2024 FUTURE WIDE OPEN LAB

신기술기반
장애예술
창작실험실

목차

5 인사말

6 프롤로그

10 **I. 2024 FUTURE WIDE OPEN LAB**

11 **1. 사업 개요**

13 **2. 타임라인**

18 **II. FUTURE WIDE OPEN LAB 창제작 과정**

20 **1. 신기술활용 워크숍**

- 사운드 디자인
- 기획안 작성법
- 키네틱
- 테크니컬 라이더

24 **2. 창 · 제작 멘토링**

35 **3. 네트워킹**

- 네트워킹 데이 1
- 네트워킹 데이 2
- 중간공유회

77 **4. 창작 도구 개발 : 전동이젤 모니터링**

86 **II. FUTURE WIDE OPEN LAB 과정공유회**

88 **1. 공연**

- 에코멜레 <에코멜레>
- 앙상블리안 <Dia:logue-graph>

97 **2. 전시**

- 랍국 탐험대 <두 개의 세계>
- 이요 <들리지 않는 리듬 1,2>
- 이인강 <다중 센서 기반 감각 얽힘 기구 : 전동휠체어 센서리 릴레이_01>
- 박주영 <목소리 파도>
- 달팽이 네트워크 <원>
- 구현 <수다리의 여정>
- 전동이젤 모니터링단 (김재호, 문은주, 박정, 탁용준, 최지현)

118 **3. 연계 프로그램**

- 아티스트 토크 1 <함께 쓰는 관계의 새로운 장>
- 아티스트 토크 2 <감각의 확장과 경험>

128 **IV. 에필로그**

인사말

창작의 다양성,
기술로 확장되는 장애예술

기술의 급속한 발전은 융복합 예술 창작의 지평을 넓히며 다양한 가능성을 제시하고 있습니다. 한국장애인문화예술원은 지난 2년간 <장애예술인 신기술기반 활동지원사업>을 통해 장애예술과 첨단 기술이 만나는 새로운 장을 열었습니다. 특히, 2023년에는《FUTURE WIDE OPEN: 신기술기반 장애예술 창작실험실》을 통해 총 10개의 작품과 창작 도구 개발을 지원하며 장애예술과 기술의 만남을 구체화하였습니다.

2024년에는 이러한 성과를 기반으로 실험과 소통을 중심에 둔《FUTURE WIDE OPEN LAB: 2024 신기술기반 장애예술 창작실험실》을 운영했습니다. 이번 LAB에서는 총 8개의 창작 과정을 지원하며, 지체 장애를 가진 예술가의 창작 활동을 돕는 전동이젤 시제품을 개발하고 사용성 모니터링을 완료하는 등 기술적 진보를 이루었습니다.

2023년이 미디어아트, 프로젝션 맵핑, 모션캡쳐의 사운드 변환 등 영상과 사운드 기술에 대한 탐구가 중심이었다면, 2024년은 로보틱스와 키네틱 아트와 같은 새로운 매체의 실험으로 확장되었습니다. 실시간 맵핑, 사운드 인스톨레이션 등 기술을 활용한 예술적 표현 방식이 한층 다채로워졌으며, 장애예술의 고유한 감각과 기술의 접점을 탐구하는 다양한 접근법이 시도되었습니다.

2024년 12월,《FUTURE WIDE OPEN LAB》과정공유회에서는 창작 과정의 성과를 공유하며 장애예술의 새로운 언어에 대한 관객들의 기대와 긍정적인 반응을 확인할 수 있었습니다.

약 6개월간의 여정에 함께해 주신 장애예술인과 기술 전문가, 그리고 관심을 보여주신 모든 분께 깊이 감사드립니다. 장애예술과 기술의 교차는 아직 낯설게 느껴질 수 있지만, 이는 동시에 혁신적인 창작과 변주의 가능성을 열어줍니다. 앞으로도 본 사업이 지속적인 협력과 실험을 통해 장애예술의 새로운 지평을 확장하는 계기가 되길 바랍니다.

(재)한국장애인문화예술원

FUTURE WIDE OPEN LAB:
2024 신기술기반 장애예술 창작실험실

과정의 가능성을 탐색하는 창작실험실

《FUTURE WIDE OPEN LAB: 2024 신기술기반 장애예술 창작실험실》은 장애예술과 기술의 융합을 통해 새로운 창작의 가능성을 모색하며, 장애 감각과 경험을 주제로 독창적인 작품을 탐구하는 과정 중심의 프로젝트입니다. 이를 통해 장애예술의 지평을 확장하고, 창작의 새로운 방향성을 제시하고자 합니다.

이번 프로젝트는 2023년에 시작을 알린《FUTURE WIDE OPEN》에 'LAB(실험실)'의 의미를 더하여 '과정' 자체가 가진 미래지향적 의미와 열린 가능성에 주목하고자 했습니다. 2024년 7월부터 12월까지 약 6개월간의 여정을 통해 신기술을 접목한 장애예술 작품 창작을 다방면으로 지원하고 발전시켜 왔으며, 이를 통해 예술과 기술, 장애와 비장애 간의 경계가 없는 창작의 장을 향해 꾸준히 정진해왔습니다.

다양한 장애 유형을 포용할 수 있는 장애예술의 기틀을 마련하기 위한 노력이 이어졌습니다. 이러한 맥락을 유지하며, 지속 가능한 장애예술의 기반으로 쓰임받을 수 있도록 인체공학적 설계와 신기술이 결합된 창작도구 전동이젤을 개발하였습니다. 모두를 향해 열려있는 접근성을 제공하고자《FUTURE WIDE OPEN LAB》은 프로젝트의 전 과정에 있어 세심한 노력을 기울였습니다.

각자의 고유한 시선과 경험을 지닌 총 8팀(공연 2팀, 전시 6팀)의 참여예술인은 무궁무진한 창작 실험을 전개하는《FUTURE WIDE OPEN LAB》의 특별한 연구원이자 프리즘의 원석과도 같은 역할로서 동행해 주었습니다.

이러한 창작 실험을 가능하게 한 워크숍과 멘토링은 참여예술인의 예술적 가능성을 확장하고, 기술과 창작의 융합을 심화시키는 데 중요한 기반이 되었습니다. '신기술 활용 워크숍'을 통해 참여예술인은 예술 작품을 기획하고 창작하는 역량을 강화할 수 있었습니다. 이어지는 과정으로 장애예술·기술융합 분야 전문가들의 심도 있는 컨설팅과 단계별 피드백을 통해 작품의 주제 의식과 표현 방법을 구체화했던 '창제작 멘토링'이 진행되어, 더욱 견고한 창조 기반을 다지는 체계적이고 정교한 과정을 구성하였습니다.

다양한 분야의 멘토, 기술전문가, 큐레이터, 다양한 예술인과 함께하는 교류를 통해 다각도의 연마를 거치는 시간도 있었습니다. 네트워킹 데이 1 (Networking Day 1)에서는 각자가 지닌 예술적 스펙트럼을 만나볼 수 있었으며, 네트워킹 데이 2 (Networking Day 2)를 통해서는 참여예술인과 여러 면에서 교집합이 있는 해외 작가를 만나보고 창작에 필요한 풍성한 인사이트를 얻을 수 있었습니다.

중간공유회(Open Canvas Review)는 진행 과정을 공유하고 네트워킹을 형성하는 중요한 전환점이 되었습니다. 가시화된 제작 과정을 나누며 자유로운 피드백을 주고받았던 시간은 작품을 발전할 수 있도록 하는 원동력이 되었습니다.

그간의 과정과 결실을 함께 선보인 과정공유회는 찬란하게 빛나는 참여예술인의 다채로운 예술 세계를 소개하며 긴 여정의 방점을 찍었습니다. 공연, 전시, 연계 프로그램이 어우러진 현장은 기술과 예술 융합의 영역을 확장하고 모두가 장애예술을 향유하는 열린 교류의 장이 되었습니다.

《FUTURE WIDE OPEN LAB》을 이끌었던 운영진에게는 나침반이 된 세 가지의 기획 목표가 있었습니다.

첫째, **모든 참여예술인이 창작의 과정을 온전히 즐길 수 있도록 이끄는 것.**

둘째, **기술이 단순한 목적이 아닌, 풍성한 작품을 창조하는 도구로 기능할 수 있도록 방향을 제시하는 것.**

셋째, **장애예술의 영역을 확장하고 참여예술인의 지속 가능한 성장을 지원하는 데 기여하는 것.**

무엇 하나 경중을 따질 수 없는 중요한 방향성이었기에, 때로는 균형을 유지하며 길을 잃지 않기 위한 중용의 자세가 필요했습니다. 모든 과정에서 길잡이 역할을 해주신 멘토단을 비롯해 테크니션과 자문단의 협력과 지지가 있었기에 계획한 모든 프로그램을 온전히 완수할 수 있었습니다.

지나온 여정을 돌아보니, 우리는 완벽함이라는 이상적인 상태를 추구하기보다는, 끊임없이 배우고 성장하며 변화하는 과정 자체를 완전함으로 여기며 실험적인 도전을 계속해 왔음을 깨닫게 되었습니다. 우리에게 '완전함'이란, 결과가 아닌 과정 속에서 찾아오는 성장과 발전 그 자체였습니다.

어쩌면 장애예술이 지향해야 할 최종 목표는 '장애예술'이라는 분류가 무의미한 경계 없는 사회일지도 모릅니다. 장애와 비장애의 경계가 허물어져 배리어프리와 접근성이 더 이상 필요하지 않은 '무장애'의 이상사회. 장애가 각자의 개성과 다양성으로 존중받으며 평등을 이루는 사회. 낯설고 새로운 기술을 통해 더 많은 예술가가 신체적 제약을 넘어 폭넓은 창작 활동을 실현하는 사회.《FUTURE WIDE OPEN LAB》은 그러한 사회를 향한 초석을 다지고자 합니다. 장애예술에 대한 호기심과 창작에 대한 열의가 서로의 손을 타고 이어지는 봉화처럼 계속되기를 바랍니다.

그 초심을 유지하며 2023년 8월부터 지금까지 꾸준히 흐름을 이어온 이번《FUTURE WIDE OPEN LAB: 2024 신기술기반 장애예술 창작실험실》의 시도가 또 다른 여정의 과정이 될 수 있도록 앞으로도 지속적인 관심과 응원을 부탁드립니다.

2024
FUTURE
WIDE
OPEN
LAB

I.

2024 FUTURE WIDE OPEN LAB

11 1. 사업 개요

13 2. 타임라인

1. 사업 개요

FUTURE WIDE OPEN LAB:
2024 신기술기반 장애예술 창작실험실

기술을 품은 예술로 표현의 경계를 넘다

《FUTURE WIDE OPEN LAB: 2024 신기술기반 장애예술 창작실험실》은 장애예술과 기술의 만남을 통해 기존 예술의 한계를 넘어서는 새로운 창작의 가능성을 열어갔습니다. 8팀의 참여예술인들은 6개월간의 몰입갑 넘치는 여정 속에서 기술과 교감하며, 자신만의 독창적인 예술 세계를 구축해 나갔습니다.

이번 신기술기반 장애예술 창작실험실의 핵심은 '과정 중심'의 창작 실험에 있습니다. 참여예술인은 단순히 기술을 활용한 결과물을 창출하는 데 그치지 않고, 창작의 여정 그 자체를 통해 새로운 예술적 층위를 발견했습니다.

워크숍, 네트워킹, 멘토링 등 다층적인 지원은 참여예술인들이 기술과 예술의 접점을 탐색하고 자신만의 예술 언어를 구축하는 데 든든한 토대가 되었습니다. 특히, 창제작 멘토링과 중간공유회는 아이디어를 구체화하고 전문가 및 동료들과의 피드백을 통해 작품의 완성도를 높이는 데 크게 기여했습니다.

기획안 작성, 사운드 디자인, 키네틱 기술 등 실질적인 기술 교육과 예술적 기법을 융합한 워크숍은 참여예술인에게 예술의 유기적인 관계를 탐구하고 새로운 표현 방식을 실험할 수 있는 기회를 제공했습니다. 아티스트 토크 및 패널 토론으로 구성된 네트워킹 프로그램은 장애예술의 현재와 미래를 가늠해 보고 예술가의 목소리를 증폭하는 담론의 장을 마련했습니다. 이들은 서로의 경험과 통찰을 공유하며 장애 감수성에 대한 다양한 관점을 제시하고 공동의 해답을 모색했습니다.

《 FUTURE WIDE OPEN LAB: 신기술기반 장애예술 창작실험실 》

융복합 장애예술 작품 개발	융복합 장애예술 창작 도구 모니터링
융복합 장애예술 작품 개발	창작도구 모니터링 참여작가 5인 선발
장애예술인 4팀, 비장애예술인 4팀	

작품 고도화 / 창작도구 모니터링 최적화

작품 개발비 지원				창작도구 모니터링 지원	
작품 개발지원 프로그램				모니터링 시행	
신기술 활용 워크숍	테크니션 지원	창제작 멘토링	운영진 미팅	모니터링	장애예술인 인터뷰

피드백을 통한 장애예술 담론 형성

네트워킹 프로그램			
오리엔테이션	1차 네트워킹	네트워킹 데이	중간공유회

∨

《FUTURE WIDE OPEN LAB》 과정공유회			
장애예술 창작 작품, 창작 도구 결과 공유		연계 프로그램	
전시	공유	아티스트 토크 1	아티스트 토크 2

《FUTURE WIDE OPEN LAB》 은 단순한 결과 전시를 넘어, 예술가들이 창작 과정에서 경험한 도전과 실험, 그리고 그 안에서 발견한 예술적 통찰을 공유하는 자리였습니다. 이는 장애예술의 무한한 가능성을 보여주는 동시에, 예술을 통해 사회적 편견과 한계를 넘어서고 새로운 미래를 향해 나아가는 예술인들의 열정과 창조적인 에너지를 경험할 수 있는 기회가 되었습니다.

《FUTURE WIDE OPEN LAB : 2024 신기술기반 장애예술 창작실험실》 이 장애예술의 혁신적인 발전을 위한 촉매제가 되어 예술가들의 창조적인 실험을 지속적으로 지원하고, 더 나아가 예술의 다양성과 포용성을 확장하는 데 기여할 수 있기를 바랍니다.

2. 타임라인

2024 신기술기반 장애예술 창작실험실의 여정

2024년 7월

(1) 오리엔테이션

2024년 7월, 오리엔테이션을 통해 ‘신기술기반 장애예술 창작실험실’의 여정이 시작되었습니다. 오리엔테이션을 통해 참여예술인들은 2024년《FUTURE WIDE OPEN LAB》 사업의 방향성과 프로그램을 이해하는 시간을 가졌습니다. 참여자들은 서로의 작품과 관심사를 공유하며 네트워킹을 강화하는 동시에 맞춤형 멘토 매칭을 위해 작품에 관해 이야기하는 시간을 가졌습니다.

2024년 8월

(2) [Networking] 네트워킹 데이 1

1차 네트워킹은 아이디어를 나누고 방향성을 찾아가는 자리였습니다. 참여예술인들은 각자의 프로젝트 초안을 공유하며 가벼운 피드백 세션을 통해 새로운 인사이트를 얻었습니다. 이후 이어지는 질의응답 시간을 통해 팀 간 교류와 네트워킹이 이루어졌습니다. 서로의 아이디어에 귀 기울이고 프로젝트의 가능성을 탐색하는 소중한 시간이었습니다.

2024년 8월-9월

(3) 신기술활용 워크숍

신기술활용 워크숍은 참여예술인의 창작 역량 강화를 위해 마련된 프로그램으로, 기술 이해와 새로운 표현 방식을 모색하는 데 중점을 두었습니다. 소리, 빛, 움직임 등 다양한 교육을 통해 실제 활용 가능한 제작 기법을 익히고 창작의 가능성을 확장할 기회를 제공했습니다.

2024년 9월-12월

(4) 창제작 멘토링

창제작 멘토링은 작품 개발을 지원하는 과정이었습니다. 창작 멘토링과 테크 멘토링을 통해 아이디어를 구체화하고, 기술 융합 방안을 모색하며 주제를 심화하는 방법을 탐색했습니다. 멘토들은 작품의 진행 과정을 밀착하여 검토하고, 방향성을 견고하게 다져 나가는 데 도움을 주는 방식으로 창작 과정을 지원했습니다.

2024년 11월

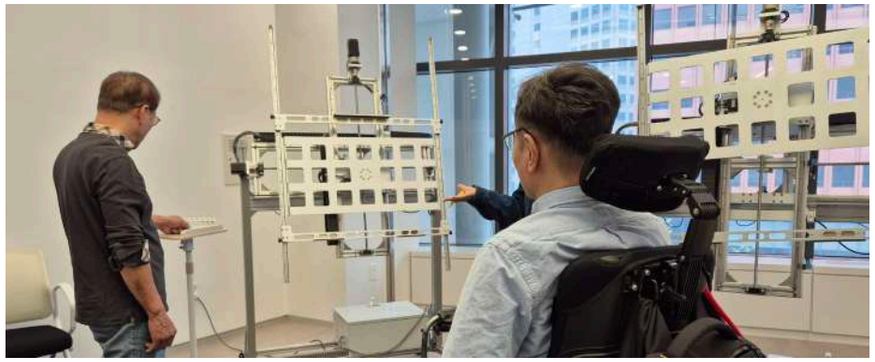
(5) [Networking] 중간공유회

중간공유회는 참여예술인별 창작품의 진행 과정을 가시화하고, 그 여정을 함께 나누는 자리였습니다. 모두에게 열려있는 공유회 자리를 통해 참여자들은 각자의 진행상황을 공개하고 중간 과정을 명확히 시각화함으로써 그 동안의 발자취를 돌아볼 수 있었습니다. 이를 통해 창작 과정에서의 개별적인 고민을 나누며 과정공유회를 위한 개선 방향을 구체적으로 탐색하는 시간을 가졌습니다.

2024년 10월-11월

(6) 전동이젤 모니터링

한국장애인문화예술원과 함께 고안된 새로운 전동이젤은 창작의 접근성을 확장하는 도구로서 상용화를 준비 중입니다. 버튼식 리모컨, 비접촉 광학 센서, 음성인식 기능을 통해 장애예술가들이 편리하게 작업할 수 있도록 설계되었으며, 참여작가단의 모니터링과 피드백을 기반으로 발전 방향을 모색했습니다.



2024년 11월

(7) [Networking] 네트워킹 데이 2

2차 네트워킹에서는 해외 작가 마르코 도나룸마와 마르게리타 페베레를 초청하여 장애예술의 새로운 가능성을 탐색했습니다. 행사의 1부에서는 도나룸마가 청각 장애, 소리, 보철물 등의 주제를 시적으로 풀어낸 다큐멘터리 영화 <니란테아>를 만나보았습니다. 이어진 2부에서는 두 작가의 아티스트 토크를 통해 창작 과정을 둘러싼 생생한 이야기를 듣는 시간을 가졌습니다. 패널리스트들과 함께한 3부 릴렉스드 테이블에서는 장애예술과 관련된 다채로운 주제를 자유롭게 논의하는 시간을 가졌습니다. 이를 통해 장애예술에 대한 이해를 넓히고 관련 담론의 범위를 확장해 보는 의미 있는 시간을 가졌습니다.

2024년 12월 12일~14일

(8) 과정공유회

과정공유회는 장애예술과 기술의 융합을 통해 확장된 예술적 과정을 공유하는 자리였습니다. 참여예술인들은 장애 감수성과 감각을 탐구하며 완성된 결과물과 더불어, 창작 과정 전반을 선보였습니다. 전시장에서는 아이디어부터 기술 실험, 제작에 이르는 기록을 통해 도전과 성취의 순간을 생생히 경험할 수 있었습니다.

II.

FUTURE WIDE OPEN LAB
창제작 과정

20 **1. 신기술활용 워크숍**

- 사운드 디자인
- 기획안 작성법
- 키네틱
- 테크니컬 라이더

24 **2. 창 · 제작 멘토링**

35 **3. 네트워킹**

- 네트워킹 데이 1
- 네트워킹 데이 2
- 중간공유회

77 **4. 창작 도구 개발 : 전동이젤 모니터링**

1. 신기술활용 워크숍

창작 역량 향상을 위한 표현의 확장과 생동감 강화

신기술활용 워크숍은 참여예술인의 창작 역량 강화를 위해 마련된 프로그램으로, 기술에 대한 이해도를 높이고 새로운 표현 방식을 모색하는 데 주안을 두었습니다. 소리, 빛, 움직임, 그리고 기술적 언어를 아우르는 다채로운 교육을 통해 참여예술인은 실제로 활용할 수 있는 제작 기법을 익히고 표현의 범위를 확장할 수 있었습니다. 신기술활용 워크숍은 다채로운 교육 프로그램을 통해 참여예술인에게 창작의 새로운 가능성을 제시했습니다.

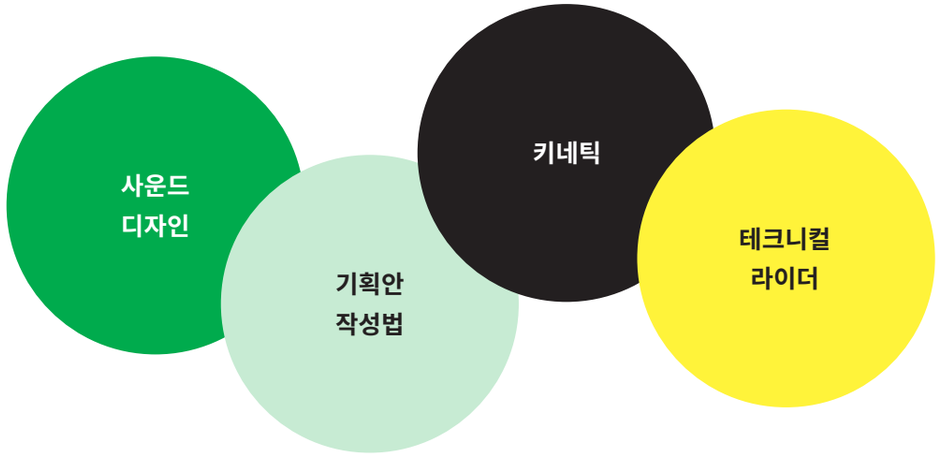
소리는 예술 작품에 생명력을 불어넣는 중요한 요소입니다. 참여예술인은 **사운드 디자인 워크숍**을 통해 사운드편집 및 믹싱 기술을 익히고, 작품에 사운드를 효과적으로 접목하여 몰입형 예술 경험을 구성하는 방법을 탐구했습니다. 더불어, 전문 소프트웨어를 활용하여 자신만의 사운드를 디자인하고, 이를 통해 작품의 감성적 깊이를 더하는 실습을 진행했습니다.

예술 작품은 작가의 창작 의도를 효과적으로 전달할 때 그 가치를 온전히 발휘합니다. **기획안 작성법 워크숍**에서는 작가의 창작 의도를 효과적으로 드러내고, 작품의 개념을 명확히 전달하는 작성법을 훈련했습니다. 이를 통해 기획안의 구성 요소와 작성 원칙을 익히고, 전문가의 피드백을 통해 기획안 작성 역량을 강화하며 작품의 완성도를 높이는 전략을 모색했습니다.

키네틱 워크숍에서는 빛과 움직임을 활용한 작품 제작 기법을 익히고, 동적인 예술 표현을 구현하는 방법을 모색했습니다. 참여예술인은 기본적인 회로 구성부터 빛 제어 기술까지 습득하며, 작품에 생동감을 불어넣는 기술적 접근 방식을 경험했습니다.

이어서 진행된 **테크니컬 라이더 워크숍**을 통해 참여예술인은 작품 제작에 필요한 기술적 제반 사항을 체계적으로 정리하고, 이를 명확하게 전달하는 법을 익혔습니다. 작품 설치 및 운영에 대한 필요한 기술 정보를 정확하게 기록하고 전달하는 방법을 통해 협업 과정의 효율성을 높이고 작품의 안정적인 구현을 위한 기반을 다질 수 있었습니다.

신기술활용 워크숍은 참여예술인들에게 창작 과정에서 필수적으로 요구되는 기술적 지식과 실무 능력을 함양할 수 있는 기회를 제공했습니다. 워크숍을 통해 얻은 경험과 지식은 예술인들이 새로운 기술 환경에 대한 이해를 높이고, 창작 활동의 폭을 넓히는 데 기여할 것입니다.



분류	회차	워크숍 강사	일시	내용
사운드 디자인 워크숍	1	윤제호 작가	2024. 8. 22. 14시 - 18시	- 사운드 디자인 개념 이해 - 사운드 디자인 활용 방법
	2		2024. 8. 23. 14시 - 18시	- 소리 편집 및 믹싱 기초 - 소프트웨어/도구 활용
기획안 작성법 워크숍	1	신보슬 토탈미술관 큐레이터	2024. 8. 27. 14시 - 18시	- 기획안 구성 핵심 요소 - 작성 원칙 및 구체화
키네틱 워크숍	1	박근호(참새) 작가, 송효근 작가	2024. 9. 3. 14시 - 18시	- 미디어 아트 개요 - 키네틱 구성요소 - 액추에이터 종류
	2		2024. 9. 5. 14시 - 18시	- 키네틱 제작 및 응용 - 인터랙티브 요소 및 센서 - 맞춤형 실습 및 피드백
테크니컬 라이더 워크숍	1	이승아 유아트랩 대표	2024. 9. 11. 14시 - 18시	- 기본 개념과 작성법 - 국내/해외 사례 소개 - 테크라이더 작성 실습

사운드 디자인 워크숍

사운드 디자인 워크숍에서는 소리 편집 및 믹싱 기초를 다루고, 관련 소프트웨어 도구 활용법을 익혀 창작 과정에서 사운드 디자인의 중요성을 탐구하고 표현의 폭을 넓힐 수 있도록 하였습니다. 참여예술인은 1차시 수업을 통해 기본 개념을 익힌 뒤, 2차시 실습을 통해 각자의 작품에 적용할 사운드 기술과 창작 전략을 구체화하며 사운드 디자인의 가능성을 탐색했습니다.

기획안 작성법 워크숍

기획안 작성법 워크숍에서는 작가로서의 창작 비전을 구체화하고, 기획안의 핵심 구성 요소와 작성 원칙을 배우는 데 중점을 두었습니다. 참여예술인은 자신의 기획안을 발표하고 피드백을 받는 과정을 통해 기획안을 더욱 정교하게 다듬으며 작품의 초석을 다지는 동시에, 창작 의도를 명확히 전달하는 방법을 익혔습니다.

키네틱 워크숍

키네틱 워크숍에서는 기본 회로와 빛 구성 요소의 원리를 배우고, 이를 활용한 제작 및 테스트를 중심으로 진행되었습니다. 참여예술인은 1차시에 키네틱의 기본 구성요소와 엑추에이터(actuator) 종류에 대해 배우고, 이어 2차시 실습을 통해 인터랙티브 요소와 센서를 직접 경험하고 연동해 보는 시간을 가졌습니다. 키네틱 기술을 직접 제작하고 응용해 보며 참여예술인별로 작품의 물리적, 동적인 표현을 강화하고 기술적 가능성을 탐구하는 시간을 가졌습니다.

테크니컬라이더 워크숍

테크니컬 라이더 워크숍에서는 작품 구현을 위한 필수적인 기술적 준비 과정과 이를 전달하는 방식에 대해 배웠습니다. 국내 및 해외 사례를 함께 탐색하며 테크니컬 라이더를 통해 작품의 세부 계획을 구상하는 방법을 모색하였습니다. 테크니컬 라이더의 기본 개념과 작성법을 익힌 후, 각자의 작품에 기반한 실습을 통해 구체적인 제작 계획을 세우고 기술적 요구사항을 명확히 하여 협업과 실행 가능성을 높이는 데 집중했습니다.

2. 창·제작 멘토링

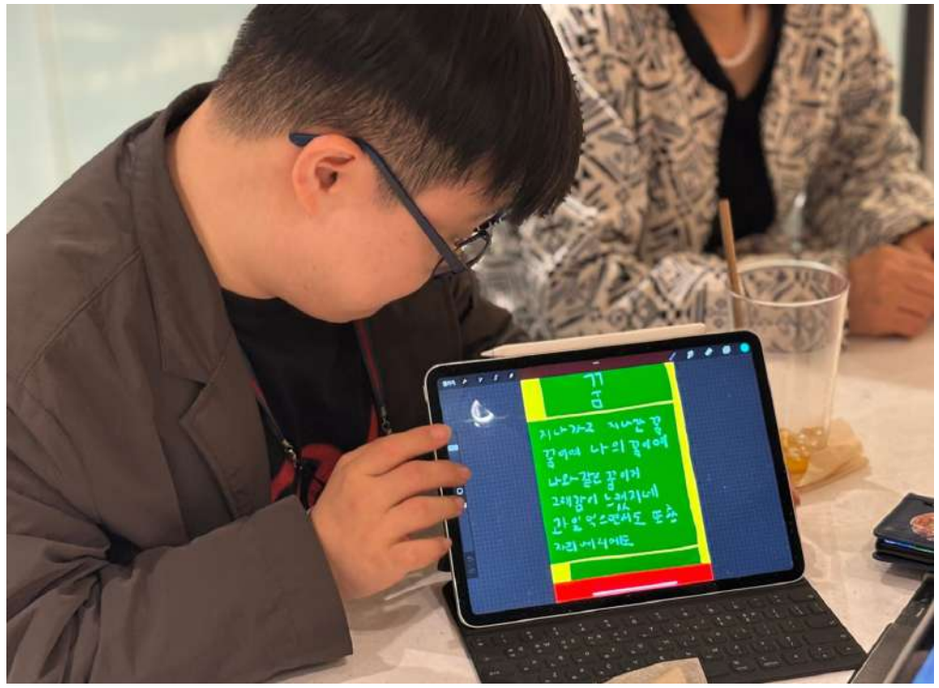
밀착 멘토링을 통한 작품의 고도화

창제작 멘토링은 작품의 완성도를 높이는 데 초점을 맞춰 기획 단계부터 기술 지원까지, 작품 제작 전 과정에 걸쳐 밀착 지원하는 프로그램입니다. 참여예술인은 작품 개발 과정에 따라 최대 4회의 멘토링을 지원받았으며, 이를 통해 창작과 기술의 융합을 심도 있게 탐구할 수 있었습니다. 창작 멘토링에서는 아이디어를 구체화하고 주제를 심화하는 등 작품의 기획과 내용 전반에 대한 피드백을 받았고, 테크 멘토링에서는 기술적 구현 방안을 제안받고 아이디어를 실현하기 위한 방법을 함께 모색하는 시간을 가졌습니다.

	멘토	참여예술인	회차
창작 멘토	**최창희 멘토** 장애미학 연구소 · 감성정책연구소 소장	에코멜레	10/14, 11/26
		달팽이 네트워크	9/23, 11/5
	허대찬 멘토 앨리스온 편집장	박주영	10/11, 11/1
		이인강	10/11, 11/1
	손경환 멘토 한국예술종합학교 아트콜라이더랩 팀장	앙상블리안	9/27, 10/18
		구현	10/7, 11/5
	박경린 멘토 뉴포맷 대표, 전시공간 리플렛 디렉터	랍국 탐험대	9/27, 11/26
		이요	9/12, 10/29
테크 멘토	**손경환 멘토**	앙상블리안	11/27, 12/07
	이수용 멘토 사운드코리아이엔지 기술 소장	구현	10/7
		달팽이 네트워크	10/10
	배장호 멘토 경성대학교 기계자동차공학과 교수	이인강	10/14

에코멜레 창작 멘토링 내용

창작 멘토: 최창희 | 회차: 10/14, 11/26



김현우 작가는 무용, 퍼포먼스, 그리고 직접 제작한 음악을 통해 자신의 작업 세계를 관객에게 전달하려 했습니다. 그는 관객들이 완성된 작품만을 보고 자신을 이해하려는 점에 대해 아쉬움을 표하며, 결과물만으로는 작업 과정에서의 고민과 노력, 그리고 그 안에 담긴 의미를 충분히 전달하기 어렵다고 생각했습니다. 이러한 한계를 극복하기 위해 이번 작업에서는 창작 과정을 직접 보여줄 수 있는 퍼포먼스를 계획하고 있다고 밝혔습니다. 이에 최창희 멘토는 기획자 홍성용에게 김현우 작가의 작업 과정을 깊이 이해하고 탐구하는 것이 중요하다고 조언했습니다.

두 번째 멘토링에서는 김현우 작가의 알람을 공연의 주요 내용으로 활용하는 아이디어를 바탕으로 내용을 구체화하는 시간을 가졌습니다. 알람은 김현우 작가에게 필수적인 도구이자 일상을 안내하는 단짝과 같습니다. 그의 하루는 모두 알람에 맞춰 흘러가며, 삶의 모든 중요한 순간들이 알람으로 기록되어 움직입니다.

이 과정에서 공연은 단순히 기술적 변형이나 김현우 작가의 행동을 독특하게 해석하는 장치로 그쳐서는 안 된다는 점이 강조되었습니다. 특히 그의 작업이 단순한 표현 수단이나 장치로 소모되지 않도록, 그가 왜 그림을 그리는지에 대한 본질적인 의미를 탐구하고 이를 통해 관객에게 전달할 메시지를 명확히 설정할 필요성이 제기되었습니다.

달팽이 네트워크

창작 멘토링 내용

창작 멘토: 최창희 | 회차: 9/23, 11/5

달팽이 네트워크는 어머니가 쓴 시와 희곡에서 영감을 받아 ‘섬’과 ‘새’를 주요 소재로 작업을 구상했습니다. 최창희 멘토는 ‘장애예술’이 반드시 당사자성을 요구하지는 않으며, 특정 담론을 형성하지 않더라도 충분히 의미 있는 작품이 될 수 있다고 조언했습니다. 또한, 가상의 캐릭터를 설정하는 페르소나 기법을 통해 자유롭고 폭넓은 작업이 가능하다고 덧붙였습니다. 멘토는 예술과 기술이 융합된 작품에서 기술보다 탄탄한 내용적 기반이 중요하며, 실패를 수용하는 태도가 필수적임을 강조했습니다. 예술은 과도한 설명이나 함축적인 표현보다는 관람자와의 연결을 염두에 두어야 한다고 제안했습니다.

2회차 멘토링에서는 기술 구현 과정에서 실현할 수 있는 요소와 그렇지 않은 요소를 명확히 구분하고, 방향성을 유연하게 조정하는 것의 중요성에 대해 논의했습니다. 실험적인 작업이더라도 높은 완성도를 갖춘 결과물을 만들어내야 하며, 작품의 기획과 주제에 맞는 표현 방식을 찾아야 한다는 점이 강조되었습니다.

테크 멘토링 내용

–

테크 멘토: 이수용

회차: 10/10

- **사운드 작업의 기술적 방향과 관람 경험 설계**
- 사운드 작업에서 표현과 기술적 연결의 명확화
- 작업을 음원 제작과 재생 기술로 나누어 보충 설명
- 관람객의 위치와 소리 변화의 상관관계 고려
- 적합한 기술적 조력자 논의 및 회당 1인 관람 제한 필요성
- 사전 실험과 상의를 통한 표현의 구체화 필요
- 두 가지 사운드 작업 방법: 사운드 디자인, 관람객 위치에 따른 소리 변화
- ‘어떤 소리’를 들려줄 지에 대한 의도 결정 여부

박주영

창작 멘토링 내용

창작 멘토: 허대찬 | 회차: 10/11, 11/1

허대찬 멘토는 박주영 작가에게 작품 창작의 핵심은 단순히 ‘구현’이 아니라 관객에게 전달하고자 하는 ‘메시지’임을 강조했습니다. 작품의 메시지와 파도의 ‘움직임’이 의미하는 바를 명확히 구체화하고, 움직임이 기계적으로 느껴지지 않도록 심도 있는 리서치와 참조 자료 준비를 통해 자연스러운 설계를 권했습니다.

특히 키네틱 작품의 움직임이 ‘파도’가 아닌 ‘배’의 형상으로 인식될 가능성을 지적하며, 작가의 의도에 맞는 명확한 설계가 필요하다고 강조했습니다. 작품을 올려놓는 매대 디자인은 작품을 돋보이게 하도록 단순하게 설계하고, 작품의 의도와 부합하지 않는 불필요한 디자인 요소는 배제해야 한다고 조언했습니다.

더불어 작품에서 ‘움직임’이 중요한 의미를 가지는 만큼, 현대무용가 및 퍼포머와의 협업을 고려해 보기를 제안했습니다. 이와 함께 작품 감상 중 들리는 소리가 작가의 의도에 부합하는지 확인할 필요가 있으며, 의도하지 않은 소리가 발생할 경우 대처 방안으로 헤드셋 사용을 고려할 것을 권장했습니다.

이인강 창작 멘토링 내용

창작 멘토: 허대찬 | 회차: 10/11, 11/1

허대찬 멘토와 이인강 작가가 함께한 1회차 창작 멘토링에서 처음 제기된 우려는 작품 속 휠체어 퍼포머들의 동선이 너무 강하게 연합되는 경우, 오브제가 이에 반응하는 인과적 구도로 보일 수 있다는 점이었습니다. 이에 대해, 멘토는 오브제와의 유기적인 연계가 이 작품의 핵심 요소가 될 것임을 조언했습니다.

사운드 측면에서는 실시간 퍼포먼스 특성상 관객이 감각할 수 있는 여지가 제한될 수 있다는 점을 함께 고민하며, 관객 경험을 세심하게 설계하고 효과적으로 메시지를 전달할 방법론을 구축할 필요성을 강조했습니다. 또한 모터만으로는 경험이 부족할 수 있으므로 사운드 요소를 활용해 장치의 감각을 더욱 풍부하게 만드는 것을 제안했습니다.

허대찬 멘토는 이와 함께 '아트앤테크'라는 장르의 상업화 현상에 대한 우려도 언급했습니다. 이는 행정적 지원을 받기 위한 포장처럼 보일 수 있으며, 자원 확보를 위한 본말전도가 발생할 위험이 있다는 점을 경계했습니다. 중요한 것은 기술을 통해 작가의 관점과 메시지를 어떻게 표현할 것인지에 대한 명확한 판단이라는 점을 다시금 강조했습니다.

2회차 멘토링에서는 퍼포먼스에서 '실'이 '연결'과 '얽힘'을 상징하면서도 섬세하고 연약한 매개체로 보인다고 설명하며, '얽힘'의 의미를 실과 어떻게 연결할지에 대한 세심한 설계가 필요하다는 의견이 전달됐습니다. 또한 이인강 작가가 휠체어 전문 퍼포머들과 비교했을 때 조작에 미숙할 수 있지만, 그 미숙함이 오히려 비동기화된 상태에서는 흥미로운 요소로 작용할 수 있다는 점이 언급되었습니다.

테크 멘토링 내용
–
창작 멘토: 허대찬
회차: 10/11, 11/1

- **사운드 작업의 기술적 방향과 관람 경험 설계**
- 모터 진동 및 소음 발생 문제 해결 방법 상의
- 전력 구성 개선: 휠체어 배터리 대신 별도 배터리 권장
- UI 구성 제안

  1) 라즈베리파이와 ESP32 간 유선 통신으로 UI 구성

  2) ESP32의 모니터를 활용한 UI 구성
- 센서 데이터 개선: 이동평균 필터를 적용해 데이터 노이즈 처리 필요성 강조

앙상블리안 창작 멘토링 내용

창작 멘토: 손경환 | 회차: 9/27, 10/18

1회차 창작 멘토링에서 손경환 멘토는 앙상블리안에게 공연의 기술적 요소와 창작 과정을 관객에게 명확하게 전달하는 방법을 고민하는 것이 중요하다고 강조했습니다. 단순히 공연의 결과물만 보여주는 것보다 렉처 퍼포먼스를 도입해 창작자가 사용한 기술과 작업 과정을 설명하고 공유함으로써, 관객이 공연을 더 깊이 이해하고 기대감을 가질 수 있는 환경을 조성할 수 있다고 언급했습니다. 또한 서로 다른 분야의 사람들이 협업할 때는 공통의 언어를 만들고 의도를 정확하게 이해하며 소통하는 것이 필수적이며, 이는 효과적인 협력 환경을 조성하는 데 중요한 요소라고 설명했습니다.

멘토는 공연 구성에서 3명의 아티스트가 각각 다른 색을 지닌 점을 부각하는 것이 중요하다고 언급하였으며, 퍼포먼스와 창작 과정을 함께 보여줄 때 관객들이 단순히 결과물만 소비하지 않고 창작 과정을 체험하도록 유도하는 것이 필요하다고 설명했습니다. 공연장이 전시처럼 구성될 경우를 고려하여, 공연에 대한 이해를 돕기 위해 관객이 무대 장치와 세팅을 가까이 체험할 수 있도록 하거나 공연에 대한 설명 영상이나 이미지로 이해를 돕는 방법을 탐색했습니다.

궁극적으로 예술적 실험과 성장의 과정에서 실패도 예술의 일부로 받아들여져야 하며, 예술가에게 적절한 난이도의 챌린지를 제공해 창작의 경계를 확장하는 것이 중요하다는 의견이 모아졌습니다. 이에 대해 창작 과정에서 수용 가능한 작은 단계를 설정하고, 점진적으로 난이도를 높여가는 지원이 필요하다는 점이 논의되었습니다.

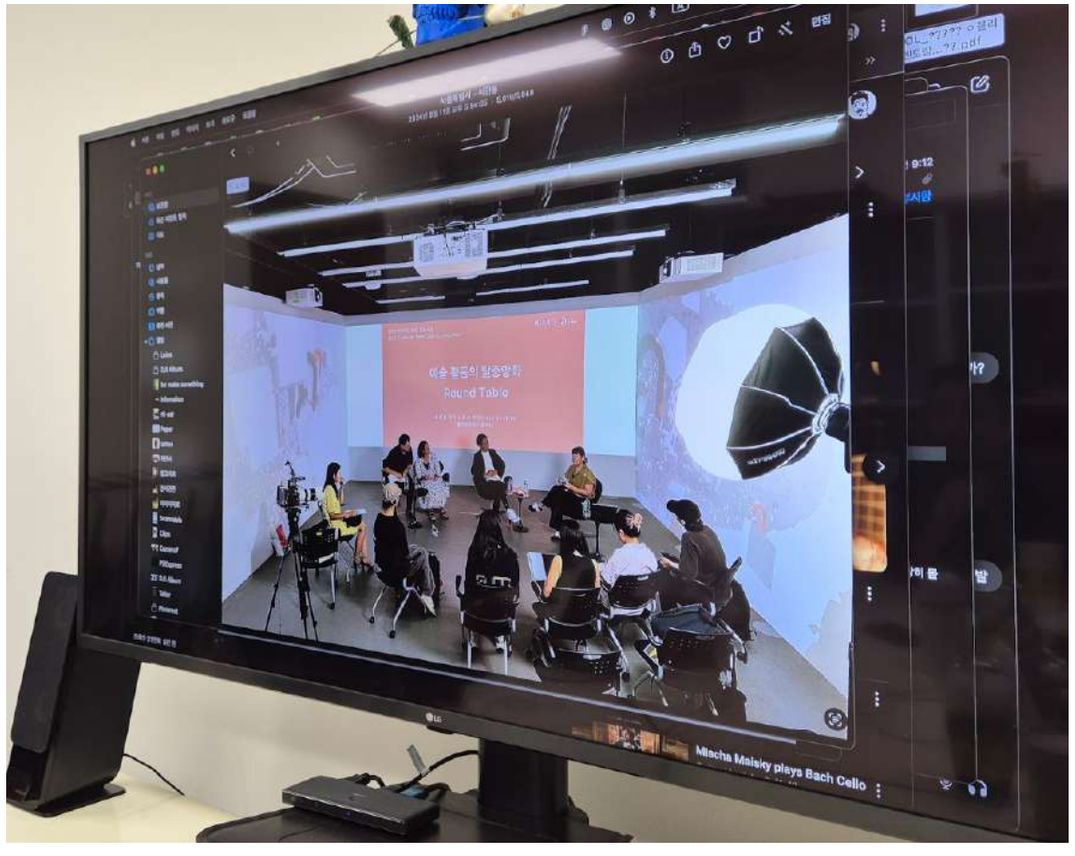
테크 멘토링 내용

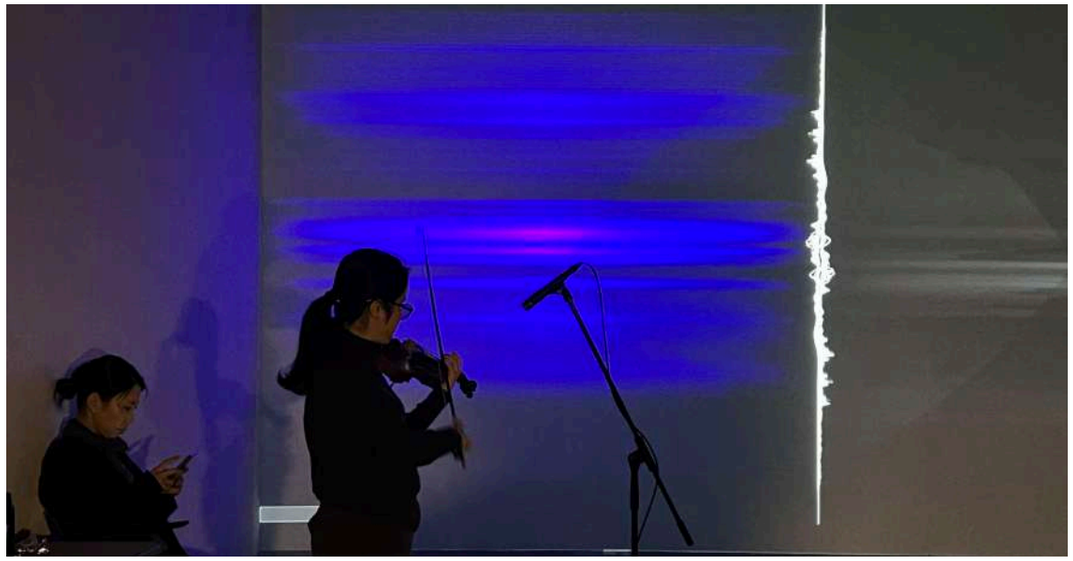
–

테크 멘토: 손경환

회차: 11/27, 12/7

- **공연 기술 및 즉흥 요소 준비와 사전 테스트 시행**
- 센서는 관객 이동 경로를 방해하지 않도록 배치,
  키넥트 인식 범위(7m) 고려
- 영상 색감 및 질감에 맞춘 즉흥 안무 구성 제안
- 영상 반복에 대한 관객 반응 우려 검토
- 즉흥 연주에 대한 개별 출연진의 사전준비 필요 여부 논의
- 기술 요소와 영상· 음악· 즉흥 연주 상호작용
  변수 해결을 위한 실용적 조정 강조
- 테크리허설에서 기술적 요소와 장비 점검,
  최종 조정 및 수정





구현

창작 멘토링 내용

창작 멘토: 손경환 | 회차: 10/7, 11/5

창작 멘토링에서 손경환 멘토는 구현 팀에게 내러티브가 인간과 대상 존재를 이해하는 중요한 장치이며, 이를 매체를 통해 효과적으로 전달하는 방법이 중요하다고 강조했습니다. 또한 내러티브 표현은 지나치게 단순하거나 과도할 수 있는데, 단순한 표현에는 자신감이 필요하고, 과도한 표현은 방향성을 잃을 위험이 있다는 점을 설명했습니다.

이와 함께 사운드스케이프와 같은 감각적인 요소는 장애인의 삶에 접근하는 데 중요한 역할을 할 수 있지만, 다큐멘터리 형식이 과도해지지 않도록 설득력 있게 연결하고 전달하는 방법을 고민해야 한다고 언급했습니다. 특히, 장애와 세계를 은유적으로 바라보며 사운드스케이프를 통해 관객이 보지 못했던 것을 느끼고, 감각을 증강하는 예술의 역할을 강조했습니다. 또한 시각장애인을 위한 점자책 활용, 사운드 설치물의 안전성, 루핑 사운드를 활용한 연출 아이디어 등을 제시하며, 접근성과 전달력을 높이기 위한 고민이 필요하다고 언급했습니다.

2회차 멘토링에서 멘토와 구현 팀은 전시 공간의 제약을 고려하면서도 관객 경험을 극대화할 방향을 함께 모색했습니다. 구현 팀은 관객이 숲처럼 구성한 전시 환경을 자유롭게 탐험하도록 유도하며, 이동하면서 사운드를 들을 수 있는 방식으로 헤드폰과 블루투스 기술을 활용할 계획을 공유했습니다. 기술적으로는 초음파 모듈과 아두이노를 이용한 사운드스케이프 구현을 시도했으나, 디지털 신호를 아날로그로 변환하는 과정에서 기술적 한계와 장비 호환성 문제가 발생하였습니다. 이러한 어려움은 지속적으로 해결해야 할 과제로 남았습니다.

테크 멘토링 내용

–

테크 멘토: 손경환

회차: 11/27, 12/7

- **사운드 재현을 위한 기술적 적용과 경험의 중요성**

- 전시 공간에서 녹음한 음원 재현 시 기술적 유의사항 및 절차 설명
- 사운드 장비 추천, 녹음 방법, 음원의 기술적 처리 논의
- 작품 표현을 반영하는 기술적 적용 방안 이해 필요
- 음원 가공 및 혼용 시 공간음향 적용 방식을 활용 권고
- 서라운드 스피커 사용을 통한 충분한 시행착오 경험과 도구 익숙해지기 권장
- 표현하려는 바가 작품에 충실히 반영될 수 있도록 경험을 충분히 쌓을 것 강조

랍국 탐험대

창작 멘토링 내용

창작 멘토: 박경린 | 회차: 9/27, 11/26

박경린 멘토는 멘토링 첫 회차에서 랍국 탐험대 참여예술인과 팀원들의 역할 분배를 명확히 하고 협업 과정을 체계적으로 정립하는 것의 중요성을 강조했습니다. 특히, 자폐 스펙트럼과 관련된 사회 비평적인 의미를 다루는 랍국 서사의 아카이빙과 그 내용을 효과적으로 전달하는 방식을 고민해야 하며, 작품의 과정을 꼼꼼하게 기록하고 전달해야 한다고 강조했습니다. 또한 팀 내 자료가 파편화되어 관리가 어려울 수 있음을 지적하며, 구글 드라이브와 같은 플랫폼을 활용하여 진행 상황을 기록하고 정기적으로 공유하는 체계를 구축할 것을 제안했습니다.

2회차 멘토링에서는 김동현 참여예술인과 팀의 협업 과정이 타인과의 소통이 어려운 장애를 가진 작가와의 협업 사례로 많은 사람들에게 귀감이 될 수 있다고 언급했습니다. 또한, 김동현 참여예술인이 선택된 이유와 랍국이 여러 기술과 사람들의 협력으로 구현되어야 하는 당위성을 명확히 설명해야 한다고 강조했습니다. 장애 때문에 선택된 것만으로는 작품의 깊이를 충분히 드러낼 수 없으므로, 작가의 작품성과 랍국 서사의 미술적, 사회적 의미를 구체적으로 제시해야 한다고 조언했습니다.

이요 창작 멘토링 내용

창작 멘토: 박경린 | 회차: 9/12, 10/29

창작 멘토링 1회차에서 박경린 멘토는 이요 작가에게 작품의 주제와 방향성을 심화시키기 위해 기술적 방법론보다 주제를 중심으로 다시 고민해야 한다고 조언했습니다. 특히, “왜 이 작품을 만들려고 하는가?”라는 질문을 통해 의도를 명확히 구조화하고 언어화하는 것이 중요하다고 강조하며, 이를 통해 작품의 메시지를 효과적으로 전달할 방안을 탐구해야 한다고 말했습니다. 또한, “소리란 무엇인가?”라는 질문을 던지며, 작가와 타인이 소리를 어떻게 정의하고 인지하는지의 차이를 구체화하고, 이를 시각적 요소로 어떻게 표현할 것인지 고민할 것을 권했습니다. 개인의 감각과 경험을 다룰 때 독창적인 관점을 중심에 두는 것이 중요하며, 관련 이론서와 작품 연구를 통해 배경지식을 강화할 필요성도 제시했습니다.

2회차 멘토링에서는 한 번에 많은 메시지를 전달하려는 시도가 오히려 메시지를 흐릴 수 있다는 점을 지적하며, 우선순위를 설정하고 작품 구성을 재조정할 필요가 있다고 조언했습니다. 사운드 활용의 의도는 긍정적이지만, 그 사용 이유와 작품의 주제를 면밀히 재검토해야 하고, 장애 유무와 관계없이 관람객에게 보편적으로 전달될 수 있는 작품을 목표로 해야 한다고 제안했습니다.

3. 네트워킹

과정을 통해 새로운 가능성을 발견하는 성찰의 시간

《FUTURE WIDE OPEN LAB : 2024 신기술기반 장애예술 창작실험실》 은 참여예술인 간의 시너지를 극대화하고, 창작 과정 전반을 다각도로 지원하기 위해 체계적인 네트워킹 프로그램을 마련했습니다. 아이디어 구상부터 결과물 공유, 예술적 담론 형성에 이르기까지의 모든 과정을 포괄하는 이 프로그램은 총 세 차례에 걸쳐 참여예술인이 교류하고 성장할 수 있는 협력의 장을 제공했습니다.

프로그램의 시작을 알리는 ‘네트워킹 데이 1’에서는 각 예술인이 자신의 아이디어를 구체화하고 프로젝트 방향성을 설정하는 데 집중했습니다. 초기 구상안을 발표하는 과정에서 객관적인 피드백을 통해 아이디어를 다듬고, 질의응답 세션을 통해 서로의 프로젝트를 이해하며 자연스러운 네트워킹이 이루어졌습니다. 이를 통해 참여예술인은 서로에게 영감을 주고받으며 협력적이고 창의적인 작업의 발판을 마련했습니다.

중간공유회는 창작 과정의 중간 지점에서 그간의 진행 상황을 돌아보고 앞으로의 방향을 점검하는 시간으로 구성되었습니다. 각 팀은 작품 진행 상황을 발표하며 시각 자료를 활용해 과정을 명확히 보여주었고, 이를 통해 스스로를 돌아보며 완성도를 높일 전략을 재정비할 수 있었습니다. 또한 창작 과정에서의 어려움을 공유하고 서로 조언을 나누며 공동체 의식을 강화하는 유의미한 시간을 만들었습니다.

‘네트워킹 데이 2’에서는 해외 작가 마르코 도나룸마(Marco Donnarumma)와 마르게리타 페베레(Margherita Pevere)를 초청하여 장애예술에 대한 새로운 관점을 탐구했습니다. 도나룸마의 작품 <니란테아(Niranthea)>(2023) 상영을 통해 청각 장애, 소리, 보철물 등 다양한 주제가 예술로 표현되는 방식을 경험하고, 작가와의 대화로 깊이 있는 통찰을 얻을 수 있었습니다. 패널 토론 형식으로 진행된 ‘릴렉스드 테이블(Relaxed Table)’은 장애예술에 대한 다양한 시각을 공유하며 자유로운 논의의 장을 제공해 참여자들의 예술적 사고를 확장했습니다.

이처럼 세 차례에 걸쳐 진행된 네트워킹 행사는 단순히 참여예술인 간의 교류에 그치지 않고, 예술인이 주체적으로 아이디어를 발전시키고 협력하며 예술적 지평을 확장할 수 있도록 다각적인 지원에 중점을 두었습니다. 이번 네트워킹을 통해 쌓아온 예술적 통찰, 협력적 관계, 그리고 새로운 관점과 질문들이 참여예술인이 각자의 방식으로 자신만의 예술적 답을 찾아가는 밑거름이 되길 바랍니다.

네트워킹 데이 1 Explore Foresight

과정을 통해 새로운 가능성을 발견하는 성찰의 시간

일시 : 2024년 8월 20일(화) 14시 - 18시

장소 : 모두예술극장 3층 모두스튜디오

참석자 : 《FUTURE WIDE OPEN LAB》 참여예술인, 창제작 멘토단, 운영진

14:00 - 14:10	프로그램 안내
14:10 - 16:50	Feedback & Critique
17:00 - 17:10	멘토-멘티 매칭 공개
17:10 - 17:20	일정 안내
17:20 - 17:30	질의 응답

‘네트워킹 데이 1’은 아이디어를 공유하고 프로젝트의 방향성을 모색하는 자리로, 참여예술인에게 중요한 교류의 장이 되었습니다. 각자의 프로젝트 초안을 발표하며 진행된 피드백 세션을 통해, 다양한 시각에서 새로운 인사이트를 얻을 수 있었습니다. 이어진 질의응답 시간에서는 팀 간 활발한 의견 교환과 네트워킹이 이루어졌으며, 서로의 아이디어에 귀 기울이고 프로젝트의 가능성을 함께 탐색하는 뜻깊은 시간이 되었습니다.

참여예술인 피드백 주요 내용

구현

구현 팀의 작품 기획안은 ‘청각을 통한 감각 훈련’이라는 독창적인 콘셉트로 멘토들의 흥미를 자극했습니다. 현대의 시각 중심적인 환경에서 쉽게 간과되는 ‘청각’에 초점을 맞추어 관객들에게 새로운 감각적 경험을 제공하려는 시도가 돋보였습니다.

> *“청각은 인간에게 있어 그렇게 뛰어난 감각이 아니기 때문에, 소리를 구분해서 듣는 능력조차 제대로 훈련되지 않은 경우가 많습니다.”*

다양한 소리에 둘러싸여 살아가지만 정작 소리 자체에 집중하는 경험이 부족한 현대인들에게, 구현 팀의 작품은 청각적 감수성을 일깨우고 소리의 세계를 새롭게 경험하도록 이끌 가능성을 보여주었습니다.

> *“관객이 청각을 통해 자연과 소리 자체를 새롭게 경험할 수 있는 흥미로운 여정을 만들어 주실 수 있을 것 같습니다.”*

이 같은 기대 섞인 의견은 관객이 소리의 미세한 차이를 인지하고 특별한 경험을 하도록 이끌겠다는 구현 팀의 의도가 잘 전달되었음을 보여줍니다.

> *“사운드만으로도 충분히 스토리를 만들어낼 수 있을 것 같습니다. 예를 들어 바람 소리가 점차 사라지고 파도 소리가 음소거된 상태로 들리며, 그 사이에서 새로운 이야기가 전개되는 방식을 상상해 보았습니다.”*

구현 팀이 제시한 ‘바람 소리와 파도 소리를 활용한 스토리텔링’ 아이디어는 특히 주목받았습니다. 이 기획은 소리의 변화와 조합을 통해 극적인 연출을 가능하게 하고, 관객들의 상상력을 자극해 풍부한 이야기를 만들어낼 가능성을 높게 평가받았습니다.

몇 멘토들은 단순히 소리를 듣는 데 그치지 않고, 관객이 능동적으로 참여하며 청각을 훈련할 수 있는 전시 구성이 중요하다고 강조했습니다.

> *"전시 관람 과정에서 관객들이 점진적으로 청각적 감각을 훈련하며 몰입할 수 있도록 설계된다면, 더 깊이 있는 체험을 선사할 수 있을 것입니다. 감각을 단계적으로 확장함으로써 관람 경험이 더욱 풍성해질 수 있을 것입니다."*

소리와 상호작용하는 능동적 경험을 제공함으로써 관객의 몰입도를 높이는 것이 중요한 만큼, 내레이션 활용 방식에 대해서 신중한 접근이 필요하다는 제안이 있었습니다.

> *"전시는 감상자가 스스로 공간 안에서 최대한 느낄 수 있도록 만들어 주는 것이 중요하잖아요. 하지만, 이 점이 사실 쉽지 않은 부분이라고 생각합니다. 관객에게 '여기 가서 들어보세요'나 '저기 가서 느껴보세요'라고 직접적으로 지시할 수는 없으니까요."*

내레이션이 관객의 자율적인 탐색과 해석을 제한하지 않으면서도, 작품 이해를 돕는 균형 잡힌 정보 제공 방식이 필요하다는 조언이 이어졌습니다. 또한, 관객의 능동적 참여를 유도하고 자발적 몰입을 촉진할 수 있는 전시 구성과 연출 방식에 대한 추가적인 고민이 필요하다는 피드백을 받았습니다.

에코멜레

에코멜레 팀의 작품 기획안은 김현우 참여예술인의 독창적인 예술 세계를 탐구하고 그 과정을 관객과 공유하려는 시도로 멘토들의 큰 관심을 끌었습니다. 특히 작가의 내면세계를 '작은 세상에서 큰 세상으로, 큰 세상에서 작은 세상으로의 여정'으로 해석하여 작품에 녹여내고자 한 점이 돋보였습니다.

멘토들은 "작은 세상에서 큰 세상으로, 혹은 큰 세상에서 작은 세상으로 가는 여정을 작품으로 표현할 때, 작가의 작업 과정이 세밀히 드러난다면 더욱 강렬한 메시지를 전달할 수 있을 것"이라고 언급했습니다. 이를 통해 작품이 단순히 결과물에 그치지 않고, 작가의 사고와 감각의 흐름, 영감의 원천, 그리고 창작 과정에서의 고민까지 관객에게 전달할 수 있는 방안을 제안했습니다. 이는 관객이 작가의 창작 여정을 함께 경험하며 더 깊은 공감과 이해를 끌어낼 가능성을 확장하였습니다.

> *"픽셀 아트를 그리는 과정에서 색상을 선택하고 채색하는 기계적이면서도 감각적인 흐름, 그리고 수많은 메모와 가상의 소설 속 이야기가 어떤 판단과 감각을 통해 이루어지는지를 작품 속에 담아낸다면, 관객에게 더 큰 공감과 깊은 이해를 얻을 수 있을 것입니다."*

위와 같은 멘토의 제안은 작가의 작업 과정을 매체적으로 구현하는 구체적인 방향성을 제시했습니다. 픽셀 아트 제작, 메모, 그리고 소설 속 이야기의 연결 고리를 작품에 자연스럽게 녹여냄으로써, 관객이 작가의 예술 세계를 다층적으로 탐구할 기회를 제공할 수 있을 것으로 기대를 모았습니다.

> *"작업 과정을 통해 김현우 작가가 느끼는 감각과 판단이 관객과 공감대를 형성할 수 있기를 바랍니다."*

작가의 내면세계를 표현하는 것은 단순한 개인적 경험을 넘어 관객과의 소통을 가능하게 하는 중요한 매개체로 작용합니다. 멘토들은 또 다른 의견에서 "드로잉이 어떻게 나타나고, 소설 속 이야기나 메모들이 어떤 연관성을 가지는지가 궁금합니다. 무엇보다 김현우 작가님의 머릿속이 어떻게 움직이는지 정말 흥미롭습니다."라며, 작가의 창작 과정이 관객에게 새로운 이해와 영감을 제공할 수 있음을 이야기했습니다.

> *“내면의 세계가 매체적으로 잘 번역되어 관객에게 전달된다면 더욱 의미 있는 작업이 될 것”이라는 기대처럼, 에코멜레 팀의 작품은 김현우 작가의 내면을 섬세하게 표현하고 관객과 적극적으로 소통함으로써 예술적 가치와 감동을 확장해 나갈 가능성을 보여주었습니다.”*

작가의 내면과 외부 세계가 서로 작용하며 작품을 매개로 관객에게 새로운 차원의 경험과 공감을 제공할 수 있는 에코멜레의 기획안은 단순한 예술 작품에 그치지 않고, 창작의 깊이와 의미를 더할 수 있는 잠재력을 가지고 있음을 다시 한번 입증했습니다.

달팽이 네트워크

달팽이 네트워크 팀의 작품 기획안은 장애인 가족의 경험을 예술적으로 풀어내려는 시도로 멘토들에게 깊은 공감을 불러일으켰습니다. 특히, 장애인 당사자와 그 가족이 체감하는 세계의 차이를 섬세하게 조명하고, 그로부터 발생하는 갈등과 화해를 예술적으로 승화하려는 접근 방식이 돋보였습니다.

멘토들은 “장애인 가족과 장애인이 함께 예술을 하는 것은 전혀 다른 차원의 문제입니다. 예를 들어, 조현병이나 망상을 진단받은 가족의 경우 그들의 세계를 부정하거나 무조건 인정하기보다는 이를 수용하고 이해하려는 과정이 필요하지만 실제로는 매우 어렵습니다”라고 언급했습니다. 이를 통해, 장애인 가족이 당사자의 세계를 이해하는 과정에서 마주하는 근본적인 어려움을 설명할 수 있었습니다. 이러한 어려움이 단순히 정보나 지식의 부족에서 비롯된 것이 아니라 서로 다른 감각적 경험과 인지 방식에서 비롯되는 깊은 차이에서 기인한다는 점을 강조했습니다.

> *“어머니가 경험하는 세계와 가족들이 보고 느끼는 세계를 각각 드러내면서 그 간극을 명확히 보여주는 작업이 중요합니다. 두 세계는 충돌할 것이며, 그 충돌이 관객들에게 강렬한 울림을 줄 것입니다.”*

이 피드백은 장애인 당사자와 가족의 서로 다른 세계를 병치하여 그 차이를 예술적으로 표현함으로써 관객에게 새로운 감각적 통찰을 제공할 수 있음을 시사했습니다. 이러한 접근은 단순한 감정 전달을 넘어, 서로 다른 인식을 가진 세계 간의 간극을 드러냄으로써 관객에게 강렬한 울림을 줄 수 있을 것으로 기대를 모았습니다.

멘토는 구체적인 사례로 드라마 ‘우리들의 블루스’를 언급하며 작품 표현 방식의 구체화를 제안했습니다.

> *“드라마에서 물이 뚝뚝 떨어지는 장면으로 우울증을 겪는 인물의 감정을 시각적으로 표현했듯이, 감각적 차이를 시청각적으로 풀어내는 방식도 효과적일 것으로 생각됩니다.”*

이러한 시청각적 접근은 관객이 장애인 가족과 당사자가 체감하는 서로 다른 감각적 세계를 더욱 직접적으로 느끼고 이해할 수 있도록 돕는 강력한 도구가 될 것입니다.
멘토들은 이 기획안이 앞으로 더욱 깊이 있는 주제 탐구와 다양한 표현 방식을 통해 관객에게 강렬한 울림을 전달하는 작품으로 발전할 수 있기를 기대했습니다. 장애와 가족의 세계를 예술로 연결하며 새로운 통찰과 감동을 선사하는 기획안이 작품화되는 과정에서 예술의 가능성을 한 단계 더 확장할 수 있을 것이라는 기대감을 가지고 멘토링이 마무리되었습니다.

앙상블리안

앙상블리안 팀의 작품 기획안은 '공통된 감각'이라는 주제를 통해 서로 다른 감각 경험을 가진 사람들 간의 소통 가능성을 탐구하며 멘토들의 깊은 관심을 끌었습니다. 특히, 시각장애인과 청각장애인의 세계를 조명하고, 그들의 감각적 경험을 공유함으로써 '공통된 감각'에 대한 고정관념에 도전하려는 접근 방식이 돋보였습니다.

> *"공통된 감각이 존재하는가?"*

앙상블리안 팀의 기획은 이 질문을 작품의 중심 화두로 삼으며 관객들에게 감각 경험에 대한 새로운 시각을 제시하고자 합니다. 우리는 흔히 모든 사람이 세상을 나와 비슷하게 경험한다고 가정하지만, 각자의 감각적 경험은 매우 고유하다는 점을 작품을 통해 조명하려 합니다.

> *"각각의 시각적, 청각적, 감각적 경험은 고유하며, 우리는 종종 동일한 소리를 들어도 모두 같은 방식으로 듣는다고 착각합니다."*

멘토들은 이 같은 착각을 깨뜨리는 작업이 중요한 가치가 있음을 강조하며, '공통된 감각'이라는 착각을 탐구하는 이 기획이 관객들에게 감각적 다양성을 경험할 기회를 제공할 수 있다고 평가했습니다.

> *"우리는 흔히 '이 정도는 모두 비슷하게 느낄 것'이라는 가정을 하지만, 실제로 그 차이가 얼마나 큰지 경험하게 해주는 작업도 중요하다고 생각합니다."*

앙상블리안 팀의 기획은 관객들에게 서로 다른 감각적 세계를 간접적으로 체험하게 함으로써, 타인의 세계를 이해하는 새로운 시각을 제시할 수 있는 가능성을 보여주었습니다.

멘토들은 "시각장애인이나 청각장애인의 세계가 어떻게 다른지 탐구하는 작업은 그 자체로 충분히 가치 있습니다. 중요한 것은 이 작업이 완성된 형태를 목표로 하지 않는다는 점입니다. 오히려 그러한 차이를 이해하고 전달하려는 과정 자체가 의미 있는 시도입니다"라며, 이 프로젝트가 과정 중심의 예술적 탐구임을 높이 평가했습니다.

멘토들은 작업이 예술적 차원을 넘어 사회적 성찰로 확장될 수 있음을 강조했습니다.

> *"'그들의 이야기를 내가 얼마나 이해하고 전달할 수 있을까?'라는 질문이 작업의 핵심이 될 수 있습니다. 이는 예술적 작업에 국한되지 않습니다. 우리 일상에서도 친구나 가족 간에 '왜 내 말을 못 알아듣지?'라는 순간을 자주 겪습니다. 결국, 타인을 이해하고 다가가는 방법을 고민하는 태도가 우리가 나아가야 할 방향 아닐까요?"*

작품은 단순한 예술적 표현을 넘어, 인간관계와 소통 방식을 다시 돌아보게 하는 사회적 메시지를 담고 있다는 평가를 받았습니다. 또한, 작품이 감각적 경험의 차이를 탐구하는 과정 중심의 접근을 통해 관객과 소통하며, 예술적 탐구와 사회적 성찰이 결합된 독창적인 작업으로 발전하기를 기대한다는 멘토링 피드백이 이어졌습니다.

이요

이요 작가의 기획안은 청각장애인의 감각 세계를 탐구하며 '소리'와 '공간'에 대한 새로운 관점을 제시하려는 시도로 멘토들의 깊은 주목을 받았습니다. 특히 철판을 매개로 소리와 진동을 동시에 경험하도록 하여, 청각장애인과 비장애인 모두에게 감각의 다양성을 일깨우는 시도가 돋보였습니다.

> *"청각장애인들이 청각을 어떻게 지각하며, 이를 통해 공간이나 주변 풍경을 어떻게 느끼는지를 탐구하는 작업은 매우 흥미롭습니다. 이러한 경험을 비장애인들에게 전달한다면, 단순히 그들의 세계를 보여주는 데 그치지 않고 감각의 다양성을 새롭게 인식하게 만드는 계기가 될 것입니다.*

멘토들은 이요 작가의 작품이 청각장애인의 경험을 단순히 드러내는 것을 넘어, 감각의 본질에 대해 새로운 질문을 던지고 있다는 점을 높이 평가했습니다.

이요 작가는 철판을 통해 소리와 진동을 전달하여 관객들에게 익숙하지 않은 감각적 경험을 제공하고자 했습니다.

> *"장애인과 비장애인 간의 인지 부조화를 다룰 때 공간과 철판의 역할이 중요합니다. 철판은 단순히 소리를 만들어내는 도구가 아니라, 공간의 진동을 촉각적으로 느끼게 하는 매개체가 됩니다."*

철판에서 발생하는 소리와 진동은 관객들이 촉각적 상호작용을 통해 공간을 새롭게 인식하도록 돕는 동시에, 감각의 교환과 공유를 기반으로 독특한 통찰을 제공할 가능성을 보여주었습니다.

> *"철판을 통해 소리가 발생하고, 떨림판 사이에 있는 사람이 진동을 촉각적으로 느끼는 구조는 상호 의존성을 체험하게 만드는 흥미로운 인터페이스로 발전할 수 있을 것입니다."*

멘토들은 강렬한 감각적 경험이 작품 메시지를 압도하지 않도록 균형을 유지하는 것이 중요하다고 강조했습니다.

> *"이 시스템이 지나치게 강렬하거나 강조될 경우, 본래의 메시지가 흐려질 위험도 있으니 적절한 균형을 유지하는 것이 중요합니다."*

이는 철판과 인터페이스가 표현의 수단으로서 강렬함을 유지하면서도, 작품의 주제 의식과 긴밀하게 연결되도록 세심하게 설계해야 함을 시사했습니다.

이요 작가의 작품은 관객들에게 단순한 체험을 넘어 감각적 다양성을 일깨우고, 상호작용적이며 다층적인 경험을 제공할 가능성을 보여주었습니다. 멘토들은 이 기획이 감각의 교환과 공유라는 주제를 더욱 심화하고, 표현 방식에 있어서 균형을 유지하며 발전하길 기대한다는 피드백을 남겼습니다.

이인강

이인강 작가의 기획안은 '장치', '퍼포먼스', '축구'라는 세 가지 키워드를 중심으로, 장애와 비장애의 경계를 허물며 소통의 가능성을 탐구하는 독창적인 예술적 시도로 멘토들의 주목을 받았습니다. 특히 휠체어 축구의 역동성을 작품에 접목하여 기존의 고정관념을 재구성하려는 접근 방식이 인상적으로 평가되었습니다.

> *"장치가 만들어내는 역동적인 풍경이 강렬하게 전달될 것으로 보입니다. 하지만 퍼포먼스를 어떻게 구성하고, 축구라는 게임의 규칙을 어떻게 설정할지에 따라 작품의 내면적 의미가 관객들에게 더 잘 전달될 것입니다."*

멘토들은 이인강 작가의 의도가 관객에게 효과적으로 전달되기 위해 퍼포먼스와 게임 규칙의 구성이 핵심적인 역할을 할 것이라고 조언했습니다. 작품의 메시지가 명확히 드러나도록 하는 세밀한 구성이 필요하다는 점이 강조되었습니다.

> *"퍼포먼스를 어떤 방식으로 연출하고, 장치를 어떻게 설치하고 활용할지, 그리고 접근성을 어떻게 배려할지가 작업의 성패를 가를 중요한 요소라고 생각합니다. 이러한 부분이 세심하게 고려되지 않으면 관객들에게 제대로 다가가지 못하고 오히려 거리감을 줄 수도 있습니다. 이를 섬세하게 풀어나가면 더욱 완성도 높은 작업이 될 것입니다."*

작품의 연출, 장치 활용, 관객 경험 중심의 접근성 확보는 작품을 발전시키는 데 있어 필수적인 요소로 평가되었습니다. 이를 위해 작가가 관객의 입장에서 작품의 상호작용성과 체험적 요소를 정교히 설계할 필요가 있음을 시사하였습니다.

> *"퍼포머가 단순히 장애물을 치우거나 극복하는 데 그치지 않고, 이를 통해 또 다른 형태의 소통을 만들어내는 방식도 흥미로울 것입니다. 이런 과정이 비장애인 퍼포머와의 협업에서도 하나의 내러티브로 작용할 수 있을 것 같습니다. 작업이 이러한 방향으로 확장된다면 어떤 새로운 이야기를 만들어낼지 기대됩니다."*

퍼포먼스가 단순한 물리적 움직임을 넘어 상호작용과 서사를 통해 관객과의 교감을 형성할 가능성이 제시되었습니다. 장애와 비장애를 초월하는 소통과 협업이 작품의 중요한 내러티브로 발전할 수 있다는 점이 특히 기대감을 모았습니다.

이인강 작가의 작품이 앞으로 더욱 발전하기 위해서는, 퍼포먼스의 구성, 장치의 활용, 관객 경험을 최우선으로 고려한 접근성 확보와 같은 세심한 조율이 중요할 것이라는 피드백이 이어졌습니다. 이를 바탕으로 작품이 더욱 깊이 있는 메시지와 감동을 전달할 수 있기를 기대하게 되었습니다.

네트워킹 데이 2 Wave of Insight

감각을 확장하는 장애예술의 새로운 시각

일시: 2024년 11월 18일(월) 14시 - 18시

장소: 모두예술극장 2층 모두극장

참석자: 마르코 도나룸마 (Marco Donnarumma), 마르게리타 페베레 (Margherita Pevere), 《FUTURE WIDE OPEN LAB》 참여예술인, 창제작 멘토단, 운영진, 현장 참여 관객

14:00 - 14:30	1부: <니란테아> 스크리닝
14:30 - 15:00	네트워킹
15:00 - 15:55	2부: 아티스트 토크 Marco Donnarumma
15:55 - 16:30	2부: 스페셜 게스트 토크 Margherita Pevere
16:50 - 17:50	3부: 릴렉스드 테이블

'네트워킹 데이 2'에서는 해외 작가 마르코 도나룸마와 마르게리타 페베레를 초청해 장애예술의 새로운 가능성을 탐색하는 뜻깊은 시간을 가졌습니다.

행사의 첫 번째 순서로 마르코 도나룸마의 다큐멘터리 <니란테아(Niranthea)>를 상영했습니다. 이 작품은 청각 장애, 소리, 보철물 등의 주제를 시적으로 풀어내며 관객들에게 감각적이고 철학적인 통찰을 선사했습니다. 이어진 2부에서는 마르코 도나룸마와 마르게리타 페베레가 개별 아티스트 토크를 통해 창작 과정에 대한 생생한 이야기를 전했습니다. 두 작가는 작업에서 장애와 예술, 기술의 경계를 어떻게 탐구하고, 이를 통해 어떻게 관객과 소통하는지 깊이있는 대화를 나누며 청중의 호기심을 자극했습니다.

마지막 3부에서는 패널리스트들과 함께하는 릴렉스드 테이블이 진행되었습니다. 이 시간은 장애예술과 관련된 다양한 주제를 자유롭게 논의하며, 참가자들이 서로의 의견을 공유하고 새로운 시각을 발견할 수 있는 소통의 장이었습니다.

이번 '네트워킹 데이 2'는 장애예술에 대한 이해를 넓히고, 관련 담론의 범주를 확장하는 데 중요한 계기가 되었습니다. 특히, 다양한 관점에서 장애와 예술을 탐구하며 참여자들에게 깊은 영감과 새로운 통찰을 제공한 자리로 평가받았습니다.

1부 : <니란테아(Niranthea)>스크리닝 마르코 도나룸마 (Marco Donnarumma)

<니란테아(Niranthea)>는 마르코 도나룸마가 장기적으로 탐구해 온 신체 기술에 대한 관심이 새롭게 확장된 작업으로, 그의 연작 <아이 엠 유어 바디(I Am Your Body)>(2022-)의 일부입니다. <아이 엠 유어 바디>는 도나룸마의 청력 장애에 대한 성찰에서 시작된 프로젝트로, 청각 장애인과 난청인의 내재된 육체적 지식 사이의 관계를 사운드와 AI를 활용해 탐구합니다. 이 프로젝트는 단순히 청력 문제를 다루는 것을 넘어, 감각적 경험과 정체성에 대한 새로운 관점을 제시합니다.

<니란테아>는 6명의 청각 장애인과 난청인(아드리안 Große, 앤-카트린 Gruber, 마라 Matzke, 마틴 Holst, 보이치치 Czernia)과 함께 5개월간의 공동 연구를 거쳐 제작되었습니다. 그들의 각본 없는 대화와 설명은 정교하게 제작된 음향과 시각적 자료에 의해 더욱 풍부해지며, 극지방 황야의 풍경 이미지와 오디오 필드 녹음은 개인적 이야기를 AI 기반 사운드 디자인과 결합해 소리의 무수한 잠재적 상태를 표현합니다.

<니란테아>라는 제목은 공동 연구자들의 이름에서 글자를 조합해 만들어졌으며, 각자의 독특한 목소리를 담고 있습니다. 이 작품은 주체성의 복잡성과 미묘한 인식을 형성하며, 소리와 기술을 통해 새로운 방식의 자기표현을 실험합니다. <니란테아>는 청각 장애와 기술, 그리고 인간 감각의 경계를 탐구하며, 개인적 경험을 예술적으로 승화시킨 작품으로 평가받고 있습니다. 이 작업은 감각적 체험과 정체성에 대한 깊은 이해를 제공하며, 장애예술과 신체 기술의 융합에 대한 새로운 가능성을 제시합니다.

<니란테아(Niranthea)>, 2023, 싱글 채널 비디오, 25분

- 공동 제작: 독일의 예술문화 기관 PACT Zollverein
- 과학적 지원: 아이슬란드 예술 대학교의 지능형 악기 연구소 (Intelligent Instruments Lab)
- 후원: 독일 노르트라인베스트팔렌주(North Rhine-Westphalia) 문화과학부의 메디엔쿤스트펠로우 (Medienkunstfellow)

2부 : 아티스트 토크

마르코 도나룸마 (Marco Donnarumma)

1. 청각장애를 통해 확장된 감각과 창작의 새로운 가능성

마르코 도나룸마의 이번 프로젝트 <니란테아(Niranthea)>는 청각 장애에 대한 깊이 있는 탐구를 시도합니다. 도나룸마는 후천적으로 청각 장애를 갖게 되었으며, 어린 시절에는 소리를 들을 수 있었지만 10년 후 청력을 잃었습니다. 현재는 필요에 따라 보조 장치를 사용하고 있으며, 수어도 배우고 있습니다. 이 프로젝트는 그가 청각 장애에 대해 가졌던 이전의 질문들을 더 깊이 탐구할 기회를 제공했습니다.

처음에는 청각 장애를 가진 사람들과 함께 창작하는 것을 목표로 시작했지만, 프로젝트가 진행되면서 청각 장애에 대한 더 폭넓은 주제들로 고민의 범위가 확장되었습니다. 도나룸마는 청각 장애가 단순히 소리를 듣지 못하는 것을 넘어, 몸의 울림으로 소리를 느끼는 것까지 포함한 넓은 스펙트럼을 가지고 있다는 점을 깨달았습니다. 그는 청각 장애가 0과 1로 나눠지는 단순한 문제가 아님을 강조했습니다.

또한 다른 청각 장애인들과의 교류도 매우 중요했다고 언급합니다. 비장애인들이 흔히 가질 수 있는 선입견과 달리, 청각 장애인들은 훨씬 더 다양한 주제를 다루며 예술을 창조한다고 말했습니다. 청각적인 문제는 오히려 공간 감각에 집중하게 해주었고, 소리를 새로운 방식으로 경험할 수 있는 기회를 제공했습니다.

마르코 도나룸마는 장애 경험을 공유하고 소통하는 과정이 매우 중요하다고 생각합니다. 또한 이러한 만남을 통해 영감을 얻고 새로운 관점을 열 수 있다는 점이 큰 의미가 있다고 믿고 있습니다.

그는 마지막으로 심오한 질문을 던집니다.

"장애인을 비장애인 사회에 '포함'시키는 것이 과연 옳은 걸까요? 아니면 장애인과 비장애인이 만나 서로의 세계에 '참여'하는 것만으로도 충분히 의미 있을까요?"

2부 : 스페셜 게스트 토크

마르게리타 페베레 (Margherita Pevere)

1. 변화를 위한 씨앗

마르게리타 페베레는 예술이 변화를 위한 중요한 도구가 될 수 있다는 믿음을 바탕으로 작업을 이어오고 있습니다. 어린 시절부터 세상의 불합리와 악에 맞서 싸우며 정의를 실현하고자 했던 그녀는, 시간이 흐르며 개인이 세상을 변화시키기엔 그 거대함이 버거울 수 있음을 깨달았습니다. 하지만 그녀는 예술을 통해 작은 변화의 씨앗을 뿌릴 수 있다는 사실을 알게 되었고, 이는 그녀의 작업 세계를 형성하는 중요한 축이 되었습니다.
예술은 단순히 언어로 표현되는 메시지를 넘어서, 이미지와 감각을 통해 더 깊은 울림을 전달하며 변화를 촉진할 힘을 가진다고 믿습니다. 이 믿음은 그녀의 작업을 이끄는 원동력이 되었으며, 삶과 예술을 연결하는 작업을 지속적으로 이어가게 했습니다.

페베레의 최근 프로젝트인 <애도(Lament)>(2022-2024)는 죽음, 자연, 그리고 생명의 순환에 대한 깊은 사유를 담고 있습니다. 특히 이 작품은 산불이라는 환경적 재난을 통해 자연과 인간의 복잡한 연결고리를 탐구하며, 생태계에서 죽음이 갖는 필연적 역할과 그 의미를 고찰합니다. 산불로 파괴된 자연이 오히려 생명의 새로운 토대가 되듯 그녀의 작품은 재앙 속에서도 삶의 순환과 회복력을 발견하고, 이를 통해 자연과의 공존 방법에 대해 다시 생각하게 만듭니다.

페베레는 이 과정에서 '접근성'이라는 주제를 중요하게 다룹니다. 그녀는 시각 장애인을 위한 전문 점자를 연구하며, 작품의 감각적 경험을 확장하고자 했습니다. 또한 세포와 박테리아 같은 미시적 세계의 접근성을 탐구하며, 생물학적이고 기술적인 방식으로 관람자와 작품 사이의 소통 가능성을

열어갑니다. 특히 그녀가 말하는 “막”이라는 개념은 생물학적, 기술적 경계를 넘어서 소통의 가능성을 상징합니다. “막”은 서로를 탐구하고 이해하며 교류를 가능하게 만드는 공간이자 연결의 매개체로서, 페베레 작업에서 중요한 철학적 틀로 자리잡고 있습니다.

마르게리타 페베레는 예술을 통해 단순히 변화의 가능성을 이야기하는 것을 넘어서, 우리에게 중요한 질문을 던집니다.

“어떻게 공존할 것인가요?”

그녀의 작품 <애도>는 죽음과 재앙을 넘어, 생명과 자연의 복잡한 연결고리를 다시 생각하게 만들며, 우리가 모두 함께 고민해야 할 미래의 가능성을 여는 작품이 될 것입니다.

3부 : 릴렉스드 테이블

3부에서는 장애예술과 관련된 다양한 주제를 자유롭게 논의하는 릴렉스드 테이블이 진행되었습니다. 이 시간은 초청 작가와 패널리스트가 서로의 의견을 나누고, 예술과 감각에 대한 새로운 시각을 발견하는 소통의 장이었습니다. 작가와 패널리스트는 감각의 경계와 예술적 소통을 탐구하며, 장애와 비장애, 인간과 비인간 존재 간의 관계를 새로운 시각으로 정의하려는 시도를 공유했습니다.

[릴렉스드 테이블 주요 내용]

1. 다른방식의 듣기, 청각의 재해석

허대찬 패널

<니란테아>는 소리라는 현상과 청각이라는 감각에 대한 기존의 규범적인 개념을 해체하고, '다른 방식의 듣기'라는 새로운 관점을 제시합니다. 청각 장애인이 눈과 피부를 통해 소리를 느끼는 모습은 매우 인상적이었습니다. 이 작품은 감각의 경계를 흐리고, 불연속적인 인식을 흔들어 놓습니다. 우리는 감각을 마치 온·오프 스위치처럼 생각하기 쉽지만, 실제로는 그렇게 단순하지 않습니다. 작가님께서는 이러한 다감각적인 경험을 통해 감각에 대한 자신만의 지도를 그리고 계신 것 같습니다.

마르코 도나룸마

유럽에서는 감각을 서로 다른 범주로 나누어 인식하는 경향이 있습니다. 저는 이러한 이분법적인 사고방식이 문제라고 생각합니다. <니란테아>를 통해 이러한 감각에 대한 고정된 인식을 깨고, 감각적인 경험을 공간적인 개념으로 표현하고자 했습니다. 각 개인이 서로 다른 위치에서 감각을 경험한다는 것을 보여주고 싶었습니다.

저는 단어를 어떻게 인식하고 정의하느냐에 따라 그 의미가 달라질 수 있다고 생각합니다. 예를 들어, 청각 장애를 가진 사람들은 각기 다른 스펙트럼의 경험을 가지고 있습니다. '듣는다' 혹은 '듣지 못한다'의 이분법적인 구분보다는, 그냥 '존재한다'는 사실 자체가 중요합니다.

2. 증강된 신체와 감각의 경계 그리고 예술에서의 소통

손경환 패널

우리는 스마트폰과 같은 다양한 비인간 존재를 통해 세상과 소통하면서 점점 트랜스휴먼에 가까워지고 있습니다. 하지만 증강된 신체에 대해 장애인과 비장애인이 느끼는 것은 다를 것입니다. 문제는 매개체에 있는 것이 아니라, 언어와 감각에 있다고 생각합니다. 특히 작품에서 사용되는 과학적 사실, 기술, 그리고 비인간 존재에 대한 이해는 항상 다른 의미로 발견되거나 받아들여질 수 있다고 생각합니다.

마르게리타 페베레

제 작업에는 '바이오 아트'라는 용어가 사용되기도 하지만, 저는 이 단어가 적절한지 항상 고민해 왔습니다. '트랜스 휴먼', '포스트 휴먼', 'A 휴먼' 등 인간을 넘어서는 개념에 대한 다양한 용어들이 존재하지만, 이러한 개념들은 때로는 인간 중심적인 사고방식을 강화할 수 있다는 점에서 문제가 될 수 있습니다. 인간의 몸 안에는 박테리아, 바이러스와 같이 인간이 아닌 존재들이 함께 공존하고 있으며, 이들은 모두 우리 몸의 일부입니다. 저는 제 작업을 통해 이러한 다양한 존재들과의 관계를 새로운 시각으로 보여주고자 합니다. '살아있다'는 것에 대한 새로운 정의가 필요하다고 생각합니다.

마르코 도나룸마

저는 '사이보그'라는 단어가 때로는 잘못된 방향으로 해석될 수 있다고 생각합니다. 하지만 기술과 인간의 결합을 설명하기에는 여전히 유용한 개념입니다. 제가 기계와 작업하는 과정은 매우 흥미롭습니다. 기계가 몸에 부착되어 작동하는 모습, 특히 얼굴에서 튀어나온 손 모양의 기계 장치를 기억하시나요? 저는 공연 할 때 마스크를 쓰고 움직이기 때문에, 다른 감각을 통해 세상을 인지해야 합니다. 특히 기계가 갑자기 멈추거나 무언가에 닿았을 때, 저는 다양한 감각을 통해 상황을 인지하게 됩니다. 이러한 경험은 기술적인 사고에서 벗어나 인간과 기계가 어떻게 융합할 수 있는지, 그리고 인간의 몸이 얼마나 놀라운 적응력을 가졌는지 느끼게 해 줍니다. 인간으로 사는 방법은 하나가 아닙니다.

3. 다양한 신체와 세계를 잇는 감각의 접근성

최창희 패널

장애예술은 다양한 신체와 세계에 대한 이해를 돕고 접근성을 높이는 역할을 합니다. <니란테아>에서 “소리가 몸을 통해 들어온다”는 표현이 인상적이었습니다. 소리를 시각이나 진동을 통해 감각할 수 있다는 것을 보여주었고, 작가는 스스로를 “청인과 농인을 연결하는 다리”라고 표현했습니다. 이러한 내용이 곧 다른 신체 그리고 다른 세계를 이해하고 연결하는 접근성을 의미한다고 생각합니다.

특히 <니란테아>는 독특한 구조로 되어 있습니다. 사운드, 이미지, 자막이 각각 분리되어 제시됩니다. 사운드는 따로 움직이고, 이미지는 음소거 상태이며, 이미지와 자막은 때로는 연결되고 때로는 분리됩니다. 저는 이러한 방식이 각각의 감각에 따로 접근할 수 있는 가능성을 보여주는 것이라고 해석했습니다. 이를 통해 우리가 세계를 이해하고 감각할 수 있는 다양한 접근법을 보여준다고 생각합니다.

마르코 도나룸마

흥미로운 해석입니다. 일부 내용은 저도 동의합니다. 접근성을 조금 다른 관점에서 설명해 보겠습니다. 누군가가 말을 하면 비장애인은 그 목소리를 쉽게 들을 수 있습니다. 하지만 작품 <니란테아>에서는 사람의 말소리가 거의 들리지 않거나 전혀 들리지 않도록 설정했습니다. 작품 속 목소리의 소리를 의도적으로 낮춰서 비장애인조차도 듣기 어렵게 만들었습니다.

이는 일종의 장치이자 속임수입니다. 잘 들을 수 있는 사람에게는 '듣지 못한다는 것'을 간접적으로 경험하게 하고, 청각 장애인의 경험에 조금 더 가까이 다가갈 수 있도록 하기 위해서입니다. 비장애인에게 잘 들리는 소리가 청각 장애인에게는 잘 들리지 않을 수 있는 것처럼, 인공 보조 장치에서 제거된 특정 주파수의 소리가 오히려 청각 장애인에게는 더 잘 들릴 수 있습니다. 이렇듯 저는 이 작품을 통해 저만의 방식으로 접근성을 표현해 보고자 했습니다.

4. 감각의 능동성과 수동성 사이의 균형

최창희 패널

일반적으로 감각은 수용적인 것으로 이해되지만, 접근성은 수용성을 넘어 능동성을 포함하는 개념이라고 생각합니다. 따라서 접근성은 감각의 수동성과 능동성을 모두 포괄하는 개념이라고 볼 수 있습니다. 작가님께서 생각하시는 접근성에 대한 철학적 혹은 예술적 개념이 궁금합니다.

마르게리타 페베레

어려운 질문입니다. 바로 답하기는 쉽지 않네요. 예술 작품을 경험하는 과정은 능동적인 측면이 있습니다. 보고, 만지고, 듣는 행위를 통해 작품과 상호 작용하기 때문입니다. 하지만 동시에 수동적인 측면도 필요합니다. 작품이 우리에게 말하고자 하는 바를 열린 마음으로 받아들여야 하기 때문입니다. 지나치게 많은 생각은 오히려 예술을 이해하는 데 방해가 될 수 있습니다. 능동적인 참여와 수동적인 수용 사이의 균형점을 찾는 것이 중요합니다.

저는 이러한 상호 작용을 통해 마법 같은 일이 일어난다고 생각합니다. 예술을 통해 언어를 초월한 소통이 가능하다는 점이 제가 예술을 존경하는 이유입니다. 저는 장애예술인이 아니지만, 접근성을 확장해 나가며 다양한 사람들과 소통하고 싶습니다. 소통을 시도하는 과정에서 저 자신도 변화하고 성장한다고 생각합니다. 그리고 이러한 과정에서 저는 때때로 수동적인 입장에 놓이게 됩니다.

관객과의 대화 (Q&A)

Q. 관객

비장애인으로서 장애인 또는 장애예술인 문화에 접근할 때 어떤 책임감을 가져야 하고 어떻게 준비해야 하는지 궁금합니다.

A. 마르코 도나룸마

저는 호기심이 매우 중요하다고 생각합니다. 많은 장애인이 사회에서 소외되고 '모자란다'는 편견에 시달리지만, 결국 우리는 모두 같은 인간입니다. 호기심을 갖는 것 자체가 장애인들에 대해 배우고, 그들에 가까워질 중요한 기회입니다. 장애인 커뮤니티가 어떻게 활동하는지 알아보는 것도 좋은 시작점이 될 수 있습니다. 예를 들어, 청각 장애인 문화는 매우 풍부하며, 그들만의 극장과 문화 공간이 존재합니다. 장애인을 만날 때는 '사람과 사람이 만난다'는 관점으로 접근하는 것이 중요합니다. 호기심을 가지고 그들의 생각과 관점을 이해하려는 노력은 새로운 친구를 사귀는 것과 다르지 않다고 생각합니다.

A. 마르게리타 페베레

저는 항상 장애인을 위한 문화가 왜 더 발전하지 못했는지에 대해 의문을 품어 왔습니다. 전시를 준비하면서 특정 그룹이 쉽게 접근하지 못하는 현실을 마주하게 되었고, 이에 대해 깊이 고민하는 시간을 가졌습니다. 마르코 작가님께서 언급하신 것처럼, 비장애인과 장애인 사이에는 여전히 큰 간극이 존재합니다. 장애인 커뮤니티와 소통하는 일은 매우 중요하지만, 동시에 시간이 필요한 과정이라 생각합니다. 마르코 작가님께서 청각 장애인 문화와 협력하며 신뢰를 쌓기 위해 많은 노력을 기울이신 것처럼, 진정성 있는 의도와 함께 신뢰를 형성하는 데는 꾸준한 시간이 요구됩니다. 제 전시에는 음성 해설을 제공했지만, 다양한 장애 유형과 경험을 가진 사람들이 참여할 수 있도록 홍보하는 데 많은 어려움을 느꼈습니다. 특히, 장애인들이 전시에 대한 정보를 얻고 참여할 기회 자체가 부족하다는 점을 절감했습니다. 따라서 접근성이란 단순히 기술적인 해결을 넘어, 사람 간의 신뢰와 이해가 쌓일 때 비로소 완성되는 깊고 의미 있는 과정이라고 생각합니다.

중간공유회 Open Canvas Review

중간 과정을 나누고 성장하는 개방적인 연구 공동체

일시 : 2024년 11월 11일 14시 - 18시

장소 : 모두예술극장 2층 라운지

참석자 : 《FUTURE WIDE OPEN LAB》 참여예술인, 창제작 멘토단, 테크니션, 운영진

14:00 - 14:30	작품 공유 : 팀별 중간 공유, 자유 관람
14:30 - 17:30	라운드 테이블 : 멘토 및 참여자 피드백
17:30	네트워킹

중간공유회는 각 팀의 창작품 진행 과정을 가시화하고, 그 여정을 함께 나누는 자리였습니다. 공개된 공유회 자리를 통해 참여자들은 각자의 진행 상황을 공유하고, 중간 과정을 명확하게 시각화하여 지금까지의 발자취를 돌아볼 수 있었습니다. 이를 통해 창작 과정에서의 개별적인 고민을 나누며, 과정공유회를 위한 개선 방향을 구체적으로 탐색하는 시간을 가졌습니다.

앙상블리안

심은별 저희는 작년에도 참여 공연 단체로 활동했으며, 올해는 특히 '당사자성'에 주목하며 참여자분들의 생각을 최대한 공연으로 구현하려고 노력하고 있습니다. 저희 기획의 시작은 시타토리 겐지씨가 전시 작품 앞에서 건넨 한마디에서 비롯되었습니다. 그는 "자, 그러면 무엇이 보이는지 말해주세요"라는 질문을 던졌는데, 이 질문이 저희 공연의 방향을 결정하는 데 큰 역할을 했습니다.

올해 공연에는 세 명의 예술가가 참여합니다. 세계 유일의 시각장애 마림비스트 전경호, 국내에서 활발히 활동 중인 시각장애 바이올리니스트 김지선, 그리고 청각장애를 가진 안무가 고아라입니다. 이 세 분은 각자의 예술적 정체성을 기반으로 누구보다 강렬하고 독창적인 예술성을 구현하고자 최선을 다하고 계십니다.

저희의 목표는 각자의 장애를 고려하면서 서로를 연결하고 대화할 수 있는 도구로서의 기술을 구현하는 것입니다. 이를 통해 연주자들의 음악은 시각적 비주얼로 변환되고, 고아라님이 그 비주얼에서 영감을 받아 즉흥적으로 표현하는 안무는 다시 소리로 변환되어 연주자들에게 전달됩니다. 저희 공연의 핵심은 무엇이 보이는지 말로 설명하지 않고 예술 자체로 보여주는 데 있습니다. 이런 방식으로 관객과 예술가가 서로 소통하며 새로운 예술적 경험을 만들어가고자 합니다.

심은별 워크숍을 준비하며 각 아티스트분들을 한 분씩 만나 대화를 나누고 있습니다. 이 과정에서 시각장애인들에게 '색'이라는 개념이 직관적으로 와닿지 않는다는 이야기를 많이 들었습니다. 예를 들어 빨간색을 상상하고 연주해 보라는 요청은 물리적으로 불가능하다는 의견을 주셨습니다.

한 분과 2시간 정도 대화를 나누며 중요한 힌트를 얻었는데, 그분께서 "도레미파솔라시도는 아침에 일어나 밤에 잠들기까지의 시간과 비슷하다"라고 말씀해 주셨습니다. 예를 들어 '도'는 아침 7시에서 9시 사이의 느낌, '미'는 점심 이후의 느낌이라고 하셨죠. 이를 통해 저희는 시간이 가진 고유의 빛깔을 활용해 색을 구현할 수 있겠다는 결론에 도달했습니다.

하지만 "선생님께서 생각하시는 색을 그대로 구현할 수 있을까요?"라는 질문에 단호히 "아니요"라고 답하시더군요. 이 과정에서 저희가 색을 완벽히 구현하려던 시도는 지나친 욕심이었음을 깨달았습니다. 그래서 목표를 공유할 수 있는 지점까지 설정하고 이를 실험해 보는 마중물로 삼아보기로 했습니다.

앙상블리안 Q&A

Q.
최창희 멘토

감상자의 시각적 감각이 변화하는 과정에 대해 좀 더 구체적으로 설명해 주실 수 있을까요?

A.
심은별

전경호 연주자의 연주가 마이크를 통해 수음되면 그 소리는 터치디자이너 프로그램을 통해 시각적으로 변환됩니다. 동시에 그 사운드 정보는 고아라 무용수에게 전달되며, 사운드 디자이너는 무용수의 움직임에 맞춰 연주합니다. 이 과정에서 시각적 변환, 움직임, 그리고 소리가 하나의 화음을 이루며 협주(앙상블)를 형성합니다. 이러한 맥락 안에서 모든 요소가 완벽하게 싱크되지 않을 수도 있다는 점을 염두하고 있습니다.

A.
최창희 멘토

말씀하신 대로 그러한 부분은 과정 중 자연스러운 현상으로 보면 좋을 것 같습니다. 앙상블리안의 작업은 곧 '각각의 예술가들이 감각한 세계를 기계를 통해 해석하고 이를 다른 예술가에게 전달하는 과정'이라고 볼 수 있습니다. 그래서 시각화 단계에서 '감상자에게 무엇을 보여줄 것인지' 그리고 시감각의 변화 과정을 어떻게 기술로 전환할 것인지 명확히 함으로써 즉흥 연주의 의미를 넘어 '소통'의 의미를 담아낼 수 있으리라 생각합니다.

랍국 탐험대

신제현

작년 FUTURE WIDE OPEN LAB 시범 사업에서는 이 세계관을 게임으로 구현하면 어떨까 하는 생각에서 출발했습니다. 김동현 작가의 원작 세계관을 기반으로 게임을 구성했으며, 올해는 시범 사업 당시의 게임을 개선하고 더 몰입감 있는 방식으로 전달할 방법을 고민하고 있습니다. 김동현 작가는 자폐 스펙트럼을 가지고 있지만 지난 10년간 손바닥만 한 작은 그림으로 시작해 방대한 세계관을 확장해 온 작가입니다. 그는 지구에서 30만 년 떨어진 우주에 지구와 비슷한 나라가 존재한다는 가정 아래 그 나라의 장면들을 수천 장의 그림으로 표현해 왔고 이를 통해 책이나 전시를 선보여왔습니다.

랍국 세계관의 독특한 점은 현실과의 흥미로운 대비입니다. 이 세계에서는 한국과 유사한 사건들(예: 세월호 사건)도 벌어지지만, 현실과는 달리 가해자나 책임자가 충분히 처벌받고 피해자가 충분히 보상받는 정의로운 사회가 구현됩니다. 김동현 작가에게 이 세계관은 본인이 느끼는 안전에 대한 욕구가 반영된 유토피아로 볼 수 있습니다. 이 작업은 장애예술가에 대한 기존의 정의를 넘어 그들의 사회적 감각과 문제의식을 재조명할 기회를 제공했습니다.

올해 2월 쇼케이스에서는 게임 플레이에 집중했다면 이번에는 관객의 몰입감을 더욱 높이기 위해 인터페이스를 조정했습니다. 관객들은 마치 조종석에 들어간 듯한 경험을 하게 되며, 김동현 작가의 디자인으로 제작된 미니어처 버스, 자동차, 비행기 등 공간 안에서 직접 게임을 즐길 수 있습니다.

게임 인터페이스에는 뇌파 탐지기를 도입해 관객의 집중도에 따라 LED 조명이 반응하도록 설계했습니다. 이는 건담이나 에반게리온 같은 장치에서 영감을 받아 구현했습니다.

게임의 스토리는 관객의 몰입도와 집중도에 따라 달라집니다. 집중한 관객은 랍국의 결말로 향하지만, 설렁설렁 플레이한 관객은 지구로 돌아오거나 엉뚱한 세계로 빠지는 스토리를 경험하게 됩니다. 이번 작업에서는 작년 대비 엔딩의 레벨 디자인과 조명, 연출을 더욱 매끄럽게 개선했으며, 언리얼 엔진을 활용해 랍국 세계를 보다 정교하게 구현했습니다. 또한 미니어처로 만든 구조물들을 3D 스캔해 게임 안에 통합했고, 상영 시간(약 12분) 동안 몰입도 높은 게임 플레이를 제공할 예정입니다.

이 프로젝트는 김동현 작가의 독창적인 세계관을 더 많은 이들에게 알리고, 장애예술인의 작업이 개인의 영역을 넘어 사회적 문제와도 연결될 수 있음을 보여주려는 시도입니다. 이는 장애예술인과 비장애예술인이 서로 다른 세계를 이어주는 노력과도 맞닿아 있습니다.

랍국 탐험대 Q&A

Q.
운영진

이번 작품에서는 뇌파 기술이 새롭게 도입될 예정이라고 들었습니다. 생소한 기술이기에 이 기술이 작품 내에서 어떻게 콘텐츠로 활용될 예정인지 궁금합니다. 또한 뇌파 기술이 작품의 스토리 라인과 어떤 방식으로 연계될지에 대해서도 기대가 됩니다.

A.
신제현

감상자들이 작품과 함께 설치된 뇌파 탐지기를 착용하면, 탐지기는 감상자의 '집중도'를 중심으로 뇌파를 감지합니다. 스토리라인은 작년 <랍국을 찾아서> 작품을 발전시킨 형태로 볼 수 있으며, 김동현 작가의 랍국 세계관의 주요 매체인 '랍국 일보' 신문 안에 있는 대형 사건을 수집하는 퀘스트를 진행하게 됩니다. 이 모든 사건을 지나치면 랍국으로 갈 수 있는 엔딩에 도달할 수 있도록 기획하였습니다. 기존에는 단 하나의 엔딩만 구상했다면, 이번에는 뇌파 기술이 도입되면서 여러 다른 엔딩을 체험할 수 있는 재미 요소를 더해보았습니다.

Q.
손경환 멘토

작년 <랍국을 찾아서> 작품에서는 감상자들이 인터페이스 조작에 적응하는 데 어려움을 겪는 경우가 있었습니다. 이 작품에서 중요한 점은 접근성을 고려한 설계라고 생각합니다. 이를 위해서는 작품 제작 과정에서 컨트롤을 단순화하는 것이 필요한데, 올해 작품에서는 어떻게 개선될지 궁금합니다.

A.
신제현

이번 <두 개의 세계> 작품에서는 감상자들이 더 직관적으로 접근할 수 있도록 변형된 게임 형태를 제안해 보려고 합니다. 예를 들어 핸들, 레버, 조이스틱 등을 설치하여 마치 플레이스테이션 게임처럼 즐길 수 있도록 계획하는 것입니다. 더 나아가 올해는 작품에 상주하는 도우미를 배치하거나 현장에서 팀원들이 참여하여 감상자들과 적극적으로 소통하는 방안을 고려하고 있습니다.

이요

이요

초반에 프로젝트 제목으로 <결과는 나아지지 않는다>를 생각했지만, 박경린 멘토님과 논의해 나가며 <들리지 않는 리듬>으로 변경하게 되었습니다. 이번 작업은 소리와 공간을 느끼고 듣는 방식, 그리고 이에 대한 태도와 행동의 변화를 고민하며 구성된 두 가지 작품으로 이루어져 있습니다.

첫 번째 작품인 <들리지 않는 리듬 1>은 관람객이 소리를 진동으로 느껴보는 경험에 초점을 맞췄습니다. 넓은 공간에 설치될 예정이며, 한 번에 최대 4명까지 입장할 수 있습니다. 휠체어 이용자를 위한 경사로도 설치할 계획이라 접근성에도 신경을 썼습니다. 바닥 밑에는 12인치와 15인치 스피커를 배치하여 발바닥이나 종아리를 통해

진동을 느낄 수 있도록 했습니다. 관람객은 진동이 소리로 어떻게 연결되는지 몸으로 체험하게 될 것입니다. 또한 LED 조명을 바닥 틈에 배치하여 소리가 강해지면 푸른빛, 소리가 멈추면 붉은빛이 나오는 시각적 효과를 더했습니다. 이러한 구성으로 관람객이 몰입할 수 있는 환경을 만들었습니다.

두 번째 작품인 <들리지 않는 리듬 2>는 첫 번째 작품과는 달리 작은 공간에 설치됩니다. 진동 없이 오로지 소리만으로 경험할 수 있도록 했습니다. 스피커는 뒤집힌 형태로 3개가 배치되어 아두이노로 작동하며 순차적으로 소리를 냅니다. 이 과정에서 모터와 철판이 부딪히며 독특한 소리가 만들어지는데, 관람객은 "분명 소리가 들리긴 하는데, 왜 무슨 소리인지 잘 안 들리지?"와 같은 상황을 마주하게 됩니다. 이 작품은 듣는 태도에 대해 새롭게 생각해 볼 기회를 제공합니다. 또한 모든 관람객이 쉽게 접근할 수 있도록 라운드형 무대로 설치될 예정입니다.

두 작품 모두 관람객이 단순히 소리를 듣는 것에 그치지 않고, 몸으로 느끼고 듣는 태도를 돌아볼 수 있는 독특한 경험을 제공할 수 있도록 설계되었습니다. “소리란 무엇인가?”, “듣는다는 건 어떤 의미인가?"와 같은 질문들을 탐구하는 과정이 될 것입니다.

운영진

저는 소리와 진동이 항상 같은 것이라고 생각했기에 둘을 별개로 생각해 본 적이 없었습니다. 작가님의 작품을 접하고 이야기를 듣고 나니 제가 지금까지 생각해 왔던 소리의 정의와 그것이 진동과 어떻게 다를 수 있는지, 그리고 진동이 어떻게 소리를 표현할 수 있는지 다시 생각해 보게 되었습니다. 진동의 세기에 대해 많이 고민하셨던 것으로 기억합니다. 오늘 가져오신 작품에서 진동의 세기가 아까 말씀하신 것처럼 충분하지 않다고 하셨는데, 저는 오히려 다른 몸의 부위를 가져다 대었을 때 느낌이 다르게 다가왔습니다. 쉬는 시간이나 네트워킹 시간에 가셔서 직접 만져보시고, 다른 부위를 통해 감각을 경험해 보시면 작가님의 의도를 더 깊이 체험할 수 있을 것 같습니다.

달팽이 네트워크

허란

처음에는 엄마의 조현을 이해하는 딸의 과정을 담고자 했습니다. 이 과정에서 “엄마의 세계란 무엇일까?”라는 질문을 시작점으로 삼았지만, 현실 세계에서 엄마의 세계를 탐구하는 일은 절대 쉽지 않았습니다. 그러다 보니 엄마와 딸이 삶의 다양한 순간에서 서로를 마주하며 느끼는 감정들과 사람 대 사람으로 관계를 형성해 가는 과정에 주목하게 되었고, 결국 관점을 바꾸게 되었습니다. 엄마의 세계를 보여주는 것보다 세 가지 축—엄마, 딸, 그리고 두 사람의 관계—에 더 집중해야겠다는 결론에 이르게 되었습니다. 이 세 가지를 연결하는 매개가 무엇일지 고민하던 중, 엄마와 딸을 인터뷰하면서 몇 가지 중요한 발견을 했습니다.

엄마의 삶을 살펴보면, 자의적이든 타의적이든 사회적으로 고립된 채 집 안에서 대부분의 시간을 보내며 공간을 이동해온 걸 알 수 있었습니다. 이 이동의 궤적은 마치 원형을 그리는 것 같았고, 딸 역시 엄마를 이해하고 관계를 쌓아가는 과정에서 유사한 원형의 반복을 겪고 있었습니다. 딸은 엄마를 이해하려 애쓰지만, 그 과정에서 충돌을 겪고 다시 관계를 만들어가는 순환이 원형과 닮아 있다고 느꼈습니다.

이러한 반복적이고 순환적인 돌봄과 관계를 표현하기 위해 작품을 구상하게 되었습니다. 엄마는 집 안에서 주로 시를 쓰는 활동을 하셨는데, 발견된 시들은 집이라는 공간 안에서만 존재하며 외부로 드러나지 않았습니다. 딸은 엄마의 시를 필사하며 이해하려 하지만 그 과정에서 충돌과 분쇄, 그리고 새로운 균형을 찾아가는 과정을 겪습니다. 이를 도자기를 빚는 과정에 비유해 필사-분쇄-반죽-조형이라는 흐름으로 설명할 수 있었습니다.

이번 작품은 엄마의 삶과 딸이 엄마를 이해해나가는 과정을 하나의 원형 궤도로 표현해내고 있습니다. 엄마의 장애로 인해 들리는 환청은 바람 소리에 빗대어 표현했으며, 이 바람이 점차 태풍으로 변해가는 모습을 상상했습니다. 구체적으로 사운드는 필사, 분쇄, 반죽, 조형의 과정을 나타내는 소리로 구성되며, 정반합의 순환처럼 랜덤하게 부딪히고 부서지는 소리가 공간을 채우도록 했습니다. 스피커에서 나오는 소리는 태풍의 소리처럼 돌아다니며 작품 전체에 생동감을 더할 예정입니다.

원래는 키네틱 아트를 통해 엄마가 시를 쓰는 행위를 표현하려 했으나, 대체 방안을 모색 중입니다. 대신 물레가 돌아가며 도자기가 만들어지고 부서지는 순환을 영상으로 출력하여 이러한 과정의 역동성을 전달하려고 합니다. 전시장에는 다양한 도자기 결과물들이 자유롭게 배치될 예정이며, 일부는 완성된 형태로, 일부는 파쇄된 형태로 놓여 작품의 메시지를 시각적으로 전달할 계획입니다.

현재는 초기 단계로 도자기의 적합한 물성을 찾고 있으며, 사운드 작업은 콜라보 협동조합과 협력하여 진행 중입니다. 키네틱 작업도 대체 방안을 적극적으로 모색하고 있습니다. 작품을 통해 엄마와 딸의 관계와 반복과 순환의 의미를 관람객들에게 효과적으로 전달할 수 있도록 계속 고민하고 발전시켜 나가겠습니다.

구현

심이다은

처음에는 이머시브 사운드를 느낄 수 있는 독립된 공간을 만드는 것이 목표였습니다. 그러나 진행하면서 계속해서 무언가 충돌하고 있다는 생각이 들었고, 다시 이 프로젝트의 본질을 되돌아보게 되었습니다. 제가 다친 야생동물들을 자연에서 자주 만났던 이유는 정해진 길만 고집하지 않고, 익숙하지 않은 길로 들어가며 다양한 경험을 했기 때문인데요. 그 경험을 관객분들과 공유하고 싶다는 생각에서 시작된 프로젝트였습니다.

<수다리의 여정>은 관객들이 모두예술극장이라는 공간을 미지의 숲, 바다, 드넓은 초원 같은 새로운 장소로 여겨 그곳을 탐험하며 수다리의 이야기를 찾아가는 형태로 구성되었습니다. 관람 방식은 관객이 자유롭게 공간을 탐험하며 사운드와 이야기를 경험하는 방식으로, 이동 중에도 전시물을 둘러볼 수 있도록 계획하고 있습니다.

예를 들어, 관객은 2층에서 관람을 시작해 헤드폰을 착용하고 3층으로 올라가며, 곳곳에 숨겨진 사운드를 경험하게 될 것입니다. 관람 순서는 안내 공간에서 장비와 지도를 나누어주며 이루어질 예정입니다. 안내 지도는 수다리가 살고 있는 숲과 바다를

형상화한 형태로 제작될 것입니다. 관객은 이 지도를 참고하거나 자유롭게 이동하면서 표식이 있는 장소에 다가가 수다리의 이야기를 듣게 됩니다. 발자국 모양의 표식을 통해 그곳에서 멈춰서 사운드를 감상할 수 있도록 유도합니다. 마지막 구역에서는 수다리의 시선에서 촬영된 영상을 감상하며 전시가 종료됩니다.

접근성에 대한 고민도 깊이 하고 있습니다. 시각장애인과 휠체어 이용자 분들을 위해서는 팀원이 직접 보행 안내를 해드릴 예정이며, 청각장애인 분들께는 사운드를 글로 표현한 독립적인 에세이를 제공합니다. 각 사운드의 이야기는 QR코드를 통해 확인할 수 있으며, 사운드를 의성어나 의태어 없이 텍스트로만 전달하여 독립적인 이야기를 구성하려고 합니다.

시각장애인 관객의 경우 밀폐형 헤드폰을 사용하면 보행 시 소통에 어려움이 있을 수 있어 개방형 헤드폰이나 넥밴드형 스피커를 고려하고 있습니다. 장애인 관객과 비장애인 관객의 구분 없이 자유롭게 회차를 선택할 수 있도록 하려는 점도 중요한 고민 중 하나입니다.

구현 Q&A

Q.
최창희 멘토

이 작품은 감상자가 헤드폰을 착용하고 직접 이동하며 작품을 감상하는 방식이군요. 특정 장소가 구현 팀이 연출한 사운드 스팟임을 알 수 있도록 오브제를 설치할 계획이신가요?

A.
심이다은

네, 각 사운드 스팟마다 시각적 자료나 표식을 배치하여 연출할 예정입니다. 저희 프로젝트는 다리가 유독 짧게 태어난 노루 '수다리'를 주인공으로 하고 있기에, 감상 시점을 의도적으로 낮추었습니다. 특히 서귀포 지역에 노루가 많이 서식하고 있어서 그 근처에서 사운드를 채집하고 필드 레코딩을 진행했습니다. 노루가 있는 장소뿐만 아니라 숲, 바다, 동굴 등 자연에서 들리는 다양한 소리에 관심을 기울여 채집했습니다.

박주영

박주영

작년에도 비슷한 작업을 했었는데, 이번에는 '언어가 어떻게 소리로 변하는지'를 시각화하는 작업을 진행했습니다. 이 드로잉은 언어가 말을 내뱉음으로써 소리가 형태로 변하는 과정을 보여주고자 했죠.

올해 작업에서는 지난해 표현한 목소리의 파동 대신 물의 파동을 시도하려 했습니다. 중심에서 바깥으로 퍼져나가는 파동을 표현하고자 했고, 아직 완성되지 않았지만 계속해서 고민하고 있습니다. 지금은 소리가 잘 들리지 않아서 어려움을 겪고 있지만, 제가 작업했던 내용을 잘 보여주기 위해 여러 가지 방법을 시도하고 있습니다.

그동안 테크니션과 협업하면서 느낀 점은 저와 개발팀의 관점이 너무 달라서 소통이 쉽지 않았다는 점입니다. 특히 제가 창작자로서 구현하고자 하는 작품의 '부드러운 움직임'이 기술적으로 구현되기 위해서는 공학적인 접근법과 관점이 필요하다는 걸 깨닫게 되었습니다. 이를 통해 소통의 중요성을 다시 한번 느꼈습니다.

이번 작업에서의 목표는 결국 '목소리 파동'을 어떻게 시각화할 수 있을지 고민하는 것이었습니다. 이 작품에는 제 정체성과 반영되어 있다고 생각합니다. 인공와우를 착용하면서 낮과 밤을 구분하는 제 경험이 작품에 녹아들어 있습니다. 앞으로도 소리와 그 형태에 대한 고민을 계속 이어갈 예정입니다.

박주영 Q&A

Q. 박경린 멘토 박주영 작가님이 설명해 주신 내용 중, 특히 키네틱 모터 기술 구현을 위해 테크니션과 소통한 과정이 흥미로웠습니다. '부드러운 움직임'에 대한 인식 차이가 있었다고 하셨는데, 그 차이가 구체적으로 어떻게 나타났는지 비하인드 스토리가 궁금합니다.

A. 박주영 키네틱 모터를 제작하는 과정에서 테크니션에게 지속적으로 요청드렸던 부분은 '물결처럼 부드러운 움직임'을 원한다는 것이었습니다. 초기 프로토타입에서는 움직임이 다소 거칠게 느껴졌기 때문입니다.

예술가와 기술자는 항상 입장 차이를 전제로 소통해야 할 때가 많습니다. 서로 소통하는 과정에서 테크니션께서 "부드러운 움직임이란 어떤 것인가요?"라고 물어보셨습니다. 그 질문을 통해 저는 제가 생각하는 이미지와 기술적 구현을 담당하는 관점에서 떠올리는 이미지 사이에 차이가 있다는 것을 깨달았고, 그 간극을 줄여나가기 위해서는 '이해를 기반으로 한 소통'이 중요하다는 걸 알게 되었습니다.

이인강

이인강 처음 기획 시에는 휠체어에 기능을 추가하거나 장치를 부착하는 계획이었고, 사물을 밀어내거나 눈높이를 맞추는 장치에 관해 이야기했습니다. 이후 휠체어 축구를 보고 휠체어 컨트롤을 위한 손의 작은 움직임에서 영감을 얻어 퍼포먼스를 구상하게 되었습니다. 하지만 작업을 진행하면서 기능 변경이 많았고, 처음에 계획했던 기능들은 생략하기로 결정했습니다. 대신 휠체어를 신체의 확장으로 보고 휠체어에서 감각을 받아들이는 부분에 중점을 두기로 했습니다. 휠체어에서 받는 센서를 통해 감각을 감지하고 이를 다른 형태(빛, 소리 등)로 변환하여 보여주는 장치를 만들기로 했습니다.

기술적으로는 자이로센서를 활용해 휠체어 사용자의 손 데이터를 받아 X축과 Y축으로 컴퓨터 화면을 조정하고, 휠체어에 진동 감지 센서와 거리 감지 센서를 부착하여 센서에서 받아들인 값이 중계기를 통해 다른 형태로 표현되도록 했습니다. 현재는 전구에 연결되어 거릿값에 따라 빛의 강도가 조절되는 방식으로 작업이 진행되고 있습니다. 퍼포먼스는 3명의 퍼포머가 각각 4개의 중계기와 연결되어 이루어지며, 퍼포먼스 외에도 관람객이 체험할 수 있는 전시 환경을 만들 계획입니다. 작업 제목은 <다중 센서 기반 얽힘 감각 기구>로, 초기의 "감각 중계 기구"에서 "얽힘"이라는 개념의 중요성을 반영하여 변경되었습니다. 얽힘을 중심으로 한 이 프로젝트는 각 퍼포머 간의 역동적 관계와 감각적 상호작용을 탐구하고자 합니다.

이인강 Q&A

Q. 운영진 휠체어를 활용한 퍼포먼스가 어떻게 구현되는지 제일 궁금한데, 구현 방법에 대해서 조금 자세하게 설명해 주실 수 있을까요?

A. 이인강 부착된 디스플레이를 통해 실시간으로 확인할 수 있습니다. 거리 감지 센서가 감지한 데이터는 중계기 등 다른 형태로 변환될 예정이며, 퍼포머는 디스플레이에 표시된 숫자값에 따라 각자의 역할을 수행하게 됩니다. 센서값에 따라 특정 규칙이 적용되는데, 예를 들어 숫자가 줄어들면 해당 퍼포머는 다른 퍼포머에게 더 가까이 다가가야 하는 상황이 되고, 반대로 숫자가 늘어나면 도망가야 하는 상황도 발생합니다. 이 과정에서 3명의 센서 값이 모두 동일하지 않기 때문에 다양한 얽힘과 상호작용이 일어나게 됩니다.

에코멜레

홍성용

“에코 멜레”는 메아리(Echo)와 섞임(Mélée)을 결합한 말로, 서로의 감각과 언어가 소통하며 얽히는 과정을 담아내고자 한 이름입니다. 처음에는 제가 테크니션과 작가님을 연결하는 매개자 역할만 하려고 했습니다. 그런데 멘토님께서 제게 좀 더 적극적으로 참여할 것을 권유하시면서, 이후 저와 김현우 작가님이 이미지 서신을 통해 서로의 감각을 주고받으며 작업 방향을 구체화하게 되었습니다. 이를 통해 현우 작가님이 전달하려는 언어를 해석하고, 그 과정에서 제가 느낀 것들을 시각적으로 표현하는 데 함께하게 되었습니다. 작업은 이미지 서신을 통해 작가님과 제가 서로 감각을 교환하며 이루어졌습니다. 예를 들어 제가 아프리카 케냐에 있을 때 보낸 풍경과 감각을 작가님께서 드로잉으로 응답해 주셨고, 그것이 다시 저에게 새로운 영감을 주는 방식이었습니다. 이렇게 주고받은 이미지와 사운드는 작품으로 구현되는 과정에서도 서로 얽혀 있습니다.

현우 작가님은 하루에도 10개 이상의 드로잉을 하시면서 꾸준히 자신의 감각을 기록합니다. 이번 작업에서는 이러한 작가님의 드로잉 언어가 영상으로 변환되어, 정준희 작가님의 맵핑을 통해 전시 공간에서 다채널로 상영됩니다. 드로잉할 때의 작은 근육 움직임이 영상으로 변환되고, 그 영상은 구조물에 맵핑되어 관람객에게 시각화됩니다. 이와 함께 제가 작업실에서 제작한 사운드는 작가님의 드로잉에서 영감을 받아 믹싱되었습니다. 결과적으로 움직임, 영상, 사운드가 하나로 얽혀 서로 영향을 주고받는 독특한 형태의 퍼포먼스로 완성될 예정입니다.

4. 창작 도구 개발: 전동이젤 모니터링

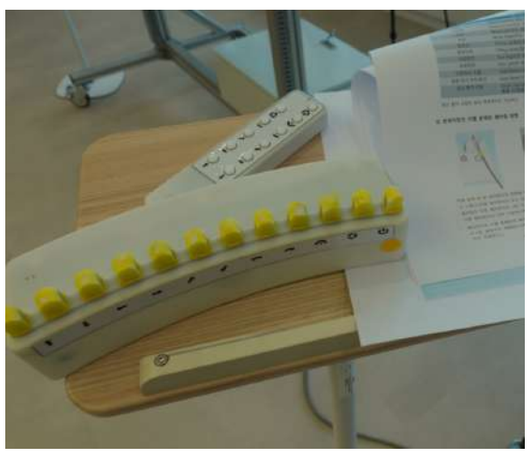
다양성을 향한 발견, 모두를 위한 발명

《2024 FUTURE WIDE OPEN LAB》은 비장애인 중심으로 제작된 기존 전동이젤의 한계를 극복하고자, 인체공학적 설계와 기술을 결합한 새로운 전동이젤을 개발하였습니다.

이 프로젝트는 2023년에 시제품 제작을 위한 프로토타입 디자인 작업을 시작으로 그 여정을 시작했으며, 2024년에는 최종 개발된 전동이젤 시제품을 기반으로 본격적인 모니터링 과정을 진행하였습니다.

새롭게 개발된 전동이젤은 ‘버튼식 리모컨’과 ‘비접촉 광학 센서 스위치 리모컨’을 통해 조작됩니다. 두 리모컨에는 ‘칠하다’라는 동사에서 본딴 ‘Chil’ 음성인식 기능이 탑재되어, 물리적 접촉 없이도 작동할 수 있습니다. 또한 ‘비접촉 광학 센서 스위치 리모컨’은 붓과 같은 도구를 거치하는 것만으로 작동이 가능해, 기존보다 더 향상된 신체 접근성을 제공합니다.

과정공유회에서는 다양한 장애 정도와 유형을 가진 5명의 모니터링 참여 작가들이 전동이젤을 직접 체험하며, 이를 활용해 제작한 작품들을 선보였습니다. 인터뷰를 통해 ‘안정성’, ‘편의성’, ‘활용성’을 중심으로 피드백을 수집하였으며, 이를 바탕으로 전동이젤의 발전 가능성과 향후 방향성을 구체화할 수 있었습니다. 앞으로 상용화 단계를 향해 나아갈 전동이젤은 더욱 다양한 장애예술가들의 신체 접근성을 포용하고, 예술 창작의 새로운 지평을 여는 중요한 초석이 될 것으로 기대됩니다.



전동이젤 개발사 - ㈜건융 IBC

안녕하세요, 다양한 유형을 지닌 장애인들의 신체 접근성을 향상시키고, 일상의 편의를 향상시키는 보조 기구를 개발하며 사회적 가치를 실현하고 있는 ㈜건융 IBC입니다. 장애예술인을 위한 전동이젤 개발을 통해 사회적으로 유의미한 일을 하고 싶어 이 프로젝트에 참여하게 되었습니다.

이번 프로젝트에서 새롭게 개발한 전동이젤의 차별화된 특징은 휠체어를 주로 사용하는 장애인들을 고려한 인체공학적 설계를 바탕으로 제작되었다는 점이며, 음성인식 기능을 접목한 것입니다.

전동이젤 개발에 있어 가장 중요한 기반으로 삼은 것은 활용성, 사용성, 그리고 안정성이었습니다. 첫째, '활용성'의 경우, 다양한 형태의 장애를 가지신 분들이 사용할 수 있도록 전동이젤의 가동 범위를 기능적으로 확장하는 데 집중했습니다. 둘째, '사용성'은 전동이젤을 직관적이고 쉽게 사용할 수 있도록 개발하는 것이 목표였습니다. 마지막으로 '안정성'은 전동이젤 자체가 최대한의 안전을 보장하도록 견고하게 설계되었습니다.

미술 작품의 창작 활동은 굉장히 섬세하면서도 장시간의 육체적인 작업을 요구합니다. 따라서 장애예술가들에게 신체적인 제약을 극복하고 안정적으로 작업 활동을 지속할 수 있도록 돕는 것이 중요합니다. 장애예술가의 경우 때로는 캔버스를 단 10cm만큼 움직이는 것조차도 활동 보조인의 도움을 받아야 할 수 있습니다. 전동이젤을 통해 이러한 창작의 제약을 극복하고, 작업에 집중하며 창의력을 증대시킬 수 있기를 바랐습니다.

개발 과정에서 장애예술가분들께서 많은 경우 집에서 작업을 선호하신다는 점을 알게 되었습니다. 이에 따라 앞으로의 전동이젤은 작업실 환경뿐만 아니라 집에서도 설치와 사용이 용이하도록 재설계할 필요성이 있다고 생각했습니다. 또한 각기 다른 장애예술가들의 니즈 사이에서 균형을 잘 잡아, 최대한 폭넓은 신체 접근성을 향상할 수 있도록 다양한 기능을 마련하고자 합니다.

전동이젤은 비장애인 예술인에게도 유용한 창작 도구로서 무궁무진한 활용 가능성을 가지고 있습니다. 예를 들어 무거운 캔버스를 옮기기 어려운 연로한 예술가들에게도 큰 도움이 될 수 있죠. 기술의 접목을 통해 활용도를 더욱 높이고, 다양한 예술가들의 수월한 창작 활동을 돕는 전동이젤이 되기를 기대합니다.

전동이젤 모니터링

진행 기간: 2024년 10월 10일 ~ 11월 21일 (기간 내 총 13일간 모니터링 진행)

진행 장소: 모두예술극장 3층 미팅룸

모니터링단: 김재호, 문은주, 박정, 탁용준, 최지현

전동이젤은 장애 예술가의 신체 접근성을 향상하는 새로운 형식의 창작 도구입니다. 음성인식 또는 두 가지 타입의 리모컨을 활용해 상하좌우 이동, 기울임, 회전 등의 다양한 기능을 명령할 수 있습니다. 이젤의 거치대가 직접 움직여 휠체어의 높이를 비롯한 다양한 장애 유형과 신체적 특징을 포용할 수 있는 특징이 있습니다.

전동이젤 모니터링은 오픈스튜디오 형식으로 새롭게 환경을 조성한 모두예술극장 3층 미팅룸에서 이루어졌습니다. 5명의 모니터링단 참여 예술가들은 전동이젤을 사용해 본 경험이 있는 다양한 정도와 유형을 가진 장애예술인들로 선정되었습니다.

참여 작가들은 일정 기간 미팅룸에서 전동이젤을 활용해 실제 작업을 진행하며 다양한 기능을 체험해 보았습니다. 모니터링과 함께 진행한 인터뷰에서는 모니터링단의 피드백과 사용 후기 외에도 전동이젤 개발사 ㈜건융 IBC의 개발 동기 및 향후 발전 방향에 대한 이야기도 나누었습니다.

〈 전동이젤 모니터링 참여작가 인터뷰 질문지 〉	
사용경험	전동이젤을 사용하면서 가장 편리했던 기능은 무엇인가요?
개발 개선점	사용하며 불편했던 점이나 개선이 필요하다고 느낀 부분이 있으셨나요?
기술 차별화	작업할 때 전통적인 이젤과 비교해 어떤 차이점을 느끼셨나요?
창작 가능성	이젤의 전동화가 작업에 어떤 새로운 가능성을 열어주었는지 궁금합니다.
기술 전망설	이와 같은 기술이 예술 작업에서 더 널리 사용될 가능성이 있다고 생각하시나요?
기술 보완점	어떤 종류의 기술이 추가로 보완된다면 더 창의적인 작업에 도움이 될까요?

전동이젤 참여작가: 김재호

안녕하세요. 저는 주로 물감으로 작업하고 있는 김재호입니다. 이번 전동이젤 모니터링 기간 동안 제작한 <맞물린 세계>는 서로 다른 두 개의 세상이 연결되어 가는 모습을 연상하며, 조화를 상징하는 톱니바퀴를 그린 작품입니다.

저는 뇌성마비를 가진 작가로 손이 자유롭지 않습니다. 전동이젤을 통해 작업할 때, 캔버스를 옮기기 위해 직접 움직이지 않아도 된다는 점이 매우 편리하게 느껴졌습니다. 처음에는 전동이젤의 작동 방법에 익숙하지 않아 어려움이 있었지만, 점차 적응하면서 편리함을 느꼈습니다. 전동이젤의 이동 속도와 센서 인식이 더 향상되고, 즉각적으로 반응할 수 있도록 개선되면 더욱 좋을 것 같습니다.

장애예술가로서 작품 활동을 하려면 활동 보조인의 도움이 꼭 필요하지만, 저 스스로 할 수 있는 부분이 있다는 점이 정말 중요하다고 생각합니다. 그래서 이런 전동이젤이 작업 환경에 함께한다면 더욱 편리하게 작품 활동을 할 수 있을 것이라 기대합니다.

전동이젤 개발 시 비장애인 기준이 아니라 장애인들의 시각에서 개발이 이루어졌으면 좋겠습니다. 지금 진행되고 있는 모니터링처럼 장애인들의 사용 경험을 듣거나 여론 조사 과정을 충분히 거쳐 상용화가 이루어졌으면 좋겠습니다.

전동이젤 참여작가: 문은주

안녕하세요. 저는 주로 아크릴 물감으로 서양화 작업을 하고 있는 문은주입니다. <판타레이>는 제가 평생 지속해 온 작업에서 빠지지 않던 '나비'를 주제로 한 작품입니다.

가장 연약하면서도 강인한 이미지를 동시에 갖춘 '나비'와, 장자의 무위자연 사상과 호접지몽을 연상하게 되는 점에서 흥미를 느꼈습니다.

저는 주로 한 쪽 팔만 사용하다 보니, 오래 지탱하거나 높게 들어올리기 어려운 동작을 수행하는 데 어려움이 있습니다. 장애예술가들은 대형 작품을 작업할 때, 신체 반경의 한계로 어려움을 느끼는 경우가 많습니다. 전동이젤을 사용해 보니 이젤 자체가 상하좌우, 360도 회전 등으로 자유롭게 움직여서 신체적 한계를 보완해 주는 점에서, 기대 이상으로 만족스러웠습니다.

이번 모니터링 기간 동안 저는 일부러 집과 작업실에서 잘 하지 않는 방법을 시도해 보았습니다. 예를 들어 물감을 흘러내리게 하는 기법은 기존 이젤을 사용해 저 혼자만의 힘으로 하기가 어려운 작업이었습니다. 그러나 전동이젤을 통해 생각보다 훨씬 더 다양한 작업을 할 수 있게 되었습니다.

제가 지금 사용하는 전동휠체어도 개발 초기에는 탱크처럼 무겁고 컸습니다. 하지만 점차 새로운 기술이 도입되어 발전함에 따라, 지금의 모습에 이르게 되었습니다. 저는 전동이젤의 외양이나 발전 방향도 비슷한 과정으로 더 나아갈 것이라 기대합니다. 전동이젤이 장애와 고령 예술가들에게 큰 도움이 되기를 바랍니다.

전동이젤 참여작가: 박정

안녕하세요, 저는 서양화를 그리고 있는 박정입니다. 주로 내면의 이야기를 담아내는 인물화를 작업하고 있습니다. 이번 작품 <또 다른 시선>은 '시선'을 주제로 한 연작 중 하나로, 감정이 즉각적으로 드러나는 정면보다는 많은 이야기들이 내포된 뒷모습이나 측면에 특히 관심을 두고 작업한 작품입니다.

저는 구필 화가로서 전동이젤을 사용해 온 지 거의 17년 정도 되었고, 그동안 여러 유형의 전동이젤을 접해왔습니다. 제 경우에는 몸을 전혀 움직일 수 없어 입에 붓을 물고 작업을 합니다. 전동이젤의 개발 덕분에 캔버스가 상하좌우로 이동할 수 있게 되어, 재료만 준비되면 혼자서도 장시간 작업에 집중할 수 있게 되었고, 이로 인해 작업 환경이 매우 쾌적해졌습니다.

이번에 새로 고안된 전동이젤은 50호 이상의 캔버스도 충분히 거치할 수 있는 장점이 있었습니다. 저는 나이프를 자주 사용하고 미세한 각도에도 영향을 받는 편이라, 회전 기능이 특히 유용하게 느껴졌습니다.

전동이젤은 작업의 리듬과 집중력을 크게 향상시켜주는 창작 도구입니다. 장애와 비장애를 넘어, 다양한 세대와 신체적 특성을 포용하며 창작 몰입도를 높일 수 있는 가능성을 갖춘 도구라고 기대합니다.

전동이젤 참여작가: 탁용준

안녕하세요. 저는 서양화 작업을 하고 있는 탁용준입니다. 이번 전동이젤 모니터링을 통해 <유년의 추억>이라는 작품을 제작했습니다.

저는 국가에서 보급했던 전동이젤을 10여 년간 사용한 경험이 있습니다. 이 경험을 바탕으로 이번 모니터링에 참여하게 되었습니다. 새로 개발된 전동이젤의 가장 큰 장점 중 하나는 소음이 적다는 점이었습니다. 또한 360도 회전 기능도 신기하고 효과적으로 느껴졌습니다.

전동이젤은 장애예술인 중에서도 특히 저처럼 몸의 움직임이 제한적인 사지마비 화가들에게 큰 도움이 됩니다. 예전에는 활동 보조인이 항상 함께하며 수동으로 캔버스를 올리고 내리거나 옆으로 움직여주는 과정이 필요했습니다. 그러나 전동이젤 덕분에 이제는 터치 한 번으로 원하는 각도와 위치를 쉽게 조절할 수 있게 되어 매우 긍정적인 발전이라고 느꼈습니다. 체감한 작업 효율을 정확하게 수치로 나타내기는 어렵지만, 30~40% 이상의 효율이 향상되었다고 생각합니다. 전동이젤을 사용하면서 작업의 즐거움을 크게 느꼈습니다.

전동이젤이 상용화되는 과정에서 바라는 점은, '더 많은 기능'보다는 '단순하지만 유용하고 튼튼한' 전동이젤이 되길 바란다는 점입니다. 더불어 A/S가 지속적으로 가능하고, 튼튼하게 오래 사용할 수 있도록 상용화와 보급화가 이루어지기를 바랍니다.

전동이젤 참여작가: 최지현

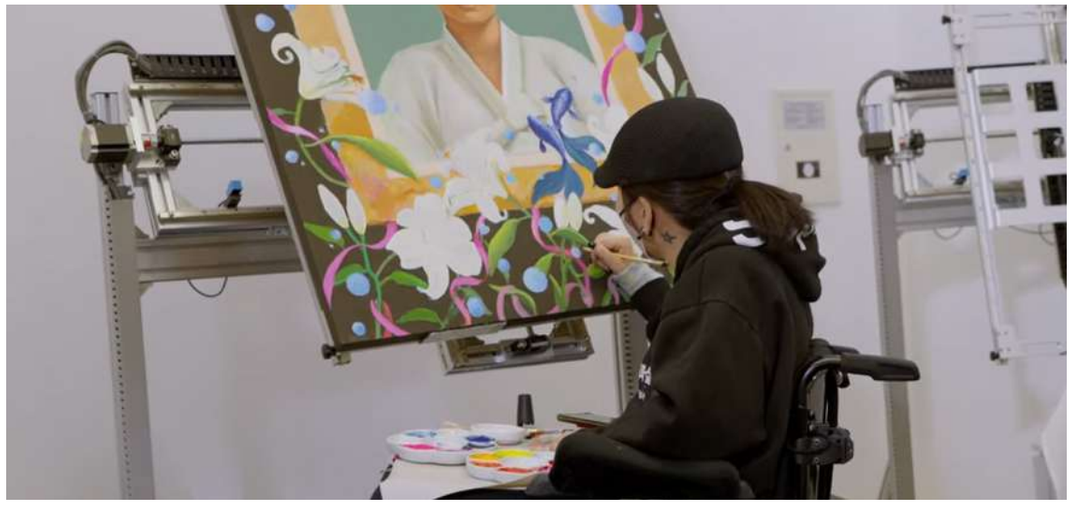
안녕하세요. 저는 동양화 작업을 하고 있는 최지현입니다. 이번에 소개한 <최지현>이라는 작품은 제목 그대로 저의 자화상입니다.

이 작품은 영정 사진의 틀을 통해 삶과 죽음의 경계를 시각적으로 상징화한 작업입니다. 특히, 사고로 인한 전환점을 계기로 장애예술가로서 새로운 정체성을 받아들이는 과정을 담아내고자 했습니다. 이를 통해 개인적 경험과 존재론적 질문을 예술적 형태로 재구성했습니다.

저는 전신마비 화가로 손가락을 사용할 수 없기 때문에 붓을 손가락에 고정하거나 막대기와 끈을 활용한 긴 도구를 이용해 색을 칠하는 방식으로 작업을 이어가고 있습니다. 일반적으로 대형 이젤을 사용하는데, 그 과정에서 끊임없이 몸을 움직이며 이젤과 작품을 조율해야 하다 보니 작업 환경이 매우 분주했습니다.

전동이젤을 사용하면서 가장 편리하다고 느낀 점은, 제가 움직이지 않아도 이젤 자체가 조정되어 작업의 흐름과 리듬을 자연스럽게 이어갈 수 있다는 것이었습니다. 특히, 동양화 작업처럼 긴 시간이 요구되는 경우 작품을 이동시키는 데 드는 시간을 절약할 수 있어 작업에 온전히 작업에 집중할 수 있었습니다.

‘장애인에게 편리한 기술은 비장애인에게도 편리하다’는 말처럼, 장애인의 접근성을 고려해 설계된 전동이젤은 비장애인들에게도 보다 편리한 창작 환경을 제공할 수 있다고 믿습니다. 전동이젤을 개발해 주신 개발자분들과 함께 모니터링에 힘써주신 모든 분께 감사의 마음을 전하고 싶습니다.



III.

FUTURE WIDE OPEN LAB 과정공유회

88 **1. 공연**

- 에코멜레 <에코멜레>
- 앙상블리안 <Dia:logue-graph>

97 **2. 전시**

- 랍국 탐험대 <두 개의 세계>
- 이요 <들리지 않는 소리 1, 2>
- 이인강 <다중 센서 기반 감각 얽힘 기구 : 전동휠체어 센서리 릴레이_01>
- 박주영 <목소리 파도>
- 달팽이 네트워크 <원>
- 구현 <수다리의 여정>
- 전동이젤 모니터링단 (김재호, 문은주, 박정, 탁용준, 최지현)

118 **3. 연계 프로그램**

- 아티스트 토크 1 <함께 쓰는 관계의 새로운 장>
- 아티스트 토크 2 <감각의 확장과 경험>

《FUTURE WIDE OPEN LAB》 과정공유회

창작의 여정을 공유하는 자리

《FUTURE WIDE OPEN LAB: 신기술기반 장애예술 창작실험실》은 장애예술의 새로운 지평을 열기 위해 기술이라는 혁신적인 도구를 탐구하고, 이를 예술적 표현의 영역으로 확장하는 창조적 시도입니다.

총 8팀의 참여예술인들은 지난 6개월 동안《FUTURE WIDE OPEN LAB》창작실험실을 통해 스스로 낯설게 느껴지던 기술을 탐구하고 이를 자신만의 예술 언어로 승화시키는 창작의 여정을 지나왔습니다. 이 과정은 한 겹 한 겹 섬세하게 재료를 쌓아 올려 작품을 완성하듯, 기존의 표현 방식에 새로운 창조적 층위를 더하며 예술적 가능성을 확장하는 작업이었습니다.

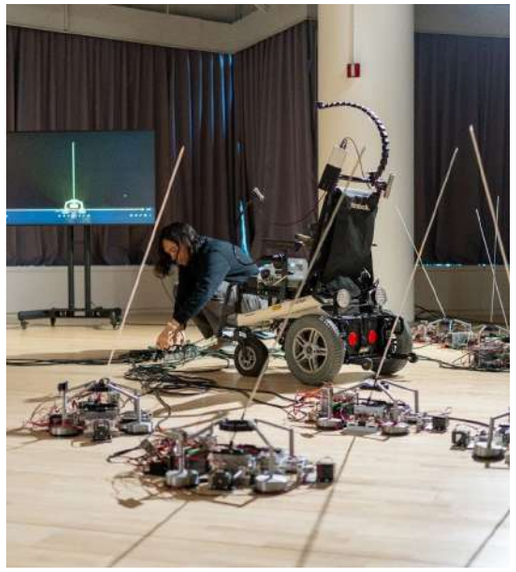
《FUTURE WIDE OPEN LAB》 과정공유회는 장애예술과 기술의 융합을 통해 쌓아 올린 과정, 그 예술적 외연의 확장을 공유하는 자리입니다. 이번 과정공유회에서는 긴 호흡 속에서 참여예술인이 각자의 색으로 장애 감수성과 장애 감각에 관해 탐구한 결과물을 선보였습니다.

더불어 과정공유회는 단순히 완성된 작품을 전시하는 것을 넘어, 과정 자체를 공유하는 데 중점을 두었습니다. 전시장 곳곳에 남겨진 예술인들의 아이디어 구상부터 기술 실험, 작품 제작에 이르기까지의 모든 과정을 엿볼 수 있는 다양한 기록을 통해, 예술인들이 겪은 도전과 성취의 순간들을 생생하게 경험할 수 있었습니다.

우리는 모두 특별한 프리즘을 가지고 있습니다. 세상에는 무수한 색깔이 존재하고 우리는 저마다의 고유한 시선과 경험을 통해 그 색을 받아들이고 해석합니다. 예술인들은 각자의 프리즘을 통해 예술 세계를 창조하며, 기술은 이 프리즘을 더욱 다채롭게 굴절시키는 매개체가 됩니다.

《FUTURE WIDE OPEN LAB》 과정공유회는 예술인들이 기술이라는 새로운 도구를 통해 장애예술의 세계를 확장하고, 이를 통해 만들어낸 눈부신 예술적 스펙트럼을 선보이는 자리가 되었습니다.

마치 빛이 프리즘을 통과하며 다채로운 무지개로 펼쳐지듯, 예술인들은 기술과의 조우를 통해 전에 없던 새로운 예술적 경험을 선사했습니다. 예술인들의 창조적 열정과 기술이 만난 이 혁신적인 실험의 장이, 독창적인 예술 세계를 펼쳐낸 의미있는 경험이었기를 바랍니다.



1. 공연

에코멜레

<에코멜레>, 2024, 다원예술, 30분

기획, 총괄	홍성용	[접근성 제공 사항]
퍼포먼스 및 작곡	김현우	공연 중: 휠체어석
사운드 센서 기술 지원	정준희	공연 외: 이동 지원
움직임 센서 기술 지원	장채린	
무대 감독	안효진	
세트 제작 보조	이건희	
조명 디자인	육동현	
조명 보조	서동희	
음향 보조	박새로미	
접근성 매니저	김민혁	
이동 지원	박성민	

에코멜레(échos mêlés)는 프랑스어로 ‘혼합된 메아리’를 의미하며, 김현우 작가와 홍성용 작가가 만나 새로운 창작의 세계를 열고자 하는 의도가 담겨 있습니다.

김현우는 '소리회화 작가'로서, '김큐총'과 '픽셀킴'이라는 이름으로 자신만의 독창적인 정체성을 끊임없이 창조하고 변화시켜 왔습니다. 그의 작업에서 소리는 중요한 영감의 원천으로 작용합니다. 10년을 함께해온 선풍기의 기계음, 창밖의 외부 소음, 목탄으로 그릴 때의 사각거리는 소리까지, 그의 작품은 일상에서 포착한 소리로 채워져 있습니다. 김현우는 회화, 조형, 미디어아트 등 다양한 예술적 표현 방식을 통해 자신의 예술적 영역을 끊임없이 확장하고 있습니다.

홍성용은 동양화의 필획과 즉흥적 드로잉 방식을 기반으로 라이브 드로잉과 사운드 믹싱 작업을 주로 탐구하며, 이 두 영역을 넘나드는 독창적인 예술 세계를 구축하고 있습니다. 이번 작업에서는 기술을 매개로 김현우의 작은 픽셀 세계를 확장하여 새로운 차원의 예술적 실험을 시도합니다.

<에코멜레>는 김현우와 홍성용의 예술 세계로 관객을 초대하는 작품입니다. 이번 작업은 릴렉스드 퍼포먼스 형식을 바탕으로, 모션 캡쳐 기반의 인터랙티브 아트 기술을 활용해 예술 표현을 확장합니다. 무대에는 김현우의 작품과 작업 노트, 그리고 그가 직접 작성한 일상의 시간표가 설치되어 있습니다. 퍼포먼스는 매일 오후 6시 40분 울리는 휴대폰 알람 소리로 시작됩니다.

김현우에게 알람은 단순한 시간 알림 도구를 넘어, 마치 일상을 함께하는 단짝 친구와 같은 존재입니다. 그의 하루는 알람에 따라 흐릅니다. 티타임, 운동, 신 작업(움직임을 통해 이루어지는 창작), 그리고 밤하늘을 바라보는 시간 등 그의 삶에서 중요한 순간들은 모두 알람으로 정리되어 있습니다. 알람은 그의 하루를 안내하고 질서를 유지하는 중요한 ‘리듬’입니다. 퍼포먼스에서 김현우는 드로잉과 춤을 통해 자신의 창작 세계를 표현합니다. 그의 움직임은 팔목에 착용된 벨트 센서를 통해 실시간으로 감지되고, 이는 즉각적인 미디어 아트로 변환됩니다. 이 기술적 변환을 통해 김현우의 작업은 미디어 아트로 재구성되며, 홍성용 작가의 실시간 디제잉과 함께 어우러져 시각적, 청각적 예술의 조화를 이룹니다. 김현우의 작업실에서 이루어지던 드로잉은 음악과 기술을 통해 확장된 형태로 변모하며, 관객은 작은 픽셀 세계에서 시작된 그의 창작이 더 넓은 예술적 공간으로 확장되는 과정을 목격하게 됩니다.

이번 작업의 핵심은 발달장애 예술인 김현우가 퍼포먼스를 통해 자신의 고유한 세계를 관객에게 전달하고, 예술을 통한 자기 표현의 가능성을 보여주는 데 있습니다. 예술은 발달장애인에게 감정과 생각을 표현할 수 있는 중요한 도구가 되며, 김현우는 이번 퍼포먼스를 통해 세상과의 연결을 확장하고 자신의 목소리를 드러냅니다. 이 경험은 김현우에게 의미 있는 성취일 뿐만 아니라, 관객에게도 새로운 시각을 선사하며 예술을 통한 소통의 가치를 재조명하게 만듭니다.

앙상블리안

<Dia:logue-graph>, 2024, 다원예술, 45분

기획/예술감독	장한솔
기획/CP	심은별
출연 바이올린	김지선
출연 퍼커션	전경호
출연 움직임	고아라
미디어 아트	윤제호
사운드 디자인	조은희
조명 디자인	이동진
음향 디자인	최윤녕
PD	조연희
접근성 매니저	양지우, 김수민

[접근성 제공 사항]

공연 중: 휠체어석

공연 외: 이동 지원

앙상블리안은 ‘음악가가 음악가로 살 수 있도록’ 돕는 매개자로 나이/성별/전공/장애와 관계없이 ‘함께 연주하는 사람들’이라는 뜻을 지니고 있습니다. 2019년부터 활동을 시작했으며, 음악의 사회적 가치를 실천하는 이들과 예술계의 진입을 시도하는 신진 음악가, 장애 음악가를 연결하고 예술가와 공공기관, 민간기업을 매개하는 구심점의 역할을 수행하고 있습니다.

<Dia:logue-graph>는 감각의 차이를 넘어, 모두가 함께 대화하고 조화를 이루는 예술을 꿈꾸는 작품입니다. 이 작품은 “서로 다른 우리가 함께 감각하고 대화할 수 있는 하나의 표현 방법이 있을까?”라는 질문에서 시작되었습니다. 그에 대한 답을 찾기 위해, 두 명의 시각장애 음악가(전경호, 김지선)와 한 명의 청각장애 무용수(고아라)가 각자의 예술세계를 공유하고, 이를 하나의 작품으로 만들어가는 과정을 담고 있습니다.

공연은 총 3부로 구성되어 있습니다. 1부는 모놀로그, 2부는 아티스트 토크, 3부는 다이알로그로 나뉩니다. 1부에서 선보이는 개별 솔로 무대는 개인이 감각하는 색을 기술과 융합하는 방식을 통해 선보이며, 각자의 '색'이 만들어내는 독창적인 이야기를 풀어봅니다. 시각 장애 연주자인 전경호는 마림바와 스네어 드럼을 연주하고, 김지선은 바이올린을 연주합니다. 이들의 연주는 기술과 결합하여 실시간 비주얼 라이징을 통해 시각적으로 표현됩니다. 또한, 청각장애 무용가 고아라는 기술과 결합한 움직임을 통해 ‘색’에 대한 표현을 시각적, 청각적으로 전달합니다. 이 공연에는 프로젝션 맵핑, 레이저 아트, 키네틱 센서, 라이브 일렉트로닉, 사운드 변조 기술이 적용됨으로써 ‘색의 감각’에 대한 예술적 표현이 확장되어 관객에게 전달됩니다.

장애를 품은 채 감각하는 ‘색’에 대해 탐구하는 2부 섹션을 지나 이어지는 3부에서는 세 명의 예술가가 서로의 감각을 연결합니다. 시각장애 연주자의 연주는 청각장애 무용가에게 시각적

신호로 전달되며, 무용가의 움직임은 시각장애 연주자에게 소리로 전달됩니다. 이 과정에서 예술가들은 예술로서 대화를 나누며 각자의 감각이 조화를 이루고 융합되는 순간을 함께 창조해 냅니다.

앙상블리안은 기술을 도구로 삼아 경계를 허물고, 누구나 함께 경험할 수 있는 예술을 만들어가고자 합니다. 특히 예술인이 자유롭게 자신을 표현할 수 있도록 그만의 고유한 예술 세계를 확장시키는데 집중하고자 합니다. 이번 공연에서는 장애예술인의 창작 과정을 중심으로 감각적·기술적 협업을 이루는 것을 넘어, 관객과 장애예술인 간의 새로운 연결을 모색하고자 합니다.

<Color played Music 터치 투어>

장애당사자들을 위한 사전 프로그램으로 진행된 터치 투어는 '색'과 '소리'에 대한 감각을 서로의 장애를 가로질러 소통하고 연결하는 것을 목표로 했습니다. 프로그램은 크게 세 가지 섹션으로 구성되었습니다. '색'으로 표현하는 자기소개, '향기'를 통한 감정 표현, '악기'를 이용한 자신만의 스토리텔링으로 이어지는 과정을 포함합니다. 이후에 프로그램은 스테이지 투어까지 이어졌습니다. 서로의 장애를 가로질러 각자가 느끼는 감각을 이해하고 소통하고자 했던 이들은 서로를 존중하며 다양한 감각적 요소를 융합해 예술적 소통의 새로운 가능성을 탐구했습니다. 서로의 세계를 조우하고 감각과 생각을 나누는 연결의 장을 마련했다는 점에서 큰 의미를 가집니다.

<Into the Stage 스테이지 투어>

이 프로그램은 공연을 감상하는 모든 관객을 대상으로 합니다. 관객들은 무대 안으로 직접 들어가 큐알코드를 통해 팀 앙상블리안과 참여예술인 전경호, 김지선, 고아라가 느끼고 표현하는 색에 대한 생각을 들여다볼 수 있었습니다. 이를 통해 앙상블리안과 예술인들의 독창적인 세계를 깊이 이해할 수 있는 특별한 경험을 선사합니다.

앙상블리안

전경호

김지선

고아라

2. 전시

랍국 탐험대

<두 개의 세계>, 2024, 미디어 설치 영상 게임, 가변설치

기획, 총괄	신제현	[접근성 제공 사항]
회화, 나레이션	김동현	전시 중: 이동 지원
기술 지원	엠노마드	
일정, 촬영보조	김화현	
촬영 및 기획	이비주	
제작 보조	서동희	
제작 보조	박새로미	

랍국 탐험대는 자폐 스펙트럼이 있는 발달장애 예술인 김동현과 함께 장애예술 분야에서 활동 중인 예술인 신제현, 김화현, 서동희, 이비주, 박새로미 그리고 뇌파 기술 엔지니어 최원석으로 구성되어 있습니다. 이들은 '발달 장애인은 주변 세상과 사람들에게 관심이 없을 것'이라는 사회의 편견과 오해를 해소하기 위해 오랜 시간 협업을 진행해 왔습니다.

<두 개의 세계>는 2023년 《FUTURE WIDE OPEN》 쇼케이스에서 선보였던 <랍국을 찾아서>의 연장선에 있는 작품입니다. 회화, 미디어 영상과 뇌파 탐지 기술을 활용한 몰입형 시리어스 게임으로, 관람객의 집중도에 따라 게임 속 경험과 스토리라인이 변화합니다.
작품의 줄거리는 김동현 작가의 상상 속 세계인 가상 국가 '랍국'을 배경으로 전개됩니다. 전시 현장에 설치된 구조물인 자동차와 비행기에 탑재된 뇌파 탐지기를 착용하면 '랍국'과 현실 세계를 오가는 모험을 경험할 수 있습니다. 이 곳에서 관람객은 여섯 가지 사건과 연관된 퀘스트를 해결하고, '랍국 일보'를 수집하는 임무를 수행합니다.

'랍국'은 파업, 노동 착취처럼 다양한 사회적 문제가 일어난다는 점에서 우리가 살고 있는 대한민국과 닮아있습니다. 하지만 랍국 세계관과 현대 사회의 가장 중요한 차이점은 랍국은 권선징악과 정의가 반드시 실현되어 사회적 안전망이 유지되는 사회라는 점입니다. 작품은 게임의 오락적인 요소를 활용하여 사회문제와 해결 방안을 깊이 고찰해 볼 수 있도록 하며 현대 사회의 문제점을 시사합니다.

랍국 탐험대의 <두 개의 세계>는 현대 사회의 문제를 재조명하고 장애에 대한 사회적 편견을 깨며 장애인과 비장애인의 상호 이해를 증진하고자 하는 바람을 은유적으로 표현하고 있습니다. 이를 통해 장애인 창작자가 예술 창작을 통해 사회적 논의에 참여할 수 있는 새로운 가능성을 제시합니다. '랍국 박사' 김동현 작가의 세계관과 이를 작품으로 구현한 랍국 탐험대의 창작 과정을 따라가며, 현실을 돌아보고 새로운 관점의 발견과 조우할 수 있길 기대합니다.

이요

<들리지 않는 리듬 1>, 스피커 유닛, 스테레오, 앰프, 케이블, 목재, 가변설치, 2024

<들리지 않는 리듬 2>, 스피커 유닛, 앰프, 석고, 철판, MDF, 아두이노, 30x31.7x85cm 3p, 2024

기획, 총괄	이요	[접근성 제공 사항]
기술 지원	동시대미술크루	전시 중: 이동 지원
설치 디자인	김민기	
오브제 제작	이균호	
촬영/편집	이규환	
사운드 프로그래밍 자문	류한길	

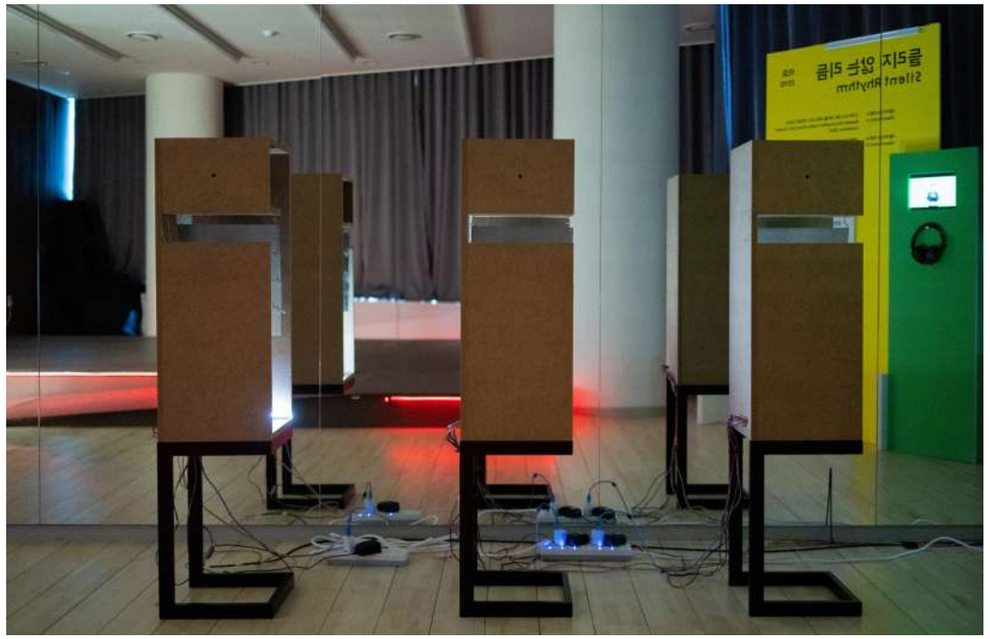
이요는 회화, 사운드, 설치 아트 등 다양한 매체를 넘나들며 자신만의 독창적인 예술 세계를 구축해 왔습니다. 청각장애를 지닌 작가는 '소리와 진동은 어떻게 인식될까?'라는 근본적인 질문에서 출발하여, 소리를 시각화하고 촉각화하는 작업을 통해 소리에 대한 새로운 인식을 제시합니다. 작가는 소리의 물리적 특성과 인간의 인지 과정 간의 관계를 탐구하며, 관람객에게 소리에 대한 감각적 경험을 확장하는 특별한 예술적 경험을 선사합니다.

<들리지 않는 리듬> 시리즈는 "소리를 느끼는 태도란 무엇인가?"라는 질문에서 시작된 작품으로, 소리의 촉각적 특징과 생성 과정을 관람객이 직접 경험하게 함으로써 소리에 대한 새로운 관점을 제시합니다. 이 작품은 두 개의 작품으로 구성되어 있습니다.

<들리지 않는 리듬 1>은 소리를 촉각(진동)으로 느낄 수 있도록 고안된 작품입니다. 사람마다 다르게 들리는 소리의 높낮이(주파수)와 세기를 공기의 떨림으로 표현하여 청각의 정도와 관계없이 누구나 소리를 몸으로 느껴볼 수 있도록 고안했습니다. 관람객 중 어떤 이는 귀를 막아보고, 어떤 이는 바닥에 엎드리거나 벽에 기대는 등, 작품과 소통하기 위해 몸을 적극적으로 움직입니다. 이러한 행위들은 작품의 일부가 됨으로써, 듣는 행위를 넘어 소리를 온몸으로 느끼고 탐구하는 다양한 태도를 제시합니다.

<들리지 않는 리듬 2>는 열린 나무 상자 안에 뒤집힌 스피커를 배치하여 소리와 진동이 만들어지는 구조를 관람객이 직접 만지고 눈으로 확인할 수 있도록 한 작품입니다. 이 장치는 아두이노로 작동되며, 구동 장치가 철판을 스피커 쪽으로 밀어 진동의 강도를 변화시킵니다. 이를 통해 관람객은 손으로 진동의 세기를 직접 느끼면서, 소리가 어떻게 물리적 진동으로 변환되는지를 체험할 수 있습니다.

<들리지 않는 리듬> 시리즈는 소리와 공간에 대한 인식 차이에서 비롯되는 인간의 행동과 태도 변화를 탐구합니다. 작가는 관람객들이 작품과의 상호 작용을 통해 스스로 '듣는 태도'와 '리듬'을 탐구하고, 소리에 대한 고정관념에서 벗어나 새로운 예술적 경험을 얻을 수 있기를 기대합니다.



이인강

<다중 센서 기반 감각 얽힘 기구: 전동휠체어 센서리 릴레이_01>,

(휠체어) 전동휠체어, ESP32, 디스플레이, PLA, 혼합매체, 120×65×130cm, 2024

(중계기) 모터, PLA, ESP32, 혼합매체, 60×45×120cm, 2024

(글러브) 자이로센서, ESP32, PLA, 전선, 밴드, 사용자 손에 맞춘 가변크기, 2024

기획, 총괄	이인강	[접근성 제공 사항]
퍼포먼스	김동수, 오지영, 이인강	전시 중: 이동 지원
드라마터그	김준호	
영상 촬영/편집	오운더스탠드필름	

이인강은 신체와 감각의 상호 연계성을 탐구하는 퍼포먼스와 설치 작업을 통해 활발한 작품 활동을 이어가고 있는 미디어 아티스트입니다. 오랜 복싱 선수 생활 중 어깨와 무릎의 부상으로 재활 운동을 경험한 이후로, 신체 접근성을 향상시키는 다양한 보조 기구와 감각의 상호 연계성에 대해 관심을 갖게 되었습니다. 단순히 신체의 보조 기능을 가진 장치로서의 의미를 넘어, 감각을 공유할 수 있는 매개체로서의 의미를 탐구하고 있습니다.

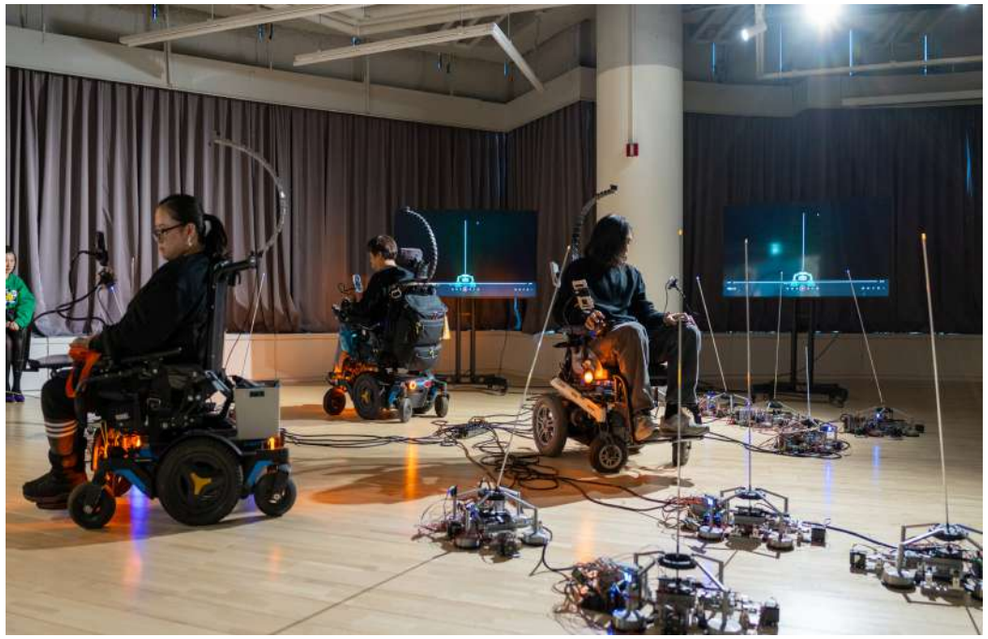
<다중 센서 기반 감각 얽힘 기구: 전동휠체어 센서리 릴레이_01>은 전동휠체어와 같은 기계들이 신체의 일부가 되어 감각을 연결하는 방법을 제안하는 실험적인 작품입니다. 3명의 퍼포머와 전동휠체어, 글러브, 중계기가 주고받는 상호작용 메커니즘을 통해 얽힘의 연계 과정을 전개합니다. 전동휠체어가 장애인을 위한 이동 보조 기구로서의 기능적 차원을 넘어, 신체의 다양한 정보를 출력하고 감각하는 주체로 재정의 되는 것이 주요 목표입니다.

로봇들이 경기장처럼 펼쳐져 있는 공간에서 전동휠체어를 탄 작가와 두 명의 장애 퍼포머가 함께 움직입니다. 퍼포머들은 전동휠체어에 장착된 디스플레이 화면을 통해 서로의 거리를 감지하고 이동신호를 주고받습니다. 이때 퍼포머들이 손에 착용한 '자이로센서 글러브'는 전동휠체어를 조작할 때 발생하는 퍼포머의 미세한 움직임을 동작 신호로 변환합니다.

'중계기'는 오브제와 연결된 폴대의 움직임으로 동작신호를 수신해 감각 수용체로서의 역할을 수행합니다. 이는 퍼포머의 기계 장치에 신호를 전달하는 매개체이기도 합니다. 중계기는 단순히 신호를 전달하는 것에 그치지 않고 연결된 폴대를 움직이며 퍼포머들의 행태와 전동휠체어 조작에 직접적인 영향을 줍니다.

퍼포머와 전동휠체어 - 글러브 - 중계기의 움직임은 유기적으로 연결되어 있습니다. 일련의 작동 순서가 모두 밀접하게 연관되어 이어지고, 서로에게 영향을 주는 과정을 가시화하여 '감각 얽힘'의 관계를 표현했습니다.

이인강의 <다중 센서 기반 감각 얽힘 기구: 전동휠체어 센서리 릴레이_01>은 신체와 신체 접근성을 향상하는 보조 기구 사이 감각의 간극을 좁히고 새로운 연결로서의 가능성을 제안합니다. 이를 통해 보조 기구가 인간의 감각을 향상하고 장애와 비장애의 경계를 줄여나가는데 유의미한 역할을 하기를 기대합니다.



박주영

<목소리 파도>, 3채널 모션 그래픽 영상, 리니어 모터, BLDC 모터, 영상 모니터, 라즈베리파이 피코, 모터 드라이버, 센서, 가변설치, 2024

기획, 총괄	박주영	[접근성 제공 사항]
기술지원	어나더선테이	전시 중: 이동 지원

박주영은 인공와우를 착용한 예술인으로 소리에 대한 깊은 탐구를 지속해 왔습니다. 사람들의 목소리를 시각화하여 의사소통하는 예술인에게 있어 '시각예술'이란, 들리는 감각을 눈으로 지각할 수 있도록 하는 특별한 상호작용입니다. 주로 움직임과 소리를 주제로 작업을 전개해왔으며, 드로잉, 사진, 설치, 퍼포먼스 등 다양한 표현 방식을 통해 청각의 시각화를 시도해 오고 있습니다.

<목소리 파도>는 키네틱 모터의 반복적인 구동과 뉴미디어 모션 그래픽 영상 작업을 결합해 청각을 시각화하는 작업입니다. 물결처럼 퍼져 나가는 모터의 움직임과 시간이 흐르며 점점 흐릿해지는 목소리를 인식하는 작가의 시점을 바탕으로 구상되었습니다.

규칙적으로 움직이는 시소 형태의 키네틱 모터는 파도의 형상을 본떠 만들어졌으며, 이는 작가의 삶을 관통하는 내적 성찰을 은유적으로 담고 있습니다. 반복적으로 다가오고 사라지는 파도 같은 모터의 움직임은 사람들 간의 소통과 관계에 대한 깊은 고민을 반영합니다. 작가는 동시대의 여러 사건과 사고를 접하며 삶의 목소리와 침묵이 공존하는 상태를 파도가 밀려오고 부서져 상실되는 것에 비유했습니다.

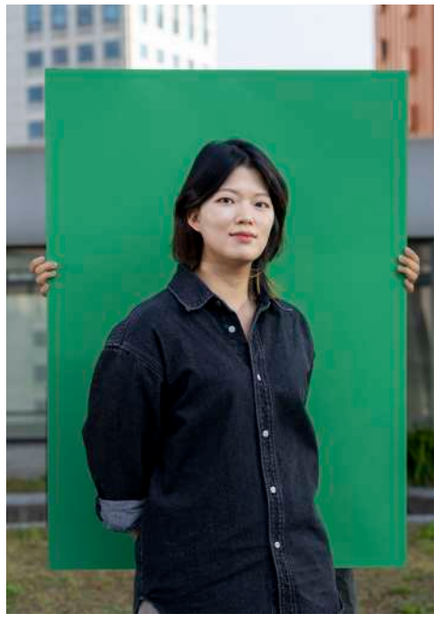
모터 위에 설치된 3채널 영상은 목소리를 다양한 방식으로 시각화하려는 시도입니다. 각각의 영상은 모터의 움직임과 동일한 속도로 진행되며, 퍼포먼스, 화자의 입 모양, 일상 풍경을 담고 있습니다. 영상 이미지에 겹치는 모션 그래픽 텍스트는 자음과 모음이 해체된 형태로, '소리'를 'ㅅ·ㅗ·ㄹ·ㅣ'로 표기하는 방식을 통해 문자를 율동감 있는 조형 요소로 기능하게 합니다. 이는 작가가 음성변환 애플리케이션을 통해 흩어진 언어를 재조합하며 소리를 이해했던 경험을 비유한 것입니다.

<목소리 파도>는 '눈으로 듣는 경험'과 함께 밀려오는 먹먹한 울림을 관객에게 전달합니다.

달팽이 네트워크

<원>, 서라운드 스피커, 프로젝션맵핑, 단채널 영상, 종이죽 등 혼합재료, 가변설치, 2024

기획, 총괄	허란, 임다솔	[접근성 제공 사항]
사운드 디자인	김은수	전시 중: 이동 지원
영상 촬영	김은수	
기술 지원	드림스케이프	
공간 연출	콜라보협동조합	



달팽이 네트워크는 예술과 복지, 교육 분야에서 활발하게 활동하는 허란과 임다솔로 구성된 팀입니다. 이들은 신경 다양인, 즉 세상을 조금 다르게 인지하고 경험하는 사람들과 그 주변 사람들의 관계에 주목하며, 그들의 세계를 탐구하는 작업을 진행합니다. 예술을 통해 사회적 소통과 공감을 끌어내는 데 깊은 관심이 있으며, 다양한 매체를 활용하여 신경 다양인의 내면세계를 표현하고 그들의 이야기에 귀 기울이는 데 힘쓰고 있습니다.

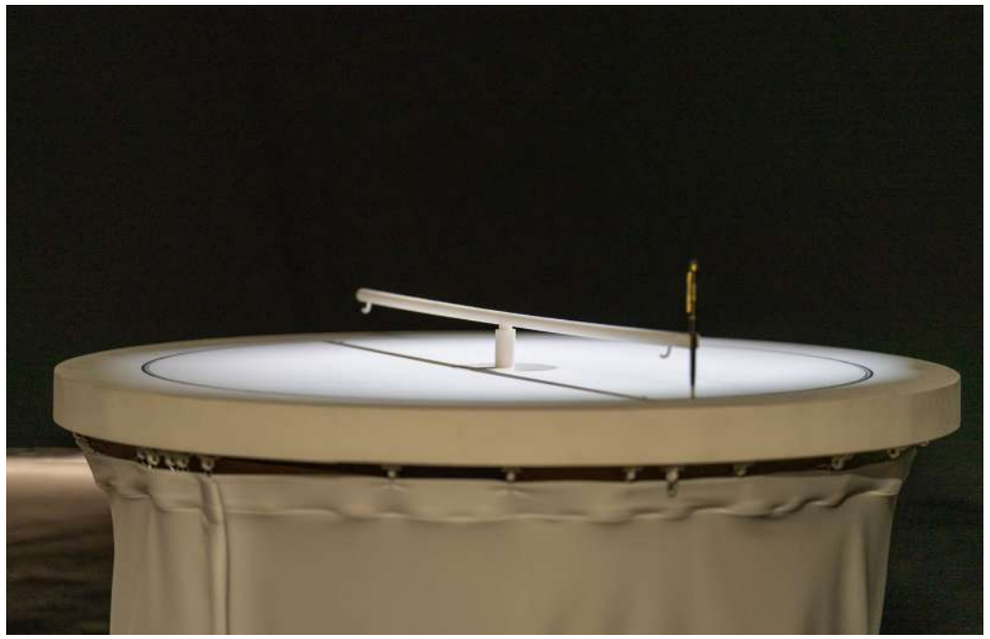
<원>은 조현병을 앓고 있는 엄마와 그 가족의 이야기를 미디어 아트와 사운드 아트로 풀어낸 작품입니다. 조현 스펙트럼을 가진 엄마와 함께 살아가는 가족은 끊임없이 엄마를 이해하고

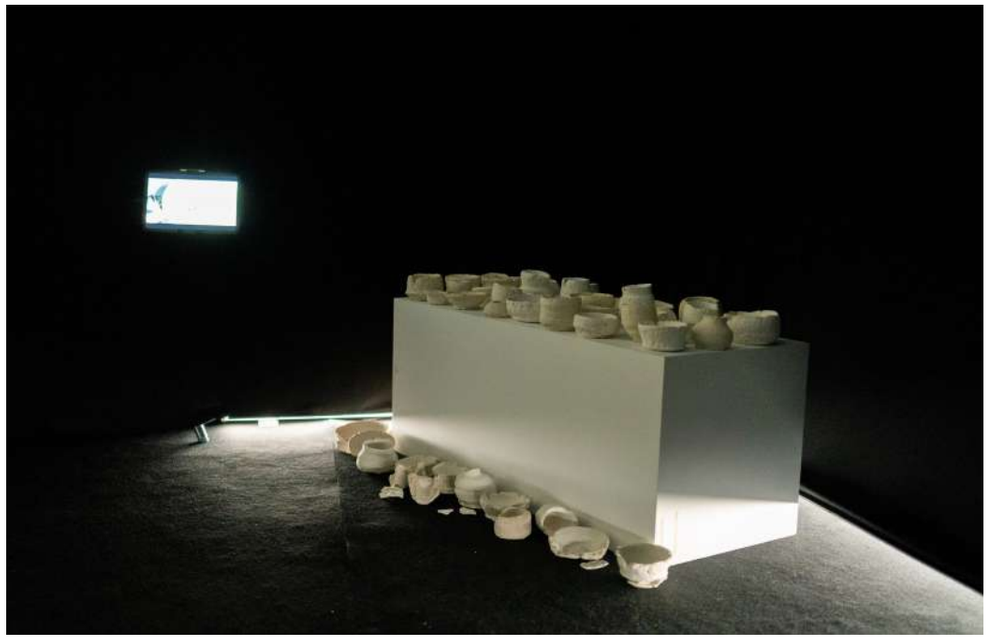
받아들이려 노력하지만, 그 과정에서 좌절과 어려움을 경험하기도 합니다. 작품은 이러한 과정을 통해 가족 구성원 간의 복잡하고 미묘한 감정, 즉 가까움과 멀어짐, 사랑과 혼란, 희망과 좌절 등이 교차하는 모습을 섬세하게 그려냅니다.

관람객은 서라운드 스피커를 통해 울려 퍼지는 필사, 분쇄, 반죽, 조형의 소리에 둘러싸이며 작품 속으로 깊이 몰입하게 됩니다. 마치 태풍의 눈처럼 고요한 엄마의 세계는 반복적인 원형의 궤적을 그리며 쌓여가고, 이는 엄마의 내면세계와 그 안에서 끊임없이 순환하는 감정을 상징적으로 보여줍니다.

작품은 서로를 이해하려는 노력을 도자기를 빚는 과정에 비유합니다. 특히 작품 속 도자기는 엄마의 시를 필사한 종이를 분쇄하여 반죽에 섞어 빚어낸 것으로, 엄마를 이해하는 과정을 형상화하는 동시에 가족들의 관계를 은유적으로 보여줍니다. 섬세한 손길로 빚어내지만 쉽게 금이 가고 무너지는 도자기는, 마치 예측 불가능한 엄마의 감정과 그로 인해 흔들리는 가족들의 관계를 떠올리게 합니다. 완성된 듯 보였던 도자기가 마지막 순간에 깨어져 버리는 안타까운 상황은 엄마를 이해하려는 노력이 좌절되는 순간을 연상시킵니다.

하지만 이러한 어려움 속에서도 가끔은 온전한 형태를 갖춘 아름다운 도자기가 탄생합니다. 이는 엄마와 가족들이 서로를 이해하고 소통하며 만들어내는 소중한 순간들을 상징하며, 불안정한 관계 속에서도 희망을 잃지 않고 노력하는 모습을 보여줍니다. 달팽이 네트워크는 <원>을 통해 관람객이 신경 다양인의 세계를 이해하고 공감하며, 나아가 우리 사회의 다양성을 포용하고 존중하는 태도를 함양할 수 있기를 기대합니다.





구현

<수다리의 여정>,

[사운드] 7트랙, 스테레오(2); 웹어플리케이션, 모바일 디바이스, 헤드폰, 아두이노, ESP32, PLA, 혼합매체, (각 1분 30초), 가변크기, 가변설치, 2024

[비디오] 단채널 비디오, 무음, 6분, 2024

기획, 총괄	정경원	[접근성 제공 사항]
공동 기획	심이다은, 박지수	전시 중: 이동 지원
사운드 디자인	심이다은	
접근성 매니저	박지수	
그래픽 디자인	이주현	
오브제 제작	심수옥	
기술 지원	남기륭(아르동)	
설치 지원	곽유진, 이원탁	
제작 협력	(주)문화기획 3456, 핸드핸드	

구현은 장애예술의 접근성을 확장하고, 장애인과 비장애인 모두 예술을 편안하게 경험할 수 있도록 기술 기반의 감각적인 접근법을 개발하는 팀입니다. 정경원, 심이다은, 박지수를 중심으로 활동하며, 공연예술과 다원예술을 기반으로 감각을 자극하는 새로운 예술 경험을 창조하는 데 힘쓰고 있습니다. 이들은 '장애예술과 접근성'이라는 주제 아래, 예술을 통해 사회적 질문을 던지고, 누구나 예술을 향유할 수 있는 환경을 조성하기 위해 끊임없이 연구하고 실험합니다.

<수다리의 여정>은 제주도 자연 소리를 배경으로 한 이동형 이머시브 사운드 작품으로, 관람객에게 주인공 '수다리'의 특별한 여정을 경험하도록 초대합니다. '수다리'는 다리가 짧은 노루로, 수달이 되고 싶다는 꿈을 품고 숲을 떠나 바다로 향하는 모험을 이어가는 작품의 주인공입니다.

이 작품은 단순히 소리를 듣는 것을 넘어, '수다리'의 여정을 따라 이동하며 제주도의 숲과 바다를 직접 거니는 듯한 경험을 제공합니다. 관람객은 헤드셋을 착용하고 전시 공간을 자유롭게 이동하며 '수다리'가 만나는 다양한 존재들과의 교감, 그리고 아름다운 제주 자연의 소리에 둘러싸여 작품 속으로 깊이 몰입하게 됩니다.

각각의 사운드 스팟에는 수다리의 발자국 표식과 함께 짧은 글이 제공되어, 소리라는 청각적 감각을 통해 보이지 않는 공간을 마치 보는 것처럼 생생하게 느낄 수 있도록 돕습니다. <수다리의 여정>은 청각적 요소를 통해 시각적, 공간적 감각을 확장하는 독특한 예술적 경험을 선사합니다.

이 작품은 '수다리'의 여정을 통해 단순히 장애를 극복하는 이야기를 넘어, '다름'을 인정하고 포용하는 과정이 우리 자신의 고유한 가치를 발견하는 길임을 보여줍니다. '수다리'는 짧은 다리라는 신체적 특징을 가지고 있지만, 좌절하지 않고 자신의 속도에 맞춰 세상을 탐험하며 성장해 나갑니다.

<수다리의 여정>은 '수다리'의 모험을 통해 장애와 비장애를 포함한 모든 존재가 서로 이해하고 존중하며 공존할 수 있다는 메시지를 전달합니다. 구현은 이 작품을 통해 관람객들이 다양성에 대한 감수성을 높이고, 세상을 향해 열린 마음으로 나아갈 수 있기를 기대합니다.

전동이젤 모니터링단

신체의 한계를 넘어선 열린 창작 실험

김재호 **Jaeho Kim**

<맞물린 세계>

캔버스에 유채, 60.6×72.7cm, 2024

문은주 **Eunjoo Moun**

<판타레이>

캔버스에 아크릴, 72.7×90.9cm, 2024

탁용준 **Yongjoon Tak**

<유년의 추억>

캔버스에 유채, 45.5×33.4cm, 2024

최지현 Jihyeon Choi

<최지현>

한지에 혼합재료, 116.8×91cm, 2024

박 정 Jeong Park

<또 다른 시선>

캔버스에 유채, 100×91cm, 2024

3. 연계 프로그램

아티스트 토크 1

함께 쓰는 관계의 새로운 장

일시: 2024년 12월 13일 15시-17시

장소: 모두예술극장 2층 모두라운지

참여예술인: 앙상블리안, 달팽이 네트워크, 박주영, 이요

패널: 박경린 멘토(뉴포맷 대표, 전시 공간 리플렛 디렉터),
손경환 멘토(한국예술종합학교 아트콜라이더랩 팀장)

모더레이터: 고재하(유쾌한 아트테크랩 매니저)

접근성: 문자 통역, 수어 통역, 이동 지원

《FUTURE WIDE OPEN LAB: 신기술기반 장애예술 창작실험실》 의 첫 번째 아티스트 토크 <함께 쓰는 관계의 새로운 장>에는 8팀 중 4팀의 참여예술인이 함께했습니다. 첫 번째 시간에는 장애와 비장애, 장애 간의 관계를 중심으로 서로 교류하고 이해하는 과정을 예술인들의 작업을 통해 이야기해 보았습니다. 이를 통해 장애예술에 대한 다양한 질문을 주고받는 예술인들의 진솔한 목소리를 가까이에서 들을 수 있었고 그 의미를 되새길 수 있는 소중한 시간이었습니다.

1. 청각장애를 통해 확장된 감각과 창작의 새로운 가능성

첫 번째 토크에서는 협업 과정에서 중요한 ‘공통 언어’의 필요성에 대한 깊이 있는 논의가 이루어졌습니다. 특히 장애예술 창작 과정에서 비장애인, 예술가, 기술자 등 다양한 배경의 참여자들이 소통할 때, '공통언어'가 왜 중요한지 그리고 그것이 어떻게 형성되는지에 대해 이야기해보았습니다.

심은별
앙상블리안

팀원들과 함께 작업하면서, 언어는 단순히 말로만 이루어지는 것이 아니라 시각적인 요소, 도표, 소리 등 다양한 방식으로 표현되고 확장될 수 있다는 것을 깨달았습니다. 공동 작업은 서로 협력하고 애쓰는 과정이며, 이러한 애씀을 통해 함께 목표를 향해 나아갈 준비가 되었음을 느낄 수 있었습니다.

박주영

한 번에 완벽한 소통을 이루기는 어렵다고 생각합니다. 그렇다고 어려워할 필요도 없다고 생각합니다. 오히려 소통의 과정에서 발생하는 어려움을 통해 서로를 더 잘 이해하고, 다음 소통을 위한 발판으로 삼을 수 있다고 생각합니다.

허란
달팽이
네트워크

‘그냥, 저는 이런 느낌의 소리가 필요해요’처럼 더 직관적으로 언어를 표현했을 때, 테크니션분들이 마음을 열고 여러 가지 시도를 해주셨습니다. 언어가 반드시 정확하거나 구체적일 필요는 없다고 생각하게 되었고, 무엇보다 중요한 건 ‘이해하려는 애씀’이라는 걸 깊이 느꼈습니다.

이요

저는 시각예술 작가로서 사운드 아티스트와 처음 협업했습니다. 서로의 언어가 너무 어려워서, 최대한 쉬운 말로 설명하려 노력했습니다. 그러나 여전히 어려운 부분이 있었고, 결국 몸으로 부딪치며 서로 이해했습니다. 공통 언어라는 게 말뿐만 아니라, 몸짓, 소리, 그림 등을 통해서도 소통할 수 있다는 걸 알게 됐습니다.

2. 도자기 빚기: 엄마의 언어를 이해하는 과정

달팽이 네트워크의 작품은 조현병을 가진 엄마를 둔 딸이 서로의 언어를 이해하는 과정에 대해 이야기합니다. 특히 '서로를 이해하는 과정'을 도자기를 빚는 행위에 비유한 부분이 인상적이었습니다. 균형을 잡고 중심을 잡아 나가는 도자기 작업과 어머니의 언어 조각이 주는 저항감을 극복하는 과정이 서로 닮아 있다는 통찰은 깊은 울림을 주었습니다.

허란
달팽이 네트워크

도자기는 균형을 맞추어야 하며, 그 과정이 고단하고 어렵습니다. 어떠한 형태이든 결국 균형을 맞추어야만 의미 있는 결과를 만들어낼 수 있듯이, 어머니의 언어를 이해하는 과정도 결국 그 중심을 잘 잡아나가는 노력이 중요하다는 것을 경험했습니다.

3. 경계를 넘어 새로운 가능성을 여는 장애예술

참여예술인들은 '장애예술'이라는 범주에 대한 각자의 생각을 진솔하게 나누었습니다. 이 범주가 예술적 표현을 제한하는 틀로 작용할 수 있다는 우려와 함께, 사회적으로 소외된 목소리를 드러낼 수 있는 창구로서 긍정적인 역할을 할 수 있다는 기대도 공존했습니다.

박주영

장애예술이라는 범주 안에서 작업을 하면서, 그 틀에 갇히는 느낌이 있었습니다. 인공와우 착용 경험을 바탕으로 작업을 하다 보니, 사람들이 제 작품을 보고 '인공와우 착용자의 이야기'로만 생각하는 경우가 많은 것 같습니다. 물론 제 경험이 작품에 영향을 미쳤지만, 저는 그 이상의 것을 탐구하고 싶었습니다.

이요

저는 사실 장애예술이라는 범주에 대해 별다른 고민을 해본 적이 없습니다. 그냥 제가 하고 싶은 작업을 하고 있기 때문에 그 작업이 어떤 범주에 속하는지는 중요하지 않다고 생각합니다.

4. 기술을 통한 예술적 표현의 확장

앙상블리안은 빛을 주된 예술적 요소로 활용하여 시각장애 예술인이 빛을 어떻게 인지하고, 이해하고, 표현할 수 있는지에 대한 깊은 고민과 성찰을 보여주었습니다. 특히, 포그(안개) 조명기의 작동 원리와 빛의 개념을 시각장애 예술인에게 전달하는 과정은 예술과 기술의 결합이 어떻게 새로운 소통의 가능성을 열어주는지 보여주는 감동적인 사례였습니다. 더불어 이요 작가는 소리와 공간, 관계에 대한 탐구를 작품에 담아내며 소리의 방향성, 거리, 과정을 관객이 해석하고 받아들이는 방식을 통해 새로운 경험을 제공하고자 했습니다.

김지선
앙상블리안

작년《2023 FUTURE WIDE OPEN》에 저희 앙상블리안 팀이 참여했을 때, 포그라고 불리는 안개 조명기에서 나오는 연기를 활용해 빛의 효과를 구현하려는 시도를 했었습니다. 그때 그 안개 조명기에 대한 설명을 은별 대표님께 아무리 들어도 이해가 되지 않았습니다. 다행히 조명기에 대한 전문 지식이 풍부하신 감독님께서 현장에서 부연 설명을 해주셔서 조명기의 작동 원리와 빛이 전달되는 방법에 대해 들을 수 있었습니다. 더불어 감독님께서 빛에 대한 개념까지 자세히 설명해 주셔서, 그 설명을 다른 시각장애 예술인들과도 공유할 수 있었습니다.

이요

제 작업을 예로 들면, 소리를 시각적으로 구현하는 조명을 관객에게 효과적으로 전달하는 것이 핵심이었습니다. 그러나 단순히 시각적 요소에 그치지 않고, 촉각적인 경험과 관람객의 몰입도를 고려하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 특히, 소리가 멈추는 순간에 관객이 경험할 수 있는 시간과 여운을 어떻게 설계할지에 대한 고민이 많았고, 이를 보다 효과적으로 전달하기 위해 기술적인 측면에서도 다양한 시도를 했습니다.

토크의 마지막은 장애예술의 미래에 대한 기대로 마무리되었습니다. 참여예술인들은 이번 프로젝트를 통해 얻은 경험을 바탕으로 앞으로 더욱 발전된 작품을 선보이겠다는 포부를 밝혔습니다. 특히 장애라는 단어를 넘어 모두가 함께 즐길 수 있는 예술, 사회적 편견을 깨고 공감과 이해를 넓히는 예술에 대한 열망을 표현했습니다.

박주영

지금 이 자리에 계신 분들은 장애예술과 관련된 분들뿐이지만, 더 많은 비장애인들도 함께할 필요가 있다고 생각합니다. 장애예술에 대한 인식이 여전히 개선되어야 할 부분이 많기 때문입니다. 바라건대, 언젠가는 '장애'라는 단어가 더 이상 구분의 기준이 되지 않고, 모두가 함께하는 것이 자연스러운 예술의 장이 펼쳐지길 바랍니다.

이번 아티스트 토크는 장애예술인들이 기술을 활용해 새로운 예술적 표현을 탐구하는 과정에서 발생하는 다양한 소통 방식과 ‘공통 언어’의 중요성에 대해 깊이 논의한 의미 있는 시간이었습니다. 특히 장애와 비장애의 경계를 넘어 모두가 함께할 수 있는 예술에 대한 참여예술인들의 진솔한 이야기와 열정은 장애예술의 미래에 대한 기대감을 더욱 높였습니다. 이러한 시도가 장애예술에 대한 대중의 관심을 확장하고 더욱 풍성한 예술적 담론을 만드는 데 기여할 수 있기를 바랍니다.

아티스트 토크 2

감각의 확장과 경험

일시: 2024년 12월 14일 15시-17시

장소: 모두예술극장 2층 모두라운지

참여예술인: 에코멜레, 랍국 탐험대, 구현, 이인강

패널: 최창희 멘토(장애미학 연구소, 감성정책연구소 소장), 허대찬 멘토(앨리스온 편집장)

모더레이터: 신윤선(유쾌한 대표)

접근성: 문자 통역, 수어 통역, 이동 지원

두 번째 아티스트 토크는 “감각의 확장과 경험”을 주제로, 상호작용을 통해 감각의 확장을 직접 경험할 수 있는 작품을 제작하는 작가와 작품을 중심으로 진행되었습니다. 참여예술인들은 각자의 독창적인 방식으로 예술의 경계를 넓히고, 관객에게 새로운 차원의 감각적 경험을 제공하고자 노력했습니다. 아티스트 토크를 통해 참여예술인들은 작품을 통해 전달하고자 했던 메시지, 제작 과정, 그리고 기술 활용 경험 등을 공유하였으며, 관객과 함께 장애와 비장애를 넘어선 감각과 경험에 대한 심도 있는 소통의 장을 만들었습니다.

1. 작품 제작 과정: 감각의 언어화 (Q&A)

Q. 최창희 다중 센서 기반 감각 얽힘 기구라는 제목이 사실 너무 어렵습니다. (웃음) 휠체어의 연장으로서 손의 미세한 움직임을 예술적으로 해석한 과정과 휠체어 센서의 기계 장치가 어떻게 인간 신체 감각을 변형하고 해석하는지 설명해 주시면 좋겠습니다.

A. 이인강 처음에는 휠체어의 기능적 요소, 예를 들어 방향 지시등이나 경적과 같은 부가적인 기능을 추가하려 했습니다. 하지만 작업을 진행하면서 휠체어 사용자의 감각적인 측면에 집중하게 되었습니다. 특히 휠체어 축구 경기를 보며 선수들 손의 미세한 움직임이 매우 중요하다는 걸 깨달았고, 이를 표현하고자 '중계기'라는 장치를 제작했습니다. 글러브를 착용하면 엄지와 검지 사이에 센서가 부착되어 손가락 기울기를 측정하고, 그 값에 따라 소리, 빛, 움직임을 생성하는 중계기 4개가 연결됩니다. 이를 통해 미세한 손의 움직임이 다양한 감각적 요소로 변환되어 관객에게 전달됩니다.

Q. 신윤선 랍국 탐험대에서는 김동현 작가님의 낱장 작업을 어떻게 연결하고 게임 형식으로 만들게 되었는지 궁금합니다.

A. 신제현 (랍국 탐험대) 김동현 작가님과 11년 정도 알고 지냈습니다. 저는 장애예술인의 매체적 영역을 확장하는 데 관심이 많습니다. 김동현 작가는 독창적인 세계관인 '랍국'을 명확히 구축하고 있었기 때문에, 이를 게임 형식으로 표현하는 게 적합하다고 판단했습니다. 낱장으로 그려진 '랍국'의 요소들을 연결하고, 스토리를 부여하고, 게임적 요소를 추가해 '랍국 탐험대'라는 게임을 만들게 되었습니다.

Q. 최창희 수다리라는 다리가 짧은 노루를 해석해 감각의 확장을 보여주셨는데, 어떤 감각을 더 포착하셨는지 궁금합니다.

A. 심이다은 (구현) 노루는 키가 작아서 땅에서 나는 소리는 가까이서, 하늘에서 나는 소리는 멀리서 듣는다는 설정을 바탕으로 작업을 진행했습니다. 예를 들어 숲속 장면에서는 발밑의 낙엽 소리나 풀벌레 소리를 크게, 새소리나 바람 소리는 작게 표현했습니다. 이를 통해 관객들이 마치 작은 노루가 되어 세상을 경험할 수 있도록 했습니다.

A. 정경원 (구현) 구현 팀은 비장애인의 관점에서 장애를 어떻게 바라볼 수 있을까라는 질문에서 출발했습니다. 소리를 단순히 청각적 요소로 전달하는 것에 그치지 않고, 감성적이고 이야기적인 요소를 추가하려 했습니다. 예를 들어, 수다리가 숲속을 걸어가는 장면에서는 '바람에 흔들리는 나뭇잎 소리, 저 멀리서 들려오는 새소리,

그리고 수다리의 조심스러운 발걸음 소리가 어우러져 신비로운 분위기를 자아낸다'는 식으로 묘사했습니다.

Q. 최창희 청각장애인 관객은 어떻게 작품에 접근할 수 있나요?

A. 정경원 (구현) 청각장애인 관객을 위해 소리의 특징과 분위기를 구체적으로 묘사한 텍스트 설명을 제공합니다. 예를 들어, '새소리', '바람 소리'를 단순히 언급하는 대신 '경쾌하게 지저귀는 새소리', '나뭇잎을 부드럽게 스치는 바람 소리'처럼 상세히 설명하여 청각장애인 관객들이 상상력으로 작품을 경험할 수 있도록 했습니다. 또한, 진동을 통해 소리를 전달하는 장치를 추가하여 청각 외의 감각으로도 작품을 즐길 수 있도록 했습니다.

Q. 신윤선 에코멜레 작가님들께 질문드립니다. 감각을 전달하기 위해 사용한 기술과 채택 이유에 대해 듣고 싶습니다.

A. 김현우 (에코멜레) 저는 소리 기술을 사용했습니다. 제 주변에서 들리는 일상적인 소리들을 수집한 후, 이를 휴대폰 애플리케이션을 활용해 음악으로 재구성합니다. 알람 소리, 선풍기 소리, 자동차 소리 등 일상 속 평범한 소리도 저에게는 영감의 원천이 됩니다. 제 작업은 제 자신을 실현하는 과정입니다. 새로운 것을 배우고 창작하며, 표현하고자 하는 욕구가 저를 성장시킵니다.

A. 홍성용 (에코멜레) 현우 작가님은 소리에 예민해서 규칙적으로 들려오는 작은 알람 소리도 놓치지 않고 오래된 선풍기 소리에도 민감하게 반응합니다. 자신이 그린 그림에서 나오는 소리를 상상하고, 그것을 기술적으로 구현하여 관객이 소리와 함께 작품을 경험할 수 있도록 합니다.

Q. 허대찬 랍국 탐험대가 뇌파라는 새로운 채널을 도입한 이유는 무엇인지, 그리고 이를 통해 관객과 어떤 새로운 소통의 가능성을 열고자 했는지 궁금합니다.

A. 신제현 (랍국 탐험대) 뇌파라는 새로운 컨트롤러를 통해 관객의 몰입도가 게임에 영향을 미치도록 설계했습니다. 기존의 게임들이 외부 입력 장치를 사용하는 반면, 랍국 탐험대는 플레이어의 내면 상태를 게임에 반영합니다. 예를 들어, 플레이어가 집중하면 게임 속 캐릭터가 강해지고, 산만하면 부정적인 이벤트가 발생하는 방식입니다.

Q. 신윤선 게임을 접하는 환경에 차이를 둔 이유가 있나요?

A. 신제현 (랍국 탐험대) 네, 자동차 안이라는 한정된 공간에서 게임을 진행하게 하여 플레이어의 몰입도를 극대화하고, 뇌파 측정의 정확도를 높이고자 했습니다.

Q. 신윤선 랍국 탐험대 활동을 지속할 계획이 있으신가요?

A. 신제현 (랍국 탐험대) 네. 20년 동안 총 6개의 스테이지를 추가로 제작할 계획입니다. 각 스테이지는 '랍국'의 새로운 영역을 탐험하고, 기술 발전에 따라 진화된 게임 경험을 제공할 것입니다.

두 번째 아티스트 토크는 장애예술가들이 자신만의 독창적인 시각과 방식으로 어떻게 '감각의 확장과 경험'을 탐구하는지, 그리고 그 과정에서 어떤 기술들을 활용하고 있는지에 대한 심도 있는 이야기를 나누는 자리였습니다.

특히 장애와 비장애의 경계를 넘어 예술을 통해 서로를 이해하고 공감하고자 하는 작가들의 진솔한 이야기와 열정은 관객들에게 큰 감동과 영감을 선사했습니다. 이 토크를 통해 장애예술에 대한 이해와 관심이 더욱 높아지고, 예술을 통한 소통과 공감의 장이 더욱 확대되기를 기대합니다.

IV.

에필로그

에필로그

《FUTURE WIDE OPEN LAB : 2024 신기술기반 장애예술 창작실험실》은 장애와 비장애, 예술과 기술의 경계를 넘어 다양성과 개방성을 추구하는 창제작의 장으로서 장애예술의 새로운 지평을 열었습니다.

이번 실험실에서는 각자의 고유한 가능성을 창작의 영역으로 확장하며, 서로에게서 배우고 더 넓은 시야를 가질 수 있는 기회를 마련했습니다.

앞으로도《FUTURE WIDE OPEN LAB》은 포용과 연대의 가치를 지향하며, 장애예술이 새로운 소통과 연결의 교차점으로 기능하는 미래를 향해 나아갈 것입니다. 그간의 여정을 함께해 온 참여예술인들과 멘토들의 소회를 전하며, 프로젝트를 마무리합니다.

구현

구현은 현재 비장애인으로만 구성된 예술단체입니다. 저희에게 가장 큰 과제는 '비장애인 예술가로서 장애 담론에 어떻게 접근하고 풀어낼 것인가?'에 대한 고민이었습니다.

이번 <수다리의 여정> 작품을 만들며 필드 레코딩을 갔을 때, 다친 야생동물들의 눈빛에서 인간에 대한 호기심과 열정을 발견했습니다. 그 모습은 두려움보다 용기와 호기심으로 가득 차 있었기에 더 많은 상처에 노출되었을 가능성을 떠올리게 했습니다. 이를 통해 저희는 장애를 가진 존재를 '남들과 조금 다르더라도 세상을 더 호기심 있게 살아가는 존재'로 해석하며 작품을 구상했습니다.

저희는 예술이 일상의 소소한 행복을 줄 수 있도록 접근성을 낮추고, 누구나 즐길 수 있는 경계를 만들어가는 것이 중요하다고 믿습니다. 장애예술 또한 삶의 실질적 변화와 행복을 이끄는 점에서 그러한 가치와 연결됩니다. 앞으로도 구현 팀은 경계 없는 예술을 통해 사람들에게 일상의 행복을 전하는 활동을 이어가고자 합니다.

달팽이 네트워크

저희 팀명은 몸이 자라면 집도 함께 커지는 달팽이처럼, 다양한 스펙트럼을 가진 이들이 각자의 고유한 집을 꿈꾸며 더 넓은 세상을 만들어가길 바라는 마음을 담고 있습니다. 주로 신경 다양성을 가진 분들과 교류하며 예술 프로젝트를 진행해 왔으며, 이번에는 팀의 정체성과 작업의 당위성을 탐구하기 위해 지원하게 되었습니다.

작업 초기, 저희 자신도 사회적 프레임 안에서 장애 스펙트럼을 바라보고 있었다는 사실을 깨닫고 놀랐습니다. 장애예술 작품이라는 이름으로 또 다른 대상화를 하고 있지는 않은지 자문하며 많은 갈등을 겪었지요.

당시 멘토인 최창희 선생님께서 직접 작업실로 찾아와, “결과와 무관하게 작품을 세상에 드러내는 것이 우리가 가진 모순을 직면하고 극복하는 기회”라는 조언을 해주셨고, 그 말씀이 저희에게는 큰 전환점이 되었습니다. 이후 완성도보다는 과정에 집중하며 작업을 이어갈 수 있었습니다.

앞으로도 달팽이 네트워크는 보이지 않는 누군가의 서사와 내면의 깊은 이야기를 예술로 표현하는 작업을 지속하고자 합니다. 이번 프로젝트를 통해 기술과 예술이 결합한 다양한 창작 형태에 동참할 수 있어 영광이었으며, 더 넓고 깊은 예술적 탐구를 이어가겠습니다.

랍국 탐험대

한국 예술계에서는 장애예술인을 여전히 편견의 시선으로 바라보는 경우가 많다고 느껴왔습니다. 그러나 이번《FUTURE WIDE OPEN LAB》에 참여하게 되며 편견 없이 함께하기를 바라는 의지로 가득한 동료들을 만나게 되어 큰 감동을 받았습니다. 모든 과정에서 아낌없이 도움과 아이디어를 나눠주신 분들 덕분에, 우리 팀과 김동현 작가가 즐겁게 작업할 수 있었습니다.

장애예술인과 비장애인 예술인의 협업은 불확실성 속에서 교류하고 접점을 찾아가며 끊임없이 새로운 것을 창작해 낸다는 점에서 그 의의가 크다고 생각합니다.

비장애인 예술가끼리 협업할 때도 커뮤니케이션에 어려움이 있을 때가 종종 있습니다. 그러나 장애예술가와 함께 작업할 때는 의견을 나누고 조율하며 결론에 도달하기까지 더 긴 시간이 걸리곤 합니다. 그럼에도 불구하고, 이러한 과정에서 예상치 못했던 새로운 의미와 가치를 발견하는 것이 이번 프로젝트의 핵심이었습니다. 앞으로도 이와 같은 협업을 통해 서로의 시선을 넓히고, 새로운 창작의 가능성을 계속해서 모색해 나가고자 합니다.

박주영

《FUTURE WIDE OPEN LAB》에 참여하기 전에는 기술이 필요한 작품을 혼자 제작하며, 잘 모르는 기술까지 모두 직접 해결해야 했습니다. 그 과정에서 어려움도 많았고, 기술적 표현에 한계를 느낄 때도 많았습니다.

이번 프로젝트에서는 테크니션들과 함께 작업하며 처음으로 제가 의도한 것을 실제로 구현해 나가는 과정을 경험했습니다. 특히 작가로서 큰 그림을 바라보며 방향을 제시해야 할 때, 각자의 역할에 집중하던 테크니션분들에게 “나무만 보지 말고 숲을 함께 바라봐 주세요”라고 요청했었습니다. 그 요청을 열린 마음으로 받아들이고, 세밀한 디테일까지 챙기며 협력해주신 모습에 깊은 감사와 존경을 느꼈습니다.

이번 협업을 통해 제 예술과 기술이 결합하여 원하는 창작물로 구현되는 과정을 경험했을 뿐만 아니라, 그 과정에서 협업자들과 신뢰를 쌓을 수 있는 계기가 되었습니다. 앞으로도 이러한 협업과 새로운 시도가 이어진다면 적극적으로 참여하고 싶습니다.

앙상블리안

‘함께 연주하는 사람들’이라는 뜻을 가진 우리 팀은 다양한 예술인들의 독창적인 표현과 기술을 통해 감각을 번역하고 구현하는 것을 강점으로 삼고 있습니다. 원래는 음악을 기반으로 활동하던 저희는, 작년《2023 FUTURE WIDE OPEN》에 참여한 것을 계기로 다원예술로 장르를 확장하는 시도를 이어오고 있습니다.
이번 작품에서는 장애와 비장애, 예술과 기술의 간극을 좁히는 통로가 되고자 했습니다. 서로 다른 장애 유형과 예술적 접근 방식을 통해 감각을 공유하고, 언어를 넘어 서로에게 가로질러 닿는 과정을 탐구했습니다.

예술은 다양한 사람들과 삶을 나누고, 삶이 교차하는 채널이라고 생각합니다. 저희의 공연도 각자가 가진 메시지를 나누며 서로의 의식과 무의식을 공유하고 표현하는 도구가 되길 바랍니다. 결이 맞는 사람들이 모여 하나의 팀이 되어가는 과정, 그리고 그 속에서 무한한 가능성을 발견하는 경험이 저희가 지향하는 예술적 비전입니다.

에코멜레

서로 다른 색깔과 배경을 가진 두 작가가 하나의 작품을 만드는 일은 쉽지 않은 도전이었습니다. 그러나 멘토님의 피드백을 통해 서로의 작업실을 오가며 함께 작업하고 소통하는 경험을 쌓았습니다. 처음에는 각자의 예술 세계를 충분히 나누지 못했다고 느꼈지만, 많은 시간을 함께 보내고 멀리 떨어져 있을 때는 이미지 서신을 주고받으며 점차 서로의 개성이 섞이는 과정을 경험했습니다. 그러한 과정을 지나오며 무언가 새로운 것이 탄생할 것이라는 기대감이 점차 커졌던 기억이 생생합니다.

저희 팀명 '에코멜레'처럼, 서로 다른 메아리가 공명하며 새로운 울림을 만들어가는 것이 예술이라고 생각합니다. 새로운 재료와 매체, 그리고 새로운 인연이 만나는 것, 이 모든 요소가 어우러지며 새로운 창조가 시작된다고 믿습니다.

이번 작업을 준비하는데 있어, 테크니션분들의 협력이 큰 도움이 되었습니다. 함께 작업하며 많은 것을 배우고, 예술적 도전을 함께 나눌 수 있어 행복한 시간이었습니다. 앞으로도 서로의 메아리가 더 넓고 깊게 울려 퍼질 수 있기를 바랍니다.

이요

그동안 지속적으로 작업을 이어왔지만, 한 가지 소프트웨어 시스템만을 사용해 작품을 제작해 왔습니다. 이번《FUTURE WIDE OPEN LAB》에 참여하면서, 여러 소프트웨어 시스템이 신호를 주고받는 방식을 배우게 되었고, 이를 통해 새로운 기술을 작품에 적용해보는 경험을 했습니다. 처음에는 익숙하지 않아 어려움도 있었지만, 이 과정을 통해 우리 팀만의 개성이 담긴 표현 방식을 새롭게 탐구할 수 있었습니다.

특히 작품 제작에 필요한 테크니컬 라이더 작성법 등 기술적 작업 과정을 배우면서, 더 나은 작품을 만들기 위한 다양한 방법을 접할 수 있었습니다. 이번 경험은 우리 팀의 작업과 전시를 발전시킬 중요한 기회가 되었다고 생각합니다.

《FUTURE WIDE OPEN LAB》에 함께하지 못했다면, 우리 혼자만의 힘으로 해결하지 못했을 부분이 많았을 것입니다. 이번 프로젝트를 통해 많은 인연과 함께할 수 있었고, 여러 사람들의 도움으로 우리만의 고유한 작업을 이어가는 방법을 배워나갈 수 있었습니다.

이인강

저에게 예술은 단순한 창작을 넘어선 '소통과 연결의 매개체'입니다. 제 작업에서는 언어의 한계를 넘어 동작과 감각 사이의 상호작용을 연결하는 것을 중요하게 다루고 있습니다.

이번 프로젝트를 진행하며, 처음 구상했던 작품의 방향에서 큰 변화가 있었습니다. 초기에는 기능 중심의 장치를 부착하는 방향으로 계획했지만, 점차 작품의 주제였던 '감각의 전달'에 더 집중하게 되었습니다. 이러한 변화 과정에서 작가로서의 자아와 엔지니어로서의 자아가 내면에서 충돌하기도 했지만, 멘토님과의 네트워킹을 통해 받은 피드백 덕분에 작업의 방향성을 정리하고 발전시킬 수 있었습니다.

이번 프로젝트에 함께하며 많은 도움을 주신 분들께 진심으로 감사드립니다. 이 경험은 제 작업과 소통의 가능성을 확장한 소중한 시간이었습니다.

게임 시작
소개
종료

정준희 : 엔딩 같은 경우는 이렇게 완성된 지하철로 가게 돼서

142 IV. 에필로그

143 신기술기반 장애예술 창작실험실

사진: 이규환

ottobock.
B500

크레딧

주최/주관 (재)한국장애인문화예술원
후원 문화체육관광부
기획/운영 (주)유쾌한

(재)한국장애인문화예술원 오세형, 배가브리엘
(주)유쾌한 신윤선, 고재하, 장유리, 지현영, 김보서, 김현수

FUTURE WIDE OPEN LAB

신기술활용 워크숍 창·제작 멘토링 박경린, 손경환, 최창희, 허대찬
참여예술인 구현, 달팽이 네트워크, 랍국 탐험대, 박주영, 앙상블리안, 에코멜레, 이요, 이인강

FUTURE WIDE OPEN LAB 과정공유회

공간 디자인 건축사무소 MTO Space
미디어 장비 미지아트
음성 해설 손정은
수어 통역 사단법인 한국수어통역사협회, 엘오디코리아(주)
문자 통역 에이유디 사회적협동조합
촬영·편집 소농지

아카이빙 북

편집 신윤선, 고재하, 김보서, 장유리, 지현영
디자인 김보서