

포스트휴먼 시대의 마법적 이미지: 바이오 아트를 중심으로

A Study on Magical Image in Posthuman Era: Focusing on Bio-Art

정규리¹

Curie Chung¹

요 약

본 연구는 과학기술 및 시스템의 급속한 발전에 대응하여 인간 가치의 재정의와 새로운 예술적 대안으로서의 포스트휴머니즘을 탐구해야 하는 필요성에 대해 논의하였다. 또한, 이미지는 항상 인간 역사에서 존재해 왔으며 포스트휴먼 시대에는 마법적 이미지로 회귀하고 있음을 분석하였다. 선사시대의 이미지와 포스트휴먼 시대의 예술적 실천을 비교 분석함으로써, 고대 마법적 이미지와 현대의 바이오 아트 사이에 명확한 중복점이 있음을 다루었다. 과학기술의 승리로 탄생한 포스트휴먼은 필멸(必滅)이라는 한계를 지닌 연약한 존재가 아니라, 전능하고 영원히 살 수 있는 존재로 우리 눈앞에 다가와 있다. 이처럼 새로운 생명체를 창조하고자 하는 욕망과 시도는 신이 되고 싶은, 스스로 마법의 대상이 되고자 하는 인간의 모습을 자명하게 보여준다. 포스트휴먼 시대의 이미지에 관해서는 에두아르도 카크의 바이오 아트 사례를 검토하였으며, 인간 사회가 기존 규범에 대한 도전을 동반하여 새로운 지식 형성과 인간 가치의 재정의에서 큰 변화를 겪을 것이라고 예측하였다.

핵심어 : 포스트휴먼, 포스트휴머니즘, 마법적 이미지, 바이오 아트

Abstract

This study discussed the need to redefine human values and explore posthumanism as a new artistic alternative in response to the rapid development of science and technology and systems. In addition, it was analyzed that images have always existed in human history and are returning to magical images in the post-human era. By comparing and analyzing prehistoric images and artistic practices in the posthuman era, we dealt with the clear overlap between ancient magical images and modern bioart. Posthumans, born with the victory of science and technology, are not vulnerable beings with limitations of immortality, but are approaching our eyes as omnipotent and eternal beings. In this way, the desire and attempt to create a new life clearly shows the image of humans who want to become gods and become magical objects on their own. As for the image of the posthuman era, Eduardo Kak's bioart case was reviewed, and it was predicted that human society would undergo changes in the formation of new knowledge and the redefinition of human values, accompanied by challenges to existing norms.

keyword: posthuman, posthumanism, magical images, bio-art

¹ Department of Painting·Craft, Seoul Cyber University, Seoul, Korea [Professor]
e-mail: curiechung11@iscu.ac.kr

Received(April 9, 2023), Review Result(1st: May 2, 2023), Accepted(June 12, 2023), Published(June 30, 2023)



© 2023 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

최근 연구들은 과학기술과 시스템의 비약적인 발전으로 인간의 정의를 재정립할 필요성과 새로운 사상적 대안으로서의 포스트휴머니즘을 탐구하고 있다. 포스트휴머니즘은 단순한 철학적 계통의 인식론이 아니라 생명공학, 기술, 지구과학, 문화, 인문, 예술에 걸친 다양한 변화가 합쳐지면서 가시화된 현시대의 거대한 조류이며 [1], 이들 각 분야 간의 경계는 과거의 어느 때보다도 흐려지고 있다. 본 연구는 휴머니즘 미술이 21세기에 종말을 맞이했다고 보고, 인간의 역사에서 늘 존립해왔던 ‘이미지(image)’가 포스트휴먼 시대에 이르러 고대의 마법적 이미지로 회귀하고 있음을 분석하고자 한다.

우리가 생각하는 미술(art)은 최근 400년간의 산물이며, 그 이전에는 미술이 아닌 실용적, 종교적 목적을 가진 ‘이미지’였다. 중요한 것은 이미지의 목적이 무엇이었던 간에 사람들은 그것이 살아있는 유기체인 것처럼, 우리에게 영향을 주는 힘을 가진 것처럼 행동해왔다는 것이다. 미술의 시대 이전 이미지는 주술적, 마법적 힘을 가진 숭배(kult), 혹은 경멸의 대상이었으며, 더 나아가 집단이나 사회를 결속시키는 힘으로 작용했다. 이러한 이미지의 힘은 같은 방식은 아닐지라도 첨단 과학의 시대에도 여전히 작용한다. 데이비드 프리드버그, 한스 벨팅 역시 이러한 이미지의 마법적 힘이 현대에도 여전히 존재한다는 것을 부인하지 않는다 [2]. 이미지의 마법은 ‘재현’에 대한 인간 반응의 뿌리 깊은 특징이며 우리가 현대적이 되었다고 해서, 비판적 의식을 획득했다고 해서 극복할 수 있는 성질의 것이 아니기 때문이다 [3].

본 연구에서 ‘미술’과 구별하여 ‘이미지’라는 용어를 사용하는 이유는 미술사적 관점이 아닌 이미지학의 관점에서 시각적 자료들을 다루고자 하기 때문이다. 또한, 3만년 이상의 간극이 있는 인류 초기 이미지와 포스트휴먼 시대의 예술 행위를 비교 분석하고자 하는 것은 고대의 마법적 이미지와 포스트휴먼 시대의 예술 사이에 중첩되는 부분이 분명히 있다고 보기 때문이다. 물론, 현대 작가들이 선사시대의 인류처럼 주술을 위해 의도적으로 이미지를 생산한다는 의미는 아니다. 그러나 결국 새로운 생명체를 창조하고자 하는 욕망과 시도는 신이 되고 싶은, 다시 말해 스스로가 마법의 대상이 되고자 하는 인간의 모습을 자명하게 보여준다.

따라서 본고가 주장하고자 하는 바는 이미지에 대한 마법적 태도가 21세기 포스트휴먼 시대에도 존재할 뿐 아니라, 과학과 마법의 구분이 사라지고 있다는 사실이다. 오랜 시간 과학의 의무는 신비의 베일을 벗기는 쪽으로 발전해왔다. 과학은 우주와 인간의 기원을 과학의 언어로 설명하는데 온 힘을 기울여 왔으며, 정량화할 수 없는 신비와 마법의 영역은 철저히 배제해왔다. 이러한 과학기술의 승리로 탄생한 포스트휴먼은 한계를 지닌 연약한 존재가 아니라, 전능하고 영원히 살 수 있는 존재로 우리 눈앞에 다가와 있다.

이렇게 증강된 인간이 생산하는 이미지는 어떻게 변화할 것인가? 우리는 이 이미지들을 어떠한 시각에서 해석하고 수용해야 하는가? 이러한 시대에 과학과 마법은 구분될 수 있는가? 이 세 가지는 본 연구의 주된 논점이 될 것이며, 바이오아티스트 에드아르도 각의 유전자 변형 예술사례를 중심으로 현대 이미지의 양상을 분석해보고자 한다. 또한, 이미지와 인간의 관계를 재고하고자 하는 본 연구의 관점은 이미지를 생산하고 형성하고 지각하는 주체로서의 인간이라는 개념이 기본 전제가 된다. 인간 개념이 재정립되는 포스트휴먼 시대에 인간과 이미지의 관계가 변화할 수밖에 없음은 자명한 사실이다. 현 시기에 이러한 주제로 연구를 진행하는 이유는 첨단 과학이 발전함에 따라 인문학과 예술을 비롯한 전 영역에 걸친 변화가 이전에는 없던 방식으로 빠르게 진행되고 있기 때문이다. 영생에 대한 욕망과 두려움이 뚜렷한 형질 없이 흘러가는 시대, 인간이 신의 이미지로 거듭나려는 시대, 과학과 마법의 영역이 중첩되는 시대를 살아가는 우리에게 돌아봐야 할 것이 있다. 바로 이미지와 인간의 오래된 관계다.

본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 미술의 시대 이전 인간이 추구했던 이미지는 무엇이었으며, 어떠한 기능을 했는가 (1장), 둘째, 테크놀로지로 인해 증강된 성능을 가지게 된 포스트휴먼 시대에 인간과 이미지의 관계는 어떠한 방식으로 변화하고 있으며, 예술은 어떠한 양상을 띠는가 (2장), 셋째, 이러한 시대에 과학과 마법은 구별될 수 있는가(3장)이다.

2. 미술의 시대 이전의 이미지

1.1 이미지의 의미와 기원

‘이미지(image)’라는 단어는 모호하리만큼 포괄적으로 사용된다. 일반적으로 ‘이미지’라고 하면 회화나 조각 같은 미술품을 떠올리기 쉽지만, 이미지는 회화나 조각을 비롯한 물질적 대상뿐 아니라, 정신적이고 상상적인 실체, 꿈, 기억, 지각의 시각적 내용 [3]까지도 포괄한다. 이미지는 ‘심상(心想)’, ‘형상(刑象)’, ‘표상(表象)’으로 번역되며, ‘감각’에 의하여 획득한 현상이 마음속에서 재생된 것’, ‘어떤 사람이나 사물로부터 받는 느낌’, ‘사상(事象)을 시각적으로 매체에 정착시킨 것’ 역시 이미지의 범주에 속한다. 마르틴 줄리는 이미지가 ‘다른 무엇과 유사한 것’, ‘근본적으로 시각적으로 유사한 표상’이라고 정의한다. 이는 보이거나 보이지 않는 어떤 대상을 ‘재현’한다는 의미이며, 재현된 이미지는 단순히 시각적 이미지를 넘어 그것이 가진 상징적 의미에까지 확장될 수 있다. 구석기 시대 동굴벽화에서부터 첨단 과학기술의 시대인 21세기까지 세계의 다양한 문화 현상은 이 이미지로써 끊임없이 기록되고 있다. 이처럼 이미지는 시대를 막론하고 상징적 의미를 내포하며, 그 사회와 문화의 독특한 측면을 반영한다. 신화에는 인류의 근원적 심성에 대한 이미지와 상징, 상상력이 함께 내재한다. 삶과 죽음, 건강과 질병, 행운과 불운을 통제하려는 인간의 욕망은 시대를 불

문하고 강렬했으며, 이러한 배경에서 탄생한 이미지는 ‘신비’와 ‘비밀’을 강조하고, 상징을 이용하여 시각적 형태로 나타난다.

이미지는 미술의 시대 이전부터, 더 나아가 인류가 시작될 무렵부터 존재했다. 우리가 미술작품이라고 생각하는 대부분은 당시에 미술작품이 아니었으며, 18세기 이전의 사람들이 생산한 조각, 건축, 회화는 대부분 실용적 목적을 가진 일상적인 사물이었다. ‘미술’이라는 개념은 고대, 중세, 심지어는 르네상스 초기에도 존재하지 않았다. 회화, 조각이 공예, 기술과 구별된 독립 분과로서 미술사에 편입되기 시작한 것은 최근 200년 안팎의 일이며, 이미지의 미학적 기능이 실용성을 압도하게 된 18세기에 이르러서야 본격적으로 ‘예술’이라는 말이 나타나기 시작했다 (이 시기부터 ‘미술의 시대’라고 부른다). 그리고 이러한 물건들에 ‘순수미술(fine art)’이라는 이름을 붙이기 시작한 것은 현대에 들어서이다. 발터 벤야민은 사진의 시대에 접어들어 기계가 유일한 존재를 다수의 복제품으로 대체했고, 이미지의 ‘숭배 가치(cult value)’가 ‘전시 가치(exhibition value)’로 전환되었다고 주장한다. 바꾸어 말하면, 이미지는 전시 대상이 아닌 숭배 대상으로서 인류 역사에서 더 많은 시간을 존재해 온 것이다. 피터 버크 역시 이미지의 역사는 미술사와는 구별되어야 하며, 미학적인 평가보다는 사회, 문화를 반영하는 역사적 증언으로 다루어져야 한다고 말한다. 인류가 제작한 오브제 하나에도 사회의 약속, 계약, 규율 등 여러 의미가 함축되어 있기 때문이다.

선사시대의 이미지는 엘리아데의 주장처럼 인류의 집단 무의식에 깔린 ‘문화원형’의 토대이자 이미지의 상징적 가치와 의례 기능을 보여준다 [4]. 유럽의 후기구석기 동굴벽화에 묘사된 인물의 이미지는 그 자체만으로도 매우 중요한 상징적 의미를 담고 있다. 이미지는 대부분 동굴에서 가장 은밀하고 깊은 장소에 위치하는데, 구석기인들은 성스러운 장소로 선택된 그곳에서 하늘에 제의를 드리고, 의례와 관련된 사람 이외의 출입을 제한했다. 동굴 천장에 그려진 이미지들은 마법적 세계와의 첫 만남이었다. 라스코 동굴 벽화의 이미지들은 자연의 변화 및 삶과 죽음, 행복과 불행 등에 대한 현상학적 고민이 비단 현대인들만의 것이 아니었음을 보여준다. 구석기인들은 자신들의 거주 지역에 주로 서식하는 동물의 형태와 생태를 관찰하여 [그림 1]과 같이 그림으로 표현하였는데, 강한 생명력의 원천이 야생동물에 깃들어 있다고 믿었기 때문이다. 수렵시대에 인간의 수명은 평균 20세가량이었던 반면 야생동물들은 그보다 더 오랜 시간을 살았다. 따라서 구석기인들은 동물들이 알지 못하는 영생의 비밀을 알고 있다고 여겼다 [4].

라틴어 이마고(imago)는 ‘모방하다’를 뜻하는 ‘imitor’에서 그 어원이 찾아진다. 이마고는 밀랍으로 된 조상의 초상화, 즉 현관 홀이나 장례 입구에 놓아두었던 죽은 자의 마스크를 의미한다 [5]. 이미지와 죽음 사이의 본질적인 관계는 이처럼 죽은 자의 마스크에 의해 시작되었다. 즉, 이마고는 죽은 자와 산 자의 세계 사이에 놓인 물리적인 연결이었던 셈이다. 중세의 종교 의례 중 ‘재현’ 역시 ‘장례의식을 위해 검은 포장으로 덮은 텅 빈 관’을 의미했다. 리트레 프랑스어 사전은 ‘중세의 장례식에서 고인을 대신하는, 손으로 빛은 채색된 형상’이라는 정의를 여기에 덧붙인다 [6].



[그림 1] 라스코 동굴벽화의 들소 이미지, 구석기 후기

[Fig. 1] Wild Cow Image in Lascaux Cave Paintings, The Stone Age Period

반복되는 타인의 죽음을 목격하면서 그들 역시 죽음 너머의 세계에 대한 어떤 ‘생각’을 품기 시작했을 것이다. 죽음은 최초의 수수께끼로서 인간을 또 다른 신비의 길로 접어들게 했다 [6]. 죽음은 인간의 사고를 보이는 것에서 보이지 않는 것으로 끌어올렸다. 탄생과 죽음 앞에서 그들이 할 수 있었던 것은 자신들의 기억에 대한 의식과 상징을 ‘표시’하는 것이었다. 그들에게 ‘기록’은 죽음이 곧 삶이 될 수도 있는, 즉 ‘삶을 지속하는 방식’이자, 후손이 주체가 되어 한 개인의 죽음에 공동체적인 의미를 부여하는 방법이었었던 것이다 [4]. 이처럼 무덤은 산 자들의 기억에 대한 ‘이미지’, 즉 부재를 현현하여 잔존(殘存)케 하는 하나의 시각적 표현으로서 [그림 2]와 같이 인류의 역사에 나타나기 시작했다. 이처럼 인류가 남긴 이미지는 삶과 죽음에 대한 여러 생각으로부터 시작된 것이 주를 이룬다고 해도 과언이 아니다.



[그림 2] 우르의 지구라트, B.C. 2096년

[Fig. 2] Ur's Ziggurat, 2096 B.C.

레지스 드브레 역시 이미지가 죽음, 예술사, 장례의식의 역사와 밀접하게 연결되어 있다고 말한다. 이미지는 생존, 신성, 죽음, 지식, 진리와 같은 영역과 연관된 개념이며, 인간은 삶과 죽음의 관계를 벗어날 수 없고, 그러한 한계성은 죽음을 초월한 신성을 탄생시켰다. 신성은 삶과 죽음, 진리 등과 밀접한 연관이 있기 때문이다. 이러한 현상은 의식적이든 무의식적이든 인류 사회의 문화와 예술을 형성하고, 나아가 신화의 세계와도 연결된다 [4].

2.2 우상과 성상

앞서 서술한 바와 같이 이미지는 ‘죽음’으로부터 잉태되었다. 기원전 30000년경 인류는 원인을 알 수 없는 자연 현상을 겪으면서 인간으로서의 한계와 두려움을 느낄 수밖에 없었을 것이다. 자연 속에서 인간은 취약하고 유한한 존재였기에 자연을 압도하는 신비스러운 힘, 즉 마법적 이미지(우상)를 필요로 했다. 우상을 뜻하는 ‘idole’은 그리스어 ‘eidōlon’에서 파생된 말로 이는 물질적인 형상, 상상적인 형상을 가리킨다. 고대의 신전 역시 자연재해에 휩쓸리지 않는 믿음직한 형상으로 도시의 중심을 차지했으며, 집단을 유지하게 하는 힘으로 도시의 존속에 중요한 역할을 하였다. 도시의 중심에 세워진 높은 신전을 오르는 행위는 세계의 중심을 향해 오르는 것과 같았다. 이는 세속을 넘어 순수 영역으로 들어가는 것을 상징하며, 그것이 바로 ‘중심의 의례’가 되었다 [7].

만들어진 우상은 신의 이미지를 취할 뿐 아니라 이미지 자체가 신이 된다. 그리하여 보이지 않는 신을 재현한 형상은 직접적인 숭배의 대상이 될 수 있다. 기독교에서 우상을 배제하는 이유 역시 보이는 형상이 보이지 않는 하나님을 대신할 수 있기 때문이다. 이미지가 표현하고 있는 것보다 이미지 자체를 숭배할 수도 있다는 두려움은 여러 시대 여러 지역에서 성상 파괴 운동으로 이어지기도 했다 [5]. 구약성서에서 모세의 형 아론은 이스라엘 백성의 요구에 따라 이들을 앞서갈 우상으로서 금송아지를 만든다 [9]. 아론은 우상을 보고 노여워하는 모세에게 금을 불 속에 던져 넣었더니 금송아지가 저절로 생겨났다고 말한다(출애굽기 32:24). 아론은 그가 ‘주조한 것(casting)’이 송아지 모양의 틀에 금을 부어 넣은 것이 아니라, 마치 스스로 그렇게 된 것처럼 말하고 있다. 여기에서 금송아지는 마법적이며, 스스로 형태를 만든 이미지, 곧 우상이다. 아론과 백성들이 원한 것은 보이지 않는 신이 아니라, 눈에 보이는 믿음직한 우상이었던 것이다. 송아지가 기적을 행하는 신의 이미지로 보인다면 그것은 조각상이 아닌 우상이 된다. 만들어진 이미지가 사람들의 이성을 잃게 하고 유혹하는 힘이라는 고대인들의 미신은 내용적인 측면에서는 확실히 다르겠지만, 현대에도 여전히 강력하다 [3]. 그러한 미신들은 새로운 과학 기술적 가능성의 맥락에서 근본적으로 새로운 형태를 띠고 있지만, 그 뿌리 깊은 구조는 여전히 같다고 볼 수 있다.

초기 이미지에 대한 또 다른 사례로 ‘성상(聖像, icon)’이 있다. ‘이콘(Ikon, icon)’이란 단어는 ‘초상(肖像)’을 가리키는 ‘eikon’에서 유래하였으며, 이 용어는 신앙인이 성상을 바라볼 때 하나의 인격체라고 생각하면서 마주 대하는 것을 말한다. 성상화가 예배 이미지가 되기 위해서는 여기에 적

용된 재현(representation)이 단순한 재현 이상이 되어 하나의 구체적인 현현(顯現)과 같은 것이 되어야 한다. 즉 예배와 제의를 위해 재현된 이미지는 보는 이들의 신앙 안에서 기적을 발휘하는 힘을 가진 것으로 믿어져야만 하는 것이다 [1]. 벨팅이 말하는 아이콘은 단순한 경배의 대상 기능뿐 아니라, 교회의 예배에서 성인의 현전(presence)을 의미하는 일종의 신학적 도상이기도 하다. 이 같은 도상에는 벨팅의 논의처럼 유사와 원본 사이의 조화가 강조된다. 실제의 유사(likeness)가 드러내는 우상의 현전은 벨팅이 반복해서 강조했듯이 성화 벽의 부분으로서, 조각 작품으로서, 또한 매체와 장소에 구애받지 않고 모든 방식에서 나타날 수 있다. 그에 따르면 3차원적인 조각의 경우 더 쉽게 우상으로 오용되는 경향을 보였기 때문에, 회화가 점차 도상의 지배적 매체로 부상했다. 여기에 서의 아이콘은 단순한 그림이 아니라, 그려진 인물의 실제적 현존(presence) 혹은 그 인물(presence) 자체로 간주되었던 것이다.

상당수 종교에서 이미지는 신을 체험하도록 하는데 중요한 역할을 했다. 이미지는 다른 시대, 다른 문화에 퍼져 있는 초자연적인 것들에 대한 서로 다른 견해를 표현하기도 하고 형성시키기도 했다. 이미지는 신앙을 주입하는 수단으로, 숭배의 대상으로, 명상의 자극제로, 논쟁의 무기로 자주 이용되어 왔다. 이미지는 그 자체로 기적을 일으키고, 숭배의 대상이 되는 적극적인 요인으로 작용했다. 예를 들어 동방 기독교에서 성상은 특별한 위치를 차지했는데, 이 성상들은 예배 도중 평신도들로부터 제단을 가리는 성상 좌대(iconostasis) 위에 세워졌다.

3. 포스트휴먼 시대의 인간과 이미지

1.1 포스트휴먼 시대의 인간과 이미지의 관계

포스트휴먼이란 무엇인가? ‘포스트’라는 말은 시간적으로 ‘~이후’ 혹은 ‘~다음’이라는 뜻을 가진다. 따라서 ‘포스트휴먼’은 휴먼 이후에 등장하는 어떤 존재를 가리키는 표현이다. 예를 들면 사이보그나 인공적으로 만들어진 안드로이드 같은 것들이다. 닉 보스트롬은 포스트휴먼을 다음과 같이 정의한다. “포스트휴먼은 그 기본능력이 지금의 인간 능력을 넘어서서, 현재의 기준으로는 더는 인간이라고 부를 수 없는 미래의 가능한 존재다.” 우리가 ‘휴먼’이라고 하면 그것은 생물학적 종으로서 호모사피엔스, 즉 지금의 인간을 의미한다. 그런데 미래에는 인위적으로 만들어진 인공지능이나 인간의 정신이 업로드된 존재, 혹은 ‘인간 향상’이 누적되어 두뇌나 신체가 증강된 존재가 인간의 자리를 대신할 수 있다는 것이다. 지금의 인간과는 다른 본성을 갖는, 이러한 미래의 인류가 바로 ‘포스트휴먼’이다.

그러나 포스트휴먼은 이러한 SF적 존재만을 가리키는 것은 아니다. ‘포스트’라는 말은 때론 ‘탈(脫)’이라는 의미로 사용되기도 한다. 탈근대주의나 탈식민주의에서의 ‘탈’이 바로 ‘포스트’의 또 다른 의미다. 이런 의미로 보면, “포스트휴먼”은 ‘탈인간’ 혹은 ‘탈인간적’이라는 의미를 지니게 된다.

문자 그대로 해석하면 ‘탈인간’은 인간을 벗어나거나 넘어서는 의미다. 트랜스휴머니즘은 과학기술을 이용하여 지금 인간의 생물학적 조건 혹은 본성을 넘어서자고 주장한다. 그러나 탈인간의 의미는 여기에만 국한되지 않는다. 다른 한편으로는 생물학적 존재로서의 인간이 아니라, 인간에 대한 기존의 이해 방식 혹은 그것에 입각한 세계관이나 삶의 형태를 뛰어넘는 것이다. 이런 맥락까지 염두에 둔다면 “포스트휴먼”은 기존의 인간관이나 인간 개념에 대한 새로운 도전을 의미한다고 볼 수 있다 [10].

로버트 페페렐은 <포스트휴먼의 조건>에서 포스트휴먼이 도래한다는 것을 근대가 끝났다는 의미로 해석한다. 근대의 핵심은 휴머니즘인데, 이때 말하는 휴머니즘은 대체로 인간중심주의 혹은 인간종족주의를 의미한다. 휴머니즘 시대에는 인간이 인간 아닌 것 혹은 비인간과의 대비를 통해 정의되었다. 이러한 정의의 바탕을 이루는 것은 정신/물질, 생명/기계, 자연/인공과 같은 이원론적인 구분이다. 인간은 역사를 만드는 주체이자, 만물의 보편적 척도로서 세계의 중심이었다. 이에 비해 인간이 아닌 다른 생명체들은 주체의 자리에서 배제된 채, 인간의 필요와 욕구에 의해 마음대로 처분 가능한 대상, 즉 객체에 불과했다. 인간과 인간이 아닌 것들의 관계가 지배와 피지배라는 위계적인 방식으로 규정되는 것이다. 이를 가능하게 하는 것이 인간이 지닌 정신, 이성 혹은 생각하는 능력이다. 이 능력은 신체와 구분되어 인간의 본질을 구성하는 핵심요소이자, 인간을 다른 생명체와 차별 짓는 결정적인 기준으로 작용한다. 그런데 페페렐에 따르면 이런 방식으로 인간과 다른 존재들을 규정할 수 있는 시기는 이미 끝났으며, 이제 새로운 시기가 시작되었다. 인간 존재에 대한 전통적인 이해가 더는 타당하지 않게 되었다는 것이다. 그러나 뭔가 다른 방식으로 ‘인간’과 그 삶을 새롭게 재발명할 필요가 있다. 이것이 ‘포스트휴먼’이 내포하는 또 다른 의미다.

2004년, 국제 문제 전문지로 널리 알려진 Foreign Policy는 저명한 지식인들에게 “인류의 복지에 가장 큰 위협이 되는 생각은 무엇인가?”라는 질문을 던졌다. 그중 <역사의 종언 The End of History>으로 유명한 프랜시스 후쿠야마는 “세상에서 가장 위험한 생각은 트랜스휴머니즘”이라고 답변했다고 한다. 후쿠야마에 따르면 트랜스휴머니즘 이념과 운동은 인간을 인간의 생물학적인 조건에서 해방시키려는 급진적인 것으로, 과거의 노예 해방운동, 노동해방운동, 여성해방운동보다 훨씬 더 과격하고 급진적인 효과가 있다는 것이다. 과거의 해방운동이 특정 계층의 해방에 국한되었다면, 트랜스휴머니즘은 인류 전체를 대상으로 하기 때문에 미래 인류의 운명을 바꿔놓을 수 있는 운동이라는 것이다. 그렇다면 ‘트랜스휴먼’이란 무엇인가? 말 그대로 지금의 인간을 초월한 인간을 말한다. 즉, 자연적인 진화나 기술적, 의학적 방법을 통해 지금의 인간보다 더 큰 힘과 능력을 갖게 된 인간을 말하며, 트랜스휴머니즘은 이런 트랜스휴먼의 조건을 인위적으로 만들기 위한 운동이나 이를 지향하는 이념을 의미한다. 육체의 죽음을 극복하고자 하는, 영생에 대한 열망은 불사를 염원했던 메소포타미아의 길가메시 서사시에서도 잘 나타난다. 이러한 ‘죽음’을 극복하고자 하는 이미지는 현대에서 유전공학, 생명공학과 결합함으로써 새로운 이미지 실천으로 이어지고 있다

[10].

2.2 포스트휴먼 시대의 예술

스텔락, 각 등 생명을 다루는 현대 미술가들은 어떤 대상을 이미지(幻影)가 아닌 살아있는 대상으로 현실에 ‘실재화(實在化)’시킴으로써 이미지가 곧 생명체가 되도록 한다. 과거에는 신화의 영역이었던 것들이 현실에서 실재가 되는 것이다. 이러한 바이오아트는 생명과학과 예술을 접목하여 이미지를 적극적으로 생명화하고자 한다. 이는 생명 창조의 신화를 인간 스스로 구현하고자 하는 새로운 이미지 실천의 방식이다. 바이오아티스트들은 물감 대신 ‘생명’을 다루며, 각종 동식물, 박테리아, 유전자, 혈액, 세포 조직을 비롯해 자신의 신체까지도 작품의 재료로 사용한다. 이들은 생명의 ‘환영(幻影)’이 아니라, 생명의 ‘활용’에 대해 고민한다. 쉽게 말하면 꽃을 그리는 대신 현실에서 살아있는 꽃을 변형하거나 창조하는 것이다. 유전자 조작은 다양한 동식물의 형태를 만들어내는 것을 가능하게 하며, 예술가들은 돌연변이를 유도하거나, 진화의 방향을 바꾸어 존재하지 않는 새로운 생명체를 빚어내기도 한다. 박테리아나 바이러스 같은 미생물은 화가의 물감 대신 작품의 매체가 된다. 조직의 배양 역시 붓 대신 예술 표현의 도구로 사용된다. 피그말리온은 이제 신화 속의 이야기가 아니다. 신화와 상상은 현실이 되었으며, 예술가는 생명을 다루는 제2의 신이 되려 하는 것이다.

에두아르도 각(Eduardo Kac)은 시간의 흐름 속에서 천천히 진행되는 진화를 기다리기보다는 생명 활동에 유전학적으로 직접 개입하여 ‘바이오테크의 미학화’를 보여주었다. [그림 3]은 각의 대표적인 작품 형광 토끼 <GFP 버니>는 유전자 변형 토끼다.



[그림 3] 에두아르도 각의 GFP 버니, 2000

[Fig. 3] Eduardo Kac, GFP Bunny, 2000

이는 프랑스의 한 실험실에서 해파리의 유전자를 이용해서 제작되었는데, 토끼 배아에 주입된 유전 물질은 GFP라 불리는 것으로서, 자외선에 반응하여 초록색 형광을 발현하는 특징을 지닌다.

이 물질은 일본 학자 시모무라 오사무에 의해 해파리에서 처음 추출되었고, 그 강력한 형광색은 이전에는 볼 수 없었던 유전자와 세포, 그리고 체내 단백질의 활동을 추적할 수 있도록 했다. GFP는 오늘날에도 여전히 생물학의 중요한 도구로 사용되며, 신경 세포의 변화나 암의 전이 과정 연구 등 다양한 영역에서 활용되고 있다. 그러나 이 유전자 표식은 각과 그의 동료들에게는 예술의 도구로서 변용되었다 [10].

실험실에서 유전자 변형동물이 아무도 모르게 제작되었다가 폐기되는 것은 공공연한 비밀이다. 실험실에서 제작된 생명체의 외부 반출을 막는 것에는 그만한 이유가 있다. 비단 윤리 문제뿐 아니라, 이 동물들이 자연 번식할 경우 생태계 교란 같은 여러 문제가 예상되기 때문이다. <GFP 버니>는 실험실에서 희생되는 수많은 동물의 부당한 삶을 세상에 알리는 구원자가 되고자 했다. 그가 ‘알바’라고 명명한 이 형광 토끼는 바이오테크의 미학화를 한눈에 보여주는 동시에 바이오아트 의 확산과 대중화에 크게 기여했다. 작은 토끼를 그리는 대신 GFP 유전자를 이식했고, 자외선 아래서 형광 녹색을 발현하는 새로운 종을 탄생시켰다. 각의 형광 토끼는 과학적 이슈가 아닌 예술의 형태로 세상에 등장했지만, 알바의 전시는 명확한 이유 없이 무산되었다. 그러나 이 ‘알바’라는 이름의 형광 토끼가 일으킨 문화적 영향력은 사회에 엄청난 이슈와 파장이 되었다 [10].

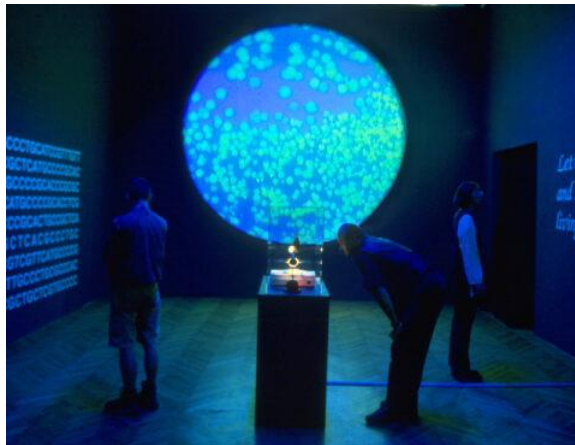
바이오아트는 실험실에서 탄생하지만, 예술로서 현실에 자리 잡는다. 그것은 현대의 기술 문화에 기반하지만, 오히려 생명과 예술 개념의 가능한 변화를 비판적으로 담아낸다. 생명의 미적 가능성은 이들에게 예술의 출발점이자 지향점이 된다. 작은 자신이 만들어낸 기괴한 생명체가 인류의 오랜 상상의 결과물이라고 주장한다. 그는 유전자 변형동물이 그리스 신화 속 키메라와 다르지 않다고 생각했으며, 바이오테크가 ‘신화를 삶으로, 재현을 현실로’ 만들고 있다고 주장한다. 이처럼 과학기술이 예술적 상상력과 결합하면서 작은 제2의 창조자가 되었다. 작은 유전자 이식을 통해 생명체에 변이를 일으켜 새로운 종을 탄생시켰으며, 이 새로운 유전형질은 자연 번식을 통해 후손에게 전해질 것이다. 이처럼 예술의 영역은 세포와 분자 차원까지 포괄하게 되고, 신화 속 동물은 우리의 현실 세계에서 실재하게 되었다.

생명공학의 도움으로 현대의 예술가들은 살아있는 신이 되었다. 신이 흙을 빚어 인간을 만들었듯이, 그들은 살아있는 생명을 재료 삼아 이미지 제작을 한다. 예술가의 창조성은 단순히 미적 상상에 한정되지 않는다. 생명공학으로 인해, 그들은 실제 생명의 제작까지 관여하는 신적 능력을 소유하게 되었다. [그림 4]는 에두아르도 각의 또 다른 작품 <창세기(Genesis)>(1999)에 관한 사진이며, 이 작품 역시 이러한 자의식의 산물이라고 할 수 있다. 이 작품은 유전자 조작을 통해 생명 현상에 개입하는 인간의 활동을 직접 보여준다. 전시장에는 배양접시가 놓여 있다. 박테리아가 담긴 작은 배양접시 주변에는 UV 조명이 설치되어 있는데, 그 빛은 인터넷으로 조절할 수 있다. 조명은 배양 환경을 변화시켜 박테리아 신진대사에 영향을 준다. 배양접시에는 생물학적 변화가 발생하고, 이는 카메라를 통해 벽면에 확대 투영된다. 작품 제작에 사용된 박테리아는 전시장의 기계 장치처

럼 복잡하게 제작된 것이다. 작은 박테리아 제작을 위해 다음의 성경 구절을 선택했다.

“그들로 바다의 물고기와 하늘의 새와 가축과 온 땅과 땅에 기는 모든 것을 다스리게 하자”(창세기 1장 26절) [11]

각에 따르면 인간은 이 명령으로 인해 자연에 대한 지배권을 얻게 되었다. 그는 이 중요한 구절을 예술적으로 형상화함으로써, ‘제2의 창조자’로서 인간의 정체성을 보여주고자 했다. 그는 모든 생명의 근간을 이루는 박테리아를 다루면서 성경의 자의적 해석을 시도했다. 작은 위의 성경 구절을 모스 부호로 변환하고 그것을 다시 DNA 시퀀스로 변환시켰다. 그는 실험실에서 합성된 DNA를 ‘예술가 유전자’라 불렀다. 그것은 다른 DNA와 마찬가지로 C(cytosine), T(thymine), A(adenine), G(guanine)의 네 가지 염기로 구성되었다. ‘예술가 유전자’는 플라스미드(plasmid)에 복제되었고, 다시 대장균에 주입되었다. 이로써 인간의 지배권의 근거가 되는 성경 구절은 단백질 분자가 되어, 대장균이 생명 활동에 직접 참여하는 예술 작품이 되었다 [10].



[그림 4] 에두아르도 각, 창세기(1999)

[Fig. 4] Eduardo Kac, Genesis, 1999

4. 과학인가? 마법인가?

21세기 우리는 과학이 신화가 된 세계에서 살고 있다. 생명공학, 나노공학, 정보공학, 로봇공학의 융합은 인류 역사상 어느 때보다 빠른 속도로 인간의 삶을 변화시키고 있다. 새로운 기술은 인공지능, 인터페이스공학 등을 통해 인간과 기계를 융합시켜 인간의 지적, 신체적 능력을 향상시키고, 질병과 노화를 약화시키며, 사람들의 욕망, 기분, 정서적 상태마저 통제할 수 있게 되었다. 유

전공학 덕에 인간은 자기 자신과 미래 세대를 디자인함으로써 진화과정을 스스로 통제할 수 있게 되었다. 이제까지 자연의 통제를 받았던 인간이 자연의 지적 설계자가 된 것이다. 21세기 과학기술은 분명 우리의 삶과 사회를 움직이는 핵심 동력이다. 이제 사이보그는 SF에나 등장하는 낯설고 이질적인 ‘기계 인간’이 아니다. 건강한 신체와 정신을 가지고 오랫동안 살고 싶지 않은 사람은 아무도 없을 것이며, 이 모든 것을 바라는 사람은 과학과 기술의 도움을 받지 않을 수 없다. 사이보그가 과학기술의 도움으로 수명, 건강, 신체, 인지, 감정 통제의 측면에서 ‘강화된 인간’이라고 한다면, 우리는 이미 모두 사이보그나 마찬가지인 셈이다. 유발 하라리는 <호모 데우스>에서 새로운 종교는 연구소에서 출현할 것이며, 이 종교는 “신과는 전혀 관계가 없고 오로지 테크놀로지와 관계할 것”이라고 말한다. 이 새로운 종교는 “알고리즘과 유전자를 통한 구원을 약속함으로써 세계를 정복할 것”이며, “죽음 이후가 아니라 바로 지상에서 테크놀로지의 도움으로 행복, 평화, 번영, 영생을 주겠다”라고 약속할 것이라고 말한다. 하라리는 이 테크노 종교가 “불멸성과 가상 낙원에 대한 믿음을 통해 향후 10~20년 내에 자리를 잡을 것”이라고 주장한다 [11].

첨단 과학기술이 학문의 거의 모든 분야와 결합하기 시작하면서 인간은 신의 영역에 도전하고 있다. 인간이 이러한 첨단의 시대에 도달하고자 하는 것은 여전히 선사시대와 마찬가지로 ‘죽음’이란 한계를 극복하고 불사의 존재가 되기 위한 마법적 이미지의 구현이다. 단지 차이가 있다면, 이미지의 방식이 생명의 모방(imitation of life)에서 살아있는 생명체(living image)로 옮겨갔다는 것이다. 과학은 우주와 생명의 원리를 과학의 언어로 규명하는 것에 온 힘을 기울여 온 반면, 신화의 영역은 철저하게 배제해왔다. 설명할 수 없는 미지와 신비의 영역은 거짓(fiction)이나 상상(Imagination)일 뿐으로 여겨졌다. 이미지는 환영이나 모사일 뿐 실재의 영역은 될 수 없었다. 그러나 오늘날 이미지는 유전공학, 생명공학과 결합하여 신화가 실재가 되는 마법을 보여준다. ‘죽음’으로부터 시작된 이미지는 ‘생명 창조’의 이미지가 됨으로써 21세기의 새로운 피그말리온 신화를 현실화한다. 과학이 포스트휴먼 시대에 다시 마법적인 것으로 회귀하고 있다는 점은 상당히 시사하는 바가 크다. F.베이컨은 과학과 현대성 그 자체가 정신의 우상이 될 수 있다고 말했다. 일부에서 시행되고 있는 유전자 편집기술은 우리가 가위로 종이를 잘라내듯이 원하는 위치의 유전자를 잘라낼 수 있고, 다른 유전자를 잘라서 이어 붙일 수 있는 편집기술이다. 나쁜 유전자는 제거하고, 잘못된 부분은 바꾸어 넣는 작업이 우리가 글을 쓸 때 편집(Editing)하는 방식과 비슷하여 유전자 편집이란 말을 사용한다. 원리를 설명하자면, 유전정보 상에 있는 DNA와 상응하는 RNA는 정확하게 붙는다는 사실을 이용하여 잘라내야 할 DNA에 맞는 ‘크리스퍼’라는 RNA를 붙여서 금을 긋고 Cas9이란 효소 가위가 정확하게 잘라주도록 유도하여 유전자를 편집하는 것이다. 잘라준 유전자 부위를 없애면 나쁜 유전자를 제거할 수 있고 잘라낸 부위에 좋은 유전자를 넣어 주면 유전자 교정이 이루어진다. 유전자 편집은 식품과 축산분야에서 생산성이나 안전성을 증가시키고, 부모에게서 물려받을 수 있는 좋지 못한 유전자를 배아 상태에서 편집하여 부모의 좋은 유전자만 물려받는

기술도 가능해진다. 타고난 본성과 운명을 거부하는 일은 인간의 한계에 대한 저항이며, 가장 좋은 유전자들로만 편집되어 전능과 영생을 꿈꾸는 인간은 이미 신화의 영역에 첫발을 내딛기 시작한 것이다. 첫발을 내딛은 이상 돌이키기는 어려울 것이다. 구석기인들이 긴 동굴을 통과하면서 가장 안전하고 신성한 장소에 숭배 대상으로서의 동물 이미지를 남겼듯이, 인류는 역사의 긴 터널을 지나 스스로가 숭배 대상, 즉 이미지가 되어가고 있다. 환영일 뿐이던 영생의 이미지는 이제 포스트 휴먼이라는 실재가 되어 가까운 미래로 다가섰다. 인간은 과학기술을 숭배함으로써 영생을 소유하려고 할 것이다. 구약성서 창세기에 등장하는 ‘생명나무’에 대한 비유가 이 세계에서 현실로 이루어지려 하는 것이다.

5. 결론

살아있는 질료를 사용하는 포스트휴먼 시대의 바이오아트는 결핍의 보완과 욕망 사이의 모호한 경계선 위에 놓여 있다. 그것은 결핍과 과잉 사이에서, 생명의 도구화나 물신(物神)에 빠질 위험 역시 함께 지니고 있다. 인간의 생명 활동이 기계와 기술과 상호 수렴하면서 어디까지가 생명이고 기술인지를 구분하기가 점점 불가능해지고 있다. 첨단과학기술의 발전이 인간/기계, 생명/물질의 이원론을 해체하고, 더 나아가 디지털/사물/생물 사이의 구분조차 모호하게 하고 있는 것이다. 이처럼 포스트휴먼 시대의 이미지는 예술과 과학, 대상과 매체, 마법과 과학 사이의 경계를 허물면서 현시대를 살아가는 우리에게 많은 질문을 던진다. 이러한 질문들은 기존의 상식에 기반하는 우리의 사고 혹은 문명 전체에 대한 거대한 도전이 아닐 수 없다. 이를 통해 모든 상식과 지식의 기반이 급격히 변화하고 있다. 이런 측면에서 보면 인공지능이나 사물인터넷, 가상현실, 유전자 조작과 같은 새로운 기술의 개발은 우리 개개인의 일상적 삶이 뿌리내리고 있는 기술 생태 공간을 재구성하는 과정으로 재해석될 수 있다. 그에 따른 사회적 변화 또한 겪게 될 것이다. 지금까지는 인간이 생물학적 인간 개념에 국한된다고 생각했지만, 사회의 구조나 활동에 참여하고 의미 생성에 기여하는 새로운 사회 구성원이 이미 등장하기 시작했다. 그에 따라 사회 시스템의 작동 방식, 타인 혹은 비인간과 상호 작용하는 방식도 변화하고 있다. 자기 인식의 양상이나 삶의 가치도 근본적으로 변하게 될 것이다. 그렇다면 결국 과학기술의 발전은 단순히 산업 성장이나 경제 발전만의 문제가 아니라, 인간 개념과 어휘, 사회의 방향성을 새롭게 재정립하는 문제가 된다. 이러한 시대에 우리가 가장 먼저 주목해야 할 것은 미래에 대비하는 새로운 지식기반을 형성하는 것 외에 인간이란 무엇이며, 인간만이 가질 수 있는 믿음이란 무엇인가? 그리고 인간이 만든 이미지가 오늘날 인간 사회의 방향성을 어떤 방식으로 드러내고 있는가? 에 관한 진지한 관심과 연구일 것이다. 과학기술은 언제까지 신화를 부정할 것인가? 오늘날 실험실에서 행해지는 수많은 실험과 프로젝트들이 메소포타미아의 길가메시 프로젝트와 다른 종류의 것이라고 어떻게 말할 수 있겠는가? 인간의 욕망은 언

제나 삶과 죽음으로부터 시작되며, 그 사이에서 일어나는 모든 일에 집중된다. 유발 하라리는 “우리는 머지않아 스스로의 욕망 자체도 설계할 수 있을 것이다. 그러므로 아마도 우리가 마주하고 있는 질문은 ‘우리는 어떤 존재가 되고 싶은가?’가 아니라 ‘우리는 무엇을 원하고 싶은가?’일 것이다”라고 말한다 [11]. 포스트휴먼 시대의 이미지는 ‘인간에 의해 창조되고 디자인된 생명체’다. 이러한 시대에 인간은 스스로 신이 되고자 하며 승배의 대상이 되고자 한다. 이에 대한 윤리적 의심을 던지기 전에 먼저 우리 자신의 욕망이 어디에서부터 근원한 것인지, 어디로 우리를 몰고 갈 것인지 스스로 살피고 세심히 두드려보아야 할 일이다.

References

- [1] S. W. Hong, *Posthuman Odyssey*, Seoul, Humanist, 2019.
- [2] D. Freedberg, *The Power of Images*, Chicago:University of Chicago Press, 1989.
- [3] W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want?*, Greenbee, 2005.
- [4] S. J. Woo, *Homo Imago*, haneon, 2013.
- [5] M. Jolly, *Images and Signs*, Dongmunsun, 1994.
- [6] R. Debray, *Life and Death of Images*, Geulhangari, 1992.
- [7] M. Eliade, *Myth and Reality*, Hangilsa, 1996.
- [8] D. Freedberg, *La Guerre des Images*, paris, 1990.
- [9] Exodus 32:4 in the Old Testament.
- [10] S. C. Shin, *Bioart - The Art of Life*, Mijinsa, 2016.
- [11] Y. N. Harari, *Homo Deus*, Gimyoungsa, 2022.