

김 정 희 교수지도

석사학위 청구논문

디지털 시대의 미디어 아트와  
미술교육으로의 활용

2007

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육 전공

임 윤 경

# 디지털 시대의 미디어 아트와 미술교육으로의 활용

김 정 희 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2007년 5월

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 미술교육 전공  
임 윤 경

# 인 준 서

임윤경의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

오감으로 확인할 수 있는 물질에 기초한 아날로그적 방식에서 추상적인 기호에 기반을 둔 디지털 세계로의 전환은 예술의 양상을 전혀 새로운 형태로 바꿔놓았다. 음성, 문자, 동영상, 그림의 멀티미디어적 통합은 컴퓨터가 등장함으로써 가능해졌는데, 1과 0의 조합으로 표현되는 디지털 세계에서의 예술적 구현은 음성, 문자, 동영상, 그림의 표현이 하나의 수단에 의해 가능해지면서 그 결합 또한 손쉬워 지게 된 것이다.<sup>1)</sup> 이 모든 것은 컴퓨터의 등장으로 비롯된 것이다. 아날로그 체계에서의 미술작품은 만지거나, 냄새를 맡거나, 눈으로 보는 일방적 향수의 대상이지만, 인터넷 시스템에서의 쌍방향적 소통방식은 관객을 이러한 일방적 관계로부터 해방시켰다. 퍼포먼스의 특징인 ‘관객참여’가 보다 극대화, 민주화된 것이 디지털 아트인 것이다.

본 논문의 서론에서는 정보화, 디지털 시대의 미술인 미디어 아트와 미술교육으로의 활용에 관한 연구의 필요성과 목적제시, 미디어아트 교육을 위한 방안에 대한 내용과 방법을 제시하였다.

본론에서는 디지털 시대의 특성과 디지털 아트에 대한 정의와 미디어 아트의 개념과 장르에서 비디오 아트, 컴퓨터 아트, 인터랙티브 아트, 가상 현실, 뉴미디어 아트, 웹아트를 다루었고, 미디어 아트의 교육적 활용 방안에서 미디어 아트 교육을 위한 방안과 미술과 ICT 활용 교육의 특성과 유의점 및 미디어 아트를 활용한 미술수업 연구 방안에 관하여 살펴보았다.

결론에서는 이러한 미디어 아트는 제 7차교육과정에서의 정보통신교육강화의 방안에 걸 맞는 교육적 활용의 당위성에 관하여 논의 하였다.

본 연구는 영상정보화 시대의 시각 미디어의 활용에 좀 더 능동적으로 대처할 수 있는 지식과 경험을 가질 수 있도록 현대와 미래인에게 필요한 교육중의 하나로 미디어 아트를 수업에 적용한 수업의 실제 방안을 제시하고자 한다.

---

1) 배식한, 「인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의 종말」 책세상, 2000, p. 52

# 목 차

논문개요 .....	i
<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구 내용 및 방법 .....	3
<b>II. 본론</b> .....	4
1. 디지털 시대의 미술 .....	4
2. 미디어 아트 .....	6
1) 미디어 아트의 개념 .....	7
2) 미디어 아트의 장르 .....	9
(1) 비디오아트 .....	9
(2) 컴퓨터아트 .....	12
(3) 인터랙티브아트 .....	15
(4) 가상 현실 .....	18
(5) 뉴미디어 아트 .....	20
(6) 웹아트 .....	26
3. 미디어 아트의 교육적 활용 방안 .....	32
1) 미디어 아트 교육을 위한 방안 .....	32
2) ICT 활용 교육 .....	34
3) 미술과에서 ICT 활용 교육의 필요성 .....	35

4) 미술과 ICT 활용교육 수업모형과 지도 시 유의사항.....	36
(1) 미술과 ICT 활용교육과 수업모형.....	36
(2) 지도 시 유의사항.....	40
5) 미디어 아트를 활용한 미술수업 연구방안.....	42
(1) 미디어 아트를 활용한 미술수업의 실제 .....	42
(2) 웹 활용의 의의.....	44
6) 미디어 아트를 활용한 교수-학습과정안.....	47
(1)학습지도안.....	47
(2)본시 학습지도안.....	52
(3)평가.....	63
(4)기타사항 (참고자료).....	65
<b>Ⅲ. 결론</b> .....	71
<b>참고문헌</b> .....	73
<b>ABSTRACT</b> .....	75

## 그림 목차

<그림1>.....	67
<그림2>.....	67
<그림3>.....	67
<그림4>.....	67
<그림5>.....	68
<그림6>.....	68
<그림7>.....	68
<그림8>.....	68
<그림9>.....	68
<그림10>.....	69
<그림11>.....	69
<그림12>.....	69
<그림13>.....	69
<그림14>.....	69
<그림15>.....	70
<그림16>.....	70
<그림15>.....	70
<그림16>.....	70
<그림15>.....	70
<그림16>.....	70

# I.서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

정보화 시대는 영상 문화의 차원에서 그 본질적 특성이 규정되는 시대이다. 정보화된 영상문화의 현상은 사진과 영화로 대변되는 필름 상에서 TV, 비디오 컴퓨터와 같은 뉴미디어의 전자 영상으로 옮겨가면서 사회의 모든 방면에 그 영향력을 급속히 확대 시키고 있다.

한편 미디어 테크놀로지는 미술에도 혁신적인 변화를 가져 왔다. 뉴 미디어 시대, 멀티미디어 환경 등의 용어로 표현되는 정보화 시대에서 컴퓨터 그래픽, 비디오 아트, 3D 디지털 영상, 넷 아트, 디지털 사진 등을 이용하여 표현하는 현대미술은 새로운 예술형태와 개념을 생산하게 하였고, 새로운 예술은 기존의 예술에 대등하게 되었다.

디지털 정보화의 급격한 팽창은 우리의 생활환경 전반에서 근본적인 의식의 변화를 요구하고, 새로운 정보화 능력을 갖춘 새로운 인간상을 요구하고 있으며, 이는 미술계에도 큰 영향을 미쳤다.

최근 미술의 영역에서도 작품창작에 디지털 매체를 직접 도입하거나 도구적으로 활용하는 사례는 이미 접하기 어렵지 않다. 컴퓨터를 활용하여 판화나 회화의 표현영역을 확장하는 경우는 보편적인 현상이고, '객관적 재현'이라는 전통적 사진미학을 급진적으로 부정하는 디지털 사진의 등장은 사진계의 뜨거운 이슈로 부각되고 있다. 비디오 아트 등의 영상미술에서 디지털 테크놀로지의 사용은 순순히 아날로그 프로세스만을 고집하는 작가가 거의 없을 만큼 급격한 변화를 보여주고 있다. 영화, 광고, 애니메이션 등의 영상산업에서 디지털 프로세스가 보편화된 것처럼, 비디오 아트에서 디지털 매체를 활용하는 양상은 다양하게 전개되고 있다.

과학의 발달에 따라 오늘날 우리들의 일상생활 속에서 영상 미디어가 차지하

는 비중은 매우 높다. TV, 비디오, 컴퓨터, 인터넷 등의 영상미디어의 증가와 비디오 아트, 인터랙티브 아트, 멀티미디어 아트, 인터넷 아트 등 새로운 개념들의 현대미술은 기존의 정보사회에서의 문자 메시지에 의한 정보 전달방식을 시각적 이미지 또는 영상으로 바꾸어 놓았다. 이러한 사회 문화적 흐름 속에서 청소년들은 끊임없이 쏟아지는 시각 정보를 올바르게 해독하고 사용하는 능력을 필요로 하게 되었으며, 이에 시각 예술을 다루는 영역인 미술영역에서의 미디어 아트에 대한 이해와 교육에 대한 중요성이 강조하고 있다.

제 7차 교육과정 내용 체계에서 미디어 아트의 교육적 목적은 미적체험 영역에서 청소년들이 미디어 아트의 다채로운 영상미를 접함으로써 시각적 인지능력을 기를 수 있으며, 표현 영역에서 디지털 영상을 활용하여 미디어의 이미지를 직접 표현함으로써 창의적 조형능력, 활용능력, 제작능력의 교육을 도모할 수 있으며, 감상 영역에서는 미디어 아트작품을 사회·문화적 배경 속에서 이해하고 분석함으로써 비판적 수요능력과 더불어 시각적 인지능력을 교육할 수 있다.

현행 미술수업에 있어 미디어 아트 교육의 비중은 매우 작지만, 제 7차 교육과정과 미술교과서의 미디어 아트 교육내용이 있으며 학생들의 교육에 대한 다양한 요구 사항 필요성에 대한 높은 인식은 미디어 아트 교육의 필요성을 시사한다.

## 2. 연구 내용 및 방법

체계적인 미디어 아트 교육을 위한 다음과 같은 방안을 제안하고자 한다. 첫째, 디지털 시대의 미디어 아트를 통하여 시대성을 반영한 미술교육에로의 다각적 교육 내용과 교육방법 등을 알아본다.

둘째, 미디어 아트의 개념 및 양식과 특성을 알아 본 후 미디어 아트와의 연계성을 통해 미디어아트 교육의 가치를 제시한다.

셋째, 현행 제 7차 미술과 교육과정에서 제시하고 있는 ICT 활용 수업내용을 알고, 실제 수업에 적용하는 방안에 대해 알아본다.

미술 교과에 있어서 ICT 활용수업은 정보화 시대의 테크놀로지의 발전에 따른 미술 분야로 소개되고 있으며 이를 응용하여 애니메이션이나 시각 디자인과 제품디자인에 응용 되는 것, 간단한 그림판을 이용한 디자인 수업, 인터넷 사이트를 통한 감상 등 ICT 자체만을 활용할 뿐 작품으로서의 그 실제 위치가 확립되지 않았고 고전적인 표현 방법에 비해 보편화되지 않아 물질적인 제약이 많이 따른다. 하지만 시대가 변하는 속도에 맞추어 교과 내용도 맞추어나가고 빠른 흡수와 연구가 되어 그 제약을 넘어야 할 것이다.

이 논문에서는 미술교육에 미디어 아트의 활용으로 실제 적용할 수 있는 구체적인 방안에 대해 연구하고 제시 하고자 한다.

## II. 본론

### 1. 디지털시대의 미술

‘디지털 혁명’, ‘디지털 문화’, ‘디지털 세대’ 등 거의 매일 접하게 되는 용어 들에서 보듯이, ‘디지털’은 아마도 현대의 문화담론에서도 가장 자주 사용되는 수식어일 것이다. 그리고 ‘디지털’ 하면 우리는 가장 먼저 컴퓨터를 떠올리게 된다. 그것은 정보 혁명과 새로운 문화에서 가장 상징적이고 (이미)생활의 일부가 되어버린 친근한 기계이다.

마차가지로, ‘디지털 아트’라는 말에서 가장 먼저 컴퓨터를 연상하는 것도 자연스러운 일일 것이다. 하지만, ‘디지털 아트’가 단지 ‘컴퓨터 혹은 CG를 수단으로 하는 예술’을 가르치는 것이라고 이해한다면, 그것은 너무 좁은 시각이 아닌가 생각된다.

‘디지털(digital)’이란 원래 손가락이나 숫자를 의미하는 ‘digit’의 형용사로서, 사물의 양이나 정보를 나타낼 때, 물건의 수, 인원 수, 페이지 수 등과 같이 개별적인 변화량으로 취급하는 것을 의미한다. 반대말인 ‘아날로그(analog)’는 사물의 양이나 정보를 연속적으로 변화하는 양’으로 나타낸다. 전파를 통해 전달되는 라디오나 (예를 들면 VHF 대역의) 텔레비전에서는 비디오 및 오디오 정보를 아날로그 신호로 취급함에 비해, 컴퓨터에서는 그것을 디지털 방식으로 입출력, 저장한다. 즉 모니터의 화면을 표시하는 데 필요한 색점(pixel)의 배열이나 명도, 색상, 채도 등의 모든 정보를 원래의 연속적인 물리량에 구속되지 않고, 불연속적인 분리량, 즉 정수(正數)로 다루고 있는 것이다.<sup>2)</sup> 그래서 지금 ‘디지털’이라고 하면 그것은 바로 ‘컴퓨터에 의해 다루어지거나 생산된 영상’과 동일시되고 있는 것이다. 그러므로 ‘디지털영상’이란 이처럼 불연속적인 정수에 의해 결정된 영상인 것이며, ‘디지털 예술작품’은 “불연속적이고,

2) 이원곤, 「디지털화 영상과 가상공간」, 연세대학교 출판부, 2004

수치에 의해 결정된, 완전히 제어 가능한, 일정 수의 요소에 의해 구성된 예술 작품”(E. 쿠쇼)으로 정의되기도 한다. 굳이 CG(Computer Graphic)의 경우를 예로 든다면 그것은 불연속적으로 독립된 일정수의 점(pixel<sup>3</sup>)으로 구성되어 있고 프로그래밍에 의해 수치화 되어 있으므로 그 요소들에 대한 제어가 가능하다.

또한 ‘디지털’의 반대말이 ‘아날로그’이지만 ‘아날로그 예술’이란 용어는 물론 사용된 적이 없다. 하지만 돌이켜보자면 지금까지 소위 ‘예술’이라고 불릴 수 있었던 거의 모든 것들은 최소한 ‘아날로그’적이었다고 해도 틀린 말은 아니다. 요컨대, 예술작품이란 예술가들이 천부적이고 특별한 영감에 의해 창조해 낸 생명체와 같은 것으로서, 마치 한 인간이 이 세상에서 유일무이한 존재이듯이 예술작품은 유일무이한 존재로서의 정체성, 혹은 아우라를 지닌 것이었다. 그러므로 예술작품의 내용을 계량하고 수치화하기는 어렵고, 오히려 그러한 시도야말로 대단히 불경(?)스러운 일이었다. 만약 어떤 작품을 분해하여 수식으로 코드화하여 저장하거나 전송하고 그것을 다시 원래의 상태로 복원할 수 있는, 그리고 이 같은 방법을 통하여 원래의 것과 똑같은 것을 무한히 복제할 수 있다면 그것은 이미 예술작품이라고 할 수 없다는 것이 보편적인 정서라고 할 것이다.

그러면 ‘디지털 아트’란 과연 어떤 예술인가? 컴퓨터로 만든 모든 시각적 결과물, 혹은 어떤 미술 단체에서 표방했던 것처럼 회화작품을 스캐너를 사용하여 파일 형태로 저장하고 다시 변조한 것, 또는 웹 페이지를 보기 좋게 디자인하는 것 등이 바로 디지털 아트인가? 물론 그것들을 두고 ‘디지털 아트’가 아니라고 할 수는 없지만, 디지털 아트 본래의 모습을 설명하는 예가 되지 못한다. 디지털 형식으로 코드화된 이미지는 이전까지의 아날로그 영상과 크게 다름에도 불구하고, 아직도 그것을 예전의 패러다임에서 바라보는 시각이 상

---

3) <컴퓨터> 주소화 될 수 있는 화면의 가장 작은 단위. 작은 점의 행과 열로 이루어져 있는 화면의 작은 점 각각을 이르는 말이다.

존하고 있는 것이다. 마치 사진이 세상에 나온 지 100년에 가깝도록 그것이 '회화의 변종'처럼 간주되었고, 사진 스스로도 회화의 형식과 미학을 모방하려고 했던 것처럼, 또 텔레비전이 오랫동안 '안방극장'으로 불렸던 것과 마찬가지로 지금의 디지털 이미지도 그것이 일종의 사진 혹은 회화의 변종처럼 다루어지고 있는 것이다.

그러나 이러한 방식의 호칭은 새로운 이미지의 특질을 조금도 드러내지 못하고 있다. 이러한 시각은 현재 우리를 둘러싸고 있는 새로운 시각정보 형식이 인간의 감각이나 인식에 끼칠 영향의 크기와 가능성을 잠시 은폐하고 있음에 불과하다.

정지화이거나 혹은 동화이거나, 디지털 이미지는 이전까지의 회화적 이미지와는 물론, 기계적 이미지와도 전혀 다른 속성을 지니고 있으며, 이로 인해 영상예술에는 과거의 패러다임에 구속되지 않는 새로운 세계의 전개가 예정되어 있다고 할 것이다.

디지털적인 특성은 단지 기법상의 차이에 그치지 않고 예술 그 자체와 제도를 근본적으로 변화시키는 요인이 될 것이라는 전망은 이미 보편적인 것이지만, 좀 더 시야를 넓혀 보자면 영상미디어는 그 시작에서부터 디지털적이었고 그러한 측면을 잘 이해함으로써 비로소 새로운 영상미디어를 발명하거나 새로운 기법의 작품을 제작할 수 있었던 것이다.

## 2. 미디어 아트

정보통신산업의 발달로 인해 사회 제 분야가 디지털화되고 있다. 정치에서의 전자민주주의, 경제에서의 전자상거래-인터넷 이코노믹스, 교육에서의 에듀넷·중앙교수학습센터, 사이버가정학습, 사이버 대학 등을 그 예로 들 수 있다. 디지털화된 미디어의 발전에 따라 사회문화의 발전은 급속도로 변화하고 있다. 다양한 미디어의 현상을 연구하기 이전에 또 다른 미디어 현상이 나타나

는 오늘날, 인간은 미디어로 내재해 있던 잠재성을 여과 없이 표출하고 있다.

미디어(media)란 수단 매개물을 의미하는 미디엄(medium)의 복수형 추상명사이다. 과거부터 오늘날까지 예술 활동을 위해 쓰였던 붓, 펜과 같은 도구들이 넓은 의미에서 모두 미디어에 속한다고 할 수 있다. 즉, 미디어는 정보전달을 통해 인간 커뮤니케이션을 가능하게 하는 모든 도구를 일컫는다.

이러한 미디어 테크놀로지가 현대미술의 성격을 변화시키고 있다. 미디어 기술은 새로운 범주의 도구들을 사용가능 하게 했으며, 컴퓨터와 다양한 소프트웨어들은 기존의 붓, 캠퍼스, 망치들을 대체하게 되었다. 이런 도구의 변화는 새로운 예술형태와 개념을 생산하게 하였고, 새로운 예술은 기존의 예술과 예술개념에 대등하게 되었다. 직장과 가정까지 파고든 텔레비전과 컴퓨터, 각종 디지털 테크놀로지가 인류의 인식과 삶의 패턴을 변화시키고 있는 가운데 아직도 순수예술의 유일 무이성을 논하고, 예술 활동이 작가의 일방적이고 유일한 행위로 나타나지는 것은 지나간 논제가 되었다. 따라서 현대미술 속에서 대두되는 미디어 아트의 개념과 장르의 특성들을 알아보고 미디어 아트의 교육적 가치에 대해 살펴보겠다.

### 1) 미디어 아트의 개념

미디어 아트는 좁은 의미로 대중 매체에 의해 지배되는 대량소비사회의 면모를 포착하여 그를 이용하거나 비판하는 예술을 일컬었지만, 지금은 테크놀로지 아트의 발전에 따라 올드미디어, 뉴미디어를 아우르는 모든 매체예술을 총칭하는 개념으로 받아들여지고 있다. 비디오 아트와 설치미술을 넘어서서 컴퓨터를 이용한 예술은 1970년대 이후로는 '컴퓨터 아트'로 불리어졌고, 이후에는 '멀티미디어 아트', '디지털 아트'로 불려졌다. 하지만, 지금은 모든 것을 다 포함할 수 있는 '뉴미디어 아트'로 통하고 있다.

21세기의 미술은 더 이상 미술 양식의 진화 단계 즉 입체주의, 초현실주의

같은 ‘운동’의 개념이 아니다. 오늘 날의 예술은 테크놀로지를 중요한 조력자로 두고 제작하는 방식을 취하고 있다. 대표적인 예로 백남준은 비디오와 텔레비전의 기술에 대해서 관심이 많았으며 전자공학자 아베 슈야와 함께 이미지 조작과 전자 채색을 위해 고안한 장치 백/아베 신시사이저(Paik/Abe Synthesizer)를 개발하기도 했다. 저명한 미디어 학자 마셜 맥루한의 “미디어는 메시지다”라는 명제는 현대 문명에서 미디어가 차지하는 위상을 가장 잘 설명해주고 있다. 커뮤니케이션뿐만 아니라 예술에서도 매체는 메시지의 방식을 결정하며 심지어 그 자체가 작품으로 ‘선택’된다.

초기 미디어 아트는 1920년에 대두되어 1970년대의 대중매체(mass media)였던 책·잡지·신문·만화·포스터·사진·영화·라디오·텔레비전·비디오·컴퓨터가 작가의 작업 수단으로 사용되었다. 마노비치에 따르면 전시와 배포를 위한 컴퓨터를 생산과 저장을 위한 컴퓨터보다 우위에 둘 수 없다. 14세기 인쇄술과 19세기의 사진술이 당대에 큰 충격과 변화를 준 것은 사실이지만, 인쇄술의 도입은 미디어의 배포, 사진 기술의 도입과 의사소통의 한 유형인 스틸 이미지에 영향을 미쳤다. 그러나 컴퓨터는 입수, 조작, 저장, 배포를 포함하는 의사소통의 전 단계와 텍스트, 스틸이미지, 동영상, 사운드 그리고 공간 구성에 이르는 모든 유형의 미디어에 영향을 미치고 있다.<sup>4)</sup>

최근 미디어 아트의 중심화제는 ‘상호작용성(Interactivity)’이다. 그리고 컴퓨터의 가장 큰 특징인 ‘상호작용성(Interactivity)’은 뉴미디어 아트의 가장 중요한 요소로 떠오르고 있다. 뉴미디어 아트는 관람자가 직접 참여하는 경험 속에서 예술의 미적 체험을 하게 한다. 이제 관람자는 ‘개념’을 완성하는 것이 아니라 작품자체를 완성시키는 중요한 역할을 하게 된 것이다.

---

4) 레프 마노비치, 서정신 역 「뉴미디어의 언어」, 생각의 나무, 2004, pp.61~62

## 2) 미디어 아트 장르

### (1) 비디오 아트

비디오 아트는 무엇보다 20세기 후반부터 급진적 발전을 보이는 테크놀로지의 새로운 가능성을 예술을 통해 찾아보려는 시도로부터 태어난 것이라 할 수 있다. 동시에 대중매체 시대에 대한 하나의 비판적 계기가 예술의 새로운 개념에 개입된 표현활동이다. 여러 초기 비디오 아티스트들은 텔레비전 매체를 비판하기만 한 것이 아니라 카메라 테크놀로지에 관심을 갖고 혁신적인 표현법들을 개발했다. 샌프란시스코 현대미술관의 큐레이터인 크리스틴 힐은 “비디오 아티스트의 첫 세대가 가지고 있었던 기본적인 개념은 어디에나 텔레비전이 존재하는 사회에 대해 비판적 관계를 유지하기 위해서는 전적으로 텔레비전에 적절한 방식으로 뛰어 들어야 한다는 것이다”라고 지적했다. 1960년대 중반에 등장한 비디오 아트는 그 시기의 미술사에서는 언급되지 않았다. 텔레비전을 비롯한 미디어의 영향력이 거대해지고 있는 맥락을 고려해야 하기도 했지만 비평가들이 보기에 이것은 미술의 영역과는 거리가 멀다고 생각했기 때문이다. 그러나 현대 미술에 있어 비디오 아트는 ‘매체자체에 대한 공격’ ‘진실’ ‘감시’ ‘정체성’ 등의 폭넓은 주제들을 다루는 데에 독특한 방식으로 자리매김했다.

처음부터 비디오 예술가들의 작업은 두 가지의 다른 경향을 뚜렷이 보여주고 있다. 하나는 단순한 녹화도구로써 비디오 카메라를 사용하는 경우이고, 다른 하나는 전자 시스템의 특수한 속성을 이용한 실험적인 탐구이다. 첫 번째 경우는, 예를 들면 그때 까지 글이나 사진에 한정되어 있던 기록방식을 풍성하게 하고자 했던 비토 아콘치, 길버트와 조지, 지나 파느 등과 바디 아트(body art)를 대표하는 작가들의 소위 ‘행위들(action)’을 녹화하는 것이다.

유사한 방식에서 출발한 것들임에도 불구하고 브루스 나우만, 피터 캠퍼스, 볼포 포스텔, 요셉 보이스, 로버트 라우젠버그 등의 시스템의 유연성을 더욱

많이 활용한다. 예를 들면 나우만은 비디오 카메라를 자신의 아틀리에에 설치해 자신의 모든 움직임을 있는 그대로 녹화했다. 그리고 그 중 몇몇 시퀀스를 골라내어 사용했다. 피터 캠퍼스 역시 카메라를 천장에 고정시키고 끈으로 매단 자신의 몸이 그리는 나선을 카메라에 담았다.

비디오 테크놀로지의 특성에 대한 탐구에 몰두하고 있는 예술가들의 방식은 매우 다양하다. 그들에게 있어서 이 전자 장치는 더 이상 녹화만을 위한 단순한 기계가 아니라 회화나 조각의 기본적인 재료처럼 마음대로 다룰 수 있는 복잡한 도구이다.

우리나라 출신의 백남준은 비디오아트의 선구자로서 단연 독보적이다. 예술 지향적인 ‘비디오’를 처음 제작하여 사람들을 모아놓고 보여준 최초의 작가이기 때문이다. 그는 뉴욕 5번가를 지나는 교황의 주위풍경을 카메라에 담았다. 교황의 취재를 담당하던 기자와는 대조적으로, 백남준은 거칠고 비상업적인 작품을 창조했다. 이는 백남준이 보기에 문화적이며 예술적 설득력이 있는 이미지를 포착한 것이다.

그의 작품은 평면적이고 정지된 상태의 미술 작품에 움직임이 있는 시·공간적 첨단 장치를 부여함으로써 미술을 현대 테크놀로지로 갈 수 있는 극점까지 극대화 했고, 그러면서도 일상이 되어 버린 TV나 영상물과는 분별되는 예술성을 갖추고 있다. 1963년, 독일 부퍼탈의 갤러리 파르나스에서 백남준은 관람자들이 텔레비전 수상기와 맺고 있는 통상적인 관계를 혼란스럽게 만들 목적으로 갤러리 바닥과 측면에 텔레비전들을 놓아 갤러리의 공간을 채웠다. 일반적으로 가정의 거실에 놓여져 있는 텔레비전 수상기의 형태에 변화를 주고 통상적 위치를 옮겨 놓는 것은 백남준이 선택한 중심적 요소였다.

비디오 작품을 나누는 또 다른 네 가지의 부류는 비디오 아트의 전개에 있어서 중요한 역할을 한다. 첫 번째 부류로는 최근 20년간 널리 발전된 것으로서 카메라, 모니터, 비디오 녹화 장치 등을 이용한 ‘비디오 조각’, ‘비디오 환경’, ‘비디오 설치’등이 있다. 두 번째 부류는 ‘비디오-게릴라’라는 것인데, 이것은

보통 정치 내지 교육적 목적으로 휴대용 비디오카메라로 거리의 장면들을 찍는 것이다. 비디오-게릴라는 처음의 인기가 상대적으로 시들해졌다가 80년대 말 이후 예술가들이 다시 관심을 갖게 됨으로써 그 명성을 되찾았다. 세 번째 부류는 70년대 초부터 사용된 ‘연극적’ 작업인 비디오 퍼포먼스로서, 이것은 비디오커뮤니케이션으로 더욱 치밀하게 구성된 형태를 낳았다. 네 번째 부류는 최근에 나타나는 것으로 비디오를 특히 정보처리와 같은 다른 진보된 테크놀로지와 결합한 작품들이다.

명성있는 예술가들이 현재까지 작업하고 있는 주된 분야들은 비디오필름, 비디오 조각, 비디오환경, 비디오설치 등의 다양한 명칭으로 불리는 3차원적 작품들을 제작하기 위해서 종종 완전히 건축적인 구성에 따라 여러 대의 카메라와 비디오 모니터를 이용하는 것이다. 미세한 정도이기 하지만 비디오퍼포먼스와 커뮤니케이션 작품들 역시 중요하다.

20세기 말에 이르러 비디오 아트는 미술계에서 1980년대에조차 아무도 가능하다고 여기지 않았던 정통성을 얻었음은 물론 우월한 위치까지 확보했다. 비디오는 미디어 과잉에 참여하고 그에 대응하는 방법이며, 개인적인 메시지를 소통하기 위한 다루기 쉬운 수단이기도 하다.

총체적으로 비디오 아트는 실험적인 기술과 미학으로부터 새로운 시각적 탐구로 이행하는 상대적으로 지속적이고 논리적인 방법으로 진화했던 것과 같이 거대한 사회적 영향력의 새로운 태도를 취하기 위해 과거의 반 TV 입장을 포기 했다. 비디오 아트는 이미지의 창조적 변형의 새로운 잠재력과 아울러, 특수한 시간 요소들, 즉 순간성, 자발성, 동시성 등의 개념들을 창시했다. 또한 시간요소와 공간요소 사이에서 새로운 관계를 창조하였으며, 조각, 설치, 퍼포먼스 등으로 매우 다양하게 표현된다. 결국 종종 대중의 매우 적극적인 참여를 유도하는 퍼포먼스 속에서 사회적이고 정신적인 중요한 문제들에 접근하게 된다. 비디오 아트의 미래는 새로운 정보 테크놀로지와 커뮤니케이션, 특히 인공위성을 예술적이 목적과 통합시키는 능력과 필연적으로 관련을 맺게 된다.

## (2) 컴퓨터 아트

컴퓨터 아트의 기원을 따져보자면 벨연구소의 연구원이었던 마이클 놀의 <가우스 이차방정식 Gaussian Quadratic>(1963)같은 추상적 이미지나 1965년 뉴욕에서 열린 《컴퓨터로 산출한 그림들》이라는 전시가 있었지만 관련 이들조차 모두 컴퓨터 이미지로 작업한 것을 예술이라고 간주한 것은 아니었기 때문에 본격적인 컴퓨터 아트는 1990년대부터 이루어졌다고 말할 수 있다. 컴퓨터의 역사에 비해 컴퓨터 아트의 역사가 이렇게 짧은 것은 1960년대와 1970년대에 만연했던 반(反)테크놀로지 정서와 개인용 컴퓨터가 1980년대에 이르러서야 널리 보급되었기 때문이다.

예술적 차원에서 컴퓨터는 적어도 5가지 영역에서 사용될 수 있다.

- ① 비디오 이미지와 그 외의 다른 이미지들의 제작
- ② 사이버네틱 조각
- ③ 환경
- ④ 광디스크나 비디오 제작
- ⑤ 정보 통신 작품

어떤 작가들에게 있어서 컴퓨터는 단지 이미지를 수월하게 만들게 하는 도구일 뿐이지만, 또 어떤 작가들의 경우에는 그것은 시각적 작품을 제작하는 수단이다. 또 다른 사람들은 심지어 인간의 사유과정과 유사한 컴퓨터의 특수한 능력 때문에 컴퓨터를 사용하고, 컴퓨터를 자율적인 창조적 실체로서 받아들인다.

합성이미지에 관해서는 그것이 항상 당연히 모니터 상의 이미지임에도 불구하고 2차원적 이미지와 3차원적 이미지를 구분해야 한다. 3차원적 이미지가 다양한 부조의 효과를 낳는 반면, 2차원적 이미지는 조형적인 모델이 없으며 그것의 변수는 실제로 2차원에 한정된다.

실제로 컴퓨터를 2차원적 이미지를 얻기 위한 조형적 개념의 도구로서 이용하는 주요 예술가들 중 잭 영거맨이 있다. 또한 데이비드 엠은 컴퓨터를 3차

원적인 환영적 이미지를 얻기 위한 도구로 사용한다. 이 두 작가들에게 있어서 컴퓨터는 도구일 뿐이다. 즉 다양한 방법에 따라 ‘그리게’하는, 그러나 실제로는 작업의 보조수단의 역할만을 수행하는 매우 정교한 캔버스와 팔레트인 것이다.

지금까지 우리는 종이, 캔버스, 텍스타일과 같은 전통적인 지지대나 최근에는 사진이미지와 영화필름, 비디오 등의 영역에서 컴퓨터를 이용하여 제작된 정적이거나 동적인 이미지에 대해 관심을 갖고 있었다. 실제 모형에 따라서 때로는 2차원적이지만 종종 3차원적인 효과를 나타내는 논리수학 과정에 의해 제작된 합성이미지, 정적인 작품, 애니메이션 회화와 이미지, 전자 ‘팔레트’와 다른 전자방식에 의해 만들어진 이미지 등을 만나게 된 것이다.

기술적인 측면에서, 우선 상대적으로 전통적인 지지대들을 사용하는 작품들과 컴퓨터 자체를 지지대로 이용하는 작품들을 구분해야 할 것이다.

‘전통적인’ 지지대의 분야는 다시 세분되어, 전자팔레트로 얻어진 이미지들을 포함하는 고정적인 합성이미지, 고정되거나 움직이는 3차원적 합성이미지, 컴퓨터가 디지털 이미지를 변화시키고 그것에 상호대화적인 접근과 더불어 수정을 가능하게 하는 부류, 실시간으로 작동되고 어떤 경우에는 ‘가상 세계’를 창조하는 상호대화적 합성이미지와 상호대화적 설치 등으로 분류할 수 있다.

컴퓨터를 기본적인 도구로 삼는 디지털 테크놀로지는 영화에서 사진, 신시사이저 음악, CD-ROM과 이외의 많은 것을 포함하는, 테크놀로지와 연관되어 있는 모든 영역의 현대 미술을 포함한다. 디지털 테크놀로지가 이미지에 가져다준 새로운 힘은 이미지를 무한히 유연하게 구현한다는 데 있다. 영화에서 이미지의 편집이 가능하고 혹은 몽타주 기법으로 이미지를 다른 이미지들과 결합할 수 있기는 했어도, 이미지가 고정되어 있다는 의미에서 이전의 시각 정보는 정적인 것이었다. 이에 비해서 한번 컴퓨터의 디지털 언어로 이전된 이미지의 모든 요소들은 수정될 수 있다. 이미지는 컴퓨터 속에서 ‘정보’가 되고, 모든 정보는 조작 가능하다. 이제 컴퓨터 내에 존재하는 유동적이며 끊임

없이 변하는 세계, 또 컴퓨터가 조장하는 새로운 세계를 포용해야만 한다. 이 세계는 인터랙티브 아트의 세계로서, 실제에 있어서는 가상적일 수 있고, 예술 작품의 완성에 ‘관람자’가 결합하는 정도에 있어 근본적으로 상호 의존적인 세계다.

지금까지 컴퓨터 아트는 키보드, 마우스, 본체에 한정되었었다. 하지만, 최근에는 퍼지컬 컴퓨팅을 이용한 인스톨레이션 아트가 꽃피고 있다. 퍼지컬 컴퓨팅이란 컴퓨터의 입력, 출력 장치를 일상적 컴퓨터 관련장비가 아닌 사람들이 생활에서 실제로 경험할 수 있는 장비를 이용해 컴퓨터와 연결하여 작품을 만드는 것이다.

컴퓨터 아트의 미학적 특징은 예술가들에 의해 실현된 테크놀로지의 혁신에 밀접하게 관련된다. 일련의 이러한 미학적 의도가 매우 다양함에도 불구하고 기본적으로 두 가지의 개념-시각적인 것과 상호대화적인 것-이 앞에서 언급한 네 가지의 부류에 상응하는 것으로서 컴퓨터에 의해 제작된 매우 다양한 작품들과 커다란 설치의 독특한 이미지 전체를 다루는 것이다.

컴퓨터 아트는 많은 전문가들의 상상력을 이성과 결합시킨 예술에 힘입어 인간정신과 기계 사이의 대립을 해결하거나 적어도 좀 더 잘 이해하려고 하며, 그 대립을 초월하려고 애쓰고 있다.<sup>5)</sup>

비물질적이 ‘메타매체’(metamedia)<sup>6)</sup>에 속하는 존재로서 작동하는 컴퓨터는 모든 물질적인 수(數)로서 잠재적으로 존재하는 역설적인 가상현실의 가담자로서 현재 ‘첨단매체’(hypermedia)라고 부르는 것을 낳고 있다. 첨단매체는 신비한 변형과 회로연결의 무한한 가능성을 지닌 거의 초자연적인 유연성을 보여주면서, 과거의 것을 초월하여 근본적으로 새로운 형태의 예술을 낳도록 한다.

여전히 컴퓨터를 도구로서 생각하는 것이 더욱 일반적이다. 그럼에도 컴퓨터

5) 권혜정, 「현대미술에 있어서 매체에 관한 연구」, 경기대 교육대학원, 2002, p.62

6) 컴퓨터로 하여금 음성 텍스트 화상 등의 각종 미디어를 통합하게 하는 멀티미디어 개념 앨런 케이 Alan Kay 가 제창한 개념이다

는 우리가 재료를 다루기 위해 사용하는 익숙한 도구들과는 전혀 다른 특성을 지니고 있다. 여러 면을 지닌 첨단매체들에 소재들을 제공하는 도구로서 실질적이거나 환상적인 도구들의 엄청난 다양성을 시뮬레이션 할 수 있는 것이다. 결국 그것은 둘 다 일수 있으며, 동시에 이것도 저것도 아닐 수 있다. 왜냐하면 그것의 활동은 구체적인 재료가 아니라 추상적인 정보이기 때문이다.

컴퓨터 아트가 감성적인 영역에서처럼 정신적인 분야에서도 혁신적인 역할을 했다고 결론을 내릴 수 있다. 하나의 도전은 옴 아트, 키네틱 아트, 참여 예술 등에 의해 시작된 탐구를 더욱 멀리 나아가게 하여 감각-시각만이 아닌-을 길들였다. 계산되고 프로그램 되었을 뿐만 아니라 개념 미술과 특징들과 결합된 전산처리 예술은 컴퓨터를 도구나 매체로서만이 아니라, 추상정보의 자원과 사이버스페이스 속에서 가상 현실을 창조하는 자로서의 컴퓨터를 이용함으로써 상호 대화적 영역에서 컴퓨터 아트의 거대한 잠재력을 드러내었다.

### **(3) 인터랙티브 아트**

미디어 아트는 다양한 매체와 다양한 활용 방법으로 표현되어진다. 전반적으로 '미디어 아트'라고 말할 수 있는 기술적, 특히 미학적 요소들과 관련하여 이러한 예술 형태를 지닌 모든 작품들이 공통적으로 동일한 요소를 갖고 있거나, 같거나 최소한의 비슷한 형태와 공통적인 양식들을 나타낸다고 주장하는 것은 매우 적절하지 못하다. 그럼에도 불구하고 창작의 차원에서는 그렇게 다양한 작품들을 묶을 수 있는 공통적인 특징들로써는 창작과정 자체와 아울러 인터랙션, 인터랙티비티, 탈장르, 복합 예술 등의 개념들이 있으며 시간적 차원과 공간적 차원 및 정신적 상태와 감성적 상태에 부여되는 중요성이 있다.

이제 바라보고 감상만 해야 했던 전통적인 예술과는 달리 관람객이 적극적으로 작품에 개입하고 체험하는 예술이 새로운 예술로 부각되고 있다. 인터(Inter)의 개념이 작품과 관람객의 관계에 도입된 이 예술은 첨단과학의 기술적 발달로 더욱 영역이 확장되었다. 인터랙티브 아트는 감상자의 의지에 실시

간으로 반응하게 함으로써, 유기체적 감정을 감각적으로 보여주고, 관객을 작품이 가지는 의미의 주체이자 작품제작의 주체로 대접한다는 점에서 개념예술의 맥락에 닿을 내리고 있다.<sup>7)</sup>

‘Interactive’란 단어는 디지털 시대의 예술양식을 묘사하는 가장 포괄적인 용어로 등장했다. 예술가들은 기계들과 상호작용 하는데(‘자동화된 것이지만 지능적인’ 사물과의 복잡한 상호작용), 이는 더 나아가 자신들의 기계로 예술을 소환하여 감상하는 관람자, 혹은 미리 프로그램 된 절차에 참여함으로써 예술을 조작하는 관람자들과 상호작용하기 위한 것이다.

상호작용은 인간이 주어진 환경에서 사람이나 사물 등과 행하는 모든 행위라 할 수 있으며, 그러한 가능성을 제공하는 매체를 상호작용적이라고 할 수 있다.<sup>8)</sup> 따라서 상호작용성은 인간과 인간간의 휴먼 커뮤니케이션 상황, 매개체를 통한 인간과 인간의 상호작용, 인간과 기계 즉 TV나 컴퓨터와 같은 미디어와의 상호작용, 그리고 네트워크 개념과 흡사한 미디어와 미디어간의 상호작용의 범주를 포함한다. 이는 송신자와 수신자 양자간의 상호교류성, 수용자간의 상호연결성 및 매체 이용에 있어서의 선택성, 매체 내용에의 관여 혹은 통제 가능성 등을 포괄하는 폭넓은 의미로 이해될 수 있다.<sup>9)</sup>

미술에서의 상호작용성은 관객이 매개 환경의 형식과 내용에 영향을 미치는 과정을 통해 작품과 교감하는 작용을 이른다. 관객과 작품 간의 상호작용성은 미술에서 오래전부터 논의되어 온 주제다. 그러나 오늘날 상호작용성의 특징은 관객의 존재를 수동적인 작품 감상자의 차원에서 고정시키는 것이 아니라, 작품 창조의 과정에 적극 참여시킨다는 것에 보다 중요한 의미가 있다. 관객을 이전과는 다른 차원의 위치로 설정하는 새로운 가능성을 만들어 내려는 노

---

7) 김영희, 「현대미술이 꿈꾸는 인터랙티브 커뮤니케이션」, 서울: 미술세계, 2000.

8) Lombard, M. & Snyder-Daunch, J. (2001), 'Interactive Advertising and Presence:: A Framework', Journal of Interactive of Interactive Advertising 1(2). [On-ling] Available URL: <http://www.jiad.org/voll/no2/lombard/index.html>

9) 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대 신문방송학 박사논문, 2003, p.34

력은 예술과 인간 곧 관객이 합류하는 새로운 차원의 지점을 형성하게 되고, 그 순간 혹은 과정의 상황을 그대로 반영하는 것이 바로 상호작용성이 되는 것이다. 오늘날 관객의 참여는 작품의 형태를 변화시키는 동인으로 작용하게 되면서 보다 적극적이고 능동적인 태도를 취하게 된다. 일방적인 작품의 수용 단계에서 벗어나 적극적인 쌍방향의 소통을 시도하는 미술작품과 작품을 경험하는 관객, 그 사이의 작용과 반작용, 피드백을 통한 순화 혹은 그 제반 작용을 통해 변화되는 작품까지도 포함하여 인터랙티브 아트라 일컫게 되었다.<sup>10)</sup>

근세 이후 분리됐던 과학기술과 예술은 20세기에 들어서면서 다시 관계를 갖게 된다. 특히 디지털 미디어 기술의 발달은 예술작품에 인터랙티브한 기능을 부여하는 결정적인 역할을 했다. 아트에서의 인터랙션은 기술과 떼어놓고 생각할 수 없다. 이것은 디지털 기술의 발달로 컴퓨터로 예술 작업 활동을 한다는 것을 말하는 것뿐만 아니라 관객을 포함한 환경과 관련해 예술작품이 진행되어 나가는 전 과정을 컴퓨터가 제어하고 관리한다는 것이다. 이러한 예술작품에 친숙하게 되면 관객은 아트 시스템의 일부분이 되어간다. 전통적인 예술에서는 정보의 흐름이 단방향(one-way)이었다. 즉, 정보는 예술가로부터 수동적인 관객에게 전달된다. 그러나 예술가와 관객이 함께 참여자 역할을 하는 오늘날의 예술 활동에서는 컴퓨터, 즉 기술의 역할이 대단한 잠재력을 가지고 있다. 관객의 행동이 예술작품에 영향을 줘 예술작품을 변화시키게 된다. 기술의 도입이 없었다면 불가능한 일들이다. 기존의 미디어는 결과를 바꿀 수 없지만, 인터랙티브 아트는 관객의 취향에 따라 예술 행위에 변화를 줄 수 있고, 원하는 방향으로 결과를 바꿔나갈 수도 있다. 창조적 표현, 유연하고 다양한 표현, 대화적 표현, 즉흥적 표현이 가능하다는 장점을 가지고 있다.

이러한 점은 관객들로 하여금 흥미를 유발시켜서 작품에 더욱 몰입하게 한

---

10) 박영란, '미술에 있어서 상호작용성의 기원과 의미', 「현대미술관 연구」, 제 13집, 국립현대미술관, 2002, p.186.

다. 컴퓨터 공학자의 관점에서 보면 인터랙티브 아트 시스템에서 예술가는 서버의 역할을 하고 관객은 클라이언트의 역할을 한다고 할 수 있다. 인터랙티브 아트는 이해와 접근에 노력을 기울이는 비효율적 태도를 갖는 설정된 형태를 간주하지 않는다. 하나의 표준적 결과를 배제하고 관객 각각의 호기심을 불러 일으켜 근본 된 원리에 대한 질문을 요구한다. 예술가는 커뮤니케이션을 풍부하게 하고 창작과정의 일환으로 사람들 사이에 새로운 관계를 고무시키며, 의미와 문화를 창조하는 인터랙션을 일으킬 것을 추구한다. 인터랙션은 동등한 인간관계의 네트워크들을 구축할 수 있는 여러 가지 문화적 사회 참여를 만들어내는 국제적, 초국가적 현상으로 여겨진다. 또한 미디어 아트는 사회적 인터랙션의 새로운 유형들을 허용함으로써 모순으로 가득 찼음에도 불구하고 우리의 사회조직에 영향을 미치는 변화들을 반영하여 인식의 계기를 마련하고자 한다.<sup>11)</sup>

#### (4)가상현실

1990년대에, ‘가상현실’이라는 용어는 예술계 전반에 던져진 하나의 화두였다. 그야말로 예술의 가상성에 대한 논의가 무성하게 일어났던 것이다. 또 가상과 현실의 차이와 무엇이 가상의 현실인가를 두고 일어난 담론들은, 현대인의 세계관의 문명이 직면한 리얼리티의 문제는 적나라하게 보여주는 것이기도 했다.

가상현실에서는 화면을 바라본다는 정적이고 수동적인 측면이 가상 세계의 현실이 바라보는 사람 자신의 현실과 동시에 존재하는 세계에의 완전 몰입으로 대체 된다. 어떤 의미에서 컴퓨터에서 보는 모든 것은 ‘가상’ 우주의 일부다 이미지와 텍스트는 전기 스위치에 따라 나타나고 사라지는 전선으로 이어진 세계에서만 존재한다. 가상현실은 광학 섬유케이블을 담고 있는 헤드 마운트 디스플레이, 데이터장갑, 바디수트를 착용한 채 ‘사용자’가 자신의

11) 윤정의, 「미디어아트 센터 건립 및 운영에 관한 연구」, 경희대 경영대학원, 2001, p. 18.

움직임에 반응하는 모의세계를 지각하는 3차원적 경험을 지칭하는 용어다

현재 독일 카를스루에 예술매체센터의 소장인 호주 출신의 제프리 쇼는 1990년 이래 진행 중에 있는 자신의 인터랙티브 설치제어 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션 시스템을 사용해서 가상현실 시스템이란 어떤 것인가를 넌지시 보여준다. 세 개의 커다란 영사 스크린 한 가운데에 자전거 한 대가 놓여 있고 관람자가 자전거 페달을 밟으면 관람자는 가상으로 재창조된 맨해튼, 암스테르담, 카를스루에를 통과하며 달리게 된다. 커다랗고 다차원으로 만들어진 모든 거리, 길모퉁이, 간판, 건물, 단어 등이 페달을 밟는 속도에 따라 나타났다가는 차차 희미해진다. <읽기 쉬운 도시>는 가상현실에 도래할 것들에 대한 맛보기에 불과 하다 현재 이러한 경험은 매우 강력한 컴퓨터로 가동되는 미리 녹화한 비디오 이미지를 통해 이루어지고 있지만 ‘가상’ 공간에 친숙하게 자란 미래의 세대가 지금 우리가 텔레비전을 켜거나 전화기를 사용하는 것처럼 쉽게 가상현실 ‘도구들’을 다루게 되면 가상 상호 작용은 실시간으로 일어나게 될 것이다

현재로서 가상현실에 있어 가장 인상적인 약진이 가상 수술 과정을 연습에 사용하고 있는 의학 테크놀로지에서 일어나고 있는 이 시점에 예술가들은 이 매체를 어떤 방식으로 사용하게 될 것인가? 가상현실을 사용하는 데 필요한 정교한 컴퓨터 테크놀로지뿐 아니라 소요되는 비용 때문에 지금까지는 극소수의 예술가들만이 직접 가상현실을 시도 했다 미국의 큐레이터이자 비평가인 리지너 콘웰은 그들의 노력이 통례상 미술의 근거지인 미술관 혹은 상업화랑에 그리 빨리 받아들여질 것 같지는 않다고 지적한다. 쿨웰은 “미술계를 일종의 시장으로 생각한다면 미술계가 실질적으로 인터랙티브 테크놀로지에 아무런 관심도 두지 않는 이유는 이해할만한 것이다 오늘날 그리고 다가오는 세기에 그런 작업을 수용할만한 새로운 공간을 찾는 편이 나올 것이다” 라고 썼다. 그러한 ‘새로운 공간’은 종종 대학 내에서 찾을 수 있다

툼 디판티와 함께 시카고 일리노이 대학의 전자 시각화 실험실의 공동 책임

자로 있는 덴 샌딘은 1970년대 초반부터 비디오 - 컴퓨터 도구를 개발해왔다. 샌딘, 디판티, 캐럴라이너 크루즈-네러가 1980년대 후반<동굴>을 만들기 시작한 것은 이 대학에서였다 1992년에 최초로 전시된 3평방미터의 입방체형 방 <동굴>은 ‘사용자’의 행동에 인터랙티브하게 반응하는 입체적 컴퓨터 그래픽으로 구성되어 있으며 ‘사용자’는 <동굴>안에 있는 또 다른 놀이친구를 볼수 있도록 해주는 입체 안경을 쓴다. 사용자가 이미지를 구동하도록 프로그램 된 일종의3D 마우스인 ‘지팡이’를 조작하면 모든 벽면에 실시간으로 초당 30개의 이미지가 입체 영사된다. 이 완전몰입은 관람자가 마치 새로이 창조된 시공간 속에 있는 듯한 느낌을 갖게 해 준다. <동굴>에서 모든 원근법은 사용자의 시점에 맞춰서 계산되며 사용자는 이 결과를 입체 안경에 전달된 이미지로 보게 된다. 샌딘의 프로젝트는 가상현실 디자인과 훈련의 협업을 지원하는 CAVERN이라 불리는 연구 네트워크의 설립을 촉진했다

20세기 후반 미술에 있어 몸에 대한 동시대적 관심을 반영하듯 애플 컴퓨터의 전 아트디렉터 다이애너 그로말라는 1990년대 초에 개발하기 시작한 가상 현실 환경< 가상 탁발승과의 춤-가상 신체 >를 만들었다.

통상적으로 가상의 세계는 상상력을 자극하지만, 그것은 현실의 실제적인 특징이 재현되지 않거나, 또 그 특징이 직접적인 인식을 넘어서 변형되어 있을 때만 그렇다. 사이버 공간이 예술의 공간이 되기 위해서는 단순히 ‘이 세계의 반복’ 이어서는 안 될 것이며, 상상력을 환기 시키는 형이상학적인 공간이 되어야 한다.

##### **(5) 뉴미디어 아트**

뉴미디어란 말 그대로 '새로운 매체'를 의미한다. 여기서 새롭다는 의미는 지극히 상대적이다. 시기적으로 라디오에 대해 흑백 텔레비전은 뉴미디어이지만 흑백 텔레비전은 컬러텔레비전에 비해 올드미디어다. 사회적으로도 PC통신(인터넷)이 일반화돼 있는 경우나 이를 자주 사용하는 사람에게 있어서 PC통

신은 기존 미디어지만 이제 막 시작하려 하는 사람에게 있어서는 뉴미디어라 할 수 있다. 이처럼 뉴미디어란 "기존 미디어의 정보처리나 전달 방식에 수정이 가해지거나 새로운 기능이 부가됨으로써 기존 미디어와는 다른 별개의 특성을 갖는 미디어"를 의미한다. 오늘날 뉴미디어는 멀티미디어로 특징지어지는 데 기존의 의미 전달 수단과 새로운 통신기술이 결합하여 가상의 공간(Cyber space)을 중심으로 다양하게 통합, 분화되고 있다.

뉴미디어 아트는 20세기 미술에 도입된 새로운 재료와 매체 중에서도 미디어 아트와 퍼포먼스, 비디오 아트, 비디오 설치, 그리고 사진적 조작, 가상현실, 여타 인터랙티브 형식을 포함하는 디지털 아트에서 두드러졌으며 이러한 뉴미디어를 사용하는 예술가들은 테크놀로지의 변화에 굴하지 않고 자신들을 변화의 한 부분으로 바라보며 그 변화에 참여하고자 한다. 예술가들은 테크놀로지에 소외되기는 커녕 테크놀로지가 가져다주는 가능성에 한껏 고양된다. 영화와 텔레비전은 테크놀로지의 체험을 일상화했으며 그 상업적인 활용을 이끌어왔다. 그러나 테크놀로지를 상업화해 이용하려는 사람들과 달리, 예술가들은 상업적 가치에 연연하지 않고 개인적 진술을 만들어 내는 데 진력한다. 물감이나 나무 또는 강철로 작업하는 다른 예술가들과 마찬가지로 이 예술가들도 뉴미디어의 비평적·테크놀로지적 잠재성 모두를 탐구하고 태도로써 이를 전복한다. 작품에서 매체를 실험적으로 사용한 몇몇 예술가들이 테크놀로지의 진보에 일부 기여했다는 점도 그자체로서 매우 흥미로운 부산물이다.

예술의 뉴미디어 이용의 역사는 나름대로 존재하긴 하지만 역사를 서술한다는 것은 쉬운 일이 아니다. 이 역사가 아직 쓰여 지지 않은 이유는 뉴미디어가 계속 발전하고 있기 때문이다. 하지만 이 점이 우리가 역사 쓰기를 시도할 수 없거나, 하다못해 여러 다른 방향에게 접근한 입장을 종합해볼 수 없다는 것을 의미하진 않는다. 왜냐하면 비록 제한적 개관밖에 될 수 없다 하더라도, 역사를 이해하기 위한 방향을 제시하고 연결 고리를 제안하는 것이 미술

사의 의무이기 때문이다.

예술에서 뉴미디어의 역사를 추적하는 가장 단순한 방법은 테크놀로지 자체의 발전(가령 사진의 마레 및 머이브리지에서 영화의 에디슨과 뤼미에르 형제들에 이르기까지)을 추적하는 것이다. 그러나 이런 방식을 통해 우리가 얻을 수 있는 것은 마치 항공술의 발달을 탐구한 것과 비슷한 하나의 연대표일 뿐이다. 20세기 예술에 있어서 어떤 중요한 예술가나 유파들이 테크놀로지 매체로 작업하는 예술가들의 선구자로 제시된다 하더라도(예컨대 동시대 미술의 어떤 분과인들 마르셀 뒤샹이 선조라고 주장하지 않을 것인가?), 뉴미디어 아트에 대해서 하나의 선을 똑바로 그려내는 식의 서술은 불가능하다. 우리가 아직도 이야기 속에 있을 뿐만 아니라, 전 세계 여러 곳에서 서로 다른 종류의 예술가들이 동시 다발적으로 이 이야기를 시작했으며 여전히 계속 진행하고 있기 때문이다. 그러므로 제한적인 연대기적 접근보다는 주제별 접근 방법이 더 적합할 것이다

디지털 시대에서는 더 이상 생산자와 소비자의 경계가 모호해진다. ‘Prosumer’<sup>12)</sup>라는 용어의 등장이 잘 말해주듯이 디지털 미디어의 상호작용성은 사람들을 수용자인 동시에 생산자를 만들고 있다. 이러한 의미에서 뉴미디어 아트는 가장 큰 의의는 ‘관람자의 발견’이다. 이제 예술작품의 감상자는 작품의 개념을 완성하는 역할을 뛰어 넘어 작품 자체가 그 의미를 가질 수 있게 하는 결정적인 요소가 되었다는 것이다. 뒤샹이 예술 작품은 개념의 완성을 위해 관람자에게 의존한다고 말했을 때, 관람자들이 작품을 완성할 뿐만 아니라 작품을 시작하고 거기에 내용을 부여할 정도로 말 그대로 관람자에게 의존할 것이라고는 생각지 못했을 것이다.

뉴 미디어 아트는 21세기에 들어 다양한 형태를 선보이고 있는 예술영역이다. 이 예술은 접점과 융합, 탈경계, 이중교배(hybrid) 등의 특징을 가지며 가

---

12) 프로듀서(producer)와 소비자(consumer)의 합성어로 남들이 제작하거나 상업용으로 제작한 음악, 게임, 영화 등 콘텐츠를 즐기는 소비자인 동시에 스스로 전문가용 소프트웨어나 기기를 이용해 콘텐츠의 제작자가 되기도 하는 사람들을 지칭한다.

장 활발하게 다양한 형태의 예술형태를 선보이고 있다. 1920년대에 대두된 초기 미디어 아트는 1970년대에 이르러서 대중매체(Mass Media)를 작가의 작업수단으로 사용하였으며, 현재는 빛보다 빠른 비트(bit)의 0.1 binary code 로 이루어진 디지털로 더 빠르게 진화하고 있다.

1970-80년대 이전의 미디어 아트에서 볼 수 없었던 웹아트, 인터랙티브 아트, 가상공간 네트워크, 디지털 아트, 모바일 아트, 디지털 퍼포먼스, 디지털 영화 등이 가미된 뉴 미디어 아트가 해외와 한국에서도 영상제와 전시관에서 소개되고 있다. 또한 예전의 미디어 아트 역시 오늘날의 디지털 환경과 과학의 접목을 통해 뉴(new)라는 접두사를 선사 받게 되었다. 미디어 아트와 뉴 미디어 아트를 나누는 경계선은 아날로그와 디지털이라는 이분법적인 용어로 결정되고, 그 사용가치와 양에 따라 결정되는 지극히 기술 과학적 방법론에 의존하고 있다. 미디어 아트 작가들은 기술 과학과의 불가분의 관계 속에서 기술지상주의를 실천하고 있는 셈이기도 하다.

뉴미디어 아트의 가장 큰 특징은 컴퓨터/디지털(Binary Digit)·인터넷(Virtual Space)·상호작용성(Interactive)으로 축약할 수 있다. 그러나 미디어 아트는 현재진행형이고, 다양한 형식의 실험을 통해 다른 장르나 매체를 끊임없이 자기화하는 특징을 지니고 있다. 다양한 예술의 특징을 혼합하는 하이브리드성<sup>13)</sup>, 첨단과학과의 접목성, 대중과의 친밀성은 그러한 미디어 아트의 특징을 대변해준다. 또한 뉴 미디어 아트는 아날로그보다 더 간편하게 창작 욕구를 실현할 수 있는 기술이상주의로 예술 영역의 장벽을 해체하고 있다. 이 복잡 다단한 지형에서 개인성의 두각은 하위문화의 다원주의와 밀접한 연관성을 갖게 되고, 권력을 얻게 된다. 대안문화, 소수문화는 대중문화에 가려져 있었으나 포스트 모더니즘, 뉴 미디어 시대, 다원주의를 만나면서 하위문화적 생산의 장으로 인정을 받게 되었다. 자생적으로 출현한 아방가르드 성격의 이 문화는

---

13) 두 가지 기능이나 역할이 하나로 합쳐짐

급변하게 성장한 뉴 미디어의 특성을 이용하며 다양한 틀을 제시하게 된 것이다.

인간의 언어는 구술언어-문자언어-전자언어<sup>14)</sup>라는 역사적 궤도를 지니고 있다. 14세기의 인쇄활자가 발명되기 이전까지 인간의 의사소통 수단은 구술(음성)언어였다. 문자시대를 거쳐 19세기 사진술의 등장으로 시작된 전자시대는 다각도로 인간의 확장을 가져왔다. 이 전자시대에 발명된 컴퓨터는 오늘날 삶의 패러다임을 지배하며, 막대한 영향을 행사하고 있다. 미디어는 시대의 변천을 따라 기술문명의 최전선에서 인간과 인간과의 커뮤니케이션의 수단, 정보매체로서 끊임없이 변화하고 있는 것이다. 뉴 미디어를 있게 한 컴퓨터의 발명을 통해 마노비치는 뉴 미디어를 다음과 같은 일련의 과정 속에서 정의내리고 있다.

뉴 미디어는 두 궤도를 달리고 있던 계산 기술과 미디어 기술이 하나로 통합되고, 미디어와 컴퓨터, 다게르의 다게레오타입<sup>15)</sup>과 배비지의 해석기관(computer)를 구성하는 기본적인 부분들(제어부분, 산술연산부분, 기억장치, 입출력장치)등이 포함되어 있다. 따라서 해석기관은 오늘날의 디지털 컴퓨터의 원형이라 할 수 있다.

즉, 뉴 미디어는 사진, 영화, 인쇄, 라디오, 텔레비전, 비디오 등 기존의 미디어 영역에서만 발전되어 생긴 한 궤도가 아니라, 전혀 다른 궤도였던 계산 기술 안에서 발전된 컴퓨터의 영향으로 오십년 후 '뉴'라는 형용사를 선사받게

---

14) 맥루한(McLuhan, 1964)은 구술문화, 문자 시대, 전자 시대로, 옹(Ong, 1982)은 제1 구술문화, 문자 매체 문화(인쇄술), 제2 구술문화로, 드브레(R. Debray)는 구어 중심 세계, 문자 중심 세계, 비디오(영상) 중심 세계로 구분한다. 즉, 미디어 기술, 언어, 사회와의 관계에 공통적으로 주목하면서 오늘날의 전자시대가 구술 문화의 특성을 보여주고 있다는 점도 지적한다. 뉴 미디어의 등장이 과거의 언어적, 표현적 특성을 무터뜨리는 것이 아니라 포개어 진다는 점에서 연속성을 지니고 있다.

15) 프랑스 화가인 L.다게르(L.J.M.Daguerre)가 1837년에 발명한 사진법으로 온판사진법이라고도 한다.

되었다.

이렇게 발전된 뉴 미디어라는 이전의 미디어와는 다른 변별점이 있는 새로운 매체를 일컫는 개념으로 쓰이고 있다. 그리고 이 변별점은 기존 미디어와는 다른 새로운 미디어를 범주화하는 데 쓰이며, 상대적인 속성이 있음에도 뚜렷이 구별할 수 있는 시대적 성격을 가진다. 그리고 그 변별점의 중심이 컴퓨터의 미디어 처리 기술이라 할 수 있다. 오늘날 뉴 미디어 컴퓨터의 기능에 힘입어 정보를 전달하는 수준에 머물지 않는다. 뉴 미디어는 수적재현, 모듈성, 자동화 가변성, 부호변환<sup>16)</sup>의 원리를 통해 다양한 기능을 수행하고 있는 것이다.

뉴 미디어 아트는 21세기에 들어 더 다양한 지점을 선보이고 있는 예술영역이다. 이 예술은 접점과 융합, 탈경계, 이종교배(hybrid)<sup>17)</sup>등의 특징을 가지며 가장 활발하게 다양한 지점의 예술형태를 선보이고 있다.

마노비치의 견해를 바탕으로 뉴 미디어 아트의 개념을 도출해보면, 뉴 미디어 아트는 컴퓨터를 사용하여 제작되었거나 전시 상영된 모든 예술 작품이다. 즉 뉴 미디어 아트의 범위와 종류는 컴퓨터로 편집된 영화, 비디오 아트, 애니메이션, 다큐멘터리, 컴퓨터 인스톨레이션에서부터 컴퓨터로 제작되고 웹 안에서 구현되는 넷 아트까지 포함한다. 또한 포뎬르의 테크놀로지 아트의 구분처럼 컴퓨터 아트가 한 영역으로 존재하는 것이 아니라 컴퓨터를 이용한 전사 시대의 모든 예술 영역을 뉴 미디어 아트라는 범주에 넣을 수 있다. 포뎬르는

---

16) 레프 마노비치, 서정신 역 「뉴미디어의 언어」, 생각의 나무, 2004, p.62

모듈성 [-性, modularity]: 하드웨어나 소프트웨어의 구성 요소가 특정한 부분의 교체 없이 쉽게 식별되고 변경되며, 확장될 수 있는 정도.

부호 변환(code conversion) : 어느 부호계에 속하는 신호 입력에 대하여 특정 대응 관계로 별개의 부호계의 신호를 변환하여 출력시키는 것. 교환 분야로서는 가입자가 다이얼을 돌린 국 번호를 변환 번역하여 발신국에서 착신국까지의 중계선을 직통 또는 우회 방법으로 선택하는 장치(디렉터)에서 실시되고 있다. 또 국제 텔렉스와 국내 텔렉스 사이에서 통신할 때에는 5단위와 6단위의 부호 변환을 하고 있다.

17)이종교배: <생물> 종이 다른 생물의 암수를 교배하는 일. ≒중간 교잡·크로스

전자시대의 예술에서 컴퓨터의 이용가치를 비디오 이미지와 그 외의 다른 이미지들의 제작, 사이버네틱 조각, 환경, 광디스크나 비디오 제작, 정보통신작품 등 총 5가지의 영역<sup>18)</sup>으로 구분한다. 이렇게 뉴 미디어 아트는 기존의 미디어 아트를 포함하지만 컴퓨터를 포용하면서 더 새로운 영역으로 넓혀가고 있다. 전통적으로 존재해 온 미디어 아트의 특성과 새로운 특성을 동시에 지니면서 미디어 아트와 뉴 미디어 아트의 새로운 변별점을 낳고 있는 것이다.

뉴 미디어 아트 작가들은 기술 과학과의 불가분의 관계 속에서 기술지상주의를 실천하고 있는 셈이기도 하다. 뉴 미디어 아트의 가장 두드러지는 특징은 컴퓨터·인터넷(가상공간)·인터랙티브로 축약할 수 있을 것이다. 그러나 여기서 단언할 수 없다. 지금도 뉴 미디어 아트는 현재진행형이기 때문이다. 다양한 형식의 실험을 통해 다른 장르나 매체를 끊임없이 자기화하며 끌어들이고 있는 장르이기에 쉽게 판단하거나 결론을 낼 수 없다. 한국에서도 유명한 미술작가 매튜바니 Matthew Barney(1967~)는 미술의 장에서 영화 코드를 끌어들이며 작품을 제작하였다. 이렇게 뉴 미디어 아트는 모든 영상예술을 탈장르·예술과 다원적으로 모색을 하며 끊임없이 질주하고 있다.

## (6) 웹아트

디지털 미디어의 등장, 인터넷의 출현은 미디어 자체와 사회에 혁명적인 변화를 가져왔다. 미 과학산업연구소 로스네이(J. de Losnay)의 말처럼 ‘미디어 모포시스(mediamorphosis)<sup>19)</sup>라 불릴 만한 거대한 미디어 혁명이 지금 우리 곁에 다가 온 것이다. 미디어 혁명은 두 개체 사이를 매개하는 수단이란 본래

18) 랑크 뵘베르, 박숙영 역 「전자시대의 예술」, 도서출판 예경, 1999, p.78

19) 미디어모포시스: 미디어의 형성과정이라 번역되는 이말은 미디어의 폭발적인 발전을 가리키는 것으로  
①마이크로세서의 향상 ②디지털화의 데이터 압축 ③통신기술의 통합④컴퓨터와 통신 인터페이스 ⑤ 컴퓨터 네트워크와 전자고속도로 등에 의해 촉발된 결과이다.

J. de Rosnay, "digital revolution", K. Schwav(des), overcoming indifference: 10key challenges in today's in today's changing world (new york univ. press, 1995) 장대환 역, 「21세기 예측」 (매일경제신문,1996) PP.223-230

적 의미에서 보듯 사회적인 관계를 형성하는 수단으로서 미디어는 엄청난 정보와 사회적 관계를 무한대로 확장하면서 사회구조 자체를 바꿔놓고 있다.

인터넷이라는 가상 공간을 들뢰즈(G. Deleuze)와 가타리(F. Guattari)식으로 말하면, “규율화 하지 않은 욕망의 흐름으로 가득한 분열증(schizo)의 세계이자, ‘뿌리 없는 식물(rhizome)<sup>20</sup>처럼 떠돌아다니는 자유로운 항해자(navigator)의 공간으로 유목민(nomad)의 세계”라고 규정할 수 있다.

영토도 권력도, 구조도 존재하지 않는 탈영토화, 탈중심화, 탈구조화, 탈물질화 공간으로 구성되어 있으며 그러기에 그것은 이미 근대적 공간으로 구성되어 있으며 그러기에 그것은 이미 근대적 공간으로부터 이탈되어 있으며, 근대의 제도와 담론으로부터도 멀리 벗어나 있다. 가상공간은 이러한 근대의 오래된 중심과 구조, 그리고 거대한 담론체계를 해체시키며 긴 항해를 시작하고 있다.

광대한 인터넷 내에서 예술적인 프로젝트, 전략 프로젝트, 토론 포럼과 자율적인 네트워크 구조 그러나 그럴듯하고 먼지 하나 없는 표면과는 거리가 먼 그것은 이러한 매체의 대안적인 사용에 대한 흥미진진한 시작을 보여주고 있다.

뉴미디어에 깊은 관심을 두고 있다고 알려진 뉴욕 구겐하임 미술관이 웹을 위한 첫 프로젝트에 착수한 것은 겨우 1998년 여름의 일이었을 정도로 웹을 통해서만 구현되는 미술은 매우 최근에 나타난 현상이다. 뉴욕에서 활동하는 예술가 슈리 쳉의 프로젝트<브랜드 BRANDON>은 젠더와 문화적 문제들을 탐구한 것이었다. 반면 다른 기관들, 특히 오스트리아 린츠의 아르스 엘렉트로

---

20) rhizome이란 ‘뿌리없는 식물’을 뜻하는데, 그것은 특정한 영토 위에 뿌리내리지 않은 채 여기저기 떠돌아다니는 스텝의 식물처럼, 특정한 지반 없이 다양한 힘들의 차이와 복수성에 따라 다원화되고 산포된다. 인터넷도 이러한 리좀처럼 시작과 끝도 없는 동태적인 운동과 욕망의 흐름만이 존재하는 공간이다. 리좀들은 하나의 통일된 구조 내에서 통합되지 않은 비위계적이고 수평적이 복수성을 가지고 있다. 그 요소들은 무작위적이고 비규칙적인 그물망을 형성하며, 그 그물망 안에서 어떤 요소이든 서로 연결 될 수 있다.

Ronald Bogue. *Deleuze and Gattar* (London: DRT international, 1989) 「들뢰즈와 가타리」 이정우역, 새길, 1995. P.176

니카(Ars Electronica)와 독일 카를스루에의 예술매체센터(ZKM: The Center for Art and Media)는 1990년대 중반부터 국제 페스티벌과 함께 웹프로젝트를 선보이고 있는데, 월드와이드웹(WWW)이 시작된 것이 겨우 1989년이었던 것을 염두에 둘 필요가 있다. 영국의 컴퓨터 과학자 티모시 버너스-리가 고안한 월드와이드웹은 원래 유럽 소립자 물리학 연구소(the European Laboratory for Particle Physics)에서 일하고 있는 물리학자들 간의 국제적 커뮤니케이션을 돕기 위한 의도로 만들어진 것이었다. 그리고 이에 앞서서, 정부 기관들과 군사 프로젝트와 관련된 연구 대학들이 이와 비슷한 네트워크를 독점적으로 사용한 바 있었다.

갈수록 정교해지고 있는 웹상의 미술은 대부분 컴퓨터 바깥에서 만들어진 이미지를 스캐너나 디지털 비디오 장비를 이용해 컴퓨터 안으로 가져온 후 이를 합성하는 것이다. 그러나 몇몇 예술가들은 자신들의 작업이건 미술관과 아트센터의 의뢰를 받아 제작하는 작업이건 간에 컴퓨터를 매체로서 진지하게 사용하는 작업을 발전시키고 있다. 이들 중 탁월한 작가로는 미국의 존 사이먼이 있는데, 그의 모든 아이콘 Every Icon>(1997)은 ‘시간 미술’을 그 한계로 잡은 것처럼 보이는 개념적인 도식 안에서 컴퓨터 언어를 직접 제기한다. 그는 32×32인치의 정사각형 그리드를 분할해 1,024개의 조그만 정사각형을 만들었다. 이 조그마한 사각형들은 빛과 어둠 사이에서 지속적으로 바뀌면서, 한번에 한 줄씩 끝도 없이 서로 다른 조합을 만들어낸다. 맨 윗줄 하나에만도 43억 가지의 변이를 보이며, 이를 쉬지 않고 작동하는 컴퓨터에서 보여준다면 16개월이 걸릴 것이다. 두 번째 줄을 보여주는 데는 60억 년이 걸릴 것이며, 이러한 식으로 거의 무한대에 가까운 시간이 걸린다. 스크린을 들여다보고 있으면 동적인 요제프 알버스나 아그네스 마틴의 작품처럼 보이는 사이먼의 ‘미술 게임’-시몬은 그리드가 밝아지고 어두워지는 것을 보도록 관람자를 초대한다. 다음 결코 완성될 수 없지만 무한의 관념을 시각화하는데 까지 나아갔다.

이 글을 쓰고 있는 지금도 <모든 아이콘>을 다음의 웹 사이트

<http://www.numeral.com/everyicon.html>에서 볼 수 있다.

사이먼은 제니 홀저, 로렌스 와이너, 콜마르와 멜라미드 팀 등 개념 지향적인 작가들이 자신들의 웹 아트를 디자인하는 데 도움을 주었다. 홀저는<믿음을 바꿔보세요 Please Change Belief>(1998)에서 일련의 도발적인 진술들을 인터넷 온라인에 올렸는데, 각 문장(‘동물을 사랑하는 것은 대리만족이다’, ‘살인에는 성적인 측면이 있다’)을 건드리면 밝게 변하면서 다른 문장이 나타나게 된다. 각 화면의 아래 부분에는 “믿음을 바꿔보세요”라는 말이 쓰여 있다 로렌스 와이너는 다른 매체로 만든 자신의 작품을 반항하면서, 홀저처럼 핵심을 찌르는 문장을 보여주었으며, 이는 역시 커서를 대면 밝아지면서 다른 문장으로 연결되었다. 이런 문장들은 ‘현실’과 ‘꿈같은 정경’에 천착해온 와이너의 생각을 드러낸 것이었다.

러시아 태생의 콜마르와 멜라미드 팀은 여러 나라사람들에게 그들이 좋아하는 그림과 싫어하는 그림을 온라인으로 조사하는 것으로 시작해<가장 많이 찾는 그림들 The Most Wanted Painting>(1997)을 제작했다. 사람들이 표명한 선호에 근거해 이 예술가들은 온라인으로 전시된 그림들을 제작했다. 웹상에 전시된 작품들에는 각기 의도적으로 진부한 요소들이 나타나 있다.

갈수록 복잡해지고 있긴 하지만 웹상의 예술이 여전히 매우 원시적이라는 문제는 계속 되풀이 되고 있다. 대부분의 작품은 클릭을 함으로써 보도록 되<sup>21)</sup>어 있는데 이는 마치 무성영화의 글로 쓰여진 도입글 혹은 주석이 여전히 남아 있는 초기 유성영화를 보는 것 같다. 게다가 미네아폴리스의 워커 아트센터가 온라인 예술 서비스 ‘에이다 웹’의 아카이브를 기증받았을 때 웹아트에 가격을 매기는 어려운 문제가 제기되었다. 재정의 부족으로 인해 새로운 웹 아트를 사이트에 올릴 수 없었던 에이다 웹은 애초에는 사이트 판매를 담당해 달라고 크리스티 경매소에 의사를 타진해보았으나 거절당했다.

디지털 매체 환경의 대두가 야기할 문화적 파장 또한 한마디로 가늠하기 힘

---

21) 마이클 러시, 심철웅 역 「뉴미디어 아트」, 시공사, 2003, pp.212-224

들다. 왜냐하면 디지털 테크놀로지 영향이 일정한 방향디지털 시대에 미술가들의 위상은 기술자로, 개념적 몽상가로, 프로그래머로, 소통 콘텐츠를 발생시키는 문화정보 생산자 등으로 급격히 변모하고 있으며 그에 따라 표현도 확연히 변하고 있다. 새로운 과학기술의 발전은 예술가들에게 새로운 표현의 재료와 방법을 제공할 것이며 예술작품에 더욱 다양한 형태의 인터랙티브 기능을 제공할 것이다.

복합적, 관계적, 유동적 문화 속에서 디지털 미디어를 이용하는 예술 자체가 이미 장르나 영역을 넘어선 개념이다. 여기서 미디어의 개념을 표현의 '기술적 매개수단'으로 한정할 것이 아니라 문화적 소통의 포괄적 양식이자 사회적 맥락과 상황에 연결된 개념으로 확장할 필요가 있다. 이런 관점에서 '디지털 아트' 역시 위계와 경계, 중심과 규율이 소멸되는 동시대의 인식적 전환과 관련된 문화적 특성을 지니는 것이 아니라 그 파장이 전방위로 파급되는 공명현상을 보여주기 때문이다. 그 영향은 창작 조건이나 작가 위상의 변화에 머무르지 않고, 문화의 형질과 지형을 근본적으로 바꾸는 결과를 낳을지도 모른다.

먼저, 디지털 테크놀로지는 '재현'에 관한 기존의 담론을 뿌리부터 전복시키고, 이미지 사이의 위계나 특권적 위치를 소멸시킬 것으로 예상된다. 이미지의 존재방식이 시공간의 구속과 물질적 제약으로부터 자유로워짐으로써 문화의 생산과 향수, 전유와 분배 과정에 연쇄적인 변화를 부를 것으로 예측되기도 한다. 이 과정에서 작가의 위치가 창조자에서 시각정보의 편집자나 연출가의 입장으로 변동되고 문화 생산자와 수용자 사이의 전통적 관계가 재조정될 것이라는 주장도 있다. 이러한 양상은 먼 미래에 대한 성급한 예단이 아니라, '디지털 사진'이나 '웹 프로젝트', '하이퍼 텍스트' 등에서 이미 상당 부분 현실화된 현상들이다.

디지털 매체는 전통 미디어의 단방향성과 단선적 통제 양식을 극복할 수 있다는 점에서 어떤 매체보다 민주적이고 능동적인 매체이다. 실시간으로 접속

되어 무제한으로 확장되고 역동적으로 상호작용하는 디지털 매체는 대안적 소통과 탈제도적 매체로서의 잠재력도 충분히 보여주고 있다. 특히 디지털 매체에 의한 탈중심·재중심·다중심적 소통 체계의 편성은 문화와 관련하여 일상적 현실에 결부된 역동적 토대를 제공해 줄 수 있다는 점에서 고무적이다.

그러나 소통의 수평적 확대와 대안적 잠재력에도 불구하고 예술매체로서 디지털 매체의 미래를 속단하기는 이르다. 인터넷만 하더라도 시공간을 뛰어넘는 확장성과 개방성을 보여주고 있지만 안으로는 극도로 폐쇄된 소통 형태를 지니고 있다. 과거 전화가 등장함으로써 사람들 사이에 '면대면(Face-to-face) 소통'의 여지가 줄어든 것처럼, 무한한 접속이 가능하면서도 은밀하게 폐쇄된 이 네트워크는 직접적인 미적 체험의 풍부함과 작품이 위치되는 일상적 맥락을 허상공간에서 점멸하는 신기루의 차원으로 휘발시켜 버릴 수도 있다. 더구나 첨단 매체에 대한 기능위주의 접근은 예술을 효과로 환원시키고 예술에 있어 '가치'의 문제를 포기하는 결과로 이어질 수도 있다. 실제로 하이 테크놀로지를 이용하는 작가들은 첨단에 대한 유희과 효과에 대한 강박관념에 시달리고 있는 것처럼 보인다.

소프트웨어의 '버전 업'과 시스템의 '업그레이드'가 작품의 가치뿐만이 아니라 형식적 참신성마저 담보해주지 못한다는 사실은 자명하다. 보다 중요한 것은 매체 자체의 효과가 아니라 정보와 네트워크에 둘러싸인 생활세계와 수용자의 일상적 의식과 무의식이 아닐까? 변화와 속도가 삶을 지배하는 시대, 독창성과 상상력의 가치가 더 소중하게 느껴지는 것도 이 때문이 아닐까?

### 3. 미디어 아트의 교육적 활용 방안

교육정보화 종합 계획의 실천을 통해 기존의 개별 교과로만 다루어지던 컴퓨터 교육이 모든 교과에서의 활용으로 발전되었고, 이는 개별 교과 교육 과정과 컴퓨터 활용 교육이 연계·통합될 수 있는 기반을 제공하였다. 또한 이를 통해 ICT활용을 교수 학습 방법의 하나로 구현, 적용할 수 있는 환경 또한 구축되었다. 이러한 환경 구축은 사회, 경제, 기술적 발달과 함께 급속도의 발전을 보이고 있는 정보통신기술을 교육에 활용함으로써 교육의 질적 향상을 추구하고 보다 개별적이며 효율적인 교수 학습을 가능하게 하기 위해 이루어졌다고 볼 수 있다.

그러나 현장에서의 실제 교육 활동은 여전히 교사 중심의 강의식 수업 방법이 이루어지고 있어 각 교실의 교단 선진화 장비들은 하나의 장식품으로 전락해 버리거나 앓을까 하는 우려마저 들고 있다. 특히 말초신경을 자극하는 각종 시청각 매체들에 의해 길들여진 학생들은 미술작품을 멀리하고 있어 수업에 흥미를 잃어가고 있다. 이에 본 단원에서는 이전 단원에서 살펴본 미디어 아트 교육을 위한 방안과 미디어 아트를 활용한 수업의 구체적 형태방법의 하나로 ICT 활용 교육을 제안하고자 한다. 우선 미술과에서의 ICT 활용 교육의 전반적인 이해를 돕기 위해 미술과에서의 ICT 활용 교육의 필요성과 특성, 그리고 미디어아트를 활용한 수업 연구방향에 대하여 고찰해 보고자 한다.

#### 1) 미디어 아트 교육을 위한 방안

학교교육에서의 효과적이며 체계적인 미디어 아트교육을 위한 방안들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 표현영역의 확대를 들 수 있다.

미술 수업의 표현영역에서 기존의 회화, 디자인, 조소에 주로 한정되었던 영역을 다양한 영상미디어 즉, 사진, 영화, 텔레비전, 비디오, 컴퓨터 그래픽, 애니

메이션, 멀티미디어 등의 교육내용으로 확장시켜야 할 것이다. 여기서 고려하여야 할 것은 지금까지의 '정영상' 중심의 교육내용에서 '동영상'으로 확장하고, 그 미학적, 조형적 원리나 특성을 이해하여 서로 비교, 분석하게도 하는 것이다. 회화 디자인, 조소 등과 같은 '동영상'은 시간적 흐름에 따른 전체적인 내러티브가 중요하게 작용하는 것이다. 미술작품 이해, 감상, 표현 중에서 학생들이 실제 제작기술에 많은 관심을 보이는 결과를 고려할 때, 교육내용에서 표현 영역의 확대는 필요하다.

둘째, 미디어 아트작품 감상을 위한 보완교재 개발의 확충을 들 수 있다. 기존의 교과서는 미디어 아트의 감상교육에 있어 작품을 느끼고 이해하기가 부족하다. 미디어 아트의 시간에 따른 변화, 자발성, 탈장르·탈물질화 등의 작품의 특성을 느낄 수 있도록 멀티미디어적 요소를 포함한 CD-ROM타이틀, 비디오, 인터넷 자료 등 보완교재의 개발, 확충이 요구된다.

셋째, 다양한 미디어 아트관련 기자재 시설 구축을 요한다. 다양한 시각적 미디어들과 그와 관련된 기자재 및 장비들이 각 학교별로 마련되어야 할 것이다. 예를 들어 비디오 영상의 교육을 위해서는 비디오 카메라, 캠코더 등 기계 및 장비 등이 갖추어져야 하며, 비디오 테이프 교육을 위해서는 적어도 간단히 기능하는 편집기가 필요하다.

넷째, 미디어 아트에 관한 교사연수 활성화를 추진해야 한다. 미디어 아트교육을 위한 교사들의 기본적인 지도능력의 배양에 힘을 기울여야 한다. 이를 위한 체계적이고 지속적인 연수가 마련되어야 하고, 특히 현장에서 요구되는 다양한 단기 연수 프로그램을 개발하여 교사들이 현장에서 가르칠 때 활용 가능한 내용이 되어야 한다. 또한 교사 양성기관인 사범대학 등에서도 이와 관련된 내용들이 다루어 져야한다.

다섯째, 체계적인 교수·학습내용의 개발이 이루어져야 한다. 교육과정의 개발을 중심으로 구체적이고 체계적인 교수·학습내용과 방법들이 연구·개발되어야 한다. 또한 학생들의 발달 수준에 맞는 교육내용들을 선

정하고, 이를 단계별로 연계성 있게 구성해야 할 것이다. 여기서 고려해야 할 것은 사회·문화 속에서 미디어 아트에 대한 이해, 다양한 영상매체를 활용한 표현 활동, 미디어 아트 작품의 감상 및 비평 활동을 연계하여 학습 할 수 있도록 내용영역에 있어 통합적인 교육연구가 필요하다.<sup>22)</sup>

## 2) ICT 활용 교육

제 7차 교육과정에서는 지식기반사회에 보다 적극적으로 대응하기 위하여 컴퓨터 교육내용의 강화 및 정보 활용 교육을 강조하고 있다. 국민공통기반 교육과정에서는 정보통신기술에 관한 소양교육과 각 교과별 교수·학습 과정에서의 활용에 도움을 주기 위한 학교 교육과정 편성, 운영에 대한 방향을 제시하기 위하여 ‘초·중등학교 정보통신기술교육 운영지침(2000.8)’이 마련되었다.<sup>23)</sup>

제 7차 교육과정에서의 정보통신기술 활용의 강조는 컴퓨터라는 제한된 상황을 벗어나 정보 기술과 통신 기술을 활용하여 보다 확대된 의미의 교육을 실시한다는 측면에서 의의를 찾을 수 있다. 또한 단지 특정 교과를 통해 정보소양을 함양하기보다는 일상생활의 문제해결 과정에서 ICT를 효과적으로 활용할 수 있도록 모든 교과에서 자연스럽게 학생들의 정보소양을 함양시키는 데 보다 근본적인 취지가 있다. 따라서 수업 방법 역시 기능 위주의 수업보다는 정보통신기술의 활용 위주의 수업이 주를 이룬다.

기본적인 정보소양 능력을 바탕으로 학습 및 일상생활의 문제해결에 정보통신 기술을 적극적으로 활용할 수 있도록 하고 각 교과의 교수·학습 목표를 가장 효과적으로 달성하기 위하여 정보 통신 기술을 교과과정에 통합시켜 정보통신기기를 매개체로 하여 교과의 목표를 가장 효과적으로 달성하기 위한 교육활동, 즉 정보통신 기술을 도구적으로 활용하여 학습자의 학습동기를 유발

22) 박윤신, 「미디어 아트 교육의 필요성에 관한 연구」, 이화여자대학교 교육대학원, 2005.

23) 교육부, 「초·중등학교 정보통신기술교육 운영지침 해설서」, 2000, p.3

하고 자기 주도적인 학습능력을 신장시키려는 교육활동을 의미한다.

ICT활용 교육의 목적은 학생들의 창의적 사고와 다양한 학습활동을 촉진시켜 학습목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 지원하는 데 있으며, 보다 궁극적으로는 정보통신기술을 이용하여 학습과 일상생활에서 당면하는 문제를 효과적으로 해결할 수 있도록 하는 데 있다. 따라서 정보통신기술 활용 교육은 그 교과와 특성과 정보통신기술의 특성이 적절하게 조화를 이룰 때에 교육적인 효과가 가장 크다고 할 수 있다.

### **3) 미술과에서의 ICT 활용 교육의 필요성**

미술과에서 ICT 활용 교육은 웹이나 CD-ROM 타이틀과 같은 교육용 소프트웨어를 수단으로 활용하여 미적체험 및 감상 활동을 보다 효과적으로 할 수 있을 뿐만 아니라, 컴퓨터 프로그램을 표현 도구 또는 매체로써 활용하여 디지털에 의한 새로운 표현 방법을 탐색하고 경험함으로써 새로운 시각적 조형 활동을 경험하게 한다.

미술과에서 ICT 활용교육은 다음과 같은 이유에서 필요하다.

첫째, 웹이나 CD-ROM 타이틀의 활용은 전시장을 실제 방문하지 않더라도 다양한 미술 작품을 시간과 공간의 제약 없이 생생하게 감상할 수 있게 한다. 특히 인터넷은 전 세계의 최신 미술 관련 자료와 동향을 탐색할 수 있게 하며 교과서에 제시되지 않은 다양한 미술 관련 정보를 쉽게 검색·수집할 수 있는 가능성을 열어주고 있다.

둘째, 학생들에게 새로운 표현매체를 활용한 새로운 시각적 조형경험을 할 수 있는 계기를 마련해 주며 아울러 현대미술을 이해하는 데 도움을 준다. 예술은 항상 기술의 발전과 더불어 그 표현재료와 표현양식이 발전하여 왔는데, 컴퓨터는 기존의 전통적 표현매체로는 불가능했던 새로운 미학적 조형언어를 가지고 표현영역을 확장시켰다.

셋째, 인터넷을 활용한 원격교육이나 웹 토론 학습, 웹 갤러리, 웹 게시판 등

을 통하여 교실 수업의 물리적, 시·공간적 제한을 벗어난 학습 환경을 통해 교실 내에서의 작업으로 일관되던 종래의 미술과 수업의 장을 넓혀 줌으로써, 사고의 폭과 경험을 넓혀 줄 수 있다.

넷째, 학생들에게 일상생활 속에 존재하는 디지털 영상에 의한 시각적 문화 현상을 올바르게 이해하고 활용하게 하여, 21세기 컴퓨터를 주축으로 하는 영상문화의 시대에 보다 능동적으로 대처하는 인간을 육성할 뿐만 아니라 디지털 영상문화를 선도해 나갈 수 있는 자질과 역량을 길러 줄 수 있다.

#### **4) 미술과 ICT 활용교육 수업모형과 지도 시 유의사항**

##### **(1) 미술과 ICT 활용교육과 수업모형**

미술과 교과는 미적체험, 표현, 감상의 세 영역으로 구분되어 있다. 하지만 이영역이 명확히 구분되기보다는 서로 통합된 형태를 지향하고 있다. 표현위주의 수업이라고 해서 그리거나 만드는 것에 그치는 것이 아니라 다양한 작품을 감상하기도 하고 미적체험의 경험이 되도록 짜임새 있게 구성되어 있다.

미술과 교육과정에도 미적체험, 표현, 감상영역을 모두 평가할 것을 제시하고 있어 수업 모형을 만드는 과정에서도 이 영역을 고루 학습하고 평가할 수 있도록 하였다.

표현 영역은 학습자 활동이 중심이 되기 때문에 자발적인 참여를 유도하고, 창의적인 표현활동을 하도록 다양한 발상 지도를 계획할 수 있다. 또한 표현 중심 수업 모형은 표현 활동의 기본 요소인 주제 표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구를 통합하여 학습자들이 능동적인 표현 활동을 할 수 있는 수업 모형이다.

과거 미술과 수업이 기술, 기능 위주의 수업으로 전해되어 온 것이 사실이나 이는 표현 영역의 내용체계에 문제가 있기보다는 교수방법에 있어 획일적인 방법을 고집해 왔기 때문이다. 이러한 점에 유의하여 ICT 활용 수업의 실체를

위한 수업 모형을 제시하고자 한다.

#### ①표현 중심 수업 모형

표현 영역에서는 본 것, 느낀 것, 상상한 것, 환경에 필요한 것 등을 조형 요소와 원리를 이해하고 재료와 용구의 적절한 사용 방법을 선택하여 주제를 자유롭게 선택할 수 있으며 평면이나 입체로 자유롭게 표현해 보는 방법을 경험할 수 있게 하는 것이 목적이다.

학습 목표에서 동기 유발을 통해 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구 등에 관한 적극적인 탐색 활동을 통하여 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 학습 내용에서 중학교에서는 풍부한 발상력으로 주제의 특징을 효과적으로 나타낼 수 있는 능력을 기를 수 있다.

예를 들어 중학교에서 조형 요소와 원리를 이해하고 효과적으로 활용하는 활동에서 표현 중심 수업 모형을 통하여 자신의 생각과 감정을 표현할 수 있다. 즉, 미술 표현에서 형태를 창조하기 위해서는 조형 요소(선, 형, 색, 명암, 질감 등)와 조형 원리(변화, 통일, 균형, 율동, 비례, 강조, 반복 등)을 이용하여 자신의 생각과 감정을 표현할 수 있다.

표현영역에서 ICT 활용수업이 이루어지기 위한 필수 요소와 진행순서를 제시하면 다음과 같다.

#### ㉠ 요구되는 ICT

표현학습은 표현 동기 및 발상을 위하여 멀티미디어 교수-학습 자료를 제공하거나 인터넷의 자료를 제시할 수 있다. 그리고 표현활동을 위해서는 그림판, 포토샵, 일러스트레이터, 파워 포인트, 워드프로세서의 그리기 등을 이용할 수 있다.

교사들은 표현 활동의 소재가 되는 발상 자료를 CD-ROM을 통하여 제시하거나 인터넷을 통하여 웹의 자료를 안내할 수 있다. 이들 자료를 파워 포인트 등을 이용하여 프레젠테이션에 삽입하여 학습자들에게 제시할 수 있다. 그리

고 학습자들의 표현 작품을 인터넷 게시판 기능을 공유하여 감상하고 느낀 점을 표현하도록 한다. 따라서 교사들에게는 멀티미디어 자료의 기본적인 편집 기능 및 CD-ROM 및 웹 자료 검색, 다운, 편집 및 삽입 기능의 숙달이 요구된다.

학습자들은 자신의 느낌과 생각을 그림판 등 그래픽 도구를 이용하여 표현하거나 멀티미디어 자료를 활용하여 표현하도록 한다. 이를 위하여 그림판 등 그래픽 도구 활용 기능, 멀티미디어 자료 편집 기능, 웹 게시판 활용 기능이 요구된다.

\*교수매체- 사진, 그림, 그래픽, 소리, 동영상

\*영상장치- 프로젝션 TV, 빔 프로젝트

\*교육용 소프트웨어- CAI, WBI

\*인터넷- 검색도구, 전자우편, WEB게시판

\*응용소프트웨어- 그림판, 일러스트레이터, 포토샵, 파워포인트, Flash, 워드 프로세서의 그림판, 저작도구

#### ㉠교수-학습 단계

-문제 인식

이 단계에서는 표현활동에 필요한 동기유발을 하는 단계로 학습목표를 확인하고 학습할 내용과 과제를 제시한다. 원활한 표현 활동을 위하여 준비물을 점검한다.

-발상

학습자들이 표현할 작품을 구상하게 하기 위하여 교사는 다양한 매체로 참고 작품을 제시하여 관찰, 감상하게 함으로써 작품의 구도, 형식, 내용, 기법 등을 이해할 수 있게 한다.

-구상

학습 주제와 과제에 관하여 생각하는 단계이다. 학습자는 자신의 표현 하고자 하는 주제에 대한 방법을 구상한 후 평면이나 입체 표현의 계획을 세운다.

학습자들은 위의 내용을 교사와 질문, 응답을 하여 아이디어를 재구성한다.

-탐색

표현할 주제와 내용을 정하고 그것에 맞는 용구의 사용법과 재료의 활용법을 익히는 단계이다. 이때 교사는 표현 방법과 절차를 직접적인 시범으로 보여 주어 학습자들이 연습할 수 있다. 그러나 개인차가 다양한 모든 학습자들을 개인적으로 시범 지도 할 수 없을 때 수준에 맞는 동영상이나, 멀티미디어 자료를 보여 스스로 익힐 수 있도록 한다. 학습자는 자신이 정한 표현 방법, 주제에 따른 재료와 용구를 이해하고 선택한다. 예를 들어 ‘상상한 것 표현하기’에서 입체와 평면 중에서 평면 표현으로 결정하고 그 재료를 목판화로 한다면 판화의 개념과 용어를 이해한다. 목판의 재료를 이해하고 용구의 사용법을 익히고 조형 요소와 원리를 생각하고 구도를 탐색한다.

-표현

선택한 주제, 방법으로 작품을 제작하는 단계로 이전 단계에서 습득한 표현 재료와 용구의 사용법, 표현 방법 등을 활용하여 창의적인 작품을 만든다. 이때 교사는 학습자 개인의 표현 활동을 돕는다. 표현 활동에 어려움을 느끼는 학습자들에게는 탐색 단계에서 얻은 개념을 다시 이해시킨다.

-적용

표현 단계에서 습득한 표현 방법, 용구와 재료의 사용법, 제작 절차 등에서 부족한 점이나 새롭게 발견한 점 등을 기록하여 다음 표현 활동에서 개선할 점을 생각한다. 교사는 학습자의 표현 과정을 관찰하여 그들의 능력을 진단하고 학습 성취도를 확인한다.

-평가

제작한 작품을 발표하고 다른 학습자들의 의견을 수렴하여 자신의 잘 된 점과 다른 작품의 잘된 점을 비교 관찰하고 감상한다. 교사는 학습자들의 작품과 표현주제, 표현 방법, 제작 과정이나 결과가 비슷한 참고 작품을 제시하여 다음 표현 활동에서 활용할 수 있는 새로운 개념을 이해시킨다.

-정리

표현 활동 후 사용한 재료와 용구를 정리한다.<sup>24)</sup>

## (2) 지도 시 유의사항

ICT를 활용한 학습에서 효과를 거두기 위해서는 우선 교사와 학생이 정보통신기술을 알고 활용할 수 있어야 하며, 정보의 탐색, 수집, 분석, 처리, 관리, 전달 등의 일련의 과정을 무리 없이 진행할 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 따라서 교사는 학생들의 정보통신기술을 다루는 능력을 정확하게 파악해야 하고, 학생들의 수준에 맞는 학습유형을 제시해야 하며, 학교의 시설 및 여건에 맞는 학습방법과 멀티미디어 학습 자료를 준비하는 등 정보통신을 활용한 학습의 실천을 위해 많은 노력을 해야 한다.

미술과 학습에서 ICT를 활용하는 수업을 할 때 고려해야 할 점은 다음과 같다

첫째, 미술과 실기 학습에서 중요한 요소 중 한 가지는 여러 재료를 손으로 직접 표현하면서 느끼는 감동이다. 하지만 컴퓨터는 물감이나 종이 및 각종 재료에서 느낄 수 있는 독특한 질감의 맛을 느낄 수 없다. 재료에 따른 효과는 표현할 수는 있지만, 재료 자체에서 느끼는 푹푹한 정감은 나타낼 수 없으므로 자칫 기계적인 표현이 될 수 있으므로 표현영역의 학습 시에는 이들 재료를 적절하게 활용하는 것이 바람직하다.

둘째, 수업 장소의 선정 및 수업 시간 분량의 조정이 중요하다. 종래의 수업은 미술실이나 교실에서 진행되는 것이 대부분이었다. 하지만 ICT를 활용한 수업은 학습주제에 따라 개인별로 컴퓨터를 이용할 수 있는 컴퓨터실이나, 멀티미디어실이나 프로젝트가 설치된 멀티미디어실을 활용해야하고, 이미지 편집을

---

24)한태명, 「How to ICT : ICT활용 교수.학습 방법 및 자료 개발 연구 - 미술과」 한국교육학술정보원, 2003, pp. 33-34

할 때 계획된 시간보다 지연될 수 있으므로 수업시간을 융통성 있게 조정하는 것이 필요하다.

셋째, 미술학습은 색상이 매우 중요하기 때문에 컴퓨터의 그래픽카드 성능이나, 모니터의 성능을 우수한 것으로 구비해야 한다. 예를 들어 인상파의 화려한 색채는 256컬러 모니터로는 표현하기 힘들다. 따라서 정확한 색채를 학생들에게 제시해야할 경우 컴퓨터의 모니터에 따라 출력이 불가능하면 슬라이드나, 사진들을 준비해야 한다.

넷째, 그래픽 소프트웨어를 활용하여 학습할 때 작품의 크기를 손으로 작업하는 것과 같은 크기로 할 수 없다. 따라서 화면으로 보는 것과 실제 하는 상과의 크기는 차이가 있음을 알고 작품 활동을 하도록 한다. 그리고 컴퓨터 시스템의 성능에 따라 작품의 종류에 따라 비트맵 형식이나 벡터 형식을 잘 활용하도록 한다.

다섯째, 학생들이 ICT를 다루는 수준의 차이가 많기 때문에 학습 할 때 정보통신기술 기능이 부족한 학생들이 흥미를 갖지 못할 수 있다. 따라서 학생들의 능력에 따라 소집단을 구성하고, 모듈별로 학습할 수 있게 하여 소외되는 학생이 생기지 않도록 한다.

이와 같이 ICT를 활용한 교육은 많은 한계점과 유의점을 지니고 있다. ICT를 활용한 미술교육은 표현 영역에 있어서 재료와 용구를 사용하여 손으로 만지고 느끼며 표현하는 작업을 통하여 얻을 수 있는 일의 즐거움과 보람을 제공하지 못한다.

또한 이해와 감상영역에서도 다양한 지식과 정보를 접할 수는 있지만 실제의 자연과 조형물에서 느낄 수 있는 생생한 감동을 얻는 데는 한계가 있다. 또한 미술교육을 위한 소프트웨어는 미술과 학습을 쉽게 이해하고 흥미를 일으키는 데 효과적 이지만 생활 주변의 표현 재료가 주는 친근감과 자연스러운 특성을 느낄 수는 없다.

교사는 수업시간을 위해서 수업주제와 관련된 사이트를 조사하거나 매체를

점검해야하는 등 많은 관심과 시간이 요구되며, 정보기기를 활용하는 시간과 직접 제작하는 시간의 조정, 멀티미디어가 구비된 장소의 마련, 다양한 그래픽 소프트웨어와 매체의 구입 등 시설과 여건이 마련되어 있어야 한다.

따라서 미술교과의 특성을 최대한 살리면서 컴퓨터를 수업 시간 전체에 전부 활용할 것이 아니라, 어떠한 영역에서 어떠한 순서로, 어느 시기에 활용하는 것이 바람직한 것인지를 미리 계획을 세워 미술 교육에 적절히 활용해야 하겠다.

## 5) 미디어 아트를 활용한 미술수업 연구방안

### (1) 미디어 아트를 활용한 미술수업의 실제

정보통신 지도 자료에 제시된 수업의 예시로 미적 체험 영역에서 우리 고장의 조형물과 아름다운 우리나라에 대해 수업계획이 짜여져 있다. 표현영역에서는 개성적인 인물표현, 추상으로 나타내기, 온 식구가 함께 만드는 가족 신문, 자기 소개서 만들기, 명화를 바꾸어 나타내기가 있다. 감상영역에서는 미술 감상은 이렇게, 우리 문화유산 답사, 우리나라 미술과 다른 나라의 미술을 들었다.<sup>25)</sup> 이러한 예시를 바탕으로 수업은 철저한 연구와 계획이 뒷받침되어야 이루어져야 한다. 그리고 미디어라는 매체의 특성과 미디어를 접목한 예술의 제작 방법을 알아야 다른 제제와도 접목시켜 수업을 효율적으로 진행할 수 있다.

미디어 아트의 장점은 복제성, 조작 가능성, 영구 보존성, 시공간 초월성, 상호 소통성으로 이러한 특징과 수업의 연계성을 살펴보면 웹을 통한 작품 관람은 학습자의 주도적인 학습능력을 신장시켜 준다. 수업의 도입에 있어서 교수가 학습활동의 내용을 명시해 주며 학습자가 그 학습내용에 맞는 정보를 스스로 탐색하고 정보를 수집할 수 있도록 유도해 주고 방법을 정확히 알려주어

<sup>25)</sup>교육인적자원부, 「중학교 정보 통신 기술 활용지도 자료」, 2001, p.300

야 한다. 그리고 정보를 자신의 컴퓨터 안에 저장함으로써 수업 발상 때 즉각적으로 활용할 수 있도록 한다. 자료로서의 저장하고 소유할 수 있는 방식이 다른 매체보다 편리함을 알 수 있다. 그리고 도입에 교수자가 플래쉬(Flash)나 디렉터 같은 프로그램으로 동적인 CD롬을 제작하는 방법도 컴퓨터 매체 적극 활용하는 방안으로 책보다 컴퓨터 모니터에 익숙한 현시대의 학생들에게 집중력을 높여주는 방안이 될 수 있다.

표현에 있어서 발상지에 연습하고 실제에 들어가는 기존 방법과는 달리 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용하면 작품제작에 있어서 수정이 용이하며 다시 그전 상태로 되돌릴 수도 있다. 그리고 다양한 방식으로 자료를 변형시킬 수 있으며 또한 색상도 손쉽게 바꿀 수 있다. 다양한 필터로 효과를 주어 사실적인 표현이 힘들어하는 학습자도 흥미 있게 수업을 진행할 수 있다. 기존의 전통적인 작품제작의 도구와 달리 새로운 매체를 접함으로써 학습자가 컴퓨터를 미술과 생활에 활용하는 계기를 가지게 할 수 있다.

표현이 끝난 후 감상에 있어서 작품을 웹상에 올려서 온라인상으로 감상을 서로 교류할 수 있다는 점에서 상호소통이 편리하다는 것을 알 수 있다. 수업시간의 경계를 넘어 생활 속에서 온라인 속에서 다른 학습자의 작품을 감상할 수 있으며 생각의 자유로운 표현으로 토론을 웹상에서 할 수 있고 작품의 제작자도 그에 대한 답도 해줄 수 편리함을 가지고 있다. 온라인상의 토론은 익명성이 보장되어야 하며 무분별하고 비하적인 표현을 방지하기 위하여 교사가 인터넷 윤리교육을 겸해야 할 것이다. 그리고 평가에 있어서 자기평가와 다른 학습자의 평가로 작품평가에 대한 객관성을 유지, 교사가 리플을 봄으로써 토론의 형식을 관찰, 포트폴리오의 기능으로 학습자의 블로그를 검사 할 수도 있는 다양한 평가를 할 수 있다.

미디어 아트를 활용하여 미술수업을 하면 많은 장점이 있지만 그에 따른 제약 또한 많다. 우선 매체적 특징으로 PC가 그래픽 프로그램이 원활하게 제작될 수 있도록 보유되어야한다. 그리고 전통적인 미술제작 재료와 달리 제작에

있어서 그래픽 프로그램은 다루기가 시간이 걸린다는 단점이 있다. 하지만 학생들은 컴퓨터로 자신의 작품을 제작함으로써 현대 실용적인 미술 분야에 있어서 보편화된 제작 도구를 다루는 데에 의의를 둘 수 있으며 실생활에 익숙한 컴퓨터와 웹을 이용하여 미술의 새로운 발전을 체험 할 수 있을 것이다.

## (2) 웹 활용의 의의

수업 진행 면에서 교사들은 정보 통신 기술을 활용하여 학습 목표를 효과적으로 달성할 수 있는 방법을 알아야 한다. 각 교과와 수업에 정보 통신 기술을 활용하여 수업을 하고자 할 때에는 주어진 여건에 따라 융통성 있게 운영하여야 한다.

정보 통신 기술 활용 교육에서는 수행 평가 방식을 활용할 필요가 있다. 최종 산출물만을 평가하기 보다는 학생들의 학습 활동 과정별로 결과를 누적하여 보관함으로써 학생들의 진전 정도를 한눈에 파악할 수 있도록 한다. 정보 윤리 면에서 교사들을 정보윤리에 관한 사항들을 알고 이를 수업에서 의도적으로 활용할 수 있어야 한다. 인터넷을 통한 불법 또는 부적절한 정보에의 접근, 개인 정보의 보호, 문자 이미지 음향 및 음성 프로그램의 복사와 관련된 저작권 보호, 사회적 도덕적으로 부적절한 정보와 사용, 정보의 출처 확인을 들 수 있다.<sup>26)</sup>

학습자에게 동기를 부여하기 위하여 웹 기반을 창조하려면 먼저 개발자들은 지각적인 유발보다 더 많은 것이 고려되어야 한다. 먼저 주의력을 끌어야 하고, 그것에 의하여 동기화가 유발된다. 학습자에게 문제를 던져주고 모순되는 정보를 제시하고, 혹은 탐정소설에서 흔히 발견되는 미스터리로 빠져들게 함으로써 지속적인 질의와 탐구심을 유발시켜 학습의 동기를 일깨워 주는 것이 중요하다.

동기를 증대시키는 다른 방법에는 사용자의 학습 내용과 밀접한 관련이 있거

---

26)교육인적자원부, 전개서, P.19

나 가치가 있다는 실질적인 인식을 심어주거나(예, 기관/조직, 일자리 혹은 관련된 토픽을 담고 있는 사이트에 링크하는 것), 학습 작업을 완수할 수 있다는 학습자의 자신감을 제고 하는 것(예, 완료된 프로젝트의 사례에 링크하거나, 학습자의 수준에 맞는 용이한 실습 활동을 제공함으로써)이 있다.

대부분의 경우 수업을 시작하는 시점에서 교육이 끝날 무렵 무엇을 해야 하는지 혹은 알아야 하는지 학습자에게 주지시키는 것은 중요하다.

사용자는 일반적으로 나홀로 웹을 검색하는 경향이 있으므로 그들의 주의력과 학습이 원하는 방향에서 빗나갈 수도 있다. 웹 기반 교육에 참여하는 사용자는 교육적 목적과는 상관없는 검색에 귀중한 시간을 낭비하거나 자료의 전후 관계를 설정하기 위하여 연결해 놓은 외부 소스의 링크를 쫓아다니다가 쉽게 혼란에 빠질 수 있다. 외부 소스에의 링크는 대단한 유혹이므로 학습자가 교육의 목적을 쉽게 잊어버리게 할 수 있다. 이 문제를 해결하기 위하여 설계자는 교육에 강력한 지원을 제공하는 장소에만 외부 링크를 주의 깊게 포함시켜야 한다.

웹을 활용하여 교육적 내용을 전달하는 것만으로 학습이 자동적으로 향상 되는 것은 아니다. 웹을 적용하기에 적절한 교육 내용이 아니고 잘 설계되지 않은 웹 기반 교육은 학습 효과를 저해하는 요소로 작용할 수 있다. 웹은 정보 검색과 지도교사와 동료 학생들과의 개인적 상호작용을 위한 중요 매체이다. 학습활동은 내용이 담긴 멀티미디어 웹 페이지를 읽고, 대화적 웹 교육을 사용하고, 능력을 보여주기 위한 작업을 수행하고, 연구 프로젝트를 수행하는 것을 포함한다.

능동적인 학습은 학습의 결과라기보다는 과정으로 묘사된다. 능동적 학습이 필요한 이유와 좋은 점은 구성주의에서 볼 수 있다. 장기적 메모리에 내부적 이미지의 구축으로서 세계와 상호작용의 경험을 통하여 개인적 지식을 구축하고 재구성하는 학습과정으로 묘사한다. 이것은 학습에 있어 협동, 자율성, 비판적인 사고 그리고 실세계와 진정한 상호작용과 같은 행위를 고취시키는 환

경의 설계를 요구한다.

비록 교육이 단순히 정보 접근은 아니지만, 정보에 대한 접근은 양과 질 그리고 용이함은 학습 환경을 설계하는데 중요하다. 웹은 전역적 하이퍼미디어로서 모든 형태의 접근하게 한다. 웹은 CD-ROM과 평행하여 접근/접속을 제공하는 표준이다. 이 둘은 보완적이며, 점차적으로 이 둘은 솔기 없이 통합되고 있다. 인터넷 데이터는 현재 통용되고 있으며 확장 가능한 반면, CD-ROM의 내용은 고정되어 있다. NC(Network Computer)는 따라서 PC를 데이터 자원으로써 심대하게/의미심장하게 확장한다. 단순히 다른 디지털 자원에 링크를 가진 웹 페이지를 출판하는 것으로 교육을 이루지는 않는다. 교육은 학습자에게 동기를 부여하고, 학습되어야 하는 것을 상세하고, 학습자가 기존의 지식을 상기하고 적용하는 것을 촉진시키고, 새 정보를 제공하고, 지도와 피드백을 제공하고, 이해력을 검증하고, 그리고 보조 자료나 교정을 제공하는 것과 같은 공통된 절차를 밟는 것이 보통이다. 웹상에서 전달하기 위한 교육을 설계할 경우 사전에 잘 고려하여 이러한 각각의 이벤트를 반영하여 통합시키는 작업이 이루어져야 한다.<sup>27)</sup>

-인터넷 이용 검색 방법 제시하는 방법

URL 이용 직접 입력하기 : 주어진 참고 목록 입력

Link 이용한 검색 방법 : 한 사이트에 접속한 후 메뉴의 추천 웹사이트를 통해 다른 사이트 검색, 추천 웹사이트

검색 엔진을 이용한 방법 : Yahoo, 엠파스, 네이버를 통해 검색어를 이용하여 검색

-->사이트에서 학습 주제 관련 자료, 평가, 다운, 정리 (학생)

---

27)경기도 교육청, 「ICT활용 교과연구회 활동 우수 사례집」, 2003, p.183

## 6) 미디어 아트를 활용한 교수-학습과정안

### (1) 학습지도안

#### ◎단원명

- ◇ 대단원 : 표현
- ◇ 소단원 : 명화 패러디
- ◇ 대상 : 고등학교 1학년

#### ◎ 단원 설정의 이유

- 명화를 보고 받은 느낌이나 상상의 세계 등을 독창적으로 표현할 수 있다.
- 컴퓨터 매체의 활용으로 작품을 만드는 능력을 기를 수 있다.

#### ◎ 단원 학습의 목표

- 디지털 미술관과 박물관, 개별 작가의 홈페이지를 찾아 작품을 찾아보고 감상, 이해한다.
- 형태의 왜곡과 변형, 새로운 환경의 조합을 통해 새로운 상상의 세계를 구상해 본다.
- 웹을 통해 정보를 수집하는 방법을 습득한다.
- 그래픽 프로그램의 기능을 알고 컴퓨터로 독창적인 작품을 제작한다.

#### ◎학습 계획(총 4시간, 1시간-50분)

-차시별 수업계획안

차시	학습내용	교수-학습과정	유의점 및 학습지도
1/4	-학습목표제시 -학습한 제제에 대한 이해	-학습목표를 제시한다. -인터넷 검색하여 명화패러디 한 작품을 알아본다. -패러디에 대한 기초 지식과 의의를 알아본다.	-참고작품 -능동적인 학습을 유도한다.
2/4	-필요한 이미지 검색 -그래픽(포토샵)프로그램 기능알기	-웹에서 이미지를 검색할 수 있다. -자신이 작품에 사용할 이미지를 다운 받는다. -포토샵의 기능을 익힌다.	-웹 검색시 교육적인 사이트로 유도한다. -포토샵의 기

			본적인 기능과 응용 능력을 키워준다.
3/4	-작품제작하기 -커뮤니티에 올리기	-포토샵으로 제작한다.	-제작한 파일을 프린트하도록 한다.
4/4	-작품발표 -자기평가 -동료평가 -정리	-자신의 작품을 실물화상기를 통해 발표하도록 한다. -작품을 자신의 폴더에 저장한다.	-자기평가 보고서 및 동료평가 보고서를 제작하도록 한다.

- 패러디수업의 의의

예술의 모방이라는 관점에서 좋은 예술은 사람의 인성과 사회 발달에 좋은 영향을 미치지만 나쁜 예술은 악영향을 준다. 최근 들어 영화, 연극, 문학 등에서 다뤄지는 선정성, 오락성, 폭력성은 청소년들에게 정서적, 심리적으로 자극을 주고 모방심리를 발동시켜 뜻밖의 사건을 도모하게 하는 사회적인 악으로 작용하기도 한다. 특히 청소년들은 아직 자아정체성이 확고히 확립되지 않은 상태에서 어떤 심리적인 유혹을 뿌리치기가 쉽지 않으며, 유혹을 받을 경우 모방심리를 형성시켜 범죄에 빠져들으므로써 부도덕한 시민으로 전락된다. 반면 좋은 예술은 성장기의 학생들에게 정신적, 심리적, 정서적, 도덕적으로 감화를 주고 정서를 환기시킴으로써 바르고 건전한 사고를 형성 시키어 사회의 건전한 발전과 질서에 이바지하게 한다.<sup>28)</sup>

오늘날에도 명화의 모사는 의미 있는 교수법적 가능성을 지닐 수 있다. 모사된 작품과 원화를 비교해 보는 것은 관찰력을 높여주고 원화에 대한 이해를 깊게 한다. 학생들은 자신이 복사한 작품에 대해 강한 우대감을 갖는다. 이것은 작품과 자기 스스로의 대화의 결과이다. 이 대화적인 방법을 통해 한 그림을 따라 그려보는 것이 자기 자신의 작업이 될 수 있다.

28) 김정희, 「미술교육과 문화」, 학지사, 2003, pp.239-240

따라서 미술교육에서의 모방과 창조는 상반된 것이 아니라 동일선상에서 바라보고 새로운 의미의 차이를 두면서 찾을 때 무수히 많은 창조물을 기대할 수 있다.<sup>29)</sup>

-기본 학습지도안

영역	발상과 표현	제재	미디어아트(영화 패러디)	
학습목표	1. 디지털 미술관과 박물관, 개별 작가의 홈페이지를 찾아 작품을 찾아보고 감상, 이해한다. 2. 형태의 왜곡과 변형, 새로운 환경의 조합을 통해 새로운 상상의 세계를 구상해 본다. 3. 웹을 통해 정보를 수집하는 방법을 습득한다. 4. 그래픽 프로그램의 기능을 알고 컴퓨터로 독창적인 작품을 제작한다.			
학습자료	교사		학생	
	주제에 대한 작품 이미지, 프로젝트		완성된 작품, 주제에 맞는 이미지	
단계	학습요소	교수-학습과정		준비물 및 유의점
		교사	학생	
준비	목표제시	-인사를 하며 주의를 환기시킨다. -학습목표를 제시한다. -학습에 필요한 컴퓨터 사용의 유의사항을 알려준다.	-인사를 한다. -학습목표와 유의사항을 숙지한다.	ppt. 기본적인 컴퓨터 사용의 유의사항

29) 전효진, 「중등미술교육에서 인물화를 활용한 패러디 지도방안 연구」 성신여자대학교 교육대학원 미술교육전공, 2006

발상	참고 작품 감상	-인터넷 미술관과 박물관 사이트를 안내하고 그 밖의 자료 검색 방법을 알려준다.	-인터넷 미술관과 박물관에 들어가 작품을 감상해보고 자신의 작품에 대한 구상을 떠올려본다.	박물관사이트, 개별 작가홈페이지
	이미지 발상	-다양한 발상방법을 설명하며 아이디어를 얻을 수 있는 방안을 제시한다.	-다양한 발상 방법 중 자신이 흥미 있어 하는 부분에 활용하여 창의적인 작품을 구상해 본다.	
	이미지 검색	-웹을 이용해 이미지 검색하는 방법을 가르쳐주고 여러 방법을 동료 학습자간에 상호 교환 하도록 한다. -여러 이미지를 소장하여 학생들에게 도움을 주기 위한 준비를 한다.	-웹 속에 자신이 원하는 이미지를 찾아 자신의 컴퓨터에 저장한다. -권장하는 사이트 외에 좋은 사이트가 있으면 학습자간에 알려주도록 한다. -찾기 힘든 이미지는 교사의 도움을 받는다.	이미지 검색 사이트

표현	그래픽 프로그램도 구 사용법 설명	-포토샵의 기본적인 이미지 제작 도구를 설명하고 실행해 보여준다.	-포토샵의 기능을 숙지하며 다양한 방법을 연구해 본다.	ppt. 작품 제작에 필요한 이미지
	전체적으로 작품구성 배치하기	-발상한 작품을 표현하는데 이미지의 구성에 아이디어를 전환할 방법을 다시 상기 시킨다. -조형원리에 맞게 체제를 배치하도록 돕는다. -작품 제작 매체 상 어색한 부분에 개별적으로 도움을 주도록 한다.	-작품의 큰 주제를 먼저 어울리게 배치한 다음 더 재미있는 요소를 더한다. -작품을 조형 원리에 맞게 배치하도록 한다. -교사와 상호 소통하여 작품이 조형적으로 조화로운 구성이 되도록 한다.	
감상 및 평가	완성된 작품 커뮤니티에 올리기  동료간에 작품 감상하고 평가하기	-완성된 작품을 커뮤니티에 올리는 방법을 알려주며 프로젝트를 통해 감상한다.  -작품에 대한 의견을 자유롭게 발표하게 하며 못 다한 감상은 커뮤니티에 올려 자기 평가와 동료평가를 같이 수행하도록 한다.	-작품에 대한 의도가 효과적으로 표현되었는지 점검해 본다. -완성된 작품을 올바르게 저장하며 커뮤니티에 올린다. -창의적인 발상에 대해 생각해보고 발상의 중요성을 생각해 본다. -웹상에서 자유로운 토론이 되도록 한다.	

(2)본시 학습지도안- 명화를 활용한 패러디 제작

① 1/4차시 교수-학습지도안

대상	고등학교 1학년	장소	멀티미디어실	차시	1/4
영역	중영역	발상과 표현		활용 기기	LCD 프로 젝터, 개 인 용pc
	소영역	명화 패러디			
추천 사이트	<a href="http://www.savinamuseum.com/">-http://www.savinamuseum.com/</a> <a href="http://windshoes.new21.org/index-art.htm">-http://windshoes.new21.org/index-art.htm</a> <a href="http://blog.naver.com/ruhappy9?Redirect=Log&amp;logNo=80032439102">-http://blog.naver.com/ruhappy9?Redirect=Log&amp;logNo=80032439102</a> <a href="http://blog.naver.com/yc510.do?Redirect=Log&amp;logNo=40029013497">-http://blog.naver.com/yc510.do?Redirect=Log&amp;logNo=40029013497</a> <a href="http://blog.naver.com/yc510.do?Redirect=Log&amp;logNo=40024554868">-http://blog.naver.com/yc510.do?Redirect=Log&amp;logNo=40024554868</a> <a href="http://blog.naver.com/yc510.do?Redirect=Log&amp;logNo=40020874572">-http://blog.naver.com/yc510.do?Redirect=Log&amp;logNo=40020874572</a>				
정보자 료활용 주안점	발상표현 작품을 감상하고 생각의 다양함을 체험하여 새로운 발상법을 이해한다.				
학습 목표	다양한 작품 감상을 통해 발상의 다양함을 알 수 있다. 주제를 재미있게 표현할 수 있다.				
학습 단계	학습내 용	교수-학습활동		지도상의 유의점	학습 자료
		교사	학생		
도입	학습목 표확인	-인사를 한다 (LCD 프로젝터준비) -출석을 부른다. -학습단원을 제시하고 학습목표를 프리젠테 이션으로 준비한다.	-인사를 하고 학습 할 준비를 한다. -학습 목표를 함께 읽어 본시 학습내 용을 인지한다.		ppt
전개	학습내 용확인	(LCD프로젝터 사용) -패러디에 대한 일반 적인 지식에 대해 질 문한다. -준비된 자료를 프로 젝터를 사용하여 보여	-자료를 보고 발상 의 다양함을 이해 한다. -패러디에 대해 정 확한 이해를 한다. -질문에 대한 답변	프로젝터 사용시 주의집중 하게 한다.  웹 검색시 비교육적	ppt.개 인 pc

		준다. -패러디에 대한 이해가 충분한지를 물어보고 질문에 대한 답변을 한다. -패러디할 작품을 웹을 통해 탐색해 보도록 한다.	-웹 검색을 통해 패러디 할 작품을 찾아본다.	인 사이트에 들어가지 않도록 주의를 준다.	
정리		다음시간 과제물- 검색한 작품 5점의 이미지를 웹 커뮤니티에 올리기.(다음 미술시간 전달까지)	-검색 한 작품 이미지를 저장하기	컴퓨터 종료 시 유의사항을 전달한다.	

② 2/4차시 교수-학습지도안

대상	고등학교 1학년	장소	멀티미디어실	차시	2/4
영역	중영역	발상과 표현		활용 기기	LCD 프로젝터, 개인용pc
	소영역	영화 패러디(그래픽 프로그램 사용법 익히기)			
추천 사이트	- <a href="http://myhome.naver.com/tomsgreen1/ph1/htm/index.htm">http://myhome.naver.com/tomsgreen1/ph1/htm/index.htm</a> - <a href="http://onlec.net/index.htm">http://onlec.net/index.htm</a>				
정보자 료활용 주안점	컴퓨터라는 매체로 작품을 제작하는 의미를 안다.				
학습 목표	그래픽 프로그램의 기초적 기능을 알 수 있다.				
학습 단계	학습 내용	교수-학습활동		지도 상의 유의 점	학습 자료
		교사	학생		
도입	학습	-인사를 한다	-인사를 하고 학습할		ppt

	목표 확인	(LCD 프로젝터준비) -출석을 부른다. -학습단원을 제시하고 학습목표를 프리젠테이션으로 준비한다.	준비를 한다.  -학습 목표를 함께 읽어 본시 학습내용을 인지한다.		
전개	학습내용 확인	(LCD프로젝터 사용) -패러디작품을 제작하 기위한 그래픽 프로그 램을 설명한다. -포토샵의 기본적인 이미지 제작 도구를 설명하고 ppt로 보여 준다. -예시 이미지를 준비 한다. -예시 이미지로 기본 적인 툴을 설명하며 실행한 다.	-예시 이미지를 커뮤 니티에서 다운 받는다. -기본적 툴에 대해 이 해하고 실행해 본다.	프로 젝터 사용 시 주의 집중 하게 한다.	ppt.개 인 pc
정리		다음시간 과제물- 제 작할 작품 이미지를 한 점 선택하여 어떻 게 표현 할지 구상해 오도록 지도한다.	-주변 정리 정돈을 한 다.	컴퓨 터 종료 시 유의 사항 을 전달 한다.	

③ 3/4차시 교수-학습지도안

대상	고등학교 1학년	장소	멀티미디어실	차시	3/4
영역	중영역	발상과 표현		활용 기기	LCD 프 로젝터, 개 인 용 pc
	소영역	패러디(그래픽 프로그램 사용하여 작 품제작)			
추천 사이트	-http://www.savinamuseum.com/ -http://blog.naver.com/ruhappy9?Redirect=Log&logNo=80032439102 -http://myhome.naver.com/tomsgreen1/ph1/htm/index.htm -http://onlec.net/index.htm -http://my.dreamwiz.com/mijk/dada.htm -http://myhome.naver.com/mhchun21/ -http://blog.naver.com/yc510				
정보자 료활용 주안점	컴퓨터라는 매체로 작품을 제작하는 의미를 안다.				
학습 목표	패러디 작품 만들기				
학습 단계	학습 내용	교수-학습활동		지도상의 유의점	학습 자료
		교사	학생		
도입	학습 목표 확인	-인사를 한다 (LCD 프로젝터준비) -출석을 부른다. -전 시간에 보았던 ppt 자료를 다시 보여 줌으 로써 발상에 도움을 준 다.	인사를 하고 학습할 준비를 한다. 학습 목표를 함께 읽어 본시 학습내용을 인지한다.		ppt
전개	학습 내용 확인	(LCD프로젝터 사용) -과제로 내준 구상안에 대해 발표하도록 한다. -포토샵의 기본툴을 이	-구상안에 맞게 포토샵을 이용하 여 작품을 제작한 다.	프로젝터 사용시 주의집중 을 유도한다.	ppt.개 인 pc

		<p>용하여 이미지를 변형, 왜곡, 절단, 확대 등의 발상의 표현을 할 수 있도록 한다.</p> <p>-완성 후 커뮤니티에 올리도록 한다.</p>	<p>-교사와 상호 소통하여 작품이 조형적으로 조화로운 구성이 되도록 한다.</p> <p>-완성 후 커뮤니티에 올린다.</p>		
정리		<p>다음시간 과제물- 자기 평가보고서, 동료 평가 보고서서 작성해오기, 자기작품 A4용지에 컬러프린트 해오기</p>	<p>-주변 정리 정돈을 한다.</p>	<p>컴퓨터 종료시 유의사항을 전달한다.</p>	

<자기 평가 보고서>

	학년 반 번 이름 :					
작품명						
평가요소	내용	평가내용	평가수준			비고 (특정서술)
			상	중	하	
주제표현		표현 주제가 분명하게 나타났는가?				
표현방법		표현방법이 적절한가?				
표현재료와 용구		표현재료와 용구의 사용법을 알고 주제에 맞게 활용하였는가?				
조형요소와 원리		전체적으로 구성과 조화가 잘 이루어졌는가?				
태도		성실하게 제작하였는가?				
느낀점						

--나의 작품을 평가해 봅니다.

<동료 평가 보고서>

	학년 반 번 이름 :	
평가대상	이름: 작품명:	
평가요소	내용	평가내용
주제표현		
표현방법		
표현재료와 용구		
조형요소와 원리		
느낀점		

-다른 사람의 작품을 평가해 봅니다.

④ 4/4차시 교수-학습지도안

대상	고등학교 1학년	장소	미술실	차시	3/4
영역	중영역	발상과 표현		활용기기	LCD 프로젝터, 실물화상기
	소영역	패러디 작품 감상, 평가하기			
참고 사이트	<a href="http://cafe.naver.com/choissajustory">http://cafe.naver.com/choissajustory</a>				
학습 목표	패러디 작품 감상하고 평가하여 비평능력을 기를 수 있다.				
학습 단계	학습내용	교수-학습활동		지도상의 유의점	학습자료
		교사	학생		
도입	학습 목표 확인	-인사를 한다 (실물 화상기 준비) -출석을 부른다. -과제물을 제출 할 수 있도록 공고한다.	-인사를 하고 학습할 준비를 한다. -학습 목표를 함께 읽어 본시 학습내용을 인지한다. -과제물을 제출한다.		ppt
전개	학습 내용 확인	(실물 화상기 사용) -작품과 함께 자기 평가 보고서로 발표시킨다. -작품 제작 시 어려웠던 점과 재미있었던 점 등을 발표시킨다.	-작품과 함께 자기 평가 보고서를 보며 발표한다. -작품 제작 시 어려웠던 점과 재미있었던 점을 발표한다.	실물 화상기 사용 시 주의 집중을 유도한다	ppt. 개인 pc
정리		-커뮤니티의 작품을 다 운받아 개인적으로 저장하도록 한다.	-주변 정리 정돈을 한다.		

⑤지도방안- Power Point 자료

**영화 패러디 - 1**  
(예시 작품중심으로)

**패러디란?**

유명작가의 작품을 모방하여 그것을 풍자적, 조롱  
삼아 꾸미거나 변형, 과장하여 익살 또는 풍자의 표  
현을 노린 형태이다.

**패러디의 의의**

무관심 속에 잃어가는 예술 작품에 대한 관심을  
유발하여 예술 작품의 의미를 새롭게 한다.

예시작품-1

레오나르도 다 빈치-모나리자




<원작> <뒤상>

예시작품-2

모나리자2




<보테르>

예시작품-3

마네 -풀밭 위의 식사1




<원작> <애립턴 공원>

예시작품-4

마네 -풀밭 위의 식사2




<존드 안드레아> <피카소> <론 잉글리쉬>

에시작품-5  
미켈란젤로 - 천지창조

<원작>

This block contains two images of Michelangelo's famous fresco 'The Creation of Adam'. The left image is the original work, showing Adam reclining on a rock while God reaches toward him from a reclining position. The right image is a parody where the reclining figure is replaced by the cartoon character Bart Simpson.

에시작품-6  
합성

<달리-기억의 영속>      <워홀러-화가의 어머니>

This block features three images. The top left is Salvador Dalí's 'The Persistence of Memory', showing melting pocket watches. The top right is a portrait of a woman in a dark dress, likely the artist's mother. The bottom image is a composite of the melting watches and the woman's portrait.

에시작품-7  
사비나 미술관 - '영화 재구성' 전  
밀레 - 만풍

This block contains two images. The left image is Jean-François Millet's 'The Windmill', depicting a man and a woman in a rural landscape. The right image is a parody where the figures are dressed in American flag patterns.

에시작품-8  
사비나 미술관 - '영화 재구성' 전  
비너스

This block contains two images. The left image shows a red silhouette of a female figure against a blue background. The right image is a photograph of the Venus de Willendorf figurine, a small limestone object.

에시작품-9  
사비나 미술관 - '영화 재구성' 전  
마릴린 먼로

<원작>

This block contains two images of Marilyn Monroe. The left image is the iconic 'Marilyn' portrait by Andy Warhol. The right image is a large-scale, colorful mosaic or pixelated version of the same portrait.

⑥ 실기지도 방법

그래픽 프로그램의 기초 배우기-

다양한 컴퓨터 프로그램 중 가장 보편적으로 많이 사용되는 포토샵을 활용하여 수업에 활용하겠다. 포토샵의 기능을 모두 파악하려면 많은 시간이 걸리므로 수업에서는 가장 기초적이고 간단한 기능을 가르치고 응용방안을 모색하고 도와준다.



-자주 사용되는 기능 및 도구

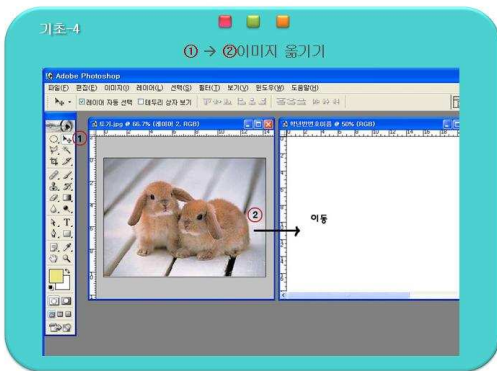
- **Edit-Copy**: 이미지를 임시 복사해두는 기능 원본 이미지를 손상시키지 않고 복사하는 명령
- **Edit-Paste**: 복사해둔 이미지를 작업 이미지에 붙이는 명령
- **Edit -Transform**: 선택한 작업창에 있는 이미지의 변형을 주는 명령-Scale, Rotate, Skew, Distort, Perspective

- **Swatch 팔레트:** 일정한 숫자의 색상 견본을 제공하는 팔레트. 색상이 견본으로 제공되기 때문에 사용할 색상을 손쉽게 선택할 수 있다  
제공되는 색상 견본은 포토샵 표준 색상 테이블외에 다른 색상 견본을 로딩할 수도 있다.
- **Layer:** 투명비닐에 그림을 그린 뒤 이들을 겹쳐놓는 기법과 똑같은 방법으로 이미지를 제작 하는 기법



**-이미지 합성하기**

- 새 파일 만들기  
①~⑥ 까지 화면을 보면서 기입하여 새 파일을 만든다.
- 참고 파일열기



- 참고파일을 만들어진 새 파일로 이동한다.
- 이미지를 얻어올 다른 참고파일을 열고 마술봉(선택툴)을 이용하여 원하는 부분을 클릭 후 새 파일로 이동(복사)한다.
- 옮겨진 이미지 형태를 축소, 회전 시킨다.
- 색상변경 및 복사 한다.



- 폴더에 저장 한다.

### (3)평가

학생의 미술 수업 능력은 개인의 특성과 발달정도에 따라 흥미와 적성, 소질, 개성 등에 의하여 많은 차이를 보인다. 평가는 전인교육을 지향하고 교사의 수업 방법 개선과 교육 계획을 위한 자료를 제공해 주며, 학생들의 수업 과정에서 교육적인 처방을 할 수 있어야 한다. 무엇보다 미술 교육 자체가 정서, 개성, 창의성을 강조하는 교과로서 제 7차 교육과정상의 목적과 내용을 살펴 보면, 명확한 기준을 가지고 양적으로 측정하고 판단할 수 있는 가치보다는 질적 비관을 통해서만 판단될 수 있는 가치를 심도 있게 다루고 있음을 알 수 있다. 이러한 질적 평가는 어떤 특정 영역의 결과를 일회적으로 평가하기보다는 학생 개인의 변화, 발달 과정을 종합적으로 그리고 지속적으로 평가해야 함을 말한다.

표현 활동에서 작품 결과뿐만 아니라 학생들이 태도나 발표력, 창의적 사고 능력, 관련 내용의 이해와 적용 능력 등 최종 작품 평가와 함께 학습 활동시의 행동 특성이나 발달 과정을 수시로 관찰 평가하는 것이 중요하다.

ICT를 활용한 미술수업에서의 평가는 제약된 수업시간에 발표와 여러 학생의 작품 감상이 어려운 점을 웹상에서 토론하고 감상함으로써 개인의 편리한 시간에 작품 감상 및 평가를 할 수 있다. 그리고 웹에 올린 자신의 작품은 동시에 시간에 따른 작품이 올라가므로 포트폴리오가 된다.

-자기평가와 동료평가 : 개별 학생 스스로가 교수 학습 영역에 대해 학습과정이나 결과에 대해서 자세한 내용을 홈페이지에 글을 남기고 교사가 평가를 할 수 있다. 수업의 결과물을 공개적으로 볼 수 있으므로 학습자로 하여금 자신의 학습 동기, 성실성, 만족도, 다른 사람과의 관계, 성취 수준 등에 대해 스스로 반성하고 생각 할 수 있는 기회를 제공 할 수 있다.

-포트 폴리오: 개인의 홈페이지를 만들어 자신이 만든 작품을 올려서 시간의 흐름에 따른 변화를 알 수 있다. 교사는 손쉽게 학생들의 과거와 현재의 상태를 쉽게 파악할 수 있으므로 앞으로의 방향에 대해 조언을 할 수 있다.

#### <실기평가 세부사항>

실기평가는 작품의 과정을 관찰하여 태도를 기록하고 작품의 결과를 평가한다.

평가내용	평가등급				
	매우우수	우수	보통	약간미흡	미흡
전체적으로 작품의 짜임새가 있는 정도					
주제에 따른 소재 선택					
작품 주제를 독창적으로 표현한 정도					
매체의 특징을 살려서 표현한 정도					
태도					

#### (4)기타사항 (참고 자료)

##### -패러디-

유명작가의 작품을 모방하여 그것을 풍자적, 조롱삼아 꾸미거나 변형, 과장하여 익살 또는 풍자의 효과를 노린 형태이다.

##### -패러디의 의의-

무관심 속에 잃어가는 예술 작품에 대한 관심을 유발하여 예술 작품의 의미를 새롭게 한다.

##### -패러디 제작시 유의사항

패러디나 표절이나 모두 저작권 침해행위인 것은 같다.

본래 Parody라는 말이 그리스 시대의 Parodiae라는 말에서 유래하였다는 사실에서도 알 수 있듯이 패러디는 인류의 역사상 매우 오래된 하나의 표현양식이다.

따라서 최근에(근대이후에) 출현한 저작권 제도에 의하여 패러디를 갑자기 금지시키는 것은 헌법상 보장하고 있는 표현의 자유를 침해하는 것으로 되기 때문에 저작권의 독점성에도 불구하고 일정한 요건 하에 허용하고 있는 것이다. 다만 3가지의 요건을 갖추어야 한다.

그 하나는 원작의 주제를 바꾸어 해학적으로 풍자적으로 인용해야 한다.

그 둘은 원작과 패러디작품이 구분되어야 한다. 이 요건은 가급적 원작의 시장성에 나쁜 영향을 최소화하려는 데 그 취지가 있다.

그 셋은 패러디 작품을 보았을 때 원작이 떠올라야 한다. 패러디의 저작권 침해성은 바로 이 요건으로 인한 것이다.

원작을 떠올리기 때문에 저작권 침해성을 갖는 것이지만 원작이 떠오르지 않는다면 해학적 표현이 어렵고 패러디를 성공적으로 할 수 없다

##### -자기 평가 보고서법과 그 효과적 측면-

개별 학생 스스로가 특정 주제나 교수·학습 영역에 대하여 학습 과정이나 학습 결과에 대한 자세한 자기 평가 보고서를 작성하여 제출하도록 한 다음, 그

것을 이용하여 교사가 평가하는 방법이다. 이러한 자기 평가 보고서는 학습자로 하여금 자신의 학습 준비도, 학습동기, 성실성, 만족도, 다른 학습자들과의 관계, 성취 수준 등에 대해 스스로 생각하고 반성할 수 있는 기회를 제공, 교사로 하여금 교사가 시행한 해당 학습자에 대한 관찰이나 수시로 시행한 평가가 타당하였는지를 비교·분석해 볼 수 있는 기회를 제공하게 된다.

**-동료 평가 보고서법과 그 효과적 측면-**

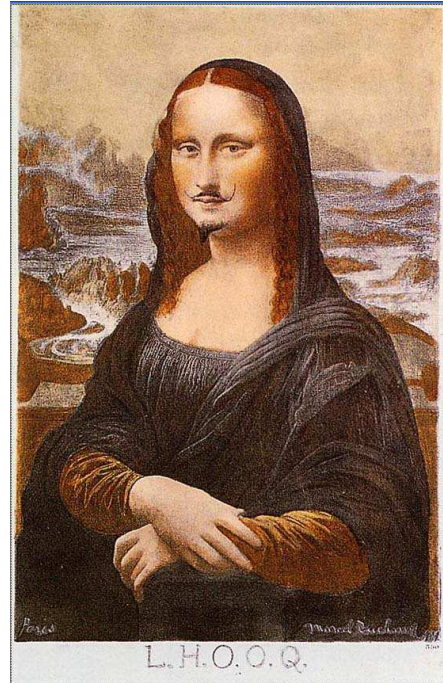
동료 학생이 상대방을 서로 평가하도록 하여 동료 평가 보고서를 작성하여 제출하도록 한 다음, 그것을 이용하여 교사가 평가하는 방법이다. 이는 미술과 학습에서 학생 수가 많아서 담당 교사 혼자 힘으로 모든 학생들의 평가를 담당하기가 어렵다고 판단될 때 사용한다.

-자료도판

<그림1>레오나르도 다빈치의 모나리자



<그림2> 뒤샹의 L.H.O.O.Q.



<그림3>보테르의 모나리자



<그림4>로트렉의 물랑루즈



<그림5>마네의 풀밭위의 식사



<그림7>존 드 안드레아의 풀밭위의 식사



<그림6>헤밀턴 공원의 풀밭위의 식사 재현작



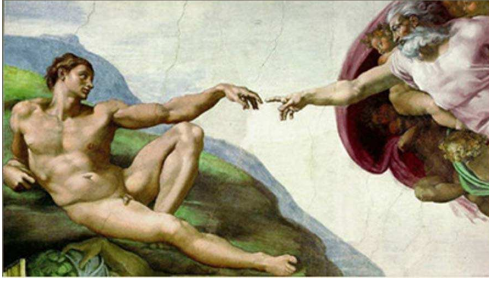
<그림8>론 잉글리쉬의 풀밭위의 식사



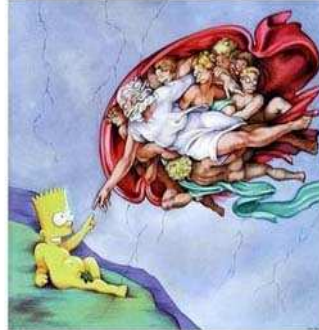
<그림9>피카소의 풀밭위의 점심식사



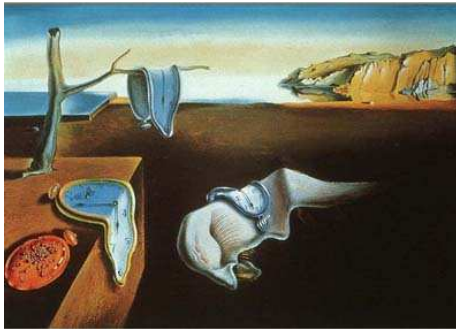
<그림10>미켈란젤로의 천지창조



<그림11> 만화주인공(심슨) 패러디



<그림12>달리의 기억의 연속



<그림13> 휘슬리의 화가의 어머니



<그림14>패러디작품



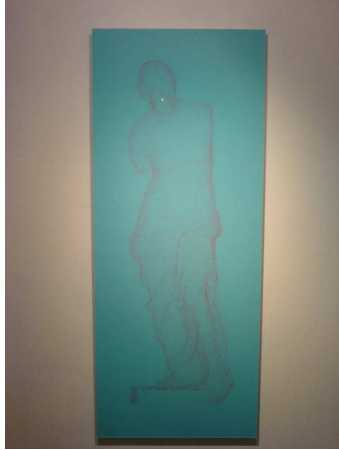
<그림15>밀레의 '만종' 재구성  
권여현- 사진위 혼합재료, 2004



<그림16>밀레의 '만종' 재구성  
양대원-어떤기도 021071, 2007



<그림17>'비너스' 재구성  
신치현- 디지털프린트, 2005



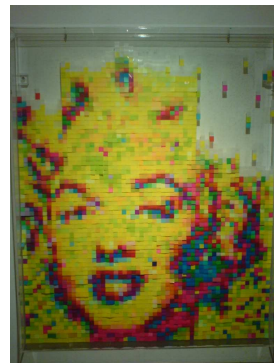
<그림18>'비너스' 재구성  
이병호- 실리콘,컴프레서, 2006



<그림19>앤디워홀의 '마릴린 먼로'  
앤디워홀-마릴린 먼로



<그림20>앤디워홀의 '마릴린 먼로'  
재구성 이정승원- 플래그, 2007



### Ⅲ. 결론

디지털 기술은 기존의 예술 작품에 대한 패러다임과 미학적 기준을 변화 시켰다. 예술의 존재방식이 물질적 제약으로부터 자유로워졌고, 그것의 시·공간적 개념이 확장되고 변화되었다. 테크놀로지의 발달은 곧 표현 매체의 발달을 의미하기도 한다. 이러한 발달은 영상매체를 통한 정보의 홍수 속에서 생활하는 오늘날의 사회·문화적 환경은 교육에 새로운 변화와 요구를 하게 되었다. 종래의 문자교육과 같이 시각적 영역에서도 교육이 이루어져야 한다는 이론은 다양한 시각적 문화양식들을 이해하고 그들과 상호작용을 위해 필요한 능력이기도 하다.

본 논문에서는 이러한 시각적 매체의 발달, 정보화의 시대의 고찰과 미디어 아트의 전반적인 개념과 장르를 연구해 보았고, 미디어 아트의 교육적 의미와 교육적 활용으로 제 7차 교육과정에서 추구하는 ICT 활용 교수학습으로서 교육의 질적 향상을 추구하고 보다 개별적이며 효율적인 교수 학습을 가능하게 하였다.

디지털시대의 미디어아트 미술교육에서의 시사점은 첫째, 학습의 통제권이 교사에서 학생으로 이동한다. 교사가 제시했던 기존의 OHP, 슬라이드, 예시자료 등의 매체들에서 컴퓨터를 활용한 정보수집과 제작, 편집으로 학생중심의 수업이 된다. 둘째 인터넷 활용과 학습에 필요한 여러 정보들을 스스로 찾고, 처리하여 발표하는 과정을 통해 학생 스스로의 자기 주도적 학습을 가능하게 한다. 셋째, 교사·학생·학부모 상호간에 쌍방향 소통이 가능하다. 즉 서로 간에 자료나 토론을 주고 받을 수 있으며, 의견 교환을 통해 수업의 내용과 진행이 다양화 되고, 개별적인 피드백이 가능하다.

마지막으로 인터넷을 통한 다양한 감상 자료의 확보와 컴퓨터 시각 미디어 기능을 활용한 편집은 학습자의 관심과 수준에 맞게 이루어질 수 있어 흥미 유발이 가능하다.

이처럼 미디어 아트를 통한 미술교육은 청소년들에게 오늘날의 시각적 현상들을 보다 잘 이해하고 이를 올바르게 생활 문화의 표현수단으로 활용할 수 있게 되며, 또한 오늘날과 미래의 사회, 문화적 삶에 보다 주체적이고 능동적으로 대처할 수 있게 될 것이다. 이러한 점에서 현대의 시각문화의 시대를 맞아 미디어 아트의 교육은 미술교육에서 필수 불가결하다고 할 수 있다.

-참 고 문 헌-

<단행본>

- 고숙자 외 「미술교육 이론의 탐색」, 도서출판 예경, 2003  
노영자의 「필승 미술」 서울 : 교학사, 2001외  
배식한, 「인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의 종말」 책세상 , 2000  
오자영의 「고등학교 미술과 생활」 서울: 대한교과서, 2001외  
이원곤 , 「디지털화 영상과 가상공간」, 연세대학교 출판부, 2004  
마이클 러시, 심철웅 역 「뉴미디어 아트」, 시공사 , 2003  
레프 마노비치 지음 , 서정신 옮김 「뉴미디어의 언어」,생각의 나무, 2004  
프랑크 뽀빠르, 박숙영 역 「전자시대의 예술」, 도서출판 예경, 1999  
플로랑스 드 메르디외, 정재곤 역 「예술과 뉴테크놀로지」, 열화당, 1999

<논 문>

- 권혜정, 「현대미술에 있어서 매체에 관한 연구」, 경기대학교 교육대학원,  
2002  
김연호, 「한국뉴미디어 아트의 문화지형에 관한연구」,경희대학교 언론정보대  
학원 , 2005  
김인숙, 「컴퓨터 그래픽 프로그램을 활용한 중학교 미술과 캐릭터 디자인 지  
도방법 연구」 ,한남대학교 교육대학원 , 2002.  
김창신, 「컴퓨터 아트와 교육적 활용방안에 관한 연구」,단국대학교 교육대학  
원 , 2005  
박윤신, 「미디어 아트 교육의 필요성에 관한 연구」 ,이화여자대학교 교육대  
학원 , 2005  
전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타  
협」, 이화여대 신문방송학 박사논문, 2003

전효진, 「중등미술교육에서 인물화를 활용한 패러디 지도방안 연구」 성신여자대학교 교육대학원 미술교육전공, 2006

<학술지 및 정기간행물>

경기도 교육청, 「ICT활용 교과연구회 활동 우수 사례집」, 2003

교육부, 「초·중등학교 정보통신기술교육 운영지침 해설서」, 2000

김영희, 「현대미술이 꿈꾸는 인터랙티브 커뮤니케이션」, 서울: 미술세계, 2000

박영란, '미술에 있어서 상호작용성의 기원과 의미', 「현대미술관 연구」, 제 13집, 국립현대미술관, 2002

월간미술 「세계미술용어사전」 서울 : 중앙일보, 1996

이동석 미술비평 (부산시립미술관 큐레이터, 미술평론가)

한태명, 「How to ICT : ICT활용 교수.학습 방법 및 자료 개발 연구 - 미술과」 한국교육학술정보원, 2003

<참고 사이트>

마르셀 뒤샹: <http://my.dreamwiz.com/mijk/dada.htm>

<http://myhome.naver.com/mhchun21/>

명화 패러디: <http://blog.naver.com/ks070>

미술정보: [http://community.moca.go.kr/gallery/gallery\\_list.php?page=3&search=&searchString=&classify=sentiment](http://community.moca.go.kr/gallery/gallery_list.php?page=3&search=&searchString=&classify=sentiment)

존 드 안드레아: <http://blog.naver.com/yc510>

아르코미술관: <http://art.arko.or.kr/>

패르난도 보테르: <http://blog.naver.com/hslee43>

<http://blog.daum.net/me2skld/9997051>

피카소: <http://windshoes.new21.org/hall-picasso.htm>

## **ABSTRACT**

### **Media art of digital age and Application in the fine arts education**

Im, Yun Kyung

Fine Arts Education Major

Graduated School of Education

SungShin Women's University

The conversion with digital world which puts a base in the abstract sign changed the aspect of art from analog which puts a base in the material it will be able to confirm by the five senses. The multimedia integration of voice, letter, movie and the picture came to be possible with appearance of the computer, art embodiment from the digital world which is expressed as the union of 1 and 0 could express of voice, letter, movie and the picture by one means, the combination also came to be easy. All things to be included with appearance of the computer. The fine arts work from the analog system is the one sided object which touches or keeps a smell or it sees with the eye, but the both direction being understood method from the Internet system liberated from relationship of the one side. the feature that the spectator participation has become maximum and democratized is digital art.

It presented a contents and the method about the plan for the

necessity and an objective presentation and a media art education of the research regarding the application in the media art which is the fine arts of digital age and the fine arts education from introduction of the thesis.

From main subject the definition and the quality of a digital art of digital age, concept and style, video art and computer art of media art, was and to sprout the lac mote pu art and virtual reality, new media art, a web art it described, it researched the education application plan of media art and the plan for a media art education, quality and consideration point of the fine arts and ICT application education and art class research plan which applies a media art. from conclusion it discussed the compatibility of education application of media art with plan of information home study reinforcement from 7th education curriculum.

The research which it sees the possibility of having a knowledge and the experience it will be able to dispose time more spontaneously in application of the media in order to be, today and the education which is necessary to the future person presents the actual plan of the study which at public opinion one applies a media art in study.