

PUBLIC ART

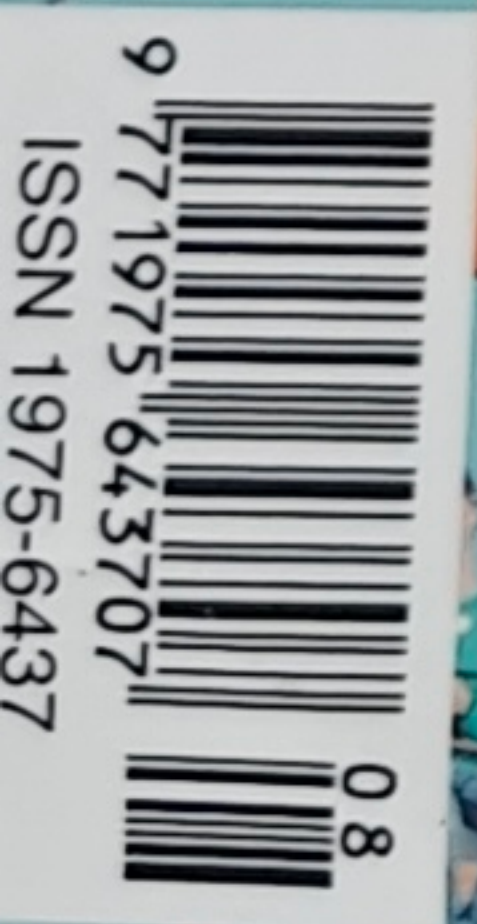
퍼블릭아트

ISSUE NO. 227
202508

LANGUAGE OF
BODY

몸의 언어, 예술의 문법

THE MONTHLY PUBLIC ART MAGAZINE
ARTINPOST.CO.KR
AUGUST 2025



빛비전과 아포칼립스의 암울한 전망이 동시에 교차하면서 존재했다. 확실한 것은 1990년대 후반 월드와이드웹(World Wide Web, WWW), 2008년 아이폰, 2024년 오픈AI(OpenAI)와 같은 기술적 특이점을 갱신하는 테크놀로지적 매체의 변화가 우리의 삶과 방식은 바꾸어 놓았지만, 정작 테크놀로지를 둘러싼 미학적 논의는 매체 미학 그 자체보다는 오히려 사변적 실재론, 생태학, 인류세 등과 같은 형이상학의 영역에 더 가까워지는 경향이 짙어졌다.

밀레니엄 이후 현대 사회·과학·문화·일상·미술에 광범위하게 펼쳐져 있는 합성, 하이브리드, 블랜딩, 리믹스와 같은 매체의 중첩성의 흐름 속에서 작가들 역시 끊임없이 자신을 둘러싼 사회, 역사, 정치, 재난의 파편들과 감각과 언어, 감정과 미적 질서를, 매체를 통해 직조해 냈다. 예를 들어 권하윤, 권병준, 김아영 등과 같은 테크놀로지 기반의 작가들이나 우한나, 이슬기와 같은 더욱 전통적 매체를 기반으로 작업하면서 이를 어떻게 갱신하느냐에 관심이 있는 작가들 모두가 교차하고 또 공존하는 최근의 레이어드 현상 자체가 특징이 된다.

경험이 고도화되는 디지털 환경 속에서, 예를 들어 자연을 산책하는 것과 같은 인간의 실존적 경험이 어떻게 변화해 갈 것인가, 미술은 이러한 시각적 표상과 경험을 어떻게 예술적으로 해석하고, 작품으로 끌어들이며, 반성하고 성찰할 것인가, 근미래에도 인간은 여전히 예술을 창작할 수 있을 것인가와 같은 질문을 위해 드로잉, 퍼포먼스, 영상과 같은 전통적 매체부터 음성인

스텔락(Stelarc) <Exoskeleton> 2003 Cankarjev Dom, Ljubljana

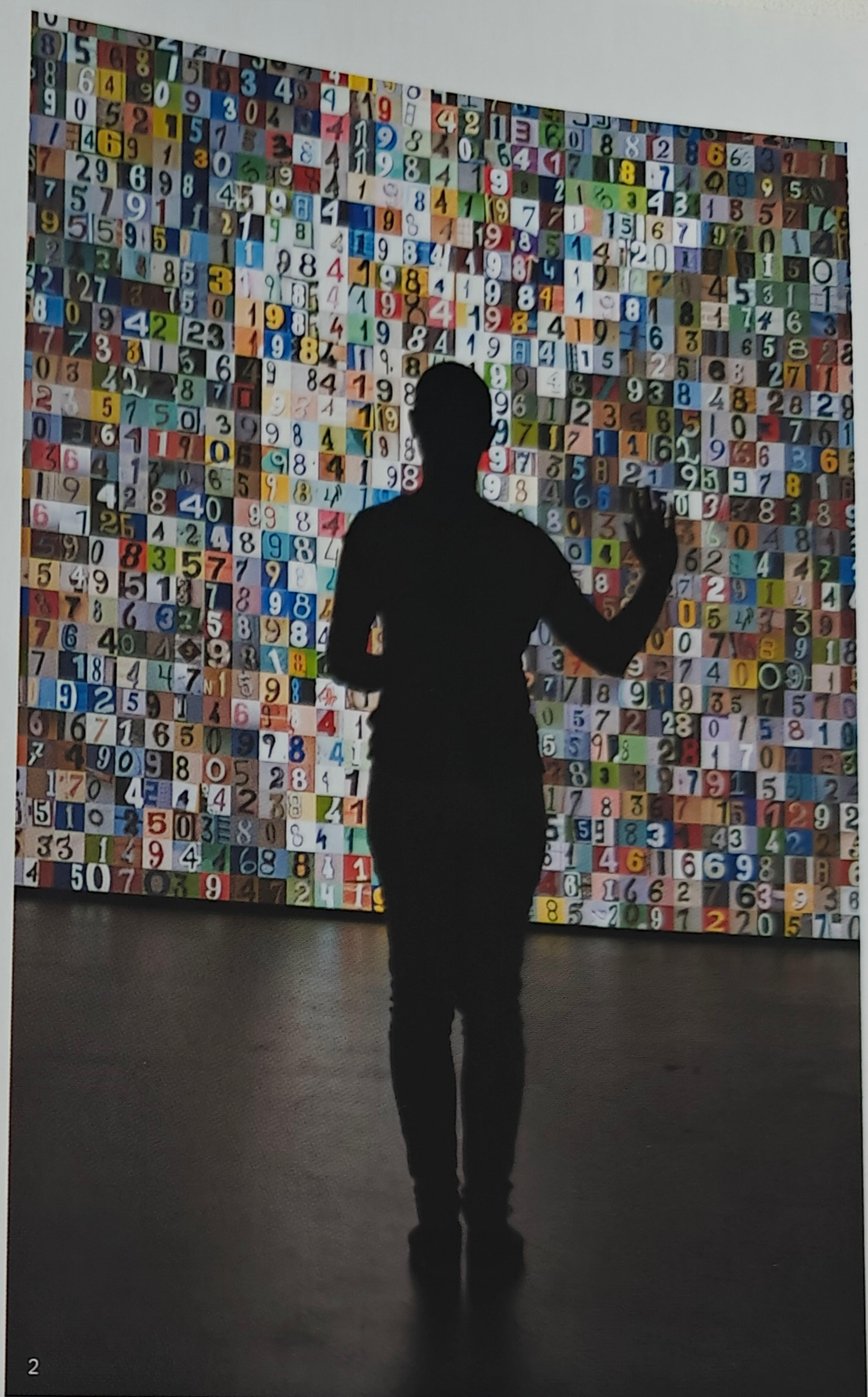
Courtesy of the artist © Stelarc Photo: Igor Skafar

라파엘 로자노-헤머(Rafael Lozano-Hemmer) <1984x1984, Shadow Box 10> 2015

Rafael Lozano-Hemmer: Preabsence, Haus der Elektronischen Künste, Basel, Switzerland,

2016 Photo: Antimodular Studio

권하윤 <구보, 경성 방랑> 2021 가상현실(VR) 설치 약 15분 이미지 제공: 국립현대미술관 작가 소장





- 1 Exhibition view of <Sin Wai Kin: The End Time!> 2025 Canal Projects
Courtesy the artist and Canal Projects Photo: Izzy Leung
- 2 라파엘 로자노-헤머(Rafael Lozano-Hemmer) <Binocular Tension> 2025
Montreal, Canada, 2025 Photo: Antimodular Studio
- 3 정금형 <Upgrade in Progress> 2020
Part of Kunsthall Charlottenborg's Copenhagen
Red Light Green Light (In the Realm of the Senses) 2022
Photo: Jan Søndergaard
- 4 피에르 위그(Pierre Huyghe) <UUmwelt-Annlee> 2018-2025
<피에르 위그_리미널> 설치 전경 2025 이미지 제공: 리움미술관 사진: LESS 레스

식, AI 딥 러닝(deep learning), 로보네틱스(robotnetics), 위치기반 영
운드 인터랙션, 프로젝션 맵핑(projection mapping) 등 최신 테크놀로
이르기까지 폭넓은 스펙트럼의 미디어아트로 거침없이 확장해 갔다. 미
아트계의 현재 속에서 우리의 신체는 전통적 미술의 형식과 단절되어 있지
어져 있다. 권하윤의 경우 VR이라는 가상현실의 매체로 기억의 문제를
다. 최신의 기술을 이용해서 가상과 현실이 혼재된 모호한 구역을 만들
고 관람자들이 내러티브에 깊이 몰두하게 만드는 동시에 끊임없이 가
임을 깨닫게 하는 글리치의 순간을 함께 담아냄으로써, 근대 경성의 기
결었던 '소설가 구보 씨의 걸음'을 VR에 의지해서 따라가는 동시에 잃어
장소나 기억의 경계를 회복시킨다.

또한 피에르 위그(Pierre Huyghe)가 <U움벨트-안리(UUmwelt-Annlee)>(2018-2025)에서 외부 조건을 인식하는 센서, 그 시시각각 변
는 데이터를 수집하고 반영하면서 암세포 변환기가 전송하는 세포 분열
이터를 통해서 우리는 끊임없이 환경에 의해 자극을 수신하고 있다는 것
와 반응하고 변화하는 타자화된 존재라는 것을 일깨우게 한다. 그에게
작품이 완성된 종착지가 아닌 끊임없이 변화하고 진화하는 불확실성의
성 속에 있다는 사실은, 자아의 굳건한 성을 해체하고 우리를 둘러싼 세
지하고 그 불안정함 속으로 기꺼이 걸어 들어가길 촉구하는 것과 같다.

3. 역설: 비물질적·일시적 퍼포먼스의 물질적·영구적 아카이브의 고

신체를 매개로 한 가장 직접적이고 강력한 예술의 형태는 퍼포먼스다.
의 신체 자체를 매체-특정적으로 사용하는 퍼포먼스의 '지금, 여기'의
은 1960-1970년대 신체 미술, 대지미술, 플럭서스(fluxus), 여성주의
등을 관통하면서 주요한 실천적 양식을 구성해 왔다. 시간과 공간, 신체
고 예술가와 관객이라는 퍼포먼스의 기본 요소들이 서로 교차하거나
면서 이벤트, 해프닝, 퍼포먼스 아트, 라이브 아트 등으로 확장되어 갔다.

특히 2000년대 이후 예술적 실천으로서 퍼포먼스는 1960-1970년
요한 퍼포먼스의 재상연이라는 방식으로 소환되면서 미술관이라는 제
로 미끄러져 들어갔다. 2005년 마리나 아브라모비치(Marina Abramovic)
미국 뉴욕 솔로몬 R. 구겐하임미술관(Solomon R. Guggenheim Museum)
에서 7일간의 퍼포먼스 프로젝트 <Seven Easy Pieces>를 통해 1960
년대 주요한 퍼포먼스였던 브루스 나우만(Bruce Nauman), 비토 아콘치
Acconci), 발리 엑스포트(Valie Export), 지나 페인(Gina Pane), 요셉
(Joseph Beuys) 그리고 자신의 작품을 매일 오후 5시부터 자정까지 7
으로 재상연했다. 아브라모비치의 재상연은 당시의 퍼포먼스 기록이 온
아 있지 못하고, 저작권에 대한 개념이 제대로 갖춰지지 못했던 퍼포먼
소환하면서 그녀가 재해석하고 재연하는 새로운 퍼포먼스 창작으로서
어와 교차시키며 많은 주목을 끌어냈다. 일시적이고 현존하는 퍼포먼스
특정성을 넘어서 아브라모비치의 재상연은 미술관의 시스템 속에서 반복
하고 지속 가능한 영역으로 한층 더 깊숙이 이동했다.