

사회문화적 관점에서 본 예술적 역량 : 담론, 실증사례 그리고 재구성

이 준 용* · 김 정 숙**

〈요 약〉

예술과 비예술의 경계가 점차 불분명해질 수밖에 없는 시대적 상황에 따라서, 본 연구의 목적은 기존 예술/비예술, 예술 행위자/예술적 역량의 이분법적 경계를 극복하기 위한 대안적 담론을 무용 영역을 중심으로 마련하는 것이다. 이를 위해 사회문화적 관점—특히 라투르의 행위자-네트워크 이론을 담론 분석의 주요 틀로 활용했다. 또한, 무용 전공 및 경력 현장에서의 실증사례를 예술적 경험이 예술적 역량을 계발시키는 성과를 실제로 내고 있는지 다변량 분산분석, 일원 변량분석, 판별분석의 통계 기법으로 분석했다. 분석한 결과 경력의 주 효과는 다차원적 유의성이 나타났으나, 전공의 주 효과와 경력×전공의 상호작용 효과에서는 유효한 결과가 나타나지 않았다. 기술 통계적으로는 오랜 무용 경력이 예술적 역량과 관련성이 높다는 사실이 도출되었고, 심리 의미론적으로는 무용 경력의 내재화된 체화 경험이 예술적 역량과 높은 관련성을 가진다는 결과가 나타났다. 그러한 결과를 다시 라투르의 관점에서 재구성함으로써, 경력의 의의를 재정의 하고 전공의 무의미성이 암시하는 생산적 측면을 도출했으며, 예술적 역량 척도의 발전 방향을 번역 및 기술 사용자 역량을 포함한 확장 형태로 제안했다.

주제어 : 사회문화, 예술적 역량, 예술적 경험, 라투르, 행위자-네트워크 이론

I. 서론

현대 사회와 문화는 전례 없는 놀라운 속도로 변화 및 재생산되고 있다. 다양한 매체의 개발로 국내외의 우수한 예술 작품을 언제 어디서든 감상할 수 있게 되면서 예술과 일상의 경계가 흐려졌고, 인공지능 기술의 개발로 인간의 모방 역량이 대체 가능한 수준으로 따라잡히면서 예술과 비예술의 경계 또한 흐려졌다. 불행 중 다행으로, 최근 대한

투고일: 2023년 5월 24일, 심사일: 2023년 6월 4일~8월 29일, 게재확정일: 2023년 8월 29일

* 제1저자, 서울대학교 인류학과 석사수료

** 교신저자, 부산대학교 인문학연구소 학술연구교수, dance1202@hanmail.net

민국의 젊은 예술가들은 우수한 예술적 역량과 퍼포먼스를 세계 무대에서 뽐내고 한국 문화—소위 ‘한류’가 널리 전파되도록 기여하고 있다. 세계적 피아니스트 임윤찬 군을 키워낸 한국예술종합학교 등의 정규 교육 시스템뿐만 아니라, K-pop 대표 아이돌 BTS · 한국무용을 세계에 알린 ‘댄싱9’ 참가자들을 훈련시킨 비정규 교육 시스템에 이르기까지 대한민국 문화예술교육의 저력과 깊이를 방증하고 있다. 2004년 말 발의된 ‘문화예술 교육지원법’의 제정 및 시행 이래로, 대한민국은 융합인재와 적극적 예술교육을 지향하면서 정규 교육 체계 내에 문화예술교육 및 관련 시스템을 정착시키고 문화예술 산업 분야를 지원해왔는데(한국문화예술교육진흥원, 2013), 해당 사례들은 그 직간접적 결과라고 볼 수 있을 것이다.

문화예술 교육지원법 3조는 ‘문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다’라고 적시하고 있다. 그런데 문제는 사실상 매체에서 조명받는 소수를 제외하고 나면 예술종사자 및 예술교육 경험자 대부분은 교육의 가시적 성과를 확인하기가 어렵고, 조명받을 수준의 퍼포먼스를 위해서 모방 및 체화의 시간을 감내하고 확보하는 것 또한 현실적으로 어렵다는 점에 있다. 만약 모방하기 어려운 멋진 문화만이 예술이고 모방하기 쉬운 문화는 비예술 및 일상의 영역에 남아야 한다면, 예술교육은 모든 국민을 대상으로 해야 할 애초의 근거를 상실하게 될 수도 있다. 그리고 더 큰 문제는 그렇게 양분하는 엘리트주의적 관점은 이미 인공지능 기술이 보여주고 있는 압도적 모방 역량의 위협 앞에 놓인 인간과 예술적 역량을 보호해줄 수 없다는 점이다. 이처럼 시급한 문제 상황은 사회문화 및 예술의 범주 전반에 적용되던 기존 이분법적 경계를 재검토하지 않을 수 없게 촉구한다.

본 연구의 연구질문은 ‘사회문화적 관점에서 예술적 역량은 어떻게 검토되어야 하며, 역량 교육 및 공연 현장에서 비가시적 성과가 있다면 어떻게 해석되어야 하는가’이다. 본 연구는 무용 영역을 중심으로 대안 담론을 전개하는 이론적 작업과 무용예술 전공 및 경력 현장에서의 통계적 작업을 동시에 시도하고자 한다. II장에서는 먼저 배경적 담론으로서 무용 예술과 교육의 담론이 모방과 존 듀이의 예술 경험 이론을 근거로 검토되고, 이어서 예술적 역량의 담론이 브뤼노 라투르의 행위자-네트워크 이론을 토대로 분석될 것이다. III장에서는 실증사례로서 실제 무용 전공 및 경력의 현장에서 제공되는 예술적 경험이 예술적 역량을 계발시키고 있는지 통계적 방법론을 통해 분석될 것이다. IV장에서는 실증사례의 통계적 분석 결과가 논의된 후 다시 담론에 맞는 형태로 재구성될 것이고, 마지막으로 V장에서는 결론과 함께 유의미한 확장을 위한 후속 연구 방향성이 제시될 것이다.

술교육은 미래 교육의 차원에서 여전히 긍정적으로 평가될 수 있다(허정임, 2013).

나아가 듀이가 볼 때 예술적 역량들에 의지하여 얻게 되는 최고의 경험은 사물과 사 건들의 세계와 자아의 완전한 상호 침투(interpenetration)인데(Dewey, 2020: 47), 사람과 사람 사이의 장벽을 넘어 경험을 공유하고 공공적인 것을 수립하는 작용을 한다는 의미 에서 예술은 커뮤니케이션의 매개 양식으로 간주된다(Dewey, 1991: 132-159; 민주식, 2012: 189 재인용). 이에 따르면 예술은 개인의 정체성을 확립하게 하는 심리적 · 물리 적 매개로 작용할 뿐 아니라(김정숙, 2018), 예술은 커뮤니케이션의 매개로 작용하면서 공중을 구성하고 공공 사회문화를 실질적으로 창조해낼 수 있는 것이 된다. 듀이에게 있 어서 진정한 예술이란 예술가와 감상자가 서로 상호 결합한 결과이고(이은선, 2004: 591), 그렇게 예술가의 특별한 예술 그리고 감상자 대중의 일상적 비예술은 서로 무관하거나 분리될 수 있는 것이 아니라, 오히려 서로 매우 긴밀하게 연결된 것이라고 볼 수 있다.

2. 예술적 역량

본 연구에서 다루는 예술적 역량(artistic competencies)은 예술영역에서 필요한 감각을 획득하고 활용하는 능력이라고 정의되며, 상상력 · 놀이성 · 표현 · 창조성 · 미디어 · 열정 · 감성 · 모방 · 미적 성찰의 하위 변인을 가진다. 각각의 예술적 역량은 특 정한 예술 및 문화 경험 속에서 형성되고, 다시 일반적 예술 역량을 이끌어내는 기초로 사용되며, 창조성과 같은 또 다른 예술 활동의 결과로 만들어진다(위미나, 이병준, 2008). 그렇게 탄생하는 예술작품은 당 시대의 예술가들에 의해 표출된 인식체제와 관련하여 제 기된 문제이자 창조 활동을 통한 표현 기술들의 총체로 간주될 수 있다. 이러한 관점에서 예술과 문화는 지식과 기술적 접근이 아니라 이해(comprehension)와 내재화(appropriation) 되는 것으로서, 주제의 의미에 대한 표현의 그 특성을 인식하여 예술 문화적 감수성이 전 제되는 풍부한 미적 경험을 이루도록 도와주는 것이다(김정숙, 이병준, 2009).

일반적으로 예술적 역량은 특정 행위자 개인에게 귀속된 실체인 것처럼 간주되곤 하는 데, 앞서 검토한 예술/비예술과 마찬가지로, 예술 행위자/예술적 역량의 관계에 대해서도 의문을 제기해볼 필요가 있다. 듀이의 철학을 계승 및 발전시킨 라투르의 행위자-네트워 크 이론(Actor-Network Theory: 이하 ANT)에서, 행위자란 네트워크의 효과 그 자체이며, 행위자는 행위자 네트워크의 구성을 통해 마지막에서야 행위자로 드러날 수 있다(이두감, 2023: 28). 그리고 행위는 행위자 개인 의식의 완전한 통제 하에서 이루어지지 않고, 오히 러 천천히 풀어야 하는 수많은 행위자들의 매듭이며, 타자로부터 취해져서 신비롭게 수행 되는 동시에 타자들에게 분배되는 중층적인 것이다(Latour, 2005: 44, 45). 인간은 스스로

행위자로서 무언가를 행위한다고 생각하지만, 사실상 그렇게 하도록 만들어진 것에 불과하다(Latour, 2005: 46, 50). 이러한 ANT의 관점에 따라 판단해본다면, 예술적 역량의 소유자가 퍼포먼스를 통해 자신의 역량과 영향력을 눈앞에서 발휘하고 있는 것이 명백하다고 여겨지던 기존 상황은 단지 우리가 실체론적 관점으로 인해 잘못 보고서 스스로 수동적 관객으로 재배치한 상황이 된다. 그리고 예술적 역량은 어느 특정 행위자가 소유 및 독점할 수 있는 것이 아니라, 예술가 · 신체 · 동작 · 조명 · 무대 · 관객까지 포함하는 모든 매개물들이 함께 구성해내는 네트워크적 현상이 된다. 본 연구의 범위를 벗어나게 할 관계적 존재론의 증명 과정을 차치한다고 하더라도, 다소 도발적일 수 있는 이 관점은 특별한 퍼포먼스를 가지지 못한 비-예술가에게도 그리고 평범한 일상에서도 예술적 역량이 여전히 실용적 의미를 지닌 것으로 남아있도록 도와줄 수 있다.

ANT의 관점을 통해서 보면, 예술의 대중화는 단순히 기존 예술적 역량을 다른 맥락에 확대 재적용한다고 실현되는 것이 아니고, 각 나라의 특유한 사회문화적 · 경제적 맥락과 실질적으로 연결된 이후에야 비로소 가능한 것이 된다. 정재왈(2015)은 한국무용의 미학적 성과가 국제무대에서 검증될 때, 예술가에게 자부심을 느끼게 하고 한국 예술의 우수성을 알리는 것뿐만 아니라, 창작과 공연 활동을 국제무대로 확장하여 재정적 기반을 강화시킨다는 경제적 측면을 강조했다. 이유나와 정은숙(2015)도 각 나라가 가진 고유한 문화영역에서 예술적 가치는 경제적 가치와 결합하여 파생되고 있음을 밝힘으로써 정재왈의 주장을 지지했다. 이러한 결합을 라투르는 ‘번역(translation)’이라고 정의했는데, 번역의 작용은 하나의 혼합적 목표를 형성하기 위해 네트워크 상의 서로 다른 이해관계들을 적절히 결합하는 것이다(Latour, 2018: 151). 일상에서의 언어적 번역과 마찬가지로, 행위자들 간의 의도가 완전히 같아지는 것은 불가능하고, 어느 정도 유사해지는 과정에서 또 다른 차이가 새롭게 생겨나며, 그렇기 때문에 번역은 새로운 질서(order)를 만들어내는 과정이 된다(민수홍, 2019: 181). 이렇게 불확실한 외부와의 이해관계를 다방면으로 조율하며 번역 및 질서 수립 과정을 거치는 동안, 특정 지역의 고유한 예술 행위성은 내부의 고유한 특징을 상실하여 약화될 수도 있지만, 하이브리드적 특징을 갖춰 더 강화될 수도 있다. 대중화나 하이브리드 양산은 항상 이익을 보장하는 것이 아니고, 그 자체로 일반적 지향점이 되어서도 안 되며, 신중하게 다양한 측면을 고려한 이후에 선택되어야 한다.

대중화와는 달리, 특히 예술 영역에서 피할 수 없을 인공지능 기술의 도입에는 양면적 결과가 뒤따를 것으로 전망된다. 인간 이상의 모방 능력을 보여주는 그 기술은 분명 기존 예술가가 가진 파이를 줄이는 큰 위협으로 작용할 수 있다. 그런데 동시에 ‘블랙박스화(blackboxing)’ 되어 있던 순수예술을 비예술적인 일상의 영역과 재연결하는 계기를 제공

할 수도 있다. 듀이는 기술자들이 예술가의 작품과 비교할 정도로 미적으로 우수한 물건을 만들어내면 사람들의 예술 인식 및 감상 능력이 발전하므로 순수예술과 대중예술의 구분은 별 의미가 없어지며, 기존 구분을 폐지하고 예술의 영역을 확장하게 된다고 말했다(국순아, 2019: 50). 인공지능은 신체의 부재로 인해 인간과 같은 형식으로 창작할 수는 없지만 다른 방식으로 사물을 보기 때문에 비인간만의 독특한 결과물을 생산할 수도 있고 인간에게 새로운 예술 경험을 가능하게 할 수도 있다(김전희, 김진엽, 2020: 104-8). 소위 인터랙티브 아트로서의 ‘인공지능 예술’은 예술가, 인공지능 시스템, 관객 등이 모두 참여자이자 행위자가 될 수 있는 예술 형식을 논의하게 할 수도 있다(이임수, 2020: 237).

만약 도래할 과학기술들과 예술인의 이해관계를 제도적 차원에 이르기까지 적절하게 번역해낼 수만 있다면, 인간은 신체를 매개로 한 예술 수행자의 경계를 넘어 신체의 연장물로서 비인간들을 적극적으로 활용하는 예술 수행 네트워크로 확장될 수도 있을 것이다. 그리고 이 단계에 이르면, 매개가 서로 매우 뒤얽혀 있으므로 인공물 · 통합체 · 주체가 더는 구분될 수 없을 것이고(Latour, 2018: 311), 기존의 미적 성찰 · 표현 · 창조성 등의 하위 변인은 빈번한 비인간 아웃소싱에 의해 더는 특정 예술가 개인에게 속해있는 역량으로 간주되기 어려워질 수도 있다. 그렇게 미래의 확장된 예술적 역량 안에는 번역 역량과 과학기술에 대한 사용자 역량까지 포함되어야 할지도 모른다.

Ⅲ. 실증사례 : 통계적 분석

이 장에서는 무용의 영역에서 전공인에게 필요한 제반 예술적 역량의 효용성을 통계적 방법론으로 검토한다. 선행연구로는 사회문화적 측면에서 무용예술의 활성화를 분석한 연구들(김현남, 2015; 김혜주, 2021; 박진아, 2018; 손각중, 2015; 이유나, 정은숙, 2015; 이지선, 이지원, 2014; 임수진, 정의숙, 2015; 정재왈, 2015; 류지영, 2019)과 무용수의 예술적 역량과 심리를 다룬 연구들(김정숙, 2007; 김정숙, 이병준, 2009; Smyth & Pendelton, 1994; Blasing, Tenenbaum & Schack, 2009)이 사회문화에서 요구되는 예술적 역량에 대한 연구의 필요성을 공통적으로 강조하면서 본 연구를 뒷받침하고 있다.

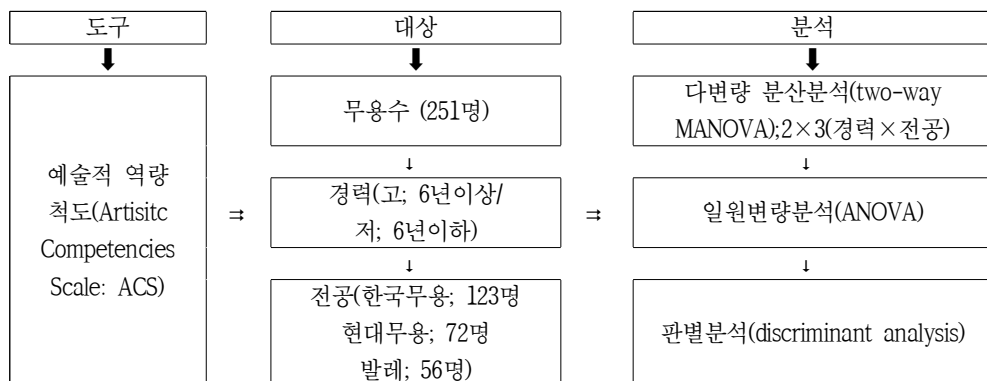
1. 연구대상, 도구, 절차

연구의 대상은 부산광역시, 경남, 경북지역의 대학교와 프로무용단체의 무용수 262명

이며, 기초배경조사에서 평균연령은 24.16세(SD=4.63), 무용경력은 5.27년(SD=3.81)로 나타났다. 질문지에 대해 불성실하게 응답된 11부는 제외하여 최종적으로 무용수 총 251명(한국무용 123명, 현대무용 72명, 발레 56명/ 프로 137명, 대학생 114명)을 대상으로 실시했다. 무용경력 (저: 6년 이하 / 고: 6년 이상)은 두 가지로 분류했다.

본 연구에서는 예술적 역량 척도(Artistic Competencies Scale: ACS) 질문지를 사용했고, 이는 이병준(2009)의 연구에서 제시되고 김정숙과 이병준(2009)의 연구에서 발췌된 척도이다. 예술적 역량 척도는 총 22문항으로 문항 구성은 문화예술 공통역량(1-16번)과 예술적 역량(17-22번) 두 개의 하위요인으로 구성되어있으며, <표 1>에 하위변인에 따른 문항 내용이 제시되었다. 예비연구에서 예술적 역량 척도(ACS)의 요인분석에서는 변량의 56%를 설명하면서 문화예술 공통역량과 예술적 역량 2가지 요인으로 나타났고, 신뢰계수는 .70(문화예술 공통역량), .79(예술적 역량)의 타당도가 나타났다. 연구에 참여한 무용수는 무용과의 지도교수 및 강사 그리고 프로무용단장의 도움을 통해 이루어졌다. 설문지 수집을 위해 연구의 취지와 5점 리커트의 응답 형태로 구성된 설문지의 의미를 설명하고 자유롭게 진행이 되도록 했으며, 20분 정도의 자료 응답 시간이 소요되었다.

문항분석을 시행하여 예술적 역량 척도가 무용 전공인들에게 적용 가능한지에 대한 요인구조를 분석했고, 이에 문항분석 결과에 따른 문항의 축소 및 삭제 그리고 요인구조의 타당화의 분석을 위해 탐색적 요인분석과 신뢰도 분석을 수행했다. 이러한 측정도구의 타당화 검증에 따라 무용 전공인들의 예술적 역량이 무용경력과 전공에 따른 차이의 분석을 위해 이원 다변량 분산분석(two-way MANOVA)으로 2×3(경력×전공)으로 진행했다. 그리고 이원 다변량 분산에 대한 후속 분석은 각 변인에서 집단 효과의 효과를 규명하기 위해 일원변량분석(ANOVA)을 한 후, 판별분석(discriminant analysis)을 실시했다. [그림 1] 은 연구방법에서 진행된 절차이며 다음과 같다.



[그림 1] 연구절차

<표 1> 예술적 역량 척도

변인	하위 변인	내용
예술적 역량	상상력	아름다운 상황이나 장면에 대해 지각 경험을 통해 자유롭게 상상하여 표현할 수 있다
		자신의 느낌과 정서를 자유롭게 상상하여 다양한 형태(언어, 신체,, 그림, 음악 등)로 표현할 수 있다
	놀이성	놀이에 관심이 많고 즐긴다
		삶에 있어서 일만큼 놀이에도 시간투자자를 해야 된다고 생각한다
	표현	친구들 별명을 잘 짓는다
		나의 생각을 눈에 보이는 모습으로 잘 표현하는 편이다
		머릿속에서 생각한 것을 실물로 표현하는데 관심이 높다
		내 주변의 물건들을 보기 좋게 정리하는 것에 관심이 많다
	창조성	역사를 다룬 드라마, 영화를 즐겨 본다
		예술작품을 다룬 연극, 공연, 축제 등을 즐겨 본다
		주변의 물건들을 더 쓰임새 있고 보기 좋게 바꾸고 싶다
	미디어	무언가를 만들 때 인내심을 가지고 집중한다
		새로운 아이디어가 떠오르면 그에 맞는 계획을 세울 수 있다
	예술적 역량	무엇을 만들거나 문제를 해결하는 데 있어 다양한 방법과 기술을 가지고 있다
		매체(TV, 디지털 카메라, 인터넷, 신문, 잡지 등)를 활용(사용)하는 것을 좋아한다
		미디어를 통해 새로운 정보를 유통하는데 익숙하다
어떤 일을 할 때 깊이 빠지는 편이다		
예술적 역량	좋아하는 일을 할 때 주변 여건과 관계없이 어떤 상황에서도 집중을 잘한다	
	이산가족 찾기와 같은 TV프로그램을 보면 나도 모르게 눈물이 난다	
	운동, 요리, 악기연주, 그림그리기 등을 잘 배우려면 잘하는 사람을 따라하는 것이 중요하다	
	계절의 변화, 희로애락의 감정 등에 대한 감수성이 높은 편이다	
미적 성찰	책, 드라마, 영화, 그림 등을 감상하고 작품(성)에 대해서 이야기하길 좋아한다	

2. MANOVA, ANOVA, 판별분석

예술적 역량에 대한 통계적 분석은 먼저 MANOVA를 실시했고 후속검증으로 ANOVA와 판별분석을 실시했으며, 그 결과는 <표 2>에 제시되었다.

<표 2> 예술적 역량의 통계적 분석

	two-way MANOVA						ANOVA			판별 분석 계 수
	한국무용		발레		현대무용		F (sig)	Eta	Po wer	
	저 (39)	고 (84)	저 (29)	고 (27)	저 (32)	고 (40)				
문화 예술 공통 역량	2.32 (.71)	3.89 (.64)	2.66 (.90)	4.31 (.53)	2.29 (.82)	3.96 (.56)	4.508 (.05)	.019	.310	.438
예술 적 역량	2.82 (.65)	4.54 (16)	3.01 (.55)	3.95 (.70)	2.69 (.48)	4.78 (.29)	8.279 (.001)	.076	.889	.716

예술적 역량 하위요인에 무용전공과 경력의 영향을 미치는 효과를 분석하기 위해 이원 MANOVA를 시행한 결과에서는 경력의 주 효과에서 유의성(Wilks' Lambda=.714, F(3, 251)=8.915, p<.001)이 나타났다. 경력에 대한 ES는 .409와 Power는 1.000으로 각각 나타났다. 전공의 주 효과와 경력×전공의 상호작용 효과에서는 유의성이 나타나지 않았으며, 이러한 결과는 예술적 역량 수준에서 전공과 경력의 유의한 차이가 없다는 사실을 보여주는 것이다. 또한, 경력과 전공의 상호작용 집단에 대한 예술적 역량의 수준도 차이가 나타나지 않았고 무용수들의 예술적 역량에서는 전공에서 차이는 없었으나 무용 경력에서는 유의한 차이를 보여주었다.

MANOVA 분석으로 나타난 결과에 대해 후속 검증은 ANOVA 분석으로 이루어졌으며, 경력에 따른 주 효과에 대한 결과는 문화예술 공통역량과 예술적 역량에서 유의성을 보이고 있었다. 이들에 대한 ES는 .019~.076을 보이고 있으며, Power는 .310~.889를 나타냈다. 결과적으로 경력에 따른 집단의 문화예술 공통역량과 예술적 역량은 통계적으로 유의한 차이를 보여주었고 세부적으로 고(6년 이상)집단에서 높은 수준의 문화예술 공통역량과 예술적 역량을 나타냈다.

판별분석(discriminant analysis)을 통해 문화예술 공통역량과 예술적 역량이 경력에 따른 집단의 판별 가능성에 대해 분석에서는 표준화 판별계수는 문화예술 공통역량과 예술적 역량에서 모두 .40 이상 수준의 유의성을 나타내고 있다. 결과를 살펴보면, 무용 경력에 따른 수준을 판별하는데 예술적 역량 요인이 중요한 요인임을 밝히고 있으며 무용 경력에 따른 수준을 결정하는데 예측자라는 사실을 보여주고 있다. 따라서 무용수의 예술적 역량(.716)이 무용 경력에 따른 집단을 유의하게 판별할 수 있는 예술적 역량 요인

이라는 사실이 발견되었으며, 경력에 따른 집단수준을 가장 높게 예측하고 있다. 그리고 무용수의 문화예술 공통역량(438)은 경력에 따른 집단에 대해서 다소 유의한 판별을 보여주었다.

IV. 논의 및 재구성

무용경력과 무용전공에 대해 예술적 역량의 차이에 대한 통계적 분석은 이원 다변량 분산분석(2×3:경력×전공)으로 실시되었고, 무용 전공과 경력의 예술적 역량에 대한 효과 분석을 위해 시행된 이원 MANOVA 분석결과에서는 경력의 주 효과는 다차원적 유의성이 나타났으나, 전공의 주 효과와 경력×전공의 상호작용 효과에서는 유의한 결과가 나타나지 않았다. 기술통계적으로는 오랜 무용 경력이 예술적 역량과 관련성이 높다는 사실이 도출되었고, 심리 의미론적으로는 무용 경력의 내재화된 체화 경험이 예술적 역량과 높은 관련성을 가진다는 결과가 나타났다. 이러한 분석 결과는 예술적 역량 수준에서 전반적으로 유의미한 차이가 없음을 시사하고 있는데, ‘경력’ 과 ‘전공’ 의 상호작용 집단의 예술적 역량 수준 역시 전반적으로 차이를 보이지 않았으며, 무용수들의 예술적 역량은 무용 경력에서는 유의한 차이가 나타났으나 전공에서는 차이가 나타나지 않았다. 판별분석을 사용하여 각 변인에 대한 집단의 효과를 분석한 결과에서는 예술적 역량 요인이 무용경력에 따른 수준을 판별하는데 중요한 요인으로 나타났으며, 무용경력에 따른 수준을 결정하는데 의미 있는 예측요인으로 도출되었다.

통계적 분석을 통해서 존재가 확인된, 무용 경력에서 축적된 그 내용은 개념적으로는 먼저 ‘경력 아비투스(career habitus)’ 와 ‘학습 아비투스(learning habitus)’ 로 설명될 수 있을 것이다. ‘아비투스(habitus)’ 는 개인과 모방에 따라 달라지고 사회, 교육, 관습 및 유행, 위신에 따라 달라지는(Mauss, 2023: 87) 사회화된 주체성이다(Bourdieu & Wacquant, 1992: 216). 경력 아비투스는 일반적 아비투스에 비해 더 제한적으로 특정한 경력 분야에 적합한 아비투스를 의미하고(진성미, 2013: 84), 학습 아비투스는 사회화 문명화 과정에 있는 개인 혹은 집단이 시대를 지배하고 있는 철학과 생애사적 맥락 속에서 체화되어 작동하는 아비투스가 학습상황 속에서 상황에 대처하고 성찰하여 적응할 수 있도록 작동하는 지각도식 · 분류도식 · 판단도식 · 평가도식 그리고 실천감각을 의미한다(이병준, 정미경, 2021: 13). 이러한 아비투스들은 특수한 경력 및 학습 맥락을 조건으로 형성되는 그만큼, 행위자 개인에게 귀속될 수 없는 개인-사회적 습관이라고 이해될 수 있을 것이다. 여기에 ANT적 관점을 덧붙여본다면, 경력이 쌓이는 그 과정에

서 아비투스 전반이 특정 맥락의 경험들에 적응적인 형태로 점차 번역되어갈 것이라고 추측할 수 있다. 설령 경험 주체가 인식하지 못할지라도, 교육 및 공연 경험에는 가시적인 교육자 스승과 피교육자 동료들 외에도 심사위원, 관객, 무대 관계자에 이르기까지 다양한 행위자가 개입하고 있다. 나아가 비가시적인 손짓이나 눈빛을 비롯한 몸 테크닉, 근육의 불균형 및 부상 상태, 이미 체화되었거나 소화 기관에 남아있는 음식물, 오랜 시간 동안 발에 상호적응한 특정 슈즈, 시설, 무대 등에 이르기까지, 무수히 많은 비인간이 상상 이상의 중대한 비중으로 관여하고 있다. 따라서 라투르는 인간 행위자(actor)뿐만 아니라 모든 요소가 동등하게 행위성을 지닌다는 의미에서 ‘행위소(actant)’라는 표현을 제안하기도 했다. 이러한 ANT적 관점에서 특정 맥락은 경력이 쌓이는 시간 동안 연결되지 않을 수 없는 행위소 총체라고 정의될 수 있을 것이다.

경력을 갖춰서 전문가가 된다는 추상적 설명 이전의 구체적 현장에서 본다면, 어떠한 영역에서 전문성(technicalities)을 지닌다는 것은 관련 행위소들을 최소한 인지할 수 있고, 대응할 수 있으며, 나아가 동맹 관계를 유지 및 구축할 수 있음을 뜻한다. 현장에서, 기존에 보지 못했던 행위소는 발견되고, 자원으로 동원되거나 도구화되고, 자동화된 처리 과정에 끼워 넣어지기도 하고, 기존의 경로가 다시 가로질러지기도 하면서 축적은 일어난다. 그것은 권위에서 더 많은 권위로 가는 것이며, 동맹자들과 자원의 숫자에서 더욱 많은 숫자로 가는 것이다(Latour, 2016: 105). 행위소는 고유한 강점이나 약점으로 더 강하거나 약하지 않고, 오히려 행위소는 오로지 동맹(alliance) 관계를 맺음으로써 강해지며, 행위소들 사이에서 연결이 이루어지려면 언제나 번역이 필요하다(Harman, 2019: 31, 39). 그렇게 보면 경력은 해당 전공에서 제공된 내용을 단순히 모방 및 재현하는 시간으로 남아있을 수 없을 것이다. 이제 그것은 관련된 행위소 전반과의 이해관계 번역 및 동맹을 체결해나간다는 의미에서 마키아벨리적 시간이며, 동시에 행위소 하나하나에 세밀하고도 온전한 주의를 기울이게 된다는 의미에서 수행적 시간이기도 하다.

한편, 전공에서 유의미한 차이가 나타나지 않았다는 사실은 오히려 유의미한 정보일 수 있다. 각 전공의 특정 퍼포먼스나 환경에 예술적 역량이 내재되어 있지 않다는 뜻으로 해석할 수도 있기 때문이다. 어떤 전공에서든 상관없이 단단한 동맹 네트워크를 갖추어나가는 시간은 예술적 역량을 강화하는 것으로 보이며, 실제로 예술적 역량을 구성하는 하위 변인들은 번역의 특정 측면들을 보여주고 있다. 하지만 예술적 역량이 사회적 동맹으로부터 간접적으로 발생한다고 해서 그것을 곧바로 사회적 영향력으로 치환해서는 안 된다. 사회적 선호나 유행 맥락에 따라 더 강한 동맹 관계를 구축하는 특정 분야나 전공은 여전히 존재할 수밖에 없다. 행위자들은 존재론적으로 동등하지만, 이들의 연합으로 만들어진 새로운 행위자로서의 네트워크 행위력은 다르다는 것이다(이두갑,

2023: 62-3).

마지막으로, 견고한 동맹이라고 항상 강하기만 한 것은 아니다. 시간이 지날수록 동맹 관계는 유지비가 적게 드는 방향으로 자동화되지만, 그만큼 고착화(entrenchment)를 수반하는 ‘블랙박스(blackbox)’가 되기도 한다. 블랙박스화란 행위자와 인공물의 접합 부분을 완전히 불투명하게 만드는 과정이고(Latour, 2018: 292), 오직 입력과 출력만이 관심의 대상이 되도록 내부 프로세스를 효율적으로 정비하는 일이다. 어떤 의미에서는 모든 인간 활동의 목표는 블랙박스를 만들어내는 것이라고도 할 수 있다(Harman, 2019: 81). 하지만 인간이란 반구조를 통해 성장하며 구조를 통해 보존하는 존재라는 인류학자 터너의 말처럼(Turner, 2018: 381), 블랙박스는 예술 경험을 보존해줄 수 있지만 성장을 보장하지는 못하고, 번역은 새로운 경험을 구성해낼 수 있지만 의지하는 블랙박스로부터 제공된 잉여 에너지 없이 작동하지는 못한다. 따라서 블랙박스와 번역의 변증법적 관계 속에서 어느 한쪽에 치우치지 않은 채 경력 아비투스들 쌓아나아가야 할 것이며, 아마도 이 중도적 태도가 특정 영역의 바깥에서도 작동 가능한 ‘무경계 경력(boundaryless career)’을 축적할 수 있게 만들 것이다. 만약 누군가 이러한 태도를 확고하게 견지할 수만 있다면, 그에게는 네트워크 바깥의 아직 발견되지 않고 동원되지 않은 광대하고도 불확실한 배경, ‘플라즈마(plasma)’까지도 강력한 에너지원으로 동원될 수 있을 것이다(Latour, 2005: 244).

V. 결론 및 제언

담론의 이론적 검토와 실증사례의 통계적 검증 그리고 재구성을 거치면서 확보된 연구 결과는 연구질문인 ‘사회문화적 관점에서 예술적 역량은 어떻게 검토되어야 하며, 역량 교육 및 공연 현장에서 비가시적 성과가 있다면 어떻게 해석되어야 하는가’를 답하기에 이미 충분한 자료를 제공하고 있는 것으로 보인다. 이 시점에서 침언하자면, 라투르에게 ‘사회’란 사회화된 비인간들을 모집하지 않고서는 정의조차 불가능한 구성물이고(Latour, 2018: 312), ‘문화’ 또한 어떤 주장을 부정하려고 하거나 어떤 결합을 흔들려고 할 때 그리고 오직 그때만이 같이 연결된 것으로 드러나는 일련의 요소들이다(Latour, 2016: 395). 행위자-네트워크 이론의 관점에서 사회문화는 더는 거시적 상위 체계로 굳건히 남아있을 수 없으며, 재정의된 예술적 역량과 마찬가지로 얼마든지 해체 가능한 네트워크적 집합체에 불과한 것이 된다. 따라서 그러한 네트워크의 검토는 본 연구에서 소개했던 비인간, 번역, 블랙박스, 플라즈마 전반을 현장에 머무르며 세밀하게

추적하는 과정에서 이루어지는 것이라고 정리될 수 있다. 향후 진행할 추가 연구에서는 예술적 역량을 발달시키는 경력 및 경험이 전문 예술인에게서뿐만 아니라 일반인에게서 또한 유의미한지 분석함으로써 본 연구의 결과를 뒷받침할 필요가 있어 보인다. 이때 통계 기법을 활용하기가 어렵고 더 단기적인 일반인의 경험적 특성을 고려하여 민족지적 방법론과 현상학적 분석을 채택할 수도 있다.

최근 무용계에서는 기존 공연예술로서의 표현 외에도 순수예술의 경계를 넘어 다양한 장르에서 독특한 양상으로의 변화가 시도되고 있다(김정숙, 이준용, 2020). 특히 춤 · 노래 · 퍼포먼스가 주된 매개가 되는 뮤지컬에서 나타나는 융복합의 시도는 예술/비예술, 예술/일상 사이의 이분법적 경계를 침투하고 상호연결을 회복시키고자 하는 긍정적 경향을 보여준다. “사실의 문제가 실패한 곳에서 관심의 문제(matter-of-concern)라고 명명한 개념을 사용해보자(Latour, 2010: 271)” 는 취지와 함께 라투르 또한 미처 주의를 기울이지 못했던 일상적 행위소들에 대한 관심을 유도하는 다양한 전시 기획을 시도했던 바 있다(이두갑, 2023: 121-150 참조). 그의 작업들을 응용한다면, 공연-인간의 네트워크에 참석한 그 누구든 이미 하나의 공공 예술로서 공존하고 있다는 감각과 경험을 제공할 수 있는, ANT적 공연예술의 형식을 대안으로써 창안할 수도 있을 것이다. 이처럼 학문적 방향성과 예술적 방향성이 융복합 지향적 시대 맥락과 적절하게 번역되면서 협력해나간다면, 번역 및 기술 사용자 역량을 포함하는 확장 형태로 예술적 역량 척도를 재구성해내는 작업은 더 순조로울 수 있으리라고 예상된다. 예술인류학자 신이치(2005; 2009)의 표현을 빌리면, 이러한 작업들은 불균형한 현실의 비대칭적 구조를 반전시키고, 다시 서로 자유롭게 연결될 수 있도록 경계를 허물으로써, 사회문화 및 예술 속 건강한 ‘대칭성’의 원리를 회복해내는 일에 기여할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 국순아 (2021). 듀이와 삶의 예술. **철학연구** 158(0). 37-62.
- 권희원·변정은 (2018). 문화예술교육을 통한 일상의 변화와 교육적 의미 탐구. **문화예술교육연구** 13(3). 21-48.
- 김말복 (2005). 무용수의 몸. **무용예술학 연구** 15. 1-29.
- 김말복·나일화 (2008). 무용미학의 논의를 위한 들뢰즈(G. Deleuze)사상의 수용가능성. **무용예술학 연구** 25. 1-31.
- 김전희·김진엽 (2020). 인공지능 시대의 예술 창작 - 들뢰즈의 예술론을 중심으로. **예술과 미디어** 19(2). 81-112.
- 김정선 (2008). 문화예술교육에서 예술적 체험. **문화교육학회 학술대회** 6. 59-71.
- 김정숙 (2007). 무용수의 신체적 자가지각과 자기효능감 분석. **무용예술학 연구** 21. 19-33.
- 김정숙 (2018). 예술역량 강화를 위한 무용심리분석. **무용예술학연구** 72(5). 25-39.
- 김정숙·이병준 (2009). 무용(교육)에서 요구되는 예술적 역량 척도요인 분석. **무용예술학 연구** 28. 19-35.
- 김정숙·이병준 (2009). 무용수가 인지하는 예술적 역량 연구. **예술교육연구** 7(2). 1-10.
- 김정숙·이준용 (2020). 융복합 문화예술의 내러티브 교육적 의미에 대한 탐구. **문화예술교육연구** 15(2). 71-89.
- 김정숙·표내숙 (2006). 무용전공여대생의 수업스트레스와 자기효능감 관계분석. **한국체육학회지** 45(6). 291-299.
- 김현남 (2015). 다문화가정의 초등학생을 위한 창작무용 교육모형 개발. **무용예술학연구** 52(1). 15-34.
- 김혜주 (2021). 다문화가정 아동들의 문화예술교육 경험연구. **문화예술교육연구** 16(2). 89-108.
- 나카자와 신이치 (2005). **대칭성 인류학** [*Cahier Sauvage* 5] (김옥희 역). 서울: 동아시아.
- 나카자와 신이치 (2009). **나카자와 신이치의 예술인류학** [藝術人類學] (김옥희 역). 서울: 동아시아.
- 류지영 (2019). 인류세 시대의 미술교육: 인간과 비인간 사이 관계성으로서의 예술. **조형교육** 71. 61-81.
- 민수홍. (2019). 사물의 문화, 디자인, 그리고 과학·기술의 상호구성성 이해 - 행위자네트워케이론의 이해를 중심으로. **기초조형학연구** 20(1). 174-188.

- 민주식 (2013). 예술의 뿌리로서의 공공성(公共性). **인문연구** 68. 175-206.
- 박주희 (2015). 존 듀이의 미적 경험에 토대한 예술교육 연구. 고려대학교 박사학위논문.
- 박진아 (2018). 4차 산업혁명 시대 융복합 무용예술의 발전가능성 탐구. **무용예술학연구** 68(1). 37-52.
- 손각중 (2015). 다문화시대 현대무용 창작이 나아갈 방향에 관한 연구. **무용예술학연구** 52(1). 53-38.
- 위미나·이병준 (2008). 독일에서의 문화적 역량 담론 연구. **문화교육학회 학술대회** 4. 9-32.
- 윤도혜·이병준 (2017). 시니어클럽 중간관리자의 학습경험 분석. **성인계속교육연구** 8(2). 65-92.
- 이두갑 (2023). **과학기술과 사회 4호 - 브뤼노 라투르의 과학 사상**. 고양: 알렘.
- 이병준 (2009). 문화적 역량의 개념 및 구성요소에 관한 연구. **문화교육학회 학술대회** 3. 58-72.
- 이병준 (2010). **문화역량과 문화예술교육**. 서울: 교육과학사.
- 이병준 (2013). 문화인지와 문화적 학습의 이론적 모델에 대한 연구: 크리스토프 볼프 (Ch. Wulf)의 이론을 중심으로. **문화예술교육연구** 8(1). 1-17.
- 이병준·이유리 (2013). Mimesis이론 기반의 무용교육방법론 탐색-Paul Ricoeur의 삼중 미메시스 이론을 중심으로-. **무용예술학연구** 45(6). 81-102.
- 이병준·정미경 (2021). 학습아비투스에 대한 이론적 탐구 - 문화인지연구의 분석토대. **문화예술교육연구** 16(1). 1-18.
- 이승훈 (2018). 예술로서의 삶 - 다원주의 시대의 '시민됨'. **공공사회연구** 8(1). 205-237.
- 이유나·조은숙 (2015). 경제학자 존 메이어스(John Myerscough)의 이론을 통한 부산국제무용제 발전 방향에 관한 연구. **무용예술학 연구** 55(4). 97-110.
- 이은선 (2004). 듀이(J. Dewey)의 미적 경험에 의한 무용과 사회의 연관성. **움직임의 철학: 한국체육철학회지** 12(2). 583-597.
- 이입수 (2020). 인공지능 시대 예술의 패러다임 전환: 모더니즘 이후 매체 개념의 변화와 에이전트로서의 예술 매체 등장. **현대미술사연구** 0(48). 215-242.
- 이지선·이지원 (2014). 영화관 대안 콘텐츠로서의 무용. **무용예술학연구** 51(6). 121-135.
- 임수진·정의숙 (2015). 도날드 닷슨의 포퓰러컬처(Popular Culture)와 매스컬처(Mass Culture) 논의를 반영한 대중사회에서의 무용 문화연구. **무용예술학 연구** 55(4). 111-129.

- 정재왈 (2015). 한국 무용의 해외 진출 양상 및 활성화 방안. *무용예술학 연구* 56(5), 91-107.
- 진성미 (2013). 경력 자본과 경력 아비투스: 경력과 일터학습. *평생학습사회* 9(3), 73-92.
- 한국문화예술교육진흥원 (2013). **국가별 한국문화예술교육정책자료집: 영국·프랑스·독일·미국·한국**. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 한혜리 (2016). 무용의 예술적 소통 체계와 문화 현상과의 관계. *한국무용교육학회* 27(3), 129-144.
- 한혜리 (1996). **무용교육론**. 서울: 한학문화.
- 허정임 (2013). 존 듀이의 『경험으로서의 예술』에 나타난 반즈의 예술교육 사상. *한국초등미술학회* 35, 293-316.
- Bourdieu, P. & Wacquant, L. (2015). **성찰적 사회학으로의 초대** [*An invitation to reflexive sociology*], (이상길 역). 서울: 그린비(원전은 1992년에 출판).
- Dewey, J. (1991). **Experience and Education**. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Dewey, J. (2020). **경험으로서의 예술** [*Art as experience*] (이재언 역). 서울: 책세상(원전은 1934년에 출판).
- Gebauer, G., Wulf, C. (2015). **미메시스** [*Mimesis: Culture-art-Society*] (최성만 역). 파주: 글항아리(원전은 1996년에 출판).
- Harman, G. (2019) **네트워크의 군주: 브뤼노 라투르와 객체지향 철학** [*Prince of networks: Bruno Latour and metaphysics*] (김효진 역). 서울: 갈무리(원전은 2009년에 출판).
- Latour, B. (2005). **Reassembling the Social**. New York: Oxford Univ Press.
- Latour, B (2010). **인간·사물·동맹 - 행위자네트워크 이론과 테크노사이언스** (홍성욱 역음). 서울: 이음.
- Latour, B. (2016). **젊은 과학의 전선** [*Science in Action*] (황희숙 역). 파주: 아카넷(원전은 1987년에 출판).
- Latour, B. (2018). **판도라의 희망** [*Pandora's Hope*] (장하원, 홍성욱 역). 서울: 휴머니스트(원전은 1999년에 출판).
- Mauss, M. (2023). **몸 테크닉** [*Les techniques du corps*] (박정호 역). 서울: 파이돈(원전은 1934년에 출판).
- Smyth, M. M., & Pendelton, L, R.(1994). Memory for movement in professional ballet

dancers. *International Journal of Sport Psychology*, 25(3), 282-294.

- Turner, V. (2018). 인간 사회와 상징 행위: 사회적 드라마, 구조, 커뮤니티스 [*Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society*] (강대훈 역). 서울: 황소걸음(원전은 1974년에 출판).
- Waal, F. B. M. (2017). 공감의 시대 [*The age of empathy*] (최재천 역). 파주: 김영사(원전은 2009년에 출판).

【Abstract】

**Artistic competency from a sociocultural perspective
: Discourse, empirical cases, and reconstruction**

Jun-Yong Lee

(Seoul National University)

Jung-Suk Kim

(Pusan National University)

The purpose of this study is to develop an alternative discourse to overcome the existing dichotomous boundaries between art/non-art and artistic actor/artistic capabilities, focusing on the field of dance, in accordance with the circumstances of the times, the boundary between art and non-art inevitably becomes increasingly unclear. To this end, the sociocultural perspective, especially Latour's actor-network theory, was used as the main framework for discourse analysis. In addition, empirical cases from dance majors and career fields were analyzed using statistical techniques such as multivariate analysis of variance, one-way analysis of variance, and discriminant analysis to determine whether artistic experiences are actually producing results in developing artistic capabilities. As a result of the analysis, the main effect of experience showed multidimensional significance, but the main effect of major and the interaction effect of experience \times major did not show valid results. Technically and statistically, it was found that a long dance experience was highly related to artistic competency, and psychosemantically, it was found that the internalized embodied experience of dance experience was highly related to artistic competency. By reconstructing such results from Latour's perspective again, the significance of career was redefined, the productive aspects implied by the meaninglessness of major were derived, and the direction of development of the artistic competency scale was proposed as an expansion to include translation and technology user competency.

Keywords: Social culture, Artistic competencies, Artistic experience, Latour, Actor-Network Theory