

084

# Art WIDE

Culture & Arts  
Information  
문화예술매거진  
March  
201803

## *Vishtauroborg*

(2011–2012)

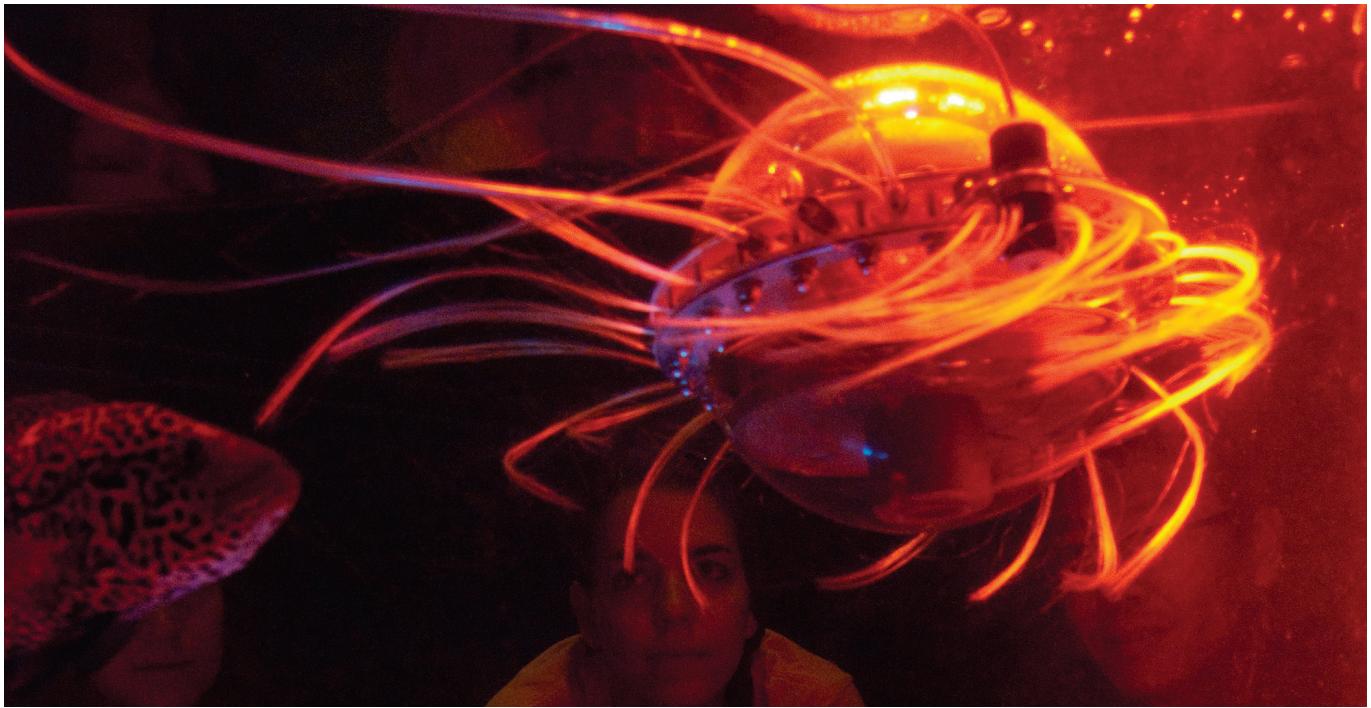
'Vish-' (Vishnu), '-taur-' (Minotaur), '-robo-' (Robot), '-org' (Organ), and '-borg' (Cyborg)

Doo-Sung Yoo



Photograph ©2011 Justin Luna





아쿠아001.c02: 로보틱 돼지 심장 해파리 (Aqua001.c02: Robotic Pig Heart-Jellyfish),  
2009, 로보틱 장치, 돼지 심장, 콩팥, 살아있는 물고기, 사진© 2009 Cameron Sharp

## 작가 유두성 포스트 휴머니즘(Posthumanism)의 중심에서

노윤정 편집장

‘화이트 큐브’ 안에 갇혀 있던 미술은 이제는 무한대의 시간과 공간을 요구한다. 현대미술은 우리주변의 호흡을 반영하고 그 분과의 경계가 모호해지고 있다. 우리는 지금 발터 벤야민이 언급한 예술 작품의 아우라 상실을 넘어, 예술과 기술이 혼용되고 계몽주의 아래 유지되어 온 인간의 경계마저 희미해지는 ‘포스트휴머니즘’ 시대의 중심에 살고 있다. 과학기술의 발달은 미술계에 미디어아트를 등장시키고 화폭은 모니터로, 물감을 입은 브러쉬는 픽셀이 지배하는 무한대의 디지털 공간으로 대체되었다. 이제 인간의 신체 자체가 예술적 실천의 장으로 대두되고 인간과 동물 그리고 기계의 예술적인 상관관계가 형성되었다.<sup>1)</sup>

작가 유두성은 21세기 포스트휴머니즘 관념을 기반으로 인간, 동물, 그리고 테크놀러지에 관한 개념을 미술과 퍼포먼스를 통해 실현하고 있다. 그는 기존의 전통적인 휴머니즘으로 발생된 오류와 문제들을 새로운 개념과 가치관으로 수정, 보완하려는 포스트 휴머니즘의 시대적 양상과 그에 동반되는 동시대의 비평과 담론에 함께 참여하고 있다. 그는 그의 예술 작품안에서 무한대의 창의력을 통해 포스트휴머니즘에 대한 그의 지지와 참여를 보여주고 있다.

경계간의 소통에 대한 그의 담론은 미술, 공연 그리고 테크놀러

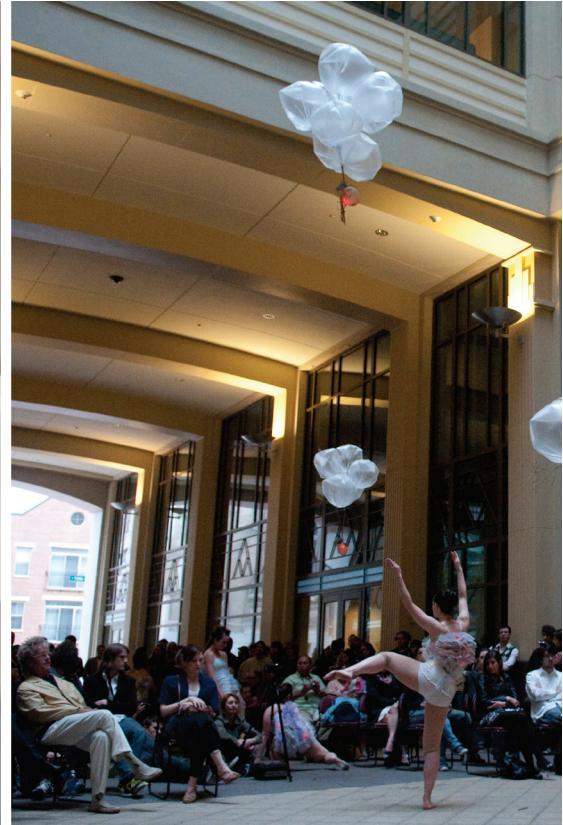
지 사이에서의 학제간의 경계 교차점에서 실험하고 있다. 작가는 여러 장르와 형식을 함께 뒤섞는 (interweave) 새롭고 복합적인 실험을 하는 뉴 미디어 예술을 추구하고 있다. 그의 뉴 미디어 예술이 포함하는 것은 바이오-로보틱 아트와 컴퓨터 애니메이션을 기반으로 하는 전기/기계 설치와 아트 게임, 비쥬얼 퍼포먼스로서의 행위 예술, 공연 예술인 무용, 음악, 연극등의 요소들이다. 이러한 복합적인 실험 미술 형식은 통해 자연과 테크놀러지, 과학과 미술, 인간과 동물, 기계의 경계의 모호함을 실험한다. 그는 여러 작품들에서는 동물의 내장인 돼지의 심장, 방광, 위, 소의 혀등이 기계장치들과 결합하며, 유기적 생물체인 인간, 물고기, 거머리등의 동물과 함께하는 파격적인 미술 실험도 단행한다. 지금까지와의 전통적 미술 형식과는 다른 언어로 미술과 공연 실행을 통해 인간, 동물, 기계간의 소통과 통섭을 이야기하고 있다.

그의 작품 ‘비쉬타우로보그 (Vishtauroborg)’를 보자. 작품을 통해 제시한 대상간의 관계성이 매우 흥미롭다. ‘비쉬타우로보그 (Vishtauroborg)’는 인간 (행위자), 동물 (소의 혀), 기계 (로봇 의수/보철물)의 혼성, 합성체 (Hybrid)이다. 합성체 (Hybrid)를 통한 그의 예술적 표현은 전통적인 개념으로서의 ‘인간성’을 해체한다. 그의 예술적 합성체를 살펴보면 ‘인간과 동물’ 그

1. “포스트휴머니즘의 미학: 예술과 기술 사이”, book.daum.net, [http://book.daum.net/detail/book.do?bookid=KOR9788976826060#tab\\_review](http://book.daum.net/detail/book.do?bookid=KOR9788976826060#tab_review)



거머리 프로젝트 개시 퍼포먼스 (The Inaugural Performance of Leech Project),  
2015, 로보틱 장치, 거머리, 소 창자, 간, 고기 부위. 사진© 2012 Cameron Sharp



리고 ‘인간과 기계’를 사이에서의 이원적 경계들의 해체를 표현하고 있다. 비쉬타우로보고 공연에서 동물 내장–기계 (animal organ-machine)의 합성 캐릭터를 통해 인간 동물 기계간의 동등한 예술적 협업의 가능성을 표현한다. 인간 행위자의 즉흥 안무는 컴퓨터로 제어되는 동물 내장–기계와 함께 인간의 몸의 표현, 기계의 움직임, 인간의 말소리의 인공적 생성, 컴퓨터에 의한 음악의 조작등과 함께 어우러진다. 그러한 인간–동물–기계간의 서로의 조화로운 움직임은 공연 행위를 통해 실시간으로 가시화 된다.

‘비쉬타우로보고’의 공연적 미장센에서 표현하는 인간, 동물, 기계간의 관계는 포스트모더니즘 철학자와 이론가들의 개념들과 함께 예술적으로 실증을 한다. 예를들자면, 케서린 헤일즈 (Katherine Hayles)가 바라보는 인간의 의식과 지능을 가진 기계와의 협업을 통한 인간의 인지 환경 발달이라던지, 로시 브래도티 (Rosi Braidotti)의 테크놀러지의 발전으로 인한 인간의 다중 정체성을 그의 작품안에서 표현되고있다. 비쉬타우로보고의 은유적 표현의 쟁점은 인간과 동물 또는 인간과 기계의 동반자적인 협동과 공생관계가 궁극적으로 인간이 만들어낸 그 계급적 구조를 해체하고 새로운 인간성의 재형성 (re-embody)을 제안하는 것이다. 그의 작품 속에서 그가 구체화하는 동물성 (animality)은 동물이 산업사회에서 물건 또는 도구화되는 생산품이 아니라, 테크놀러지를 통해 인간의 몸과 이종 결합 (interspecies)되어 결

국 우리의 몸의 일부가 되는 과정에서의 존재론적 동등함이다.

21세기 문화사의 새로운 이슈로 떠오르고 있는 언캐니, 그로테스크, 사이보그 등 불편한 개념들이 그의 작품 속에 혼재한다. ‘언캐니’(uncanny)라는 감각은 프로이트의 개념으로도 알려져 있다.<sup>2)</sup> 언캐니는 데자부, 도플갱어와 같이 기이하게 느껴지는 심리적 현상을 일컫는 용어로서 이 기이한 느낌에 대한 논의는 독일의 철학자 프리드리히 셀링으로부터 시작되어, 프리드리히 니체, 에른스트 엔치(Ernst Jentsch), 정신분석학자 지그문트 프로이트로 이어졌다. 아름다운 것, 친근한 것과 상반되는, 그러나 그와 분리될 수도 없는, 공포감과도 비슷한 어떤 감각을 일컫는 말이다. 이로부터 미학적 개념인 ‘숭고’(sublimity)를 경험하게 될 수도 있다. 리오타르는 숭고야말로 포스트모던 시대의 가장 중요한 미적 감수성이라고 지적하며, 그것을 재현할 수 없는 것을 재현하는데서 오는 감정으로 정의한 바 있다. 그리고 그는 이 감정이 “과학의 능력, 기술, 자본이 실현할 수 있는 가능성”으로서의 무한성과 잇닿아 있다고 말한다.<sup>3)</sup> 전통적 미의기준은 대상을 기준에 맞추어 성공적으로 재현하는데서 미를 발견하는 반면, 숭고는 재현할 원본이 없거나 예술적 재현의 대상이 되기에 충분한 조건을 만족시키지 못하는 대상을 재현하는 것에서 발견되는 미적 감각이다. 과학기술의 발달은 이런 ‘재현할 수 없는 것의 재현’을 가능케 해주는 수단으로서 작용하거나 비재현적인 상상력을 자극함으

2, 3, 4. 포스트휴머니즘의 미학: 예술과 기술 사이, book.daum.net,  
[http://book.daum.net/detail/book.do?bookid=KOR9788976826060#tab\\_review](http://book.daum.net/detail/book.do?bookid=KOR9788976826060#tab_review)

5. 김은령, 포스트휴머니즘의 미학: 예술과 기술 사이 (그린비, 2014), 115.



숲속의 돼지 방광 구름  
(Pig Bladder–clouds in Rainforest),  
2010. 전기 장치, 헬륨 가스 넣은 쓰레기 빌트 봉지,  
돼지 방광, 장자. 무용수6명, 비주얼 퍼포먼스3명.  
사운드 디자이너 2명. 사진©2010 Cameron Sharp



비쉬타우로보그 버전 2.6 (Vishnuborg Version 2.6) –  
“반응(Reaction)” : 퍼포먼스전의 준비 작업, 2012. 사진©2012 Cameron Sharp

로써 창작자와 수용자의 미적 감수성, 그리고 예술적 표현의 지표를 후자의 방향을 향해 열어 주는 것이다. 즉 예술의 지향점이 과거에서 미래로 획기적으로 변화한 양상이 ‘승고’라는 개념의 대두를 통해 상징되고 있다고 말할 수 있다.<sup>4)</sup>

이러한 구조속에서 유두성은 여러작품을 통해 재현화해 왔고, 또한 그는 새로운 예술 작품인 ‘거머리 프로젝트’를 구체화중이다. 그의 새로운 작품은 거머리를 포함하고 기술 중재 (intervention)을 이용하여 인간과 동물 사이에서의 예술적 협업의 가능성을 테크놀러지를 통해 탐구한다. 이는 공연과 퍼포먼스를 테크놀러지를 기반으로 하는 장기적인 프로젝트 시리즈이며 여러 이야기 시리즈를 진행한다. 여러 에피소드들은 최종의 복합 퍼포먼스인 로보틱 퍼포먼스와 가상현실(Virtual Reality) 게임의 맥락에 연결된 상황으로 공연이 이루어진다. 로봇 기술과 컴퓨터 공학의 기술인 ‘컴퓨터 비전 (Computer Vision)’을 이용하여 살아있는 거머리의 감각을 확장하고 증강시키는 실험이다. 이러한 테크놀러지에 의해 증강된 거머리의 감각은 실험적이고 예술적인 가상현실게임 & 퍼포먼스에서 인간 행위자와 거머리 아바타들간의 상호작용과 협업을 가능하게 하고 용이하게 한다. 게임 참여자와,

퍼포먼스 참여자들인 인간 행위자와 살아있는 거머리들은 파멸된 지구 이후의 내용을 배경으로 하는 가상현실 게임 내용에서 가상캐릭터인 거머리 아바타들과 서로 도와주는 공생관계를 이루고 있다. 그러한 서사는 다양한 퍼포먼스와 공연도 동반한다. 유두성의 작품을 보면 매кл루언의 유명한 명제인 “미디어는 인간의 확장이다”가 새로운 반향을 얻고 있는 듯하다. 인간 신체의 확장으로서의 미디어 발전이 어느 순간 반전해 신체의 미디어화라고 부를 만한 현상을 낳고 있는 것이다. 이른바 포스트휴먼 개념에 관한 담론이 이 이론의 흐름을 응축하고 있다. 리오타르가 포스트모던이 모던의 이전이자 이후라고 했던 것처럼, 포스트휴먼 역시 인간의 이전이자 이후라고 포스트휴먼 논자들은 말한다. 아리스토텔레스 아래로 유지되어 온 자연과 인공물(기술)의 이분법이, 나아가서는 비물질적인 주체와 물질적인 신체라는 이분법이 해체와 통합의 과정속에 놓이게된다. 유두성의 뉴 미디어 예술의 집약체들은 바로 이러한 현재진행형의 과정들을 상징해 준다고 말할 수 있을것이다.<sup>5)</sup> 현대미술과 테크놀러지가 마주하거나, 교차하는 전방에서 활동하는 뉴 미디어 작가 유두성. 그의 다음페이지가 기대되는 바이다. ■



### 작가 유두성은

세종대학교 공연예술대학원 멀티미디어 애니메이션 전공 석사와 오하이오 주립대학교 (The Ohio State University) 미술학과 아트 앤 테크놀로지 (Art & Technology) 전공 석사 졸업했으며, 현재 미국에서 활동하는 뉴미디어 작가, 전시 큐레이터, 미술 교육가이다. 생물학적인 유기체와 테크놀러지적인 장치들을 통해 예술적 혼합/합성체를 만들며, 퍼포먼스와 공연 예술의 형식도 포함하는 그의 실험적 하이브리드 예술 (Hybrid Art)은 미국, 스페인, 러시아, 영국, 캐나다, 프랑스 등 세계 유수의 아트 페스티벌, 컨퍼런스, 저널지, 아트 매거진에 전시, 논평, 출판되었다. 현재 그는 오하이오 주립대학교 미술학과 수석 강사 (Senior Lecturer)로 재직 중이며, 퓨즈 팩토리 전기/전자 디자인 아트 연구소(The Fuse Factory Electronic and Digital Arts Lab) 전시 큐레이터 겸 예술 감독으로 재직 중이다.