

Special Issue ②

미국의 창의성, 예술이 이끈다: 디즈니, 픽사, 칼아츠

| 김형수 (연세대 커뮤니케이션대학원 교수) |



‘상상, 창조, 융합’이 국가적으로 키워드가 되고 있다. 하지만 ‘상상, 창조, 융합’의 구체적인 실현이 그리 쉽지 않다는 것이 늘 숙제로 다가온다. 아이디어와 감성의 물질화를 근간으로 하는 예술과 콘텐츠 산업은 ‘상상, 창조, 융합’의 가장 뜨거운 감자에 해당한다.

성공적인 콘텐츠 기업은 경제적 수익과 동시에 문화적 수익을 창출하고 ‘상상, 창조, 융합’의 인프라를 구축한다. 여기서는 ‘상상, 창조, 융합’의 세계적 아이콘인 월트디즈니가 창조한 미국의 칼아츠(CalArts · California Institute of the Arts) 사례를 살펴본다. 칼아츠 교육 환경은 국내에서도 벤치마킹의 대상이 되어왔다. 90년대 초반까지만 해도 칼아츠는 한국에는 알려지지 않은 예술대학이었다. 스티브 러바인 칼아츠 총장을 필자가 직접 인터뷰했던 내용을 중심으로 칼아츠의 창의적 교육문화를 살펴본다. 디즈니, 픽사 그리고 칼아츠 이야기다.

예술, 돈, 그리고 천재성

예술이 돈이 된다면 그보다 더 좋은 일을 찾기는 아마 어려울 것이다. 하는 일이 즐겁고 그 즐거운 일이 생활을 유지하도록 해준다면 그보다 더 좋은 일은 없다. 예술가의 몰입은 다른 분야보다 비교가 안 될 정도로 높다는 것이 일반적인 평가다. 하지만 거의 대부분의 예술은 돈이 되지 않는다. 평생 노력을 해도 돈이 안 될 수 있는 예술에 대한 예술가들의 ‘몰입’을 연구하여 기업 문화에 적용하려는 시도는 희비극이 교차하는 풍경이다. 예술가들의 몰입 능력을 기업에서 활용할 수 있다면, 기업의 생산성은 천문학적으로 높아질 것이겠지만 결코 그 성과를 내기가 쉽지 않을 것이다. 사람의 창의력과 몰입 능력을 대체할 로봇이 등장할 때까지 사람이 지니는 ‘상상, 창조, 융합’의 능력은 늘 벤치마킹 대상이다.



하지만 월트디즈니는 이러한 것이 가능하다는 것을 입증했다. 디즈니는 예술과 기술, 교육과 산업을 융합하는데 천재적인 능력을 발휘했다. 칼아츠는 디즈니의 꿈을 위해 필요했던 예술 공장으로서 시작되었다. 1961년에 칼아츠를 설립하고, 1964년 뉴욕세계박람회에서 포드, GE 등 대기업들의 전시기획을 성공적으로 마무리 한 디즈니는 창조산업의 플랫폼을 새롭게 확장하는 계기를 마련한

다. 놀이공원으로서의 ‘디즈니랜드’에서 현실과 차단된 꿈의 도시로서의 ‘디즈니랜드’를 기획한다.

디즈니는 1971년에 플로리다 올랜도에 첫 번째 디즈니랜드를 개관했다. 디즈니랜드가 들어서기 전에는 한적한 시골이었던 올랜도는 이젠 연간 4천만 명 이상의 관광객들이 찾아오는 곳이다. 같은 해에 LA 곳곳에 산재되어 있던 칼아츠 캠퍼스들을 로스앤젤레스의 동북부에 위치한 산타클라리타시의 발렌시아로 옮겨 현재의 칼아츠가 된다. 칼아츠 캠퍼스 설립부지는 시로부터 구입한 것이 아니라 칼아츠 설립을 전제로 제공받은 것이다. 영화 산업의 메카인 할리우드와 프리웨이로 불과 30~40분 거리인 만큼 새롭게 만들어지는 신도시의 제안을 디즈니가 거절할 이유가 없었다. 이때(70년~80년대)에 칼아츠의 혁신적이고 창의적인 교육 환경이 구축된다.

칼아츠라는 예술 공장



숙련된 만화영화 제작인력을 양성하기 위해 만들어진 칼아츠는 1966년 월트 디즈니가 죽은 후, 아이러니하게도 만화영화로 먼저 유명해지지 않고, 에릭 피셜, 데이비드 살레 등 세계적 비주얼 예술가들을 배출하면서 아트 스쿨부터 유명해진다. 새로운 개념을 지닌 예술가들이 미국의 예술시장에서 급부상한다. 그 당시 미술 교육에서 드로잉 수업은 미국의 모든 예술대학에서 필수적이었다. 하지만 칼아츠에선 드로잉 수업을 없애고 책을 읽거나 자유롭게 토론하고 표현 매체를 선택하여 창작을 하는 프로젝트 기반의 융합교육을 했다.

현재 아트·비평·춤·영화·비디오·음악·공연 등 6개 예술 분야에서 걸출한 인재들이 속속 탄생하고 있다. 영화 ‘가위손’, ‘배트맨’의 팀 버튼, 애니메이션 ‘토이스토리’, ‘카’의 존 래스터, ‘인크레더블’, ‘라따뚜이’의 브래드 버드도 칼아츠 출신이다. 백남준도 1969년 연봉 10만 달러를 받으며 이곳의 아트 스쿨에서 교수로 재직했다. 현재 총장인 스티븐 리바인 박사는 칼아츠의 ‘살아있는 역사’다. 1988년 칼아츠로 부임하여 지금까지 25년간 총장직을 수행하면서 칼아츠의 교육문화를 온전하게 유지하는데 기여하고 있다.



픽사와 칼아츠

픽사는 창조산업과 예술교육의 대표적 성공사례로 꼽힌다. 픽사는 디즈니에서 나온 인재들이 모여서 설립했다. 칼아츠와 분리해서 생각하기 어렵다. 픽사를 이끌고 있는 수장인 존 래스터가 칼아츠 출신이며 픽사의 절대 다수의 인재들이 칼아츠 출신이라는 점도 있지만, 무엇보다 칼아츠의 예술교육 관점을 픽사가 흡수하여 발전시킨

점이다.

픽사는 1,200명 정도의 인재들이 자유롭게 일하는 곳이다. 1980년대 스티브 잡스가 픽사를 인수하지만 픽사의 일터 문화를 그대로 존중해 픽사를 운영했고, 그 결과 막대한 수익을 올리게 된다. 픽사의 일터 문화는 자유로움 그 자체다. 수영장, 축구장을 비롯해 다양한 시설들이 마련되어 있어 직원들이 가족파티도 할 수 있으면서 근무시간에도 구애를 받지 않는다. 예술을 도구로 하여 기업 내 열린 커뮤니케이션과 창의적 아이디어를 위한 문화적 인터페이스로 운영되는 픽사 대학은 이미 수많은 기업들의 벤치마킹이 되고 있다.

픽사 일터 문화의 특성은 칼아츠 교육 환경에서도 드러난다. ‘잘 노는 것이 공부’가 되는 것을 존중하며, 학점을 점수로 부과하지 않고 ‘통과(Pass), 높은 수준 통과(High Pass), 미통과(Non Pass)’로 평가한다. 또한 미완료(Incomplete) 신청을 통해 학생 스스로 진행하는 프로젝트를 다음 학기에 계속 수행할 수 있다. 개설된 강좌만 수강할 수 있는 것이 아니라 교수를 선택하여 프로젝트를 진행하는 것도 가능하다. 이러한 교육 프로그램이 가능한 배경엔 365일 24시간 학생들에게 개방된 학교의 물리적 환경이 한 몫을 한다. 다양한 분야에서 약 1,500명의 학생들이 한 공간에서 수업을 듣고 창작 활동을 하고 있다. 크고 작은 공연장, 영화관, 음악 홀, 갤러리 등이 모두 한 곳에 있다. 창의적 생산과 소비, 상호 다른 분야 간의 가르침과 배움이 하나의 물리적 시공간에서 진행된다.

글을 맺으며: 문화적 인터페이스가 중요하다

칼아츠의 전설적인 장소 중 하나인 A113 강의실이 있다. 팀 버튼과 존 래스터, 그리고 ‘미녀와 야수’를 만든 존 머스커가 함께 이 강의실에서 공부했다. 픽사의 애니메이션을 보면 차 번호판 등에 이 강의실 번호가 언급되곤 한다. 팀 버튼의 경우 수업도 거의 듣지 않았다. 하지만 그는 3개의 영화를 동시에 제작하고 있었다. 존 래스터는 컴퓨터가 3D(3차원) 애니메이션을 만들 수 있기 이전부터 3D 애니메이션에 호기심을 갖고 디즈니에 입사하지만, 저렴한 영화를 만드는 디즈니와 마찰이 생겨 해고됐다. 하지만 조지 루카스는 3D에 대한 존 래스터의 생각에 동의했다. 루카스의 스타워즈 시리즈에는 다양한 특수효과가 들어갔는데 칼아츠의 많은 학생이 거기에 참여했다. 그런데 현재 디즈니와 픽사의 애니메이션을 총괄하는 사람이 존 래스터라는 점은 흥미롭다.

창조성과 행복과의 관계를 지속적으로 연구했던 미하일 칙센트미하이이는 천재적인 활동은 마음 안에서만 일어나는 것이 아니라 일종의 가상공간 혹은 체계를 갖춘 시스템 안에서 이루어진다는 견해를 피력한다. 그 시스템 안에서 문화의 영향과 사회적인 상호작용을 통해 천재적인 활동이 일어난다는 것이다. 창조적 활동은 행복을 느껴야 가능하고,

창조적 기업은 다양한 개인들의 창조적 에너지를 표출할 수 있는 문화적 인터페이스를 제공할 때 빛이 난다.

결국 개인의 창의적 능력의 배양과 그 활용은 시스템과 깊은 연관이 있다. 칼아츠의 교육과 픽사의 일터 문화는 이러한 칙센트미하이의 견해를 여실히 보여준다. 기술과 예술의 융합에 대한 혁신적 사례도출이 국가적으로 필요한 이 시점에서 '상상, 창조, 융합'을 위한 새로운 문화적 인터페이스 구축에 대한 논의가 펼쳐질 것을 기대해 본다.



profile

〈김형수 교수 프로필〉

- 칼아츠 졸업(BFA 및 MFA)
- 前 한국예술종합학교 영상원 교수
- 現 연세대 커뮤니케이션대학원(구, 영상대학원) 미디어아트 전공주임 교수, 연세대 미래융합연구원 운영위원, 미디어아트&디자인 센터장

〈참고 문헌〉

천재성과 마음, Andrew Steptoe편, 서울대학교 의과대학 조수철 외 공역, 학지사 2008
 “가르치지 않는다, 탐험가의 시선으로 재능을 찾아낼 뿐” 중앙일보 중앙선데이 매거진 2010. 12. 26