

‘포스트 휴먼’ 현상과 ‘지적설계미술’의 세계관

조상영(대전체육고등학교)(문화/예술 3-2)

논문 초록

진화론을 배경으로 하고 있는 포스트 휴먼 현상은 유비쿼터스 시대를 살고 있는 인류에게 현실로 다가와 있다. 진화론을 받아들이고 있는 과학자들과 예술가들은 인간이 진화될 것임을 믿고 유전자 조작, 정보기술, 나노 테크놀로지, 기계 지능을 통해 유기체와 기계가 결합된 사이보그 방법론을 통해 변환되어야 한다고 주장한다.

이에 창조과학과 지적설계론을 통해 진화론과 포스트 휴먼 현상을 비판하고 설계자가 설계한 생태계와 생물, 인간의 설계성을 시각적으로 드러내고자 ‘지적설계미술’의 세계관을 피력하고자 한다.

주제어: 진화론, 창조론, 포스트 휴먼, 트랜스 휴먼, 사이보그, 베리칩, 지적설계미술

I. 진화론을 배경으로 한 포스트 휴먼 현상

포스트 휴먼(post human)은 “미래에 도래할 영생하는 신인류로서 육체의 노화와 죽음, 자아와 관계 및 현실이라는 생물학적 한계를 뛰어 넘는 존재”로 규정할 수 있다.

포스트 휴먼 개념은 1980년 이합 핫산이 『올바른 프로메테우스의 불(The right promethean fire: imagination, science, and cultural change)』에서 포스트모더니즘과 포스트 휴머니즘에 대한 이론화 작업을 희미하게 진행시키고 있었다. 이후 미술계의 유명한 아트 딜러(Art dealer)인 제프리 다이치에 의해 1992년 기획된 <Post HUMAN>展에서 생물공학과 컴퓨터에 의해 인간이 진화된다는 개념으로 포스트 휴먼이라는 용어를 처음으로 사용했다.

과학계에서의 포스트 휴먼 용어는, 1998년 닉 보스트롬(Nick Bostrom)과 데이비드 피어스(David Pearce)에 의해 설립된 ‘WTA(The World Transhumanist Association, 세계 변환인간 협회)’라는 단체에서 정립되고 있다. 이곳에서는 유전자 조작, 정보 기술, 예견된 미래 가능성, 나노 테크놀로지, 기계 지능, 우주 건설을 통해 인간이 진화될 것임을 믿고 포스트 휴먼을 실현시키고 있다.

어떻게 보면 포스트 휴먼이란 용어와 개념을 과학계에서 먼저 사용해야 하겠지만, 예술계가 한 발 앞서 사용한 것이다.

포스트 휴먼은 ‘트랜스 휴먼(transhuman, 변환인간)’이라는 용어와 깊은 연관도 있다. 그 이유는 니체가 사람을 ‘짐승과 위버멘쉬 사이를 잇는 밧줄’이라 표현 했듯이, 현재 인간은 휴먼과 포스트 휴먼 사이에 놓여진 중간자로서 존재하고 있기 때문이다.

오늘날의 첨단 테크놀러지나 의학. 정보공학들을 보면 과거의 인류가 꿈꾸지 못한 삶을 가능하게 해준다. 이런 것을 감안한다면 현재 인류의 모습 자체가 하나의 ‘트랜스 휴먼’이라 볼 수 있다.

그렇기 때문에 인류가 포스트 휴먼이나 트랜스 휴먼으로 가야한다고 주장하는 부류들(과학자, 예술가, 인문학자 등)의 세계관은 ‘진화론(또는 유신진화론)’에 바탕에 두고 있다. 그래서 변환인간론을 옹호하는 자신들을 트랜스휴머니스트라고 지칭하기도 하며, 이들이 주장하는 포스트 휴먼 도래의 유용한 촉진 방법으로 유기체와 기계가 이종 결합된 ‘사이보그’를 적극 권장하고 있다.

‘트랜스 휴먼’이라는 용어가 처음 쓰였던 곳은 단테(Dante Alighieri, 1265-1321)의 『신곡(Divine Comedy)』¹⁾에서 트랜스휴머네어(transumanare) 또는 트랜스휴마나(transumanar)라는 단어로 쓰였는데, 이 뜻은 ‘인간의 한계와 지각 능력을 초월하는 것(go outside the human condition and perception)’이라는 의미였다.

이후 미래 학자 F. M. 2030(본명은 F. M. Estfandiary / 이란계 미국인, 1930년~2000년 사망, FM-2030으로 개명)²⁾이 트랜지셔널(transitional)과 휴먼(human)(일시적·변천하

1) 이탈리아 시인 A. 단테의 대표작으로서, 총 1만 4233행(行)으로 된 장대한 서사시로서 균정(均整)이 잡힌 구성은 이따금 대성당에 비유된다. <지옥>, <연옥>, <천국> 등 3편으로 되어 있으며 각 편을 33장으로, 각 연을 3행으로 구성하였다. <지옥>의 서두에는 서장에 해당하는 1장이 놓여 있기 때문에 결국 신곡은 1+33+33+33=100, 곧 100장으로 구성되어 있다. 단테는 삼위일체설을 신봉하였으며 그의 문학적 표현을 이 장편서사시로 달성하려 시도했기 때문에 1, 3, 9(=3²), 10(=3²+1), 100(=10²)이라고 하는 숫자(10은 완전수)가 작품의 구성구석에까지 골고루 미치고 있다.

는 · 과도기적 인간)을 합성하여 ‘transhuman(변환인간)’로 사용하면서 이 용어가 정착되었다.

FM-2030은 트랜스 휴먼을 진화적 존재로 간주하였다. 그는 1966년 뉴욕 시의 사회학 연구학교(New School for Social Research, New York City)에서 ‘인간에 대한 새로운 개념(New Concepts of the Human)’을 강의하면서 포스트 휴먼의 탄생 징후를 몇 가지 예측했는데, 그 징후로는 인공 보철물 · 성형수술 · 텔레커뮤니케이션의 강화 · 전 세계적인 시각 · 세계 여행 · 자용동화(양성애) · 체외수정 · 종교적 신념의 부재 · 전통적 가족 가치의 폐기 등을 들었다.³⁾

또한 트랜스 휴먼 현상은 사회학에 머물지 않고 예술에도 적용되었다. 1982년 로스엔젤레스에서 FM-2030과 트랜스 휴먼 아티스티인 나타샤 비타-모아(Natasha Vita-More)와 관련 대학생들의 모임은 트랜스 휴먼 예술의 시작을 알렸다.

나타샤 비타-모아는 미래주의 예술(진화론과 결합 해 나온 니체와 베르그송의 철학 사상을 받아들인 예술)과 트랜스 휴먼 이념들을 지속시켜 ‘TAC(Transhumanist Arts & Culture movement)’라는 트랜스 휴먼 문화를 파급시키고 있다.⁴⁾ 맥스 모어는 아래와 같이 트랜스휴머니즘에 대해 정의 내리고 있다.

“트랜스휴머니즘은 우리를 포스트휴먼 상태로 이끌어주고자 하는 사상 군을 말한다. 트랜스휴머니즘은 휴머니즘과 여러 특성을 공유한다. 이성과 과학에 대한 존중, 진보에의 이념, 이생에서의 인간(또는 트랜스 휴먼)의 존재 존중, (중략) 등이 이에 속한다. 트랜스휴머니즘은 자연 세계의 급격한 변화와 다양한 과학 기술이 초래하는 삶의 변화가능성에 대한 인지라는 점에서 휴머니즘과 구별 된다.”⁵⁾

포스트 휴먼은 일부 휴머니즘 사상을 이어받고 있긴 하나 휴머니즘과 다른 점은 인간의 몸과 정신 영역이 끝없이 진화할 것이라는 바탕 아래 ‘포스트(post)’를 붙이고 있는 것이다. 이렇듯 포스트 휴먼은 진화론의 인류계통도를 그대로 이어받고 있다. 진화적인 인류계통도를 도식화시켜보면 아래와 같다. [그림1] 참고

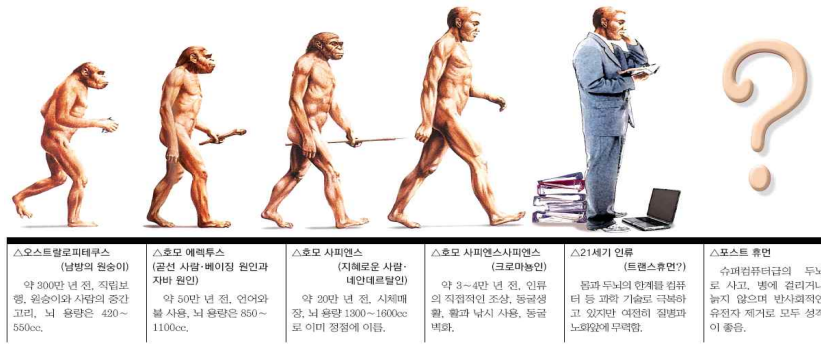
생물의 우연발생 → 오스트랄로피테쿠스 → 호모에렉투스 → 호모사피엔스 → 호모사피엔스 사피엔스 → 인류의 다산 → 생존경쟁 → 휴머니즘 → 트랜스 휴먼(변이) → 과학 기술(컴퓨터와 의학)에 의한 자연선택이나 도태 → 슈퍼컴퓨터와 의학의 발달로 초(超)인류인 포스트 휴먼 탄생

2) FM-2030은, 자신을 'Future Man'으로 규정하여 약자 FM으로, '2030'은 자신의 나이가 백세가 될 때까지 생존하고 싶은 희망을 가지고 2030이라는 의미로 썼다. 하지만 FM-2030은 2000년에 사망하여 자신의 희망은 이루어 지지 못했다.

3) FM-2030, *Are You a Transhuman?*, New York: Warner Books, 1989.

4) Vita-More, Natasha (1982; revised 2003). *Tranhumanist arts statement*. URL accessed on February 16, 2006.

5) 익스트로피, 트랜스휴머니스트에 관한 글, 사색 #6, 1990.(in Extropy The Journal of Transhumanist Thought #6, 1990.)



※ '21세기 인류' 이전 내용은 현재 서행중인 7차 교육 과정의 중학교 사회 교과서에 따른 것.

[그림1] 인류의 진화에서 본 포스트휴먼

즉 포스트 휴먼은 신체 기능을 새로이 정립하고 재구성할 수 있는 능력이 탁월한 존재이며, 세련된 감정적 반응의 표출, 지적초월과 인지적 능력을 보유할 것이라는 관점이 트랜스휴머니스트들이 보는 포스트 휴먼의 기대이다.⁶⁾

“포스트 휴먼은 생물학적 노화나 퇴보의 제약을 받지 않을 것이다. 포스트휴먼이 우리의 기준으로 ‘완벽(perfect)’하기를 바라는 것은 비현실적인 일이다. 우리가 합리적으로 말할 수 있는 부분은, 포스트 휴먼의 인간이 여타 영장류 동물보다 더 그러한 만큼 우리를 정상인보다는 원대한 잠재력을 보유하고 있을 것이라는 사실이다.”⁷⁾

이러한 관점에서 ‘포스트 휴먼 = 진화론’이라는 등식이 성립된다.

II. 포스트 휴먼 · 유비쿼터스 · 베리칩

이러한 포스트 휴먼에 대한 이상향은 물리·전자 공간의 양방향성이 결합되어 전자공간의 제어가 물리공간에서 인지되는 유비쿼터스(Ubiquitous)와 연계되어 있다. 유비쿼터스는 라틴어 ‘ubique(유바이클리)’를 어원으로 하는 영어의 형용사로 ‘동시에 어디에나 존재하는, 편재하는’이라는 사전적 의미를 가지고 있다.

즉, 시간과 장소에 구애받지 않고 언제나 정보통신망에 접속하여 다양한 정보통신 서비스를 활용할 수 있는 환경을 의미한다. 또한, 여러 기기나 사물에 컴퓨터와 정보통신기술을 통합하여 언제, 어디서나 사용자와 커뮤니케이션 할 수 있도록 해 주는 환경으로써 유비쿼터스 네트워크 기술을 전제로 구현된다. [그림2] 참고

이렇게 되려면 사람, 동물, 사물에 마이크로 칩을 붙여 컴퓨터가 읽을 수 있도록 해야 한다. 즉 전자 추적 장치인 태그(tag)나 상품 식별을 위한 컴퓨터 판독용 부호인 바코드를

[그림2] 시공간을 초월하는 유비쿼터스 네트워크

6) 익스트로피 연구소 홈페이지(<http://www.extropy.org/faq.htm>)에서 포스트휴먼에 대한 내용들 참조할 것.
 7) 익스트로피 연구소 홈페이지 참조.

모든 사물에 부착해야하며 사람과 동물들에게는 몸의 내부에 베리 칩을 삽입해야 하는데 이런 법안들은 전 세계적으로 추진 중이다.

베리 칩은 쌀알 만 한 작은 크기로서 유비쿼터스 기술과 연결된 인체 네트워크 구축을 기반으로 하여 사람과 동물, 사물을 통합시키는 핵심 기기이다. 현재 사람, 동물, 사물이 언제 어디서나 커뮤니케이션 될 수 있도록 정보통신기기와 컴퓨터 기술을 통합하고 있는데, 어쩌면 지금의 인류는 호모 사피엔스를 거쳐 ‘호모 사이보그’로 불리는 ‘포스트 휴먼’ 상태에 이르렀는지도 모른다.



[그림3] 베리 칩의 모습과(좌) 인체에 베리 칩을 삽입는 모습(우)

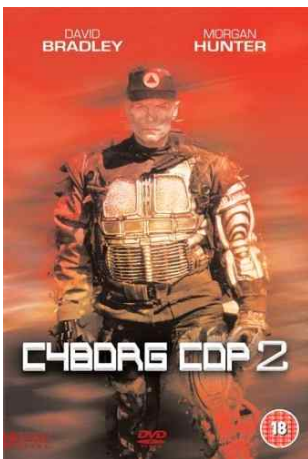
왜냐하면 베리 칩을 인체에 삽입하라는 시행법령이 2010년 3월 21일 미국건강보험 개혁안 내에 포함되어 통과됐기 때문이다. 베리 칩의 5가지 용도는 128개 DNA 코드가 내장된 의료용, GPS 기능이 내장된 추적과 보안, 어린이 유괴방지 및 사고과는 상거래를 할 수 있는 현금인출용으로써 그 쓰임새는 포괄적이다. 즉 이식하면 너무나 편리하

고 안전하게 신분을 보장받으며 살아갈 수 있는데, 이식 위치는 오른손이나 이마로 명시되어 있다. [그림3] 참고

이는 마치 인간에게 초감각을 심는 다는 내용을 가진 1968년 작 윌리엄 깁슨의 소설 『뉴로맨서』가 현실화 된 것 같이 보이며, 또 다른 측면에서는 ‘666’ 예언과 맞닿아 있다고 사료된다. 인간의 첫 번째 영적 찢림이 선악과였다면, 두 번째 영적 찢림은 베리 칩에 의한 인간의 사이보그화로 주도되어가고 있기 때문이다.

사이보그 분야의 대표 과학자인 케빈 워릭은 사이보그를 ‘반 동물이며 반 기계이고, 그 능력이 평범한 범위를 넘어서는 존재’로 규정하고 있다. 어쩌면 베리 칩은 니체가 말한 ‘짐승과 위버멘쉬 사이를 잇는 밧줄’로서의 역할을 톡톡히 하려는지 모른다. [그림4] 참고

동시대는 신체와 기계가 공진화 되면서 합성, 조립, 해체, 강화라는 측면에서 ‘신체=기계’ 등식이 성립되고 있다. 알튀세르 로잔스톤은 사이보그 신체에 대해서 아래와 같이 말한다.



[그림4] 사이보그 이미지

“디지털 적으로 다시 계산된 육화, 그 밀도 있는 욕망의 공간 ... 즉 사이버스페이스에 들어간다는 것은, 바로 그 공간을 신체적으로 짊어진다라는 의미이다. ... 그리하여 사이버스페이스는 습책의 말대로 몸의 영혼을 벗겨내고, 동시에 그 영혼을 번쩍이는 표면과 현란한 색을 지닌 사이보그로 다시 만들어냄을 의미 한다”⁸⁾

이렇듯 베리 칩은 원죄로 각인된 인간의 신체와 정신을 망각하게 하여 ‘새 세계질서(New World Order)’에 적응할 수 있도록 상용화시키려는 물밑 작업이 활발하다.

8) Alluqere Rosanne Stone, *Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Studies about Virtual Cultures*, in Michael Benedikt(ed.), *Cyberspace First Steps*, Cambridge, MIT Press, p. 109.

트랜스휴머니스트들은 인류가 포스트 휴먼이 되게 하기 위해서 유전공학, 신경과 컴퓨터의 통합, 생물의학, 나노바이오테크놀로지, 재생 약품, 그리고 인지 과학 등을 추진해야 한다고 말하고 있는데,⁹⁾ 이런 테크놀러지들은 베리 칩과 연결될 것이라 보여진다. 그래서 핫산(Ihab Hassan)은 근대 이후 5백 년 동안 휴머니즘이라 불렀던 인류의 철학이 인간의 욕망과 관련된 내·외부적 상징들을 둘러싼 근본적인 부분이 변하면서 어쩔 수 없이 ‘포스트 휴머니즘’이라 지칭할 수 밖에 없게 되었다고 말했다.¹⁰⁾

당연히 인간을 둘러싼 사회구조는 ‘포스트’라는 감정을 수반 할 수밖에 없는데, 노르베르트 볼츠의 ‘포스트’¹¹⁾라는 감정 역시 응용과학(유전공학, 신경과 컴퓨터의 통합, 생물 의학, 나노바이오테크놀로지, 재생 약품, 그리고 인지 과학)들의 눈부신 발전과 이것들이 우리 몸 안에 서서히 자리 잡기 시작하기 때문은 아닐까 보여진다.

때문에 트랜스휴머니스트들은 포스트 휴먼 존재가 되기 위해서는 진보된 테크놀러지와 접하면서 인간의 한계를 향상시킬 수 있는 사이보그가 될 것을 장려하고 있다.

일명 인간과 슈퍼컴퓨터와 결합하는 ‘포스트 휴먼’의 변환과정은 인간의 생각만 변화시키는 것으로 끝나지 않는다. 이는 인간 유기체에 대한 새로운 설계, 진보된 나노기술, 유전공학, 정신약리학, 반 노쇠화 치료법, 신경 의사소통, 진보된 정보관리기법, 기억강화약물, 입을 수 있는 컴퓨터, 인식 기법과 같은 다양한 신기술을 조합시켜 인간의 사고와 신체를 포괄하여 급격한 기술적 변혁까지가 ‘포스트 휴먼’이 지향하는 영역으로 확장되고 있다.

이 변환의 끝은 기계와 인류가 완전히 하나가 된다는 개념인 ‘통합된 인공지능 시스템 (업 로딩)’¹²⁾으로 자리하게 될 것이다.

III. 창조과학과 지적설계 연구를 통한 미술과의 통합성

1. 문화와 미술의 진화적 해석들

인간이 진화하는 과정에서 동굴생활을 하며 벽면에 그림을 그리고 상아 뼈로 조각을 하며, 의상을 제작해 춤을 추고 집을 만들었을까? 그리고 이러한 지식을 조형적 · 구조적으로 정리해 후세에 남겨준 것이며 포스트 휴먼이라 불리는 시대까지 온 것일까? 상당부분 많은 학자들이 미의 역사나 미술사를 논할 때 이러한 진화적 해석을 적용해 왔다.

그러나 창조과학회나 지적설계연구회 등에서 많이 언급해왔던 진화론의 문제점과 허구의 자료로 반추해 본다면 많은 사람들은 그 많은 예술품들을 보며 창조와 진화라는 두 패러다임 사이에서 갈등할 수밖에 없을 것이다.

9) 익스트로피 연구소 홈페이지 참조.

10) Hassan, Ihab, *Prometheus as Performer Toward a Postmodern Culture*, Performance in Posthuman Culture Ed Michael Benamou and Charles Caramelo Madison Coda, 1997, pp. 201-17.

11) 노르베르트 볼츠 저 (윤종석 옮김), 『컨트롤 된 카오스』, 문예출판사, 2000, p. 360.

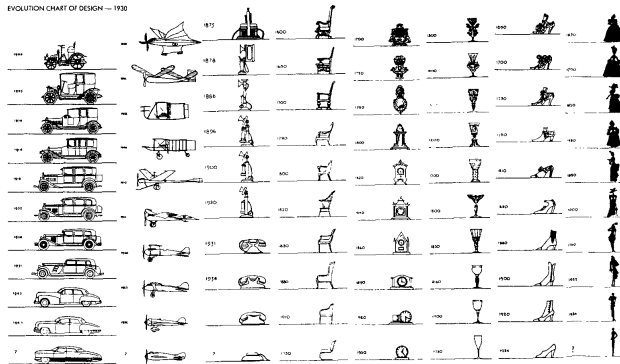
12) 업 로딩은 다운로드, 마인드 업 로딩, 뇌 재구성이라 불린다. 즉 생물학적 뇌에서 컴퓨터로 지성이 전환되는 과정을 일컫는다. 이 같은 일을 하는 방법은 특정 뇌의 시냅스 구조를 영상으로 주사하는 것에서 시작하여, 전자매개체를 통해 이를 컴퓨터 화하는 과정을 거치며 육체의 폐기가 필연적이라는 것이다.

인류의 문화적 흐름을 진화와 연결시킨 사람 중 하나는 발생반복설 그림을 위조한 에른스트 헤켈이다. 헤켈의 1905년 조직한 인종과 민족의 분류를 보면 원시민족 또는 미개인에서 야만족(반미개인)으로, 문명민족에서 문화민족으로 점점 진화한다고 설명하고 있다.

이러한 분류는 인종과 민족이 저급문화와 고급문화로, 단순함에서 복잡한 문명이 이뤄질수록 진화한 것이며, 하등에서 고등으로 갈수록 진화된 민족과 문화로 서열화 되어 우생학과 인종정화로 이어지기도 했다. 이와 같이 문화의 발전사와 생물의 진화를 연결해 생성과 소멸이라는 유사성을 찾는 것은 언제나 대단한 주목을 끄는 분야이다.

생물의 진화와 유사하게 인류의 문화 역시 시간의 흐름에 따라 완전화와 상향 발전을 지향하고 있다고 주장하는 학자들 중 오스발트 슈펜글러(Oswald Spengler, 1880-1936)와 아놀드 토인비(Arnold J. Toynbee, 1889-1975)도 있다.

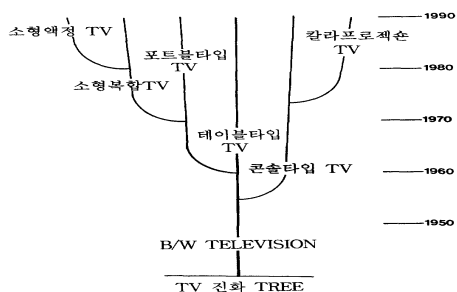
슈펜글러는 꽃과 같이 고대의 문명도 일정기간 동안 꽃을 피우다 몰락했는데, 화석적 증거와 유사하다고 주장 했으며, 토인비는 1947년 자신이 저술한 『역사 연구(A Study of History)』 요약 판 제1권에서 서구의 역사를 네 가지 주기로 분류하며 문화발전사를 르네상스(초기 현대)→르네상스 전성기와 그 이후(현대)→17세기~19세기(후기 현대)로 지칭했다.



르네상스 시대의 평론가였던 바자리 역시 르네상스 미술을 유년기→청년기→원숙기→쇠퇴기로 나눴고, 근대미술사학자인 빈켈만도 그리스 미술을 발생→완성→변화→쇠퇴로 보았다.

1977년 『도구와의 대화에서』라는 책을 쓴 에쿠양젠지는 인간의 디자인은 자연계가 진화 하듯 진화한다고 설정하였는데, 도구는 그 자신 스스로가 변신함으로써 주변의 변화를 요청하고 주택을 바꾸며 도시를 변모시키는 문화의 양상을 가져온다고 말하고 있다.

[그림5] 디자인의 진화 차트
(에쿠양젠지(김희덕 역), 『도구와의 대화』, 한국디자인포장센터, 1977, 산업디자인 57호에서 발췌)



[그림6] TV 진화 TREE
서빙기의 논문 「제품디자인에 관한 생태학적 고찰」에서 인용한 도표

[그림5] 참고

「제품디자인에 관한 생태학적 고찰」이라는 논문을 쓴 서빙기 역시 TV모델 변화를 'TV 진화 트리(Tree)'로 제시하며 진화론을 끌어들이고 있다. [그림6] 참고

그러나 문화나 디자인을 진화론으로 설명할 수 있을까? 그렇지 않다. 왜냐하면 제품에는 분명한 개발자(설계자)가 존재하고, 고객들의 불편함을 해소하고 기업의 이윤을 추구하기 위해 끊임없는 재설계를 거듭하여 디자인의 구조와 기능을 업그레이

드시키기 때문이다.

『자연의 재앙 인간』을 쓴 프란츠 부케티즈는 “문화를 생명체와 동일시하는 것은 근거가 아주 박약할 뿐 아니라 발전 과정의 뿌리를 이루는 메커니즘에 대한 설명이 되지 못한다”¹³⁾고 잘라 말하고 있다.

2. 창조과학과 지적설계를 통합한 지적설계미술

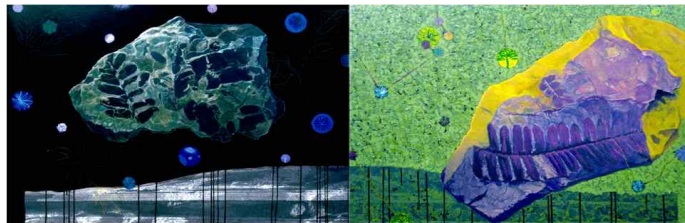
지적설계미술이란 지적설계(Intelligent Design)와 창조과학적 이론을 미술(Art)과 결합시킨 개념이다. 여기에서 지적설계는 우주, 인간, 생태계는 우연을 바탕으로 한 진화의 산물이 아니라, 지성적인 존재(하나님)에 의해 ‘설계’ 되었다는 이론이다. 이는 창조론과도 유사하지만 설계의 주체를 하나님으로 명시하지 않고 설계에 초점을 맞추고 있다.

즉 ‘지적설계미술’은 미술영역에서 다루고 있는 평면, 설치, 행위, 비디오, 비평, 미술서적, 미술교육 등 다양한 매체를 활용해 모든 생태계가 설계 되었다는 컨셉을 시각화하고 있다.

이에 지적설계미술은 필자에 의해 2005년 5회 개인전인 ‘생물은 진화하지 않는다’로 시작하여, 2007년 6회 개인전 ‘잃어버린 고리’, 2008년 7회 개인전 ‘설계 된 자연-혼적과 현존의 딜레마’, 2009년 8회 개인전 ‘설계 된 자연-ATGC’로 이어졌다. [그림7] ~ [그림10] 참고



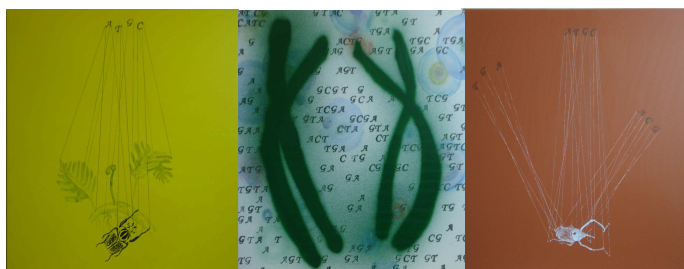
[그림7] 조상영,
〈생태계-창조II〉, 33.5cm
×24cm, 캔버스에 혼합재료,
2005



[그림8] 조상영, 〈잃어버린 고리-식물; 현재와 과거〉,
260cm×90cm, 부직포 위에 프린트, 혼합재료, 2007



[그림9] 조상영, 〈설계 된 자연-개맛〉, 텐트 천에 출력 · 아크릴 칼라 · 혼합재료, 1,606cm×1,000cm, 2008



[그림10] 조상영, 〈설계 된 자연-ATGC〉, 3m×1m, 혼합재료,
2009

13)1) 프란츠 부케티즈 (박종대 역), 『자연의 재앙 인간』, 시아출판사, 2004. pp.177-178.

그리고 지적설계미술 스터디를 통해 우주와 자연, 인간에 대한 설계성을 해석하고 분석하고자 노력하였는데, 이를 토대로 『지적설계미술』 책을 발간하였다. <표1> 참고

<표1> 지적설계미술 스터디 및 저서 활동

세미나 일자	주 제
2008년 7월 18일	*<지적설계미술전>을 위한 세미나 주제: 진화론의 허구성과 지적설계
2008년 11월 2일-11월 9일	*<지적설계미술전> 장소: 대전갤러리
2009년 4월 9일 (오전 12: 05 - 11: 00 방송)	*대전 CBS 라디오 이태현의 크리스천 세상 “지적설계미술” 인터뷰(2009년 4월 9일(금))
2009년 8월 10일	*생명의 기원 *화석은 진화를 증거 하는가 *살아있는 화석 *지적설계미술이란 무엇인가! I
2009년 8월 19일	*DNA의 정보량 *인간은 어디서 왔는가! *눈과 시각 *지적설계미술이란 무엇인가! II
2009년 8월 28일	*환원불가능한 복잡성과 미술작품 *지적설계미술이란 무엇인가! III
2009년 9월 9일	*동물들의 DNA에는 예술적 재능이 있을까? *개념미술로 진화론 깨우치기 *동굴벽화 바로보기
2009년 10월 1일	*학문이란 무엇인가! *학문 해석체계의 대립과 논쟁의 주제 *성경이 말하는 구체적인 설계 논점
2009년 10월 8일	*미술사에서 본 지적설계미술 연구
2009년 10월 30일	*목원대 특강 주제: 지적설계미술이란 무엇인가!
2010년 1월 20일	『지적설계미술』 책 발간(출판사: 토마토)
2010년	대전문화재단 레지던스 작가 세미나(대전청소년수련원) 주제: 지적설계미술
2011년 2월 26일	지적설계연구회 심포지움 발표(서강대)-진화론과 지적설계미술



[그림11] 2010년에 발간한 『지적설계미술』 책

이와 같이 지적설계미술의 활동 취지는 세계의 기원은 진화일까? 설계일까?를 고민하고 스터디하여 작품과 비평 그리고 교육으로 이어져야 한다고 본다. 왜냐하면 예술은 인간의 문제 즉 기원, 실존, 무의식, 몸, 권력, 욕망, 관계, 죽음, 정체성 등등을 주제로 삼기 때문이다. 출애굽기 35장 30-35절에 보면 하나님께서 브랄셀에게 예술의 영감을 불어넣어 주심을 알 수 있다.

30. 모세가 이스라엘 자손에게 이르되 볼지어다 여호와께서 유다 지파 훌의 손자요 우리의 아들인 브살렐을 지명하여 부르시고
31. 하나님의 영을 그에게 충만하게 하여 지혜와 총명과 지식으로 여러 가지 일을 하게 하시되
32. 금과 은과 놋으로 제작하는 기술을 고안하게 하시며
33. 보석을 깎아 물리며 나무를 새기는 여러 가지 정교한 일을 하게 하셨고

34. 또 그와 단 지파 아히사막의 아들 오홀리압을 감동시키사 가르치게 하시며

35. 지혜로운 마음을 그들에게 충만하게 하사 여러 가지 일을 하게 하시되 조각하는 일과 세공하는 일과 청색 자색 홍색 실과 가는 베 실로 수 놓는 일과 짜는 일과 그 외에 여러 가지 일을 하게 하시고 정교한 일을 고안하게 하셨느니라

모든 생물과 생태계가 설계 되었듯 모든 작품 역시 설계 되었다. 이로써 생명의 설계도가 설계자의 존재를 보여주듯, 미술가는 설계자로서 존재하기 때문에 영감의 원천은 설계자로부터 와야 할 것이다.

참고문헌

- Allugere Rosanne Stone, Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Studies about Virtual Cultures, in Michael Benedikt(ed.), Cyberspace First Steps, Cambridge, MIT Press.
- FM-2030 (1989), Are You a Transhuman?, New York: Warner Books.
- Hassan, Ihab (1997), Prometheus as Performer Toward a Postmodern Culture, Performance in Posthuman Culture Ed Michael Benamou and Charles Caramelo Madison Coda.
- Vita-More, Natasha (2006), Transhumanist arts statement. URL accessed on February 16,
- 노르베르트 볼츠 윤종석 옮김 (2000), 『컨트롤 된 카오스』, 문예출판사.
- 프란츠 부케티즈 박종대 옮김 (2004), 『자연의 재앙 인간』, 시아출판사.
- 익스트로피, 트랜스휴머니스트에 관한 글(1990), 사색 #6,
- 익스트로피 연구소 홈페이지(<http://www.extropy.org/faq.htm>)