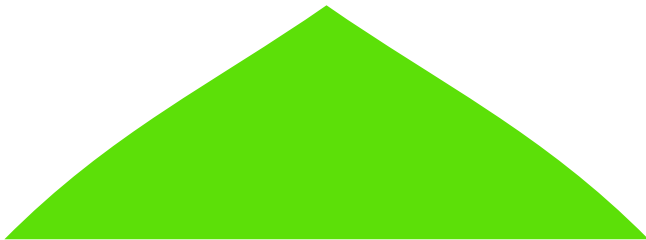


이음 예술창작 아카데미 2021 #접근성 과정
전시 및 미술작품
접근성 탐색 워크숍

활동 자료집



2021.09

본 자료집은 <이음 예술창작 아카데미 2021 #접근성 과정-전시 및 미술작품 접근성 탐색 워크숍> 참여자들의 활동 결과물이 담긴 자료집입니다.

↘ 주최 / 주관

한국장애인문화예술원

↘ 기획

웰코밍 인코밍(정아람, 여혜진)

↘ 진행

한국장애인문화예술원, 인디엔피

↘ 워크숍 참여자

김우정 김현경 남유진(유진) 백필균 손민아 오재형
윤선혜 이연화(파랑) 조은비 최봉민 이숨이 문정연

↘ 강연자

김현경(한국문화관광연구원), 다이애나랩, 이동엽(시각예술가),
이우주(시각예술가), 로즈 차머스(영국 보컬아이즈 음성해설사)

↘ 문의

한국장애인문화예술원 예술지원부

02) 760-9721 / 9730 academy@i-eum.or.kr

4p

1. 시작

전시 및 미술작품 접근성 탐색 워크숍

5p

2. 접근성 개념에 접근하기
주제연구 및 워크숍을 돌아보며

17p

3. 우리 각자의 질문
나의 현장에서 시작하는 질문과 솔루션

52p

4. 동선으로 만나는 체크리스트
하나의 전시를 관람하고 나오기까지

1

시작

전시 및 미술작품 접근성 탐색 워크숍

기획의도

<전시 및 미술작품 접근성 탐색 워크숍>은 휠체어를 탄 관객이 온다면 전시 공간 안으로 어떻게 안내 할 것인가? 시각장애인 안내견과 함께 온 관객이 있다면 전시를 어떻게 설명 할 것인가? 등 몇가지 질문으로 출발하여 시각매체 중심의 작품 또는 전시의 장애인 접근성을 모색하는 워크숍이다.

모든 관객에게 열려있는 것처럼 보이는 전시 혹은 작품의 관람은 ‘어떤 조건’의 관객에게는 닫혀있다. 본 워크숍은 물리적 제반조건을 갖추는 것을 넘어 ‘접근성’의 관점으로 예술 현장을 다시 보고 현장에서 적용 가능한 방법론을 개발하는 것을 목표로 삼는다.

워크숍은 세 가지 주요 주제, (1)물리적 접근성 (2)심리적 접근성 (3)다양한 감각을 통한 관람의 구조에 대해 다룬다. 각 주제별로 현장에서 활동하는 연구자, 기획자, 예술가 등과 함께 (시각)예술 현장의 고민과 한계를 목록화하는 주제연구와 실제로 접근성을 작동시키는 장치를 상상하는 워크숍으로 나누어 진행한다. 이 과정에서 장애인 당사자 관객과의 밀도 높은 대화를 통해 실제 적용가능한 가이드라인을 만들어 보고자 한다.

2

접근성 개념에 접근하기 주제연구 및 워크숍을 돌아보며

본 워크숍은 물리적·심리적 접근성 그리고 다양한 감각으로 관람이 가능한 구조를 주요 주제로 삼고 각 주제에 맞추어 연구자, 기획자, 예술가 등을 초대해 주제에 대한 이해를 심화해가는 과정을 거쳤다. 연구자, 활동가 그리고 장애를 가진 관객이자 작가 입장에 있는 발표자들은 각자 가진 고민과 관점, 솔루션을 들려주었다. 참여자들에게는 실제 현실적 (제약) 조건에서 마주한 질문과 이를 해결한 방법을 구체적으로 살피는 소중한 기회였다.

■ 1회차 2021.6.28 주제연구

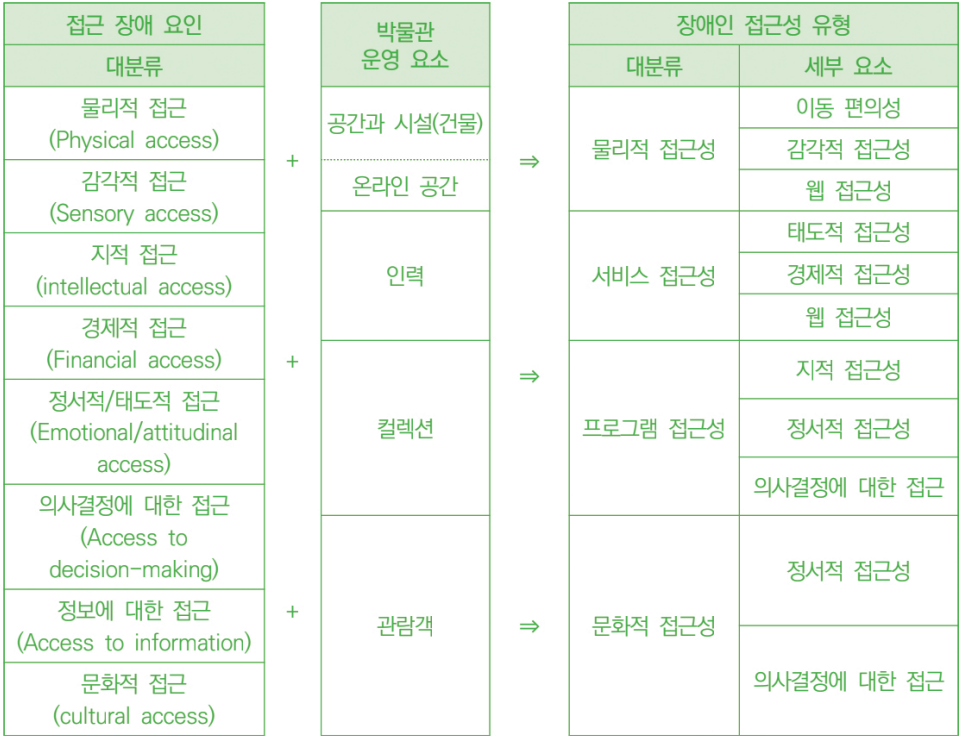
김현경(한국문화관광연구원)

모두를 위한 뮤지엄의 시작:

접근(가능)성에 대한 이해와 방법 찾기

김현경 연구자는 2020년 발행한 연구보고서 「장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인 수립 방향 연구」(한국문화관광연구원)를 바탕으로 <모두를 위한 뮤지엄의 시작 - 접근(가능)성에 대한 이해와 방법 찾기>를 발표했다. 박물관 및 미술관에서 고려해야 할 접근성 유형의 범위를

세부적으로 분류하는 기준들을 제시했다. (아래 그림)



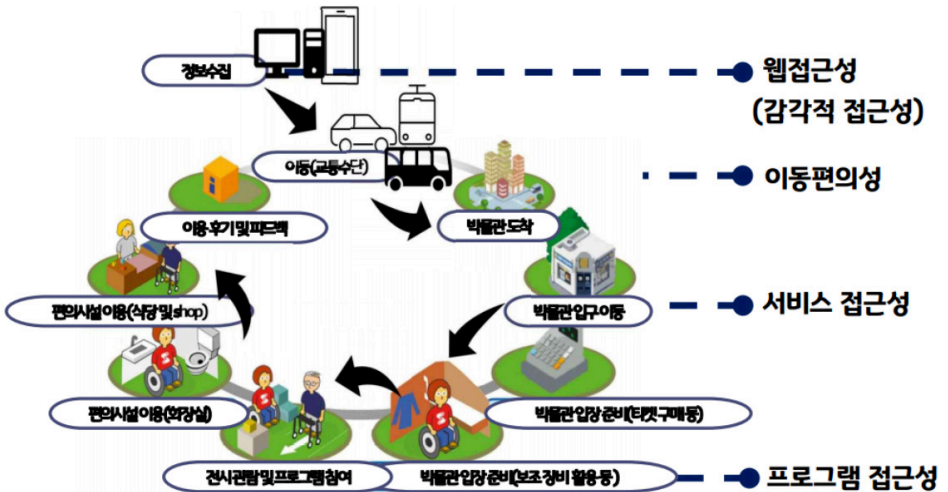
*'표 2> 본 연구에서 다루고자 하는 박물관·미술관 장애인 접근성 유형',

「장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인 수립 방향 연구」, 김현경, 6쪽

국내 장애인의 뮤지엄 접근성 관련 법제도 및 정책현황과 박물관과 미술관의 운영 현황을 검토한 결과, 실정법에 근거한 국가적 지원과 기관의 운영 정책이 마련되어야 하는 점을 확인했다. 문화예술 분야의 접근성 가이드라인 연구와 지침서를

마련한 영국, 호주, 프랑스 등 해외 사례를 참고해 국내에 필요한 사항들이 무엇인지를 자세히 짚는 계기가 되었다.

또한, 관람 과정에서 웹 접근성(감각적 접근성)을 통해 전시 및 이동 경로를 지원받을 수 있는 환경임이 확인된 후에, 즉 이동 경로의 무장애가 확보되어야 공간에 도달할 수 있으며, 그때부터 전시 관람을 마칠 때까지 시설의 서비스 및 프로그램의 접근성이 활성화되어야 하는 점을 확인했다. 그리고 이 모든 과정에서의 접근성이 충족되어야만 관람의 시작부터 마무리까지가 완성되는 문화적 접근성의 단계에 도달한다는 것을 이해할 수 있었다.



* <모두를 위한 뮤지엄의 시작 - 접근(가능)성에 대한 이해와 방법 찾기>ppt 자료, 김현경

🕒 발표 메모

#해외와 국내 장애인 접근성 비교

↘ 국제박물관협회(ICOM) : 1980년 멕시코시티 제13회 ICOM 총회의 결의안에 따르면 박물관에서의 ‘장애인 접근성’(Accessibility)은 단순한 물리적 접근성뿐 아니라, 관광행위와 마찬가지로 방문 행위에 연계되는 모든 요소와 연관되어 있다. 박물관·미술관에서 벌어지는 다양한 이슈에 대하여 장애인이 적극적으로 참여하고 접근할 수 있도록 하는 좀 더 적극적인 의미의 박물관의 장애인 접근에 대한 의무를 강조한다.

↘ 국내에서는 공공부문에서 공식적으로 박물관·미술관 환경에서의 장애인 접근성 가이드라인이 발간된 것은 없으며, 문화예술 시설의 장애인 접근과 관련하여 일부 사례로 박물관·미술관을 다루고 있는 사례를 찾아볼 수 있다. 하지만 대부분 편의 제공과 물리적 접근성을 중점적으로 다루고 있어 전반적인 장애인 접근성에 대한 포괄적인 이해를 선행하고 있다고 보기는 어렵다.

↘ 영국 『Disability Directory for Museums and Galleries』 : 영국 박물관·도서관·아카이브 협의회(The Council for Museums Archives and Libraries)가 1997년에 발간한 가이드라인으로, 모든 박물관과 미술관이 장애인에 대한 서비스를 개선할 수 있도록 안내하는 목적을 가진다.

비장애 중심의 사회적 담론과 물리적 환경 등이 장애를 만들고 있다는 사회적 모델(social model of disability)과 장애를 성별, 인종, 계급, 종교, 성적 지향 등과 마찬가지로 하나의 정체성(identity)와 문화로 수용하는 소수자 모델(minority model of disability)을 지향하고 있으며 크게 세 파트로 구성된다.

↘ 호주 『Many Voices Making Choices: Museum Audiences with Disabilities』 : 호주 박물관과 호주 국립 박물관(Australian Museum/National Museum of Australia), 캔버라가 2005년에 주관한 연구보고서로, 접근성의 문제를 단순히 물리적인 접근성뿐만 아니라 정보, 경제적, 심리적 접근성 등으로 세분화하여 각각의 장벽에서 발생하는 문제에 대한 개선 방향을 제시하는 근거를 마련한다. 기존의 물리적 접근성을 중심으로 방문객 또는 방문 행태를 파악하여 장애인을 포함한 어려움을 겪고 있는 방문객의 불편을 해소하는 차원에서 기술되었다. 문화예술에 대한 창조적인 참여를 인권 맥락으로 보고 있으며 문화예술 활동 참여 등을 통하여 지역과 사회에서 배제되지 않을 수 있다고 보고 있다. 특히 고령화로 인한 장애의 경우(age-related disability) 문화예술기관에서 진행되는 프로그램에 참여함으로써 사회적으로 분리되지 않을 수 있다고 보고 뮤지엄을 포함한 문화예술기관의 관련 프로그램 기획의 중요성을 강조했다.

↘ 프랑스 『GuideExpositionetParcoursdeVisiteAccessibles』 :

프랑스 문화통신부가 1993년 UN에서 선포한 장애인에 대한 평등 조항의 원칙의 후속으로 2005년 “평등한 권리와 동등한 기회를 위한 장애인의 참여와 시민권에 관한 법률”(loi “Pour l’égalite des droits et des chances, la participation et la citoyennete des personnes handicapees”) 제정 이후, 2007년부터 문화부문에서 장애인 접근성과 관련한 일련의 현장가이드 북(일반개론, 2007)을 발간했다.

이 흐름에서 2016년 발간된 이 지침문은 장애인의 문화 예술 활동의 대표적인 공간이자 장소인 박물관·미술관에서의 전시 및 관람(동선)에 대한 접근성 개선을 위한 실무적인 지침으로 구성되었다.

장애인들의 문화예술 활동에 대한 불편을 해소하고 다양한 요구를 수용함으로써 장애를 해소하고 문화 예술을 누리고 즐기는 데 있어 보다 많은 대중에게 편안한 환경을 제공하는 것을 목적으로 한다. 최종적으로는 문화 향유에 대한 국민적 관심을 높여 더 많은 잠재적 관람객을 넓히는 것을 목적으로 둔다. 인체공학과 다양한 공학적 설계를 위한 과학적 분석 결과를 기초로하여, 신체 장애로 인해 이용에 불편이 발생하는 장애인은 물론, 일반 관람자 중 신체적으로 불편감을 가지고 있는 관람자들에게 쾌적한 환경 마련을 위한 실무 설계 지침이다.

■ 2회차 2021. 7. 5.

접근성 가이드라인의 틀 만들기 및 조별 토론

관객, 작가, 뮤지엄의 교육기획자 등 각 참가자들의 역할별로 모듬을 만들어 토론한 결과, '접근성'에 관한 구체적인 솔루션에 대한 제안과 '접근성'이라는 개념의 이론적/해석적 논의가 펼쳐졌다.

↘ 교육자 팀

창작자와 관객을 매개하는 교육기획자 입장에서 어떤 참여자들은 소수자의 권리와 연결지어 솔루션을 제시하고자 했다. 자신이 어떤 장애가 있는지를 답하도록 매번 요청해 지원받도록 하기보다는 관람에 장애가 될 수 있는 환경이나 요소를 해결할 장치를 기본적으로 마련해 이를 필요로 하는 누구든 자신이 자율적으로 취할 수 있게 한다. 또한, 프로그램 기획시 장애가 있는 청소년들과 비장애 청소년들의 통합 관람, 활동지원사의 동행 유무 등을 고려해야 하는 필요성도 제기되었다.

↘ 기획자 및 작가 팀

VR 전시나 가상현실을 구현하는 기술로써 물리적 이동의 제약을 대체하는 방법을 제시하기도 했으며, 창작 주체인 작가가 자신의 주 예술 매체를 장애가 있는 관객들의 특성에 따라서 어떻게 매체를 전환할 것인가도 주요하게 논의되었다.

■ 3회차 2021. 7. 12. 주제연구

다이애나랩

전시 <초대의 감각>의 사례를 중심으로 토크 진행

2회차에서 나는 조별 토론의 이야기가 다이애나랩의 실천 사례를 통해 더욱 구체화되었다. 다이애나랩의 구성원들은 장애인 친구/동료들만이 아니라 성적 지향과 정체성이 다양하고 반려동물과 함께 살아가는 이들이다. 그들의 삶의 경험과 네트워크는 <차별 없는 가게> 프로젝트가 시작된 바탕이기도 하다.

“차별이라는 것을 인식하는 것 자체가 개개인이 굉장히 다르다. 누구에게는 굉장한 차별이지만 누구는 차별로 인지조차 하지 못하는 것. 그래서 어떤 것이 차별인지를 알리고 같이 생각해보자는 방향으로 갔다. 차별 없는 가게의 모델이 몇 군데라도 있으면 그중에 내가 공간 운영자거나 카페나 식당의 점주일 경우에, 그 모델이 되는 가게를 보고 ‘이런 건 내가 운영하는 공간에서는 해볼 수 있지 않을까’하는 마음을 갖고 직접 해보는 상황이 된다면, 저희가 바라는 것이 조금이라도 이루어지는 것이라고 목표를 두었던 것 같다.” (다이애나랩 유선)

그러나 개인 사업장은 이해관계가 작용하는 공간이기 때문에 '모두를 위한 공간'을 완전하게 실현하는 데는 한계가 있어, '가게'가 아닌 '공간'의 조건을 재구성하기 위해 전시 프로젝트로

확장된 《환대의 조각들》이라는 연대체를 기획해 활동 중이다. 장애 접근성을 해결하기 위한 장치를 전시 기획에 어떻게 도입하고 실행했는지를 보여주었고, 장애접근성 해결을 기획에 반영한 시도라는 점에서 본 워크숍의 질문에 부합하는 선례였다.

🕒 발표 메모

<퍼레이드 진진진>(https://pzzz.ink/)

《환대의 조각들》의 활동 일환인 ‘퍼레이드 진진진’은 진이라는 위계없는 평등한 매체이며, 이 퍼레이드는 안과 밖이 따로 없는 퍼레이드다. 대규모의 사람들이 밖으로 나갈 수 없는 상황에서 지금까지 쌓아 놓은 진들을 온라인상으로 흘러가도록 했다. 장소가 없더라도 온라인에서 흘러가도록, 그럼에도 불구하고 (나아)간다는 생각으로 기획했다.

홈페이지에 대체 텍스트를 넣었고, 음성해설, 큰 글씨 텍스트, 점자 등을 추가하고 있다.

이런 요소들은 처음부터 필요하다고 생각해 시작한 것이기보다는, 활동하면서 이를 필요로 하는 누군가들을 만나게 되면서 덧붙여지고 있는 상황이다.

<초대의 감각>(탈영역 우정국, 2021)

휠체어 접근이 가능했던 우체국이라는 공공기관이어서 전시공간으로 채택. 휠체어 이용자가 접근하는 토대. 예술이라는 것들을 어떤 식으로. 우리가 어떤 모델을 제시할

수 있지 않을까? 차별이라고 여기지 못한 지점들을 다양한 의사도구, 소통의 틀과 물리적 접근성을 마련하거나 작업에 있어서 작가들도 창작 전에 고려해야 하는 자기 작업이나 표현이 어떻게 다를까?

어떤 사람들에게 닿을까를 고민하며 예술 공간 안에서 의미를 발생시키는 방법을 백구 작가가 제안했고 초대의 감각을 기획하게 되었다.

장애/비장애의 구분을 떠나 만날 수 있는 방식은 어떤 감각적 차원이 아닐까 생각한다. 언어를 넘어 서서 치환될 수 있는 만남들은 어떤 형태일까 고민했을 때, 감각이라는 키워드가 떠올랐다. 예를 들면 보는 것과 다른 것(듣는 것)이 같이 있는 형태라든가, 만지면서 (감각적으로) 이해된다는 것. 이러한 관점에서 아래의 장치들을 마련했다.

↳ 리플렛

시각장애인에게는 리플렛 정보를 음성해설함과 동시에 시각장애의 다양한 유형들(전혀 보이지 않는 유형, 흐릿하게 보이는 유형, 특정한 부분만 크게 보이는 유형 등)을 고려해 점자리플렛을 제작했다.

영어리플렛, 비시각장애인용, 시각장애인용 리플렛 모두 전시에 대한 소개만 담은 내용과 짧은 분량으로 통합했다.

웹페이지에는 찾아오는 길, 주차 가능 여부를 꼭 명시한다.

장애인 관객의 입장에서서는 모르는 공간에 가는 건 굉장히 큰 모험이기 때문에 홈페이지에 해당 정보를 제공했다. 홈페이지용

리플렛을 만들어 스크린 리더로 간편하게 읽고 컴퓨터에서는 음성으로 바로 출력되도록 했다. 수어로도 오는 길 등의 정보를 볼 수 있게 수어 영상 링크도 제시했다.

↘ 전시 공간 입장

전시장 입구에 수어 영상이 나오도록 설치했다. 이런 것이 환대의 제스처가 되길 바랐다.

시각장애인 참여자들을 위해 계단에는 미끄럼 방지하는 노란색 띠를 붙였다. 또한, ‘이 방향에는 전시품이 몇 개 있습니다’라는 식의 코멘트를 검은 바탕에 밝은 글씨로 크게 표시했다.

특정인에게 도슨트의 역할을 지정하지 않고, 관람객 중 누구든 공간을 안내해줄 수 있는 사람이 도움 필요한 사람에게 안내하도록 요청했다.

동물 입장 등을 반영하고자 노력했고 상충되는 것들은 바로 수정하도록 했다.

■ 4회차 2021. 7. 19.

이동엽, 이우주 작가와의 토크

장애당사자 관객 및 작가의 전시 참여 경험에 대한 이야기

4회차는 장애를 가진 관객의 입장에서 전시장으로 이동하는 환경에서부터 관람 동선과 시설의 편의성에 관한 검토 사항을 들 수 있었다. 특히, 웹사이트의 접근성은 다이애나랩의

사례에서도 지적되었던 것인데, 이동엽 작가 또한 전시 정보를 최초로 접하게 되는 온라인 공간의 정보 접근성에 대한 고려의 시급성을 환기했다. 워크숍 참여자인 오쟁(<항구로부터의 전시> 리뷰), 정연(아트선재센터 공간 리뷰)의 공간 리뷰에서도 장애인 화장실, 관객과 작업의 커뮤니케이션 장치(수어 통역 영상 설치, 점자 설치, 주변 관객에게 음성 텍스트 리딩을 요청하는 지시문 등), 그리고 장애인 이동 환경 등의 요소들 또한 반복적인 화두가 되었다.

■ 5회차 2021. 7. 27. 주제연구

보컬아이즈(로즈 차머) 초대

보컬아이즈 활동 중심으로 시각장애인의 전시 접근성 활동 소개

영국 장애예술 단체 보컬아이즈(VocalEyes)의 음성 해설사 및 트레이너인 로즈 차머(Roz Chalmers)의 강연 영상은 음성해설의 원리와 작업 구조, 그리고 팀내 논의 방식을 개괄적이면서도 구체적으로 알 수 있는 기회였다. 음성해설은 시각적 감각을 단순히 교체하는 것이 아니라, 해당 작품의 역사적, 시대적, 문화적 맥락과 미술 양식으로서 미적 표현에 대한 해설(묘사)이 복합적으로 어우러진 텍스트 짓기에 다름 아니다. 때문에 음성해설을 위한 작업에는 작품에 대한 예술사적, 문화적 조사가 선행되어야 한다는 점을 알 수 있었다.

3

우리 각자의 질문

나의 현장에서 시작하는 질문과 솔루션

연구자, 전시 및 프로젝트 기획자, 장애를 가진 관객의 입장에서 접근성 구현의 필요와 해결 방법을 모색한 후, 참여자들은 자신의 실제 현장에서 마주한 문제점과 해결 방법을 스케치한 결과를 공유했다.

접근성은 어떻게 원활한 소통 창구가 될 수 있을까?

김우정

워크숍 중에 ‘장애인들을 대상으로 열려있는 콘텐츠이다’ 라는 정보가 있을 경우 콘텐츠의 내용에 상관 없이 많은 장애인들이 관심을 가지고 참여의지를 갖게 된다고 하였습니다.

또한 공간 입구 외벽에 장애인들을 대상으로 어떤 서비스가 제공되는지에 대한 안내표시가 제대로 되어 있지 않는 경우, 환영받는 공간이 아니라는 생각에 진입자체에 대한 의지가 생기지 않는 경우가 많다고 하였습니다.

어떤 상품이 개발되었을 때 상품의 질에 상관 없이 마케팅이 어떻게 이루어졌는지에 따라서 판매 성과가 크게 차이가 나는 것처럼 ‘우리는 얼마나 소통을 잘 하고 있는가’가 중요한 것 같습니다.

처음부터 완벽한 이상향의 서비스를 준비하여 제공하기 보다는 최대한 많은 사람들의 접근을 유도한 후 그에 대한 피드백들을 쌓아 서비스의 질을 점점 발전시켜나가도 좋다고 생각합니다. 나하님의 ‘먼저 관계를 맺는 것’에 동의하여 아래와 같은 질문을 생각했습니다.

질문들	해결하기에 필요한 조건들
어떤 정보들을 전달할 것인가	어떤 정보들을 필요로 할까
어떻게 정보를 전달해야 하는 것인가	정보를 받아들이기 편한 구조인가 질의를 하기 편한 구조인가

내가 생각하는 솔루션

[정보의 내용]

제공되는 편의 서비스

휠체어 경사로, 수어 서비스, 장애인 전용 화장실 등
즐길 수 있는 콘텐츠

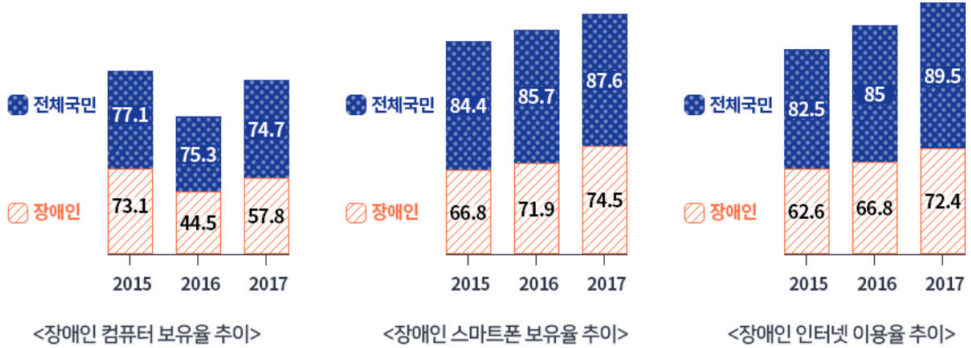
점자 해설이 있는 작품, 음성 해설이 있는 작품 등

[어떻게?]

1. 웹 홈페이지

- a. 웹 접근성 품질인증 마크 심사 통과
- b. 장애인이 편하게 제어 가능 한 위젯 버튼을 제공
→ 환경 설정, 1:1 질문 상담
- c. 눈에 띄는 위치에 검색 기능 배치

※ 참고1



*출처 : 「정보 접근성의 이해」, 웹와치

<http://www.webwatch.or.kr/accessibility/040102.html?MenuCD=410#contents>

※ 참고2

컴퓨터를 사용하지 않는 응답자에게 왜 사용하고 있지 않은지에 대하여 물어 보았는데, 사용 방법이 어려워서가 1순위로 11.8%, 웹접근성이 되어 있지 않아서라고 응답한 것이 2순위로 10.8%, 불필요해서라고 응답한 사람이 3순위로 9.8%를 차지했다. 시골 오지에 살고 있는 사람에게 왜 자동차를 사지 않느냐고 물으면 불필요해서라고 답할 것이다.

*출처 : 「시각장애인 인터넷쇼핑 이용실태 살펴보니」, 에이블뉴스, 2018-03-12, <http://ablenews.co.kr/News/NewsContent.aspx?CategoryCode=0006&NewsCode=000620180312112546134726>

2. 오프라인 정보 제공 시스템 필요

- 비/정기적인 소식지 발행 (우편, 전화, 관공서 배치 등)
- 지자체 아니더라도 미술관에서 발행
- 소식지 받아보는 것에 동의 하는 사람들로 잠재적 고객 수 확인 가능

가상현실은 물리적 제약을 넘어 '모두가 접근 가능한 공간'이 될 수 있을까?

김현경

**가상현실을 활용한 접근성이
장애인의 박물관/미술관 접근성 개선에
얼마나 도움이 될까?**

장애인의 접근성 문제에 있어 디지털 환경에서의 접근성의 문제는 오프라인 현장에서의 접근성 문제와 크게 다르지 않다고 생각한다. 장애인은 디지털 환경에서 역시 물리적, 감각적, 인지적, 재정적, 기술적 접근성의 장벽에서 자유로울 수 없다. 다만 가상현실의 경우 온라인의 일방향적 시청각 중심의 콘텐츠의 제공외에도 다양한 공감각적 시도들이 이뤄지는 새로운 시도들이 이뤄지고 있는 상황에서 장애인이 현장에서 경험하지 못했던 문화예술 체험을 가상현실에서 새롭게 할 수 있다는 가능성이 분명히 존재한다고 생각한다.

그렇기 때문에 가상현실에서의 접근성은 좀더 다른 관점이 필요하다. 장애인의 활동과 가상현실의 이용 방식으로 고찰하고, 거기에 문화예술에 대한 새로운 체험 방식을 고민하는 복합적인 관점의 시각이 중요할 것으로 보인다.

메타버스 등 가상현실에서의 다양한 활동에 대한 관심이 높아지고 있다. 가상현실은 물리적 공간의 제약을 넘어선 ‘모두가 접근 가능한 공간’일까?

그렇기 때문에 가상의 공간에서의 모두를 위한 접근은 현장에서의 모두를 위한 접근의 방식 만큼 쉽지 않은 영역이라고 생각한다. 단순히 물리적 접근성이 개선된다고 해서 문화예술을 적극적으로 수용할 수 있지 않다는 지점은 이미 논의된 바가 있다. 즉, 물리적 접근성만으로 서비스를 해소하는 것이 아닌, 내가 제대로 느끼고 체험하기 위해서는 지적 접근성, 심리적 접근성 등의 문제가 장애인 접근성에서 중요하다고 생각한다.

문화예술 접근성에 있어 우리에게 필요한 것은 복지적 관점의 모두를 접근 ‘시키는’ 방식이 아닌 모두가 접근 ‘하고 싶게’ 또는 ‘할 수 있게’ 하는 모두가 접근가능한 공간일 것이기 때문이다. 선술한 바와 같이, 그렇기 때문에 가상현실의 접근성의 문제는 디지털 문해력, 디지털 기술 활용을 위한 재정능력(기기 구입 등), 디지털 공간에서의 콘텐츠에 대한 관심 등의 고민이 중요할 것이며 이러한 고민들의 사이에서 ‘모두’를 위한 공간에 대한 점진적인 발전이 이뤄질 수 있을 것이라고 생각한다.

**모두를 위한 공간이라는 건
실현 가능한 것일까?**

이번 워크숍을 통해서 나 스스로 깨닫게 된 것은, 모두를 위한

공간이라는 비현실적인 설정이 오히려 이를 고민하는 모든 이들을 힘들게 하고 있다는 점이다. 모두가 가진 범위의 모호성, 공간이라는 개념의 방대함 등을 고려했을때, 이번 워크숍의 경험이 모두를 어떻게 바라볼지, 공간을 어떤 개념으로 고민해야할지를 좀 더 실천가능한 방식으로 발전되는 자양분이 될 것이라고 기대한다.

정책아젠다를 기획하고 이에 대해 고민하면서 어떠한 이상향에 대한 막역한 기대를 버릴 수 없다. 설령 이러한 이상향이 당장 실천가능하기 어렵다고 해도, 결국 인류는 혹은 우리 사회가 긍정적 의미의 발전을 끊임없이 추구한다고 전제 했을때 이상향에 근접하기 위한 시행착오와 노력들이 결국 어느 순간 우리를 그곳에 도달하게 만든다고 믿기 때문이다.

그렇기 때문에 현재로서는 저 위의 질문에 대한 나의 대답은 ‘아니오’ 이다. 그렇지만, 이번 워크숍의 경험과 마찬가지로 끊임없이 질문에 대한 고민을 하고 이에 대한 솔루션을 만들어 가는 게 나의 앞으로의 미션(커리어상)이 될 수 있음은 확신한다.

팬데믹 시대, 모두를 위한 전시 접근성은 어떻게 가능할까?

백필균

전시 관람자 환경 패러다임은 2020년 코로나19 팬데믹 이후 많은 부분 변화했다. 포스트 코로나 뮤지엄은 팬데믹 가운데 전시장에서 손소독제와 헤드폰 덮개를 배치해 관람객이 사용하는 관람규칙을 제정하는 등 전염병 확산을 최소화하려는 운영으로 전시관람 환경을 이전과 다르게 설계한다. 일부 행사는 사전 인터넷 예약으로 관람을 신청한 사람만 참석할 수 있었고, 온라인 중계 서비스로 콘텐츠 유통 채널을 확장해 새로운 사용자들을 맞이했다.

그 흐름의 한 가운데, 일반 관객들의 전시 접근성을 향상하는 방안이 최근 활성화 중이고, 우리의 이번 워크숍 「전시 및 미술작품 접근성 탐색 워크숍」은 그 대표적 사례 중 하나이다. 팬데믹 이후 문화예술 서비스를 ‘기획 의도대로’ 관람할 수 없어서 그 구조를 개편할 때, 팬데믹 이전부터 전시 접근성에 불편함을 견뎌온 사람들에게 필요한 변화가 이제서야 ‘함께’ 이루어지는 과정이다. 휠체어가 편하게 이동하고, 시각장애자가 미술관 시설을 이용할 수 있는 장치까지. 이는 누군가를 위한 복권 활동인 동시에 ‘모두를 위한’ 사회로 나아가는 과정이지만, 대부분 현실성이 낮은 일로 인식되어 왔다.

전시 접근성을 이해하고 범사회적으로 그것을 향상하기 위한 철학과 기술개발은 상호연계할 수 있다. 무엇을 전시 ‘접근성’으로 정의할 수 있을지, 한정된 리소스를 활용해서 어떻게 그 접근성 향상을 실천할 수 있을지, 각 단계별 영역에서 마주해온 질문들이 워크숍 참여 이전에 있었다. 수많은 문제상황에 상응하는 해답을 전시기획과 기술개발 역량으로 해결할 수 있을까? 과거 미술관이 물리적 환경에서 제한된 정보를 제공하는 환경이었고, 미래 미술관이 AR 글라스나 VR 온라인미디어 기술을 활용해 ‘맞춤형’ 전시 접근성 환경을 구축해 예술적 가치를 보다 확산할 것이라지만, 그 사회적 비용을 마련하기 위한 정치활동은 어떻게 진행되어야 할까?

워크숍 6회차를 마무리한 시기에, 같은 의제를 고민하는 동료들과의 만남은 서로에게 반가우면서도, 여전히 이 전쟁터 같은 현장에서 갈 길이 한참 남았다는 사실을 다시금 직면한다. 우리의 현실은 어떤 관람자가 전시 구조를 탐문하는 과정에 필요한 역량-글을 읽고 이해하는 능력, 작품과 전시디자인 정보를 시지각하는 능력 등이 다수에게 편향적으로 당연시되어 소수를 위한 사회적 배려-전시 접근성이 매우 부족하다. 한편으로 시각예술을 감각과 개념으로 분리하고, 감각을 언어로 치환하려는 불가한 활동이 전시 접근성을 높인다는 명목 하에 시도되는 몇몇 사례들, 그 노력들을 마주하는 일은 예술인/매개자/관람자 모두가 진정 효능감을 느낄 수 있는 일인지

의문이었다. 그것은 그저 또 다른 활동을 위한 명분이 아닐까.
정확한 '백신' 없이는 문제를 해결할 수 없다.



↑ 전시 《일요일 두 번 입 두 개 집 하나》 전시실에
신체장애 관객을 위한 임시 의자를 배치함

영상 작업의 화면해설, 어디까지 가능할까?

오쟁

1. 왜 국내 영화제를 가면 한국 영화에 한글 자막이 없을까?

현재 자막 관련한 대부분 영화제의 공모 조항은 ‘국제 영화제’의 경우 <한국어대사 = 영자막>은 필수다. 하지만 <한국어대사 = 한글자막> 제작 관련한 조항은 찾아보기 힘들다. 따라서 영화제에 가면 한글자막 없는 경우가 대부분.

2. 영상 작업의 화면해설, 어디까지 가능할까?

시각 장애인을 위해 영상 이미지를 음성으로 해설하는 것을 화면해설(혹은 음성해설)이라고 한다. 일반적인 정보전달 류의 영상 혹은 기존 문법을 따르는 영화는 화면해설 예시가 어느 정도 제시되어 있다.

하지만 영상이 초단위로 빠르게 지나가거나(일일이 설명 불가), 음성과 화면이 다른 정보값을 지닌 채로 동시에 진행되는

소위 실험영화(화면해설을 넣자니 기존의 음성과 겹침) 등등, 가이드라인 바깥에 있는 화면해설 딜레마에 빠질 때가 많다.

● 내가 생각하는 솔루션

① 영상 출품 조건 걸기

영화제 출품 공모요강에서 <한국어대사 = 한글 자막>을 삽입하도록 조항을 넣으면 어떨까.

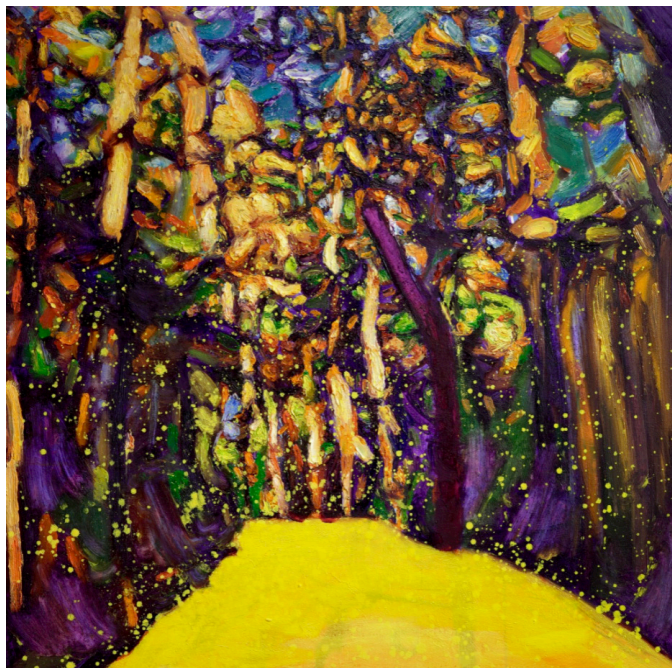
갤러리/미술관에서 영상 작가를 섭외할 때에도 만약 그 영상에 한국어 대사가 있고, 그 부분이 관람의 중요한 부분을 차지한다고 판단했을 때, 기획자 혹은 큐레이터가 작가에게 한글 자막을 삽입하도록 적극 권유하면 어떨까.

② 화면해설

영상마다 성격과 맥락이 다르다보니 화면해설의 경우 일원화시켜서 적용할 수 없다. 현재 배리어프리 영화를 만들고 있다보니 장면장면마다 무엇을 선택할지, 무엇을 포기할지를 결정해야 하는 선택의 연속이다.

시각예술가로서 내 영화에 화면해설을 직접 해보며 느낀 것은, 이미지에 대한 '기계적이고 중립적인 음성 해설' 이 언제나 옳지는 않다는 것이다. 가령 내 영화에는 내 그림이 나오는데(29쪽의 그림)

화면해설의 제약은 내 그림이 영상에 5초 정도 나오기 때문에 애초에 긴 해설을 할 수가 없다. 처음에는 "주로 노랑과 보라, 약간의 파랑으로 이루어진 숲 그림" 이라고 녹음했다. 다시



들어보니 이런 객관적/기계적/중립적 화면해설은 아무런 의미가 없다고 판단했다. 주관을 듬뿍 넣어 “해가 질 때의 숲은 마치 황금이 듬뿍 담긴 보물상자를 열어놓은 듯” 이라고 수정했다.

우리 워크숍에 들었던 영국 음성해설가 로즈 차머 (Roz Chalmers)의 조언이 큰 도움이 되었다. 추상화를 어떻게 설명해야되냐는 나의 질문에, 형태적인 부분의 자세한 설명보다는 작품의 제작 의도나 배경을 더 설명하라는 조언이었다.

이는 영상 작품의 화면해설에도 적용이 가능했다. 추상적인

표현이 빠르게 나열되거나, 혹은 이미지가 빠른 속도로 바뀌어서 일일이 화면해설이 불가능한 경우, 나는 이렇게 했다.

1. 영상의 대체적인 성격을 일단 설명한다(ex. '애니메이션 기법으로 만든 영상입니다') 2. 그다음은 영상 하나하나를 설명하기보다는 그 애니메이션을 만들었을 때 적어놓았던 나의 작가노트를 녹음해서 화면해설로 붙여놓았다.

청각과 시각이 '동일한 정보값'을 애초에 가질 수 없다는 점을 인정해야만 한다. 어떤 부분은 분명히 시각이 유리하고, 어떤 부분은 청각이라서 더 유리하다.

어떻게 환대의 태도를 함께 공유하고 기를 수 있을까?

윤선혜

한 명의 장애인이 홀로 또는 자신을 지원해줄 사람과 함께 문화 공간을 방문할 때 가장 걱정하는 것은 무엇일까 고민해 보았다. 장애 유형에 따라 천차만별일 것이다. 예를 들면, 신체장애인은 자신이 물리적으로 전시나 공연 등을 즐길 수 있는지 미리 알아보아야만 한다. 한편 발달장애인은 어찌어찌 무사히 공간에 도착했다더라도 티켓을 수령하고, 관람할 내용을 이해하는 데 어려움을 느낄 수도 있다.

이러한 걱정거리는 사실 여러 장치를 통해 해결될 수도 있다. 음성 해설, 휠체어 리프트, 수어 통역, 쉬운 정보 등 장애인을 지원하는 서비스들이 없지 않다. 공간 내 직원의 전문적이고 사려깊은 응대가 그들을 도울 수도 있다. 그런데 왜 공간마다 다른 수준의 접근성 서비스를 제공하는 것일까? 게다가 제공하는 수준이 왜 높지 않은 걸까?

환대의 태도는 생각에 따른 행동으로 드러난다. 때로는 당사자를 향한 편견 없는 응대일 수도 있고, 때로는 물리적인

장치나 정책을 마련하는 것일 수도 있다. 공간에서 제공하는 서비스는 비단 전시나 공연, 교육뿐만이 아니다. 공간은 공간에 대한 정보를 접하고, 방문을 결심하고, 방문하고, 집으로 돌아가기까지의 총체적인 경험을 제공해야 한다.

태도가 크고 작은 장치를 마련하는 데까지 영향을 미친다면, 비슷한 수준의 태도를 공유하는 것이 당사자들을 마주할 때 가장 필요한 부분이 아닐까. 태도는 공감과 동의가 필요하다. 어떻게 다 함께 '태도'를 기를 수 있을까?

당사자를 환대하는 태도를 기르기 위해서는 먼저 좋은 사례가 많이 나와야 하지 않을까? 장애인을 차별하면 안 된다는 말에는 대다수 사람이 크게 이견이 없을 테지만, 여전히 다소 엄숙한(?) 메시지인 건 사실이다. 누군가를 차별하지 않은 태도는 '착하고 좋은' 사람만 가질 수 있는 것이 아니다. 자연스러워야 한다. 그러한 태도를 환기하는 역할을 예술이 할 수 있을 것이다. 함께 감각을 공유하고 경험을 이해하는 즐거운 사례가 발굴되고 알려졌으면 좋겠다.

나아가 앞선 사례를 바탕으로 국가 차원에서 정책이 많이 생겨나야 할 것이다. 예술 분야 종사자들을 위한 법정 의무교육이나 보다 당사자의 이야기가 반영된 가이드라인 업데이트 등이 필요하다. 또한, 접근성만을 담당하는 인력이 양성된다면 높은 수준의 접근성 서비스를 제공할 수 있지 않을까 상상해 본다. '모두'를 위한 공간은 상상 속에만

존재할지도 모른다. 우리는 모두 너무나 다양하기 때문이다.
그러나 그런 공간을 위한 꾸준한 상상과 노력이 계속된다면,
더욱 유연하고 포용적인 사회가 우리 삶으로 서서히 스며들리라
믿는다.

전시 홍보, 관람 단계에 있어서 접근성의 문제

조은비

질문을 준비하는 메모

- ◆ 전시 관람의 물리적 한계를 인지하기:
‘환대’의 관점으로 상상하기
- ◆ 전시 관람의 문화적 토양 만들기
심리적 접근성에 대한 고민
- ◆ 심리적 접근성 설계하기 → 비주얼
리터러시 : 눈으로 보는 감각, 설명의
변화.
- ◆ 기관에 의한 접근성 메뉴얼이 아닌
작은 전시 공간 단위(갤러리)를 고려한
샘플 만들기

1. 전시 홍보 단계

- a. 전시에 대한 사전정보를 전달할 때, 전시에 대해 잘 모르는
사람들의 심리적 접근성을 상쇄하기 위해 홈페이지 전시정보를
게시에서부터 고려하기

↘ 홈페이지 콘텐츠 위치, 접근 방식 고려, 홈페이지 상에서의 검색 공간 활성화

↘ 심리적 접근성 상쇄를 위한 전시정보 접근시 환대의 조건 제시

b. 전시 관람시 제공 : 티켓, 장애인 관람, 배리어프리 제공 유무 등

↘ 발권, 오디오북, 휠체어 사용, 도움벨 사용, 데스크 높이 고려, 휠체어 이용객에게는 내부 보관함(사물함) 아랫단 할당

↘ 주차장/화장실/비상구 위치/축지도 위치 안내 등

2. 전시 관람 단계

a. QR 코드 활용(스마트폰을 이용한 시청각 자료 활용)

3. 전시 관람 이후

a. 방문록과 함께 기록된 DB, 메일링 서비스

b. 전시 관람/소감 나누는 방식

c. 장애를 가진 사람과 비장애인들이 함께 만나 의견을 나누는 공간을 제시하기

● 내가 생각하는 솔루션

저는 2021년 10-11월에 부산미술사 관련 전시 콘텐츠를 준비하고 있습니다. 코로나19와 방역지침으로 인해 현장보다는 온라인 콘텐츠로 연구자료를 생산하려고 하는데, 이러한 콘텐츠가 지역과 장애의 유무를 초월할 수 있는 유의미한

기록물이 되었으면 좋겠습니다. 더불어 코로나19 속에서도 실천적 연구 활동을 지속하기 위해서 기존의 전시 위주의 연구방법론이 아닌 대안적 미술사연구를 진행하고 싶고 그 결과물을 온라인에 게시할 때 시청각적인 어려움을 미리 고려하여 모두에게 평등한 연구자료를 생산하려고 합니다.

[회화] : 전시도록→이북(e-book) 제작

[사진(아카이브 기록사진)] : 전시 해설영상 제작

[영상] : 영상 코멘터리 제작

상기 세 종류의 작업을 통해 부산미술사에서 발견되는 리듬(차이와 반복)을 연구하려고 합니다.

6회차 모임 정리 메모

- ◆ 온라인 공간과 민주주의.
- ◆ 말로써 그림을 이해하기.
- ◆ 모두를 위한 공간.
- ◆ 의도와 미적 가치를 곡해하지 않는 커뮤니케이션의 문제.
- ◆ 모두가 편하게 의견을 제시할 수 있는 공간일까 라는 관점에서 고민해보기.
- ◆ 결과에서 도달하고자 하는 수치.
- ◆ 과정에서 팀원들 간의 협업.
- ◆ 합의 속에서 일이 딜레이 될 때의

어려움도 미리 준비.

◆ 전달과 해석

그리고 해석을 다른 언어로 번역하기
+ 재해석하기 위한 도구로서의 온라인
미디어 활용

◆ 시각예술을 언어로 번역하기. 번역
언어 만들기.

낮선 나의 신체와, 다른 이들의 신체를 마주보기

이솜이

모든 이들의 신체에 대해서 상상해보았습니다. 우선, 나의 물리적 신체를 뚫고 나가 그 밖의 모든 신체를 마주보는 것에서 시작했습니다. 그런데 그것이 마치 부메랑과 같이, 나와 가장 가까이에 있으면서 낮선 타자이기도 한 나의 신체를 마주보는 과정으로 다시 돌아왔습니다.

매주 다른 조건의 신체들이 전시 공간을 누비는 시뮬레이션을 훈련처럼 반복하다 보니, 나의 신체 안에서 전시를 인식했던 감각들이 각자 익숙했던 자리를 떠나, 재편되는 것처럼 느껴졌습니다. 특히 모든 신체들이 저마다 전시장을 자유로이 유영할 수 있도록, 내가 익숙히 작품을 읽는 신체 기관의 경로를 떠나 다른 방식을 상상하는 과정에서 그것들이 가능했습니다.

워크숍을 마치고 멀리서 보니, 이 모든 과정이 저마다 차이를 가진 신체와 소통하는 경로들을 움푹우는 훈련이었음을 깨닫습니다. 이제, 만들어진 작은 근육을 움직여 나와 내가,

나와 다른 이들이 서로 다른 감각을 통하지만 결국 비슷한 장면을 목격할 수 있는 전시를 만들어보고 싶습니다.

워크숍에서 만든 잔근육으로 진행중인 기획 “점자통합 드로잉북 만들기”

시각예술가 박선영 작가와 눈으로 읽는 드로잉과 손 끝으로 감각하는 드로잉, 어쩌면 어떤 방식으로든 읽을 수 있는 ‘점자통합 드로잉북’을 제작하려고 합니다. 작가의 드로잉 위에 점자를 겹쳐 인쇄하여 한 화면 안에 두 감각으로 읽힐 수 있는 두 개의 언어가 얹혀지게 될 것입니다.

중요하게 생각하는 것은 ‘점자를 시각예술에 대한 보완 및 번역이라고 생각하지 않기’입니다. 박선영 작가의 드로잉과 점자가 서로 어떤 위계, 선후 관계에 있는 것이 아니라 각자의 선상에서 같이 평행하거나 부딪히는 상태로 존재하는 것입니다.

비장애인과 장애인, 우리가 서로 다른 감각과 경로로 작품을 인지하더라도 양측 모두 다 작가의 작품을 충분히 경험하길 바랍니다. 한 명의 해석자(큐레이터, 도슨트 등)에 의해서 드로잉에 대한 점자 번역이 지나치게 정제되거나, 또 반대로 너무 많은 정보 제공에 의해서 장애인 스스로 작품을 해석할 수 있는 여백이 남지 않게 되는 경우로부터 거리를 두고자 합니다. 이를 위해 비장애인에게 제공되는 작품의 모습이 심미적인

면모를 지닐 수 있는 경로를 모색합니다. 이때도 역시, 내가 아닌 다른 신체의 감각에 대해서 상상하는 과정이 필요합니다. 다음 요소들의 변주에 따라 점자에서 심미적인 면모를 찾을 수 있었습니다.

1. 먼저, 손 끝으로 감각하는 드로잉에선 어떤 정보를 전달할 것인가?

a. 객관적인 정보를 제공하는 경우 : 시각적으로 보이는 형상을 묘사한다. 어! 그런데 온전한 객관적인 묘사는 불가능해보인다. 그렇다면 다음의 질문이 이어진다.

↘ 여러 관찰자의 묘사를 모아 정제된 하나의 정보를 구성할 것인가?

↘ 개인(기획자 혹은 작가)이 여러 묘사 중 하나만을 채택할 것인가?

b. 주관적인 채택 및 편집된 정보 혹은 감각을 제공하는 경우

↘ 작가가 직접 점자 언어를 통한 작품을 제작할 것인가?

이렇게 된다면 여기서의 점자는 또 하나의 작품이 될 수 있다.

↘ 기획자가 해석자의 관점에서 작품의 정보를 점자로 재구성하는 역할을 할 것인가?

2. 어떠한 정보를 점자로 제공할 것인가? 여러 경로들을 떠올려볼 수 있다.

a. 시각 언어로 완벽히 재현할 수 없는 향기, 분위기, 질감 등에 대해서 점자 텍스트로 설명하고, 드로잉과 호응하는 분위기를

물질화 할 수 있는 방법을 모색한다. 종이의 향과 질감, 종이를 펼치는 방식을 드로잉과 밀접하게 호응하도록 설정하는 등의 방법이 떠오른다.

b. 시각장애인과 작가, 기획자가 모여 책을 관통하는 서사에 대해 대화를 나누고 이를 점자로 기록한다. 드로잉을 관통하는 서사를 설명하며 대화를 시작하며, 그로부터 이야기들이 꼬리에 꼬리를 물고 확장한다. 이를 점자로 답는다.

c. 구체시(concrete poem)에서 텍스트를 배열 및 구성하는 방식을 참조하여 화면에 점자를 감각적으로 배치한다. 대상의 형상을 따라 점자를 배치하거나 서사 구조에 따라 점자 크기를 과감히 조절하는 것이 떠오른다.

모두를 위한 프로그램이 가능할까?

정연

| 질문하기 |

이번 워크숍을 통해 물리적 접근성을 향상시킬 수 있는 국내외 다양한 사례와 구체적인 연구와 가이드라인이 있다는 것을 알게 되었다. 각 기관에서 접근성을 향상시키고자 하는 의지만 있다면, 이를 국내 실정에 맞춰 적용할 충분한 가능성이 있다는 것 또한 확인했다. 무엇보다 우리가 같은 고민을 나누고 있는 다양한 분야의 참여자와 함께 할 수 있음에 감사하고 또 이 고민이 모이고 모여 큰 힘이 될 것이라는 믿음도 갖게 되었다. 그렇다면, 그 안에서 나는 무엇을 해야 할까? 심리적 접근성을 생각해 보았다. 장애와 비장애인을 구분짓지 않고 공존할 방법은 무엇일까? 모두를 위한 프로그램이 가능할까?

| 해결 그리기 |

먼저 미술관에서 장애 대상 프로그램 외에 장애인을 마주한 적이 있었는지 생각해 보았다. 적어도 나에게는 극히 드문 일이었다. 그렇다면 어떻게 그들을 불러오고 만나기 어려운

서로가 함께할 수 있는 접촉 지점을 늘릴 수 있는지 방안을 생각해 보았다. 나는 그전에 먼저 ‘장애’라는 단어보다는 ‘상태’라는 표현을 사용하고 싶다. 내가 몸이 불편한 상태. 예를 들어 장애를 갖고 있지 않은 관람객이어도 짐이 많은 상태에서 오랜 시간 걷다 전시장에 찾을 경우, 분명 그들은 걷기가 어려울 테고 다리가 불편할 것이다. 또 어떤 날은 많은 시각물에 노출되어 눈이 피로한 날도 있을 테고, 장애와 비장애인의 구분이 아닌 그 날의 상태로 말이다. 그 ‘상태’는 다양하기도 하지만, 그 누구도 될 수 있는 것이다. 그래서 나는 전시에 참여한 관람객이 처한 상황이나 상태에 집중하기로 했다. 그뿐만 아니라 워크숍에 참여하며 장애가 있는 자들에게는 선택권이 굉장히 좁다는 것을 한 번 더 깨달았다. 워크숍 활동 중 포스트잇으로 서로의 생각을 적고 공유한 적이 있었는데, 그때 누군가 식당에 가면 ‘알러지’에 대해 안내를 받거나 반대로 내가 알리기도 하는 것처럼 전시에서도 이런 식의 접근을 해보자는 제안을 하셨는데 이 말에 크게 공감했다.

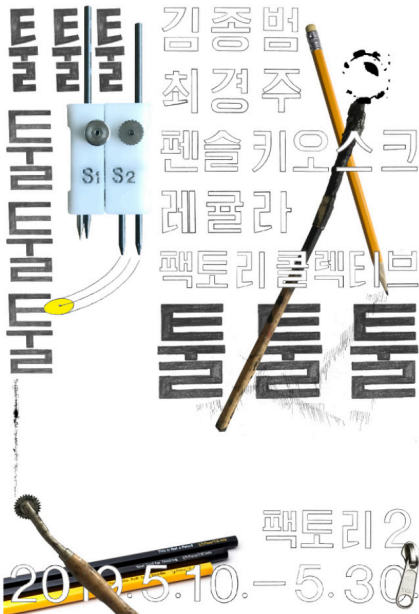
전시 맥락 안에서 그들이 스스로 동선과 주제를 선택할 수 있도록 제안하는 것이 어떨까? 우리가 식당에서 메뉴를 고를 때 나의 상태(이전에 먹은 음식들, 기분 등)에 따라 어떠한 메뉴를 고르고, 또 그 메뉴를 조합해 그날의 식사를 꾸리지 않나. 마치 그것처럼 말이다. 미술관은 전형적인 자유 선택 학습 장소이기 때문에 선택과 통제를 위한 풍부한 기회를 제공해주어야 한다. 해외박물관 중 한 기관은 어린이에게 한 전시에서 다양한 동선을 제시한다. 예를 들어, 동물을 좋아하는 친구에게는 동물 이야기가 담긴 작품을 제시하거나, 또 누군가 건축을

좋아한다면 미술관의 건축물 또는 작품에서 건축적 요소를 발견할 수 있는 작품을 중심으로 전시의 동선을 제안한다. 마찬가지로 우리도 풍부한 환경(물리적 접근성을 갖춘)을 갖고 있다면, 리플릿 또는 플로어 플랜을 다양하고 섬세하게 구성하는 방법은 어떨까? 불편한 상태를 내세우기보다는 현재 더 원하는 방향으로 제시하면 좋을 것 같다. 예를 들어 다리가 불편한 사람에게는 이동 동선이 짧고, 한곳에서 오래 머무르며 작품을 볼 수 있는 동선을, 눈이 불편한 상태에서는 소리에 집중할 수 있는 작품을 중심으로 동선을 제안하는 방식을 생각해 보았다. 그렇다면 누군가는 어려운 발길을 돌리지 않고 전시에 흥미를 느끼고 몰입할 수 있지 않을까 상상해 본다. 아직 모두를 위한 미술관이 가능하다는 확신은 없지만, 어떠한 상태들에 대해 섬세하게 고민한다면, 그것들이 모이고 모여 모두를 위한 것이 되지 않을까? 그렇다면 장애와 비장애인이 만나는 접점이 생겨나고 자연스러운 만남의 장이 되리라 생각해 본다.

SNS 전시 홍보에 있어 시각장애인 관객의 접근성을 높이기 위해서는?

혜진

전시 홍보에서 페이스북, 인스타그램과 같은 SNS 홍보의 비중이 커지고 있다. 전시에 대한 기본적인 정보(장소, 전시 일정, 전시 내용)를 포함하여 전시 홍보물(포스터)의 이미지 해설 기능을 통해 전시에 대한 시각장애인 관객의 접근성을 높일 수 있는 방법은 무엇이 있을까?



- 내가 생각하는 솔루션
위의 포스터를 인스타그램이
올렸을때 시각장애인 관객의
접근성을 높일 수 있는
게시글을 작성해봤다.

전시 제목

툴툴툴 TOOL TOOL TOOL

기간

2019년 5월 10일부터 5월 30일까지 / 월요일 휴관 (*오프닝 5월 11일(토) 오후 6시)

장소

팩토리2(서울시 종로구 자하문로 10길 15)

참여작가

최경주, 김종범, Pencil Kiosk, 팩토리 콜렉티브x레굴라

기획

팩토리 콜렉티브

전시내용

전시 <툴툴툴>은 쓰고 그리는 것에 열중하는 세 명의 창작자를 초대하여 그들 ‘신체의 연장선’으로써의 도구에 집중하고 그것(창작자와 도구)이 만들어내는 그림과 글씨에 주목한다.

디자이너 김종범은 6월 항쟁 때의 사진 한 장에서 출발하여 사진 속 걸개에 손으로 쓰인 어느 글씨를 복귀하여 만든 한글 타이포그래피 자와 선의 두께가 일정하고 끝이 둥근 특징을 가진 <둥근문자도구>를 보여준다.

아티스트 최경주의 도구들은 성질을 변형하여 사용되고 시간이 흐르면서 변형된 성질 그대로를 받아들이며 계속해서 새로운

도구가 된다. 최경주의 도구들과 함께 전시되는 작업은 최근 아티스트프루프를 통해 선보이는 다양한 실크스크린 작업 대신 그동안 탐구한 많은 기법 실험들에 주목한다.

디자이너이자 연필 수집가 민진아는 ‘Pencil Kiosk’라는 이름의 프로젝트를 진행하며 수집한 연필들과 연필들로 쓰이고 그려진 것들을 선보인다.

팩토리 콜렉티브와 레굴라가 ‘팩토리 에디션-2019’로 제작한 작업용 도구 가방, ‘Working Table’은 이 도구들의 다양함을 담아내는 하나의 툴로 작동한다.

전시 <툴툴툴>에서 발명하는, 변형하는, 수집하는 도구들과 그 도구의 섬세함을 발견하는 네 팀의 창작자들의 작업을 보여준다.

이미지 설명

하얀 바탕 위에 각기 다른 서체와 크기로 전시 제목인

‘툴툴툴’이 연필로 면을 채워 세 번 반복하여 써져 있다.

포스터의 오른쪽에는 연필의 테두리 선으로 김종범, 최경주, 펜슬키오스크, 레굴라, 팩토리 콜렉티브가 상하로 나란히

써져 있다. 하단에는 역시나 연필 테두리 선으로 전시 공간인 팩토리2와 전시 기간(2019년 5월 10일부터 5월 30일)이 써져

있다. 글자들 사이사이로 연필, 콤파스, 붓의 형태를 띤 나무 막대, 종이 재단 롤러, 지퍼의 사진 이미지들이 배치되어 있다. 또

이 도구들로 그려진 라인들과 자국들이 군데군데 보인다.

SNS에 게시된 포스터 이미지의 음성전환 활용 방법

1. 안드로이드 핸드폰: 메뉴→ 설정→ 내 디바이스→ 접근성으로 들어가면 시각장애인이나 움직임이 자유롭지 못한 사용자에게 더 원활한 서비스를 제공하는 기능이 있다. 여기서 'TalkBack' 서비스가 있는데 이는 시각장애인을 위해서 음성피드백을 제공해준다.

예를 들어 사용자가 터치를 하거나 선택한 항목을 활성화 하여서 음성으로 설명 해주는 서비스이다. 음성으로 읽어주는 과정에서 읽는 속도 같은 경우는 '음성으로 읽어주기 옵션'에 들어가서 글의 읽는 속도를 본인이 조정할 수도 있다. 이외에도 화면 자동 꺼짐, 자동 잠금, 비밀번호 말하기 그리고, 시각, 청각 부분에 편리함을 주는 다양한 서비스 기능들이 있다.

2. 시각장애인, 저시력자를 위한 시각 보조 어플리케이션:
스마트폰 카메라를 통해 인식한 정보를 알려주는 서비스
설리번+: <https://www.mysullivan.org/>
보이스아이: <http://www.voiceye.com/>
아이폴리(*안드로이드만 가능)

※ 관련 기사

[시각장애인 SNS 정보 활용 심층 연구의 의미](#)

비장애 참여자들과 장애를 가진 참여자들이 서로 친밀한 관계를 만드는 공간이 되려면?

나하

현경님의 접근성 가이드라인 방향성에 관한 연구를 바탕으로 접근성 항목들을 살피면서, 그리고 2회차 워크숍에서 조별모임으로 같이 대화하면서 내게 가장 강렬하게 다가온 것은 무장애 환경이 필요한 이들의 커뮤니티를 비장애중심의 사회로 확장시키는 점이었다.

접근성 분류 중 ‘프로그램 접근성’을 구성하는 ‘커뮤니티 연계 위한 아웃리치 활동’은 나의 생각과 닮아 있다. 자신이 가진, 혹은 기관 시설이 가진 장애 요인으로 인해 전시장을 찾기 꺼려하는 이들에게 무장애 환경으로 기획한 프로그램이나 작품, 전시 정보를 직접 연락해 알리는 것이다.

그러나 그러한 커뮤니티가, 혹은 그러한 당사자들이 기관에

방문했을 때, 그를 맞이하는 ‘태도’는 어떻게 준비할 수 있을까?
나는 여기에서 물리적 장치뿐 아니라 사람들과 맺는 ‘관계’를
강화해야지, 그 당사자가 이곳은 안전한 곳이라는 신뢰를
바탕으로 이 공간을 친밀하게 받아들일 수 있을 거라 생각한다.

● 내가 생각하는 솔루션

<기후위기를 알고, 다양한 실천을 모색하는 온라인 세미나를
장애/비장애 참여자 모두가 함께 할 수 있는 방법>
사전 안내하기

본 세미나는 온라인 세미나로, 줌 혹은 구글 미팅 혹은 jitsi를
통해 하며, 기본적으로 문자통역 장치가 제공됨을 안내함.

본 세미나에 장애, 비장애 참여자에게 얼마큼 접근 가능한지, 왜
이렇게 기획했는지 취지 설명

기후위기 시대의 영향은 지구에 살아가는 누구나에게 미치는
것으로 본 스터디는 제한적이지만 농인 참여자들이 참여 가능한
환경을 만들고자 했음

첫 화 오리엔테이션으로 장애를 가진 관객과 비장애 관객이
동료 시민이 되기 위한 만남으로서의 워크숍 기획

워크숍 오리엔테이션

나야장애인권교육센터의 찾아가는 교육 프로그램에 의뢰 📄
장애 및 비장애 강사와 참여자 / 기획자, 스태프 함께 만나기

↘ 동료들의 피드백

혜진 생각: ‘접근성’은 시스템화하고 누구든 적용할 수 있는 부분. 대체할 수 있는 것. 미술관에서 장애인 접근성에 관심 있는 개인이 있을 때, 그 관심있는 개인의 부담으로 접근성이 해결되는 것이라면 안 된다.

개인간의 친밀한 관계로 해결할 수 있는 것 외에, 시스템으로 해결해야 하는 부분이 있어야 하지 않을까?

우정 생각: 장애인, 비장애인이 함께하는 세미나라고 표명하기보다는 장애인이든 비장애인이든 참가할 수 있는 서비스 장치가 있다라는 정도의 정보 제공 선에서 제시하는 것

5

동선으로 만나는 체크리스트

하나의 전시를 관람하고 나오기까지

본 워크숍은 접근성의 개념을 참여자들의 실제 활동 현장에서 적용하여 솔루션의 사례를 확산하고자 하는 취지로 기획되었다. 연구자, 기획자, 관객들의 발표 그리고 직접 전시 공간을 방문해 접근성 관점으로 리뷰하는 과정을 거치며 <체크리스트>의 내용을 스케치하고 공유하며 다듬어갔다.

이 장에서 제시하는 체크리스트는 기존의 연구와 가이드북을 참고해 워크숍 참여자들이 함께 작성한 것으로, 해당 정보를 필요로 하는 독자들에게 참고할 기준을 제시하고자 마련했다. 기획 공간의 여건과 환경에 따라 적용 가능한 항목이 상이할 것이기 때문에, 조사한 자료를 바탕으로 정보를 선별해 공간에 적용하는 방향으로 활용하기 바란다.

자료 출처

접근성의 대분류(서비스, 물리적, 프로그램, 문화적 접근성)와 ‘세부방향’은 김현경 연구자의 <장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인 수립 방향 연구>에서 제시한

‘<표 6> 장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인의 구성’(14쪽)을 빌렸고, ‘체크리스트(안)’은 호주의 『Many Voices Making Choices: Museum Audiences with Disabilities』에 수록된 「6. Key findings and recommendations」(63쪽)의 내용을 참고해 번역 및 추가했다.

추천 자료

『차별없는가게 가이드북』, 다이애나랩·인포숍카페별꼴, 2021

서비스 접근성

기본 방향성: 장애인 친화적 서비스를 제공함

세부방향		체크리스트(안)	○	
장애인 방문 여정에 대한 종합적 고려와 서비스 제공	방문 및 체류 시간	특정한 그룹을 위한 다른 오프닝 시간대 방문할 기회 제공		
	방문 및 체류 시간	입장객이 덜 몰리거나 학생들이 무료로 관람할 수 있는 시간대 정보를 홍보		
	관람료		보호자 할인 또는 혜택 제공	
			장애 연금 수령인에 해당하는 가격을 프론트에 명시	
			장애인 관객이 전용 멤버십에 가입하도록 독려	
			장애 회원 가격을 제공	
	교통수단		(전시관에 접근 가능한 서비스와 접근 가능한 경로를 포함해) 대중 교통에 대한 정보를 쉽게 이용할 수 있도록 제공	
			접근 가능한 주차 공간을 예약하거나 간단히 회전할 수 있는 옵션을 제공	
			접근 가능한 주차 공간을 도우미 스탭 없이도 이용이 가능하도록 함	
			주차장에서부터 전시관 입구까지의 거리가 명확하게 탐색할 수 있도록 분명히 식별 가능하고 단거리로 제공	

	교통수단	태워주거나 내려주는 구역 또는 지점이 이용 가능하고 입구에서부터 제한된 거리가 되도록 함. 또한, 이러한 정보를 알기 쉽도록 제공함	
	편의(이동)시설	전시공간에 휴게용 의자 마련	
		전시 공간 내부에서 쓰는 휠체어 제공	
		큰 규모의 뮤지엄에서 전동 스쿠터를 사용할 수 있는 가능성을 사전 조사	
		활동 보조인을 위한 휴게소 마련	
	가이드 동반 투어	가이드를 돕는 반려견을 위한 편의 시설을 제공	
		가이드가 장애 인식 교육을 받았는지 확인	
맞춤형 현장 서비스		스태프가 쉽게 식별될 수 있는지 확인	
		직원이 다양한 접근성 관련 요구 사항을 인식하고 대응할 수 있는지 확인	
장애인 유형별 웹 접근성		대중교통에 대한 정보(접근 가능한 서비스 및 박물관까지의 접근 경로 포함)를 쉽게 이용할 수 있도록 보장 (ex. '검색란'이 눈에 띄도록 화면 구성)	

물리적 접근성

기본 방향성: 접근성이 향상된 전시관람의 환경을 조성하기 위함

세부방향		체크리스트(안)	○
접근성 향상을 위한 전시 공간 연출	전시 공간 디자인	전시관 입구 등 과도한 경사로 방지	
		갑작스러운 수직 코스 방지	
		미끄러움 방지 계단	
		가능한 넓은 통로	
		시각 장애인이 설치 작품과 충돌하지 않도록 작품과 관람 동선 간 안전 거리 확보	
		모든 계단에 핸드레일바, 에스컬레이터를 대체할 계단과 램프	
		자동문 설치	
		유리문 사용은 피하기	
		휠체어 이용자를 위한 충분한 넓이의 문들, 휠체어 회전 충분히 할 수 있는 공간	
		휠체어 이용자들을 위한 적절한 높이의 오락시설	
전시 설명판	안내데스크를 포함해 점자, 오디오 음성, 평이한 영어와 픽토그램을 적절한 모양과 사이즈로 제작		
	캡션과 텍스트의 대안물을 준비		
	전시 설명판 모서리가 날카롭지는 않은가? 라운딩 처리가 되어있는가?		

	조명 수준	시각장애가 있는 관객에게 작품 및 이동 경로가 잘 보이도록 조명이 갖추어져 있는가?	
	안내데스크 및 작품 높이	휠체어에 앉은 높이에 맞춤	

프로그램 접근성

포용적 관점이 반영된 프로그램 접근성

세부방향	체크리스트(안)	○
교육과정 연계 특수교육 대상자 프로그램 개발	세부 구성 필요	
커뮤니티 연계 위한 아웃리치 활동	청각장애인 커뮤니티에 자막 영화를 홍보	
	서비스를 요구하는 특정 학교 및 장애 학생들에게 지원(아웃리치)서비스를 제공	
	지적장애인을 위한 박물관 클럽 서비스 개발	
고령친화 프로그램 기획	세부 구성 필요	

문화적 접근성

기본 방향성: 장애인 문화권 보장을 위한 환경 마련

세부방향	체크리스트(안)	○
기관 운영 정책에 장애인 서비스에 대한 필수 고려	필름의 캡션을 지정하거나 서명해야 함	
	모든 강의/토크/공중 프로그램이 접근하기 쉬운 장소에서 진행되도록 함	
	강의에 모국어 통역을 제공하거나 대본 또는 개요가 제공	
	강의 및 공개토론을 위해 실시간 캡션을 제공	
	공공 프로그램에 장애 관객을 위한 할인 적용	
	시각장애인, 청각장애인 및 시각장애인 커뮤니티를 위한 터치 투어를 제공	
	지적 장애인을 위한 터치 투어를 제공	
	다양한 장애인을 위한 박물관 소개 세션을 제공	
기관 종사자 장애 감수성 함양	가이드가 장애인식 교육을 받았는지 확인	
	모든 직원에게 일반적인 장애인식 교육을 제공	
	모든 직원에게 청각장애 인식 교육을 제공	
	장애인을 직원, 자원봉사자 또는 가이드로 적극 모집	

사회 통합적 관점에서
기관 운영 내 장애인 참여
고려

세부 구성 필요

