

새로운 패러다임에 도전하는 포스트휴먼 신체미술의 확장성 오를랑과 마리나 아브라모비치를 중심으로

주하영

I. 머리말

朱河映

전남대학교 미술학과
미술이론전공 교수
문화예술학 박사
현대미술

본 연구는 새로운 기술적 패러다임에 도전하는 예술가들의 작업을 포스트휴먼리즘의 확장성이라는 견지에서 살펴보고, 변화하는 인간신체의 의미와 동시대 문화예술에 나타난 신체미술의 재현양상을 사회적, 문화적, 젠더적 측면에서 비평적으로 고찰하고자 한다. 이를 위해 프랑스의 예술가인 오를랑(ORLAN, 1947~)의 최근 작업인 <오를라노이드 ORLAN-OÏDE>(2018)와 세르비아 출신의 예술가인 마리나 아브라모비치(Marina Abramović, 1946~)의 <더 라이프 The Life>(2019)를 세부적으로 살펴보고자 한다.

두 예술가들은 1970년대부터 최근까지 퍼포먼스에서부터 사진, 조각, 비디오, 설치, 영화, 3D, 증강현실(AR, Augmented Reality), 혼합현실(MR, Mixed Reality) 등 다양한 과학기술과 매체를 활용하여 신체와 그 변용가능성을 탐구하고 실험했다. 오를랑은 사회적, 문화적, 정치적인 사고를 바탕으로 성형수술, 생명공학, 안드로이드

* 필자의 최근 논저: 공저, 『European Fan: The Untold Story』, Scala Publisher, 2022; 「루비이나 히미드의 영국 흑인 예술 운동과 흑인 페미니즘 비평」, 『미술이론과 현장』32, 2021.

등 첨단기술을 활용하여, 인간 신체의 확장성과 그 경계에 대해 실험했으며, 아브라모비치는 신체미술을 통해 물리적 구성요소인 몸과 비물질적 요소인 영성을 탐구하고, 심신의 분리 혹은 중첩이라는 개념에 대해 실험했다. 즉, 두 예술가들은 개인의 서사와 인간 신체에서 시작하여 사회·문화적 현상으로 그 논의를 확장하며, 기존의 관습에서 벗어나 여성 예술가로서의 주체성을 드러내는 것뿐만 아니라 젠더적 차원에서 해방된 신체를 표현하고자 했다. 또한, 의학기술, 인지공학, 복제기술을 활용하여 물리적인 인간 신체의 개념과 이를 넘어서는 가상 신체 혹은 확장된 영역에서의 신체 경험을 이끌어내고자 했다. 따라서 이들의 작품을 이해하기 위해 포스트휴먼(posthuman)의 개념을 이해하는 것이 중요하다.

포스트휴먼은 과학기술의 발전과 함께 나타난 새로운 형태의 인간상이며, 21세기 들어 다양한 분야의 기술을 융합하려는 흐름과 함께, 그 논의가 전개되었다. 이 새로운 인간관은 자연과 인간, 유기체와 기계, 물질과 비물질의 차이를 지우고, 기존의 기술철학이 당연시 여긴 주체와 객체 간의 이분법적 사고를 뛰어 넘는다. 인공지능과 자기복제와 같은 새로운 기술은 전통적인 기술철학에 도전하며, 포스트휴먼의 정의를 새롭게 확장하고 있다.¹

뉴 미디어 이론가인 러츠키(R. L. Rutsky)는 『하이 테크네: 기술미학에서 포스트휴먼으로의 예술과 테크놀로지 *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*』에서 과학기술의 발달과 더불어 예술의 재현 방식이 변화했음을 주장하며, ‘하이 테크네(High Techne)’로 불리는 첨단 미디어와 디지털화된 가상 예술이 인간의 사회·문화적 측면과 연관되어 발전을 이뤘음을 밝혔다.² 그의 논의는 변화하는 과학기술의 패러다임 속에서 인간의 삶에 대한 이해뿐만 아니라 기술에 반응하는 예술적 실천과 사회적 전환에 대한 새로운 인식을 요구하는 것이었다. 즉, 새로운 철학적, 과학적 개념 뒤에는 우리 자신과 주변 세계, 그리고 우주와의 관계에 대해 재고해보고, 기존 사고방식에 도전하는 패러다임의 전환이 있었다. 그중 포스트휴머니즘은 우리의 일상에서 발전하는 기술을 연구하고 촉진하며, 이를 인간의 삶에 적용하는 방식을 말한다. 따라서 예술가들은 변화하는 사회적 패러다

1 Elaine L. Graham, *Representations of Post/Human: Monsters, Aliens and others in Popular Culture*, (New Brunswick & New Jersey: Rutgers University Press, 2002), p.33.

2 R.L.Rutsky, *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, (Mineapolis and London: Minnesota University Press, 1999), pp.1-22.

임에 반응하며, 첨단 기술이 우리의 삶과 관련짓는 방식을 목격하고, 이를 새로운 아이디어와 실험적 작품을 통해 반영하고자 한다. 여기서 예술은 우리의 사고방식을 변화시킬 뿐만 아니라 예술적 패러다임 자체에도 영향을 미친다.

본고에서 살펴 볼 두 예술가들은 기존 신체미술의 개념에 의문을 제기하며, 자신의 신체를 물리적으로 해체하고 변화시키며, 그 흔적의 층위들을 다시 결합하고 축적하는 과정을 통해 새로운 신체의 혼종과 변용가능성을 실험하고자 한다. 특히 이원론적 경계가 무너진 상황에서 사회·과학기술의 융합을 통해 새로운 인간관을 제시하고자 한다. 따라서 본고에서는 과학기술의 발전과 패러다임의 변화에 따른 인간과 신체의 변화양상을 포스트휴먼 맥락에서 살펴보고, 동시대 미술 속에 등장한 새로운 인간상과 물리적, 가상적 신체성에 대해 논의해보고자 한다. 또한, 오를랑과 아브라모비치의 최근 작품을 통해 가상현실과 디지털 환경, 복제 기술이 어떻게 신체의 개념을 재정의하고 이를 확장할 수 있는지에 대해 비평적으로 고찰해보겠다.

II. 포스트휴먼과 동시대 미술

포스트휴먼이란 현재의 인간보다 육체적으로 더 강하고, 진보한 존재만은 아닐 것이다. 포스트휴먼의 존재를 의식하던 그렇지 않던 간에, 우리는 어떠한 새로운 존재를 필요로 하고, 인간이 포스트휴먼화 되어간다는 것 자체만으로 기존 인간 개념에 대한 도전이자 저항이다. 그렇다면, 포스트휴먼은 무엇이며, 이를 예술로서 어떻게 받아들이고 이해할 수 있을까?

과학기술의 급속한 발전에 따라 인간은 외부 세계에 반응하며, 스스로의 변화를 위해 노력해왔다. 크리스토퍼 훅(Christopher C. Hook)은 트랜스휴머니즘(transhumanism)과 포스트휴머니즘(posthumanism)을 비교하며, 트랜스휴머니즘이란 인간조건을 근본적으로 향상시킬 수 있는 가능성을 긍정하는 지적, 문화적 운동이라 정의한다. 그의 논의에 의하면 인간은 물리적, 지적 능력을 길러 트랜스휴먼이 될 수 있다는 것이다. 반면에 포스트휴먼이란 현존하는 인류가 인간의 종을 넘어서 변화 발전을 거듭하여, 더 이상 인간이라 할 수 없는 존재가 되었음을 말한다. 이러한 포스트휴먼을 긍정하고 지향하는 사조가 바로 포스트휴머니즘이다. 즉 인간은 현 인류에서 트랜스휴먼(transhuman), 그리고 포스트휴먼(posthuman)의 단계로 진보해

가며, 더 이상 현실의 존재가 아닌 새로운 인간으로 변모하고 있다.³ 여기서 trans-라는 접두어는 변환 내지는 전환을 의미하고, post-는 후기 혹은 기존의 것에서 벗어남을 의미한다. 포스트휴먼은 인간과는 다른 혹은 이를 벗어나 새로운 인류의 탄생을 의미하는 것이자, 기존의 개념이 내제한 채 새롭게 변화하는 인간상을 의미한다.⁴ 포스트휴머니즘은 한정된 인간의 역할과 관점에서 스스로를 분리해내기보다는 유동적인 상태를 유지하며, 개인적, 물리적, 이념적인 인간의 정체성을 넘나든다. 여기서 신체적, 현실적 한계를 넘어 인간의 유동성이라는 부분이 동시대 예술가들을 매료시킨다.

제프리 다이치(Jeffrey Deitch)는 1992년 《포스트휴먼 *Posthuman*》전시를 기획하면서 ‘포스트휴먼’이란 용어를 미술계에서 처음 사용했다. 《포스트휴먼》은 기술 과학의 발전과 사회적, 미학적 다원주의, 그리고 새로운 정체성을 형성하는 예술가들의 작업에 중점을 둔 전시였다.⁵ 1960년대 중반부터 구상회화의 전통에서 벗어나 개념 미술, 퍼포먼스, 행위예술을 통해 새로운 예술이 등장하던 시기, 많은 예술가들은 신체를 통해 새로운 개념을 만들고 자아성찰의 기회를 가졌다. 이는 젠더, 섹슈얼리티, 정체성에 대한 전통적인 개념에 대한 도전이자 이에 대한 탐구였다.

인간의 진화와 함께 인간본성에 대한 개념은 역사를 통해 변모해 왔다. 20세기 중반 독일 철학자 하이데거(Martin Heidegger, 1889~1976)는 『기술에 관한 질문 *The Question Concerning Technology and Other essays*』(1954)에서 기술의 역사와 본질, 현대의 기술에 대해 논하며, 기술이란 인간이 우리 주변에 있는 것을 이해하는 방법이며, 기술이 인간과 분리되거나 부차적인 것으로 인식되어서는 안 된다고 주장했다.⁶ 또한, 프랑스 철학자인 료타르(Jean-Francois Lyotard, 1924~1998)는 『비인간: 시대의 성찰 *The Inhuman: Reflections on Time*』(1988)에서 인간의 생각과

3 Christopher C. Hook, “Transhumanism and Posthumanism”, *Encyclopedia of Bioethics* (3rd ed.). Stephen G. Post ed., (New York: MacMillan, 2003), pp.2517-2520.

4 Nick Bostrom, “A history of transhumanist thought”, *Journal of Evolution and Technology*, 14:1 (2005). <https://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf> (2022. 2. 16 검색).

5 《포스트휴먼》전시는 1992년 6월부터 1993년 10월까지 제프리 다이치의 기획으로 약 30여명의 예술가가 참여했고, 이후 스위스 로잔(Lausanne), 이탈리아의 투린(Turin), 그리스의 아테네(Athens), 독일의 함부르크(Hamburg), 이스라엘의 예루살렘(Jerusalem)에서 순회전을 개최했다. Jeffrey Deitch, *Post Human*, Exh. Cat. (Athens: Cantz/Deste Foundation for Contemporary Art, 1992), <https://www.deitch.com/archive/curatorial/post-human> (2022. 2. 16 검색).

6 Martin Heidegger, *The Question Concerning Technology and Other Essays*, trans. William Lovitt (New York and London: Garland Publishing, 1977), pp.28-35.

정신이 신체가 부재한 채 지속될 수 있는지, 그리고 이것이 새로운 포스트휴먼 주체성을 위한 수단이 될 수 있는지에 의문을 가졌다.⁷ 한편, 철학자이자 여성주의 이론가인 로지 브라이도티(Rosi Braidotti, 1954~)는 포스트휴머니즘과 예술의 역할을 강조하며, 예술이 우리를 둘러싸고 있는 지구와 행성의 힘, 동물, 식물과 같은 생명체를 연결시켜 기존의 인간 중심적인 사고관을 벗어나 탈인간중심화를 지향한다고 주장했다. 브라이도티는 새로운 사고와 미래의 가능성을 탐구하는 예술적인 구조가 바로 포스트휴머니즘에 대한 다양한 탐구로 이어지고 있으며, 이는 예술가들의 작품이 단지 시각적인 것을 추구하는 것뿐만 아니라 생물학적, 물리학적, 의학적, 기계공학적 실험으로까지 도달할 수 있음을 피력했다.⁸ 이러한 포스트휴먼에 대한 탐색은 인간의 물리적 신체의 불완전함과 그 한계에서 비롯되었다.

즉, 포스트휴먼은 인류가 새로운 패러다임의 세계로 진입했음을 알려주는 용어이자 과학과 생명공학으로 인해 진화론적 방식을 벗어나 인공적인 방법으로 인간의 신체를 재구성하고 확장할 수 있게 됨을 의미한다. 하지만 포스트휴머니즘적 측면에서 제작된 예술을 시각적인 차원에서 정의하거나 파악하는 것은 그렇게 간단하지 않다. 이전과는 달리 오늘날의 미술 현장에서는 이데올로기적이고 미학적인 파편화와 함께 다양한 예술적 언어들이 존재해왔다. 그럼에도 불구하고 포스트휴먼이 무엇인지에 대해 탐구하는 것과 예술가들이 그러한 작품을 만드는 것 역시 상당한 도전이다.

포스트휴먼은 인간이 완전한 유기체가 아님을 받아들이며, 사람과 동물, 기계 사이를 구분하지 않는 혼성의 몸이 될 수 있는 가능성을 열어둔 존재이다. 이는 새로운 사회적 구조와 생명적 형태의 융합을 만들어내며, 인간의 몸을 해체하고 분해하며, 재조합할 수 있는 가능성의 장으로 이끈다. 일반적으로 포스트휴먼의 가장 대표적인 범주는 사이보그(cyborgs)를 예로 들 수 있다. 여기서 사이보그는 고전적 정의로는 인공두뇌 유기체의 줄임말로, 인공두뇌학으로 불리는 사이버네틱 원리에 따라 만들어진 기계이자 유기체이다. 사이보그는 인간의 뇌와 장기, 사지 등을 기계장치로 교체한 존재를 말하며, 부분적으로 인간과 연관된 개체를 가리킨다.⁹ 현재 인간의 신체

7 Jean-Francois Lyotard, *The Inhuman: Reflections on Time*, trans. Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby (Cambridge: Polity Press, 1992), pp.8-22.

8 Rosi Braidotti, *The Posthuman* (Cambridge: Polity Press, 2013), pp.1-5.

9 미국 수학자 노버트 위너는 정보의 소통에 관한 새로운 통합학문의 명칭으로 사이버네틱스를 채용했다. 정보의 소통이란 차원에서 살펴보면, 사이버네틱스는 인간, 동물, 기계가 같은 원리를 따른다는 점에서 서로 구분되지 않는다. 즉 인간이 특수한 정보처리 기계라면, 정보기계 역시 특수한 형태의 인간으로 간

에는 다양한 방식으로 기술적 개입이 이루어지고 있으며, 인간의 행동과 인지능력에 변화를 주는 일, 유전자 변형과 복제 등이 그것이다.

하지만 포스트휴먼의 범주는 사이보그를 넘어 더 확장될 수 있다. 우선 인간이 더 이상 신체를 갖지 않고 기계장치에 저장된 정보로만 존재하는 경우도 포스트휴먼으로 이해할 수 있다. 증강현실이나 가상현실에 등장하는 인간의 경우뿐만 아니라 인공지능이나 로봇 등도 포스트휴먼에 포함된다. 비록 인간에 의해 제작된 존재라 할지라도, 이들은 일정한 인지, 사고, 행동 능력을 갖추고 있으며, 인간의 도구로서 활용가치만을 지니는 것이 아니라 인간을 능가하는 자율적인 존재가 될 수 있다. 정리하면, 첨단과학기술에 의해 인간의 육체를 초월하고 이탈한 존재들인 포스트휴먼이 등장하고 있으며, 이를 다룰 수 있는 사이보그, 안드로이드, 사이버 자아가 이제 동시대 미술에서 다양하게 등장하고 있다. 이러한 존재들을 활용한 예술가의 작업은 이제 현실 속에서 확장된 신체뿐만 아니라 가상화된 신체, 즉 현실에 부재한 신체라는 개념 속에서 젠더와 주체성에 대한 논의뿐만 아니라 몸의 비물질화 영역으로까지 나아간다.

Ⅲ. 포스트휴먼 신체미술의 확장성: 물질화에서 비물질화로

인간의 신체적 경험은 매우 복합적이다. 신체는 생물학적 기관이면서도 문화적, 사회적 현상에 영향을 받는다. 예술가들은 인간 신체를 통해 정체성과 권력관계, 사회적 시각과 젠더적 역할을 반영한다. 신체미술은 1950년대의 해프닝(Happening)을 비롯하여 1960-70년대 개념적인 행위예술을 지나 1980년대 이후 각종 뉴미디어와 디지털 기술을 이용한 퍼포먼스에 이르기까지 다양한 변화를 겪었다. 예술가들은 인간 신체를 통해 나이, 성별, 젠더, 인종 등과 같이 자아와 타자의 정체성을 반영하는 여러 시각적인 기호를 만들었다. 또한, 과학기술의 진보에 따라 새로운 사회적 패러다임에 반응하면서, 인간 신체의 확장성에 대해 실험하며 포스트휴먼 아이디어를 드러냈다.

예를 들면, 호주의 예술가 스텔락(Stelarc, 1946~)은 유기체와 기계의 혼성 생명체와 사이보그의 개발을 촉진하며, 이러한 장치를 자신의 몸에 이식하고, 이를 바탕

주될 수 있다. 김선희, 『사이버시대의 인격과 몸』(아카넷, 2004), p.175.

으로 인체공학적인 실험을 했다. 그는 자신의 인체에 대한 실험이 예술적 상상력을 자극하는 것에 그치는 것이 아니라 인류의 생존을 위해 필수적이라고 주장한다.¹⁰ 또한 브라질 출신의 바이오아티스트인 에두와도 카(Eduardo Kac, 1962~)은 생명공학, 인공위성, 원격 운송, 로봇, 모스 부호와 DNA 등을 통해 포스트휴먼의 다양한 가능성을 실험했고, 기술혁신과 정보화된 현실을 수용하고 이를 적용하여, 변용할 수 있는 생명체를 착안해 내고 만들었다.¹¹ 오를랑은 포스트휴먼니즘적 이상을 다루기 위해 관객과의 의사소통의 일부로 성형수술, 생명공학, 증강현실을 사용했다. 변형된 신체의 무질서와 혼돈, 변이적인 형상은 순수와 오염, 이성과 감정, 정상과 비정상상의 경계에 대한 저항이자 예술적 발언이었다. 아브라모비치의 경우, 퍼포머와 관객 사이의 관계, 언어의 한계, 마음과 정신의 소통가능성에 대한 탐구와 함께 물리적 신체에서 가상 신체로 나아가며 포스트휴먼의 가능성을 탐구했다.

이러한 신체미술에 대한 논의는 1970년대에 들어 본격적으로 시작되었고, 이탈리아의 이론가인 레아 버지네(Lea Vergine)는 『신체미술과 퍼포먼스: 언어로서의 신체 *Body Art and Performance: The Body as Language*』(1974)에서 예술가가 신체를 중요한 주제이자 도구로서 예술에 적용할 때, 이는 미술의 또 다른 언어이자 메시지를 전달하는 행위라 주장하며 예술가와 신체의 관계를 논했다.¹² 또한 신체미술을 현상학적인 측면에서 접근한 아멜리아 존스(Amelia Jones)는 예술가들이 자신과 타자의 신체를 활용하는 것은 자연과 문화의 경계에 머물던 자아를 해방시키는 역할을 한다고 주장하며, 이는 그간 간과되었던 몸-주체를 사회적, 정치적, 미학적 범주에 포함시키는 중요한 예술적 실천임을 피력했다.¹³ 즉, 신체미술에서 사회적 인식에 대한 도전과 고정관념의 해체는 중요했고, 이는 신체를 활용하는 방식에 다양한 변화를 가져왔다. 이러한 상황 속에서 동시대 예술가들은 변화하는 사회에 맞서 첨단 과학기술을 활용하여 신체에 변형을 가하고, 비물질화와 탈신체화 전략을 사용하며 포스트휴먼 신체의 다양한 스펙트럼을 보여주고 있다.

10 Jens Hauser, "Stelarc: Extra Ear: Ear on Arm", In *Sk-Interfaces: Exploding Borders - Creating Membranes in Art, Technology and Society*, ed., Jens Hauser (Liverpool & Chicago: Liverpool University Press, 2008), pp.102-105.

11 에두와도 카 홈페이지, <https://www.ekac.org/publications.html> (2022. 3. 2 검색).

12 Lea Vergine, *Body Art and Performance: The Body as Language*, (Milan: Skira Editore, 1974). pp.3-21.

13 Amelia Jones, *Body Art/ Performing the Subject* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998). p.13.

이제 인간과 비인간의 경계는 사라지고 있으며, 과학기술에 의해 인간의 본질적 측면이나 고전적 해석에 의문을 제기하는 존재들이 등장하고 있다. 이는 사이보그 논의와도 연결되는데, 도나 해러웨이(Donna J. Haraway, 1944~)는 정신과 육체, 동물과 기계, 관념론과 유물론 등의 이원론의 경계를 해체하는 존재로서 사이보그를 논한다.¹⁴ 해러웨이는 사이보그를 통해 궁극적으로 젠더, 인종, 여성 정체성을 범주화하는 방법에 대해 다층적으로 분석하며, 과학기술 시대의 사회변화 속에서 인류와 그 한계에 대한 근본적인 난점들에 도전했다. 즉, '사이보그 선언(A Cyborg Manifesto)'은 페미니즘, 사회주의, 유물론에 입각하면서도 사이보그의 출현을 통해 새로운 젠더와 사회과학의 융합이 생겨날 수 있음을 시사한다.¹⁵ 또한 페미니스트 이론가인 베릴 플레처(Beryl Fletcher)는 사이보그를 컴퓨터나 가상현실 속으로 들어간 인간의 신체뿐만 아니라 정신까지 함의한 것으로 정의하며, 사이보그를 인간의 삶과 기술 사이의 접점이라 보았다.¹⁶ 한편 앤 발사모(Anne Balsamo, 1959~)는 『젠더화된 몸의 기술: 사이보그 여성 읽기 *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*』(1995)에서 과학기술의 발전에 따라 신체 담론이 오히려 젠더화되어가고 있음을 주장하며, 보디빌딩, 성형수술, 사이버펑크와 가상현실에 이르기까지 다양한 신체의 변형사례가 지닌 위험성과 그 문제점에 대해 논했다.¹⁷ 여기서 주의할 점은 포스트휴먼과 같은 새로운 인간유형이 특정 젠더를 부각시키는 방식으로 존재하면 안 된다는 것이다. 이는 또 다른 차별을 초래할 수 있는 위험이 있기 때문이다. 따라서 포스트휴먼은 유동성을 지닌 확장된 인간상으로 이해해야 한다.

들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)와 가타리(Felix Guattari, 1930~1992)는 욕망이 발생하는 근본이나 원인이 되는 장소가 바로 우리의 신체이며, 이러한 신체 간의 관계에서 욕망이 억압되거나 구속된다는 점을 주장한다. 즉, '기관 없는 신체(Body without Organ)'가 몸의 한정된 기능과 능력의 해체로부터 나온 것처럼, 포스

14 도나 해러웨이, 황희선 역, 『사이보그 선언 20세기 후반의 과학, 기술 그리고 사회주의 페미니즘』, 『해러웨이 선언문』(책세상, 2019), pp.17-112.

15 위의 책, p.17.

16 Beryl Fletcher, "Cyberfiction: a fictional journey into Cyberspace (or how I became a Cyberfeminist)" In *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, eds. Susan Hawthorne and Renate Klein (North Melbourne: Spinifex Press, 1999), pp.338-351.

17 Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women* (Durham and London: Duke University Press, 1995), p.116.

트휴먼 신체는 다양한 조합을 통해 새로운 기능을 할 수 있다.¹⁸ 이는 인간 신체의 인식론적 경계를 허물고 다양하게 혼종화될 수 있는 능력이 있음을 의미한다. 따라서 동시대 예술가들은 인터넷과 사이버 공간, 네트워크 환경을 이용해 가상화된 새로운 인간 유형을 만들어내며, 그 안에서 유동적인 신체와 욕망의 문제를 드러낸다. 즉, 유기체로서의 인간에 대한 맥락을 넘어 탈신체화되고 가상화된 사이보그, 안드로이드, 인공지능, 로봇 등의 인간 존재의 출현으로 인해 이제 포스트휴먼 세상이 되어가고 있음을 말한다. 이제 물질적인 몸이 존재하지 않는 세상을 예술가들이 만들어내고 있으며, 첨단 테크놀로지는 인간 신체의 물질과 비물질의 경계를 허문다. 이는 우리에게 삶과 예술, 그리고 인간의 관계를 재정의할 중요한 시기에 맞닿아 있음을 말해준다.

1. 첨단과학과 복제기술을 활용한 포스트휴먼 신체

: 오를랑의 <오를라노이드(ORLAN-OÏDE)>

오를랑은 신체의 확장성을 실험하며, 의료과학과 디지털 전자기술, 유전공학을 이용해 자신의 신체를 직·간접적으로 수정하며, 다중적 인간 정체성을 만들어 왔다.

오를랑의 신체와 기술이 통합하는 방식은 인간 존재에 대한 인식을 확장하며, 포스트휴먼의 욕망을 표출한다.

2018년 오를랑은 파리의 그랑 팔레(Grand Palais)에서 개최된 《예술가와 로봇 Artists and Robots》 전시회를 위해 사회적 인공 지능을 갖춘 자신의 이미지이자 복제품인 <오를라노이드 ORLANoïde>¹⁹를 제작했다.¹⁹ 작품의 제목이자 로봇인 오를라노이드는 안드로이드기술을 적용한

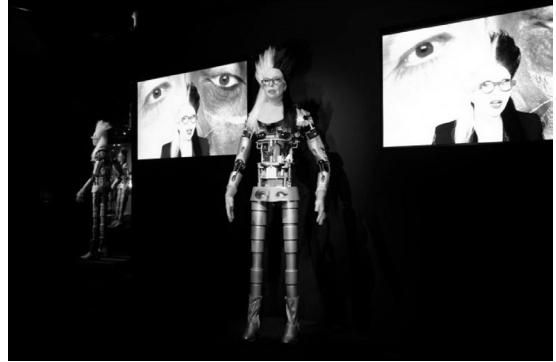
1
오를랑
<오를라노이드>
2018
혼합매체
가변크기
©ORLAN.



18 Gilles Deleuze, Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brain Massumi (London and New York: Continuum, 1987), pp. 147-165.

19 2018년 4월 5일부터 7월 9일까지 큐레이터 제롬 뉴트르(Jérômes Neutres)와 로렌스 베르트랑 돌레아(Laurence Bertrand Dorléac)의 기획으로 진행되었다. 전시는 세 부분으로 나뉘어 진행되었는데, 우선 작품을 만드는 로봇을 선보였다. 로봇의 신체를 사용하여 그림을 그리거나 조각 작업을 하고, 이는 관람자의 눈에 가시화되어 나타난다. 두 번째 부분은 IT 영역에 있는 로봇으로 인간의 눈에 더 이상 보이지 않는다. 로봇은 작품에 모양과 움직임을 부여하고, 관람자와 상호작용했다. 마지막은 인공 지능 로봇으로 신체의 물리적 한계를 넘어 인간을 도울 수 있는 잠재력을 지닌 로봇이다. 이 부분은 인간의 육체와 생존

것으로, 인간의 모습을 하고 인간과 닮은 행동을 하는 로봇이다. 오를라노이드는 생체 해킹(bio-hacking) 기술을 사용해 제작된 것으로, 직접 오를랑과 교신하고, 신체의 움직임을 그대로 복사했다. 이 프로젝트를 위해 오를랑은 아일랜드 더블린 트리니티 칼리지(Trinity College, Dublin)의 사이언스 갤러리(Science Gallery)의 연구원들과 함께 약 2년 동안 여러 실험을 거쳐 오를라노이드를 제작했다. 이후 오를랑은 더블린의 파카 극장



(Paccar Theatre)의 무대에서 파리와 더블린을 가상으로 연결하여 <전자 및 구두 스트립쇼 *Electronic and verbal striptease*>(2018)²⁰란 제목으로 라이브 퍼포먼스를 진행했다. 파리에서 오를랑이 카메라를 보고 이야기하면, 더블린의 극장에 있는 오를라노이드가 내장된 텍스트 생성기(text generator)를 통해 오를랑의 목소리로 글을 읽었다.²⁰ 여기서 오를랑이 제작한 안드로이드는 유전공학 기술을 사용하여 만든 복제인간이라는 점에서 사이보그와는 차이가 있다. 즉, 오를라노이드는 기존의 인간-기계의 단순한 결합을 넘어 자아 복제를 실현하는 새로운 인간형이자 오를랑의 존재를 증명하는 또 다른 자아(alter ego)로서 그녀를 대변했다. 이는 탈인간적, 탈젠더적인 존재로서만이 아닌 다른 몸을 지닌 하나의 개별자로서 인간 신체에 대한 우리의 인식을 재구성하고자 했을 뿐만 아니라 포스트휴먼 신체미술의 새로운 장을 연 것이었다.

오를랑의 첨단기술을 활용한 포스트휴먼에 대한 관심은 이전에도 있었다. <북경 오페라 가면, 얼굴 디자인과 증강현실 자가 - 혼종 *Mask of Beijing Opera, Facing Designs and Augmented Reality Self-Hybridizations*>(2014)²³에서 증강현실 '어그먼트(AUGMENT)' 앱을 활용하여 현실 공간 속에서 가상화된 자신의 몸을 재현하며 과학기술과 예술의 융합 가능성을 실험했다. 디지털 매핑 기법을 이용해 만든 가

2
오를랑
<전자 및 구두 스트립쇼>
2018
혼합매체
온라인퍼포먼스
가변설치
©ORLAN.

에 영향을 미치지 때문에 논쟁이 되었다. 전시에 대한 자세한 내용은 전시책자를 통해 살펴볼 수 있다. https://www.grandpalais.fr/pdf/Depliant_Artistes&Robots_GB.pdf (2022. 2. 14 검색).

20 오를라노이드에 대한 자세한 설명은 오를랑의 홈페이지를 통해 살펴볼 수 있다. <http://www.orlan.eu/wp-content/uploads/2018/04/ORLAN-THE-ORLANO!%CC%88DE.pdf> 그리고 오를라노이드 실연 장면은 다음의 웹사이트에서 살펴볼 수 있다. <https://www.youtube.com/watch?v=ctvisjNMhYU> (2022. 2. 14 검색).



3
오를랑
〈북경 오페라 가면,
얼굴 디자인과
증강현실 자가-혼중〉
2014
사진
증강현실 앱
가변크기
©ORLAN.

상화된 신체는 다양한 마스크를 쓰고 등장하며, 빠른 속도로 얼굴을 바꾼다. 이 수많은 얼굴과 신체는 오를랑 한 사람의 신체에서 파생된 것이지만 수없이 많은 가상 인물들을 생산해 낸다. 이렇게 데이터로 수치화된 오를랑의 신체는 앱을 활용하는 사람들의 전자 기기에 등장했고, 사용자는 오를랑의 신체와 함께 다양한 사진을 찍을 수 있었다. 또한, QR 코드와 같이 작품을 스캔하면 북경 오페라 공연처럼 곡예를 수행하는 오를랑의 3D 영상을 볼 수 있었다. 뿐만 아니라 이 연작은 디지털 사진으로 인화되거나 3D 프린터를 활용해 조각으로 형상화되기도 했다.²¹

여기서 증강현실은 실제로 존재하는 현실을 바탕으로 정보를 제공하는 기술로, 우리가 사는 현실 속에 가상의 정보나 사물을 합성하여 마치 원래 현실에 존재하는 것처럼 보이게 하거나 현실의 효과를 증가시키는 기술이다. 현실에 가상의 사물이 더해지면, 일상에서 보이지 않는 혹은 언기 어려운 이미지를 만들거나 새로운 정보를 얻을 수 있다.²² 오를랑의 〈북경 오페라 가면, 얼굴 디자인과 증강현실 자가-혼중〉에 등장하는 신체이미지는 유기적 존재로서의 물질성은 없으나 여성의 참여를 금하던 과거 경극을 비판적으로 바라보면서 여성의 신체 이미지를 증강현실 속에서 새롭게 형상화하여 보여주고자 했다. 이러한 포스트휴먼 존재는 기존의 인간을 개념적으로 재고하며 실재와 가상, 진실과 허구 사이의 경계를 넘나든다.

오를랑이 세계적으로 유명세를 얻게 된 계기는 1990년대부터 3년에 걸쳐 진행된 아홉 번의 성형수술 퍼포먼스가 주목을 받으면서부터다. 오를랑의 퍼포먼스가 논란이 되었던 지점은 실시간 수술 장면을 편집 없이 위성 중계를 통해 뉴욕, 파리, 토론토 등으로 전송했기 때문이다. 국소마취로 인해 작가의 의식이 살아있는 가운데 진행된 수술은 비록 예술의 장르인 퍼포먼스라 하더라도 가학성과 폭력성으로 인해 작품

21 오를랑 홈페이지. <http://www.orlan.eu/> (2022. 1. 16 검색).

22 증강현실 카메라 앱은 스노우(Snow), 스냅챗(Snapchat)과 같은 증강현실 게임의 유행과 함께 등장했다. Steve Benford and Gabriella Giannachi, *Performing Mixed Reality* (Cambridge and London: the MIT Press, 2011), pp.2-5.

의 도덕성 및 윤리적 논란까지 제기되었다. 오를랑은 수술의 전 과정을 기록하고 공유하면서 자신의 신체를 통해 사회적 통념에 저항하고, 여성과 신체, 그리고 그 변용 가능성에 대해 공개적으로 토론한 기회를 마련하고자 했다.²³ 이는 오를랑이 제창한 카널 아트(Carnal Art)의 기본 전제이기도 하다. 카널 아트란 오를랑이 1989년 선언문을 통해 제창한 것으로, 신체에 담긴 물리적, 정신적인 요구와 욕망을 비롯한 신체 담론 모두를 포괄하는 예술을 일컫는다.²⁴ 즉 오를랑은 물질성에 기반을 둔 인간의 육체를 실험하며 정신과 신체의 일원론을 거부하고, 이를 분리하여 가상 신체로까지 그 개념을 확장하고자 했다.

2016년 서울의 성곡미술관에서 《오를랑 테크노바디 1966-2016 ORLAN TechnoBody Retrospective》전시가 열렸다. 이 전시는 수십 년 동안 다양한 방식으로 자신의 신체에 대해 실험해온 작가의 작업을 연대기 순으로 정리해보는 것이자, 기술과학의 발전으로 사회, 문화적 패러다임의 전환에 따라 변모해온 작가의 작업을 살펴보는 기회였다. 오를랑은 변형된 자신의 몸을 실험하며, 생명공학, 3D 애니메이션, 디지털 합성, 증강현실, 게임 등 다양한 첨단 기술들을 활용하여 오늘날 예술과 기술의 관계, 그리고 미래의 인간 정체성에 대해 질문했다.²⁵ 하지만 오를랑은 기술 자체를 부각시켜 작업하기 보다는, 자신이 오랫동안 관심을 가진 주제인 여성의 주체성과 신체의 확장성을 깊이 있게 실험하고자 했다.

그 중 <살가죽이 벗겨진 자유의 여신상과 두 명의 오를랑 Flayed liberty and two ORLAN bodies>(2013)^{토4}은 다양한 데이터 기반의 형태나 오를랑의 분신들이 등장하는 약 28분 분량의 3D비디오로 제작된 퍼포먼

4
오를랑
<살가죽이 벗겨진 자유의 여신상과 두 명의 오를랑>
2013
3D비디오 설치
28분
©ORLAN.



23 Simon Donger, Simon Shepherd and Orlan, *ORLAN: A Hybrid Body of Artworks* (London and New York: Routledge, 2010), pp.15-32.
24 오를랑은 '카널 아트 매니페스토(Carnal Art Manifesto,1989)'를 통해 신체를 '수정된 기성품(modified ready-made)'이라 칭한다. 카널 아트란 과학 기술의 진보를 통해 만들어진 자신의 또 다른 자아이자 신체미술의 총칭을 뜻한다. Simon Donger, Simon Shepherd and Orlan, 위의 책, pp. 28-29.
25 전시는 2016년 6월 17일부터 10월 30일까지 서울에 위치한 성곡미술관에서 열렸으며, 50년 이상 자신의 몸을 대상으로 작업을 하고 있는 오를랑의 사진, 비디오, 퍼포먼스, 증강현실, 바이오테크놀로지와 게임 등 40여점의 작업으로 이루어졌다. 성곡미술관 홈페이지. <http://www.sungkokmuseum.org/main/archive/orlan/> (2022. 1. 26 검색).

스 작업이다. 오를랑은 이전의 성형수술 퍼포먼스에서 몸을 표피라 주장했던 것처럼, 그녀는 디지털 기술을 통해 피부가 벗겨져 속살과 그 내부가 노출된 자신의 아바타를 만들고, 1976년부터 최근까지 진행해온 <측량 *MeasuRage*> 퍼포먼스의 행위를 재연했다.²⁶ 오를랑은 자신의 이전 작업을 재구성함으로써 신체도 예술작품도 고정되거나 끝나버린 사건이 아닌, 시대의 변화에 따라 새롭게 수정되고, 재해석될 수 있음을 보여주었다. 또한, <범프로드 스트립쇼의 스캔 *Scan Strip-Tease of Bumpload*>(2013)은 약 5분 정도의 3D 비디오 작업으로 영상의학기술을 통해 오를랑의 뼈 속까지 스캔하여 보여주는 작업이었다. 오를랑의 두개골 스캔 사진에 세포 이미지를 합성하여, 인간의 육안으로 볼 수 없는 신체의 내부까지 스캔하여 보여줌으로써, 우리가 무언가를 보고자하는 욕망과 상업적이고 성적인 '스트립쇼'의 개념을 시각화하여 이를 비판하고자 했다.²⁷ 즉, 오를랑은 물질적인 신체를 확장하여 '보고, 보여주하고자 하는 욕망'을 가시화하며 탈신체화하는 과정을 작품으로 보여줬고, 이는 디지털 과학기술로 변화된 세상과 우리의 인식에 대한 새로운 시각적 욕구이자 표상이었다.

다시 <오를라노이드>로 돌아가 논의를 전개해 보면, 이는 인간과 기계, 현실과 허구의 경계가 뒤섞인 포스트휴먼적 존재로서, 인간 범주의 기원과 개념에서 벗어나 있다. 오를라노이드는 인간의 복제이자 인간 역시 기계와 마찬가지로 통제 시스템을 갖 추고 데이터화 될 수 있다는 것을 전제한다. 자기 통제와 통신 능력을 갖춘 오를라노이드는 가상현실 체계를 활용하여 유동적으로 존재하며, 다중적 정체성을 반영한다. 여기서 오를라노이드는 과학기술로 구현된 포스트 젠더의 피조물로서, 성차에 의한 경험의 기준과 범위를 바꿀 수 있는 가능성을 보여준다. 과학기술의 힘에 의해 물리적인 인간의 육체를 초월하고, 이분법적 차이를 지운 존재인 오를라노이드는 과연 인격을 가질 수 있는지에 대해서도 의문을 제기한다. 이러한 인격성에 대한 논의는 다시 궁극적으로 인간이 어디로 향해야 하는지, 미래의 인간은 어떤 존재가 될 것인지에 대해 숙고하게 한다. 이점에서 오를라노이드는 해러웨이의 사이보그 페미니즘과 연결된다. 즉 사이보그 페미니즘은 사이보그 신체의 정치학을 다루는 열린 구조로서,

26 <측량>퍼포먼스에는 양 옆으로 바닥에 누워 자신의 키만큼 단위를 표시하고 동작을 반복하는 두 아바타가 등장하고, 가운데 오른 손을 든 자유의 여신상 포즈를 취한 여인이 있다. 자유의 여신상은 <측량>퍼포먼스의 마지막에 취하는 동작이다. 김정아, 「오를랑의 진화하는 몸: <오를랑 테크노바디 1966-2016>전 이모저모」, 『미술세계』45 (2016. 7), pp.86-91.

27 김정아, 위의 책, p.91.

인종, 계급, 젠더와 같이 다중적 정체성을 탄생시키는 사회정치적 교차점을 살핀다. 따라서 사이보그 페미니즘은 실재와 가상 속에서 이분법적 사회구조를 해체하면서 정치사회적인 의미를 생성한다.²⁸

정리하면, 생물학적 신체가 아닌 안드로이드로 등장하는 오를랑의 포스트휴먼 신체는 인체의 한계를 뛰어 넘어 외부와 내부, 기술과 인간의 경계에 도전했다. 생명 공학과 기술복제를 통한 포스트휴먼의 과정은 인간에 대한 인식 구조와 관점에 대해 새로운 패러다임을 제시했다. 즉 오를라노이드는 오를랑의 모습을 이끌어내는 전 과정에서 시공간과 우리의 감각을 초월하며 존재한다.

2. 혼합현실과 비물질화를 실천한 포스트휴먼 신체 : 마리나 아브라모비치의 <더 라이프(The Life)>

아브라모비치는 2019년 2월 런던의 서펜타인 갤러리(Serpentine Gallery)에서 세계 최초의 혼합현실(Mixed Reality) 퍼포먼스 작품 <더 라이프 The Life>(2019)에5를 선보였다. 이 작업은 인간 실체가 존재하지 않고 오직 기술로만 구현된 획기적인 퍼포먼스로, 3D 입체형상으로 제작된 19분짜리 작업이었다. <더 라이프>를 관람하기 위해서는 마이크로소프트(microsoft)에서 제작한 홀로렌즈 2 헤드셋(HoloLens 2 headset)을 착용해야 했으며, 기술구연은 영국과 미국에 기반을 둔 틴 드럼(Tin Drum)과의 협업으로 진행되었다.²⁹ <더 라이프>의 개념은 예술가가 물리적으로 실행하는 기존의 퍼포먼스와는 전혀 달랐다. 작가가 미술관이나 공연장이 아닌 다른 곳에 있어도 가상화된 시스템을 통해 퍼포먼스를 진행할 수 있고, 관람자는 언제, 어디서든 원하는 시간과 장소에서 예술가의 퍼포먼스를 관람할 수 있다. 또한 반복 재생이 가능하다는 점에서 보편적이면서 유동적이고, 일회적이면서도 영원성을 지닌다. 아브라모비치는 <더 라

5
마리나 아브라모비치
<더 라이프>
2019
혼합현실
홀로렌즈 2 헤드셋
3D 퍼포먼스
19분
©Marina Abramović
and Tin Drum.



28 해러웨이, 앞의 책, p.17.

29 2019년 2월 19일부터 24일까지 런던의 서펜타인 갤러리에서 전시가 진행되었다. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/marina-abramovic-life/>, (2022. 1. 25 검색).

이프)에서 신체를 가상적으로 체현하고, 젠더 중립적이고 주체적인 포스트휴먼 여성상을 표상한다. 이는 인간의 육체를 벗어난다는 점에서 전통적인 사이보그의 범주도 넘어선다. 현실에는 부재하고, 과학기술과 소프트웨어 인터페이스를 사용한 가상 속에서만 존재하는 아브라모비치의 몸은 결국 인간의 신체를 떠난 존재로서, 현실에서 머물 거점이 없는 포스트휴먼이 된다.

여기서 아브라모비치가 사용한 혼합현실은 우리가 살아가는 현실과 증강현실, 가상현실 사이에 존재할 수 있는 모든 방식을 아우르며, 다양한 첨단기술방식을 혼합해 만들어낸 현실을 의미한다. 가상현실과 증강현실과 비교해보면, 가상현실은 실제로 존재하지 않지만 마치 실제로 존재하는 것 같은 가상 속의 현실을 말한다. 다만, 특수한 장비를 필요로 하며 실재와 흡사해 몰입감을 주며, 현실이 전혀 아닌 만들어진 상황으로 관람자를 이끈다. 반면 증강현실은 확장된 현실을 말하며, 현실에 덧씌운 가상의 이미지가 만들어내는 현실효과를 말한다. 예를 들면, 육안으로는 현실에서 볼 수 없으나, 특수 전자 기기를 활용하면 정보나 이미지, 영상 등이 보이는 것을 말한다.³⁰ 즉, <더 라이프>는 신체의 물질성과 비물질성의 관계에 중점을 두어, 혼합현실 속에서 새로운 포스트휴먼의 형상을 재현함으로써, 물질화된 현실과 제한된 시간에서 벗어나 비물질화된 가상의 상태에서 관객과 교류하며 새로운 공감각적 체험을 이끈다.

이러한 아브라모비치의 실험적인 작업은 2014년 같은 갤러리에서 <512시간 512 Hours> 도6이란 제목으로 진행된 퍼포먼스에서 그 선례를 찾을 수 있다. <512시간>은 주 6일, 오전 10시부터 오후 6시까지 64일 동안 진행된 퍼포먼스로, 갤러리 공간에서 가장 단순한 환경을 만들어 작가와 관람객간의 다양한 교감을 이루고자 했다. 우선 관람객들이 전시장에 입장하기 위해서는 소지품과 의류, 전자기기 등을 동반하는 것이 허용되

6
 마리아 아브라모비치
 <512시간>
 2014
 주 6일 64일 퍼포먼스
 (오전 10시부터 오후 6시까지)
 서펜타인갤러리
 ©Marina Abramović
 and Serpentine Gallery.



30 예를 들면 예를 들면, 영화 <아이언맨 Iron Man>(2008)에서 주인공이 특수 제작된 슈트를 입으면 여러 정보가 가시화된다는지, 특수 안경이나 전화기 앱을 사용하면 보고 있는 대상에 다른 정보가 보이는 건 모두 증강현실이다. 가상현실은 헤드마운트디스플레이(HMD) 고글을 쓰고 가상현실 축구장을 보고 있으면, 그곳에서 마치 경기를 하는 것 같은 현실 체험을 하는 것을 말한다. Steve Benford and Gabriella Giannachi, 앞의 책, pp.2-5.

지 않았다. 대신 아브라모비치가 준비한 여러 오브제를 모두 함께 사용할 수 있었다. 관람객들은 스스로가 퍼포먼스의 주체가 되어 자신의 내면을 성찰하고, 다른 사람뿐만 아니라 자신과 소통하며, 삶의 의미를 되돌아볼 수 있었다. 약 13만 명이 방문할 정도로 성황을 이룬 아브라모비치의 퍼포먼스는 장소성과 현존성, 그리고 현상학적 체험의 중요성을 우리에게 일깨워준다.³¹ 이 퍼포먼스와 함께 작가는 마리나의 일기(Marina's Diaries)라는 수행과제를 〈밤의 마리나 Marina at Midnight〉(2014)란 제목으로 제작했다. 비디오 다이어리 형식인 〈밤의 마리나〉는 퍼포먼스 기간 동안 갤러리가 폐장한 후 하루의 일과를 정리하며 기록한 작가의 사적인 이야기다. 작가는 카메라를 바라보며 하루의 경험, 참여자들의 반응, 당시의 감정 등을 세세하게 기록했다. 또한, 온라인 플랫폼에 자료를 업로드해, 퍼포먼스의 과정과 경험을 많은 사람들과 공유하고자 했다.³²

〈512시간〉이 수행된 지 5년이 지나, 같은 장소에서 아브라모비치는 〈더 라이프〉란 작업을 선보이며 가상공간을 통해 관람자들을 만났다. 관람객과 작가가 함께 만들어내는 혼합 현실 작업은 퍼포먼스의 새로운 진화이자 기존 미술계의 패러다임에 대한 도전이었다. 이는 물질적인 신체를 넘어 가상세계 속에 존재하는 탈신체화된 퍼포먼스였고, 디지털 과학기술로 변화된 사회에 반응하는 예술적 발언이기도 했다. 아브라모비치의 〈더 라이프〉는 인간 존재의 내적이고 외적인 측면이 어떻게 조우하고, 이탈할 수 있는지에 대한 실험이었고, 자신의 신체를 보다 넓은 가상의 스펙트럼 속에서 위치시키는 것이기도 했다. 실제로 아브라모비치는 이 프로젝트를 통해, 가상의 자아와 직접 대면할 수 있었다. 즉, 아브라모비치는 자아와 신체적 차이, 우리 스스로 자아를 인식하는 측면과 타인에 의해 우리의 외형을 판단하는 것 사이의 간극과 경계를 허물기 위해 첨단과학기술과 포스트휴먼 신체 이미지를 탐구하고 있는 것이다.

아브라모비치는 1970년대 인내와 고통, 기억과 상실이 사회 속에서 개인에게 어떻게 발현되는지를 탐구했다. 또한, 동료 작가인 울라이(Ulay, Frank Uwe

31 2014년 6월 11일부터 8월 25일까지 런던의 서펜타인 갤러리에서 퍼포먼스가 진행되었다. 전시에 참여한 사람들은 거울을 보거나, 음악을 듣고, 정해진 구역에서 잠을 자거나, 물을 마시며, 지시에 따라 주체적으로 행동했다. 퍼포먼스에 대한 자세한 내용은 서펜타인 갤러리 홈페이지를 통해 살펴볼 수 있다. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/marina-abramovic-512-hours/> (2022. 1. 27 검색).

32 전시가 끝나는 기간까지 4개의 온라인 플랫폼(www.thespace.org, www.serpentinegalleries.org, www.illy.com, www.mai-hudson.org)을 통해 다이어리는 공유되었다. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/marina-midnight-serpentine-diaries/> (2022. 1. 17 검색).

Laysiepen, 1943~2020)와 약 15년간의 협업을 통해 신체의 물리적 한계와 심리적 긴장관계에 대해 연구했다. 아브라모비치는 작가의 사적인 내러티브는 최소화한 채 개인과 집단의 관계, 유성과 무성(無性)의 행위, 유기체와 무기체의 관계를 실험했다.³³

에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)는 아브라모비치의 퍼포먼스를 관객과의 소통을 통해 퍼포먼스를 주도하거나 진행하는 ‘수행성’의 예로 보며, 소통과 즉흥, 참여에 기반을 둔 고정되지 않은 퍼포먼스가 어떻게 구성되고 현전할 수 있는지에 대해 논했다.³⁴ 아브라모비치의 신체예술은 개별적 신체성을 넘어 사회, 문화적 논의로 확장해가며, 비물질화되는 시간과 공간, 수행 주체와 관객과의 관계와 소통방식에 대해 실험했다. 이러한 아브라모비치의 비물질화에 대한 추구는 1990년대 이후 본격적으로 드러났다. 퍼포먼스의 물리적 구성 요소에 경험과 감각, 영성을 중첩시키는 신체미술을 선보였다. <집 청소 *Cleaning the House*>(1995)는 자아성찰과 정화를 위한 종교적이고 영적인 퍼포먼스다. 여기서 집은 자신의 영혼이 머무는 신체를 의미함과 동시에 그 신체가 머무는 공간을 상징했다. 집을 청소한다는 것은 내면의 정화이자 물질적인 것에서 벗어나 비물질화되는 영성에 대한 은유이기도 했다. 또한 <거울 청소 #1 *Cleaning the Mirror #1*>(1995)는 5개의 모니터를 쌓아 올린 비디오 설치 작업으로, 주변에 있는 해골을 약 3시간동안 닦거나 문지르는 행위를 하며, 장례 의식 행위를 상기시켰다. 이를 통해 작가는 삶과 죽음, 의식과 염원, 유한함과 영원함의 문제를 이야기하고자 했다.³⁵

33 1970년대 아브라모비치는 목소리가 나오지 않을 때까지 소리를 지르거나 피를 흘릴 때까지 머리카락을 빗어 내리는 행위를 통해 여성의 경험에 대한 고통스러운 은유와 한계를 작품으로 표상했다. 또한, 올라이와의 협업 중 가장 잘 알려진 작업은 <연인-만리장성 걷기 *The Lovers-The Great Wall Walk*>(1988)이었으며, 이 퍼포먼스에서 두 예술가는 2000킬로미터에 이르는 중국의 만리장성을 반씩 걸으며 끝이 났다. 아브라모비치는 이후 자아의 의미와 감정을 새롭게 발견하는 작업을 진행한다. 린다 와이트라우, 정수경, 김진엽 옮김, 『미술을 넘은 미술』(북코리아, 2016), pp.97-99.

34 에리카 피셔-리히테, 김정숙 옮김, 『수행성의 미학: 현대예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학』(문학과지성사, 2017), pp.15-19.

35 2007년 작가는 자신의 이름을 내건 마리나 아브라모비치 인스티튜트(Marina Abramović Institute, MAI)를 설립하며, 자신의 작품을 보존하고, 퍼포먼스와 그 수행 방법을 다른 사람과 나누고자 했다. 아브라모비치는 이 공간에서 물질과 시간의 구속과 제한에서 벗어나 참여자들 간의 소통과 교류를 통해 공감각적 체험을 진행하고자 했으며, 이를 통해 인간의 내면을 성찰하고, 일상에서 자아를 재발견할 수 있는 기회를 갖고자 했다. 마리나 아브라모비치 인스티튜트 홈페이지. <https://mai.art/>; Nancy Spector, 'Marina Abramović Cleaning the Mirror #1,' Collection Online, Guggenheim. <https://www.guggenheim.org/artwork/4374> (2022. 2. 15 검색).

2010년 뉴욕현대미술관(MoMA, the Museum of Modern Arts)에서 아브라모비치의 회고전 《마리나 아브라모비치: 예술가는 현존한다 Marina Abramović: The Artist Is Present》가 열렸다.³⁶ 아브라모비치 50여 년간의 작품을 조명한 이 전시는 과거 그녀가 행한 퍼포먼스의 흐름을 알기 위해서도 중요했지만, 전시를 위해 선보인 신작 〈예술가는 현존한다 *The Artist is Present*〉(2010)^{도7}로도 유명세를 탔다. 〈예술



7
마리나 아브라모비치
〈예술가는 현존한다〉
2010
퍼포먼스
뉴욕현대미술관
©Marina Abramović
and MoMA.

가는 현존한다)는 책상을 사이에 두고, 관객과 말없이 마주보는 퍼포먼스였고, 정해진 행동과 수행시간도 없이, 관객의 자발적인 참여로 진행되는 것이었다.³⁷ 아브라모비치는 관객과 오로지 눈으로만 소통하며, 작가와 관객사이의 에너지와 감정, 인간 내면과 비물질화에 초점을 두었다. 이 작업은 2020년 텔레비전을 통해 가상화되었다. 2020년 12월 5일 토요일 밤 9시부터 12월 6일 일요일 새벽 2시까지 영국의 케이블 채널인 스카이 아트(Sky Arts)를 통해 〈마리나 아브라모비치 티비를 점령하다 *Marina Abramovic Takes Over TV*〉(2020)^{도8}가 라이브 퍼포먼스로 진행되었다.³⁸ 이 텔레비전 라이브 퍼포먼스는 약 10분 동안 모니터를 응시하는 아브라모비치의 행위에서 시작되었고, 다양한 인종과 정체성을 지닌 예술가들과의 협업으로 총 5시간 동안 이루어졌다. 이는 현장성과 직접적 체험, 관객과의 소통을 중요시한 퍼포먼스가 코로나19(Covid-19)로 인해 이루어질 수 없는 상황 속에서 탄생한 가상 작업이었

36 2010년 3월 14일부터 5월 31일까지 모마에서 아브라모비치의 개인전이 열렸다. 전시 정보는 모마 홈페이지를 통해 살펴볼 수 있다. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964> (2022. 2. 15 검색).

37 퍼포먼스는 약 850만 명의 관객이 참여할 정도로 성황리에 진행되었고, 퍼포먼스는 2012년 매튜 애커스(Matthew Akers) 감독의 기획으로 1시간 44분 분량의 영화로 제작되었다. 이 작품은 선댄스영화제에 출품되었으며, 2012년 HBO에서 방송되기도 했다. 영화는 삶과 예술의 경계를 실험하는 예술가로서의 아브라모비치의 내밀한 초상을 보여준다. 퍼포먼스 중 오랜 시간 협업했던 옛 연인 올라이와의 조우는 많은 사람들에게 감동을 주기도 했다. 영상작업은 다음의 링크를 통해 살펴볼 수 있다. <https://www.youtube.com/watch?v=xlf68X2qEpM> 또한, 퍼포먼스 필름에 대한 정보는 DMZ다큐멘터리 영화제 홈페이지에서 살펴볼 수 있다. https://www.dmzdocs.com/kor/addon/00000002/history_film_view.asp?m_idx=102043&QueryYear=2012 (2022. 2. 16 검색).

38 Jonathan Jones, "Marina Abramović Takes Over TV review - 'A sorely testing five hours'", *The Guardian*, Dec 07 2020. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/dec/07/marina-abramovic-takes-over-tv-review-a-sorely-testing-five-hours> (2022. 3. 2 검색).



8
 마리나 아브라모비치
 〈마리나 아브라모비치
 티비를 점령하다〉
 2020
 라이브 퍼포먼스(2020년
 12월 5일 토요일 밤 9시부터
 12월 6일 일요일 새벽 2시)
 케이블 채널 스카이 아츠
 영국
 ©Marina Abramović,
 Photograph:
 Justin Downing/Sky Arts

다. 가상의 공간과 네트워크 기반을 활용함으로써, 시간과 장소의 경계를 다른 차원으로 이동시킨 신체미술이었다. 즉, 포스트-팬데믹 상황이 온라인 기반 플랫폼을 적극적으로 활용하게 했고, 가상화된 공간과 다양한 지역에서 접속한 퍼포머와 관객으로 인해 퍼포먼스의 직접적 체험과 현존의 개념을 새로운 차원에서 정의할 수 있게 되었다. 따라서 〈마리나

아브라모비치 티비를 점령하다〉는 앞서 살펴본 〈더 라이프〉와 같이 신체미술에 대한 기존 개념을 해체함과 동시에 퍼포먼스의 새로운 매체적 가능성을 실험한 중요한 작업이었다.

다시 〈더 라이프〉로 돌아가 보면, 이 작업은 첨단기술과 네트워크 환경으로 인해 시공간을 넘나들며, 가상화된 신체와의 상호작용을 통해 포스트휴먼 예술을 실천하는 장으로서 기능했다. 혼합현실을 통해 구현된 공간은 물질과 시간의 구속과 제한에서 벗어나 접속에 의해 예술가와 참여자들 간의 만남과 교류가 이루어진다. 여기서 아브라모비치의 신체는 물질화에서 비물질화로의 변형과 전이를 거치며, 포스트휴먼 신체로 전환된다. 즉, 〈더 라이프〉는 신체 미술의 현존과 체험을 새롭게 정의하며, 육체와 정신의 관계, 가상과 실재 속에서 탈신체화를 실천한다. 이는 새로운 기술적 패러다임에 도전하는 아브라모비치의 예술적 실천이기도 하다.

IV. 패러다임 전환과 다원화되는 미술계

2020년 10월 아브라모비치의 〈더 라이프〉는 런던의 크리스티(Christie's) 경매에서 한화 약 3억6천만 원에 판매되었다. 작품의 구매자들은 퍼포먼스 장면을 웨어러블 기기를 쓰고 실연해 볼 수 있고, 이들은 녹화 기록이 내장된 칩과 함께 퍼포먼스 구현 장치를 제공 받았다.³⁹ 이제 기존에 소유 불가능하다고 여겼던 형식의 작품이 미술시장에서 판매되고 있다. 과거 미술품은 현실에 존재하는 물질화된 것이었다. 하지

39 크리스티 홈페이지. <https://www.christies.com/exhibitions/marina-abramovic-the-life> (2022. 2. 18 검색).

만 이제 현실에 존재하지 않는 가상의 작품이 판매되며, 그 가치를 인정받고 있는 시대가 되었다.

다원화되는 미술계의 상황 속에서 이제 미술관의 전시와 예술가들의 작품을 네트워크 시스템과 디지털 장비를 통해 언제, 어디서나 접속가능한 사람이면 누구나 접할 수 있게 되었다. 현재 미술관과 박물관의 기획전시, 아트 페어, 옥션 등에서는 온라인 뷰잉룸을 만들고 있고, 전시와 작품을 각종 정보통신체제로 적극 홍보하고 판매하는 등 과학기술의 발전이 기존 미술계의 체계를 바꾸고 있다.⁴⁰ 온라인 프로그램과 과학기술을 접목하여 물리적 공간에 대한 한계를 넘어서며, 이제 미술계는 새롭게 진화하고 있다.

과학기술과 일상, 예술의 경계를 허무는 오를랑과 아브라모비치는 인간의 물리적 존재와 본질에 대한 전통적인 관념에 도전하면서 세상에 대한 우리의 이해와 인식을 확장시키고자 노력했다. 과학기술이 향상됨에 따라 점점 더 인간처럼 행동할 수 있는 기계가 생겨났고, 동·식물의 내면 언어를 이해하거나, 우주 공간을 개척함으로써, 포스트휴먼에 대한 기대는 점점 더 커지고 있다. 인간에 대한 기대에서 나오는 이러한 내러티브는 예술을 통해 반영되고, 새로운 작품으로 표상되고 있다.

아브라모비치의 가상화된 신체의 경우, 우리가 이 작품을 보기 위해서는 특수 제작된 디지털 장비가 필요하다. 또한, 오를랑의 온라인 전시와 퍼포먼스는 정해진 시간에 웹 링크를 통해 접속해야 하고, 증강현실 작품을 관람하기 위해서는 앱을 다운로드 받아 실행시켜야 한다. 또한, 온라인 플랫폼 접근의 기회도 정보력이나 자본에 따라 달라지며, 이러한 기기와 체계의 사용여부에 따라 디지털 정보격차가 생길 수 있다. 그렇기 때문에, 온라인 전시가 오프라인으로 이루어지는 직접 관람의 체험과 감각을 따라갈 수 없다는 우려도 있지만 미술에 접근하는 방식과 그 안에서 이루어지는 미술의 패러다임은 계속해서 변화하고 있다.

신체미술의 경우 현존성과 현장성이 중요하다. 예술가와 관람자 간의 물리적, 신체적 교감은 새로운 에너지를 만들어내고, 이는 자연스럽게 작품의 의미를 전달한다. 그러나 첨단과학기술의 변화 속에서 오를랑과 아브라모비치는 새로운 기술을 자신

40 런던의 대영박물관, 파리의 루브르 박물관에서 온라인 전시관을 열었고, 바젤 아트페어, 프리즈 아트페어에서 잇따라 뷰잉룸을 선보였다. 이후 상업 갤러리에서도 앞 다투어 온라인 채널을 개설하여 예술가의 스튜디오를 직접 방문하거나 작품을 구매할 수 있게 했다. 또한 온라인 경매를 통해 전 세계에서 미술 작품을 누구나 평등하게 구매할 수 있었다.

의 작품에 적극 도입하여, 미술의 고정관념에 도전한다. 두 예술가들이 보여준 신체 미술은 예술가와 관람자간의 개별적인 교감이자 물리적 현장성과 현존성을 뛰어넘는 포스트휴먼적 교류이다. 이제, 신체미술에서조차 신체성은 변화하고 있으며, 치유, 영성, 공감의 예술은 디지털 기기를 통해 가상화된 공간 속에서 사적이고 친밀한 경험을 하게 한다. 즉, 우리의 정신이 몸을 이탈하여 기계에 저장되거나 사이버 공간 속으로 가상화되거나 혹은 우리의 신체가 가상화되어 물리적으로 존재하지 않을 때, 포스트휴먼 신체에 대한 개념과 신체미술에 대한 정의는 기존의 통념을 넘어 새롭게 변화하게 된다.

V. 맺음말

포스트휴먼 세상의 패러다임을 해석하고 이를 작품에 적용하는 것은 동시대 미술가들이 직면한 중요한 문제 중 하나였다. 본 논문에서 살펴본 오를랑과 아브라모비치는 물리적 한계를 지닌 생물학적 신체를 벗어나 첨단 과학기술로 인해 변화하는 포스트휴먼 세상에서 비물질화하는 신체성과 새로운 신체미술을 탐구했다. 가상현실 속에서 물질적인 신체가 존재하지 않는 현실을 두 예술가들이 만들어내며 포스트휴먼 시대의 미술과 삶, 인간의 관계를 재정의했다.

오를랑은 생명과학과 의학, 인공지능, 안드로이드와 같은 기술을 통하여 인간의 몸 자체를 변형시킴으로써 첨단 기술시대의 새로운 변용능력을 가진 신체의 개념을 제시했다. 아브라모비치는 혼합현실을 활용해 퍼포먼스 개념 자체를 변화시키며, 물리적, 육체적 현존에서 허구적, 가상적 교류를 통해 신체미술의 새로운 내러티브를 만들며, 그 안에서 인간의 내면에 대해 성찰했다. 두 여성 예술가들은 신체를 예술창작의 중요한 매체이자 도구로서 탐구했고, 신체를 사회문화적 관습이나 여성들에 덧씌운 고정관념에 저항하는 도구로 사용했다. 오를랑과 아브라모비치는 신체와 자아 사이의 관계에 대한 새로운 개념을 제안하며, 사적인 경험과 개인적인 서사에서 비롯하여 정치적, 사회적, 젠더적 개념으로 신체미술을 확장시켰다. 이들에게 신체는 물리적인 틀을 벗어나 가상화되고 부재하며 새로운 변용과 교감능력을 가진 포스트휴먼 신체가 되었다.

과학기술의 발전 속에서 남성과 여성, 인간과 기계, 자연과 문화, 정신과 몸 등의

이원론의 경계는 붕괴되고 있으며, 포스트휴먼이 될 수 있는 방법에 대한 질문과 함께 뇌인지 공학, 신경과학, 의학적 기술들은 이미 다양한 방법을 통해 직·간접적으로 인간에 개입하여 인간의 마음과 행동을 변화시키는 데 활용되고 있다. 오늘날의 기술 과학의 문화 속에서 발생 가능한 사건들을 미리 선취하고, 실험하고, 경험해 보는 것은 존재하지 않았던 영역을 개척하고 새로운 공간을 발견하는 것이었고, 이는 예술에도 적용되었다. 이는 인간의 신체와 주체의 전통적인 관념들을 해체하며, 인간, 신체, 생명에 대한 더 넓은 스펙트럼을 형성했다.

이러한 상황 속에서 오를랑과 아브라모비치는 진보된 기술에 의한 인간의 삶과 예술의 변화를 인지하고, 이를 포스트휴먼과 그 변용 가능성으로 이끌었다. 이들의 과감하고 급진적인 차원의 도전은 새로운 인간 존재가 되어가는 문제이자 신체미술의 유동성에 대한 탐구였다.

오를랑과 아브라모비치의 작업이 주목받는 이유는 이들이 변화하는 시대의 흐름과 미술계의 상황을 읽고, 이에 도전하는 시의성 있는 예술작품을 제작했기 때문이다. 이는 기술적 활용에만 그치지 않고, 기존의 작업과의 연장선상에서 신체미술의 새로운 비물질화 전략을 사용했다는 점에서 더욱 의의가 있다. 하지만 기술의 발전과 함께 예술가와 관람자 사이에 디지털 정보격차가 생길 수 있음은 간과해서는 안 될 점이다. 따라서 본 연구가 첨단과학기술로 변화하는 시대 속에서 새롭게 진화하는 신체미술의 의미와 포스트휴먼 신체에 대한 개념을 이해하는 데 비판적이고 다양한 시각을 제공하기 바란다.

주제어 Keywords

포스트휴먼 posthuman, 신체미술 body art, 퍼포먼스 performance, 오를랑 ORLAN, 마리나 아브라모비치 Marina Abramović, 오를라노이드 ORLAN-OÏDE, 더 라이프 the life

투고일 2022년 3월 30일 | 심사일 2022년 4월 20일 | 게재확정일 2022년 5월 2일

논저

- 김선희 Kim, Sunhie, 『사이버시대의 인격과 몸 *Person and Body in the Cyber Age*』, 서울: 아카넷 Seoul: Acanet, 2004.
- 김정아 Kim, Jeong a, 「오를랑의 진화하는 몸: 《오를랑 테크노바디 1966-2016》전 이모저모 ORLAN's Evolving Body: 《ORLAN TechnoBody 1966-2016》 Retrospective, 『미술세계 *misulsegye*』 45:7, 2016, pp. 86-91.
- 김지연 Kim, Jiyeon, 『마리나의 눈 *Marina's eyes*』, 서울: 그래파이트온핑크 Seoul: Graphite on Pink, 2020.
- 도나 해러웨이 Donna J. Haraway, 황희선 역 Hwang, Heesun trans., 「사이보그 선언: 20세기 후반의 과학, 기술 그리고 사회주의 페미니즘 A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist Feminism in the Late 20th Century, 『해러웨이 선언문 *Manifestly Haraway*』, 서울: 책세상 Seoul: Chaeksasang, 2019.
- 린다 와인트라우 Linda Weintraub, 정수경 Chung, Sukyung, 김진엽 옮김 Kim, Jinyup trans., 『미술을 넘은 미술 *Art on the Edge and Over*』, 성남: 북코리아 Seongnam: Bookorea, 2016.
- 에리카 피셔-리히테 Erika Fischer-Lichte, 김정숙 옮김 Kim, Jeongsuk trans., 『수행성의 미학: 현대 예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학 *Aesthetics of Performativity: Revolutionary Transformation of Contemporary Art and New Performance Aesthetics*』, 서울: 문학과 지성사 Seoul: Moonji Publishing, 2017.
- Balsamo, Anne. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham and London: Duke University Press, 1995.
- Benford, Steve. and Giannachi, Gabriella. *Performing Mixed Reality*, Cambridge and London: the MIT Press, 2011.
- Bostrom, Nick. "A history of transhumanist thought", *Journal of Evolution and Technology*. Vol. 14, Issue 1, April, 2005.
- Braidotti, Rosi. *The Posthuman*, Cambridge: Polity Press, 2013.
- Deitch, Jeffrey. *Post Human*, Exh. Cat. (Athens: Cantz/Deste Foundation for Contemporary Art, 1992), <https://www.deitch.com/archive/curatorial/post-human>
- Deleuze, Gilles. and Guattari, Felix. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. *Brain Massumi*, London and New York: Continuum, 1987.
- Donger, Simon. Shepherd, Simon. and Orlan, *ORLAN: A Hybrid Body of Artworks*, London and New York: Routledge, 2010.
- Fletcher, Beryl. "Cyberfiction: a fictional journey into Cyberspace (or how I became a Cyberfeminist)" in *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, Susan Hawthorne and Renate Klein eds., North Melbourne: Spinifex Press, 1999, pp. 338-351.

- Graham, Elaine L. *Representations of Post/Human, Monsters, Aliens and others in Popular Culture*, New Brunswick & New Jersey: Rutgers University Press, 2002.
- Heidegger, Martin. *The Question Concerning Technology and Other Essays*, trans. William Lovitt, New York and London: Garland Publishing, 1977.
- Hauser Jens ed. *Sk-Interfaces: Exploding Borders – Creating Membranes in Art, Technology and Society*, Liverpool & Chicago: Liverpool University Press, 2008.
- Hook, Christopher C. “Transhumanism and Posthumanism”, *Encyclopedia of Bioethics* (3rd ed.), Stephen G. Post ed., New York: MacMillan, 2003, pp. 2517-2520.
- Jones, Amelia. *Body Art/ Performing the Subject*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998.
- Lyotard, Jean-Francois. *The Inhuman: Reflections on Time*, trans. Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby, Cambridge: Polity Press, 1992.
- Rutsky, R.L. *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, Mineapolis and London: Minnesota University Press, 1999.
- Vergine, Lea. *Body Art and Performance: The Body as Language*, Milan: Skira Editore, 1974.

웹사이트

- 그랑 팔레(Grand Palais) 홈페이지,
https://www.grandpalais.fr/pdf/Depliant_Artistes&Robots_GB.pdf (2022년 2월 14일 검색).
- 성곡미술관 홈페이지, <http://www.sungkokmuseum.org/main/archive/orlan/> (2022년 1월 26일 검색).
- 오를랑 홈페이지, <http://www.orlan.eu/> (2022년 1월 16일 검색).
- 오를라노이드 <http://www.orlan.eu/wp-content/uploads/2018/04/ORLAN-THE-ORLANOI%CC%88DE.pdf>
- 에두와도 카 홈페이지, <https://www.ekac.org/publications.html> (2022년 3월 2일 검색).
- 서펜타인 갤러리 홈페이지, <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/marina-abramovic-life/> (2022년 1월 25일 검색).
- 뉴욕현대미술관 홈페이지, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964> (2022년 2월 15일 검색).
- DMZ다큐멘터리 영화제 홈페이지, https://www.dmzdocs.com/kor/addon/00000002/history_film_view.asp?m_idx=102043&QueryYear=2012 (2022년 2월 16일 검색).
- 크리스티 홈페이지, <https://www.christies.com/exhibitions/marina-abramovic-the-life> (2022년 2월 18일 검색).

The Expandability of Posthuman Body Art Challenging a New Paradigm

Focusing on the Work of ORLAN and Marina Abramović

Joo, Hayoung

This essay is a study on the expandability of the body art and the posthuman body in the paradigm of a cultural art world that is changed by science and technology, and examines it through the new work of ORLAN and Marina Abramović. ORLAN created <ORLAN-OÏDE>(2018) using biotechnology and cloning technology, creating a robot that replicates her voice and shares her biometric data. Abramović's mixed reality performance titled <The Life>(2019), experiments the de-materialized posthuman body beyond traditions of time and space. Both these works offer a private and intimate performance realized virtually, and the concept of a typical performance with spatiality, presence, in real-time was challenged.

The two women artists used their bodies as an important medium of art, challenging the gender and social norms imposed on women, and in doing so revealed the artist's subjectivity. The artists also modify, expand, and change their bodies using network environments and digital devices, crossing physical distance, space and time, they show that they have a fluent identity which is not fixed by society and culture. The posthuman body they pursue is de-constructed from socio-cultural, racial and gendered existence. And breaks down the boundaries between men and women, humans and machines, natural and artificial, organic and inorganic, and material and immaterial, to challenge the perspective of human beings.

In the works of Orlan and Abramović, they transcend the physical body, time and space through the entire process: constructing new art forms, challenging specific cultures, races, and sexual traditions, as well as challenging the concepts of existing body art. Therefore, in body art, the body is practicing not a biological body, but a body created by android or mixed reality, transcending the limits of human beings and practicing in a posthuman world that breaks the boundaries between the outside and the inside, technology and humans, and the real and virtual.

