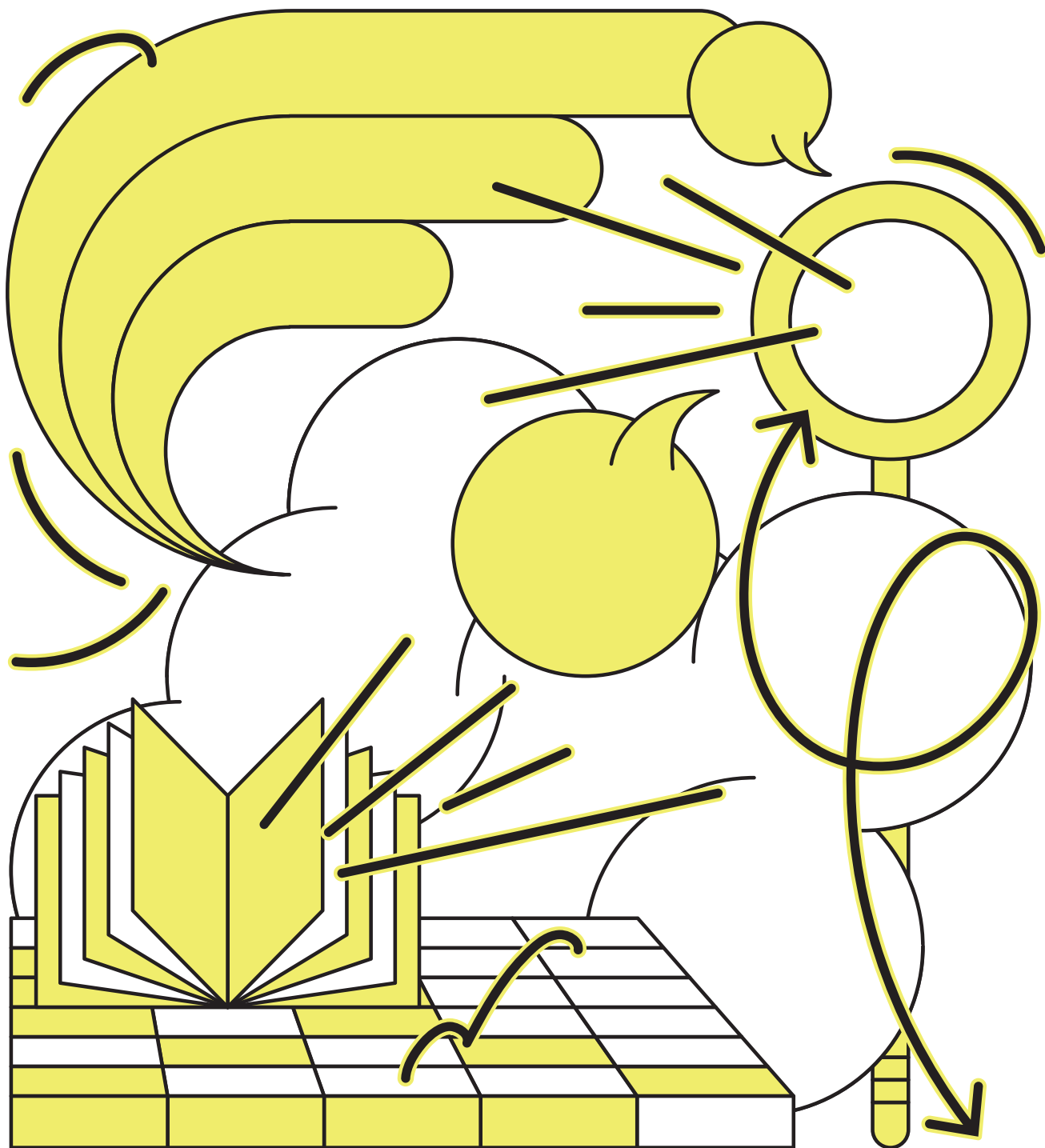


2025 이:음

ac.ieum.or.kr
매개자과정

예술창작 아카데미



2025 아:름 ac.ieum.or.kr
매개자과정

예술창작 아카데미



문화체육관광부



한국장애인문화예술원

목 차

Prologue 기록을 시작하며	1. 이:음 예술창작 아카데미 소개	005
	2. 매개자과정 소개	006
Overview 이:음 예술창작 아카데미 한 눈에	1. 사업 개요 및 추진 배경	008
	2. 과정 구조	009
	3. 운영 일정	010
Program Archive 과정별 이야기	기획자LAB	
	1. 기획자과정	012
	1-1. 함께 만드는 무대의 시작	013
	1-2. 자기모순의 사고법	019
	1-3. 창조적인 작업은 어떻게 변질되는가	025
	1-4. 같이 좀 해매자	032
	1-5. 별 거 아닌 것 같지만	039
	1-6. 접근성 매니지먼트 기초교육	049
	1-7. 접근성 매니저 양성 전문교육-입문과정	054
	교육자LAB	
	2. 교육자과정	066
	2-1. 헌터하트비트 메소드를 활용한 연극교육 워크숍	067
	2-2. 장애예술인 강사 양성 과정	077
Outcomes & Reflection 다음을 위한 질문들	1. 남겨진 생각들	102
	2. 지나온 순간들	105
	3. 확장된 질문들	111

Prologue



기록을 시작하며

이:음 예술창작 아카데미

소개

한국장애인문화예술원에서는 장애예술인의 고유한 예술적 감수성과 창작 역량강화 및 장애예술 매개자와 접근성 전문인력 양성 등 장애예술 기반 확대를 위해 (비)장애예술인, 문화예술기획자, 장애예술에 관심있는 시민 등을 대상으로 다양한 교육과정을 운영합니다.

이:음 예술창작 아카데미는 교육목적과 참여 대상에 따라 창작자 과정, 전문예술교육 과정, 매개자 과정 총 3개의 교육과정으로 운영하고 있습니다.

창작자 과정

장애예술인 대상 다양한 실험과 탐색, 공동창작 등 감각과 협업 기반 예술 교육 과정

전문예술교육 과정

(예비)장애예술인, 신진장애예술인 대상 예술대학의 전문성과 인프라 기반의 체계적인 장르별 예술교육 과정

매개자 과정

장애예술 창작 및 활동 지원을 위한 장애예술 기획, 교육, 접근성 관련 매개인력 양성 과정



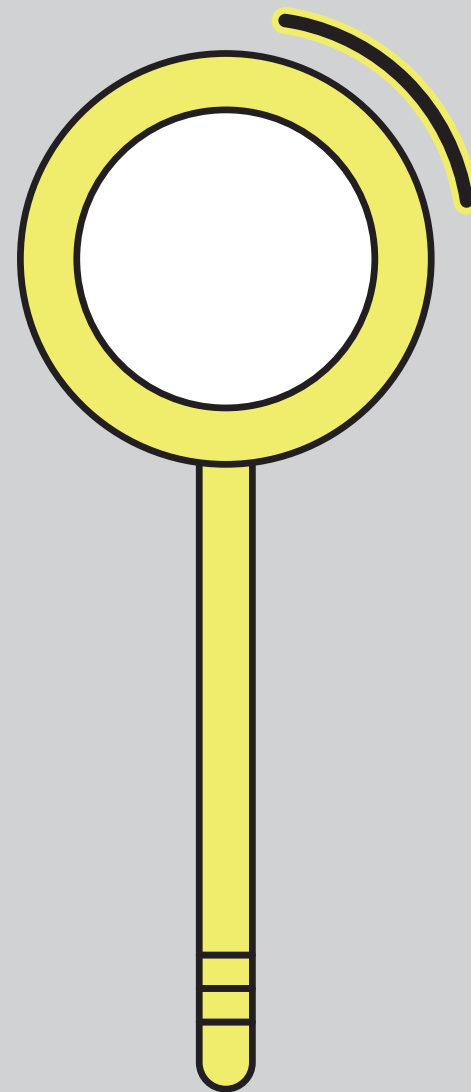


매개자과정

소개

장애예술 기획 및 교육 현장의 매개자 양성을 위한 교육과정으로, 장애예술 현장을 경험하고 장애예술에 대한 이해와 매개자의 역할을 제고할 수 있는 기회를 제공합니다. 강의, 워크숍, 학습모임 등 현장 실무와 연계하여 장애예술에 대한 다양한 해석과 접근을 시도하고, 매개 활동 전반에 필요한 태도와 실무 역량을 함양하기 위한 과정입니다.

Overview



이:음 예술창작 아카데미 한 눈에

사업 개요 및 추진 배경

2025년 이:음 예술창작 아카데미 매개자과정은 배움을 현장에서 실천할 수 있는 매개자를 양성하기 위해 교육 구조와 방식에 변화를 시도하였다. 기획자와 교육자로 구성된 두 개의 랩은 전체 과정을 네 개의 과정으로 세분화하여 운영되었으며, 이를 통해 장애예술 현장의 요구에 보다 정밀하게 대응하고자 하였다. 전체 과정은 기획자과정, 접근성 매니저 양성 과정, 교육자과정, 장애예술인 강사 양성 과정으로 구성되었고, 이 중 접근성 매니저 양성 과정과 장애예술인 강사 양성 과정은 올해 아카데미에서 처음 개설된 신규 과정이다. 이는 복합적이고 다층적인 매개자의 역할을 요구하는 동시대 예술 현장의 변화에 대응하기 위한 아카데미의 단계적 시도로 볼 수 있다.

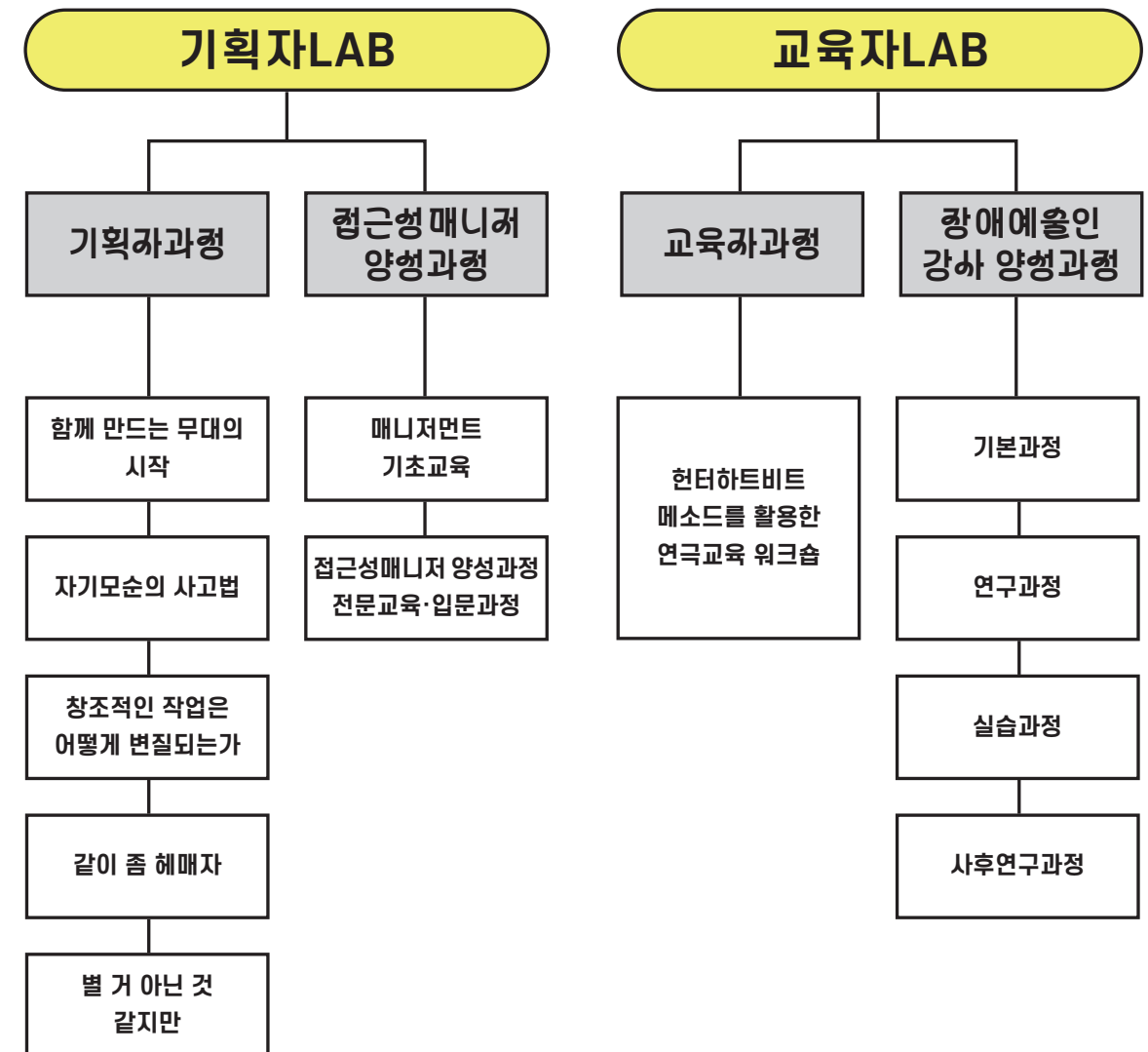
특히 접근성 매니저 양성 과정의 <접근성 매니지먼트 기초교육>과 기획자과정의 <지역탐방 총청>은 수도권에 집중되어 있던 교육을 지역으로 확장하고자 한 시도라는 점에서 공통된 의미를 지닌다. 한국장애인문화예술원의 무장애 문화향유 활성화 지원사업과 연계하여 운영된 <접근성 매니지먼트 기초교육>은 지역의 문화예술 기관을 ‘찾아가는 교육’으로 진행되었으며, 다양한 문화예술 현장에서 접근성 매니지먼트의 개념과 역할을 공유하고 현장 적용 가능성을 모색하는 데에 초점을 두었다.

반면 기획자과정의 <지역탐방 총청>은 정리된 모범 사례를 습득하기보다, 지역에서 각자의 방식으로 지속되고 있는 개별적이고 낯것의 실천 사례들을 직접 마주하는 과정으로 설계되었다. 매개자들은 2박 3일간 현장을 함께 관찰하고 경험하며, 즉각적인 해답을 얻기보다는 현장에 머무르고, 관계 맺으며, 감각을 축적하는 과정을 통해 매개자가 현장을 이해하는 방식과 태도를 다시 살펴보는 계기가 되었다.

이러한 시도들은 단발적인 변화가 아닌 아카데미가 동시대의 조건과 현장의 요구에 응답하며 천천히 변화해 나가는 과정의 일부이다. 이:음 예술창작 아카데미는 앞으로도 교육과 현장, 연구와 실천을 유기적으로 연결하며, 예술 현장의 변화에 유연하게 호응하는 매개자 교육의 기반을 확장해 나가고자 한다.

1

과정 구조

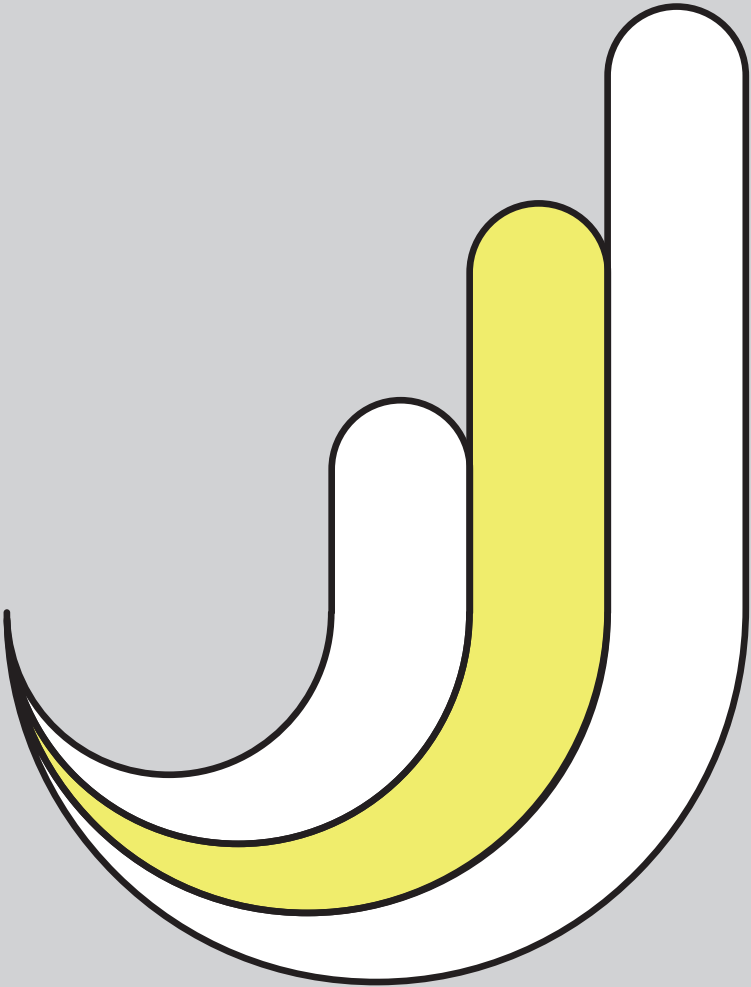


2

운영 일정

2025년 이:음 예술창작 아카데미 매개자과정			6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	
기 획 자 L A B	기획자과정	[공연예술] 함께 만드는 무대의 시작		●	●					
		[시각예술] 자기모순의 사고법		●	●					
		[시각예술] 창조적인 작업은 어떻게 변질되는가			●	●				
		[문화기획] 같이 좀 해매자		●	●					
		[지역탐방 워크숍] 별 거 아닌 것 같지만					●			
	접근성매니저 양성과정	기초교육	●	●	●	●				
		전문교육-입문과정		●	●					
	교 육 자 L A B	교육자과정	헌터하트비트 메소드를 활용한 연극교육 워크숍				●			
		장애예술인 강사 양성과정	기본과정		●	●				
			연구과정			●	●			
실습과정						●	●	●		
사후연구과정								●	●	

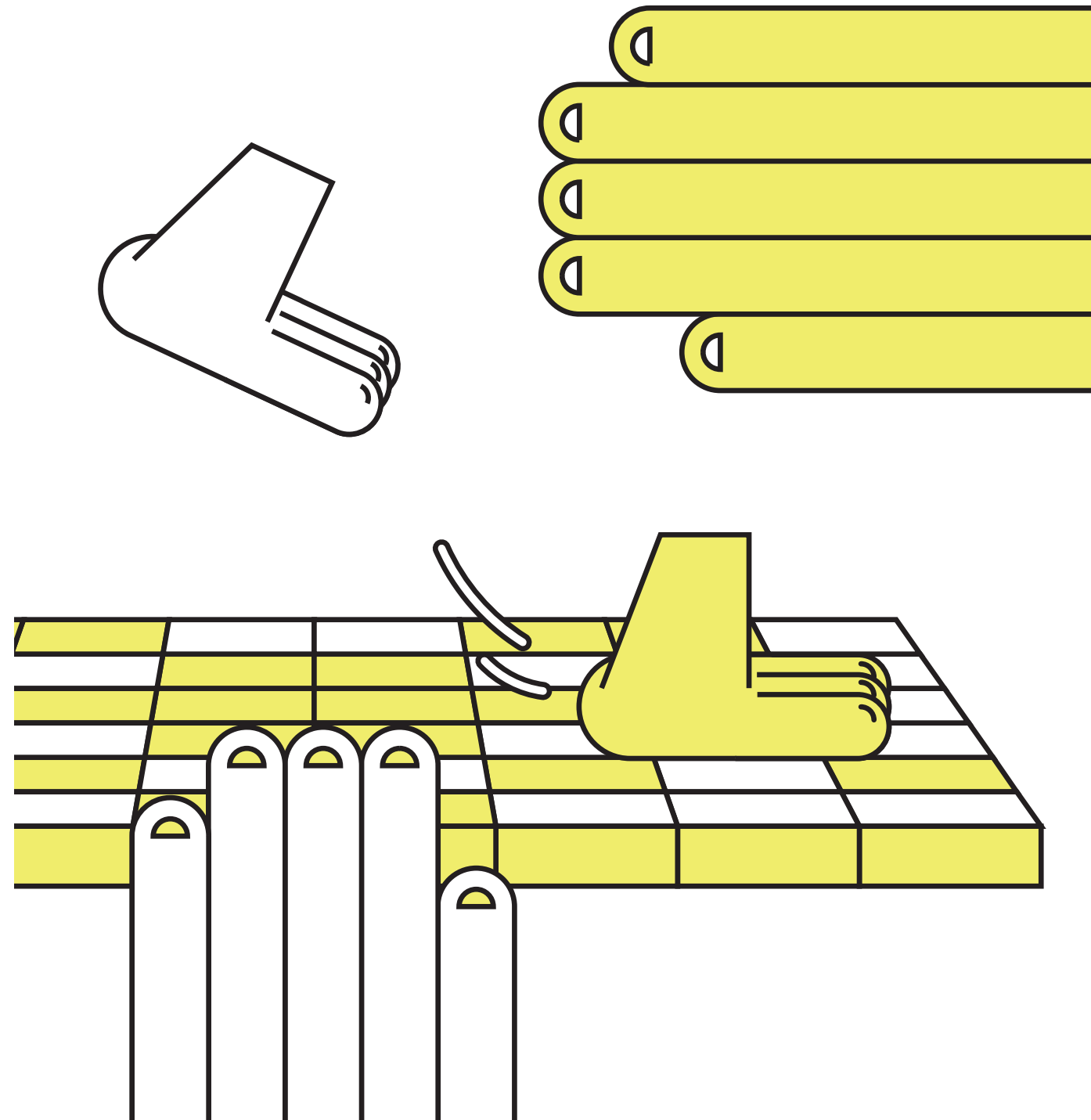
Program Archive



과정별 이야기

1-1. 함께 만드는 무대의 시각

1



기획자랩 - [공연예술] 함께 만드는 무대의 시작

공연을 만드는 과정은 일반적으로 준비 단계를 거쳐 대본을 분석하고, 연습실에서 여러 차례의 리허설을 진행한 뒤 무대에 올라 관객을 만나는 순서로 이루어진다. 장르나 공연의 성격에 따라 과정에는 다소 차이가 있을 수 있다.

장애예술의 공연 제작에서 가장 큰 차이점은 바로 '시간'이다. 통상적인 공연 제작보다 모든 과정에 더 많은 시간이 필요하다. 모두가 함께 볼 수 있는 대본을 마련해야 하고, 충분히 갖춰지지 않은 극장의 물리적 환경을 보완할 수 있는 장치를 마련해야 하며, 배리어프리를 이전보다 더 잘 실현해보고자 하는 노력 등 다양한 이유가 있다.

<함께 만드는 무대의 시작>은 공연 제작 과정 속에서 시간을 어떻게 보냈는지 각자의 경험을 공유하는 자리였다. 이 시간을 통해 각자가 '어떤 매개자가 되고 싶은가'라는 질문에 대한 스스로의 답을 찾는 계기가 되었기를 바란다.

과정 소개

진행	전강희, 남인우(3회차)
대상	공연예술 기획 매개에 관심 있는 기획자, 예술가
일정	2025년 7월 7일(월) ~ 8월 11일(월), 총 5회, *7월 28일(월) 휴강
장소	이음센터 커뮤니티 2

진행 소개

전강희	영문학과 연극학을 전공하고 예술 현장에서 공연평론가, 드라마터그, 축제의 프로그래머로 활동한다. 새로운 극적 언어를 탐색하고 장르 간 해체와 협업이 활발한 공연 만들기에 관심이 많다.
남인우 (3회차)	극단 북새통의 예술감독으로, 어린이·청소년극 분야에서 활발하게 활동하며 연극의 교육적, 예술적 가치를 전파한다.

참여자

강하은, 권주리, 김유라, 김정연, 박유빈, 방혜영, 송서영, 오김수희, 유소연, 이영실, 정은미, 정유진, 조수현, 최예나, 한지원

세부 일정

회차	일시	주제	내용
1	7.7.(월) 오전 10시 - 오후 12시	어떤 매개자가 되고 싶은가? 기획부터 제작까지 사례연구 1	드라마를 기반으로 만드는 연구
2	7.14.(월) 오전 10시 - 오후 12시	기획부터 제작까지 사례연구 2	리서치를 기반으로 만드는 연구
3	7.21.(월) 오전 10시 - 오후 12시	기획부터 제작까지 사례연구 3 (남인우)	신경다양성 어린이, 청소년과 동반 보호자를 위한 공연
4	8.4.(월) 오전 10시 - 오후 12시	공연 분석에 도움이 되는 도구들	공연 분석에 도움이 되는 도구들
5	8.11.(월) 오전 10시 - 오후 12시	다시, 어떤 매개자가 되고 싶은가?	모두가 함께 하는 비평

주요 내용

1회차 - 어떤 매개자가 되고 싶은가?

첫 시간에는 장애예술 매개자의 역할을 살펴보았다. 매개자와 드라마터그의 개념을 중심으로 기획자와 매개자의 차이를 이해하고, 기획부터 제작까지 이어지는 과정에서 매개자는 어떤 역할을 하는지 탐구했다.

사무엘 디 헌터의 희곡 『The Healing』 낭독공연 제작 사례를 통해 제한된 조건 속에서 텍스트를 관객에게 전달하는 방식, 장애가 있는 배우들과의 협업 과정, 캐스팅 기준과 작업 방식 등을 살펴보며 장애예술 제작의 현실적인 선택과 고민을 공유했다. 이를 통해 매개자는 드러나지 않지만 공연의 기반을 형성하는 존재이며, 공연 특성에 맞춘 유연한 기획과 충분한 소통이 작품의 완성도를 높인다는 점을 확인했다.

2회차 - 기획부터 제작까지 사례연구

공연예술계에서 매개자의 개념과 역할을 정리하고, 장애예술 현장에서 매개자가 어떻게 활동하는지 사례를 통해 살펴보았다. 매개자는 고정된 역할이 아니라 상황과 언어 선택에 따라 정체성이 형성되는 존재로, 프로듀서·접근성 매니저·드라마터그 등 다양한 유형을 통해 기획·제작·접근성·창작 개입 등 역할의 확장성을 지닌다. 또한 관객과 평론가 역시 넓은 의미의 매개자의 위치에 설 수 있음에 대해 논의하였다. 다양한 장애를 가진 구성원들이 함께한 제작 사례를 통해 매개자는 변수와 오류 속에서 관계를 조율하는 실천적 존재이며, 언어 선택이 장애예술의

인식과 실천에 영향을 미친다는 점을 공유하였다. 이를 통해 매개자는 협력과 다정함을 바탕으로 예술의 기반을 형성하는 데 핵심적인 역할을 수행함을 알 수 있었다.

3회차 - 신경다양성 어린이 청소년과 동반보호자를 위한 공연

남인우 연출가의 사례를 통해 신경다양성 어린이·청소년과 동반 보호자를 위한 공연 제작 과정을 살펴보았다. ‘릴렉스드 퍼포먼스’ 개념을 중심으로 사전 정보 제공과 관객 맞이 방식 등 기존 공연 문법을 확장해 온 실천을 다루었다. 대표 작품 〈똑, 똑, 똑〉의 사례를 통해 충분한 사전 준비와 세심한 설계가 관객의 불안을 낮추고, 관객의 상동행동을 공연의 흐름에 반영함으로써 배우와 관객이 함께 만들어가는 공연의 가능성을 보여주었다. 또한 연출보다 배우의 역할 수행과 현장 대응이 중요하며, 억압이 아닌 안내와 협력을 통해 공연을 지속할 수 있음을 알게 되었다.

4회차 - 공연 분석에 도움이 되는 도구들

공연 분석을 위한 이론과 개념을 바탕으로, 매개자가 현장에서 공통의 언어와 인식을 갖는 이유에 대한 토론을 진행했다. 참여자들은 이론이 실천을 위한 도구로서 소통을 돕고, 자신의 역할을 인식하며 안전한 현장을 만들기 위해 필요하다는 점에 공감하였다. 또한 장애미학과 장애수행성 개념을 통해 장애를 미학적 가능성과 수행의 과정으로 이해하고, 공연을 배우와 관객의 상호작용 속에서 생성되는 사건으로 바라보는 시간을 가졌다. 마지막으로 배리어프리 미학과 배리어 컨서스 개념을 통해 접근성을 예술적 구성 요소로 인식하고, 장벽을 자각하며 함께 대응하는 태도의 중요성을 확인하였다.

5회차 - 다시, 어떤 매개자가 되고 싶은가? 모두가 함께하는 비평

모두예술극장 기획 초청 공연 <햄릿>을 바탕으로 참여자들이 감상을 나누고 비평적 언어를 형성하는 워크숍이 진행되었다. ‘크립 프라이드’ 개념을 중심으로 정상성의 시간과 다른 몸의 시간이 무대 미학으로 어떻게 드러나는지 관찰하며, 다운증후군 배우들과의 협업과 자기 서사를 통해 재구성된 공연을 비평했다. 관람 이후에는 기억에 남는 장면을 공유하며 배우의 에너지, 언어 감각, 무대 장치와 영상 사용에 대한 다양한 해석과 평가를 나누었다. 아쉬운 지점에 대한 논의와 함께 현장 관람과 영상 관람의 차이를 짚으며, 비평을 통해 무엇을 보고 어떻게 말할지 조율하고 매개자로서의 정체성을 확장하는 시간으로 마무리되었다.

진행자 리뷰

전강희(드라마터그)

<함께 만드는 무대>는 매개자들을 대상으로 하는 수업이다. ‘매개자’라는 단어는 어딘가 명확하지 않다. 이번 수업에서는 관객과 작품을 잇는 사람, 예술과 예술을 연결하는 사람 등 다양한 형태의 매개자를 살펴보고, 매개자로서 ‘나는 어디에 위치해야 할까?’라는 질문을 던지고자 했다. 사실 ‘매개자’라는 말은 매우 광범위하기에 이번 수업에서는 기획에서 비평에 이르기까지 공연예술의 전반적인 과정을 폭넓게 다루고자 했다.

일반적으로 공연예술에서 매개자는 ‘프로듀서’를 가리키지만, 실제로는 그 외에도 수많은 형태의 매개가 존재한다. 매개란 언제나 애매한 지점을 품고 있으며, 나는 그 애매함 자체를 포용하는 수업을 만들고 싶었다.

매개자의 개념이 다양한 만큼, 수업에 참여한 사람들의 배경 또한 매우 다양했다. 그래서 ‘다양함’을 받아들이는 것을 수업의 전제로 삼았고, 수업의 내용 역시 다양성을 어떻게 무대화할 수 있을지, 다양한 사람들이 공연과 어떻게 만날 수 있을지에 초점을 맞추었다.

나는 공연예술을 하는 사람들은 본질적으로 호기심이 많은 사람이라고 생각한다. 그런데 장애예술을 하는 사람들에게는 그 호기심이 더욱 크다. 여기서 말하는 호기심은 콘텐츠나 이슈에 대한 것이 아니라, ‘사람 그 자체’에 대한 호기심이다.

장애예술을 매개하는 사람은 다양한 사람을 만나고, 그들과 시간을 함께 보내며, 서로의 시간을 어떻게 맞춰갈 수 있을지 끊임없이 궁금해하는 사람이다. 나는 바로 이런 호기심이 장애예술을 매개할 수 있는 가장 큰 역량이라고 생각한다.

우리는 지금 ‘다양성’이 중요한 화두가 된 시대에 살고 있다. 결국 장애예술이 이야기하는 것도 바로 이 지점이다. 다양한 사람들이 어떻게 함께 살아갈 것인가. 공연은 다양한 사람들이 모여 서로의 차이를 마주하고 함께 만들어가는 과정이다. 나아가 그 과정을 이어나가는 매개자들이 본 수업을 통해 ‘나는 어떤 매개자인가’를 스스로 질문해보는 시간이 되었길 바란다.

에필로그

김유나(참여자)

매개자에 대해 공부를 하다 보니, 공연예술 분야에서 장르에 따라 매개자의 역할이 어떻게 다르게 작동하는지에 대한 고민이 생겼다. 그래서 현장의 목소리를 직접 들을 수 있는 기회가 필요했고, 더 깊이 알아보고 싶은 마음에 이 수업을 신청하게 되었다. 사실 장애예술 분야에서는 아직 많은 활동을 해보지 못했기에, 이번 수업을 통해 장애예술 현장에서 활동하는 분들의 이야기를 들을 수 있을 것이라는 기대가 컸다.

장애예술뿐만 아니라 어떤 장르이든, 기획자나 매개자는 결국 모든 것을 연결하는 역할을 맡고 있다고 생각한다. 그렇기 때문에 매개자는 함께하는 이해관계자들의 대화의 맥락과 상황을 섬세하게 파악하고, 항상 깨어 있어야 한다. 특히 장애예술에서는 이러한 매개자의 역량이 더욱

1-2. 자기모순의 사고법

중요하게 작동하는 것 같다.

이번 수업에서도 다른 참여자들과 이런 이야기를 자주 나누었다. 장애예술이 외부에서 보면 섬처럼 고립된 분야로 보일 때가 있지만, 바로 그렇기 때문에 매개자는 더욱 집중하고, 더 깊이 이해하며, 늘 깨어 있어야 한다고 느꼈다.



3회차 특강 장면



5회차 공연 비평 활동 장면



4회차 수업 장면



5회차 공연 영상 관람 장면

참고문헌

- 한국연극평론가협회, 『연극평론 2024.12』
- 윤보경, 장웅조 『예술로 잇기: 포용적 장애예술교육 실행연구(2022)』, 한국무용교육학회
- 전지영, 『장애예술과 장애인예술 개념 논의(2021)』, 한국예술종합학교 한국예술연구소
- 방귀희, 『‘장애예술’과 ‘장애인예술’ 용어 속 함의 탐색(2023)』, 한국장애인개발원
- CM, 『예술창작에서 현장매개자의 역할 연구: 매개자용어사전을 위한 라운드테이블(2021)』, 서울문화재단
- 에바 페터 키테이, 『의존을 배우다(2023)』, 반비
- 무용예술학연구, 『동시대 장애예술 공연에 나타난 수행성(performativity)-「시선」과 「젠틀 유니콘」을 중심으로(2022)』, 한국무용예술학회
- 한창희, 『랑시에르의 미학과 크립타임(Crip Time): 감성의 분할과 주체-되기의 정치성(2023)』, 문화예술융합연구 4권 3호
- Tobin Siebers, 『장애이론(2019)』, 한국장애인재단 기획총서

기획자랩 - [시각예술] 자기모순의 사고법

기획자를 예술가의 작품을 매개로 이야기를 전달하는 수다쟁이라고 가정하고, 누군가가 그 수다쟁이의 말을 시간 가는 줄 모르고 들으려면 이야기는 반드시 재미있어야 한다. 자랑하거나 자신의 이야기만 늘어놓거나, 가르치려는 태도로 일관한다면 그 이야기는 지루해질 것이다.

기획자가 이야기를 전달하는 공간은 묘하게도 특별한 의미를 지닌다. 이러한 의미로 타인의 세계에서 생산된 결과물과 타인의 시간을 연결하는 기획자는 생의 매개자로서의 소임을 가질 필요가 있다.

조금의 지식을 앞세워 군림하거나 권력을 가졌다고 해서 어떤 문명이나 문화를, 혹은 지식을 누군가의 삶보다 더 나은 것으로 여기며 전달하는 태도는 매개자에게 있어 가장 큰 적이라 할 수 있다. 타인의 시간을 정성스럽게 다루고, 그로부터 파생된 자신의 이야기를 단단하게 전하기 위해서는 미지의 세계를 억지로 통제하기보다는 그 흐름에 자신을 맡기고, 스스로를 탐구하는 길밖에 없다.

결국 현장의 동료들과 함께하는 ‘자기모순의 사고법’은 수많은 ‘나’와 싸우는 자리였다. 본 과정은 ‘자기모순의 사고법’을 통해 끊임없이 이어지는 기획자의 고민들을 공유하고, 함께 고민하며 ‘나’와 ‘서로’를 바라보는 시간이 되었다.

과정 소개

진행	이지혜
대상	시각예술 기획 매개에 관심있는 기획자, 교육자, 예술가
일정	2025년 7월 7일(월)~8월 11일(월), 총 5회 *7월 28일(월) 휴강
장소	이음센터 커뮤니티 2

진행 소개

이지혜	2010년 플레이스막 큐레이터로 활동을 시작하여, 사단법인 에이블아트, 로아트를 거쳐 현재 문화매개실천연구소와 OMG의 대표를 맡고 있다.
-----	---

참여자

강민주, 김민영, 김민주, 김은영, 박경현, 박하은, 송가희, 안석희, 오서원, 이대규, 정인화, 정양숙, 차민호

세부 일정

회차	일시	주제	내용
1	7.7.(월) 오후 2시 - 4시	금기 찾기, 자기모순의 이해	사회적으로 금기시되는 혹은 참여자가 금기시하는 것을 꺼내놓고 희망만을 이야기할 때의 한계에 대한 논의
2	7.14.(월) 오후 2시 - 4시	이름이 왜 이렇게 많아?	이름을 붙이고 분류하는 예술의 습성에서 벗어나 장애예술의 언어 발명하기
3	7.21.(월) 오후 2시 - 4시	정하기 나름!	기획을 창작과 번역의 과정으로 보고 다양한 이해관계자의 목표를 통합하는 장기적 비전 세우기
4	8.4.(월) 오후 2시 - 4시	건설과 냄새	언어, 철학, 미학적 조율을 통해 작가와 사회를 연결하는 매개자의 역할을 살펴보고, 솔직한 대화, 실패와 시행착오, 비선형적 언어를 예술적 가치로 인정하기
5	8.11.(월) 오후 2시 - 4시	기획자의 맛	개별 고민에 대한 대화 및 피드백

주요 내용

1회차 — 금기 찾기, 자기모순의 이해

첫 수업은 ‘자기모순’이라는 개념을 정의로 설명하기보다 각자의 현장에서 느끼는 불편함과 금기를 꺼내어 직접 체감하도록 구성되었다. 공통 질문을 통해 경험을 나누었으며 불편함과 모순을 회피하지 않고 마주하는 연습의 필요성을 함께 논의했다. 이상과 현실 사이의 간극, 타협이 발생하는 순간, 상황에 따라 달라지는 태도 등을 통해 자기모순을 인식하고, 외부 기준에 휘둘리지 않기 위한 개인 내부의 기준과 욕망을 성찰했다. 또한 언어가 대상을 규정하고 고정시키는 방식을 비판적으로 살펴보며, 전제를 흔드는 질문과 언어 실험을 통해 사고의 틀을 확장했다. 자기모순을 다루는 일이 예술 현장에서 공감과 새로운 기획의 가능성을 여는 출발점이 될 수 있음을 확인하는 자리였다.

2회차 — 이름이 왜 이렇게 많아?

‘장애예술’, ‘신경다양성 예술’ 등 다양한 명칭이 형성된 배경과 이러한 언어가 창작자와 기획 환경에 미치는 영향을 살펴보는 데 초점을 두었다. 인문학적 자료와 사례를 바탕으로 강의가 진행되었고, 이후 참여자들의 현장 경험을 중심으로 토론이 이어졌다. 참여자들은 기획과 보고 과정에서 범주화된 언어를 사용하는 관행이 차별감이나 자기 검열로 이어질 수 있다는 점, 접근성을 배려하려는 태도가 오히려 불편을 만들 수 있다는 점 등을 공유했다.

또한 Art brut, Outsider Art, Crip Art, Neurodiverse Art 등 예술 앞에 붙는 이름들을 다양한 명칭으로 분류하고, 이름 붙이기가 예술을 이해하려는 시도이자 동시에 제도와 권력의 언어로 작동해 왔음을 비판적으로 살펴보았다. 수업은 명칭이 지닌 보호와 가시성의 역할인 동시에 새로운 경계를 만드는 양면성을 인식하며, 기획자로서 어떤 언어를 선택할 것인지 질문을 확장해 나갔다.

3회차 — 정하기 나름!

기획자·매개자의 정체성과 역할을 현장의 맥락 속에서 점검하며 기획이 단순한 실행이 아니라 선택과 태도의 문제임을 살펴보았다. 실제 사례를 통해 장애는 결핍이 아닌 창작의 맥락에서 개성과 미학이 될 수 있으며 기획자와 매개자의 역할은 개별 작가의 맥락을 존중하고 환경을 조성하는 데 있음을 확인했다. 수업은 기획이 창작자의 세계를 사회와 관객에게 번역하는 행위라는 관점으로 마무리되었다.

4회차 — 건설과 낚새

‘건설과 낚새’라는 은유를 통해 기획과 매개의 본질을 탐구하며 장애예술이 동시대 예술로 자리하기 위한 조건과 태도를 살펴보았다. 해외 사례와 역사적 맥락을 중심으로 장애예술이 병리적 시선에서 미술사적 담론으로 이동해 온 과정을 짚고, 매개자와 스튜디오의 역할이 어떻게 형성되어 왔는지를 논의했다. 독일을 비롯한 해외 스튜디오 사례와 한국의 창작 현장을 통해 스튜디오는 보호의 공간을 넘어 창작과 실험, 자립이 가능한 장이어야 하며, 매개자는 작가의 고유한 언어를 존중하고 사회와 연결하는 역할을 맡는다는 점이 강조되었다. 수업은 장애예술을 복지나 치료의 틀에 한정하지 않고, 동시대 예술의 한 축으로 바라보기 위한 관점과 실천을 공유하는 자리로 마무리되었다.

5회차 — 기획자의 맛

(참여자 개별 고민을 중심으로 심층 피드백 진행) 마지막 시간은 참여자들의 현장 고민을 바탕으로 한 컨설팅형 피드백으로 진행되었다. 기획자·매개자의 역할과 범위를 먼저 명확히 정리하는 것이 지속가능성의 출발점임을 강조했다. 큰 비전보다 지금 실행 가능한 단위를 설정하고, 소수의 핵심 멤버와 함께 실제로 작동하는 기반을 만들며 이력과 신뢰를 쌓아가야 한다는 조언이 이어졌다. 또한 제약을 이분법으로 판단하기보다 현실 조건을 이해하고 가능한 전략을 찾는 태도가 기획의 핵심임을 확인하며 수업을 마무리했다.

진행자 리뷰

이지혜(문화매개실천연구소 대표)

‘자기모순의 사고법’은 기획자가 현실적인 문제나 자기 안에서의 선택의 문제처럼 가장 어려운 상황에 직면했을 때, 자신이 어떤 생각을 하고 있는지 명확히 인식하기 위한 하나의 사고 체계이자 방법이라 할 수 있다.

기획자로서 일을 하다 보면 여러 어려움을 마주하게 되는데, 그 고민들이 아마 이 과정에 참여한 이유일 것이다. 나 역시 같은 과정을 겪어왔기에 이러한 고민을 함께 나눌 수 있는 자리를 마련하고 싶었다.

쉽게 말해 ‘자기모순의 사고법’은 자신의 생각에 갇혀 해결책을 찾지 못할 때 나라는 존재 A가 있다면 그 반대편에 A를 세워 스스로를 성찰하는 방식이다. 현장에 있다 보면 불만이나 피로, 반복되는 어려움 속에서 사고가 정체되는 순간이 많다. 그럴수록 누군가를 대상으로 기획하는 일이 더욱 버겁게 느껴지고, 출구를 찾지 못한 채 지치게 된다. 이러한 상황을 참여자들 또한 겪고 있지 않을까 하는 생각에서 각자의 고민을 함께 나누고 동료로서 이야기를 나누는 자리를 만들고자 했다.

매개자로서 어떤 일에 함몰되어 앞으로 나아갈 힘이 없을 때는 스스로를 비출 수 있는 ‘거울’을 만들어야 한다. 내 안에 거울이 없다면 어떻게든 만들어야 한다. 추상적인 생각이든, 동료든, 현장이든, 다른 사람의 기획이든 상관없이 하나의 대상을 설정하고 그 대상을 거울 삼아 자신을 바라보는 것이다.

에필로그

이대규(참여자)

예술 관련 전공을 하지는 않았지만, 장애예술가를 양성하고 지원하는 일을 하고 있다. 그런데 최근 들어 내가 가진 역량이 충분하지 않아, 내가 맡고 있는 장애예술가들이 더 나아가지 못하고 있는 것은 아닐지 고민하게 되었다. 이러한 문제의식 속에서 ‘기획’을 체계적으로 배우고 앞으로의 방향을 다시 다잡아야겠다는 생각으로 이 수업을 신청했다.

첫 시간에 ‘자기모순의 사고법’에 대해 들으며, 이 방식을 통해 사고한다면 그동안 해왔던 접근과는 전혀 다른 방식으로 ‘장애란 무엇인가’, ‘장애예술이란 무엇인가’를 예술적으로 풀어낼 수 있겠다는 가능성을 느꼈다.

다소 피상적으로 들릴 수 있지만, 매개자의 전공 여부와 관계없이 장애 당사자와 함께 삶을 나누는 사람들이 매개자이자 기획자로 활동할 수 있기를 바란다.



1회차 수업 전경



5회차 개별 피드백 장면

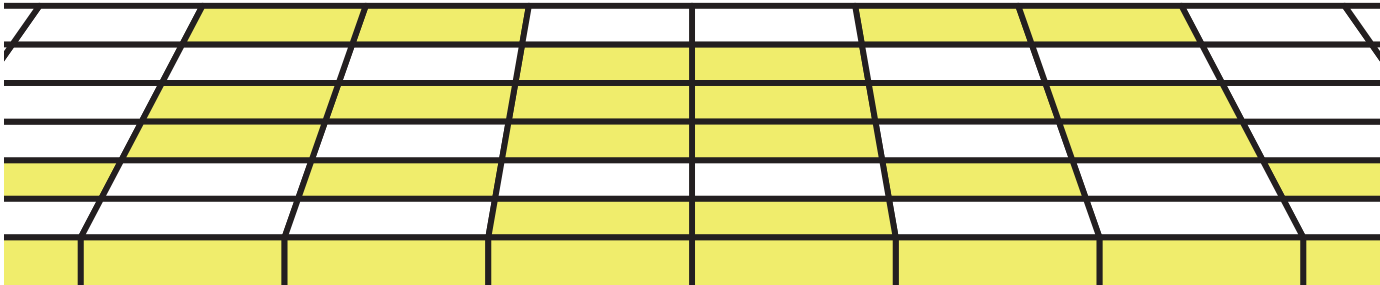


5회차 개별 피드백 장면



5회차 수업 전경

창조적인 작업은 어떻게 변질되는가



기획자랩 - [시각예술] 창조적인 작업은 어떻게 변질되는가

발달장애 및 정신장애인의 창작물은 흔히 ‘알 수 없는 암호’, ‘쓸모없는 낙서’, 혹은 ‘장애의 증상’으로 오해되며 방치되거나 폐기되곤 했다. 이들의 창작 활동은 때로 금지되거나, 외부의 과도한 개입으로 인해 그 고유성이 훼손되기도 했다.

본 과정은 이러한 현실을 바탕으로 이들의 독창적인 시각적 표현을 어떻게 이해하고 존중하며 지원할 수 있을지를 구체적인 창작 사례와 매개 사례를 통해 함께 살펴보는 데 초점을 두었다. 현재 활발히 활동 중인 창작자들과의 만남을 통해 그들의 예술적 세계를 직접 경험하고, 어떤 태도로 곁에 머물러야 하는지를 고민하는 시간을 가졌다. 또한 전시, 기획, 교육 등 익숙한 제도적 틀 안에서 창작자의 표현이 어떻게 변형되거나 왜곡될 수 있는지를 비판적으로 성찰했다.

과정 소개

진행	김인경, 배경옥(3회차), 정진호·고혜실(4회차)
대상	발달장애 및 정신장애 창작자의 고유한 시각적 표현을 이해하고 지원하고자 하는 창작자의 가족, 발달장애 및 정신장애인의 예술교육에 대해 질문하고 함께 논의하고자 하는 기획자, 예술교육기획자
일정	2025년 8월 28일(목)~9월 25일(목), 총 5회
장소	모두미술공간 세미나실

진행 소개

김인경	소설가 김효나와 함께 창작그룹 ‘밝은방’을 공동 운영하며, 『상자소년아이』, 『혼자서, 가만히』 등의 출판물과 <길은 너무나 길고 종이는 조그맣기 때문에>, <제7회 싱가포르 비엔날레> 밝은방 섹션 등의 전시를 기획했다.
배경옥	주로 아크릴 물감과 오일크레용을 사용하여 산, 바다, 성당, 노을, 전쟁 장면을 그린다. 2021 서울시립 북서울 미술관 전시 <길은 너무나 길고 종이는 조그맣기 때문에>에 참여하였다.
정진호	고대 신화와 신화 속 동물, 일본과 미국의 애니메이션 캐릭터, 세계 역사, 진화론 등을 연구하며 자신만의 생명체와 이야기를 창조한다. 2021 서울시립 북서울 미술관 전시<길은 너무나 길고 종이는 조그맣기 때문에>에 참여하였다.

고혜실 정진호 창작자의 어머니로 그의 예술 활동을 오랫동안 곁에서 지원해왔다. 창작자가 그림을 그리는 동안 자수라는 재료로 자신만의 작업을 병행하고 있다. 2020 서울문화재단 <같이 잇는 가치> 오픈 포럼에 발제자로 참여하였다.

참여자

김미정, 김보현, 김송이, 김양희, 김예슬, 김진성, 김현진, 권희주, 이윤재, 이채원, 채민, 홍현주

세부 일정

회차	일시	주제	내용
1	8.28.(목) 오전 10시 - 오후12시	오리엔테이션	발달장애 및 정신장애 창작자의 시각적 표현을 매개했던 구체적인 사례 나눔
2	9.4.(목) 오전 10시 - 오후12시	창작매개자가 하는 일은 무엇인가?	창작매개의 4단계 (들여다보기, 제안하기, 기다리기, 아카이빙)
3	9.11.(목) 오전 10시 - 오후 12시	어떻게 들여다보고 기록할 것인가?	배경옥 창작자의 작업과정 ‘들여다보기’
4	9.18.(목) 오전 10시 - 오후 12시	왜 꼭 미술전시여야만 할까?	정진호 창작자의 <하이퍼 비드맨 유니버스> 강의, 고혜실 매개자(정진호 창작자의 어머니)의 ‘기다리기’
5	9.25.(목) 오전 10시 - 오후12시	창조적인 작업은 어떻게 변질되는가?	발달장애 및 정신장애 창작자의 시각적 표현을 이해하고 지원하기 위한 방향성과 태도 제안

주요 내용

1회차 — 장애예술과 사회의 연결

오리엔테이션을 겸한 첫 시간에는 장애예술과 사회의 관계를 주제로 진행되었다. 강의 운영의 기본 규칙을 공유하고, 발달·정신장애 창작자의 시각적 표현 사례와 장애예술 창작자 다큐멘터리를 통해 창작 환경과 삶의 맥락을 살펴보았다.

창작그룹 밝은방 사례를 통해 가족과 기관의 태도가 창작에 미치는 영향을 짚으며 성과 중심의 시선이 창작자의 고유성을 훼손할 수 있음을 지적했다. 마지막으로 ‘아름다움’과 ‘사랑’을 핵심 키워드로, 완성도보다 작가의 시선과 시간의 흔적이 담긴 작업의 가치를 강조하고 적정한 거리를 유지하는 존중의 태도가 중요함을 나누며 마무리했다.

2회차 — 창작 매개자가 하는 일은 무엇인가?

‘창작 매개자가 하는 일은 무엇인가?’를 주제로 창작 매개의 역할과 태도를 살펴보았다. 발달장애 창작자 다큐멘터리 시청 후, 작업과 스타일의 변화를 ‘실패’가 아닌 ‘변질’의 문제로 볼 수 있는지 논의하며, 가족·기관·시장의 기준이 창작에 미치는 영향을 짚었다.

창작 매개의 핵심 역할을 ‘들여다보기-제안하기-기다리기-아카이빙’의 네 단계로 정리하고, 이 과정이 상황에 따라 유동적으로 작동함을 강조했다. 김동현 작가의 노트 작업 감상과 다양한 사례를 통해, 매개란 창작을 이끌어내는 기술이 아니라 창작자가 작업을 지속할 수 있도록 조건을 마련하는 일임을 확인하였다.

3회차 — 어떻게 들여다보고 기록할 것인가?

3회차에서는 배경욱 창작자를 협업 강사로 초청해 실제 창작 현장을 관찰하며 ‘어떻게 들여다보고 기록할 것인가’를 중심으로 진행했다. 참여자들은 작업 과정을 가까이에서 지켜보며 관찰 일지와 질문지를 작성했다.

배경욱 창작자의 작업 재료와 방식, 반복 이미지의 특징을 살펴보고, 질의응답을 통해 작업의 계기와 소재에 담긴 개인적 경험을 이해했다. 이를 통해 결과만으로는 알기 어려운 작업의 맥락을 확인하며, 매개자는 해석에 앞서 충분한 관찰과 기록이 중요함을 체감하는 시간으로 정리되었다.

4회차 — 왜 꼭 그림이어야만 하는가? 창작자의 세계관 듣기

정진호 창작자와 그의 어머니이자 매개자인 고혜실이 협업 강사로 참여하여 ‘왜 꼭 그림이어야만 하는가’를 질문하며 창작자의 세계관을 직접 들었다. 정진호 창작자는 <하이퍼 비드맨 유니버스>를 중심으로 자신이 구축한 신화적 세계관과 서사를 설명하며, 그림이 세계를 인식하고 구성하는 방식임을 보여주었다.

참여자들은 질의응답과 원시신 디자인 워크숍을 통해 세계관이 즉흥적으로

확장·시각화되는 과정을 경험했고, 고혜실 매개자의 강연에서는 부모이자 매개자로서의 태도 변화와 예술을 대하는 관점이 공유되었다. 결과물로서의 그림을 넘어, 창작자의 사고와 삶의 구조를 이해하는 데 초점을 둔 시간이었다.

5회차 — 왜 꼭 그림이어야 하는가? 기획자의 시선과 고민

‘왜 꼭 그림이어야 하는가’를 기획자의 시선에서 다시 묻고, 창작을 둘러싼 다양한 입장과 제도적 조건을 종합적으로 살펴보았다. 밝은방 작업실과 아트링크 사례를 통해 창작자를 직접 찾아가는 매개 활동과 관계와 태도의 변화가 창작 지속에 미치는 영향을 공유했다.

이후 워크숍에서는 창작자·가족·기획자·관객의 입장에서 각자의 고민을 나누며, 창작의 즐거움과 몰입, 가족의 불안, 전시를 둘러싼 기획자의 갈등, 관객의 해석 가능성을 논의했다. 토론을 통해 창작 지속의 핵심은 창작자 내부의 욕망과 몰입임을 확인하고, 성과 중심 제도와 과도한 개입이 창작을 변질시킬 수 있음을 짚었다. 기획은 결과를 앞세우기보다 창작자와의 관계와 과정을 함께 지탱하는 역할이어야 함을 강조하며 수업을 마무리했다.

진행자 리뷰

김인경(밝은방 공동대표)

매개자는 단순히 도움을 주는 사람이 아니라, 창작자와 함께 작업의 시간을 쌓고, 그 과정 속에서 서로 배우며 변화해가는 동반자이다. 그렇게 축적된 경험은 창작자에게는 안정적인 작업 환경을, 매개자에게는 더 깊은 이해와 넓은 기획의 시야를 제공한다. 그렇기에 창작자의 작업을 세심하게 들여다보는 태도가 무엇보다 중요하다. 겉으로 보기에 미약해 보이는 작업일지라도 시간을 들여 관찰하면 창작자의 관심사와 특성, 메시지가 선명하게 드러난다. 이러한 ‘들여다봄’은 발달장애 창작자와 소통하는 첫걸음이자, 진정한 매개의 출발점이다.

<창조적인 작업은 어떻게 변질되는가>과정은 이러한 취지에 바탕을 두고, 창작자와 매개자가 함께 만나는 자리를 마련하였다. 강연만으로는 매개자의 고민을 충분히 풀어내기 어렵다고 판단했기 때문이다. 창작자의 작업 과정과 삶의 이야기를 그들의 목소리로 직접 들을 때, 장애예술에 대한 추상적인 고민은 자연스럽게 ‘한 사람의 예술작업을 위해 내가 할 수 있는 일은 무엇인가?’라는 구체적인 질문으로 이어진다. 이에 매개자들이 창작자의 작업 과정을 직접 보고 듣는 만남의 시간을 구성했다.

또한 창작자의 고유한 표현이 교육이나 기획 등 외부의 개입으로 변형·훼손·중단되지 않도록, 무엇을 가르칠 것인가가 아니라 어떻게 창작을 매개할 것인가에 대한 질문을 남기고자 했다. 이번 과정이 참여자들에게 이러한 물음과 성찰을 남기는 시간이 되었기를 바란다.

에필로그

이윤재(참여자)

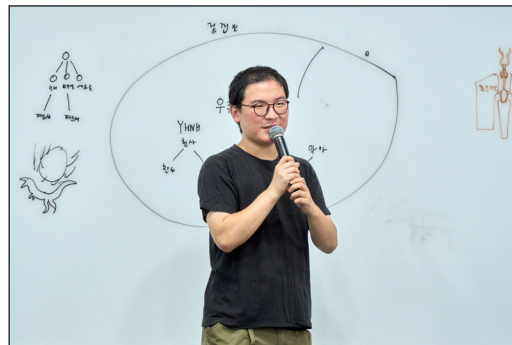
발달장애 창작자의 가족 구성원이자 매개자로서 어떤 태도와 시선으로 창작자의 곁에 있어야 하는지에 대한 질문이 늘 마음 속에 있었다. 매개자의 역할에 대해 더 깊이 이해하고자 이번 과정에 참여하였다.

“발달장애 창작자는 비장애인 창작자와 달리 자신의 창작물을 스스로 ‘작품’이라고 정의하거나 말하지 못하는 경우가 많기 때문에 그들의 작업을 발견하고 작품이라고 말해줄 사람이 필요하다”는 언급이 특히 인상 깊었다. 발달장애 창작자의 가장 가까이에 있으면서도 한 번도 그런 관점으로 생각해 보지 못했던 것 같아 스스로를 돌아보게 되었다. 창작자에게 자기 홍보가 반드시 필요한 과정임에도 그 지점을 충분히 인식하지 못하고 있었음을 깨달았다.

또한 이번 과정을 통해 매개자의 위치에 대해서도 깊이 고민하게 되었다. 편견 없이 창작자를 있는 그대로 바라보고, 정형화된 평가를 벗어나 창작자의 작품을 발견하는 일이야말로 매개자의 중요한 역할일 수 있다는 생각에 이르렀다.



3회차_배경욱 작가님과 질의응답 장면



4회차_정진호 작가님 강연



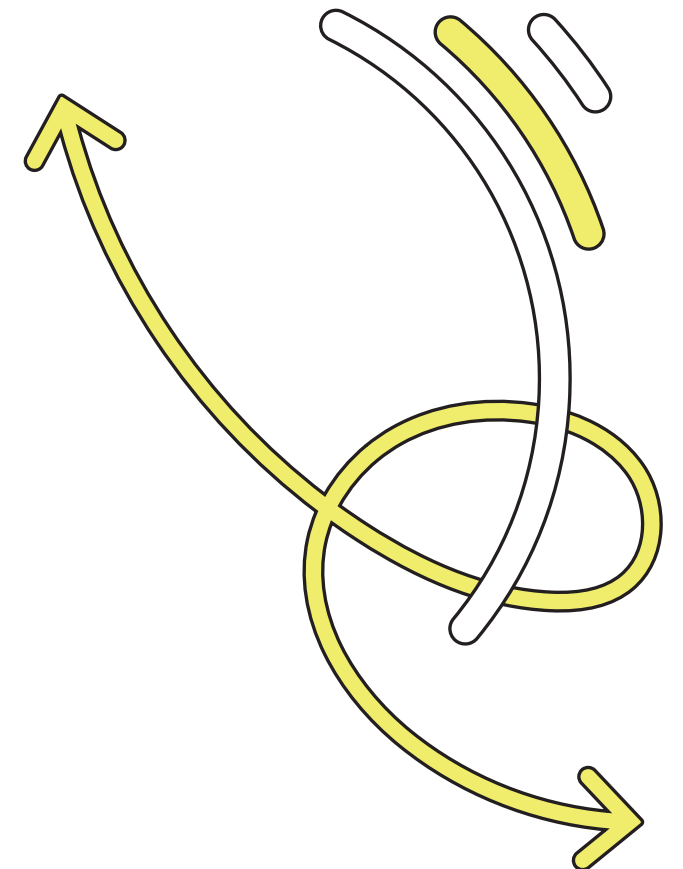
3회차_배경욱 작가님의 작업 과정을 관찰하는 장면



4회차_고혜실 매개자 질의응답 장면

참고문헌

- 창작그룹 밝은방, 『무엇(2022)』, 한국문화예술교육진흥원



1-4. 같이 좀 헤매자

기획자랩 - [문화기획] 같이 좀 헤매자

장애예술 분야에서 활동하는 문화예술 기획 매개자의 기획 역량과 네트워크 강화를 목표로 기획되었다. 정답을 찾기보다 질문을 던지고, '헤맴'을 기획의 자원으로 삼아 감각적 경험을 통해 예술을 새롭게 인식하고자 했다.

기획 과정의 불확실성과 유연성을 함께 탐색하며, 개인의 관심과 경험을 바탕으로 지속 가능한 기획 태도와 내적 동기를 발견해 가는 시간으로 구성되었다.

과정 소개

진행	최선영, 이려진(2,3회차)
대상	문화예술 기획 매개에 관심있는 기획자, 예술가
일정	2025년 7월 24일(목)~8월 28일(목), 총 6회
장소	이음센터 커뮤니티2

진행 소개

최선영	문화예술 기획자로, 2022-2024년 한국장애인문화예술원 웹진 이음 온라인 기획위원으로 활동했으며, 최근 장애인 예술교육 강의 노트 『같이 좀 모르자』를 발간했다.
이려진	2023년 리움미술관의 <감각너머: 작품 속으로 들어간 우리> 보조강사로 활동했으며, 최근 천안시립미술관 전시 <놀이가 예술이 될 때>의 작가로 참여했다.

참여자

강효정, 김민재, 김서연, 김유리, 박건영, 봉혜연, 오지후, 위서린, 이미경, 전형민, 한다슬

세부 일정

회차	일시	주제	내용
1	7.24.(목) 오후 2시 - 4시	예술에 대한 의심과 질문	촉감 오브제를 만지며 예술에 대한 각자의 관점 공유
2	7.31.(목) 오후 2시 - 4시	개별성과 관찰	참여자간 관심을 가졌던 사람에 대한 대화
3	8.7.(목) 오후 2시 - 4시	비언어적 요소와 예술적 경험	직관적 요소가 강한 놀잇감을 가지고 놀며 참여 범위에 대한 대화
4	8.14.(목) 오후 2시 - 4시	불확정성과 유연성	계획을 벗어나는 현장 반응에 대한 현실적 기획 논의
5	8.21.(목) 오후 2시 - 4시	성과와 설득 사이	유연한 기획을 성과화하기 위한 과정에 대한 대화
6	8.28.(목) 오후 2시 - 4시	해매는 내가 의지할 무언가	기획자의 고민을 지속할 수 있는 최소한의 장치나 말 상상하기

주요 내용

1회차 — 예술에 대한 의심과 질문

‘같이 좀 해매자’라는 제목 아래, 예술과 장애예술을 둘러싼 질문으로 출발했다. 정답을 제시하기보다 질문과 대화를 중심으로 운영되었으며, 참여자들은 자유로운 분위기 속에서 수업에 참여했다.

현장 경험을 바탕으로 제도와 계획이 설명하지 못하는 상황들이 소개되었고 ‘해매를 인정하는 태도’가 전문성의 일부가 될 수 있음이 강조되었다. 또한 성과 중심의 시선이 개별성과 고유성을 지울 수 있다는 문제의식을 공유하며 예술을 결과물이 아닌 관계와 과정으로 바라보는 관점이 제시되었다. 예술을 규정하기보다 그 정의가 흔들리는 지점을 함께 확인하고, 사람을 중심에 두고 질문하며 해매는 태도가 과정의 출발점임을 공유하는 시간이었다.

2회차 — 개별성과 관찰

장애예술 현장에서 ‘무엇을 만들었는가’보다 ‘어떻게 했는가’를 살피는 태도, 즉 개별성을 관찰하는 방식에 초점을 두었다. 여러 사례를 통해 장애 유형이나 목표로 사람을 규정하기보다, 반복되는 행위와 선택, 몰입의 방향을 따라 질문을 만들었다.

시각·발달장애 학생의 관찰 기반 드로잉, 특정 소재에 대한 집요한 몰입을 전시와 워크숍으로 확장한 사례, 아동의 글자를 놀이와 언어 실험으로 발전시킨 사례 등을 통해 결과가 아닌 과정과 행위의 의미가 강조되었다. 접근성 도구의 한계와 현장에 맞춘 유연한 운영의 필요성도 논의되었다.

장애예술 교육에서 프로그램의 정교함보다 작은 표현을 놓치지 않고 관찰하며 질문을 계속 갱신하는 태도가 중요함을 확인하는 계기가 되었다.

3회차 — 비언어적 요소와 예술적 경험

말이나 개념보다 먼저 작동하는 감각·색, 소리, 촉감, 무게, 리듬·어떻게 예술적 경험으로 이어지는지를 살펴보았다. 다양한 놀잇감을 직접 만지고 조합하며 충동적 반응과 비언어적 감각이 활동을 확장하는 출발점이 될 수 있음을 탐색했다.

정답이 없는 도구와 낮은 구체성의 이미지, 소리와 움직임의 유도하는 오브제 사례를 통해 감각 자체가 참여를 이끄는 강력한 동력임이 공유되었다. 목표나 결과보다 탐색이 충분히 일어나도록 환경을 열어두고, 차이를 관찰하며 언어화하는 태도의 중요성이 강조되었다. 예술교육을 가르침이 아닌 ‘함께 해보는 경험’으로 바라보며, 작은 행위를 깊게 탐구하고 감각에 열려 있는 태도가 비언어적 예술 경험의 핵심임을 확인하였다.

4회차 — 불확정성과 유연성 : 기획은 늘 달라진다

‘기획은 늘 달라진다’는 전제를 바탕으로, 불확정한 현장에서 기획자가 어떻게 근거와 유연성을 함께 마련해 왔는지를 살펴보았다. 다양한 책과 연구 자료를 자유롭게 탐색하며, 자료가 기획의 ‘정답’이 아니라 질문을 확장하고 판단의 기준을 세우는 도구임을 공유하였다.

이:음 프로젝트 자료집, 매개자 과정 기록집, 지역 기반 창작 사례와 연구 보고서 등을 통해 개인의 실천이 제도와 연결되는 과정, 기록과 언어가 현장을 지지하는 방식이 논의되었다. 유연성은 즉흥이 아니라 계획 단계에서부터 가변 영역과 공동 원칙을 설계할 때 가능하다는 점이 강조되었다.

무엇을 가르칠지보다 무엇을 더 경험하게 할지를 중심에 두고, 변화하는 상황 속에서도 기획이 작동하기 위한 조건으로서 규칙, 기록, 근거의 축적이 중요함을 인식하였다.

5회차 — 성과와 설득 사이 : 유연한 기획을 성과로 언어화하기

‘해매’와 ‘유연한 운영’을 시행착오가 아닌 현장 전문성이자 성과로 어떻게 언어화할 수

있는지를 다루었다. 결과물 중심의 평가 체계 속에서 과정의 흔적을 근거로 남기고, 이를 설득 가능한 성과로 정리하는 기록과 언어화 방식에 집중했다.

정해진 결과 대신 경험의 흔적을 남기는 운영을 실험하며, 개별성에 따른 수정과 원칙의 반복 공표가 설득의 기준이 될 수 있음을 확인했다. 유연함을 감각에 머무르지 않고, 관찰과 조정의 과정을 성과로 설명하는 기술과 태도를 구체화하는 데 초점을 두었다.

6회차 — 해매는 내가 의지할 무언가

이재환 작가의 영상 〈네모 밖이 궁금해〉를 함께 감상하며 예술가의 태도와 매개자의 현실적 고민을 연결하는 토론을 진행했다. 성과 중심 정책으로 인해 발생하는 현장의 무력감과 단절 경험을 공유하고 ‘그럼에도 무엇에 기대어 매개 활동을 지속할 것인가’를 핵심 질문으로 삼았다.

참여자들은 사전 공표와 합의가 운영의 유연성을 높인 사례, 현장에서의 ‘발견’이 사고를 갱신한 경험, 접근성 구조를 바꾸고자 하는 의지, 돌봄과 반복의 시간 속에서 관계와 장소에 기대는 방식을 나누었다. 수업은 의지할 기반을 ‘사업 안의 장치’와 ‘삶에서 지속되는 기반’으로 나누어 정리하며, 현장과 제도의 괴리를 짚고 이러한 논의를 이어갈 자리의 필요성을 확인하는 내용으로 마무리되었다.

진행자 리뷰

최선영(문화예술 기획자)

장애인과 함께 활동하거나 장애 관련 프로젝트를 기획하려는 사람들이 현장에서 방향을 잃고 해매는 경우가 많다는 문제의식에서 출발하였다. 실제로 어려움을 겪고 있음에도 이를 적극적으로 말하지 못한 채, 아이디어나 당장의 프로젝트 개발에만 집중하게 되는 현실이 반복되고 있었다. 이러한 상황 속에서 무엇이 어려운지, 무엇을 충분히 들여다보지 못했는지를 솔직하게 인정하고, ‘해매는 상태’ 자체를 공유하며 만남을 이어가기 위해 기획하였다.

일반적으로 앉아서 대화하는 방식의 수업은 언어와 담론 중심으로 장애예술 활동을 학습하게 되는 경우가 많다. 이번 과정에서는 그림 기록, 촉각 사물, 책 읽기, 놀잇감 등 다양한 매체와 방식을 활용해 진행하였다. 예술은 비언어적인 요소가 크고, 직접 만지고 보고 듣는 경험을 통해서만 의미와 재미가 드러나는 경우가 많기 때문에, 참여자들이 몸으로 경험할 수 있는 활동을 포함하였다.

놀이 중심의 방식은 교육이나 학습보다 ‘논다’는 행위 자체를 통해 보다 편안하고 자연스럽게 접근할 수 있도록 한다. 사람마다 다르게 해석될 수 있는 여지를 남기고, 그 해석의 과정 자체를 놀이의 일부로 받아들이는 태도가 이번 수업의 중요한 전제였다. 그 결과, 참여자들은 정답을

찾기보다 각자의 감각과 경험을 바탕으로 자유롭게 반응할 수 있었다.

이번 과정을 하나의 키워드로 정리하자면 ‘결국 나다’라고 할 수 있다. 기획과 협업은 타인을 다루는 일이기 이전에 자신을 돌아볼 수밖에 없는 과정이라는 인식에서 출발하였다. 매개자 과정에서 매개자란 예술을 끊임없이 질문하고 의심하며, 사람을 궁금해하는 태도를 지닌 존재로 이해되었다. 이미 알고 있는 예술의 틀을 고수하기보다, 동시대 예술이 어떻게 변화하거나 해체될 수 있는지를 묻고, 장애인을 포함한 다양한 사람들에 대해 ‘모른다’는 가정에서 탐색을 이어가려는 이들이 앞으로 이 분야에서 지속적인 활동을 이어갈 수 있을 것이라고 생각한다.

에필로그

전형민(참여자)

다양한 장난감과 교구를 가지고 놀며 손으로 만지고 체험하는 시간이 있었다. 그 과정이 재미있을 뿐 아니라 감각적으로 미술을 새롭게 경험할 수 있었다. 그동안 미술 수업이라고 하면 늘 과제를 수행해야 한다는 압박이 있었고, ‘잘하지 못하면 어쩌나’하는 두려움이 따라왔다. 그런데 이번 워크숍을 통해 미술이라는 장르도 누군가와 관계를 맺는 하나의 매개가 될 수 있다는 점을 깨닫고, 기획자로서도 무언가를 만들 때 꼭 정교하고 복잡한 설계로 접근하지 않아도 된다는 부담을 덜었다.

‘기획자로서 자격을 갖추어야 하고 성과를 증명해야 한다’는 부담을 내려놓고, 친구를 사귀듯 사람을 만나고, 관계를 만들어가는 태도를 가진 사람이면 충분하다는 깨달음을 얻었다. 누구든 그런 마음으로 접근한다면 기획자이자 매개자로서의 역할에 도전할 수 있지 않을까?





1회차 촉감도구



3회차 참여자들이 놀잇감으로 노는 장면



3주차 놀잇감을 설명하는 장면



4주차 도서 자유 열람 장면

참고문헌

- 최선영, 『같이 좀 모르자: 장애인 예술교육 강의 노트(2024)』
- 최선영, 모두예술주간 2023 : 장애예술 매니페스토 『무리무리 아무리(2023)』, 한국장애인문화예술원
- 『문화시설별 접근성 가이드(2024)』, 한국장애인문화예술원
- 발달장애인 특성화 문화예술교육 기존 프로그램 연구개발 『좁은 시대에서 넓게 펼치는 질문(2022)』, 한국장애인문화예술원
- 서울문화재단 매개자과정 기록집 『질문조립방(2021)』, 서울문화재단
- 김인규, 『우리는 왜 그림을 못 그리게 되었을까(2025)』, 교육공동체벗
- 창작그룹 밝은방, 『열쇠를 주웠다 먼 희망을 얻었다(2024)』
- 창작그룹 밝은방, 『무엇(2022)』, 한국문화예술교육진흥원
- 발달장애인 특성화 문화예술교육 문자언어 연구보고서 『쓰는 행위 발달장애인과 함께 하는 쓰기-예술(2022)』, 한국장애인문화예술원
- 발달장애인 특성화 문화예술교육 소리언어 연구보고서 『소리워크북(2022)』, 한국장애인문화예술원
- 발달장애인 특성화 문화예술교육 시각언어 연구보고서 『눈 끝에서 손 끝까지(2022)』, 한국장애인문화예술원
- 『월간미술 2025년 5월호 장애예술 특집』, 월간미술

기획자LAB

1-5.

기획자과정

지역탐방 홍형, 별 거 아닌 것 같지만

기획자랩 - [지역탐방 워크숍] 지역탐방 총청, 별 거 아닌 것 같지만

장애예술 매개자의 기획 역량 강화와 네트워크 형성을 목표로 한 2박 3일 워크숍이다. 충청 지역의 홍성·서천·청주를 탐방하며 장애예술이 지역사회 속에서 어떻게 자리를 만들고 관계를 형성하는지를 직접 경험했다.

홍성에서는 열린 공동체와 돌봄·예술이 공존하는 감각을, 서천에서는 자연과 산업, 마을이 맞닿은 환경 속에서 '계속 갈 곳이 있음'의 의미와 지역 연계 가능성을, 청주에서는 장애인 평생교육 현장을 방문해 지속적인 실천의 방식을 나눴다.

이번 탐방은 단순한 방문을 넘어 지역의 리듬을 몸으로 체험하고 개별 사례를 관찰하는 과정이었으며, 장애예술과 지역의 연결 가능성을 함께 고민하고 각자의 실천을 위한 구체적 인사이트를 발견하는 자리였다.

특별한 프로그램보다 일상 가까이에서 잠시 서성이거나 만날 수 있는 공간, 콘텐츠보다 관계를 기획하는 질문의 중요성을 다시 확인하며, 이러한 실천이 지속적으로 이어지길 바란다.

프로그램을 운영하고 있다.

- 예술쉼터** 2011년 시작해 2023년 정식 동아리로 발족한 발달장애인 독립형 예술공간으로, 자립적 창작과 자유로운 표현을 지원하며 지속적 모임과 전시를 운영한다.
- 다사리학교** 2004년 '장애인도 배우고 싶다'는 요청으로 설립된 장애인 평생교육시설로, 문해·문화예술·인문·시민참여·직업교육 등 다양한 강좌를 운영하며 장애예술과 평생학습, 지역사회 연계를 실천하고 있다.

참여자

강효정, 고혜민, 김영은, 민광숙, 서현숙, 신혜선, 오지후, 이은경, 정지윤

과정 소개

진행	최선영
참여 단체	이재환(예방구), 최문철(꿈이자라는뜰), 김인규(예술쉼터), 송상호(다사리학교)
대상	지역문화와 장애예술에 관심있는 매개자, 교육자, 기획자
일정	2025년 10월 17일(금)~10월 19일(일), 총 2박 3일
장소	충청 일대

진행 소개

최선영	문화예술 기획자로, 2022~2024년 한국장애인문화예술원 웹진 이름 온라인 기획위원으로 활동했으며, 최근 장애인 예술교육 강의 노트 『같이 좀 모르자』를 발간했다.
예방구	이재환 예술가의 예술이 있는 문방구로 '예술은 방구같은 것'이라는 발상을 기반으로 이름 지어진 곳이다.
꿈이자라는뜰	장애인과 비장애인이 함께 배우고, 돌보고, 일상을 공유하는 농업 인문 공동체로, 북토크, 워크숍, 마을 행사 등 지역 주민과의 문화예술 돌봄



세부 일정

	일시	주제	내용
10.17. (금)	오후 1시 - 오후 2시	예방구	지역탐방 소개 및 인사 장애+비장애 통합 워크숍에 사용되는 다양한 놀잇감과 대화의 시간(이재환)
	오후 2시 - 오후 3시	공간 틀	이재환 개인전 <다시 춤> 관람
	오후 3시 - 오후 4시	꿈이자라는뜰	꿈이자라는뜰 소개 보루와 이야기 1부-자기답게 생존하기(최문철)
	오후 4시 - 오후 5시	꿈이자라는뜰	관찰그림 그리기
	오후 5시 - 오후 6시	마을활력소 밝맑도서관 등	마을 공동체 탐방 및 산책
	오후 7시 - 오후 8시	꿈이자라는뜰	보루와 이야기 2부(최문철)
10.18. (토)	오전 10시 - 오전 11시	서천군 종합교육센터	장애예술인 창작자 작업 참관
	오전 11시 - 오후 12시	서천군청 신청사	장애예술인 창작자 타일 벽화 관람
	오후 1시 - 오후 2시	문헌서원	산책
	오후 2시 - 오후 4시	예술쉼터	발달장애예술가의 삶과 공간(김인규)
	오후 4시 - 오후 5시	장항 송림삼림욕장	장항일대 산책 및 자유시간
	오후 6시 - 오후 8시	서천 문화예술창작공간	콘텐츠가 아닌 만남의 상황 기획하기(최선영)
10.19. (일)	오전 11시 - 오후 12시	다사리학교	다사리학교 소개 및 다사리학교의 예술 교육(송상호)
	오후 12시 - 오후 1시	다사리학교	탐방 마무리 대화(최선영)

주요 내용

장애+비장애 통합 워크숍에 사용되는 다양한 놀잇감과 대화의 시간(이재환)

시각예술가 이재환 작가의 작업 세계를 중심으로 ‘놀이가 되는 예술’의 태도를 경험하였다. 다양한 놀잇감을 매개로 자유로운 대화와 참여가 이루어졌으며 예술과 놀이가 신체적·감각적으로 연결되는 방식을 탐색했다.

작가가 운영하는 ‘예방구’ 방문과 개인전 <다시 춤> 관람을 통해 예술을 결과물이 아닌 삶의 태도와 관계의 과정으로 이해하는 관점이 공유되었다. 보드게임과 주사위, 구슬 등 놀잇감 형태의 작품들은 정답이나 성과보다 만지고 반복하며 관계를 만드는 행위의 가치를 드러냈다.

참여자들은 예술을 해석의 대상이 아니라 함께 놀고 머무르며 연결되는 경험으로 인식하게 되었고, 예술과 일상, 창작과 삶이 분리되지 않고 이어질 수 있음을 체감하였다.

자기답게 생존하기(최문철-보루)

<자기답게 생존하기>에서는 텍스트 낭독과 관찰·기록 활동을 통해 꿈이자라는뜰이 지켜온 철학과 운영 원칙을 체험하였다. 성과보다 지속, 완성보다 관찰과 기록을 중심 가치로 삼아 각자의 감각과 속도를 존중하는 흐름으로 진행되었다.

체크인과 환영 텍스트를 통해 낯섬을 허용하는 공동의 방식을 공유하고, 최문철의 글 「자기답게 생존하기」를 함께 낭독하며 꿈들의 시작 배경과 자금·합의·기록 중심의 운영 철학을 살펴보았다. 이어 농장 곳곳에서 관찰그림 활동을 진행하며, ‘잘 그리기’가 아닌 관찰을 돕는 기록으로서의 그리기를 경험했다.

이후 서로의 그림과 감각을 나누고, 냄새와 촉각 같은 감각을 통한 자기 돌봄의 방식, 마을의 일상적 생활 인프라를 살펴보고 느리지만 지속되는 관계의 가치를 되짚었다. 성과로 쓰기 어려운 경험일지라도 훗날 꺼내어 힘이 될 기억과 기록을 남기는 일이 교육과 매개의 중요한 목표임을 공유하는 시간이었다.

발달장애예술가의 삶과 공간(김인규)

서천에서 김인규가 운영해 온 작업 현장을 방문해, 발달장애예술가들이 ‘프로그램 참여자’가 아닌 자기 일상을 만들어가는 주체로 살아가는 공간의 구조를 살펴보는 시간이었다.

상시 개방형 작업실은 정해진 과제와 결과 없이 각자의 리듬으로 드나들며 활동하는 방식으로 운영되었고, 이 공간은 교육 공간이 아닌 생활 공간에 가까운 성격을 지녔다. 운영의 핵심은 과제를 부여하는 대신 조건을 설계하고 관찰하는 역할에 있었으며, 결과물보다 행위의 지속과 몰입을 중시했다.

논의는 ‘통합’의 형식보다 과제와 평가를 내려놓을 때 가능한 자유, 칭찬과 해석이 오히려 위축을 낳는 지점, 더하는 대신 비워서 시도를 유도하는 설계로 이어졌다. 자기 즐거움을 발견하며 지속하는 조건이 마련될 때 장애·비장애의 구분은 없어지고, 통합이라는 목표조차 불필요해질 수 있음을 인지하였다.

콘텐츠가 아닌 만남의 상황 기획하기(최선영)

“왜 장애예술 모델은 수도권에 집중되는가?”라는 질문에서 출발해 지역을 결핍이 아닌 다른 가능성을 지닌 공간으로 바라보며 콘텐츠 생산보다 상황·관계·경험을 설계하는 기획의 방향을 논의했다.

지역에는 제도 밖에서도 지속되는 예술적 실천이 존재하며 이를 드러내는 언어와 기준의 필요성이 제기되었고, 대안으로 ‘상황적 기획’-검침,프로그램 구성보다 분위기·맥락·관계를 만드는 일이 제시되었다. 체크인·체크아웃, 공간의 감각, 머무는 리듬까지 경험 전체를 기획의 일부로 보는 관점과, 안내보다 궁금해지게 만드는 구조의 사례가 공유되었다.

토론에서는 결과보다 과정, 콘텐츠보다 예술가의 태도와 신뢰가 예술 경험을 만든다는 점을 확인했다. 사전 원칙 공표로 철학을 지키는 장치의 중요성도 함께 논의되었으며, 이 세션은 만남이 발생하는 조건을 설계하는 기획이 지역과 장애예술을 잇는 핵심임을 공유하며 마무리되었다.

다사리학교 소개 및 다사리학교의 예술 교육(송상호)

장애인 평생교육이 돌봄을 넘어, 자기결정권과 발화, 자립이 일상 속에서 실천되는 교육 구조로 작동할 수 있음을 보여주었다. 이 구조는 방문 수업에서 출발해 개인 삶의 리듬을 존중하는 운영으로 이어지며 축적되어 왔다.

생활·디지털 문해와 문화예술·신체표현 등 삶과 밀착된 교육을 통해, 예술은 성과가 아닌 자기표현의 과정으로 기능하며, 즉흥성과 개인의 언어를 존중하는 방식이 주체성을 강화한다는 점이 드러났다.

또한 장애인이 기획과 결정에 참여하는 지역 연계 구조와 자립생활센터·주간활동센터로의 확장은 이러한 철학이 지속 가능한 실천으로 이어질 수 있는 가능성을 보여주었다.

소회 나눔

마무리 대화에서는 정리된 결론을 내리기보다 아직 말로 다 붙잡히지 않는 감각과 질문을 나누었다. 참여자들은 과정 이후에도 이어지는 관계와 네트워크의 중요성을 언급하며 탐방을 통해 형성된 연결이 현장에서 서로를 지탱하는 힘이 되기를 바랐다.

이번 탐방은 각기 다른 운영 환경을 비교하며 실천을 지속하게 만드는 물적 기반과 자원의 중요성을 재확인하는 시간이기도 했다. 동시에 성과와 결과에 대한 조급함을 내려놓고, 무언가를 ‘얻어야 한다’는 태도를 돌아보며 보다 느슨하고 유연한 방식으로 현장과 교육을 대하고 싶다는 다짐이 이어졌다.

논의는 장애 여부보다 한 사람을 개인으로 바라보는 태도의 중요성, 장르별로 달라지는 개입의 방식, 과정 중심의 기록과 해석, 그리고 접근성을 ‘배려’가 아닌 ‘선택의 보장’으로 이해하는 관점으로 확장되었다. 성공 모델을 배우는 자리가 아니라, 각자의 조건 속에서 활동을 계속 이어가고 있는 사람들을 만나는 시간이었다는 데 공감하며 작은 즐거움과 지속의 가능성을 남기고 탐방을 마무리했다.

진행자 리뷰

최선영(문화예술 기획자)

높은 관심도와 함께 전반적으로 열띤 질문이 이어졌다. 각자의 현장 활동과 맞닿은 고민들이 자연스럽게 등장했으며, 이에 대해 성급히 답을 찾기보다 질문을 열린 상태로 두고 함께 사유하려는 태도가 인상적이었다. 교육과 기획 등 서로 다른 분야에서 참여했음에도 강연과 워크숍의 내용을 한정된 범위로 받아들이기보다 각자의 맥락에서 확장해 해석하고자 했다. 참여자들의 적극성이 매개자 과정 전반에 긍정적인 시너지를 더했다.

특히 충남 지역 사례는 연계성이 비교적 잘 드러나 참여자들이 기획의 방향을 천천히 깊이 있게 이해하는 데 도움을 주었다. 반면 충북 지역 사례는 보다 현실적이고 일반적인 조건에 놓여 있었으며, 두 지역의 사례가 대비되면서 오히려 참여자들에게 다양한 질문과 관점을 제공하는 계기가 되었다.

김인규(예술센터 대표)

지역에서 이루어지는 일을 수도권의 예술가와 기획자들이 직접 방문해 보고 의견을 나누는 상황을 그동안 상상해 본 적이 없었기에 더욱 흥미로운 기획으로 느껴졌다. 현장의 모습을 보여주고 그 상황을 진솔하게 전할 수 있었다는 점에서 의미 있는 시간이기도 했다.

에필로그

강효정(참여자)

느슨한 거리와 느슨한 사람들, 그리고 속도가 확연히 낮아진 환경 속에서 더 천천히, 더 깊이 바라볼 수 있는 여유를 얻었다. 서두르지 않고 감각하며 진행해도 괜찮다는 사실이, ‘별것 아닌 것 같지만’ 오히려 의미 있게 다가왔다.

인상 깊었지만 동시에 쉽게 실행할 수 있을지 고민하게 만든 지점은 10년 이상 이어져 온 지역예술활동과 지역예술교육의 지속성이었다. 한 사람, 혹은 두어 사람의 묵직한 행보가 오랜 시간에 걸쳐 크고 너른 환경을 만들어가고 있다는 점이 깊은 인상을 남겼다.

고혜민(참여자)

교육 현장에서 ‘어떻게 함께 공존할 것인가’를 고민하고 전달하는 일이 얼마나 중요한지 느끼게 되었다. 이는 장애예술교육에 국한된 문제가 아니라, 모든 예술교육 프로그램에서 완성도나 결과물에 치중하지 않고 기획·운영해야 할 핵심 과제라는 점을 다시 확인하는 계기였다.

홍성의 꿈이자라는뜰에서는 장애인이 사회 안에서 자립하며 함께 살아가는 방식을 오랜 시간 고민해 온 흔적을 체감할 수 있었다. 장애인이 함께 일하고 배우며 성장할 수 있는 환경이 조성된 공간을 경험하며, ‘성과 중심’보다 ‘과정 중심’의 관점이 더욱 중요하다는 생각이 들었다.

장애예술을 교육하거나 기획하는 일은 단순히 예술적 기술을 전달하는 것이 아니라, 함께 존재하는 방식을 배우고 만들어 가는 일임을 다시금 깨닫게 되었다. 단기간의 성과를 목표로 하기보다, 참여자 각자가 자신의 속도로 머물고 표현할 수 있는 시간과 공간을 마련하는 것이 중요하다는 인식도 분명해졌다.

나의 현장을 다시 바라보게 만든 계기이자, 내가 지향하는 예술교육의 방향을 깊이 성찰하는 의미 있는 시간이었다. 앞으로 프로그램을 기획하는 과정에서 결과물 중심이 아닌 방향성을 어떻게 제시할 수 있을지 고민하며, 나만의 예술교육 철학을 보다 분명히 세우고 이를 현장에서 꾸준히 실천해 나가고자 한다.

민광숙(참여자)

예술은 함께 머물며 살아가는 사람들 사이에서 천천히 자라난다는 것을 체감한 시간이었다. 예술은 새로운 아이디어나 기획에서 출발하기보다, 사람들이 공간을 공유하며 만들어가는 관계와 시간 속에서 서서히 형성된다는 사실을 느꼈다. 홍성과 서천의 현장 모두 오랜 시간 같은 공간을 지켜온 사람들의 온기가 예술의 바탕이 되고 있었고, 그 일상의 흐름이 곧 예술의 생명력으로 이어지고 있었다. 그래서 이번 탐방은 나에게 ‘어떻게 지속할 것인가’보다 ‘어떻게 함께 살아갈 것인가’를 고민하게 만든 시간으로 남았다.



1일차_예방구에서 프로그램 소개 장면



2일차_서천군 종합교육센터 활동 참관하는 장면



1일차_공간들에서 작품을 경험하는 장면



2일차_예술센터 질의응답 장면



1일차_꿈이자라는뜰 자기답게 생존하기 글귀 낭독 장면



2일차_서천문화예술창작공간, 콘텐츠가 아닌 만남을 기획하기 워크숍 장면



1일차_꿈이자라는뜰 관찰 그림 그리기



3일차_다사리학교, 탐방 소회 공유

- 최선영, 『같이 좀 모르자: 장애인 예술교육 강의 노트(2024)』
- 김인규, 『우리는 왜 그림을 못 그리게 되었을까(2025)』, 교육공동체벗

기획자LAB

1-6.

기획자과정

접근성 매니지먼트 기초교육 (무장애 문화향유 활성화 지원사업 연계)

기획자람 - 접근성 매니지먼트 기초교육 (무장애 문화향유 활성화 지원사업 연계)

접근성 매니지먼트 기초교육 과정은 장애인의 문화향유 기회를 증진하고 문화예술 환경 전반의 접근성을 높이기 위한 <2025년 무장애 문화향유 활성화 지원사업>과 연계하여 운영되었다. (재)한국장애인문화예술원에서 발간한 접근성 매니저 직무 분석 및 양성 과정 개발 연구보고서, 문화시설별 접근성 가이드를 주요 기반으로 삼아, 오늘날 문화예술기관이 왜 접근성을 고려해야 하는지에 대한 사회적·제도적 배경, 그리고 이를 실제 현장에서 구현해 온 실천 사례를 함께 다루었다.

특히 올해는 문화예술기관을 직접 찾아가는 파견교육 형태로 확장되었다. 접근성에 대한 이해가 기관의 규모와 지역에 따라 달라질 수 있다는 점에 주목하여, 다양한 지역의 문화예술기관을 방문해 종사자들과 함께 현장을 살피고, 각 기관이 처한 조건 속에서 적용 가능한 접근성 개선 방향을 모색하는 시간을 가졌다. 이러한 교육 방식은 지역 간 접근성 격차를 줄이고, 기관의 특성에 맞는 실천적 접근을 가능하게 했다는 점에서 의미 있는 시도였다.

과정 소개

진행 대상	김현경, 이청, 정종은, 최보연 <2025 무장애 문화향유 활성화 지원사업> 수행기관 (재)강동문화재단, (재)경기문화재단 실학박물관, (재)경주문화재단, (재)구리문화재단, (재)군포문화재단, (재)남동문화재단, (재)논산문화관광재단, (재)대구동구문화재단, (재)대전문화재단, (재)부평구문화재단, (재)서천문화관광재단, (재)영월문화관광재단, (사)이강하기념사업회, (재)인천서구문화재단, (재)중랑문화재단, (재)포항문화재단, (재)한국도자재단 경기도자박물관, (재)행복북구문화재단
일정	2025년 6월 18일(수)~9월 4일(목), 총 17회
장소	전국

진행 소개

김현경	한국전통문화대학교 국가유산관리학과 교수로 재직 중이며, 2020년 한국문화관광연구원과 함께 「장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인 방향 수립」 연구를 수행하였다.
이청	플랫폼안녕의 대표이자 접근성 매니저로 활동하고 있으며, 2023년부터

2025년까지 <무장애 문화향유 활성화 지원사업>에서 기관 역량 강화 교육을 수행하고 있다.

정종은 부산대학교 예술문화영상학과 교수로 재직 중이며, 한국장애인문화예술원과 함께 「문화시설별 접근성 가이드」 연구, 「접근성 매니저 직무 분석 및 양성 과정 개발」 연구를 수행하였다.

최보연 상지대학교 문화콘텐츠학과 조교수로 재직 중이며, 한국장애인문화예술원과 함께 「문화시설별 접근성 가이드」 연구, 「접근성 매니저 직무 분석 및 양성 과정 개발」 연구를 수행하였다.

주요 내용

접근성 매니지먼트를 위해 우리가 알아야 할 역사와 개념, 쟁점과 전략

문화예술 현장에서 접근성을 어떻게 이해하고, 접근성 매니지먼트를 어떤 관점과 전략으로 시작해야 하는지를 역사·정책·개념·직무·사례를 통해 종합적으로 정리하였다. 접근성을 단순한 관람 편의가 아닌, 창작과 기획 전 과정에 걸친 문화적 권리의 문제로 인식하는 데서 출발했다.

2010년대 중후반 이후 공연예술계를 중심으로 접근성에 대한 현장 실천과 연구가 본격화되었으며, ‘배리어프리’에서 ‘접근성’, ‘배리어컨서스’로 언어와 인식이 전환되어 온 흐름이 소개되었다. 이러한 변화는 정책 제도의 진전과 맞물려, 장애예술 관련 법·제도 정비와 공공문화시설의 접근성 의무화로 이어졌으나, 동시에 정책 환경의 불안정성과 현장 축적의 중요성도 함께 짚었다.

접근성에 대한 논의의 역사적 전개를 통해 장애 인식이 의료적 모델에서 사회적 모델로 이동해 왔음을 설명하고, 이 또한 고정된 해답이 아닌 성찰과 확장이 필요한 과정임을 강조했다. 접근성은 특정 집단을 위한 배려가 아니라 문화정책의 핵심 가치이자 누구에게나 보장되어야 할 권리로 이해되어야 하며, 보편성과 개별성의 긴장 속에서 과정으로서 실천되어야 한다는 관점이 제시되었다.

이어 물리적·감각적 장치뿐 아니라 정보, 콘텐츠, 기관의 태도와 환대 같은 사회·문화적 접근성이 함께 작동해야 함을 설명했다. 접근성은 ‘준비 여부’가 아니라 실제로 당사자에게 닿았는지를 기준으로 점검되어야 하며, 이를 위해 장벽 발견부터 계획, 협업, 기록, 모니터링까지 이어지는 순환적 실천 구조가 필요하다고 정리했다. 결국 접근성 매니지먼트의 핵심이 기술보다 태도에 있으며, 관찰·경청·협업이 가장 중요한 역량임을 강조했다.

마지막으로 접근성은 장식적 장치나 선언에 머물러서는 안 되며, 한 사람에게 실제로 닿는 실천인지 끊임없이 질문해야 한다는 점이 제시되었다. 완벽함보다 한 걸음을 떼는 실천의 중요성을 강조하며, 접근성을 도덕적 배려가 아닌 문화적 권리의 문제로 확장해 이해해야 한다는 메시지로 수업이 마무리되었다.

모두를 위한 뮤지엄의 시작: 장애인과 뮤지엄 접근성에 대한 이해를 중심으로

윤인선(영월문화재단)

올해 장애 관련 사업을 처음 맡으며 참고할 사례도 부족하고 자료도 거의 없어 많은 걱정을 안고 시작했다. 무엇을 어떻게 이해하고 접근해야 할지 막막하기만 했는데, 접근성 매니저먼트 기초 교육을 듣고 사업 방향을 스스로 고민해볼 수 있는 계기가 되었다. 특히 무장애 문화향유 활성화 지원사업을 어떻게 운영해야 할지 돌아보며, 부족했던 부분에 대해 반성도 할 수 있었다. 공연 분야로 첫발을 내디뎠지만, 앞으로는 다른 장르에서도 무장애 사업을 확장해 보고 싶다는 생각이 선명해졌다. 이번 배움을 바탕으로 더 나은 환경을 만들어갈 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 한국장애인문화예술원, 「2024 접근성 매니저 직무 분석 및 양성 과정 개발 연구보고서 (2024)」
- 한국장애인문화예술원, 「문화시설별 접근성 가이드(2024)」

접근성의 이해와 접근성 장치 유형 및 사례

접근성은 장애인을 위한 서비스나 장치의 목록이 아니라, 문화예술을 누구나 스스로 선택하고 누릴 수 있도록 만드는 권리이자 태도의 문제로 바라보는 것에서 출발한다. 접근성 개념은 ‘접근 가능성’으로 확장되며, 물리적 장벽 제거를 넘어 작품과 공간을 경험하는 방식 전체를 다시 설계하는 관점이다. 단어와 표현의 감수성 역시 중요한 실천 요소로 다뤄지며, 접근성은 누군가에게 베푸는 편의가 아니라 시민의 당연한 권리이자 작품의 향유를 풍부하게 만드는 요소임을 강조하였다.

핵심 개념으로 제시된 ‘장애화’는 장애가 개인의 결함이 아니라 사회적·물리적 조건과 인식이 만들어내는 상태임을 설명한다. 경사로의 부재, 제한적인 예매 시스템, 단정적인 시선 등 일상적인 구조와 태도가 장애를 발생시킨다는 점에서, 접근성 매니저먼트는 장치를 마련하는 일이 아니라 무엇이 불가능을 만들고 있는지 발견하는 일임을 강조하였다.

접근성을 태도·사회문화적 접근성, 물리·감각적 접근성, 콘텐츠·정보 접근성으로 구분해 설명하며, 경사로, 수어통역, 자막, 음성해설 같은 장치를 넘어, 쉬운 언어, 다양한 정보 전달 방식, 감각 번역, 그리고 현대의 태도와 조직 문화까지 포괄하는 개념으로 제시하였다. 모든 장치를 갖추는 것이 중요한 게 아니라, 각 프로젝트의 조건 안에서 ‘할 수 있는 최선’을 선택하는 것이다. 접근성은 창작·기술·운영·관객 응대 등 다양한 파트의 조율 속에서 구체화되고, 특히 접근성을 기획 초기부터 창작의 일부로 통합했을 때, 장치는 미학적 요소로 확장되고 작품의 감각을 넓히는 역할을 할 수 있음을 다양한 사례를 통해 제시하였다.

접근성은 배려가 아니라 고려이며, 당연한 현대의 태도에서 출발해 장애와 차별을 발견하고, 불가능의 원인을 파악하며, 궁극적으로는 관객이 작품을 선택할 수 있는 선택지를 넓히는 일이다. 완벽한 조건이나 장치보다 중요한 것은 지금 가능한 범위 안에서 현대의 마음을 구체적인 실천으로 옮기는 과정임을 강조하였다.



7.2(수)_ (재)영월문화재단 교육 장면



7.8(화)_ (재)서천문화관광재단, (재)논산문화관광재단 교육 장면



7.28(월)_ (재)포항문화재단 그룹 워크숍 장면

1-7. 접근성 매니저 양성 (전문교육-입문과정)

기획자랩 - 접근성매니저 양성 전문교육 입문과정

문화예술 현장에서 접근성의 필요성을 인식하고 이를 실천할 수 있는 전문 인력을 양성하기 위한 과정이다. 접근성을 새롭게 바라보고 다양한 도구의 활용과 멘토링 기반 학습연구모임을 통해 접근성 기획의 실제 과정을 경험하도록 구성되었다.

총 다섯 팀의 학습연구모임(Cop)은 강의, 실습 워크숍, 멘토링 경험을 바탕으로 다양한 주제의 접근성 프로젝트를 기획하였다. 마지막에는 성과공유회를 통해 연구 내용을 발표하고, 현장에서 실천 가능한 기획을 목표로 멘토 및 동료와 피드백을 주고 받았다.

과정 소개

진행 대상	김홍남, 박예원, 박원진, 백정연, 서수연, 이유진, 이정, 최보연, 최선호 문화예술계 종사자 중 접근성 업무를 담당하는 실무자 및 실무에 관심을 가지는 자(기관종사자, 예술가, 기획자 등을 포괄) *기존 접근성 관련 경험 유무와 상관없이 접근성에 대해 포괄적인 이해와 실무적응을 위한 기초지식 습득을 원하는 이들을 우선 교육 대상으로 선정
일정 장소	2025년 7월 9일(수)~8월 20일(수), 총 12회 *7월 23일(수) 휴강 모두미술공간 세미나실

진행 소개

김홍남	공인수어통번역자협회 대표이자 수어통역사이며, 사단법인 한국수어통역사협회 이사로서 전문 통역사 양성과 수어 통역 환경 개선에 기여하고 있다.
박예원	국립아시아문화전당 학예연구사로 재직하며, 2024-2025년 <무장애 문화향유 활성화 지원사업> 모니터링 위원으로 참여하였고, ACC-모두미술공간 연계전시 <우리의 몸에는 타인이 깃든다(2025)>를 기획하였다.
박원진	에이유디사회적협동조합 상임이사로, 이전에는 특수교사로 근무하며 교육 현장에서의 다양성과 포용의 가치를 실천해왔다.
백정연	쉬운정보를 만드는 소소한 소통의 대표로, 한국장애학회 대외협력분과위원으로 참여하여 장애학 관점을 확산하고 있다.
서수연	한국콘텐츠접근성연구센터 대표 작가로, (사)한국시각장애인연합회에서 음성해설 작가로 활동하며 다양한 분야의 영상과 공연물 해설을 제작하고 있다.

이유진 한국문화예술위원회 극장운영부 차장으로, 아르코·대학로예술극장의 접근성 PD로 활동하며 장애인 관객을 포함한 다양한 관객층이 동등하게 공연을 향유할 수 있는 환경 조성에 기여하고 있다.

이청 플랫폼안녕의 대표이자 접근성 매니저로 활동하고 있으며, 2023년부터 2025년까지 <무장애 문화향유 활성화 지원사업>에서 기관 역량 강화 교육을 수행하고 있다.

최보연 상지대학교 문화콘텐츠학과 조교수로 재직 중이며, 한국장애인문화예술원과 함께 「문화시설별 접근성 가이드」 연구, 「접근성 매니저 직무 분석 및 양성 과정 개발」 연구를 수행하였다.

최선호 장애인자립생활센터 손잡다의 사무국장으로 재직 중이며, 이전에는 시각장애인연합회에서 시각장애인의 권익 증진과 정보 접근권 확대를 위한 다양한 정책을 기획했다.

참여자

강하은, 고윤정, 김아현, 김정태, 노소연, 박수빈, 박요나, 신혜선, 이다혜, 이유진, 이은지, 이해령, 조영채, 한주연, 한지원

세부 일정

회차	일시	과정명	진행	내용
1	7.9.(수) 오전 10시 - 12시	접근성 개념 및 접근성 매니지먼트 기초 이해	최보연	- 접근성의 역사, 개념, 쟁점, 전략
2	7.15.(화) 오전 10시 - 12시	음성해설의 개념, 원리, 사례	서수연	- 음성해설의 개념 및 사례 - 음성해설의 기본 원리와 장면 묘사 기초 - 음성해설의 사회적 가치와 해설자로서의 역할 탐색
3	7.16.(수) 오전 10시 - 12시	문화예술 콘텐츠의 수어통역	김홍남	- 농문화, 농인, 새로운 언어의 이해 - 몸짓 언어로서의 수어 - 문화예술콘텐츠의 수어 사용 방식 및 현황
4	7.22.(화) 오전 10시 - 12시	점자의 개념, 유형, 규정, 사례	최선호	- 점자의 용어, 규정, 구조, 규격 - 문화예술기관 및 행사에서의 점자 활용
5	7.29.(화) 오전 10시 - 12시	쉬운 정보의 개념 및 문화예술 사례	백정연	- 쉬운 정보의 개념 - 쉬운 정보를 활용하여 모든 사람이 예술을 활용할 수 있는 방안 고민 - 각자의 분야에 쉬운 정보 접목
6	7.30.(수) 오전 10시 - 12시	농난청인 및 문자통역의 이해	박원진	- 배리어프리 및 유니버설 디자인, 인클루시브 디자인 이해 - 농난청인(청각장애인)의 이해 - 문자통역의 이해
7	8.5.(화) 오전 10시 - 12시	접근성과 문화예술이 만나는 과정	이청	- 환영의 공간, 현대의 감각 - 접근성 강화 기획 및 제작의 이해
8	8.6.(수) 오전 10시 - 12시	접근성 기획의 방향과 모양에 대한 이해		- 장르와 특성에 따라 달라지는 접근성 기획 방향과 모양에 대한 이해 - 틀에 갇히지 않는 시도와 고민 - 장벽 쌓기 워크숍
9	8.12.(화) 오전 10시 - 12시	팀 프로젝트 멘토링		- 시각예술, 공연예술 분야의 접근성 사례 소개
10	8.13.(수) 오전 10시 - 12시	팀 프로젝트 멘토링	박예진, 이유진	- 팀 프로젝트 기획안 멘토링 1
11	8.19.(화) 오전 10시 - 12시	팀 프로젝트 멘토링		- 팀 프로젝트 기획안 멘토링 2
12	8.20.(수) 오전 10시 - 12시	성과공유회		- 팀 프로젝트 결과 발표

1회차 - 접근성은 어디에서 시작되는가?

첫 번째 강의는 “접근성 매니저는 어떤 일을 하는 사람인가?”에 대한 질문으로 시작했다. 한 참여자는 접근성 매니저를 ‘길을 만드는 사람’이라 표현했고, 또 다른 참여자는 접근성 매니저가 하는 일을 ‘사람 간의 거리감을 좁히는 일’이라고 말했다. 강의는 접근성의 역사, 개념, 법·정책의 흐름 등 제도적 설명을 바탕으로 진행되었지만, 궁극적으로 접근성을 실천하는 사람이 가져야 할 태도를 생각해 보는 시간이었다. 배리어를 없앤다는 것은 단순한 공정이 아니라 누군가를 이해하는 것이며, 이를 위해 관찰, 경청, 협업이 중요하다는 점에 모두가 공감하였다. ‘누군가에게 정말 닿고 있는지’를 생각한다면 접근성 기획은 ‘관계’를 다시 설계하는 일일 것이다.

2회차 - 언어는 세계를 만든다

문화예술 콘텐츠의 음성해설을 다룬 두 번째 시간은 언어가 가진 힘을 탐구하는 것에서 출발했다. 음성해설의 역사와 요소를 살펴봄과 동시에 ‘화면해설’과 ‘음성해설’의 차이를 논하며 용어의 중요성을 되짚었다. 번역학 관점에서 음성해설 작가는 문화 중재자, 문화 전달자의 역할을 수행한다. 정보를 전달하는 방식은 곧 하나의 세계를 설명하는 방식이므로 어떤 관점에서 세계를 설명할 것인지, 한 장면을 누구에게 어떻게 열어줄지 고려해야 하는 것이다. 음성해설이 단지 시각 정보의 보조물이 아니라 경험 확장 도구임을 확인하며, 앞의 강의와 연결지어 ‘누군가에게 정말 닿는 접근성’을 고민하는 시간이었다.

3회차 - 번역을 넘어 무대의 언어로

세 번째 시간은 수어통역을 매개로 예술의 번역에 대해 생각해 보는 자리였다. 수어통역의 다양한 방식, 기본 구조와 용어 등을 알아본 후, 예술 속에서 수어통역이 자리하는 방식과 매개자가 고민해야 할 질문 및 체크리스트를 다루었다. 공연예술 수어는 일상 수어와 전혀 다른 감각의 작업이다. 예술을 다른 언어로 옮기는 일은 어디까지가 통역이고 어디부터가 창작인가? 수어통역이 정보 보완의 기능을 넘어 예술적 재창작의 영역임을 고려할 때, 문화예술 콘텐츠의 정서와 리듬, 상징을 수어로 어떻게 전달할지, 그 과정에서 기획자는 어떤 협업 구조를 마련해야 하는지 실무적 관점에서도 논의했다. 수어통역을 또 하나의 감각 통로로 인지하고, 콘텐츠 제작 전 과정에 수어가 포함되면 좋겠다는 의견을 나누며 마무리하였다.

4회차 - 감각의 구조와 읽기 방식의 확장

네 번째 시간은 점자의 규정, 구조, 물리적 규격, 종류 등을 배우며 ‘우리가 무언가를 읽는 방식’은 얼마나 다양하고, 또 얼마나 편향되어 있는지 깨닫는 과정이었다. 기획자들이 점자를 어디에, 어떻게 배치할지를 고민할 때, 이는 단순히 ‘의무의 문제’가 아니라 문화예술의 세계관과 관람 경험을 구성하는 핵심 요소임을 인식하게 했다. 더불어 점자가 시각장애인만을 위한 도구로

활용되지 않고, 점자 자체를 예술 요소로 인식되게 하는 방법에 대해서도 고민해 볼 수 있었다. 첫 번째 시간의 질문과 계속 연결되어 ‘정말 닿을 수 있는’ 접근성에 대한 논의가 계속되었다. 기획자는 점자를 시각을 대체하는 정보 전달 방식으로 인지하여 단순 배치하는 걸 넘어, 당사자의 문화를 이해하고 그 접촉면을 넓히기 위한 고민을 해야 할 것이다.

5회차 - 쉬운 정보는 누구를 더 가깝게 만드는가

우리는 종종 불필요한 전문 용어와 형식에 갇힌 정보를 접하며 ‘읽지 못하는 사람’이 아니라 ‘배제된 사람’이 되어버리는 경험을 한다. 정보는 우리 삶에서 다양한 순간에 존재하고, 무언가를 안다는 것은 경험을 하는 것이며, 경험이 쌓이는 것은 삶의 질을 좌우하는 힘이 있다. 그래서 쉬운 정보는 특정 집단을 위한 배려가 아니라 모두를 환대하는 문화를 만드는 일이어야 한다. 누군가의 이해 능력을 추측하지 않고 모든 사람이 처음 만나는 정보를 주저 없이 읽을 수 있는 환경을 만드는 것이다. 다섯 번째 강의에서는 다양한 접근성과 쉬운 정보가 어떻게 연결될 수 있는지, 정보 접근을 저해하는 요소는 무엇인지 알아보고, 쉬운 정보의 방향을 구체적으로 학습한 후 쉬운 글쓰기 실습까지 진행하며 실제 기획이나 현장에서 우리가 중요하게 생각해야 할 가치에 대해 다시금 생각해 볼 수 있었다.

6회차 - 다양한 의사소통 방식과 함께하기

여섯 번째 강의는 농난청인에 대한 이해와 주요 의사소통 수단, 그중에서도 문자통역을 중심으로 다루는 과정으로, ‘의사소통 방식의 다양성’을 논의했다. 농난청인을 지칭하는 용어부터 청력 특성과 난청의 유형, 보청기와 인공와우까지 전반을 배우며, 농난청인은 다양한 유형이 있기에 한 가지 방식으로 접근하지 않는 것이 중요함을 강조하였다. 수어통역, 원격통역, 문자통역, 필담통역, 구화통역, 촉각통역 등 다양한 의사소통 수단이 어떻게 사용되는지, 그리고 문자통역이 농난청인 뿐 아니라 다양한 사람에게 도움을 줄 수 있다는 점도 다루었다. 소리 중심의 세계에서 벗어나 여러 감각이 함께하는 기획을 고민해 볼 수 있는 기회였다.

7회차 - 이 공간이 당신을 위해 준비되어 있습니다

일곱 번째 만남은 접근성에 대한 이론적, 도구적 접근보다 ‘태도’의 문제를 깊이 들여다본 시간이었다. ‘환영’과 ‘환대’라는 단어를 살펴보는 것을 시작으로 접근성은 특정 장치의 유무를 의미하는 것이 아니라 사람을 맞이하는 태도라는 점을 분명히 했다. 장애는 사람에게 있는 것이 아니라 누군가를 무언가 할 수 없는 상태로 만들 때 장애가 발생한다는 ‘장애화’의 개념을 이해하고, ‘장애 발견하기’ 워크숍을 통해 차별을 포착하는 연습을 했다. 결국 접근성을 실천한다는 건 환경에 어떤 장애 요소가 있고 누가 무엇을 할 수 없게끔 만드는지 계속해서 발견하는 것이고, 접근성은 한 사람이 아니라 모두가 고민해야 하는 것임을 일깨우며 우리가 지향해야 할 태도를 점검하였다.

8회차 - 조직 구성원 모두가 같은 가치와 방향성을 가지는 것

여덟 번째 시간에는 접근성을 둘러싼 협업·소통 구조를 깊이 들여다보며 어떤 작업도 한 사람의 노력으로 완성될 수 없음을 각인하였다. 접근성이 개인의 헌신에 의존하지 않으려면 우리는 어떤 구조를 만들어야 하는가? 다양한 사례와 함께 ‘안전한 통합’으로 가는 길을 살펴보며 접근성을 실천하기 위해 필요한 시스템 전반을 논의하였다. 또한, 접근성 매니저가 마주하는 질문과 팀별 토론, 터치투어 모형과 함께하는 실습 워크숍을 통해 실제 현장으로 나아가기 위한 기반을 다졌다. 마지막으로, 접근성 확장을 위한 실천에 정해진 규칙과 정답은 없다는 것, 하나의 경험을 집단의 속성으로 규정짓지 않아야 한다는 것, 배려하거나 제공하거나 도와주는 것이 아니라 다양한 정체성을 환영하고 확대하는 공간을 만들어야 하는 것이 지속가능한 접근성을 위해 가장 중요한 지점임을 되짚으며 마무리하였다.

학습연구모임 연구내용 및 결과

접근성 기획의 실질적인 역량 강화를 목적으로 참여자 간 협력적 연구 활동을 진행하였다. 15명의 참여자가 3명씩 5개 팀으로 구성되어, 각자의 관심 주제와 활동 분야, 연구·기획으로 발전시키고자 하는 문제의식을 중심으로 팀을 이루었으며, 시각예술(박예원)/공연예술(이유진) 분야 전문 멘토와 매칭되어 총 3회의 멘토링을 통해 연구 내용을 단계적으로 구체화하였다. 멘토링 과정에서는 다양한 접근성 사례 소개와 함께 연구 주제 설정, 기획 타당성 검토, 현장 적용 가능성 등을 중심으로 논의가 이루어졌으며, 최종적으로 각 팀은 성과공유회에서 연구 결과를 발표하고 상호 피드백을 나누었다. 이를 통해 참여자들은 접근성을 고려한 기획 과정을 경험하고, 협업과 비평을 통해 접근성 매니저로서의 역량을 한층 심화할 수 있었다.

종구면옥 (노소연, 이다혜, 조영채)

국립극단 온라인 극장의 접근성 실태 조사 및 개선 제안

- 쉬운 글쓰기 실습: 국립극단 온라인 극장 홈페이지 내 공연 소개·안내 문구 중 이해하기 어려운 문장을 발췌하여 전문 용어 및 복잡한 문장 구조를 쉬운 표현으로 변환 → 변환 전·후 문장 비교를 통해 정보 전달력 향상 여부 검토
- 접근성 작품 관람(햄릿): 자막, 홈페이지 내 안내 등 접근성 요소를 분석 기록지에 작성
- 웹 접근성 점검: NVDA를 통한 메인 상단영역, 작품 목록 페이지, 작품 상세 페이지 점검

가능한 (강하은, 고윤정, 한지원)

연극 초심자를 위한 접근성 매니지먼트 사례 조사

- 접근성 매니징에 대한 심리적 장벽(완벽주의) 해제: 현직자 인터뷰를 통해 (접근성 공연 제작 계기, 시행착오 및 보완 사례, 소통의 어려움, 전문가 섭외 등) 접근성은 성공과 실패의 개념보다 태도와 시도 그 자체에 의의가 있다는 것을 깨달음

- 접근성의 실용적인 운용법 습득: 민간에서 활동하는 종사자 입장에서 열악한 환경의 극장에서 예산과 인력이 부족해도 대안적으로 할 수 있는 사례 습득

Tutti Lab (이유진, 이해령, 한주연)

접근성 드라마투르기 가능성 연구 :

공연예술 창작 과정에서의 접근성 도입 방안 분석을 중심으로

- 접근성 개념의 확장: 접근성을 물리적·기술적 보완으로 보는 시각을 넘어 공연예술 창작의 본질적 요소로 포섭. 관람객을 확대하는 조건은 완벽한 매뉴얼이 아니라 ‘느슨함’과 ‘빈틈’이 허용된 기획일 수 있다는 통찰을 워크숍이라는 틀로 정리
- 접근성 매니저에서 접근성 드라마터그로: 작품 외부의 보조적 위치가 아닌, 창작 과정의 기획자·공동 창작자로 접근성 매니저의 역할을 확장. 접근성 도구를 덧붙이는 대신 작품의 미학·언어·구조 속에 접근성을 통합하는 다양한 사례를 분석하고, 접근성을 추가적 서비스나 장치가 아니라 독립적인 기획과 창작의 영역으로 재정립
- 다양한 연출방식에 대한 이해 심화: 기존 언어와 표현 방식이 전제하고 있는 배제 구조를 인식. 공연이 특정 감각(시각·청각) 중심이 아닌, 여러 감각적 경로를 통해 경험될 수 있음을 여러 성공적인 작품 사례를 통해 확인. 누구나 접근할 수 있는 공연이 아니라, 누구의 방식으로든 경험할 수 있도록 하는 접근성 방향성 도출
- 워크숍 모델의 기본안 기획: 전통적 연극 규범이 요구해 온 접근성 도구 재검토. 접근성 도구 없이도 가능한 공연 형식을 상상·실험하는 워크숍 모델 기획. 인터뷰, 다양한 도구 활용, 토론과 실습을 통해 실질적인 기획 방법론 탐색. 확대·포용의 미학이 공연예술 접근성의 핵심이라는 점을 토대로 워크숍 세부 설계 준비

ArTogether (김아현, 박수빈, 박요나)

청소년 접근성 관객 개발 프로그램 설계

- 도래 관람 프로그램 개발 <첫 만남은 너무 어려워>: 지속 가능한 접근성을 위한 잠재적 관객 개발을 위해 초등학교 4-6학년 10명 내외를 대상으로 한 프로그램 개발
- 사전활동: 개별 OT 및 통합 OT
- 워크숍 및 감상: 무용/전시/연극/축제 장르별 관람
- 사후 활동: 참여 후기 공유, 활동 아카이빙, 정책 의견 제시

RE:VIEW (김정태, 신혜선, 이은지)

장애 당사자 중심의 전시 만족도 평가도구 개발

- 관람문 워크숍 기반 평가단<시각미소단>: 기존 만족도 조사가 비장애인 중심, 형식적 수집에 머물러 장애 당사자의 권리와 경험을 반영하지 못함을 문제로 인식하여, 당사자 스스로 의견을 표현하고 감각 기반 표현을 반영할 수 있는 평가도구 개발
- 기존 척도형/형식적 조사에서 벗어나 정성적/감각적 경험 기록할 수 있는(음성, 촉각, 서사 중심 인터뷰) 방안 마련, 단기 설문조사가 아닌 장기 운영, 참여자 경험을 아카이빙하여 기관 내부 학습자료로 활용

진행자 리뷰

이유진(한국문화예술위원회 극장운영부 차장)

가장 우려했던 건, 참여자들이 접근성 매니저라는 역할을 서로 다르게 이해하고, 각자가 다른 목표를 가지고 있다는 점이었다. 그러나 실제로 만나 대화를 나누고, 특히 성과공유회를 지켜보면서 그러한 걱정이 자연스럽게 해소되었다. 많은 지원자 가운데 소수의, 그리고 서로 다른 배경과 경험을 가진 분들이 선정되어 매우 열정적으로 참여하는 모습이 인상적이었다. 다양한 감각을 지닌 사람들과 함께 문화예술을 향유하고자 하는 강한 의지가 과정 전반에서 돋보였고, 접근성 장치와 방식에 대한 폭넓은 이해를 이미 갖추고 있다는 점도 무척 고무적이었다. 이번 과정을 통해 각자의 경험이 서로에게 새로운 관점을 제공하며, 장르의 경계를 넘어 접근성 역량을 확장해나갈 수 있을 것이라는 가능성을 확인할 수 있었다.

무엇보다 접근성과 관련된 일을 시작하는 분들이 실패에 대해 두려움이나 슬픔을 느끼지 않았으면 한다. 실패는 곧 경험의 축적이며, 누구도 모두를 만족시킬 수 없고 완벽한 접근성은 존재하지 않는다. 그러나 계속 시도하다 보면 마음의 여유가 생기고, 타인을 더 세심하게 돌아보게 되며, 이전보다 열린 태도를 갖게 된다. 이런 경험이 커져야 쌓일 때 우리 사회는 조금 더 아름답고, 조금 더 말랑말랑해진다. 그것이 접근성이 만들어내는 변화라고 믿는다.

이 과정을 함께한 모든 이들이 앞으로 좋은 동료를 만나고, 좋은 작업을 만들어가며, 접근성을 통해 현장을 바꿔나갈 다양한 기회를 만나길 진심으로 바란다.

전문가 리뷰

최강찬(부산문화재단 정책기획센터 팀원)

과정을 모니터링하며 인상 깊었던 것은 접근성을 둘러싼 논의가 단순한 기술이나 도구의 습득에 머물지 않고 예술의 미학, 기획의 구조, 협업의 태도와 맞닿아 있는 핵심적인 기획 의제로 다루고자 했다는 점이다.

강의와 워크숍, 발표와 토론의 과정을 통해 참여자들은 접근성을 작품의 메시지와 분리된 부가 요소가 아니라 창작과 향유 전반에 영향을 미치는 중요한 설계 요소로 인식하게 되었다. 특히 장애당사자와 비장애 관람객이 어떻게 함께 경험할 수 있는지를 고민하는 과정 속에서 접근성의 미학적 가치가 확장되는 지점을 확인할 수 있었다. 접근성 도구와 사례를 다루는 방식 또한 단편적인 소개에 그치지 않고 한국의 문화예술 환경 속에서 어떻게 적용되고 변형될 수 있을지를 함께 질문하는 방향으로 이루어졌다는 점에서 실질적인 사고의 계기를 제공하였다.

과정 전반에서 눈에 띄는 점은 참여자 간의 소통과 성장이다. 참여자들은 각자의 배경과 관심 분야, 접근성에 대한 고민을 공유하며 공통의 문제를 도출하고 해결 방안을 모색하는 경험을 쌓아갔고, 이는 접근성 업무에서 특히 중요한 역량인 유기적인 소통과 협업 능력을 강화하는 데 기여했다. 접근성을 기획한다는 건 많은 조율과 시행착오를 요구하기에 장애당사자와의 소통,

창작진과의 협업 등 보다 복합적인 현실의 조건들을 함께 다루는 논의가 추가된다면 과정의 실효성이 한층 높아질 것으로 보인다.

그럼에도 불구하고, 접근성을 기획하고 적극적으로 의견을 나눈 이번 경험은 참여자들에게 중요한 밑거름이 되었으며, 실패를 두려워하지 않고 계속 시도해볼 수 있는 용기를 심어주었다는 점에서 큰 의미를 지닌다. 완벽한 접근성은 존재하지 않지만, 반복되는 고민과 실천 속에서 관점은 넓어지고 태도는 조금씩 변화한다. 이 과정이 앞으로도 지속적으로 이어져 더 많은 현장과 사람들에게 끊임없는 자극과 긍정적인 효과를 미치길 기대한다.

에필로그

이유진(참여자)

예술교육을 통해 발달장애 청소년과 만나며, 예술을 바라보는 관점과 시선이 근본적으로 변화하는 경험을 했다. 이들과 만날 수 있는 방식이 교육 현장에만 머물러야 하는지에 대한 질문이 생겼고, 극장이라는 공간이나 공연이라는 형식을 통해서도 새로운 만남이 가능할지 고민하게 되었다. 그런 문제의식 속에서 접근성 매니저 양성과정을 접하게 되었고, 그간 찾고 있던 방향이라는 확신으로 이어졌다.

수업 중 특히 인상 깊었던 지점은 접근성 매니저의 역할에 대한 이야기였다. 접근성은 안전한 선택을 반복하는 일일 수도 있지만, 그보다 더 중요한 것은 각 프로젝트의 맥락에 맞게 조금 더 용기 있는 선택, 그리고 다양한 가능성을 시도해보는 태도라는 말이 오래 남았다. 접근성을 ‘위험을 피하는 장치’로만 생각해왔던 시선에서 벗어나, 예술의 형식과 만남의 방식을 확장하는 적극적인 실천으로 바라보게 된 계기였다.

접근성 매니저란 결국 공연을 사랑하고, 예술을 통해 더 많은 사람을 만나고자 하는 열정을 지닌 사람이라고 느낀다. 이미 정해진 관객층을 유지하는 데 머무르기보다, 더 다양한 사람들이 극장과 예술에 닿을 수 있도록 길을 만드는 존재. 다양한 예술을 매개로 서로 다른 사람들이 만날 수 있는 가능성을 믿고, 그 만남을 실제로 실현하려 애쓰는 사람이어야 한다는 생각에 이르렀다. 접근성을 하나의 기술이나 제도로 이해하는 것을 넘어, 예술을 향한 태도와 방향성으로 고민하게 만드는 시간이었다.

한주연(참여자)

연극 그리고 극장이 누구에게나 안전한 공간이 되기를 바라며 접근성에 대해 관심을 갖기 시작했다. 나에게는 당연했던 극장이 누구에게나 당연하지 않을 수 있다는 것을 알게 되면서 연극 창작을 하며 ‘내가 해 나갈 수 있는 것은 무엇일까’를 고민하게 되었다.

12회차의 긴 호흡으로 과정이 진행되면서 접근성 매니저라는 역할을 다양한 시각으로 접할 수 있었다. 업무의 내용이나 방식에 대해서도 알게 되었지만, 무엇보다 ‘어떤 태도를 가질 것인가’를 고민하게 되는 시간이었다. ‘실패할 수 있다’는 말이 가장 큰

힘이 되었던 것 같다. 완벽하게 잘 준비해야 한다는 부담감도 있었는데 사실 완벽이란 없고 우리가 할 수 있는 만큼 해 나간다는 것, 실패할 수 있지만 그럼에도 해 나간다는 마음을 가지는 계기가 되었다.

그리고 가장 소중했던 순간은 비슷한 고민을 하고 있는 동료들을 만나게 되었다는 점이다. ‘투티랩’이라는 팀을 만들고, 양성과정 이후 함께 고민했던 내용을 바탕으로 <모르기 연습>이라는 워크숍을 진행했다. 접근성이 도구로서 접목되는 것이 아니라 창작 과정에서 어떤 방식으로 확장될 수 있는지에 대한 질문을 나눌 수 있는 시간이었다. 어떤 방법을 제안하기보다 개인의 경험과 감각을 바탕으로 함께 고민하는데 집중했다. 이 시간을 통과하며 발견한 또 다른 질문들을 바탕으로 계속해서 활동을 이어 나갈 계획이다.

또, 개인적으로는 처음으로 접근성 매니저의 역할로 연극 작업에 참여하게 되었다. <접근성매니저 양성과정>을 통해 내가 할 수 있는 것을 차근차근 해 나가는 것이 더 중요하다는 용기를 얻었기에 시작할 수 있었다. 함께 수업을 들었던 동료가 찾아와 주어진 ‘터치투어’와 ‘한글자막해설’에 대해 많은 의견을 나눠 주었고 그 덕분에 더 의미 있는 작업이 되었다.

이 과정을 통해 많은 정보를 알게 된 것도 의미 있었지만, 무엇보다 함께 고민을 해 나갈 동료들 만났다는 점이 너무나 소중하고 값진 시간이었다. 여전히 모르는 것이 많지만 함께 질문하고 고민하고 서로를 응원할 수 있는 동료들을 통해 조금 더 해 나갈 용기를 얻었다.



4회차 수업 전경



8회차 터치투어 실습



8회차 워크숍 장면



성과공유회 전경

헌터하트비트
메소드를 활용한
연극교육 워크숍



교육자편 - 헌터하트비트 메소드를 활용한 연극교육 워크숍

2024년에 진행되었던 교육의 확장 버전으로, 2024년에는 헌터하트비트 메소드(HHM)를 소개하고 직접 경험해보는 데 목적이 있었다면, 올해는 한 걸음 더 나아가 이 메소드를 국내 예술교육 현장에 어떻게 적용할 수 있을지, 그리고 각자의 현장에서 어떤 방식으로 활용할 수 있을지를 집중적으로 고민하는 시간이었다.

자폐 스펙트럼 아동·청소년을 위해 개발된 연극 놀이 시리즈인 헌터하트비트 메소드를 직접 배우며, 공연 창작 과정에서는 창작 워크숍 기법으로, 리허설 현장에서는 앙상블 연극 놀이로, 자폐 스펙트럼 아동·청소년을 위한 커뮤니티 프로그램에서는 교육적 도구로 HHM이 적용될 수 있는 가능성을 탐색했다. 또한 놀이를 직접 체험하고 자신만의 게임을 개발하는 과정을 통해, HHM을 활용한 다양한 예술교육 모델을 구상해보는 기회를 가졌다.

*헌터하트비트 메소드 (Hunter Heartbeat Method): 미국 오하이오 주립대와 영국 로열 셰익스피어 컴퍼니가 2011년부터 3년간 자폐 스펙트럼 아동 청소년을 위해 개발한 드라마 게임 시리즈이다. 배우 켈리 헌터가 셰익스피어의 캐릭터와 대사를 활용하여 창안하였고, 심리학과와 공동 연구 과정을 거쳐 오하이오 주립대 연극학과와 정규 과목으로 개설되었다. 참가자들로 하여금 모르는 사이에 눈 맞춤, 움직임, 대인 간 거리, 발성의 고저 등을 연습할 수 있도록 디자인되어 있다는 점이 특징이다.

셰익스피어의 리드미컬한 언어와 신체적 제스처를 사용하여 비언어적 아동을 포함한 모든 수준의 자폐아동과 의사소통할 수 있는 방법론인 Hunter Heartbeat Method를 만들고 개발했다.

유은정 배우이자 예술가로 활동하고 있으며 2024년 헌터하트비트 메소드 보조강사와 헌터하트비트 메소드 프로젝트 ‘연극으로 놀아볼까’, 2023년 헌터하트비트 메소드 개발 워크숍에 참여했다.

이산 마임·연극 배우로 활동하고 있으며 2024년 헌터하트비트 메소드 보조강사와 헌터하트비트 메소드 프로젝트 ‘연극으로 놀아볼까’, 2023년 헌터하트비트 메소드 개발 워크숍에 참여했다.

참여자

김현진, 민광숙, 박설현, 박현숙, 이윤재, 이해솔, 이해빈, 이해진, 최서연, 한일모, 허윤영

과정 소개

진행	이지예, 유은정/이산(보조강사), Kelly Hunter(해외특강)
대상	장애예술교육에 관심있는 매개자, 교육자, 기획자, 예술가
일정	2025년 9월 2일(토)~9월 29일(월), 총 11회 *9월 27일 온라인 특강
장소	모두예술극장 모두스튜디오

진행 소개

이지예 연극놀이 연구자로 2011년부터 2015년까지 ‘셰익스피어 앤 오티즘 리서치 프로젝트’에 참여하였다. 신경다양증 아동 청소년을 위한 연극 놀이 프로그램을 연구 개발 중이며, 매개자를 위한 헌터하트비트 메소드 교육 워크숍을 진행하고 있다.

Kelly Hunter 영국 Flute Theatre의 아티스트 디렉터로 Royal Shakespeare Company에서 자폐스펙트럼 아동과 함께 일하기 시작하며,



세부 일정

회차	일시	주제	내용
1, 2	9.6.(토) 오전 10시 30분 - 12시 30분 오후 1시 - 3시	- 오리엔테이션 - 헌터하트비트 메소드 소개	- 오리엔테이션 - HHM 창안 배경과 개발 과정에 대한 프레젠테이션 - HHM 작동 원리 소개 - HHM 워크숍의 구성과 진행 소개
3	9.8.(월) 오후 4시 30분 - 7시	- 도입게임 & 함께하는 놀이 배우고 연습하기	- 심박에 맞춰 인사 / 표정 입혀 인사 / 얼굴 던지고 받기 - <템페스트> 기반 “불꽃의 에리얼” - <십이야> 기반 “바다가 뒤집어진다”
4, 5	9.13.(토) 오전 10시 30분 - 12시 30분 오후 1시-3시	- <템페스트> 기반 본 게임 배우고 연습하기 1 - <템페스트> 기반 본 게임 배우고 연습하기 2	- <템페스트> 소개 - <템페스트> 기반 게임 배우고 연습하기 - 게임의 난이도 조정과 활용에 관한 안내 - 게임의 요소를 넣고 빼기 + 단순화와 복잡화
6	9.15.(월) 오후 4시 30분 - 7시	- 게임으로 스토리텔링 연습 1	- 게임 엮어 이야기 만들기 연습 - <템페스트> 게임으로 장면 설명 연습, 게임의 연속 진행 연습
7, 8	9.20.(토) 오전 10시 30분 - 12시 30분 오후 1시 - 3시	- <십이야> 기반 본 게임 배우고 연습하기 - 게임으로 스토리텔링 연습 2	- <십이야> 기반 게임 배우고 연습 - <십이야> 기반 게임 엮어 이야기 만들기 연습, 장면 설명 연습, 게임의 연속 진행 연습
9	9.22.(월) 오후 4시 30분 - 7시	- HHM의 변용과 활용	- 수업·리허설 및 디바이징 기법으로서 활용 - HHM+각각의 현장에 대한 상상 나누기 - HHM 변용과 활용에 관한 개인·그룹별 토의 - <템페스트>와 <십이야>의 사례를 참조한 게임 개발
10	9.27.(토) 오후 6시 - 8시	- Special Lecture Kelly Hunter	- 작업의 창안 배경 및 철학, 특징 - 워크숍 진행 과정 공유 - 신경다양성 참여자들과 작업할 때 신경써야 하는 점 - Live Q&A
11	9.29.(월) 오후 4시 30분 - 7시	- 정리와 마무리	- 과정 총 정리 + 참가자 소감 발표 - 과정·결과 공유의 시간

주요 내용

1&2회차 — 헌터하트비트 메소드 창안 배경과 설계 철학

첫 만남은 참여계기를 나누는 것으로 시작되었으며, 이어서 헌터하트비트 메소드(이하 HHM)가 어떻게 개발되었는지에 대한 소개가 진행되었다. 국내에 이 메소드를 소개하게 된 배경을 설명하며, 좋은 워크숍이란 형식 자체보다 그것을 이끄는 사람의 태도와 신념에서 비롯된다는 점을 강조했다. 예술에 대한 확신과 의심 없는 태도에서 나오는 에너지는 참여자에게 강하게 전달되지만, 이는 단순히 흉내 내거나 재현할 수 있는 것은 아니라는 점도 함께 짚었다.

HHM은 특정 개인의 에너지에 의존하지 않도록 누구나 배우고 시도해볼 수 있는 방식으로 설계되었다. 프로그램의 진행은 간결하고 명확하며, 각 놀이마다 목표가 분명하다. 또한 언어 사용 여부나 움직임의 복잡도에 따라 난이도를 조절할 수 있어, 다양한 참여자의 특성과 현장 조건에 맞게 적용할 수 있다.

프레젠테이션 이후 실제 수업에서 활용되는 인사와 도입 게임을 함께 익혔다. “안녕”이라는 말과 함께 가슴을 가볍게 두드리며 인사하는 놀이와 다양한 표정으로 서로에게 인사를 건네는 도입 게임을 통해 서로의 반응과 리듬을 살폈다. 앞으로 함께하게 될 시간을 몸과 감각으로 준비하며 안전하고 열린 분위기를 형성하는 출발점이 되었다.

3회차 — ‘즐거움’을 목표로 하는 놀이의 방향성

HHM은 팀 작업을 기반으로 진행되기에 긍정적인 의미에서 서로의 상태를 세심하게 살피는 태도가 중요하다. 이에 따라 상대를 말 뿐 아니라 몸 전체로 듣는 훈련이 필수적으로 요구된다. 워크숍은 참여자들이 각자가 어떤 상태로 이 자리에 왔는지를 공유하는 체크인(Check-in)으로 시작되었으며, 이를 통해 그날의 컨디션과 분위기를 함께 가늠했다. 이후 도입 게임을 복습한 뒤, <템페스트>를 기반으로 한 본격적인 게임 학습이 이어졌다.

- <템페스트>, 화난 칼리반 얼굴 던지기
- <템페스트>, 에리얼 카메라 게임
- <템페스트>, 에리얼 불꽃 던지기
- <템페스트>, 퍼디난드가 해엄쳐 나오는 게임

게임 연습이 마무리된 이후에는 연극놀이의 서사에 대한 논의가 이어졌다. 연극놀이가 줄거리 설명 없이도 진행될 수 있는지, 대사만으로 게임을 구성할 수 있는지에 대한 질문들이 제기되었으며 이러한 논의를 통해 이 놀이의 궁극적인 목표가 서사의 완결성보다 ‘즐거움’에 있다는 점을 다시 한번 인식하는 시간이 되었다.

4&5회차 — ‘보여주기’를 통한 게임 운영 방안

체크인을 시작으로 인사와 도입 게임을 직접 진행해보는 시간을 가졌다. 교육 현장에서 특정 행동을 유도할 때 말로 설명하기보다 행동을 먼저 보여주는 것이 중요하다는 점을

체감했다. 게임에 참여하는 것은 비교적 쉽지만 이를 진행하는 일은 쉽지 않다는 것을 경험하며, 교육자로서의 경험과 감각이 필요하다는 사실을 인식하게 되었다.

이후 게임 진행 과정에서 느낀 어려움에 대해 피드백을 나누고, 메소드와 운영 방식에 대한 질의응답이 이어졌다. 발화가 어려운 대상에 대한 질문이 많았으며, HHM은 발화가 필수 요건이 아니기에 상황에 따라 난이도를 조절하며 적용할 수 있음을 확인했다. 시연과 논의를 마친 뒤에는 새로운 게임을 배우고 연습하는 시간을 가졌다.

- <템페스트>, 에리엘이 퍼디난드에게 마법을 건 뒤, 이끄는 게임(2인/3인)
- <템페스트>, 퍼디난드와 미란다가 사랑에 빠지는 게임
- <템페스트>, 칼리반과 에리엘 그림자 게임

6회차 — 현장별 변용가능성 탐구

셰익스피어의 『템페스트』를 기반으로 지금까지 배운 게임들을 연결해 진행하며 새로운 게임을 익히는 과정으로 이어졌다. 하나의 극을 구성하듯 게임을 활용해 스토리텔링을 연습하고 헌터하트비트 메소드가 연극놀이를 넘어 공연 형식으로도 운영될 수 있음을 살펴보았다. 실제 공연이 어떤 방식으로 구성되고 진행되는지를 이해할 수 있는 시간이기도 했다.

게임시연을 관찰한 뒤 역할을 바꾸어 반복적으로 진행하며 게임을 익혔고, 신경다양성 참여자의 다양한 반응과 사례를 함께 학습했다. 스토리텔링을 기반으로 하되 나레이션 없이 진행되는 방식, 참여자가 나와 역할을 교대하며 반복하는 구조, 상황에 따라 유동적으로 게임을 운영하는 방법 등 다양한 접근을 경험했다.

게임은 현장과 대상에 따라 다른 이야기로 충분히 응용될 수 있고, 치료나 교정이 아닌 놀이의 ‘즐거움’을 중심에 두는 것이 메소드의 중요한 전제임을 다시 한 번 상기했다. 나아가 이 놀이가 현장에서 만나는 대상과 조건에 따라 유용할 수도, 그렇지 않을 수도 있음을 인식하며, 각자의 현장에 맞게 메소드를 어떻게 변형하고 적용할 수 있을지 고민하는 시간으로 마무리되었다.

- <템페스트>, 퍼디난드와 미란다가 사랑에 빠지는 게임
- <템페스트>, 퍼디난드와 프로스페로의 칼싸움
- <템페스트>, 퍼디난드를 괴롭히는 프로스페로 게임
- <템페스트>, 칼리반의 이름을 가르쳐주는 미란다가 게임
- <템페스트>, 칼리반에게 거리를 알려주는 미란다가 게임
- <템페스트>, 칼리반과 프로스페로의 ‘두꺼비, 바퀴벌레, 박쥐’ 게임

7&8회차 — 당사자와 연결되기 위한 매개의 조건

『템페스트』를 기반으로 한 새로운 게임을 학습하고 그간 생겨난 질문들을 공유하는 시간을 가졌다. 즐거움과 어려움을 함께 나누며 각자의 현장에서 어떻게 적용할 수 있을지에 대한 고민이 구체화되고 있음을 확인할 수 있었다.

특히 함께하는 대상에게 이 메소드가 적합한지, 어떤 난이도가 적절한지에 대한 질문이

이어지며 게임의 접근성에 대한 논의가 활발히 이루어졌다. HHM은 아이들이 가진 다양한 조건과 요구가 충분히 고려되지 않아 교육이나 예술 경험에서 배제되거나 초대받지 못했던 이들을 위해 창안된 메소드로, 자폐 스펙트럼 당사자와 어떻게 연결될 수 있을지가 핵심적인 고민 지점이다.

다만 이 메소드가 단번에 매개를 완성해주는 것은 아니며, 효과를 정확히 예측할 수도 없다. 대신 매개가 이루어질 가능성을 높이는 하나의 방법으로 작동하기에 매개자로서 오늘 만나는 대상이 누구인지, 어떤 특성과 조건을 지니고 있는지를 세심하게 살피는 태도가 중요하며, 참여자를 통제하기보다 이해하고 또 이해받을 수 있도록 관계를 만들어가는 노력이 필요하다.

이후 <십이야>를 기반으로 한 새로운 게임을 배웠다. 이야기의 출처는 <템페스트>와 <십이야>이지만 게임을 개발할 때 서사의 출처는 한정되지 않으며 각자의 현장과 관심에 따라 다양하게 확장될 수 있다. 전혀 다른 이야기나 상황을 바탕으로 게임을 구성할 수 있으며 HHM이 치료를 목적으로 하는 게 아닌 ‘놀이 그 자체로서 즐겁고 의미 있는 경험’임을 인식하는 관점이 전환이 중요하다는 것으로 마무리되었다.

- <템페스트>, 서로 모욕하는 칼리반과 프로스페로 게임
- <템페스트>, 칼리반이 에리엘의 소리를 향해 따라가는 게임
- <템페스트>, 프로스페로가 에리엘의 기분을 묻는 게임
- <템페스트>, 에리엘과 프로스페로가 인사하며 헤어지는 게임
- <템페스트>, 스테파노, 칼리반, 트리쿨로
- <십이야>, ‘살랑’ 바람 게임
- <십이야>, 세바스찬을 흉내내는 비올라 게임
- <십이야>, 찹쌀떡을 못살게 구는 비비 게임
- <십이야>, 바다가 일으킨 큰 바람 게임
- <십이야>, ‘바다가 뒤집어진다!’ 게임
- <십이야>, 선장이 물에 빠진 비비를 구해주는 게임
- <십이야>, 선장이 비비에게 ‘오씨’를 알려주는 게임
- <십이야>, 오씨가 씨씨를 찾는 게임
- <십이야>, 말리에게 바짝 다가서는 올리 게임

9회차 — ‘나만의 게임’을 개발하기 위한 고민

메소드의 변용과 활용을 목표로, 각자의 현장 경험을 공유하는 것으로 시작되었다. 초등학교 대상 수업에서 HHM을 활용하고자 하는 참여자부터, 문화예술교육을 막 시작한 사람, 주간활동센터 근무자, 연극인, 무용 교육자 및 인형극 분야 종사자까지 다양한 배경이 소개되었으며, 메소드를 적용하는 방식에 대한 고민 또한 폭넓게 제기되었다.

핵심 목표인 ‘자신만의 게임 개발’을 실현하기 위해, 각자에게 적합한 방법은 무엇인지, 그리고 그 방법을 통해 무엇을 시도하고 싶은지를 구체적으로 탐색하는 자리였다. 게임이 재미있어지는 조건, 프로그램을 구성할 때 유의해야 할 점, 누구나 따라 할 수 있는 워크숍이 왜 필요한지, 나아가 한국의 교육·예술 현장에 어떻게 적용할 수 있을지에 대해 함께 고민했다.

결과를 증명하기 위한 완성도 높은 연습보다 실제 현장에서 직접 시도하고 부딪히며 테스트 해보는 용기가 중요하다는 공감대가 형성되었으며, 메소드를 그대로 가져오기보다 원리와

구조를 해체해 본인의 현장에 맞게 재조립하는 것이 중요하다는 인식으로 이어졌다.

10회차(해외특강) — 성공과 실패를 구분하지 않는 태도

켈리 헌터(Kelly Hunter)의 강연과 실시간 질의응답이 진행되었다. 그간 워크숍을 통해 경험적으로 익혀온 HHM을 되짚으며, 메소드를 창안하게 된 배경과 철학, 주요 특징에 대해 살펴보았다. 질의응답에서는 켈리가 워크숍을 지속하게 된 원동력은 무엇인지, 도입 인사는 어떤 과정을 거쳐 만들어졌는지 등 메소드의 제작 과정에 관한 내용부터, HHM을 변형하고 활용하기 위한 실천적 고민이 이어졌다. 또한 HHM이 팀 단위로 진행되는 메소드인 만큼, 단독 진행이 가능한지, 혹은 일회성 워크숍으로도 운영할 수 있는지에 대한 질문도 제기되었다.

켈리는 HHM이 자폐 스펙트럼 당사자뿐만 아니라 난민과 그 가족, 뇌병변 당사자, 심리적 어려움을 겪는 사람 등 다양한 이들과도 함께할 수 있다고 설명했다. 또한 이 게임의 진행자가 되기 위해서는 ‘내가 잘할 수 있을까’라는 의심보다, 이 일을 진심으로 하고자 하는 마음과 이 방식이 가능하다는 믿음을 가진 태도가 중요하다고 강조했다. 매개자로서 자신의 역량을 드러내는 것보다, 다른 사람이 이 놀이를 즐겁게 경험할 수 있도록 관심을 기울이는 자세가 핵심이라는 점도 함께 짚었다.

놀이의 실패에 대한 질문에는 자폐 스펙트럼 당사자와 함께하는 과정에서는 성공과 실패를 구분하지 않는다고 답했다. 놀이에 참여하는 ‘완벽한 방법’은 없으며, 어떤 반응이든 모두 의미 있고 각자가 참여하는 방식 또한 서로 다르다는 점을 인식하는 것이 중요하다고 했다. 놀이를 얼마나 오래 지속하느냐보다 언제 멈출지를 아는 것이 더 중요하며, 자폐 당사자들이 무리하지 않고 즐길 수 있도록 적절한 순간에 멈추는 것이 이 메소드에서 가장 중요한 지점임을 강조하며 회차를 마무리했다.

11회차 — 누구나 함께할 수 있는 게임

해외 특강 이후 새롭게 생겨난 질문들을 공유하는 것으로 시작되었다. 당사자들이 워크숍에 적응하는 데 필요한 시간은 어느 정도인지, 진행자로서 ‘느슨한 개입’은 어떤 방식이어야 하는지, 서로 다른 특성을 지닌 자폐 스펙트럼 참여자들이 함께할 경우 수업을 어떻게 운영해야 하는지 등 실제 현장과 밀접하게 연결된 질문들이 오갔다.

이후에는 2인 1조로 개발한 게임에 대한 시연과 피드백이 이어졌다. 게임의 목적 설정, 타깃 참여자, 스토리텔링의 활용 방식, 표현 방식 등 다양한 측면에서 의견이 공유되었으며, 이를 바탕으로 게임을 함께 수정·보완하는 시간을 가졌다.

종합적으로 참여자의 특성에 따라 게임의 난이도를 어떻게 설정할 것인지, 즉 게임의 접근성에 대해 지속적인 고민이 필요하다는 인식이 형성되었다. 앞으로 게임을 구상할 때에는 ‘이 게임을 서로 다른 조건의 참여자에게 어떻게 적용할 수 있을까’라는 질문을 출발점으로 삼아야 한다는 점이 강조되었다. 장애의 유무를 넘어 누구나 함께 참여할 수 있는 구조를 만들어가는 과정이며, 단순한 배려의 차원을 넘어 게임의 세계를 더욱 풍부하고 유연하게 확장시키는 실천임을 인식하는 계기가 되었다.

진행자 리뷰

이지예(연극놀이 연구자)

켈리 헌터(Kelly Hunter)는 영국의 배우이자 연출가로, 자폐 스펙트럼 당사자이거나 신경다양인으로 분류되어 쉽게 범주화되거나 배제될 수 있는 어린이·청소년들과 함께할 수 있는 연극 놀이의 가능성을 오랜 시간 고민해왔다. 그 과정에서 그는 연극과 놀이를 결합한 연극 놀이 시리즈를 개발했으며, 본 프로그램은 이 메소드를 한국의 문화예술 현장에 어떻게 적용하고 확장할 수 있을지를 탐색하기 위해 기획되었다. 특히 한국의 예술가와 현장 활동가, 그리고 장애예술인을 만나는 매개자들이 이 메소드를 직접 경험하고 연구하며, 놀이를 실제로 진행하고 새롭게 만들어보는 과정을 함께하는 데 목적을 두었다.

지난해 매개자 프로그램에서는 이 연극 놀이를 ‘소개하고 경험하는 것’ 자체에 초점을 두었다면, 올해는 한 단계 확장된 형태로 운영되었다. 참여자들이 메소드를 배운 이후, 각자의 현장에서 이 놀이를 어떻게 확장·변주·변형할 수 있을지 함께 고민하고, 나아가 개발 과정까지 공동으로 탐색하는 데 목적을 둔 점이 가장 큰 차별점이었다.

강연에서는 켈리 헌터가 한국에서 자폐 스펙트럼 당사자 및 신경다양 어린이·청소년들과 작업하며 느낀 현장적 차이도 공유되었다. 그는 미국에서 경험한 일부 교육 현장과 비교했을 때, 한국의 교육 환경은 보호자와 교사 모두에게서 상대적으로 ‘기다림’이 부족하게 느껴졌다고 말했다. 아이들이 각자의 방식으로 참여하고, 스스로 즐거운 방식을 찾아가는 과정을 충분히 지켜보기보다는 조급함이 앞서는 경우가 많았다는 것이다. 이러한 차이는 단순한 문화적 차이를 넘어, 자폐와 신경다양성에 대해 얼마나 배우고자 하는지, 이해하고 받아들이려는 준비가 되어 있는지의 문제와도 연결된다고 짚었다.

헌터하트비트 메소드(HHM)는 여러 연극 놀이를 관통하는 공통의 원칙을 바탕으로 구성되어 있다. 가장 핵심적인 출발점은 ‘언어적 의사소통이 어려운 조건에서도 어떻게 함께할 수 있을까’라는 질문이었다. 이에 따라 비발화 상태에 있는 자폐 당사자나 신경다양 어린이들도 말이 아닌 움직임, 표정, 리듬 등을 통해 참여할 수 있도록 다양한 참여 방식이 설계되었다. 각 놀이들은 짧고 단순해 현장에서 바로 배우고 따라 할 수 있으며, 시작-중간-끝의 구조가 명확하고, 참여자의 요구와 상태에 따라 난이도를 유연하게 조절할 수 있도록 디자인되어 있다. 또한 모든 게임에는 움직임 경험, 눈 맞추기, 얼굴 근육 사용 등과 같은 분명한 타깃이 설정되어 있다는 점도 특징이다.

그러나 이 메소드에서 가장 중요한 원칙은 놀이에 ‘정해진 방법’이 없다는 점이다. 어떤 방식으로 참여하던, 참여자가 즐거움을 느낀다면 그 놀이 자체로 충분히 의미가 있다는 인식이 핵심이다. 성공과 실패를 구분하기보다, 각자가 놀이에 참여하는 방식이 다를 수 있음을 인정하는 태도가 중요하다는 것이다.

이번 프로그램을 관통하는 핵심 키워드를 하나로 정리한다면 ‘다시 만나기’라고 할 수 있다. 익숙하다고 생각했던 현장, 텍스트, 놀이, 움직임을 다시 바라보는 과정을 통해, 우리가 사실은 잘 알지 못하고 있었다는 지점을 발견하게 된다. 이는 함께 작업하는 동료뿐 아니라, 교육 현장에서 반복적으로 만나온 참여자들을 새롭게 인식하는 계기가 되기도 한다. 발달장애나 신경다양성이라는 범주로 타인을 이미 이해하고 있다고 착각하지 않기 위해, 익숙한 것을 낯설게 보고 다시 질문하는 태도가 중요하다는 점이 여러 차례 논의되었다.

이러한 ‘다시 보기’의 과정은 결국 타인을 새롭게 만나는 동시에, 매개자 스스로를 다시 바라보게 만드는 경험으로 이어졌다. 본 프로그램은 정답을 제시하기보다, 함께 만나고, 다시 보고, 다시 질문하는 과정을 통해 각자의 현장에서 새로운 가능성을 발견하도록 돕는 시간으로 구성되었다.

김현진(참여자)

올해 처음으로 장애인 문화예술교육 현장에서 활동을 시작했다. 충분한 준비 없이 바로 현장에 투입되었다는 아쉬움이 남았고, 스스로의 역량을 조금 더 보완한 뒤 다시 참여자들을 만나고 싶다는 마음이 들었다. 그런 고민 속에서 역량을 강화할 수 있는 계기가 되기를 기대하며 참여했다.

가장 인상 깊었던 점은 함께한 참여자들의 다양성이었다. 비슷한 교육 배경을 가진 사람들이 모였을 것이라 예상했지만, 실제로는 여러 분야에서 활동해 온 다양한 매개자들이 함께하고 있었다. 이를 통해 내가 알고 있던 방식만이 전부가 아니라, 훨씬 더 다양한 영역에서 장애인 예술교육이 가능하며, 그것을 필요로 하는 현장 또한 많다는 사실을 새롭게 인식하게 되었다.

기존에 알고 있던 연극 놀이와 유사한 게임들도 있었지만, <템페스트>의 스토리를 기반으로 하면서 이전에는 경험하지 못했던 새로운 게임들을 많이 접할 수 있었다. 특히 상대방을 모욕하는 말을 실제 욕설이 아닌 과일 이름이나 사물의 이름으로 바꾸어 주고받는 게임이 인상 깊었다. 의미 없는 단어임에도 불구하고 상대방이 반응하고, 주변 참여자들이 그 반응을 함께 복돋아 주는 과정이 매우 흥미롭고 즐겁게 느껴졌다.

장애예술교육 현장에서 필요한 교육자는 완벽한 사람이기보다, 참여자들과 잘 소통하고 함께 웃으며 즐길 수 있는 사람이어야 한다고 생각하게 되었다. 결과나 완성도보다 관계와 경험을 우선하는 태도가 중요하다는 점을 이번 과정을 통해 다시 한번 느낄 수 있었다.



3회차 수업 장면



7, 8회차 수업 장면

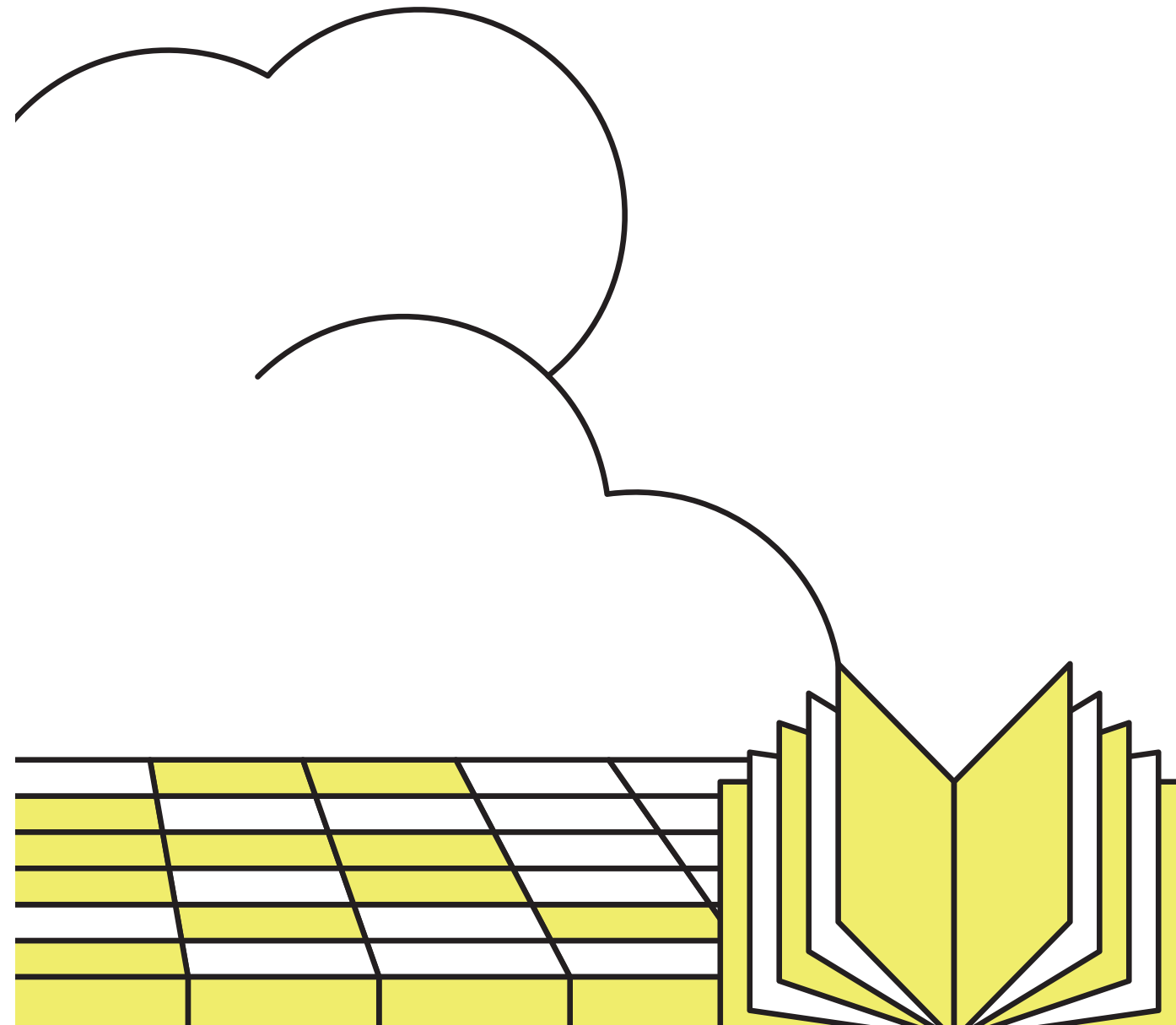


7, 8회차 수업 장면



11회차 조별 게임 발표 준비 장면

장애예술인 강사 양성 과정



교육자랩 - 장애예술인 강사 양성과정

장애인 당사자성과 감수성을 지닌 장애예술인을 대상으로, 전문적인 문화예술교육 프로그램을 기획하고 교육활동을 수행할 수 있는 역량을 강화하는 데 목적을 두었다. 참여자들은 자신의 창작 경험을 바탕으로 교육 현장에서 활동할 수 있는 기반을 마련하고, 문화예술 분야에서의 역할을 교육자로 확장해 나갈 가능성을 탐색했다.

기본-연구-실습-사후연구의 단계로 구성되었으며, 교육자로 성장해 나가기 위한 흐름에 맞추어 설계되었다. 장애예술인이 교육 현장에서 실질적으로 활동할 수 있는 기반을 마련하고, 각자의 전문 영역을 확장해 지속적으로 활동해 나가기를 기대한다.

1. 장애예술인 강사 양성 기본과정

기본과정은 ‘문화예술교육이란 무엇인가?’라는 질문을 중심으로, 문화예술교육의 기본 개념과 감수성을 이해하고 다양한 사례를 학습하는 데 초점을 두었다. 장르 구분 없이 문화예술교육의 기초 이론을 살펴보고, 다양한 워크숍을 통해 참여자 각자의 강점을 발견하며, 스스로의 예술적·교육적 정체성을 탐구하는 시간으로 구성되었다.

과정 소개

진행	고윤정, 김보람, 김현정, 민경은, 박진명, 백령, 이초영, 전지혜, 최희범
대상	3년 이내 5회 이상 문화예술관련 활동을 한 장애예술인
일정	2025년 7월 8일(화)~8월 6일(수), 총 10회, *7월 8일(화), 7월 23일(수) 온라인 수업
장소	모두미술공간 세미나실

진행 소개

고윤정	(전)영도문화도시센터장으로 문화다양성, 문화나눔, 정책연구 등 다양한 분야에서 활동하고 있다.
김보람	(전)한국문화예술교육진흥원 장애미술 강사이자 문화예술교육자로 개인의 표현과 창작 경험을 존중하는 교육을 실천하고 있다.

김현정	한국문화예술교육진흥원 예술누림 강사로 다양한 방식의 음악교육을 진행하고 있다.
민경은	문화예술 커뮤니티 여러가지연구소의 소장으로, 관계와 연대를 기반으로 하는 다양한 프로젝트를 진행하고 있다.
박진명	생각하는바다 대표이자 문화기획자로, 관계를 중심으로 한 문화예술 프로젝트를 진행하고 있다.
백령	경희대학교 문화예술경영학과 교수이자, 경희대학교 문화예술경영연구소 연구위원으로 활동하고 있다.
이초영	별일연구소 대표이자 기획자로, 지역문화예술 관련 다양한 활동을 이어오고 있다.
전지혜	국립인천대학교 사회복지학과 교수이자 장애학 연구자이며 한국장애인문화예술원 이사로 활동하고 있다.
최희범	연극 및 움직임 교육자로, 연세대학교 재할학교에서 강의하고 있다.

참여자

김미나, 김인영, 문정연, 박은경, 박진한, 신승혜, 유승엽, 이남현, 이명상, 이지현, 이호성, 정은교, 조윤서

세부 일정

회차	일시	주제	진행	내용
1	7.8.(화) 오후 2시-5시	문화예술교육에 대한 이해	백령	- 문화예술교육의 출현과 흐름
2	7.9.(수) 오후 2시-5시	문화예술교육 도구 찾기	이초영	- 내가 가진 문화예술교육 도구 탐색 - 경험과 관찰, 감각과 사유의 중요성 - 문화예술교육 기획을 위한 준비와 접근
3	7.15.(화) 오후 2시-5시	내가 잘할 수 있는 예술교육 방법 찾기	고윤정	- 임파워먼트 워크숍 - 강점과 하고싶은 것 찾기
4	7.16.(수) 오후 2시-5시	장애예술교육 사례 탐구		- 장애예술교육 운영 사례 소개 - 나의 교육 기획 방향 모색
5	7.22.(화) 오후 2시-5시	미술로 소통하다 : 다름을 잇는 예술교육의 언어	김보람	- 장애유형별 미술소통 사례 및 교육방식 탐구 - 효과적 소통 전략 - 예술교육자의 역할 모색
6	7.23.(수) 오후 2시-5시	나의 주변과 이웃으로부터 시작하는 기획	민경은	- 관계로부터 기획한 사례들 - 마을과 함께하는 문화예술교육 기획
7	7.29.(화) 오후 2시-5시	함께 움직이기 위한 첫걸음 : 관찰하기	최희범	- 장애예술교육에서의 현장 대응력 - 학습자의 몸언어 읽기 - 관계 형성: 감각리듬·정서 관찰과 반응
8	7.30.(수) 오후 2시-5시	나의 문화예술교육 기획안에 담길 내용은?	박진명	- 문화예술교육 기획안 구성 - 수업 환경을 고려한 기획안 작성
9	8.5.(화) 오후 2시-5시	장애정체성과 문화예술	전지혜	- 장애정체성의 개념 - 장애정체성이 문화예술활동에 어떻게 투영될 수 있는가?
10	8.6.(수) 오후 2시-5시	움직이는 소리, 보이는 소리	김현정	- 다감각과 몸의 언어를 통해 음악을 경험하고 표현 - 다양한 예술요소를 활용하여 당사자의 감각을 존중하며 소통하는 방법

주요 내용

1회차 — 사회 변화 속 문화예술교육의 의미와 역할

사회 변화의 흐름 속에서 문화예술교육이 지니는 의미와 역할을 살펴보면, 문화예술교육이 경험 중심 요소를 통해 일상과 가까운 배움으로 자리해왔음을 공유했다. 질문과 탐구를 중심으로 참여자가 스스로 경험하고 표현할 수 있는 방향을 논의하며, 문화예술교육은 결과보다 과정이 중요하고 그 자체가 목표이자 방법이 될 수 있음을 강조하였다.

2회차 — 감각과 경험으로 확장되는 문화예술교육

문화예술교육에서 말하는 ‘도구’의 의미를 탐색하는 것으로 시작해, 아주 간단한 재료와 매체만으로도 충분히 즐겁고 의미 있는 교육이 가능하다는 점을 살펴보았다. 도구는 내가 하고 싶은 활동과 참여자를 연결하는 매개로 작동하며, 사람들이 이미 가지고 있는 가장 기본적인 도구인 오감(시각·청각·후각·미각·촉각)에 주목하여 감각이 나와 세상을 연결하고 예술적 경험을 가능하게 하는 핵심 요소임을 공유했다.

이어 도구에 대한 고정관념을 벗어날 때 더욱 다양한 예술적 행위가 가능해진다는 점을 논의했다. 다양한 문화예술교육 사례를 함께 살펴보면, 대상자에 따른 매체 선택, 교육자의 개입 정도, 교육·예술·기획의 목적에 대한 고민을 공유했다. 문화예술교육은 ‘내가 전하고 싶은 메시지’가 분명해야 하며, 예술교육자로서의 출발점은 자신의 경험과 관찰에서 비롯된 관심과 관계 맺기임을 확인하는 것으로 수업을 마무리하였다.

3회차 — 나의 강점으로 기획하는 문화예술교육

문화예술교육자는 예술을 매개로 교육 활동을 기획·실행하는 전문가로, 기능 전달보다 경험과 관찰, 학습을 엮어내는 기획자적 관점이 중요함을 살펴보았다. 이어 문화다양성의 개념과 차별·혐오가 사회적 고립으로 이어지는 구조를 다양한 사례를 통해 논의하였으며, 문화예술이 변화하는 사회 속에서 회복탄력성을 키우는 역할을 할 수 있음을 공유했다. 강점 관점을 바탕으로 한 소그룹 워크숍을 진행하며 서로의 경험을 질문하고 강점을 발견하는 과정을 통해 문화예술교육의 의미를 체감하는 시간으로 마무리했다.

4회차 — 다양한 장애예술교육 사례 탐구를 통한 교육 방향 모색

에이블 아트 운동과 장애예술교육 사례를 다루었다. 에이블 아트 운동은 장애를 극복의 대상으로 보지 않고, 장애가 지닌 고유한 특성과 감각을 하나의 표현으로 인식한다. 장애는 무능력이 아니라 다른 능력이라는 관점에서 시각예술 프로젝트 사례를 통해 미의 기준과 사회적 인식이 변화해 온 과정을 함께 논의했다.

이어 장애인을 연민이나 교정의 대상으로 그리는 방식과 일상 속 한 사람으로 그려내는 방식의 차이에 대해 의견을 나누었다. 또한 다양한 사례를 통해 문화예술이 차이를 드러내고 사회의 인식을

전환하는 방식으로 작동할 수 있음을 살펴보았다. 마지막에는 지난 시간 찾은 강점을 바탕으로 시도해 보고 싶은 기획을 공유하며 예술교육 기획자로서의 방향을 모색하는 시간을 가졌다.

5회차 — 예술교육자가 만드는 소통의 언어

예술을 통해 어떻게 소통할 수 있을지를 중심으로 진행되었다. 보고, 듣고, 느끼는 과정을 사고의 출발점으로 삼아 생각을 작업으로 남기는 사고의 물질화, 표현과 발견의 과정에서의 즐거움, 새로운 시도와 실험을 통한 자기 한계 돌파, 그리고 자신만의 언어와 색을 찾아가는 과정의 중요성을 함께 살펴보았다. 하나의 작업을 끝까지 완성하고 말하는 경험이 예술교육에서 갖는 의미를 공유했다.

이어 다름과 차이에 대한 감수성을 주요 개념으로 다루며, 다양성, 차이, 개성에 대한 사회적 인식과 ‘나답게 살고 싶은 욕망’을 주제로 이야기를 나누었다. 예술교육자의 역할은 각자의 속도와 방식으로 탐색하고 표현할 수 있도록 지지하는 데 있으며, 특히 장애예술인은 장애를 설명하지 않고도 예술로 자신의 삶을 증언하는 존재임을 함께 확인하는 시간으로 수업을 정리했다.

6회차 — 함께하는 ‘활동’으로서의 예술교육

자신의 감각과 일상을 돌아보는 질문을 던지는 것으로 시작되었다. 요즘 나를 기분 좋게 하는 장면과 불편하게 만드는 장면은 무엇인지 묻고, 이를 통해 문화예술교육이 개인의 감정과 경험에서 출발한다는 점을 강조했다. 문화예술교육을 결과 중심의 개념이 아니라 ‘활동’으로 이해하며, 함께 움직이고 감각을 나누는 실천으로 바라보는 관점을 제시했다. 학습자가 몰입하고 즐거워할 때 교육 또한 살아난다는 점을 바탕으로, 예술을 통해 함께 살아가는 방식을 상상하고 서로에게 말을 거는 시간의 필요성을 다루었다.

이어 ‘활동’의 의미를 다시 정의하며, 성과를 위한 행위가 아닌 살아 있기 위한 움직임으로서 교육·예술·활동이 하나의 리듬으로 이어지는 실천임을 설명했다. 또한 교육 경험이 있는 경우에는 반성을, 경험이 없는 경우에는 자신이 배워온 과정을 되짚는 태도의 중요성을 이야기하며, 기획은 결국 타인에게 말을 거는 행위라는 점을 확인했다. ‘이웃’이라는 단어를 중심으로 각자의 연상과 경험을 나누고, 이를 지역과 기다림, 감각의 문제로 확장해 사고를 이어갔다. 마지막으로 다양한 사례를 통해 일상의 감각을 다시 보고, 말하고, 사용하는 과정이 문화예술교육의 중요한 출발점이 될 수 있음을 살펴보았다.

7회차 — 예술교육에서 ‘관찰’의 중요성

예술교육 현장에서 중요한 역량인 ‘관찰’을 주제로, 장애예술교육에서 몸을 통한 소통이 어떻게 가능해지는지를 살펴보는 데 초점을 두었다. 예술교육에서의 관찰은 학습자의 동작을 단순히 따라 보거나 분석하는 것이 아니라, 그 움직임을 통해 드러나는 감정과 리듬, 상태를 읽고 학습자가 몸으로 세상과 맺고 있는 관계를 이해하는 과정임을 짚었다. 발달장애 무용수와

장애 아동과의 움직임 및 연극 작업 사례를 중심으로, 관찰이 실제 교육 현장에서 어떤 역할을 하는지 함께 살펴보았다.

이어 짝 활동과 움직임 관찰·따라 하기 워크숍을 통해 비언어적 소통을 직접 체험했다. 언어 중심의 소통이 가진 한계를 넘어, 몸언어를 통해 관계를 형성하는 방식을 경험하며 열린 태도로 관찰하기, 판단을 보류하기, 관찰을 바탕으로 상상하기라는 관찰의 핵심 원칙을 공유했다. 관찰은 타고나는 능력이 아니라 반복적인 실천과 훈련을 통해 길러지는 교육자의 중요한 역량임을 확인하는 시간으로 이어졌다.

8회차 — 예술교육 기획의 핵심

문화예술교육 기획서 작성의 핵심을 중심으로, 예술교육 강사로서 자신의 매력과 이야기를 어떻게 드러낼 것인지에 대해 다루었다. 계획의 충실함과 강사 개인의 매력이 함께 작동해야 함을 짚었으며, 단순한 정보 전달이 아닌 ‘왜 내가 하는 강의가 의미 있는가’를 보여주는 것이 중요함을 강조했다. 이를 위해 강사의 개인적인 경험과 태도, 일상적인 관심사 또한 교육과 무관한 요소가 아니라 소통을 가능하게 하는 중요한 스토리가 될 수 있음을 사례를 통해 살펴보았다.

이어 이해관계자의 범위를 확장해 살펴보았다. 교육은 강사와 참여자뿐 아니라 기관 담당자, 상위 기관, 가족, 관객 등 다양한 요구가 교차하는 지점에서 이루어지며, 이를 균형 있게 조율하는 태도가 기획의 완성도를 높인다는 점을 강조했다. 또한 대상 규정, 전달할 가치, 진행 방식이라는 교육 기획의 핵심 요소를 중심으로, 기술 중심 교육을 넘어 개성과 관점이 드러나는 교육 패러다임의 변화를 살펴보았다. 수업 후반에는 각자가 가진 자원과 강점을 정리하고 이를 바탕으로 장르·대상·제목을 구체화하는 실습을 진행하며, 실제 기획서 작성으로 이어질 수 있는 기초를 다지는 시간으로 마무리했다.

9회차 — 장애학 관점에서의 문화예술교육

장애정체성과 장애문화를 중심으로, 장애인 당사자의 경험과 정체성이 예술 활동에 어떻게 투영될 수 있는지를 살펴보았다. 장애학의 관점에서 언어, 종교, 미디어, 교육이 장애에 대한 사회적 편견을 형성해 온 과정을 되짚으며, 예술이 이러한 인식을 전환하는 매개가 될 수 있음을 논의했다.

장애 정체성을 개인의 주관적 감각이자 해석의 과정으로 설명하며, 장애인의 정체성이 단일하거나 단계적으로 형성되는 것이 아니라 각기 다른 방식으로 구성된다는 점을 공유했다. 이를 통해 장애예술은 사회를 향한 메시지이자 동시에 당사자가 자신의 장애를 재해석하고 수용하는 과정이 될 수 있음을 확인하며, 장애학과 장애문화가 예술 실천과 만나는 지점을 함께 탐색하는 시간을 가졌다.

10회차 — 감각을 활용한 맞춤형 접근과 문화예술교육자의 태도

음악, 움직임, 그림책, 다양한 소도구를 활용한 음악 매개 활동을 직접 체험하는 워크숍

중심으로 진행되었다. 수업 전반에서는 개인 맞춤형 접근과 강사의 태도가 중요함을 강조했다. 장애 유형별 접근 방식에 따라 촉각, 진동, 움직임, 비언어적 표현 등 다양한 감각을 활용할 수 있음을 사례로 살펴보았고, 특히 작은 반응을 읽어내는 관찰의 중요성을 짚었다. 또한 부정적인 감정의 표현과 해소, 협업과 양상을 경험히 예술 활동에서 갖는 의미를 함께 나누었다. 강사가 계획을 유연하게 조정하고 다양한 도구를 준비하는 태도가 예술교육에서 핵심적인 역할임을 체감하는 시간이었다.

진행자 리뷰

김현정(문화예술교육자)

장애 분야의 예술 강사로 활동하는 동시에 비장애 아동을 대상으로 악기 교육을 하고 있으며, 문화예술교육을 기획하는 등 다양한 영역에서 작업하고 있다. 모든 활동의 연결 지점에 항상 참여자들의 감각과 마음을 읽는 일이 있다고 생각하여 참여자의 상태와 반응을 읽고 그에 맞게 호응하며 작업하는 과정을 가장 중요하게 여긴다.

예술 강사로 활동하며 많은 시행착오를 겪었다. 예술교육자로서 한 발을 내딛는 분들이 나와 같은 어려움을 조금이라도 덜 겪고 보다 열린 마음으로 현장에 접근하길 바라는 마음으로 수업을 준비하였다. 감각은 누군가가 대신 가르쳐줄 수 있는 것이 아니라, 스스로 느끼고 경험할 때 비로소 생긴다고 믿는다. 그래서 기술이나 정답을 제시하기보다 감각을 깨우고 자기표현으로 이어질 수 있도록 프로그램을 구성했다.

무엇보다 강사가 즐거워야 참여자도 즐겁다. 각자가 좋아하고 즐길 수 있는 방식으로 예술교육 현장에서 행복하게 활동하길 진심으로 바란다.

에필로그

정은교(참여자)

촉각미술을 하고 있고, 시각장애를 가지고 있다. 완전히 보이지 않게 된 지는 오래되지 않았다. 이전에는 오랫동안 텍스타일 디자이너로 활동했다. 디자이너로서의 경험과 예술에 대한 관심을 바탕으로 작가 활동도 가능하지만, 기획과 교육이 나에게 더 맞을 것이라 생각했다.

첫 회차와 아홉 번째 회차는 이론 중심 강의였고, 나머지 회차들은 실제 장애예술 현장에서 활동하는 강사들의 실천 사례를 들을 수 있는 시간이었다. 그 과정에서 감각이라는 것이 얼마나 다양한 방식으로 확장될 수 있는지를 체감했고, 나 자신의 경험과 어떻게 접점을 가질 수 있는지를 고민하는 데 큰 도움이 되었다. 각 회차마다 장애 정체성, 문화다양성, 장애 감수성, 강점 관점 등 명확한 키워드가 제시되었는데, 이 키워드들이 모두 인상 깊었다.

또한 '비밀스러운 플레이'처럼 은유적인 표현이나, CCTV를 'CT'로 바꾸어 부르는 방식, 시를 사랑이라는 개념으로 풀어낸 사례 등은 내용 그 자체보다도 작가와 활동가의 관점이 드러나 흥미로웠다. 이러한 언어적 유희와 은유를 예술교육에 접목하면 훨씬 재미있고 의미 있는 작업이 가능하겠다는 생각이 들었다. 특별한 말을 하기보다, 관점을 담은 언어를 통해 메시지를 전달하는 방식을 접하고 많은 영감을 받았다.

나는 시각이 아닌 다른 감각을 통해 감각의 확장을 이야기하고 싶은 사람이다. 시각이 없어도 우리는 여전히 느끼고, 생각을 확장하며, 새로운 세계를 열 수 있는 감각을 가지고 있다고 믿는다. 이러한 감각을 매개로 서로 체험하고 통찰하며 감정을 교류하는 작업을 하고 싶다. 일반적으로 전달하는 예술가가 아니라, 한 사람 한 사람의 의견을 듣고 함께 활동하는, 살아 있는 장애예술가로 현장에서 계속 움직이고 싶다.



2회차 수업 전경



10회차 워크숍 장면

2. 장애인예술인 강사 양형 연구과정

연구과정은 개인의 예술활동 경험과 강점을 바탕으로 자신만의 문화예술교육 프로그램을 기획하고 발전시키는 데 목적을 두었다. 참여자의 예술활동 장르에 따라 미술(A,B), 음악, 움직임으로 반을 나누어 운영되었으며, 각 장르별 예술교육 전문가인 마스터와 보조강사들이 함께 참여했다.

과정 소개

마스터	김보람(미술A), 신혜정(미술B), 이정선(음악), 최희범(움직임)
보조 강사	김상화, 김세연, 김예림, 김한나, 박설아, 박형민, 변경주, 윤마리, 윤지우, 이병률, 이수연, 조재우, 차승혜
대상	기본과정 80%이상 이수자
일정	2025년 8월 12일(화)~9월 10일(수), 총 10회
장소	모두미술공간 세미나실

진행 소개

김보람	한국문화예술교육진흥원에서 5년간 장애 미술 강사로 활동했으며, 문학-미술 융합 교육과 대학 글쓰기 강의를 병행하고 있다.
신혜정	시각예술가이자 예술교육자로, 발달장애 청소년들을 대상으로 한 <혼자 함께, 수원시립아트스페이스 광고>프로그램을 진행했다.
이정선	서울시교육청 제2창의예술교육지원센터장을 역임했으며, 예술꽃씨앗학교·ODA 사업 등 다양한 현장에서 음악교육을 펼치고 있다.
최희범	연세대학교 재활학교에서 연극·움직임 수업을 진행하며, 발달장애 무용수 리서치 및 공연 작업에 참여했다.

참여자

김미나, 문정연, 박은경, 박진한, 신승혜, 유승엽, 이남현, 이명상, 이지현, 이호성, 정은교, 조윤서

세부 일정

장르	마스터	수업 내용
미술 A	김보람	1주차: 8.12.(화), 8.13.(수) 오후 1시-5시 - 멘토링 목표 및 협력 방식 안내 - 감수성 열기 활동 및 수업 아이디어 공유 - 워크시트 작성 및 공유 2주차: 8.19.(화), 8.20.(수) 오후 1시-5시 - 교육 프로그램 주제 및 방향 정리 - 6차시 수업 활동 내용 구체화 (대상 특성별 접근 방안 점검) - 사전 방문 일정 협의 (기관 환경 및 대상자 특성 파악 위한 준비 활동 포함) 3주차: 8.26.(화), 8.27.(수) 오후 1시-5시 - 교육안 개별 피드백 및 재료 목록 정리 - 사전 방문 계획 정리 및 후기 공유 - 교육안 완성 및 수업 시연 4주차: 9.2.(화), 9.3.(수) 오후 1시-5시 - 수업 시연 및 피드백 - 수업 샘플 제작 5주차: 9.9.(화), 9.10(수) 오후 1시-5시 - 수업 시연 및 피드백 - 기관별 재료 발송
		1주차: 8.12.(화), 8.13.(수) 오후 1시-5시 - 예술강사가 되고 싶은 이유 공유 및 프로그램 제목 선정 - 사례 공유를 통한 사전활동의 필요성 인지 및 실습 워크숍 - 개별 과제 점검 및 프로그램에서 하고 싶은 활동 워크시트에 정리 2주차: 8.19.(화), 8.20.(수) 오후 1시-5시 - 1-2차시 기획안 점검 - 나를 소개하는 글쓰기 및 실습 워크숍 3주차: 8.26.(화), 8.27.(수) 오후 1시-5시 - 강사 소개서 점검 - 실습 재료 확인 및 프로그램 기획안 정리 4주차: 9.2.(화), 9.3.(수) 오후 1시-5시 - 기획안 개별 점검 및 수업 시연 피드백 - 주강사와 보조강사 일정 협의 5주차: 9.9.(화), 9.10(수) 오후 1시-5시 - 개별 시연 및 피드백 - 샘플 작업 및 ppt 자료 제작
		1주차: 8.13.(수), 8.19.(화) 오후 1시-5시 - 자기소개 및 역할 조율- 예술 교육자의 태도 및 음악 교육의 궁극적 목표 인지 - 음악 교육 사례 공유 2주차: 8.20.(수), 8.23.(토) 오후 1시-5시 - 음악 교육의 기본 구조 학습 - 수업 도입부 활동 구성 3주차: 8.27.(수), 8.30.(토) 오후 1시-5시 - 본 활동 구체화 - 모의시연 및 개별 피드백 4주차: 9.2.(화) 오후 1시-5시, 9.6.(토) 오전 9시-오후 1시 - 6회차 수업 기획안 작성 - 재료 준비 및 파견 일정 조율 - 모의시연 및 개별 피드백 5주차: 9.9.(화) 오전 9시-오후 1시, 오후 1시-5시 - 6회차 수업 기획안 최종 점검 - 개별 시연 및 피드백
미술 B	신혜정	
음악	이정선	

움직임
최희범

- 1주차: 8.12.(화), 8.13.(수) 오후 1시-5시
- 움직임 워크숍 - 경험/과정 중심 교육 활동에 대한 이해
- 예술강사로서의 철학과 가치관 공유 - 내 수업의 주제와 키워드 정하기
- 2주차: 8.19.(화), 8.20.(수) 오후 1시-5시
- 수업 주제 및 핵심 목표 설정 - 컨택 즉흥 기초 워크숍
- 꼭 만들고 싶은 장면 중심 핵심 활동 구상
- 3주차: 8.26.(화), 8.27.(수) 오후 1시-5시
- 협력 수업 기록 - 지지하기 및 신뢰 게임 연습 - 수업 구조의 완결성을 중심으로 구조화
- 단계별로 도달하고자 하는 목표와 경험 설정
- 4주차: 9.2.(화), 9.3.(수) 오후 1시-5시
- 오프닝 활동 구상 - 모의수업 및 피드백 - 6회차 수업안 작성 및 개별코칭
- 5주차: 9.9.(화), 9.10.(수) 오후 1시-5시
- 6회차 커리큘럼 완성 및 개별 코칭 - 60분 모의시연

주요 내용

미술 A

첫 만남에서는 시 낭독을 통해 나와 관계에 대한 감수성을 열고, 자기소개와 수업 아이디어 공유를 통해 기본적인 신뢰와 친밀한 분위기를 형성하였다. 장애예술인 강사의 정체성, 대상별 수업 방식, 수업 내용의 구조화를 시작으로 각자 상황에 맞게 교육 프로그램의 대주제를 설정하고, 점차 체험·참여·표현 중심으로 활동을 구체화하며, 각자의 작품과 장르 특성을 반영한 수업 기획안을 정리하였다.

6차시 수업안을 세부적으로 발전시키며 대상자 특성에 따른 접근 방식을 점검하였고, 일부 참여자는 기관 사전 방문을 위한 준비를 병행하였다. 마지막으로 진행 상황을 종합적으로 점검하며 개별 지도를 실시하고, 재료 확인 및 시연 연습으로 실습과정을 준비하였다.

미술 B

예술 강사가 되고자 하는 각자의 동기와 기획하고 싶은 프로그램을 공유하여 소속감을 다지는 것으로 시작했다. 특히 관계 맺기와 감각 열기 워크숍을 통해 수업에 자연스럽게 진입하는 방식을 경험하고, 자신의 수업에 적용하는 방안을 연구했다.

이후 다양한 활동을 통해 나의 이야기를 표현하며 강사로서의 정체성을 구체화하는 예술강사 소개서를 작성하였다. 실기 워크숍과 기획안 작성을 병행하며 프로그램을 발전시켰고, 수업시연을 통해 보조강사와 합을 맞추고 구체적인 계획을 점검·보완하였다.

음악

각자 구상 중인 프로그램 주제를 공유하는 것을 시작으로, 놀이 중심, 감상 통합교육, 어려움을 겪는 상황 등 서로 다른 출발점을 확인하였다. 이에 기존에 경험한 예술교육 사례를 분석하는 작업을 거친 후, 만들고 싶은 프로그램의 주제와 흐름을 구체화하였다.

감상 중심 프로그램은 참여자가 편안하게 몰입할 수 있는 환경 조성에 초점을 두었고, 놀이 중심 프로그램은 활동 방식을 다양하게 확장하였다. 보조강사와의 역할 분담과 활동 효과를 점검하며 6차시 전체를 관통하는 주제와 흐름을 정리하였다. 마지막으로 수업 시연을 통해 참여 유도를 위한 방안과 프로그램의 완성도를 종합적으로 조율하였다.

움직임

예술 강사로서 중요하게 여기는 가치와 '좋은 수업'에 대한 생각을 나누었다. 경험 연습과 움직임 활동을 통해 과정 중심 교육에 대한 이해를 넓히고 수업 주제와 핵심 키워드를 정리하였다.

수업의 흐름과 활동을 브레인스토밍한 후, 즉흥 컨택 활동을 통해 움직임 수업의 호흡과 리듬을 몸으로 경험하며 수업 설계에 반영하였다. '꼭 만들고 싶은 장면'을 중심으로 핵심활동을 구성하였고, 협력 기록을 통해 기획을 축적하는 방식을 학습했다. 커리큘럼을 완성한 후에는 지속적인 시연과 개별 피드백으로 강의 습관을 점검하며 현장 적용을 위한 준비를 마쳤다.

전문가 리뷰

김인규(예술쉼터 대표)

다양한 장애를 가진 참여자들은 각각의 장애 특성에 따라, 혹은 자신의 전공 분야나 관심 분야의 예술강사로 성장하는 목표를 가지고 있었다. 자신 없어하는 장애예술인에게 마스터가 매 활동마다 자신감을 불어넣어 주며 현장에서 독립된 예술강사로 활동할 수 있도록 지원하는 모습이 매우 인상적이었다. 신체적인 장애 뿐 아니라, 장애로 인해 사회적으로 위축되어 활동에 제한을 주는 측면을 잘 고려할 필요가 있다.

다만 장애로 인하여 할 수 없었던 예술강사 활동을 비로소 할 수 있는 기회를 가지고 프로그램을 준비하는 모습을 보면서 과연 가르치는 사람으로서 성공적으로 자리잡을 수 있을까 하는 안타까움이 들기도 했다. 서로를 이해할 수 있는 참여자들과 함께하기를 바랄 뿐이다. 발달장애를 가진 예술강사의 수업시연은 일종의 수업놀이처럼 보이기도 했는데, 현장에서 비장애인 참여자들을 만난다면 발달장애인을 얼마나 수용하고 받아들일 수 있을지도 걱정되는 부분이었다. 그래서 같은 유형의 장애인이나 어린이 참여자들을 대상으로 지도할 수 있도록 매칭된 것이 다행스럽게 여겨졌다.

그런데 그런 모습을 지켜보면서 수업 자체가 하나의 놀이가 될 수는 없을까 하는 상상을 해보았다. 프로그램 내용 뿐 아니라 프로그램을 하는 활동 자체도 놀이의 측면이 있을 수 있는 것이다. 무엇을 배워서가 아니라 하나의 활동을 놓고 서로를 나누는 일 말이다. 그런 면에서 발달장애인의 경우 놀이적인 측면이 훨씬 클 수 있다고 볼 때, 프로그램 자체를 놀이화할 수는 없을까 상상해본 것이다. 서로의 한계와 조건을 나눠보고 즐기는 공동활동으로서 예술 프로그램을 말이다. 예술이 본래 그런 것이 아닐까. 상상에 불과할 수 있지만, 모든 가능성을 열어놓고 생각해보는 것도 유연성을 높이지 않을까 생각해보았다. 장애인인 예술강사가 가능한 많이 현장에 자리하게 되기를 기대하고 기대한다.

에필로그

만족도조사 의견

이번 과정에서 사전에 사각지대를 보완하고 발생할 수 있는 문제를 미리 점검할 수 있어 실제 수업 진행에 큰 도움이 되었다. 보조강사의 적극적인 지원 덕분에 수업에 보다 안정적으로 참여할 수 있었으며, 기관을 사전에 방문해 교실 환경과 참여자 정보를 미리 파악한 점도 긍정적으로 작용하였다. 또한 모의수업을 통해 긴장을 완화하고, 현장에서 발생할 수 있는 미흡한 부분을 미리 대비할 수 있었다.

반면 교육 장소가 역에서 멀거나 출퇴근 시간대 이동이 복잡한 경우가 있어 이동에 어려움을 느끼기도 했다. 과정 중에는 타 교육생들과의 소통이 충분하지 않다고 느낀 순간도 있었으며, 전체 교육 기간이 다소 길게 체감되기도 했다.

그럼에도 불구하고 그림 도안 제공을 통해 최소한의 활동 기준을 사전에 이해할 수 있었고, 보조강사와 모니터링 담당자들과 함께 피드백을 나누며 이를 실제 수업에 즉각 반영할 수 있었던 점은 매우 유의미했다. 특히 반복적인 모의수업과 실습을 통해 수업 방식이 자연스럽게 몸에 익었고, 현장에서 바로 활용할 수 있는 실질적인 경험을 축적할 수 있었다.



미술A 수업 장면



음악 수업 장면



미술B 수업 장면



움직임 수업 장면

3. 장애예술인 강사 양형 실효과정

실습과정에서는 연구과정에서 개발한 교육 프로그램을 실제 교육 현장에서 진행하며 강사로서의 경험을 축적하였다. 장애예술인 강사 1인과 보조강사 1인이 한 팀을 이루어 35개 기관에서 46개의 교육 프로그램을 수행하였다.

과정 소개

마스터	김보람(미술A), 신혜정(미술B), 이정선(음악), 최희범(움직임)
보조 강사	조재우, 김상화, 차승혜, 이수연, 윤지우, 변경주, 이병률, 박형민, 김한나, 김예림, 윤마리, 박설아, 김세연
대상	연구과정 이수자
일정	2025년 9월 2주~11월 2주, 총 263회
파견기관	강남 장애인복지관, 강남 장애인복지관 동아리, 강동어울림복지관, 강북 장애인종합복지관, 강북구 발달장애인 평생교육센터, 강서뇌성마비복지관, 관악 어린이 모임, 구립동대문 장애인종합복지관, 김포시 장애인복지관, 더원직업훈련센터, 도담도담 한옥도서관, 동대문구 발달장애인 평생교육센터, 동대문구 수어통역센터, 로이사랑나눔회, 마음소리에술단 사회적협동조합, 마포정신장애인 자립생활센터, 부평케이엠아츠, 서울농아노인지원센터, 서울반동3단지 주거행복지원센터, 서울시각장애인연합회 동작지회, 성북구 수어통역센터, 성북늘봄 방과후활동센터, 성북장애인복지관, 송파인성 장애인복지관, 수원시 장애인종합복지관 부설 주간이용시설, 시각장애인 독서모임 익토쓰, 영등포 보훈회관, 은평구립 우리장애인복지관, 이데아 댄스 컴퍼니, 정신장애와 인권 파도손, 종량한울지역 정신건강센터, 한국어린이청소년 미술협회, 호매실 장애인종합복지관, 화성장애인누릴인권센터, 회복의 공간 난다

참여자

김미나, 문정연, 박은경, 박진한, 신승혜, 유승엽, 이남현, 이명상, 이지현, 이호성, 정은교, 조윤서

주요 내용

장르	장애예술인	프로그램명	프로그램 내용 및 특성
미술 A	박진한	보람보람 우주보라	- 일상 재료 기반 친근한 미술 체험 - 감정 질문→창작→전시로 이어지는 참여자 주도형 활동
	신승혜	민화에 물들다	- 엽서→문자도→부채까지 민화의 기초부터 응용까지 단계적 학습 - 전통 상징을 익히며 자기 서사를 민화로 표현
	정은교	손 끝으로 만나는 감각 여행	- 촉각 중심의 오감 예술 경험 - 손의 감각으로 재료를 느끼며 자기표현을 확장하는 단계형 프로그램
	이호성	만남과 이별 웹툰으로 이야기하다	- 디지털 드로잉으로 6컷 웹툰 제작 - 감정 인식 표현을 중심으로 한 구성 학습
미술 B	문정연	낙서, 예술이 되다	- 낙서→형태→색채→추상으로 확장되는 창작 과정 - 감정 소리를 시각 언어로 전환
	이명상	마음 속 수목화	- 기초→자연물→풍경 구성의 수목화 단계학습 - 농인을 고려한 시각자료와 수어 진행
	박은경	안나의 미술	- 동화 기반 감정 표현 프로그램 - 정신장애 당사자 대상 정서 안정·몰입 중심 수업
	이지현	지니의 미술이야기	- 다양한 재료를 활용한 자유표현 - 특성별 시각 자료 기반 안정적 표현 지원
음악	유승엽	다양한 예술과 함께하는 다각적 음악 표현	- 음악·미술·무용·연극의 통합예술교육 - 즉흥 표현과 악기 연주로 감각적 참여 촉진
	이남현	슬기로운 음악생활	- 계명창·핸드벨·작곡 등 통합음악교육 - 접근성을 고려한 포용적 수업
움직임	김미나	다른 널 알아 간다	- 거울놀이·신뢰 게임 등 관계중심 움직임 활동 - 장애유형별 활동 변형이 쉬운 상호작용 수업
	조윤서	상상해서 움직이기	- 자연 소재에서 출발한 창의적 움직임 표현 - 기능적 움직임을 넘어 고유한 신체 표현 탐색

진행자 리뷰

교육 마스터

참여자들은 전반적으로 재미와 편안함, 성취감을 느꼈다고 표현하며 높은 만족도를 나타냈다. 초기에는 반응이 저조했던 참여자 또한 수업이 진행될수록 웃음과 언어적 표현이 증가하는 등 긍정적인 변화를 보였다.

장애 특성별로 살펴보면, 발달장애 참여자는 모방이 가능하고 단계화된 활동에서 안정감을 느끼는 경향을 보였다. 청각장애 참여자는 수어와 시각 자료를 병행한 수업에서 높은 만족도를 유지하였으며, 시각장애 참여자는 촉각 기반 활동을 선호하였다. 정신장애 참여자는 부담이 적고 진입 장벽이 낮은 활동에 긍정적으로 반응하였다.

장르별 특성으로는, 미술 수업은 예시와 시연을 거쳐 개별 작업과 피드백으로 이어지는 구조가 안정적으로 작동하였고, 음악 수업은 게이름에서 리듬, 시창, 악기 활동으로 확장되는 단계적 구성이 효과적이었다. 움직임 수업은 시각 자료를 적극 활용하여 참여자와의 접촉면을 넓혔다.

마지막으로 보조강사와의 협력이 수업의 질을 높이는 데 중요한 역할을 했다고 보여진다. 음악과 움직임 수업에서는 큰 동작과 리듬 안내가, 미술 수업에서는 재료 배분과 개별 지원이 효과적으로 이루어졌다. 일부 기관에서는 수업 회차 확대를 요청하기도 했다.

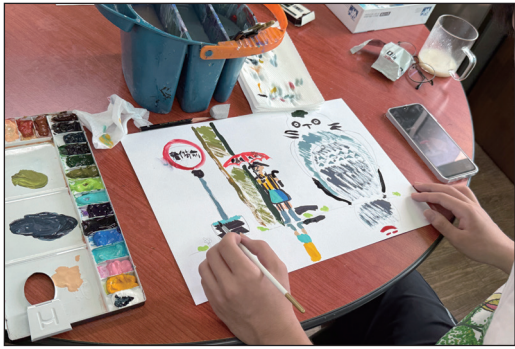
에필로그

파견기관 만족도조사

장애예술인 강사의 교육은 경험 기반 접근 및 포용적 관점이 내재화되어 있다.강사와 참여자가 같은 장애를 가진 당사자이기 때문에 참여자의 눈높이에 맞춘 설명과 격려 등 교육대상과 교육주체의 일치에서 오는 교육적 감수성이 높다.

강사가 기획한 문화예술교육 프로그램은 현장에 효과적으로 적용되었다. 각 기관의 특성과 참여자 구성에 맞춰 수업 내용을 조정하며, 참여자의 반응에 유연하게 대응하는 모습을 보였다. 이러한 수업 운영 방식은 참여자의 몰입도와 만족도를 높이는 데 기여하였으며, 기관 입장에서도 교육의 질적 완성도를 체감할 수 있는 요소로 작용하였다.

또한, 장애예술인이 강사로 활동하는 것은 학습자들에게 예술적 역량을 강화하는 것 뿐만 아니라 공감과 자립의 가능성을 체험할 수 있게 하였다. 기관을 이용하는 장애인들도 예술활동에서 교육활동으로 영역을 확장하고, 이를 직업으로 연계할 수 있다는 희망을 가지게 되었다.



미술 교육 장면



미술 교육 장면



음악 교육 장면



움직임 교육 장면

4. 장애인 강사 양성 사후연구과정

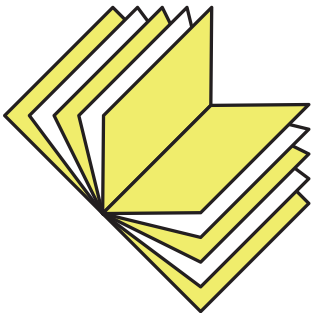
사후연구과정에서는 파견 현장에서의 경험을 되돌아보며 교육안을 보완·정리하고, 보다 완성도 높은 프로그램으로 발전시켰다. 전 과정을 정리하는 마무리 단계이자, 이후의 실천을 준비하는 단계로, 서로의 노력을 격려하고 성취를 축하하는 수료식으로 마무리했다. 긴 과정을 함께한 장애인 강사 양성 과정을 넘어 문화예술교육자로서의 활동을 이어나갈 수 있기를 기대한다.

과정 소개

마스터	김보람(미술A), 신혜정(미술B), 이정선(음악), 최희범(움직임)
대상	연구&실습과정 이수자
일정	2025년 11월 11일(화)~11월 26일(수), 총 6회 *12월 2일(화) 수료식
장소	모두미술공간 세미나실

참여자

김미나, 문정연, 박은경, 박진한, 신승혜, 유승엽, 이남현, 이명상, 이지현, 이호성, 정은교, 조윤서



세부 일정

장르	마스터	장애예술인	수업 내용
미술 A	김보람	박진한	1주차: 11.11(화), 11.12(수) 오후 1시-5시 - 개별 피드백 및 워크시트 기반 자기 성찰 2주차: 11.18(화), 11.19(수) 오후 1시-5시 - 강사 정보 작성, 활동 이력 정리 - 교육 프로그램 소개서 작성 - 수업방식과 지도 과정 구체화 3주차: 11.25(화), 11.26(수) 오후 1시-5시 - 기획안 심화 보완 - 자료 조사·시범자료 제작 - 향후 강사 활동 계획 정리
		신승혜	
		정은교	
		이호성	
미술 B	신혜정	문정연	1주차: 11.11.(화), 11.12.(수) 오후 1시-5시 - 강의 정리 서류 작성 및 발표 2주차: 11.18.(화), 11.19.(수) 오후 1시-5시 - ‘나는 어떤 강사인가’에 대한 논의 - 강의 영상 리뷰 및 피드백 3주차: 11.25.(화), 11.26.(수) 오후 1시-5시 - 기획안 수정 및 보완 마무리 - 향후 활동 모색
		이명상	
		박은경	
		이지현 (보조강사: 윤지우)	
음악	이정선	유승엽 (보조강사: 김예림)	1주차: 11.11.(화), 11.12.(수) 오전 9시-1시 - 기대했던 수업 흐름 vs 실제 실습 환경 분석 2주차: 11.18.(화), 11.19.(수) 오후 1시-5시 - 방해 요소(참여자·환경·강사 요인 등) 분석 - 수업 계획서 보완 3주차: 11.25.(화), 11.26.(수) 오전 11시-3시 - 기관과 사전 조율 시 필요한 체크사항 정리 - 수업 현장 문제 상황에 대한 방법 연구 기록
		이남현 (보조강사: 김한나)	
움직임	최희범	김미나	1주차: 11.11.(화), 11.12.(수) 오후 1시-5시 - 실습 소회·느낀점·성장 공유 2주차: 11.18.(화), 11.19.(수) 오후 1시-5시 - 수업 영상 기반 실습 분석 - 기획안 초안 작성(본 것, 느낀 것, 생각한 것 분리) 3주차: 11.25.(화), 11.26.(수) 오후 1시-5시 - 전체 내용 정리- 기획안 수정·보완 완성
		조윤서	

주요 내용

미술 A

사후연구과정은 파견 실습 경험을 공유하고 되돌아보는 시간으로 시작되었다. 실습 현장에서 느낀 점과 강사로서 성장했다고 느낀 순간들을 나누었으며, 수업을 진행하며 아쉬웠던 점과 앞으로 보완하고 싶은 부분, 다음 단계의 목표에 대해 이야기하였다. 이후 워크시트를 활용한 자기 성찰 활동을 통해 각자의 수업 장면을 구체적으로 분석하였다. 강의 기술과 소통 방식에서 드러난 강점과 보완점을 점검하며, 자신의 수업을 보다 객관적으로 바라보는 시간을 가졌다.

다음 단계에서는 강사로서의 기본 정보를 정리하며 자신의 예술 활동 이력과 강의 경험, 전문 분야를 문서화하였다. 이를 바탕으로 파견 실습 기간 동안 운영했던 교육 프로그램을 정리해 소개서를 작성하였다. 프로그램의 성격과 특징, 교육 대상의 특성, 회차와 시간 구성, 수업의 전체 흐름과 세부 내용을 체계적으로 정리하였다.

마지막으로 제공된 워크시트를 활용해 자신의 수업 방식과 지도 과정, 수업 목표를 다시 점검하고, 강점과 개선점을 정리하며 교육 프로그램을 보다 완성도 있게 다듬었다. 이 과정은 현장 경험을 기록으로 전환하고, 이후 교육 활동으로 확장하기 위한 토대를 마련하는 시간이 되었다.

미술 B

먼저, 24시수의 개인 강의를 체계적으로 정리하기 위한 서류를 작성했다. 동시에 각자의 강의 내용을 바탕으로 자신의 수업을 구조화하는 과정에 들어갔다. 정리 서류를 바탕으로 발표를 진행하고, 실제 현장에서 대상자들을 만나 수업을 운영했던 경험을 공유하는 시간을 가졌다. 서로의 사례를 들으며 수업의 방향과 방식에 대해 의견을 나누었고, 이를 토대로 프로그램 기획안을 점차 발전시켜 나갔다.

이후에는 서로의 현재 상태를 확인하고, 강의 평가와 피드백 내용을 공유하며 수업을 되돌아보았다. ‘나는 어떤 강사인가’에 대한 질문을 중심으로 강사로서의 태도와 역할을 성찰하였다. 더불어 실제 수업에서 활용해보고 싶은 활동을 실기로 함께 시도하며 공동 작업의 가능성을 탐색하였다.

이러한 논의를 바탕으로 수업 영상을 함께 보며 프로그램 계획안을 차시별로 정리하였다. 구조를 점검하며 내용을 구체화하였고, 전체 수업의 흐름을 정돈하였다. 이 과정에서 강사로서 언어 사용, 대상자를 바라보는 관점, 참여자와의 관계 맺기 범위 등 수업 현장에서 마주하게 되는 고민들을 중심으로 깊이 있는 대화를 이어갔다.

마무리 단계에서는 각자의 준비 상황에 맞춰 프로그램 계획안을 완성하고 제출하였다. 일부는 실기 활동을 통해 커리큘럼의 한 부분을 직접 구현해보기도 했다. 각자의 교육 프로그램은 한층 구체화되었고, 강사로서 수업을 설계하고 실행하는 감각을 더욱 분명히 다듬는 시간이 되었다.

음악

각 기관에서 6차시로 진행된 음악 프로그램을 돌아보며, 장애예술인 강사·보조강사·마스터의 관찰을 바탕으로 수업의 효과와 문제점을 분석하였다. 동일한 프로그램을 외부 기관에서 운영할

경우를 가정해, 장애예술인이 자신의 수업을 기관과 참여자에게 명확히 설명할 수 있도록 계획서의 수정과 보완이 필요함을 인식하였다. 또한 향후 수업 전반을 장애예술인 당사자가 주도적으로 이끌 수 있도록 수업의 흐름과 각 역할에 대한 이해를 점검하였다. 보조강사의 역할 비중이 컸던 수업 사례를 토대로, 필요시 활동 전개 방식을 조정해야 할 지점을 함께 분석하였다.

이어 활동 중심 수업 현장에서 발생할 수 있는 다양한 상황에 대해 사전 기관 조율과 강사의 현장 대응 역량의 중요성을 살펴보았다. 감상과 자유로운 표현 과정에서 나타나는 참여자 간 상호작용이 수업의 목표와 방향을 벗어나지 않도록 조율하는 강사의 역할을 논의하였다. 동시에 수업을 이끄는 장애예술인의 집중력을 해치지 않는 수업 전개 방식과, 각 활동의 목적을 분명히 하면서 참여자를 효과적으로 이끄는 방법을 모색하였다. 특히 의사소통이 원활하지 않은 장애 유형의 참여자가 있는 경우에도 주강사가 수업의 흐름을 유지할 수 있는 방안을 함께 고민하였다.

마지막으로 사후과정을 통해 축적된 연구 내용을 바탕으로 교육 현장의 실제 상황을 반영한 수업계획서와 기획 노트를 작성하였다. 그동안 정리된 수업계획서와 기관 사전 협의 사항, 현장 대응 매뉴얼을 점검하고, 수업 시연을 통해 현장 적용 가능성을 확인하였다.

움직임

파견 기간 동안 개인별 일정으로 느슨해졌던 관계를 회복하고, 다시 공동의 맥락을 형성하기 위해 대화를 중심으로 수업을 진행하였다. 한 참여자의 파견 수업 전반에 대한 소회를 듣고, 기억에 남는 순간과 경험을 질문하며 파견 과정을 내적으로 정리하는 시간을 가졌다. 이와 함께 연구와 파견 전 과정을 통틀어 관찰된 강점과 보완점에 대한 피드백을 공유하고, 이후 사후 과정에서 함께 점검해야 할 핵심 질문과 방향성을 제시하였다.

이 흐름은 다른 참여자의 파견 경험을 듣는 대화로 확장되었다. 전반적인 수업 경험과 인상 깊었던 장면을 중심으로 이야기를 나누며 관계를 재정립하고, 전체 과정에 대한 피드백과 함께 사후 과정에서 다시 짚어볼 질문들을 공유하였다. 더불어 파견 수업의 초기 회차를 중심으로 모니터링 결과와 세부 피드백을 진행하고, 이를 바탕으로 한 참여자는 자신의 언어로 프로그램 기획서 초안을 작성하였다.

다음 단계에서는 회차별 수업을 세밀하게 되짚으며 모니터링과 피드백을 이어갔다. 참여자 반응을 관찰하고 현장감 있게 피드백하기 위한 연습으로, 몸의 감각을 인지하며 가이딩하고 상대의 움직임을 관찰해 언어로 전달하는 훈련을 진행하였다. 강사에게 필요한 관찰과 메타인지 능력을 기르기 위해 본 것, 느낀 것, 생각한 것을 분리해 인식하는 연습도 병행하였다. 한편 개별 모니터링이 이루어지는 동안 다른 참여자들은 프로그램 기획안 초안을 작성하며 작업을 이어갔다.

이후에는 프로그램 기획서를 보완하기 위한 템플릿을 제공하고, 이를 토대로 각자의 초안을 점검·수정하였다. 자기소개와 교육 내용의 서술 방식에 대한 피드백을 통해 기획서의 구조와 표현을 다듬는 데 집중하였다.

마지막 단계에서는 참여자들의 작성 방식에서 나타난 공통 요소를 짚고, 당일 작업의 방향을 공유하였다. 회차별 세부 계획과 기대 효과를 중심으로 초안을 다시 검토·수정하였으며, 실제 활동을 통해 자기 조절과 현장감 있는 피드백을 연습하며 강사로서의 실천 역량을 심화하였다.

전문가 리뷰

강대유(한국인문예술치료연구소 대표)

적극적이고 열정적인 태도가 돋보이는 과정이었다. 긴 시간을 집중하여 함께 고민하는 모습에 큰 박수를 보내고 싶었다.

두 가지 면에 있어서 제언을 하고 싶다. 먼저, 예술강사라는 정체성이 이 과정에 어느 정도나 녹아들었는지를 짚어 보고 싶다. 예술강사는 기능에 집중된 교육이 아닌 문화예술적 요소를 녹이고 잘 버무려 수업에 반영할 줄 알아야 한다. 특히 음악과 미술 분야에서 예술강사로서의 정체성을 얼마나 반영하고 있는지에 대한 고민들이 이루어져야 하겠다. 예술적 기능도 교육적 도구이지만 그러한 도구들이 갖는 예술적 의미와 개인의 의미를 수혜자들이 찾아가고 경험하며 발견할 수 있는 지점들이 있는 교육 프로그램을 고민하는 것이 필요하다고 생각한다. 장르의 기능성에 치우치지 않고 더 많은 요소들을 매칭하고 결합하여 확장한다면 더욱 풍부한 프로그램으로 발전할 수 있을 것 같다.

두 번째는 예술가로서 스스로 사고하고 결정하는 훈련을 하는 것에 대해 말하고 싶다. 자신의 예술적 지향점과 가치, 철학에 대해 많이 고민하고 사고할 수 있는 시간을 가졌으리라 생각한다. 그러한 예술가의 고민은 꾸준히 이루어져야 한다. 그리고 스스로 찾아가기가 어렵다면, 누군가의 보조적 뒷받침을 통해 알아갈 수 있다.

시간이 소요되고 반응이 느릴 수 있지만 장애예술가도 자신의 예술성에 대한 사고와 고민들이 있어야 한다. 그러한 고민들을 마스터분들과 보조강사 분들이 지금까지 이끌어주고 보조적 도움을 주었다고 본다.

장애예술가가 예술적 주도성을 가지고 스스로 고민하고 자신의 예술과 문화예술 교육의 연결점을 찾아가도록 안내해 주는 것이 필요하다. 그리고 장애예술가가 스스로 찾아가기 어렵다면, 선택안을 줘서 그 선택안을 토대로 고민하고 사고 할 수 있는 기회를 갖도록 하는 것이 중요하다. 물론 쉽지 않은 과정이었고 앞으로도 쉽지 않을 듯 하지만, 명료한 자신의 예술적 방향을 찾았다면, 예술교육의 간극이 좁혀질 거라고 희망해본다.

에필로그

만족도조사 의견

개별 피드백을 통해 현장에서 부족했던 부분을 보완할 수 있었다. 언어 습관과 수업의 흐름을 객관적으로 확인할 수 있었고, 스스로를 돌아보는 시간이 되었다. 특히 기획안 작성 과정에서 프로그램을 구조적으로 정리하는 힘이 길러지며 수업 내용을 한층 더 구체적이고 명확하게 발전시키는 데 도움이 되었다. 다양한 장애에 대한 이해가 넓어졌고, 강사로서의 전문성과 자기효능감 또한 자연스럽게 높아졌다고 느꼈다.

한편 장애예술인 교육 기획의 국내외 흐름을 보다 깊이 있게 살펴볼 수 있는 심화 세미나가 추가로 마련되었으면 하는 바람이 들었다. 또한 교육 이후에도 수업으로 이어질 수 있는 지속적이고 연계된 강의 기회가 더 많아지기를 기대하게 되었다.



미술 A 수업 장면



수료식 축하 장면



미술 B 수업 장면



수료식 단체 사진

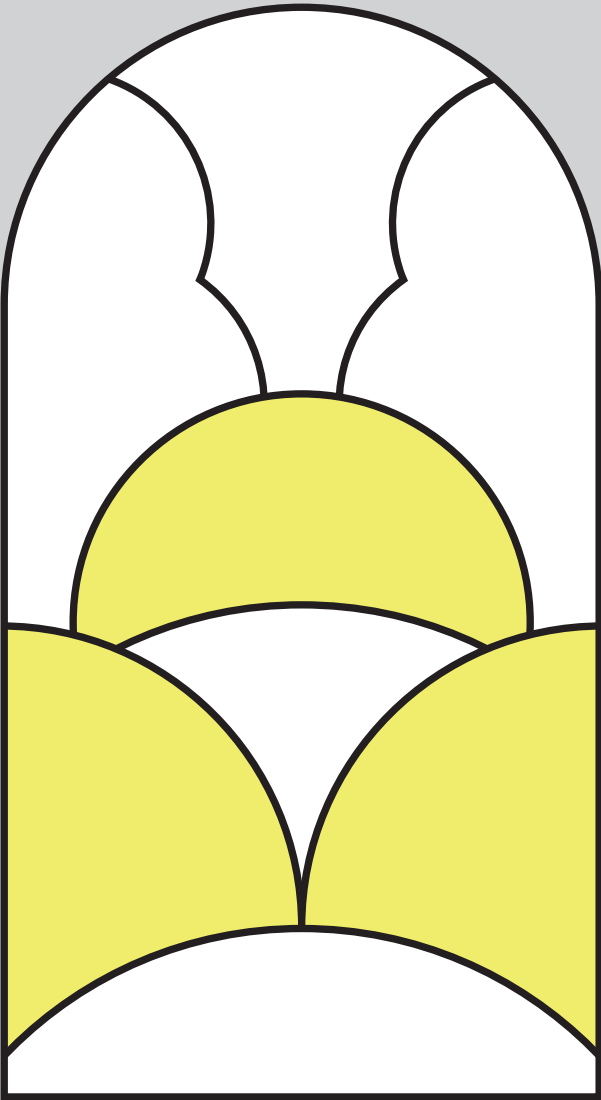


음악 수업 장면



움직임 수업 장면

Outcomes & Reflection



다음을 위한 질문들

해매기 딱 좋은 여기에서 최선영, <같이 좀 해매자>

일단 제목으로 현장에 말을 걸고 사람들을 모았다. 같이 좀 해매자고 간판을 내거니 ‘제가 많이 해맵니다’ 그런 사람들이 대부분 신청을 했다. 해매는 이유와 양상은 각기 달랐는데 나는 일단 해매고 있음을 인정할 수 있는 사람들을 만나고 싶었다. ‘나는 잘하고 있다’, ‘나의 논리가 여러 현장에 적용 가능하다’, ‘나는 궁금한 것이 별로 없다’ 등의 생각을 가진 사람보다는 현재의 어려움을 인지하고 있는 사람, 그것을 들여다보려는 사람을 만나고 싶었다. 그렇게 10명 남짓의 참여자가 모였고 총 6번의 만남 동안 질문을 동반한 강의와 대화를 이어나갔다.

이름 아카데미에서 매개자 과정을 세 번째 운영하는 시간이었다. 첫 번째 과정은 2020년 <서론이 길다>는 이름으로, 두 번째 과정은 2022년 <빈칸 투어>라는 이름으로 진행되었다. 기획자나 예술교육가 대상의 과정이었지만 사실상 활동 범위가 유사한 사람들이 참여했고 큰 맥락에서 올해와 같이 ‘매개자’ 역할을 고민하는 사람들이 모였다. 서론을 길게 고민하려는 사람, 정답이나 이슈가 아니라 빈칸을 여행하려는 사람이, 역시나 해매는 과정을 인정하며 참여했다.

나는 그동안 몸으로 경험해 본 것, 누군가를 설득해 본 것, 기록으로 남겨본 것, 아직 풀리지 않는 것을 두루 나눴다. 말로 설명할 수 없으나 직관적인 요소가 강한 놀잇감을 소개하며 몸이 먼저 반응하는 이 묘한 영역이 예술의 특징이 아닐까 질문했다. 만져보고 싶고 들여다보고 싶고 두드려보고 싶고 계속해보고 싶은 마음, 관심, 욕구 등을 자극하는 어떤 영역. 장르 중심으로 개념화된 예술 대신 나와 타인을 움직이게 하는 ‘서로가 모르는’ 예술에 대해. 각자의 해매이 더욱 구체화되도록 소리가 나는, 눈길이 가는, 궁금한 놀잇감을 공유했다. 누군가는 ‘계속 이렇게 놀고 싶다’라고 했는데 그 이유와 상황을 잘 살펴보면 매개자의 역할도 떠올려볼 수 있지 않을까.

하지만 현실 속에서 매개 역할은 매우 구체적인 근거나 언어에 기대어 이루어진다. 계속 놀고 싶은 사람을 주변 사람들이 가만두지 않기 때문에 장애인 예술교육도 계속 장애인이라는 교육 참여자에게 무언가를 시키거나 전달하며 이루어진다. 그저 그 사람이 현재 어떤 상태인지, 무엇을 하고 있는지, 그 이유는 무엇인지 천천히 지켜보는 시선이 쉽게 마련되지 못한다. 교육 참여자의 빠르고 특별한 변화가 활동의 성과인 경우는 더욱 그렇다. 성과 관리를 신경 쓰는 사람들이, 각자의 속도로 무언가를 하고 있는 사람을 멀리서 지켜보면 불안과 걱정이 몰려오기 때문이다. 그래서 뜬금없고 다급한 개입이 현장에 불쑥불쑥 등장한다. <같이 좀 해매자>의 참여자들은 각자의 해매를 이야기하다가 이러한 경험을 자주 털어놓았다. 나 역시 비슷한 경험을 계속하고 있는데 우리의 어려움이 어떤 언어에 조금이라도 기대 볼 수 있을까 고민이 커졌다.

그래서 나는 현장에서 발견한 것, 뒤늦게 생각한 것을 글과 이미지로 오래전부터

기록하며 공식적 자료로 공유하고 있다. <같이 좀 해매자> 과정에서는 이러한 기록의 흔적도 적극적으로 살폈다. 놀거나 탐색하는 경험에 공감하는 시간을 한껏 가지고 난 뒤 사실 그 공감대 형성이 그리 쉽지 않다는 것을 되짚어봤고 더불어 설득이 필요한 순간도 떠올려봤다. 그리고 설득의 언어, 근거, 자료를 나눴다. 나와 비슷한 문제의식으로 누군가의 표현 행위를 자세히 기록한 다른 자료들도 함께.

그리고 다시 긴 대화를 이어갔다. 해매는 과정을 마냥 만족하는 것이 아니라 그 상황에서 조금이라도 벗어나기 위한 각자의 작은 시도들에 대해서도 이야기를 나눴다. 나는 이런 것도 해봤는데 나쁘지 않았다, 그런 경험담을 나누는 시간이 있었는데 역시 무언가를 ‘계속 해보는’ 수밖에 없다는 생각이 들었다. 왜냐하면 끊임없이 예측 불가능한 현장을 만나기 때문이다. 나와 생각이 전혀 다른 사람, 누군가의 표현 행위를 완전히 다르게 해석하는 사람을 계속 만날 수 있다는 전제도 필요했다. 같이 좀 해매자고 외치지 않아도 오늘도, 내일도 변함없이 해매 수밖에 없다는 것을 우리는 알고 있다.

이지혜, <자기모순의 사고법>

이번 과정에서 커리큘럼을 조정하게 된 이야기를 들으며, 나 역시 수업을 진행하면서 겪었던 고민들이 자연스럽게 이어졌다. 참여자들의 경험치와 배경은 극단적으로 달랐고, 다뤄야 할 이야기의 층위 또한 매우 복잡했다. 매개자 안에서도 역할과 위치는 서로 달랐으며 예술가로 불리는 사람들 역시 단순한 애호가부터 강한 작가적 자의식을 지닌 이들까지 한자리에 모여 있었다. 그 모든 차이를 인식하고 있었음에도 나는 결국 내가 하고 싶은 이야기를 그대로 꺼낼 수밖에 없었다.

기획자, 매개자, 예술가라는 정체성이 중첩된 사람들을 대상으로 한 만큼 이 과정은 어렵고 복합적인 이야기를 이해하고자 하는 태도가 전제되지 않으면 따라오기 쉽지 않았다. 강의 초반에는 “이 정도의 기본 개념을 모르면 이후의 이야기를 이해하기 어렵다”는 전제 아래, 많은 정보와 맥락을 초반부에 집중적으로 전달했다. 사실 ‘자기모순의 사고법’은 매우 단순한 개념이다. 그래서 강의가 진행될수록 첫 시간에 제시했던 내용을 다양한 비유와 사례를 통해 풀어내며 점차 쉽게 설명해 나갔다. 매체나 장르의 차이는 분명 구분이 필요하지만, 사실 자기모순의 사고법-즉 존재적이고 인식론적인 사유의 차원에서는- 우선 ‘순수 창작’이라는 개념 아래에서 사고해도 충분하다고 생각했다. 방법론은 그다음의 문제였다.

이번 수업을 통해 예상치 못한 방식으로 현실적인 결과를 마주하게 되었다. 수업에 참여했던 한 사람이 지원 사업에 도전했고, 실제로 상당한 규모의 보증금 지원 사업에 선정되었다는 소식을 전해왔다. 그는 뇌병변 장애가 있었고, 기획자가 되고 싶어 했다. 수업 중 나는 “구조를 마련하는 일에는 상당한 기반이 상당히 필요하다. 돈도, 땅도 없다면 우선 자신의 이력을 쌓고 공부하는 데 집중해야 한다”라고 단호하게 말한 적이 있다. 그는 그 말을 현실적 조언으로 받아들였고, 스스로 자원을 확보해 왔다.

그는 기획자로서의 열망은 분명했지만, 현실적으로 움직일 수 있는 영역은 행정과 서류 작업에 가까웠다. ‘함께 한다’는 일이 실제로 얼마나 가능하며, 어떤 방식으로 가능할 수 있는지를 고민하는 것은 장애 차별이나 기회균등의 문제를 넘어 장애를 가진 사람이 어떻게 전문성을 획득할 수 있는지를 모색하는 과정이기도 하다. 동시에 창작자에게는 내공을 축적하고 비장애인과의 동등한 수준의 그래이드를 형성해 나가는 시간이 필요하다.

이 모든 과정은 결국 이미 형성된 거대한 구조와 맞서 싸우는 일이기도 하다.

그렇기에 나는 이 지점에서 아카데미 안에서 모든 장애의 문제를 해결할 수 있으리라는 과도한 기대가 우리 안에 너무 크게 자리 잡고 있는 것은 아닌지 되물고 싶다. 어쩌면 필요한 것은 완벽한 해법이 아니라, 각자의 사례를 충분히 나누고 드러낼 수 있는 자리일지도 모른다.

비슷한 일을 하는 이들이 각자의 이야기를 편안하게 꺼낼 수 있는 공간은 생각보다 매우 부족하다. 왜냐하면 그러한 이야기는 나의 첫 강의처럼 이 일의 기반과 맥락을 일정 부분 공유하고 있을 때에만 비로소 가능해지기 때문이다.

나의 강의 방식이 다른 강사들과 같아질 수 없다는 사실을 받아들이게 되었다. 어떤 이들은 내가 던진 이야기를 충분히 알지 못한 상태에서 “그래도 한번 해보고 싶다”고 말한다. 이때는 무엇보다 직관적인 상상력이 필요하다. 언어적으로 모든 것을 정확히 전달할 수 없다는 전제 아래, 우리는 타인이 살고 있는 다양한 환경을 상상함으로써 이해에 다가가야 한다. 그리고 이러한 노력 자체가 곧 커뮤니케이션, 다시 말해 예술의 기본이라고 생각한다.

매개자와 예술가라는 정체성 역시 명확히 구분할 수 있는 것이 아니며, 그 경계는 언제나 흐릿하다. 중요한 것은 역할을 규정하는 일이 아니라, 지금 정말 이야기되어야 할 목소리를 가려내고, 그 목소리가 더 많이 드러날 수 있도록 하는 일이다.

경험치와 편차를 모두 동일하게 맞춘 이상적인 수업을 설계하는 것은 불가능에 가깝다. 고등교육 현장의 예술 교육 역시 마찬가지다. 창작을 하는 이든 기획을 하는 이든, 스스로 무엇을 원하는지 정확히 인식하고 그것을 실현할 수 있는 방법을 찾는 과정이 중요하다. 예술은 목적적이면 디자인이 되지만, 예술경영은 목적적일 필요가 있다. 다만 창작자의 밀접한 거리에서 이루어지는 예술경영은 창작에 대한 섬세한 선을 잘 지켜야 한다. 예를 들어 발달장애 작가 보호자의 입장에서는 전략적인 사고로 기울기 쉽다. 자녀가 어떤 전시에 참여하면 다음 단계로 무엇을 할 수 있을지, 어떤 단체를 만드는 것이 유리할지에 대한 고민은 너무나도 자연스럽게 동시에 절실하다. 그러나 이런 욕구로 인해 작가의 창작 영역이 침해되는 상황이 발생하기도 한다.

오랜 시간 자기 삶을 걸고 고민해 온 사람의 시간과, ‘잘되었으면 좋겠다’는 마음에서 비롯된 전략적 선택 사이에는 분명한 간극이 존재한다. 그 사이에서 더 예술적인 것을 설명하거나 가르치는 일은 수업만으로 해결될 수 없다는 사실을 다시 한 번 확인하게 된다. 그래서 이 과정은 여전히 어렵고, 나는 그 어려움을 안고 계속 고민하고 있다. 다만 분명한 것은 이 고민을 외면하지 않고 함께 말할 수 있는 자리가 필요하다는 점이다. 이번 과정은 그 필요성을 다시 또렷하게 인식하게 만든 시간이었다.

2

함께 만드는 무대의 시각

실제 현장의 사례들을 직접 들 수 있어 의미 있는 시간이었다. 그동안 현장을 충분히 경험하지 못해, 막상 예상하지 못한 상황을 마주했을 때 어떻게 대응해야 할지 막막함이 있었는데, 이번 과정을 통해 당황하기보다 상황을 부드럽게 풀어갈 수 있는 방향과 태도를 고민해볼 수 있었다.

이번 교육을 계기로 장애인 극단의 프로젝트에 무대 조감독으로 참여할 수 있는 기회도 얻게 되었다. 비록 매개자의 역할은 아니지만, 이번 과정에서 쌓은 고민과 배움을 바탕으로 현장에서의 역할을 직접 수행하며 경험을 확장해 나가고자 한다. _강하은

이 수업에서 접한 사례를 통해 인사이트를 얻고 함께 활동하는 동료들에게 나눌 수 있었다. _김유라



제나온 순간들

자기모순의 사고법

올해는 이해할 수 있는 것이 많지 않았는데, 실무와 이론적 설명이 병행된 수업이 스스로에게 필요하다고 느껴졌다. _안석희

이번 수업을 통해 장애, 예술, 장애예술에 관한 새로운 관점과 사고방식을 적용할 수 있게 되었다. 이 사고법이 앞으로 더욱 많은 영향력이 있을 것이라 생각한다. _이대규



창조적인 작업은 어떻게 변질되는가

진행 중이던 장애인 예술 수업에서
매개자로서의 역할을 다시 되짚어보고 활동에
임할 수 있었다. 수업 중 장애인 예술가분들과
보호자와의 만남이 좋았다. 강사의 현장 이야기
등 강의가 많은 도움이 되었고 내가 있는 현장에서
많은 생각과 실천 가능성을 키울 수 있었다.
_권희주



같이 좀 헤매자

장애아동과의 미술 활동을 진행하며 아이들의
행동을 이전보다 더 세심하게 관찰하게 되었고,
양육자와의 소통을 위해 장애예술 관련 연구
자료를 자주 접하며 언어를 확장해 나가고 있다.
실제 현장에 큰 도움이 되는 시간이었다. _박건영

무엇과 무엇 사이를 매개하는 일인지
여전히 불투명하게 느껴지는 순간도 있었지만,
매개자로서 어떤 태도와 관점이 필요한지
가능해볼 수 있었다. 또한 다른 수강생들과의
대화과 교류를 통해 새로운 작업을 구상할 수 있는
계기를 얻었다. _전형민



지역탐방 흥행, 별 거 아닌 것 같지만

‘어떻게 함께 존재하는가’에 대한 질문을
바탕으로, 결과 및 성과 중심의 프로그램이
아닌 관계와 과정에 집중해야 하는 이유를 깊이
사유하게 된 여정이었다. _고혜민

역지로 ‘무언가를 하려 하지 않는’ 자연스러움.
일반적으로 프로그램에 참여하면 결과물을
만들거나 특정한 목표를 달성해야 한다는
압박감을 느끼기 쉬운데 이번 탐방에서는
참가자들을 향해 ‘뭘 하려고 하지 않아도 되는
자유로움’을 주었고, 오히려 더 깊은 몰입과
자발적인 참여를 이끌어낼 수 있다는 점을
깨달았다. _이현빈



접근성 매니저 양성, 전문교육 입문과정

얼마 전 한 공연을 보며 접근성의 관점에서 바라보고 있음을 발견했다. 어떤 점이 어떻게 보완되면 좋을지 고민하는 스스로를 보며, 이번 강의를 통해 접근성에 대한 새로운 시선을 갖게 되었음을 느꼈고, 그 점에 감사한 마음이 들었다.
_박요나

접근성 도구 전반과 현장 생태계, 매개자로서의 태도에 대해 배울 수 있어 의미 있었다. 다양한 분야에서 활동하는 참여자들과 네트워크를 형성할 수 있었던 점도 실무적으로 도움이 되었다. 팀 프로젝트를 기획하고 피드백을 받는 과정 역시 접근성을 주체적으로 다뤄볼 수 있는 경험으로 뜻깊었다. 향후 심화과정이 개설된다면 접근성 당사자들과 직접 만나고, 실제 접근성 매니저의 현장 업무를 경험해보고 싶다. 교육을 통해 당사자의 의견을 듣고 구체적인 작품을 이해하며 소통하는 과정이 중요하다는 점을 깊이 느꼈기 때문이다. _노소연

접근성과 당사자성에 대해 포괄적으로 이해할 수 있었고, 특히 접근성 기획에 참여하는 사람들이 가져야 할 태도적 관점의 중요성을 크게 느낄 수 있었다. 현업에서 단순히 기능적으로 제공해오던 접근성 도구들을 어떤 측면에서 더 세심하게 고민해야 하는지 생각해 보는 계기가 되었다.
_이은지

한 프로젝트에서 수어 통역사와 함께 작업하게 되었는데, 수어의 언어 체계가 한글과 다르다는 점을 인지한 상태에서 번역 작업에 임할 수 있었다. 다양한 접근성 도구를 각 당사자들이 어떻게 느끼는지에 대해 배운 점이 실제 현장에 중요하게 작용했다. _이혜령



헌터하트비트 메소드를 활용한 연극교육 워크숍

이번 과정은 나에게 꽤 큰 영향을 남겼다. 인생의 전환점이라고 부를 만한 순간이 두 번 있었는데, 그중 하나가 바로 여기서다. 첫 번째는 ‘질문이 아닌 질문을 하지 않는다’는 말이었다. 그 한 문장이 나에게 굉장히 강하게 남았고, 일상 속에서도 계속 떠올랐다. 아이에게나 아내에게 말을 건넬 때마다 ‘아, 또 질문이 아닌 질문을 하고 있네’ 하고 스스로를 돌아보게 되면서, 삶의 태도 자체가 조금씩 달라졌다.

두 번째는 처음 ‘헌터하트비트 메소드’라는 이름을 들었을 때와, 직접 경험하고 나서의 생각이 달라진 순간이었다. 처음에는 ‘이걸로 뭘 할 수 있을까?’ 하는 마음으로 왔는데, 첫 시간을 지나고 나서는 ‘아, 이걸 연구가 아니라 놀이구나’라는 깨달음이 왔다. 그다음부터는 정말 놀러 오는 마음으로 참여했다. 그런데 그 놀이 속에서 오히려 내가 왜 연극을 하고 싶었는지를 분명히 알게 됐다.

워크숍의 무대나 원 안에서는 어떤 표정을 짓고 어떤 행동을 해도 안전하다는 감각이 있었다. 바깥에서는 감정을 드러내면 어색하고, 표정 관리가 미덕이라 배워왔는데, 이 안에서는 그게 달랐다. 있는 그대로의 나로 있을 수 있었고, 그게 너무 편안했다. 이제는 누군가 ‘왜 이런 걸 하세요?’라고 묻는다면, 분명하게 답할 수 있을 것 같다. 혼자서는 어려운 일이지만, 이렇게 함께할 수 있는 분들이 있다는 사실이 든든하고 감사하다.
_한일모



장애예술인 강사 양성 과정

이전에 누군가를 가르칠 때는 마음이 괴로웠다. 이 시간에 내 작업을 해야 하는데 수업을 해야 한다는 게 힘들었고, 이렇게 수업하다가 내 장애가 들릴까봐 괴로웠다. 자기검열이 심했는데 이번 과정을 통해 마음가짐이 달라졌다. 이 활동이 어떤 도움이 되는지, 앞으로의 방향을 제시할 수 있다는 게 즐겁다. _박은경

수강생들이 수업을 마치고 너무 재미있었고 새로운 것을 해서 좋았다고 이야기를 해주었을 때가 기억에 남는다. 그 순간이 인상 깊었고 큰 보람으로 남았다. 수업이 단순한 미술 활동을 넘어 자신을 표현하는 치유의 장이 되었다는 점과 내가 그러한 시간을 마련했다는 사실이 부듯하게 느껴졌다. _문정연



3

확장된 질문들

올해 아카데미 매개자과정은 '매개자'의 역할을 단일한 직무가 아닌 복합적이고 유동적인 실천의 위치로 사유하는 데서 출발했다. 접근성, 포용성, 예술성을 동시에 고려하며 창작과 향유의 사이를 연결하는 매개자의 역할은 더 이상 보조적 기능이나 행정적 조정에 머무르지 않는다. 이러한 문제의식과 함께 장애예술 매개자의 지속적인 발굴과 성장을 목표로 기획하였다.

이를 위해 현장의 경험과 수요를 반영한 교육 프로그램을 구성하였다. 장르, 대상별 교육을 기획하고, 워크숍, 멘토링, 협업 연구 등 다양한 형식을 통해 인사이트를 확장하고자 했다. 또한 교육의 결과를 일회성 성과로 남기기보다, 사례와 인터뷰 기록을 축적하여 장애예술 생태계 전반에 유용한 콘텐츠를 제작하고자 했다.

그러나 과정이 진행될수록 이는 하나의 명확한 답으로 수렴되기보다 오히려 더 많은 질문들로 확장되었다. 다음 질문들은 이번 과정을 함께 한 이들의 목소리가 교차하며 남긴 흔적이다.

질문1

매개자의 전문성은 어떻게 만들어지는가?

매개자의 전문성이 과연 지식과 기술의 습득만으로 설명될 수 있는가? 참여자들은 매개자의 역할이 기획자, 조력자, 동료, 관찰자 사이를 끊임없이 오간다는 사실을 경험했다. 전문성은 준비된 답을 전달하는 능력이 아니라, 상황을 읽고 관계 속에서 선택을 조정하는 감각에 더 가까웠다.

“정리된 답을 주는 사람이라기보다, 같이 시간을 보내며 상황을 읽는 사람이 매개자에 더 가깝다는 생각이 들었다” _김인경, <창조적인 작업은 어떻게 변질되는가>

질문2.

장르 구분은 기반을 만드는 장치인가, 사고를 확장하는 계기인가?

기획자과정에 시각예술과 공연예술로 구분된 프로그램이 있었다. 장르 구분은 단순한 분류의 문제가 아니라 각자의 실천 방식과 질문을 어떻게 존중할 것인가로 확장되었다. 장르를 명확히 나눌 필요성도 있지만 경계를 넘나드는 만남의 가능성에 대한 경험이 제기되며, 장르 구분은 토대를 만들기 위해 필요하기도 하고, 각자의 언어로 서로의 경험을 공유하며 논의를 풍성하게 만들었다는 점에서 충돌이 아니라 사고를 흔드는 계기로 작동하기도 했다.

“경계를 없애는 게 자유처럼 보일 수 있지만, 방향이 없으면 계속 주변에 머물게 될 수도 있다는 생각이 든다”_전강희, <함께 만드는 무대의 시작>

“전공이 다른 참여자가 섞여 있으면 수업이 어긋날 거라 생각했는데, 오히려 다른 장르의 언어가 질문을 더 넓혀주었다”_김인경, <창조적인 작업은 어떻게 변질되는가>

질문3

교육은 어디에서 가장 밀도있게 발생하는가?

고정된 공간 및 커리큘럼 안에서의 교육과 현장을 직접 방문해 움직이는 교육 간 차이는 분명했다. 많은 참여자가 ‘보는 교육’과 ‘하는 교육’이 전혀 다른 감각을 만든다고 이야기했다. 강의와 워크숍, 장기 과정과 집중형 프로그램 등 목적에 따라 다른 형식이 필요하다는 점을 확인했다. 현장에 직접 들어가거나 참여자의 감각과 질문에 반응하며 수업의 흐름을 유연하게 조정할 수 있을 때 효과적인 교육이 가능했다. 궁극적으로, 교육은 함께 관찰하고 머무르며 관계를 맺는 과정 속에서 비로소 생성되는 것임을 알 수 있었다.

“사례를 배우고, 설명을 듣는 것보다, 실제 현장에 들어가서 같이 움직일 때 이해가 훨씬 빠르다”_이지혜, <자기모순의 사고법>

“자료를 더 주는 것보다, 같이 만져보고 ‘이게 어떤 느낌인지’를 이야기하는 시간이 더 필요하다”_최선영, <같이 좀 헤매자>

질문4

장애예술인 강사의 역량은 어떻게 판단할 수 있는가?

장애예술인 강사 활동을 둘러싼 논의는 ‘가능’과 ‘불가능’의 문제가 아니라, 어떤 조건에서 어떤 역할이 가능한가로 이동했다. 장애 유형, 개인의 상태, 의사소통의 방식은 고정된 기준이 아니라 늘 변하는 조건이었다. 충분히 관찰하지 않은 상태에서의 판단은 오히려 가능성을 제한할 수 있다는 점이 현장에서 확인되었다.

“처음엔 어렵다고 생각했던 부분들이, 시간을 두고 만나보니 전혀 다른 모습으로 보였다”_김보람, <장애예술인 강사 양성과정>

“교육은 오늘의 성공이 내일의 성공을 보장하지 않는다. 실패와 시행착오, 반복과 관찰을 전제로 한다. 현장에서 확인된 것은 한번의 완성보다 ‘할 수 있는 것이 하나 더 생기는 경험’ 자체가 기회가 된다는 점이었다”_이정선, <장애예술인 강사 양성과정>

질문5

매개자의 현장 역량 강화는 어떻게 이루어질 수 있는가?

반복적으로 제기된 질문은 “자신의 현장에 어떻게 적용할 것인가”라는 물음이었다. 매개자를 배출하는 것을 넘어 실제 현장에서 활동할 수 있는 매개자로 성장시키기 위해서는 교육의 방식과 구조 자체에 대한 재고가 필요하다는 의견이 공통적이었다. 밀도 높은 집중형 과정, 혹은 다시 돌아올 수 있는 ‘여지’를 남기는 설계가 필요하다. 이는 교육을 하나의 완결된 코스로 보기보다, 현장과 함께 호흡하는 유연한 구조의 플랫폼으로 상상해야 한다는 제안으로 남았다.

“바빠서 오는 게 어려운 거지, 마음이 없는 건 아니다. 그런 분들을 위해 그들의 현장에 맞는 ‘찾아가는 아카데미’ 과정이 있으면 좋겠다.”_최선영, <같이 좀 헤매자>

“수업을 기획하는 과정부터 하나의 완성된 프로그램으로 전달하는 게 아니라, 함께 조율하고 만들어가는 과정으로 인식할 수 있으면 좋겠다.”_김인경, <창조적인 작업은 어떻게 변질되는가>

“연극 놀이를 아무리 배워도, 당사자들을 만나보지 않으면 이걸 어떻게 써야 할지 상상이 잘 안된다. 그래서 당사자들을 만날 수 있는 현장과 연결되면 좋겠다.”_이지혜 <헌터하트비트 메소드를 활용한 연극놀이 워크숍>

장애예술 매개자는 정해진 매뉴얼을 수행하는 사람이 아니라 현장에 따라 질문을 조정하고, 관계를 설계하며, 실패를 포함한 과정을 감내할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 단기 성과 중심의 교육을 넘어 유연한 구조에서 반복적으로 만나고 현장과 연결되며 다시 돌아와 질문할 수 있는 장기적이고 순환적인 구조의 교육이 필요하다.

결국 ‘어떻게 가르칠 것인가’보다 중요한 것은 ‘현장에 남을 수 있는가’일 것이다. 이:음 예술창작 아카데미는 매개자를 단번에 완성해 내는 교육이라기보다 매개자가 각자의 속도로 현장을 경험하고, 흔들리며 배우고, 다시 돌아와 다음 단계를 모색할 수 있도록 함께 질문을 이어가는 자리일 수 있다. 축적의 과정 속에서 매개자들이 현장에서 오래 머물며 성장할 수 있는 가능성 또한 조금씩 넓어질 것이라 기대한다.

2025

이:음

ac.ieum.or.kr
매개자과정

예술창작 아카데미

발행일

발행인

발행처

2026. 1.

방귀희

(재)한국장애인문화예술원

기획/운영

공동기획/운영

표지 디자인/인쇄

디자인

편집

사진

김선형, 허유진, 김수정, 김가영

소공원

파이카

다운라이트

소공원

소농지

관련 사이트

한국장애인문화예술원 kdac.or.kr

이:음 예술창작 아카데미 ac.ieum.or.kr

이:음 온라인 ieum.or.kr

모두예술극장 moduarttheater.or.kr

모두미술공간 moduartspace.or.kr

관련 SNS 채널

인스타그램 @kdac9700 @ieum_academy

페이스북 @ieumcenter

네이버 블로그 @kdac9700

유튜브 채널 @kdac9700

ISBN 979-11-991178-0-9

비매품/무료

*본 자료집은 무단전재를 금하며 인용 시 저작자와 출처를 반드시 표기하시기 바랍니다.

