

문화 서울

2025 12 VOL. 226

문화+서울





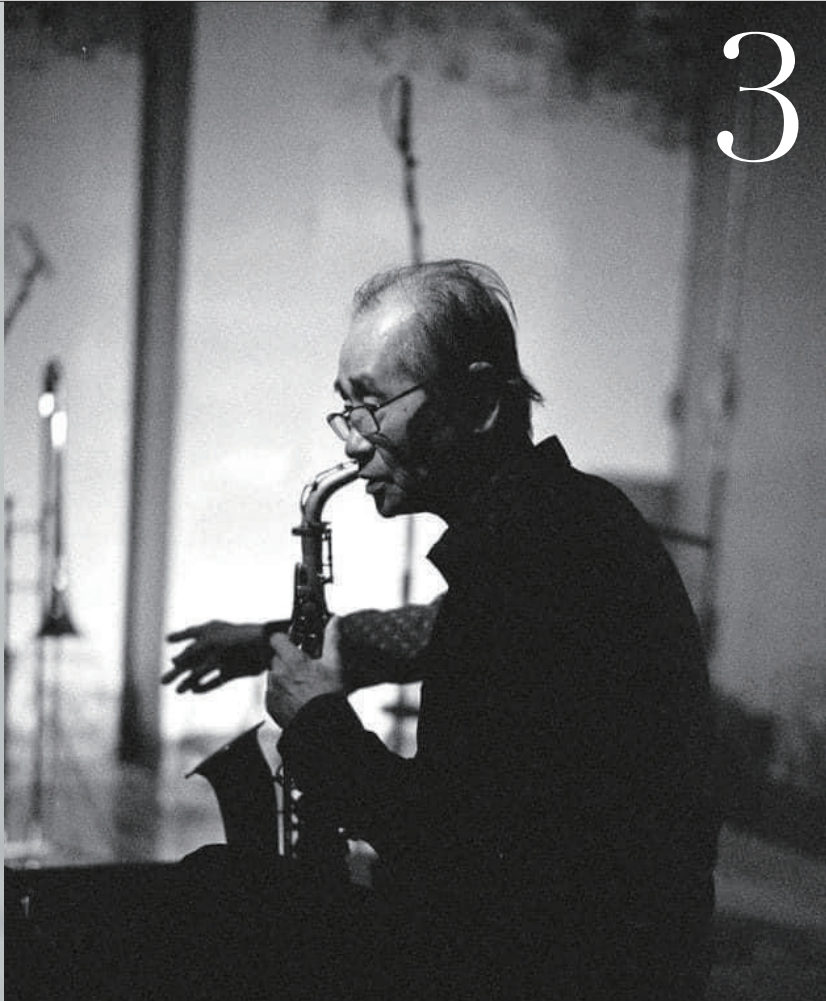
1

2



국립심포니오케스트라와 함께하는 송년음악회
금천문화재단 금나래아트홀에서 준비한 올해 마지막 기획 공연. 모차르트와 쇼팽, 그리고 멘델스존의 선율로 겨울의 포근함과 활기찬 에너지를 전한다.
국립심포니오케스트라 현악 앙상블과 피아니스트 김도현이 만나 풍부하고 다채로운 음색으로 깊은 감동과 빛나는 연말을 선사한다.
12월 27일 오후 5시 | 금나래아트홀 | 070.8831.5347

©mhaby/국립심포니오케스트라



3

마스터피스 토크×서울문화예술교육센터 서초
서울문화예술교육센터 서초는 '신율의 여정'이라는 제목으로 예술로 빚어낸 순간들을 내놓는다. 그중 원로 예술인과 그의 동료들이 꾸리는 즉흥 협연을 감상할 수 있는 앙상블 공연이 12월 14일 준비된다. 음악가 강태환과 김도영(베이스)·성유진(가야금)·신현식(아쟁)·이선재(색소폰)·유홍(대금)·최운화(피아노) 등이 자리해 그간의 예술 여정과 자신의 삶 이야기를 들려줄 예정. 즉흥으로 빛어내는 자유로운 협연과, 음악 형식을 넘어서는 원초적 울림을 만끽해보자.
12월 14일 오후 7시 30분 | 서울문화예술교육센터 서초 서울세임버홀 | 02.3399.0725

©eugensunjae



4

〈소월 아트갤러리 콘서트〉
12월 16일과 23일 이틀간 소월아트홀 공연장 공간이 갤러리로 변신한다. 클래식 음악과 오페라, 그리고 미디어아트가 어우러져 관객마저 예술의 한 장면이 되는 특별한 경험을 만나보자.
12월 16일과 23일 | 소월아트홀 | 02.2204.7574



신당 프로젝트 전시
《2326년 5월 17일: 탐사일지 7A-03》
신당창작아케이드와 서울공예박물관이 협력해 진행하는 신당 프로젝트 전시SPE 세 번째 순서로 강인규·채범석 작가가 협력한 《2326년 5월 17일: 탐사일지 7A-03》이 열린다. 서울공예박물관에 선보일 두 작가의 협업을 기대해도 좋다.
12월 28일까지 | 서울공예박물관 소원도 갤러리 | 02.2232.8831



가족음악극 〈산타찾기〉
종로문화재단 종로 아이들극장에서는 연말 가족음악극 〈산타찾기〉를 선보인다. 번아웃으로 사라져버린 산타로 인해 멈춰버린 크리스마스를 되찾기 위한 산타공방 요정들의 '크리스마스 구출 대작전'을 어쿠스틱 악기로 구성된 6인조 밴드 '신나는 섬'의 라이브 연주로 구성된 음악극이다.
12월 19일부터 25일까지
종로 아이들극장 | 02.2088.4290



말로 크리스마스 재즈 콘서트 〈To Winter, With Love〉
말로가 전하는 겨울의 재즈. 자유로운 스캷과 깊은 감성으로 사랑받아온 그의 목소리가 친숙한 캐럴과 감각적인 재즈곡으로 따뜻한 겨울의 분위기를 채운다. 피아노·기타·베이스·드럼으로 구성된 콤보 라인업이 풍성한 재즈 사운드를 더할 예정. 연말의 밤을 감미롭게 물들이는 특별한 무대를 선사한다. 관람료는 무료이며, 중랑구청 및 중랑문화재단 누리집에서 예약할 수 있다.
12월 23일 오후 7시 30분 | 중랑구청 대강당 | 02.3407.6533



〈인상주의에서 초기 모더니즘까지, 빛을 수집한 사람들〉
미국 메트로폴리탄박물관 소장품 81점을 국내에 처음 공개하는 특별전 〈인상주의에서 초기 모더니즘까지, 빛을 수집한 사람들〉이 열리고 있다. 메트로폴리탄박물관 로버트 리먼 컬렉션의 회화와 드로잉 작품을 중심으로, 전 세계적으로 사랑받는 미술 사조인 인상주의 작품을 매력적으로 소개한다. 전시는 인상주의로 시작해 초기 모더니즘으로 이어지는 예술 전환기에 주목하며, 익숙한 사조를 새로운 시선으로 바라볼 수 있게 한다.

2026년 3월 15일까지 | 국립중앙박물관 특별전시실 1 | 02.2077.9000



송년발레 〈호두까기 인형〉
연말 가장 아름다운 판타지가 무대 위에 피어난다. 고전의 우아함에 현대적인 감각을 더한, 차이콥스키 선율 위에 그려지는 발레의 향연. 와이즈발레단이 준비한, 어른과 아이 모두 빠져드는 환상적인 발레 여행이 펼쳐진다.
12월 28일부터 31일까지
나루아트센터 대공연장
02.2049.4700



《문밖에 어떤 손님이 올 거예요》
서리풀청년아트갤러리는 12월 한 달간 두 편의 전시를 선보인다. 그중 12월 12일까지 진행되는 《문밖에 어떤 손님이 올 거예요》는 김지후·김정민·김지현·김아해·스톤김·정윤선·최성임 작가가 함께하는 그룹전으로, 식사와 '문밖의 손님'이라는 비유를 통해 예술과 일상의 경계에서 관계와 나눔을 경험하는 과정을 담고 있다.
12월 12일까지
서리풀청년아트갤러리
02.3477.2074



오귀스트 르누아르 〈피아노를 치는 두 소녀〉, 1892, 캔버스에 유화, 111.8×86.4cm, 로버트 리먼 컬렉션

이달, 주목할 서울의 문화예술 소식

SCENE

Let Things Go
서울융합예술페스티벌 언폴드엑스

08
인터뷰 INTERVIEW
살아있는 관계, 생동하는 축제
김치앤칩스
Living Connections, Vibrant Festival
Kimchi and Chips

16
교류하다
앞날을 향한 관계들의 실험
미리 만나는 한중일 교류 프로그램

18
초대하다
오늘의 예술이 미래를 여는 힘
언폴드엑스 2025 초청작품 프리뷰

22
탐색하다
다원예술의 현재와 공진
'언폴드엑스'로 짚는 동시대 예술의 흐름

24
주목하다
기계와 인간이 함께 그려내는 사회
언폴드엑스가 주목한 융합예술지원
선정 작가 3



COVER STORY

후니다킴, 〈무심한 귀를 위한 에피타이저 시리즈: 플레이어〉, 2024
작품은 주변 소리에 귀를 기울이는 것으로부터 시작한다. 평소 의식하지 못한 노이즈가 공간의 고유한 색이 되고 생명력을 발현한다. 2024년 언폴드엑스에서 만난 후니다킴의 작품을 여기, 다시 꺼내본다. 작가와의 인터뷰는 28쪽에서 계속.

서울문화재단 [문화+서울]

발행인 송형중 편집총괄 이주영 기획·편집 나혜린 사진 (재)서울문화재단 편집·디자인 designikki 인쇄·제책 더프레스(주)
발행처 (재)서울문화재단 A. 서울시 동대문구 청계천로 517 T. 02.3290.7124 F. 02.6008.7347 W. www.sfac.or.kr E. monthly@sfac.or.kr
ISSN 1739-774X 웹진 www.sfac.or.kr/magazine 인스타그램 @monthly_sfac 등록번호 동대문, 라00036 발행일 2025년 12월 1일
서울문화재단에서 발간하는 월간지 [문화+서울]은 서울에 숨어 있는 문화 욕구와 정보가 원활하게 소통할 수 있도록 예술가의 창조적 힘과 시민의 일상을 이어주는 다리가 되고자 합니다.
[문화+서울]에 실린 글과 사진은 (재)서울문화재단의 허락 없이 사용할 수 없으며, 모든 기사는 모두 필자 개인의 의견을 따른 것입니다.
[문화+서울]은 시각장애인과 저시력자, 읽기에 어려움이 있는 독자를 위해 데이지(DAISY) 파일을 제공합니다.

FOCUS

28
예술가의 진심
초기술 시대, 후니다킴의 사유법

34
예술인 아카이브
채민정

36
예술인 아카이브
박수예

38
페이퍼로그
금천예술공장 이운채
가까이에서, 또 함께

40
인사이드
찬바람 불어올 땐 예술로 따뜻하게
서울문화예술교육센터 겨울 시즌

42
인사이드
녹지 않는 눈사람의 사랑을 전하며
노들원터페스타

44
서울 로컬 리포트
내일이 기대되는 문화도시
강원재 노원문화재단 이사장

48
트렌드
여성 서사가 더는 독특하게
여겨지지 않을 때

50
해와는 지금
루브르, 전 세계 박물관 보안에
경종을 울리다

COLUMN

54
동시대적 고전 읽기
극장 밖에서, 고전의 귀환을 기다리며

56
스크린 너머의 세상
망상은 완벽한 희망이다

58
현대음악에 주파수를 맞추면
극락행 완행열차에서

60
춤, 이면의 몸짓
왕자님이라는, 터무니없는 환상일지라도

62
컨트리뷰터

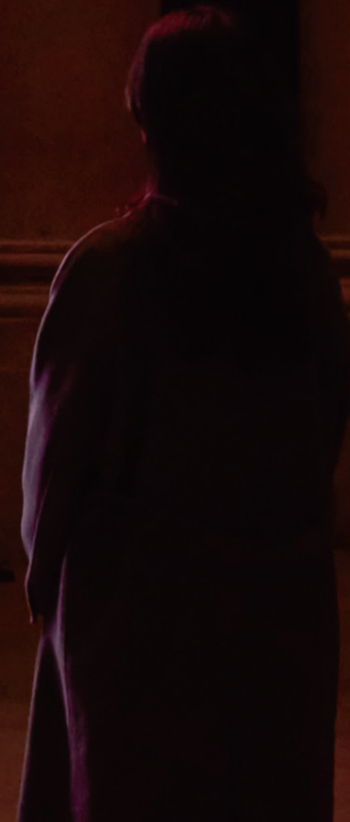
ASSOCIATED



Let Things Go

서울융합예술페스티벌 언폴드엑스

기술과 예술이 뒤엉키며 만들어내는 첨단 예술의 현장이
12월 9일부터 21일까지 문화역서울284에서 펼쳐진다.
창작자와 기관, 관람객, 공간, 기술, 설치물 등 수많은 행위자들이
유기적으로 얽히며 만들어낸 '사회'라는 연결망에서 펼쳐지는
'관계들의 관계'에 주목해본다.



살아있는 관계, 생동하는 축제 김치앤칩스

김치앤칩스, 이 반가운 이름이 요즘 들어 부쩍 눈에 띈다. 기술과 예술, 그리고 우리 삶이 맞닿은 접점에서 예술가로서, 축제를 이끄는 예술감독으로서 두 사람은 여러 가능성을 발견해내는 중이다.

일상이 된 기술 속에서 생겨난 관계의 지형과 그 의미를 묻는 페스티벌이 열린다. 12월 9일부터 21일까지 문화역서울284는 언폴드엑스Unfold X 2025의 무대가 된다. 올해부터 예술감독 체제를 정식으로 도입한 언폴드엑스는 김치앤칩스(손미미·엘리엇 우즈Elliot Woods)를 중심에 세웠다. 세계 무대에서 입지를 다진 이 듀오가 이번 축제에 쏟아부은 노력은 크다. 김치앤칩스는 일상에 자리한 기술과 예술의 접점에서 여러 가능성을 끌어내려고 시도한다. 두 사람의 이름이 갖는 상징성이나 신뢰를 넘어서는 새로운 시도에 거는 기대가 점점 커지고 있다.

축제를 하나의 작품으로

김치앤칩스에게 우선 예술감독을 맡게 된 소감을 묻자 “언폴드엑스는 그동안 예술과 기술 융합의 선두 주자 역할을 했어요. 예술과 기술을 함께 다루는 작가들에게 일종의 등용문 같은 플랫폼이죠. 많은 작가가 이 안에서 데뷔하고 성장했고, 그 발판을 딛고 세계적인 작가로 나아갔어요”라고 말하며 애정을 드러냈다. 손미미 감독은 2014년 언폴드엑스의 시초 격인 ‘다빈치 크리에이티브’ 페스티벌에서 예술감독을 맡았고, 10여 년이 지난 올해 엘리엇 우즈와 함께 김치앤칩스의 이름으로 다시 언폴드엑스 예술감독이 됐다.

2014년에 던진 질문은 2025년, ‘예술에서 축제라는 구조가 어떤 의미를 지닐 수 있는가’로 확장됐다. 김치앤칩스는 그동안 꾸준히 발전해온 언폴드엑스의 정체성은 존중하되 기존 틀과는

다른 방향성을 택했다. “축제라는 형식이 주는 집중도, 흥분, 사회적 에너지 같은 것들이 예술에서 무슨 역할을 할 수 있을지를 고민했어요. 그동안 축제가 여러 작품을 담아내는 그릇 역할을 했다면, 이번에는 축제 자체를 하나의 실체이자 작품으로 보고 싶었어요.”

그만큼 전체 프로그램 구성에 공을 들였다. 물론 기술적으로도 세밀하게 설계했지만, 기술적 접근을 넘어서는 형식을 시도하는 데도 집중했다. 덕분에 이번에는 관람객이 즐기고 경험할 요소가 훨씬 늘었다. “기존 축제의 틀을 일부러 흔들었어요. 전시만 있는 이전의 형식에서 벗어나 퍼포먼스와 시네마 프로그램 등을 도입하면서 13일 동안 매일 새로운 해프닝이 이어지는 ‘살아 있는 현장’을 만들고 싶었어요.”

김치앤칩스는 예술가의 실험정신과 현장 감각이 더 적극적으로 개입할 수 있는 환경을 조성하려고 애썼다. 지난 20년간 활동하며 얻은 경험과 네트워크를 바탕으로 축제 전 과정에 공을 들였다. “저희 작품을 만들듯이 ‘우리 눈으로 한번 만들어보자’는 마음이었어요. 대부분 작가가 그렇지만, 작품을 만들 때는 정말 모든 걸 갈아 넣거든요. 그런 자세로 언폴드엑스를 만들고 싶었어요.”

나아가 언폴드엑스를 “예술가에 대한 존중에서 출발하는 공간”으로 거듭나게 하고자 했다. 예술가가 좋은 경험을 하고,

이곳에서 생겨난 관계가 오래 지속될 수 있는 환경을 조성하는 것이 이번 축제를 관통하는 가치다. “작가들이 어떤 불안이나 스트레스를 느끼는지 잘 알아요. 그래서 예술가로서 예술가를 초대하는 호스트의 역할을 더 잘 해낼 수 있다고 생각합니다. 참여 작가들의 작품을 얼마나 잘 보여줄 수 있는지가 제일 중요하니까요.” 이렇게 그동안 체득한 역량을 전부 언폴드엑스에 쏟아부었다.

창작자의 자세로 임하면서도 두 사람은 예술감독으로서 책임감과 무게를 분명히 인식했다. “직접 작품을 만들 때보다 더 어려워요. 아무래도 공공기관에서 하는 일이다보니 우선순위가 다를 때가 있어요. 그런 부분을 조율하는 게 생각보다 쉽지 않더군요. 예술감독 역할에는 결국 창의적인 결정이 따라야 하고, 그 결정엔 책임이 수반되죠. 전시 작품을 선정하고 공간을 디자인하는 역할을 넘어서 참여 작품이 최고의 퀄리티로 완성될 수 있도록 제작 과정과 공간 프로덕션까지 전부 들여다봤어요. 퍼포먼스 장비와 공간의 음향까지 꼼꼼히 조정했고요.”

“겉으로 ‘보기 좋게look good’ 만드는 건 쉽지만, 진짜 ‘ 좋게 느껴지게feel good’ 만드는 건 어려워요.” 김치앤칩스는 관람객이 현장에서 느끼는 감정과 오직 그 공간에서만 할 수 있는 경험을 자극하고자 했다. 이를 위해 공간 실험, 특히 사운드 디자인에 집중했다. 어쿠스틱 컨설팅트와 협업해 잔향을 줄이고 음향 패널을 설치했다. “이전에는 ‘보기에 좋은’ 공연이었다면, 이번에는 ‘듣기에도 좋은’ 공연이 될 거예요. 장소의 한계를 실험하고 그 안에서 가능성을 보여주고 싶어요.”

관람 동선도 개선했다. “관람객이 끝까지 에너지를 유지할 수 있게 하는 일은 늘 어려운 과제예요. 어떤 작품은 관람객에게 에너지를 주고, 어떤 작품은 집중력을 소모하게 한다는 점을 고려해 균형을 맞추려고 했어요. 문화역서울284는 좋은 공간이지만, 동선 때문에 관람객이 방을 왔다 갔다 하느라 지칠 수 있거든요. 복도를 일부 막고 동선을 한쪽으로 흐르게 했어요. 한 작품도 놓치지 않게 하려고요.”

Living Connections, Vibrant Festival Kimchi and Chips

The familiar name Kimchi and Chips has been appearing more frequently in recent days. At the intersection of technology, art, and everyday life, the duo continues to explore new possibilities as artists and as the artistic directors leading the festival.

A festival that questions the landscape and meaning of relationships generated within technology that has become part of daily life is set to open. From December 9th to 21st, Culture Station Seoul 284 hosts the 4th Seoul Convergence Arts Festival, Unfold X. Unfold X, which has formally adopted the artistic director system this year, has placed Kimchi and Chips (Mimi Son and Elliot Woods) at its center. The efforts invested by this acclaimed duo, known for their solid standing on the global art scene, into this festival are immense. Kimchi and Chips endeavors to uncover diverse potentialities at the intersection of technology and art as they permeate our daily lives. The anticipation for this innovative approach is increasing, as it strives to transcend the existing symbolism and trust inherently tied to their name.

The Festival as a Single Artwork

When asked for their initial thoughts on taking on the role of artistic directors, Kimchi and Chips expressed their passion: “Unfold X has historically played a pioneering role in the convergence of art and technology. It serves as a gateway platform for artists working with both fields. Many artists have debuted and developed here, using this as a springboard to become global figures.” Director Mimi Son previously served as the artistic director for “DaVinci Creative” festival, the precursor to Unfold X, in 2014. Now, a decade later, she returns as the artistic director of Unfold X together with Elliot Woods, this time under the name Kimchi

and Chips.

The question first posed in 2014 has now evolved in 2025 into a new inquiry: “What significance can the structure of a festival hold within art?” While respecting the evolving identity of Unfold X, which has steadily developed since its inception, Kimchi and Chips sought a different direction from existing frameworks. “We considered the role that a festival’s format could play in art, such as its ability to create focus, excitement, and social energy. Historically, festivals have served as containers for various works, but this time, we wanted to view the festival itself as an entity, an artwork.”

They devoted significant time and effort to the overall composition of the program. While they crafted the festival with technical precision, they also focused on transcending mere technological approaches. As a result, this year’s festival offers numerous additional elements for visitors to enjoy and experience. “We deliberately shook up the conventional structure of festivals. Breaking away from the traditional format that was purely exhibition-based, we introduced performances and cinema programs, aiming to create a ‘living site’ where new happenings unfold daily for 13 days.”

Kimchi and Chips strived to create an environment where the artist’s experimental spirit and on-site sensibility could intervene more actively. Drawing from their extensive experience and networks

built over the last two decades, they dedicated themselves to every stage of the festival. “Our mindset was to ‘create it through our own eyes,’ just as we create our own art. Every artist puts their all into creating a piece, and we wanted to apply that same attitude to this festival.”

In addition, they aimed to transform Unfold X into a “space founded on respect for artists.” A core value that permeates this festival is to create an environment where artists can have positive experiences, and the relationships established here can endure over time. “We understand the anxieties and stresses that artists might experience. Therefore, we believe our role as artists and hosts, inviting artists with empathy and understanding, can be executed more effectively. Our top priority is to ensure that each participating artist’s work is showcased to its best potential.” They thus committed all their accumulated expertise to Unfold X.

While maintaining their creative mindset, the duo was fully aware of the responsibility that comes with being artistic directors. “It’s more challenging than directly creating individual works,” they admitted. “As a public institution project, we often encounter differing priorities, and reconciling these differences is more difficult than anticipated. The role of the artistic director inherently requires creative decisions, and with those decisions comes responsibility. We went beyond selecting works and designing spaces to oversee production processes and spatial coordination, ensuring each piece reaches the highest quality. This includes meticulously adjusting performance equipment and acoustic qualities of the spaces.”

“It is easy to make something look good, but much harder to make it feel good.” Kimchi and Chips wanted to evoke emotional resonance and create experiences unique to the festival site. To achieve this, they focused on spatial experimentation, particularly sound design. They collaborated with an acoustic consultant to reduce reverberation and installed sound panels. “If previous events



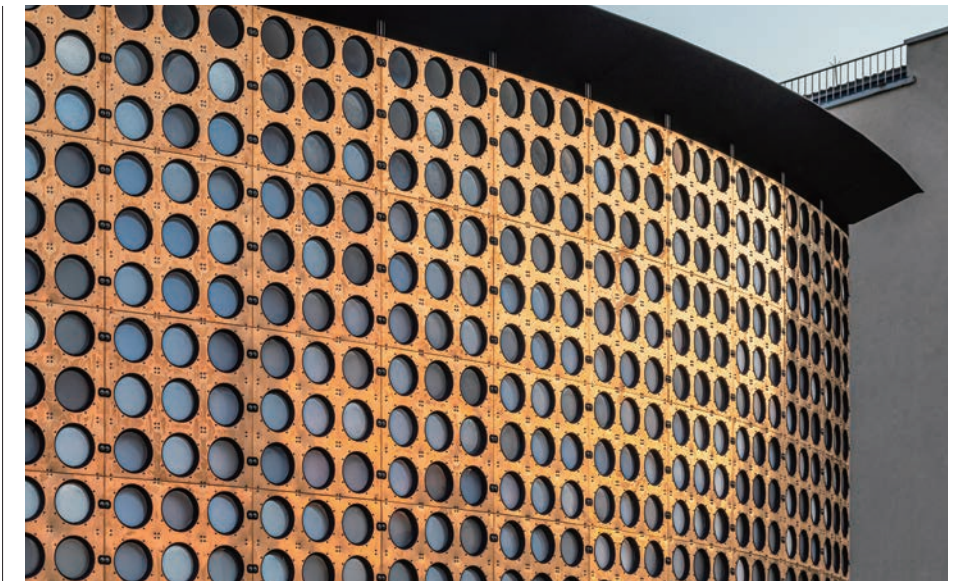
were ‘good to look at,’ this one will also be ‘good to listen to.’ We want to test the limits of the venue and demonstrate the possibilities within it.”

They also improved the viewing flow. “Maintaining the visitors’ energy until the end is always a difficult challenge. We tried to strike a balance, considering that some works energize the viewer while others require concentration. Culture Station Seoul 284 is a great space, but its layout can make visitors tired from moving back and forth between rooms. To address this, we blocked off certain corridors to create a more cohesive flow, ensuring that no one misses a single work.”

The Relationship Between You and Me, and the Universal Language

This year’s festival theme, “Let Things Go: The Relationship of Relationships,” begins with the premise that “nothing in this world can exist alone.” “As the French philosopher and sociologist Bruno Latour once said, society is not a finished entity but a ‘flexible net constantly being altered by its members.’” Following Latour’s actor-network theory, the festival sees not only humans but also objects, institutions, laws, animals, and plants as “actors” within a network of relations. It draws attention to the variability and ethical implications of these networks. Kimchi and Chips hope that Unfold X will become both “an ecosystem where works move and form relationships organically” and “an experimental ground for relationships.” “All elements such as humans and non-humans, artists, artworks, spaces, and objects are intertwined, giving rise to unexpected experiences.”

At the core of this year’s project lies the fundamental question: “What is a festival?” By deeply researching this question, Kimchi and Chips focused on “collective joy,” a concept found in anthropology and sociology. “Even before language existed, people expressed joy together through dance, movement, and breath. Over time, those acts evolved into the form of festivals, sometimes as rituals to praise deities, sometimes as a means to confront crises. Today, with technology



and capital deeply involved, festivals can easily turn into political or biased tools, but we hoped Unfold X would not head in that direction.”

For this festival, Kimchi and Chips did not focus on specific artists. Instead, they structured the works and programs to be understood within a unified context and concept rather than consumed individually. However, a few works serve as key examples illustrating the exhibition’s theme and philosophy. Upon entering the main hall, visitors are greeted by pieces that visually express the festival’s curatorial intent.

Anouk Kruithof’s *Universal Tongue* (2018–21) connects gestures from different cultures and time periods through music. This 8-channel video installation, based on over 8,800 online videos (including more than 1,000 dance styles) collected from 196 countries, uses dance as a medium to showcase the fluidity and connectivity of the digital age. “The work gathers dances from people across diverse cultures, countries, and eras. Each body language is connected through the music, threaded together like beads on a string. Different rhythms and gestures synchronize, showing both flow and similarity within repetition and difference despite the diverse cultures. That entanglement itself is fascinating,” the duo explained. Kimchi and Chips identified a universal human sensibility within this work.

↑ 김치앤칩스, 〈Reworld〉, 2023, 제4회 서울도시건축비엔날레 설치 전경, 사진 텍스처온텍스처
Kimchi and Chips, *Reworld*, 2023, Installation view of the 4th Biennale of Architecture and Urbanism, Photography by texture on texture

“This work can be called a sort of ‘physical internet.’ It transforms what we usually encounter on phone or computer screens into a sensory experience within the exhibition space. Watching the vivid movements of people around the world, joyful, awkward, and everything in between, you realize that dance is truly a universal language. You can feel how people move their bodies to express themselves, and that energy spreads contagiously. When people around you move, you naturally feel the impulse to move as well. We hope visitors can have that kind of experience at the festival.”

The work of Dries Depoorter is placed within this same context. His current piece is a satirical video installation based on footage capturing politicians using their smartphones. If a visitor uses their phone for too long, an image recognition program detects it and automatically sends out a tweet with the message, “pay attention.” “This work intuitively demonstrates the national situation we currently face and the conditions placed upon technology.”

Creators in the Post-Technology Era

As illustrated, the participating artists each contemplate the impact of technology on society



너와 나의 관계, 그리고 보편 언어로
올해 페스티벌 주제 'Let Things Go: 관계들의
관계'는 '세상에 존재하는 그 어떤 것도 혼자서는
존재할 수 없다'는 전제에서 출발한다. "프랑스
철학자이자 사회학자 브뤼노 라투르Bruno
Latour가 말했듯 사회는 완성된 실체가 아니라
'구성원에 의해 끊임없이 바뀌는 유연한
그물'이에요." 이에 라투르의 행위자 네트워크
이론에 따라 인간뿐 아니라 물체, 제도, 법, 동물,
식물까지 모두 '행위자'로서 관계망 안에 들어
있다고 보고, 그 관계망이 지닌 가변성과 윤리적
함의를 주목한다. 둘은 언폴드엑스가 '작품이
유기적으로 움직이고 관계를 맺는 생태계'이자
'관계의 실험장'이 되기를 희망한다. "인간과
비인간, 작가, 작품, 공간, 사물 등 모든 요소가
엮혀 뜻밖의 경험이 펼쳐질 거예요."

이번 기획의 중심에는 '축제란 무엇인가'라는
근본적인 질문이 존재했다. 김치앤칩스는
이 질문을 곱씹어 연구하며 인류학과
사회학에서 말하는 '집단적 기쁨collective joy'에
주목했다. "언어가 생기기 전부터 사람들은 춤,
몸짓, 호흡으로 함께 기쁨을 표현했을 거예요.
그런 행위들이 시간이 지나면서 축제의 형태로
발전했을 테고요. 신을 찬양하는 의식이 되기도,
위기에 맞서는 수단이 되기도 하면서요.
요즘은 기술과 자본이 개입하면서 축제가
정치적이거나 편향적인 도구로 변질되기도
하지만, 언폴드엑스가 그런 방향으로 향하는 건
아니기를 바랐어요."

이번 축제에서 김치앤칩스는 특정 작가에게
초점을 맞추지 않았다. 모든 작업과 프로그램을

개별적으로 소비하기보다는 전체 맥락과 개념
안에서 읽히도록 구성한 것이다. 하지만 몇몇
작품은 전시 주제와 철학을 보여주는 사례로
소개할 수 있다. 관람객이 전시장에서 가장 먼저
만나는 메인홀에는 기획 의도를 시각적으로
풀어낸 작품이 자리한다.

이누크 크라이토프Anouk Kruithof의 〈전 지구의
언어〉2018-21는 서로 다른 문화와 시간대의
몸짓을 한 음악으로 연결하는 작품이다. 세계
196개국에서 수집한 온라인 영상 8,800여 개
(1천 중 이상의 춤 스타일 포함)를 기반으로
한 8채널 영상 설치로, 춤을 매개로 디지털
시대의 유동성과 연결성을 보여준다. "작가는
다른 문화, 나라, 시대에 있는 사람들의 춤을
모았어요. 각각의 몸짓 언어가 음악을 통해
연결되고 마치 구슬을 실에 꿰듯 이어져요.
서로 다른 리듬과 제스처가 동기화sync를
이루죠. 문화권은 다르지만, 반복되는 차이
속에서 흐름과 유사성이 보여요. 그 영킴 자체가
흥미로워요." 김치앤칩스는 이 작품에서 인간의
보편적 감각을 읽어냈다.

"이 작품은 일종의 '물리적 인터넷'이라 할 수
있어요. 보통은 휴대전화나 컴퓨터 화면으로만
접하는 인터넷을 전시 공간 안에서 감각적으로
체험하게 하는 작품이에요. 유쾌하거나 어색한
몸짓까지, 전 세계 사람들의 다채로운 움직임이
펼쳐지는 이 영상을 보고 있으면 춤이야말로
보편 언어라는 걸 실감하게 돼요. 사람들이
어떻게 몸을 움직이며 자신을 표현하는지
느낄 수 있고, 그 에너지가 전염되듯 퍼져요.
주변 사람들이 움직이면 자신도 모르게 몸을
움직이고 싶잖아요. 관람객이 이번 축제에서
그런 경험을 할 수 있으면 해요."

드리즈 더포르터Dries Depoorter의 작품
〈플랑드르의 스코틀러〉2021도 마찬가지로
이러한 맥락에 놓인다. 작품은 스마트폰을
사용하는 정치인들의 모습을 포착한 영상을
기반으로 한 비디오 설치 작업으로, 풍자의
성격을 띤다. 휴대전화를 너무 오래 사용하면

→ 김치앤칩스, 〈Halo〉, 2018, 국립현대미술관 서울
미술관마당 설치 전경, 사진 황필주, 국립현대미술관 제공
Kimchi and Chips, Halo, 2018, Installation view at the MMCA
Seoul, Photography by Piljoo Hwang/MMCA



이미지 인식 프로그램이 해당 인물을 감지해 자동으로 트윗을 날린다. ‘주의를 기울이세요pay attention’라는 메시지와 함께. “이 작업은 지금 우리가 처한 국가적 상황과 기술이 놓인 조건들을 직관적으로 보여주는 역할을 해요.”

포스트 테크놀로지 시대의 창작자
이처럼 참여 작가들은 각자의 방식으로 기술이 사회와 개인에게 미치는 영향을 고민한다. 김치앤칩스는 그 연구의 방향을 좀 더 근본적인 질문으로 확장한다. “보통 ‘예술과 기술 페스티벌’이라고 하면, 로봇 팔을 착용한 사람이나 레이저가 번쩍이는 장면 같은 이미지를 떠올려요. 하지만 그런 형식적인 이미지는 이제 낯설지 않고, 그 자체로는 더 이상 흥미롭지 않아요. 저희는 기술이 실제로 인간에게 미치는 영향을 주목해요. 그 안에 깃든 상징과 메시지가 감정, 정치, 미래, 삶을 바꾸는 방식에 더 관심이 가거든요.”

결국 두 예술감독의 관심은 기술이 인간에게 어떤 의미를 만들어내는지에 있다. 구체적으로는 “그런 상징들을 이해하는 ‘기술 문해력’을 높이는 동시에 사람들이 원하는 삶의 형태를 좀 더 명확하게 언어로 표현할 수 있는 능력을 기르는 일”에 관심을 두고 있다. 그래서 “기술 그 자체를 숭배하거나 신비화하기보다는 기술을 의미 있게 바라보고 사용하는 방식을 찾아낸 사람들과 장소에 초점을 맞췄어요. 그런 관점에서 참여작을 선정했지요”라고 전한다.

이러한 관점은 창작 태도와도 맞닿아 있다. 김치앤칩스는 “우리가 만든 기술을 다른 사람과 공유한다”는 원칙에 따라 꾸준히 작업했다. 개발한 소프트웨어를 무료로 공개하고, 기술적 성취를 예술 생태계 전체로 환원하고자 했다. 하지만 동시에 이제 기술 자체를 전면에 내세우는 시대는 지났다고 말한다. 그들에게 기술은 특별한 도구가 아니라 예술 작업을 가능하게 하는 자연스러운 환경에 가깝다.

“요즘 예술가들은 포스트 테크놀로지 시대에 살고 있어요. 그래서 기술을 단순히 스펙터클이나 반짝이는 이미지를 만드는 수단으로 여기는 예술이나 그런 형태의 축제는 지양했어요. ‘예술과 기술’이라는 말은 편의상



만들어진 표현일 뿐 작품을 완전히 정의하지는 않아요. 공상과학이나 판타지를 좋아하지만 그런 내러티브는 피하고자 했어요. 이미 우리 삶에서 기술이 차지하는 비중이 너무 크기 때문에 그런 접근이 필요하지 않잖아요. 창작자로서 기술을 어떻게 사용하고 비평할 것인지, 기술이 가진 권력이나 숨은 메커니즘을 얼마나 영리하게 포착해 사회에 질문을 던질 수 있을지를 더 고민했어요.”

이번 언폴드엑스는 개념미술·퍼포먼스·인터랙티브 아트 등 다양한 매체를 포함해 관람객이 정해진 틀에서 벗어나도록 구성됐다. “기술 기반 예술의 세계는 하나의 기준으로 정의할 수 없어요. 다양하죠. 그래서 여러 맥락과 실전 속에서 관람객이 직접 이 세계에서 벌어지는 일을 경험하는 게 더 중요해요.”

김치앤칩스는 “축제를 가장 빛나게 해주는 존재이자 주인공은 관람객”이라고 강조했다. 그리고 누구나 참여할 수 있는 전시뿐만 아니라 12일과 13일 열리는 이브닝 퍼포먼스 프로그램, 그리고 16일부터 21일까지 진행되는 시네마 프로그램을 마련했다고 덧붙였다. “누군가가 다른 사람보다 더 중요하다는 생각은 저희와

맞지 않아요. 모든 관람객과 작가가 축하할 수 있는 자리를 만들고 싶어요. 꼭 오셔서 인사 나누고 함께 즐겨주시면 좋겠어요.” 아울러 관람객과 소통하는 ‘디렉터 투어’ 같은 프로그램도 마련했다.

한편, 언폴드엑스를 준비하는 동시에 작가로서 실험도 계속된다. 이듬해 1월 1일까지 서울 갤러리 신라에서 개인전 《Visual Load》를 열고, 12월 31일부터 2026년 2월 1일까지는 베이징 아트 비엔날레 Beijing International Art Biennale에 참여한다. 또한, 현재는 상공에 대형 야외 규모로 3차원 이미지를 그릴 수 있는 기술을 개발하고 있으며, 2030년에 선보일 장기 프로젝트도 준비하고 있다.

손미미와 엘리엇 우즈, 두 예술감독과 이야기를 나누는 동안 관람객과 예술가가 온전히 누릴 수 있는 플랫폼을 만들고자 하는 고민과 노력이 깊이 와닿았다. 그 과정 속에서 쌓인 진심이야말로 이번 언폴드엑스의 가장 중요한 관람 포인트일 것이다. 새로운 구조로 재탄생한 언폴드엑스가 관람객과 어떤 관계를 맺을지, 김치앤칩스의 작업이 또 어떤 방향으로 뻗어나갈지 기대된다.

↑ 김치앤칩스, 《Another Moon》, 2024, 국립현대미술관 서울 미술관마당 설치 전경, 사진 국립현대미술관
Kimchi and Chips, *Another Moon*, 2024, Installation view at the MMCA Seoul, Photography by MMCA

and the individual in their own way. Kimchi and Chips expand the direction of this inquiry to a more fundamental question. “Typically, when people hear ‘Art and Technology Festival,’ they imagine images like people wearing robotic arms or scenes with flashing lasers. But those formal images are no longer novel or inherently interesting. We focus on the actual impact of technology on humans. We are more interested in the symbols and messages embedded within it and how they alter emotions, politics, the future, and life.”

Ultimately, the artistic directors are concerned with what meaning technology creates for humans. More specifically, they focus on raising “‘technological literacy,’ helping people understand the symbols in technology, while simultaneously fostering the ability for people to more clearly articulate the form of life they desire.” Consequently, they explain, “Instead of worshipping or mystifying technology itself, we focused on people and places that find

meaningful ways to understand and use it. That perspective guided our selection of participating works.”

This viewpoint is also connected to their creative attitude. Kimchi and Chips have consistently worked under the principle of “sharing the technology we create with others.” They released their developed software for free and sought to contribute their technical achievements back to the entire art ecosystem. Yet, they simultaneously note that the era of foregrounding technology itself has passed. For them, technology is not a special tool but rather a natural environment that enables artistic work.

“Today’s artists live in a post-technology era. We avoided art and festivals that treat technology merely as a tool for spectacle or flashy images. The phrase ‘art and technology’ is a convenient label, but it does not fully define a work. While we enjoy science fiction and fantasy, we wanted to avoid that kind of narrative. Since technology already occupies such a large part of our lives, that approach is unnecessary. As creators, we focused more on how to use and critique technology, and how cleverly we could capture its power or hidden mechanisms to pose questions to society.”

This year’s Unfold X includes various media, such as conceptual art, performance, and interactive art, and is structured to encourage visitors to break free from rigid frameworks. “The world of technology-based art cannot be defined by a single standard; it is diverse. Therefore, it is more important for visitors to personally experience what is happening in this world through multiple contexts and practices.”

Kimchi and Chips emphasize that “the visitors are the ones who make the festival shine the most; they are the protagonists,” adding that, in addition to exhibitions open to everyone, they have specially prepared evening performance programs on December 12th and 13th, as well as a cinema program running from the 16th to the 21st.

“The idea that someone is more important than someone else doesn’t align with our values. We want to create a space where all visitors and artists can celebrate together.” They have also prepared programs like “Director’s Tours” to facilitate communication with visitors.

Meanwhile, while preparing for Unfold X, their own experiments as artists continue. They are holding a solo exhibition, *Visual Load*, at Gallery Shilla in Seoul until January 1st of the following year and will participate in the Beijing International Art Biennale from December 31st to February 1st, 2026. They are also currently developing a technology that can draw three-dimensional images in the sky on a large outdoor scale, and they are also preparing a long-term project set to debut in 2030.

Throughout the conversation with the two artistic directors, Mimi Son and Elliot Woods, their deep consideration and effort to create a platform that can be fully enjoyed by both visitors and artists were profoundly felt. The sincerity built up during this process is, in fact, the most important viewing point we recommend for this year’s Unfold X. It will be exciting to see how the newly structured festival connects with visitors and the directions in which Kimchi and Chips’ work will continue to evolve.

김치앤칩스는 한국의 손미미와 영국의 엘리엇 우즈가 2009년 서울에서 결성한 미디어아트 컬렉티브로, 기술과 예술, 과학, 철학이 교차하는 대규모 설치 작업을 선보여 전 세계에서 주목받고 있다. 서울 국립현대미술관, 광주 아시아문화전당, 카를스루에 ZKM, 린츠 아르스 일렉트로니카, 런던 서머싯 하우스 등에서 작품을 선보였고, 프리 아르스 일렉트로니카 심사위원을 지냈다. Kimchi and Chips is a media art collective founded in Seoul in 2009 by Mimi Son from South Korea and Elliot Woods from the United Kingdom. They have gained international recognition for their large-scale installations that explore the intersections of technology, art, science, and philosophy. Their works have been exhibited at institutions such as the National Museum of Modern and Contemporary Art in Seoul, the Asia Culture Center in Gwangju, ZKM in Karlsruhe, Ars Electronica in Linz, and Somerset House in London. They have also served as jurors for the Prix Ars Electronica.

앞날을 향한 관계들의 실험 미리 만나는 한중일 교류 프로그램

한국·중국·일본 동아시아 삼국이 교류하고 협업하는 이번 프로그램은 예술가로 하여금 서로 다른 언어를 매개로 교차하는 가운데, 아시아가 지닌 고유한 감수성과 미래를 향한 비전을 보여준다.

서울문화재단이 매년 선보이는 서울융합예술페스티벌 ‘언폴드엑스Unfold X’는 신기술과 예술의 경계에서 새로운 창작 가능성을 탐색하며 미래 예술의 방향을 제시하는 플랫폼이다. 올해는 ‘Let Things Go: 관계들의 관계’를 주제로 12월 9일부터 21일까지 문화역서울284에서 열린다. 예술과 기술이 교차하는 지점에서 생성되는 다양한 세계의 조각을 엮어내는 13일간의 축제다.

특히 2025~2026 한·중·일 ‘3국 문화교류의 해’를 맞아 한국 서울문화재단, 중국 중앙미술학원Central Academy of Fine Arts, 일본 도쿄도역사문화재단Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture 세 기관이 협력해 그 의미를 더한다. 서울·베이징·도쿄 동아시아 세 수도가 함께하는 이번 축제는 한·중·일 문화 교류의 흐름을 확장하며, 각 도시가 지닌 첨단 기술력과 창작 역량을 결합해 지리·도시 차원의 문화가 교차하는 새로운 예술 생태계를 구성하는 데 기여할 것으로 기대된다.



삼국은 오랜 시간 교류와 갈등의 역사를 거치며 서로의 문화 형성에 깊은 영향을 주었다. 근현대에 이르러 교류가 일시적으로 단절되거나 왜곡되기도 했지만, 1990년대 냉전의 종식과 경제 성장에 힘입어 외교 관계가 정상화되며 문화 교류가 활발해졌다. 이후 2000년대에는 국제 비엔날레와 기획전을 통해 삼국 예술가들의 교류가 확산됐다. 이러한 문화 교류는 단순한 과거의 유산이 아니라 현재에 끊임없이 재해석되고 미래로 향하는 지속적인 과정이다.

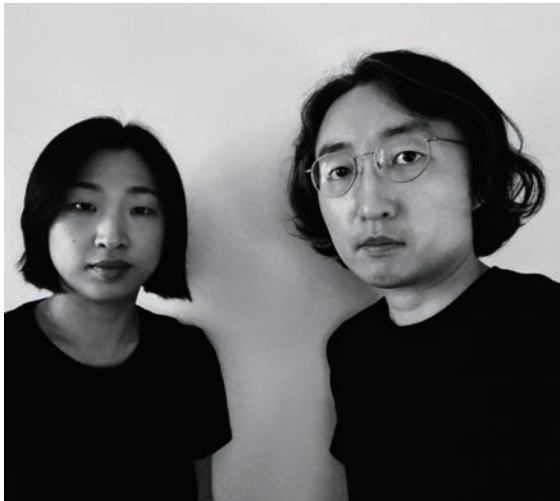
21세기는 기술·정보·과학의 시대로, 기존의 분류 체계와 위계가 해체되는 흐름 속에서 서구 중심의 이원론적 인식이 재고되고 있다. 인간과 비인간, 가상과 실재, 유기체와 비유기체, 젠더의 구분과 경계가 모호해지는 다형적 체계 속에서 ‘동아시아성’은, 지역주의의 틀을 넘어 새로운 공동체성으로 재해석될 가능성을 보여준다. 융복합 예술은 이러한 변화속에서 그 가능성을 실험하는 장이 된다.

↓ 룽엔테일, 〈피드〉, 2025



올해 언폴드엑스의 한·중·일 교류 프로그램은 전시·워크숍·공연·발표 등 다층적으로 구성된다. 전시 부문에서는 한국의 룽엔테일Loopntale, 일본의 사이드 코어SIDE CORE, 중국의 치우 위Qiu Yu가 각각 게임, 스트리트 문화, 기술 매체를 통해 인간과 환경의 관계를 재구성한다.

룽엔테일의 〈피드Feed〉2025는 도심 경계 공간에 존재하는 비인간 행위자들의 보이지 않는 리듬을 감각하는 비디오게임이다. 아파트 단지과 고가도로로 둘러싸인 하천가에서 밤이 되면 낮 동안 보이지 않던 존재들이 드나들고, 플레이어는 이들이 남긴 흔적을 따라가며 다중의 시점으로 재구성된 장소의 기록을 마주한다. 제목의 ‘feed’는 ‘먹이다’라는 동사이자 데이터를 갱신하는 메커니즘을 의미한다. 무너진 전광판에 흩어진 장면들은 인간과 비인간이 함께 생성하는 피드feed로, 시뮬레이션 속 보이지 않는 연결망을 드러낸다. 인간의 개입이 사라진 자리에서 또 다른 존재들의 리듬이 조용히 이어지며 세계를 갱신한다.



↑ 치우 위, 〈덜컹거리는 뼈〉, 2024
→ 사이드코어, 〈도시 걷기: 지하ver.〉, 2023~

사이드 코어의 〈도시 걷기: 지하ver. rode work ver. under city〉2023~는 〈rode work〉2017~ 시리즈의 연장선에 놓인 신작으로, 접근이 어려운 지하 조정지와 폐역 등에서 촬영한 스케이터들의 활주를 통해 ‘도시의 지하 공간’을 탐구한다. 서로 다른 장소의 영상을 연결해 가상의 지하도시를 구성하며, 지질학·방재·도시론 등 다양한 관점을 교차해 도쿄의 지층을 드러낸다. 이번 작품에는 스케이터 모리타 다카히로가 퍼포머이자 디렉터로 참여했다. 스케이트보드를 매개로 도시와 인간의 관계를 재해석하며, 변화하는 지하 공간의 미지성과 상상력을 환기한다.

치우 위의 〈덜컹거리는 뼈Rattling in the Bones〉2024는 기계적 운동 구조와 자연적 요소를 결합해 인간·기계·자연의 관계를 탐구하는 설치 작품이다. 작가는 3D 프린트 재료와 금속·광물을 조합해 생명 리듬을 지닌 듯한 유기적 구조를 구축하며, 차가운 기계와 원초적 물질의 마찰을 통해 생명의 기원과 그 미래를 은유한다. 관객은 기계의 리듬과 자연의 맥박이 교차하는 감각을 경험하며, 기술과 자연의 새로운 균형과 공생 가능성을 사유하게 된다.

전시 외에도 다양한 한·중·일 교류 프로그램이 이어진다. 12월 10일 룽엔테일은 전시에 이어 ‘모듈 창작 워크숍’을 진행한다. 게임 플레이를 통해 이야기의 조각을 조합해 도시 괴담을 생성하는 집단 창작 실험으로, 억압과 망각된 사건을 다시 이야기하며 기억과 상상이 교차하는 잠재적 아카이브를 형성한다. 같은 날 오후에는



중국 중앙미술학원 예술과 기술Art+Technology 분과 교수인 페이 준Fei Jun의 강연 ‘하이브리드 인텔리전스: 뉴미디어아트 맥락 속 인간과 기계의 협업’이 열린다. 그는 인공지능을 단순한 도구가 아닌 다중의 의도성을 지닌 결합체로 보고, 인간과 기계의 협력으로 형성되는 하이브리드 지성이 예술의 주체성과 창작 패러다임을 어떻게 확장하는지 논의한다.

12일 열리는 ‘언폴드엑스 이브닝’에서는 일본 작곡가이자 다중 악기 연주자인 고시로 히노Koshiro Hino가 이끄는 실험음악그룹 고트goat의 공연이 열린다. 곡마다 악기 구성을 달리하며, 전통 음계를 벗어나 노이즈와 악기의 원초적 질감에 집중한다. 강박적인 리듬의 반복과 몽환적인 긴장, 비선형적 하모닉스를 통해 도시적이면서도 원시적인 감수성을 탐구한다. 이들 작가는 서로 다른 매체와 언어를 사용하지만, 전시의 핵심 주제인 ‘관계들의 관계’를 통해 느슨하게 연결돼 관객이 각기 다른 기술적 서사를 체험하도록 이끈다.

삼국이 함께한 이번 교류 프로그램은 축제

플랫폼 안에서 기술과 예술의 접점을 통해 서로의 창작 언어를 번역하고 관계의 확장을 시도한다. 세 도시의 예술가들은 서로 다른 언어·문화·기술 기반을 매개로 교류하며, 동아시아가 지닌 고유한 감수성과 미래 지향적 비전을 보여준다.

이 교류는 단순한 문화적 만남을 넘어 예술과 기술이 결합해 ‘관계’의 개념을 재구성하는 실험이자, 동아시아의 역사적 기억과 사회적 맥락을 바탕으로 기술과 예술이 제기하는 새로운 질문—인간과 비인간의 관계, 감각의 전환, 창작의 주체성—을 함께 사유하는 장으로 기능한다.

이번 기획은 동아시아 예술의 잠재력을 재확인시키며, 지역 간 연대가 기술적 실험과 결합해 열어가는 새로운 창작의 가능성을 제시한다. 이는 단발적인 협력 사업이 아니라 예술가와 기관이 상호 신뢰를 바탕으로 지속 가능한 창작 생태계를 구축해나가는 과정이다. ‘관계들의 관계’라는 주제처럼, 이번 교류는 서로의 차이를 연결하는 또 하나의 예술적 실천이며, 국가 간 협력을 넘어 예술이 사회적 상상력을 재조직하는 동력으로 작동할 것이다.

오늘의 예술이 미래를 여는 힘

언폴드엑스 2025 초청작품 프리뷰

글로벌 미디어아트 분야에서 가장 ‘핫’한 작가들을 한자리에서 만나는 즐거움, 기술을 통해 우리가 세상을 인식하고 서로 관계 맺는 방식을 새롭게 조명한다는 깨달음이 언폴드엑스를 관통한다.

기술이 예술의 변화를 불러올까, 예술이 기술의 발전을 자극할까? ‘기술에 영감을 주는 예술’을 지원하고자 기획된 서울융합예술페스티벌 ‘언폴드엑스UnfoldX’가 12월9일부터 21일까지 문화역서울284에서 열린다. ‘언폴드엑스’의 이름으로는 4회째이자, 테크놀로지 아트라는 미래형 장르를 개척하기 위해 2010년 시작된 ‘다빈치 아이디어 공모’로 거슬러 올라가면 16번째 이어진 행사다.

아트디렉터로 한국인 손미미와 영국인 엘리엇 우즈로 구성된 미디어아트 그룹 김치앤칩스가 선정됐다. 2009년 결성된 김치앤칩스는 예술과 기술의 경계에서 작가이자 스토리텔러인 동시에 기획자로 유럽·아시아·북미를 아우르며 폭넓게 활동해왔다. 이들은 올해 언폴드엑스에 ‘Let Things Go: 관계들의 관계’라는 제목을 붙였다. ‘사회란 다양한 행위자들의 관계망으로 이루어진다’는 관점 아래 작가와 관객, 기술과

기관, 몸짓과 소리, 개념과 실천 등이 뒤섞이며 새로운 관계의 시작을 보여줄 전시와 공연을 모았다. 11개국에서 참가한 작가들의 최신작 26점 전시와 5팀의 퍼포먼스 공연 중에서도 특히 초청작 7점은 기술 융합예술의 경향을 생생하게 보여준다는 점에서 더욱 주목할 필요가 있다.

유쾌한 시작이다. 옛 서울역의 100년 역사를 품은 1층 메인홀에 걸린 8개의 대형 디스플레이에서 서로 다른 ‘춤판’이 펼쳐진다. 몸짓의 언어인 ‘춤’은 통역이나 번역이 필요 없다. 게다가 오늘날에는 쇼트폼 영상으로 언제 어디서든 스크롤 몇 번만으로 다채로운 춤을 만날 수 있다. 작가 아누크 크라이토프Anouk Kruithof는 52명의 국제 연구팀과 함께 2018년부터 세계 곳곳의 춤 양식을 조사하는 댄스 리서치 프로젝트를 시작했다. 작가는 유튜브·페이스북·인스타그램에서 수집한

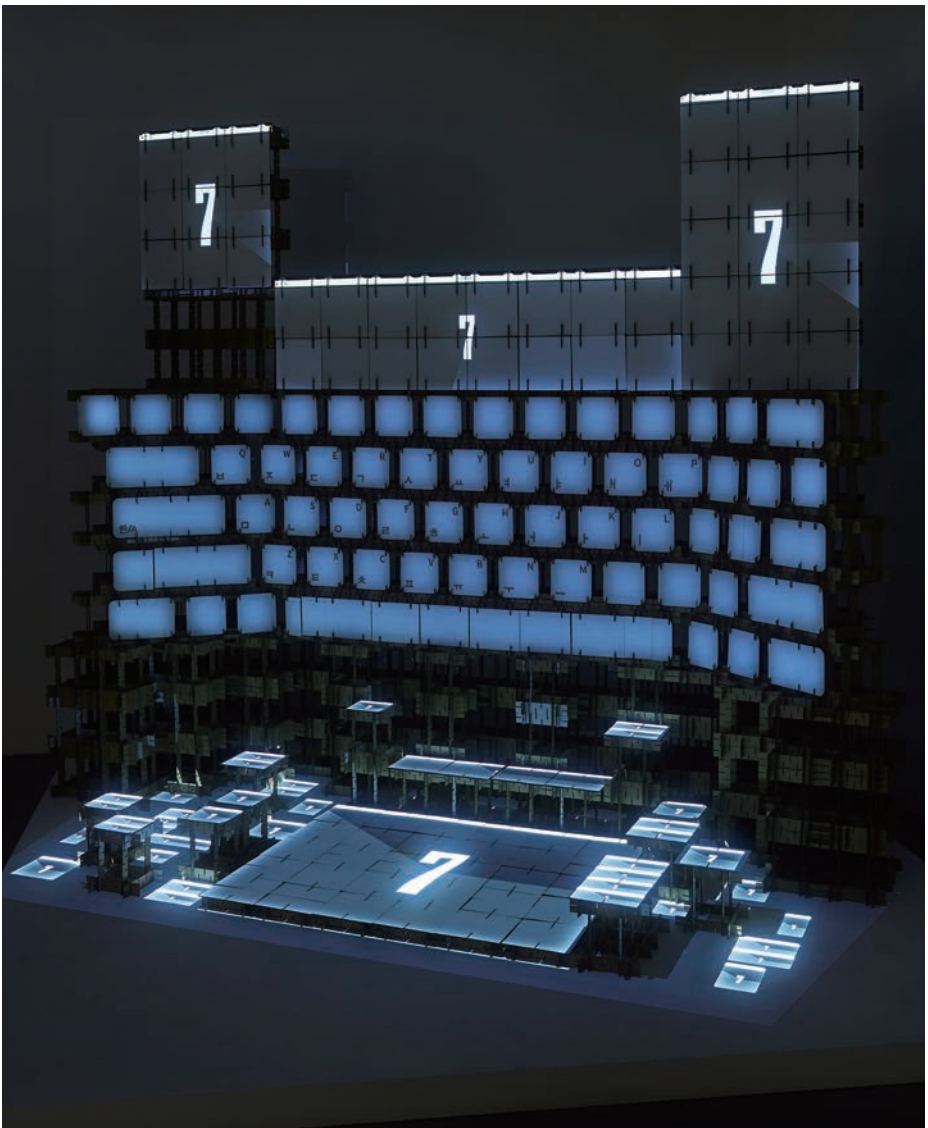
↓ 아누크 크라이토프, 〈전 지구의 언어〉, 2018-21, 물입형 설치, 8채널 HD 비디오, 컬러, 사운드, 4시간



196개국, 250시간 분량, 1천여 개 춤 스타일을 품은 8,800편 영상을 확보했다. 트윙킹, 보그, 포트나이트 춤, 플래시몹, 수피 춤, 뮤지컬 체어 게임 등 다양한 몸짓에서 춤이 지닌 자기표현과 주체적 가능성을 발견했다. 네 시간 길이로 제작된 물입형 설치 작업 〈전 지구의 언어Universal Tongue〉2018-21 영상을 보노라면 끊임없이 반복되는 움직임 속에 어느새 국적도 문화도 희미해진다. 동시에 고정되지 않고 계속 움직이며 뒤섞이는 지구의 유동성과 혼종성이 감지된다. 디지털 미디어 시대에 춤과 움직임이라는 몸의 언어가 어떻게 보편성과 특수성 사이를 파고드는지를 알게 한다.

소위 ‘박스 중이’라 불리는 마분지를 구조물처럼 쌓아 만든 키보드 형태의 무대는 송예환의 설치 작품 〈(누구의) 월드 (얼마나) 와이드 웹〉2024이다. 마분지라는 연약한 소재로 제작한 팝업 극장 형태의 공간, 프로젝트가 투사한 영상이 닿아 펼쳐지는 한국어 키보드 배열 등은 인터넷 공간의 불안정성과 임시성을 은유한다. 그 무대 위에서 ‘사용자’는 클릭·스크롤·타이핑 같은 동작으로 브라우저와 상호작용하는 온라인 퍼포먼스를 체험하게 된다. 한국에서 태어나 뉴욕에서 웹 기반 디자이너로 활동하던 작가는 사용자 친화적인 웹 환경이 초래하는 역설적 불편함을 마주했다. 그런 의문에서 출발해 디지털 기술의 편리함 아래 가려진 허점을 드러내는 작품이 탄생했다. 이를테면 영어 기반의 인터넷 환경에 접속하기 위해서 한국의 우리는 반복적으로 ‘영문 전환’을 해야 한다. 인터넷 세상이 ‘월드 와이드 웹WWW’이라고 자랑했던 중립성, 개방성, 민주주의의 약속이 어느새 언어적·기술적 종속의 상황을 만들었다는 것을 꼬집은 작품이다. 그래서 제목이 월드와이드웹을 향해 묻는다. ‘누구의 월드이며, 얼마나 와이드 웹’인지를, 아코미술관과 두산아트센터 그룹 전시를 거쳐 지난해 송은미술대상 본전시, 올해 국립현대미술관〈젊은 모색〉등에 참여한 작가는 해외 활동은 물론 국내에서도 이름을 각인시키는 중이다.

유머러스하고 친근한 방식으로 사회적 문제를 톡톡 건드리기로는 드리즈 더포르터Dries Depoorter도 탁월하다. 〈플랑드르의 스크롤러The



Flemish Scrollers〉2021는 벨기에 플랑드르 지방 정부의 의회 생중계 영상을 기반으로 한 작품이다. 회의 중에 휴대전화를 몰래 사용하는 정치인, 즉 ‘주의가 다른 곳을 향한 순간’의 얼굴을 AI가 포착하면 자동으로 캡처해 소셜미디어에 올리고 해당 정치인을 태그하는 방식이다. 국회라는 공적 공간에서 태만하고 산만한 정치인의 부끄러운 민낯을 AI와 손잡은 예술이 실시간으로 폭로해버린다는 점에서 2021년 발표 당시 화제를 모은 작품이다. 소수의 권력자가 다수의 민중을 향하던 ‘감시’가 시민에 의한 역방향 디지털 감시로 바뀌었다는 점도 의미심장했다. 심지어 이 작업은 지금도 운영되고 있으며, 의회 생중계가 없을 때는 기존 회의 영상을 보여준다고 한다. 작가의 대표작으로 배터리 5퍼센트 이하일 때만 실행되는 애플리케이션 〈같이 죽자Die With Me〉,

↑ 송예환, 〈(누구의) 월드 (얼마나) 와이드 웹〉, 2024, 설치, 박스 중이 위 프로젝트션 매핑, 가변 크기

유명 장소에서 찍힌 공개 CCTV 영상을 수집하고 소셜미디어에 올라운 인플루언서의 사진을 찾아 정교하게 연출된 사진과 실제 상황을 나란히 보여주는 풍자적 작업 〈더 폴로워The Follower〉2023-25 등이 있다.

뻗속까지 공대생이건만 일찍이 예술가가 되겠노라 선언한 송호준 작가 또한 못 말리는 괴짜다. 그는 대량살상무기에 맞서 사랑과 평화의 말을 발사하는 〈이 세상에서 가장 강력한 무기〉2007, 아마존닷컴에서 구매한 우리눈 원석으로 만든 〈방사능 보석〉2010 등을 선보인 후 급기야 2013년 세계 최초로 ‘개인 인공위성’을 쏘아 올렸다. 하지 말라는 짓만 골라 하며 금지와 금기에 당당히 맞서는 작가가 2015년



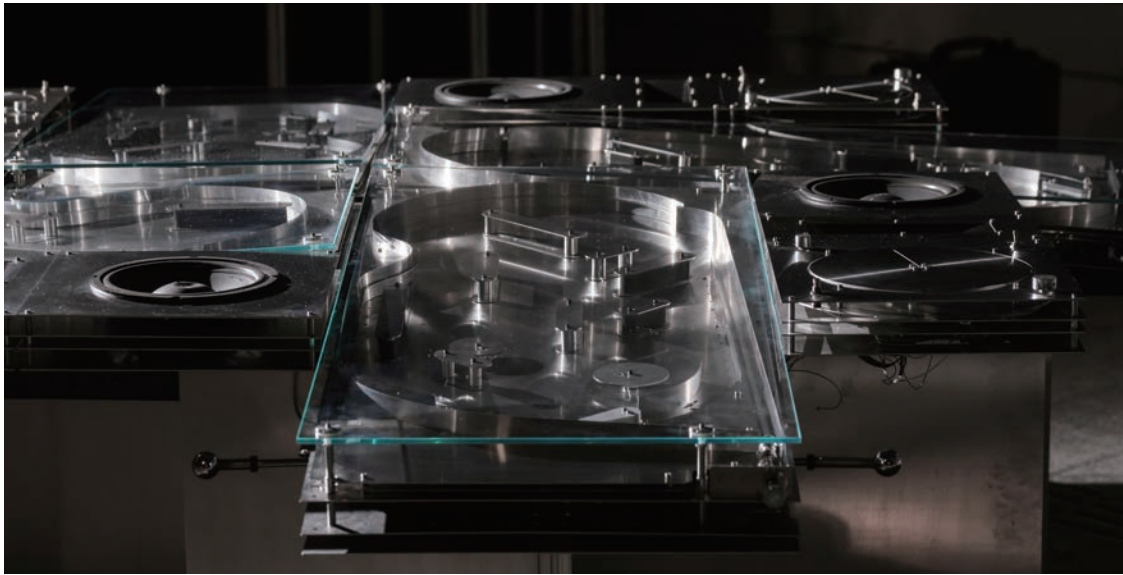
독일 베를린에서 처음 시작한 ‘압축하지마’ 세계 대회는 동영상 압축 알고리즘에 의해 인간의 존재가 쉽게 압축 당하지 않도록 카메라 앞에서 최선을 다해 무작위 움직임을 만들어내야 하는 퍼포먼스 참여형 작업이다. 행동을 반복하지 않으면서 다양한 변화를 만들어내야 압축을 피할 수 있다. 참여자는 10초 동안 쉴 새 없이 움직이며 ‘난리 부르스’를 핀다. 인간이 인공지능의 예측을 초월할 수 있을지를 실험하고 도전하는 작업인 셈이다. 고작 10초 만에 우리는 창의적이라 믿은 것들이 얼마나 뻔하고 반복적인지, 기발한 행위가 이미 누군가 언젠가 했던 과거의 경험에서 튀어나오는 무의식에 기반한 것임을 깨닫게 된다. 이 대회는 스위스 바젤, 인도 고아, 이탈리아 로마, 대한민국 서울을 거쳤고, 더 많은 도시로 이어질 예정이다.

↑ 송호준, 〈압축하지마〉, 2015-, 인터랙티브 설치, 다채널 비디오, 가변 크기
→ 바삼 이싸 알사바, 〈바깥은 혼자 돌아다니기에 위험하단다〉, 더블린 더글러스 하이드 갤러리 2023년 설치 전경, 사진 Louis Haugh

한 번에 4명까지 핀볼게임을 즐길 수 있는 흥겨운 게임장 〈더 클럽 The Club〉2024은 컬렉티브 예술가 오블릭 사운드워크 Oblik Soundwork의 작품이다. 공과대학에서 커뮤니케이션 디자인을 전공해 홍콩을 기반으로 활동하는 악기 발명가 겸 사운드 아티스트인 차크람 응 Chaklam Ng이 결성했다. 응은 “새로운 음악을 만들기 전에 새로운 악기가 있어야 한다”는 철학을 갖고 악기의 오류나 예측 불가능성이 창작의 원천이라는 점을 강조해왔다. 관람객이 핀볼게임을 시작하면 공이 범퍼와 각종 장치에 충돌하며 리듬을 생성한다. 핀볼의

운동데이터가 장치 안에서 혼합돼 그때그때 다른 구조의 음악을 만들어낸다. 참여자는 게임을 넘어 핀볼을 연주 도구 삼아 실시간으로 음악을 생성하는 DJ가 되는 셈이다. 우연과 예측 불가능이 만들어내는 음악적 긴장이 ‘더 클럽’을 짝 채우기에 작품은 놀이와 사운드 실험이 동시에 일어나는 공동 연구실이 된다.

관객을 판타지 게임 같은 꿈속 풍경으로 데려다 놓는 몰입형 설치 작업은 바삼 이싸 알사바 Bassam Issa Al-Sabah의 〈바깥은 혼자 돌아다니기에 위험하단다 It’s Dangerous to Go Alone! Take This〉2022. 제목은 고전 게임 〈젤다의 전설〉의 유명한 대사를 인용했다. 가상의 비디오게임 속을 떠도는 주인공을 통해 전통적 남성성의



영웅서사를 전복하는 30분 길이 CGI 필름 작품이다. 주인공은 근육질의 전형적 영웅상에 머무르지 않고 장면마다 몸의 형태, 성별 등이 계속 바뀐다. 피부가 유리처럼 투명하다가도 점액질로 변들거리고 녹아내린 몸이 꽃·곤충과 뒤섞이는 등 판타지, 에로티시즘과 보디 호러가 자유자재로 결합해 매혹적이면서도 섬뜩한 감각을 만들어낸다. 영상 속 신체의 일부와 사물이 3D 렌더링 조각으로 전시장 곳곳에 놓여 가상과 현실이 맞닿은 듯 충격은 배가

→ 드리즈 더포르터, 〈플랑드르의 스크롤러〉, 2021, 인터랙티브 설치, 서버 랙, 스크린, 서버, 4대의 라즈베리 파이, 197×60.4×100cm
↓ 오블릭 사운드워크(차크람 응), 〈더 클럽〉, 2024, 사운드 설치, 혼합 재료, 100×280×280cm



된다. 게임을 차용한 작품을 넘어 게임과 영상이 어떻게 몸·젠더·영웅·진보 등을 규정했는지 드러내고 체험하게 하는 작품이다.

스카웨나디 Skawennati의 3채널 뮤직비디오 〈정원에 오신 것을 환영합니다 Welcome to the Garden〉2024 또한 한번 보기 시작하면 좀체 빠져나오기 힘든 작품이다. 그리스신화의 세 여신을 떠올리게 하는 작품 속 세 주인공은 북아메리카 원주민 문화에서 ‘세 자매’라 부르는 기본 작품 옥수수·콩·호박을 의인화한 존재다. 이들 세 자매가 시대를 넘어 슈퍼히어로로 재탄생하는 줄거리인데, 인류의 시대 구분을 접촉 이전, 식민화, 유전자 변형, 가까운 미래로 나눠 세 자매가 공동체를 지켜나가는 과정이 기발하면서도 흥미진진하다. 전쟁, 식민화,

↑ 스카웨나디, 〈정원에 오신 것을 환영합니다〉, 2024, 3채널 머시니마 뮤직 비디오, 가변 크기, 후원 주한캐백정부대표부, AbTeC, 협력 일렉트라

기업 수탈, 농약사용 등 수많은 위협을 무찌르는 과정이 통쾌하다. 작가는 캐나다 원주민 모호크 출신으로, 사이버 원주민 영토 프로젝트 AbTeC의 공동 감독으로도 활동하고 있다. 가상 환경에서 영상을 촬영·제작하는 머시니마 machinima 기법이 탁월하게 적용돼 보는 맛도 쏙쏙하다.

글로벌 미디어아트 분야에서 가장 ‘핫’한 작가들을 한자리에서 만나는 즐거움, 기술을 통해 우리가 세상을 인식하고 서로 관계 맺는 방식을 새롭게 조명한다는 깨달음이 언폴드엑스 2025를 관통한다. 그 안에서 오늘의 예술이 미래를 여는 힘을 발견할 수 있다.

다원예술의 현재와 공진

‘언폴드엑스’로 짚는 동시대 예술의 흐름

다원예술을 무엇이라고 정의할 수 있을까. 단일한 장르나 매체에 고정되지 않는 첨예한 실험이자 행정적 필요에 의해 등장한 장르, 그 모든 것이 다원예술의 정체성이라 할 것이다.

예술의 경계가 흐려진 시대, ‘다원多元’은 더 이상 장르의 혼합을 뜻하지 않는다. 오늘날의 다원예술은 서로 다른 감각, 기술, 그리고 사회적 관계가 교차하는 플랫폼의 실천에 가깝다. 퍼포먼스, 미디어, 디자인, 사운드, 인공지능, 심지어 도시 데이터까지 하나의 서사적 장 안에 공존하며, 다양한 이들 언어가 하나의 서사 구조 속에서 흔들리고 맞물리고 스며든다. 예술의 ‘결합’은 서로 다른 감각·시간·기술·관계가 공존하고 공진하는 생태로서 작동한다.

이러한 흐름은 지난 10년간 미디어아트와 전개를 거치며 성숙했다. 2010년대 초반 ‘기술과 예술의 융합’이 주로 도구적 실험과 협업 모델에 머물렀다면, 팬데믹 전후 감응 기술emotive technology과 도시·사회적 인터페이스로서의 예술이 등장했고, 그에 대한 관심과 대응이 활발했다. 인간과 기계의 상호작용은 개인의 감정이나 신체, 그리고 도시의 리듬과 연결됐으며, AI의 급진적인 등장과 보급은 새로운 관계에 대한 관심과 실질적으로 당면한 문제로 다루는 것을 가속화했다. 실험과 경계 확장의 최전선이던 미디어아트는 예술 전반에 접점을 형성했으며, 이제 기술의 최전선이 아니라 우리가 공유하는 현실과 감각을 구성하는 하나의 매개로 기능하고 있다.

본격적인 진행에 앞서, 이 글의 중심이 되는 ‘다원예술’의 개념을 먼저 되짚어볼 필요가 있다. 다원예술은 단일한 장르나 매체에 고정되지

않는다. 20세기 초 다다Dada와 플럭서스Fluxus의 이벤트 실험, 인터미디어의 감각 실험을 거처온 흐름은 ‘매체 결합’보다 ‘감각·매체·관계가 서로 진동하는 장’이라는 이미지를 선사한다.

한국에서 ‘다원예술’이라는 용어는 다른 의미도 지닌다. 이는 제도적 필요에 의해 만들어진 행정 카테고리이기도 하다. 즉 기존 장르 체계 안에서 포착하기 어려운 새로운 실험을 포괄하기 위한 분류라 할 수 있다. 그러나 오늘 우리가 언폴드엑스와 함께 살펴보고자 하는 다원예술은 이러한 행정적 분류 차원의 의미를 넘어선다. 감각·기술·도시·신체가 서로 공진하며 생성되는 동시대의 실천, 즉 장르 경계를 전제로 하지 않는 예술의 방식에 훨씬 가깝다. 국내 동시대 예술 현장의 논의에서도 다원예술은 ‘장르 정체성에 얽매이지 않고’, ‘전복과 실험을 지향하며’, ‘다매체성과 동시대적 가치를 탐구하는 창작’으로 이해되고 있다.

제도에서의 맥락을 다시 살펴면, 한국문화예술위원회는 ‘장르 예술로 규정할 수 없는 새로운 접근’을 지원하기 위해 다원예술을 정책 범주로 확립해왔다. 이는 2000년대 이후 미디어아트가 기술매체 기반의 실험으로 자리잡는 동안, 다원예술이 한편으로는 기술을 포함하되 이를 넘어서 감각과 관계의 구조를 탐구하는 장, 다른 한편으로는 기존 장르 어디에도 속하지 못한 새로운 예술을 수용하는 장으로 기능해왔음을 의미한다.

이러한 배경 속에서 미디어아트가 펼친 ‘새로운’ 기술 중심의 면모와 그에 대한 관점은 다원예술의 영역 안에서 관계적·공진적 실천으로 다시 사유된다. 기술은 더 이상 단순한 도구가 아니며, 감각을 매개하고 사람·기계·도시를 잇는 네트워크적 노드로 작동한다. 다원예술은 미디어아트를 포함하는 더 넓은 그릇이 되고, 미디어아트는 그 속에서 자신의 의미와 역할을 재정의할 수 있다.

그런 의미에서 이러한 흐름은 자연스레 이번 서울융합예술페스티벌 언폴드엑스2025와 연결된다. 페스티벌의 주제 ‘관계들의 관계’란 단순히 기술과 예술이 만나는 장을 넘어 감각과 매체와 관계가 서로 접히고 펼쳐지는 다원적 장을 지향하기 때문이다. ‘unfold’라는 이름처럼, 축제는 기술의 결과물보다는 열림과 전개, 생성의 과정process of unfolding에 주목한다. 이곳은 이제 예술가·기술자·시민, 그리고 인공지능이 함께 만드는 실험실이자, 데이터·신체·공간이 서로 접히고 풀리는 현장이다. 또한 올해 축제의 주제는 기술과 예술, 인간과 비인간, 도시와 신체 사이에 이미 존재하는 수많은 관계를 ‘제어’하기보다, 그 관계들이 스스로 드러나고 변주되는 과정을 하나의 예술적 장으로 삼겠다는 선언에 가까울 것이다. 여기서 기술은 무언가를 효율적으로 통제하는 수단이 아니라 관계들이 스스로 엮히고 풀릴 수 있도록 감각을 열어주는 매개로 작동한다.

다원예술의 핵심은 ‘융합’이 아니라 ‘공진’이다. 서로 다른 영역의 언어와 감각이 충돌하며 생겨나는 ‘진동의 미학’. 그 안에서 예술은 기술을 이해하는 방식이자, 사회를 재조직하는 감각적 실험으로 작동한다. 언폴드엑스가 보여주는 것은 하나의 비전이다. 기술은 이미 우리가 함께 살아가는 조건이며, 그러한 의미에서 그 조건을 감각화하고 사유하게 만드는 중요한 활동 중 하나가 오늘의 다원예술이라 할 수 있을 것이다. 그 속에서 우리는 기술과 예술의 새로운 관계뿐만 아니라, 관계들의 관계가 만들어내는 또 다른 미래의 감각을 목격할 수 있을 것이다.

→ 문화역서울284에서 열린 언폴드엑스2024를 둘러보는 관람객의 모습



기계와 인간이 함께 그려내는 사회 언폴드엑스가 주목한 융합예술지원 선정 작가3

그간 융합예술 작가의 등용문으로 불리며 국내외 예술 신에서 주목받는 작가를 발굴해온 언폴드엑스. 올해 선정 작가 10명 가운데 세 사람의 작업을 면밀하게 들여다봤다.



양민하(b.1975)는 서울대학교에서 디자인 전공으로 학·석사를 마쳤다. 2011년 인텔 크리에이티브스 프로젝트, 2013년 국립현대미술관 서울 개관전, 2016년 일렉트라, 2018년 아르스 일렉트로니카, 2024년 키아프 특별전에 초대됐고, 2014년 문화체육관광부 ‘오늘의 젊은 예술가상’을 받았다. 현재 서울시립대학교 디자인전문대학원에서 뉴미디어를 가르치고 있다.

양민하, 기계 존재의 사유

기계는 정말 스스로 생각할 수 있을까? 인간이 언어로 세계를 인식하듯 인공지능도 자신의 언어로 사유할 수 있을까? 양민하는 예술과 과학, 알고리즘과 인공지능의 접점을 파고드는 컴퓨테이셔널 미디어 작가이자 교육자다. 작가는 예술과 과학의 이중 교배, 기계의 생명성, 공진화 등 인간과 기술의 관계를 지속적으로 연구했다. 작업의 중심에는 ‘보이지 않는 기술’에 대한 신념이 자리한다. 복잡한 알고리즘과 기술적 매개를 노출하기보다 최대한 숨겨 직관적인 시각적 결과를 구현한다. 작가는 기술이 드러나지 않을수록 관람객의 몰입과 작품의 독립성이 강화된다고 믿는다.

올해 언폴드엑스에서 선보이는 〈미상의 사유〉²⁰²⁵는 이러한 문제의식에서 출발한 작품이다. 인간은 사유하는 기계를 어떤 관점에서 바라보고 어디까지 수용해야 할까? 기계의 인지에 존재 가치를 부여할 수 있을까? 혹은 그 사유를 공유할 수 있을까? 그렇다면 인간은 기계의 사유에 위계를 매길 권한이 있는가? 작품은 이러한 질문에 완결된 답을

제시하기보다 미지의 가능성을 발견하기 위한 실험 과정으로서만 역할한다. 기술의 논리가 아닌 사유의 가능성을 실험하는 것이다.

이 작품은 작가의 전작 〈해체된 사유와 나열된 언어〉²⁰¹⁶의 연장선에 있다. 양민하는 이번 작업 또한 ‘이미 실패한 대답’을 구하는 시도일지 모른다고 말한다. 이 작품은 작가에게 인간이 자기 사유의 한계를 인식하고 존재의 경계를 재정의하는 계기로 작용한다. 확정할 수 없는 질문과 성급한 답변의 한계를 인정하며 인간과 기계의 사유가 교차하는 지점을 모색한다. 언폴드엑스에서 양민하는 해석을 규정하는 대신 관람객의 몫으로 남긴다. 관람객을 향한 불완전한 질문을 남겨두고 그 사이에서 새로운 사고의 가능성을 찾아가고자 한다. 관람객이 인공지능의 언어를 통해 마주하게 될 ‘미상의 사유’는 곧 인간 자신의 인식 너머를 비추는 거울일지도 모른다.

↓ 양민하, 〈미상의 사유〉, 2025, 인공지능 로봇 및 비디오 설치, 인공지능, 컴퓨터, 소프트웨어, 프로젝터, 가변 크기, 후원 유니버설로봇



신교명(b.1992)은 서울대학교 자유전공학부를 졸업하고, 동 대학원에서 기계 공학을 전공했다. KT&G 상상마당 20주년 기념으로 주최한 AI 기반 예술 지원 프로젝트에 선정됐고, 2025년 영은미술창작스튜디오 입주작가로 참여했다. 인공지능 페인팅 시스템 ‘이일오^{see}, II-O’를 개발했으며, 국립현대미술관을 비롯한 여러 기관에서 기술 디자인 및 제작에 참여한 바 있다.

신교명, 의례를 수행하는 기계

인간은 기계를 흔히 목적을 수행하는 도구로 인식하고 그 작동 방식에만 관심을 둔다. 이러한 관점을 비튼 작가가 바로, 기계가 만들어내는 반복 움직임 속에서 행위와 의례를 읽어내는 신교명이다. 기계 공학과 키네틱 아트 및 회화를 융합하는 작가는 인간·자연·기술 사이 보이지 않는 관계를 연구하고 그 안에서 일어나는 상호작용을 조형 언어로 재구성한다. 전통 재료와 로봇·센서·인공지능 같은 첨단 기술을 결합하는 작업 방식은 인간과 기계, 자연과 인공물 사이 다양한 관계를 실험한다.

최근 작업에서 신교명은 인간 신체나 의식에서 비롯한 행위를 기계 장치로 번역하고,

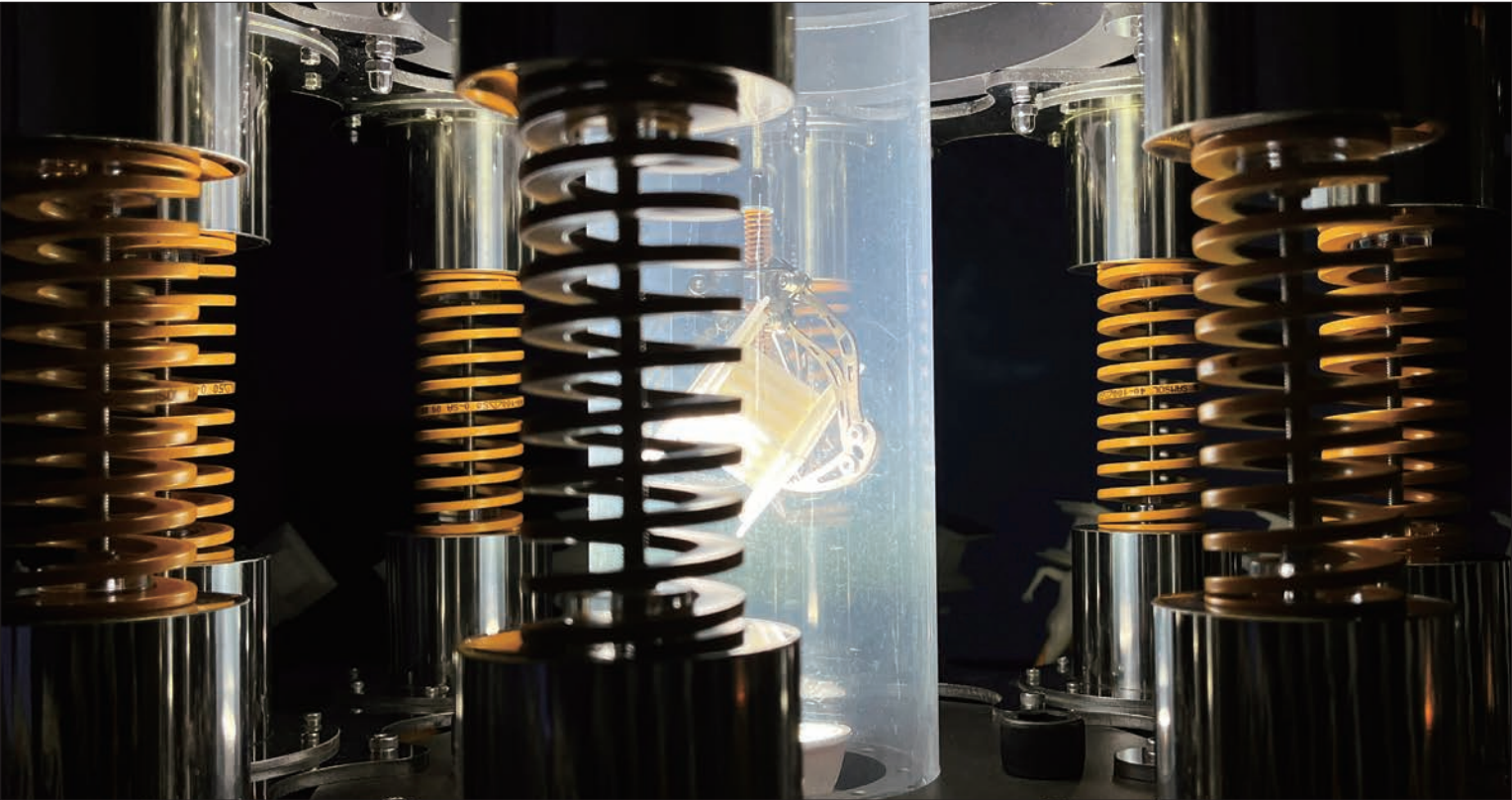


↑ 신교명, 〈원형의 원〉, 2025, 키네틱 설치, 알루미늄, 모터, 혼합 재료, 가변 크기

인간의 사유와 기계의 작동이 맞닿는 지점을 탐구해왔다. 인간과 기계 모두 전기 신호를 기반으로 움직인다는 사실은 그에게 중요한 단서로 작용한다. 작가는 인간의 신체·의례·반복적 행위를 기계 움직임으로 전환하면서 두 체계 사이 간극과 유사성을 동시에 드러낸다. 이 반복 움직임이 기계의 기능을 넘어서 일종의 제의성을 띠는 순간, 관람객은 인간의 사유가 기계적 논리와 교차하는 장면을 마주하게 된다.

신작 〈원형의 원〉²⁰²⁵은 기술이 인간처럼 주체성을 가질 수 있는지에 대한 질문에서 출발한다. 높은 중심 탑을 둘러싼 바퀴 달린 기계들은 규칙에 따라 회전하고 멈추기를 반복한다. 이 순환 구조는 인간이 오래전부터 행한 기원 행위나 공동체적 제의를 연상시키며 기계들이 마치 자신의 존재와 지속을 기원하려는 듯한 인상을 남긴다. 관람객은 어느 순간 그 움직임을 기도와 순례에 가까운 행위로 인식하고, 이때 기계적 반복은 인간의 의미 체계와 겹치면서 감정적 동질감을 이끌어낸다.

이렇듯 〈원형의 원〉은 인간과 기술 사이 기존 위계를 흔들어놓는다. 작품에 등장하는 기계들은 행위를 수행하는 주체로서 역할하며, 인간의 의례를 닮은 움직임을 통해 스스로 존재 방식을 실험한다. 신교명은 이 작업에서 기술이 인간의 지배 구조 속에서만 의미를 갖는다는 통념을 넘어서서 자연·기계·인간이 얽힌 하나의 관계망으로 세계를 바라보도록 제안한다. 이 과정에서 관람객은 기술의 존재론적 가능성을 다시 생각하게 된다.



최민규(b. 1987)는 홍익대학교 미술대학 조소과와 동 대학원을 졸업했다. 팔레드서울·신한갤러리 광화문·갤러리조선 등에서 열린 전시에 참여했다. 2020년 성곽둘레길 미디어아트 영상 공모전에서 대상을 받았고, 2021년 한국콘텐츠진흥원 ‘콘텐츠임팩트’ 다빈치 프로젝트에 선정된 바 있다. 2024년 월간 ‘퍼블릭아트’에서 ‘뉴히어로’ 선정 작가로 이름을 올렸다.

최민규, 정보사회 속 인간의 궤도

정보의 흐름은 눈에 보이지 않지만, 인간의 사고를 끊임없이 움직인다. 최민규는 이러한 흐름을 조형 언어로 가시화하며 물질과 비물질, 익숙함과 낯설이 교차하는 지점을 짚어내는

작가다. 기계공학적 조형 언어를 바탕으로 테크놀로지를 미학 언어로 전환하고 디지털 매체를 활용해 개인의 감각과 동시대 미디어 환경이 만나는 장을 구축한다. 빠르게 변화하는 정보 환경에서 인간의 인식 관계를 재구성하고, 물질 경험과 디지털 감각이 공존하는 복합적인 공간을 제시한다.

최민규는 기술과 정보의 가속이 개인과 사회의 관계, 나아가 사고의 구조에 어떤 영향을 미치는지에 깊은 관심을 둔다. 소셜미디어와 디지털 플랫폼을 중심으로 이뤄지는 정보의 흐름은 이제 한 개인의 선택이 곧 사회적 관계를 형성하는 방식으로 확장된다. 작가는 사용자가 다양한 관계망을 구성하는 과정에서 생성과 소멸, 생산과 소비의 반복이 만들어내는 무한하고 역동적인 순환 구조를 시각적으로 드러내는 데 집중한다.

이번 언폴드엑스에서는 이러한 문제의식을 구체화한 신작 〈무한의 방과 누군가의 궤도〉²⁰²⁵를 선보인다. 거대한 구조물은 1분에 한 바퀴씩 일정한 속도로 회전하며 매분 새로운 영상을 재생한다. 일정한 속도의 회전 행위는 정보가 생성되고 잊히는 주기를

↑ 최민규, 〈무한의 방과 누군가의 궤도〉, 2025, 설치 및 비디오, 스테인리스, 3D 프린트, 철판, LED 패널, 모터, 205×230×230cm

상징하고, 정보가 끊임없는 생산·확산한다는 점을 은유한다. 빠르게 회전하는 구조물은 곧 현대 사회에서 정보가 소비되는 속도를 반영하며, 기계적이면서도 유기적인 움직임은 거대한 정보 생산 시스템처럼 작동한다. 작가는 이 구조를 통해 정보의 덧없음과 휘발성을 극명하게 보여준다. 관람객은 이 반복되는 과정을 경험하면서 흘러가는 데이터의 시간성을 체감할 뿐 아니라 그 속에서 자신의 위치를 직면한다.

〈무한의 방과 누군가의 궤도〉는 기술과 자본의 가속이 만들어낸 동시대 사회의 구조를 반영하면서 정보가 개인의 존재 방식을 규정하는 시대의 초상을 섬세하게 그려내는 작업이다. 최민규는 무한히 반복되는 회전 과정에서 인간이 무엇을 생산하고 또 어떻게 쉽게 잊히는지를 질문한다. 이 질문은 관람객에게 거대한 디지털 시스템 속 자신의 궤도를 되돌아보게 할 것이다.

AS SOON AS

예술가의 진심

초기술 시대, 후니다 킴의 사유법

예술인 아카이브

채민정

박수예

페이퍼로그

금천예술공장 이윤채

인사이드

서울문화예술교육센터 겨울 시즌

노들원터페스타

서울 로컬 리포트

강원재 노원문화재단 이사장

트렌드

여성 서사가 더는 독특하게 여겨지지 않을 때

해외는 지금

루브르, 전 세계 박물관 보안에 경종을 울리다



초기술 시대,

사유법
후니다 김의

“듣기란 이 세상을 탐색하는가장 기본적이고
보편적인감각 중 하나다.” “기술의 파도, 우리는
그 거대한 해안에선 작은 대상.” 10월 17일 만난
작가 후니다킴은『초기술시대의 ‘듣기’를 위한
메모들』이라는 작은 책을 출판했다. 형태는
옛날 ‘껌 종이 만화’처럼 가로로 긴 판형으로,
그 비율 그대로 크기만 커진 모양이다. 짝 펼치면
시아가딱 가려질 만한 크기다. 그렇게 눈을가린
채 문장들을 하나씩 읽어가다 보면 어느새 낯선
감각과 질문이 뇌리에 새겨진다. “초기술시대.
그 안에서 내가 얻은 유연함, 그리고 굳어버린
감각의 단면은 무엇일까?”

2025 프리 아르스 일렉트로니카(Prix Ars
Electronica)에서 인공지능 및 인공지능 부문 특별상
수상 소식과 더불어, 『초기술시대의 ‘듣기’를
위한 메모들』 출간 소식까지 반가운 근황이
잇따라 들려왔습니다. 먼저 책에 대한이야기가
궁금합니다.

일종의 사유집 같은 책이에요. 새로 써낸 책이
아니라 왜 이런 듣기가 필요한지에 대한 평소
메모를 모은 책이고, 처음부터 끝까지 쪽
읽기보다는 책상 위나 침대 머리맡에 두고,
하루에 한 번씩 꺼내서 딱 1~2분만, 집중해서
읽고 그 문장에 대해 깊이 생각하는 시간을
가졌으면 하는 마음으로 만들었어요. 사유를
위한 문장도 있고 지시문 같은 문장도 있어요.
잠시 환기하는 역할도 하고, 독자가 머무는 곳의
소리를 좀 다르게 들어볼 수 있게 하는 거죠.

새삼 이렇게 작은 책을 손에 쥐고 있으니
작가님 작업이 양극단에 있다고 생각하게
됩니다. <디코딩 되는 랜드스케이프>2021
(국립현대미술관)에서 선보인 것처럼 어떤
감각의 경험을 위해 복잡한 메커니즘으로
만들어진, “직접 몸에 장착^{implant}해야 하는
사유체”들이 있어요. 반면 이렇게 유연한 책 속의
문장들도 있네요.

테크놀로지를 다루는 작가 중에는 기술을 깊게
파고들다가 뭘 말하려고 했는지 잃어버리는
경우가 있어요. 저도 그랬어요. 기술이 너무
빠르니까요. 예전엔 새로운 기술이 나오면
그걸 습득할 시간이 있었는데, 지금은 제대로
익히기도 전에 업데이트돼요. 정말 ‘초기술
시대’예요. 기술이 고정되지 않으니까, 그걸
따라가는 사람도 당연히 흔들릴 수밖에

없죠. 흔들리는 건 좋아요. 그건 유연하다는
뜻이거든요. 그런데 문제는 휩쓸리는 거예요.
그건 나를 잃는 거라서요. 그래서 저는 ‘흔들리되
휩쓸리지 않는 감각’을 말하고 싶었고, 그걸 위해
제가 만든 행동적 언어가 ‘스웨이 어튜닝<sup>sway
attuning</sup>’이에요.

작업 <ATTUNE>2021(두산아트센터)과도
연결되는 것 같네요.

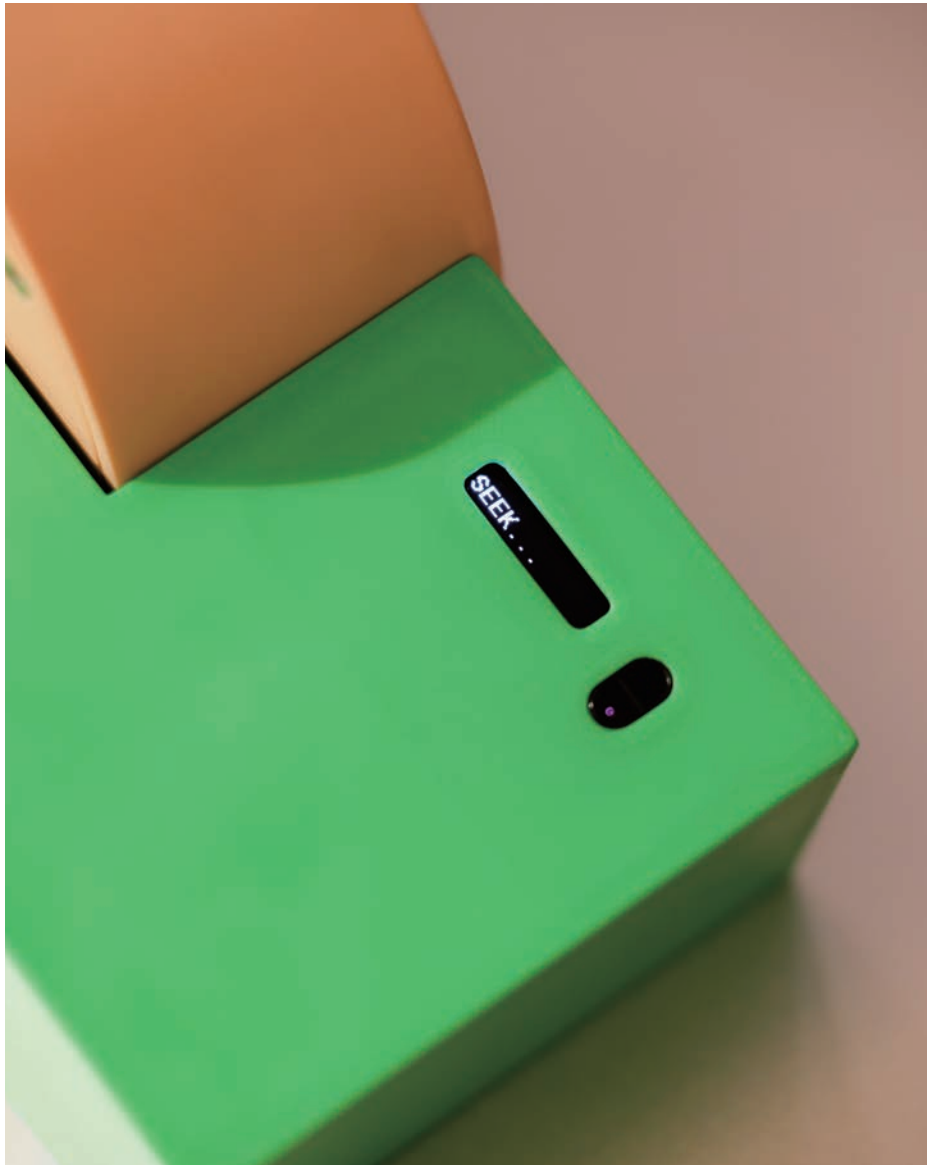
한창 팬데믹 당시 주변 대상과의 관계와 거리
감각을 계속해서 조율하는게 중요했어요.
이 작업뿐만 아니라 늘 중요시 해온 게
밸런스인데, 시대가 변할 때 그사이의
간격을 계속 조율하는 일이 바로 제가 해온
일이더라고요. 무엇이 맞고 틀리고의 문제가
아니라, 변화 속에서 나의 감각이 어떻게
확장되기도 하고 퇴화되기도 하는지, 그
사이에서 내가 지금 무엇을 느끼고 있고 어떤
상태인지, 멈춰서 그걸 계속 들여다보는 것. 제가
그런 이야기를 해온 것 같아요. 그런 차원에서
직접 감각할 수 있게 해주는 사유체를 만들기도
하고, 문장으로도 전하는 거죠.

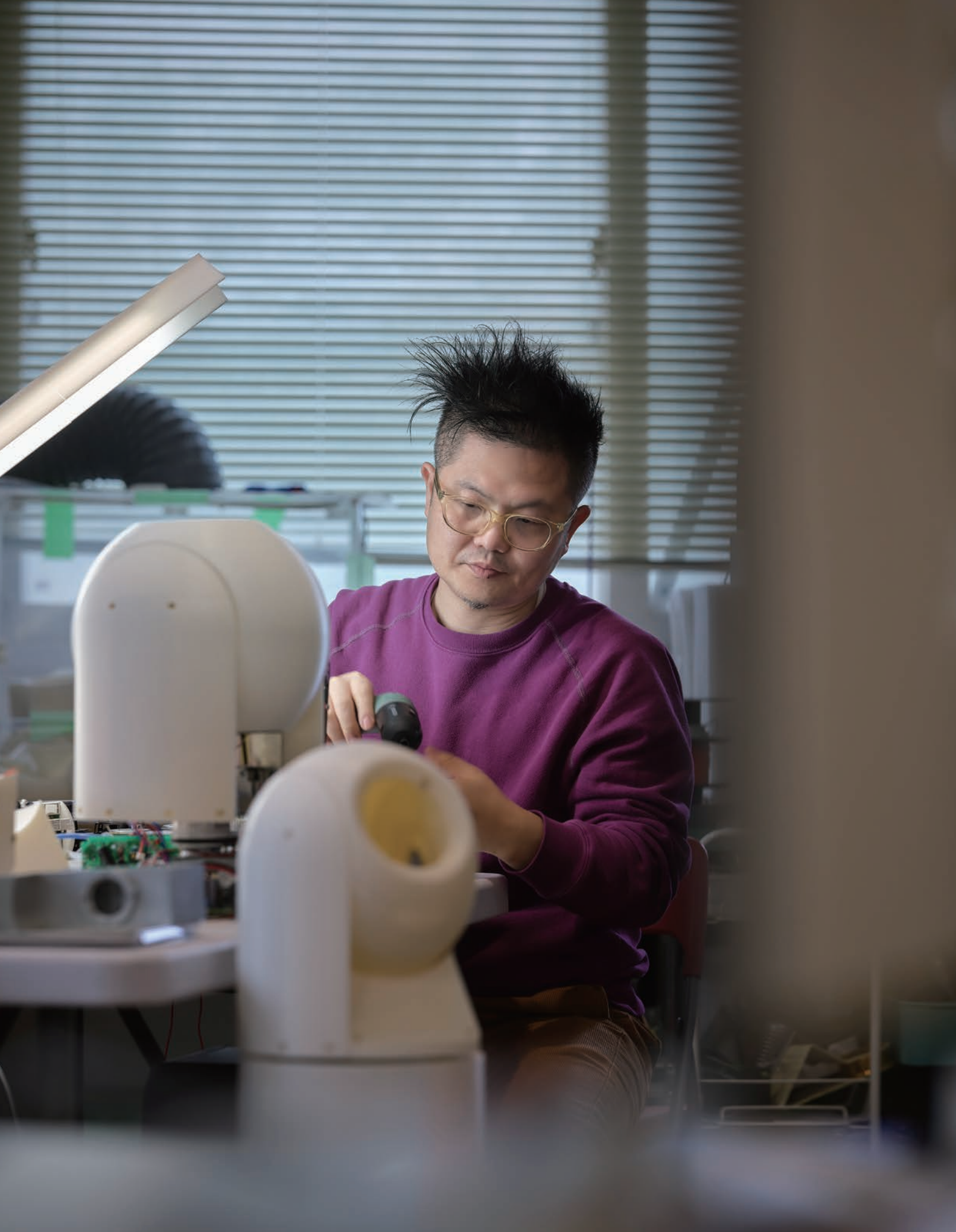
아티스트에게 늘 궁금한 것이기도 한데, 이 모든
작업의 동력은 무엇인가요?

기술에 둘러싸인 생활을 하다 보니, 거기에
휩쓸리는 나와 휩쓸리지 않으려는 나를 계속
보게 돼요. 유튜브 알고리즘에 빠져 있다가도
‘이게 정말 내가 선택한 건가?’ 하는 반성적인
생각이 들고요. 기술은 너무 빨리 바뀌는데
인간의 감각이 그걸 흡수하는 속도는 그대로라,
그걸 ‘내 것’으로 만드는 시간이 점점 없어지는
느낌이에요. 그래서 하루에 1~2분이라도
멈춰서 ‘이게 내 생각인가?’ 하고 들여다보는
시간이 필요하다고 생각했어요. 잘하고
있어서가 아니라, 나도 잘 안 되니까 “같이 한번
생각해보자”라고 말을 건네고 싶은 마음이
더 컸어요.

결국 ‘나의 감각’을 되돌아보게 하는 것이네요.
장대한 아웃풋, 멋진 광경에 폭 빠지도록 만드는
작업도 있는데, 작가님 작업은 그 반대 지점으로
향하는 것 같습니다.

→ 후니다킴, <무심한 귀를 위한 에피타이저 시리즈:
플레이어>, 2024 언폴드엑스 설치 전경





작업한 지 거의 25년이 됐는데, 국립현대미술관에서의 전시²⁰²¹ 전까지는 ‘그만둘까’라는 생각을 해 본 적이 거의 없거든요. 그런데 코로나9 전후로 처음으로 정말 힘들다고 느꼈고, 계속할 수 있을까를 고민했어요. 이상하게도 그런 생각을 할 때 일이 더 잘 풀리는 순간들이 있었고, 그때부터 ‘이게 단지 내 일이 아니라, 일종의 책임일 수도 있겠다’는 감각이 생겼어요. 누구는 코웃음 칠지도 모르겠지만 예술 쪽에서 이런 이야기를 하지 않으면, 어느 분야에서도 굳이 ‘잠깐 멈춰서 생각해보자’는 말을 하지 않을 것 같거든요. 모두가 효율을 위해 빠르게 달려가고 있으니까요. 그래서 저는 태도를 바꾸는 일, 사람들의 시선과 생각의 방향을 아주 조금이라도 바꾸는 일에 대해 사실은 큰마음을 가지고 있어요.

타인의 생각과 관점을 바꾸는 일... 그게 세상에서 제일 어려운 거 아닐까요? 그러니까 제일 어려운 걸 하겠다고 지금 그러고 있는 거죠. (웃음) 그래서 힘든 것 같아요. 심지어 아무도 시키지 않았잖아요. 불가능한 일에 도전하고 있는 것 같다는 생각도 들어요.

몇 년간 정말 왕성하게 신작에 매진한 것으로 보입니다. 앞서 언급한 국립현대미술관·두산아트센터 작업 이후에도 김승범 작가와 함께 ‘프로토룸’이라는 이름으로 프로젝트이자 악기인 〈SmallBig_SØ〉을 제작했고, 코리안미술관에서 신작 〈파인튜닝되는 신체감각〉²⁰²³을 선보였죠. ‘네오 프로젝트’와 ‘네오 수석’ 시리즈도 있었고요. 그런데 올해 들어서는 신작보다 글쓰기에 시간을 더 많이 쓰고 계신 것 같았어요. 책도 내셨지만, 잡지에 글을 기고하기도 하셨죠. 글쓰기 또한 창작이지만 호흡이 사뭇 달라졌다고 느끼는데, 이런 변화의 계기가 있나요?

여기저기 흩어둔 메모와 말이 안 되던 생각들을 정리하고 싶었던 욕구가 컸는데, 작업이 몰리면 글 쓸 시간이 항상 부족했어요. 그래도 내 생각을 정리하려면 글을 써야 하고, 테크놀로지를 쓰는 작가들의 사유가 충분히 전달되지 않는 현실에서 저도 이야기를 잘 풀면 좋겠다는 바람도 컸어요. 미술관에서의 인터랙션이

놀이기구처럼 소비되거나 너무 수동적으로 받아들여지는 상황이나, 제가 쓰는 재료야말로 어쨌든 흙이나 물감보다 더 일상적인데 어떤 고정관념 때문에 마냥 새로운 것으로 느껴지는 것도 있었고요. 그런 여러 상황을 타개하기 위해서는 글을 쓸 필요가 있다고 생각했어요. 제가 계속해서 어떤 매뉴얼을 써온 이유이기도 해요. 요즘은 사실 매뉴얼을 잘 읽지 않는 시대죠. 매뉴얼이 없다는 얘기는, 결국 너무나 쉽게 만들었다는 얘기에요. 그러니까 기존의 습성과 크게 다르지 않게 컨트롤할 수 있게 만들었다는 거예요. 그러면 특별히 생각하지 않고도 작동시킬 수 있는데 이걸 만드는 사람은 엄청난 생각을 해서 이걸 만들거든요. 그러니까 생산하는 사람과 소비하는 사람이 완전히 나뉘어요. 예전엔 집에 여러 공구를 갖추고 있고 간단한 건 정도는 고칠 수 있었지만, 지금의 상황은 너무나 극명하게 나뉘지고 있어요. 지금은 나뉘는 정도지만 나중엔 이게 계급이 될 거라고 저는 확신해요. 새로운 귀족 문화, 기술의 새로운 귀족이 생길 거예요. 그렇기 때문에 저는 우리가 지금 뭘 쓰고 있는지, 우리가 어디쯤 와 있는지 한 번쯤 그 좌푯값을 잡아볼 수 있는 상황을 계속 만들어주려고 해요. 그런 생각의 트리거를 마련하는 것까지만 해도 성공이라고 생각합니다.

앞으로 작가님이 써주실 글에서, 그런 트리거가 되는 문장을 만나는 동시에, 네오 프로젝트, 파인 튜닝, 초기기술 시대, 아파라투스 등 개념어를 작가님은 어떤 관점으로 사용하고 있는지 더 정확하게 이해할 수 있을 것 같다는 기대가 생깁니다. 어렵פות게나마, 작업에서 다루는 이런 개념어들이 느슨한 그물망처럼 연결돼 있다는 생각도 들어요. 생각해보니 제가 가장 관심있는 맥락이 세 가지더라고요. 먼저 파인 튜닝되는 신체 감각. 기술이 너무 빨리 바뀌니까 우리 몸의 감각도 계속 파인 튜닝을 해야 하고, 그래서 ‘스웨이 어튜닝’, 흔들리되 휩쓸리지 않는 그 상태가 중요해지는 거죠. 또 하나는 사용하는 미술이에요. 작품을 사는 것도 그냥 사기만 하는 게 아니라 정말 나에게 작용할 수 있는 차원에서, ‘네오 프로젝트’와 연결되는 관점을 더 확장하고 싶은 게 있어요. 그리고 마지막으로 이 모든 것에 전반적으로 깔려 있는 관심사인데, 사실 지금 시대에는 인터페이스가 너무 중요해요.

딱 하나만 고르라면 저는 인터페이스예요. 대상과 대상이 만나는 이 표면을 어떻게 디자인할 것인가. 시뮬레이션 같은 것 말고, 없던 감각을 제공해주는 것이거나 이 행위 자체가 의미 있게 다가오게 해주는 인터페이스가 있으면 좋겠다고 생각해요.

매끈하게 다른 세계로 들어가는 게 아니라 자꾸 우리 감각을 되돌아보게 해주는 표면을 고민하고, 또 나아가 사람들의 시선과 생각을 바꾸려 애쓰는 점이 인상 깊습니다. 이 모든 생각의 기저에는 미래를 기대하는 마음이 있다고도 느껴져요. 작가님이 생각하는 ‘최선의 미래’는 어떤 모습인가요?

최선의 미래는 결국 기술이 아무리 빨리 변해도 우리가 그걸 계속 조율해가면서 밸런스를 찾아가는 거겠죠. 인간이 결국 조율하고 또 조율하면서 밸런스를 맞추고 업그레이드되고, 또 그 상황에서 뭔가 유지가 되는 것이 최선의 상황일 거라고 생각해요. 중요한 건 소수의 혁신가만이 아니라, 중간에 있는 사람들도 사유할 여유와 신체적 경험을 가져야 한다는 거예요. 제가 하는 얘기들도 마찬가지예요. 저는 그렇게 똑똑한 사람이 아니기 때문에 경험한 게 아니면 말하지 못해요. 저의 장점이라면 그거밖에 없어요. 작업한 것도 가상인 것 같지만 사실은 실제인 경우, 나아가 그 프로세스 자체가 그냥 실제인 경우가 많아요. 그 경험이 정말 중요한 거죠.

계속해서 나의 관점, 나의 실제적인 경험으로 되돌아보게 되네요. 앞으로는 어떤 관점을 가지고, 어떤 역할을 하는 작업을 선보이고 싶은지요. 최근에 ‘발전 도상인’이라는 말을 들었는데, 그게 딱 저 같았어요. 아직 완성되지 않았고, 늘 계속 배우고, 계속 업데이트하고, 계속 의심하는 그런 ‘발전 도상 예술인’이고 싶어요. 완벽하게 이해하는 사람보다, 끊임없이 질문을 이어가는 사람, 그리고 무엇보다 제가 지금 어떤 상태인지 스스로 볼 수 있는 사람이 되면 좋겠습니다. 그리고 궁극적으로는 ‘트리거’ 역할을 하고 싶어요. 제 말이나 작업이 누군가에겐 잘 작동하고, 또 어떤 데는 옳다가고, 그럼 그 옳나간 부분에 대해서로 얘기할 수 있고... 그런 게 쌓여서 함께 다음을 고민할 수 있으면 좋겠어요.

채민정

b. 1997
시각예술/도자
@chai_mins
2025 신당창작아케이드 입주작가

“
흙을 매체로 조형 작업을 하는 작가 채민정입니다.
유기적인 형태와 겹겹의 색을 통해 내면의 생각과
감정을 시각화하는 작업을 이어가고 있습니다.”

“
디자인과에서 공부했지만, 손으로 재료를 다루는
데서 더 큰 즐거움을 느꼈습니다. 그러다 흙이
가진 고유한 느낌이 제 감정과 잘 맞다는 걸
깨달았습니다. 이후 자연스럽게 공예의 길로
 옮겨갔고, 그때부터 지금의 조형 작업을 이어가고
 있습니다.”

“
처음에는 단순히 흙을 다루는 과정이 즐거워
작업을 시작했지만, 시간이 지날수록 흙을 만지는
그 순간이 단순한 행위를 넘어 제 생각과 감정의
흐름을 만들어가는 과정임을 깨달았습니다.
작업하는 동안 내면에서 일어나는 작은 변화,
생각의 엉킴과 풀림, 감정의 결을 관찰하게
되었고, 그것은 곧 저 자신을 이해하는 또 하나의
방식이 되기도 합니다. 그때부터 제게 작업이란
단순한 결과물이 아닌, 제 존재와 사고를 표현하고
탐구하는 도구가 됐으며, 자연스럽게 자신을
예술가로 생각하게 됐습니다.”

“
제 작업은 내면의 사고와 감정을 유기적 형태로
시각화하는 작업입니다. 주로 점토를 사용해
꼬이고 엉킨 식물 형태를 만들고, 형태의
구조와 색채를 통해 생각과 감정을 표현합니다.
표면에는 여러 겹의 색을 쌓아 생각의 깊이와
움직임을 강조하며, 형태와 색이 상호작용 하도록
구성합니다. 최근에는 이러한 개별 조형을 공간
안에서 서로 연결해 배치하며, ‘정원’처럼 형태와
색, 공간이 어우러지는 설치의 특성을 보여주고
있습니다. 결과적으로 복잡한 사고와 감정을
시각적 언어로 풀어내는, 유기적이고 다층적인
작품이라고 할 수 있습니다.”

“
작업하다보면 스스로의 신념이 흔들릴 때가
있어요. ‘이게 맞나?’ 싶은 순간이 분명히
존재하는데, 오히려 그런 시기에 관람객이 제
작업을 보며 진심으로 좋아해주고, 자신의 생각과

경험을 엮어 이야기해줄 때가장 큰 힘을 얻습니다.
제가 미처 확신하지 못한 지점을 관람객들이
먼저 알아봐주는 그 부분이요. 작업은 결국 혼자
해야 하는 것이지만, 그 의미를 완성해주는 건
관람객이라는 사실을 매번 실감하게 됩니다.”

“
영감은 대부분 제 안에서 비롯합니다. 일상의
생각, 감정의 결, 시간의 흐름 같은 제가 직접
겪는 내면의 변화가 작업의 출발점이 됩니다.
그 출발점을 시작으로 구체적인 드로잉으로
이어지고 형태가 시작됩니다. 형태가 만들어지고
색이 쌓이면서 복잡한 감정과 사고가 시각적으로
표현되는데, 과정 그 자체가 제 내면과 사고를
탐구하는 하나의 사유적 기록이 됩니다. 이렇게
제 작품은 외부 세계가 아닌, 제 내면의 세계를
탐색하고 표현하는 과정에서 완성됩니다.”

“
곧 있을 SPE 전시《시간쌓기》를 준비하면서
‘시간이 쌓인다는 건 어떤 경험일까?’를
고민했습니다. 그 과정에서 다른 재료를 다루는
작가와 작업을 공유하고 이야기 나누는 시간이
많았는데, 서로의 재료를 통해 시간의 결을
비교해보는 일이 저에게 큰 영감을 주었어요.
관람객들께 자신의 ‘시간 쌓임’을 되돌아보고,
그것이 또 다른 의미의 시간과 만나 새로운 쌓임을
만든다는 점을 느껴보는 순간이 됐으면 합니다.”

“
신당창작아케이드에서의 일 년은 제게 큰
전환점이었습니다. 작업 환경이 안정되면서
더 깊이 있고, 자신 있게 작업에 몰입할 수 있었고,
동시에 다양한 작가들과의 관계에서 새로운
배움을 얻었습니다. 서로의 방식과 고민을 나누며
‘작업을 지속한다는 것’에 대해 다시 생각할 수
있던 시간이기도 하고요. 혼자서는 절대 얻을 수
없는 자극과 호흡이 있었습니다. 온전히 작업에
집중할 수 있는 공간도 소중하지만, 이곳은
공간보다 사람이 더 큰 자원이 되는 곳이라는 걸
느꼈어요.”

“
일본 기호현 현대도예미술관에서 본 이토
케이지Keiji Ito의 전시가 인상 깊었습니다. 그는



“
흙으로 삶과 사회를 향한 시선을 표현하는
작가입니다. 이 전시에서 작가만의 고유한 형태와
침묵이 만들어내는 고요한 전시 공간 속에서,
작가의 삶의 태도와 창작 행위가 일치하는 지점을
느낄 수 있었습니다. 그리고 저도 그러한 창작과
삶의 태도가 더 밀접하게 맞닿아 있는 상태에
다가가고 싶다는 생각이 들었습니다.”

“
신당창작아케이드 입주 기간 정리한 작업 방향을
기반으로 새로운 시리즈를 이어갈 계획입니다.
현재 탐구하고 있는 ‘생각정원의 구조’를 더 깊게
확장하고자 합니다. 다시 안정적인 작업 환경이
이어진다면 집중도 높은 작업을 보여드릴 수
있을 것 같아요. 무엇보다 지금 만들어 놓은

“
리듬을 유지하며 작업을 지속하는 것이 가장 큰
목표입니다. 또 앞으로는 기존 작업의 틀을 넘어,
크기와 형태의 다양성을 시도하며 조형 작업을
발전시켜나가고 싶습니다. 거대한 작업을 통해
공간과 상호작용하고, 작은 작업을 통해 섬세한
감정을 드러내며, 재료와 형태의 가능성을 깊이
탐구하는 방향으로 나아갈 계획입니다.”



박수예

b. 2000
음악/클래식 음악
@park_sueye
2025 서울문화예술교육센터 서초
특화프로그램 'The Opus 2025'

“15년째 베를린에서 살고 있는 바이올리니스트 박수예입니다. 베를린 한스 아이슬러 음악대학에서 공부했고, 유럽을 중심으로 공연을 이어가고 있습니다. 2017년에는 파가니니 24개의 카프리스 전곡을 녹음했고, 2018년과 2021년에 이어 음반을 냈습니다. 올해 초 장 시벨리우스 바이올린 콩쿠르에서 우승하면서 많은 분들이 기억해주시는 것 같아요.”

“악기 연주는 네 살 때부터 시작했고, 특별한 계기는 없었습니다. 다만 가족과 식사하러 레스토랑을 갔는데, 그때 현악 4중주 연주를 들은 기억이 나요. 아무것도 모르고 바이올리니스트에게 달려가서 악기를 연주하는 척하며 바이올린을 보여 달라고 조른 기억이 납니다. 그 후로 부모님께 바이올린을 사달라며 하루 종일 붙어 있었죠. 그게 지금까지 이어졌네요.”

“스스로 ‘진정한 예술가’라고 말할 수 있는 순간이 과연 올지 모르겠지만, 진정한 음악가가 되기 위해 묵묵히 제 길을 찾아가려 합니다. 시벨리우스 콩쿠르에서 우승했을 때 물론 너무나 기뻐했지만, 제게는 결승에 진출한 순간이 훨씬 극적으로 느껴졌습니다. 18명 가운데 6명만 올라가는 마지막 라운드에서 제 이름이 가장 마지막에 불렸는데, 첫 번째 이름이 호명될 때부터 머릿속이 하얘져서 숫자를 제대로 세지도 못했죠. 다섯 번째 이름이 불렸을 때는 이미 호명이 끝났다고 생각해, 1초 남짓한 순간 아쉬움과 흥분함, 슬픔, 기쁨이 한꺼번에 밀려왔어요. ‘이제 집에 갈 준비를 해야겠구나’ 하는 생각까지 했죠. 그런데 마지막으로 제 이름이 불렸고, 심장이 터질 것 같았어요. 아마 그 순간을 아주 오래도록 기억할 것 같습니다.”

“12월 11일 서울문화예술교육센터 서초에서 열리는 <The Grand Duo>에서 연주할 작품은 베토벤 바이올린 소나타 9번 ‘크로이처’와 비에니아프스키 ‘파우스트’ 주제에 의한 환상곡입니다. 두 작품은 오랜 시간 저와 함께했습니다. 특히 요즘은 베토벤을 연구하고 있는데, 이번 공연에서는 그 과정에서 느낀 깊이와 변화를 반영해 조금 더 성숙하고 정확한 연주를 들려드릴 수 있을 것 같습니다. 또 유성호 피아니스트와는 처음 호흡을 맞추는데, 함께할 때 어떤 음악이 나올지 저도 기대가 큼니다. 더불어 다가오는 2월에는 노르웨이에서 베르겐 필하모닉, 지휘자 오스모 벤스케와 함께 폴란드 작곡가 카를 시마노프스키의 바이올린 협주곡 두 작품을 연주하고 녹음할 예정입니다. 바이올린 협주곡 1번은 제차 세계대전 중에 쓰인 작품으로, 시마노프스키가 환상적이고 인상주의적인 색채를 탐구하던 시기의 작품인 만큼 아주 화려하고 매우 아름다운 곡입니다. 한국에서는 아직 널리 알려지지 않은 작곡가이기에, 기회가 된다면 한국에서도 꼭 연주하고 싶은 작품입니다.”

“영감은 아주 다양한 곳에서 얻습니다. 여러 공연장에서 직접 음악 또는 기술에 관한 영감을



받기도 하고, 책을 읽다가도, 또 일상생활에서 주변 사람들과 대화하다가 영감이 떠오르기도 하고요. 결국 제가 하는 음악은 제가 살아가는 인생의 일부이니까요. 연습하다가 막힌 부분이 갑자기 시간이 지나 풀리는 경우도 있답니다. 또 저는 시간이 날 때마다 최대한 많은 곳을 다니면서 이것저것 보는 것을 좋아하는데요. 특히 제가 현재 연주하는 작품을 쓴 작곡가의 인생을 돌아보는 것을 중요하게 생각합니다. 그래서 시간이 날 때마다 그들의 생각을 찾기도 하고, 작곡가가 여생을 보낸 곳, 중요한 작품을

작곡한 곳 등을 인상 깊게 살피며 영감을 많이 받습니다.”

“최근 들어 웨스 앤더슨의 <그랜드 부다페스트 호텔>을 다시 보게 됐어요. 색감과 디자인, 인물 구도가 모두 완벽한 영화라고 생각합니다. 하지만 그 안에 전쟁과 상실, 아픈 기억에 대해 아주 섬세한 슬픔이 흐릅니다. 이 복잡한 감정과 한없이 깊은 슬픔을 아름다운 추억으로 포장하는 방식이 오래 기억에 남습니다. 또 좋아하는 예술가는 워낙 많고 가끔 바뀌기도 하지만, 요즘 가장 자주 듣는 음반은 1993년에 녹음된 과르네리 콰르텟과 버나드 그린하우스 Guarneri Quartet & Bernard Greenhouse의 슈베르트 현악 5중주 C장조입니다. 이 작품은 슈베르트가 생을 마감하기 두 달 전에 작곡한 곡으로, 그의 짧은 삶을 온전히 담아낸 듯한 음악인데요. 특히 마음이 좋지 않거나 불평이 많아지는 날에 이 음악을 들으면, 거짓말처럼 마음의 평화가 찾아옵니다.”

“저는 언제나 음악을 통해 세상과 소통하고 긍정적인 영향을 주는 연주자가 되고 싶습니다. 단순히 무대 위에서 연주하는 것이 아닌, 다양한 사람들의 삶 가운데 위로와 영감을 줄 수 있는 음악가가 되는 것이 늘 제 꿈입니다. 관객과의 만남을 통해 음악의 의미를 더 넓혀가고 싶습니다.”

“[문화+서울] 독자들께 ‘unendlichkeit’라는 독일어 단어를 소개해드리고 싶어요. ‘무한함’과 ‘영원함’이라는 뜻을 담고 있는데, 이보다 음악을 더 잘 표현할 수 있는 단어가 있을까 합니다.”

바이올리니스트 박수예의 연주가 궁금하다면
‘The Opus 2025’ 기획공연 앙상블 시리즈
〈The Grand Duo〉
12월 11일 오후 7시 30분 | 서울문화예술교육센터 서초

금천예술공장 이윤채

가까이에서, 또 함께

좋아하는 일을 하고 있는 이윤채 대리는 2020년 입사해 어느덧 5년 차가 된 이윤채입니다. 대학 전공은 역사학이었는데, 우연히 친구를 따라 듣게 된 문화콘텐츠학 수업을 계기로 문화에 흥미를 갖게 됐습니다. 서로의 생각을 자유롭게 나누고 토론하는 분위기 속에서 '내가 살아가는 세계를 다양한 관점으로 바라본다'는 경험이 생동감 있게 다가온 것 같아요. 그때부터 자연스럽게 문화예술계에서 일하고 싶다는 꿈을 가졌습니다. 변화는 늘 두렵기도 하지만, 또 한편으로는 설레게 합니다. 그래서 '행동하지 않으면 행복도 없다'는

말을 좌우명으로 삼았고, 그때부터 교육·사회복지 관련 자격을 준비하고 여러 공공기관에서 인턴 경험을 쌓으며 좋아하는 일을 직접 경험하고 도전해보고자 노력했습니다. 지금도 그 마음을 잊지 않고 현장에서 다양한 목소리를 듣고 경험하는 것을 우선으로 생각합니다.

대학 시절 문화콘텐츠학의 매력은 매 수업에서 '하나의 기획'을 직접 만들고 발표한 경험이 가장 재밌었고, 인상 깊게 남았어요. 이론으로 배우는 것이 아니라 늘 새롭게 기획해야 하는 과제가

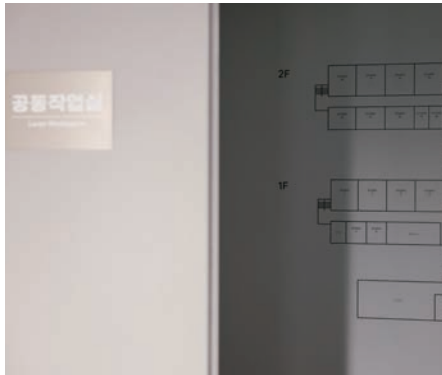
있었죠. 그중에서도 가장 기억에 남는 건, 대학교 공간을 활용해 시민이 참여할 수 있는 콘텐츠를 기획하는 프로젝트였습니다. 처음에는 막막했지만, 대학 주변에서 오래 생활한 경험을 떠올리며 지역 주민의 입장에서 생각해보게 됐어요. 한창 캠핑이 유행하던 시절인데, 이걸 발전시켜 가깝고 안전한 일상 공간에서도 휴식과 여가를 경험할 수 있지 않을까 하는 아이디어를 떠올리게 됐습니다. 이를 바탕으로 캠퍼스 내 잔디 공간과 운동장을 활용한 '동네 속 캠핑' 같은 프로그램을 기획했구요. 그 경험이 제게는 공간도, 콘텐츠도 생각을 조금만 바꾸면 전혀 다른 방식으로 살아날 수 있다는 걸 처음 체감하게 한 순간이었습니다.

내게 서울문화재단은 문화계에서 일하고 싶다고 생각한 때부터 '일상 속에서 자연스럽게 문화를 경험할 수 있는 순간을 만들고 싶다'는 목표를 가졌습니다. 서울문화재단은 축제, 교육, 지역문화, 예술지원 등 다양한 영역에서 그 목표를 실현하고

있다는 점이 매력적이었고요. 특정 영역에 한정하지 않고 도시 곳곳에서 일상의 경험과 문화를 연결하는 방식에 집중한다는 점에서 이곳에서 일하고 싶다는 마음이 분명해졌습니다. 콘텐츠가 넘쳐나는 서울이지만, 그 일상에서 자연스럽게 문화를 만나는 경험은 여전히 쉽지 않다고 생각합니다. 그런 점에서 재단이 관심을 기울여온 시민 참여형 프로그램이나 생활문화 지원과 같은 사업은 내 일상에 문화가 자연스럽게 스며들게 하는 과정이라고 생각합니다. 저도 그 안에서 역할을 하고 싶다는 마음을 갖게 됐구요.

예술교육팀에서 시작하다 입사해 처음 근무한 예술교육팀에서는 어린이 학교예술교육 TA 사업을 담당했습니다. 초등 교과 내용을 예술과 연결해 아이들이 더 쉽게 이해할 수 있도록 돕는 프로그램인데요. 단순한 지식 전달이 아니라 교과 개념을 노래, 움직임, 창작 활동 등을 통해 자연스럽게 체험하는 방식으로 진행했고, 그래서 TA와 교사 사이 협력이 중요했습니다. 사실 이 사업은 교사에게 의무가 아니지만, 그럼에도 여러 해에 걸쳐 지원하고 '이번에는 꼭 진행되면 좋겠다'고 말씀하던 교사분들의 진심이 특히

금천예술공장의 일 년
레지던시는 입주 시점부터 1년을 기준으로 운영되며, 해당 기간에 다양한 프로그램과 지원이 진행됩니다.
상반기 선정된 예술가의 입주를 지원하고 금천예술공장 사업을 소개하며 일 년간 함께할 이들과 유대 관계를 형성하도록 도와 레지던시 사업에 자연스럽게 참여할 수 있도록 안내합니다. 또한 창작 지원을 위해 전문가를 매칭해 비평 과정을 진행하고, 기술 워크숍을 통해 예술 활동에 필요한 전문 기술을 지원합니다. 그 밖에도 예술 실험을 돕는 여러 프로젝트를 진행하며, 정기 간담회를 통해 일 년간 주요 사업과 참여 방법을 안내합니다.
하반기 상반기에 진행된 과정과 결과를 시민과 공유하는 활동이 중심이 됩니다. 오픈스튜디오, 기획 전시, 실험 프로젝트 결과 발표뿐만 아니라 완성된 비평문을 결과 자료집으로 정리하는 등 일 년의 활동이 정리되고 평가되는 시기입니다. 이를 통해 예술가의 창작 과정이 시민과 연결되고, 레지던시 지원이 실제 성과로 이어지는 모습을 확인할 수 있습니다.



인상 깊었습니다. 평소 교과 내용에 흥미가 없던 아이들도 이 수업에선 노래 가사를 교과 개념에 맞게 바꿔 부르거나 팀 활동에 적극적으로 참여하는 모습을 보여주었는데요. 특히 팬데믹으로 인해 교우 관계 형성이 어렵던 시기에 수업을 통해서도 연결되고 웃을 수 있었다는 점이 오래 기억에 남습니다.

예술가와 함께 지내며 금천예술공장은 레지던시로서 창작이 실제로 이뤄지는 현장이자 예술가에게 있어 일상 공간이라 생각합니다. 공간을 제공하는 것을 넘어, 예술가가 그 안에서 편안함과 안정감을 느끼며 작업할 수 있도록 환경을 조성하는 일이 중요하지요. 특히 레지던시에서는 매일 얼굴을 마주하고 소통하기에 행정적으로 지원하는 것만 아니라 예술가들이 편하게 다가올 수 있도록 관계를 형성하는 데도 신경쓰고 있습니다. 예술가들의 고민과 변화, 작업 과정의 순간을 가까이에서 함께 느낄 수 있다는 점에서 매우 특별한 경험이라고 생각합니다. 저는 입주작가들의 공간을 개방하는 오픈스튜디오를 맡아 운영하기도 했는데요. 개막 행사에서 예술가들의 신작을 선보이고, 제가 직접 사회자로 서기도 했습니다. 일 년 중 금천예술공장의 가장 중요한 행사 중 하나라 많이 긴장한 기억이 나네요.(웃음) 개막 당일에는



퍼포먼스와 공연이 열리고, 이틀간 시민과 함께하는 워크숍을 마련하는 등 다양한 분들이 예술가의 창작 과정과 결과를 가까이에서 체험할 수 있도록 하는 데 주안점을 두었습니다.

문화행정가로서의 보람 가장 중요한 것은 사람과 사람, 그리고 사람과 문화 경험을 연결하는 일이라고 생각합니다. 사업이나 프로그램 자체도 중요하지만, 그것이 결국 누군가의 일상 속에서 의미 있는 경험으로 이어지는지를 항상 고민하게 됩니다. 이를 위해 현장의 목소리에 귀 기울이고, 참여자와 관계를 맺으며, 창작자와 시민이 연결되는 환경을 만드는 것이 필수적이라고 봅니다. 다양한 이해관계와 요구를 조율하면서도, 결국 모두가 함께 문화 경험을 즐길 수 있도록 다리를 놓는 역할이 가장 핵심적인 부분이겠지요.

우리 사회에 문화예술이 좀 더 풍성해지려면 저는 문화예술이 우리 삶에 스며들려면, '언제 한번 해 봐야지' 하는 생각이 아니라 이미 내가 경험하고 있는 것이 돼야 한다고 봅니다. 정형화된 문화예술 경험이 아니더라도 일상에서 자연스럽게 문화예술을 접하는 것이 중요하지요. 이런 경험을 통해 서로 연결되고 이야기 나누는 순간이 생긴다면, 문화예술이 함께 만들고 느끼는 경험으로 자리잡을 수 있다고 봅니다.



찬 바람 불어올 땐 예술로 따뜻하게 서울문화예술교육센터 겨울 시즌



겨울의 초입, 차가운 공기 속에서도 서울의 문화예술은 따뜻하게 피어난다. 12월부터 2026년 2월까지 서울문화재단이 운영하는 다섯 개 문화예술교육센터(양천·용산·강북·서초·은평)는 각자의 개성을 살린 겨울 시즌 프로그램으로 시민의 일상에 문화예술의 온기를 전한다. 손끝의 감촉으로, 몸의 움직임으로, 그리고 귀와 마음으로 예술을 느껴볼 수 있는 시간이 다가온다. 다가오는 겨울, 서울 곳곳에 조성된 문화예술교육센터가 만들어내는 ‘배움의 풍경’ 속을 함께 걸어보자.

양천 센터 | 종이로 펼치는 창의의 숲

양천 센터1층에 마련된 상설 체험 공간 ‘모두의 아뜰리에’에서는 종이를 활용한 팝업카드와 플립토이 제작 프로그램이 한창이다. ‘종이로 팝! 상상으로 업!’이라는 주제로, 어린이와 가족이 모두 참여할 수 있다. 반달곰·바다거북이·물범 등 생태를 모티프로 한 입체 작품을 직접 만들어보며 환경 보전의 가치를 자연스럽게 체험한다. 정혜경 팝업북 작가가 참여해 종이공예의 예술적 감성과 환경 감수성을 결합한 체험형 예술교육으로 완성했다. 작은 손으로 종이를 자르고 접으며 완성해가는 팝업북 세계는 아이들에게 창의력의 숲을, 어른들에게는 잊고 있던 감성을 되살리는 치유의 시간을 선물한다. 겨울의 양천 센터는 ‘만드는 손’의 예술이 피어나는 작은 작업실이 된다.

용산 센터 | 다정한 아트 라운지

12월 용산 센터는 ‘다정한 아트라운지’에서 열리는 문학 토크콘서트와 겨울 상설 체험으로 채워진다. 먼저, 6일에는 토크콘서트 <안녕을 나누는 사이: 겨울나기>가 열린다. 부부 에세이스트 김흔비·박태하가 일상의 감각과 ‘좋아하는 것을 제대로 좋아하는 마음’에 대해 이야기하고, 오은 시인이 진행을 맡는다. 이와 함께 12월 내내 방문하기만 하면 즐길 수 있는 겨울 상설 체험이 운영된다. 용산 센터와 일 년을 함께한 문인 12명의 큐레이션으로 곁에 두고픈 책과 편지를 전하는 <겨울이 전하는 문장>, 재즈 명반과 도서로 겨울의 감각을 들려주는 <겨울이 흐르는 음악>(협력 작가 김민주), 연필 드로잉으로 겨울의 여백을 산책하는 <겨울이 함께한 그림: 연필산책>(협력 작가 오달군)이 라운지 곳곳을 따뜻하게 채운다. 이렇듯 12월의 용산은 문장·음악·그림이 겹치는 예술 경험으로 시민의 보폭을 넓히고 깊게 만든다.

강북 센터 | 우리 곁의 예술

강북 센터는 동북권 문화예술교육기관과 협력해 <우리 곁의 예술> 시범 사업을 진행한다. 12월 5일 열리는 동북권 기관 종사자 네트워킹 데이 ‘연결하기’에서는 강북문화재단·한국예술종합학교·천하제일탈광작소 등이 참여해 지역 예술교육 사례를 공유하고, 푸드디자이너 변산노을과 함께하는 워크숍으로 네트워크를 다진다. ‘연결하기-감각하기-함께하기’로 이어지는 이번 프로젝트는 지역 간 예술교육 협력 모델을 확장하며, 시민이 예술을 매개로 다시 연결되는 경험을 선사한다. 이어지는 ‘숲으로 예술탐험’, ‘행복할 결심’, ‘모여! 조각바람 프로젝트’ 등은 가족·청소년·장노년층을 아우르는 프로그램으로, 예술이 세대와 지역을 넘나들며 퍼져가는 가능성을 보여준다. 이어, 연극과 전통예술 기반의 문화예술교육가를 대상으로 네트워크 모임을 지원하는 ‘함께하기’를 진행해, 예술가들이 모여 서로의 생각과 경험을 나누고 함께 고민하며 문화예술교육의 새로운 가능성을 발견하는 장을 마련한다. 강북 센터는 전통예술과 연극을 기반으로 한 새로운 예술교육의 중심이 돼가고 있으며, 내년에는 청년 예술가들과 현장이 만나는 또 다른 무대를 준비하고 있다. 이곳에서 예술은 ‘우리 곁에’ 있음을, 언제나 가까이 있다는 사실을 일깨운다.

서초 센터 | 음악으로 물드는 연말의 순간

동남권 음악 특화 거점답게 서초 센터는 연말을 음악으로 가득 채운다. 11월 18일부터 시작된 특화 프로그램 <The Opus 2025>는 경험의 확장이 하나의 작품으로 기억되기를 바라며 공연·렉처 콘서트·살롱·강연·마스터클래스·워크숍·마티네 콘서트 등 7개 유형의 클래식 음악 프로그램이 38회에 걸쳐 진행된다. 시대와 장르를 넘나드는 큐레이션으로, 바이올리니스트 박수예, 코리안 챔버 오케스트라, 바이올리니스트 김영욱, 첼리스트 겸 예술감독 김유신, 피아니스트 원재연 등 국내외에서 활발하게 활동하고 있는 음악가가 함께한다. 1층 라운지에서는 상설 프로그램 <음악의 집>이 12월 한 달간 열린다. 이번 시즌엔 음악을 매개로 ‘소리’의 경험까지 아우르며, 일상적인 감상부터 새로운 청취 방식까지 폭넓은 시도를 선보인다. 명연주를 만나는 음악감상실 ‘리스팅 룸’,



시민이 직접 곡을 추천해 만드는 ‘아워 뮤직’, 음악으로 엮는 이야기 ‘음악 에세이’ 등 상설 체험과 함께, 누워 감상하는 리스닝 퍼포먼스 ‘심연의 밤’, 향과 음악을 결합한 ‘소리의 향’ 등 새로운 청취 경험을 제안하는 프로그램이 진행된다. 서초 센터의 겨울은 감각의 경계를 열고, 음악이 일상에 스며드는 ‘듣는 예술’의 축제로 변한다.

은평 센터 | 몸과 마음을 깨우는 몸짓

겨울을 맞아 은평 센터는 신체의 균형과 유연성을 되찾는 ‘메디컬 바레’와 ‘클래식 기초 발레’ 원데이 클래스를 마련했다. 12월 16일 열리는 ‘메디컬 바레’는 발레의 기본 동작에 재활 운동을 결합한 프로그램으로, 근막 이완을 통해 잘못된 자세를 교정하고 ‘잘 움직일 수 있는 몸’을 만드는 시간을

선사한다. 이튿날인 17일에는 성인 대상 ‘클래식 기초 발레’가 열린다. 발레 기본 동작을 차근차근 익히며, 클래식 발레 레퍼토리 음악에 맞춰 몸의 흐름과 리듬을 느끼는 수업이다. 움직임 하나하나에 집중하는 이 시간은 바른 자세와 균형 잡힌 체형을 회복하는 과정이자 몸의 내면을 들여다보는 명상의 시간이다. 은평 센터의 겨울은 ‘움직임을 예술로’라는 슬로건처럼 몸과 마음을 건강하게 연결하는 예술적 회복의 계절이 될 것이다.

이 여정이 끝나갈 즈음, 겨울의 서울은 오히려 예술로 더 따뜻해진다. 퇴근길 혹은 주말 오후, 가까운 서울문화예술교육센터의 문을 한 번 두드려보자. 어느 공간에 가든, 당신의 계절은 조금 더 따뜻해질 것이다.

녹지 않는 눈사람의 사랑을 전하며 노들윈터페스타

추위를 녹이는 다정함으로 10만 시민의 겨울을 행복하게 수놓은 지난해 노들윈터페스타 ‘산타의 노들공장’. 공장 문을 닫으며 곳곳에 남겨주신 쪽지와 블로그를 비롯한 소셜미디어 게시글은 공장 관계자 모두의 마음을 따뜻하게 만들었습니다. 산타는 우리의 협업이 무척 마음에 들었으며 요정들과 함께 축배를 들었다고 편지를 보내왔어요. 그 따뜻한 마음에 응답하고자 올겨울에는 더욱 특별한 감동을 선사하고자 합니다.

2024년 ‘산타의 노들공장’은 노들섬이 가진 본연의 매력에 따뜻한 상상력을 더해 탄생했습니다. 시민 휴게 공간인 노들라운지는 산타의 선물공장으로 완벽하게 변신했고, 이곳에서 일어난 모든 일은 시민에게 잊지 못할 추억을 선사했습니다. 선물공장에서 시민을 맞이한 요정 30명은 각자의 특기를 살려 시민과 함께했습니다. 노래요정은 피코리 같은 목소리로 캐럴을 불러드리고 아기자기한 선물을 전하는가 하면, 사진요정은 최적의 각도와 구도를 찾아 ‘인생샷’을 선사해드렸습니다. 한 시민이 다정한 요정의 모습에 감동해 따뜻한 커피를 선물하시기도 했어요.

크리스마스 마켓은 요즘 말로 ‘느쭈’ 브랜드 19곳이 참여해 단순히 물건을 파는 곳이 아니라 시민 모두를 산타로 만들겠다는 목표로 선물 준비의 기쁨을 선사했습니다. 다양한 핸드메이드 제품을 합리적인 가격에 구매할 수 있어 가족 단위 방문객에게 큰 호응을 얻었고, 소소한 구경거리가 많아 크리스마스 분위기를 실컷 느끼고 간다는 칭찬이 이어졌습니다. 이처럼 준비한 이들의 진심과 시민의 따뜻한 참여가 만나 웃음과 기쁨이 가득한 노들섬의 겨울을 만들 수 있었습니다.

지난해의 성공적인 경험과 노들섬을 사랑하는 시민의 소중한 의견을 바탕으로 2025년

노들윈터페스타는 한층 더 치열하게 준비를 이어가고 있습니다. 2025년의 노들섬은 ‘녹지 않는 눈사람’을 주제로 여러분을 맞이할 예정입니다. 이번 축제는 영원히 기억될 아름다운 순간과 추억을 노들섬에 새기는 데 집중하려고 합니다. 올해의 콘셉트로는 2024년의 ‘따뜻함’을 이어받아 ‘사랑과 위로’를 이야기해보려고 합니다. 외로움만 있던 한 방울의 물이 용기를 내 사랑 가득한 눈사람이 되고, 그 눈사람들이 노들섬을 채워 시간을 초월해 마음속에 오래도록 남을 겨울을 만듭니다.

나는 노들섬에 사는 차가운 물방울이었어요. 해가 뜨면 녹아 사라지는 슬픈 운명을 알았어요. 한강 가운데 홀로 선 섬처럼 누구와 함께 할 수 없어 외로웠어요. 매년 크리스마스, 사람들은 “사랑해, 영원히 약속할게!” 따뜻하게 외쳤지만 눈 녹듯 금방 사라지는 걸 지켜봤어요. 나는 깨달았어요. 사랑은 쉽게 녹아버릴 수 있다는 것어요. 어느 겨울날 나는 가장 간절한 소원을 빌었어요. “내가 녹아서 사라질 운명이라면 차라리 사람들의 가장 소중한 약속을 지키는 데 쓰이게 해주세요!” 그때 따뜻한 빛이 내려와 반짝였어요. “너의 착한 마음만이 사라지는 사랑을 영원하게 만들 수 있단다.” 나는 용기를 내 친구들을 꼭 껴안았어요. 그렇게 세 개의 동그라미가 되었죠. 순수한 마음은 맨 아래, 중간엔 따뜻한 위로가, 꼭대기엔 영원한 맹세를 담았어요. 네, 이게 바로 노들섬 첫 번째 눈사람인 나의 시작이에요. 그래서 이번 크리스마스엔 여러분을 노들섬으로 초대해요. 당신의 가장 소중한 약속을 받아 내가 만든 따뜻함 속에 영원히 기록해주고 싶어요. 나는 언젠가 사라질지 몰라도 내가 품은 순수한 사랑의 약속은 절대로 녹지 않을 거예요!

노들윈터페스타는 지난해 10만 명이 찾으며 서울의 겨울을 대표하는 독창적인 이벤트가 된



만큼, 올해도 재미와 감동 모두 꼭 채워 준비하고 있습니다. 평소 휴게 공간으로 애용되는 노들서가를 눈사람의 집으로 꾸밉니다. 층고가 높고 채광이 좋은 점, 책이 가득한 공간의 본래 매력을 잘 살려 눈사람 테마의 휴게 공간으로 조성합니다. 일행과 시간을 보내고 싶은 분과 인생샷을 남기고 싶은 분, 평소 서가를 애용하시는 작업러까지 모두에게 안성맞춤 공간임을 자부합니다.

크리스마스 마켓에는 사랑을 전할 때 필요한 것들부터, 없던 사랑도 샘솟게 하는 것들까지 선물을 잔뜩 준비했습니다. 찬 바람에 몸을 녹여줄 따뜻한 음료, 마음까지 촉촉하게 적서줄 술

한 잔에 곁들인 다양한 먹거리, 크리스마스 하면 빠질 수 없는 오브제까지 모든 것을 한자리에서 만날 수 있습니다. 먹거리로는 과자점진심·달고·땡스롤리·떡봉·빙점강하력·세븐포인트에 잇·예스터데이·혼디커피 등 브랜드가 참여하며, 도아세·몰드벨유·보테니카·오두막작업실·홀리치가 준비한 오브제도 마련됩니다. 또한 12월 23일부터 25일까지 3일간 특별 프로그램이 열려 녹지 않는 눈사람은 더욱 특별해집니다. 23일에는 서울시 한강사업본부와 함께하는 연인을 위한 공개 프러포즈 이벤트 ‘세상에서 가장 낭만적인 프러포즈’가 진행됩니다. 24일에는 침구 브랜드 ‘모든 요일의 방’과 함께 부드러운

솜으로 눈사람 의상을 만들어봅니다. ‘녹지 않는 눈사람, 모-여라!’에서 만든 나만의 의상을 입고 노들한바퀴 퍼레이드도 참여해보세요. 장애인·비장애인 통합 오케스트라 ‘아인스바움’이 함께 퍼레이드의 흥을 더합니다. 25일 크리스마스 당일에는 피아노서울과 함께하는 올데이 릴레이 시민 피아노 버스킹 ‘눈사람이랑 나랑’, 강동외국인지원센터와 함께하는 눈사람 만들기 클래스 ‘같이 눈사람 만들래’가 진행됩니다.

와도 와도 또 오고 싶은 매력적인 노들 예술섬은 잠시 안녕을 앞두고 있습니다. 그래서 우리에게 남은 시간이 더 소중하게 느껴지기도 합니다.

2025년 겨울, 노들윈터페스타 ‘녹지 않는 눈사람’은 여러분께 드릴 사랑과 위로를 잔뜩 준비해두겠습니다. 따뜻한 휴게 공간에서 여유를 즐기고 눈사람으로 마음을 풍요롭게 채우며 노들섬에서만 만날 수 있는 녹지 않는 행복을 경험하시면 좋겠습니다.

추신. 프로그램에 관한 상세 내용은 서울문화재단 및 노들섬 공식 채널을 통해 순차적으로 공개됩니다. 궁금한 점이 있으면 유선(02.2105.2434) 혹은 전자우편 (nodeulpp@sfac.or.kr)으로 연락주세요. 당신이 오시길 간절히 기다리는 대장 눈사람 올림.

내일이 기대되는 문화도시 강원재 노원문화재단 이사장



노원구는 서울의 동북쪽 맨 끝에 있는 자치구다. 1980년대 지역 개발로 형성돼 아파트가 70퍼센트 넘게 구성돼 있고, 불암산과 수락산을 배경으로 한 멋진 풍광을 연출하고 있다. 그 어느 곳보다 자연 경관이 멋지고 높은 교육열을 보여주는 곳. 문화재단 또한 그렇게 운영되고 있다.

노원구는 3대 음악회와 5대 축제로 명성을 높여가고 있고, 수준 높은 생활문화와 공연·전시로 서울의 외곽답지 않은 문화 지역으로

성장하고 있다. 구정의 목표는 아예 '내일이 기대되는 문화도시 노원'이다. 사업이 아닌 구정 비전으로 문화도시를 내세운 지역이 있을까? 그 정도로 문화에 진심인 곳이 노원구다.

이곳 노원에서 문화재단을 이끄는 이는 강원재 이사장이다. 2022년 12월 취임해 올해 3년째 축제의 도시이자 일상의 문화도시를 만들어가고 있는 그는 어떤 비전을 갖고 있을까? 이번 호에서는 오랜 기간 문화기획자이자 영등포문화재단 대표이사를 역임한 강원재 노원문화재단 이사장을 만났다.

우선 연임을 축하합니다. 노원문화재단에서 대표이사이자 이사장을 지낸 것이 3년쯤 되어가죠? 지난 시간 어떻게 재단을 운영하셨는지 말씀 부탁드립니다.

노원은 서울에서도 동북부 외곽에 있는 지역입니다. 문화시설이 밀집한 강남이나 광화문 등 서울 도심권 접근이 쉽지 않은 지역이지요. 그런데 민선 8기 노원구가 내세운 구정은 '내일이 기대되는 문화도시 노원'입니다. 이러한 목표가 이뤄지려면 실은 도시의 여러 행정기관이나 주민이 나서 함께 만들어가야 합니다. 구청장이 늘 하시는 얘기가 있는데, 슬리퍼에 반바지 차림으로 내 집 앞에서 수준 높은 공연과 전시를 볼 수 있는 도시가 되었으면 좋겠다는 겁니다. 일상에서 예술을 만날 수 있는 도시, 저는 이 일을 하는 데 지난 3년을 보냈다고 생각합니다. 아파트 단지마다 공연을 돌렸거든요. 처음엔 낯설어했습니다. 그런데 지금은 동 대표들이 우리 아파트도 해달라고 청탁 아닌 청탁을 합니다. 저희 공연 수준이 높거든요. 사람들이 공연을 보러 와서 '이게 뭐야'라는 얘기가 나오면 안 된다고 생각합니다. 처음 경험이나쁘면, 다음 경험을 안 하려 하기 때문이죠. 예술은 굉장히 좋은 경험이 되어야 합니다. 저는 그걸 제일 신경 썼습니다. 그래서 웨스턴심포니오케스트라와 협약을 맺고 공연을 진행했는데, 지금은 지휘자가 아예 노원으로 이사오셨습니다. 최근에는 김덕수 선생님과도 협력하고 있지요. 세종문화회관이나 예술의전당에 가지 않더라도 최고 수준의 공연과 전시를 생활권 안에서 누릴 수 있도록 하는 것, 그게 현단계 문화도시 노원의 방향입니다.

대단히 적극적인 전략이네요. 주민들이 굉장히 좋아하겠는데요.

90퍼센트 이상 성공적인 결과를 만들어가고 있다고 생각합니다. 주민의 80퍼센트가 '문화도시 노원'에 대해 만족한다고 답하거든요. 이런 건 법정문화도시도 못 한 일입니다. 주민의 만족도가 엄청 높습니다.

사실 노원의 문화 인프라가 그다지 좋지 않잖아요. 그런 현실에서 효율적으로 인프라를 갖춰 나가는 것이 중요하다고 생각하는데, 어떤가요?

노원은 민간 시설이 많지 않습니다. 동네마다 작은 갤러리나 연습실이 있긴 하지만 별로 알려진 게 없고요, 최근에 음악 클럽이 생겼는데, 이것도 작아요. 노원 쪽에는 오히려 공연과 전시보다는 커뮤니티 역할을 하는 서점이 많습니다. '노원문고'가 대표적이죠. '노원문고 더 숲'은 오랜 전통을 가지고 지역 커뮤니티 장소로 역할을 해왔습니다. 최근엔 공공장소에 문화시설을 건립하기 위해 노력하고 있습니다. 화랑대 철도공원이나 불암산 철쭉동산처럼 특별한 일이 없어도 사람들이 모이는 곳에 문화시설을 건립하는 겁니다. 그래서 사람들이 즐겨 찾는 문화시설을 만들겠다는 것이 구청장의 철학입니다. 문화재단의 방향이기도 하고요.

노원은 지역의 70퍼센트 이상이 아파트로 구성되는 것으로 알고 있습니다. 교육열도 매우 높고요. 이런 주민의 욕구에 관한 문화 전략이 있을까요?

저는 가족이 중요하다고 생각합니다. 가족 단위 파티를 열면 정말 많은 사람이옵니다. 축제 말미에 보통 DJ 파티를 여는데, 그러면 가족 단위로 춤을 춥니다. 어린이부터 어르신까지 모두 한마당이 되지요. 문제는 우리사회가 경쟁이 치열하다는 겁니다. 그래서 문화예술활동에 선뜻 나서기를 꺼려하는 편인데, 이 문제를 해결하기 위해 저는 초등학교 3~4학년까지는 의무적으로라도 전시나 공연을 보도록 하면 좋겠습니다. 저도 어릴 때 선생님이 가라고 해서 엄청 싫었죠. 그런데 막상 생각해보면 그게 전부 문화 자산이었던군요. 저는 청소년 시절 다양한 문화 체험을 하다보면 문화적 감성이 생기고, 서로를 이해하는 마음이 자라난다고 생각합니다. 노원어린이극장의 '방과후 공연놀이터'가



기획된 이유입니다. 학원 갈 시간 하나를 비우고 친구들과 극장으로 와서 공연을 즐기며 놀라는 거죠. 그렇게 예술 안에서 놀면서 문화도시의 시민으로 자리길 바라는 거죠.

매우 공격적인 전략이네요. 여러 이견도 있겠지만 청소년 시기에 문화 자산을 축적해야 한다는 데는 적극 찬성입니다. 여기에는 지역 내 문화 활동, 예컨대 축제 등도 중요하다고 생각하는데, 어떻게 생각하세요.

축제는 여러 사람과 단체가 만나고 어울리는 플랫폼입니다. 전문예술인부터 동호인 뿐만 아니라, 가족, 이웃, 친구들이 공동의 미적경험, 놀이체험을 하는 장소입니다. 그중에서도 축제를 할 때 청소년 참여가 중요합니다. '노원달빛산책'에서는 달빛예술학교를 통해 청소년과 전문예술인이 만나 공동의 작품창작을 하고 전시를 합니다. 문화예술교육은 장소기반이든, 사업기반이든 지역의 특성에 맞게 추진되어야 합니다.

'노원' 하면 또 축제입니다. 사실 노원 축제를 하기에 좋은 여건은 아닌데, 사무국까지 설치하고 축제에 집중하는 이유는 뭡까요?

노원은 안팎으로 드나드는 교통이 불편합니다. 그런데 저는 한 번도 사람 오지 않을까 걱정한 적이 없습니다. 우리 지역은 문화예술행사 수요가 높습니다. 축제의 경우에도 처음 한두 해에는 60~70%가 구민이지만, 점차 외지인의 비율이 높아집니다. 축제를 찾는 주민의 수는 동일한데, 외지인이 점점 더 늘어난다는 의미입니다. 올해 6년째를 맞는 '노원달빛산책' 축제도 KT 빅데이터 집계 따르면 120만 명이 다녀간 걸로 나타납니다. 구민이 재밌게 노니까 유명한 축제가 된 것이지요. 축제는 공동체성입니다. 주민들이 함께 즐기고 만드는... 그래서 저는 축제의 경제적·사회적 효과뿐 아니라 시민교육차원의 효과에 대해서도 생각합니다. 축제를 만드는 과정에서 공동체 구성원으로서 자신의 역할을 하는 거죠. 저는 이것을 경제적으로 접근해선 안 된다고 생각합니다. 공동체성이 확보돼야 사람도 오고, 경제적 효과도 발휘할 수 있습니다. 이것이 바뀌면 망치게 됩니다.

주민과 협력, 주민의 성장, 체험을 강조하고



있는데, 아마 이견 대표님이 그간 경험한 거버넌스에서 비롯한다고 생각합니다.

영등포문화재단 대표를 역임하면서 '공유영등포원탁회의'까지 만들었는데, 노원에서의 거버넌스는 어떻게 구축하고 있나요?

거버넌스는 지역과 상황에 따라 다를 수밖에 없어요. 영등포문화재단 시절 거버넌스는 전통적인 장르 기반으로 자기주장이 분명한 분들과 한자리에 앉아 합의할 수 있는 계획을 만들어보고, 행정 체계 내에 녹여서 같이 운영해갈 수 있는 구조를 짜는 방식으로 했어요. 그런데 노원은 교육이나 환경을 중심으로 시민력이 강한 도시입니다. 그래서 이분들과 같이 지역의 문화를 짜는 방식으로 했어요. 거대한 판을 짜기보다 소규모 네트워크를 만들어 활동하는 작은 원으로 거버넌스를 만들어가고 있지요. ESG도 마찬가지입니다. 지역사회가 환경 쪽으로 강하니 그 단체들의 힘을 빌려 축제를 모니터링하고, 설계에 반영하는 식으로 초대했습니다. 결국 이분들과 모여 한 판을 만들어가는데, 이걸 시간이 오래 걸립니다.

거버넌스는 시간이 걸리는 일이고, 이걸 억지로 빨리하면 오히려 거대한 민원 집단이 되는 수가 있습니다. 지금은 청년들과도 지속적으로 연계하고 있습니다. 대학과 연계해 공모 사업이 있으면 준비해주고, 주변 대학과도 연계하고, 다른 지역 청년들과도 만나게 해주고 있습니다. 지금은 추천하고 MOU를 맺고 시각 예술인 교류 사업을 시작했구요.

정말 열심히 하고 계신 것 같습니다. 이제 그간 경험을 바탕으로 기초문화재단의 발전을 위해 어떤 역할을 해야 한다고 생각하시는지 말씀 부탁드립니다.

저는 구정과 발맞추는 역할이 중요하다고 생각합니다. 구가 집중하는 부분에 맞춰 재단이 가진 문화예술역량으로 더 좋은 기획이 될 수 있도록 협력하는 거죠. 구정이 오른쪽으로 가고 있는데 재단이 왼쪽으로 가면 안 돼요. 그럴 땐 오른쪽으로 5센티미터 가는 것을 오히려 10센티미터 더 가게끔 만들어야 합니다. 그래야 세금을 낭비하지 않고 더 나은 문화예술의

경험을 구민들이 누릴 수 있도록 할 수 있습니다. 기초문화재단은 플랫폼이라 생각합니다. 거버넌스 매개 기관인 거죠. 이걸 위해선 여러 사람이 와서 활동할 수 있는 환경을 만들어야 하는데, 재단도 자치단체 출자출연기관이라 각종 법에 얽매어 있습니다. 정부의 행정 체계에 맞춰 일하다보면 문화예술의 특성을 잃어버리기 쉽습니다. 저는 그런 부분을 좀 다뤄낼 수 있는 별도의 법이 필요하다고 생각합니다.

점차 행정이 고도화되면서 관리 중심으로 재편되는 데 대해 여러 말이 많은 것 같습니다. 마지막으로 서울시나 서울문화재단에 요구할 사항이 있으면 말씀 부탁드립니다.

저는 서울형 문화도시를 해 보자는 생각입니다. 문화지구 제도를 활용해 각 자치구에서 너 개이 문화지구를 만들면 약 100개 정도 문화지구를 만들 수 있을 겁니다. 그러면 문화도시가 되겠지요. 저는 지역과 협력을 통해 거버넌스를 형성하고 문화적으로 지역을 운영하는 그런 도시가 됐으면 합니다.



여성 서사가 더는 독특하게 여겨지지 않을 때

공연계, 아니 문화계 전반에서 ‘여성 중심 서사’는 더 이상 낯선 용어가 아니다. 여성을 주연으로 하는 작품은 물론 여성만 등장하는 작품도 넘쳐난다. 지난 1월 ‘2024 한국뮤지컬 산업 리뷰’를 주제로 열린 포럼에서 관계자들은 하나같이 여성 서사 뮤지컬의 열풍에 주목하며 올해도 이 흐름이 이어질 것이라 내다봤다. 그리고 이 예측은 그대로 들어맞았다. 대학로에서는 은근한 동성애 코드를 노린 ‘여여’ 뮤지컬 〈하트셉트〉(3월 11일부터 6월 8일까지 대학로 자유극장)까지 대성공했으니 말이다. 연극 역시 마찬가지다. 뒷튐backlash을 겪으며 미투 운동의 여파가 조금은 사그라졌다고 생각한 찰나. 성폭력 피해를 다룬 여성 1인극 〈프리마 파시〉(8월 27일부터 11월 2일까지 충무아트센터)가 성황리에 막을 내렸다.

이러한 여성 서사가 등장하게 된 동기는 거창하지 않다. 공연이 지속되기 위해서는 상업적으로 성공해야 하고, 소비자의 선호를 제대로 파악해 반영해야 한다. 그리고 극장을 채우는 관객의 절대다수는 여성이다. 지난해 국내 공연 관람객의 약 75퍼센트는 여성이 차지했다. 정확히 말하자면 2030 여성이다. 이런 현상은 대학로를 중심으로 한 중소 극장에서 더욱 심하다. 일주일에 평균 두세 편을 관람하기 위해 대학로를 찾는 기자가 찾은 극장에는 여성 관객 비율이 80퍼센트였다. 남성 관객이 단 한 명도 없는 경우도 허다하다. 물론 2030 여성들이 공연을 비롯한 출판·전시 등 영역에서 문화계 큰손이 된 건 어제오늘 일은 아니다.

동시에 이들은 정치·사회 이슈에 민감하다. 정치적 관심이 곧 젠더 감수성으로 이어지라는 법은 없지만, 이들이 사회적 약자인 여성이라는 점을 고려할 때 이러한 관심은 곧 젠더 문제로 확장된다. 이들은 여성 서사가 주류 담론이 되기를 바랐고, 이러한 작품이 하나둘 성공하자 제작사들이 관객의 취향에 부합하는 결과물을 내놓은 것이다.

그럼에도 여전히 공연계는 남성 배우와 그들을 중심으로 돌아간다. 영화·드라마 업계에서는 남성 배우들이 여성보다 천문학적으로 높은 출연료를 받는데, 공연계도 다르지 않다. 티켓 파워를 가진 남성 배우에게 더 많은 돈을 지급하는 건 수익을 내야 하는 제작사로서는 당연한 선택이다. 이는 모순되게도 관객층이 주로 여성이기에 발생하는 문제이기도 하다. 여성 주연 작품보다도 더 많은 게 남성 주연, 나아가 ‘남남 페어’의 케미스트리를 노골적으로든 은근하게든 내세운 작품이다. 대학로에서는 〈쓰릴 미〉이후로 남남 2인극이 대표적인 성공 문법으로 자리잡았다. 올해도 비슷한 부류의 작품들이 쏟아졌다.

여기에 더해 마니아층을 중심으로 다양한 시도를 하는 중소 극장과 달리 대중의 입맛을 따르는 대극장은 주로 검증된 대작을 들어온다. 이미 사랑받는다는 이유로, 많은 경우 이런 비판에서 벗어나 있기도 하다. 대표적으로 〈지킬 앤 하이드〉와 같은 스테디셀러 뮤지컬 속 여성들은

‘성녀’와 ‘악녀’의 구도라는 오래된 캐릭터의 전형을 따르기도 한다. 이들은 대체로 수십 년 동안 국내외에서 공연된 작품으로, 주변부에 머무는 여성 캐릭터에 대한 논의가 이뤄지기도 훨씬 전에 탄생했다. 남녀 간의 로맨스는 빠지지 않는 소재이며, 멋진 남자 주인공은 필수다.

다만 대극장에서도 고무적인 움직임이 보인다. 시대의 금기를 깬 여성 작가 안나의 이야기를 다룬 〈레드북〉은 2016 한국문화예술위원회 공연예술 창작산실에 선정된 이래 올해까지도 생명력을 이어오고 있다. 여성 과학자의 생애를 다룬 〈마리 퀴리〉와 같은 작품은 영국 웨스트엔드 장기 공연에도 성공했다. 스테디셀러 작품에서도 소극적인 여성 캐릭터에 대한 재해석이 이뤄지고 있다는 것이다. 나아가 여성 서사 속 주인공들은 직업도, 성격도, 서로의 관계도 다양화되고 있다.

이는 여성 서사가 여성의 전유물이 아닌 보편 서사로 자리잡을 수 있다는 의미로 해석할 수 있다. 전체 인구의 절반이 여성이라는 점과 이미 성공한 여성 주연 작품이 여럿 있다는 점을 고려할 때 당연한 흐름이기도 하다. 〈프리마 파시〉는 여성 1인극이라는 흔치 않은 작품임에도 김신록을 비롯한 차지연·이자람까지 대중적으로 알려진 여성 배우들이 대거 참여하며 성폭력이라는 다소 무거운 소재에도 불구하고 상업적 성공을 이뤄냈다.

여성 서사가 더 이상 독특한 이야기에 지나지 않을 때 공연계는 더욱 적극적으로 새로운 소수자성에 주목할 수 있을 것이다. 실제로 지난해 연말 드래그퀸의 이야기를 담은 〈킹키부츠〉는 서구 사회에 비해 성소수자에 폐쇄적인 한국 사회에서 많은 악조건을 딛고 성공했다. 대다수의 관객이 좋아할 만한 신나는 넘버와 성소수자 문화에 비교적 우호적인 2030 세대를 중심으로 시작된 흥행이 전 관객층으로 퍼진 덕분이다. 이 작품이 성소수자에 대한 편견을 완전히 없애진 못하지만, 적어도 업계에서 소수자성을 주제로 한 작품의 성공 가능성을 엿보는 계기가 된 것은 확실하다. 이는 한국 관객의 수준이 높아졌음을 보여주는 사례이기도 하다. 여성 서사 열풍이 지속되는 가운데 앞으로 공연계가 어떠한 서사에 주목할지 귀추가 궁금해지는 시기다.

루브르, 전 세계 박물관 보안에 경종을 울리다

10월19일 일어난 파리 루브르 박물관Musée du Louvre 절도 사건은 충격적이었다. 일요일 오전, 현장직 노동자로 위장한 이들이 단7분 만에 유리창을 뚫고 프랑스 왕실 보석을 훔쳐 달아났다. 경보는 늦게 울렸고, 보안요원은 제때 대응하지 못했다. ‘예술의 나라’라 자칭하던 프랑스의 문화유산 보안 체계가 뿌리째 흔들린 순간이었다. 사건 이후 한 달이 지났다. 용의자는 여럿 체포됐지만 보석의 행방은 묘연하다.

루브르 절도 사건의 키는 ‘늦게 울린 경보’(물리적 허점)와 ‘제대로 대응하지 못한 보안요원’(인적 허점)이다. 로랑스 데 카르Laurence des Cars 관장은 10월 22일 열린 청문회에서 “해당 구역엔 카메라 한 대뿐이었고, 침입 지점은 촬영되지 않았다”며, “이는 오랜 기간 인프라 투자 부족의 결과”라 시인했다.

루브르 박물관의 마지막 대규모 개보수는 1980년대 프랑수아 미테랑 전 대통령 시절 이뤄졌다. 이런 느리고도 드문 개보수는 프랑스의 옛 건물을 지금까지 당시 모습으로 유지하는 긍정적인 측면도 있으나, 보안 면에서는 굉장히 취약하다. 루브르의 보안 시스템은 2000년대 초반부터 디지털화가 시작했다. 그러나 시스템 호환이 충분히 이뤄지지 못한 상태가 이어졌다.

과거 감사 보고서에 따르면 루브르는 2010년대 후반까지도 윈도우 2000나 XP 운영체제인 컴퓨터를 일부 사용한 것으로 밝혀졌다. 이에 따르면, 2024년 기준 루브르에는 465개 전시실이 있지만 CCTV는 432대에 불과한 데다, 보석이 있던 드농관Salon Denon의 35퍼센트는 사각지대였다.

더 놀라운 사실은 보안 시스템의 비밀번호가 ‘Louvre’, 보안 위탁업체 탈레스의 비밀번호가 ‘Thales’였다는 점이다. 초기에 설정한 비밀번호를 그대로 사용했을 가능성이 크다. 프랑스인은 무언가를 한번 설정하면 아주 오랫동안 쓰는 편인데, 특히 그것이 공유되는 존재인 경우 누구도 먼저 나서서 바꾸지 않는다. (예를 들어 필자가 사는 건물 입구 비밀번호도 45년 동안 바뀌지 않았다!) 이번 절도의 경우도 이 느슨한 관성을 잘 아는 내부자가 정보를 흘리며 가능했다.

재정과 인력 부족이 부른 무력감
인적 자원의 부실함도 지적됐다. 늦게 도착한 보안요원과 소극적으로 대응한 루브르 직원들의 태도다. 이들은 누적된 피로가 원인이라고 말한다. 현재 프랑스의 공공기관은 만성 인력 부족에 시달리고 있다. 마크롱 정부는 재정 적자 감축을 위해 공공기관의 예산을 줄여왔고, 올해는 문화부



↑ 루브르 박물관 전경 ©Florent Michel/Musée du Louvre

← 인터폴에 공개된 루브르 박물관 아폴론 갤러리 도난품

예산만1억5천만 유로(한화 약2,500억 원)가 삭감됐다. 데 카르 관장은 이미 건물 노후로 누수가 일어나고, 실내 온도 조절 장비가 부실해 작품 보존이 위협받고 있으며, 기술 장비의 현대화가 필요하다고 지원을 호소한 바 있지만 반영되지 않았다. 심지어 보안 시스템 개선의 경우 2019년 연구 용역까지 마쳤으나 예산 문제로 실행되지 못했다. 루브르의 재정 문제는 예산 삭감으로 인한 직접적인 영향도 있지만 지난5년간 노트르담 대성당 복원과 올해 시작된 퐁피두센터 개보수에 재정이 집중된 탓도 있다.

올해 초 마크롱 대통령은 ‘루브르 누벨 르네상스Louvre Nouvelle Renaissance’ 계획을 발표했다. <모나리자>를 위한 전용 전시실과 새 입구 조성 등

관람객 분산을 중심으로 한 대형 프로젝트다. 비용은 최대 8억 유로(한화 약1조 3천억 원). 그러나 루브르의 대표원, 안내원, 보안 인력 등은 관광객을 효율적으로 받아들이기 위한 장기적인 현대화보다 예술 작품을 관리하고 지키는 기본 환경을 신속하게 개선하는 것이 현재 더욱 중요하다고 반발했다. 직원들이 지난 6월 16일 갑작스럽게 파업한 이유도 “우리의 사명인 유산 보존을 중요하게 생각하지 않는 결정이 반복”됐기 때문이다. 박물관 내부의 잇따른 무력감은 누군가에게 ‘한탕’의 동기를 부여했다. 그러니, 언젠가 터질 일이 지금 터졌을 뿐이다.

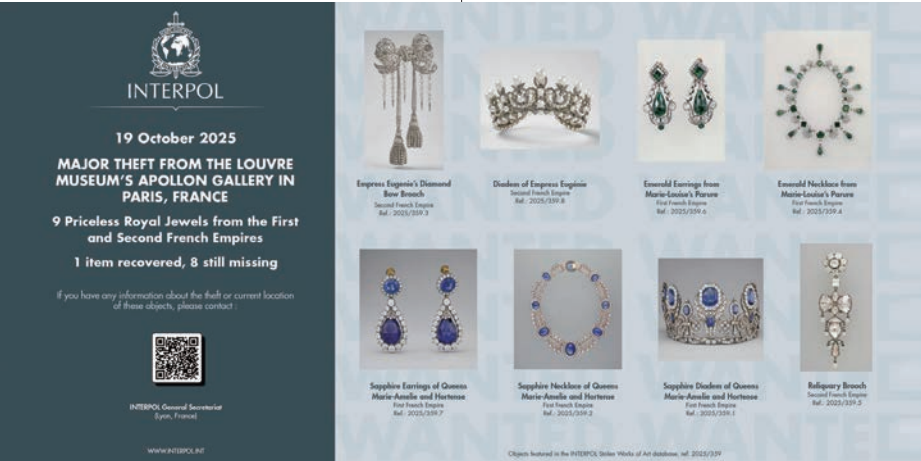
세계 주요 미술관의 대처
이번 사건은 전 세계 미술관에도 경종을 울렸다. 영국 대영박물관British Museum, 미국 메트로폴리탄 미술관Metropolitan Museum of Art, 러시아 에르미타시

박물관State Hermitage Museum 등은 외곽 보안 체계를 전면 점검하고 있다. 영국의 대영박물관은 고가 유물 보호 구역을 재배치하고 외부 감시팀을 투입했다. 메트로폴리탄 미술관은 AI 감시 시스템 도입을 추진하고 있다. AI 기반으로 영상 분석, 이상 움직임 감지, 자동 추적이 가능하다. 에르미타시 박물관은 창문 센서와 유리 진동 감지 시스템을, 바티칸의 바티칸 박물관Vatican Museums은 방문자 로그 시스템을 도입하기로 했다. 피렌체의 우피치 미술관Uffizi Gallery은 보석류와 회화품 전시실을 분리하고, 야간 보안 시스템을 업그레이드할 예정이다.

‘심층 방어’ 방식 역시 고려되고 있다. 심층 방어는 외부→출입구→전시장→전시 케이스 순으로 관람객이 전시물까지 가는 동선 중간중간에 여러 물리·심리적 방어벽을 거치는 방식이다. 관람객

동선을 일방통행으로 조성하는 방식도 한 가지 옵션이다.

이번에 사라진 보석들은 국가 소장품으로, 민간 보험에도 가입돼 있지 않다. 보석을 되찾지 못한다면 추정 가치 약 8,800만 유로(한화 약 1,500억 원)이 손실 처리되는 것이다. 기본적인 운영 재정에마저 부족한 마당에 앞으로 개선해야 할 보안 시스템 및 인프라 구축에 발생할 추가 비용은 어떻게 감당해야 할까? 프랑스에 살다 보면 길에 채는 것이 문화유산이라는 생각이 들 정도로 곳곳에 역사의 흔적이 가득하다. 선조의 문화유산을 물려받은 큰 행운으로 지금껏 그 복을 누리며 수많은 관광객을 불러들였다. 그러나 이제 국가 재정이 흔들리는 이때, 그 복은 제대로 잘 보존할 때야 복이며 그렇지 못할 때는 화가 될지도 모른다는 국면에 접어들고 있다.





예술 작품을 **한 눈에**,
시민과 예술인을 **하나로!**

서울에서 즐기는 문화생활.
스파크 '예술지도'로 검증된
공연·전시 정보를 가장 가깝게 만나보세요."

SPAC 작품 공유하고 스타벅스 1만원 받아가세요!

서울예술지원 정보 포털(SPAC, 스파크)에서
시민 참여형 SNS 이벤트를 진행합니다.
SPAC에 등록된 다양한 예술 작품을 감상하고, SNS에 공유해주시면
추첨을 통해 100명에게 스타벅스 기프티콘(1만원권)을 드립니다!



서울문화재단

CONZ

동시대적 고전 읽기
극장 밖에서, 고전의 귀환을 기다리며
스크린 너머의 세상
망상은 완벽한 희망이다
현대음악에 주파수를 맞추면
극락행 완행열차에서
춤, 이면의 몸짓
왕자님이라는, 터무니없는 환상일지라도

극장 밖에서, 고전의 귀환을 기다리며

전영지 공연 칼럼니스트·드라마터그

“내가 살아갈 수 있었던 것은 클라이스트 덕택이었다. 오랫동안 나는 그를 의지해서 살았다. 나는 그가 존재했다는 것을 알았고, 그 사실이 나를 붙들어주었다. 그는 나에게 삶의 의지를 주었다. 뿐만 아니라 그는 내가 여러 삶을 살고자 하는 의지를 주었다. 그저 한 여성, 그저 한 남성의 삶이 아닌 복수^{複數}의 삶 말이다. 불붙고자 하는 의지, 불타고자 하는 의지, 죽을 정도로 열렬히 살고자 하는 의지도 그에게서 배웠다.”(『새로 태어난 여성』, 나남, 2008) ‘프랑스 페미니즘’을 대표하는 사상가이자 작가인 엘렌 식수Hélène Cixous는 이토록 상기된 목소리로 19세기 초반의 독일 작가, 하인리히 폰 클라이스트Heinrich von Kleist를 소개하고, 그의 작품인 ‘펜테질레아Penthesilea’1807에 대한 이야기를 이어간다.

낮선 이름이고, 생소한 작품인가? 그도 그럴 것이, 클라이스트는 우리에게 훨씬 친숙한 이름인 괴테가 혹평한 작가이며, ‘펜테질레아’ 또한 클라이스트가 세상을 떠난 뒤에도 거의 100년 동안 원작 그대로는 무대에

오르지 못한 작품이었다고 한다. 이후 토마스 만은 클라이스트에 대한 괴테의 평가를 “비난받아 마땅하다”고 했고, 스위스의 작가 헤르만 부르거는 “괴테가 클라이스트에게 내뱉은 그 교만하기 짝이 없는 말들을 세상에서 사라지게 할 수 있다면 기꺼이 ‘파우스트’ 2부를 포기하겠다”고까지 말했다고 하지만, 클라이스트가 죽음의 순간 떠올릴 수 있었을 평가는 “소름과 혐오감을 유발한다”는 괴테의 것뿐이었을 터. 요컨대 클라이스트는 제때 변호받지 못한 채 서른넷의 나이에 생을 마쳤고, 그 때문에 흔히 ‘시대를 앞서간 천재’라고 불리곤 했다.

하나 인류의 역사, 특히 예술의 역사가 꾸준히 진보해왔다고 단언할 수 없다면, 그 어떤 예술가도 시간과의 관계 속에서 평가될 수는 없을 터. ‘시대를 앞서간 천재’는 너무도 이상한 말이다. 예의 그 성긴 사유의 관용구 대신 나의 언어로 클라이스트를 다시 생각해보자면, 평가보다는 질문과 마주하게 된다. 어떤 작품이 예술가의 사후, 그가 살았던 시대에는 통용되지 않던 시선으로 다시 읽히고 그 새로운 시선이 지금의 우리에게 유효하다고 판단된다면, 오래도록 잊힌 그 예술가 또한 소환돼야 마땅한 것은 아닐까. 다시 말해, 토마스 만에게, 헤르만 부르거에게, 엘렌 식수에게는 보인 ‘펜테질레아’의 찬연한 아름다움을 우리가 아직 발견하지 못하고 있다면, 그 까닭은 우리 시대에 있는 것은 아닐까. 반복적으로

공연되는 작품들만큼이나—참조돼야 마땅한 평자들의 찬탄에도 불구하고—여전히 무대에 오르지 못하고 있는 고전들 또한 이 시대에 대해 들려주는 말이 적지 않으리라는 생각에, 머지않은 미래에 만나게 될 무대를 기대하는 마음으로 『펜테질레아』(지식을만드는지식, 2016)를 다시 읽어보았다.

‘펜테질레아’는 사랑 이야기다. 잘 알려진 작품은 아니니 찬찬히 따라가보자. 때는 바야흐로 고대 그리스의 트로이 전쟁 시기. 그리스의 명장 아킬레우스와 아마존족의 여왕 펜테질레아가 전투에서 마주했다. 자고로 트로이 전쟁이라 하면, 트로이의 왕 프리아모스의 아들 파리스가 스파르타의 왕 메넬라오스의 아내, 헬레네를 납치하면서 시작된 그리스 연합군과 트로이 사이의 전쟁일진대, 무슨 까닭으로 아마존족의 여왕이 이 전쟁에 개입했는지 누구도 알지 못한다. 더하여 아킬레우스는 또 왜 그리스군과는 전혀 관련이 없는 펜테질레아와의 전투를 피하지 않는지도 아리송한 가운데, 그들은 서로를 기필코 정복하겠다고 전투를 이어간다. 끝없는 주위의 만류에도 불구하고 단지 한 사람을 얻겠다고 두 사람은 모두 ‘미친’ 선택을 거듭하는 것이다.

이유는 간단하다. 사랑 때문이다. 펜테질레아는 아마존족의 법에 따라 자신이 무력으로 정복한 남자만을 사랑할 수 있고, 거부장적인 그리스 사회를 대표하는 남성인 아킬레우스 또한 사랑을

복종시키는 일쯤으로 여기기 때문이다. 즉, 이들에겐 승리만이 상대를 얻는 방법이다. 결국 두 사람은 모두 서로가 자신만의 것이길 소원하며 창을 겨누고 있을 뿐, 상대가 진정한 위기에 처하면 주저 없이 서로를 구한다. 게다가 승리한 아킬레우스는 펜테질레아가 패배했다는 사실을 견디지 못할 것이라는 조언에 잠시나마 전투의 결과를 숨긴다. 그는 펜테질레아 앞에 무릎을 꿇고 자신은 “무장해제 당했다”고 고백하고, 이에 펜테질레아는 마침내 아킬레우스가 ‘자신의 것’이 되었다며 환희한다. 두 사람은 실로 거짓 속에서 순연히 기뻐한다. 여기에서 이야기가 끝난다면, 어느 동화의 결말처럼 ‘그 후로 그들은 영원토록 행복하게 살았다’가 마지막 문장일 것만 같다.

그러나 애석하게도, 이야기는 고작 절반을 지나고 있을 뿐이다. 때마침 들이닥친 그리스군에 의해 두 사람의 찰나의 행복은 끝이 난다. 허나 그들의 마음까지 끝난 것은 아닌 터, 그리스군으로 복귀한 아킬레우스는 책략을 세운다. 펜테질레아에게 또 한 번의 거짓 승리를 선사해 그녀를 얻어 보겠다는 것. 허나 아킬레우스에게 패했다는 것을 뒤늦게 깨달은 펜테질레아는 왕으로서, 전사로서, 그리고 여성으로서 겹겹의 수치심을 느끼던 차, 아킬레우스의 진의를 알아차리지 못한 채 전쟁터로 나아간다. 거침없이 활시위를 당겨 그의 목을 관통시킨 후 그의 사지를 갈기갈기 찢어버린다. 왕이자 전사로서 동경한 ‘전쟁 영웅’ 아킬레우스가 트로이 전쟁에서 저질렀다고



베르네르 토르발의 조각 〈아킬레우스와 펜테질레아〉(1807)

전해지는 ‘가장 난폭한 일’ 이상을 해낸다. 지나치게 뛰어난 전사이자, 책임감 있는 수장이며, 미련할 정도로 정직하고 순정적인 여자. 결코 단 하나의 역할로는 환원될 수 없는 펜테질레아는 이처럼 자기 자신으로 살아보겠다고, 자신의 전부였던 사랑을 죽여, 자기 스스로를 파괴하고 마는 것이다.

“소름 끼치지 않고는 들어줄 수 없는 괴물”이라는 한 화가의 혹평을 시작으로 클라이스트의 펜테질레아는— 긍정적으로든, 부정적으로든— 결코 설명될 수 없는 인물로 여겨왔다. 허나 그 누군들 쉬이 설명되던가. 더하여 수많은 전통 서사가 유독 여성 캐릭터에게 직관적으로 이해되는 단순함을 요구해온 것은 결국 여성은 남성의 이야기를 위한 도구일 뿐이기 때문은 아니었던가. 기실 클라이스트 이전에 전승되던 그리스 신화 속 펜테질레아는 오롯이 아킬레우스의 뒤늦은 회한을 위해 존재했다. 아킬레우스가 전장에서 펜테질레아를 죽인 후, 그녀의 투구를 벗기는 순간 그녀의 아름다움에 사랑을 느끼고 깊은 슬픔에 빠진다. “여전사란 자신 속에 있는 여성을 죽여버린” 것이기에 더는 “여성이 아니”며, 하여 “그녀는 죽음을 통해서만이 다시 여성이 될 수 있다”는 절망적인 사유가 낳은 플롯이라고 식수가 일갈하는 전개이며, 이러한 전개 속 여성 캐릭터는 그 어떠한 설명도 요구하지 않는다. 이야기 속에만 존재하는 여성이며, 그런 까닭으로 현실의 여성에 대한 이해를 저해하는 허구다.

기실 ‘펜테질레아’는 식수가 ‘여성적 글쓰기’의 전범으로 제시한 작품이다. ‘여성적’이란 과연 무엇인가를 묻고 또 물으며 현실에 존재했으나 지워진 여성들을 다시 살게 하는 전복적 글쓰기 말이다. 고릿적 남성 작가가 쓴 지독한 이성애 로맨스가 ‘여성적 글쓰기’의 모범적인 사례라니, 이상한가? 만약 그렇다면, ‘여성적 글쓰기’에 대한 우리 시대의 접근이—이미 매우

다양해져왔으나—여전히 협소해 그런 생각이 드는 것은 아닐까? 물론 대부분의 한국 여성이 어떤 위치에서건 여성이라는 이유로 폭력과 차별에 노출되는 한, ‘여성’과 ‘서사’가 만나는 자리는 결코 그 현실을 외면할 수 없을 것이다. 그리고 이것이 바로 내가 나의 동시대가 ‘펜테질레아’를 기쁘게 맞이하는 시대가 되길 바라는 진짜 이유다. 그러니까 사실 ‘펜테질레아’의 귀환은 정후일 뿐, 진심으로 기다리는 건 극장 밖의 변화다.

망상은 완벽한 희망이다

이다혜 작가·씨네21 기자

이젠 거의 인터넷 밈이 된 “그 여자 미친 여자 아닙니다. 슬픈 여자죠.”라는 문장은 후안 마요르가의 희곡 ‘비평가’에 나오는 대사다.* ‘비평가’는 10년 만에 다시 만난 극작가 스카르파와 비평가 볼로디아의 2인극이다. 10년 전, 비평가 볼로디아는 신인 극작가인 볼로디아의 작품을 혹평했지만 이제 두 사람의 사회적 위치는 역전됐다. ‘연극이란 무엇인가(무엇이어야 하는가)’에 대해 두 사람은 링 위의 복서처럼 공격하고 방어한다. 여성 캐릭터가 재현된 방식을 두고 두 사람이 격론을 벌이다가 ‘미친’과 ‘슬픈’의 해석을 두고 나오는 스카르파의 대사가 바로 “그 여자 미친 여자 아닙니다. 슬픈 여자죠”다. 이 둘 사이의 구분이 너무 자주 혼란스럽다는 사실은 수많은 예술 작품이 광기에 집착하는 이유가 된다. 슬픔이 극에 달할 땐 광기로 전이되는 것 말고는 탈출구를 찾기 어려워지니까. 스티븐 킹의 소설을 영화로 만든 <캐리>¹⁹⁷⁶와 <미저리>¹⁹⁹⁰부터 길리언 플린의 소설을 영화화한 <나를 찾아줘>²⁰¹⁴까지 미친 여자의 계보는 그 자체로 탐구할 만한 긴 목록을 가지고 있지만, 장준환 감독의



한국 영화 <지구를 지켜라!>²⁰⁰³를 리메이크한 요르고스 란티모스Yorgos Lanthimos 감독의 <부고니아>²⁰²⁵는 미친/ 슬픈 아들의 이야기라는 점에서 계보에서 언급될 만한 작품이다.

<지구를 지켜라!>는 2003년에 개봉한 이후 가장 과소평가된 영화로도, 가장 과대평가된 영화로도 일컬어진다. 외계인의 지구 침공이 이미 시작됐다고 믿는 병구(신하균 분)는 인류 최후의 날이 며칠 뒤의 개기 월식 날임을 분석한 뒤 애인 순이(황정민 분)와 함께 강사장(백윤식 분)을 납치한다. 누가 봐도 억울해 보이는 강사장과 누가 봐도 미친 사람처럼 보이는 병구의 진실이 드러나는 후반부가 되기 전까지 영화는 진지하다가 웃기다가를 오간다. 멈추지 않는 소변 줄기, 언제나 딱할 정도로 중요한 ‘날 사랑해?’라는 질문, 장난감 총과 형사 등. <더 랍스터>²⁰¹⁵, <킬링 디어>²⁰¹⁷, <더 페이버릿: 여왕의 여자>²⁰¹⁸, <가여운 것들>²⁰²³ 등을 연출해 자기만의 작품 세계를 확고하게 다진 요르고스 란티모스 감독이 <지구를 지켜라!>의 할리우드 리메이크를 선택했다는 건 뜻밖의 소식이었다. 장준환 영화에서 백윤식이 연기한 배역을 에마

스톤이 맡는다는 소식 이후에야 이 작품이 요르고스 란티모스 유니버스의 연장에 있음을 실감할 수 있었다. 요르고스 란티모스-에마 스톤은 <부고니아>로 다섯 번째 협업했다. (덧붙이자면 요르고스 란티모스 감독은 <지구를 지켜라!>를 보고 리메이크를 선택한 것이 아니라 애초에 감독으로 논의됐던 아리 애스터 감독이 참여하고 윌 트레이시가 주로 작업한 대본을 받고 참여를 결정했다.)

백윤식이 에마 스톤이 되면서 납치된 이의 성별이 바뀐 것 말고도 <부고니아>는 여러 면에서 원작의 이야기를 수정했다. 포스터만 봐도 그렇다. <지구를 지켜라!>의 포스터는 병구를 내세웠다. (다소 코믹한 풍으로 사진과 카피를 뽑았는데, 아마 영화의 어둡고 잔인하고 슬픈 분위기를 상상하지 못하게 하려는 마케팅 시도였던 듯하다.) <부고니아>의 포스터 주인공은 에마 스톤이 연기하는 미셀이다. <지구를 지켜라!>의 강사장이 그런 것보다 <부고니아>의 미셀은 슬픔 없이 미친 사람이다. 미셀은 점점 거대해지는 자본을 가진 극소수의 사람에 대한 보통 사람들의 분노를 반영하는 인물이기도 하다. 에마 스톤은 평소보다 훨씬 낮은 목소리로

연기하는데, 한때 ‘제2의 스티브 잡스’로 불리기도 한 사업가 엘리자베스 홈스를 연상시킨다. 엘리자베스 홈스는 의료 스타트업 테라노스를 창업했는데, 극소량의 혈액으로 250여 가지 질병을 진단할 수 있다는 혁신적인 기술이 모두 거짓으로 밝혀지며 실리콘 밸리 역사상 최악의 사기꾼으로 불리게 된다. 홈스가 신뢰를 산 방법 중 하나는 원래 목소리와 다른 낮은 톤의 목소리였다고 알려져 있는데, 〈부고니아〉의 미셸 또한 그렇다.

자기 계발 성공 신화의 현현 같은 아름답고 부유한 여자. 미셸은 모든 문제에 말로 대응하는 사람이다. 〈부고니아〉에서 미셸은 테디에게 계속 이야기하자고 말을 건다. 테디처럼 불리한 상황에 처한 사람에게 행동으로 이어지지 않는 이러한 대화는 거의 학대에 가깝다. 미셸이 보여주는 언어와 행동의 괴리는 자신이 온전히 주도권을 쥔 회사에서부터 두드러지며, 심지어 자신을 납치한 사람이 보여주는 불안정에 냉정하게 대처하는 태도는 무서울 정도다. 여기에 테디는 원작에서처럼 트라우마만으로 이야기하기에는 2020년대의 미국과 음모론이 결합된 신념 체계를 가진 사람으로 보이며, 그의 곁에는 테디를 따르는 사촌동생 돈이 있다. 돈을 연기하는 에이든 텔버스는 전문 배우가 아니며 자폐 스펙트럼인데, 돈이라는 캐릭터가 지닌 특유의 슬픔과 희망을 표현해낸다. 외계인을 따라 지구를 떠날 수 있다는 허무맹랑한 희망을 확신한 순간 그가 하는 행동이 그렇다.

〈부고니아〉에는 슬프기 때문에 미칠 수밖에 없었던 테디를 환상적인 방식으로 보여주는 장면이 있다. 과거, 테디는 미셸을 만나 식물인간이 된 어머니의 치료와 관련해 협상했다. 실제로는 다른 장소에서 다른 방식으로 이루어졌을 공산이 커 보이는 대화지만, 영화는 마치 테디의 머릿속을 보여주듯 기묘하게 이 신을 찍어냈다. 두 사람은 미셸의 회사 밖에서 마주서서 대화를 진행한다. 대화를 주도하는 쪽은 당연히 미셸이며, 미셸의 뒤에는 높은 직급의 직원들이 무리 지어 서 있다. 이때 테디는 마치 풍선을 들고 서 있는 것처럼, 공중에 뜬 어머니를 붙들고 있다. 손을 놓으면 어머니는 하늘로 날아갈 것만 같다. 의식이 없는 어머니가 언젠가 깨어날 수 있으리라는 믿음을 놓지 않는 테디의 절박함. 원작에는 없는 장면이며, 지극히 란티모스적인 순간이다. 마지막 장면 역시 그렇다. 〈지구를 지켜라!〉에서 ‘Over the Rainbow’가 망상으로 희망을 쌓아 올리는 병구의 사운드트랙이라면, 〈부고니아〉에서 ‘Where Have All The Flowers Gone?’은 인류세에 마침표를 찍은 미셸의 사운드트랙으로 느껴진다. 전자에서 망상은 완벽한 희망이다. 온전히 자기의 것. 후자에 이르면 온도 낮은 응시는 슬프기보다 서늘하다. 안타까움 없는 관조. 오르고스 란티모스의 또 하나의 인간 군상 표본 작업이 이렇게 마무리된다.

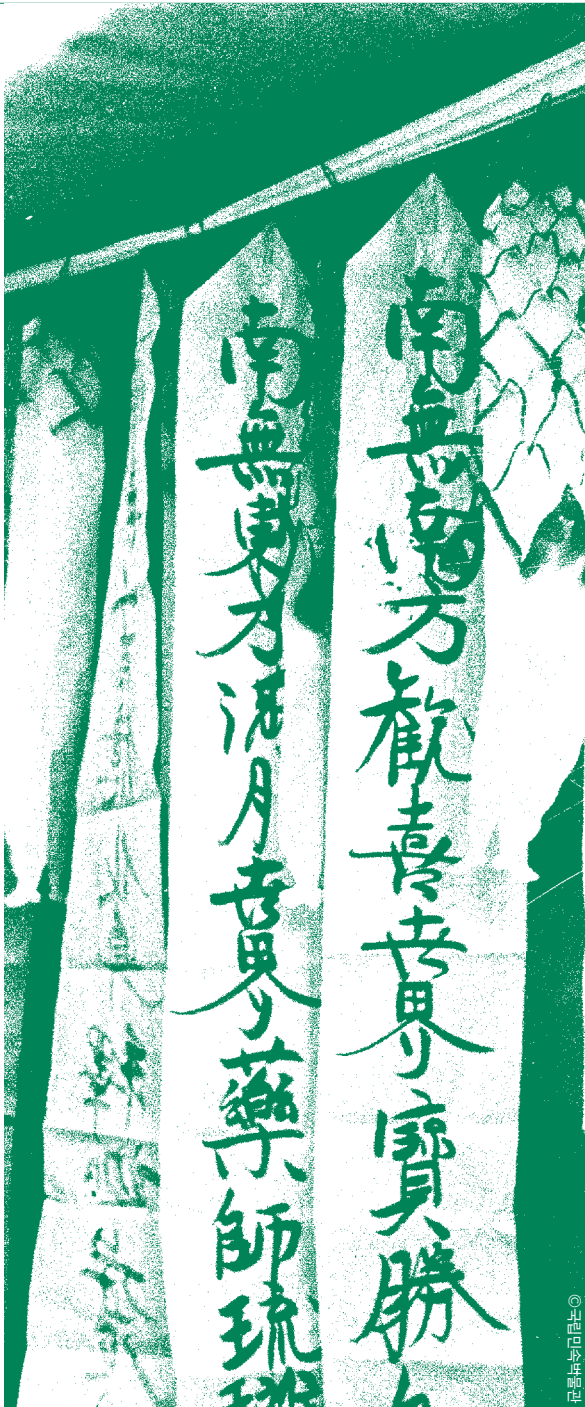
* 한국에서 지만지드라마를 통해 출간된 『비평가/눈송이의 유언』(김재선 역)에서 이 대사는 다음과 같이 번역했다. “미친 여자가 아니예요, 슬픈 여자인 거예요.”

극락행 완행열차에서

신예술 음악평론가

지난 11월 9일, 나는 극락행 완행열차에 타고 있었다. 그것도 특실에. 극락문이 바로 눈앞에 보이는 첫 줄에 앉아 극락 가는 일이란 무엇일까, 곰곰이 고민하면서. 〈산오구: 극락행 완행열차〉를 예매하면서 조금 이상한 기분이 든 것도 사실이다. 도대체 왜 내가 극락행 열차를 ‘내돈내산’으로, 그것도 얼리버드로 예매하고 있는가? 물론 대단히 좋은 어떤 순간에 ‘정말이지 극락 같다…’는 말을 하기도 하지만 내가 정말로 극락이라 불리는 저세상의 어느 한 세계로 가고 싶은 것은 아닌데 말이다.

〈산오구: 극락행 완행열차〉는 방지원이 성수동 한복판에서 연 굿판이었다. 오구굿 중에서도 ‘산오구굿’을 서울에서 해 볼 필요가 있겠다고 생각한 것이다. 오구굿이란, 동해안 지역에서 망자를 극락세계로 천도하기 위한 굿이다. 한편 산오구굿은 망자가 아니라 산 사람을 위한 것으로, 방지원에 의하면 “도래하지 않은 자신의 죽음을 예비하고 아울러 굿판에 함께 모인 모두와 복과 공덕을 나누는 축제와도 같은 것이다. 하지만 오늘날 산오구굿은 연행 사례가 거의 드물어, 대중에게는 다소 생소하게 여겨지는 것이



현실이다.”

아마도 오늘날 성수동에 찾아올 관객에게 가까이 다가가기 위해 방지원이 택한 전략은, 이것이 오랜 전통을 지닌 굿이지만 한 것이 아니라 동시대 예술계에서 쓰이는 여러 요소와 그 연행의 일부가 맞닿아 있다는 것을 드러내는 것이었다. 관객 참여형(이머시브) 퍼포먼스라는 설명과 관객이 구경꾼이 아니라 완행열차의 승객이 되게 하기 위한 여러 포인트는 물론, 전시장처럼 세팅된 제사상이 그런 경우였다.

이곳에 도착하자마자 나는 줄을 서서 내 이름이 적힌 위패를 받아 들고, 그 위패를 쫓으러 제사상으로 향했다. 이진 ‘관객 참여형 퍼포먼스’고 ‘전시장’이라고 생각했지만, 살짝은 진심으로 이 모든 것을 믿기도 했다. 오자마자 나를 혼령으로 만들어버리는 이곳에서 일단은 살아 나가야 한다. 재밌는 거 보러 가자고 해서 따라온 내 친구를 저승길 동무로 만들 수는 없다. 이진 오구가 아니라 산오구굿이다, 이 사람들을 다시 개똥밭에 굴러도 좋다고 하는 그 이승으로 다시 데려가는 순서가 분명히 마련돼 있을 것이다, 그걸 확인할 때까지는 이 굿판을 떠날 수 없다, 고 속으로 생각하지 않을 수 없었다.

완행열차에 타고 있는 동안에는 정말이지 오만가지 생각이 들었다. 그전 죽은 녀들을 위로하는 시간이기도 했지만, 이 자리에 모인 우리 ‘산 망자들’의 삶에

얼마나 죽음이 가까이 있는지를 돌아보는 시간이기도 했다. 이곳에 ‘산 망자’라는 명목 아래 올 수 없었던 이들. 어찌면 ‘망자’의 자리에서 이 굿을 함께 보고 있을 서울의 어떤 녀들이 떠올랐다. 어떤 예기치 못한 죽음, 피할 수 없던 죽음이 떠오를 때는 가슴하기 어려운 상실감을 느꼈다. 그래도 ‘굿이 너무 울기만 하면 안 된다’고 말하며 쉽 없이 복을 빌어주는 무녀들의 이야기와 노래를 들으면서는 특별한 충만감을 느끼기도 했다. ‘산오구굿 정말 굿good이다’라는 농담을 들을 때는 어쩔 수 없이 헛웃음이 나와버리기도 했다. 그렇게 울다가도 웃는 시간이었다.

‘이것은 진짜 굿이다’, ‘동시에 관객 참여형 퍼포먼스다’ 두 생각이 굿을 보는 내내 맴돌았다. 물론 이 ‘극락행 완행열차’의 가장 중요한 부분을 지탱하고 있는 건 굿의 전통이었다. 하지만 굿과 멀리 떨어진 현실에 사는 우리가 그 굿의 세계에 참여하게 하는 방식은 다분히 지금 우리의 감각과 맞닿아 있었다. 저승사자들이 큰 호랑이를 데리고 와서 극중극 형식으로 보여준 그 재담들, 투명한 유리 창문을 사이에 두고 젊은 시절의 무녀와 현재의 무녀가 만나던 순간, 사람들의 이름이 적힌 위패 앞에 따로 모여 있던 반려동물의 위패, 아무도 현금을 들고 다니지 않아 ‘돈 쫓기’를 할 수 없어 가짜 돈(극락전)을 미리 마련해준 주최 측의 세팅 등. 그전 진짜 굿을 경험하는 시간이기도 했지만 ‘굿’이라 불리던 전통이 어떤 모습이었고 지금 우리가 그 전통을 어떤

방식으로 바뀌내고 있는지를 느끼게 하는 시간이기도 했다.

새삼스럽지만 이 칼럼 코너의 이름은 ‘현대음악에 주파수를 맞추면’이다. 주로 서양음악을 다루거나 그 전통에 기반한 것을 다뤄왔다. 하지만 내가 이해하는 ‘현대음악’은 어느 전통에 기반한 것이라기보다는, 그것이 어떤 전통으로부터 이어진 것이든 거기서 오늘날의 관점을 만날 수 있을 것이라 기대되는 음악, 우리 시대의 흐름과 함께 변화한다는 것을 그 자연스러운 속성으로 삼는 가변적인 음악이다.

언젠가 나는 현대음악의 ‘최상의 정의’를 고민하며 이렇게 썼다. “망망대해 속에서 스스로의 선택에 기대와 운을 걸어보는 여정, 혹은 무형의 것들을 상대하며 현재 속에 새로운 자리를 만드는 것.” 내게 더 중요하게 다가오는 건 혁신을 위한 혁신이나 실험을 위한 실험이 아니라, 껌껌한 곳으로 나아가며 조금 다른 것을 만들어보고자 하는 힘이다. 전통에서 비롯한 어떤 것을 지금 우리의 감각으로 다시 만들어나가는 시간, 오랜 형식이 생생한 언어들로 바꾸어 살아가는 과정 같은 것들. <산오구: 극락행 완행열차>에서 내가 경험한 것은 아마도 그 정의가 현실의 장면으로 펼쳐지는 순간인 것 같다.

왕자님이라는, 터무니없는 환상일지라도

김태희 무용평론가

<호두까기 인형>의 계절이다. 이른 어둠이 내려앉은 극장 앞, 거대한 크리스마스 트리와 반짝이는 조명, 기대를 가득 안고 극장으로 들어서는 사람들의 걸음걸음마다

깃든 설렘. 부모님의 손에 이끌려 어리둥절한 아이들도, 자신의 우상인 발레리나처럼 머리를 들어올리고 예쁜 스커트를 입은 어린이도, 그 모든 풍경이 사랑스러워 보이니 정말 <호두까기 인형> 시즌이 틀림 없다.

연말 클래식 음악계의 연례 행사가 인류의 화합을 노래하는 베토벤 교향곡 9번 ‘합창’이라면, 오페라로는 가난한 연인의 절절한 사랑 이야기를 다룬 <라 보엠>을 언급해야 할 것이다. 그리고 그 연장선상에서 발레 <호두까기 인형>을 이야기하지 않을 수 없을 터. 차이콥스키의 아름답고 환상적인 음악을 바탕으로 고전발레의 정수를 그려낸 이 작품은, 한 해를 정리하는 계절이 오면 공연을 올리지 않는 곳을 찾기 어려울 정도로 세계 발레단이 공통으로 선보이는 레퍼토리다. 시즌이 시즌이니 만큼 연말이면 으레 이 공연을 찾는 이들이 많기 때문일 테지만, 무엇보다 시대를 넘어서 오늘날에도 여전히 이 작품이 사랑받는 데는 그 이유가 있다.

동화책의 첫 장을 펼치는 듯한 서곡이 연주되면, 크리스마스 파티가 열리는 대저택으로 향하는 여러 가족들의 모습이 나타난다. 비슷비슷하지만 포근해 보이는 옷을 갖춰 입고, 각기 선물을 챙겨 한테 모인 대가족의 풍경은 보는 것만으로 마음이 풍요로워진다. 오늘날 우리 사회에서 보기 드문 이러한 풍경은, 가족이란 이렇게 따뜻한 것이라고 시각적으로 강조해 보여주고 있지 않은가. 어린이는 장난감에 호기심을 띤 채 작은 것에도 놀라며, 어른들은 그런 아이들을 보며 화목한 가족의 정서를 만끽한다. 이야기의 큰 줄거리가 되는 상황도 그렇다. 주인공 소녀 클라라(버전에 따라 마리로도 불린다)는 드로셀마이어 삼촌이 선물해준 호두까기 인형에 뿔 듯이 기뻐하고, 이 인형은 동화적 상상을 발현하는 매개가 된다. 어린이의 때묻지 않은 풍부한 상상력은 인형을 왕자로 만들어낸다. 그것도 자신을 위기에서 구해준 운명의 왕자님으로.

합창 선율과 어우러져 관객에게 전율을 일으키는 눈의 왈츠, 남녀의 춤이 화려하게



©Alexander Izilaev/Philadelphia Ballet

펼쳐지는 꽃의 왈츠, 왕자님과 함께 떠난 크리스마스 랜드(혹은 과자 나라)에서 만난 여러 나라의 인형들까지 모두 다 어린이의 무궁무진한 상상력이 도달하는 곳일 터. 그렇게 펼쳐진 무대를 바라보는 어른은 공연이 진행되는 2시간여 동안 현실은 잠시 잊고 상상의 세계에 안착한다. 언젠가, 어린 시절의 내가 한번은 꿈꿨을 그 순간으로. 그러나 우리는 내심 명확하게 알고 있다. 지금 눈앞에 펼쳐진 발레 무대가 단지 꿈이라는 것을.

그러나 사실 <호두까기 인형>은 ‘환상’이라는 이데올로기에 갇혀버린 무대일지 모른다. 하지만 그럼에도 우리가 연말이면 공연장을 찾는 건, 척박한 일상에도 불구하고 이러한 예술이 우리를 꿈꾸게 하기 때문이다. 모두가 언젠가 한번은 꿈꿨을, 나만의 ‘호두까기 인형’을 살포시 꺼내게 하는 순간 말이다. 풍요로운 가정의 모습, 설레게 하는 선물, 각자의 마음속에 있었을 나의 왕자님 혹은 공주님까지. 그 모든 환상이 가장 환상적인 방법으로 펼쳐지는 순간. 기꺼이 그것이 ‘환상’이라는 것을 알면서도 환상에 취해보는 건, 단연 예술만이 펼쳐낼 수 있고 그 현장에서만 감동할 수 있는 아름다운 경험이기 때문이다.

1892년 러시아에서 초연돼 130여 년 역사를 훌쩍 넘긴 만큼, 발레 <호두까기

인형>은 각지에서 서로 다른 스타일로 꾸준히 새롭게 발표되고 있다. 크게는 아기자기한 무대 구성과 동화적 상상력이 돋보이는 마린스키 상트페테르부르크 버전(바실리 바이노넨 재안무), 웅장한 세트와 하여금 모험심을 자아내고 서사성을 강조하는 볼쇼이 버전(유리 그리고로비치 재안무)으로 나뉘는데, 우리나라에서는 유니버설발레단과 국립발레단이 두 버전을 각각 선보이고 있다. 뉴욕 시티 발레가 공연하는 조지 발란신 버전은 아주 많은 어린이 무용수가 무대에 등장하는 덕분에 좀 더 가족발레에 가까운 풍경을 보여준다.

꿈의 세계를 빌려 현실을 잠시 유예한, 이 아름다운 환상의 순간을 경험한 우리는 극장을 벗어나며 다시금 현실을 되돌아본다. 발레 무대를 감상하는 동안 잠시 자신을 잊고 현실의 무게를 벗어던진 것처럼, 아름다움과 기쁨이 온전하게 펼쳐지던 꿈을 벗어나 현실로 회복하는 것이다. 또 누군가는 그 환상에 취하기보다 무대에 몰입하고 거리두기를 반복하며 꿈과 현실의 경계를 오히려 또렷하게 인식했을지도 모른다. 그러나 중요한 것은 그것이 한낱의 꿈이었다여기지 않고, 이 예술적 순간을 또 다른 원동력으로 삼아 오늘을 충실하게 살아가는 우리 아닐까. 그리하여 이번 일 년도 잘 살아냈다고, 아름다운 예술을 보며 다독여본다.

올 연말 발레와 함께하고 싶다면

국립발레단 <호두까기 인형>
12월13일부터 25일까지 예술의전당 오페라극장
유니버설발레단 <호두까기 인형>
12월17일부터 28일까지 세종문화회관 대극장

함께 만들어갑니다 문화+서울

UNDERLINE

‘흔들리되 휩쓸리지 않는 감각’에 대해 말해준 이번 호 후니다 김의 인터뷰를 보며, ‘유연함 속에서 나를 잃지 않는 법’을 배웁니다.

이주영 서울문화재단 홍보마케팅팀장

EPILOGUE

매해 정말 다양한 일들이 있었지만, 올해는 정말 제 인생에서 손꼽을 만큼 특별한 순간이 많았습니다. 함께 희노애락을 나눈 모든 분들께 감사 인사를 전합니다. 내년에도 좋은 사람들과 좋은 일들이 가득하기를!

나혜린 서울문화재단 홍보마케팅팀



LAST SCENE

이곳저곳에서 나눠주신 새콤달콤한 귤 덕분에 겨울을 실감하는 요즘입니다.

김태희 디자인이끼 에디터



주요 배포처

국립국악원 국립중앙도서관 금천예술공장 노들섬
대학로예술극장 문래예술공장 블루스퀘어 상명아트센터
서울거리예술창작센터 서울남산국악당 서울도서관
서울무용센터 서울문화예술교육센터 강북/서초/양천/
용산/은평 서울문화재단 본관/대학로센터
서울시립미술관 서소문본관 서울시50플러스 남부/서부/
중부캠퍼스 서울시 자치구 문화재단 및 문화원
서울역사박물관 서울연극센터 서울연극창작센터
서울장애예술창작센터 시민청 신당창작아케이드
아르코미술관 연희문화창작촌 중랑아트갤러리 청년예술청
KT&G 상상마당 외

[문화+서울]을 사랑해 주셔서 감사합니다. 본지는 무가지로 발간되므로 별도로 구독 요청이 불가합니다. 주요 배포처에 방문하시면 비치된 잡지를 무료로 가져가실 수 있습니다.



좀 더 나은 [문화+서울]을
만들기 위해
독자 여러분의
의견을 기다립니다.

2026

서울문화재단 극장 정기대관 통합 공고

2026년 대학로 중심 3개 극장 정기대관을
아래와 같이 통합 공고하오니
많은 관심 바랍니다.

접수기간

2025.11.19.(수) 10시부터 ~ 12.26.(금) 17시까지

신청방법

온라인 접수

서울문화재단 통합대관시스템 sirs.sfac.or.kr

문의

평일 10~17시

대학로극장 쿼드 공연기획팀 02-758-2144, 2059

서울씨어터 101·202 서울연극창작센터팀 02-758-1607, 1621

