

FUTURE WIDE OPEN SHOWCASE



음성가이드
파일로
연결됩니다.

신기술기반
장애예술
창작실험실
쇼케이스

2024.2.22.(목) -
2024.2.25.(일)
모두예술극장



문화체육관광부



한국장애인문화예술원



모두예술극장

장애예술과 기술, 미지와 의 조우

«Future Wide Open: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실»은 장애예술과 기술의 융합을 통해 동시대를 고찰하고 예술의 지평을 확대하는 프로젝트입니다. 약 6개월 간 장애감수성 및 장애감각을 주제로 한 기술융합 장애예술 작품개발을 다각도로 지원하였으며, 장애예술인의 표현력 제고를 위한 신기술 창작도구를 개발하였습니다.

참여예술인은 기술을 탐구하는 ‘신기술활용 워크숍’과 주제의식을 고민하는 ‘창·제작 멘토링’을 통해 작품을 발전시켰습니다. 중간 공유회였던 ‘아트 시에스타’에서는 멘토분들과 함께 진행과정을 모니터링 하며 피드백을 주고 받았습니다.

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

그 결실로 총 10개 프로젝트의 과정과 결과를 선보이는 쇼케이스를 마련하였습니다. 이번 쇼케이스가 일회적인 전시에 그치지 않고 관람객에게 지속적으로 다가갈 수 있도록, 더 다양한 예술가들이 참여하고 새로운 이야기를 만들어갈 수 있도록, 긴 여정의 시작점이 되기를 바랍니다.

과정의 공유, 그 탐구와 기록

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

첫 번째 섹션 ‘Future’에서는 미래 가능성을 탐구합니다.

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

이러한 맥락에서 «Future Wide Open»은 융·복합 장애예술 생태계 기반을 마련하여, 그 위에 다져질 다층적인 시도를 응원합니다. 각각의 세계를 다양한 방식으로 만나보며, 장애예술 - 기술 융복합 미래에 대해 자유롭게 상상하고, 서로의 다름을 이해하고 경험하는 시간이 되기를 소원합니다.

Future Wide Open 일정표

	장소	2월 22일	2월 23일	2월 24일	2월 25일
공연	모두예술극장 2층 공연장	1 양상블리안 〈The Circle〉	2 장애인문화나눔 노리터 〈연결, 융합, 승화〉	3 Oset프로젝트 〈일+일+일=삶〉	4 김시락 〈들리는 춤〉
		1일 2회 14:00 / 17:00	1일 2회 14:00 / 17:00	1일 2회 14:00 / 17:00	1일 2회 14:00 / 17:00
스크리닝	모두예술극장 2층 공연장	5 마르코 도나룸마 〈니란테아〉 ★ 해외초청작 매일 19:30 상영			
전시	모두예술극장 2층 연습실1, 2	6 김재은 〈별이 빛나는 밤에〉 7 라움콘 〈집을 잃어버린 남자〉			
	모두예술극장 3층 로비, 미팅룸, 모두스튜디오	8 잇자잇자 사회적 협동조합 〈랍국을 찾아서〉 9 크리스틴 선 킴, 토마스 마더 〈루키 루키〉 ★ 해외초청작 10 김현우 〈픽셀 유니버스〉 11 김은설 〈청각장애 인공지능〉			
	모두예술극장 2층 모두라운지	신기술기반 창작도구개발 〈전동 이젤〉			
연계 프로그램	모두예술극장 3층 로비	감상 워크숍 보이지 않을 때 볼 수 있는 것 11:00~12:30			
	모두예술극장 2층 모두라운지	라운드 테이블 1 보이지 않는 너머를 함께 이야기하다 15:00~16:30		라운드 테이블 2 기술로 감각하는 장애예술 15:00~16:30	

모두예술극장 2층

공연

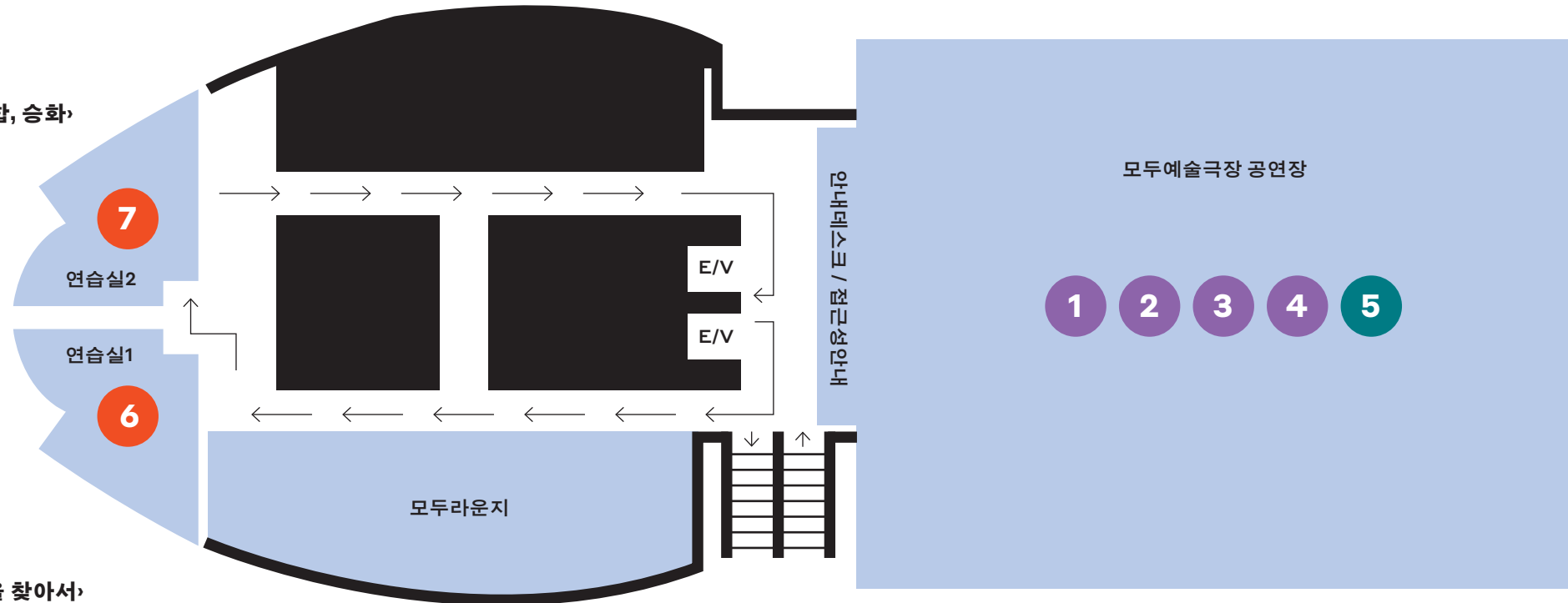
- 1 양상블리안 <The Circle>
- 2 장애인문화나눔 노리터 <연결, 융합, 승화>
- 3 Oset프로젝트 <일+일+일=삶>
- 4 김시락 <들리는 춤>

스크리닝

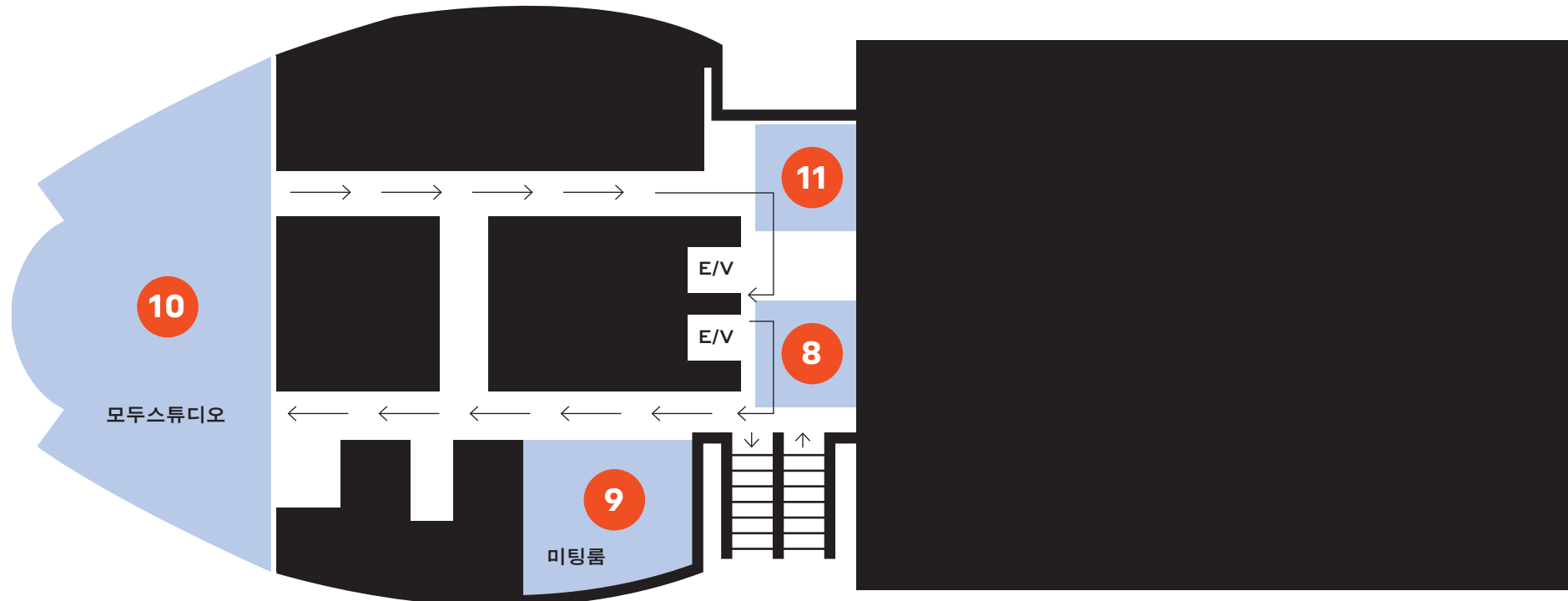
- 5 마르코 도나룸마 <니란테아>

전시

- 6 김재은 <별이 빛나는 밤에>
- 7 라움콘 <집을 잃어버린 남자>
- 8 잇자잇자 사회적 협동조합 <랩국을 찾아서>
- 9 크리스틴 선 김, 토마스 마더 <루키 루키>
- 10 김현우 <픽셀 유니버스>
- 11 김은설 <청각장애 인공지능>



모두예술극장 3층



앙상블리안 〈The Circle〉

공연

2024, 다원 예술, 22분

#점에서 원으로

#그리고 빛으로

#시각장애예술인의 감각



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

1

공연

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

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

앙상블리안은 이번 〈The Circle〉(2024)에서 사회적 시선에 따라 변화하고 다양하게 해석될 수 있는 ‘원’이 시각장애인 뿐만 아닌 모두에게 있는 감정임을 음악을 통해 전달한다. 작품의 구성원들, 나아가 관객까지 하나의 세계로 확장되어 가는 모습을 보여주고자 한다.

〈연결, 융합, 승화〉

2024, 다원 예술, 50분

#다양성의 연대

#로스토코핑애니메이션

#움직임의 데이터화



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

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

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

‘모두 모여 즐겁게 놀아보자’라는 취지로 시작한 〈연결, 융합, 승화〉는 사회적 다양성을 존중하며 모든 이들의 즐거움과 적극적인 상호작용 에너지를 관객에게 전달하고자 한다.

〈일+일+일=삶〉

렉처 퍼포먼스, 60분

#있지만 보이지 않는 일

#관계노동

#AR



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

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

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

김시락

〈들리는 춤〉

공연

2024, 무용, 30분

#소리로 감각하는 춤
#다감각적 감상
#모션인식 사운드



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

4

공연

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

두 명의 무용수 신체에 부착된 센서가 특정 동작이나 위치에 반응하여 움직임과 연결된 사운드를 생성한다. 사운드는 배경음악과 악기 소리, 자연 소리로 구성된다. ‘소리춤’으로서의 악기소리와 ‘바람춤’으로서의 자연 소리는 무용수의 움직임, 위치, 조명에 따라 변화하며 다차원적인 감상을 유도한다.

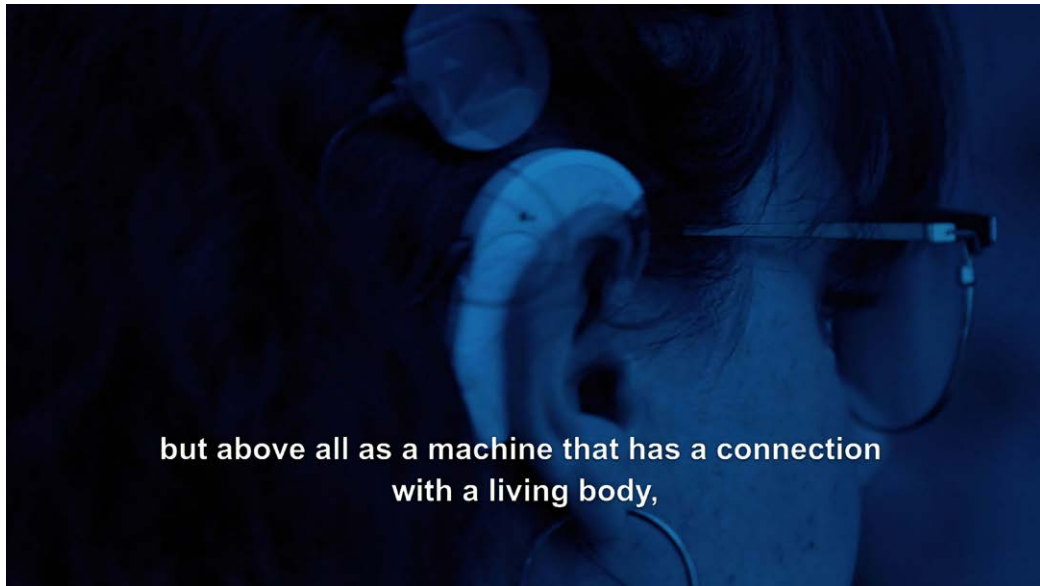
관람객은 시각정보 없이 춤의 리듬과 구조, 에너지를 느낄 수 있다. 시각정보가 필수적이지 않기 때문에 시각장애인도 자유롭게 관람할 수 있으며, 자신이 느끼는 대로 상상하는 주체적 감상이 가능하다. 기술 구현을 위해 차유나, 김동한, 구동현이 테크메이트로 참여하였으며, 김남령이 음악을 만들었고, 윤상은, 주혜영이 안무가이자 무용수로 무대에 오른다. 다양한 이들의 협력을 통해 제작된 본 공연은 시각 중심적이고 수용적인 감상 방식에 대해 질문하며 춤을 감상하는 새로운 길을 제안한다.

마르코 도나룸마 〈니란테아〉

스크리닝

2023, 싱글 채널 비디오, 25분

#보철과 사이보그
#신체 기술에 대한
시적 성찰
#다원적 정체성



© 작가 제공

마르코 도나룸마는 2000년대 초부터 동시대 퍼포먼스, 뉴미디어 아트, 인터랙티브 컴퓨터 음악을 융합하는 예술가이자 퍼포머, 무대 감독 그리고 이론가로 활동하고 있다. 작가는 몸을 다루고, 안무를 창조하며, 기계를 개발하고, 소리를 작곡하는 여러 활동을 통해 학문, 매체 그리고 기술을 원시적이고 감각적이며 타협 없는 미학으로 결합한다. 그는 장르를 뛰어넘는 솔로 공연, 무대 연출, 설치 작품으로 국제적인 명성을 얻고 있으며, 신체를 변형 언어(morphing language)로 활용해 의식, 권력, 기술에 대해 비판적으로 이야기하는 작업을 선보이고 있다.

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

★ 해외초청작

5

공연

〈니란테아〉(2023)는 〈아이 엠 유어 바다〉(2022-현재)의 시리즈 중 일부로 작가가 오랫동안 갖고 있던 신체 기술에 관한 관심을 새롭게 다시 보고 확장한 작업이다. 〈아이 엠 유어 바다〉는 작가 자신의 청력 장애에 대한 개인적인 성찰로 시작되어, 다양한 청각 장애인과 난청인 커뮤니티에 내재되어 있는 소리에 대한 지식을 예술적, 과학적으로 탐구하는 장기 프로젝트이다.

〈니란테아〉는 청각장애와 소리, 그리고 보철물, 사이보그 장치와 같은 신체 기술에 대해 규범적 개념이 아닌 시적 성찰을 제공하기 위해 제작된 다큐멘터리 형식의 단편 영화이다. 보철물을 사용하거나 사용하지 않기로 선택한 5명의 청각 장애인, 난청인과 함께 5개월간의 공동 연구 끝에 촬영되었으며, 그들의 각본 없는 대화와 생각을 세심하게 담았다. 연구 참여자들의 상호작용에 대해 청각 장애인과 청각이 있는 관람객들 모두 서로 다른 방식이지만 완전히 인지할 수 있도록 영화는 세심하게 제작된 오디오와 시각 자료로 보완되고 강조되었다. 아이슬란드의 황량한 풍경 이미지와 오디오 필드 녹음은 영화에 추상적 미학을 더하고, 개인의 서사는 AI 기반 사운드 디자인과 결합되어 소리가 전달하는 무수한 잠재적 신체 상태를 표현한다.

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

〈별이 빛나는 밤에〉

2024, 이머시브 사운드, 10분

#에스더

#사운드아트

#돌비애티모스



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

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

작가는 장애 판정 이전과 이후의 삶이 달라지면서 주변 사람으로부터 다양한 소리를 듣게 된다. 응원과 비방 등 각기 다른 세 명의 목소리를 입체 음향으로 구현하여 관람객이 선택하여 들을 수 있도록 구성하였다. 앰비언트 뮤직(ambient music)에서 시작하여 관람객이 직접 콘솔을 조절하면서 들을 수 있게 함으로써 관람객에게 인터랙티브한 경험을 제공한다. 이는 사운드 이머시브 씨어터 형식에 대한 실험이기도 하며, 기술 구현을 위해 이태호가 테크메이트로 참여하였다. 대중가요 형식의 음악 작품도 준비되어 있는데, 관객들이 전시 관람을 마친 후에 다시 작품을 떠올릴 수 있도록 하는 장치로, 각종 음원 사이트에서 “별이 빛나는 밤에”를 검색하면 만날 수 있다. 삶에는 항상 풍파와 고난이 있지만 휩쓸리는 삶을 살기보다 ‘나’를 위한 믿음의 말, 긍정의 말을 선택하면서 희망적인 메시지를 전한다. 작품 속 ‘별’은 과거 시계나 빛이 없을 때 방향성을 설정해 주는 도구로, 어떤 방향성을 가지고 삶을 살아갈 것인지 별을 통해 고민해 보는 시간을 제안한다.

〈집을 잃어버린 남자〉

2024, 5채널 비디오,
인터랙티브 미디어, 사운드

#인터랙티브 되지 않는
인터랙티브
#사회적 관계망
#글리치



라움콘은 2018년 갑작스러운 뇌출혈로 장애를 갖게 된 문화 예술 기획자 Q레이터와 시각예술작가 송지은으로 구성된 아티스트 듀오이다. '라움콘'은 Q큐레이터가 언어 상실 중의 하나인 베르니케 실어증(Wernicke aphasia)을 겪으며 '양치질'을 의도하여 발음한 단어이다. 이처럼 언어가 담고 있는 실제 의미와 실제로 발화된 내용 사이의 차이가 작업의 중요한 모티브가 된다.

〈집을 잃어버린 남자〉(2024)는 일상에서 언어를 받아들이고자 할 때, 의미 전달이 혼란스러워지는 과정을 인터랙티브되지 않는 인터랙티브 방식으로 구현한 작품이다.

다채널 영상과 사운드로 구성되며 기술 구현을 위해 박선유가 테크메이트로 참여했다. 하나의 이야기가 5개의 채널로 나뉘어 송출되며, 키넥트 센서(kinect)통해 관람객과의 상호작용을 유도한다. 관람객이 화면에 접근하면 각 영상의 재생속도가 달라지며 글리치(Glitch)가 발생한다. 글리치는 예상치 못한 오류나 결함으로 인해 발생하는 갑작스럽고 일시적인 장애를 뜻한다. 또 관람객이 가까이 다가갈수록 사운드에서 노이즈(noise)가 발생하여 비정상적인 음향이 들린다. 잘 들으려 할수록 오히려 듣기 어려운 상황이 만들어지는 것이다.

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

잇자잇자 사회적 협동조합 〈랩국을 찾아서〉

전시

2024, 혼합재료, 3채널 비디오,
10분

#현실과 가상의 중첩

#랩국

#3D모델링



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

8

전시

〈랩국을 찾아서(Finding LAP Empire)〉(2024)는 자폐성 장애를
가진 김동현 작가의 실제 세계와 상상의 세계가 혼합된 가상의 국가
‘랩국’을 탐험하는 미디어 아트 작품이다. 김동현 작가가 입체적으로
상상했지만 평면으로만 그렸던 작업을 가상 속 무한한 공간에 새로운
형태로 배치해 장애예술인의 세계를 확장해 나간다.

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

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

크리스틴 선 킴, 토마스 마더

〈루키 루키〉

전시

2018, 2채널 비디오, 6분 44초

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



© 작가 및 François Ghebaly Gallery 제공

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

전시

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

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

2024, 6채널, 프로젝션 맵핑,
사운드, 5분

#픽셀유니버스

#축적된 세계

#프로젝션 맵핑



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

〈픽셀 유니버스(Pixel Universe)〉(2024)는 하루 8시간 이상 매일 그림을 그리는 작가의 작업 세계를 빛과 소리로 재구성한 작품이다. 평면 회화를 입체 공간에 몰입감있게 풀어냄으로써 관람객은 작품 너머 김현우의 고유한 세계와 만날 수 있다. 이번 작품에서는 카입, 현지, 장주희가 테크메이트로, 이현정이 공간 조성에 함께 한다. 거대한 창으로 구성된 전시 공간에서 창 하나 하나가 작가의 세계를 구성하는 픽셀이 된다. 그림의 픽셀과 창문의 픽셀이 만나 또 다른 세계를 만들고 원화가 점차 왜곡되며 숨겨져 있던 차원이 드러난다. 모든 픽셀이 3D로 움직이며 높낮이를 가지기도 하고, 자유분방하게 이동하며 픽셀 유니버스의 무한한 변화와 확장가능성을 보여준다. 곧이어 작가의 독특한 수학 기호가 픽셀 유니버스를 감싸며 또 다른 차원의 문을 연다. 거대했던 세상이 하나의 픽셀처럼 보이기 시작하고 다시 원화가 드러나며 작품이 마무리된다.

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

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

〈청각장애 인공지능〉

2024, 4채널 비디오,
인터랙티브

#언어학습방식
#눈과 입의 상호작용
#립리딩



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

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

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

관람객의 입 모양은 분절된 이미지로 보이며, 작품과 소통한 사람들의 데이터가 실시간으로 아카이빙된다. 관람객은 작품의 네면을 능동적으로 돌아보며 청각장애인의 감각으로 언어를 이해하고 분류하는 과정을 경험한다.

기술을 통해 표현력을 확장하는 ‘전동이젤’

전시

전시

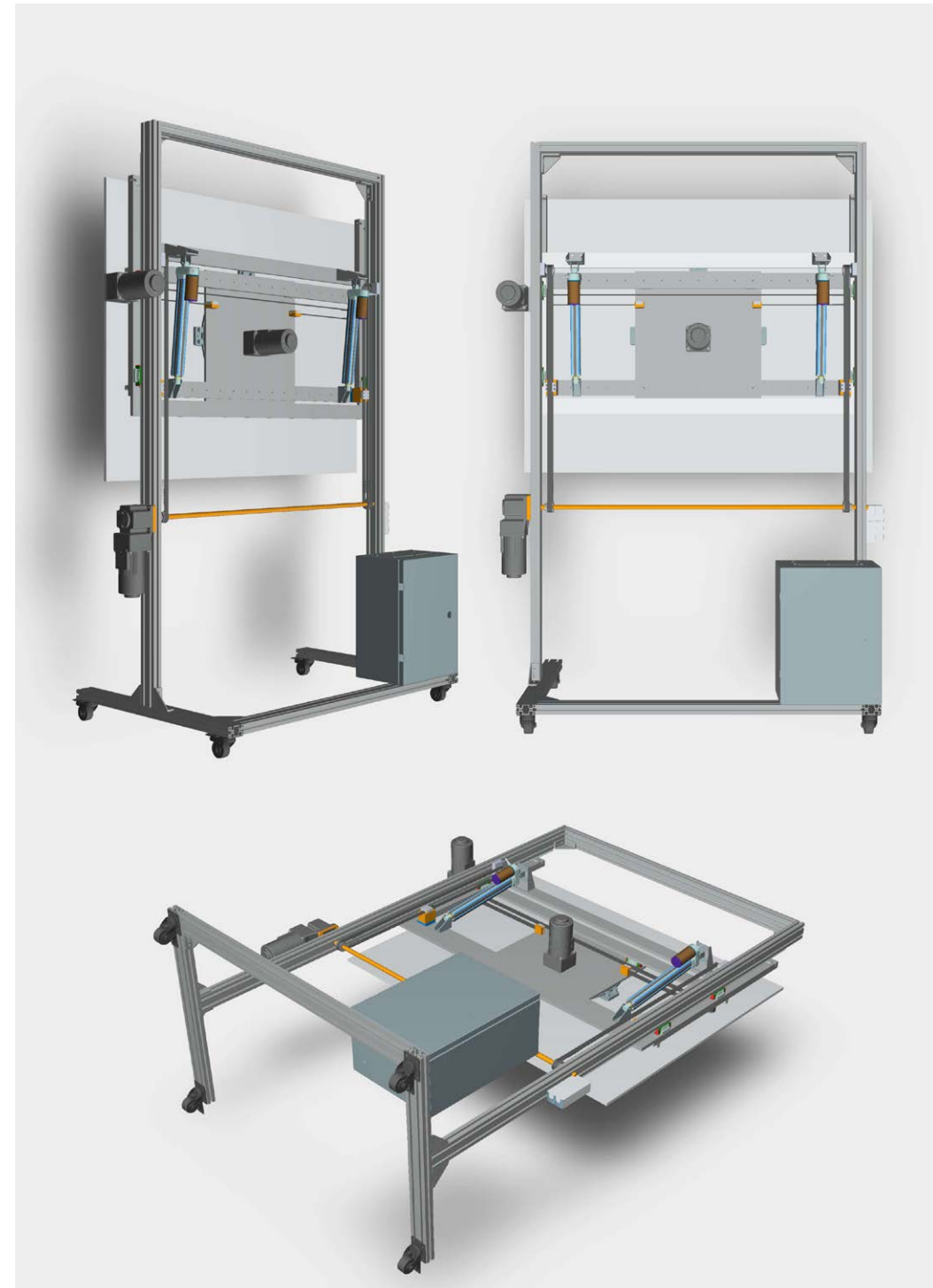
«Future Wide Open: 2023 신기술기반 장애예술 창작실험실» 프로젝트에서는 장애예술인의 표현력 제고를 위한 신기술기반 창작도구로 ‘전동이젤’을 개발하였다. 전동이젤이란 그림판 거치대가 전동기에 의해 이동하면서 그림판의 위치를 자유롭게 조절할 수 있는 도구이다. 움직임에 제약이 있는 신체장애 화가들이 주로 사용해왔으나, 기존의 전동이젤은 신체장애인을 위해 고안된 것이 아니었기에 휠체어 높이나 기울임 각도 등에 제한이 있었다. 이에 인체공학적 설계와 예술의 미학적 가치를 더한 새로운 전동이젤을 개발하고자 하였으며, 전동이젤 사용 경험이 있는 작가 인터뷰를 기반으로 개발 방향을 설정하였다.

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

“휠체어 이동에
제한이 있어요.
더 가까이
다가갈 수
없을까요?”

“이젤의 이동
범위가 더
확대되었으면
좋겠어요.”

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



**“다양한
신체장애인이
사용할 수 있는
전동이젤이
필요해요.”**

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

«Future Wide Open»의 전동이젤은 창작자의 (혹은 사용자) 개별성과 다양성을 고려하는 것에서부터 출발했다. 장애유무를 떠나 누구나 자유롭게 창작할 수 있는 도구로 기능하길 바라며 다양한 작가들의 이야기를 귀기울여 듣고 많은 전문가들이 모여 논의했다.

우리는 이제 ‘예술의 관점에서 바라보는 보조기기 개발’이라는 긴 여정의 출발점에 서 있다.

오로지 기능적 측면만 강조된 보조기기가 아니라, 표현적 가치를 불어넣은 ‘보철미학’을 담아낼 수 있기를 기대한다.

‘보이지 않을 때 볼 수 있는 것’

시라토리 겐지(白鳥建二)와 함께하는 ‘보이지 않을 때 볼 수 있는 것’은 전맹 예술 감상자인 그와 장애예술 매개자 5명이 «Future Wide Open» 작품을 함께 감상하는 워크숍이다. 가와우치 아리오 감독의 『눈이 보이지 않는 친구와 예술을 보러 가다』(김영현 옮김, 다다서재, 2023)가 최근 한국어로 번역되며 책으로 먼저 한국을 찾은 그는 ‘대화를 통해 작품을 감상하는 방법’을 공유한다. 오는 3월 국립현대미술관에서 다큐멘터리 ‘눈이 보이지 않는 시라토리 씨, 예술을 보러 가다’(2022)로 또 한번 국내 관람객을 만날 예정이다.

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

라운드 테이블 1

‘보이지 않는 너머를 함께 이야기 하다’

감상 워크숍에 이어 라운드 테이블을 통해 시라토리 겐지와 ‘보이지 않는 너머를 함께 이야기’ 할 수 있는 시간을 가져본다. 보이지 않기에 다른 감각으로 대체하는 것이 아니라, 그가 경험하는 ‘고유한 감각’ 세계로 관람객을 초대한다. 패널로는 토탈미술관 신보슬 큐레이터와 정연두 미디어 아티스트가 함께하여 다양한 방식으로 감각하는 예술, 접근성의 미학 등을 다루며 공론장을 넓혀간다.

대상: 장애예술에 관심있는 누구나, 30명 사전예약
패널: 시라토리 겐지, 신보슬, 정연두
접근성: 일-한 / 한-일 순차통역, 수어통역, 문자통역

〈보이지 않을 때 볼 수 있는 것〉

장애예술과 기술이 만나는 길목에서 다양한 질문과 함께
고군분투했던 여정을 기록한다. 기술과 감각을 탐구하며 예술가로서
자신의 정체성을 찾아가고자 노력한 참여예술인, 이들의 감각세계가
중심이 될 수 있도록 기술의 융합 방식을 고민한 테크메이트, 작품의
주제의식을 세상에 드러내며 그 너머로 가는 길을 함께한 멘토들이
한 데 모여 기술로 감각하는 장애예술의 현재와 미래 가능성을
이야기한다.

참여예술인: 라웁콘, 잇자잇자

테크메이트: 카입

멘토: 손경환, 허대찬

모더레이터: 신윤선

접근성: 수어통역, 문자통역

참여 예술인

Oset프로젝트

김시락

김은설

김재은

라움콘

양상블리안

잇자잇자 사회적협동조합

장애인문화나눔 노리터

김현우

해외 초청

마르코 도나룸마(Marco Donnarumma)

시라토리 겐지(白鳥建二)

크리스틴 선 킴, 토마스 마더(Christine Sun Kim and Thomas Mader)

주최/주관

(재)한국장애인문화예술원

후원

문화체육관광부

기획/운영

(주)유쾌한



문화체육관광부



한국장애인문화예술원



모두예술극장

유쾌한