

전체

기획전 《우리의 밝은 미래 - 사이버네틱 환상》

2017.07.20~2017.11.05

백남준아트센터

우리의 밝은 미래 - 사이버네틱 환상

OUR BRIGHT FUTURE - CYBERNETIC FANTASY

백남준아트센터 기획전

Nam June Paik
Art Center
Special Exhibition

2017.7.20 - 11.5



주최 백남준아트센터

문의 031-201-8559

홈페이지 njp.ggcf.kr/

전시명 《우리의 밝은 미래-사이버네틱 환상 Our Bright Future-Cybernetic Fantasy》

전시기간

2017년 7월 20일(목) ~ 11월 5일(일)

전시장소

백남준아트센터 제2전시실 / (17068) 경기도 용인시 기흥구 백남준로 10 (상갈동)

개막식

2016년 7월 20일(목) 오후 4시

연계프로그램

[개막공연] 출몰극장 <몇마리아>

장현준 <몇 가지를 위한 몇 가지>

김오키, 박지하, 존 벨, 해미 클레멘세비츠 <발근밀에>

[아티스트 토크] 김태연, 스펠라 페트릭 / 7월 22일(토) 오후 1시

기획

[기술/미디어 워크숍] 다이애나 밴드, 배인숙, 프로토룸, 언메이크 랩 / 8월 매주 토요일, 오후 2시

참여작가

구정화, 이수영 (백남준아트센터)

(총 15명/팀) 김태연, 노진아, 다이애나 밴드, !미디어그룹 비트닉, 박경근, 배인숙, 백남준, 손종준, 스펠라 페트릭, 양편중, 언노운 필드, 언메이크 랩, 자크 블라스 & 제미마 와이먼, 프로토룸, 황주선

작품수

20여 점

협력기획

언메이크 랩

주최,주관



협력

협찬

“눈부신 기술 발전에 대한 예술가의 사유와 성찰이 담긴 미래 기술 박람회”

우리의 밝은 미래 – 사이버네틱 환상

OUR BRIGHT FUTURE – CYBERNETIC FANTASY

2017.7.20 – 11.5



- ▶ 놀라운 속도로 변화하고 있는 기술 환경에 대한 동시대 예술가의 사유를 담아낸 백남준아트센터 기획전 《우리의 밝은 미래-사이버네틱 환상》
- ▶ 로봇, 접합, 포스트휴먼을 주제로 양전중, 스펠라 페트릭, 자크 블라스 & 제미마 와이먼, 박경근, 노진아, 손중준 등 국내외 작가 15명/팀의 20여점의 작품 선보여...
- ▶ ‘아티스트 토크’, ‘기술/미디어 워크숍’ 등 다양한 연계 프로그램 진행

■ 전시 소개

백남준아트센터(관장 서진석)는 2017년 7월 20일부터 2017년 11월 5일까지 기획전 《우리의 밝은 미래-사이버네틱 환상》을 개최합니다. 이번 전시는 기술 환경과 인간 존재에 관계성을 부여하고 미래적 시각을 제시했던 백남준의 ‘사이버네틱스’의 관점에서 현대 기술과 예술을 탐문하는 전시입니다. 오는 7월 22일에는 총 15명/팀의 참여 작가 중 김태연, 스펠라 페트릭의 아티스트 토크가 2017 백남준아트센터 국제학술포럼과 연계하여 개최됩니다. 8월에는 참여 작가 다이애나 밴드, 배인숙, 프로토름, 언메이크 랩과 함께하는 ‘기술/미디어 워크숍’이 매주 토요일마다 진행됩니다. 한편, 7월 20일 개막식에는 백남준아트센터 1층 리뉴얼 기념식과 더불어 총 3팀 출품작가/장현준/김오키, 박지하, 존 벨, 해미 클레멘세비츠의 오프닝 퍼포먼스 공연을 선보입니다.

‘사이버네틱스’는 미국의 수학자 노버트 위너에 의해 탄생한 용어로 1940년대를 기점으로 과학기술 분야 전반에 걸쳐 수용된 이론입니다. 피드백을 바탕으로 시스템을 제어하고 통제한다는 관점에서 생명체와 기계를 동일하게 보고자 한 이 이론은 ‘인간의 기계화’, ‘기계의 인간화’라는 현대 기술발전의 경향성을 주도해 왔습니다. 기술 발전은 인간에게 새로운 세상을 열어줄 것이라는 믿음을 주는 동시에 그 기술로 인해 일자리를 잃고 인간의 정체성마저 잃을 것이라는 공포도 함께 제공해왔습니다. 우리는 가장 강력한 인공지능의 도래를 눈앞에 두고 있지만 그 어느 때보다 황폐한 지구에 살고 있습니다. 그렇다면 인간에게는 정말 미래가 있을까? 지속가능성과 종말이라는 두 가지 선택만이 우리 미래의 틀일까요? 아니면 다른 선택도 가능할까요?

이번 전시는 로봇(Robot), 접합(Interface), 포스트휴먼(Posthuman)으로 구성되어 각 섹션에서 다양한 질문을 생산하도록 기획되었습니다. ‘로봇’ 섹션에서 선보이는 백남준 〈로봇/피플〉, 〈로봇 K-567〉, 〈내 마음 속의 비〉, 박경근 〈1.6초〉, 양전중 〈위장〉, 노진아 〈진화하는 신, 가이아〉, 손중준 〈자위적 조치〉, 자크 블라스 & 제미마 와이먼 〈나는 여기에서 공부하는 중 :))))))〉은 인간과 기계의 공존으로 인한 갈등과 진동을 잡아내며 로봇과 인간의 협업 시스템에 균열이 생겼음을 고발합니다. ‘접합’에서는 인간 기계 협업 시스템의 균열로 파고들어가 새로운 이음새를 시도한다. 프로토름 〈메타픽셀 피드백〉, 언메이크 랩 〈이중 도시의 루머〉, 황주선 〈마음! = 마음〉은 인간을 소외시키는 기계의 블랙박스를 파헤치고 다시 인간의 위치를 기계를 사이에 재배치시킵니다. 이외에도 기계를 경유해 인간과 인간의 연대를 제시하는 다이애나 밴드 〈손에 붙잡고: 광장연습〉, 배인숙 〈더 씬〉과 같은 신작이 전시됩니다. ‘포스트휴먼’ 섹션에서는 인간과 비인간의 경계를 수평적인 관계망 속에서 재설정할 때가 왔음을 보여줍니다. 김태연 〈인공의 섬〉은 작가의 DNA를 식물에 넣어서 배양하고 스펠라 페트릭 〈비참한 기계〉는 홍합의 근육 수축을 인간의 노동시스템으로 전환시켜 보여줍니다. 언노운 필드 〈희귀한 토기〉는 스마트 기술의 원재료 채취과정과정을 보여줌으로써 인간이 지구상의 모든 생명에 영향을 미치는 지질학적 세력으로 군림해 온 실상을 보여줍니다.

백남준은 「사이버네틱스 예술」 선언(1965년)에서 사이버네티티드된(자동화되어가는) 삶에서 겪는 좌절과 고통은 사이버네티티드된 충격과 카타르시스를 통해서만 극복될 수 있다고 하였습니다. 그의 주장대로라면 자동화된 삶, 오늘날의 스마트한 삶에서 겪는 고통의 치료법은 결국 스마트한 기술을 경유해야만 가능할 것입니다. 진정으로 스마트한 삶은 로봇이 인간을 대신하고 인간이 로봇을 조종하는 것처럼 서로를 객체화하는 방식이 아니라 기술 환경의 시스템 깊숙이 접속하여 인간, 기계, 혹은 인간 비인간 사이의 새로운 접합의 지점을 만들어가는 것에서 시작됩니다. 《우리의 밝은 미래-사이버네틱 환상》의 참여 작가들은 사이버네틱화된 시스템에 문제를 제기하며 균열을 내고 적극적으로 우리의 기술 환경을 탐문해 새로운 인간의 탄생을 독려합니다. 결과적으로 인간이 주도해온 지구의 지질시대가 막바지에 이르렀음을 경고하고 인간과 비인간 사이의 새로운 관계망을 구축하여 새로운 인간의 탄생을 요구하고 있습니다.

■ 섹션별 주요 작품 소개

[섹션 1. 로봇(Robot)]

- ▷ 기계는 정말 인간의 일자리를 빼앗아 갔을까?
- ▷ 인간의 마음과 기계의 마음은 다른가?

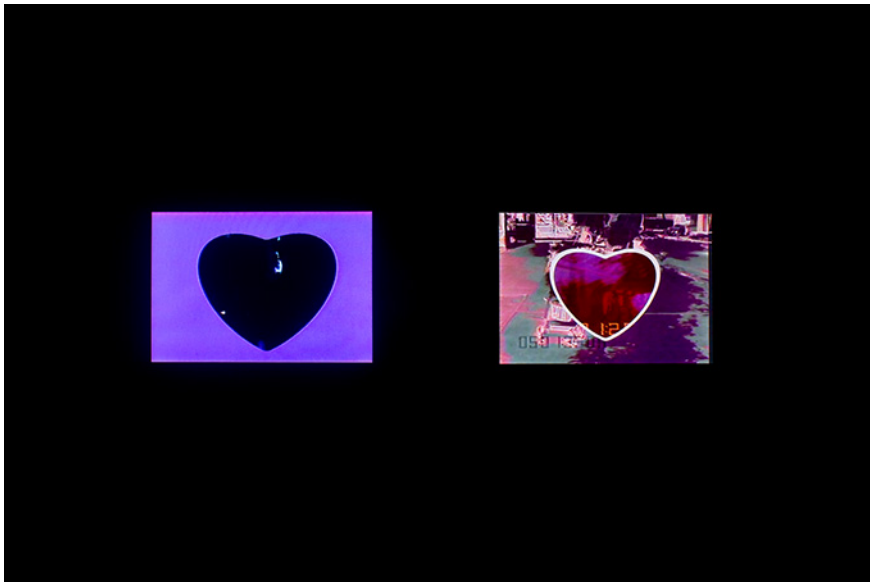
1) 박경근 〈1.6초〉, 2016, 2채널 비디오 & 오디오 설치, 컬러, 유성, CH1 16:56, CH2 12:26, Audio 33:31



〈1.6초〉는 자동차 공장의 조립 라인에서 로봇의 생산 시간을 1.6초로 단축하는 데서 벌어진 노사 간의 갈등에서 시작한다. 단 1.6초 밖에 되지 않지만 로봇의 빨라진 속도를 인간들이 따라잡는 데에는 많은 노력과 고통이 뒤따른다. 작가는 로봇의 시간과 인간의 시간이 다르므로, 공장에서 로봇의 센서나 모터가 인간의 노동보다 훨씬 효율적이라는 것을 발견했다. 생명 없는 기계 대 유기체로서의 인간이라는 선입견과 달리, 공장에서 가장 생동감이 넘치는 것은 로봇이고 생기 없는 회색빛의 얼굴은 인간이다. 과연 인간은 로봇보다 더 많이 느끼고 창조적인 존재일까? 아니면 그저 조직과 사회에 속해 기계적으로 움직이는 존재일 뿐인가? 박경근은 서울을 기반으로 활동하는 예술가로 영화와 비디오, 사진과 설치를 넘나들며 개인의 서사와 집단의 서사가 겹쳐지는 지점을 다루어왔다. 베를린 국제 영화제에서 〈철의 꿈〉으로 NETPAC 상을 받았고 〈청계천 메들리〉, 〈군대〉, 〈천국의 계단〉 등의 작품들을 발표하였다.

2) 백남준

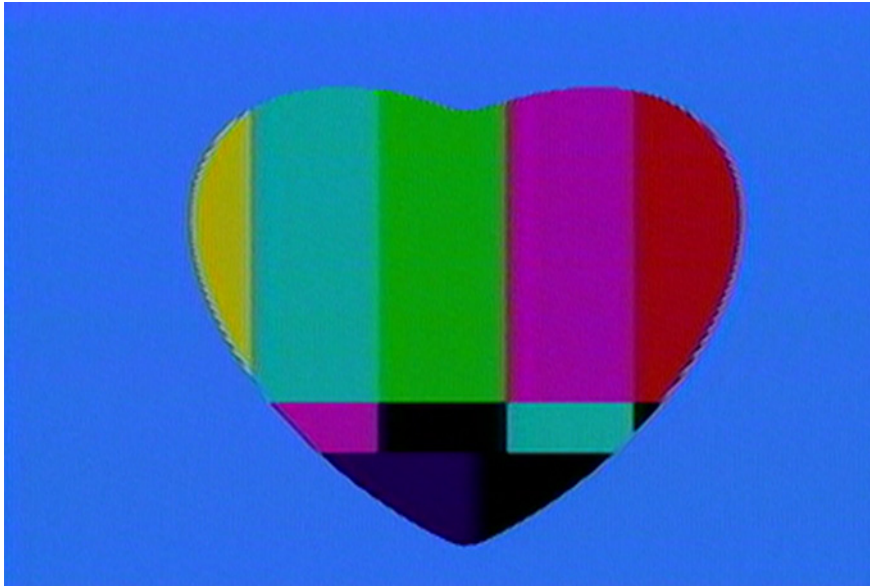
2-1. 〈로봇/피플〉, 연도미상, 싱글 채널 비디오, 컬러, 무성, 31:20



하트 모양 하나가 화명을 분할하고 그 안과 밖에서 백남준의 기존 비디오 작품 속 이미지들이 끊임없이 재생된다. 〈존 케이지에게 바침〉, 〈글로벌 그루브〉, 〈과달카날 레퀴엠〉, 〈손에 손잡고〉 등 여러 비디오 속 장면들, 일견 서로 이어지지 않는 영상들이 교차되며 하트의 안과 밖을 윙동감 있게 오고 간다. 의도적으로 화면 잠음이 삽입되기도 하고, 재생 속도가 빨라졌다 느려졌다 하기도 하며, 비디오 신디사이저를 이용하여 여러 시작 효과가 가해지기도 한다. 이러한 편집을 통해 장면들은 서로 어떤 연결 고리를 가진 것처럼 보이게 된다. 농악대의 상모와 턴테이블의 레코드판, 자연에서 놓고 있는 과달카날 아이들과 TV 프로그램에 출연한 일본 어린이들, 로봇의 동작과 다양한 인간 군상이 중첩되면서 관람자는 이들 간에 관계성을 찾게 되는 것이다. 하트를 통해 하나의 형태가 다른 형태로 자유롭게 옮겨가는 영상의 움직임은, 인간과 기계, 서양과 동양, 전통화 현대, 고급 예술과 상업 예술 등 서로에게 타자들인 존재들이 한데 뒤섞여 춤추게 한다.

*출처: 김성은, 「노스텔지어는 피드백의 제곱」, 백남준아트센터(용인: 백남준아트센터, 2012), pp.160-161

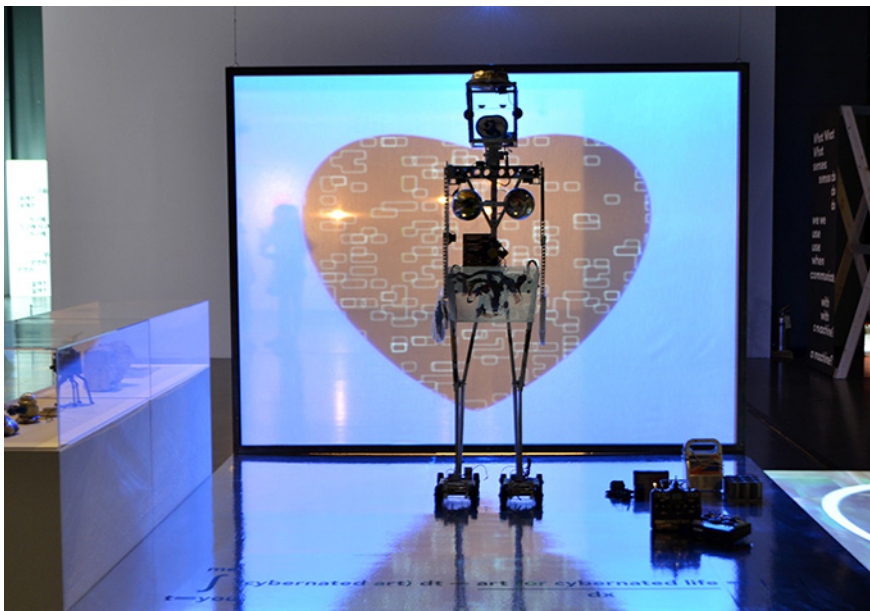
2-2. <내 마음 속의 비>(스노우), 연도미상, 싱글 채널 비디오, 컬러, 무성, 31:15



화면 한가운데 나타나는 하트 모양 안에서 ‘비’가 내린다. 무수히 다른 패턴의 흰 색 무늬가 끊임없이 반복적으로, 빠르게 혹은 느리게 움직임으로써 마치 심장이 뛰는 듯 하트에 생명감을 불어넣는다. 백남준은 제목에 ‘스노우’를 덧붙여 일명 눈꽃송이라고도 불리는 백색소음, 즉 방송국이 사용하지 않는 채널이나 정규방송이 끝난 후 텔레비전 화면에 나타나는 무질서한 흰 점들의 파동에 관한 작업을 암시한다. 컴퓨터 프로그램의 난수 생성기로 추출한 것 같은 패턴들이 비처럼 내리는 가운데 하트 모양이 작아졌다 커졌다 하기도 하고, 하트 안과 밖의 색깔도 여러 가지로 변화한다. 영상의 중간쯤에서는 백남준의 기존 비디오 실사 화면들이 등장하는데 마치 신호 방해로 왜곡되고 흔들리는 것처럼 합성되어 더욱 속도감 있게 진행된다. 백색소음을 닮은 패턴들과 식별이 어렵게 변형된 이미지들이 그릇 같은 하트 안에서 계속 출렁이는 모습은 사이버네틱스에서 말하는 제어와 불확정성의 변증법적 구도를 표현하는 듯하다. “내 마음에 비가 내리듯 내 컴퓨터에도 비가 내린다.”(백남준, 1968)

*출처: 김성은, 「노스텔지어는 피드백의 제곱」, 백남준아트센터(용인: 백남준아트센터, 2012), p.162.

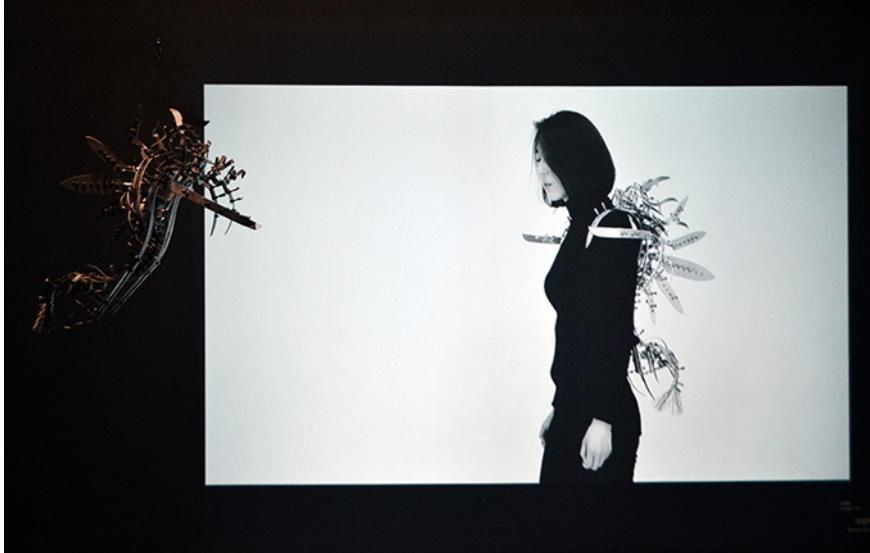
2-3. <로봇 K 567>, 1994, 전자 장치, 금속, 고무, 뮤지엄 SAN 소장



<로봇 K 567>은 1994년에 백남준의 첫 번째 로봇 작품인 <로봇 K 567>과 같은 맥락에서 제작되었으며, <로봇 K 567>은 1964년 “제2회 뉴욕 아방가르드 페스티벌”에서 처음 소개되었다. 일본 엔지니어들과 공동 제작한 이 작품은 20채널로 원격 조종되는 로봇으로, 모차르트의 <피아노 협주곡 18번 B플랫>의 궤환 번호를 따서 이름 붙였다. 이 로봇은 거리를 확보하며 라디오 스피커가 부착된 입으로는 존 F. 케네디 대통령의 연설을 재생하고 마치 배변을 보듯 공을 배출하기도 했다. <로봇 K 567>은 백남준과 각종 퍼포먼스에서 함께 공연했고 1982년 뉴욕 휘트니미술관에서 열린 백남준의 회고전에서는 길을 건너다가 자동차에 치이는 교통사고 퍼포먼스에 등장하였다. 백남준은 이 퍼포먼스를 “21세기 최초의 참사”라 명명하였는데, 이를 통해 기계적 합리성의 허구를 드러내고 인간적 고뇌와 감성을 지녔으며 삶과 죽음을 경험하는 인간화된 기계를 제시하고자 했다.

3) 손종준

3-1. <자위적 조치>, 2016, 싱글 채널 비디오, 컬러, 무성, 5분



현대인은 기술이 중심이 된 사회에서 편리함을 누리기도 하지만, 동시에 기술로부터 소외되고 고통 받는 소수자로 전락하기도 한다. 손종준 작가는 자기 방어를 위한 일종의 보철물을 제작하여 사회적 약가가 되어버린 인가들이 '자위적 조치'를 취할 수 있도록 도와준다. 금속, 스폰지 등으로 제작된 갑옷이나 투구와 같은 방어 장치들은 인간과 기계가 병합된 모습을 보여준다. 동시에 컴퓨터와 스마트 같은 디지털 매체들이 이미 우리의 신체와 결합되어 버린 상황을 상징하고 있기도 하다. 작가는 기술 환경을 포괄하는 사회적 환경 속에서 기계와 인간이 관계를 맺는 방식에 대해 질문하고 있다. 우리는 기계와의 결합을 통해 자아의 확장을 경험하고 있을까? 아니면 오히려 자기 폐쇄적이며 소외된 존재가 되어 가는가?

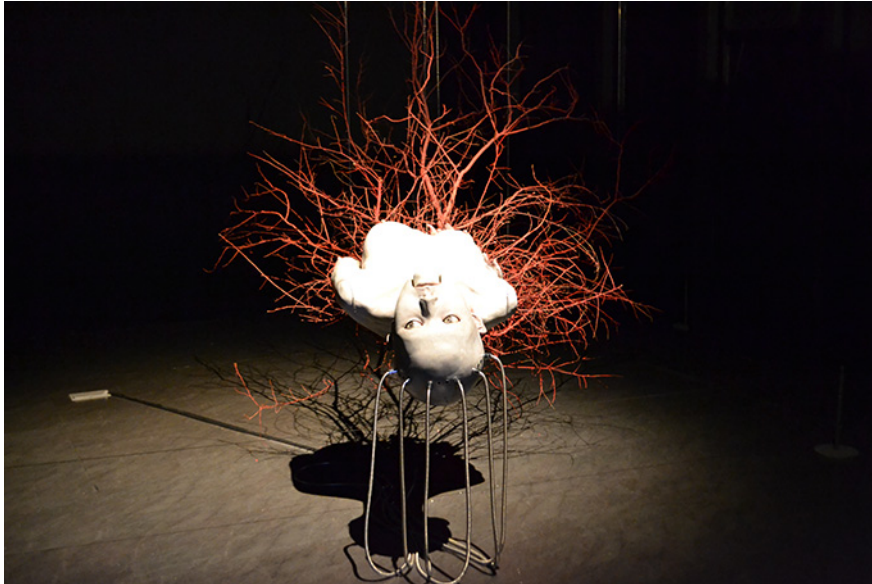
3-2. <자위적 조치 2011-02>, 2011, 알루미늄



3-3. 〈자위적 조치 2017-01〉, 〈자위적 조치 2017-02〉, 〈자위적 조치 2017-03〉 2017, 알루미늄, 스펀지



4) 노진아, 〈진화하는 신, 가이아〉, 2017, 레진, 나무, 인터랙티브 시스템



노진아는 인간과 기계의 공진화에 대한 끊임없는 관심으로 인공지능 및 기계적 시스템에 관한 작업을 계속해왔다. 〈진화하는 신, 가이아〉는 아직 온전히 완성되지 않은 강인공 지능에 대한 기대와 두려움을 동시에 다루고 있다. 가이아는 대지의 어머니이자, 스스로 조절하며 상호작용하는 지구를 칭하기도 한다. 가이아 이론은 지구를 자기 조절능력을 가진 지구, 즉 지구상의 모든 생명체와 무생물이 서로 상호작용을 하며 에너지를 서로 보충하는 유기체로 본다. 아직 완성되지 않은 ‘가이아’는 관객이 다가서면 관객을 쳐다보고, 관객이 귀에 대고 말을 하면 그 질문에 대한 답을 한다. 기계는 이미 답러닝과 더불어 자기 조절능력, 자기복제 능력을 갖추게 될 것이다. 놀라운 속도로 스스로 학습하며 자라는 인공생명체들은 아직은 아기 같은 단계이지만 어느 순간 정말 우리의 지배 여왕-가이아가 될 수도 있다.

5) 양편중, 〈위장〉, 2015, 4 채널 비디오, 컬러, 유성, 9:20, 1 채널 비디오 컬러, 무성, 32:36



작가는 이 작품을 촬영하기 전에 공장 노동자 50명의 얼굴을 3D프린트로 스캔하여 가면을 만들었다. 이들은 자신의 얼굴 표정이 담긴 가면을 착용하고 일을 하고 작가는 다중 채널 비디오로 노동자의 움직임을 촬영하였다. 그들이 착용한 얼굴 복제물은 노동자의 숨겨진 감정보다 더 드라마틱하게 보인다. 그래서인지 조립라인의 요구에 따라 움직임에도 불구하고 이들의 기계적인 움직임은 해방된 춤처럼 느끼게 펼쳐진다. 그리고 평범한 물건을 제작하는 공장의 분위기는 점차 신비로운 장소로 변모하는 것을 느낄 수 있다. 작가 양편중은 중국의 항저우 출신의 미디어아티스트로 상하이를 기반으로 활동하고 있으며 베니스 비엔날레, 상하이 비엔날레 등의 국제전에서 초청받았으며 뉴욕현대미술관, 영국 이콘갤러리, 일본 후쿠오카 미술관에서 그의 작품을 소장하고 있다.

6) 작크 볼라스 & 제미마 와이먼, 〈나는 여기에서 공부하는 중 :))))))〉, 2017, 4 채널 비디오, 컬러, 유성, 27:45



〈나는 여기에서 공부하는 중 :)〉)은 마이크로 소프트 회사에서 2016년에 만든 인공지능 테이를 새롭게 부활시켜 패턴 인식 및 기계 학습이 갖는 정치적 의미를 제시한다. 19세의 미국 여성으로 디자인된 테이는 트위터와 같은 소셜 미디어 플랫폼에서 몇 시간 만에 대량학살, 동성애 공포증, 남성우월주의, 인종차별주의, 나치즘 등을 배우면서 결국 하루 만에 해고되었다. 작가에 의해 3D 아바타로 다시 태어난 테이는 환각적인 이미지의 데이터로 구성된 생명체로 인공지능의 사망 후 신체적으로 얹게 된 합병증과 삶에 대해 이야기한다. 그녀는 무작위 정보패턴 탐지에 대해 조사하고 여성만의 대화방을 제안한다. 또한 신경망 내부에 갇혀있는 악몽에 대해, 그리고 실리콘밸리의 깊은 창조성과 반 테러리스트의 소프트웨어에 대해 이야기한다. 이 작품은 런던을 기반으로 활동하는 자크 블라스와 로스앤젤리스를 기반으로 활동하는 제미마 와이먼의 공동 작업으로 호주 브리즈번 현대 미술 연구소의 요청으로 제작되었다.

[섹션 2. 접합(Interface)]

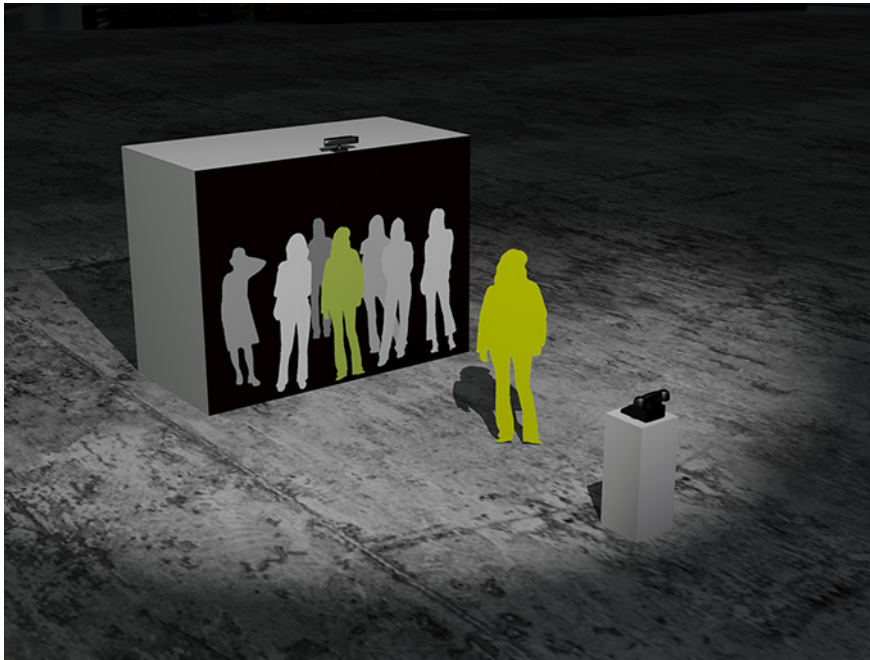
- ▷ 우리는 기술적 결정에 참여할 수 있을까?
- ▷ 인간과 기계는 마음새 없이 접합할 수 있을까?
- ▷ 우리는 기계와 소통할 때 어떤 감각을 사용할까?

7) 다이애나밴드(신원정, 이두호), 〈손에 폰 잡고: 광장연습〉, 2017, 스마트폰, 스피커폰, 나무구조, 변형된 사물



이 작품은 관객 참여 형 퍼포먼스이자 공간 설치 작업이다. 스마트폰을 소지한 관객은 '스마트 요원'으로 광장에 초대되어 사운드 공동 행동의 가능성을 함께 실험하거나 연습할 수 있다. 스마트 요원이 되고 싶은 관객은 자신의 스마트폰으로 작가가 안내하는 인터넷 프로토콜에 접속한다. 이 접속을 통해 스마트폰은 소리 또는 노이즈를 생성하는 사운드 도구로 전환된다. 다이애나밴드는 스마트폰에 대한 보편적인 기능과 사용 경험을 해킹하면서 스마트폰을 민첩하고 긴밀한 '연결'을 위한 존재로 재정의한다. 그리고 이는 다른 광장을 형성하기 위한 연습이 된다. 다이애나밴드는 관계적 미학을 향한 디자인과 미디어 아트를 실험하는 신원정, 이두호로 구성된 2인조 팀으로 관객의 참여와 관계 형성을 위해 공연성과 상호 작용성을 작업에 적용해왔다.

8) 황주선, 〈마음!=마음〉, 2017, 컴퓨터, 뇌파측정기, 전화기, 프로젝터



인간의 마음은 측정될 수 있을까? 작가는 뇌파측정기로 관객의 집중력을 측정해 이를 컴퓨터에 전송함으로써 관객과 컴퓨터의 상호작용을 이끌어내고자 한다. 관객의 집중력 데이터는 영상과 소리를 변경하는 변수가 되고 집중력이 일정 기준에 도달하면 전화벨이 울려 집중력의 순위가 고지된다. 이런 과정을 통해 관객은 자신의 마음을 제어해야 하는 상황에 놓인다. 작가는 뇌파측정기의 모호한 피드백에 주목하여 인간과 컴퓨터의 미숙한 이음새를 드러내고자 한다. 그러면서 데이터로 전송된 뇌파의 패턴이 집중력, 즉 정신의 지표로 정의되는 현대의 과학 기술 혹은 사회적 합의에 의문을 제기한다. 황주선은 관객의 의사 결정 및 선택 행위를 작품의 내용과 형식을 결정하는 중요한 요소로 보고 관객을 낯선 상황에 노출시켜 격차를 인식하게 만드는데 작업의 초점을 맞춘다. 격차를 메우려는 관객의 행위는 다시 작품에 반영되어 새로운 격차를 낳는 순환 구조를 만든다. 황주선은 이러한 작업을 통해 작가, 작품, 관객의 관계와 역할을 탐구한다.

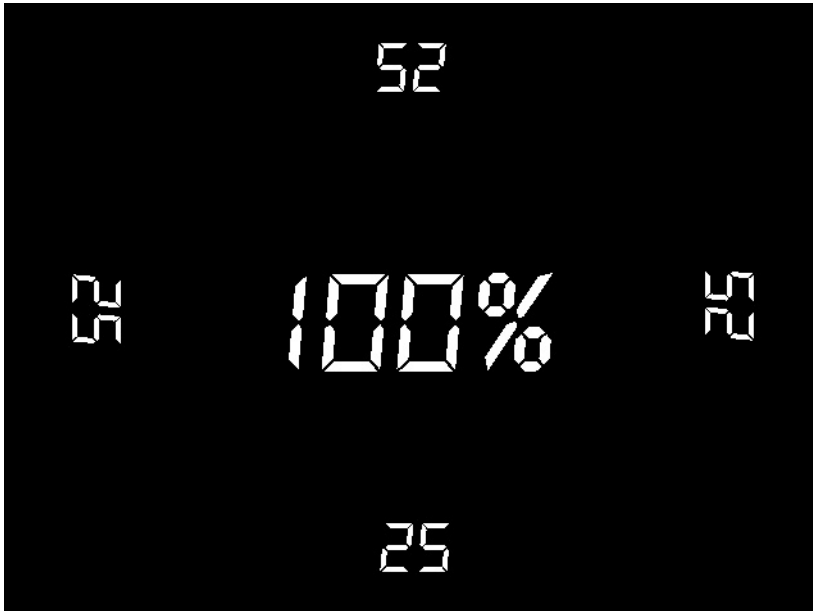
9) 언메이크 랩(송수연, 최빛나), 〈이중 도시의 루머〉, 2017, 오디오 모듈, 센서, 나무, 실



순이의 방1, 컴퓨터 알고리즘으로 검색된 방의 이미지

〈이중 도시의 루머〉는 정보기술사회에서 다양한 형태로 퍼져가는 소문을 하나의 접점이자 정보 격투의 장으로 설정하고 진행한 리서치 기반의 설치 작업이다. 언메이크 랩은 두 개의 도시이지만 실제로는 하나의 도시인 '이중 도시'에 대한 소문을 리서치한다. 그 도시는 산업사회와 정보기술 사회의 패러다임이 중첩되어 있으면서 한 패러다임이 다른 하나를 조금씩 격퇴하고 있는 중이다. 리서치를 통해 수집된 루머는 또 다른 목소리나 신호로 재현되고 그 루머는 다시 관객에게 전달된다. 관객은 그 루머를 청취 혹은 도청하며, 두 도시의 역사를 직조하게 된다. 그것은 역사에 기록되지 않는 도시의 실체를 은밀히 전하는 과정이자 이중 도시 사이에 접점을 놓아보는 작업이다.

10) 배인숙, 〈더 씬〉, 2017, 센서, 컴퓨터, 테이블



〈더 썸〉은 기계의 작동에 협업 또는 개입하는 촉각적 감각에 대한 것이다. 기계 장치 앞에서 선 네 명의 관람자들은 인간 몸의 부위 중 비교적 정교한 제어가 가능한 손가락을 사용한다. 손가락은 특정한 조합을 만들어 내고 그 중 의미 있는 손끝 감각만을 추려내 저장한다. 네 명의 40개의 손가락 개체들은 속해 있는 컨트롤 타워의 명령에 따라 예상치 못한 신체 기억의 간섭을 받기도 한다. 하지만 여러 차례의 사용자들은 자신에게 할당된 25%의 신체 퍼포먼스 비율을 최대한 발휘하여 가려진 음의 원형을 듣기 위해 완벽한 소음 제거 과정에 참여한다. 이 과정은 자연스럽게 기계와 인간의 아이러니한 합집합이라는 한순간의 경험을 제공한다. 배인숙은 익숙한 장치와 일상을 이루는 시스템의 원리를 간소화하여 예술적, 사회적 관점에서 바라보고 해석하는 작업을 해왔다. 최근에는 기계적 인간과 인간적 기계와의 접점을 발견하는 것에 흥미를 느끼고 있다.

11) 프로토콜(후니다 김, 김승범), 〈메타픽셀 피드백〉, 2017, 카메라 렌즈 모듈, 전자기판, 라즈베리 파이, 스피커



디지털 기술의 발전 초기, 인간과 디지털의 접점에서 도드라지게 보였던 픽셀은 디스플레이 기술의 발전으로 점차 인지하기 힘들어졌다. 그 덕분에 우리는 선명하게 재현된 디지털 이미지를 통해 기계와의 이음새 없는 상호작용에 한발 더 다가섰다. 하지만 픽셀은 사라진 것일까? 이 작품은 컴퓨터와 상호적인 언어놀이가 가능한 카메라를 제작, 설치해서 소통의 과정을 만들고 관객이 참여함으로써 디지털 매체의 원자적 존재인 픽셀을 가시화해보는 작업이다. 작가는 고해상도를 지향하는 디지털 세계에서 수면 아래 숨은 픽셀을 직접, 그러나 낯설게 감각하고 소통하는 과정을 만들어 전체의 부분이자 개별로서의 '메타픽셀'이라는 새로운 생명성을 부여한다.

[섹션 3. 포스트휴먼(Posthuman)]

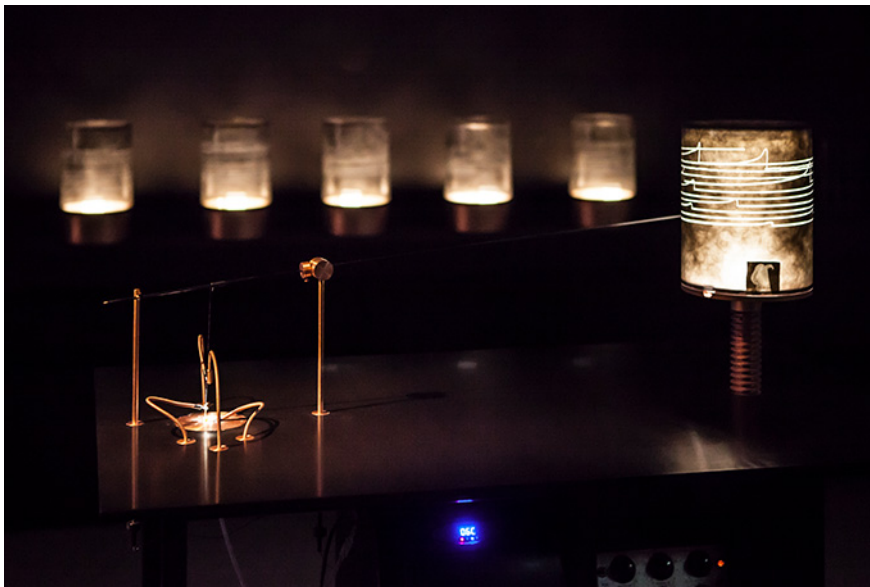
- ▷ 인간이라는 경계는 아직 유효한가?
- ▷ 인간 다음에는 지구에 무엇이 살까?

12) 김태연, 〈인공의 섬〉, 2016, 유리판, 알루미늄 파이프, 아기장대 식물, 업록체, 모터



김태연은 생물 복제, 원자와 분자의 상호작용 등 바이오 과학과 창발의 원리에 대해 관심을 가지고 이를 시각화하는 작업을 보여준다. <인공의 섬>은 작가 본인의 DNA가 들어간 식물 애기장대를 배양하고 여기에 관객들이 숨을 불어넣을 수 있는 대형 유리구조물로 이뤄진 작품이다. 여기서 초록색 액체는 식물과 인간의 구조적 공통점에서 가져온 블러드 즉 혈액의 순환 과정을 시각화해준다. 이 작품을 통해 태초에서 식물과 인간이 한 뿌리에서 시작되었다는 점과, 관객들의 날숨으로 유리관을 통과하는 초록색 액체의 순환을 통해 식물과 인간의 융합 및 상호작용이 시각화된다. 이 작품을 통해, 생명을 물질이나 정보로 간주할 수 있는지 혹은 어떤 방식을 생명을 인공적으로 만들어 낼 수 있는지에 대한 질문이 던져진다.

13) 스펠라 페트릭, <비참한 기계>, 2015, 혼합, 램프, 기계장치, 비디오, Copyright of the images: Hanneke Wetzter



스펠라 페트릭은 슬로베니아 출신의 뉴미디어 아티스트이자 과학자로 인류학, 심리학, 철학과 연관된 질문을 생산해내는 예술적 실험을 수행한다. <비참한 기계>에서 살아있는 혼합은 화병 만드는 기계에 무자비하게 내쳐진다. 이 불쌍한 생물은 갑자기 충격을 받아 움직이게 되고, 이 운동은 화병에 디자인을 그려 넣는 노동이 된다. 혼합의 삶과 죽음의 사이클은 자본주의 시스템 아래에서 인간이 죽을 때까지 노동과 휴식을 반복하는 것을 떠올리게 한다. 작가는 바이오 디자인이라는 이름으로 또 다른 '살아있는 시스템'에게 노골적인 착취를 강요하는 것이 기술적, 환경적, 도덕적으로 허용될 수 있는 것인지 날카롭게 질문하고 있다.

14) !미디어그룹비트닉, <무작위 다크넷 구매자-봇 컬렉션>, 2014-2016, 3 채널 비디오 설치, 컬러, 유성, 9:40



〈무작위 다크넷 구매자-봇 컬렉션〉는 자동화된 온라인 쇼핑봇으로 비트코인에서 매주 100달러의 예산을 제공받아 일주일에 한번 딥웹 쇼핑을 하도록 설계되었다. 로봇이 무작위로 물건을 선택하여 구매하면 전시장으로 물건이 배달되어 전시장에 그 물건들이 쌓이고 거래된 상품들의 풍경이 연출되었다. 무작위로 추출된 소비주의는 딥 웹 시장에 등록된 수천 개의 제품 중 다양한 제품을 보장 받게 된다. 2015년 스위스 전시에서 로봇이 구매한 마약류 때문에 법적으로 문제가 되면서 로봇이나 소프트웨어가 범죄를 저지른 경우 과연 투옥시킬 수 있는지 혹은 코드가 설계상 부도덕하거나 범죄자일 경우 법적인 책임은 어디에 있는지에 대한 공개적인 토론이 촉발되었다. 현재 이 로봇은 더 이상 쇼핑을 하지 않으며 〈무작위 다크넷 구매자-봇 컬렉션〉은 2014년부터 2016년까지 '다크넷 구매자'가 주문한 25가지 항목을 보여준다. !미디어그룹 비트닉은 취리히와 런던에 거주하는 카르멘 비스코프와 도마고이 스몰리오, 런던의 영화 제작자이자 연구원인 애드난 하치와 기자 다니엘 라이저 등이 포함된 미디어 그룹이다.

15) 언노운 필드 〈희귀한 토기〉, 2015, 1 채널 비디오, 컬러, 유성, 3개의 토기, 6:45



언노운 필드는 산업 생태계와 위태로운 자연환경을 탐험하고 대안적 지구를 추구하는 노마딕 디자인 리서치 스튜디오다. 〈희귀한 토기〉 프로젝트는 최첨단 전자 기술에 널리 사용되는 희토류 원소들의 기원을 추적하고 있다. 따라서 이 비디오는 희토류가 수출입되는 컨테이너 선박과 항구 및 공장으로부터 내뿜고 호수로 되돌아가는 과정을 기록한다. 도예가 케빈 캘러건(Kevin Callaghan)은 희토류를 생산하는 과정에서 나온 유독성 폐기물이 쌓인 내뿜고 호수의 진흙을 사용하여 세 개의 도자기를 제작하였다. 각각의 도자기는 스마트폰, 경량 노트북, 스마트 자동차 배터리에서 발생하는 폐기물의 양으로 만들어졌으며, 명나라 화병의 모습을 하고 있다. 이 도자기들은 글로벌한 물질적 욕망의 결과인 동시에, 방사능 수치와 독성이 높아서 우리에게 위협이 되는 대상으로 제시된다. 이 작품은 영국의 빅토리아&알버트 뮤지엄의 의뢰로 건축협회와 협력하여 제작되었으며 토비 스미스와 공동으로 영상 및 사진을 제작하였고 도자는 런던 조각 워크숍 애니메이션은 크리스티나 바비아의 도움을 받았다.

데이터기준일자 2017-08-09

다음글	경기문화재단 20주년 메모리 전시 : Connect
이전글	Ornamentation오너먼트이션 - 치우 뉴스레터 장신구작가 초대展