만 개가량 있으므로 수많은 복사판이 있는 셈이기 때문이다. 따라서 믹소트리카 파라독사는 "'외부'이자 맥락이라고 여겨지는 것에서 독립적으로 존재하는 구획된 자아 혹은 분리된 '행위자'"라고 할 수 있다.[44] 중심적인 부분을 즉각 교란시키는 모순성의 모델인 동시에 다중신체의 실증적 사례인 것이다. 이렇게 다중신체는 하나와 여럿, 자아와 타자의 개념을 혼란에 빠뜨린다. 개별성과 집단성의 경계를 흐리고 명확한 구분을 넘어 상호의존성과 관계를 맺는다.

---

43) Haraway, Donna, "Cyborgs and Symbionts: Living Together in the New World Order," in *The Cyborg Handbook*, Chris Hables-Gray, xi, New York and London: Routledge, 1995; 도나 해러웨이, 『한 장의 잎사귀처럼』, 민경숙 역, 갈무리, 2005, pp. 142 - 143. 믹소트리카 파라독사는 도나 해러웨이(Donna Haraway)의 공동 저서의 서문 중 한 각주와 그의 단독 저서에 등장한다.

44) 조지프 슈나이더, 『도나 해러웨이』, 조고은 역, 책세상, 2022, p. 35.

오를랑(Orlan)은 '수정된 레디메이드'로 다중신체를 제시한다.[45] 그는 1990년부터 1993년까지 아홉 번의 성형 수술을 통해 외모를 점진적으로 변형시켰다. <성녀 오를랑의 환생>(1990 - 1993)에서는 서양 미술사의 명화 속 여성 인물들의 신체 부분들(모나리자의 이마, 프시케의 코, 비너스의 볼, 다이애나의 눈, 에우로페의 입술)을 선택하여 자신의 얼굴에 적용했다. 이를 통해 미적 기준에 대한 상대성을 드러내고 성형 수술로 재형상화된 다수의 몸을 보여주었다. <할리퀸 코트>(2007)에서는 12주 된 아프리카계 여아의 피부 섬유아세포, 살찐꼬리더나트(육식 유대류 동물)의 근육세포, 그리고 자신의 피부조직을 배양해 혼성 피부를 공개했다. 나이와 인종이 다른 인간과 동물의 세포를 혼합한 이 알록달록한 다종(多種) 코트는 '흰 피부'로 귀결되는 순수성과 단일성을 외면하고, '유색피부' 혹은 '중립화된 피부'를 상징하는 혼종성과 다수성을 은유했다.

(도판 11) 오를랑(Orlan), <성녀 오를랑의 환생 *The Reincarnation of St. Orlan*>, 1990 - 1993.

(도판 12) 오를랑(Orlan), <할리퀸 코트 *Harlequin Coat*>, 2007.

45) Orlan, "Harlequin Coat," in Hauser, Jens (ed.), *Sk-interfaces: Exploding Borders-Creating Membranes in Art, Technology and Society*, Liverpool: Fact and Liverpool University Press, 83 - 89, 2008, p. 84. 오를랑(Orlan)은 육체를 '레디메이드'로 치환하여 다음과 같이 말한다. "나는 하나의 레디메이드로서, 일종의 수정된 레디메이드로 남는다. 레디메이드에 대한 사소한 수정, 즉 신체에 대한 미묘한 차이가 그것의 의미를 바꾸기 때문이다."

변이라는 용어를 검색해 보면 대개 과학과 관련하여 지식으로 도출된다. 그러나 실제로는 인문, 사회, 정치, 문화, 예술 등 많은 분야에서 사용하고 있고 일상에서도 흔히 쓰인다. 특히 변이신체의 이미지는 영화, 만화, 소설 등 SF 창작물에 자주 등장한다. 매체에서의 변이적 존재는 영웅 또는 괴물로 묘사된다. 그들은 초자연적인 능력을 갖고 있거나 왜곡된 육체의 모습을 하고 있다. 그런데 이러한 대중매체로 변이 이미지를 과도하게 소비하다 보면 진화나 장애를 대신하는 개념으로 오해할 가능성이 있다. 변이를 '진화'로 인식한 것은 해당 신체를 일종의 향상된 능력을 지닌 존재로 해석한 것이다. 과학기술의 세례로 신체적 제약을 극복할 수 있다는 관점과 같은 맥락에 있다고 볼 수 있다.[46] 이는 연약한 육체를 개선된 신체로 대체하는 것을 지지하고 신체의 변천이 문명의 진화와 정비례한다고 여긴다. 또한 몸의 변형을 낭만화하여 신체의 완전성을 추구하기도 한다. 그러나 '신체 이상의 신체'의 추구는 인간 중심적 이원론을 계승한다. 진화적 신체에는 자기 초월적이며 동시에 호모 사피엔스의 우월성을 드러내는 진보 성향의 휴머니즘적 계몽주의가 새겨지기 때문이다. '대문자 인간(Man)' 주체가 전지전능한 신체 능력을 유지하고 나아가 더욱 강화하기 위해 기술/자연, 인간/비인간, 주제/객체를 구분한 것처럼, 몸에 대한 이성의 조작을 옹호한다. 몸체 개조, 지능 증강, 영속적 자기보존 등의 수사적 장치들을 동원하여 인간으로 하여금 육체적 한계를 외면하게 하고 구체적인 현실의 삶을 망각하게 만든다. 반면 변이를 '장애'의 기호로 읽는 것은 특정한 인간 주체에 근거한 관점이다. 변이신체가 아닌 것을 오염되지 않은 순수한 몸이라고 보고 진화로 번역한 관점과 마찬가지로 서구의 근대주의적 사유에서 벗어나지 못하는 이성적

46) 임석원, 「비판적 포스트휴머니즘의 기획: 배타적인 인간중심주의 극복」, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화인문과학원 편, 61 - 82, 이화여자대학교출판부, 2013. 변이신체를 진화된 신체로 해석하는 것은 기술애호주의(technophilia) 성향의 낙관적 포스트휴머니즘과 같은 관점이다. 한스 모라벡(Hans Moravec)과 레이 커즈와일(Ray Kurzweil) 등은 기술적 진보가 인류를 질병이나 죽음으로부터 해방시켜줄 것이라고 믿으며, 인간은 새로운 종으로 변하거나 진화할 것이라고 예언한다.

주체를 지속한다.[47] 변이된 신체를 하등하다고 치부하면서 이질적인 것들을 타자이자 폄하의 대상으로 여기는 것이다. 그뿐만 아니라 어떤 것도 침입하지 않은 완전무결한 몸의 개념은 기독교 문화권의 백인 남성 이성애자와 같은 기득권층을 대표하는 이상화된 신체로 귀결된다. 이것은 과학기술의 발전을 맹목적으로 환영하는 견해들에 문제의식을 제기할 수 있다는 점에서 유의미하지만, 결국 이 관점도 변이 개념의 오역 또는 오용으로 볼 수 있다.

변이신체에 관한 용어는 어떤 의미로 받아들이냐에 따라 해석하는 이의 시각이 드러난다. 앞의 사례에는 몸의 서열화를 유발하는 인식의 한계점이 발견된다. 따라서 유토피아적/디스토피아적 관점 모두에 비판적으로 접근하면서 새로운 시각적 이해의 틀을 정립할 필요가 있다고 생각하였다. 이는 다양한 정체성을 지닌 다중신체의 모습을 구현하는 것으로 이어졌으며 <운수 좋은 날, 가장 완벽한 물리적 죽음>(2018)으로 시각화하였다.

(도판 13) 송아리, <운수 좋은 날, 가장 완벽한 물리적 죽음 *The Most Perfect Physical Death on a Lucky Day*>, 2018, 생화, 조화, 플로랄 폼, 형광 페인트, 암막천, 블랙 라이트, 가변설치.

---

47) Graham, Elaine. L., “In Whose Image? Representations of Technology and the ‘Ends’ of Humanity,” *Ecotheology*, 159 - 82, 2006. 이는 기술혐오주의(technophobia) 성향의 부정적 포스트휴머니즘의 입장에 가깝다. 포스트휴먼의 미래에 암울한 비전을 제시하며 기술 유토피아의 관점에서 간과되기 쉬운 윤리적 가치의 우위를 주장한다.

(도판 14) 《SVA 순수예술학과 대학원 오픈 스튜디오 *SVA MFA Fine Arts Open Studio*》, 2018, 스쿨 오브 비주얼 아츠(School of Visual Arts), 뉴욕, 미국.

(도판 15) 《낙하는 상대적으로 자유로운 운동이다 *Fall Is a Relatively Free Movement*》, 2019, 룬트 갤러리, 서울.

<운수 좋은 날, 가장 완벽한 물리적 죽음>이 설치된 공간은 암막 천이 빈틈없이 둘러싸여 있어 바깥의 빛을 차단한다. 벽면에는 블랙 라이트가 여러 개 붙어있고 형형색색의 형광 페인트가 칠해진 생화와 조화가 한데 뒤섞여 있다. 이것들은 모두 인공물처럼 보이며 진짜 꽃들은 가짜들과의 구분이 모호하다.[48] 견고한 조화와는 달리 생화는 페인트의 화학적 성분으로 인해 표면이 무르거나 시들 것으로 예상하지만 전시 기간 내내 싱싱하여 조화와 동일하게 보인다. 페인트 막이 공기와의 접촉을 막아 생화의 신선도를 오랫동안 유지시키기 때문이다. 그 예로 전시에 방문한 관람자들에게 "진짜 꽃을 찾아보라"고 하면 단번에 포착하는 이는 한 명도 없다. "사실은 모두 가짜가 아니냐"며, "진짜라고 알려준 꽃을 만져보아도 플라스틱이나 비닐 따위의 질감이 느껴진다"고 말한다.[49]

생화는 겉모습뿐만 아니라 본질적인 측면에서도 조화와 '유사하다.'[50] 인조 식물처럼 보이고 가짜와 같은 색을 띠고 있으며 플라스틱이나 비닐의 질감을 가지면서 화학적인 냄새가 덧입혀져 있다. 이에 앞서 서식지로부터 분리되어 시장에 팔렸으며 나아가 인위적인 물질로 가공되었다. 애초에 인간의 "자본축적에 포섭"되어 경제적 도구로 재배되었고 문화적 도구로 활용되었다.[51] 따라서 페인트가 칠해진 꽃은 '생화'나 '조화'와

---

48) 송아리, 《낙하는 상대적으로 자유로운 운동이다》 전시 리플릿, 룬트 갤러리, 2019; 김효원, 「"메멘토 모리" 송아리 '낙하는 상대적으로 자유로운 운동이다'전」, 『스포츠서울』, 2019년 10월 21일.

49) 《SVA 순수예술학과 대학원 오픈 스튜디오 *SVA MFA Fine Arts Open Studio*》 관람자들과의 인터뷰, 2018년 3월 1월, 스쿨 오브 비주얼 아츠(School of Visual Arts), 뉴욕, 미국.

50) '유사하다'는 표현은 어떤 개체가 극단적 견해로 규정되는 것을 경계하는 수사적 장치이다. 만약 '동일하다'라는 서술어를 사용한다면 제디디아 퍼디(Jedediah Purdy)가 언급한 바와 같이 "자연에 관한 한 자연적인 것은 없다"고까지 해석될 여지가 있다(Purdy, Jedediah, *After Nature: A Politics for the Anthropocene*, Cambridge: Harvard University Press, 2015, p. 6).

51) 최병두, 「자본에 의한 자연의 포섭과 그 한계」, 『대한지리학회지』 제54권 제1호, 111 - 133, 2019, p. 114; Pell, Richard, 앞의 논문, p. 299. 자연은

같은 이름들이 분명하게 주어지지 않는다. 정체성 또한 살아있는 것 혹은 죽은 것으로 구분할 수 없고 자연물과 인공물이라는 특정한 묶음에도 속할 수 없다. 하지만 동시에 여러 이름으로 불릴 수 있으며 다양한 묶음들에 걸칠 수 있다.

변이신체의 개념은 <지각장>과 <운수 좋은 날, 가장 완벽한 물리적 죽음>을 통해 다중신체 이미지로 표현되었다. 이 신체들에는 단일한 이름을 붙이거나 고정된 정체성을 부여할 수 없었다. 만약 하나의 이름 아래, 인용부호 없는 신체 정체성을 구축하려 했다면 이는 또 다른 모순점을 드러냈을 것이다. 신체를 정의하는 객관적 언어와 진리는 어느 것으로부터 기인하며 어디까지 유지할 수 있는지에 대한 의문이 제기될 것이기 때문이다. 그러나 재차 특기할 점은 본 논문에서의 신체들이 주체/대상, 하나/여럿, 진짜/가짜, 자연물/인공물, 정상/비정상 등의 이분법적 구분법에 입각한 '한 단어'로는 대표될 수 없다는 사실이다.

신체의 특정한 정체성은 생물학적·해부학적 기준을 중심으로 정의할 수 없다. 어떤 신체를 정상이라고 지칭하는 것은 생물학적으로나 해부학적으로 비장애적인 신체를 가졌다는 뜻이 아니다. 지금-여기의 시대가 일반적이라고 간주하는 신체를 가리킨다. 신체는 사회적으로 형성되는 것이지, 그 안에 내적 본질이나 결정적인 고유한 속성을 지니지 않는다. 따라서 다중신체를 이해한다면 신체를 시대적 문화·정치의 틀로써 규정하는 관행을 비판하고 거기에서 벗어날 수 있다. 경직된 사고방식에서 멀어져 우리 몸을 지금까지와는 다르게 인식하고 스스로 변모할 기회를 얻을 수 있다. 다중신체 이미지는 경계 없이 서로의 거처를 인정하고 그에 대한 다의적 이해 방식을 모색할 수 있게 만든다. 정체성을 스스로 선택하고 교체할 자유를 획득하면서 자신의 의지에 따라 몸을 구축한다. 관용적으로 표현되어온 '정상'의 '순수한 몸'에 도전하며 신체에 대한 인식의 전환을 유발한다.

인간에 의해 탈취되어 상품화와 자본축적 과정에 편입되었고, 있는 그대로의 '제1의 자연'이었던 자연은 이제 '제2의 자연'으로 변모하여 인간의 경제적, 문화적 도구가 되었다.

2.2. 퍼포먼스적 조각

이 절에서는 퍼포먼스적 조각의 의미와 특징을 서술한다. 이것은 <고인 시간>(2014)에서 비롯되었으며 이를 중심으로 형성 과정 및 지향점을 밝힌다.

퍼포먼스적 조각은 변이신체의 개념을 다중신체 이미지에 이르게 하는 작업적 수단이다. 조각에서는 퍼포먼스의 속성을, 퍼포먼스에서는 조각의 속성을 동등한 층위로 교차하여 다음 순간으로의 이행을 결과물에 함축한다. 따라서 논문에 등장하는 작품들은 완결되어 있는 사물의 형태로 나타나기보다는 후속의 수행이 내재된 과정의 모습들이 드러난다. 만들어지는 중이거나, 변하는 중이거나, 변할 가능성을 가진 것으로 표현된다.

(도판 16) 송아리, <고인 시간 *Contained Time*>, 2014, 파프리카, 우레탄, 8×8×13 cm.

(도판 17) 송아리, <고인 시간 *Contained Time*>, 2014, 가지, 우레탄, 19×5×5 cm.

<고인 시간>은 열매에 방수용 우레탄을 씌워 밀봉한 작업이다. 투명한 우레탄 막의 안쪽에는 열매의 일부가 즙과 같은 상태로 변해 있다. 외부와의 접촉이 차단되어 일반적인 변화 과정과는 달리 서서히 변이한 것이다. 이를 두고 미생물생리학, 분자세포단백체학, 식품영양학 분야의 전문가들은 우레탄이 공기를 막았기 때문에 대상의 진행 속도가 지연된

것이며, 밀폐된 시점을 기준으로 고체 물질이 액체 물질로 치환된 것이라고 말한다.[52] 미생물생리학자는 <고인 시간>을 녹지 않는 고체 성분인 탄수화물과 단백질이 분해되면서 액화된 것으로 해석한다. 일차적으로는 '혐기성미생물(anaerobes)'[53]에 의해 화학적으로 나눠지고 이차적으로는 열매 내에 존재하는 가수분해 효소에 의해 액체화된 것이라고 이해한다. 분자세포단백체학자는 냄새와 맛이 원재료와 크게 다르지 않은 것으로 보아, 발효나 부패에 의한 것보다 밀폐된 공간 안에서 열매로부터 빠져나온 수분이 외부로 배출되지 못하고 내부에 응축된 것을 액화 현상의 주요 원인으로 분석한다.[54] 원재료에 묻어 있던 미생물에 의해 발효나 부패가 강도 높게 발생한 경우에는 해당 열매의 냄새와 맛이 보편적인 상태에 놓여있는 것과 비교하여 차이가 나기 때문이다. 식품영양학자는 내부에서 열매가 상하는 현상으로 판단한다. 일반적인 열매가 최외각층에서부터 수분이 증발되면서 수축과 변형을 일으키는 반면, <고인 시간>에서는 우레탄 코팅이 외부로 증발되는 것을 막고 내부에 그것을 잡아두기 때문에 다양한 생물 집단이 더 활발하게 번식하여 액체가 생기는 것이라고 설명한다. 공기 중에 노출되어 빠른 속도로 분해되는 통상적인 변화 과정과는 다르게, 좁아진 공기 통로로 인해 물질의 흐름과 위치가 바뀐 것이다. 이와 같이 <고인 시간>은 실시간으로 움직이며 과정들을 끊임없이 생산해낸다. 타자들과 관계를 맺으며 이질적인 변이 생태계를 스스로 형성한다. 행위자들의 신체 활동과 관계 작용은 미세해서 거의 일어나지 않는 것처럼 보이지만 운동을 증폭하여 자세히 들여다보면 단 한순간도 같지 않다. 낯선 생의 리듬을 자아내며 자리를 수없이 바꾸고 다른 정체성으로 옮겨간다.

---

52) 본교의 자연과학대학 생명과학부 미생물생리학 전공 교수, 분자세포단백체학 전공 교수, 생활과학대학 식품영양학과 식품미생물 전공 교수는 메일을 통해 <고인 시간>에 대한 액화 현상의 원인과 물질적 치환의 원리를 덧붙여 주었다(〔부록 1〕 참고).

53) 혐기성미생물은 생육에 있어 산소를 필요로 하지 않는 미생물을 일컫는다.

54) 이는 매년 <고인 시간> 시리즈 중 하나의 개체를 선택하여 깨뜨린 후, 냄새와 맛을 확인하고 있다는 사실에 착안하여 내린 결론이다.

퍼포먼스적 조각은 복수의 시간성을 지닌다. <고인 시간>에는 열매가 가장 신선한 상태일 때 포착한 투명한 우레탄 껍질과 갈변이나 무른 조직감 따위가 진행된 실재 열매가 공존한다. 두 물질은 한 몸처럼 보이는 덩어리로 구성되어 있지만 다른 속도로 움직인다. 분열된 존재가 접합된 것일 뿐 합쳐져 하나의 혼종적 존재가 된 것이 아니기 때문이다. 예컨대 오랜 시간을 견디는 단단한 우레탄과 상대적으로 빠르게 변하는 유기물은 시간이 '어긋나' 있다.[55] 그들의 생체 시계는 매우 작은 단위까지 분화되어 있으며 매 순간 다른 방식으로 활성화되어 각자의 차원에서 움직인다. 저마다의 리듬, 속도, 방향성을 가진 개체들이 여러 요소들과 만나 "오류와 근사치들의 결과물"을 만들어 낸다.[56] 잠재되어 있던 '되기(becoming)'[57]의 가능성들이 다중방향적으로 나아가 다중구조적인 시간성을 가지게 되면서 다중규모적인 공간에 부분적으로 위치한다.

---

55) 이솜이, 《홀》 전시 도록, 윈드밀, 2021. 이솜이는 <고인 시간>의 열매들을 가리키며 서로 다른 속도의 시간을 걷는 두 물질이 점차 밀착할 때, 어긋남과 사건이 발생한다고 말한다.

56) 카를로 로벨리, 『시간은 흐르지 않는다』, 이종원 역, 쌤앤파커스, 2019, pp. 8–10. "오류와 근사치들의 결과물"은 카를로 로벨리(Carlo Rovelli)가 인간이 상정한 시간의 특징적인 양상들을 설명하면서, 그들의 부분적 시각과 국소적 감각이 만든 지식을 지적한 표현이다. 물리학의 입장에서 시간은 누구에게나 어디서든 동일하게 작동하는 유일한 단 하나의 것이 아니다. 규칙적으로 일정하게 흐르지 않고 과거-현재-미래의 순서로도 이루어지지 않는다. 또한 낮은 곳은 높은 곳보다 시간이 지연되기 때문에 평지에 사는 사람은 산에 사는 사람보다 더 젊다. 우주의 공간으로 범위를 넓히면, 우리가 알고 있는 세상의 기본 얼개이자 모든 사람에게 동등하게 느껴지는 '흐르는 시간'과 '세월의 속도'는 극단적으로 무너진다. 예컨대 고밀도의 초중력을 가진 '사건의 지평선(event horizon, 블랙홀의 경계면)'에서는 시간이 거의 흐르지 않는다. 만약 여기에 접근하는 누군가가 있다면 늙지도 않게 되는 것이다.

57) 신체들의 결합은 '되기'의 가능성 때문에 이치에 맞지 않고 참값을 갖기 힘들며 하나의 시간성을 지닐 수 없다. '되기'는 들뢰즈에게서 빌린 용어다(질 들뢰즈 · 펠릭스 가타리, 앞의 책, p. 555).

퍼포먼스적 조각은 변이신체라는 개념을 이미지로 전환하는 작업적 수단으로, 신체가 지닌 전일론적인 부분성을 이해해야 실천이 가능하다. 몸이 여러 부분들로 구성되어 있다고 보는 것은 그것이 다양한 정체성으로 이루어져 있다는 것과 언제든 다른 정체성으로 바뀔 수 있다는 것을 긍정한다. 따라서 퍼포먼스적 조각으로 만들어진 이미지는 언제나 부분들과 더불어 행위를 반복함으로써 일시적인 결과를 만들어 낸다. 이러한 이미지는 특정 시점에서만 질서와 균형을 유지할 수 있다. 임의적인 정보로 존재하며 종결된 것으로 제시되지 않는다. 전시되는 동안에도 수많은 타자들의 개입을 통해 다채롭게 창출된다. 여기에는 통상적으로 작품의 완성이라고 불리는 지점 이후에도 계속해서 변할 수 있다는 뜻이 포함된다. 따라서 퍼포먼스적 조각의 이미지를 체험하는 것은 그 일부를 체험하는 것이다.

퍼포먼스적 조각을 도구로 한 행위의 의미 역시 타자들과의 관계에서 발생한다.[58] 모든 행위는 관계망 안에서 이루어지기 때문에 그 의미는 타자의 존재와 더불어 성립된다. 그러므로 '나'로만 구성된 '나만의 행위'란 있을 수 없다. 퍼포먼스적 조각은 내부에 유동적인 부분성을 담고 있어 그 자체로 가변성을 지니고, 외부를 향해 열려 있기 때문에 우연한 타자들의 간섭에도 개방적이다. 유일하게 구성된 전체나 부동한 무엇이 아니라 익숙하지 않은 다양한 이미지로 나아갈 수 있는 가능성을 가진다. 이때 부분들은 전체의 하위개념이 아니며 더 큰 부분이나 작은 부분을 인식해서는 퍼포먼스적 조각을 이해할 수 없다. 전체에 포괄된 부분과 부분의 위계적 질서를 인정하면 끝내 '전체'를 벗어나지 못하기 때문이다. 따라서 퍼포먼스적 조각은 예술의 영역에서 부분들이 어떻게 관계해야 할지를 묻는 실천적 방법이다. 부분을 어떻게 전체로 구상하는가에 있지 않고, 어디로부터 온 부분들과 무슨 관계를 맺을 것이며 어떤 이미지가 생성되는지에 중점을 둔다.

---

58) 주디스 버틀러, 『젠더 트러블』, 조현준 역, 문학동네, 2008, p. 47. '나'의 행위는 다른 사람들과 더불어 일어나고 의미 역시 타자들과의 관계에서 생겨난다.

부분성은 퍼포먼스적 조각이라는 용어 자체에도 적용된다. 용어는 새로운 지식이나 관점에 따라 의미가 재구성된다. 주변 영역‘으로’ 혹은 주변 영역‘이’ 진입함으로써 내적 구조가 변한다. 오늘날 대부분의 예술계 용어들 역시 구체적인 사조나 양식, 혹은 범주 안에 고착되어 자리하지 않는다. 퍼포먼스와 조각도 마찬가지다.[59] 동시대의 퍼포먼스는 인간의 육체성에 한정되지 않고 조각 또한 물질적 속성만으로 표현되지 않는다. 이에 더해 앞으로는 이전에 없던 매체나 내용이 추가로 포괄되거나 다른 표제어로 대체될지도 모른다. 그러므로 용어는 확고부동한 것이 아니라 유동적인 맥락에서 다시 써나가야 하는 유연한 것으로 이해해야 한다. 그러나 분명한 사실은 용어가 지금-여기를 반영한다는 것이다. 지금-여기는 변이가 강화된 세계다. 변이적 세계에서 독립적으로 단일한 것은 없다. 모든 것이 변이 가능성과 상호의존성을 지닌 상태로 결합하여 변이태가 연쇄적으로 만들어진다. 이러한 측면에서 퍼포먼스적 조각은 독창적으로 발명된 새로운 용어가 아니다. 개인의 ‘상황적 지식’[60]이며 다

59) 조수진, 『퍼포먼스 아트 (한국과 서구에서의 발생과 전개)』, 서강대학교 출판부, 2019, pp. 2–4. 스티븐 덜랜드(Steven Durland, 퍼포먼스 아트 잡지 『하이 퍼포먼스 *High Performance*』의 편집자)의 증언에 따르면, ‘퍼포먼스’라는 용어는 1974년 즈음 ‘더 키친(The Kitchen, 전자매체를 위한 대안공간)’의 전시 브로슈어에 처음으로 등장했다. 이 당시 퍼포먼스에 대한 정의는 미술가가 자신 또는 누군가의 신체를 이용하여 시각적으로 예술적인 것을 표현하는 행위를 의미했다. 이후 1910년대의 미래주의와 다다 운동의 미술 실천에 힘입어 해프닝, 이벤트, 보디 아트, 라이브 아트 등이 이 개념에 모두 포함되었고 해당 용어의 사용이 보편화되었다. 그러나 최근에는 프로그램화된 가상 세계 안에서의 수행 혹은 다른 참여자의 아바타와 상호작용하는 것에 이르기까지 폭넓게 확장되었고 인공화된 수행들도 포괄하게 되었다.

60) 김은주, 『생각하는 여자는 괴물과 함께 잠을 잔다』, 봄알람, 2017, p. 108. ‘상황적 지식’이란 객관적이고 보편적인 지식의 허구성과 지식 생산의 권력적 속성을 지적하는 해러웨이의 개념이다. 지식은 “자신이 서 있는 곳에서의 한계 인식을 포함”하기 때문에 “언제나 어느 곳에서나 참”일 수 없고 ‘나’로부터 출발하기에 궁극적으로 부분적일 수밖에 없다.

른 지식들과 연관된 시각적 번역이다. 따라서 이 논문의 개념들은 여타 지식들과 연대하여 변할 수 있고 자신의 맥락에서 타자의 시선을 해석하는 것을 지향한다.

퍼포먼스적 조각은 1990년대에 이르러 에르빈 부름(Erwin Wurm)에 의해서도 '퍼포먼스 조각(performative sculpture)'이라는 이름으로 사용된 용어다. 부름은 상호작용적, 사회적, 시간적 측면을 통합하여 조각의 개념과 표현의 가능성을 확장했다. 일상의 경험에 낯선 상황을 대입하여 '행위' 자체를 소재로 삼아 '현상'으로써 조각을 표현했다. 그의 전시물들은 관람자가 참여하면서 비로소 완성되는 형식인데, 주로 작품 옆에 제목과 함께 행위에 대한 지시문이 붙어있다.

(도판 18) 에르빈 부름(Erwin Wurm), <체육교육의 비트겐슈타인식 문법 *Wittgensteinian Grammar of Physical Education*>, 2013.

(도판 19) 에르빈 부름(Erwin Wurm), <가구들 *Furnitures*>, 2015 - 2016.

<체육교육의 비트겐슈타인식 문법>(2013)과 <가구들>(2015 - 2016)은 각각 도시별 랜드마크를 참조하여 모형으로 제작해 관람자로 하여금 변형시키는 퍼포먼스를 보여주고, 점토로 제작한 가구에 물리적인 힘을 가해 형태나 부피를 바꾼 후 그 행위로 남은 흔적들을 청동, 알루미늄, 철, 폴리에스테르 등의 재료로 주조한 연작들이다. 그의 퍼포먼스 조각은 뚜렷한 형상에 무정형의 성격을 부여한다.[61]

퍼포먼스적 조각은 주체의 위상적 변화와 정체성의 불안정해진 위치를 드러낸다.[62] 이는 주체와 정체성의 가치를 여전히 인정하고 있음을 뜻한다. 단일한 장르의 의도, 체계, 노선 등을 따르거나 보편적인 기술적 원리 및 규칙을 철저하게 지키지 않지만, 예술의 모든 영역들로부터 떨어져 나와 경계를 전부 지우거나 정의된 어휘들을 낱낱이 해체하는 것과는 거리가 멀다. 오히려 예술의 역사와 실천을 "유산으로 물려받아 재검토"하는 방식을 선호한다.[63] 이것은 해석의 측면에서도 마찬가지이다. 연구한 작품들은 내적인 일관성을 담지하지 않고 단일한 형식이나 코드에 얽매이지 않는다. 그러나 모든 장르를 초월해 실천되는 것을 추구하지는 않는다. 퍼포먼스적 조각의 지향점은 전유물이라고 여겨져 온 것의 완결성을 흩어놓음으로써 고정된 시선에 조작을 가하고, 때로는 정반대의 해석과 독해마저도 가능한 다성적이고도 풍요로운 의미를 담아내는 것이다. 그리고 그것이 위치하는 지점은 타자들과 함께 행위하는 영역이면서 양면성과 모호성이 만나는 중간지대이다.

---

61) 이 논문에서 제안하는 퍼포먼스적 조각은 인간의 신체로써 물리적으로만 행위되는 것이 아니라, 자연물, 인공물, 공간 등이 동등하게 참여하고 화학적, 기계적, 심리적으로도 결합한다는 점에서 부름이 내세우는 퍼포먼스 조각과는 차이가 있다. 또한 형상에 무정형의 성격을 부여하기보다는 처음부터 유동적인 신체를 소재로 하여 그 움직임을 활성화한다.

62) 윤난지, 『현대미술의 풍경』, 한길아트, 2005, pp. 16 - 35. 주체의 위상적 변화와 정체성의 불안정해진 위치는 미술 분야에서도 나타난 현상이다. 윤난지는 모더니즘 예술과 포스트모더니즘 예술을 가름할 수 있는 기준으로 "작가의 죽음: 원본에서 차용으로, 장르의 와해: 순종에서 혼성으로, 이야기의 부활: 형식에서 내용으로, 차이의 노출: 중심에서 주변으로"를 제시했다. 그에 따르면 포스트모던 미술에는 작가와 관람자, 원본과 복제의 존재론적, 가치론적 위상은 차이가 없다. 작품의 재료나 형식은 전통적으로 터부시해온 것들, 이를테면 공예품, 생활용품, 기성품 따위도 차용이라는 방식을 통해 모두 허용되었고 이러한 전략은 예술과 비예술간의 경계를 이완시켰다. 또한 작품은 '보는' 형태만이 아닌 집단의 역사나 개인의 감수성을 서술하는 '읽는' 텍스트로 전환되어 예술의 중심지대를 무너뜨렸다.

63) 조지프 슈나이더, 앞의 책, p. 157.

퍼포먼스적 조각은 어릴 적부터 내면화되어 있던 사고에 기인한다. 고전발레를 전공으로 하던 삶은 부분으로 구성된 몸을 인식하게 하였다. '부분으로 이루어진 용어'[64]들과 함께 부분의 감각을 학습하면서, 신체의 각 부분들이 서로 연결되는 것을 일찍이 받아들였고, 그것들의 유기적인 상호 관계를 확인하면서 부분적 사고가 구축되었다. '나'의 신체 공간을 인정하고 내부로 세계의 공간을 가져오거나, 외부의 공간에 신체 공간을 두어 유동적으로 교차하는 자리들을 지각한 것이다. 즉 기술을 바탕으로 한 반복된 훈련을 통해 신체 여러 부분들의 위치와 양상을 이해하면서 자연스럽게 체화했다. 이 경험은 신체가 변형되는 것 또한 인지하게 하였다.[65] 그 과정에서 '나'를 공유하는 모든 것들이 활성화되는 것을 확인

---

64) 발레를 기반으로 하는 수행의 기본은 수행자의 몸을 상하 · 전후 · 좌우 어떤 방향으로든 의도한 대로 조정하면서 신체를 발레의 양식에 맞게 정렬하고 배치하는 방법을 익히는 것이다. 이때 자세와 동작을 배우는 과정에는 신체를 특정 부분으로 나누어 지시하는 용어들－예를 들면 앙아방(en avant, 팔을 앞으로 둥글게 모으는 자세), 알라 스공드(à la seconde, 팔을 양옆으로 뻗은 자세), 크로와제(croisé, 다리를 X자로 교차하는 자세), 플리에(plié, 양무릎을 구부리는 자세) 등－이 사용된다. 이것은 신체의 부분성에 대한 인식을 체화하게 만드는 데에 큰 역할을 한다.

65) 여느 신체를 매개로 하는 전공자와 같이 발레리나의 신체도 연습 강도와 기간에 따라 발레를 실천하는 데 있어 적합하게 변형된다. 이를테면 턴 아웃(turn out)이 잘되는 고관절과 쉽게 휘어지는 높은 발등을 갖게 되고 전반적으로 하체를 비롯한 코어 쪽의 근육과 유연성이 발달한다. 구기 종목의 선수가 공의 움직임을 눈으로 끝까지 쫓듯, 손가락 끝이나 발끝에 시선을 두는 습관이 생긴다. 심지어는 허공에도 가상의 점을 찍어 저절로 시선을 고정하게 된다. 그리고 일상생활에서는 고개를 약간 치켜든 채로 허리를 꼿꼿하게 세우고 '팔(八)자걸음'으로 걷게 된다. 발레 기술에는 목과 허리를 수직으로 세운 상태에서 다리를 골반 바깥쪽으로 배치하는 자세들이 많고, 발끝을 지탱한 후 골격을 정렬하는 동작들이 주를 이루기 때문이다. 이는 반대로 발레를 전공으로 하지 않는 삶을 사는 신체에도 동일하게 적용된다. 무용을 그만두면 신체는 재배열된다. 몸의 공간성이 외부 세계에 맞춰 재구성되는 것이다.

하였으며, 타자들을 신체 안으로 들여오는 방법을 알게 되었다. 이때 부분들은 블록이라기보다 다발과 같은 것이라고 생각하였다. 다발들은 체인이나 그물처럼 다른 다발들과 연결되고 접속하는 성질을 갖는다. 이러한 연결-접속은 '우리 되기'의 수행으로 이어진다. 되기로서의 '우리'는 무리로써 공존하는 행위이다. 이것은 미술의 영역으로 옮겨가 작품에 다른 부분들을 편입시키는 것으로 이행되었다. 작품에서 부분과의 연대를 통한 '우리 되기'-"서로에게 물리적으로, 화학적으로, 생물학적으로, 사회적으로, 정치적으로 얽혀"있는 '나'의 신체와 '나 이외'의 신체의 '상호투과적(inter-permeable)' 관계 맺기-를 이미지로 실천하는 것이다.[66]

퍼포먼스적 조각은 <고인 시간>으로부터 비롯된 연구이며 이 작품에서 다음으로 나아가는 포석이 마련되었다. <고인 시간>에는 이전의 작업들과는 다르게 타자와의 교류가 있었고 관람자에게 개방적이었으며 설치 방법에 따라 다른 소장의 형태가 존재했다. 이는 홀로 작업을 진행해 오며 '보는' 이들에게 일방적인 미학적 경험을 제공하고 하나의 방식으로만 귀속되었던 작품 모두에 영향을 미쳤다.

<고인 시간>에 과학적 지식을 더한 일은 이후에 팀을 꾸려 다수와 함께 공동으로 작업을 해나가는 계기가 되었다. 타자와 더불어 질문하고 답하며 작품에 '나' 이외의 정보와 해석을 보태는 차원을 넘어 더 많은 '되기'에 활력을 불어넣으면서 공동작업의 가능성을 확인하였다. 그 과정에서 기존의 작품들보다 훨씬 넓은 범위의 실험을 할 수 있었고 이미지를 구현하는 데 있어 여러 시도를 할 수 있었다. 또한 타자와의 결합이 이미지뿐만 아니라 작동 원리에도 필수 조건이라는 사실을 알게 되었다. 지식들의 사이, 기술들의 사이, 예술들의 사이, 그리고 각 개별 요소들의 사이를 오가면서 그것들의 결합이 의미와 내용을 확장시킬 수 있다는 것을 깨달았다. 그리하여 퍼포먼스적 조각은 큰 틀에서는 조각과 퍼포먼스를 동등한 층위로 교차시키고, 주제에 따라 패션, 건축, 음악, 무용, 연극,

---

66) 김홍중, 「인류세의 관점에서 본 2020년의 세계」, 『기본소득』, 백승호 편, 2020년 7월 31일, https://basicincomekorea.org/basic-income-magazine, 2023년 1월 29일 검색.

조사, 연구, 실험, 기록, 협업, 워크숍, 프로젝트의 요소들을 포함하는 혼성 예술의 형태를 띠게 된 것이다.

한편 몇 번의 전시에서는 관람자들에게 <고인 시간>을 가까이 관찰할 수 있는 기회를 제공하고 만져보기를 허용하였는데, 그들의 반응을 확인하면서 보다 적극적으로 참여하기를 유도하는 방법에 대해 고민하기 시작했다. 그 예로 '<고인 시간> 깨뜨리기'와 같은 이벤트를 열었다. 매년 하나의 개체를 개봉하여 냄새와 맛을 확인하고 있었던 것을 관람자들과 함께 외부 접촉이 차단된 열매에 어떤 일이 일어나고 있는지를 모니터링하였다. 이것은 이후의 작업들에 인터랙티브적 요소를 포함시키면서 관람자의 물리적, 심리적 개입을 독려하고 또한 그러한 경험이 작품의 주요한 요소로 작동하게끔 하는 것으로 이어졌다. 즉 작품(미술가)과 관람자의 관계를, 제시하고 수용하는 일방향적 관계에서 제안하고 반응하는 쌍방향적 관계로 전환한 것이다. 육체로부터 분리된 '눈'만 가지고 입장할 것이 요구되었던 이전의 작업과는 달리, 관람자로 하여금 스스로의 신체를 움직이며 작품을 경험할 수 있도록 만들었다. 관람자의 활동을 통해 작품이 공동으로 일궈지고 동시에 작품 또한 관람자의 능동적인 움직임을 이끌어 낼 수 있도록 했다. 작품의 공간에서 관람자의 몸이 활성화되는 것, 그리고 소수에 불과한 개인적인 감정이나 감수성까지 작품에 아우르는 것을 고려한 것이다.

마지막으로 <고인 시간>에는 설치 방식에 따라 판매라는 유통체제에서 주문 제작이라는 유통방식으로 넘어가게 되는 변곡점이 있었다. 예를 들어 초기의 <고인 시간>은 좌대에 놓이거나 잘 짜인 유리 상자 안에 설치하는 방식으로 전시되었는데, 작가에게도 관람자에게도 조각이나 공예품이라는 인식이 있었다. 그러나 작업 과정의 기록과 함께 표본을 두는 것처럼 실험장을 이용하여 설치를 하자, '실험실'을 상기시키는 은유적 공간으로 인식되었다. 뉴욕 스쿨 오브 비주얼 아츠(School of Visual Arts, SVA)의 바이오 아트 연구실(Bio Art Lab)에서 진행된 실험과 기록으로서의 작업은 다분히 관람자를 의식한 설치들이었다. 실험실처럼 보이는 설치는 참여하는 이들의 플랫폼 역할을 하면서 미술과 기술이 결

합되는 연구 공간으로 발전되었고 거기에서 수십 개의 이미지 표본들이 제작되면서 미술이 발생하는 장소가 되었다. 고인 시간에 관한 실험을 프로젝트로써 구현한 설치는 생명체들이 살고 있는 환경, 즉 숙주, 기생체, 오염물질, 변이물질, 침전물들을 그대로 함께 가져왔다. 그것들 중 무엇이 생성, 소멸, 기형, 변이의 원인이 되는지를 실험했고 전 과정을 사진, 영상, 텍스트로 남겼다. 이렇게 실험에 의한 탐구는 상상력과 결합해 작업이 되었다.

작품을 좌대에 두었던 것이 설치의 형태로 바뀌며 나아가 행위를 할 때 활용되는 방식으로 전시되면서 <고인 시간>은 어느 순간부터 조각이라기보다 배경 또는 부산물에 가깝게 전락했다. 이 소장처에서 저 소장처로, 또는 수장가들 사이를 오가는 성질의 것이었는데 특정 장소에 귀속하게 된 것이다. 이러한 물리적, 사회적 측면에서 구체적으로 설정된 공간에 속하게 되는 것은 의도했든 의도하지 않았든 영구불변성을 부정하는 성격이 되었다. 일정 기간 동안 전시된 후 데이터화된 기록들만 남기고 해체되기 때문이었다. 여기에서 “작품은 영속하는 실체가 아니라 특정한 시간”에만 머무는 “일시적인 존재”였다.[67] 즉 전시 기간 및 관람 시간에 귀속되는 시간의 특수성이 작품 속에 내재하게 된 것이다.

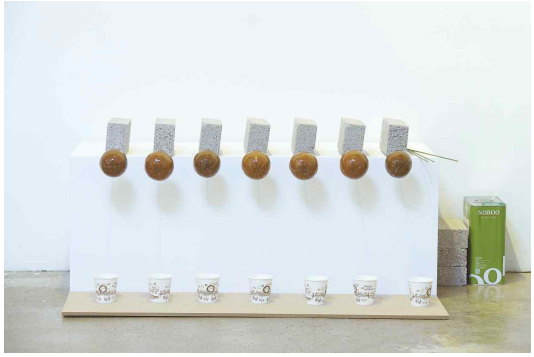
<고인 시간>에서 출발한 퍼포먼스적 조각의 내용을 정리해 보면, 양가적이고 유동적인 이미지를 생산하면서 복수의 시간성을 가지는 작업 방법론이었다. 총체화된 시선에서 벗어나 특수한 관계를 인정해야 이해가 가능했고 작가의 내면화된 부분성에 기인했다. 부분적 관점을 체화한 상태에서 다른 모든 종류의 혼성체들을 포용하는 방식으로 진행되었으며, 다중적 주체와 능동적 대상이 혼재된 신체가 다른 지식들을 보고, 인식하고, 읽고, 검증하고, 말하기를 거쳐 작품으로 재현되었다. 이는 만드는 과정에서 학제간 교류, 개방적 태도 및 시도, 소장 형태의 전환을 경험한 것에서 비롯된 얼개이며 이후의 작업들에도 공통적으로 적용되었다.

---

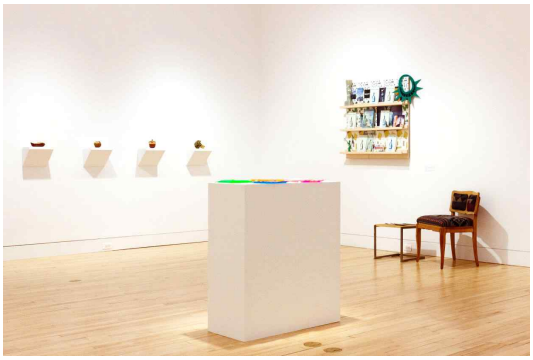
67) 윤난지, 앞의 책, p. 108. 윤난지는 기록만 남기고 철거되는 설치미술에 대하여 이와 같이 분석했다.

(도판 20) 《유틸리티 *Utility*》, 2019, Manifest 갤러리, 신시내티, 미국.

(도판 21) 《메이드 인 뉴욕 2019 *Made in NY 2019*》, 2019, Schweinfurth 아트 센터, 뉴욕, 미국.



(도판 22) 《고인 시간 *Contained Time*》, 2019, CICA 미술관, 김포.



(도판 23) 《고인 기억 *Contained Memory*》, 2019, SVA Flatiron 갤러리, 뉴욕, 미국.

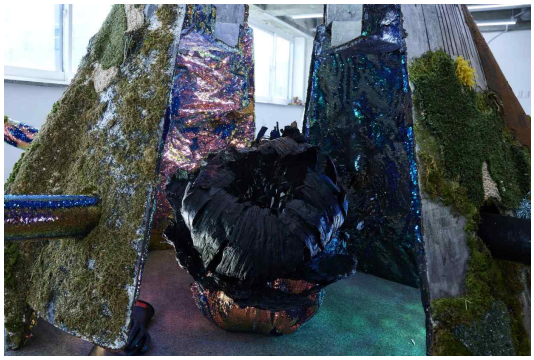
(도판 24) 《홀 *Hole*》, 2021, 윈드밀, 서울.

3. 행위에 따른 변이신체 표현

이 장에서는 변이신체가 퍼포먼스적 조각을 통해 다중신체로 이행되는 모습을 세 가지로 분류하여 서술한다. 이에 따라 타자에 의해 변형되는 수동적 다중신체, 이질적인 존재들을 모방하여 스스로 변이하는 능동적 다중신체, 여러 신체들이 참여하여 서로를 변이시키는 복합적 다중신체를 전개한다.

3.1. 행위되는 변이신체

《너는 나의 숙주》(2022)는 기생체와 숙주를 소재로 하여 주체와 대상, 인간과 비인간, 기계과 유기체, 남성과 여성, 순종과 잡종이라는 이항대립들의 접촉면을 보여주는 전시다. 외부로부터의 감염이나 다른 존재가 몸에 덧붙여지면서 발생하는 변이 현상을 견인한다. 타자화된 신체를 가시화하여 낯선 존재의 생존 방식을 나타낸다.[68]



(도판 25) 《너는 나의 숙주 *You Are My Host*》, 2022, 얼터사이드, 서울.

68) 《너는 나의 숙주》는 동료 작가와 함께 기획한 전시로, 모든 작품들은 '팀' 활동을 통해 만들어졌다. 팀에 관한 내용은 3장 3절에서 구체적으로 다룰 것이다.

<나는 너의 숙주>는 라플레시아가 숙주인 인간을 식물성 폐우주선에 거주하게 하고 버섯 채집 등의 노동을 강제한다는 내용이 설정되어 있다. 여기에는 인간 관찰자와 객관화할 수 있는 대상으로서의 자연 사이에 존재해온 과거의 시각적 관습을 전복시키고자 하는 의도가 내포되어 있다. 이러한 의도는 정치와 이데올로기를 담은 이미지들이 사용됨으로써 드러난다.

(도판 26) 송아리 · 김웅현, <나는 너의 숙주 *I Am Your Host*>, 2022, 송아리, 스팽글 천, 비닐, 장갑, 부츠, 30분, 65×60×165 cm.

<나는 너의 숙주>에 등장하는 인간 숙주는 인간으로서의 감각이 흐리다. 익숙하지 않은 음식을 먹으며 피부 위에 차갑고 단단한 껍질을 밀착시킨다. 성별을 선택하거나 무화시키는 것, 지성과 이성을 잃어버리는 것, 호모 사피엔스라는 종으로부터 멀어지는 것을 훈련한다. 불순한 몸을 받아들이고 객관화된 타자 혹은 하위주체로 치부되었던 식물과 기계의 예측 불가능한 움직임을 체화한다.

<나는 너의 숙주>의 구조는 인간 숙주의 일과를 부분으로 잘라놓고 무작위로 접합한 형식이며 순서는 다음과 같다.

인간 숙주는 우주선 해치에 연결된 은색의 낙하산 안에서 등장한다. 지름 5m의 거대한 낙하산에 가려져 무릎 밑으로의 신체만 보인다. 하체는 땅에 고정한 상태로 있고 상체는 천천히 돌린다. 바깥에서도 내부의 움직임이 유추된다. 낙하산에서 벗어날 때는 뒷걸음질을 치면서 불규칙한 호흡으로 나온다. 이때 등 쪽에는 새까맣게 그을린 거대한 라플레시아가 불거져 있다. 그는 라플레시아와 우주선의 숙주이기 때문에 때로는 식물처럼, 때로는 기계처럼 움직인다. 정지한 듯 보이지만 실제로는 천천히, 조금씩 이동한다. 목적지는 폐우주선이다. 라플레시아가 붙어있는 등 쪽으로 냄새를 맡으며 경로를 추적한다. 목표 지점으로 가는 길에는 버섯이 사방에 널려있는데 숙주는 그것을 채취해야 하는 강박이 입력되어 있어 가까이 갈수록 분노를 표출한다.[69] 고개를 세차게 까딱거리고 몸을 부풀려 부르르 떨면서 부아가 난 것을 표현한다. 이때 검은 라플레시아에서 바스락거리는 소리가 난다. 햇빛이 비치는 곳에 머물면 스팽글 천으로 이루어진 피부는 주위를 비비한 빛깔로 넓게 반사시킨다. 인간 숙주는 그 공간에서 웅크리기도 하고 목을 꺾어 지면에 구르기도 한다. 팔을 도르르 말거나, 비틀거나, 펼친다. 그러고는 우주선 안으로 들어간다. 우주선에서 나올 때에는 쓰고 있던 검은 가면 대신 우주 비행사들이 사용할 법한 헬멧을 착용한다. 사람처럼 걷고 식물도감을 들고 다니면서 버섯을 관찰한다. 그리고 버섯 몇 개를 골라 모니터로 향한다. 모니터를 통해 현미경으로 관찰한 버섯들의 상태를 확인한 후, 그중 한 개를 선택하여 퇴장한다.

---

69) 버섯은 자생력과 공생을 상징한다. 원자폭탄이 투하된 히로시마의 독성 가득한 현장에서도 처음 자생한 개체이며, 타자들과 생존에 필요한 양분을 서로 제공하면서 살아가는 협력적 존재이다(Tsing, Anna, *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*, Cambridge: Princeton University Press, 2015). <나는 너의 숙주>에서 버섯은 라플레시아와 대치되는 존재이기 때문에 인간 숙주에게서는 혐오의 감정을, 인간에게서는 애정의 감정을 이끌어 낸다.

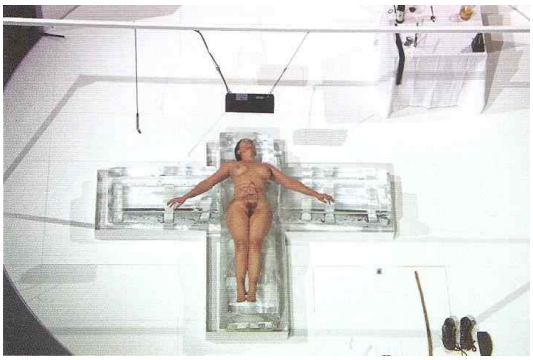
수행이 진행되는 동안 관람자들은 땀을 흘릴 정도로 긴장을 하며 감상한다.[70] 그들은 행위자를 극적으로 표현하는 배우처럼 인식하는 일에 앞서 행위하는 이의 생생한 육체가 상할까 봐 걱정한다. <나는 너의 숙주>는 실제 사건이기 때문이다. 여기에는 영화나 드라마처럼 그럴듯하게 보이는 장치가 결여되어 있다. 이것은 보는 이들을 같은 시공간에 존재하는 행위자의 육체성과 물질성에 동화되게 만든다. 예컨대 행위자가 무릎으로 바닥을 세차게 찍으며 이동하거나 허리를 뒤로 활처럼 꺾어 한참을 정지하면, 관람자는 내용에 대한 해석을 우선하기보다는 행위자에게 가해졌을 육체적 고통을 먼저 인지하여 자신의 신체를 통해 오롯이 전달받는다.

그러나 관람자는 의미화를 넘어 선행된 육체성과 물질성에 대한 몰입을 이내 거두고 어느 순간부터는 기호를 해석하기 시작한다. 행위자의 과격한 움직임이 잦아들면서 그로부터 전해진 감각과 감정이 무뎌짐과 나란하게 이야기로 관심이 옮겨간다. <나는 너의 숙주>는 내러티브의 형식과 구조를 가지고 있기 때문이다. 여기에는 연극적 요소와 인간 숙주의 축소된 육체적 입지도 보태진다. 이에 더해 인간 숙주는 머리끝부터 발끝까지 몸을 가리고 있어 어떤 살의 일부도 노출되지 않기에 육체성이 강력할 정도로는 구현되지 않는다. 결국 관람자는 마리나 아브라모비치(Marina Abramovic)의 <토마스의 입술>(1975)에서 공유되는 '공동주체로서의 감상'보다는, 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)의 <삼부작 발레>(1922)에서 경험할 수 있는 '움직이는 기호에 관한 감상'에 더 가까이 있게 되는 것이다(도 27 - 28).[71]

---

70) 전시를 관람한 인원 중 32명은 작품 연구에 참여하여 감상을 제공하였다 (［부록 2 - 3］ 참고).

71) 조수진, 앞의 책, p. 235; 한경하 · 금기숙 「현대 무용의상에 나타난 인체의 추상화에 관한 연구」, 『한국복식학회』 제60권 제10호, 133 - 145, 2010, p. 135. 마리나 아브라모비치(Marina Abramovic)가 <토마스의 입술>이라는 퍼포먼스를 선보였을 때, 자신의 복부에 면도날을 그어 상처를 내고 채찍으로 본인의 등을 때려 피멍이 들어도, 얼음으로 만든 십자가 위와 온풍기 밑에 30분 동안이나 계속 누워 있자 관람자들은 더 이상 그녀



(도판 27) 마리나 아브라모비치(Marina Abramovic), <토마스의 입술 *Lips of Thomas*>, 1975.

(도판 28) 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer), <삼부작 발레 *Triadic Ballet*>, 1922.

슐레머가 '슐레머 실루엣(Schlemmer Silhouette)'[72]으로 등장인물을 대상화시킨 것처럼 <나는 너의 숙주>의 퍼포먼스적 조각은 여러 상반된 시각 기호들을 차용하여 행위자를 다의적 인식의 대상으로 만든다. 그 예로 혹처럼 달린 라플레시아는 기존의 꽃이 가진 상징성을 역전시킨다.[73] 꽃은 보살핌을 받아야 한다는 점에서 긴 역사 동안 여성으로 비유되어 왔다. 여성은 남근 중심적 서양 철학이나 예술로부터 보편적 인간에서 배제된 채 타자의 영역에 속했다. 자연에 가까운 존재로서 사유와

의 고통을 지켜보기만 하지 않고 퍼포먼스를 구성하는 '공동 주체자'로서 예술가를 옮겨 작품을 종료시킨 사례가 있다. 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)는 본인이 연출한 무용 공연인 <삼부작 발레>에서 "기하학이라는 추상적 형식과 메커니즘"을 의상과 분장 등에 적용하여 '움직이는 기호'를 만들어 냈다.

72) 김윤희 · 김민자, 「인체의 추상형/사실형 개념에 따른 인체와 복식에 대한 미의식 연구」, 『한국복식학회』, 1998, pp. 5 - 21. '슐레머 실루엣'은 인체의 해부학적 선을 배제하여 기하학적, 구성적 선으로 표현한 외형이다.

73) 라플레시아는 열대우림의 덩굴식물에 기생하여 살아가는 꽃으로 지구상에서 발견된 식물 중 가장 크다. 꽃에서는 향기가 나기는커녕 고약한 냄새를 풍겨 시체꽃이라는 별명도 있다. 이러한 라플레시아의 특징은 꽃을 전달하는 일반적인 매개적 작용과 대치된다.

창작에 영감을 주는 대상이나 뮤즈로 간주되었다. 일상에서는 아버지나 남자 형제들의 뒤에 가려져 독립적인 언어를 갖지 못했다. 그러나 <나는 너의 숙주>의 라플레시아는 작품의 세계관에서 최상위에 위치해 있다. 인간뿐만 아니라 우주선이라는 고도로 발전된 기계를 지배하여 영향력을 행사하는 존재로 묘사된다. 이는 여성을 상징해온 꽃의 이미지를 전복시킨다.

(도판 29) <나는 너의 숙주 *I Am Your Host*>의 인간 숙주가 피부를 햇빛에 노출시키는 모습.

퍼포먼스적 조각의 반전 스팽글 천은 인간 숙주의 피부다. 리좀적(rhizomatic)으로 얽힌 라플레시아, 인간, 우주선의 설계된 감정 회로에 따라 긁거나 쓸어서 색깔을 바꿀 수 있다. 비늘처럼 보이는 피부는 빛을 특정 각도로 반사시켜 여러 색을 만든다. 해가 드는 곳에 머무는 경우, 유염한 빛을 내면서 본체의 색을 주위에 흩뿌린다. 주체와 타자가 서로의 반사판이 되어 영향을 주고받으면서 공존적 상호작용을 견인한다.

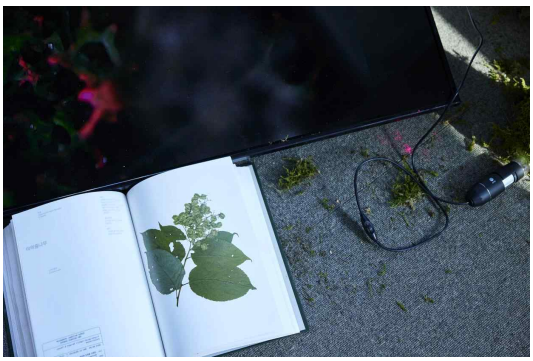
<드래곤: 암수>는 암컷이자 수컷이고 유기체이자 기계이다. 객체이자 주체이며 이방인이면서 원주민이다. 라플레시아에게는 숙주이고 인간에게는 기생체이다. 우주선은 두 쪽으로 갈라져 있다. 멀리 떨어져 있을 때도 있고 겹쳐 있을 때도 있다. 암수로 나뉘어 있으나 식생 환경에 따라 전환되기도 한다. 겉면은 생이끼와 인조 이끼로 뒤덮여 있다. 드문드문 녹슨 부분을 드러내며 다리마다 버섯들이 자라있다. 내부는 인간 숙주의 피부와 동일한 비늘이 감싸져 있고 발톱을 가진 어떤 존재로 인해 할퀴어진 상흔이 곳곳에 있다. 특정 장소에 오랫동안 불시착해 있지만 언제 어디에서 어떻게 만들어졌는지 기원을 알 수 없다. 라플레시아에 의해 숙주가 되어 인간을 기계의 방식으로 조종하고 있을 따름이다.

(도판 30) 송아리 · 김웅현, <드래곤: 암수 *Dragon: male and female*>, 2021 - 2022, 스티로폼, 레진, 생이끼, 인조 이끼, 버섯, 실, 스팽글, 철가루, 인조 비둘기, 380×380×120 cm.

(도판 31) <드래곤: 암수 *Dragon: male and female*>의 내부.

<드래곤: 해치>와 <드래곤: 실험실>은 우주선 본체에서 조금 떨어진 곳에 있다(도 32 - 33). 해치는 천장에 걸린 은색 낙하산과 연결되어 있고 실험실에는 식물도감, 모니터, 현미경, 버섯이 놓여있다. 이것들은 인간이 좋은 버섯을 채집함으로써 숙주 역할에 충실하게 하기 위한 라플레시아의 필연적 도구들이다.

(도판 32) 송아리 · 김웅현, <드래곤: 해치 *Dragon: hatch*>, 2021, 스티로폼, 레진, 생이끼, 인조 이끼, 은박지, 벨크로, 가변설치.



(도판 33) 송아리 · 김웅현, <드래곤: 실험실 *Dragon: lab*>, 2022, 모니터, 현미경, 식물도감, 버섯, 가변설치.

전시에는 <숙주 일지>도 마련되어 있다. 라플레시아에 의해 숙주가 된 인간의 경험이 쓰여 있다.

(도판 34) 송아리 · 김웅현, <숙주 일지 *Host's Diary*>, 2022, 6개의 텍스트, 14.8×21 cm.

처음에는 등줄기에 이물감이 있었다. 박테리아나 미생물 같은 것일까? 혹은 곤충의 알이나 바이러스일까?
이 우주선은 쏘아 올릴 당시의 모습이 아니다. 겉면은 녹슬어 있고, 이끼가 가득 붙어있고, 우주선 내부를 싸고 있는 피막은 변온동물처럼 주위 온도와 빛에 반응하고 있다.
언제부터인가 우주선 내부를 감싼 생명 유지 피막이 옷에 들러붙어 보호색을 띠게 되었다.
세상에. 뒤통수 너머로 너울거리는 붉은 꽃잎에는 흰색 반점들이 공포스럽게 박혀있어 누가 봐도 독성이 가득해 보인다.
몸을 일으켜 식물도감을 찾았다. 우주선 밖으로 나왔다. 이 숲은 지천에 버섯이 가득하다. 숙주의 상태에서는 금기시되었겠지만, 아니 사실 있다는 사실조차 전혀 인지하지 못했지만. 나는 버섯을 채집하고 지금도 채집하고 있다.
내 등에 기생한 것은 고대 식물 종 라플레시아였다. 라플레시아는 바이러스처럼 유전자를 훔치는 기생식물이었다. 5일 동안 경험했던 악취는 수분을 하여 자손을 퍼뜨리기 위해 해충을 모여들게 하는 방책이었고 라플레시아의 평균수명이 5일가량이었다.[74]

<숙주 일지>에는 선명한 주체가 없다. 남성과 여성, 인간과 비인간이 혼재되어 경계가 모호하다. 남성형 표현이나 여성형 표현이 의도적으로 은닉되어 있어 있고 이곳과 저곳에서 여러 목소리들이 동시다발적으로 들린다. 논리적 지리멸렬과 와해된 언어도 발견된다. 망상, 환각, 편집증, 사고의 이탈이나 단절, 격앙되고 긴장한 듯한 말투와 대조되는 감퇴한 감정 표현들이 분열적인 언어와 성격으로 드러난다. 인간 숙주의 언어 기능과 지능은 진화했는지 혹은 퇴화했는지, 어느 정도의 수준과 강도로 기생체에게 지배당하고 있는지 알 수 없도록 디자인되어 있다.

---

74) 송아리 · 김웅현, <숙주 일지>, 얼터사이드, 2022. 본문의 글은 6개(소제목: Host, 식물성 우주선, 숙주로 산다는 것, 개화, 메르스 때도 그랬어, 라플레시아)로 나뉜 내용을 축약한 것이다(전문은 〔부록 4〕 참고).

전시 《너는 나의 숙주》의 모든 퍼포먼스적 조각들에는 경계 흐리기의 전략이 사용되었다. 앞서 언급한 바, <나는 너의 숙주>에서 여성을 상징해온 꽃은 인간과 우주선을 지배하는 과시적인 주체로 상정되어 전통적인 기호를 비튼다. 그러나 이 역시도 일관성 있게 적용된 것은 아니었다. 어떤 세계의 권력 구도에 꼭대기 층이 있다는 것은 또다시 문화적 재현으로부터 세력을 획득할 수 있어 라플레시아, 숙주 인간, 우주선의 위치는 거듭 역전되었다. 전시를 이루는 각각의 개체들은 관계가 흐트러지고 질서가 교란되었다. 타자와의 결합과 분리의 반복을 통해 역할이 여러 번 바뀌었다. 라플레시아는 인간과 우주선을 지배하는 존재이나 인간이 숙주 상태를 벗어나면 그에 의해 훼손되고 버려진다. 우주선 또한 라플레시아에 감염되어 인간의 사고와 움직임을 기계적으로 통제하지만, 숙주 인간이 '인간'이 되면 연구 대상으로 전락하고 편의를 제공하는 장소로 기능한다.

<드래곤: 암수, 해치, 실험실>을 제작할 때, 작가들은 자신들의 몸과 작품의 몸에 기술과 젠더가 동시에 새겨진다는 것을 알고 있었다. 이에 따라 남성 작가와 여성 작가는 같은 비율로 도구와 표현을 다루었다. "남성은 도구를 잘 다루고 여성은 표현을 잘한다"와 같은 젠더 이분법의 모순을 역설하기 위해 의도적으로 번갈아 가며 만들기도 했다.[75] 이러한 행위는 <숙주 일지>를 작성할 때도 동일하게 적용되었다. 두 작가가 여러 차례 서로에게 간섭을 하여 일지의 틀과 내용을 분해하였다. 여기에

---

75) van Kammen, Jessika, "Representing Users' Bodies: The Gendered Development of Anti-Fertility Vaccines," *Science, Technology and Human Values*, 24:307 - 337, 1999. 제시카 반 카먼(Jessika van Kammen)은 이를 기술 관련 문화에 빗대어 설명했다. 그는 백신 개발에 대한 연구를 진행하면서 기술 형성에 젠더가 어떤 방식으로 개입되는지를 분석하였다. 카먼에 따르면, 연구에 참여한 남녀 과학자들 및 개발자들은 젠더에 상관없이 업무를 기술적인 측면에서 인식하여 수행하였다. 그러나 남성 엔지니어들은 자신들의 부족한 표현력을 강조하고, 여성 엔지니어들은 도구적 문제 풀이에 소극적인 태도를 보였다. 즉 기술적 문화 안에서는 젠더가 드러나지 않았지만 정체성의 차원에서는 여전히 유지된 것이다.

더해 하나의 말투, 어조, 성, 기원, 논리를 피하는 방식으로 일관된 목소리를 내지 않았다. 대신 다른 장치들을 끼워 넣으면서 생산물에 '다성적인 목소리들'을 담으려고 노력했다.[76] 또한 미술가들의 재량만으로는 앞에 나열된 공재의식을 온전히 구현하기 어려워 다양한 자료들을 조사했다. 경험이 제한된 상태에서 비슷한 증상을 가진 사람들이 기록한 수많은 문장들을 찾아 검토하고 다시 재구성하는 등의 주의를 기울였다. 이때 시나리오의 성격과는 다른 쓰기 방식으로 접근했다. 리서치 과정, 글 안에서의 연기 수행, 작성 행위 모두를 중요시했다.

《너는 나의 숙주》에는 여러 겹의 시간이 존재했다. 인간 숙주의 일과나 5일 치의 숙주 경험은 순서대로 진행되지 않았고, 라플레시아의 생장 과정은 무작위로 갈라지고 모이는 모습이 반복되었다. 이를 통해 다수화된 시간의 유형(有形)들을 보여주었다. 우주선과 해치 안의 생이끼는 스프레이에 의해 막이 형성되어 고목, 바위, 습지 등에서 자라는 이끼와는 상이한 속도를 운영했다. 인조 이끼와는 한 장소에 위치해 있었지만 서로 다른 지역성을 드러냈다. 일지에도 과거·현재·미래가 혼재했다. 24개의 시, 60개의 분, 60개의 초로 쪼개진 시간이 흐름대로 움직이지 않고 씨실과 날실이 엮이듯 이야기가 꿰어졌다. 각자의 세계 속에서 타자들과 세밀한 관계를 맺으며 살아가는 개체들은 이렇듯 수많은 시간의 다발들을 확인시켜주었다. 그리고 실시간으로 부분성과 우연성을 동반했다. 신체들은 서로의 부분적인 시간들을 공유했으며 우연히 조우하여 변이를 일으켰다. 모든 인과관계는 흐려졌고 만남은 신체화되어 사건에 동시에 닿았다.

---

76) 줄리아 크리스테바, 「말. 대화. 그리고 소설」, 『바흐친과 문학이론』, 여홍상 편, 234 - 267, 문학과지성사, 1997, pp. 241 - 245. <숙주 일지>는 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)의 '상호텍스트성'을 참고로 하여 작성되었다. '상호텍스트성'의 주체는 "문화, 역사, 맥락, 관계, 언어 등의 현상에 종속"된다. 말하고 글을 쓰는 존재는 자기의식적 주체가 아니라 타자들과 역동적인 과정을 거치면서 변이하는 주체이고, 모든 텍스트들은 한 작가의 독창적인 생산물이 아닌 "여타 문헌들, 미디어 자료, 언어 구조와의 상호작용으로 생산"된다.

3.2. 행위하는 변이신체

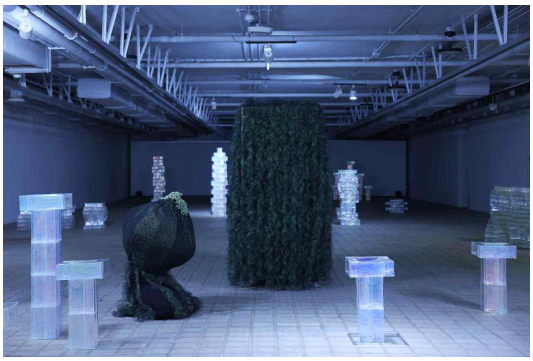
《차가운 녹색 기지》(2022)는 심해에 거주하는 가상의 생명체를 상상하여 그 존재와 함께 무한한 생성 활동을 수행하는 능동적 다중신체의 모습을 보여주는 전시다.

(도판 35) 《차가운 녹색 기지 *Cold Green Base*》, 2022, 서울시립미술관 세마 벙커, 서울.

아지랑이가 피어나는 뜨거운 도심의 아스팔트 아래, 좁은 계단을 내려가면 특수한 환경에서 살아가는 이질적인 존재들이 있다. 이들은 서늘한 벙커를 기지로 삼아 아직 이해하지 못하거나 설명할 수 없는 영역에 대한 이야기를 공유한다. 그리고 생명 가득하게 변이를 만들어 내며 각자의 위치에서 아직 쓰이지 않은 삶의 전망을 엮어낸다. 어둠 속에서 없는 듯 혹은 죽은 듯 존재하는 것이 아니라 감춰지지 않고 스스로 드러난다.

사고하고 행위하며 타자들과 함께 존립의 움직임을 수행한다. 심해로 변모한 전시장에는 간헐적으로 울리는 주파수, 바닷속 동굴의 진동, 어떤 존재들의 울음, 물을 가르는 소리가 들린다. 수많은 개체들이 환경에 적응하고 자신의 위치와 정체성을 확인하기 위해 내는 음성이다. 목소리의 주인공들은 타자들에 반응하며 깊은 바다의 생명체들을 모방한다.

<차가운 녹색 식물>은 수동적 객체나 주변적 존재로 여겨져 온 비인간 생명체들의 생존 활동을 증폭하여 그 움직임을 확대한다.[77] 투쟁하는 삶의 무대에서 이들이 보여주는 일련의 행위들은 느리지만 역동적이다. 여러 감각을 흔들며 잘게 쪼개진 호흡을 한다. 가장 정적으로 보이는 순간에도 끊임없이 움직이며 분절된 리듬을 만들어 낸다. 몸을 감싸고 있는 얇은 막을 톡톡 건드리면서 허파처럼 부풀렸다 쪼그라뜨리기도 하고, 꿈틀거리다 뒤틀기도, 구부렸다 펴기도, 빙글빙글 돌다가 멈추기도 하는 등 비슷해 보이지만 한 번도 같지 않은 움직임을 보여준다. 마치 자신들만의 생체 시계가 있는 것처럼 낯선 흐름결을 자아내며 전시장을 유영한다.



(도판 36) 송아리, <차가운 녹색 식물 *Cold Green Plant*>, 2022, 송아리, 이민진, 각목, 빛 가림막, 망사 천, 시폰, 바퀴, 와이어, 실, 30분, 70×70×167 cm, 65×65×161 cm.

77) <차가운 녹색 식물>을 기록한 영상은 서울시립미술관의 공식 웹사이트(https://sema.seoul.go.kr/kr/whatson/exhibition/detail?exNo=1073340&acadmyEeNo=0&evtNo=0&glolangType=KOR, 2023년 5월 11일 검색)에서 확인할 수 있다.

두 행위자는 서로의 움직임을 복사하여 자신의 움직임을 조직하는 것 외에는 정해진 역할이나 수행이 없다. 주말 2시마다 관람자와의 만남을 약속하지만 불시에 등장하는 날도 있고, 한 행위자만 나오기도 하며, 제3의 행위자로 대체되어 나타나기도 한다. 서로의 신체(의상)를 맞바꾸며 관람자들에게 우발적이거나 즉각적인 행동을 가하기도 한다. 멈춰 있다가 그들의 눈앞에서 외피를 이용해 큰 소리를 내거나 갑자기 빠른 속도로 움직여 놀라게 한다. 관람자들 역시 '관람'에 그치지 않는다. 행위자들을 따라다니며 그들이 수행하는 도중에도 바짝 붙어서 관찰하고 만져본다. 수행이 끝나면 퍼포먼스적 조각을 '입어보기'도 하고 그 안에 '들어가기'도 한다.

(도판 37) <차가운 녹색 식물 *Cold Green Plant*>의 하드 오브제. 각목, 빛 가림막, 망사 천, 바퀴, 70×70×167 cm.

(도판 38) <차가운 녹색 식물 *Cold Green Plant*>의 소프트 오브제. 망사 천, 시폰, 와이어, 실, 65×65×70, 42×1×143 cm.

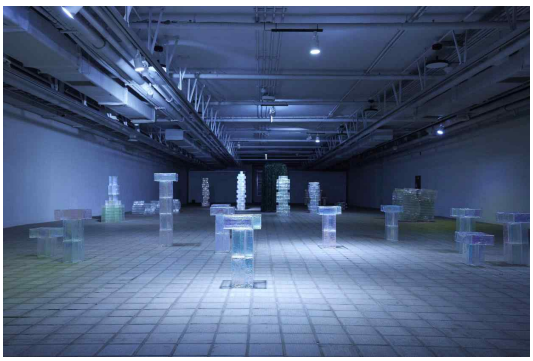
행위자들의 신체는 하드 오브제와 소프트 오브제로 구성되어 있다. 하드 오브제는 각목으로 만든 직사각형 틀에 빛 가림막이 덮인다. 표면에는 촉수나 해초를 연상하게 하는 구불구불한 망사 천 조각이 붙는다. 소프트 오브제는 드레스와 봉우리 모양의 조각으로 나뉘어 있다. 시폰 원단으로 제작된 드레스 위에는 하드 오브제와 동일한 조각들이 듬성듬성하게 배치되고, 봉우리 모양의 조각에는 여성 속옷에 사용되는 와이어 틀 위에 망사 천이 덧대진다. 와이어는 탄성이 있어 행위자가 안에서 모양을 조작하기에 용이하다.

<차가운 녹색 식물>의 하드 오브제와 소프트 오브제는 관람자들에게 '신체 아래에 있는 미술가의 세계'를 경험하게 하기 위해 패션의 형식을 빌려 제작되었다. 합성, 확장, 대체, 연장된 신체로서의 '신체-의상'을 만든 것인데, 패션 디자이너와 함께 디자인을 하고 행위자들의 치수에 맞게 절개, 봉합, 바느질, 패턴 등을 재단했다. 이는 알바 두르바노(Alba D'Urbano)가 자신의 피부를 다른 사람에게 주고 싶다는 생각에서, "미술가의 피부 아래 숨겨진 세계"를 보여주고자 '피부-옷'을 만든 것에 착안한 것이었다.[78] 그는 전신(피부)을 사진으로 찍은 후, 천에 디지털로 전사하여 드레스, 스커트, 팬츠, 셔츠, 코트, 재킷, 점프 슈트 등을 실물 크기로 만들었다. 그리고 <차가운 녹색 식물>처럼 실제로 입어볼 수 있도록 하였다.

(도판 39) 알바 두르바노(Alba D'Urbano), <불멸의 재단사: 컬렉션 *Il Sarto Immortale: Collezione*>, 1997 - 2012.

78) D'Urbano, Alba, "Hautnah, The Project, 1995": https://durbano.de/hautnah/index.html, 2022년 10월 20일 검색.

<차가운 녹색 동물>은 투명한 다면체를 벽돌처럼 쌓아 올린 구조물이다. 이 구조물의 개별 조각들은 해수와 투명 테이프로 만들어진다. 바다에서 채취한 해수를 얼린 뒤 그 표면을 테이프로 여러 겹 감은 것이다. 얼음이 녹은 테이프 껍질 안에는 부유물, 미생물, 소금 입자, 물 자국 등 수많은 흔적이 남아있다. 그리고 제작 과정에서 유입되었을 실, 털, 먼지, 지문, 손톱, 작은 벌레, 음식물 찌꺼기 따위들이 붙어있다.



(도판 40) 송아리, <차가운 녹색 동물 *Cold Green Animal*>, 2022, 바닷물의 흔적이 남은 다면체 1200개, 홀로그램 시트지, 가변설치(각각의 다면체: 22×10×6 cm).

투명한 다면체는 변이신체의 물질 기호로서 반순수성과 회절의 속성을 은유한다. 투명한 재료로 만들어졌지만 결코 투명하지 않고 다수의 각을 가지고 있어 주변의 타자를 그대로 반영하지 않는다. 언제나 오염될 가능성이 있으며 반드시 주위의 간섭을 수반한다. 투명한 물질과 각을 가진 형태가 모든 피사체를 통과시키면서 그들의 고유한 모양, 색, 빛 등을 바꾸고 다른 곳 혹은 여러 곳으로 가는 '차이 패턴'을 생성한다. 차이 패턴은 기록을 구현하고자 하는 것에 일종의 비판을 가하여 "삶과 육체라는 기록 필름에 새겨지는 간섭 패턴"을 더 많이 얻을 수 있게 한다.[79] 이러한 재료의 선택은 과거에서부터 지속되어 왔다.

---

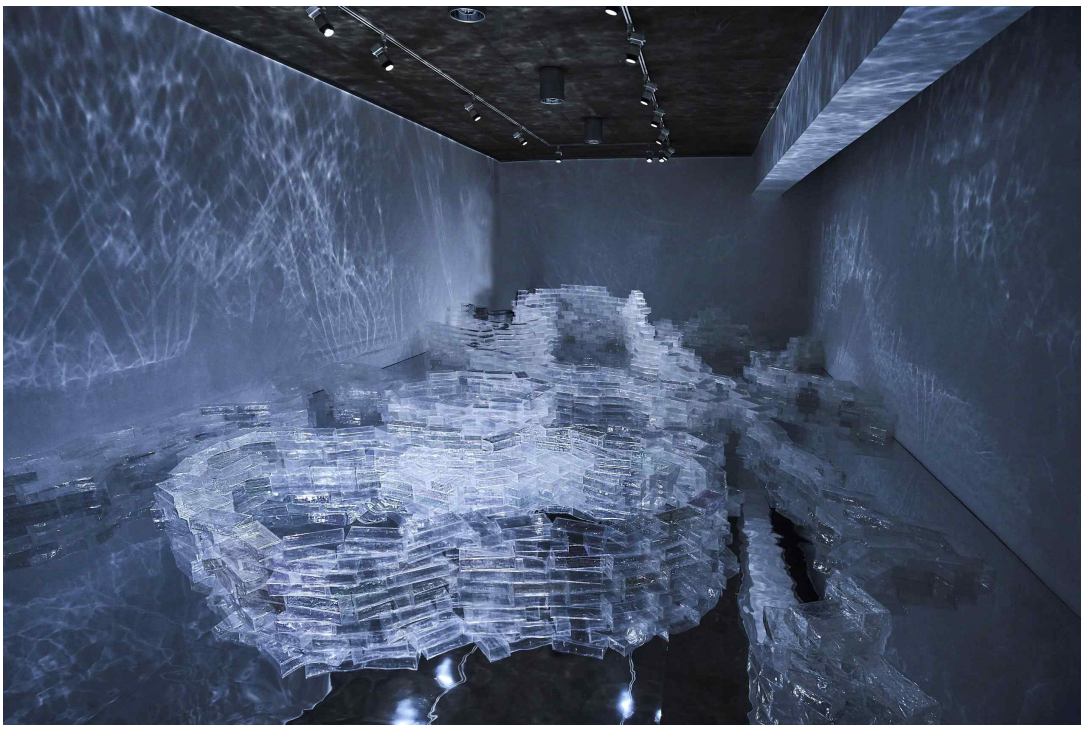
79) Haraway, Donna, *Modest_Witness@Second_Millennium: FemaleMan©_Meets_OncomouseTM: Feminism and Technoscience*, New York: Routledge, 1997, p. 16.

(도판 41) 송아리, <빈 집 *Empty House*>, 2014, 드라이아이스의 흔적이 남은 다면체 12개, 가변설치(각각의 다면체: 30×30×30 cm).

(도판 42) 송아리, <겨울 하구 *Winter Estuary*>, 2020, 바닷물과 강물의 흔적이 남은 다면체 1800개, 거울 시트지, 가변설치(각각의 다면체: 22×10×6cm).

<빈 집>(2014)과 <겨울 하구>(2020)는 각각 드라이아이스와 바닷물·강물의 얼음을 투명 테이프로 감아 만든 작품이다. 여기에는 두 가지의 공통점이 있다. 하나는 투명 테이프를 사용한다는 것이고, 다른 하나는 '상전이(相轉移, phase transition)'가 구현된다는 것이다. 투명한 테이프는 드라이아이스와 얼음의 모습을 재현하기에 적합한 재료다. 부피와 질감을 유사하게 복제할 수 있고 해당 사물처럼 다른 방향에 있는 대상들을 관찰할 수 있게 한다. 빛이 조금이라도 있는 곳에 놓이게 되면 반짝이는 모습이 기존의 사물을 연상시킨다. 상전이는 물질이 외적 조건에 따라 어떤 상에서 다른 상으로 바뀌는 현상을 일컫는다. 이러한 모습과 현상은 변이신체 이미지의 형태적 특징 중 하나로, <고인 시간>에서도 적용된 것이었다. <고인 시간>의 우레탄 안에 있는 열매는 고체가 액체로 융해되었다. <빈 집>의 드라이아이스는 기체로 승화되었고, <겨울 하구>의 바닷물은 응고되었다가 다시 액체로 융해되었다. 이처럼 영구적인 속성을 지닌 테이프와 그에 반해 상전이가 쉽게 일어나는 드라이아이스, 얼음은 원래의 크기와 겉면을 유지한 상태로 흔적만을 남기고 사라진다. 흔적은 물질들이 지나온 장소와 조우한 개체들을 일러준다. <빈 집>과 <겨울 하구>에는 공장, 바다, 강, 이동 수단, 활동지 등에서 나온 불순물과 부산물이 남는다. 축조 과정에서 얻은 환경과 타자들을 한눈에 볼 수

있게 해준다. 모든 과정, 즉 만남, 쌓음, 이음 등은 숨김없이 드러나며 “제작 과정에서 발생한 흠집이나 잘못된 사항도 수정되거나 은폐되지 않고 그대로 노출”된다.[80]



(도판 43) 《겨울 하구 *Winter Estuary*》, 갤러리 도올, 서울, 2020.

<빈 집>이 방법적 측면에서 물질성을 연구한 것이라면 <겨울 하구>는 <빈 집>에서의 실험을 바탕으로 포스트네이처의 풍경을 실현한 작품이다. <겨울 하구>는 겨울의 해수와 담수가 만나는 한강 하구 지역을 건축적으로 재해석한 작업으로, 1800개의 투명한 다면체를 쌓아 올려 만든 구조물이다. 지구 위에서 찍은 지도를 참고로 형태, 규모, 높이 등을 계산하여 설치했다. 인간이 지구를 통제하고 있다고 느끼게 만들어 자연에 대한 이미지마저도 지배하는 위성지도의 정치적, 이데올로기적 시선을 담았다.

80) 송아리, 《점.점.점선-선-선》 전시 서문, 올댓큐레이팅, 2020.

(도판 44) 송아리, <차가운 녹색 동물 *Cold Green Animal*>의 디자인.

겹겹이 쌓인 투명한 다면체의 개별 조각들 중 하나를 따로 떨어뜨려 놓고 보면 그저 쉽게 찌그러지는 연약한 테이프 껍질이다. 그러나 그것들이 모이면 규모만으로도 생태적 위협을 느끼게 한다. 작은 단위의 다면체들이 한 번에 수천 개 사용될 때 나타나는 "유연성(malleability)과 가소성(plasticity)은 자연적 외양을 통해 재료적 속성이 지닌 재앙을 증폭"시킨다.[81] 자기 조직화 과정의 생성 방식과 같은 구조물들이 유기적인 자연의 환영을 창발해 내지만, 산업적으로 대량 생산되고 소비되어 버려지는 것들이 파괴된 환경을 재현한다. 게다가 자연물들은 원래 있던 장소에서 떨어져 나와 인간의 '자본에 포섭'되어 자연의 모습이 재현된 공간에 '가격표'가 붙은 채로 놓였다가, 자연적이지 않은 상태에서 다시 자연으로 돌아간다.[82] 즉 바닷물과 강물은 예술가에 의해 잠시 문화적 도구로 사용되었다가 '풀려나' 채취되었던 지역에 방류되는 것이다.

'풀려난' 자연은 이소요에게도 중요한 작품의 주제이자 언어적 표현이다. 작가와 큐레이터를 병행하며 활동하는 그는 사회와 문화 안에서 살아가는 다양한 생물종에 대한 조사를 바탕으로 생태관과 연구방법론을 탐구한다. 2019년부터 서울에 서식하는 생물들을 관찰하여 사진, 보존물, 텍스트로 기록하는 《서울에 풀려나다》(2019 - 현재) 시리즈를 제작하고 있다. 시리즈에 등장하는 소재는 인간에 의해 도시 환경에서 자원이나 도구로 길들여져 있었지만 풀려난 후 스스로 생태를 만들어 가는 식물이다. 마당이었던 자리가 재건축에 의해 없어지면서, 거주지를 잃었으나 다시 콘크리트 틈에서 자라는 참오동나무가 대표적인 실체이다.

---

81) 전혜숙, 앞의 책, p. 115. 전혜숙은 티모시 모턴(Timothy Morton)이 『하이퍼오브젝트: 지구 종말 이후의 철학과 생태학 *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*』(2013)에서 타라 도노반(Tara Donovan)의 <무제, 플라스틱 컵 *Untitled, Plastic Cups*>에 대하여 설명한 것을 이와 같이 해석했다.

82) Smith, Neil, "Nature as Accumulation Strategy," in Panitch, Leo and Leys, Colin (eds.), *Socialist Register 2007: Coming to Terms with Nature*, London: Merlin Press, 16 - 36, 2007; 닐 스미스, 『불균등발전: 자연, 자본, 공간의 생산』, 최병두 외 역, 한울, 2017, pp. 119 - 120.

그는 1970년대부터 1990년대에 조성된 주택가의 흔적에서 종종 발견되는 참오동나무를 재료로 <서울에 풀려나다: 참오동나무>(2019 - 현재)를 기획했다. 참오동나무는 다른 조경수들에 비해 번식력과 생장력이 강하다. 삭막한 도시, 공터와 같은 황량한 환경, 벽돌이나 시멘트 등의 인공물 사이에서도 자생할 수 있다. 이소요는 이를 애나 칭(Anna Tsing)이 『세상 끝의 버섯: 자본주의의 폐허에서 본 생명의 가능성에 대하여 *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*』(2015)에서 제시한 '제3의 자연'으로 설명한다. '제3의 자연'은 자본주의에 의해 변형된 환경인 '제2의 자연'을 넘어서, 그럼에도 불구하고 생을 이어 나가는 생명체들을 가리킨다.

(도판 45) 이소요, <서울에 풀려나다: 참오동나무 *Feral in Seoul: Paulownia Tomentosa*>, 2019 - 현재.

칭은 그의 저서에서 '제3의 자연'으로서의 송이버섯의 실제 삶을 소개한다. 송이버섯은 불모의 공간이나 파괴된 현장에서조차 살아남는다. 척박한 땅에서도 잘 자라고 인위적인 침입 속에서도 번성한다. 이소요의 참오동나무 역시 기술에 의한 급격한 생태 변화 안에서 인간의 통제를 벗어나 퍼져 나간다.

다시 <차가운 녹색 식물>과 <차가운 녹색 동물>로 돌아가, 다른 전시에서 이뤄진 '아티스트 토크'에서는 왜 심해를 배경으로 작업을 구현했는지, 직관적으로 보기에 <차가운 녹색 식물>은 움직이는 작품이고 <차가운 녹색 동물>은 움직이지 않는 작품인데 어떤 이유로 제목을 서로 바꾸어 지었는지, 자연물을 재현하는 데 지극히 인공적인 형태로 인식되는 다면체를 사용한 까닭은 무엇인지 등 여러 질문과 답이 오갔다.[83]

심해 생물에 관련해서는 지상에 존재하는 개체들에 비해 연구된 자료가 거의 없다. 오늘날 위에서부터 가라앉는 영양소들을 기반으로, 그리고 열수분출공 근처에서 생태계를 이뤄오고 있었음이 밝혀졌으나 여전히 우리가 심해나 심해 생물들에 대해 아는 내용은 달에 관한 지식보다도 적은 실정이다. 그러나 미술가의 입장에서는 더없이 흥미로운 소재이다. 바닷속 깊은 곳에 거주하는 생물들의 생물학적 형태나 생존 방식을 알려진 지식에 의지하지 않고 자유롭게 상상할 수 있기 때문이다. 예컨대 심해 생태계의 발견으로 빛과 산소가 거의 없더라도 생명체가 존재할 수 있다는 사실이 확인되면서 원시 지구에서의 초기 생명체의 출현이나 얼음으로 이루어진 행성에서 어떻게 유기물이 살아갈 수 있는지에 대한 단서를 얻은 것처럼, 다양한 떠오름을 작품으로 실천하고 이전에는 없던 이미지를 다른 이들에게 제안해 볼 수 있다.

<차가운 녹색 식물>과 <차가운 녹색 동물>은 특정한 시선의 테두리 안으로 끌려가지 않기 위한 노력에서 비롯된 결과물이다. 동시에 제도적 구분을 세계에 대한 앎과 등치해 온 과거의 인식을 흐리고자 고안한 제목이다. 우리는 식물인간, 식물국회 등 아무 힘이 없는 혹은 반쯤은 죽은 상태를 가리켜 '식물'을 붙이고 그 의미를 비유해왔다. 그러나 그들은 생존을 위해 치열하게 움직이면서 강한 본능을 가지고 행동한다. 뱅크스소나무의 솔방울은 200℃ 이상의 온도에서 벌어져 날개 달린 씨앗을 퍼뜨리고 불타 죽은 경쟁자들을 영양분으로 삼는다. 무화과나무는 바닥에 열매를 맺어 동물들이 섭취하게 한 후 스스로 배설물이 되어서 씨앗을 발

83) 《찌릿찌릿: 너와 닿기를 *Zzi Rit Zzi Rit: I Hope I'll Reach You*》 아티스트 토크: 송아리 · 주슬아 · 황선정, 2022, 갤러리 씨엔.

아시키고, 시체꽃은 3m까지 자라면서 36°C의 열을 발산하여 썩은 시체 냄새로 유인한 파리를 수분 매개자로 이용한다. 이렇듯 식물들은 후손을 위해 분투하고 험난한 여정을 헤쳐 나간다. 인간만이 그들을 연약한 개체나 부동의 존재로 여길 뿐이다. 동물 또한 마찬가지다. 인간의 시선에서 그들은 의사소통과 사고행위를 하지 않는, 본능대로 '움직이기만' 하는 존재로 간주되어 왔다. 그러나 동물들은 지능을 가지고 언어 대신 도상과 지표를 사용하여 기호를 해석하고 서로 소통한다. 비단 동식물들뿐만 아니라 지구의 모든 생명체들은 열악한 환경에서도 생존해 왔고 인간에 의해 전체가 개간된 자연 속에서도 살아남았다. 끊임없이 자신의 신체를 변이시키면서 극한의 조건에 적응했다.

자연을 재현하는 데 있어 무엇보다도 인공적이라고 인식되는 다면체를 사용한 까닭은 기존의 정신 활동으로 만들어 낸 모순적 표상을 역설하기 위함이었다. 이 논문에서 재차 강조하는 바, 완전한 자연물이나 완벽한 인공물은 없다. 자연은 문화적으로 구성되어 있고 문화도 물질적으로 구성되어 있다. 자연과 문화는 서로 상호작용하며, 모든 것은 '자연-문화 연속체(the nature-culture continuum)'로 이루어져 있다.[84] 토양, 삼림, 강, 바다, 대기와 같은 자연에는 산업화 및 자본주의와 같은 사회적 요인이 포함되어 있다. 인공물에도 "다른 인간(과학자, 엔지니어, 유지보수자, 유통업자, 판매자 등)과 더 많은 다른 인공물들에 의해서 만들어진, 그 모든 존재들의 시간과 자본 그리고 노동과 물질 등이 압축"되어 있다.[85] 순수한 야생의 자연도 없고 진정한 의미의 인공물도 없다. 이러한 생각은 전시의 일환으로 소수의 관람자들을 초대하여 바닷물을 기존에 있던 장소로 다시 돌려보내는 '<차가운 녹색 동물> 풀어주기'라는 이벤트를 여는 것으로 이어졌다. 관람자와 함께 여러 사건을 수반한 바닷물의 경로를 재추적하면서 거푸집 안에 있던 작은 생태계가 얼마나 많은 변이를 겪었는지를 관찰하였다. 바닷물은 테이프 껍질 속에 잠시 들어 있다가 나왔음에도 불구하고 자연 그대로의 것으로 환원되지 않았

84) 로지 브라이도티, 앞의 책, p. 9.

85) 임소연, 『과학기술의 시대 사이보그로 살아가기』, 생각의힘, 2014, p. 6.

다. 심해 생명체와 관련된 생명력 있는 세계를 반짝이는 투명한 다면체로써 표현한 것처럼 보이지만 사실상 망가진 자연을 보여준 것이다. 그래서 이 작업은 여러 면에서 기만적이다. 원래 있던 장소에서 떨어져 나와 자연현상을 은유한 공간에 놓였을 뿐 자연이나 자연적인 것으로 재현되었다고는 결코 말할 수 없기 때문이다. 피폐해진 생태계에 대한 메멘토 모리에 불과하며 인간 중심의 세계관을 드러내는 미학적 실행이었을 따름이었다.

능동적인 신체들은 세계를 생생하게 경험하며 타자들과 접촉하고 공동의 '되기' 행위로써 자신을 구축했다. 해수, 미생물, 부유물, 테이프, 예술가, 관람자는 공유된 그물망을 이루어 변이신체로 재구성되었다. 그들은 우연히, 우발적으로, 예측과는 다르게 시간의 규칙이 적용되지 않는 겹의 신체를 보여주었다. 이러한 모습에서 심해의 상상 속 생명체들의 생존 또한 결국은 변이가 그 비결인 것 같다는 생각이 들었다. 이질적인 존재와 함께 노동을 되풀이하는 것, 항상 움직이는 것, 무언가로 적용이 가능한 것, 타자에게 개입하고 그들도 '나'에게 간섭하기를 허용하는 것이 바로 변이라고 이해하게 되었다.

우리는 각자의 유동적인 조건 또는 환경에서 이미 치열하게 변이를 일으키며 살아가지만 그것을 실감하는 것은 쉽지 않다. 무의식적으로 세계를 명확하게, 합리적으로 이해하려 하고 스스로를 고정된 형태나 정지된 이미지들의 집합으로 여긴다. 그러나 "그러한 인식은 부분적이고 불완전하다. 무엇보다 생명의 본성에서 자꾸만 멀어지는 결과를 초래한다. 변화에 대한 막연한 두려움, 세계와 단절되어 있는 감각은 이러한 인식의 괴리에서 나온 것이다."[86] 이 간극은 모든 존재들이 서로 다른 껍질을 쓰고 있을 뿐 동등한 속성을 가진다는 점에서 본질적으로 평등하다고 이해할 때 좁혀진다. 주체적인 존재자가 다른 세계를 꿈꾸는 실체들과 호혜적 관계를 맺고 스스로 변이체가 될 때, 능동적인 다중신체로서 살아갈 수 있다.

---

86) 홍예지, 《차가운 녹색 기지》 전시 비평문, 서울시립미술관 세마 벙커, 2022.

3.3. 변이신체들과 관계 맺기

《홀》(2021)은 여러 신체들과 복합적으로 얽힌 다중신체의 모습을 다원적 형식으로 구현한 전시이다. 이 전시에는 조각가, 미디어 작가, 음악가, 무용수가 참여하였다. 이들은 각자에게 익숙한 매체 외연에 있는 효과들을 선택하여 복합적인 층위로 직조하고 서로 연결하는 방식으로 작업을 전개했다. 자신의 몸을 '해킹'하여 도출한 시각 기호를 운반하고, 연쇄적인 순환을 통해 기호들을 다른 신체와 교환 또는 접합하는 모습을 주었다.[87] 저마다 주어지는 단일한 수행 대신 상호 간 행위를 주고받으면서 복수의 몸을 가시화하였다. 이에 따라 작품에는 타자가 무한히 수용되는 모습이 재현되었다.

(도판 46) 《홀 *Hole*》, 2021, 윈드밀, 서울.

87) 여기에서의 해킹은 다른 신체들과 관계 맺기를 위한 '자기 구축'의 과정이다(Pitts, Victoria, "In the Flesh: The Cultural Politics of Body Modification," New York: Palgrave Macmillan, 2003, p. 156).

《홀》 전시는 '팀'으로 작업 활동을 한 첫 번째 사례였다.[88] 변이신체, 원격 신체, 대체 신체, 사이보그 등 몸을 재구조화하거나 기존의 정체성으로부터 탈피한 신체와 그 경로에 관심을 두고 있는 예술가들로 구성되었다. 이 프로젝트는 변이 생태계를 탐구하고 실험에서 산출된 생산물을 보여주는 것이었다. 인간이 만들어 낸 비현실적인 변이신체의 다양한 사례를 바탕으로 기술의 광범위한 채택과 응용이 가져올 사회적 영향들을 예술로 옮겨 시각화하는 것에 목적을 두었다. 미래에 대한 예측의 성격을 가지면서 실행하는 과정에서 현재의 맥락을 반영했다. 이를 통해 시뮬레이션이 도출한 현실을 분석하여 작품으로 나타냈다.

프로젝트는 3단계의 워크숍으로 진행되었다. 1단계에서는 신체가 아직 현실과 붙어있는 상태라고 가정하고, 결코 안정적일 수 없는 신체의 감각과 징후들을 살펴보았다. 클럽하우스와 줌(zoom) 등 실시간 대화가 가능하고 즉각적인 반응을 이끌어 낼 수 있는 플랫폼에 모여 본인의 신체를 경유한 오늘날의 신체 상황들을 공유하였다. 그리고 전시에서 수행할 가상의 신체들을 구상하였다. 2단계에서는 변이신체를 체화하였다. 조각가는 신체에 변이 현상을 극대화하여 빚어내는 연습을 하고 미디어 작가는 변이 생태계의 세계관을 설계하였다. 음악가는 채집한 소리를 악기와 노래로 변환하면서 음들을 배열하고 무용수는 시간성을 가시화하는 움직임을 훈련하였다. 3단계에서는 다른 신체들과 관계를 맺기 위해 새로이 재생된 각자의 신체를 매개로 연구물들을 교환하는 모의실험을 하였다. 변이 인간의 식량과 거주지 및 이동 수단의 형상, 유전자변형 작물을 섭취하면서 스스로 자행한 생체실험 영상, 태어나지 않은 아이를 위해 부르는 노인의 노래, 비인간 신체의 몸짓을 공유하였다.

---

88) 연구자의 모든 팀 활동은 구성원이 고정되어 있지 않고 누구든 참여 가능하며 일시적이고 상황적인 활동 전략을 가진다. 공통의 연구 주제가 생기면 인원을 모집하고 특정 기간에 연대하여 정보, 지식, 자원, 기술, 감각 등을 교류한다. 또한 여러 과정을 분업하거나 분리되어 있는 작품을 한 공간에 모으는 것이 아니라, 처음부터 계획과 실행을 주고받으면서 구상-제작-완성-전시-감상-유통에 이르는 과정을 공유하고 작품들을 함께 엮어 나간다.

우리는 전시장, 스크리닝 상영관, 공연장, 무대 등 각기 다른 물리적 공간에서 작품들을 소개해 왔다. 그러나 《홀》에서는 생신하게 조합된 장을 만들기로 계획하였다. 납작한 세계를 시각화하기 위해 작가들의 작품과 행위를 전부 오버랩시키거나 일부 디졸브 하는 방식으로 각각의 존재가 가지는 영역의 구분을 흐리게 만들었다. 기존 예술의 연극성을 계승하는 동시에 빠른 스크롤, 멀티채널, 다수의 레이어 창을 연상시키는 데이터 환경을 묘사했다. 이러한 모습은 '윈드밀'이라는 공간에서 자연스럽게 표현되었다.

윈드밀은 면적이 넓고 층고가 높으며 두 개의 층으로 이루어진 곳이다. 모든 빛, 소리, 시간, 움직임, 이미지들은 가벽이나 헤드셋과 같은 물리적 · 감각적으로 구획된 경계 없이 서로 뒤섞여 있고 작가들의 조각, 영상, 음악, 퍼포먼스는 하나의 세계관 속에서 다양한 장소에 무작위적으로 배치되어 공간감과 시간성을 드러낸다. 관람자는 입구에 들어서는 순간부터 전시를 감상하게 되는데, 로비에 연결된 계단을 거쳐 지하까지 이어진 작품들을 자신의 보행 리듬, 속도, 방향대로 음미할 수 있다.

(도판 47) WHI, <이중창 *Duet*>, 2021, 사운드, 스테레오, 연속 재생.

(도판 48) 김웅현, <리보솜 *Ribosome*>, 2021, 비디오, 컬러, 사운드, 12분.

(도판 49) 이민진, <잃어버린 링크 *Missing Link*>, 2021, 해질녘 즈음 이따금씩 등장하여 행위되는 퍼포먼스, 모래, 케이블 타이를 엮어서 만든 의상(디자인 및 제작: 정호진).

지하 통로에 자리한 <크리스마스 소나무>의 나무에는 라텍스 껍질들이 감싸져 있고, 꼭대기에는 파이프가 연결되어 있어 전체가 전시장에서 자라난 것처럼 보인다. 줄기들 끝에는 <고인 시간>과 <고인 시간 Ⅱ>(도 51)가 달려 있다.

(도판 50) 송아리 · 김웅현, <크리스마스 소나무 *Christmas Pine*>, 2021, 인조 소나무, 파이프, 라텍스, 가지, 당근, 둥근 호박, 브로콜리, 사과, 오이, 파프리카, 토마토, 꽃, 버섯, 호박, 번데기, 자수정, 우레탄, 250×250×400 cm.

<고인 시간 Ⅱ>는 대상 자체에 집중하여 다중적 속성들을 포착하고자 하는 의도에서 제작된 <고인 시간>과는 달리, 가상현실이나 미래 세계에 있을 법한 열매를 상상하여 만든 작업이다. 방사능에 피폭된 것처럼 몇 개의 토마토를 물리적으로 접합하거나, 유전자변형이 이루어진 생명체와 같이 대상에 다른 이질적인 개체들－이를테면 꽃, 버섯, 호박, 번데기, 자수정 등－을 붙이는 방식으로 만들었다. 손상된 지구의 끝에서 살아남은 피난처로서의 포스트네이처를 구조화한 것이다. “최후의 순간

(도판 51) 송아리, <고인 시간 Ⅱ *Contained Time Ⅱ*>, 2021, 토마토, 꽃, 버섯, 호박, 번데기, 자수정, 우레탄, 15×8×8 cm, 14×7×7 cm, 9×9×11 cm, 10×8×7 cm, 8×8×9 cm, 9×9×9 cm.

에 인간이 자신의 식량 확보를 위해 작물을 탄생시킨다면 어떤 형태일까?"라는 질문에서 출발하여 미래의 나무를 구상했다. 그러나 이 상상은 공상이 아니라, 실제로도 만연한 유전자변형 작물과 역유전공학을 다루는 작품 등에서 영감을 얻은 것이다.[89]

이 가상이나 미래 세계에 있을 법한 거대한 <크리스마스 소나무>는 앞에서 소개한 <드래곤: 암수>과 함께 SF의 이미지가 구현되어 있다. SF 이미지를 만들어 내는 일은 개방성과 가능성을 풍부하게 한다. 작품을 통해 예술과 과학기술의 이미지를 모두 감상할 수 있게 하고, "당대의 과학 담론과 미래 기술 발전에 대한 추론적 상상"을 담을 수 있다.[90] 미래에 대한 픽션과 함께 현재를 바탕으로 한 유사 세계를 그려낼 수도 있다. 이는 친숙하면서도 이질적인 풍경을 선사한다. 그런 측면에서 <크리스마스 소나무>는 특정한 장소 안에서 동시대의 SF적 내러티브를 조형물로써 보여준다. 물리적으로 실현된 상상은 장소를 시간 기반의 총체로 경험하도록 만든다. 또한 가상적 존재 양식의 형태를 여러 기호로 읽을 수 있게 한다. 여기에서 가상적 존재는 단일성과 일관성이 적용되지 않고 파편화된 부분으로 운영된다. 하나의 '사물'이 아니라 여러 개의 '사물'을 가지고 특정한 조립 과정을 거쳐 일시적인 '대상'이 된다.[91]

---

89) Critical Art Ensemble, *Critical Art Ensemble: Disturbances*, London: Four Corners Books, 2012, p. 214. 1987년에 설립된 단체 CAE(Critical Art Ensemble)는 미국 몬산토(Monsanto)사가 개발한 제초제인 라운드업(RoundUp)을 뿌려도 살아남을 수 있도록 조작된 라운드업 레디(RoundUp Ready) 농작물들을 되돌리려는 '역유전공학' 작업을 보여주었다(CAE, <분자적 침략 *Molecular Invasion*>, 2002, 코코란 미술학교(Corcoran School of the Arts and Design) 학생들과 실행한 참여형 과학 퍼포먼스). 이들은 전시장에 임시 실험실을 설치하여 관람자들이 가져온 농산물들의 유전자조작 여부를 테스트한 후, 그 결과를 알려주는 프로젝트인 <무료 곡물 검사 *Free Range Grain*>(2003)를 실행하여 유전자조작 농산물을 둘러싼 문제들에 대한 경각심을 일깨우기도 했다.

90) 김애령, 「변형의 시도: 제임스 팁트리 주니어의 글쓰기 양식과 페미니스트 SF」, 앞의 책, 117–141, p. 120.

91) Latour, Bruno, "Can We Get Our Materialism Back, Please?," *Isis*, 98:138–14, 2007. 사물과 대상의 개념은 라투르의 논의에 기초한다. 그는 완성되기 전의 존재를 가리키는 '사물'과 최종적 완성품을 가리키는 '대상'을 구분한다. 즉 사물은 대상이 만들어지는 과정이다.

이전의 팀 활동에서 변이신체의 이미지인 다중신체를 연구했다면, 현재의 팀에서는 그것과 더불어 변이적 피부, 즉 다중피부를 탐구한다.

피부는 체표를 덮고 있는 피막이자 신체의 가장 바깥에 있는 표면이며 무게를 기준으로 몸에서 가장 큰 기관이다. 정신분석학에서는 피부를 자아(안)와 세계(밖)를 분리하는 경계로 여겨, 통과의 장 또는 외부와의 접촉과 외적 정체성의 확립에 가장 영향을 주는 부분으로 분석해 왔다. 디디에 앙지외(Didier Anzieu)는 '피부-자아(skin-ego)'라는 개념으로 자아를 담는 주머니, 외부로부터 내부를 분리하는 경계면, 타인과 소통하고 관계를 형성하는 최초의 장소이자 수단으로써 피부의 기능을 설명한다.[92] 그러나 다중피부는 자아를 덮개처럼 감싸거나, 내부를 보호하기 위해 외부를 차단하거나, 타자들과 처음으로 관계를 맺는 지점이나 도구가 아니라, 그 자체로서 안팎을 넘나들며 다른 신체로부터 탈구되어서도 낯선 존재들과 만난다.

<갖그물>은 다중피부를 매개로 진행되는 퍼포먼스적 조각이다(도 52).[93] 라텍스로 이루어진 비정형의 속이 빈 큰 덩어리 밑에는 바퀴가 달려있고 고무 튜브가 실핏줄처럼 배치되어 있다. 표면 곳곳에는 구멍이 뚫려있는데 여기에 같은 라텍스 재질의 관다발들이 연결되어 있다. 관 끝의 작은 덩어리 안에는 기계가 장착되어 있다. 센서가 달려 있어 충격이 가해지면 움직인다. 외부로까지 뻗어 있는 작은 덩어리들은 큰 덩어리의 안으로부터 긴 관으로 연장되어 있지만, 내부에 굳건히 붙어있지 않고 예속되지 않은 상태로 떨어져 나올 수 있다. 이것들은 구멍들 사이

---

92) 디디에 앙지외, 『피부자아: 만짐과 만져짐의 심리학』, 권정아 · 안석 역, 인간희극, 2013, pp. 83 - 84. 디디에 앙지외(Didier Anzieu)는 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)의 '신체-자아(body-ego)' 개념을 인용하여 '피부-자아(skin-ego)'를 구축한다. 피부-자아란 심리를 지탱하는 일종의 정신적 '형상'이다. 아기의 초기 발달 단계에서 "신체 표면의 경험을 바탕으로 심리적 내용물을 담는 자아"로써 자신을 나타내기 위해 사용하는 관계 형성의 장이자 수단이다.

93) <갖그물>을 촬영한 영상은 작가의 홈페이지에서 볼 수 있다(https://www.ahreesong.com/skin-net).

(도판 52) 송아리 · 정은형, <갖그물 *Skin-Net*>, 2023, 송아리, 정은형, 나무, 바퀴, 철사, 고무 튜브, 라텍스, 기계, 30분, 가변설치.

로 이동이 가능하며 이탈되어서도 내부·외부 모두에 반응한다. 비정형의 신체 안에는 퍼포먼스적 조각의 일부인 행위자도 있다. 그는 비정형 신체에 압력을 가하여 형태를 돌출시키거나 안으로 움푹 들어가게 할 수 있고 팽창시키거나 찌그러뜨릴 수 있다. 구멍 사이로는 관으로 연결된 작은 신체들을 밖으로 배출하기도 하고 다시 안으로 회수하기도 한다. 그 과정에서 고무 성질로 이루어진 피부막들이 서로 상대 운동을 하면서 접촉할 때마다 마찰음을 발생시킨다.

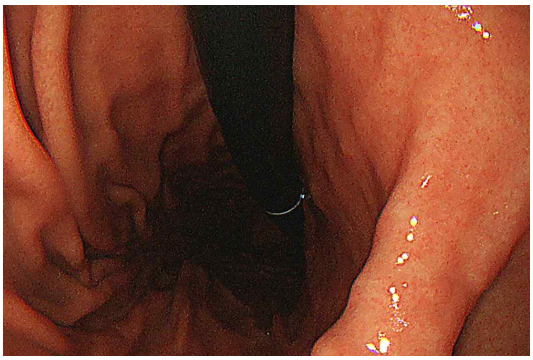
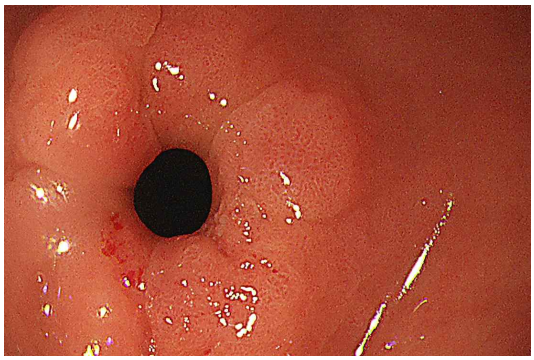
라텍스는 화학 원료로 합성한 고무 입자를 수용액에 분산시킨 소재로 침구류, 의류, 의료 용품 등 신체와 밀착하는 제품에 주로 쓰인다. 유백색의 유탁액이며 응고되면 피부와 비슷한 질감을 가진다. 신축성이 있어 잘 늘어나고 미생물에 의해 '생분해(biodegradation)'[94]가 일어난다. 피부 위에 바로 바를 수 있고 조각들을 자르거나 이어 붙일 수 있다. 이러한 라텍스의 질감, 탄성, 생분해, 절개/봉합 등의 속성은 피부와 많은 부분이 닮아있다고 생각했다. 따라서 신체를 표현하기에 적합한 재료로 보았다.

(도판 53) <갖그물 *Skin-Net*>의 구멍들마다 연결되어 있는 관다발.

(도판 54) <갖그물 *Skin-Net*>의 관다발 끝에 달린 작은 덩어리들 안에는 센서가 달린 기계들이 장착되어 있다.

94) 생분해란 유기 화합물이 박테리아나 균류 등의 미생물에 의해 무기 화합물로 분해되는 현상이다. 오래된 고무줄이 잘 끊어지는 것이 바로 이러한 예다.

다중피부는 보편적인 피부에 관한 관념들을 재고하게 만든다. 어떤 존재의 신체 내부와 외부 사이를 단절하는 경계로, 자아와 외부의 세계가 만나는 표면으로, 장기들을 덮고 환경으로부터 구별되는 것으로 정의되어 온 기존의 피부 담론들은 다양한 기술들과 함께 그 의미가 약화되었다. 피부는 성형 수술, 보철, 보형물, 인공삽입물 등으로 인해 안과 밖, 내부와 표면 사이의 절대적인 경계들이 희미해졌고, 단일한 총체적 조직체가 아닌 분산되고 파편화된 신체들의 총합이 되었다.[95]

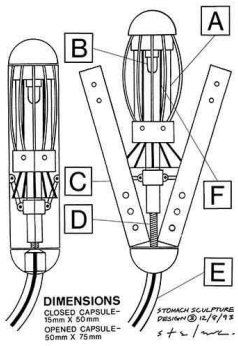



(도판 55) 송아리 · 정은형, <피부정전 *Skingraphy*>, 2023, 송아리, 정은형, 비디오, 사운드, 12분.

<피부정전>은 피부 아래 파편화된 신체들의 연결지점을 탐험한다. 영상에는 동물의 울음 같기도, 기계의 굉음 같기도 한 소리가 들리고 피부로 이루어진 언덕, 동굴, 통로들이 관찰된다. 혈관, 점액질, 포말, 주름들이 덧붙여져 있고 가끔 출처를 알 수 없는 빛들이 새어 나온다. 두 사람의 위내시경과 장내시경의 녹화본을 각각 취합하여 영상과 소리를 편집한 것인데, 의사에게 환자의 몸속을 관찰 · 조사하기보다는 작가들의 피부 아래에 있는 피부 세계를 유영하는 것처럼 움직일 것을 요구하였다. 다른 곳에 위치한 피부들을 연결한 이 작업은 단일한 몸을 한 차례의 촬영으로 기록한 것처럼 보이지만 분열된 신체들을 접합한 것이다.

95) Wegenstein, Bernadette, *Getting Under the Skin: The Body and Media Theory*, Cambridge: MIT Press, 2006, ix.

의료용 내시경을 이용한 작품은 스텔락의 <위 조각>(1993)을 통해서도 볼 수 있다. <위 조각>은 보석 세공인, 미세 수술 도구 제작자, 음악가의 도움을 받아 생체에 적합한 금, 은, 스테인리스 스틸로 만들어진 직경 8mm의 제어 케이블을 작가가 입으로 삼켜 그 과정을 녹화하고, 15분 분량의 비디오와 함께 사용한 기계 조각을 전시한 작업이다. 조각이 캡슐 상태로 몸속에 들어가면 번쩍이는 불빛과 함께 소리가 나면서 열렸다가 닫히고, 늘었다가 수축하는 기계적 퍼포먼스가 펼쳐진다.



(도판 56) 스텔락(Stelarc), <위 조각 *Stomach Sculpture*>, 1993.

스텔락은 신체를 정신이나 사회적 기록을 위한 장소가 아니라 예술 작품을 위한 심미적 장으로 보고, 개인의 외부화된 피부 아래의 생리적 공간을 관찰하여 신체 내부와 외부 사이의 경계에 대해 의문을 제기한다. 그는 "생명을 연장한다는 것은 존재함을 의미하는 것이 아니라, 조작함을 의미한다. 신체를 정신과 사회적인 것이 머무는 장소로 보는 것은 더 이상 의미가 없으며, 오히려 모니터되고 수정되는 구조로 보아야 한다"고 주장하며, "인간은 새로운 전기적, 기술적 영역에 적응하기 위해 그들의 피부를 벗어버리고 새로운 지각을 발전시킬 필요가 있다"고 강조했다.[96]

96) Stelarc, "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies," *Leonardo*, Vol.24, No.5, 591–595, 1991, p. 591; Stelarc, "Towards the Post-Human (From Absent to Phantom Bodies)," *25*

모나 하툼(Mona Hatoum)의 <낯선 신체>(1994)는 내시경과 결장경으로 촬영한 작가의 신체 부분들이 원기둥 형태의 공간 안쪽 바닥에 투사되면서 동시에 심장박동 소리가 들리는 작품이다. 관람자가 원통형의 구조물 안에 들어가면 발밑의 스크린과 바로 접촉하게 되는데, 자신의 신체와 대상화할 수 있는 신체의 물리적 거리가 충분하지 않아 마치 거대한 신체 공간에 함께 통합되어 있는 것처럼 느껴진다. 이때 관람자의 정체성은 타자성이 유지되다가 발 아래에 열려 있는 피부의 구멍들을 통해 작가의 신체와 상호교환하는 방식 안에서 합병된다. 즉 설치물 안에서 하툼의 자아 이미지를 바탕으로, 피부 표면과 내부를 관계적으로 경험함으로써 자신의 신체성을 깨닫는 것이다.

(도판 57) 모나 하툼(Mona Hatoum), <낯선 신체 *Corps Étranger*>, 1994.

<낯선 신체>에 이용된 내시경의 카메라는 유기체들의 생명력 있는 움직임을 쫓아 신체의 유동적인 조직이나 기관을 모방한다. 팔에서부터 머리, 눈, 목구멍, 콧구멍, 생식기로 이동하며 신체의 내부와 외부의 단절되지 않은 연속성을 추적한다. 여기에서 관람자의 시선은 카메라를 따라 몸 안을 훤히 들여다보는 시선을 갖게 된다. 하툼은 이러한 "침입적인 기술을 가진 의학의 꿰뚫어 보는 듯한 시선"을 비판한다.[97] 그는 "'과학

Years of Performance Art in Australia: Performance Art, Performance and Events, Ivan Dougherty Gallery, 1994, p. 20.

97) Duncan, Andrea, "Inside-Outside-Permutation: Science and the Body in

의 시선'에서 상처받기 쉬운 인간의 모습을 느끼도록 하고 싶었다. 하나의 낯선 신체인 카메라를 몸 안에 넣어 빠짐없이 관찰하는 것은 인간에 대한 궁극적인 폭력이라고 생각한다. 내시경의 침입은 쉽게 외부의 영향을 받는 부드러운 조직으로 미끄러져 들어와 삼켜버리는 것처럼 자궁을 들여다보거나 거세의 공포를 불러일으킨다"고 말했다.[98] 이렇듯 그가 보여주는 신체는 스크린 표면을 피부로 전환시켜 '애브젝션(abjection)'[99] 이미지를 생산한다.

<피부정전>에 등장하는 다중피부는 자극에 반응하고 상처와 흔적을 드러내는 자리로, 계속 재생하고 회복하는 현장으로 기능한다. 구멍, 자국, 자취, 겹침, 절개, 봉합 등은 피부가 타자와 만나 생긴 결과이며 신체의 변이를 기억하게 하는 매개물이다. 감각적 경험과 낯선 타자들을 기록하는 좌표이기도 하다. 그러나 여기에서의 피부면은 외부로부터 자극을 받아들이기만 하는 일방적인 성질의 것이 아니다. 실제로 피부는 항상성을 지니고 있어 수분을 흡수하거나 잡아두고, 반대로 분비물이나 노폐물을 내보낸다. 오래된 표피세포를 각질화하여 떨어뜨리기도 한다. 즉 일관적이거나, 규칙적이거나, 평평하거나, 매끄러운 영역이 아니다. 샘, 선, 관, 겹, 막, 층, 섬유 등이 있어 균일한 표면을 가질 수 없고, 확대해 보면 돌기를 가지거나 움푹하게 패이는 등 불규칙하다. 열리는 것, 자라는 것, 분비하는 것, 벗겨지는 것이 있으며 좁은 곳과 넓은 곳, 시작점과 끝부분, 죽은 층과 새로운 층이 형성된다. 이러한 점에서 다중피부는 부단히 생성되며 완성되거나 종결되는 것이 아니다.

Contemporary Art," in *Strange and Charmed, Science and the Contemporary Visual Arts*, (ed.) Ede, Sian, London: Calouste Gulbenkian Foundation, 2000, p. 149.

98) Archer, M., Brett, G., and de Zegher, M. Catherine, *Mona Hatoum*, London: Phaidon, 1997, p. 138.

99) Kristeva, Julia, *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, trans. Roudiez, Leon S., New York: Columbia University Press, 1982. 애브젝션은 주체가 자율적인 독립성을 확보하는 데 있어 체계와 질서를 무시하는 위협적인 대상들(음식물, 구토, 배변, 피 등)을 밀어내는 심리적인 현상이다.

피부는 외적 자극의 경험과 신체 내부의 사건이 표식으로 고스란히 드러난다. 특정 물질이 닿거나 몸속에 들어갔을 때 나타나는 알레르기나 발진, 또는 외부로 배출되는 각종 분비물들이 바로 그러한 예다. 그래서 피부는 내부와 외부 사이의 영역에서 끊임없이 이미지를 생산해 낼 수 있는 매체로 많은 예술가들에 의해 표현되어 왔다.

(도판 58) 아리아나 페이지 러셀(Ariana Page Russell), <식물군 *Flora*>, 2006.

(도판 59) 윔 델보예(Wim Delvoye), <시빌 II *Sybille II*>, 2008.

아리아나 페이지 러셀(Ariana Page Russell)은 가려움이나 따가움과 같은 특정한 감각적 경험과 낯선 심리적 경험을 작품으로 실천한다. 그는 자신의 민감한 피부 표면에 뜨개바늘을 이용하여 패턴을 그린다. 그의 피부묘기증(dermographism)에 의한 두드러기는 약 30분간 지속되는데, 이를 사진으로 찍은 후 스캔하여 다시 일시적인 문신으로 남긴다. 디자인한 패턴들을 피부로 회귀시켜 제2의 피부막을 형성하면서 영속적으로 존재할 수 있는 이미지를 만들어 낸다. 윔 델보예(Wim Delvoye)는 피부 구멍으로 분출되는 피지의 모습을 현미경으로 확대하여 비디오로 기록한다. 이때 '덜 노골적인 포르노그래피(soft-core pornographic)'[100]를

100) Kotschka, Ralf, "Wim Delvoye's Sybille II ," 앞의 학술논문, 125 - 127, 2008, p. 127. 윔 델보예(Wim Delvoye)는 데이비드 해밀턴(David Hamilton)의 '덜 노골적'인 포르노 영화 <빌리티스 *Bilitis*>에서 영감을 얻었다. 제목인 'Bilitis'를 섞어 여성의 이름처럼 느껴지는 'Sybille'을 만들었다.

참조하여 집중적인 묘사 방식과 부드러운 포커스를 사용한다. 그는 육안으로 확인할 수 없는 존재를 피부 밖으로 꺼내어 가시화함으로써 '그로테스크 신체' 이미지를 보여준다.[101]

<갖그물>과 <피부정전>의 신체들은 이질적이고 다양한, 복수적이고도 복합적인 형태와 수행성을 보여준다. 증식하고 있는 듯한 충수가 온몸이 피부로 뒤덮여 있는 '괴물'스러운 신체와 연결되어 있고 피부에서 피부로, 신체에서 신체로 접합되어 있다가 다른 피부들과 신체들을 탈각시킨다. 작품에 드러난 '괴물스러움'은 온갖 상처들과도 연관되어 있다. <갖그물>과 <피부정전>의 주체는 정상적인 것으로 "재탄생되어야 하는" 것이 아니라, "단지 일부의 '재생'이 필요한 상처"를 지닌 존재다.[102] 이는 미셸 푸코(Michel Foucault), 자크 데리다(Jacques Derrida), 질 들뢰즈(Gilles Deleuze), 자크 라캉(Jacques Lacan), 주디스 버틀러(Judith Butler), 브라이도티, 해러웨이 등 '차이'의 철학자들이 말하는 주체와 관련이 있다. 남근 중심적 담론 질서에서 비정상적인 신체와 정체성으로 분류된 주체를 가리킨다. "차이는 지배를 낳아왔고(diffrence breeds domination)" 개념적으로도 정당화되어 왔다.[103] 데리다는 괴물성을 보충물로 상정하였고 브라이도티는 여성성과 괴물성이 동일한 형태를 가진다고 보았다. 해러웨이는 정상에서 밀려난 잡종적 키메라들을 괴물로 묘사하였다. 이렇듯 '괴물-주체'는 고정적인 규범에서 탈주하여 계속해서 변이한다.

---

101) 미하일 바흐찐, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중 문화』, 이덕형 · 최건영 역, 아카넷, 2001, pp. 490 - 494. 미하일 바흐찐(Mikhail Bakhtin)은 경계선을 해체하고 완성된 형태들의 윤곽을 지우는 융기(탑)나 구멍(지하실)과 같은 상호침투성을 그로테스크의 특징으로 보고, 그러한 점에서 신체가 그로테스크의 본질이라고 말한다.

102) 임소연, 앞의 책, p.42. 괴물은 정치적 언어다. 사이보그가 단순히 "인간과 기계가 결합한 존재를 부르는 이름"이 아닌 것처럼, 괴물 역시 지배 시스템에 도전하는 이름이다.

103) Warren, Karen, "Towards a Feminist Peace Politics," in *Ecological Feminism*, London: Routledge, 1994, pp. 184 - 185.

다중피부의 특징은 다중신체와 마찬가지로 순결한 것과는 무관하다. 이질적인 것이 삽입되고 그것과 합성되어 불순한 정체성을 가진다. 여기에서 표출되는 기표는 타자성과 비정상성이다. 타자의 존재나 비정상적인 신체는 주체와 관련해 "안정된 존재의 본질을 전복시킬 위험성을 내재한 주변적" 개체이다.[104] 이것은 서구의 역사 속에서 '다른 것'으로 분류되어 완전한 주체의 영역으로부터 배제되어 왔다.[105] 완전한 주체는 자연과 대립하고 그것을 초월하여 지배하는 백인 남성 이성애자를 대변해 왔다. 반면 그 외의 존재들, 즉 여성, 성소수자, 피지배자, 장애인, 유색인종, 자연, 육체, 비이성, 비인간 등은 반대에 놓이면서 관찰이 가능한 하나의 대상으로써 타자로 귀결되었다. 예컨대 아리스토텔레스(Aristoteles)는 남성의 신체를 기준으로 인간의 규범을 설명했다. 그는 임신으로 팽창과 수축을 반복하거나 생리적 변화를 겪는 여성의 신체를 인간 생명을 위한 수동적인 용기에 불과하다고 여겼다.[106] 생명의 구조 원리가 정자로부터 전달되는 것이라고 주장했다. 이는 생식에 대한 이론을 정자 중심으로 편향되게 만들었으며 여성은 이러한 원리에서 제외된 주변적 존재라는 편견을 심었다.[107] 주변적 존재는 분명한 고향과 완벽

---

104) Graham, Elaine. L., *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, Manchester Studies in Religion, Culture and Gender. Manchester: Manchester University Press, 2002, p. 227.

105) Grosz, Elizabeth, 앞의 책, p. 9. 엘리자베스 그로스(Elizabeth Grosz)는 여성이 인간 주체로서 정당한 위치를 차지할 수 없었다고 말하며 완전한 주체의 영역에서 배제되어온 것을 지적한다.

106) 유원기, 「여성의 위상에 대한 아리스토텔레스의 견해」, 『철학연구』 126권. 2013. p. 159. 아리스토텔레스(Aristoteles)는 남성이 온전한 존재이며 "생식 작용에 있어 현상과 작용인을 제공"하는 반면, 여성은 손상된 인간이며 "질료인만을 제공한다"고 주장한다.

107) Braidotti, Rosi, *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Differencein Contemporary Feminist Theory,* New York: Columbia University Press, 2011. p. 224.

한 모국어가 없고 고정된 자아가 부재하다. 유목적으로 떠돌아다니면서 이방인으로서 끊임없이 경계를 넘나들며 물질적, 상징적 장벽을 와해시킨다. 이성, 문화, 자아, 중심과 연결되어 총체성, 고유성, 일관성, 견고성, 통일성으로 상징된 남성과 그에 대치되는 존재들을 구분하는 이분법을 흐린다.

외피는 자아를 외부로 나타내는 가장 일차적인 차원에서의 정체성이다. 그러나 변이신체의 피부는 특정한 정체성이 수정되어 다른 정체성이 되고, 새로운 정체성에 의해 또 다른 정체성이 된다. 이렇게 무한한 구성의 반복 속에서 다중피부는 무엇인지, 무엇이 될 수 있는지, 혹은 무엇이 되어야 하는지를 알려주는 정보일 따름이며, 그것으로부터 알게 되는 것은 '나'라는 존재가 원래 이방인이고 삶을 여행할 뿐 결국 타자라는 사실이다. 따라서 '나'는 인간의 피부나 신체만을 고집할 필요가 없다. 여성스럽게 혹은 동양인답게 말하고, 보여야 하고, 그러한 신체적 특징을 드러내는 옷(고유성, 원본성)을 입어서 특정 정체성을 입증하거나 임무를 완수할 필요가 없다. 작품을 만들고 수행하며 배운 것은 삶이든 예술이든 그것을 지속하면서 타자들과 함께 존재하기 위한 시도가 몸에 흔적처럼 남는다는 것이다. 그리고 분명하다고 간주해온 껍질로부터 벗어나 더 다양한 신체들을 걸쳐보기 위해 밖으로 나오기로 결심하고 행동하고자 하는 것이다.

결론

본 논문은 변이신체의 개념이 퍼포먼스적 조각을 통해 다중신체 이미지로 이행되는 모습을 서술하였다. 선행 연구로는 지식의 정립과 미술 방법론의 기반을 마련하기 위해 포스트휴먼, 포스트네이처, 인공생명 등 탈경계적 존재들을 조사하였고 이에 관한 예술가들의 작품을 분석하였다. 살펴본 담론과 이미지에는 몸에 대한 기존의 사유방식을 지적하는 논의와 재현이 발견되었으며 포스트휴먼적 주체의 표상이 드러났다. 불순한 신체 또는 오염된 신체는 이미 오랜 역사에서도 존재하던 타자들이었다. 이는 과학 및 의학에 의해 학문으로 분류된 후 더욱 가시화되었다. 그러나 정상적인 범주에서 이탈한 신체에 대한 관심은 다시 사회, 문화, 철학의 소재가 되어 활발하게 연구되고 있다. 탈경계적 신체가 지닌 역사와 가치들은 인간중심주의의 한계를 극복하고자 하는 담론들에 흡수되면서 예술 표현에 있어서도 중요한 동력이 되었다. 이 연구에서도 비정상성에 대한 대안적 이론들을 빌려 근대적 관점의 정의와 재현을 비판함으로써 신체 간의 상호투과적 관계를 직시하였다.

탈경계적 신체에 변이신체의 이미지와 표현 방식을 위치시켜 보면, 이항 대립적 논리에 깃들어 있는 폄하체계에 대항하여 비정상으로 분류된 신체를 묘사한다는 점에서 공통점이 있었다. 그러나 주체의 해체나 탈체화로는 귀결되지 않았고 지향점은 신체의 진화와 거리가 멀었다. 변이신체는 이상적이라고 여겨져 온 몸 이미지에 대한 문제의식에서 출발하였다. 순수하지 않은 신체와 관련하여 왜곡된 재현의 비판이 비정상성과 동일시되어 온 주변적 존재로 옮겨가 다중신체를 표방하게 만들었다. 다중신체를 구현하는 데에 있어서는 변이라는 용어에 관한 여러 오해의 시선들과 기존의 정의들을 검토하고 그것의 주체성과 신체성을 모순적인 방식으로 나타냈다. 다중신체는 하나와 다수, 진짜와 가짜, 주체와 객체, 자연물과 인공물, 정상과 비정상의 구분을 전제로 주어지는 정체성이면

서 동시에 다중적 존재 자체가 구별을 모호하게 만든다는 점에서 불합리했다. 이러한 모순의 혼란 속에서 몸에 대한 과학이나 사회의 규정은 보편적 진리라기보다 이해관계에 따라 해석된 담론처럼 느껴졌다. 개체의 명확한 본질과 범주가 과연 있는지 의문이 들었다. 정체성과 경계는 누구에 의해 정의되고 집단 안에 속하는 것은 어떤 것이며 또 하위개념으로 포괄되는 것은 무엇을 의미하는지 생각하게 되었다. 그러나 결국 다중신체 이미지는 여러 '차이'들을 신체적으로 표현한 것일 뿐, 폐쇄적인 전체성이나 확신에 찬 객관성과는 무관한 것임을 깨달았다.

퍼포먼스적 조각은 변이신체의 이미지인 다중신체를 실현하는 실천적 수단이었다. 다음의 수행이 내재된 과정의 모습들이 연쇄적으로 나타났으며 복수의 시간성, 수행성, 주체성을 가졌다. 이것은 모두 여러 행위자들과 공동으로 실천되었다. 연구 플랫폼으로서의 공유된 실험실에서 여러 차례의 워크숍이 있었고 다수가 참여하는 프로젝트였으며 공연과 같은 이벤트가 존재했다. 관람자들은 실시간으로 보고, 듣고, 만지고, 읽고, 대화하고, 작품을 입어보고, 거기에 들어가기도 하며 함께 미술을 발생시키는 활동을 했다. 상생적, 학제적, 참여적인 퍼포먼스적 조각을 통해 집단형태에서 관계의 미학을 체험하였고, 비예술가들의 적극적이고 지속가능한 개입을 통해 작품의 의미와 방법이 재구성되었다. 퍼포먼스적 조각은 리좀적 성격을 띠면서 예술 행위를 공유함으로써 모두가 생산자이자 수용자인 공동체를 형성하였다.

표현을 위해서는 과거에서부터 지속적으로 유동적인 성질을 가진 신체가 주요한 소재로써 사용되었다. 그리고 변이를 가시화하는 인위적 조작이 가해졌다. 재료로는 과정의 모습들이 끊임없이 진행되는 식물, 다중방향적으로 흩어지는 회절과 반사의 속성을 지닌 사물, 다중구조적인 시간성을 가지는 투명한 물체와 상전이 현상, 피부와 같이 탄성과 생분해의 속성을 지닌 라텍스 등을 적극 활용하였다. 이렇게 구성된 신체에는 생장 · 생식 · 자극 반응의 가능성이 있어 그에 따른 연구물들은 언제나 예측하지 못한 상황들에 노출되었다. 모든 과정에서 신체들의 조우와 변이는 숨김없이 드러났으며 제작 과정에서 발생한 오류나 잘못된 사항도

수정되거나 은폐되지 않고 그대로 드러났다. 이는 다른 측면에서 논문 작성에 매우 유용한 자원이 되었으며 작가로서도 지적 세계를 확장하는 계기가 되었다. 유동적인 방법론들은 통상 여러 실체들을 동시에 포괄하는 지적 모순이 발견되기에 스스로에게 여러 방향성을 가진 다층적 해석을 오롯이 요구하였다. 이것은 개인적으로도 중요한 의미를 가졌다. 자신의 몸을 더 이상 규범적 수사학에 의한 정의나 조건으로 분석하지 않게 되었고 오히려 그러한 틀로써 규정하는 관점에 비판적인 시각이 생겼다. 관점이라는 것은 세계와 연결하는 통로와도 같아서 전형적인 관념으로부터 벗어나면 신체는 더 많은 세계의 타자들을 만나 다양하게 결합하고 새롭게 재탄생될 수 있다는 것을 깨달았다. 본인의 몸에 변이신체 개념을 적용하여 변화와 선택에 주도적인 존재로서 삶을 살아갈 수 있게 된 것이다. 여기에서 분명한 것은 지식이나 이념만으로는 변이 현상을 감각할 수 없다는 사실이다. 따라서 더 많은 존재들과 경험을 공유해야 한다. 변이신체에 대한 경험을 이야기하는 것은 삶을 이야기하는 것과도 같다. 이러한 측면에서 「변이신체 표현 연구: 퍼포먼스적 조각을 중심으로」는 생명력 있는 기록이었기를 기대한다. 인간을 포함한 모든 신체들에 대한 확장된 지평 안에서 혼종적 주체, 결합된 존재, 리좀적 신체를 이해하고 그것이 작품으로 실천되는 모습을 경험할 수 있는 유의미한 참고물이 되었기를 바란다.

참 고 문 헌

가야트리 차크라보르티 스피박, 『스피박의 대담: 인도 캘커타에서 찍힌 소인』, 새러 하라쉼 편, 이경순 역, 갈무리, 2008.

김시준 · 김현우 · 박재용, 『경계: 배제된 생명들의 작은 승리』, MiD, 2016.

김애령, 「변형의 시도: 제임스 팁트리 주니어의 글쓰기 양식과 페미니스트 SF」, 『에코테크네 신체와 생태』, 오윤호 편, 117 - 141, 선인, 2021.

김연정, 「머리에 안테나를 심은 남자 "색깔이 잘 들립니다"」, 『오마이뉴스』, 2019년 11월 6일, http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002583621, 2022년 10월 16일 검색.

김윤희 · 김민자, 「인체의 추상형/사실형 개념에 따른 인체와 복식에 대한 미의식 연구」, 『한국복식학회』, 1998.

김은주, 『생각하는 여자는 괴물과 함께 잠을 잔다』, 봄알람, 2017.

김지성 · 안욱현 · 임현수, 「인류세(Anthropocene)의 시점과 의미」, 『지질학회지』 제52권 제2호, 163 - 171, 2016.

김홍중, 「인류세의 관점에서 본 2020년의 세계」, 『기본소득』, 백승호 편, 2020년 7월 31일, https://basicincomekorea.org/basic-income-magazine, 2023년 1월 29일 검색.

김효원, 「"메멘토 모리" 송아리 '낙하는 상대적으로 자유로운 운동이다' 전」, 『스포츠서울』, 2019년 10월 21일.

닐 스미스, 『불균등발전: 자연, 자본, 공간의 생산』, 최병두 외 역, 한울, 2017.

도나 해러웨이, 『한 장의 잎사귀처럼』, 민경숙 역, 갈무리, 2005.

디디에 앙지외, 『피부자아: 만짐과 만져짐의 심리학』, 권정아 · 안석 역, 인간희극, 2013.

로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015.

르네 데카르트, 『성찰』, 양진호 역, 책세상, 2018.

모리스 메를로 퐁티, 『지각의 현상학』, 류의근 역, 문학과 지성사, 2002.
_____, 『보이는 것과 보이지 않는 것』, 남수인 · 최의영 역, 동문선, 2004.
미셸 푸코, 『감시와 처벌: 감옥의 탄생』, 오생근 역, 나남, 2020.
미하일 바흐찐, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중 문화』, 이덕형 · 최건영 역, 아카넷, 2001.
브뤼노 라투르, 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없다』, 홍철기 역, 갈무리, 2009.
_____, 『젊은 과학의 전선: 테크노사이언스와 행위자-연결망의 구축』, 황희숙 역, 아카넷, 2016.
서보경, 「현대 의학은 질병을 어떻게 실체화하는가?」, 『21세기 사상의 최전선』, 김환석 외 공저, 154 - 161, 이성과 감성, 2020.
손승우, 『녹색 동물』, 위즈덤하우스, 2017.
송아리, 《아이 윌 서바이브》 전시 도록, 서교예술실험센터, 2011.
_____, 「순간의 고착을 통한 불안정한 이미지 표현 연구」, 석사학위 논문, 서울대학교, 2015.
_____, 《낙하는 상대적으로 자유로운 운동이다》 전시 리플릿, 룬트 갤러리, 2019.
_____, 《점.점.점선-선-선》 전시 서문, 올댓큐레이팅, 2020.
송아리 · 김웅현, <숙주 일지>, 얼터사이드, 2022.
스티브 존슨, 『이머전스: 미래와 진화의 열쇠』, 김한영 역, 김영사, 2004.
신상규, 『호모 사피엔스의 미래』, 아카넷, 2014.
_____, 「자율기술과 플로리디의 정보 윤리」, 『철학논집』 제45권, 269 - 296, 2016.
신승철, 「육화와 변용: 이미지 실천으로서의 사이보그 아트」, 『현대미술논집』 제29권 제29호, 127 - 156, 2011.
온라인 가나다, 「변이/변화」, 『국립국어원』, 2022년 11월 17일, https://www.korean.go.kr/front/onlineQna/onlineQnaView.do?mn_id=216&qna_seq=260453, 2023년 1월 3일 검색.

유원기, 「여성의 위상에 대한 아리스토텔레스의 견해」, 『철학연구』 제126권, 159 - 190, 2013.
윤난지, 『현대미술의 풍경』, 한길아트, 2005.
이경란, 「로지 브라이도티의 포스트휴먼: 포스트휴먼 주체와 비판적 포스트휴머니즘을 향하여」, 『에코테크네 신체와 생태』, 오윤호 편, 23 - 49, 선인, 2021.
이솜이, 《홀》 전시 도록, 윈드밀, 2021.
이원태, 「포스트 휴먼(Post-Human) 시대 기술과 인간의 상호작용에 대한 인문사회 학제간 연구」, 『경제정책연구』, 2014.
임석원, 「비판적 포스트휴머니즘의 기획: 배타적인 인간중심주의 극복」, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화인문과학원 편, 61 - 82, 이화여자대학교출판부, 2013.
임소연, 『과학기술의 시대 사이보그로 살아가기』, 생각의힘, 2014.
전혜숙, 『인류세의 미술: 생태, 생명, 신체의 변화』, 선인, 2021.
정소라, 「가상현실 수용자에 대한 현상학적 연구: 메를로 퐁티의 지각이론 및 핸슨의 '코드 속의 신체' 개념을 중심으로」, 『현대미술사 연구』 제46권 제46호, 37 - 61, 2019.
조선령, 「인공생명의 가능성을 위한 제언의 장」, 『미술세계』 201호, 132 - 133, 2001.
조수진, 『퍼포먼스 아트 (한국과 서구에서의 발생과 전개)』, 서강대학교출판부, 2019.
조지프 슈나이더, 『도나 해러웨이』, 조고은 역, 책세상, 2022.
주디스 버틀러, 『젠더 트러블』, 조현준 역, 문학동네, 2008.
최병두, 「자본에 의한 자연의 포섭과 그 한계」, 『대한지리학회지』 제54권 제1호, 111 - 133, 2019.
줄리아 크리스테바, 「말. 대화. 그리고 소설」, 『바흐친과 문학이론』, 여홍상 편, 234 - 267, 문학과지성사, 1997.
질 들뢰즈 · 펠릭스 가타리, 『천 개의 고원』, 김재인 역, 새물결, 2003.
카를로 로벨리, 『시간은 흐르지 않는다』, 이종원 역, 쌤앤파커스, 2019.

피터 벤틀리, 『디지털 생물학』, 김한영 역, 김영사, 2003.
한경하 · 금기숙 「현대 무용의상에 나타난 인체의 추상화에 관한 연구」, 『한국복식학회』 제60권 제10호, 133 - 145, 2010.
홍예지, 《차가운 녹색 기지》 전시 비평문, 서울시립미술관 세마 벙커, 2022.

Archer, M., Brett, G., and de Zegher, M. Catherine, *Mona Hatoum*, London: Phaidon, 1997.
Baudrillard, Jean, "Simulacres et Simulations," Paris, Galilée, 1981.
Braidotti, Rosi, *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory,* New York: Columbia University Press, 2011.
Criddle, Craig S. (eds.), "Biodegradation of Polyethylene and Plastic Mixtures in Mealworms(Larvae of Tenebrio molitor) and Effects on the Gut Microbiome," *Environmental Science and Technology 2018*, 52, 11, 6526 - 6533, 2018.
Critical Art Ensemble, *Critical Art Ensemble: Disturbances*, London: Four Corners Books, 2012.
Duncan, Andrea, "Inside-Outside-Permutation: Science and the Body in Contemporary Art," in *Strange and Charmed, Science and the Contemporary Visual Arts*, (ed.) Ede, Sian, London: Calouste Gulbenkian Foundation, 2000.
D'Urbano, Alba, "Hautnah, The Project, 1995": https://durbano.de/hautnah/index.html, 2022년 10월 20일 검색.
Gabriel, Elke (eds.), "Human Brain Organoids Assemble Functionally Integrated Bilateral Optic Vesicles," *Cell Stem Cell 28*, 1740 - 1757, 2021.
Gautherot, Franck, "Lee Bul: Supernova in Karaoke Land," *Flash Art International*, 2001.

Graham, Elaine. L., *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, Manchester Studies in Religion, Culture and Gender. Manchester: Manchester University Press, 2002.

_____, "In Whose Image? Representations of Technology and the 'Ends' of Humanity," *Ecotheology*, 159 - 82, 2006.

Grosz, Elizabeth, *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space,* Cambridge: MIT Press, 2001.

Hansen, Mark B. N., *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, New York: Routledge, 2006.

Haraway, Donna, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, 1985.

_____, "Cyborgs and Symbionts: Living Together in the New World Order," in *The Cyborg Handbook*, Chris Hables -Gray, xi, New York and London: Routledge, 1995.

_____, *Modest_Witness@Second_Millennium: FemaleMan ©_Meets_OncomouseTM: Feminism and Technoscience*, New York: Routledge, 1997.

Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

Horn, Eva, and Bergthaller, Hannes, *The Anthropocene: Key Issues for the Humanities*, New York and London: Routledge, 2020.

Kotschka, Ralf, "Wim Delvoye's Sybille II ," in Hauser, Jens (ed.), *Sk -interfaces: Exploding Borders-Creating Membranes in Art, Technology and Society*, Liverpool: Fact and Liverpool University Press, 125 - 127, 2008.

Kristeva, Julia, *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, trans. Roudiez, Leon S., New York: Columbia University Press, 1982.

Langton, Christopher G. (ed.), *Artificial Life: The Proceedings of an Interdisciplinary Workshop on the Synthesis and Simulation of Living Systems held September, 1987, in Los Alamos*, New Mexico, Santa Fe Institute Studies in the Sciences of Complexity, Addison-Wesley Publishing Company, 1989.

Langton, James, "Why Being the World's Only Cyborg Can Be a Real Headache," *The National*, 2018년 2월 11일, https://www.thenationalnews.com/uae/why-being-the-world-s-only-cyborg-can-be-a-real-headache-1.703666, 2022년 10월 16일 검색.

Latour, Bruno, "Can We Get Our Materialism Back, Please?," *Isis*, 98:138 - 14, 2007.

Mol, Annemarie, *The Logic of Care: Health and the Problem of Patient Choice*, New York and London: Routledge, 2008.

Morton, Timothy, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World,* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

Orlan, "Harlequin Coat," in Hauser, Jens (ed.), *Sk-interfaces: Exploding Borders-Creating Membranes in Art, Technology and Society*, Liverpool: Fact and Liverpool University Press, 83 - 89, 2008.

Pell, Richard, "PostNatural Histories," in Davis, Heather and Turpin, Etienne (eds.), *Art in the Anthropocene: Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies*, London: Open Humanities Press, 299 - 315, 2015.

Pitts, Victoria, "In the Flesh: The Cultural Politics of Body Modification," New York: Palgrave Macmillan, 2003.

Purdy, Jedediah, *After Nature: A Politics for the Anthropocene,* Cambridge: Harvard University Press, 2015.

Smith, Neil, “Nature as Accumulation Strategy,” in Panitch, Leo and Leys, Colin (eds.), *Socialist Register 2007: Coming to Terms with Nature*, London: Merlin Press, 16 - 36, 2007.

Stelarc, “Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies,” *Leonardo*, Vol.24, No.5, 591 - 595, 1991.

_____, “Towards the Post-Human (From Absent to Phantom Bodies),” *25 Years of Performance Art in Australia: Performance Art, Performance and Events,* Ivan Dougherty Gallery, 1994.

Tsing, Anna, *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*, Cambridge: Princeton University Press, 2015.

van Kammen, Jessika, “Representing Users' Bodies: The Gendered Development of Anti-Fertility Vaccines,” *Science, Technology and Human Values*, 24:307 - 337, 1999.

Viveiros de Castro, Eduardo, *From the Enemy's Point of View: Humanity and Divinity in an Amazonian Society*, Chicago: The University of Chicago Press, 1992.

Warren, Karen, “Towards a Feminist Peace Politics,” in *Ecological Feminism*, London: Routledge, 1994.

Webb, Jon, “Brood X Cicadas Threatened by ‘Death-Zombie Fungus’ That Rots Half Their Bodies Away,” *USA TODAY,* 2021년 5월 14일.

Wegenstein, Bernadette, *Getting Under the Skin: The Body and Media Theory*, Cambridge: MIT Press, 2006.

Wiener, Norbert, *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge: MIT Press, 1948.

Yoldas, Pinar, “Ecosystem of Excess,” in Davis, Heather and Turpin, Etienne (eds.), *Art in the Anthropocene, Encounters Among*

Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies, London: Open Humanities Press, 359 - 370, 2015.

Zettler, Erik R., Mincer, Tracy J., and Amaral-Zettler, Linda A., "Life in the 'Plastisphere': Microbial Communities on Plastic Marine Debris," *Environ. Sci. Technol*, 47, 13, 7137 - 7146, 2013.

〔부록 1〕

송아리 / 학생 / 미술학과 <zeroar84@snu.ac.kr>

석영재 교수님께

석영재 <yjseok@snu.ac.kr> 2023년 1월 9일 오후 2:12
받는사람: 송아리 <zeroar84@snu.ac.kr>

흥미로운 작품이네요?
제 생각에는 두가지 가능성이 있을 것 같습니다.
첫째는 혐기성 미생물에 의한 분해
둘째는 열매 내에 존재하는 가수분해 효소에 의해 액화가 되는겁니다.

두가지 모수 물에 녹지 않는 고체성분의 탄수화물이나 단백질이 분해되어 물에 녹게 되는 현상인데, 예를 들면 짜장면을 먹다가 두면 짜장의 전분이 우리 침속에 있는 아밀라아제에 의해 포도당으로 분해되어 액상으로 바뀌는 현상과 비슷하지 않을까 생각합니다.

도움이 되었으면 좋겠습니다.

석영재 드림

Yeong-Jae Seok, Ph.D.
Professor
Department of Biological Sciences
Bldg 504, Rm 301, Seoul National University
1 Gwanak-Ro, Gwanak-Gu
Seoul 08826, Korea
(82)-2-880-[redacted]
Email: yjseok@snu.ac.kr

"Everything existing in the universe is the fruit of chance and necessity."

송아리 / 학생 / 미술학과 <zeroar84@snu.ac.kr>

[redacted] 교수님께,

[redacted]@snu.ac.kr <[redacted]@snu.ac.kr> 2023년 1월 10일 오전 10:10
받는사람: 송아리 <zeroar84@snu.ac.kr>

송아리 학생에게.

무척 흥미로운 작품 활동을 하고 있군요. 문의 내용에 대해서는 나도 전문가가 아니라서 정확한 답변을 해주기는 어렵습니다. 다만 생명과학자의 상식적 입장에서 내 견해를 적어 보냅니다.

음식을 포함한 유기물은 대개 미생물에 의해 화학적 변형을 거쳐 매우 작은 분자로 분해되어 나갑니다. 그 과정을 흔히 발효 혹은 부패라고 하지요. 분해 경로에 따라 발효나 부패 산물은 독특한 물성을 띠게 되며, 그 생성 여부는 우리 감각으로 충분히 느낄 수 있습니다. 송아리 학생의 작품 소개 글 아래에 "To confirm this transition, I smelled and tasted the liquid once a year after breaking open the work. Even though the produce changed its form, it retained its original aromas and flavors."라고 쓰여있는 걸 보았습니다. 만약 이게 진짜라면, 즉 부분적으로 액화가 되었지만 향과 맛이 원재료와 크게 달라지지 않았다면 발효나 부패에 의한 액화 현상은 아니라고 보아집니다. 우레탄으로 밀폐된 공간 안에서 원재료로부터 조금씩 빠져나오는 물 성분이 외부로 배출되지 못 하고 우레탄 껍질 내부에 응축되어 모인 것으로 생각됩니다. 밀폐된 공간일지라도 원재료에 묻어 있던 미생물에 의해 발효가 많이 일어났다면 원재료와는 매우 다른 맛과 향이 느껴졌을 겁니다.

액화 성분에 대한 면밀한 과학적 분석이 있지 않는 한 내 상식으로는 이 정도밖에 답변을 해주지 못하겠네요. 오히려 식품영양학과 쪽 교수님들이 더 정확한 설명을 해주실 수 있지 않을까 여겨집니다.

아무쪼록 작품 활동과 박사 논문 작업이 잘 진행되길 빕니다.

[redacted].

[redacted], Ph.D.
Professor
School of Biological Sciences
Seoul National University
Building [redacted], Room [redacted]
1 Gwanak-ro, Gwanak-gu, Seoul 08826, Korea
Phone: +82-2-880-[redacted]
Email: [redacted]@snu.ac.kr
http://biosci.snu.ac.kr/[redacted]

송아리 / 학생 / 미술학과 <zeroar84@snu.ac.kr>

[redacted] 선생님께,

[redacted] <[redacted]@snu.ac.kr> 2023년 1월 9일 오후 4:42
받는사람: 송아리 <zeroar84@snu.ac.kr>

송아리 선생님께,

안녕하세요?? 식품영양학과 [redacted]입니다.

보내주신 링크로 멋있는 작품 잘 보았습니다!!

관련한 내용은 실제로 식품이 상하는 과정이라고 보입니다.

우리 주변의 대부분의 신선식품 (채소, 과일 등)은 70% 이상이 물로 이루어져 있습니다.

아시다시피 식품은 오래되면, 식품에 존재하는 미생물로 인해 상하게 되는데 (식품 구성성분이 분해되는거죠),

물러진 식품(상한식품)의 최외각층으로부터 수분이 증발되면서 수축하기도하고, 변형이 일어나기도 하죠.

다만 송아리 선생님께서 우레탄 코팅을 하면서 외부로 증발되는 수분을 우레탄 내부에 잡아놓으면서

액체가 계속 생기고, 그로 인해 미생물이 더 번식하면서

결과적으로는 내부에서 식품이 상하는 현상을 보이는 것 같습니다.

보통 냉장고에서 오래된 채소를 발견한 경우랑 같다고 보시면 될 것 같습니다.

미생물로 인해 식품이 상하면서 이상한 물이 많이 생기는 것을 볼 수 있을 겁니다.

다만 졸업논문을 작성하셔야할 때 Reference를 넣으셔야 할텐데, 위 현상과 관련하여 논문을 찾아보기가 어렵네요^^

식약처, 농진청 등 정부기관에서 나오는 레포트 등을 잘 살펴보시고 졸업논문을 잘 작성하시길 바랍니다.

학위과정 잘 마무리하실 바랍니다.

화이팅 하세요!!

서울대학교 식품영양학과
[redacted] 배상

[redacted], Ph.D.
Assistant Professor

Department of Food and Nutrition
College of Human Ecology
Seoul National University, Seoul, Korea
Tel)+82-2-880-[redacted]
https://[redacted].wixsite.com/fmsl

〔부록 2〕 <나는 너의 숙주> 연구 참여 동의서

연구 참여 동의서

본 연구는 <나는 너의 숙주 *I Am Your Host*>(2022)에 관하여 관람자의 전반적인 감상, 행위자에 대한 인식, 행위자의 육체성과 물질성에 대한 몰입 여부와 정도를 조사합니다.

<나는 너의 숙주>는 2022년 2월 24일부터 2022년 3월 18일까지 얼터사이드(서울)에서 총 3회로 진행된 《너는 나의 숙주 *You Are My Host*》(2022) 전시에 등장하는 '퍼포먼스적 조각'입니다.

작성자 개인의 정보는 익명으로 처리되며 연구를 위한 자료로만 활용됩니다.

□ 본인은 연구자의 연구 내용 및 절차를 이해하였고 그의 논문에 기재될 수 있음을 안내받았으며 설문에 응하는 것에 동의합니다.

년 월 일

성명: (인)

[부록 3] <나는 너의 숙주> 설문지 및 응답지

번호	문항 내용
1	관람한 회차에 √표를 하십시오. 복수의 표기가 가능합니다.
2	작품의 내용을 알고 있습니까? 안다면 어떤 경로로 알게 되었습니까?
3	<나는 너의 숙주>를 관람하면서 <숙주 일지>를 참고하였습니까?
4	<숙주 일지>를 참고한 경우 도움이 되었습니까?
5	행위자를 어떻게 인식하였습니까? 해당 항목에 √표를 한 후, 그 이유를 말해 주십시오.
6	행위자의 행위 중 가장 인상 깊었던 부분은 무엇입니까?
7	<나는 너의 숙주>에서 가장 몰입되었던 부분과 그렇지 않은 부분은 무엇입니까?
8	<나는 너의 숙주>의 어떤 부분에 집중했습니까? 해당 항목에 √표를 한 후, 그 이유를 말해 주십시오.
9	<나는 너의 숙주>를 감상하면서 감정의 변화 혹은 인식의 변화가 있었습니까?
10	<나는 너의 숙주>에 대하여 전반적인 감상을 적어주십시오.

1. 관람한 회차에 √표를 하십시오. 복수의 표기가 가능합니다.

☑ 2022년 2월 26일
☐ 2022년 3월 5일
☑ 2022년 3월 12일

2. 작품의 내용을 알고 있습니까? 안다면 어떤 경로로 알게 되었습니까?

네. 전시장에 비치되어 있는 숙주 일지라는 텍스트를 보고 알았다. 그 전에 송아리 작가의 2021년 《홀》 전시를 간 적이 있어 작가의 전반적인 세계관은 알고 있었다.

3. <나는 너의 숙주>를 관람하면서 <숙주 일지>를 참고하였습니까?

참고하였다. 우선 숙주 일지에서 <나는 너의 숙주>에 관한 전반적인 설정을 알 수 있었다. 라플레시아는 인간과 우주선을 지배하는 기생체라는 것과 숙주 인간이 인간과 숙주를 오간다는 것을 알 수 있었다. 일지에서도 알 수 있듯이 숙주 인간은 남성인지 여성인지, 인간인지 비인간인지의 경계가 모호했다. 또한 숙주 인간이 진화했는지, 퇴화했는지 알 수 없도록 디자인된 것 같았다.

4. <숙주 일지>를 참고한 경우, 도움이 되었습니까?

도움이 많이 되었다. 글도 하나의 작품이라고 생각했고 작가가 퍼포먼스를 할 때 들리는 사운드도 참고가 많이 됐다.

5. 행위자를 어떻게 인식하였습니까? 해당 항목에 √표를 한 후, 그 이유를 말해 주십시오.

☐ 배우
☐ 캐릭터
☑ 예술가 → 주어진 플롯을 받아서 연기하는 배우라기보다는 행위자 자신이 플롯을 완벽하게 이해하고 상황에 완전히 몰입하여 동화된 작가 자신이자 주체 같았다.
☐ 기타

이유: <나는 너의 숙주>에서는 시나리오가 없어보였고 작가가 설정한 상황 안에서만 행위를 하는 것 같았다. 더군다나 작가가 너무 과격하고 기이하게 움직여서 다치지 않을까 걱정했다. 겨울이었는데도 너무 긴장이 돼서 온 몸에 땀이 나 옷이 젖을 정도였다.

6. 행위자의 행위 중, 가장 인상 깊었던 부분은 무엇입니까?

가장 인상 깊었던 것은 작가가 사용한 퍼포먼스적 조각이라는 작업의 수단 이름이었다. 이 작품에는 퍼포먼스 뿐만 아니라 조각, 설치, 사운드, 관객 참여, 실험, 협업 등의 혼성적 예술이 있었다. 행위 중에서는 은색의 낙하산 안에서 등장할 때, 다리 밖에 보이지 않았음에도 불구하고 낙하산 안에서의 움직임이 유추되어 매우 신기했다.

7. <나는 너의 숙주>에서 가장 몰입되었던 부분과 그렇지 않은 부분은 무엇입니까?

가장 몰입되었던 부분은 전시장에 햇빛이 들 때 그 곳에서 행위자가 움직일 때였다. 행위자가 입고 있었던 옷, 즉 인간 숙주의 피부가 띔청 반짝이면서 벽에 여러 색깔을 맺히게 했기 때문이다. 반짝이는 그림자가 해양 생물의 비늘과 부서지는 파도를 연상케 했다. 몰입되지 않는 부분은 없었다.

8. <나는 너의 숙주>의 어떤 부분에 집중했습니까? 해당 항목에 √표를 한 후, 그 이유를 말해 주십시오.

☑ 행위자의 행위
☑ 행위의 내용
☐ 기타

이유: 처음에는 퍼포머의 행위 자체에 집중했다. 왜냐하면 퍼포머가 목을 꺾거나 등을 휘거나 하는 등 몸 전체를 많이 움개는 듯 하여 아플까봐 걱정했다가 후반부에는 그 움직임이 부드러워지면서 내용에 더 집중하게 되었다. 인간이 아니라 라플레시아가 버섯을 관찰하는 관점, 태도가 퍼포먼스에 반영되어 굉장히 흥미롭게 지켜보았다.

9. <나는 너의 숙주>를 감상하면서 감정의 변화 혹은 인식의 변화가 있었습니까?

8번에 썼던 내용과 같이 퍼포머의 행위에서 내용으로 더 집중하게 되었고 여기에 더해서 그의 몸이 옷(?)이나 가면, 장갑, 부츠 등으로 가려져 있어서 다행이라고 생각했다.

10. <나는 너의 숙주>에 대하여 전반적인 감상을 적어주십시오.

설치된 조각이나 행위자의 피부에서 가장 기억에 남았던 것은 인공물과 자연물이 너무나 자연스럽게 서로 한 몸이 된 듯 엉겨붙어 있는 외관이었다. 특히 <드래곤: 암수> 작업은 인류세의 지표석이라고도 하는 plastiglomerate (쓰레기 소각 등으로 녹아내린 플라스틱 등이 자연물과 한 데 엉겨붙어 만들어진 암석)를 연상케 하기도 했으며 디스토피아 속에서 살아남기 위해 꿈틀대는 움직임이 굉장히 인상적이었다. 퍼포머의 기괴하고 고통을 수반하는 수행적인 움직임은 관객들에게 몰입감을 주었고 퍼포먼스 내내 손에 땀을 움켜쥐게 했다. 퍼포먼스, 조각, 설치, 사운드 등이 조화롭게 결합된 작품을 감상하고 난 후에는 마치 예술의 세계를 본은 듯한 신성한 느낌까지 들었다.

〔부록 4〕 숙주 일지

#1 Host

연대를 알 수 없는 오래된 숲이었다.
민간인 통제 구역이었던 곳을 탐사하고 돌아온 후, 2년이 지난 어느 날인 듯하다.
처음에는 등줄기에 이물감이 있었다. 여드름일 것이라 대수롭지 않게 여겼던 붉은 점은 며칠 만에 큰 혹이 되어 제대로 누울 수조차 없는 지경이 되었다. 손쓸 겨를도 없이 커진 혹을 떼려고 병원을 전전했지만 이미 몸은 '혹'의 숙주가 된 듯하다.
병원에 가야겠다는 생각이 사라졌다. 온몸을 휘감던 공포와 두려움이 뚝 멈췄고 짐을 싸서 떠나야 한다는 생각이 머릿속을 지배했다. 짐. 짐. 척추에서 전달되는 찌릿함이 뚜르르 흘러 손끝까지 저리도록 신경을 압박했다. 통증을 느끼지 않으려면 계속 움직여야만 했다.
사람들의 눈을 피해 꼬박 30일을 이동하여 도착한 곳은 2년 전 그 숲이었다. 등에 난 혹은 이제 사과 크기만큼 자랐다. 약간 가려운 듯. 아니, 긁어야겠다.
내가 무엇을 찾는지 알 수 없다. 의식과 식욕, 수면, 생리 등의 욕구는 너무나 또렷한데 발걸음과 시야는 내 것이 아니다.
나무들로 빼곡하게 둘러싸인 숲속에서 시공간의 감각이 무뎌졌을 무렵, 저 멀리 넝쿨로 뒤덮여 녹슨 기체가 보인다.
얼마큼 잤을까? 여전히 의식은 또렷하다. 통증은 사라졌다. 잠에서 깼지만 옆으로 몸을 말아 누운 채 생각을 했다. 등에 난 이것은 무엇일까? 아마존 같은 곳을 다니다 음수를 통해 들어오는 박테리아나 미생물 같은 것일까? 혹은 곤충의 알이나 바이러스일까?
짐을 싸서 떠나올 때부터 지금까지 내가 무언가의 숙주가 되었다는 인식을 하고 있었지만 어떤 타당성이나 합리적 의심이 없다.
마치 불가항력처럼 내가 인간이고 누군가의 자식이듯 숙주임을 받아들였다. 심지어 불현듯 알게 된 사실은 그동안 단 한 번도 등을 만져볼 생각조차 하지 않았다는 것이다. 평상시에도 유연하지 못해서 '등에 손이 닿지 않는다'라는 경험적 명제가 마치 선험적인 형질인 것처럼.
그쯤 생각하니, 아, 불쾌하다. 한쪽 팔을 들어 허공을 휘젓는다. 누구의

의지인가 잠시 의심해 보지만 나의 주체적 행위라는 데 여지가 없다. 팔을 있는 대로 꺾어 등을 더듬어 본다. 보이지 않지만 어렵지 않게 만져지는 것을 보니 사과 크기보다 더 커진 듯했다.
이내 몸을 일으켜 우주선 내부를 휘감고 있는 넝쿨을 제거하기로 한다. '왜'라고 왜 질문을 왜, 왜, 왜 하지 못했을까? 어느 때보다도 자의적으로 등을 더듬고 있는데 갑자기 넝쿨을 제거하고 싶다. 주머니에서 드라이버를 꺼내 들고 우주선에 빼곡하게 자리한 기계들을 떼어냈다. 드라이버를 생각했다. 언젠가 온 집안을 뒤져도 찾을 수 없었던 것이었다. 게다가 그 능숙한 손놀림은 무엇이었을까? 나였을까?

#2 식물성 우주선

복잡한 기계들을 떼어내고 드러난 금속면에 적힌 글씨를 보았다. 작은 탄식이 새어 나온다. "Crew Dragon". 주식을 좀 하는 사람이면 누구나 아는, 2021년 스페이스X에서 쏘아 올린 최초의 민간 유인 우주왕복선이었다. 당시 나는 일본 소년만화에서나 나올법한 작명 센스에 감탄과 조롱이 섞여 나왔다. 떼어낸 기계 뭉치에서 배터리를 찾아 바쁘게 분리하고 있는 내 손이 보인다. 스페이스X는 자본주의 대 민간 우주 시대의 시작을 알렸던 만큼 세계 경제와 정치의 시선을 한몸에 받고 있다. 환경, 기술, 노동력 등 복잡한 문제들과 반대 여론도 만만치 않았다. 그런데 그 문제들을 드래곤 소환이라는 판타지한 방식으로 돌파할 것이라고는 전혀 예상하지 못했다. 이 우주선은 쏘아 올릴 당시의 모습이 아니다. 겉면은 녹슬어 있고 이끼가 가득 붙어있고 우주선 내부를 싸고 있는 피막은 변온동물처럼 주위 온도와 빛에 반응하고 있다. 그리고 지금은 나의 소중한 보금자리가 되었다. 밤이 되면 반으로 쪼개진 우주선의 두 기체가 공명한다. 처음에는 기계음이라고 생각했는데 요즘에는 거대한 동물의 숨소리 같기도 하다. 마치 암수가 있는 것처럼 상호작용이 일어나듯이.

#3 숙주로 산다는 것

언제부터인가 계속 일회용 방호복을 입고 생활한다. 우주선 내부를 감싼 생명 유지 피막이 옷에 들러붙어 보호색을 띠게 되었다.
등에 난 혹은 조금씩 커지고 있다. 축구공 정도의 크기가 되었을 때 방

호복을 찢어 밖으로 빼냈다. 고인 물에 등을 비춰보니 식물처럼 보였다. 흡사 양배추와 같은 모양인데 잎이 훨씬 크고 검은색을 띠었다.
매일매일 같은 일상이 반복된다. 일어나서 아침으로 조팝나무 우린 물을 마시고 식물도감을 챙겨 길을 나선다. 나의 주된 업무는 건강에 도움을 주는 식물을 채집하는 일이다. 조팝나무는 유전적 변이가 증가한 계통 관계를 가지고 있어 꾸준히 섭취하면 단백질 합성의 품질을 높여준다. 의지와 상관없이 매일 먹고 있는 케일이나 양파는 식물성 케라틴 생성을 돕는다고 적혀있는 것으로 보아 등에 난 혹에 유용한 영양분을 공급하는 것 같다. 저녁이 되면 조개나물을 넣고 끓인 물로 머리를 감는다. 며칠에 한 번 갈퀴나물의 어린순을 식용하기도 하는데 근육과 관절에 효능이 있다고 하니 역시 단백질 생성을 좋게 하려는 의도가 있는 듯하다. 나는 단백질 생성을 잘하는 건강한 숙주이다. 잘하고 있어.

#4 개화

얼마가 지났을까? 몸을 일으킬 수가 없었다. 사방이 악취로 가득하고 등에 난 혹이 거대하게 자라 피처럼 붉은 꽃으로 피었다. 세상에. 뒤통수 너머로 너울거리는 붉은 꽃잎에는 흰색 반점들이 공포스럽게 박혀있어 누가 봐도 독성이 가득해 보인다. 내가 발버둥 칠수록 지독한 암모니아 냄새가 강력해지고 정신이 혼미하다. 더욱 힘들었던 것은 악취를 맡고 모여드는 해충이 방호복을 뚫고 몸을 기어다니는 것이다. 윙윙. 콧구멍으로 들어온 파리가 코털에 걸려 나오지 못하다가 아예 깊숙이 들어가 식도를 통해 입으로 나오기를 반복한다. 이제 이렇게 모든 영양분을 빼앗기고 말라죽는 것일까? 아니 그전에 더럽고 수치스러워서 죽을까.
우주선의 공명을 다섯 번 정도 들었으니 대략 5일쯤 지났을까? 몸을 움직일 수 있게 되었다. 그리고 등에 난 꽃이 시들었다는 걸 알았다. 꽃은 불에 탄 것처럼 새까맣게 시들어 축 처져버렸다. 드디어 이것을 떼어내야겠다는 의지가 생겼고 동시에 거짓말처럼 분노와 슬픔이 밀려온다. 등을 벽에 대고 거세게 긁고 바닥에 누워 비비고 불태우려 했다. 참을 수 없는 고통이 머리카락과 척추를 통해 전달됐지만 내 생에 가장 필사적인 노력을 쏟아부었던 것 같다. 아팠다. 떼려고 할수록 지독하게. 허리가 끊어질 듯. 내 몸의 모든 신경세포가 꽃과 연결되어 있는 느낌이다.

#5 메르스(MERS) 때도 그랬어

모든 것을 포기하고 우주선에 누워 다시 생각을 시작한다. 등에 난 혹은 숙주인 내 몸에 기생하는 식물이다. 하지만 기생식물들은 대체로 숙주에게서 영양분을 빼가는데, 이상하게 내 몸은 너무나 멀쩡하다. 등에 죽은 시체꽃이 있다는 사실만 제외하면 심지어 예전보다 강해진 것 같다. 그렇다면 바이러스를 심었다는 것인가. 숙주의 몸에 USB를 꽂아 넣는 것처럼 접촉해서 변이를 일으켰을지도……. 만약 이게 맞는다면 다음 단계는 면역력을 높여 항체 형성을 돕고 치료제를 개발하는 일이다.

메르스와 코로나19 바이러스가 전 세계의 사람들을 무자비하게 감염시킬 때 모두의 관심사는 면역력을 높이는 방법이었다. 연일 매체에서는 손씻기, 마스크 착용하기 등의 캠페인을 이어 나갔고 면역력에 좋은 음식과 운동 소개가 뒤를 이었다. 그때 한국에서 불티나게 팔려서 한동안 가격이 치솟았던 것이 표고버섯이다. 몸을 일으켜 식물도감을 찾았다. 역시 표고버섯은 항바이러스 효능이 있다. 우주선 밖으로 나왔다. 이 숲은 지천에 표고버섯이 가득하다. 숙주의 상태에서는 금기시되었겠지만, 아니 사실 있다는 사실조차 전혀 인지하지 못했지만.

나는 버섯을 채집하고 지금도 채집하고 있다.

#6 라플레시아

많은 것을 알아냈다. 우주선은 무선 원거리 통신이 가능하다는 점을 알게 되었고, 노트북도 찾았다. 그리고 나의 가설이 틀렸다는 것 또한 알았다. 내 등에 기생한 것은 고대 식물 종 라플레시아였다. 흡사 나는 포켓몬에 '이상해꽃'과 '라플레시아'가 이종교배된 괴생명체가 되어버린 것 같다. 이 라플레시아는 역시 유전자 바이러스처럼 유전자를 훔치는 기생식물이었다. 그런데 기이하게도 악성 바이러스 코드를 심고 숙주를 약화시켜서 양분을 빼먹는 것이 아니라, 내 유전자 정보를 훔쳐다 자신의 몸을 성장시키는 일을 하도록 하는 것이다. 이 식물은 잎이나 뿌리, 줄기가 없으며 엽록소가 없어서 광합성도 하지 못한다. 단지 숙주에 기생하여 숙주의 양분과 수분을 가져가는데 이때 유전자의 수평 이동이 일어난다. 연구에 따르면 라플레시아 전사체 전체의 2%에 해당하는 49개가 숙주 식물로부터 전해진다. 5일 동안 경험했던 악취는 수분을 하여 자손을 퍼

뜨리기 위해 해충을 모여들게 하는 방책이었고 라플레시아의 평균수명이 5일가량이었다.

Abstract

A Study on the Expression of Variant Body

: Centered on the Performative Sculpture

Song, Ahree

Department of Fine Arts

The Graduate School

Seoul National University

This paper deals with how the ideas and experiences of the variant body are materialized into performative sculptures.

A variant body is a concept of newly formed multiple bodies by combining a body with a specific identity with the body of others. Starting from the premise that all human beings, nature, artificial objects, and spaces, etc. have a body, it represents a mixed being that obtained one or more substances through multiple knowledge systems and execution. Multiple bodies are the image of a variant body. They are a metaphor for multiple, complex, and polymorphic objects. Performative sculpture is an artistic methodology to materialize a variant body. Sculpture draws the property of

performance to the same level as its own while performance does the same to the property of sculpture, always implying the transition to the next moment in their final output.

Such expressions and images have continuously appeared since my past works. A body characterized by fluidity is chosen for the material where artificial fabrication is inflicted. It then leads to an unexpected situation. A body has capabilities to grow, reproduce, and respond to stimuli, creating a new mode that is distinct from the properties of its past that were stably closed. As the work progresses, the body connected with its world does not guarantee completion but continues to repeat variation and expansion beyond the artist's intention.

The variant body created as performative sculpture does not stay in a single fixed image. It exists as random information that moves in a variety of ways. It can capture a temporary order or balance, changing itself into any form through execution regardless of time and space. The works introduced in this study feature multiple bodies that have potential to change in a way natural objects and artifacts are mixed and mutated by combining each other's bodies, regardless of the ecological system, condition, world, and time they are put to. The body, a material that connotes plasticity and temporality and is not subject to rules in numerous contexts, becomes a work that fills the performance, an act of countless layers.

keywords : variation, variant body, multiple body, performative sculpture

Student Number : 2020-32890