

ANTHROPAUSE solo exhibition Statement 강이연 Yiyun Kang

UNDERPINNING CONCEPT

코로나 바이러스와 함께 맞이하는 두 번째 여름이다. 바이러스가 실 틈없이 번이를 일으키며 좀처럼 그 끝을 가능할 수 없다. 학자들은 이 시기를 anthropause 라 명하기로 했다.¹ 이것은 anthropocene 의 주체인 인류가 코로나 바이러스로 인해 전례없이 광범위하게 행위를 멈춘 시기를 뜻한다. 그러나 이 멈춤은 그다지 오래 가지 않았다. 맑았던 하늘은 다시 미세먼지로 뒤덮였고, 매일같이 AI, Bitcoin, Metaverse, NFT 관련 데이터가 보여주듯, 인류는 흐름을 파악할 겨를도 없이 팽창하고 있다. 하지만 우리는 지금 미국의 부채가 27 조원이라는 사실에 주목해야 하며, 얼마 남지 않은 비트코인을 채굴하기 위해 최대 채굴국인 중국에서 배출하는 탄소량이 2024 년에 이르면 유럽 국가 전체의 총 배출량을 초과²하게 된다는 것에 주의를 기울여야 한다. 맨하탄이 통채로 20 개 들어갈 수 있는 규모의 빙하(1270 km²)가 떨어져 녹기 시작했고,³ holocene 의 종의 멸종률은 자연배경 소멸률보다 100 배에서 1,000 배 가량 높은 것으로 추정된다. 만약 현재 인간의 생물권 교란률이 지속된다면, 2100 년에는 지구 상층 생물체의 절반이 멸종될 것이라는 예측도 있다.⁴

앞서 본인이 나열한 것들은 실은 대부분 우리가 이미 알고 있는 사실들이다. 그러나 코로나 바이러스가 3 백만 명의 생명을 앗아가는 동안에도 인류는 멈춤없이 더욱 빠른 속도로 지구를 불태우고 있다. 그 어떤 생물종 보다도 생태적 적소를 수정하고 변형하는데 탁월한 능력을 지니고 있는 까닭에 인류는 무한한 양적, 물적 확장이 가능하다 믿으며 world objects 와 hyperobjects⁵를 만들어 냈다. 현재의 기술들이 물리적 시공간을 극적으로 압축하고 단축시킨 결과로, 우리의 감각들은 급속히 재편되고, 차등화 되었고, 인류는 AI 를 만들어 내어 매순간 헤아릴 수 없는 양의 빅데이터를 쏟아내고 있다. 끊임없이 팽창하는 데이터는 인간의 이해 범위를 넘어서고, 마치 인간의 삶도 무한히 확장될 수 있으리라는 환상을 준다. 그 결과, 기술의 궤적이 우리의 삶의 궤적과 같을 수 없다는 것을 망각하고, 우리의 행위가 불러올 결과의 규모는 헤아리지 못 하고 있다. 이 상황을 유발한 주체인 우리는 현재 벌어지는 현상들을 예민하게 받아들이기 보다는, 그 흐름을 놓친 채 둔감해지고 무력해졌다.

인과관계에 대한 연결이 끊어져 있다. We have detached. 어떻게 다시 연결할 수 있을까. 본인은 표현의 한계에 주목한다. 파악할 수 없는 추상적 숫자와 멈추지 않는 속도감 속에서 감지, 인지능력이 현실과 동떨어지게 된 우리에게 2050 년에 일어날 지구 온도 2 도 상승은 그저 미세해 보인다. 연일 보도되는 거대한 통계 분석 데이터들은 공허하게 흘러지고, 동어반복적인 구호는 깊은 울림을 주지 못한다. 우리는 다른 방식으로 이야기를 풀어내고 그것을 전달해야 한다. 아이슬란드의 학자 Andri Snær Magnason 은 그의 저서 'On Time and Water'에서 이렇게 말했다;

'벌어지고 있는 현상들을 우리와 연결해야 한다. 우리는 숫자를 사용하듯 언어를 마구 키울 수 없다. 우리에게는 미래를 내다보고 상상하기 위한 새로운 방법이 필요하다.'

이것이 지금 우리에게 절실한 일인지도 모른다. 코로나 바이러스는 인류의 환경, 사회, 정치, 경제적 상황이 초래한 총체적 위기이다. 현 사태가 더욱 절망적인 이유는 이것이 우리가 앞으로 살아가게 될 미래의 시작에 불과하다는 불길함 때문이다. 인류의 깊은 상처이자, 처참한 균열인 anthropause 에 우리가 잠시 멈춰서서, 진정 생각해 보아야 할 것들이 무엇이며, 우리는 어떤 방식으로 그 이야기를 풀어내야 할까. 건조한 말과 차가운 숫자로는 역부족이다. 예술은 현재를 그려내고 미래를 내다보는 표현 방법이다. 공감각적이고 몰입적인 예술의 언어로, 감히 본인의 생각들을 세상에 내어보려 한다.

¹ Rutz, C., Loretto, MC., Bates, A.E. et al. COVID-19 lockdown allows researchers to quantify the effects of human activity on wildlife. *Nature Ecology and Evolution* 4, 1156-1159 (2020)

² 130 million metric tons of carbon, Journal Nature, Cambridge Centre for Alternative Finance, 2021

³ European Space Agency's (ESA), British Antarctic Survey (BAS), Feb, 2021

⁴ *The Future of Life Reader's Guide*, Edward Osborne Wilson, Vintage, 2002

⁵ World Objects 는 Michel Serres 가, hyperobjects 는 Timothy Morton 이 제안한 개념들이다. 두 가지 개념 모두 기존의 object 개념을 확장한다. 기후 변화 같은, 그 규모가 어마어마하여 우리가 전체의 규모를 파악할 수 없으나, 동시에 그 영향력은 전 지구적 영역에 걸쳐 나타나는 object 를 의미한다.

Infinite + Finite

전시는 크게 Finite 와 Infinite, 두 개의 설치 작업과, 두 작업의 개념적 구조적 발전 과정을 담은 Mezzanine 갤러리 작업들로 이루어진다. Gallery 1 에 설치된 Single object installation work 의 제목이 **Infinite**이고, gallery 2 전부를 감싸는 Large-scale immersive projection mapping work 의 제목이 **Finite**이다. 이 다소 역설적으로 보일 수도 있는 설정에는 이분법적 사고방식을 교란하는 의도가 담겨있다.

고대 자연철학 시대의 그리스인들은 무한(apeiron)을 불완전하고, 매듭지어 지지 않은 개념으로, 유한을 완전하고 완결된 개념으로 간주하였다. 그러나 곧 완벽한 무한성 관념(infinite plenitude of perfection)이 등장했고, 이때부터 유한성은 불완전한 하위 존재가 갖는 제한적 속성으로 이해되기 시작했다. 이에 비하여 동양 철학은 오랜 시간 동안 탈이분법적, 몰아일체적 관점에서 유한한 인간의 존재 현실을 깊이 통찰해 왔으나, 이런 관점은 유효성을 잃은 지 오래이고, 현재 인류는 과학적 실증으로 표준화된 시대를 살고 있다. 이분법적 사고관에 기반한 과학적 발견과 선형적 지식 축적은 인간의 무한한 욕망을 충족하는 데 기여했고, 그 결과 우리는 무한한 양적, 물적 팽창을 추구하고 있다. 급속히 팽창하는 데이터는 이를 더욱 가속화하였고, 인류는 우리가 유한한 존재이며, 우리의 모든 행동은 어떤 형태로든 피드백으로서 돌아오게 된다는 것을 간과하고 있다. 이 망각은 기술시대가 주는 환상(illusion)이며, 인류만은 예외라는 듯이 인간과 환경, 행위자와 대상 사이의 연결성을 놓친 결과이다. 인류를 지금까지 끌어온 우월로 양분하는 무한, 유한 개념의 재정립(reconfigure)이 필요하다. Finite 와 Infinite 는 지금, anthropause 의 한복판에서 무한과 유한, 두 가치를 탐색하는 작업이다.

[Finite]

Immersive audio-visual installation, 9.5 x 7.7 x 5 m, 6' 20", 2021

Finite 는 타오르는 숲을 가득 채우는 빌딩 숲, 폭발하듯 타오르는 장면과 아스라히 사라지는 산맥 등 다양한 landscape 의 장면으로 구성된다. 마치 현재 인류가 변형시키고 있는 지구의 모습처럼 끊임없이 변주하며 이어지는 scene 들을 통해 인과법칙에 의지하고 있는, 자연(自然)이 아닌 타연(他然)으로서의 landscape 을 표현하고자 했다.⁶ 이 작업의 모든 장면들은 완전히 디지털 환경 안에서 만들어 낸 artificial landscape 이다. 실제 촬영 부분은 오직, 뒤엎겨 몸부림 치는 듯한 인체의 모습 뿐이다. 거의 완전하게 digital 적으로 만들어낸 영상에 비해, 음향은 모두 실제 사운드를 사용한다. 숲과 새 소리부터, 1,2 차 세계대전 당시의 녹음들, 도시의 소음까지 인류사 동안 채집된 소리들을 찾아내어 무수히 쌓고, 마지막 scene 에서는 이렇게 만든 사운드에 현악 이중주가 더해진다. 목격한 현의 울림과 함께, 무한히 팽창하듯 공간을 가득 채우던 광경이 조각조각 부서져 아스라히 사라지면서 작업은 종료한다.

커다란 공간을 감싸는 압도적인 규모의 프로젝션과 함께, 정교하게 설계한 12 채널의 spatialised audio system 이 구현하는 soundscape 을 통해 몰입적인 audio-visual environment 을 구축하여 관객의 감각을 생생하게 일깨우고자 했다. 이렇게 Finite 가 만드는 공감각적인 환경은 매우 정밀한 digital system 을 통해 구현되는, 무수한 pixel 과 byte 로 이루어진 환영(illusion)의 세계이다. 무한함을 향해 달려가는 기술적 세계가 주는 환상같지만, 이것은 유한한 인공적 환경(man-made environment)이다. 인과 관계의 감각을 상실한 우리는 인류의 영속을 위해 무수히 많은 유한성을 무너트리고, 사라짐을 가속화하고 있다. 각각의 entity 가 지닌 고유의 유한함을 존중해야 한다. This is a eulogy to the finite.

[Infinite]

Moving projection installation, 1.5m diameter rotating object, motor, projector, computer, 2021

Infinite 는 지금 우리가 생각해 보아야 할 무한에 대해 질문한다. 무한한 것이 있다면, 그저 지구와 인류, 생물과 사물이 얽히고 설펀 무한히 상호작용하고 있다는 상황 아닐까. 오늘 채굴한 비트코인이 결국 지구의 온도 상승으로 돌아오며, 무분별하게 환경을 오염시킨 결과로 우리는 플라스틱 갑각류(Eurythenes plasticus)를 창조해 냈다. 무한한 상호작용의 피드백 안에서만 우리는 존재한다. 이를 표현하기 위해 Infinite 는 빛과 전기, 모션, 물성 간의 상호작용을 이용해서 끊임없이 변주하는 환경 안으로 관객을 개입시키는 작업이다.

공간의 중앙에 놓인 오브젝트가 회전한다. 오브젝트가 회전하는 속도는 산업혁명 이후 지난 150 년 간의 대기중 이산화탄소 농도(CO₂ atmospheric concentration) 증가량 데이터에 기반한다. 작업은 총 3 바퀴를 한 사이클로 하여 반복되므로, 한 바퀴는 각각 50 년; 1880-1920, 1920-1970, 1970-2020 에 해당한다. 첫번째 회전은 1 분 동안, 두 번째는 30 초, 그리고 마지막 회전은 12 초에 걸쳐 이루어진다. 그만큼 대기 중 이산화탄소의 농도는 기하급수적으로 상승하고 있다. 50 년이 지나 2070 년에 이르면 과연 어떻게 될 지 상상해 보라. 이것은 그다지 먼 미래가 아니다.

⁶ Thich Nhat Hanh 이 역설한 상호존재(interbeing), 불교의 연기(緣起) 사상, 공(空) 개념 모두 만물이 상호 연계된 상태에서 발생하고, 그 안에서 끊임없이 운동, 변화한다는 것을 강조한다. 자연계의 현상은 인과법칙에 의지하고 있으며, 이 측면에서 보면, 자연은 자연(自然)이라기 보다는 너는 나에게 의존하고 나는 너에게 의존하는 타연(他然)으로 이해하는 것이 더 적절하다.

이 회전하는 스크린은 다양한 물성의 재질로 정밀하게 설계되어 빛을 부분적으로 투과하고, 흡수하고, 반사시키며 프로젝션을 전체 공간으로 확장한다. 오브제와 영상, 빛과 그림자, 투과하고 반사되는 현상과 움직임, 그리고 관람자와 공간은 서로 연결되어 영향을 주고 받는다. 이 상호작용 안에서 전시 공간은 끊임없이 변화하고, 회전 속도가 빨라질 수록 환경은 급속히 변화한다. 세 바퀴가 끝나면 reset 하기 위해 모터가 감속하는 시간이 필요하다. 이것은 생각보다 힘든 작업이다. 작업이 멈춰있는 것 같지만, 이것은 새로 시작하기 위해 매우 중요한 작업을 수행하고 있는 시간-productive pause-이다. 우리가 생존 가능한 방식의 상호연결 상태를 회복하기 위해서는, 어떠한 시간이 필요할까.

Finite 과 Infinite 는 상반되는 작업인 것 같지만, 이분법적 구분을 교란시키며 전시라는 큰 맥락 안에서 상호작용 하는 구조이다. Finite 에서 팽창하는 듯한 몰입적 공간은 암흑으로 사라지고, Infinite 은 오브제로부터 시작해 빛을 통해 공간으로 확장된다. 이 두 작업은 공간을 다양한 방식으로 mapping, scaling 하며, 물질성과 비물질성, 디지털과 아날로그, 수렴과 확장을 넘나들며 그 사이의 어디엔가 위치한다. 이 dynamic 안에서 관람자의 engagement 와, 그들 제각각의 orientation 은 매우 중요하다. 유한함과 무한함을 우월과 열등의 이분법으로 규정하여 무한함을 추구하는 패러다임으로 인류는 스스로를 구제할 수 없을 것이다. 지구를 포함한 생명체는 모두 finite entity 이며, 그래서 더욱 의미있다. 그렇기에 작업은 파괴적이거나 우울한 경험을 전하지 않는다. 무한성에 대한 환상에 매몰되지 않고 상호 연결성을 되찾을 수 있도록, 우리 스스로에게 anthropause 가 productive pause 가 되기를 바라기 때문이다.

2020 년 부터 2021 년 까지 Anthropause 를 살아가는 작가로서, 본인은 다양한 방식으로 계속 pandemic 에 대한 작업을 하고 있다. 이번 개인전에서는 좀 더 근본적인 이야기를 해 보고 싶었다. 예민하고 생생하게 현재를 파악하고 미래와 연결하기 위해, 가장 몰입적인 방법으로 그 이야기를 해 보고자 했다. I hope these works would make you pause, think, and reflect for a while.

Mezzanine gallery

Conceptual Drawings; [CASTING series]

Finite 과 Infinite 모두 '빛'을 주된 미디엄으로 사용한다 (projected light, reflected light and shadow). 본인이 천착하는 light study 가 mezzanine gallery 를 읽는 코드이다.

신은 '태초에 빛이 있으라 (Fiat Lux)'로 명함으로써 '세상을 창조 (Fiat Anima)'하였고, 진보주의자였던 Ruskin 은 '빛'을 도덕성을 지닌 대상이며 인간 지성 발현의 메타포로 여겼다. James Bridle 은 이 메타포를 현재의 디지털 기술에 연결한다.⁷ 이에 의하면, 모든 컴퓨터 네트워크와 시스템은 '빛-광케이블'을 통해 구축되므로 컴퓨터는 정보를 처리하는 매개체로 빛을 사용하도록 고안된 장치로 볼 수 있다. 즉, 현재의 지식은 컴퓨터 네트워크의 빛을 매개로 구현되고 있다. 나아가, 빛은 본질적으로 relational material 이자 form of energy 이다. 우리는 빛을 직접적으로 인식하는 것이 아니라 반사, 착색, 질감, 그림자 등을 통해 다른 물질과 표면과 상호작용하는 방식으로만 인지한다. 이처럼 빛은 간접적인 방식으로만 세상에 존재하되, 세상을 구축하는 가장 큰 에너지원이다. 현재 인류는 실제 빛과 인공적 빛(artificial light)이 구현하는 세계에 살고 있다고 해도 과언이 아니다.

이러한 의미들이 모두 압축되어 있기에, 나는 계속해서 '빛'에 몰입하게 된다. 이것은 본인에게 매우 중요한 물질적 매체이자 메시지를 담는 그릇이고, 간접적으로 작용하지만, 본인의 모든 작업을 관통하는 키워드이다. 이 디지털 빛과 실제의 빛을 사용해서 본인은 공간을 빛고 (sculpt space, cast space) 이야기를 풀어낸다 (spatial narrative).

Mezzanine gallery 에는 이러한 빛 - 본인에게는 기술적이자 개념적인 매체인 (technical and conceptual support) light- 을 탐구하는 개념적인 드로잉을 전시한다. 평면 작업들은 Finite 와 Infinite 를 설계하는 과정에서 빛이 공간을 어떻게 cast 하는지 탐구하는 단계들을 담고 있다. 이 과정은 작업의 개념과 실제 physical space 에 구현되는 설치물 사이의 bridge 역할로써, 이를 통해 머리 속에 있는 생각들이 digitalisation 과정으로 연결된다. 그로 인해 system engineering 또한 설계되고, 공간이 구체성을 띄어 개념이 실현된다.

⁷ James Bridle, New Dark Age, 2018