

碩 士 學 位 論 文

시각문화교육을 통한
미술교육 연구

淑明女子大學校 教育大學院

美術教育專攻

劉嘉炫

碩 士 學 位 論 文

시각문화교육을 통한
미술교육 연구

指導教授 權 希 妍

이 論文을 教育學 碩士 學位 論文으로 提出함.

2006 年 12 月 日

淑明女子大學校 教育大學院

美術教育專攻

劉嘉炫

國文抄錄

인간의 모든 활동은 자신이 속한 사회의 문화적 특성에 많은 영향을 받으며, 교육은 이러한 사회의 문화적 변화를 교육적 자원으로 활용한다. 특히 21세기 현대 사회는 이전과는 전혀 다른 사회, 문화적 토양을 가지고 있으며, 그 변화의 속도 또한 과거와는 비교도 되지 않을 만큼 하루가 다르게 빨라지고 있다. 그렇기 때문에 그 어느 때보다 교육의 사회, 문화적 맥락성은 중요하다. 현대사회는 산업과 정보통신 기술의 발달로 다양한 새로운 매체가 생성되었으며 이를 기반으로 한 시각 이미지 중심의 대중문화는 포스트모더니즘 시대를 대변하고 있다. 그러나 지금의 미술교육은 이러한 학습자의 문화적 기반이나 사회의 변화를 제대로 반영하고 있지 못하다. 이에 본 논문은 이러한 문제의 원인을 미술교육의 탈맥락적이고 형식적인 성격에 있다고 보고, 미술교육이 기존의 한정된 틀을 깨고 사회·문화의 맥락적 입장에서 시각문화교육이라는 보다 큰 범주 안에서 논의해 보고자 한다.

본 연구는 시각문화교육의 필요성을 이해하기 위하여 시각문화의 개념과 성격에 대해 살펴보았다. 시각문화(Visual Culture)는 ‘시각화(Visual)’ 즉 이미지화된 ‘문화(Culture)’ 전반을 다루는 학문으로 시각적 우선성과 사회, 문화적 맥락성을 가지고 있으며 시각의 광범위함과 문화의 복합성을 근거로 여러 학문과 연계되어 연구될 수 있는 학제간적 성격을 갖고 있다. 이러한 성격의 시각문화는 일반적 생산의 영역 중 문화적 영역에 속하며 우리에게 친근한 대문자 ART로서의 미술과 실용미술의 성격을 지닌 공예·디자인, 공연예술과 스펙타클 아트, 매스미디어와 전자미디어를 포함한다. 그러나 시각문화의 이와 같은 영역의 구분은 매우 가변적이고 임의적이며 시각문화가 형성되는 현 시점의 일시적 기준에 의한 구분이기 때문에 시간이 경과함에 따라 새로운 매체의 등장과 사고의 변화로 시각문화는 계속 변화될 수 있음을 전제로 하여야 한다.

다음은 시각문화에 대한 이해를 바탕으로 시각문화교육의 필요성에

대하여 살펴보았다. 기존의 미술교육은 '아름다움'과 '기술'이라는 두 측면에 한정되어 아름답지 못하다고 인식된 많은 상대적인 다른 개념들을 미술의 범주에서 제외시켜 왔다. 그러나 '아름다움의 창조'라는 협소한 미술의 개념으로는 현대의 다양한 시각적 양상들을 설명하기에는 불충분하며 보다 풍요로운 감성을 드러내며 사회적 관계를 지각하고 소통하는 커뮤니케이션의 개념으로 확장되어야 한다. 시각문화 교육은 기존의 미술교육이 가지는 고유의 당위성 - 자아표현의 방법, 시지각의 중요성, 좌·우뇌의 균형 있는 발달, 개성과 창의성의 육성, 아름다움과 즐거움의 향수 -을 존중하며 현재 새롭게 제기된 몇 가지의 요소를 추가하고자 한다. 첫째는 미술이라는 용어의 한계이고, 둘째는 문화적 패러다임의 변화, 셋째는 일상의 중요성이다.

마지막으로 시각문화교육은 미술교육에서 다음과 같은 함의를 갖는다. 첫째, 오늘날의 미술교육은 시각문화학습으로서의 미술교육을 추구해야 한다. 미술교육은 학습자의 변화된 시각문화 환경을 미술적 자원으로 충분히 활용하여야 하며, 이를 통해 생활 속에서 미적 가치를 발견하고 미술을 생활화 할 수 있게 유도해야 한다. 또한 비주얼 리터러시(Visual Literacy) 교육을 통해 학습자가 시각문화를 올바르게 이해하고 분별력과 비판적 안목을 가지고 주체적이고 창의적으로 시각문화를 수용할 수 있도록 이끌어 주어야 한다. 둘째, 학습자의 일상의 삶을 반영한 생활 중심의 미술교육을 추구해야 한다. 학습자와 동떨어진 교수-학습 형태를 지양하며, 학습자의 생활 경험을 교육에 적극 반영하여 학습자가 수업에 흥미와 관심을 갖게 하고 나아가 적극적이고 주체적으로 학습활동을 할 수 있어야 한다. 셋째, 사회적 맥락성을 강조하는 다학문적인 미술교육을 추구해야 한다. 미술교육을 통해 삶을 의미 있게 만들기 위해서는 오늘날의 미술 즉 시각 문화 환경의 기반이 되는 사회적 맥락성을 고려하여야 하며 이러한 이해는 물질적 이해를 넘어 역사적 문화적 배경에 기초를 둔 종합적인 이해를 의미한다. 넷째, 다양한 미디어를 활용한 미술교육을 추구해야 한다. 미술교육에서 미디어의 중요성을 인식하고 학습의 보조적 수단

으로서만 미디어를 활용할 것이 아니라 시각문화의 자원으로써 미술수업에 적극적으로 활용할 수 있어야 하겠다.

현대사회는 미술을 창조하는 생산자 양성으로서의 미술교육만이 아닌 생활 속에서 미술을 향유하고 다양한 시각문화에 대한 분별력, 즉 미적 안목을 가진 미술 소비자 교육을 필요로 한다. 학습자를 반영하지 않는 미술교육은 미술을 우리들의 삶에서부터 소외시키고, 학교에서 교과학문으로서의 정당성을 상실하게 하게 한다. 이에 미술교육이 학습자의 시각문화 환경을 고려한 시각문화교육의 확장된 개념으로의 논의를 통해 미술이 학습자와 우리의 삶에서 의미 있게 존재하기를 기대한다.

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 방법 및 연구의 범위	3
II. 시각문화의 개념과 성격	4
1. 시각문화의 개념	4
2. 시각문화의 성격과 영역	12
III. 시각문화교육	20
1. 시각문화교육의 필요성	20
2. 시각문화교육의 함의	24
3. 비주얼 리터러시 교육	27
IV. 시각문화교육을 통한 미술교육의 실제	32
1. 미술교육의 방향제시	32
2. 시각문화교육 교수-학습지도안	42
V. 결론	74
참고문헌	77
ABSTRACT	79

표 목 차

<표1> 모더니즘과 포스트모더니즘의 비교-----	9
<표2> 모더니즘과 포스트모더니즘 미술의 비교-----	9
<표3> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 수업 계획표-----	45
<표4> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 1차시 교수-학습지도안-----	50
<표5> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 2차시 교수-학습지도안-----	52
<표6> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 3,4차시 교수-학습지도안-----	54
<표7> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 5차시 교수-학습지도안-----	56
<표8> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 6차시 교수-학습지도안-----	58
<표9> 석고붕대를 이용한 라이프 캐스팅 제작과정-----	59
<표10> 작업계획서-----	61
<표11> 참고작품 감상지-----	62
<표12> 자기평가보고서-----	63
<표13> 실기평가 배점표-----	69

그 립 목 차

<그림1> 시각문화 연구와 관계하는 학문-----	16
<그림2> 시각문화의 영역-----	17
<그림3> '비주얼 리터러시' 구성요소-----	30
<그림4> 참고작품1-----	67
<그림5> 참고작품2-----	67
<그림6> 참고작품3-----	68
<그림7> 참고작품4-----	68

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

인간의 모든 활동은 자신이 속한 사회의 문화적 특성에 많은 영향을 받으며, 이러한 사실은 미술교육에서 또한 예외일 수 없다. 기능주의(functionalism)적 입장에서의 교육은 사회화와 동일시되곤 하는데 이는 학습자에게 그 사회에서 요구하는 지식, 기능, 가치관, 태도를 가르침으로써 사회가 필요로 하는 새로운 구성원을 길러내는데 교육의 목적이 있는 것이다. 한 사회의 지식이나 가치관 등은 그 사회의 문화를 바탕으로 형성되는 것이므로 교육은 결국 한 사회의 문화적 토대 위에 형성되는 것이라 볼 수 있다. 교육은 어느 시대, 지역, 인종을 막론하고 그들이 속한 사회의 문화를 반영하고 유지, 전달할 뿐 아니라 그것을 비판하고 창조하는 힘을 기르는 역할을 해왔다. 우리는 이것을 교육의 문화 재구성 역할이라고 부르며, 따라서 문화는 교육의 목적과 자원이 된다고 할 수 있다. 그러므로 미술교육에서도 교육의 자원으로써 현재 우리의 삶을 둘러싸고 있는 문화를 고려해야 함은 어찌 보면 너무나도 당연한 일이라 할 수 있다. 특히 21세기의 현대 사회는 이전과는 전혀 다른 사회·문화적 토양을 가지고 있으며, 그 변화의 속도 또한 과거와는 비교도 되지 않을 만큼 하루가 다르게 빨라지고 있다. 이러한 가변성의 특징을 내포하고 있는 현대 사회에서 현 사회의 문화적 특징에 대한 올바른 이해와 직시는 그 사회 속에서 구성원으로 살아갈 인간에 대한 교육의 기본기틀을 형성하는데 중요한 지표가 되며 반드시 선행되어야 할 과제이다. 그렇기에 본 연구에서는 다양한 문화의 영역 중 특히 시각문화에 주목하며 시각문화와 미술교육과의 관계에 대해 살펴보고자 한다.

오늘날의 미술교육은 산업과 정보통신 기술의 발전으로 인해 급변한

인간의 삶의 모습을 제대로 반영하지 못하고 있다. 21세기 현대사회를 살아가는 학습자들의 미술에 대한 개념과 매체에 대한 이해 방식은 예전과는 사뭇 다르며, 그들은 다양한 시각문화 속에서 보고 느끼고 생활하고 있다. 시각문화(Visual Culture)는 '시각화(Visual)' 즉 이미지화된 '문화(Culture)' 전반을 말하며 그 속에는 회화, 조각과 같이 이미 우리들에게 미술로 각인된 대문자 '아트(Art)'도 있고, Mass Culture, Popular Culture, Sub Culture로 표현되는 다양한 문화 영역의 생산물들도 포함된다. 뿐만 아니라 영화, 비디오, 텔레비전 등 기계 미디어의 영상이미지, 포스터, 만화, 도서 등의 그래픽 디자인에 이르는 비주얼한 모든 이미지들이 시각문화의 범주 안에 들어간다.¹⁾

현대사회는 미술을 창출하는 생산자 양성으로서의 미술교육에서 나아가 생활 속에서 미술을 향유하고 다양한 시각이미지에 대한 분별력 즉, 미적 안목을 가진 미술 소비자 교육을 원한다. 학습자의 실제 삶을 반영하지 않는 미술교육은 미술을 더욱더 우리들의 삶에서부터 소외시키고, 학교에서 교과 학문으로서의 정당성을 상실하게 되어 비주류 학문으로 전락할 수 있음을 인식해야 할 것이다.

이에 본 연구는 시각문화의 교육적 의미와 미술교육에서의 필요성을 밝히고, 지금까지의 미술교육을 좀 더 확장된 의미의 시각문화교육으로 재조명하고자 한다. 이는 학습자의 시각문화에 대한 이해 능력을 향상시켜 학습자 스스로 그들을 둘러싼 다양한 시각이미지들을 선별하여 받아들이는 분석적 안목을 기르고, 나아가 생활에서 미술을 적극적으로 활용하고 시각문화를 향유하는 미술교육을 목적으로 한다. 이를 위해서는 미술교육이 기존의 한정적인 미술의 틀을 과감히 깨고, 사회와 문화의 맥락적 입장에서 시각문화라는 보다 큰 범주 안에서 논의되어야 할 것이다.

1) 존 A. 워커·사라 채플린, 『Visual culture - 이미지 시대의 이해 _ 비즈니스에서 VR까지』, 임산역, (서울: 루비박스, 2004), p. 4.

2. 연구방법 및 범위

1) 연구의 방법

본 논문은 시각문화교육을 통한 미술교육 연구를 위하여 시각문화에 대한 자료를 수집, 분석, 정리하는 문헌연구로 진행하였다. 시각문화의 개념과 영역, 특징에 대한 고찰을 통해 시각문화교육의 근거를 마련하고, 이에 비추어 시각문화교육이 미술교육에 실제로 적용될 수 있는 방향과 구체적인 교수-학습 지도안을 제시하는데 중점을 두었다. 이를 위하여 국·내외 교육학, 미술교육학, 학술지 등의 문헌 자료와 선행 논문을 활용하는 문헌 기술적 방법을 사용하였으며, 구체적인 교수-학습 지도안 작성을 위하여 현 7차 미술과 교육과정의 내용과 학교현장의 설문조사와 수업 내용을 바탕으로 구성하였다.

2) 연구의 범위

본 연구는 중·고등학교 미술교육에 한정한다. 일반적으로 중등 교육 과정이 학생들의 인지적, 정서적 성숙이 가장 활발하게 이루어지는 시기로 사회인으로 성장할 중요한 단계이다. 이 단계의 학생들은 자신들이 향유하고 있는 시각문화에 대한 발전적 사고가 가능하며 이를 바탕으로 앞으로 더욱 확대되고 다양화될 시각문화 환경을 비평적 시각을 갖고 선별적으로 수용하며, 좀 더 발전적 형태로 이끌어 나갈 수 있기 때문이다. 이에 본 연구의 교수-학습 지도안은 중·고등학교 학생들을 고려하여 구성·제시하였다.

II. 시각문화의 개념과 성격

본 장에서는 시각문화교육에 대한 명확한 이해를 위해 우선적으로 시각문화에 대한 다양한 논의들을 검토하여 시각문화의 개념 및 성격을 구체화하고자 한다.

1. 시각문화의 개념

1) 문화(Culture)와 시각(Visual)의 개념

시각문화가 무엇인지 살펴보기에 앞서 시각문화의 상위 개념인 문화와 시각문화의 매체적 요소인 시각에 대한 명확한 이해가 필요하다.

문화란 말은 라틴어의 어원에서 온 것으로 'culture - 경작, 재배, 배양'의 의미와 'Colere - 마음을 쓰다, 양육하다, 보호하다'의 의미를 가진다. 이는 문화와 자연과의 상호 대립적이고 경쟁적인 관계에서 비롯된 것으로 인간이 창의와 노동을 수단으로 자연에 행하는 행위를 의미한다. 이로써 문화는 자연을 기반으로 존재하는 것을 알 수 있다. 문화란 생물학적으로는 양육, 보호를 뜻하며, 사회학에서는 업무분담에 초점을 두어 해석하기도 하고, 인류학에서는 인간 생활 방식의 전체 또는 인간 활동에 의해 성취된 물리적, 정신적 산물로 보기도 한다. 지식이나 신념, 종교, 법률, 예술, 도덕, 관습 등 인간의 삶의 질을 구성하는 모든 요소들을 함축하는 폭넓은 개념으로 이해되며 이러한 문화는 사회 구성원들의 공통된 삶의 양식으로 나타난다.

1952년 크뢰버(L. A. Kroeber)와 클럭혼(C. Kluchkhohon)의 조사에 의하면 문화에 대한 정의가 약 200여종이 된다고 한다. 그 중 오늘날 널리 사용되는 개념은 미국의 문화인류학자들이 정리한 개념들로 인간에

의해 창조된 인간 환경의 모든 면을 지칭하며, 인간 집단의 생활양식과 생활설계라고 보고 있다. 미국 문화인류학자들의 정의를 종합해 보면 다음과 같다.²⁾

- ① 문화는 학습 된다.
- ② 문화는 인간의 생물학적, 환경적, 심리적, 역사적 요인에서 초래된다.
- ③ 문화는 구조화되어 있다.
- ④ 문화는 다양한 측면으로 구분 된다.
- ⑤ 문화는 동태적이다.
- ⑥ 문화는 과학의 방법에 의해 분석이 가능하다.
- ⑦ 문화는 개인으로 하여금 자신의 모든 환경에 적응하게 하고 창조적 표현을 위한 수단을 획득하는 도구이다

문화의 분류 또한 여러 학자들에 따라 다양하게 나뉜다. 갈등주의 사회학자 마르크스(K. H. Marx, 1818~1883)는 사회를 건축에 비유하여 이데올로기, 예술, 철학과 같은 정신성을 가진 상부구조와 이를 지탱하고 있는 물질적 자원, 생산력, 경제의 하부구조로 구분하여 해석하였다. 이는 물질 대 정신의 단순화된 구조로 하부구조가 상부구조를 결정한다는 경제적 결정론에 근거한다. 즉 인간은 개인적으로든 집단적으로든 자신의 운명을 스스로 관리할 수 없으며, 개인의 '자유의지'란 '의지'라고 부르는 것일 뿐 참된 의미의 개인의 주체적 의지는 없는 셈이 된다.³⁾ 마르크스의 주장에 의하면 문화 또한 자본주의 경제구조에서 파생된 하나의 산물일 뿐인 것이다.

린튼(R. Linton)은 문화를 보편문화, 특수문화, 선택문화로 구분하였

2) 장용석, 『시각문화교육과 현대 미술교육의 방향제시에 관한 연구』, (홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2005), p. 6.

3) 김신일, 『교육사회학(제3판)』, (교육과학사, 2002), p. 67.

다. 보편문화는 사회구성원등이 모두 공유하고 있는 문화로서 언어, 종교, 풍속 등이 이에 속하며, 특수문화는 성별, 연령, 계급에 따른 문화를 의미한다. 선택문화에는 유행, 멋, 이상 등이 있다.⁴⁾

이상 문화의 개념과 분류의 예들을 살펴보았는데 이들을 종합하여 보면 문화란 창조성, 전통성, 사회성, 통합성, 보편성, 특수성을 지닌 이상과 가치·인간욕구를 반영하여 끊임없이 변화하는 것이다. 따라서 인간의 삶에 있어 문화는 필수불가결한 것으로 인간의 존엄과 함께 존재한다. 이처럼 문화의 개념은 인간의 삶과 긴밀한 연관성과 다양함으로 인해 매우 포괄적이며 따라서 다분히 모호함을 내포하고 있기도 하다.

시각문화에서 문화가 내용적 요소라면 시각은 시각문화의 형식을 결정하는 매체적 요소라 할 수 있다. 시각은 미술이 그만의 고유한 특성을 갖게 하는 필수 요소로, 그 단어의 의미는 너무나도 자명하여 더 이상의 설명이 불필요하게 여겨질지도 모르나, 시각문화에 대한 보다 체계적인 이해를 위해 시각의 개념에 대해 간단히 살펴보려고 한다.

시각각은 인간이 인식하는 여러 감각 중 하나로 감각의 위계에서 우위에 놓여져 왔으며, 예로부터 ‘가장 고귀한 감각’으로 불렸다. 인간이 대상을 시각적으로 지각하는 방식은 다음과 같다. 대상물로부터 반사된 광선은 눈의 렌즈를 통해 광선에 민감하게 반응하는 수용기인 간상체와 원추형의 망막 위에 초점을 맺는다. 망막은 광선을 전기화학적 신호로 변환하고, 그 신호는 시신경을 경유하여 대뇌 후부에 있는 일차 시각 대뇌피질로 전해져 색채, 운동, 모양 혹은 형태를 인지하며, 대뇌는 그 모든 정보를 단일한 지각으로 통합한다. 신호들이 망막을 통과하여 시각정보가 형성되면 이는 대뇌 및 마음의 내부에서 다른 감각기관에 의한 정보 혹은 기억이나 지식과 융합하고 종합된다.⁵⁾

4) 장용석, op. cit., p. 7참조.

5) 존 A. 워커·사라 채플린, op. cit., pp. 45-46.

인간은 눈으로 대상에 대한 일차적 정보를 습득하고 이를 자신이 이미 보유하고 있는 정보와의 상호작용을 통해 자신의 정보를 양적, 질적으로 변화시킨다. 즉 시각은 보여 지는 대상에 대한 감각적이고 일차적인 반응에서 그치는 것이 아니라 자신이 가지고 있는 인지구조와의 상호작용을 통해 그 의미를 갖게 되는 것이다. 물론 기존의 인지구조 또한 이전의 시각에 의한 감각적 지각에 의해 형성되는 것으로, 인간은 성장함에 따라 자신이 삶을 통해 형성한 정신적 구조 즉 가치관에 의해 대상을 바라보고 판단한다. 그렇기에 어린아이의 시각은 순수하며, 오래 지속되지 않으나 점차 성장함에 따라 보는 방식을 배우고 점차 세분화되고 구조화된 인지구조에 의해 심리적으로 대상을 바라보게 된다. 즉 시각이란 생물학적이고 물리적인 의미도 있지만 사회성의 의미도 내포하고 있는 것이다. 그래서 같은 대상을 바라보고도 사람들은 각기 다양한 반응을 보이게 된다.

2) 시각문화(Visual Culture)의 개념

앞서 살펴본 문화와 시각의 개념에 비추어 볼 때 시각문화에 대한 정의 또한 포괄적이고 복합적임을 알 수 있다. 사회가 다양하고 복잡하게 변화함에 따라 이를 기반으로 형성되는 다양한 시각적 이미지들과 문화의 양상들도 함께 복잡화·다양화되어 간다.

역사적으로 시각문화라는 용어를 미술사에서 처음 사용한 학자는 알퍼스(Svetlana Alpers)이다. 그는 1983년 발표한 「The Art of Describing」에서 17세기 독일 문화에 직접적인 영향을 미친 요인들을 논하면서 “이미지가 세상을 재현하는 데 있어서 중심적인 역할을 수행하는 특성의 시대와 문화란 의미”로 ‘시각문화’라는 용어를 처음 사용하였다. 이 말의 의미는 이미지가 미술이라는 학문적 영역의 틀 안에서 존재하는 것이 아닌 사회·문화의 영역 속에서 그 의미를 찾았다는 것이

다. 이는 시각문화가 초학문적(transdisciplinary) 성격을 갖는다는 의미이기도 하다. 시각문화를 시대의 이데올로기나 주관성, 주제, 권력 등과의 관계를 통해 해석하려는 초학문적 견해는 1990년대 중반까지 여러 논의를 거치며 다양한 정의가 나오기 시작했다.

카프만(Kaufmann, 1996)은 ‘시각문화’란 용어가 대상을 좀 더 폭넓게 사회나 문화 또는 다른 분야의 역사나 비평과 관련짓는 데 관심을 가진 미술사가들에 의해 형성된 시각현상을 이야기하는 방식의 하나로 이해되었다고 하였다. 즉 시각문화란 모더니즘에서 포스트모더니즘의 시대로 사회가 변화하면서 다양화된 시각적 현상과 이를 배경으로 하는 사회·문화적 요소들에 관심을 가지게 되면서 ‘시각문화’란 용어가 보편화되었음을 알 수 있다.

그렇다면 시각문화에 대한 정의를 살펴보기에 앞서 시각문화의 등장 배경이 되는 포스트모더니즘에 대하여 모더니즘과의 비교를 통해 간단히 살펴보고자 한다.

	모더니즘 (Modernism)	포스트모더니즘 (Post-modernism)
시대	문예부흥에서부터 산업혁명을 거친 자본주의의 발전사	1970년대부터 시작된 반자본주의의 경향
철학	실증주의 (분석철학, 논리실증주의, 계몽주의, 합리론, 경험론)	현상학, 해석학, 신마르크스주의
전제조건	지식의 절대성 미래 예측 가능성, 진보성, 합리성, 독립된 개인을 인정	지식의 상대성 미래의 불확실성, 비합리성, 독립된 개인은 존재할 수 없음
특징	선형적, 논리적, 합리적, 체계적, 과학적, 경험적	다양성
사회	산업사회	정보화 사회
교육	학교교육	평생교육, 평생학습사회

-공급자 중심 교육	-수요자 중심 교육
------------	------------

<표1> 모더니즘과 포스트모더니즘의 비교

	모더니즘 (Modernism)	포스트모더니즘 (Post-modernism)
배경	19세기 산업혁명 이후 과학적 · 합리적 사고의 형성	2차 세계대전 이후 기존의 과학에 대한 맹신과 이성 중심의 문화에 대한 회의
목적	· 미술은 다른 목적을 위한 수단적 활용에서 벗어나 미술의 독자성을 추구하며 미술을 위한 미술을 추구해야 한다. - 순수 양식의 정립 추구 (추상화)	· 중심 문화에서 벗어난 다 양성의 추구 · 모더니즘의 진보적, 엘리트 적, 작가 중심적 사고에 대 한 도전
형태	· 순수 회화적 양식의 진보적 발전 - 혁신과 새로움에 대한 동경 · 작가중심 · 관람자의 수동적 태도 요구 · 순수성과 본질성의 추구 - 형식의 강조	· 모더니즘의 형식주의에 반발하며 내용의 부활을 추구하며 보는 형태에서 읽히는 텍스트의 형태로 변화 - 내용중심 · 관람자의 능동적 태도 요구 · 진보 · 전위를 부정하는 절충주의 양식 (장르의 와해, 작가와 작품의 절대적 가치의 부정) · 주변과 대중으로 관심의 영역이 확대 (전통, 문화, 환경, 대중 등과 연계된 미술)

<표2> 모더니즘과 포스트모더니즘 미술의 비교

모더니즘과 포스트모더니즘에 대한 간단한 비교·정리를 통해 우리는 포스트모더니즘이 산업사회를 바탕으로 형성된 모더니즘의 가치가 정보화 사회로 사회 구조가 변화하면서 나타나는 다양성의 가치임을 알 수 있다. 이러한 포스트모더니즘의 새로운 조류는 미술에도 많은 영향을 주었다. 미술의 본질적 가치를 추구하는 형식주의에서 절충주의적이고 내용 중심적이며, 다양한 매체와 형식을 추구하는 형태로 변화하였다. 시각문화는 포스트모더니즘의 이러한 사회·문화적 배경과 미술 환경의 변화에서 그 뿌리를 찾을 수 있다.

시각문화에 대한 정의는 학자들마다 다양하게 나타나나, 크게 시각을 강조하는 입장과 문화를 강조하는 입장으로 구분할 수 있다. 먼저 시각에 초점을 둔 입장을 살펴보면, 바너드(Barnard)는 시각문화를 ‘인간이 시각적으로 생산하고 해석한 기능적이고 의사소통적인 그리고 미적 의도를 가진 모든 것’이라고 정의하였다.⁶⁾ 이는 다양한 시각매체를 통해 생성된 시각 이미지에 의한 문화현상을 총칭하는 개념으로 설명하고 있다. 도우트만(Duttmann)은 시각문화를 ‘문화와 시각 사이에 연결을 가정해야만 하는 이미지의 문화적 헤게모니’로 규정하였다. 이는 문화가 개념보다 이미지에 근거하거나 이미지가 특정 문화 내에서 우위를 차지하게 됨을 의미한다. 즉 시각이 주어진 문화 안에서 경작되고, 시각을 위한 참조들의 문화적 창조 그 자체가 시각적이어야 하며, 그러한 참조들에 의해서 이끌리는 이미지가 문화적 매개가 되어야 한다고 주장한다.⁷⁾ 이러한 시각적 입장의 정의들은 시각 또는 이로 인해 파생되는 산물들이 사회적 맥락을 배제하지 않음에도 불구하고 미술의 단순·확대 개념으로 이해될 수 있다. 즉 시각문화가 기존의 미술 영역이 확장되고 다양

6) Malcolm Barnard, "Art, Design and Visual Culture : an introduction", 1998을 장용석, op. cit., pp. 17-18에서 재인용

7) Duncum, "Visual culture : Development and Directions for Art Education", (Studies in Art education 42 (2), 2001)을 김정선, 『의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선 연구』, (홍익대학교 박사학위 논문, 2004), pp. 18-19에서 재인용

화된 것으로 이해되는 것이다.

반면 문화에 무게중심을 두는 입장을 살펴보면, 설리반(Sullivan)은 '시각문화'란 용어는 특유의 광범위한 구역 안에서 그 구조와 맥락을 통하여 규정된다고 하였다. 이는 시각문화 현상이 너무 광범위하므로 단순, 명료한 개념 정의가 불가능하며, 구조와 맥락을 통해서만 규정될 수 있음을 의미한다. 그는 또한 주로 시각문화 연구자들은 미술이 가지고 있는 의시소통 수단으로서의 역할이나 정치적 역할에 관심을 갖고 있다고 말한다. 따라서 시각문화의 연구를 통하여 그것을 둘러싼 맥락을 이해하게 되고, 나아가 우리가 직면하고 있는 시각정보에 대하여 조절할 수 있게 된다. 시각적 경험이 사회제도, 실체와 구조 안에서 어떻게 구축되어지는가를 분석하고 해석하는 연구 분야가 시각문화인 것이다.⁸⁾

허버트(Herbert)는 시각문화를 하나의 사회적 문제로서 분명한 시각적 측면을 갖는 모든 인간의 산물로 규정하였다.⁹⁾ 밋셸(Mitchell)은 시각을 '문화적 구성물'로 보며 시각문화의 맥락성을 강조하였다. 그는 "시각이 자연적으로 주어지는 것이 아니라 학습되고 길러지는 것이므로 그것은 미술, 테크놀로지, 미디어 그리고 전시와 관찰의 사회적 실제의 역사를 가진 결정된 방식과 관련된 역사를 가질 수 있으며, 따라서 인간 사회와 깊이 관련되어 있고 윤리와 정치, 미학, 그리고 보고 보여지는 것의 인식론과 깊이 연관되어 있다"고 설명하였다. 이처럼 문화적 측면에 초점을 둔 정의들은 시각문화가 더 이상 미술일 수 없으며 학제간적 성격에 기반을 둔 통합학문의 성격을 띠고 있는 것으로 간주한다.

마지막으로 '시각'과 '문화'를 통합하여 이해하려는 입장이 있다. 엠버기(Amburgy, 2003)에 의하면 시각문화는 "문화적 실제의 중요한 구성물

8) Sullivan, G., "Seeing visual culture", (Studies in Art education 14(3), 2003)을 김정선, op. cit., p. 20에서 재인용

9) Travin K. M., "Wrestling with Angels. Searching for Ghosts : Toward critical pedagogy of visual culture", (Studies in Art education 44(3), 2003)을 장용석, op. cit., p. 18에서 재인용

로서 시각적·특성에 관심을 불러일으키는 한 방식이며 맥락이나 권력과 같은 드러나지 않는 의미의 차원을 포함한다.” 라고 정의하였다. 그는 이미지와 문화의 개념의 형식적 구분은 모더니즘적 사고이며 현대에서는 이들의 상호 관련성을 존중하고 복합적으로 함께 이해해야 한다고 보고 있다.

이와 같이 시각문화에 대한 개념은 여러 학자들의 입장과 연구방식에 따라 조금씩 차이를 보이고 있다. 하지만 위의 정의들을 종합하여 보면, 시각문화는 시각의 우선성과 사회·문화적 맥락성을 가지고 있음을 알 수 있다. 또한 시각의 광범위함과 문화의 복합성을 근거로 여러 학문과 연계되어 연구될 수 있는 학제간적 성격을 갖고 있음을 알 수 있다.

2. 시각문화(Visual Culture)의 성격과 영역

1) 시각문화의 성격

앞서 살펴본 시각문화의 정의를 통해 시각문화의 몇 가지 특성을 유추해 볼 수 있다. 시각문화는,

첫째, 다른 감각에 비하여 시각적 우선권을 지닌다.

둘째, 사회적 맥락을 강조한다.

셋째, 다양한 미디어의 활용을 포함한다.

넷째, 통합적 접근을 요구하는 다학문적 개념이다.

첫 번째 시각적 우선권에 대하여 살펴보면, 인간은 자신이 가진 모든 감각을 통해 정보를 받아들이고 외부와 소통하게 되는데 이 중 시각은 어느 감각 보다 우선한다. 아르하임(Arnhem)은 인간이 정보를 받아들이는 방법 중 70%가 시각에 의해 형성된다고 하였다. 인간의 모든 활동은 정보의 전달과 습득, 즉 커뮤니케이션을 기본으로 한다. 커뮤니케이

선은 크게 언어적 기호와 시각적 기호로 구분되며, 원시시대에는 시각적 기호가 우세하였고, 문명이 발달함에 따라 언어적 기호 즉 문자가 중요한 커뮤니케이션의 수단이자 문화를 형성하는 기본 단위가 되었다. 인쇄술의 발명으로 구어에서 문자로 커뮤니케이션의 무게중심이 이동하였고, 사진의 등장과 아울러 20세기 중반 이래 TV나 비디오와 같은 영상매체의 발달은 기존의 문자 중심의 정보전달 방식을 시각적 이미지 또는 영상화로 확산시켰다.¹⁰⁾ 특히 1970년대 개인 컴퓨터의 등장과 더불어 급속도로 발전하고 있는 디지털 기술은 이미지를 통한 정보의 일방적 수용에서 쌍방향성을 부여하게 되었으며, 이러한 정보의 시각화 현상은 앞으로 더욱 가속화될 것으로 예상된다. 즉 포스트모더니즘 사회에서 시각은 그 어느 매체보다 우선성을 가지며, 시각성을 통해 사회의 가치와 신념을 결정하는 중요한 핵심적 요소인 것이다.

두 번째 시각문화는 사회적 맥락성을 강조한다. 사회적 맥락성은 모더니즘과 구별되는 포스트모더니즘의 가장 큰 특징 중의 하나이다. 모더니즘에서는 객관성, 보편성, 절대 진리의 추구하고 탈이데올로기적 특성을 내포하고 있는 반면 포스트모더니즘에서는 이데올로기적, 탈중심적, 맥락적 성격을 강조한다. 기존의 가치체계의 절대성과 획일성에 회의를 느끼며 유연성과 가변성을 강조하게 되었고, 이러한 사고방식은 다원적이고 개방적인 탐구방식을 가능하게 하였다. 이러한 포스트모더니즘의 철학적 사고방식의 변화는 미술에도 많은 영향을 주었다. 모더니즘의 백인 중심적, 남성 중심적, 주류 문화적, 형식주의적, 개인주의적인 특성이 다양한 문화 - 유색인종, 여성, 아시아·아프리카의 민속미술 -에 대한 관심과 집단에 대한 관심, 사회·문화적 맥락에 의한 이해로 변화되었다.

미술을 사회·문화적 맥락을 제거하고 설명하기란 쉽지 않다. 물론 미술을 이해하기 위해서는 미술이 가지는 고유의 조형언어와 형식이 기본

10) 황연주, 『미술교육의 동향과 전망 - 영상정보화 시대와 ‘비주얼 리터러시’ 교육』, (서울: 학지사, 2003), p. 305.

이 되겠지만, 이것만으로는 미술을 제대로 설명할 수 없다. 19세기 이전까지의 수단과 목적으로서의 미술에서 미술의 순수성을 획득하고 현대 미술의 기틀을 마련한 인상주의 미술 또한 당시의 시대상황의 맥락을 이해하여야만 그 가치를 이해할 수 있다. 모네의 화면 가득 빛나는 밝은 색조의 물감의 향연이나 빠른 필치는 모네 한 개인에 의해 창조되었다고만은 할 수 없다. 20세기 초 과학의 발달로 인해 광선의 중요성을 인식하게 되며 이로 인해 야외 사생을 통한 빛의 관찰이 가능하게 되면서 인상주의의 특징인 원색의 사용과 밝은 화면이 나타나게 된다. 이러한 변화는 그림이 점차 물감과 캔버스라는 물질성을 가지고 있음을 인정하게 되고 마침내 평면화를 획득하게 되는 것이다. 인상주의의 이러한 당시의 사회·맥락적 이해 없이 그림을 바라본다면 그림은 단순히 물감의 혼합이나 얽힘으로 밖에 보이지 않을 것이다.

또한 어린아이가 그린 그림과 현대 추상 미술을 맥락적 이해가 제거된 상태로 바라본다면 형식면에서 별반 다를 것이 없다. 그러나 우리는 아동화가 무목적적으로 행해진 발달과정의 현상이고, 현대미술은 의도와 목적을 가지고 사회·문화적 맥락에 의해 생성된 창조물이라는 것을 알기에 그 의미와 가치를 인정하는 것이다. 프리드만(Freedman)은 “미술이란 표면적 형식과 내용일 뿐만 아니라 그것이 만들고, 보고, 보여지고, 사고, 공부하고, 비판하는 사람들에 의한 것이다.”라고 하였다. 따라서 시각문화에서는 미술품의 제작과 감상, 나아가 사용의 맥락까지도 모두 중시되어야 하며, 여기서 맥락이란 미술이 생성되고 향유하는 모든 개인과 집단, 사회·정치적 조건과 문화까지 포괄하는 것이다.

세 번째 시각문화는 미디어의 활용이 중요하다. 현대사회는 산업과 정보통신 기술의 발달로 다양한 미디어가 개발되었으며 우리의 삶은 이러한 미디어의 영향 하에 놓여 있다. ‘미디어(media)’란 ‘운반인’, ‘수레’, ‘매체’, ‘매개체’로 정보를 운반하거나 전달하는 수단이나 경로를 의미한다. 또한 메시지를 저장하고 의사소통할 수 있는 객체, 기술적 도구 또

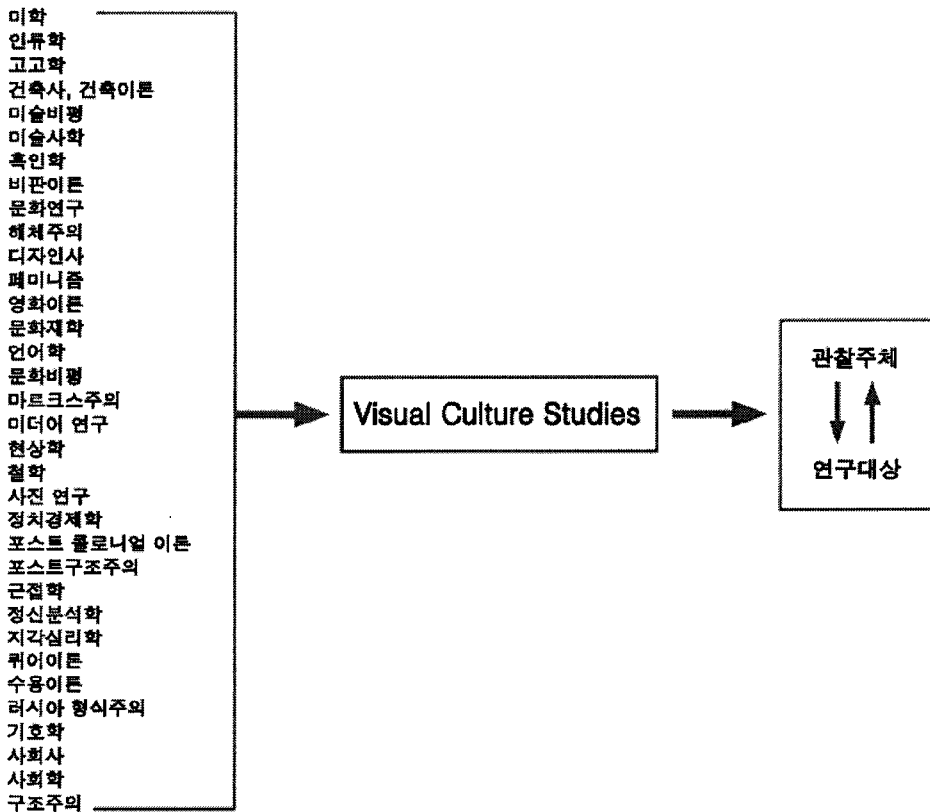
는 형태를 의미하기도 한다.

커뮤니케이션의 역사를 살펴보면, 과거의 면대면(Face to face)에 의한 의사소통에서 문자 기호에 의한 의사소통으로 변화하였고, 현대는 매스미디어의 발전과 보급으로 예전과는 전혀 다른 커뮤니케이션의 방식이 도래하였다. 매스미디어는 청각적(라디오, 카세트 등의 다양한 음원), 시각적(무성영화, 슬라이드, 필름), 인쇄(책, 신문, 잡지), 시청각(영화, TV, 비디오, 애니메이션) 그리고 디지털(컴퓨터) 매체와 같은 다양한 유형이 있다. 특히 전자 미디어의 발전은 매스커뮤니케이션의 진행을 인쇄 매체보다 더욱 쉽고 빠르게 했으며 현대인들에게 있어 이러한 미디어와의 접촉은 빼 놓을 수 없는 생활의 일부가 되었다.¹¹⁾ 이러한 미디어의 발전은 현대인의 사고와 생활방식에 많은 영향을 주고 있으며, 이러한 사회적 변화는 우리의 삶의 중요한 수단이 된 다양한 미디어들 즉, 텔레비전, 비디오, 광고, 컴퓨터, 영화 등의 특성을 이해하고 그것을 커뮤니케이션의 수단으로 활용하고, 그것들에 의해 제공되는 다양한 형태의 메시지들을 분석, 평가하여 능동적으로 제작, 활용할 수 있어야 한다. 이러한 미디어의 확장은 우리가 세상을 인식하는 방식에 영향을 준다. 이는 맥루언(McLuhan)이 말하는 '미디어는 메시지다'라는 의미로 설명할 수 있다. 이는 같은 메시지라도 전달하는 매체가 달라지면 그 의미 또한 달라질 수 있음을 의미한다. 즉 메시지는 미디어의 특성을 반영하게 되는 것이다.

네 번째 시각문화는 다학문적 성격을 가지고 있다. 모든 학문이 그러하듯이 시각문화 또한 시각이라는 한 가지 요소로만 설명하기는 매우 힘들다. 전통적 미술의 한 영역인 조각을 예로 들면 3차원적 조형물인 조각은 시각적으로 볼 수도 있지만, 직접 만져보며 촉각적으로도 느낄 수 있다. 이처럼 모든 매체는 순수하게 한가지의 감각에만 호소하는 경우는 매우 드물며, 서로 복잡하게 연결되어 영향을 주고받고 있다. 더욱

11) 황연주, op. cit., p. 309.

이 다양한 매체의 활용이 이루어지고 있는 오늘날의 시각문화의 영역에서는 더더욱 그러하다. 따라서 시각문화라는 용어는 다학문적이고 복합양식적이며, 문화상호적이고 학제간적 성격을 갖는다. 즉 시각문화는 개인적일 뿐만 아니라 사회적·정치적·경제적이며, 동시대적인 것으로 다양한 역사적 형식들 간의 연계를 포함한다.¹²⁾ 시각문화와 관계된 다양한 학문의 범주를 살펴보면 다음의 <그림1>과 같다.



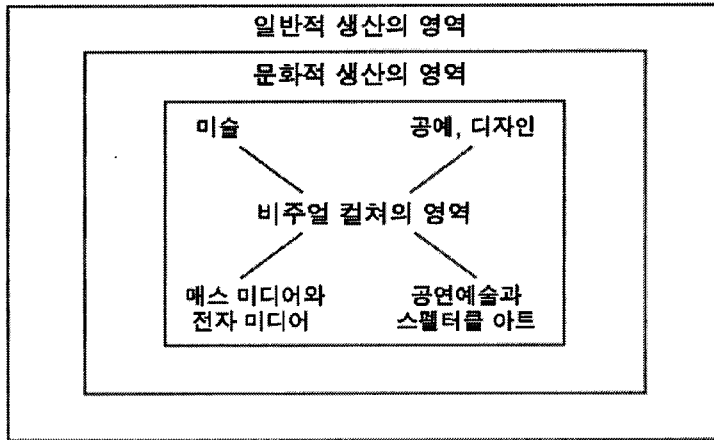
<그림1> 시각문화 연구와 관계하는 학문¹³⁾

12) Kerry Freedman, "The importance of student artistic production to teaching visual culture", (Art education 56(2), 2003)을 장용석, op. cit., p. 20에서 재인용

13) 존 A. 워커·사라 채플린, op. cit., p. 67.

2) 시각문화의 영역

시각문화의 영역을 살펴보면 아래의 표와 같다.



<그림2> 시각문화의 영역¹⁴⁾

위의 표를 살펴보면 시각문화는 일반적 생산의 영역 중 문화적 생산의 영역에 속하며, 전통적인 미술의 영역과 공예·디자인의 실용미술의 영역, 과학의 발전과 미디어의 다양화를 통해 발생한 매스미디어와 전자 미디어의 영역, 공연예술과 스펙터클아트의 영역을 모두 포함한다. 그러나 이러한 시각문화의 영역 구분은 고정적이지 않고 매우 가변적이며, 이는 시각문화가 나타나는 시대상황에 따라 얼마든지 변화할 수 있음을 의미한다. 과거에 중심이 되었던 영역이 현재에는 별로 다루어지지 않을 수 있으며, 새로운 사상과 매체의 등장에 의해 전에 없던 새로운 영역이 새롭게 등장할 수도 있다. 또는 하나의 요소가 여러 영역에 중복하여 포함될 수도 있으며, 하위 요소였던 것이 점차 그 비중이 커져 독립된 하나의 영역으로 확대될 수도 있다. 따라서 위의 분류는 대단히 임의적인 것으로 영역과 영역간의 구분이 독립적이지 않음을 전제로 하고 이해해

14) 존 A. 워커·사라 채플린, op. cit., p. 69.

야 한다.

위 표의 내용을 구체적으로 살펴보면, 우선 전통적인 미술의 영역에는 회화, 조소, 판화, 건축 등이 있으며, 각 영역 안에서도 재료와 용구에 따른 분류와 표현방법에 따른 분류, 소재에 따른 분류 등 그 영역을 세분화하자면 무수히 많은 하부영역이 있다. 현대에 오면서 전통적인 미술의 영역에 사진, 만화, 설치, 해프닝, 행위예술, 비디오아트, 라이트아트, 대지미술 등의 다양한 장르가 생겨난다. 이러한 장르의 다양화는 철학과 사고의 변화와 함께 과학기술의 발달로 다양한 시각적 매체들이 생겨났기 때문이라 볼 수 있다. 이러한 사실로 유추해 볼 때 현재 논의되고 있는 시각문화의 개념 또한 일정 시간이 경과하면 혼란 없이 미술의 포괄적 범주 안에서 이해될 수 있을 것이며, 그 때에는 현재 존재하지 않은 새로운 시각문화의 영역이 발생하여 새로운 이해를 요구하게 될 것이다.

디자인은 대표적인 실용미술이자 그 종류와 영역이 가장 활발히 확장되고 있는 시각문화의 한 영역이다. 디자인은 크게 기초디자인, 시각디자인, 산업디자인, 환경디자인, 영상디자인, 전시디자인으로 구분할 수 있다. 기초디자인은 디자인의 기본 요소인 조형요소와 원리, 색의 대비 등의 이론적인 분야로 모든 디자인과 미술의 영역에서도 그 바탕이 된다. 시각디자인은 시각을 통해 정보를 전달하는 영역으로 문자디자인 - 마크 심벌, 픽토그램, 다이어그램, 로고타입 - 과 포스터, 포장지, 일러스트레이션, 카드·엽서, 잡지, 신문 등의 각종 인쇄물, POP, CIP¹⁵⁾ 등이 있다. 산업디자인은 여러 형태로 생산되는 상품 혹은 기성품을 디자인하는 것으로 자동차, 비행기 등의 수송수단 디자인, 화장품 용기와 같은 각종 제품 디자인, 장신구 디자인 등이 있다. 환경디자인은 인간이 살고 있는 환경과 공간을 디자인하는 것으로 실내 디자인, 실외디자인, 조경

15) CIP (Corporate Identity Program) : 이미지 표준화 계획을 의미. 단체나 기업의 조직 또는 제품의 이미지를 시각적·감각적으로 동질성이 느껴지도록 체계화하여, 대중에게 일관성 있는 이미지를 지속적으로 제공함으로써 기업과 제품의 이미지를 향상시키는 역할을 한다.

디자인, 환경벽화, 슈퍼그래픽, 오픈 스페이스, 도시디자인 등이 있다. 영상디자인은 디지털 매체를 통한 디자인으로 컴퓨터그래픽, 애니메이션, 특수촬영, TV 광고 등이 있다. 전시디자인은 전시장 디자인, 무대 디자인, 공연 디자인, 디스플레이 등이 있다. 디자인의 영역도 앞서 살펴본 미술의 영역과 마찬가지로 그 구분이 대단히 임의적인 것으로 가변성을 전제로 이해해야 할 것이다.

공예의 영역을 살펴보면, 금속공예, 도자기공예, 염색공예, 목공예, 섬유공예, 민속공예 등이 있다. 공연과 스펙타클 아트에는 연극, 연기, 제스처, 바디 랭귀지, 악기연주, 댄스, 발레, 야외극, 스트립쇼, 패션쇼, 카니발과 페스티벌, 시가행진과 퍼레이드, 즉위식과 같은 공정의식, 유원지, 테마파크, 아케이드, 비디오게임, 음향쇼, 빛의 축제, 불꽃놀이, 조명과 네온사인, 음악 콘서트, 파노라마, 인형극, 별자리 관측, 대중 집회, 스포츠이벤트 등이 있다.

매스미디어와 전자 미디어는 사진, 영화, 애니메이션, 텔레비전, 비디오, 위성방송, 광고와 같이 미술과 디자인의 영역에서 하나의 장르 혹은 매체로 활용되고 있는 것도 있으며, 멀티미디어, 콤팩트 디스크 인터랙티브, 인터넷, 텔레마틱스¹⁶⁾, 가상현실(Virtual reality), 컴퓨터 이미지 등 시각문화의 새로운 매체의 한 부분으로 이해해도 무방하다.

16) 텔레마틱스 (Telematics): 자동차에 위성 위치 확인 시스템(GPS)과 지리 정보 시스템(GIS)을 장착하고 운전자와 탑승자에게 교통 정보, 응급 상황 대처, 원격 차량 진단, 인터넷 이용 등 각종 이동 업무를 제공하는 것. 장비로는 음성 인식, 문자 음성 변환(TTS) 등의 기능을 위한 마이크와 스피커, 액정 표시 장치(LCD), 키보드, 터치스크린 등 독특한 입출력 장치가 있고, 카 오디오, 텔레비전 모니터, 네비게이션, 핸드프리 휴대 전화 기능을 모두 통합하고 플래시 기억 장치나 팜톱 컴퓨터, 노트북 컴퓨터 등을 이용하여 외부와 데이터 교류를 할 수 있다.

Ⅲ. 시각문화교육

1. 시각문화교육의 필요성

그동안 우리사회에서 통용되어온 교과서적 의미의 ‘미술’이란 용어는 모더니즘의 개념으로 이는 18세기 후반 서양에서 형성되어 20세기 중반까지 제도화 과정을 거친 ‘Fine art’의 일본식 번역어이다.¹⁷⁾ 미술의 뜻을 보면 ‘아름다운 기술’로 이는 미술을 ‘아름다움’과 ‘기술’이라는 두 측면에서 개념을 한정지었다. 이는 아름답지 못한 상대적인 많은 다른 개념들을 미술의 범주 밖으로 제외시켜 왔음을 의미하기도 한다.

흔히 미술이라고 하면 회화, 조각, 건축을 떠올릴 수 있는데, 이 세 활동은 디자인 개념을 공통의 분모로 할 수 있다. 여기서 디자인이란 첫째, 화가나 조각가, 건축가의 마음에 떠오른 개념이나 지시하는 말이며, 둘째, 그것은 드로잉(Drawing)을 뜻하는 말이기도 하다. 실제로 이들 세 활동은 마음에 의해 파악된 개념을 드로잉이라는 수단을 통하여 용이하게 실행에 옮길 수 있는 활동들이라는 점에서 공통적이다. 16세기 이론가들은 이와 같이 디자인과 세 활동을 연결시켜 우리가 오늘날 미술의 체제로 이해하고 있는 ‘디자인 기술’이라는 의미로서 ‘미술’이라는 사고를 정립하는 것에도왔다.¹⁸⁾

이러한 미술이라는 용어는 우리나라에서는 1945년 광복 이후 이전의 도화, 공작의 과목을 미술로 통합하면서 처음 생겨났다. 그러나 우리나라는 광복 이후에도 6.25전쟁을 거치며 정치, 경제적 공황기에서 벗어나지 못하였기 때문에 교육 특히 예술 교육이 제대로 자리를 잡지 못하였다. 미술교과가 본격적으로 자리를 잡기 시작한 것은 1970년대 2차 교육과정¹⁹⁾

17) 심광현, 『이제, 문화교육이다』, (서울: 문화과학사, 2003), p. 246.

18) 오병남, 『미학강의』, (서울대학교 출판부, 2003), 2장.

19) 2차 교육과정은 1963년부터 1973년까지 시행된 교육과정을 칭한다. 우리나라의 교육과정을

이후의 일이다. 그러나 우리나라에서 미술이라는 개념과 제도가 정착할 즈음 서양에서는 'Fine art'의 전통적 권위와 위세가 크게 약화되면서 새로운 대안들이 광범위하게 모색하게 되었다.²⁰⁾ 기존의 캔버스 위주의 평면 회화에서 대지미술, 퍼포먼스, 설치 등 미술의 개념이 확장된 다양한 실천적 움직임들이 있었으며 회화, 조각, 공예 등의 전통적인 장르 구분이 모호해지고, 대중문화가 미술의 중요한 소스이자 표현 방식으로 대두되기 시작하였다. 이는 대중문화와 영상미디어의 급속한 발달로 인한 고급문화로서의 미술이라는 제도 자체가 크게 약화되기 시작한 것이다. 이제는 이전의 '아름다움의 창조'라는 협소한 개념으로서의 미술로는 현대의 다양한 시각적 양상을 설명하기에 불충분하게 되었다. 현대는 미술표현을 넘어서 추한 것, 공포, 분노, 송고함 등을 포함하는 풍요로운 감수성을 드러내는 인식을 가능하게 했으며 사회적 관계를 지각하고 소통하는 방법으로 이해함으로써 커뮤니케이션의 개념으로 확장하였다.²¹⁾ 따라서 이제 미술교육은 유럽에서 기원한 '미술'이라는 용어가 가지는 한계를 인정하고, 나아가 미술이라는 개념을 시각문화라는 새로운 개념으로 재정립하여 우리의 눈앞에 펼쳐지는 시각적 현상을 바라보아야 할 것이다.

지금까지의 미술교육은 그 필요성을 다음의 다섯 가지로 그 당위성을 설명하고 있다. 첫째, 미술교육은 자아표현의 한 방법이다. 인간은 누구나 여러 방법을 사용하여 자신을 표현한다. 그 중 미술은 자아표현의 훌륭한 방법으로 개성과 느낌, 개인의 성장을 반영하고 환경과 세계와의 상호소통의 한 수단이 되기도 한다. 이러한 입장은 미술을 전인적 인격 형성이나 창의성 계발의 한 방법으로 보는 창의성 중심 미술교육에서 강조하

시기별로 살펴보면, 1차 교육과정 (1954~1963), 2차 교육과정 (1963~1973), 3차 교육과정 (1973~1981), 4차 교육과정 (1981~1987), 5차 교육과정 (1987~1992), 6차 교육과정 (1992~1997), 7차 교육과정 (1997~현재)이 있다.

20) 심광현, op. cit., p. 247.

21) 심광현, op. cit., p. 262.

고 있는 면이다. 또한 표현의 강조는 지금까지 미술교육이 가장 우선적으로 추구한 목적 중 하나라고 볼 수 있다.

둘째, 시지각의 중요성이다. 시지각은 시각에 의한 지각을 의미하나, 사진기가 대상을 그대로 받아들이는 것과 같은 기계적 작용이 아니라 대상을 구조적으로 파악하는 인간의 심리적 작용이다. 이러한 시지각 교육은 미적으로 사물을 분별하는 힘 즉 '미적 안목'을 육성시키며 이를 통해 자신의 삶에서 직면하는 다양한 시각적 현상을 미적으로 보고 개선하고 가꾸는 활동이 가능해진다. 이러한 입장은 현대에 더욱 강조되고 있는 부분으로 시각문화 교육의 필요성이자, 추구하는 교육의 목표이기도 하다.

셋째, 좌·우뇌의 균형 있는 발달이다. 좌뇌는 언어적, 분석적, 합리적, 수리적, 논리적 영역을 담당하고 우뇌는 시각 및 공간 기능, 형태의 지각, 직관적·감성적·총체적 인식 등을 담당한다. 미술교육은 우뇌의 발달을 담당하며 좌뇌적 성향의 교육으로부터 우뇌의 균형 있는 발달을 유도한다.

넷째, 개성과 창의성의 육성이다. 개성과 창의성은 예술교육이 담당하는 중요한 영역으로 문화의 발전과 창조의 원동력이 된다. 이러한 창의성의 개념은 시대에 따라 달라지는데 모더니즘 시대에서는 '무'에서 '유'를 창조하는 것을 창조로 본 반면, 포스트모더니즘의 시대에서는 '유'에서 '새로운 유'의 창조를 의미한다. 이는 패러디와 차용과 같은 방식으로 나타나며 시각문화교육에서도 중요한 부분이다.

다섯째, 아름다움과 즐거움의 향수이다. 미술은 인간에게 아름다움과 즐거운 경험을 제공하며 이는 창조 즉 제작에 의해서만이 아닌 미술의 감상과 이해를 통해서도 이루어진다. 미적 교육론을 주장한 쉐러는 미술을 '심미적 놀이'라고 칭하기도 하였다.

이상 미술교육의 필요성에 관하여 간단히 살펴보았다. 미술교육은 자아 표현의 방법, 시지각의 중요성, 좌·우뇌의 균형적 발달, 개성과 창의성, 아름다움과 즐거움으로 그 필요성을 설명할 수 있는데, 이는 곧 시각문화

교육의 필요성이기도 하다. 그러나 그 이면에 내포하고 있는 의미는 모더니즘의 미술교육과는 상반되는 부분이 상당히 있음을 또한 알 수 있으며, 중요성의 경중 또한 차이가 있음을 알 수 있다. 위의 다섯 가지 요소에 시각문화 교육의 필요성을 몇 가지 추가하면,

첫째, ‘미술’이라는 용어의 한계
둘째, 문화적 패러다임의 변화
셋째, 일상의 중요성이다.

첫 번째 미술 용어의 한계는 앞서 설명을 하였고, 두 번째 문화적 패러다임의 변화는 과거에는 문화를 종교, 예술, 철학, 과학 등과 같은 고차원적인 인간정신 활동과 관련하여 문화를 절대적 가치로 이해했다면, 현대는 그 개념이 훨씬 넓어졌고 역동적으로 변화하였다. 현대에는 인간의 끊임없는 활동 그 자체가 문화이며 이는 전통을 수용, 거부, 변형하는 인간의 능동적인 활동인 것이다.

세 번째 일상의 중요성은 대중문화로 설명할 수 있다. 산업화에 따른 기계에 의한 대량생산 체제는 엄청난 물량의 생산품을 쏟아내었고 인간은 더 이상 생산자가 아닌 소비자로서의 역할이 더 큰 비중을 차지하게 되었다. 또한 매스미디어와 함께 발전한 대중문화는 인간의 삶에 중요한 부분을 차지하게 되며, 인간이 겪는 다양한 시각 문화적 경험 대부분을 이를 통해 이루어지게 되었다. 대중문화가 보여주는 이미지는 우리의 일상의 모습과 동떨어진 고차원적인 것이 아니라 바로 우리들의 일상의 삶 그 자체이기도 하다. 그렇기에 시각문화 교육은 우리의 일상의 삶을 근간으로 이루어져야 한다. 무엇보다도 교육적 관점에서 학습자의 변화된 환경을 교육적으로 고려하지 않으면 교육은 학습자와 분리된 형식적 교육에 머무르게 된다.

2. 시각문화교육의 함의

앞서 살펴본 시각문화의 개념과 성격 및 시각문화 교육의 필요성을 바탕으로 시각문화 교육에 대한 다음과 같은 함의를 찾아볼 수 있다.

첫째, 시각문화교육은 시각문화의 범위에 근거하여 학습자의 일상의 시각물을 토대로 구성되어야 한다. 이는 시각문화교육의 자원이 되는 시각문화의 범주를 학습자의 일상의 영역에 둬으로써 학습자 중심의 교육을 추구하는 것이다. 학습자 중심의 교육이란 교육의 목표, 내용, 방법, 평가의 모든 영역에서 학습자를 적극 고려함을 의미한다. 학습자의 흥미, 관심, 발달적 특성을 고려하여 학습 내용을 구성하고, 학습자에 적합한 교육 방법을 제공하여 스스로 선택하고 능동적으로 학습을 구성하게 하며, 교육평가에서도 교사에 의한 일방적이고 양적인 평가가 아닌 학습자 스스로의 자기평가와 상호평가를 통한 질적 평가를 추구하여 궁극적으로 교육의 질을 개선하는 것을 의미한다.

시각문화의 다양성은 선택의 문제를 야기하고 이러한 선택에는 기준이 필요하다. 그 기준이 바로 학습자와 학습자의 일상의 맥락인 것이다. 이러한 기준에 따라 전통적인 예술 영역으로서의 미술을 넘어 생활문화 속의 다양한 시각문화가 교육의 내용으로 고려될 수 있다.

둘째, 시각문화교육은 시각예술을 매개로 통합적인 지식을 추구해야 한다. 시각문화는 사회적 맥락 안에서 다양한 미디어를 통하여 만들어지는 시각물이기 때문에 단순히 조형요소와 원리의 형식적 접근이나 미술사적 지식에 의한 접근만으로는 시각문화를 이해하는데 한계가 있다. 시각문화를 제대로 이해한다는 것은 시각매체의 매체적 특징을 알고, 이를 매개로 그것과 관련된 맥락을 고려하여 다양한 영역의 지식과 가치를 통합적으로 추구하는 것이다.

셋째, 시각문화교육은 일차적 조형 활동인 표현중심의 영역을 넘어 시각적 의사소통의 문제로 확대되어야 한다. 이는 예술 활동이 개인적 차원

에 머무르는 것이 아닌 의사소통이라는 소통의 문제로 확대됨을 의미한다. 과거의 시각예술은 주로 표현활동에 의해 예술품을 생산하여 보여주고, 이를 감상자가 감상하는 행위의 이원적이고 분리된 형태를 취하였다. 그러나 현대에는 이러한 생산자와 감상자의 구분이 모호하며 시각예술이라는 개념도 대중적이고 일상적인 시각문화로 그 개념이 달라지고 있다. 그렇기에 시각문화를 이해하고 소통할 수 있다는 것은 공동체를 이루고 살아가는 인간에게 있어서 자신의 의사를 정확히 표현하고, 다른 사람의 시각적 표현에 대한 올바른 이해를 통하여 현대사회의 중요한 커뮤니케이션의 수단으로서 시각문화를 이해함을 의미한다. 또한 시각문화의 이러한 커뮤니케이션적 특성은 학교교육에서 적극 반영되어 학습자가 올바르게 시각문화를 이해하고 향유할 수 있게 하여야 한다.

지금까지 살펴본 시각문화교육의 세 가지 함의는 시각문화의 의미와 소통의 문제, 맥락적 특성에 근거한 것으로 기존의 형식적이고 탈맥락적인 미술교육에서 벗어나 현대의 시각이미지 중심의 문화 환경 안에서 학습자가 시각적으로 의사소통할 수 있는 문화적 인간으로 성장하는 것을 목적으로 하는 시각문화 교육의 중요한 방향을 제시한 것이다. 이러한 세 가지 함의를 종합하여 보면 시각문화 교육은 의사소통을 통하여 교육의 자료체로서 시각문화를 토대로 통합적 지식을 추구해야 한다. 즉 문화적 능력을 기르고자 하는 시각문화 교육이 교육의 내용으로 삼고 있는 시각문화를 학습할 수 있는 방법은 의미와 생산의 소통이라고 하는 의사소통의 구성주의적 방식을 취해야 하는 것이다.

구성주의란 새로운 인식론적 패러다임에 근거하여 지식의 구성과 학습에 대하여 새로운 관점을 제시하는 학습이론으로서 학습자의 경험과 맥락을 바탕으로 학습자 스스로의 선택과 유용성에 바탕을 두고 자신의 지식을 구성해 가도록 하는 것이다. 이러한 구성주의적 학습형태에는 비고츠키(Vygotsky)의 영향으로 언어가 학습에 중요한 요소임을 인식한 월취의 대화학습과 소집단 내의 상호작용을 중시하며 학습자 간의 협동

학습을 강조하는 말라구치의 소집단 프로젝트 학습, 리고프의 인지적 도제학습이 있다.

리고프의 인지적 도제학습은 전통적 도제학습의 장점을 수용하여 창의적이고 반성적 사고, 문제해결 등과 같은 내적인 고등정신 능력을 학습하기에 적합하도록 재구성한 교수-학습 방법이다. 인지적 도제학습의 과정을 살펴보면, 먼저 전문가의 시범을 학습자가 관찰하고, 그 다음 교수적 도움을 받아 학습자의 인지적 틀을 점차적으로 구성해 가며, 마지막에는 교수적 도움이 중지되고 학습자 스스로 문제를 해결할 수 있게 되는 것이다. 도제교육의 방법으로는 모델링(Modeling), 코칭(Coaching), 스캐폴딩(Scaffolding), 명확한 표현(Articulation), 반성적사고(Reflection)가 있다.

이러한 구성주의 이론은 기존의 미술교육에서도 찾아볼 수 있다. 표현 활동에서 학습자 스스로 자신의 표현주제를 선택하게 하고, 표현의 매체나 표현방법, 재료의 선택에 주도권을 주며 학습자 자신의 흥미와 관심, 맥락에 기초하여 탐색하는 자기주도적 학습에서 그 특성을 발견할 수 있다. 한정된 미술의 개념을 인식하고 또한 교사중심, 표현중심 교육에서 벗어나 학습자 중심, 자기주도적 학습, 표현·이해·감상의 전 영역을 미술교육에 담으려고 시도한 7차 교육과정에서 이러한 특성을 찾아볼 수 있는 것이다. 그러나 7차 교육과정은 1997년 개정되어 지금까지 교육현장에서 실행되고 있는 교육과정으로 시각문화에 대한 심도 깊은 이해가 불완전한 상태에서 이루어졌으며, 또한 근 십년의 세월 동안 시각문화의 양상은 많은 변화를 겪었기에 8차 교육과정을 앞둔 현 시점에서 7차 교육과정을 통해 현재의 시각문화교육을 논의하는 것은 어려움이 따른다.

3. 비주얼 리터러시(Visual Literacy) 교육

1) 비주얼 리터러시의 의미

‘리터러시(literacy)’란 용어는 사전적 의미로 ‘이해하고 활용하는 능력’을 뜻한다. 이러한 개념은 지금까지 보통 ‘문해력’이라고 해석되어 문자를 읽고 쓰는 ‘텍스트 리터러시(text literacy)’로 이해되었다. 이러한 ‘텍스트 리터러시’ 능력은 태어날 때부터 타고나는 것이 아니며 여러 해를 거쳐 학습되어진다. ‘리터러시’는 과학기술의 발달과 함께 커뮤니케이션의 유형이 복잡해짐에 따라 그 의미 또한 변화하였다. 바바라 실즈(Babara A. Seels)는 리터러시의 변화된 의미를 다음과 같이 서술하였다. “Literate한 사람은 오늘날 책임 있는 시민으로서의 기능에 필요한 기본적인 것을 배운 교육받은 사람이다.”²²⁾ 이러한 의미에서 리터러시의 개념은 단순히 문자를 읽고 쓰는 것보다 더 많은 것을 요구하는 포괄적인 개념으로, 읽고 쓰는 것을 넘어 이해하고 활용할 수 있는 능력을 요구한다.

그렇다면 ‘비주얼 리터러시’는 ‘텍스트 리터러시’와 어떤 차이점이 있는가? 텍스트 리터러시가 언어의 분명한 논리적 체계를 갖추고 개념적이고 순차적인 성격을 가지고 있다면, 비주얼 리터러시는 동시적이며 묘사적이다. 텍스트 리터러시가 가지는 ‘문해력’이라는 고유의 특성도 있겠지만, 시각이 가지는 매체적 특성에 의해 비주얼 리터러시는 텍스트 리터러시와는 상당한 차이점을 가지고 있는 것이다.

언어에서 문법이 없으면 의미의 구성이 어려운 것처럼, 시각적 미디어에 있어서도 미적인 규칙으로 각인된 구조적인 문법이 필요하다. 시각적 미디어에 대한 이러한 문법적 구조를 이해하지 못할 경우 우리는 시각

22) Seel, B. A., *Visual Literacy - The Definition Problem*, 1994를 장용석, op. cit., p. 29에서 재인용

적 문맹인이 되거나, 시각적 메시지를 아무런 비판적 증거 없이 수동적으로 받아들이게 된다.²³⁾ 이러한 점에서 비주얼 리터러시 교육의 필요성이 있는 것이다.

비주얼 리터러시의 개념은 1969년 데브즈(Debes)에 의해 미국에서 열린 첫 번째 ‘비주얼 리터러시 회의’에서 처음 정의되었다. 데브즈(Debes)는 비주얼 리터러시를 다음과 같이 서술하고 있다.

‘비주얼 리터러시’는 보는 것에 의해서 다른 감각 경험과 통합시킬 수 있는 일련의 시각능력을 뜻한다. 이러한 능력은 정상적인 인간 학습의 기본이며, 비주얼 리터러시를 갖추게 되면 개인은 자신이 접하는 환경 속에서 눈에 보이는 행동, 사물, 상징 등을 시각적으로 분별하고 해석할 수 있다. 또한 비주얼 리터러시를 창조적으로 사용함으로써 인간은 다른 사람과 커뮤니케이션 할 수 있으며, 감상의 차원에서 사용할 경우 시각적 커뮤니케이션을 통해 작품들을 이해하고 즐길 수 있다.²⁴⁾

이 밖에도 ‘비주얼 리터러시’에 대한 다양한 정의가 있다. 오스본과 오스봄(Ausburn & Ausburn)은 비주얼 리터러시를 ‘타인과의 의사소통을 위해 시각적인 생산물을 이해하고 그것을 활용하는 것을 개인에게 가능하게 하는 일련의 숙련된 능력’(인용 pettersson, 1994: 217)이라고 정의하였으며, 헤이니히(Heinich)는 ‘시각적 메시지를 정확하게 해독하고 그러한 메시지를 창조하는 학습된 능력’으로 보았다²⁵⁾. (인용 Seels, 1994: 104)

23) 황연주, op. cit., p. 315.

24) Debes, J. L., *The Loom of Visual Literacy in Audiovisual Instruction*, 1969을 장용석, op. cit., p. 30에서 재인용

25) 비주얼 리터러시에 대한 이러한 정의 이외에도 국제 비주얼리터러시 협회 IVLA (International visual literacy association)는 1968년 다음과 같이 정의하기도 하였다. ① 다른 감각적인 경험들과 관여해서 보는 것을 통해서 한 인간을 발달시킬 수 있는 시각적인 능력에 대한 일련의 그룹이다. ② 시각적인 상징들 즉 그림들과 함께 커뮤니케이션을 해석하고, 시각적인 상징들의 도움으로 메시지를 생산하는 습득되어진 숙련된 능력이다. ③ 구두 언어에 있어서 이미지적인 것을 번역하고 또는 그 반대로 이미지적인 것을 구두 언어로 번역하는 숙련된 능력이다.

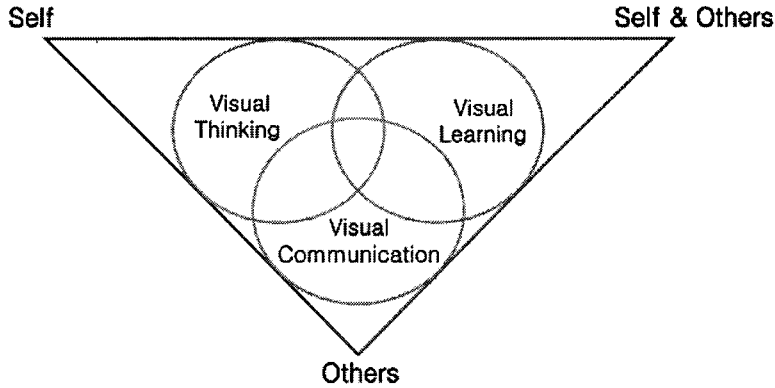
위의 정의들을 종합해 보면 ‘비주얼 리터러시’는 다양한 시각적 미디어를 통한 그림이나 영상 또는 시각적인 진술들을 올바르게 인지하고, 비평적으로 수용하며, 적절하게 활용하고 또 능동적이고 창의적으로 제작할 수 있는 능력들과 숙련된 기술을 의미한다.

비주얼 리터러시를 구조적인 측면에서 살펴보면 ‘시각적 사고(visual thinking)’, ‘시각적 학습(visual learning)’, ‘시각적 의사소통(visual communication)’의 개념으로 구성되어진다. 이는 바이커와 랜드워크(Bikkar S. Randhawark)가 1978년 정의한 것으로 비주얼 리터러시를 좀 더 구조적이며 구체적으로 접근할 수 있는 방안을 제공해 준다. ‘시각적 사고’는 무의식적이고 은유적인 사고를 의미하며, 그림, 기호, 상징적 이미지를 볼 수 있는 능력을 필요로 하는 인지와 이해의 통일체로 이루어져 있다. 우리는 이러한 시각적 사고를 통해 자신의 생각이나 느낌을 시각적으로 표현할 수 있으며, 또한 시각적으로 표현된 정보를 이해할 수도 있다.

‘시각적 학습’은 이미지를 통한 학습을 의미하며, 이는 순수한 시각학습과 함께 다른 학습의 보조적 수단으로서의 시각 자료의 활용을 통해서도 이루어진다. 몰렌다(Molenda)와 러셀(Russell)에 의하면 ‘시각적인 것으로부터 배운다’는 것은 시각적인 메시지의 ‘구분’과 ‘해석’의 단계를 통해 이루어진다고 보았다.

‘시각적 의사소통’은 윌스만(Wileman)에 의해 “이미지적이고 도해적인 상징들을 사용해서 생각을 표현하고, 학교 내외의 환경에서 사람들을 가르치는 인간존재에 의한 시도”로 정의되어진다. 시각적 의사소통도 보통의 커뮤니케이션의 과정을 거치게 되는데 커뮤니케이션의 과정이란 송신자와 수신자가 매개를 통해 메시지를 전달하며 피드백의 과정을 거치는 것을 의미한다. 시각적 의사소통에는 메시지가 시각적 상징에 의해

이루어지는 것이다.



<그림3> '비주얼 리터러시' 구성요소²⁶⁾

2) '비주얼 리터러시' 교육의 필요성

오늘날 우리들의 일상생활은 다양한 시각적 매스미디어에 둘러싸여져 있다. 따라서 우리들은 과거에 직접적인 경험과 문서화된 문자 기호를 통해 습득했던 많은 정보들을 미디어에 의해 간접적으로 경험하게 되곤 한다. 현재의 학습자들은 정보 습득의 매체적 의존도가 기성세대보다 크며, 따라서 매체의 성질에 따른 정보의 습득 방식이나 세계를 이해하는 성향 또한 어른들과는 사뭇 다르다. 같은 내용을 담고 있더라도 내용을 담는 체가 되는 형식 즉, 매체가 달라지면 그 의미 또한 달라지기 마련이다. 이와 같이 시각문화의 다양화는 학습들의 인지와 행동에 다음과 같은 문제점을 야기할 수 있다.

첫 번째, 현실 세계와 가상 세계와의 구분이 어려워진다. 컴퓨터 기술의 발전을 통해 가상세계의 이미지는 더욱 리얼하게 정교화 되었으며, 이러한 현상은 컴퓨터 게임과 같은 영상 매체에 노출된 학습자들에게 미디어를 통해 접해지는 가상 이미지들에 길들여져 현실 세계와 구분을

26) 황연주, op. cit., p. 321.

못하는 혼돈을 겪게 된다. 이러한 문제점은 현실 부적응이나 도피적 태도, 가상세계의 비현실적 행동을 현실에서 무의식적으로 행하게 되는 범 죄로 까지 확대될 수 있다.

두 번째, 실제성의 부재를 가져온다. 무수한 작업 경로에 의해 만들어지는 각종 시각 이미지들은 점점 실존의 오리지널한 객체의 성격을 잃어 가게 되는데, 이러한 시각 이미지의 반복적 경험은 오리지널한 객체의 순수한 성질의 파악을 어렵게 한다. 현재의 삶 자체가 실제적 경험보다는 간접 경험에 의한 것이 많기 때문에 우리가 겪게 되는 많은 시각적 경험들이 양적으로는 증대될지는 모르나, 실제의 진실성은 이해되지 못한 채 피상적으로 경험하게 될 위험성이 있다.

세 번째, 정보 조작의 가능성이다. 점차 조작하기 쉬워지는 소프트웨어의 출현과 발전은 정보조작의 가능성을 더욱 손쉽게 하였다.

네 번째, 정보에 대한 깊이 있는 이해가 어려워진다. 디지털 기술의 발전은 영상매체와 같은 동시성과 시간성을 가진 매체의 움직임의 더욱 가속화하였는데, 이러한 영상의 빠른 움직임은 학습자들로 하여금 데이터 처리와 인식에 충분한 시간을 부여하지 않아 피상적인 정보수용에 그치게 할 수 있다.

이러한 문제점에 비추어 볼 때, 시각문화 교육의 일환으로 비주얼 리터러시 교육은 반드시 필요하다. 비주얼 리터러시 교육을 통해 학생들은 시각문화를 올바르게 이해하고, 분별력과 비판적 안목을 가지고 선별적 수용을 할 수 있으며, 적절하고 의미 있게 활용하고, 주체적이고 창의적으로 제작할 수 있도록 이끌어 준다. 더 나아가 새로운 매체를 이용한 예술적 창작활동도 할 수 있게 된다. 이러한 비주얼 리터러시 교육은 통합적 접근에 의해 이루어질 수 있으며, 또한 실생활과의 직접적인 연관을 통해 더욱 강화될 수 있다.

IV. 시각문화교육을 통한 미술교육의 실제

1. 미술교육의 방향제시

시각문화교육이 미술교육의 단순 확장의 의미가 아니기에 여러 가지 신중히 고려해야 할 과제들이 있겠으며, 이 단원에서는 지금까지 살펴본 시각문화교육을 토대로 현재의 미술교육에 몇 가지 방향을 제시하고자 한다.

1) 시각문화 학습으로의 미술교육

던컴(Paul Duncum)은 시각문화를 “인간이 생성하고 보여 지는 신념과 가치라는 견지에서 연구되는 것으로 볼 수 있는 모든 인공물로 구성 된다”라고 하였다.²⁷⁾ 이 말은 인간이 만들어낸 모든 시각적 생산물이 시각문화의 범주에 속하며, 이를 시대적 가치와 관점을 가지고 바라보아야 한다는 뜻이다. 인류는 역사를 통하여 끊임없이 시각적 생산물을 만들었으며 이러한 생산의 이면에는 각 시대의 가치가 자리를 잡고 있다. 고대에는 다산·사냥과 같은 주술적 목적으로 그림을 그리고, 실용의 목적으로 생활 공예품을 만들었다. 인류가 진화하면서 단순한 조형 활동은 예술 활동으로서의 가치를 부여받으며 문화의 중심에 놓여지게 되었다. 모더니즘 시대에 이르러서는 이러한 미술이 예술영역으로서의 독립성을 최고조로 이룩하였으며, 미술 고유의 형식미를 추구하였다. 그러나 포스트모더니즘 시대가 도래 하면서 튼튼한 울타리를 갖고 있던 미술은 많은 변화를 겪게 되었다. 대중문화의 발달로 대중의 미의식은 변화하게 되었고, 과학 기술의 발달은 예전에는 없었던 새로운 매체들을 쏟아 냈으며, 이러한 시대상

27) 김황기, 「시각문화 미술교육에 대한 고찰」, 미술교육논총 16집, 한국미술교육학회, 2003, p. 33.

황의 변화는 미술에도 새로운 변화를 요구하게 되었다.

현재 우리의 눈앞에 펼쳐지는 시각적 현상들은 과거의 미술이라는 말로는 설명의 한계가 있기에 이 논문에서는 ‘시각문화’라는 말로 설명하고 있다. 미술의 고유 개념에 변화가 생겼으면, 이를 교육하는 미술교육의 현장에도 변화가 필요함은 당연한 결과이다. 경쟁적으로 늘어나는 시각문화 속에서 학생들이 주체적인 삶을 살아가기 위해서는 시각문화에 대한 올바른 인식이 필요하며, 이를 담당하는 것이 교육의 역할이다. 미술은 시각을 다루는 교과이므로 다른 어느 교과보다 효율적으로 이 문제에 대한 교육을 수행할 수 있을 것이다. 학습자들은 자신이 지각한 시각적 문화현상들을 무조건적으로 수용하는 것이 아니라, 판단 기준의 체를 통해 선별하여 받아들이는 비판적 해석력을 기르고, 이를 통해 자신의 의사를 시각적 언어로 표현할 수 있게 하는 것이 시각문화교육이 담당해야 할 일차적인 교육의 목표이다. 이는 ‘비주얼 리터러시(Visual literacy)’ 즉 시각적 문해력 교육의 역할이라 할 수 있다. 다양한 시각적 미디어를 통해 그림이나 영상, 시각적 기호를 올바르게 인식하고 비평적으로 수용하며, 적절하게 활용하여 나아가 창조적 생산을 가능하게 하는 능력을 기르는 것이다.

이러한 비주얼 리터러시 교육을 위해서는 미술교육이 표현 활동 중심의 편협한 체제에서 벗어나 미적체험과 감상 활동의 통합적 교육을 추구하며, 다양한 미디어를 수업에 적극 활용하는 자세가 필요하다. 이러한 비주얼 리터러시 교육은 현 교육과정인 7차 미술과 교육과정에서도 그 특징을 살펴볼 수 있다.

먼저 교육 목표의 측면²⁸⁾에서 살펴보면 총괄 목표 아래 미적 체험, 표현, 미술 감상 활동의 하위 영역을 두어 각 영역별 교육목표를 따로 제시하였다. 이 중 미적체험과 감상은 시각문화교육에서 강조하는 부분으로

28) 7차 미술과 교육과정 목표 체계 : 총괄목표 - 미술활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양한다. 하위목표 - 미적 대상을 가치를 발견하고 이해할 수 있다(미적체험), 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다(표현), 미술품의 가치를 판단하고, 미술문화 유산을 존중할 수 있다(감상)

미적 대상의 가치를 판단할 수 있는 미적 안목과 비평능력을 기르는 것을 목적으로 한다. 그러나 영역별 내용을 살펴보면 미적체험 활동에서는 자연과 인공물의 조형요소와 원리의 측면에 중점을 두고 미를 관찰하고 있으며, 인공물의 범위 또한 건축에 크게 치우쳐져 있다. 감상활동에서도 미술품의 감상과 미술문화유산의 이해로 세분화하여 내용을 제시하고 있는데, 이 중 미술품 감상은 미술사에 근거한 미술품이나 학생들의 작품에 미술비평의 영역을 한정하고 있다. 이러한 교육과정 구성은 현재의 다양한 시각문화의 영역을 담기에는 한정적이며, 학생들이 쉽게 접하는 미술과 교과서의 미술 사이에 괴리를 느끼게 한다. 또한 다양화된 미디어를 미적 대상으로 바라보기 보다는 수업의 보조적 수단으로 활용하는데 그쳐 현재의 다양한 시각문화를 학습하기에는 많은 한계가 있다.

이에 이 논문에서는 미술의 범위를 현재의 다양한 시각문화로 확장하여 학생들의 미술에 대한 개념을 확장시켜주며 유연한 사고를 가능하게 해야 함을 강조한다. 컴퓨터, 영화, TV, 애니메이션, 디지털 카메라 등 다양한 미디어를 수업의 도구적 활용에 그치지 말고 미적 대상으로 바라보고 활용할 수 있게 내용의 재구성이 필요하다.

변화에 민감한 학생들은 상업화된 대중문화의 발달로 감각적이고 파편화된 이미지들에 둘러싸여 있으며 이를 기준 없이 받아들이다 보면 적잖은 혼란을 겪을 수 있다. 시대적·사회적·문화적으로 단절된 교육은 이러한 편리화를 더욱 심각하게 할 뿐이며, 학생들의 변화에 대한 신속한 적응력을 상실하게 한다. 교육의 출발은 우리가 살고 있는 이 시대의 사회와 문화 속에서 얻어지는 경험을 중요하게 여기는 데서 출발하며 미술 교육도 예외가 아니다. 현재 일고 있는 시각문화의 변화를 제대로 인지하고 나아가 비판적 시각과 새로운 대안을 가져오는 것이 현대 사회의 바람직한 미술교육의 방향이라 할 수 있겠다.

2) 일상의 삶을 반영한 생활 중심 미술교육

미술교육에서 일상생활의 문제를 중요하게 고려하기 시작한 것은 진보주의(Progressivism)²⁹⁾의 영향으로 발전하기 시작한 아동중심 교육사조에서부터이다. 아동중심 교육사조의 핵심적 인물인 존 듀이는 지식이 학생들과의 삶과 관련지어질 때 교육과정의 실습과 배우는 경험이 좀 더 의미 있어진다고 보았다. 이는 학생들의 생활 경험을 교육적 토대로 활용한다는 의미로 미술교육에서는 창의성 중심 미술교육이 이러한 철학적 사고를 담고 있다.

창의성 중심 미술교육은 1920년대 아동 중심 미술교육이 시작된 이후 1950년대에서 1960년대 주류를 이룬 미술교육 사조로, ‘미술을 통한 교육’을 주장하였다. 이러한 주장의 핵심적 인물인 치제(Franz Cizek)은 ‘자유로운 자기표현에 의한 미술’을 강조하였으며, 그의 등장 이후 창의성 중심 미술교육은 전 세계적으로 확산되었다. 창의성 중심 미술교육은 앞서 언급한 아동중심 교육사조의 확산과 심리학의 발달, 표현주의 미술의 등장을 배경으로 하고 있다. 창의성 중심 미술교육은 학생들의 자유로운 자기표현을 강조하고 있으며, 이때 교사는 어떠한 간섭도 해서는 안 되며, 학생들이 자신과 환경을 표현할 수 있도록 주의 깊은 관찰을 통한 격려를 해주는 보조적 존재이어야 한다고 주장한다. 치제(Franz Cizek)은 감상도 모방의 계기가 될 수 있다고 생각하여 감상 교육도 부정하였다. 이러한 교육에서는 학습자의 일상에서의 생활 경험이 교육의 중요한 요소로 작용하며 창작의 원천이 된다. 창의성 중심 미술교육은 학습자를 교육의 주체로 보고, 그들의 발달과정과 행위를 존중했다는 점

29) 진보주의(progressivism)는 광의로는 전통주의, 보수주의에 대비되는 혁신주의를 총칭하는 개념으로 쓰이며 협의의 개념으로는 프래그머티즘에 근거한 교육개혁운동을 지칭한다. 실증주의 교육철학과 경험주의 과학주의의 철학적 배경과 19세기에서 20세기 중반의 미국의 경제적 풍요를 바탕으로 등장한 진보주의는 민주주의적 교육이념, 아동의 창의적 활동, 생활 안의 교육의 소재, 학교와 사회와의 일정한 관련 구축 등을 강조한 교육이념이다.

과 미술교육이 창의성 계발에 도움을 준다는 점을 강조하여 미술이 교육에서 중요한 위치를 차지하게 했다는 점에서는 큰 의의가 있다. 그러나 미술이 아닌 교육에 무게 중심을 두어 미술을 교육을 위한 수단적 도구로 활용하였다는 점과 교사와 교육과정의 중요성을 소홀히 여겨 방임적 교육으로 흐를 수 있다는 위험성, 기초 교육 부진의 문제점을 야기할 수 있다.

시각문화교육에서 학습자의 일상의 삶을 강조하는 것은 창의성 중심 미술교육에서의 그것과는 다소 차이가 있다. 창의성 중심 미술 교육이 미술을 교육을 위한 수단적 활용에 초점을 두어 미술에서 학생들의 무조건적인 자유를 부여하여 자칫 '모든 것은 미술이 될 수 있다'는 착각과 혹은 '미술은 아무것도 아니다'라는 극단적 사고를 조장할 수 있지만, 시각문화교육에서 학생들의 일상의 삶을 강조하는 것은 학습자를 교육의 주체로 보고, 그들의 삶을 교육적 자원으로 인정하고 활용하겠다는 의미이다. 또한 시각문화라는 학습의 범위를 규정하고, 교사의 적극적 참여를 강조하고 있다.

시각문화교육의 생활 중심 미술교육은 1930년대 실용주의 미술교육과도 여러 면에서 비교점이 있다. 우선 듀이의 아동중심 교육 사조를 배경으로 한다는 점과 실생활과 관련된 실용미술을 추구한다는 점에서는 공통점이 있으나, 1930년대 실용주의 미술교육이 조형요소와 원리의 형식적 기준을 근거로 모든 미술을 바라보며 사회·맥락적 배경을 무시했다는 점에서는 큰 차이가 있다. 당시 미술은 미술을 단순히 기능적 시각으로 바라보며 미술에 보편적으로 접근하기 위한 가능성을 조장하였다. 윈슬로우(Winslow, 1939)는 조형요소와 원리가 선택과 배열, 유지, 이해, 응용, 표현, 창조의 문제를 포함하여 그것이 일상의 문제에 응용되어야 한다고 주장하였다. 이는 미술교육의 내용영역이 환경과 상황에 따라 변화함을 시사하는 부분이다.

일상의 삶을 반영한 생활 중심 미술이란 미술이 교육의 주체가 되는

학습자의 생활 경험을 교육에 적극 반영하여 학습자가 수업에 흥미와 관심을 갖게 되고, 적극적이고 주체적인 학습을 할 수 있으며, 나아가 미술의 생활화를 이룩하는 것이다. 이러한 미술의 생활화는 7차 미술과 교육과정에도 그 특징을 찾아볼 수 있다. 교육과정의 변화 또는 발달은 항상 한 국가 내에서 진행되고 있는 사회·문화적 개혁이나 정치·경제적 이해와도 긴밀하게 연관되어 있기에 현재 주시되고 있는 시각문화교육, 좁게는 일상의 강조가 현 교육과정에 반영됨을 어찌 보면 당연한 결과라 하겠다.

미술의 생활화는 7차 교육과정의 미적 체험 영역이 추구하는 목표이기도 하며, 교수-학습방법의 측면에서도 강조하고 있는 부분이다. 학교 내에서의 제한된 미술활동만을 하지 말고 한 학기에 1회 이상 미술관이나 박물관, 전시관을 관람하기를 적극 권장하고 있으며, 표현활동에서 학습자와 학교, 지역사회의 특성, 행사나 계절을 고려하여 학습의 효율성을 높이기를 제안하고 있다. 또한 수업의 도입 단계에서 학습자의 경험이나 생각을 발표하게 하여 학습을 학생 개인에게 의미 있게 접근할 수 있도록 하며, 감상 단계에서도 학생들의 작품에 대한 개인적 의견을 토론을 통하여 자유롭게 표현하기를 요구하고 있다. 이러한 교수 - 학습 방법들은 모두 학생을 교육의 주체로 보고 학생들의 일상의 경험과 생활을 수업에 의미 있게 활용하고자 하는 노력으로 이해할 수 있다.

3) 사회적 맥락을 강조하는 미술교육 - 다문화 미술교육

본 연구는 시각문화와 시각문화교육의 개념과 특징을 살펴보며 미술교육을 통해 삶을 의미 있게 만들기 위해서는 사회의 문화적 기반 위에서 미술을 이해해야 함을 알 수 있었다. 사회적 진출로서 이미지, 미술을 현재의 맥락에서 다시 이해하기 위해서는 물질적 이해를 넘어 작품의 역사적, 문화적 배경에 기초를 둔 종합적인 이해가 필요하다. 이러한

사회적 맥락성을 강조하는 교육은 학생 스스로 발견하고 이해하기에는 한계가 있으며, 이는 미술교육이 담당해야 할 부분이다.

한 사회의 시각문화는 그 사회의 모든 면을 반영한다. 이는 다시 말하면 시각문화를 통해 그 사회를 이해할 수 있다는 의미이기도 하다. 이와 같이 한 나라 혹은 문화권의 미술을 통해 그 나라와 문화를 이해하려는 교육적 시도를 다문화 미술교육이라고 한다. 이는 시각문화교육이 추구하는 거시적 목표이기도 하다.

다문화 미술교육에 관해 살펴보기에 앞서 이에 근간이 되는 다문화교육에 대하여 먼저 살펴보고자 한다. 다문화교육은 초기에는 미국의 유색인종의 급격한 인구 증가에 따른 평등에의 요구, 빈부 격차 등의 사회혼란의 문제를 해결하기 위한 시도로 등장하였다. 1970년대 미국 사회는 서로 다른 인종 간의 물이해로 인한 사회문제가 심각하였기에 다문화교육은 당시의 최대 교육 정책 중 하나였다. 이러한 미국의 인종문제 해결을 위한 역사적 배경과 더불어 세계 문화의 다양성을 인정하고 각 문화의 독특한 환경과 역사적·사회적 상황에 대해 이해하려는 문화 다원주의적 사고의 확산도 하나의 중요한 철학적 배경이 된다. 다문화교육은 소수만을 위한 특정 프로그램이 아닌 모든 학생들에게 다문화 사회에서 책임감 있는 시민으로 성장할 수 있도록 태도, 지식, 기능의 제공을 목표로 하는 교육 철학이다. 이는 다양한 학생들 간의 교육적 평등을 증진시키기 위한 학교의 재구조화 노력이며, 다양한 문화에 대한 개방적 사고를 요구한다.

이러한 다문화교육이 미술교육에서는 미술을 통한 문화적 정체성 함양과 세계화 교육, 미술을 통한 사회문제의 해결방안을 모색하는 방향으로 이루어진다. 이는 미술교육의 내용과 교수방법 면에서 그 특징을 살펴볼 수 있다. 먼저 미술교육의 내용면에서는 기존의 창의성 중심 미술, 순수미술, 남성미술, 서구미술에 치중된 미술 내용의 편재를 응용미술, 대중미술, 민족미술, 인종미술, 민속미술, 여성미술, 원시미술, 북한미술

등으로 확대하는 것이다. 이는 미술교육이 모더니즘적 편애에서 탈피하여 현재 지구상에 공존하고 있는 다양한 시각적 움직임을 개방적인 자세로 바라보고자 하는 시도이다. 미술교육의 방법적 측면에서는 맥락을 강조하는 인류학, 사회학, 민속학적 방법의 통합적 사용을 지향하고, 비판적·변증법적인 교수활동을 요구한다.

이처럼 다문화 미술교육은 단지 다른 나라 문화에 대한 단편적인 사실을 배우려는 것이 아니라 타 문화간의 이해와 두 문화 혹은 다 문화간의 교육을 의미하는 변증법적 상호작용을 강조한다. 인간은 특정 사회속에서 오랜 세월 동안 길들여지기 때문에 무의식중에 그 사회의 문화와 가치를 전수받는다. 이러한 사회화는 자신이 속하지 않은 다른 사회에 대한 물이해를 가져올 수 있으며, 나아가 사회간, 문화간의 충돌을 야기할 수 있다. 현대의 정보화 사회에서는 지역과 사회, 계층의 벽을 넘은 문화 교류가 빈번하게 이루어지고 있다. 이러한 상황에서 다문화에 대한 이해의 노력은 세계화 교육에 필수적이다. 이에 미술교육은 언어와 지역의 제약을 받지 않는 시각을 다루는 학문으로, 여느 교과 보다 다문화 교육에 효과적이라 할 수 있다. 미술교육은 현대사회의 세계화, 정보화라는 큰 변화의 물결 속에서 학생들에게 그들의 독특한 문화적 정체성을 유지함과 동시에 사회에 존재하는 다양한 계층과 문화를 이해하도록 돕는 역할을 할 수 있다.

이러한 다문화 미술교육은 현재의 교육과정에서 감상교육을 통해 강조하고 있는 부분이기도 하다. 7차 교육과정은 우리나라와 다른 나라 미술문화의 특성을 비교·이해할 수 있으며, 나아가 민족문화의 우수성을 깨닫고 계승·발전시키기를 강조하고 있다. 그러나 이러한 교육과정의 제안은 학교교육에서 충분한 준비와 교사의 노력 없이 진행하게 되면 철학적 이해 없이 피상적으로 전개될 수 있으며, 이는 문화에 대한 편견을 발생시키고 학생들에게 단순 암기를 요구하는 교육으로 호를 위협성이 있다.

다문화 미술교육의 효과적인 교수-학습 방법으로는 박물관이나 미술관 교육과 같은 현장 학습이 있다. 지식의 맥락적이고 총체적인 형성은 학습자의 직접적인 체험을 바탕으로 이루어지는 것이므로 지역사회와 연계한 다양한 체험 학습이 필요하다. 이를 위해서는 학교와 교사의 노력과 더불어 학교가 위치한 지역사회와 교육당국의 적극적인 지원과 이해가 필요하다.

4) 다양한 미디어를 활용한 미술교육

하나의 문화를 이해하기 위해서는 그 문화를 형성하는 도구 즉 매체를 이해하는 것이 도움이 된다. 오늘날의 시각문화를 이루는 다양한 매체들은 미술적 표현의 수단임과 동시에 커뮤니케이션의 수단이기도 하다. 앞서 살펴본 시각문화의 영역을 통해서 우리는 다양한 시각문화의 영역과 그 속에 포함된 미디어들을 이해할 수 있었다. 매체를 다루는 방식에 따라 회화나 디자인, 공예, 공연과 매스미디어 등의 영역별 구분을 할 수 있으며, 이러한 분류는 시각문화에 대한 체계적인 이해에 도움이 된다. 그러나 여기서 한 가지 유념할 점은 현대에는 이러한 매체에 따른 장르의 구분이 있음과 동시에 시각문화의 모든 장르가 현대의 새로운 미디어에 대해 어떠한 형식으로든 영향을 받는다는 것이다. 예를 들어 전통적인 미술의 영역인 회화는 그 표현방식에서 여전히 고전적인 그리기의 방식이 주류를 이루고 있지만, 표현되어지는 내용은 지금 현재의 시각문화를 반영하고 있다. 또한 그림을 그리는 방법적인 면에서 디지털 카메라나 컴퓨터와 같은 새로운 시각 매체의 사용이 적극적으로 이루어지고 있으며, 보여지는 방식에서도 실제 전시를 통한 관람 외에 온라인 상에서의 사이버 전시나 토론, 디지털화된 저장 방식이 많이 이용되고 있다. 이처럼 현대의 다양한 미디어의 등장은 우리의 시각문화 환경에 많은 영향을 미치고 있다.

미술에서의 이러한 미디어의 적극적 사용은 미술교육에도 상당한 영향을 주었다. 미술이 변화하였으니 이를 교육하는 미술교육이 변화하는 것은 너무나도 당연한 결과이다. 전통적인 미술의 범주에 갇혀 학생들의 시각문화 환경을 외면한 일방적 교육이 아닌 현재의 다양한 시각문화 환경을 고려한 쌍방향 의사소통의 교육이 되어야 하겠다. 우리의 일상생활 속에 깊이 침투해 있는 TV와 컴퓨터와 같은 미디어는 그 사용이 빈번한 만큼 잘못된 사용에 따른 폐해 또한 심각한 사회문제가 된다. 이러한 문제에 대해 기성세대들은 TV는 ‘바보상자’라 부르며 TV 시청 자체를 부정적 시각으로 바라보거나, 컴퓨터 중독에 빠진 청소년들을 위해 가정에서 컴퓨터를 없애고 대신 독서를 강요하는 식의 해법을 제시한다. 모든 것이 과하면 탈이 나는 법이지만 이를 해결하는 방식은 무조건적인 회피나 부정은 현재의 시대 상황과는 맞지 않다. 우리가 TV나 컴퓨터를 멀리한다고 해서 이러한 영상 미디어의 발전과 일반화가 멈추는 것이 아니며, 도리어 시대 변화에 민감하게 대처하지 못하여 도태되기 십상이다. 앞서 제시한 바와 같이 비주얼 리터러시 교육을 통해 비판적 수용 능력을 기르고, 학습자의 생활에 깊이 영향을 주는 미디어들에 대해 좀 더 깊이 있는 이해를 제공하여 새로운 창조의 힘을 길러주어야 할 것이다. 학생들이 즐겨하는 모바일 게임이나 인터넷 블로그 등의 시각적 구성 방식을 알려주고, 새로운 아이디어를 도출하며, 우리가 생활 속에서 접하는 모든 것에 미술이 있음을 깨닫게 하는 것은 학습자에게 미술에 대한 긍정적인 인식을 갖게 하여 미술의 생활화를 가능하게 하고 나아가 시각문화발전에 기여하는 것이다.

현재의 7차 교육과정에도 다양한 미디어의 활용은 미적체험, 표현, 감상 영역 모두에서 가장 강조하고 있는 교수 - 학습 방법이다. 그러나 이러한 미디어의 활용은 ICT교육³⁰⁾의 일환으로 교육에 초점을 맞춘 수업

30) ICT 교육은 정보통신기술 (information & communication technology)교육의 약자로 정보의 공유 및 의사소통 과정을 강조하는 의미를 내포하고 있다. ICT 교육은 크게 ICT 소양교육 (정보통신기술 자체에 대한 교육)과 ICT 활용교육 (기본적인 정보소양 능력을 바탕으로 학습 및 일

의 효율적 운영을 위한 보조적인 도구적 활용에 그치고 있다. 이는 미디어를 시각문화의 표현 방식으로서 이해하고 접근하는 것과는 상당한 거리가 있다.

이상 시각문화교육에 대한 연구를 토대로 현재 우리의 미술교육에 몇 가지 방향을 제시하였다. 시각문화 학습으로서의 미술교육, 일상의 삶을 반영한 미술교육, 사회적 맥락을 강조한 미술교육 - 다문화미술교육, 다양한 미디어의 활용한 미술교육이 그것이다. 이 네 가지는 시각문화와 시각문화교육에 대한 앞의 논의들을 통해 유추한 것으로, 시각문화의 성격과 실제 교육현장에서의 적용 가능성을 고려하여 제안한 것이다.

2. 시각문화교육 교수-학습 지도안

- 석고 붓대를 이용한 라이프 캐스팅

(우리들의 일상 다시 보기)

지금까지의 시각문화교육에 대한 이론적 연구를 토대로 교육현장에서 사용할 교수-학습 지도안을 제안하려 한다. 이 지도안은 앞 단원의 '시각문화교육의 미술교육에의 적용'에서 제시한 네 가지 요소를 토대로 구성하였다.

1) 계획

(1) 단원명 : 표현 (소단원 : 조소 - 석고붓대를 이용한 라이프 캐스팅)

상생활의 문제해결에 정보통신 기술을 적극적으로 활용하는 교육)으로 구분되며 ICT 활용교육은 유연하고 다양한 학습활동을 제공하고, 자기주도적 학습 능력 및 창의력, 문제 해결능력과 같은 고등 정신능력의 신장에 도움이 되며, 동기유발을 통한 능동적인 학습의 참여와 교육의 장의 확대를 가져온다. ICT 활용교육의 교수-학습활동의 유형을 살펴보면 정보 탐색, 정보 분석, 정보 안내, 웹 토론, 협력연구, 전문가 교류, 웹 펜팔, 정보 만들기가 있다.

(2) 단원 설정 이유

우리의 삶을 가만히 살펴보면 매일 비슷비슷한 일상의 반복이다. 특히 학교생활이 삶의 대부분을 차지하는 중·고등학생들의 일상의 모습은 더욱 그러하다. 그러나 매일 반복되는 이러한 일상 속에서도 저마다의 특별한 것이 숨겨져 있다. 나날의 일상 속에 숨겨진 그것은 학생들이 저마다 소중하게 키우고 있는 미래의 꿈일 수도 있고, 자신만의 독특한 감성일 수도 있다.

그 동안의 미술수업은 우리들의 일상의 모습을 표현하는데 소극적이었다. 이는 미술교육이 현실과 분리된 심미적 관점에서 진행되었기 때문이다. 그러나 미의식이란 일상으로부터 분리할 수 없는 것이며, 일상에 대한 관심은 학생들로 하여금 그들의 현재 모습과 주변의 환경들에 대해 생각할 수 있는 기회를 제공하고, 미술이 멀리 있는 것이 아닌 우리의 생활 속에 함께 숨쉬고 있는 존재로 인식하게 하여 미술에 대한 관심과 흥미를 높일 수 있다.

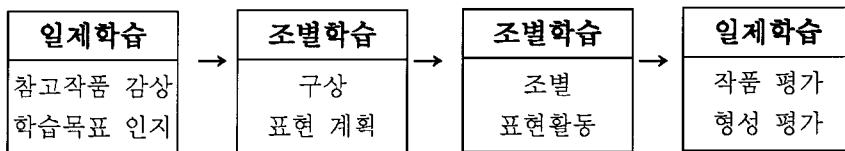
이에 본 수업에서는 학생들의 일상을 석고붕대라는 평소 접하지 못한 새로운 재료를 이용하여 입체조형으로 표현해 봄으로써 무심코 지나쳐 버릴 수 있는 자신의 일상에 대한 관심과 함께 새로운 자신의 미래를 계획할 수 있도록 하는데 주안점을 둔다. 또한 석고붕대를 이용한 작업을 많이 보여준 현대 조각가 조지 시걸의 라이프 캐스팅 작품 감상을 통하여 석고붕대의 재료적 쓰임이나 주제표현의 적합성, 표현적 의미 등을 이해해 볼 수 있다. 이러한 수업형태는 표현 활동에서 새로운 재료의 탐색이라는 교육적 의의만이 아닌 감상 활동과의 연계를 통해 학습활동의 보다 깊이 있는 이해와 포괄적 시각과 안목을 제공한다.

(3) 단원 지도 계획

① 학습목표

- 자신의 일상을 구체적으로 서술해 볼 수 있다. (인지적 목표)
- 석고붕대를 이용한 라이프 캐스팅으로 자신의 일상을 입체 모형으로 제작할 수 있다. (심동적 목표)
- 일상을 반성하고 건설적인 미래를 설계할 수 있는 태도를 기를 수 있다. (정의적 목표)

② 학습과정



③ 지도 대상 : 고등학교 1학년

④ 지도상의 유의점

- 석고붕대라는 재료에 익숙해 질 수 있도록 단계별로 간단한 실습을 거친다.
- 조별로 일상의 다양한 상황을 주제로 표현할 수 있도록 하되, 지나치게 의도적이고 경직된 분위기를 벗어나 자신의 일상에서 쉽게 주제를 찾을 수 있도록 유도하며, 각자가 선택한 주제와 표현기법의 종류에 따라 개성적인 표현이 되도록 한다.
- 조별로 작품에 대한 간단한 설명을 함으로써 자신의 활동에 대한 이해를 높이고, 다른 학생들의 의견을 들으며 자신이 속한 조의 작품과 비교할 수 있는 기회를 갖도록 한다.

⑤ 수업 실천 계획

차시	수업 단계	수업내용	수업자료
1/6	발상	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 조소의 역사에 대한 이론 수업을 통하여 조소의 변화과정을 이해하기 ▶ 조지 시걸의 작품을 감상하여 석고붕대에 대한 이해 돕기 <p style="text-align: center;">(감상활동과 연계)</p>	조소 역사 및 조지 시걸에 관한 CD 및 PPT 자료 참고작품
2/6	주제 설정	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 조별 토론을 통하여 자신의 일상 들여다보기 ▶ 표현하고자 하는 일상을 스케치로 옮긴 뒤 구체적인 작업 계획 및 준비물 결정하기 <p style="text-align: center;">(토론 학습 및 협동학습)</p>	작업계획서 (열여섯 내 청춘에 포함)
3,4 /6	직접 표현	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 석고붕대와 친숙해지기 위하여 다양한 신체 부위 캐스팅하기 ▶ 선정된 주제 스케치를 보고 조별 작업하기 <p style="text-align: center;">(협동학습)</p> <p>※ 교사는 조별 수업 진행 과정을 디지털 카메라로 찍어 각 차시의 정리 단계에 학생들에게 보여줌으로써 자신의 조와 다른 조의 수업 진행과정을 객관적으로 바라볼 수 있는 기회를 제공한다.</p>	석고붕대 참고작품, 디지털 카메라
5/6	직접 표현	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 완성된 석고붕대 작품과 일상의 오브제를 결합하여 설치하기 	다양한 오브제 디지털 카메라
6/6	감상 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자신의 일상을 낯설게 보면서 때론 공감하고 스스로 반성하기 ▶ 조별로 자신의 조가 연출한 작품에 대해 발표를 하고 다른 조의 작품을 감상하기 ▶ 디지털 카메라로 찍거나 동영상 촬영을 하여 웹 전시하기 ▶ 자신의 학습에 대한 평가지 작성하기 	완성작품, 디지털 카메라, 캠코더

<표3> 석고붕대를 이용한 일상 다시 보기 수업 계획표

2) 진단

※ 인천 K 고등학교 1학년 학생 400명을 대상으로 한 설문조사 내용을 바탕으로 구성하였다.

(1) 실태 파악

① 미술 분야별 장르에 대한 흥미도

회화	판화	조소	디자인	서예	전각	감상
70	30	120	60	20	60	40
17.5%	7.5%	30%	15%	5%	15%	10%

② 석고 사용 경험 유무

있다	없다
120	280
30%	70%

③ 석고붕대 사용 경험 유무

있다	없다
0	400
0%	100%

④ 협동 제작에 대한 경험조사

2번 이상	1번	경험 없음
120	280	0
30%	70%	0%

(2) 분석 및 해결방안

① 분석

- 그림을 그리는 것 보다는 입체적인 작품을 제작하는 것을 선호함
- 일반적으로 석고를 재료로 사용한 경험이 적음
- 석고붕대를 사용함 경험이 없음
- 협동작업의 경험이 많지 않음

② 해결방안

· 회화에 대한 선호도가 낮은 것은 그림 그리기에 어려움을 느끼기 때문이다. 중·고등학교 학생들의 경우 로웬펠드의 발달단계로 보면 결정기(13~17세)에 해당하며, 이 시기에는 외부환경에 대한 인지능력과 표현능력이 간의 괴리를 느끼며, 그리고 싶은 것을 제대로 표현하지 못하는데 대한 절망감을 갖게 된다. 또한 표현 방식에 따라 시각형과 촉각형, 중간형으로 나뉘게 된다. 시각형은 대상을 눈으로 보고 사실적으로 재현하려는 유형이고, 촉각형은 자신의 감정과 정서적 관계 안에서 표현하려는 유형이다. 중간형은 이 두 가지 형태가 복합적으로 나타나는 경우이다. 이러한 시기에는 교사의 역할이 매우 중요하다. 고정적 시각을 가지고 일률적인 방법을 적용하여 지도하기 보다는 학생들의 발달단계를 고려하여 이에 따른 제재와 재료, 학습방법을 제공함으로써 학습에 흥미와 관심을 유도해야 한다.

청소년기의 학생들은 특히 인체를 표현하는 것에서 가장 큰 어려움을 느끼기 때문에 사실적으로 표현하는데 따른 스트레스를 주기 보다는 라이프 캐스팅을 통해 인체를 직접 떠 뭍으로써 표현 방법의 다양화를 꾀하면서도 인체에 대한 학생들의 이해를 돕고, 표현력을 기를 수 있다.

· 석고 가루는 일반적으로 학생들이 다루기가 쉽지 않기 때문에 상대적으로 경험이 적을 것이다. 반면 석고붕대는 다루기가 쉬운 재료임에도 불

구하고 학교 현장에서 잘 사용하고 있지 않다. 이는 석고라는 재료에 대한 교사의 이해가 부족하기 때문에 석고는 쉽게 사용할 수 없는 재료라는 편견을 갖고 있기 때문이다. 이에 석고의 특징에 대한 이론적인 설명과, 석고붕대를 자유자재로 다룰 수 있도록 실기시간을 충분히 갖는 것이 필요하다.

· 협동학습은 조원 상호간의 대화를 통해 자신의 의견과 다른 다양한 의견을 들을 수 있는 기회를 갖게 되고, 이는 학생 개인의 사고의 폭을 확장시켜 주며 나아가 타인에 대한 이해와 배려하는 마음, 즉 민주적인 생활 태도를 기를 수 있다.

3) 지도의 실제

(1) 교수-학습 지도안

① 1차시 교수-학습 지도안

대단원	표현		차시	1/6
소단원	조소 - 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅		지도	1학년
본시 학습 목표	1. 조소의 특징과 역사에 대하여 설명할 수 있다. 2. 조지시걸의 작품 특징에 대하여 설명할 수 있다. 3. 석고붕대의 특징과 제작과정에 대하여 설명할 수 있다.			
준비물	교사 : 수업안, ppt 자료, 동영상 자료, 각종 참고자료, 감상지 학생: 책, 필기도구			
단계	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의사항
		교사활동	학생활동	
도입 (준비) 5분	출석 준비물 점검	▶ 출석 확인	▷ 준비물 및 자리정리 정돈	새로 시작되는 수업을 위한 수업준비

	본시 학습 목표	<p>학습 목표 제시로 본시의 방향을 제시한다.</p> <p>▶ 학습 목표 제시</p>	<p>▷ 학습 목표 인지</p>	
전개 (이론 수업 및 감상) 35분	이론수업 (일제지도)	▶ 조소의 역사와 특징 등을 ppt 자료와 유인물 등을 통하여 설명한다.		ppt 자료 및 동영상 자료 학생들이 수업에 흥미와 관심을 갖고 집중하고 있는지 확인한다.
	감상 및 토론 수업	<p>▶ 조지시걸의 라이프캐스팅 제작과정과 작품 세계를 제작 동영상과 ppt 자료 등을 통하여 감상하도록 한다.</p> <p>▶ 학습내용에 대하여 학생들의 이해 정도와 진단을 위하여 적절한 발문을 제시하고 자유로운 의견을 발표할 수 있도록 한다.</p>	<p>▷ 학습 자료를 참고로 학습 내용을 이해한다.</p> <p>▷ 필기도구를 이용하여 학습내용을 정리하며 학습한다.</p> <p>▷ 학습 내용에 대하여 자유롭게 토론한다.</p>	
	조별토론	▶ 자유스러운 토론 분위기를 유도한다.	▷ 조원의 토의 내용을 집약한다.	
정리 (10분)	확인학습 및 형성평가	<p>· 목표 달성 여부 확인하여 보충학습 또는 심화학습을 계획한다.</p> <p>· 작품 감상지를 작성한다.</p>		

		(감상지 작성이 끝나지 않은 학생들은 과제로 부과한다.)		
	단원정리	석고봉대를 이용한 일상 다시 보기를 통해 미술에 대한 인식 전환-즐거움 미술 시간으로 유도		과제부과 (수행평가) 뒷정리를 깨끗이 하도록 지도한다.
		▶ 오늘 수업 내용에 대한 학생들의 의견을 묻는다.	▷ 학습 내용에 흥미를 갖게 되며 자신의 학습을 계획한다.	
		▶ 다음차시 예고 다음 차시에 학습할 내용에 대하여 간단히 소개하고 준비물을 공지한다.	▷ 준비물과 다음 차시수업을 인지한다.	
		▶ 주변을 정리 정돈 시킨다.	▷ 주변을 정돈하고 자신의 소도구를 잘 챙긴다.	

<표4> 석고봉대를 이용한 라이프캐스팅 1차시 교수-학습지도안

② 2차시 교수-학습 지도안

대단원	표현	차시	2/6
소단원	조소 - 석고봉대를 이용한 라이프캐스팅	지도	1학년
본시 학습 목표	1. 자신의 일상을 되돌아보는 기회를 갖는다. 2. 자신의 구체적인 작업 계획을 수립한다. 3. 토론학습의 태도를 함양한다.		
준비물	교사 : 수업안, 작업계획서 학생: 책, 필기도구, 작품 감상지		

단계	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의사항
		교사활동	학생활동	
도입 (준비) 10분	출석 준비물 점검	▶ 출석 확인	▷ 준비물 및 분단 정리 정돈 (6인 1조)	작품 감상지
	전시학습 상기	▶ 전시학습내용 질문 및 내용정리	▷ 전시학습내용 상기하기	
		발문과 대답		
	본시학습 목표	학습 목표 제시로 본시의 방향을 제시한다.		
		▶ 학습 목표 제시	▷ 학습 목표 인지	
전개 (토론 및 발표) 35분	조별토론	▶ 원활한 토론 학 습을 할 수 있도록 수업 분위기 유도	▷ 조별로 자신의 일상에 대해 자유롭게 토론한다.	· 원활한 수업이 될 수 있도록 순회지도 한다. · 자유로운 분위기 속에서 토론이 될 수 있도록 분위기를 조성한다.
	순회지도	▶ 조별로 학습 진행 상황을 파악하며 조별 지도한다.	▷ 토론 내용을 바탕으로 표현하고자 하는 일상의 모습을 스케치해 본다. ▷ 조원들의 스케치를 함께 감상하며 작업 계획을 세운다.	
	발표수업	조별로 작업계획을 조 대표가 발표한다.		
		▶ 조 대표의 발표가 끝나는 중간 중간에 작업계획의	▷ 조장 및 발표자는 바른 자세로 발표한다.	

		장단점 및 발표태도 등을 격려한다. ▶ 경청하는 자세를 갖도록 지도한다.	▷ 다른 조의 발표 시 메모한다.	
정리 (5분)	확인학습	조별 학습 진행상황을 체크하고 조별로 적절한 조언과 과제를 제시한다.		· 뒷정리를 깨끗이 하도록 지도한다. · 작품 감상지 수거 및 작업 계획서 제공
	단원정리	석고붕대를 이용한 일상 다시 보기를 통해 미술에 대한 인식 전환-즐거움 미술 시간으로 유도		
		▶ 이 번 조별 토론 및 학습활동 후의 느낌을 묻는다.	▷ 학습활동을 바탕으로 미술에 대한 흥미와 관심을 갖도록 한다.	
		▶ 주변을 정리 정돈 시킨다.	▷ 주변을 정돈하고 자신의 소도구를 잘 챙긴다.	
차시예고	▶ 다음 차시 수업을 예고한다. ▶ 작업 계획서 수행평가 과제물 제공			

<표5> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 2차시 교수-학습지도안

③ 3, 4차시 교수-학습 지도안

대단원	표현	차시	3,4/6
소단원	조소 - 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅	지도	1학년
본시 학습 목표	1. 석고붕대의 특징과 제작과정을 설명할 수 있다. 2. 석고붕대로 작품을 제작할 수 있다. 3. 협동정신을 배우고 타인의 의견을 존중하는 태도를 기른다.		
준비물	교사 : 수업안, 디지털 카메라, 캠코더, ppt 자료		

학생: 작업계획서, 석고붕대, 물, 가위 등 수업재료 및 필기구				
단계	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의사항
		교사활동	학생활동	
도입 (준비) 5분	출석 준비물 점검	▶ 출석 확인	▷ 준비물 및 분단 정리 정돈 (6인 1조)	작업 계획서
	전시학습 상기	▶ 전시학습내용 질문 및 내용정리	▷ 전시학습내용 상기하기	
		발문과 대답		
	본시학습 목표	학습 목표 제시로 본시의 방향을 제시한다.		
▶ 학습 목표 제시		▷ 학습 목표 인지		
전개 (표현 및 감상) 35분	제작과정 감상	▶ 석고붕대 제작과정 ppt를 감상하게 한다.	▷ 석고붕대 제작과정을 감상하며 자신의 학습상황을 상상해 본다.	수업과정을 디지털 카메라와 캠코더로 촬영한다. 자유로운 분위기 속에서 작업을 할 수 있도록 수업 분위기를 조성한다.
	작품제작	▶ 석고붕대 제작과정 시범을 보인다. -학생 중 한 명을 선정하여 신체 부위를 떠내는 과정을 보여준다.	▷ 교사의 시범을 주의 깊게 관찰한다.	
		▶ 학생들의 조별 작업을 순회지도한다.	▷ 조원들과 함께 작업 계획서를 바탕으로 직접 작업해 본다.	
	작업 과정에서의 의문점은 교사에게 질문을 하거나 도움을 구하여 해결한다.			
정리 (10분)	감상 및	디지털 카메라와 캠코더로 촬영한 수업 스케치를 감상하며 학습내용에 대해 자유		

	토론 수업	롭게 토론한다.		뒷정리를 깨끗이 하도록 지도한다.
단원정리	석고붕대를 이용한 일상 다시 보기를 통해 미술에 대한 인식 전환-즐거움 미술 시간으로 유도			
	▶ 이 번 조별 제작활동 후의 느낌을 묻는다.	▷ 학습활동을 바탕으로 미술재료에 대한 선입견을 버리고 미술에 흥미와 관심을 갖는다.		
	▶ 주변을 정리 정돈 시킨다.	▷ 주변을 정돈하고 자신의 소도구를 잘 챙긴다.		
차시예고	▶ 다음차시 수업을 예고한다. ▶ 작업계획서를 수거한다.			

<표6> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 3,4차시 교수-학습지도안

④ 5차시 교수-학습 지도안

대단원	표현	차시	5/6	
소단원	조소 - 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅	지도	1학년	
본시 학습 목표	1. 인체를 떠낸 석고붕대를 수정, 정리, 완성 할 수 있다. 2. 석고붕대와 오브제를 결합하여 설치할 수 있다. 3. 자기 조의 작품에 대한 표현 의도, 표현 기법, 전체적 조화 등을 찾아 말할 수 있다.			
준비물	교사 : VTR, 디지털 카메라, 수업안, 참고자료 학생: 책, 필기도구, 완성작품, 각종 오브제			
단계	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의사항
		교사활동	학생활동	

도입 (준비) 10분	출석 준비물 점검	▶ 출석 확인	▷준비물 및 분단 정리 정돈 (6인 1조)	전시학습 때 찍어둔 동영상을 감상하면서 작품제작 경험을 다시 한 번 상기한다.	
	전시학습 상기	▶전시와의 연결이 잘 되도록 지도	▷제작중인 작품 점검		
					
	본시학습 목표	학습 목표 제시로 본시의 방향을 제시한다.			
		▶학습 목표 제시	▷학습 목표 인지		
학습동기 부여	▶참고 작품 제시	▷참고 작품 감상			
전개 (표현 및 감상) 35분	수정보완	▶신체특징이 효과 적으로 표현될 수 있도록 지도한다.	▷전체적으로 수정 보완하여 완성한다.	조화로운 설치가 될 수 있도록 순 회지도 한다.	
	정리완성	▶석고붕대와 오브 제를 결합할 수 있 도록 지도한다.			
					
		작품 조합으로 완성, 성취감을 극대화 한다.			자유로운 분위기 속에서 토론이 될 수 있도록 분 위기를 조성한 다.
조별토론	▶자유스러운 토론 분위기를 유도한다.	▷조원의 토의 내용 을 집약한다.			
	· 완성 후 작품 감상 발표를 위한 준비 토론				

		<ul style="list-style-type: none"> · 작품 표현의 의도 및 주제 설정의 이유 · 사용된 재료 및 기법의 특성과 효과 · 작품 제작 과정 · 작품 제작 상 에피소드 또는 자기 조의 특별한 비법 소개 (노하우) 		
	표현의도 발표하기	<ul style="list-style-type: none"> · 조별 토론으로 집약된 내용을 조 대표가 발표한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 조 대표의 발표가 끝나는 중간 중간에 작품의 장단점 및 발표태도 등을 격려한다. ▶ 경청하는 자세를 갖도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 조장 및 발표자는 바른 자세로 발표한다. ▷ 다른 조의 발표 시 메모한다.
정리 (5분)	확인학습	목표 달성 여부 확인하여 보충학습 또는 심화학습을 계획한다.		
	단원정리	<ul style="list-style-type: none"> · 석고봉대를 이용한 일상 다시 보기를 통해 미술에 대한 인식 전환-즐거움 미술 시간으로 유도 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이 번 협동 제작 후의 느낌을 묻는다. ▶ 표현 재료나 기법에 대한 고정 관념을 버리고 자유로운 미술 활동을 하도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 새로운 재료에 대한 경험을 바탕으로 미술에 대한 흥미와 자신감을 갖도록 한다.

		▶ 주변을 정리 정돈 시킨다.	▷ 주변을 정돈하고 자신의 소도구를 잘 챙긴다.	
	차시예고	▶ 평가 및 감상		

<표7> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 5차시 교수-학습지도안

⑤ 6차시 교수-학습 지도안


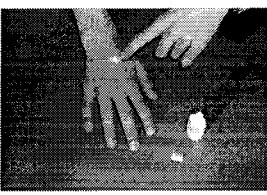

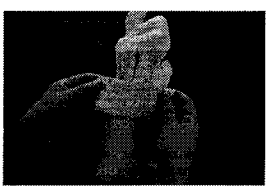
대단원	표현	차시	6/6	
소단원	조소 - 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅	지도	1학년	
본시 학습 목표	1. 학습활동에 대한 자신의 느낌이나 감상을 말할 수 있다. 2. 자신의 작품과 타인의 작품을 존중하는 태도를 기른다.			
준비물	교사 : 수업안, 디지털 카메라, 캠코더, ppt 자료, 인터넷, 작품 평가서 학생: 완성작품, 필기도구			
단계	학습요소	교수·학습 활동		자료 및 유의사항
		교사활동	학생활동	
도입 (준비) 10분	출석 준비물 점검	▶ 출석 확인	▷ 준비물 및 분단 정리 정돈 (6인 1조)	ppt 자료 및 동영상 자료
	전시학습 상기	▶ 전시학습내용 질문 및 내용정리	▷ 전시학습내용 상기하기	
		발문과 대답		
	본시학습 목표	학습 목표 제시로 본시의 방향을 제시한다.		
▶ 학습 목표 제시		▷ 학습 목표 인지		
전개 (발표 토론)	발표 및 토론	▶ 조별로 작품에 대해 조 대표가 발표할 수 있게	▷ 조대표가 작품에 대해 발표한다.	원활한 발표수업과 감상활동이

<p>및 감상) 35분</p>		<p>한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 발표태도와 경청태도를 지도한다. ▶ 다른 조의 작품을 감상하고 발표를 들으며 궁금한 사항을 질문하게 한다. 	<p>▷ 발표를 주의 깊게 들으며 궁금한 점에 대하여 질문한다.</p>	<p>되도록 지도한다.</p>
		<p>발표 과정에서 학생이 대답하기 곤란한 부분이나 교사의 지도가 필요할 경우 교사가 적극적으로 수업에 참여하여 지도한다.</p>		
<p>정리 (10분)</p>	<p>웹 전시 안내</p>	<p>미술과 홈페이지나 블로그에 대해 안내하고 작품 감상 후 감상평을 남기게 한다.</p>		<p>뒷정리를 깨끗이 하도록 지도한다.</p>
	<p>단원정리</p>	<p>석고붕대를 이용한 일상 다시 보기를 통해 미술에 대한 인식 전환-즐거운 미술 시간으로 유도</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이번 학습활동에 대해 의견을 묻는다. ▶ 자기평가보고서를 작성하게 한다. 	<p>▷ 학습활동을 바탕으로 석고붕대에 대하여 친숙함을 느끼고 자신의 일상의 소중함과 가치를 깨닫는 계기가 된다.</p> <p>▷ 자기평가보고서를 작성해 봄으로써 자신의 학습활동을 되돌아 보고 반성의 기회를 갖는다.</p>	

		▶ 주변을 정리 정돈 시킨다.	▷ 주변을 정돈하고 자신의 소도구를 잘 챙긴다.	
	차시예고	▶ 다음차시 수업을 예고한다.		

<표8> 석고붕대를 이용한 라이프캐스팅 6차시 교수-학습지도안

(2) 석고붕대를 이용한 라이프 캐스팅 제작과정

		
준비물	바세린 바르기	물에 묻히기
		
알맞은 크기로 잘라 붙이기	3-4겹으로 붙이기 완성	양면 분리 선 긋기
		
가위로 잘라 양면분리	이어 붙이기	완성

<표9> 석고붕대를 이용한 라이프 캐스팅 제작과정

(3) 작업 계획서/ 아이디어 스케치 (학생 배부용)

<작업 계획서>


- 학년 반
- 이름

· 즐거웠던 일, 지루했던 일, 하루 중 가장 많은 시간을 보내는 일 등을 글 또는 그림, 포토몽타주 등 자유롭게 표현해봅시다.

▷ 친구의 일상 중 나와 비슷한 점
▷ 친구의 일상 중 나와 다른 점
▷ 비슷하거나 다른 점 중에서 표현하고 싶은 내용
▷ 모둠 구성원:
▷ 우리 모둠의 주제
※ 조원들의 아이디어 스케치를 바탕으로 주제에 따른 스케치를 해본다.

<표10> 작업 계획서

(4) 참고작품 감상지 (학생 배부용)

	<p>◀조지시걸 (Segal, George)</p>
<p>▶ 위 작품을 보고 자신의 느낌이나 생각을 표현해 봅시다.</p>	
<p>▷내 생각</p>	
<p>▷모둠 생각</p>	

<표11> 참고작품 감상지

(5) 조별 감상·평가지 (학생배부용)

< 조별 감상·평가 보고서 >

- * **단원:** 표현
- * **소단원:** 조소 (석고봉대를 이용한 라이프캐스팅)
- * **제작시간:** 6시간
- * **감상**
(조별로 조원들과 상의하여 작품의 제작의도, 특징, 느낀 점 등을 자유롭게 쓰고 발표해 봅시다.)

<표12> 자기평가 보고서

(6) 발전

① 보충학습

순간 조형의 뜻, 종류, 재료, 제작기법 등을 구체적으로 설명을 못하고, 개성 있는 인체부분표현을 잘 살리지 못한 학생들에게 웹 사이트를 통하여 보충학습을 실시한다.

작품을 미완성한 학생에게는 일과 후 미술실에 모여 작품을 완성하도록 한다.

② 심화학습

- 순간조형의 뜻, 종류, 재료, 제작기법 등을 구체적으로 설명을 잘하고, 개성 있는 인체의 부분표현을 잘한 학생들에게 심화학습을 실시한다.

- 활동과정에서 작품에 대한 평가의 글을 각자가 정리하여 학교 홈페이지에 탑재하여 정보를 공유하도록 한다.

- 순간조형에 대한 개별 연구학습 내용을 자신의 포트폴리오에 첨가하여 정리하고 미술수업 홈페이지에 글을 올린다.

(7) 학습 자료

① 순간조형의 뜻

순간조형이란 인체의 각 부분을 그대로 찍어내는 것을 말한다. 예를 들어 손가락, 손, 발, 얼굴, 입술, 코, 몸통, 다리, 엉덩이 등, 원하는 부위를 빨리 건조될 수 있는 재료를 이용하여 실물 그대로 본을 떠서 만드는 것이다.

② 순간조형의 재료

가. 종이류

한지나, 화선지를 이용하여 실제 물체를 본뜨기도 하는데 건조시간이 많이 소요되며 형태가 단단하지 못한 단점이 있다.

나. 석고

찰흙 위에 손이나 발 등으로 모양을 찍은 뒤, 패인 부분에 석고를 개어 부은 후, 찰흙을 떼어내는 방법으로 반영구적으로 보관할 수 있는 장점이 있으며 조소 작업에 일반적으로 많이 이용하는 방법이다.

다. 석고붕대

다른 소조 재료(찰흙, 점토 등) 보다는 사용방법이 비교적 쉬우며 제작과정에서도 다른 재료와는 다르게 특별한 기술이나 재능이 따로 필요 없어 누구나 손쉽게 사용할 수 있다. 또한 자신의 신체를 떠내는 작업 속에서 미술 활동에 대한 흥미의 유발과 자신의 신체에 대한 세심한 관찰이 이루어지게 된다.

기존 교과서에서는 석고붕대보다는 석고가루를 사용하는 경향이 있으나 석고는 제작 과정이 까다로워 실패할 가능성이 많으며, 남은 재료나 실패로 인한 쓰레기의 배출이 많아 환경 친화적 재료로 보기 어렵다. 7차 미술과 교육과정에서도 표현 활동 시 환경 문제를 고려해야 한다고 명시되어 있기에 석고를 이용한 조소 수업을 계획 시에는 석고 붕대를 사용하는 것이 좋다.

③ 석고붕대 사용 시 유의점

물을 묻힌 석고붕대는 재활용이 불가능하기에 사용 계획이 이루어진 다음에 즉시 제작이 이루어져야 한다. 물을 묻힌 석고붕대는 떼내고자 하는 부분에 붙여주고, 붙인 후에는 붕대사이에 있는 석고가루들이 골고루 묻을 수 있도록 비벼주거나 문질러 붕대의 표면이 고르게 굳을 수 있게 해준다.

석고붕대를 붙일 때에는 부분적으로 붙여주기 보다는 전체적으로 한겹 씩 붙여주어야 붕대의 층이 자연스럽게 느껴져 보기에 좋다. 또한 작품의 제작 크기에 따라 3~5겹 이상을 붙여주어야 떼낸 후에 원형이 그대로 유지되면서 설치가 가능하다.

수업 전 교사가 충분한 실습을 통해 제작 과정에서 나타날 수 있는 실수나 문제점, 유의사항을 인지하고 학생들을 지도해야 한다.

④ 인체를 떼낼 때 유의점

석고붕대를 붙인 후 떼어낼 때 쉽게 떨어지지만, 아토피나 민감한 피부일 경우 투명 랩을 이용하여 한번 정도 감싼 후 붙여 주거나 마사지 크림 등을 바른 후 붙여주면 한결 떼어내기에 편리하다. 또한 석고붕대가 완전하게 건조되기 전 약간 수분이 남아 있을 때 떼어내면 피부에 자극을 줄일 수 있다.

(옷을 입은 상태에서 석고 붕대를 발라주고 마른 후 잘 떼어낼 수 있다. 단 섬유유성분을 체크하여 손상이 쉬운 섬유유나, 보풀이 일어나는 모와 같은 재료는 피하는 것이 좋다.)

⑤ 완성 작품의 예

가. 이별할 때의 슬픔과 아쉬움을 표현

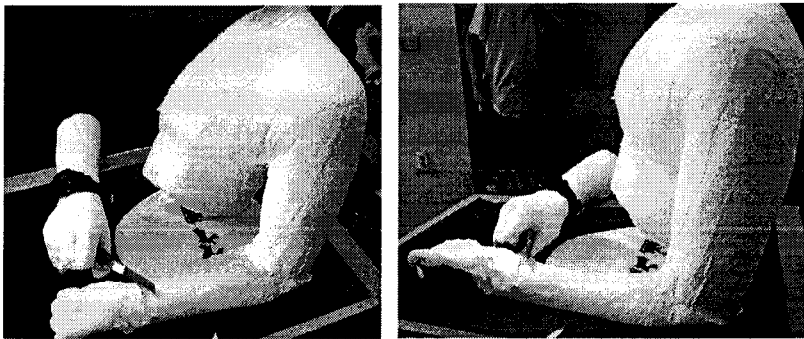
이별을 고하는 남자의 모습을 발로 표현하고 붙잡는 여자의 모습을 손으로 상징적으로 표현하였다. 낙엽을 일상의 오브제로 사용하여 쓸쓸한 가을과 이별의 분위기를 연결하여 연출하였다.



<그림4> 참고작품1

나. 도박

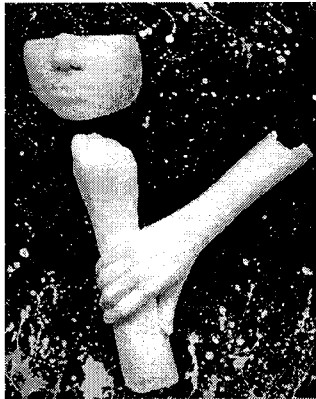
도박으로 인해 자살을 하려는 한 남자의 모습을 표현하였다. 도박을 상징하는 화투를 바다에 깔고 시간을 상징하는 시계와 칼을 오브제로 활용하여 표현하였다.



<그림5> 참고작품2

다. 폭력에 대한 비판

때리는 사람의 손과 이를 막으려는 사람의 손과 얼굴로 폭력성을 표현하였다. 극단적인 상황의 긴장감을 표현하기 위해 흑백의 화면 구성을 하였다.



<그림6> 참고작품3

라. 겨울 풍경

추운 겨울날 일상의 나의 모습을 표현하였다. 모자와 목도리로 겨울의 계절감을 나타내고, MP3, 헤드폰, 시계로 일상의 나의 모습을 상징적으로 표현하였다.



<그림7> 참고작품4

4) 평가

(1) 실기 평가 관점 및 배점표

구분	주제 설정					구성력					재료 사용					성실도					계
	◦주제 설정에 의한 발상이 특징적으로 표현됨					◦석고붕대로 떠난 인체와 오브제가 조화롭게 설치됨					◦재료의 특성을 다양하게 살렸고 사용 기법이 매우 효과적임					◦멤버 상호간에 상부상조 의식이 뛰어나며 자율과 협조가 잘됨					
평가	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	20
번호	이름																				
1																					
2																					
3																					
4																					
.																					

<표13> 실기평가 배점표

(2) 수행 평가

작업 계획서, 작품 감상지, 자기평가보고서, 조별 발표 점수 등을 수행 평가로 따로 평가하여 실기평가와 합산한다.

5) 교수-학습 지도안에 대한 평가

‘석고붕대를 이용한 일상 다시보기’ 수업은 고등학교 1학년(국민 공통 기본교육과정 10학년)학생을 대상으로 하는 총 6차시의 미술과 교수-학습 지도안이다. 고등학교 1학년 학생들의 미술에 대한 인식에 대한 설문 조사를 바탕으로 수업의 제재를 선택하였고, 앞서 연구된 시각문화 교육

의 개선방안을 반영하였다. 구체적인 반영의 예를 살펴보면 다음과 같다.

(1) 시각문화 학습으로의 미술교육

- 학교의 미술과 수업에서 주로 이루어지는 그리기 위주의 표현 활동에서 벗어나 자신과 친구의 모습을 석고붕대 쓰기를 이용해 입체 조형으로 제작해본다. 이는 현대 조각의 한 장르인 라이프 캐스팅을 응용한 수업 제재로, 그리거나 만드는 직접적인 조형 활동이 아니라 인체를 석고붕대를 이용해 떠내는 간접 기법을 사용하기 때문에 미술에 소질이 없는 학생들도 쉽게 접근할 수 있고, 비교적 높은 표현효과를 기대할 수 있다. 또한 5차시의 오브제를 이용한 설치 수업은 현대 미술의 한 장르인 설치미술을 경험할 수 있게 한다.
- 나와 내 친구가 미술활동의 직접적인 표현 대상으로 활용될 수 있다는 것을 직접 경험해 봄으로써 미술에 대한 개념을 확장시켜줄 수 있다.

(2) 일상의 삶을 반영한 생활 중심 미술교육

- 라이프 캐스팅을 통한 자신의 일상적인 삶의 모습이나 생각, 느낌을 미술의 직접적 제재로 활용하여 미술수업에 대한 흥미와 수업 참여도를 높일 수 있다.
- 수업 계획서, 아이디어 스케치나 자기평가보고서의 작성을 통해 자신의 삶의 모습과 학습 활동에 대해 좀 더 진지하게 성찰하는 기회를 갖게 되어 청소년기의 자아 정체감 형성에 도움이 된다.
- 일상의 오브제를 활용한 화면 연출은 자기 주변의 물건들을 작품에 직접 적용시켜 봄으로써 미술을 친근하게 느낄 수 있게 한다.

(3) 사회적 맥락을 강조한 미술교육 -다문화미술교육

- 석고붕대를 이용한 표현활동이 수업의 주가 되지만, 미적체험과 감상

영역의 연계를 통한 통합적 수업을 유도하였다. 특히 1차시와 6차시의 수업은 감상활동으로 이루어지며, 1차시의 감상활동은 조지 시걸의 라이프 캐스팅에 대해 학습함으로써 앞으로의 수업이 어떠한 이론적 근거에 바탕을 두는지 체계적인 이해를 할 수 있다. 6차시의 학생 작품 감상은 자신의 학습에 대한 반성의 기회를 갖게 하고, 다른 사람들의 작품을 감상할 기회를 가져 봄으로써 다양한 관점을 접할 수 있다.

- 협동 학습과 토론학습은 다양한 사고를 가진 사람들과의 접촉과 상호의사소통 관계를 통해 자신의 생각을 전달하는 능력과 의견을 조율하는 방법, 타인의 입장을 배려하는 태도와 같은 공동체적 삶의 태도를 배울 수 있다. 이러한 학습은 다문화교육의 기본 정신이기도 하다.

(4) 다양한 미디어를 활용한 미술교육

- 수업의 원활한 진행을 위한 보조 도구로서의 미디어 활용 - 프리젠테이션 프로그램과 사진, 홈페이지 등의 자료를 활용하여 수업에 대한 이해를 돕고 흥미 유발과 적극적인 참여를 유도할 수 있다.

- 디지털 카메라를 이용한 수업 현장 스케치는 학생들이 자신의 학습 상황을 객관적으로 바라볼 수 있는 기회를 제공한다. 또한 수업 현장에서 바로 사진을 볼 수 있으므로, 학습자의 즉각적인 반응을 확인할 수 있으며, 학습자 또한 디지털 카메라의 활용을 직접 경험함으로써 디지털 카메라의 매체적 특징을 몸으로 느낄 수 있다.

- 완성된 작품을 사진이나 동영상 촬영하여 웹 전시를 하여 전시공간의 확장을 경험한다. 또한 미술과 블로그나 홈페이지를 활용하여 감상평이나 수업에 대한 자신의 의견을 남길 수 있으며, 즉각적인 쌍방향 의사소통이 가능하다.

6) 시각문화교육 교수-학습 지도안의 예

(1) 사진을 이용한 스토리북 만들기

디지털 카메라나 핸드폰을 이용한 ‘사진 찍기’는 요즘 청소년들에게는 너무나 일상적인 일이다. 이러한 학습자에게 친근한 사진을 소재로 이야기 기책을 만들어본다. 자신의 꿈이나 미래의 모습 혹은 하루 일상을 소재로 하거나 새로운 발상을 통해 이야기를 창작하여 볼 수도 있다. 한 장의 스틸 사진이 아니라 이야기 구조가 있는 책 구성을 통해 텍스트를 시각적 이미지로 변환하는 방식을 자연스럽게 이해할 수 있게 된다. 이러한 학습 활동은 영화와 애니메이션의 기초단계로 스토리보드 과정을 이해하는 과제에 활용될 수 있으며, 시각문화의 중요한 영역인 사진에 대한 이해도 높일 수 있다. 또한 여러 사진을 분해하여 합성하는 콜라주³¹⁾의 방법을 활용할 수도 있으며, 사진 위에 글을 쓰거나 새로운 이미지를 그릴 수도 있고, 실제의 오브제를 붙여 보는 등 다양한 변형을 유도하여 포토몽타주³²⁾와 컴바인 아트³³⁾와 같은 현대미술의 새로운 표현 방식을 이해하고, 표현 방법의 다양한 체험과 미술 경험의 확장을 유도할 수 있다.

31) 콜라주(Collage) : 신문지·형판·벽지·인쇄물 또는 일상생활에서 취한 물건 등을 화판이나 캔버스에 붙여 만드는 미술기법이다. 19세기에 종이를 잘라 한데 붙여 장식적 구도를 만드는 ‘파피에 콜레’(papiers collés) 기법이 처음 생겨났다. 이러한 기법은 입체파의 3기 종합적 큐비즘의 시기에 피카소가 미술에서의 실제성에 대한 논의를 해결하고 새로운 공간 개념을 발견하기 위해 사용한 것이 발단이 되었다.

32) 포토몽타주(Photomontage) : 합성사진이라고도 하며 독립된 사진 또는 사진의 부분들을 같이 붙여서 1장의 인화지에 독립된 영상을 연속적으로 노광시키거나 정확한 위치로 겹쳐진 음화들을 통해 영상의 구성이 동시에 노광됨으로써 합성된 사진을 의미한다. 미술에서는 20세기 초 다다이즘이나 미래주의 화가들에 의해 행해졌으며 20세기 후반의 미국의 팝아트에서 광범위하게 이용되었다.

33) 컴바인 아트(Combine art) : 20세기 중반 이후 나타난 네오다다의 대표작가인 라우센버그의 제작기법이 일반화된 용어로 콜라주의 확대된 개념이다. 회화와 오브제의 결합을 의미하며 2차원 혹은 3차원의 물질을 회화에 도입하려는 시도로 추상표현주의의 회화적 붓질과 다다의 오브제를 결합한 현대미술의 새로운 표현방법이다.

이러한 수업은 자신의 삶의 모습이나 생각 등을 주의 깊게 성찰할 수 있는 기회를 제공하며 자신들이 일상생활 속에서 행하는 사진 찍기의 행위가 미술 활동이 될 수 있음을 인식하게 되어 미술에 대한 흥미와 이해를 높이고 미술의 생활화를 기대할 수 있다.

(2) 이달의 토픽 퍼포먼스

이 수업은 학습활동을 계획한 계절과 시기 등을 고려하여 학생들이 관심 있는 사회적 이슈나 학교 혹은 주변의 소식을 주제로 퍼포먼스를 기획하는 수업이다. 모둠별 토론을 통해 주변의 관심사나 이슈에 대해 의견을 나누는 의사소통의 방식을 배울 수 있으며, 자신의 주변과 사회에 관심을 갖는 사회 맥락적 학습을 유도할 수 있다. 또한 그리고 만드는 행위만이 미술이 아니라 인체를 이용한 행위도 미술임을 이해하며 시간성, 일회성, 과정성의 현대미술의 확장된 개념 또한 경험으로 이해할 수 있다.

모둠 활동을 통해 기획 - 수행 - 평가의 과정을 거치고 퍼포먼스 발표 시에는 모둠 중 일원이 사진이나 동영상 촬영을 하여 학습 활동 이후 다음 차시의 비평 학습에 이용하며, 미술과 블로그나 홈페이지의 커뮤니티를 활용하여 온라인 감상 수업을 유도할 수도 있다. 계획된 하나의 수업에서 끝나는 것이 아니라 다양한 매체를 이용한 수업의 변환은 학습자들에게 유연한 사고과정을 학습하게 하며, 타 학습과의 순환적 소통을 통한 새로운 학습 효과를 기대할 수 있다.

V. 결 론

본 논문에서는 현재 우리가 사용하고 있는 미술이라는 용어의 개념과 미술교육 활동이 우리들이 실제 접하고 있는 미술 환경과는 다소 거리가 있음을 발견하고, 현대 사회에서 일어나고 있는 다양한 시각적 이미지와 이를 바탕으로 형성된 새로운 문화적 패러다임을 시각문화라는 새로운 개념으로 이해하고자 하였다. 이러한 시각문화에 대한 이해는 기존의 미술 개념의 확장과 재정립을 의미하며 이를 바탕으로 미술교육의 개념 또한 시각문화교육으로의 새로운 접근이 필요하다.

본론의 연구과정을 통해 시각문화는 다음과 같은 특성을 지님을 발견하였다.

첫째, 시각문화는 다른 감각에 비하여 시각적 우선권을 지닌다.

둘째, 사회적 맥락을 강조한다.

셋째, 다양한 미디어의 활용을 포함한다.

넷째, 통합적 접근을 요구하는 다학문적 개념이다.

시각문화는 인간의 감각 중 시각을 매개체로 한 문화의 영역이며, 기존의 독립적이고 형식적인 모더니즘의 미술이 아닌 사회적 맥락성을 강조하는 포스트모더니즘의 미술이다. 또한 산업과 정보통신 기술의 발달로 인해 과거에는 없던 새로운 다양한 미디어의 개발로 현대 사회는 시각문화 환경의 새로운 국면을 맞이하였으며 미술은 이를 적극 활용할 수 있어야 한다. 시각문화는 이러한 멀티미디어적인 매체적 혼합뿐만이 아니라 학문간의 긴밀한 상호소통도 필요하게 되었다. 시각문화의 이와 같은 특성은 시각문화교육에도 그대로 반영되며 이는 현재의 미술교육에 방향을 제시하는데 중요한 기준이 된다.

본 연구는 이상의 시각문화에 대한 고찰을 바탕으로 시각문화 교육이 미술교육에서 어떠한 방향을 제시하는지 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 오늘날의 미술교육은 시각문화학습으로서의 미술교육을 추구해야

한다. 미술교육은 미술이 가지는 고유의 형식적 영역의 틀에만 머물러 있을 것이 아니라 학습자의 변화된 시각문화 환경을 미술적 자원으로 충분히 활용하여야 하며, 이를 통해 생활 속에서 미적 가치를 발견하고 미술을 생활화 할 수 있게 유도해야 한다. 또한 비주얼 리터러시(Visual Literacy)교육을 통해 무분별하게 쏟아지는 시각화된 정보의 홍수 속에서 학습자들이 비평적 선별 능력을 갖추고 시각문화를 주체적으로 향유할 수 있는 미술 소비자 교육을 추구해야 한다.

둘째, 학습자의 일상의 삶을 반영한 생활 중심의 미술교육을 추구해야 한다. 현대의 미술교육은 학습자와 동떨어진 피상적이고 형이상학적인 학습 내용과 교사 중심적이고 학습자의 다양성을 무시한 교수-학습 형태를 지양한다. 학습자의 생활 경험을 교육에 적극 반영하여 학습자가 수업에 흥미와 관심을 갖게 하고 나아가 적극적이고 주체적으로 학습활동을 할 수 있어야 한다. 이를 통해 학습자는 변화하는 현대의 삶 속에서 자신의 정체성을 발견할 수 있고 진정한 자신의 삶을 발견하고 이를 예술적 창조의 형태로 구현할 수 있다.

셋째, 사회적 맥락성을 강조하는 다학문적인 미술교육을 추구한다. 미술교육을 통해 삶을 의미 있게 만들기 위해서는 오늘날의 미술 즉 시각 문화 환경의 기반이 되는 사회적 맥락성을 고려하여야 하며 이러한 이해는 물질적 이해를 넘어 역사적 문화적 배경에 기초를 둔 종합적인 이해를 의미한다. 이러한 접근 방식은 우리가 현재 향유하는 시각문화에 대한 깊이 있는 성찰을 가능하게 하며 시각문화의 매체적이고 학문적인 이해를 넘어 다양한 문화권의 미술문화를 이해하는 다문화 교육으로 발전될 수 있다.

넷째, 다양한 미디어를 활용한 미술교육을 추구해야 한다. 오늘날의 시각문화 환경의 형성에는 무엇보다 과학기술의 발전에 의해 새롭게 등장한 다양한 미디어의 영향이 가장 크다고 할 수 있다. 그렇기에 미술교육에서도 학습의 보조적 수단으로서만 미디어를 활용할 것이 아니라 시각문화의 자원으로 미디어를 미술수업에 적극적으로 활용할 수 있어야 하겠다.

또한 본 논문은 시각문화교육을 통한 미술교육의 방향제시를 근거로 고등학교 1학년을 대상으로 하는 중등 미술과 교수-학습 지도안을 제안하였다. [석고붕대를 이용한 라이프 캐스팅-우리들의 일상 다시보기] 수업은 학습자의 일상의 삶의 맥락성을 바탕으로 석고붕대를 이용한 라이프 캐스팅이라는 새로운 표현방법을 시도한 수업이다. 수업활동은 미적 체험과 표현, 감상 활동의 연계를 추구하였으며, 수업형태 면에서는 일제수업과 조별 실기수업, 토론수업, 발표수업 등 다양한 수업형태를 고려하였다. 교수방법 면에서는 디지털 카메라와 캠코더, PPT, 홈페이지나 블로그를 이용한 웹 토론과 웹 채팅을 제안하였다.

이상 본 연구에서 살펴본 바와 같이 시각문화교육은 오늘날의 미술교육에 새로운 논의를 가능하게 하며 이는 현재 우리의 삶에 깊숙이 자리 잡은 다양한 시각적 문화 현상을 바로 보기 위한 노력에서 시작된 것이다. 오늘날의 현대 사회는 과거의 그 어느 시대보다 시각적 이미지를 통한 커뮤니케이션이 중요한 시대가 되었으며 이러한 시각매체의 풍요로움을 제대로 향유하기 위해서는 시각문화교육을 통한 시각문화의 올바른 이해가 절실히 필요하다. 이러한 논의들을 바탕으로 미술교육은 과거의 한정된 미술의 개념에서 벗어나 현재의 시각문화를 수용하고, 앞으로 계속 변화하게 될 시각문화에 대해 개방적 태도를 갖고 앞으로 나아가야 할 것이다.

참고 문헌

1. 국내문헌

- 교육부, 『중학교 교육과정 해설 (I)-총론, 특별활동』, 서울: 대한교과서주식회사, 1997.
- 교육부, 『미술과 교육과정 해설』, 서울: 대한교과서주식회사, 1997.
- 김문환, 『문화교육론』, 서울대학교 출판부, 1999.
- 김신일, 『교육사회학』, 서울: 교육과학사, 2002.
- 김성숙, 『미술교육의 동향과 전망』, 서울: 학지사, 2003.
- 김정희·김성숙·김혜숙·안금희·이성도·이주연·황연주, 『미술교육과 문화』, 서울: 학지사, 2003.
- 박정애, 『포스트모던 미술, 미술교육론』, 서울: 시공사, 2001.
- 서성록, 『현대미술의 쟁점』, 서울: 재원, 1995.
- 심광현, 『이제, 문화교육이다』, 서울: 문화과학사, 2003.
- 오병남, 『미학강의』, 서울대학교 출판부, 2003.
- 존 A. 워커 · 사라 채플, 임산 역, 『Visual Culture - 이미지 시대의 이해 _ 비너스에서 VR까지』, 서울: 루비박스, 2004.
- 크리스 젠크스, 이호준 역, 『시각문화』, 서울: 예영커뮤니케이션, 2004.
- 한국미술교과교육학회, 『미술교육학』, 서울: 교육과학사, 2000.

2. 학위논문

- 김정선, 『의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선 연구』, 홍익대학교 교육대학원, 2004.
- 남경진, 『시각문화의 미디어 아트 감상 교육에 관한 연구』, 홍익대학교 교육대학원, 2004.
- 이지연, 『시각적 문해력 신장을 위한 중등미술 지도방안 연구 : 디지털 카메라를

활용한 표현학습 프로그램을 중심으로』, 숙명여자대학교 교육대학원, 2004.

장용석, 『시각문화교육과 현대미술교육의 방향제시에 관한 연구』, 홍익대학교 교육대학원, 2005.

한혜선, 『포스트모더니즘에서의 비평학습을 통한 시각문화교육연구』, 홍익대학교 교육대학원, 2004.

3. 정기 간행물

김정선, 「시각적 의사소통의 이해에 관한 연구」, 『미술교육논총』, 제18집, 2004.

김황기, 「시각문화 미술교육에 대한 고찰」, 『미술교육논총』, 제16집, 2003.

황연주, 「정보화 사회에서의 미술교육의 역할과 과제」, 『한국조형교육학회 논총』, 제18집, 2001.

4. 외국문헌

Debes, J. L, *The Loom of Visual Literacy in Audiovisual Instruction* 14, 1969.

Duncum. P, "Visual Culture : Development and Directions for Art Education", *Studies in Art education* 42 (2), 2001.

Malcolm Barnard, *Art, Design and Visual Culture : an introduction* London : Macmillan Press Ltd, 1998.

Seel, B. A, *Visual Literacy - The Definition Problem*, Education Technology Publications Englewood Clifs, 1994.

Sullivan. G, "Seeing Visual Culture", *Studies in Art education* 14(3), 2003.

Travin K. M, "Wrestling with Angels. Searching for Ghosts : Toward critical pedagogy of visual culture", *Studies in Art education* 44(3), 2003.

Abstract

A study on the Art Education by Visual Culture Education

Yu, Ga-hyun

Graduate School of Art Education

Sookmyung Women's University

Every affair of a human-being is strongly affected by cultural characteristics of the society which he belongs to. And education apply these cultural changes as the educational sources. With totally different social, cultural bases, in the 21st century modern society changes are being made so faster than any other could have imagined. So, the social-cultural context of education is the most important, than before. In modern society, with development of industries and information communication technology, new medias have been created. And being based on it, popular culture which is focused on visual image, represent the post-modern era. But present art education can not reflect this cultural base of student and change of era, well. This thesis, thus, assume that these problems are due to post-contextual and formal characteristics of the education of art, and attempts to argue it, in the cultural-contextual position out of existing limited frame.

To understand the necessity of visual culture education, this study attempt to analyze the visual culture concept and characteristics of it. The Visual Culture is the study of visual, imaged culture, and is characterized visual priority and social-cultural context. And it has

characteristic that can be studied concerning diverse fields of study based on wideness of vision and cultural-complexity. This visual culture belongs to a cultural section above general manufactural sections, and includes handicraft, design, performing art, spectacle art, mass media and electronic media which are characterized as the art, capital "ART" that is familiar to us and practical art. But, this kind of classification of visual culture is very changable and temporary. And we have to assume that visual culture can be changed continuously

Next, I examined the necessity of visual-culture education based on the comprehension of visual-culture. Existing art education has been limited in just two parts: beauty and skill. So, it has excluded other comparative concepts which are perceived "Not Beautiful" from domains of art. But, It is insufficient to explain modern diverse visual aspects with narrow concept of "Creation of Beauty", and it has to be an expanded concept which can reveal more abundant emotions, perceive the social relations and communication. The iustifiability of the art education is that first is the limitation of the word "Arts" Second is cultural paradigm shift. Third is the importance of everyday life.

At last, In education of art, visual culture education's implications are as follows. First, today's arts education have to pursue it as visual culture study. The education of art have to apply a student's transformed visual-cultural environment as an artistic source adequately, therefor guide to find artistic values and adapt it in life through. And we have to guide the students to understand visual culture and to admit visual culture with a thoughtful and critical

perspective, independently and creatively, through the visual literacy education. Second, we have to pursue the life-centered art education which reflects a student's life. We have to sublimate the forms of lessons which are separated from a student's everyday life, and reflect it actively. Therefore, the students have to participate in study, independently and actively. Third, we have to pursue multi-scientific art education which stresses the social context. To make meaningful life through art education, we have to consider today's art cultural-context which is the base of visual-cultural environment. And this understanding means comprehensive understanding based on historical and cultural background over material understanding. Fourth, we have to pursue art education applying diverse media. We have to realize the importance of media, and it has to be applied not only in dimension of the complementary means of education, but also in the dimension of visual-culture.

Modern society needs art education not only for a cultivating creative producer, but for a consumer with an artistic perspective which means enjoying art in everyday life and thoughtfulness in diverse visual culture. An art education without reflecting student estranges the art from our life and loses the justification as academic curriculum in school. So, I expect that the art education has to be meaningful in the lives of students and us through discussions toward the expanded concept of visual culture education which is considered the students' visual culture environment.

