

디지털 시대 거리예술의 기술융합과
사회문화적 확장에 관한 사례 연구
-서울거리예술축제 국내외 출품작을 중심으로-
A Case Study on Technological Convergence and
Sociocultural Expansion of Street Art in the Digital Age
-Focusing on Domestic and International Works Presented at
the Seoul Street Arts Festival-

황소연¹

Soyeon Hwang¹

요약

본 연구는 디지털 시대에 따른 기술과 예술의 융합이 거리예술(street art)의 형태와 기능에 미친 영향을 분석하고, 2018년부터 2024년까지 서울거리예술축제(Seoul Street Arts Festival; SSAF)에 발표된 국내외 대표 작품들을 중심으로 기술융합이 거리예술의 사회문화적 역동성을 어떻게 확장했는지 탐구한다. 가상현실(Virtual Reality; VR), 인공지능(Artificial Intelligence; AI), 증강현실(Augmented Reality; AR), 확장현실(eXtended Reality; XR), 메타버스(metaverse), 인터랙티브 미디어(interactive media), 프로젝션 맵핑(projection mapping) 등 디지털 기술은 거리예술의 표현 양식을 다변화시키는 동시에 관객을 창작 과정에 적극적으로 참여시키는 핵심 매체로 부상하였다. 특히 AI 및 데이터 기반 거리예술은 단순한 기술적 실험을 넘어 민주적 발화와 공동체 형성을 촉진하는 새로운 미학적 형식으로 자리 잡고 있다. 거리예술은 도시 공공 공간을 무대로 하며, 예술성, 공공성, 참여성을 강조한다는 점에서 기존 공연예술과 뚜렷하게 구별된다. 사례 분석 결과, 거리예술은 도시재생, 문화 다양성 증진, 사회적 소통 등 사회문화적 영역에 의미 있는 기여를 하는 것으로 나타났다. 더 나아가 디지털 기술을 매개로 물리적·사회적 경계를 확장함으로써, 거리예술이 비주류 예술 형식의 한계를 넘어 도시 공간을 차세대 공연예술 플랫폼으로 전환할 가능성을 보여준다. 이러한 논의를 바탕으로 본 연구는 디지털 시대 거리예술의 진화 양상과 그 확장된 사회문화적 함의를 심층적으로 고찰하고자 한다.

핵심어 : 디지털 기술, 거리예술, 융합, 도시 공공 공간, 차세대 공연예술

Abstract

This study analyzes the impact of the convergence of technology and art in the digital age on the forms

¹ Department of Cooperative Integrated Arts, Seoul Metropolitan Office of Education, Seoul, Korea [Instructor]
e-mail: soyeonhwang84@gmail.com

Received(August 3, 2025), Review Result(1st: August 22, 2nd: October 5, 2025), Accepted(December 12, 2025), Published(December 31, 2025)



© 2025 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

and functions of street art, and explores how such technological integration has expanded the sociocultural dynamism of street art by focusing on representative domestic and international works presented at the Seoul Street Arts Festival (SSAF) from 2018 to 2024. Digital technologies such as Virtual Reality (VR), Artificial Intelligence (AI), Augmented Reality (AR), eXtended Reality (XR), the metaverse, interactive media, and projection mapping have diversified the expressive modes of street art while emerging as key media that actively engage audiences in the creative process. In particular, AI- and data-driven street art has evolved beyond technical experimentation to establish a new aesthetic form that fosters democratic expression and community building. As an art form situated in urban public spaces, street art distinguishes itself from traditional performing arts through its emphasis on artistry, publicness, and participation. Case analyses reveal that street art contributes meaningfully to sociocultural domains such as urban regeneration, cultural diversity, and social communication. Furthermore, it demonstrates the potential to transcend the boundaries of a marginal art form and to transform urban space into a next-generation performing arts platform by expanding physical and social boundaries through digital technologies. Building on these discussions, this study offers an in-depth examination of the evolving trajectories of street art in the digital age and its broadened sociocultural implications.

Keyword : Digital Technology, Street Art, Convergence, Urban Public Space, Next-generation Performing Arts

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

21세기 도시는 기술, 예술, 사회가 융합하며 새로운 문화 생태계를 형성하고 있다. 이 가운데 거리예술은 전통적인 공연장이나 미술관을 벗어나 도시의 거리, 광장, 벽면 등 공공 공간에서 실현되는 예술로, 공간의 제약을 넘어 예술과 일상의 경계를 허무는 실천적 예술 형식으로 주목받고 있다. 특히 디지털 기술의 발전은 거리예술의 공간 구성, 관객 참여 구조, 표현 방식을 혁신적으로 변화시키며 감상 중심의 예술을 ‘참여 예술’로 확장하는 계기를 마련하고 있다. 이러한 변화는 거리예술이 도시 정체성의 회복, 사회적 메시지의 전달, 공동체 형성의 통로로 기능하게 만들며, 시민과 예술가 간의 상호작용을 기반으로 새로운 공공성과 문화적 담론을 창출할 가능성을 높인다.

본 연구는 거리예술의 개념, 특성, 역사, 유형과 사회문화적 기능을 이론적으로 고찰한 후 디지털 기술과 융합된 국내외 거리예술의 다섯 가지 사례를 중심으로 현대 사회에서 거리예술이 대중과 시민의 참여를 어떻게 확대하고 도시 공간을 재구성하며 사회적 메시지를 전달하는지를 실증적으로 분석하고자 한다. 이를 통해 기술융합이 거리예술의 공공성과 참여성, 그리고 예술성을 어떻게 증대하는지를 설명하고, 시민이 ‘예술의 소비자’가 아닌 ‘시민 예술가’로 재정의되는 과정을 조명한다.

나아가 디지털 기술이 거리예술의 표현 형식, 관객 참여, 도시 공간 활용 방식에 미치는 영향을 국내외 대표적 사례를 분석함으로써, 기술융합 거리예술의 사회문화적 의미와 그 확장 가능성을 탐색하는 것을 본 연구의 목적으로 한다.

1.2 연구 방법 및 범위

본 연구는 다음과 같은 연구 문제를 중심으로 전개된다. 연구자는 디지털 기술과 융합된 거리예술이 예술의 참여성과 사회적 기능을 어떻게 확장하는지에 대해 질문을 제기하며, 다음과 같은 가설을 설정한다. 디지털 기술과 결합한 거리예술은 공공 공간에서의 예술적 참여를 증진하고, 새로운 형태의 공동체적 소통을 촉진한다. 이러한 문제의식을 기반으로 본 연구는 이론적 고찰과 사례 분석을 병행하는 내용 분석법을 활용하여 진행한다.

이후 2018년부터 2024년까지 서울문화재단에서 주최·주관한 서울거리예술축제에서 소개된 국내 거리예술 단체 2건과 해외 거리예술 단체 3건, 총 5건의 사례를 집중적으로 분석한다. 사례 분석은 기술 매체의 활용 여부, 관객 참여 방식, 도시 공간의 예술적 전환, 사회적 메시지의 전달을 기준으로 구성하며, 각 기준은 거리예술의 예술성, 공공성, 참여성을 구체화하는 핵심 요소로 작용한다.

이 분석 틀을 통해 본 연구는 거리예술이 디지털 기술과 어떻게 융합되어 관객과 어떤 방식으로 상호작용하며, 도시 공간을 어떻게 재구성하고 사회적 가치를 창출하는지를 구체적으로 고찰한다. 사례 분석을 위해 연구 자료의 일부로 인용되는 서울거리예술축제의 사진, 영상, 이미지는 서울문화재단(Seoul Foundation for Arts and Culture; SFAC)으로부터 사용 허가를 받아 확보하고, 참고 문헌에 정확한 출처를 명시한다. 연구 범위는 거리예술이 디지털 시대에 시민과 사회를 연결하여 도시 문화의 플랫폼으로 기능하는 양상에 중점을 둔다.

2. 이론적 배경

2.1 거리예술의 개념과 정의

거리예술은 공연장, 미술관, 박물관, 갤러리와 같은 실내 문화 공간이 아닌 거리, 골목, 벽면, 광장 등 공공장소에서 일반 시민과 대중에게 직접 접근하는 예술 활동을 의미한다. 이는 거리극·거리연극(théâtre de rue), 낙서(graffiti), 벽화(murals), 축제(festival), 버스킹(busking), 스트리트 설치(street installations), 퍼포먼스(performance), 3D그림(3D street art) 등 다양한 형식으로 나타난다.

거리예술은 국가마다 다르게 불리며, 프랑스·영국·미국·한국에서의 용어를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 프랑스에서는 거리예술을 ‘arts de la rue’라고 부르는데, 여기서 붙어 ‘de’는 기원, 출발점, 원인, 도구를 뜻하는 전치사로, ‘거리(rue)’ 자체를 예술의 근원이자 출발점으로 이해한다. 즉, 프랑스에서 거리예술은 포스트모더니즘의 영향을 받아 거리라는 공간을 ‘극장 밖’과 ‘벽 밖’의 예술 공간으로 보고, 시민과 민중이 주체가 되는 문화현상으로 간주하는 것이다 [1].

둘째, 영국에서는 거리예술을 일반적으로 ‘버스킹’이라 지칭하며, 이는 소규모 음악 및 거리공연

에서부터 지역 사회 중심의 대규모 예술축제에 이르기까지 다양한 형태로 펼쳐진다.

셋째, 미국에서는 ‘스트리트 퍼포머(street performers)’, 즉 ‘거리공연자’ 혹은 ‘거리예술가’라는 용어를 사용하며, 이는 거리에서 공연하는 예술가들을 의미한다.

마지막으로 한국에서는 거리예술이 도심의 바닥, 공원의 풀밭, 산 등 생태계를 공간으로 설정하고 자연 친화적이며 경제적인 공연을 하는 ‘대안예술’의 형태로 통용되고 있다 [2].

이처럼 각국에서 사용되는 거리예술의 용어는 대중이라는 불특정 다수를 관객으로 직접 마주하고, 공연자와 관객의 구분을 최소화한다는 점에서 기존의 공연예술과 구분된다. 거리예술은 예술을 일상에 더욱 가까이 가져오며, 거리라는 공간을 통해 예술이 삶 속에 스며들어 사회문화적 변화를 일으키는 형태로 전개된다. 그뿐만 아니라 디지털 시대와 인공지능의 발전은 기술과 예술 장르를 융합할 수 있게 하여 대중과의 경계를 허물고, 일상 속 열린 예술을 실천할 새로운 기회를 제공한다.

2.2 거리예술의 특성

2.2.1 장르의 예술성

거리예술의 장르는 크게 공연예술형과 시각예술형으로 나뉜다. 공연예술형은 광대놀이, 마술, 무용, 설치미술, 연희, 영상물, 음악극, 음악 연주, 인형극, 조형예술, 공중 곡예(circus), 난타(nanta), 넌버벌 신체극(nonverbal physical performance), 버티컬 댄스(vertical dance), 퍼레이드(parade) 등 다양한 공연예술 장르를 융합한 하이브리드형(hybrid type) 예술이다. 시각예술형으로는 벽화, 스텐실, 포스터 아트, 빔프로젝터 등이 있으며, 도시의 벽과 골목을 캔버스로 활용한다.

이처럼 거리예술은 단순한 공연을 넘어 형식과 내용 면에서 매우 다채롭고, 일상과 예술이 만나는 접점에서 통합적이고 종합적인 성격을 드러낸다. 또한 도시 공간 속에서 삶의 활력을 불어넣는 ‘예술의 실험실’과 같은 역할을 한다.

2.2.2 공간의 공공성

거리예술은 예술가가 관객의 일상 속으로 접근하고 침투함으로써 예술의 장벽을 허물고, 평범한 일상의 공간을 새롭게 인식하게 만든다. 특별한 공연장이 필요 없으며, 누구에게나 개방된 ‘거리’라는 익숙한 공간에서 광장, 도로, 건물 외벽 등도 무대가 될 수 있다. 거리에서는 다양한 공연예술 및 시각예술 장르가 일상의 공간을 무대로 변화시키며, 관객에게 새로운 경험과 몰입의 장을 제공한다.

이러한 특성은 전통적인 공연 양식을 취하지 않고, 극장에서 이탈한 거리 공간을 무대이자 소통의 장으로 재구성하며, 동시에 기술과 예술이 융합된 창조적 공간 확장성과 공동체적 실천을 보여준다. 아울러 관객과 공간, 그리고 거리예술가 간의 상호작용을 통해 일상 속에서 참여적·공공적인

예술 경험을 창출한다.

2.2.3 관객의 참여성

거리예술은 일상의 대중을 단순한 감상자가 아닌 공연 일부로 참여시켜 무대와 객석의 구분을 해체한다. 이는 관객을 찾아가는 예술이라는 점에서 대중이나 시민이 직접 작품의 일부가 되거나 설치된 소품이나 배경을 자유롭게 창작하며, 의견과 감정을 표현하는 과정에 참여함으로써 예술과 기술, 그리고 삶의 경계를 허문다.

또한 거리예술은 도시 문제, 세대 간 갈등, 정치 및 경제 문제, 환경, 젠더 문제 등 현대 사회의 다양한 이슈에 대한 현대인의 고민과 메시지를 최첨단 기술과 융합·통합하는 장을 마련한다. 이와 함께 많은 거리예술가는 관객과의 집단적 소통의 장을 제공하며, 관객의 참여와 개입을 통해 사회적·정치적·환경적 문제를 제기하고 문제해결을 위한 발언자이자 협력자로 활동한다.

2.3 거리예술의 형성과 확산: 유럽의 저항문화에서 한국의 대중예술까지

1959년 프랑스 문화부 장관 앙드레 말로(André Malraux, 1901-1976)의 지역 분권 문화정책을 계기로 지역 문화 활성화가 추진되었고, 1960년대에는 아방가르드와 반문화 운동의 영향을 받아 거리예술이 등장하였다. 거리예술은 대중성과 실험성을 포괄하며 사회 비판의 수단으로 기능하였고, 특히 1968년의 ‘68혁명’을 계기로 권위에 저항하는 인간 중심의 예술로 자리매김하였다. 1970년대 이후 거리 공간이 예술 무대로 활용되면서 거리예술의 실천적 가능성이 구체화되었다.

1981년 자크 랑(Jack Lang, 1939-) 문화부 장관의 취임 이후 지역 예술축제가 적극적으로 지원되었고, 1986년 프랑스 오리악 거리극 축제(Aurillac Street Theatre Festival)는 고립된 산간 지역을 문화 도시로 전환한 대표적 사례로 평가되었다. 이 축제는 공공 공간에서 예술의 대중성과 실험성을 실현한 전환점이 되었으며, 이후 1990년대 거리예술축제로 확산되면서 2000년대에는 프랑스 정부가 거리예술을 공식 문화정책에 포함해 제도적 지원을 확대하였다.

거리예술은 시대와 문화적 맥락에 따라 다양한 형태로 발전해왔다. 산업화와 자본주의 체제가 정착한 서유럽 사회에서는 극장이 공연 제작과 유통의 중심으로 기능하며 연극이 제도화되기 시작하였다. 이러한 환경 속에서 1996년 프랑스 거리극 종사자들이 로슈(Loches)에서 개최한 포럼에서 “네가 극장에 찾아오지 않는다면, 연극이 너에게 찾아가리(Si tu ne vas pas au théâtre, le théâtre viendra à toi)”라는 선언은 거리극이 극장 중심의 연극 제도의 한계를 극복하고자 하는 의도를 드러낸 계기가 되었다.

이 흐름은 영국, 미국, 한국 등으로 확산되었고, 각국은 고유의 방식으로 거리예술을 발전시켰다. 영국은 전통 공연 양식에 대한 비판 속에서 야외 공연을 전개하였고, 미국은 그래피티와 힙합 등 청년 문화를 중심으로 거리예술을 확장하였다. 한국에서는 1930~1940년대 만주의 유랑극단 활동을

시작으로 1970년대에는 마당극과 민중예술을 기반으로 거리예술이 형성되었으며, 1990년대 이후 가극이 새로운 대안예술 형태로 부상하였다. 한국의 거리극은 민중예술의 전통을 계승하면서도 보다 열린 공간과 다양한 표현을 통해 현대적인 거리예술이자 대중예술로 진화하였다 [2][3].

2.4 거리예술의 유형과 국내외 사례 분석

거리극은 정형화된 무대 연극에서 벗어나 ‘탈 양식화’된 형태로 나타나며, 공연 양식은 고정 거리극(théâtre de rue fixe)과 이동 거리극(théâtre de rue déambulatoire)으로 나뉜다.

고정 거리극은 특정 공간에 정착해 공연을 펼치는 방식으로, 별도의 무대나 객석 없이 가설 무대, 거리, 공원, 광장, 수레 무대(pageant), 천막 극장, 트럭 무대 등 일상적 야외 공간에서 이루어진다. 국내 대표작으로는 2022년 9월 서울거리예술축제에서 소개된 작품 <거리>가 있다. 천하제일탈 공작소, 프로젝트 날다, 고성오광대보존회가 협업해 탈춤, 공중 곡예, 설치미술을 융합한 공연으로, 전통과 현대, 지상과 공중을 넘나드는 역동적 연출로 관객과의 교감을 이끌어냈다. 국외 대표작으로는 2024년 9월 서울거리예술축제 초청작 <슬링키 대소동(Big Mob Slinky)>이 있다. 영국 거리예술 단체 베들렘오즈(Bedlam Oz)가 선보인 이 작품은 30분 동안 자유자재로 움직이는 대형 은색 공업용 튜브와 인터랙티브 미니 쇼, 그리고 관객 참여형 퍼포먼스로 구성된 년버벌 신체극이다. 이 공연은 전 세계 45개국 이상에서 호평을 받으며, 언어를 초월한 신체 움직임 중심의 거리예술이 가진 매력을 보여주었다. 이를 통해 고정 거리극은 일상의 공간을 예술의 무대로 전환하고, 기술과 예술을 결합한 새로운 공연 양식을 창조하고 있음을 알 수 있다.

이동 거리극은 공연이 하나의 고정된 장소가 아닌 정해진 경로를 따라 전개되며, 관객도 함께 움직이는 형식이다. 일반적으로 계획된 동선과 정거장을 기반으로 진행되지만, 현장 상황이나 관객 반응에 따라 유연하게 조정되는 특징이 있다. 국내 대표작으로는 극단 몸꼴의 <다시 돌아오다(Come Back Again)>가 있다. 이 작품은 도심 속에서 신화와 시간, 도시의 기억을 되살리는 서사를 바탕으로 시각적으로 도로를 뒤덮는 불과 물, 청각적으로 비트가 강한 음악, 후각적으로 가스화 화염 등 오감을 자극하는 기술을 시도한다. 공공장소에서 펼쳐지는 이 공연은 예술의 사회적 역할을 강조하며, 불특정 다수를 향한 이동형 거리극의 확장성을 보여준다. 국외 대표작으로는 프랑스 극단 로얄 드 룩스(Royal de Luxe)의 <거인(Le Géant)>이 있다. 2010년 칠레 산티아고에서 선보인 이 공연은 도심 한복판에 등장한 대형 걸리버 인형을 중심으로 진행되며, 거인의 출현과 소멸을 통해 일상의 공간을 비일상의 공간으로 전환한다. 이 작품은 조너선 스위프트(Jonathan Swift, 1667-1745)의 소설 『걸리버 여행기』를 연상시키며, 잠수부 모양의 걸리버 인형을 활용해 정치 권력에 대한 풍자와 시민과의 교류를 담은 환상적이고 상징적인 대규모 이동 거리극으로 평가받는다. 이처럼 이동 거리극은 공간과 관객의 경계를 허물며, 움직임 자체를 기술과 예술 일부로 만들어 공공성과 참여성을 극대화한 공연 양식이라 할 수 있다.

3. 거리예술의 기술융합에 따른 확장적 전개 양상

3.1 거리예술의 디지털 기술: 공연예술 표현 방식의 확장과 문화 다양성의 실천

디지털 기술은 거리예술의 경험과 공연예술의 표현 방식의 범위를 근본적으로 변화시키고 있다. 가상현실, 증강현실, 미디어 파사드(media facade), 사운드 트래킹(sound tracking), 인터랙티브 문자 이미지 센서, 프로젝션 맵핑 등 디지털 기술이 거리예술의 경계를 확장하는 핵심 도구로 활용되며, 관객 참여를 유도하고 상호작용성을 더하는 선구적인 공연예술로 진화하고 있다. 대표적 사례로 프랑스 거리예술 단체 콤플렉스 카파르나움(KompleX Kapharnaüm)의 <새로운 메시지가 도착했습니다>는 영상 기반 네트워크와 데이터 기술, 문화 다양성의 의미가 결합한 실험적 거리예술로 주목 받았다. 다음 [그림 1]은 2018년 10월 6일 서울거리예술축제에서 공연된 주요 장면이다.



[그림 1] <새로운 메시지가 도착했습니다>의 주요 장면 [4][5]

[Fig. 1] Key scene about <Vous avez un nouveau message>

이 작품은 서울도서관 정문 벽면을 스크린으로 활용하여 서울에 대한 사전 조사, 시민들의 인터뷰 영상과 애니메이션, ‘표현해주세요’, ‘참여해주세요’ 등 텍스트 이미지를 결합한 입체적이고 몰입적인 예술 경험을 제공하는 장소특정형 공연으로 일컫는다. 일본군 위안부 할머니, 금속노조 노동자, 제주 난민, 대학생 등 사회적 소수자들의 목소리를 담아 민주적 공론장을 형성하고, 도시의 소음 속에서도 자유롭게 자기 생각과 의견을 표현하며 시민 참여를 촉진할 수 있는 거리예술 플랫폼으로서의 가능성을 확장한다.

3.2 예술성·공공성·참여성을 확장하는 기술 방식

거리예술의 핵심적인 강점은 예술가와 관객 간의 물리적·심리적 거리를 좁히고, 관객을 단순한 수용자가 아닌 능동적인 참여자로 변화시키는 ‘참여형 구조’에 있다. 이러한 구조는 디지털 기술과의 융합을 통해 더욱 확장되며, 참여 방식 역시 단순한 관람을 넘어 관객이 직접 행위에 개입하고 예술의 서사에 영향을 미치는 형태로 발전하고 있다. 이러한 흐름을 대표적으로 보여주는 사례는

2022년 9월 30일부터 10월 2일까지 서울거리예술축제에서 선보인 이탈리아 거리예술 단체 스토커 씨어터(Stalker Theater)의 <스텔리: 의지하는>과 <프로스페로: 확장하는>이다. 두 작품은 기존의 ‘예술가 중심’ 제작 방식에서 벗어나 연출가(감독), 시민 참여자, 디자이너, 미디어 기술자, 프로그래머 등이 공동으로 작업에 참여하는 공동 창작 구조를 지니며, 거리예술의 새로운 방향성을 제시한다. 특히 이 공연들은 긴 막대기와 튜브의 상징적인 무대 장치를 활용하여 테이프로 잇고, 묶고, 연결하는 행위를 통해 서로에게 의지하고 확장하는 양상을 상호작용적 서사로 구현한다. 이는 공동체성과 상호의존성을 시각적으로 드러내며, 참여형 거리예술의 정체성과 기술융합을 일상 공간 속에서 실현해낸다. 다음 [그림 2]와 [그림 3]은 각각 해당 공연의 하이라이트 장면을 담고 있으며, 앞서 논의한 표현적 특징의 구현 양상을 시각적으로 보여준다.



[그림 2] <스텔리: 의지하는>의 하이라이트 장면 [6]

[Fig. 2] Highlight scene about <Steli>



[그림 3] <프로스페로: 확장하는>의 하이라이트 장면 [6]

[Fig. 3] Highlight scene about <Prospero>

이 두 작품은 관객이 도시 공간을 직접 이동하며, 내비게이션의 안내에 따라 공연 일부를 구성하거나 무대 장치를 조작하는 주체로 참여하도록 설계되어 있다. 이는 기술적 매개를 통해 관객이 물리적 환경과 상호작용하고, 극적 서사에 내재한 정서적·사회적 메시지에 능동적으로 개입하게 만드는 방식이다. 이처럼 기술은 감각적 자극과 공간적 체험, 그리고 디지털 인터페이스를 통한 서사 참여를 가능하게 함으로써, 거리예술의 참여성을 보다 몰입적이고 다층적인 경험으로 재구성한다. 나아가 관객은 예술의 외부에 머무는 수동적 존재가 아니라, 공공 공간과 예술 사이의 경계에서

실시간으로 반응하고 개입하는 능동적인 시민 예술가로 재정의된다.

3.3 기술과 감각의 융합: 관객 참여형 거리극의 다감각적 전환

2022년 9월 30일부터 10월 1일까지 서울거리예술축제에서 스페인 거리예술 단체 그룹 푸하 (Grupo Pujá)가 선보인 <카오스모스>는 감각 기반 기술을 활용해 관객의 신체적·정신적 반응을 유도하는 관객 참여형 거리극이다. 본 공연은 소리, 냄새, 온도, 조명 등 다양한 센서를 도시 공간에 배치하여 관객이 특정 동선에 따라 이동하는 동안 일련의 감각 자극과 공간 변화를 체험하도록 설계되어 있다. 이와 같은 다감각적 요소는 공연의 몰입도를 높이며, 도시 환경에 대한 감각적 재인식을 유도한다. 다음 [그림 4]는 관객이 이동 경로에 따라 감각 자극에 반응하는 순간을 포착한 장면으로, 거리예술이 지향하는 관객의 능동적 참여 및 체험 구조와 도시 공간의 예술적 전환 가능성을 구체적으로 제시한다.



[그림 4] <카오스모스>의 하이라이트 장면 [6]

[Fig. 4] Highlight scene about <Kaosmos>

위의 그림과 같이 <카오스모스>는 버티컬 댄스를 통해 관객의 신체와 움직임, 감각 전체를 공연의 매개체로 끌어들이며 확장된 극적 경험을 제공한다. 기술은 무대 장치나 보조 수단이 아닌 공간, 감정, 기억을 연결하는 주체적 요소로 기능하며, 수직 공간에서의 특정 지점이 감각적 서사의 일부로 전환된다. 즉, 이 공연은 거리예술이 기술과 신체, 환경 간의 통합적 상호작용을 통해 예술의 경계를 확장할 수 있음을 보여주는 대표적인 사례라 할 수 있다. 또한 도시 공간을 재구성하는 미적 방식과 기술이 매개하는 다감각적 참여와 체험의 의미를 성찰하게 한다.

3.4 AI 기반 혁신적인 거리예술의 관계적·철학적 가능성 탐색

2023년 9월 30일부터 10월 1일까지 서울거리예술축제에 출품된 국내 단체 포스(Force)의 <교감>은 AI 기반 캐릭터와 관객 간의 상호작용을 통해 인간과 기계 간 감정 교류 가능성을 탐색한 고정형 거리극의 양식을 갖추고 있다. 이 작품을 창작한 단체 포스는 예술과 기술, 감정과 이성, 그리고 무생물과 생물의 융합을 기반으로 뉴 폼 아트(New Form Art)를 추구하며, <교감>을 통해 동시

대 새로운 예술의 형식적·내용적 확장을 시도한다. 따라서 본 작품은 거리예술이 관계적·철학적 주제를 다룰 수 있는 유연한 플랫폼임을 입증한 사례로 평가된다. 다음 [그림 5]는 포스의 <교감>이 추구한 예술적 실험과 거리예술의 독창적 가능성을 보여주는 장면이다.



[그림 5] <교감>의 하이라이트 장면 [7]

[Fig. 5] Highlight scene about <Access>

위의 그림처럼 <교감>은 인공지능과의 대화를 통해 발생하는 관계성, 정서적 반응, 인간 존재에 대한 성찰을 공연의 주제로 설정한다. 이는 거리예술이 단순한 시각적 스펙터클을 넘어서 로봇과 인간의 교차점에서 새로운 예술적 형식을 창출할 수 있음을 시사한다. 공연의 기술적 구현은 AI 언어 처리 및 센서 기반 반응 시스템을 활용하여 관객 참여의 즉흥성을 효과적으로 포괄한다. 본 공연은 관객이 수동적으로 콘텐츠를 수용하는 기존 형식을 탈피하여 관객의 언어적 반응에 따라 서사가 유동적으로 구성되고 상호작용하는 AI 기반 혁신적인 거리예술의 형태를 취한다. 이러한 구조는 디지털 기술을 관계적 의미와 철학적 질문의 영역으로 확장한다는 점에서 의의가 있다.

3.5 라이브 형 인터랙티브 연극의 기술적·예술적 구현

다음 [그림 6]은 2024년 9월 16일부터 9월 18일까지 서울거리예술축제에 참가한 국내 단체 일장 일탄 컴퍼니의 공연 <돌연한 출발>이다.



[그림 6] <돌연한 출발>의 주요 장면 [8]

[Fig. 6] Key scene about <Der Aufbruch>

이 작품은 프란츠 카프카(Franz Kafka, 1883-1924)의 단편소설 『돌연한 출발Der Aufbruch』에서

영감을 받아 제작되었으며, ‘그저 떠나기 위해 떠난 한 인간’의 이야기를 중심으로 전개된다. 관객은 텐트 안에 둘러앉아 등장인물의 내면 이야기를 들은 뒤 오토마타 인형(Automata, 여러 가지 기계 장치로 움직이는 인형), EDM 사운드, 빛과 그림자가 어우러진 환상적이고 압도적인 인형 퍼포먼스를 관람한다. 현실과 상상이 교차하는 무대 위에서 관객은 일상의 틀을 벗어난 낯선 출발의 순간을 체험한다.

이 공연의 주요 특징은 다음 세 가지로 요약될 수 있다.

첫째, 관객 참여형 서사를 바탕으로 관객이 이야기의 주인공이 되어 극의 흐름을 따라가며 더욱 깊이 몰입할 수 있도록 설정된다.

둘째, 기술과 예술의 결합을 통해 생동감 있는 체험을 제공한다. 예컨대, 관객의 위치에 따라 말을 탄 인형 소품이 자동으로 움직이고 작동하는 등 다양한 오토마타 장치가 실시간 반응한다.

셋째, 관객이 직접 장소를 이동하며 이야기를 체험하는 일종의 ‘라이브 형 인터랙티브 연극’이다. 오브제 설치와 음향 장치를 활용하여 지점마다 서로 다른 콘텐츠를 경험할 수 있도록 구성되었으며, 관객의 위치를 추적해 그에 맞는 콘텐츠가 실시간 재생된다.

따라서 <돌연한 출발>은 연극과 기술, 그리고 도시 공간을 유기적으로 결합하여 관객에게 창의적인 공연 체험을 제공함으로써 새로운 거리예술 패러다임을 모색한 실험적 시도라 할 수 있다.

4. 결론

본 연구는 디지털 시대의 거리예술의 국내외 대표적인 다섯 가지 사례를 중심으로, 거리예술이 단순한 도시 장식 수준을 넘어 도시 정체성과 공동체 의식을 표현하는 사회문화적 예술로 자리매김하고 있음을 고찰 및 분석하였다.

연구 결과, 거리예술은 디지털 기술과의 융합을 통해 예술 장르의 경계를 허물고, 시민 참여와 공공성을 기반으로 도시 공공 공간에서 사회문화적 역동성의 확장을 실현하고 있음을 확인할 수 있었다. 2018년부터 2024년까지 서울문화재단에서 주최 및 주관한 서울거리예술축제 출품 공연 가운데 국외 사례는 비디오 설치, 인공지능, 센서 기반 인터랙션 등 다양한 디지털 매체를 광범위하게 활용하였으며, 관객이 서사에 개입하거나 기술 장치를 조작하여 공연 일부가 되는 등 관객의 참여 구조가 정교하고 진화된 형태로 나타났다. 이에 반해 국내 사례는 일부 우수한 시도가 있었으나 기술 활용의 깊이와 사회적 메시지 구현력에서 제한적이었으며, 아직 발전 단계에 머물러 있다는 사실을 알 수 있었다.

이러한 분석은 향후 국내 거리예술이 기술융합 실험과 공공적 담론의 결합을 보다 적극적으로 확대할 필요가 있음을 시사한다. 아울러 디지털 시대의 거리예술은 기술융합을 확장하고 장르의 한계를 극복하며, 시민 참여를 통해 완성되는 공연예술로 발전할 가능성이 있다. 그러나 기술 의존

심화, 디지털 소외 계층 문제, 기술의 목적 전도 우려, 개인정보 보호 및 감시 이슈 등 윤리적·사회적 문제는 여전히 해결 과제로 남아 있다. 이에 따라 후속 연구는 차세대 공연예술, AI 기반 인터랙티브 공연 알고리즘, VR/AR 콘텐츠 거리예술, XR 라이브 거리연극, 메타버스 플랫폼 도시예술, 기후변화 대응 지속가능 대안예술 등 보다 구체적인 주제로 확장될 수 있으며, 무엇보다 기술 발전과 사회적 가치 간 균형에 대한 종합적인 논의와 탐구도 필요하다.

결론적으로 거리예술은 디지털 시대의 기술융합을 통해 새로운 시대적 사회문화로 진화하고 있으며, 국내에서도 이를 확장하고 제도적·문화적으로 뒷받침할 체계적인 노력과 지원이 요구된다.

References

- [1] M. S. Suh, "L'origine et la naissance des arts de la rue en France", *Revue d'Etudes Franco-coréennes*, vol. 51, February 2010, pp. 313-338.
- [2] E. K. Lee, "The Study on the Street Theatre in Korea", *Drama Research*, no. 34, June 2011, pp. 315-349, doi: 10.15716/dr.2011..34.315.
- [3] Y. H. Seo, S. W. Lee, *100 Years of Korean Theatre*, Hyeonamsa Publishing, 2000.
- [4] SFAC, "SSAF 2018 Collection of Criticism", ssaf.or.kr, <https://www.ssaf.or.kr/community/data>, (accessed September 10, 2023).
- [5] SFAC, "SSAF 2018 Program Book", ssaf.or.kr, <https://www.ssaf.or.kr/community/data>, (accessed September 10, 2023).
- [6] SFAC, "SSAF 2022 Official Aftermovie", ssaf.or.kr, <https://www.ssaf.or.kr/master/master/78>, (accessed September 13, 2023).
- [7] SFAC, "SSAF 2023 Official Aftermovie", ssaf.or.kr, <https://www.ssaf.or.kr/master/master/86>, (accessed March 8, 2024).
- [8] SFAC, "SSAF 2024 Program: Der Aufbruch", ssaf.or.kr, <https://www.ssaf.or.kr/program/program/443?&searchType=tagOrTeam&searchValue=%EB%8F%8C%EC%97%B0%ED%95%9C%20%EC%B6%9C%EB%B0%9C>, (accessed May 21, 2025).