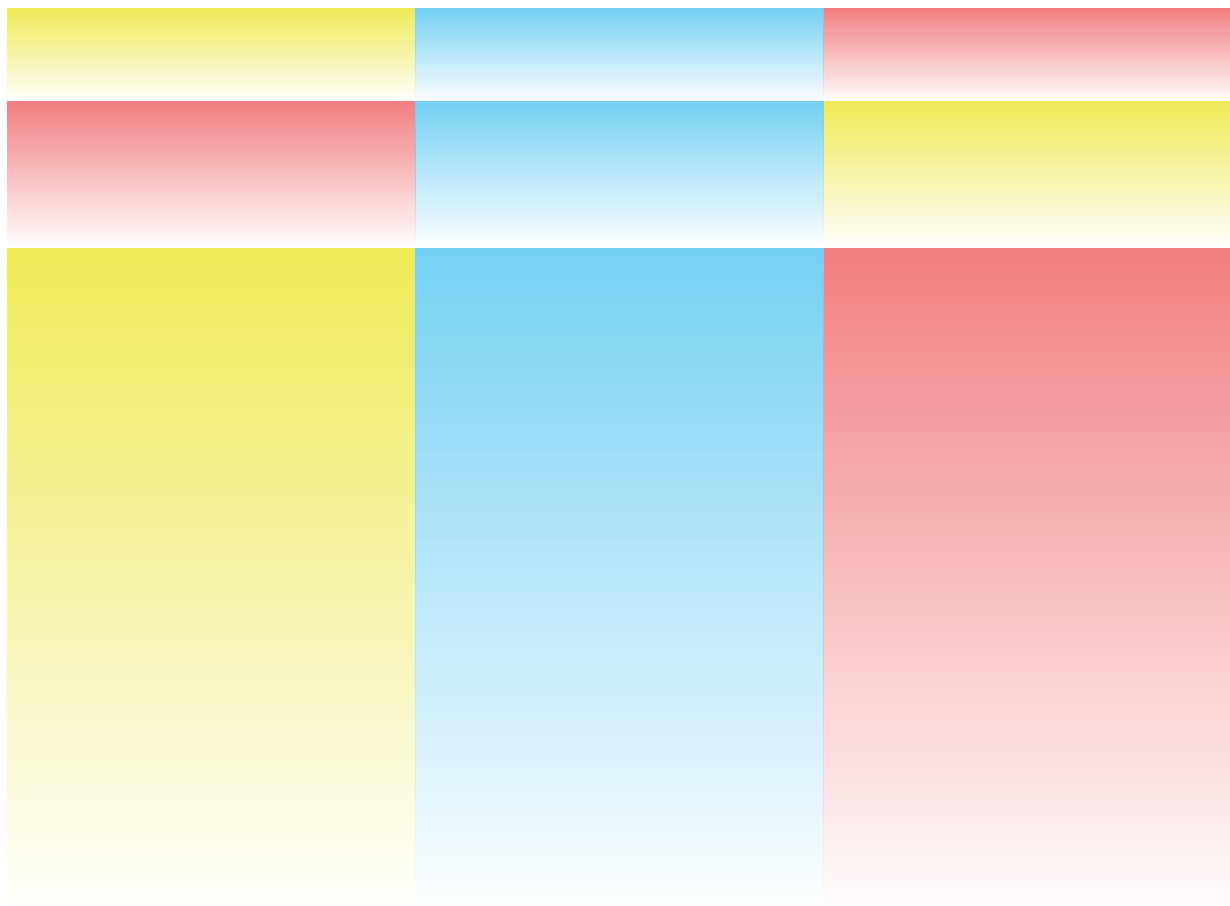




i-EUM CREATIVE ACADEMY 2024

아:음 예술창작 아카데미 결과자료집

아:음 예술창작 아카데미
2024 결과자료집

Korea Disability
Arts & Culture
Center



4	과정 소개
	아:음 예술창작 아카데미 소개 및 진행 일정
6	창작자 과정
	창작 프로젝트
8	1-1. W 수어 스토리텔링 공동창작 워크숍
18	1-2. 감각과 초월 시즌2
	창작 워크숍
28	1-3. SF 1인극 만들기 워크숍
38	1-4. 해외교류 창작워크숍 I-YOU-WE
	매체/주제 확장 워크숍
50	1-5. 서로가 서로의 매체되기
58	1-6. 되기, 기억하기, 함께 움직이기
68	매개자 과정
	기획매개
70	2-1. 장애예술 기획매개 입문
82	2-2. 장애예술 매개역량 강화를 위한 창의적 기획 프로세스 워크숍
	교육매개
106	2-3. 헌터 하트비트 메소드(HHM) 연극교육 워크숍
114	2-4. 예술가의 협업과 역할 찾기 워크숍
122	2-5. 이 그림은 무엇인가요?

128	접근성 과정
	모두의 정보
130	3-1. 모두의 정보 입문
154	3-2. 모두의 정보 WEEK
	접근성 방법론(창조적 접근성)
176	3-3. 접근성 매니저 학습연구모임
184	3-4. 아동청소년연극 수어번역 학습연구모임
192	공통 과정
	특강
194	4-1. 규범이 아닌 창조적 활동으로서 무대 접근성-상상과 실천
	온라인 강의
198	4-2. 문화예술, 장애학과 만나다
202	4-3. 장애미학과 현대예술: 장애예술을 위한 입문 강의

한국장애인문화예술원, 이:음 예술창작 아카데미는 2020년 8월부터, 장애예술인의 고유한 예술적 감수성과 창작 역량 강화 및 장애예술 매개자와 접근성 전문인력 양성 등 장애예술 저변 확대를 위해 [비]장애예술인, 문화예술기획자, 장애예술에 관심 있는 시민 등을 대상으로 다양한 교육과정을 기획하여 운영하고 있습니다.

과정 소개

창작자 과정

장애예술인에게 실험적 기회들을 제공해 창작 역량을 강화하고, 다양한 예술가(단체)와 교류하는 워크숍, 과정형 프로젝트, 해외교류를 통해 창작 소재와 매체를 확장할 수 있는 창작자 과정을 제공합니다.

매개자 과정

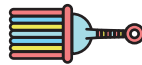
장애예술 현황 파악 및 이해도 제고와 함께 장애예술에 대한 다양한 해석과 접근을 시도하고, 자발적 고민과 능동적인 실천을 통해 다양한 장애예술 프로그램과 배리어프리 콘텐츠 등을 기획하며 장애예술과 사회를 연결할 수 있는 매개자 프로그램을 제공합니다.

접근성 과정

접근성의 장벽을 인식하는 것을 시작으로 장애에 대한 이해와 관점 전환, 분야별 지식과 정보에 대한 기초를 바탕으로 다양한 질문과 함께 접근성에 대해 탐구하고 적용점을 모색해 보는 접근성 전문인력 양성 프로그램을 제공합니다.

공통 과정

장애학과 문화예술, 장애예술 매개사례 등 장애 이론의 이해를 바탕으로 문화예술과 장애학 간의 의의를 다루는 공통 프로그램을 제공합니다.



진행 일정

창작자

6월 7월 8월 9월 10월 11월 12월

W 수어 스토리텔링 공동창작 워크숍	●	●	●	●	●		
SF 1인극 만들기 워크숍		●					
감각과 초월 시즌2			●		●		
서로가 서로의 매체되기			●	●			
되기, 기억하기, 함께 움직이기				●	●		
해외교류 창작워크숍 I-WE-YOU							●

매개자

6월 7월 8월 9월 10월 11월 12월

장애예술 기획매개 입문		●					
장애예술 매개역량 강화를 위한 창의적 기획 프로세스 워크숍			●				
헌터 하트비트 메소드(HHM) 연극교육 워크숍						●	
예술가의 협업과 역할 찾기 워크숍						●	
이 그림은 무엇인가요?					●	●	

접근성

6월 7월 8월 9월 10월 11월 12월

모두의 정보 입문		●					
접근성 매니저 학습연구모임		●	●				
모두의 정보 WEEK					●		
아동청소년연극 수어번역 학습연구모임						●	

공통

6월 7월 8월 9월 10월 11월 12월

규범이 아닌 창조적 활동으로서 무대 접근성-상상과 실천						●	
문화예술, 장애학과 만나다		●	●	●	●	●	
장애미학과 현대예술: 장애예술을 위한 입문 강의							●

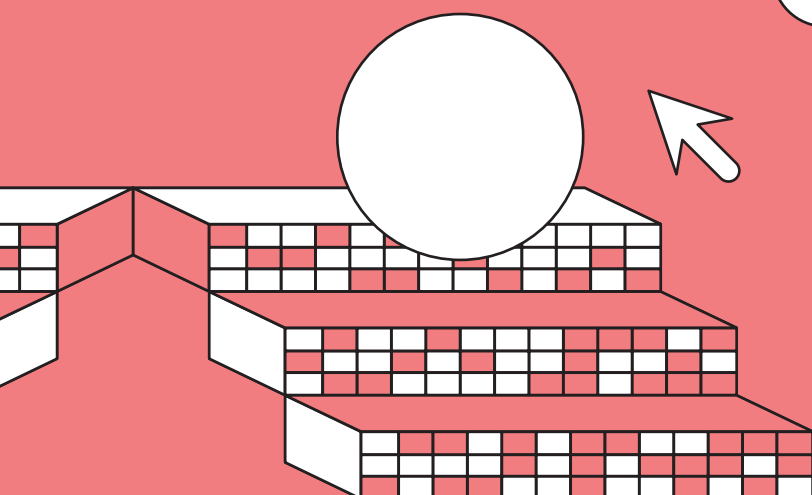
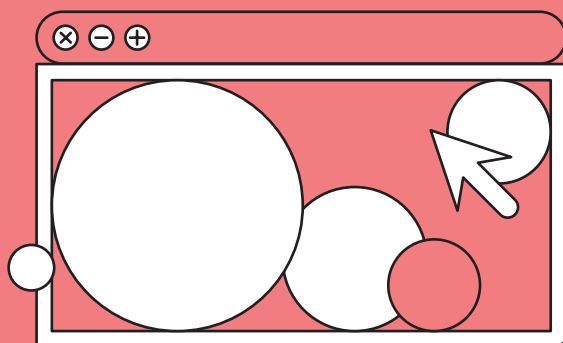
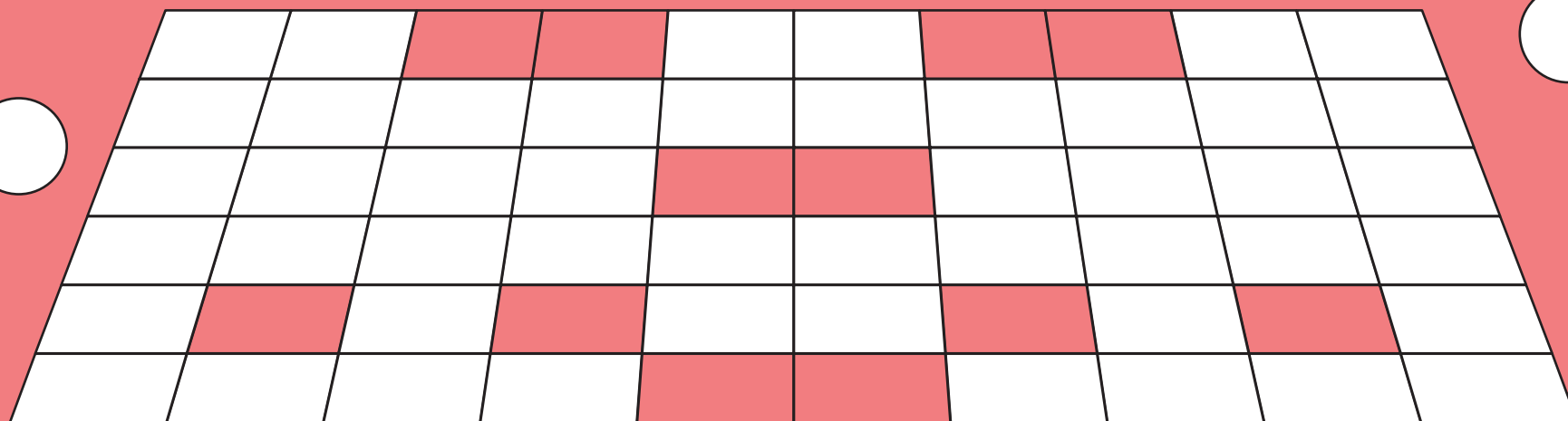
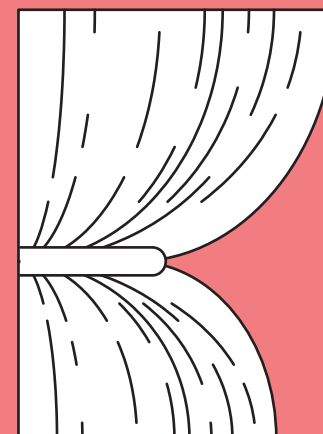
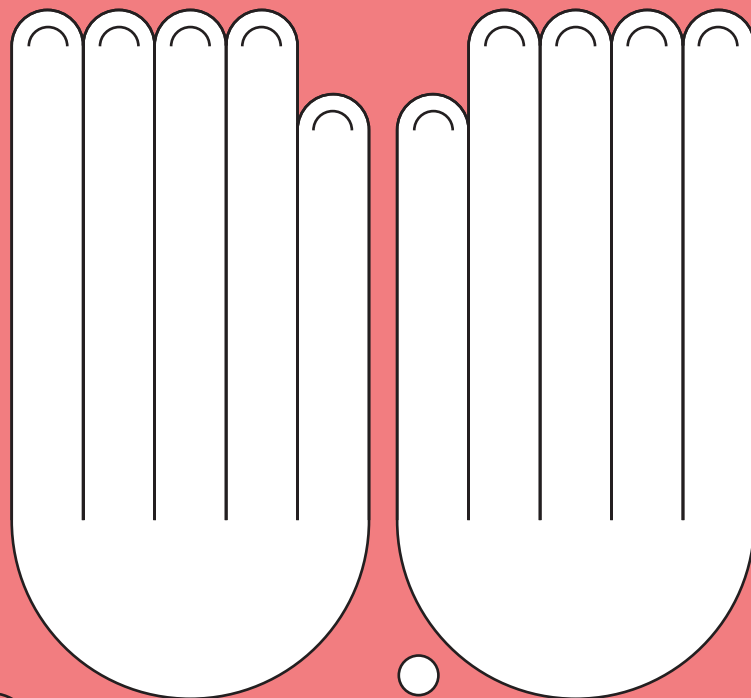


참작자 과정

장애예술인에게 실험적 기회들을
제공해 창작 역량을 강화하고, 다양한
예술가(단체)와 교류하는 워크숍,
과정형 프로젝트, 해외교류를 통해
창작 소재와 매체를 확장할 수 있는
참작자 과정을 제공합니다.



- 1-1. W 수어 스토리텔링 공동창작 워크숍
- 1-2. 감각과 초월 시즌2
- 1-3. SF 1인극 만들기 워크숍
- 1-4. 해외교류 창작워크숍 I-YOU-WE
- 1-5. 서로가 서로의 매체되기
- 1-6. 되기, 기억하기, 함께 움직이기





1-1. VV 수어 스토리텔링 공동창작 워크숍

수어문학 장르 중 VV(Visual Vernacular/시각적 토착문학)에 집중하여 수어의 운율, 공간 활용, 강약과 속도변이 등 캐릭터와 대사를 입체적으로 드러내는 방식을 이해한다. 음성 중심의 전통적인 예술에서 벗어나, 수어의 시각적 요소를 창의적으로 표현하기 위한 영상적 기법의 사례를 나누며 수어문학이 가지는 예술적 가치와 가능성을 모색해 본다.

농인과 청인으로 구성된 예술가 그룹은 공동창작 과정을 통해, 수어문학의 표현방식을 활용한 스토리 개발과 창작에 대한 몰입, 예술 표현 매체에 대한 다양성과 확장을 경험한다.

과정 소개

진행

수어민들레

일정

2024년 6월 29일(토)~7월 27일(토) *총 13회차

장소

교육_이음센터 커뮤니티룸2 및 이음아트홀
전시_모두예술극장 라운지

진행 단체

수어민들레

‘한국수어 예술’의 본질을 탐구하고, 농인의 언어와 문화를 예술적 매체로 승화시키는 것을 목적으로 2015년 설립되었다. 수어문학의 예술성과 문학적 기법을 국내외에 알리고, 농인과 비농인이 공유하는 문화적 공간을 확장하는 데 주력하고 있다. 국내에서 수어시와 수어문학을 창작하는 예술가의 부족함을 인지하고, 이를 해결하기 위해 국내외 수어문학자와의 교류를 촉진하고, 다양한 문화 행사와 워크숍을 통해 수어문학에 대한 관심을 고조시켜 왔다.

참여자

고광채, 김대룡, 김미경, 김미준, 김선호, 김아름, 노영화, 박현미, 배효미, 변은정, 서은지, 성경선, 유학승, 이미선, 이학녀, 이효정, 장수빈, 조소연, 최민주, 최윤정

세부 내용

회차	일시	과정명	과정 내용	진행	참여인원	장소
1	6.29. 오전 10시~오후 1시	수어문학의 이해 1	수어문학은? 수어와 예술 수어문학의 유형과 예시 청인과 청인 학습자 상호 소통	변강석	청인배우 10명, 농인 아티스트 10명	
2	6.29. 오후 2시~5시	수어문학의 이해2	농인 학습자를 위한 수어문학의 다양한 유형과 예시			
3	7.3. 오전 10시~오후 1시	한국수어의 문법적 역할	청인 학습자를 위한 한국수어의 시각적 표현 '공간활용'·'역할전환'· '분류사' 중심의 이해	손 청		
4	7.6. 오전 10시~오후 1시	시각적 토착문학(VV) 이해	판토마임과 수어 [그리고 VV]의 차이 이해 조별 작품 시나리오 구상	변강석 손 청		
5	7.6. 오후 2시~5시	시각적 토착문학(VV) 훈련	표현의 구체화 생산적 수어를 창의적으로 표현 영상적 기법	손 청	이음센터 커뮤니티룸2 및 이음아트홀	
6	7.10. 오전 10시~오후 1시	시각적 토착문학(VV) 훈련				
7	7.13. 오전 10시~오후 1시	시각적 토착 문학 작품 준비				
8	7.13. 오후 2시~5시	시각적 토착 문학 작품 준비 및 피드백		변강석 손 청		
9	7.17. 오전 10시~오후 1시	시각적 토착 문학 작품 준비 및 피드백			농인 아티스트 10명	
10	7.20. 오전 10시~오후 1시	특강: 시각적 토착 문학 창작하기	[*창작 영상 참조]			
11	7.20. 오후 2시~5시	창작 워크숍 1		이안 산본		
12	7.24. 오전 10시~오후 1시	창작 워크숍 2				
13	7.27. 오전 10시~오후 1시	그룹별 작품 최종 피드백				

수어문학이란

수어문학은 농인·수어인에 의해 고안된 시각예술이며, 삶에서 얻는 감정들과 통찰을 표현하고자 하는 생동적인 문학이다. 또한 수어예술의 하위 유형으로서, 시각언어인 수어를 갖고 표현하며 감상할 수 있는 장르이다. 수어문학은 고정적이고 정적인 문자문학과는 대조적이다. 수어의 강약과 속도의 변화를 통해 심상화하기(문율), 수어 공간에 수어를 다양하게 배치하여 서사를 끌어가기(공간 활용), 여러 등장인물의 캐릭터와 대사를 입체적으로 드러내기(역할 전환)는 수어문학을 구성하는 기본 요소들이다.

수어문학은 문자로 기록되지 않으며, 구비문학의 한 종류로서 기능한다. 언어의 경계를 넘어 움직이는 시각적 예술 형태로, 몸 전체를 사용하여 강력하고 혁신적인 작품을 만들어낸다. 그렇기에 수어문학 또한 그림이나 영화와 같이 예술적 문학으로서, 관객을 작품에 빠져들게끔 할 수 있다. 수어문학은 농인의 언어와 세계관을 보여주는 독특한 방법이고, 농인 문화에서 개인 경험 및 감정 표현 등을 나타낼 수 있기에 문화적인 측면에서 중요성을 지닌다. 또한 수어문학은 개인 혹은 집단 경험 및 추상적 관념을 독창적인 표현으로 구체화하는 수준 높은 예술로, 수어문학을 감상하면서 수어문학의 학문적 지식의 특성과 문화 소통의 아름다움을 함께 느낄 수 있을 것이다.

수어 VV

토착적 시각문학(VV, Visual Vernacular)은 단순히 수어문학의 한 장르로만 존재하는 것이 아니며, 또 다른 차원으로서의 문학을 의미한다. 시각의 본질을 포착하는 시각적 기법·기술이며, 농인 문화와 자연스럽게 연결되어 있다. 다양한 형태의 수어표현(마임, 영상적 기법, 수어문법 활용 등)을 통해 수어시, 이야기, 노래 등 다양한 장르를 구성할 수 있다. 농인 예술가가 이야기를 들려주는 기술로 영화적·영상적 스타일을 사용한다. 무대의 고정된 지점에 머물며 관중들 앞에서 단어와 제스처, 표정을 통해 다양한 캐릭터와 액션을 극적으로 드러내면서 서사(이야기)를 전달한다. 보통 TV 시청자들은 여러 대의 카메라가 다양한 앵글을 잡은 화면들인 TV를 통해 보게 되는데, 농인 예술가는 놀랍게도 한 대의 카메라로도 여러 대의 카메라 역할을 혼자서 구현해 낸다. 이렇게 표현(내레이션)된 서사에 관중들은 깊이 몰입할 수 있으며, 이 다양성은 풍부한 표현력을 가진 스타일을 형성한다.

전시 개요

2024년 이음 예술창작 아카데미: VV(Visual Vernacular)
수어스토리텔링 공동창작 워크숍 창작영상 전시

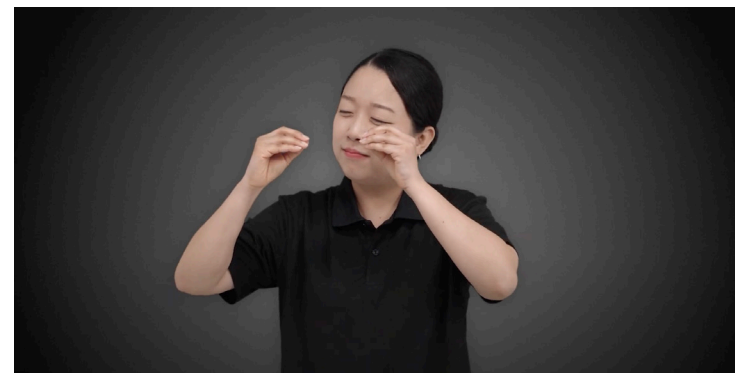
전시 일시 2024년 9월 27일(목)~10월 2일(수)
오전 10시~오후 5시

전시 장소 모두예술극장 라운지

전시 작품 개인창작 영상 7점, 공동창작 영상 7점

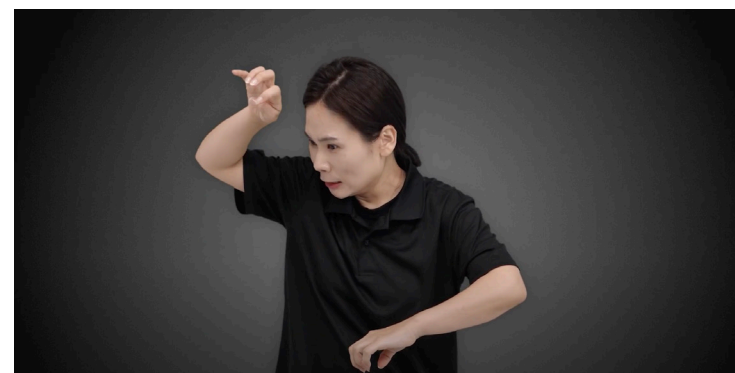
창작 영상 소개

순간
(이미션)



드라이브 중 과거 연인과의 사랑으로 다투던 슬픈 기억이 떠오르며 여러 가지 감정들이 느껴집니다. 감정을 다스리기 위해 속도를 올려 드라이브하던 중 문득 생각해 보니 자신이 이기적이었다는 생각이 듭니다. 스스로 감정을 가다듬고 점차 속도를 줄이며 갑니다. 그 상황에서 조금만 더 빨리 달렸다면 사고가 날 뻔한 내용을 담고 있습니다. 이 작품은 자신의 감정이 행동이 되지 않아야 한다는 교훈을 주고 있습니다.

사자와 쥐
(이학녀)



작고 하찮은 쥐의 도움으로 목숨을 건지는 사자의 모습을 묘사했습니다. 아무리 작은 존재라도 선행을 베푼다면 언젠가는 자신에게 좋은 일이 돌아옵니다. 내일 일은 아무도 모릅니다.

개
[김선호]



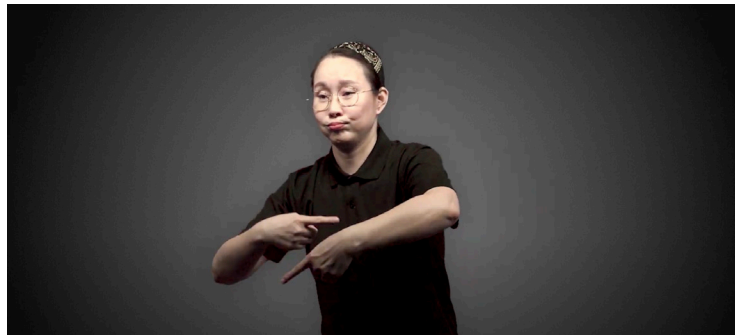
날씬한 개의 특성과 달리기를 좋아하는 강아지를 표현했습니다. 즐거운 감상이 되기를 바라는 간절한 마음을 담아 전해봅니다.

아낌없이 주는
나무
[최민주]



나무와 아이가 있습니다. 둘은 친구 사이입니다. 아이는 나무를 타고 노는 것을 좋아하고 나무는 비 오는 날 아이의 우산이 되어줍니다. 겨울이 오면 나무는 떨감이 되어 줍니다. 아낌없이 자기의 모든 것을 내어주는 나무를 표현해 보았습니다.

데굴데굴
[김미경]



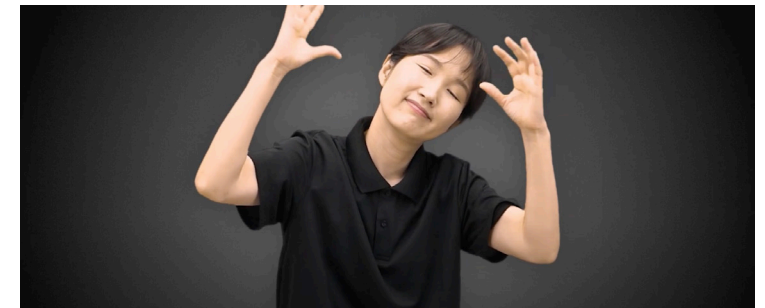
'압박의 공, 휴식의 풍경', 현대인의 치열한 경쟁과 그로 인한 압박감을 공이 데굴데굴 굴러가는 것으로 비유했습니다. 끊임없이 굴러가는 공은 우리의 바쁜 몸과 마음을 상징합니다. 그러나 지친 심신을 잠시 멈추고 다시 일어섰을 때 지나쳤던 아름다운 풍경과 소소한 행복을 발견할 수 있는 것처럼, 현대 사회에서 휴식의 중요성과 여유의 가치를 강조했습니다.

수탉
[유학승]



동이 트고 해가 뜨기 시작할 때, 잠자던 닭이 눈을 뜨며 힘차게 울어댑니다. 마당에서 먹이를 잡아먹고 담벼락을 바라본 뒤, 힘껏 날아올라 담장 너머의 세상으로 나아갑니다. 담장 밖의 세상에 나온 닭은 도로를 달리는 자동차들을 신기하게 구경하지만, 곧 사람의 돌팔매 공격을 받게 됩니다. 화가 난 닭은 재빨리 피하며 사람의 머리에 올라가 쪼고, 똥을 싸며 반격합니다. 다시 담장 위로 돌아온 닭을 향해 화가 난 사람은 총을 겨눕니다. 하지만 닭은 날아오는 총알을 물고 웅크리며 상황을 유머러스하게 마무리합니다.

밥 한술의 기적
[김아름]



이 작품은 작은 선택이 운명을 바꾸어 기적을 만들어내는 이야기입니다. 일상 속 소중한 순간들과 가족의 사랑이 가진 힘을 다시 한번 되새겨보는 계기가 되었으면 좋겠습니다.

악몽
[박현미,
조소연]



우린 무엇을 두려워하나? 무엇에 쫓기며 사는가? 곧 깨어날 꿈인 것을... <악몽>은 살아가는 인생에 있어서 불편함, 두려움, 절망, 불안, 슬픔과 같은 마음의 강한 감정적 반응을 유발했습니다. 악몽은 '인생'을 통해 부정적인 반응을 일으킬 수 있는 순간을 묘사하여 나타내었습니다. 인생에서 내가 두려워하고 있는 것은 무엇인지, 생각해 보는 시간이 되길 바랍니다.

담배
[변은정,
이호정]



담배의 부작용은 크나 큼니다. 흡연의 끝은 '슬픔'이라는 결과로 돌아오게 됩니다. 숨이 끊어지기 전에 담배를 끊어야 합니다. 담배의 위험성을 강조 하는 메시지를 VV로 표현했습니다.

냥의 일상
[김미준,
서은지]



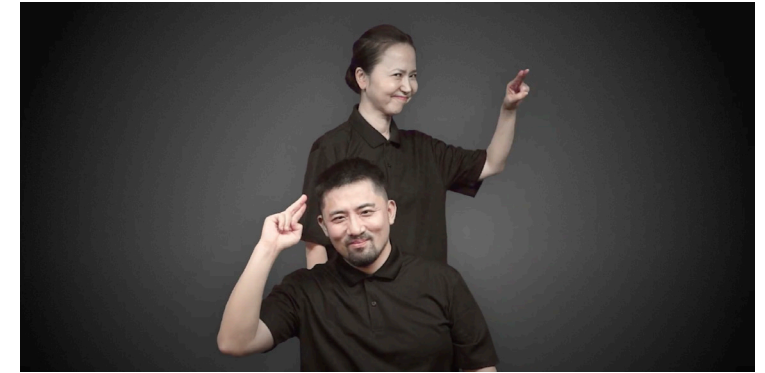
날씨에 따라, 감정에 따라 달라지는 고양이의 하루를 담은 작품입니다. 사랑스럽고 귀여운 냥이가 혼자서 하루의 일상을 어떻게 보내는지, 그리고 어떤 감정의 변화가 있는지 표현하고자 했습니다.

쌍두용
[장수빈,
최윤정]



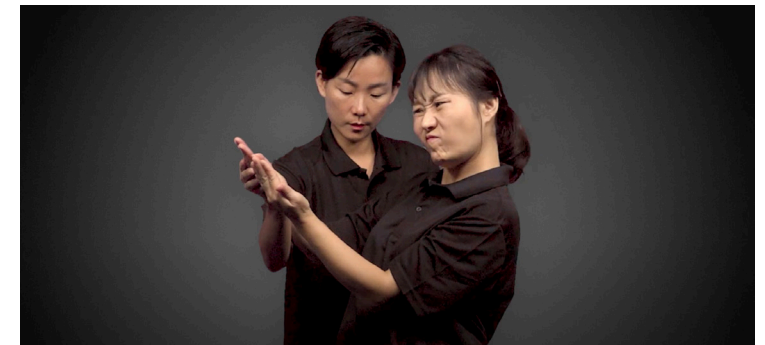
쌍두용은 한 몸에 두 개의 머리를 가진 신화 속 동물입니다. 서로의 의견이 달라 싸움도 있지만, 서로 마음을 맞춰가는 모습을 표현했습니다.

**태극기
휘날리며**
[고광채,
성경선]



한국전쟁을 배경으로 전쟁 속에서 친구들을 잃어버리는 전쟁의 참혹함을 나타낸 작품입니다. 패기 있게 시작한 전쟁 속에 동료들을 죽음으로 참혹하게 잃어버리고도 하염없이 앞으로만 전진할 수밖에 없는 전쟁의 모순과 아픔! 또 죽어간 송고한 생명들에 대한 위로를 표현하고자 했습니다.

소녀의 상상
[배효미,
변은정]



손과 표정과 몸짓으로 세상을, 세계를, 우주를 이야기하고 싶습니다. 우주라는 광활함을 담아내는 것이 무척 난제였지만 많은 시행착오와 연습을 통해 스토리를 완성했습니다. 소녀의 상상 속 우주와 소녀의 친구를 만나보세요.

**새들의 일상
새드엔딩**
[김대통,
이호정]



어느 섬 안 울창한 숲속에서 하나의 동지가 나무 위에 자리 잡고 있습니다. 동지에는 아기새와 어미새가 있습니다. 어미새는 배고파 우는 아기새를 위해 벌레를 잡아 다시 동지로 돌아갑니다. 돌아가던 중 커다란 새 한 마리가 쫓아옵니다. 어미새는 아기새를 보호하기 위해 도망가지 않고 끝까지 아기새를 보호하며 막을 내립니다.

워크숍 리뷰

“ [...] ‘VV 스토리텔링 공동창작 워크숍’과 수어문학의 밤을 분주히 준비하던 수어민들로부터 예상치 못한 요청을 받았다. 결국, 워크숍 수어통역사의 일원이 되어 근 한 달여 주말마다 해화역을 오가게 되었고, 덕분에 함께 배우고 성장해가는 참여자들의 변화를 곁에서 지켜볼 수 있었다. [...] 청인 참여자들은 배우로 활동하는 분들이어서 그간의 경험에서 우리나라의 예술적 표현에 대한 내공이 있었고, 농인 참여자들에게는 원어민으로서 자연스럽게 습득한 수어문학에 대한 근본적인 감각이 있었다. 이 두 집단이 시각언어가 펼쳐지는 시공간을 공유하며 동화되고, 마치 하나의 몸인 것처럼 표현되는 작품을 구상하고 실현해가는 과정은 존중과 애정을 바탕으로 하는 두 세계의 조우와 화합 그 자체였다. [...]”

현재, 우리나라에서 수어문학에 대한 이론을 강의하고 워크숍을 운영할 만한 능력이 있는 곳은 수어민들레가 유일하다. 그만큼 우리나라는 수어문학의 불모지나 다름없는 특수한 문화적 위치, 정확히는 ‘문화적 위기’에 처해 있다. [...]

이번 워크숍을 통해 우리 사회에 소개된 ‘시각적 토착문학(VV, Visual Vernacular)’은 순수한 수어시 장르의 아니다. 수어문학 혹은 수어예술 장르 하나하나에 문화적 위치를 부여한다면, 마임과 수어시는 그 스펙트럼의 양극단에 있으며, 이 두 장르가 맞닿아있는 지점에서 발달한 특수한 형식의 양식이 VV이다. 이러한 낯선 영역을 깊이 있는 지식으로 쉽게 설명해준 변강석 수어민들레 대표, 참여자들의 공동창작이 이루어지는 현장에서 작품 하나하나에 경이로울 만큼 멋진 조연을 열정적으로 해준 이안 산본 수어예술가, 그리고 새끼오리처럼 그 과정을 다 따라온 참여자들!

문화를 이해하는 힘, 문화를 지탱해 주는 든든한 힘이 농사회와 닿아 있다는 것이 참 감사한 여름밤이었다.”

김유미(한국농문화연구원장), “[이:음 예술창작 아카데미] ‘VV 수어 스토리텔링 공동창작 워크숍’: 뜨겁고 아름다웠던 수어문학의 시공간”,
2024.08.28. 출처=<https://www.ieum.or.kr/user/webzine/view.do?cnd1=3&idx=673>

에필로그

변강석

언어학을 공부하며 수어문학을 접했는데, 해외에서는 수어문학 작품을 많이 다루는 반면, 한국농사회는 수어문학에 대한 경험이 저조한 것 같다. 또 수어문학을 보여줄 때 마임이라고 생각하는 경우가 있는데, 수어문학은 분명 마임과 차이가 있다. 마임은 마임만의 움직임 기술이 있다면, 수어는 수어를 사용하는 삶과 기술이 같이 있기 때문이다. 이번 워크숍에서는, 수어문학의 다양한 작품 형식을 보여주기 위해 이론과 실습 과정을 가졌다. 초반에는 이론을 중점적으로 다루면서 수어 문학과 마임에 대한 이해의 차이를 좁혀나갔고, 이후 공동창작을 통해 VV 작품을 만드는 과정을 진행했다.

손 청

VV 공동창작 워크숍의 가장 큰 목표는 수어문학을 사람들에게 소개하는 것이었다. 그래서 농인만 대상이 아닌, 청인과 함께하는 과정으로, 한국배우협회와 협력했다. 항상 농인만 대상으로 하는 수어문학 교육을 진행해오다가 이번에 처음으로 청인과의 공동창작 과정을 가졌는데, 기대 이상으로 많은 성과가 있었다. 배우분들이 오히려 제스처를 잘 사용하고 표정도 풍부해서, 농인들과 서로 배우고 돕는 시간이 되었던 것 같다. 앞으로도 농인과 청인이 수어문학을 교류하는 자리가 더 많아지길 바란다.

이안 산본

청인과 농인이 함께하는 과정이 정말 중요하다고 생각했고 감동적이었다. 서로 호흡을 맞추는 팀 작업에서는 소통이 가장 중요한 부분인데, 수어를 모르는 청인들이 새롭게 수어를 공부하고 VV도 배우며 노력하는 과정이 정말 대단하다는 생각이 들었다. 한국수어와 미국수어가 서로 다르다는 점을 알았고, 미국인이기에 발견할 수 있는 몇 가지 특성들도 있었다. 또 문화에 따라서 VV도 다른 맥락의 매력을 가지고 있는 점이 재미있고 신기하다는 생각이 들었다.



1-2. 감각과 초월 시즌2

끊임없이 변화하는 예술 현장 속에서 연극의 본질, 무대 위의 인간인 배우의 실존과 관련한 근원적 질문들 그리고 물리적, 심리적 한계상황을 초월하고자 하는 개개인의 의지를 연극의 형태로 형상화 하는 과정을 통해, 무대 위의 인간인 배우로 존재하기 위해 요구되는 극예술에 대한 기본기를 흡수 하고 자신의 호흡과 리듬으로 예술적 삶을 지속할 수 있도록 하는 당위성을 가질 수 있게 디자인한 연극 창작 워크숍.

개별 감각(감각의 고유성과 표현의 독창성)이 하나의 맥락에서 통합되는 '초월' 과정을 조망하는 시도로, 배우의 연기와 무대 위 연극을 통해 개별 감각이 주관적 관념과 언어 체계를 초월하여 무대에서 보편성을 얻는 방법을 탐구하고, 이를 통해 독창적이고 고유한 예술적 표현 방식을 찾아가는 것을 목표로 했다.

과정 소개

진행
민경언(커뮤니아트랩 코지)

일정
2024년 8월 14일(수)~10월 29일(화) *총 9회차

장소
연습_모두예술극장 연습실1
쇼케이스_이음센터 이음아트홀

진행자

민경언
장르의 경계를 넘어 기획, 연출, 예술교육 등을 진행하고 있는 전방위 크리에이터. 인간과 세계의 본질을 동시대적 개념과 형태로 해석하는 작업을 하고 있다. 현재 예술단체 <커뮤니아트랩 KQJ>의 대표이며, 청년장예 예술가Lab <두 번째 집>의 예술감독으로 장애와 인간 그리고 예술에 대한 연구와 교육을 진행하고 있다.

참여자

입문 과정(2회차)_김나연, 김미나, 김미향,
김상홍, 김철성, 안우림, 장샘이, 조윤서, 최예나,
한주연
심화 과정(7회차)_김나연, 김미나, 안희정,
조윤서, 최예나, 한주연

세부 내용

회차	일시	과정명	과정 내용	진행	참여인원	장소
1	8.14. 오후 2시~6시	일상에서 무대로	일상에서의 가뻔했던 호흡을 내려놓고 자신의 고유한 호흡과 리듬을 찾아가는 첫 시간: 삶의 일상성에서 벗어나 무대 위의 인간으로서 생존을 위한 호흡과 명상을 바탕으로 몸의 유기적 활동 추구		10명	
2	8.21. 오후 2시~6시	배우라는 존재	개별 감각의 통합으로 형상화되고 전개되는 연기라는 종합적인 작업에 대한 이해: 자신에게 결여된 감각으로 발생하는 긴장의 근원에 대한 에세이를 바탕으로, 즉흥적인 상황극을 통해 들여다보는 시간			
3	10.17. 오후 2시~6시	활자 이념의 이념	활자 이면에 존재하는 진실의 세계를 발현시키기 위해 요구되는 대본 분석 및 해석: 대사 행간의 의미와 등장인물 간의 관계에 대한 단서를 찾고, 견기와 방향 전환의 핵심 이해를 통해 대본의 목표를 수행하기			
4	10.18. 오후 2시~6시	무대 위의 진실	언어 이면에 존재하는 장면의 이념을 무대 위의 진실로 현상해내기 위한 기초 단계: 활자로 존재하는 언어를 몸의 언어로 변환하고, 표현의 객관화를 모색하기			모두예술 극장 연습실
5	10.23. 오후 2시~6시	자유를 향한 탐사	대본과 무대로부터 자유를 획득하기 위한 구체적 단계: 등장인물과 극적 상황에 대한 이해 및 자신의 고유성을 바탕으로 한 표현의 실마리 찾기	민경언		
6	10.24. 오후 2시~6시	무대의 작동원리와 방식	움직임의 원리와 법칙에 대해 알아보고 움직임과 움직임의 관계 속에서 생성, 변화되는 무대의 작동원리와 방식에 대한 고찰: 긴장과 이완 사이의 호흡에서 자신의 리듬과 균형을 찾고, 구체적인 자극을 인지하고 반응의 정당성으로 이어지는 방향 찾기		6명	
7	10.25. 오후 2시~6시	무대의 운용을 위한 덕	관객들의 관점을 생성시키고 변화시키는 무대 운용 주체로서의 배우가 되기 위한 덕: 무대에서의 시공간을 이해하고, 상대 배우와의 심리적인 거리와 동선을 통해 관객의 관점을 창조하며, 무대 위 에너지의 흐름을 감각적으로 느끼고 움직임으로 구체화시키기			
8	10.28. 오후 2시~6시	초월을 위한 준비	작품의 이념과 개인의 이상을 일치시키기 위한 마지막 준비 과정: 부분이자 전체로 참여하고 더해가는 무대라는 공간을 이해하고, 스태프와의 협업에 익숙해지기			이음센터 이음 아트홀
9	10.29. 오후 2시~6시	무대 위의 인간	배우로서 무대에서는 배우의 가치와 작품의 의미를 몸소 체험하는 시간: 한 팀으로서 가치와 이념을 공유하고, 관객과 초월의 지점에서 만나며, 창작에서 배운 덕으로 일상에서 경건한 배우 되기			



▲ 수업 현장 사진. 2회차.



▲ 수업 현장 사진. 7회차.

1. '일상과 무대의 차이'에 대하여

'일상과 무대'의 관계를 다양한 시각에서 논의하며 무대의 본질과 가치를 탐구했다. 참여자들은 논의를 통해 일상과 무대가 대립적이면서도 상호보완적 관계를 이루며, 삶의 본질적 가치를 일깨우는 역할을 한다는 점을 확인했다.

2. 일깨워 주는 존재로서의 배우

무대는 일상에서의 다양한 감각이 모이고 집약되는 순간이며, 장애나 조건을 초월하여 직관과 본질로 향하는 공간이다. 무대를 통해 일상의 감각을 일깨우고, 우리가 잊기 쉬운 삶의 본질적 가치를 관객에게 던지며, 삶에 대한 새로운 시각과 방향성을 제안하는 것이 배우임을 환기했다.

3. 명상: 일상에서 무대로의 전환

타인의 속도와 사회적 요구에 대응하면서 잃어버린 자신의 호흡과 감각을 찾는 시도로 연기에서는 타인의 시선을 의식하는 외적 포장을 걷어내고 본래의 자신을 마주하는 작업이 요구된다. 명상은 본연의 리듬을 되찾고 자신의 감각을 더 잘 활용할 수 있는 기회를 제공한다. 맹목적 일상에서 신성한 무대로 진입하는 데 필수적으로 요청되는 의식이자 신체적 이완을 넘어 마음의 균형과 자기 인식을 회복하는 중요한 작용임을 공유했다.

4. 호흡

좋은 호흡은 좋은 소리를 만들어내며, 이는 몸과 마음의 상태를 반영하고 무대에서 강력한 에너지를 발산하는 원초적인 에너지라고 할 수 있다. 이를 위해 배우들이 일상에서부터 호흡을 깊이 이해하고 또 연습할 수 있도록 했다. 긴장을 풀고 편안한 상태에서 나의 호흡과 에너지를 조율하는 연습을 통해 내면의 안정과 강한 집중력을 키워 쇼케이스에서 강렬하고 몰입감 있는 무대를 만들어낼 수 있는 바탕이 되도록 했다.

5. 발성

몸의 긴장을 푸는 단순한 발성 연습을 시작으로, 소리를 낼 때 어떤 생각이 들었는지 몸의 감각은 어떠했는지 스스로 점검해 보는 시간을 가졌다. 더불어 성대가 접촉하는 감각과 호흡의 통로를 거쳐 소리가 나오는 과정을 통해 몸의 감각과 소리를 연결해 보는 시도를 진행했다. 타인의 시선을 의식하지 않고, 자신만의 자연스러운 소리를 찾으며 내면의 자유를 외부로 확장하는 데 도움을 줄 수 있도록 했다.

6. 걷기: 느리게 걷기

최대한 느린 걸음으로 걸어보는 것은 내 호흡과 리듬을 몸의 움직임과 연결하는 좋은 연습이다. 이 과정에서 걸음은 단순한 이동이 아니라 호흡과 몸의 상호작용을 느끼는 경험이 된다. 의식적으로 천천히 걸으며 호흡이 몸에 미치는 영향을 관찰했다. 자신의 의지나 근육의 힘으로 움직이는 것을 넘어, 자연스러운 흐름 속에서 내 몸과 마음의 리듬을 조율하는 시간을 가졌다.

7. 에세이

"초월하고 싶은 것들, 일상에서의 한계"라는 주제의 에세이를 바탕으로 삶에서의 어려움과 타인과의 관계 속에서 느낀 한계를 고백하고 각자 삶의 한계를 넘어서기 위한 노력의 방식(솔직함, 자존감, 도전, 인정 욕구, 사랑과 자부심의 가치 등)과 그 과정에서 얻은 깨달음을 나눴다.

8. 장면 구성 발표: 조별과제와 대화 내용 중에 주제를 정해서 짧은 장면 만들기

짧은 장면을 구성하고 발표하는 과정을 거치며 장면의 주제를 효과적으로 전달하는 방식을 시도했다. 발표에서 부족했던 움직임, 표현의 내용과 방식, 동선 등을 분석하고 동선을 수정하고 보완하는 과정을 거치며 심리적 거리감과 집중도가 강화되는 변화를 발견하고 장면이 힘을 갖게 되는 요인을 살펴봤다.

1. 대본 구성과 작성: 내면 들여다 보기

지난 2회차의 시간 동안 참여자 개개인에 대한 파악과 이해를 바탕으로 등장인물의 캐릭터를 만들고 이들의 움직임과 표현의 기능적 측면을 고려하여 유일한 교육의 바이블인 대본 안에 프로젝트를 통해 나누고자 하는 내용을 집약했다. 2회차에서 언급된 교육내용 또한 연습과정 내내 반복할 수 있도록 하여 짧은 시간 동안 배우에게 각인시킬 수 있도록 했다. 이러한 작용 속에서 참여자들은 자연스럽게 자기 자신의 내면과 만날 수 있었다. 더불어 움직이는 무대를 위한 교육을 통해 멈추지 않고 끊임없이 살아 생동하는 에너지를 지속하는 것에 중점을 둔 연습을 병행했다.

2. 무대 위로 오르기: 관객과 초월의 지점에서 만나기

조명, 의상, 분장 등의 스태프와 함께 무대를 완성하는 경험을 2회차에 걸쳐 진행했다. 연습실에서의 경험을 공적인 무대로 옮기는 과정에서 필요한 협업과 기술적인 측면 그리고 끊임없이 지속해야 하는 배우로서의 태도 등을 자연스럽게 경험할 수 있도록 했다.

3. 결과 발표 진행

쇼케이스 <미장센의 본질>

일시: 2024년 10월 29일(화) 오후 4시

장소: 이음센터 이음아트홀



▲ 쇼케이스 리허설 현장 사진.

출연

김나연, 김미나, 안희정, 조윤서, 최예나, 한주연

Staff

기획·작·연출: 민경언

의상 디자인: 신소연

조명 디자인: 김종석

조연출: 장유주, 이한나

의상 분장 어시스턴트: 신소영

시놉시스

맹목적인 관성에 의해 움직이는 6인의 등장인물, 어디선가 들려오는 종소리에 정신을 차리고 보면 자신도 모르게 엄습해 오는 불안에 공포를 느끼고 있음을 발견한다. 기능할 수 없는 등장인물들의 대화 속에서 조금씩 밝혀져 가는 불안의 실체는 외부의 자극으로부터 서서히 잠식당해 본래적 자신의 부재 상황에서 겪게 되는 번뇌임을 알게 되고... 결국 초월하기 힘든 시간이라는 굴레 속에서 이들의 삶은 반복되는 한계상황과 다시금 마주하게 된다.

대본

시계 초침 소리가 들리고 조명 밝아오면 주위를 주시하며 움직이는 6인의 등장인물. 천천히 움직이고 있지만, 이들의 동공은 분주하다. 종소리 들려오면 움직임을 멈추고 대화를 시작한다.

미나 어딜 봐?
희정 나?
나연 누구?
예나 왜?
주연 아니, 아니야!
윤서 뭐가 문제야?

...

주연 바보같이 지금 왜 이려고 있는 거지?
미나 글썸... 웬지 모르게 망설여지고...
예나 그러게... 한심하게 말이야.
희정 그래... 몸에 점점 긴장... 이 들어가!
윤서 (히스테리컬하게 웃는다)
나연 그만해! 아직, 잘 모르겠어.

모두들 다시 긴장을 풀고 호흡한다.

(중략)

희정 그제 점점 내 몸과 마음을... 굳어가게 해... 늘 안 그런 척, 몰라도 아는 척. 진짜 나는 알 수 없는 곳으로 꼭꼭 숨겨버렸어. 겉으로는 당당한 척했지... 그런데 이 안에서는 스스로에 대한 수치심과 혐오가 연기처럼 피어올라.
주연 어쩔 수 없었잖아. 어떻게 해야 하는지 모르니까... 누군가에게 상처가 되지 않을까 늘 겁이 났어. 나를 보여주는 게 서투르니까...
예나 그래, 어디로 가야 하는지 알지도 못한 채 무작정 앞으로만 달려갔던 것 같아. 사실... 나도 내가 어떤 모습으로 받아들여질지 두려운 건 마찬가지야.
미나 난... 너희들과 비슷한 모습이 됐더라고. 그렇게 변한 내 모습을 봤어.
나연 그래서... 너희들마저 점점 혐오스러워져.
윤서 그래, 바로 그거야말로 수치스러움을 이겨내기 위한 최고의 처방이야. (정답을 확인한 듯 기쁘지만 히스테리컬하게 웃는다)

시계 초침 소리 들리면 등장인물들 다시 알 수 없는 관성에 따라 움직임을 시작한다. 잠시 후 종소리 들린다.

(중략)

참여자 리뷰

김미나

여러 과정이 처음 접해보는 내용이었고, 연출 선생님의 지도 방식도 처음 경험하는 것이었습니다. 하지만 연출 선생님께서 제 눈높이에 맞춰 쉽고 명확하게 설명해 주셨고, 제가 이해하기 쉽게 지도해 주셔서 연기에 정말 큰 도움이 되었습니다. 어려움 없이 자연스럽게 이해할 수 있었고, 연기에서 막혀있던 부분이 있었다면 이번 과정을 통해 그것을 깨는 계기가 되었던 것 같아요.

특히, 연출 선생님의 지도를 통해 제가 많은 것을 배웠습니다. 잊지 못할 경험 중 하나는 연수 과정 중에 있었던 일입니다. 제가 강의를 다니며 누군가를 가르치는 입장에 있다 보니 가르치는 일이 얼마나 어려운지 잘 알고 있거든요. 그런데 연출 선생님께서 어떤 참여자와 약간의 의견 충돌이 있었을 때, 화를 내거나 감정적으로 대응하지 않으시고 차분하면서도 단호하게 설득하셨던 모습이 인상 깊었습니다. 그 차가움이 마치 날카로운 바늘처럼 느껴지지 않도록 배려하면서도 명확한 태도를 유지하셨던 점이 특히 감동적이었습니다.

이 경험을 통해 누군가를 가르치거나 제 의견을 전할 때도 저렇게 해야겠다는 생각을 했습니다. 저와 생각이 다른 사람들과 만났을 때, 차갑지만 배려 있는 태도로 접근하는 것이 얼마나 중요한지를 배우게 되었고, 이 과정은 단순히 연기뿐 아니라 제 삶에도 큰 영향을 준 소중한 시간이었습니다. 현실처럼 받아들여라!

지향한 가치

이름 아카데미 창작자 과정 '감각과 초월' 시즌2는 작년에 이어 두 번째로 진행된 프로젝트이다. 예술이라는 말이 무색할 만큼 점점 그 가치와 힘을 잃어가고 있는 이 시대에 모든 참여자의 순수한 열정이 지속될 수 있었던 흔치 않은 프로젝트였다. 함께 하나의 텍스트를 매개로 예술이 예술다워질 수 있도록 이끄는 다양한 덕(power)의 형태를 탐구하고 시도하는 과정을 통해 무대 위의 진실을 위해 요구되는, 무대 예술가라면 끊임없이 갈고 닦아야 하는 기술적인 부분과 더불어 인간적인 성숙함 그리고 이를 통해 말미암아지는 동료와의 신뢰와 유대감의 체험을 할 수 있었던 의미 있는 시간이었다.

올해는 장애의 유무와 상관없이 과정의 취지에 공감하는 참여자들이 살아있는 시간과 무대를 만들기 위해 함께 힘을 모았다. 과정의 중심이 되었던 '미장센의 본질'의 대본 또한 배우 개개인이 일상과 무대라는 삶의 자리에서 느끼는 어려움(초월하기 힘든 지점들)과 이를 넘어 도달하고자 하는 이상향을 바탕으로 한 짧은 에세이와 허심탄회하게 나누었던 시간 속의 대화를 모티브로 해서 창작되었다.

참여자들은 마치 약속한 듯이 유한한 인간으로서 가질 수밖에 없는 실존의 상황. 그중에서도 특히 타인의 시선, 타인과의 관계로 말미암아지는 자아의 부재, 그로 인해 야기되는 상황들을 이야기했다. 이는 장애와 비장애, 무대 경험의 많고 적음, 인생의 길이를 초월한 주관적 관념에 의한 심리적인 장애적 요소로 모두에게 적용되고 있는 공통적인 공동의 어려움이었고, 이러한 장애적 요소의 속성을 주제로 다루어 보는 실제적인 예술 창작작업의 과정을 통해 파생되는 다양한 지점까지 면밀하게 들여다보면서 배우의 속성에 대한 이해와 개개인의 정체성을 초월하여, 인간으로서 서로 관통될 수 있도록 하는 공감의 지점을 찾고 하나의 인격체로 껴어보는 시간으로 삼았다.

팔 길이 원칙에 부합하는 주최 측의 지원 방향과 원활한 프로젝트 진행에 힘입어 참여자들은 진지하게 자기 내면을 탐사하고 작품이 지향하는 지점을 향해 정진할 수 있는 토대 위에서 작업했다. 가장 순수한 형태의 예술작업이었다고 느껴지는 자유롭고 고마운 시간이었다.

성과적 측면

장애인 배우들만이 참여할 것이라는 예상과 달리, 비장애인 참여자의 비율이 절반이나 되어 최근 주목받고 있는 장애예술에 대한 흐름과 관심의 크기를 실감할 수 있었다. 예술교육과 창작작업에 존재하는 무수한 경계 또한 사실 무의미하다는 방증이기도 하다. 올해는 전체적으로 참여자 개개인이 가진 구성과 조합이 좋았고, 이러한 부분이 대본 구성과 작품에서의 등장인물의 다양한 성격의 지점들을 보일 수 있도록 하는 데 큰 도움이 되었다. 그리고 6인의 참여자 모두 말[소리 언어]을 소통의 주요 수단으로 사용하고 있어 말의 뉘앙스 표현에 있어 섬세함을 가져갈 수 있는 부분의 감각을 확장할 수 있도록 했다. 더불어 움직임과 말의 유기적 관계를 통해 생성되는 움직임으로 생성, 지속되는 무대를 구현했다.

참여자들 또한 좋은 경험이 되었을 것으로 생각하고 있는 부분은 지금까지 무대 작업을 하면서 아무도 가르쳐주지 않았던 걷기와 방향 전환 등 기초적인 움직임의 원리와 대사의 소리 에너지와 행동을 함께 문용함으로써 언어 이면에 담긴 숨어 있는 진짜 의미들을 끄집어내는 방법의 총체성 또는 총체적인 방법을 통해 구현되는 무대 위에서의 표현 방식과 구성의 측면을 경험할 수 있었던 부분이다. 더불어 현대 과학기술의 힘을 빌리지 않고 자신의 신체와 정신을 사용하는 연극이라는 원초적인 예술형태를 통해, 무대 위의 인간인 배우라는 존재가 여전히 요구되는 이유를 증명하고, 작품을 하는 의미 등에 대해서도 참여자 개개인에게 이전과는 다른 의미 있는 사유의 지점이 열리는 단초가 되었을 것으로 생각한다.

1-3. SF 1인극 만들기 워크숍



‘지금, 여기’가 아닌 ‘미래, 거기’를 상상하며 나의 ‘고유성’을 ‘모두의 이야기’로 만들어보는 과정이다. 참여자들은 과학적 허구(SF)가 더해진 이야기를 쓰고, 이를 과정공유 발표회에서 간단히 발화해 보았다. 장애와 SF를 연결하여, 현대와 공존이 (불)가능해진 미래를 그려보는 것을 목적으로 했다. 참여자는 인간인 ‘나’와 비인간인 ‘너(들)’의 공연(1인극이지만, 여러 존재가 출연하는)으로 구성해 보았다. 본 과정은 현재 유행하고 있는 SF의 다양한 정의 대신, 장애예술가가 생각하는 공상·기술·과학적 무대로 SF를 재정의하는 기회가 되었다.

과정 소개

진행

정진새(극단문)

일정

2024년 7월 3일(수)~8월 7일(수) *총 6회차

장소

워크숍_이음센터 커뮤니티룸2
과정공유 발표회_이음갤러리

진행자

정진새(극단문)

극단문의 극작가 겸 연출가로, 탈/현실적인 상상력을 바탕으로 당대의 언어들을 조합하여 이야기를 들려주는 형식을 지향한다. SF 장르나 대체역사, 하위문화의 방법론으로 연극을 해석하고 있다. 드라마 작가를 축으로 배우와 연출가, 디자이너를 초청하여 프로덕션을 꾸리는 콜렉티브형 연극-창작팀이다. 탈현실적인 상상력을 바탕으로 한 언어들을 조합하여 이야기 형식의 연극을 만들어내고 있다. 연례 공공자원을 통해 규모 있는 작업을 하기보다는, 소규모 형태로 민간/공공의 축제와 극장에 끼어드는 방식으로 작업을 이어가고 있으며, 최근에는 어린이극과 생태 드라마에 관심이 많다. 2021~2022 극단문 표어는 “행복한 동물, 행복한 인간”이었고, 2023~2024 극단문 표어는 “어린이, 동물, 농민, 기계만 탑승 가능”이다. 2020년도부터 장애인 관객이 공연을 볼 수 있도록, 작품에 배리어프리 회차를 시도하고 있다.

참여자

김문일, 김민희, 김시락, 서인혜, 최준호

세부 내용

회차	일시	과정명	과정 내용	진행	참여인원	장소
1	7.3. 오후 2시~4시	오리엔테이션: 워크숍의 목적과 의의 공유	SF 작업을 하게 된 동기와 의미 공유 무대 진행의 조력과 안전사항 환기 SF에 대한 감각 익히기 SF와 장애의 관계성 탐구 장애와 과학기술 관련 CF 영상 감상 참여자 자기소개			
2	7.10. 오후 2시~4시	SF에 대한 정의와 특성	SF와 무대예술에 대하여 SF와 무대예술의 감각: 낭만과 경이감 [실습] 듣기, 읽기 과제(김초엽, 김미월 작가의 작품) 나누기 [실습] 쓰기 과제 나누기: 재난상황(=디스토피아) SF 설정 만들기			
3	7.17. 오후 2시~4시	SF와 무대예술의 감각	SF 스타일과 SF 연극 스타일을 구분하기 [실습] 쓰기 과제 나누기: SF 기술이 탑재된 장치 소개하기	정진새	6명	이음센터 커뮤니티룸2
4	7.24. 오후 2시~4시	내가 하고 싶은 SF 이야기	굴절된 SF 연극에 대해 리마인드 [실습] 쓰기 과제 나누기: 내가 하고 싶은 SF 이야기와 키워드 만들기			
5	7.31. 오후 2시~4시	SF 연기술 소개	지난 과정에 대한 리마인드: 왜 나의 취약성은 미래의 이야기가 될 수 있는가? SF 연기술 소개: 손체행동연기, 인지부조화 연기 [실습] 내가 하고 싶은 SF 이야기 발전시키기			
6	8.7. 오후 2시~4시	과정공유 발표회	김문일, <꿈의 이야기꾼> 김시락, <파도는 부서지지 않는다> 서인혜, <Zilch (nothing or zero)> 최준호, <18살 최준호의 일기> 김민희, <유일청년>			



▲ 수업 현장 사진. 1회차.

PART 1. SF의 핵심 요소, 낭만과 경이

SF 작품에서는 현실의 장애와 SF 속 장애가 어떻게 만날 수 있을지 고민한다. 이는 지금, 여기의 현실을 넘어 미래와 상상의 공간에서 나의 고유성과 취약성을 모두의 이야기로 확장해 보는 과정이다. '나와 SF의 관계'를 주제로, "미래에 어떤 기술이 발전하면 나는 어떻게 될까?", "그 과학/기술이 나에게 왜 가능하거나 불가능한가?" 같은 질문이 출발점이 될 수 있다. 다양한 몸과 경험을 가진 참여자들의 고유한 관점은 창작의 중요한 재료이자 동력이 된다.

SF의 핵심 감각은 '낭만과 경이'이다. 이는 다른 세계에 대한 낭만, 즉 새로운 형태의 로맨스(New Romance)를 의미한다. 예를 들어, 로봇들 간의 사랑을 다룬 영화 <월-E>가 대표적이다. 한편, '경이감'은 단순한 감동과는 다른 개념으로, 처음 아이를 만났을 때처럼 가슴 벅찬 'sense of wonder'를 말한다. 경이감은 감동과 충돌하면서 새로운 감각을 열어준다. 뉴로맨스는 외계인과 지구인의 사랑, 로봇과 반려동물 간의 사랑처럼 기존의 틀로는 상상하기 어려운 관계를 탐구한다.

영화 <월-E>(2008)나 <엘리멘탈>(2023) 같은 작품에서 보이는 이종 간 사랑의 뉴로맨스도 시간이 지나면 익숙해져 올드 로맨스가 된다. 그러나 SF는 끊임없이 새로운 낭만을 찾아간다. 현실에서도 SF적인 감각을 경험할 때가 있다. 예를 들어, 동물원을 탈출한 얼룩말의 사진이나 폭우 때 소가 지붕 위로 대피한 장면처럼 예상치 못한 상황에서 SF적 경이감을 느낄 수 있다.

낭만과 경이 외에 SF를 구성하는 핵심 요소로는 그럴싸한 세계를 구성하는 것이다.

조어는 독자에게 낯설지만, 설득력 있는 단어를 창조하는 작업이다. 예를 들어, "분노측정기"나 "스파크 인더스트리(*마블 코믹스의 가공의 기업)" 같은 단어들이 그렇다. 또한 시각적 요소인 캘리그래피는 SF 감각을 강화하는 데 효과적이다. SF에서 '과학'은 학문적 탐구가 아닌 허구적 담론으로 작동하며, 이야기 속에 담긴 새로운 과학적 아이디어를 전달한다.

윤리 또한 중요한 요소이다. 외계인이나 이방인을 어떻게 재현할 것인지, 관객에게 낯선 존재를 어떤 방식으로 보여줄 것인지에 대한 고민이 필요하다. SF 연극에서는 관객과의 적극적인 공모를 통해 기존의 SF적 비밀스러움을 열어간다.

PART 2. SF와 연극

SF 소설이 이러한 감각을 문장으로 구현한다면, SF 연극은 배우의 몸을 통해 이를 시각적으로 표현한다. 연극에서는 하이테크보다는 적정기술과 배우의 신체적 표현이 중요하다. 배우의 몸에서 나오는 말, 에너지, 이미지가 SF 연극의 핵심이다. 로봇 서사가 연극에서 더 자주 다뤄지는데, 이는 배우들이 로봇을 모방하기 쉽기 때문이다.

SF 연극은 과거, 현재, 미래를 넘나들며 "what if"라는 사고 실험에서 출발한다. "10일 후에 행성이 지구와 충돌한다면?" "원인을 알 수 없는 전염병이 전 세계를 휩쓴다면?" 같은 상상이 논리적으로 전개되며, 재미와 상상, 새로운 세계의 낭만을 탐구한다. 심완선 작가는 SF를 "일어나지 않은, 일어날지도 모르는 공상" ("SF와 함께라면 어디든.")이라 정의하며, 이를 통해 기존의 사물과 상황을 낯설게 바라보는 '인지적 소외'를 제시한다.

SF 연극의 연기는 독특한 기법을 요구한다.

1) 손체 행동 연기술

배우는 손을 활용해 언어적 설명을 보조하거나, 때로는 언어보다 앞서 표현한다. 과학자들이 그래픽이나 수식을 설명할 때 손을 사용하는 것과 유사하다. 이러한 손동작은 어떤 순간에 사용되며, 어떠한 평가를 받아왔는지를 분석하고 활용한다.

2) 인지부조화 연기

이는 말과 행동이 의도적으로 불일치하거나 맥락을 파괴하는 연기를 의미한다. 이러한 연기는 경이감이나 뉴로맨스를 표현하기 위해 고안된 방식이다. 예를 들어, 배우 이눌드 슈왈제네거가 수십 년간 영화 속 터미네이터 역할을 맡으며 현실과 SF가 융합된 상징적 존재가 된 것처럼, 배우와 역할이 SF적 맥락 안에서 상호작용하게 된다.

SF 연극은 이렇게 배우의 신체와 연기를 통해 상상력을 확장하며, 관객에게 새로운 세계를 체험하게 하는 독특한 장르로 자리 잡는다.

PART 3. 내가 하고 싶은 SF 이야기?

연번	성명	내용
1	김문일	꿈, 자아 발견, 비디오, 희망, 디스토피아, 몽환적, 도전 문공은 디스토피아 사회에서 예술 활동을 3년간 해왔다. 그는 매일 다양한 예술 작업을 하며 하루하루를 보낸다. 그러나 어느 날, 문공의 유튜브 채널이 해킹당해 그의 모든 작품과 구독자를 잃게 된다. 문공은 슬럼프에 빠지고, 자신이 진정으로 원하는 방향성을 찾기 위해 방황한다.
2	김시락	분노, 불안, 인증, 저항, 명상, 직접민주주의 얼마 전 종료된 국책 연구 사업의 결과물로 보고된 비접촉 감정 측정장치 이른바 <이모리터>를 이용해 볼 수 있지 않을까 하는 것이었다. 이 장비는 본래 행복 지수를 높일 수 있는 정책을 고안하기 전 기초 자료 수집을 위해 감정을 객관적으로 정확하게 측정할 목적으로 개발되었다.
3	서인혜	꿀, 도넛, 구멍, 연속, 현재, 죽음, 원환체 빅뱅이 발생하고, 인간은 엄청난 데이터, 이미지, 동영상, 파일들을 하늘로 쏘아 올렸다. 거대한 구름(클라우드)이 마침내 그 무게를 견디지 못했고, 지구를 둘러싼 아주 얇은 막인 오존층에 거대한 구멍이 나기 시작했다. 인간은 역사를 모두 잃었고, 기억은 분실되기 시작했다.
4	최준호	18살 최준호의 일기 학교폭력을 당하던 준호가 정의롭게 일진을 혼내준다. 준호는 사실 험크였고, 그동안 초인적인 힘을 감추고 학교에 다니고 있었다. 그렇게 준호가 다녔던 학교의 학교폭력은 줄어들었다.
5	김민희	2048년, 48살의 청년 유일 생존자 김민희. 뉴청년 100인을 대상으로 강연을 진행한다. 세대 기록자로 특수 채용되어 1993~2011년생의 모든 것을 기록하는 대한민국의 유일한 MZ 생존자 김민희. 세대 기록 보조 '시키록'과 함께 '2020년대, 당시 2030이 가장 무서워했던 것 best10'에 대한 리스트를 작성 중이다.

PART 4. 나에게 SF는?

김문일

나의 SF론은 시각적 관찰과 표현을 통해 창작의 세계를 탐험하는 것이다. 청각이 아닌 시각에 의존해 작업하는 나는 디지털 아트를 통해 몽환적이고 판타지한 작품을 만들어내며, 현실과 상상의 경계를 허문다. 개별 이미지를 모아 독특한 연속성을 가진 작품을 창조하고, 이를 통해 고정된 그림에 생명력을 불어넣고, 동적인 그림에 메시지를 전달한다. [...]

김시락

과학을 비과학적으로 상상하고 끌어들인다!
과학적 실현 가능성은 무시해도 사건의 개연성은 놓아서는 안 된다!
상상의 흐름에 내맡기는 것을 두려워 마라!
공감이 안 되더라도 영감을 잡으면 굴려 보라!
재미는 SF의 금과옥조임을 잊지 마라!
풍자는 쫓고 혐오는 쫓아버려라!
간파당하면 어떻게 하나 하는 두려움을 돌파하라!
현실적인 비현실을 만들기 위해 먼저 비현실을 현실처럼 받아들여라!

서인혜

‘오늘 저녁은 뭐 먹지?’처럼 당장 오늘과 다가올 시간이 두렵고 무서워서 다른 세계를 꿈꾼다. 그러나 그 두려움은 현실을 벗어나기 위한 것이 아니라, 오히려 중력의 무게를 끌어안고 지금 여기에 더 발을 딛고 존재하게 하는 힘이 되어준다. [...] 그럼에도 우리는 산소에 얽매며 살아가는 지구인이기 때문에 여전히 여기의 시간이 어렵다. 그럴 때면 자신의 몸과 집, 우주를 다시 만들어내려고 한다. 이런 발버둥, 그레고리 잠자[*프란츠 카프카의 소설 『변신』(1915)의 주인공]의 몸짓이 나에게 SF인 것 같다.
우주라는 단어는 한자어로 ‘집 우(宇), 집 주(宙)’로 이루어져 ‘집집’이라는 말이다. 결국, 집이라는 것. 여행을 끝나고 한참을 돌아와도 결국 집이고, 몸이고, 지구인이다. 그래서 SF는 지금 여기를 더 끌어안게 한다. [...] 다치기 쉽고, 부서지기 쉬운, 자연스럽지 않은, 어색한, 낯선, 기괴한, 그런 감각과 감정을 SF라는 보호막이 덮어준다. 그 아래에선 나도 모든 것과 같아진다. 한 번도 느껴본 적 없는 편안함이다. [...]

최준호

나에게 SF는 다음 세계로 이어주는 연결고리로, 이 세상에 모든 소재가 고갈될 때, 다음 세계로 가는 아이디어를 SF 장르를 통해 이어가게 할 수 있다고 생각한다. 이 세상의 종말이 온다면 인공지능 로봇을 통해 다음 세상을 설계할 수도 있는 것처럼.

김민희

지금 중요한 것들이 나중에 의미를 잃고, 지금 인간들에게 낯설고 하찮은 것들이 큰 의미가 있음을 상상하는, 공상이 자유로워지는 놀이다. 감동 파괴 연극, 비인간과 비인간의 사랑, 경이감에 대해 생각하는 6주 동안 참 많은 공상을 했다. 무대 위로 경이감을 가져오는 그 날까지! SF 파이팅!



▲ 수업 현장 사진. 6회차 과정공유 발표회. <파도는 부서지지 않는다>[김시락].



▲ 수업 현장 사진. 6회차 과정공유 발표회. <18살 최준호의 일기>[최준호].



▲ 수업 현장 사진. 6회차 과정공유 발표회. <유일청년>[김민희].

에필로그

이번 워크숍은 SF와 장애예술의 만남이라는 새로운 시도를 통해 예술적 가능성을 탐구한 의미 있는 과정이었다. 장애예술과 관련된 과정에 대한 관심은 장애인 예술가 동료들과의 교류와 접근성 관련 공연 경험에서 출발했다. 장애와 SF라는 두 영역의 접점을 탐색하며, 예술적 상상력과 새로운 표현 방식을 모색하고자 한 것이 본 워크숍의 출발점이었다.

먼저 SF에 대한 감각과 스타일을 익히게 되었고, SF가 어떻게 무대 위에서 펼쳐 지는지를 함께 나누었다. 그리고 직접 참여자인 '나'의 이야기를 통해서 내가 그리는 미래의 모습, 우리 자신이 과학기술에 어떤 혜택을 받고 또 어떻게 소외되고 있는지, 그런 이야기들을 풀어내었다. SF 글쓰기에서 어려운 부분인데, 굉장히 멋진 미래와 과학기술, 유토피아 이런 것들만 다루는 게 아니라, 내가 지금 현실을 살면서 느끼는 어떤 어려움, 취약함을 가진 상대가 미래에는 어떻게 달라질 것인가를 전제로 각자가 글쓰기를 진행했다.

SF와 장애예술의 만남

SF는 현대 사회에서 낯선 이방인, 특히 장애인을 새로운 서사의 주체로 조명하는 데 적합한 장르이다. 이번 워크숍에서는 SF와 장애를 연결하여 기술 문명이 여전히 혜택을 주지 못하는 장애 현실을 상상하고, 기술적 발달이 초래할 미래를 장애 당사자의 관점에서 예언하고 탐구했다. SF의 무대 미학은 기존의 연극적 관습을 탈피해 독창적이고 낯선 표현을 수용하며, 장애예술가의 말과 몸짓을 새로운 방식으로 해석할 가능성을 열어주었다.

워크숍 구성과 진행 방식

워크숍은 총 6회차로, 이론과 실습을 병행하는 형태로 구성되었다. SF의 정의와 감각을 공유하며, 무대예술로서의 SF 표현이 어떻게 굴절될 수 있는지를 탐구했다. 참여자들은 배우, 시각예술가, 매체예술가 등 다양한 배경을 가진 만큼 각자의 방식으로 SF를 받아들였고, 이러한 차이는 서로를 존중하며 새로운 통찰을 얻는 계기가 되었다. 이론 전달의 속도를 조정하고 내용을 압축한 덕분에 참여자들의 집중력과 이해도가 높았으며, 강의자 또한 눈을 맞추며 진행할 수 있는 여유를 얻었다.

창작자의 관점에서 바라본 SF

이번 과정에서 인상적이었던 점은 참여자들이 기존의 예술적 경험과 인식을 SF에 접목하며 자신만의 독창적인 표현을 만들어낸 것이다. 삼성과 애플의 광고를 비평하는 활동은 장애 당사자의 관점에서 기술적 미래를 바라보는 기회를 제공했다. 이 과정에서 장애인과 비장애인의 관점 차이를 발견하며, 상호 검토와 논의의 필요성을 절감했다.

미래 극장 관습에 대한 고민과 한계

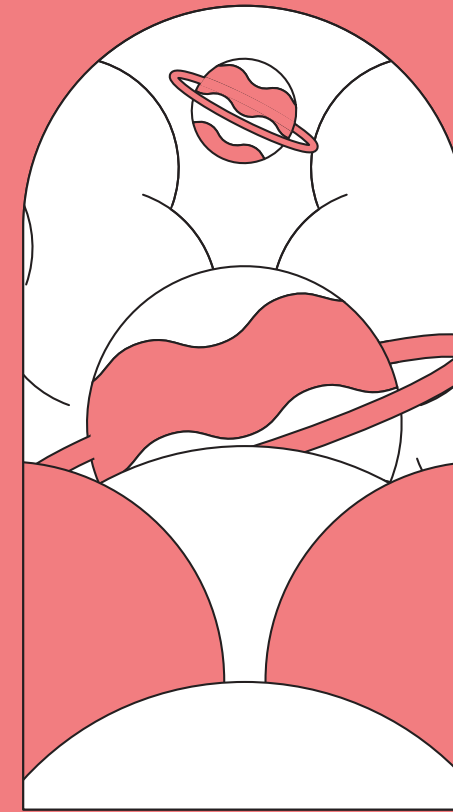
한편, 새로운 미래 극장의 관습을 구상해 보는 시도는 시간 부족과 참여자의 배경 다양성으로 인해 충분히 다뤄지지 못한 점이 아쉬움으로 남는다. 다만, 참여자들의 “SF론” 정리를 통해 부분적으로 해소할 수 있었다. 장애예술에서 SF는 기존 무대 미학을 넘어 개인의 상상력과 고유한 표현술을 중심으로 새로운 미감을 창조하는 데 유효했다.

장애예술의 가능성과 자신감

이번 워크숍은 장애예술가들에게 자신감을 불어넣는 계기가 되었다. 참여자들은 자신만의 방식으로 SF를 창작하며 장애와 SF의 조화로운 결합 가능성을 입증했다. 장애예술이 기존의 경직된 예술관을 넘어 새로운 세계관과 표현 방식을 탐구할 수 있는 방법론임을 확인했다. 특히 SF의 낯선 감각과 표현들이 장애예술의 상상력을 풍부하게 하고, 당사자의 욕망과 현실 인식을 자연스럽게 드러내는 데 기여했다.

창작자로서의 성찰과 확신

이번 워크숍은 참여자뿐 아니라 강의자에게도 성찰과 확신의 시간이 되었다. 기존 무대 관습을 벗어나 새로운 표현법을 탐구하며, 경이감과 뉴로맨스 같은 SF 고유의 감각을 창작자에게 내재화할 수 있었다. 참여자들의 열정과 성과를 통해 상상의 세계로 관객을 이끄는 연극적 즐거움의 가능성을 재확인했다. 장애예술과 SF의 만남은 기존 세계를 낯설게 하고, 새로운 예술적 가능성을 탐구하는 소중한 계기가 되었다고 평가할 수 있다.





1-4. 해외교류 창작워크숍 I-YOU-WE

I-YOU-WE는 다양한 작업 방식, 아이디어, 통찰력을 탐구하며 협업과 공동창작 방식을 확장하기 위한 공연예술 워크숍 시리즈이다. 호주의 컴퍼니 배드(Company BAD)는 창의적인 워크숍과 성찰적인 대화를 통해 협업에 대한 자신만의 시각과 접근 방식을 한국의 참여 예술가들과 나누었다. 이번 워크숍은 특정한 공연 기술을 가르치거나 공연 결과물을 목표로 하지 않는 대신에, 참여자들이 서로 배우며 함께 매력적인 이야기와 공연을 만들어가는 데 중점을 두었다. 자신(I), 동료(You), 그리고 관객(We)과의 관계에 초점을 맞추어 다양한 방식으로 작품을 개발하고 발표하는 과정을 실험했다. 이를 통해 안전하고 열린 창작 공간을 만들며, 위계적 관계 형성을 방지하고 각자의 강점을 발휘할 수 있는 환경을 조성했고, 워크숍은 과정에서 발견된 아이디어와 창의적 작품을 공유하는 오픈 스튜디오로 마무리했다.

과정 소개

진행

네이슨 스톤햄(Nathan Stoneham)
믹 맥키그(M'ck McKeague)
박영희(Park Younghee)
제레미 나이덱(Jeremy Neideck)

일정

2024년 12월 6일(금)~12월 20일(금) *총 8회차

장소

온라인(ZOOM) 및 이음센터 이음아트홀

진행 단체

컴퍼니 배드

컴퍼니 배드는 인간성과 야성, 기쁨과 슬픔, 한(恨)과 정(情)을 탐구하는 독창적인 예술 단체이다. 쿼터적이고 급진적인 다언어 공연을 실험하며, 다양한 문화를 결합해 새로운 경험을 창출한다. 이야기·노래·디자인을 활용하여 어린이극부터 한국 전통 공연에 이르는 다양한 스타일을 탐구하며 새로운 미학을 선보이고 있다. 또한, 관계, 성찰, 파괴적 사고를 중심으로 협업하며, 호주와 한국의 예술가들 간의 유대 강화를 위해 지속적으로 노력하고 있다.

네이슨 스톤햄

네이슨 스톤햄은 커뮤니티 및 문화 개발 아티스트로, 15년 이상 호주와 아시아 태평양 지역에서 커뮤니티와 협력하여 현대적이고 참여적인 예술 활동을 창작해 왔다. 드라마 및 음악 전공의 학사와 사회 복지 석사를 보유했으며, 크리에이티브 오스트레일리아 펠로우십 등 다수의 상을 받았다.

믹 맥키그

믹 맥키그는 브리즈번에서 활동하는 독립 공연 제작자이자 무대 디자이너다. 그는 몰입형 작품을 통해 관객의 자율성을 촉진하고 시간의 비선형적 경험을 탐구하며, 차이를 포용하는 실험적 무대 디자인 방식을 발전시킨다. 트랜스젠더 및 다양한 성 정체성을 반영한 공연 디자인의 세계적인 옹호자로, 프라하 공연 디자인 비엔날레, 월드 스테이지 디자인 등에서 발표했다.

박영희

박영희는 약 30년간 연극·영화·TV에서 활동한 독립 예술가로, 다문화 이중언어 극과 공연 제작을 전문으로 한다. 컴퍼니 배드의 일원으로 다문화 공연과 커뮤니티 예술을 창작하며, 현재 퀸즐랜드 공과대학교(QUT)에서 강의하고 박사 과정을 진행 중이다. 어린 관객들이 다양한 문화를 이해할 수 있도록 돕는 다국어 연극 제작에 집중한다.

제레미 나이덱

제레미 나이덱은 호주와 한국을 오가며 공연 예술에서 문화 융합과 쿼터 정체성을 탐구하는 제작자이자 학자다. 20년의 경력을 바탕으로 포용적이며 경계를 허무는 연극을 제작하고, 현재 서부 호주 공연예술 아카데미(WAAPA)에서 공연예술 학사 과정을 조율하며 신진 예술가들을 양성하고 있다.

참여자

김현우, 김혜정, 손 청, 심현화, 안희정, 양지모, 이승규, 이유진, 정희정, 조우리, 조윤서, 최은혜, 최준호

세부 내용

회차	일시	과정명	과정 내용	진행	참여인원	장소
1	12.6. 오전 10시~12시	오리엔 테이션	컴퍼니 배드 소개 체크인 활동, '딩동'(자신의 감정을 공유하며 유대감을 쌓는 시간) 및 과정의 전반적인 흐름 공유 참여 동기와 지원 사항 점검			온라인 (ZOOM)
2	12.13. 오전 10시~12시	나 I	각자 소지품 가지고 삶과 정체성을 표현하는 조형물 구성 및 갤러리 투어 "집착"이라는 질문을 바탕으로 작품 창작 과정에서 기억에 남는 '황금 순간'을 벽에 기록			
3	12.16. 오전 10시~12시	너 You	'상상력 체인' [한 사람이 단어나 제스처를 제시하면 상대방이 응답하는 상호작용] 파트너와 협업에 대한 대화 및 피드백			
4	12.17. 오전 10시~12시	우리 We	그룹 활동으로 다양한 동작과 관계 탐구 주어진 주제나 자극에 반응하는 간단한 퍼포먼스 창작 관객과의 공유 경험 및 관객의 반응 성찰	제레미 네이슨 믹 박영희	13명	이음센터 이음 아트홀
5	12.18. 오전 10시~12시	오픈 스튜디오 준비	'황금의 순간' 큐레이팅 및 대본 작성 효과적인 프레젠테이션 방식 구상			
6	12.19. 오전 10시~오후 1시	오픈 스튜디오 리허설	대본 점검 및 리허설			
7	12.19. 오후 2시~5시	오픈 스튜디오	협업 방식에 대한 다양한 발견 공유			
8	12.20. 오전 10시~12시	피드백	오픈 스튜디오 리뷰 및 평가			



▲ 수업 현장 사진. 3회차.



▲ 수업 현장 사진. 5회차.

주요 내용

1. 오리엔테이션: 감정 공유 활동 '딩동'
2. 나(I): 각자의 갤러리 구성 및 투어, '집착'이란 키워드로 작업 만들기, '황금순간' 기록
3. 너(YOU): 상호 간 기호 교환 놀이 '상상력 체인'
4. 우리(WE): 움직임과 관계 탐구
5. 오픈 스튜디오: 소통 및 피드백

오리엔테이션

워크숍을 진행하는 컴퍼니 배드를 소개하고, 워크숍 기간 동안 매일 진행될 체크인 활동인 'Ding Dong'을 통해 참여자들은 자신의 소개와 현재 관심 사항을 공유했다. 휴식 이후, 워크숍 과정의 전반적인 흐름과 참여의 방법, 오픈 스튜디오 등을 소개한 후, 각 참여자가 이 워크숍에 참여하게 된 이유와 창작 과정에서 필요한 지원 사항 청취했다. 워크숍은 결과보다 과정과 협력을 중요시하며, 참여자는 자신의 컨디션에 따라 참여의 정도를 스스로 조정하여 진행했다.

나(I)

딩동

워크숍에 오기까지의 여정을 물리적으로 설명하거나 비유적으로 표현하며 상호 간 이야기를 나눴다.

조각 만들기

'나'를 주제로 참여자는 개인 소지품이나 공간의 물건 중 마음이 끌리는 것을 선택해 원하는 공간에 배치하여 나를 표현하는 조각이나 설치물을 만든다. 10분간의 구상 및 설치 후, 각자의 조각물을 소개하며, 의미와 이야기를 언어, 신체 표현, 또는 글로 공유한다.

골든 모먼트

각자 자신의 '황금 같은 순간'을 공유하며, 인상 깊었던 점, 새로웠던 경험, 사고가 확장된 순간, 그리고 감정적으로 울림을 준 순간에 대해 이야기를 나누고자 했다.

너(You)

딩동

서로의 기분을 나누고('오늘 기분이 어떨까요?'), 상대방을 동물로서 상상·감각해 보았다('어떤 동물처럼 느껴지나요?').

움직임

자신에게 집중할 수 있는 시간으로, '떠나기'·'시도하기'·'더 깊게 탐구하기'라는 세 가지 제안과 함께 진행되었다. 몸의 각 부위(머리·가슴·배·발 등)에 집중하며 공간을 자유롭게 움직이고, 동료의 동작을 관찰하거나 따라 하며 참여가 이루어졌다. 움직임을 통해 긴장 상태에서의 호흡을 인지하고 천천히 움직이며 자신의 몸 상태를 느낀 경험이 공유되었고, 동료들과의 무언의 초대와 상호작용, 그리고 움직임 속에서 자연스러운 연결과 개성이 발견되었다.

상상의 체인

쌍을 이루어 단어나 제스처를 주고받으며 반응과 연결을 탐구하는 활동이다. A와 B 역할을 정해 단어를 주고받아 총 10개의 단어를 완성하고, 이후 이를 복기하며 떠오르지 않는 경우 다른 단어로 대체하면 된다.

예시) 에어컨-삼겹살-돼지고기-다리-길-산-숲 / 파랑-곰-나무-강-물고기-익룡-쥐라기 공원-티라노사우루스-용가리 튀김-디워-영화

페어

작품을 이루어 '나(I)'에서 만들었던 조각 중 다시 시도하고 싶은 순간을 선택해 함께 설명했다. 단어, 한두 문장, 동작, 혹은 이미지를 선택하여 발표에서 기억에 남는 것을 공유하거나 작품으로부터 피드백을 받고, 10분 동안 각자의 순간을 하나의 작품으로 합치는 방법을 계획하는 시간이었다. 지난 시간의 조각을 반복하지 않고 순간들을 결합해 새로운 작업으로 재구성하고, 공통된 주제나 연결점을 찾아 이를 하나의 통합된 작업으로 발전시켜 보았다.

우리(We)

딩동

지난 협업의 피드백 시간으로 진행했다. 주로, 과정 자체와 관계의 중요성이 강조된 가운데, 장애 여부나 언어의 차이가 작업에 걸림돌로 작용하지 않고, 오히려 각자의 상태와 다름을 존중하는 환경이 좋은 결과를 만든다는 점을 공유했다. 그 과정에서, 의외성과 아름다움, 개인의 정체성과 나다움이 중요한 요소로 드러나고 인식되었다는 의견이 나왔다.

움직임 활동

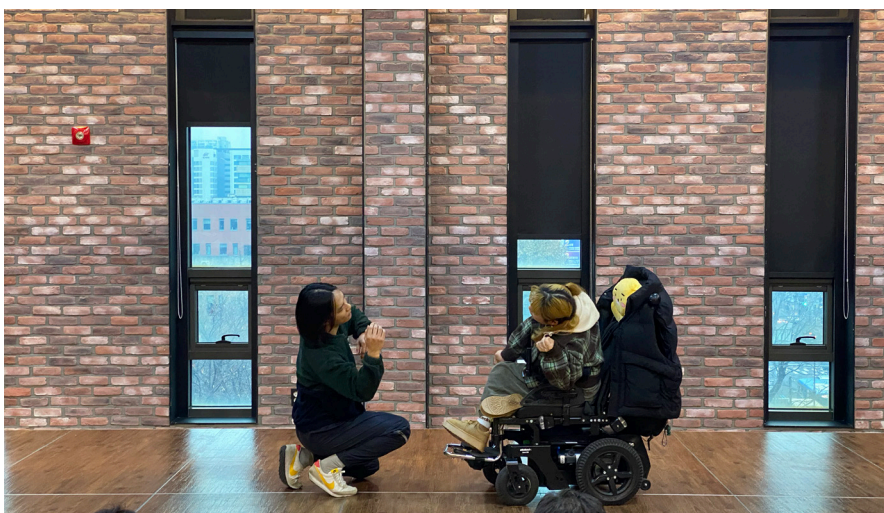
앙상블과 관객의 만남을 위해 무대를 포함한 큰 원형으로 앉아 시작했다. 세 가지 제시어는 나의 상상력을 자극하는 것, 감각을 예민하게 만드는 것, 기대를 무너뜨리고 습관을 변화시키는 것으로, 모두 궁금증의 신호이다. 그에 따라, 각자의 감각을 확장하고 열고자 했고, 동료의 움직임을 관찰하며 영향을 받고, 참여하고 싶은 충동이 생기면 중앙으로 나가 연결하며, 춤이나 연기의 수업이 아니라, 감각을 탐험하고 용기를 내어 도전하는 과정에 초점을 맞추었다.

그룹 콤포지션 활동

오늘 딩동을 통해 이야기된 제시어를 선택해, 90초 길이의 새로운 퍼포먼스를 창작했다. 시작점을 창문으로 두고, 평소에 각자의 예술적 전략과 방법을 활용해 그룹으로 작품을 구성했다.

오픈 스튜디오





▲ 오픈 스튜디오 현장 사진.

사전 그룹 토크지션 활동

주제 1: 예상하지 못한 만남과 협업, 다양한 아이디어가 합쳐져, 새로운 것을 만들어내는 원칙 구성

주제 2: 우리의 몸과 신체에 관해, 다치거나 새로운 방식의 움직임 사용하는 경험

주제 3: 무대를 만드는 과정에 필요한 구체적이고 실질적인 방법론(예: 상호대화, 자기성찰, 감정 및 용기 등)

오픈 스튜디오 구성을 위한 질문들

'지금까지의 모든 워크숍 과정에서 가장 인상적이었던 순간은 무엇인가?'

'방금 작업한 퍼즐에 이 순간을 녹여보면 어떤 모습이 될까?'

'떠오르는 특별한 순간이 있다면 그 순간을 작품 일부로 활용할 수 있는가?'

발표

I-You-We 과정을 공유하는 자리로, 몇 가지 짧은 퍼포먼스들을 소개했다. 퍼포먼스는 완벽하게 다듬어지지 않은 실험이자 과정이었다. 오픈 스튜디오에 참여한 관객은 관찰자가 되거나, 한쪽에 준비된 미술도구를 가지고 진행되는 활동에 직접 참여할 수 있도록 하였다.

인트로

딩동

다양한 작가들과 만나서 작업할 때 가장 중요하게 생각하는 것은 우리의 창작 환경을 안전하게 만드는 것으로, '딩동'에서 시작한다. 나의 상대, 마음과 몸과 감정을 공유하고, 그것을 얹으로 인해서 서로의 마음과 물리적 감정을 열어 불필요한 오해를 줄여주는 '시작을 위한 도구'를 '딩동'으로 지칭한다. 오늘 불리고 싶은 '오늘의 별명'을 공유하고, 나의 몸과 마음과 감정 상태를 낱씨로 비유하여 표현했다.

I 나

나는 누구인가, 나의 몸은 어떤가, 지금 이 공간에서 탐색하는 나는 어떤가를 탐색해 보았다.

솔로: 창문(문아)

창문이 무서웠던 문아가 다시 접속해 갔던 이야기를 1인 솔로 퍼포먼스로 펼쳤다.

그룹 1: 몸(문아, 유진, 준호, 희정)

서로의 몸을 탐색하는 네 사람은 '딩동'이라는 소리를 내는 놀이를 통해 점점 활기를 찾아가지만, 준호가 다시 바닥에 주저앉으며 퍼포먼스는 긴장감을 되찾고, 나머지 세 사람이 조심스럽게 물러나며 마무리되었다.

You 너

함께하는 동료, 앙상블, 예술가를 둘러싼 물리적이고도 정서적인 문화 환경, 연습실, 무대 공간 등 극장을 구성하는 다양한 사물들에 대한 인식과 상호 간 존중과 신뢰를 바탕으로 협력하는 시작 단계이다. You 단계에서 협업 작가들은 서로 협력하고 협상하고 조율하고 아이디어와 이야기를 다양한 방식으로 표현한다.

듀엣 1: 거울 움직임(우리, 현우)

‘거울 속 인연’이라는 주제로 진행되었다. 우리가 움직이면 현우가 따라 하고 현우가 움직이면 우리가 따라 하며, 서로에게 거울이 되어 움직임을 표현한 듀엣 퍼포먼스이다. 서로 눈높이를 맞추는 장면이 인상적이었고, 오늘의 주제인 ‘너’를 아름답게 보여준 작업이었다.

듀엣 2: 수어시나무(가이, 손 청)

시각장애인 가이가 나무가 되고 농인인 손 청이 수어로 나무의 이야기를 시각적으로 표현했다.

We 우리

We는 관객, 공동체, 더 큰 세상과 맺는 관계에 대한 것으로, 협업에 관하여 흥미로운 대화를 나눌 수 있었다.

그룹 2: 예상치 못한 만남(손 청, 윤서, 지모, 희정)

무대 위에서 각기 다른 행위가 동시다발적으로 펼쳐지는 가운데, 예술가들은 관객들과 적극적으로 소통하며 질문을 던지고 참여를 유도했다. 그림을 그리고, 의자를 배치하며, 소리를 내고, 질문을 반복하는 과정에서 무질서한 움직임과 즉흥적 반응이 점점 고조되며, 인터뷰는 결국 실패로 선언되며, 관객과 예술가가 함께 만들어낸 혼란과 표현의 순간들이 열린 결말로 남겨지게 된다. 이 퍼포먼스는 ‘예측할 수 없는 만남’이라는 개념에서 출발해, 각자의 가치관과 키워드들이 우연히 교차하는 방식을 탐색했다.

그룹 3: 과정의 특성(가이, 우리, 현우, 현화)

‘용기와 장벽은 동전의 양면’이라는 메시지를 중심으로, 몸짓과 대화, 반복적 행동을 통해 상호작용과 소통의 어려움을 탐구했다. 몸짓이 차례로 전달되지만, 상대방의 무반응과 저항에 부딪히게 된다. 눈을 감으며 멈춰 서면, 미묘한 긴장이 암시되지만, 마지막에는 공존하는 하나의 흐름을 시각적으로 강조한다.



▲ 참여자 성찰 기록(컴퍼니 배드 제공).

참여자 리뷰

조우리

WE(우리)를 진행하던 시간이 가장 기억에 남아요. “경계를 허물다”라는 주제로, 언어를 사용하지 않고 다른 사람들을 우리 팀에 한 명씩 초대해서 결국 모든 인원이 하나의 원을 만드는 작업이었어요. 저는 육체적인 장애가 있고, 한 명은 청각장애가 있고, 다른 한 명은 비장애인이었어요. 저는 유일하게 할 수 있는 게 말이었는데, 말을 하지 않고 과연 할 수 있을까 걱정했었는데, 하나의 큰 원이 만들어지는 순간, 울컥하는 감정과 함께 ‘이것이야말로 경계를 허무는’ 것이구나 싶었습니다.

결과 중심적이고 개인주의인 시대에서, 과정 중심적이고 서로를 배려하며 알아가는 과정이 저에게는 너무 의미 있었습니다. 만날 때마다 “딩동”으로 각자의 상황, 상태를 살피고 알아가는 것 역시 기억에 남고요. 저 역시 앞으로 창작을 하며 많은 사람과 “딩동”과 “체크”를 사용하고 싶습니다.

이승규

첫날 도구를 이용하여 자신을 소개했던 과정이 기억에 남아요. 보통 자기소개를 할 때 언어로 나타내기 때문에 표현에 한계가 있고 또 금방 기억에서 사라지는 경우가 많은데, 소품이나 도구 등을 사용하니 더욱 다양하게 표현할 수 있고 또 창의성을 깨우는 과정이었다고 생각합니다. 그리고 과정이 좋으면 결과도 좋을 수 있다는 말이 기억에 남아요. 그동안 창작 또는 협업 과정에선 항상 결과를 우선시하기 위해 에너지를 소모하고 그 과정 중 의견이 배제되거나 무시되면서 서로에 대한 신뢰가 무너지는 경우를 많이 보았거든요.

안희정

I-You-We 코너 하나하나가 모두 기억에 남습니다. 다양한 예술을 가진 참여자들이 모여 서로의 아이디어를 공유하고 발전시키는 과정이 인상적이었습니다. 각자의 개성이 담긴 창작물이 탄생하는 순간은 정말 감동적이었고, 협업의 힘과 창의성의 무한한 가능성을 느낄 수 있었습니다. 또한, 각자 다른 분들이 보여준 무대 역시 모두가 소중하고 멋졌습니다. 그리고 “딩동”과 “체크”라는 단어들을 통해 서로 더욱 친숙하게 다가갈 수 있었고, 경험과 창작을 공유함으로써 더 폭넓은 이해를 나눌 수 있었습니다.

본 과정의 주목할 만한 요소

- 포용적·협력적 공연 제작:접근성에 대한 다양한 요구를 가진 예술가들이 서로 효과적으로 의사소통 방식을 조율하며 협력하여 강렬하고 의미 있는 작업을 함께 만들어 낸 순간들이 관찰되었다. 예컨대, 휠체어를 공연 요소로 통합하거나 접근성에 대한 활발한 토론을 전개한 순간들은 프로그램의 포용성과 창의성을 입증하는 사례이다.
- 창작 과정 및 결과물 공유에서의 긍정적 분위기: 창작 과정 및 결과물 공유 예술가들은 워크숍 시리즈에서 창작한 결과물을 동료들과 공유하며, 오픈 스튜디오 동안 느꼈던 자부심과 기쁨을 표출했다.
- 배려의 태도: 배려의 분위기
참가자들은 워크숍 시리즈가 존중을 기반으로 하여 정직함을 장려하고, 지지적이며 편안한 분위기를 조성했다고 평가했다.

I YOU WE 과정의 전반적인 평가

- 포용성과 신뢰, 그리고 협업을 효과적으로 촉진했다.
- 유연한 구조는 참가자 주도의 아이디어와 자연스러운 발전을 지원했다.
- 존중을 기반으로 한 창작 환경은 참가자들이 지지적인 공간에서 예술적 창작을 심도 있게 탐구할 수 있도록 했다.
- 결과보다는 과정을 중시하는 접근은 참가자들의 성찰과 창의력을 독려했으며, 새로운 도구와 관점을 습득할 수 있도록 기회를 제공했다.

도전 과제

- 시간 제약: 더 심화된 참여와 피드백, 창작 결과물의 향후 발전을 위한 시간이 필요하고, 워크숍 장소 바깥에서 친교를 나누거나 하며 연결과 유대를 강화하는 사회적 토대가 필요하다. 다만, 본 워크숍 설계 단계에서는 한국 공연예술계 내에서 이러한 활동과 관련된 문화적 민감성 및 참가자들의 다양한 요구를 고려하여 진행했다.
- 목표의 명확한 소통 부족: 일부 예술가들은 프로그램 목표가 보다 명확히 전달 되었더라면 좋았을 것이라는 의견을 제시했다.



1-5. 서로가 서로의 매체 되기

‘혼자 왔다가, 예술을 나누다, 짝꿍을 만났어!’

혼자는 발견하지 못한, 작은 보물 같은 나만의 예술 표현의 강점을 발견한다. 내가 가지고 있는 예술 표현과 다른 사람이 가지고 있는 예술 표현이 만날 때 함께할 수 있는 예술 활동을 상상해본다.

과정 소개

진행

문해주

일정

2024년 8월 28일(수)~9월 11일(수) *총 3회차

장소

KT&G 상상플래닛

진행자

문해주

사람과 사물 주변에 함께하는 것들을 들여다보고 보이지 않는 이면의 이야기들을 작업으로 풀어낸다. 개인의 숨겨진 역사성과 보이지 않는 관계들을 설치와 조형 작업으로 시각화하며, 참여자들과 참여 가능한 예술에 관심을 두고 활동하고 있다.

참여자

김동호, 김문일, 서주현, 유슬기, 윤하균, 이종혁, 정도운, 조윤서

세부 내용

회차	일시	과정명	과정 내용	진행	참여인원	장소
1	8.28. 오후 2시~4시	만남1_ 혼자 왔다가	‘공간’에서 만나 ‘서로 다른 몸’으로 ‘나만의 예술메뉴판’을 공유 보조강사 김동호&이종혁의 예술 표현을 함께 경험			
2	9.4. 오후 2시~4시	만남2_ 예술을 나누다	내가 좋아하는 예술 매체를 소개하고, 서로가 좋아하는 예술재료를 바꾸어 놀아보며 서로를 알아가기 공동의 재료로 함께 공동작업을 해보며 서로 다른 관점과 생각과 예술 표현을 몸으로 경험하기	문해주	8명	KT&G 상상플래닛
3	9.11. 오후 2시~4시	만남3_ 짝꿍을 만났어!	내가 좋아하는 예술재료를 짝꿍에게 소개하고, 서로의 예술재료를 바꾸어 보거나 함께 작업해 보며 서로를 알아가기			



▲ 수업 현장 사진. 1회차.

왜 만나야 하는가?

혼자서 작업하는 장애예술인들이 많다. 하지만 누군가의 도움이 항상 필요하다. 특히 예술 장르 중에 미술 작업은 공동의 작업 경험이 없으면 협업의 기회도 적다. 작업을 지속할 수 있게 하는 힘은 다양한 관점에서 보고 느끼는 것이 중요하다. 혼자서 하기보다 함께 무언가 해볼 때 '다양한 관점'을 배운다. 함께하는 워크숍을 통해 사람들과 함께 의견을 나누며 작업하다 보면, 예상하지 못했던 발견을 할 수 있다. 내가 쓰던 미술 재료의 다양한 표현 방법을 다른 예술가들을 통해 배우기도 한다. 또 작업 과정을 함께 지켜보는 가운데, 새로운 관점으로 바라보며 해석해주는 사람도 만날 수 있다. 다른 예술 장르(음악·무용·연극·문학...) 작업도 협업이 필요할 때가 많다. 또한 서로에게 영감을 주고받는 과정을 통해 작업을 다양한 체(영상·공연·전시·책...)로도 보여줄 수 있다.

PART 1. "나만의 예술 표현을 함께 경험할 사람들이 여기 있어요."

첫 번째 만남에서는 '예술'이라는 키워드를 공통된 관심사로 두고, 서로가 '좋아하는 예술'이 무엇인지 나누어 본다. <나만의 예술메뉴판>에 '해보고 싶은 예술 작업'을 쓰고 공유해, 서로의 관심사를 확인하고 만남의 과정을 어떻게 이끌어가면 좋을지 큰 그림을 그려본다. 자주 등장한 키워드로, 재료로는 아크릴 물감, 작업의 주제로는 자연과 동물이 있었다. 참여자의 예술 장르를 파악하는 한편, 같은 미술 장르 안에서도 서로 교집합 하는 미술 재료와 함께, 서로 다른 예술 표현 방법에 대한 부분들을 파악할 수 있었다.

1. 자신이 좋아하는 것을 그림이나 글로 표현하고, 자신의 예술 장르(노래·그림·영상·한국화 등)와 좋아하는 일상(여행·바다·동물·캐릭터 등)을 나눔
2. 자신만의 그림이나 기호, 글 다양한 표현 방법을 종이에 쓰는 과정에서, 다양한 미술 재료(크레파스·오일파스텔 등)를 어떻게 사용하는지, 어떤 색과 드로잉으로 표현하는지 등 개별성을 파악함
3. 나만의 예술메뉴판 만들고 공유하기: '나를 표현하는 예술은 무엇인지'·'내가 좋아하는 예술은 무엇인지'·'함께 해보고 싶은 예술 작업은 무엇인지' 등 여러 질문에 대한 답변을 표현함
4. 서로 교집합 되는 부분들을 찾아보고 눈빛을 나누며, 서로의 다른 시점과 관찰력을 공유함
5. 복합적인 예술 매체의 사례: 김동호 작가는 현장 피아노 연주와 함께 자신이 좋아하는 예술을 직접 참여자들에게 들려주고, 이종혁 예술가는 바리스타 기술을 활용하여 참여자들에게 커피를 내려줌으로써, 몸으로 감각할 수 있는 향과 마실 수 있는 커피, 작업의 주제로 떠오르는 음악이 무한으로 연결되는 예술 매체로 탄생함

PART 2. "나만의 예술 표현을 함께 경험할 사람들이 여기 있어요."



▲ 수업 현장 사진. 2회차.

두 번째 만남에서는 첫 번째 만남에서 공통으로 나온 예술 표현들을 중심으로, 공동의 작업을 해보는 시간을 가졌다. 종이의 크기 변화, 공간을 다양하게 사용하는 부분 등이 관찰되었고, 서로의 개별성이 드러나며 공동으로 할 수 있는 예술 표현이 중심이 되었다. 공동의 작업을 할 때 휠체어를 타시는 두 명의 예술가의 경우, 책상에서 작업할 수 있는 구조를 만들고, 모두가 함께 긴 종이 위에 작업할 수 있게 구성했다.

1. 나만의 예술 매체로 서로를 소개하고, 서로의 예술 매체를 나눔
2. 서로의 매체를 바꾸어 작업을 공유하고 다른 사람들에게 소개해줌
3. 서로 다른 매체에 대한 경험을 통해, 자신의 작업에서 달라진 부분이나 서로를 이해하게 된 부분들을 나누며, 자신만의 예술 표현 방법들을 발견하고, 함께 작업하면 좋을 것 같은 것들을 상상해봄

PART 3. 짝꿍을 만났어! “무언가 재미난 것을 짝꿍이랑 해볼까?”

세 번째 만남은 지난 두 번의 만남을 통해, 각자 가지고 있는 예술 표현들에 대한 정보들과 함께 경험한 공동의 예술 표현이 생겨 조금 더 편해지고 서로에 대한 궁금함도 커졌다. 전체적인 구성으로, 발달장애 예술인들과 신체장애가 있는 예술인들의 소통에 있어 어려운 지점들을 발견하고, 서로가 잘 만날 수 있도록 짝꿍을 맞춰 팀을 조직하는 과정에서, 혼자서 발견하지 못했던, 작은 보물 같은 나만의 예술 표현의 강점을 발견할 수 있도록 했다. 내가 가지고 있는 예술 표현과 다른 사람이 가지고 있는 예술 표현이 만날 때 함께할 수 있는 예술 활동을 상상해 보고자 했다

1. 팀별로 서로의 작업공유와 작업재료 사용 방법을 공유하고, 각 팀 안에서 예술 재료를 바꾸어가며 함께 작업함
2. ‘나의 작업을 지속하고 확장될 수 있는 경험은 무엇일까?’라는 질문으로 시작된, 3번의 만남의 워크숍으로 각자 무엇을 느꼈는지 공유하기(ex. ‘다음에 만난다면 같이 가고 싶은 공간·공연·전시 등 혼자서 아니라 같이 경험해 보고 싶은 모임이 생긴다면?’)

참여자 리뷰: 강사가 관찰한 참여자의 매체 되기

정도운

자신이 좋아하는 것이 분명한 발달장애 예술인의 경우 그 개별성을 이해하고 워크숍에 잘 녹아들게 해주는 것이 중요하다. 이번 워크숍에서 정도운 작가가 평소에 잘 사용하지 않는 재료와 방법으로 예술 표현(광목천에 그리기, 먹으로 드로잉, 큰 종이에 공동으로 함께 작업하기)을 했다. 특히 함께 공동의 작업을 해보는 과정을 통해 서로 다른 작업을 지켜보고 함께 경험하는 시간이 되었다. 서로 좋아하는 것이 다를 때도 있고, 때로는 서로가 같은 것을 좋아했다. 그 과정 안에서 서로 같은 것을 좋아할 때 서로의 눈을 바라보며 긍정의 몸의 표현들이 많이 오갔다.

서주현

서주현 참여자는 수업 마지막 날, 3번의 만남이 너무 짧다고 했다. 이제 조금 알아가고 무언가 해보고 싶은 생각들이 들었다고 하며, 몇 회차 더 진행되면 좋겠다고 했다. 평소 소묘 작업, 포토샵 작업을 했던 서주현 참여자는 3번째 워크숍에서는 다른 작가의 재료를 혼합해서 작업했다. 정도운 참여자의 마커와 윤하균 참여자의 먹과 광목천 위에 드로잉, 조운서 참여자의 도트펜 등 다양한 미술 재료를 활용해서 작업했다. 그 과정이 즐거워 보였는데, 서로 재료를 나누며 다양하게 재료를 사용하는 방법을 익히고, 서로 다른 예술 표현을 몸으로 경험하는 시간이었다.

윤하균

워크숍이 끝나고, 이번 워크숍을 통해 윤하균 작가의 조금 막혀있던 작업의 부분이 조금이나마 풀려 마음이 좋아진 걸 보고 앞으로도 멘토링이 더 있으면 좋겠다는 윤하균 어머니의 의견을 받았다. 이후, 윤하균 작가의 전시가 열리는 전시장을 찾아 작품도 보고 어머님과도 긴 이야기를 나눴다. 윤하균 참여자는 워크숍 첫날에 새로운 사람들을 만나고 서로 이야기 나누는 시간을 통해 조금 막막했던 마음이 조금 열려 매우 좋았고, 마지막 워크숍 때는 해보고 싶은 미술 재료를 직접 구입해서 참여자들과 함께 더 해보고 싶었다고 했다. 무엇보다 윤하균 참여자의 적극적이고 능동적으로 변해가는 과정을 느낄 수 있었다.

문 곶

문 곶 참여자는 청각장애가 있었지만, 수어 통역사님을 통해 자유롭게 소통할 수 있었다. 미술 재료에 대한 호기심이 많고 스스로 무언가 만드는 과정을 즐겼고, 전문적으로 재료에 대한 피드백을 줄 수 있는 사람이 없어 보였음에도 스스로 찾아서 해보는 과정에서 이미 많은 것을 잘하고 있었다. 이러한 과정에 다른 참여자의 재료를 써보고 싶어 하는 부분들, 과감하게 표현하는 발달장애 예술인들의 작업을 보고 영감을 많이 얻었다고 했다.

조운서

조운서 참여자는 무용 작업을 함에도 미술 재료에 대한 호기심도 있어서 전체적인 수업에 참여도가 좋았다. 특히 세 번째 만남에서 팀을 구성하는 부분에 자신의 의견을 이야기하며 팀 구성을 제안하기도 했는데, 이종혁 참여자와 움직임 작업을 해보고 싶다고 했고, 한 팀이 되어 마지막에 서로의 움직임을 보여주었다.

이종혁

이종혁 참여자는 5년간 팀으로 무용 작업을 진행했으나 다른 청년예술인들을 만나는 자리는 처음이었다. 만나면 무엇을 해보고 싶냐고 했을 때, 자신이 지금 바리스타 일도 하고 있어서 사람들을 만나면 커피를 내려주고 싶다고 의견을 내었고, 그 의견을 적극적으로 반영했다. 제일 기억에 남는 일로 두 번째 만남에서, 큰 종이에 함께 그림 그리는 작업을 꼽았다.

김동호

김동호 참여자는 좋아하는 동물을 그리거나 동물과 관련된 연주와 노래 부르기를 좋아한다. 자신의 예술 표현을 구체적으로 설명하거나 대화를 나누는 것이 쉽지 않음에도, 이번 워크숍에서는 비언어적인 예술 매체로 다양하게 표현했는데, 아마 참여자들에게는 또 다른 영감을 주었을 것이다. 수업 이후에도 수요일이 되면 ‘예술가 모임’에 가야 한다고 표현할 정도로 수업이 좋은 기억이 되었던 것 같다. 함께했던 이종혁 참여자와 함께 윤하균 작가의 전시를 다녀오기도 했는데, 그렇게 ‘서로가 서로의 매체’가 되어 주는, ‘서로가 서로의 영감’이 되어주는 자리가 이어지고 있음을 확인할 수 있었다.

에필로그

참여자들의 3번의 만남은 ‘마음을 여는 여정’이라고 할 수 있었다. 눈에는 보이지 않지만, 누군가와 함께 작업하는 편안함을 느끼는 것, 누군가에게 나의 작품을 보여 주는 것, 누군가의 아이디어나 예술재료를 함께 나누어 써보는 것, 내가 해보지 않은 새로운 것을 시도하는 것, 작지만 이 모든 것들이 조금씩 차곡차곡 모여서 서로가 다른 속도로 마음의 문을 여는 것이 그러하다. 가령 내가 좋아하는 것을 말 대신에 그림으로 그렸던 시간이 있었는데, 너무 고요한데 거기에는 너무 깊은 무언가가 있었다. 우리는 보통 서로 대화를 나누며 내가 좋아하는 걸 알려야 알 수 있다고 생각하는데, 자신이 좋아하는 흔적들 속에서 말하지 않아도 에너지의 교환들이 있지 않을까 생각했던 시간이었다.

처음 네트워크를 위한 워크숍을 생각하게 된 건 혼자 작업하는 게 너무 외롭고, 어떻게 동료들과 지속해서 재미있게 작업할 수 있을까를 항상 고민하게 되면서부터다. 이번 만남의 시간을 통해, 자신만의 장애의 특성과 각자가 가지고 있는 작업 방법을 이해하고 기다리고 서로의 다른 부분들을 경험함으로써 나랑 비슷한 부분도 발견하고 새로운 것을 해 볼 수 있는 용기도 생기며 그 안에서 나를 알아갈 수 있었다. 이것은 혼자서 이루어질 수 없고, 함께 하기에 알아가고 성장하게 되는 부분이다. 앞으로도 청년 장애예술가들이 혼자 작업하는 것이 아니라 자신처럼 예술을 좋아하는 동료들이 있다는 것을 인식하고, 같이 작업할 수 있는 자리가 생겨나고, 또 서로가 하는 작업을 응원해 주는 관계가 되길 바란다.



1-6. 되기, 기억하기, 함께 움직이기

현대예술 창작 현장에는 다양한 배경, 신체적·정신적 차이, 다른 정체성을 지닌 몸들 간 협업이 일상적일 뿐 아니라 점점 더 중요해지고 있다. 하지만 여전히 자신과 다른 조건과 배경을 지닌 존재들과 직접적이고 '신체적'으로 깊이 만나 교류하는 일은 쉽지 않다. '되기, 기억하기, 함께 움직이기'는 특정한 분야의 예술창작 기술이나 이론을 전달하는 대신, 각자의 '몸'에 새겨진 고유한 기억을 나누고, 함께 창작하는 장기적인 협업에 필요한 몸의 '역량'을 찾고 발전시키는 것을 지향한다. 공연예술 현장에서 사용되는 '움직임 워크숍' 또는 국내외 무용과 연극 창작 현장에서 사용되는 방법론을 참조하되, 장애가 있는 몸과 그렇지 않은 몸들이 함께 수행할 수 있는 과정을 연구하고, 이를 워크숍 형태로 공유함으로써 참여자들이 나와 다른 타자의 몸을 깊이 이해하는 밀도 높은 시간을 만들고자 한다. 장애 유무, 장애 유형, 그 밖에 다양한 몸의 조건과 정체성을 가진 참여자들이 서로의 몸이 '되어보는' 시간을 연습하고, 궁극적으로 타인을 흉내 내거나 그저 모방하는 것이 아닌, 내가 아닌 타자가 '되어서' 함께 움직일 수 있는 몸과 시간으로 나아가고자 한다.

과정 소개

진행

김원영, 손나예, 하은빈

일정

사전 리서치 워크숍(4회)
2024년 7월 16일(화)~7월 26일(금)
본 워크숍(4회)
2024년 9월 26일(목)~10월 4일(금)
*총 8회차

장소

서울무용센터 스튜디오 블랙

참여자

강보름, 고경철, 권영인, 김기영, 김민주, 김혜진,
박수연, 서미란, 오지우, 이지예, 최선우, 한주연

진행자

김원영

장애를 가진 창작자로서 무용과 연극 작업에 참여하고 있다. <인정투쟁: 예술가 편>(2019·2024), <현실원칙>(2023), <보철(물)로서 움직이기>(2024), <몬스터 콜스>(2024) 등 다양한 무용과 연극 작업에 참여했다. 주요 저서로는 『실격당한 자들을 위한 변론』(2018), 『온전히 평등하고 지극히 차별적인』(2024) 등이 있다.

손나예

타인의 고통과 나 사이의 간극에 마음이 계속 머물러, 그와 관련된 안무 작업으로 <동선>(2019), <형상실험>(2020), <안녕히 영키기>(2023) 등의 작업을 했다. 최근 그 간극에 관한 마음 또한 사랑이라는 것을 깨달았다.

하은빈

글을 쓰고 공연을 한다. <멀리 있다 우루는 늦을 것이다>(2022), <단명소녀 투쟁기>(2022), <한 방울의 내가>(2024) 등에서 움직임을 만들었으며, 다양한 매체에 공연 비평을 기고했다. 일라이 클레어의 『눈부시게 불완전한』(2023)을 번역했다.

세부 내용

[사전 리서치]

회차	일시	과정명	과정 내용	진행	참여인원	장소
1	7.16. 오후 2시~6시	전동휠체어를 보행방식으로 하는 장애인을 위한 움직임 워크숍 방법론 탐색	높이조절이 가능한 전동휠체어의 기능, 조명, 조이스틱 소리를 이용한 <one-step score> 과정 구상 통상 전동휠체어에서 내려오기 어려운 신체가 바닥에서 수행 가능한 움직임 연습	김원영		
2	7.19. 오후 2시~6시	중증장애인 참여자의 바닥 움직임	스트레칭 및 몸풀기 바닥에서 서로의 몸을 지지하며 움직이기, 구르기에 필요한 예비훈련, 조심해야 할 점 의견 교환			
3	7.24. 오후 2시~6시	장애가 있는 신체 움직임의 '모방'하기와 '되기'의 차이	브레멘 극단의 퍼포먼스 <Harmonia> 준비 과정 시 훈련법 공유(진행_송영원) 몸의 무게 변화 주기 Anti Logic: 평소 자신의 움직임 원리와 반대되는 방향으로 움직임 시도 Essence Game: 각자 자신의 움직임 원리 탐구 및 서로의 움직임 원리를 가져와 증폭시켜 보기	김원영 송영원	6명	서울 무용센터 스튜디오 블랙
4	7.26. 오후 2시~6시	숨을 내보내고 받기 - 안녕히 영키기를 위한 준비	움직임이 어렵고 근력이 약한 신체와 함께 '안녕히 영키기' 수행 방법 탐구 물주머니를 이용한 신체 이해하기 몸의 한 부분을 연결한 채 숨을 내보내고 받기 바닥을 굴러 천천히 영키기	김원영 손나예		

[본 워크숍]

회차	일시	과정명	과정 내용	진행	참여인원	장소
1	9.26. 오후 2시~6시	되기-떠나가기	스트레칭 포인트 자기소개 나의 손을 너의 등에 움직이는 조각상 편지 쓰기	김원영 손나예 하은빈	12명	서울 무용센터 스튜디오 블랙
2	9.27. 오후 2시~6시	되기-다가가기	몸풀기 보이는 대로 따라 하기 원스텝 스코어 되기 인터뷰 및 발표			
3	10.3. 오후 2시~6시	안녕히 영키기	몸-마음 컨디션 및 이름 공유 숨 보내기 무게중심 옮기기: 앉고 서고 눕기 무게 감당하기 서로 무게를 주고받기 중단 사인 및 대처 공유 수동·능동 안녕히 영키기 수행			
4	10.4. 오후 2시~6시	함께 구르기	몸풀기 위성 프랙티스 구르기 연습, 같이 구르기 혼자 구르기, 함께 구르기 글 읽어보기 낭독 속에 구르기			

PART.1 사전 리서치

2024년 7월, 서울무용센터에서, 2024 창작아카데미 진행 전 다양한 장애인 당사자 참여자를 예정하고 과정 개발 및 심화를 위해 4회차 운영.

*진행: 김원영, 손나예, 초빙강사_송영원(독일 브레멘 극장 소속 무용단 Unusual symptoms의 전속 무용수)
참여: 김지수·백우람·강보람·박찬미·유두선(극단 애인 배우), 강예슬(극단 애인 연출)

PART.2 본 워크숍

1. 되기-떠나가기



▲ 수업 현장 사진 1회차.

참여자들은 손을 마주 잡고 손안에 연결된 점을 점차 늘려가며 눈을 감은 채 기존의 짝과 떨어져 타인의 몸을 만나보고, 퍼포머 조와 관객 조로 나뉘어 발생하는 일을 관찰한다. 자기소개 시간을 통해 모두가 자신의 이름을 소개하고 서로의 이름을 불러본다. 이후 안전하다는 믿음 속에서 눈을 감고 몸을 열어 공간을 탐색하고 다른 몸을 만나보는 시간을 가진다. 친숙한 몸짓에서 다소 낯선 포즈로 나아가 모두가 흐르는 조각상이 되어본다. 마지막으로 10줄에서 11줄 분량으로 15~20분 동안 부치지 않을 편지를 작성하고 짝과 한 줄씩 교차해 읽는다.

2. 되가-다가가기

참여자들은 얼굴에서부터 스트레칭을 시작하며 몸을 풀고, 눈에 보이는 이들의 몸짓을 모방하며, 공간 전체에서 각자가 누군가를 모방하는 방식으로 즉흥적인 움직임 유도를 통해 공간을 확장한다. 이어서 자유롭게 자리 잡기를 시작으로 두 조로 나뉘어 시선 교감과 원스텝 스코어를 수행하며 자리를 바꾸는 규칙을 점진적으로 추가하고, 타인의 움직임과 존재를 인식하는 과정을 진행한다. 마지막으로 서로의 몸과 마음이 '되기'를 위한 인터뷰를 통해 각자의 취약성, 특히 몸에 관한 이야기를 듣고, 이를 자신의 몸으로 옮겨오는 과정을 거치며 서로가 되어 발표와 질문에 답하는 시간을 가진다.

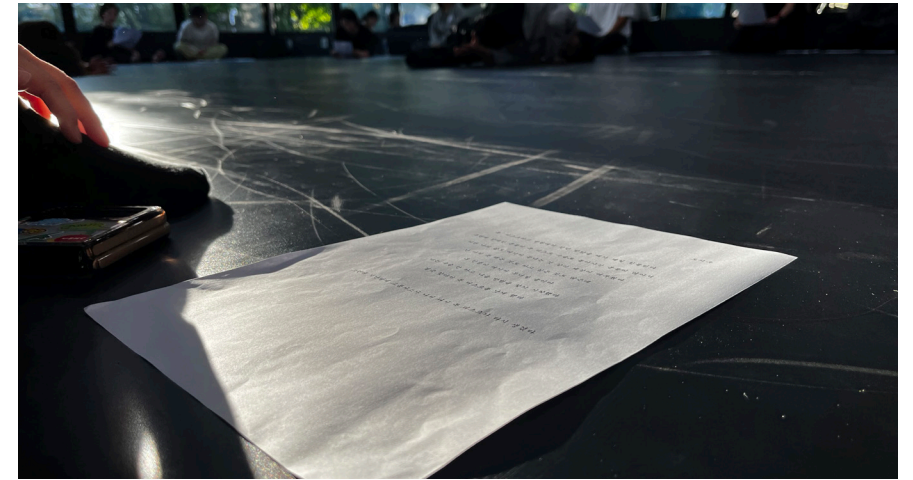
3. 안녕히 영키기



▲ 수업 현장 사진 3회차.

참여자들은 몸과 마음의 컨디션과 이름을 공유하고, '되기' 인터뷰 및 발표에서 느낀 소감을 나눈다. 이어서 타인의 접촉을 통해 감각을 선명하게 하며, 호기심의 초점이 맞춰진 접촉을 통해 변화를 감각하는 숨 보내기를 진행한다. 이후 무게중심을 옮기며 앉기·서기·눕기의 다양성을 탐색하고 자신만의 방식을 발견하며 서로 질문하고 공유한다. 무게 감당하기 활동에서는 바닥과의 마찰 면을 활용하여 자신의 무게를 감당하며 이동하고, 다른 몸과 접촉하며 외부의 힘에 반응해 변하는 상태를 관찰한다. 서로 무게를 주고받기 시간에는 두 손으로 시작해 접면을 바꾸며 힘과 무게중심의 이동을 느낀다. 수동능동 활동에서는 네 명이 나머지 사람들을 포개 두 더미를 만들고, 뒤집기·이동하기·작아지기를 수행한다. 마지막으로 두 그룹과 전체가 각각 영키는 안녕히 영키기를 실행하고, 결과를 관찰하며 피드백을 나눈다.

4. 함께 구르기



▲ 수업 현장 사진 4회차.

참여자들은 몸풀기로 소리 풍경을 만들고, 움직임 충동이 발생하도록 유도하며 기공 동작을 통해 몸을 풀어본다. 이어서 위성 프랙티스에서는 한 사람이 다른 사람의 특정 부위를 바라보며 그 움직임을 쫓아가고, 이후 점차 부위를 확장하며 움직임의 증폭을 관찰한다. 구르기 연습에서는 '구르기'의 개념을 탐색하고, 통제 가능한 몸의 부분에 의식을 집중해본다. 이후 상상을 활용해 혼자 구르기를 수행하고, 다른 사람들과 함께 몸의 한 부분을 맞대며 구르는 경험을 진행한다.

5. 오픈 스튜디오

워크숍에 참여자가 자신의 이야기와 타인의 이야기를 함께 나누는 것에 대해 편안함을 느끼며 이를 공유할 수 있는 신뢰하는 지인 2인을 초대하여, 함께 글 읽어보기와 구르기를 수행해 본다. 글 읽어보기에서는 각자가 작성한 글을 5명과 교환하며 읽는다. 이후, 낭독 속에 구르기에서는 참여자들이 둥글게 둘러앉아 반대쪽으로 구르며 실패의 에세이에서 발췌한 내용을 낭독하고, 충동이 생기면 다른 몸과 함께 구르는 경험을 한다.

PART.3 14명의 실패를 주제로 한 참여자 에세이

참여자 각자가 자신의 삶에서 길어 올린 실패의 순간을 서로 마주하게 되는 이 과정을 통해 각자의 아프고 소중한 순간들이 14장의 글쓰기로 남았다. 이 과정은 참여자 각자가 자신의 글 5부를 손에 들고 다른 참여자 5명을 차례로 만나며 서로의 글을 교환한 후, 일정 시간 동안 서로의 글을 읽고 만나는 방식으로 진행했다. 이러한 과정을 통해 타자의 생의 실패에 관한 진솔하고 묵직한 이야기를 만나게 되는 소중한 경험을 할 수 있었다.

안전하고 섬세한 시간이 쌓아진 이후, 자신의 실패에 관한 이야기를 타인에게 공유하게 되는 경험, 타인의 실패에 관한 이야기를 보고 발화를 통해 듣게 되는 경험, 자신의 실패를 비롯한 여러 실패의 조각이 낭독되는 중에 구르며 몸으로 이동하는 경험 등은, 자신이 실패라고 명명했던 기억과 상처에 관해 다른 측면의 감정과 비라뵐이 생성되는 경험을 함께 만들었다. 또한, 지극히 개인적인 아픔이 개인을 넘어 일시적인 공동체의 연결과 공감을 통해 치유되는 경험으로 이어지기도 했다.

실패는 한 번에 오지 않는다. 아무 때곤 볼썽 나타나 내 몸에 각인되어 있는 자신의 존재를 알린다. [...] (강보름)

시간이 아무리 지나도 실패가 아닌 것이 될 수 없는 실패도 있던데, 그런 실패는 실패로서 성공한 걸까. [...] (이지예)

실패를 경험으로 포장하기 위해서는 실패의 크기에 따라, 그 실패를 회복하는 기간이 다 다르다는 것을 느꼈다. [...] (박수연)

태어나서 지금까지 잘못된 것들을 이미지로 볼 수 있다면 어떤 모습일까, 나선형의 실로 기워둔 엉성한 형태일까. 실의 질감과 색은 어떨까. [...] (권영인)

딱딱한 고치나 뿔리를 트는 대신에 매트 안팎에서 내 몸을 바라보고, 쓰고, 듣는 연습을 거듭한다. 그 과정에서 보고 싶던 과거의 기억도, 용서할 수 없던 순간도 온전히 만났다. 밀어내다가 미워하다가 울다가 웃다가 끝내는 나 자신을 와락 끌어안아 줄 수 있었다. [...] (최선우)

참여자 리뷰

권영인

두 명씩 인터뷰를 진행하며 상대방의 몸을 입어보는 시간이 인상적이었습니다. 자신의 몸과 마음에 남은 흔적에 대한 이야기를 나누고, 상대방의 이야기를 듣고 - 그것이 온전히 완벽하게 재현할 수 없다는 것을 기꺼이 이해하면서 - 말해 보기, 다른 사람들의 이야기를 듣는 것이 좋았습니다. 마지막 날에는 종이로 출력된 실패 에세이를 무용센터 밖으로 나가 혼자 읽었는데요.

우당탕 치열하게, 유쾌하게 또는 지리멸렬하게 다양한 방식으로 살아온 모습들을 텍스트로 느낄 수 있었습니다. 다양한 몸들을 만나며 그들 모두가 소중하고 무겁고 가볍고 딱딱하고 말랑하다는 것을, 그리고 밟지 않다는 것을 알게 되었습니다. 그리고 저의 몸도 그렇다는 것을 알게 되었습니다. 역으로 저를 용서할 수 있는 시간이었습니다.

에필로그

김원영

사전 과정을 통해 전동휠체어를 이용하는 중증장애인 참여자를 예비하여 과정을 심화시킬 수 있었다. 브레멘 극단의 송영원 무용수의 실제 경험이 큰 도움이 되었다. 다만 본 워크숍에서는 장애—가시적이고, 물리적인—가 있는 참여자가 예년에 비해 적었다. 이것이 워크숍의 전체적인 밀도와 고유성을 다소 약화시켰다고 생각한다. 한편, 모든 참여자는 고유하고 개별적인 ‘취약한’ 부분을 지니고 있으므로 장애 유무를 떠나 내밀한 이야기를 꺼내어 놓고 나눌 수 있는 환경을 계속 잘 설계한다면, 장애-비장애의 관계보다 더 넓은 의미에서 ‘다른 몸’들이 서로를 배우는 워크숍으로서 의미가 있을 것으로 생각한다.

‘안녕히 영키기’를 진행하던 중 자신의 무게를 건네주기를 주저하는 사람에게 혹은 누군가의 무게를 받기를 두려워하는 사람 모두에게 인상적인 기억으로 남았다는 피드백이 있었다. ‘어떻게 우리는 장애가 있거나 자신이 보통보다 더 무거운 체중이라는 이유로 자신의 무게를 타인과 주고받는 데 미리 한계를 설정하는 태도를 넘어설 수 있도록 도울 수 있을 것인가?’ 이 주제는 별도의 워크숍으로 기획할 가치가 있는 중요하고 의미심장한 토픽이라고 생각했다. 약하고 취약한 혹은 ‘콤플렉스가 있는’ 신체들이 서로에게 무게를 건네주고 접촉하고 함께 움직이는 일은, 단지 ‘움직임 워크숍’이라는 특정한 공연예술적 방법론에 갇히지 않고, 위험, 친밀성, 사회적 참사 등 다양한 사회적, 개인적 맥락에서 해석될 여지가 있는 예술적 실천임이 분명하다. 올해에도 참여자들은 이 워크숍에서 아주 좋은 시간을 보냈음이 틀림없고, 워크숍이 개개인에게 ‘치유’적인 시간이 되는 것은 무척 좋지만, 그것만이어서는 안 될 것이다. 이 과정은 이후 창작자들의 활동에 실제 기여할 수 있는 실천적인 역할을 해야 할 것이다.

손나예

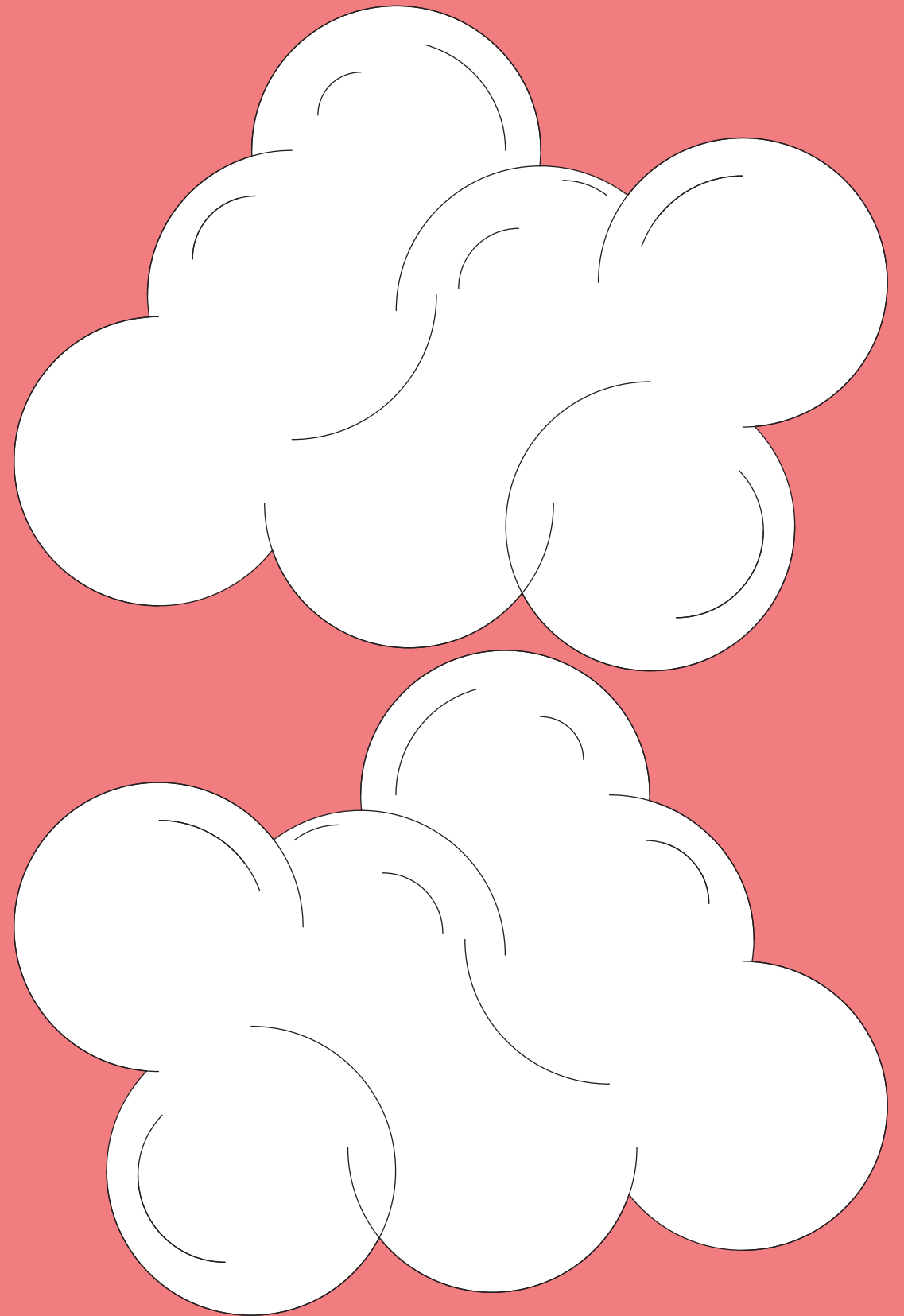
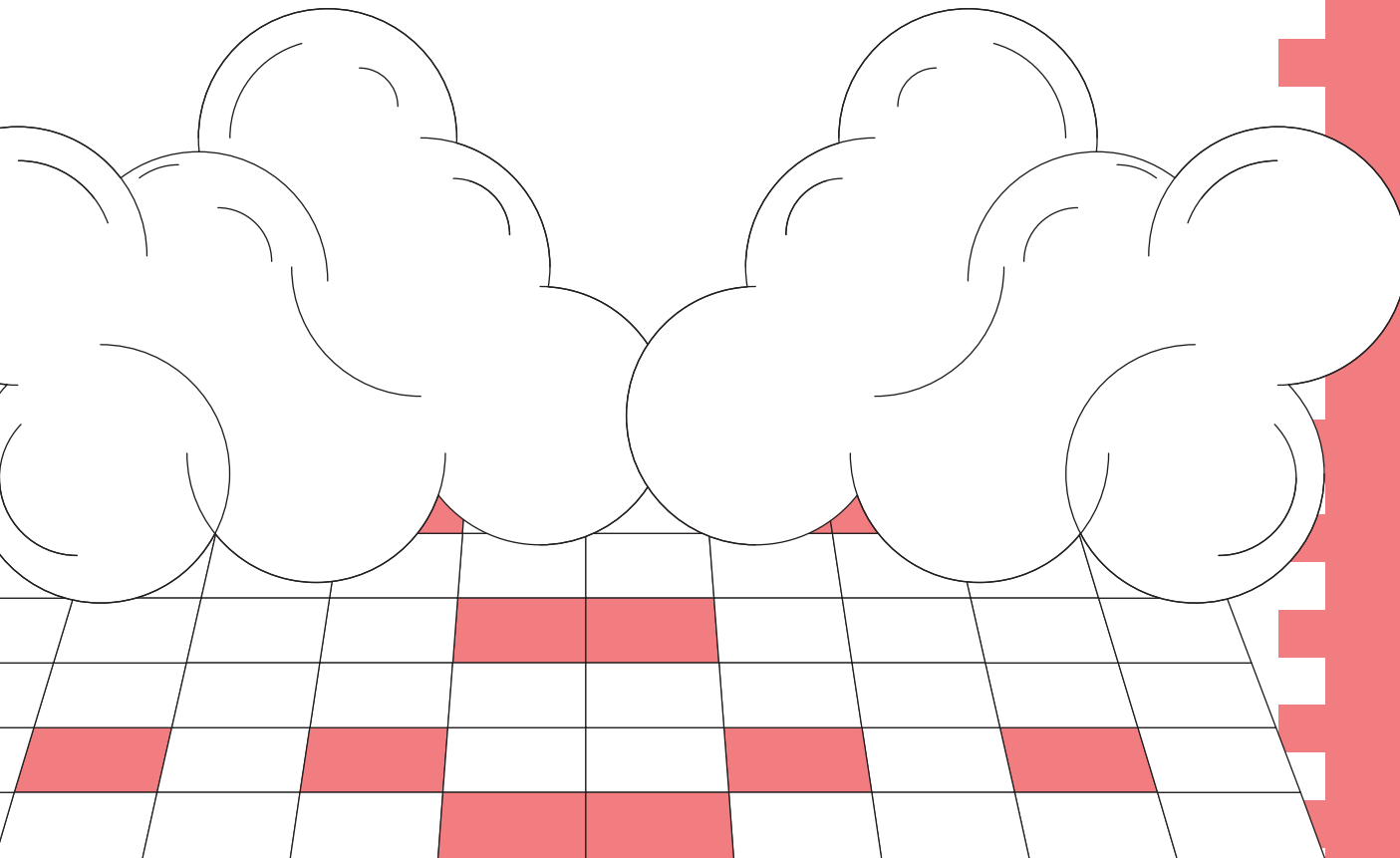
올해 참여자 중에 타인의 취약함과 다양성에 관한 경험과 배움을 얻고 싶어서 워크숍에 왔는데 도리어 자신의 취약함을 마주 보고 회복되는 경험을 했다는 피드백이, 가장 인상적으로 기억에 남는다. 장애 유무를 떠나 타자와 서로 간의 돌봄 관계를 맺기 이전에 이미 워크숍이 참여자 개인에게 내밀하게 접촉되었다는 것을 느낄 수 있어서 기뻐다. 3년을 연이어 같은 기획의 과정을 진행한다는 경험은 개인적으로도 매우 특별한 일이며, 특히나 기관의 기획 과정으로 이런 사례를 거의 본 적이 없다.

기본적인 워크숍의 방향성은 같기에 회차를 거듭할수록 기존의 워크숍 내용을 수정 및 보완하면서 워크숍의 예술성이나 밀도를 높여 참여자를 만날 수 있었던 것 같다. 이번 워크숍을 준비하면서 그간 진행자 간의 호흡과 깊은 신뢰 관계가 형성된 것을 느낄 수 있었으며, 현장에서 풀어나가고 대처하는 모습들에서도 서로의 성장을 느낄 수 있었다. 지속적으로 발전시켜 나갈 수 있는 기획에서 어떤 수확을 할 수 있는지 실감하고 있다. 이러한 기획은 참여자들뿐만 아니라 진행자들에게도 소비적이지 않고 매우 유의미하고 소중하다고 느낀다.

하은빈

예년보다 감각과 신체 움직임을 보다 많이 사용할 수 있는 방향으로 과정을 보완하여 진행했다. 예년과 비교하면 내용과 흐름이 더 집중할 수 있게 구성되었으나, 일부 과정의 호흡이 조금 비슷하다고 여겨지는 부분도 있었다. 스트레칭 포인트와 '나의 손을 너의 등에'가 둘 다 눈감고 느리게 더듬더듬 움직인다는 점에서 호흡이 조금 비슷하지 않았나 싶다. 차후 다시 워크숍 과정을 발전시킬 때, 아예 두 프랙티스를 끊임 없이 연결지은 후 쉬고, 다른 과정을 진행해도 좋을 것 같다.

'되기 인터뷰 & 발표'는 늘 시간이 부족해 아쉽다. 차후에는 발표 시간을 2시간 이상 잡아야 하는 것 같다. 발표 전에 타인을 인터뷰했던 파트너의 내용을 자신의 몸으로 입는 마무리 시간을 가졌던 것이 좋았다. 몸에 대한 탐색이나 질문은 어느 정도 인터뷰 과정에서 이루어졌던 듯한데, 그 이상으로 몸이 되어보는 일에 관한 다양한 시도는 다소 덜했다. 하지만 깊고 내밀한 이야기들이 짧은 시간 안에도 많이 교환되었으며, 나누는 시간 역시 끝까지 밀도 높았다.

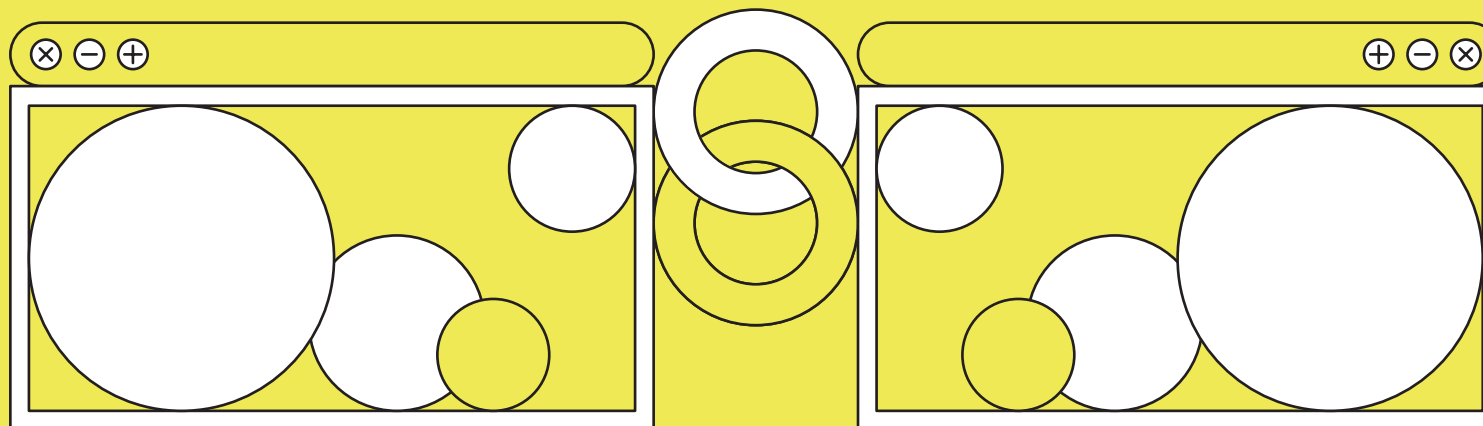


매개자 과정

장애예술 현황 파악 및 이해도 제고와 함께 장애예술에 대한 다양한 해석과 접근을 시도하고, 자발적 고민과 능동적인 실천을 통해 다양한 장애예술 프로그램과 배리어프리 콘텐츠 등을 기획하며 장애예술과 사회를 연결할 수 있는 매개자 프로그램을 제공합니다.



- 2-1. 장애예술 기획매개 입문
- 2-2. 장애예술 매개역량 강화를 위한 창의적 기획 프로세스 워크숍
- 2-3. 헌터 하트비트 메소드(HHM) 연극교육 워크숍
- 2-4. 예술가의 협업과 역할 찾기 워크숍
- 2-5. 이 그림은 무엇인가요?





2-1. 장애예술 기획매개 입문

장애예술 확산을 위한 매개의 역할과 범위, 가치에 대해 살펴보고, 장애예술과 사회를 연결하는 방법을 고민해 본다. 장애예술 현장에서 수많은 질문에 부딪히고 답을 찾으려 노력해 온 기획자들의 경험을 통해, 장애예술을 처음 기획하고 매개할 때 필요한 부분들을 살펴본다.

과정 소개

진행

리움미술관, 스페셜아트,
장애여성공감 극단 <춤추는허리>
디스러프트 디스어빌리티 아트 페스티벌

일정

2024년 7월 4일(목)~7월 25일(목) *총 4강

방식

온라인(ZOOM)

진행 단체

리움미술관(김태림 학예연구원)

한국 전통미술의 아름다움을 동시대적 관점에서 재해석하고 소개하는 동시에, 국내외 현대미술의 다채로운 작품과 전시를 선보이는 미술관으로, 전시뿐만 아니라 다양한 교육 프로그램과 연구 활동을 통해 방문객들에게 깊이 있고 풍성한 경험을 제공하고자 노력하고 있다.

[퀴스페셜아트(김민정 대표)]

발달장애인들의 예술적 가능성과 잠재력을 발굴·육성하여 창작의 주체로 자립할 수 있도록 지원하는 사회적 기업이다. 작가가 되고 싶은 예술인을 위주로 한 미술 교육, 교육을 통해 나온 작품의 전시·판매, 발달장애 예술인들의 고용 연계 등 다양한 장애 문화예술 사업을 하고 있다.

극단 춤추는 허리, 장애여성공감 (이진희 공동대표)

2003년 창단, 장애여성의 삶과 현실에 주목해, 서로의 차이를 발견하고 자신의 몸을 탐구하며 이야기를 엮어 간다. '실패하는 연습실'에서 서로 갈등하고 돌보는 창작을 지향하며, 몸과 섹슈얼리티, 독립과 탈시설, 성과 재생산권리, 노동과 관계 등을 장애여성의 관점과 몸으로 드러내고자 한다. 소수자의 삶과 만나며, 사회가 규정한 정상성을 흔들고 설 곳이 없는 자들과 계속 무대를 만들어 나가고자 한다.

디스러프트 디스어빌리티 아트 페스티벌 Disrupt Disability Arts Festival(앨런제임스 번스 AlanJames Burns 공동 감독)

장애의 사회적 모델 원칙을 바탕으로 장애인 커뮤니티에 의해, 장애인 커뮤니티를 위해 기획된 아일랜드의 새로운 예술 축제로, 장애에 대한 일반적인 개념에 도전하고 수준 높은 예술적 실천을 강조하며, 아일랜드 장애 커뮤니티와 더 넓은 사회를 연결하고 대화를 이어가는 공유 경험 창출을 목표로 한다. 축제의 라인업은 연극, 무용, 문학 기반 공연 및 시각예술이 포함되며 모두 접근 가능한 다양한 참여 형식을 통해 제공하고 있다.

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	방식
1	7.4. 오전 11시~12시	이상한 몸들의 서로 돌보며 만드는 연극	이진희 [장애여성공감, 장애여성극단 춤추는허리]	46명	
2	7.11. 오전 11시~12시	스페셜아트의 스페셜 만들기	김민정 [퀴스페셜아트]	39명	
3	7.18. 오후 4시~5시	[해외특강] 장애인 커뮤니티에 의해, 장애인 커뮤니티를 위해 큐레이션 된 장애예술축제, 아일랜드 <디스러프트 디스어빌리티 아트 페스티벌> 소개	앨런제임스 번스 [디스러프트 디스어빌리티 아트 페스티벌]	39명	온라인 (ZOOM)
4	7.25. 오전 11시~12시	감각 너머: 예술적 활동으로 경험하는 미술관 접근성 프로그램	김태림 [리움미술관]	30명	

1강: <이상한 몸들의 서로 돌보며 만드는 연극>

강연자: 이진희(장애여성공감 공동대표, 장애여성극단 춤추는허리)

“우리의 삶과 인권을 예술로!”

장애여성공감은 장애여성을 제도와 기준이 가진 문제에 공감하고 다양성이 인정되는 사회를 만들고자 1998년에 창립된 장애여성 인권운동 단체이다. 장애여성이 동등한 사회구성원으로 존중받고 장애여성의 선택과 결정이 존중되는 사회를 만들어 나가며, 소수자들을 차별하고 배제하는 사회에 변화를 일으키는 움직임을 함께 하고 있다. 2003년부터 장애여성공감에서 활동해 온 이진희 장애여성공감 공동대표는 장애예술 기획 매개자로서 꿈꾸며 고민했던 경험을 나누었다.

2강: <스페셜아트의 스페셜 만들기>

강연자: 김민정(스페셜아트 대표)

“발달장애인 000 씨가 아니라, 작가 000 씨로 살아갈 수 있는 일들을 만들고 싶었어요.”

[※]스페셜아트의 김민정 대표가 조각가·미술치료사라는 직업을 뒤로한 채, 장애 예술가들의 ‘이름과 흔적을 남기는 예술을 위하여’라는 예술철학으로, 2015년 창업 이후 십여 년간 묵묵히 걸어온 장애예술 기획매개자로서 이야기를 전했다.

3강: 장애인 커뮤니티에 의해, 장애인 커뮤니티를 위해 큐레이션 된 장애예술 축제, 아일랜드 <디스럽트 디스어빌리티 아트 페스티벌> 소개

강연자: 앨런제임스 번스(디스럽트 디스어빌리티 아트 페스티벌 공동감독)

“디스럽트 디스어빌리티 아트 페스티벌은 제 작품 <렉리스 Legless>를 선보이는 완벽한 플랫폼입니다.”[아일랜드 장애예술가 루이스 부르톤 Louise Bruton]

본 강연에서 앨런제임스 번스는 페스티벌의 공동감독으로서 올해 축제에서 다룬 ‘장애와 정체체성’, ‘장애와 기후행동’ 등과 함께, 아일랜드 장애예술의 여러 다양한 사례를 이야기했다.

4강: <감각 너머: 예술적 활동으로 경험하는 미술관 접근성 프로그램>

강연자: 김태림(리움미술관 학예연구원)

“결코, 모든 장애인을 한 번에 아우를 수 있는 워크숍이나 프로그램은 없을 거예요. 그렇지만 그들의 고유함을 서로 마주하게 하는 자리를 만드는 일이 미술관 차원에서 의미 있지 않을까요?”

리움미술관에서 교육프로그램을 담당하고 있는 김태림 학예연구원은 문턱을 낮춘 미술관이 되고자 접근성 프로그램 <감각 너머>를 진행하고 있으며, 생동하는 미술관을 희망하며 청소년 프로그램 <리움 크리에이티브> 시리즈, 소장품 프로그램 <리움 들어서기>와 온라인 콘텐츠 <포커스 리움>을 기획했다.

본 강연은 리움미술관의 접근성 프로그램 사례를 통해 장애인과 비장애인이 함께 프로그램에 참여하고 경험할 수 있는 방법을 탐구하며, 이 과정에서 발생하는 고민의 지점들을 공유했다.

주요 내용

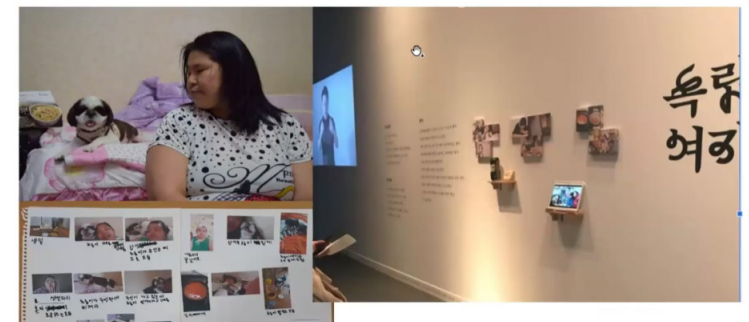
1강: <이상한 몸들의 서로 돌보며 만드는 연극>(이진희)

1. 장애와 예술의 관계

장애는 단순히 개인의 결함으로 간주 되지 않으며, 이는 사회적 구조와 환경 속에서 발생하는 문제로 이해해야 한다. 예술은 장애인의 삶과 경험을 사회에 전달하는 강력한 수단으로 작용하며, 차별과 억압을 환기하는 데 기여한다. 또한, 장애예술은 기존 정상성의 개념에 도전하며, 관객들에게 새로운 시각과 질문을 제시하는 중요한 창작 활동으로 자리 잡는다.

지적장애 머리 나빠요. 그런데 슬픈 일 머리 안 떠나요.
비장애 안 그래요?

춤추는허리 배우 김상미



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

2. 춤추는 허리: 장애 여성 극단의 철학과 방향

장애여성들이 자신의 몸으로 직접 경험한 이야기를 표현하고자 설립된 극단 ‘춤추는 허리’는 몸을 통해 세상과 소통하려는 열망에서 시작되었다. 이 극단은 장애가 있는 몸의 특성을 자연스럽게 받아들이고, 이를 새로운 예술적 움직임으로 전환한다. 작업 과정에서 실패를 수용하며, 실패 속에서 관계를 형성하고 창작의 가능성을 탐색한다. 더불어, 장애 여성들이 연출과 기획에 참여하여 권한과 책임을 공유하는 구조를 지향한다.

3. 장애와 사회적 문제

장애인을 시설에 고립시키는 사회적 구조를 비판하며, 자립 생활과 탈시설화를 통해 개인의 자유와 사회적 관계를 회복해야 한다고 주장한다. 최저임금법 예외 조항이 초래하는 경제적 불평등을 지적하며, 장애예술가들이 경제적 독립을 이루기 위해 제도적 개선이 필요하다고 강조한다. 장애예술은 정상성 중심의 사회 구조를 변화시키는 도구로 작용하며, 결과물보다는 협업 과정에서 사회적 의미를 창출하는데 가치를 둔다.

4. 장애예술과 교육의 문제

장애예술인을 위한 전문적인 교육 체계가 부족하며, 이를 보완하기 위한 제도적 개선이 필요하다고 주장한다. 초·중·고 통합 교육의 부재는 장애 학생들이 대학 입시와 예술 활동에서 더욱 어려움을 겪게 하며, 이를 해결하기 위해 장애 학생과 비장애 학생이 함께 학습할 수 있는 환경을 조성해야 한다고 강조한다. 입시와 교육 과정에서 장애 학생들이 예술 분야에 평등하게 접근할 수 있도록 적극적인 제도적 조치가 요구된다.

5. 협업과 돌봄: 새로운 관계 맺기

장애와 비장애의 경계를 넘어서는 협업이 중요하며, 동정적 접근이 아닌 동료적 관계를 형성해야 한다. 작업 과정에서 서로의 역할을 교환하며 평등한 관계를 만들어가는 것이 핵심이다. 돌봄을 일방적인 지원이 아닌 상호적이고 평등한 관계로 재구성해야 하며, 이를 통해 돌봄의 가치를 사회적 생산성의 중요한 요소로 인정해야 한다.

6. 장애 여성의 경험과 예술적 표현

장애여성의 몸을 “이상한 몸”으로 정의하며, 이를 통해 사회적 차별 구조에 도전하고 주체성을 드러낸다. 무대에서 자신의 몸을 표현하는 것은 단순한 연기를 넘어서 주체적 행위로, 관객과의 관계 형성을 통해 새로운 표현 방식을 모색한다. 이러한 공연은 단순한 예술적 행위가 아니라, 사회적 메시지를 전달하는 장으로 기능하며, 장애 여성 배우들이 무대에서 자신만의 이야기를 만들어가며 사회와 소통하는 과정을 보여준다.

7. 질문과 토론의 주요 내용

비장애인이 장애예술 작업에 참여하는 윤리적 태도와 역할에 대한 고민이 제기되었으며, 동료의 역할을 성찰해야 한다고 제안한다. 교육 환경에서 장애 학생들이 평등한 기회를 누릴 수 있도록 입시와 제도적 개선이 논의되었다. 더불어, 장애예술 작업은 정상성 중심의 사회 규범에 도전하며, 새로운 협업 방식과 교육 체계를 제시하는 계기로 평가되었다.

8. 마무리

장애는 개인의 문제가 아니라 사회적 구조의 문제이며, 이를 해결하기 위해 예술은 중요한 도구로 작용할 수 있다. 장애예술은 결과물보다 과정에서 더 큰 의미를 가지며, 사회적 공감과 변화를 끌어낸다. 장애예술가들이 주체적으로 활동하며 자신의 이야기를 전달할 수 있도록 환경 조성 and 제도적 지원이 필수적이다.

참여자 리뷰

장애여성 배우들과 오랜 시간 함께 해오신 강사님의 경험과 통찰 등을 통해 시야가 확장될 수 있는 시간이었고 참여자분들의 질문과 강사님의 답변도 도움이 많이 되고 좋았습니다.

장애 학생들을 많이 만나고 있는데, 아이들의 꿈에 대하여 더 열린 시각과 희망을 가질 수 있게 되었습니다. 그림뿐만 아니라 연기나 음악 등 다양한 분야의 장애예술 분야가 더욱 대중적으로 발전하여 막연한 꿈이 아닌 장래를 설계하는 발판이 되기를 꿈꿔봅니다.

장애여성이 연극무대를 통해 자신을 알아가고 삶의 주도권을 원하게 되는 그 과정을 조금이나마 알게 되었습니다. 그 지점에서 생각을 시작할 수 있게 된 소중한 시간이었습니다.

2강: 〈스페셜아트의 스페셜 만들기〉(김민정)

1. 스페셜 아트의 철학

스페셜 아트는 장애예술가들의 잠재력을 최대치로 발굴하여 예술의 영역에서 독창성을 발휘할 수 있도록 지원한다. 장애를 단순히 한계로 바라보지 않고 예술가로서의 역량과 고유한 창작 능력을 존중하며, 장애라는 경계가 사라진 환경을 조성하는 것을 목표로 한다.

2. 장애예술가의 성공 사례

강선아 작가는 반복적 행동을 독창적인 점묘법으로 승화시켰으며, 황성동 작가는 사고 후 점토 작업을 통해 예술적 자아를 재발견했다. 이들의 사례는 장애예술가들이 창작 과정에서 몰입을 통해 독특한 예술 세계를 구축할 수 있음을 보여주며, 비장애 예술가와 동등한 위치에서 평가받는 가능성을 제시한다.

❖ 장애, 그 이상의 예술로 꽃피우다.



그녀는 늘 손등에 무언가를 두드리고 냄새 맡는 행동을 했고, 물감 색을 바꿀 때마다 붓을 두드리고 냄새 맡는 반복적인 행동은 결국 그것은 그녀만의 '점묘법'으로 꽃피우며 자신이 좋아하는 음식들의 미각과 후각의 기억을 예술적으로 승화



Memory of food series.2_이소연

▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

3. 예술로 장애를 재정의하다

스페셜아트는 장애가 있는 예술가들이 치료와 보조의 대상이 아니라 창작의 주체로 활동할 수 있도록 돕는 활동을 하고 있다. 이 과정에서 장애는 한계가 아닌 독창성을 발휘하는 계기가 되며, 그들이 가진 특성을 예술적 강점으로 전환한다. 이를 통해 예술의 본질을 새롭게 정의하고 사회적 편견을 해소한다.

4. 사회적 통합과 접근성 문제

장애예술가와 비장애예술가가 협력하여 차별 없는 예술 환경을 만드는 것이 중요하다. 전시 접근성을 개선하고, 장애와 비장애의 경계를 허물기 위한 실질적 방안을 강구하며, 모두가 참여할 수 있는 공감의 장을 형성한다. 특히, 장애인과 비장애인이 협업하는 프로그램은 예술적 성취뿐 아니라 사회적 치유의 역할도 한다.

5. 예술교육과 공감 확산

만다라 프로젝트와 같은 교육 프로그램은 장애와 비장애를 초월한 예술적 협업을 통해 다양성을 존중하고, 새로운 관점을 제시한다. 예술 활동은 사람들 사이의 공감을 확대하며, 장애인 예술가의 작품이 단순한 창작을 넘어 사회적 메시지를 전달하는 도구로 작용한다.

6. 미래를 위한 방향성과 전략

장애예술가들이 시장에서 독립적으로 창작 활동을 이어갈 수 있도록 매체와 파트너와의 협업을 강화해야 한다. 또한, 장애예술가의 강점을 기반으로 시장 요구에 부합하는 작품 제작 방식과 전략적 접근을 고민해야 한다. 스페셜아트는 장애예술가들이 모두의 예술가로 자리 잡을 수 있는 플랫폼 역할을 지속하고자 한다. 스페셜 아트는 장애와 예술을 연결하는 다양한 사례와 방법론을 통해, 장애인 예술가들이 사회와 소통하고 그 가치를 확산시키는 가능성을 보여준다. 예술이 모두에게 열려 있는 보편적 가치라는 메시지를 강조하며, 장애와 비장애의 경계를 허무는 데 기여하고 있다.

참여자 리뷰

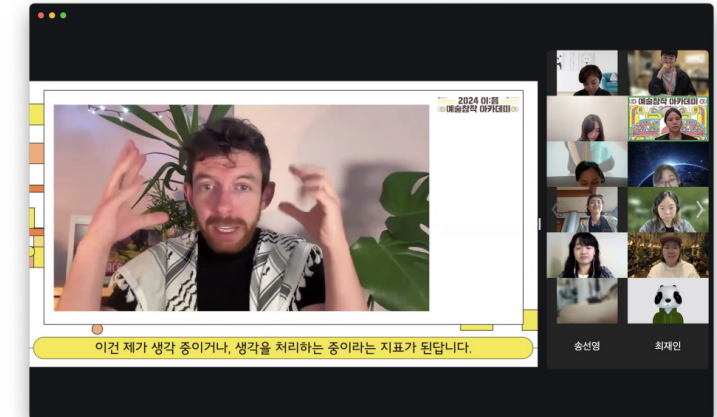
장애인의 고유한 특성을 건들지 않는 존중의 생각을 높이 평가합니다.

장애인과 함께하기 위해서 완벽함보다 함께 하려는 마음가짐이 중요하다는 말이 인상 깊었습니다.

3강: 장애인 커뮤니티에 의해, 장애인 커뮤니티를 위해 큐레이션 된 장애예술 축제, 아일랜드 <디스러트 디스어빌리티 아트 페스티벌> 소개(앨런제임스 번스)

1. 디스러트 장애예술 축제 탄생 배경

디스러트 장애예술 축제는 아일랜드 장애 커뮤니티의 필요와 열망에서 시작되었다. 장애를 주제로 한 축제의 부재를 해결하고, 장애가 가진 독창적인 관점을 통해 예술과 사회에 변화를 주고자 장애 커뮤니티와 함께 창립되었다.



▲ 강의 화면.

2. 축제의 목표와 특징

축제는 장애 경험을 존중하고 포용하며, 이를 통해 예술과 사회의 기존 통념을 변화시키려 한다. 연극·무용·문학·영화·전시 등 다양한 예술 형식을 통해 예술가와 관객에게 다채로운 경험을 제공하려 한다.

3. 접근성과 혁신

접근성은 디스러트의 핵심 가치로, 라이브 자막, 음성 해설, 휴식 공간, 자극 장난감, 내비렌즈(NaviLens)* 등 다양한 도구와 서비스를 통해 장애를 가진 관객과 예술가 모두가 편리하게 참여할 수 있는 환경을 조성하려 한다.

(*시각장애인이 공공장소에서 길을 찾는 데 도움을 주는 색상 상자 코드로, QR 코드와 같이 모바일 카메라로 인식한다.)

4. 대표 전시 '디스틴트(Distinct)'

디스틴트 전시는 장애와 기후 위기의 교차점을 탐구하며, 장애 커뮤니티가 지닌 회복력과 지속 가능성에 대한 독창적인 관점을 예술 작품으로 표현하려 한다. 12명의 작가가 참여해 기후 행동에 필요한 기술과 지혜를 작품을 통해 공유한다.

5. 피드백과 개선 방향

축제는 관객과 예술가들의 피드백을 통해 얻은 통찰을 바탕으로, 프로그램 초기부터 접근성을 작품 일부로 통합하고, 예술가들에게 더 많은 준비 시간과 지원을 제공하려 한다. 또한 장애 커뮤니티의 더 다양한 목소리를 반영하기 위해 노력하려 한다.

6. 디스러프트의 비전

디스러프트는 단순한 예술 축제를 넘어 장애예술 커뮤니티의 지속 가능한 플랫폼으로 성장하려 한다. 장애예술가와 큐레이터가 스스로 축제를 운영하며 창작과 발표의 기회를 가질 수 있도록 시스템을 구축하려 한다.

7. 디스러프트의 목표

축제가 가능하도록 지원해준 아일랜드 예술위원회, 리싱크 아일랜드, 프로젝트 아트센터 등 여러 후원 기관에 깊이 감사하며, 디스러프트를 통해 예술과 접근성의 새로운 표준을 제시하고 장애 커뮤니티의 미래를 위한 유산을 만들려 한다.

웹사이트: [disruptdisabilityartsfestival.ie] (<https://disruptdisabilityartsfestival.ie>)

인스타그램/유튜브: @Disruptdisarts

이메일: Disruptdisabilityartsfestival@gmail.com

참여자 리뷰

콘텐츠가 풍부한 페스티벌인 만큼 예술가와 작품 선정, 그리고 전시 관람에 이르기까지 섬세하게 신경 썼을 것 같다는 생각이 들었습니다. 특히 미리 알아두기라는 안내서라든지 상담사라든지 그들이 페스티벌을 기획하고 실질적으로 운영하기 위해 다양한 장치들을 심어두는 것이 인상적이었어요.

4강 <감각 너머: 예술적 활동으로 경험하는 미술관 접근성 프로그램>(김태림)

1. 장애와 접근성을 논의하는 예술적 접근의 중요성

본 강연은 리움미술관의 접근성 프로그램 <감각 너머>에 대한 경험과 성과를 주로 다루고 있다. 이 프로그램은 장애와 비장애를 넘어 예술적 접근성을 확장하려는 의도로 시작되었다.



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

2. 리움미술관의 정체성과 프로그램 방향성

전통과 현대미술의 융합을 지향하는 리움미술관은 한국의 전통미술과 현대미술을 공존시키는 것을 목표로 하며, 교육 및 퍼블릭 프로그램에서도 이러한 철학을 반영하고 있다. <감각 너머> 프로그램은 포용성과 다양성의 관점에서 장애인과 비장애인이 함께 참여할 수 있는 프로그램으로, 다양한 감각과 신체적 경험을 중심으로 기획되었다.

3. <감각 너머> 프로그램의 시작과 발전 과정

초기에는 청각장애 초등학생 대상의 전시 연계 워크숍으로 시작했으며, 점차 청소년, 성인, 그리고 발달장애와 시각장애 참여자들로 확대되었다. 프로그램은 감각과 신체 움직임을 활용해 예술적 경험을 제공하며, 참여자 간의 관계 형성과 상호 이해를 도모했다.

4. 프로그램 기획에서 대상과 관계의 중요성

프로그램은 수어 통역, 문자 통역, 음성 안내 등 물리적 접근성을 기본으로, 심리적 접근성을 고려하여 대상자와의 사전 관계 형성을 중요하게 여겼다. 예술가와의 협력을 통해 장애 유형에 따른 맞춤형 워크숍을 기획하고, 장애와 비장애가 공존하는 환경을 조성했다.

5. 미술관 접근성을 위한 내부 인식 변화와 시설 개선

접근성 프로그램의 성공을 위해 내부 구성원의 인식 제고를 위한 워크숍을 진행하고, 외부 예술가 및 단체와의 협력을 강화했다. 기획자와 작가들과의 조율을 통해 전시 및 프로그램에서 접근성을 지속적으로 반영하고자 했다.

6. 다양한 장애 유형과 함께한 프로그램의 사례와 확장 가능성

프랑스의 보자르 드 마르세유(Beaux-arts de Marseille)와 협력하여 워크숍 및 포럼을 국제적으로 확장하고, 접근성을 매개로 한 언어와 예술적 번역에 대한 논의를 이어갔다. 향후 더 많은 장애 유형과 대상을 포함한 프로그램을 개발하며, 이를 바탕으로 접근성의 새로운 모델을 제시할 계획이다.

7. 프로그램의 지속성과 장애를 언어로 바라보는 예술적 접근

리움미술관은 접근성 프로그램의 장기적 발전을 위해 내부적 노력과 외부 기관과의 협력을 지속하며, 장애를 하나의 언어로 인식하는 예술적 접근을 통해 감각적 경험과 공통 언어를 탐구하고자 한다. 이를 통해 더 많은 사람에게 열린 예술 공간을 제공하는 것을 목표로 하고 있다.

참여자 리뷰

제가 속한 분야의 접근성 주제만을 파고들던 와중에 이렇게 미술 분야에서, 특히 전시관에서 운영하는 접근성 정책을 듣고 나니 부러운 부분도 많고 반성 되는 부분도 많았던 것 같아요. 특히나 말씀 주신 ‘오너의 의지’가 정말 부러웠습니다. 아무것도 하지 않았는데 마치 페미니즘 백래시처럼 역차별을 말하는 사람들이 벌써 생겨나는 걸 보고 화도 많이 나고 의지가 떨어지기도 했거든요. 지속적인 접근성 프로그램 운영, 정말 지지합니다!

문화예술은 감각의 표현으로 누구에게나 평등하게 누려야 한다고 생각합니다. 좀 더 많은 접근법의 노력뿐만 아니라 인식에 대한 노력이 예술가로 키우는 학교에서부터 교육되어야 하고 많은 경험을 가르쳐야 한다는 생각이 강의를 들으면서 생각했고 또 노력하겠습니다.

에필로그

이번 강연은 접근성을 주제로 다양한 장르와 직군의 이야기를 들을 수 있는 귀중한 시간으로, 시각예술 분야가 아닌 문화예술 전반을 아우르는 강의의 일부분을 맡게 돼 더욱 보람찼다. 특히, 비대면 과정이 오히려 접근성을 향상하는 주요한 요소가 되어, 물리적 거리에 상관없이 많은 인원이 참여할 수 있었던 점이 매우 인상적이었다. 강의 내용 가이드라인부터 실행 리허설, 그리고 실제 강연 진행까지 든든하고 세심하게 준비해 준 스태프분 덕분에 부담 없이 강의를 준비하고 진행할 수 있었다. 참여해 주신 수강자분들과 프로그램 관계자분들께 다시 한번 감사드린다.



2-2. 장애예술 매개역량 강화를 위한 창의적 기획 프로세스 워크숍

장애예술분야에서 활동 중인 기획매개자를 위한 역량 강화 및 네트워킹을 목표로 하는 워크숍으로, 전문가 강연 및 그룹별 기획안 작성, 네트워킹 시간으로 구성되었다. 팀별로 하나의 주제를 선정, 창의적인 기획 프로세스를 함께 경험하며 공동의 기획안을 만들고 발표해 보는 시간을 가짐으로써, 다양한 예술 장르의 기획자들이 서로의 관점을 나누고 사고를 확장하며 장애예술 기획매개의 스펙트럼을 넓힐 수 있도록 한다.

과정 소개

[1차: 서울 워크숍]

진행

(주)코크리에이션(워크숍)
플랜엠(주)키뮤스튜디오(강연)
블루버드씨(운영)

일정

2024년 8월 22일(목)~8월 23일(금)

장소

KT&G 상상플래닛

[2차: 부산 워크숍]

진행

(주)키뮤스튜디오·부산메세나협회(강연)
블루버드씨(운영)

일정

2024년 9월 6일(금)

장소

KT&G 상상마당 부산 상상클래스룸

진행 단체

[주]키뮤스튜디오(남장원 대표)

키뮤스튜디오는 콘텐츠를 통해 세상과 발달장애인의 경계를 허무는 소셜 임팩트 스타트업으로, 예술에 재능이 있는 발달장애인을 발굴하여 전문적인 미술과 디자인 교육을 통해 '특별한 디자이너'로 성장하도록 지원한다. 설립 초기에는 '사회적 문제를 디자인으로 풀어내는' 작업에 집중했으며, 올해 6년 차를 맞아 '콘텐츠 브랜드 기업'으로 새로운 도약을 이루고자 한다.

부산메세나협회

기업과 예술을 잇는 부산메세나협회는 문화예술을 통한 사회공헌에 앞장서고자 지역 기업들이 뜻을 모아서 2021년 12월에 설립한 비영리사단법인이다. 2022년부터 2024년 현재까지 국비·시비 지원금과 기업 지원금으로 191개 지역 문화예술사업을 지원하고 있다. 앞으로 문화예술과 기업이 상생하는 과정을 통해 사회책임과 공유가치를 지속적으로 만들어가고자 한다.

세부 내용

1. 1차(서울)

회차	일시	과정명	진행	참여인원	장소
1	8.22. 오전 9시 30분~10시	오리엔테이션	블루버드씨	10명	KT&G 상상 플래닛
	8.22. 오전 10시~11시	네트워킹			
	8.22. 오전 11시~ 오후 12시 20분	인사이트 강연 〈문화예술, 기업사회공헌을 만나다〉	김기룡 [플랜엠· 한국사회가치평가]		
	8.22. 오후 12시 20분~ 2시 20분	네트워킹+인사이트 투어	블루버드씨		
	8.22. 오후 2시 20분~ 5시 40분	디자인씽킹 워크숍: 협업을 통한 장애예술분야 문화예술 기획 [수요자 중심 디자인]	김민수 외 전문 퍼실리테이터 [[주]코크리에이션]		
2	8.22. 오후 5시 40분~6시	코칭 워크숍	블루버드씨	10명	KT&G 상상 플래닛
	8.23. 오전 9시 30분~10시	오리엔테이션			
	8.23. 오전 10시~11시 30분	인사이트 강연 〈미래의 디즈니를 꿈꾸다. 지속 가능성을 향한 끊임없는 도전, 키뮤 사업 스토리〉	남장원 [[주]키뮤스튜디오]		
	8.23. 오전 11시 30분~ 오후 1시	네트워킹	블루버드씨		
	8.23. 오후 1시~4시	코칭 워크숍			
8.23. 오후 4시~5시	발표				
	8.23. 오후 5시~6시	네트워킹 및 정리			

[일차]

네트워킹: '나다운' 기획을 위한 '나'를 정의하기

1. 일정 소개

아이스브레이킹: '자신을 표현할 수 있는 형용사'·'오늘 자신의 기분을 숫자로 표현하면?'

2. 성수 일대 9개 장소 소개

기획서를 쓸 때 반영해볼 수 있도록, 운영진들이 선별한 9개 장소를 팀별로 둘러봄

강연 1: <문화예술, 기업사회공헌을 만나다>

김기룡 대표(플랜엠피/한국사회가치평가)

1. 사회공헌과 사회적 책임

사회공헌은 매우 광범위한 개념이다. 첫 번째로, 자선활동(Philanthropy)은 기업의 책임으로 간주되지만, 이는 본연의 비즈니스와는 별개의 부가적인 활동으로 볼 수 있다. 두 번째로, 사회적 책임(CSR)은 기업이 사회에 유발한 문제들(환경·노동·인권 등)에 대해 책임지는 활동으로, 외부의 요구에 의해 이루어진다. 특히 해외에서는 이러한 활동이 철저히 요구되어 이를 수행하지 않으면 기업 활동 자체가 불가능할 정도다. 이러한 맥락에서 사회책임 보고서와 지속가능 보고서가 중요하게 다뤄진다. 한편, 사회적 책임이 사회 문제의 원인 제공에 대한 책임을 강조한다면, 사회적 가치는 원인 제공과 무관하게 자신의 역량으로 기여할 수 있는 활동을 의미한다.

2. 기업의 사회 문제 해결

현대 사회는 기업이 자신의 역량과 비즈니스, 서비스를 활용해 사회 문제를 해결하는 데 적극적으로 나서는 시대로 변모하고 있다. 이상기후와 같은 문제는 앞으로도 우리가 직면해야 할 환경이며, 기업들은 이러한 상황 속에서 다양한 니즈와 과제를 가지고 있다. 이와 같은 맥락에서 문화예술 프로그램이나 활동은 단순한 협찬 형태로 보기보다 가치를 이전하는 행위로 이해해야 한다. 이는 문화예술 단체뿐만 아니라 사회복지 분야에서도 마찬가지로, 가치 교환의 관점에서 바라봐야 한다.

3. 기업들은 어떤 식으로 사회공헌을 하는가

사회공헌의 효과를 극대화하기 위해서는 공급자의 관점에서, 나의 가치를 필요로 하거나 선호할 상대방이 누구인지를 아는 것이 중요하다. 예를 들어, 비흡연자와 흡연자는 동일한 재화에 대해 느끼는 가치가 다를 수 있다. 이러한 이해를 바탕으로 사회공헌을 한 단계 더 들어가 보면, 기업들이 어떤 방식으로 사회 활동을 전개해 왔는지를 알 수 있다. 우리나라 기업 사회의 역사는 세 단계로 구분될 수 있다. 첫째, 사회 문제를 해결하는 방식, 둘째, 사회에 미치는 영향력을 행사하는 방식, 셋째, 이를 통한 지속적인 변화와 발전을 추구하는 방식으로 진화해 왔다.

4. 기업의 입장에서 이해하기: 기업의 의사결정

기업과의 협력에서는 상대방을 이해하는 것이 중요하다. 예를 들어, 기업이 대학 행사에 협찬하거나 기부하는 이유는 회사 홍보라는 명분이 있지만, 의사결정 과정에는 종종 개인적인 명분이나 인간관계가 작용한다. 따라서 협력과 파트너십에서 가장 중요한 요소는 명분이며, 이는 관계성을 통해 결정되는 경우가 많다.

5. 예술계의 재원 연계

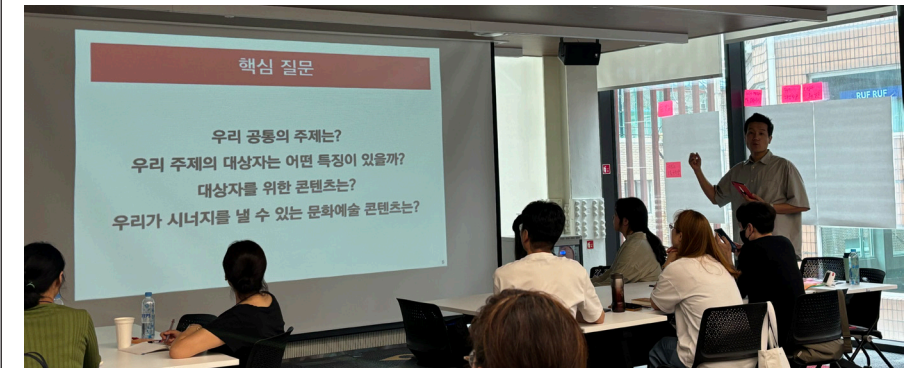
문화예술을 주제로 기업들과 협력할 때, 첫 번째로 고려해야 할 점은 해당 프로젝트가 단순히 개인의 관심사에 기반한 것은 아닌지 판단하는 것이다. 최근에는 문화 자체가 가진 공공성의 중요성이 커지고 있다. 과거에는 기본적인 생계가 해결된 후에야 문화예술이 논의되었지만, 이제는 생계와 문화예술이 동시에 가는 경우가 많다.

[질의응답]

Q1. 기업에서 의사결정을 할 때 오너의 성향이나 가치가 중요하다고 하는데, 플랜엠피에서 가장 중요하게 생각하는 정성적으로 보고 있는 가치는 무엇인가요?
사회적으로 조금 더 사람들이 '이 활동이 진짜 우리한테 도움이 되는구나', 이런 것들을 좀 인정받을 수 있는 좀 그런 생태계를 만들고 싶습니다. 나아가 공익을 해도 돈을 벌 수 있다는 것을 보여주는 게 중요한 미션입니다.

워크숍: 협업을 통한 장애예술분야 문화예술 기획(수요자 중심 디자인)

목표: 협업을 통한 장애예술분야 문화예술 행사 기획(디자인 워크숍)



▲ 워크숍 현장 사진.

콘텐츠 기획 아이디어 발굴: '내가 아닌 우리가 협력을 통해 더 나은 기획 만드는 경험하기'

핵심 질문

우리 공통의 주제는?
우리 주제의 대상자는 어떤 특징이 있을까?
대상자를 위한 콘텐츠는?
우리가 시너지를 낼 수 있는 문화예술 콘텐츠는?

중간 검토

1. 공간 주제 정하기(메시지 만들기)
 - 1) 한 문장 만들기
 - 2) 공간+대상+전달하고 싶은 가치+행동촉구
 - 3) 대상자 정의하기
2. 문화예술 콘텐츠 아이디어
 - 1) 종합하기
 - 2) 선정하기
 - 3) 테마 만들기

팀 빌딩

1. 좋은 문화예술 콘텐츠란?
감동받거나 기억에 남는 콘텐츠의 특징을 공유하며, 문화예술이 주는 메시지와 가치 탐구
2. 우리 팀의 소통 규칙과 메시지 만들기
팀원 간 소통 규칙을 정하고, 우리가 전달하고 싶은 메시지를 키워드와 단어로 구체화
3. 문화예술 콘텐츠의 메시지 설계
사회적 문제 해결을 위한 문화예술 콘텐츠의 메시지 설계, 이를 통해 전달할 가치와 방향 모색
4. 장애예술과 배리어프리 접근성
장애가 있는 이들도 자유롭게 문화를 향유할 수 있는 배리어프리 환경과 콘텐츠의 중요성 논의
5. 예술로 직업 가치 만들기
무명의 예술 활동가도 직업적 가치를 가질 수 있는 방안 모색 및 예술을 통해 지속 가능한 생계 지원 아이디어 제안
6. 대상자 발굴하기
 - 1) 주제(메시지)를 전달하고 싶은 대상은?
 - 2) 대상자 세부 항목 작성(페르소나)



▲ 팀 빌딩 현장 사진.

아이디어 내기(브레인라이팅)

① 침묵하기 ② 자료 찾기 가능 ③ 최소 3가지 이상 ④ 최대한 자세히

1. 질보다는 양을 우선

아이디어나 콘텐츠에서 질적인 완성도보다는 많은 양을 생산하는 것이 우선 목표가 된다.

2. 효과성을 추구하는 비판의 적절성

비판은 단순한 부정이 아니라, 실질적인 효과성을 높이는 방향으로 이루어져야 한다.

3. 경쟁적 아이디어 활용

완전히 새로운 아이디어를 내기보다 기존 아이디어에 보태거나 확장하여 양을 늘리는 전략이 더 효과적이다.

4. 자유로운 창의성? 필요에 따라 제한적일 수도 있음

자유로운 창의성은 중요하지만, 경우에 따라서는 명확한 목표와 제한 속에서 더 효율적으로 작동할 수 있다.

피드백

① 오늘 한 경험 ② 좋았던 점 ③ 보완할 점

발표

1조(김유나)

1. 프로젝트 배경

송승헌(40대 남성)은 뇌병변 장애가 있는 10대 후반의 딸과 함께 문화예술을 즐기며 공감대를 형성하고 싶어 하지만, 장애로 인해 문화예술을 향유하는 데 제약이 있다.

2. 목표

장애인과 비장애인이 함께 문화예술을 경험할 수 있도록 테마별 프로그램을 기획하고, 장애인의 진입장벽을 낮추는 환경을 조성한다.

3. 테마별 프로그램 제안

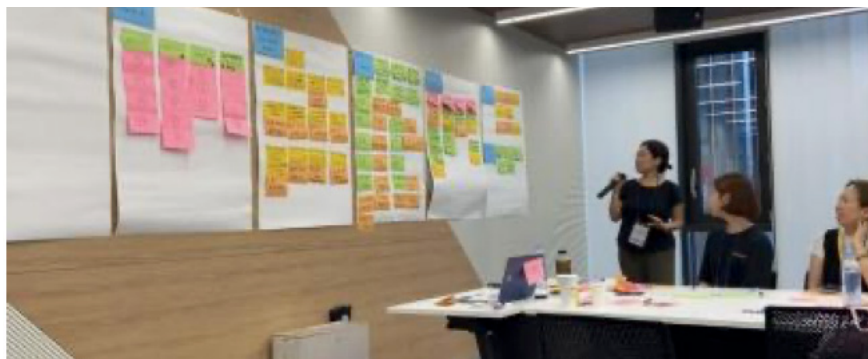
- 1) 오감 체험 공간: 도심 속에서 맨발로 자연을 느낄 수 있는 공간을 마련해, 같은 감각을 공유하며 자연의 감성을 체험할 수 있는 기회를 제공한다.
- 2) 야외 영화 상영: 성수동에서 야외 영화를 상영하며, 장애인의 눈높이에 맞춘 포토존을 설치해 모두가 함께 즐길 수 있는 환경을 만든다.
- 3) 축구공 캠페인: 축구공을 활용한 창의적인 캠페인을 통해 장애인과 비장애인이 함께 참여할 수 있는 활동을 진행한다.

4. 캠페인 및 안내 서비스

- 1) 차 없는 동선: 장애인 이동을 돕기 위해 차 없는 안전한 동선을 확보하고, 참여자들에게 최단 거리 동선을 안내하는 서비스를 제공한다.
- 2) 장애 친화적 공간 디자인: 장애인의 이동 편의를 고려해 모든 시설과 동선이 접근 가능하도록 설계한다.

5. 기대 효과

- 1) 장애인과 비장애인이 함께 공감대를 형성하며 문화예술을 향유할 수 있는 환경을 제공한다.
- 2) 성수동을 모두가 쉽게 접근할 수 있는 포용적 문화예술 공간으로 발전시킨다.
- 3) 장애인과 비장애인이 자연스럽게 소통하며 서로를 이해할 수 있는 기회를 창출한다.



▲ 발표 현장 사진. [1조]

2조(심현주)

1. 프로젝트 배경

장애인과 비장애인이 함께 어울리며 문화예술을 즐길 수 있는 환경 조성이 필요하다.

2. 문제점 정의

문화예술 공간의 장애인식 분리와 이동 제약으로 인해 장애인과의 동행이 어려운 현실을 해결해야 한다.

3. 배리어프리 맵과 어플 개발

성수동 내 접근 가능한 장소와 서비스를 한눈에 확인할 수 있는 배리어프리 맵과 어플을 제공한다.

4. 휠체어 경사로 설치 협업

성수동 장애인 및 예술가와 협업하여 휠체어 경사로를 설치하고 이를 이용 가능한 장소로 홍보한다.

5. 성수동 투어 프로그램 기획

장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있는 카페·전시·공연 등을 포함한 예약제 투어 프로그램을 운영한다.

6. 알림맵 기능 추가

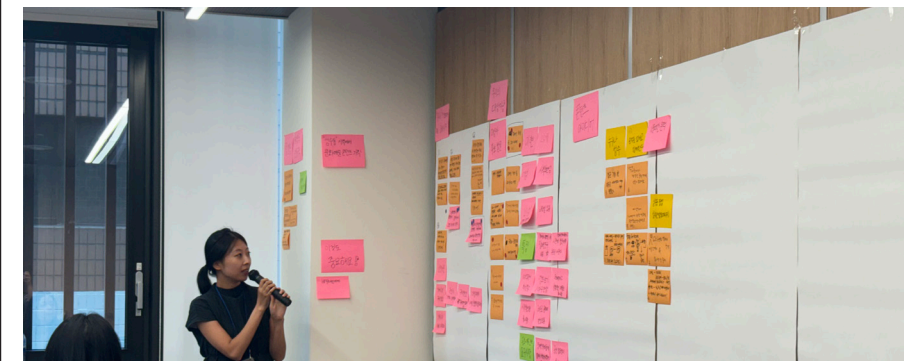
성수동에 이동 시 접근 가능한 장소 정보를 팝업으로 제공하는 알림맵 기능을 개발한다.

7. 문화예술 아티클 제작

성수동의 배리어프리 장소와 서비스를 소개하는 아티클을 제작하여 포용적 문화를 홍보한다.

8. 기대 효과

장애인과 비장애인이 함께 어울릴 수 있는 성수동의 문화예술 환경 조성을 통해 지역 문화와 사회적 가치를 활성화한다.



▲ 발표 현장 사진. [2조]

3조(이은선)

1. 프로젝트 개요

‘작은 것으로부터의 변화’라는 메시지를 바탕으로, 기술과 체험을 결합하여 소비자들에게 장애에 대한 공감과 새로운 경험을 제공하고자 한다.

2. 특별한 영수증을 통한 소비와 스토리의 연결

구매한 상품의 영수증에 QR 코드를 삽입하여, 발달장애인이 그린 그림과 그에 담긴 스토리를 소비자들에게 전달한다.

3. 암전음악회 초청 프로그램

특별한 영수증을 소지한 소비자를 대상으로, 시각장애인 음악가들의 공연을 통해 청각 중심의 예술을 체험할 수 있는 암전 음악회를 초청한다.

4. 오감자극 방탈출 체험

청각·시각·색맹 등 다양한 장애를 체험할 수 있는 방 탈출 존을 구성하여 소비자 들이 각 장애의 특징을 직접 경험하도록 한다.

5. 체험 후 이벤트

방 탈출 체험을 마친 후 인생 샷 이벤트와 굿즈를 제공하여 즐거움과 추억을 더한다.

6. 기대 효과

소비자들이 기술과 예술의 융합을 통해 장애인의 삶과 스토리에 공감하고, ‘작은 것으로부터의 변화’라는 메시지를 실현하며, 사회적 인식을 개선할 수 있다.



▲ 발표 현장 사진. [3조]

참여자 리뷰

다양한 경험의 팀원들과 서로 다른 관점의 의견을 자유롭게 나누고, 그 차이를 인정하는 과정의 경험이 너무 유익하고 좋았습니다.

의견을 도출하는 과정을 메모로 적어 시각화하고 의견을 결정하는 과정이 좋았습니다.

장애에 대한 현실적 이야기, 다양한 참여자들에게서 내가 생각하지 못한 시각을 발견했고, 좀 더 유연한 생각이 필요하다고 깨닫게 되었습니다.

생각을 꺼내고 분류하고 재조합하고 통합하는 과정이 좋았고, 실제 기획에 적용해 볼게요!

[2일차]

[인사이트 강연] <미래의 디즈니를 꿈꾸다. 지속 가능성을 향한 끊임없는 도전, 키뮤 사업 스토리>

1. 특별한 디자이너 키뮤의 시작

2008년 복지관 미술 교육에서 출발해 2018년 사업자로 전환되며, 발달장애인 디자이너의 독창적인 작품으로 주목받았다. 장애인의 창작 활동을 통해, 사회적 편견을 극복하고 인식 변화와 자립을 지원해왔다.

2. 발달장애인의 프로덕트

초기에는 품질에 대한 부정적 인식이 있었으나 해외에서 긍정적 반응을 얻으며, 전문적 제작의 필요성을 깨닫고 제품 퀄리티 향상에 주력했다.

3. 키뮤스튜디오와 투자 유치

법인 설립 후 투자와 멘토링을 통해 사업 솔루션과 팀 구성을 빠르게 진행하며 안정적 기반을 마련했다. 콤부차 패키지 디자인 의뢰를 계기로, 데이터베이스를 구축하고 효율적 디자인 개발을 실현했다.

4. 교육 솔루션과 직무 개발

사업적 필수는 아니지만 임팩트 측면에서 중요한 교육에서, 디자이너와 아티스트 성향을 구분한 맞춤형 교육과 솔루션을 제공하며 지속 가능한 모델을 구축했다.

5. ESG 캠페인의 이유

키뮤스튜디오는 ESG 캠페인이라는 키워드를 활용해 기업들과 소통하는 전략을 선택했다. 이는 디자인 시장보다 마케팅과 광고가 포함된 캠페인 시장의 규모가 훨씬 크기 때문에 사업의 영향력을 확대하기 위한 선택이었다.

특히, ESG는 현재 기업들에 매우 중요한 분야로, 많은 예산이 배정되고 있으며, 점차 필수적으로 진행해야 할 카테고리로 자리 잡고 있다. 키뮤는 ESG 캠페인을 중심으로 사업을 확장하며 지속 가능한 성장 기반을 마련해왔다.

6. 장애인 고용의 니즈

기업과 장애인의 고용 니즈를 비교해 보면, 기업이 장애인을 고용하고 싶어 하는 욕구가 더 크지만, 기업 내에서 적합한 일자리가 부족한 것이 현실이다. 이를 해결하기 위해, 키뮤스튜디오는 장애인들이 회사에서 업무를 더 잘 수행할 수 있도록 다양한 솔루션을 제공하며, 고용 환경 개선과 지속 가능한 일자리 창출을 지원하고 있다.

7. 키뮤스튜디오의 브랜드 전략

키뮤스튜디오는 아트 에디션을 기반으로, 특별한 디자이너들의 감성을 누구나 쉽게 소유할 수 있도록 상품화하여 판매하고 있다. 이는 유명 화가들의 판화 작품과 같은 중저가 미술 시장을 타깃으로 하며, 현재 약 200개의 작품이 출시되어 있다.

브랜드 전략은 B2C 모델을 중심으로 시작되었지만, 자연스럽게 B2B 시장까지 확장하면서 키뮤스튜디오를 독자적인 브랜드로 자리 잡게 하는 과정을 진행 중이다. 이를 통해 개인 고객뿐 아니라 기업 고객까지 아우르며, 시장 내 영향력을 점차 확대하고 있다.

8. 교육 솔루션 전문 기업의 수익 모델 개발

키뮤스튜디오는 교육 솔루션을 수익화 모델로 전환하기 위한 연구개발(R&D)을 진행 중이며, 디자이너 교육 프로그램을 확장해 콘텐츠 영상, 교보재 키트 등으로 제작하여 취미 미술 시장에서 판매 가능한 모델을 개발하고 있다. 첫 번째 비전은 교육 중심의 솔루션을 통해 지속 가능한 사회 서비스형 모델을 만드는 것이며, 두 번째 비전은 뉴욕 에디션, 서울 에디션 등으로 글로벌 로컬 진출을 시도하여 특별한 디자이너들의 글로벌 가치 사슬을 구축하는 것이다. 세 번째 비전은 개발된 콘텐츠를 유명한 콘텐츠로 성장시키는 것으로, 향후 5년 동안 발달장애인과 함께 깊이 있는 성장을 이루고자 한다.

9. 특별한 디자이너들을 양성

키뮤스튜디오는 특별한 디자이너들이 발달장애 이슈를 넘어 난민, 환경, 멸종 동물 등 다양한 사회 문제를 다루는 프로젝트와 캠페인을 확산하며, 디자인을 통해 사회 문제를 해결하는 체인지 메이커로 성장하는 비전을 가지고 있다. 또한, 해외에서 특별한 디자이너들을 양성하고, 그들의 노후를 위한 지속 가능한 지원 방안을 고민하며, 수혜자가 아닌 능동적으로 변화를 이끄는 주체로 자리 잡도록 돕고 있다.

10. 포용성이라는 단어의 의미

키뮤스튜디오는 포용성의 관점에서 모두가 함께 일할 수 있는 환경을 지향한다. 다만, 포용성이라는 단어가 다수가 소수를 감싸는 느낌을 줄 수 있기에, 이를 넘어 “디스에이블드(Disabled)”를 “다르게 할 수 있다(Differently Able)”라는 긍정적인 메시지로 전환하여, 다양한 가능성을 강조하고 있다.



▲ 강연 현장 사진. 남장원 대표(키뮤스튜디오).

[질의응답]

Q1. B2B 거래처를 확장하는 과정은 어떻게 이루어졌나요?

전시를 통해 약 50~60%의 거래처를 섭외했어요. 또한, 우리가 진행한 포트폴리오를 기사화하고, SNS에 꾸준히 홍보하면서 신뢰도를 쌓아 B2B 시장에서 입지를 다졌습니다.

Q2. 실패한 프로젝트가 있었다면, 어떻게 대응하고 다음을 준비하셨나요?

실패한 사례로는 NFT, 클라우드 펀딩, 공간 프로젝트 등이 있습니다. 하지만 이런 실패는 모두 경험으로 돌아오죠. 리스크를 최소화하기 위해 정부 지원 과제를 활용하거나 작은 테스트 모델을 통해 검증하는 방식을 사용해 큰 투자를 피하고 실패의 영향을 줄였습니다.

Q3. 작업은 주제를 주고 진행되나요, 아니면 자유롭게 하나요?

주제를 드리는 방식이에요. 프로젝트에 필요한 작업을 하거나, 프로젝트가 없을 때는 필요한 카테고리 주제를 미리 설정해 진행합니다.

Q4. 발달장애인의 작품에 대한 국내외 반응의 변화가 있었나요?

과거에는 해외에서 더 긍정적인 반응을 받았지만, 최근에는 국내에서도 많은 변화가 생겼습니다. 우리는 발달장애 이야기를 강조하기보다는, 최종 결과물의 퀄리티를 먼저 보여주고 그 뒤에 스토리를 전달하려고 노력하고 있습니다.

Q5. 특별한 디자이너들의 미래를 위해 준비 중인 것이 있나요?

궁극적인 목표는 이분들이 모여 노후를 함께할 수 있는 실버타운 같은 환경을 만드는 것입니다. 이를 위해 투자사들을 설득하고 있지만, 시간이 오래 걸릴 작업이에요. 더불어 키뮤가 100년 후에도 남아 있을 수 있도록 ‘마키마우스’ 같은 지속 가능한 콘텐츠를 만드는 것이 또 다른 목표입니다.

기획안 작성 및 코칭



▲ 현장 사진. 1조(김유나 코치팀).



▲ 현장 사진. 2조(심현주 코치팀).



▲ 현장 사진. 3조(유병진 코치팀).

기획안 발표 및 피드백

1조[장애예술과 환경: 코치_김유나, 참여자_김세영, 이유빈(발표), 이초영]
주차장 테라피! - 지하주차장에서 펼쳐지는 오감체험 주차장 테라피

1. 기획 배경

성수동 팝업스토어에 접근하기 어려운 장애 학생들과 같은 소외된 집단을 위해 포용적이고 감각적인 팝업스토어를 제안한다.

2. 프로젝트 개요

지하주차장을 활용해 바퀴 이용자와 모든 방문객이 즐길 수 있는 이동형 공연과 체험형 팝업스토어를 10월에 3일간 진행한다.

3. 핵심 아이디어

주차장을 자연적이고 감각적인 환경으로 변모시키고, 가벽을 활용한 미로형 동선을 통해 오감을 자극하는 체험을 제공한다.

4. 감각별 체험 프로그램

시각·청각·미각·후각·촉각을 중심으로, 자연과 감각을 활용한 체험 프로그램을 구성해 참여자의 몰입도를 높인다.

5. 참여 예술단체

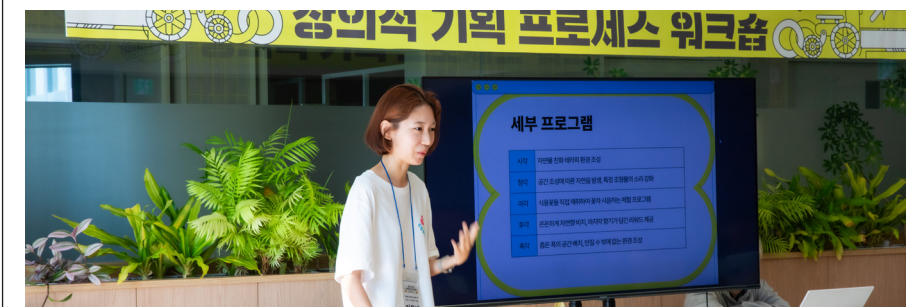
관객 참여형 연극을 진행하는 단체와 협업해 관람객의 적극적인 참여를 유도하고 예술적 경험을 강화한다.

6. 기대 효과

유니버설 디자인을 적용한 팝업스토어의 새로운 가능성을 제시하고, 소외 없는 포용적 공간을 마련하며, 다양한 콘텐츠와 기업 협업으로 확장 가능성을 높인다.

7. 예산 계획

환경 조성비와 행사 운영비를 주요 예산으로 설정해 포괄적이고 효과적인 프로젝트 진행을 준비한다.



▲ 발표 현장 사진. [1조]

2조[장애로컬: 코치_심현주, 참여자_김한길(발표), 심현주, 최수연] 누구나 성수?~ 휠체어 접근성을 위한 팝업 스토어

1. 기획 의도

성수동의 오래된 구조와 좁은 인도로 인해 휠체어 접근성이 부족한 현실을 개선하고, 휠체어 사용자와 동행인이 모두 즐길 수 있는 포용적인 환경을 조성하고자 기획되었다.

2. 프로젝트 개요

2024년 10월 한 달 동안 성수동 일대에서 20~30대 젊은 세대와 휠체어 사용자를 대상으로 휠체어 접근성을 강화한 팝업 스토어를 운영한다.

3. 누구나 웰컴

협업 스토어와 팝업 장소에 휠체어가 접근할 수 있는 경사로와 구조물을 설치하여 모든 방문객이 쉽게 이용할 수 있는 환경을 조성한다.

4. 무장애 지도

QR 코드로 접근 가능한 성수동 배리어프리 지도를 제작해 휠체어 사용자가 이동 가능한 장소와 정보를 편리하게 확인할 수 있도록 한다.

5. 평범한 외출

레이 차량에 휠체어 레일을 설치해 휠체어 사용자가 원하는 시간과 장소로 이동할 수 있는 맞춤형 이동 서비스를 제공한다.

6. 홍보 계획

트위터, 인스타그램 등 온라인 플랫폼에 짧은 영상 콘텐츠를 제작하여 프로그램을 홍보하고, 오프라인에서는 장애인 관련 센터와 대학교 등에 휠체어 사용자 친화적인 홍보물을 배부한다.

7. 기대 효과

성수동의 이동 환경을 개선해 휠체어 사용자도 자유롭게 즐길 수 있는 공간을 조성하고, 지속 가능한 방문 환경과 포용적인 지역 문화를 형성한다.



▲ 발표 현장 사진. [2조]

3조[테크놀로지: 코치_유병진, 참여자_계정은, 오경선, 이승규, 이은선] 무신사 스탠다드 X 뷰티풀마인드: 조금은 특별한 쇼핑

1. 기획 의도

무신사 스탠다드와 뷰티풀마인드가 협업하여 장애예술인들의 활동을 자연스럽게 일상 속에서 접할 수 있는 기회를 제공하고, 소비와 예술 후원이 순환되는 특별한 쇼핑 경험을 선사한다.

2. 프로젝트 개요

한 달간 무신사 스탠다드 성수점에서 패션에 관심이 많은 20~30대 고객을 대상으로 장애예술과 소비를 결합한 특별한 쇼핑 프로그램을 운영한다.

3. 스페셜 콜라보 존

매장에 장애 시각예술인들이 디자인한 옷을 전시하고, 구매 시 QR 코드가 포함된 태그를 통해 옷의 색상과 스타일에 맞는 장애예술인들의 음악을 경험하도록 한다.

4. SNS 연동 및 후원 연결

QR 코드 스캔 후 SNS에 "몇 번째 후원자"로 인증되며, 정기 후원을 원하는 고객에게 생일에 어울리는 특별 음악을 제작하여 선물하는 맞춤형 후원 경험을 제공한다.

5. 기대 효과

판매 수익의 1%를 기부하여 장애예술인들의 창작 활동과 재정을 지원하고, 가치 소비를 통해 고객과 예술인 간의 친밀감을 형성하며, 무신사 스탠다드의 착한 기업 이미지를 구축한다.

6. 확산 방안

성공적인 협업 사례를 기반으로 다른 기업과 예술 단체로 확장 가능한 모델을 구축하고, 정기 후원자 참여로 기부 문화를 확산한다.

7. 홍보 계획

무신사 홈페이지 및 SNS를 통해 온라인 마케팅을 진행하고, 매장 내 홍보물 제작과 소비자 참여를 유도하여 효율적인 홍보를 추진한다.



▲ 발표 현장 사진. [3조]

참여자 리뷰

심현주(강원문화재단)

지역에서 문화예술 행정인력으로 일하며 한정된 사업 대상과 지역 주민만을 만나야 하는 한계에 고민하던 중, 예술가와 지역 주민의 범주를 확장하고 장애인에 대한 이해를 넓히기 위해 매개자 과정을 신청하게 되었습니다. 이번 과정에서 참여자들과의 소통을 통해 장애인 예술과 관련된 다양한 관점과 경험을 접할 수 있었고, 성수동을 돌아보며 장애인의 관점에서 지역의 접근성과 환경을 고민할 수 있는 계기가 되었습니다.

팀원들은 행정, 사회복지, 사회 초년생 등 다양한 배경을 가지고 있었으며, 이들과 서로 다른 관점과 의견을 공유하며 내가 생각하지 못했던 부분을 새롭게 배우는 기회가 되었습니다. 특히, 장애예술을 관람의 관점에서 기획하거나 장애예술인들이 직접 참여하는 콘텐츠를 만드는 것 등 서로 다른 관점에서 환경과 콘텐츠를 어떻게 조성할지에 대한 논의가 유익했습니다. 이러한 대화를 통해 앞으로의 활동 방향에 대한 질문과 답을 나누는 의미 있는 시간이었습니다.

2 차(부산)

회차	일시	과정명	진행	참여인원	장소
1	9.6. 오전 10시~10시 10분	오리엔테이션	블루버드씨	10명	KT&G 상상마당 부산 상상 클래스룸
	9.6. 오전 10시 10분~11시	네트워킹			
	9.6. 오전 11시~ 오후 12시 20분	[인사이트 강연] 〈미래의 디즈니를 꿈꾸다. 지속 가능성을 향한 끊임없는 도전, 키뮤 사업 스토리〉	남장원 ([주]키뮤스튜디오)		
	9.6. 오후 12시 20분~ 1시 30분	네트워킹	블루버드씨		
	9.6. 오후 1시 30분~ 2시 20분	[기업 협력 방향 모색] 지역 문화 혁신과 다양성 증진을 위한 로컬기업과 장애예술의 협력 사례	부산메세나협회		
2	9.6. 오후 2시 20분~ 4시 40분	[크리에이티브 팀 워크숍] 협업을 통한 장애예술분야 문화예술기획	블루버드씨		
	9.6. 오후 4시 40분~ 5시 30분	코칭 워크숍			
	9.6. 오후 5시 30분~6시	발표			
	9.6. 오후 6시~6시 30분	네트워킹			

강연 1: <콘텐츠로 세상의 경계를 허물다> (남장원 (주)키뮤스튜디오 대표)

[질의응답]

Q1. 장애예술 매개체로 기획할 때 가장 힘들었던 에피소드는 무엇인가요?

실패한 경험이 많다. NFT 비즈니스, 사회 문제를 다루는 플랫폼, 환경 관련 굿즈 판매 등 10~15개의 사업 모델이 실패했다. 하지만 우리는 '기획-실행-피드백'이라는 세 단계를 반드시 지키며, 빠르게 실행하고 시장 반응을 통해 개선하는 과정을 반복해왔습니다. 우리 조직은 그와 같이 실패를 경험 삼아 새로운 도전을 이어가는 조직이라 생각합니다.

Q2. 디자이너와의 협업에서 갈등이나 소통은 어떻게 해결하시나요?

디자이너 간 갈등이나 작업 시간 배정, 자리 배치 등을 신경 써 진행하며, 직무 테스트를 통해 예술적 성향과 디자이너 성향을 구분해 적합한 환경을 마련합니다. 디자이너 성향의 참여자는 근무와 교육이 필수이며, 사회복지사 등 전문인력과 협업합니다. 해외 협업으로는 '뉴욕 AHRC'(Advocacy, Humanity, Reimagination, & Change New York)와 함께 진행한 사례가 있으며, 특정 모델을 따르기보다는 개별적인 접촉방식으로 진행합니다.

Q3. 부산에 지사나 공간 마련 계획이 있는지요?

부산에는 발달장애 미술 관련 인프라가 부족하다고 알고 있으며, 이를 구축하는 것이 키뮤의 중요한 미션 중 하나입니다. 발달장애 바리스타처럼 발달장애 디자이너의 존재가 널리 알려지면, 인프라 구축도 더 빠르게 진행될 것이고요. 부산과 해외 등 새로운 시장과 인프라를 함께 만드는 것이 목표입니다.

Q4. 디자이너 교육은 어떤 방식으로 진행되는지?

서울에서는 직접 교육을 통해 진행해왔지만, 현재 시스템화를 준비 중입니다. 커리큘럼을 통해 창작 매개자가 교육할 수 있도록 설계하고 있으며, 기업의 수요, 매개자의 역량, 발달장애인의 수요가 맞아떨어지는 환경을 마련하고자 노력 중입니다.

강연 2: <지역문화혁신과 다양성 증진을 위한 로컬 기업과 장애예술의 협력 사례> (이선정 부산메세나협회 팀장)

1. 예술과 접근성의 중요성

부산에는 장애인의 문화예술 접근성을 지원하는 전문적인 역할인 접근성 매니저가 부족한 상황이다. 서울에서는 두산아트센터의 접근성 매니저, LGA트센터의 월체어석 만석 사례, 서울시립교향악단과 발달장애인의 협업 등 장애인의 문화예술 접근성을 강화한 성공적인 사례들이 존재한다. 부산에서도 이와 같은 접근성 강화 방안의 필요성이 점점 커지고 있다.

2. 부산메세나협회 소개

2021년에 설립된 부산메세나협회는 2022년부터 본격적으로 활동을 시작했으며, 현재 43개의 회원사와 함께 기업과 예술가를 연결해 상호 발전을 도모하고 있다. 주요 회원사로는 동성캐미컬·부산은행·대선주조·화승 등이 있으며, 부산국제영화제의 티켓 시스템을 개발한 부산은행처럼 지역사회와 문화예술을 지원하는 사례들이 포함되어 있다.

3. 예술지원 매칭펀드 사업

예술지원 매칭펀드 사업은 기업이 예술단체에 지원한 금액에 비례해 국고보조금을 매칭 지원하는 방식으로, 예술단체가 창작 및 대규모 프로젝트를 진행할 수 있는 여건을 마련한다. 2022년에는 27개 기업이 26개 예술단체를 지원했으며, 그중 음악과 연극 분야의 참여가 많다. 국비와 기업 지원금을 합해 총 6억 6800만원 규모로 진행되었으나, 다른 지역 메세나 협회의 설립으로 올해 국비 지원금은 감소한 상황이다.

4. 지정기부사업

기업 및 개인의 기부를 매개로 예술단체에 기부금을 전달하며, 세제 혜택을 제공한다. 부산은행·화승네트웍스·파나시아 등 여러 기업이 참여했으며, 절차가 간단해 기업들이 쉽게 참여할 수 있는 사업으로 자리 잡았다. 이를 통해 예술단체의 안정적인 재정 지원이 가능해진다.

5. 화승그룹의 지속가능경영 사례

화승그룹은 발달장애 청년작가 3인을 채용하고, '스페이스 장천'에서 발달장애 작가 초대전을 개최하는 등 지속 가능한 문화예술 사회공헌 사업을 진행하고 있다. 2023년에는 발달장애 작가 황성제·윤진석·심승보의 작품을 전시하며, 발달장애 예술인의 활동을 널리 알렸다.

6. 발달장애 오케스트라 더날개의 사례

부산발달장애오케스트라 '더날개'는 한국남동발전과 협업해 찾아가는 공연을 진행하며, 장애예술인들의 활동을 지원했다. 이 사례는 기업과 예술단체 간의 협업으로 장애예술인의 가치를 널리 알린 성공적인 모델로 평가받고 있다.

7. 소셜벤처 매일매일즐거워

지역 소셜 벤처 '매일매일즐거워'는 경계선 지적기능 및 발달장애인을 위한 교육과 직업훈련을 제공하며, 동해남부선 거제해맞이역사 내 스마트팜을 운영한다. 지하철 역사라는 특수한 위치는 느린 학습자들이 길 찾기 걱정 없이 근무할 수 있는 최적의 환경을 제공하며, 스마트팜 운영을 통해 경제적 자립과 사회적 통합을 지원한다.

8. 기대 효과 및 미래 방향

기업-예술가 매칭과 지원사업에서 접근성 강화와 편의성 향상, 신진 장애예술인 육성 등 정책적 보완이 필요하다. 부산 예술가의 집과 같은 예술단체 지원센터 설립으로 지역 예술단체의 행정력을 강화하고, '우리는 숨어 있지 않겠다'라는 메시지를 중심으로, 포용적이고 지속 가능한 문화예술 환경을 구축해나갈 계획이다.

워크숍: 장애예술분야 문화예술 콘텐츠 기획 아이디어 발굴

1. 팀 빌딩 & 방향 설정
2. 문화예술 콘텐츠 설정: 대상자 정의하기 / 문화예술 콘텐츠 아이디어이션
3. 테마 만들기 & 마무리

기획안 발표

1조(코치: 김유나)

1. 팀 빌딩 & 방향 설정

1) 좋은 문화예술이란?

- ① 모두가 함께하고 모두가 즐길 수 있는 문화예술 지향

2) 장애 문화예술 인식 개선 아이디어

- ① 일상에서 느낄 수 있는 불편함을 출발점으로 삼아, 부담 없이 효과적으로 인식 개선을 진행할 수 있는 캠페인 방안 모색
- ② 캠페인이 부담스럽게 느껴지는 이유를 분석하고, 장애 문화예술 환경을 개선하는 현실적 방안 탐구

2. 문화예술 콘텐츠 설정: 페르소나

이름: 한지민

특장: 27세 남성, 오른쪽 의족 착용, 강한 집념과 고집을 가진 철인3종경기 국가대표 선수

취미: 시 쓰기, 작사 작곡, 월 1회 이상 뮤지컬 관람, 주 1회 미술관 방문, 청년작가 후원

라이프스타일: 여자친구가 있으며, 문화예술 활동을 통해 일상에서 영감을 얻음

3. 테마 구성: 테마별 아이디어 도출

1) 사진으로 생각 나누기 프로그램

- ① 단톡방에 사진만 올려 서로의 생각을 유추하고 공유하는 소통 프로그램

2) 박람회 및 전시회 기획

- ① 장애 문화예술과 관련된 콘텐츠를 전시하고 경험할 수 있는 박람회 또는 전시회 개최

3) 소리를 파장으로 이미지화

- ① 청각적 요소를 시각적 파장으로 변환해 청각 장애인을 위한 예술 경험 제공

4) 3D 프린터 활용 미술작품 재구성

- ① 시각장애인을 위해 미술작품을 촉각적으로 경험할 수 있도록 3D 프린터로 재구성

5) 시각·청각·촉각 장애 체험 공간 조성

- ① 다양한 감각을 체험하며 장애인의 관점을 이해할 수 있는 공간 기획

6) 모두의 영화관

- ① 자막, 음성 해설, 촉각 피드백 등을 통해, 장애인과 비장애인이 함께 영화를 즐길 수 있는 공간

7) '모두가 즐길 수 있는 문화예술' 실현

- ① 다양한 감각과 접근 방식을 고려한 프로그램을 통해, 진정으로 포용적인 문화예술 환경 조성

* 장애와 비장애를 넘어서 모두가 예술을 경험하고 소통할 수 있는 방안을 구체화 하며, 다양한 캠페인과 체험 프로그램을 세부적으로 설계

2조(코치: 심현주)

1. 팀 빌딩 & 방향 설정

1) 로컬과 장애, 예술의 연결

- ① 로컬의 개념을 논의하고, 장애와 예술을 연결하며, 매개자로서 우리가 무엇을 해야 하는지에 대해 고민
- ② 인식 개선부터 시작해 어떤 메시지를 전달할 것인지 명확히 설정하며, 장애·예술·로컬이 연계되어 일상성을 유지하는 방향으로 접근

2. 문화예술 콘텐츠 설정: 페르소나

이름: 김민수

프로필: 43세 남성, 반여동 거주, 센텀시티에서 사무직 근무

미혼, 특별한 취향은 없으나 문화생활에 스스로 적극적이라 생각

라이프스타일: 월 2회 전시 관람, 퇴근 후 개인 시간이 많음

특장: 장애와 예술에 대한 인식이 형성되지 않은 평범한 인물로 설정(인식을 형성하고 예술을 통해 장애를 이해할 수 있는 프로젝트 필요)

3. 테마 구성: 콘텐츠 아이디어

1) 미션 수행형 체험 콘텐츠

- ① 랩처럼 빠른 소리를 듣고 미션을 수행하며, 다름에 따른 도전과 깨달음을 느낄 수 있도록 구성
- ② 미션의 초점을 뒀고 그림이 아닌, 장애와 다름에 대한 이해를 돕는 데 둠

2) 전시와 체험 요소 결합

- ① 메인 전시는 일반 전시로 진행하며, 장애 체험은 사전 마케팅 없이 사이드 프로그램으로 설치
- ② 체험 요소를 통해 관람객이 장애예술가들의 노력과 성취를 체감하도록 함

3) SNS 활용 콘텐츠화

- ① 전시와 체험 요소를 어디서나 영상화할 수 있는 인스타그램 친화적인 형태로 기획
- ② 관람객이 경험을 기록하고 공유하도록 유도해 메시지 확산

4) 장애예술가의 성취 전달

- ① 장애가 있는 사람이 예술 결과물을 낸다는 것이 얼마나 어려운지 관람객이 직접 느끼도록 설계
- ② 단순한 결과물이 아닌, 장애예술가들이 이룬 성취를 재조명해 대단함 강조

4. 기획 목표

- 1) 장애·예술·로컬을 연결하며, 일상적인 맥락에서 장애예술에 대한 인식 형성 돕기
- 2) 예술이라는 결과물을 통해 장애예술가들의 성취와 가치를 체감하게 하며, 인식 개선과 공감을 끌어내기
- 3) 지역 기반의 누구나 접근할 수 있는 포용적 예술환경 구축

3조(유병진 코치)

1. 기획

- 1) 각 팀원의 예술 장르를 살려 개별 프로그램 작성 및 실행 가능한 영역의 계획서 제작에 초점
- 2) 팀원 모두 청각장애와 발달장애에 관심을 두고, 장애와 비장애를 아우르는 예술 활동 기획

2. 주요 프로그램: “나도 화가다”

1) 목적

- ① 일반인들이 미술 활동을 통해 자신의 생각과 감정을 표현하고, 완성된 작품을 갤러리에 전시하고 판매하여 자긍심과 성취감을 높이기
- ② 장애인과 비장애인이 함께 참여해 예술 분야에서 모두가 동등하게 소통하는 환경 조성

2) 세부 내용

- ① 참여 대상: 장애인과 비장애인 구분 없이 누구나 참여
- ② 프로그램 구성
 - 총 20회 수업으로 구성
 - 캔버스와 아크릴 물감을 활용하여 자유롭게 자신의 감정과 생각 표현
 - 전문 미술 교육을 안 받았더라도, 개개인의 내면에 있는 재능을 끌어내어 아크릴화로 작품 완성

3) 성과

- ① 완성된 작품은 갤러리에서 전시하고, 관람객의 호평과 판매를 통해 성취감 제공

3. 운영 및 기대 효과

1) 운영 장소

- ① 감천문화마을과 같은 문화적 수준이 높은 장소를 활용해, 관광객과 지역 주민 모두 참여 유도
- ② 갤러리의 특성과 분위기를 활용해, 더 몰입감 있는 예술 작업 유도

2) 기대 효과

- ① 장애·비장애 구분 없는 참여: 예술 분야에서는 모두가 제로베이스로 출발, 동등한 기회를 제공하며 장애에 대한 인식 개선
- ② 효용감 및 자긍심 상승: 작품 완성 후 전시, 판매로 이어지면서 참여자들의 성취감과 자긍심 고취
- ③ 지역사회 문화 활성화: 지역 사회의 문화예술 발전에 기여

4. 홍보 전략

- 1) 채널: 홈페이지, 여성문화회관, 복지관, SNS, 블로그 등을 활용해 프로그램 홍보
- 2) 내용: 장애인과 비장애인이 함께하는 포용적 예술 활동이라는 메시지를 강조하며 참여 유도

*“나도 화가다”는 모두가 동등한 출발선에서 예술을 경험하고 소통하며, 작품을 통해 자긍심과 성취감을 얻을 수 있는 포용적인 문화예술 프로그램이다.

참여자 리뷰

김혁

부산에서 문화예술교육을 기획하고 교육 프로그램을 운영하며, 애니메이션과 공예작품을 활용한 수업과 소통 활동을 진행하고 있습니다. 기존에는 서울 중심으로 프로그램이 집중되어 먼 거리를 이동해야 했던 어려움이 있었지만, 이번 프로그램이 부산에서 진행되면서 하루 동안 참여할 수 있다는 점이 정말 좋았습니다.

기존의 역량강화 프로그램에서는 참여자들끼리 교류가 제한적이거나 진행자가 단순히 체크만 하는 경우가 많았는데, 이번 프로그램에서는 코치님이 방향을 제시하며 참여자들에게 적극적으로 피드백을 주신 점이 인상적이었습니다. 코치님의 세심한 조언과 정리가 마치 빨간펜 선생님처럼 앞으로 나아갈 방향을 명확히 해주셔서 매우 만족스러웠습니다. 아침부터 진행된 긴 일정임에도 불구하고, 프로그램이 흥미로워 시간이 훌쩍 지나갔습니다. 개인적으로 시간이 더 길었으면 좋았겠다는 아쉬움이 남지만, 매우 보람찬 시간이었습니다.



2-3. 헌터 하트비트 메소드(HHM) 연극교육 워크숍

자폐 스펙트럼 아동·청소년을 위해 개발된 연극 놀이 시리즈인 헌터 하트비트 메소드(HHM)를 직접 배우고, 각자의 예술교육 현장에서 어떻게 활용할 수 있을지 함께 고민해 보고자 한다. 특히, 공연 창작 과정에서는 창작 워크숍 기법으로, 리허설 현장에서는 앙상블 연극놀이로, 자폐 스펙트럼 아동·청소년을 위한 커뮤니티 프로그램에서는 교육적 도구로, HHM이 어떻게 적용될 수 있을지 상상해 보고자 한다. 더불어, 직접 놀이를 체험하고 가르쳐보는 과정을 통해, HHM을 활용한 다양한 예술교육 모델을 구상해 보는 기회를 제공하고자 한다.

*헌터 하트비트 메소드(Hunter Heartbeat Method)

미국 오하이오 주립대와 영국 로열 셰익스피어 컴퍼니가 2011년부터 2015년까지 자폐 스펙트럼 아동·청소년을 위해 개발한 연극 놀이 프로그램이다. 배우 켈리 헌터(Kelly Hunter)가 셰익스피어의 희곡 대사의 운율을 사람의 심장 박동 소리처럼 활용하여 만든 이 메소드는, 배우고 따라 하기 쉬운 간단한 놀이로 구성되어 있다. 참여자는 이를 통해 자연스럽게 눈 맞춤, 움직임, 대인 간 거리, 발성의 고저 등을 연습할 수 있도록 설계되었다.

과정 소개

진행

이지예

일시

2024년 11월 2일(토), 11월 9일(토), 11월 16일(토)

*총 5회차

장소

모두예술극장 연습실

진행 단체

이지예

연극학 박사, 연극놀이 연구자. 오하이오 주립대학 연극학과에서 응용연극을 공부하고, 2011년부터 2015년까지 '셰익스피어와 자폐증 프로젝트(The Shakespeare and Autism Project)'에 참여했다. 현재 미국과 한국을 오가며 신경다양성 아동 청소년을 위한 연극 놀이 프로그램을 연구 개발 중이며, 매개자를 위한 헌터 하트비트 메소드 교육 워크숍을 진행하고 있다.

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	장소
1	11.2. 오전 10시~12시	HHM 메소드 워크숍에 대한 요약 및 주요 내용			
2	11.2. 오후 1시~3시	HHM 워크숍 진행 및 메소드(게임) 배우기			
3	11.9. 오전 10시~12시	HHM 워크숍 진행 및 게임 방식 소개	이지예	15명	모두예술극장 연습실
4	11.9. 오후 1시~3시	HHM 워크숍 진행 및 게임 방식 소개			
5	11.16. 오전 10시~12시	HHM 메소드 활용			

1회차: HHM 메소드 워크숍에 대한 요약 및 주요 내용

1. 오리엔테이션(자기소개, 참여 동기 등) 및 워크숍에 대한 기대

- 1) 연극을 기반으로 하지만 대상·환경·방법이 모두 다름
- 2) 새로운 연극 메소드를 배우고, 이를 자신의 현장에 맞게 응용하고자 함
- 3) 국내 현장과 HHM의 차이점 및 보완점 탐구
- 4) 현장에서 낯선 메소드가 효과적으로 작동할지에 대한 고민
- 5) 연극적 배경이 다채로운 참여자들이 메소드를 적용할 구체적 방안 탐색

2. HHM 메소드의 탄생 배경

- 1) 켈리 헨터가 글을 모르는 재소자들에게 연극을 도입하기 위해 시작, 이후 장애인 등 다양한 대상에게 확장되어 포용적인 연극 메소드로 발전
- 2) 결과물(product)보다 과정(process) 중시
- 3) 게임 중심의 반복적 활동으로, 관계 형성, 신뢰 구축, 어려움 극복
- 4) 셰익스피어의 『템페스트』를 바탕으로 하되, 내용을 몰라도 즐길 수 있도록 구성하여, 인사와 감정 표현 등의 단순 활동만으로도 충분히 효과를 발휘할 수 있도록 함
- 5) 처음 보는 관객도 무리 없이 진행될 수 있고, 훈련된 배우들이 모든 상황에 대응 가능하며, 관객과 배우 간의 상호작용을 통해 자연스러운 참여를 유도하는 공연 설계

3. HHM 메소드의 특징과 강점

- 1) 유연성과 포용성: 무리하지 않는 속도와 단계 설정되어 다양한 대상을 포용할 수 있는 설계
- 2) 치유와 관계 형성: 단순한 연극적 결과를 넘어선 심리적·정서적 효과를 가져올 수 있고, 함께하는 리더와 반복적인 게임으로 신뢰와 소통 강화
- 3) 적용 가능성: 현장에 맞춘 적응력 필요하고, 각 지역이나 환경에 맞게 보완하며 응용할 수 있는 여지가 있음

* HHM 메소드는 단순한 연극 활동을 넘어, 모두가 함께 참여할 수 있는 치유와 관계 중심의 연극적 접근을 제공하며, 워크숍 참여자들에게 새로운 시각과 방법론을 탐색할 기회를 제공한다. (단, 공연으로서의 HHM 메소드와 워크숍으로서의 HHM 메소드 구분 필요!)

2회차: HHM 워크숍 진행 및 메소드(게임) 배우기



▲ 수업 현장 사진, 2회차.

1. 심장박동 인사, 셰익스피어 [템페스트]를 활용한 게임 도입부 안내

2. 도입 게임(3라운드)

1) 환대

본격적인 워크숍 시작 전, 참여자들은 서로의 이름과 악수하며 인사[*이 환대의 시간은 실제 현장에서도 가장 중요함]

2) 인사

- ① [말없이] 손을 흔들며 인사
- ② [말없이] 자신의 가슴을 두드리며 심장 박동 만들기
- ③ [말없이] 템포 낮추며 천천히 두근두근
- ④ [가슴을 두드리며] '안녕' 반복
- ⑤ [손을 내려놓음] 한 사람씩 이름을 부르면서 시작

3) 표정 짓기

- ① 행복한 표정으로 두근두근
- ② 슬프게 두근두근
- ③ 화난 표정으로 두근두근
- ④ 놀란 표정
- ⑤ 참여자 한 명씩 원 안에서 표정 인사

3. 본 게임: 셰익스피어 '템페스트' 등장인물들을 통한 워크숍

- 1) 한 섬에 사는 괴물 '칼리반'
- 2) 마법사 '프로스페로'와 '칼리반'
- 3) 불꽃 요정 '에리얼'

3회차: HMM 워크숍 진행 및 게임 방식 소개

1. 지난 시간 소감 및 질의응답

2. HMM 워크숍 진행 및 게임 배우기

1) 도입 게임(3라운드)

- ① 인사(심장 박동 인사)
- ② 표정 짓기
- ③ 참여자 한 명씩 원 안에서 표정인사

2) 본 게임

- ① 화가 난 칼리반 - 칼리반과 프로스페로 - 에리엘의 모습
- ② 에리엘 - 칼리반: 그림자 버전/눈 마주치기, 투명인간 버전/눈 마주치기, 소리+투명인간/기절
- ③ 불꽃을 쏘는 에리엘

4회차: HMM 워크숍 진행 및 게임 방식 소개

1) 본 게임

- ① 에리엘 - 페르난드
- ② 에리엘 - 페르난드 - 미란다
- ③ 페르난드 - 프로스페로

5회차: HMM 메소드 활용



▲ 수업 현장 사진. 5회차.

1. HMM 메소드(게임) 2~4회차 복습 및 새로운 게임

- 1) 자연스럽게 이어지는 스토리텔링 디바이스: 에리엘 불꽃 >> 페르난드 난파 >> 에리엘이 페르난드에게 마법을 걸 >> 페르난드와 미란다 만남
- 2) 새로운 게임: 미란다가 칼리반에게 이름을 가르쳐 줌 / 말을 배운 칼리반, 미란다에게 너무 가깝게 다가섬

2. 마무리: HMM 메소드를 각자의 다양한 현장에서 활용할 아이디어 나누기

- 1) 5회차를 진행하며 템페스트를 기반으로 만들어진 게임 36~38개 중, 대사가 있는 버전, 없는 버전 등 변형된 버전을 제외하고 15개 정도를 배움(간단하고 비슷한 게임들이 많음)
- 2) 이 외에도 얼굴을 따라 만들거나 통나무를 같이 옮기는 게임, 15주 차쯤 되면 신뢰 게임(뒤로 넘어가는 게임)도 등장
- 3) 게임은 배우고 따라 하기 쉽고, 처음과 끝이 분명하고, 반복할 수 있고, 작동원리가 있는 것이 특징이며, 기준이 되어야 할 것.

*향후 워크숍 진행 방법 및 팁

① 환대 ② 도입 게임 ③ 본 게임 ④ 마침의 순서로 진행

- 본 게임을 어떤 순서로 하는지에 따라, 이야기가 되기도 되지 않기도 함
- 본 게임은 배우고, 다시 배우고, 또 보고, 짝을 지어 연습한 다음, 돌아와서 프레젠테이션을 각각 해 보는 것으로 구성
- 몇 개의 게임을 준비하느냐에 따라, 워크숍은 50분에서 90분까지 다양하게 구성 가능
- 최소 2명 이상의 교사 역할을 할 수 있는 배우, 혹은 이 게임에 대해 잘 알고 있는 당사자가 있으면 도움이 됨
- 소품은 아무것도 필요하지 않고, 공간만 있으면 가능함
- 배우들과 진행할 때와 예술교육가들과 진행할 때 분위기가 다름
- 메소드의 유용성에 대해서는 동의하더라도, 숙스러움이 많아서 잘 안 되는 경우도 있음
- 최소 1인 이상의 배우가 있어야 현장 분위기가 즐거울 수 있음

“한번 해보시는 안 될 것이예요. 한 번에 될 리는 없으니, 쉽게 포기하지 마시라는 이야기를 하고 싶습니다. 내 메소드가 아닌 경우 긴장되고 떨리는데, 그걸 아이들이 다 느끼지 않겠어요. 내가 이 메소드를 믿는 수밖에 없는 것이죠. ‘우리 모두에게 좋은 시간을 가져다줄 거야.’ 하는 믿음이 생길 때까지는 계속해 보고, 실패하고 해보고 함께 대화하는 과정이 필요합니다.”(이지예 강사)

참여자 리뷰

재미라는 키워드를 크게 가져가는 것 같은데요. 재미, 스토리 기반으로 역할이 나뉘어 있고, 맛보기로 해봤지만, 쉽게 적용해 보기는 어렵더라도, 응용해서 상상력을 덧대어서 해볼 수 있겠구나 하는 생각을 하게 되었습니다. 섞여서 뭔가 해보는 상상으로 만났을 때, 저는 발달장애뿐 아니라 지체장애를 가진 분과 만났는데, 다른 감각하고는 어떻게 함께할 수 있을까 상상했구요. 손으로 거울 놀이를 하듯, 가령 휠체어를 타고 계신 분이 있다면 그 몸과 감각에 맞는 변형이 가능하지 않을까라는 생각을 했고, 다른 유형의 배우와 함께할 때 소외되어 있거나 하는 아쉬움이 있었는데, 이런 것들을 제 안에 쌓아서 활용해 몸으로 부대껴서 놀고 싶다, 그런 생각을 해보는 시간이 되었습니다.

20년 정도를 연극을 위한 예술, 예술을 위한 예술을 했던 것 같아요. 발도르프 교육을 경험하게 되었었는데, 첫날 했던 리듬에 해당하는 것, 호흡에 해당하는 것, 말을 걷고 보여주는 것, 이런 것들이 기반이 됩니다. 정말 스토리를 다 알지 않고 이 게임 안에 바로 들어가 갈 수 있는 것 자체가 굉장히 건강하고 자유로운 경험이라는 생각이 들어 감사했어요. 이게 바로 배우이자 관객의 상태라는 생각이 들었습니다. 지금은 농인 관객들을 생각하면서 움직임 공연들을 만들고 있는데, 저희는 대사가 없는 것을 많이 하고 있다고 생각하는데, 그 감각을 건어내고 줄 수 있는 것이 무엇일까요 고민하게 됐습니다. 오히려 이 스토리를 모르고 들어갈 수 있다는 게 좋았고요, 모르는 시골 할머니라도 신나게 할 수 있겠다는 것. 그리고 음악성, 움직이게 하는 음악성도 좋았습니다.

제가 즐거웠던 순간을 생각해 보면, 칼리반이 바닥에 떼굴떼굴 구를 때예요. 바닥에서 구르는 것은 일상과 동떨어져 있는 세상인데 그것을 경험해 봤다는 것이 즐거웠고, 이 워크숍 자체가 연극적으로 느껴졌고요. 연극이라는 것이 시작과 끝이 명확하잖아요. 일상과는 다른 세상, 진실하고 진정성이 있는 허구의 세계가 감각적으로 경험이 된다는 느낌? 제가 좋아하는 연극성이라는 것은 보이지 않는 세계가 보이는 것. 그러려면 건어낼 것은 건어내고 본질이 남아있으면 된다고 생각하는데, 사실 ‘템페스트’라는 희곡을 잘 몰라서 ‘이 이야기의 본질이 뭘까?’, ‘그걸 건어내고 이 게임을 만들었을 것 같은데.’, ‘무언가 연극적인 본질들이 만나서 한번 해보면 좋겠다.’ 해보니까 우리의 환경 자체가 많은 연극인과 만날 수 있지는 않잖아요. 비연극인분들과 만났을 때 그분들도 할 수 있는 본질적인 움직임이 있다면 100%의 환경은 아니지만 분명 할 수 있겠구나 하는 생각이 들었어요. 제가 이렇게 바닥에서 떼굴떼굴 구르면서 즐거웠던 것처럼, 감각적인 것, 연극적인 것들이 만나서 무언가 좋아하는 이야기를 해보고 싶다는 생각을 했습니다.

2019년, 극단 북새통에서 모두를 위한 공연, 신경다양성 친구들을 위한 공연을 만들기 시작했고, 앞으로도 계속 만들어가려고 하는데, ‘그들과 어떻게 진짜 놀이와 연극 사이를 예술가들이 메워나갈 수 있을까?’ 다시 고민하게 되었고, 참여자들과 또 관객들과 어떻게 잘 나눌 수 있을지 먼저 극단에서 이야기해 봐야겠다고 생각했습니다. 좀 더 긴 시간 동안 함께하며, 공연으로 또 워크숍으로 다시 만날 수 있었으면 좋겠습니다.

에필로그

이번 워크숍은 켈리 헌터라는 영국 배우가 고안해 낸 연극 놀이 시리즈를 어떻게 한국의 교육 현장에서 혹은 다양한 예술계 교육가들이 자신들의 현장에서 사용할 수 있을까를 같이 고민하고, 실제 연극 놀이들을 배워보는 워크숍이었다. 국내와 해외는 유사한 점도 많지만, 차이가 큰데, 일단 제가 주로 만나는 자폐 스펙트럼 혹은 신경 다양성이라고 불리는 어떤 범주에 들어가는 관객과 예술가·창작자·매개자·기획자가 만나는 방식이, 제가 경험한 미국이나 영국에 비해서는 한국이 훨씬 제한적이라는 생각이 들고, 더 피부로 와닿는 건 예술교육 현장인데, 이 친구들이 교육 현장에서 배제되거나 소외되지 않을 수 있는 다양한 안전장치들이 한국은 좀 덜 마련되어 있다는 생각이 든다. 어떻게 하면 더 포용적이고 다양성을 포괄하는 범주에서 예술교육을 진행할 수 있도록 시스템이나 커리큘럼에서 잘 규정되어 있지 않아서, 현장의 예술교육가들이 각자 매번 시도하고 실패하는 경험을 통해 자신만의 방법을 찾으며 한 걸음씩 나아가는 느낌이다. 기존의 예술교육으로는 도무지 해결하기 힘들어서 본인의 경험에서 나오는 것 이외에 다른 동력이 없거나 다른 지원이 없는 부분이 좀 안타까웠다.

제가 소개할 수 있는 건 제 경험에 국한된 방법들과 제가 현장에서 경험한 것에 한해, 제한적으로 전달할 수 있었다. 제가 겪지 않은 한국의 여러 현장을 겪는 다른 예술 교육가들로부터 그분들의 경험을 들으면서, 제가 지금 진행하는 연극 놀이를 좀 새롭게 볼 수 있는 것들도 있었다. 이런 자리를 통해 비슷한 고민을 공유하고 있던 사람을 여럿 만날 수 있었던 것도 너무 반갑고 즐거운 경험이었다. 조금 더 장기적인 풀들이 마련돼 더 의미 있는 의사소통들이 일어나고 그 결과가 더 많은 사람에게 접근 가능해진다면, 많은 사람이 더 작업을 수월하게 할 수 있지 않을까 생각한다.



2-4. 예술가의 협업과 역할 찾기 워크숍

다양한 예술가들이 협업 과정을 실험하고 시각을 공유하는 융합 예술 과정이다. 본 과정은 장애·비장애예술가가 함께하는 워크숍을 통해 협력 지점을 고민하고 경험하게 된다. 또한, 톤그레이 소속 작가들의 작업 과정과 함께, 다양한 분야의 예술가들이 소통하는 방법을 보여준다.

참여자들은 융합(음악과 미술/미디어)예술을 기반으로 한 협업 과정을 시뮬레이션하면서 프로젝트의 의미를 깊이 이해하고, 자신의 예술관을 발전시켜 새로운 프로젝트를 스스로 창출하는 것을 목표로 한다.

과정 소개

진행

톤그레이프로젝트

일시

2024년 11월 6일(수)~11월 28일(목) *총 8회차

장소

이음센터 커뮤니티룸2

진행 단체

톤그레이프로젝트(tongrayproject)

톤그레이프로젝트는 공연·미디어아트·애니메이션·게임 등의 분야에서 협업으로 활동 중인 작가들의 협업 프로젝트로, 상업예술 분야와 순수예술 분야에서 동시에 활동하는 음악·미술·미디어아트 작가 그룹이다. 작가 개인의 예술성을 기반으로 한 아이디어를 바탕으로, 예술가들의 사회적 역할에 대한 고민을 더하여 예술의 범위를 사회 속에서 확장하고자, 작업한 미디어 작품에서 나온 결과물을 창의적으로 재해석하여 미디어 장애인 교육을 진행하며, 함께 하는 예술을 실천하고 있다.

천필재(톤그레이 대표 / 기획 및 강연자, 작곡가, 사운드디렉터)
윤수정(톤그레이 협력 작곡가)
박현지(톤그레이 협력 미술작가)
정대경(톤그레이 협력 미디어아티스트)
최재필(톤그레이 협력 미디어아티스트)
조우리(배우 / 두드림밴드 / 장애인문화나눔 노리터 대표)

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	장소
1	11.6. 오후 2시~4시	강의: 기획형 참여 워크숍 I	천필재		
2	11.7. 오후 2시~4시	강의&실습: 청각(음악)을 시각(미술)으로 변환하기	박현지		
3	11.13. 오후 2시~4시	강의&실습: 장애인 접근성을 위한 음악가의 역할	윤수정		
4	11.14. 오후 2시~4시	강의: 프로젝트 매핑을 활용한 창의적 미디어아트 만들기	정대경		
5	11.20. 오후 2시~4시	강의&워크숍: 기획형 참여 워크숍 II	천필재	13명	이음센터 커뮤니티룸2
6	11.21. 오후 2시~4시	강의&실습: 소통하는 작품	최재필		
7	11.27. 오후 2시~4시	강의: 장애인 예술인과 비장애예술인의 협업	조우리		
8	11.28. 오후 2시~4시	강의&워크숍: 기획형 참여 워크숍 III	천필재		

주요 내용

1회차: 기획형 참여 워크숍 I (천필재)



▲ 현장 사진, 1회차.

두드림밴드가 만들어지기까지의 아이디어 빌드업, 인프라의 재배치 등의 과정을 소개
*어떻게 현재에 도달했는지에 대한 질문과 궁금증이 많았는데, 이는 네트워크의 구성과 협업을 유지하려는 의지에 달려있다는 의견을 나눴고, 이에 대한 참여자들의 네트워킹에 대한 의지를 빌드업 하는 것으로 마무리 지음

2회차: 청각(음악)을 시각(미술)으로 변환하기 (박현지)

1. 음악을 듣고 그림으로 표현하는 실습 후, 함께 공유하며 예술을 매개로 소통
2. 프로젝트 내에서 협업 및 연구 사례 등 다양한 자료를 기반으로, 예술가의 입장에서 어떤 방향을 갖고 작업할 것인지 함께 고민해봄

3회차: 장애인 접근성을 위한 음악가의 역할 (윤수정)

1. 두드림 밴드가 하는 음악 작업, 작곡에서 연주까지 진행되는 방법, 연주자에 맞는 악기 제작에 관한 내용과 악보 구현 작곡된 곡을 전자 음악으로 연주하는 방법을 상세히 공유
 2. 작업 프로그램과 곡이 진행되는 과정에서, 연주를 위해 곡의 소스들을 어떻게 나눌 수 있는지 방법 설명
- *사용 가능한 프로그램, 장애인분들이 직접 작곡했는지, 전체 준비 시간, 밴드와 소통 가능한 SNS의 여부 등 구체적인 내용에 대한 질문들이 나옴

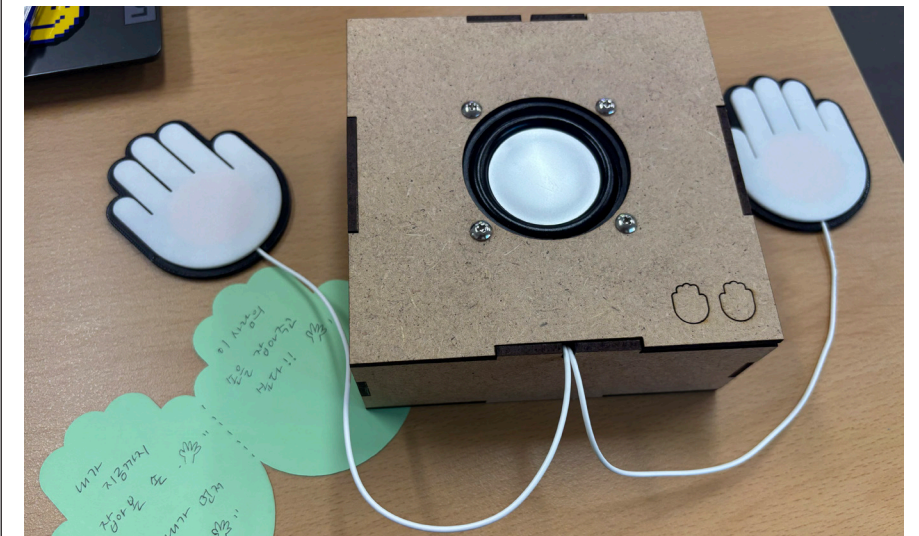
4회차: 프로젝션 매핑을 활용한 창의적 미디어아트 만들기 (정대경)

“강의를 제작하면서 너무 쉬운 내용이거나 현실적으로 와닿지 않는 내용이 있지 않을까 걱정했었는데, 실제로 참여자 중 많은 분이 공연이나 전시 기획을 한 분들이 많았고, 공연 실연시 문제점이나 현장에서의 특이한 상황 발생같이 예외적인 상황에 관해 예시를 들 때 좀 더 집중하는 게 느껴졌다. 덕분에 여러 가지 유니크한 상황에 대해 설명할 때도 대부분 공감하는 상황을 볼 수 있었고, 편안히 여러 가지 질문들을 주고받는 게 이번 강의의 핵심이었던 것 같다.”

5회차: 기획형 참여 워크숍 II (천필재)

1. 사전에 과제로 배포된 포트폴리오 작성과 이를 기준으로 한 자신만의 키워드를 작성하여 준비
 2. 자신만의 키워드를 기준으로 참여자들의 매칭 시도
 3. 인당 두 프로젝트를 자신들만의 키워드 매칭으로 구성하여 릴레이 발표
- *참여자들의 네트워킹에 대한 의지와 함께 새로운 아이디어가 돋보이는 결과물들이 나왔으며, 추후 발전 가능한 현실적인 아이디어를 선택

6회차: 소통하는 작품 (최재필)



1. 서로 손을 이어 잡아야 음악을 들을 수 있는 작품 제작
2. 내 손을 잡아준 사람들을 생각해 보고 카드에 기록
3. '손에 손 잡고' 작품을 이용해, 함께 손잡고 싶은 이들을 생각해봄

7회차: 장애인 예술인과 비장애예술인의 협업 (조우리)

“장애 당사자가 교육 진행을 함으로써 평상시에 궁금한 점들을 좀 더 실제적이고 정확하게 알려줄 수 있었다. 이는 장애의 이해와 인식 개선에 직접적으로 영향력을 주었다. 결과적으로, 장애예술인과 비장애예술인이 다름이 아닌 같은 예술인임을 알게 해주는 시간이었다.”

8회차: 기획형 참여 워크숍 III (천필재)

1. 최종적으로 매칭된 프로그램을 기준으로 일단 타깃과 목표 설정
2. 매칭 안 된 참여자들은 옵저버의 형태로 참여
3. 장애인 참여자를 타깃으로 한 프로그램으로의 수정을 위해 필요한 협업자 선택
4. 조별로 협업자 구성 후, 2가지 버전의 완성된 프로젝트 안 도출

[가상 협업 기획안]

1. 청각장애인과 함께하는 ‘시공해방’ 감각 워크숍

먼저 권순국 작가는 워크숍 참여자들의 심장 박동에서 시작하여 펄스, 리듬을 수집합니다. 청진기와 같은 기계를 달고 참여자들은 워크숍을 시작합니다. 그들의 심장 박동은 벽면에 이미지화되어 하나의 움직임은 물결처럼 라이브로 송출됩니다.

김보라 작가는 이들과 함께 연극적 퍼포먼스 워크숍을 시작합니다. 워크숍은 공간, 스토리, 움직임 탐구를 동반합니다. 참여자가 좋아하는 공간을 정하고, 그곳을 정한 이유 등 개개인의 스토리를 기록하고, 옆에 있는 이웃과 만나 새로운 스토리와 동선, 움직임 등을 형성합니다. 이 워크숍은 송하정 작가와 함께하면서 이 모든 움직임을 채취하여 하나의 음악으로 작곡하는 형태에 다릅니다.

세 개의 과정은 하나의 공연의 형태를 만들게 되고, 각자만의 사회적 단절을 느껴왔던 모든 참여자는 잘 들리는 사람과 잘 들리지 않는 사람들의 구분 없이, 모두 자신만의 방식으로 참여하고 관람하며 음악적 확장을 탐구하게 됩니다.

2. 〈집 가는 길에 그림 같은 사진전〉

작품을 손으로 만지며, 소리를 들으며 느낄 수 있는 감각(청각·촉각) 전시로, 자신의 정체성을 레이어드하는 내용을 담고 있습니다.

먼저, 박선후의 정체성을 담은 사진을 인쇄하여, 서주현의 포토샵, 편집 디자인 툴을 사용하여, 자신의 정체성과 창작을 쌓아 덧붙입니다. 다시 인쇄하여, 김정민의 콜라주 기법으로 덧붙여 재창작합니다. 이러한 창작물은 시각장애인들을 위해서, 촉각과 청각의 두 감각에 집중합니다. 위에서 언급된 평면창작물을 다양한 질감을 느낄 수 있도록, 김정민의 콜라주 기법과 다양한 재료를 사용하여 다양한 촉감을 연구합니다. 작품에서 촉각으로 느낄 수 있도록 작업은 두껍게 겹겹이 겹친 작업이 됩니다. 시각장애인들은 자신의 손 감각만을 활용해, 기획자들이 준비한 오려진 종이를 접촉하며 같이 참여할 수 있습니다.

완성된 작품마다 박선후는 그림 분위기에 맞는 소리를 제작하여, 시각장애인은 귀로 박자와 속도, 음률을 느낄 수 있도록 진행됩니다.

그 밖에 시각장애인과 비장애인이 대상이라면, 전시장의 분위기를 암묵으로 진행하고, 최소한의 동작으로 커지는 조명이나 작은 손전등을 사용하여 작품을 관람하도록 해서, 비장애인의 경우, 시각장애인의 시선을 경험하게 하거나 오직 두 가지(청각·촉각) 감각에 집중하여 전시를 관람할 수 있도록 합니다. 그리고 창작물의 제목을 간략하게 정하여 점자로 표시합니다.

참여자 리뷰

김보라

한 달 동안 뜻깊은 자리 만들어주시고, 좋은 경험들, 사람들, 작업들 공유해 주셔서 너무 감사드립니다.

김정민

교육을 들으면서 다양한 시각을 넓힐 수 있어 감사했고, 소통과 기획을 진행하면서 제 작품에 변화할 수 있는 다른 방법을 탐색할 수 있어서 좋았습니다. 다양한 예술가들을 만나는 것과 장애예술가에 대해서 알아가고, 그들이 필요한 것이 무엇인지, 또 소통을 위해 주의할 만한 점과 창작지원금 관련된 문제를 같이 이야기 나눌 수 있어서 좋았습니다. 수고하셨습니다.

톤그레이프로젝트 자체가 협업을 아이디어로 만든 프로젝트이므로, 이번 워크숍은 협업에 대해 소개하고 피드백을 받을 수 있다는 점에서 긍정적이고도 적합한 기회의 자리로 생각되었다. 또한 톤그레이프로젝트 내의 예술가들이 더 주체적으로 각자의 시각을 타 예술가들에게 어떻게 전달할 수 있을지 궁금하기도 했다. 참여자 대부분 이런 네트워킹에 대한 갈증이 있다는 것을 느꼈고, 각 예술 분야의 세밀한 정보 전달과 협업 네트워킹 프로그램 운영의 과정에서 세밀한 네트워킹과 지속적인 프로그램 연계가 필요할 것으로 생각된다. 각 전문 분야별로의 네트워킹이나 함께하는 전시나 연주회 등의 연계 프로그램도 같이 병행되면 좋을 것 같다. 자신의 정체성을 확인하고, 다음 단계에 대한 좋은 아이디어를 얻었다는 참여자들의 피드백은 정말 보람된 순간이었다.

박현지(미술가)

다양한 예술가들이 모여 실습을 기반으로 협업하여, 전시나 공연 등의 결과물을 내는 프로그램으로 이어지는 것도 좋을 것 같다.

윤수정(작곡가)

이전의 음악은 결과와 완성도 중심의 음악을 하고 있었다면, 장애인들과 함께 하면서는 과정의 음악, 성장의 음악을 하고자 했다. 두드림 밴드와 만들어가는 음악가, 작곡가로서 역할, 나아가 다양한 협업 아티스트로서 미디어아트 및 애니메이션 작업자와 또 안무가와 만들어 업그레이드되어가는 과정을 진솔하게 나누고자 했다. 처음 시작할 때 상상하지 못했던 음악들, 막연하게만 느껴지던 상황에서 앞으로 한 발자국씩 나아가는 하나하나의 방향들, 진행하면서 어려웠던 점, 그 과정에서 찾았던 방법들을 알리고 싶었다. 처음에는 장애인분들을 위해 그들에게 맞게 느리지만 재미있고 밝고 아름다운 곡을 썼지만, 라포가 생기면서부터는 작곡가 내면의 깊은 느낌과 과도기적 상태를 나누고 싶어서 그 모든 과정을 얘기하고자 했고, 또 전달되기를 바랐다. 어느 영화 감독이 어릴 적 고통의 시간을 영화로 풀어낸 것처럼, 인생의 절반을 지나가는 시점에서 어려웠던 경험을 나누고 소통하고, 이를 다른 예술가와의 협업으로 풀어내고 해소되어 감사했던 작업을 얘기했다.

서로 다른 분야의 작가들과 만날 기회가 적는데, 이번 워크숍에서는 새로운 분야에 대해 접근하고, 에너지 있는 젊은 작가들이 다른 분야와 함께하는 쾌감을 느끼는 시간이 되었기를 바란다.

정대겸(미디어아티스트)

장소도 좋았고, 강의를 듣는 참석자의 태도도 매우 만족스러웠다. 조금 더 많은 이들에게 예술과 기술이 소통함으로써 얼마나 많은 장단점이 있는지에 대해 정보를 전달하는 것이 목적이었으나, 끝까지 많은 질문과 함께 강의에 집중해 준 참여자들이 감동을 안겼다.

조우리(연출가)

지속적인 네트워킹에 대한 연계가 되었으면 좋겠다.

최재필(미디어아티스트)

흔히 볼 수 있는 작품이 아닌, 특별한 이야기를 담은 작업들에 대해 소개하는 자리를 가졌다. 자신의 작업을 소개하는 자리는 언제나 떨리고 설레며, 어쩌면 그 누구도 하지 않는 분야의 작업에 대해 어떻게 생각하고 수용할지 두려움과 기대감 역시 있다. 자신의 작품 영역이 아니지만 참여한 분들이 흥미롭게 듣고 또 함께 많은 이야기를 나눌 수 있는 소중한 시간이었다. '손에 손잡고' 작품을 만들며 함께 손잡는 시간에는 모두 즐겁게 제작에 임해주었고, 그중 일부로부터 손잡은 영상을 받기도 했다.

결과적으로, 다양한 영역의 작가들과 인터랙션 관련한 협업이 이루어지는 시작점이 된 것 같다.



2-5. 이 그림은 무엇인가요?

발달장애인을 대상으로 하는 시각예술 활동에서 매개자들의 올바른 역할에 대해 논의한다. 발달 장애인들의 독창적인 시각적 표현을 해치지 않으면서 그들을 이해하고 지원할 수 있는 방법을 구체적인 창작 및 매개 사례를 통해 소개하고 제안한다. 또한 현재 활발하게 창작 활동을 펼치고 있는 발달장애 창작자들과 직접 만나 교감하고, 그들의 실제 작업을 탐구하는 기회를 제공한다.

과정 소개

진행
밝은방

일시
2024년 11월 29일(금)~12월 13일(금) *총 3회차

장소
이음센터 커뮤니티룸2

진행 단체

밝은방

독자적인 미술 작업을 이어오고 있는 발달장애 및 정신장애 창작자들과 다양한 예술표현을 시도 하며, 창작과 소통의 방향을 찾는 창작 그룹이다. 제도적인 예술교육과 관계없이 일상에서 지속 하여온 이들의 직관적인 예술표현을 사회에 소개 하기 위해, 2008년부터 워크숍·전시·출판물을 기획하고 진행해왔으며, 소설가 김효나와 시각예술가 김인경이 운영하고 있다.

김인경(밝은방 공동대표 / 시각예술가,
기획, 워크숍 및 출판 기획)
배경욱(밝은방 / 창작자)
정진호(밝은방 / 창작자)

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	장소
1	11.29. 오후 2시~4시	이론: 창조적인 작업은 어떻게 변질되는가?	김인경		
2	12.6. 오후 2시~4시	참여 워크숍 1: 창작지원자가 해야 하는 일은 무엇인가?	김인경 배경욱	15명	이음센터 커뮤니티룸2
3	12.13. 오후 2시~4시	참여 워크숍 2: 왜 꼭 미술 전시여야만 할까?	김인경 정진호		

주요 내용

1회차: 창작적인 작업은 어떻게 변질되는가?(김인경)

작가의 작품을 보고 세가지 질문을 통한 참여자 각자의 답변을 듣는 시간

〈세 가지 질문〉

1. 무엇이 보이나요?

- 1) 어떤 재료로 그려졌나요?
- 2) 무엇을 그린 것 같나요?

2. 창작자는 어떤 사람일까요?

- 1) 창작자는 왜 이러한 것을 그렸을까요?
- 2) 어떤 배경에서 이 작업을 하게 되었을까요?
- 3) 이 작업을 통해 무엇을 표현하고 싶어 했을까요?

3. 나는 어떤 생각이 드나요?

- 1) 이 작품이 나에게 어떤 감정을 불러일으키나요?
- 2) 미완성 된 그림이나 낙서처럼 느껴지지는 않나요?
- 3) 이러한 이미지를 예술이라고 할 수 있을까요?

“우리가 흥미를 갖는 작가의 창작은 그들 광기의 치유가 아니라, 그 광기를 부채질하는 것을 목적으로 한다.”(장 뒤뷔페)

4) 위의 문장에 대해 생각해 보고 토론하기

2회차: 창작지원자가 해야 하는 일은 무엇인가?(김인경·배경욱)

1. 배경욱 창작자가 현장에서 그리는 그림 과정 관찰하고 질문하기

- 1) 어떤 작업을 제일 좋아하세요?
- 2) 보는 눈이 많은데, 여러 사람이 보는 앞에서 작업하는 것에 두려움이나 긴장되는 건 없으세요?
- 3) 늘 음악을 틀어놓고 작업을 하신다고 하는데, 음악이 있을 때랑 없을 때랑 다른가요?
- 4) 하늘이 보라색인 이유는?
- 5) 그림 그리는 과정 중에 가장 행복한 때는 언제예요?

2. 창작을 매개한다는 것은 무엇인가?



▲ 수업 현장 사진. 2회차.



1) 창작 매개의 4단계(들여다보기·제안하기·기다리기·아카이빙)

*창작 매개를 4단계로 표현하기는 하지만, 순차적인 것은 아니고, 동시에 진행되거나 일부분만 진행되기도 한다.

① 들여다보기: 무엇을 들여다보아야 할까?

(잘 들여다보기 위한 질문이 필요함)

- ‘어떠한 순서로 그려지는가?’
- ‘어떠한 상황 안에서 그리는가?’
- ‘특별한 습관이나 규칙이 있는가?’

② 제안하기: 창작자에게 얼마만큼, 어디까지 제안할 것인가?

- 제안하지 않기
- 제안하지 않으면서 제안하기(지속성, 소통, 주제 확장 → 공동의 작업)

③ 기다리기: 창작을 기다린다는 것은 무엇일까?

- 기다리며 기록하기
- 기다리며 창작하기

④ 아카이빙: 아카이빙은 왜 중요할까?

- 창작자들은 자신의 작업을 예술 작업으로 생각하지 않기 때문에 작업을 정리하지 못하고, 내버려 두는 경향이 있음
- 매개자는 창작자의 작업을 예술 작품으로 인정하고, 작업 과정부터 작품 일부분으로 받아들이면서 창작자와의 대화를 지속적으로 시도해야 함

3회차: 왜 꼭 미술 전시여야만 할까?(김인경·정진호)



▲ 수업 현장 사진. 3회차.

1. 정진호 작가 ‘하이퍼 비드맨 유니버스’ 강의

- 1) ‘예술이란 무엇인가?’ ‘어디서부터 예술이라고 할 수 있을까?’ 생각해 보기
- 2) ‘왜 꼭 그림이어야 할까?’

*확실적으로 캔버스에 아크릴로 그리는 것을 볼 때가 있는데 작가 한명 한명이 다르므로 그림이라는 제한적인 표현 안에 갇혀 있다고 느낄 때가 있다. 예술을 미술이라는 시각적인 것을 넘어서 더욱 폭넓은 것으로 생각해 보는 것이 필요하다.

3) 창작자의 가족이 범하는 오류

- ① 예술을 가르쳐야 한다는 생각
- ② 화면을 꽉 채워야 한다는 생각
- ③ 다른 작가와의 비교
- ④ 창작자의 작업 과정 중간에 손을 대도 된다는 생각

4) 기획자나 예술강사가 범하는 오류

- ① 창작자의 특징이나 성향을 고려하지 않은 채 기획에 대한 생각이 앞섬
- ② 부모님과 소통 없이, 현장 방문 없이 작업에 대해 알 수 있다는 생각
- ③ 창작자와의 소통과정은 작품이 아니라는 생각
- ④ 꼭 결과물이 그림이어야 한다는 생각

2. 참여자들이 정진호 작가에 대한 작가 소개 작성해 보기

*작가 소개 작성하는 것이 밝은방에서 하는 아주 중요한 일 중 하나로, 간혹 난해하거나 이해하기 어려운 이야기도 잘 듣고 소개하는 것이 중요함.

참여자 리뷰

강연 목표에 ‘매개자 자신의 언어와 관점을 가져볼 수 있도록’ 하는 것에 기대하고 참여했습니다. 짧은 시간이었지만 진짜 창작 매개의 순간을 맛보고, 또 여러 참여자와 이야기를 나누면서 나의 위치와 관점을 조금 더 뚜렷하게 알 수 있었습니다.

참여자마다 현장이 다 다르고, 강사로서 프로그램을 진행하거나 작가님들의 취업 이후를 지원하는 매개자분들도 많아서 다양한 현장의 고민이 공유되었던 것 같습니다. 작가님의 퇴근 후 작업에 대한 예시나 경험을 듣게 돼 너무 좋았습니다.

에필로그

김인경

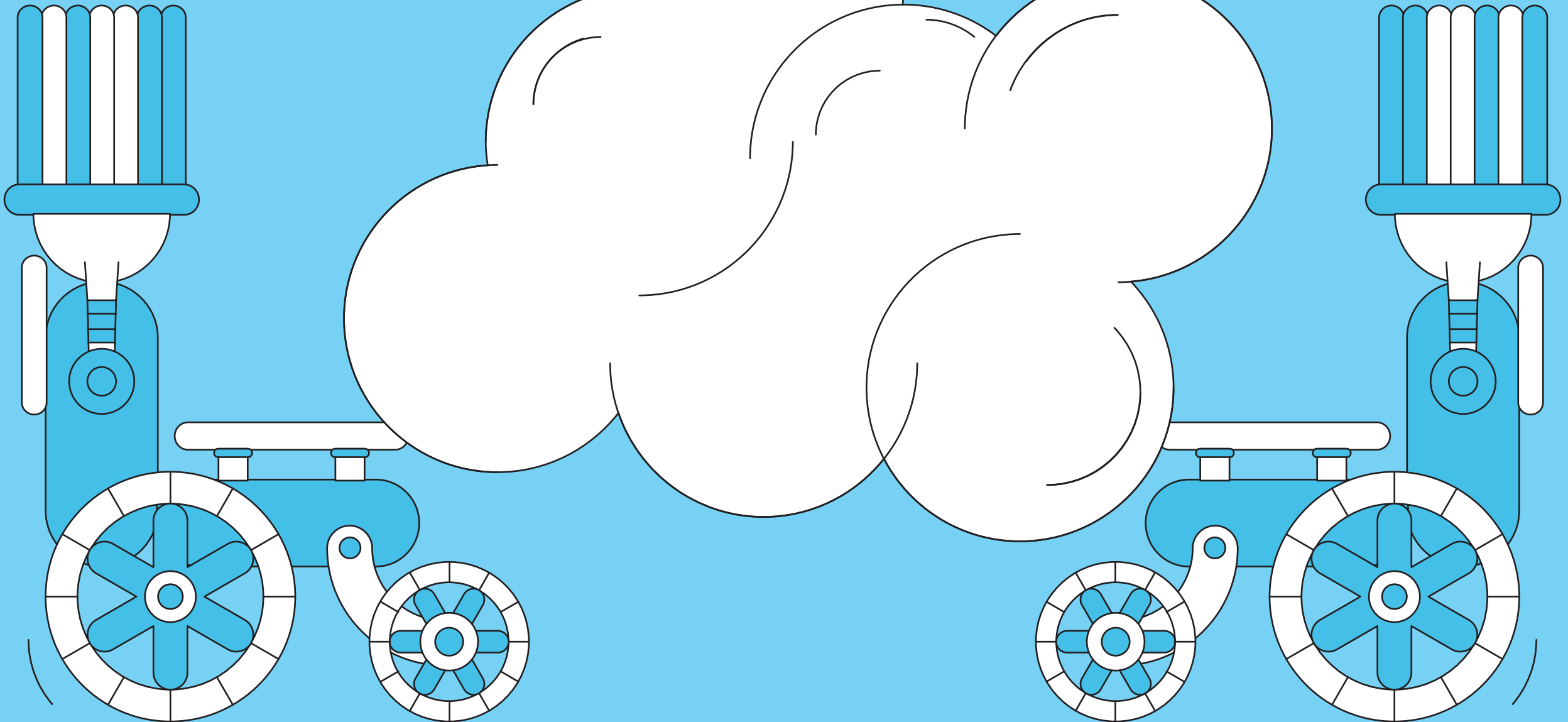
일방적인 강연 형식이 아닌, 진짜의 경험을 할 수 있기를 바랐다. 말로, 사진으로가 아닌, 직접 그 시간을 경험하고 사람을 만나며 선입견 없이 자신이 어떤 감정을 느끼는지 돌아보고, 느낀 감각들의 여운을 통해 스스로 사유하게 하고 싶었다. 참여자들이 자신의 이야기를 솔직하게 하고, 다양한 입장에 대해 들을 수 있는 기회를 통해, 관계와 대화의 다이내믹이 형성되기를 바랐고, 이번 과정에서 정말로 그런 일이 일어났다. 대화들이 오가며 사람들의 모습이 활기를 띠기 시작했고, 짧은 기간 안에 내가 예상한 것보다 더 많이 더 깊게 나누어졌으며, 한 명 한 명이 살아나는 모습처럼 느껴졌다.

접근성 과정

접근성의 장벽을 의식하는 것을 시작으로 장애에 대한 이해와 관점 전환, 분야별 지식과 정보에 대한 기초를 바탕으로 다양한 질문과 함께 접근성에 대해 탐구하고 적용점을 모색해 보는 접근성 전문 인력 양성 프로그램을 제공합니다.



- 3-1. 모두의 정보 입문
- 3-2. 모두의 정보 WEEK
- 3-3. 접근성 매니저 학습연구모임
- 3-4. 아동청소년연극 수어번역
학습연구모임



3-1. 모두의 정보 입문



접근성의 장벽을 인식하는 것을 시작으로, 장애에 대한 이해와 관점 전환, 분야별 지식과 정보에 대한 기초를 바탕으로 다양한 질문과 함께 접근성에 대해 탐구하며 적용 방법을 모색해 보는 입문 과정이다.

본 과정은 기획자, 창작자, 문화예술 관계자 등 문화예술 분야에서 접근성을 고민하는 모두에게 다가갈 수 있도록 쉽고 편한 온라인 과정으로 구성되었다.

과정 소개

진행

오롯플래닛
한국콘텐츠접근성연구센터
소소한소통

일시

2024년 7월 5일(금)~8월 9일(금) *총 3강

방식

온라인(ZOOM)

진행 단체

오롯플래닛

배리어프리 서비스를 통해 사람과 사람, 사람과 세상 사이의 장벽을 낮춰가고자 한다. 배리어프리 콘텐츠 지원, 참여 프로그램, 사회공헌 서비스 등을 운영하고 있다. 장애인이 다양한 라이프 스타일을 누리는 사회, 누구나 배리어프리를 고려하고 실천하는 포용적 사회를 만들 수 있도록 함께하고자 한다.

한국콘텐츠접근성연구센터

‘세상의 모든 콘텐츠에 접근하다’를 모토로 장애 유무와 관계없이 함께 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공하고 연구한다. 강의를 맡은 서수연 대표 작가는 국내 1호 음성해설작가로 매체의 음성 해설 콘텐츠를 제작하고, 연구·프로젝트를 통해 콘텐츠의 벽과 경계를 허물 수 있는 다양하고 효과적인 접근법을 제안하고 있다.

소소한소통

소소한소통은 세상의 모든 정보를 누구나 ‘쉽게’ 이해할 수 있도록 만들어가는 사회적기업이다. 인지적 어려움이 있는 발달장애인을 비롯해 어린이·고령자·외국인 등 정보 약자를 위해 이해하기 쉬운 글(Easy Read)을 제공하고 있다. 문화예술·복지서비스·정책 등의 다양한 주제를 다루며, 웹·인쇄물·영상·서식 등의 형태로 쉬운 정보 기반 콘텐츠를 제작한다.

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	방식
1	7.5, 7.12. 오전 11시~ 오후 1시	모두를 위한 콘텐츠: 배리어프리 자막	최인혜 [오롯플래닛]	39명	
2	7.19, 7.26. 오전 11시~ 오후 1시	공연의 접근성을 높이는 음성해설	서수연 [한국콘텐츠접근성 연구센터]	37명	온라인 (ZOOM)
3	8.2, 8.9. 오전 11시~ 오후 1시	쉬운 정보로 가까워지는 문화예술	백정연, 주명희 [소소한소통]	30명	

모두의 정보 I <모두를 위한 콘텐츠: 배리어프리 자막>(오롯플래닛)

배리어프리 자막 제작의 중요성과 원칙을 이해하고, 자막 제작 매뉴얼을 활용하여 공연, 영상 콘텐츠의 실제 자막을 제작할 수 있도록 돕는 교육이다.

1회차: 배리어프리와 콘텐츠 접근성

1. 배리어프리의 개념 및 필요성

최근에는 배리어프리의 범주가 콘텐츠 분야로 확장되면서, 배리어프리 자막에 대한 인식이 높아지고 있다. 자막을 사용하는 사람들이 늘어나고 이를 배우거나 직접 창작 과정에 반영하려는 움직임도 활발하다. “배리어프리”라는 단어는 장벽(barrier)을 없애고 지운다는 뜻이지만, 현실적으로 모든 장벽을 완전히 없애는 것은 어려워 “배리어컨서스”와 같은 개념도 등장하고 있다. 이는 장벽을 인지하고 점진적으로 없애나가겠다는 의지를 담고 있다.

과거에는 유니버설 디자인이나 포용적 디자인이라는 용어로도 논의되었고 시대적 흐름에 따라 표현 방식은 달라졌지만, 배리어프리의 기본 개념과 목적은 변하지 않았다. 이는 더 많은 사람이 동등하게 참여할 수 있도록 경계를 낮추는 것을 목표로 하며, 모두를 위한 콘텐츠라는 개념과 맥을 같이한다. 강의에 참여하는 동기와 마찬가지로, 다양한 사람이 함께할 수 있는 환경을 만들어가는 과정이라고 이해하면 좋을 것이다.

2. 배리어프리 콘텐츠 접근성

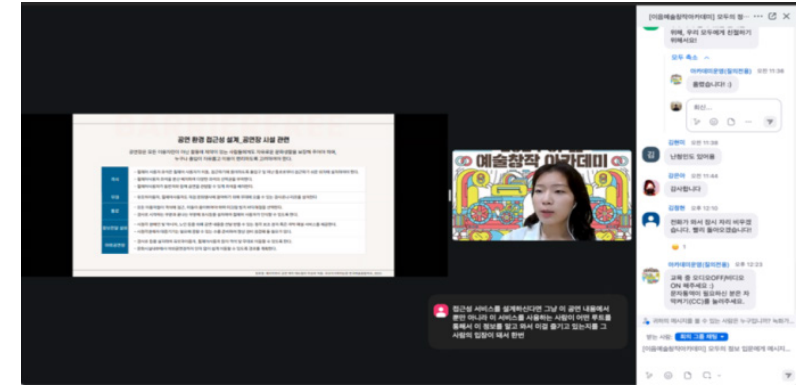
배리어프리 자막은 모두가 영상을 즐길 수 있도록 화자나 대사, 또 음악, 소리 등 모든 소리 정보를 전달하는 한글 자막이다. 배리어프리 자막은 청각장애인, 농인, 언어 약자를 위해서 제공되는 자막이지만 또 역으로 자막이 필요한 사람들에게도 제공될 수 있기 때문에 언어 차이가 있는 상황에서 보조가 되는 그런 도구라고 볼 수 있다. 외국인이나 난청인, 노인, 다문화가정, 아동까지 확대하면서 자막 자체가 필요한 분들에게 많이 제공될 수 있도록 하는 그런 개념이라고 볼 수 있다.

“오롯플래닛도 처음에는 배리어프리가 당연한 세상이라고 그걸 만들겠다고 목표를 정했는데, 그 세상이 도대체 뭘까 고민을 많이 했었어요. 이 고민을 막 하면서 동시대의 문화연결이라는 하나의 키워드를 얻게 됐습니다.”

3. 자막 이용자 이해하기

- 1) 청각장애인: 선천적이거나 후천적인 요인으로 청각에 이상이 생겨 소리를 듣는데 어려움이 있는 사람. 이 경우에는 후천적인 요인을 포함하고 있어 제1언어가 수어가 아닌 사람 또한 해당한다.
- 2) 농인: 모국어 또는 제1언어로 한국수화언어를 사용하는 청각장애인
- 3) 청인: 청각장애인에 상대하여, 청력의 소실이 거의 없는 사람을 가리키는 말

청각장애인과 농인의 차이를 이해한다면, 자막과 수어통역이 함께 있을 때 훨씬 더 수월하게 이해할 수 있다는 것을 알 수 있다. 각 사용하는 언어가 다르고 언어를 이해하고 사용하는 방식이 있다는 것을 이해한다면, 접근성 서비스를 준비하거나 창작할 때 도움이 될 수 있다.



▲ 강의 화면(감사 제공 자료).

4. 공연장과 공연 시스템 안에서의 배리어프리

- 1) 배리어프리 공연은 장애가 있는 관객들도 공연을 편리하게 즐길 수 있도록 다양한 기술과 서비스를 활용하는 데 초점을 맞추고 있다. 이를 위해 청각장애인을 위한 자막 서비스를 제공하는 경우가 많고, 스마트폰이나 스마트글라스를 활용해 자막을 관객에게 전달하는 방식이 주로 사용된다. 이러한 방법은 관객의 시야를 방해하지 않으면서도 정보를 전달할 수 있다는 장점이 있지만, 스마트글라스의 무게나 멀미 같은 불편함이 있다는 단점도 있다.
- 2) 배리어프리 서비스를 설계할 때는 여러 가지 접근성을 종합적으로 고려해야 한다. 공연 내용에 대한 정보를 효과적으로 전달하는 정보 접근성, 공연장 내 휠체어나 이동 장치의 접근이 가능하도록 하는 시설 접근성, 공연 전후의 과정과 관람 중 경험까지 포함하는 경험 접근성이 중요하다. 예를 들어, 장애인 관객이 공연장까지 쉽게 도착할 수 있는지, 공연 시작 전 필요한 정보를 충분히 전달 받았는지, 관람 중 불편 없이 공연을 즐길 수 있는지를 세심히 고민하는 것이 필요하다.
- 3) 관객들에게 배리어프리 서비스를 제공하기 전에는 사전 고지가 중요하다. 자막이나 수어통역 같은 서비스는 다른 관객들에게 영향을 줄 수 있으므로 예매 시 이에 대한 안내를 명확히 제공하면 불필요한 오해나 불만을 줄일 수 있다. 예를 들어, 특정 좌석은 자막이 제공되므로 화면에서 나오는 빛이 있을 수 있다는 내용을 미리 안내하면 관객들이 이를 이해한 상태에서 예매할 수 있다.
- 4) 공연 제작 과정에서는 창작자와 기획자가 긴밀히 협력해 자막이나 해설 서비스의 품질을 유지하는 것이 중요하다. 최신 대본이나 변경된 내용을 지속적으로 공유하고 협력해야 자막에 실수가 없고, 관객이 공연을 온전히 즐길 수 있다. 이를 통해 단순히 접근성을 넘어, 모두가 공연의 감동과 메시지를 함께 나눌 수 있는 환경을 만들어갈 수 있다.
- 5) 배리어프리 공연은 관객의 다양성을 존중하고, 누구나 차별 없이 공연을 경험할 수 있도록 돕는 중요한 시도다. 공연의 목적과 메시지가 장애가 있는 관객에게도 온전히 전달될 수 있도록, 창작 단계부터 공연장 운영까지 모든 과정에서 세심한 배려와 협력이 이루어져야 한다.

2회차 - 배리어프리 자막 제작 실습

배리어프리 자막 제작 매뉴얼 교육

*즐겁게 영상 시청하기 → 영상 속 음성 듣기 → 영상 속 음성을 적어보기

자막 제작 원칙



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

1. 자막 제작 3가지 원칙

1) 간결함

자막 제작에서 가장 중요한 원칙은 간결함이다. 자막이 길어지면 시청자가 내용을 읽기 어려워지고, 영상의 몰입을 방해할 수 있다. 초보자들은 자막을 통해 많은 정보를 전달하려는 욕심 때문에 자막을 과도하게 길게 작성하는 경우가 많다. 하지만 화면과 배우의 연기로 충분히 전달되는 정보는 자막에서 제외하고, 들리는 대화의 핵심만 간결하게 표현해야 한다.

2) 문장부호

문장부호는 자막 제작에서 중요한 요소지만, 과도하게 사용하면 간결함을 해치고 통일성을 유지하기 어렵다는 문제가 있다. 예를 들어, 느낌표를 여러 개 넣으면 활기차고 씩씩한 감정을 강조할 수 있지만, 자막 제작 매뉴얼에서는 문장부호를 최소화하고 통일성을 유지하는 것을 원칙으로 삼는다.

① 문장부호 사용 원칙

- 문장부호 최소화: 한 문장에 느낌표나 물음표는 하나만 사용하며, 두 개 이상은 지양한다.
- 문장부호 남용 방지: 문장부호가 많아지면 자막의 간결함이 손상될 수 있다.
- 통일성 유지: 모든 자막에서 일관된 규칙을 적용해 시청자가 혼란스럽지 않도록 한다.

② 예외적인 경우

영상에서 대사가 너무 활기차거나 감정이 강렬하게 표현될 때, 문장부호 하나로 감정을 충분히 전달하기 어렵다는 아쉬움이 있을 수 있다. 이 경우에도 매뉴얼에 따라 문장부호를 최소화하는 것이 좋지만, 창작자의 의도나 특정 연출 목적에 따라 조정할 여지는 있다.

③ 창작물에서의 활용

문장부호를 강조하고 싶다면, 개인 작품이나 공연에서 창의적으로 연출하는 방식도 고려할 수 있다. 예를 들어, 느낌표를 다채롭게 사용하거나, 텍스트와 함께 시각적인 효과(날아오는 글자, 흔들리는 텍스트 등)를 결합해 감정을 표현할 수도 있다. 이는 자막 제작의 표준 매뉴얼과는 다르지만, 창작적인 시도에서는 허용될 수 있는 부분이다.

결론적으로, 표준화된 환경에서는 문장부호를 최소화해 통일성과 간결함을 유지하는 것이 원칙이다. 다만, 창작물에서는 유연한 접근도 가능하다는 점을 염두에 두고 활용하면 좋다.

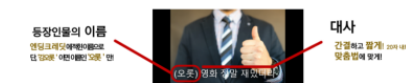
3) 맞춤법

맞춤법은 자막 제작에서 기본 중의 기본으로, 작은 실수라도 시청자의 몰입을 방해할 수 있으므로 철저히 검토해야 한다. 맞춤법 검사는 단순히 텍스트의 정확성을 넘어 자막의 신뢰성과 전문성을 높이는 데 필수적이며, 반복적인 확인을 통해 작은 실수도 놓치지 않도록 하는 것이 중요하다. 작성자가 자신의 지식에 과신하지 않고 꾸준히 검증하는 자세가 자막의 품질을 결정짓는 핵심이다.

2. 타이핑 지침

자막 제작 원칙

● (인물) 대사



3 화면에 없는 인물 표기 방법

전화녀대사	(지은 / V) 우리 헤어져
화면밖대사	(지은 / V목소리) 우리 헤어져
내레이션	(사랑 / 내레이션) 그랬던 것이다

♪ [효과음]

배경음악 외의 소리를 묘사합니다

일상생활에서 유추 가능한 효과음	일상적이지 않거나 모호한 효과음
[소리]	[소리, 소리설명]
[시계 초침 소리] [서류 소리]	[하아악, 고맙히 하악질 소리]
[한숨] [웃음] [구두 소리]	[구구구, 비둘기 소리]
[휴대폰 벨소리] [문 닫는 소리]	[부아앙, 뽕고동 소리]
[물 마시는 소리] [탁수] [굴굴]	[탕탕, 옥수수 밟는 소리]

♫ 배경음악

	검색가능한 노래는 ♫ 가수 '제목'
	진행되는 중인 노래는 ♫ 가사 내용
배경음악(BGM)은 음악 시작 / 변경	♫ 한 음악(연주)

▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

1) [인물] 대사

괄호 안에 들어오는 것을 사람, 인물명으로 표기한다. 인물명은 영상 기준으로는 엔딩 크레딧에 나오는 것을 기준으로 작성한다. 엔딩 크레딧에 스포일러가 포함되거나 부적절한 표기가 있는 경우도 종종 발생한다. 이런 상황에서는 창작자의 동의를 구해 변경하거나, 필요에 따라 결단력 있게 수정하는 것이 필요하다.

만약 창작자와 논의가 어려운 경우, 자막 제작자가 판단해 익명성을 보장하거나 중립적인 표현을 사용하는 것도 하나의 방법이다. 이런 세심한 검토와 조치는 관객의 몰입도를 유지하고, 자막의 품질을 높이는 데 기여한다.

2) 화면에 없는 인물 표시: 슬래시 부호 활용

자막 제작에서 슬래시는 음성을 소개하거나 설명하는 데 자주 사용된다. 슬래시를 사용하는 경우에는 슬래시 앞뒤로 띄어쓰기를 하는 것이 가장 중요하다. 슬래시 위치에는 앞으로 음성이 어디에서 어떤 효과로 나오는지 등의 정보가 들어갈 가능성이 크므로, 띄어쓰기를 통해 시청자가 더 명확히 내용을 이해할 수 있도록 해야 한다. 이는 자막 작업의 통일성과 품질을 높이는 데 중요한 요소다.

3) 효과음

효과음 자막 작성에는 두 가지 방식이 있다. 첫 번째는 소리 자체를 설명하는 방식으로, [빗줄기 소리], [걸음 소리]처럼 소리를 간결하게 묘사한다. 일상적이고 특별히 주목할 필요가 없는 소리일 때 사용한다. 두 번째는 의성어를 사용하는 방식으로, 소리의 특징을 생생하게 전달한다. 다만, 이미 사회적으로 합의된 의성어(예: “뚜벅뚜벅”)는 생략하거나 간결한 묘사로 대체하는 것이 일반적이다. 효과음 자막은 단순한 텍스트 작업이 아니라, 시청자가 장면을 더욱 생생하게 느끼도록 돕는 중요한 역할을 하므로, 다양한 작품을 감상하며 표현 방식을 탐구하고 고민하면서 자연스럽게 실력을 쌓을 수 있도록 한다.

4) 배경음악

배경음악 표기에서는 가독성을 높이는 간결함이 중요하다. 기본적으로 가수명과 곡명이 있는 경우 이를 따옴표로 묶어 표기하되, OST 반복 등 명시적 표기가 필요하지 않은 경우 음악의 분위기만 묘사한다. 특히, 가사 표기는 선택적이다. 가사가 서사의 중요한 장치거나 반복적으로 등장한다면 표기하되, 배경음악 수준이라면 생략해도 된다. 대사와 음악이 겹치는 경우에는 대사를 우선하며, 가사를 추가할 때는 대사가 없는 틈새에 넣는 것이 혼란을 줄인다.

5) 화면 밖 대사 표기

이전에는 사용했던 [화면 밖]이라는 표기는 [목소리]로 표기하도록 한다. 이는 관객의 혼란을 줄이기 위한 변경으로, 화면 밖 대사의 표기 시, 등장인물의 위치와 맥락을 고려하여 표기하도록 한다.

6) 내레이션·독백·방백 구분

콘텐츠 맥락에 따라 내레이션과 독백, 방백을 구분해야 하며, 특히 과거와 현재가 교차되는 장면 등에서 주의할 필요가 있다.

7) 드라마와 영화의 작업 차이

영화는 드라마에 비해 비교적 짧은 분량으로 통일성 관리가 쉽다면, 드라마는 긴 분량과 다수 작업자가 참여하는 관계로 표기의 통일성에 각별한 주의가 필요하다. 작업 후에는 크로스 체크가 필수이며, 공동 검토 및 교열 방식으로 오류를 최소화하도록 한다.

8) 최종 검토 팁

최종 검토 단계에서 소리를 끄고 자막만 읽어보며 텍스트의 복잡성을 확인하고 간소화함으로써 시청자 입장에서 자연스럽게 직관적인 자막을 제공할 수 있도록 한다.

9) 자막 작성법

한 장면에 대사는 2줄까지, 한 줄에 20자가 넘지 않도록 한다. 대사가 너무 많으면 가독성이 떨어진다. 자막은 시청자에게 필요한 핵심 정보를 간결하고 명확하게 전달하는 데 초점을 맞춰야 한다. 과거에는 ‘화난 목소리’·‘슬픈 목소리’ 같은 감정 표현을 자막에 포함했지만, 이는 배우의 연기와 화면에서 충분히 전달되는 경우가 많아 불필요한 경우가 많았다. 자막은 시청자가 화면에서 얻을 수 있는 정보를 중복하여 전달하지 않아야 하며, 시청자의 몰입도와 이해를 높이고 자막과 화면의 조화를 이루는 데 중점을 둔다.

OROT PLANET BARRIER-FREE 3. 오로플랜닛 소개 및 배리어프리 기초 교육

한 장면에 대사는 2줄까지!
한 줄에 20자 넘지 않으면
가독성 높아집니다!
한 장면에 들어가는 대사가
너무 많으면
가독성이 떨어집니다

(오로) 영웅의 길
영웅의 길

어떻게 자막을 넣어야 하죠?

자막 음성 타이밍

#1 영상에 등장하는 인물
#1-1 Aa

타이밍 적용

#2 대사의 효과음, 배경음악을
타이밍해서 넣어야 합니다.
#3 대사의 효과음, 배경음악의 내용을
타이밍해서 넣어야 합니다.

기본적으로 모든 자막의 최소 노출 시간은 1초를 기준으로 합니다!
한 장면 내 대사가 끝날 시 해당 대사의 지속시간 0.5초 정도 상자를 늘려줍니다.
(단, 0.5초 이하에 장면이 전환된다면 적용하지 않아도 됩니다)

▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

[자막 제작 실습]

영상 자막 작업은 간결하고 직관적으로 정보를 전달하는 것이 핵심이다. 작업 준비 단계에서는 메모장을 기본 도구로 사용해 타이핑 후 저장을 자주 하며, 분할 화면으로 자막과 영상 파형을 동시에 확인하는 것이 효율적이다. 표기는 음표(♩)와 같은 직관적인 심볼을 사용해 음악이나 노래를 구분한다.

PPT 작업에서는 자막을 중앙에 배치하며 문단 분리를 통해 가독성을 높이고, 지나치게 많은 표시는 혼란을 줄 수 있으므로 통일된 스타일을 유지한다. 또한, 공연에서는 검은 배경에 흰 글자를 사용하는 것이 가독성 면에서 가장 적합하다.

SRT 파일 변환이 필요할 경우, 메모장에서 작업한 자막을 타임코드와 함께 자막 제작 소프트웨어로 변환한다. 작업 도중 음악 전환이나 효과음을 표시하는 방법은 미리 정리된 매뉴얼을 참고하여 통일된 기준으로 작성한다.

마지막으로, 작업 중간중간 피드백을 통해 불필요한 부호를 제거하고, 간결성과 명확성을 유지하며, 색상 사용은 최소화해 혼란을 줄인다. 이러한 방식을 따르면 영상과 공연에서 더욱 효과적이고 가독성 높은 자막 작업을 수행할 수 있다.

[질의응답]

Q1. 서브타이틀에서는 상단에 음표를 등록하기 어려운데, 이럴 때는 어떻게 하는지요?
영상 자체에 입힐 경우에는 왼쪽 상단에 음표를 표시해 주는 경우도 있지만, 자막SRT로 표현할 때는 이 표기들이 안에서만 표기가 되기 때문에 음악이 시작하고 끝나는 것도 '고조되는 음악', 이런 것으로 표기를 해줄 수 있습니다.

Q2. 음악 정보를 표기할 때 관객에게 감상을 강요하는 느낌을 받기도 합니다. 예를 들어, 공연을 통해 느끼는 감각은 모두 다를 수 있는데, [슬픈 분위기의 음악]이라고 적을 때, “이건 슬픈 장면이야.”라고 한정 짓고 감각을 오히려 제한하는 건 아닐지, 창작자의 의도를 명확하게 전달하는 것이 관객의 감상과 향유에 정말 도움이 되는 걸까 하는 고민이 들어요.

분위기를 전달하고 싶지만 그런 것을 배제하고 싶다고 하면, 잔잔한 음악을 많이 사용하기는 해요. 다른 표현할 수 있는 단어들이 있다면, 그런 것들을 적어주시면 좋고요. 또 이렇게 창작자분이 고민하면서 너무 슬프게만 느끼지 않았으면 좋겠다고 한다면, 꼭 슬프다고 적지 않아도 괜찮습니다. 말씀드렸던 아까 그 인물의 목소리에서의 분위기라든지 이런 게 표현이 되지 않아도 괜찮고요. 음악이 아니더라도 다른 부분에서 표현될 수 있는 장치들을 넣어주는 것도 괜찮고, 또 어떤 악기 연주인지 적는 방법, 가령 ‘느린 피아노 연주’, 이런 식으로 표현해 주는 방법도 있습니다.

Q3. 자막 제작에 있어서 지문 표시라든지 자막의 텍스트를 지면으로 대하는 태도 (지문도 중요하다 생각하는 건 넣고)는 어떻게 생각하시는지요?

대본에는 행동 지문까지 표현되어 있는 경우가 많이 있어요, 남녀가 마주 보며 설레는 숨소리를 뿜는다 같은. 이 행동 지문은 최대한 배제해 주고요. 그게 들어갔을 때는 시각장애인용 음성해설 화면이 될 수도 있고, 또 대본에 내용을 다 보여주게 되는 문제가 될 수도 있어서 자막을 제작할 때, 대본 지문에 설레는 장면이고 서로 마주 보면서 뭔가 소통을 하는 장면이라고 했을 때는 ‘설레는 숨소리’, 이렇게 창작자의 의도를 조금 더 반영해서 작성하시기를 제안드립니다.

참여자 참여 동기

나는 왜 이 일을 하나요? / 나는 왜 ‘배리어프리’를 공부하나요?(수업 과정 중 질문·답변)

“콘텐츠를 즐기는 경험이 누구에게나 당연했으면 좋겠습니다.”

“당연하지만 당연하지 않은 것들에 대해 더 알고 싶어요. 그리고 모든 존재가 평등한 세상에서 살고 싶어요.”

“서로의 ‘다름’이 누군가에게 장벽이 되지 않았으면 좋겠습니다. 직접적으로는 내가 경험했던 문화예술이 더 많은 사람에게 가닿기를 바랍니다.”

“강연 영상을 업로드하고 자막 작업을 하는 과정에서, 청각장애인의 입장으로 최대한 생각하려고 노력했었어요. 쉽지 않더라고요. 소리를 끄고 강연을 보니 어떤 정보를 자막에 넣어야 하는지 많은 생각이 들더라고요. 번역과 같다는 생각이 들었어요. 그래서 전문적인 작업에 대한 이해가 필요할 것 같아 이번 과정에 참여하게 되었습니다.”

“비장애인으로서 장애인이 일상을 살아가는 데 겪고 있는 상황을 알아야 서로 좀 더 이해하고 존중하는 세상을 만들 수 있다고 생각해요. 완벽하게 이해할 수는 없지만 모른다고 그냥 넘어가서도 안 된다고 생각해요.”

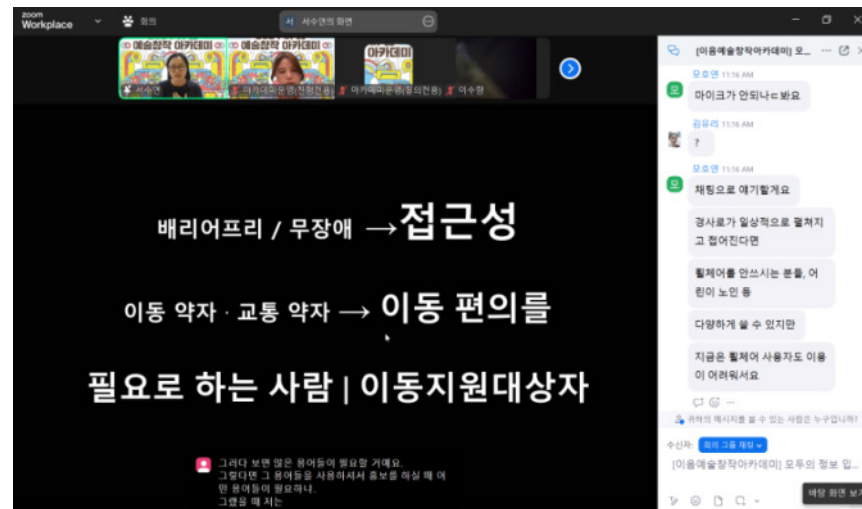
“동시대 예술이 장애 공동체에게 어떤 의미인지, 어떤 관계를 맺을 수 있는지 함께 상상하고 이야기하고 싶습니다.”

모두의 정보 II <공연의 접근성을 높이는 음성해설> [한국콘텐츠접근성연구센터]

공연의 접근성과 음성해설의 필요성을 느끼고, 작품에 적용할 수 있는 지식을 습득하는 교육이다.

1회차: 공연 음성해설 이해 - 접근성 공연과 음성해설 이해

1. 접근성(Accessibility)의 개념



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

1) 접근성(Accessibility) 용어의 중요성

한국에서는 웹 접근성, 미디어 접근성, 정보 접근성이라는 용어를 아주 오래전부터 써왔다. 또한, 해외에서는 배리어프리라는 용어보다는 장애나 장벽의 의미가 드러나지 않는 중립적인 용어인 액세스빌리티(Accessibility)를 사용한다. 접근성 카테고리에는 음성해설, 한글자막해설, 수어통역, 그리고 번역까지 모두 접근성 카테고리에 다 들어가 있다. 예를 들면, 점자를 부여하면서 접근성을 높였고, 경사로, 저상버스 다 접근성이 높아진 것이다. 물론 장벽을 완전히 없앤 것은 아니지만 접근성을 높였다고 공통점으로 잡을 수가 있다. 접근성이라는 용어가 상당히 맞다고 생각을 하는 이유이다.

“접근성은 방법이라고 생각해요. 같은 공연이라고 하더라도 초연이 있고 재연이 있고 공연이 계속 반복이 되잖아요. 초연일 때는 어떤 접근성 A를 제공했는데, 재연일 때는 접근성 B가 제공될 수도 있어요, 극장이, 내용이, 배우가 달라지기도 하니까. 그런 식으로 함께 접근성을 찾아 나가는 과정이라고 생각하고 있습니다.”

2. 음성해설의 필요성과 원칙

1) 음성해설의 개념과 역할

- ① 음성해설의 개념: 음성해설은 시각장애인을 위한 공연 시각 정보 설명으로, 공연 중에 시각적인 요소를 음성으로 전달하여 시각적으로 공연을 경험할 수 있도록 돕는 서비스이다.

- ② 음성해설의 역할: 음성해설의 주된 역할은 등장인물의 움직임·배경·조명 등 시각적 요소를 설명하는 것이다. 이는 공연의 시각적인 흐름을 청각적으로 보완하여, 시각장애인도 공연의 내용을 풍부하게 이해할 수 있도록 돕는다.
- ③ 음성해설 패키지 구성의 예
 - 음성소개: 공연 시작 전에 배경과 인물 정보를 제공해 이해를 돕는 해설이다. 이를 통해 관객은 등장인물이나 무대의 상황을 사전적으로 파악하고 공연을 더욱 쉽게 이해할 수 있다.
 - 터치투어: 공연 전에 무대 소품과 공간을 실제로 만지며 체험하는 시간을 제공한다. 관객은 공연에 사용되는 소품이나 무대의 구조를 직접 만져보면서 공연에 대한 감각적인 이해를 높일 수 있다.
 - 포스터 해설: 공연의 주요 정보와 내용이 담긴 포스터를 설명하는 해설이다. 포스터에 나타난 이미지·텍스트·디자인 등 시각적 요소를 음성으로 해석하여, 시각장애인도 포스터에서 제공되는 정보를 이해할 수 있도록 한다.

2) 음성해설의 다양한 형태와 방식

① 표준형 음성해설

- 특징: 비대사 구간에서 배우의 표정·동작·무대 전환 등 세부적인 장면 묘사를 제공한다.
- 진행 방식: 공연의 흐름을 방해하지 않으면서, 필요한 정보만을 간결하고 정확하게 전달한다.
- 장점: 시각장애인이 공연의 시각적 요소를 구체적으로 이해할 수 있도록 돕는다.

② 통합형(개방형) 음성해설

- 특징: 음성해설이 공연 일부처럼 자연스럽게 통합되어, 관객들에게 어색함 없이 정보가 전달된다.
- 진행 방식
 - 배우나 캐릭터가 직접 음성해설 역할을 맡아 장소와 상황 설명을 제공한다. 대사 사이에 지문을 읽거나, 공연 내 캐릭터가 설명 역할을 수행하는 방식으로 진행된다. 예) DJ 캐릭터가 무대의 전환과 상황을 설명하거나 극 중 등장인물이 자연스럽게 지문을 언급한다.
- 개방형 음성해설의 효과
 - 일반 관객과 시각장애인 관객이 함께 공연을 즐길 수 있는 환경을 조성한다. 접근성을 공연 속에 통합함으로써, 모든 관객이 장애 포용의 필요성과 중요성을 인식할 수 있도록 돕는다.
 - 접근성을 예술적 표현의 일부로 활용해 공연의 몰입도를 높인다.

3) 공연 접근성을 위한 장치와 지원 방안

① 터치투어(Touch Tour)

- 목적: 시각장애인이 무대 소품과 공간을 촉각적으로 경험하여 공연의 분위기와 배경을 이해하도록 지원한다.

· 진행 방식

공연 시작 1시간 전, 무대에서 소품과 공간을 체험할 기회를 제공한다.
전문 안내자가 공연 내용과 관련된 소품, 무대 디자인, 배우의 위치 등을 설명한다.

· 기대 효과

시각장애인이 공연의 서사적 맥락과 공간감을 이해하여 몰입감을 형성한다.
공연 전 감각적 체험을 통해 관람의 즐거움을 증대한다.

② 접근성 테이블(Accessibility Table)

· 목적: 공연 접근성에 대한 이해와 공감을 비시각장애 관객들에게도 확대한다.

· 진행 방식

공연장 로비에 소품과 무대 요소를 전시하는 접근성 테이블을 마련한다.
관객들이 소품을 만져보고 공연 제작 과정과 무대 구성의 섬세함을 경험할 수 있도록 한다.

· 기대 효과

공연 접근성에 대한 대중의 관심을 유도한다.
비시각장애 관객들에게 공연을 새로운 방식으로 경험할 기회를 제공한다.
공연 제작과 접근성 기술에 대한 교육적 효과를 높인다.

③ 모형 터치투어(Miniature Touch Tour)

· 목적: 시각장애인이 공연의 무대 구조와 주요 장면을 촉각적으로 이해할 수 있도록 돕는다.

· 진행 방식

실제 무대와 동일한 미니어처 모델을 제작하여 제공한다.
주요 장면과 배우의 동선을 포함한 무대 구조를 설명한다.
체험 중 전문 스태프가 모델과 공연 장면에 대해 자세히 안내한다.

· 기대 효과

공연 전 무대 구조와 설정에 대한 구체적 이해를 제공한다.
시각적 정보가 부족한 관객들에게 스토리 전개의 명확성을 강화한다.

“앞으로 여러분이 많이 기획도 하시고 준비도 많이 하실 텐데, 늘 우리가 시각과 청각을 너무나 당연하게 쓰고 있어서 때로는 간과하는 게 상당히 많아요. 그러니까 늘 한번 멈춰서 고민을 다시 하셔야 해요. ‘이게 나도 모르게 그냥 너무나 통상적으로 생각했던 것, 습관적으로 생각하는 것이 아닐까?’ 늘 항상 제동을 걸고요. 혼자 작업하는 게 아니라 협업을 많이 하잖아요. 그러면 많은 사람하고 의논해서 좋은 방법, 접근성의 방법을 찾아가 보는 것이 좋지 않을까.”

2회차: 공연 음성해설 실기 - 터치투어와 음성소개 중심

1. 음성소개의 주요 구성 요소

음성소개는 시각장애인을 포함한 관객들이 공연을 더 잘 이해할 수 있도록 공연과 관련된 시각적·공간적 정보를 제공한다. 주요 구성 요소는 다음과 같다.

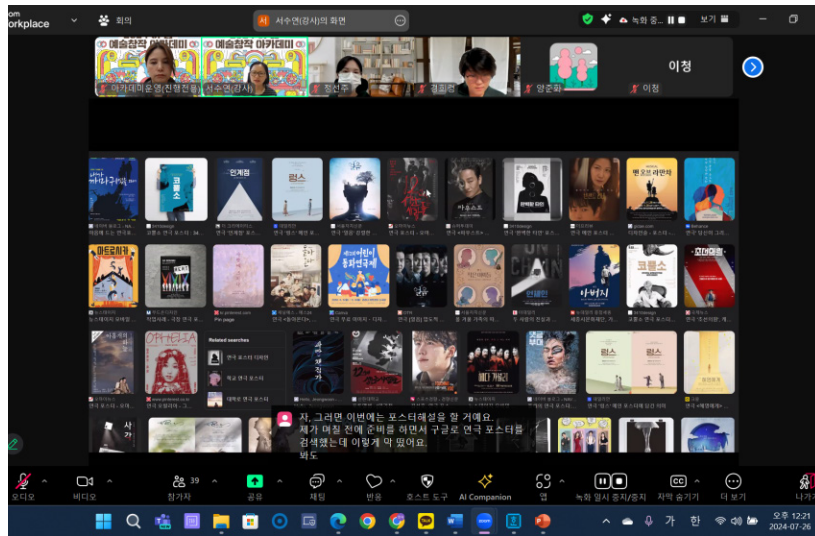
- 1) 기본 정보: 공연의 러닝타임, 인터미션 여부, 접근성 회차 정보, 제공되는 접근성 서비스(예: 음성해설·터치투어) 등을 안내하여, 관객이 공연 준비를 할 수 있도록 돕는다.
- 2) 공연장 오시는 길: 시각장애인을 위한 대중교통 이용 방법과 공연장 내 티켓박스 위치를 구체적으로 설명한다. 계단·경사로·엘리베이터 등의 물리적 접근성 정보를 포함하여 공연장을 처음 방문하는 관객의 편의를 지원한다.
- 3) 줄거리와 캐릭터 설명: 공연의 기본 줄거리를 간결하게 소개하면서 주요 인물의 외모·의상·성격을 시각적으로 구체적으로 묘사한다. 예를 들어, 인물의 키, 얼굴 특징, 의상 색상이나 스타일 등 외모의 핵심 정보를 포함하여 캐릭터의 이미지를 형성할 수 있도록 돕는다.
- 4) 소품 및 무대 설정: 공연에 사용되는 주요 소품과 무대의 구조를 설명하며, 소품 배치와 장면 전환에 따른 소품의 변화도 포함한다. 무대의 공간적 구성과 소품의 역할을 강조하여 관객이 장면의 맥락을 이해할 수 있게 한다.
- 5) 조명 설명: 조명이 전달하는 장면의 감정과 분위기를 상세히 설명한다. 무대 전체의 조명 설정, 색상, 밝기 변화와 같은 시각적 정보를 제공하여 각 장면의 분위기를 더 깊이 이해할 수 있도록 돕는다.

이러한 구성 요소들은 음성소개를 통해 시각적 정보에 접근할 수 있는 기회를 제공함으로써 관객의 공연 몰입감을 높이고 문화예술의 포용성을 강화한다.

2. 포스터 해설과 접근성의 중요성

공연 포스터는 공연의 분위기와 주제를 시각적으로 전달하는 중요한 요소이자 공연의 첫인상을 결정짓는 중요한 매체로, 시각적 정보 접근이 어려운 관객을 위해 포스터 해설이 필요하며, 또한 시각장애인의 접근성을 보장하는 것은 공연에 대한 포용성을 강화하는 필수적 요소다. 결과적으로, 포스터 해설은 시각장애인을 포함한 관객들이 공연의 전반적인 정보를 이해하고 기대감을 형성할 수 있도록 돕는 한편, 공연을 홍보하는 데 있어 장애 유무와 관계없이 모든 관객이 동등한 경험을 누릴 수 있도록 지원하며, 이는 문화예술 접근성 확대와 관객층 다양화에 기여한다. 포스터 해설에서는 배우와 역할, 주요 장면, 공연의 배경 등을 구체적으로 설명한다. 예를 들어, 포스터에 등장하는 인물의 외모, 의상, 표정, 주요 배경의 색상과 구도 등을 묘사하여 시각적 요소를 보완한다. 이를 통해 관객은 공연의 주제와 분위기를 더욱 생생하게 이해할 수 있다.

[Mini workshop: 포스터 해설 실습해 보기]



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

피드백: 시선을 따라 순서를 정해서 정보 읽기[왼쪽→오른쪽 위→아래]
현재형으로 설명하는 것, 중요한 이미지를 객관적으로 설명하는 것이 중요하다.

“한발 뒤로 물러나서, 약간 제3자의 입장으로, 관객의 입장으로, 그리고 되게 좀 무심한 관객의 입장으로 그 포스터를 한번 볼 필요가 있다는 거예요. 그랬을 때 진짜 중요한 정보가 무엇인가가 그제야 보일 수가 있습니다. 그래서 여러분이 “아, 이 많은 정보를 내가 어떻게 설명을 해야 할까? 어려워요.” 이런 마음이 들 때는 ‘포스터를 어떻게 소비하는가.’, 여기 앞에 ‘나는’ 혹은 ‘저 관객은’ 혹은 ‘공연에 관심이 없는 사람은’ 이렇게 대상을 붙여서 질문을 던져보세요. 그러면 의외로 답을 쉽게 찾을 수 있는 겁니다.”

3. 터치투어 개념과 실습 방법

- 1) 터치투어는 공연에 등장하는 주요 소품이나 무대 구조를 직접 만져보며 공연의 내용을 구체적으로 이해할 수 있도록 돕는 접근성 지원 방식이다. 시각장애인 관객이 촉각을 통해 무대와 소품을 경험함으로써 공간적 이해를 높이고 예술적 감각을 확장하는 데 기여한다.
- 2) 터치투어의 효과는 관객이 공연의 주요 시각적 요소를 촉각으로 인식하도록 돕는 데 있다. 무대 공간과 소품의 특성을 이해함으로써 공연의 맥락에 대한 이해도가 높아지고, 이를 통해 몰입감이 증대된다. 또한, 공연예술의 감각적 표현을 다양하게 체험할 기회를 제공한다.
- 3) 적용 사례로는, 공연에서 중요한 소품을 참여자들에게 전달하여 그 촉감과 형태를 직접 느끼게 하는 방법이 있다. 무대 구조 역시 모델이나 실제 무대 일부를 만져보는 방식으로 공간적 특징과 디자인을 경험하게 한다. 이러한 경험은 시각적 정보 부족을 보완하는 데 효과적이다.

4) 터치투어의 시행 시간은 공연 시작 1~2시간 전에 약 30분간 진행된다. 이 시간 동안 참여자들은 소품과 무대를 가까이에서 체험하며 공연의 전반적인 분위기를 이해하게 된다. 이를 통해 공연 관람 전에 내용과 공간적 맥락에 대한 명확한 사전 정보를 받을 수 있다.

*터치투어 사례

“한 공연에서 장면 중에 배우들이 쌀과자를 나눠 먹는 장면이 있는데, 그 쌀과자가 공연에서 되게 중요한 소품이었어요. 그래서 이거를 가지고 터치투어 때 어떻게 이벤트 형식으로 해볼까 하다가, 실제로 터치투어에 참여하는 관객분들이랑 실제로 어디서 어디로 과자가 전달되었는지를 시연해 보면서 그 과자를 나눠 먹고 하는 행사를 한번 했었는데, 그때 관객분들이 좋아하셨습니다.”

“쌀과자가 그 공연에서 되게 특수하고 재미있는 소품이잖아요. 모든 공연은 각자에게 맞는 특수한 소품과 재미있는 아이템 들이 있단 말이지요. 그래서 다르게 적용할 수가 있어요. 실제로 공연에서 쌀과자가 전달되고 먹고 그러면 그 근방에 있는 분들은 쌀과자 냄새까지 맡으실 수가 있어요. 그런 걸 실제로 먼저 경험했을 때 공연에 대한 경험 자체가 풍성해지고 재미 역시 배가될 수밖에 없겠조. 그러니까 제가 말씀드리고 싶은 것은 조금씩 다양하게 다채롭게, 그러니까 번뜩이는 아이디어로 재미있게 구성할 수 있는 것이 터치투어라고 말씀드리고 싶은 거죠.”

4. 연극 및 공연에서의 음성해설 적용 사례

연극 및 공연에서의 음성해설은 청각적으로 공연의 내용을 보조하고, 장애인이나 시각 장애인이 공연을 이해하고 몰입할 수 있도록 돕는 중요한 역할을 한다. 최근에는 통합형 음성해설방식이 주목받고 있다. 이는 공연의 흐름에 맞춰 대사와 해설이 자연스럽게 연계되어 관객에게 보다 풍부한 경험을 제공한다.

1) 통합형 음성해설

- ① 통합형 음성해설은 공연의 대사와 해설이 잘 결합된 형태로, 해설이 단순히 별도의 설명에 그치지 않고, 공연 일부처럼 자연스럽게 녹아드는 방식이다. 예를 들어, 배우의 지문을 읽으며 캐릭터가 해설 역할을 수행하는 경우가 있다. 이렇게 하면 관객은 대사와 해설이 함께 진행되는 새로운 경험을 할 수 있으며, 이는 특히 시각장애인을 위한 공연에서 중요한 역할을 한다.

2) 음성해설의 다양한 방식

- ① 조명과 무대 장치 설명공연의 분위기나 장소를 효과적으로 전달하기 위해, 조명과 무대 장치에 대한 설명이 제공될 수 있다. 예를 들어, 무대가 어두워지면서 긴장감이 높아질 때, 조명에 대한 설명을 통해 그 변화가 어떻게 관객에게 영향을 미치는지 알 수 있다. 이런 설명은 시각적인 요소를 보충하여, 관객의 몰입을 더욱 강화하는 역할을 한다.

- ② 소품과 장면 전환 설명무대에서의 중요한 소품이나 장면 전환에 대한 설명도 음성해설의 중요한 부분이다. 무대 위에서 시각적으로 중요한 변화가 일어날 때, 이를 설명하는 음성해설은 관객에게 해당 장면의 의미나 중요성을 청각적으로 전달하는 역할을 한다. 예를 들어, 중요한 소품이 등장하거나 장면이 전환될 때, 그 변화가 어떻게 이야기에 영향을 미치는지 설명할 수 있다.

3) 사례

- ① 배우의 지문을 활용한 해설한 예로, 시각 장애인을 위한 연극에서, 배우가 직접 해설 역할을 하는 방식이 있다. 예를 들어, 배우가 대사 중에 “이 인물이 갑자기 방에 들어오면서 어두운 분위기와 긴장감이 감도는데”라고 말하면서, 조명이 어두워지고 무대 배경이 어떻게 변하는지 설명한다. 이렇게 하면, 공연을 보는 일반 관객들 또한 몰입감을 높이며 새로운 경험을 할 수 있다.

음성해설은 연극 및 공연에서 중요한 접근 방식을 제공한다. 통합형 음성해설은 해설이 공연 일부로 자연스럽게 통합되어 공연의 이해도를 높이는 동시에, 청각적 요소를 통해 공연의 시각적 요소를 보완한다. 조명, 무대 장치, 소품 및 장면 전환에 대한 설명은 관객들이 공연의 세부적인 변화를 이해하고, 몰입할 수 있도록 돕는 중요한 역할을 한다.

에필로그

접근성 콘텐츠의 필요성과 중요성이 인식되고 있는 요즘, 적절한 시기에 이번 강의를 진행하게 되어 매우 기쁘다. 장애인문화예술원에서 이러한 중요한 주제를 다룰 기회를 제공해 주신 것에 감사드린다.

이번 강의에서는 접근성 용어와 콘텐츠의 중요성을 기본부터 다루었으며, 공연 예술계 종사자들이 당장 실행할 수 있는 음성소개, 터치투어, 포스터 해설 제공 방법을 최신 사례를 통해 설명했다. 특히 한국과 해외의 최신 사례를 통해 현재 공연 예술계에서 어떻게 접근성을 높이고 있는지에 대한 실질적이고 구체적인 방법을 공유할 수 있어 매우 의미 있었다.

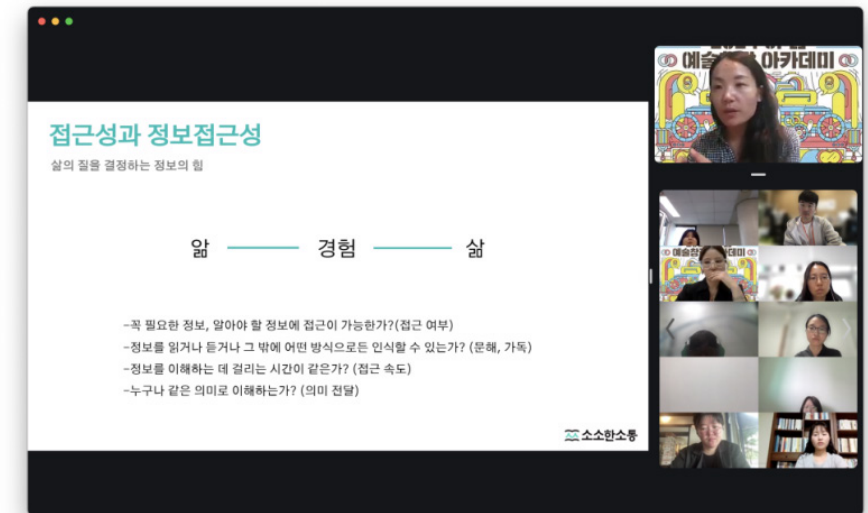
강의 참여자분들이 접근성의 중요성을 더욱 깊이 이해하고, 실질적으로 적용할 수 있는 다양한 방법을 학습할 수 있도록 돕게 되어 매우 보람차다. 이러한 노력이 공연 예술의 포용성을 증진하는 데 크게 기여하리라 확신하며, 앞으로도 지속적인 교육과 협력을 통해 접근성 콘텐츠의 질적 향상과 확대가 이루어지기를 기대한다.

이번 강의를 통해 얻은 지식과 통찰이 각자의 현장에서 실질적으로 적용되기를 바라며, 모든 참여자분들의 열정과 참여에 감사드리고 싶다.

모두의 정보 III <쉬운 정보로 가까워지는 문화예술> (소소한소통)

다양한 예술 현장에서 제공되는 여러 가지 정보에 대한 접근성을 관객의 관점에서 살펴보고, 보다 다양한 관객을 고려해 정보 접근성을 높일 수 있는 방법을 배우고 워크숍 형태로 적용하고 실습해 보는 교육이다.

1회차 : 쉬운 정보 이해



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

1. 쉬운 정보의 개념과 필요성

1) 쉬운 정보란?

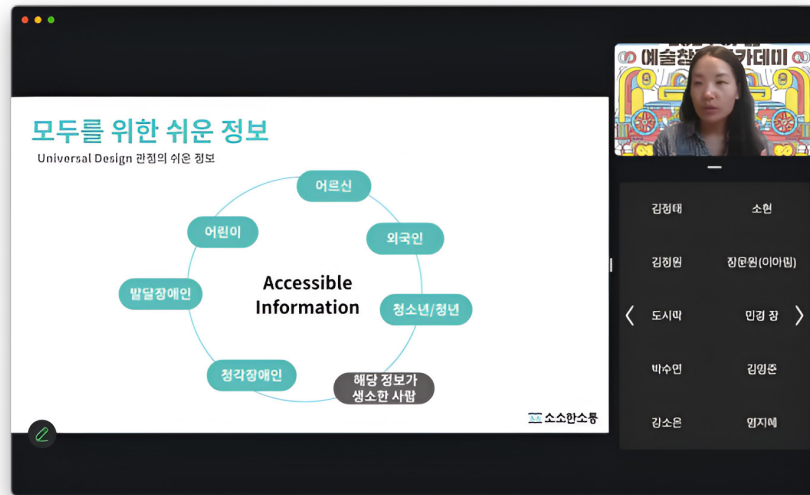
발달장애인과 정보에 대한 이해가 낮은 사람들도 쉽게 접근할 수 있도록 단어 선택, 문장 구조 등을 단순화하여 구성한 정보이다.

2) 법적 근거

발달장애인에 따라 정책 정보나 복지 지원 정보는 발달장애인이 쉽게 이해할 수 있도록 제공되어야 한다. 아쉽게도 문화예술 영역에는 아직 필수적 적용은 아닌 상황이다.

3) 적용 필요성

발달장애인을 포함한 다양한 관람객이 문화 콘텐츠를 접할 때 발생하는 이해와 접근의 어려움을 해결하고 포용적 경험을 제공한다.



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

2. 쉬운 정보의 적용 요소와 가이드라인

쉬운 정보를 작성하기 위해 문장은 단순하고 명확하게 구성하고, 주어와 서술어를 하나로 두어 단문으로 작성한다. 피동형과 사동형 대신 능동형 표현을 사용하고, 복잡한 문장 구조를 피하며 핵심 내용을 직관적으로 전달한다. 단어 선택에서는 어려운 용어 대신 일상 용어를 사용하고, 불필요한 수식어나 전문 용어를 줄여 정보의 이해를 방해하지 않도록 한다. 또한 삽화나 사진 등 시각 자료를 활용하여 정보의 이해를 돕고 가독성을 높인다.

3. 문화예술 정보에서 쉬운 정보의 적용 사례

문화예술 정보에 쉬운 정보를 적용하는 사례로는 포스터 해설이 있다. 전시와 공연 포스터에 분위기와 내용을 간단명료하게 설명하여 첫인상을 쉽게 전달한다. 터치투어는 시각장애인 관람객이 공연 전 무대 소품과 구조를 직접 만지며 공간적 분위기를 느낄 수 있게 하고, 주요 소품을 통해 예술적 감각을 체험할 수 있도록 지원한다. 음성해설과 통합형 해설은 청각장애인이나 외국인 관람객이 공연 흐름과 캐릭터를 이해할 수 있도록 제공하며, 모든 관람객이 공연과 자연스럽게 어우러질 수 있도록 돕는다.

4. 다양한 관람객을 위한 정보 제공 방식

다양한 관람객을 위한 정보 제공은 맞춤형으로 접근한다. 어린이, 고령자, 외국인, 문해력이 낮은 관람객 등 다양한 층의 특성을 반영하고, 일반 관람객에게도 편리하게 정보를 제공한다. 정보는 관객의 이동 경로, 시선 높이, 조명 등을 고려해 배치하며, 쉽게 찾을 수 있는 위치에 두어 접근성을 높인다. 서울시립미술관과 같은 사례에서는 쉬운 정보 해설을 통해 큐레이터가 예술 작품의 핵심을 전달하며 다양한 관객의 이해를 돕는다.

5. 문화예술 콘텐츠에 '쉬운 정보' 적용 시 기대 효과

쉬운 정보를 통해 문화예술 콘텐츠는 포용적 경험을 제공한다. 접근성 있는 정보는 관객의 호기심을 자극하고 능동적으로 공연과 전시에 참여할 기회를 제공하며, 관람객이 개인적 경험과 연관 지어 감상을 발전시킬 수 있도록 한다. 또한 쉽게 접근 가능한 콘텐츠는 관람 만족도를 높이고 재방문을 유도하며, 장애 유무와 상관없이 모든 관람객이 문화예술에 대한 관심과 이해를 확장하는 기회를 제공한다.

6. 기획 단계에서 고려해야 할 사항

쉬운 정보를 기획할 때는 정보 제공의 난이도와 대상을 명확하게 설정해야 한다. 예를 들어, 초등학교 수준이나 전시에 생소한 일반 관람객을 대상으로 기준을 정한다. 쉬운 정보라도 예술적 가치를 해치지 않도록 표현의 일관성을 유지하며, 메시지를 명확하게 전달한다. 마지막으로 발달장애인과 같은 다양한 관람객의 입장에서 정보를 검토하고, 감수 및 피드백을 통해 반영하는 과정을 진행한다.

[질의응답]

Q1. 얼마 전 소소한소통에서 만든 이모티콘을 보면서, 일상생활에서 생각보다 이모티콘을 되게 많이 쓰는데도 정작 쉬운 이모티콘에 대해서는 생각해본 적이 없다고 생각했어요. 그에 관련해 이야기를 들려주실 수 있나요?

비장애인들에게 이모티콘은 주로 재미나 효용성을 위한 도구로 활용되지만, 발달 장애인에게는 자신이 말하고자 하는 것을 명확히 전달하는 중요한 수단으로 작용합니다. 글자나 텍스트 사용에 어려움을 겪는 일부 발달장애인의 의사소통을 돕기 위해 이모티콘 개발이 시작됐습니다. 특히 성인 발달장애인들이 자립 생활을 하며 외부와 소통하거나, 긴급 상황에서 의사를 전달해야 하는 경우가 많다는 점이 개발의 중요한 배경이 되었어요.

이모티콘 개발 과정에서는 발달장애인의 실생활 소통 패턴과 필요를 조사하기 위해 주거 코디네이터, 활동지원사 등 관련 전문가의 의견을 청취했고, 이를 바탕으로 어떤 상황에서 어떤 이모티콘이 필요한지 분석하고, 이미지로 개발된 이모티콘을 발달장애인에게 테스트하며 그 의미를 정확히 이해하고 있는지 확인할 수 있었습니다. 이는 발달장애인을 하나의 획일적인 범주로 보지 않고, 각 개인의 다양한 특성과 이해 수준을 존중하는 접근이 필요함을 보여줍니다.

2회차: 쉬운 글쓰기 실전

1. 쉬운 글쓰기의 이해 및 적용

쉬운 글쓰기는 접근성과 이해도를 높이기 위한 지침으로, 지켜야 할 기준(지향점)과 피해야 할 요소(지양점)를 기반으로 한다. 쉬운 정보는 읽고 이해하기 쉬운 글뿐만 아니라 시각적으로 쉽게 전달되는 내용을 포함하며, 이는 읽기 쉬운 언어(Easy Read)와 접근 가능한 정보(Accessible Information)로 불린다. 특히 소소한소통에서는 텍스트뿐만 아니라 영상 등 다양한 시각적 정보를 포함한 접근성 향상을 목표로 하고 있다.

2. 쉬운 정보의 특징

1) 글과 이미지의 조화

- ① 쉬운 정보는 글과 이미지를 함께 사용해 내용을 보조하며 상호보완적인 역할을 한다.
- ② 글은 상황이나 사물에 대해 자세히 설명하고, 오해를 줄이며, 많은 정보를 전달할 수 있다. 하지만 글의 의미를 모르는 사람에게는 유용하지 않다.
- ③ 이미지는 문해력이나 언어의 종류와 관계없이 누구나 이해하기 쉬우며, 동작과 시각적 특징을 보여주고 흥미를 유발할 수 있다. 다만, 해석의 차이가 발생할 수 있다.

2) 글과 이미지의 배치

- ① 외국의 Easy Read 자료는 주로 글과 이미지를 병렬 배치(예: 사진이 왼쪽, 글이 오른쪽)하며, 이미지에는 삽화나 사진을 활용한다. 국내 자료도 유사한 구조를 따른다.

3) 이미지의 선택 기준

- ① 이미지의 목적은 글을 보조하여 의미를 명확히 전달하는 것이다. 글에 어울리는 이미지가 없으면 이미지는 생략할 수 있다.
- ② 이미지는 글이 설명하지 못하는 정보를 보완하거나 글의 이해를 도와주는 경우에만 적합하다.

3. 쉬운 글쓰기의 지향점과 지양점

1) 지향점

- ① 글과 이미지를 활용해 정보 전달이 명확하고 쉬워야 한다.
- ② 글의 의미와 이미지가 상호보완적이어야 한다.
- ③ 독자의 이해 수준에 맞춘 단순한 문장과 적절한 어휘를 사용한다.

2) 지양점

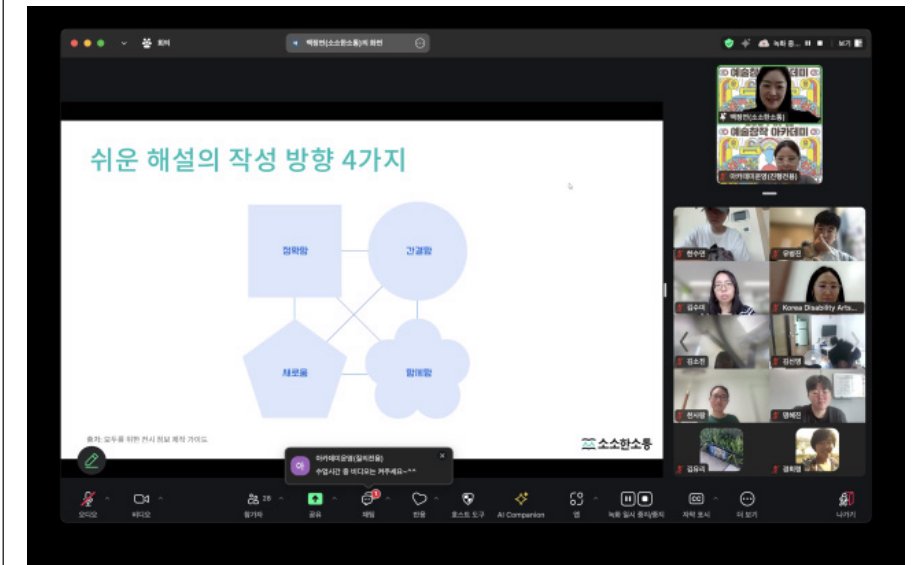
- ① 불필요한 이미지나 글을 사용하여 정보의 혼란을 초래하지 않는다.
- ② 추상적이거나 복잡한 표현, 또는 특정 해석을 강요하는 요소를 배제한다.

쉬운 정보는 누구나 접근 가능한 형태로 만들어져야 하며, 이를 위해 글과 이미지의 균형과 상호작용을 기반으로 독자의 입장에서 작성해야 한다.

“쉬운 정보가 필요한 독자에게 쉽게 설명한다고 상상하며 글을 쓰자.”

[쉬운 글쓰기]

1. 정보 범위 설정 및 구성



▲ 강의 화면(감사 제공 자료).

1) 핵심 메시지 우선 정의

정보 전달에서 가장 중요한 첫 단계는 핵심 내용을 정의하고 구성하는 것이다. 정보가 쉽다는 것은 필요 없는 요소를 배제하고 꼭 필요한 정보만 명확히 전달하는 데서 시작한다. 이를 위해, 우선 전달하고자 하는 핵심 메시지를 명확히 설정해야 한다. 예를 들어, 전시 해설이나 연극 홍보물에서는 관람객에게 반드시 전달해야 할 정보와 그렇지 않은 정보를 구분하고, 우선순위에 따라 배치하는 것이 중요하다. 관람객이 알아야 할 핵심 정보, 예를 들어, 날짜와 장소 같은 기본 사항은 항상 가장 먼저 제공되어야 한다.

2) 정보의 단순화 및 구체화

불필요한 세부정보나 지나치게 기술적인 용어는 독자의 이해를 방해할 수 있다. 예를 들어, '전시장 구조물에 데이터 송출 장치를 배치했다'라는 표현은 '전시장 공간을 채운 벽과 구조물은 새롭게 바뀌었다'와 같은 간결한 표현으로 대체할 수 있다. 또한, 독자가 배경지식이 부족할 경우, 이를 보완하는 정보가 필요하다. 예를 들어, 우표 수집을 설명할 때는 '수집'이라는 개념 자체에 대한 사전 지식을 제공해 독자의 이해를 돕는 방식이다.

결국, 정보의 구성은 단순히 양을 줄이는 것뿐 아니라, 독자의 경험과 배경지식에 따라 정보를 추가하거나 재배치하는 과정을 포함한다. 이러한 과정을 통해 독자 입장에서 쉽고 직관적인 자료를 제공할 수 있다.

2. 글쓰기

1) 짧고 단순한 문장

효과적인 글쓰기는 짧고 단순하며 구체적인 표현에서 시작된다. 한 문장에 여러 정보를 담으려 하지 말고, 한 문장에 한 가지 정보만 포함하도록 하는 것이 기본 원칙이다. 예를 들어, '산사태로 대피해야 할 때는 마을회관, 학교 등 안전한 곳으로 이동해야 합니다'라는 문장은 '산사태가 일어나면 빨리 대피해야 한다. 마을회관이나 학교처럼 안전한 곳으로 이동하세요.'와 같이 나누어 쓸 수 있다. 문장을 짧게 나누면 독자가 앞뒤 정보를 잊지 않고 따라올 수 있다.

2) 긍정적이고 능동적인 표현 사용

글은 가능한 긍정적인 형태로 작성하는 것이 이해를 돕는다. 예를 들어, '손을 씻지 않으면 안 됩니다' 대신 '손을 씻어야 한다'로 바꾸는 것이 더 간결하고 직관적이다. 부정문과 이중부정은 피하는 것이 좋으며, 명확한 행동 지침을 포함해야 한다. '밖으로 나가지 않는다'라는 문장은 '밖으로 나가지 말고 집 안에 머무르세요'처럼 구체적 행동을 안내해야 한다. 또한, 독자가 읽는 입장에서 이해할 수 있도록 '나'·'우리'·'당신'과 같은 주어를 등장시켜 개인적이고 친숙한 느낌을 줄 수 있다.

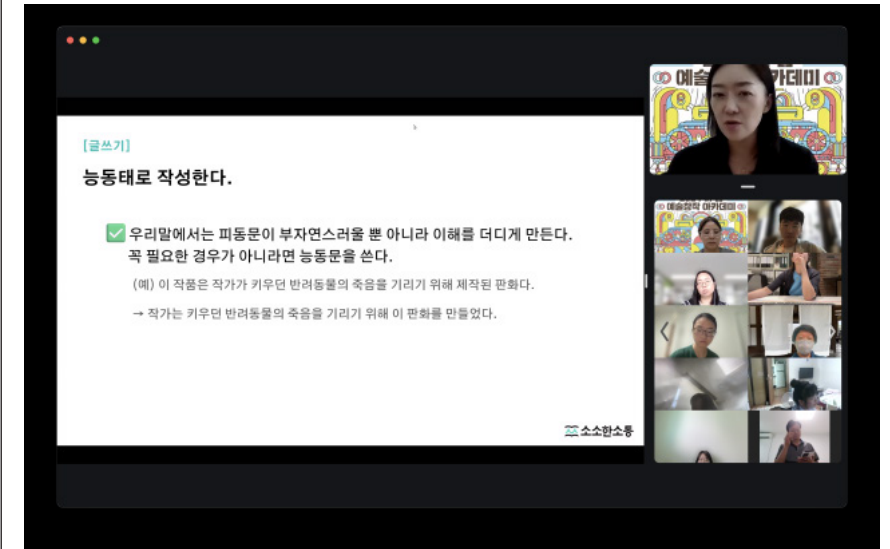
3) 구어체 활용 및 질문 방식 도입

글을 더 쉽게 만들기 위해 구어체를 활용하는 것도 좋은 방법이다. 특히, 독자와 대화하듯이 쓰는 방식은 정보를 더 친근하게 전달할 수 있다. 예를 들어, '이 작품은 극장의 커튼을 연상시키며 관람자를 다양한 화자가 존재하는 공간으로 이끈다'라는 문장은 '이 작품은 극장의 커튼을 닮았다. 커튼 뒤에는 어떤 사람들이 있을까?'라는 질문형 문장으로 바꿀 수 있다. 질문을 던짐으로써 독자의 상상력과 참여를 유도할 수 있다.

4) 필요 없는 수식어 제거

형용사와 부사를 남발하지 않으면서도 글의 감각적인 요소를 유지하는 방법을 찾는 것이 중요하다. 특히 문화예술 분야에서는 직관적인 표현과 예술적 은유 사이의 균형을 유지해야 한다. 예를 들어, '어떤 일을 하다 보면 길을 잃고 헤맬 수도 있다'는 표현을 '처음 하면 누구나 막막할 수 있다'로 구체화하면 보다 쉽게 전달할 수 있다.

결론적으로, 글쓰기는 단순히 정보를 전달하는 수단을 넘어 독자의 행동과 이해를 유도하는 설계의 과정이다. 짧고 직관적이며 독자의 경험에 기반한 글쓰기를 통해 정보의 전달력을 극대화할 수 있다.



▲ 강의 화면(감사 제공 자료).

[질의응답]

Q1. 수어 도서 감수 프로젝트에서 제작된 수어 도서가 농인들에게 제대로 전달되지 않는 문제가 확인되었었는데요. 감수 결과 약 80%의 내용이 농인들에게 이해되지 않았으며, 이는 한국어 정보를 단순히 한국수어로 번역하는 과정에서 농인 독자를 충분히 고려하지 않은 데서 기인했다고 생각합니다. 이에 대해 어떻게 생각하시나요? 수어 사용자는 수어가 제1언어라 한글 문해력이 낮은 경우가 많습니다. 그래서 한글 자료를 단순히 수어로 번역하면, 이해하기 어려운 상황이 생겨요. 이를 해결하려면, 먼저 한글 자료를 쉬운 정보로 바꾼 뒤 수어로 번역하는 중간 과정이 필요한데요. 쉬운 정보는 발달장애인뿐 아니라, 모두를 위한 것입니다. '발달장애인을 위한 정보'라는 오해를 피하고, '모두를 위한 쉬운 정보'나 '읽기 쉬운 책'처럼 표현하는 게 좋겠고요. 향후 해당 기관과 협력할 때 이런 과정을 도입한다면, 수어 사용자에게도 정보 접근성을 크게 높일 수 있을 것 같아요.

에필로그

백정연

모두가 누리는 문화예술이 되려면 쉬운 정보를 논하지 않을 수 없다고 생각한다. 이에 공감한 분들이 함께해 주셨고, 그 어떤 교육 과정보다 열정과 애정이 느껴졌다. 쉬운 정보를 만드는 일은, 글을 쉽게 쓰는 일은 쉽지 않지만, 우리가 함께 공감하고 노력한다면 쉬운 정보에 가까워지는 일은 충분히 가능하다고 생각한다. 함께 해 주신 모든 분에게 진심으로 감사드린다.



3-2. 모두의 정보 WEEK

〈모두의 정보 WEEK〉는 문화예술 분야에서 접근성 강화를 고민하고 실천하고자 하는 분들을 위한 실천 중심의 오프라인 과정이다. 음성해설, 배리어프리 자막, 쉬운 글, 시설 접근성 등 다양한 접근성 관련 사례를 배우고, 현장에서 직접 적용해 실질적인 접근성 개선을 목표로 했다. 기획자, 창작자, 문화예술 관계자 등 접근성에 관심 있는 모든 이들에게 열려 있으며, 특히 문화예술 시설 운영자, 공연 및 전시기획자, 접근성 매니저 등 관련 종사자들을 대상으로, 다양한 예술 현장의 정보 접근성을 관객의 관점에서 탐구하고, 워크숍 형태로 실습했다.

과정 소개

진행

사단법인 무의, 소소한소통, 오롯플래닛, 케네디 센터, 한국콘텐츠접근성연구센터

일시

2024년 9월 26일(목)~10월 2일(수) *총 6회차

장소

온라인(ZOOM) 및 모두예술극장

진행 단체

사단법인 무의

무의는 '장애가 무의미한 세상'을 만들기 위해 다양한 개인과 단체와 협력하며, 2016년 협동조합으로 시작해 2024년 사단법인이 되었다. 장애인이 겪는 물리적·심리적 인식의 장벽을 허물고, 이동권과 접근권을 확보하기 위한 지하철 교통약자 환승지도 제작 등 다양한 캠페인을 통해 사회 인식 변화를 이끌고 있다.

소소한소통

소소한소통은 세상의 모든 정보를 누구나 '쉽게' 이해할 수 있도록 만들어가는 사회적기업이다. 인지적 어려움이 있는 발달장애인을 비롯해 어린이·고령자·외국인 등 정보 약자를 위해 이해하기 쉬운 글(Easy Read)을 제공하고 있다. 문화예술·복지서비스·정책 등의 다양한 주제를 다루며, 웹·인쇄물·영상·서식 등의 형태로 쉬운 정보 기반 콘텐츠를 제작한다.

오롯플래닛

배리어프리 서비스를 통해 사람과 사람, 사람과 세상 사이의 장벽을 낮춰가고자 한다. 배리어프리 콘텐츠 지원, 참여 프로그램, 사회공헌 서비스 등을 운영하고 있다. 장애인이 다양한 라이프 스타일을 누리는 사회, 누구나 배리어프리를 고려하고 실천하는 포용적 사회를 만들 수 있도록 함께하고자 한다.

케네디 센터(베티 시겔)

베티 시겔 사무국장은 장애, 시민적, 문화적 권리에 관해 전 세계와 미국 전역에서 프레젠테이션을 진행하는 미국의 문화예술 분야의 접근성 전문가이며, 문화 접근성 부문에서 900명 이상의 전문가 및 예술 종사자가 집합적으로 소집되는 케네디 센터 LEAD와 VSA 인터섹션즈 컨퍼런스를 이끌고 있다.

한국콘텐츠접근성연구센터

'세상의 모든 콘텐츠에 접근하다'를 모토로 장애 유무와 관계없이 함께 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공하고 연구한다. 강의를 맡은 서수연 대표작가는 국내 1호 음성해설작가로 매체의 음성해설 콘텐츠를 제작하고, 연구·프로젝트를 통해 콘텐츠의 벽과 경계를 허물 수 있는 다양하고 효과적인 접근법을 제안하고 있다.

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	장소
1	9.26. 오전 10시~11시	[해외 특강] 접근성의 시작은 어디서부터인가?	베리 시겔 (케네디 센터)	30명	온라인 (ZOOM)
2	9.27. 오전 10시~12시	[실전 이론] 모두를 위한 콘텐츠 공연 배리어프리 자막	오롯플래닛	16명	모두예술극장 스튜디오
	9.27. 오후 1시 30분~ 4시 30분	[실전 워크숍] 공연 배리어프리 자막실습			
3	10.1. 오전 10시~12시	[실전 이론] 쉬운 정보로 가까워지는 문화예술	소소한소통	12명	
	10.1. 오후 1시 30분~ 4시 30분	[실전 워크숍] 문화예술분야 쉬운 정보글쓰기 워크숍			
4	10.1. 오전 10시~12시	[실전 이론] 공연의 접근성을 높이는 음성해설	한국접근성 콘텐츠연구소	12명	
	10.1. 오후 1시 30분~ 4시 30분	[실전 워크숍] 공연 음성소개와 터치투어 실기			
5	10.2. 오전 10시~ 오후 1시	[실전 워크숍] 문화예술시설의 장애접근성	사단법인 무의	11명	
	10.2. 오후 3시~4시	[CoP] 접근성 매니저 학습연구모임 결과공유회	소공원 안녕조금다른	9명	
6	9.27.~10.2. 오전 10시~ 오후 5시	[전시] VV 수어스토리텔링 공동창작워크숍 작품 전시	수어민들레 (사)한국연극 배우협회		모두예술극장 라운지

I. 강연

온라인 강연 - [해외 특강] <접근성의 시작은 어디서부터인가?>

주제	과정 내용	진행
미국 케네디 센터의 VSA로 본 접근성에 대한 시각	케네디 센터의 VSA 소개 접근성 측면에서 미국 내 최신 동향 미국 문화예술 관계자의 태도	베리 시겔 (케네디 센터)

II. 교육

워크숍 1 - <모두를 위한 콘텐츠: 공연 배리어프리 자막>

주제	과정 내용	진행
배리어프리자막 오퍼레이팅	실전 이론 공연 장르 및 공연장별 배리어프리 자막 특성 교육 공연 배리어프리 자막 기존 사례 분석 송출 방식 및 자막 노출량 이해	이승아 (오롯플래닛)
오퍼레이팅 실습	실전 워크숍 관객 공연 관람 여정 및 경험 목표 설정 송출 방식에 따른 객석 배치 및 무대 설정 실습 자막 제작 및 오퍼레이팅 실습 객석 시야 분석, PPT 제작 등	

워크숍 2 - <쉬운 정보로 가까워지는 문화예술>

주제	과정 내용	진행
쉬운 글쓰기의 이해 및 적용	실전 이론 쉬운 정보에 대한 이해(개념·필요성) 쉬운 글쓰기의 기준 (국내외 가이드 중심) 쉬운 글쓰기 사례 스터디 (문화예술 분야 중심)	주명희 (소소한소통)
문화예술 분야 쉬운 글쓰기 실습	실전 워크숍 소그룹 실습: 예제에 대한 그룹별 수행 (정보 접근성을 고려한 글쓰기 관점 이해) 개인 실습: 예제에 대한 쉬운 글 작성 개인 수행 실습 결과 공유 및 피드백 질의응답 및 마무리	

워크숍 3 - <공연의 접근성을 높이는 음성해설>

주제	과정 내용	진행
접근성 공연의 목표와 방법	실전 이론 접근성의 범위 접근성 공연의 목표 선정 방법 음성소개와 터치투어 사례 탐구	서수연 [한국콘텐츠접근성 연구센터]
음성소개 및 터치투어 실기	실전 워크숍 접근성 공연 제작 경험의 연출가와 시각장애인을 만나 경험 나누기 음성소개와 터치투어 실기 발표	

워크숍 4 - <문화예술시설의 장애접근성 워크숍>

주제	과정 내용	진행
문화예술 시설의 장애 접근성 진단	장애 접근성의 개념 및 중요성: 문화예술 시설에서의 국내외 사례 문화예술 시설의 장애 접근성 진단 및 개선 방안 논의: 그룹별 준비된 사례의 문제 분석 및 개선 방안 논의·토론	주성희 [사단법인 무의]

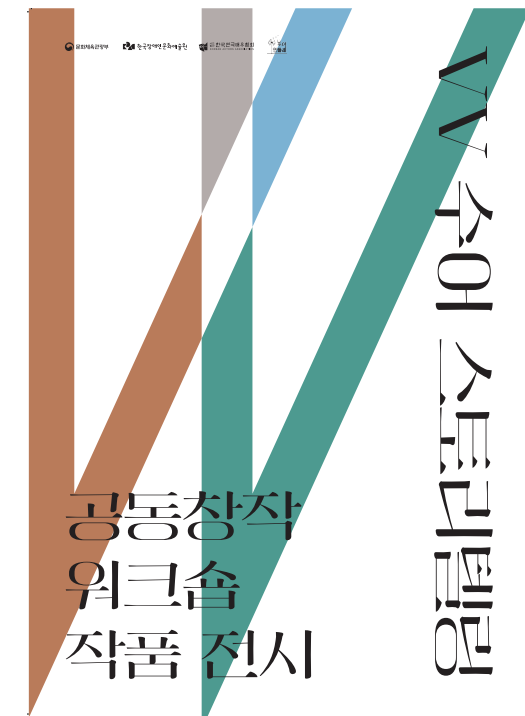
III. 접근성 연구공유회

<접근성 매니저 학습연구모임 결과 공유회>

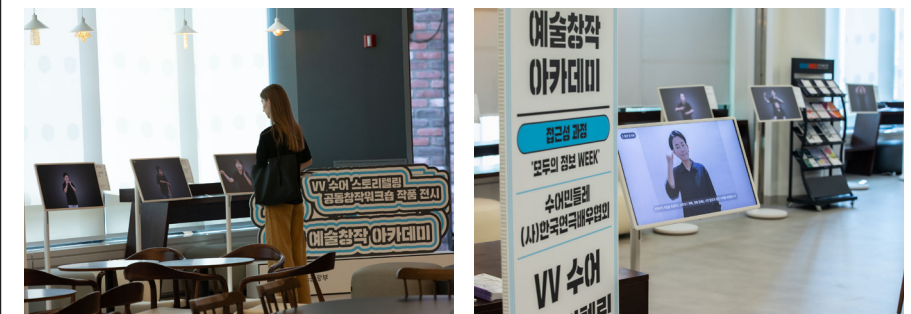
주제	과정 내용	진행
디지털 접근성	해외사례를 기반으로 한 디지털 접근성 연구	곽희지, 박상희, 신승주 [소공원]
온보딩 프로그램의 가능성	접근성 매니저 온보딩 프로그램의 의의와 가능성 모색	소재용, 이 청, 이충현, 정혜민 [안녕조금다른]

IV. 전시

<VV 수어스토리텔링 공동창작 워크숍 작품 전시>



▲ 전시 포스터.

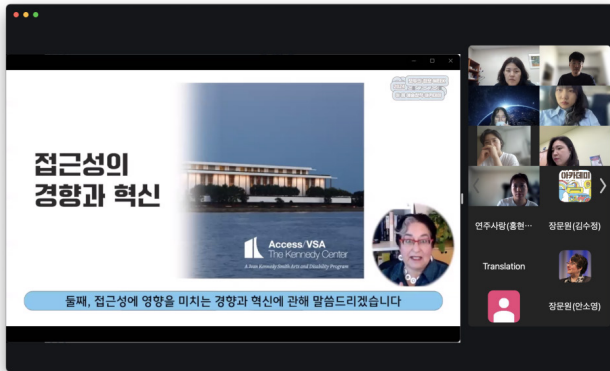


▲ 현장 사진. 6회차 전시.

- 일시: 9월 27일(금)~10월 2일(수) 오전 10시~오후 7시
- 장소: 모두예술극장 라운지
- 공동주관: 수어민들레·(사)한국연극배우협회
- 전시 소개: 상반기 진행된 이:음 예술창작 아카데미의 창작프로젝트 <VV 수어 스토리텔링 공동창작 워크숍>의 결과물 전시로서, 청인 배우들이 기초 한국수어를 습득하고 농인 예술가와 협력하여, 수어 문학의 독특한 표현 방식과 형태를 담아낸 영상 작품들로 구성돼 관객들에게 새로운 시각적 경험을 제공하고자 했다.

온라인 강연 - (해외 특강) <접근성의 시작은 어디서부터인가?>

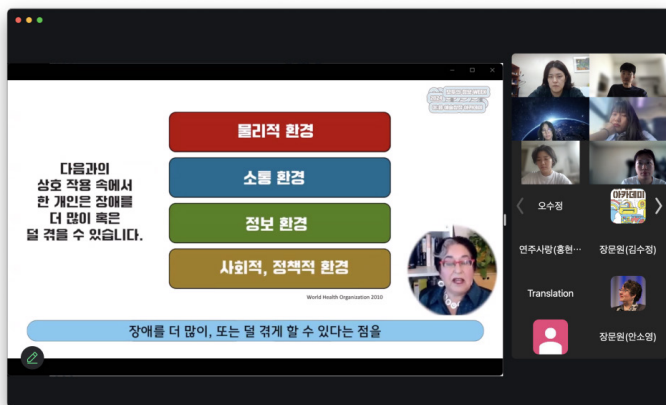
2024년 이:음 예술창작 아카데미는 모두의 정보 WEEK를 시작하며 첫 강연으로, 케네디 센터의 베티 시겔(Betty Siegel) 선생님을 초대했다. 강연의 주제는 “접근성의 시작은 어디서부터인가?”였으며, 연사와의 심도 있는 질의응답을 통해 접근성 문제의 현재와 미래에 대한 논의가 진행되었다. 이번 과정은 장애인 및 비장애인을 아우르는 접근성의 중요성을 되짚으며, 문화예술 분야에서의 혁신적 사례를 제시했다.



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

1. 국제 접근성 및 VSA 네트워크

국제 접근성 및 VSA 네트워크 행사는 접근성 관련 글로벌 이슈를 논의하고 참여자들에게 실질적인 경험과 지식을 제공하며, 장애인 예술가와 전문가들이 직접 경험을 공유하고 네트워크를 구축하는 중요한 플랫폼이다. 올해는 현장 대면 행사로만 진행되며 국제 참여자에게는 장학금 프로그램을 통해 경제적 지원을 제공한다. 내년 8월 미국 오하이오 클리블랜드에서 예정된 행사는 글로벌 접근성 논의와 협력을 촉진할 중요한 기회이다.



▲ 강의 화면(강사 제공 자료).

2. 케네디 센터의 접근성 프로그램

케네디 센터에서 최근 도입한 접근성 강화 프로그램에 대한 사례 소개

1) 영화와 영상 콘텐츠 도입

- ① 장애를 주제로 하거나 장애인 예술가가 참여한 작품을 상영하는 새로운 과정 시도
- ② 장애인 관객뿐만 아니라 장애인 예술가와 제작자들의 대표성 확대

2) 기술 분야의 접근성 강화

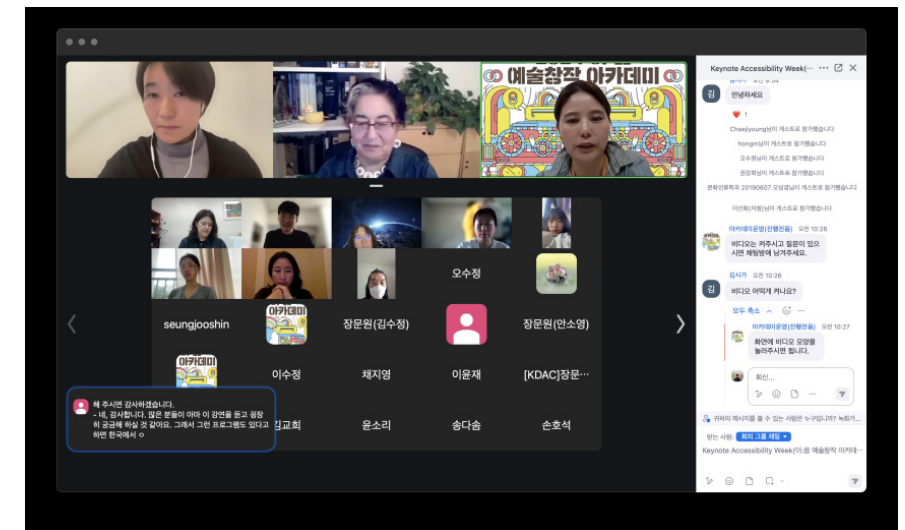
- ① 장애인 고용 기회를 확대하기 위한 인턴십과 실습 과정 운영
- ② 기술팀 및 무대 뒤 역할에서도 장애인의 참여를 지원

3) 청각 보조 기술 연구

- ① 실시간 와이파이와 블루투스 기반의 청각 보조 시스템 연구
- ② 청각장애를 최근에 경험하거나 노화로 인해 청력을 상실한 사람들에게 기술적 지원 제공

3. 접근성의 관점 변화

강연에서는 접근성을 단순히 ‘장애인을 위한 조치’로 제한하지 않고, 장애인을 포함한 모든 사람에게 열린 환경을 만들기 위한 포괄적 접근성으로 확장해야 한다. 장애인을 관객뿐만 아니라 예술가·제작자·기술자로도 인식하는 패러다임으로 전환 ‘접근성’은 장애인의 권리로서 자리 잡아야 한다는 법적·사회적 접근 필요성



▲ 강의 화면.

“접근성의 시작은 ‘우리’로부터이다.”

1) 개인의 역할

접근성 개선은 정부나 기관의 변화보다 개인의 작은 실천에서 시작되며, 한 명의 행동이 조직적 변화를 끌어내는 원동력이 될 수 있다.

2) 조직의 역할

조직 내 접근성 담당자나 관심 있는 구성원의 적극적인 행동이 접근성 정책 변화를 유도할 수 있다. 케네디 센터의 사례에서도 개인의 목소리가 조직의 정책 변화를 이끈 사례가 다수 존재한다.

접근성은 단순한 기술적 조치나 도구로 이해하는 것을 넘어, 문화적·제도적·인간적 차원에서 다시 정의할 수 있다. 한국에서도 이러한 논의가 지속되며 문화예술 전반에 걸쳐 더 포괄적이고 혁신적인 접근이 이루어지길 기대한다.

“우리는 모두를 위한 접근성과 포용성을 통해 더 나은 세상을 만들 수 있습니다. 그것이 우리를 더 인간답게 만듭니다.”(베티 시겔)

[질의응답]

Q1. 최근 접근성 관련 국제적 트렌드는 무엇인가요?

장애 예술인들의 활동 기회를 확대하는 것뿐 아니라, 기술 분야에서도 장애인 고용을 늘리는 방향으로 변화 중입니다. 미국에서는 공연 예술과 기술의 융합을 통해 장애인 참여를 촉진하는 연구와 실험이 활발히 진행되고 있습니다.

Q2. 한국 사회가 채택한 접근성 모델과 개선 방향은 무엇이라고 생각하는지요?

한국은 의학적 모델에서 사회적 모델로 이동 중이라는 긍정적인 변화가 관찰됩니다. 예를 들어, 점자 시스템, 수어통역, 자막 활용 등 소통 수단이 확대되는 추세입니다. 하지만 접근성을 자선이 아닌 권리로 인식하는 법적 전환의 차원은 아직 부족한 것으로 보인다.

Q3. 접근성 관련 아카데미나 전문가 육성 과정의 미국 사례가 궁금합니다.

미국에서는 장애학을 기반으로 한 과정이 있지만, 공연예술 중심 접근은 드뭅니다. 학계와 실무 현장의 연결이 부족한 점은 전 세계 공통적인 과제인 것 같습니다. 참고로 케네디 센터에서는 매년 접근성 VSA 네트워크를 통해 전문가 훈련 및 네트워크 강화에 주력하고 있습니다.

워크숍 1 - 〈모두를 위한 콘텐츠: 공연 배리어프리 자막〉

[실전 이론: 배리어프리 자막 오퍼레이팅]

1. 배리어프리 자막의 개념 및 필요성

배리어프리 자막은 대사·효과음·배경음악 등 콘텐츠 내 모든 음향 정보를 시각적으로 전달하여 청각장애인뿐만 아니라, 언어 장벽으로 인해 콘텐츠를 온전히 즐기 어려운 사람들에게도 문화 접근성을 보장하는 자막 형태이다. 이를 통해 정보 소외를 해소하고, 장애 유무나 언어의 차이에 상관없이 누구나 콘텐츠를 온전히 경험할 수 있는 환경을 제공하며, 제작 과정에 비장애인이 참여함으로써 배리어프리에 대한 인식을 확산하고 사회적 공감대를 형성하는 데 기여한다.

2. 배리어프리 자막 사례 및 기술

1) 사례 소개

OTT 플랫폼(왓치·LG유플러스 등)에서 제공되는 콘텐츠부터 소극장·중극장·대극장에 맞춘 공연장 자막 송출 시스템에 이르기까지 다양한 환경에서 활용되며, 《아기공룡 둘리》와 같은 애니메이션 및 드라마에도 적용되어 청각장애인과 언어 장벽이 있는 이들에게 콘텐츠 접근성을 보장하는 역할을 수행한다.

2) 자막 제공 방식

폐쇄형 자막(CC)은 OTT 플랫폼에서 제공되어 사용자가 필요에 따라 선택할 수 있는 자막이며, 개방형 자막(OC)은 공연이나 스크린에 실시간으로 노출되어 모든 관객이 함께 볼 수 있는 방식이다. 또한, 스마트글라스나 개인 디바이스를 활용한 자막은 관객이 각자의 기기를 통해 개별적으로 자막을 확인할 수 있도록 하여 더 높은 접근성을 제공한다.

3. 공연 환경에서의 배리어프리 자막

1) 접근성 설계 요소

- ① 정보 접근성: 자막 제작 시 간결하고 직관적인 정보를 제공한다.
- ② 시설 접근성: 공연장 내 자막 스크린, 경사로, 휠체어 좌석 배치한다.
- ③ 경험 접근성: 관객이 자막을 통해 몰입감을 느끼도록 연출한다.

2) 창작 단계별 고려 사항

- ① 초기 설계 단계: 자막과 수어 해설이 무대 연출과 자연스럽게 어우러지도록 기획한다.
- ② 완료 후 적용 단계: 대본의 암전, 음악의 감정선, 대사의 타이밍 등을 고려해 자막 구성한다.

4. 토의 주제 및 의견 공유

- 1) 포용적 예술의 정의는 무엇일까?
- 2) 창작이 완료된 공연의 배리어프리화가 어디까지 가능할까?



▲ 조별실습을 위한 강의 현장.

[실전 워크숍: 오퍼레이팅 워크숍 및 실습(조별)]

관객 공연 관람 여정 및 경험 목표 설정

송출 방식에 따른 객석 배치 및 무대 설정 실습

자막 제작 및 오퍼레이팅 실습

1. 워크숍 개요 및 준비

- 1) 목적: 배리어프리 자막 제작 실습을 통해 공연 접근성 향상 방법 논의



▲ 자막제작 실습과정 현장.

2. 배리어프리 자막 제작 실습 과정

1) 자막 제작

배리어프리 자막 제작은 대본과 영상을 기반으로 대사, 효과음, 배경음악 등을 텍스트로 표현하며, 관객의 이해를 돕기 위해 다양한 표현 방식을 적용하는 과정이다. 대사와 노래를 명확히 구분하고, 배경음악의 감정과 분위기를 텍스트로 전달하며, 이모티콘이나 색상 활용 여부를 논의해 정보 전달력과 시각적 디자인의 균형을 고려한다. 이를 통해 관객의 몰입감을 높이고 콘텐츠 접근성을 확장하는 것이 핵심 목표다.

2) 결과 발표 및 피드백

1조: 기본적인 자막 형식 준수/음악과 대사의 동시 표기 시도

2조: 자막 최소화/노출 타이밍에 중점/이모티콘 배제/단순화된 형식 강조

3조: 음악의 질감과 분위기 전달에 초점/자막 외 시각적 이미지 활용 실험



▲ 조별 소감/토론 현장.

3. 조별 논의 주제 및 결과

1) 자막 형태와 위치

- ① 개방형 자막
 - 스크린 위치: 무대 양옆, 상단, 바닥 등
 - 관객 좌석: 장애인 우선 좌석 및 접근성 향상 방안 논의

② 폐쇄형 자막

- 디바이스 기반으로 개별 제공
- 뒤쪽 고정 좌석 활용

2) 공연장별 특성에 따른 접근성 개선 방안

① 소극장

- 자막 스크린 및 관객 시야 방해 최소화
- 장애인 전용 좌석 및 저예산 송출 방식(PPT)

② 중극장

- 개방형 자막 활용 시, 참여형 좌석과 비참여형 좌석 구분
- 자막 위치 조정 및 상단 노출

③ 대극장

- 폐쇄형 자막 제공으로 관객의 자율성 보장
- 예매 단계에서 장애 유형 및 요구사항 파악

3) 접근성 향상 및 관객 경험

- ① 관객 정보 사전 안내: 공연장 동선/좌석 위치/자막 형식
- ② 예매 과정에서의 접근성 매니저 운영
- ③ 공연 중 스크린 노출, 조명, 사운드 품질 확인 및 개선

4. 배리어프리 자막의 목표와 방향

- 1) 독립성: 장애인이 라인의 도움 없이 예매부터 관람까지 독립적으로 가능하도록 환경 구축
- 2) 포용성: 장애인뿐 아니라 다양한 관객층을 위한 공연 경험 제공
- 3) 지속 가능성: 공연 기획 및 제작 단계에서 접근성 요소를 표준화하고 확대 적용

“저는 이 배리어프리 자막이 어떻게 됐으면 좋을지를 생각했을 때, 라인의 도움이 없이 장애인 스스로 예매부터 관람까지 할 수 있는 환경이 만들어지는 게 되게 중요하다고 생각해요. 저는 이걸 독립성이라고 표현하고 싶은데요. 내가 독립적으로 조금의 도움을 받더라도 지금은 한 10단계 정도 도움을 받아야 한다면, 5단계, 3단계 이런 식으로 내려갈 수 있는 게 배리어프리 자막이라고 생각하고, 각자의 활동 분야에서 열심히 배리어프리를 해주셨으면 좋겠습니다.”[이승아]

워크숍 2 - 〈쉬운 정보로 가까워지는 문화예술〉

[실전 이론: 쉬운 글쓰기의 이해 및 적용]



▲ 쉬운정보 강의 현장.

1. 쉬운 전시해설을 통한 문화예술 접근성 향상

쉬운 전시해설은 문화예술을 보다 많은 이들이 향유할 수 있도록 정보를 명확하고 간결하게 재구성하는 과정이다. 전통적인 전시 정보는 종종 복잡한 용어나 긴 문장으로 인해 일반 관람객에게 난해하게 느껴질 수 있다. 쉬운 전시해설은 이 문제를 해결하기 위해 각 작품의 핵심 정보를 선택하고, 불필요한 요소를 제거하며, 간단한 언어로 설명한다. 이는 단순히 정보를 전달하는 것을 넘어 관람객의 작품 이해도를 높이고, 작품 감상에 대한 자신감을 부여한다. 결과적으로 관람객의 전시 경험을 더 풍부하게 하고, 문화예술에 대한 심리적 접근 장벽을 낮춘다.

2. 접근성 중심의 인클루시브 디자인

인클루시브 디자인은 다양한 사람의 접근성과 사용 편의를 보장하기 위한 설계 철학이다. 물리적 장애뿐 아니라, 일시적 장애, 고령화, 외국인 등 다양한 상황과 조건을 고려해 정보와 서비스를 제공한다. 이를 위해 쉬운 글, 점자, 수어, 촉각 자료 등을 포함한 다양한 형식을 통합한다. 예를 들어, 점자 안내 책자와 음성 지원 QR 코드를 제공하거나, 촉각 전시물로 시각장애인 관람객의 감각적 경험을 보완한다. 이는 단순히 특정 장애를 지원하는 것을 넘어, 모두를 위한 환경을 조성하며 독립적이고 동등한 정보 접근을 가능하게 한다.

3. 쉬운 전시해설 제작 과정

- 1) 기존 정보 분석: 기존 해설문에서 중요한 키워드를 추출하고, 불필요한 정보를 삭제
- 2) 관람객 입장에서 재구성: 관람객의 이해와 흥미를 고려해 정보의 배열과 우선순위를 재조정
- 3) 쉬운 글로 변환: 짧은 문장과 직관적인 표현으로 정보를 작성하며, 문해 수준이 낮은 독자도 이해할 수 있도록 함
- 4) 감수와 검토: 발달장애인, 문해력 전문가, 큐레이터 등 다양한 관점을 반영해 최종 원고를 다듬기

이를 통해, 관람객은 전시에 대한 명확한 정보를 얻을 수 있으며, 작품 감상에 더 깊게 몰입할 수 있다.

4. 접근성을 고려한 디자인 사례

정보를 전달하는 텍스트의 접근성은 디자인 요소와도 밀접한 관계가 있다.

- 1) 글씨 크기와 색상: 다양한 시력을 가진 관람객이 쉽게 읽을 수 있도록 글씨 크기와 색상 대비를 조정
- 2) 정보의 위치: 동선상에서 찾기 쉽고 눈에 띄는 위치에 정보 배치
- 3) 촉각과 음성 지원: 시각장애인을 위해 촉각 자료나 음성 지원 QR 코드 제공

이러한 디자인 요소들은 단순한 정보 전달을 넘어 관람객이 환경과 자연스럽게 상호작용할 수 있게 한다.

5. 정보 전달의 방향성과 포용적 가치

정보 전달은 단순히 데이터를 제공하는 것이 아니라, 독자가 스스로 의미를 발견할 수 있도록 돕는 역할을 해야 한다. 이를 위해 관람객의 경험을 중심으로 정보 구조를 설계하고, 전달 과정에서 누구도 배제되지 않도록 한다. 정보의 전달 방식과 내용은 독자가 '나도 이해할 수 있다.'라는 자신감을 느끼게 하며, 이를 통해 문화예술에 대한 새로운 경험과 관심으로 이어지게 한다.

6. 쉬운 글쓰기에 담긴 철학

쉬운 글쓰기는 특정 계층을 위한 작업이 아니다. 이는 모든 사람이 정보에 동등하게 접근할 수 있도록 보장하는 공정한 시도이다. 쉬운 정보는 독자의 배경과 능력을 고려한 맞춤형 솔루션이며, 문화예술뿐만 아니라 사회 전반의 접근성을 높이는 중요한 수단이다.

[실전 워크숍: 문화예술분야 쉬운 글쓰기 실습]

1. 소그룹 실습: 예제에 대한 그룹별 수행(정보 접근성을 고려한 글쓰기 관점 이해)
2. 개인 실습: 예제에 대한 쉬운 글 작성 개인 수행
3. 실습 결과 공유 및 피드백
4. 질의응답·마무리

주요 피드백

1. 문장의 구조와 표현 방식: 문장은 서술어로 끝맺어 명확성과 직관성을 강화하고, 긍정문을 활용해 의미를 명확히 전달하며, 복잡한 문장은 간결하게 재구성해야 함
2. 단어 선택: 전문 용어나 추상적 개념은 쉽게 풀어쓰되 원문 의미를 유지하고, 합성어나 생소한 표현은 분리해서 표현하는 노력이 필요
3. 독자 중심의 정보 제공: 독자의 배경지식과 이해 수준을 고려하여 설명을 추가하고, 질문을 활용해 글의 여운을 남기는 시도를 해야 함

워크숍 3 - <공연의 접근성을 높이는 음성해설>

[실전 이론: 접근성 공연의 목표와 방법]

“접근성은 단순한 기술적 제공이나 배려를 넘어, 콘텐츠 제작 과정에서 철학적·창의적 접근과 사회적 인식의 전환을 통해 모두를 포괄하는 진정한 환경 만들기 위해 창의성과 유연성을 발휘하는 것이 필요해요.”(서수연)

1. 접근성 콘텐츠의 발전과 역사

음성해설은 2002년 방송에서 시작되었으나, 지금은 OTT·공연·전시 등 다양한 매체로 발전해 왔다. 초창기에는 시각장애인 이용자들에게 낯설고 불편하게 여겨졌지만, 독립적으로 콘텐츠를 즐길 수 있다는 점에서 점차 호응을 얻고 있다.

2. 용어의 중요성

“화면해설”과 “음성해설”의 혼용은 혼란을 초래하며, 국제적으로 통용되는 오디오 디스크립션(음성해설)이 더 적합하다. “무장애”·“배리어프리” 같은 용어는 분리와 위계를 암시할 수 있으므로, 접근성·포용성과 같은 중립적이고 긍정적인 용어를 사용하는 것이 중요하다. 용어 선택은 단순한 표현 이상의 힘을 가지며, 이용자의 경험과 서비스의 지속 가능성에 영향을 미친다.

3. 다양한 매체에서의 접근성

OTT에서는 음성해설과 자막해설을 통해 이용자가 독립성을 느낄 수 있으며, 공연 및 전시에서는 터치투어, 음성소개, 점자를 활용하여 접근성을 높일 수 있고, 점자와 대체 텍스트를 통합적으로 활용하는 방식이 필요하다.

4. 포괄성과 독립성을 위한 새로운 접근과 언어적 배려

포괄성과 독립성을 강조하기 위해 가족이나 친구의 도움 없이 콘텐츠를 즐길 수 있는 환경을 조성하고, 장애 유형별로 나누기보다는 모든 이용자를 고려한 디자인과 콘텐츠 제작이 이루어져야 한다. 이를 위해 기존 방식을 고수하지 않고, 새로운 도전과 시도(예: 마술 공연 음성해설)를 통해 장르와 매체의 경계를 확장하며, 점자를 포함한 다양한 감각적 정보를 활용하여 콘텐츠를 풍부하게 전달하는 노력이 필요하다. 또한, “약자”와 같은 표현은 위계를 드러낼 수 있으므로 이를 대체할 중립적이고 포용적인 표현(예: 이동 지원 대상자)을 사용하며, 사람의 다양성과 상황을 반영한 표현이 더욱 적절하다.

“콘텐츠 제작자는 용어 선택과 접근성 설계에서 세심한 배려와 포괄성을 고려하며, 특정 장애 유형을 넘어 모든 이용자를 위한 보편적 서비스로 접근성을 자리 잡게 하고, 새로운 시도를 통해 이를 지속적으로 발전시켜야 한다.”(서수연)

5. 접근성의 개념과 접근 방식

접근성은 환경을 변화시켜 다양한 사람의 필요를 충족하고, 이를 통해 모두가 이용 가능한 콘텐츠를 만들 때 진정으로 실현된다. 콘텐츠와 환경에 따라 폐쇄형·개방형·통합형 등 다양한 방식으로 접근성을 설계할 수 있으며, 예산이나 공간의 제약에도 창의적으로 구현할 방법이 항상 존재한다.

6. 번역학적 관점에서의 접근성 콘텐츠

음성해설과 자막해설은 이미지와 소리(기호)를 언어(기호)로 변환하는 기호 간 번역의 일환으로, 대사와 비언어적 요소(움직임·음악 등)를 언어화하여 제공한다. 번역은 동일언어 번역, 언어 간 번역, 기호 간 번역의 세 가지로 나뉘며, 접근성 콘텐츠는 특히 기호 간 번역의 중요한 사례로 볼 수 있다.

7. 실제 사례와 도전

실험적 접근으로는 위스퍼링 음성해설처럼 일부 관객에게만 도슨트 방식으로 설명 하거나, 무대의 3D 모형을 제작해 시각장애인이 체험하도록 제공하는 방식이 있다. 또한, 접근성 테이블과 같은 보조 요소를 통해 시각장애인과 비장애인이 함께 참여 하도록 구성하는 등 장애를 포괄하는 다양한 접근성을 실현하고 있다.

[실전 워크숍: 음성소개 및 터치투어 실기]

1. 접근성 공연 제작 경험 공유



▲ 워크숍 현장 사진.

대담자: 이유진(한국문화예술위원회 아코극장 접근성 PD)·강윤지(연출/접근성 매니저/극단Y)·서해웅(시각장애인)

1) 대체텍스트 및 음성해설

Q1. 대체텍스트를 어떻게 작성해야 사용자들에게 실제로 도움이 될지 고민이 많아요. 조언 부탁드립니다.

대체텍스트는 창작자의 의도와 관객의 이해를 동시에 고려해야 해요. 이미지의 핵심 의도를 연출자와 논의하며 구체적으로 설명하는 게 좋아요. 디자이너나 창작자와 협업해서 정확한 정보를 전달해야 하죠. [강윤지]

2) 접근성 매니저의 역할

Q2. 접근성 매니저의 구체적인 역할이 궁금해요. 하우스 매니저와는 어떤 차이가 있나요?
접근성 매니저는 통상 장애 유형별로 콘텐츠와 환경을 조율하고 공연 시작부터 종료까지 관객의 여정을 관리하지만, 그 역할이 명확히 매뉴얼화되지 않아서 현장마다 다른 부분이 있어요. 접근성 매니저는 무엇보다 장애 관객의 요구를 중점적으로 파악하고, 필요한 요소를 기획자와 협력하며 만들어가는 게 중요해요. [강윤지]

3) 접근성 공연의 용어와 방향

Q3. 배리어프리 공연이라는 표현 대신 접근성 공연이라는 표현을 쓰면 더 포괄적일까요?
맞습니다. 저희도 2023년부터 배리어프리 대신 접근성 공연이라는 표현을 사용하고 있어요. 접근성 공연은 장애 관객뿐 아니라 비장애인 관객도 포함하는 개념이라 더 적합하다고 생각해요. 장기적으로는 '접근성'이라는 말조차도 필요 없는 환경을 만드는 게 목표예요. [이유진]

4) 장애인과 비장애인의 동시 관람

Q4. 다양한 장애 유형을 동시에 포괄하는 공연은 어렵지 않을까요?

맞아요. 모든 장애 유형을 한 공연에서 다 포괄하기는 쉽지 않아요. 이는 각 유형에 맞는 공연 회차를 별도로 마련하거나, 접근성 매니저가 관객별로 부족한 부분을 보완하는 방식으로 해결할 수 있어요. 장애 관객도 공연 중 약간의 불편을 감수하며 함께 즐길 수 있다는 점을 이해하는 게 중요해요. [강윤지]

5) 장애인 관객 홍보 및 모객

Q5. 장애인 관객을 어떻게 초대해야 할지 고민이에요. 어떤 방법이 효과적일까요?
복지관·장애인협회 같은 곳에 공연 정보를 공유하는 게 효과적이에요. 저희는 공연의 접근성 요소를 명확히 안내하고, 관객의 문의에 대응하며 친밀도를 높이는 데 중점을 둡니다. 개인적인 네트워크나 커뮤니티를 활용하는 것도 중요한 방법이에요. [이유진]

6) 마무리 조언

Q6. 접근성 공연을 준비하면서 한편으로는 장애인 관객의 불편함이 있을까 걱정도 돼요. 모든 걸 완벽히 하려고 하지 않아도 돼요. 부족한 부분이 있더라도 공연을 즐길 수 있어요. 중요한 건 꾸준히 소통하며 점차 개선해가는 거예요. [강윤지]
장애 관객 한 분 한 분과 직접 소통하며, 그분들의 경험을 통해 공연을 점차 발전시키는 게 가장 중요한 접근 방법이에요. 용기를 가지고 계속 도전하시면 좋겠습니다! [이유진]

“여기 계신 분들이 다 관계자분들이니까 그냥 상처받지 마세요라고 말하고 싶은데, 물론 제가 장애인이라서 할 수 있는 말인 것 같기는 한데. 저도 췌다 보면 이상한 사람 많아요. 많고(웃음). 그들의 입장에서는 갑자기 세상이 바뀌었으니까 ‘밖으로 나와!’, 그게 생각보다 쉽지 않아요. 그래서 장애인 중에도 문제를 제기하는 사람도 분명히 있을 거고 거기에 상처받는 사람도 있을 거거든요. 그러지 않기를 바랄 뿐입니다. 상처받지 않을 용기가 여기도 필요한 것 같고요. 정말 이렇게 애써 주시는 분들이 있는 것만으로도 충분히 어떤 분들한테는 감동이거든요. 접근성 매니저님에게 혹시 공연 끝나고 가는 길에 식당 좀 데려다주실 수 있냐고 여쭙봤는데, 흔쾌히 데려다주셨던 적이 있었어요. 이런 걸 여쭙볼 수 있다는 것만으로도 충분히 감사한 일이에요.” [서해웅]

2. 실습 안내 및 팀 발표

1) 발표 팀

- ① 발표자 1: “저희는 최근 공연 <금란방>(2024)을 선정했습니다. 대상은 시각장애 관객이고요. 음성소개는 공연 정보와 관람 안내를 중심으로 구성했어요. 관객 참여형 인터티브 공연이라 음성해설이 준비되지 않는 장면이 있을 수 있다는 점도 미리 안내했습니다.”
- ② 발표자 2: “무대는 중앙에 단이 높게 올라온 사각형 메인 스테이지로 구성했고, 배우와 관객이 자유롭게 소통할 수 있게 설계했습니다. 의상과 소품도 주요 등장인물인 대화와 이자상의 특성을 반영해 세부적으로 설명했습니다.”
- ③ 발표자 3: “터치투어는 공연 시작 1시간 30분 전에 진행되며, 관객이 무대와 소품을 직접 체험하도록 구성했어요. 소품을 만지면 배우의 대사가 녹음된 파일을 들을 수 있게 헤드셋도 준비할 예정입니다. 사전 협의와 각 부서 간 조율도 미리 계획했습니다.”

2) 세모 팀

- ① 발표자 1: “저희는 <조씨고아-복수의 씨앗>을 선택했고요. 음성소개에 공연 정보, 원작 작가, 공연 시간 등을 포함했어요. 등장인물은 배우가 직접 자기 소개를 하면 어떨까 하는 아이디어도 나왔습니다.”
- ② 발표자 2: “터치투어는 공연 전 20~30분 정도로 설정했어요. 참여인원은 시각 장애인 3명과 보호자를 포함해 최대 6명으로 계획했습니다. 소품을 만지고 촉각적으로 정보를 느낄 수 있는 환경을 제공하려고 했어요.”
- ③ 발표자 3: “터치투어를 위해 무대와 백스테이지를 연결하는 과정에서 스태프 간 협의가 중요하다는 점도 논의했어요. 특히 안전을 최우선으로 고려해야 하므로 사전 준비가 철저히 이루어져야 한다고 생각했습니다.”

3) 고고와 디디 팀

- ① 발표자 1: “저희는 연극 <고도를 기다리며>를 골랐습니다. 음성 소개는 15분 분량으로 작품 정보, 무대 설명, 그리고 접근성 안내까지 포함했어요. 포스터와 예매 방법도 추가로 안내하려고 했습니다.”
- ② 발표자 2: “터치투어는 사전 신청을 받아 시각장애 관객과 보호자를 포함한 10명을 대상으로 진행합니다. 참여자들은 무대 위 소품을 만지고 체험하며, 배우를 대신해 현장 스태프가 캐릭터 동작을 연출해 주는 방식으로 구성했습니다.”
- ③ 발표자 3: “참여자들이 무대를 직접 걸어보면서 공간의 규모와 배치를 느끼도록 계획했고 로비로 안전하게 돌아오는 동선까지 투어를 구성해 참여자들이 공연을 더 입체적으로 느낄 수 있도록 구성했습니다.”

워크숍 4 - <문화예술시설의 장애 접근성 워크숍>



▲ 문화예술시설 접근성 워크숍 진행 현장

1. 문화예술기관의 접근성 이해와 개선 방향

문화예술기관에서 장애인의 접근성을 높이는 방법과 접근성을 증진하기 위해 우리가 할 수 있는 행동에 대해 알아본다. 접근성을 개선하기 위해 내부 설득이 필요하며, 이를 위한 근거와 방법에 초점을 맞춰 논의한다.

2. 접근성에 대한 이해

접근성은 물리적 환경과 정보 및 의사소통 접근성으로 나뉜다.

- 1) 물리적 접근성: 건물 출입구, 휠체어 리프트, 경사로, 장애인 화장실 등.
- 2) 정보 접근성: 수어통역·화면해설·문자통역 등을 포함한다. 이는 장애인뿐만 아니라 노인·임산부·어린이 등 모두에게 적용되며, 편의시설을 설계하고 유지·관리해야 한다.

3. 문화예술시설의 현실

- 1) 휠체어석 문제: 휠체어석이 대부분 공연장 맨 뒤에 배치되며, 이는 건축적 제약과 비용 문제로 인해 발생한다.
- 2) 음성정보 및 QR 코드 부족: 시각장애인을 위한 정보 제공이 미흡하다. 작품 설명, 비상탈출 경로 등 핵심 정보가 사전에 제공되지 않는 경우가 많다.
- 3) 쉬운 언어 부족: 발달장애인을 위한 쉬운 언어 안내판과 쉬운 안내방송이 거의 없다.
- 4) 감각적 자극 문제: 공연 중 과도한 빛과 소음이 발달장애인과 감각 과민성을 가진 이들에게 영향을 미친다.

4. 개선된 접근성 사례

문화예술시설에서는 공연 화면에 문자통역을 통합하거나 별도의 수어통역 존을 제공하는 등 장애인의 관람 경험을 지원하는 사례가 있다. 또한 모두가 이해할 수 있도록 쉬운 언어로 안내를 제공하는 경우도 있다. 2022년 이후에는 50㎡ 이상의 모든 공공시설에 경사로 설치 의무화되는 등 편의시설 관련 법 개정으로 접근성을 더욱 강화하고 있다.

5. 문화예술 접근성의 중요성

장애는 사람의 문제가 아니라 환경의 문제라는 인식이 중요하다. 환경이 장애를 포용하고 해결할 수 있다면, 장애는 더 이상 장애로 작용하지 않는다.

6. 우리의 역할

문화예술시설은 접근성을 강화하여 장애인이 다른 관객과 동등한 소비자로서 권리를 누릴 수 있도록 해야 한다. 이는 장애인에게 성공적인 접근 경험을 제공함으로써 사회적 참여와 자립으로 이어질 수 있다. 특히, 모든 문화예술기관은 포괄적이고 접근 가능한 환경을 설계해야 한다. 이를 통해 누구나 동등한 권리와 기회를 누릴 수 있으며, 사회 전반의 포용성을 증진할 수 있다. 접근성 증진은 단순한 배려를 넘어, 기본적인 권리를 실현하는 일이다.

“앞서 말씀드린 건 결국 장애인이 편하면 모두가 편하다는 의미였는데요. 유럽은 지금 관광산업의 12%를 액세서블 투어로 진행하고 있대요. 왜 12%나 차지하냐 하면, 장애인이 편하면 비장애인도 편하고 모든 사람이 편하기 때문이에요.”(주성희)

7. 장애인 접근성과 유니버설 디자인의 적용 방안

1) 문화예술시설 사례

모두예술극장은 장애 예술인이 창작과 활동에서 겪는 제약을 고려해 접근성을 높이고 전문가로 성장할 수 있는 환경을 조성했다. 연습실·스튜디오·공연장을 포함한 다양한 공간을 제공하며, 공평성·접근성·단순직관성 등 유니버설 디자인의 7원칙을 기반으로 장애인과 비장애인이 모두 편리하게 이용 가능한 공간으로 설계했다.

2) 유니버설 디자인과 접근성 개선

유니버설 디자인은 공평성과 단순직관성을 통해 누구나 동등하게 접근할 수 있는 환경을 조성한다. 공연장 내 휠체어석 배치, 시각장애인을 위한 보조 기기, 청각장애인을 위한 문자통역 등 다양한 접근성 개선 사례를 적용한다. 해외 사례로는 휠체어석의 배치, 색깔을 활용한 직관적 안내 표지, 장애 유형별 맞춤 지원 등이 있다.

3) 장애인을 관객으로 바라보는 관점 전환

장애인을 문화·예술의 소비자로 인정하고, 이들의 권리를 보장한다. 비장애인의 장애에 대한 인식을 개선하여 장애인이 통합된 사회의 일원으로서 문화를 즐길 수 있는 환경을 만든다. 장애인의 피드백을 반영하여 시설과 과정을 개선하며, 이들의 요구를 충족시킬 방안을 모색해야 한다.

4) 접근성 매니저의 역할과 준비

접근성 매니저는 장애 유형별로 팀을 구성하고, 장애인과의 소통 창구를 사전에 마련한다. 공연장과 전시장의 물리적·정보적 접근성을 점검하며, 관련 스태프들에게 기초적인 교육을 제공한다. 휠체어석·문자통역·수어통역 등 세부적인 접근성 요소를 계획하고, 장애인이 안전하게 관람할 수 있는 환경을 준비한다.

[질의응답]

Q1. 접근성 매니저가 사전에 어느 형태의 장애인이 올지 또 어느 정도의 수준일지 예상할 수 없잖아요. 호주의 오페라 하우스에서는 일차적으로 도움이 필요한 사람, 엘리베이터를 이용해야 하는 사람 등을 대상으로 따로 신청받는다고 말씀해주셨는데요. 어느 정도의 수준으로 준비하면 좋을까요?

해외사례의 경우, 장애 유형에 따라 미리 신청을 받고 신청내역을 고려해 접근성 매니저 인력을 배치합니다. 예를 들어 이를 전까지 신청을 받고 엘리베이터 사용 여부, 보행 가능 여부 등을 고려해 같은 동선과, 같은 구역에서 관람을 지원할 수 있습니다. 이 외에도 접근성 가이드 시간 지정해 예약을 받는 경우도 있습니다.



3-3. 접근성 매니저 학습연구모임

문화예술 분야에서 활동 중인 접근성 매니저들이 함께 모여 접근성 매니저 직무에 대한 역량을 개발하고 서로 유대를 맺으면서 성장하는 학습 공동체이다. 접근성 매니저의 역할에 대해 고민하고 현장의 접근성을 향상하기 위한 실천적 적용방식을 탐색하는 과정을 가졌다.

과정 소개

참여팀

소공원, 안녕조금다른

일시

2024년 8월~9월

장소

온라인(ZOOM) (오리엔테이션)
팀별 자율 온·오프라인 모임

참여 모임

〈소공원〉팀

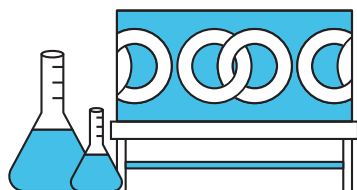
[곽희지, 박상희, 신승주]

장애예술과 예술교육을 통해 '모두에게 열린 예술'의 가치를 실천하는 문화예술 단체이다. "다름을 인정하고 개별성을 존중하는 사회 문화 형성"이라는 비전 아래, 접근성 확보, 문화예술 콘텐츠(창작·기획·향유)에서 인식 개선 교육까지 모든 예술 향유자를 환대하는 문화예술 플랫폼 제공의 미션을 가지고 활동하고 있다.

〈안녕조금다른〉팀

[소재용, 이 청, 이충현, 정혜민]

공연·축제·행사 등 다양한 문화예술 분야에서 접근성 매니저로 활동하고 있다. 최근 문화예술계 내 접근성 향상에 대한 관심이 높아짐에 따라 접근성 매니저의 역할 또한 대두되고 있다. 팀원 모두가 현시점에서 접근성 매니저들이 모여 서로의 지식과 업무 내용을 공유하며 해당 직무를 깊게 탐구하는 작업이 선행될 필요성을 느꼈다. 본 학습연구모임을 통해 현장에서 활발히 활동하며 마주해온 각자의 경험을 토대로 '접근성 매니저'의 실질적인 업무 범위와 협업의 형태에 따른 운영방식 등을 이야기하고자 한다.



세부 내용

[팀별 학습연구 내용]

1. 〈소공원〉팀

1) 학습 주제: 해외 사례를 기반으로 한 디지털 접근성 연구

2) 학습연구 목적 및 방향

① 연구 목적: 모두를 위한 디지털 환경 조성

장애인과 기타 요구사항이 있는 사람들을 포용할 수 있는 디지털 환경 지표 연구

접근성 매니저의 역할을 확장하고, 웹 서비스를 통해 문화예술 콘텐츠 정보 제공 및 홍보·마케팅 방안 모색

② 연구 방향: 쉽게 활용 가능한 가이드 제작

해외 사례를 기반으로 디지털 접근성 매니저의 직무 탐구

WCAG 표준지표와 접근성 평가 도구를 소개하고, 이를 바탕으로 개선 방안 논의

3) 학습연구 성과

① 접근성 매니저의 역할 확장

국내 접근성 매니저의 역할은 주로 물리적 현장 접근성에 국한되어 있으며, 활동 규모 역시 매우 제한적이다. 접근성 매니저가 수행해야 할 업무나 요구되는 역량에 대한 명확한 정의가 부족하여, 이 분야는 여전히 미개척된 영역으로 남아있다. 자료 조사 과정에서 해외 사례를 통해 접근성 매니저의 역할이 다양한 분야로 확장되고 있음을 확인할 수 있었다. 디지털 접근성 매니저뿐만 아니라, 교육 접근성, 콘텐츠 접근성, 교육기관 서비스 접근성 등 다양한 세분화된 영역에서 접근성 관리가 조직적으로 이루어지고 있었다.

이러한 점을 바탕으로 국내에서도 접근성 분야의 전문화와 체계적인 발전이 필요하다. 접근성 매니저의 역할이 물리적 현장 관리에서 디지털과 콘텐츠로 확대될 수 있도록 제도적 뒷받침과 교육이 강화되어야 하며, 이를 통해 전문적이고 체계적인 접근이 가능해질 것이다.

② 디지털 접근성 연구

WCAG 표준지표는 웹 접근성에 대한 다각적인 정보를 제공하며, 장애인뿐만 아니라 노약자를 포함한 디지털 소외계층을 포용하는 중요한 기준으로 작용한다. 이 표준지표는 디지털 접근성을 확보하기 위해 반드시 고려해야 할 필수 자료이다. 모든 표준지표를 완벽히 반영하는 것이 이상적이지만, 현실적으로 그렇지 못한 상황을 대비해 최소한의 필수지표를 마련하는 것이 필요하다. 본 연구는 이러한 필수지표를 명확히 정의하는 데 목적을 두었으며, 동시에 해당 지표가 단순한 체크리스트로 전락하지 않도록 주의를 기울였다.

연구의 가장 큰 성과 중 하나는 WCAG 표준지표를 세밀히 분석하면서 디지털 접근성을 위한 필수 기준을 명확히 이해하게 되었다는 점이다. 이전에는 필요한 요소들에 대한 막연한 인식만 있었으나, 이번 연구를 통해 각 지표의 필요성과 이를 통해 조성해야 할 환경에 대해 구체적인 이해를 도출할 수 있었다. 디지털 환경을 구축하는 데 있어 웹 개발자, 디자이너, 기획자 등 관련 전문가뿐만 아니라, 기관과 기업도 표준지표의 중요성을 인식하는 것이 필수적이다. 이러한 인식의 확산이 디지털 접근성을 확보하기 위한 첫걸음이 될 것이다.

결론적으로, 본 연구는 국내에서도 웹 접근성에 대한 체계적이고 전문적인 접근이 필요하다는 점을 명확히 밝혔으며, 이를 위한 구체적 기준과 방향성을 제안하는 데 의의를 두었다.

2. <안녕조금다른> 팀

1) 학습 주제: 접근성 매니저 온보딩 프로그램의 의의와 가능성 모색

[*온보딩: 신규 인원이 조직에 수월히 적응할 수 있도록, 업무에 필요한 지식이나 기술 등을 안내·교육하는 과정]

2) 학습연구 목적 및 방향: 접근성 매니저 온보딩 프로그램의 의의와 가능성 모색
최근 몇 년 사이 문화예술계 내 접근성에 대한 관심이 급격히 높아진 상황에서, 접근성을 다루는 기획자나 창작자들의 활동이 개인적인 경험으로는 축적되어 있으나 다소 파편화되어, 해당 직무에 대한 업무 범위, 영역, 단가 등에 대한 이해와 합의가 부족한 실정이다. 이에 처음 접근성 창작자로서 활동하는 이들을 위한 일종의 '온보딩' 시스템의 필요성이 절실한 상황이다. 온보딩 시스템 설계과정에서 '접근성 매니저'라는 직업의 직무 범위, 영역, 단가 등에 대한 논의를 함께 거치며, 기존 활동하는 접근성 매니저가 지속해서 활동할 수 있기 위한 기반 마련하고자 한다.

3) 학습연구 성과

이번 연구의 가장 큰 성과는 애초 계획했던 '**접근성 매니저 온보딩 프로그램 목차 구성**'을 체계적으로 정리한 점이다. 기존에는 접근성 매니저의 업무가 규격화된 틀이나 매뉴얼 없이 산발적으로 진행되었다면, 이번 연구를 통해 업무의 흐름을 목차별로 정리하고 역할과 범위를 설정할 수 있었다. 이를 통해 접근성 매니저의 직무를 보다 체계적으로 이해하고 실행할 수 있는 기반이 마련되었다. 그러나 연구 결과물인 온보딩 프로그램을 접근성 작업이 처음인 창작자가 독립적으로 적용하기에 충분하지는 의문이 남아있다. 이를 보완하기 위해 유경험자가 프로그램을 기반으로 지속적인 질의를 나누며 지원할 수 있는 시스템을 구축하는 것이 필요할 것으로 보인다.

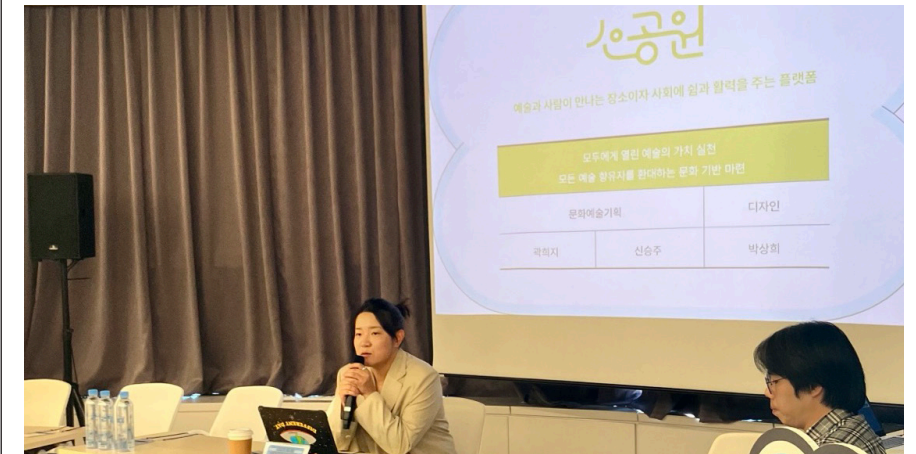
또한 각자 활동 범위를 넓혀가고 있는 접근성 기획자들의 모여 각자의 실무 경험과 노하우를 나눠 본 것이 가장 큰 의의이다. '접근성'을 기획할 때 각자가 경유하고 있는 프로세스를 함께 살펴보면 서로에게 나아가 '접근성'을 처음 대하는 작업자들이 실무에서 현실적으로 필요한 업무 톨이 무엇인지 살펴볼 수 있었다. 이 과정을 통해 '접근성'을 다루는 작업자들이 가져야 할 태도에 대해서도 함께 이야기 나눠보고, 나아가 '접근성 매니저'라는 직무의 지속 가능성에 대해서도 논의해볼 수 있는 단초를 발견할 수 있었다.

[접근성 매니저 학습연구모임 결과 공유회]

- 진행: 정진새 연출(모더레이터)
- 일시: 2024년 10월 2일 오후 3시~4시
- 장소: 모두예술극장 스튜디오

1. 발표 요약

1) <소공원> 팀



▲ 발표(<소공원> 팀) 현장 사진.

소공원 팀은 '모두에게 열린 예술'과 '모든 예술 향유자를 환대하는 문화 기반 마련'을 목표로 활동하는 단체이다. 이번 연구에서는 디지털 접근성을 주제로 삼아, 장애예술 창작자와 관객이 겪는 디지털 환경의 문제를 해결하기 위해 노력했다. 특히, 공연 및 예술 분야에서 예매·관람·참여 과정에서 발생하는 접근성 문제를 실질적으로 개선해야 한다는 필요성에서 연구를 시작하게 되었다.

디지털 접근성 개선을 위해 국제 웹 표준지표인 **WCAG(Web Content Accessibility Guidelines)**를 분석하고, 이를 바탕으로 국내외 사례를 비교했다. WCAG는 인식 가능성, 조작 가능성, 이해 가능성, 견고성이라는 네 가지 원칙과 13개의 세부 지침으로 구성되어 있으며, 각 지침에는 A, AA, AAA로 구분되는 접근성 수준이 부여된다. 국내에서 디지털 접근성과 관련된 법적 기준이 부족하다는 점을 발견했고, 이에 대한 대안으로 해외 사례인 National Theatre(NT)의 웹사이트 접근성 설계와 AI 수어 플랫폼 핸드토크를 분석해 우수 사례로 참고했다.

또한, 기존 웹사이트를 수정하기보다는 새로운 디지털 시스템을 구축하는 것이 접근성을 실현하는 데 더 효율적이라고 판단했다. 디지털 접근성은 단순히 장애인 뿐만 아니라 디지털 소외계층까지 포용해야 한다고 생각하며, 완벽한 구현보다는 실현 가능한 목표를 설정하는 것이 중요하다. 이를 위해 평가 도구의 활용, 전문 검수, 모니터링을 통한 지속적인 시스템 개선의 필요성을 강조하며, 디지털 접근성을 체계적으로 구축하기 위한 구체적인 방안을 제안했다.

2) <안녕조금다른> 팀



▲ 발표(<안녕조금다른> 팀) 현장 사진.

안녕조금다른 팀은 네 명의 접근성 매니저로 구성된 팀으로, 접근성 매니저라는 직무를 정의하고 체계적으로 운영할 수 있는 방안을 연구했다. 연구를 시작하게 된 배경은 접근성 매니저라는 역할과 업무 범위가 여전히 파편화되어 있고, 이에 대한 명확한 기준과 체계가 부족하다는 문제의식 때문이었다.

새로운 접근성 매니저를 위한 '온보딩 프로그램'을 개발하며, 직무를 체계적으로 안내하고 실무 자료를 제공하는 것을 목표로 삼았다. 접근성 매니저의 직무를 8개의 카테고리로 나누어 구조화하는 가운데, 주요 카테고리에는 접근성의 개요, 법률 및 규정, 사전 준비, 설계, 업무 룰, 아카이빙 방법, 참고 자료 등이 포함되었다.

구체적으로는 실무자가 현장에서 즉시 활용할 수 있도록 단어 사전, 장애 유형별 접근성 요구사항, 예산 체크리스트, 계약서 양식 등을 마련했다. 이러한 자료들은 접근성을 처음 접하는 사람도 업무를 쉽게 이해하고 적용할 수 있도록 구성되었다.

온보딩 프로그램의 최종 목표는 접근성 매니저뿐만 아니라 접근성을 고려하는 창작자와 협력자가 공통의 언어를 사용하며 원활히 소통할 수 있는 기반을 제공하는 것이다. 이를 통해 접근성 작업의 효율성을 높이고, 더 많은 전문가가 접근성에 대한 이해와 실행력을 갖출 수 있는 환경을 만드는 것이 우리의 비전이다.

[질의응답]



▲ 결과 공유회 현장 사진. 모더레이터: 정진새(극단문 대표).

Q1. 소공원 팀에게 디지털 접근성과 예술 단체의 정체성 간 충돌 문제에 대해 질문을 드리고 싶습니다. 접근성 기준을 적용하려다 보면, 웹사이트의 고유한 디자인이나 단체의 개성이 훼손될 수 있다는 우려가 있는데요. 디지털 접근성 매니저로서 이런 충돌 상황에서 어떻게 설득과 공감을 끌어내는지 궁금합니다. [정진새]

사실 이런 충돌은 디자이너와의 협업에서 특히 자주 발생하는 문제입니다. 텍스트 크기를 키우거나 대비를 조정하는 간단한 요청조차 디자인 퀄리티를 떨어뜨린다고 생각하는 경우가 많거든요. 하지만 저희는 그게 꼭 그렇지 않다고 봅니다. 디지털 접근성은 디자인 역량의 문제라고 생각해요. 왜냐하면, 접근성을 반영했다고 해서 디자인이 반드시 이상해질 이유는 없으니까요.

또, 문제가 생기는 경우는 주로 프로젝트 단위로 웹사이트를 급하게 제작할 때입니다. 이런 상황에서는 단체의 정체성과 고유성을 담아내는 것보다 접근성 기준을 충족시키는 것이 어려울 수밖에 없죠. 따라서 접근성을 고민할 때는 단발적인 프로젝트 수준이 아니라 장기적이고 고정된 기준을 설정하는 것이 중요하다고 생각합니다. 그렇게 한다면 접근성과 고유성 모두 충족할 수 있을 것입니다.

Q2. 말씀하신 바처럼 접근성을 기본값으로 설정하는 방향은 굉장히 공감됩니다. 하지만 실제로 디자이너와 협업하는 과정에서 '이건 역량의 문제'라는 식으로 설득하기는 쉽지 않을 것 같은데요. 어떤 언어를 사용해 설득하시는지도 궁금합니다.

맞습니다. "역량 부족"이라고 지적하면 당연히 충돌이 더 심해지겠죠. 그래서 저희는 논의를 감수성보다는 실질적인 질문으로 시작하려고 해요. 예를 들어, "시각장애인이 이 전시를 보러 왔을 때 우리는 어떤 대안을 마련해야 할까요?"라고 묻는 방식이죠. 이를 통해 문제를 구체화하고, 실질적인 대응 방안을 논의하는 것이 더 효과적입니다. 그리고 저희는 접근성 관련 기준을 충족시키는 것을 하나의 추가적인 역량으로 제안합니다. 내부적으로는 이를 "접근성 라이팅"이라고 부르면서, 디자이너에게도 "네 디자인은 훌륭하지만 접근성 라이팅은 아직 부족하다."라고 이야기하는 식이죠. 이렇게 하면 오히려 협업 과정이 더 유연해지고, 결과물의 질도 높아지는 것 같습니다.

Q3. 이번에는 안녕조금다른 팀에게 질문드리고 싶습니다. 온보딩 프로그램을 통해 접근성 매니저의 체계적 운영을 도모하셨는데, 이를 개발하면서 특히 중요하게 생각했던 점이나 앞으로의 과제는 무엇인가요?

저희는 접근성 매니저의 업무가 파편화되어 있다는 점이 가장 큰 문제라고 봤습니다. 직무 범위도 불명확하고, 어떤 역량이 필요한지에 대한 기준도 없거든요. 그래서 온보딩 프로그램은 이러한 문제를 해결하기 위한 첫걸음이라고 생각합니다.

온보딩 프로그램의 목차를 구성하는 과정에서 특히 중요하게 여겼던 점은, 접근성 작업을 처음 시작하는 사람도 이 프로그램을 통해 스스로 필요한 정보를 찾고, 자신의 속도에 맞게 익힐 수 있도록 하는 것이었어요. 프로그램을 단순히 매뉴얼처럼 만들기보다는 실질적인 업무 도구로 활용할 수 있게 구성하고자 했습니다.

앞으로의 과제는 이 목차를 기반으로 내용을 구체화하는 것입니다. 온보딩 프로그램은 접근성 매니저뿐만 아니라 협력자들과의 소통에도 활용될 수 있는 중요한 도구라고 생각해요. 따라서 지속적으로 업데이트하면서 더 많은 사례와 자료를 추가하고 싶습니다.

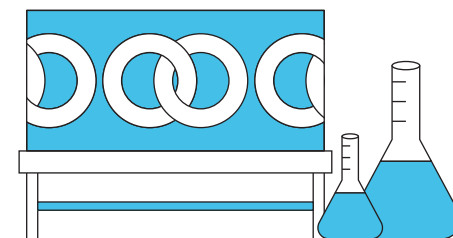
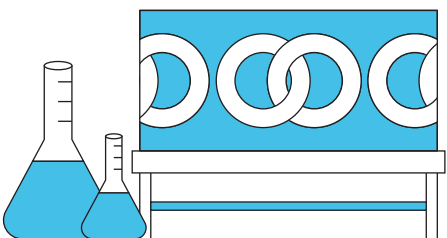
Q4. 마지막으로, 두 팀의 앞으로의 계획을 짧게 말씀해 주신다면 무엇이 있을까요?

소공원 팀

저희는 디지털 접근성의 중요성을 알리고, 관련된 교육 프로그램을 개발하는 것을 장기적인 목표로 삼고 있습니다. 특히 접근성을 문화예술계의 기본값으로 만들고, 이를 통해 장애인과 비장애인을 아우르는 포용적인 시스템을 구축하고 싶어요.

안녕조금다른 팀

저희는 온보딩 프로그램의 내용을 계속 확장하고 싶습니다. 접근성 매니저와 창작자·협력자가 같은 기준에서 소통할 수 있는 자료를 만들고, 접근성 작업의 효율성을 높이는 기반을 마련하는 것이 목표입니다. 더 나아가 접근성 매니저들의 네트워크를 강화하고, 안정적인 직무 환경을 만드는 데 기여하고 싶습니다.





3-4. 아동청소년연극 수어번역 학습연구모임

공연에서 수어통역은 단순한 소통을 넘어 작품의 맥락과 특성을 해석하고 표현하는 번역의 영역을 포함한다. 창작자와 농인 관객을 이어주기 위해, 수어번역자는 작품·창작자·농인 관객을 이해하며 수어를 번역하게 된다. 본 학습연구 모임은 창작자가 참여하여 수어통역사가 함께 아동·청소년 연극 작품을 연구하고 수어로 번역하는 학습연구 모임이다.

과정 소개

참여팀

음양소통팀, 수어빛

협력 단체

앞파랑이 창작소, 소리를 보여주는 사람들

일정

2024년 11월~12월

장소

이음센터 이음아트홀

협력 단체

〈앞파랑이 창작소〉

[아동청소년연극 협력예술단체]

‘앞파랑이’는 ‘엠티소’의 순우리말로, ‘앞파랑이 창작소’는 예술을 통해 몸과 마음에 빛을 더해 숨 쉴 산소와 웃음을 만들고 세상을 키워 나가는 ‘앞파랑이’들의 창작소이다. 퍼포머이자 공연 창작자인 김혜정·최은별 2인을 주축으로 여러 베이스를 둔 동료 예술가와 협업하고 있다. 특히, 몸과 마음 챙김에 관심을 두고 인형극, 마임, 연극놀이, 즉흥 춤, 그림책, 퍼핏 테라피 등의 여러 장르로써 대상에 맞는 소통방식 고민하며, 다양한 어린이와 청소년, 어른과 함께 ‘앞파랑이’들을 만들어가고자 한다.

〈소리를 보여주는 사람들〉

[수어번역 교육 및 컨설팅]

사단법인 ‘소리를 보여주는 사람들’은 농인을 잘 보고 수어로 말하는 사람으로 정의하고, 바른 농 정체성 확립을 위해 농 아동·농 청소년들과 함께한다. 현재 국내 유일의 수어 중심의 대안 학교 및 공동육아 어린이집을 운영하고 있다.

참여모임

〈음양소통〉팀(이우주, 박민수)

‘음양소통’팀은 시각예술가와 수어통역사 2인으로 구성된 팀이다. 팀원들은 청각장애를 가지고 있으며, 보청기나 인공와우 사용 등 다양한 보조기기를 사용하여 수화 언어와 음성 언어를 모두 사용하는 이중적인 문화적 배경을 가지고 있다. 농인 문화에 대한 깊은 이해를 바탕으로, 농인과 청인 사이의 소통을 위한 가교 역할을 수행하고자 한다. ‘음양소통’이라는 이름에는 청인 부모 밑에서 자라 음성 언어를 먼저 배우고, 이후 수화 언어를 익힌 팀원들의 경험이 반영되어 있다. 이러한 다양한 경험을 바탕으로 더 확장되어 서로 다른 특성을 가진 사람들이 조화롭게 어울려 원활한 소통을 이루고자 한다.

〈수어빛〉팀(고경희, 지미경)

‘수어빛’이라는 이름은 공연에 수어통역이 없을 때 한국어와 다른 언어를 가진 농인은 공연을 관람할 수 없어 답답한 상황에서 수어통역을 제공받음으로써 어둠에서 빛을 얻은 듯 공연을 즐길 수 있다는 의미를 포함하고 있다. 고경희는 2002년 한국에서 공연에 수어통역을 지원하기 시작한 초창기부터 2024년 현재까지 꾸준히 공연 통역 분야에서 활동하면서 〈지하철 1호선〉·〈점프〉·〈팔죽할멈과 호랑이〉·〈조씨고아〉·〈파우스트〉·〈세인트조앤〉 등 다양한 작품에서 수어통역을 진행한 경험이 있다. 지미경의 경우 수어구연가로서 ‘백설공주’·‘장화홍련’·‘토끼와 거북이’ 등 다양한 작품을 수어로 구연하여 농인과 수어를 아는 청인이 수어라는 언어로 작품을 즐길 수 있는 마중물 역할을 한 수어구연가이며 한국을 넘어서 아시아 농인·청인에게 한국수어의 아름다움을 수어동화 구연으로 알린 바 있다.

활동 내용

1. 오리엔테이션 교육(10월 22일 오전 10시)

2. 수어번역 팀별 학습연구: 2024년 11월(약 1달간)

- 1) 대면·비대면 실습 대본의 수어번역 작업
- 2) 번역 실습 작품의 창작자 미팅
- 3) 수어번역 전문가 컨설팅 미팅
- 4) 피드백을 위한 공연팀과의 쇼케이스(12월 3일, 이음아트홀, 각 팀별 연구한 수어번역본 시연 / 대상: 소리를 보여주는 사람들 학교 농아동청소년 및 교사)

3. 최종 수어번역본 영상촬영: 12월 8일~11일



▲ 오리엔테이션 현장 사진.



▲ 창작자 미팅 현장 사진.



▲ 전문가 개별 컨설팅 줌 화면 이미지.



▲ 농아동청소년 관객 피드백을 위한 쇼케이스 현장 사진.



▲ 최종수어번역본 촬영 현장 사진.

전문가 컨설팅(소리를 보는 사람들 김주희 대표)

Q1. 공연에서 수어번역, 왜 필요할까요?

사실은 이제 통역이나 번역이란 말 자체는 다들 익숙할 텐데, 수어통역은 익숙하더라도 수어번역은 모르시는 분들이 더 많으실 거예요. 통역사가 있고 청인의 음성 언어를 듣고 바로 통역하면 될 일인데, 굳이 번역을 한 번 더 거쳐야 하는지, 혹은 수어 통역사가 수호를 그러면 잘 척척 해내면 번역이 필요 없는 거 아닐까라고 생각할 수도 있는데, 현실적인 부분과 함께 원론적인 부분도 있는 것 같아요.

원론적인 부분부터 생각해 보자면, 사실은 우리가 어떤 좋은 소설, 예를 들면 그제 프랑스의 좋은 소설을 가지고 우리가 어떤 극을 다시 만들거나 좋은 영화를 한국에 가져올 때, 바로 한국어로 번역되지 않고, 굉장히 긴 시간 동안 왜 이 단어를 썼는지, 왜 이런 말을 했는지 그 프랑스의 국가적인 혹은 언어적인 배경들을 충분히 고민해서 한국어로 바꾸는 번역 작업이 존재하는데, 수어는 더할 나위 없이 이런 시간이 필요합니다. 왜냐하면 농인의 언어라고 하는 수어는 단순히 막 손을 움직이는 언어가 아니라 시각적인 언어이기 때문에 한국어라는 음성 언어의 특성 혹은 한국 사회에서, 그리고 소리를 듣고 말을 하는 청인들이 가지고 있는 문화권에서 쓰는 어떤 말이나 어휘들이, 농사회 그러니까 시각 언어를 쓰고 시각 문화를 가지고 있는 농인들이 쓰는 문화에 걸맞게 바뀌기까지는 어마어마한 시간과 노력이 필요해요.

그래서 번역은 기본적으로 한국어도 잘 알고 수어도 잘 아는 사람들이 함께해낼 수 있는 일인 것 같아요. 좀 더 양질의 수어통역이 수어통역, 수지 한국어라고 하는 한국어 어순에 맞춰 있는 손짓이 아니라, 온전하게 농인의 언어, 한국수어로 번역될 수 있는 번역을 한 단계 거친 후에 다시금 통역사가 그 수어를 받아들이어서 무대 위에 서는 것이 필요하다고 생각합니다.

Q2. 수어번역연구에 있어 이번 학습 공동체 과정이 지니는 의미는 무엇일까요?

수어번역은 누가 잘한다 혹은 이런 정답이 있습니까라고 말할 수 있는 단계가 아니에요. 그래서 이거는 딱 정형화된 어떤 매뉴얼로 우리가 상품처럼 만들어서 이렇게 하는 거라고 정해 놓을 수가 없어서 개개인의 다양한 상황들을 볼 수밖에 없는데, 이런 여러 과정이나 여러 가지 시행착오를 잘 담을 수 있는 형태가 저는 학습 공동체였다고 생각하고, 굉장히 좋은 방식으로 진행되었다고 생각해요. 그 과정을 저도 옆에서 지켜보면서 특히 이번에 참여한 두 팀이 완전히 다른 개성을 가지고 있어서 그 과정도 되게 달랐을 것 같아요. 그 결과만 놓고 볼 것이 아니라, 어떻게 만나서 어떤 과정으로 번역을 해나갔고, 그래서 어떤 결과물을 냈는지, 우리가 이 과정들을 함께 들여다보는 것이 아주 큰 의미가 있을 것으로 생각해요.

참여팀

Q1. 팀만의 수어번역 방식을 소개해 주세요.

수어빛 팀

사정상 처음에는 줌으로 만나면서, 영상을 통해서 서로 공부한 내용을 연습해 보고 번역에 대한 아이디어를 나눴습니다. 그리고 계속 영상통화를 하면서 서로 번역한 수어를 보여주며 지적을 받고 다시 고쳐보기도 하고요. 저희 팀은 이렇게 농인과 청인이 함께 계속 상호보완을 하며 번역하는 과정을 거쳤습니다.

음양소통 팀

이 작품은 주인공 '문아'에 대한 인물의 다양한 감정이 변화되어가는 이 과정에 대한 이야기이기 때문에 저희가 이 과정을 어떻게 전달할 수 있을지 대화를 정말 많이 하고 수정도 많이 했어요. 문아라는 인물의 입장에서 생각하면서 감정을 전달할 때 어떻게 하면 좋을지에 대해 생각하며 고민하고 서로 의견을 나누는 과정을 반복했어요.

Q2. 과정에서 특별했던 순간이나 좋았던 점을 얘기해 주세요.

수어빛 팀

이번 과정은 좀 색다른 느낌이었는데요. 혼자 무대에 서서 통역하는 게 보통이고 그런 경험이 많았거든요. 수어통역 중심으로 번역을 하고 맞춰 보는 것은 처음이었습니다. 정말 좋은 경험이었어요.(지미경 참여자) 제가 수어번역을 할 때는 공연을 통역할 때랑은 느낌이 달랐습니다. 공연을 통역할 때는 제가 무대에 서서 연기처럼 표정도 썼지만, 번역은 그 의미가 뭔지, 또 깊이 전달하고자 하는 내용이 뭔지에 대해서 생각할 필요가 있었어요. 그래서 정말 느낌이 달랐습니다. 마지막으로 수어를 번역할 때 농인과 청인이 함께 했으면 좋겠습니다. 수어는 농인의 것이고, 농인의 모국어라면, 음성은 청인의 모국어입니다. 두 존재가 함께 호흡을 맞추고 조율하는 것이 필요하다고 생각해요.(고경희 참여자)

음양소통 팀

농 아동을 만났던 그런 기회가 사실 예전에는 많이 없었는데, 이 사업을 계기로 농 학생들을 만날 수 있게 됐고 소통하면서 '나의 수어표현이 완벽하지 않구나!', '이 친구들의 입장에서 내가 수어를 더 배워야겠다.', '학생들의 눈높이에서 많은 연구가 필요하겠구나!'에 대한 깨달음을 얻게 된 점이 무척 좋았습니다.

창작자

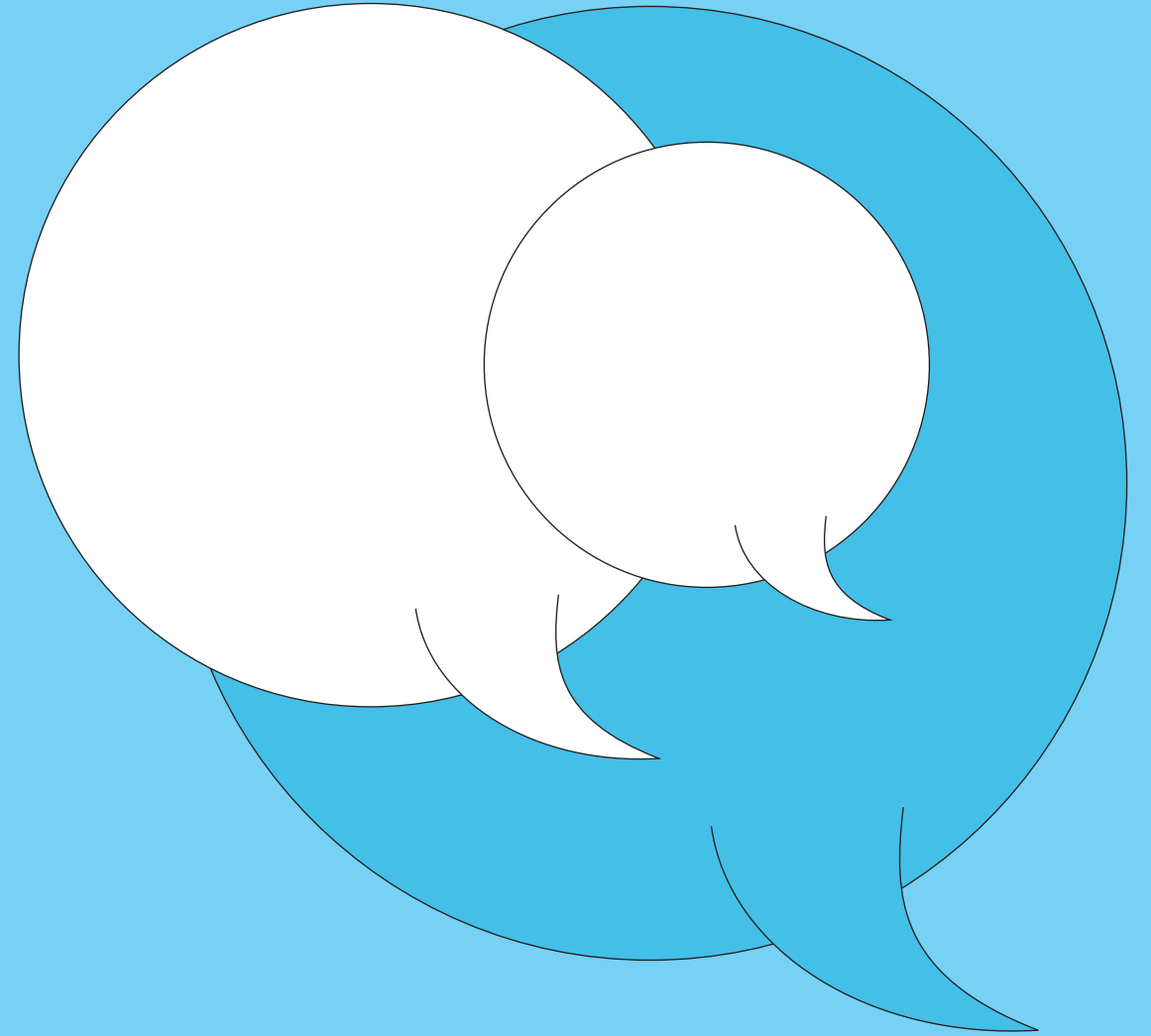
Q1. 창작자로서 이 과정에 참여하면서 어떤 것을 가장 많이 느끼셨나요?

우선은 이 모든 과정에서 가장 깊게 느낀 건 모른다는 것 같아요. ‘나에겐 너무 당연한 것들이 당연하지 않을 수 있구나.’를 알게 되면서 ‘당연하지 않은 것들을 어떻게 서로 소통할 수 있을까?’ 작업적으로 서로 소통하는 방식에 대해서, 그리고 극 안에서 제가 너무 당연하게 소리로서 언어를 전달하려고 했던 것들에 대해 다시금 배우게 됐던 것 같아요. 진짜 보이는 게 뭐였고 관객이 본 것이 뭔지에 대한 질문하게 됐고, 이 과정에서 수어와 농 문화를 조금씩 알아갈 수 있다는 게 인상 깊었고, 다음 단계의 숙제들을 많이 얻어서 행복한 과정이었어요.(김혜정 잎파랑이 창작소, 〈작아진 문아〉 작·연출)

우선 기존 공연과는 다른 창작 과정을 경험했고, 배우로서도 같은 창작자로서도 되게 많이 고민하고 알아가야 하는 작업이었어요. 우선 배우로서는 뭔가 잘 해내고 배우의 역량을 훌륭하게 잘 보여주는 것도 중요하지만, 어떤 관객들을 만나는지도 너무 중요하고요. 실제로 농 아동 관객들을 만나면서 제가 정말 알고 있던 세계가 부서지고 열리는 것 같은 느낌이 드는 시간이었습니다.(최은별 잎파랑이 창작소, 〈작아진 문아〉 공동창작·배우)

Q2. 이 과정이 앞으로의 창작 활동에 영향을 준다면 어떤 점일까요?

창작 활동에 관해서 일단 첫 번째로 피드백을 받고 나서 ‘공연을 느낄 수 있게 만들어야 한다!’, 그리고 ‘관객이 느낄 수 있게 통역되어야 한다!’를 알게 된 것 같아요. 베리어프리 공연을 이전에도 여러 번 했는데, ‘이제 찾아가는 과정을 더 해야 하는구나!’, 만드는 과정 안에서 계속 어린이들이랑 농인들이랑 만나야 하는 거라는 걸 많이 느꼈어요. 그리고 농인뿐만 아니라 청인도 이 공연이 잘 이해될 수 있고, 느낄 수 있는 작품을 만드는 것이 앞으로 가장 큰 목표입니다. 마지막으로 함께해 주셔서 너무 감사합니다.(김혜정)



공동 과정



장애학과 문화예술, 장애예술 매개사례 등
장애 이론의 이해를 바탕으로 문화예술과
장애학 간의 의미를 다루는 공동 프로그램을
제공합니다.

- 4-1. 규범이 아닌 창조적 활동으로서 무대
접근성-상상과 실천
- 4-2. 문화예술, 장애학과 만나다
- 4-3. 장애미학과 현대예술: 장애예술을
위한 입문 강의





4-1. 규범이 아닌 창조적 활동으로서 무대 접근성-상상과 실천

장애인 관객 또는 창작자가 공연예술 현장(무대 등)에 참여할 수 있는 가능성을 의미하는 '접근성'은, 일련의 규칙이나 매뉴얼을 통해 정리될 수 없다. 현장 상황에 대응하는 즉흥적인 합의, 조율, 조정이 끝없이 요청되기 때문이다. 이번 강연에서는 공연예술을 중심으로 접근성의 주요 개념과 사례를 살펴본 후, 몇 가지 실제 예시들을 놓고 함께 해법을 찾는 토론을 진행하는 과정으로 구성되었다.

과정 소개

진행

김원영

일정

2024년 11월 6일(수) *총 1강

장소

아르코미술관 세미나실

진행자

김원영(작가·공연창작자·변호사)

장애예술 및 장애인권을 주제로 하는 『온전히 평등하고 지극히 차별적인』(2024), 『실격당한 자들을 위한 변론』(2018) 등의 책을 발간했으며, 장애를 가진 창작자로서 무용과 연극 작업에 참여하고 있다. <인정투쟁: 예술가 편>(2024), <현실원칙>(2023), <무용수-되기>(2021), <사랑 및 우정에서의 차별금지법>(2019) 등이 있다.

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	장소
1	11.6. 오전 10시~12시	무대 접근성을 상상하고 실천하기	김원영	25명	아르코미술관 세미나실

규범이 아닌 창조적 활동으로서 무대 접근성-상상과 실천¹

김원영(공연창작자)

1. 무대를 위한 접근성의 특징

음성해설, 터치투어, 연출적으로 통합된 수어통역 등, 현대 한국의 공연현장에서는 '장애인 접근성'이라는 이름으로 흥미롭고 창조적인 실천이 드물지 않게 시도 중이다. 이런 실천의 특징은 법령 또는 특정한 명제로 정리된 '가이드'를 통해 얼마간 촉진할 수는 있지만, 온전히 규율할 수는 없다는 것이다. 무대는 창조적인 공간이다. 수어통역사가 어디에 서서 어떻게 하라는 '법'을 만든다면 상상력은 제한을 받을 것이다. 더 근본적인 차원에서 어떤 규범으로 장애인의 '공연 접근성'을 보장한다는 것이 불가능하다는 점에 관해 이야기할 수 있다. 이를테면, 우리가 '장애인'이라고 통상 말할 때, 그 개념은 사람들의 어떤 적극적인(positive) 속성을 추상화하여 구성한 개념이 아니다. 그보다는 이 사회의 표준적인 시스템에 포함되는 데 필요한 속성을 '결여'한 사람들, 즉 소극적(negative) 속성 [무엇무엇이 '아닌'/'없는'] 사람들의 집합을 뜻한다. 시스템을 어떻게 변경하고 보완하든, 언제나 negative 속성의 '출현'을 막을 수는 없다. 만약 모종의 빈틈, 이음새, 결여 등, 어떤 negative의 가능성도 없는 시스템이 있다면, 그건 거대하고 촘촘한 관료기계일 것이다. 무엇보다 거대하고 완벽한 관료기계는 '극장'일 수는 없을 것이다. 결국 접근성을 위한 실천은 표준화 하거나 일반화하는 작업과는 거리가 있다. 그것은 언제나 구체적이고 개별적이며, 매우 유동적인 일종의 기예(art)로서 존재한다. 공연장이라고 하는, 창조적이고 종잡을 수 없는 실천이 난무하는 곳에서 더욱 자주 발생하는 negative 한 요소들에 대응하는 창의적인 실천들이다.

1 [편집자 주] 김원영 저자가 "강연 내용의 요지를 아카이빙할 목적으로 추후 작성한" 원고로서, "강의에서 다뤄진 내용 일부를 요약, 재구성한 것"이다. 사전에 행해진 강의를 통해서만 글을 온전히 파악할 수 있는("강의와 별개로 이 글의 내용 전체를 파악할 수 없...") 참조용 텍스트임을 명시해 둔다.

2. 그럼에도, 몇 가지 실천을 위한 가이드

1) 구체적인 관객 1인에서 출발해 보자

무대 접근성을 위해 무엇을 어떻게 시작해야 할지 모르겠다면, 일단 아주 ‘구체적인 관객’을 한 명 떠올리는 것이 도움이 된다. A라는 사람을 알고 있다면 그에 대해 떠올려 보라. 그는 공연을 좋아하는, 태어날 때부터 시각을 사용하지 않는 사람이다. 그는 익숙하게 힌지팡이를 짚고 혼자서 공연을 잘 보러 다닌다. 하지만 이 사람을 그냥 ‘시각장애인’이라고 개념화해 이해하면 한계에 직면한다. A를 더 면밀하게 보자. 그 사람은 눈이 오는 날에는 공연을 보지 않는가? 공연이 10시 이후에 끝나는 경우 더 늦어지기 전에 집으로 돌아가는 관객인가? 그는 누군가의 도움을 받는 걸 편안하게 느끼는가 아니면 독립적인 이동을 중요시 여기는가? 정답은 없다. 그러나 일단 A를 위한 ‘접근성’을 철저하게 고려해 보자. 그다음 우리는 B로 나아갈 수 있다. A와 B는 필요로 하는 것이 공통될 수도 있지만, 정반대일 수도 있다. A에게는 음성해설이 중요하지만 B는 음성해설이 아닌, 조용한 가운데 공연자들의 호흡, 발소리, 무대 여기저기서 나는 작은 소리에 집중해 자신만의 시각적 심상을 구축하는 관객일 수도 있다. A와 B의 요청은 충돌할 수 있다. ‘유니버설’한 것은 없을 수도 있다. 그러나 이제 우리는 무대 접근성에 관한 더 복잡한, 동시에 흥미로운 도전 앞에 선다.

2) 당사자와 터놓고 의논하자.

A와 B를 위한 접근성 지원이 충돌한다고 느낀다면, 추상적으로 무엇이 더 중요한지 가치를 저울질할 것이 아니라, A 및 B와 이야기하는 편이 좋다. ‘터놓고’ 이야기하자. 무엇이 가능하고, 무엇이 불가능하며, 무엇이 고민인지를 말하자. 장애인 화장실이 없는 공연장에서 공연을 하는데, 휠체어를 탄 C가 찾아온다고 하는가? C에게 법령상 규정된 그 ‘장애인화장실’이 없다고 말하라. C는 실망하거나 화를 낼 수도 있지만, 자기만의 방법을 가지고 있을지도 모른다. “아 그 옆 건물에 턱이 한두 개 정도 있는 화장실이 1층에 있다면, 스태프가 조금만 도와주면 나는 화장실 이용할 수 있어요.”라는 식으로. 우리는 어떤 공통된 속성을 가진 집합적 인간 ‘장애인’에 대해 말하는 것이 아님을 기억하면 좋겠다. C는 구체적이고 매우 개별적인 기능, 취향, 태도, 선호, 타인과 협력하는 경험과 역량을 보유한 개인이다. 접근성은 ‘장애인 화장실’의 유무 자체가 아니다. ‘구체적인 C가 화장실을 갈 수 있는가 없는가’라는 물음에 답을 찾는 과정이다.

당사자가 기관에서 동원 가능한 지원 방식에 만족하지 못한다면 양해를 구하되 어쩔 수 없다는 점에 대해서도 인정하자. 향후 대안을 마련하기 위해 노력하되, 터놓고 방법을 마련하는 노력을 한 이후에는 현실을 받아들여야 한다. 한국의 ‘장애인차별금지법’은, “과도한 부담 또는 현저히 곤란한 사정”(장애인차별금지법 제4조)이 있는 경우에는 차별이 아니라고 명시한다. 우리는 지금 법률상 차별에 관한 이야기를 하는 것은 아니지만, 법률 역시 이러한 요소를 충분히 고려하고 있음은 참고할 만하다.

3) 모든 것을 완벽히 마련하는 것보다 작은 것이라도 적극적으로 함께 방안을 찾으려 애쓰는 담당자에게 훨씬 더 큰 신뢰를 느낀다.

서울문화재단 산하 연희문학창작촌은, 입주작가 모집공고에서 ‘장애인 작가가 지원하는 경우 비록 문학창작촌 내부의 접근성이 완벽하지는 않지만, 할 수 있는 방법을 찾아보겠다’라는 취지의 문구를 삽입했다. 이런 문구는 지원자에게 메시지를 준다. 접근성을 위해 신뢰하고 협력할만한 사람이 저곳에 있다는 뜻이다. 접근성은 어떤 경우에도 결코 완벽해질 수 없다. 언제나 모든 시스템에서 어떤 부분이 결여(negative 속성)된 존재는 출현한다. 그러나 대화하고, 협력하고, 가능한 방법을 찾을 의향이 있다는 신호를 준다면, 우리는 지금보다 훨씬 더 다양한 사람들을 극장의 관객으로, 공연자로 맞이할 수 있을 것이다.



4-2. 문화예술, 장애학과 만나다

한국장애인문화예술원과 한국문화예술위원회가 협력해 개설한 온라인 교육과정으로, 장애 이론의 이해를 바탕으로 예술 생태계와의 접점을 탐색하고, 문화예술과 장애학 간의 적용과 의의를 다루는 강의이다. 당사자의 눈으로, 그리고 다양함의 일종이자 그저 존재하는 것으로 장애를 바라보는 장애학의 설명방식을 소개하며, 고유한 경험과 상호작용을 통해 예술적 실천을 이어가고 있는 현장 관계자들을 위해 마련되었다.

과정 소개

진행

조한진, 정 은, 곽정란, 조원일

일정

2024년 8월~12월 *총 5강

방식

온라인 강의(문화예술 내일)

진행자

조한진

미국 일리노이대학교(University of Illinois)
철학 박사, 대구대학교 대학원 장애학과 교수

정 은

독일 브레멘대학교(Universitat Bremen)
철학 박사, 영남대학교 사범대학 교육학과 교수

곽정란

일본 리츠메이칸대학(立命館大學) 학술 박사,
국립국어원 어문연구실 특수언어진흥과 주무관

조원일

일본 츠크바대학(筑波大學) 심신장애학 박사,
경기대학교 사회과학대학 사회복지학과 교수

세부 내용

회차	일시	과정명	진행	참여인원	방식
1		장애학의 이해 1. 장애학이란 무엇인가? 2. 장애학의 원칙과 적용	조한진		
2					
3	2024.8.~12. [7기수]	연대의 교육으로서 문화예술교육	정 은	121명	온라인 (문화예술 내일)
4		농문화, 언어적 소수자의 이해	곽정란		
5		인문학적 장애학의 가능성	조원일		

연대의 교육으로서 장애인문화예술교육

정 은(영남대학교)

인간 삶의 모든 일들은 어떤 특정 개인의 태생적 특징에 의해서가 아니라 사람들 '사이'에서 발생되고 또 그 시대와 사회의 관념이나 지식에 의해 해석됩니다. 이런 과정 속에서 '인간'의 이름에 앞서 '남성'이, '여성'이, '노인'이, '난민'이 만들어지고 '장애인'이 만들어져 왔습니다(정 은, 2012). 이런 맥락에서 1970년대 Jantzen 교수는 소외 패러다임을 제안한 바 있습니다. 장애인 '하나의 사회적 관계'고 그 핵심은 소외라는 주장인데, 사실 사회적 동물인 인간이 살아가는 삶과 관련해 이러한 방식으로 장애를 이해하고 인식하는 것은 매우 자연스럽습니다.

흔히 장애를, 장애인을 있는 그대로 바라보고 수용하는 것이 중요하다고 얘기합니다. 중요한 말이고 맞는 말입니다. 그런데 과연 우리는 '있는 그대로의 모습'을 알고 있을까요? 사실 우리 대부분은 '있는 그대로의 모습'을 모르면서 막연히 안다고 착각을 합니다. 그러면서 자신이 기존에 가지고 있었던 정보들, 미약한 경험 속에서 나뉘는 장애를 계속 만들어 갑니다. 이러한 현상은 우리가 살아가며 만나는 갖가지 사회적 실체에 대해 어떤 고정된, 본질적인 것이 있다고 생각을 하기 때문일 것입니다. 하지만 엄밀한 의미에서 이 세상 모든 것은 계속해서 변화합니다. 따라서 '있는 그대로의 모습'이라는 것은 사실 그냥 관념적으로만 존재할 수 있는 것이지 실제 삶에는 그 실체가 없습니다. 모든 것은 여러 복잡한 관계를 속에서 계속 변하기 때문입니다. 물론 그 관계 안에는 그것을 바라보는 나 자신 시선, 정보, 지식 같은 것들도 포함됩니다(정 은, 2022).

이런 맥락에서 다양성 이야기를 한번 해보겠습니다. 생명의 역사에서 그 무엇보다 다양성을 강조한 다윈에 따르면, 어떤 개체(개인)의 생존은 개체 간 무한경쟁을 통해서가 아니라 다양한 개체들로 구성되어 있는 개체군 단위로 자연선택 됩니다. 다시 말해 다윈의 진화론은 흔히 언급되는 약육강식과는 아무 상관이 없을 뿐만 아니라, 오히려 인간을 포함하여 생명진화의 역사는 다양한 개체들 간의 공존의 기술의 역사임을 알려줍니다. 우리 인간은 이 공존의 기술을 사회성, 도덕성, 공감능력 등으로 부르는데, 이러한 능력은 간단히 설명해 서로 다른 개인들이 함께 살아가기 위해 요구되었던 생존 기술이라고 할 수 있습니다. 즉, 다양성이 먼저고 협력은 그 다양한 개체들의 공존 과정에서 생존 전략으로서 강제된 삶의 방식이라고 할 수 있습니다. 덧붙여 이러한 생명의 존재 현실에는 약한 개체, 강한 개체와 같은 구분이 없습니다. 왜냐하면 서로 복잡하게 연결된 덕분에 모두가 살아남을 수 있었기 때문입니다. 거대한 숲을 떠올려 보면 이해가 쉽습니다. 숲에서 잡목들을 제거하면 큰 나무들만 남아 멋있어 보일 것 같지만, 숲 전체 차원에서 보면 그것은 아주 취약한 상태입니다. 서로 촘촘하게 연결되어 있던 고리들이 끊기면서 곳곳에 구멍이 난 숲은 세찬 바람이나 큰비가 왔을 때 그냥 단숨에 쓸려나가 버릴 수 있기 때문입니다(Wohlleben, 2016). 풀 한 포기, 크고 작은 나무 한 그루 한 그루가 다 똑같이 중요한 가치를 가집니다.

롤스토이의 『사람은 무엇으로 사는가』라는 이야기에 ‘신은 사람들이 떨어져 사는 것을 원하지 않기 때문에 각자 자기에게 필요한 것이 무엇인지를 가르쳐 주지 않았고, 서로 모여 살아가기를 원하기 때문에 사람들에게 자기 자신과 모든 사람에게 필요한 것이 무엇인지를 가르쳐 주었다’라는 말이 나옵니다. 인간이라는 존재는, 자기 자신에게 필요한 것이 무엇인지를 아는 능력은 주어지지 않았으나, 자신과 모든 사람에게 필요한 것이 무엇인지를 알 수 있는 능력은 주어져 있다는 이 표현, 참 적절한 것 같습니다. 인간은 인간 공동의 사회생활을 통해 오늘에 이르렀고 이런 점에서 개인과 공동체는 유기적 통일체입니다. 그래서 이렇게 보면, 인류사에 있어서 모든 교육 활동은 ‘나’와 ‘우리’의 역사를 돌아보고 공유하면서 한 사람 한 사람에게 인간공동체를 선물해 온 문화적 활동이라고 할 수 있습니다(정 은, 2021). 저는 이런 입장에서 연대의 교육으로서 장애인문화예술교육을 고민해 보면 좋겠다고 생각합니다.

먼저 교육에 대해서 생각해 봅시다. 인간은 다 다르기 때문에 모든 교육은 기본적으로 통합교육이고 동시에 다양성 교육입니다. 그리고 앞서 언급했듯이 집단생활을 통해서만 개개인의 생존에 성공할 수 있는 인간이라는 존재에게 교육은 한 개인 한 개인에게 인간공동체를 선물하는 활동입니다. 연대의 교육은 여기서 출발합니다. 따라서 연대의 교육에서는 우선 교육자-학습자라는 구도를 벗어나 각자가 동등한 교육 참여자들이라는 정체성을 가져야 할 것입니다. 한 사람의 교육 참여자인데 누구는 여성이고 누구는 남성이고 누구는 교사고 누구는 학생이고, 이런 식으로 다양성이 동등한 가치를 가지는 상황이어야 할 것입니다.

다음으로 문화예술교육 장면에서 우리 모두는 당사자 대 당사자로 만난다는 사실에 집중하면 좋겠습니다. 교사 대 학생, 전문가 대 비전문가 학습자, 혹은 비장애인 대 장애인으로 만나는 것이 아니라, 당사자 대 당사자로, 좀 더 우아하게 표현하자면, 작품 대 작품으로 만나야 할 것입니다. 모든 개개인이 엄청난 역사적 작품입니다. 우리는 문화예술교육이라는 기회를 통해 만나서 서로의 세계를 배우고 또 다른 세계와 연결될 수 있습니다. 저는 이런 실천 속에서 ‘사회적 당사자’가 탄생한다고 생각합니다. 사회적 당사자라는 표현이 어색하게 들릴지 모르겠지만, 사회적 존재인 인간이 자신의 고유성을 잃지 않으면서 함께 살아가자면 누구나 사회적 당사자라는 정체성을 가지게 될 수밖에 없기에 저는 이렇게 표현을 하고 싶습니다.

마지막으로 예술은 진화의 부산물이 아니라는 점도 강조하고 싶습니다. 흔히 문화예술 활동은 시간적으로나 경제적으로 여유 있을 때 하는 활동이라는 인식이 아직도 존재하지만, 진화론적으로 봤을 때 인간이라는 존재에게 예술 활동은 진화의 부산물이 아니라 오히려 본성에 해당된다는 주장이 있습니다(Kandel, 2015). 저는 여기서 그 바닥에는 끝없이 다양성을 향해, 그러니까 쉼 없이 차이를 생성해 나가고자 하는 생명 진화의 원리가 숨어있다는 생각을 해봅니다(정 은, 2024). 다시 말해, 인간의 사회적 본성적 활동인 예술 활동을 통해 우리는 더욱더 차별화되면서 풍요로워지는 경험을 하게 되는 것입니다. 이 장면에서 우리 사회에서 장애인이라고 불리는 사람들과 함께 하는 문화예술교육의 가능성을 한번 생각해 본다면, 우리는 장애인 문화예술에서 그 어떤 영역보다도 더 넓은 생태미학적 지평을 볼 수 있다고 생각합니다. 생태미학이라는 말은 어려운 말이 아닙니다. 생명은 연결되어 가면서 아름다워진다는 뜻입니다. 김 훈 선생님 소설에 나오는 문장으로 글을 마무리하겠습니다. “눈 속에서 꽃이 필 때 열이 나는지, 그 주변의 눈들이 녹아 있었다.”

참고문헌

- 김 훈, 『내 젊은 날의 숲』, 문학동네, 2010.
 정 은, 『인간 발달과 장애』, 영남대학교출판부, 2012.
 정 은, 『내 결의 우리 삶: 구체의 과학으로서 교육인문학』, 교육의 이론과 실천, Vol. 26, no. 3, 2021, pp. 81-102.
 정 은, 『“있는 그대로”에 대한 통찰: 장애학적 특수교육방법론 고민하기』, 한국특수교육학회, vol. 56, no. 4, pp. 1-17, 2022.
 정 은, 『이웃교육과 장애: 이웃 발굴하기, 이웃으로 발굴되기』, 영남대학교출판부, 2024.
 에릭 캔델, 『통찰의 시대: 뇌과학이 밝혀내는 예술과 무의식의 비밀』, 이한음 옮김, RHK, 2015.
 페터 볼레벤, 『나무수업: 따로 또 같이 살기를 배우다』, 장혜경 옮김, 위즈덤하우스, 2016.
 롤스토이, 『사람은 무엇으로 사는가』, 이종진 옮김, 창비, 2015.



4-3. 장애미학과 현대예술: 장애예술을 위한 입문 강의

본 과정은 장애예술인, 관련 종사자, 문화기관 관계자들에게 장애예술에 대한 이해도를 넓히고, 고유성과 주체성을 중심으로 장애 예술을 둘러싼 논의와 이론을 현장과 연계하여 확산하고자 기획된 온라인 강의 시리즈이다.

과정 소개

진행

고영직, 김지수, 베티 시겔, 손병걸, 안경모, 앨런 제임스 번스, 최창희

일정

2024년 12월 *총 5강

방식

온라인(한국장애인문화예술원 유튜브)

진행자

고영직

문학평론가. 한국문화예술교육진흥원 이사, 웹진 《아르떼365》 편집위원장, 생애 전환 문화예술 학교 추진단장을 역임했으며, 현재 경희대 실천 교육센터 운영위원, 웹진 《지:문》 편집위원장, 문화매거진 《pot》 편집장 등으로 활동하고 있다. 저서로 「인문적 인간」(2019), 「삶의 시간을 잇는 문화예술교육」(2020)을 비롯해, 「생애·전환·학교」(2021), 「자치와 상상력」(2016) 등 다수 공저가 있다.

김지수

연출가, 극작가, 배우, 극단 애인 대표. 2003년부터 장애인 극단에서 연극을 했다. 2007년 극단 애인을 창단했다. 〈고도를 기다리며〉(2011~2013), 〈장애, 제3의 언어로 말하다〉(2012·2015·2023), 〈한달이〉(2016) 등의 작품을 무대에 올렸다. 장애예술인 문화예술 활동 지원위원회 위원, 서울연극센터 웹진 《연극in》 편집위원 등을 지냈고, 장애인 동료상담사로 활동하고 있다.

베티 시겔

케네디 센터 접근성 및 VSA 사무국장. 장애 및 접근성 예술, 교육 및 문화 분야의 혁신적인 전문가이자 리더인 베티 시겔은 매년 약 750명의 접근성 전문가가 모이는 케네디 센터 LEAD® 컨퍼런스의 창립자이며, 1800명 이상의 회원을 보유한 접근성/VSA 국제 네트워크 및 커뮤니티를 총괄하고 있다.

손병걸

시인. 2005년 부산일보 신춘문예에 당선되었다. 민들레문학상, 중봉조현문학상, 장애인문화 예술대상 국무총리상, 전국장애인근로문화제 시 부문 국회의장상 등을 수상했으며, 시집 『푸른 신호등』(2010), 『나는 열 개의 눈동자를 가졌다』(2011), 『통증을 켜다』(2017), 『나는 한 점의 궁극을 믿고 산다』(2021) 등과 산문집 『열개의 눈동자를 가진 어둠의 감시자 손병걸』(2017), 『내 커피의 적당한 농도는 30도』(2021)를 발간했다.

안경모

연출가. 용인대학교 연극학과 교수. 2019년 한국 문화예술교육진흥원의 연수프로그램 〈포용적 예술로 다시 보는 장애예술교육〉을 주관했고, 2020년 한국장애인문화예술원의 장애예술 창작아카데미의 기획과정에 참여했다. 장애인인 아닌 비장애인을 위한 배리어프리 온라인연극 〈브레이크: BREAK〉(2021)와 장애의 고난을 축제로 승화하는 연극 〈나인 프리다〉(2021)를 연출했다.

앨런 제임스 번스

상호작용적이며 사회적 참여를 강조하는 아일랜드 출신 예술가로, 신경다양성 환경 예술가이자 큐레이터로 활동하며 장애, 기후 변화, 예술의 접점을 탐구해 왔다. 2024년에는 Disrupt Arts Festival을 창립하고 공동 감독으로서 축제를 이끌었다.

최창희

미학연구자. 감성정책연구소 소장. 시각예술정책 및 문화도시 조성 외 학술, 정책, 현장 등에서 광범위하게 활동하고 있다. 「랑시에르 사유에서 예술과 노동의 문제」(2020)로 철학 박사학위를 받았으며, 예술을 통한 함께 살기에 관한 연구 및 실천적 활동 등을 수행하고 있다. 2018년 이후 장애예술에 관심을 갖고 장애예술 비평담론과 장애미학을 연구하고 있다.

세부 내용

I. 장애미학과 현대예술: 장애예술로 세계 탐구

회차	과정명	진행	QR
1	장애미학이란 무엇인가? 장애예술로 감각과 신체, 세계 이해하기	강의: 최창희	
2	감각과 신체, 그리고 (장애)예술 ① 감각 가능 세계를 통역하는 감각언어와 감각 공동체	진행: 최창희 대담: 고영직·손병걸	
3	감각과 신체, 그리고 예술 ② 무대를 만들고 접근 가능한 세계를 확장하기	진행: 최창희 대담: 김지수·안경모	

II. 해외 경향 읽기

회차	과정명	진행	QR
1	아일랜드 <디스러프 디스어빌리티 아트 페스티벌> 장애인 커뮤니티에 의해, 장애인 커뮤니티를 위해	앨런 제임스 번스	
2	접근성의 경향과 혁신 <케네디 아트센터> '접근성의 시작은 어디서부터인가?'	베티 시겔	

장애예술을 통해 감각 가능한 세계 확장하는 방법

최창희 (장애미학연구자, 감성정책연구소 소장)

우리나라에서 장애예술이라는 말이 사용되기 시작한 것은 그리 오래되지는 않았다.¹ 2015년 한국장애인문화예술원이 설립되고, 그 이후 장애인문화예술지원사업이 확장되기 시작할 무렵이다. 언리미티드아트(Unlimited arts), 아웃사이드아트(Outsider arts), 인클루시브아트(Inclusive arts) 등의 언어로 규정하며 활동하는 예술들이 소개되고 있었다. 국내에서도 그러한 흐름들과 더불어 한국장애인문화예술원을 중심으로 장애인 문화예술지원 활동이 확장되었으며, 사업과 더불어 그 의미를 분석하는 비평언어가 필요하다고 제기되었다.

필자는 2020년도 이:음 아카데미의 <현대미술과 장애예술>을 기획하면서 보다 구체적으로 장애예술의 의미, 나아가 장애미학 연구가 필요하다고 주장했다. 그러나 현장에서는 장애예술이라고 명명되는 것에 반대하는 경향도 있었는데, 정확하게 그 연유는 파악하기는 어렵지만 장애인 예술가들의 예술활동을 장애예술로 한정 짓는 것에 반대하는 것으로 이해하고 있다.

그럼에도 장애예술이라고 명명하고 나아가 장애예술을 통해 우리가 접근 가능한 세계에 대한 이해를 장애미학이라고 제기하는 것에는 분명한 이유가 있다. 우선 장애예술이라고 규정하는 것에 있어 가장 기본적인 오해 하나는 먼저 제거하고 이야기를 전개해 보고자 한다. 장애예술은 장애를 소재나 대상으로 다룬 것만을 의미하는 것이 아니며, 나아가 장애인의 예술활동 또는 그들의 예술작품들을 구분 지어 설명하는 개념도 아니다. 그것은 페미니즘 예술, 생태예술과도 같은 맥락의 문제이다. 페미니즘 예술이라고 해서 여성들이 하는 모든 예술이 그것일 수 없는 것이며, 또한 여성이 예술작품에 재현되었다고 페미니즘 예술이 될 수 없는 것과 마찬가지로이다. 또한 페미니즘 예술뿐만이 아니라 페미니즘 운동은 20세기 후반부터 주체가 아닌 타자 또는 배제와 소수자성에 대한 문제에 대표성을 띠는 것이었다. 그리고 그 대표성은 이젠 장애인권과 장애예술이 잇고 있다.

이러한 맥락에서 왜 장애예술이며, 또한 장애미학을 주목되는지, 장애인의 신체와 그 신체를 통하여 표현되는 감각 역량을 이해한다는 것의 의미와 가치는 무엇인지를 아는 것이 중요하다.

이러한 이해 속에 온라인 공통 과정이 마련되었다. 이제 본격적으로 그 문제들을 이야기해 보자.

1 2000년도 전후로 북유럽 국가들과 유럽 전역에 걸쳐 장애를 연구하는 학자들의 네트워크가 형성되면서 장애 연구(Disability Studies)로서의 장애학이 시작되었다. 장애예술이나 장애미학과 연관된 해외 연구로는 2010년 전후로 나타나는데, 장애학 내에서도 사회학적 모델을 넘어서 인문학적 또는 미학적 논의가 제기되는 시점과 유사하다고 판단된다. 해외에 비교했을 때 5~6년 정도 뒤쳐져 관련 저서들이 번역 소개되고 논의가 확장되기 시작했다. 그렇다고 장애예술로 보이는 예술이 이전에 없었던 것은 아니다.

기획의 방향

최근 국내에서 예술, 특히 장애예술 분야에서는 다양한 감각과 신체에 대한 탐구뿐만 아니라 단순히 배리어프리 개념을 넘어서 접근성 형식의 예술실험들을 보여주고 있다. 그럼에도 여전히 많은 지원사업의 심사나 평가를 통해 접근하게 되는 장애 예술에 대한 또는 장애인 예술활동에 대한 이해와 접근이 단편적이거나 여전히 장애인식 개선의 문제, 또는 장애인에게 예술 활동의 기회 제공 또는 장애인 예술 향유 확대라는 포괄적 목적으로만 제시되는 경우가 많다.² 이는 장애예술에 대한 이해뿐만 아니라 예술에 대한 이해가 부족하다고 판단했다. 따라서 예술이라는 근본적인 이해 하에 장애예술의 의미와 가치에 대한 접근을 근간으로 하여 장애예술 창작뿐만 아니라 매개, 접근 나아가 향유 등 다양한 차원에서 이해할 수 있도록 마련했다.

따라서 1강은 기본적 개념을 이해할 수 있도록 이론 강의 형식의 강의를 마련 되었으며, 2강과 3강은 보다 실천의 현장에서 접근하기 쉽도록 실제 사례를 중심으로 주요 장애예술 주요 키워드에 대하여 이야기를 나누는 대담 형식으로 마련되었다. 2강은 시와 문학에서 나타나는 감각에 대한 표현 또는 다양한 감각적 신체의 경험을 통역해 주는 것으로서 감각언어를 문학이라는 장르를 중심으로 이야기를 나누었다. 이를 위해 시집 『나는 열 개의 눈동자를 가졌다』(2011) 등을 발표한 시각장애를 가진 손병걸 시인과 함께 문화예술교육 정책 분야에서도 활발하게 활동하는 비장애 문학평론가 고영직과 함께 감각 통역과 편견 없는 감각공동체에 대하여 대담을 나누었다. 그리고 3강에서는 무대에서의 장애인 신체의 발화라는 의미와 가치를 조명해 주면서 다양한 신체와 세계의 접근 가능성의 의미를 실제의 공연예술 중심으로 대담을 나누었다. 대담자로 장애인 극단으로 활발하게 활동하고 있는 극단애인의 김지수 대표와 〈브레이크: BREAK〉(2021)와 〈나인 프리다〉(2021) 등을 만든 안경모 연출가와 함께 공연예술의 실천적 사례를 중심으로 이야기를 나누었다. 그리고 1강은 2강과 3강을 모두 포괄하는 것과 동시에 장애예술과 장애미학을 이해할 수 있도록 마련했다.

주요 개념들

특히 1강에서는 장애예술과 장애미학이 현대사회에서 왜 주요하게 다루어지는지 그 핵심 개념을 논의했다. 앞서 언급한 바와 같이 장애예술의 의미와 가치를 이해하기 위해 앞서 예술의 의미를 함께 이해해 보려고 했다. 예술은 기본적으로 예술가의 노동의 산물이기도 하지만 독립적 자격을 가진다. 나아가 그 예술가들의 노동은 타율에 의한 것이 아닌 자율적 성격을 지닌다. 그러면서 동시에 사회적 맥락 속에 평가받고 그 의미와 역할을 논하기에 또한 타율적 의미도 갖추게 된다. 즉 예술의 자율성과 타율성의 동일성이라는 개념 속에 예술은 늘 기존의 질서에 순응하지 않으며, 세계의 여러 대상과 사물에 대하여 새로운 의미와 가치를 발견한다.

2 장애인식 개선의 문제는 장애인 인권 문제 모두에 포괄되는 것이며, 나아가 장애인 예술 창작 및 향수권은 지원사업의 가장 기본 취지이기 때문에 개별 사업의 목적은 이미 이러한 내용이 공통적으로 포함되어 있는 것이다.

이 맥락에서 예술은 감각과 신체를 새롭게 해석을 제시하는데, 현대철학 나아가 현대사회에서 인간중심주의에 대한 반성의 의미로서 주체를 해체하고 인간을 포함한 비인간 생명체 등을 모두 설명할 수 있는 신체의 개념이 대두되는 것이다. 그런데 장애예술에서 다양한 신체와 그 신체의 감각적 역량을 예술을 통해 구체적으로 제시하고 있어 더욱 주목되는 것이다. 나아가 감각학으로 설명되는 미학으로서 장애미학은 이러한 다양한 신체의 감각 역량을 보다 중점적으로 논의할 수 있는 체계임을 강조했다.

이를 기반으로 2강과 3강에서 주요 개념들을 핵심적으로 소개했는데, 특히 2강에서는 인간중심주의 연결되는 의미로서 이성과 진리 체계의 재현의 의미로 이해할 수 있는 시각 중심주의 문화에 대하여 다룬다. 그러한 시각 중심주의는 감각으로서 시각을 의미하는 것이 아니라 표준화된 진리 체계 또는 중심의 관점을 재현하는 것으로, 원근법적 시각을 설명하는 것이다. 이에 대하여 다양한 감각을 이해하고 통역하는 의미에서 감각 언어와 감각 통역의 의미를 시어를 중심으로 살펴보았다. 그리고 3강에서는 장애인의 신체 또는 다양한 많은 신체들이 각자의 무대를 만들고 그 무대에서 자신이 경험한 세계를 이야기하는 것으로서 장애예술을 논의하면서 프랑스 철학자 랑시에르의 불화의 개념을 설명했다. 다소 어려운 개념일 수는 있지만, 실제 공연예술뿐만 아니라 다양한 예술의 무대에서 장애인의 신체들은 자신의 경험 세계를 표현(발화)함으로써 공통의 무대를 만들고 있는 것이어서 그 무대의 의미를 중점적으로 소개했다.

무엇보다 전체 〈장애미학과 현대예술〉을 기획하면서 주요한 개념들을 제안했다. 다양한 신체의 감각 언어를 이해하는 것으로서 감각 리터러시와 함께 미학적 차원에서의 ‘접근성’ 개념이 그것이다. 리터러시는 문해력이라고 번역될 수 있어 보다 확장된 개념으로 적용하는 것을 이후 제안하더라도 우선 감각을 이해할 수 있는 능력으로 이를 제안해 본다. 디지털 시대에 필수적으로 요청되는 정보 이해 및 표현 능력으로 디지털 리터러시를 설명한다. 그러한 의미에서 코로나 이후 위기 등의 문제에 직면한 우리에게 요구되는 또는 필요한 것은 바로 다양한 신체, 다양한 감각을 이해할 수 있는 감각 리터러시라고 생각한다. 그리고 배리어프리로서 물리적, 기술적 차원의 접근성 개념이 아닌 미학적 차원에서의 ‘접근성’ 개념을 제안해 본다. 감각은 수동성을 넘어서 주체와 대상, 신체와 세계를 연결하는 것으로 1강에서 중점적으로 다루었다. 이러한 감각의 능동적이자 수동적 과정으로 연결되고 확장되는 의미에서 접근성 개념을 이해하고 이를 확장하여 해석하는 것으로써, 접근성 예술로서 장애예술을 이해할 수 있다고 생각한다. 장애예술을 통해, 그리고 장애인의 신체와 그들의 무대들을 통해 우리는 다양한 신체와 세계에 접근 가능할 수 있기 때문이다.

최창희

여전히 현장에서는 많은 것을 배운다. 2강 대담에 참여한 손병걸 시인에게 시 낭독을 요청했다. 돌아오는 대답은 낭독이 아니라 '암송'을 하겠다고 한다. 우리의 언어, 아니 나의 언어는 이렇게 편협하다. 또한, 3강의 대담에 참여하신 안경모 연출가는 여러 신체들, 즉 남녀노소, 또는 여러 장애를 지닌 신체들과 함께 공연을 올리는 과정에서의 통합적 관점의 연출은 다소 폭력적일 수 있다고 생각했다고 한다. 경험이 누적될수록 반성과 고민이 깊어진다는 말에 깊은 공감을 하게 되었다. 그러나 이러한 과정이 모두 우리가 함께 배움의 순간이라고 생각한다. 많은 경험과 실수가 누적되어야 우리는 보다 많은 신체들, 보다 많은 생명체들과 함께 어울려 살 수 있는 방법을 깨닫게 되지 않을까? 스스로 발화하고 또 이를 통해 경험하지 않으면 알 수 없는 것들이다. 그렇기에 다양한 감각 경험을 가지지 못한 장애인인 우리는 모두 각자의 무대를 만들어 발화하고 또 그것을 공유해야 할 것이다. 그러한 의미에서 장애예술은 우리에게 가치를 지닌다. 장애인이라는 말이 사라져야 장애예술이라는 말도 삭제할 수 있지 않을까 생각한다.



아:음 예술창작 아카데미
2024 결과자료집
Korea Disability
Arts & Culture Center

발행일	2025. 2.
발행인	김형희
발행처	[재]한국장애인문화예술원
기획/운영	장주신 박다엘 김수정
공동기획/운영	[주]블루버드씨
편집	김민관
디자인	파이카

*본 자료집은 무단전재를 금하며 인용 시
저작자와 출처를 반드시 표기하시기 바랍니다.

관련 사이트
한국장애인문화예술원 kdac.or.kr
아:음 온라인 ieum.or.kr
예술창작 아카데미 ac.ieum.or.kr
모두예술극장 moduarttheater.or.kr
모두미술공간 moduartspace.or.kr

관련 SNS 채널
인스타그램 @kdac9700
페이스북 @ieumcenter
네이버 블로그 @kdac9700
유튜브 채널 @kdac9700



비매품/무료
13600

9 791199 117808
ISBN 979-11-991178-0-8

