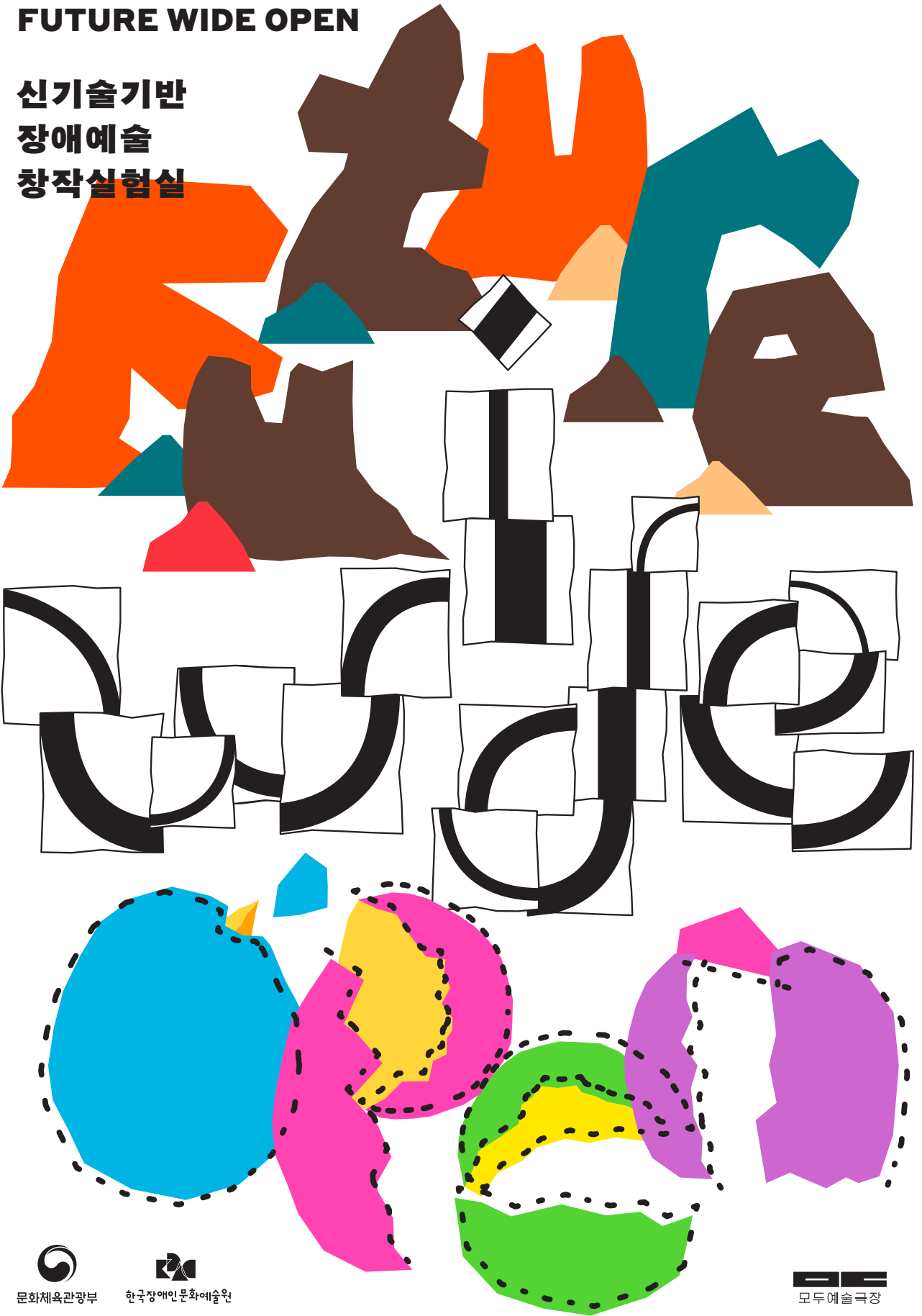


FUTURE WIDE OPEN

**신기술기반
장애예술
창작실험실**



**신기술기반 장애예술
창작실험실**

**FUTURE
WIDE OPEN**

04	인사말		
06	프롤로그		
09	I FUTURE WIDE OPEN: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실	54	II «FUTURE WIDE OPEN» 쇼케이스 소개
10	1. 사업 소개	60	1. 공연
13	2. 타임라인		— 앙상블리안 <The Circle>
16	3. 작품개발 프로그램		— 장애인문화나눔 노리터 <연결, 융합, 승화>
	— 신기술활용 워크숍		— Oset프로젝트 <일+일+일=삶>
	— 창·제작 멘토링		— 김시락 <들리는 춤>
32	4. 네트워킹	76	2. 스크리닝
	— 인사이트 팩토리		— 마르코 도나룸마 <니란테아>
	— 릴렉스드 테이블	79	3. 전시
	— 아트시에스타(중간공유회)		— 김재은 <별이 빛나는 밤에>
44	5. 창작 도구 개발		— 라움콘 <집을 잃어버린 남자>
	— 전동이젤 사용자 인터뷰		— 잇자잇자 사회적 협동조합 <랩국을 찾아서>
46	6. 과정 인터뷰		— 크리스틴 선 킴, 토마스 마더 <루키 루키>
	— 참여멘토 인터뷰 하이라이트		— 김현우 <픽셀 유니버스>
	— 참여예술인 인터뷰 하이라이트		— 김은설 <청각장애 인공지능>
		110	— 신기술기반 창작도구개발 <전동이젤>
			4. 연계 프로그램
			— 감상 워크숍 <보이지 않을 때 볼 수 있는 것>
			— 라운드 테이블1 <보이지 않는 너머를 함께 이야기하다>
			— 라운드 테이블2 <기술로 감각하는 장애예술>

장애와 예술 사이의 신기술, 창작과 표현의 한계를 다양한 가능성으로의 전환으로

4차 산업혁명 시대, 진전과 정보통신기술의 고도화에 부응하여 예술과 기술의 융합을 지원하는 움직임이 활발합니다. 이에 비해 장애예술과 기술의 만남은 상대적으로 드물었던 가운데 ‘2023년 장애예술인 신기술 기반 활동 지원사업’을 통해 그러한 만남의 장을 열게 되었고 아직은 시기상조라는 우려와 새로운 장애예술 언어에 대한 기대를 동시에 갖게 되었습니다.

〈FUTURE WIDE OPEN : 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실〉은 공모를 통해 진행한 사업으로 기술을 매개로 장애경험과 장애감수성을 드러내고자 하는 장애예술인의 인큐베이터로 의의를 찾고자 하였습니다. 기술과 장애예술의 협력이 활발해지기를 바라였고 이는 융복합 장애예술의 작법을 탐색하는 과정의 연속이었습니다.

이러한 노고의 결과물을 통해 2024년 2월에는 «FUTURE WIDE OPEN» 쇼케이스를 개최하였고 무엇보다 사업의 과정을 공유하는 자리였기에 많은 분들이 호응을 보내주셨습니다. 이로 인하여 장애예술의 다양한 창작 가능성에 기대를 확인할 수 있었습니다.

지난 몇 개월간 운영된 〈FUTURE WIDE OPEN〉 사업에 함께해주신 장애예술인, 기술전문가들과 특히 처음 시도된 생소하고 어려운 사업을 성공적으로 이끌어 주신 한국장애인문화예술원의 담당자분들께 진심으로 감사의 인사를 드립니다.

앞으로도 모두에게 열려 있는 미래 〈FUTURE WIDE OPEN〉을 통해 장애예술인들이 새로운 창작 표현을 실험하는 계기를 가질 수 있기를 희망하며, 또한 장애예술의 지평과 담론을 확장하는데 기여할 수 있는 사업이 되기를 바랍니다. 감사합니다.

(재)한국장애인문화예술원
이사장 김형희

미지와 조우, 신호탄으로 새시대를 열다

〈FUTURE WIDE OPEN: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실〉은 장애예술과 기술의 융합을 통해 동시대를 고찰하고 예술의 지평을 확대하는 프로젝트입니다. 약 6개월간 장애감수성 및 장애감각을 주제로 한 기술융합 장애예술 작품개발을 다각도로 지원하였으며, 장애예술인의 표현력 제고를 위한 신기술 창작도구를 개발하였습니다.

참여예술인은 기술을 탐구하는 ‘신기술활용 워크숍’과 주제 의식을 고민하는 ‘창·제작 멘토링’을 통해 작품을 발전시켰습니다. 중간 공유회였던 ‘아트 시에스타’에서는 멘토분들과 함께 진행과정을 모니터링하며 주제와 형식과 관련한 다양한 피드백을 주고 받았습니다. 이는 보기엔 익숙하면서도 다루기엔 낯선 기술이 장애예술과 어떻게 조우할 수 있을지 끝없이 고민하고 도전하는 시간이었습니다. 쉽지만은 않은 여정이었지만 결과보다는 과정에 가치를 두고, 개별성과 다양성을 존중하며, 서로 도우며 함께 성장하는 것을 목적으로 하였습니다. 신기술기반 장애예술의 첫 걸음을 내딛은 이 과정이 퍼스트 펍킨다운 예술가의 속성이자 다양한 실험의 장이었다고 과감히 표현해봅니다.

지금까지 시도되지 않았던 신기술과 장애예술과의 만남은 그 과정에서 많은 실패와 좌절을 맛보았습니다. 그러나 참여예술가와 운영진은 이에 굴하거나 지치지 않고 과정 자체의 의미를 충분히

만끽하려고 노력했습니다. 무엇보다 참여하고 지속적으로 회자되었던 것은 ‘장애 당사자성’과 ‘작품에의 개입’, 그리고 결과물로 귀결되는 ‘작품표현’과 관련한 주제들이었습니다.

먼저 운영진은 우연히도 프로젝트를 진행하기 전 김초엽x김원영 저자의 『사이보그가 되다』를 참고하였습니다. 이 책의 내용 중에는, 한 통신사의 광고에서 청각장애인의 수어를 음성언어로 변환하는 기술을 예로 들며 신기술을 활용하여 장애인의 표현 가능성을 확장해준다는 의미의 에피소드가 있었습니다. 그러나 저자가 여기서 중요하게 생각한 지점은 바로 이러한 표현 확장의 결말이 장애인 당사자에게는 가닿지 않는다는 점이었습니다. 당사자였던 청각장애인은 음성언어를 들을 수 없음에도 불구하고 굳이 기술을 활용하여 변환한 음성언어는 결국 비장애인을 향할 수밖에 없다는 것입니다. 우리는 이 작은 이야기에서 ‘당사자성’이란 무엇인지 그리고 이 프로젝트가 장애예술인들에게 의미 있게 다가가는 방법이 무엇인지 고민하였습니다. 물론 명확한 결론에는 이를 수 없었지만 여러 가지 난관과 이견이 부딪히는 상황에서 한 가지의 중요한 기준점을 설정할 수 있었습니다. 바로 ‘당사자성’을 중심에 놓자는 것이었습니다.

이와 더불어 예술가, 기술전문가, 큐레이터, 멘토 등 다양한 주체들의 협업은 작품을 한 방향으로 완성하는 데에 있어서 조화로운 완벽을 추구합니다. 그러나 우리는 완벽한 협업은 존재하기 어렵다는 것을 잘 알고 있습니다. 열정적인 협업의 과정에서 ‘개입’의 이슈가 계속 수면 위로 떠올랐습니다. 이는 중간공유회인 ‘아트 시에스타’를 진행하는 동안 좀 더 뚜렷하게 논의할 수 있었습니다. 우리가 과연 어디까지를 협업으로 인정할 것이며 협업의 핸들을 누가 지니고 있냐는 것이 궁극적인 예술가의 의도가 될 수 있는지 아닌지를 논의할 수밖에 없었습니다. 전적으로 장애예술인이 모든 과정에서 중심이 되기란 신기술 영역에서는 어려움이 많았습니다. 그러나 운영진은 이 부분을 포기하지 않고

‘인사이트 팩토리’, ‘신기술 워크숍’, ‘창·제작 멘토링’과 같은 프로그램의 기획과 운영을 통해서 장애예술가가 협업의 견인 운전자 역할을 할 수 있도록 노력하였고 이에 대한 결실을 충분히 보았다고 생각합니다.

마지막으로는 ‘작품표현’과 관련한 이슈를 말씀드릴 수 있습니다. 공모에 선정된 다양한 예술가분들은 공연과 전시 경험이 많은 분들도 있었지만, 신기술을 접목한 공연과 전시에 대한 경험은 거의 모두 전무한 상황이었습니다. 이 때에 예술가분들은 ‘테크메이트’로 불리는 기술 전문가분들의 조언을 매우 적극적으로 받아들였습니다. 테크메이트의 기술 경험에 대한 부분은 작품을 표현하는 데에 있어서는 매우 큰 역할을 했습니다. 더불어 ‘창·제작 멘토링’에 참여해 주셨던 기획자분들의 전시 구성과 관련한 의견도 놓치지 않으려고 노력하였습니다. 그리고 무엇보다 예술가분들이 가지고 있는 작품 내 주제의식과 메시지, 그리고 그것을 전체로 표현하는 전시 구성을 위해서 큰 힘을 쏟았습니다. 멋들어지기만 한 전시를 위해 기획과 운영이 한 걸음 더 나아가는 오버를 행하지 않기 위해서 예술가분들의 의견을 지속적으로 취합하였다는 것은 협업의 일원으로서 매우 자랑스러운 일이었습니다.

이렇듯 지난한 과정을 거친 4개의 공연과 5개의 작품, 그리고 1개의 제품이 그 결과를 공유할 수 있게 된 것이 결과공유회 쇼케이스 «FUTURE WIDE OPEN»입니다. 여기에 해외초청작 2작품을 더하여 총 12편을 선보이게 됨으로써 장애예술과 신기술의 첫 만남이라는 신호탄을 쏘게 되었습니다. 2023년 8월부터 2024년 2월까지 진행된 이번 프로젝트와 쇼케이스가 일회적인 행사에 그치지 않고 관람객에게 더 적극적으로 다가갈 수 있는 긴 여정의 예술행사가 될 수 있도록 앞으로도 많은 관심 부탁드립니다.

FUTURE WIDE OPEN

2023 신기술기반 장애예술 창작실험실

1. 사업개요

「FUTURE WIDE OPEN」 : 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실」 장애예술의 지평과 담론 확장

「FUTURE WIDE OPEN : 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실」은 장애예술과 기술의 융합을 통해 예술의 다양성을 추구합니다. 장애예술인이 기술을 주체적으로 활용할 수 있도록 작품 개발 프로그램과 창작도구 개발 지원을 제공하여 장애예술의 지평을 확대하고자 하였습니다.

장애 여부, 기술 활용 역량, 창·제작 경험 등 개인의 특성에 따라 융합장애예술 작품개발은 두 가지의 트랙으로 세분화하였습니다. 장애예술인(단체)를 대상으로 하는 ‘트랙 와이드’와, 장애예술인(단체), 비장애예술인(단체) 모두 지원할 수 있는 ‘트랙 오픈’으로 운영하였습니다. 참여예술인이 가지고 있는 기술 구현 역량에 따라 트랙와이드는 테크메이트 매칭을 통해 필요한 기술적 구현을 함께 만들어갈 수 있게 구성하였습니다.

또한 트랙 와이드, 트랙 오픈 참여예술인에게 장애예술과 기술의 협력과 실험이 지속될 수 있도록 프로젝트 창작지원금을 지원하고, 역량강화를 위한 신기술활용 워크숍, 창·제작 멘토링 등 개발 지원 프로그램을 운영했습니다. 이 과정에서 접근성 지원과 맞춤형 매니지먼트를 제공하여 포용적인 예술을 실천하고자 하였습니다.

「Future Wide Open: 신기술기반 장애예술 창작실험실」

융복합 장애예술 작품 개발

트랙 Wide	트랙 Open
장애예술인(단체) 5팀	장애예술인(단체), 비장애예술인(단체) 4팀

융복합 장애예술 창작 도구 개발

장애예술 창작도구 개발 1팀 선발

작품 고도화

작품 개발비 지원			
작품 개발지원 프로그램			
신기술활용 워크숍	테크메이트 매칭	창·제작 멘토링	운영진 미팅

도구개발 최적화

도구 개발비 지원		
도구 개발지원 프로그램		
모니터링	장애예술인 인터뷰	전문가 자문

피드백을 통한 장애예술 담론 형성

네트워킹 프로그램			
오리엔테이션	인사이트 팩토리	릴렉스드 테이블	아트 시에스타 (중간 공유회)



「Future Wide Open」 쇼케이스

장애예술 창작 작품, 창작 도구 결과 공유			연계 프로그램	
전시	공연	스크리닝	워크숍	라운드 테이블

이러한 과정과 결과를 선보인 «FUTURE WIDE OPEN» 쇼케이스는 장애감수성을 다루는 예술 작품을 전시와 공연 형식으로 풀어내며 장애 유무에 관계없이 모두 함께할 수 있도록 구성하였고, 해외초청작을 통해 시선을 넓히고자 하였습니다. 프로젝트의 과정이 담긴 인터뷰와 작품 제작 영상을 통해 관객의 다각적인 이해를 돕고자 하였습니다. 연계 프로그램으로 감상 워크숍과 라운드 테이블을 진행하여 장애예술 담론이 논의될 수 있는 장을 마련했습니다.

«FUTURE WIDE OPEN : 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실»은 기술과 예술의 만남을 통해 감각을 확장하고, 장애와 비장애 사이의 네트워크를 구축하고자 하였습니다. 이러한 시도가 포용적인 융합 예술의 발걸음이 되기를 기대합니다.

2. 타임라인

«FUTURE WIDE OPEN: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실»의 여정

(1) 오리엔테이션

2023년 8월, '신기술기반 장애예술 프로젝트'의 첫 문을 열었습니다. 기술융합을 희망하지만 경험이 없거나 적은 창작자를 지원하는 'WIDE 트랙'과 기술융합 작업이력 및 구현역량이 있는 창작자를 위한 'OPEN 트랙'을 구분하여 밀도 있는 지원을 하고자 했습니다. 열띤 발표와 함께 선정된 9명(단체)의 예술인은 «FUTURE WIDE OPEN»이라는 이름으로 모여 장애예술과 기술이 어떻게 만나고 더해질 수 있을지 다양한 방식으로 연구하기 시작했습니다.

(2) 네트워킹1: 인사이트 팩토리 (2023년 10월)

인사이트 팩토리는 참여예술인이 모여 여러 감각을 살펴보는 첫 번째 네트워킹이었습니다. 본격적인 작품 개발에 앞서, 보다 학문적인 접근을 위해 '장애학'과 '장애예술'의 본질을 탐구하고, 해외사례를 통해 장애예술의 포용적 연결을 알아보는 등 전문가 강연을 중심으로 인사이트를 확장했습니다. 참여예술인들은 다양한 논의를 통해 서로 알아가며, 창작의 좌표를 설정해 나갔습니다.

기술융합 작품개발의 다각도 지원



(3) 테크메이트 매칭(2023년 11월)

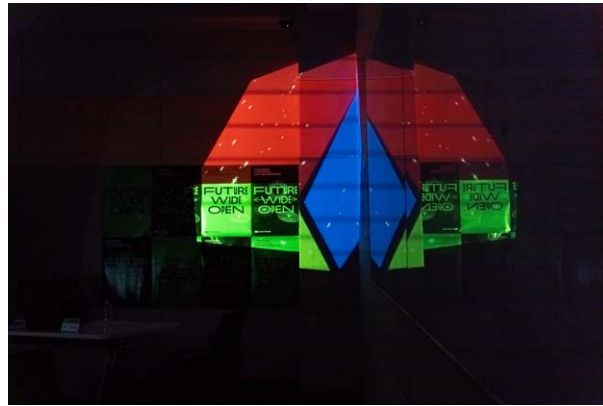
‘트랙 WIDE’ 참여예술인에게는 기술 구현 과정의 협업 파트너, ‘테크메이트’를 매칭했습니다. 프로젝트 기획안을 기반으로, 활용하고자 하는 기술의 장르와 융합 방식, 창작 및 협업 경험 등 다양한 방안을 검토한 후 최적의 테크메이트를 연결했습니다. 테크메이트는 먼저 길을 걸어가 본 선배이자 동료로 ‘FUTURE WIDE OPEN’과 함께 했습니다.



(4) 신기술활용 워크숍

(2023년 11월~12월)

신기술활용 워크숍은 참여예술인의 기초역량 강화를 위한 프로그램입니다. 기술이 친숙해지도록 기술의 개념과 원리를 이해하고 다양한 활용 사례를 분석하며 창·제작 접목 방안을 차근차근 탐구했습니다. 가장 많이 활용되는 프로젝션 맵핑, 사운드 아트 기반의 인터랙티브 기술부터 최근 예술계 화두로 떠오르는 AI 기반 기술까지 두루 살펴볼 수 있는 시간이었습니다. ‘FUTURE WIDE OPEN’은 기술을 ‘위한’이 아니라, 기술을 ‘통한’ 작품을 창작할 수 있도록 기술을 표현 도구로 활용하는 방법에 대해 끝없이 고민했습니다.



(5) 넷워킹2: 릴렉스드 테이블

(2023년 12월)

두 번째 넷워킹 프로그램인 릴렉스드 테이블은 편안한 환경의 아티스트 토크로, 동시대 미디어 아티스트를 만나 그들의 경험과 고민을 공유하는 자리였습니다. 기술융합 첫 시도부터 수많은 시행착오를 겪으며 생긴 노하우들, 작가로서의 정체성을 찾아가는 방법 등 다양한 이야기를 자유롭게 나누었습니다. 모든 참여예술인이 제약없이 감각할 수 있는 ‘후각’을 중심으로 워크숍을 진행하기도 하고, 다양한 사운드 장비를 체험하며 소리를 만들어보는 등 정형화된 방식을 벗어나 서로의 감각을 나누고 함께한다는 동료애를 느낄 수 있었습니다.



(6) 창·제작 멘토링

(2023년 12월~2024년 1월)

창·제작 멘토링은 작품 고도화를 위한 프로그램으로, 멘토들과 함께 작품의 시작부터 구현까지 진행과정을 함께 고민했습니다. 작품을 다양한 관점에서 바라보며 참여예술인 스스로 고민하고 주제를 심화할 수 있도록 질문을 던지고, 실현을 위한 구체적 피드백을 제시하며, 과정별로 세분화된 컨설팅을 진행했습니다. 또, 트랙별로 진행된 멘토링은 피드백을 서로 공유할 수 있어 함께 성장하는 시간이 되었습니다.



(7) 아트 시에스타(2024년 1월)

무더운 더위를 보내는 지역에서 시행하는 낮잠 풍습을 ‘시에스타’라고 합니다. 낮잠으로 원기를 회복하여 저녁까지 일을 하자는 취지를 가지고 있습니다. 그 의미를 담은 ‘아트 시에스타’는 ‘FUTURE WIDE OPEN’의 중간 공유회로, 잠시 쉬어가며 서로를 응원하고 끝까지 함께하기 위한 과정이었습니다. 감각을 탐구하는 길목에서 마주했던 수많은 질문들, 낯설고 어려웠던 순간들을 공유하며, 앞으로 나아갈 여정을 이야기했습니다.



(8) «FUTURE WIDE OPEN»

쇼케이스(2024년 2월 22일~25일)

신기술기반 장애예술 창작실험실 프로젝트의 결과물을 대중과 공유하기 위한 쇼케이스를 열었습니다. 참여예술인들의 장애감수성, 장애감각을 다룬 작품들을 전시하고 공연을 올리며 프로젝트의 성과를 공유하는 자리를 가졌습니다. 또한 다양한 해외초청작품으로 또 다른 확장된 시선을 살펴보며 더욱 풍성한 쇼케이스가 되었습니다. 작품뿐만 아니라 다양한 연계 프로그램을 통해 감상워크숍을 통한 장애예술인의 감각을 경험해 보고, 라운드테이블을 통해 장애예술과 기술융합의 가능성을 질문해 보고 작품 제작 과정을 면밀히 들여다 볼 수 있었습니다.



3. 작품개발 프로그램 1:
신기술활용 워크숍

새로운 기술로
나아가기 위한
연결지점 탐방

소개

신기술활용 워크숍은 장애예술인이 기술 개념을 배우고 기초적 실습을 통해 스스로 기술에 대한 이해도를 높이기 위한 프로그램입니다. 기술융합 교육에 접근하기 어려웠던 장애예술인을 대상으로 기술의 개념 / 원리를 이해하고 기술의 활용사례를 고찰해 봅니다.

다양한 신기술 중 가장 범용성을 가지고 있는 ‘프로젝션 맵핑’과 ‘이머시브 사운드’를 인터랙티브 아트로 배워보고, 트렌드를 반영한 AI기반 아트를 탐구해 보았습니다.

아직 장애예술인을 위한 기술교육 접근성 자체가 어렵기 때문에, 신기술활용 워크숍을 통해 기술의 종류와 개념을 익히고 프로그램을 어떻게 활용하는지 기초부터 함께 실습해 보는 시간을 가졌습니다.

인터랙티브 아트 참여 강사
박선유(아트앤메타포 대표)

〈신기술활용 워크숍〉 인터랙티브 아트 프로그램 구성 및 운영 내용

분류	회차	일시	운영 내용
인터랙티브 아트	1	2023. 10. 30. 14시-18시	〈인터랙티브 아트 원리 및 개념〉 1. 프로젝션 맵핑 소개 2. 프로젝션 맵핑의 활용 예시작품, 오브제 활용,공간 활용 3. 맵핑하기 위한 프로그램 - MadMapper, WATCHOUT, Resolume 4. Resolume 프로그램 설치 및 사용법 안내
	2	2023. 11. 2. 14시-18시	〈프로젝션 맵핑 실습〉 1. Resolume 소스 영상, 사진 불러오기 2. 레이어 활용 실시간 효과 사용하기 3. 속성값 변형하며 크기 속도 변화 이미지 생성 4. 카메라 사용, 오토메이션 활용하기 5. 벽면 활용해 입체모양의 3면 맵핑하기
	3	2023. 11. 8. 14시-18시	〈Kinect를 활용한 인터랙티브 아트 소개〉 1. 아날로그적, 디지털적 인터랙티브 아트 사례 소개 2. Touch Designer 프로그램 설치 및 활용법 안내 3. 움직임 정보값 변형 및 인터랙티브 효과 실습 4. Kinect 장비 소개 및 활용 방법
	4	2023. 11. 9 14시-18시	〈이머시브 사운드 소개 및 Ableton Live를 활용한 사운드 제작 실습〉 1. 이머시브 사운드 개념, 발전 과정 안내 2. Ableton Live 설치 및 사용법 안내 3. 트랙 샘플 사운드 추가, 이펙터 활용 실습

〈신기술활용 워크숍〉 인터랙티브 아트 프로그램 주요 내용

프로젝션 맵핑 개념 및 실습

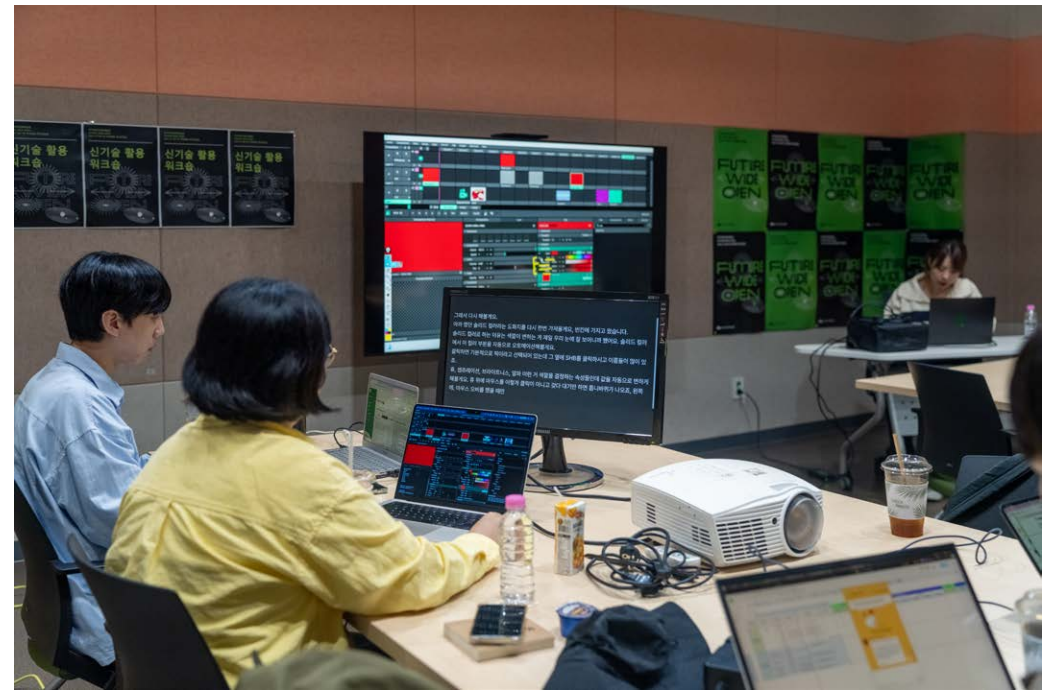
프로젝션 맵핑의 개념에 대해서 알아보고 어떤 물체에 투사를 할 것인지 고민하고, 오브제와 공간에 따라 달라지는 맵핑작업을 알아보고, 레졸룸 실습을 통해 효과를 적용해 보고, 참여예술인의 기존 작업을 레졸룸으로 가져와 변형해 보는 시간을 가졌습니다. 프로젝트 맵핑 워크숍에서 맵핑이 어떤 개념인지 및 맵핑에 필요한 소스를 배우고, 실제 본인의 작품을 맵핑해보았습니다. 그리고 레졸룸의 효과를 활용하여 속성값을 변형하고 투사되는 사물 물체에 따라 변화하는 맵핑의 과정을 함께 하였습니다. 맵핑 실습을 통해 평면적인 회화작품이 3면인 입체모양에 맵핑되며 움직이고 살아있는 작품으로 변모하는 것을 보며 즐길 수 있었던 시간이었습니다.

인터랙티브 작품 사례 및 Kinect활용 Touch Designer 실습

키넥트 센서를 활용한 인터랙티브 아트에서는 과거부터 현재까지의 인터랙티브 아트 작품 사례를 살펴봄에 어떤 원리로 작품이 만들어지고, 작품의 목적에 맞는 인터랙션 방법 등을 함께 살펴보았습니다. 그리고 터치디자이너 프로그램을 활용한 인터랙티브 방법 (관객 움직임, 블락 트래킹을 활용한 움직임을 따라다니는 도형 만들기)을 실습해 보았습니다. 실제 키넥트를 관객 감지 센서로 활용하여 어떤 형태로 나타나는지 확인해 보며 좌표로 데이터를 잡아 그 값을 넣고 참여예술인의 움직임을 남겨보았습니다.

이머시브 사운드 개념 및 Ableton Live 사운드 실습

시각적 작업과 더불어 사운드 작업도 이어졌습니다. 이머시브 사운드의 개념과 발전 과정을 따라 최신 오디오 기술인 객체 기반 오디오와 바이노럴에 대한 설명을 들으며, 사운드의 높이, 크기, 위치 등 많은 속성을 어떻게 디자인하느냐에 따라 달라지는 소리를 느껴보았습니다. 그 후 실습으로 오디오 작업을 위한 도구인 에이블톤 라이브 프로그램을 사용해 사운드를 편집하여 자신만의 사운드를 만들었습니다. 오디오 트랙에서 음량 조절, 패닝, 필터링, 리버브 등의 기술을 설명하고, 마이크를 사용하여 외부 소리를 가져오고 녹음하는 방법도 배울 수 있었습니다. 이러한 기술을 활용하여 다양한 사운드 경험을 만들고 참여예술인의 창작에 활용할 수 있는 발판을 마련할 수 있었습니다.



AI기반 아트 참여 강사

정해현(뉴작 대표)

정혜리(아하 콜렉티브 작가)

〈신기술활용 워크숍〉 AI기반 아트 프로그램 구성 및 운영 내용

분류	회차	일시	운영 내용
AI기반 아트	1	2023. 11. 8. 14시-18시	〈메타버스의 개념〉 1. 메타버스 개념 2. 2020년도 메타버스 대중화 시작 (ZEPETO, ifland) 3. 탈중앙화, 웹 3.0을 통한 삶의 변화 4. XR과 메타버스 제작툴(Unity, 3ds Max, Maya, Unreal Engine) 사용 예시 5. 메타버스를 정의하는 필수 요소 (나-아바타, 세계관, 활동) 6. 메타버스 디자인 필요 역량(디자인툴 사용, 게임 엔진 활용 능력)
	2	2023. 11. 9. 14시-18시	〈XR의 개념 및 다양한 사례소개〉 1. VR, AR, MR, XR의 기술적 구현방식, 사례 2. 국내, 해외 XR정책 현황(국가별 활용 특징)
	3	2023. 11. 20. 14시-18시	〈생성형 AI 실습1〉 1. 인공지능의 개념 2. 인공지능의 영향, 역기능 사례 (이루다, 자율주행차) 3. 인공지능의 범용성 4. 챗지피티 활용 언어 생성 실습 (시 작성, 기획안 포트폴리오 생성)
	4	2023. 11. 22. 14시-18시	〈생성형 AI 실습2〉 1. 인공지능의 발전 (강한 인공지능, 약한 인공지능) 2. 인공지능의 사례 (ChatGPT, Midjourney, Stable Diffusion, DALL E) 3. AI들의 특성별 활용 (실사 이미지, 목업 등) 4. AI활용 실습(Leonardo AI를 활용한 프로젝트 홍보 이미지 생성)

〈신기술활용 워크숍〉 인터랙티브 아트 프로그램 주요 내용

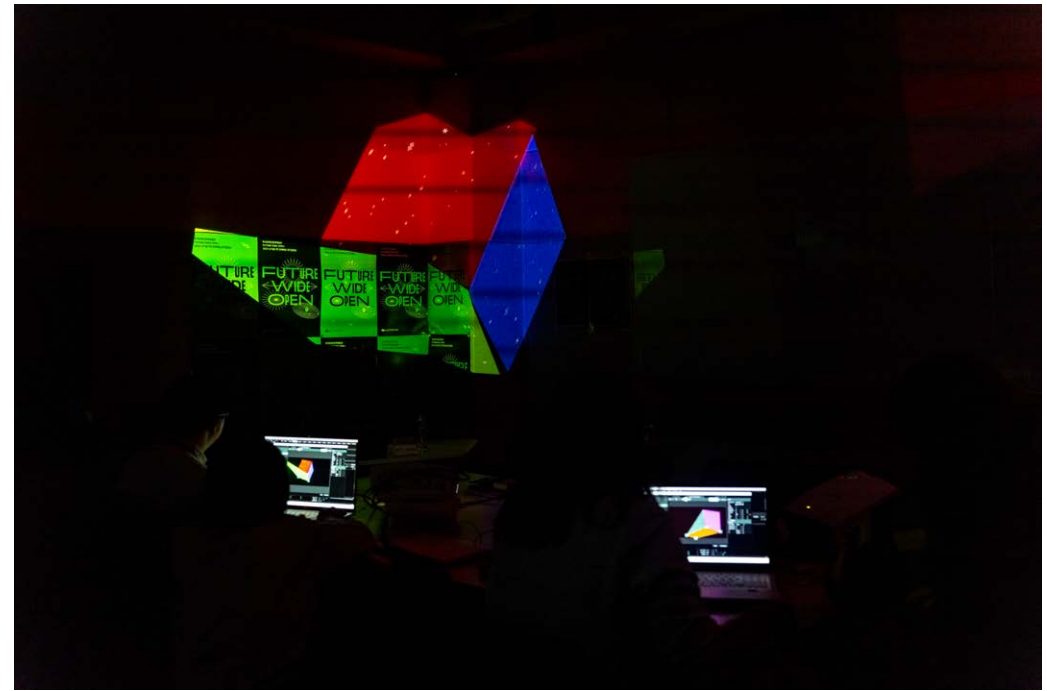
메타버스와 XR 개념 및 사례

메타버스의 개념과 다양한 형태에 대해 알아보았습니다. 메타버스는 가상과 현실이 어우러진 개념으로, 누구나 자유롭게 활동할 수 있는 공간입니다. 각 플랫폼에서의 정의가 조금씩 다르지만, 아바타와 세계관, 그리고 활동이 있다면 메타버스로 정의될 수 있습니다. 일반적으로 떠오르는 게임뿐만 아니라 사회활동, 원격협업, 시뮬레이션, 경제활동 등 다양한 분야로 확장되며 미래에는 메타버스가 우리 삶에 더욱 밀접하게 녹아들 것으로 예상합니다. VR, AR, MR, XR의 개념과 사례를 보며 현실과 가상이 혼합된 환경인 XR 기술은 현실과 가상이 혼합된 환경을 만들어내며 시라는 매체와 합해지면서 시너지가 나며 높아지는 산업적인 전망까지 살펴보았습니다. 뉴작의 XR, 메타버스 제작 사례를 보며 새로운 기술이 나왔을 때 먼저 실행에 옮기는 것이 중요하며, 분위기를 마련하여 빠르게 실천하는 것이 필요하다는 점을 배울 수 있었습니다. 이러한 과정을 통해 참여예술인의 창작 과정에서 매체의 확장 가능성을 배울 수 있었습니다.

인공지능과 생성형 AI 프로그램 활용 실습

AI아트 기반 수업에서는 인공지능의 발전, 우리 일상에 미치는 영향부터 실제 생성형 인공지능 프로그램 툴을 활용해 작품에 활용할 수 있는지를 알아보았습니다. 인공지능 기술은 우리의 삶과 사회에 많은 영향을 미치고 있습니다. 머신러닝과 딥러닝은 인공지능을 구현하는 주요 기술 중 하나로, 데이터를 활용하여 스스로 학습하고 문제를 해결합니다. 이러한 기술은 우리의 삶에 많은 변화를 가져오고 있습니다. 인공지능은 우리의 노동력을 대체하고, 다양한 정보를 제공하여 개인 능력의 격차를 완화하는 역할을 할 수 있지만 편향적 정보를 학습하는 경우 윤리적 문제가 제시될 수 있어, 학습 과정에서의 편향성을 극복하기 위한 노력이 필요합니다. 현재는 인공지능이 과도기적인 단계에 있으며, 여전히 다양한 문제에 대한 대책이 필요하다는 점도 짚고 넘어갔습니다.

생성형 AI 프로그램 실습으로는 가장 많이 쓰이는 ChatGPT를 활용해 직접 시를 적어보고, 프로젝트 기획안을 써보며 어떤 방식으로 프롬프트를 작성해야 원하는 결과값이 나오는지 알아보고 질문과 피드백을 통해 대화를 이끌어가며 원하는 결과물을 얻어보았습니다. 또한 프로젝트 홍보물에 필요한 이미지를 이미지 생성형 AI를 활용해 각 툴의 장단점과 목적에 따라 다른 결과물을 비교해 보며 실제 참여예술인의 프로젝트 홍보물을 만들어보았습니다. 이미지 생성형 AI를 비교해 보며 Midjourney, Stable Diffusion, DALL E의 장단점과 어떤 프롬프트를 어떻게 재현하는지에 따라 원하는 목적에 맞는 툴을 사용할 수 있는 점을 배워보았습니다. AI기반 아트 프로그램을 통해 최신 AI 프로그램 사용방법과 원하는 방향으로 결과물을 만드는 방식을 익혀보고 향후 프로젝트의 툴을 짜거나 필요한 이미지를 직접 생성해 볼 수 있는 출발점을 만들 수 있었습니다.



3. 작품개발 프로그램 2:
창·제작 멘토링

맞춤형 밀착 멘토링을
통한 작품 고도화

소개

창·제작 멘토링은 참여예술인의 작품 고도화를 위한 프로그램으로, 멘토들과 함께 작품의 방향성부터 구현까지 전체 진행 과정을 함께 고민했습니다. 트랙 와이드는 장애예술인 당사자성을 고려한 주제 심화, 아이디어 구체화, 기술 융합 방식을 점검해 보았으며, 트랙 오픈은 창·제작 구현 과정 공유 및 쇼케이스 기획 논의와 작품 크리틱을 주로 진행하였습니다. 트랙별로 진행된 멘토링은 멘토뿐만 아닌 참여예술인간의 피드백도 서로 공유하며 같이 성장하는 시간이 되었습니다.

트랙 와이드 참여 멘토

허대찬(앨리스온 편집장)

김다움(미디어 아티스트)

〈창·제작 멘토링〉 트랙 WIDE 구성 및 운영 내용

트랙	차시	일시	내용
트랙 WIDE	1차시	2023. 12. 7. 10시-12시	<ol style="list-style-type: none"> 쇼케이스 시 관객과의 인터랙티브 방향성 작품 설명 방법(큐알코드, 링크 배부) 장애예술 작품에 대한 질문(장애인이 기술을 접할 때 나오는 작업의 가능성 제시) 작품 표현의 명확한 표현 요소 파악 (시간당 인원수의 제한)
	2차시	2023. 12. 14. 10시-12시	<ol style="list-style-type: none"> 테크적 요소를 작품에 사용할 수 있는 확장성 제시(스타일의 다양성) 작품 메시지에 대한 고민(장애예술 작가의 세계를 구현, 경험 자체로의 이야기) 작가가 원하는 메시지에 따른 작품 불필요 요소 삭제 가능(아날로그 사용) 팀의 기획자, PD와의 협업 필요성 제시 (전체를 체크하고 준비필요)
	3차시	2024. 1. 4. 14시-16시	<ol style="list-style-type: none"> 진행되고 있는 작품 현황 공유 (이미지, 영상으로 공유) 작품 디벨롭 디테일 요소 제안, 제한된 공간사용 사례(2023 타이포 잔치) 작품 형태 상 관객에게 다가가는 추상적 요소 생각(명확한 내용전달 필요)
	4차시	2024. 1. 23. 14시-16시	<ol style="list-style-type: none"> 진행 작품 고민 공유, 지난 시간 피드백 확인 관객의 작품 참여 유도 장치 필요 (관객은 수동적이므로 어떻게 작품을 관람할지 고민 필요) 작품 셀렉과 기술융합한 작품변주방법제시 인터랙티브 작품 제작 시 관객반응에 따른 요소의 변주 활용방법 예시 제안 쇼케이스 시 작품 현장 세팅의 중요성 (사운드, 장비에 따른 색상보정 등)

〈창·제작 멘토링〉 트랙WIDE 참여예술인 주요 내용

인터랙티브 요소의 세분화

라움콘

작품은 인터랙티브를 통해 언어장애와 사회적 단절을 경험할 수 있는 시스템을 제공합니다. 모니터를 통해 영상을 재생하다가 관객이 다가가면 영상이 지지직거리거나 끊기는 등의 인터랙션을 통해 이를 표현합니다. 이 작품은 인터랙션이 재미있거나 흥미로운 것이 아니라, 사회의 당사자성을 공유하는 것을 목표로 하고 있습니다.

↳ 멘토

인터랙티브 요소의 변주로 관객의 관람경험을 다채롭게 만들 수 있습니다. 또한 작품이 전시되는 현장에서의 화면 세팅으로 작품의 완성도 높이고 작품의 재현과 전시, 효과적 전시를 위한 영상 결과물의 배치에 따라 완성도를 높일 수 있습니다.

작품 전체의 방향성을 위한

기획자의 필요

김시락

〈들리는 춤〉은 춤 행위를 시각적으로 보이는 것이 아니라, 사운드를 통해 표현하고자 합니다. 보이지 않는 것을 보이게 하기 위해 춤과 사운드의 조화를 찾아가는 과정에서 안무가와 소통하며 시각적 요소와 사운드를 어떻게 구성할지에 대한 고민이 있습니다. 눈을 감고 보든 뜨고 보든 관람을 제한하고 싶진 않지만, 작품이 기술발표에 머무르지 않고 공연의 형태로 나오는 방법을 찾고 있었습니다.

↳ 멘토

작품의 의도와 컨셉을 구체화하고 팀 내의 역할 분담과 기획자, 프로듀서의 협업이 필요합니다.

작가의 의도가 담긴

작품의 메시지 도출

김현우

픽셀을 중심으로 작업하며, 픽셀 유니버스라는 작품을 만들고자 합니다. 이 작품은 김현우 작가의 회화작업을 프로젝션 맵핑을 통해 큰 세계로 확장하여 재해석하는 작업입니다. 작가의 세계와 수행성을 보여주고자 합니다. 이 작업에서 메시지를 만들기 위해선 작가의 느낌과 감정이 중요한데, 작업이 어떻게 표현될지에 대한 고민이 있습니다.

↳ 멘토

작업을 통해 전달되는 메시지에 대해 고민하는 것이 중요합니다. 작가의 세계를 표현하는 것뿐만 아니라, 그 작업 과정을 보여줌으로써 다른 사람들과 공유하는 공간을 만들어내는 것이 중요합니다. 작품을 효과적으로 전시하기 위해서는 기획자와의 협업이 필요하며, 기획자의 역할을 통해 작품을 보다 의미 있는 컨텍스트에 놓고 관객과의 상호작용을 고려할 수 있습니다. 또한 화려한 기술보다는 작품의 감성과 의도가 중요하며, 어떤 것이 관객에게 더 큰 감동을 줄 수 있는지 고민해야 합니다.

작가의 세계를 담기 위한 작품의 분류와 선택도 필요합니다. 많은 작품 중에서 연도별, 화풍별, 색채별 등으로 분류하여 관리하는 것이 유용하며 연도마다 작가의 특징을 느낄 수 있고, 화려한 것보다는 작가의 의도와 감성이 담긴 작품을 선별하는 것이 중요합니다.

작품의 길이와 전시 방법으로는 작품의 총 길이가 5분 미만이 좋으며, 관객이 작품을 감상할 때의 포인트를 고려하여 전시 방법을 결정해야 합니다. 20분 이상이 되면 관객의 흥미가 떨어질 수 있으므로, 적절한 길이와 전시 방식을 고려해야 합니다.

관객 참여 유도 방식

김재은

이머시브 사운드를 통해 메시지를 전달하며 비난과 좌절의 말을 녹음한 후, 희망의 말을 랜덤으로 섞어놓고 관람자가 선택할 수 있도록 구성됩니다. 이는 작가의 내면과 외부 세계 간의 관계를 탐구하는 것과 관련이 있습니다.

↳ 멘토

관객의 작품 참여 유도 방법 관람객의 반응을 예상해서 작업에 반영하는 작업이 필요합니다. 작품 관람 시 1명씩만 가능하다면 외부 모니터 등을 통해 다수의 관람자가 함께 체험할 수 있는 방식도 생각해 볼 수 있습니다. 작품 내용에 대해 더 깊게 다뤄야 할 필요가 있습니다.

작품 방향성과 현실적 기획 정리

김은설

청각장애를 경험하는 인공지능을 통해 자신의 언어 경험을 시각화하려고 합니다. 머신러닝 구조를 통해 언어와 소리가 어떻게 인식되는지를 시각적으로 보여주는 것을 목표로 하고 있습니다. 작품의 중요한 부분은 언어처리 과정을 시각적으로 보여주는 것으로, 이를 통해 다른 감각을 갖는 존재와 소통하는 방법에 대한 이해를 높이려고 합니다.

↳ 멘토

작품 방향성을 명확히 하고 선택과 집중을 해야 합니다. 목적에 따라 백색시각과 같은 새로운 구현 방식도 고려해 볼 수 있습니다. 기술적 구현을 구체적으로 하고 실현 가능성을 생각해 봐야 합니다.

시작-전개-끝으로 크게 설계도를 그려보며 시작할 때 무엇을 의도하고 싶고, 무슨 인풋이 있고, 시각적으로 어떻게 안착할지, 어떻게 드러내고 싶고, 어떤 방식으로 드러내는게 좋을지, 이 모든 단계에 대해서 관객이 철저하게 관객으로 남을지, 어떻게 개입할지, 개입하면 의미와 목적이 뭔지? 단계별로 명확하게 나누고, 생각을 정리해야 합니다. 이렇게 정리가 된 상태에서 테크니션과 얘기가 되어야 하며, 어디까지 기술적으로 가능한지는 개인적인 서치가 필요합니다.



트랙 오픈 참여 멘토

손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 팀장)

이수정(국립현대미술관 큐레이터)

〈창·제작 멘토링〉 트랙 OPEN 구성 및 운영 내용

트랙	차시	일시	내용
트랙 OPEN	1차시	2023. 11. 25. 16시-18시	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기획자와 팀의 참여 장애예술인의 작품 제작 방법 2. 작품의 목적 방향성 설정 (아트작품인지, 유희에 목적을 둘 것 인지) 3. 작품 속 기술활용의 한계 및 사용방안(디바이스 활용 방안) 4. 작품의 무한한 확장성 (유사한 공간 속 형식의 변주 활용, 시리즈물 가능성)
	2차시	2023. 12. 8. 16시-18시	<ol style="list-style-type: none"> 1. 작품을 만드는 이유 (장애예술작가의 특성을 살리는 구현 방법) 2. 기술적 구현 가능 사례 제시(프로젝션과 레이저가 보이는 구현 가능성) 3. 장애인, 비장애인 모두에게 있는 한계를 이용하는 방법(신체적 한계를 이용한 새로운 안무 만들기)
	3차시	2023. 12. 13. 16시-18시	<ol style="list-style-type: none"> 1. 실제 작품 아웃풋 구현 가능성(세부요소를 사용한 쇼케이스 공간 구성 아이디어 제안) 2. 관객을 끄는 몰입감 있는 플레이 요소 (흥미로운 엔딩요소, 게이미피케이션 구조 파악)

〈창·제작 멘토링〉 트랙OPEN 참여예술인 주요 내용

관객 참여 요소,
쇼케이스 전시 아이디어

잇자잇자 사회적협동조합

게임을 플레이하는 플레이어들에게 김동현 작가의 세계를 소개하고 이해시키는 것이 중요하며 게임을 통해 작가의 세계관을 탐구하고자 합니다. 작가의 작품을 어떻게 전시하고 소개할지에 대한 고민이 있습니다. 전시 방식과 인터랙션에 대한 아이디어가 필요합니다

↳ 멘토

게임의 시리얼한 측면이 강화되어야 하며, 작가 그림의 복잡성을 전달하기 위한 구현이 필요합니다. 게임 전시에서 인터랙션과 관객의 참여를 고려해야 합니다. 세계관을 소개할 수 있는 다양한 방법과 전시 과정에서의 인터랙션, 관객의 참여가 게임 경험을 더욱 풍부하게 만들 수 있습니다.

게임을 보기 전에 세계관을 소개할 수 있는 인트로나 다양한 장치가 필요합니다.

팀 내 참여 장애예술인과 함께 만드는
작품 창작 과정

양상블리안

팀 내에서 내용의 구체성과 공감을 어떻게 형성할 것인가에 대한 고민이 있습니다. 작품의 완성도와 내용의 질을 모두 고려하면서도, 다양한 의견을 수렴하고 적절히 반영하는 방법을 찾고 있습니다.

↳ 멘토

공동체로서의 소통과 이해를 위한 질문들을 중심으로 고려하는 것이 중요합니다. 또는 작업의 과정을 드러내어 이를 이해하고 소통할 수 있는 가이드북을 제작하는 것도 좋은 아이디어입니다. 장애예술인과 함께하는 공연은 서로의 협의가 필요합니다. 작품에서 팀 내 장애예술인과 함께하는 것이 중요하다고 말씀했지만 모든 팀원이 이에 동의하지 않는다면 갈등이 발생할 수 있습니다. 이러한 갈등을 해결하고 팀원 간의 합의를 이끌어내고 팀 공동체로서의 의사 결정과 소통을 강조하여 의견을 조율해야 합니다. 팀 내 구성원의 모든 의견을 수용하는 것보다는 팀의 방향성과 목표에 부합하는 의견을 선택적으로 수용하고 결정하는 것이 필요합니다. 함께 작업하는 팀원들과의 소통과 협력이 작업의 성공을 결정짓는 중요한 요소입니다.

공연 시 관객 배치 연주자들은

시각장애인이기 때문에 사운드로 위치를 인지할 수 있도록 다채널 스피커를 활용해야 합니다. 관객 배치에 대한 논의가 있었는데, 관객이 무대 안으로 돌려져서 관람하는 것이 무대와 관객 간의 상호작용과 경험을 높일 수 있습니다. 돌비 애트모스와 같은 기술을 활용하여 관객이 무대 안에 있더라도 사운드적으로 연주와 상호작용할 수 있도록 구현할 수 있을 것으로 기대됩니다.



4. 네트워킹 1: 인사이트 팩토리

전문가 강연으로 확장되는 장애예술 인사이트

소개

〈인사이트 팩토리〉는 전문가 강연을 중심으로 자유롭게 의견을 나누는 프로그램입니다. 본격적인 작품 개발에 앞서, 보다 학문적인 접근을 통해 ‘장애학’과 ‘장애예술’의 본질을 탐구하고, 다양한 생각을 공유하며 서로의 인사이트를 확장할 수 있는 시간입니다.

참여예술인들은 장애예술인, 비장애예술인이 함께 있기 때문에 이번 장애학과 장애예술 강연을 통해 장애감수성을 향상시키는 시간을 가졌습니다.

강연자

전지혜(인천대학교 사회복지학과 교수)

이보람(남호주대학교 문화예술경영학과 교수)

〈인사이트 팩토리〉 구성 및 운영 내용

일시	발제자	주요내용
2023. 10. 27. 13시-17시	전지혜	〈장애학과 장애문화〉 1. 장애학의 개념 및 특성 2. 장애자부심과 장애문화
	이보람	〈해외 사례를 통해 알아보는 장애예술의 포용적 연결〉 1. 장애예술 공연 해외사례 2. 문화다양성을 존중하는 포용적 예술

〈장애학과 장애문화〉 주요내용

전지혜 교수님은 장애당사자로서 장애학과 변화하는 장애문화, 장애의 미래를 함께 생각하며 질문해 보는 시간을 가졌습니다.

장애학의 특징

장애학은 장애인 당사자의 관점에서 수행되는 장애인의 삶 전반에 대한 학문입니다. 단순히 장애인만을 대상으로 하는 학문이 아니며, 장애학적 관점을 가진 누구나 공부할 수 있습니다. 사회 환경이 어떻게 장애인을 정의하고 차별하고 배제해 왔는지에 대해 비판하며, 사회 환경 변화를 통한 모든 인간의 삶의 질 증진에 학문적 목표를 두고 있습니다.

장애 패러다임의 변화

장애학을 바라보는 패러다임의 변화로는, 장애인을 수정해야 할 대상으로 보는 의료적 모델에서 사회를 수정해야 하는 대상으로 보는 사회적 모델로 바뀌고 있습니다. 개인이 환경에 어떻게 적응하는 것이 아닌, 환경이 어떻게 개인의 참여와 활동을 보장할 것인지로 변화합니다.

장애자부심을 가지고 장애문화를 계승하기

장애자부심은 신체적, 정신적, 인지적인 부분에서의 다름이 잘못된 것이 아니라는 생각에서 출발합니다. 장애가 다양한 사람의 모습 중에 일부로서 자연스러운 것이 당연하고, 사회가 정상이라는 범주를 만들어놓고 들어오지 않으면 ‘장애인’으로 만드는 것이 문제입니다. 장애는 다양한 사람의 모습 중의 하나로, 유아기, 청년기, 노년기 때의 모습이 다르듯이 장애라는 것도 한 사람의 모습으로서 굉장히 자연스러운 모습입니다. 오랜 세월 동안 사회에서 비정상이라는 범주로 만들어서 장애인을 낙인하고 억압한 것은 아닌지 질문을 던져봅니다.

장애자부심이라는 단어는 이 장애 낙인에 도전하며 오랫동안 부정적인 태도, 믿음, 느낌으로부터 자유롭게 하려는 시도입니다. 장애정체성, 장애문화는 장애인의 삶의 양식을 개발하고 공유합니다. 장애인이 장애문화를 자랑스러워하지 않기 때문에 장애문화가 한 세대에서 고군분투하다가 끝나는 경우가 많습니다. 하지만 이제는 사회학적 관점에서 문화의 영역으로, 젊은 장애인 세대들이 장애인권운동에서 장애문화운동쪽으로 가고 있는 추세입니다. 앞으로 장애당사자들이 더 많은 문화영역에서 나와 장애문화를 공유하길 기대하고 있습니다.

장애의 기원과 미래

장애인의 개념은 ‘노동할 수 없는 자’로 정의되었는데 이 장애의 개념이 미래에는 사라질거라고 생각합니다. 4차 산업시대, 스마트 웨어러블, 스마트 미래 자동차, 로봇 디바이스 등 산업 전반의 경계가 파괴되는 융복합의 시대로 인간과 기계의 경계가 모호해지고 인간과 인간 사이의 비정상성도 사라질 것으로 생각합니다. 모두가 함께하는 미래를 위해선 장애인, 비장애인 모두의 의식적 변화가 필요하며 새로운 시대에 걸맞은 장애문화, 장애역사를 만들어야 합니다.





〈해외 사례를 통해 알아보는 장애예술의 포용적 연결〉 주요 내용

이보람 교수님은 호주에서의 다양한 문화 경험을 통해 멀티컬처 사회를 지향하며, 장애인과 성소수자 등의 다양한 집단을 만나며 사회의 다양성에 대한 인식을 높이고 있습니다. 호주의 문화다양성, 포용적인 사회를 위한 행동의 변화, 문화적 권리를 말하며 호주 문화예술의 접근성에 대해 알아보았습니다. 백투백 시어터, 레스트레스 댄스 시어터, 노스트링즈 어태치드 장애극단, 투티아츠와 같은 호주의 장애 예술단체의 포용적 창작 과정으로 공감, 맞춤형 교육, 전문 예술가들과의 협업, 테크놀로지의 사용, 에이전시, 본인의 목소리를 통해 만들어가는 창작과정을 볼 수 있었습니다.



문화다양성과 포용성

다양성은 창의력의 원동력이며, 다양한 시선으로 인해 새로운 아이디어가 생길 수 있습니다. 다양성은 크게 인종, 민족, 신념, 장애, 연령, 성, 성적 정체성, 계층, 소득층 등으로 나뉩니다. 고유성과 소속감을 기준으로 구분하며, 포용은 고유성을 존중하고 높은 소속감을 함께 주는 것이 중요합니다. 이렇게 호주는 장애 예술가들을 포용하고 이들이 예술 활동에 참여할 수 있는 환경을 조성하는 노력을 통해 예술 발전의 동력이 만들어지고 있습니다.

잠재력과 창의성을 최대한 발휘하기 위해서는 장애예술인 개인의 이야기와 관심사를 중심으로 공동 창작하는 것이 중요합니다. 또한 기술의 사용에 있어서도 접근성과 편의성이 중요하며, 기술을 활용하여 모두가 편안하게 참여하고 관람할 수 있는 환경을 조성해야 합니다. '투티'와 같은 기관은 예술을 통해 다양한 프로그램을 제공하고 있으며, 특히 장애인 예술가들이 참여할 수 있는 환경을 조성하고 있습니다.



장애 예술가들이 자신의 목소리를 들을 수 있는 공간을 만드는 것은 매우 중요하며, 비장애인들과의 협업과 공감이 장애예술인의 활동을 지원하는 데 큰 도움이 됩니다. 또한, 장애인들이 자신의 욕구와 필요에 맞게 서비스를 선택하고 이를 통해 자유롭고 삶의 질이 향상되는 것은 매우 중요합니다. 이러한 과정에서 장애인과 비장애인 모두가 함께 노력하여 서로를 이해하고 존중하는 문화를 조성해야 합니다.

호주 장애 예술 단체의

포용적 창작 과정

호주의 다양한 단체들이 장애인 예술가를 지원하고 있으며, 접근성을 높이기 위해 다양한 서비스를 제공하고 있습니다. 호주의 포용적인 예술 극단들은 장애예술가들을 위한 창작 활동을 통해 공연을 개최하고, 이를 통해 사회적 차별을 줄이고자 노력하고 있습니다.

대표적으로 백투백 시어터 등의 단체들은 장애인 예술가들의 이야기를 기반으로 공연을 만들고, 그들을 공동 창작자로 취급하여 사회적 선입견에 대한 인식을 변화시키고자 합니다. 각 개인의

4. 네트워킹 2:
릴렉스드 테이블

포용적 환경 속
자유로운 창작과정의
교류

소개

누구도 배제되지 않는 포용적 환경에서 진행되는 아티스트 라운드테이블로, 모두에게 편안한 공간조성과 참여예술인 모두 감각할 수 있는 후각을 사용해 동시대 예술가와 만나며 기술융합 작품 창작 내용을 함께 공유하고 경험을 공유하는 자리입니다.

아티스트

곽혜은(콜렉티브 꿈)
김다움(미디어 아티스트)

〈릴렉스드 테이블〉 구성 및 운영 내용

일시	아티스트	주요내용
2023. 12. 1. 13시-17시	곽혜은	<p>〈후각 워크숍〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 참여예술인 누구에게도 제약 없는 감각인 후각 워크숍 진행 2. 4가지 향을 직접 맡아보며 느낌, 감정, 기억인지 공유 3. 융합예술 창작과정의 실패 경험 공유
	김다움	<p>〈사운드 워크숍〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 현대 사운드 작업 워크플로우 소개 2. 사운드의 구성 요소 (Voice, Texture, Narrative, Note) 3. 사운드 창작 시연 및 체험

〈후각 워크숍〉 주요 내용 요약

향을 활용한 기억인지를 공유해보고 융합예술작품 창작과정 경험을 나누어보았습니다. 향마다 다른 경험과 느낌을 떠올려보고, 기술 융합 작품 개발 시 작품과 관객의 관계, 공간환경에 따른 측면을 고려하면서 제작하는 경험을 배워볼 수 있었습니다.

후각 예술과 활용 작품

후각 예술은 사람이 냄새를 맡을 때 떠오르는 어떤 감정이나 감각, 기억과 같은 후각 메커니즘을 활용합니다. 〈2인무를 위한 조향곡〉은 키네틱 센서를 활용하여 퍼포머의 움직임에 따라 향이 발향되는 과정을 보여주는 작품입니다. 네 가지 향이 각각의 움직임에 대응되어 발향되며, 관객은 이를 맡으며 감각을 경험합니다. 또한, 향의 아카이빙을 통해 작품의 기록을 남기고자 하며, 공간에서의 향과 움직임을 통해 새로운 감각을 탐색합니다.

향을 활용한 감정, 기억인지 유발

서로 다른 4가지 향을 맡아보고 향에 대한 경험과 느낌을 공유하는 시간을 가졌습니다. 참여예술인들은 향을 통해 떠오르는 각자의 이미지나 감정을 이야기하며, 그 향이 상상 속의 인물이나 장소와 연관되는지 서로 의견을 공유해보았습니다. 대화를 통해 향이나 냄새가 사람들에게 떠오르는 이미지나 기억을 연상시키는 다양한 역할을 한다는 점을 알 수 있었습니다. 또한 같은 향에도 경험과 기억은 개인마다 다르며, 이를 통해 각자의 삶과 경험을 공유하고 이해해 보았습니다.

향을 활용한 기술융합 작품 과정

향과 움직임을 결합한 기술 융합 작품을 개발하는 과정에서 향과 움직임이 관객에게 어떻게 전달되고 상호작용하는 방식에 대한 고민을 나누었습니다. 향수를 공간 안에 뿌려 레이어를 형성하고 관객이 다양한 향을 느낄 수 있도록 하기 위해서는 향의 농도와 확산 방법에 대한 조절이 필요합니다. 이 과정에서 오차 범위를 최소화하고 향의 조밀도를 유지해야 합니다. 향과 움직임을 조절하는 기술적 도구의 한계도 고려해야 하며 키네틱 센서와 같은 기계적 장치를 사용할 때 오차 범위를 줄이고 정확한 기준을 설정하는 것이 필요합니다. 또한, 기계적 장치의 완벽함보다는 사람의 감각을 활용하여 향과 움직임을 더욱 정확하게 조절할 수 있는 방법을 고민하여 관객이 향을 느낄 때 불쾌감을 느끼지 않도록 향의 농도와 조합을 신중하게 조절해야 합니다. 퍼포먼스 시 관객의 위치와 공간 환경에 따라 향이 다르게 전달될 수 있으므로 이를 고려하여 설계해야 하는 점도 필요합니다. 이렇게 작품과정을 공유하며 기술과 예술을 융합한 작품을 개발하는 과정에서는 다양한 측면을 고려해야 하며, 실험과 조정을 통해 최적의 결과물을 찾아내는 것이 중요합니다.

〈사운드 워크숍〉 주요 내용 요약

사운드 작업의 접근법과 활용 방법에 대한 설명과 이전 작업의 다양한 소리와 감정을 섞어 작품을 만드는 과정을 공유했습니다. 본인의 경험과 주변 이야기를 작품에 반영하고, 개인적인 경험이 관객들에게 공감을 일으킬 수 있는 출발점이 될 수 있음을 배울 수 있었습니다.

사운드 장비를 활용한 제작 과정

실제 작업 환경을 보여주며 프로그램과 장비를 사용해 사운드를 만드는 제작 과정을 생생하게 전달했습니다. 주로 컴퓨터를 활용하여 다양한 소리를 만들어내는데, 오디오 인터페이스를 통해 디지털 신호를 우리가 듣는 아날로그한 정보로 바꿔서 스피커로 나옵니다. 이때 사용되는 프로그램은 DAW(Digital Audio Workstation)로 악기 소리와 이펙터 사용하여 음악을 만들 수 있습니다. 간단한 도구만으로도 다양한 소리를 만들어내고, 음악적 표현의 폭을 넓힐 수 있습니다.

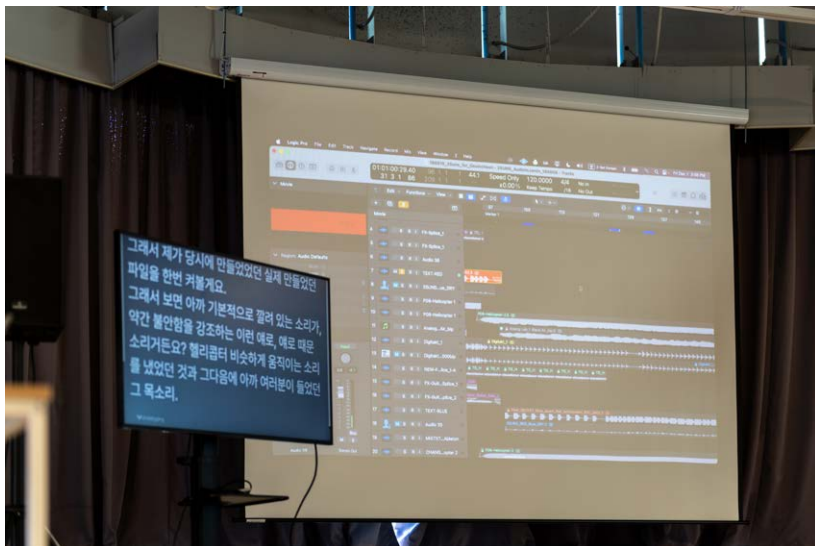
사운드의 구성 요소와 현대 사운드 작업 사례

사운드의 구성요소로 보이스(Voice), 텍스처(Texture), 내러티브(Narrative), 노트(Note)가 있습니다. 첫 번째, 보이스는 악기가 가진 '목소리'로 피아노, 오르간, 베이스 등 각각의 악기는 모두 다르고 듣는 사람에게 다른 감정을 전달시켜 줍니다. 예로 평창올림픽에 대한 작품 〈흠어지는 빛, 미끄러지는 소리〉는 '겨울' 올림픽과 관련된 특징으로 스키점프와 같이 매끄럽게 내려가는 움직임을 가지고 와 겨울 연말의 캐틀에 사용되는 느낌의 피아노 사운드를 사용하였습니다. 두 번째 텍스처는 음악의 질감으로 우리가 느끼고 경험하는 것을 담아 질감 차이로 작가가 전달하고자 하는 감정을 표현할 수 있습니다. 확성기를 통한 목소리, 사이렌 소리 등 사운드가 가진 기억과 작품이 설치되는 특정 장소가 갖고 있는 역사와 얽힌 감정을 질감적으로 풀어낼

수도 있습니다. 세 번째 내러티브는 '이야기'로, 가장 쉽게 할 수 있는 건 자신의 이야기를 통해 작품을 만드는 방법입니다. 우선 작품을 만들 때 주변에서 '맞아, 나도 이런 경험이 있어'와 같은 비슷한 기억을 건드리는 지점에서 작품을 출발하면 굉장히 설득력 있는 작품을 만들 수 있습니다. 예로 〈잔향〉이란 작품은 계절과 시간에 따라 변하는 소리와 빛을 특징으로 출근길, 퇴근길, 점심시간과 같이 시간에 따라 달라지는 사람들의 감각을 건드릴 수 있습니다. 이렇게 작품이 선보이는 장소에서 어떤 작품을 만들지, 작품을 보게 될 관객들은 어떤 사람들인지, 관객이 어떤 생각을 들게 하면 좋을지 생각하면서 만들어야 합니다. 마지막으로 노트는 '음'으로 높낮이와 화음, 속도가 주는 감정을 사용해 다양한 이야기를 만들어 찾아낼 수 있습니다. 높은음이 주는 긴장감, 음이 움직이는 속도에 따른 무게감 등 여러 방법을 통해 소리를 낼 수 있습니다.

결국 기술이나 매체의 발전이 중요하지만, 기술이란 것들은 결국 인간이 만들고 인간이 경험하게 하는 것이기 때문에 어떤 매체를 활용하든지, 우리가 갖고 있는 특징에서 출발하는 것이 매력적인 작품을 만들고 관객에게 더 큰 감동을 줄 수 있습니다.





4. 네트워킹 3: 아트시에스타 (중간공유회)

중간 과정 공유로 성장하는 여정의 스퍼트

소개

무더운 더위를 보내는 지역에서 시행하는 낮잠 풍습을 '시에스타'라고 합니다. 낮잠으로 원기를 회복하여 저녁까지 일을 하자는 취지를 가지고 있습니다. 그 의미를 담은 '아트 시에스타'는 <FUTURE WIDE OPEN>의 중간 공유회로, 잠시 쉬어가며 서로를 응원하고 끝까지 함께하기 위한 과정입니다. 참여예술인의 창작과정을 중간 점검해 보고 자문위원과 멘토에게 피드백을 받아 한 단계 더 성장해 보는 시간을 가졌습니다.

<아트시에스타> 구성 타임테이블

일시	시간	내용
2024. 1. 12. 13시-17시	13:00-13:20	참여예술인 & 테크메이트 소개 자문위원&창작멘토 소개 <FUTURE WIDE OPEN> 진행 현황 소개
	13:20-15:00	트랙 WIDE 발표 및 피드백
	15:00-15:10	휴식시간
	15:10-16:30	트랙 OPEN 발표 및 피드백
	16:30-17:00	쇼케이스 안내 및 질의응답

〈아트시에스타〉 참여예술인 작품 피드백 주요내용

김시락 〈들리는 춤〉

소리를 듣고 어떤 상상을 했는지, 눈으로 보지 않고 소리로 듣고 생각하는 움직임은 어떤 것일까에 어떤 소리를 듣고 어떤 움직임을 상상했는지까지 이어나가면 감각들이 더 확장될 수 있습니다. 또한 김시락 작가님에게 춤은 무엇인지, 배경이 되는 글이 전달되면 관객들에게 말하고자 하는 메시지가 잘 전달될 수 있습니다. 전달하고 싶은 것, 보이지 않는 것은 무엇인지, 본다는 것은 무엇인지, 근원적인 것에 대한 이야기가 작품에 필요합니다. 다양한 장르의 춤이 있고 걸음걸이, 호흡 등에 따라서 다르게 전달이 되는데, 작품의 춤이 관객에게 어떻게 보여지고 들려질지 생각해야 합니다. 기술적 요소로는 움직임을 인식하는 장치를 손목이나 발목 어느 위치에 달지에 따라 뉘앙스가 달라지기 때문에 테크메이트와 긴밀한 회의가 필요합니다. 쇼케이스 시 공연장을 생각해 보며 관객의 위치 설정에 따라 의자에 앉을지, 안무가의 위치와 혼합되는지에 따라 감상의 경험 매우 달라지므로 공연장 내 객석의 위치 선정이 중요합니다.

김재은 〈별이 빛나는 밤에〉

작품을 듣는 인터랙티브를 하기 위한 적절한 인포메이션이나 트리거가 필요합니다. 대부분은 관객들은 수동적이기 때문에 버튼을 누르도록 유도하기보다, 감상을 위해 의자에 '앉는다'를 트리거로 둘 수도 있습니다. 작품명과 내용, 소개가 잘 이어지지 않아 매끄럽게 정리하는 부분이 필요합니다. 행위와 작품의 메시지를 어떻게 전달할지 디자인적 관점이 더해지면 관객에게 와닿는 작품이 될 수 있습니다. 그리고 쇼케이스 전 작품에 대해 아무것도 모르는 관객이 전시공간에서 작품을 보고 어떻게 반응하는지 테스트가 필요합니다. 마지막으로 이머시브 사운드는 공간에 따라 변하기 때문에 현장 믹싱이 필수적이며 작품 전시 공간에 1인 이상 들어갔을 때 사운드 간섭상황에 대한 대비책을 생각해야 합니다.

Oset 프로젝트 〈일+일+일=삶〉

작품 관람에 있어 개별활동과 같이 모이는 부분을 자연스럽게 이어갈 수 있는지 생각해야하며 건물 이동 경로의 각각 트리거가 필요합니다. 또한 디바이스를 들고 다니는 무게와 사용방법 등 관객의 개별 디바이스 사용경험을 고민해 봐야 합니다.

김은설 〈청각장애 인공지능〉

관객이 작가님의 언어소통방식을 잘 체험할 수 있게 만들어야 합니다. 작품 설치장소가 어려우면 빔프로젝트를 모니터로 바꾸거나 가능한 장비로 교체하여 해결할 수 있습니다. 관객이 작품의 진동 스피커에 어떻게 손을 얹게 유도할지, 디자인 인터페이스 부분 보강이 필요합니다. 작품에서 인공지능이 작가님의 트윈으로 인식시키기 위한 장치나 내러티브가 있으면 관객의 생각을 유도할 수 있는 장치가 될 수 있습니다.

라움콘 〈집을 잃어버린 남자〉

작품 인터랙션 테스트로 사람을 모아서 사람의 숫자에 따라 노이즈의 밀도 차이를 인식하는 범위 조정이 필요합니다. 노이즈마다 다양한 패턴에 따라 다른 이미지가 있기 때문에, 작품에서 전달하고자 하는 감성과 이야기와 어울리는 노이즈를 선택해서 작업해야 합니다. 공간에 따라 사운드가 달라지기 때문에, 현장에서 사운드 믹싱 작업이 별도로 필요합니다.

장애인문화나눔 노리터

〈연결, 융합, 승화〉

장애인 퍼포머로서 무대에 설 수 있는 시간이 적기 때문에 영상이나 대체할 방안을 관객에게 어떻게 보여줄지 생각해야 합니다. 안무의 토대가 되는 내용 구성과 퍼포머 다섯 명의 이야기를 유기적으로 연결되게 만드는 방안이 필요합니다.

잇자잇자 사회적협동조합

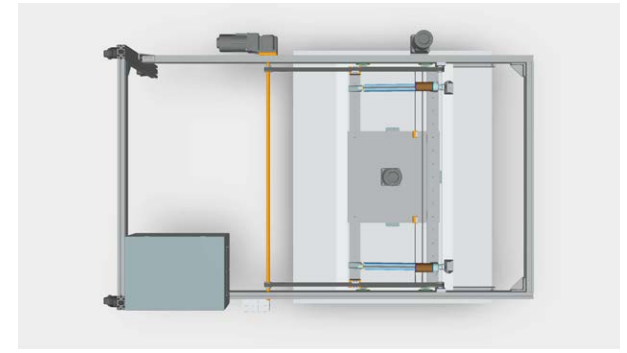
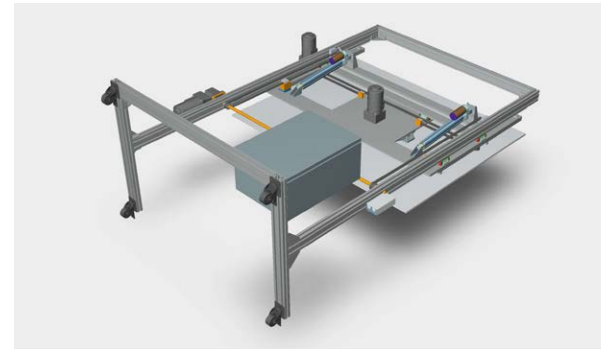
〈랍국을 찾아서〉

발달장애인의 작품에서 누가 주체인지에 대한 부분이 어떻게 드러날지 고민해야 합니다. 현재 단계에서 게임에서 지속적인 플레이 타임을 확보할 수 있는 트리거 장치가 필요합니다. 김동현 작가의 세계관의 전체 그림과 현재 게임에서 어디까지 포괄할지에 대한 구조적 부분이 정리되어야 합니다. 하나의 게임으로 끝내기보다 장기 프로젝트로 앞으로 계속해서 버전을 추가하는 방식의 작업이 필요합니다. 연속적으로 발전하여 다양한 버전이 나올 수 있는지 고려해 보면 좋을 것 같습니다.



5. 창작 도구 개발:
전동이젤

창작도구개발로
확장되는 장애예술인의
창작표현



전동이젤 실사용 아티스트 김현하 작가 인터뷰 내용

Q. 전동이젤이 신체장애예술가에게 많은 도움이 되나요? 사용 전/후의 차이가 있다면 어떤 부분이 있나요?

A. 전동이젤을 3년 정도 사용했는데, 속도와 피로감에서 큰 차이가 있습니다. 특히 규모 있는 작업을 할 때, 전동이젤을 사용하면 직접 손을 움직이지 않아도 되니까 피로도가 덜합니다. 전동이젤은 장애인뿐 아니라 비장애인에게도 도움이 될 것입니다.

Q. 전동이젤을 어떻게 접하게 되었나요?

A. 잠실창작스튜디오에 있을 때 처음 쓰게 되었습니다. 원래 동양화를 주로 그렸어서 이젤을 잘 사용하지 않았는데 피로감이 점차 심해졌습니다. 이젤을 사용하고 싶다고 말씀드려 창고에 있던 오래된 전동이젤을 사용할 수 있었습니다. 잠실창작스튜디오에서 나온 후에도 계속 사용하고 싶었는데 가격이 너무 비싸서 사지 못했습니다. 대신 수동이젤을 샀는데 올리는 게 너무 어려워서 잘 사용하지 못하고 있습니다.

Q. 현재 전동이젤은 크기가 큰 편인데 사용할 때 어떤가요?

A. 오히려 크기가 크고 무겁기 때문에 안정감이 있습니다. 몸을 살짝 기대도 넘어가지 않을 것 같은 느낌입니다. 하지만 운반할 때는 무게가 걸림돌입니다. 전동이젤이기 때문에 전기가 차단되면 이젤이 움직이지 않아서 이동에 어려움이 있습니다.

Q. 전동이젤을 계속 사용하고 싶은 의사가 있나요?

A. 물론입니다. 신체장애인에게는 모션데스크 하나만 있어도 상당한 도움이 되는데, 전동이젤이 있으면 훨씬 좋습니다. 장애예술 레지던시에 이런 시설이 갖춰져 있으면 좋겠습니다.

Q. 현 전동이젤에서 보완해야 할 점이 있다면?

A. 첫째로, 휠체어 이용자는 전동이젤 밑으로 다리가 들어가지 않습니다. 그래서 가까이 가려면 상체를 앞으로 많이 숙여야하기 때문에 허리에 무리가 갑니다. 조금 더 앞으로 가고 싶은데 걸리는 부분들이 있습니다.

두번째로, 세심한 작업을 할 때는 지지대가 필요해서 팔꿈치에 판을 대고 하는데, 전동이젤에도 팔 거치대가 있으면 좋을 것 같습니다.

세번째로, 높낮이 조절이 되긴 하는데 소리도 많이 나고 좀 불안한 느낌입니다.

네번째로, 틸팅 각도가 작아서 불편한 점이 있습니다.

Q. 현 전동이젤은 합판과 거리가 멀다보니 인체공학적인 설계가 필요한 상황입니다. 화폭이 꼭 110CM 이상이 되어야 할가요? 좌우상하 30CM 이동이 가능하면 충분할까요? 마지막으로 360도 회전기능이 필요한지 궁금합니다.

A. 360도 회전 기능이 있으면 좋습니다. 보통 책상에서 그림을 그릴 때는 그림을 돌려가며 하는데 이젤도 그럴 수 있으면 작업에 도움이 될 것입니다. 좌우상하는 60cm보다는 이동범위가 더 컸으면 좋겠습니다. 세밀한 작업을 할 때는 그림을 최대한 올려서 그리는 게 편합니다. 우선 아래 부분에 모터가 없어야 휠체어가 자유롭게 이동할 수 있습니다. 그리고 다리가 수직이 아니라 와이드 형태로 설계되어하는 점이 가장 중요합니다. 그리고 바닥에 앉아서 작업하는 분들도 있고, 벽 하나를 전동으로 만들어 앉아서 작업하는 작가들도 있는데, 이들을 위한 도구도 개발되었으면 좋겠습니다.

6. 과정 인터뷰:
참여 멘토 및 참여 예술가
인터뷰

질문과 탐구,
함께 써내려가는 기록

〈FUTURE WIDE OPEN: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실〉
전체 과정을 볼 수 있는 참여예술인과 멘토들의 장애예술과
기술융합에 대한 생각, 작품 창·제작 과정 등을 담은 인터뷰 영상이
제작되었습니다.

인터뷰 하이라이트

이보람
(남호주대학교 문화예술경영학과 교수)

Q. 〈FUTURE WIDE OPEN〉 사업에 기대하는
바를 말씀해 주세요.

A. 정말 다양한 예술가 분들이 계시고,
그분들의 다양한 예술 작품이 더 많은 관객들에게
전달되었으면 좋겠습니다. 우리나라가 새로운
시도를 많이 하고 있는 것 같은데 정말 다양한
분야에서 그들이 갖고 있는 잠재력을 마음껏 펼칠
수 있는 그런 기회가 많아졌으면 좋겠습니다.

김다움 (미디어 아티스트)

Q. 〈FUTURE WIDE OPEN〉 사업에 대해 어떻게
생각하나요?

A. 저는 이런 프로젝트는 처음 경험하는데
기술이라고 하는 게 장애, 비장애를 떠나서 새로운
기술을 접한다는 건 그렇게 쉬운 일 같지는
않습니다. 창작을 하는 누구나 새로운 기술을 접할



기회를 얻는다는 것은 굉장히 중요하고 즐거운
경험이라고 생각합니다. 그래서 이번 프로그램을
통해서 창작을 하시는 작가님들이 그동안 자기가
작업을 하고 싶었던 혹은 자기도 몰랐던 어떤
새로운 자신의 가능성을 알게 되고 그것을 통해서
새로운 관객들에게 자신의 이야기를 전달할 기회가
되면 좋을 것 같습니다.

허대찬 (앨리스온 편집장)

Q. 〈FUTURE WIDE OPEN〉 창·제작 멘토링에서
특별히 신경 쓴 부분이 있나요?

A. 장애예술가와 비장애예술가가 함께 모여서
무언가를 만들어 나가고 그 결과를 공유하는
행사이다 보니까 장애와 비장애에 대한 생각,
다양한 논의가 오가고 있기 했지만 직접적으로
현장에서 마주하면서 그 개념들을 연결하고, 그를
통해서 의미를 만들어내는 작업이라는 지점에서
그 관계성 자체에 신경을 많이 쓰고 있습니다.
‘장애’라는 개념 그리고 그것과 연결되는 ‘기술을
통해서 나올 수 있는 새로움’이라는 지점일 겁니다.
기존에는 장애, 비장애에 대한 특별한 인식 없이
기술과 마주하면서 생성되는 새로운 문화예술의
어떤 영역에 대한 고민을 해 보고 있었는데 이것이
장애 그리고 비장애라는 두 가지 개념이 같이
연결되어서 만들어진 대지 위에 기술이라는 부분이
불기 때문에 이것에 대해서 어떤 공통점 그리고
어떤 새로운 차이를 드러내는가에 대한 고민이
있고요. 그 차이를 인식하는 것을 통해서, 결국은
‘위계가 전제되지 않은 다름’을 전제로 한 다양성과
같음에 대한 얘기를 어떻게 만들어 낼까에 대한
고민을 중점으로 두고 있습니다.

손경환 (한국예술종합학교
융합예술센터 아트콜라이더랩 팀장)

Q. 〈FUTURE WIDE OPEN〉 창제작 멘토링
프로그램에서 기대하는 바를 말씀해 주세요.

A. 장애인과 비장애인의 구분 없는 어떤 상태,
또는 다름을 인정하는 것에 대해 구체적으로
작가들과 소통하면서 어떻게 생각하고 있고,
궁금해하고 있습니다. 그리고 제가 이 멘토링을



통해서 증점적으로 추구하고 있는 바는 ‘모두가 즐길 수 있는 예술’ 또는 ‘모두가 참여할 수 있는 예술’은 어떻게 가능할까?’ 잘 만들어 가기를 바라면서 조연을 하고 있습니다.

양상블리안 (참여예술인)

Q. <FUTURE WIDE OPEN> 프로그램에 참여하신 소감 말씀해 주세요.

A. 기술을 잘 모르는 기획자였기 때문에 제가 잘못 키를 가지고 가면 이 프로젝트가 좌초될 수 있다는 생각을 굉장히 많이 했고, 그것에 대한 압박 때문에 다 참여를 하려고 했습니다. 근데 정말 신기하게도 멘토링을 받고 또 다른 분들이 멘토링을 받는 걸 칭찬하는 것만으로도 하나하나 문이 열리고 어느새 저희 프로젝트의 윤곽이 잡히는 경험을 하는 것이 저로서는 굉장히 큰 수확이 아니었나 생각합니다.



김재은 (참여예술인)

Q. <FUTURE WIDE OPEN> 프로그램에 참여하신 소감 말씀해 주세요.

A. 저는 창·제작 멘토링이 굉장히 도움이 많이 됐습니다. 제 주변에는 기술적인 사람들이 굉장히 많은 편이고 예술적으로 저한테 조언을 해주시는 분들은 많이 없었는데, 이번 창·제작 멘토링 통해서 많은 예술가 분들 만나면서 그분들이 저한테 해주시는 현실적인 조언들이 제가 귀담아들어야 하는 조언들이었고 그 부분을 반드시 해결해야 되는 문제들이 많아서 굉장히 좋은 기회였다고 생각합니다.



김은설 (참여예술인)

Q. <FUTURE WIDE OPEN> 프로그램에 참여하신 소감 말씀해 주세요.

A. 멘토링 같은 경우에는 제가 생각하지 못하는 지점을 바라보고 말씀해 주신 게 가장 크게 도움이 됐습니다. 현실적으로 미디어융복합 전시되었을 때 사람들이 어떻게 다가갈 수 있는지 이런 조언을 들으면서 제가 작업하는 것에만



너무 신경 썼지 관객 입장에서 장애예술과 기술이 들어간 작품을 어떻게 만나는지 많이 알아갔습니다. 네트워킹은 다른 팀들을 만나면서 어떤 작업을 하는지 영감을 받기도 하고 또 응원하게 됩니다. 이렇게 바라볼 수 있구나, 배우게 되고 앞으로도 계속 네트워킹을 하고 싶다는 생각이 들었습니다. 왜냐면 장애예술쪽에는 네트워킹이 활발하지 않아서 서로 어떻게 하는지, 어떤 도움을 줄 수 있는지 교류를 하면 더 큰 힘이 될 것 같습니다.

Q. <FUTURE WIDE OPEN> 사업에 참여한 경험이 앞으로의 창작활동에 어떤 도움이 될까요?

A. 혼자 작업하다가 기술이 들어간 작업할 때 생각보다 구체적으로 준비해야 한다는 점 그리고 정보를 많이 알아야겠다 생각했습니다. 워크숍 이런 것들을 많이 접하고 공부를 많이 해야겠다고 생각했습니다. 3D작업을 어떻게 해야 하는지 이번 신기술 사업 통해서 중간중간 워크숍을 통해 배웠는데 이머시브 사운드 등 다 활용해서 발전해서 제가 생각했던 소리 없는 세계를 좀 더 풍성하게 보여주고 싶고 앞으로 기술을 좀 발전시키고 싶습니다.



김시락 (참여예술인)

Q. 시락님에게 ‘소리’는 어떤 것일까요?

A. 직접 접촉하기 전에 소리로 접하는 경우가 되게 많은데 밖에 환경이라든가 만나는 사람 어떤 변화라든가 주변을 감각하는 제 입장에서는 가장 중요한 정보 매체인 것 같습니다. 그래서 어떤 판단의 기준이 되기도 하고 정보가 되기도 합니다. 어떤 사람의 태도, 인상부터 어떤 위험 요소라든가 거의 제가 내리는 판단의 기초에는 거의 항상 소리가 있는 것 같습니다. 그래서 펄럭펄럭이는 소리가 날 때, 움직이는 방향, 속도 이런 것들을 다양하게 상상할 수 있을 것 같습니다. 눈앞에 그려지는 모습을 직접 볼 수도 있지만, 눈을 감고 머릿속에 그려지는 무용을 볼 수도 있는 공연이 <들리는 춤>이 될 거라고 생각을 합니다. 눈을 감고 봐야 하나? 뜨고 봐야 하나? 이것을 또 눈을 감고

보라고 하기에는 분명히 다른 감각이 있을 텐데 그렇게 제한하거나 강제하거나 그러고 싶지는 않는데 그건 좀 계속 고민되는 부분인 것 같습니다.

Q. 시락님이 생각하는 '본다'는 것은 무엇일까요?

A. 제가 쓸 때도 그렇고 실제 그런 어휘 사용 용례를 봐도 그렇고 '본다'라는 거는 눈이라는 감각기관으로 그것을 감각하는 것만을 얘기하는 건 아닌 것 같고, 크게는 경험을 '본다'라고 하는 것 같습니다. 그래서 어떤 것을 본다고 했을 때 관련한 상황, 시간을 경험한다고 생각 합니다. 제가 했던 전시 그리고 하게 될 공연들에서 생각대로 제대로 구현되지 않을 수도 있지만 이런 얘기를 하는 거구나 하는 제 생각이 그래도 좀 보였으면 좋겠습니다.

0set프로젝트 (참여예술인)

Q. <일+일+일=삶>을 통해 관객에게 어떤 이야기를 들려주고 싶으신 걸까요?

A. 장애인자립생활센터라는 공간이 장애인이 혼자 사는 삶, 자립생활을 할 수 있게 하기 위한 공간, 운동의 공간인 이 공간의 의미성 그리고 중증 장애인의 혼자 사는 삶에 대해서 조금 더 실제감이 있게 만날 수 있었으면 좋겠습니다. 구체적인 공간에서 이야기를 만날 수 있었으면 좋겠고, 중증장애인 혼자 사는 삶을 가능하게 하는 제도나 사람이나 일이 있다는 것, 이게 얼마나 중요한지 보여주고 싶었습니다. 이게 일이지만 일이 아니고 혼자 사는 삶이라는 건 뭔가에 대해서 계속 생각하게 만드는 지점들이 네 분의 관계나 이야기 속에 재미있게 만날 수 있었으면 좋겠습니다.

잇자잇자 사회적 협동조합 (참여예술인)

Q. <FUTURE WIDE OPEN> 프로그램에 참여하신 소감 말씀해 주세요.

A. 굉장히 신선했습니다. 동시대 미술이 굉장히 자본화되고 자극적으로 뭉쳐지고 있는 시기에 어떤 새로운 장르나 자본을 벗어나는 어떤 움직임들이 필요했는데 미디어 아트와 장애인 예술이라고



하는 어울리지 않을 것 같은 두 단계가 결합이 되면서 그동안 장애인 예술이 갖고 있었던 한계를 기술이든 어떤 것이든 뭔가 강제로 결합해서 필드로 끌고 올 수 있는 환경을 만들어 줬습니다. 그동안 사실 장애인 예술이라는 것이 항상 그들만의 어떤 영역처럼 폐쇄된 상태에 있었다가 강제로 다양한 사람과 협업을 통해서 좀 더 폭넓은 네트워크 실험이나 아니면 시도를 할 수밖에 없게 끌어왔다는 점에서도 좋은 것 같습니다. 물론 그 가운데서도 여러 가지 갈등과 문제, 이런 것들이 굉장히 발견되겠죠. 그런데 예술이라는 것은 항상 그런 갈등이나 문제들 속에서 담론을 형성했었기 때문에 이게 너무 단발적으로 끝나고 이런 것보다는 중장기적으로 어떻게 더 확장될 수 있을까 그런 부분들까지 고려가 되면 굉장히 신선하고 좋은 시도가 되지 않을까 합니다.

같이 참여하면서 느낀 것은 장애 예술의 발전 속도가 굉장히 빠릅니다. 그래서 뭔가 신기술을 결합하는 것이 저변이나 이런 것들이 넓혀지는 상황인데 신기술이라는 게 접목이 되니까 참여하면서도 어떻게 진행이 될까 하는 궁금증과 생각보다 굉장히 재밌게 그리고 또 같이하는 팀들한테도 굉장히 많은 걸 배우면서 참여했던 것 같습니다. 그래서 이게 어떻게 결합할 수 있을까라는 고민들이 무색할 정도로 다른 프로젝트도 굉장히 재밌게 참여했었고 김동현 작가도 굉장히 자연스럽게 녹아들면서 참여하는 것을 보면서 이것이 어떤 형태로든 새로운 형태로 사람들과 접점을 만드는 의미만으로도 굉장히 큰 의미가 있었던 것 같습니다. 항상 한국에서 지원사업들의 단점이 프로젝트성으로 끝난다는 점인데, 장애 씬에 장기적으로 긍정적인 영향을 주는 부분들이 쪽 이어질 수 있으면 좋겠습니다.

장애인문화나눔 노리터 (참여예술인)

Q. 이번 작업에서 기술은 어떤 동료일까요?

A. 멘토링할 때 비장애인들이 하는 만큼 장애인 예술가들이 (무대에서)움직이는 그 시간이 짧으니 이게 좀 걱정이 된다는 말을 했었고 그래서 영상을 담아서 그 영상을 배경으로 쓸 수도 있을



것 같다는 이야기를 드렸습니다. 그런데 영상도 그렇고, 키네틱 아트도 그렇고 애니메이션도 그렇고 생명이 없을 뿐이지 같은 멤버로서 이렇게 같이 하기 위해서 만들어지는 것들이라고 생각이 듭니다. 그래서 키네틱 같은 경우는 저도 아직도 신기한데, 제가 이렇게 목을 움직이면 움직이는 대로 소리가 바뀌는 역할을 하잖아요, 그래서 그런 부분들이 어쩌면 저의 일부분이 될 수도 있을 것 같아서 기대되고 걱정도 되지만 기대가 더 큼니다.

Q. 그동안 기술융합 작업을 진행하지 못했던 이유가 무엇일까요?

A. 그동안 키네틱 같은 건 몰랐습니다. 한 6,7년 전에 장애인 문화 예술에 대한 토론회에서 유럽 미디어밴드 영상을 봤습니다. 정말 저처럼 최종증(장애인)인데 이렇게 머리를 까딱이면 '도'에서 '미'가 되는 이러한 기술을 본 적이 있습니다. 그래서 제가 '저거다, 저게 노리터가 할 일이다' 하고서 미디어밴드 하시는 선생님하고 같이 한 4년 전부터 지금 하고 있습니다. (기술융합 작업이)저는 되게 신선하고 많은 사람들이 같이 할 수 있었으면 좋겠습니다.

김현우 (참여예술인)

Q. 픽셀김(김현우)의 픽셀은 무엇인가요?

A. 픽셀은 제가 세상을 바라보는 방식입니다.

Q. 현우작가가 수많은 알람을 맞추고 생활하는 이유가 무엇일까요?

A. 현우작가는 주어진 하루가 너무 소중했던 것 같습니다. 그리고 지금 이 순간이 미래에 대한 걱정보다 지금 현재의 삶이 너무 감사하고 기쁘고 축복된 것이기 때문에 그렇게 순간순간 알차게 충실하게 살려는 의지의 표현이 아닌가 생각이 듭니다.

Q. 'FUTURE WIDE OPEN' 참여해 보니까 어떠세요?

A. 최고입니다.



라움콘 (참여예술인)

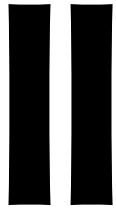
Q. '집을 잃어버린 남자'는 관객들이 이해할 수 없도록 하는 게 의도인데 관객이 이를 어떻게 이해하면 좋을까요?

A. 이 부분은 저희가 신기술 프로젝트를 시작할 때부터 Q레이터님하고 저하고의 어떤 간극과도 같았습니다. Q레이터님은 이 작업은 이해가 되면 안된다라는게 중요했습니다. 왜냐하면 자신이 경험한 어떤 감각적인 부분에 대한 이야기이기 때문에 관객은 이해가 될 수 없는 부분인데 억지로 이해시키거나 설득시켜야 되는 건 아니라고 얘기입니다. 그러면서 '인터랙티브가 될 수 없는 인터랙티브'를 저한테 얘기해서 그때 제가 이해를 했습니다. 이 사람이 구상하는 지금 기술 방식의 작업은 어떻게 보면 관객이 이해할 수 없는 상태가 되는 게 정답일 수 있겠다라는 생각을 했습니다. 어떤 요소들을 넣어서 작업적인 미장센이나 이런 것들은 가져가지만 내용적 이해를 할 수 없게 만드는 것도 이 작업 안에서 일종의 컨셉일 수 있습니다. 다른 작업이라면 작동되지 않는 원리인데 '집을 잃어버린 남자'에서는 관객이 이해할 수 없는 것이 맞는 부분인 것 같다는 생각이 들었습니다.

Q. 'FUTURE WIDE OPEN' 이 장애예술씨에 어떤 도움이 될 것 같나요?

A. 장애 비장애를 나눌 건 아니지만 놀이를 하는 방식의 기술 작업들은 비장애 예술가분이 하셨습니다. 그런데 장애예술인들이 갖고 있는 범주에서는 필드가 많이 없다 보니까 사실 비장애 예술가보다 경험치가 조금 적었던 것 같습니다. 그래서 확장될 수 있는 여지가 한 켠 더 생긴 것 같다는 생각이 듭니다. 뭔가 어렵다는 생각이 들지만 실제적으로 지원해 보니까 그렇게 겁낼 상황은 아닌 것 같다고 생각합니다. 기술도 다양하게 접목이 가능하고 프로그램도 생각보다 어렵지 않고 그런 것들을 알게 되면 해볼 수 있는 게 진짜 많은 것 같다는 생각이 들었습니다.





FUTURE WIDE OPEN

쇼케이스 소개

과정의 공유, 그 탐구와 기록

«FUTURE WIDE OPEN»은 기술융합 장애예술 창작과정을 공유하는 쇼케이스입니다. ‘모두에게 열려있는’이라는 의미의 ‘Wide Open’과 무한한 가능성을 가진 ‘Future’를 더한 ‘Future Wide Open’은 누구나 제약없이 실험하고 창작하는 미래를 기대합니다.

첫 번째 섹션 ‘Future’에서는 미래 가능성을 탐구합니다. 참여예술인의 다채로운 작품과 그들이 감각하는 고유한 세계를 통해 장애예술에 대한 새로운 접근방식을 제시합니다. 두 번째 ‘Wide’는 확장 가능성을 모색하는 섹션으로, 저명한 해외초청작품과 창작도구의 개발과정을 선보임으로써 신기술기반 장애예술의 확장된 시선과 방법을 보여줍니다. 마지막으로 ‘Open’은 지속 가능성을 도모하는 섹션으로, 융합장애예술 담론을 형성합니다. 누구나 들어와 탐구하고 이해할 수 있도록 여러분을 초대하는 토크로 구성되어 있습니다. 토크는 참여예술가와 관람객의 목소리를 모두 들어봅니다. 다양한 목소리를 통해 지속 가능한 장애예술에 대해 질문하려 만든 장입니다.

이러한 맥락에서 «FUTURE WIDE OPEN»은 융·복합 장애예술 생태계 기반을 마련하여, 그 위에 다져질 다층적인 시도를 펼쳐 놓았습니다. 각각의 세계를 다양한 방식으로 만나보며, 장애예술과 기술 융복합 미래에 대해 자유롭게 상상하고 서로의 다름을 이해하고 경험하는 시간으로 구성하였습니다.

FUTURE WIDE OPEN SHOWCASE



장애예술과 기술, 미지와 의 조우

《FUTURE WIDE OPEN : 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실》은 장애예술과 기술의 융합을 통해 동시대를 고찰하고 예술의 지평을 확대하는 프로젝트입니다. 약 6개월 간 장애감수성 및 장애감각을 주제로 한 기술융합 장애예술 작품개발을 다각도로 지원하였으며, 장애예술인의 표현력 제고를 위한 신기술 창작도구를 개발하였습니다.

보기엔 익숙하면서도 다루기엔 낯선 기술이 장애예술과 어떻게 조우할 수 있을지 끝없이 고민하고 도전하는 시간이었습니다. 쉽지 않은 많은 여정이었지만 결과보다는 과정에 가치를 두고, 개별성과 다양성을 존중하며, 함께 성장하는 것을 목적으로 하였습니다. 신기술기반 장애예술의 첫 걸음을 내딛은 이 과정이 퍼스트 펍권다운 예술가의 속성이자 다양한 실험의 장이었다고 과감히 표현해봅니다.

신기술기반 장애예술 창작실험실 쇼케이스
2024.2.22.(목) - 2024.2.25.(일) 모두예술극장

과정의 공유, 그 탐구와 기록

《Future Wide Open》은 기술융합 장애예술 창작과정을 공유하는 쇼케이스입니다. '모두에게 열려있는' 이라는 의미의 'Wide Open'과 무한한 가능성을 가진 'Future'를 더한 'Future Wide Open'은 누구나 제약없이 실험하고 창작하는 미래를 기대합니다.

첫 번째 섹션 'Future'에서는 미래 가능성을 탐구합니다. 참여예술인의 다채로운 작품과 그들이 감각하는 고유한 세계를 통해 장애예술에 대한 새로운 접근방식을 제시합니다. 두 번째 'Wide'는 확장 가능성을 모색하는 섹션으로, 저명한 해외초청작품과 창작도구의 개발과정을 선보임으로써 신기술기반 장애예술의 확장된 시선과 방법을 보여줍니다.

마지막으로 'Open'은 지속 가능성을 도모하는 섹션으로, 융합장애예술 담론을 형성합니다. 누구나 들어와 이해하고 탐구할 수 있는 토크가 준비되어 있으며, 다양한 목소리를 통해 지속 가능한 장애예술에 대해 질문하려 합니다.

《Future Wide Open》이 일회적인 전시에 그치지 않고 관람객에게 지속적으로 다가갈 수 있도록, 더 다양한 예술가들이 참여하고 새로운 이야기를 만들어갈 수 있도록, 긴 여정의 시작점이 되기를 바랍니다.

특별한 인식 없이 기술과 마주하면서 생성되는 새로운 문화예술의



참여예술인 및 작품 소개

앙상블리안

〈The Circle〉, 2024, 다원 예술, 22분

#점에서 원으로 #그리고 빛으로 #시각장애예술인의 감각

<u>기획, 총괄</u>	심은별
<u>공동기획, 음악감독</u>	장한솔
<u>연주</u>	김상현(피아노), 전경호(마림바), 김보경(가야금), 양하은(해금), 강상수(신디사이저)
<u>작곡</u>	윤재호
<u>공동작곡</u>	김다원, 김수민
<u>자문</u>	천필재
<u>사운드디자인</u>	조은희
<u>음향디자인</u>	최윤녕
<u>레이저아트</u>	윤제호
<u>영상디자인</u>	이민정
<u>조명디자인</u>	이동진
<u>영상</u>	현진식
<u>아티스트 매니지먼트</u>	이주미, 조연희
<u>대화중재전문가</u>	정혜원
<u>접근성 기획, 매니저</u>	양지우
<u>음악 어시스턴트, 매니저</u>	이슬

[접근성 지원]
공연 중: 휠체어석
공연 외: 이동지원, 점자프로그램북, 터치투어

앙상블리안은 'ensemble'과 '-ian'이라는 단어를 합성한 이름으로, 전공, 나이, 성별, 장애 등의 구분 없이 '함께 연주하는 사람들'을 의미합니다. 예술가의 전문 영역 진입에 관심을 가지고 이를 함께 이룰 수 있는 다양한 기획을 펼치고 있습니다. 이들은 다양한 장르와 융합하여 '캐주얼 클래식'을 실현하고자 하며, 음악을 통해 예술의 경계를 넘어 서로를 이해하고 소통할 수 있는 문화를 형성합니다.

〈The Circle〉(2024)은 사회적 시선에 따라 변화하는 장애예술인의 심리적, 물리적 공간(원)을 다룬 음악공연으로, 장르의 융합을 통해 그 세계를 표현합니다. 시각장애 연주자의 감각으로부터 출발하는 본 공연은 그들의 업적이나 성과를 다루기보다 함께 공감할 수 있는 감각을 녹여냅니다. 5개의 별을 상징하는 5명의 시각장애인 연주자가 무대에 오릅니다.



공연은 총 3개의 섹션으로 구성되어 있습니다. 인트로(Intro)는 “이것이 우리의 이야기”라는 제목으로, 시각장애 연주자의 이야기와 감각적 연출을 통해 ‘원’의 세계관을 안내합니다. 이는 전체 공연의 도입부로 이후 나올 상징적인 오브제들을 소개합니다. 1부 “점에서 원으로”는 시각장애 연주자 5명의 솔로 연주(피아노-마림바-가야금-해금-신디사이저)를 통해 개인적인 예술세계를 보여줍니다. 이 섹션에서부터 프로젝션 맵핑, 레이저, 사운드 변조 및 소스 등의 기술이 사용되며, ‘달, 비, 눈, 시계’ 등의 상징적 오브제와 함께 각 연주자의 음악이 ‘점에서 원’으로 발전하는 과정을 시각적으로 표현합니다. 1부와 연결되는 2부 “그리고 빛으로”는 5개의 원이 된 연주자들이 음악을 통해 하나의 원, 하나의 세계를 이루고, 음악 간 장르를 넘어 우리 고유의 예술을 이루는 과정을 선보입니다.

양상블리안은 이번 <The Circle>(2024)에서 사회적 시선에 따라 변화하고 다양하게 해석될 수 있는 ‘원’이 시각장애인 뿐만 아닌 모두에게 있는 감정임을 음악을 통해 전달합니다. 작품의 구성원들, 나아가 관객까지 하나의 세계로 확장되어 가는 모습을 보여주고자 합니다.



장애인문화나눔 노리터

〈연결, 융합, 승화〉, 2024,

다원 예술, 50분

#다양성의 연대 #로스토코핑애니메이션 #움직임의 데이터화

기획, 총괄	조우리
기획	조우리, 정해지
안무	엠마누엘 사누(Emmanuel SANOU)
댄서	조우리, 이성민, 이윤성, 박주영
무대 디자인, 미술감독	박현지
컨트롤러 디자인, 음악감독	정재용
영상감독, 조명디자인	박주찬
무대크루	송병걸, 김동화
스텝	정효현, 유승연

[접근성 제공 사항]

공연 중: 휠체어석, 문자통역

공연 외: 이동지원, 터치투어



장애인문화나눔노리터(이하 노리터)는 장애인 문화단체로 장애인들의 실상을 알릴 수 있는 사회·문화 활동들을 이어왔습니다. 장애인과 비장애인 모두 같은 꿈을 지향하는 사람임을 알리고 이들이 삶의 경험을 확장할 수 있도록 다양한 프로젝트를 진행하고 있습니다. 연극, 팟캐스트, 영화 등을 만들며, 문화 활동이 쉽지 않은 장애인들에게 문화예술교육을 실천합니다.

〈연결, 융합, 승화〉(2024)는 장애인과 비장애인 퍼포머들은 물론, 시각예술가와 작곡가까지 다양한 배경을 가진 예술가들이 참여하는 공연으로, 움직임과 인터랙티브 사운드, 애니메이션을 결합하여 관객에게 독특한 예술적 경험을 선사합니다.



공연은 3개의 섹션으로 구성되어 있습니다. 첫 번째 섹션인 '연결'은 서로 다른 사람들의 만남을 칭합니다. 각자의 이야기가 움직임으로 변환되고, 개인의 움직임이 공동의 움직임으로 연결됨으로써 하나의 서사로 향합니다. 두 번째 섹션인 '융합'은 영역의 확장으로 기술 융합을 칭합니다. 개인의 이야기나 공연의 주제를 움직임과 그림으로 표현하는 사전 워크숍을 진행하면서, 신체적 한계로 무대에 장시간 있기 어려운 퍼포머의 움직임 데이터를 수집하였습니다. 그리고 기술융합을 통해 모두가 같은 시간 동안 무대에 있진 않지만 다른 차원의 형태로 함께할 수 있도록 구성하였습니다. 이는 로스토코핑 애니메이션과 사운드로 구현되며 무대 위에서 퍼포머와 함께 즉흥적인 상호작용 및 시너지를 발산합니다. 마지막으로 '승화'는 노리터의 주제 의식을 보여주는 섹션으로, 서로의 '다름'을 인정하고 함께 어우러짐으로써 더 나은 세상으로 나아가고자 하는 노리터의 메시지를 담고 있습니다.

'모두 모여 즐겁게 놀아보자'라는 취지로 시작한 <연결, 융합, 승화>는 사회적 다양성을 존중하며 모든 이들의 즐거움과 적극적인 상호작용 에너지를 관객에게 전달하고자 합니다.



Oset프로젝트

〈일+일+일=삶〉, 2024, 렉처 퍼포먼스, 60분

#있지만 보이지 않는 일 #관계노동 #AR

<u>기획, 총괄</u>	Oset프로젝트
<u>구성 및 연출</u>	신재
<u>출연</u>	홍성훈, 정종근, 태우관, 남주현
<u>공연 영상 인터뷰 참여</u>	김옥희, 최다영
<u>공간 디자인</u>	백구
<u>조명 디자인</u>	송기조
<u>기술 감독</u>	김석기
<u>수어통역</u>	성지윤
<u>문자통역</u>	김다영(에이유디사회적협동조합)
<u>영상 제작</u>	빨간개구리
<u>진행크루</u>	김은정, 양대은, 이서연, 최바름
<u>영상 기록</u>	우에타지로, 이야기
<u>연출부</u>	정해지
<u>기술(AR)구현</u>	(주)브이런치
<u>협조</u>	성북장애인자립생활센터, 사단법인 노란들판, 노들장애인야학, 다이애나밴드, 카페별꿀, 발달장애청년허브 사부작, 열린군대, 소리를보여주는사람들

[접근성 제공 사항]

공연 중: 휠체어석, 문자통역, 수어통역

공연 외: 이동지원

Oset프로젝트는 사회적-문화적으로 당연하게 받아들여지는 ‘명제’를 저울 위에 올려놓고 0에서부터 다시 사유하고자 만들어진 팀입니다. “극장은 누구에게나 열려있는가”라는 질문을 던지며 답변으로서 인터뷰, 워크숍, 기록을 진행하고 그 과정의 일부를 공연으로 제작합니다.



〈일+일+일=삶〉(2024)은 성북장애인자립생활센터에서 일하는 중증장애인 홍성훈과 그의 활동지원사 정종근, 남주현, 태우관의 삶과 일의 관계에 관해 이야기하는 공연입니다. 전동휠체어를 이용하고 문자 언어로 소통하는 홍성훈의 삶을 위해서는 활동지원사 정종근, 남주현, 태우관 3인의 일이 더해져야 합니다. 서로 내밀한 일상을 공유하는 사이지만 이용자와 제공 인력인 노동관계로 만나기 때문에 이용자인 장애인의 일상은 활동지원사를 만날 때 시작되지만, 활동지원사는 자신이 지원하는 장애인 이용자의 일상으로부터 퇴근해야 시작됩니다. 이 일과 삶의 관계에서 서로 어떤 경계를 가지고 있는지 풀어내보려 합니다.

장애인 이용자와 활동 지원사의 관계가 '있지만 없는' 형식으로 존재하듯이, 현실에서 드러나는 관계와 보이지 않는 관계와 이야기를 AR(증강현실)로 구현합니다. 관람객은 개별 디바이스를 통해 AR로 구현된 활동지원사 세 명의 이야기와 홍성훈의 이야기를 각 층 주제별로 관람하게 됩니다. 혼자 사는 이야기, 자립생활 이야기, 함께 사는 이야기 세 개의 층으로 이뤄져 있으며, 각 AR 마커에는 관련 영상이 재생되어 일상의 모습을 관찰 할 수 있습니다. 전시 관람 이후 홍성훈과 활동지원사들을 만나 일과 삶에 대한 각기 다른 입장의 이야기들을 직접 들었습니다.



김시락

〈들리는 춤〉, 2024, 무용, 30분

#소리로 감각하는 춤 #다감각적 감상 #모션인식 사운드

기획 및 연출	김시락
안무 및 출연	윤상은 주혜영
접근성 기획/운영	(주)조금다른 김혜진, 소재용
기술지원	구동현, 김동한, 차유나
음악	김남령

[접근성 지원]

공연 중: 휠체어석, 음성소개

공연 외: 이동지원, 터치투어, 접근성 매니저 상주



김시락은 소리와 언어를 통해 세상을 바라보고 움직임을 감각합니다. 그에게 소리는 세상을 감지하는 최초의 도구로, 주변 환경과 감정, 움직임을 인식하는데 중요한 역할을 합니다. 보이지 않는 세계를 다양한 형식으로 표현하여 감각의 경계를 넘는 소통을 시도하고, 워크숍, 공연, 전시 등 다양한 형태의 활동을 통해 자신의 영역을 넓히고 있습니다.



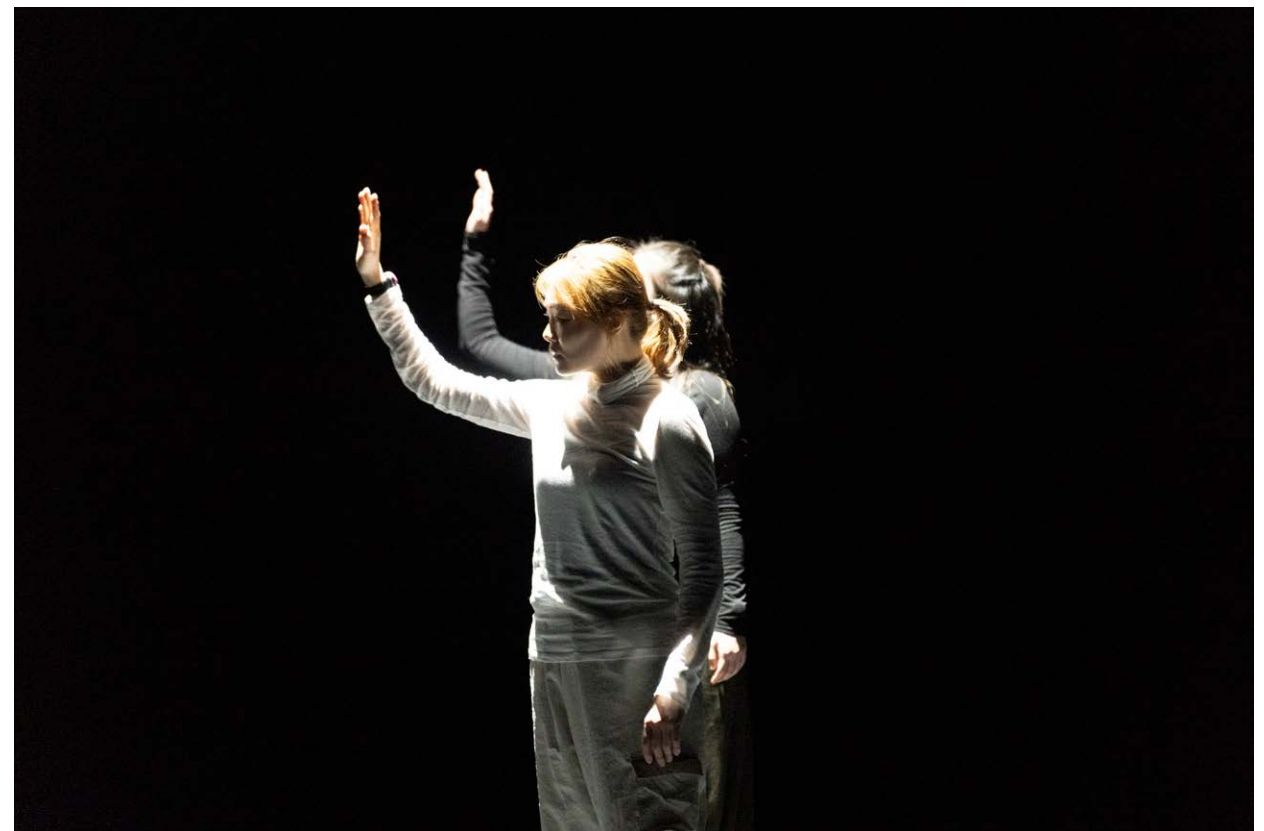
〈들리는 춤〉(2024)은 ‘춤을 소리로 들어볼 수 있을까?’라는 질문에서 출발해 소리를 통해 움직임을 상상하고자 합니다. 음성해설로 듣는 춤은 그에게 낯선 언어로 번역되어 ‘읽을 수 없는 책’과 같습니다. 그래서 언어의 단계를 거치지 않고 감각에서 감각으로 전해지는, 직관적이고 적극적인 감상이 가능한 공연을 연구합니다. 그는 ‘읽이 무성한 것처럼’ 소리로 가득한 춤의 세계를 만듭니다.

두 명의 무용수 신체에 부착된 센서가 특정 동작이나 위치에

반응하여 움직임과 연결된 사운드를 생성합니다. 사운드는 배경음악과 악기 소리, 자연 소리로 구성됩니다. '소리춤'으로서의 악기소리와 '바람춤'으로서의 자연 소리는 무용수의 움직임, 위치, 조명에 따라 변화하며 다차원적인 감상을 유도합니다.

관람객은 시각정보 없이 춤의 리듬과 구조, 에너지를 느낄 수 있습니다. 시각정보가 필수적이지 않기 때문에 시각장애인도 자유롭게 관람할 수 있으며, 자신이 느끼는 대로 상상하는 주체적 감상이 가능합니다.

기술 구현을 위해 차유나, 김동한, 구동현이 테크메이트로 참여하였으며, 김남령이 음악을 만들었고, 윤상은, 주혜영이 안무가이자 무용수로 무대에 오릅니다. 다양한 이들의 협력을 통해 제작된 본 공연은 시각 중심적이고 수용적인 감상 방식에 대해 질문하며 춤을 감상하는 새로운 길을 제안합니다.



참여예술인 및 작품 소개

마르코 도나룸마 〈니란테아〉, 2023, 싱글 채널 비디오, 25분

#보철과 사이보그 #신체 기술에 대한 시적 성찰 #다원적 정체성



평
©작가 제공

마르코 도나룸마는 2000년대 초부터 동시대 퍼포먼스, 뉴미디어 아트, 인터랙티브 컴퓨터 음악을 융합해 작업 활동을 하고 있는 예술가이자 퍼포머, 무대 감독 그리고 이론가입니다. 작가는 몸을 다루며 안무를 창조하고, 기계를 개발하고 소리를 작곡하는 여러 활동을 통해 학문, 매체 그리고 기술 등 장르의 구분을 뛰어넘어 원시적이고 감각적인 스타일로 그들 간의 결합을 시도합니다. 솔로 공연, 무대 연출, 설치 작품으로 국제적인 명성을 얻고 있으며, 신체를 변형 언어(morphing language)로 활용해 의식, 권력, 기술에 대해 비판적으로 이야기하는 작업을 진행하고 있습니다.

〈니란테아〉(2023)는 〈아이 엠 유어 바다〉(2022-현재)의 시리즈 중 일부로 〈아이 엠 유어 바다〉는 작가 자신의 청력 장애에 대한 개인적인 성찰로 시작되어, 다양한 청각 장애인과 난청인 커뮤니티에 내재되어 있는 소리에 대한 지식을 예술적, 과학적으로 탐구하는 장기 프로젝트입니다.

〈니란테아〉는 청각장애와 소리의 관계, 나아가 보철물 및 사이보그 장치와 같은 신체 기술에 대해 규범적 개념이 아닌 시적 성찰을 제공하는 다큐멘터리 형식의 단편 영화입니다. 보철물을 사용하거나 사용하지 않기로 선택한 5명의 청각 장애인, 난청인과 함께 5개월간의 공동 연구 끝에 촬영되었으며, 그들의 각본 없는 대화와 생각을 세심하게 담았습니다. 관객의 장애 유무와 상관없이 모두가 다큐멘터리의 내용을 감상하고 이해할 수 있도록 세심하게 설정된 요소들에는 자막을 포함해 오디오가 전달하는 진동 또한 고려되었습니다. 특히 시를 기반으로 한 사운드 디자인은 소리가 전달할 수 있는 무수한 잠재적 신체 상태를 표현했습니다. 아이슬란드의 황량한 풍경 이미지와 현장에서 함께 녹음된 사운드는 영화에 추상적 미학을 더했습니다.



〈니란테아〉는 공동 연구 멤버인 아드리안(Adriane Große), 앤-카트린(Ann-Catrin Gruber), 마라(Mara Matzke), 마틴(Martin Holst), 보이치치(Wojciech Czernia)의 이름에서 글자를 모아 만든 약자입니다. 각자의 뚜렷한 목소리를 담은 〈니란테아〉는 다각적, 다 감각적인 주체성, 즉 정체성에 대한 다양하고 미묘한 인식을 형성합니다.

마르코 도나룸마의 〈니란테아〉는 독일의 예술문화 기관PACT Zollverein 공동제작이며 레이캬비크(Reykjavik)에 있는 아이슬란드 예술 대학교 내 지능형 악기 연구소(Intelligent Instruments Lab)에서 과학적 지원을 받았습니다. 독일 노스트라인베스트팔렌주(North Rhine-Westphalia) 문화과학부로부터 메디엔쿤스트펠로우(Medienkunstfellow)를 지원받았습니다.

3. 전시

참여예술인 및 작품 소개

김재은 〈별이 빛나는 밤에〉, 2024, 이머시브 사운드, 10분

#에스더 #사운드아트 #돌비애틀모스

기획, 총괄
테크메이트
음향 크루

김재은
이태호
조문경, 김혜진

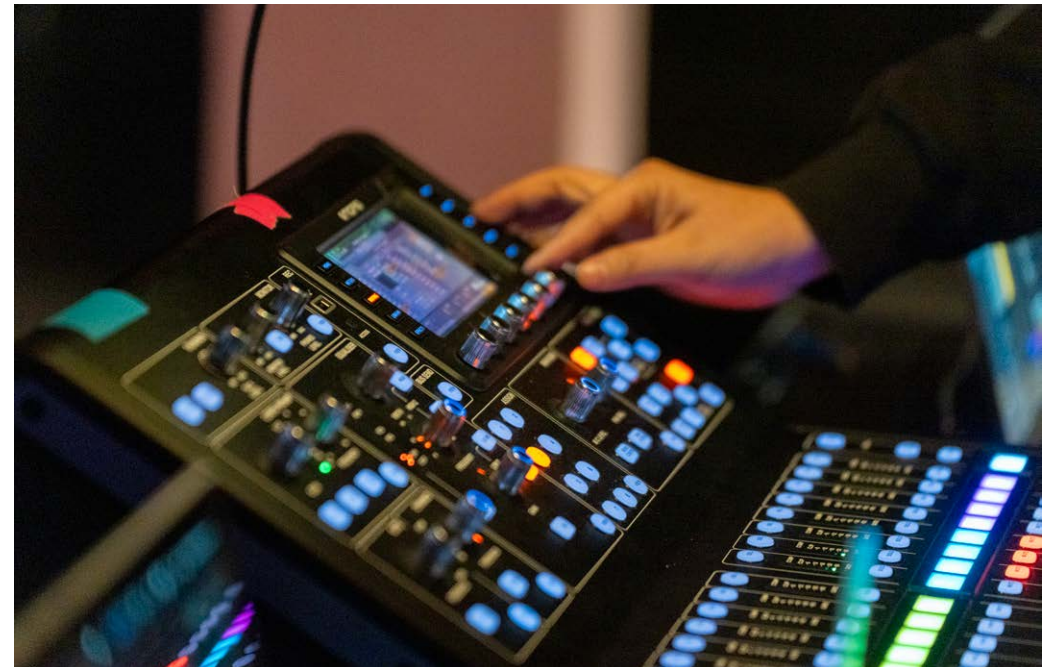


김재은은 갑작스러운 장애를 마주하고 변화된 삶에서 주체성을 찾는 여정 중입니다. 레코딩 엔지니어 및 무대 음향 엔지니어로 활동하는 그는 작품을 통해 자신의 이야기를 진솔하게 풀어내고자 합니다.

〈별이 빛나는 밤에〉(2024)는 삶에서 마주하는 수많은 선택의 과정과 그 선택이 미치는 영향을 표현한 작품이며, 성경의 이야기를 오마주(hommage)하여 희망적인 삶의 태도를 보여줍니다. 이야기는 페르시아 왕 크세르크세스의 궁정에서 벌어진 사건에서부터 시작됩니다. 포로 출신의 왕비 에스더의 이름은 ‘별’이라는 뜻인데, 자신의 동족인 유대인들을 박해하려는 음모를 알게 되고, 이들을 구하기로 결심하며 3일간의 금식을 통해 기도합니다. 그 결과 에스더와 유대인들은 위기를 벗어날 수 있었습니다. 에스더가 기도를 통해 동족을 구하는 것처럼, 〈별이 빛나는 밤에〉는 우리가 두려움에 직면했을 때 어떤 말을 선택하고 수용할지에 대한 고민을 다룹니다.

작가는 장애 판정 이전과 이후의 삶이 달라지면서 주변 사람들로부터 다양한 소리를 듣게 됩니다. 응원과 비방 등 각기 다른 세 명의 목소리를 입체 음향으로 구현하여 관람객이 선택하여 들을 수 있도록 구성하였습니다. 앰비언트 뮤직(ambient music)에서 시작하여 관람객이 직접 콘솔을 조절하면서 들을 수 있게 함으로써 관람객에게 인터랙티브한 경험을 제공합니다. 이는 사운드 이머시브 씨어터 형식에 대한 실험이기도 하며, 기술 구현을 위해 이태호가 테크메이트로 참여하였습니다. 대중가요 형식의 음악 작품도 준비되어 있는데, 관객들이 전시 관람을 마친 후에 다시 작품을 떠올릴 수 있도록 하는 장치로, 각종 음원 사이트에서 “별이 빛나는 밤에”를 검색하면 만날 수 있습니다.

삶에는 항상 풍파와 고난이 있지만 휩쓸리는 삶을 살기보다 ‘나’를 위한 믿음의 말, 긍정의 말을 선택하면서 희망적인 메시지를 전합니다. 작품 속 ‘별’은 과거 시계나 빛이 없을 때 방향성을 설정해주는 도구로, 어떤 방향성을 가지고 삶을 살아갈 것인지 별을 통해 고민해 보는 시간을 제안합니다.



라운드

『집을 잃어버린 남자』, 2024, 5채널 비디오, 인터랙티브 미디어, 사운드

#인터랙티브 되지 않는 인터랙티브 #사회적 관계망 #글리치

기획, 총괄	라운드
진행	라운드
테크메이트	박선유
드라마터그	현(HYUN)
영상	최황
사진	조재무
배우	권정훈, 하영미



라운드에는 2018년 갑작스러운 뇌출혈로 장애를 갖게 된 문화 예술 기획자 큐레이터와 시각예술작가 송지은으로 구성된 아티스트 듀오입니다. 『라운드』는 큐레이터가 언어 상실 중의 하나인 베르니케 실어증(Wernicke aphasia)을 겪으며 『양치질』을 의도하여 발음한 단어입니다. 이처럼 언어가 담고 있는 실제 의미와 실제로 발화된 내용 사이의 차이가 작업의 중요한 모티브가 됩니다.

『집을 잃어버린 남자』(2024)는 일상에서 언어를 받아들이고자 할 때, 의미 전달이 혼란스러워지는 과정을 인터랙티브되지 않는 인터랙티브 방식으로 구현한 작품입니다.

다채널 영상과 사운드로 구성되며 기술 구현을 위해 박선유가 테크메이트로 참여했습니다.



하나의 이야기가 5개의 채널로 나뉘어 송출되며, 키넥트 센서(kinect)를 통해 관람객과의 상호작용을 유도합니다. 관람객이 화면에 접근하면 각 영상의 재생속도가 달라지며 글리치(Glitch)가 발생합니다. 글리치는 예상치 못한 오류나 결함으로 인해 발생하는 갑작스럽고 일시적인 장애를 뜻합니다. 또 관람객이 가까이 다가갈수록 사운드에서 노이즈(noise)가 발생하여 비정상적인 음향이 들리기도 합니다. 잘 들으려 할수록 오히려 듣기 어려운 상황이 만들어지는 것입니다.

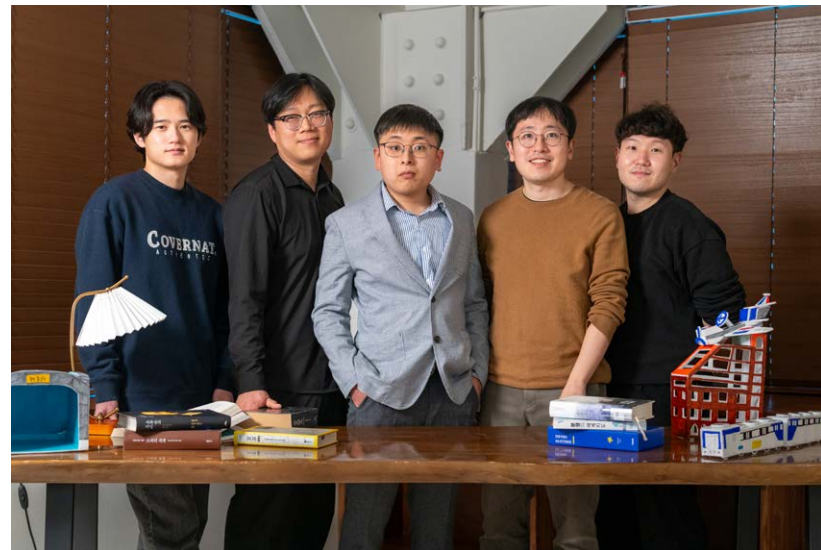
〈집을 잃어버린 남자〉는 소통을 시도할 때 오히려 소통이 어려워지는 경험을 유도하며, 언어장애를 가진 작가의 혼란스러운 사회적 관계망을 빗대어 표현합니다. 누군가는 당연하다고 느낀 것을 당연하지 않게 변형하면서 서로 다르게 감각하는 세계를 제시합니다.



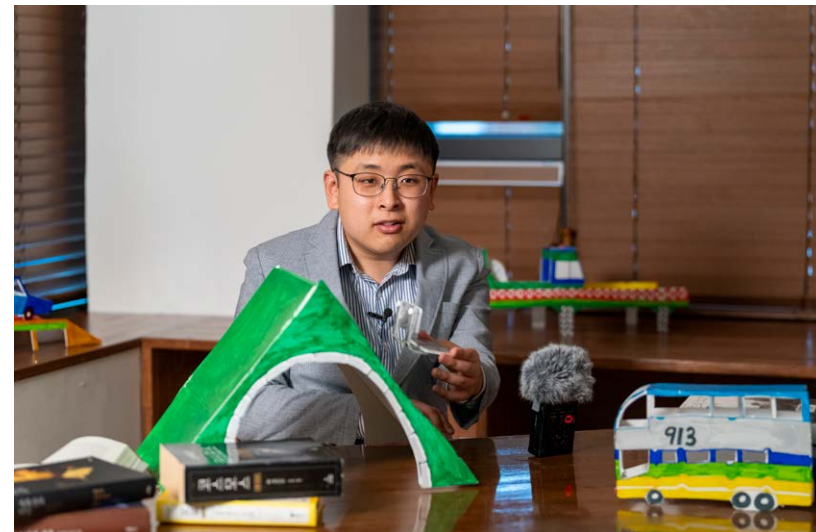
잇자잇자 사회적 협동조합 〈랩국을 찾아서〉, 2024, 혼합재료, 3채널 비디오, 10분

#현실과 가상의 중첩 #랩국 #3D모델링

<u>기획, 총괄</u>	잇자잇자 사회적 협동조합
<u>세계관</u>	김동현
<u>기획</u>	고재필, 신제현, 정준희, 방민정
<u>게임 디자인 및 개발</u>	정준희
<u>나레이션</u>	김동현
<u>녹음</u>	고재필
<u>작품 아카이브</u>	방민정, 신제현
<u>조형물 제작</u>	김동현, 이비주, 홍성용
<u>3D 스캔</u>	3D MOA
<u>3D 개발보조</u>	Arthod, 레트릭스, 모먼츠플레이
<u>배경음악</u>	문구
<u>리플렛 및 2D 디자인</u>	방민정
<u>전시 디자인</u>	신제현
<u>영상 제작</u>	고재필, 홍정기
<u>자문</u>	정현, 손경환, 이수정
<u>장소협찬</u>	스페이스 서촌



잇자잇자 사회적 협동조합은 발달장애를 가진 예술인의 활동을 ‘연결’의 관점으로 지원하고 창작자로 동등하게 협업하는 문화예술단체입니다. 장애예술 현장에서 활동해온 예술가, 기획자, 활동가, 미디어 아티스트로 구성되어 다양한 방식으로 협업해 창작, 전시, 연구를 진행하고 있습니다.



〈랍국을 찾아서(Finding LAP Empire)〉(2024)는 자폐성 장애를 가진 김동현 작가의 실제 세계와 상상의 세계가 혼합된 가상의 국가 ‘랍국’을 탐험하는 미디어 아트 작품입니다.

김동현 작가가 입체적으로 상상했지만 평면으로만 그렸던 작업을 가상 속 무한한 공간에 새로운 형태로 배치해 장애예술인의 세계를 확장해 나갑니다.

관람객은 일인칭 시점으로 조각난 랍국 노선도를 찾아다니며 랍국과 현실의 경계에 있는 세계를 탐험합니다. 이 과정에서 사회 사건들을 담은 랍국일보와 다양한 인물을 만나게 됩니다. 코로나, 분단, 노동자 문제 등 동시대적 이슈를 담은 랍국일보를 통해 자폐성 장애인은 본인의 세계에만 빠져있다는 기존의 인식과 달리 현실 세계에 대한 작가의 깊은 관심과 상상력을 엿볼 수 있습니다. 모든 공간을 탐방해 단서를 획득하면 온전한 랍국 승강장으로 장면이 전환되고 관람객은 랍국으로 향하는 열차를 타게 됩니다.

본 작품은 3D모델링, 3D스캐닝을 통해 작가의 회화 작품과 조형작품 모두 아우르는 입체적 공간으로 관람객에게 이머시브(Immersive) 경험을 선사합니다. 광활히 펼쳐지고 끊임없이 변화하는 랍국으로 관람객을 초대해 작가의 세계와 언어로 소통하고자 합니다.



크리스틴 선 킴, 토마스 마더

〈루키 루키〉, 2018, 2채널 비디오, 6분 44초

#무음성 퍼포먼스 #무음성 의사 소통
#음성 언어 환경과 비수지 기호



©작가 및 François Ghebaly Gallery 제공

베를린을 기반으로 활동하는 미국 태생의 크리스틴 선 킴과 독일 태생의 토마스 마더는 소리로 가득 채워진 세상에서 복잡한 의사소통의 방식에 대해 공동 연구를 진행합니다. 디지털 녹음기가 베를린에서 뉴욕까지 이동하는 동안의 여정을 녹음하거나(Recording Contract, 2013), 수화 협업 게임을 활용해 손과 팔로 흔하고 어색한 사회적 상황을 묘사하는 감각적이고 시각적인 의사소통을 시도하고(Classified Digits, 2016), 의사 결정의 힘을 가진 수화 기호를 활용해 애니메이션을(Palm Reader, 2020) 제작하는 등 여러 매체를 활용해 소리를 시각적, 물리적, 개념적으로 이해하는 방법을 탐구합니다.



〈루키 루키〉(2018)는 2채널 비디오로, 서로 마주 보고 있는 구조로 동시에 상영됩니다. 〈루키 루키〉는 제삼자에 관한 비밀스러운 대화를 시작할 때 자주 사용되는 비수지 기호(Non-Manual Signals)에서 유래한 제목으로, 비수지 기호는 얼굴 표현으로 수어의 문법을 구현하는 방법입니다. 마더는 손을 전혀 사용하지 않고 이 한 가지 기호를 다양하게 변형하여 킴 옆에 있는 사람, 전화 중인 사람, 두 아티스트 사이에 있는 사람을 지칭합니다. 킴은 보이지 않는 사람에 대한 분노부터 교묘한 감상까지 또 다른 비수지 기호를 사용하여 다양한 의견을 유창하게 전달하고, 반응합니다.

사실 수어에서 가장 눈에 띄는 요소는 손짓과 손가락 맞춤법입니다. 하지만 손과 함께 움직이는 머리와 목, 눈, 눈썹 그리고 입술의 미묘한 차이는 단어의 의미를 극적으로 바꾸기도 합니다. 청각 장애인 킴이 비장애인 마더와 비수지 기호를 교환하는, 소리없는 의사소통 퍼포먼스를 통해 소리가 단순히 청각적 경험이라는 개념에 도전하며, 음성 언어 환경에서 시각적 영역으로 소리의 경험을 확장합니다.



김현우

〈픽셀 유니버스〉, 2024, 6채널, 프로젝션 맵핑, 사운드, 5분

#픽셀유니버스 #축적된 세계 #프로젝션 맵핑

기획, 총괄

총괄 매니저

로드 매니저

테크메이트

공간디자인

김현우

김성원

김도석

카임, 현지, 장주희

이현정



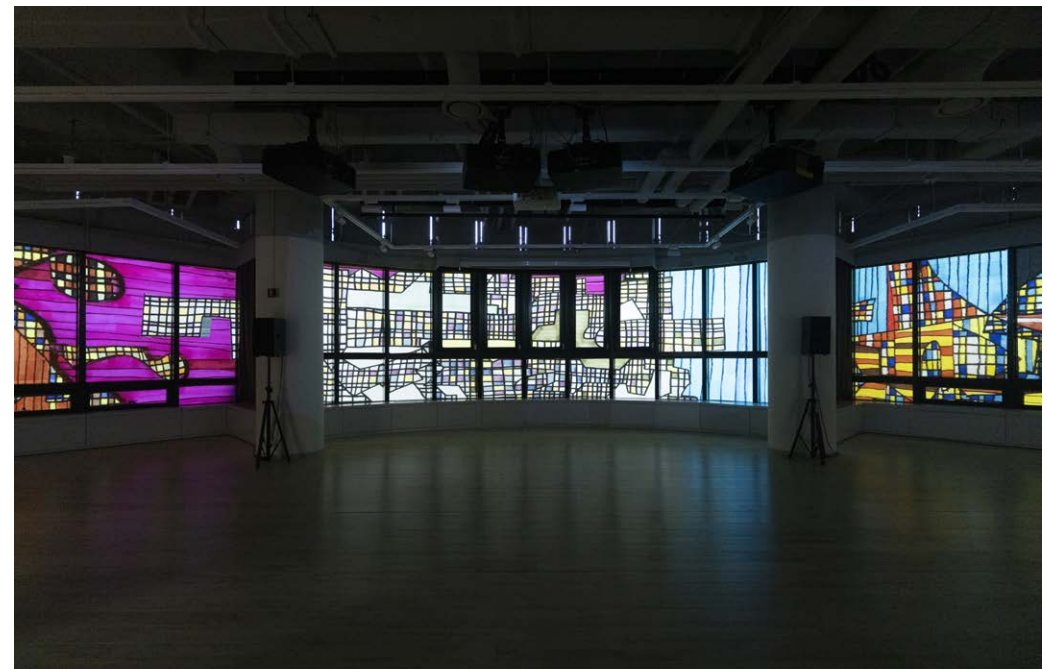
픽셀김, 김큐총, 소리회화 작가 등 끊임없이 자신의 캐릭터를 창조하는 김현우는 일상의 순간 순간을 조각처럼 모아 자신의 우주를 그립니다. 일상의 조각인 '픽셀'은 작가가 세상을 바라보는 방식이자 독창적인 세계를 구축하는 방식입니다. 회화, 조형, 미디어까지 모든 예술을 사랑하는 작가의 최근 관심사는 '빛'입니다.

〈픽셀 유니버스(Pixel Universe)〉(2024)는 하루 8시간 이상 매일 그림을 그리는 작가의 작업 세계를 빛과 소리로 재구성한 작품입니다. 평면 회화를 입체 공간에 몰입감있게 풀어냄으로써 관람객은 작품 너머 김현우의 고유한 세계와 만날 수 있습니다. 이번 작품에서는 카입, 현지, 장주희가 테크메이트로, 이현정 이 공간 조성에 함께 합니다.

거대한 창으로 구성된 전시 공간에서 창 하나 하나가 작가의 세계를 구성하는 픽셀이 됩니다. 그림의 픽셀과 창문의 픽셀이 만나 또 다른 세계를 만들고 원화가 점차 왜곡되며 숨겨져 있던 차원이 드러납니다. 모든 픽셀이 3D로 움직이며 높낮이를 가지기도 하고, 자유분방하게 이동하며 픽셀 유니버스의 무한한 변화와 확장가능성을 보여줍니다. 곧이어 작가의 독특한 수학 기호가 픽셀 유니버스를 감싸며 또 다른 차원의 문을 열게 됩니다. 거대했던 세상이 하나의 픽셀처럼 보이기 시작하고 다시 원화가 드러나며 작품이 마무리됩니다.

관람객이 픽셀 유니버스와 만나는 동안 듣게되는 소리는 작가가 수집한 일상의 소리와 나레이션, 직접 작곡한 곡들이 하나로 어우러진 음악입니다. 작업의 영감을 음악에서 얻는다는 그는 음악 역시 픽셀 유니버스를 구성하는 무수한 픽셀 중 하나라고 말합니다. 관람객이 '픽셀'을 통해 작가의 세계를 보고, 듣고, 감각하는 동시에 관람객 역시 하나의 픽셀이 됩니다.

과거에 대한 미련이나 미래에 대한 두려움보다, '현재에 집중하는 삶'을 사는 것이 중요하다는 작가의 세계에서, 관람객들에게도 오로지 이 순간을 감각하는 시간이 되길 바랍니다.



김은설

〈청각장애 인공지능〉, 2024, 4채널 비디오, 인터랙티브

#언어학습방식 #눈과 입의 상호작용 #립리딩

기획, 총괄
테크메이트
설치
사운드 인스톨레이션
아카이빙 사진촬영

김은설
이강일
동시대미술크루
정창균
덕스리그



김은설은 보청기를 사용하고 있지만 귀로 듣는 것보다 자신의 시각과 다른 감각으로 소통합니다. 듣는다는 게 무엇인지 자기 존재의 의미와 본질에 질문을 가지고 연결해보길 시도하고 있습니다.

〈청각장애 인공지능〉(2024)은 인공지능의 데이터 학습과 김은설 작가의 언어 학습 방식이 비슷하다는 생각에서 시작한 작품입니다. 작가는 청인 중심 사회에서 말하기와 듣기를 잘못하면 오해를 받고, 잘 말해야만 사회에서 소통하고 살아갈 수 있다고 배웠습니다. 그래서 말을 이해하지 못하면서도 기계처럼 학습하고, 결과를 내려고 노력하는 점에서 인공지능과 동일하다고 생각합니다. 언어소통 과정에서 입 모양과 같은 시각적 정보로 단어를 추측하고 이해하며, 목소리를 뚜렷한 소리보다 진동처럼 느끼는 작가의 감각을 공유하며 ‘듣는’ 소통을 다른 방식으로 보여줍니다. 기술 구현을 위해 이강일이 테크메이트로 참여했습니다.

직육면체 큐브 형태의 설치 작품으로, 음성 언어로 소통 시 상대방의 입 모양으로 문장을 유추하고, 사람마다 다른 언어 습득의 과정을 순차적으로 보여줍니다. 관람객의 참여로 이루어지는 인터랙티브 작품으로써 발화를 유도해 입 모양을 모션트래킹으로 인식하고 이를 한글 자막과 ‘진동이 딜레이 되어’ 표현합니다.

관람객의 입 모양은 분절된 이미지로 보이며, 작품과 소통한 사람들의 데이터가 실시간으로 아카이빙됩니다. 관람객은 작품의 네 면을 능동적으로 돌아보며 청각장애인의 감각으로 언어를 이해하고 분류하는 과정을 경험합니다.



신기술기반 창작도구개발

〈전동이젤〉

기술을 통해 표현력을 확장하는 '전동이젤'

〈FUTURE WIDE OPEN: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실〉 프로젝트에서는 장애예술인의 표현력 제고를 위한 신기술기반 창작도구로 '전동이젤'을 개발하였습니다. 전동이젤이란 그림판 거치대가 전동기에 의해 이동하면서 그림판의 위치를 자유롭게 조절할 수 있는 도구입니다. 움직임에 제약이 있는 신체장애 화가들이 주로 사용해왔으나, 기존의 전동이젤은 신체장애인을 위해 고안된 것이 아니었기에 휠체어 높이나 기울임 각도 등에 제한이 있었습니다. 이에 인체공학적 설계와 예술의 미학적 가치를 더한 새로운 전동이젤을 개발하고자 하였으며, 전동이젤 사용 경험이 있는 작가 인터뷰를 기반으로 개발 방향을 설정하였습니다.



“휠체어 이동에 제한이 있어요.
더 가까이 다가갈 수 없을까요?”

이젤 하단부에 휠체어가 걸려 상체를 앞으로 숙여야했던 기존 전동이젤은 허리에 상당한 부담을 주었습니다. 특히 장시간 작업에 어려움이 있었는데 불필요한 구조물을 삭제하고 이젤의 다리 각도와 높이를 조절함으로써 휠체어 이용자의 편의성을 보완하였습니다.

“이젤의 이동 범위가 더 확대되었으면 좋겠어요.”

규모가 큰 작업이나 보다 세밀한 작업을 할 때 용이하도록 상하좌우 이동 범위를 각각 30cm로 확대하였고, 그림판이 앞뒤로 기울어지는 각도 또한 0°, 15°, 30°, 45°로 조절할 수 있도록 하였으며, 기존 전동이젤이 뒤쪽으로만 기울어졌던 점을 보완하여 앞으로도 기울기 조절이 가능하도록 설계하였습니다. 또한, 그림판을 360° 회전할 수 있어 움직임을 최소화하면서도 다양한 각도에서 접근할 수 있게 활용성을 높였습니다.

“다양한 신체장애인이 사용할 수 있는 전동이젤이 필요해요.”

새로운 전동이젤은 구필화가, 족필화가 등 신체 특성에 적합하게 이젤을 활용할 수 있도록 그림판 장착위치를 수동으로 조절할 수 있습니다. 전동으로 그림판의 위치를 제어하는 방식은 두 가지로, 비접촉 광학 센서 스위치와 음성인식 기능입니다. 붓이나 기타 도구를 센서에 가까이하거나, ‘좌로’, ‘회전’, ‘멈춰’ 등의 음성 명령을 통해 쉽고 간편하게 조작할 수 있으며, 이 컨트롤 박스의 위치 역시 신체 특성에 맞게 변경할 수 있습니다.

‘FUTURE WIDE OPEN’의 전동이젤은 창작자의(혹은 사용자)개별성과 다양성을 고려하는 것에서부터 출발했습니다. 장애유무를 떠나 누구나 자유롭게 창작할 수 있는 도구로 기능하길 바라며 다양한 작가들의 이야기를 귀기울여 듣고 많은 전문가들이 모여 논의하였습니다. 우리는 이제 ‘예술의 관점에서 바라보는 보조기기 개발’이라는 긴 여정의 출발점에서 있습니다. 오로지 기능적 측면만 강조된 보조기기가 아니라, 표현적 가치를 불어넣은 ‘보철미학’을 담아낼 수 있기를 기대합니다.





3F



ottobock.

D500







203
GATE
객석 출입구



감상 워크숍

〈보이지 않을 때 볼 수 있는 것〉

일시: 2024.02.22.(금), 11:00-12:30

장소: 모두예술극장 3층 전시장

〈보이지 않을 때 볼 수 있는 것〉은 전맹 예술 감상자인 시라토리 겐지(白鳥建二)와 장애예술 매개자 5명이 «FUTURE WIDE OPEN» 작품을 함께 감상하는 워크숍입니다. 가와우치 아리오(川内有緒) 감독의 『눈이 보이지 않는 친구와 예술을 보러 가다』(김영현 옮김, 다다서재, 2023)가 최근 한국어로 번역되며 책으로 먼저 한국을 찾았던 그는 '대화를 통해 작품을 감상하는 방법'을 공유합니다. 오는 3월 국립현대미술관에서 다큐멘터리 〈눈이 보이지 않는 시라토리 씨, 예술을 보러 가다〉(2022)로 다시 한번 국내 관람객을 만날 예정입니다.

- 대상: 장애예술 매개자, 5명 사전예약
- 접근성: 일-한 / 한-일 순차통역, 문자통역



전시를 보고 누군가가 전시가 어땠냐는 질문을 던졌을 때 인상 깊게 본 작업에 대해서 한참을 떠들 수 있는 사람은 몇 명이나 될까? 우리는 정말로 전시장에서 작품을 '보고' 나온 것일까?

모두예술극장은 모두가 신체적 어려움 없이 이용할 수 있도록 고안된 문화예술 공간입니다. <FUTURE WIDE OPEN>은 이러한 접근성을 위해 접근성 스태프를 배치하여, 장애 여부와 상관없이 모두가 전시를 관람할 수 있는 환경을 조성하였습니다. 하지만 우리는 물리적인 접근성뿐 아니라 작품 감상에 있어 고정된 틀과 차별을 허물 수 있는 감상 방법에 대해 고민했습니다. 이에 우리는 전맹이지만 미술관에서 작품을 보는 시라토리 겐지를 초대해 «FUTURE WIDE OPEN» 쇼케이스의 참여 작품 중 3점을 함께 감상하는 시간을 마련하게 되었습니다. 그의 친구인 가와우치 아리오도 함께했는데 아리오상은 겐지상과 함께 미술관을 돌아다니며 감상한 기록을 책¹과 영화²로 만든 저자이자 감독이기도 합니다.

워크숍 당일 <FUTURE WIDE OPEN> 스태프들과 인사를 나누고 워크숍에서 이야기할 작품을 고르기 위해 일찍 만났습니다. 겐지상은 아리오상의 팔꿈치³를 잡고 이동하며, 아리오상의 작품 설명에 경청하고 가끔 질문도 했습니다. 시간이 금방 흘러 워크숍 참여자들을 만나기 위해 2층 모두라운지로 향했습니다.

워크숍은 참여자 5명, 통역사 1명인 소규모로 이루어졌으며, 참여자들은 미술 기관의 에듀케이터, 큐레이터, 그리고 장애 문화예술 관계자로 겐지상의 감상 방법에 이전부터 호기심을

갖고 있던 분들이었습니다. 겐지상은 참여자들과 인사를 나누며 워크숍에 대해 설명했습니다. 대화 중심의 감상 방법으로 어떤 묘사와 설명이라도 괜찮으니 편안하게 작품에 대해 하고 싶은 이야기를 해달라고 재차 강조했고, 우리는 전맹 겐지상과 작품을 보기 위해 3층 전시장으로 이동했습니다.

워크숍은 <루키 루키>, <픽셀 유니버스>, <청각장애 인공지능>의 순서로 진행되었습니다. 처음에는 낯선 경험에 모두가 쉽게 말을 꺼내지 못했지만, 곧 공간과 작품의 표면적인 묘사에서 시작해 자신의 생각을 공유하기 시작했습니다. 작품의 배경이나 개념을 모르는 상태에서 작품에 대해 이야기하다 보니, 어느새 작가의 의도와 맞닿아 있는 지점들을 찾을 수 있었고, 지극히 개인적인 자신의 생각을 공유하며 편하게 웃고 떠들 수 있는 분위기로 흘러갔습니다.

- 1 가와우치 아리오. (2023). 눈이 보이지 않는 친구와 예술을 보러가다. (김영현). 서울:다다서재. (2021)
- 2 가와우치 아리오 감독. 눈이 보이지 않는 시라토리 씨, 예술을 보러 가다. 2022. 107분.
- 3 시각장애인의 보행 방법 중 안내 보행법이 있는데, 안내자의 팔꿈치를 잡고 함께 이동하는 방법입니다. 이때, 안내자는 잡혀있는 팔을 편하게 편 상태에서 몸통에 붙이고 걷고, 뒤따라오는 시각장애인은 안내자의 팔꿈치 위치로 보행 상황을 파악할 수 있습니다.



장애예술과 기술, 미지의 조우
 (FUTURE WIDE OPEN: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실)은 장애예술과 기술의 융합을 통해 동시대를 고찰하고 예술의 지평을 확대하는 프로젝트입니다. 약 6개월 간 장애감수성 및 장애감각을 주제로 한 기술융합 장애예술 작품 개발을 다각도로 지원하였으며, 장애예술인의 표현력 제고를 위한 신기술 창작도구를 개발하였습니다.
 보기에 익숙하면서도 다루기엔 낯선 기술이 장애예술과 어떻게 조우할 수 있을지 끊임이 고민하고 도전하는 시간이었습니다. 쉽지 않은 길이었지만 결과보다는 과정에 가치를 두고, 개방성과 다양성을 존중하며, 함께 성장하는 것을 목적으로 하였습니다. 신기술기반 장애예술의 첫 걸음을 내딛은 이 과정이 퍼스트 스텝다운 예술가의 속성이자 다양한 실험의 장이었다고 과감히 표현해봅니다.



1 <루키 루키 LOOKY LOOKY>

첫 번째로, 3층 전시장 관람의 시작인 크리스틴 선 킴(Christine Sun Kim)과 토마스 마더(Thomas Mader)의 <루키 루키>를 감상했습니다. 참여자들 모두 영상을 상영하지 않는 하얀 벽면에 기대어 찬찬히 작품을 보기 시작했습니다. 처음부터 모두가 적극적으로 참여한 건 아니었습니다. 한명 두명이 조심스럽게 눈에 보이는 그대로를 이야기했고, 곧 서로의 궁금증과 생각을 입 밖으로 편하게 내뱉기 시작했습니다.

“두 개의 영상이 서로 마주 본 상태로 전시되어 있고, 한 화면에는 여자가 다른 화면에는 남자가 있어요. 둘의 관계가 궁금하네요.”, “여자가 흔하지 않은 검은색 립을 바르고 있는데, 개인의 취향일까요? 아니면 입의 움직임이 잘 보이도록 의도한 걸까요?”, “서양에서나 볼 수 있는 표정을 짓고 있어요. 한국에서 저런 표정으로 대화하면 과하다는 얘기를 들을 것 같네요.”

2 <픽셀 유니버스 Pixel Universe>

어색함과 긴장감을 풀고, 김현우의 <픽셀 유니버스>가 있는 공간으로 향했습니다. 첫 번째와는 다른 어두운 공간에서, 마련되어 있는 빈백에 앉아 작품 감상을 시작했습니다. 평범한 형태의 사람이나 사물이 아닌 추상적인 이미지를 겐지상에게 설명해 주기 위해 참여자들은 이전보다 시각적인 묘사에서 나아가 느낀 점에 대해 더 이야기했습니다.

“직접 그린 그림으로 영상을 만든 것 같아요.”, “공간이 어둡고, 곡선 형태의 벽면에 영상이 상영되고 있고, 영상이 계속 움직여서 그런지 오래 보고 있으면 멀미가 나요.”, “아 자세히 보니 그냥 벽이 아니고 창문에 영상이 상영되고 있네요. 특별한 기술이 필요했을 것 같아요.”, “이미지가 성당의 스테인드글라스와 매우 닮았어요. 불투명한 스테인드글라스로 되어있는 건물에 갇힌 것 같아 고립된 외로운 기분이 들어요.”, “이미지가

계속 변해서 그런지 오히려 사운드에 집중하고 싶어져요. 서로 어떤 연관이 있을지 궁금하네요.”

3 <청각장애 인공지능 Deaf AI>

감상의 마지막 여정인 김은설의 <청각장애 인공지능>은 3개의 작품 중 유일하게 인터랙션이 있는 작품입니다. 참여자들과 아리오상 그리고 겐지상은 작품에 대한 배경지식이 없었기 때문에 앞선 두 작품과 다를 것 없이 감상이 진행되었습니다. 기술적인 것에 대한 설명과 체험을 통해 의도를 이해할 수 있는 작품이어서 그런 것일까요? 어느 때보다도 열심히 추리하고, 구조와 장치를 분석하고자 하는 참여자들이었습니다.

“직육면체 구조물에 스크린도 있고 사진들이 걸려있어요.”, “입 모양이 조금씩 다른 한 사람의 사진이 한 줄로 나열되어 있는데, 입 모양이 중요한 작업인 것 같아요.”, “하나의 단어를 말할 때 변하는 입 모양을 슬로우 모션으로 찍은 사진 같아요.”, “작품 제목이 청각장애 인공지능인데 청각장애와 연관이 있는 것 같아요.”, “방금 반대편에서 관람객이 말한 영상이 지금 이 화면에서 보이네요. 데이터로 다 저장되고 있나 봐요.”

감상의 중간쯤 아리오상이 호기심을 갖고 작품을 체험했고, 관계자분의 설명을 듣게 되었습니다. 덕분에 표면적인 묘사와 추리에서 나아가 작품의 개념과 인공지능의 학습 기능에 대해 조금 더 섬세한 대화를 나눌 수 있었습니다.

“입 모양뿐만 아니라 말하는 표정도 중요하기 때문에 인공지능이 언어를 학습하기 힘들 거 같아요.”, “투명 필름지인 이유가 청각장애인으로서 사람의 입 모양을 봤을 때 다음의 입 모양을 유추하는 과정을 재료로 표현한 걸까요?”, “1초 안에 감각하고 파악해야 하는 정보를 이렇게 물질적으로 보니 엄청난 데이터라고 생각되어 압도되고 걱정됩니다.”

세 개의 작품을 감상하니 어느새 1시간 30분이 흘러 처음에 만났던 2층으로 돌아가 각자의 느낀 점을 공유했습니다. 큐레이터로서 작품의 정보를 정리하고, 전달하는 것이 직업이지만 해설과 감상을 구분할 필요성을 느꼈다는 말에 겐지상 본인은 함께 대화하고 감상하는 분위기 자체를 즐긴다고 말하며 일본과 한국에 비해 어수선했던 유럽 미술관에서의 감상 경험을 공유했습니다. 관람객이 원하는 미술관의 모습은 무엇일까? 앞으로 다양해질 감상 문화를 상상해 보며 워크숍을 마무리했습니다.

어렸을 때부터 눈이 안 보인 겐지상에게 보이는 사람들의 말이 곧 정답이었습니다. 하지만 미술관에서 눈이 보이는 사람들의 작품 설명을 듣다 보니 다 똑같지 않았고, 못 보는 그가 보는 관점도 다른 이들과 다를 뿐 틀리지 않은 것이라고 깨닫게 된 그는 예술을 알고 나서 그 어느 때보다 가장 편안한 생활을 하고 있다고 합니다. <보이지 않을 때 볼 수 있는 것> 워크숍은 작품을 실제로 ‘보고’, 작품 앞에서 떠들며 전시공간의 침묵을 깨트려 보는 경험이었습니다. 우리는 작가의 의도라는 틀에 갇혀있기보다 자신감을 갖고, 나의 시각에 집중해서 작품을 ‘보는’ 경험을 할 필요가 있습니다. 전시를 보러 갈 때 겐지상과 함께 있다고 상상하면서 작품을 보며, 감상의 새로운 경험을하기를 기대해 봅니다.

라운드 테이블 1

〈보이지 않는 너머를 함께 이야기 하다〉

일시: 2024.02.22.(금), 16:00-17:30

장소: 모두예술극장 2층 모두라운지

- 대상: 장애예술에 관심있는 누구나
- 패널: 시라토리 겐지, 신보슬, 정연두
- 스페셜 게스트: 가와우치 아리오
- 모oderator: 신윤선
- 접근성: 일-한 / 한-일 순차통역, 수어통역, 문자통역



Intro

«FUTURE WIDE OPEN» 쇼케이스가 진행된 모두예술극장은 모두의 접근성에 특화시켜 고안된 공간입니다. «FUTURE WIDE OPEN»은 물리적 공간에서 시야를 전환해 ‘감상자’의 입장에서 장애 여부와 상관없이 함께 관람하는 문화 형성을 위해 고민했고, 전맹이지만 미술관을 돌아다니며 작품을 감상하는 시라토리 겐지와 그와 함께 작품 감상을 해오고 있는 가와우치 아리오를 초대했습니다. 〈보이지 않을 때 볼 수 있는 것〉에서 시라토리 겐지와 함께 전시를 관람하는 경험을 했다면, 〈보이지 않는 너머를 함께 이야기하다〉는 시각을 다른 감각으로 대체하기보다 ‘대화를 통해 보는 감상’을 하는 시라토리 겐지의 감상 행위에 대한 구체적인 논의를 포함하여 이뤄졌습니다. 나아가, 감각하는 방법, 예술의 접근성에 대해 이야기하며 감상에 관한 공론의 장을 넓히고자 했습니다. 수어 통역사와 문자 통역사가 그들의 대화를 생생하게 전달했습니다.

패널소개

〈보이지 않는 너머를 함께 이야기하다〉는 패널로 참여한 토탈미술관 신보슬 책임 큐레이터, 미디어 아티스트 정연두가 함께했습니다. 신보슬은 프로젝트로 작가들과 여행을 다니거나(로드쇼, 2011~) 요리를 하는 등(개구리 식당 프로젝트, 2020) 전시장 밖 일상생활 속에서 예술을 실천하는 문화생산자로 활동하고 있습니다. 미디어 아트 전문 큐레이터로도 알려진 그는 시간이 지나도 꺾이지 않는 마음으로 직접 기술을 경험하며 자신만의 관점을 구축해 기술 매체와 예술을 융합하는 전시를 기획하고 있습니다. 정연두는 자신에게 특별한 의미를 주는 것을 찾아 예술적 창작 활동을 통해 표현의 다양성을 실험하고, 다양성을 하나의 맥락으로 새롭게 탄생시켜 다른 사람들과 공감할 수 있는 영역을 만들어 나가고 있습니다. 예술을 통해 여러 대상과 관계를 맺고 있는 두 전문가의 경험을 기반으로 일반적인 감상 활동을 돌아보고, 새로워질 감상 문화에 대해서 이야기해 보고자 합니다.

토크 Highlights

1 일본의 전맹 감상자와 한국의 시각 예술가

정연두는 2013년 동일본 대지진이 있는 지 3년째 되는 해에 후쿠시마 원전에 가장 가까운 국공립 미술관인 아트타워 미토 전시장에서 ‘희망’을 주제로 전시 준비를 하게 되었고, 갈피를 못 잡고 헤매다가 전맹인 사람이 사진을 찍는다는 이야기를 듣고 시라토리 겐지가 일하던 마사지 샵을 찾아갔습니다. ‘시라토리’ 이름은 일본어로 ‘하얀 새’를 의미하는데, 그의 이름과 어울리는 흰색 카메라를 선물하며 “이거 미술관에서 나온 작가 레지던스 비용이니 부담 가질 필요는 없지만, 사진을 보내주시면 감사하겠습니다.”라고 말했습니다. 시라토리 겐지는 집에서 출발해 이바라키현 치과 협회 버스 정류장에서 버스를 타 마사지 샵까지 걸어가는 통근길에 사진을 찍으며 매달 거의 8천 장 가까운 사진을 1년 내내 8만 장을 정연두에게 보냈습니다. 나중에는 사진으로 길을 다 외우게 될 지경에 이르렀고, 장소가 궁금해 구글 지도를 찾아보면 시라토리 겐지가 버스 정류장에서 카메라를 들고 서 있는 모습의 사진을 발견할 수 있었습니다. 이후로 정연두는 시라토리 겐지로부터 영감을 받아서 〈마술사와의 산책〉(2013), 〈와일드 구스 체이스〉(2014), 〈블라인드 퍼스펙티브〉(2014) 총 3점의 작품을 만들었습니다.

— 시각 예술가와 시각장애인의 소중한 연계 고리

〈마술사와의 산책〉은 이은결 마술사가 시라토리 겐지의 통근길을 산책하며 찍은 영상으로 마치 마술을 하듯 이야기에 맞춰 장면들이 전환됩니다. 〈와일드 구스 체이스〉는 시라토리 겐지에게 받은 사진과 그가 좋아하는 재즈 피아니스트 오조네 마코토의 “와일드 구스 체이스” 곡을 함께 곁들인 슬라이드 쇼 형식의 영상 작품입니다. 〈블라인드 퍼스펙티브〉는 인간이 만든 풍경이 자연재해 이후에 모두 쓰레기가 돼버리는 풍경을 보며 가장 이상적인 유토피아와 디스토피아 사이에 무엇이



있을까? 라는 생각에서 시작했습니다. VR로 일본에서 가장 예쁜 자연 풍경을 보며 16톤 분량의 미토 지역 쓰레기들로 채워진 복도를 걷는 경험은 허상으로 실재를 가리는 즉 ‘블라인드 퍼스펙티브’입니다.

시라토리 겐지는 ‘와일드 구스 체이스’를 보고 사진들을 SD 카드로 정리해서 이따금 보내는 것이 전부였는데 한점의 멋진 작품이 되어있는 모습에 놀라지 않을 수 없었다고 합니다. 후쿠시마 원전과 근거리에 있는 미토시는 사람들이 일상생활을 영위하기에 부적합한 공간일 수 있습니다. 하지만 시라토리 겐지가 1년 동안 꾸준히 보낸 사진 속 매일매일 일상을 지속해 나가는 사람들의 풍경은 지진을 겪지 않은 외부인인 정연두가 수집할 수 없는 ‘희망’이었습니다. 아트타워 미토에서 직접 전시를 관람한 신보슬 큐레이터는 시라토리 겐지와 정연두가 서로의 이방인이자 친구로서 호흡이 너무 잘 맞았던 전시였다는 소감을 공유했습니다.

마지막으로 정연두는 미토시에 머물고 있었을 때 우연히 시라토리 겐지와 같이 전시를 감상했던 경험을 공유했습니다. 사실 정연두는 같은 공간에서 전시를 준비하고 있었기 때문에 이미 그 전시를 7번 본 상황이었습니다. 정연두는 어떠한 콘셉트에 의해서 작품이 만들어졌다는 것처럼 전형적인 미술관 가이드 투어의 설명이 아니라 그가 보는 그대로를 이야기했습니다. 어쩌면 가장 단순한 형태로 작품을 감상하는 경험이었습니

다. “신문이 가득 여기저기에 붙어 있어요. 그런데 어떤 신문은 좀 튀어나와 있고, 어떤 신문은 좀 더 들어가 있어요. 미술관 위쪽은 유리로 되어 있어요. 그래서 천장에는 굉장히 밝은 빛이 들어와요. 어떤 튀어나온 신문 밑에는 그림자가 많이 쬐어 있고요. 덜 튀어나온 신문에는 그림자가 덜 쬐어 있어요. 그래서 뭔가 작가가 그 신문의 내용 중에서 일부는 더 도드라지게 하고 싶지 않았을까? 라는 생각이 드네요.”

2 시라토리 겐지와 감상 행위

— 눈이 보이지 않는 친구

가와우치 아리오 감독은 친구가 “겐지상과 같이 작품 감상을 하면 재미있어”라고 소개를 해주어 친구와 함께 셋이 전시를 보러 가는 것을 계기로 시라토리 겐지를 만났습니다. 빈센트 반 고흐의 전시였는데 만질 수 없을 텐데 어떻게 감상을 할 수 있을까? 의아해하면서 지하철을 탔습니다. 하지만 생각보다 많은 이야기를 하게 되었고, 서로 다른 의견을 공유하는 과정이 재밌었습니다. 그러다 보니 시라토리 겐지와 함께 미술관을 다니다면 스스로가 어떤 영향을 받을지 궁금해졌고, 관심이 커져 책을 써도 되겠느냐고 허락받았습니다. 개인에 따라서 작품을 보는 각도가 달라 감상 내용이 달라지는 지점들을 책에 더 자세히 담고 싶어서 시라토리 겐지와 전국의 일본 전시를 보러 다녔고 그렇게 『눈이 보이지 않는 친구와 예술을 보러 가다』가 만들어졌습니다.

— 보이는 것이 전부가 아닌 감상

원래 직업이 안마사였던 시라토리 겐지는 미술에 관심이 없었습니다. 20대 중반에 사귀던 여자친구와 단순하게 미술관 데이트를 하고 싶어 방문했던 그곳은 그의 기대보다 즐거웠고, 여자친구랑 가서 즐거웠던 것을 오해했던 건지, 혼자 가보면 어떨지 라는 의문이 생겨 일단은 다시 가보자 했던 것이 계기가 되었습니다.

시라토리 겐지는 미술관에서 많은 경험을 했습니다. 최초에는 작품 가이드 투어(도슨트)를 마냥 따라다니거나, 벽에 붙어있는 작품 설명을 이해하는 정도였습니다. 가끔 상주해 있는 자원봉사자들에게 작품에 대해 물어보면 열의 가득한 설명을 들을 수 있었는데 그때 시라토리 겐지 자신도 함께 뜨거워지면서 감상은 즐겁다고 생각하게 되었고, 이러한 몇 년간 경험의 축적으로 시라토리 겐지는 점점 더 감상이라는 행위에 가까워졌습니다.

어릴 때부터 눈이 안 보였기에 보이는 사람의 말이 맞고, 보이는 것이 전부라는 생각을 막연하게 하고 있었던 시라토리 겐지는 스스로가 무엇을 보고 있는 건지, 자신이 하는 감상행위에 대해 의심을 품었었습니다. 하지만 미술관을 다니며 눈이 보이는 사람들의 이야기를 듣다 보니 같은 작품도 감상이 달라 곧이곧대로 믿으면 안 되겠다고 생각하게 되었고, 그렇다면 보이지 않는 그가 보는 것도 꽤 의미가 있지 않을까? 라는 새로운 관점을 갖게 되었습니다. 이렇게 전맹으로서 그는 보이지 않는 것을 대상으로 감각하고 관계 맺는 개념에 대한 영역을 넓혀 가고 있습니다.

3 틀에서 벗어나는 감상의 태도:

정보 없이 '보는' 감상

하지만, 이때쯤 시라토리 겐지에게 또 다른 의문이 생겼습니다. 몇 년간 미술관을 다니며 지식과 경험을 쌓았는데, 그렇다면 눈이 보이지만 미술관을 다니지 않는 사람과 비교했을 때, 그가 우위에 있는 걸까? 결론적으로 그에게 모든 감상자는 동등합니다.

관련해서 신보슬 큐레이터는 강의에서 경험한 이야기를 나누었습니다.

“작품 하나를 두고 30분 동안 눈에 보이는 그대로를 이야기하는 시간이었는데 처음에는 누구도 편안하게 말하지 못했어요. ‘포스터 왼쪽에 빨간색 원이 있어.’라는 표면적인 작품 설명은 하면 안 된다는 생각에 가려져 어찌면 ‘시각’ 예술을 다루는 우리가 보는 행위 자체에 무더져 있지 모르겠네요”

시라토리 겐지가 그의 친구와 함께 불상 앞에서 불상이 배달원 같다는 지극히 작품과 상관없는 단소리를 편안하게 하는 것처럼 감상에 정해진 태도는 없습니다. 우리는 서로 다른 경험을 했기에 똑같은 작품을 봐도 다르게 기억하고, 그러므로 똑같은 감상이 아니어도 틀린 것이 아닙니다.

미디어아트도 마찬가지입니다. «FUTURE WIDE OPEN» 쇼케이스의 참여 작품 중 ‘집을 잃어버린 남자’는 작가가 실어증을 겪으며 언어를 수용할 때 의미 전달이 지연되는 과정을 인터랙티브되지 않는 인터랙티브의 방식으로 구현한 것으로 관람객이 작품에 가까이 다가갈수록 글리치와 노이즈가 발생해 감상을 방해합니다. 이러한 작품의 배경은 설명을 듣지 않으면 알 수 없고, 사실을 알았을 때 작품에 대한 개인의 느낌은 확연하게 달라질 수 있습니다. 하지만 시라토리 겐지에게 더 중요한 것은 작품을 정확히 이해하는 것보다 사람들이 해주는 말들을 취사선택하는 과정을 거쳐 상상 속에서 즐거운 감상을 하는 것입니다.

Outro

시라토리 겐지는 10대, 20대, 30대까지 눈이 보이고 안 보이는 것에는 엄청난 차이가 있다고 늘 생각했었습니다. 하지만 미술관에서의 경험은 그 차이를 줄여 주었고, 더 이상 그 차이를 생각하지 않으면서부터 올해 54세인 그는 인생에서 가장 편하고, 안락한 생활을 하고 있다고 합니다.

미술관 앞과 미술관 안에서 마사지 샵을 운영했던 시라토리 겐지에게 미술관이라는 공간은 우연들이 쌓여 맺어진 인연인 것 같기도 합니다. 시라토리 겐지는 작품 자체보다 미술관을 좋아하고, 사람들과 커뮤니케이션하는 관계에 관심이 있습니다. 물론 언어로 작품을 구현하는 것에는 한계가 있지만, 시라토리 겐지는 언어가 갖는 그 ‘애매함’의 장점을 무기로 내세워 일정한 틀에서 벗어나는 것을 중요하게 생각합니다.

각자의 ‘보는’ 관점을 누구보다 존중하며, 그 대화에 귀를 기울이는 시라토리 겐지의 감상 방법이 예술과 감상에 대한 대중의 인식을 전환하는 계기가 되었기를 바랍니다. 나아가 문화예술공간에서는 공공 공간의 역할과 감상 방법의 다양성에 대한 논의를 지속해 이러한 고민과 실천이 쌓여 예술과 감상에 새로운 지평을 열어줄 것이라고 기대합니다.

라운드 테이블 2 ‘기술로 감각하는 장애예술’

일시: 2024.02.23.(토) 15:00-16:30

장소: 모두예술극장 2층 모두라운지

- 참여예술인: 라움콘, 잇자잇자 사회적 협동조합
- 테크메이트: 카입
- 멘토: 손경환, 허대찬
- 모더레이터: 신윤선
- 접근성: 수어통역, 문자통역



Intro

〈기술로 감각하는 장애예술〉은 장애예술과 기술이 만나는 여정 속에서 생긴 여러 의문과 질문들, 그리고 그들의 고군분투를 공유하는 시간이었습니다. 기술과 감각을 탐구하며 예술가로서 자신의 정체성을 찾아가고자 노력한 참여예술인(라움콘, 잇자잇자 사회적 협동조합), 이들의 감각세계가 중심이 될 수 있도록 기술의 융합 방식을 고민한 테크메이트(카입), 작품의 주제 의식을 세상에 드러내며 그 너머로 가는 길을 함께한 멘토들(손경환, 허대찬)을 모시고 장애예술의 과거와 현재를 재고하며 미래 올바른 담론 형성을 위한 논의를 나누었습니다. 이번 라운드 테이블에도 수어 통역사와 문자 통역사가 함께해 주셨습니다.

패널소개

라움콘

Q레이터는 2018년 10월 7일에 언어장애 판정을 받았습니다. 이때 송지은에게 ‘라움콘’이라는 이해할 수 없는 단어를 자주 말했는데 나중에 제스처와 맥락으로 ‘양치질’을 의미하고 말한다는 것을 알 수 있었습니다. 그렇게 ‘라움콘’은 Q레이터와 송지은의 팀 이름이 되었습니다.

잇자잇자 사회적 협동조합

(김동현, 고재필, 신제현, 정준희)

고재필과 김동현 작가는 2013년에 처음 만나 지금까지 작업을 함께하고 있습니다. 김동현 작가가 지도에서나 눈으로 직접 본 풍경을 그림으로 그리고 있었는데 고재필은 그 풍경이 한국과 매우 닮아있는 것을 발견했습니다. 예를 들어서 경기도라고 써야 하는데 당기도라고 쓰여 있다던가, 고속도로도 한국에 없는 고속도로라고 썼길래 그럼 이곳은 어디인지 물었더니, ‘랍국’이라는 것을 알게 되었습니다. 한국의 평행우주 같은 세계인 랍국에는 너무나 많은 이야기가 구체적인 세계관으로 녹아 있습니다. 실제로 김동현 작가는 항상 조잘조잘 뭐가

이야기하고 싶어 하는데, 한정된 종이 면적에 담을 수 없는 폭발적인 세계관이었습니다. 그 세계관을 담기 위해 다른 매체를 시도해 보면 좋겠다고 생각하던 찰나에 〈FUTURE WIDE OPEN〉을 만나게 되어 불완전하지만, 정준희와 협력하여 3D 게임으로 랍국을 구현하는 도전을 해보게 되었습니다.

손경환

회화를 전공했고, 예술과 그 외부의 경계에서 새로운 가능성의 영역을 찾고 있습니다. 현재 한예종 융합예술센터 아트콜라이더랩에서 예술과 기술(Art & Tech) 협업 바탕의 교육 프로그램을 기획/운영하고 있으며, 이를 통해 예술학교에 걸맞은 융합형 교육 방법론의 실질적인 실행/구성 방안과 평가 방안을 연구/개발하고 있습니다.

허대찬

예술학과 디자인학을 전공했고, 기술과 미디어로 구성된 오늘날의 환경과 그 안에서의 현상 및 인간 활동에 관심을 두고 있습니다. 이를 근간으로 한 예술 및 디자인 등 문화예술영역에 관한 연구와 기획을 하면서 현재 미디어 문화 예술 채널 앨리스온의 편집장, 게임 연구 집단 더플레이 대표, 한국디자인사학회의 학술지 편집위원으로 활동하고 있습니다.

카입(Kayip)

있을 법하지만 실제로는 존재하지 않는 공간을 사운드를 통해 그려내는 것에 관심을 두고 있는 작곡가로, 선율보다는 음향 자체의 질감과 색조에 주목하는 음악 작업을 해오고 있습니다. 최근에는 프로그래머, 미디어 아티스트로 활동하며 사운드와 다른 매체와의 결합을 통해 기존의 공간을 재해석하는 작업도 병행하고 있습니다.

토크 Highlights

1 모두의 ‘보이지 않는 벽’에 대한 소통의 기회

기존의 장애예술이 개인의 신체와 사회가 부딪히면서 발생하는 갈등과 불편함에 대해서 주로 이야기했다면, 이번 〈FUTURE WIDE OPEN〉의 참여작품들은 개인의 신체성을 떠나 모두가 공감하고 느낄 수 있는 ‘보이지 않는 벽’에 집중하고, 표현하고자 했습니다. 그 중 라움콘의 〈집을 잃어버린 남자〉는 장애가 있고 없음을 떠나 언어를 사용해 소통하는 우리 모두가 겪었을 법한 ‘벽’에 대해서 생각해 볼 수 있는 작품이었습니다. 작품 제작에 앞서 라움콘은 언어 학습과 사회의 관계를 조사했고, 하이데거의 책에서 ‘언어는 존재의 집이다’라는 내용을 접하게 되었습니다. 모두의 존재에 있어서 언어를 잃어버린 상태는 개인의 이야기, 문화 등 자신의 존재를 표현하고 설명하는 어떤 수단 하나가 사라져 표현에 한계가 있는 상태입니다. 모국어를 잊고, 이방인이 되어 버려지는 것이 집을 잃어버린 상태와 같다고 생각한 라움콘은 문학책, 사회학책에서 찾은 언어와 관련된 글귀들로 대본을 작성했고, 실제로 거주하고 있는 집에서 두 명의 배우와 함께 촬영을 진행했습니다.

〈집을 잃어버린 남자〉는 하나의 이야기가 5개의 채널로 나뉘어 송출됩니다, 키넥트(Kinect) 센서를 사용해 관람객이 화면에 접근하면 각 영상의 재생속도가 달라지고 글리치(Glitch)와 노이즈(Noise)가 발생해 소통을 시도할 때 오히려 소통이 어려워지는 경험을 유도하며 개인과 모두의 경험일 수도 있는 ‘보이지 않는 벽’에 부딪히는 불편함을 은유해서 표현했습니다.

처음으로 작품에 이러한 기술을 사용하는 시도는 작업 확장의 계기가 될 수 있다는 확신과 함께 미지의 영역으로 나아가야 한다는 두려움 또한 있었습니다. 남들과 다른 감각으로(장애 감수성) 접근해야 했기 때문에 작업과 기술이 결합하는

지점에 대해서 많이 고민했고, 기계는 그들이 원하는 만큼 말을 듣지 않아 힘든 여정을 겪어야만 했습니다. 기술과의 소통은 또 다른 형태의 언어로서 새로운 어려움이 추가된 것이었습니다. 완성된 작품을 〈FUTURE WIDE OPEN〉에서 전시함으로써 라움콘은 여러 사람과 피드백을 공유했고, 이런 경험을 기반으로 앞으로 나아가고, 발전할 수 있는 계기가 되었습니다.

2 비장애인과 장애를 갖고 있는 작가의 협업: 비언어적 소통

〈FUTURE WIDE OPEN〉참여작가들은 장애의 유무에 따른 ‘다름’을 이야기하는 것 보다 다른 신체를 통해 겪는 ‘공통된 경험’에 대한 작품을 만들었습니다. 그리고 참여작품들이 장애인과 비장애인의 협업으로 만들어진 것 관련해서 꾸준한 질문이 두 개 있었습니다. 첫째, 장애인 예술가의 작업 세계를 해석하는 객관성을 어떻게 확보할 것인가 와 둘째, 그 개입의 결과물을 누구의 작업이라고 할 수 있는가였습니다. 이것과 관련해서 우리는 참여작가 잇자잇자 사회적 협동조합, 앙상블리안 그리고 테크메이트 카입의 경험과 견해를 들어보았습니다. 장애의 유무가 기존 협업의 형태와 왜 다르게 판단되어야 한다고 생각했는지 의심해 보고, 고찰해 보는 시간이었습니다. 나아가 분담하여 일을 완성하는 단순한 협업의 개념이 아닌 함께하는 사람과의 상호작용과 교류를 통한 협업의 중요성에 대해 알 수 있었습니다.

신제현

이런 질문들은 장애인의 영역에서뿐만 아니라 모든 영역의 협업 과정에서 항상 제기되는 문제라고 생각합니다. 잇자잇자 커뮤니티 내에 많은 비/장애 예술인들이 있고, 협업하는 주체들 또한 다양합니다. 김동현 작가도 원래 다른 분과 협업하다가 여러 상황이 바뀌며 저와 함께 작업을 할 기회가 생긴 것인데, 이렇게 변수가 다양한데 창작의 주체를 굳이 따지기 시작하다 보면 작업에 굉장히 한계가 있으리라 생각합니다.

꽤 오랜 시간 동안 오프라인 협업이나 프로젝트를 진행하면서 느낀 것은 우리 사회가 기본적으로 장애인 예술가, 장애예술, 비/장애인 예술가 간의 협업에 대한 이상적인 프로토타입을 기대한다는 것입니다. 잇자잇자에는 긴 시간 동안 협업을 하고 있는 주체들이 모여있다 보니 우리 스스로가 항상 경계하고, 조심하고 있어서 서로에 대한 갈등이 적었지만, 사실 각자의 개성이나 상황, 예산이 너무나 개별적이고, 수많은 경우의 수가 존재하기 때문에 이 이상적인 프로토타입은 깨질 수밖에 없습니다. 그리고 이는 단순히 장애예술에 국한된 것이 아닌 모든 협업의 과정에서 발생할 수 있는 부분이라고 생각합니다.

자주 경험이 많지 않은 질문자와 경험이 많은 응답자의 상황이 역전되는 순간이 발생하는 것 같습니다. 예를 들어 저는 공공미술과 장애예술 활동을 오래 했고 그 긴 시간을 경험하지 않고서는 알 수 없는 미묘한 언어나, 설명들에 한계가 존재해 어떻게 설명할지에 대한 걱정이 항상 있습니다. 그러므로 일반적으로도 불가능하고 어려운 개념들에 대해 쉽게 질문을 던지는 행동에 질문자 스스로가 경계심을 가질 필요가 있다고 생각합니다. 결국 한정된 시간과 에너지 안에서 최소한의 장치를 마련하고, 충분히 협의하고 만들어 나간다는 답변밖에 할 수 없는 것 같습니다.

랍국이라는 세계를 그릴 때 저희는 자신을 스스로 세계의 기록자 또는 해석자라고 생각하고 있으며 게임 이전에 다큐멘터리로 만들기도 했습니다. 이번에 3D 조형물을 직접 제작하면서 김동현 작가가 거기에 몰두하고, 즐거워하는 모습이 인상 깊었습니다. 랍국에는 김동현 작가의 세심한 설정들이 돋보입니다. 예를 들어 랍국의 세계관에서 기존의 에스티가이 철도에 대응하는 시위가 있었고, 노조가 파업해 랍국교통공사로 바뀌는 사건이 있었습니다. 한국에 경춘선, 경인선이 있는 것처럼 김동현 작가는 랍국 안에서 대덕상선, 재직상선과 같은 일관된 교통 시스템을 창조했고, 실제로 벌어지고 있는 여러 사회적 갈등과 사건들을 세계관에 부여했습니다.

예술가의 작업 세계를 완벽하게 이해하는 것 또한 장애의 유무를 떠나서 불가능에 가까울 정도로 어려운 영역이라고 생각합니다. 저희는 오랜 시간 동안 김동현 작가와 함께하며 랍국의 세계관을 지켜봐 왔고, 그의 이야기를 경청했습니다. 누구와 협업을 하든 이러한 소통과 이해의 관계가 축적되어 예술가의 세계와 크게 벗어나지 않는 해석을 할 수 있는 것 같습니다.

카입

잇자잇자 조합원분들은 오랜 기간 동안 같이 협업을 진행해 오셔서 그들 사이의 확립된 언어가 있을 텐데, 저는 김현우 작가와 두 달이 채 안 되는 기간을 함께했습니다. 처음 함께 작업을 시작했을 때는 의사소통 방식과 어떻게 결정할지에 대한 시스템을 확립하는 것에 대해 고민을 많이 했습니다. 사실 장애 여부를 떠나서 다른 협업자랑 일할 때도 작품을 해석하는 데 있어서 구체적인 의견을 안 나눌 때가 있습니다. 논의 없이 서로 느껴지는 감각 같은 것으로 만들어 가는 경우가 있는데 딱 그런 것이었습니다.

정확한 의사소통이 아닌 굉장히 감각적인 소통을 나누었습니다. 김현우 작가와 협업하는 과정에서 여러 소통의 반응을 볼 수 있었는데 예를 들어 구체적인 의견을 주는 것보다 난데없이 글을 써서 보여주기도 하고, 전날에 작업한 그림을 보여주기도 하고, 가끔 어떤 액션을 취하기도 하는데 모두 디렉션이라고 느껴졌습니다. 그래서 그가 하는 작업과 그의 루틴을 지켜보며 전체적인 어떤 분위기와 기운을 느낄 수 있도록 노력했습니다.

어쩔 수 없이 저의 필터를 거친 해석이 개입되기 때문에 작가의(특히 장애 예술에서 장애를 가진 작가의) 주도권과 저의 역할에 대해서 고민을 더 할 수밖에 없었기도 하지만, 사실 그 고민은 그리 오래가지 않았습니다. 김현우 작가는 하루에 알람 20개를 설정해 각 알람에 지정된 작업을 하며 하루를 보냅니다. 그는 수행 없이 완성될 수 없는

삶, 즉 예술로 채워진 삶을 살고 있었습니다. 저의 역할은 김현우 작가의 결과물 자체를 해석하는 것보다 이러한 수행성을 잘 보여줄 수 있는 적절한 기술적 미디어 장치와 설치 방법을 고안해 내는 것이라고 생각했습니다.

단순하게는 협업을 휴먼 인터랙티브(Human Interactive)라고 생각합니다. 페이스북이나 가상공간을 활용해 휴먼 인터랙션을 확장하는 것처럼 나중에 카입 같은 사람의 필터 없이도 김현우 작가의 예술적 수행에서 미디어 통합과 확장을 해 나갈 수 있게 도와주는 것, 이러한 인터랙티브가 필요한 것 아닐까? 라는 생각을 했습니다.

〈픽셀 유니버스〉에 기술적 미디어 장치가 적용된 사례를 이야기하자면, 원화를 디지털상으로 옮기면서 발생할 수밖에 없는 픽셀의 문제가 있었는데, 이것을 대놓고 활용해 의도한 것처럼 표현했습니다. 김현우 작가가 그린 원화의 픽셀에 디지털 픽셀이 존재하는 것은 마치 거대한 세계를 탐닉한 다음에 다시 픽셀로 귀결되는 프랙탈(Fractal) 구조의 세상으로, 한 사람의 끝없는 우주를 표현한 것입니다. 앞서 말했듯이 김현우 작가에게 알람은 떼어놓을 수 없는 기능입니다. 〈픽셀 유니버스〉를 감상하다 보면 알람 소리를 들을 수 있는데 마치 작가의 세계에 들어가는 트리거(Trigger)처럼 작동합니다. 실제로 김현우 작가의 작업실에서 그림을 그리는 소리를 녹음했는데, 그 과정에서 계속 알람이 울렸습니다. 그 외에도 시간이 지나면서 발생하는 소리, 문 열리는 소리를 활용해 김현우 작가가 작업하는 일상의 시간을 담아냈습니다.

김현우 작가는 픽셀뿐만 아니라 숫자와 수학 공식을 재료로 삼아 일상의 이야기를 하고 있습니다. 삶이 수학 공식처럼 정해져 있거나 쉽지 않다는 이야기를 들었을 때 감동하였고, 저희 테크메이트는 삶의 어떤 어려움, 관계의 어려움에 대한 김현우 작가의 기억들이 수학 공식에 담겨

있다고 해석했습니다. 김현우 작가의 어머님께서 한 일화를 들려주셨는데 옛날에 김현우 작가가 수학 공식과 숫자를 노트에 빼곡하게 쓰고 그 노트들을 숨겨놓고는 했었다고 합니다. 어느 날 장롱을 열었더니 쌓인 노트들이 확 쏟아졌다는 이야기였는데 이런 쏟아지는 장면과 경험을 입체적으로 구현할 수 있도록 노력했습니다.

양상블리안

양상블리안의 〈Circle〉은 ‘원’을 의미하는데 어떻게 서로가 이해하고 각자의 ‘원’을 만들 것인가에 대해 고민할 때 한 멘토님이 우리가 서로의 언어를 쉽게 이해하고, 나중에 눈빛만으로 비언어적 교류가 가능해질 때 마침내 서로가 연결되는 ‘인간적인 교류’에 대해 말씀해 주셨습니다.

양상블리안은 어쩌면 장애예술에서 중요치 않게 여겨질 수 있는 ‘수월성’을 최대 목표로 했습니다. 5명의 시각장애 음악가와 프로젝션 매핑, 레이저, 사운드 변조 등 여러 테크니션과 협업하는 와중에 각자의 명확한 역할과 각각의 고유성으로 수월성을 확보했고, 하나의 작품으로 나아갔습니다. 공연을 마쳤을 때 결과적으로 양상블리안의 ‘원’은 선이 구불구불한 동그라미였으나 결국 그것조차도 ‘인간적인 교류’를 통해 완성된 완벽한 협업이었다는 것을 느끼게 되었습니다.

저희는 시각 장애인 대상으로 연주자 터치 투어를 진행했습니다. 조명 감독님과 함께 빛을 어떻게 설명할 것인가에 대해 굉장히 많이 고민했고, 투어 종료 후 감독님의 설명과 직접 조명을 만져보는 시간을 통해 무대에서 어떤 기술로 무엇을 하고 있는지 알 수 있는 시간이었다는 피드백을 받았습니다. 팀을 넘어 대중과 ‘교류’하고 ‘연결’될 수 있는 기회였습니다.

3 비장애 관람객의 관계하기, 인식하기, 다시보기

창작자의 관점에서 장애예술을 이야기해 보았다면 손경환, 허대찬 멘토와 함께 감상자로서 경험하는 장애예술을 다루었습니다. <FUTURE WIDE OPEN>에서 장애예술과 관계 맺고, 그들의 세계를 인식하고, 그들과 나의 관계를 다시 보는 행위를 통해 관심을 두지 않았던 영역에 대해서 우리는 어떻게 다름을 인정할 것이고, 예술의 장애 영역에 대해 어떠한 태도를 가져야 할지 함께 고민하는 시간이었습니다.

손경환

장애예술을 이렇게 모르고 있었구나. 소통이라는 게 이런 것이었구나, 기술이라는 것은 우리에게 어떤 영향을 주고 있는가에 대해 되짚게 되었습니다. 사실 장애예술을 가까이에서 멘토링하고, 그들이 시도하지 않았던 것을 시도할 때 어떻게 해야 할지 같이 고민하는 일이 평생 처음 있는 일이었습니다.

앞서 라움콘, 잇자잇자 사회적 협동조합이 이야기한 언어적 소통에 대한 문제를 저 또한 비슷하게 느꼈습니다. 저는 이것을 언어적 해상도(resolution)의 차이로 얘기하고 싶습니다. 이걸 사실 예술작품에 대해 얘기할 때 누구에게든 일어나는 일이기도 합니다. 그러니까 예술작품을 만든 작가가 스스로의 작품을 바라볼 수 있는 상태를 해상도 100이라고 한다면, 그것을 관람하거나 읽고자 하는 사람이 70 정도의 해상도에서 바라볼 수 있다면, 그 사람은 작품이나 작가를 이해하거나 읽고자 하는 의지가 상당한 사람이라 볼 수 있을 것입니다. 그리고 우리는 질문과 대화를 통해 해상도를 높여갑니다. 물론 해상도 100으로 이해할 수는 없을 거라 생각합니다.

그리고, 장애인 예술가와 느끼는 언어적 소통의 한계는 비장애인과 느끼는 것보다 어려워 보였습니다. 특히 협업의 영역에서는 더 어려울 것이라 예상합니다. 예를 들어 <랍국을 찾아서>

작가의 평면 작품을 게임이라는 새로운 세계로 트랜스폼(transformed) 했다고 볼 수 있습니다. 플레이하면서 '나는 어느 정도 해상도로 이 작품 또는 작가를 이해하고 있는 것일까?'라는 의문이 생겼습니다. 이것은 언어적 이해의 문제가 아닌 사용된 기술의 문제일 수도 있지만, 확실히 작가의 작품 자체를 바라볼 때와는 다른 층위가 있다는 것을 알 수 있었습니다. 흥미롭게도 이 층위는 저에게 익숙한 문법이었고 큰 문제 없이 받아들일 수 있었지만, 확실히 작가의 작품과는 다르다는 것을 알 수 있었습니다. 이 문제는 분명 장애와 비장애, 개인과 개인의 간극을 보여준다는 것에서 중요한 문제라 할 수 있습니다. 우리가 서로를 100% 이해할 수도 없고, 그럴 필요도 없지만, 협업이나 이러한 트랜스폼에서는 '서로를 어떻게 받아들일 것인가?'는 앞으로도 계속 고민해야 할 문제일 것입니다.

허대찬

개인적으로는 저의 세계를 다시 돌아보게 되었습니다. 이번 사업을 함께 하면서 중요하게 생각했던 첫 번째는 저의 조심스러움이었습니다. <FUTURE WIDE OPEN> 사업은 장애, 예술, 기술을 한 데 연결하는 자리로 예술, 기술은 나를 저의 전문영역이라고 이야기할 수 있지만 장애 영역은 낯설고 새로운 영역이었습니다. 그렇기에 조심스러웠고, 우리 사회 안에서의 복잡한 관계와 인식 때문에 조심스러웠으며, 이렇게 다층적으로 조심스러움을 느끼는 저에게 또한 조심스러웠습니다. 이러한 조심스러움이 어떤 의미를 가지는지가 중요하게 다가왔습니다.

두 번째로 중요하게 생각했던 것은 저의 세계와 우리의 인식에 대해서 내가 이렇게 허술하게 다루고 있었구나 라는 지점입니다. '장애'라는 개념과 상황에 대한 인지는 하고 있었지만, 나와 연결성은 기민하게 생각하지 못했습니다. 그래서 이러한 '관계맺기'와 '인식하기' 자체에 대한 행위가 '다시보기'의 영역으로 작동한 것 같습니다. '정상' 그리고 '다름의 척도 기준' 관련해서 앞선 신제현

조합원님의 프로토타입 이야기 역시 비/장애인 영역 내 다름의 척도와 연결된 것 같습니다. 결국 말이나 글을 다루는 데 있어 다름의 전문성을 논하고 있었던 저였지만 그 안에서 해당 주제에 대해 모호하게 인식하고, 지연하고 있음에 대해서 반성하는 과정이었고, 스스로 의욕적으로 다뤄야겠다는 영역으로 다가왔습니다.

4 <FUTURE WIDE OPEN>의 지향성에 대해

허대찬 멘토는 <FUTURE WIDE OPEN>에 참여하면서 장애와 예술의 영역은 굉장히 다양하고, 지속적으로 다뤄지고 있는 분야인 것을 알게 되었다고 언급했습니다. 다음에 더욱 발전된 <FUTURE WIDE OPEN> 사업 운영을 위해 그의 리서치를 기반으로 장애와 예술의 영역에서 명확해질 필요가 있는 키워드와 관념에 대해 고찰해 보고자 합니다.

올바른 설정과 이해 확립

'장애예술'은 장애를 주제로 다루면서 장애와 비장애 모두가 같이 있을 수 있는 토대를 마련하고, '장애인 예술'은 주제 중심보다 장애인 주체의 관점을 강하게 어필합니다. <FUTURE WIDE OPEN>는 이러한 기존 키워드의 접근과 판단에 대해 새롭게 논의를 시도할 수 있는 중요한 의미와 역할을 가집니다. 하지만 여전히 조심스러운 부분은 정상과 비정상에 대한 척도와 관념이 어떻게 설정되어야 하는가입니다. 나아가 차이 및 다름을 이해하기 위해 <FUTURE WIDE OPEN>는 분명하게 의견을 낼 수 있는 장(場)으로 기능해야 합니다.

장애와 기술의 관계 고찰

비장애인들은 기술에 대해서 모르면 직접 찾아보고 접근할 수 있는 비교적 접근이 수월해진 것이 지금이지만, 여전히 장애 영역에서의 기술은 힘껏 도전해야만 닿을 수 있는 영역입니다. 그 때문에 시도 자체가 굉장히 중요한 지점이었을 것입니다. 참여 예술인들이 '시도'와 '도전'을 작업에서 주로

다루고 있는 만큼 단어 자체의 의미를 세심히 고찰하고, 규정해야 할 필요가 있습니다.

축적되는 <FUTURE WIDE OPEN>의 시도, 발전하는 장애, 예술, 기술 관계성 전반적으로 장애예술 혹은 장애인 예술 모두 느리지만 꾸준히 지속하고 있는 상황입니다. 예를 들어 체육도 처음에는 보건복지부 쪽에서 담당하고 있었지만, 투쟁 과정이 있었고 문체부의 영역으로 이관되는 도전과 성취에 대한 역사적 기반이 있습니다. 문화에 관한 장애인의 접근성이 어떤 단계에 이를 수 있는지의 부분도 그 맥락 선상에서 투쟁과 시도들이 계속해서 쌓여 지향해야 할 지점에 대해서 투자를 하고 있다고 생각합니다.

<FUTURE WIDE OPEN>를 통해 장애예술과 관련한 사업과 정책, 그리고 그것을 참고하고 적용할 수 있는 사례에서 기술에 대한 사례가 추가되었다고 생각합니다. 이것은 매개 주체의 중요성을 알리는 중요한 시작점이 될 것입니다.

Outro

<FUTURE WIDE OPEN>는 장애, 예술, 기술을 어떻게 연결할지에 대한 매개 지점으로 기능하며 학제적, 대중적 '관계를 형성'했고, 장애예술과 장애인 예술에 대한 '인식의 기회를 제공'했습니다. 사회와 나를 '다시 돌아보며' 장애 영역의 새로운 담론을 기대하며, 참여자들의 소회로 마무리하겠습니다.

고재필

사실 비장애인으로서 장애 관련 프로젝트에 참여할 때마다 느끼는 갈등이 있었습니다. 그것이 조금 해소되었던 게 존경하는 장애 학자분이 말씀하셨던 개념 덕분입니다. 장애의 자립 운동에서 자립이 중요한 키워드지만 그것을 넘어서 열린 존재로 함께 섰을 때 상대방의 해방을 위해 노력한 나의 행동이 나에게도 해방을 갖다주고, 당사자성을 해결한다는 말씀이었습니다. 김동현 작가는 장애인 작가가 아닌 잇자잇자라는 한 커뮤니티의

일원으로 여겨지고 있습니다. <FUTURE WIDE OPEN> 사업이 그치지 않고, 이어지면서 이야기가 축적되고 새로운 담론을 만들어 나가길 기대합니다. 마지막으로 프로젝트를 준비하는 기간이 길지 않았는데 피드백을 반영하는 비용과 노력이 오로지 테크메이트와 참여 예술인의 몫이었다는 것이 아쉬웠습니다. 운영진과 작품에 대해 고민과 대화를 함께 하는 기회가 많아진다면 더 나은 작품을 준비할 수 있을 것 같다고 생각합니다.

신제현

얼마 전 장애인 미술상 수상 전시를 간 적이 있었는데, 어쩔 수 없겠지만 작품 대부분이 회화였습니다. <FUTURE WIDE OPEN> 같은 사업이 많아져서 장애인예술 분야에서 다양한 매체를 활용할 수 있게 되면 큰 도움이 될 것 같습니다. 나아가 전시가 쇼케이스에서만 그치지 않고 다른 전시로 이어지는 방안이 있으면 좋을 것 같습니다.

정준희

기술적인 도움을 주는 역할이어서 개발자로 참여해 작업을 많이 해왔는데, 기술은 빠르게 발전하는데 기술 협업 자체가 굉장히 어려운 분야이기 때문에 예술과 기술을 접목하는 데 많은 어려움을 겪고 있었습니다. 그만큼 <FUTURE WIDE OPEN>이 좋은 선례라는 것을 느끼는 사업이었습니다.

카인

기술을 가지고 자기만의 이야기를 할 때 그 결합이 매끄럽지 못한 경우가 많습니다. 아마 기술에서 시작해 형식적으로 이야기를 끄집어내서 그런 것 같습니다. 김은설 작가의 <청각장애 인공지능>을 보며 청각장애를 가지고 있는 현실에서의 어려움, 상대방의 말을 이해하기 위해서 입을 계속 구술해야 하는 과정들이 시를 통해서 적합하게 작품의 형식으로 구현된 것이 신선했습니다. 그래서 오히려 장애예술에서 기술의 활용도가 더 높을 수 있고, 자신의 이야기를 더 설득력 있게 만들 수 있겠다는 개인적인 결론도 있었습니다.

손경환

어떤 미술관이나 공연장에 가서도 수어와 문자 통역사분들을 만난 적이 거의 없습니다. 분명 필수적인 환경임에도 불구하고 저에게 필요하지는 않았기 때문에 인식하지 못했던 것 같습니다. <FUTURE WIDE OPEN>에 참여하면서 확실히 수어와 문자 통역의 중요성을 느껴 비용의 문제가 발생하더라도 정책적으로 신경 써야 하는 것이 아닐지 하는 생각이 들었습니다. 마지막으로 우리가 어떤 기술을 활용하고자 할 때 주목해야 할 것은 우리가 지금 활용할 수 있는 기술은 무엇이고 그것을 활용해 어떤 메시지를 전달할 것인지, 또는 우리의 상태를 어떻게 변화시킬 것인지입니다. <FUTURE WIDE OPEN>을 통해 장애인 예술가들이 어떤 기술을 선택하고 사용할지 스스로 고민하고, 어떤 예술을 할 수 있을지 생각해 볼 수 있는 계기가 되었기를 바랍니다.

허대찬

기술과 장애예술의 접점을 통해서 영역이 넓어지는 것, 나아가 발전하는 기술의 질주에 무모하게 따라가는 것이 아닌 기술을 다루는 매개자, 여기서는 장애인과 소수자가 주체이자 매개자로서 표면에 드러나야 한다고 생각합니다. 무엇보다 장애예술을 하시는 분들이 본인의 관점으로 계속 노력해 외부자가 아닌, 스스로 기술에 대한 내재화를 진행하고 기술을 스스로 소화하고 해석하며 그 관점을 표출할 수 있는 자유로운 내부자가 되는 것이 필요하다고 생각합니다.



크레딧

주최/주관

후원

기획/운영

(재)한국장애인문화예술원

문화체육관광부

(주)유쾌한

아카이빙 북 기획/편집

북디자인

신윤선, 박종화, 김민지, 유지현

홍은주 김형재 (이에린 도움)

