



2025년 장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원

잠재되어 있는 감각 속, 예술의 메아리
Echoes of Art Within Dormant Senses



목차

인사말	4
1. 사업개요	7
2. 히스토리	8
1. 사업 공모	10
2. 신기술 워크숍 1	11
3. 필드트립	12
4. 신기술 워크숍 2	13
5. 멘토링	14
6. 중간공유회	15
7. 성과공유회	16

2025년 장애인예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

2025년 장애인예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

3. 작품 소개	18
- 박은영 작가 <Untitled>	20
작가소개 작품소개 멘토소개 및 코멘터리	
- 신현채 작가 <나의 얼음성을 녹여서 친구가 되어줘!>	24
작가소개 작품소개 멘토소개 및 코멘터리	
- 에이블라인드 <지연된 언어 (Latent Language)>	28
작가소개 작품소개 멘토소개 및 코멘터리	
- 최노아 작가 <againandgain : 공명>	32
작가소개 작품소개 멘토소개 및 코멘터리	
- 최석원 작가 <바다의 온도>	36
작가소개 작품소개 멘토소개 및 코멘터리	
- 현승진 작가 <동물의 왕국>	40
작가소개 작품소개 멘토소개 및 코멘터리	

인사말

안녕하세요. 한국장애인문화예술원장 방귀희입니다.

‘장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업’의 성과공유회를 갖게 되어 고마운 마음이 먼저 듭니다. 참여 작가 여러분들에게 진심으로 축하의 말씀 드립니다. 참여 예술인 6팀이 선정되신 것이 8월 말이었는데 4개월 만에 이렇게 멋진 전시로 많은 관람객을 만나게 되었습니다. 그 준비 과정이 결코 녹록치 않았다는 것도 잘 알고 있기에, 오늘의 자리가 더 뜻깊은 것 같습니다.

‘장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업’은 장애예술인의 숨겨진 감각과 기술을 융복합하여 새로운 예술 창작의 확장을 시도해보는 과정으로 장문원에서 올해 처음 추진된 사업입니다.

참여하신 예술인 분들 모두 무엇을, 어떻게 기술과 접목하고 구현하여야 할 지 창작과정 중에 많은 질문과 어려움이 있었을 거라 생각합니다.

그래서 장문원도 기존의 지원사업과 다르게 창작 지원금 외에도 전문가 멘토 연계와 창작 지원을 위한 신기술워크숍 개최 그리고 현장의 다른 사업에 대한 필드 트립(Field trip) 등을 통해 참여예술인들의 작품 창작활동에 조금이라도 더 도움이 될 수 있도록 노력하였습니다.

저는 여러분의 끝없는 질문과 시도에서 장애예술계의 새로운 변화와 발전이 시작된다고 생각합니다.

오늘의 성과공유회는 그 과정의 한 부분입니다. 융복합 창작은 이제 시작이기에, 그 질문과 답을 찾아가셨던 과정을 잊지 마시고 계속해서 앞으로 나아가시길 응원하겠습니다.

오늘의 이 자리를 시작으로, 장문원도 ‘장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업’에 더 많은 장애예술인들이 참여하고, 실험할 수 있는 기회의 장이 될 수 있도록 노력할 것입니다.

감사합니다.

한국장애인문화예술원장 방귀희



1. 사업 개요

1. 사업 개요

〈2025년 장애인 예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업〉은 장애인 예술인×기술의 융복합을 통해 장애인 예술인의 무한한 창작역량 확장을 목표로, 6팀의 참여 작가들과 4개월간 예술 창작을 실험하는 기회가 되었습니다.

특히 이번 사업은 예술 표현의 한계를 규정하는 기존의 시각에서 벗어나 '장애인 예술인의 창작 과정과 새로운 확장'에 집중하였습니다.

신기술 워크숍 1·2차, 필드트립, 멘토링, 중간공유회, 성과공유회 등의 과정을 통해 참여 작가들은 자신만의 시각과 감각으로 재해석하며, 기술이 예술을 보조하는 도구를 넘어 창작을 확장하는 동력이 되었습니다.

이번 사업이 일회성의 행사가 되지 않도록 장애인 예술인의 무한한 창작의 기회를 제공하고, 다양한 실험의 장이 될 수 있도록 지원하겠습니다.

2. 히스토리

1. 사업 공모
2. 신기술 워크숍 1
3. 필드트립
4. 신기술 워크숍 2
5. 멘토링
6. 중간공유회
7. 성과공유회

2. 히스토리

2025

8월 사업공모

- › 참여 장애예술인 모집

9월 신기술 워크숍1

- › 신기술(인터랙티브, 미디어아트 등) 이론 및 실습
- › 필드트립(2025 PAL FESTIVAL)
영감 확장/창작 방향 논의

10월 신기술 워크숍2

- › 신기술 체험/공연 관람/미디어 전시 투어 등의 선택교육

11월 멘토링

- › 중간공유회
창작 과정 중간점검 & 전시 방식 논의

12월 성과공유회

- › 참여 작가 6팀의 융복합 전시 및 공연

1. 사업 공모

일시 : 2025.7.28(월)~8.29(금)



<2025년 장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업>은 참여 예술인을 모집하는 공모 과정 자체를 하나의 중요한 출발점으로 삼았습니다. 공모 기간 동안 제출된 다양한 시도와 관점, 그리고 창작에 대한 진지한 의지는 장애예술의 확장 가능성이 얼마나 풍부한지를 보여주는 소중한 지표가 되었습니다.

본 사업은 단순히 완성된 결과물을 지원하는 방식이 아니라, 창작의 과정 자체를 존중하고 '기술'이라는 새로운 언어를 예술인 스스로 습득하고 선택할 수 있도록 돕는 것을 목표로 하였습니다. 이에 따라 공모 단계부터 '기술을 활용한 작품'

여부보다는, 향후 기술을 예술적 언어로 발전시킬 수 있는 가능성과 예술인 개인의 서사, 문제의식, 그리고 창작 의지를 중심으로 심의가 이루어졌습니다.

공모는 2025년 7월부터 진행되었으며, 다양한 장르와 작업 배경을 가진 장애예술인(단체)들이 지원하였습니다. 참여 작가들은 사운드, 퍼포먼스, 시각예술, 미디어아트 등 각기 다른 예술적 기반을 가지고 있었으며, 기술과의 결합을 통해 자신의 작품 세계를 확장하고자 하는 분명한 의지를 보여주었습니다.

선정 과정에서는 서류 심의와 내부 논의를 거쳐 융복합 창작 가능성, 향후 발전 가능성, 사업 취지에 대한 이해도 등을 종합적으로 고려하여 최종 6팀이 선정되었습니다. 선정 이후 작가들은 단순한 참가자가 아닌, 하나의 연구 프로젝트를 수행하는 예술인으로서 본 사업에 참여하게 되었으며, 각자의 고유한 작업 세계와 기술이 만나는 과정을 본격적으로 시작하게 되었습니다.

2. 신기술 워크숍 1

일시 : 2025.9.15(월)~9.17(수) | 장소 : 이음센터 이음홀, 모두미술공간

신기술 워크숍 1은 기술의 이해와 접근에 중점을 두고 진행된 이론 및 기초 교육 과정으로, 참여 작가들이 기술과 예술을 연결하는 기초 인식을 형성하는 데 초점을 맞추었습니다.



9.15(월) 멘토 매칭 & 미디어아트 공통 교육

첫날에는 멘토 매칭과 개별 멘토링이 진행되었으며, 각 작가는 자신의 기존 작업 흐름과 관심 기술을 멘토와 공유하며, 이후 방향성을 함께 논의했습니다. 이어진 미디어아트 공통 교육에서는 기술이 예술에서 어떻게 활용되고 있는지 다양한 사례를 통해 살펴보는 시간이 마련되었습니다.

#멘토 매칭 #기획 방향 진단 #미디어아트 교육



9.16(화) VR 및 엔진툴 교육

둘째 날에는 VR 및 엔진툴 교육이 선택 프로그램으로 진행되어, 가상 공간과 인터랙션 설계의 기초를 이해하는 시간이 되었습니다.

#실감형 매체 구조 이해 #가상공간 연출



9.17(수) 오디오 비주얼 교육

셋째 날에는 사운드 기반 작업과 영상 기술을 결합한 오디오 비주얼 교육이 진행되었으며, 기술을 통해 감각을 전달하는 다양한 방식이 소개되었습니다. 이 과정은 기술을 단순히 학습하는 프로그램이 아니라, '이 기술이 나의 작업과 어떤 관계를 맺을 수 있는가'를 스스로 질문하는 시간이 되었습니다.

#사운드X시각언어 #반응 시스템의 이해

3. 필드트립

일시 : 2025.9.27(토) | 장소 : 을지로 일대

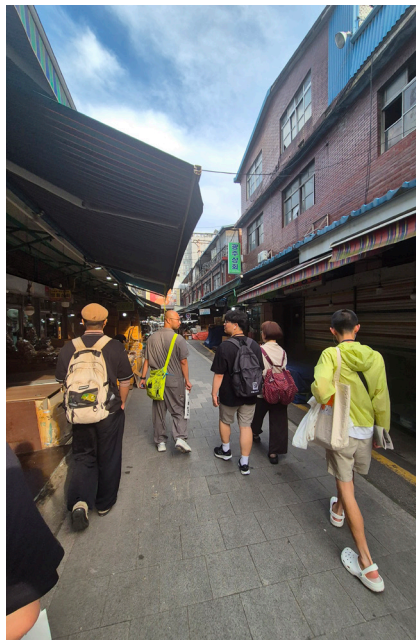
필드트립(2025 PAL FESTIVAL)은 참여 작가들에게 예술·기술·공연·미디어 환경의 최신 흐름을 직접 경험하는 매우 의미 있는 현장 학습의 시간이었습니다.



현장에서 예술인들은 국내외 아티스트들이 시도하고 있는 다양한 융복합 작업을 관찰하며, 자신의 창작 방향을 다시 생각해 보는 기회가 되었습니다. 특히 공연의 구조, 관객과의 상호작용 방식, 공간이 작품을 구성하는 방식 등 책이나 이론 교육만으로는 체감하기 어려운 요소들을 직접 보고 듣고 느끼며 실질적인 이해를 넓힐 수 있었습니다.



무엇보다 현장에서의 경험은 예술인들에게 “창작은 기술을 넘어서 감각과 서사의 확장”이라는 사실을 다시금 확인시키며, 향후 작품 제작 과정에서 지속적인 영감의 원천이 되었습니다.



2. 히스토리

2025년 장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

2. 히스토리

2025년 장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

4. 신기술 워크숍 2

일시 : 2025.10.17(금)~10.30(목)

장소 : K옥션 신관, 온라인(Zoom), 모두미술공간, 세화미술관

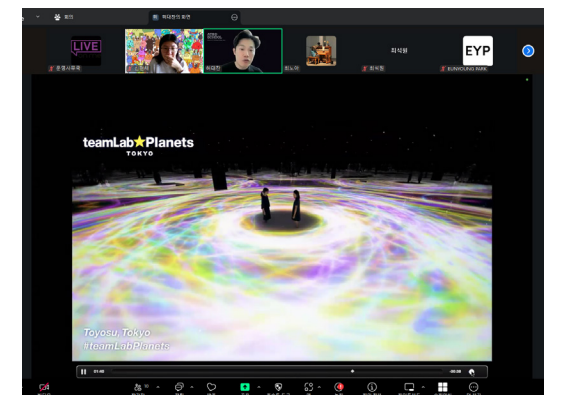
두 번째 신기술 워크숍은 참여 작가들이 자신의 관심 분야와 작업 방향에 따라 자유롭게 선택하여 참여할 수 있는 선택형 교육으로 구성되었습니다.

신기술 체험, 공연 관람, 미디어아트 전시 투어 등 각기 다른 형태의 프로그램들은 참여 작가가 자신의 시선과 감각에 맞는 방식으로 기술과 예술의 현장을 직접 경험할 수 있도록 설계하였습니다.

이러한 선택 교육은 모든 예술인이 동일한 경험을 반복적으로 학습하기보다, 개개인의 창작 지향성과 탐구 방식에 따라 맞춤형으로 진행되었습니다. 결과적으로, 이번 선택형 워크숍은 각자의 예술세계에 가장 적합한 방식으로 신기술과의 접점을 넓히고 창작 가능성을 확장하는 매우 유의미한 기회가 되었습니다.



10.17(금) 공연 연계형 교육



10.20(월) 공통교육



10.22(수) 기초교육-인터랙티브 아두이노 교육



10.30(금) 전시 및 강연 연계형 교육

5. 멘토링

일시 : 2025.9~12 | 장소 : 온라인(Zoom) / 오프라인



멘토링 과정은 참여 작가들이 자신의 작업을 다각도로 점검하고 확장할 수 있었던 가장 밀도 높은 학습의 시간이었습니다. 멘토링은 단순한 조언 전달을 넘어, 각 예술가의 창작 목표와 기술적 방향성을 함께 논의하는 맞춤형 심화 과정으로 운영되었습니다.

이를 통해 예술가들은 자신의 작업을 보다 명확히 해석하고, 표현 방식과 기술 적용을 세밀하게 다듬어 나갈 수 있었습니다. 이 시기 멘토와의 꾸준한 대화는 예술가가 스스로 인지하지 못했던 강점과 가능성을 발견하게 하는 중요한 계기가 되었으며, 작품의 개념적 뼈대부터 구현 과정까지 전반적인 창작 흐름을 재정비하는 데 큰 도움을 주었습니다.



또한 장기간에 걸친 멘토링은 작품의 기술적 완성도 뿐 아니라 예술적 서사와 메시지의 깊이까지 충분히 탐색할 수 있었습니다. 멘토링 과정에서는 예술가 개개인의 작업 방식에 대한 존중을 바탕으로 다양한 시도와 수정이 반복되었고, 그 과정 자체가 예술적 실험의 중요한 일부가 되었습니다.

2. 히스토리

2025년 장애인예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

2. 히스토리

2025년 장애인예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

6. 중간공유회

일시 : 2025.11.17(월) | 장소 : 모두미술공간

중간공유회는 참여 작가들이 창작 과정의 현재 작업 내용을 점검하고, 작업의 방향성을 더욱 명확히 하는 데 중요한 역할을 하였습니다. 진행 중인 작품을 공유하는 과정에서 예술가들은 자신의 작업을 한 발 떨어져 바라볼 수 있었고, 이를 통해 구조적 보완점이나 기술적 접근 방식에 대한 새로운 관점을 얻을 수 있었습니다.

멘토와 전문가들은 각 작품의 가능성을 다양한 관점에서 조명하며 멘토링을 진행하였습니다. 이 과정은 예술가들의 창작 의사결정에 실질적인 도움을 주었고, 기술 활용과 예술적 서사 사이의 균형을 재정비하는 계기가 되었습니다.

동시에, 참여 작가 간의 교류가 자연스럽게 이루어지며 서로의 작업 세계를 공유하고, 새로운 아이디어를 발견하는 시간이 되었습니다. 각자가 다루는 주제와 방식의 차이는 창작적 자극이 되었고, 그 속에서 다양한 접근의 가능성을 확인할 수 있었습니다.



7. 성과공유회

일시 : 2025.12.17(수)~12.20(토) | 장소 : 모두미술공간 전시실

<2025년 장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업> 성과공유회는 장애예술 창작 기반의 확대를 목표로 예술과 기술의 새로운 결합 가능성을 탐색하기 위해 시작된 장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업의 성과를 공유하는 자리입니다. 특히, 참여 작가들이 기술을 창작 언어로 수용하고 재해석해 온 과정에 주목하였습니다.

공모를 통해 선정된 6팀의 참여 작가들은 지난 4개월 동안 신기술 워크숍, 전문가 멘토링, 중간공유회 등을 통해 예술과 기술이 만나는 지점을 다각도로 실험해 왔습니다.

이번 성과공유회는 '완성된 결과를 전시하는 행사'가 아닌 기술 융합 창작의 가능성을 실험한 결과뿐만 아니라 그 과정에서 도출된 수행적 경험을 함께 공유하는 데 의의가 있습니다.

창작의 과정 전체를 하나의 성과로 바라보며, 기술과 예술이 만나는 지점에서 발생하는 사유와 확장, 새로운 접근을 나누고자 했습니다.

이번 성과공유회가 장애예술 창작 지원의 또 다른 방향을 제시하고, 향후 더 많은 장애예술인(단체)가 창작 실험에 참여할 수 있는 기반이 되기를 바랍니다.



성과공유회-오프닝



성과공유회-전시장 라운딩



공연-최노아 작가
<againandgain:공명>



공연-에이블라인드
<지연된 언어(Latent Language)>

STEIN
\$E\$

3. 작품 소개

- 박은영 작가 <Untitled>

[작가소개](#) | [작품소개](#) | [멘토소개](#) 및 [코멘터리](#)

- 신현채 작가 <나의 얼음성을 녹여서 친구가 되어줘!>

[작가소개](#) | [작품소개](#) | [멘토소개](#) 및 [코멘터리](#)

- 에이블라인드 <지연된 언어 (Latent Language)>

[작가소개](#) | [작품소개](#) | [멘토소개](#) 및 [코멘터리](#)

- 최노아 작가 <againandgain : 공명>

[작가소개](#) | [작품소개](#) | [멘토소개](#) 및 [코멘터리](#)

- 최석원 작가 <바다의 온도>

[작가소개](#) | [작품소개](#) | [멘토소개](#) 및 [코멘터리](#)

- 현승진 작가 <동물의 왕국>

[작가소개](#) | [작품소개](#) | [멘토소개](#) 및 [코멘터리](#)

1. 작가소개



박은영 작가

박은영 작가는 일상의 시각의 구조를 드러내는 모티프를 기반으로 회화·설치·디지털 그래픽·메타버스 작업을 전개하고, 다양한 매체를 결합해 비가시적 감각과 시간성을 공간적 경험으로 전환하는 융복합 시각예술에 관심을 두고 다양한 개인전과 설치 프로젝트를 통해 작업 세계를 확장해 왔습니다.

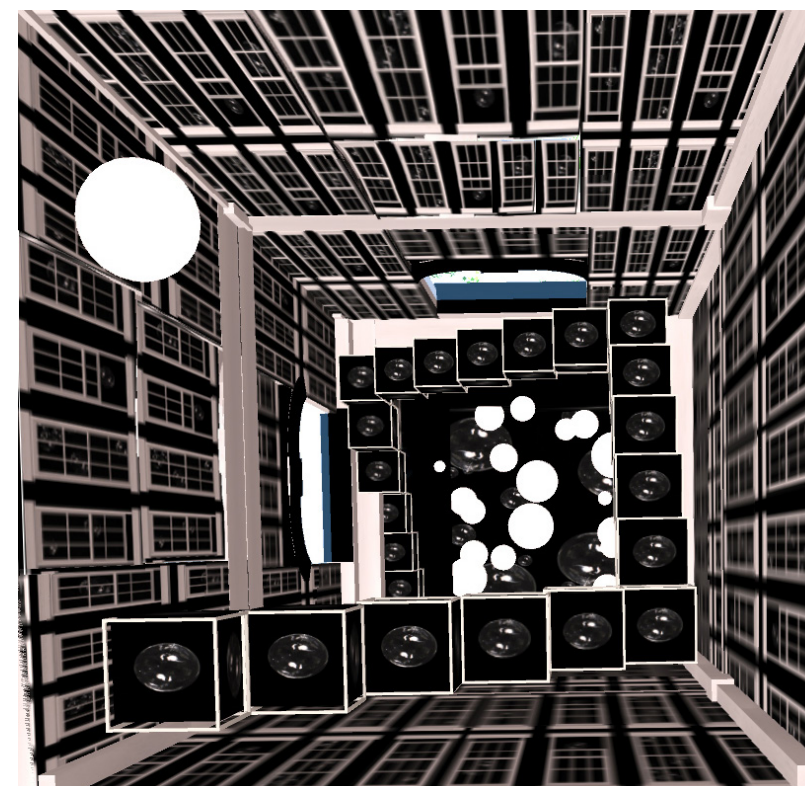
3. 작품소개

2025년 장예예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

3. 작품소개

2025년 장예예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

2. 작품소개



Untitled

#가상현실공간설치 #오디오비주얼 #프로젝션 맵핑

작품 소개

전시장 내부의 전면 벽면에는, 메타버스 공간에 구축된 가상 설치 이미지를 모티브로 제작한 영상이 오디오 인터랙션과 결합된 형태로 투사됩니다. 프로젝션 맵핑 방식으로 구현된 이 미디어 이미지는 벽 전체를 감싸며, 관객을 하나의 거대한 가상 환경 속으로 초대합니다.

<Untitled>은 '아바타의 시점으로 본 가상 공간'과 '현실의 관객이 바라보는 설치 공간'을 각각 미디어아트로 재구성하여, 서로 마주 보는 두 개의 벽면에 각각 독립적으로 투사하였습니다. 이를 통해 관객은 현실과 가상이 교차되는 두 개의 시선을 동시에 경험하게 됩니다.

이번 설치는 현실을 초월해 만들어낸 세계, 그리고 현실과 가상이 공존하는 세계를 의미하는 '메타버스'라는 개념에 기반합니다. 가상 전시장에서 존재하는 물질적 작품을 다시 미디어아트의 감각으로 재해석하며, 과거 - 현재, 물질 - 비물질, 현실 - 가상이라는 여러 층위의 공간 속에서 작품을 새롭게 바라볼 수 있는 다각적 경험을 제안합니다.

작품 기획 의도

<Untitled>은 현실을 초월하여 만들어낸 세계, 현실과 가상이 혼재된 세계라는 의미의 metaverse 내 가상전시장에서 현실의 물질적 작품을 미디어아트의 시각으로 재해석하는 작업을 시도하여, 다각적인 시선에서 과거-현재, 물질적-비물질적 공간에서의 작품에 대해 살펴볼 수 있기를 기대합니다.

3. 멘토소개 및 코멘터리



손경환 팀장(아트콜라이더랩)

現 한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 운영지원팀장
現 한국문화예술교육진흥원 꿈다락문화학교 생활거점형 컨설턴트
前 한국문화예술교육진흥원 창의예술교육랩 심사위원 및 컨설턴트

멘토 코멘터리

박은영 작가는 회화를 기반으로 하면서도 이에만 천착하지 않고, 다양한 매체와 플랫폼 실험을 통해 자신의 작업 세계를 확장하고자 노력하고 있습니다. 이번 창작 지원에 참여하면서 초기 계획에 있었던 다양한 이야기와 표현 방법을 정리하고, 이에 걸맞은 기술 선택에 대해 꾸준히 고민하는 모습이 특히 인상적이었습니다. 다시 말해, 어떤 작품이든 관객 앞에 선보이기 위해서는 작품의 내용에 어울리는 형식을 선택하는 것이 중요한데, 박은영 작가는 이러한 지점을 의식하며 새로운 기술적 형식을 실험·확장하려는 태도를 보이고 있습니다. 이러한 과정 자체가 작가의 실질적인 성장 포인트라고 할 수 있습니다.

대부분의 예술가에게 새로운 기술이란 '아직 내가 써보지 못한 어떤 것'이며, 예산의 한계 속에서 선택할 수 있는 상용화된 기술이 곧 작업의 한계를 결정하기도 합니다. 다만 여기서 더 중요한 점은, 예술가로서 그 기술을 어떻게 받아들이고 자신의 작품 안에서 활용함으로써 관객에게 어떤 새로운 메시지를 던질 수 있느냐에 있을 것입니다.

이러한 관점에서 박은영 작가가 이번 작품 <Untitled>을 위해 선택한 하드웨어(빔프로젝터 2대)와 소프트웨어(TouchDesigner)는 기술 자체만으로 보면 매우 혁신적이라고 보긴 어렵습니다. 그러나 코로나 팬데믹 시기에 구축했던 메타버스(metaverse) 환경에서 만들어진 스토리텔링을 물리적 공간으로 끌어와, 프로젝션을 통해 다시 구성해 보여주려는 시도는 가상공간에 대한 작가의 해석을 드러내는 새로운 접근으로 볼 수 있습니다.

멘토링의 주안점은 작가가 가진 수많은 자원 가운데 어떤 요소를 선택할지 함께 점검하고, 그 선택에 따른 형식 실험을 진행할 때, 기술적·개념적 측면에서 균형 있게 도움을 드리는 데 두었습니다.

박은영 작가의 <Untitled>은 작가가 과거에 구축했던 메타버스 환경을 기반으로, 물리적 세계에서는 일어나기 어려운 상황을 중심으로 한 가상 세계의 경험적 내러티브를 다시 구성하여 현실 세계로 가져오는 작업이었습니다. 우리는 투사된 화면이라는 '창'을 통해 가상 세계를 들여다보게 되는데, 작가는 이러한 관객 경험을 만들기 위해 '물질성과 비물질성의 탐구'를 꾸준히 진행해 왔다고 말합니다. 이는 우리가 익히 알고 있는 가상공간의 사건들을 물리적 공간에서 제3자적 관점으로 조망하게 함으로써, 관객이 직접 개입하기보다는 관찰자의 위치에 머물게 한다는 점에서 흥미롭습니다.

박은영 작가는 아직 익숙하지 않은 분야에 대해서도 호기심을 가지고 스스로 해결해보고자 하는 의지가 크다는 점이 큰 장점입니다. 이러한 태도를 바탕으로 하드웨어와 소프트웨어에 대한 이해와 활용 방식을 계속해서 확장해 나가신다면, 앞으로 더욱 창의적이고 입체적인 작업을 이어갈 수 있을 것으로 생각합니다.

1. 작가소개



신현재 작가

소통의 어려움은 신현재 작가를 처음, 그림의 길로 이끌었습니다. 그렇게 외로움 속에 침전되어 있던 작가는 그림이라는 표현 수단을 통해 세상과 마주하기로 했습니다.

그리고 이제는 기존의 언어로 통하지 않던 작가의 이야기를 비언어적 기호인 예술을 통해 표현하기로 합니다. 작가는 회화로, 설치로, 음악으로, 미디어로, 퍼포먼스로 나의 다름을 잇고 자유롭게 뛰어놀기로 했습니다.

작가는 자신을 믿고, 자신을 사랑하며, 삶의 모든 순간이 예술이 되기를 소망하는 셰이드신(Shade-Sin)입니다.

2. 작품소개



나의 얼음성을 녹여서 친구가 되어줘!

#VR #XR #인터랙티브 #인공지능

작품 소개

<나의 얼음성을 녹여서 친구가 되어줘!>는 작가가 만든 20종의 감정 캐릭터가 얼음 속에 갇혀 관람객의 손길을 기다리는 인터랙티브 작품입니다. 관람객은 작품 속 상호작용을 통해 작가의 내면과 얼음 궁전 이야기를 함께 완성하게 됩니다.

작품 기획 의도

<나의 얼음성을 녹여서 친구가 되어줘!>는 장애인과도, 비장애인과도 어울리지 못해 늘 외롭고 답답했던 작가의 마음을 대변합니다.

참여자는 스마트폰을 통해 바람을 불거나 하트를 보내 얼음을 녹이고, 그 속의 감정 캐릭터인 나와 대화할 수 있습니다. 참여자는 작품 속 상호작용을 통해, 작가의 내면과 얼음성 속 이야기를 함께 완성하고, 마지막으로 인스타이든, 다른 무엇으로든 외로운 작가의 친구가 되어 줄 수 있습니다.

3. 멘토소개 및 코멘터리



김한호 대표(에이치소프트)

現 에이치소프트대표
現 삼육대학교 겸임교수
現 연세대, 서울대 등 AI특강
現 콘텐츠진흥원 AI분야 평가위원
現 중소벤처기업부 AI분야 평가위원

멘토 코멘터리

신현채 작가는 세상이 자신을 바라보는 시선과 그 안에서 느끼는 감정들을 독창적인 상징과 캐릭터로 표현하는 섬세한 창작자입니다. 이번 프로젝트의 멘토링 과정에서는 작가가 내면에서 느끼는 복잡한 정서와 외부 세계에 대한 인식을 시각적·서사적으로 구조화할 수 있도록 돕는 데 초점을 두었습니다. 특히 스스로의 경험을 작품으로 설명하고, 이를 다른 사람들과 공유하는 '소통의 언어'로 확장하는 작업을 함께 진행했습니다.

신현채 작가의 작품 세계는 '얼음성에 갇힌 다양한 캐릭터들'이라는 독특한 서사 구조를 바탕으로 전개됩니다. 이는 작가가 느껴온 고립감, 외부 시선, 그리고 그 안에서 벗어나고 싶어 하는 마음을 상징적으로 압축한 장치입니다. 얼음 속에 갇힌 캐릭터들은 모두 작가의 또 다른 자아이자 세계에 대한 감정의 파편들이며, 이러한 설정을 통해 작가는 '나를 이해해 주길 바라는 마음', '세상과 연결되고 싶은 열망'을 깊이 있게 이야기합니다.

이처럼 초기의 작업이 내면의 감정을 표현하는 데 집중되었다면, 프로젝트가 진행될수록 작품은 점차 타인과 소통하려는 의지와 변화를 강하게 드러내기 시작했습니다. 작가는 얼음성을 단순한 고립의 장소가 아니라, 밖으로 나아가고자 하는 움직임이 시작되는 공간으로 재정의하였으며, 이를 통해 자신의 이야기를 다른 사람들과 연결시키는 방향으로 서사를 확장했습니다. 이는 창작자로서 매우 중요한 전환점이자, 예술적 성장의 의미 있는 흔적입니다.

기술 융복합 측면에서도 이번 작업은 높은 가치를 지닙니다. 신현채 작가는 자신의 서사를 모바일 애플리케이션이라는 디지털 매체로 구현하며, 사용자가 직접 작품 세계를 체험하고 상호작용할 수 있도록 설계했습니다. 모바일 앱을 통해 얼음성 내부를 자유롭게 이동할 수 있으며, 화면에 숨을 붙어 얼음 속에 갇힌 캐릭터들을 깨내는 등 작품의 메시지를 '행동'으로 체험하게 하는 기술적 요소를 적극적으로 활용했습니다. 이는 단순한 감상형 작품을 넘어, 관객이 직접 참여하고, 이해하고, 연결되는 경험을 제공하는 융복합 창작물로서 매우 의미 있는 시도입니다.

작업 전반을 통해 신현채 작가는 자신의 감정과 사회적 경험을 상징적으로 재구성하는 능력, 이를 기술 기반 플랫폼에 적용하는 창의적 사고, 그리고 타인과의 소통을 향한 진심 어린 의지를 분명하게 보여주었습니다. 더욱이 자신의 내면 세계를 타인이 읽을 수 있는 이야기와 체험으로 전환하는 과정은 예술가로서의 성장 가능성을 크게 확장시킵니다. 앞으로도 이러한 서사적 감수성과 디지털 매체 활용 능력은 다양한 콘텐츠 분야로 자연스럽게 발전될 여지가 충분합니다.

이번 전시를 통해 예술가 스스로의 잠재력과 감성을 기반으로 새로운 표현 방식을 탐색하고, 기술과 결합한 융복합 창작을 통해 예술적 경험의 폭을 확장했습니다. 그런 의미에서 신현채 작가의 작품은 사업의 목표를 잘 보여주는 대표적 사례로 자리매김 합니다. 자신의 이야기를 상징적 캐릭터와 기술 기반 인터랙션을 통해 세상과 나누고자 했던 그의 시도는 사업 취지와 완벽히 부합하며, 작품을 통해 깊은 울림을 전달할 수 있는 소중한 기록이 될 것입니다.

1. 작가소개



에이블라인드(박환&유진 작가)

에이블라인드는 시각장애 작가 박환과 유진이 함께하는 퍼포먼스 팀입니다.

국내 유일의 전맹 화가인 박환은 시력을 잃은 뒤부터 10년간 독창적인 촉각 구상화 기법을, 선천 저시력 서양화가인 유진은 특유의 불안정하고도 솔직한 표현을 그림으로 발전시켜 왔습니다. 두 작가는 평소에 사용하지 않는 재료와 방법으로 시각언어 소통을 형성하고자 합니다.

2. 작품소개



지연된 언어 (Latent Language)

#AI 비전 인식 #인터랙티브 사운드

작품 소개

〈지연된 언어 (Latent Language)〉는 시각장애 작가들 사이의 비가시적 시각언어 생성 실험입니다. 보이기 전의 시각, 말해지기 전의 언어를 탐구하며 소통 자체를 예술로 승화시켰습니다. 작가들은 소통의 통로인 AI와 끝없이 협상하고, 그 과정에서 드러나는 ‘지연’은 관객들을 지각의 근원으로 초대합니다.

작품은 이러한 내재적 시각성을 AI라는 동시대 기술을 통해 외재화하는 실험으로 구성됩니다. 이때 AI는 시각예술 언어를 전달하는 통로로만 작용하며, 관객은 생성된 소통 상황을 실시간으로 겹쳐지는 두 개의 영상과 함께 인터랙티브 사운드와 움직임 퍼포먼스(김시락 전맹예술가)로 감상할 수 있습니다.

작품 기획 의도

〈지연된 언어 (Latent Language)〉는 “시각장애인이 시각언어로 소통할 수 있을까?”라는 명료한 질문이 낳은 작품입니다. 그 과정에서 나타난 지연과 차이는 소통의 한계를 의미하기보다는 관객들을 지각의 근원으로 초대하는 요소가 되어줍니다. 따라서 명료한 대답을 하려는 오만을 벗어나 철저히 소통의 상황만을 기획하여 언어가 생성되는 과정을 관객들이 체험해 볼 수 있게 기획하였습니다.

3. 멘토소개 및 코멘터리



허대찬 편집장(엘리스온)

現 미디어문화예술채널 엘리스온 편집장

現 한국영상학회 운영이사

前 현대자동차 Next Open Innovation Platform ZERO1NE R-Lab 웹진 편집장

KIAF 미디어아트 특별전 《Gray Box Area: 사건으로서의 공간》 기획

前 한국문화예술교육진흥원 창의예술교육랩 - 제주문화예술재단 J-ART 창의랩

사업 과학랩장

멘토 코멘터리

이번 멘토링에서 중요하게 다루어 온 것은 에이블라인드가 가진 기술적 역량을 '서비스'와 더불어 '예술적 담론'으로 승화시키는 것이었습니다. 시각장애인의 그림을 번역하고 소통하는 방법의 확보도 중요했지만, 이와 더불어 그들이 세계를 인지하는 '비시각적 시각언어'가 과연 타인에게, 혹은 또 다른 시각장애인에게 온전히 전달될 수 있는가에 대한 본질적인 질문에 무게중심을 두었습니다. AI가 정답을 주는 도구가 아니라 소통의 불완전함과 그 사이의 '지연(Latency)'을 드러내고, 이를 어떻게 의미 있게 다루어 낼 수 있을지, 이를 매개로 어떠한 가능성을 탐색해 낼지가 중요했습니다.

최종 결과물인 <지연된 언어 (Latent Language)>는 시각장애 예술가(박환, 유진) 사이의 소통을 AI로 매개하며, 이와 김시락 작가의 신체 퍼포먼스를 연결하는 실험적인 무대로 안착합니다. 초기에는 결과물의 시각화에 집중했으나, 이후 '소통의 과정' 그 자체로 무게중심을 옮겼습니다. 참여 작가의 발언대로 데리다의 '차연(différance)' 개념을 차용하여, AI가 생성하는 이미지와 실제 의도 사이의 간극, 즉 '의미가 지연되는 순간'을 관객이 체험할 수 있도록 설계한 점은 기획적 측면에서 기능적 서비스와 실험적 예술을 함께 담아낼 수 있는 여정으로서 의미를 확보했다고 할 수 있을 것입니다.

이 작품에서 생성형 AI(LLM 및 이미지 생성 기술)는 역설적이게도 '완벽한 번역'이 불가능함을 보여주기 위해 사용되었습니다. 기술이 장애를 극복하고 정상성을 회복시켜 준다는 기존의 기능주의적 관점을 전복했습니다. AI를 통해 시각화된 이미지가 다시 텍스트로, 사운드로 변환되는 과정에서 발생하는 오류와 왜곡을 드러내며, 기술은 '보이기 전의 시각', '말해지기 전의 언어'라는 인간 고유의 감각적 원류를 비추는 거울이 되었습니다.

에이블라인드는 이번 프로젝트를 통해 단순한 에이전시를 넘어, 기술과 예술의 접점을 조율하는 '크리에이티브 디렉터' 그룹으로서의 정체성을 다졌다고 할 수 있을 것입니다. 장애예술인, 기획자, 기술전문가가 유기적으로 결합하여, 새로운 기술 영역과 창작 활동의 접점 실험을 예술적 퍼포먼스로 구현해 낸 실행력은 이들의 확장 가능성을 증명했습니다.

본 사업이 추구하는 융복합은 단순히 기술을 더하는 것이 아니라, 기술을 통해 장애예술의 고유한 서사를 새로운 차원으로 확장하는 것입니다. 에이블라인드의 작업은 '시각장애인 간의 시각적 소통'이라는 모순적 상황을 기술적으로 구현하고, 장애예술만이 던질 수 있는 철학적 화두를 가장 동시대적인 기술 언어로 풀어낸 사례라 할 수 있을 것입니다.

1. 작가소개



최노아 작가

최노아 작가는 2017년 뉴질랜드 Audio Foundation에서 라이브 라이터로 데뷔했습니다. 음악, 무용, 라이브 페인팅, 인터랙티브 영상 등 다양한 예술 분야와 협업하며 작업을 이어왔습니다.

베를린 Ausland, 함부르크 Tonali 콘서트홀, 소피아 독일문화원, 문화비축기지, 백남준아트센터, 통영국제음악당 등 여러 공간에서 라이브 라이팅 퍼포먼스를 선보였습니다. 그는 글씨의 중첩과 재배치를 기반으로 회화 작업을 진행하고 있습니다. 2022년 노들섬 스페이스445, 2024년 무대륙, 2025년 Factory2갤러리에서 개인전을 개최했습니다.

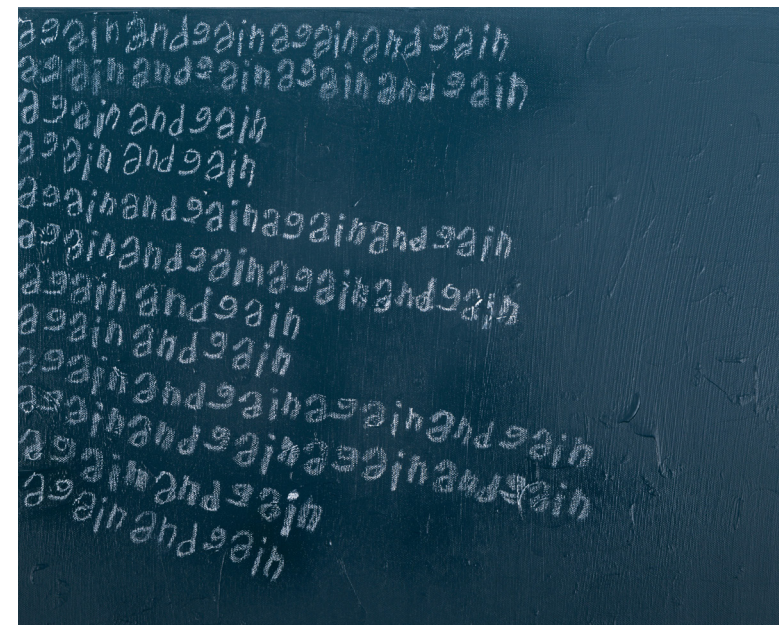
3. 작품소개

2025년 장애인예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

3. 작품소개

2025년 장애인예술인 융복합 문화예술 창작 지원 사업

2. 작품소개



againandgain : 공명

#감성컴퓨팅 #실시간 생성형 AI

Voice 박민희
Piano 계수정
Media Artist 이상원

작품 소개

<againandgain : 공명>에서 라이브 라이팅 텍스트는 연주자들의 즉흥연주를 통해 음악적 멜로디로 재해석되고, AI를 거쳐 시각적 이미지로 확장됩니다. 텍스트, 사운드, 이미지가 실시간으로 변환되며, 작가의 심박, 각성도, 정서의 발란스 등 생체 데이터가 감성 컴퓨팅 기술을 통해 예술적 형태로 연결됩니다.

최노아 작가는 좌식형 테이블에 설치된 콘택트 마이크와 함께 퍼포먼스를 진행하며, 텍스트를 그리는 과정이 악기 연주자의 즉흥연주와 실시간으로 결합됩니다. 계수정의 피아노는 사운드를 연결하고 조율하는 역할을 수행하며, 박민희의 보이스와 이상원의 미디어 아트가 함께 참여해 표현을 확장합니다. AI는 '제5의 퍼포머'로 참여하여 텍스트, 사운드, 시각적 형상을 실시간으로 변화시킵니다. 작품은 텍스트, 사운드, 이미지, 생체 데이터가 교차하는 다층적 감각을 만들어냅니다.

작품 기획 의도

<againandgain : 공명>은 기술이 감정을 객관화하거나 통제하는 도구가 아니라, 감정의 다양성을 포용하고 확장하는 예술적 언어임을 실험합니다. 수집된 감정 데이터는 언어 소통에 어려움이 있는 자폐 스펙트럼 장애인의 감정 상태를 시각적·청각적으로 분석할 수 있는 자료가 되며, 궁극적으로 장애인 지원 로봇 개발에 적용될 수 있는 실험적 기반이 되기를 목표로 합니다.

3. 멘토소개 및 코멘터리



허대찬 편집장(엘리스온)

現 미디어문화예술채널 엘리스온 편집장

現 한국영상학회 운영이사

前 현대자동차 Next Open Innovation Platform ZERO1NE R-Lab 웹진 편집장

KIAF 미디어아트 특별전 《Gray Box Area: 사건으로서의 공간》 기획

前 한국문화예술교육진흥원 창의예술교육랩 - 제주문화예술재단 J-ART 창의랩

사업 과학랩장

멘토 코멘터리

최노아 작가와의 멘토링에서는 작가의 고유한 창작 방식인 '라이브 라이팅(Live Writing)'을 어떻게 입체적인 공감각 경험으로 확장할 것인가에 집중했습니다. 자폐 스펙트럼을 가진 작가가 텍스트를 통해 세상과 소통하는 방식이 디지털 기술을 만났을 때, 단순한 시각 효과에 머물지 않고 관객의 신체적 감각으로 '전이'될 수 있는 방법에 대한 고민과 논의가 진행되었습니다.

<againandgain: 공명>은 작가의 텍스트가 음악(피아노 계수정, 보이스 박민희)과 이미지 및 영상(이상원)으로 실시간 확장되는 퍼포먼스로 진행되었습니다. 최노아

작가의 심박에 기반하여 처리된 생체 데이터를 실시간으로 추출하고 이를 시각적 파동과 음악적 흐름에 반영함으로써, 텍스트 뒤에 숨겨진 작가의 긴장과 몰입 상태 등 신체적·정신적 흐름과 반응을 매개하여 연결할 수 있는 퍼포먼스 시스템으로서의 시도를 진행했습니다.

자폐 증상을 가진 장애예술인과의 소통은 일상과 작업 모두에서 어려움을 가집니다. 이러한 단절을 예술 행위를 통해 연결하고 소통하는 감각에 대한 시도는 중요합니다. 이 관계 형성 및 연결에 대한 기존 시도가 다른 참여 작가의 시각에 의존했다면, 이번에는 AI라는 또 다른 연결자를 설정하여 보다 확장된 접점에 대한 시도를 진행했습니다. 실시간으로 입력되는 작가의 텍스트와 생체 신호를 분석하여 예측 불가능한 시각적 형상을 만들어냄으로써, 함께 퍼포먼스에 참여한 작가들, 나아가 관객에게 공감대를 펼치는 무대가 되었습니다.

최노아 작가는 이번 프로젝트에서 무대 위에서 다양한 장르의 예술가들과 호흡하며 전체 흐름을 이끌어가는 최초의 시발점으로서, 그리고 기존의 퍼포먼스 아티스트의 역할에서 또 다른 공유 레이어를 경험하고 반응할 수 있는 가능성을 얻었습니다. 자신의 텍스트가 타인의 연주와 기술적 알고리즘을 통해 변주되는 과정을 수용하고 감각하는 경험은, 향후 더 큰 규모의 융복합 공연의 최초 발화자로서, 나아가 그 흐름을 느끼며 스스로 이끌어가는 무대형 아티스트의 가능성을 확보할 수 있기를 기원합니다.

이 프로젝트는 기술이 장애예술인의 표현 영역을 어떻게 확장할 수 있을지를 타진하는 중요한 발걸음이 될 수 있습니다. 언어적 소통에 어려움이 있을 수 있는 작가의 내면이 HCI 및 AI 기술을 통해 보다 많은 이들이 감각할 수 있는 현상이자 현장이 될 수 있습니다. 이는 기술을 통한 장애의 보완을 넘어, 기술을 통한 고유한 예술성의 확보와 발전이라는 사업의 지향점을 공유할 수 있습니다. 나아가 실험 설계와 데이터의 엄밀성을 확보할 수 있다면, 보다 넓은 장애예술 및 장애예술인이 참고하고 공유할 수 있는 사례로 설 수 있을 것입니다.

1. 작가소개



최석원 작가

사람과의 눈 맞춤이 힘들었던 최석원 작가는 자연스레 혼자 지내는 시간이 많았습니다. 그런 작가에게 동물은 가장 친한 친구였고, 최고의 그림 모델이었습니다. 동물의 눈을 통해 색다른 시선으로 세상을 바라보는 작가의 그림은 순수하고, 솔직하며, 따뜻한 위로가 됩니다.

늘 그래왔듯이 작가의 작품 속에는 힘없고 약한 동물이 주인공이 되어, 동물들의 유토피아가 펼쳐집니다. 밝고 선명한 색과 단순하지만 개성 있는 형태의 그림은 상상력, 즐거움, 작은 울림을 전해줍니다.

2. 작품소개



바다의 온도

#키네틱아트 #신호 제어

작품 소개

〈바다의 온도〉는 바다의 온도 변화와 기후 데이터를 기반으로 움직이는 고래 키네틱 작품을 통해 기후 위기를 시각적으로 보여주려 합니다. 이를 통해 우리가 살고 있는 지구가 결국은 하나이며 우리 모두에게 서로가 서로를 연결하고 있다는 관계를 느끼게 합니다.

작품 기획 의도

〈바다의 온도〉는 아쿠아리움과 네셔널지오그래픽에서 보았던 수중 동물들이 가진 신비한 에너지를 모티브로 합니다. 이 동물들을 보면 우리가 결국은 하나의 신비한 세계 안에서 서로에게 영향을 주며 살고 있다는 것을 느끼게 합니다. 작가는 약간은 둔탁하지만 직접 제작한 수중 생물 모델링과 키네틱 장치를 통해 오토마타를 제작하였습니다.

3. 멘토소개 및 코멘터리



손경환 팀장(아트콜라이더랩)

現 한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 운영지원팀장
現 한국문화예술교육진흥원 꿈다락문화학교 생활거점형 컨설턴트
前 한국문화예술교육진흥원 창의예술교육랩 심사위원 및 컨설턴트

멘토 코멘터리

최석원 작가는 동물에 대한 관심을 바탕으로 그림을 그려온 작가입니다. 그렇기 때문에 작가의 가장 큰 장점은 대상에 대한 공감 능력에 있다고 생각합니다. 이번 창작 지원 사업에 참여하면서 오토마타를 활용한 움직이는 고래를 만들고자 했으며, 기후 데이터에 따라 변화하는 움직임을 여러 감정 상태에 빗대어 표현하고자 시도했습니다.

최석원 작가의 기존 작업이 동물에 대한 애정에서 출발했다면, 이번 신작은 동물의 '감정'에 대한 표현이라는 점에서 더 강렬한 전달력을 가질 수 있을 것입니다. 특히 단순한 움직임이 아니라 기후 데이터에 따라 달라지는 고래의 감정적 움직임과 다양한

효과를 통해 관객에게 기후 위기에 대한 메시지를 전달하고자 한다는 점이 중요합니다. 이러한 접근은 키네틱 아트의 형식을 넘어서, 명확한 내러티브를 가진 한 편의 인형극에 가까워질 수 있는 가능성을 보여줍니다.

멘토링은 전반적으로 최석원 작가가 떠올리는 동물의 감정적 표현 상태를 구체적으로 확인하고 정리하는 데 초점을 맞추었습니다. 동시에 실제 구현을 담당하는 테크니션과의 진행 상황을 점검함으로써, 기획 단계에서 상상한 감정의 움직임이 작품으로 무리 없이 구현될 수 있도록 지원했습니다.

최석원 작가의 이번 작품 <바다의 온도>는 회화로 표현해 오던 자신만의 동물의 세계(일종의 유토피아)를 넘어, 기후 데이터라는 구체적인 사실에 근거해 동물의 감정적 움직임을 만들어 보고자 했다는 점에서 흥미롭습니다. 특히 움직임의 설계는 감정의 표현이라는 측면에서 상당히 디테일해야 하는데, 이를 위해 테크니션과 매니저(어머니)가 “어떤 감정일 때 어떻게 움직이나요?”와 같은 질문을 던지고, 최석원 작가가 몸으로 직접 표현하는 상태를 옮기기 위해 세심한 노력을 기울였을 것으로 보입니다. 이러한 과정을 통해 만들어진 고래의 감정적 움직임과 상태 표현은 관객에게 높은 공감을 불러일으킬 수 있을 것입니다.

최석원 작가는 뛰어난 공감 능력을 바탕으로 자신이 보고 있는 대상(동물)의 상태와 감정을 섬세하게 포착하고 표현해 낼 수 있는 가능성을 가지고 있습니다. 그림을 그리는 일 자체도 즐거운 경험이지만, 대상을 바라보며 그 감정을 고민하고 스스로 몸으로 표현해 보는 과정은 작가에게 매우 큰 자산이 될 것입니다. 앞으로도 이러한 경험을 바탕으로 동물과 환경, 그리고 감정의 관계를 깊이 있게 탐구해 나가시길 기대합니다.

1. 작가소개



현승진 작가

현승진 작가는 동물들을 사랑합니다. 무서운 사자도, 작고 귀여운 생쥐도, 바다를 헤엄치는 고래도 모두 친구입니다. 동물들을 바라보는 작가의 따뜻한 시선은 고스란히 그림 속에 담겨 보는 사람들을 미소 짓게 합니다.

처음엔 서툰 하나의 터치로 시작된 그림이었지만, 시간이 갈수록 작가의 감정과 이야기를 담는 소중한 언어가 되었습니다. 밝고 선명한 색채, 단순하고 힘 있는 선, 그리고 동물들과 나누는 교감은 작가가 된 그만의 특별한 세계를 보여줍니다.

2. 작품소개



<동물의 왕국>

#VR #AI

작품 소개

<동물의 왕국>은 현승진 작가가 그린 멸종 위기 동물과 동물원에서 버려진 동물들의 그림에서 시작되었습니다. 이 그림을 바탕으로 AI와 3D모델링, 언리얼 엔진을 활용한 VR 게임이 탄생하게 되었고, 게임을 통해 동물들과 교감을 나눌 수 있도록 표현하였습니다.

작품 기획 의도

그의 작품 속에서 동물들은 갑갑한 현실의 동물원이 아닌, VR 메타버스로 구축된 광활한 왕국에서 살아가게 됩니다. 관객들은 게임을 통해 현승진 작가의 재미있는 동물 캐릭터로 재탄생한 동물들과 만나 소통할 수 있습니다.

3. 멘토소개 및 코멘터리



김한호 대표(에이치소프트)

現 에이치소프트대표
現 삼육대학교 겸임교수
現 연세대, 서울대 등 AI특강
現 콘텐츠진흥원 AI분야 평가위원
現 중소벤처기업부 AI분야 평가위원

멘토 코멘터리

현승진 작가는 동물을 깊이 사랑하는 마음을 바탕으로 자신만의 섬세한 관찰력과 감성을 작품 속에 담아내는 작가입니다. 이번 프로젝트의 멘토링 과정에서는 그의 이러한 고유한 시선을 보다 명확하고 풍부하게 표현할 수 있도록 돕는 데 중점을 두었습니다. 특히 작가가 상상하는 세계를 언어와 이미지로 어떻게 구성하고, 이를 기술 기반 매체에서 자연스럽게 구현할 수 있을지 함께 탐구하며, 작품 의도가 VR이라는 새로운 형식에서도 온전히 드러날 수 있도록 방향을 잡아주었습니다.

프로젝트 초기에는 좋아하는 동물을 '보이는 대로' 묘사하는 데 집중했다면, 점차

동물과의 교감과 감정, 이야기 구조를 중심으로 세계를 확장해 나갔습니다. 그 결과, 작가의 창작은 단순한 그림 표현을 넘어 체험형 스토리텔링으로 발전했으며, 상상 속 장면과 감정을 VR 환경에 직접 반영하는 과정에서 자신의 세계를 구체화하고 정리하는 능력 또한 크게 성장했습니다.

이번 작품은 현승진 작가의 아이디어를 테크니션들과의 협업을 통해 VR 기능성 게임의 형태로 구현한 융복합 창작물입니다. 동물을 향한 따뜻한 시선과 애정이 게임 속 상호작용과 장면 구성 전반에 자연스럽게 녹아 있어, 사용자들은 단순히 화면을 바라보는 관람자가 아니라 작가가 바라보는 동물 세계를 직접 경험하는 주체가 됩니다. 이는 전통적 그림 방식에서 기술 기반 표현으로 확장된 매우 의미 있는 시도로, 예술과 기술이 조화롭게 결합된 사례라고 할 수 있습니다.

작업을 진행하는 동안 현승진 작가는 VR이라는 낯선 매체 속에서도 자신이 전달하고자 하는 본질적 메시지인 '동물에 대한 존중과 교감'을 흔들림 없이 유지했습니다. 이는 작가의 감수성과 창작 의지가 얼마나 깊은지를 보여주는 부분이며, 앞으로도 다양한 기술 기반 콘텐츠(애니메이션, 캐릭터아트, 기능성 앱 등)로 자연스럽게 발전할 가능성을 충분히 확인할 수 있었습니다. 그는 감성과 관찰력, 그리고 이야기 전달력이 조화를 이루는 예술가로서 큰 잠재력을 지니고 있습니다.

이번 사업의 취지는 예술가가 자신의 재능과 감성을 기반으로 새로운 창작의 방식과 가능성을 발견하고, 이를 기술과 융합해 새로운 예술적 경험을 만들어내는 데 있습니다. 그런 측면에서 현승진 작가의 작품은 본 사업의 목표를 가장 잘 보여주는 대표적 사례입니다. 작가의 순수한 감성과 기술 기반 매체의 확장성, 그리고 협업을 통한 창작의 성장이 조화롭게 어우러져, 이번 성과공유회에서 매우 의미 있는 기록으로 남을 것입니다.

주최 / 주관



후원



기획·운영



장애예술인 융복합 문화예술 창작 멘토링

김한호·손경환·허대찬

참여 작가

신현채·박은영·에이블라인드·최노아·최석원·현승진

공간 협력



2025년 장애예술인 융복합 문화예술 창작 지원

