보이지만 눈치채지 못한다. 예술작품에서의 인체 인프라
소피아 듀론

『추가 상태 공예. 인프라 공간의 힘(Extrastatecraft. The Power of Infrastructure Space)』[1]의 서문에서 켈러 이스터링은 인프라란 우리의 육체가 유한한 공간의 범위 내에서 움직이고, 상호작용하고, 일반적인 기능을 하도록 하는 건물, 고속도로, 교통수단, 커뮤니케이션 네트워크, 전자 그리드나 파이프 그 이상을 의미한다고 하였다. 인프라에는 '위성에서 발사되는 마이크로전자파와 우리가 손에 들고 있는 원자화된 전자 장치 집단' 뿐만 아니라 '기술적 개체에서 관리 스타일에 이르기까지 모든 것을 제어하는 공유된 표준과 개념'이 포함된다. 운영 프로토콜, 공공 정책, 그리고 행동 지침은 사람들이 살아가는 방식과 사람들 사이의 관계에서 서로, 주변 세계 및 스스로의 신체와 관계를 맺는 방식을 알려주는 만큼 인간의 삶을 가능하게 하는 인프라의 형태이다. 인프라는 가장 눈에 띄지 않는 방식으로도 모든 종류의 작동이 가능하게 한다. 그것은 삶 자체에 대한 보이지 않는 지원 역할을 한다. 그러나 그러한 숨겨진 조직적 기질은 본래의 보이지 않는 것으로 나타나는 것처럼 건강하다고 볼 수 없다. 반대로, 그것은 이데올로기, 편견, 가치를 다루고, 특정 상황에서 바람직한 조치와 그렇지 않은 것을 정의하거나, 중간지점일 가능성을 극적으로 좁히거나, 혹은 가장 가능성이 높은 것은, 카렌 바라드의 말을 빌리면, 인트라-조치이다.[2] 근래에 이스터링은, "숨겨진 것과는 거리가 먼 인프라는 이제 모든 사람들 사이의 명백한 접촉 및 접근 지점이다, 즉, 일상생활의 공간을 지배하는 규칙이다."라고 하였다. 그렇기 때문에, 이것은 필연적으로 우리의 몸과 몸짓, 행동에 흔적을 남긴다. 시간이 지나면서 뼈와 조직, 기억과 정체성에 축적되는 반복된 층이다.

예술은 일반적인 물질과 비물질적인 인프라 모두에서 연동된 시스템으로 작동하며, 공식적인 것과 비공식적인 것, 세련되거나 불안정한 인프라 모델에 의해 제한된다. 그러나 지배적인 논리와 '현대'라는 이름으로 생산된 지배적인 논리와 물류에 의해 제약을 받더라도 모순 속에서 번성하는 능력으로 인해, 예술은 여전히 이러한 모델이 생성하는 행동의 흐름을 끊을 수 있는 가능성이 가장 큰 것으로 보이며, 또한 자체의 발휘 한계를 넘어 다양한 가능성과 보다 유연한 구성을 생산한다. 이 프로젝트는 인프라와 관련하여 신체에 대한 개념을 조사하며 지원 시스템 자체로서의 운영 및 다른 형태의 인프라와의 다중 상호작용을 집중적으로 다룬다. 신체를 다루는 데에 있어서 영향력의 순환을 논하는 작업들을 선정하였고, 또한 기술적 장치와 긴밀하고 감정적인 협력을 통해 생리적 기능을 수행하는 수단, 즉, 인프라의 영적 패러다임과 감각의 얽힘, 그리고 공간적 한계와 무언의 기능 규칙과 상호작용하는 분산된 모드들을 다룬다. 「보이지만 눈치채지 못한다. 예술작품에서의 인체 인프라」는 우리의 몸과 생각이 주변 환경과 어떻게 상호 작용하는지 깊이 있게 바라볼 것을 제안한다, 물질적이든 비물질적이든 네 가지 서로 다른 다소 터무니없는 전략을 통해.

**1)** 손을 잡고**...** 텔레파시로

2020년, 코로나 기간 동안 서울에 기반을 둔 아티스트 최윤(Yun Choi)은 대부분의 사람들처럼 자신의 국가에서 시행한 안전 지침으로 인해 스스로가 물리적 제약을 받고 있다고 느꼈다. 그는 컴퓨터와 수많은 디지털 플랫폼, 장치를 통해 긴밀하게 사람들과 연결되어 있었지만 국경 폐쇄와 사회적 거리 두기로 인해 신체적으로, 종종 감정적으로 분리되었다. 개별적으로나 집단적으로나 사람들을 안전하게 보호하는 프로토콜은 동시에 사람들을 서로에게로부터 멀어지게 했다. 어둠의 종말처럼 느껴지는 이러한 배경으로 이 아티스트는 둠즈데이(Doomsday)라는 공동 작업 시리즈를 통해 프로토콜과 인프라의 개념을 다시 상상하는 가상 아카이브를 만들어 진행 중이다. 그는 세계

[1] Easterling, Keller (2014). *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*. London: Verso.
[2] Barad, Karen (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.

각기 다른 지역에 거주하는 7명의 여성 친구들에게 지침과 작업을 발송하여 새로운 형태의 연결을 만들며 텔레파시, 핸즈 스파, 구전에서 전해지는 노래와 같은 예상치 못한 형태의 인프라를 통해 연대와 감정을 재고한다.「둠즈데이 비디오」에서 그는 참가자들의 경험, 전통, 상상, 배경 및 물리적 현실의 파편으로 평행 현실을 만들었다. 스마트폰, 보안 카메라, 문자 메시지, 오디오 파일, 공유 문서 및 유튜브 동영상에서 수집된 이 모든 스크랩은 일종의 집합적 의식의 흐름으로 합하여지며, 그리고 포토그래매트리를 통해 구축된 3D 공간으로 서로 다른 목소리, 주관성 및 물리적 현실을 모두 모을 수 있는 공통 기반을 만들었다. 이 프로젝트에서는 공간을 통해 서로 관계를 맺는 다른 방식을 집합적으로 고안하고, 신체가 부재하지만 동시에 존재하도록 하였다. 참가자들은 함께 모이기 위해 공간을 통해 디지털 방식으로 움직이며, 우리의 폐쇄된 삶을 형성하고 일상적인 신체 상호 작용에 여전히 남아 있는 프로토콜을 바꾼다.

**2)** 타는 것과 냄새나는 것
향을 피우는 것은 전 세계적으로 수세기 동안 종교 의식의 일부였다. 불교, 도교 및 신토, 기독교, 힌두교, 이슬람교 및 유대교는 모두 의식 중에 다양한 향을 사용하는데, 이는 주변을 정화하고 몸을 정화하며 부처, 보살, 신, 악귀 등이 모이도록 하는 것이다. 샤베리 시프레가 그의 작품「스모크 구성. 향의 역사와 재료에 대한 역사」에 대한 연구를 시작한 산토리니 섬에서 향은 정교회 기독교 예배의 중요한 부분으로, 회중이 의식 중에 모든 감각을 완전히 발휘할 수 있도록 도우며, 또한 구약성경 시편 140편 2절에서 "나의 기도가 주의 앞에 분향함과 같이 되며 나의 손드는 것이 저녁 제사같이 되게 하소서"라고 선포하는 것처럼 냄새와 연기는 사람들에게 하나님이 듣고 계시며 그들의 기도가 '향으로' 신께 이른다고 생각했다. 시프레는 인간의 감각적 경험을 세상과의 관계의 한 형태로 본다. 감각 인류학의 전제 중 하나는 감각이 우리에게 세계에 대한 접근을 제공하기 전에 먼저 서로 상호 작용한다는 것이다. 따라서 우리가 세상을 인식하는 방식, 그 모양, 색상, 공간뿐만 아니라 이데올로기, 종교 및 신념 체계, 보이지 않는 영성의 구조도 모두 우리의 감각에 의해 형성되는 것이다. 후각은 항상 보다 기능적인 시각 및 청각 감각으로 분류되는데, 특정 문화적 의식과 특정 행동을 공고히 하는 데 중요한 역할을 한다. 그러나 시프레는 후각이 우리가 세상과 관계하는 구조화된 방식으로 그 자체를 각인할 수 있었던 만큼 일반적인 시각 중심주의에서 우리를 자유하게 할 수 있으며 그렇게 함으로써 우리에게 다른 세계, 즉, 우리가 가능한 다른 세계들을 즐기고, 이해하고, 생성할 수도 있다고 본다.[3]

**3)** 신체를 다시 정렬하기
몸은 인프라 그 자체이며 힘과 움직임의 작동을 수행하고, 생산과 재생산에 필요한 물질을 처리하고, 에너지로 바꾸고, 또한 체액과 전기를 순환시키는 기술도 된다. 아나 마리아 고메즈 로페즈는 2013년부터 자신의 몸에 자동적인 실험을 수행해 왔다. 그 실험은 1회용 의료기기로 감지할 수 없는 생리적 기능 및 각각에 관련된 신체 부위의 기능을 변경하였는데 그 수행 과정에서 목적도 조정된다.「푼크툼」은 그가 인공 체외 회로를 자신에게 부착하고 그의 동맥 중 하나에서 흘러나온 혈액이 자신의 혈압에 의해 생성된 흐름으로 인해 다른 정맥으로 다시 흐르도록 하는 일련의 반복적인 실험이다.[4] 이 외부 회로를 만들기 위해 그는 일반적으로 의료 절차에서 사용되는 피하 주삿바늘, 확장 튜브 및 밸브 고정 장치를 사용한다. 이 회로에 자신을 연결함으로써 그는 유일한 자율 유기체로서의 신체의 한계를 우회하고 실험 기간 동안 자신의 일부가 되는 인간이 만든 인공물을 통해 신체의 개념을 확장한다. 이 아티스트와 연구자는 내부와 외부, 인간과 비인간 인프라를 결합하여 범주의 한계를 테스트하고 정맥과 튜브를 하나의 연속 루멘으로 합하여 잠시 인간 이상의 존재가 된다. 그의 다른 자동적인 실험 경험과 마찬가지로 이러한 신체 개입은 며칠 또는 몇 분 동안만 변화를 주고, 그의 신체가 그 자신이나 주변 환경과 관계되는 방식을 보며 신체의 영역이 어디까지인지, 의료 및 기타 유형의 인프라와의 상호 작용에 존재하는 무한한 가능성을 질문한다. 이러한 작업의 최종 형태는 사람들이 스스로 체험할 수

---

[3] Sifre, Chaveli (2021). *Soft Power Towards a Museum for the Senses. Sensual Epistemologies Generated by Artists from the Global South*. Master thesis, Hochschule für Technik und Wirtschaft, Belin.
[4] Gómez López, Ana María (2020). "Anatomical Minutiae and Cannular Self-experimentation," Performance Research, 25:3, 77-82, DOI: 10.1080/13528165.2020.1807764

있도록 하는 '안내 가이드'이며, 이를 통해 인체-인프라 관계의 가능성의 영역을 계속 확장한다.

**4)** 치아 안쪽 면을 따라 혀를 움직이기
우리의 행동을 조절하는 보이지 않는 시스템의 구성은 수 세기에 걸친 조건화의 결과이며, 근대 식민지 권력 구조에 따라 세계를 조직하는 범주와 장치가 적용된 것이다. 그러나 서구 세계에서는 사람들이 만날 때 악수를 하고, 먹을 때 포크와 나이프를 사용하고, 의자에 앉고, 모든 신체 기능을 사적인 것으로 여기며, 그리고 일반적으로 어떻게 움직이고, 상호 작용하며 수행할지를 알려주는 지침과 규칙에 순종적으로 반응하는 것이 사람들의 정상적이고 '자연스러운' 행동이 되었다. 시간이 지남에 따라 이것은 세상과 사람들을 연결하는 유일한 방식이 되었다. 통상 범위를 벗어난 태도나 몸짓은 주변으로 밀려나 완전히 사라지거나, 경우에 따라 빠르게 흡수되어 수용 가능한 범위 내에서 트렌드 또는 혁신으로 시스템에 설정된다. 소피아 듀리우의「고장」프로젝트는 이러한 학습된 행동과 태도를 주제로 하여 "치아의 안쪽 면을 따라 혀를 움직이십시오", "눈동자를 움직이십시오", "동시에 세 개비를 피우십시오", "벽에 있는 표시 근처에 손가락 1~3개를 대고, 머리가 무릎에 닿도록 하십시오", 또는 "양쪽 발을 바닥에 있는 표시 옆에 두시고, 세 번 연속 점프를 한 후, "수잔!!"이라고 외치십시오"와 같은 터무니없고 예상치 못한 지시를 통해 내부 시스템에 과부하와 개입을 일으키는 방법을 다룬다. 부조리, 유머, 혼란의 명령문을 통해 그는 우리 몸이 벽, 계단, 심지어는 치아에 반응하는 방식에 대한 의식으로 우리를 놀라게 한다. 팸플릿, 비디오 및 무료 앱 형태의 이러한 지침은 궁극적으로 소외와 인식을 유발하도록 설계되었으며, 듀리우가 제안한 것처럼 "연결, 참여 및 자발적인 상호 참석이 존재의 기본 조건인 대화"에 기반한다.

이 네 작품의 부조리, 유머, 사색과 그들이 참가자이기도 한 관람자들들에게 제공하는 경험은, 기존의 맥락과 삶의 조건 내에서 신체의 근본적인 변위를 제안하며, 우리의 삶을 운영하는 몇몇 개체, 프로토콜, 규칙, 물질 및 비물질 기반 시설의 부조리를 재고하도록 한다. 이 작품들은 다른 삶의 방식이 가능한지, 인프라를 권력의 수축 장치 대신 삶을 위한 도구로 바꿀 수 있을지를 질문으로 남긴다.