



거시기홀에서 최수진 감독의 안내로 진행된 설명회 장면



제2전시실에서 작품을 둘러보고 있는 언론인 등 관람객들

아름다움과 쓸모 기반...사람 끌어안은 디자인에 방점

‘제11회 광주디자인비엔날레’ 관람기



‘너라는 세계: 디자인은 어떻게 인간을 끌어안는가’라는 주제로 지난 30일 개막한 ‘2025 제11회 광주디자인비엔날레’ (08.30~11.02)가 8월 29일 오후 1시 거시기홀에서 설명회를 시작으로 서막을 알렸다.

이날 설명회에는 윤범보 (재)광주비엔날레 대표이사과 최수진 총감독, 그리고 박부미·이경미·차두원 등 각 전시장의 큐레이터들이 참여한 가운데 진행됐다.

먼저 윤범보 대표이사는 인사말을 통해 “어제 전시장을 둘러봤는데 여러분들이 끝까지 심혈을 기울였다. 전시내용은 자신할 수 있다. 디자인의 위력을 피부로 실감할 수 있을 것”이라면서 “포용디자인을 전시 콘셉트로 해 아름다움과 쓸모라고 하는 두 측면을 잘 담아냈다. 그리고 무등이 차별이 없다는 것이고, 등급이 없다는 것이다. 전시에 담고 있는 뜻이 일반대중들에 잘 전달되길 바란다”고 말했다.

이어 이날 각 전시장 설명에 나선 최수진 감독은 전시장 구성과 내용 등에 대해 상세하게 설명했다. 전시장은 감자칼과 포크, 청소도구 같은 생활용

소재 생활용품·기후위기 구조물·앱 등에 이르기까지 다채

송정역 프로젝트 반응 살핀 뒤 제2지하철에 적용 예정 눈길

상용화 직전의 작품들이 주류로 추후 상용화 여부에 주목

품의 작은 요소부터 기후위기와 해수면 상승에 대한 항하는 구조물, 누군가의 인식을 새롭게 하는 문구, 성소수자와 이민자 등 소외된 존재를 잇는 앱, 신체 감각을 극대화할 수 있는 공간까지. 공동의 문제를 다양한 관점으로 해석한 작품들이 눈에 띄었다.

특히 ‘세계’, ‘삶’, ‘모빌리티’, ‘미래’라는 네 가지 관점으로 구성된 전시는 네 명의 큐레이터 기획을 통해 우리가 공유하는 가치가 얼마나 많은지 그 차이를 알고 서로의 존재를 포용할 수 있는지를 보여주고 있다. 전시의 시작인 인트로존은 2025 광주디자인비엔날레의 핵심 가치를 간결하게 전달하며 포용디자인이 ‘너’로부터 각각의 삶을 반영하고 함께 만들어가는 디자인이자 모두가 주인공인 세상의 출발이라는 점을 인지할 수 있게 했다.

설명회 이후에는 전시장 투어가 이뤄졌다. 19개국 429명의 참여 작가가 163점의 작품에 대해 각 전시장 큐레이터들이 설명을 맡아 진행됐다.

제1전시관은 2~4전시관과 다른 양태의 전시형태를 보여주고 있다. 세계 각 대학교 프로젝트가 펼쳐지고 있으며, 국내에서는 서울대 홍익대 등과 해외에서는 이탈리아 응용예술디자인대학과 밀라노공과대학, 일본 규슈대와 치바대 등 전세계 25개 대학 프로젝트가 구현되고 있기 때문이다.

1전시관은 역대 디자인비엔날레가 산업으로 체질 개선을 못하고 다년간 아트에 중심을 뒀다는 지적을 받아왔는데 이런 전시 구조를 완전히 탈피했다는 인상이 역력하다. 산업에 방점을 찍고 있다고 하더라도 디자인비엔날레라기보다는 박람회장의 파티션을 여러 곳에 설치해둔 느낌이 강했다. 디자인을 보여준다는 것보다는 활자를 활용한 설명에 치중한 듯했다.

제2전시장은 원형의 전시장이라고 해도 과언이 아니다. 전시장 초입에서 눈길을 붙잡는 작품은 옥소와 스마트디자인으로, 원형의 전시대 위에 각종

공구들이 펼쳐져 있어 발길을 멈출 수밖에 없다. 여기다 놀공(NOLGONG)의 ‘포용도감: 포용하지 않으면 죽는다’이나 토스 유니버설 디자인팀(Toss Universal Design Team)의 ‘일상을 잇는 도구들’(Things that Bridge the Everyday) 등 역시 마찬가지다. 다만 원형의 전시콘셉트를 여러개 구사하지 말고 하나 정도만 했더라면 훨씬 더 집중됐겠다는 생각이 들었다.

제3전시장은 송정역에서 실제 구현될 광주도시지하철 프로젝트 공간이 구축, 투어 인파들이 몰렸다. 송정역 모형으로 구비된 공간은 장애인 등이 이용하는데 훨씬 친화적으로 구조를 변경하는 듯 보였다. 전년대와 조선포, 전북대 등 3개 대학 12명의 학생이 참여한 아마추어적 작품이지만 실용화가 다른 어떤 출품작들도 앞서 있는 작품이었다. 현장에는 89종의 시각디자인 작품과 제품디자인 13종이 구현된다. 개찰구나 장애인 이용 편의 대폭 강화, 송정역이 KTX 광주 관문역할을 하는 만큼 지역대표 명산인 무등산에 대한 형상화 등을 구현하게 되며, 광주교통공사의 관람로 9월 중 송정역에서 실제화 되는 것을 목표로 하고 있다. 송정역에서 시민들의 반응이 좋으면 향후 개통될 제2지하철에도 적용한다는 방침이다.

제4전시장은 생성형 인공지능으로 제작된 초밥

작품인 팽만욱 작가의 ‘스시 2053’(Sushi from 2053, 2023)과 도쿄에서 1년간 쥐를 관찰한 기록으로 제작된 인터랙티브 설치작품인 DLX 디자인 랩과 도쿄대학교 수의학대학 연구소의 ‘도시 속 쥐’(Rats in the City, 2025) 역시 관심이 집중됐다.

전시의 마지막 공간인 제5전시장 ‘뉴노멀플레이그라운드: 감각으로 연결되는 놀이터’에서는 아인투 아인(Ayinto Ayin)의 기획으로 빛과 소리, 자연을 느낄 수 있는 원형 공간을 지나면서 여러 가지 감각을 동시에 경험하도록 조성했다.

최수진 감독은 “이번 디자인비엔날레는 디자인 전시회가 아니라 어떤 것을 할 수 있는가를 보여준다. 디자인 없는 생활을 생각할 수 없다. 지금 ‘포용’이 중요한 키워드다. 디자인은 사람이 만들지만 디자인은 사람을 끌어안는 수 있다”며 “포용하면 배 놓을 수 없는 도시가 광주다. 포용 디자인은 노약자나 장애인 뿐만 아니라 우리 모두의 디자인”이라고 말했다.

역대 디자인비엔날레가 완성한 작품들 위주로 많이 선보였다면, 이번 디자인비엔날레는 상용화가 되지 않은 작품들, 이렇다면 상용화 직전의 작품들이 주류를 이루고 있었다. 상용화까지 어느 정도 나아갈지가 주목되는 전시다.

고선주 기자 rainidea@gwangnam.co.kr

이이남, APEC 문화산업고위급대화 특별전 ‘호응’

APEC 21개국 문화고위급 인사 참석자로서 선포
천년 ‘신라의 역사와 문화’를 빛과 예술로 재해석

미디어아티스트 이이남 작가는 대한민국이 주최하는 APEC 문화산업고위급대화 특별전시(08.26~28일 경주 힐튼호텔 로비)에서 신작 ‘천년의 문: 신라의 꿈을 지나’를 선보여 호응을 얻었다고 31일 밝혔다.

국가유산청이 보유한 3D 디지털 복원 자료를 기반으로, AI 기술과 미디어아트를 결합해 천년 신라의 문화유산을 오늘날의 감각으로 재해석한

작업이다. 첨성대와 석굴암, 금관, 황룡사 9층 목탑 등 신라의 상징적 유산은 인공지능의 상상력과 디지털 빛의 흐름 속에서 되살아나 전통과 현대, 지역과 세계의 조화를 이끌어냈다.

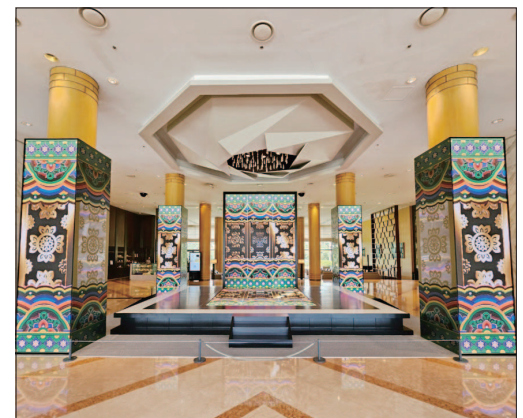
전시 공간은 황룡사 9층 목탑의 기단을 모티브로 설계됐으며, 특히 사라진 황룡사 9층 목탑은 AI 알고리즘을 통해 구현해 힐튼 경주 로비라는 현대적 공간에서 천년의 시간문을 건너 유적 한가

운대에 선 듯한 체험을 하게 됐다. 작품에는 현대 대중문화의 상징도 교차한다. 아이돌 아티스트 제니(JENNIE)의 뮤직비디오 “ZEN”의 영상을 함께 엿볼 수 있다. 영상은 신라시대 원화(源花)의 정신을 현대적으로 재해석, 제니의 존재감 속에 깃든 깨달음과 평정의 미학을 시각화했다.

이이남 작가는 AI와 디지털 아트에 대해 사라진 문명을 단순히 복원하는 도구가 아니라, 새로

운 세대가 다시 꿈꿀 수 있는 미래의 비전을 열어주는 창이자, 신라의 문화유산을 오늘의 감각으로 되살리는 일은 과거와 현재, 그리고 미래를 잇는 통로를 찾는 과정이라는 점을 잊지 않았다.

이 작가는 “이번 작업은 경주의 역사와 한국의 기술, 그리고 K-컬처 콘텐츠가 어우러져 세계 속에서 새로운 문화 산업의 가능성을 보여주는 계기가 되길 바란다”고 밝혔다. 고선주 기자 rainidea@



AI와 첨단 미디어, 스마트 기법을 활용한 특별전시 ‘천년의 문 신라의 꿈을 지나’

검색창에
광주판촉물
검색
나라장터
S2B
학교장터
등록업체

과주파촉물

판촉물 / 기념품 / 굿즈

www.광주판촉물.com

062.376.5431