

ART COMMUNICATION PROJECT를 보고, 생각하고, 말하고, 듣는다¹.

한국예술종합학교 예술경영과

권민

한국에서 처음 일본으로 교환학생을 가기로 마음 먹었을 때, 6개월이라는 시간 동안 일본에서 어떤 공부를 하고, 어떤 시간을 보낸다면 내가 지금 전공하고 있는 공부에 도움이 될까를 생각했다. 그러던 차에 발견한 것이 '아트와 사회를 연결하는 커뮤니케이션 능력'을 육성하는 교토조형예술대학 아트프로듀스학과였다. 사실 나 역시도, 훌륭한 예술정책, 사람을 감동시키는 예술의 숫자가 부족하다고는 할 수 없는 이 사회에, 왜 이리도 사람들은 예술이 주는 기쁨에 대해서 알지 못하고 있는가에 대해서 늘 고민해왔다. 그리고 이 학과가 말하고 있는 커뮤니케이션 능력이라는 것이 과연 그 하나의 답이 될 수 있을까에 대해서 궁금해졌다. 그리고 약 한 학기의 시간을 보내고 난 지금, 나에게 그것이 어떤 답을 주었는지 되돌아본다.

일본에 처음 오고 난 뒤에, 이 학과의 담당 선생님들은 ART COMMUNICATION PROJECT(이하 ACOP)이라는 특수한 훈련 형태의 수업에 관해 이야기를 꺼냈다. 당시, 나의 일본어 실력도 많이 부족했던 탓도 있겠지만, 지금 와서 생각해 보면 그 때 입으로 설명을 들었다고 해도 전부 이해하는 것은 불가능했지 싶다. 아무튼 처음에는 그저 감상자들을 상대로 하는 미술작품 설명회로 받아들였다. 이것은 내가 공부했던 여러 가지 예술경영의 형태의 일례에 벗어나지 않는 것으로, 별 다를 것이 없는 이 설명회가 '어떻게' 커뮤니케이션 능력을 키우는가에 관해 궁금해지기 시작했다. 돌이켜보면 그 때 대단한 착각을 하고 있었구나 하는 생각을 한다.

여기 학생들은 입학하고서부터 줄곧 이 프로젝트를 위해 이런저런 사고훈련을 받고, 다양한 워크숍을 통해서 사전준비작업을 해왔다고 한다. 그리고 내가 참여하기 시작한 9월 말은 이미 작품 선정이 다 끝나고 기초적인 적응을 마친 상태였다. 2학기가 시작하는 시점에서 약 40명 정도의 학생들은 3개 그룹으로 나뉘어졌고, 본격적인 연습이 시작되었다. 그리고 12월 15일의 제 3회 감상회²를 끝으로 모든 일정은 마무리되었다.

학생들의 연습방식은 다음과 같다. 보통 평일에는 기본적으로 모든 수업이 끝나는 오후 6시부터 오후 10시까지 약 네 시간을 순번대로 돌아가면서 '네비게이션³연습'을 하고, 그 외에도 여유가

¹ '보고 생각하고, 말하고, 듣는다'는 ART COMMUNICATION PROJECT의 전과정을 멋지게 한마디로 표현한 것이다. 일본어로는 'みる, 考える, 話す, 聞く'라고 하는데, 본다는 의미의 'みる'만이 한자를 사용하지 않는 것에는 이유가 있다. 한자를 써놓고 'みる'라고 읽을 때에는 다양한 경우의 수가 있는데, 見る, 観る, 看る, 診る 등이 해당된다. 순서대로, 단순히 말 그대로 보는 것, 관찰하듯이 본 것, 눈의 범위 안에 두면서 케어하듯이 보는 것, 진단을 내리듯이 자세히 살펴보는 것의 의미 정도가 가깝겠다. 이 모든 뜻이 ART COMMUNICATION PROJECT의 '보다'의 의미 속에 포함 될 수 있으므로, 그 가능성을 열어둔 것이다.

² 이 감상회라는 것은 사회인들을 초대하여 미술작품 감상회를 여는 행사를 지칭하는데, 기존의 감상회와의 차이는 대화형 감상법이라는 완전히 새로운 방식을 차용하고 있다는 데에 있다. 이 대화형 감상법에 대해서는 아래에 자세히 기술한다.

³ 네비게이션이라 함은 대화형 감상법을 행하는 과정에서 미술작품 감상을 위해 적절한 질문을 던지거나, 정

있는 학생이 모여, 카페, 연구센터와 같은 공간에서 추가연습을 하거나, 그것도 부족할 경우에 오후 10시 연습이 끝난 후에도 누군가의 집에 모여서 연습을 더 한다. 주말의 경우, 평일보다 더 여유가 있는 관계로, 연습은 더욱 길어진다. 그것은 이제 갓 고등학교를 졸업한 학생들에게 대단한 강행군이라고 생각되었다. 그러나, 대부분의 학생들은 이 연습을 위해 개인적인 수많은 것들을 희생해가면서 열정적인 모습들이었다.

12~13명으로 구성된 1개 조는 공동체로 생각해도 좋다. 이 공동체가 지속되기 위해서 조원들은 연습 이외에도 추가적인 역할을 맡는다. 어떤 사람은 연습을 진행하기 위해 필요한 하드웨어, 예를 들어 학교의 행정적인 상황을 파악하여, 연습을 진행할 공간(빈 강의실)을 확보하거나, 프로젝트 빔과 같은 기자재를 준비한다. 어떤 사람은 그룹내의 연락, 손님 초대 리스트 관리, 교수님들과의 연락체계를 담당한다. 그 외에도 멤버의 연습량, 주요 지적 사항 등을 기록하여 데이터화 하는 역할도 있다. 마지막으로 전반적인 사항을 관리하는 매니저라는 역할이 조장에 해당한다.

여기서 첫 번째, 커뮤니케이션 능력의 학습이 발견된다. 이 임무는 순전히 그룹 내의 협의를 통해 결정된다. 각 업무가 요구하는 능력은 무엇이며, 그 능력을 잘 갖추고 있는 사람은 누구인가? 어떤 면을 통해 그 능력을 가늠할 수 있는가? 역할을 부여했을 때, 본인이 거부하는 경우 집단은 그 문제를 어떻게 해결하는가? 이러한 타인 간의 의사소통, 즉 서로 다른 환경을 살아온 서로 다른 사고 구조의 타인과 어떻게 협의점을 찾을 것인가가 첫 번째 과제가 된다.

역할이 결정되었다고 해서 이 과제가 끝나는 것이 아니다. 각 역할을 담당자는 주어진 역할(공적 임무)과 개인적인 사정(사적인 일들) 사이에 어떤 타협점을 선택할 것이며, 각 선택에 따른 득과 실은 무엇인가에 대해 고민해야 한다. 헌신적으로 공적 역할을 수행하는 경우, 조직의 신뢰를 얻을 것지만, 그만큼 개인적인 이득(자기 자신의 연습량과 발전을 위해 투자할 수 있는 시간자원)이 줄어들 수도 있다. 어쨌든 이 수업의 가장 바람직한 결과는 자기 자신의 '합격'⁴ 그리고 성공적인 감상회를 개최하는 것이기 때문이다. 무엇을 얻고 무엇을 버릴 것인가? 그 결과가 타인에게 어떤 영향을 미칠 것인가? 우선 순위 판단을 어떻게 할까?

괴로운 상황은 계속된다. 네비게이션 연습은 1인당 30분, 반성 10분을 기준으로 진행된다. 따라서 아무리 적게 잡더라도, 하루에 모든 인원이 연습을 할 수는 없다. 그렇다면, 누가 한 번이라도 연습을 더 해서 지향점에 가까워 질 것인가? 또한, 감상자가 많고 다양할 수록, 특히 합격 경험이 있는 선배나 수 년간 이 프로젝트를 지켜봐 오신 스태프들, 합격여부에 강력한 영향을 끼치는 선생님들이 계실 때에는 같은 연습도 더욱 효과적이다. 주어진 자원은 희소하고, 본인의 이익은 최대화 하되, 조직 내에서 신뢰도 잃으면 안 된다. 결국 조직 내 멤버들은 자신의 설명연습 때에 감상자로 작용하기 때문이다. 여기에, 성별요인, 개인적인 친분 등이 얹혀서 매우 복잡한 행동양태를 만들어낸다. 이것은 이제 갓 성인이 된 학생들에게는 대단히 희귀한 경험이자, 괴롭게 느껴질 것이다.

두 번째 커뮤니케이션 능력 훈련을 이야기 하기 전에, 좀 더 ACOP에 본질적인 이야기를 해보자. 이 ACOP이라는 것은 기존의 주입식, 암기식 미술 지식이 아닌, 대화형 감상법이라는 방법을 취하

보를 제공하거나 하는 방법을 충칭한다.

⁴ 이 합격이라는 것은, 강의의 형태로 되어 있는 이 프로젝트로부터 일정 이상의 평가를 얻어, 감상회를 맡을 수 있는 능력을 갖추었다고 인정받는 것으로, 합격한 학생은 감상회에 나간 뒤, 성공적으로 다음 학년으로 진학하게 된다. 그렇지 않은 경우, 차기 년도에 재차 이 프로젝트를 1년간 수행하지 않으면 안 된다.

고 있다. 이 대화형 감상법이라 함은, 네비게이터⁵의 도움에 따라 - 물론 이 도움은 지식의 전달이 아닌, 퍼실리테이션(Facilitation, 촉진, 사회)이며, 네비게이터 역시 퍼실리테이터(Facilitator, 촉진자, 사회자)라 할 것이다. - 작품을 맨눈으로 보는 것으로부터 시작된다. 다양한 인생을 살아온 다양한 사람들의 시선이 작품으로 투영되고, 그로부터 읽어내는 의미들도 제각기 다르다. 이 때 네비게이터는 그 의미들에 대한 근거를 요구한다. 근거는 단지 개인적인 경험으로부터 비롯되는 것일 수도 있고, 해당자가 가지고 있는 다른 분야의 지식의 응용일 수도 있다. 그 의미를 타인에게 전달하고, 그 이야기를 들은 타인은 또 나름의 생각을 펼쳐, 그에 동의하거나, 반론을 제기하거나, 심화하거나 다양한 방식으로 발전시킨다. 이러한 과정이 30분 정도 진행되면서, 감상자들은 대단히 즐거운 경험을 하게 되고, 단지 머리 속에 일련의 문자덩어리로서 존재하던 작품들과 비로소 친밀감을 느끼게 되고, 그 이유를 분명하게 갖게 된다.

감상회에서 네비게이터는 두 가지 커뮤니케이션 상황에 직면하게 된다. 첫 번째는 네비게이터와 작가와의 커뮤니케이션이다. 네비게이터가 아무리 퍼실리테이터의 역할에 머무른다 하여도, 그들 역시 작품에 대해 충분한 시간 생각해보지 않으면 안 된다. 그러기 위해서 앞서 말한 과정을 혼자서 끊임없이 거듭하면서, 말없는 작가가 남긴 기호(작품)와의 ACOP을 고독하게 진행하게 된다. 비로소 네비게이터는 줄곧 지속되어 오던 작가와의 대화로부터 나름대로의 지향점을 구축하게 되고, 그것을 토대로 네비게이션을 진행하게 된다.⁶

잠깐 기호에 대해 이야기해보자. 사람이 타인과의 커뮤니케이션을 시도할 때, 자신의 생각을 적절한 뭉치 (소리, 문자⁷, 움직임, 형체⁸)로 묶어내고, 표현한다. 이것을 기호라 한다. 그러나, 그 생각과 기호간에는 100%의 싱크로를 기대할 수는 없다. 말하자면, 그 사이에는 어긋남이라는 것이 존재하게 된다. 이것을 '노이즈'⁹라고 부르고 싶다. 어쨌든 이 노이즈가 '기호화'의 과정에서도, 그것을 전달하는 과정에서도 나타난다.

노이즈는 화자(話者)뿐만이 아닌 청자(聽者)의 해석(解釋)과정에서도 마찬가지로 나타난다. 기호를 접하는 청자들은 기호를 통해 생각을 역으로 추적해 나간다. 물론, 해석이라는 말 그대로, 어떤 해석이라도 기본적으로 노이즈를 상정하고 있어, 유일한 정답(노이즈 부재)이란 존재할 수 없다. 게다가 화자의 기호로부터 정확하게 생각을 읽어냈다 해도, 그 생각이라는 것이 무엇인지 알 수 없는 경우도 있다¹⁰. 이것을 '오해'라고 부를 수도 있겠지만, 이 과정에서 생각의 차이를 알 수도 있게 되고, 오히려 의도 이상의 결과를 가져오기도 하는 바, 무조건 잘못되었다고는 할 수 없다¹¹. 그렇다고 한다면, 이 "생각 -> 기호화 -> 전달 -> 해석 -> 생각"의 전 과정에 노이즈가 존재한다

⁵ 이 네비게이터는 앞서 설명한 네비게이션을 도맡은 사람을 의미한다.

⁶ 이것은 마치, 시간차를 두고 있기는 하지만 네비게이터 역시 대화형 감상의 일원임을 의미한다.

⁷ 이것을 언어라고 하고, 외국어를 공부한다는 것은 외국인 간에 사용되는 기호를 해석하는 능력을 키우는 것을 의미한다. 그렇지만, 유아들은 단지 우는 것만으로도 자기 의사표현을 하고는 하는데, 이것 역시 기호라고 부를 수도 있을 것이다.

⁸ 이 형체에는 물론 색채나 질감도 포함된다.

⁹ 노이즈는 기호의 단점인 동시에 장점이기도 하다. 예를 들어, 서로간의 생각할 여지를 남겨두는 법률적 용어란, 곤란한 결과를 낳게 될 것이다. 반대로, 상상력의 여지를 주지 않는 예술작품이란 얼마나 지루한가?

¹⁰ 예를 들어, 맹인에게 아무리 색채의 느낌에 대해 설명해도, 그는 그 느낌을 이해할 수 없을 것이다.

¹¹ 그런 의미에서, 개인적으로 '노이즈'를 '가능성'이라는 단어로 치환하는 것이 가능하다고 본다.

는 이야기가 된다. 이 흐름이 정확하게 이루어 질 때, 의도한 바와 같이 커뮤니케이션이 이루어졌다고 할 것이다.

네비게이터는 이 커뮤니케이션의 과정을 작가와도, 그리고 감상자들과도 행하게 된다. 혹은 감상자와 작가의 커뮤니케이션을 매개한다고 표현해도 무리가 없다. 여하간 중요한 것은 커뮤니케이션 도처에 노이즈(가능성)가 산재한다는 것이다.

감상자가 화가의 기호인 작품을 놓고 그러한 해석작업을 벌이는 동안 네비게이터는 적절한 작용을 통해 그 작업이 수월해지도록 돕기도 하고, 개입하기도 하고, 작가의 생각에 대한 힌트를 제공하기도 한다. 그러나 그러기 위해서는 네비게이터 본인이 그러한 과정에 충분히 익숙해져 있어서 다양한 가능성을 염두에 두고 있어야 하며, 그 가능성의 데이터들이 수 백시간에 달하는 연습시간 동안에 수집되는 것이다.

그 데이터들을 토대로 네비게이터는 감상자들이 이 작품(기호)의 어떤 부분으로부터 어떤 생각을 추론해 냈고, 그 생각을 또 다시 어떤 기호¹²를 통해 표현하는 지를 읽어내야 한다. 그리고 그것이 자신이 해왔던 작가와의 대화에 비추어 대저 어떤 흐름 속에 와 있는지, 작가라면 어떻게 반응했을지, 네비게이터로서 도달하고자 하는 방향에 얼마나 적합한지를 순간적으로 판단해야 한다.

게다가, 네비게이터는 감상자들이 한창 기호를 해석하는 과정에 적절한 길을 제안하는 동시에, 그들이 감정변화도 느낄 수 있도록 만들어야 한다. 30분이라는 길다고는 할 수는 없는 시간을 거치는 중에, 거기에는 심경의 변화, 종국에는 카타르시스까지 나타나야 한다. 그것은 관객을 몰입시키고, 들었다 놓았다 하는 연극과 크게 닮아 있다. 그 중에서도 즉흥연극, 동시에 관객참여극에 대단히 가깝다.

게다가 감상회는 생방송이다. 아무리 같은 멤버와 연습을 거듭하면서도 절대 똑같은 경우는 존재할 수 없으며, 감상회 역시 마찬가지로, 거의 즉흥적인 능력으로 대처해나가야 하는 쉽지 않은 작업이다. 학생들은 자기 나름의 연출 스타일을 구축하여, 자신의 단점을 커버하기도 하고, 감상자들에게 조심스러운 영향을 미치기도 한다.

결국 감상자들이 작품을 감상한다는 것에 있어서 드라마를 경험한 뒤에, 예술에 대해서 1차적으로는 흥미를 느낄 것이고, 그것에 대해 다시 생각하게 되고, 결국은 예술의 소비자, 아니 동반자가 되는 것이다. 그것은 예술가들에게도 좋은 것이지만, 감상자 자신의 성장에도 크게 영향을 미치는 것이라 확신한다. 특히나, 이러한 감상법을 어린 나이부터 겪으며 성장한다면, 커뮤니케이션 능력, 예술감상력이 놀라울 정도로 발달할 것이라는 것이 당연해 보인다.

지금까지의 이야기를 정리하면, 커뮤니케이션 능력을 육성한다는 학과이념에 크게 매력과 호기심을 느껴 일본의 본 학과에 오게 된 나는, ACOP(대화형 미술작품감상)을 통해 그 이념에 걸맞는 교육이 대단히 효과적으로 이루어지고 있음을 두 눈으로 확인했다. 그리고 미술작품감상과의 그 조합이 현재 예술이 당면한 과제들을 해결할 수 있음은 물론, 사람들을 행복하게 만들 수 있는 힘을 발휘한다는 확신마저 얻게 되었다.

사실 처음에는 일본어 공부를 한다는 생각으로 연습에 참여했다. 미술작품을 감상하면서 나오는 의견들이 쉬운 이야기도 아니었고, 내 발언이 그들에게 오히려 방해가 되지 않을까 걱정이 앞섰다. 그러나 꾸준히 참여하면서, 실제로 일상에서 겪기 힘든 상황을 작품을 통해 겪음으로써, 다

¹² 감상자들이 사용하는 기호란, 목소리와 간단한 바디랭귀지 정도겠지만, 그것만 해도 네비게이터가 할 일은 많다.

양한 상황의 일본어는 물론이고, 학생들의 사고방식, 그리고 그들의 살아온 인생의 일면까지도 공유할 수 있는 기회가 되기도 했다. 또한, 미술에 대해 가지고 있던 적지 않은 거리감이 사라졌고, 무엇보다 내 자신의 성장, 내 안의 중요한 것들의 발전을 확실히 느낀다. ASP학과와 친구들의 배려가 없었다면 이만큼 올 수는 없었을 것이다. 부족한 의견을 참고 경청해주고, 존중해준 학생들, 그리고 내가 그들에게 미약하나마 도움이 될 수 있다는 믿음을 갖게 해주신 선생님들, 스태프분들 그리고 내 인생에 이렇게 귀중한 경험을 하게 해 준 두 학교에도 고마울 따름이다.