

피지털 아트의 하이브리드화 연구 NFT에서 퍼포먼스의 가상성과 공공성으로

주하영

I. 서론

朱河映

전남대학교 미술학과
미술이론전공 교수
문화예술학박사
현대미술

첨단 과학기술의 급속한 발전 속에서 예술적 패러다임이 변화하고 있으며, 우리가 예술을 경험하는 방식도 혁신적으로 변모하고 있다. 예술 작품을 구성하는 다양한 물리적 조건들이 디지털 가상 세계의 데이터로 대체되면서, 예술 작품의 물질적/비물질적 가치와 존재 양상은 동시대 미술 속에서 다양한 변화를 맞이하고 있다. 최근 미술계의 가장 큰 변화는 미술의 물질과 비물질적 경험의 하이브리드적 전환이 가능한 피지털 아트(phygital art)의 등장일 것이다. 피지털이란 용어는 2013년 호주의 마케팅 에이전시 모멘텀(Momentum)이 “피지털 세계를 위한 에이전시(agency for the Phygital World)”란 문구를 통해 처음 사용했다고 주장하지만, 이 용어에 대한 다양한 정의와 용례가 사회, 문화, 예술계에서 상호적으로 사용되고 있다.¹ 따라서 피지

* 필자의 최근 논저: 「레지나 호세 갈린도의 퍼포먼스에 표상된 증언의 미학과 타자화의 문제」, 『예술과미디어』23:1, 2024; 「오페르 파스트의 포스트 시네마에 표상된 다중적 내러티브와 대항기억」, 『미술사학보』60, 2023. 6.

1 Wided Batat, “Getting Phygital with Consumers,” *IVEY Business Journal*, March/April. 2021. <https://iveybusinessjournal.com/getting-phygital-with-consumers/> (2024. 3. 1 검색).

털이란 용어에 대한 최초 주장은 엇갈리고 있다. 피지털이란 피지컬(physical)과 디지털(digital)의 합성어로 물리적이면서 디지털화된 하이브리드 현상을 의미한다. 피지털의 예술적 적용은 글로벌 암호화폐 시장과 NFT(대체 불가능한 토큰)의 진화와 발전을 따르며, 이 개념의 피지털 아트로의 확장은 인공지능(AI)과 챗GPT, 메타버스(Metaverse), 그리고 인터랙티브 기술 환경의 변화와 함께한다. 즉, 현실 공간에 존재하는 물질적 예술이자 현실에서 실현 가능하고, 가상공간에도 암호화된 상태로 존재하는 작품, 즉 물질과 비물질의 하이브리드화 작업을 피지털 아트라 한다.²

피지털 아트의 등장은 온·오프라인 기반 미술에서 혁신적인 미적 경험의 창출이 어느 시기보다 중요함을 의미하고, 피지털 예술의 경험이 미술계의 특별한 요구를 받아들였음을 시사한다. 여기서 피지털 아트는 단순히 가상과 실재의 결합을 의미하는 것도 아니다. 이는 디지털 세계의 기술 논리가 물질계에 변화를 줄 수 있고, 물질적 예술이 블록 체인(Blockchain)화된 가상 세계에 영향을 줄 수 있는 호혜적 관계이자 예술적 패러다임에 도전하는 혁신적 방법이다. 이러한 피지털 경험은 예술가와 예술 작품, 미술 기관과 관람자 사이에서 현실 세계와 가상공간을 연결하여 새로운 감각적 경험을 만들 수 있으며, 미술의 제작 방식과 향유 방법을 다양하게 제안할 수 있다.

2024년 상반기, 비트코인(BTC)과 이더리움(ETH), 솔라나(SOL), 에이다(ADA) 등 주요 가상자산이 급등하면서 NFT시장이 재부흥기를 맞았고, NFT가 예술 분야에서 다시 주목받았다. 슈퍼레어 랩스(SuperRare Labs)의 공동 창업자인 존 크레인(John Crain)은 'NFT가 디지털 세계와 현실 세계를 잇는 가교 역할을 할 것이라 전망하며, NFT의 비물질적 아트와 물질적 작품을 선호하는 수집가들의 성향이 올해 NFT 시장을 이끄는 성장 동력이 될 것'이라 전망했다. 하지만 크레인은 이러한 전망 뒤에 NFT에 대한 대중적 인식을 바꿔야 하는 큰 숙제가 남았음을 밝히며, NFT 자체의 질을 높이는 것뿐만 아니라 실질적 가치를 높이는 일도 중요함을 피력했다.³ NFT에 대한 부정적 인식은 한동안 미술계에서 비정상적으로 가열되었던 글로벌 암호화폐 시장의 불안정한 상태 속에서 대두되었고, NFT 미술의 잘 알려진 플랫폼인 오픈씨(OpenSea)

2 이광석, 『피지털 커먼즈』(갈무리, 2021), p.6; 주하영, 「물질과 비물질화를 넘나드는 피지털 아트(Phygital Art)와 그 가능성 연구: NFT 미술의 대안을 찾아」, 『미술사학』45 (2023. 2), p.176.

3 도예리, 「디지털-실물 가교...2024년은 NFT 재부흥의 해」, 『서울경제』, 2024. 1. 4. <https://www.sedaily.com/NewsView/2D3YBB993R> (2024. 3. 24 검색).

의 공격적인 성장과 실패 사례는 블록체인 기반 디지털 아트 시장의 위기를 더욱 부각함과 동시에, 그들이 NFT에 어떻게 접근했는지 비판적인 질문이 제기되는 부분이기도 하다. 이러한 상황 속에서 미술계에서는 현실에 존재하는 물질적 예술을 가상으로 변환하는 방식에 문제점이 드러났고, 예술가와 행정가, 미술품 컬렉터 사이에서는 물리적인 작업과 비물질화된 형식의 간극을 좁히기 위한 여러 논의가 비평적으로 진행되었다. 비평가이자 독립큐레이터인 도리안 바티카(Dorian Batycka)는 ‘피지털 아트’가 NFT 미술이 직면한 위기를 극복할 수 있는 미술계의 실질적 대안이 될 수 있음을 피력했다.⁴ 이는 미술작품의 비물질화뿐만 아니라 실제로 존재하는 물질적 측면 역시 동시에 지향해야 한다는 시각이며, 가상화된 미술이 물질화-비물질화의 반복 속에서 새로운 미술적 패러다임을 생성할 수 있고, 과거에는 존재하지 않았던 하이브리드 예술로 변화할 수 있다는 점을 시사한다. 즉, 피지털 아트는 무엇보다 부정적인 시각이 만연한 NFT 미술 시장에 대한 재평가이자 새로운 미술적 대안이기도 하다.

따라서 이 연구에서는 피지털 아트가 무엇인지 알기 위해, 우선 물질과 비물질의 경계 실험을 통해 예술의 영역을 확장하는 미술 사례를 분석해 보고자 한다. 피지털 아트의 경계 실험은 피지털의 하이브리드화 현상과 그 방식이 지니는 한계, 그리고 예술가가 이 새로운 미술을 대하는 태도와 수행적 방식을 모두 포함한다. 이는 실재와 가상이라는 구분된 영역을 넘어 물질적 작업이 가상 세계 속에서 비물질로 전환 가능하고, 비물질화된 작업을 다시 현실 세계로 소환할 수 있는 미술의 사례를 말한다. 여기서 디지털은 복제할 수 있는 과거의 디지털 작업이 아닌 블록체인화된 복제 불가능한 디지털 예술로 그 범위를 한정한다.

여기서 한 걸음 더 나아가 본 연구에서는 물질세계에 애초에 비물질로 존재하는 퍼포먼스 예술의 하이브리드화 현상에 대해 다각도로 살펴보고자 한다. 비물질화된 예술이 첨단 디지털 기기의 도움으로 현실 세계에서 한시성과 현존성을 지닌 퍼포먼스의 재물질화되는 현상과 NFT를 통해 퍼포먼스의 연속성이 프레임화된 영상 퍼포먼스가 되는 과정, 그리고 가상에서 탈신체화된 퍼포먼스가 현실 세계에서 공공미술로 기능할 수 있는지 세 가지 문제에 대해 비평적으로 고찰해 보고자 한다. 즉, 물질화-비물질화, 신체화-탈신체화, 유한성-영속성의 하이브리드적 전환을 살펴보

4 Dorian Batycka, "With NFT Prices Cratering, Can 'Phygital' Art Keep Collectors From Walking Away?," *Artnet News*, 27, September 2022. <https://news.artnet.com/market/phygital-art-2175423> (2024. 3. 27 검색).

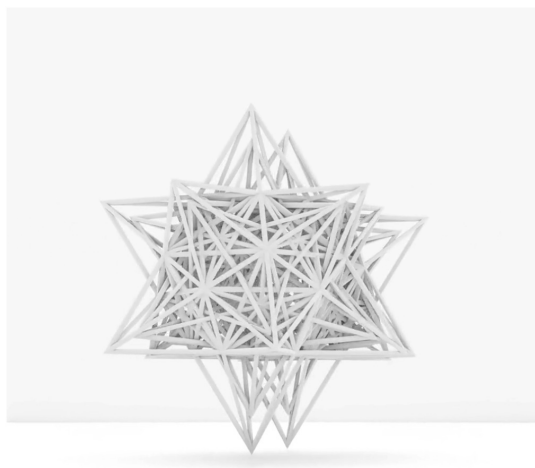
며, 이를 통해 물질세계와 가상에 모두 존재하는 피지털 아트의 하이브리드화가 어떻게 순수미술의 영역에서 디지털 퍼포먼스의 공공성으로 확장될 수 있는지, 피지털 아트의 특성과 그 문제점, 그리고 물질 - 비물질의 경계를 넘나드는 피지털 아트의 새로운 차원으로의 확장 가능성에 대해 연구해 보고자 한다.

II. 피지털 아트의 하이브리드적 특징: 물질과 비물질화의 경계 실험

미국 미니멀리즘과 후기회화적추상(Post-Painterly Abstraction) 분야의 대표 예술가인 프랭크 스텔라(Frank Stella, 1936~2024)는 <기하학 Geometries>(2022)도¹이란 피지털 조각 프로젝트를 2022년 9월 총 100개의 에디션으로 제작했다. 이 시리즈는 모두 NFT로 발매했고, 각 1,000달러(약 130만 원)에 판매했다. 스텔라의 기하학에 대한 관심은 이전 작업에서도 찾을 수 있다. 1950년대 후반 미니멀리즘 회화와 1960년대 셰이프드 캔버스(shaped canvas), 부조, 그리고 조각에 이르기까지 기하학의 규칙성과 불규칙성의 교차는 그의 작품의 형태와 공간, 대상과 배경에 대한 실험뿐만 아니라 실재와 가상의 긴장감을 형성했다.⁵ 초기 스텔라의 작업은 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)가 주장한 모더니즘의 범주에서 추상회화로 해석되었지만, 스텔라는 이에 그치지 않고, 지속적인 실험을 통해 모더니즘의 흐름 속 배제되었던 다양한 요소들을 도입하여 추상미술이 나아가야 할 새로운 방향을 제시하고자 했다.

스텔라의 근작인 <기하학>의 획기적인 방식은 비물질화된 상태로 존재하는 NFT를 구매한 사람들에게 디지털 파일에서 물리적 작업으로 전환할 기회를 주었다는 점이다. 스텔라는 NFT 디지털 조각품을 “어떠한 조건 없이” 3D 프린터로 제작하여 구매자들에게 그들이 원하면 언제든지, NFT를 현실의 물질로 전환

1
프랭크 스텔라
<기하학 Geometries>
Geometry I 29/100
2022
NFT
100 edition
©Frank Stella



5 William Rubin ed., *Frank Stella 1970-1987* (Exh. Cat.) (New York: The Museum of Modern Art, 2002), pp.131-135.

하여 소유할 수 있게 했다.⁶ 즉, NFT 기술을 일련의 조각품으로 실현하면서 스텔라는 새로운 하이브리적 방식의 피지털 조각의 장을 열었다. 이러한 물질과 비물질의 하이브리드화인 피지털 아트에 대한 실험은 데미안 허스트(Damien Hirst, 1962~)의 〈통화 Currency〉(2022)에서도 찾을 수 있다. 허스트가 수집가들에게 실물 회화와 NFT 중 하나를 택하라는 기회를 준 것은 물질과 암호화된 비물질 작업의 격차에 대한 실험이기도 했다. 이는 현실에 존재하는 물질적 작품을 구매해, 개인이 소유하는 것이 아닌, 현실에서 볼 수 없는 테이터화된 무형의 작품을 우리가 어떻게 그 가치를 평가하는지에 대한 질문이자 전반적인 검토 작업이었다. 하지만 여기서 생각해 볼 부분은 실재와 가상 작업 중 특정한 방식으로 구매자의 선택이 치우치지 않았다는 점이다. 이는 물질적 혹은 비물질적 작업을 긍정하거나 부정하지 않는 미래의 미술 혹은 신기술이 가져온 미술에 대한 중립적 태도이자 비확실성으로 해석해 볼 수 있다.⁷ 신기술이 가져올 미술에 대한 비판적 거리두기가 물질과 비물질화의 경계에 대해 실험하는 예술가들에게 피지털 아트, 즉 하이브리드 미술에 대한 도전을 가능하게 한 셈이다.

NFT의 재물질화(rematerialization) 방식에 대한 실험은 예술계에서만 일어난 것은 아니다. 2022년 8월 유가 랩스(Yuga Labs, 블록체인 회사)가 글로벌 주얼리 회사인 티파니(Tiffany's & Co)와 파트너십을 발표하며 이를 실현하고자 했다. 티파니에서는 〈250 NFTiffs〉를 선판매했고, 구매자에게 6개월 후 물질화된 보석 팬던트를 전달했다. 가상화된 NFT를 현실 세계의 물질로 만든 이 프로젝트는 각기 다른 모양을 한 250개로 맞춤 제작되었고, 약 5만 달러(30ETH)에 판매되었다. 가상의 작업이 실재화되는 현상에 대해, 체인(Chain)의 CEO 디팩 싸프리얌(Deepak Thapliyal)은 “티파니 회사가 〈NFTiffs〉를 통해 하이브리드 아트의 새로운 역사를 만들었고, 웹 3(web3)기반의 미래지향적인 비전을 제시했다”고 보았다.⁸ 피지털이란 개념이 여전

6 Alex Levin, “Frank Stella’s New NFTs Come With The Right To Print His Art,” *Forbes*, 22, September 2022. <https://www.forbes.com/sites/alexlevin/2022/09/22/on-sale-this-morning-frank-stellas-new-nfts-come-with-the-right-to-print-his-art/> (2024. 1. 1 검색).

7 허스트가 제작한 1만 개의 작업 중 5,149명의 수집가가 물리적 작업을 선택했고 4,851명이 NFT를 선택했다. Gemma Peplow, “Damien Hirst Damien Hirst - The Currency: Is setting fire to millions of pounds worth of art a good idea?,” *Sky News*, 11, October 2022. <https://news.sky.com/story/damien-hirst-the-currency-is-setting-fire-to-millions-of-pounds-worth-of-art-a-good-idea-12702712> (2024. 2. 2 검색).

8 Aaron Limbu, “Tiffany & Co.’s 250 NFTiffs Sold Out, Generates nearly \$13M in Revenue,” *Blockchain.News*, 8, August 2022. <https://blockchain.news/news/tiffany-co-250-nftiffs-sold-out-generates-nearly-13m-in-revenue> (2024. 3. 27 검색).

히 생소하지만, 블록체인을 기반으로 생성된 일부 예술이 우리가 예술이라 정의하고, 명명할 수 있는 것 자체의 역할을 바꿀 수 있다는 점은 긍정적으로 평가해 볼 수 있다. 피지털 아트는 실재와 가상의 두 가지 방식이 공존한다. 가상과 현실 세계를 오가며 전통적 미술이 지닌 사회적, 문화적, 예술적 가치에 질문을 던지면서 말이다.

이러한 피지털 아트를 이해하기 위해, NFT 작품의 제작 방식과 미술 장르에 대해 되짚어볼 필요가 있다. 미술은 회화, 판화, 조각, 영상, 미디어, 설치미술, 퍼포먼스에 이르기까지 매우 다양하다. 이를 NFT 아트로 변환하기 위해서 다양한 기술적 도움이 필요하다. 현재 과학기술의 급속한 발전으로 예술 작품도 급속히 변화하고 있으며, 다양한 예술 작품이 3D 디지털 스캔이나 증강현실, 가상현실, 혼합현실의 체계의 데이터로 전환되고 있다. 이러한 기술적 도움은 작품의 소유권과 저작권, 그리고 관람 방식을 획기적으로 바꾼다. 하지만, 이러한 기술적 혜택을 받아들여, 자기 작품에 적용할 수 있는 예술가들이 대체 얼마나 될까 하는 의문과 함께, 이들의 작업이 물질화와 비물질화를 오가며 경계 실험을 했을 때, 작품의 소유권과 저작권 그리고 관람방식에 문제제기를 할 수 있다.

III. 피지털 아트의 문제점: 하이브리드화 과정에 대한 비평

앞서 살펴본 스텔라의 작업은 피지털 아트의 하이브리드화라는 지점에서 세부적으로 살펴볼 필요가 있다. 그의 〈기하학〉은 과거 개념미술에 속하는 예술가가 작품을 기획하고, 제작하는 방식과 많은 부분 닮아 있다. 스텔라는 암호화된 3D 모형 이미지를 데이터화하여 판매하고, 이를 다시 물질화하는 피지털 방식에 대해 컬렉터의 자유를 어느 정도 보장했다. 스텔라는 작품 제작에 대한 특정 조건 없이, 컬렉터가 원하는 재료와 크기로 NFT 작업을 물질화할 수 있게 했다. 이러한 스텔라의 방식은 1990년 5월, 구겐하임 미술관(Guggenheim Museum, New York)에서 이탈리아의 컬렉터 주세페 판자(Giuseppe Panza di Biumo)로부터 1960년에서 1970년대에 창작된 미니멀리즘(minimalism)과 개념미술(conceptual art) 계열 작품 구매 사례를 다시 한번 살펴보게 한다.⁹ 당시 구겐하임 미술관에서는 만들어진 완성형의 물질적 작품을

9 Rosalind Krauss, "The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum," *October*, Vol.54 (Autumn, 1990), pp.3-17; 구겐하임미술관의 판자 컬렉션 정보. https://www.guggenheim.org/artwork/special_

구매하지 않고, 작품을 제작할 정보와 권리가 담긴 계약서를 미술관으로부터 구입했다. 이러한 상황을 스텔라의 작업에 대입해 보면, NFT 작품 컬렉터가 구입한 작업은 비물질화된 가상의 NFT다. 이는 바로 작품의 물질화를 허락하는 보증서이자 중요한 설명서가 된다. 하지만, 여기서 스텔라의 작품 구매자가 3D 프린터를 통해 작품을 개별적으로 제작한 것을 두고, 과연 스텔라의 조각품으로 인정할 수 있는지 저자성의 문제가 야기된다.

1990년 4월 『아트 인 아메리카 *Art in America*』에 도널드 저드(Donald Judd)는 자신의 어떠한 허가 없이 주세페 판자에 의해 승인되어 자신의 작품이 갤러리에 전시되었음을 밝히는 의견문을 게재한다. 이 사건은 1989년 미국 로스앤젤레스에 위치한 에이스 갤러리(Ace Gallery, LA)에서 《혁신들: 조각에의 개입 *The Innovators: Entering into the Sculpture*》(1989)란 전시를 기획하면서 시작된다. 갤러리 측에서는 판자 소유 저드의 작품을 이탈리아에서 미국으로 운송해 전시할 계획을 세우지만, 작품의 규모와 운송비용으로 인해 다른 대안을 찾게 된다. 판자는 저드의 작품 구매 시 받은 진품 증명서와 계약서를 근거로 로스앤젤레스에서 복제품을 만들도록 허가한다. 이후, 저드는 자신의 어떠한 합의 없이, 작품이 복제되어 전시된 것에 반발해 미술 잡지에 공개적으로 문제를 제기하며, 자신의 의견을 밝힌 것이다.

일반적으로 저작권¹⁰에 따라, 작가가 자신의 작품을 부인하면, 이는 작가의 작품이 아닌 것으로 인정된다. 하지만, 판자와 저드 간의 작품 판매 계약은 이를 부인할 수 없었다. 저드는 자신의 작품이 성립할 수 있는 여러 조건을 문서화했는데, 우선 금속 작품 제작은 ‘번스테인 브라더스(Bernstein Brothers)’ 공방에서 자신의 했던 것과 같은 방식으로 제작하고, 작품에 대한 몇 가지 지시 사항을 준수하면, 이는 작품으로 성립된다는 것이다. 또한, 판자뿐만 아니라 그의 상속자들도 저드의 작품을 제작할 권리가 있고, 이 경우 미술가의 승인이 꼭 필요하지 않다는 조건이었다. 이 사건은 산업 생산 방식을 따르며, 예술가가 공들여 만든 수작업을 진품의 표시로 여기는 것을 거부했던 미니멀리즘의 속성이, 역설적으로 그러한 주장을 펼쳤던 작가에 의해 다시 부정된 것이다.¹¹

collection/the-panza-collection/page/2 (2024. 2. 2 검색).

10 저작권법상 저작자에게 인정된 권리는 크게 저작 재산권과 저작 인격권의 2가지로 나눌 수가 있다. 저작 재산권은 타인에게 양도하는 것이 가능하나, 저작인격권은 일신전속권이라서 타인에게 양도할 수 없고, 저작권자가 사망하여 저작 인격권이 소멸한 후에도 저작권법에 의해 보호된다.

11 권미원, 김인규·우정아·이영옥 옮김, 『장소특정적 미술』, (현실문화연구, 2013), pp.64-68.

두 번째로 생각해 볼 문제는 스텔라의 NFT는 3D 프린터를 활용해 작품을 입체로 만들거나 이미지를 인화할 때, 어떠한 구체적인 조건도 내걸지 않았다는 점이다. 이는 구매자에 의해 자유롭게 탄생한 물질화된 작업에 대한 스텔라의 저자성을 함부로 주장할 수 없는 지점이기도 하다. 이러한 사례는 로버트 모리스(Robert Morris, 1931~2018)의 <리트니즈 *Litanies*>(1963)에서 살펴볼 수 있다. 모리스는 <리트니즈>를 판매한 후 대금 결제가 지연됐을 때, 원작의 미적 가치를 무효로 하는 <미학적 철회에 대한 진술서 *Statement of aesthetic withdrawal*>(1963)를 작성하고 법률사무소에서 이를 공증 받았다. 저자가 작품의 무효를 선언하자 그 오브제는 아무 의미 없는 사물이 되었다. 이후 구매자가 작품값을 제대로 지급하면서 <리트니즈>는 다시 예술 작품의 지위를 회복했고, 진술서 역시 예술 작품으로 판매되었다. 마사 버스커크(Martha Buskirk)는 도널드 저드의 『아트 인 아메리카』 광고와 로버트 모리스의 작품 <미학적 철회에 대한 진술서>를 공통으로 저자성을 강조하는 사례라 분석했다.¹² 모리스의 경우, 그의 작품이 법률적으로 공증을 받으며 미학적 의미를 잃었지만, 물리적 특성은 그대로 유지되었다. 즉, 작품이 파괴되거나 훼손되지 않았음에도 불구하고 그 본질적인 속성이 박탈된 것이다.

다시 스텔라의 <기하학>으로 돌아오면, 이 작업은 재물질화되는 과정에 대한 구체적인 조건이 없다. 또한, 재물질화된 사례가 스텔라의 작업으로 다시 판매되어, 스텔라가 이익을 제기한 사례도 아직 없다. 이렇게 만들어진 조각품은 재료, 크기, 모양이 3D프린터의 품질에 따라 달라질 수 있으며, 재현 방식도 제각각일 수 있다. 그렇다면 같은 NFT도 전혀 다르게 현실 세계에 구현될 수 있는 위험이 있다. 이를 실패한 피지털로 봐야 하는가? 하지만 여기서 우리는 물질화와 비물질화를 오가는 피지털 방식의 자의성이 바로 스텔라가 이전 세대에서 살펴본 저자성과 작품성의 문제를 우회적으로 피해 간 것이라 생각해 볼 수 있다. 스텔라는 구매자에 의해 자유롭게 재물질화된 작업을 두고, 자신의 것이라 주장하거나 이를 박탈할 자격이 있다. 작가가 작품을 소유하고 있지 않더라도 작품의 가치에 영향을 줄 수 있고, 작가가 언제든지 저자성을 철회할 수 있다는 것을 앞선 사례에서 증명한 셈이다.

12 Martha Buskirk, *The Contingent Object of Contemporary Arts* (Cambridge & London: MIT Press, 2003), pp.1-18.

IV. 피지털 퍼포먼스의 하이브리드화: 마리나 아브라모비치의 사례

1. 퍼포먼스의 탈신체화와 재신체화 현상

그렇다면, 애초에 비물질로 존재하는 퍼포먼스를 우리가 어떻게 물질-비물질 세계를 연결해 하이브리드 미술로 볼 수 있을지 생각해 보자. 2019년 런던에 위치한 서펜타인 갤러리(Serpentine Gallery)에서 마리나 아브라모비치(Marina Abramović, 1946~)는 혼합현실(MR) 퍼포먼스 작품 〈더 라이프 The Life〉(2019)¹³를 선보였다. 이 작업은 인간 실체가 현실에 존재하지 않고 탈신체화된 획기적인 방식으로 3D 입체형상으로 제작된 19분 분량의 작업이었다. 〈더 라이프〉를 감상하기 위해서는 특별 제작된 헤드셋을 착용해야 했고, 이 작품 제작을 위한 기술적 지원은 틴 드럼(Tin Drum)회사에서 담당했다.¹³ 〈더 라이프〉는 예술가가 직접 참여해, 퍼포먼스를 실행하는 기존 퍼포먼스의 즉흥성과 연극성, 그리고 현존성과는 전혀 달랐다. 예술가의 입장에서 보면, 자기 신체를 통한 퍼포먼스를 영구적으로 기록하기 때문에, 매번 상황에 따라 달라지는 행위가 아닌 지속 가능한 행위를 저장할 수 있고, 관람자의 입장에서는 가상화된 시스템을 통해 미술관이나 특정 관람 장소를 방문하지 않더라도 퍼포먼스를 진행(작동)할 수 있었다. 관람자는 시간과 장소에 구애받지 않고, 예술가

의 퍼포먼스를 관람하고, 체험할 수 있었다. 이런 점에서 〈더 라이프〉는 기존의 퍼포먼스가 지닌 시간적, 공간적, 물리적 한계를 벗어나 보편적이면서 특수하고, 일시성을 지니면서도 영원성을 지니는 작업을 제작한 것이다. 여기서 아브라모비치의 몸은 현실에 부재하지만, 가상의 디지털 환경에서 존재하는 탈신체화된 상태로, 현실에서 머물 거점이

2
마리나 아브라모비치
〈더 라이프 The Life〉
2019
혼합현실(MR) 퍼포먼스
©Marina Abramović
and Tin Drum



13 이 퍼포먼스는 서른 두 대의 카메라를 사용하여, 여러 각도에서 촬영된 예술가를 바탕으로 만들어진 가상의 이미지로, 관람객은 마치 그녀가 실제 존재하는 것처럼 퍼포먼스를 관람하고, 그녀의 움직임을 살펴볼 수 있었다. 2019년 2월 19일부터 24일까지 런던의 서펜타인 갤러리에서 전시가 진행되었다. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/marina-abramovic-life/> (2024. 1. 25 검색).

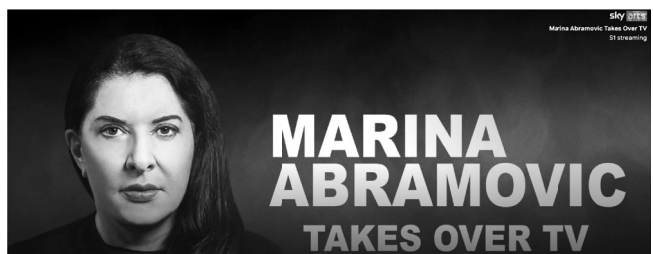
없는 비물질적 포스트 휴먼이 된다. 이는 신체를 비물질적으로 체현하고, 주체적이면서 젠더 중립을 추구하는 아브라모비치의 포스트 휴먼 여성상을 표상한다.

여기서 아브라모비치가 사용한 혼합현실 시스템은 우리가 생활하는 현실에서부터 탈신체화된 가상현실 사이에 존재 가능한 모든 방식을 포함하며, 다양한 과학 기술 방식의 혁신적 융합이기도 하다. 이는 물리적 - 비물리적 공간에서 퍼포먼스를 대할 수 있는 하이브리드적 방식이다. <더 라이프>는 관객과 예술가가 함께 만들어내는 혼합 현실 작업으로 퍼포먼스의 새로운 진화이자 인간의 물질적 육체를 완전히 벗어난다는 점에서 기존 퍼포먼스의 패러다임에 대한 도전이다. 아브라모비치의 실험은 신체의 물질과 비물질의 하이브리드화에 중점을 두어, 기술을 통해 구현된 혼합 현실 속에서 인간 형상을 새롭게 재현함으로써 재물질화되었고, 가상의 공간에서 관객과 상호교류하며 공감각적 체험의 새로운 장을 만들었다. <더 라이프>는 인간의 비물질적(내적)이고 물질적(외적)인 측면이 어떻게 조우(신체화)하고, 이탈(탈신체화)할 수 있는지에 대한 실험이었고, 예술가가 자기 신체를 가상의 넓은 영역 속에 위치시키는 탈신체화 - 재신체화의 연속 과정이었다. 요컨대, 아브라모비치는 우리가 자기 신체를 인식하는 방식과 다른 사람에 의해 우리의 물질적 신체를 판단하는 것, 즉 자아와 신체적 차이의 경계를 해체하기 위해 기술과 비물질화된 신체 이미지를 탐구한 것이다.

퍼포먼스의 비물질화 실험은 2020년 12월 5일에 다섯 시간 동안 진행된 텔레비전 라이브 퍼포먼스인 <마리나 아브라모비치 티비를 점령하다 Marina Abramovic Takes Over TV>(2020)로 이어진다.¹⁴

퍼포먼스 당일 저녁 9시, 아브라모비치가 텔레비전에 등장하여 약 10분 동안 침묵하며 모니터를 바라보는 행위에서 시작된 이 퍼포먼스는 여러 예술가와 협업으로 이루어졌다. 아무 말 없이 그저

3
마리나 아브라모비치
<마리나 아브라모비치
티비를 점령하다
Marina Abramovic
Takes Over TV>
2020
텔레비전 퍼포먼스
5시간
©Marina Abramović



14 이 퍼포먼스는 2020년 12월 5일 밤 9시부터 12월 6일 새벽 2시까지 다섯 시간 동안 영국의 텔레비전 채널 스카이 아트스(Sky Arts)를 통해 진행되었다. Lucy Butterfield, "World-renowned artist Marina Abramovic takes over Sky Arts channel for the day," *Sky*, 16, October 2020. <https://www.skygroup.sky/article/world-renowned-artist-marina-abromovi-takes-over-sky-arts-channel-for-the-day> (2024. 3. 2 검색).

화면을 응시하는 퍼포머의 행위는 티비를 그저 점령한 것이 아니라 예술가의 마치 가상화된 존재로 그곳에 머무는 듯한 강력한 효과를 주었다. 이 퍼포먼스는 2010년 뉴욕현대미술관(MoMA)에서 열린 아브라모비치의 《마리나 아브라모비치: 예술가는 현존한다 Marina Abramović: The Artist Is Present》전시의 가상 버전이자 팬데믹 상황에서 벌어진 비물질화된 신체의 대안적 퍼포먼스였다.¹⁵ 〈예술가는 현존한다 The Artist is Present〉(2010)는 예술가와 관객이 테이블을 사이에 두고, 서로 마주보는 행위를 하는 퍼포먼스였고, 정해진 행동과 규칙, 수행시간도 없이, 관객의 자유의사에 따른 참여로 이루어졌다. 아브라모비치는 관객과 아무 말 없이 응시하며, 작가와 관객 사이의 감정과 기운, 인간 내면의 소통을 요구하는 비물질화에 초점을 두었고, 관람자가 비판적 거리를 상실하게 하는 강렬함으로 인해 퍼포머 - 관객 사이의 신체적 현존이 존재했다. 이 작업이 2020년 텔레비전을 통해 〈마리나 아브라모비치 티비를 점령하다〉로 가상화된 것이다. 즉 퍼포먼스에서 중요한 현장성과 우연성, 관람객과의 직접 체험과 소통을 중요시한 퍼포먼스가 가상의 공간과 네트워크를 활용함으로써, 시간과 장소의 경계를 초월하여, 다양한 네트워크 환경에서 접속한 예술가와 관람자로 인해 과거의 방식과는 다른 퍼포먼스의 체험과 현존의 개념, 물질화와 비물질화의 관계를 새로운 차원에서 살펴볼 수 있게 했다.

다시, 〈더 라이프〉를 살펴보면, 이 작업은 〈예술가는 현존한다〉와 〈마리나 아브라모비치 티비를 점령하다〉와는 다르다. 〈더 라이프〉는 현실을 벗어나 탈신체화된 예술가의 몸을 디지털 미디어 기술의 도움으로 재신체화하며, 다시 가상기기를 통해 재물질화했다. 디지털 기기를 관람자의 몸에 직접 착용함에서 오는 현실감과 직접성 그리고 스위치를 켜고 끄에 따라 만날 수 있는 예술가의 퍼포먼스는 새로운 차원으로 재물질화된 신체와 조우하는 방식이었다. 반면, 〈예술가는 현존한다〉와 〈마리나 아브라모비치 티비를 점령하다〉에는 기존 퍼포먼스에서 보이는 시간과 공간적 제약이 있었다. 〈예술가는 현존한다〉가 물질화된 대상으로 예술가를 만나는 것이라면, 〈마리나 아브라모비치 티비를 점령하다〉는 가상의 공간에서 탈신체화된 예술가의 몸을 일정한 거리두기를 하며 조우할 수 있었다. 두 작업에는 퍼포먼스의 한시성과 티비 채널이라는 특정 공간, 우연성에 대한 비물질적 태도가 여전히 존재했다. 하지만 〈더

15 2010년 3월 14일부터 5월 31일까지 뉴욕현대미술관에서 아브라모비치의 개인전이 열렸고, 약 850만 명의 관객이 참여하며 주목을 받았다. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964> (2024. 2. 15 검색).

라이프)가 특별한 점은 퍼포먼스에 대한 기존 방식과 개념에 도전하고 이를 해체함과 동시에 퍼포먼스를 탈신체화와 재신체화 현상이라는 측면에서 살펴보면, 퍼포먼스의 하이브리드화에 대한 중요한 실험적 작업으로 기능했기 때문이다.

2. 퍼포먼스의 공공성과 하이브리드화

2022년 7월 25일 아브라모비치는 런던에 기반을 둔 급진적 현대미술 문화기관인 씨카(CIRCA-The Cultural Institute of Radical Contemporary Arts)와의 협업으로 <영웅 25FPS The Hero 25FPS>(2022)⁴를 NFT화하며, 퍼포먼스를 최초로 웹3의 공간에서 체험할 수 있게 했다. <영웅 25FPS>는 바람에 휘날리는 하얀 깃발을 들고 백마에 올라타 앞을 향해 ‘영웅 선언문’을 낭독하는 퍼포먼스며, 이 작업은 2001년에 제작된 <영웅 The Hero>(2001)을 NFT로 변환한 작업이다. <영웅 25FPS>는 6,500개의 프레임으로 제작되어, 관객(구매자)이 퍼포먼스의 시간과 장면을 직접 선택할 수 있게 했고, 퍼포먼스의 행위도 관람자가 원하는 만큼 볼 수 있게 자유를 주었다. NFT 작품의 원본인 <영웅>은 2001년에 작고한 작가의 아버지 보요(Vojin Abramović, 1914~2001: Vojo로 알려짐)를 기리는 작업으로 15분 분량의 영상 퍼포먼스다. 그녀의 아버지는 급진적인 반파시스트 저항군인 파르티잔(Partisans)으로, 과거 유고슬라비아에서 일어난 2차 세계대전에서 국가를 지키기 위해 저항운동을 펼친 전쟁 영웅이었다.¹⁶

<영웅>에서 아브라모비치의 모습은 마치 그녀의 아버지가 그랬던 것처럼, 영웅의 모습으로 아버지의 부재를 기렸다. <영웅> 제작 이후 21년이 지나 이 작품은 다시 NFT로 발매되며, 세계 곳곳에서 벌어지는 내전과 분쟁, 그리고 혼란한 정치적 상황에서 새로운 영웅의 도래를 희망하는 의미를 담았다. 그 영웅은 현실 공간뿐만 아니라 디지털 가상 공간에도 존재하는 것을 의미했다. 아브라모비치는 NFT 발매를 위해 2001년도에 DV PAL 시스템(4:3 비율,

4
마리나 아브라모비치
<영웅 25FPS
The Hero 25FPS>
2022
NFT
CIRCA-The Cultural
Institute of Radical
Contemporary Arts)
협업
©Marina Avramović
and CIRCA



16 퍼포먼스에 대한 설명은 씨카 홈페이지에서 찾을 수 있다. <https://circa.art> (2024. 3. 20 검색).



초당 25프레임)으로 제작된 <영웅>의 각각의 프레임을 현재 사용되는 와이드 스크린 (16:9)에 맞게 다시 편집해야 했고, 긴 시간 동안 후작업(포스트 프로덕션)을 통해 작품을 재제작했다.¹⁷ 이렇게 재작된 <영웅 25FPS>는 2022년 6월 13일부터 8월 31일까지 80일 동안 저녁 8시 22분에 맞춰, 런던, 뉴욕, 밀라노, 베를린, 그리고 서울에 설치된 옥외 스크린에 동시에 상영되었다.¹⁸ <영웅 25FPS>는 기존의 NFT와는 다른 지점에서 살펴볼 수 있는데, 이 작업은 퍼포먼스의 원리를 공공 디지털 공간으로 가져온 것이자, 사회를 향한 메시지를 현실 세계로 전달하고자 한 NFT 공공미술 퍼포먼스의 첫 사례가 되었다. 이는 작가의 의지를 발현한 퍼포먼스의 하이브리드화 작업이자 미래를 향한 새로운 방식의 퍼포먼스였다.

현재 공공미술은 디지털 매체와 첨단 과학기술의 발전 속에서 다양한 방식으로 진화하고 있으며, 동시대 기술 변화의 흐름에 맞춰 시대 양식을 담을 수 있는 주요한 미술로 기능하고 있다. 1990년대 이후 공공미술은 장소에 기반한 미술이나, 지역과 공동체와의 상호작용을 중시하며, 사회 영역에 개입하는 성격을 지녔다. 이러한 공공미술은 사람들의 참여를 촉구하고 의미 있는 행동을 유발하는 예술적, 문화적 측면이

17 PAL 용어는 초당 25프레임의 주로 유럽 쪽에서 사용되는 아날로그 텔레비전 시스템을 가리키며, NTSC는 초당 29.97프레임으로 주로 미국, 북중미 지역, 대한민국, 일본에서 사용되는 시스템이다. 작품의 후작업 과정에서 퍼포먼스는 각각의 프레임 단위로 나뉘었고, 고정된 2D 이미지에서 무빙 이미지로 가는 과정에서 작품의 새로운 미적 가능성이 드러났다.

18 아브라모비치의 작업이 상영된 구체적인 장소는 런던의 Piccadilly Lights, 뉴욕의 Luxottica, Times Square, 밀라노의 Luxottica, Piazzale Cadorna, 베를린의 Limes, Kurfürstendamm, 서울의 COEX K-Pop Square이다. <https://circa.art> (2024. 3. 20 검색).

중요시되었다. 이는 공동체 혹은 사회화의 적극적인 관계 맺기를 통해 사회적 가치를 실현하는 것을 말한다. 공공미술에서의 장소와 공간은 실재하는 물리적 공간 그 자체에서 사회적 장소이자 문화적, 사회적, 정치적 개념을 표출할 수 있는 공간으로 변모하였다. 하지만 여기에 변화가 생기는 것은 인터넷과 네트워크 환경의 급속한 변화이다. 물리적인 장소의 개념을 벗어나 비물질화된 가상의 공간이나 네트워크 환경이 담론의 장이 되면서 공공 미술과 그 장소의 개념도 변화를 맞이했다.¹⁹

아브라모비치는 <영웅 25FPS>에서 고유한 암호를 통해 사적으로 소유가 가능한 NFT 퍼포먼스를 공공의 장소이자 맞춤형 디지털 스크린을 통해 전 세계에 동시에 송출하면서, 예술가의 윤리의식과 사회적 책임에 대해 질문했다. 이런 그녀의 NFT가 공공미술 프로젝트로 진행된 데는 협력 기관인 씨카와 관련이 깊다. 이 플랫폼은 정부의 예술 지원금 삭감을 문제 삼으며, 2020년 10월부터 공공미술을 진행하는 예술가와 활동가를 지원하는 프로젝트를 만들었다. 이 기관은 전 세계에서 벌어지는 사회 저항 운동을 지지하며, 내용과 형식에서 급진성을 표방하는 디지털 아트를 지향한다. 아브라모비치는 이러한 씨카의 활동에 동참하여, NFT 수익금의 일부를 기부하고 이를 '영웅 상금(Hero Grants)'으로 만들어, 웹3 기반으로 일하는 사람들을 지원했다. NFT 프로젝트에 동참한 구매자들에게 수익금의 용도를 알리고, 이에 동참할 수 있게 했다. 이는 미래를 향해 나아가는 사람들에게 미술로서 사회에 기여할 기회를 주고자 하는 아브라모비치의 예술적 실천이자, 퍼포먼스를 다시 물질세계 속에서 행동주의로 실천하고자 하는 예술가의 의지였다. 즉, 문화예술 운동으로서의 공공미술은 실질적, 물질적 형태를 갖지 않는 예술가-작품-관람자의 상호작용으로 기능하며, 무형, 즉 비물질화된 형태로 공공미술이 존재할 수 있는 것이다.

여기서 에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)의 퍼포먼스를 아브라모비치의 작업과 연계하여 살펴보면, 피셔-리히테는 퍼포먼스의 수행성이 미리 준비되고, 만들어진 텍스트적 의미가 아닌 퍼포먼스의 진행 중에 생성되는 감각적인 의미와 퍼포머와 관객이 함께 만들어가는 상호교류적인 측면이 있음을 주장한다. 이를 기반으로 그녀는 퍼포먼스에서 생산되는 의미를 두 가지로 분류하는데, 하나는 퍼포먼스가 진행되는 과정에서 생산되는 의미이고, 다른 하나는 퍼포먼스가 끝난 후, 사후적으로 관객에게 영향을 주는 연상적 의미를 말한다.²⁰ 피셔-리히테는 전자를 미학적인 것으

19 맬컴 마일스, 박삼철 옮김, 『미술, 공간 도시: 공공미술과 도시의 미래』 (학고재, 2000), pp.298-299.

20 에리카 피셔-리히테, 김정숙 옮김, 『수행성의 미학: 현대예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학』 (문

로 간주하며, 이를 퍼포먼스의 강력한 경험이자 언어적 의미를 벗어난 탈텍스트성이라 주장한다. 그렇다면, 피셔-리히테가 주장하는 퍼포먼스의 사후성은 왜 비미학적 인지 반문해 볼 필요가 있다.

아브라모비치는 약 50년의 긴 세월 동안 꾸준히 퍼포먼스를 진행했고, 그 과정에서 퍼포먼스의 수행적 방식의 변화를 맞았다. 이는 과학기술의 발전과 변화하는 미술적 패러다임을 적극적으로 수용한 아브라모비치의 진보성으로 볼 수 있지만, 그녀의 퍼포먼스에는 관람객의 직접적 체험에만 그치지 않고, 이제 작품에 대해 비평적 거리를 두고 해석해 볼 수 있는 사후성이 존재한다. 이 부분이 바로 퍼포먼스의 공공성과 연결되는 지점이다. 하지만 이는 피셔-리히테가 설명한 비미학성과 연결된다. <영웅 25FPS>에서 관람객의 신체적 경험은 그저 상징적인 행위에 그치지 않는다. 아브라모비치는 자신의 신체를 개인적인 영역에서 공공의 영역으로 옮겨놓으며, 퍼포머 개인과 타인의 신체에도 속하지 않은 익명성을 지닌 신체이자 물질화-비물질화 사이를 오가는 하이브리드적 신체를 제안한다.

여기서 아브라모비치가 사용한 대형 전광판은 공공성의 측면에서 고정된 장소가 아닌 가상의 변용 가능한 공간이다. 또한, 빠르게 데이터화된 이미지를 제공하는 영상 그 자체만으로도 전시효과를 지닌다. 하지만 닫힌 장소가 아닌 열린 공간에서 공개되는 대부분의 작품은 관객과의 상호작용을 주요 목적으로 하기보다는 일방적인 정보나 이미지를 제공하는 경우가 많다. 그런데도 아브라모비치가 이 방식을 선택한 이유는, 강렬한 사회적 메시지를 무빙 이미지를 통해 비물질화된 형태로 전달할 수 있는 방식 때문이다. 단 몇 초안에 관람자의 이목을 끌 수 있는 이미지는 즉각적인 소통을 의미하기도 하지만 아브라모비치는 퍼포먼스의 사후적, 지연적 의미에 더 목적을 둔다. 작품의 의미에 대한 해석이 예술가의 행위에 압도되는 것이 아니라, 자크 데리다(Jacques Derrida)가 말한 차연의 작용, 즉 하나로 정의 내릴 수 없음에서 오는 지연과 간격화의 작용이 가능하다. 즉, 퍼포먼스가 주는 연상적 의미인 사후성은 오히려 현실 세계에서 직접 경험하는 것과는 달리, 가상과 현실을 오가는 다른 차원에서 공공미술을 생각해 볼 수 있게 한다. 이는 가상화된 퍼포먼스를 경험한 후 능동적인 관람객에 의해 반성적인 성찰이 가능한 방법으로, 퍼포먼스의 이미지 넘어 존재하는 공공적 의미를 말한다.

정리하면, 매체에 의해 매개된 퍼포먼스의 경험은 현실 세계뿐만 아니라 가상의 공간에서 강력한 비물질적, 감각적 경험을 만들었다. 그 경험은 작품의 의미를 넘어 기존 미술 체계에 도전할 수 있는 실험정신과 사회적 책임을 요구하기도 했다. 여기서 아브라모비치의 신체는 물질 - 비물질, 탈신체화 - 재신체화로의 유동적인 전이와 변형을 거치며, 퍼포먼스의 현존과 체험을 새롭게 정의했다. 작가는 현실 공간 안팎에서 탈신체화와 재신체화를 반복하며, 육체와 정신의 관계를 넘어 피지털 퍼포먼스의 하이브리드화를 가상의 공간과 실재 장소에서 공공미술로서 실천하고자 했다. 나아가 현실과 가상을 넘나드는 관객 참여와 경험, 그리고 이것이 다시 사회적 의미를 지닌 행동과 교환의 장으로 활용되는 방식에서 〈영웅 25FPS〉는 새로운 하이브리드 경험을 만들었다. 이는 아브라모비치의 퍼포먼스가 지닌 강력함이자 실재 - 가상을 넘나드는 피지털 퍼포먼스로의 가능성이기도 했다.

V. 결론

본 연구에서는 현실 세계에 물질로 존재하면서 가상 세계에 비물질로 변환될 수 있는 피지털 아트(Hybrid Art)의 하이브리드화 현상의 다양한 측면에 대해 살펴보았다. 디지털 세계에 암호화된 기술로 복제 불가능한 예술의 탄생을 알리며, 미술계는 NFT를 통해 새로운 미술의 도래를 꿈꿨지만, 금융위기와 가상 거래의 불안정한 상태 속에서 그 열기는 사그라들기 시작했다. 올해 초 암호화폐 시장의 반등으로 다시 NFT에 대한 새로운 전망이 있었지만, 이 디지털 예술의 장단점을 비판적으로 재고해 봐야 할 상황이 되었다. 그 대안으로 등장한 것이 바로 피지털 아트이다, 즉, 비물질적인 상태로 가상에 존재하지만 언제든지 현실세계에 물질로 변환할 수 있는 유동성과 하이브리드적 성격을 지닌 작품 말이다. 이러한 예술의 피지털화 사례는 데미안 허스트의 〈통화〉와 프랭크 스텔라의 〈기하학〉을 통해 살펴보았다. 이들의 작업은 물질과 비물질의 경계에 대한 실험이었지만 비물질을 다시 물질 작업으로 만드는 과정에는 법적인 이해관계와 여러 문제점이 제기되었다. 암호화된 가상의 작업을 어떠한 조건 없이 비물질화하는 과정이 과연 실제 예술가의 작품으로 봐야하는지 아니면 구매자의 작업으로 봐야 하는지 저자성의 문제가 야기되었다.

이러한 문제점을 해결할 수 있는 대안으로 살펴본 것이 바로 퍼포먼스의 피지털

화이다. 애초에 비물질로 존재하는 퍼포먼스를 어떻게 물질 - 비물질 세계를 연결해 하이브리드 미술로 볼 수 있는지, 그리고 이를 공공미술로 어떻게 확장할 수 있는지 마리나 아브라모비치의 사례를 통해 살펴보았다. 일반적인 퍼포먼스는 신체성과 감각적 현존을 강조하며 비물질화된 작업으로 등장했고, 퍼포머의 신체에서 전달되는 직접적 체험과 지각은 수행성의 핵심적인 측면이었다. 정해진 시간과 공간, 그리고 관객이 함께 만들어 가는 상호교류적인 의미는 퍼포먼스가 진행 과정에서 만들어지는 중요한 의미를 지녔다. 그러나 이 수행성이 첨단 과학기술의 도움으로 신체를 현실 세계에서 사라지게 하는 탈물질화 작업을 실현했고, 이는 미술의 관람 태도를 완전히 바꿔놓았다. 디지털 가상기기를 통해 접하는 신체의 재물질화 현상은 다시 NFT 퍼포먼스를 통해 탈신체화되었고, 이 과정에서 신체는 더 이상 사적인 영역이 아닌 익명성을 지닌 신체로 변모하였다. 여기서 중요하게 살펴 본 부분이 퍼포먼스의 즉시성이 아닌 사후성이었다. 이는 퍼포먼스의 체험적이고 감각적인 의미를 넘어 작품에 대해 거리두기를 하며 비평적으로 해석해 볼 수 있는 능동적인 관람객의 행위였다. 이 부분이 바로 퍼포먼스의 공공성과 연결되었다. 이는 현실과 가상을 오가며 미술의 사회적 의미와 공공 미술로의 측면을 새롭게 해석해 볼 수 있는 공공미술 피지털 퍼포먼스에 대한 진보적인 태도였다. 따라서 본 연구에서는 첨단 과학 기술의 급속한 발전과 디지털 생태계의 변화, 글로벌 경제 상황에 대응하여 나타난 피지털 아트에 대해, 물리적 작품과 가상성의 측면을 넘어 미술의 유동적 형태와 하이브리드화에 있어 새로운 시각을 제시하기를 바란다.

주제어 Keywords

피지털 아트 phygital art, 디지털 퍼포먼스 digital performance, 프랭크 스텔라 Frank Stella, 마리나 아브라모비치 Marina Abramović, NFT 미술 NFT art, 하이브리드 미술 hybrid art, 퍼포먼스의 공공성 publicness of performance

투고일 2023년 3월 27일 | 심사일 2023년 5월 2일 | 게재확정일 2023년 5월 27일

- 권미원 Kwon, Miwon, 김인규 · 우정아 · 이영옥 옮김 Kim In-kyu · Woo Jeong-ah · Lee Young-wook trans. 『장소특정적 미술: 공공미술과 도시의 미래 *One Place After Another: Public Art and the Future of Cities*』, 서울: 현실문화연구 Seoul: Hyunsilmunhwa, 2013.
- 도예리 Do, Yeri, 「디지털-실물 가교...2024년은 NFT 재부흥의 해 Digital-to-Physical Bridge: 2024 Marks the Revival of NFTs」, 『서울경제 *Seoul Economic Network*』, 2024년 1월 4일, <https://www.sedaily.com/NewsView/2D3YBB993R>, 2024년 3월 24일 검색.
- 맬컴 마일스 Malcolm Miles, 박삼철 옮김 Park, Samchul trans. 『미술, 공간 도시 *Art, Space and The City*』, 서울: 학고재 Seoul: Hakgojae, 2000.
- 이광석 Lee, Kwangsuk, 『피지털 커먼즈 *Phygital Commons*』, 서울: 갈무리 Seoul: Galmuri Publisher, 2021.
- 에리카 피셔-리히테 Fischer-Lichte, Erika, 김정숙 옮김 Kim, Jungsuk trans. 『수행성의 미학: 현대예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학 *The Aesthetics of Performativity: Revolutionary Transformation in Contemporary Art and New Performance Aesthetics*』, 서울: 문학과 지성사 Seoul: Moonji Publishing Co.,Ltd, 2017.
- 주하영, Joo, Hayoung, 「물질과 비물질화를 넘나드는 피지털 아트(Phygital Art)와 그 가능성 연구: NFT 미술의 대안을 찾아 *Physital Art and its Potential to cross between Materiality and Immaterialization: Finding Alternatives to NFT Art*」, 『미술사학 *Art History*』45, 2023. 2, pp.175-195.
- Batat, Wided, "Getting Phygital with Consumers," *IVEY Business Journal*, March/April 2021, <https://iveybusinessjournal.com/getting-phygital-with-consumers/> (2024. 3. 1 검색).
- Batycka, Dorian, "With NFT Prices Cratering, Can 'Phygital' Art Keep Collectors From Walking Away?," *Artnet News*, 27, September 2022, <https://news.artnet.com/market/phygital-art-2175423> (2024. 3. 27 검색).
- Buskirk, Martha, *The Contingent Object of Contemporary Arts*, Cambridge & London: MIT Press, 2003.
- Butterfield, Lucy, "World-renowned artist Marina Abramović takes over Sky Arts channel for the day," *Sky*, 16, October 2020. <https://www.skygroup.sky/article/world-renowned-artist-marina-abromovi-takes-over-sky-arts-channel-for-the-day> (2024. 3. 2. 검색).
- Krauss, Rosalind, "The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum," *October*, 54, Autumn, 1990, pp.3-17.
- Levin, Alex, "Frank Stella's New NFTs Come With The Right To Print His Art," *Forbes*, 22, September 2022. <https://www.forbes.com/sites/alexlevin/2022/09/22/on-sale-this-morning-frank-stellas-new-nfts-come-with-the-right-to-print-his-art/> (2024. 1. 1 검색).

- Limbu, Aaron, "Tiffany & Co.'s 250 NFTiffs Sold Out, Generates nearly \$13M in Revenue," *Blockchain News*, 8, August 2022, <https://blockchain.news/news/tiffany-co-250-nftiffs-sold-out-generates-nearly-13m-in-revenue> (2024. 3. 27 검색).
- Peplow, Gemma, "Damien Hirst Damien Hirst - The Currency: Is setting fire to millions of pounds worth of art a good idea?," *Sky News*, 11, October 2022. <https://news.sky.com/story/damien-hirst-the-currency-is-setting-fire-to-millions-of-pounds-worth-of-art-a-good-idea-12702712> (2024. 2. 2 검색).
- Rubin, William, ed., *Frank Stella 1970-1987* (Exh. Cat.) New York: The Museum of Modern Art, 2002.

웹사이트

- CIRCA Homepage, <https://circa.art> (2024. 3. 20 검색).
- Guggenheim Homepage, https://www.guggenheim.org/artwork/special_collection/the-panza-collection/page/2 (2024. 2. 2 검색).
- MoMA Homepage, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964> (2024. 2. 15 검색).
- Serpentine Gallery, London, Homepage, <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/marina-abramovic-life/> (2024. 1. 25 검색).

Research on the Hybridization of Phygital Art

From NFT to Virtuality and Publicness of Performance

ABSTRACT

Joo, Hayoung

In this essay, I explore the hybridization phenomenon of phygital art that crosses the boundary between material and immaterial arts. Phygital art has been discussed in the global art world for a while and has emerged as an alternative to NFT art and a reconsideration of digital art. Phygital art is a concept that exists in an encrypted state on the network yet is hybridized with fluidity and can be converted to physical work at any time. To understand the hybrid nature of phygital art, I research the work of Damien Hirst and Frank Stella and their experimental process around the boundary of material-immaterial work. I also explore the possibility of encrypted digital art moving back and forth into the real world. However, problems in the hybridization process risk causing legal issues with the authorship of art. Going one step further, I research performance, which exists as a non-material object in reality, and its hybridization through the case of Marina Abramović. Amid the development of cutting-edge science and technology, we examine in detail the phenomenon of de-embodiment and re-embodiment of performance and the fluid process of how non-material performances are re-materialized with public meaning in virtuality. It is essential to look at the hybridization phenomenon of physical performance and the public nature resulting from the belated nature of digital performance. In other words, it is about how an immaterial virtual performance can function as public art with social meaning in the materialized realm through active viewers. Therefore, I hope this study will provide a critical perspective in examining the hybridization phenomenon of phygital art that challenges new artistic paradigms, from NFT to performance.