creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

디자인학박사 학위논문

다감각적 체험을 활용한 배리어 프리 전시 디자인 연구

A Study on
Barrier-free Exhibition Design
Focusing on Multi-sensory Experience

2023년 2월

서울대학교 대학원
디자인학부 시각디자인전공
조 예 진

다감각적 체험을 활용한
배리어 프리 전시 디자인 연구

지도교수 김 경 선

이 논문을 디자인학박사 학위논문으로 제출함
2022년 12월

서울대학교 대학원
디자인학부 시각디자인전공
조 예 진

조예진의 박사 학위논문을 인준함
2023년 2월

위 원 장 김수정 (인)

부위원장 윤주현 (인)

위 원 이장섭 (인)

위 원 크리스하마모토 (인)

위 원 이병학 (인)

국문초록

그래픽 디자인 혹은 시각 커뮤니케이션으로 분류되는 영역에서 '본다'라는 행위는 '눈'이라는 감각기관을 통한 표현 및 도구를 주요하게 다룬다. 사람은 감각기관을 통해 획득하는 정보 80% 이상을 시각을 통해 얻는 만큼 시각은 다수의 일상생활에서 가장 큰 역할을 수행하고 있으며 오늘날 디지털 미디어 기반의 기술과 환경의 변화로 인해 우리는 어떤 시대보다도 시각 매체에 의존하는 삶을 살고 있다. 반면 코로나19 이후 비대면 디지털 사회로 급격하게 전환됨에 따라 시각장애인이 겪는 정보 접근성에 대한 격차는 극대화되었고, 일상생활은 물론 문화예술 관련 여가 활동에서 더욱 극단적인 문화적 소외 및 정보격차의 양상을 띠게 되었다. 이에 따라 접근성 문제 및 관련 서비스 개선의 필요성이 대두되면서 장애인 관객의 접근성을 높이려는 '배리어 프리(Barrier-free)' 움직임이 확산되고 있다.

점자 블록, 촉지도와 같은 물리적 접근성 향상에서 더 나아가 시각장애인의 정보 접근성을 개선하기 위해서는 기존의 시각 언어를 음성해설, 점자와 같이 청각, 촉각 등의 감각을 활용한 선택지로의 번역이 필수적이다. 이는 일상생활뿐 아니라 전시 및 공연 관람과 같은 문화생활에서도 동일하게 적용된다. 하지만, 시각적 감상 방식이 주를 이루는 예술 분야에서 물리적 접근성과 정보 접근성을 모두 고려한 전시는 부족한 상태다. 게다가, 공공단체 및 교육기관이 의무교육 방식으로 제공하는 강의, 동영상 등은 국내 장애인식개선 교육의 한계점을 드러낸다. 이는 오히려 장애인에 대한 무관심 혹은 편견을 가중시킴에 따라 청각, 촉각 등 여러 감각을 활용하는 전시 체험의 방식을 통한 장애 인식개선 모델 연구의 필요성을 인식하게 되었다.

이 연구는 문화예술 영역에서의 배리어 프리에 대한 인지와 확산을 목표로, 장애와 비장애의 구분 없이 함께 감상하고 즐길 수 있는 전시 콘텐츠 기획과 전시 환경 구성을 통해 장애 인식개선 및 예술 향유 경험 증진을 위한 새로운 방안을 모색해보고자 한다. 시각장애인 관람객에게는 안전한 환경에서의 예술 감상 기회를 제공하고, 비시각장애인 관람객에게는 시각장애에 대한 인식개선과 더불어 본다는 것의 의미에 대해 새

롭게 인식할 수 있는 경험을 선보인다. 특히, 보이는 것을 만드는 디자이너에게는 전맹은 물론 저시력 시각장애인을 고려한 디자인 및 서비스 제작에 영향을 주기 위한 역할로서의 의의가 있다. 장애인만을 위한 보조적 장치로서의 배리어 프리가 아니라 모두를 위한 하나의 장르로서의 배리어 프리에 대한 가능성에 대한 시도로서, 앞으로 비장애인과 시각장애인이 함께 문화예술을 향유할 수 있는 토대를 마련하는 데 기여할 수 있기를 기대한다.

주요어 : 시각장애, 배리어 프리, 접근성, 체험, 다감각, 전시
학 번 : 2019-33353

목 차

제 1 장 서론 ····· 1
1.1 연구배경과 목적 ····· 1
1.2 연구방법 및 내용 ····· 7
1.3 용어 정리 ····· 10

제 2 장 시각장애와 접근성의 이해 ····· 16
2.1 시각장애의 정의와 분류 ····· 16
2.2 저시력의 범위 및 원인 ····· 18
2.3 시각장애인 정보 접근성 현황 ····· 20

제 3 장 장애인식개선 제고를 위한 분석 ····· 27
3.1 장애인식개선교육의 역사 ····· 27
3.2 장애인식개선교육의 현황과 한계 ····· 28
3.3 장애인식개선 방향성 제안 ····· 30

제 4 장 사례연구 ····· 35
4.1 전시 ····· 35
4.2 배리어 프리 공연 및 행사 ····· 42
4.3 체험 프로그램 ····· 47
4.4 온라인 아카이브 및 매뉴얼 ····· 50
4.5 소결 ····· 53

제 5 장 전시 콘텐츠 ····· 55

5.1 전시 개요 ····· 55
5.2 전시 콘텐츠 구성 ····· 59
5.3 전시 콘텐츠 개발 및 보완 ····· 62

제 6 장 전시 디자인 ····· 65
6.1 전시 공간 ····· 65
6.2 작품 선정 ····· 67
6.3 협력 작가 및 작품 구성 ····· 71
6.4 관람동선 ····· 91
6.5 홍보 제작물 ····· 96
6.6 접근성 향상을 위한 운영사항 ····· 108

제 7 장 작품연구 ····· 117
7.1 포스터 ····· 117
7.2 전시 ····· 123
7.3 출판물 ····· 148

제 8 장 결론 ····· 155
8.1 결과 요약 ····· 155
8.2 한계점 및 향후 연구 계획 ····· 161

참고문헌 ····· 164
부록 1: 전시 리뷰 ····· 168
부록 2: 점자 블록 관련 글 ····· 191
Abstract ····· 194

표 목 차

[표 1-1] 연구 흐름도 ····· 9
[표 1-2] 무장애와 유니버설 디자인 ····· 13
[표 1-3] 체험형 전시연출 방법의 유형 ····· 14
[표 2-1] 장애등급에 따른 시각장애의 분류 ····· 17
[표 2-2] 시력 정도에 따른 시각과제 수행 수준 ····· 18
[표 2-3] 시각장애의 종류 및 발생원인 ····· 19
[표 2-4] 시각장애의 종류에 따른 증상 ····· 19
[표 2-5] 장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인의 구성 ····· 26
[표 3-1] 장애인 인식개선(제고) 교육 관련 법적규정 ····· 27
[표 4-1] 배리어 프리 공연 제공 서비스 ····· 42
[표 5-1] 전시 구성 구조도 ····· 59
[표 5-2] 전시 콘텐츠의 분류 및 유형별 활용 감각 ····· 60
[표 5-3] 감각기관과 감각 ····· 61
[표 5-4] 차시별 컨설팅 진행 대상 ····· 62
[표 5-5] 컨설팅 차시별 주요내용 요약 ····· 63-64
[표 6-1] 일러스트레이션 <Sunrise to Sunset No.2> 작품 내용 ····· 69-70
[표 6-2] 그림 음성해설 참여자 10인 목록 ····· 97
[표 6-3] 그림 음성해설 예 ····· 98
[표 6-4] 전시 예매를 위한 접근성 관련 정보 해설 ····· 100
[표 6-5] 점자 스티커 목록 ····· 115

그 림 목 차

[그림 2-1] 점자정보단말기(한소네) ····· 20
[그림 2-2] 스크린 리더 소프트웨어(JAWS) ····· 21
[그림 2-3] 대체 텍스트 입력 화면(인스타그램) ····· 23
[그림 4-1] <Blind> 전시 작품 중 일부 ····· 35
[그림 4-2] <말은 쉽게 오지 않는다> 포스터(좌), 김뉘연, 전용완 작품(우) ····· 37
[그림 4-3] <말은 쉽게 오지 않는다> 전시장 전경 ····· 38
[그림 4-4] <말은 쉽게 오지 않는다> 전시장 전경 ····· 38

[그림 4-5] <초대의 감각> 전시 전경 ····· 40
[그림 4-6] <그림 없는 전시회> 전시장 전경 ····· 41
[그림 4-7] 공연장 무대 모습 ····· 43
[그림 4-8] 일반 관람석 의자(좌), 휠체어 관람석 의자(우) ····· 44
[그림 4-9] 공연장 경사로 및 주변 무대 디자인 소품 ····· 45
[그림 4-10] <배리어프리 플레이그라운드> 축제 현장 ····· 46
[그림 4-11] 위성희 <귀를 빌리다> ····· 49
[그림 4-12] <Touch Art Archive> 웹 페이지 ····· 50
[그림 4-13] 비거니즘 전시 매뉴얼 상세 페이지 ····· 51
[그림 4-14] 문자통역 신청 매뉴얼 웹 페이지 ····· 52
[그림 5-1] 전시 작품 배치 초안 ····· 57
[그림 5-2] 갤러리 내부 벽면에 따른 작품 구성(전체) ····· 58
[그림 6-1] 이음센터 장애인 편의시설 ····· 65
[그림 6-2] 2층 이음갤러리 평면도 ····· 66
[그림 6-3] 김민경, <Sunrise to Sunset No.2>, 2021 ····· 68
[그림 6-4] 일러스트레이션 원본상 최성일 작가 담당(좌), 최수지 작가 담당(우) ····· 71
[그림 6-5] 최성일 작가 포트폴리오 ····· 72
[그림 6-6] 일러스트레이션 원본 일부(계단 1) ····· 73
[그림 6-7] 렌더링 이미지(손에 잡히는 계단) ····· 74
[그림 6-8] 일러스트레이션 원본 일부(계단 2) ····· 75
[그림 6-9] 렌더링 이미지(오르는 계단) ····· 76
[그림 6-10] 일러스트레이션 원본 일부(계단 3) ····· 77
[그림 6-11] 렌더링 이미지(계단 위 돌탑) ····· 77
[그림 6-12] 제작 과정(손에 잡히는 계단) ····· 78
[그림 6-13] 제작 과정(오르는 계단) ····· 78
[그림 6-14] 제작 과정(계단 위 돌탑) ····· 79
[그림 6-15] 최수지 작가 포트폴리오 ····· 80
[그림 6-16] 잠자리 가면 프로토타입 ····· 81
[그림 6-17] 노안 체험 안경의 종류 ····· 82
[그림 6-18] 노안 체험 안경의 종류에 따른 보기 예 ····· 83
[그림 6-19] 촉감 캔버스 1 스케치 ····· 84
[그림 6-20] 촉감 캔버스 2 스케치 ····· 85
[그림 6-21] 촉감 캔버스 3 스케치 ····· 85
[그림 6-22] 촉감 캔버스 4 스케치 ····· 86
[그림 6-23] 붉은 조형물 스케치 ····· 86
[그림 6-24] 로직(Logic) 작업 화면 ····· 88

[그림 6-25] 오디오 인터페이스 및 전시 공간 내 음향 설비 ····· 88
[그림 6-26] 이음 갤러리 평면도 및 스피커 배치 위치 ····· 89
[그림 6-27] 설치 전경(부들) ····· 90
[그림 6-28] 전시 공간 내 점자 블록 설치 도안 ····· 91
[그림 6-29] 점자 블록의 종류(위), 점자 블록 설치 방법(아래) ····· 92
[그림 6-30] 점자 블록 유효폭 ····· 93
[그림 6-31] 장애인편의시설 매뉴얼, p.8 ····· 94
[그림 6-32] 장애인편의시설 매뉴얼, p.14 ····· 95
[그림 6-33] 들리는 포스터를 위한 일러스트레이션 일부 ····· 96
[그림 6-34] <노리미츠인서울> 웹사이트 접근성 안내 페이지 ····· 99
[그림 6-35] 전시 사전예약 링크 페이지 1 ····· 101
[그림 6-36] 전시 사전예약 링크 페이지 2 ····· 102
[그림 6-37] 전시 사전예약 링크 페이지 3 ····· 103
[그림 6-38] 형압을 통한 점자 인쇄(좌), UV인쇄를 통한 점자 인쇄(우) ····· 104
[그림 6-39] 한국 점자 물리적 규격 ····· 105
[그림 6-40] 묵자용 소책자(좌), 점자용 소책자(우) 표지 ····· 106
[그림 6-41] 전시 공간 파티션 설치 전 ····· 111
[그림 6-42] 전시 공간 파티션 설치 후 ····· 111
[그림 6-43] 음성해설 QR 코드 ····· 113
[그림 6-44] 촉각 안내선(좌), 점자 스티커(우) ····· 113
[그림 6-45] 점자 블록 설치 과정 ····· 116
[그림 7-1] 들리는 포스터 (출력용) ····· 117
[그림 7-2] 들리는 포스터 (사운드클라우드) ····· 118
[그림 7-3] 들리는 포스터 시리즈 예 1 ····· 119
[그림 7-4] 들리는 포스터 시리즈 예 2 ····· 120
[그림 7-5] 들리는 포스터 시리즈 예 3 ····· 121
[그림 7-6] 들리는 포스터 시리즈 예 4 ····· 122
[그림 7-7] 전시 전경 ····· 123
[그림 7-8] 전시 건물 내 포스터 ····· 123
[그림 7-9] 전시 전경 (1번 벽면) ····· 124
[그림 7-10] 전시 전경 (2번 벽면) ····· 125
[그림 7-11] 전시 전경 (3번 벽면) ····· 125
[그림 7-12] 전시 전경 (3~5번 벽면) ····· 126
[그림 7-13] 전시 전경 (4~7번 벽면) ····· 126
[그림 7-14] 전시 상세: 관람동선 1 - 촉각 안내선, 점자 스티커 ····· 127
[그림 7-15] 전시 상세: 관람동선 2 - 점자 블록 ····· 127

[그림 7-16] 전시 상세: 잠자리 가면 5종 (2번 벽면) ····· 128
[그림 7-17] 전시 상세: 잠자리 가면 1, 전맹 (2번 벽면) ····· 128
[그림 7-18] 전시 상세: 잠자리 가면 2, 중심시야(시각)장애 (2번 벽면) ····· 129
[그림 7-19] 전시 상세: 잠자리 가면 3, 주변시야(시각)장애 (2번 벽면) ····· 129
[그림 7-20] 전시 상세: 잠자리 가면 4, 비특이성 시각장애 (2번 벽면) ····· 130
[그림 7-21] 전시 상세: 잠자리 가면 5, 매질혼탁 (2번 벽면) ····· 130
[그림 7-22] 전시 상세: 부들 (2번 벽면) ····· 131
[그림 7-23] 전시 상세: 촉감 캔버스 1 (3번 벽면) ····· 131
[그림 7-24] 전시 상세: 촉감 캔버스 2 (3번 벽면) ····· 132
[그림 7-25] 전시 상세: 촉감 캔버스 3 (3번 벽면) ····· 133
[그림 7-26] 전시 상세: 촉감 캔버스 4 (3번 벽면) ····· 134
[그림 7-27] 전시 상세: 붉은 조형물 (3번과 4번 벽면 사이) ····· 135
[그림 7-28] 전시 상세: 손에 잡히는 계단 (4번 벽면) ····· 136
[그림 7-29] 전시 상세: 계단 3종 (4번 벽면) ····· 137
[그림 7-30] 전시 상세: 계단 위 돌탑 (4번 벽면) ····· 137
[그림 7-31] 전시 상세: 그림 원본과 확대경 (5번 벽면) ····· 138
[그림 7-32] 전시 전경 (5~7번 벽면, 기둥) ····· 138
[그림 7-33] 전시 상세: 전시 크레딧 (6번 벽면) ····· 139
[그림 7-34] 전시 상세: 묵자용 책자와 점자용 책자 (7번 벽면) ····· 139
[그림 7-35] 전시 상세: 점자 블록 관련 글 출력본 (6, 7번 벽면 앞 기둥) ····· 140
[그림 7-36] 전시 상세: 오르는 계단 (4번 벽면 앞 공간) ····· 141
[그림 7-37] 관람객 전시 체험 모습 ····· 142
[그림 7-38] 관람객 전시 체험 모습 ····· 143
[그림 7-39] 관람객 전시 체험 모습 ····· 144
[그림 7-40] 관람객 전시 체험 모습 ····· 145
[그림 7-41] 관람객 전시 체험 모습 ····· 146
[그림 7-42] 관람객 전시 체험 모습 ····· 147
[그림 7-43] 전시 출판물 책자 2종 ····· 148
[그림 7-44] 전시 출판물 표지 (묵자용 책자) ····· 149
[그림 7-45] 전시 출판물 표지 (점자용 책자) ····· 150
[그림 7-46] 전시 출판물 상세 페이지 (묵자용 2-3, 6-7 펼친면) ····· 151
[그림 7-47] 전시 출판물 상세 페이지 (묵자용 10-11, 14-15 펼친면) ····· 152
[그림 7-48] 전시 출판물 상세 페이지 (점자용 2-3, 6-7 펼친면) ····· 153
[그림 7-49] 전시 출판물 상세 페이지 (점자용 10-11, 14-15 펼친면) ····· 154

제 1 장 서론

1.1 연구배경과 목적

1.1.1 비대면 문화 확산으로 인한 사회적 소수자의 고립 가중화

코로나 확산으로 일상 전반이 비대면으로 전환되었다. 그에 따라 웹사이트나 스마트폰, 무인 키오스크 이용에 어려움을 겪는 고령자와 장애인 등의 고립 현상이 가중되었다. 시각장애인의 접근성을 고려하지 않은 채 출시되는 웹사이트, 애플리케이션이 시각장애인을 이용자에서 배제한 것이다.

이에 따라 사회적 소수자를 위한 접근성 문제, 관련 서비스 개선에 대한 필요성이 대두되고 있다. 시각장애인은 '디지털 소외계층'으로 소비자로서 사회의 한 구성원으로 고려 받지 못하는 실정이며 장애인의 정보 접근권을 기본으로 하는 제도적 환경, 디지털 역량 강화 교육 등이 시급한 상황이다. 일상생활은 물론 문화예술과 관련된 여가 활동에서는 더욱 극단적인 문화적 소외 및 정보격차의 양상을 띠고 있다.

도구 자체가 시각장애인의 삶을 개선해 주는 것은 아니며, 시각장애인이 부딪히는 가장 높은 장벽은 낮은 시력 그 자체가 아니라 사회 주류로부터의 배제와 차별, 소외이다.[1] 이처럼 정보화는 오히려 장애인에게 또 다른 장애가 되어 불평등을 더욱 심화시킬 수 있고, 장애의 범주를 확대해 더 많은 사람이 차별과 소외의 대상으로 전락할 수 있다는 점을 경계해야 한다.[2]

---

1) 조현대, *보이지 않는 이야기* (서울: 오트르랩, 2019), 6.
2) 조주은, "장애인의 정보 접근성에 관한 연구: 요인과 제도를 중심으로," (박사학위, 서울대학교, 2002), 1.

1.1.2 시각장애인을 위한 촉각 정보의 한계

시각장애인에게 있어 점자는 비시각장애인이 사용하는 시각 문자 상징체계에 상응하는 문자 체계며, 그 감각 수단이 촉각이라는 점이 다르다. 과거에 비해 시각장애인들이 음성 매체에 의존하는 비중이 커졌으나 점자는 여전히 필요한 언어 체계이다.

시각장애인에 대한 대표적 편견 중 하나가 "시각장애인은 모두 점자를 사용한다"고 여기는 것이다. 하지만 실제로 점자 해독이 가능한 시각장애인은 2020년 기준 우리나라 등록 시각장애인 수 총 25만 2,703명 중에서 9.6%에 불과하다.[3] 그 이유는 시각장애 발생 시기에서 찾아볼 수 있으며, 선천적 시각장애인보다 후천적으로 발생한 중도 시각 장애인의 경우가 90%로 대부분이기 때문이다. 성인이 되어 시각장애를 갖게 된 경우 점자를 익히고 사용하는 일은 매우 어렵기 때문에 실제로 점자 해독이 가능한 시각장애인의 비율이 낮게 나타나는 것으로 보인다.

시각장애인의 물리적 접근성을 돕는 시설에는 점자 블록, 음성안내장치 외에도 돌출된 선과 점자로 건물의 내부구조, 주요시설, 이동 동선 등을 표현하여 시각장애인이 타인의 도움 없이도 독립적으로 시설에 접근하여 이용할 수 있도록 만든 촉지도가 있다. 그러나 촉지도의 공공시설 설치가 의무화되었음에도 불구하고 설치율이 현저히 낮으며, 또한 국가 권고 표준이 없어 제작자의 편의대로 점자가 제작되어 가독성이 떨어진다는 문제가 있다.

게다가 미술관 입구까지의 물리적 접근성이 고려된다고 하더라도 정작 전시장 안에서의 전시작품은 대부분 시각 매체에 의존한 결과물이기 때문에 경험할 수 있는 콘텐츠가 없다. 국내 대표적인 미술관으로 손꼽을 수 있는 서울시립미술관이나 국립현대미술관조차 기획전과 같은 특별한 경우를 제외하고는 시각장애인의 전시 감상을 위한 보조도구나 점자 안내 시설이 부재한 상태이다.

---

3) 김동복 외, "2021년 점자 출판물 실태 조사," 국립국어원, 2021, 13.

1.1.3 저시력 시각장애인의 배제

여러 미디어의 영향으로 인해 일반적으로 “시각장애인은 곧 앞을 전혀 보지 못하는 전맹”이라고 인식하는 경우가 많다. 하지만 실제 시각장애인 중 전맹보다 저시력의 비율이 훨씬 높다. 저시력(low vision)이란 선천적 이상이나 후천적 안질환으로 인해 의학적 또는 광학적 방법으로 개선할 수 없는 시력 장애나 시기능 장애를 말한다.[4] 따라서 조금이라도 시력이 남아 있으면 저시력에 속한다. 저하된 시력으로 인해 일상생활에 필요한 일을 수행하기 어렵지만, 여전히 시각에 대한 의존도는 가지고 있는 것이다.

> “실제로 전맹보다 저시력이 훨씬 많은데 배리어 프리는 전맹 시각장애인을 기준으로 제작되는 경우가 많아서 저시력 장애인으로서 이중의 소외감을 느끼기도 합니다.”[5]

위와 같이 선천적 시각장애인보다 후천적 시각장애인의 비율이 높고, 전맹에 비해 저시력 시각장애인의 비중이 훨씬 크다는 점에서 저시력 시각장애인이 겪는 이중적 소외감을 확인할 수 있다.

정도는 상이하지만 명암과 빛을 구분할 수 있는 저시력 시각장애인에게 ‘본다’는 것은 눈의 감각기관 외에도 손으로 ‘읽거나’ 귀로 ‘보는’ 행위를 포함한다. 특히 성인 이후 발병한 후천적 시각장애인의 경우, 선천적 시각장애인과 달리 소리(청각)와 점자(촉각)로만 세상을 보는 훈련을 하는 데 오랜 훈련과 노력이 필요하다.

최근 화면 확대 기능, 배경과 콘텐츠의 명확한 구분을 위한 명도 대비 등의 내용을 포함하는 ‘저시력 및 색각 이상을 위한 웹 접근성 관련 가이드라인’과 같은 여러 노력이 확대되고 있으나, 여전히 상당한 부분에 있어 정보 접근의 어려움을 겪고 있다.

---

4) “저시력의 이해,” 한국저시력인협회, http://www.lowvision.or.kr/.
5) 곽남희, 김혜일, 이성수, “갈등도 화해도 소리로 느낄 수 있게,” 온라인 이음, 2021년 3월 3일, https://www.ieum.or.kr/user/webzine/view.do?idx=88.

1.1.4 문화예술 분야의 접근성을 위한 시도

연구자는 2020년 〈서울시립 서서울미술관 개관을 위한 사전프로그램: 언젠가 누구에게나〉의 전시 디자인을 담당하여 묵자와 점자를 혼용 병기한 전시 안내 책자와 접근성을 고려한 웹사이트 제작을 의뢰받았다. 그 과정 중에 '모두'가 누릴 수 있는 정보라고 믿고 있었던 상당 부분이 비장애인 중심적 사고라는 것을 인지하게 되었다. 이에 따라 자연스럽게 접근성(accessibility)에 대한 관심이 높아지면서 본 논문 연구의 발단이 되었다.

이후 2021년 5월 국립극단 소극장에서 열린 정진새 감독의 〈액트리스 투: 악역전문로봇〉의 배리어 프리 회차 공연 관람의 기회가 있었다. 이때 배리어 프리(Barrier-free)라는 용어도 처음 접했다. 당시 청각장애인을 위한 수어해설과 시각장애인을 위한 화면해설, 음성해설이 제공되었다. 공연 시작 전, 공연에 사용되는 물건을 만지는 체험형 프로그램인 터치 투어는 촉각으로 사물을 보게 하는 경험이었고, 음성 해설을 통해 3시, 12시 방향으로 연기자와 무대 소품의 위치를 안내하는 건 공간감을 언어로 형성하는 장치였다. 비장애인임에도 불구하고 수어해설가가 긴 공연 시간 내내 무대 위에서 표정과 손짓으로 내뿜는 에너지가 매우 인상적이었고, 공연의 배경음이나 효과음을 귀로 '듣는' 동시에 언어적 해설을 '보는' 것 또한 새로운 감각의 경험으로 기억에 남았다.

> "시각장애인 지인 중에는 나와는 다르게 생각하는 이들도 있다. 하지만 모두가 똑같이 원하는 하나가 있다. 함께 즐기고 싶다는 것이다. 장애인을 위한 공연이 꼭 장애인들만을 위한 것이라고 생각한다면, 그것은 좁은 생각이다. 화면해설과 함께하는 연극, 사전에 체험하고 해설로 감상하는 미술이나 무용 즐기기는 장애인뿐만 아니라 비장애인에게도 충분히 즐길 수 있는 것들이다."[6]

6) 장근영, "구분 없이, 작품에 빠져들고 싶다," 온라인 이음, 2021년 11월 23일, https://www.ieum.or.kr/user/webzine/view.do?idx=251.

이와 같은 경험은 배리어 프리가 단순히 장애인을 위한 보조도구가 아니라 비장애인에게도 공연 감상을 위한 하나의 옵션으로 기능할 수 있음을 확인한 계기가 되었다. 또한 배리어 프리를 중심으로 이루어지는 공연계의 다양한 실험이 디자인 및 예술 분야에서도 시도될 수 있다는 가능성과 관련 연구의 필요성을 인지할 수 있었다.

1.1.5 장애에 대한 인식 부족

국내 정책상 장애인 인식개선 교육의 목적은 장애인의 인권 증진과 고용 활성화에 두고 있다. 장애를 이유로 한 차별을 금지하고 장애인들의 권리를 구제하기 위해 2007년 '장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률'이 제정되었고, 직장 내 장애인 인식개선 교육은 2017년 11월 28일 '장애인고용촉진 및 직업재활법' 개정을 통해 2018년 5월 29일부터 법정 교육으로 의무화됐다.[7)]

2019년에 실시되었던 '장애인 인권에 대한 국민인식 조사'에 따르면, 장애인과 함께 살기 위한 우선 요소로 '편견과 인식 개선'이 44.5%로 가장 높았다.[8)] 그러나 2019년 기준 장애인식개선교육 이행률은 65%에 불과했으며[9)] 인터넷과 동영상을 활용한 원격교육의 비중이 높아진 부분도 장애인식개선교육의 문제점 중 하나로 꼽을 수 있다.

'시각장애'에 대한 편견과 잘못된 인식만큼 '장애인식개선'을 의무교육이나 장애인의 날 행사의 일환 정도로 생각하는 경우가 많다. 장애인인식개선교육, 장애인권교육, 장애이해교육 등 관련 명칭이 번잡하게 사용되고 있으며, 오히려 이와 같은 용어가 장애에 대한 고정관념이나 편견을 심어줄 수 있어 이에 대한 제고가 필요한 시점이다.

---

7) 노인환, "장애인식개선... 편견을 버려라," 소셜포커스, 2019년 11월 17일, https://www.socialfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=1851.
8) 공동기획: 서울신문, 한국장애인인권포럼, 공공의창, 조사일시: 2019년 4월 16일, 조사대상: 전국 만19세 이상 남녀 1001명, 표본오차: 95% 신뢰수준 ±3.1%p.
9) 조성민, "국가기관도 절반에 불과한 장애인식개선교육," 더인디고, 2020년 9월 30일, https://theindigo.co.kr/archives/10331.

1.1.6 연구의 목적

위와 같은 연구 배경을 바탕으로 시각장애인의 정보 접근성 향상과 문화 향유 활동 확산을 위한 새로운 환경이 요구됨에 따라 시각장애인의 접근이 용이한 전시 공간 구성을 연구 주제로 선정하게 되었으며, 본 연구의 목표는 다음과 같다.

첫째, 모두가 관람할 수 있는 전시를 제공하는 것이다. 이에 따라 주제 선정, 콘텐츠 기획, 협력 작가 섭외, 작품 제작, 디자인, 홍보, 운영에 이르기까지 전시에 필요한 모든 구성 요소를 시각장애인의 입장에서 새롭게 검토하고 알맞은 방식으로 재해석한다. 본 논문의 연구 과정을 통해 '아무도 배제하지 않는 전시' '누구나 즐길 수 있는 전시'를 현실적으로 구체화해보는 일이다.

둘째, 촉각 및 청각적 감각의 활용을 통해 작품을 이해하고 감상하는 새로운 방식을 선보임으로써 '본다'라는 개념을 확장해보고자 한다. 다감각의 적용은 작품 제작 단계뿐 아니라 포스터, 출판물 등 홍보물에 적극적으로 활용함으로써 기존 전시와의 차별성을 구축한다.

셋째, 시각장애인에 대한 올바른 이해를 돕는다. 이 논문은 다수의 '시각적 의존' 그리고 시각장애인이 처한 '시각적 제약' 사이의 영역에 대한 연구이기도 하다. 전맹 시각장애인은 물론 저시력 시각장애인을 포용한 전시 디자인의 연구와 체험을 통해 타인에 대한 이해의 폭을 넓히고 세상을 감각하는 방식이 한층 확장되는 기회가 되기를 바란다.

1.2 연구방법 및 내용

1.2.1 연구의 방향성

시각장애인을 위한 접근성 개선의 필요성에 대한 인식은 점차 확산되고 있지만, 시각 위주의 전시문화로 인해 시각장애인들이 감상하고 경험할 수 있는 전시문화 콘텐츠가 부재한 상황이다.[10] 게다가 문화예술 분야에서의 장애인식개선을 위한 시도는 현저히 부족하기 때문에 연구할 가치가 충분히 있다고 판단하였다. 본 논문의 주요 연구 방향성은 아래와 같이 설명할 수 있다.

첫째, 시각 정보로 구성된 하나의 그림을 중심으로 촉각, 청각을 위주로 감상하는 작품을 제작한다.

둘째, 관람동선, 디자인, 홍보, 운영 등 작품을 둘러싼 전시 환경과 관련한 영역 또한 시각장애인의 접근성을 고려하여 설계한다.

셋째, 연구 과정에서 모든 연령 및 장애 유형을 만족 시킬 수 있는 해결책을 강구하는 유니버설 디자인적 태도를 경계한다. 다시 말해, 시각장애인, 청각장애인, 휠체어 이용자 등 다양한 관람자 유형을 하나의 단체나 공동체로 인식하기보다는 고유성을 지닌 개별의 대상으로 간주하여 이를 결과물에 반영한다.

넷째, 시각을 완전히 배제하지는 않되, 촉각과 청각의 활용을 우위에 둔 다감각을 활용한 전시 감상을 꾀한다. 이는 시각적 의존도가 높은 작업 방식에 익숙한 예술가 및 디자이너뿐 아니라 모든 비장애인에게도 새로운 예술 감상 경험을 제공한다.

---

10) 김영인, “*시각장애인의 미술관 관람 증진방안: 감상보조수단과 교육프로그램을 중심으로*,” (석사학위, 서울대학교, 2019), 23.

1.2.2 연구대상

기본적으로 시각장애인을 연구 대상의 범위로 설정하되, 시각 잔존 감각에 대한 의존도가 남아있는 저시력 시각장애인을 주요 대상으로 작품연구를 진행했다. 최종 연구 작품이 전시의 형태를 갖추고 있음에 따라 관람객의 범주로는 정안인과 시각장애인 모두를 포함한다.

1.2.3 연구범위와 단계

본 논문은 '경기도 및 의정부시'와 '경기콘텐츠진흥원'의 협력으로 진행된 〈2022 유니버설 디자인 지원 사업〉을 통해 전문가의 컨설팅과 제작비용을 일부 지원받아 이루어졌다. 또한 저시력 시각장애인과의 지속적인 협력 관계를 유지하며 전시의 물리적 · 정보적 접근성에 대한 검토를 진행하였다.

접근성을 고려한 전시환경 조성에 있어 잉글랜드 예술위원회의 「문화예술 기관을 위한 접근성 가이드(Building Access: A good practice guide for arts and cultural organisations)」[11]와 한국문화관광연구원의 「장애인 접근성 강화를 위한 박물관 · 미술관 가이드라인 수립 방향 연구(2020)」를 비롯해 「이음 예술창작 아카데미 2021 #접근성 과정-전시 및 미술작품 접근성 탐색 워크숍(활동 자료집)」[12]을 참고하였다.

---

11) Jayne Earnscliffe in collaboration with the Arts Council Capital team, "Building Access: A good practice guide for arts and cultural organisations," Art Council England, 2021년 3월 29일, https://www.artscouncil.org.uk/research-and-data/building-access.

12) 한국장애인문화예술원의 주최, 주관으로 진행된 〈이음 예술창작 아카데미 2021 #접근성 과정-전시 및 미술작품 접근성 탐색 워크숍〉은 시각매체 중심의 작품 또는 전시의 장애인 접근성을 모색하는 워크숍으로, 물리적 접근성, 심리적 접근성, 다양한 감각을 통한 관람의 구조에 대한 주제를 중심으로 실제 적용가능한 접근성 가이드라인을 제안한다.

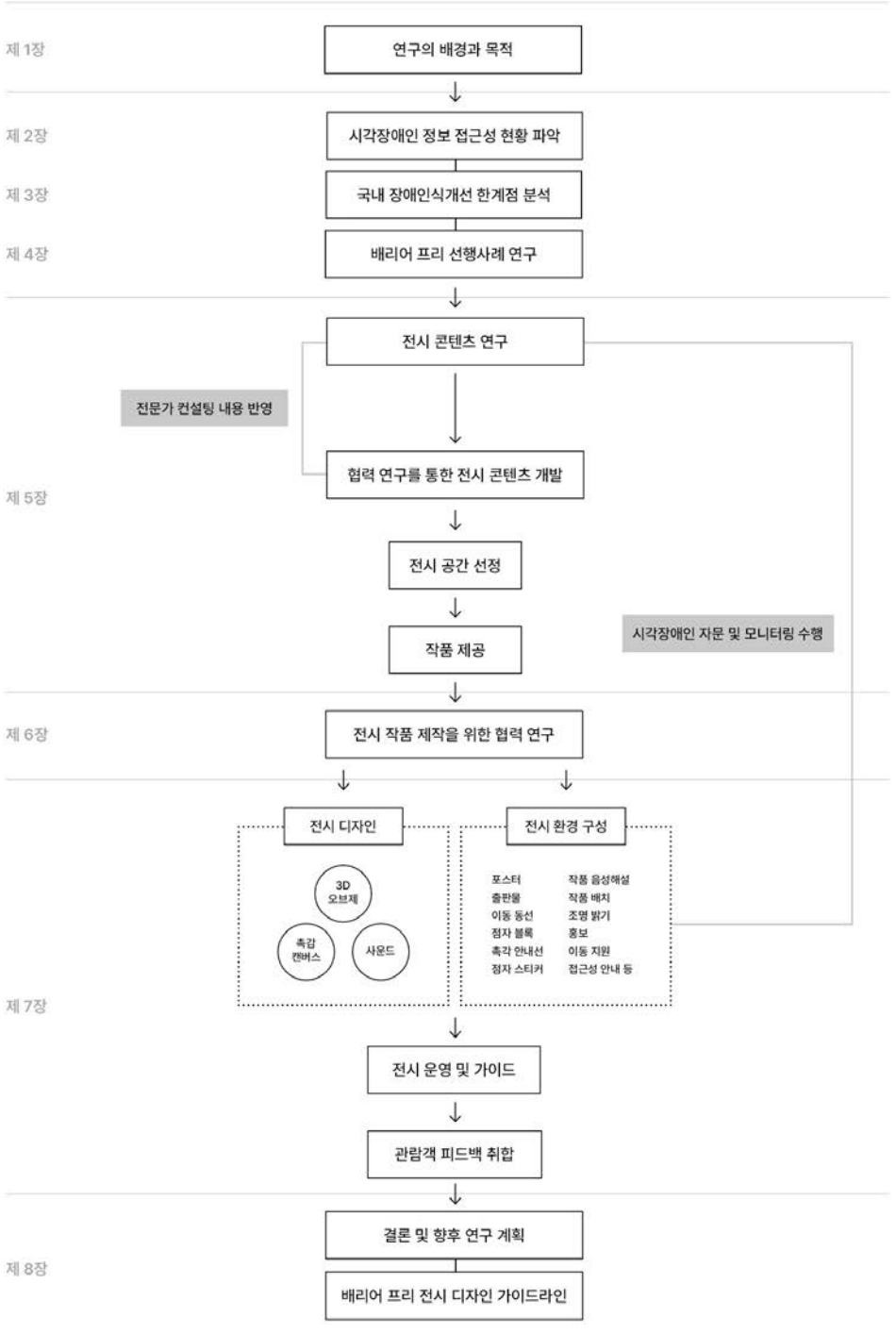

제 1장
연구의 배경과 목적
제 2장
시각장애인 정보 접근성 현황 파악
제 3장
국내 장애인식개선 한계점 분석
제 4장
배리어 프리 선행사례 연구
전시 콘텐츠 연구
전문가 컨설팅 내용 반영
협력 연구를 통한 전시 콘텐츠 개발
제 5장
전시 공간 선정
작품 제공
시각장애인 자문 및 모니터링 수행
제 6장
전시 작품 제작을 위한 협력 연구
전시 디자인
3D 오브제
촉감 캔버스
사운드
전시 환경 구성
포스터
출판물
이동 동선
점자 블록
촉각 안내선
점자 스티커
작품 음성해설
작품 배치
조명 밝기
홍보
이동 지원
접근성 안내 등
제 7장
전시 운영 및 가이드
관람객 피드백 취합
결론 및 향후 연구 계획
제 8장
배리어 프리 전시 디자인 가이드라인

표1-1. 연구 흐름도

1.3 용어 정리

1.3.1 기본 용어 정리

• 유니버설 디자인(Universal Design)

‘모든 사람을 위한 디자인(Design for all)’ 혹은 ‘보편적 디자인’으로 불리며, 연령, 성별, 국적, 장애의 유무 등과 관계없이 누구나 편안하게 이용할 수 있도록 건축, 환경, 서비스 등을 계획하고 설계하는 디자인 영역을 뜻한다.

• 배리어 프리(Barrier-free)

장벽과 자유가 합쳐진 용어로, 장애인 및 고령자 등의 사회적 약자들의 사회생활에 지장이 되는 물리적 · 심리적 장벽을 없애기 위해 실시하는 운동 및 시책을 의미하며, 일반적으로 장애인의 생활에 불편을 주는 물리적 제도적 장벽의 허물어짐을 의미한다. 1974년 국제연합 장애인생활환경전문가회의에서 ‘장벽 없는 건축설계(Barrier free design)’에 관한 보고서가 나오면서 유래한 용어로 오늘날에는 건축 시설물뿐 아니라 문화와 예술 분야로 적용, 확장되어 사용되고 있다.

• 장애 관련 올바른 용어의 사용

‘장애 관련 올바른 용어 가이드라인’에 따르면 장애 관련 부적절한 용어는 과거용어, 비하용어, 자제용어 3가지로 구분되며 각 용어에 맞는 법적용어(올바른 용어)를 제시한다. ‘지체부자유자’, ‘장애자’ 등 장애인복지법에서 사용했던 용어는 과거용어라 구분되며, ‘불구’, ‘귀머거리’ 등 장애인에 대한 차별이나 편견을 조장하는 용어는 비하용어, 장애인의 반대말로 사용하는 ‘정상인’, ‘일반인’ 등은 상황에 따라 비하용어가 될 수 있으므로 자제용어에 해당한다.[13]

---

13) 2019년 장애인먼저실천운동본부에서 배포하는 ‘장애관련 올바른 용어 가이드라인’은 대중매체에서 자주 사용하는 장애 관련 차별이나 편견을 조장할 수 있는 용어, 부적절한 표현 등에 대해 법적용어(올바른 용어) 및 대체표현을 정리하고 언론 등에 배포하여 올바른 용어 사용을 독려하기 위해 제작됐다.

연구자는 본 논문 연구를 진행하는 동안 소수의 시각장애인과 지속적으로 대화, 인터뷰, 자문, 모니터링을 수행해왔다. 그 과정에서 시각장애를 가진 사람을 지칭하는 용어에 대한 불편함과 개선의 필요성에 대한 주제가 자주 언급되었고, 특히 국가에 따라 다르게 표현되는 장애 용어에 대한 아래의 내용이 기억에 남는다.

> "미국에서는 장애인이라는 단어를 어떤 부류나 범주로 두지 않고 개인에 맞춘다고 해요. Person with disabilities 뭐 이런 식으로요. 명칭도 시각장애(visual impairment), 청각장애(hearing impairment)로 표기되어 있어요. 손상이라는 신체의 결함을 갖지만, 우리가 쓰는 '인(人)'을 쓰지 않더라고요."

또한 장애등급제 폐지 이후 현재는 장애를 정도에 따라 중증과 경증으로 구분하는데 중증은 '장애 정도가 심한 장애인' 경증은 '장애 정도가 심하지 않은 장애인'으로 정의한다. 용어에 대한 뜻풀이 안에 '장애'라는 단어가 두 번이나 반복됨에 따라 이로부터 당사자가 느끼게 되는 반감과 박탈감에 대해 인지하게 되었다.

어린이, 노약자, 임산부와 같은 용어는 대상의 정체성 혹은 범주를 명확히 표현하면서도 비하나 차별적인 요소가 부재하므로, 이와 마찬가지로 정안인, 장애인처럼 소수를 대체하는 용어를 찾기 위한 노력은 계속되어야 할 것이다.

- 장애인

장애의 유무에 따라 보통 '장애인'과 '비장애인'으로 구분하여 사용한다. 여기에서 장애인(障礙人)라는 명칭은 법적 용어로 오래 사용되어 익숙한 용어이지만, 한자어로는 막힐 장, 거리낄 애를 사용하는 단어로, '기능을 하지 못하다' '결함이 있다'와 같은 부정적 의미를 내포하고 있다. 심지어 장애인복지법(1989) 제2조 제1항 및 제2항에서 명시한 장애인의 뜻을 살펴보면 '신체적 · 정신적 장애로 오랫동안 일상생활이나 사회생활에서 상당한 제약을 받는 사람'을 말한다. 사전적 의미로는 '신체

일부에 장애가 있거나 정신 능력이 원활하지 못해 일상생활이나 사회생활에 어려움이 있는 사람'[14]으로 명시하고 있다. 그러나 오늘날 장애를 불편이나 결함이 있는 특수한 상황으로 인지하기보다는 개인이 가진 하나의 특성으로 바라보자는 관점이 확산되고 있음에 따라 이러한 시대정신에 부응하는 용어 개발이 시급한 상황이다.

- 비장애인

장애인에 대비되어 장애를 가지고 있지 않은 사람을 통칭하는 표현으로는 '비장애인'이라는 용어가 많이 사용되고 있다. 과거에 많이 사용되었던 '일반인', '정상인'과 같은 용어는 장애인을 정상인의 범주를 벗어난 비정상인으로 해석될 수 있는 가능성이 있어 '비장애인'이 조금 더 객관성이 확보된 용어라고 보기도 한다. 하지만 우리가 '연예인'과 '비연예인'으로 구분하는 반면, '사망자'와 '비사망자'로 나누지 않고 '사망자'와 '생존자'라는 용어를 사용하는 것처럼 '~가 아니다'라는 뜻을 가진 한자어를 사용하는 것이 가장 올바른 방법인지는 섣불리 판단하기 어렵다. '비장애인'이라는 단어도 장애가 없는 다수가 장애인이라는 표현을 비하 단어로 사용하기 때문에 소수자인 장애인의 관점에서 '비장애인'이라는 단어가 등장했다고 하기도 한다.

- 정안인, 비시각장애인

시각장애가 없는 사람을 일컫는 용어로 일반인, 정상인뿐 아니라 '정안인(正眼人)'이라는 용어가 흔히 사용되고 있다. 한자어를 살펴보면 '바른 눈을 가진 사람'을 뜻한다. 시력 차이로 인해 바르지 않거나, 일반적이지 않거나, 정상적이지 않은 범주로 장애인을 구분하고 있다는 점에서 적절하지 않은 용어로 판단된다. 하지만, 이를 대체할 수 있는 적합한 용어가 부재함에 따라 본 논문에서는 정안인 혹은 비시각장애인이라는 용어를 각 문장의 맥락에 따라 혼용하여 사용하기로 한다.

14) 국립국어원 표준국어대사전, https://stdict.korean.go.kr.

1.3.2 배리어 프리와 유니버설 디자인 비교

배리어 프리가 장애를 가진 사람의 접근성 향상을 위한 표준 및 법적 기준을 제시하는 과정에서 비롯된 개념이라면, 유니버설 디자인은 보다 다양한 사용자를 포괄하고 법적 기준을 넘어서는 감성적이고 창의적인 해결안으로 사용자의 만족도 향상까지 포함하는 것에서 차이가 있다.[15] 하지만 최근에는 두 개념 모두 실현하고자 하는 가치를 공유하게 되면서 점차 그 차이가 사라지는 추세다.

구분	무장애(BF)	유니버설디자인(UD)
개념	·신체적 불편 또는 장애가 있는 사람이 안전하고 쉽게 사용하도록 장애물 없는 물리적 환경 만들기 장애인을 주 대상으로 평등한 환경을 조성하기 위한 법규 및 명령에 근거한 디자인 주로 표준을 통한 기준 설정	누구에게나 공평하고, 이용하기 쉽고, 쾌적한 물리적 사회적 환경 만들기 가능한 한 많은 사람의 요구에 만족시키기휘한 철학이자 접근방법 다양한 선택지를 통한 기회 제공
대상	주로 장애, 노인 등의 신체적.정신적 어려움을 가진 사람들 건축물, 공공시설 등에 존재한는 물리적 환경(시설, 설비, 정보)의 장애물 제거	성별.연령.국적,장애의 유무에 관계없는 모든 사람들 건축.공공시설물 등의 물리적 환경을 비롯한 행정.교육.복지 등의 사회적 환경 가치 제고
법적 근거	장애인. 노인, 임산부등의 편의 증진보장에 관한 법률(1997 제정) 교통약자의 이동 편의 증진법(2006 제정) 장애물 없는 생활환경 인증에 관한 규칙제정(2010 제정)	각 지자체의 유니버설디자인 관련 조례 서울특별시 유니버설디자인 도시조성기본조례(2016 제정)
태생 배경	1974년 UN 장애인 생활환경 전문가협회에 의해 '장벽없는 건축설계'라는 보고서가 알려지면서 건축분야에서 사용되기 시작 90년대에 관련 이론이 정립되며 건축을 중심으로 Barrier-Free(무장애)명영 장애인의 이동 및 접근을 위해 미국의 The American with Disabilities Act(ADA)에 근간하여 요구사항을 구현하는 규정에서 비롯해 주로 접근성 보장을 위한 표준적인 기준 제시 한국에서도 ADA의 기준을 바탕으로 법적 기준 마련	유니버설디자인은 BF의 장애에 대한 한정적인 시각에서 벗어나 보편성의 관점에서 1980년대 유니버설디자인의 개념이 정립되기 시작 1997년 North Carollina 주립대학 Ronald L.Mace가 현재와 같은 유닙설디자인의 정의를 완성하고 원칙을 설정 법적기준으로는 해결할 수 없는 사안들을 디자인적인 사고와 해결안으로 사용자의 차별감 해소 및 자존감 향상에의 필요에서 출발 다양한 사용자의 이용편익 증진과 사회적 참여의 보장을 위해 환경과 제품디자인 분야에서 서비스 전달까지 확장
추세	무장애(Barrier-Free)는 그 범위를 확대하여 '모든 사람을 위한 디자인(Design for All)이라고 정의하며, 물리적 공간뿐이 아닌 제품과 인간 주변의 모든 환경을 대상으로 하는 유니버설(Universal Design)개념으로 발전	

표1-2. 무장애와 유니버설 디자인

15) "서울시 유니버설디자인 통합 가이드라인," 서울특별시, 2017년 08월 31일, 17, https://news.seoul.go.kr/culture/archives/80023.

1.3.3 체험형 전시의 분류

관점에 따라 체험적 속성을 지닌 전시 유형 분류 방식은 상이하나 일반적으로 체험형 전시는 인간이 가지고 있는 시각, 촉각, 후각, 미각, 청각의 오감을 이용한 연출로 정의된다.[16)]

구분	연출종류		전시방법
직접적 체험	조작식(Hands-on) 전시		주로 손을 이용하여 전시물을 조립, 해체 조작하는 등의 직접 만지거나 행위를 해보는 방법
	상호작용식 (Interactive) 전시		관람객과 전시물과의 대화 방식을 통해 정보를 주고받는 방법으로서 선택에 의한 결과를 전시물에 의해 얻는 방법
	참여(Participatory) 전시		관람객의 참여를 통해 전시를 이끌어 가는 방법으로 전시의 진행을 선택이 많은 어느 한쪽으로 진행하는 방법이나 관람객의 대답이나 참여를 통한 진행 방법
	시연(Performance) 전시		관람객의 신체일부를 이용한 직접적인 행위를 통한 정보전달을 꾀하는 방법이며 공예, 공방 등의 체험학습으로 많이 활용
	실험(Actual experience) 전시		실제 주로 실험을 통한 원리 체득하는 방법으로 주로 과학관이나 이벤트에서 많이 이용
	놀이(Playing) 전시		전시내용을 소재로 한 게임이나 퀴즈, 놀이 등을 통해 전시내용을 이해하는 방법
	현장 체감형 전시		현재는 존재하지 않거나 가기 힘든 곳의 현장을 재현하여 그곳에 직접 가있는 듯한 분위기를 느껴보는 방법
간접적 체험	영상 전시	정지 영상 전시	사진이나 그림 자료 등을 이용한 보조적인 설명을 꾀하는 전시방법, 주로 슬라이드 영상이나 컴퓨터를 이용하여 전시
		동적 영상 전시	전시문의 설명이나 주제전달을 위한 보조적인 영상물 또는 주제를 내용으로 영화처럼 만들어 관람하는 전시 프로젝터, TV영상모니터 등을 많이 이용함
		특수 영상 전시	3D입체영상, 몰입형 대형영상, 시뮬레이션 영상 등 대형영상이나 오감 체험 시스템, 좌석의 움직임 부여 등의 방법을 통해 박진감 넘치는 영상을 구현하는 방법
간접적 체험	모형, 디오라마전시		현재에 없거나 가기 어려운 곳의 현장 또는 상황을 설명적으로 전시하는 방법, 주로 축소형 디오라마 모형 등으로 연출. 또한 전시물만으로 설명이 곤란한 경우 쓰임새 등을 설명하기 위한 인물모형 등을 등장시켜 이해하기 쉽게 연출하는 방법
	특수연출 전시		영상과 모형, 움직임, 변화 등 다양한 전시매체의 복합적인 연출방법으로서 매직 비젼, 3D 입체 전시물 등의 다양한 방법, 조명의 변화, 전시물의 움직임 등을 이용하여 보조적인 설명을 하는 방법들도 많이 쓰임

표1-3. 체험형 전시연출 방법의 유형

16) 신혜진, “어린이 박물관 체험형 전시연출의 특성에 관한 연구,” (석사학위, 명지대학교, 2006): 33.

표 1-3에서 제시하는 체험형 전시연출 유형을 기준으로 살펴보자면, 본 논문에서 다루는 배리어 프리 전시는 관람자의 신체 및 감각의 활용을 우선시한다는 점에서 큰 분류상으로 직접적 체험에 해당한다. 관람객이 신체의 일부를 활용하여 전시물을 감상하는 부분은 조작식(hands-on) 체험 유형을 포함하고 있으며, 상호작용(interactive)적 측면에서는 관람객과 전시물 간의 상호작용뿐 아니라 전시 가이드와 관람자 간의 상호작용을 주요하게 다룸에 따라 스토리텔링(storytelling), 대화(conversation)를 주요 키워드로 꼽을 수 있다.

물론 퍼포먼스(performance)의 속성도 포함하고 있는데, 용어에 대한 세분화된 구분이 필요할 것으로 보인다. 가령, '시연'은 관람객이 특정한 과정을 그대로 수행하는 모사로서의 체험적 성격이 짙은 단어이다. 반면, 본 논문에서는 관람객이 지닌 신체적 특성에 따라 전시 관람 방식을 스스로 선택할 수 있는 포용적(inclusive) 관점에서 자율성이 강조됨에 따라 시연보다는 '능동적으로 감각하기(active sensing)'로 구체화하는 것이 더욱 적합할 것으로 판단된다.

본 논문에서 제시하는 배리어 프리 전시는 전시가 진행되는 장소의 속성이 매우 중요하다. 일반적으로 전시 공간의 선정보다 전시 작품의 제작이 우선적으로 다루어지지만, 본 논문에서는 주어진 전시 공간을 전제로 한 전시 환경 연출 방식을 취하고 있다. 미술사적 관점에서 불리는 '장소 특정적 미술(Site-specific art)'과는 다른 맥락으로, 전시 작품의 구상 및 제작에 있어 장소가 우선시된다는 점에서 '장소 우선적(Site-priority)' 혹은 '장소 기반(Site-based)' 전시라는 새로운 유형으로 정의할 수 있을 것이다.

제 2 장 시각장애와 접근성의 이해

2.1 시각장애의 정의와 분류

2020년 보건복지부에 등록된 국내 장애인 등록 현황 자료에 따르면, 전체 263만 3,025명의 장애인 중에서 시각장애인은 총 25만 2,324명으로 15가지 장애 유형 중 지체장애(120만 7,368명/45.7%)와 청각장애(39만 5,789명/15.0%)에 이어 세 번째로 많다.[17] 시각장애 발생 원인은 후천적 질환 및 사고(92.4%)가 가장 높은 비중을 차지하며, 그 외로 선천적 원인(5.0%), 원인불명(2.6%), 출산시 원인(0.1%)이다.[18]

시각장애의 의학적 정의는 일반적으로 시력과 시야에 의해 결정된다. 시력(visual acuity)은 사람이 볼 수 있는 명료도를 의미하며, 시야(visual field)는 눈으로 정면의 한 점을 주시하고 있을 때 그 눈에 보이는 외계의 범위를 의미한다. 장애인복지법 시행 규칙상 시각장애인의 정의는 다음과 같다.

- 나쁜 눈의 시력이 0.02 이하인 사람
- 좋은 눈의 시력이 0.2 이하인 사람
- 두 눈의 시야가 각각 주 시점에서 10도 이하로 남은 사람
- 두 눈의 시야 2분의 1 이상을 잃은 사람

시력(중심시력)은 시시력표(test chart)로 측정한다. 시시력표는 시력을 측정할 수 있도록 여러 단계로 배열된 시표를 의미하는데, 시표에는 란돌트환시표(Landolt's ring), 스넬(Snellen) 시표, 아라비아숫자 시표, 자기 나라 문자를 사용한 시표, 소아용 도형시표 등이 있다. 예를 들어 스넬렌 시표로 시력을 측정할 경우, 가장 큰 글자를 200으로 정하고

17) 장수빈, "EDI 2021 장애인 통계," 한국장애인고용공단 고용개발원, 2021, 38.
18) 김예직 외 다수, "2021년 장애인고용패널조사(2차 웨이브 6차 조사)," 한국장애인고용공단 고용개발원, 2021, 51.

가장 작은 글자를 20으로 볼 때, 20피트 거리에서 200에 해당하는 글자를 읽을 수 있으면 0.1이고 가장 작은 20에 해당하는 글자를 읽을 수 있으면 그 시력은 1.0이다.[19]

실제 시각장애인 중 전맹은 15% 정도에 불과하며, 대부분은 빛과 명암을 구분하는 저시력자 85%에 해당한다. 저시력의 증상으로는 복시(겹쳐보임), 대비감도 상실, 주변시야장애, 터널시야, 중심암증, 변시증(흔들림), 부분시야손상, 비문증(이물감), 광시증, 야맹증, 주맹증, 색각이상 등이 있다. 저시력으로 판정되는 기준을 살펴보자면, 세계보건기구(WHO)는 좋은 쪽의 교정시력이 0.3 이하이거나 시야 10도 미만의 경우로 정의하고 있으나 국내 시각장애인의 경우 교정시력 0.2 이하이므로 저시력 환자 중 상당수는 장애인으로 인정받지 못하는 실정이다.[20]

장애등급	장애상태	장애정도
1급1호	장애의 정도가 심한 장애인	좋은 눈의 시력이 0.02 이하인 사람
2급1호		좋은 눈의 시력이 0.04 이하인 사람
3급1호		좋은 눈의 시력이 0.06 이하인 사람
3급2호		두 눈의 시야가 각각 모든 방향에서 5도 이하로 남은 사람
4급1호	장애의 정도가 심하지 않은 장애인	좋은 눈의 시력이 0.1 이하인 사람
4급2호		두 눈의 시야가 각각 모든 방향에서 10도 이하로 남은 사람
5급1호		좋은 눈의 시력이 0.2 이하인 사람
5급2호		두 눈의 시야가 각각 정상시야의 50% 이상 감소한 사람
6급		나쁜 눈의 시력이 0.02 이하인 사람

표2-1. 장애등급에 따른 시각장애의 분류

1988년 처음 도입되었던 장애등급제는 표 2-1과 같이 의학적 기준에 따라 6등급의 구분 체계를 갖추고 있었다. 그러나 2019년 6월 장애등급제가 폐지됨에 따라[21] 크게 중증(장애의 정도가 심한 장애인)과 경증(장애의 정도가 심하지 않은 장애인)으로 구분하고 있다.

---

19) “시각장애인의 이해,” 한국시각장애인연합회, http://www.kbuwel.or.kr/.
20) 조현진, “저시력 환자 상당수, 잘못된 시각장애인 판정기준으로 피해,” 보건타임즈, 2019년 8월 5일, https://bktimes.net/detail.php?number=73275&thread=14r05.
21) “장애등급제 폐지 제도 안내,” 한국장애인개발원, 2022년 11월 24일 접속, https://www.koddi.or.kr/service/rating_intro.jsp.

2.2 저시력의 범위 및 원인

2.2.1 발생률

세계 보건 기구(WHO)의 시각 장애와 실명에 대한 자료표에 따르면 시각 장애인의 86%가 저시력자임을 나타내어 저시력자의 규모는 전 세계 2억 4천6백만 명, 39만 명이 전맹인으로 추정된다.

2.2.2 저시력의 정의와 범위

저시력은 안경이나 콘택트렌즈로 완전히 교정이 되지 않는 20/70의 시야나 그보다 안 좋은 시야를 칭하는 용어로, 저시력과 실명은 표 2-2과 같이 시력 정도에 따라 각각 두 집단으로 분류된다.

분류	시력 정도	시각과제 수행 수준
저시력	중도(severe)	도움을 받아 속도, 정확도, 지속도가 낮아진 수준에서 시각과제 수행이 가능하다.
	취중도 (profound)	시각과제에서 전반적으로 어려움이 있고 높은 수준의 섬세함을 요구하는 시각과제 수행은 불가능하다.
맹(또는 실명)	실명근접시력 (near blind)	시력에 의존할 수 없다. 기본적으로 다른 잔존감각에 의존해야 한다.
	맹(또는 실명, blind)	시력이 전혀 없다. 오로지 다른 잔존감각에 의존해야 한다.

표2-2. 시력 정도에 따른 시각과제 수행 수준

2.2.3 증상 및 발생원인

저시력의 발병 원인은 망막 질환인 황반변성의 비중이 가장 높지만, 그 외에도 선천적 결손증, 유전적 질환, 부상, 당뇨병, 녹내장, 백내장, 노화와 같은 다양한 종류의 원인이 있다. 개인에 따라 보이는 정도나 방식은 저마다 다르지만, 가장 대표적인 시각장애의 종류 및 증상은 표 2-3, 2-4를 통해 살펴볼 수 있다.

시각장애 종류	정의	원인
주변부 시야장애	주변시력이 없어져 마치 터널 안에서 밖을 보는 것처럼 중심부만 보임	망막색소변성, 녹내장
중심시력 장애	물체를 주시할 때 보고자 하는 중심이 보이지 않는 시력 장애	망막질환, 시신경위축, 황반변성
비특이성 시력장애	망막의 출혈이나 삼출물로 인해 얼룩으로 더러워진 것처럼 보임	당뇨병성 망막증
매질혼탁	시야 전체적으로 안개가 낀 것처럼 뿌옇고 희미하게 보임	백내장, 망막색소변성증, 각막질환

표2-3. 시각장애의 종류 및 발생원인

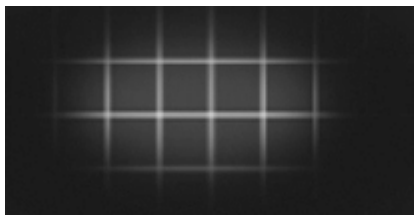
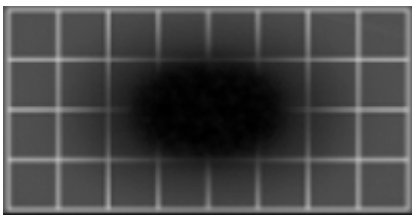
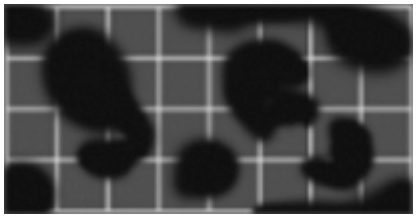
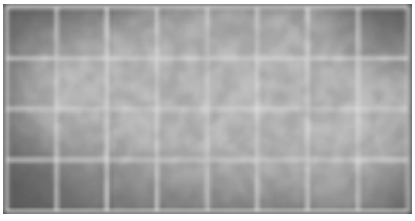
	
주변부 시야장애	중심시력 장애
	
비특이성 시력장애	매질혼탁

표2-4. 시각장애의 종류에 따른 증상

저시력자를 위한 정보 접근성 중에서도 전자 콘텐츠와 관련한 사용자 요구사항 연구가 활발하게 이루어지고 있다. W3C는 웹 사용에 영향을 주는 시각 장애로 시력(선명도), 빛 민감도, 명암 민감도, 시야, 색각 총 다섯 카테고리로 분류하고, 각 카테고리에 따른 사용자 요구 상세 내용을 담고 있어 저시력을 고려한 웹 콘텐츠 개발에 참고할 수 있다.[22)]

22) "저시력자를 위한 접근성 요구사항," W3C 공개 규격 초안(한글번역), 2016년 3월 17일, https://mulder21c.github.io/low-vision-needs.

2.3 시각장애인 정보 접근성 현황

2.3.1 도서(점자/녹음)

점자 도서는 6개의 돌출된 점으로 이루어진 점자를 활용하여 시각장애인이 손끝으로 읽을 수 있도록 제작한 도서를 뜻한다. 부피가 커서 휴대가 어렵고 소장 공간을 많이 차지하며 촉각을 통해서 읽기 때문에 도서의 파손 비율이 높다. 책을 읽기 어려운 시각장애인을 위해 자원봉사자 혹은 성우가 도서를 낭독하여 녹음 도서로 제작되기도 한다.

디지털음성도서는 시각장애인, 독서장애인을 위해 DAISY(Digital Accessible Information System) 방식으로 제작된 전자도서이다. 그림 2-1의 점자정보단말기(한소네)를 통해 점자로 읽거나 컴퓨터, 스마트폰 애플리케이션을 통해 확대화면이나 음성으로도 이용할 수 있는 도서에 해당한다. 기기에 따라 저작 툴과 플레이어가 한 세트로 이루어진다. DAISY를 사용하면 재생 속도 조절은 물론 정보의 계층적 구조에 따라 특정 페이지나 장, 절 등의 탐색이 가능하다. 또한 유니버설 방식으로 전 지구 자료 교환이 가능하다는 특징을 가지고 있다. 장식적 요소, 빈 줄, 빈칸을 사용하는 일반도서와는 달리 시각장애인용 전자도서에서는 시각적 요소를 위한 빈칸, 빈줄, 장식기호를 삭제한다.

그림2-1. 점자정보단말기(한소네)

(출처: https://himsintl.com)

최근에는 자원봉사자들이 인터넷 환경에서 전자 도서를 제작하는 다양한 크라우드소싱 서비스가 등장함에 따라 이전보다 시각장애인을 위한 도서의 수요와 공급량이 확대되었다. 그 예로, 실로암복지관에서 운영하는 '비대면 이북 제작봉사', 삼성전자와 사랑의 열매가 함께하는 '나누는 책읽기 프로젝트', 노원시각장애인복지관에서 진행하는 입력, 낭독, 안내 봉사 프로그램이 있다.

2.3.2 스크린 리더(Screen reader)

스크린 리더는 시각장애인이 컴퓨터를 사용할 때 화면에 나타나는 정보들을 음성으로 출력해주는 화면낭독 프로그램이다. 컴퓨터의 화면과 자신이 입력한 키보드 정보 그리고 마우스 좌표 등을 음성으로 알려주어 컴퓨터를 사용할 수 있도록 도와주는 소프트웨어이다.[23] 스크린 리더 기술은 JAWS(그림 2-2 참고)와 같은 PC형 스크린 리더와 웹 스크린 리더 방식의 두 가지가 있다. JAWS의 경우, 국내에서는 실로암시각장애인복지회에서 2010년부터 한글 버전을 개발·보급하고 있으며, 그 외에도 다양한 종류의 스크린 리더 프로그램이 있다.

PC형 스크린 리더는 전맹 시각장애인이 주로 사용하며, 웹 스크린 리더는 저시력 시각장애인뿐 아니라 난독증과 같은 학습장애, 인지장애인과 노인, 다문화 가족 등의 웹 접근성을 지원하기 위해 사용된다. 최

그림2-2. 스크린 리더 소프트웨어(JAWS)
(출처: http://www.freedomscientific.com)

근에는 애플사의 아이폰에 적용된 보이스오버(VoiceOver)와 같은 스마트 기기에 내장된 모바일 스크린 리더도 다수 활용되고 있다.

시각장애인은 탭(tab)키를 이용해서 화면을 이동하는데 이때 텍스트나 이미지의 alt 속성에 쓰인 해당 내용을 음성으로 출력함으로써 시각장애인도 컴퓨터를 사용할 수 있도록 도움을 주는 것이다. 원하는 곳을 다시 읽을 수 있는 기능뿐 아니라, 화면의 변화를 자동으로 낭독해주는 기능도 있다.

2.3.3 화면 확대 프로그램

저시력 시각장애인이 효과적으로 컴퓨터에 접근할 수 있도록 화면의 글자와 그림을 확대하거나 색상을 반전시켜 보여주는 프로그램을 뜻한다. 국내에는 줌텍스트, 한글아이줌, 룩스 줌(Lux Zoom) 등이 있다.

2.3.4 화면해설(음성해설)

화면해설은 콘텐츠 내의 시각적 정보를 음성을 통해 언어적인 방식으로 제공해주는 서비스를 말한다. 화면의 대사, 시간, 움직임, 소리 등 수많은 정보 중 시각장애인이 해당 영상을 이해할 수 있는 정보들을 바탕으로 대본 작성, 녹음, 영상 제작의 순서를 거친다. 해외에서는 'Audio Description', 즉 '음성해설'이라는 단어로 다양한 분야에서 통용해서 사용하는 반면, 국내에서는 '화면해설', '현장해설', '영상해설' 등 서비스 제공 출처에 따라 사용되는 용어가 상이하다.

영상언어의 함축미를 시각장애인에게 들려줄 소리언어로 바꾸는 작업은 쉽지 않은 일이다. 특히 대사나 표정이 없는 동물 다큐멘터리가 가장 표현하기 까다롭다고 한다.[24] 이와 같은 정보 해석의 한계에도 불구

---

23) "스크린리더와 VS 코드 더 알아보기," 교육부 국립특수교육원, https://www.nise.go.kr/sedu/pt/page2_06.html.

24) 최우리, "당신도 어느 날 갑자기 안 보일 수 있다," 한겨레, 2021년 11월 2일,

하고 화면해설은 시각장애인의 시각 정보에 대한 이해를 도울 뿐 아니라, 정안인에게도 '보는' 것을 '듣는' 경험을 제공함으로써 시각장애인에 대한 인식과 이해를 높이는 효과가 있다.

2.3.5 대체 텍스트(Alternative text)

눈으로 화면상의 콘텐츠를 볼 수 없는 경우, 웹사이트에 게시된 이미지를 시각장애인이 이해할 수 있도록 설명해주는 글이나 문구를 일컫는다. 텍스트가 아닌 콘텐츠 중에서 글로 표현할 수 있는 모든 콘텐츠를 대체 텍스트로 표시한다. 스크린 리더가 대체 텍스트를 읽어 시각장애인에게 정보를 제공하는 방식이다. 그림 2-3과 같이 우리가 사용하는 소셜네트워크서비스(SNS) 페이스북(facebook), 인스타그램(instagram)에도 대체 텍스트를 작성할 수 있는 기능이 포함되어 있다.

그림2-3. 대체 텍스트 입력 화면(인스타그램)

(출처 : https://nuli.navercorp.com)

---

https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/558762.html.

코로나19로 인해 SNS 및 웹 사이트의 활용 빈도가 높아졌으나, 이러한 상황 속에서 이미지를 읽을 수 없는 시각 장애인의 정보 소외는 더욱 심각해졌다. 이에 국립현대미술관에서 주관하는《프로젝트 해시태그 2021》참여 작가 팀 '새로운 질서 그 후…(After New Order…)'는 시각장애인들이 온라인상에서 이미지를 누릴 수 없다는 점에 주목하였다. 장애인과 비장애인이 자유롭게 웹에 접근하여 미술관을 이용할 수 있도록 국립현대미술관의 소장품 전부를 텍스트화하여 시각장애인들에게 이미지 향유의 기회를 제공한 것이다. 물론, 형태, 구도, 재질, 분위기 등 이미지가 담고 있는 복합적인 요소를 눈을 감은 상태에서 생생하게 떠올릴 만큼 언어적으로 완벽하게 해석해내는 것은 불가능한 일이며, 대체 텍스트 작성자의 미감과 판단에 따른 선택과 배제를 피할 수 없다. 그러나 이와 같은 시도는 대체 텍스트의 주 사용자인 시각장애인뿐 아니라 정안인, 나아가서는 시각적 결과물을 생산해내는 모든 창작자에게도 접근성에 대한 인식의 계기를 제공한다는 측면에서 매우 고무적인 일이다.

2.3.6 박물관 · 미술관 장애인 접근성 유형

오늘날 대부분의 미술관은 전시 작품 설명이 담긴 리플렛이나 도록뿐 아니라 전시해설(도슨트), 오디오 가이드, 전시 연계 프로그램에 이르기까지 다양한 매체와 방식을 통해 관람객에게 정보를 전달함으로써 작품에 대한 이해의 폭과 감상의 깊이를 더하려고 노력한다.

이와 마찬가지로 시각장애인의 문화 활동 확대를 실현하기 위해서는 표 2-5와 같이 접근성 유형에 대한 포괄적 이해가 선행되어야 한다. 김현경(2020)은 박물관 및 미술관 접근성 장벽이 복합적으로 발생한다는 점과 접근성 강화를 위해서는 장애인이 '특수한' 대상으로 분리되지 않도록 장애인의 특수성을 보편성과 조화시키려는 노력의 필요성을 언급한다.[25]

25) 김현경, "장애인 접근성 강화를 위한 박물관 · 미술관 가이드라인 수립 방향 연구," 한국문화관광연구원, (2020): 20-21.

따라서 시설 방문 시점으로부터 시설 내 이동 동선, 조명 밝기의 정도, 작품의 높이 등 서비스 전반에 걸쳐 물리적 장벽을 낮추기 위한 디자인의 개발과 적용 그리고 각 요소 간의 긴밀한 연결성에 대한 고려가 필수적임을 알 수 있다.

한 연구에 따르면, 문화예술전시 공간에서 시각장애인들의 불편 사항은 이동 동선, 시각장애인을 위한 편의시설의 부재, 그리고 이에 대한 안내 부족에 이어 최근 터치 방식의 디스플레이가 많아짐에 따라 편의시설 사용에 대한 어려움의 가중도 언급되었다.[26] 투명한 아크릴, 유리 벽 등 특정 시설물에 대한 안내가 없어 충돌사고 위험도 있다. 이에 따라 이동 동선 설명의 표준화 및 디지털 촉지도를 위한 가이드라인 개발에 대한 필요성 제기되고 있다.

위와 같은 현황을 바탕으로 연구자는 시각장애인의 문화예술 전시 경험을 위해 시설을 방문하기까지의 물리적 접근성과 더불어 이동 동선, 작품 제작, 가이드 등 시설 내에서의 물리적 · 서비스 접근성이 보장될 수 있는 통합적인 전시관람 환경 조성을 본 논문의 주요 방향성으로 설정하게 되었다.

---

26) 육주혜 외, “시각장애인의 문화예술전시공간 내 이동 접근성 요구 분석,” *재활복지공학회논문지*, 15(2), (2021): 99.

<table>
<tr><th colspan="2">장애인 접근성 유형</th><th rowspan="2"></th><th rowspan="2">기본 원칙</th><th rowspan="2">가이드라인 방향</th><th colspan="2" rowspan="2">세부 방향</th></tr>
<tr><th>대분류</th><th>세부 요소</th></tr>
<tr><td rowspan="3">물리적 접근성</td><td>이동 편의성</td><td>⇨</td><td rowspan="5">물리적/ 서비스환경 인클루시브/ 유니버설 디자인 적용</td><td rowspan="3">접근성이 향상된 전시관람 환경 조성</td><td rowspan="5">접근성 향상을 위한 전시공간 연출</td><td>전시공간디자인</td></tr>
<tr><td rowspan="2">감각적 접근성</td><td rowspan="2">⇨</td><td>시청각 및 인터렉티브 체험</td></tr>
<tr><td>웹 접근성</td><td>전시설명판</td></tr>
<tr><td rowspan="4">서비스 접근성</td><td rowspan="2">태도적 접근성</td><td rowspan="2">⇨</td><td>조명수준</td></tr>
<tr><td rowspan="2">전시 기획에서의 장애인 관련 주제의 활용</td><td>작품높이</td></tr>
<tr><td rowspan="2">경제적 접근성</td><td rowspan="3">박물관의 사회적 포용과 공공성 확대</td><td rowspan="5">장애인 친화적 서비스 제공</td><td rowspan="5">장애인 방문 여정에 대한 종합적 고려와 서비스 제공</td><td>방문 및 체류시간</td></tr>
<tr><td>웹 접근성</td><td>⇨</td><td>관람료</td></tr>
<tr><td rowspan="3">프로그램 접근성</td><td>지적 접근성</td><td rowspan="3">⇨</td><td>교통수단</td></tr>
<tr><td>정서적 접근성</td><td>편의시설</td></tr>
<tr><td rowspan="2">의사결정에 대한 접근</td><td>가이드동반 투어</td></tr>
<tr><td rowspan="2">문화적 접근성</td><td>정서적 접근성</td><td>⇨</td><td rowspan="3">장애인 문화권 보장</td><td colspan="2">맞춤형 현장 서비스 제공</td></tr>
<tr><td>의사결정에 대한 접근</td><td rowspan="2">포용적 관점이 반영된 프로그램 운영</td><td colspan="2">장애인 유형별 웹 접근성 고려 설계</td></tr>
<tr><td rowspan="3">장애인 문화권 보장을 위한 환경 마련</td><td colspan="2">교육과정 연계 특수교육대상자 프로그램 개발</td></tr>
<tr><td colspan="2">커뮤니티 연계를 위한 아웃리치 활동</td></tr>
<tr><td colspan="2">고령친화(Age-Friendly) 프로그램 기획</td></tr>
<tr><td colspan="2">기관 내의 운영정책에 장애인서비스에 대한 필수 고려</td></tr>
<tr><td colspan="2">기관 종사자의 장애 감수성 함양</td></tr>
<tr><td colspan="2">사회 통합적 관점에서 기관 운영 내 장애인 참여 고려</td></tr>
</table>

표2-5. 장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인의 구성

제 3 장 장애인식개선 제고를 위한 분석

3.1 장애인식개선교육의 역사

국내의 경우 2015년 12월「장애인복지법」을 개정하여 동법 제25조(사회적인식개선)1항에서 “국가와 지방자치단체는 학생, 공무원, 근로자, 그 밖의 일반국민 등을 대상으로 장애인에 대한 인식개선을 위한 교육 및 공익광고 등 홍보사업을 실시하여야 한다”라고 명문화함으로써, 장애인에 대한 사회적 인식개선의 근거를 마련하고 있다. 이러한 장애인에 대한 사회적 인식개선 관련 법적 규정은「장애인복지법」외 5개 법률 및 2개 조례에서 인식개선 교육을 명시하고 있다.

- 장애인복지법 제25조 및 동법 시행령 제16조, 시행규칙 제2조의2
- 장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률 제32조 제6항, 제34조 제1항
- 장애인등에 대한 특수교육법 제8조 제2항
- 장애인고용촉진 및 직업재활법 제5조 제3항, 제5조제 4항 및 동법 시행령 제79조 제 2항 제4호
- 발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 법률 제34조 제1항 제4호, 제34호 제2항 제5호
- 정신건강증진 및 정신건강 복지서비스 지원에 관한 법률 제7조 제3항 제5호
- 서울특별시 장애인 인권증진에 관한 조례 제5조 제2항 제4호, 제7호 제1항
- 서울특별시 장애인공무원 지원 조례 제4조 제3항

표3-1. 장애인 인식개선(제고) 교육 관련 법적규정

3.2 장애인식개선교육의 현황과 한계

3.2.1 장애인식개선교육의 이해

우리 사회에서 '장애'란 다원화 사회를 구성하고 있는 다양성의 한 요소이며, 현재 국내에서 장애 인식에 대한 교육은 다양한 법과 제도에 의해 권장 및 실시되고 있다. 국립특수교육원에 따르면 장애인식개선이란 "장애에 대한 잘못된 개념이나 이해를 바로 잡아주고 편견을 없앨 수 있도록 교육하는 것"이라고 명시한다.[27] 장애인식교육을 통한 핵심 목표는 인지적, 정서적, 행동적 측면의 변화로 요약해 볼 수 있는데, 주로 장애에 대한 올바른 정보를 제공하는 교육방식을 통해 잘못된 인식을 바로잡고 편견을 해소하고자 한다. 또한, 장애인식개선교육 프로그램은 대부분 비장애인의 장애 이해를 위한 목적으로 운영되는 경우가 많다.

3.2.2 법적근거 및 교육운영주체

장애인복지법 제25조 '사회적 인식개선'에 따라 장애인식개선 교육이 실시되며, 장애인식개선을 위한 교육의 의무화, 주체범위의 확대 등 사회인식개선을 위한 법적 근거로 제시되고 있지만 '대부분의 조항이 강제력 없는 권고 조항이거나, 일정한 기준이나 원칙이 없는 임의 수준의 조항'이다. 장애인복지법 시행령 제16조 '장애 인식개선 교육'에서 교육의 대상이 전 국민이 아닌 교육기관과 공공단체로 한정되어 있다.

3.2.3 명칭 개선의 필요성

인천대학교 사회복지학과 전지혜 교수는 '장애인식개선 확대를 위한 정책과제' 토론회(2017)를 통해 장기적인 장애인식교육의 대상자 확대

27) 국립특수교육원, *특수교육학 용어사전*(서울: 하우, 2009).

방안 마련의 필요성을 주장한 바 있다. 아울러 명칭에 대한 정리의 필요성을 강조하며, “장애인 인식개선, 장애인식개선, 장애이해교육, 장애인권교육 등 명칭이 너무 다양하고, ‘개선’이라는 용어는 국민 다수가 무언가를 잘못하고 있다는 부담감을 안겨준다.”며 “‘장애인’이라는 표현보다 ‘장애’라고 표현함으로 장애와 사회의 관계, 장애가 장애를 가진 사람(장애인)을 규정할 수 없음에 대해서도 고려가 필요하다.”고 제시했다.[28]

3.2.4 교육 내용 및 한계점

장애인복지법 시행령 제16조에 따르면, 장애 인식개선 교육에는 장애의 정의, 장애인의 인권과 관련된 법과 제도, 장애인의 행동 특성 및 능력, 장애인과 의사소통하는 방법, 장애인 보조기구 및 장애인 편의시설, 그 밖에 장애인에 대한 인식을 개선할 수 있는 내용이 포함되어야 한다고 명시하고 있다. 하지만 ‘인식을 개선하다’라는 표현에는 이미 인식 자체를 잘못된 개념이나 이해에서 비롯된 편견으로 바라보고 ‘장애’를 인식의 개선이 필요한 대상으로 간주하고 있음을 알 수 있다.[29]

장애인식개선교육 관련 전문가 집단의 심층 인터뷰(FGI, Focused Group Interview)에 따르면 현 장애인식개선교육의 문제점에는 장애인 강사가 활동하는데 부적절한 물리적 · 심리적 환경, 즉 제한된 1시간 동안 6개 영역을 다뤄야하는 점, 장애인과 교류하거나 장애체험을 할 수 있는 시설 등의 부족, 온라인 교육 시청 방식 등을 지적했다.[30] 이처럼 현재 장애인식개선교육에 포함되는 내용은 장애인식 교육보다 장애이해 교육에 더 가깝다. 따라서 기존 교육 내용의 재구성 및 교육을 위한 환경 구축뿐 아니라 장애인식을 위한 교육의 방식에 있어 새로운 방향성을 탐색하는데 주안을 둘 필요가 있다.

---

28) 하세인, “장애인 인식개선교육, 체계화 된 제도 필요,” 웰페어뉴스, 2017년 11월 17일, http://www.welfarenews.net/news/articleView.html?idxno=63244.
29) 위의 글.
30) 김정훈, “장애인식개선교육 문제없나,” 소셜포커스, 2018년 11월 23일, https://www.socialfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=812.

3.3 장애인식개선 방향성 제안

최근 국내 영화 및 공연예술 분야에서의 배리어 프리 관련 다양한 시도를 비롯해 접근성 개선에 대한 사회 전반의 관심이 점차 확대되는 추세다. 대중교통 이용을 위한 물리적 접근성, PC 및 모바일 기기를 위한 웹 접근성 등 개인의 일상과 직접적으로 연관된 디자인, 서비스 개선도 중요하지만, 장애에 대한 인식 변화가 선행될 필요가 있다. 장애 모의 체험, 강의식 동영상 등 단편적인 방식의 교육으로 인해 우리는 '장애' 자체뿐 아니라 '장애인식개선'이라는 용어 자체에 대한 편견도 가지고 있다. 그러나 장애인에 대한 편견을 깨고 인식을 확장하는 일은 비단 교육을 통해서만 이루어지는 것은 아니다. 이에 따라 단행본, 미디어 등 장애에 대한 인식의 확장을 돕는 여러 사례들을 매체별로 구분하여 살펴보고자 한다.

3.3.1 단행본

에세이, 소설 등의 장르를 통해 시각 장애를 주제로 다룬 단행본을 쉽게 접할 수 있다. 그중 작가 정은의 저서 『산책을 듣는 시간』에는 청각장애를 가진 수지와 시각장애를 가진 한민이 등장하고, 고등학생인 두 주인공이 세상을 느끼는 자신만의 방법에 대해 서로 이해해나가는 과정을 섬세한 언어로 다루고 있다. 후반부에서는 두 주인공이 소설의 제목과 동일한 이름의 사업을 시작하게 되는데, 이메일을 통해 산책 신청을 받고, 산책 신청자가 눈을 감은 주인공을 안내하면서 산책 후 보고 느낀 것들을 자세히 설명하는 것이다.[31] 여기에서 '걷기'와 '말하기'라는 행위만을 통해 시각장애인에게는 이야기로 보지 못한 세상을 전달해주고, 산책 신청자에게는 평소 눈여겨보지 않았던 대상을 자세히 관찰해보도록 유도한다. 고도의 기술을 활용하지 않더라도 장애인식개선이라는 목적을 매우 효율적으로 달성할 수 있는 방식의 사례에 해당한다.

---

31) 정은, *산책을 듣는 시간* (파주: 사계절, 2018), 168.

다음으로, 1904년 출판된 허버트 조지 웰스의『눈먼 자들의 나라』는 등산 중 조난을 당한 주인공 누네스가 외딴 골짜기에 위치한 '눈이 보이지 않는 사람들이 사는 나라'에 살게 되면서 생기는 여러 사건을 다루는 단편소설이다. 눈을 통해 볼 수 있는 본인만의 우월한 능력으로 그 나라의 권력을 얻을 수 있다고 생각했던 누네스는 '보이다'라는 단어조차 존재하지 않는 나라에서 본다는 것의 실제적 가치를 증명해보려 한다. 하지만 이에 마을 사람들은 그를 욕하고 환각 증상이 있는 결함이 있는 사람이라는 평판을 얻게 된다. 이처럼 눈을 통해 보는 사람이 오히려 사회의 소수자가 되는 이 소설의 조건은 사회에서의 '다수'의 권력과 횡포, 무관심에 대한 인식을 돕는다. 그뿐만 아니라, 창문이 없는 집[32], 더위와 추위로 나뉘는 시간[33] 등 보이지 않는 나라에 대한 세부적인 설정 또한 독자의 사고를 확장하고 상상력을 자극한다.

신경과 전문의이자 작가로 활동한 올리버 색스는 여러 환자의 사연을 바탕으로 책을 펴낸 인물이다. 그중에서도『마음의 눈 - 빗소리가 어떻게 풍경을 보여주는가』는 시력을 잃거나 눈에 문제가 생긴 사람들이 장애를 극복하는 다양한 방법들을 소개한다. 예를 들어 전맹인데도 이미지화 과정을 통해 지붕을 고치거나, 전맹이 되면서 시각적 표상과 기억이 완전히 소멸하는 '심맹'이라는 개념이 등장하기도 한다. 그에 따르면, 심맹으로 인해 본다는 생각 자체를 잃어버려서 허공에 손가락으로 그려보지 않는 한 3이라는 숫자가 어떻게 생겼는지 상상할 수 없다.[34] 이 저서의 핵심은 같은 전맹 시각장애인도 개인마다 세상을 보고 인식하는 과정이나 방식은 다르다는 점, 즉 고유성이 존재한다는 것이다.

그 외에도 서로 다른 3명의 시각장애인 엄마가 정안인인 자녀와 함께 살아가는 모습을 담은『그냥 엄마』[35], 중국 시각장애인 안마사들의 삶을 다룬 비페이위의 장편소설『마사지사』[36] 등을 통해서도 시각장애

32) Herbert G. Wells, *허버트 조지 웰스: 눈먼 자들의 나라 외 32편*, 최용준 역, (서울: 현대문학, 2014), 605.
33) 위의 책, p. 612.
34) Oliver Sacks, *마음의 눈 - 빗소리가 어떻게 풍경을 보여주는가*, 이민아 역, (서울: 알마, 2006), 230.
35) 윤소연, *그냥 엄마* (서울: 시공사, 2022). 서울대 교육학 박사학위 논문 〈시각장애 어머니의 유아기 자녀 양육에 대한 사례연구〉(2020)을 바탕으로 출판된 책이다.
36) 비페이위, *마사지사*, 문현선 역, (파주: 문학동네, 2015).

인을 이해하기 위한 다른 측면의 접근법을 발견할 수 있다. 시각장애인의 삶을 다룬 문학들 속에서 공통적으로 전달하는 메시지 중 하나는 그들이 살아가는 세계 속에서 어떤 장애도 느껴지지 않는다는 부분이다. 장애인이기 때문에 차별받는 것이 아니라, 차별받기 때문에 장애인이 되는 것이다.[37] '장애인'을 소수자로 분류해버리는 사회적 차별, 비장애인 중심 사회가 만들어 낸 범주 혹은 기준에 대한 성찰이 필요하다.

앞서 소개한 올리버 색스의 저서는 실제 환자들의 사례를 다룬다. 하지만 사례 대부분이 일반적이지 않아, 오히려 '장애를 가진 사람이 특별한 능력을 가진 사람'이라는 오해를 불러일으킬 수 있어 이에 대한 주의가 필요하다. 물론 장애로 인해 발달하게 되는 신체적 · 인지적 특성들의 고유성은 매우 중요하지만, 이 또한 장애에 대한 오해와 편견을 가중할 수 있기 때문이다. 따라서 시각장애를 주제로 한 콘텐츠를 다룸에 있어 차별적 용어 및 표현 사용은 각별히 유의해야 할 것이다.

3.3.2 미디어

장애인식개선을 위한 장애인 당사자주의에 의한 교육[38]에 대한 필요성이 대두되고 있는 요즘, 장애인 당사자가 직접 운영하는 유튜브 채널에 대한 관심도 높아졌다. 50만이 넘는 구독자를 보유한 중도시각장애인 '원샷한솔'의 운영자 김한솔뿐 아니라, 지체 장애인 박위가 운영하는 채널 '위라클(Weracle)', 뇌병변 장애인 '굴러라 구르님'의 운영자 김지우 등 자신의 일상의 면면을 공유함으로써 장애를 바라보는 비장애인의 시각을 넓히는 역할을 하고 있다. 특히 김지우의 경우, 지난 4월 국립극단 소극장 판에서 공연된 〈소극장판-타지〉(연출 강보름)에 배우로 출연하고, 작가로서 에세이 『하고 싶은 말이 많고요, 구릅니다』를 펴내기도 하며 여러 방면에서 활발한 활동을 보여주고 있다.

---

37) 김도현, *장애학의 도전* (파주: 오월의봄, 2019), 47.
38) 김동일 외, "장애인식개선교육 중장기 로드맵 및 발전방안 연구,"*(최종보고서)*, 한국장애인개발원, 2018, 2.

올해 방영되었던 드라마 〈이상한 변호사 우영우〉는 자폐 스펙트럼을 가진 신입 변호사를 다뤄 큰 인기를 누린 동시에 '자폐 장애의 증상이나 정도는 개개인이 모두 다르다'는 점을 인지시킨 것만으로도 장애 전반에 대한 대중의 인식을 변화시켰다는 점에서 영향력이 컸다. 또한 EBS 교양 프로그램 〈세상을 비집고〉에서는 선천성 뇌 병변 장애, 시각장애, 청각 장애 등 각기 다른 장애를 가진 4인의 20~30대 MZ세대 청년들이 등장하여 장애에 대한 이야기를 솔직하고 유쾌하게 나누기도 한다.

3.3.3 미학적 · 철학적 관점

일본의 이토 아사 교수는 미학 연구자로, 장애를 가진 사람들의 다양한 신체적 경험에 중점을 두고 예술 작품과 그것이 이끌어내는 감각, 감정을 연구해왔다. 그의 저서 『눈이 보이지 않는 사람은 세상을 어떻게 보는가』는 본다는 행위의 의미를 신체론을 통해 살펴보고,[39] 시각과 청각, 신체 절단 등 다양한 장애를 가진 12명의 인물을 인터뷰하며 장애를 통해 몸에 대한 깊은 이해를 풀어낸다. 예를 들어, 시각장애인이 필기를 하고 메모를 점검하는 습관, 부재한 감각 대신 다른 감각들로 공간을 능숙하게 인지하는 능력 등 장애를 둘러싼 다양한 이야기를 통해 대개 '결함'으로 여겨지는 '장애'에 대한 고정된 인식을 허물고 우리의 지식을 확장한다.

이토 아사는 그의 저서에서 에스토니아 생물학자 야콥 폰 윅스퀼이 주창한 '환경세계(Umwelt)'라는 개념을 언급한다. 이는 윅스퀼의 주저 『동물들의 세계와 인간의 세계』에서 정의한 것으로 신체적 특징에 따라 생물체가 갖는 고유의 세계를 '환경세계'로 정의하고 있다. 이 개념을 통해 바라본 시각장애인은 눈 밝은 사람으로부터 시각을 뺀 존재가 아니라 시각 없이 그 자체로 완성된 독자적인 환경세계에서 살고 있다. 즉, 그들은 촉각이나 청각적 정보를 사용하기도 하고 주위 사람들의 도움을 받는 등 보는 방법이 다를 뿐이다.

---

39) Ito Asa, *기억하는 몸*, 김경원 역, (서울: 현암사, 2020).

히로세 코지로의 저서에는 시각장애인은 '시각을 사용하지 못하는 약자'가 아니라 '시각을 사용하지 않는 대신 오감(촉각)의 가능성을 개척한 사람'이라는 표현이 등장하기도 한다.[40] 역사적으로 장애인의 몸은 비장애인의 육체에 비해 어떤 기능이 결여된 것으로 여겨져 왔다. 하지만 앞서 언급한 바와 같이 개인의 고유성에 대한 인식은 장애에 대한 문제의식을 다룸에 있어 매우 중요하다.

3.3.4 소결

법적의무교육 이수를 목적으로 진행되는 형식적인 교육 방식으로 인해 '장애인식개선'이라는 용어마저 관용적 표현으로 격하되고 말았다. 그러나 앞선 내용에서 살펴본 바와 같이, 장애에 대한 인식 개선은 교육의 형태가 아니더라도 단행본, 미디어 등 다양한 매체와 주제를 통해 보다 효과적으로 이루어질 수 있다. 또한 본 논문의 제4장 사례연구에서 다루는 전시, 공연, 이벤트, 체험 프로그램 등 다양한 문화 활동의 형태로 전달하는 방식은 기존 장애인식개선교육에서 부재한 목표를 달성하기 위한 새로운 전략이 될 수 있다.

본 논문은 장애에 대한 인식 개선을 목표로 하나의 예술 장르로서의 배리어 프리에 대한 잠재력과 가능성을 다감각을 활용한 전시로 시도해 보고자 한다. 이를 통해 시각장애인의 문화예술 경험에 대한 진입장벽을 낮출 뿐 아니라, 비장애인과 장애인이 함께 문화예술을 경험할 수 있는 환경을 마련하고자 한다.

---

40) Hirose Kojiro, *만지는 문화로 초대합니다,* 정숙경 역, (서울: BF북스, 2013), 69.

제 4 장 사례연구

제 4장에서는 문화예술분야에서 시각장애를 주제로 다룬 사례와 전시환경조성에 있어 시각장애인의 접근성을 고려한 선행 사례를 전시, 공연 및 행사, 체험 프로그램, 가이드라인의 유형으로 구분하여 분석한 내용을 다루고자 한다.

4.1 전시

4.1.1 소피 칼, 〈Blind〉, 1986

그림4-1. <Blind> 전시 작품 중 일부

© 2017 Nava Atlas

소피 칼(Sophie Calle)은 프랑스의 사진작가이자 개념미술가다. 그는 사진과 텍스트로 이루어진 작품 〈Blind〉를 통해 선천적으로 눈이 보이지 않는 사람들, 즉 한 번도 무엇을 눈으로 본 적 없는 8명의 전맹 시각장애인을 만나 그들에게 아름다움(beauty)이란 무엇인지 질문한다. 그들은 질문에 글로 대답하고, 소피 칼은 텍스트를 기반으로 그들이 표현한 아름다움을 다시 이미지로 표현한다. 작품은 그림 4-1과 같이 시각장애인들의 초상 사진과 텍스트 형태의 답변, 그리고 답변을 형상화한 사진의 구성이다.

> "본 적은 없지만 가장 아름다운 것은 바다입니다. 끝이 보이지 않을 정도로 멀리 펼쳐진 바다."
> — Sophie Calle, 〈Blind〉, p. 10.

> "녹색은 아름다워요. 내가 좋아하는 것들이 모두 녹색이니까요. 풀도, 나무도, 잎도, 자연도요. 저는 녹색 드레스도 좋아해요."
> — Sophie Calle, 〈Blind〉, p. 16. [41]

선천적인 전맹 시각장애인에게 '아름다운 이미지'가 무엇인지 질문을 던지는 작가의 과감한 행위는 대중의 비판을 받기도 했다. 하지만 위의 두 가지 답변을 살펴보더라도 짧은 문장을 통해 그들이 인식하는 세계에 대한 감각을 충분히 엿볼 수 있다. 본 사례가 작가가 속한 비장애인의 세계와 전맹 시각장애인의 세계에 대한 일종의 병치 구조라고 간주한다면, 본 논문에서 제안하는 배리어 프리 전시는 비장애인 그리고 저시력과 전맹을 모두 포함한 시각장애인이 함께 영위할 수 있는 하나의 가능 세계를 보여주기 위한 방향을 갖고 있다고 정의할 수 있을 것이다.

41) 박지수, "No Limits: 서로를 안내하는 감각들," *격월간 보스토크* 30호 (2021): 125-127.

4.1.2 〈말은 쉽게 오지 않는다〉, 2021

2021년 12월 이음갤러리에서 진행되었던 전시 〈말은 쉽게 오지 않는다〉는 《2021무장애예술주간》의 일환으로 진행되었던 디자인 프로그램으로 그래픽디자이너가 예술 생산과 소비의 측면에 있어 장애인을 포함한 사회에 어떻게 기여할 수 있을지에 대한 고민을 보여준다. 이 전시에서는 전시 작품 외에도 각 작가의 작업을 가급적 상세히 묘사하고 설명하는 코멘터리가 별도의 음성해설로 지원된다. 해당 웹 링크[42]를 통해서 전시에 참여한 6가지 작품에 대한 내용은 공간의 작품 배열 순서에 따라 오디오 재생을 통해 확인할 수 있다. 물리적 · 신체적 한계로 전시를 관람할 수 없는 대상이나 상황을 위한 내용이지만 장애인과 비장애인의 구분과 상관없이 전시작품을 직접 관람하는 것과는 또 다른 경험과 감각을 제공한다.

그림4-2. <말은 쉽게 오지 않는다> 포스터(좌), 김뉘연, 전용완 작품(우)

42) "말은 쉽게 오지 않는다," 전시 온라인 사이트, 2022년 3월 25일 접속, http://nolimits.kr/2021/words.

그림4-3. <말은 쉽게 오지 않는다> 전시장 전경

그림4-4. <말은 쉽게 오지 않는다> 전시장 전경

(출처 : http://hongxkim.com/ko/말은-쉽게-오지-않는다/)

4.1.3 다이애나 랩, 〈초대의 감각〉, 2021

2021년 5월 1일부터 17일까지 탈영역우정국에서 진행된 이 전시는 누구를 초대할 것인가, 누가 초대할 것인가의 문제 등 초대라는 단어를 둘러싼 여러 물음뿐 아니라, 이 단어와 연결되는 다양한 쟁점들을 여러 감각을 통해 표현한다.[43] 또한, 시각 이미지로 만들어진 작품이 시각장애인에게 어떻게 번역되어 전달될 수 있을지, 사운드 작품이 청각장애인에게 어떻게 전달할 수 있을지에 대한 고민을 함께 담고 있다. 아래의 목록에서 제시하는 여러 장치는 연구자가 전시 공간상에서 고려해야 할 시각 정보의 번역 방식 및 장치에 대한 이해를 돕는다.

(1) 전시 장소 선정

과거에 휠체어 접근이 가능했던 우체국(공공기관)이었고, 현재 전시 공간으로 활용되고 있는 탈영역 우정국을 채택함

(2) 리플렛

- 시각장애인에게 리플렛 정보를 음성해설로 제공하고 시각장애의 다양한 유형(전혀 보이지 않는 유형, 흐릿하게 보이는 유형, 특정 부분만 크게 보이는 유형 등)을 고려해 점자 리플렛을 제작함
- 비시각장애인용, 시각장애인용, 영문용 리플렛 모두 전시에 대한 소개를 담은 짧은 분량의 내용으로 통합함
- 웹페이지에 찾아오는 길, 주차 가능 여부를 반드시 명시하여 새로운 공간을 방문하게 될 장애인에 대한 편의 제공함
- 웹페이지용 리플렛 제작을 통해 스크린 리더로 간편한 읽기가 가능하고, 컴퓨터로는 음성으로 출력되도록 함
- 오는 길 등의 정보를 담은 수어 영상 링크 제시함

43) “초대의 감각,” 탈영역우정국, 2022년 11월 23일 접속, http://ujeongguk.com/dianalab/.

(3) 전시 공간 입장

- 전시장 입구에 수어 영상이 나오도록 설치함
- 시각장애인을 위한 계단용 미끄럼 방지 노란색 띠를 부착함
- '이 방향에는 전시품이 몇 개 있습니다'와 같은 코멘트를 검은색 바탕에 밝은 글씨로 크게 표시함
- 특정인에게 도슨트 역할을 지정하지 않고, 관람객 중 누구든 공간을 안내해줄 수 있는 사람이 도움을 필요한 사람에게 안내하도록 요청함

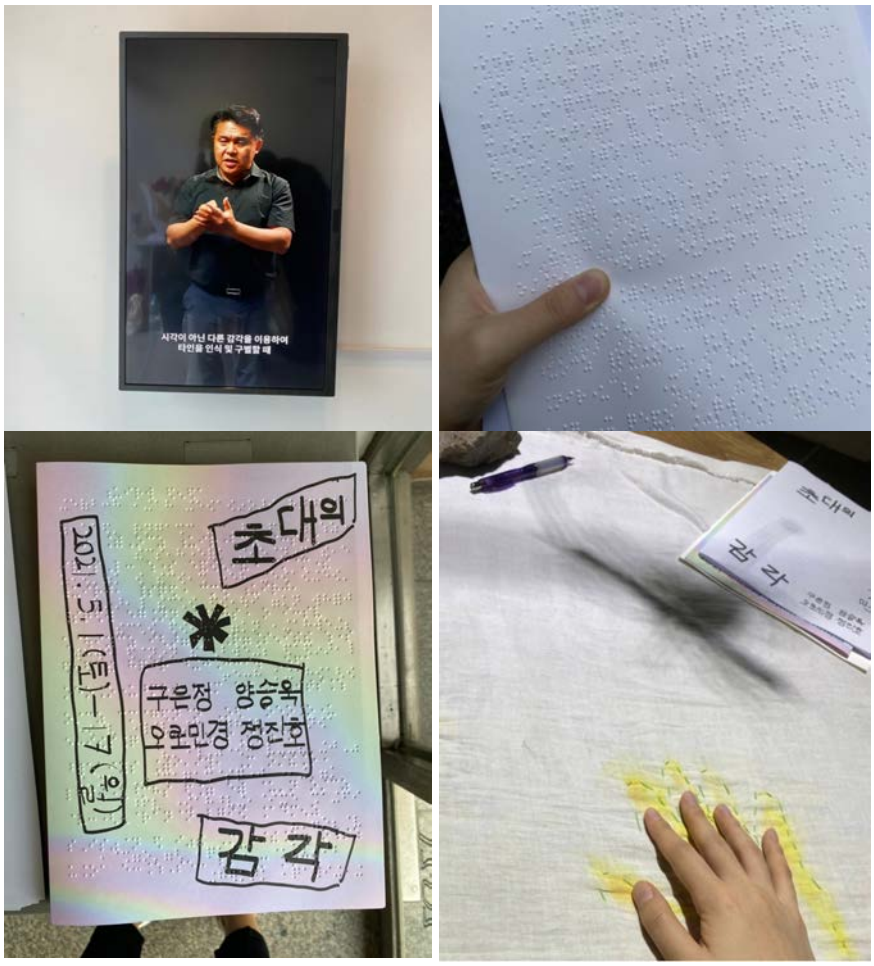


그림4-5. <초대의 감각> 전시 전경

(출처: https://m.blog.naver.com/toqur0725/222373998995)

4.1.4 〈그림 없는 전시회〉, 2017

광고 에이전시 아이디엇이 실로암시각장애인복지관과 함께 기획한 〈그림 없는 전시회〉는 상상력을 매개로 시각장애인과 비시각장애인 간의 공감과 교감을 위해 글이라는 수단을 활용하여 진행된 전시이다.[44] 전시회는 총 2부로 구성됐으며, 1부 '시각장애인들의 시선에서 바라본 세상'은 그림이 아닌 시각장애인들의 시선에서 바라본 세상을 주제로 글로 표현한 작품을 전시하고, 2부 '세계의 촉각 명화'는 세계 명화를 눈이 아닌 촉각으로 감상하는 전시로 이루어졌다.

한 번도 세상을 본 적이 없는 선천성 시각장애인이 인지한 세상을 담은 문장과 후천성 시각장애인이 시력을 잃기 전 보았던 세상을 기억하는 문장도 살펴볼 수 있다. 작품 옆의 QR코드를 스캔하면 작품 내용을 그림으로 구현한 작품을 볼 수 있는데 이는 홍익대학교 학생들의 재능기부로 이루어졌으며, 작품 옆 배치된 작품 설명글 또한 시각장애인이 읽을 수 있도록 모두 점자로 표기되어 있다. 문화생활에 제약이 많은 시각장애인이 어려움 없이 즐길 수 있는 전시이자 비장애인에게 그림은 눈으로만 본다는 고정관념을 깰 수 있는 경험을 제공함으로써, 시각장애인 당사자성을 고려한 장애인식개선의 새로운 방향성을 제시하는 사례이다.

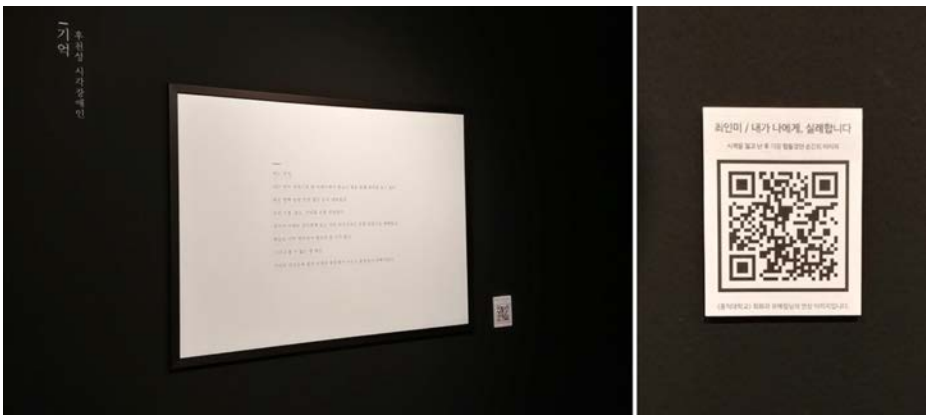


그림4-6. <그림 없는 전시회> 전시장 전경

(출처: https://ideot.co.kr/61)

44) "그림 없는 전시회," 아이디엇 온라인 사이트, 2022년 3월 25일 접속, https://ideot.co.kr/61.

4.2 배리어 프리 공연 및 행사

4.2.1 〈액트리스 투: 악역전문로봇〉, 2021

국립극단 기획초청 'SETUP 202'의 일환으로 진행되었던 본 공연은 전체 일정 중 배리어 프리 회차 공연을 4회 배정하고 청각장애인을 위한 수어해설, 그리고 시각장애인을 위한 터치 투어, 음성해설, 화면해설이 제공되었다. 터치 투어는 공연 시작 전 공연에 사용되는 소품 등을 만지는 체험형 프로그램으로 공연 50분 전부터 20분간 공연장 내부에서 진행되며 터치투어 중 필요한 설명은 음성으로 지원되었다. 이는 '시각' 대신 '촉각'으로 사물을 보게 하는 경험에 해당한다. 음성 해설을 통해 연기자와 무대 소품의 위치를 안내하는 것은 '공간'을 '언어'로 치환하는 장치이다. 또한 이동지원 서비스가 있어 공연 시작 90분 전, 공연 시작 30분 전, 공연 종료 후, 지하철역에서 공연장까지의 이동을 지원했다. 해당 배리어 프리 공연을 통해, 배리어 프리가 단순히 장애인을 위한 보조도구가 아닌 비장애인에게도 공연 감상을 위한 하나의 옵션으로 기능할 수 있음을 확인할 수 있었다.

수어해설	터치투어	음성해설	화면해설
수어통역사가 배우의 대사를 수어로 통역	공연 전 세트 및 연극 소품을 직접 만져보며 작품에 대한 정보를 얻을 수 있음	배우의 움직임이나 세트의 변화 등 시각적 효과를 음성으로 설명	배우의 대사, 음악의 분위기, 효과음 등 극의 이해를 돕는 모든 음향효과의 자막 설명

표4-1. 배리어 프리 공연 제공 서비스

4.2.2 〈소극장판-타지〉, 2022

이 공연은 2021년 (재)국립극단의 〈창작공감: 연출〉 공모를 통해 개발되었으며 2021년 1월부터 공연이 진행된 2022년 4월까지 1년 이상의 긴 제작 기간 동안 "모두를 위한 배리어 프리는 가능한가?"라는 질문에서 시작해 연출가 및 네 명의 출연진의 협력 과정을 통해 완성되었다. 출연진은 시각장애인 배우, 청각장애인 무용수, 뇌병변 장애인, 전 국립극단 시즌단원 배우로 구성되었다.

그림4-7. 공연장 무대 모습

공연장 입구부터 무대 바닥의 정중앙을 가로지르는 점자 블록이 설치되어 있어 시각장애인 관람객뿐 아니라 공연장의 밝은 조명 아래에서 방향감각을 잃기 쉬운 저시력 시각장애인 배우의 동선에 가이드 역할을 수행했다. 무대의 형태 또한 위로 솟아오르지 않고 오히려 아래로 움푹 꺼져있는 형태로 출연진과 관람객의 시선 높이가 비슷하였다.

일반적으로 공연장에서 수어통역사는 스크린을 통해 보이거나 무대의 중앙에서 벗어난 경계의 영역에 위치하기 마련이다. 시야에서 벗어남에 따라 무대와 수어통역사를 번갈아 가면서 쳐다봐야 하므로 관람객의

시선이 분산되는 단점이 있는데 본 공연에서는 수어통역사 2인이 출연 배우와 함께 무대에 출연했다. 공연이 진행되는 내내 연기하는 배우의 위치에 따라 그림자처럼 이동하며 배우 가까이에 서서 통역을 진행했다. 수어통역사 의상의 경우, 수어의 손짓을 잘 보이게 하기 위한 검은색 정장 차림이 일반적인데 이 공연에서는 수어해설가의 옷차림이 검은색 상의와 흑백의 체크무늬 운동복으로 편안함이 느껴졌고 출연 배우의 의상과 구분되지 않고 어우러지는 모습이었다.

그림4-8. 일반 관람석 의자(좌), 휠체어 관람석 의자(우)

무대를 둘러싼 2열 구성의 관람석에는 일반 의자 외에도 그림 4-8의 우측 사진에서와 같이 휠체어를 탄 관람객을 위해 등받이만 있는 의자가 1열의 곳곳에 배치되었다. 또한 공연 안내서와 함께 공연 중 관람객 간의 소통을 위한 도구로 촉각 자극용 먼지떨이 형태의 소품이 함께 놓여 있었다.

공연이 시작되자 네 명의 출연 배우는 시각 장애인 관람객을 고려해 각자의 옷차림에 대한 색상, 무늬, 재질, 그리고 모자와 같은 액세서리에 대해 소개하였다. 이어서 공연장의 출입구 위치나 방향, 무대 공간을 구

성하는 점자 블록, 경사로, 벽면의 눈금 표시, 음성 및 화면해설에 대한 설명이 이어진다. 일반적으로 공연의 내용과 공연 전 공지사항 안내를 명확하게 구분하는 반면, 본 공연은 앞서 언급한 내용 모두 대본의 일부로 포함해 배리어 프리 공연이 가질 수 있는 하나의 특징으로 살렸다. 이러한 구성은 비장애인에게도 새로운 경험과 정보를 제공했다는 점에서 관람자 모두에게 긍정적으로 작용했으리라 판단된다.

그림4-9. 공연장 경사로 및 주변 무대 디자인 소품

연극평론가 장윤정은 장애인과 비장애인이 동시대의 사회공동체 구성원으로서 공존하고 있음을 인지할 때, '배려'라는 수식어는 불필요해진다고 전한다.[45] 공동체의 일원을 위해 마땅히 수행되어야 할 부분이기 때문이다. 최근 '배리어 프리'의 중요성이 강조되면서 배리어 프리 공연 작품이 늘어나는 추세임에 따라 연구자가 속한 예술·디자인 영역에서 '전시'라는 형식을 통해 시각 위주의 전시문화를 배리어 프리 관점으로 번역해보는 일을 시도해보고자 하였다.

45) 국립극단, 〈소극장판-타지〉 공연 안내서, p. 11.

4.2.3 〈배리어프리 플레이그라운드〉, 2019

한국장애인문화예술원 주최로 이루어진 〈배리어프리 플레이그라운드(BarrierFree Playground)〉는 2019년 10월 15일부터 25일까지 진행된 장애인과 비장애인이 함께 즐기는 축제이다. 대학로 이음센터 2층 갤러리와 마로니에공원에서 이루어졌으며 장애인 정체성을 주제로 전시와 배리어 프리 놀이기구 체험, 워크숍 등으로 구성되었다. 전시에서는 청각장애인의 정체성을 그리는 〈수화일기〉, 저신장 장애인의 에세이 유머집 〈132cm 사용설명서〉이 소개되었으며 배리어프리 놀이기구 체험과 공동 워크숍을 통해 장애문화예술의 가능성을 실험하는 장이 펼쳐졌다. 특히 〈발달 미로캐슬〉은 전 서천고등학교 미술교사인 김인규 작가에 의해 기획된 미로 놀이터로 호기심뿐 아니라 탐험에 대한 두려움, 모험심을 경험할 수 있도록 제작되었다. 이는 발달장애인이 안전한 시설이나 장소에서 벗어나, 보호자 없이 스스로 판단하고 결정하여 행동할 수 있는 경험을 제공하려는 당사자 입장의 기획 의도를 가지고 있다.

그림4-10. <배리어프리 플레이그라운드> 축제 현장

ⓒ 소셜포커스. 출처: 소셜포커스(SocialFocus)(http://www.socialfocus.co.kr)

4.3 체험 프로그램

4.3.1 독일 〈어둠 속의 대화(Dialogue in the dark)〉

뉴욕 하나의 빌딩 전체를 무대로 사용하는 연극 〈Sleep no more〉과 같이 이머시브 공연(immersive performance)이라는 장르로 구분되기도 하는 체험 기반의 문화콘텐츠가 공연, 영화, 전시 분야에서 다양하다. 그 가운데, 〈어둠 속의 대화(Dialogue in the dark)〉는 시각 장애라는 주제와 관련하여 가장 대표적 사례로 손꼽히는 참여형 체험 프로그램이다. 완전한 어둠 속에서 시각이 차단된 채로 7개의 테마 공간을 100분간 체험해보는 구성으로, 소규모 그룹별로 관객들을 이끄는 로드마스터라 불리는 안내자의 인도에 따라 오감을 활용하는 여정을 떠나게 된다. 소리를 듣고 냄새를 맡기도 하며, 물건을 만져서 무엇인지 맞추거나 음료를 마시고 어떤 음료인지 맞춰보는 과정도 존재한다. 이 프로그램에서 체험자가 경험하는 가장 큰 반전은 관객을 안내한 로드마스터가 시각장애인이라는 점이다.

1988년 독일 프랑크푸르트에서 안드레아스 하이네케 박사(Dr. Andreas Heinecke)에 의해 시작된 이 체험 프로그램은 국내에 2007년 처음 소개되어 현재 북촌과 동탄 2곳에 상설 전시장이 있다. 전시의 구성과 내용이 나라와 지역의 특성에 맞게 맞춤화된다는 특징과 한시적인 전시가 아니라 상설로 지속적으로 운영된다는 장점이 있다. 시각을 차단함으로써 청각, 촉각, 후각 등의 감각을 깨우는 경험을 제공하는 데 의미가 있지만, 관람객 대상이 비장애인에 국한되어 있다는 점, 그리고 전맹 시각장애에 제한된 간접체험이라는 한계점도 존재한다. 본 논문에서는 위 사례를 참고하되, 장애와 비장애의 구분 없이 함께 관람할 수 있는 전시, 그리고 시각을 완전히 배제하지 않고 저시력자까지 포용하는 점 등에서 차별성을 두고자 하였다.

4.3.2 일본 〈소셜 뷰잉(Social viewing)〉

눈이 보이지 않는 사람이 미술을 감상한다고 하면 먼저 작품의 실물이나 모형을 손으로 만져보면서 감상하는 촉각을 사용한 방법이나 기술을 도입한 전시 감상을 위한 보조도구를 떠올리기 마련이다. 일본의 시라토리 겐지는 도쿄 모리미술관에서 진행된 〈시각장애인과 함께하는 미술 감상 워크숍〉을 통해 '소셜 뷰잉(social viewing)'이라 불리는 '눈이 보이지 않는 사람에 의한 해설'을 선보였다.

이 미술 감상 방식에서는 시각장애인을 '내비게이터'로 부르며, 눈이 보이지 않는 사람을 반드시 1명은 포함한 5~6명이 한 그룹을 이루게 된다. 그룹원은 함께 작품 앞에 모여 이야기를 나누는데 우선 눈이 보이는 사람이 자신이 본 것을 언어로 옮기는 것으로 시작된다. 이어 눈이 보이지 않는 사람이 질문하고 이에 눈이 보이는 참가자가 대답하는 방식으로 진행된다. 대부분의 미술관에서는 소리를 내지 않고 조용히 감상하기 때문에 개인적이고 내향적인 감상이 되기 쉽지만 이 워크숍에서는 그룹 내의 사람들과 적극적으로 대화하면서 작품을 감상하게 된다.[46]

'소셜 뷰잉'의 목적은 작품에 대한 지식을 얻고자 함이 아니라 작품 해석에 다다르기까지의 과정과 경험을 공유하는 데 있다. 도착지를 '목표'로 하는 것이 아니라 '길을 찾아가는 과정'을 공유하는 것이기 때문에 감상에 생생한 현장감이 생긴다. 서로의 단순한 의견 교환이 아니라 작품을 다시 만들어 나가는 공동 작업이기 때문에 서로에게 영향을 미치며 도와주는 관계가 빛을 발할 수 있는 것이다. 많은 경우 비장애인이 우위에서 시각장애인에게 서비스를 제공하는 입장인 것에 비해 비장애인과 장애인이 동등한 입장에서 이루어지는 대화라는 점에서 매우 인상 깊은 사례에 해당한다. 이 사례를 바탕으로 본 논문 연구 전시에서도 일러스트레이션 작품을 시각장애인 관람객과 함께 대화를 나누며 감상하는 방식을 도입하게 되었다.

---

46) Ito Asa, *눈이 보이지 않는 사람은 세상을 어떻게 보는가*, 박상곤 역, (파주: 에쎄, 2016), 156.

4.3.3 한국 〈듣다: 3년간의 연구〉

〈듣다〉는 2018년부터 시각장애, 청각장애, 비장애 예술가들이 함께 다양한 탐구와 실험을 지속해 온 연구 프로젝트다. 2020년에는 서서울미술관 사전 프로그램 '언젠가 누구에게나'에서 〈듣다〉 프로젝트의 과정을 공유하는 전시와 워크숍을 진행하였으며 포괄적인 소통의 방법으로 제안된 듣기의 방식들을 선보였다. 그중에서도 작가 위성희는 녹음기나 악보보다 오랜 역사를 가진 매체, 구전을 주제로 한 '귀를 빌리기'를 통해 서로 다른 공간적, 시간적 조건을 가진 사람들이 들은 소리를 수집하고, 소리를 들은 사람의 이야기를 전해 듣는 방식으로 작업하였다.[47] 이 과정은 그림 4-11과 같이 전시장 한 켠 창가에 비치된 의자에 관람객과 나란히 앉아 작가가 준비해 온 짧은 에피소드형 이야기를 전하는 방식으로 이루어졌다. 이처럼 특별한 기술이나 작품이라는 형식 없이도 〈듣다〉는 작가 개인에게 축적된 '듣기'와 관련된 경험을 '이야기하기', 혹은 '들려주기'라는 단순하면서도 명료한 방식으로 전달하였다. 이 사례를 참고하여 연구자는 논문 전시 기간 중 직접 전시 체험을 위한 가이드이자 도슨트의 역할을 맡는 형식으로 진행하게 되었다.

그림4-11. 위성희 <귀를 빌리다>

(출처: 서울시립미술관)

47) 노경애, "듣다: 3년간의 연구," 동영상, 2021년 1월 3일, 15:27, https://www.youtube.com/watch?v=bDIfk72420Y&t=1s.

4.4 온라인 아카이브 및 매뉴얼

4.4.1 〈터치 아트 아카이브〉, 2021

‘터치 아트 아카이브(Touch Art Archive)’는 현재 맹학교에서 사용중인 교과서 4종의 회화 작품 107점을 3D프린팅이 가능한 STL 파일로 변환하여 아카이브한 웹사이트이다.[48] 맹학교에서 사용하는 점자 교과서에는 ‘그림 생략’이라고 표시되어있는 부분이 많다. 그만큼 이미지를 경험함에 있어 제약이 크고 배제되어 있다. 본 프로젝트를 통해 3D 프린팅된 회화 작품을 체험한 학생은 ‘이 경험을 통해 작가의 표현기법에 대한 질문이 생긴다’고 답했고 맹학교 선생님은 ‘학생들 사이에 대화할 거리가 생성된다’는 피드백[49]을 통해 매우 긍정적인 변화이자 유의미한 작업이다. 다만, 평면 회화뿐 아니라 토기, 조각 등 서로 다른 재질과 다양한 매체적 특징을 지닌 예술작품을 일괄적으로 2.5D화하는 방식에 있어 제한적인 작품 감상법이라는 아쉬움이 남는다. 이에 본 논문에서는 동시대 일러스트레이션 작가의 그림 1점을 선정하고, 그림에 대한 정확한 재현이 아닌 상상을 통한 감상법을 주제로 선정하였다.

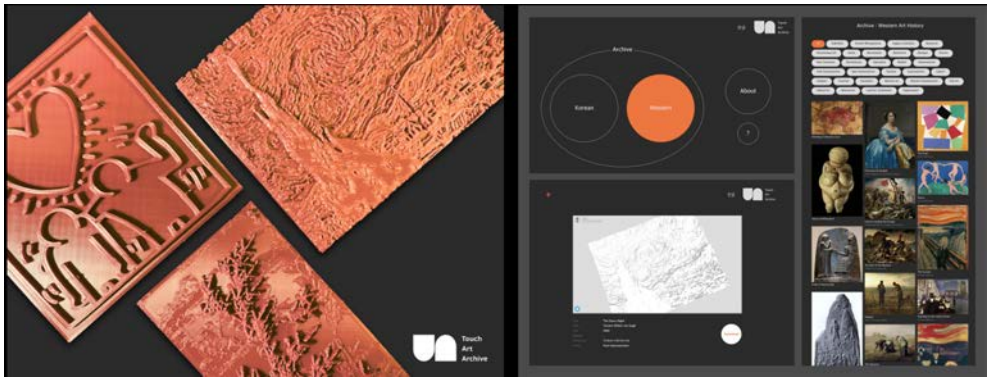


그림4-12. <Touch Art Archive> 웹 페이지

48) 서강대학교 Art & Technology 학과 김시준 학생 졸업 작품, http://touchartarchive.com.

49) 김시준, “Touch Art Archive | Case film,” 동영상, 2021년 12월 17일, 02:28, https://www.youtube.com/channel/UC2MiKcQqCeGjnXsRRgtOP7A.

4.4.2 비거니즘 전시 매뉴얼, 2021

여러 기획자와 예술가가 협력하여 제작한 '비거니즘 전시 매뉴얼'은 하나의 전시를 만들고 해체하는 전 과정에서 마주하는 여러 결정의 순간에 환경을 위한 선택지를 제공하기 위해 제작한 매뉴얼로, 온라인 사이트에서 pdf 형식의 파일을 무료로 다운로드가 가능하다. 크게 작품 포장, 전시장 조성, 홍보와 디자인, 전시 운영이라는 4단계로 전시 구성 요소를 구분하여 파트별로 주로 쓰이는 재료의 설명, 재활용 및 재사용 여부 또는 방법, 대안적 재료에 대해 목록화하고 있다. 전시의 규모와 상관없이 개인 혹은 단체가 각자가 처한 여건에 맞게 실천해볼 수 있는 다양한 방법을 제공한다는 점에서 매뉴얼이 도구로써 유용성뿐 아니라 다양한 선택지와 기준을 제안하며 스스로 질문하고 고민하게 하는 순기능이 있다고 판단된다. 본 논문 연구에서 전시의 기획, 제작 단계뿐 아니라 여러 유형의 관람객을 대상으로 전시를 진행하면서 연구자가 관찰하고 배운 내용 또한 이와 같은 매뉴얼로 정리 · 취합하여 배리어 프리 전시를 구상하는 사람들에게 유용한 정보로 제공하고자 한다.

그림4-13. 비거니즘 전시 매뉴얼 상세 페이지

4.4.3 문자통역 신청 매뉴얼, 2022

한국수어강사로 활동하는 해랑(농인), 아티스트 이랑이 협력하여 제작한 '문자통역 신청 매뉴얼'[50]은 더 많은 공연장에서 청각장애인을 위한 문자통역/수어통역이 제공될 수 있게 하기 위한 노력의 일환으로 제작된 온라인 무료 배포용 매뉴얼이다. 매뉴얼에는 문자통역에 대한 이해를 위한 내용부터 보다 편리한 문자통역을 위한 애플리케이션 '쉐어타이핑' 이용법 매뉴얼까지 포함하고 있다. 또한 수어를 제1언어로 하는 농인, 문해력이 낮은 경우, 수어 구사가 어렵거나 미숙한 청각장애인 등 문자 및 수어 통역 사용자를 세분화하여 관련 정보를 전달함으로써 독자에게 청각장애에 대한 이해를 높이고 수어통역과 문자통역의 상호보완적 특성을 전달하고 있다.

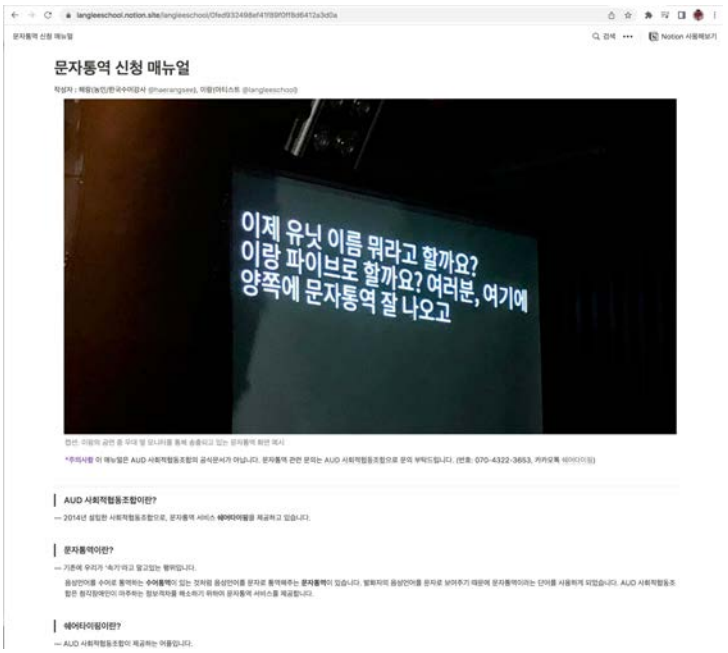


그림4-14. 문자통역 신청 매뉴얼 웹 페이지

50) 해랑, 이랑, "문자통역 신청 매뉴얼," *노션*(블로그), 2022년3월25일 접속, https://langleeschool.notion.site/langleeschool/0fed932498ef41f89f0ff8d6412a3d0a.

4.5 소결

시각장애인의 접근성 향상 및 장애인식개선과 관련하여 현재 국내에서 연구가 시급한 영역을 탐색해보고자 전시 · 공연 · 체험 프로그램 · 매뉴얼 등 4가지 분류에 따른 문화예술 분야의 사례 연구를 진행하였다. 시각 위주의 전시가 대부분인 가운데 시각장애를 주제로 한 전시의 경우에는 주요 관람객 대상이 비장애인으로 한정되거나, 전체 작품 중 시각장애인을 위해 만져볼 수 있는 형태로 일부 구성한 사례가 대다수다. 시각을 사용할 수 없는 장애인을 어떻게든 시각을 사용하는 일반인과 비슷하게 바꾸려고 노력하는 배리어 프리 사례도 많다.[51] 이와 같은 사례연구를 통해 비장애인과 장애인의 구분 없이 모든 관람객이 함께 관람할 수 있는 배리어 프리 전시 콘텐츠의 부재를 확인할 수 있었다. 또한 전시 장소까지의 이동을 위한 물리적 접근성, 전시 공간 내 안전한 이동을 위한 접근성, 전시작품의 정보에 대한 접근성까지를 연속선상에서 긴밀하게 고려한 전시환경개발의 필요성을 인식하게 되었다.

'Seeing is believing' '백문이 불여일견'이라는 속담에서 드러나듯이 직접적인 접촉을 요구하는 촉각, 미각에 비해 시각적 감각을 우위에 두는 경향이 있다. 근대 이후 시각의 우위가 정점을 이루었고[52] 시각정보에 의존하는 근대를 상징하는 곳이 바로 박물관이지만, 특정 대상을 인지하고 이해하는 데 있어 '보는' 행위만이 절대적이라고는 볼 수 없다. 일례로, 25년 이상 시각장애인을 대상으로 미술교육을 진행해온 '우리들의 눈'의 설립자이자 예술가 엄정순은 맹학교 학생들을 대상으로 직접 코끼리를 만져보는 체험 활동을 진행했다. 그리고 눈으로 본 적이 없기 때문에 상상 속 동물이었던 코끼리를 점토로 표현해보는 작업 시간을 가진다. 이때 눈이 보이지 않기 때문에 기존의 코끼리 이미지에 의지하지 않고 자신의 감각에 충실해서 만져본 경험을 바탕으로 고유한 해석과 상

51) Hirose Kojiro, *만지는 문화로 초대합니다,* 정숙경 역, (서울: BF북스, 2013), 233.
52) 이지은, *감각의 미술관* (파주: 이봄, 2012), 131-132.

상력을 바탕으로 만듦에 따라 정안인으로서는 표현하지 못할 독창적인 형태를 제작한다. 이와 같은 아이들의 코끼리 작품에 대해 저자는 '보이지 않아 할 수 있는 상상력'[53]이라고 표현하고 있다.

촉감과 유니버설 디자인을 주제로 오랜 연구를 지속해 온 히로세 코지로는 일본 국립 민속학박물관 교수이자 13살에 실명한 시각장애인 당사자이다. 그는 전시 〈Touch the World: The World Expands by Sensing(2012)〉를 통해 '눈으로 보면서 만져보기(touching while seeing)'와 '눈으로 보지 않고 만지기(touching without seeing)'의 2가지 촉각 체험 방식을 소개하고,[54] 촉감 전시(tactile exhibition)는 시각장애인뿐 아니라 모든 관람객에게 전시 경험 및 작품에 대한 이해의 깊이를 확장할 수 있는 방법이라고 강조한다.[55] 이처럼 단일한 감각 혹은 다감각을 활용한 전시 콘텐츠 구성은 배리어 프리 측면에서의 긍정적 효과뿐 아니라 전시 경험에 대한 몰입도와 깊이를 극대화할 수 있다는 점에서 그 효능을 기대해볼 만하다.

---

53) 엄정순, *세상이 어떻게 보이세요*, (서울: 샘터사, 2018), 146.

54) Hirose Kojiro, "The Concept of 'Universal Museum': The Significance and Possibility of Exhibiting Tactile Culture," *Proc. of the International Symposium on the NAOJ Museum in Tokyo, Japan,* (2015): 83-89.

55) Hirose Kojiro, "Research on Methods of 'Touching the World' — The Aim of the Exhibit Area of Tactile Learning in Japan's National Museum of Ethnology," *Disability Studies Quarterly*, Vol. 33 No. 3 (2013).

제 5 장 전시 콘텐츠

5.1 전시 개요

1) 전시 제목
만지는 선, 들리는 모양(Tangible Line, Hearing Shapes)

2) 전시 일정
2022년 11월 2일(수) - 11월 5일(토)

3) 전시 장소
서울시 종로구 대학로 112 (동숭동)
한국장애인문화예술원(이음센터) 2층 이음갤러리

4) 운영시간
10:00 ~ 20:00 (무료 전시. 사전예약 필수.)

5) 관람 대상
시각장애인의 전시 관람 및 비장애인의 시각장애에 대한 인식개선을 목표로 둔다. 전맹 및 저시력을 포함하는 시각장애인뿐 아니라 청각장애인과 휠체어 이용자도 전시 체험이 가능하도록 접근성을 고려한 전시 환경을 조성한다.

6) 전시 배경
국내에는 아직 신체적 다름을 포용하는 전시 관람문화가 형성되어 있지 않다. 주류 중심의 사고, 즉 비장애인 중심적인 사고로 편중된 사회의 기준으로 인해 장애인은 '소수'로 분류되고 대부분의 문화 활동으로부터 배제된다. 소수와 약자를 중심으로 사회가 구성된다면,

'다수' '소수'와 같은 용어로 사람과 사람 사이를 구분 짓지 않아도 될 것이며,[56] 접근성 격차를 해소할 수 있을 것이다.

7) 전시 목표

본 전시의 목표는 청각, 촉각의 다감각적 경험을 적용한 전시 공간의 구현을 통해 관람객 모두가 동등한 입장에서 전시를 감상할 수 있는 안전한 환경을 구현해보는 것이다. 과거에 비해 국내 박물관 및 미술관에서 제공하는 전시 관람용 오디오 가이드가 보편화되었듯이, 본 연구가 여러 유형의 관람객을 위한 다양한 선택지 제공을 보편화하는데 작게나마 기여할 수 있기를 바란다.

8) 전시 설계 시 유의점

- 시각, 촉각, 청각 등 다양한 감각을 활용한 전시로 구성하되 단순히 시각장애를 간접 체험하는 방향을 지양하며 미화된 체험이 되지 않도록 유의한다.
- 전시 홍보 시 '배리어 프리', '시각장애'와 같은 단어를 전면에 드러내지 않는다.
- 대상과 대상 간의 충분한 거리를 둠으로써 작품 감상의 혼잡도를 낮추고 전시 경험의 속도를 늦춘다.

9) 전시 작품의 구성

작품 제작이 선행되고 이를 바탕으로 배리어 프리를 위한 장치를 마련하는 방식을 벗어나, 본 연구에서는 물리적 접근성을 고려한 전시 공간 선정이 우선적으로 진행되었다. 또한 촉각 및 청각적 감각을 적극 활용한 작품 창작을 위해 프로덕트, 패션, 일러스트레이션, 사운드 분야 관련 전문가와의 협력 연구를 진행하였고, 자문 및 모니터링 단계를 통해 비장애인과 장애인이 동등한 환경에서 감상할 수 있는 전시 콘텐츠를 개발하였다.

---

56) 장근영, *어쩌려고 혼자 다녀* (서울: 꼬닥꼬닥협동조합, 2020), 148.

10) 전시 관람동선

이음갤러리 내부 벽면을 최대한 활용하여 배치된 작품에 따라 관람객은 총 7개의 벽면을 따라 이동한다. 벽을 탐색하여 공간을 인지하는 시각장애인의 특성을 바탕으로 처음 접하는 공간이더라도 금방 익숙해지고 안전하게 이동할 수 있도록 고안된 방식이다.

관람동선 안내를 위한 장치는 크게 2가지로 나뉜다. 첫 번째는 바닥면에 설치한 점자 블록이고, 두 번째는 마스킹테이프를 활용하여 벽면에 도입한 '촉각 안내선'이다. 이를 통해 관람객은 손과 발의 감각을 활용해 작품의 시작점부터 종료지점까지 보행할 수 있다.

'눈으로만 볼 수 있는' 일러스트레이션 작품의 시각 요소를 전시 공간 내에서 '만질 수 있는' 작품들로 구현하는 기획 방향에 따라, 관람객이 그림 속을 거니는 효과를 구현하고자 했다.

11) 전시 작품 배치

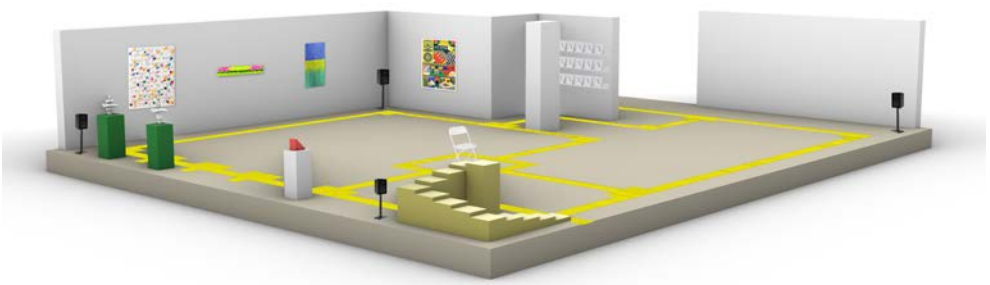


그림5-1. 전시 작품 배치 초안

초기 계획상으로는 그림 5-1과 같이 작품의 부피가 대체로 큰 3D 오브제를 공간 내에서 가장 긴 벽면을 활용해 배치하려 했다. 그러나 시야가 일부 혹은 완전히 차단된 상태에서의 전시 관람을 고려했을 때, 관람객이 공간이 익숙해지기 전 작품과의 충돌이 발생할 우려가 있음에 따라 안전성을 고려하여 그림 5-2와 같이 수정하게 되었다.

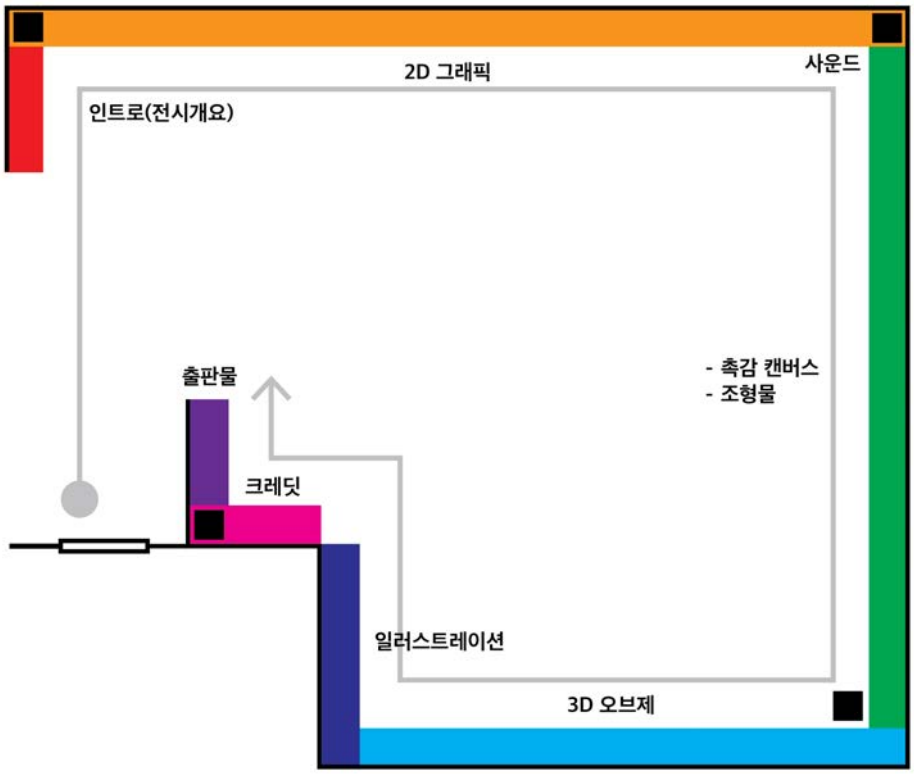


그림5-2. 갤러리 내부 벽면에 따른 작품 구성 (전체)

이에 따라 관람객은 평면의 벽을 감각하는 것에서 시작하여 최수지 작가가 제작한 2.5차원의 촉감 캔버스를 지나 최성일 작가가 담당한 3차원의 오브제를 감상하는 순서로 이동한다. 이는 관람객의 안전성뿐 아니라 평면에서 입체로의 점층적인 체험을 통해 작품 감상에 대한 몰입감을 높이려는 의도를 포함한다.

관람객의 전시 경험은 전시 공간 입구에서 가장 가까운 벽면에서 시작된다. 벽과 벽이 만나 90도로 꺾이는 지점은 마치 책에서 새로운 장이 펼쳐지듯이 이전 벽면에서와는 다른 유형의 작품을 만나는 기점으로서의 역할을 수행한다. 이와 같은 동선의 구성은 공간을 활용한 최소한의 규칙을 통해 관람객의 자율적, 능동적인 경험을 유도하기 위함이다.

5.2 전시 콘텐츠 구성

전시는 아래의 표 5-1과 같이 일러스트레이션 작가가 컴퓨터로 그린 그림 1점을 중심으로 구성되고, 분야별 작가 3인과의 협력 과정을 통해 그림의 일부는 각각 3D 오브제, 패브릭 오브제, 사운드로 구현된다. 이를 통해 시각장애인에게는 하나의 그림(디지털 일러스트레이션)을 입체적으로 경험하는 새로운 감상 방식을 제안하고, 정안인에게는 시각 위주의 기존 전시와는 다른 '보기'의 상황을 제공한다. 또한 연구자는 전시 작품의 크기, 순서, 매체 등에 따라 이동관람동선을 설계하고, 접근성을 고려한 전시 환경을 위해 점자 블록, 촉각 지시선, 음성해설, 포스터, 안내 책자 등을 제작 및 설치하였다.

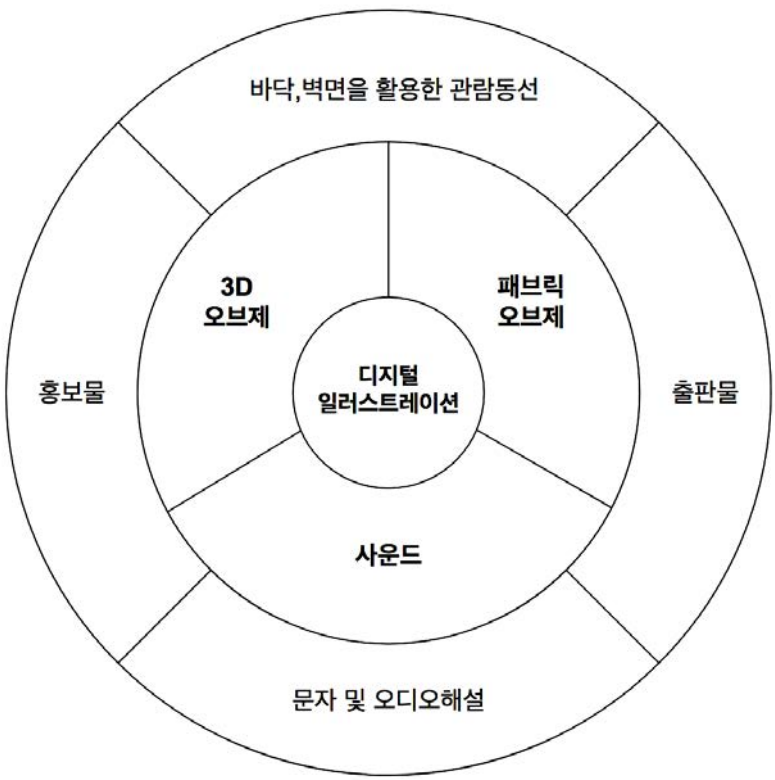


표5-1. 전시 구성 구조도

분류	내용	활용감각
디지털 일러스트레이션	전시 작품 제작을 위해 색, 형태, 패턴 등 시각적 요소로 구성된 일러스트레이션 작품 1점 선정	시각
그래픽	전시 관련 텍스트 정보 및 그림 일부를 확대하여 전시 공간 벽면에 표현	시각, 촉각
촉각 안내선	마스킹테이프를 활용하여 관람동선을 안내하는 선(line)을 전시 공간 벽면에 연출	시각, 촉각
3D 오브제	3D 프린팅 기법을 활용한 계단 모형 제작	시각, 촉각
	사람이 오르내릴 수 있는 실제 크기 계단을 목재 합판으로 제작	시각, 촉각
	자갈돌을 활용한 돌탑 2종 제작	시각, 촉각
패브릭 오브제	시야를 차단하는 관람객 착용 가면 5종 제작	시각, 촉각
	패브릭, 아크릴, 조명 등 다양한 소재를 활용하여 관람자가 만져서 감각하는 방식의 촉감 캔버스 및 입체 조형물 제작	
사운드(음향)	공간의 방향성을 감지할 수 있는 입체적 배경음 도입	청각
출판물	전시 내용을 담은 2종의 책자 구성을 통해 시각장애인을 위한 작품 음성해설 및 청각장애인을 위한 읽기 자료로 활용	시각, 촉각

표5-2. 전시 콘텐츠의 분류 및 유형별 활용 감각

그림에 대한 이해를 돕고 각 작품에 대한 몰입을 극대화하기 위해 작품별로 활용할 수 있는 재료 및 감각에 대한 연구가 선행되었다. 위의 표 5-2에서 살펴볼 수 있듯이 전시 콘텐츠에 따라 관람객이 경험하는 입체성의 정도에 차이가 있다. 예를 들어, 그래픽과 촉각 안내선은 2D의 벽면에서 미세하게 감지할 수 있는 정도의 입체인 반면, 패브릭 오브제는 평면의 캔버스에 입체적인 재료를 더하는 방식으로 2.5D의 입체성을 지닌다. 3D 오브제에 해당하는 3종의 계단은 가장 입체도가 높은 작품으로 전시 후반부에 등장하며 손으로 만지거나, 직접 딛고 오르는 등 작품의 크기에 따라 경험하는 방식이 상이한 특징을 가진다.

사운드는 독립적으로 존재하는 작품이기보다는 다른 모든 작품과 직간접적으로 영향을 줄 수 있는 다감각적 체험 요소로서 작동한다. 음향

요소는 시각장애인과 정안인의 예술작품 감상 경험을 증폭시키는 효과가 있다.[57]

전시 전반의 분위기를 조성하고, 작품 감상에 대한 몰입도를 높이는 역할로써 사운드를 적용하되, 음향 자체가 관람객의 전시 체험을 주도하지 않도록 유의했다. 이와 더불어 아래의 표 5-3과 같이 각 감각기관에 따른 속성들을 고려하여 전시 콘텐츠의 재료, 크기, 구조를 설정하고 다양한 매체와 재료를 활용하였다.

감각기관	감각
눈	시각(색채, 색상, 명도, 채도, 위치, 모양)
귀	청각(음각, 음고, 음색)
코	후각(여러 종류의 냄새)
혀	미각(단맛, 신맛, 쓴맛, 짠맛)
피부	피부감각(압, 통, 온, 냉)
근육과 건	고유수용감각 또는 운동감각(인체의 위치, 운동)
귀속의 삼반규관	평형감각(몸의 균형)

표5-3. 감각기관과 감각[58]

시각장애인은 발병 원인과 시기뿐 아니라 시력과 시야의 정도가 모두 다르며 일상생활을 영위하기 위해 의존하는 감각기관 또한 개인에 따라 상이하다. 따라서 본 연구는 서로 다른 관람객의 특성에 따라 자율적인 감상이 가능하도록 다양한 선택지를 제공하는 인클루시브 디자인(Inclusive Design)[59]에 바탕을 두기로 한다. 본 논문 전시는 하나의 그림을 감상하는 데 있어 관람객에게 흥미, 호기심, 자극을 유발할 수 있는 표현 방법을 연구하고 구현해보는데 연구의 의의가 있다.

57) 기태현 외, "인클루시브 전시를 위한 다감각 작품표현과 감상 효과에 대한 연구," *대한전시디자인학회 전시디자인연구* 34권, 2020: 8.

58) 이미영, "시각장애자를 위한 미술관 전시 기획," (석사학위, 국민대학교, 2005): 11.

59) Univ.Cambridge, "What is inclusive design?," Inclusive Design Toolkit, 2022년 9월 10일 접속, https://www.inclusivedesigntoolkit.com/whatis/whatis.html.

5.3 전시 콘텐츠 개발 및 보완

본 논문 작품은 '경기도 및 의정부시'와 '경기콘텐츠진흥원'이 협력하여 진행된 〈2022 유니버설 디자인 지원 사업〉에 선정되었으며, 2022년 6월 23일부터 9월 23일까지 3개월간 총 7회에 걸쳐 전시 기획 발전 단계에 따라 전문가 총 9명과의 컨설팅이 이루어졌다. (표 5-4 참고)

차시	진행일시	컨설팅
1	2022. 6.23. (목) 13:30-16:00	이연숙 (연세대학교 실내건축학과 명예교수 / UD&공공디자인 전문) 전은정 (부산대학교 건축학과 BK21 교육연구단 교수 / 한국 & 일본 유니버설디자인)
2	2022. 7.7. (목) 13:00-14:00	유연진 (아이유노글로벌 소속, 시각장애인)
3	2022. 7.21. (목) 15:00-16:00	문미희 (나누미촉각연구소장)
4	2022. 8.9. (월) 14:00-15:00	강보름 (연출가)
5	2022. 8.23. (화) 15:00-16:00	엄정순 (우리들의 눈 대표)
6	2022. 9.19. (월) 16:00-17:00	이성수(저시력 연극배우, 장애인식개선 강의 및 접근성 모니터링), 장근영(시각장애인 당사자, 장애인식개선강사, 시설접근성 및 공연 배리어 프리 자문활동)
7	2022. 9.23. (금) 16:00-17:00	김신애 (한국장애인문화예술원 장애인 문화예술 지원사업 기획 및 운영 총괄)

표5-4. 차시별 컨설팅 진행 대상

표 5-5는 작품 연구의 기획-디자인-제작-홍보-운영 단계에서 직간접적으로 영향을 준 컨설팅의 핵심 내용을 일부 간추린 것으로, 전시 콘텐츠, 홍보, 운영에 실제로 반영된 사항을 포함하고 있다. 이 과정을 통해 시각장애인 당사자뿐 아니라 시각장애인을 대상으로 예술교육을 20년 이상 진행해온 예술가, 배리어 프리 공연 연출가 등 여러 전문가의 경험과 노하우를 전달받았다. 이 과정을 통해 연구자는 시각장애인에 대한 편견뿐 아니라 제한된 경험에서 비롯된 시각장애인에 대한 편향된 이해에서 벗어날 수 있었다. 우리가 쉽게 접할 수 있는 시각장애를 주제로 다룬 소설, 에세이, 영화 등에서는 극히 특수한 상황이거나 일부 과장된

시각장애인의 사례를 접하기 쉽다. 이는 자칫 시각장애인에 대한 편견을 가중할 수 있음에 따라, 배리어 프리를 주제로 한 체험적 전시를 구상하는 데 지속적인 자문 과정이 큰 도움이 되었다.

차시	컨설팅 내용
1	• 비장애인 시점으로 장애인을 해석하는 접근 방식을 주의해야 한다. (전은정)
2	• 터널시야, 색맹 등 저시력 장애도 유형에 따라 차이가 크므로 어떤 유형에 초점을 두는지 고려해야 한다. • 주요 연구 대상으로 저시력자를 설정하는 경우, 오히려 전맹 시각장애인에 대한 차별을 야기할 우려가 있음에 따라 신중하게 고려해야 한다. • 동선 안내를 위한 장치로 실을 활용하는 방식은 휠체어뿐 아니라 유아차 사용 관람객에게도 오히려 방해될 수 있으므로, 동선 유도를 위한 재료, 높이 등을 다시 고려해보기를 권한다. • 동일한 공간이지만 체험하는 방식이 여럿인 방식도 고려하여 전시 관람객의 유형 중 일부를 배제하지 않고 포용적인 디자인을 기획해야 할 것이다. • 시각장애인 다수가 겪는 증상 중 하나는 안진(눈이 안정적으로 초점을 잡지 못하고 흔들리는 현상)이다. (유연진)
3	• 빛을 인지하는 경우, 색을 보고 구분하는 경우, 형태를 보는 경우 등 저시력의 정도도 사람마다 상이하기 때문에 일관된 기준을 설정하기 어려운 부분이 존재한다. • (전시명 수정 전) '보이지 않는 세계'라는 전시 제목을 조금 고민해보면 좋겠다. 보이지 않는다는 것도 일종의 편견이다. 장애가 아닌 그 사람의 온전한 삶임에도 장애라는 틀 안에서 바라보는 면이 있다. • 시각장애인들이 세상을 보는 시각을 드러낼 수 있으면 좋겠다. 가령, 촉각적 감각을 통해 사물을 인지하는 시각장애인의 특성을 고려하여 전시 공간에서 제공하게 될 작품의 형태와 촉감에 대한 연구가 필요하다. • 빛을 완전히 차단한 암흑 상태의 경우, 관람객의 불안감을 조성할 수 있기 때문에 벽면에 전시 관람을 위한 이동을 돕는 기준점을 두고, 전시 내용에 따라 형태 및 높낮이로 변주를 줄 수 있는 가능성을 고려해보기를 바란다. • 눈을 뜨고 있을 때 수용하는 이미지와 눈을 감은 상태에서 인지하는 이미지간의 차이를 전시에 잘 녹여내면 좋을 것 같다. • 전시 공간에 대한 시각장애인으로부터의 검수 및 조언 단계가 필수적이다. (문미희)

4	• 비장애인뿐만 아니라 시각장애인 관객 입장에서도 충분히 흥미로운 전시 체험인가에 대한 딜레마를 마주하게 될 수 있다. • '시각장애', '장애인식개선'과 같은 주요어를 전면에 내세우지 않는 배리어 프리 전시 기획 방향성이 흥미로운 지점이다. • 전시 홍보 시, 전시 공간을 처음 방문하는 시각장애인을 위한 접근성, 화장실, 교통편의, 이동지원에 대한 안내 등이 반드시 제공되어야만 장애인 입장에서 나를 환영한다는 인상을 전달할 수 있다. • 최근 공연 분야에서는 전시 도록의 내용을 한글 확장자 파일(.hwp)로 온라인상에 업로드하여 리더기로 읽을 수 있게 하는 방식을 많이 사용한다. 다량의 정보를 하나의 포맷에 모두 담으려고 할수록 오히려 모두의 정보 접근성을 낮추는 결과를 도출하기도 한다. 또한 장애인 및 비장애인 모두에게 부담을 주지 않도록 제공하는 정보의 분량 조절이 중요하다. (강보름)
5	• '인식개선'에는 법에 대한 인식개선, 사회 환경에 대한 인식개선, 시각장애인의 감각과 인지에 대한 인식개선 등 다양한 영역을 다룸에 따라, 이에 대한 명확한 이해를 바탕으로 방향성을 분명하게 설정해야 한다. (엄정순)
6	• 시각장애인을 위한 재활통신망 '넓은 마을(http://web.kbuwel.or.kr)'과 지역별 시각장애인복지관을 통한 전시 홍보를 추천한다. • 전시 장소에 대한 접근성 정보 제공 시, 음성해설 방식보다는 스크린 리더로 인식할 수 있는 텍스트로 제공하는 것이 효율적일 수 있다. • 시각장애인은 공간 내 부착된 QR 코드의 위치를 파악할 수 없는 상황에 처할 수 있고, QR 코드를 사용하는 법을 모르거나 초점을 맞추는 데 어려움을 겪는 사람도 있다. 따라서 전시 내용이나 작품에 대한 음성해설의 경우, 관람자에게 문자 메시지를 통해 URL 링크를 전달하는 방식이 더욱 편리할 것이다. (이성수, 장근영)
7	• 전시 기획 의도에 따라 관람객의 피드백 수집 및 분석 단계가 필수적이다. (김신애)

표5-5. 컨설팅 차시별 주요내용 요약

1차 컨설팅 당시, 정안인의 장애인식개선을 목표로 두고, 가상의 이야기를 바탕으로 한 전시 작품 제작을 구상 중이었다. 그러나 총 7회차 컨설팅 과정을 통해 수정 및 개선을 거듭함에 따라 장애, 비장애의 구분 없이 함께 체험할 수 있는 배리어 프리 전시로 본 논문의 연구 주제 및 방향성을 구체화하게 되었다. 컨설팅에 참여했던 전문가 일부는 이후 논문 전시에 방문하여 체험 후 피드백을 전달해주기도 했다.

제 6 장 전시 디자인

6.1 전시 공간

6.1.1 사이트 선정 조건

시각장애인 및 휠체어 이용자 관람객이 전시 공간이 위치한 장소에 안전하게 이동할 수 있는 물리적 접근성에서부터 전시 공간 내부의 조성된 접근성까지 모두 확보해야 했기 때문에 최적의 전시 공간을 선정하는 단계가 선행적으로 진행되어야 했다. 한국장애인예술문화원(이음센터)은 장애예술인들의 예술 활동을 높이기 위한 다양한 사업을 지원하는 재단으로 공연장, 야외무대, 연습실, 갤러리 등을 장애인 문화예술 관련 활동에 한해 대관할 수 있다. 이음센터는 대학로에 있으며 해당 건물에는 장애인용 화장실 및 엘리베이터, 건물 주출입구의 경사로, 전동휠체어 충전기뿐 아니라 건물 내부에는 문턱 없는 공간과 안전유도 손잡이와 같은 장애인 편의시설이 구비되어 있다.

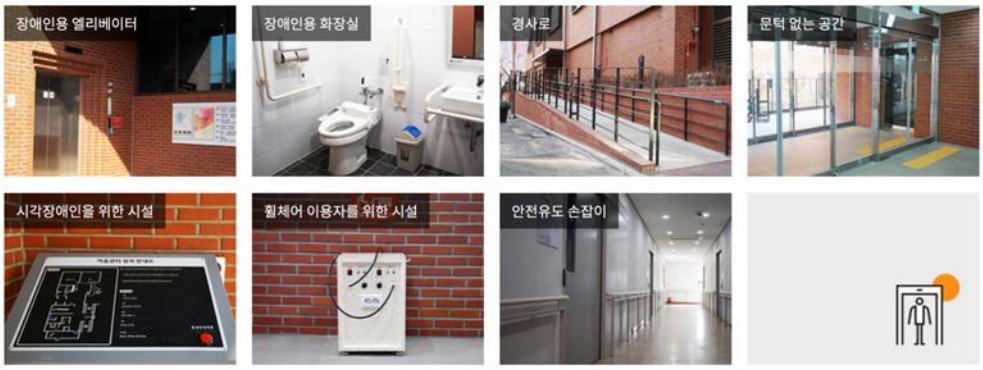


그림6-1. 이음센터 장애인 편의시설

(출처: http://www.i-eum.or.kr/contents/view?contentsNo=6&level=2&menuNo=37)

6.1.2 사이트 선정

한국장애인문화예술원의 분기별 대관신청기간에 맞춰 지원 및 승인 절차를 거쳐 2022년 11월 1일부터 6일까지 대관이 확정되었다. 주어진 전시 공간을 기준으로 모든 전시 콘텐츠를 구성해나가는 방식을 취했다.

장소: 한국장애인문화예술원 '이음갤러리'
주소: 서울특별시 종로구 대학로 112, 2층
면적: 140.17㎡(42.4평)
대관정보: 종일(09:00~22:00) 24만 원
대관일정: 6일

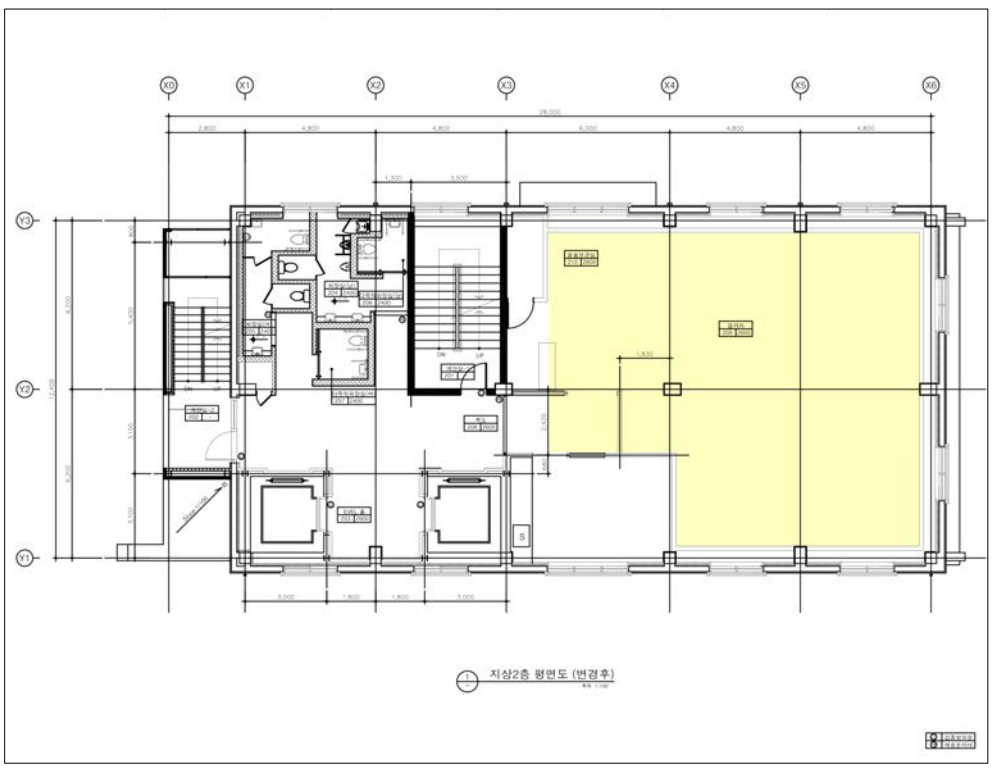


그림6-2. 2층 이음갤러리 평면도

6.2 작품 선정

6.2.1 작품 이미지 소개

〈Sunrise to Sunset No.2〉는 일러스트레이션 작가 Minet(본명: 김민경)이 2021년에 9개월간 전라남도 순천에서 머무르며 그린 그림으로 2022 미국 일러스트레이션 공모전에서 AI-AP 최우수상 수상을 한 작품이다. 하나의 그림이지만 면 분할을 통해 여러 장면을 보여주는 특징을 지니고 있으며 칸마다 작가가 직접 관찰하거나 경험한 내용이 바탕이 된 풍경으로 구성되어 있다. 다양한 형태의 계단, 바람에 펄럭이는 커튼, 잠자리 가면으로 얼굴을 가린 사람, 물결의 파장, 체크와 격자 패턴 등의 요소를 포함하고 있다. (그림 6-3 참고)

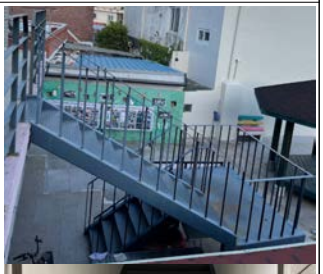
6.2.2 작품 이미지 선정 배경

본 논문 연구 전시는 하나의 평면 예술 작품을 바탕으로 다중감각을 통한 감상법을 실험한 내용을 담고 있다. 물론 전시에서 사용하게 될 작품이 전시 전반의 분위기뿐 아니라 관람객의 경험을 좌우할 수 있는 중요한 요소임은 분명하다. 하지만, 작품 자체가 지닌 특성보다는 정보 접근성(information accessibility)을 위한 설계가 우선되어야 함에 따라 작품 선정을 위한 세부 기준을 객관적으로 설정하기보다는 남녀노소 누구나 이해하고 감상하기 쉬운 작품을 선정하는데 주안을 두기로 하였다.

이 작품은 컴퓨터로 그린 디지털 이미지이기 때문에 눈을 통해 색과 형태를 감상할 수 있지만 손으로 만지거나 귀로 들을 수는 없는 그림이다. 역사적 유물과는 달리 일상적 소재를 활용한 그림이므로 사전지식 없이도 직관적으로 이해하고 수용할 수 있어 본 전시의 목적에 부합하는 작품이라 판단되었다. 또한 각 요소의 형태가 분명한 벡터(vector) 드로잉 기반의 작품이기 때문에 3D 프린팅 등 물성화 전환이 용이하며, 다양한 컬러, 패턴, 재질감뿐 아니라 공간감, 오감(바람, 움직임 등)의 시각 요소를 포함하고 있어 다감각을 활용한 전시 경험 설계에 유리하다.

그림6-3. 김민경, <Sunrise to Sunset No.2>, 2021

6.2.3 작품 이미지 세부 내용

작품 부분 이미지	작품 설명(작가의 표현 의도)	참고 사진
	주로 자주 갔던 동천과 순천만 갈대밭에서 둥둥 떠다니는 오리나 평소에 자주 볼 수 없던 멸종 위기종인 흑두루미를 보곤 했다. 한동안 관찰하면서 시간을 보냈는데 오리나 두루미가 물 밑에서 보이지 않는 다리와 잎 주위에서 떨어지는 물방울로 인해 몸 전체 바깥으로 퍼져나가는 파장이 아름답게 보였다.	
	순천 레지던시 작업실 옆에 있는 '동천'이라는 산책로를 자주 갔다. 갈 때마다 보이는 쌓여있는 돌들과 계단이 인상 깊었다.	
	왼쪽 상단: 순천만 갈대밭에서 쉽게 볼 수 있는 부들. **창문 풍경과 커튼:** 작업실 안에서 바라보는 바깥 풍경. **계단:** 순천 레지던시 작업실의 수많은 계단. **계단 좌측 하단 통로:** 다양한 분야의 작가들과 대화하면서 작가들은 각자 본인만의 보이지 않는 방이 있다고 느꼈다. **편 작은 계단:** 작업실 옆 옥상으로 올라가는 계단.	

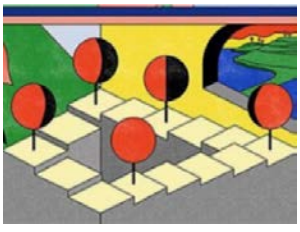
	상단 반원 무늬 패턴: 일출과 일몰을 표현했다. **잠자리 가면:** 자연과 하나가 되고 싶은 인간을 표현했다. **잠자리 가면 뒤 울타리:** 본인이 갇혀 있는지 울타리에서 벗어난 것인지 상상하게 만드는 요소이다. **붉은 형상:** 순환을 의미하며, 주로 갯벌에 서식하고 큰 눈이 튀어나온 특징을 지닌 어류 짱뚱어의 독특한 형태로부터 영감을 받았다.	
	노랑 씨앗: 처음으로 레지던시 앞 텃밭에서 씨앗을 심어본 경험을 바탕으로 표현했다. **좌측 직육면체:** 아파트. **붉은 커튼:** 드러내고 싶지만 감추고 싶은 마음을 상징한다. **파랑 배경:** 하늘. **씨앗 뒤 틀립 모양 유리병:** 씨앗의 발아 단계.	
	**계단, 꼬챙이에 꽂힌 원들:** 뫼비우스의 띠처럼 무한히 계속되는 '펜로즈의 계단'과 끝없이 변화하는 달 모양을 표현했다. **우측 창을 통한 풍경:** 순천만 정원 모습 (우측 사진 참고).	

표6-1. 일러스트레이션 <Sunrise to Sunset No.2> 작품 내용

6.3 협력 작가 및 작품 구성

관람객은 촉각과 청각을 적극적으로 활용하여 전시 공간 내에 배치된 여러 입체 작품을 감상함으로써 시각 언어로만 구성된 그림을 상상해 보는 체험을 하게 된다. 이를 위해 일러스트레이션의 일부를 만질 수 있는 입체 작품으로 구현해줄 협력 작가의 섭외 단계를 거쳐 가구, 조명 등을 디자인하는 최성일 작가 그리고 소품 및 세트 디자인, 스타일링 분야에서 활동하는 최수지 작가와 함께 진행하게 되었다.

연구자는 김민경 작가로부터 작품 〈Sunrise to Sunset No. 2〉의 내용에 대한 영감 및 의도 등 작업 과정에 대한 세부 설명을 표 6-1과 같이 전달받았다. 그리고 위 내용을 두 협력 작가에게 전달하여 작품에 대한 기본적인 이해를 도왔다. 이를 바탕으로 아래의 그림 6-4와 같이 협력 작가는 각자 서로 다른 영역을 담당하여 촉감으로 경험할 수 있는 입체물을 고안하여 제작하는 과정을 거쳤다.

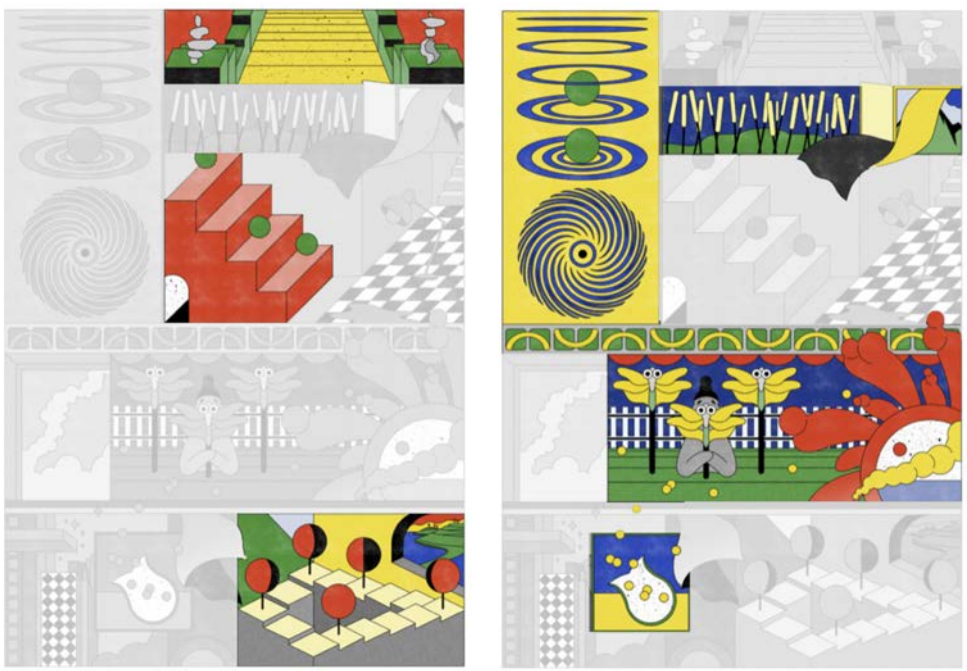


그림6-4. 일러스트레이션 원본상 최성일 작가 담당(좌), 최수지 작가 담당(우)

6.3.1 3D 오브제

(1) 협력 작가 소개

런던과 베를린을 중심으로 활동해오다가 현재 서울대학교 재료공학부 연구센터 소속으로 재료와 물성의 특징을 기반으로 한 작품을 연구하고 제작하는 프로덕트 디자이너 최성일과 협력하여 진행한다.

그림6-5. 최성일 작가 포트폴리오 (www.il-works.com)

(2) 단계별 작업 과정

2022년 8월 말부터 11월까지 약 3개월간 지속적인 회의와 작품에 대한 테스트 및 보완을 통해 3D 오브제 3종을 제작하였다.

- 킥오프 미팅
- 1차 스케치
- 2차 스케치 (1차 스케치 수정 및 보완)
- 렌더링 테스트
- 재료 및 컬러 구상
- 재료 발주 및 조립 작업
- 최종 작품 제작

(3) 전시 작품

최성일 작가는 작품 〈Sunrise to Sunset No. 2〉에서 서로 다른 형태의 계단이 표현된 3개의 장면에 주목했다. 계단은 실생활에서도 자주 이용하는 대상임에 따라 관람객이 그림의 일부를 입체적인 형태로 체험함에 있어서 흥미로운 요소가 될 수 있다고 판단하였다. 이에 따라 그림에 등장하는 총 3종의 계단은 각기 1) 3D 프린팅 기술을 활용한 작은 계단 모형, 2) 사람이 실제로 오를 수 있는 크기의 계단, 3) 계단 위에 쌓여있는 돌탑 등을 입체적인 오브제로 제작하였다.

- 계단 유형 1: 〈손에 잡히는 계단〉

그림 6-6과 같이 작은 문 형태의 구멍이 난 4칸짜리 계단을 가로, 세로, 높이 20㎝ 정도의 크기로 제작했다. 먼저 3D 프린터로 계단의 형태를 구현하고, 도장용 스프레이를 활용하여 그림과 최대한 유사한 색과 패턴을 적용하였다. 관람객은 그림 6-7과 같이 나무 합판으로 제작한 단상 위에 놓인 작품을 만져서 감상할 수 있다.

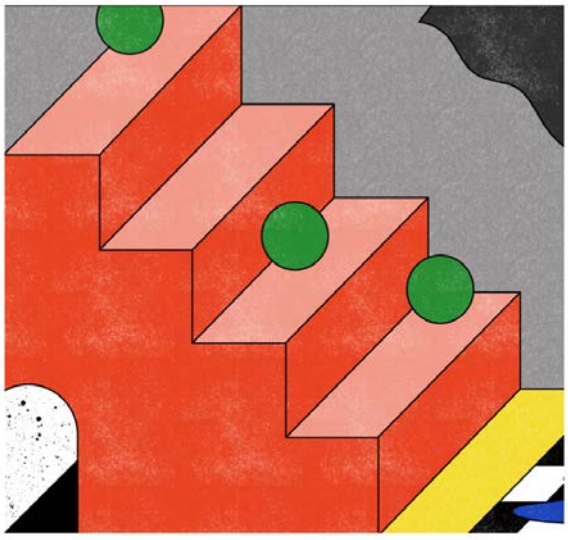


그림6-6. 일러스트레이션 원본 일부(계단 1)

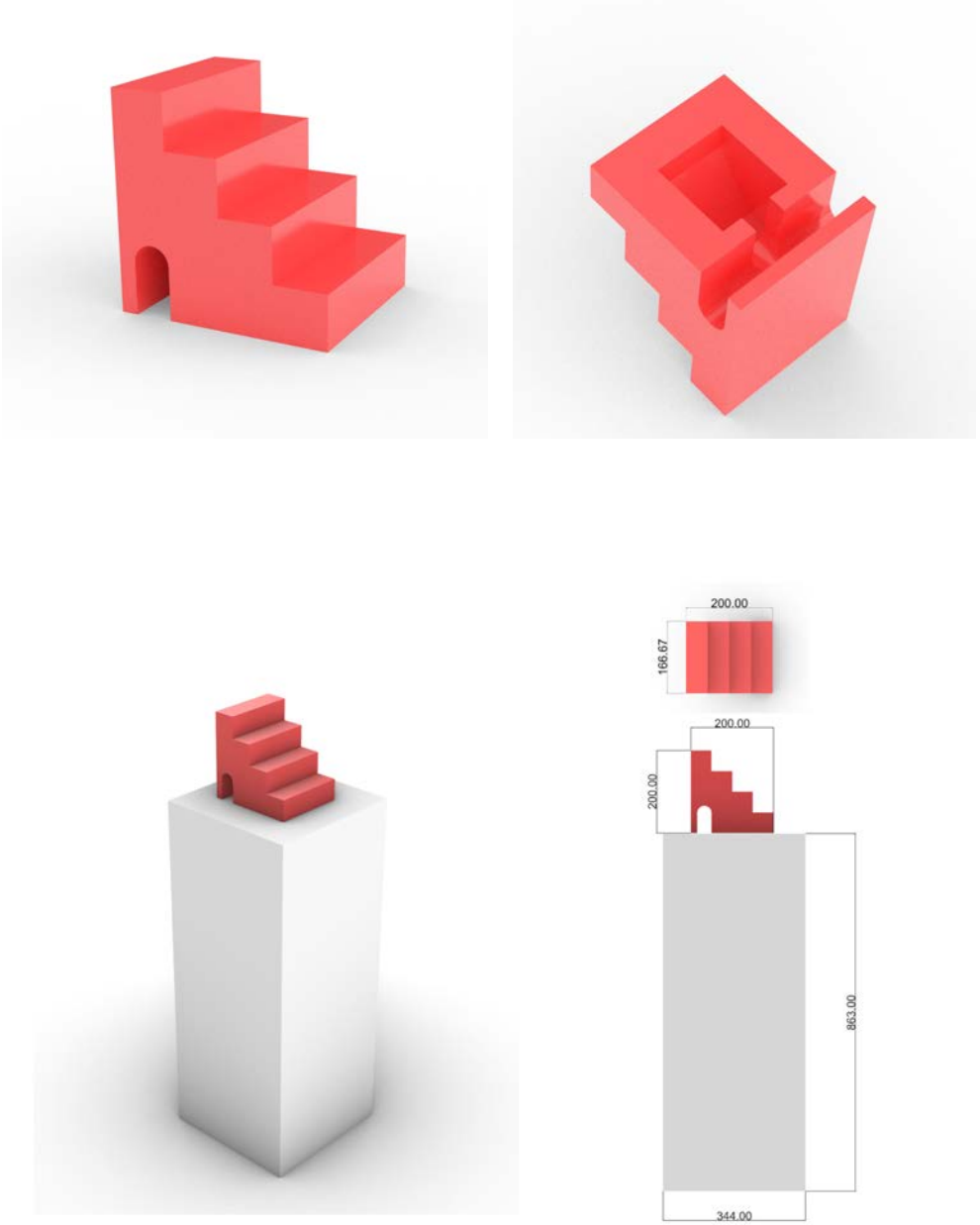


그림6-7. 렌더링 이미지(손에 잡히는 계단)

• 계단 유형 2: 〈오르는 계단〉

그림 6-8에 표현된 계단은 '펜로즈의 계단(Penrose stairs)'[60]이라 불린다. 2차원으로는 무한히 상승하는 것처럼 보이지만 3차원에서는 구현 불가능한 형태라는 특징을 지닌다. 실제로 오르내릴 수 있는 계단을 구현하기 위해 전체 가로세로 2m, 높이 80㎝ 정도 크기로 제작하였고, 그림 6-9에서와 같이 착시 효과를 위해 계단 한쪽의 모서리가 일그러진 형태를 확인할 수 있다. 계단 1개의 단 높이는 일반적으로 16~18㎝ 정도이지만, 전시 공간의 천장 높이 그리고 관람객의 안전을 고려하여 6.5㎝ 정도로 낮게 설정하였다. 작품 〈오르는 계단〉은 사방에서 둘러볼 수 있는 동선을 구성함으로써 착시 현상을 일으키는 특정한 위치와 눈높이를 관람객이 탐색해볼 수 있도록 하였다. 이 외에도 관람객은 계단에 걸터앉아 청각적 감상에 집중해보거나 휴식을 취할 수 있다.

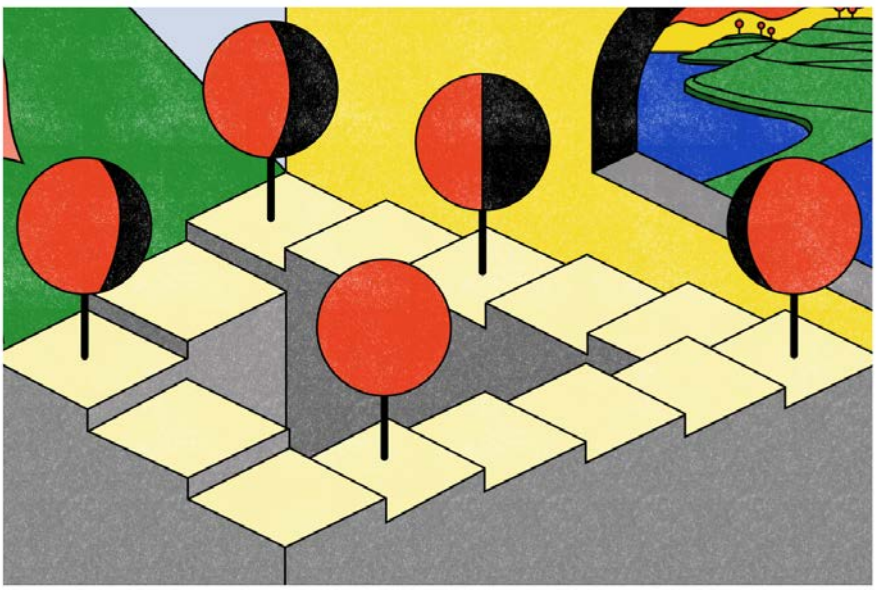


그림6-8. 일러스트레이션 원본 일부(계단 2)

60) 이론물리학자 로저 펜로즈(Penrose, Roger)가 제안한 2차원에서만 가능한 무한계단으로 펜로즈 삼각형의 파생형 중 하나로 90도씩 구부러져 영원히 상승하는 것을 계속해서 높은 곳에 갈 수 없는 계단을 2차원으로 그린 것이다.

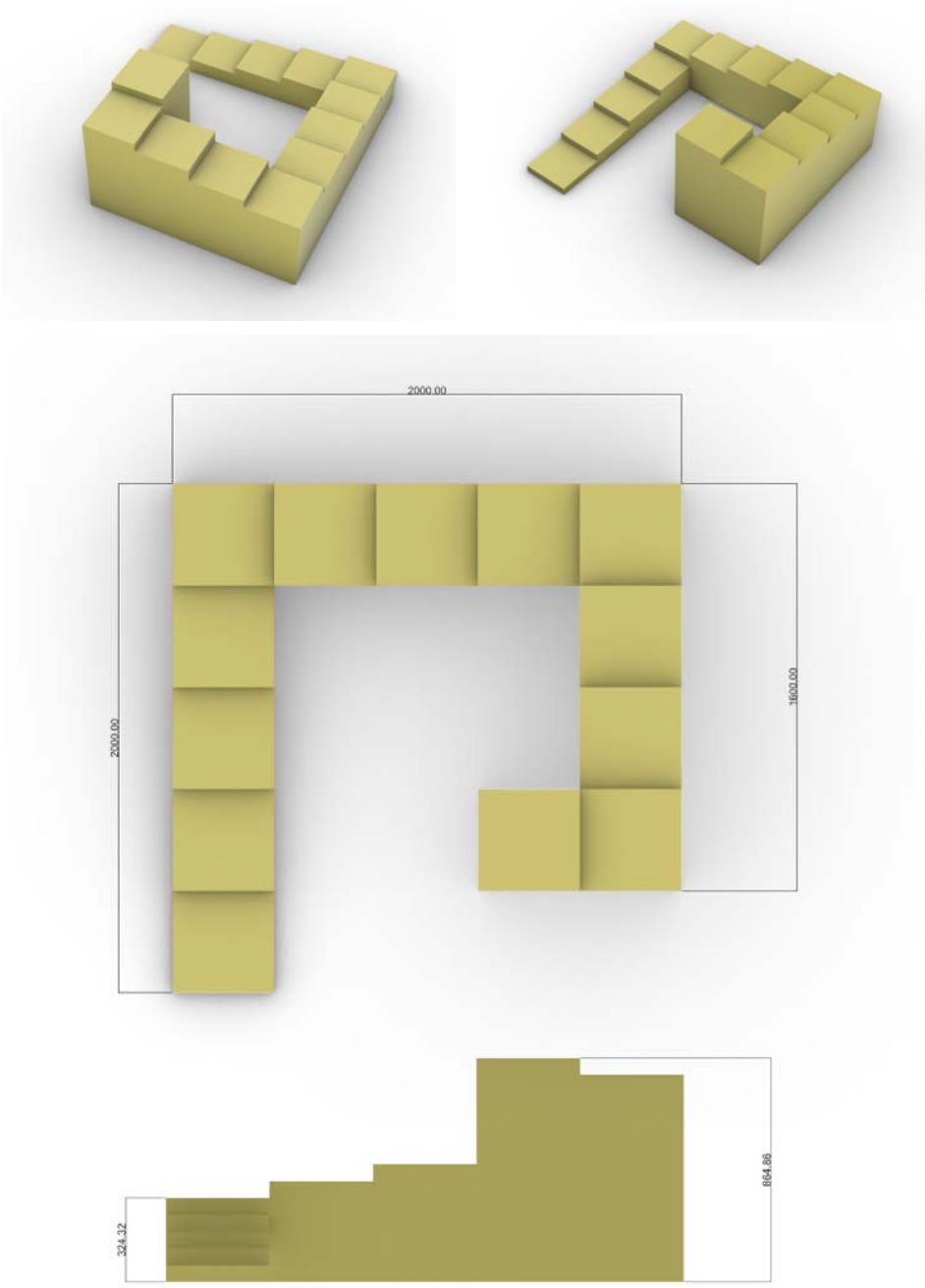


그림6-9. 렌더링 이미지(오르는 계단)

• 계단 유형 3: 〈계단 위 돌탑〉

이 작품은 계단의 난간 위에 쌓여있는 돌탑 2개를 입체적인 오브제로 제작해본 것이다. 그림 6-10과 같이 위태롭게 서 있는 돌탑의 형태를 최대한 구현하되, 돌탑이 무너지지 않도록 드릴을 사용하여 실제 돌에 구멍을 뚫고 원형 쇠막대와 접착제를 활용하여 지지해주었다. 관람객은 돌의 질감과 형태뿐 아니라 차가운 온도를 손으로 느껴볼 수 있다.

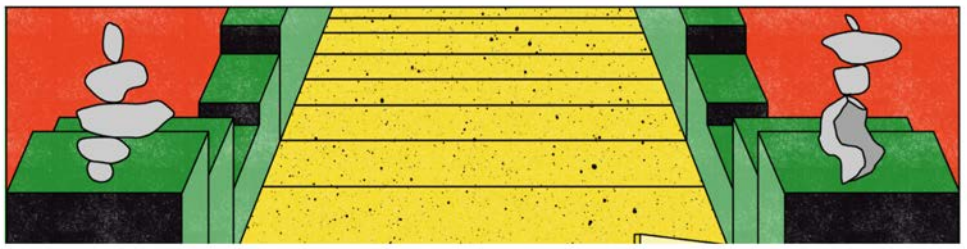


그림6-10. 일러스트레이션 원본 일부(계단 3)

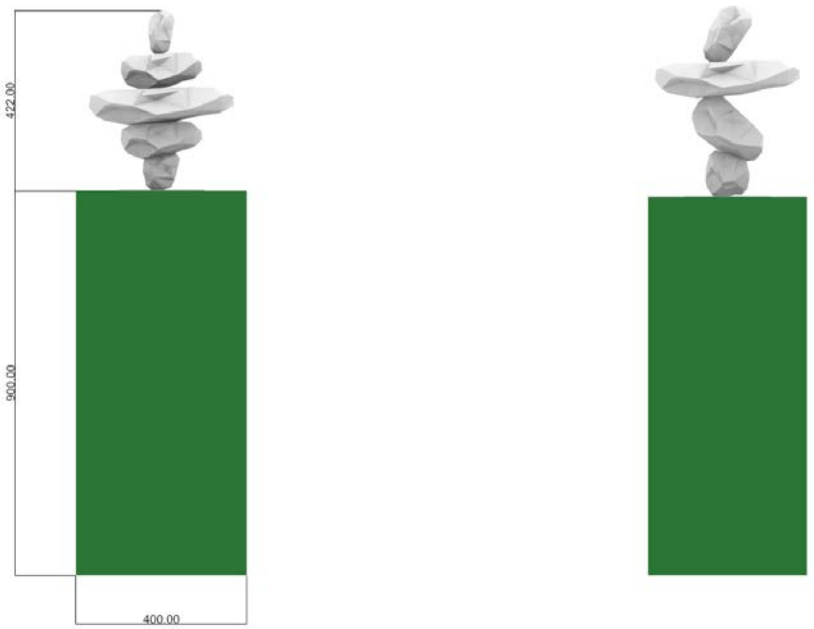


그림6-11. 렌더링 이미지(계단 위 돌탑)

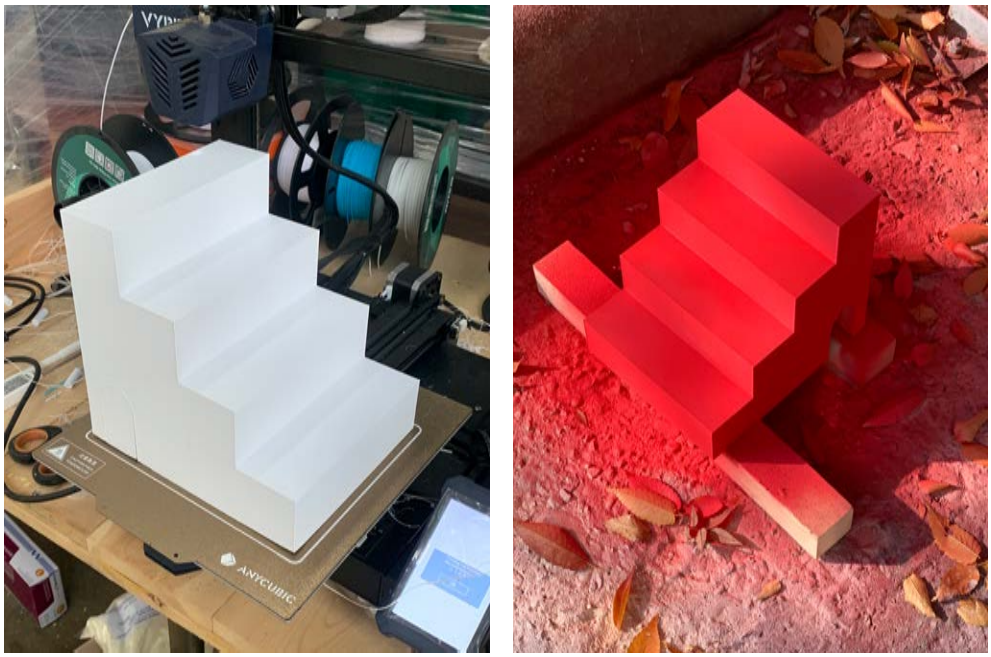


그림6-12. 제작 과정(손에 잡히는 계단)

그림6-13. 제작 과정(오르는 계단)

그림6-14. 제작 과정(계단 위 돌탑)

6.3.2 패브릭 오브제

(1) 작가 소개

스튜디오 pilot plant를 운영하면서 패브릭 및 다양한 소재를 활용한 액세서리, 의상, 스타일링, 세트 디자인 등 폭넓은 영역에서 활발한 활동을 선보이는 최수지 작가와 협력하여 진행한다.

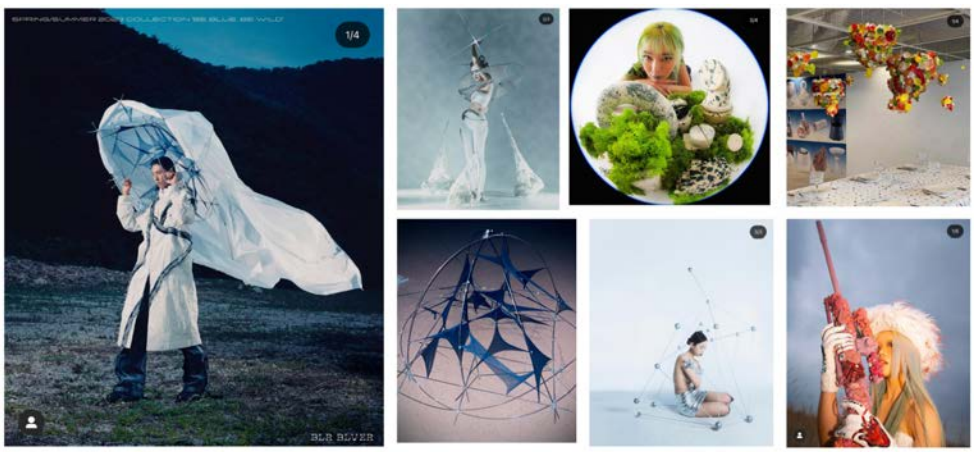


그림6-15. 최수지 작가 포트폴리오

(2) 단계별 작업 과정

2022년 8월 말부터 11월까지 약 3개월간 테스트 및 보완을 통해 잠자리 가면 5종, 촉감 캔버스 4종, 입체 조형물 1종을 제작하였다.

- 킥오프 미팅
- 아이디어 회의
- 재료 리서치 및 테스트 제작
- 작품 점검 및 보완
- 최종 작품 완성

(3) 전시 작품

• 〈잠자리 가면〉

김민경의 일러스트레이션 작품에는 양손으로 잠자리 모양의 가면을 맞잡고 있어 얼굴이 보이지 않는 캐릭터가 등장한다. 본 전시에서는 이를 바탕으로, 관람객이 실제로 착용할 수 있는 가면을 제작하기로 했다. 각 가면에는 주변부 시야장애, 중심시력 장애, 비특이성 시력장애, 매질혼탁[61]을 구현한 필터를 적용한다. 잠자리 가면의 주요 기능은 두 가지로 나뉘는데, 첫 번째는 관람객이 그림 속에 등장하는 캐릭터가 되어 그림 속을 누비는 듯한 체험을 돕기 위한 설정을 위한 기능이고, 두 번째는 비시각장애인 관람객이 시야 일부를 차단한 상태로 전시를 관람할 수 있도록 유도하기 위한 장치적 역할이다. 관람객 중 시각장애인은 잠자리 가면을 착용하지 않고, 전시 관람전 잠자리 가면의 재질감과 렌즈 부분의 필터 모양을 만져보며 촉감으로 경험할 수 있다.

그림6-16. 잠자리 가면 프로토타입

그림 6-16은 1차로 제작해 본 잠자리 가면의 프로토타입으로, 시야가 완전히 차단된 상태를 구현하고 있다. 렌즈에 해당하는 부분은 출력한 PVC 필름을 덧대어 여러 효과를 주고자 했다. 좌측 사진과 같이 연두색을 적용하여 제작해보았으나 눈을 가리는 검은색 필름과 이질적이며

61) 저시력을 야기하는 안질환의 종류와 증상은 다양하지만, 실제 여러 저시력 시각장애체험 교육에서 사용되는 대표적인 4가지 필터를 적용하게 되었다.

잠자리 가면을 거치할 벽면이 흑백의 색상으로만 구성될 예정임에 따라 별도의 색상을 적용하지 않고 모두 흑과 백만 사용하여 제작하였다.

잠자리 가면 제작을 위해 저시력을 야기하는 6가지 안질환을 구현한 노안 체험 안경을 구매해서 착용해본 결과, 일반적인 안경의 구조와 동일하기 때문에 눈과 눈 사이 그리고 눈 주위가 노출됨에 따라 정안인이 착용할 경우 필터의 효과가 잘 드러나지 않음을 확인하게 되었다. 이에 따라 눈 주변이 완전하게 차단될 수 있는 고글 10여 종을 구매해서

그림6-17. 노안 체험 안경의 종류

그림6-18. 노안 체험 안경의 종류에 따른 보기 예

(출처: https://swmedi.co.kr/)

직접 착용해본 후, 무게, 착용감, 필터 효과의 정도를 고려하여 고글의 형태를 최종 결정하였다.

잠자리 가면으로 활용한 고글형 수경 몸체의 기존 색상이 흰색임에 따라 일반 스프레이 검은색으로 칠해보았으나 가루가 묻어나는 현상이 발생했다. 이에 따라 플라스틱 도색 용도로 많이 쓰이는 제조사 타미야의 스프레이 도료를 사용하여 묻어남 없이 검은색을 칠할 수 있었다. 잠자리 가면에는 PVC 필름, 메시 원단, 실리콘을 재료가 활용되었고 그림 6-17과 6-18을 참고하여 총 5종의 잠자리 가면을 제작했다.

• 〈촉감 캔버스〉 시리즈와 〈붉은 조형물〉

촉감 캔버스는 크기와 비율이 다른 4개의 캔버스에 다양한 촉감을 가진 재료를 부착하는 방식으로 제작하였다. 색상은 김민경의 일러스트레이션 작품을 바탕으로 하여 적용하되 촉각적 경험에 보다 집중하여 제작했다. 사용하는 재료는 천, 아크릴, 솜, 모루 철사뿐 아니라 레진, 실리콘과 같이 차갑고 매끈한 소재에서부터 씨앗과 같은 자연물, 그리고 고무 튜브형 LED 라인 조명을 통해 따뜻한 온도가 느껴지도록 연출하기도 했다. 주로 평면의 그래픽으로 이루어진 1, 2번 벽면을 지나 3번 벽면에는 2.5D에 해당하는 촉감 캔버스를 배치하고, 이어서 4번 벽면에서 최성일 작가의 완전한 입체형 작품들을 감상할 수 있도록 단계적으로 배치하였다. 촉감 캔버스 4종 외에도 그림 6-23처럼 솜으로 채운 〈붉은 조형물〉이라는 작품을 제작하였다. 이는 3번 벽과 4번 벽이 만나는 모서리에 설치하였으며, 실제로 많은 관람객이 조형물을 안고 있거나, 등을 기대어 눕거나, 얼굴을 파묻는 등 다양한 자세로 이 작품을 즐겼다.

그림6-19. 촉감 캔버스 1 스케치

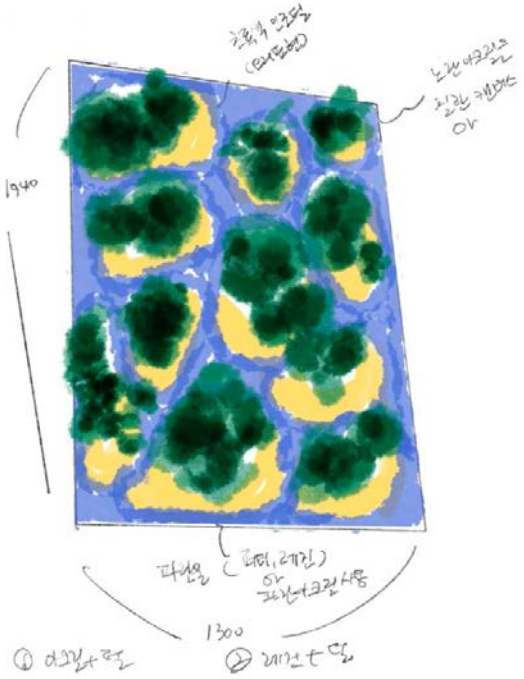


그림6-20. 촉감 캔버스 2 스케치

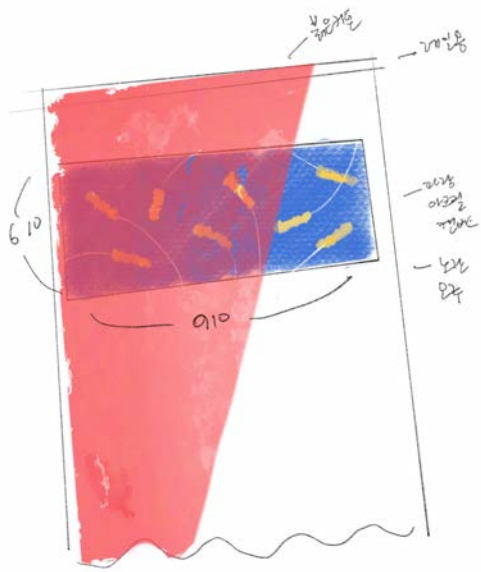


그림6-21. 촉감 캔버스 3 스케치

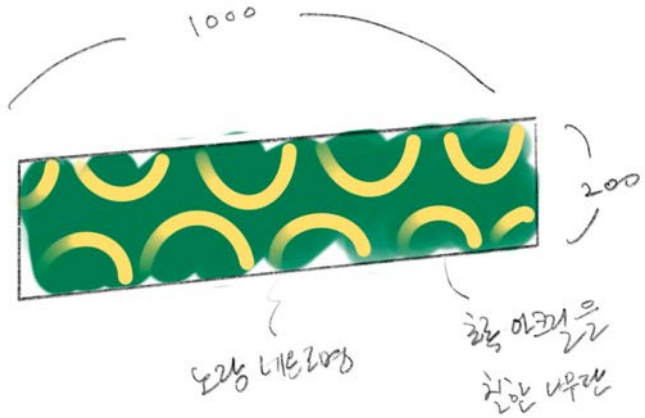


그림6-22. 촉감 캔버스 4 스케치

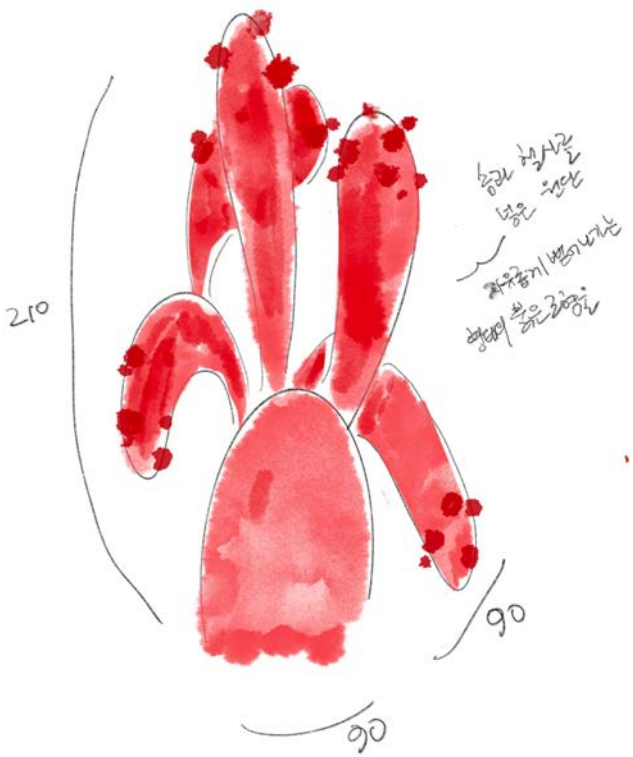


그림6-23. 붉은 조형물 스케치

6.3.3 사운드

(1) 작가 소개

싱어송라이터로 활동하는 아티스트 홍재목은 전시의 바탕이 되는 디지털 일러스트레이션을 소리라는 재료를 활용하여 청각적으로 재해석한다. 눈으로 보지 못하는 대상을 모두 '듣는 행위'로 완전하게 대체하기는 어려운 일이다. 다만 전시를 경험하고 작품을 감상하는 데 있어 관람자 스스로가 객관적 정보 이상의 무언가를 상상해보는 활동이 중요하다는 판단에 따라 사운드 작품 제작 및 설치를 통해 소리의 방향성을 감각해보는 입체적인 경험을 제공하는 것을 목표로 둔다.

(2) 전시 작품

전시 공간에는 다중적인 음을 입체적으로 표현하는 4채널 스피커 nEar05 eXperience 4대가 설치된다. 사운드는 1시간 길이로 제작되었기 때문에 전시 운영시간 동안 매시간 정시에 사전예약한 관람자의 입장과 동시에 관람시간과 동일한 플레이리스트가 재생되는 방식이며 전시 공간에서의 관람자가 체험할 수 있는 청각 경험은 다음과 같다.

- 관람자는 전시 공간에서 관람동선에 따라 움직이면서 특정 스피커와의 거리가 가까워졌다 멀어졌다가를 반복함에 따라 소리의 방향성과 거리를 체감한다.
- 3D 혹은 패브릭 오브제 작품의 촉각적 경험과 함께 다중감각으로 경험한다.
- 조도가 낮은 전시 공간 한가운데에 비치된 의자에 앉아서 청각적 경험에 집중해볼 수 있다. 이때 개별의 스피커를 통해 각기 들려오는 소리와 동시에 내는 소리 등을 통해 상상을 통해 그림을 그려볼 수 있다.

(3) 설치 방식

1차적인 계획상으로는 스피커 4대를 스탠드 위에 배치할 예정이었으나, 스피커의 위치가 눈높이와 비슷할 경우, 소리의 방향성을 귀로 듣기보다는 시각적으로 먼저 인지할 가능성이 있다는 지적에 따라, 별도의 스탠드 없이 바닥에 설치하는 것으로 수정하였다. 벽과 벽이 90도로 꺾이면서 만나는 모서리에 배치함으로써 공간에서 회절효과가 극대화하고자 했다. 설치 당일 모든 작품의 크기와 위치가 최종적으로 결정됨에 따라 스피커의 위치 또한 이에 맞춰 그림 6-26과 같이 결정하였다.

그림6-24. 로직(Logic) 작업 화면

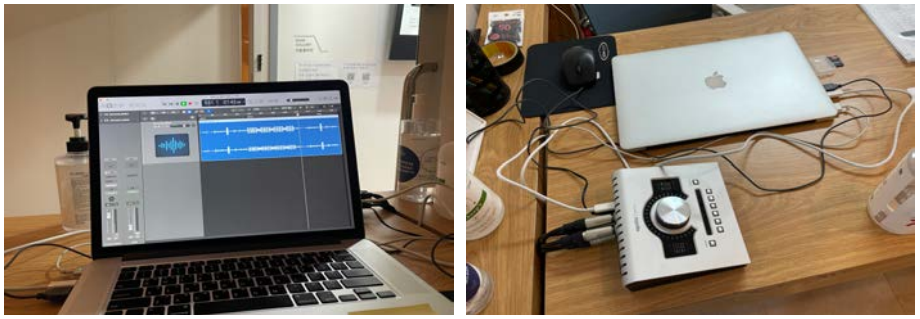
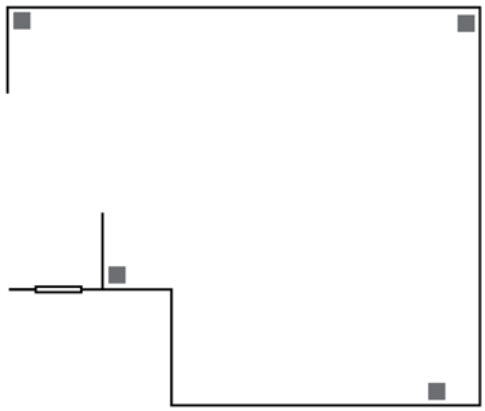
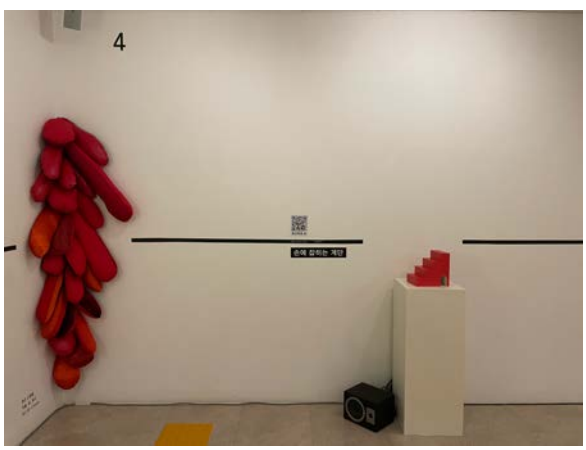


그림6-25. 오디오 인터페이스 및 전시 공간 내 음향 설비





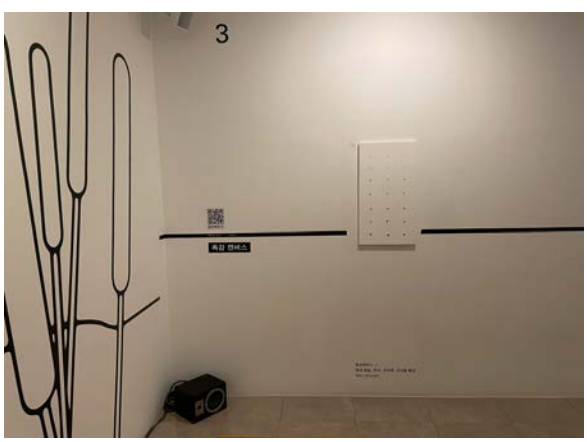


그림6-26. 이음 갤러리 평면도 및 스피커 배치 위치

6.3.4 그래픽

관람객은 전시장에 입장해서 퇴장하기까지 총 7개의 벽면을 마주하게 된다. 첫 번째 벽면에는 전시에 대한 소개 글이 담겨 있고, 두 번째 벽면에는 관람객이 착용할 잠자리 가면 5종을 지나 약 6m 너비의 벽을 만나게 된다. 이곳에는 김민경 작가의 일러스트레이션에서 수생식물 '부들'을 표현하고 있는 그림 일부를 원본 크기보다 약 20배 확대하여 전시장 내부 천장 높이를 꽉 채울 만큼 크게 보여준다. 작게 표현된 요소가 많은 일러스트레이션이기 때문에 시력이 좋지 않아도 디테일을 볼 수 있게 구현하려는 의도를 담고 있다. 또한 이를 통해 관람객이 그림에 들어가 있는 듯한 장면을 연출하고자 했다. 재단한 검은색 시트지를 벽면에 부착하는 방식이기 때문에 부들의 실루엣이 촉감으로 분명하게 차이가 드러나지 않지만, 이 전시 공간에서는 관람객이 손끝의 감각을 예민하게 사용해보길 바라는 의도에서 추가로 두께나 재질을 더하지 않았다.

그림6-27. 설치 전경(부들)

6.4 관람동선

전시 공간 내에서 관람객의 원활한 동선 파악과 작품 감상을 위해 바닥 면에는 점자 블록을 설치하고, 벽면에는 촉각 안내선을 제공한다. 점자 블록의 1차적 용도는 흰지팡이를 사용하는 시각장애인 관람객의 전시 관람을 용이하게 하기 위함이지만, 노란색 점자 블록은 전맹 시각장애인뿐 아니라 흰지팡이를 사용하지 않는 저시력자에게도 점자 블록의 존재만으로 안정감을 주는 역할도 수행한다. 또한 대부분의 비장애인은 지하철이나 거리 곳곳에서 점자 블록을 자주 마주하지만 대개 주의 깊게 살펴보지 않는 편이기 때문에 전시 공간 내에 유도 블록을 설치함으로써 비장애인의 점자 블록에 대한 이해와 인식개선을 돕고자 하였다.

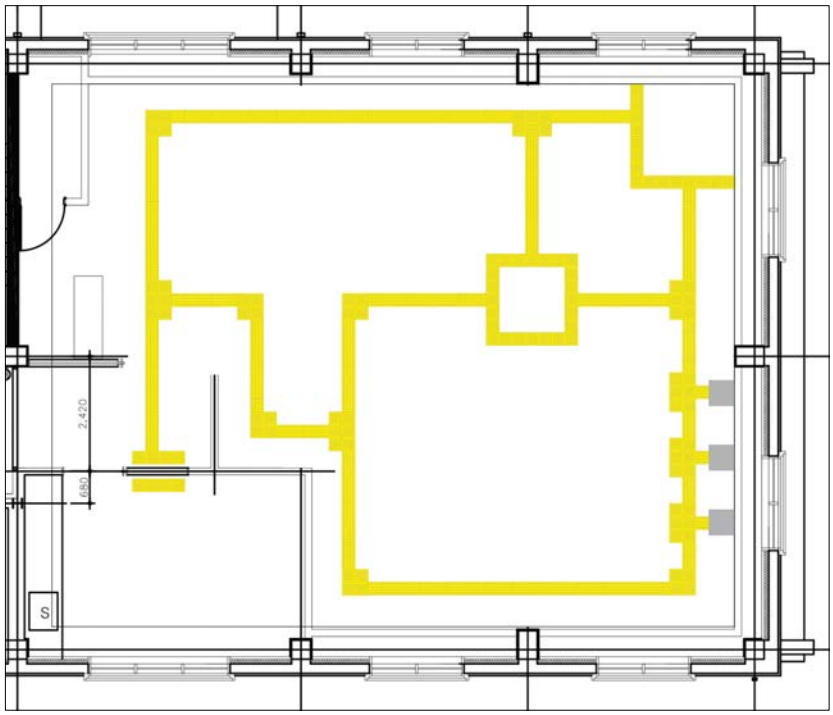
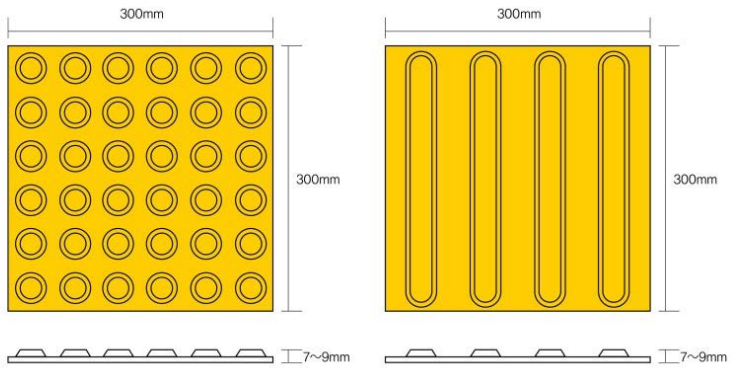


그림6-28. 전시 공간 내 점자 블록 설치 도안

6.4.1 점자 블록

점자 블록은 선형과 점형으로 나뉘어 시각장애인의 보행 위치와 방향을 안내한다. 점형 블록은 동그란 돌출 부분이 있어 유도를 위한 곳이나 위험한 장소의 0.3m 전면과 선형 블록이 시작, 교차, 굴절되는 지점을 위한 용도로 대부분의 출입문 앞, 신호등 앞 등에 설치된다. 선형블록은 시설의 주출입구와 연결된 접근로에서 시각장애인을 유도하는 용도로 사용하며 유도 방향에 맞추어 평행하게 연속해서 설치해야 한다.



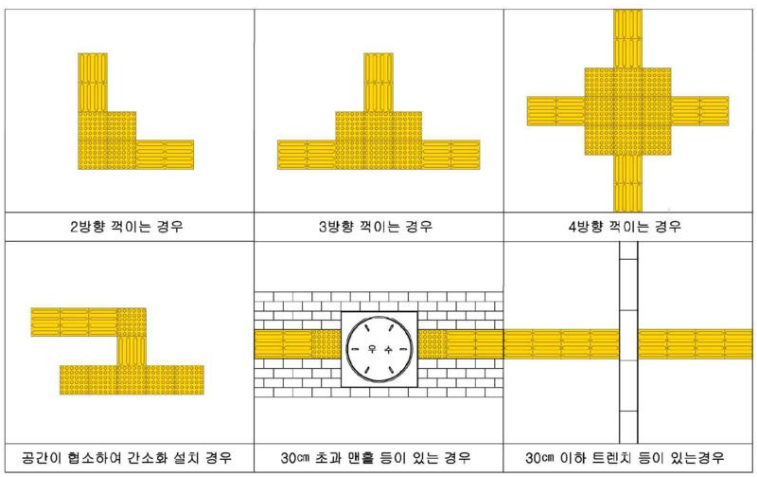


그림6-29. 점자 블록의 종류(위), 점자 블록 설치 방법(아래)

점자 블록 설치에 있어 휜지팡이를 이용하는 시각장애인과 휠체어 이용자를 모두 고려한 유효폭을 설정하는 것 또한 중요하다. 그림 6-30은 길의 너비에 따라 마주 오는 보행자와 부딪힐 수 있는 정도를 보여준다. 이를 바탕으로 연구자는 길의 최대 가로 폭을 1200㎜, 벽과 점자 블록 사이의 간격을 450㎜를 기준으로 두기로 한다.

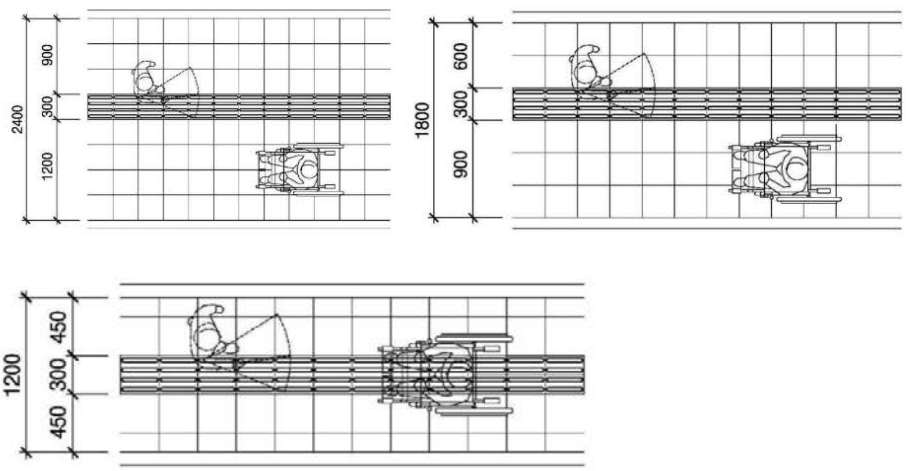


그림6-30. 점자 블록 유효폭

점자 블록 설치를 위해 1차적으로 평면도에 점형과 선형의 점자 블록을 배치해본 후, 점자 블록의 종류와 수량을 계산하여 구매하였다. 점자 블록을 배치할 때는 전시 공간 내 작품 및 집기의 크기, 위치, 관람동선 등을 고려하였다. 점자 블록 1개당 단가 2,500원을 기준으로 점형과 선형 각각 140개씩 총 280개의 점자 블록을 구매하였다. 점형과 선형 포함하여 10~20개 정도의 여분을 고려한 수량이었다. 강력양면테이프가 부착된 점자 블록을 구매했기 때문에 전시 공간 바닥 면의 손상을 막고자 별도로 점자 블록의 너비 30㎝에 맞게 PVC 재질 시트지를 재단하고 코팅 후가공을 진행하였다. 이에 따라 140.17㎡의 면적, 42.4평 크기의 공간에 점자 유도 블록을 설치하기 위해 약 120만 원 정도의 비용이 소요되었다. 실제 점자 블록을 설치하는 과정에서는 일부 동선을 수정하여 부착하는 절차를 거쳤다.

6.4.2 촉각 안내선

이음갤러리 공간은 정사각형에 가깝지만 4개의 모서리 중 하나는 각이 진 형태를 띠고 있으며 입구에서부터 벽면을 따라 걸었을 때 둘레는 약 45m 정도다. 바닥으로부터 1.1m 높이로는 공간 전체 벽면을 따라 촉각 안내선이 있다. 성인 남녀 평균 키와 휠체어 이용자를 고려한 높이다. 처음 방문하는 장소에서 예상치 못한 장애물로 발생할 수 있는 사고의 가능성을 최소화하고 안전한 공간을 마련해보고자 마스킹테이프를 활용해 촉각 안내선을 공간 전체에 표기해보기로 한다.

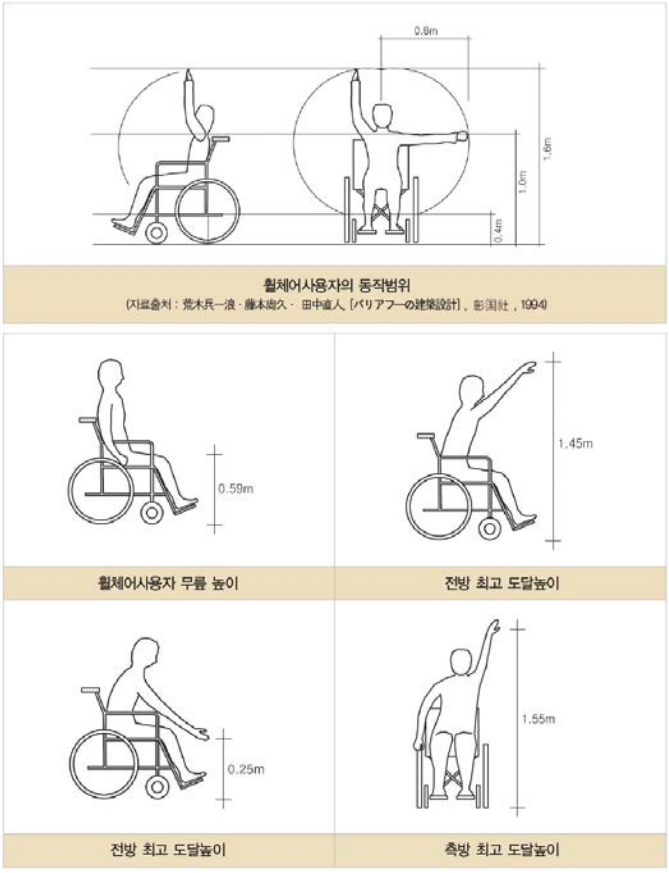
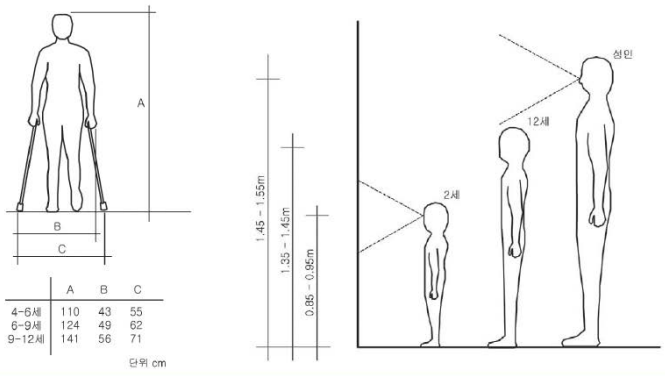


그림6-31. 장애인편의시설 매뉴얼, p.8

촉각 안내선의 높이는 성인 평균 신장을 기준으로 팔을 편하게 올릴 수 있는 높이뿐 아니라, 그림 6-31과 같이 휠체어 이용자의 전방 및 측방 도달 높이를 고려하여 결정하였다. 또한 전시 내용에 대한 이해와 감상이 가능한 최소 연령을 12세로 설정하여 그림 6-32의 9~12세 어린이의 평균 신체 및 휠체어 사용 시 동작 범위를 참고하였다.

(2) 아동 신체치수 및 동작범위

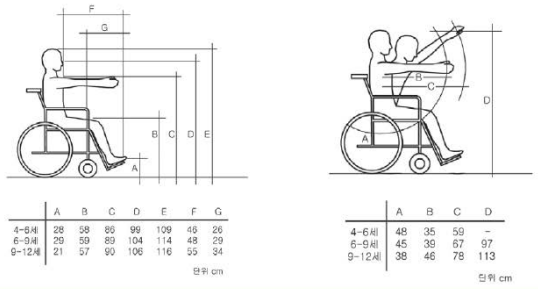


	A	B	C
4-6세	110	43	55
6-9세	124	49	62
9-12세	141	56	71

단위 cm

아동의 신체치수
(자료출처 : Prof.Dr.-Ing. Gerhard Loeschcke, Wohnumwelt behinderter Kinder, Darmstadt, VERLAG DAS BEISPIEL, 1993)

(3) 휠체어사용 아동 동작범위



	A	B	C	D	E	F	G
4-6세	28	58	86	96	109	46	26
6-9세	29	59	89	104	114	48	29
9-12세	21	57	90	106	116	55	34

단위 cm

	A	B	C	D
4-6세	48	35	59	-
6-9세	45	39	67	97
9-12세	38	46	78	113

단위 cm

휠체어사용 아동의 동작범위
(자료출처 : Prof.Dr.-Ing. Gerhard Loeschcke, Wohnumwelt behinderter Kinder, Darmstadt, VERLAG DAS BEISPIEL, 1993)

그림6-32. 장애인편의시설 매뉴얼, p.14

6.5 홍보 제작물

6.5.1 포스터

본 전시에서 포스터의 용도는 크게 출력용과 온라인 홍보용으로 구분된다. 전시가 진행되는 건물 내·외부를 제외하고는 전시 홍보를 위한 출력용 포스터가 불필요함에 따라 오프라인보다는 온라인 열람 용도의 포스터에 주력하였다. 포스터 디자인에 있어서 핵심은 텍스트와 이미지를 '시각적'으로 배치하는 방식을 따르지 않으면서 전시의 주제를 드러내는 방향성이었다. 연구자가 관람한 여러 배리어 프리 공연에서 가장 인상적이었던 부분은 시각 정보가 음성 정보로 번역되는 과정에서 '본다'라는 의미의 확장을 경험한 부분이다. 이러한 계기를 바탕으로 '눈으로 정보를 읽는 매체'로서의 기존 포스터의 범주를 듣는 영역으로 확장해보는 실험을 진행하게 되었다.

그림6-33. 들리는 포스터를 위한 일러스트레이션 일부

연구자는 전시 구성의 바탕이 되는 김민경 작가의 디지털 일러스트레이션 〈Sunrise to Sunset No. 2〉 원본으로부터 그림 6-33의 '잠자리 가면으로 얼굴을 가린 캐릭터'에 해당하는 일부 요소를 추출하였다. 그

림에 등장하는 이 캐릭터를 바탕으로 제작하게 된 5종의 잠자리 가면은 관람객의 전시 경험의 측면에서 매우 중요한 역할을 하기 때문에 포스터에 활용하기에도 적절한 요소라고 판단하였다.

‘들리는 포스터’ 제작을 위해 먼저 참여자 10명에게 그림 6-33의 이미지 파일을 전달했다. 참여자는 표 6-2와 같이 다양한 연령, 국적, 직업을 가진 10명으로 선정하였다.

번호	이름	연령대	국적 및 직업
1	윤OO	8세	부산 거주, 초등학교 1학년
2	이OO	20대 중반	특수교육과 전공, 시각장애인(약시)
3	이OO	20대 후반	디자이너
4	Chris OO	30대	디자이너, 국적: 미국
5	조OO	30대	연구자 본인
6	이OO	40대 초반	프리랜서
7	Melanie OO	40대 중반	독일문화원 문화부장, 국적: 독일
8	이OO	50대	건축가
9	신OO	50대	시각장애인을 위한 촉각책 제작 수업 진행
10	전OO	60대	전업주부

표6-2. 그림 음성해설 참여자 10인 목록

참여자 10인에게는 그림 6-33의 도안을 눈이 보이지 않는 사람에게 설명하는 글을 작성하는 임무가 주어졌다. 표 6-3과 같이 각 참여자가 작성한 글은 직접 낭독하여 해당 음성파일을 연구자에게 전달해주었고, 이를 모두 취합하여 ‘들리는 포스터’ 시리즈 10종을 제작했다.

이러한 과정을 통해 완성된 ‘들리는 포스터’ 시리즈는 눈으로 보지 않고도 그림을 상상해보는 재미가 있고, 동일한 도안을 표현하는 다양한 관점과 표현 방식을 살펴볼 수 있다. 이러한 특성은 곧 ‘예술에서 중요한 것은 그림의 재현이 아니라 각자 느끼는 대로 표현하고 감각하는 것’이라는 전시 전체의 방향성과 연결되는 부분이기도 하다.

전시<만지는 선, 들리는 모양> 포스터 음성해설

포스터 1 : 팔꿈치를 책상 위에 올려놓고 있고...양쪽 두 개를 약간 뜬 상태로 올려놓고 있고... 머리는 눈사람 같고, 모자를 썼는데 위에 달린 게 눈사람 같이 생겼고, 볼 쪽에 나비같이 생긴 수염이 있고, 네 개가 있어. 양쪽에 두 개 있어요. 코까지 이어져 있는 수염이라고 해야 하나? 그런 게 있고, 눈썹은 쉼표 모양? 그렇게 생긴 눈썹이 처져 있어요. 눈은 안경을 썼다.

포스터 2 : 입이 큰 할아버지가 웃고 있어요. 안경을 쓰고, 눈썹은 짤막한 게 아래로 처져있네요. 방울이 달린 모자를 쓰고 있고, 두 손은 포갠 채 피리를 불고 있는 것 같아요. 하지만 다르게 보이기도 해요. 안경의 눈이 잠자리 같기도 해요. 수염이 잠자리 날개 같기도 해요.

포스터 3 : 일정한 두께의 검은색 선으로 그린 캐릭터가 있다. 캐릭터는 위로 둥글게 솟은 머리 모양을 하고 있고 두 눈은 동그랗게 크게 뜬 채 정면을 응시하고 있다. 캐릭터는 양 날개를 좌우로 활짝 펼친 잠자리 형상의 가면을 들고 있다. 캐릭터의 두 손이 포개어 맞잡은 가면의 손잡이는 잠자리의 꼬리이기도 하다. 가면으로 얼굴을 가리고 있기 때문에 두 눈이 잠자리 가면의 것인지 캐릭터 본인의 눈인지 분명하지 않다.

표6-3. 그림 음성해설 예

출력용 포스터의 경우, '들리는 포스터' 시리즈 제작을 위해 활용했던 참여자 10인의 음성해설 스크립트를 그대로 활용하여 텍스트 기반의 포스터 10종을 디자인하였다. 음성해설 내용 외에는 전시제목, 전시일시, 전시장소와 같은 필수 정보를 포함했다. (그림 7-3, 7-4, 7-5, 7-6 참고) 선천적 전맹 시각장애인은 색에 대한 이해도가 부재함에 따라 흑과 백으로만 포스터를 구성했다. 또한, 가독성을 고려한 서체의 선택뿐 아니라, 저시력자 대부분은 디지털 모니터, 일반 종이, 공간의 벽면 등 눈부심 현상으로 인해 흰색 바탕에 검정 글자를 읽는 데 어려움을 겪기 때문에 포스터 5종은 배경이 검은색이고, 글자가 흰색인 포스터로 구성하였다.

6.5.2 관람객을 위한 접근성 관련 정보

전시 정보, 장소 안내, 예약 안내, 운영정보를 포함하는 접근성 관련 정보를 표 6-4 와 같이 작성하고, 이를 낭독하는 것을 녹음하여 유튜브에 영상 파일 형식으로 업로드 할 계획이었다. 위 내용은 〈노리미츠인서울(No limits in Seoul 2022)〉[62]의 웹사이트에서 제공되는 접근성 안내 정보를 참고하여 작성하였다. 하지만 '시각장애인이 원하는 정보를 쉽게 탐색하기 위해서는 영상보다 스크린 리더의 사용이 가능한 텍스트의 형태로 제공하는 것이 사용성이 높다'는 피드백을 바탕으로 표 6-4의 내용 중 필수적인 부분만 선별, 요약하여 사전예약 양식에 포함하게 되었다. (그림 6-35, 6-36, 6-37 참고)

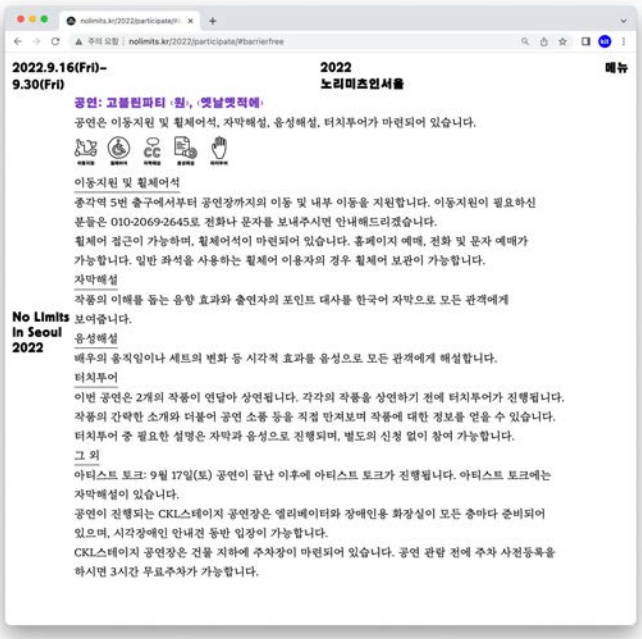


그림6-34. <노리미츠인서울> 웹사이트 접근성 안내 페이지

62) 2020년 무장애예술주간: No Limits in Seoul'을 시작으로 매년 진행되는 행사로 토크시리즈, 공연, 전시 등 다양한 프로그램을 진행한다. 2022년 9월 27일 접속, http://nolimits.kr/2022.

전시<만지는 선, 들리는 모양>에 대한 기본정보, 장소안내, 예약안내, 운영정보를 포함하는 음성해설입니다.

(알림음 소리) **전시정보**
전시제목: 만지는 선, 들리는 모양
전시일정: 11월 2일 수요일부터 11월 5일 토요일까지
전시장소: 서울 종로구 이화동 대학로 112, 이음갤러리

(알림음 소리) **장소안내**
이음센터 이음갤러리는 한국장애인문화예술원 2층에 있습니다.
4호선 혜화역 2번 출구를 나오자마자 좌측에 위치한 5층 높이 붉은색 벽돌 건물입니다.
건물 입구에는 시각장애인을 위한 점자 안내도가 설치되어 있습니다.
휠체어 이용자를 위한 건물 진입 경사로와 문턱 없는 공간이 마련되어 있습니다.
장애인용 화장실과 엘리베이터가 모든 층마다 준비되어 있습니다.
전동 휠체어 충전기는 1층, 4층에 마련되어 있습니다.
이음센터는 전동휠체어 등이 승하차할 수 있는 작은 공간이 있으며 주차공간은 이음센터 바로 맞은 편에 있는 아르코예술극장 야외주차장을 이용해주시길 바랍니다.

(알림음 소리) **예약 안내**
전시 관람은 무료입니다.
사전예약이 필수이며 예약 변경 및 취소는 관람 당일 하루 전까지 부탁드립니다.
인터넷 활용이나 온라인 예약이 어려운 분들은 문의처(000-0000-0000)로 연락해주시기 바랍니다.
사전예약 시 혜화역 2번 출구에서 이음갤러리까지의 이동지원 신청이 가능합니다.
운영시간은 오전 10시부터 오후 8시까지이며 정오부터 1시까지는 제외됩니다.
안전한 전시 관람을 위해 시간당 5명 이하로 제한을 두고 있습니다.
예약시 동행 인원 수를 꼭 기입해주시기 바랍니다.

(알림음 소리) **운영정보**
매시간 정시에 시작해서 50분간 자유롭게 관람하는 방식입니다.
보고 듣고 만질 수 있는 작품들로 구성된 전시입니다.
갤러리 내부에서는 바닥의 점자 블록 혹은 벽면의 촉각 지시선을 따라 이동하게 됩니다.
전시 안내 가이드가 상시 대기 중입니다.
전시 내용 및 작품과 관련한 음성해설을 지원합니다.
자막(문자) 통역, 수어 해설은 제공되지 않습니다.

표6-4. 전시 예매를 위한 접근성 관련 정보 해설

6.5.3 전시 사전예약 링크

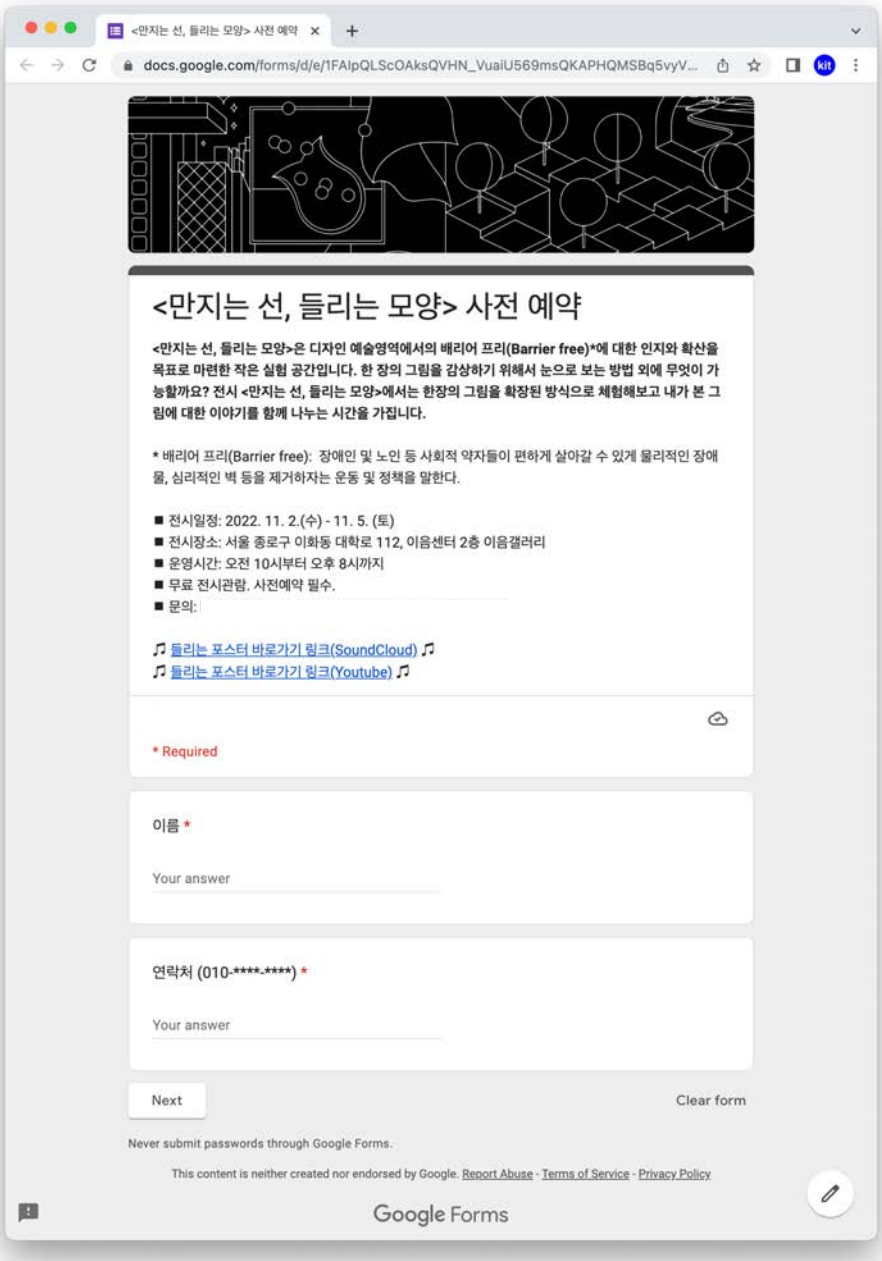


그림6-35. 전시 사전예약 링크 페이지 1

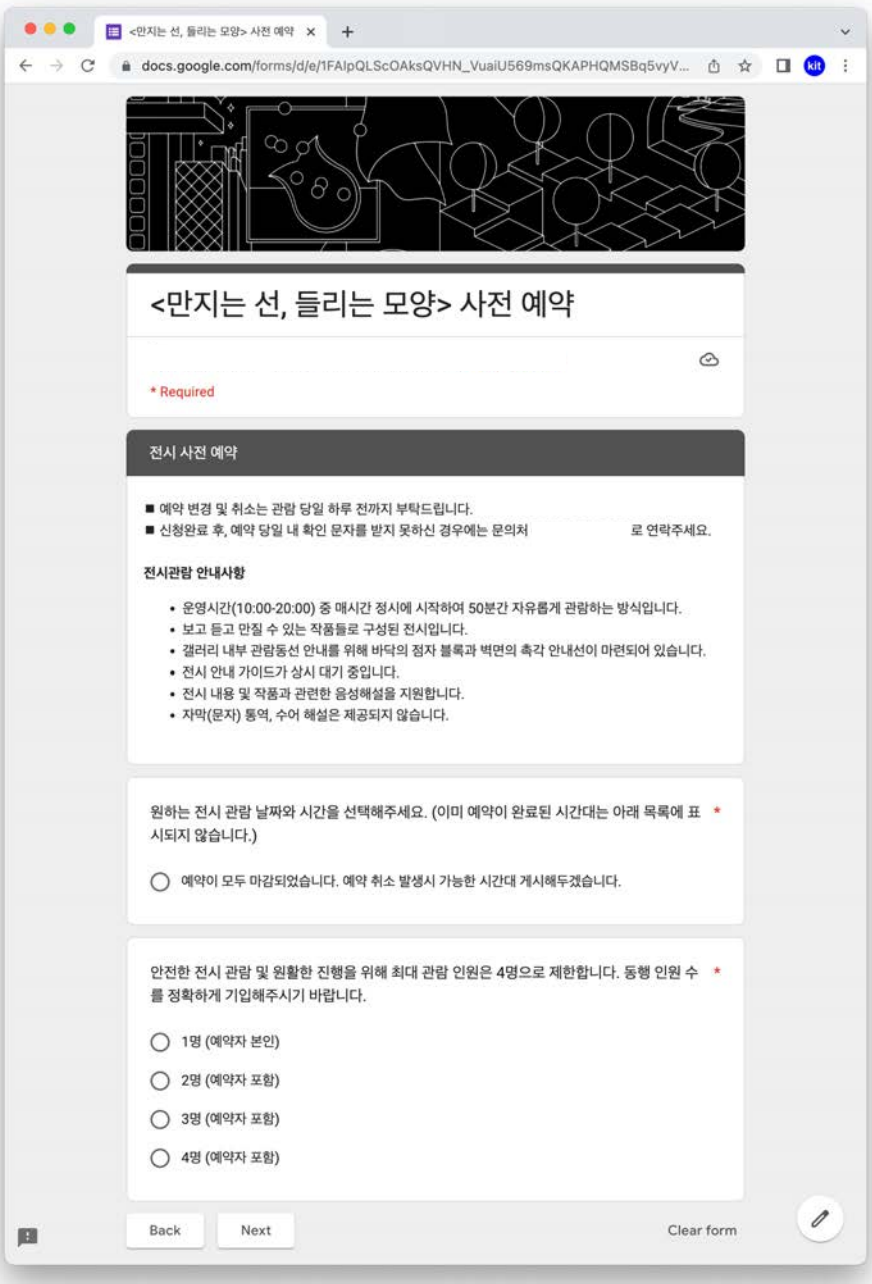


그림6-36. 전시 사전예약 링크 페이지 2

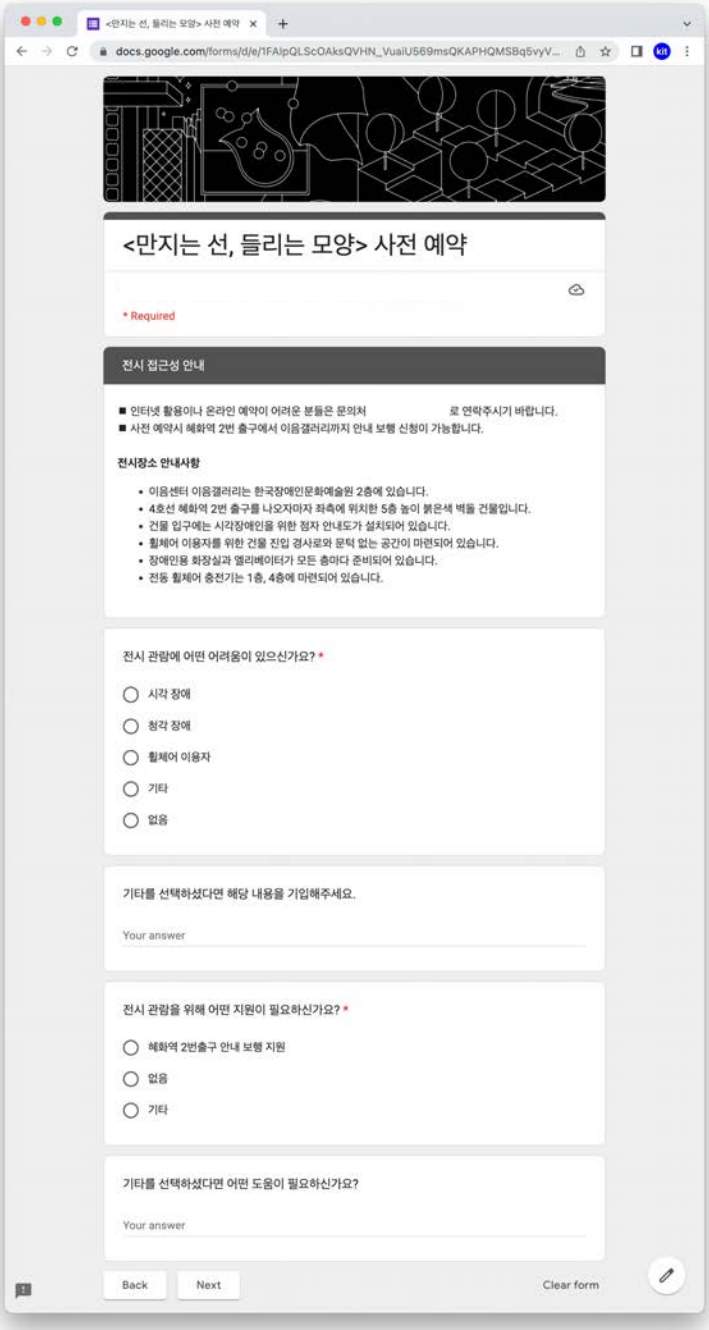


그림6-37. 전시 사전예약 링크 페이지 3

6.5.4 소책자 (묵자, 점자)

시각장애인을 위한 인쇄물 제작 방식으로는 그림 6-38과 같이 형압 혹은 UV인쇄 후가공을 이용해 묵자[63]와 점자를 결합하는 방식을 주로 사용한다. 하지만 병기할 경우, 점자 인쇄로 인한 묵자의 왜곡 현상이 발생하며 돌출 형압으로 인한 잉크 벗겨짐으로 인해 글자나 이미지의 가독성이 낮아지는 경우도 있다. 이러한 이유로, 저시력 및 전맹 시각장애인의 읽기 특성을 반영한 2종의 책자를 별도로 제작하게 되었다. 묵자용 책자와 점자용 책자의 제작과 관련한 세부 사항 및 효과는 다음과 같다.

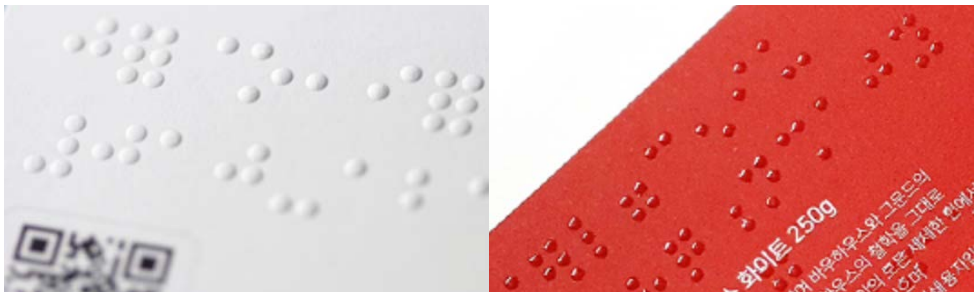


그림6-38. 형압을 통한 점자 인쇄(좌), UV인쇄를 통한 점자 인쇄(우)

(출처: https://mhtong.co.kr/(좌), https://www.printcity.co.kr/(우))

- 전시에서는 작품과 관련한 정보를 묵자, 점자, 음성 총 3가지 방식으로 동일한 내용을 제공한다. 점자용과 묵자용 책자의 판형과 페이지 수는 가로 200㎜, 세로 260㎜, 총 20페이지 구성으로 같다.

- 점자와 묵자를 단일 책자에 병기하는 방식은 비용과 부피의 측면에서 효율성을 높이지만, 점자 요철로 인해 묵자의 가독성이 낮아지거나 인쇄가 벗겨지는 등의 단점이 있다. 이에 따라 본 전시에서는 각 관람객에게 알맞은 선택지를 제공하고자 묵자와 점자를 분리해 별도의 책자를 제작하게 되었다.

63) 묵자도서는 글자가 인쇄된 일반적인 보기 방식의 책을 일컫는다. 점·묵자도서는 일반도서(묵자도서)에 점자를 라벨에 출력하여 만든 책이며, 점자도서는 흰 종이에 점자만 출력하여 엮은 것을 말한다.

- 책자에 포함할 콘텐츠 작성의 경우, 보통 묵자 작성이 선행되고 이를 점역[64]하는 순서로 작업하기 마련이다. 하지만 이와 반대로 한 페이지에 포함 가능한 점자의 양을 기준으로 묵자를 작성해보기로 했다. 이는 점자가 차지하는 물리적인 면적을 가시화하기 위한 의도를 포함한다. 점자는 손끝으로 인식할 수 있어야 함에 따라 그림 6-39와 같이 점의 높이, 지름, 줄간 거리의 최솟값과 최댓값에 대한 물리적 규격이 존재한다.[65] 규격은 재료(종이, PVC, 알루미늄 등)에 따라 다르게 규정되어있기도 하다. 그 때문에 점자의 경우, 묵자처럼 글자 크기를 아주 작게 혹은 크게 조절하는 것이 불가능하다.

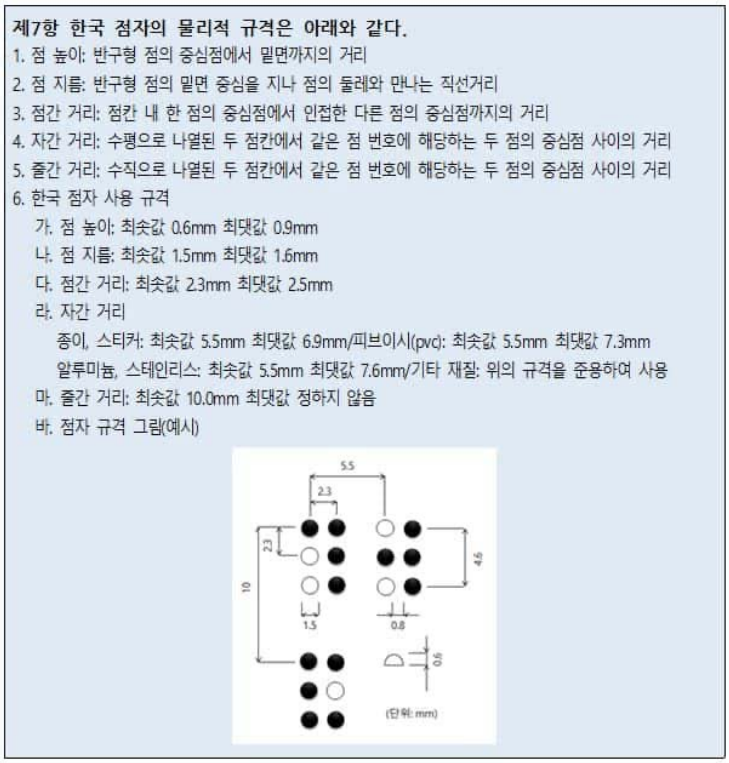


그림6-39. 한국 점자 물리적 규격

64) 말이나 보통의 글자(묵자)를 점자로 번역하는 것을 이르는 용어다.
65) 조성민, "한국 점자 규격 표준화로 시각장애인 편의 개선," 더인디고, 2020년 9월 10일, theindigo.co.kr/archives/9414.

- 위와 같은 조건은 작품 해설을 위한 글 작성에도 영향을 주었다. 종이 규격 A4 기준 1장에 포함될 수 있는 점자수는 띄어쓰기 포함 270자 정도의 분량이다. 따라서 작품해설은 글자수, 줄바꿈 등의 제약 안에서 최소한의 분량으로 작성되었다. 묵자와 점자가 눈이나 손으로 '읽기' 위한 문자 체계라면, 음성해설이 필요한 관람객을 고려해 '말하기'의 어투를 염두에 두고 글을 작성하기도 했다.

- 어떤 종류의 점자 가공 방식을 선택하더라도 페이지 상에서 돌출되는 점자 부분으로 인해 페이지와 페이지 사이가 벌어지는 현상이 발생한다. 특히 형압 후가공을 사용할 경우, 점자가 정확하게 읽히기 위해서는 요철된 부위가 눌리는 것을 최소화하는 것이 좋다. 이에 따라 그림 6-40과 같이 점자용 책자의 제본 방식은 링제본을 선택한 반면, 묵자용 책자는 전시의 리플렛 용도로 가장 흔히 쓰이는 중철제본을 사용하였다. 점자용 책자는 백색 모조지(표지 260g/m^2, 내지 220g/m^2), 묵자용 책자는 스노우지(표지 200g/m^2, 내지 150g/m^2)를 사용하여 두 책자 간의 두께와 촉감에 차이를 두고자 했다.

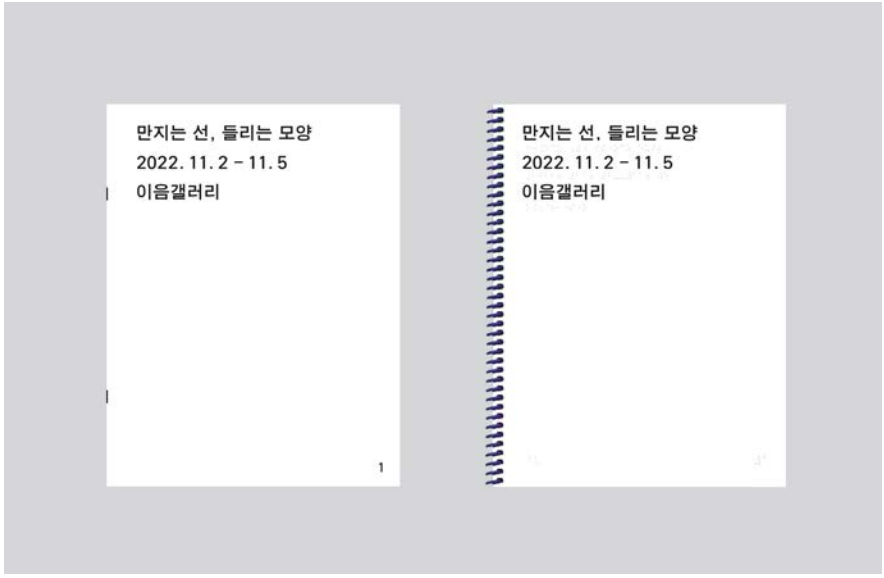


그림6-40. 묵자용 소책자(좌), 점자용 소책자(우) 표지

- 실제 시각장애인 중 점자를 사용하는 비율이 현저히 낮음에 따라 저시력자를 위한 큰글씨를 묵자용 책자에 적용하고 책자 내용을 음성해설로 제공함에 따라 관람객이 원하는 방식을 직접 선택하여 사용할 수 있도록 한다.

- 묵자용 책자에서는 저시력을 고려해 본문, 페이지 번호 18pt의 큰 글자로 배열하였다.

- 단락의 줄바꿈 빈도가 높을수록 점자용 책자에서 공간을 많이 차지하게 되어 내용 구분을 위한 단락 나눔은 최소화하였다. 예를 들어, 기획, 디자인, 자문 등 여러 항목의 정보를 포함하는 전시 크레딧의 경우, 일반적으로 항목과 이름을 줄바꿈으로 구분하지만, 책자에서는 모든 항목이 쉼표(,)로 나열되어 있으며 제목과 이름은 쌍점(콜론, :)으로 구분되는 식이다.

- 모든 전시 방문객에게 묵자와 점자로 구분된 전시 책자 2종을 배포하였다. 관람객 대부분은 비시각장애인으로 점자를 읽지 못했지만, 점자로 구성된 페이지를 직접 만져보고 자세히 들여다볼 수 있는 기회를 제공하고 싶었다. 또한, 전시에 대한 정보를 담은 책자의 기능뿐 아니라 점자 인쇄를 위한 참고 자료로써 활용될 수 있기를 바라는 의도를 포함한다.

6.6 접근성 향상을 위한 운영사항

최근 공연계에서 제공되는 다양한 배리어 프리 관련 서비스를 본보기로 삼아 전시에 적합한 시스템 및 서비스를 시도하고자 했다. 따라서 관람객이 전시 관람까지 이르기에 필요한 절차를 고려하여 전시 예약 및 홍보, 전시장 내부 환경 설정, 전시 운영 시스템 3단계의 절차로 나누어 설명하고자 한다.

6.6.1 전시 예약 및 홍보

(1) 구글 폼(Google Forms)의 활용

구글에서 제공하는 무료 설문지 작성 양식 '구글 폼'은 양식 만들기가 쉬울 뿐 아니라 취합된 정보를 일괄적으로 정리하여 보기에도 매우 편리하다. 게다가 네이버에서 제공하는 설문지 양식 '네이버 폼'에 비해 '구글 폼'의 접근성이 훨씬 높기 때문에 시각장애인을 대상으로 한 설문지 작성에도 구글 폼이 자주 이용된다는 피드백이 있었다. 이에 따라 구글 폼을 활용하여 전시 사전예약을 위한 양식을 마련하였다. 이름, 연락처 등 개인 기본 정보의 기재뿐 아니라, 같은 시간대에 중복 예약이 되지 않도록 실시간으로 사전예약 가능 시간대를 업데이트하였다.

(2) 시간별 관람 인원 제한

인원 제한 없이 자유 관람으로 진행할 경우, 특정 시간대에 비시각장애인, 시각장애인, 비장애인, 휠체어 이용자의 관람동선에 무리가 생길 수 있으므로 안전한 전시 관람을 위해 시간당 5명 이하로 제한을 두었으며, 예약 시 동행 인원수를 기재하도록 했다.

(3) 문자, 전화 예약 시스템

인터넷 활용이나 온라인 예약이 어려운 분들을 위해 문자나 전화로

예약할 수 있는 선택사항을 포함하였다. 모든 사전예약 관람객을 대상으로 예약 확인 문자, 전시 장소에 대한 안내 문자, 예약 하루 전 리마인드 문자, 예약 당일 음성해설 링크 공유 문자 등을 전송하였고 기타 질문은 문자 및 유선 통화로 보완하였다.

(4) 이동 지원

전시 관람 사전예약 시 전시장 입구까지의 이동 지원을 신청할 수 있도록 했다. 혜화역 2번 출구(지상)에서 이음센터는 성인 보폭 기준 10 걸음 안에 엘리베이터를 이용할 수 있을 만큼 물리적으로 매우 가깝다. 하지만 처음 방문하는 경우에 발생할 수 있는 어려움을 고려하여 이동 지원 서비스를 포함하게 되었다.

(5) 음성파일을 위한 플랫폼

'들리는 포스터'와 '작품 음성해설'은 사운드클라우드(SoundCloud)와 유튜브(Youtube) 두 플랫폼에 모두 게시하였다.[66] 비시각장애인의 경우, 사운드클라우드 플랫폼의 이용도가 높지만, 시각장애인에게는 사운드클라우드의 접근성이 전혀 고려되어 있지 않을 정도로 낮다는 피드백을 전달받았다. 이에 전시 방문 관람객에게는 유튜브 재생목록 링크를 QR 코드로 제공함으로써 편리한 이용을 돕고자 했다. 사전예약을 위한 구글 폼에도 포스터와 작품 음성해설 링크를 포함하여 미리 청취 할 수 있도록 했다. 음성해설의 언어적 설명을 위해『시각 너머의 미술』의 지침을 참고하였다. 그중에서도 시계 숫자를 활용하여 방향을 지시할 것, 다수가 공통적으로 경험한 것을 바탕으로 한 비유를 사용할 것, 작품의 외형 묘사에 그치지 않고 배경 및 맥락에 대한 정보를 포함하여 제공할 것을 중점적으로 고려하여 작성하였다.[67]

---

66) 유튜브 링크: https://url.kr/kp1r4c, 사운드클라우드 링크: https://soundcloud.com/hearingshape/sets/poster.

67) Elisabeth Axel, Nina Levent, *시각 너머의 미술*, 김형주, 우정민 역, (미진사, 2007), 229-237.

6.6.2 전시장 내부 환경 설정

(1) 조도

빛 반사로 인한 눈부심 현상으로 인해 저시력 시각장애인은 너무 밝거나 너무 어둡지도 않은 흐린 날을 선호하는 편이다. 이에 전시 내부 공간의 조도를 적당히 낮춤으로써 안정적인 전시환경을 조성하고 비장애인에게도 시각에 대한 의존도를 의도적으로 낮추는 효과를 통해 촉각 및 청각적 감각에 더욱 집중할 수 있도록 했다. 해당 전시 공간은 개별적인 조명의 색과 빛의 밝기를 조정할 수 있는 설비가 갖춰져 있어서 작품에 따라 세밀한 조도 조절이 가능했다.

(2) 큰 글자

전시 공간 내부 벽면에 부착되는 각종 출력물 및 시트지뿐 아니라 출판물에 이르기까지 저시력자를 고려하여 판독성이 높은 서체를 선정하여 사용하였으며, 일반적인 크기보다 확대된 글자를 제공하고, 글자 간 간격과 행간에 충분한 여유를 두어 디자인하였다.

(3) 고대비

본 전시의 바탕이 되는 디지털 일러스트레이션은 빨강, 노랑, 초록, 파랑과 같은 원색 색상이 주로 사용된다. 전시 작품을 구현함에 있어서 기존 원본의 색상을 최대한 따랐다. 또한 저시력자, 고령자도 인식하기 위한 콘텐츠와 배경 간의 명도 대비 4.5:1 비율[68]에 대한 지침을 참고하여 이를 물리적인 전시 환경에서도 이행해보고자 노력하였다. 전맹 시각장애인의 경우 색상에 대한 경험과 이해가 없기 때문에 전시 경험에 있어 상대적으로 배제될 수 있는 부분을 감안하여 작품 설명 시 색상에 대한 표현은 최소화하였다. 이는 색상 정보 없이도 전달할 수 있는 작품 감상의 폭을 제시하기 위함이기도 하다.

---

68) “웹 접근성 지침(KWCAG)에 따른 네이버 접근성 가이드,” 네이버, https://accessibility.naver.com/accessibility.

(4) 파티션을 공간 분리

전시 공간은 그림 6-41과 같은 열린 구조였으나, 입장하자마자 전체 공간을 한눈에 파악하는 것을 차단하기 위해 입구 우측에 파티션을 설치함으로써 관람객이 의도적으로 공간을 둘러보지 않는 한 관람객의 시각 정보 수용을 제한하고자 했다.

그림6-41. 전시 공간 파티션 설치 전

그림6-42. 전시 공간 파티션 설치 후

6.6.3 전시 운영 관련

(1) 가이드/도슨트

연구자는 전시 기간 동안 공간에 상주하면서 모든 관람객을 직접 응대하는 역할을 수행했다. '전시를 보다'라는 관용적 표현과 같이 우리는 보통 시각 정보를 수용하는 방식인 예술 감상법을 익숙하게 여긴다. 그러나 본 전시는 시각의 소비를 최소화함에 따라 상대적으로 청각을 활용한 정보의 전달이 전시 관람자 경험에 중요한 역할을 수행했다. 그만큼 본 전시에서는 대화가 중요하게 다루어졌으며, 이는 역사적 관점에서 시각장애인이 이야기를 통해 관계를 형성해나가는 언어의 행위성, 청각과 수행성과도 관계가 깊다.[69]

제공되는 음성해설을 바탕으로 자율적인 관람이 이루어질 수 있도록 연구자는 관람객으로부터 최대한 거리를 두고 전시장 입구에 위치한 파티션 뒤에 상주하며 도움이 필요한 상황을 대비하여 관람객의 안전을 수시로 확인했다. 잠자리 가면의 착용으로 인해 휴대전화 조작이 어려운 경우에는 직접 휴대전화 조작을 보조하거나, 음성해설 글을 직접 읽어주는 방식으로 해당 작품에 대한 음성해설 청취를 도왔다. 7번 벽면에서 관람객의 전시 관람이 종료되면, 남은 시간은 관람객과 함께 이야기를 나누었다. 전시 경험에 대한 소감에 관해 물어보거나, 전시 준비 과정에서의 에피소드 등을 전하기도 했다.

(2) 음성해설

작품음성해설이 담긴 유튜브 재생 목록 QR코드를 전시장 입구 벽면에 크게 출력해 부착해두고, 전시 관람 시작 전 해당 링크에 접속하도록 안내하는 방식으로 진행했다. QR 코드는 웹 링크를 통한 콘텐츠를 공유에 효율적인 방법이지만, 시각장애인의 경우, QR 코드 사용법을 모르는 경우가 있고, 방법을 인지하고 있더라도 QR 코드의 위치를 찾기 어려운

69) 주윤정, *보이지 않은 역사 - 한국 시각장애인들의 저항과 연대* (파주: 들녘, 2020), 181-185.

경우가 많다. 또한 스스로 휴대전화를 조작하여 QR 코드에 카메라 초점을 맞추기 어려울 수 있다. 이에 시각장애인 관람객에게는 그림 6-43과 같이 음성해설을 위한 QR 코드뿐 아니라, 해당 URL 링크를 문자로 발송함으로써 쉽게 이용할 수 있도록 돕고자 했다.

그림6-43. 음성해설 QR 코드

(3) 촉각 안내선

전시장 벽면을 따라 지면으로부터 1.1m 높이에 25㎜ 너비의 검은색 마스킹테이프의 촉각 안내선을 설치했다. 이는 전시가 시작되는 첫 번째 벽면부터 7번째 벽면에 이르는 약 45m 길이에 해당한다. 다양한 관람자 연령대를 고려하여 여러 높낮이의 안내선을 설치할 계획이었으나 사전예약 신청 결과 신장 160㎝ 이상의 고등학생이 최소 연령임에 따라 성인 평균 신장을 기준으로 1종의 높이로 안내선을 부착하게 되었다.

그림6-44. 촉각 안내선(좌), 점자 스티커(우)

(4) 점자 스티커

2020년 한국 점자 규정이 표준화되기 이전까지는 다른 국가와 다르게 점의 외형적 물리적 규격이 정해져 있지 않았다. 때문에 (사)한국시각장애인연합회에서 사용하는 표준과 국가 표준으로 정해져 있는 'KS 엘리베이터 점자 규격'을 사용해왔다.[70] 게다가 점자 제작 기관이 일반 업체로 확대되면서 시각장애인이 읽을 수 없는 점자가 양산됨에 따라 사용 재질에 따른 점자 규격에 대한 표준화를 지킬 수 있도록 적절한 규제가 요구되는 시점이다.

시각장애인을 대상으로 한 종이, 스티커, PVC, 알루미늄, UV 등 매체별 점자 사용자 평가 결과에 따르면, 타 매체에 비해 UV 점자의 인지율이 떨어진다는 연구 조사 결과가 있다. 종이, 스티커는 점자 타공 시 매체 자체의 변형이 적지만, 알루미늄, 스테인리스의 경우 타공 시 매체 주변 변형으로 인해 점 간의 침범이나 점의 전체적인 부피가 커지는 특성을 고려하여 자간의 조정이 필요하다.[71]

본 전시에서는 지면 1.1m 높이로 전시 공간 전체를 두르고 있는 촉각 안내선 위에 점자 스티커를 부착하였다. 점자 스티커 재질로 흔히 PC 혹은 알루미늄이 사용되는데, 검은색 마스킹테이프(촉각 안내선)와 어우러지도록 PC 재질의 투명 점자 스티커를 선택했다.

점자 스티커 제작 시 길이가 긴 글씨는 오히려 시각장애인에게 불필요하며 오히려 불편함을 야기한다. 가령, 각종 탄산음료는 전부 통칭해서 '탄산'으로 점자 표기를 하며, '제주 삼다수', '백산수'와 같은 제품들도 '생수'로 일괄 표기한다. 또한 초성, 중성, 종성을 풀어서 작성하므로 받침 유무에 따라 길이도 길어지기 때문에 연구자는 표 6-5에서 살펴볼 수 있듯이, 1차로 발주한 단어를 바탕으로 업체에서 제안한 축약본을 협의하는 과정을 거쳐 최종적으로 제작하였다.

전시 공간에서 점자 스티커는 음성해설이 위치하는 15곳에 부착했다. 각 지점에는 적당한 간격을 두고 2개의 별도 점자 스티커가 부착되

70) 김영일 외, "점자 활용 규격 표준화 및 사용자별 교육 과정 개발," 국립국어원, 2016, 29.
71) 위의 보고서, p. 43.

었으며, 이는 각각 감상하게 될 작품명(좌)과 음성해설 번호(우)에 해당한다.[72] 점자 스티커는 촉각 안내선을 따라 보행하는 관람객에게 작품의 시작 위치를 안내하는 중요한 역할을 수행했다. 이를 통해 관람객은 잠시 보행을 멈추고 음성해설을 청취할 수 있었다.

번호	내용 (1차 작성)	내용 (수정 후)
1	음성해설 전체 듣기	해설 전체 듣기
2	전시 시작	전시 시작
3	음성해설 1	해설 1
4	음성해설 2	해설 2
5	음성해설 3	해설 3
6	음성해설 4	해설 4
7	음성해설 5	해설 5
8	음성해설 6	해설 6
9	음성해설 7	해설 7
10	음성해설 8	해설 8
11	음성해설 9	해설 9
12	음성해설 10	해설 10
13	음성해설 11	해설 11
14	음성해설 12	해설 12
15	음성해설 13	해설 13
16	음성해설 14	해설 14
17	음성해설 15	해설 15
18	전시 관람 유의사항	관람 유의사항
19	전시 소개	소개
20	관람동선 1: 점자 블록	점자 블록
21	관람동선 2: 촉각 안내선	촉각 안내선
22	잠자리 가면	잠자리 가면
23	소리 그림	소리 그림
24	부들	부들
25	촉감 캔버스	촉감 캔버스
26	붉은 조형물	붉은 조형물
27	손에 잡히는 계단	손에 잡히는 계단
28	오르는 계단	오르는 계단
29	계단 위 돌탑	계단 위 돌탑
30	그림	그림
31	전시를 만든 사람들	만든 사람들
32	전시 해설	해설
33	확대경	확대경
34	전시 끝	전시 끝

표6-5. 점자 스티커 목록

72) p. 127의 그림 7-14 참고.

(5) 점자 블록

장애인 편의시설 상세표준도에 따르면 점자 블록은 매립 시공하는 것이 원칙이지만, 본 전시에서는 매립식 설치가 불가능하고 단기간 임시로 부착하는 용도임에 따라 돌출형 실내용 점자 블록을 사용하여 설치하였다. 점자 블록은 연질 PVC, 경질 PVC, 세라믹 자기질, ABS 등 재질이 다양하며, 부착 방식에 따라 본드형, 고무 접착형, 피스 고정형 등이 있다. 전시 공간을 위해 사용한 점자 블록은 연질 PVC 재질로, 가로세로 30㎝ 규격의 블록 뒷면에 양면테이프가 부착된 형태로 제공된다. 단, 점자 블록 제거 시 기존 바닥에 접착제가 남을 수 있기 때문에 아래 사진과 같이 점자 블록의 폭 30㎝에 맞춰 재단한 PVC 시트지를 먼저 부착한 후 점자 블록을 설치하는 방식으로 진행하였다. 또한 차후 철거 시 PVC 시트지가 잘 찢어지는 현상이 발생할 수 있어 무광 코팅을 추가했다. 연구자가 직접 사용해본 결과, PVC 시트지는 접착제가 남지 않는 대신 바닥 면과의 접착 정도가 강해서 제거 과정에 어려움이 있었다. 때문에 부착 기간이 길지 않고 장시간 햇빛에 노출되는 환경이 아니라면 일반 시트지를 사용해도 용이할 것으로 판단된다.

그림6-45. 점자 블록 설치 과정

제 7 장 작품연구

7.1 포스터

지면에 텍스트, 이미지 등의 시각 요소를 적절히 배치하는 일반적인 포스터 디자인 프로세스는 본 연구 주제에 적합하지 않다고 판단됨에 따라 눈으로 '보는' 포스터가 아닌 '듣는' 포스터를 제작하였다. 이를 위해 먼저 다양한 연령, 국적, 직업을 가진 10명의 참여자에게 김민경 작가의 그림 일부를 색상 정보 없이 전달하고, 눈이 보이지 않는 사람에게 설명한다는 가정 아래 각자의 방식으로 해당 도안을 묘사해주기를 요청했다. 각 참여자는 도안을 묘사하는 짧은 글을 작성한 뒤, 직접 글을 낭독한 음성파일을 연구자에게 전달했다. 이러한 과정을 통해 완성된 '들리는 포스터' 시리즈는 10종은 사운드클라우드와 유튜브 두 플랫폼을 통해 감상할 수 있다. 참여자의 음성해설 스크립트를 활용해 전시 홍보를 위한 출력용 포스터를 제작하기도 했다. (그림 7-3, 7-4, 7-5, 7-6 참고)

그림7-1. 들리는 포스터 (출력용)

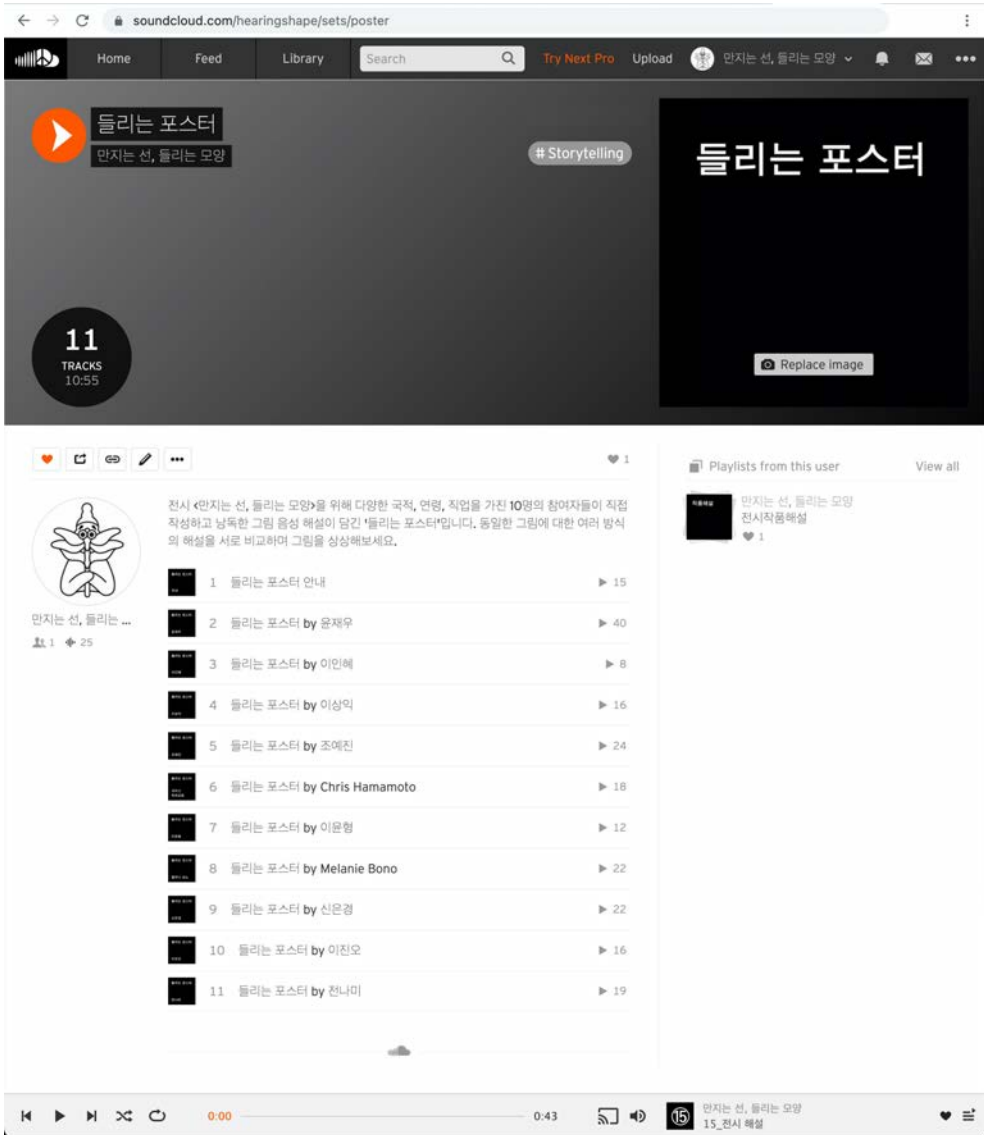


그림7-2. 들리는 포스터 (사운드클라우드)

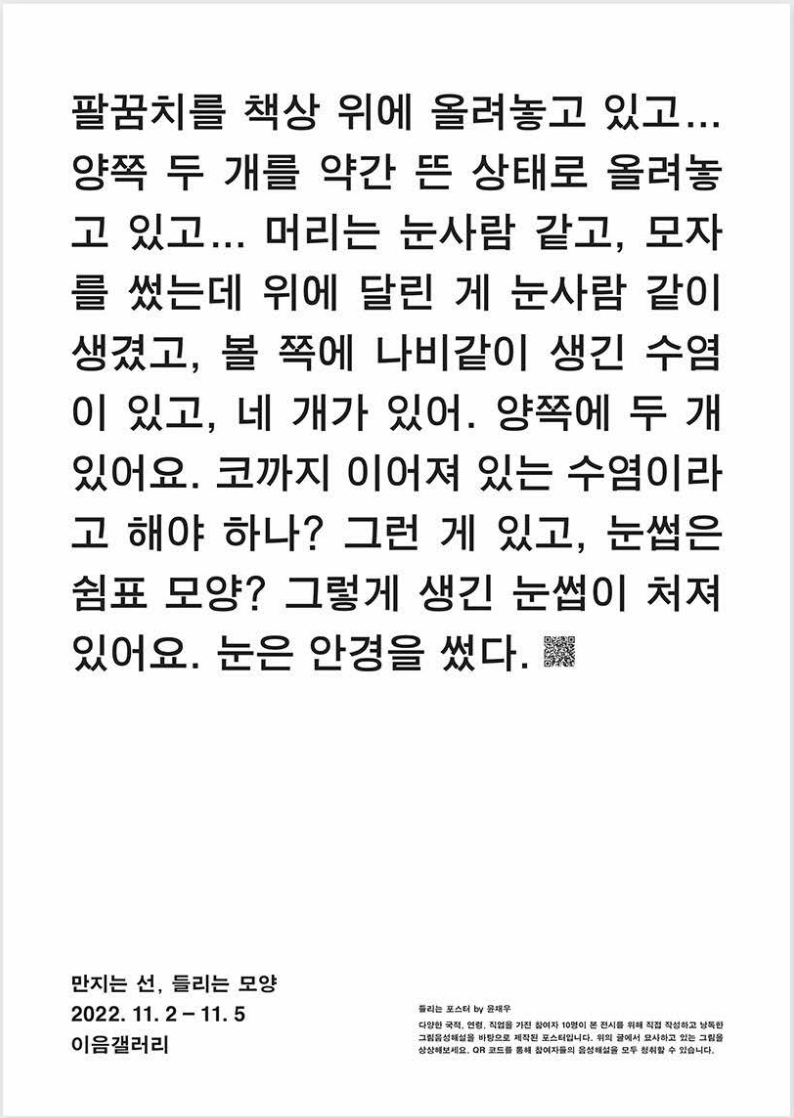


그림7-3. 들리는 포스터 시리즈 예 1

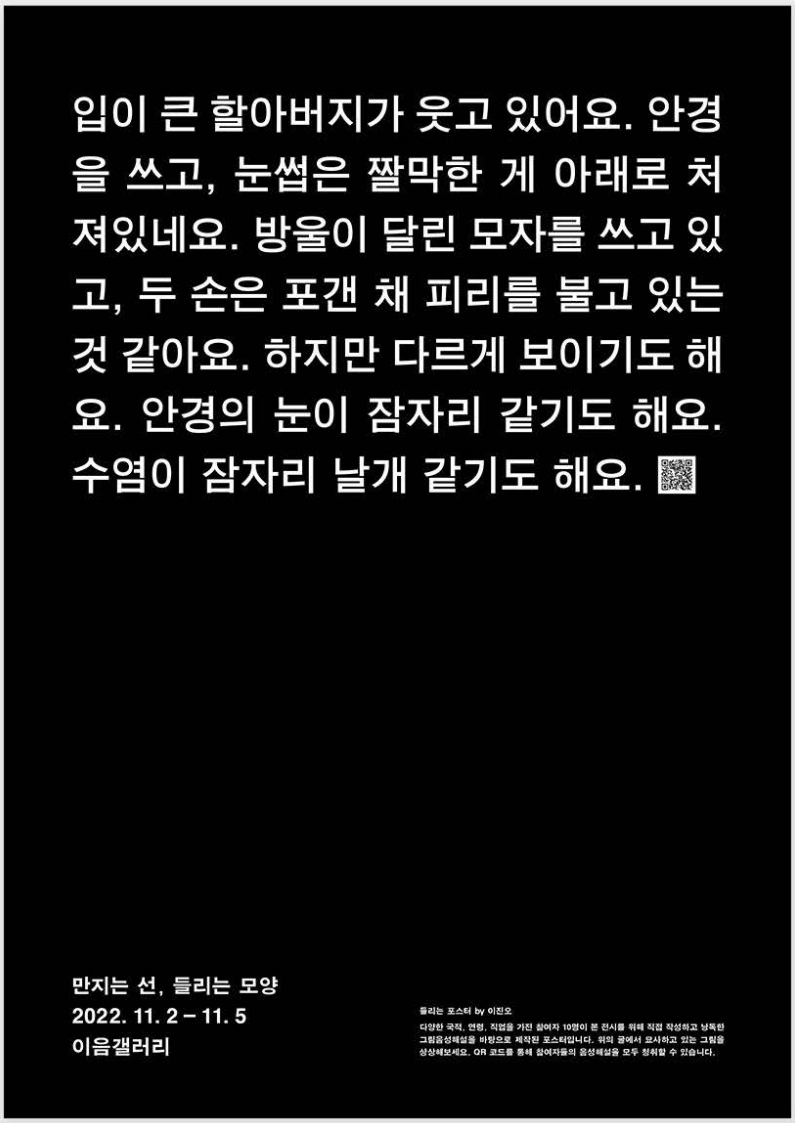


그림7-4. 들리는 포스터 시리즈 예 2

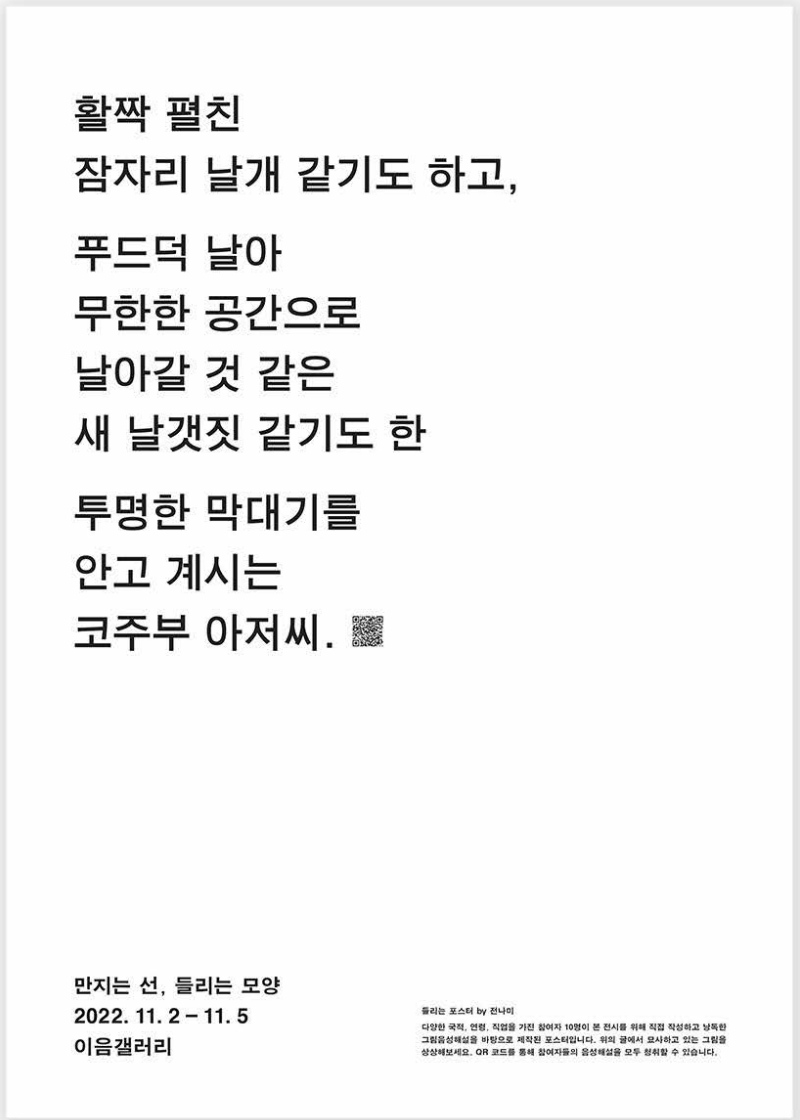


그림7-5. 들리는 포스터 시리즈 예 3

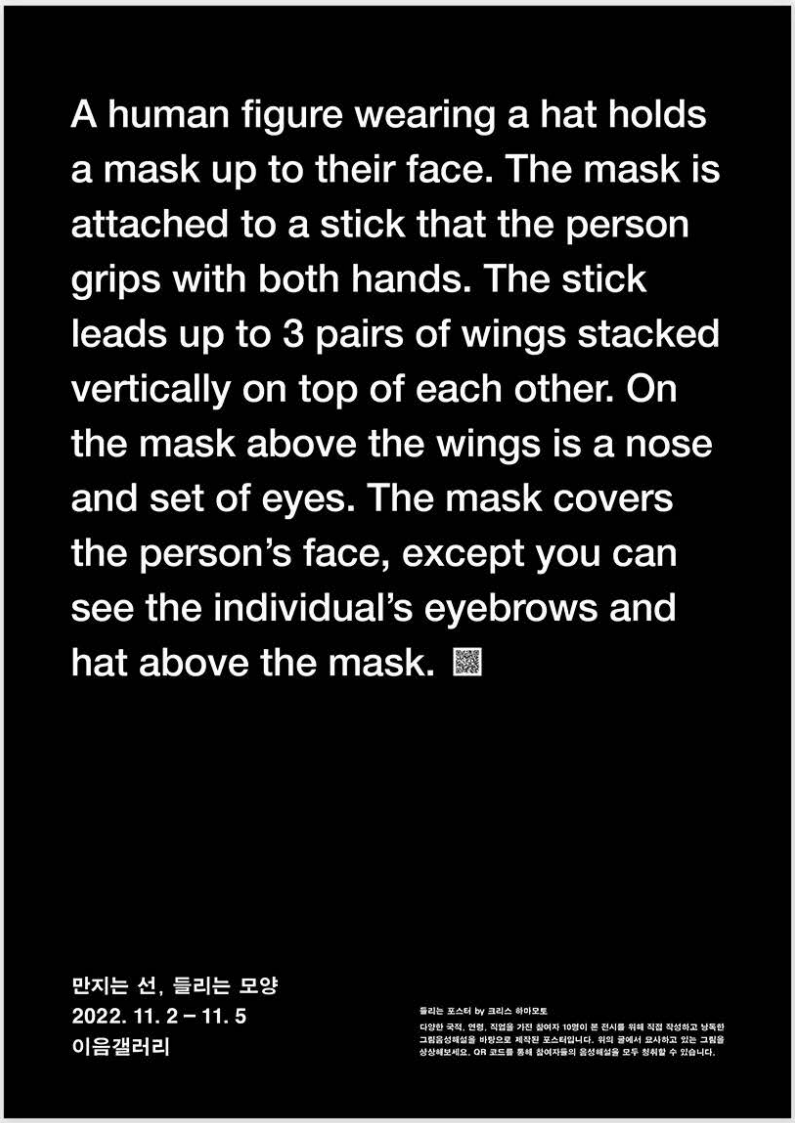


그림7-6. 들리는 포스터 시리즈 예 4

7.2 전시

그림7-7. 전시 전경

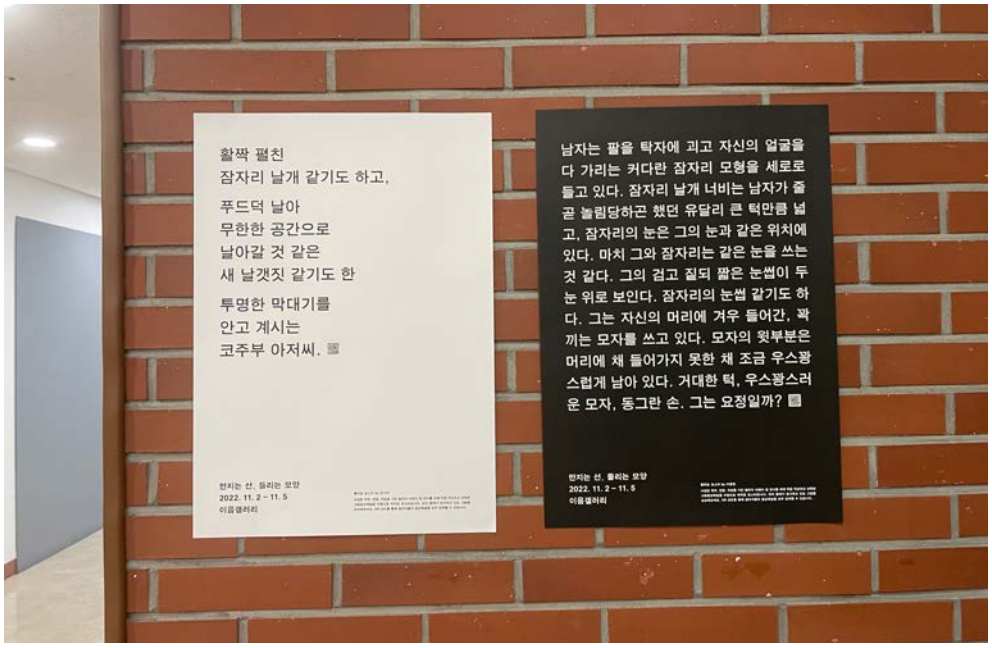


그림7-8. 전시 건물 내 포스터

그림7-9. 전시 전경 (1번 벽면)

그림7-10. 전시 전경 (2번 벽면)

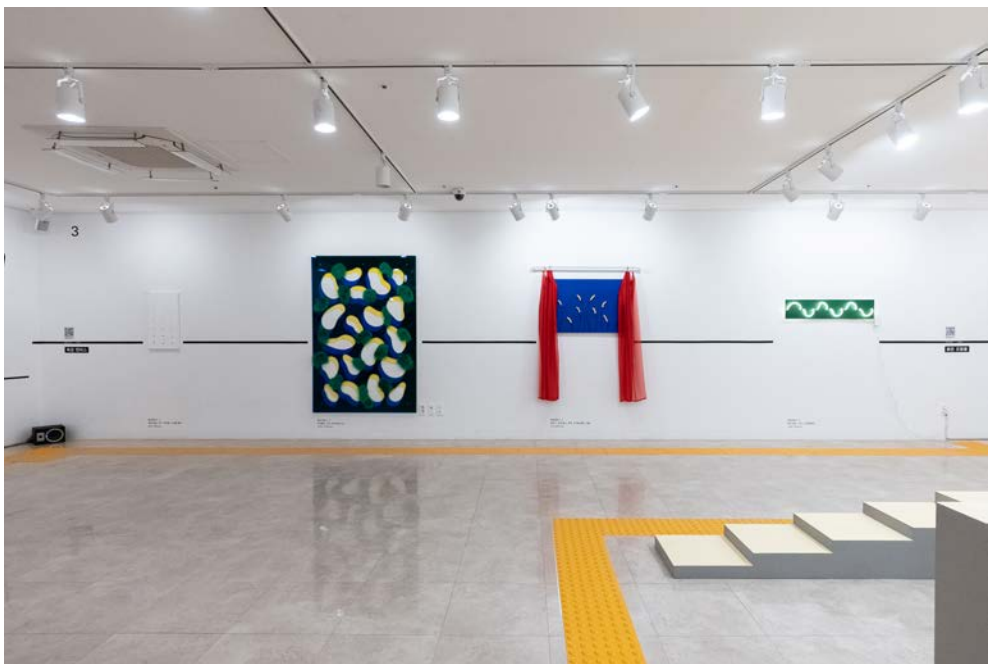


그림7-11. 전시 전경 (3번 벽면)

그림7-12. 전시 전경 (3~5번 벽면)

그림7-13. 전시 전경 (4~7번 벽면)

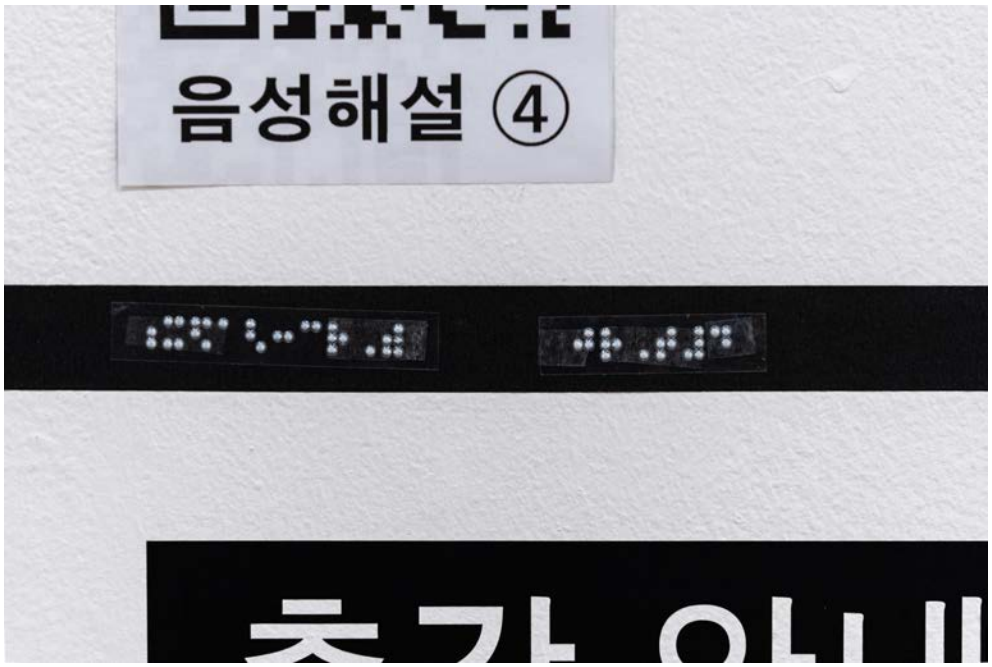


그림7-14. 전시 상세: 관람동선 1 - 촉각 안내선, 점자 스티커 (1~7번 벽면 전체)

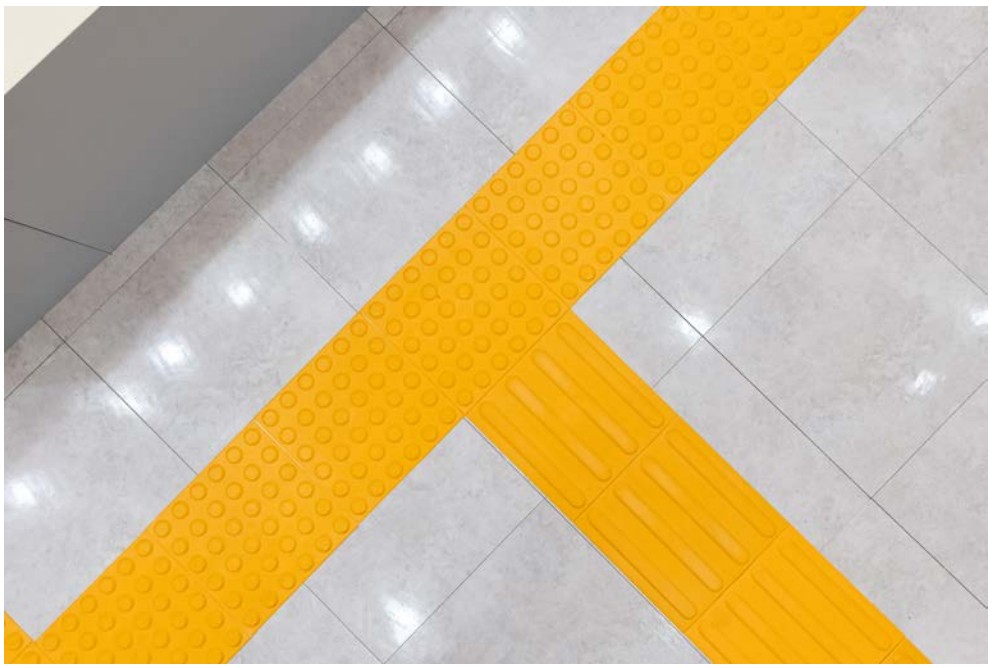


그림7-15. 전시 상세: 관람동선 2 - 점자 블록 (전시 공간 바닥면 전체 해당)

그림7-16. 전시 상세: 잠자리 가면 5종 (2번 벽면)

그림7-17. 전시 상세: 잠자리 가면 1, 전맹 (2번 벽면)

그림7-18. 전시 상세: 잠자리 가면 2, 중심시야(시각)장애 (2번 벽면)

그림7-19. 전시 상세: 잠자리 가면 3, 주변시야(시각)장애 (2번 벽면)

그림7-20. 전시 상세: 잠자리 가면 4, 비특이성 시각장애 (2번 벽면)

그림7-21. 전시 상세: 잠자리 가면 5, 매질혼탁 (2번 벽면)

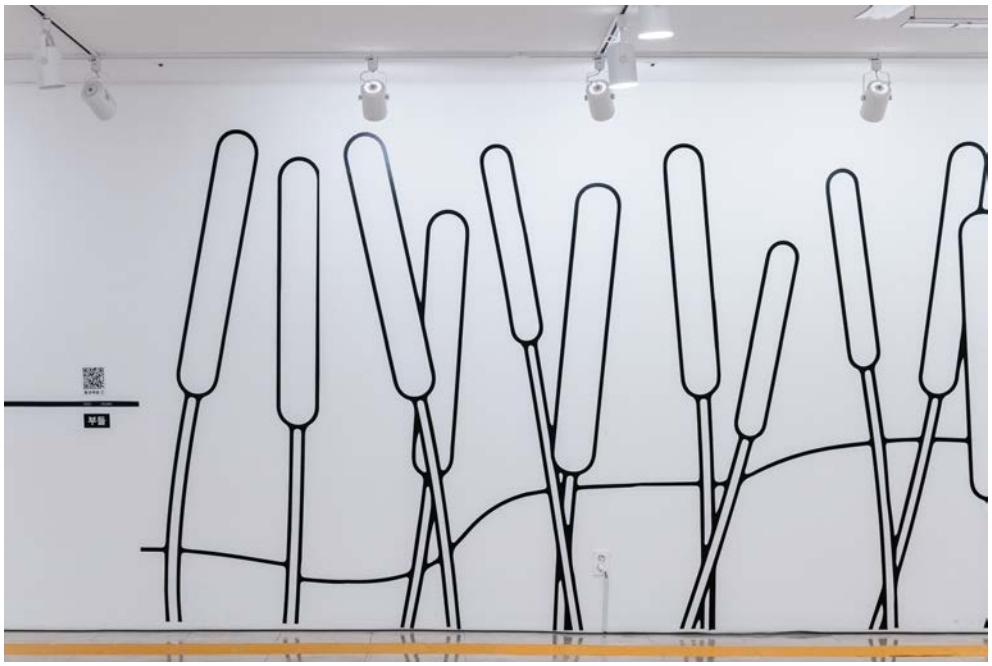


그림7-22. 전시 상세: 부들 (2번 벽면)

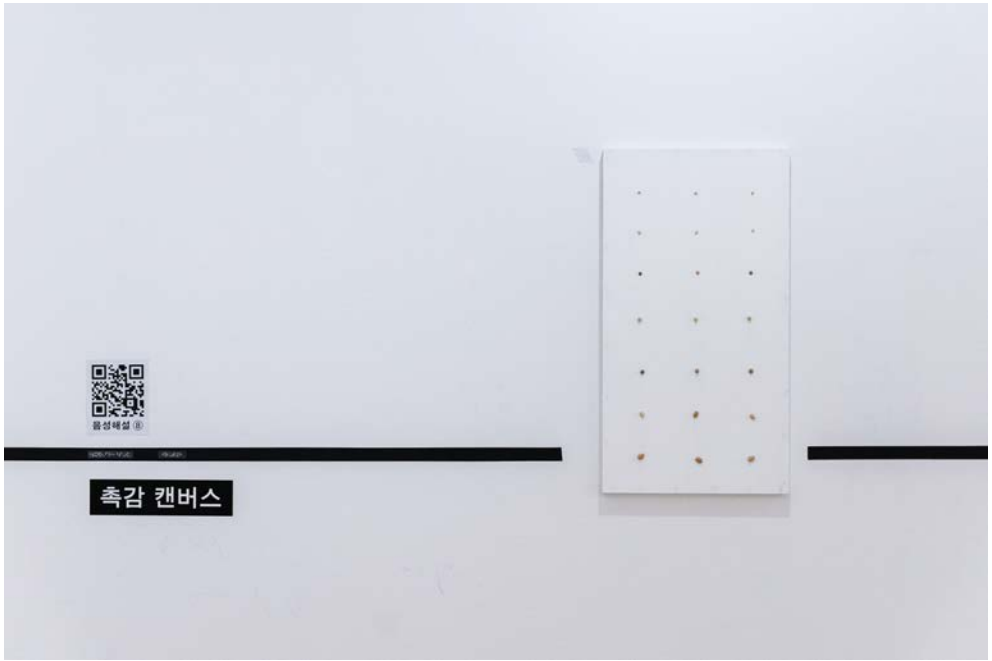


그림7-23. 전시 상세: 촉감 캔버스 1 (3번 벽면)

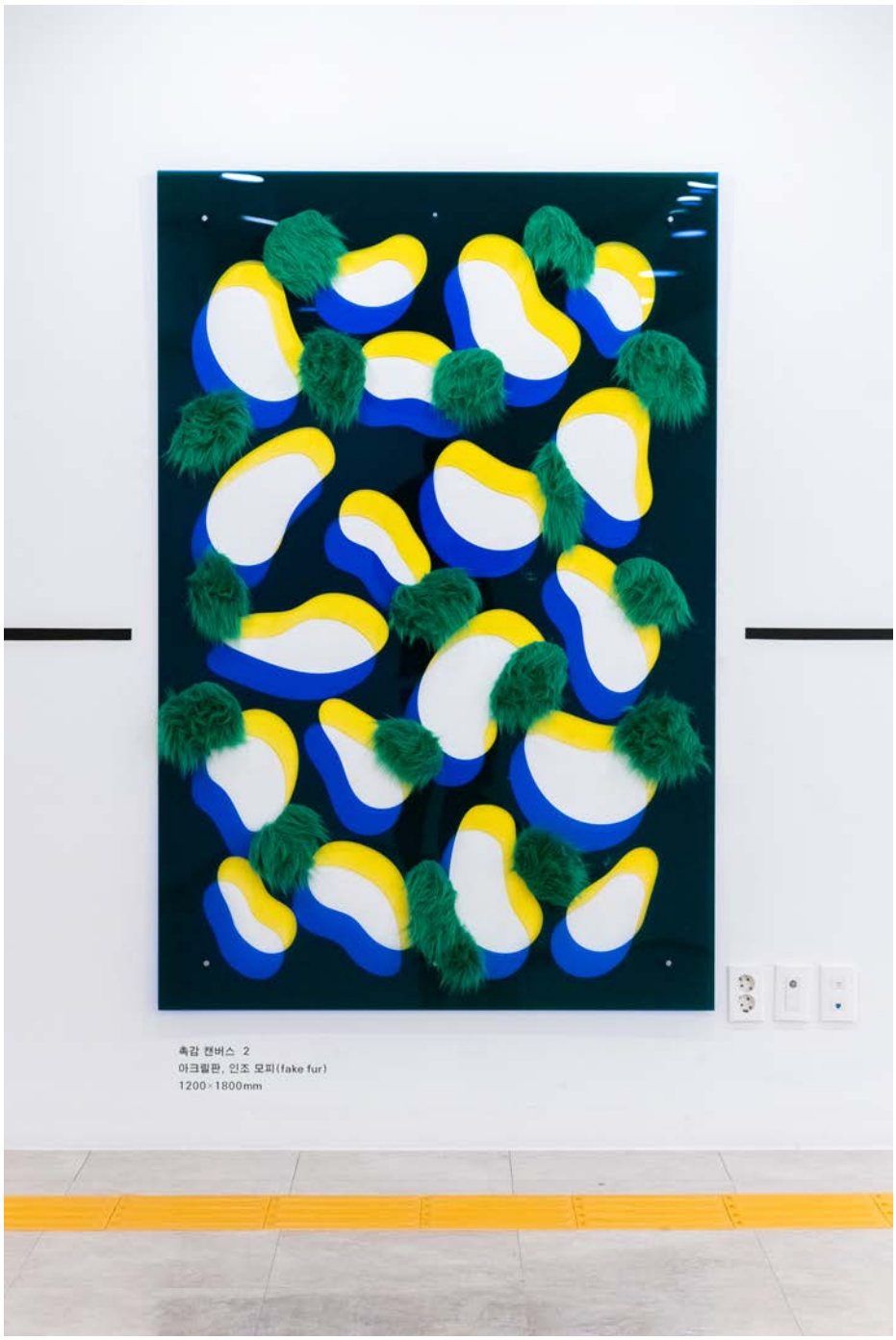


그림7-24. 전시 상세: 촉감 캔버스 2 (3번 벽면)

그림7-25. 전시 상세: 촉감 캔버스 3 (3번 벽면)

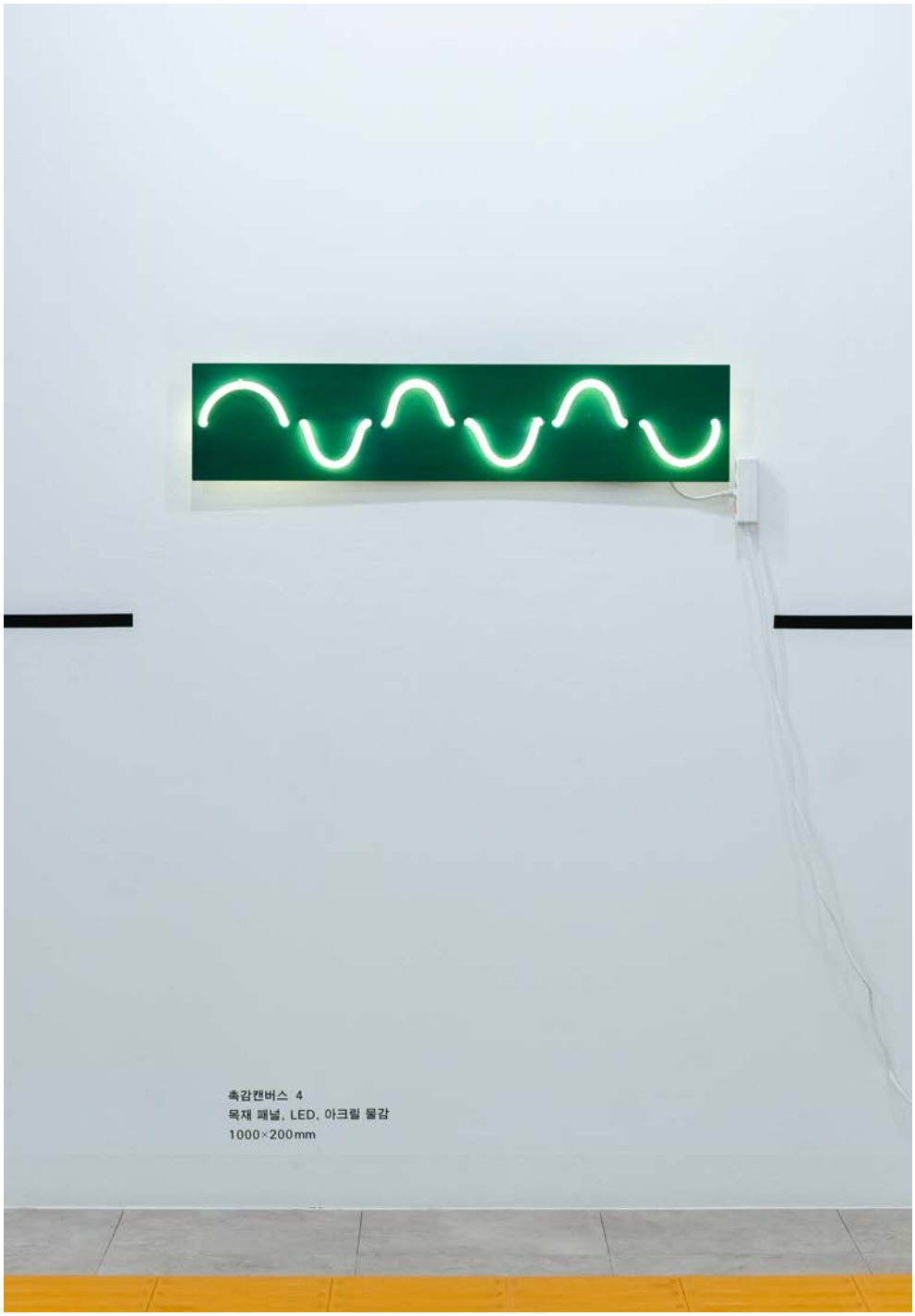


그림7-26. 전시 상세: 촉감 캔버스 4 (3번 벽면)

그림7-27. 전시 상세: 붉은 조형물 (3번과 4번 벽면 사이)

그림7-28. 전시 상세: 손에 잡히는 계단 (4번 벽면)

그림7-29. 전시 상세: 계단 3종 (4번 벽면)

그림7-30. 전시 상세: 계단 위 돌탑 (4번 벽면)

그림7-31. 전시 상세: 그림 원본과 확대경 (5번 벽면)

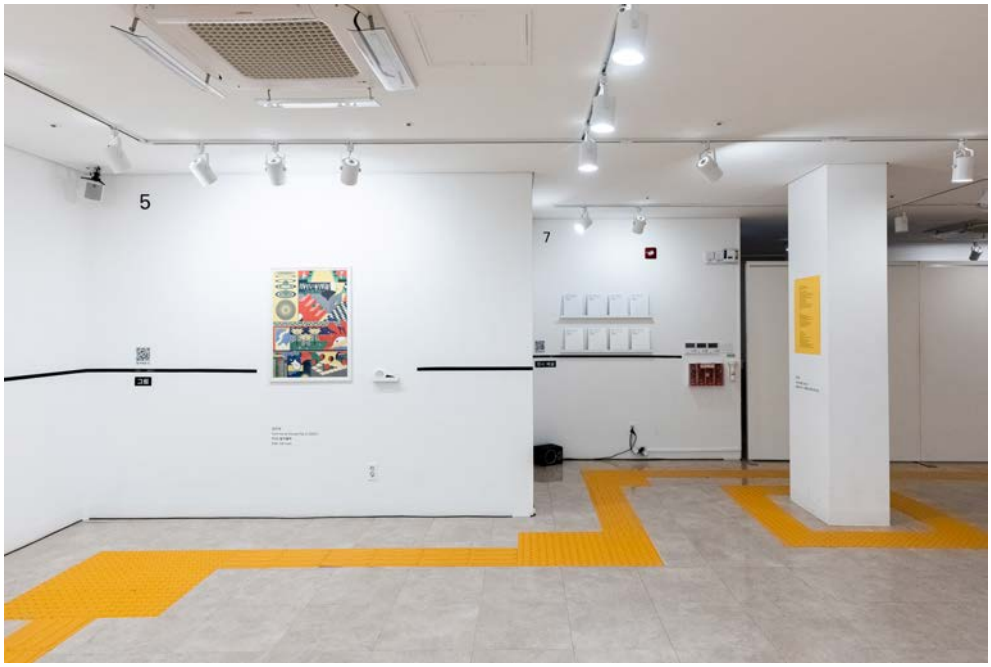


그림7-32. 전시 전경 (5~7번 벽면, 기둥)

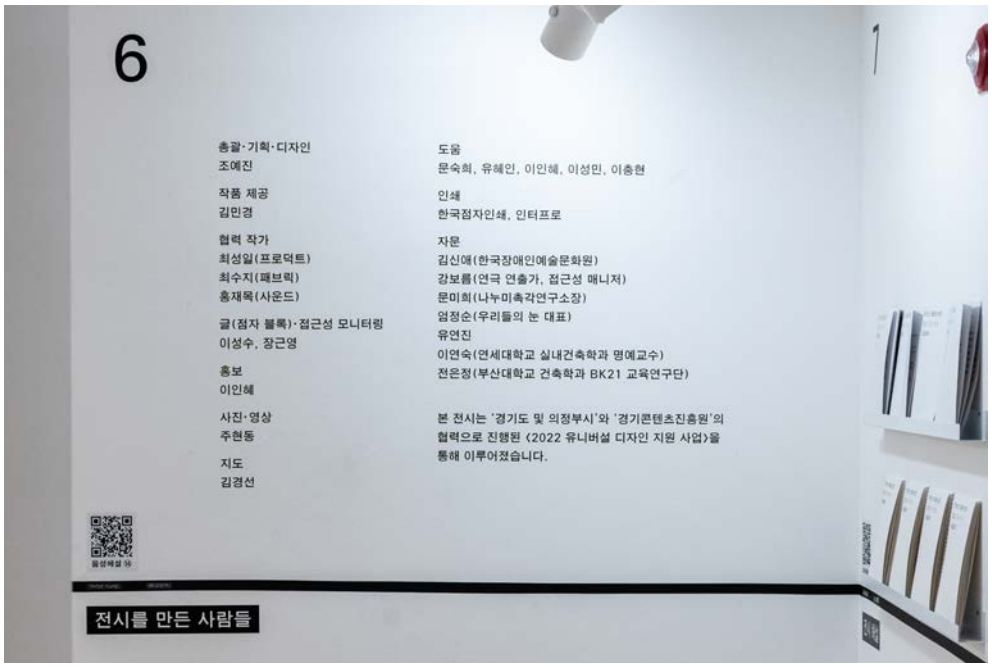


그림7-33. 전시 상세: 전시 크레딧 (6번 벽면)

그림7-34. 전시 상세: 묵자용 책자와 점자용 책자 (7번 벽면)

그림7-35. 전시 상세: 점자 블록 관련 글 출력본 (6, 7번 벽면 앞 기둥)

그림7-36. 전시 상세: 오르는 계단 (4번 벽면 앞 공간)

그림7-37. 관람객 전시 체험 모습

그림7-38. 관람객 전시 체험 모습

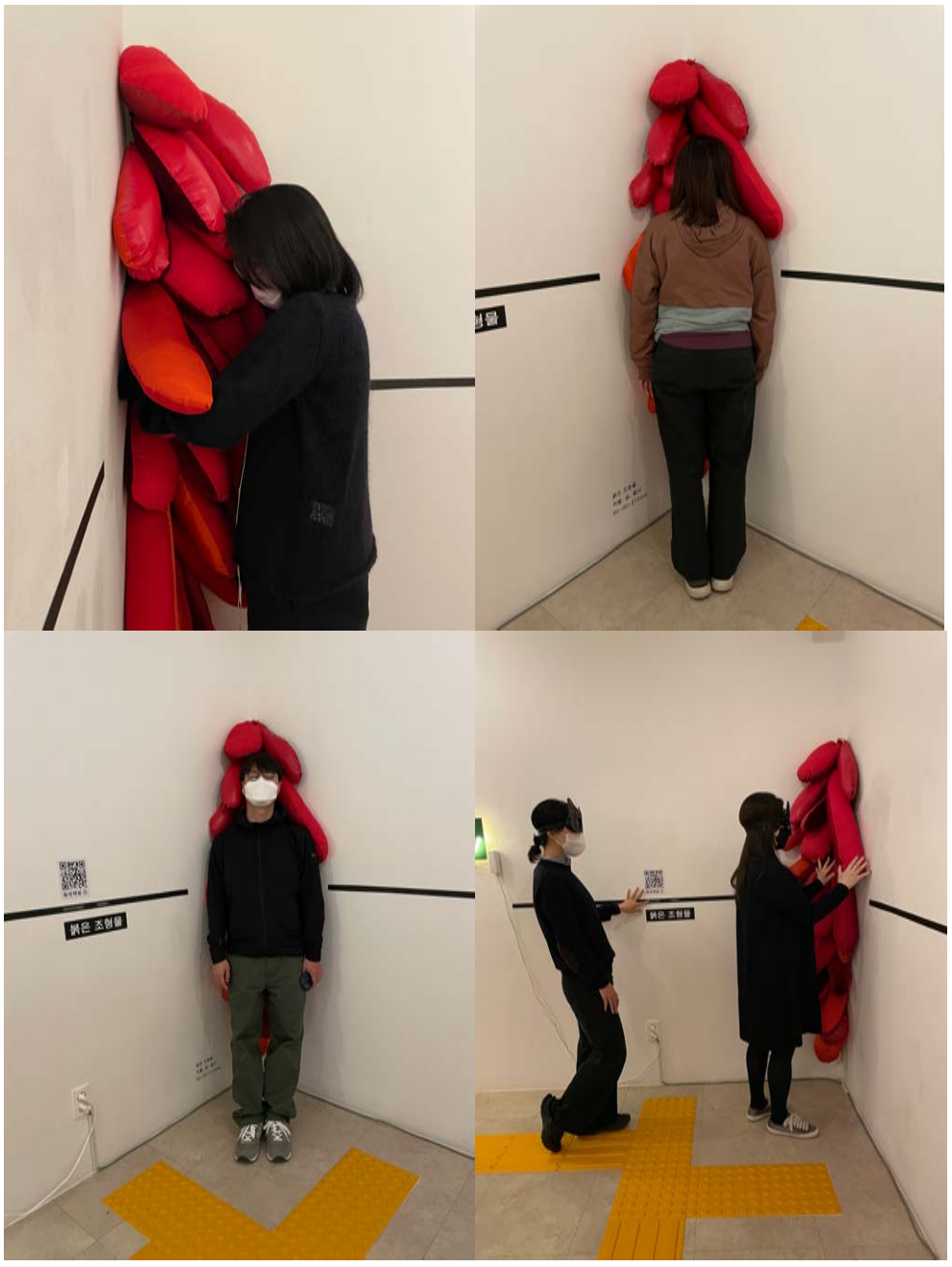


그림7-39. 관람객 전시 체험 모습

그림7-40. 관람객 전시 체험 모습

그림7-41. 관람객 전시 체험 모습

그림7-42. 관람객 전시 체험 모습

7.3 출판물

전시 및 작품에 대한 내용이 담긴 소책자는 묵자용 책자와 점자용 책자의 2종 구성으로, 관람객이 전시 공간에서 청취하게 되는 음성해설과 내용이 동일하다. 묵자에 비해 점자의 내용이 축약되는 등 대부분의 경우 정안인과 시각장애인은 조금 다른 정보를 접하게 된다. 이러한 연구자의 경험을 바탕으로, 관람객 유형에 따라 차등을 두지 않고 동등한 정보를 제공하려는 의도를 담고 있다. 이를 위해 묵자와 점자를 하나의 책자에 병기하지 않고 별도의 책자로 제작함으로써 각 언어 체계에 대한 판독성을 높이고자 했다. 또한 두 책자의 판형, 페이지 구성, 정보가 모두 동일하기 때문에 같은 페이지를 펼쳤을 때 점자와 묵자가 차지하는 면적을 쉽게 비교할 수 있다.

그림7-43. 전시 출판물 책자 2종

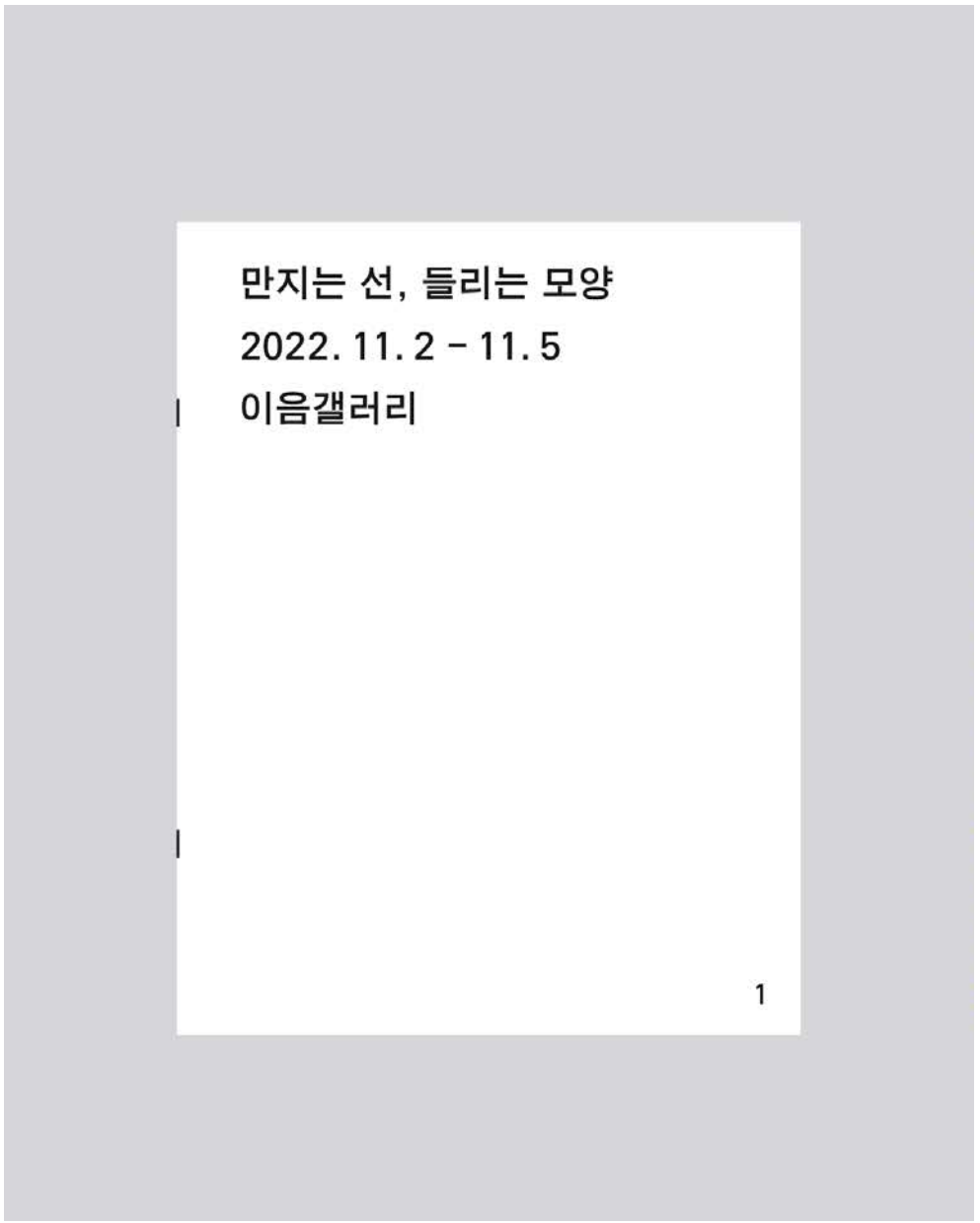


그림7-44. 전시 출판물 표지 (묵자용 책자)

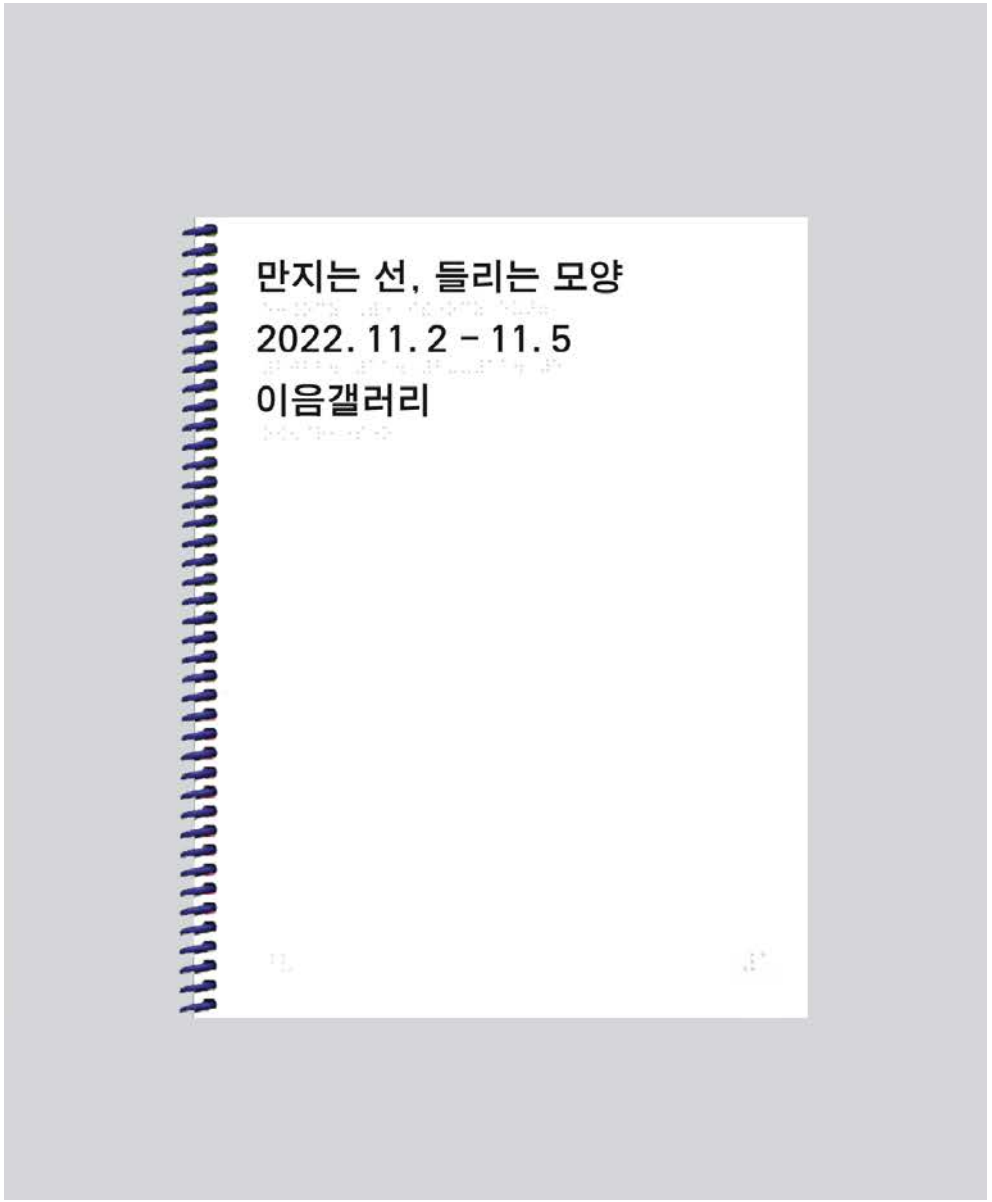


그림7-45. 전시 출판물 표지 (점자용 책자)

음성해설 ①

전시 관람 유의사항

- 이 공간에서는 무엇이든 자유롭게 만져볼 수 있습니다. 단, 파손되지 않도록 주의해주세요.
- 동선에 따른 안전한 이동을 위해 벽면에는 지면으로부터 1m 높이로 검은색 촉각 안내선이, 바닥에는 점자 블록이 설치되어 있습니다.
- 상시 대기 중인 현장 가이드의 안내와 설명을 전달받을 수 있습니다. 관람 중 가이드에게 수시로 질문과 도움을 요청해주세요.
- 전시 구성의 바탕이 된 그림 원본은 동선 마지막 부분에서 확인할 수 있습니다.

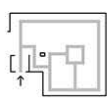
2

3

음성해설 ③

관람 동선 1 — 점자 블록

이음갤러리의 면적은 140.17㎡, 42.4평입니다. 전시 공간 바닥에는 가로세로 30cm 규격의 점자 블록을 이어 만든 노란색 길이 설치되어 있습니다. 4개의 나란한 선이 돌출된 선형 블록은 보행 방향을 가리키고, 6×6 격자로 총 36개의 원이 돌출된 점형 블록은 위험 요소를 알립니다. 또한, 갤러리 내부 기둥 벽면에 부착된 노란색 종이 2장에는 점자 블록에 대한 개인적인 경험과 생각을 공유해준 이성수, 장근영 님의 글이 담겨 있습니다.

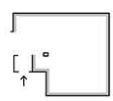


6

음성해설 ④

관람 동선 2 — 촉각 안내선

전시 공간 출입구에서 시작해 약 5m 직진하면 왼편에 첫 번째 벽면을 맞이하게 됩니다. 여기에서 시작해 벽면을 따라 공간을 한 바퀴 도는 관람 동선으로 구성됩니다. 90도로 꺾이는 벽을 지날 때마다 새로운 유형의 작품을 만나게 됩니다. 전시 공간 내부 모든 벽면은 지면으로부터 1m 높이에 3cm 두께의 촉각 안내선이 둘러싸여 있습니다. 시야가 확보되지 않은 상태에서 손끝으로 안내선을 감지하며 이동할 수 있습니다.



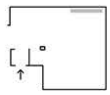
7

그림7-46. 전시 출판물 상세 페이지 (묵자용 2-3, 6-7 펼친면)

음성해설 ⑦

2번 벽면 세번째 — 부들

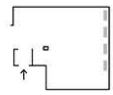
그림에는 습지 풍경을 묘사하고 있는 부분이 있습니다. 작가가 그린 식물은 얇고 긴 꼬챙이에 핫도그를 닮은 갈색 원통형 방망이를 꽂아둔 것과 같은 형상인데, 수생식물인 이것의 이름은 '부들'입니다. 몸체가 부들부들 떨려서 '부들'이란 이름이 붙었다 하기도 하고 잎과 꽃이삭의 감촉이 보들보들해서 '부들'이란 이름이 붙었다는 설도 있습니다. 벽면에는 작가가 그린 것의 20배 크기 부들이 2.6m에 이르는 천장 높이까지 채워져 있습니다.



음성해설 ⑧

3번 벽면 — 촉감 캔버스

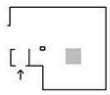
성인 평균 보폭 기준 17 걸음 정도의 길이가 되는 긴 벽이 이어질 예정입니다. 벽면에는 적당한 간격을 두고 4개의 캔버스가 걸려있고 각 캔버스의 크기와 비율은 다양합니다. 촉감 캔버스 시리즈 제작을 담당한 최수지 작가는 부드럽거나 거친 재질감뿐 아니라 차갑거나 따뜻한 온도의 차이를 느낄 수 있는 재료들을 사용해 그림 일부를 표현하고 있습니다. 완전한 평면도 입체도 아닌 이 캔버스에는 무엇이 형상화돼 있을지 손으로 헤아려보며 자유롭게 상상해보세요.



음성해설 ⑬

4번 벽면 두번째 — 오르는 계단

가로세로 2m, 높이 80cm 정도 크기의 낮은 계단이 바닥에 놓여있습니다. '펜로즈의 계단'이라고 불립니다. 실제로 오를 수 있는 계단이긴 한데 생김새가 특이합니다. 우리가 알고 있는 계단은 올라가거나 내려가는 것인데, 이 계단은 특정한 위치와 눈높이에서 바라보면 무한히 상승하는 계단처럼 보입니다. 착시 현상을 일으키는 것입니다. 2차원 평면에서는 그릴 수 있지만 3차원의 공간에서는 성립할 수 없는 조형입니다.



음성해설 ⑫

4번 벽면 세번째 — 계단 위 돌탑

그림에 등장하는 3가지 종류의 계단 중 마지막 작품입니다. 이 작품은 계단 자체보다는 계단 양쪽 난간 위에 위태롭게 쌓여있는 돌탑 2개에 주목했습니다. 우리는 이런 모양새의 돌탑을 등산길에서 종종 마주하게 됩니다. 손끝으로 살짝만 건드려도 균형을 잃고 무너져내릴 것 같이 보이지 않나요? 여러분 앞에 놓인 이 돌탑은 건드려도 절대 쓰러지지 않으니 안심하셔도 됩니다. 쌓여있는 돌의 질감과 형태를 손으로 느껴보세요.

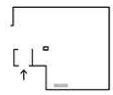


그림7-47. 전시 출판물 상세 페이지 (묵자용 10-11, 14-15 펼친면)

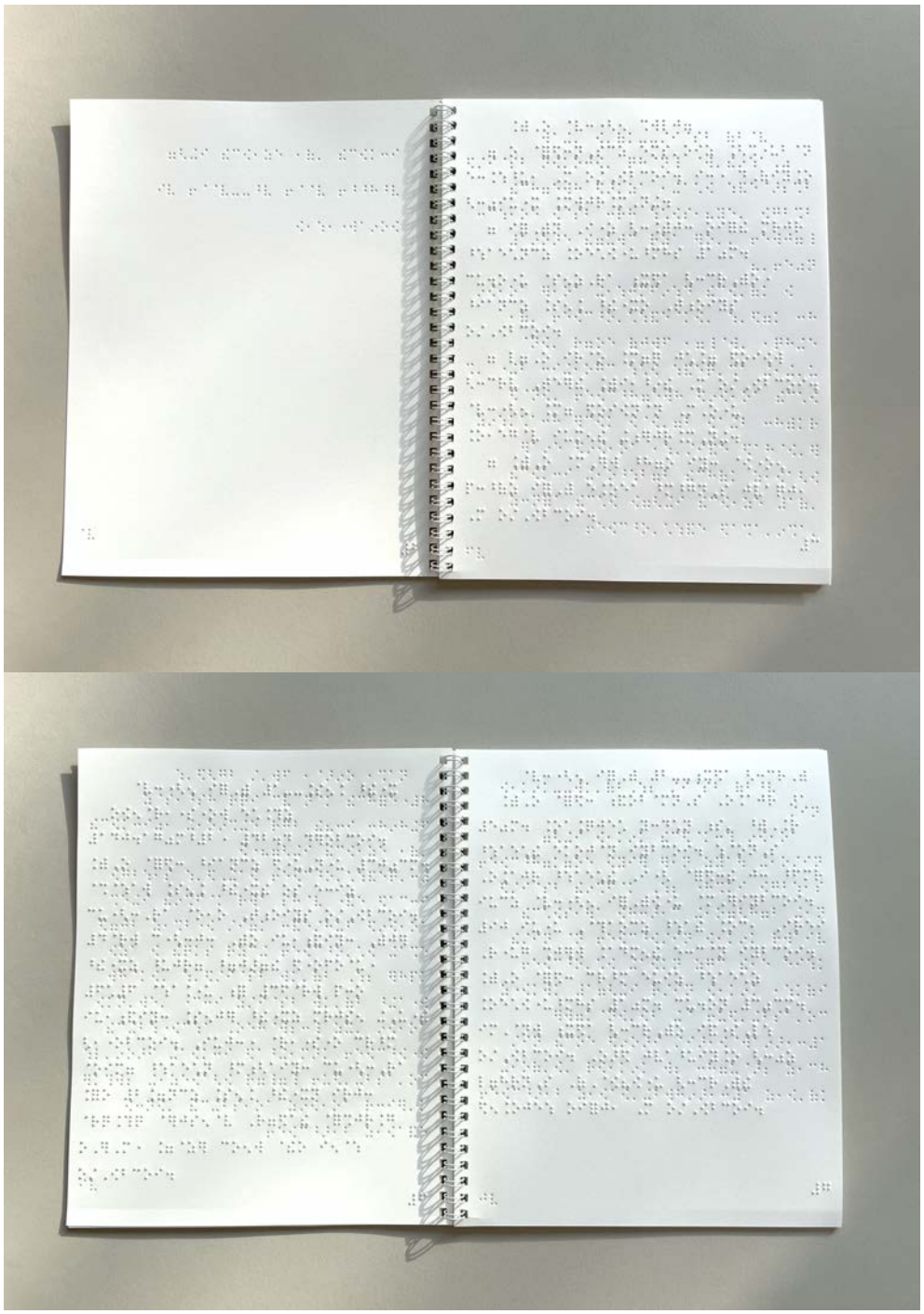


그림7-48. 전시 출판물 상세 페이지 (점자용 2-3, 6-7 펼친면)

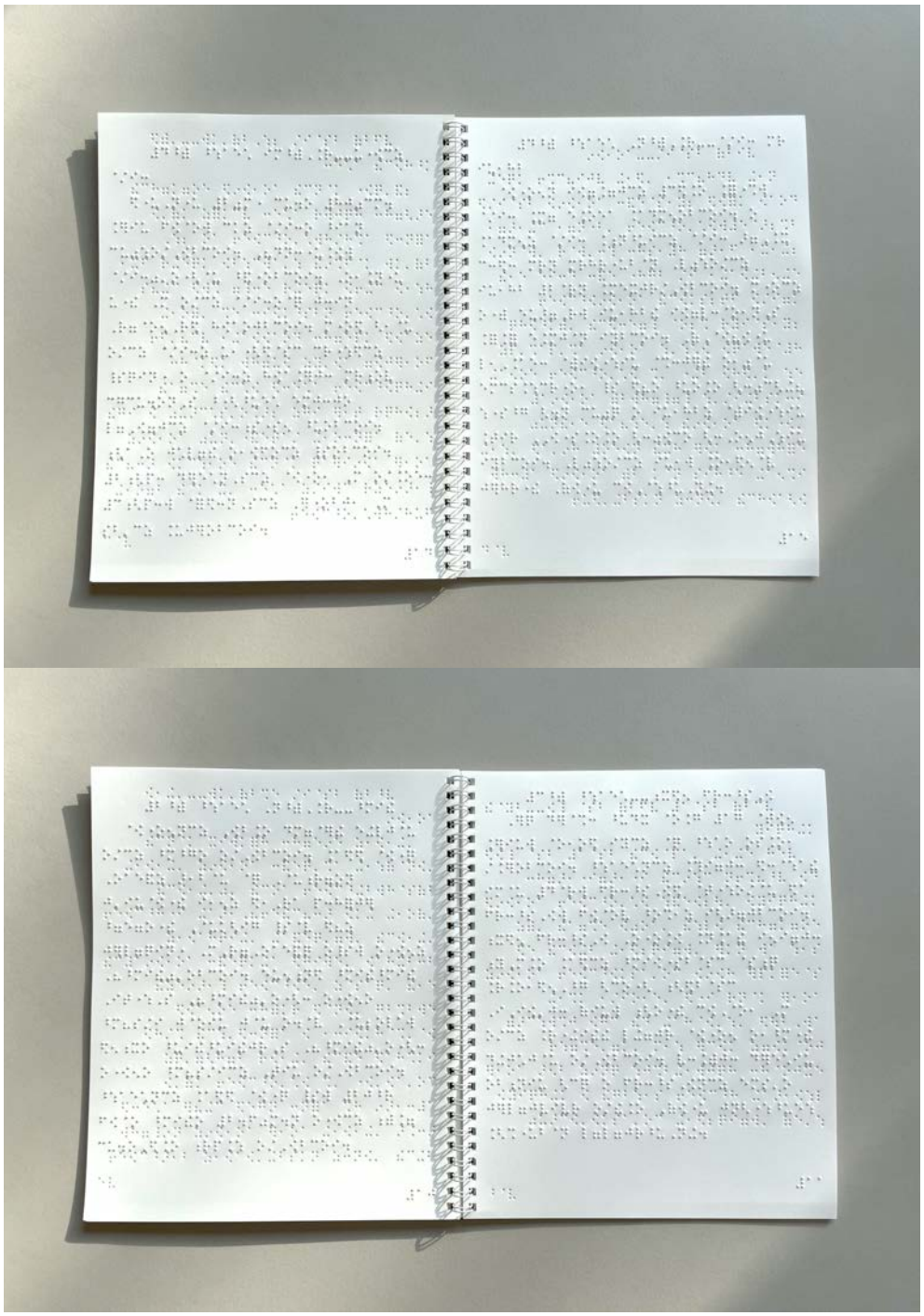


그림7-49. 전시 출판물 상세 페이지 (점자용 10-11, 14-15 펼친면)

제 8 장 결론

8.1 결과 요약

연구자의 배리어 프리 공연 관람 경험을 비롯하여 시각장애인 정보 접근성을 고려한 인쇄물, 웹사이트 제작 경험이 배리어 프리 전시에 대한 연구의 발단이 되었다. 시각장애인과 비시각장애인을 모두 포용하는 전시 콘텐츠 및 전시 환경이 부족한 가운데, 본 연구는 선, 면, 색과 형태 등 시각적 요소를 기반으로 창작된 일러스트레이션 작품 1점을 바탕으로 전시 콘텐츠를 구상하였다. 시각에 의존하는 기존 작품 감상 방식에서 벗어나, 청각, 촉각 등 다감각을 활용한 예술 감상법에 대한 제안의 내용을 담고 있다.

본 연구는 전시 콘텐츠 구상에 앞서 전시 장소 선정이 선행되었다. 시각장애인 관람객의 방문을 고려하여, 전시장까지의 이동에 대한 물리적 접근성뿐 아니라 건물 내 접근성 시설이 보장되어야 했기 때문이다. 선정된 전시 장소를 기준으로 전시장 내에서의 안전한 관람동선과 작품 배치에 대한 연구를 진행했다.

관람객에 대한 관찰 조사, 연구자와 관람객과의 긴밀한 상호작용 등 전시 체험에 대한 직접적인 개입이 연구 내용 및 결과에 대한 효과 검증에 있어서 필수적인 요소였다. 이에 따라 전시는 사전예약 시스템을 도입하고, 관람 시간은 50분, 동시간대 관람 인원은 5명 이하로 제한하였다. 이와 같은 조건은 전시 기간에 추가적인 현장 인력 없이도 연구자가 모든 전시 방문 관람객을 응대할 수 있는 환경을 마련하기 위함이었다.

전시 기간 4일간 총 73명의 관람객이 방문한 가운데 약시, 저시력, 전맹을 포함한 시각장애인과 휠체어 이용자는 총 11명으로 비장애인 관람객의 비중이 높았다. 비장애인은 디자인 전공 대학생, 현업 그래픽 및 산업 디자이너뿐 아니라 박물관 학예사, 한국장애인문화예술원 관계자, 배리어 프리 공연 연출가, 시각장애인을 위한 촉각책 제작 연구자, 교육자, 특수교육 전공자, 수어 통역사 등 직군이 다양했다.

비시각장애인 단체 방문자의 관람 유형은 (1) 각자 독립적으로 작품을 감상하는 경우, (2) 잠자리 가면의 착용으로 인해 상대적으로 시각이 더 차단되어 보행이 어려운 동행자를 보조하면서 감상하는 경우, (3) 동행자와 대화를 나누며 작품을 함께 감상하는 경우로 크게 나뉘었다.

시각장애인 관람객의 경우, (1) 독립적인 보행 및 감상이 가능한 저시력 시각장애인, (2) 보조적 도움이 필요한 저시력 시각장애인, (3) 비장애인 동행자와 함께 감상하는 전맹 시각장애인, (4) 점자 블록과 촉각 안내선의 보조만으로 자율적인 이동이 가능한 선천적 전맹 시각장애인, (5) 안내견과 함께 이동하며 관람하는 전맹 시각장애인 등이 있었다.

일반적인 전시 공간에서는 작품에 대한 이해를 돕기 위해 '눈으로 읽는' 정보를 문자의 형태로 펼쳐놓는 방식이지만, 본 전시에서는 15개 트랙의 작품음성해설을 관람동선에 따라 '듣는' 정보를 제공하였다. 그 결과 관람객은 시야가 차단된 상태에서도 해설을 듣는 동시에 작품을 촉감적으로 만지면서 감상할 수 있었다. 음성해설의 내용은 객관적 정보를 나열하는 방식을 최대한 피하고자 했으며, 관람객의 상상력을 촉진하기 위해 질문형, 제안형 문장을 활용하였다.

음성해설은 연구자가 직접 작성하고 녹음한 목소리로 제공되었으나, 여느 박물관·미술관과 마찬가지로 기계에 의존한 음성해설 지원이라는 한계가 있었다. 이러한 이유로, 본 전시에서는 연구자가 직접 관람객을 안내하고, 관람 유형에 따라 유연하게 정보를 제공하며 관람객과 교류하는 부분에 중점을 두어 운영하였다.

관람객에 따라 음성해설, 즉 청각적 감각에 대한 의존도가 크게 달랐다. 크게 (1) 시각이 차단되자 청각에 더욱 예민해지면서 음성해설에 대한 집중도가 높아진 경우, (2) 시각 차단으로 인해 불안감이 증폭되면서 청각보다는 촉각적 감각에 의존하게 되는 경우로 관찰되었다.

전시의 출발점이 된 일러스트레이션 작품에는 '잠자리 가면으로 얼굴을 가린 캐릭터'가 등장한다. 이 부분을 활용해 비장애인 관람자가 저시력 및 전맹 시각장애를 간접적으로 체험할 수 있는 도구로써 '잠자리 가면'을 고안했다. 관람객의 시야가 일부 혹은 완전히 차단된 상태에서 전시가 진행됨에 따라 음성해설은 전시 감상에 있어 주된 길잡이 역할을 수행하였다.

모든 비장애인 관람객은 반드시 잠자리 가면을 착용한 채 전시를 관람해야 했다. 관람객은 서로 다른 필터가 장착된 5종의 잠자리 가면을 자유롭게 착용해본 후, 그중 하나를 선택하는 과정을 거쳤다. 비장애인 관람객 대부분 시각이 완전히 차단된다는 부담감으로 인해 '전맹' 가면은 꺼리는 성향을 보였다. 안개가 낀 듯 뿌옇게 보이는 '매질혼탁'을 구현한 가면과 보이는 영역과 보이는 않는 영역이 얼룩져서 눈앞에 먼지가 낀 듯한 형상의 '비특이성 시력장애' 가면을 선택한 관람객이 가장 많았다. 그 이유는 지나치게 잘 보이거나, 혹은 완전히 차단되어 안 보이지도 않는 중간 단계이기 때문이었다고 추정된다. 그 외에도 중심만 보이고 주변부가 보이지 않는 '주변부 시야장애(터널시야)'와 주변부는 보이지만 중심이 보이지 않는 '중심 시력장애' 가면으로 구성되었다.

착용한 가면의 종류, 즉 시각 차단 정도에 따라 관람객의 전시 경험 효과도 상이했다. 결과적으로, 시각이 차단된 정도가 클수록 전시 공간 및 작품 감상에 있어 더욱 폭넓은 경험이 가능했다. 가령, 시각이 완전히 차단된 전맹 가면을 쓴 비장애인은 가면의 착용과 미착용 시 경험의 대비가 가장 크기 때문에 연구 내용에 대한 효과도 가장 높은 편이었다. 전맹 가면을 착용한 비장애인 관람객 대부분이 〈촉감 캔버스〉 첫 번째 작품[73]에서 여러 개의 씨앗이 무작위로 배치되어 있다고 느꼈는데, 가면을 벗고 보니 씨앗이 수평과 수직 방향으로 모두 동일한 간격으로 배치되어 있음을 발견하고 매우 놀라는 반응을 보였다.

시각 차단 정도에 따라 전시 공간 및 작품에 대한 크기도 각자 다르게 감각했다. '처음에는 전시 공간이 작다고 인지했는데 시야가 차단되자 실제보다 훨씬 넓은 공간을 누비는 것 같았다'는 관람객뿐 아니라, 이와 정반대로 '시야가 차단됐을 때보다 실제 공간이 훨씬 더 넓었다'고 경험하기도 했다. 전맹이 아닌 저시력 유형 가면 4종 중 하나를 경험한 관람객의 경우, 부분적으로 보인다는 불안감으로 인해 시각(잔존시력)에 대한 의존도가 더욱 커지면서 관람 종료 후 경미한 어지러움, 눈 통증을 느끼기도 했다. 5종의 모든 가면을 하나씩 착용해보면서 같은 공간을 여러 차례 반복해서 걸어보는 관람객도 있었다.

시각장애인 관람객은 전시 관람 경험 정도와 상관없이 작품 감상에

73) p. 131의 그림 7-23 참고.

매우 적극적인 태도를 보였다. 2번 벽면에 표현된 수생식물 〈부들〉[74]의 풍경은 흰 벽면에 검은색 선으로 표현됐기 때문에 시각적 대비는 명확하지만, 얇은 시트지가 벽면에 밀착되어 부착된 형태임에 따라 선의 형태를 촉각적으로 분명하게 가늠하기는 어려운 편이었다. 따라서 대부분의 비시각장애인 관람객은 이를 눈으로 관람하거나, 미처 감각하지 못해 놓치거나, 별다른 감상 없이 빠르게 지나가는 편이었다. 반면, 한 전맹 시각장애인 관람객은 해당 작품 음성해설에서 '2.5m 천장 높이까지 이르는'이라고 설명하자, 실제로 크기를 가늠해보기 위해 여러 번 높이 점프하면서 시트지가 붙여진 최대 높이를 확인해보고자 했다. 이와 마찬가지로 〈촉감 캔버스〉 시리즈 작품[75]에 대한 음성해설에서 '성인 평균 보폭 17 걸음 정도의 긴 벽'이라는 표현을 듣고, 한 걸음마다 숫자를 세면서 그 길이를 직접 몸으로 재보기도 했다. 이 관람객은 약시인 동행자와 함께 대화를 나누면서 작품을 감상했는데, 과자나 아이스크림의 크기와 형태에 대한 비유, 시력을 잃기 전 시각적 경험에 대한 기억을 되새기는 등의 방식을 활용하여 작품에 대한 이해도를 높이려는 모습을 보였다.

전시 공간 내에서 면적과 부피 상으로 가장 큰 작품에 해당하는 〈오르는 계단〉[76]은 작품과 지면이 맞닿는 가장자리를 따라 점형 점자 블록이 설치되어 있었다. 관람객은 이를 따라 계단을 만져보면서 전체적인 크기와 형태가 완전히 파악되자, 가이드나 동행인의 도움이나 요청 없이 홀로 계단을 올라가 가장 높은 지점에서 두 손을 위로 뻗어 천장을 짚은 채 공간의 천장 높이를 확인하는 여유로운 모습을 보이기도 했다. 그만큼 모든 작품을 꼼꼼하게 체험했기 때문에 총 관람 시간 50분이 부족할 정도였다. 이를 통해 '시간'은 '시각'과 더불어 정보를 습득하는 양과 속도의 측면에서 지대한 영향을 끼치는 요소라는 점을 체감할 수 있었다.

개인차가 있지만 시각장애인과 비시각장애인의 작품별 감상 소요 시간은 분명하게 구분되었다. 〈촉감 캔버스〉를 예로 들자면, 전맹 시각장애인은 먼저 캔버스의 전체 크기를 파악한 후, 세부적인 형태와 재질을 천천히 파악해보는 모습을 관찰할 수 있었다. 반면, 전맹 가면을 착용한

74) p. 131의 그림 7-22 참고.
75) p. 125의 그림7-11, p. 131-135의 그림 참고.
76) p. 126, p. 141의 그림 참고.

비시각장애인 관람객의 경우, 시야의 차단으로 인한 불안감 때문에 작품을 감상하기보다는 바닥의 점자 블록이나 벽면의 촉각 안내선에 의지한 채 빠르게 앞으로 나아가려는 성향을 보였다.

시각장애의 유무와 상관없이 관람객들의 점자 블록의 사용도와 의존도는 매우 높았다. 비시각장애인 관람객 대부분 점자 블록의 종류와 기능에 대한 이해가 부족한 상태였다. 하지만 잠자리 가면을 착용하고 시야가 차단되면서 자연스럽게 바닥의 점자 블록에 의지하며 보행하기 시작했다. 시야가 차단된 상태에서 블록 모양의 구분이 어려움에 따라, 손으로 짚어보거나 발끝을 사용하여 선형과 점형을 구분해보려는 모습도 보였다. 전맹 시각장애인은 보행 시 흰지팡이의 사용을 통해 점자 블록을 구분하는 것으로 알고 있었는데, 한 전맹 시각장애인 관람객의 경우, 흰지팡이 없이도 점형 블록과 선형 블록을 명확하게 구분해나가면서 빠르게 보행하는 모습을 보여주었다.

대부분의 전시 작품은 공간 내 벽면을 따라 마주하도록 배치되어 있었기 때문에 관람객 다수가 손으로는 촉각 안내선을 짚고, 발로는 점자 블록을 인지하면서 보행하는 모습을 관찰할 수 있었다. 하지만 4번 벽면에 배치된 작품 〈계단 위 돌탑〉[77] 2종의 경우, 작품을 올려 둔 집기가 차지하는 면적으로 인해 벽과 점자 블록 사이 간격이 멀어지게 되었다. 앞서 언급한 바와 같이 벽면을 따라서 작품 감상이 진행되다 보니 바닥의 점자 블록과 벽면의 촉각 안내선 간의 거리가 멀어지는 이 구간에서 관람객은 방향을 잃거나 불편한 자세로 보행하는 현상이 발생했다.

작품 구성의 바탕 된 일러스트레이션 원본은 전시 관람동선상 가장 마지막에 배치하였다. 시각보다는 청각, 촉각적 감각을 최대한 활용하여 그림을 상상해보는 관람 여정을 의도했기 때문이다. 비시각장애인은 가면을 착용한 채 그림을 먼저 마주하고, 이후 가면을 벗고 다시 그림을 감상했다. 비시각장애인 관람객 중 일부는 상상해 본 그림과 실제 그림 간의 차이점을 비교해보면서 '숨은그림찾기 같은 재미가 있다', '시각 위주의 경험보다 작품을 더 자세하게 감상하게 된다'는 피드백을 전했다.

전맹 시각장애인의 일러스트레이션 원본 감상은 가이드 역할을 담당했던 연구자의 직접적인 개입을 통해 이루어졌다. 연구자는 관람객의 한

77) p. 137 그림 7-30 참고.

쪽 손등을 가볍게 감싼 상태로 관람객의 손가락 끝을 움직이면서 안내하는 방식을 취했다. 관람객은 그림의 부분적 요소들을 청각과 촉각을 통해 이미 체험한 상태임에 따라, 각 요소의 크기나 위치를 가늠해볼 수 있도록 설명을 진행했다. 예를 들어, 액자 테두리를 따라 관람자의 손가락으로 사각형을 그리는 과정을 통해 그림이 출력된 A1 규격(594×841㎜)의 크기를 가늠해보는 식이다. 그 외에도 관람객이 만지는 작품으로 체험해본 그림의 요소들이 어떤 형태와 크기로 지면상에 위치해 있는지 등 대화를 통한 감상이 이루어졌다. 비록 일러스트레이션을 눈으로 감상하지는 못하더라도, 만질 수 있는 작품으로 구현된 그림의 일부를 통해 원본에 대한 이해를 높이는 방식은 매우 효과적이었다고 평가된다.

'눈으로만 볼 수 있는' 그림을 '만질 수 있는' 작품으로 구현해보고, 저시력 및 전맹 시각장애의 유형을 적용한 잠자리 가면을 도구로 활용함으로써, 관람객은 시각장애인의 보기 방식과 그들이 경험하는 세계에 대한 감각을 짧게나마 체험해볼 수 있었다. 만약 비시각장애인 관람객의 시야를 차단하는 도구로써 잠자리 가면이 없었다면, 일반 전시 감상과 다를 것 없이 시각 위주의 감상이 이루어졌을 것이고, 관람 소요 시간은 단 몇 초, 몇 분에 불과했을 것이라 예상한다.

눈이 보이지 않는 사람에게 시각 언어를 전달하는 일은 누군가에게는 무의미한 일로 치부될 수 있다. 그러나 시각 외의 다른 감각기관을 활용한 '보는 방법'에 대한 연구과정은 궁극적으로 '본다'라는 개념에 대한 신체적 의미로서의 제한을 확장해보는 일이다. 전시《만지는 선, 들리는 모양》을 통해 장애 여부와 관계없이 함께 즐길 수 있는 경험을 제공함으로써 시각 장애에 대한 이해의 폭을 넓히고, 배리어 프리가 하나의 장르로 자리 잡는 데에 토대가 될 수 있기를 바란다.

8.2 한계점 및 향후 연구 계획

전시《만지는 선, 들리는 모양》은 장애의 유무와 관계없이 모두가 안전하고 편리하게 즐길 수 있는 배리어 프리 전시를 목표로 한다. 그러나 모든 장애 유형과 연령을 포용하는 전시 구상을 위한 물리적·환경적 한계로 인해 저시력 및 전맹 시각장애인을 주요 연구 대상으로 제한하게 되었다. 또한 관람객의 안전성 확보 및 연구자와 관람객 간의 긴밀한 소통을 고려해 사전예약을 바탕으로 진행됨에 따라 한정된 관람 인원수용에 대한 아쉬움이 남는다.

본 연구 과정은 하나의 전시를 기획하면서 정보의 공정(公正)성을 구현해내는 일의 어려움을 몸소 체험할 수 있는 시간이었다. 여러 유형의 관람객을 포용하기 위한 시각 정보의 번역 과정은 시간과 비용 측면에서 부담 요소로 작용하기 마련이다. 그러나 이러한 노력은 누구도 배제되지 않는 진정한 배리어 프리 전시로 나아가기 위한 필수 과정임에 따라 본 논문을 바탕으로 청각장애인, 휠체어 이용자, 중복 장애인 등 대상의 범위를 확대해나가면서 연구를 지속해나가고자 한다.

작품 정보를 음성해설의 방식으로 제공함으로써 관람객의 청각 및 촉각적 감각 활용을 극대화할 수 있었던 점은 매우 효과적이었으나, 추후에는 음성해설과 동일한 내용으로 청각장애인을 위한 자막해설 가이드, 수어 영상을 추가로 제공해야 할 것이다. 또한 연구 내용을 토대로 '배리어 프리 전시를 위한 가이드라인'을 정리하고 이를 온라인상에 배포함으로써 더 많은 사람이 논문 내용의 일부를 보다 유용한 자료로써 널리 활용할 수 있도록 할 계획이다.

관람객의 시야가 일부 혹은 완전히 차단됨에 따라 전시의 체험적 요소로서 청각적 활동이 주요하게 작용했지만, 잠자리 가면 착용으로 인한 휴대전화 조작의 어려움이 발생하기도 했다. 관람객이 작품을 감상하는 동시에 음성해설을 청취하기 위해서는 관람객 스스로 본인의 휴대전화를 조작하는 행위가 요구되었다. 가령, 해당 작품에 대한 재생 목록을 선택하여 재생하는 행위, 다음 작품에 다다르기 위한 이동 시간 동안 일시정지 버튼을 누르는 행위가 이에 해당한다. 따라서 잠자리 가면을 착용한 비장애인 관람객의 경우, 재생 및 일시 정지 버튼의 위치를 탐색하는

데 시간이 소요되면서 전시 체험의 몰입을 방해하는 요소로 작용하였다. 반면 블루투스 이어폰을 2명이 나눠서 착용하고 1명이 주도적으로 음성해설 청취를 위한 휴대전화를 조작했던 관람객의 경우, 작품 감상의 효율을 높이기도 했다. 이 같은 관람객 유형 관찰과 분석을 바탕으로 다음에는 관람객의 위치에 따라 해당 음성해설이 자동 재생되는 비컨(beacon)[78]의 활용 등 다른 방식을 고려해보고자 한다.

음성해설의 전체 재생 시간은 관람자의 전시 경험 속도에 큰 영향을 준다. 특히, 음성해설을 자동 재생하는 관람객의 경우 관람 속도가 너무 빨라지는 현상이 발생했다. 이에 따라 본격적인 전시 관람이 시작되기 전, 관람객에게 '필요에 따라 음성해설을 잠시 일시 정지한 상태에서 작품을 천천히 감상할 것'에 대한 정보를 추가하여 안내했다. 이처럼 연구자가 전시 공간에서 관람객의 전시 체험 과정을 관찰하고 피드백을 전달받는 횟수가 누적됨에 따라 보완이 필요한 부분은 실시간으로 반영함으로써 원활한 전시 관람을 운영하고자 했다. 다만, 추후 연구에서는 모니터링을 충분히 진행하여 전시 체험에 대한 완성도를 높여야 할 것이다.

전시 공간 내 관람객 이동의 안전성을 고려하여 모든 작품은 벽면과 밀착하여 배치하는 방식을 취하고 있다. 하지만 전시 공간에서 부피가 가장 큰 〈오르는 계단〉은 사방에서 접근이 가능해야 했으므로 작품의 특성상 벽면과 밀착된 상태로 배치할 수 없었다. 이에 벽면으로부터 반대 방향, 즉 공간의 중간 쪽으로 작품에 다다를 수 있는 동선으로 구성하였고, 바닥 면에는 방향 전환을 위한 점자 블록이 설치되었다. 하지만 벽면을 따라 작품을 감상하던 관람객이 방향 전환 지점을 놓치는 현상이 자주 발생했다. 이러한 상황은 관람자 동선 안내의 측면에서는 분명히 개선되어야 할 요소지만, 실제 시각장애인이 보행 중 겪을 수 있는 현실적인 상황을 반영하는 것이기도 하다. 이를 계기로, 눈이 보이는 입장에서 계획한 동선이 눈이 보이지 않는 상황에서는 의도대로 구현되지 않을 수 있다는 관점의 차이에 대해 인지할 수 있었다.

관람객의 유형에 따라 즉각적인 대응과 안내가 필요한 상황이 자주 발생했던 만큼 본 전시는 가이드의 역할 비중이 큰 편이었다. 가이드나 도슨트와 같은 보조적 역할이 전시를 감상하는 데 있어 작품에 대한 이

78) 저전력 블루투스를 활용한 모바일 위치 기반 서비스.

해와 몰입도를 높이기도 하지만, 외부인의 개입이나 도움 없이도 자율적으로 관람할 수 있는 환경 또한 중요하다. 따라서 최소한의 개입을 통한 자율적인 관람이 효과적으로 이루어질 수 있는 방법에 대한 연구가 요구된다.

관람객이 보여준 배리어 프리에 대한 높은 관심도와 피드백[79]을 통해 문화예술영역에서의 배리어 프리 실천과 장애인식개선에 대한 가능성을 확인할 수 있었다. 연구자는 본 연구 내용을 기반으로 여러 분야의 디자이너 및 예술가와의 협력을 통해 보다 확장된 배리어 프리 전시를 개최해보고자 한다. 이를 통해 디자이너 및 예술가에게 작품 창작에 대한 새로운 영감을 제공하는 기회가 되고, 시각장애인뿐 아니라 청각장애인, 휠체어 이용자 등 보다 폭넓은 관람객에게 전시 체험의 기회를 제공할 수 있을 것이다.

시각장애인의 문화예술감상 경험에 대한 욕구에 비해 실제 시각장애인이 향유하고 있는 문화생활 중 전시예술품 감상은 3.6%에 지나지 않는다.[80] 안내견과 함께 전시를 방문했던 전맹 시각장애인 관람객도《만지는 선, 들리는 모양》이 생애 처음 경험한 전시라고 전하기도 했다. 관련 연구의 확장을 통해 사회 전반에 배리어 프리 전시가 보편화 되어 '장애인이 자유롭게 출입하는 미술관'이 이루어지기를 기대해본다.

---

79) p. 168-190의 전시 리뷰 참고.

80) 이양희 외, "시각장애인의 전시예술품 관람 욕구조사," *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology* Vol.9, No.1, January (2019): 460-461.

참 고 문 헌

단행본

김도현. *장애학의 도전*. 파주: 오월의봄, 2019.

국립특수교육원. *특수교육학 용어사전*. 서울: 하우, 2009.

장근영. *어쩌려고 혼자 다녀*. 서울: 꼬닥꼬닥협동조합, 2020.

정은. *산책을 듣는 시간*. 파주: 사계절, 2018.

조현대. *보이지 않는 이야기*. 서울: 오트르랩(AUTRE LAB), 2019.

주윤정. *보이지 않은 역사 - 한국 시각장애인들의 저항과 연대*. 파주: 들녘, 2020.

엄정순. *세상이 어떻게 보이세요*. 서울: 샘터사, 2018.

이지은. *감각의 미술관*. 파주: 이봄, 2012.

Axel, Elisabeth, and Levent, Nina. *시각 너머의 미술*. 서울: 미진사, 2007.

Asa, Ito. *기억하는 몸*. 서울: 현암사, 2020.

Asa, Ito. *눈이 보이지 않는 사람은 세상을 어떻게 보는가*. 파주: 에쎄, 2016.

Kojiro, Hirose. *만지는 문화로 초대합니다*. 서울: BF북스, 2013.

Sacks, Oliver. *마음의 눈 - 빗소리가 어떻게 풍경을 보여주는가*. 서울: 알마, 2013.

Wells, Herbert G. *허버트 조지 웰스: 눈먼 자들의 나라 외 32편*. 서울: 현대문학, 2014.

학위논문

강요나. "*시각장애인의 시각정보 접근권 확대를 위한 매거진 디자인 연구: 생활문화 매거진을 중심으로*." 석사학위, 서울대학교, 2019.

신혜진. "*어린이 박물관 체험형 전시연출의 특성에 관한 연구*." 석사학위, 명지대학교, 2006.

이미영. "*시각장애자를 위한 미술관 전시 기획*." 석사학위, 국민대학교, 2005.

조주은. "*장애인의 정보 접근성에 관한 연구: 요인과 제도를 중심으로*." 박사학위, 서울대학교, 2002.

학술지 논문

기태현, 전채영, 조준동, 김지은. “인클루시브 전시를 위한 다감각 작품 표현과 감상 효과에 대한 연구.” *대한전시디자인학회 전시디자인연구* 34권, (2020): 1-9.

김선희, 엄명용, 이의빈, 조준동. “시각장애인 당사자관점에 기초한 베리어프리 전시감상환경연구.” *한국융합학회논문* 제 10권 제8호, (2019).

김현경. “장애인 접근성 강화를 위한 박물관·미술관 가이드라인 수립 방향 연구.” 한국문화관광연구원, (2020).

박한진, 홍석일. “저시력자의 생활공간 인지에 관한 연구.” *한국디자인학회*, (2013).

육주혜, 김현중, 하종수, 유소영. “시각장애인의 문화예술전시공간 내 이동 접근성 요구 분석.” *재활복지공학회논문지*, 15(2), (2021): 88-102.

이양희, 김상원, 엄문설, 안새미, 조준동. “시각장애인의 전시예술품 관람 욕구조사.” *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology* Vol.9, No.1, (2019): 457-466.

홍태림, 조준동. “시각장애인을 위한 미술작품 음성해설문 제작 방법 연구.” *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology* Vol.9, No.12, (2019): 1305-1320.

Kojiro, Hirose. “Research on Methods of ‘Touching the World’ — The Aim of the Exhibit Area of Tactile Learning in Japan’s National Museum of Ethnology.” *Disability Studies Quarterly,* Vol. 33 No. 3 (2013).

Kojiro, Hirose. “The Concept of ‘Universal Museum’: The Significance and Possibility of Exhibiting Tactile Culture.” *Proc. of the International Symposium on the NAOJ Museum in Tokyo, Japan*, (2015): 83-89.

정기간행물

박지수. “No Limits: 서로를 안내하는 감각들.” *격월간 보스토크* 30호 (2021): 125-127.

보고서

김동복 외 다수. *2021년 점자 출판물 실태 조사*. 국립국어원, 2021.

김동일 외 연구팀 다수. *장애인식개선교육 중장기 로드맵 및 발전방안 연구(최종보고서)*. 한국장애인개발원, 2018.

김영일 외 다수. *점자 활용 규격 표준화 및 사용자별 교육 과정 개발*. 국립국어원, 2016.

김예직 외 다수. *2021년 장애인고용패널조사(2차 웨이브 6차 조사)*, 한국장애인고용공단 고용개발원, 2021.

장수빈. *EDI 2021 장애인 통계*. 한국장애인고용공단 고용개발원, 2021.

웹페이지

강내영. "장애인당사자주의와 맞춤서비스." 미디어생활. 2020년 12월 17일. https://www.imedialife.co.kr/news/articleView.html?idxno=33987.

곽남희, 김혜일, 이성수. "갈등도 화해도 소리로 느낄 수 있게." 온라인 이음. 2021년 3월 3일. https://www.ieum.or.kr/user/webzine/view.do?idx=88.

교육부 국립특수교육원. "스크린리더와 VS 코드 더 알아보기." https://www.nise.go.kr/sedu/pt/page2_06.html.

김정훈. "장애인식개선교육 문제없나." 소셜포커스. 2018년 11월 23일. https://www.socialfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=812.

김현경. "문화예술공간 장애인 접근성 가이드라인 사례: '익숙한' 문화예술공간을 위한 첫걸음." 온라인 이음. 2021년 3월 1일. https://www.ieum.or.kr/user/webzine/view.do?idx=81.

네이버. "널리(NULI): 웹 접근성 사이트." https://nuli.navercorp.com.

네이버. "웹 접근성 지침(KWCAG)에 따른 네이버 접근성 가이드." https://accessibility.naver.com/accessibility.

노인환. "장애인 인식개선... 편견을 버려라." 소셜포커스. 2019년 1월 29일. https://www.socialfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=1851.

보건복지부 장애인정책과. "2020년 장애인 등록 현황." 2021년 4월 19일. https://www.mohw.go.kr/react/jb/sjb030301ls.jsp?PAR_MENU_ID=03&MENU_ID=0321#.

서울시 문화본부. “서울시 유니버설디자인 통합 가이드라인.” 서울특별시. 2017년 8월 31일. https://news.seoul.go.kr/culture/archives/80023.
여혜진 외 다수. “전시 및 미술작품 접근성탐색 워크숍 활동자료집 (이음예술창작아카데미 2021 #접근성과정).” 한국장애인문화예술원. 2021년 9월 16일. http://www.i-eum.or.kr/board/read?boardManagementNo=23&boardNo=2948&searchCategory=&page=1&searchType=&searchWord=&level=2&menuNo=44.
장근영. “구분 없이, 작품에 빠져들고 싶다.” 온라인 이음. 2021월 11월 23일. https://www.ieum.or.kr/user/webzine/view.do?idx=251.
조성민. “한국 점자 규격 표준화로 시각장애인 편의 개선.” 더인디고. 2020년 9월 10일. theindigo.co.kr/archives/9414.
조현진. “저시력 환자 상당수, 잘못된 ‘시각장애인 판정기준’으로 피해.” 보건타임즈. 2019년 8월 5일. https://bktimes.net/detail.php?number=73275&thread=14r05.
최우리. “당신도 어느 날 갑자기 안 보일 수 있다.” 한겨레. 2021년 11월 2일. https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/558762.html.
하세인. “장애인 인식개선교육, 체계화 된 제도 필요.” 웰페어뉴스. 2017년 11월 17일. http://www.welfarenews.net/news/articleView.html?idxno=63244.
한국시각장애인연합회. “시각장애인의 이해.” http://www.kbuwel.or.kr/.
한국장애인개발원. “장애등급제 폐지 제도 안내.” https://www.koddi.or.kr/service/rating_intro.jsp.
한국저시력인협회. “저시력의 이해.” http://www.lowvision.or.kr/.
Allan, Jim and Kirkpatrick, Andrew and Shawn, Henry L. “저시력자를 위한 접근성 요구사항.” W3C 공개 규격 초안(한글번역). 2016년 3월 17일. https://mulder21c.github.io/low-vision-needs/.
Earnscliffe, Jayne(in collaboration with the Arts Council Capital team). “Building Access: A good practice guide for arts and cultural organisations.” Art Council England. 2021년 3월 29일. https://www.artscouncil.org.uk/research-and-data/building-access.

부록 1: 전시 리뷰

전시《만지는 선, 들리는 모양》전체 관람객 73명 중 시각장애인과 비시각장애인을 포함한 27명으로부터 전시 체험에 대한 내용을 전달받았고, 해당 작성자의 동의하에 리뷰 전문을 아래와 같이 포함한다.

〈1〉 정○○ (비시각장애인, 일러스트레이션 작가)

배리어 프리 전시를 떠올렸을 때 내가 일반적으로 생각해온 것은 대체 텍스트나 화면 해설 등으로 보충하는 방식의 경험이었다. 그러나 전시 해설자(기획자)가 시각 장애인을 고려한 대본 작성이나, 수어 통역사가 배우와 함께 연기를 하는 등 발전된 배리어 프리 공연을 예시로 들었을 때 시각을 보조하는 방식이 아닌, 장애인과 비장애인이 함께 느낄 수 있는 전시에 호기심이 생겼다. 잠자리 가면을 착용하고 촉감 캔버스를 만져본 경험은 새로우면서도 불안하고 아쉬운 느낌이 들었다. 부분적인 시각 대신 촉각을 함께 이용해 작품을 감상해야 하는데, 습관적으로 촉각보다 시각 정보에 계속 의지하게 되었다. 나는 전시에 사용된 김민경 작가의 원작을 이미 알고 있는데, 원작의 시각 요소가 나누어져 촉각, 시각과 음성 해설을 통해 새로운 방향으로 상상할 수 있는 작품 하나씩으로 완성되었다는 점이 재미있었다. 마지막 김민경 작가의 일러스트레이션 작업을 보았을 때 함께 놓인 돋보기(확대경)를 이용하니 그 부분만 시야가 밝아진 듯 명확하게 보였는데, 잠자리 가면을 벗고 나니 돋보기는 내가 갖고 있던 시각으로는 전혀 사용하지 않았을 보조 도구라고 느껴졌다. 전시 마지막 점자 블록에 관한 텍스트에서도 마찬가지로, 내가 지금까지 불필요하거나 무신경하게 여겨왔지만, 장애를 가진 사람들에게는 도움을 주는 장치와 도구가 얼마나 많았겠냐고 느꼈다. 배리어 프리 문화예술 콘텐츠를 더 경험해보고 싶어졌다.

〈2〉 김○○ (비시각장애인, 일러스트레이션 작가)

초반에 쓴 가면은 시야가 뿌옇게 흐려져 답답한 상태로 전시를 관람하기 시작하였다. 아예 안 보이는 것보다 조금은 보인 상태라서 그런지 촉감에 집중되기보다는 어떻게서든 앞에 있는 작품을 눈으로 감상하려고 노력하게 되었다. 앞에 작품들을 순서대로 느끼면서 상상하다가 마지막 일러스트레이션의 결과물을 보게 되니 왠지 모를 허무함이 느껴졌다. (이는 내가 마지막 작품의 작업자이지만 최대한 이미 아는 결과물을 머릿속으로 배제한 상태로 앞의 작업을 감상하다 보니 내가 상상한 이미지가 하나의 프레임에 갇혀

있다고 느껴지는 듯하다) 두 번째로 앞이 아예 안 보이는 가면은 오히려 온몸에 신경과 감각이 곤두세워져서 촉감과 작품에 대한 장면이 머릿속으로 상상이 되어 더 집중되었다.

〈3〉 장○○ (시각장애인 당사자, 장애인식개선교육 강사)

하나의 그림. 그 그림을 상상하며 걷는 노란 길. '만지는 선, 들리는 모양'의 전시는 전시장 입구부터 나를 무척 설레게 했다. 나는 벽에 있는 촉각 안내선을 따라가며 마지막에 만나게 될 작품을 상상했다. 잠자리 가면부터 부들, 점점 커지는 콩알, 부드러운 털의 감촉, 돌탑, 3D프린터로 만들어진 계단, 불빛과 온기를 내뿜는 물결, 그리고 물방울 소리 같은 음악.

시각장애로 눈앞이 뿌옇게 흐려져 있는 나는 전시장에 흐르는 음악과 전시품을 만지면서 마치 내가 안개가 자욱하게 낀 물가에서 자연을 느끼고 있는 것만 같았다. 나는 여유로웠다. 그리고 천천히 나만의 그림을 상상해 나갈 수 있었다. 그리고 전시의 마지막. 그림 앞에 선 나는 마음이 콩닥거렸다. 그림은 보이지 않았지만, 나는 그림을 느낄 수 있었다. 그 순간을 나는 잊지 못할 것 같다.

사실 시각을 제외한 청각과 촉각으로 무언가를 인지하고 느끼는 것은 만만치 않은 일이다. 일단 감상하는 속도에서 차이가 난다. 그렇기에 너무 많은 내용을 한꺼번에 제공할 경우, 감상은커녕 이해도 못 하는 경우가 많다. 따라서 여유로운 시간 속에서 차분하게 하나하나 천천히 듣고, 만지는 과정이 중요하다. 이번 전시 '만지는 선, 들리는 모양'은 그러했다. 나는 마지막에 만나게 될 하나의 그림을 상상하며 50분간 공간의 작품들을 느껴나갈 수 있었다. 그렇다. 전시 '만지는 선, 들리는 모양'에는 촉각과 청각으로 감상하는 이의 특성을 이해하려 한 작가의 마음이 듬뿍 담겨 있었다. 다양한 특성을 가진 이들이 느끼고 즐길 수 있도록 애써준 전시 '만지는 선, 들리는 모양'의 작가님들에게 감사한 마음을 전하며 또 다른 그림으로 만날 수 있기를 고대해 본다.

〈4〉 장○○ (비시각장애인, 디자인 전공자)

전시를 관람하면서 처음으로 그래픽 디자인이 시각 외의 다른 감각으로 어떻게 전달될 수 있을까 생각해보게 되었습니다. 시각 작업을 하는 사람들에게는 내 작업이 모든 사람에게 전달되는 것이 아니었다는 사실을 일깨워준 것 같습니다. 또 문화 예술을 향유할 수 있는 권리가 모두에게 주어진 것이 아니기에, 다양한 감각으로 시각 예술을 관람할 수 있는 방식에 대해 저도 앞으로 더 고민해보고 싶습니다. 다양한 사람들이 읽어주는 포스터, 여러 형태와 방식의 도록도 너무 흥미로웠습니다.

기획자의 말처럼 국내에서 매년 개최되는 '언리미티드에디션' 아트북페어처럼 매년 배리어 프리 축제나 문화 예술 관련 행사들이 열린다면, 전시 아이덴티티나 다른 시각물을 디자인하는 방법에 대한 부분까지 디자이너님께서 선구적으로 보여주신 것 같습니다. 또한, 시각 예술을 어떻게 다른 방식으로 감각할 수 있을지에 대한 탐구와 기획이 디자이너, 예술가들에게 필요할 것 같다는 생각이 들었습니다.

〈5〉 최○○ (비시각장애인, 디자이너)

발 빠른 사전예약 덕분에 첫 손님으로 전시를 관람할 수 있었습니다. 처음 전시관에 들어왔을 땐 예상했던 것보다 작다고 느꼈습니다. 하지만 잠자리 안경을 쓰고 전시장 안을 걷기 시작하나 한 발 한 발 내디딜 때마다 움직이는 거리가 잘 가늠이 되지 않았고, 눈으로 봤을 때보다 훨씬 더 넓은 공간에 있다고 느끼며 움직이게 되었습니다. 점자 블록이 생각보다 잘 느껴지지 않아서 신발을 살짝 끌면서 천천히 걸어야 했습니다.

잠자리 안경을 써서 앞이 잘 보이지 않으니 음성 가이드에 의지하면서 벽에 걸려 있는 작품을 더듬더듬 만졌습니다. 가이드에서 안내해준 대로 작품을 만지고 들어보기도 하니 뭔가 새로운 곳에서 미션을 수행하고 있는 느낌도 들었습니다. 첫 관람 시엔 작품 자체를 감상하기보다는 내가 가이드에서 설명하는 위치에 있는 것이 맞는지, 내가 만지고 있는 작품이 가이드에서 설명하고 있는 것과 같은 것인지 신경을 더 쓰게 됐습니다.

작품은 두 번째 관람 때 비로소 제대로 감상할 수 있었습니다. 공간에도 익숙해지고, 순서도 파악했으니 이번엔 더 시야가 가려진 잠자리 안경을 선택했습니다. 벽에 걸린 작품도 더 많이 만져보고, 고무 튜브형 조명이 있던 촉감 캔버스에서 느껴지는 온기도 여러 번 쓰다듬으면서 아까는 슬쩍 보였던 작품을 이제는 손으로만 느꼈습니다. 마지막 벽에 걸린 그림을 돋보기로 감상까지 마친 뒤 당사자께서 쓰신 글을 보게 되었습니다. 처음 밟고 의지해본 점자 블록에 대해 당사자만이 경험할 수 있는 것들을 써놓은 글이었습니다. 글을 읽고 작가님에게 해당 전시장에 얼마나 많은 점자 블록을 설치했는지, 비용은 얼마나 들었는지 이야기를 들으니 새삼 평소에 얼마나 많은 점자 블록을 지나쳤는지 궁금해지기도 했습니다.

금방 볼 줄 알았던 전시가 끝나고 나니 50분이 훌쩍 지나가 있었습니다. 같은 공간이었지만 눈을 가리고 걸었을 때 공간의 너비나 깊이가 얼마나 달라졌는지 짧은 시간 동안 경험할 수 있었습니다. 이번 경험을 통해 느꼈던 것을 기억하고 다음 전시 때 더 많은 사람들과 함께 즐기고 싶습니다. 좋은 전시 기획해주셔서 감사합니다.

〈6〉 선○○ (비시각장애인, 디자이너)

전시를 보러 가기 전, 기획자가 안내해준 링크를 통해 동일한 그림을 다르게 묘사하는 10개의 그림 음성 해설을 들으며 전시장에 도착했다. 사실 나는 청각에 의존하며 어떤 형상을 그려보는 방식에 익숙하지 않았다. 그럼에도 불구하고 '들리는 모양'은 최대한 귀를 기울이며 머릿속에 포스터를 그리도록 만들었고 이를 통해 평소보다 청각에 매우 의존하는 내 모습을 발견했다.

전시장에서는 전시해설을 들으면서 촉각 안내선과 점자 블록에 의지하면서 작품을 만질 수 있었다. 이 중 점자 블록은 관람하는 내내 전시 동선에 있어 매우 중요한 역할을 했다. 그리고 나는 시각을 일절 제한하고 관람해보고 싶어 전맹자의 잠자리 가면을 선택했는데 처음에는 청각, 그리고 감상 방법에 익숙해지면서 촉각에 더욱 의존하게 되었다. 특히 촉각을 통해 형태를 인지하기보다 크기를 가늠하는 데 집중했는데 이후 잠자리 가면을 벗고 나서 실제 작품의 크기가 생각보다 작았던 것을 확인했다.

기획자의 의도처럼 장애인의 감상을 돕기 위해 보조적인 장치를 요구하는 대상으로 두는 것이 아니라 자연스럽게 전시 관람의 주체가 될 수 있도록 앞으로 더 많은 배려가 필요하다고 생각한다. 가령 전시 안내 책자가 묵자용과 점자용으로 별도로 제작되어 동일한 내용이지만 같은 페이지에서 점자가 많은 영역을 차지한다는 것을 눈으로 확인할 수 있었는데 이 부분이 상당히 인상 깊게 느껴졌다.

나는 시각이라는 감각에 집중된 그래픽 디자이너로서 활동하면서 최대한 많은 감각으로 작품을 인식하고 체험한다는 것은 처음엔 낯설고 불편했지만 반대로 그렇지 않아 왔다는 사실에 놀라기도 했다. 이 전시는 시도하지 않았던 나의 모든 감각을 다시 열어주는 그런 작은 계기가 되었다.

〈7〉 이○○ (약시 시각장애인)

한낮의 여름이던 날 미술교육 강좌가 있던 그곳에서 디자이너 한 분을 알게 됐다. 디자이너님은 전시회를 준비 중이셨고 우린 어떤 주제나 질문을 제한하지 않고 여름의 한낮부터 가을의 저녁까지 대화를 이어갔다. 창작자의 무한히 뻗어가는 질문들은 내가 만연하게도 흘려보낸 여러 궁금증을 다시 생각하게 해준 뜻밖의 계기가 됐다.

전시는 컴퓨터로 그려진 그림 한 장에서 시작된다. 하나의 평면 안에 존재 하는 다양한 시각적 요소를 10개의 작품으로 분할하고, 그림에 표현된 일부를 소리, 촉감의 다른 감각으로 느낄 수 있도록 전시 형태를 고안했다.

공간 전체의 바닥에는 관람 진행 방향을 따라 점자 블록을 설치해 두었고, 90도로 꺾이는 벽면은 새로운 색션이 시작됨을 알려준다. 그리고 흡사 '보건교사 안은영'에 나올 법한 느슨한 사운드가 공간을 가득 채웠다. 두 둥-둥둥을 닮은 소리가 묘하게 들릴 만큼 인상적이었다. 벽면에는 사람의 가슴과 맞닿아 있는 위치에 마스킹 테이프를 여러 겹 겹친 촉각 안내선이 붙어 있었다. 우리가 전시 공간에서 흔히 볼 수 있는 바닥에 그어진 선이 아닌 벽면 사이를 이은 촉각 안내선이 유난히 좋았다. 기존에 없던 공간의 첫인상을 내주고 공간의 쌓임을 연결해주는 것 같아서다.

작품을 볼수록 다채로운 선과 모양의 레이어가 쌓여가는 새로운 공감각이 느껴졌다. 새로이 구현해 낸 작품도 꽤나 직관적이어서 놀랐다. 촉감 캔버스 시리즈 중 씨앗의 흩어짐을 표현했다는 캔버스에는 동그라면서도 동그랗지 않은 것이 3열 7행으로 놓여 있었다. 지름 3~4㎜ 정도의 옥수수 씨앗의 크기부터 완두콩 크기의 씨앗이 오름차순으로 확장되는 그런 작품이었다.

'붉은 조형물'이란 짱뚱어를 묘사했다는 (푹신한 등 받침 매트리스 같아서 우리 집에 들고 가고 싶었다) 작품도 있었고, 3일의 제작 기간이 소요되었다는 '손에 잡히는 계단'도 떠오른다. 3D프린터로 제작되어 두 손으로 가볍게 들 수 있었다. 아치형의 뚫려 있는 문이 양쪽으로 나 있고, 바닥을 들어 밑면을 살피면 작은 방이 있다. 작품을 만든 작가는 드러나지 않는 사람들의 내면을 계단 속 작은 방으로 표현한 작품이라고 한다. 어설픈 공상을 실물로 만들어 낸다니 역시 창작자들은 대단하다. 무수히 확장되는 커다란 계단도 새로운 경험이었다. 올라가도 된다는 말을 듣고 계단을 오르기도 했다. 마지막 10번째 작품인 김민경 작가의 〈Sunrise to Sunset No. 2 (2021)〉 작품을 보았을 때 소름이 끼쳤다.

10번째 작품 안에 1~9번의 작품이 그림 하나에 모두 그려져 있었다. 순천을 다녀오고 보고, 느낀 것을 그림으로 표현한 건데 큰 포스터의 그림을 각 각의 작품으로 만든 게 정말 대단했다. 아, 그리고 전시 작품 해설이 적힌 책자를 묵자와 점자 모두 제작하신 것과 더불어 점자를 묵자 페이지와 동일하게 일체화 시킨 것도 정말 세심하다고 느꼈다. 기억에 남고 떠올리게 되는 것은 작품을 넘어 사람을 기억하게 한다. 이번 전시회가 내겐 그랬다. 보는 감각을 다루는 디자이너가 배리어 프리를 접목한 전시회를 기획하고 구현해 내기까지 얼마나 많은 시행착오를 겪었을까.

이미 정해진 형태의 감각을 또 다른 감각으로 번역한다는 일은 정말 어려웠을 것이다. 큰 포스터에 그려진 단면의 표상을 오롯이 자신만의 감각으로의 세계로 초대받은 기분이었다. 서툴렀을지라도 작은 관찰에 대한 세심한 포용이 정말 반가웠다. 흔들림 안에 균열을, 균열 안에 균형을 잡아주는 감각의 형태가 낯설지 않았다. 하나의 작품마다 꽤나 흥미로웠고, 감각에 매료되는 시간이 정말 즐거웠다. 어쩌면 기획자가 전달하고자 한 것도 '예술은 보이는 언어'라고 생각한 것들을 단순히 바라보는 형태만이 예술이 아님을

알려주려고 했던 건 아닐까 생각한다.

혹시라도 차기 전시를 기획하신다면 음성해설과 동일한 자막 해설 가이드와 수어 영상도 제작해주셨으면 좋겠다. 보는 감각을 파장을 이는 진동의 울림이나, 후각으로도 느낄 수 있다면 그것도 꽤 흥미로울 것 같다. 배리어 프리가 어떤 특수한 지원이 아닌 영화관 로비에 놓인 각종 포스터와 팸플릿처럼 자연스럽게 놓인 것이기를 소망해본다.

〈8〉 한○○ (비시각장애인, 프리랜서)

몇 가지 이유로 전시장을 이따금 찾는다. 좋아하는 작가가 열었거나, 좋아하는 작품이 거기에 있거나. 그 둘이 아니라면 대개는 호기심에 발현이다. 대부분의 사람이 이와 비슷한 이유를 가질 텐데 특별한 척 적는 이유는 호기심은 날이 갈수록 갖기 어려운 마음이며, 그래서 날이 갈수록 노력해서라도 얻고 싶은 마음이니까.

나이가 들수록 나는 내가 경험한 세계와 거기서 알게 된 사실, 그로부터 정리된 생각만을 믿고 선택하는 일이 많아졌다. 문제는 경험이 비루할수록 선택은 확고해지고 세계는 좁아진다는 것이다. 한 권만 읽은 사람이 제일 무섭다는 말처럼. 그리고 호기심이 아니면 새로운 것을 좋아하거나 모르는 걸 알고자 하지도 않는다는 걸 알게 되었다. 나에게 호기심은 자꾸만 좁아지는 나의 세계를 넓히고 굳어가는 생각의 회로를 유연하게 만들어주는 소중한 감각이다. 이따금씩이라도 드는 호기심이 아니면 나는 지금보다 훨씬 더 비좁은 곳에서 노화된 머리로 살아있을 것이다.

작은 호기심에 전시장을 찾는 나는, 전시를 만드는 사람은 얼마나 큰 호기심을 가졌길래 이렇게 직접 공간을 창작해 놓는지 궁금했었다. 최근에 만난 전시 〈만지는 선, 들리는 모양〉는 내가 경험한 세계에는 비할 수 없이 단연 크고 돋보이는 세계였다.

전시장을 들어서면 왼편에 인포메이션 데스크가 있고 오른쪽은 공간의 크기를 단박에 이해하기 어렵도록 가벽이 세워져 있었다. 어떤 공간일까 상상하는 동안 가이드의 간략한 설명을 들었다. 지상 1m위 벽을 따라 이어진 촉각 안내선을 손끝으로 따라가며, 또 두 귀에 꽂은 이어폰에서 설명을 들으며 작품을 감상하게 되는 것이었다. 전에는 해보지 못한 새로운 전시 관람방식에 조금은 들떴다. 가이드의 다른 도움 없이 혼자 전시를 관람하기로 했다.

전시 서문을 읽고 본격적으로 전시 공간으로 들어서자 다섯 개의 가면이 보였다. 마음에 드는 가면을 찾고자 다섯 개를 전부 써보았다. 시각이 전부 차단되는 가면부터 중앙부 시야 혹은 주변부 시야가 가려지는 가면, 산발적으로 차단되어 무엇이라 설명하기도 어려운 가면까지 그것은 보이는 것을 결정하는 가면이었다. 전시를 보면서 시각은 당연하

고도 필수적인 감각이었는데, 그걸 일부 혹은 전부 차단하는 걸 생각해본 적 없었다. 시각을 전부 차단하는 가면을 처음 썼을 때 느꼈던 미세한 당혹감과 불안함이 기억난다. 이걸 쓰면 전시를 관람할 수 있는 거야? 당연히 아니다. 본다는 한자 두 개로 이뤄진 관람이, 시각이 차단된 사람에게 가능한 일일까. 그럼에도 가면을 선택하며 시작되는 전시는 더 이상 관람이 아닌 감각의 시작이었다. 나는 주변부 시야가 가려지는 가면을 쓰고 전시 감각을 시작했다.

안경을 벗은 채로 쓴 가면이라 희미한 빛과 흐린 색깔 외에는 형체도 정보도 얻기 어려웠다. 다행히 촉각 안내선을 손가락으로 더듬으며 전시장을 걸었다. 보이지 않는 공간을 거니는 경험은 처음이었다. 걸음을 내딛기 위해서 손가락에 자꾸 힘이 들어갔다. 방향을 결정하는 감각이 시각이 아닌 첫 번째 걸음이라 그런지 덩달아 발바닥에도 힘이 들어갔다. 살짝 비틀거리기도 했는데, 너무 긴장했던 탓인지도 모른다. 안전한 공간인 걸 알면서도 왜 긴장을 했을까.

촉각 지시선과 동일한 느낌의 선으로 그려진 부들을 만지면서 본격적으로 전시를 감각했다. 들리는 설명보다 훨씬 더 큰 무언가가 전부를 가늠하기 어렵게 펼쳐진 듯했다. 단순하면서도 의외로 미로 같은 부들이 앉았다, 손을 뻗었다 해야 하는 높이로 서 있었다. 이어지는 촉감 캔버스를 감각하면서는 비로소 전시의 즐거움을 찾은 기분이 들었다. 오돌토돌한 무언가가 불규칙하게 등장하는 작품을 지나 다양한 촉각이 존재하는 두 번째 작품을 만지면서 더욱 그랬다. 부들거리는 곳과, 다소 까슬(?)하다가 움푹 팬 곳을 번갈아 더듬었다. 아주 가깝게 얼굴을 가져다 대보니 녹색과 푸른색이 번갈아 보였다. 아주 넓은 자연을 감각하는 듯했다. 뒤이어 만난 두 개의 캔버스도 촉감으로 한번, 희미한 색감으로 두 번 감각했다.

이어진 네 가지 조형물을 감각하면서는 보다 다양하게 내 손으로 작품을 가지고 놀 수 있었다. 주무르면서 형태를 변형하기도, 손가락을 넣어보며 깊이를 가늠하기도, 두드리거나 눌러보면서 경도를 느끼기도 했다. 작품이 가진 물성을 이렇게 다양하게 느껴보려고 시도했던 경험은 오히려 시각에 주로 의존했던 지난 전시 관람보다 해방감을 주기도 했다.

전시를 감각하고 난 뒤 두 가지에 놀랐다. 가면을 벗고 보니 내가 거닐던 공간이 생각보다 좁다는 것, 전시를 감각하는데 소요된 시간이 생각보다 길었다는 것. 바꿔 이야기하면 내가 주요하게 사용하던 시각이 차단된 세계는, 시각을 차단하지 않은 세계보다 광활하고 느리다는 것이었다. 같은 거리를 걷는 데 주의를 기울이는 정도와 그로 인해 소모되는 에너지의 양이 비교할 수 없이 큰 것. 안전한 전시장이라 해도 어쩔 수 없이 드는 당혹감과 불안감은 당연히 선택을 주저하게 하고 그로 인해 시간이 늘어날 수밖에 없는 것이었다. 너무도 자연스럽게도 이 약속된 공간을 벗어나서 내가 마주할 세계에서 '시각에 제약이 있다면 어땠을까?' 상상할 수밖에 없었다. 그곳은 전시장에서는 당연한 촉각 안내선도 없고, 시각 외의 감각을 자유롭게 느끼고 상상할 수도 없는 곳이었다. 여기 우

리가 너의 전시 감각을 위해 마련한 안내선이 있어. 기본적인 약속이 내가 닿는 발걸음 어디에나 있지 않다면, 나는 이 당혹감과 불안을 매일 짊어지고 살아낼 수밖에 없다는 생각까지 미쳤다.

예술의 기본이 낯설게 보는 것이라면, 좋은 예술은 그 낯선 것을 통해서 다른 세상을 상상하게 하는 일이라고 믿는다. 작은 호기심을 갖고 찾아온 관람객에게 관람이 아닌 감각을 알려준 이번 〈만지는 선, 들리는 모양〉은 내가 경험하고 즐긴 전시장이 실은 나의 좁은 경험의 장이었다는 걸 알려주는 동시에, 모두가 동등한 조건이 아닐지라도 자신이 지닌 감각을 활용해 자유롭게 전시를 즐기고 느끼는 것이 필요하다고 알게 된 계기였다. 더 나아가 나의 감각하기, 이동하기, 그리고 경험하고 살아가는 데에 이만큼의 약속이 보장된 세계라면 어떨까 상상하게 했다. 누군가에게는 그저 필요한 상상일지도 모르지만, 누군가에게는 삶을 전부 내걸 만큼 중요한 실존의 문제일 것이다.

〈9〉 소○○ (비시각장애인, 디자이너)

전시를 본다는 건 어떤 걸까? 우리는 경험적으로 예상되는 이미지가 있을 것이다. 본다는 것, 그것도 시각디자이너가 만든 전시라면 보이는 모든 것에 매우 예민할 수밖에 없을 것이다. 물론 관람자 또한 기대하는 바도 있을 것이다. 일반적인 사람에게 본다는 건 너무나 익숙해서 잘 인지할 수 없을 정도인데, 전시《만지는 선, 들리는 모양》은 역설적으로 시각에 더 의존하게 된다. 잠에서 깨어 어두운 방의 전등을 켜기 위해 벽을 짚어 한발 한발 내딛는 상황처럼 말이다. 보지 않으면 시각적 감각을 빼놓고 다른 감각에만 의존할 것 같지만 시각에 의해서 다른 감각들이 살아나는 것처럼 굉장히 시각적인 경험이라고 할 수 있다. 그래서 평소에는 느껴지지 않는 감각들이 곤두세워지고 촉각과 청각, 그리고 시각적 상상이 쉴 새 없이 뇌를 자극한다. 이렇게 새로운 감각을 일깨우는 전시 속 상황은 마치 에로틱한 감각까지 스미게 한다. 시각디자이너가 그래픽 너머의 원초적인 시각 범주 안에서 이야기한다는 것에서 무엇보다 반갑고 지속적인 응원을 보낸다. 비장애인이어서 다루기 조심스러울 수 있는 영역이 아니라 그러므로 해야만 하고 더 확산하고 나아갈 분야라고 생각한다. 디자인 영역에서의 배리어 프리(Barrier free)에 관해 이야기하는 이 전시는 그래서 여러모로 '자극적'이다. 전시는 치열하게 오래 고민한 흔적이 전시장 곳곳에서 감각으로 느낄 수 있었다. 적어도 내겐 올해 최고의 전시였다. 지금은 끝이 났지만, 또 다른 기회로 많은 사람이 이 전시를 꼭 경험하면 좋겠다.

〈10〉 유○○ (비시각장애인, 디자이너)

이번 〈만지는 선, 들리는 모양〉 전시에 설치와 관람을 경험하면서 나는 평소 비장애인으로서 무척이나 익숙하여 생각해보지 않았던 부분들을 생각해볼 수 있었다. 그중 하나는

전시장에서 걸음을 옮길 때마다 나에게 안정감을 주었던 점자 유도 블록이다. 주변 길에서 종종 만나던 점자 유도 블록은 평소 서로 다른 방향의 길을 오가는 사람들의 동선을 나누는 기준처럼 느껴질 때가 많았다. 길 한가운데 놓인 블록을 따라 사람들이 자연스럽게 나뉘어져 걷는 모습들을 종종 보아왔기 때문일지도 모르겠다. 나는 전시 이후 일상에서 점자 유도 블록을 마주할 때마다 유심히 보게 되곤 하였다. 좁고 정리가 되지 않은 길 위에 울퉁불퉁 놓인 블록들, 공사나 보수작업으로 인해 원래의 자리에서 이탈되어 테이프로 대충 고정된 블록들, 다른 구조들로 중간에 끊어진 블록들. 이렇게 만나는 블록들은 짧은 순간이지만 많은 생각들을 남겼다. 나는 이동하는 중에 블록을 발견하면 정말 내가 원하는 동선으로 움직일 수 있는지 그 위를 따라 걸어보기도 하였었다. 이날의 짧은 경험으로 이전과 다르게 점자 유도 블록 존재 자체에 대한 인식을 새롭게 가지게 된 것 같다.

두 번째는 전시 포스터였다. 디자이너로서 나는 '포스터를 본다'는 행위에 대해 다른 입장을 별로 생각해본 적이 없었다. 나에게 그리고 가까운 주변 누구에게나 '본다'라는 것은 너무나 당연한 것으로 여겨져 왔기에 그랬을지도 모르겠다. 그렇기에 나는 이번 전시의 포스터를 보면서 강렬한 울림과 동시에 스스로 부끄러운 감정을 느꼈던 것 같다. 하나의 이미지를 여러 사람의 시선이 담긴 글로, 그리고 그것이 목소리로 표현되는 과정은 나에게는 흥미롭고 새로운 감각의 관점을 경험하는 즐거움이었지만, 한편으로 언제나 이러한 감각으로만 이미지를 인식해야만 하는 시각 장애인의 입장을 생각해보면 이마저도 비장애인으로서의 입장만을 생각한 것일까 되묻게 되기도 하였다.

이번 전시 설치 작업을 함께 하면서 전시 작품들과 관람동선, 구조 등을 익숙하게 알고 있는 상태에서 본 전시를 관람하였는데 그럼에도 시각적으로 차단된 경험은 많은 것들을 느끼고 생각해보게 했다. 오히려 이미 시각적으로 알고 있던 것들을 다시 차단된 상태에서 느껴보는 과정에서 또 다른 감각에 집중해보게 되었던 것도 같다.

전시 환경이나 기술적인 부분 등 디테일한 부분들이 조금 더 보완되면 좋겠다는 부분들도 있었지만, 이번 전시를 통한 가장 '본다는 것'에 익숙하고 가까운 그래픽 디자이너로서의 시도와 질문의 관점들에 앞으로가 더 기대되고 궁금해지는 전시였다. 더하여 비장애인과 시각장애인들이 서로 이 전시에서 경험한 이야기들을 공유할 수 있다면 좋겠다는 생각이 들었다.

〈11〉 박ㅇㅇ (비시각장애인, 공연 기획자)

공들여 고민하고 사람을 만난 과정이 잘 담겨 있는 전시라서 좋았습니다. 전시장에서 하나하나 소중히 살펴보면서 그곳에 놓인 세계들을 감각할 수 있었어요. 그러면서 동시에 걱정하는 마음이 들었습니다. 내가 이 잠자리 가면을 쓰고 경험하는 세계의 단기적인 속

성에 대해 이것이 괜찮은 것인가 안전한 것인가, 내가 이것을 궁금해해도 되는 것인가 하는 생각도 들었어요. 그러나 그것보다는 현실에서 당연히 하지 않을 시각장애인 체험이 아니라, 내가 사랑할 수 있는 타인에게 가닿기 위한 노력이 아닐까라는 생각을 했고, 안전한 전시 공간 안에서 허용된 가면 쓰기라고 생각하여 써볼 수 있었습니다.
가까운 사람에게라도 쉽게 물어볼 수 없었던 각기 다른 보이는 정도와 그에 따른 환경에 대해, 앞으로 내가 함께하기 위해서 어떠해야 할지를 생각하는 마음으로 수행했던 듯해요. 그리고 정말 다 다르게 보이는 정도의 세계에 대해서 정말 조금이나마 알 수 있었고, 그런 동시에 그 안에서 충분히 감각하려 애썼고, 나와 함께할 누군가의 입장에서 생각해 볼 수 있었던 게 아닌가 하는 마음을 조심스럽게 가졌던 것 같습니다.
그렇게 만난 세계들은 다양하고 불편하면서 그 안에서 충만했는데요. 덜 보인다는 것이 단지 불편한 게 아니라 환경이 불편함을 만드는 것이고, 그래서 다 다른 하나하나의 세계라는 그 고유한 감각 안에서 충만하다고 느낄 수 있었어요. 보이는 것에 평소 얼마나 지배되어 살고 있는지, 나의 세계가 얼마나 좁고 이기적인지 생각할 수 있었습니다.

전시장 안에서 가장 크게 들었던 생각은, 사랑하는 대상에 가 닿으려면 그 세계로 들어가야겠다는 것이었어요. 들어간다는 것은 일방적인 것이 아니라 전시물 중 계단 아래 통해 있던 연결된 방처럼 마음이 만난다는 것이에요. 내가 상대에게 향하고 그다음 상대가 나에게 향한다 정도의 의미라고 생각합니다.

전시장을 나와서 일상을 보내면서는 보이는 정도에 따라 누군가에겐 선택지가 없을 수 있는 그 가면 쓰기에 대해서 불편한 생각이 많이 들었습니다. 누구를 위한 전시인가. 그러나 시각장애인들도 서로 다른 시각장애인인 타인을 감각할 수 있고, 타인이 되지 않고도 스스로 즐길 수 있는 전시로 구성되어 있어 좋았다고 생각해요. 궁금했던 것은 점자 블록이 전시장 벽과 조금 먼 것 같았는데 그 부분이 괜찮은 건지랑, 성수, 근영님의 글은 묵자로만 되어 있었던 건지입니다. 벽 따르기 선의 높이 같은 경우 시각장애인 중에서도 중복이신 분은 저신장인 경우가 있어서 키 높이 낮춘 것이 하나 더 있으면 어떨까 싶었습니다.

최근에 장애예술이라는 범주가 확대되고 배리어 프리 구색만 갖춘 작품들을 만나기도 했는데, 많은 고민을 하시고 점자와 묵자가 함께하는 리플렛과 음성해설, 점자 안내 블록, 벽의 표시 등 많은 부분에서 세심하여서 좋았어요!

전맹/완맹 가면을 쓰고 유리 액자에 담긴 그림을 만졌을 때가 떠오릅니다. 그리고 작가님의 손을 잡고 ㄷ자형 계단을 오르내렸을 때도요. 내가 길을 잃어도 나를 발견하고 안내해줄 누군가가 있다는 것에 대한 신뢰와 믿음이 있어 마음껏 움직이는 게 가능했고, 내가 아닌 누구에게라도 그렇게 해주실 작가님이 그곳에 계시다는 게 좋았어요. 이 세상에 완벽한 것은 없고 완벽하려는 준비가 있다고 하는데 수많은 준비 이후 나머지 빈 사이, 거기에는 역시 사람이 있는 게 아닌가 싶습니다.

작가님의 행보가 멋지다고 생각하고, 닮고 싶은 면도 있어 소중하게 기억될 전시였습니다. 환경이 장애를 만드는 문제에 대해서 나는 어떤 변화를 이뤄내는 사람이어야 하는지 그런 생각을 하고 왔어요. 평소 관심이 있는 이야기들로 구성된 작품이어서 저 스스로에게 숙제를 남기며 질문하는 게 많았어요. 작가님을 통해서 감각했던 세계에 대해서 계속 생각이 날 거 같습니다. 전시장을 경유한 모든 관람객의 그 다음 행보가 궁금합니다.

요즘의 장애예술 작품들에서 이렇게 체험하고 공부하고 난 다음에 정말 익명으로 관람하고 창작할 수 있는 때가 오길 바라는 마음입니다. 우리의 다음 스텝이 너무 무겁지도 허무하게 가볍지도 않고 건강하고 즐겁게 나란히 걷는 모양새였으면 하고 바라요. 한없이 미루고자 했던 작품 감상의 문을 두드려주셔서 고맙습니다.

〈12〉 최○○ (비시각장애인, 디자이너)

사실 이 전시가 배리어 프리 디자인에 관한 것인 줄 몰랐다. 나는 그냥 미적으로 수려한 작품들을 기대하고 방문했고, 적잖게 당황했다. 디자이너는 나에게 배리어 프리가 무엇인지 아는지 물어보셨고, 나는 모른다고 대답했다. 산업 디자이너 공부를 한 나는 개념은 알고 있었지만, 용어는 낯설었다. 디자이너가 설명하는 배리어 프리에 관한 이야기를 듣고 나는 전시의 일부인 오디오 가이드와 함께 전시장을 걷기 시작했다.

초입의 전시 설명을 지나, 잠자리 가면을 쓰게 됐을 때 나는 잠시 고민했다. 당시에는 차이를 명확하게 이해하고 있지 않았지만 딱 보기에도 가면을 쓰면 아무것도 안 보일 것 같은 가면들이 있었다. 나는 어느 정도 타협했다. 시야를 왜곡시키는 가면을 쓰고 다시 전시장을 걸었다.

가장 특징적으로 느껴졌던 점은 직선형 움직임의 거리감이 없어졌던 점이다. 눈을 통해 공간을 이해하는 행위에 익숙해져 있던 나는 방향 전환을 할 때 안도하는 내 모습을 발견했다. 분명 가면을 쓰기 전에 힐끗 본 공간은 크지 않았는데 나는 가늠할 수 없는 공간 속을 방랑하는 기분을 느꼈다. 방향 전환을 지시하는 보도블록을 발끝으로 느낄 때 크게 안도했다.

잠자리 가면을 벗고 뒤를 둘러보며 내가 느껴온 감각 캔버스 작품들을 봤을 때 나는 나 자신에게 조금 실망했다. 내 손끝은 생각보다 정교하지 않았다. 단적인 예로 나는 씨앗을 정렬해 둔 작품이 치아라고 생각했다. 나의 정보처리 능력은 시각에 크게 의존하고 있었다는 사실을 느끼게 해 줬다.

나는 이 전시가 하나의 시각 매체를 시작점으로 뒀으나, 마지막에 배치했다는 점이 참 좋았다. 배리어 프리/유니버설 디자인 토의를 할 때 흔히 접근법 자체에 초점을 둘 때가

많다고 느꼈다. 하지만 이 전시는 어떻게 보면 언어의 번역이고, 그런 개념은 우리에게 아주 익숙하다. 활자를 눈으로 읽고 뇌에서 이해하는 과정이 일종의 번역인 것처럼, 감각 캔버스도 각각의 번역을 우리에게 필요로 했다. 시각 기반 정보처리에 익숙한 우리는 그림을 보고 감각 캔버스의 모습을 머릿속에서 구현했겠지만, 이 전시는 우리에게 그 절차를 뒤집도록 필요로 했다. 안 해본 것을 바로 능숙하게 해내는 것이 이상한 것처럼 낯설고 어색했다.

이런 복합적인 감각을 더 강렬하게 강인 시킨 것은 노란색 (아, 이것 또한 보도블록의 색이구나 싶다) 종이 위에 적혀 있던 이성수 저시력 시각장애인 배우님과 장근영 시각장애인 작가님의 글귀였다. 디자이너님께서도 말했지만, 디자인을 하는 사람인 우린 어떤 것을 드러내고 숨기는 것에 급급할 때가 많다. 하지만 보이지 않게 만드는 것보다 보이도록 만들어야 할 때가 있다. 느껴지지 않게 만드는 것보다 느껴지도록 만들어야 할 때가 있다. 어떤 감각을 덜어내고 더해야 하는지에 대한 고민이 깊어지는 전시였다.

〈13〉 박○○ (비시각장애인, 디자이너)

앞이 완전히 보이지 않는 잠자리 가면을 썼다. 가면을 쓴 이후로 벽면에 있는 얇은 검은 선이 굉장히 중요해졌다. 끝이 없는 벽을 손으로 휘젓다가 손가락 끝의 감각으로 검은 선을 겨우 발견하면, 누군가의 손을 잡은 것처럼 굉장한 안도감을 느꼈다. 가면을 벗고 각각의 작업을 눈으로 마주했을 때는 상상했던 물체와 눈에 보이는 작업이 매우 다른 모습이었다. 형태의 차이보다는 그 크기의 다름에 놀랐다. 전체의 일부분만을 만졌던 작업은 실제보다 굉장히 거대하게 느껴졌고, 작업의 가장자리가 어디쯤인지를 알 수 있었던 물체들은 오히려 실제보다 매우 작게 느꼈다. 마치 두 개의 완전히 다른 전시를 보는 기분이었다.

전시를 관람할 때 우리는 모두 각자의 방법으로 도움을 받는다. 그것은 평소 관심 분야에 대한 나의 지식, 함께 간 친구의 코멘트, 갤러리 내부의 리플렛, 또는 도슨트의 설명이 나오는 헤드셋 등이기도 하다. 작품을 마주하는 경험은 각자가 가진 이러한 '필터'를 통해 다양해지고, 특별해진다.' 잠자리 가면'도 헤드셋이나 리플렛처럼 전시를 조금 더 자세히, 다른 방식으로 관람할 수 있는 '필터'가 될 수 있지 않을까? 어쩌면 전시 공간은 우리가 다양한 감각과 필터를 실험해보고 서로에 대한 이해를 확장할 수 있는 가장 안전한 장소일 수도 있다.

〈14〉 김○○ (비시각장애인, 디자이너)

나는 저시력자 가면 중 군데군데 잉크가 흩뿌려져 있는 것과 같은 가면을 쓰고 관람했

다. 예상했던 것보다 시각으로 전시를 보기에 불편하지는 않다고 생각하며 스마트폰을 들고 오디오를 켜 관람을 시작했다. 같이 관람한 이는 전맹의 가면을 썼다.

내가 스마트폰을 쥐고 설명을 틀었다 멈췄다 해야 하다 보니 주어진 역할에 집중하느라 그랬는지, 오디오로 전달된 작품 설명이 기억나지는 않는다. 처음 작품의 부들을 핫도그라고 표현한 것만 기억난다. 시작 단계라 더 집중해서 들었나 보다.

이후에 마주한 4개의 작품은 만져서 느껴야하는 전시인 줄 알았으니 만져본다는 느낌이 있었다. 그러다 따뜻함을 만지고부터는 생각이 달랐다. '어, 맞아. 빛은 만지면 당연히 열이 느껴지는데... 이걸 보지 못한다면 만져서 빛인 줄 알겠구나' 나는 작품의 형태를 만져 상상하는 것보다 온도의 다름이 흥미로웠나 보다. '돌은 차갑네'라는 생각이 그다음이었으니.

관람이 끝난 후 동행자가 상상한 것을 같이 들으며, 나는 시각이 상상과 생각하는 것을 막는 걸까 생각했다.

〈15〉 정○○ (비시각장애인, 특수교육 전공자)

세상이 따뜻해지는 느낌을 받았어요. 배리어 프리로 전시를 열어주신다는 것, 그 자체만으로 이 세상이 더 아름다워지는 그런 기분이 들었습니다. 하지만 정말 '배리어 프리'라는 주제답게, 그저 배리어 프리 전시구나! 에 그치지 않았어요. 여느 일반적인 전시처럼, 한 그림의 여러 장면을 하나하나 녹여낸 작품들이 전시를 즐기고 느끼기에 신선하고 충분했습니다. 귀한 전시를 열어주셔서 감사합니다. 저는 '어둠 속의 대화'도 체험해봤었는데 그것보다 이 전시가 훨씬 좋았어요. 작가님의 목소리뿐 아니라 다양한 음성해설 목소리가 있어서 관람자가 선택할 수 있어도 좋을 것 같다는 생각이 들었습니다.

〈16〉 김○○ (비시각장애인, 디자이너)

나는 〈만지는 선, 들리는 모양〉을 관람하는 내내 땀을 흘렸다. 전시의 구성이나 전개를 예측할 수 없고 당장 앞에 펼쳐진 광경을 볼 수도 없기에 모든 감각에 집중하여 공간을 느끼려 노력할 수밖에 없었다. 발로 더듬더듬 점자 블록의 형태를 읽으려 애썼고 손가락으로 촉각 안내선을 잃지 않기 위해 집중했다. 그와 동시에 작품들도 손끝으로 느끼며 상상하려니 온몸이 바빴다.

본 전시는 다양한 아티스트들이 전시 마지막에 소개되는 한 점의 평면작품을 재해석한 여러 개의 작품으로 구성되어 있다. 재해석한 작품들은 다양한 감각을 자극하도록 디자

인되어 있다. 잠자리 가면으로 인해 시야가 제한된 관람객들은 작품들을 자유롭게 쓰다듬고, 움직이고, 소리 내고, 느낄 수 있다. 새로운 전시 포맷이 신선했고 땀이 날 정도로 수고로운 관람 행위가 재미있었다.

관람을 마치고 귀가하는데 잠자리 가면을 착용한 채 집으로 돌아간다면 어떨까 하는 생각이 문득 들었고 전시 때 배운 노란 점자 블록들을 찾았다. 여러 시나리오가 머릿속에 그려지며 아찔했다. 그러고는 얼굴이 달아오름과 동시에 수고로움이 재미로 여겨졌던 아까의 내가 불편했다. 여러 생각이 드는 밤이었다.

〈17〉 이○○ (비시각장애인, 디자이너)

상대방의 입장을 공감하려면 그의 신발을 신어야 한다고 했던가. 이 전시회 이전에는 내가 경험해 보지 못한 시각장애인의 일상에 대해 생각해 보지 않았다.

처음 전시장에 입장해서 작가님의 설명을 듣고 있을 땐, 그저 전시장의 점자 블록 위에 걸쳐진 발 때문에 몸의 무게중심이 쏠려있어서 불편하다고 생각했다. 하지만 전시 관람을 시작으로 앞이 보이지 않는 고글을 착용하니, 점자 블록에 느꼈던 불편감이 내가 향하는 방향을 제시하는 표지판이 되어주었다. 어둠 속에서 어디로 가야 하는지 방황하고 있을 때, 내가 전시장을 둘러볼 방법은 바로 내 두툼한 신발을 통해 느껴지는 블록의 점자 형태였는데. 발끝을 좌우로 비볐을 때 무심히 퉁, 퉁, 퉁 세 박자로 치이는 건 바로 앞으로 나갈 수 있다는 직선 형태의 점자 블록. 좀 엇비슷한 박자로 내 발끝이 치이는 건 멈추라는 신호의 점박이 점자 블록이었다. 전시장에 입장했을 때 구조가 어떻게 생겼는지 보여주지 않는 설계였기 때문에 나는 오로지 점자 블록을 따라 한 발씩 내디뎠다. 그렇게 전시를 보는 동안 시각을 제외한 촉각 그리고 음성 설명으로 나는 한 그림 작품의 부분들을 체험할 수 있는 순간들을 지나왔다. 음성 설명을 들으며 나의 손으로 그림 작품을 입체화한 걸 만지고 있으면 내 머릿속에서 그림의 부분들이 맞춰져 갔다. 촉각과 청각으로 그림을 체험할 수 있다는 것은 매우 새로웠다.

〈18〉 황○○ (비시각장애인, 기획자)

이제껏 알지 못했던 세상이 있다는 것을 문 열어 보여준 이 전시는 벽의 숫자로 출발한다. 나는 숫자 1, 2, 3, 4를 따라 걷다 숫자 5번에서 잠자리 안경을 하나 골랐다. 이내 눈앞이 수많은 점으로 뒤덮였다. '잠자리 눈은 이런 것일까?' 생각하며 한 걸음 내딛는 순간 중력이 달라졌음을 느낄 수 있었다. 마치 달에 착륙한 것처럼 발꿈치가 사뿐히 지면에 닿았다. 다시 발을 내디뎠을 땐 걸음마를 시작했던 한 살로 돌아간 기분이었다. 다음 걸음이 새롭지만 두려웠다. 잠자리 눈을 빌린 덕분에 나는 마흔이 넘어 새로이 '내딛

다'를 경험하며 달 탐사에 나선 우주인처럼 발이 뜨고 가라앉음을 반복하며 선을 만지고 모양을 듣고 상상을 더했다.

우리는 때때로 '나'라는 개체에 갇혀 커다란 전체를 보지 못한다. 나는 그동안 다녔던 전시장의 벽면이 가로세로 몇 미터인지 궁금해 본 적이 없다. 작고 깨알 같은 글씨를 좋은 디자인이라며 환호했다. 바닥의 점자 블록이 제 위치에 있는지 확인해본 적이 없다. 가지고 있던 통념을 무너뜨려야만 겨우 이해할 수 있는 세계가 있다. 잠자리 안경은 잠시나마 나의 지각과 감각의 한계를 넘어보기를 요구했다. 한 번이라도 넘었다 돌아오는 것과 넘어보지 않은 것은 다르다. 적어도 내가 알고 있는 것이 전부가 아님을 알게 된다. 배리어 프리(Barrier Free)라는 하나의 장르는 잠깐 그 세계로 넘어갈 수 있는 좋은 장치다. 우리가 지닌 이해의 좁은 영역을 넓혀주고, 존엄을 지키며 살아갈 방법을 보이고 들리게 한다.

〈19〉 오○○ (비시각장애인, 박물관 학예사)

그림을 감상하는 방법은 다양하다. 눈으로 볼 수도 있고 소리로 들을 수도 있고 만져서 느낄 수도 있다. 이 전시는 시각에 장애가 있는 사람들로 하여금 그림을 다양한 방법으로 즐길 수 있게 하고, 시각에 장애가 없는 사람들에게는 '시각'과 '시각' 이외의 감각을 세밀하게 느껴볼 수 있게 하는, 서로의 감각을 주고받는 하나의 장을 열어준다.

현재 '모두를 위한', '포용적', '참여적'이라는 실천적 모토로 문화예술 생태계가 변화하는 흐름이 (아직은 서툴지만) 반갑다. 박물관 및 미술관은 장애인을 대상으로 하는 맞춤형 콘텐츠를 제작하고 배리어 프리 환경을 구축하는 것을 넘어서 장애인과 공동으로 콘텐츠를 창작하거나 장애인의 고유한 (감각) 문화를 이해해보려는 움직임 등이 일어나고 있다. 이러한 지점에 서 있는 입장으로서, 시각 장애인의 입장에서 (복잡한 내용을 한꺼번에 담은 점자를 이해하기 어렵다는 시각장애인들의 의견을 수용하여?) 김민경 작가의 작품을 해체해서 경험하고 이를 질감으로 온도로 소리로 느끼는 경험은 장애인과 간접적으로나마 소통하는 자리를 마련해주는 것 같다. 이밖에 음성으로 그림을 설명하는 '들리는 포스터', 점자책의 기준(글자량)에 맞춘 묵자 리플릿 등 비장애인 중심적인 사고가 아닌, 장애인 중심의 접근법은 앞으로도 전시기획자의 시선을 계속 주목하게 하고 따라가 보고 싶다. 이러한 작은 시도들과 실험들이 사회 곳곳에 모여 장애인과 비장애인의 정서적 간극을 좁히는 기폭제가 되기를 간절히 바라본다.

〈20〉 이○○ (비시각장애인)

배리어 프리 전시 〈만지는 선, 들리는 모양〉에 다녀왔다. 머리가 지시하는 도덕적 올바

름이 아니라, 나와 전혀 다른, 내가 단 한 번도 상상해보거나 시도해본 적 없는 감각과 인식의 세계로 들어가도록 안내하는 예술을 좋아한다. 존재와 존재가 소통하는 것은 도덕심과 이상향이 아니라, 가슴과 가슴이 오감에 힘입어 공명할 때라고 느끼기 때문이다. 내 감각의 80% 넘게 차지하고 있는 시각을 부옇게 바꾸는 안경을 쓰고 발바닥과 손, 들이마시고 내쉬는 공기, 들려오는 소리와 음성 가이드를 통해 천천히 감각하며 작품을 만났다. 시각에 집중된 그래픽이라는 장르를 최대한 많은 감각으로 인식하고 체험하는 동안, 나는 내가 스스로 내려가려 시도하지 않았던 깊은 어떤 구석으로 침잠했다. 내가 닿지 못했던 세계로 들어섰고, 거기서 나는 불편한 흔들림과 낯선 시간을 보냈다. 나 혼자서는 열지 않는 세계를 열게 하는 전시였다. 기획자만의 담백하되, 자신이 창작하는 세계를 '감각'을 십분 동원해 직조하는 재능이 이번 전시에서도 유감없이 발휘됐다.

〈21〉 박ㅇㅇ (비시각장애인, 디자이너)

〈만지는 선, 들리는 모양〉 제목을 보고 아리송한 마음으로 전시장에 갔다. 전시 안내를 받고, 잠자리 안경을 착용하자 공간에서의 열린 스무고개가 시작됐다. 흐릿한 눈, 발밑으로 느껴지는 올록볼록함이 있는 선, 손가락 끝으로 만져지는 선. 두 개의 선에 의지해 걸어가며 부드러운 포근함, 딱딱한 오목함, 매끈한 두려움 등 여러 감각을 만났다. 안경을 벗고 마지막은 전시의 시작점인 포스터를 봤다. 포스터를 바탕으로 한 여러 감각은 지면에서 공간으로 확장된 후가공처럼 느껴지기도 했다. 점자책을 끝으로 밖으로 나와 친구와 걸었다. 일상에서 얼마나 많은 것이 생략되는지 떠올려 본다. 여러 이유로 삼켜지고 배제되며 삭제된다. 우리가 앞으로도 넘어야 할 고개는 아주 많겠지. 어쩌면 끝나지 않을 스무고개가 아닐까 생각한다. 그렇지만 오늘 같은 고개라면 얼마든지 같이 넘어가고 싶다.

〈22〉 김ㅇㅇ (비시각장애인, 디자이너)

많은 정보를 시각에 의존해 피상적으로 훑어보는 방식으로 전시를 감상했었습니다. 이 전시는 시각을 완전히 단절한 상태로 새로운 감상 방식을 경험했습니다. 평소 평면 작품을 캔버스 안 세계로 한정했었다면 이 전시는 나를 둘러싼 모든 암흑의 공간이 작품의 캔버스였고, 레이더 센서가 거리를 측정해 암흑에서 임의의 물체의 형상과 거리를 이미지화하는 방식과 비슷하다는 인상을 받았습니다.

촉각, 청각 등 시각을 제외한 감각으로 정보를 수집하는 부분은 다소 피로한 경험이었습니다. 감상하면서 의도된 정보도 있지만 여러 감각을 사용하다 보니 노이즈도 필연적으로 많이 발생할 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 새로운 경험을 통해 매체별 정보를 수용하는 방식에 대해서 고민해 볼 수 있었던 전시였습니다.

〈23〉 김○○ (비시각장애인, 디자인 전공 교수)

낯선 공간 파악할 때, 나는 주위를 재빨리 둘러보며 큰 구조물을 파악한다. 그리고 큰 구조물 틈새를 채우는 작은 오브제를 살핀다. 큰 숲을 먼저 살피고 세세한 나무로 시야를 좁히는 방법은 공간의 특성을 빠르게 파악할 수 있어 길 찾기(way finding)에 효율적이다. 그러나 캄캄한 어둠이 시각을 차단하면 어떤 일이 벌어질까? 길 찾기는 더 이상 효율성을 따지는 몸의 움직임이 아니다. 알 수 없는 위험을 방어하고자 촉각과 청각을 곤두세우고 더듬더듬 나아간다. 손끝에 느껴지는 이질적인 감각을 통해 작품을 그리고 전시장을 상상해 본다. 차단된 감각이 다른 감각에 연쇄적인 영향을 주는 이 낯선 세계에서 나는 내 감각이 낯설다. 제한된 감각이 전달하는 정보로는 전체를 파악할 수 없어 불안하다. 이 전시는 단순히 장애인의 불편함을 느껴보기가 아니다. 완전한 감각 차단이 어떤 감정과 움직임의 형태를 만들어내는지, 주변의 불편함에 얼마나 무지했는지를 생각한다. 내게 전시 〈만지는 선, 들리는 모양〉은 섬세한 감각이 이끄는 낯선 세계였다.

〈24〉 김○○ (비시각장애인, 디자이너)

잠자리 가면을 쓰기 전_INTRO

이어폰을 끼고 전시 관람을 시작했을 때는 의도적으로 눈을 감고 소리에 집중했습니다. 귀를 통해 들리는 소리를 가이드 삼아 내 손과 발의 감각에 집중하다 보니 고개가 나도 모르게 숙여지고, 얼굴이 바닥을 향하게 되었습니다. 시야가 사라지니 청각과 촉감의 공감각이 새롭게 느껴졌습니다.

잠자리 가면을 쓴 후

제가 선택한 잠자리 가면은 얼룩덜룩한 반점이 있는 시야의 일부만 가리는 가면으로, 이 가면을 쓴 후는 오히려 눈을 더 크게 뜨게 됐습니다. 목과 고개를 의도적으로 움직이며 반점으로 가려진 작품의 다른 부분을 살피다 보니 눈과 목이 피로해 작품 감상에 온전히 집중하기가 어려웠습니다. 무엇보다도 어느 정도 시야가 확보가 되는 상태였기 때문에 가면을 쓴 후로는 소리가 거의 들리지 않았습니다. 청각이나 촉각보다는 오히려 시각에 가장 집중하게 되었고, 전시를 관람하는 내 신체의 피로도로 인해 전시 작품을 온전히 감상하지 못해 아쉬움이 남았습니다.

잠자리 가면을 벗고 난 후_OUTRO

잠자리 가면을 쓰고 전시를 관람할 때는 느끼지 못했던 전시 공간에 대한 규모와 작품 간의 배치 및 간격이 예상과는 달라서 조금 당황스러웠습니다. 가면을 쓴 내 시야가 전시에 대한 총체적인 경험을 다르게 이해할 수 있다는 점이 다른 전시와 가장 큰 차별점이었던 것 같습니다.

〈25〉 이○○ (비시각장애인, 고등학생)

한 번도 경험하지 못했던 것을 경험해봐서 신기했다. 시각장애인에 대한 이야기들은 그동안 많이 들어왔지만 실제로 어떤지는 한 번도 알 수가 없었다. 하지만 이 전시를 통해서 시각장애인들이 보는 세상을 조금이나마 느낄 수 있었다. 1시간이 되게 짧게 느껴지는 시간이었다. 전시가 끝나고도 기억이 강렬하게 남았다.

하나의 그림을 여러 부분으로 쪼개서 그걸 시각화했다는 것이 되게 흥미롭게 다가왔다. 눈으로 편하게 보던 그림을 잠자리 가면을 끼고 직접 만지면서 보니 전혀 다르게 느껴졌다. 내가 만지고 있는 게 무엇인지 알기가 힘들었고 걷는 것도 힘들었다. 마지막에 가면을 벗고 그림을 보니 내가 생각하던 것과 전혀 다른 결과였다. 보던 것과 만지면서 느낀 것에 대한 괴리감이 신선하게 다가왔다.

〈26〉 장○○ (비시각장애인, 매니저)

다양한 시각으로 볼 수 있었던 안경을 착용하기 전, 후로 나뉘는 것 같아요.

착용 전에는 전체적으로 공간이 어떻게 되어있고,
대략 여기에 이 작품이며 시각적으로 위치 파악을 할 수 있었는데,

착용 후 생전 저의 발끝의 감각이 있었나 싶었을 정도로
발끝에 느껴지는 오돌토톨함과 벽에 의존해서 관람하면서
약간은 아찔하면서도 무서운 것 같기도 하고,
엄청 그 공간이 넓게 느껴지더라고요.

중간중간 손으로 만지면서 느낄 수 있었던 작품이 촉각적인 부분이 포근해서 안정적으로 더 다가왔던 것 같아요.

같은 공간이지만 체험 요소가 있었던 전시여서 청각적으로, 시각적으로, 촉각적으로 다양한 방식들로 관람할 수 있어서 단순히 신기함을 떠나서 시각적으로 장애 있는 분들의 생활을 이곳에서 생각할 수 있는 시간을 경험했던 것 같아요. 이 사회에서 함께 문화생활을 같이 즐길 수 있는 기획들이 많이 생겼으면 좋겠다 싶었고요.

평면작품 하나로 다양한 작가분들의 오브제로 만날 수 있어서 구성도 좋고, 체험도 해볼 수 있어서 좋고, 이런 걸 단순 전시 외에도 학교 연계로 프로그램화해도 괜찮겠다 싶었습니다.

〈27〉 이○○ (비시각장애인, 디자이너)

('만지는 선, 들리는 모양 전시'에서 감각했던, 몰랐던, 달라졌던 것들에 대한 기억을 2022년 11월 4일 금요일에 경험하고 11월 22일 화요일 기록함.)

배리어 프리라는 단어가 나에게는 익숙하다고 생각했다. 그러나 페미니즘이나 동물 권리, 환경 문제들처럼 잘 알고 있다고 생각한 것보다는 낯설고 무지함이 더 많다는 것을 발견하게 된다.

전시장 입구의 고요함과 두꺼운 철문은 왠지 수술실 문처럼 느껴졌다. 다행히 문 옆의 전시 관련 화면과 전시를 소개하는 QR 코드가 안심시켜 주었다. 조용히 문을 열고 들어선 하얀 전시 공간은 그 벽의 중앙을 따라 안정감 있는 긴 검은색 선이 이어지면 시선을 끌어 주었다. 벽 틈으로 전시를 설명하고 있는 작가님의 모습과 목소리가 보였다. 잠시의 기다림 후 예약된 전시 관람이 시작되었다. 배리어 프리 전시의 경험은 그렇게 예약된 시간에 안내를 받으면서 시작되었다. 필요한 그런 순서들이 지금 생각해 보면 익숙한 듯 낯선 시작이었다.

작가님의 안내를 받은 후, 이어폰을 귀에 꽂고 스마트폰을 켜서 QR코드를 찍어 작품해설 오디오 링크를 열었다. 그리고 나는 촉각 안내선에 의식적으로 손을 얹고 천천히 벽을 따라 조심스럽게 발걸음을 옮겼다. 촉각 안내선을 확인하기 위해 벽면을 같이 더듬게

된다. 하얗고 부드럽게 보이는 벽은 매트한 재질의 가벼운 거칠고 눈에 보이지 않는 작은 요철 같은 울퉁불퉁한 촉감이었다. 그 벽면에서 허리춤 정도의 높이에 2-3센티미터 폭의 부드러운 안내선이 거친 촉감의 벽면과 1밀리미터 정도의 얕은 높이차로 느껴졌다. 벽면 촉각 안내선의 점자 안내가 다음 가이드를 들을 때와 그 QR 코드 링크의 위치에 있는 것을 눈으로 확인했다. 눈을 지그시 감고 나름 손끝의 촉각을 곤두세워 본다. 숨을 고르고, 잠시 눈은 감고 촉각 안내선을 따라 촉각 안내선 위로 점자가 느껴지는 곳까지 손을 뻗어 보았다. 왠지 안심과 같은 작은 평온이 느껴졌다.

눈으로 보이는 전시장은 정사각형에 가까운 형태로 하얀 벽면을 둘러 전시물들을 이어주는 촉각 안내선은 정돈된 공간의 시각적 안정감을 주었다. 눈에는 벽면을 따라 작품이 전시된 익숙한 전시장의 모습이 보였다. 여기에, 입구에서부터 전시장 가장 자리를 따라 이어진 짙은 노란색의 점자 블록이 만드는 여러 사각형의 조화는 한결 더 시각적인 안정감을 주었다. 한눈에 들어오는 한없이 안정적인 공간감으로 가득 찬 전시장이었다.

그러나 그 안정감은 곧 사라져버렸다. 배리어 프리와 시각장애인을 의식하며 입구에서 2-3 미터의 그 거리를 눈을 살짝 살짝 찡그리며 벽에 손을 대고 이동했지만, 눈을 꽉 감는 것은 왠지 불안하고 불편했다. 정말 짧은 순간인데 그러했다. 그러나, 나는 잠자리 가면을 선택해야 했다. 잠자리 가면의 눈은 다양한 왜곡된 렌즈들로 만들어져 있었다. 그 중에는 전혀 보이지 않게 검정으로 칠해진 렌즈도 있었다. 눈에 이상이 가는 것도 아닌데, 아무것도 보이지 않는 검정 렌즈의 잠자리 가면은 감히 선택하지 못했다. 나는 묘한 스크래치가 가득하지만, 앞을 볼 수 있는 가면을 선택했다. 가면을 끼고 잠시 후 마

스크의 호흡으로 렌즈에 김까지 서리며 나는 앞이 보이지만 보이지 않는 상황을 마주하게 되었다.

순간 정사각형의 안정적이던 전시 공간은 이제 거리감도 공간감도 안정감도 사라진 공간으로 바뀌었다. 다행히 잠자리 가면의 렌즈로 흐릿하지만, 가까운 것은 어느 정도 인지를 할 수 있었다. 벽을 더듬거리고, 바닥의 노란 점자 블록을 힐끔힐끔 내려다보고 걸음을 확인을 하며 조심조심 앞으로 나아갔다. 전시장 입구의 두 개 벽 가장자리에는 아무런 장애물이 없다는 것을 눈으로 확인했는데 왜 그렇게 조심조심 하게 되었을까.

작품을 마음대로 편하게 만져도 된다는 작가님의 목소리가 뒤에서 들렸다. 촉각 가이드 선 사이사이에 작품들이 걸려있었다. 이것은 벽에 걸린 회화라 할 수 있지만, 촉각으로 직접 만지면서 감상하도록 디자인된 작품이었다. 손이 닿을 가까운 거리에서는 잠자리 가면으로도 어느 정도 작품의 큰 형태는 느낄 수 있었다. 잠시 눈을 질끈 감고 다시 촉각에만 의지해 보기로 했다. 소품의 캔버스 위에 자잘한 돌기가 손끝에 느껴졌다.

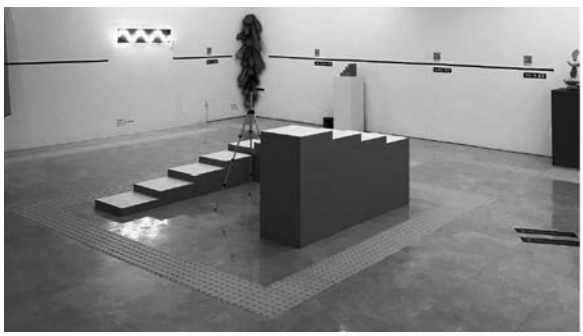
진한 아크릴로 만들어진 작품 위에서 만져지는 부드러움 덩어리들이 손 전체를 타고 그 느낌이 몸 가득 채워지는 느낌이었다. 아크릴에는 손바닥이 모두 들어갈 만한 구멍들 사이로 벽면의 거칠함이 느껴졌다. 손을 뻗어 작품의 크기를 느껴보고 싶다는 생각이 들었지만, 손을 뻗는 행동에 뭔가 가벼운 두려움이 느껴졌다. 팔꿈치를 꾸부정하게 하고 가까운 면을 더듬기를 반복했다.

보이지 않고 촉각으로 물리적으로 느껴야만 알 수 있다는 것이 막연한 불안감으로 다가왔다. 한눈에 볼 수 없으니 공간도 작품도 머릿속에 전체가 그려지지 않았다. 아니 전체라기보다 각각의 경계가 어디인지 알 수 없다는 모호함이 구체적인 두려움으로 느껴졌다. 모든 것이 뭉개진 것 같은 공간, 경계를 알 수 없는 아주 좁고 아주 넓은 공간에 서 있는 것 같았다.

그러나 이것은 나에게는 일상이 아니라는 것을 알기 때문일까? 찰나의 두려움과 공포를 뒤로 하고 손에 닿는 것의, 손에 잡을 수 있는 느껴지는 촉감을 즐기고 있었다. 처음에

는 혹시 만지다 부서지면 어쩌지 라는 걱정도 나의 움직임과 경험에 대한 두려움으로 나의 행동을 막고 있었다. 그때, '마음껏 만져도 부서지는 것들 없어요. 편하게 만져보세요'라는 작가님의 목소리가 들렸고, 마음껏 만지는 것의 허락은 미묘한 자박의 감정에서 나를 풀어주었다.

풍성한 폭신함, 딱딱한 또렷함, 차가움, 미지근함, 건조함… 촉각에 집중해 보며, 그동안 얼마나 시각에 의존하고 시각으로 느끼고 있었는지 실감할 수 있었다. 조금씩 시각이 아닌 것에 익숙해지는 것 같았다.



그러나, 익숙해진다는 착각은 잠시 후 깨져버렸다. 오디오 가이드는 이제 전시장 중앙의 무한계단 착시 전시물의 관람을 안내했고, 나는 조심스럽게 벽면을 뒤로 하고 전시장 중앙을 향했다. 이제 더 이상 눈을 감고 있을 수 없었다. 벽면이 안전하게 나를 가이드 해주고 있었는데, 이제 벽이 없는 공간의 중앙으로 이동하라니, 순간 발을 내디디면 뭔가에 부딪힐 것 같은 무서움이 느껴졌다. 눈앞에 펼쳐진 뿌연 잔상을 눈으로 더듬으며 가까이 다가섰다. 조심조심 흐린 눈앞에 어느 정도 사물이 인지되니 마음이 놓여 주변을 돌아 볼 수 있었다. 마음이 조금 가라앉았다. 순간이지만, 마음이 철렁하는 순간이었다. 나중에 잠자리 가면을 벗고 나서야 깨달은 것이지만, 오디오 안내가 나온 위치에서부터 작품까지 점자 블록이 설치되어 있었다. 나를 지켜주던 벽면이 사라졌다가 공포에서 조금만 벗어났다면 발밑의 점자 블록을 느끼고 또 흐릿하지만 눈으로 볼 수 있었을 텐데 왜 그럴 겨를이 없었을까. 시각이 일상인 사람들이 만든 세상에서는 수많은 정보를 의식하지 않아도 시각이 인지하고 나를 안내하고 지켜주었던 것 같다. 시각이 끊어진 세상은 상상할 수 없는 전혀 다른 순간들이 존재하는 세상이었다.

전시는 다시 안전한 벽면에 위치한 두 개의 돌탑으로 나를 인도했다. 무너지지 않는 돌탑이라는 것을 알고는 마음껏 손안에 쥐어지는 돌탑의 모습을 쓰다듬고 만지며 즐길 수 있었다. 손안에 들어오는 사물에서 강한 안정감과 만족감을 느꼈다. 경계를 알 수 있다는 것이 주는 안정감이라고 할까? 아니면, 내가 컨트롤 할 수 있는 손안의 영역에 있다는 것 때문일까? 시각은 경계 없이 넓은 공간을 뻗어나가 우리가 인지할 수 있는 것에 반해 촉각은 직접적인 내 몸의 물리적 경계를 넘어설 수 없었다. 아니, 몸 전체도 아닌

작은 손아귀의 크기 정도였던 것 같다. 손으로 닿을 수 있을 정도의 크기만으로 인지되는 세상. 사물의 사이사이에는 빈 공간이 존재하고, 손으로 인지해야 하는 세상은 무엇인가 끊어진 순간들로 만들어진 세상 같았다.

보이는 것, 내가 볼 수 있는 것에 인식과 판단을 의지하는 내가 얼마나 무지하고 나만의 세상에 살고 있는 것인가.

배리어 프리는 우리가 우리의 한계를 넘어서 타인의 세상으로 들어가야만 풀 수 있는 문제라는 생각이 든다. 말뿐이 아닌 진정한 우리의 영역이 만들어져야 그것이 배리어 프리가 되겠지 싶다. 전시장에 펼쳐져 있던 모든 작품이 하나의 포스터에서 시작되었다. 전시 마지막에 그 포스터가 전시되어있었다. 궁금했던 그 실체를 마지막에 만났다. 나의 시각이 허락해 주어 만난 실체. 그러나 작가의 전시 공간에 펼쳐진 작품들과 경험은 나에게 너에게 다시 실체란 무엇인지에 대한 질문을 던진다.

전시를 보고 나서 유럽의 European Accessibility Act 라는 것을 알게 되었다. 2025년까지 EAA의 배리어 프리 조건의 100% 적용을 전제로 하고 있다. 이것은 단지 이동뿐 아니라, Image Justice 같은 용어로 출판 같은 문화 영역에도 적용된다고 한다. 시대가 과거로 돌아가는 것 같은 요즘이지만, 이런 일련의 상황들이 우리가 천천히 하지만 계속 앞으로 나아가고 있음을 믿을 수 있게 해준다. 작가의 배리어 프리 전시는 내게 우리가 나아가는 방향을 보여준 그런 전시였다.

부록 2: 점자 블록 관련 글

전시《만지는 선, 들리는 모양》에는 관람객 이동 동선에 따라 점자 블록이 설치되었다. 본 논문의 협력 주체로서 자문 및 모니터링 등 지속적으로 도움을 준 시각장애인 당사자 2명으로부터 점자 블록 사용에 대한 생각을 글로 전달받았다. 아래의 내용 전문은 전시 기간 중 공간 내 기둥 벽면에 포스터 형식으로 부착하여 관람객이 읽을 수 있도록 했다.[81]

〈1〉 이성수 (저시력 시각장애인 연극배우, 장애인식개선교육 강사)

유도라는 말을 빼고 싶다. 억양이 마음에 안 든다. 유도라니. 누군가가 유도해주어야만 하는 수동적인 존재라고 말하는 것 같아서 기분이 나쁘다. 유도라는 말은 빼고 그냥 점자 블록이라고 하거나 점자 안내 블록 같은 친절한 말을 사용했으면 좋겠다.

점자 블록은 반드시 발로 밟고 가기 위한 것만은 아니다. 나 같은 저시력자들은 눈으로 보고 따라가기도 한다. 그래서 색깔 구분이 확실한 진한 노란색이 좋다. 가끔 회색이나 흰색으로 된 점자 블록이 있는데, 그런 경우 있는지도 모르고 지나치기도 한다. 눈으로 보고 따라가는 사람들이 있다는 것을, 그래서 구분이 잘 안되는 색은 지양한다는 것을 알아주면 좋겠다.

평소 점자 블록을 잘 이용하지 않더라도 있으면 우선 마음이 훨씬 편안하다. 특히 낯선 길을 갈 때는 잔존시력이 있다 하더라도 두려울 수밖에 없는데, 점자 블록이 있는 낯선 길과 그렇지 않은 낯선 길은 안도감의 차이가 있다. 이렇듯 간접적인 효과도 분명히 있는데, 사람들은 거기까지는 잘 모른다. 그래서 말하고 싶다. 밟고 가거나 보고 가는 것처럼 길 안내를 하는 직접적인 효과도 있고, 안도감을 주는 간접적인 효과도 있다.

임산부, 유아차, 노인, 어린아이, 지체 장애인 등 점자 블록을 제거해 달라고 구청이나 시청에 꾸준히 민원을 넣는 사람들이 있다고 한다. 이해는 된다. 특히 비나 눈이 오면 미끄러지고, 넘어지고, 발이 끼고, 바퀴가 끼고 그래서 자칫 큰 상처를 입기도

81) p. 140의 그림 참고.

하는 그들에게 점자 블록은 절대 적지 않은 위험 요소다. 누군가에게는 꼭 필요한 것인데, 누군가에게는 위험하고 없애버리고 싶은 것. 그것이 어디 점자 블록뿐이겠는가.

욕구와 욕구. 갈등하고 부딪히는 그사이 어디쯤에서 절충안을 찾고 싶다.
타협하고 싶다. 그리고 화해하고 싶다. 손잡고 싶고, 포옹하고 싶다.

딱딱하고 아픈 점자 블록 말고,
쿠션감이 있는 안전한 점자 블록.
비나 눈이 와도 미끄럽지 않은 점자 블록.
발이나 바퀴가 안 끼는 점자 블록.
저시력자들에게도 잘 보이는 점자 블록.
필요한 곳에 적절하게 놓인 점자 블록.

〈2〉 장근영 (시각 장애인 당사자, 에세이 작가, 장애인식개선교육 강사)

01
지금 나에게 점자 블록은 아주 중요하다.
이렇게 된 지는 6년 정도 되었다.
비장애인일 때는 신경도 쓰지 않았던 점자 블록.
인도에 깔려있던 점자 블록은 나에게 아무런 의미가 없었다.
그랬는데.....
어느덧 나는 그 점자 블록을 만나면 안심이 되고, 점자 블록이 없는 길을 걸을 때면, 불안함을 느낀다.
처음 흰 지팡이 보행을 시작했을 때는 그 점자 블록이 발로 잘 느껴지지 않았다.
지금도 많이 무뎌진 점자 블록이나 인도가 울퉁불퉁한 곳은 점자 블록이
잘 느껴지지 않는다.
하지만, 자주 다니는 길의 점자 블록은 발로 잘 찾아내고, 점자 블록이 어디까지 연결되어 있는지 알기에 선형 점자 블록을 잘 이용한다.
그 노란 길을 걸을 때면 나는 당당해진다.
'나의 길. 나를 위한 길'이라고 생각해서 인 것 같다.
길을 걷다 보면, 사람들과 종종 부딪친다.
사람들은 눈이 보이지만, 앞을 잘 보고 다니지 않는다.
이야기하느라. 길을 찾느라. 다른 곳을 쳐다보느라, 스마트폰을 하느라.
나와 부딪친다.
부딪치는 순간, 내가 점자 블록 위에 있으면 뭔지 모르게 나는 좀 더 당당해진다.
'내가 안 보여서 부딪친 것도 있지만, 보세요! 저는 저의 길 위에 있어요!'
뭐, 이런 기분이다.

02
점자 블록은 크게 두 개다.
동그란 점형의 점자 블록과 길쭉한 선형 점자 블록
점형은 정지와 방향의 변화를 말해주고, 선형은 길의 진행경로라고 할 수 있다.
예를 들어 계단의 시작과 끝에는 점형 점자 블록이 있다.
길게 이어져 있는 점자 블록은 선형이다. 그 선형의 끝에는 점형 점자 블록이 있다.
길의 끝일 수도 있고, 방향이 바뀌는 것일 수도 있다.
그렇게 규칙이 있는 점자 블록들은 길 위에 제대로 설치되어 있을까? NO!
점자 블록은 잘못되어 있거나, 설치돼 있어도 활용할 수 없는 곳도 있다.
따라서 나는 길을 갈 때, 점자 블록이 잘된 곳은 꼭 그 길 위로 가고
아닌 곳은 주변의 지형지물을 익혀서 다닌다.

03
나는 중도 시각장애인이다.
눈이 많이 나빠진지 6년 정도다.
그래서 나는 아직도 촉각 활용이 좋지 않다.
점자 블록도 그렇다.
선천 시각장애인 또는 나보다 시각장애인으로 산 세월이 긴 이들에 비해
나는 점자 블록을 잘 느끼지 못한다.
요즘 나는 점자 블록을 좀 더 잘 느꼈으면 하면서도 아니었으면 한다.
나의 감각이 더 세밀해지고 민감해지는 것이 두렵다.
이유는 내 촉각의 활용력이 좋아진다는 것은 반대로
내가 30년 넘게 갖고 살아온 시각이 둔감해지고 있음을 말해주는 것이기 때문이다.
하지만, 현실을 있는 그대로 받아들여야 하고, 인생은 살아야 하기에
나의 촉각, 내 신발 아래로 느껴지는 점자 블록의 촉각은
더욱 민감해지고 세밀해져야 한다.

Abstract

A Study on Barrier-Free Exhibition Design Focusing on Multi-Sensory Experience

Yejin Cho

Dept. of Design
The Graduate School
Seoul National University

In the realm of graphic design, and perhaps visual communication writ large, "to see" is an act that mainly deploys those tools and expressions relating to the sensory organ we call the "eye." More than 80% of the information obtained via a human being's sensory organs is obtained through vision — a fact reflected in the dominant role of vision in so many daily lives. Indeed, today's ever-evolving digital media-based technologies and environments have created

lifestyles more dependent on visual media than in any previous era. Meanwhile, the rapid transition to a remote digital society in the wake of the COVID-19 pandemic has exacerbated the gap in information accessibility already experienced by the visually impaired, resulting in extreme cultural alienation and a growing digital divide that shapes both daily life and leisure activities in the arts. With the emergence of these issues and the accompanying need for improvement across related services, we are seeing the welcome spread of a "barrier-free" movement that aims to increase accessibility for audiences with disabilities.

In order to improve accessibility for the visually impaired, it is essential to go beyond basic physical improvement measures like braille labels and tactile maps, ensuring instead that all existing visual information is translated into options that utilize alternative senses, i.e. voice commentary and braille, which utilize hearing and touch, respectively. This applies in equal measure to daily life and to special cultural activities like exhibitions and performances. Unfortunately, in the realm of the arts (where visual appreciation tends to be centered above all else), exhibitions that take both physical accessibility and information accessibility into full consideration are still essentially nonexistent. What is more, recent findings suggest that the limitations of mandatory disability awareness education spearheaded by public organizations and educational institutions (usually in the form of lectures or videos) have in fact led to an increase in indifference — and even prejudice — when it comes to people with disabilities. This sobering discovery serves to highlight the necessity of further research into new and different models for improving disability awareness through experiential exhibition methods that use multiple senses like hearing and touch.

The goal of this present study is to increase both familiarity with

and use of barrier-free approaches, seeking out new plans that bolster disability awareness and enhance art appreciation through curatorial strategies and exhibition environments that can be enjoyed by all, disabled and non-disabled alike. Such exhibitions can provide visually impaired visitors with the opportunity to appreciate art in a safe and supportive environment, while also providing non-visually impaired visitors with the opportunity to simultaneously learn more about visual impairment and reflect anew on their own experience of seeing, both in terms of mode and significance. For designers in particular, used to making things that are meant to be seen, there is a great deal of meaning to be found in the experience of producing goods and services that consider and embrace the needs of the visually impaired, whether they are fully blind or simply low vision. Here, the concept of "barrier-free" is not about assistive devices intended only for use by the disabled. Rather, this undertaking posits the possibility of a full-fledged "barrier-free" genre intended for all, and hopes to contribute to laying the foundation for a future in which non-disabled people and visually impaired people can share and enjoy art and culture together.

Keywords : Visually impaired, Barrier-free, Accessibility, Experience, Multi-sensory, Exhibition

Student Number : 2019-33353