



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 지 균 교수지도
석사학위 청구논문

영화 패러디(parody)를 활용한
미술 감상 교육 지도 방안 연구
-중학교 3학년을 중심으로 -

2010

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
윤 순 진

영화 패러디(parody)를 활용한
미술 감상 교육 지도 방안 연구

-중학교 3학년을 중심으로 -

김 지 균 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

윤 순 진

인 준 서

윤순진의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문 요약

영화 패러디(parody)를 활용한 미술 감상 교육 지도 방안 연구

-중학교 3학년을 중심으로-

윤 순 진

성신여자대학교 교육대학원 미술교육전공
(지도교수 김 지 균)

현대사회는 다양한 매체 속에 수많은 이미지가 범람하는 포스트모더니즘의 다원적인 문화를 지닌 사회로 시각적 이미지들을 읽고, 해석하는 것을 넘어 올바르게 해석 할 줄 아는 비판적 사고력과 시각적 문해력이 요구되어지고 있다.

시각문화는 다양한 사회·문화적 요구 속에 이미 오래전부터 개인의 삶과 가치관에 적지 않은 영향을 미치며, 특히 시각문화미술교육 (Visual Culture Art Education : VCAE)은 이해와 소통의 능력 기르기 위한 대표적인 대안으로 제시되고 있다.

제7차 미술과 개정 교육과정에서도 사회변화를 수용하여 시각문화교육의 중요성을 강조하며, 학습자에게 필요한 문화적 소양능력과 정보화 사회의 시각 문화에 대한 인식능력을 길러 주기 위한 기초교육의 기본방향을 제시하고 있다.

따라서 본 연구는 학습자의 미적체험을 확장하고, 다른 사람과 소통함으로

써 미적감수성을 길러 시각적 문해력을 향상 시킬 수 있는 「명화 패러디를 활용한 미술 감상교육 지도방안」을 설계하여 그것을 현장에서 직접 적용해 봄으로써 학생들에게 미치는 수업의 효과와 타당성을 밝히고 시각문화교육에 대한 새로운 미술교육의 방향을 정립하는데 유용한 자료를 얻고자 하였다

패러디는 포스트모더니즘 풍조에 따라 광고, 영화, 음악, 인쇄 등 다양한 분야에 유행처럼 번지고 있으며, 풍자, 비판, 조롱, 경멸, 승화 등의 의미로, 우리 삶 속에서 다양한 사례를 찾아 볼 수 있다. 패러디를 활용한 미술 감상 수업은 원작과 패러디 작품을 비교함으로써 폭넓은 이해와 미적안목을 갖게 할 뿐 아니라 비평적 사고를 기르는 데 있어 교육적 효과를 기대 할 수 있다.

따라서 본 연구는 교육적 효과 검증을 위해 다음과 같은 방법으로 연구를 진행하였다.

첫째, 시각문화와 패러디의 특성 및 교육적 함의를 살펴보고, 시각문화교육의 내용 및 방법과 그 필요성을 고찰하였다.

둘째, 미술교육에서의 감상교육의 의의를 고찰하고, 패러디를 활용한 감상 교수 방법과 교육적 의의를 살펴보았다.

셋째, 명화 패러디를 활용한 미술 감상교육 지도방안으로 감상수업 지도의 교수·학습지도안을 계획·설계하여 현장에 직접 적용하여 그 효과를 분석하였다.

그 결과 시각문화 환경의 패러디 감상수업은 다음과 같은 효과를 얻을 수 있었다.

첫째, 학습자의 통합교과 즉 국어와 사회·역사과목에서 얻은 지식과 경험들이 연계·통합되면서 그것이 미적경험으로 나타나 시각문해력 향상에 도움을 주었다.

둘째, 패러디에 대한 재인식을 통한 개념과 의미를 정확하게 인지하여 표현

활동에 적용할 수 있게 되었다.

셋째, 패러디 미술 감상을 통해 비평적 안목을 기쁨으로써, 다양한 시각적 이미지를 기호화하여 수용과 비판에 자신감을 가질 수 있게 되었다.

넷째, 패러디를 통한 감상교육은 청소년의 정신함양과 비평적 태도를 기르는데 효과적 일뿐 아니라 미래의 새로운 패러다임 학습법으로서의 가능성을 확인 할 수 있었다.

현대는 다원화된 포스트모더니즘의 세계로 미술의 영역 또한 다양함과 혼돈이 공존하고 있다. 이러한 때에 본 연구는 사춘기의 학생들에게 패러디를 활용한 미술수업을 통해 미술에 대한 새로운 안목을 가지게 함은 물론, 미술의 영역 확장을 이해 할 수 있으며 각 교과와의 통합교육을 통해 미적 안목 및 질적 사고를 높이는데 기여 할 수 있기를 기대한다.

목 차

논문요약

I. 서론.....	1
1. 연구의 필요성과 목적.....	1
2. 연구의 내용과 방법.....	5
3. 연구의 범위와 제한점.....	6
II. 이론적 배경.....	7
1. 시각문화와 미술교육.....	7
1) 시각문화개념 및 성격.....	7
2) 시각문화의 교육적 함의.....	12
3) 시각문화 교육의 필요성.....	16
4) 시각문화교육(Visual Culture Art Education:VCAE)의 내용 및 방법.....	18
5) 2007년 개정 미술과 교육과정에서의 시각문화 미술교육.....	20
2. 미술 감상교육의 필요성.....	23
1) 미술 감상의 개념.....	23
2) 미술 감상의 교육적 의의.....	25
3) 미술 감상교육의 방법.....	26
4) 미술 감상교육의 문제점과 개선방안.....	41
3. 미술 교육과정에서의 미술 감상 교육.....	42
1) 미술교육과정 성격과 특징.....	42
2) 미술교육과정 감상교과의 고찰.....	47

III. 미술교육에서의 감상교육과 패러디.....	54
1. 패러디의 이해.....	54
1) 패러디의 개념 및 특징.....	54
2) 패러디의 유형.....	56
3) 패러디의 교육적 함의.....	58
2. 미술 감상교육에서의 패러디 활용.....	61
1) 미술 감상교육에서의 패러디 활용 방법.....	61
2) 현대 미술작품에서의 패러디.....	62
3) 패러디 감상 방법의 교육적 의의.....	74
IV. 영화 패러디를 활용한 미술 감상지도의 실제.....	77
1. 패러디를 활용한 감상지도 방향.....	77
2. 패러디를 활용한 감상지도 계획.....	77
3. 본시 교수·학습지도안의 실제.....	86
4. 연구 결과 및 논의.....	97
V. 결론 및 제언.....	101
· 참고문헌	
· 부록	
· Abstract	

표 목 차

<표-1>	시각문화의 개념정의.....	8
<표-2>	시각문화를 보는 관점.....	10
<표-3>	다케우치 도시오의 비평유형.....	34
<표-4>	스틀니츠의 비평유형.....	35
<표-5>	비평 유형의 비교.....	37
<표-6>	미술 교육과정 내용체계.....	45
<표-7>	미술 감상교과 내용체계.....	48
<표-8>	이론가들의 패러디 유형 분류.....	56
<표-9>	미술과 기본 학습 능력.....	79
<표-10>	본시 학습을 위한 경험 및 사전지식-1.....	79
<표-11>	본시 학습을 위한 경험 및 사전지식-2.....	80
<표-12>	본시 학습을 위한 경험 및 사전지식-3.....	80
<표-13>	수업설계.....	82
<표-14>	수준별 소집단 모둠 편성.....	83
<표-15>	교수·학습 지도안 1·2차시.....	86
<표-16>	교수·학습 지도안 3·4차시.....	94
<표-17>	수업 평가 체크리스트 결과.....	97

그림 목 차

[그림-1]	제7차 미술과 교육과정 개선안 구성절차.....	21
[그림-2]	펠드먼의 비평의 단계.....	36
[그림-3]	패러디의 기호학적 형식과 맥락.....	59
[그림-4]	레오나르도 다빈치, <모나리자>.....	63
[그림-5]	마르셀 뒤샹, <모나리자>.....	65
[그림-6]	앤디워홀, <모나리자>.....	65
[그림-7]	페르난도 보테르, <모나리자>.....	65
[그림-8]	마네, <풀밭 위의 점심식사>.....	65
[그림-9]	피카소, <풀밭 위의 식사>1.....	66
[그림-10]	피카소, <풀밭 위의 식사>2.....	66
[그림-11]	반 고흐, <아를르의 침실>.....	67
[그림-12]	리히텐슈타인, <아를르의 침실>.....	67
[그림-13]	파야, <노블레스 칠드런>.....	67
[그림-14]	안전, <몽유도원도>.....	69
[그림-15]	석철주, <생활일기:몽유도원도>.....	69
[그림-16]	드가, <오페라 극장의 대기실>.....	70
[그림-17]	LG 전자 TV광고, <오페라 극장의 대기실과 휘센>.....	70
[그림-18]	LG 전자 TV광고, <빠르 라투일레의 정원과 엑스노트,마네>.....	70
[그림-19]	LG 전자 TV광고, <풀밭 위의 점심식사와 트롬, 마네>.....	70
[그림-20]	레오나르도 다빈치, <최후의 만찬>.....	71
[그림-21]	마르코스 로페즈, <멘디오라치에서의 바비큐파티>.....	72
[그림-22]	마리테 프랑수아 저버 청바지 업체 광고사진.....	72
[그림-23]	몽크, <절규>.....	72

[그림-24]	크리스 콜롬버스, <나 홀로 집에>.....	72
[그림-25]	웨스 크레이븐, <스크림>.....	73
[그림-26]	미켈란젤로, <천지창조>.....	73
[그림-27]	스티븐스필버그, <E.T>.....	73
[그림-28]	톰 새디악, <브르스 올 마이티>.....	73
[그림-29]	라희찬, <바르게 살자>.....	73
[그림-30]	단원의 구성.....	81
[그림-31]	좌석배치도.....	84
[그림-32]	아트 프로펠 단계별 활동모형.....	93

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

21세기는 영상 정보화 시대로, 뉴미디어의 이미지 홍수 속에서 사진, TV, 영화, 광고, 컴퓨터 그래픽 등과 같이 다양한 영상매체가 시각이미지로 제공됨에 따라 대량으로 복제되어 시각적 이미지들을 읽고, 해석하는 것을 넘어 비평 할 줄 아는 시각적 리터러시(Literacy)가 요구되어지고 있다.

이러한 정보 시각화 현상이 가속화되는 이유는 일반적으로 사람들이 많은 노력과 집중을 요하는 문자독해보다는 시각 이미지처럼 즉각적인 반응과 자극적인 것을 선호하기 때문이다. 또한 시각적 이미지는 쉽게 사람들에게 인식되는 것을 넘어 문자에 비해 더욱 실감 있고, 함축적의미를 전달하며, 시선집중을 통한 주목성이 높아 어느 누구에게나 소통이 가능한 장점을 줌으로써 정보 시각화 현상이 높아지고 있는 것이다.

이러한 요구는 비교적 많은 학자들에게서도 타당성이 예견되었다.

아이즈너(Eisner, E. W, 1999)는 사회·문화적 변화에 근거하여 ‘시각적 형식으로 표현된 표징들, 즉 미술 작품뿐만 아니라 우리가 마주치게 되는 삶 속에서 발견되는 특질을 경험하고 판단하는 데 필요한 태도와 기술을 학습할 수 있는 교육이 시급한 실정이다.’¹⁾라고 하였다.

또한, 맥루한(Marshall McLuhan)은 이미 오래 전부터 예고했던 것처럼 ‘미디어야말로 이 시대의 진정한 메시지이며, 미디어는 주로 영상매체로 이루어 진다’ 라고 주장²⁾하였다.

이에 다양한 메시지와 이미지로 혼재한 다원적인 현대사회는 시각 미디어와 다양한 이미지에서 자유롭기는 쉽지 않으며, 오히려 삶의 일부라고 볼 수 있

1) 아이즈너(Eisner,E.W.), 「새로운 눈으로 보는 미술교육」, 예경, 1999.

2) 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)(박정규역), 「미디어의 이해」, 커뮤니케이션북스, 1999.

다. 텔레비전과 인터넷은 이제 점점 직접 눈에 보이는 기호들 너머에 무엇이 실재하고 있는지를 새로이 규정하는데 영향을 끼치고 있다. 텔레비전과 인터넷에 의해 규정되고 운용되는 현실은 우리가 현실에서 체득한 경험, 기억, 그리고 감각과 더 이상 구분이 가능하지 않게 되었으며, 상업적 필요성에 의해 미리 재단된, 표피적일 뿐 질서와 기준에 의해 결정된다.³⁾

이처럼 이미 오래전부터 개인의 삶과 가치관에 적지 않은 영향을 미치게 됨으로써 이를 대응 할 수 있는 시각 문화의 사회·문화적·정치적 관점에서의 비판적 태도가 요구 되었고, 시각이미지를 올바르게 수용할 수 있는 시각적 문해력을 향상시키는 시각문화미술교육(Visual Culture Art Education : VCAE)이 대표적인 대안으로 제시되었다.

제7차 미술과 개정 교육과정에서는, 사회·문화의 흐름을 반영하여 ‘미술의 다양한 활동을 통하여 미적감수성, 창의적 표현능력, 비평능력을 기르고, 미술문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.’ 로 목표를 확대·전환하였다.

또한 시각문화교육의 필요성에 대해서는 ‘사회변화에 따른 교육적, 문화적 요구를 국가수준의 미술과 교육과정에 반영할 필요가 있다. 학습자에게 필요한 문화적 소양 능력과 정보화 사회의 시각 문화에 대한 인식능력을 길러주기 위한 기초 교육이 필요하다. 학교 미술 교육에서의 시각 문화에 대한 학습 경험을 제공한다.’ 는 기본 방향을 제시하고 있다.⁴⁾ 삶속에서 미술교육을 통해 시각적 대상과 현상에 대한 미적 감수성, 시각문화 현상에 대한 관심과 비판적 사고력, 창의적 표현능력, 탐구력과 문제해결력을 기르고, 미술문화의 가치를 이해하며, 새로운 미술문화를 창조하려는 의지와 태도를 기르는 방향으로 목표가 확장된 것이다.(양윤정 외,2005) 따라서, 학교 미술교육은 다양한 시각적 이미지를 통해 학생의 미적 체험을 확장하고, 다른 사람과 소통함으로써

3) 톰 앤더슨(Tom Anderson)외, 「삶을 위한 미술교육」 예경, 2007, p.63 .

4) 교육인적자원부, 「제7차 개정교육과정」, 2007, p.179~180.

써 자신과 사물을 이해하며, 미적감수성과 자기학습력, 창의적 조형표현력과 비평능력을 육성하여, 본질적인 자아체험을 통한 내적·외적인 조화를 달성하는데 그 진정한 목적이 있다 하겠다.⁵⁾

하지만 이러한 사회의 패러다임을 반영하려 교육의 움직임이 보이고 있지만 아직까지 우리 미술교육의 현실은 시각문화교육에 대한 이해나 비평에 대한 교육은 전무한 실정이다. 시각이미지 교육에 가장 적합한 과목은 미술과목일 것이다. 그렇지만, 미술 감상 교육은 여전히 ‘명화의 감상’이라는 틀에서 벗어나지 못하고 있다.⁶⁾

학교교육에서의 시각문화교육의 등장은 ‘문화의 중요성의 확대’와 ‘학습의 탈 맥락화의 극복’을 기본 축으로 하고 있다. 이는 문화를 인간 성장의 모태로 인정하고 학습자가 문화 안에서 성장하고 나아가 보다 나은 문화를 구성할 수 있도록 돕고자 함이다. 글레스(Gless)는 전통적으로 학교가 어린이 세계와 무관한 것을 너무 무차별적으로 가르치고 있다고 지적하면서 학교가 어린이의 일상성이나 대중성과 관계가 먼 고급문화만을 고집할 때 아동 그들의 문화는 실종하게 된다고 경고하였다. 또한 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 인간에게는 언어를 구사할 줄 아는 것만큼이나 시각언어를 활용하는 능력이 중요하다⁷⁾고 주장하였고, 미국의 미술교육학자 브렌트 윌슨(Brent Wilson)은 ‘미술 교육의 목표는 학생들이 직접 만든 작품과 현실을 경험에서 유래한 중요한 개념을 연결시키고 이를 해석하면서 마지막으로 학교 안에서와 학교생활 밖으로 연장되는 그들의 삶을 배경으로 이해하는 일반적인 지식과, 통찰력, 그리고 이해력을 높이는 데에 있다⁸⁾고 언급하며 교육의 삶과의 연계성, 사회와의 관련성을 강조하였다.

이에 본 연구는 무분별한 대중매체의 유입으로 인해 사춘기 청소년들의 정

5) 김성숙 외8, 「미술교육과 문화」, 2007, p.21.

6) 전국미술교과모임 문화연대, 「시각문화교육 관점에서 쓴 미술교과서」, 휴머니스트, 2008, p2.

7) 톰 앤더슨외, 2007, 전게서 p63.

8) 박장애 「한국 미술교육과정의 특장과 포스트모던 교육과정의 수용에 관한 고찰」, 미술과 교육, 제2집2002, pp.105~106.

서적으로 많은 영향을 미칠 수 있는 중학교 3학년을 대상으로 하며, 정서불안과 학습의 스트레스와 흥미저하를 보완할 수 있는 ‘패러디’를 주제로 학습자의 참여 욕구와 성취도를 높일 수 있도록 한다. 미술 교과에서 명화 패러디를 활용한 미술 감상교육 지도방안 연구를 통해, 시각문화의 영역을 재조명하고 미술의 영역확장 및 그 타당성과 효과를 입증하며, 비판적 안목과 문해력 향상으로 수업에 적극적으로 참여를 유도하여 삶 속에서 미술을 통해 시각문화를 향유 할 수 있는 「삶을 위한 미술교육」을 실현 방안을 제시하는데 목적을 두었다.

시각문화교육의 다양한 방법 중의 하나인 패러디(parody) 교육을 통하여 감상교육으로서 시각문화 미술교육의 단순 모방이 아닌 재인용과 차용을 통하여 창의성 증진과 비평적 시각의 향상으로 교육적 의의를 높이고, ‘시각문화의 매개’, ‘사회·문화적 관점’, ‘의미 중심의 통합적 해석’, ‘비판적 구성’, ‘기술적 경험’이라는 시각문화교육의 특성⁹⁾의 효과를 기대해본다.

문헌 및 선행연구물을 통하여 시각문화 미술교육의 중요성과 내용 및 방법을 탐색하고 중학교 정규 교육과정에 적용 할 수 있는 내용을 비교·분석하여 현황을 이해하고 문제점과 개선 방안을 찾는데 의의를 두려고 한다.

9) 서울교대미술교육연구회, 「미술교육학_제3판」, 교육과학사, 2009, p.440.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 위의 연구 내용에 접근하기 위하여 중학교 3학년을 중심으로 명화패러디를 활용한 미술 감상교육 지도방안의 연구에 관한 자료를 수집, 분석, 정리하여 문헌연구로 진행하였다. 미술교육학, 국내외 교육학, 학술지 등의 문헌자료와 선행연구의 분석을 통해 시각문화교육의 근거를 마련하고, 패러디 감상교육의 실제적 방향을 모색 할 수 있는 문헌 기술적 방법과 교수·학습지도방안을 설계하여, 현장에서의 직접 활용해 봄으로써 학생들에게 미치는 수업의 효과와 타당성을 밝히고 시각문화교육에 대한 새로운 미술교육의 방향을 정립하는데 유용한 자료를 얻고자 한다.

연구의 구체적인 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 사회적 맥락의 요구에 의한 시각문화의 개념들을 살펴보고 개념정리를 통하여 교육적 필요성과 정당성을 밝히고 교육의 방향을 개관한다.

둘째, 시각문화교육에 있어 미술교육의 방향과 패러디 미술교육의 필요성을 고찰하고 교육적 의의와 가치를 살펴본다.

셋째, 미술교육에서의 감상교육과 미술비평의 유형과 패러디 활용을 통한 교육적 효과 사례를 살펴본다.

넷째, 중학교 3학년 수준을 고려하고 개정 7차 교육과정에 근거한 시각문화 환경의 미술교육에서의 실제적 방향과 패러디 감상지도 교수·학습 방안을 제시한다.

다섯째, 교수·학습 지도 방안을 작성하여 수업에 직접 적용하여 그 결과를 분석하여 새로운 미술교육의 방향을 제시한다.

3. 연구의 범위와 제한점

본 연구는 효율적인 연구를 위해 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 패러디 감상 지도안을 위해 생활 속에서 흔히 볼 수 있는 다양한 영역의 작가의 작품, TV광고, 인쇄물, 영화 등의 매체로 패러디의 범위를 제한한다.

둘째, 제 7차 개정교육과정을 근거로 대상을 중학교 3학년을 한정하여 직접 진행한 연구수업을 연구에 활용하였다.

II. 이론적 배경

1. 시각문화와 미술교육

1) 시각문화개념 및 성격

‘시각문화’라는 용어는 ‘시각’과 ‘문화’의 합성어로, 미술사 영역에서 1983년 처음 발표되어 Alpers에 의해 ‘The Art Of Describing: Dutch Art in the Seventeenth century’ 논문에서 “이미지가 세상을 재현하는데 있어서 중심적인 역할을 수행하는 특성의 시대와 문화란 의미”로 사용되었다.(Tavin,2003:202)¹⁰⁾

오늘날 ‘시각문화’라는 용어는 ‘미술’, ‘시각예술’, ‘대중문화’ 등 상호간의 교집합을 가진 용어들과 혼용되고 있다.

‘시각’의 광범위함과 ‘문화’의 복합적인 성격을 반영하고 있으며,¹¹⁾ 이들의 공통점은 시각·문화라는 용어를 크게 ‘시각(the visual)’과 ‘문화(the culture)’에 두 가지 의미를 함축하는 것으로 정의하고 있다.

또한 시각문화는 시각성에 초점을 맞춘 경우, 사회적 맥락을 강조하고 있는 경우, 시각적 측면과 사회적·맥락적 측면을 통합한 경우, 그리고 실제와 이론을 통합한 경우 네 가지 형태로 나누어질 수 있으며, 각 영역에서 학자들은 다음의 [표-1]¹²⁾와 같이 주장하였다.

10) 김정선, 「의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선연구」, 홍익대 박사학위 청구논문, 2004, p.9. 재인용.

11) 서울교대미술교육연구회, 전개서, p.423.

12) 김현영, 「시각문화미술학습 환경설계 모형 연구」, 이화여대석사논문, 2006, p.4, 박현정, 2008, 재인용.

〈표-1〉 시각문화의 개념정의

학자	시각성에 초점을 맞춘 경우
뒤트만 (Duttman)	시각문화는 문화와 시각사이의 연결을 가정해야만 하는 “이미지의 문화적 헤게모니”로서 규정되며, 따라서 문화가 개념보다 이미지에 근거하거나 이미지가 특정 문화 내에서 우위를 점하게 됨을 의미한다. 시각문화는 또한 시각이 주어진 문화 안에서 경작되어야만 하고, 시각을 위한 참조 틀을 문화적 창조 그 자체가 시각적이어야 하며 그러한 창조 틀에 의해서 이끌리는 이미지에 관한 문화적 매개가 되어야만 한다.
마이조프 (Mirzoff)	시각문화는 시각적 테크놀로지와 접촉하여 소비자들이 정보, 의미, 기쁨을 찾는 시각적 이벤트이다(Mirzoff,1998,김정선,2002,재인용)
헨더슨 (Henderson)	시각문화는 보는 것과 보인 것으로 정의하여 시각적 경험에 대한 반응 방식이다.(Henderson,1999,김정선,2002,재인용)
	사회적 맥락을 강조하고 있는 경우
설리번 (Sullivan)	시각문화는 특유의 광범위한 구역 안에서 그 구조와 맥락을 통하여 규정되며, 이는 시각문화현상이 광범위함으로 단순명료한 개념 규정이 불가능하고 구조와 맥락을 통해서만 규명될 수 있음을 의미한다.(Sullivan,2003,1999김정선,2002,재인용)
타빈 (Tavin)	시각문화는 시각적 경험이 사회제도, 실체와 구조 안에서 어떻게 구축되어지는가를 분석하고 해석하는 연구이다.(Tavin,2003,,1999김정선,2002,재인용)
허버트 (Herbert)	시각문화는 하나의 사회적 문제로서 미술의 허가를 얻지 않은 것을 포함하여 분명한 시각적 측면을 갖는 모든 인간의 산물로 규정한다.
미첼 (Mitchell)	시각문화의 의미를 명확히 하기 위하여 관련 맥락을 강조하며, 시각을 문화적 구성물로 본다. 시각이 자연적으로 주어지는 것이 아니라 학습되고 길러지는 것이므로 그것은 미술, 테크놀로지, 미디어 그리고 전시와 관찰의 사회적 실체의 역사를 가진 결정된 방식과 관련된 역사를 가질 수 있다.
	시각적 측면과 사회적 맥락적 측면을 통합하는 경우
엠벌지 (Oatrica M Amburgy)	시각문화는 문화적 실체의 중요한 구성물로서 시각적 특성에 관심을 불러일으키는 한 방식이며 맥락이나 권력과 같은 드러나지 않은 의미의 차원을 포함한다. 이미지의 기능과 행위, 사고, 비전은 현대의 이론에서 상호 연결되어 있으며 이 세 가지 요소는 우리의 삶을 구성하는 문화적 실체에서 중요한 요소이다.
	실체와 이론을 통합하는 경우
크루스&포스터 (Krus & Foster)	시각문화는 일상용품 이미지와 시각적 테크놀러지에 의해 매개된 세상에 관한 부분적 설명과 미술사, 영화이론, 미디어 분석, 그리고 문화연구 간의 간학문적 수렴을 위한 아카데미한 규정 모두를 의미한다.

또한 바나드(Barnard, 1998)는 시각과 문화를 “인간에 의해서 생산되거나 해석되거나 또는 창조된 시각적 어떤 것으로 기능적이고 전달적 이고 미적인 의도” 라고 정의 하였으며, 던컴은 바나드가 정의한 시각과 문화의 의미가 미술교육자들에게 유용하다고 보았다. 나아가 시각문화라는 용어가 시각과 문화라는 두 가지 의미를 함축하는 것으로 보았다.

첫째, ‘시각’은 실제적이고 시각적인 인공물로 간주된다. 인공물은 시각적인 것이라기보다는 규약과 같은 것이고, 시각보다는 감각과 관련된다. 그렇지만 어느 정도 인공물과 관계있는 의미를 지닌다고 간주될 때 그것은 실제로 시각적이다.

둘째, ‘문화’는 인공물 자체를 넘어서는 어떤 것들과 관계가 있다. 우리는 그 속에서 인공물들이 존재 가치를 지니고 생산되고, 분배되고 사용되는 사회적 배경에 대하여 관심이 있다. 사람들은 만들어진 이미지들을 그들이 속한 배경 속에서 보며 사회생활에 영향을 지닌 계속적인 사회 담화의 부분으로 본다.

요약하면, 시각문화는 그들이 생성되고 보여지는 신념과 가치라는 견지에서 연구되는 것으로 볼 수 있는 모든 인공물로 구성된다.(Duncum, 2000)¹³⁾

즉, 시각문화란 1990년대 이후 서구의 예술사 학자들로부터 하나의 연구범주로서 학술적으로 제기된 ‘시각문화’의 개념에서 특히 우리의 시각과 밀접한 관련을 가지고 있는 모든 문화양상을 지칭할 수 있을 것이다. 종래의 고급 미술이나 특권층을 중심으로 한 시각문화에 한정짓지 않고 보다 대중적인 시각적 문화현상들을 일컫는 말이다.

이러한 관점에서 김진엽(2002: 192)도 시각문화의 영역을 크게 네가지로 분류하고 있는데, 이는 다음과 같다.

첫 번째, 예술의 분류 내에서 회화, 조각, 건축 등과 같은 미적 예술의 영

13) 김아라, 「패러디를 활용한 시각문화 미술교육 프로그램 개발」, 이화여대 석사학위논문, 2007, p.4. 재인용.

역, 두 번째, 디자인의 분류 내에서 산업디자인, 조경디자인, 도시디자인 등과 같은 디자인의 영역, 세 번째, 공연예술의 분류 내에서 연극, 무용 등의 전통적인 공연예술뿐만 아니라 패션쇼, 놀이공원의 퍼레이드나 카니발, 길거리 축제 등과 같은 공연예술의 영역, 네 번째, 전자대중매체에서 사진, 영화, 텔레비전, 애니메이션, 비디오, 광고, 컴퓨터 이미지 등이 속하는 전자 대중 매체의 영역이 시각문화에 속한다는 것이다. 이 분류는 워커와 채플린의 시각문화 영역에 대한 분류와도 유사하다.

워커와 채플린에 의하면, 시각문화는 문화적 생산의 영역 안에 속한다고 보고 그 영역을 미술, 공예·디자인, 매스미디어와 전자미디어 그리고 공연예술과 스펙터클아트로 분류하고 있다. 그 외 학자들의 분류는 [표-2]¹⁴⁾와 같이 구체화 된다.¹⁵⁾

〈표-2〉 시각문화를 보는 관점

학자	시각문화영역
크로 (Craw, 1996)	비밀스런 순수미술 전통의 산물로부터 전단지, 공포 영화까지.
워커와 채플린 (Walker & Chaplin, 1997)	<p>인간의 노동과 상상력에 의해 만들어진 것으로서 미적 상징적·의적 이데올로기적 정치적 목적이나 실용적 기능을 감당하는 것으로서 시각에 호소하는 것들.</p> <p>미술: 회화, 조각, 설치, 소묘, 아방가르드 영화, 퍼포먼스, 건축 등 공예·디자인: 도시 디자인, 공업디자인, 자동차디자인. 타이포그래피, 모석, 도자기, 무대미술, 컴퓨터디자인 등.</p> <p>공연예술과 스펙터클 아트 : 연극, 연기, 악기연주, 댄스, 퍼레이드, 집회, 콘서트, 디즈니 월드, 아케이드, 테마파크 등</p> <p>매스미디어와 전자 미디어: 사진, 영화, 애니메이션, 텔레비전, 비디오, 위성방송, 멀티미디어, 만화책, VCR, 컴퓨터 이미지 등.</p>

14) 안인기, 「시각문화교육의 담론연구」, 서울대 학위논문, 2008.

15) 김성숙 외8, 전계서, 2007, p27.

<p>미르조프 (Mirzoeff, 1999)</p>	<p>소비자가 시각적 테크놀로지와 접촉을 통해 정보나 의미, 즐거움 등에 찾는 시각적 사건과 관련된다. 시각적 테크놀로지는 그것을 통해 바라보거나 우리의 원래 시선을 강하하도록 고안된 모든 장치 형식으로서 유희에서 텔레비전, 인터넷에 이르기까지 포괄한다.</p>
<p>달리 (Darley,2000)</p>	<p>디지털, 영화, 시뮬레이션, 승용오락기, 뮤직비디오, 매력적인장소, 아케이드, 컴퓨터 게임, 시각 디지털 문화형식.</p>
<p>바나드 (Barnard,2001)</p>	<p>강한 의미 : 시각문화에 의해 소통되고 구성된 가치와 정체성. 약한 의미 : 인간이 그들의 문화적, 사회적 삶의 일부로 생산하고 소비하는 가시적인 2.3차원의 다양한 사물의 일부, 모든 미술, 디자인, 시각 현상과 관련된 신체, 표정, 패션, 거리, 가구, 도로 표지판, 문신, 텍스타일, 도자기, 그릇, 자동차, 에어드라이기, 면도기, 정원 디자인, 개인적 공공적 기업적 대중적 이미지, 인터넷 홈페이지, 신문, 잡지디자인, 타이포그래피, 제품, 모든 포장들.</p>
<p>스터켄과 카라이트 (Sturken & Cartwright,2001)</p>	<p>주제 : 이미지, 권력, 정치학, 관객, 감시, 권력/지식, 복제와 재현, 대중매체, 공공 공간, 소비문화, 욕망 제조, 대중문화, 과학적 보기, 문화세계화 대상 : 회화, 판화, 사진, 영화, 텔레비전, 비디오, 광고, 뉴스, 이미지, 과학 이미지, 기계, 법적 제도적 담론</p>
<p>엘킨스 (Elkins,2005)</p>	<p>워커의 항목들에 성, 섹슈얼리티, 라스베가스, 할리우드, 볼리우드, 죽음과 폭력의 묘사, 국제공항, 기업본사, 쇼핑몰, 트랜스 제닉 아트 등 현대 미술, 발리섬 관광객 미술, 베이클라이트, 바비, 버닝맨, 현대의 신기한 캐비닛 상자, 스노 글로브, 부표의 역사, 미시 조각, 유아를 위한, 이메일 카드, 다마고치, 식당 장식, 고양이 시계, 방향색, 동유럽 크리스마스 장식 등 추가</p>

시각문화에 대한 개념은 학자들마다 다양한 입장과 표현의 차이를 보이고 있지만, 시각문화의 경험은 우리생활에 아주 밀접한 관련성을 가지며, 중요한 경험의 자원이 됨으로 부분적이 요소가 아닌 우리 전체의 삶의 경험이라고 해도 과언이 아닐 것이다.

2) 시각문화의 교육적 함의

앞에서 살펴본 바와 같이 시각문화의 영역은 인간에 의해 창출된 모든 시각적인 문화현상들과 관련됨을 알 수 있다. 오늘날 우리는 일상생활 속에서 텔레비전이나 인터넷 등과 같은 전파·통신매체의 급속한 발달과 보급에 의해 원하든 원하지 않든 간에 끊임없이 시각적 이미지들과 부딪치고 그러한 것들로 부터 정보를 얻고 영향을 받는다. 뿐만 아니라 우리가 아침에 눈을 떠서 취침하기 전까지 우리의 눈은 끊임없이 이러한 시각적 문화현상들과 부딪치고 그로부터 지각하고 배우며 생활한다.

시각문화의 정당성에 대해, 아른하임(Rudolf Arnheim)은 인간의 약70%의 정보를 시각을 통해 받아들인다고 했으며, 시각은 인간의 청각이나 미각 또는 촉각과 같은 다른 어떤 감각보다도 정보습득에 있어서 가장 민감하게 작용한다고 정의하였다. 그 때문에 현대사회의 커뮤니케이션에서 시각적 이미지가 주요한 정보전달의 수단으로 작용하고 있고 하나의 문화 현상으로 떠오르게 된 것이다. 즉, 시각적 이미지가 오늘날의 문화를 지배하는 대표적인 문화양상 중의 하나가 되었는데, 그것을 중심으로 발달한 모든 시각적인 문화현상들을 일컬어 우리는 ‘시각문화’라고 지칭 할 수 있을 것이다.¹⁶⁾

우리는 눈으로 보다는 뇌로 본다. 더 정확하게 말하면 눈을 통해 뇌가 본다. 뇌가 가장 좋아하는 것을 보는 것이다. 모든 정보의 80%는 눈으로부터 들어오고 뇌신경의 12쌍 중 4쌍, 즉 3분의 1이 눈에 관여한다.¹⁷⁾ 게젤(Gesell)이나 게트만(Getman) 같은 학자들이 지적했듯이 인간 학습의 약 80%는 시각을 통해 이루어진다고 한다.

텔포트와 소우리(Telford&Sawrey)가 일반학습에서의 교육적 경험은 85%가 시각에 의해 일어난다고 지적한 것도 시각이 다른 감각 정보의 자극이나

16) 김성숙 외8, 전계서, 2007, p28.

17) 이유명호, 「뇌력충전」, 웅진 지식하우스, 2007, p.110.

통합의 원천으로서 가장 중요한 역할을 한다는 것을 알 수 있다.¹⁸⁾ 그러므로 시각은 지식을 얻기 위한 가장 효율적인 기제이며, 우리의 능력을 거의 무한에 가까울 정도로 확장 시켜 줄 수 있다. ¹⁹⁾

또한 앞에서 언급한 바와 같이 시각문화에 대한 비판적 해석능력의 중요성과 관련하여 ‘비주얼 리터러시(Visual Literacy)’ 교육이 주목을 받고 있다. 일반적으로 ‘시각적 문해력’으로 번역되는 이 용어는 시각문화로서 미술작품이 그 의미를 읽어서 해독해야 하는 ‘텍스트’로 간주되면서, 그것을 해석하는 능력을 글을 읽고 쓸 줄 아는 능력인 문해력에 비유하면서 나타났다. ²⁰⁾ 리터러시(Literacy)’의 의미는 “이해하고 활용하는 능력”으로 최근까지 리터러시의 개념은 단지 문자를 읽고 쓰는 것으로 이해되었다. 그러나 과학기술의 발달과 함께 커뮤니케이션의 유형이 복잡하게 되면서 그 의미는 변화 되었다. 실(Seels)은 ‘리터러시’의 변화된 의미를 다음과 같이 서술하였다. “Literate 한 사람은 오늘날 책임 있는 시민으로서의 기능에 필요한 기본적인 것을 배운 교육 받은 사람이다. 이러한 의미에 있어서 리터러시의 개념은 오늘날 문자의 읽기와 쓰기보다 더욱 많은 것을 요구하는 한 포괄적인 의미를 가진다. 시각적으로 Literate한 사람은 사회구성원으로서 책임을 다하는 것이다. 시각적 환경 속에서 소통 할 수 없다는 것은 사회적으로 올바른 시민의 역할을 할 수 없음을 말한다. 과거 읽고 쓰는 능력이 사회의 한 구성원으로서 살아가는 능력을 보장했듯이 시각적 문화 환경에서 시각적 의사소통 할 수 있는 능력을 갖는다는 것은 민주주의 교육과 맥을 같이 하는 것이다.” (Barbara A.Seels.1994)²¹⁾ 따라서 시각문화교육의 강조점은 민주시민의 교육을 함으로써 권한을 부여한다고 할 수 있겠다.

시각적 문해력은 시지각을 바탕으로 하여 미적경험을 통해 재구성된다.

18) 김동연 외3인, 「유아의 특수교육」, 진아 출판, 1987, p.23.

19) S.Zeki. 박창범, 「이너비전 뇌로 보는 그림, 뇌로 그리는 미술」, 시공사, 2003.

20) 서울교대미술교육연구회, 전계서, pp.434~435.

21) 김정선, 전계서, p.65, 2004, 재인용.

시지각(Visual perception)은 시각에 의한 지각을 말하며 사진기가 대상을 그대로 받아 들여 기록하는 것과 같은 기계적인 차용이 아니라 대상을 구조적으로 파악하는 나름의 독특한 힘인 것이다.

시지각이 미치는 교육적 효과에 대해, 로웬펠드는 “촉각과 시각, 청각에 의한 직접적인 경험을 통하여 어린이들의 이미지 형성과 지각력이 계발된다”고 말하고 시각형과 촉각형으로 분류하였다. 허버트 리드(Herbert Read)도 “어린이들은 감각능력 육성을 통해 배워야한다”고 하였다. 즉 시지각의 육성은 미니피(William Minifie)가 주장한 바와 같이 체계적이고 과학적인 학습을 통하여 효율적으로 이루어질 수 있으며, 그런 시지각 훈련은 관찰 능력과 시각자극에 선택적으로 반응하는 능력을 계발하는 가르침으로 가능하다고 할 수 있다. 시지각 교육은 직접적으로 미적안목의 육성과 연결된다. 그러므로 미적안목은 미적으로 사물을 분별하는 힘이며 그것은 시지각 교육을 통해 기르고자 하는 목표에 해당한다.

시각적 교육은 다른 어떤 교과보다 시각을 주 대상으로 하는 미술교육을 통해 가장 효과적으로 육성되는 것이다. 또한 그것은 표현을 통해서 뿐만 아니라 이해와 감상지도를 통해 효과적으로 육성된다. 이런 중요한 시지각을 육성하기 위해서도 미술교육은 필요한 것이다.²²⁾

또한 ‘미술이 하나의 시각적 문화현상이기 때문에 시각문화는 곧 미술이다.’ 라는 명제가 성립 될 수 있다.

시각문화라는 개념은 회화, 조각, 공예, 디자인 등과 같은 기존의 전통적인 개념에서의 미술문화 뿐만 아니라 일상생활 속에서 모든 시각적인 문화현상들을 포괄한다. 즉, 시각문화라는 개념은 기존의 미술교육에서 접근한 엘리트 미술, 고급미술 등의 개념을 보다 함축하고 예술 교육적 관점에서 접근한 미술의 개념과 차별화를 두고, 미술을 하나의 시각적 문화 현상이라는 거시적 관점에서 출발하여 미술문화의 대중화 또는 민주주의화를 지향하는 문화교육

22) 서울교대미술교육연구회, 전게서, pp.32~33.

인 것이다.

이제 미술교육은 시각문화 교육의 장이 되어야 하며, 오늘날과 미래의 사회적 요구를 적극 수용할 필요가 있다. 그것이 위태로운 미술교육의 위상을 재정립하고, 국가경쟁력 확보를 위해 필수불가결한 교육이 미술교육이라는 인식을 시키는 계기가 될 것이다.

즉, 21세기의 미술교육은 산업디자인을 비롯하여 광고, 영화, 만화, 텔레비전, 비디오, 컴퓨터 영상 등과 같이 문명사적 변동에 따라 거부할 수 없는 시각적 문화 환경을 제공하고 있는 시각문화를 보다 적극적으로 수용할 필요가 있다. 왜냐하면 이러한 시각문화 문화 산업은 국가 경제적 성장에 중요한 기능을 하기 때문이며, 그에 부응하는 학생들의 능력 향상은 시대적 환경변화에 적응하게 할 뿐만 아니라 문화산업의 인적 인프라 육성을 위해서도 필요하기 때문이다. 또한 범람하는 오늘날의 시각문화 환경을 보다 올바르게 이해하고, 양질의 시각문화를 선택하고 활용할 수 있는 ‘시각적 문화감수성’이 더욱 요구되었기 때문이다. 무수히 쏟아지는 시각문화들은 몰가치, 부도덕한 내용으로 우리에게 다가오고 있지만, 우리는 비판의식 없이 무조건 받아들이고 있으며, 우리의 정서에 심각한 영향을 미치고 있는 경우들도 많다. 따라서 미술교육이 변화·발전된 사회·문화적 환경과 오늘날과 미래를 살아가는 학생들의 문화 수용형태 및 의식에 부응하기 위해서는 시각문화에 대한 새로운 학습의 장을 마련해야한다. 23)

또한, 지식을 위한 지식이 아닌 교육의 소재 또한 학생과 관련된 주제로 미술을 통해 삶을 위한 미술교육이 되어야 하며, 시각문화교육의 다양한 미적경험의 내용구성으로, 종래 이어졌던 교사가 작품에 대한 설명을 학생에게 주입하는 형태의 교수활동이 아닌 작품, 제작, 비평을 중심으로 미술품이 학습의 중심이 아니라 일부가 되어 다양한 사회·문화를 포함하여 다각적으로 개인의 문화를 이해함으로써 학습자 중심의 민주시민의 교육이 될 수 있도록 하여야 한다.

23) 김성숙 외8, 전계서, pp.32~33.

3) 시각문화 교육의 필요성

미술교육에서 시각문화 교육의 필요성을 다음과 같이 정리 할 수 있다.

첫째, 시각문화교육은 다양한 시각문화 양상들을 보다 미적·질적으로 향수할 수 있는 미적 감수성의 함양을 위해서 필요하다. 인간은 누구나 삶에 어느 정도 여유를 갖게 되면 보다 질적으로 즐기고자 하는 욕구를 가지고 있다. 시각문화 교육은 시대적 상황을 반영하여 생활 속의 다양한 시각적인 문화현상들에 보다 미적으로 즐기고 감상·향수 할 수 있는 길을 열어 주어야한다. 다양한 시각 문화적 현상들 중에서 필요에 따라 적절하게 선택하고 능동적으로 향수할 수 있도록 해야 하는데, 이러한 능력은 미적 감수성에서 비롯된다고 볼 수 있다.²⁴⁾

둘째, 시각문화교육은 우리 고유의 문화적 정체성을 강화하기 위해서 필요하다. 박암중²⁵⁾은 기술가치가 중시되던 시대에서 이제 각 나라의 고유한 문화를 바탕으로 한 미적 가치가 중시되는 시대로 도래 했다고 말한다. ‘문화적 정체성’이란 다른 문화를 맹목적으로 수용하여 흉내 내거나, 전통문화만을 고집하며 타문화에 배타적인 것이 아니다. 전통문화를 현대에 맞게 계승·발전시키고, 타문화를 그 나라 또는 지역의 실정에 맞게 수용하여 재창조하면서 새로이 창달해 나가는 것이다. 즉, 시각문화교육은 우리 전통문화의 미학적 체계화를 위해서 필요하며, 미학적 체계를 통하여 시각 문화적 정체성을 더욱 강화할 수 있다. 물론 종전의 미술교육에서 이러한 교육적 행위가 이루어지지 않은 것은 아니지만, 현재와 같은 상황에서는 이러한 교육이 보다 적극적으로 이루어질 필요성이 있다.

24) 김성숙 외8, 전게서, p.34.

25) 박암중, 「문화시대의 시각미디어 그 미학의 현상과 해법」, 문화학 회보,3(1),1994, pp.49~62.

셋째, 시각문화교육은 다양한 문화적 현상들을 비판적으로 수용·활용할 수 있는 능력을 육성을 위해 필요하다. 현란한 이미지들로부터 보다 주체적으로 올바르게 판단하여 소비행위로 이어지게 하기 위해서는 보다 비판적인 시각이 필요하다. 시각문화교육을 이러한 이유에서 또한 필요하다.

넷째, 시각문화 교육은 미래의 문화산업에 필요한 인재 양성적 측면에서 필요하다. 전 세계에 범람하고 있는 문화상품 중에서 무엇보다도 인간의 감각과 정보 습득에 있어 가장 민감하게 작용하는 시각문화의 창의적 개발을 위한 인재 양성은 중요한 국가적 과제이다. 창의적 시각문화 창출은 하루아침에 이루어지는 것이 아니라 그것이 생활 속에서 항상 이루어져 왔을 때 더욱 그 가능성이 높기 때문에 시각문화 교육은 어렸을 때부터 이루어져야 하는 것이다.

다섯째, 시각문화교육은 ‘예술의 생활화’를 위해 필요하다. 문화생활은 곧 예술의 생활화라고 할 수 있다. 예술을 통해 인생의 의미를 재조명해 보려는 욕구가 늘어나고 시대적 욕구를 충족시켜주기 위해서 미술교육에서는 시각문화교육은 필요하다고 할 수 있다. 문화교육이 오랜 기간 이루어졌을 때 자신도 모르는 사이에 그것이 생활 속으로 스며들어 전사회의 문화화, 전 국민의 문화화를 가능하게 하지 않았을까 생각한다.

이제 교육은 21세기 문화의 시대를 맞이하여 대비하고 준비해야 하며, 시각문화 교육과 가장 밀접한 관련을 가지고 있는 미술교육은 국가 경쟁력을 갖춘 문화산업의 발전을 위한 중요한 과제이다.²⁶⁾

학교미술교육이 좀 더 경쟁력을 갖기 위해서는 오늘날 시각문화 환경의 특징을 충분히 이해하고 이를 활용 할 수 있는 인간의 성장에 기여 할 필요가 있다. 즉, 21세기 정보사회에서 새로운 생활세계는 시각언어에 기초한 ‘시각

26) 김성숙 외8, 상계서 pp.34~36.

문화 소양 교육'으로서 미술교육에 대한 논의를 불러일으키고 있는 것이다.²⁷⁾

결국 시각문화교육은 삶속에서 시각적 문해력 향상을 통하여 현대사회에 필요한 잠재된 미적안목과 정서적 측면을 고루 갖추으로써, 시각적 이미지를 올바르게 인지하고, 능동적, 창의적으로 적절히 활용할 수 있는 통합적 균형 발달을 추구한다. 즉, 삶을 위한 미술교육을 모토로 삶의 주체가 될 수 있는 학습자의 의사소통 능력을 배양하는 것이 급선무이다.

4) 시각문화교육(Visual Culture Art Education:VCAE)의 내용 및 방법

시각문화교육은 시각문화를 “사회적 관점으로부터, 사회적 맥락에서, 사회적 진술로서” (Freeman, K.2000) 이해하고자 하는 흐름이라고 할 수 있다. 그리고 학습자의 삶을 중심으로 통합적 접근을 강조하는 실용주의와 사회적 구성주의를 철학적 배경으로 한다. 또한 시각문화교육은 시각문화를 특정 문화와 상황의 산물로 이해하고 시각문화의 생산, 소통, 향유의 실천적 과정에서 참여할 수 있는 문화적 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이러한 목표를 실현하기 위하여 시각문화교육의 실천은 다음의 특성을 갖는다.

시각문화 교육은 첫째, 시각문화를 매개로한다. 둘째, 이미지를 사회문화적 관점에서 다루며. 셋째, 의미를 중심으로 통합적 해석을 도모한다. 넷째, 상호인지를 바탕으로 구성적 비판을 지향하며. 다섯째, 매체의 기술적 경험을 포함한다.²⁸⁾

시각문화교육은 시각문화를 매개로 사회문화적 관점에서 접근하여 문화적 반응을 촉진하고 나아가 비판적 상호작용을 통하여 새로운 인식을 구성할 수 있어야 한다.

27) 양윤정, 「미술과 교육과정 개정 시안 연구」, 한국교육과정평가원 연구자료 ORM 2005-61, 2005, p.79.

28) 서울교대미술교육연구회, 전게서, p.423.

이상의 고찰을 토대로 할 때 앞으로 시각문화교육의 방법론을 모색하는 데 있어서 다음과 같은 사항을 고려해야 한다.

첫째, 텍스트로서 ‘시각문화’의 선택은 학습자의 문화기반이 중심이 되어야 한다. 학습자의 문화로부터 시작된다는 것은 학습자의 삶의 맥락과 학습을 일치 시키고자 하는 노력이다. 학습자의 발달 수준과 삶의 맥락으로부터 교육적 요소들을 발견하는 것은 교사의 임무라 할 수 있다.

둘째, ‘시각문화’를 둘러싼 관계성을 중심으로 사회·문화적 관점을 시도해야 한다. 지금까지 미술교육이 형식적 요소를 중심으로 이루어져 온 것과 비교하여 시각문화교육은 사회·문화적 접근을 특성으로 하고 있다. 이는 관계성을 중심으로 탐구될 수 있다. 예를 들어 TV광고를 중심으로 형식적 요소와 내용적 요소, 생산자와 수용자, 드러난 의미와 숨겨진 의미, 미디어 생산물과 사회 간의 다양한 매개가 일어나므로, 이들 간의 관계성을 중심으로 의미가 어떻게 생성되고 소통되는지를 이해하도록 해야 한다.

셋째, 시각문화교육은 의사소통의 관점에서 접근 되어야 한다. 표현형식간의 특성이나 차이점 자체가 중요한 것이 아니라 그러한 요소들이 의사소통에 어떻게 효과적으로 기여하는가를 이해하도록 해야 한다. 재미있게 지나치는 시각문화가 어떻게 우리에게 정보를 전달하고, 설득하고, 일반화하고 있는지에 대한 이해를 통하여 궁극적으로 영상시대에 효과적인 의사소통의 형식을 획득 하도록 하는데 초점을 맞추어야 할 것이다.

넷째, 대중매체에 대한 보호주의관점에서 탈피하여 보다 종합적인 접근이 필요하다. 시각문화는 매체를 배제하고 고려할 수 없다. 컴퓨터를 비롯한 각종 매체는 학습자의 사고방식과 행동양식을 규정하는 중요한 요인이다. 대중매체에 대한 거리두기의 접근은 학습자의 문화를 부정하고 배제하는 것이다. 대중매체의 부정성과 긍정성을 균형 있게 다루어, 선택의 기준, 선택의 결과 및 영향력, 선택과 책임 등에 대한 학습을 포함함으로써 보다 비판적인 안목을 기를 수 있는 방법을 모색해야 할 것이다.

다섯째, ‘재미’의 요소를 어떻게 학습과 연결시킬 것인가에 대한 고려가 있어야 할 것이다. 자칫 비평중심의 시각문화교육은 학습자가 외면할 수 있기 때문이다. 재미는 학생들의 학습에서 매우 중요한 요소이다. 문화산업전략은 이윤 창출을 위하여 오락 지향적일 수밖에 없고, 과중한 학습으로 인하여 경험세계나 시간이 상대적으로 부족한 학생들은 손쉬운 대중매체에 의존하여 재미를 얻을 수밖에 없다. 그러나 이러한 재미는 매우 수동적인 재미이고 일회적인 재미로서 감각적 표피적일 수 있다. 따라서 감각적 재미를 깊이 있는 재미로 확장시킬 수 있는 방법과 수동적 재미를 능동적 재미로 대체하는 방법의 모색이 필요할 것이다.

정리하면, 시각문화는 성인들의 관점과 상관없이 학습자를 포함하여 우리들이 자신들의 문화를 구성해 가는데 중요한 축이 되어 그 영향력을 확대하고 있으므로, 교육적 입장에서 교사가 변화하는 시각 환경 속에서 아동들이 무엇을 보고, 무엇을 생각하며, 어떻게, 왜 그렇게 행동하는지 애정을 가지고 귀 기울이는 것이 시각문화교육의 출발이라고 할 수 있다.²⁹⁾ 또한 각 학생의 문화의 이해의 측면에서 현상학적인 접근을 통하여 수업의 내용 또한 학습자의 문화와 밀접한 소재로 관심과 흥미를 유도하여 스스로 학습을 재구성할 수 있는 능력을 배양해야 할 것이다.

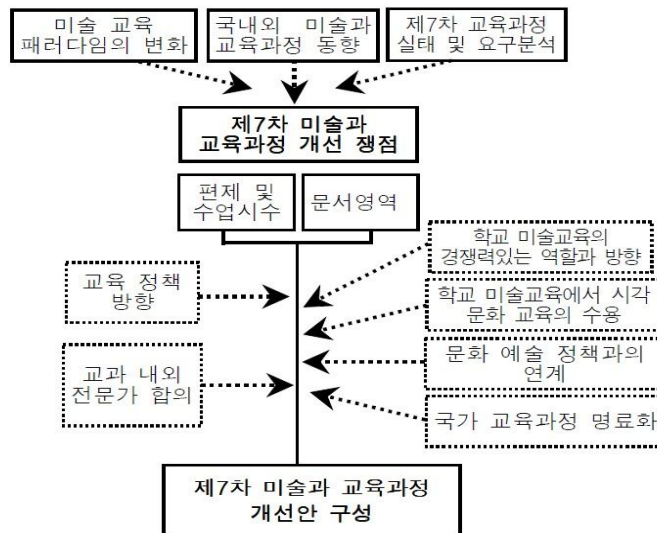
5) 2007년 개정 미술과 교육과정에서의 시각문화 미술교육

2007년 공시된 개정 미술과 교육과정의 가장 큰 변화는 ‘시각문화교육’을 수용하여 미술교육에서 문화적 성격을 강화한 점이다. 제7차 미술과 교육과정 기본방향의 문제점을 인식하고, [그림-1]³⁰⁾와 같이 미술 교육 내외 전문가 합의를 거쳐 2007년 교육과정 개선안이 마련되었다.

29) 서울교대미술교육연구회, 전계서, pp443~444.

30) 양윤정, 전계서, 2005 p.84.

이와 같은 변화는 첫째, 정보화 사회에서 평생 문화 학습의 필요성. 둘째, 학습자의 생활 세계로서 시각문화 환경의 올바른 이해의 필요성. 셋째, 사회적, 국가적 차원에서의 다양한 문화예술교육 활동 전개 필요성 등 학교 미술교육에 요구되고 있는 사회·문화적 요구를 적극적으로 수용한 결과이다.³¹⁾



[그림 - 1] 제7차 미술과 교육과정 개선안 구성절차

개정 미술과 교육과정(2007)에서는 시각문화 교육을 수용하여 미술과의 목적을 다음과 같이 명시하고 있다.³²⁾

- 생활 속에서 미적 감수성과 미의식의 체험을 확대함으로써 문화적 가치와 정보, 환경, 생명 등 사회 현상에 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 태도를 갖게 한다.
- 미술작품을 비롯하여 시각 문화 환경에 대한 미적반응이나 판단을 토대로 비판적 사고력을 기르며, 문화유산을 미학적, 역사적으로 이해하고 자긍심을 길러 전통미술문화의 세계화에 기여하게 한다.

31) 양윤정, 상계서, 2005. pp.1-42.

32) 교육인적자원부, 제7차 개정교육과정, 2005.

이것은 정서적 성격이 강했던 기존 미술과에 문화적 성격을 강화한 것으로 미술이 만들어지고 향유되는 맥락에 대한 인식을 반영하고 있는 것이다. 우리나라에 시각문화교육이 소개된 지 얼마 되지 않았음에도 교육과정에 수용된 것은 그만큼 학습자를 둘러싼 시각 환경의 변화가 빠르게 진행되고 있기 때문이다. 기본적으로 시각문화교육은 학습자의 삶의 맥락과 상황에 초점을 맞추고 있기 때문에 통합적 접근을 강조하는 실용주의와 사회적 구성주의를 철학적 배경으로 한다. 또한 시각문화교육은 특정 문화와 상황 아래서 의미를 생산하는 실천적 과정으로서 시각문화를 이해하고 나아가 그 과정에서 참여하기 위한 문화적 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이것은 궁극적으로 오늘날 사회·문화적 변화를 토대로 현실의 구성과 의미의 생산을 둘러싼 부단한 협상의 과정에 적극적으로 참여할 수 있는 민주시민을 기르고자 하는 것이다. 33)

따라서 2007년 개정 미술과 교육과정에서는 사회 흐름을 반영한 시각문화 교육론 도입과 시각문화 소양교육으로, 미적경험을 확대하여 교과뿐만 아니라 학습자의 삶과 연계성을 중점으로 사회·문화에 관심을 가지고 적극적 참여를 통한 시각문화를 향유 할 수 있는 미술교육을 하는 데 목적이 있다고 하겠다.

33) 서울교대미술교육연구회, 전계서, pp.435~436.

2. 미술 감상교육의 필요성

1) 미술 감상의 개념

예술작품의 주된 구성요소는 형식과 내용이다. ‘감상’은 일반적으로 예술작품의 감각적인 형식과 정신적인 내용을 맛보고 즐기는 미적 체험 활동이라 할 수 있다. 조형예술 작품은 형과 색, 그리고 재료와 기술 등에 의하여 형성되는 시각적인 ‘형식’과 ‘소재’를 자료로 하여 나타나는 주제가 담고 있는 정신적 산물이다. 현대 영국의 대표적 미학자였던 오스본(H.Osborne, 1905-1987)은 감상의 한 성격을 “향수로서의 감상:미적 쾌락주의(appreciation as enjoyment: aesthetic hedonism)로 규정하였다.

미학보다는 예술학 쪽에서 더 활발하게 논의되는 ‘감상’이란 용어의 개념과 본질을 밝히는 일은 그렇게 간단하지 않다. 「세계미술사전(世界美術辭典)」에서는 예술작품의 감각적 형식과 표현 내용의 전체에서 미를 향수하지만 단지 지적·분석적 이해와 개인적인 ‘좋고 싫음’의 정서적 반응과는 구별하여 관조와는 달리 작품을 적극적으로 음미하는 평가 활동이 가해지는 것이라 하였다. 또한 「철학사전(哲學事典)」에는 ‘감상’이라는 용어는 주로 예술에 사용하는 것으로 ‘관조’와 혼동하기 쉬우나 엄밀히 말하면 관조보다는 가치 판단상의 ‘감정(鑑定)’과 ‘비판’이라는 성향이 강하다. 이런 의미에서 감상은 ‘예술비평’의 바탕이 되는 것이라 하였다.³⁴⁾

미술 감상은 미술작품이나 자연의 대상 등 구체적인 대상의 가치에 대해 느끼고 판단하고 평가한다는 점에서 미술의 이해와 구분된다. 미술이나 자연에 대해 이해를 한다는 것과 그 이해를 바탕으로 미술 작품이나 자연을 감상한다

34) 박휘락, 「미술감상과 미술비평교육」, 시공사, 2003, p24.

는 것은 서로 밀접한 관계에 있으면서도 구분되는 개념이다.

사전적 의미에서 감상은 특별히 미술작품을 대상으로 그것의 감각적 형식과 표현적 내용의 전체적인 ‘미’를 향수하는 것으로, 장소에 의존한 관조 활동을 포함하여 작품을 적극적으로 음미하는 평가활동을 말한다. 즉 감상이란 향수나 관조와 같은 감성적 활동과 가치 판단이 부가된 감정(鑑定)이나 비판의 지적활동이 종합된 활동이다. 따라서 감상은 미적대상에 대한 ‘향수’를 넘어 의미와 질, 그리고 가치를 인식하고 판단하는 적극적인 미적 비평 활동인 것이다. 35)

여러 학자의 감상에 대한 정의를 살펴보면 다음의 세 가지 유형으로 나눌 수 있다.

첫째, 미를 보고 즐기는 정서적 반응을 강조하는 유형으로 배부성, Vischer 등이 이에 속한다. 이 견해는 주관적인 감상은 지적 판단이 아니라 미적 대상으로부터 심미작용에 의해 미를 향수 하는 것으로 본다. 둘째, 감상을 미적가치를 느끼고 이해하는 지적 반응을 강조하는 유형으로 임영방, Aldrich 등의 입장이다. 이 견해는 감상을 단순한 감상적 향수가 아니라 이해와 인식의 일면으로 미적 가치를 감득하는 것으로 본다. 세 번째 유형은 정서적 반응과 지적 반응의 상호작용인 감상을 강조하는 것으로 Basch, 김춘일 등이 이에 속한다. 이 견해는 미를 즐기는 향수라는 정서적 반응과 작품의 미적 가치를 이해하는 지적 반응을 모두 강조함으로써 감상이 단순히 즐기거나 이해하는 것이 아니라 감성과 지성이 모두 반영되는 종합적이 활동이라는 것이다. 따라서 미술 감상이란 감각과 지각을 통해 미를 즐기고, 작품의 미적·문화적·역사적 가치를 느끼고 이해하는 내면화 과정이라고 할 수 있다. 36)

즉, 미술 감상교육의 참다운 목적은 작품과의 학습자 또는 관람자와의 소통함으로써 자율적인 감상을 통한 미를 즐기며 자연스럽게 미적인 각성을 통하

35) 서울교대미술교육연구회, 전계서, p.309

36) 한국미술교과교육학회, 「미술교육학」, 2006, p231.

여 초월적인 자기형성에 바탕을 둔다고 할 수 있다.

2) 미술 감상의 교육적 의의

감상이란, 주체가 어떠한 대상에 관하여 자기 스스로 관심을 갖고 미를 체험하며 판단하는 정서와 사고의 종합적인 활동이다. 미술 감상을 조형품이나 자연에 대해 그 가치를 느끼고 판단하고 평가하는 종합적인 활동을 말한다.³⁷⁾

감상활동은 다음과 같은 교육적 의미를 갖는다.

첫째, 감성을 풍부하게 한다. 예쁜 꽃을 보고 아름다움을 느끼고, 즐거운 노래를 들으며 기쁨을 느끼는 것은 인간만이 누릴 수 있는 특권이요 본능적인 충동이다. 이성과 감성이 조화된 전인(全人)은 기본 교육의 궁극적 목표로서 미술 감상은 아름다움의 향수능력을 길러 이러한 목표에 기여할 수 있다.

둘째, 보는 방법을 배울 수 있다. 인간의 눈의 ‘본다’는 사진기의 ‘본다’와 다르다. 인간의 ‘본’은 이미 축적된 인식과 상호작용하여 새로운 인식을 창출하는 행위로서 특히 오늘날과 같이 ‘시각’이 중심이 된 문화에서 더욱 그러하다. 감상은 대상에 대해 ‘무엇을, 어떻게 볼 것인가’에 대한 공부로서 새로운 인식체험을 가능하게 하는 방법을 배우는 것이다.

셋째, 다양한 시각을 경험할 수 있다. 미술사는 ‘시각의 변화’의 역사이다. 인물이나 정물 풍경을 아주 오래전부터 작품의 소재이다. 사과를 그린 그림이 수천장 있다 하더라도 그것이 다 다른 작품인 것은 ‘사과’가 중요한 것이 아니라 ‘사과’를 통해 보여주고 있는 ‘시각’이 다르기 때문이다. 감상을 통해 대상을 고정된 시각이 아니라 다양한 시각으로 볼 수 있음을 배울 수 있다.

넷째, 문화적 다양성을 이해할 수 있다. 사물을 보는 방식은 개인적으로도

37) 서울교대미술교육연구회, 「재미있는 미술 감상 수업」, 예경, 2004, p.244.

차이가 있지만 시대, 사회, 문화적으로도 차이를 갖는다. 따라서 감상은 자신과 다른 문화를 이해할 수 있는 기회일 뿐 아니라 자신의 정체성을 확인할 수 있는 경험이기도 하다.³⁸⁾

미술 감상교육의 의의를 좀 더 포괄적으로 살펴보면 다음과 같이 요약할 수 있다. 미술 감상교육은 미적 감각을 길러주어 조형감과 표현능력을 향상시켜 창의성을 향상시키며, 미술가의 작품을 통해 예술가의 정신을 본받아 스스로의 삶을 풍부하게 한다. 또 우리 문화와 다른 문화를 이해하고 새로운 문화창조의 능력을 기를 수 있다. 이와 같이 미술 감상교육은 학생들에게 아름다운 대상과 접하는 기회를 많이 가지게 함으로써 ‘보는 눈과 마음’을 기르는 교육이라고 할 수 있다. 학생들에게 심미적인 태도와 상상력, 창의성을 길러 생각의 범위를 확장시키고 이를 통해 자신과 주위 환경을 미적으로 바꿀 수 있는 능력을 갖게 한다는데 중요한 의의가 있다.³⁹⁾

이와 같이 미술 감상 교육을 학습자의 열린 사고의 확장을 통하여 미적 감수성과 창의성을 신장할 수 있는 태도를 기를 수 있다.

3) 미술 감상교육의 방법

제6차 교육과정에 이해교육이 강조되면서 우리나라 미술교육에서 감상교육의 중요성이 새롭게 부상하고 있다. 감상교육의 내용과 방법을 새롭게 모색하게 된 것은 지나친 표현학습에 대한 반성과 함께, 미술의 이해 교육과 미술소비자 교육이 대두되면서 DBAE(discipline-based art education), 다문화미술교육(multicultural art education), 미술관교육, 미적 교육 등을 통해서다. 최근 들어 순수 미술작품만의 감상이 아닌 미술문화로서 역사적 유물

38) 서울교대미술교육연구회, 「미술교육학_제3권」, 교육과학사, 2009, p310.

39) 유선이, 「미술감상의 효율성 증대를 위한 매체활용 지도방안 연구」, 한양대학교대학원석사논문, 2007,p35.

인 문화제가 감상교육에 새롭게 대두되면서 종전의 순수 작품 감상의 경계를 넘어 다양한 감상방법의 모색이 필요로 한다.⁴⁰⁾

오늘날 우리는 수많은 정보의 이미지가 쏟아지는 정보통신의 시대에 살고 있으며, 앞으로의 정보의 가치는 더더욱 중요한 가치가 될 것이다. 정보화 시대의 가장 중요한 것은 수많은 정보를 접하고 분석하고 선택하는 능력이다. 많은 상품과 디자인 중에서 선택하는 일, 수없이 쏟아져 나오는 정보 중에서 자기들에게 맞는 정보는 매우 중요할 수밖에 없다.

이러한 활동에서 중요한 것은 학생들 스스로 판단하고 선택하도록 하는 것이고, 그 선택은 존중하고 토론이나 문장화를 통해 객관화시키도록 하는 것이다. 따라서 교사는 다양한 참고 자료의 제시로 학생들이 선택하는 기회를 많이 부여 하여 스스로 결정할 수 있도록 해야 한다.⁴¹⁾

감상방법은 관점이나 주제 등으로 분류하면 감상대상의 수에 따라 한 작품만 감상하는 단독감상과 둘 이상 여러 작품을 대상으로 하는 비교감상이 있으며, 감상활동의 형태에 따라 토론, 감상문 쓰기, 행위나 포즈, 페러디와 퍼포먼스, 활동지, 모의미술관, 작가나 작품연구 등으로 분류된다. 또한 미적대상을 직감적, 감각적 또는 정신적, 내용적으로 접근하면서 미학이 강조되는 심미적 감상, 미술작품을 조형적으로 분석하고 의미·해석하여 미적가치를 판단하면서 미술비평이론이 강조되는 비평적 감상 그리고 미술작품이 제작된 시·공간의 문화적 배경으로 미술사와 함께 접근하면서 미술사의 지식이 강조되는 역사적 감상이 있다. 그리고 감상 자료에 제시에 따라 박물관, 미술관 등에 실제 작품을 감상하는 직접감상과 인쇄된 자료, 슬라이드, 비디오 등 시청각 자료를 통한 간접 감상이 있다. 교사의 감상·비평관점에 따른 분석적 감상이나 기존 개념이나 관점을 무시한 직관적 감상, 인상적 비평 등이 있다. 그리고 미술 문화제 등 역사적 유물의 경우 문화제 해설문을 통하여 역사적·비평

40) 김성숙 외, 전개서, p.264.

41) 서울교대미술교육연구회, 전개서, pp.314~316

적 자료를 참고로 하는 지적감상이 있다. 이때 감상·비평은 정서적 접근이 아닌 언어적·개념적 접근이 중심이 된다.

① 미술 감상 교육의 유형

새 교육과정(제7차 미술교육과정 개정안)의 감상 학습은 자발적이며, 직관적인 반응으로 작품에 대해 자신의 견해를 갖도록 하는 비평학습을 강조하고 있으며, 미술가의 표현 의도와 더불어 감상자의 이해와 해석을 강조하고 있다.⁴²⁾

감상지도방법의 유형은 크게 감상 태도면과 감상 방법적 면, 감상 대상의 양적인 면으로 나누어 볼 수 있다. 감상 태도면 에서 ‘수용적 감상과 비판적 감상’ 으로 나눌 수 있으며, 감상 방법적 면에서 ‘직관적 감상과 분석적 감상’, ‘자유감상과 관점감상’ 으로, 감상 대상의 양적인 면에서는 ‘단독감상과 비교감상’ 으로 구분 할 수 있다. 감상방법 및 내용은 아래와 같다.

㉠ 감상 태도면

● 수용적 감상과 비판적 감상

수용적 감상은 작품에 대해서 처음부터 이것은 ‘좋은 작품’ 혹은 ‘좋지 않은 작품’ 혹은 ‘훌륭한 작가의 작품’ 이란 선입관에 의하며 작품을 감상, 수용하는 태도이다. 일반적으로 명화 작품 감상의 경우 학생은 원래 ‘이 작품은 명작이기 때문에 유명한 작품이야’ 라는 등으로 작품을 대하게 된다. 따라서 작품을 해설하는 교사의 이야기를 수용하는데 아무런 비판 없이 그대로 받아들이는 태도를 취하게 된다.

비판적 감상은 그 반대의 자세와 마음가짐으로 작품을 대하고 보려는 감상으로 “이 작품은 무엇으로 나타내었는가?”, “이곳은 왜 이렇게 나타내었는가?”, “이작품은 어디가 그렇게 좋은것이지?”, “이작품은 작가가 무엇을

42) 교육인적자원부 고시 제2007-79호, 해설(IV)

나타내려고 했는가?” 라든가 “이 작품 도대체 우리에게 무엇을 이야기 하려고 하는가?”, “내가 보기엔 이러한 점은 묘사가 부족한 거 같은데?” 등등 무의식적이지만 자기 나름으로, 그렇게 문제를 제기하면서 비판적인 자세로 작품에 접근하려고 한다.

요약하면 수용적 감상은 학습자는 지식을 아무런 비판 없이 받아드리는 것으로, 주입식 교육의 형태의 미술관의 큐레이터나 교사의 설명에 맹목적으로 수용하는 것을 말하며, 반면 비판적 감상은 기존 지식에 의문을 던짐으로써 새로운 지식을 학습자 스스로 재발견함으로써 자기각성을 통하여 비판적 사고력을 향상함으로써 감상 태도면 에서는 소극적인 수용적 감상보다는 적극적인 비판적 감상이 바람직하겠다.

㉠ 감상 방법적면

• 직관적 감상과 분석적 감상

직관적 감상이란, 우리가 사물이나 작품을 대면할 때 심적반응으로 ‘멋진 작품이야’, ‘꽃의 색이 참 예쁘다’, ‘디자인이 멋지다’ 등의 직감적으로 받는 감각의 인식의 작용이다.

시각적인 미술작품은 감각적으로 바로 대하자마자 강한 감동과 충격을 주는 경우가 많다. 더 나아가 주관적이지만 곧 작품이 지닌 미적 가치의 평가까지도 내리는 경우도 적지 않다. 이런 것이 직관적인 감상인 것이다. ‘직관’이란 이성적 사고를 매개로 하지 않고 일어나는 인식작용이다. 어떤 사상에 대하여 분석적 사고를 가하지 않고도 얻을 수 있는 고도의 인식능력이라 할 수 있는데 그러면서도 현상의 ‘내부 본질까지도 보는 힘 (intuition=in+view)’이 직관인 것이다. 이러한 직관력에 의하여 작품을 수용, 감상하는 것이 직관적 감상법이다.

분석적 감상은 직관적 감상과 상반과 대립되는 개념이라고 할 수 있다. 미술작품의 색, 형, 질 등과 같이 조형적 구성 요소들을 들어내어서 분석적으로

감상하는 방법이다. 하나의 미술 작품을 볼 때 분석적 요소별로 따져보는 것으로 작품을 객관적으로 천천히 감상해 들어가는 것이다.

따라서 직관적 감상과 분석적 감상은 학습발달에 따라 감상 지도 시 적절하게 적용한다면 더욱 효과적 일 것이다.

• 자유감상과 관점감상

자유감상은 용어 그대로 아무런 제약이나 관점 없이 자유롭게 미술작품을 대하여 느끼고 수용하는 것이다.

관점감상은 자유감상과는 달리 보는 관점을 설정하여 그에 따라 분석하고 평가하고 감상하는 것이다. 관점관상의 방법은 대표적으로 ‘조형요소와 조형원리’ 들에 의해 설정 할 수 있으며, 막연히 작품을 감상하는 것이 아니라 감상의 관점의 기준을 세워 감상함으로써 학습의 효과를 높인다.

이에 자유감상은 학습자로 하여금 학습의 부담을 덜어주면서 교수·학습 도입부에 적용하여 학습의 참여도를 높이고자 할 때 적용 하면 더욱 효과적일 것이며, 관점감상은 분석 및 해석의 단계로 학생들의 좀 더 심층적인 내용이 요구 되어질 때 적용 하여야 한다.

㉔ 감상 대상의 양적인면

• 단독감상과 비교감상

단독감상은 감상 대상의 양적인 면에서 한 개의 작품을 취급하든지 또는 같은 요소와 특질을 가진 작품만을 제시해두고 감상하는 방법이다.

비교 감상은 단독 감상과 대립되는 개념으로, 단어 그대로 ‘비교 한다’는 것은 첫째 두 대상에서 주로 공통되는 성질, 즉 유사점을 지닌 것 들을 서로 연결하여 그 비슷한 점을 중심으로 설명하는 방법을 말한다. 또한 비교법은 작품의 특질을 발견하는 것에 중요한 의미가 있다. 감상이나 비평에 있어 두 작품 사이에 한층 뚜렷하게 분리시키든지 그렇지 않으면 더욱 가까이 접근(유사성)시킨다. 이와 같이 비교의 중심적 역할은 ‘발견적 방법’ 이라

할 수 있다.

비교 대상작품은 상이점과 공통점이 있는 것을 선택하여 분석하려는 문제점을 한층 강하게 대비시켜 그 대결로부터 많은 정보와 배움을 얻는데 도움을 주는 것이어야 한다.

따라서 단독감상은 작품하나를 점차적으로 요소를 분석해 가는 방법이라 할 수 있으며, 비교감상은 ‘점-선’, ‘좌-우’, ‘수직-수평’, ‘흑-백’ 등의 상반된 관점을 가지면서 분석해 나가는 방법이라 할 수 있다.

㉔ 주제적 감상으로서의 지도방법

• 아레나스의 대화중심 감상지도

아레나스⁴³⁾의 대화중심 감상방법은 먼저 작품을 대하여 자세히 살피고, 다음은 자기 나름으로 그 의미를 생각하고 난 뒤 이를 정리하여 이야기를 하는 형식을 취한다. 즉 관찰에 의한 발견 사고 언어에 의한 표현이다. 과거의 일반적 감상방식은 교사가 작품을 해설하고 학생들과 관람자들은 조용히 그것을 경청함으로써 수용하는 방식이었지만, 대화중심 감상방법은 미술작품에 대한 지식과 해석을 감상자와 대화를 조직화하여 교류를 형성하는 데 중점이 놓여 있는 것이 큰 특징이다. 일례로, 아레나스는 미술관이나 학교에서 실제 작품이나 슬라이드를 이용하여 참가자와 작품을 보면서 대화하고 토론한다. 또한, 교사는 학생의 이야기를 듣는데 철저하고 두 가지 간단한 질문을 구성하여 어린이가 스스로 이야기 하도록 한다. 미술작품을 보이면서 다음과 같은 질문을 한다.

① “이것은 무엇일까?” 혹은 “무엇이 일어나고 있을까?”

-이 물음으로부터 모든 것이 시작된다. 그리고 다음 어린이 대답에 대해서는

43) 1948년부터 96년까지 뉴욕 근대 미술관(MOMA)에서 미술관 교육프로그램 전문가로 활동, 아동부터 성인에 이르기 까지 다양한 층을 대상으로 한 교육활동이 주목을 받음. 특히 그녀의 갤러리 토크(Gallery talk)가 유명하다.

② “무엇을 보고 그렇게 생각했어요?” 또한 “어떻게 해서 그렇게 생각했어요?”
-그 근거를 묻도록 한다.

또한 대화를 촉진 시키는 3가지 기본으로 ‘수용’, ‘교류’, ‘통합’의 세 가지 요소를 기초로 관중의 의견을 수용하고 관중의 상호 대화를 조직화하여 관중의 의견에 대해서 상향적인 변용을 촉진한다.

따라서 아레나스의 대화중심 감상 방법은 ‘수용’ ⇨ ‘교류’ ⇨ ‘통합’인데, 이와 같은 방법의 배경 사상은 ‘열린 작품관’에 있다. 교사는 지도시 작품의 의미를 주입하는 것이 아니라 학생과 관중들이 직접 작품을 대하여 자세히 관찰하고 대화하고 의견을 통합하는 가운데 작품의 의미와 가치를 생성시켜 나가는 것이며 이러한 아레나스의 작품 해석관은 해석학적 수용미학의 이론과 탈구조주의 미학과 맥을 같이하고 있다고 할 수 있다.

• 분석과 분류 활동에 의한 감상

분석법은 감상 대상으로서 한 작품, 혹은 여러 작품을 제시하고 미술작품의 구성 요소를 분석해 보는 방법으로 분석의 관점을 설정하고 그 내용에 대해 토론, 발표하는 형식이다.

“여러분이 이 작품의 특성을 찾아 내려면 어떤 점을 분석하면 될까요?”

- 이 작품에서는 선은 어떻게 사용되었으며 어떤 느낌을 주는가?
- 이 작품에서는 색은 어떻게 사용되었으며 어떤 느낌을 주는가?
- 이 작품에서 명암은 어떻게 사용되었으며 그 효과는 무엇인가?

분류법은 어떤 특성과 경향이 비슷한 것이나 다른 것끼리 나누어 보는 방법으로 분류과정을 통해 작품의 특성이나 경향, 양식 등을 느끼고 감상, 이해하는 것에 목적을 둔다.

- 작가 양식을 이해하기 위한 표현 방법에 따른 분류

- 시대 양식을 이해하기 위한 표현 방법에 따른 분류
- 조형요소와 원리의 적용과 그 효과를 감상하기 위한 분류
- 현 장르나 창의적 재료사용을 이해하기 위한 분류

• 묘사에 의한 감상

묘사에 의한 감상은 감상 작품에 대해 구어나 문장으로 묘사하는 방법으로, 학습자가 작품을 유심히 관찰하는 태도를 갖게 하고 예리한 시각을 함양하게 하여 깊이 있는 비평과 감상의 출발점으로 작용하는 것으로, 자신의 내면적 어휘를 끄집어내어 시각적 미술 작품을 언어로 변환시켜 보는 체험적 의미이다.

“여러분은 오늘 ‘우리학교 미술관’에서 고gm가 그린 <첫걸음마>란 작품을 감상하겠습니다. 먼저 작품을 자세히 살펴보세요, 어떤 느낌이 듭니까? 그리고 어떤 것들이 그려져 있는지, 작가는 무엇을 나타내려고 했는지 생각해 보세요. 누군가에게 감상한 그림을 설명한다고 가정하며 이야기할 내용을 미리 적어보는 겁니다.

• 체험적 감상

체험적 감상은 즉, 미술가의 세계를 탐방하는 것으로, ‘작가를 학교에 초청’ 하여 지역의 인적자원을 적극 활용함으로써 예술에 대한 관심과 흥미, 이해의 생생한 체험의 기회를 확대한다. 또한 작가의 작업실을 방문하여 이야기 들어 보고 작가의 창작과정을 직접 관람하거나 작가의 생각과 작품에 대한 이야기를 직접 듣는 경험을 유도한다.

• 역할극 체험하기

역할극 체험하기는 학생 스스로가 작품을 제작한 작가 되어 자기 작품을 해설하는 방법이며, 또한 작품에 등장하는 인물과 같은 움직임의 동작을 연출함으로써 작품과 학생이 하나가 되어 체험하는 방법이다.

• 모사에 의한 감상

원화의 의미를 보다 깊게 이해하기 위한 목적으로 표현하는 활동으로 장시간 동안 관찰과 교감함으로써, 작품의 세부까지 연구하며 작품 고유의 의미와 미감을 발견하고, 원작에 대한 친근감을 느끼고 양식의 다양함과 작가의 독특한 개성을 이해하는 것이다.⁴⁴⁾

② 미술 감상의 비평과 유형

미술 감상의 비평의 유형은 ‘다케우치 도시오’, ‘스틀리치’, ‘펠드먼’, ‘임두빈’, ‘리사츠’, ‘윌프’ 등 많은 학자들의 다양한 비평유형 연구가 있다.

• 다케우치 도시오(竹内敏雄)

다케우치 도시오의 편찬의 「미학사전(美學事典)」에서는 미술비평의 유형을 ‘재단비평’과 ‘인상비평’, ‘과학적 비평’ 등 세 가지로 나눠 설명하고 있다. 그 유형과 특징을 정리하면 <표-3>와 같다.

<표-3> 다케우치 도시오의 비평유형

유형	특징
재단비평	<ul style="list-style-type: none"> • 예술 작품을 평가하는 두가지 유형 <ul style="list-style-type: none"> ① 어떤 미학적 기준에 따라서 예술 작품에 내제되어 있는 고유한 가치 판정 ② 예술 작품이 사회와 개인에 미치는 영향이라고 하는 윤리적 가치의 관점으로 평가
인상비평	<ul style="list-style-type: none"> • 모든 체계적인 이론과 가치 기준을 거부하고 직접 관조에 의한 비평가의 경험과 인상에 기초를 두고 비평한다.

44) 박휘락, 전개서, p.134~p.172,

과학적 비평	<p>① 사회적 비평</p> <p>예술 작품을 생산한 예술가가 살고 있던 그 시대와 환경의 사회, 경제적 조건에 따라 설명하려고 하는 마르크스주의와 텐류의 사회학적 비평.</p>
	<p>② 심리학적 비평</p> <p>심리학을 비롯해 생리학, 병리학 또는 프로이트류의 정신분석학적 조작을 통해 예술가의 창작 과정과 감상자의 향수과정을 설명하고 이해하려는 비평방법.</p>
	<p>③ 역사적 비평</p> <p>예술 작품의 다양한 양식과 형식을 각 시대의 정신구조와 경제구조에 관계 지어 역사적 조건과 예술가 개개인의 창조적 상상의 변증법으로서 설명하려는 벤투리 등과 크로체 학파의 비평에서 주로 나타나고 있는 형식.</p>

• 스톨니츠(Jerome Stolnitz)

스톨니츠는 비평의 종류란 장에서 ‘규칙에 의한 비평’, ‘내재적 비평’, ‘인상주의 비평’, ‘의도주의 비평’, ‘내재적 비평’ 등 다섯가지로 분류하였다. 그 유형과 성격을 정리하면 <표-4>와 같다.

<표-4> 스톨니츠의 비평유형

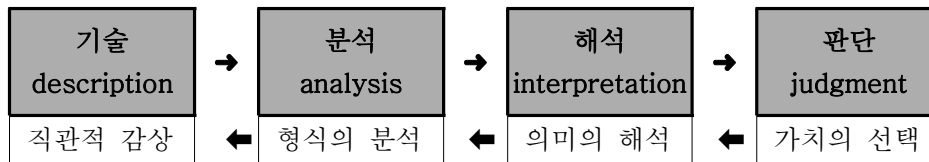
유형	특징
규칙에 의한 비평	• 예술 작품의 가치를 평가하는 어떤 규칙을 가져야 한다는 비평으로 이에 근거하여 비평가는 자기 정당성을 옹호 받을 수 있다는 것이다.
맥락비평	• 예술 작품이 생성되어 나온 배경으로서의 역사성이나 사회성, 그리고 작가의 창작적 심리성을 고려한 비평인 것이다.
인상주의 비평	• 예술작품에 대한 비평가의 자신의 인상과 주관성을 강조하여 자신의 인상과 열정을 독자나 수용자에게 그대로 전달하려는 비평이다.
의도주의	• 직접적으로는 예술작품에 반영된 작가의 의도를 밝혀내어 비평하려는

비평	것이며 또한 구현시키려고 한 의도와 조형적 특성과는 어떤 구조적인 관계를 이루고 있는가를 살피려는 비평방법이다.
내재적비평	• 작품의 내재적 본질에만 집중적으로 주목하려고 하는 비평으로 특정 작품이 지닌 독특성을 집중적으로 주목하려고 하는 비평이다.

• 펠드만(Edmund Burke Feldman)의 비평단계

펠드만은 비평단계를 [그림-2]과 같이 서술, 분석, 해석, 판단의 단계로 구분하여 제시하였다.

[그림-2] 펠드만의 비평의 단계



서술은 작품에서 보이는 내용을 있는 그대로 설명하는 단계이다. 분석은 선, 형, 색의 특징, 표현 재료와 방법, 조형 요소와 원리를 작품의 구조나 구성을 발견하는 단계이다. 해석은 감상자의 생각이나 상상력을 발휘하여 다양한 해석을 시도한다. 판단은 작품에 대한 종합적 가치에 대하여 자기 견해를 정리하고 평가하는 단계이다. 판단의 결과는 객관적인 사실이나 지식에 근거하므로 토론이나 설득에 따라 달라질 수 있다. 즉, 자신의 판단에 대하여 다른 학습자가 이의를 제기할 때 타당성이 부족하여 상호간에 논쟁이 여지가 있다면 토론의 장을 펼칠 수 있다. 이와 같이 펠드만은 단계적 감상을 제시하였지만 학습자의 수준이나 학습 내용, 목표에 따라 각각의 단계를 적절하게 적용하거나 점차적으로 접근 할 수 있다⁴⁵⁾. 또한 펠드만의 평가의 근거로 ‘형식주의’, ‘표현주의’, ‘도구주의’ 등 세 가지를 들고 있다. ‘형식주의’는 미술작품에 있어 시각요소들 사이의 관계, 즉 형식적 조직의 통합된 성질에

45) 교육인적자원부 고시 제2007-79호, 해설[IV].

따라 탁월성을 평가하는 것이고, 표현주의는 예술작품에서 그 탁월성은 예술의 이념과 감정을 효과적으로, 강력하면서 생생하게 전달할 수 있는 측면에서 평가되는 것이며, ‘도구주의’는 예술작품을 도덕적, 종교적, 정치적, 또는 심리적 목표를 달성하고 발전시킬 수 있는 도구라고 인식하는 데 그 탁월성의 기준을 두고 있는 비평이론이다. 이러한 평가의 기준은 미술의 한 형식으로 ‘사실주의’를 배제하고 있다는 비판을 받기도 한다.

• 리샤르(Andr Richard)

리샤르(A. Richard)는 「미술비평의 역사(*La Critique D'Art*)」에서 비평의 역사적 관점을 제시 하였다. 이는 비평의 유형을 ‘기술적 비평’, ‘이념적 비평’, ‘역사적비평’, ‘심리적 비평’, ‘형식주의 비평’ 등 다섯 가지를 들고 그 발전 순서에 따라 설명하고 있다.⁴⁶⁾

• 월프 (T.F.Wolff)

월프(T.F.Wolff)는 미술비평의 유형을 크게 세 가지로 나누었다. 첫째는 비평가의 개인적 감각과 인상을 중심으로 하여 일기체로 나타낸 ‘일기체의 미술비평’ 이고, 둘째는 미술작품의 형식적 특성과 성질을 중심으로 한 ‘형식주의 미술비평’ 이며, 셋째는 ‘맥락주의 미술비평’ 이다. 그런데 세 번째 유형인 맥락주의 미술비평에는 그 내용으로 ‘미술 역사적 비평’ 과 ‘심리 분석적 미술비평’ 그리고 ‘이데올로기적 미술비평’ 을 포함시키고 있다.

종합하면, 미술비평에 대한 다케우치, 스톨리츠, 펠드먼, 임두민, 리샤르, 월프의 분리 유형을 모두 정리하면 <표-5>과 같다.⁴⁷⁾

<표-5> 비평 유형의 비교

제안자	임두민	다케우치	스톨리츠	리샤르	펠드먼	월프
-----	-----	------	------	-----	-----	----

46) 앙드레 리샤르 「미술비평의 역사:미술을 읽는 다섯가지 방법」, 열화당, 2000

47) 박휘락, 전계서, pp.198~204.

유형						
1	규칙에 의거한 비평	재단비평	규칙에 의한 비평	기술비평		
2	백락에 의거한 비평	과학적 비평 역사적비평 심리적비평	백락적 비평	역사적 비평 심리주의 비평 이념적 비평	도구주의비평 (도덕적, 종교적, 정치적, 심리적 목표의 달성)	백락주의 비평 *미술 역사적 비평 *심리분석적 미술 비평 *이태올르기적 미술비평
3	인상주의 비평	인상비평 감상비평 심미비평	인상주의 비평			일기체의 미술비평
4	의도주의비평		의도주의 비평			
5	형식주의 비평			형식주의 비평	형식주의 비평	형식주의 비평
6	전체주의비평					
7					표현주의 비평	
8			내재적 비평			

미술교육에서 미술비평은 전문가적인 미술비평인 아닌 미적안목과 비판적 사고력 향상으로 그리기, 만들기 등 표현위주의 활동에서 더욱 확장하여 글로 자신의 생각을 표현하거나 비평 활동을 통하여 사고를 확대함으로써 적극적인 참여와 언어 능력 및 논술력을 향상 시키는데 있다. 또한 교사와 학습자의 상호 작용을 통한 교수법으로 학습자의 사고능력을 확대 할 수 있다

③ 미술 감상 지도 시 유의점

감상지도에서 유의해야 할 감상지도 관점을 정리⁴⁸⁾하면 다음과 같다.

첫째 통합적인 지도가 되어야한다.

작품을 감상하는 과정은 작품과 감상자의 만남으로부터 비롯된다. 감상자는 자신의 선 이해를 비롯한 전인격적으로 작품과 상호작용을 하고 그를 통하여

48) 한국초등미술교육학회, 「초등미술과 교육학, 교육과학사」,1997, pp.407~411.

의미를 발견하다. 똑같은 작품에 대해 계속적으로 새로운 의미를 발견되는 것도 이러한 이유이다. 따라서 감상은 작품으로부터 무엇인가를 수용하기만 하는 것이 아니라 스스로 적용하고 내면화하는 과정이 통합되어야 한다. 이로써 작품에 대한 해석 및 판단 능력이 길러지는 것이다.

또한 작품 감상은 심미적 반응과 지적반응의 통합적 과정이어야 한다. 지적 감상은 작품과 관련된 지식의 습득을 강조하는 것으로 작품의 역사적 유래, 작가, 작품의 형식적 구조 등에 대해 알게 하는 것을 말한다. 따라서 교육과정에서는 감상을 미적 체험, 표현영역과 연계하여 유기적으로 지도하도록 제시하고 있다.

둘째, 오감을 활용해야 한다.

인간은 감각기관을 통해 정보를 수용하여 사고과정을 거쳐 인식, 감정을 형성한다. 따라서 시각을 비롯해 청각, 미각, 촉각 등 감각기관은 인간의 외부와 상호작용하여 성장해가는 중요한 통로이다. 그리고 이 통로는 서로 연관되어 있기 때문에 보다 더 잘 보기 위해서는 다른 감각을 활용할 필요가 있다. 그림 속에서 ‘시끄러운 것도 보이고 따뜻한 것도 볼 수 있으며 그림을 보며 맛을 느낄 수도 있다.’ 오감을 적극적으로 활용한 발문을 통해 작품을 입체적으로 느낄 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

셋째, 감상과정에서 토론과 언어화가 이루어 져야한다.

미술 감상이 상당 부분 느낌이나 직관, 창의성과 관련되지만 이런 것들에 의한 감상이라 하더라도 학생들이 감상한 내용을 발표하고 토론하고 문장화하는 기회가 많이 주어져야 한다. 그러기 위해서는 미술작품이나 자연 및 환경에 대해 느끼고 판단하고 평가한 것을 자기 나름대로 정리하여 문장화하거나, 발표하는 토론 활동이 필요한 것이다.

넷째, 학습자의 생활과 밀접한 관련을 갖도록 한다.

삶을 위한 감상교육은 그들이 자신들의 삶 속에서 미술문화에 관심을 기울이고 그것을 즐길 수 있는 기회를 마련해 주는 것이다. 그 출발점은 자신이 만

든 작품을 소중히 여기는 데서 시작한다고 볼 수 있다. 학생들이 몰입하여 거기에 자신의 전체를 반영한 미술작품은 그들 스스로 소중히 할 것이며, 그것을 자신의 삶 속에서 즐기고 애호하게 된다. 감상에서도 대상에 대한 심도 있는 이해의 과정을 거친 작품은 잊지 못한다. 그 다음으로 자기 주변의 미술적 환경에 관심을 갖도록 해야 한다. 동네에서 미술적 요소나 아름답게 개선해 볼 점을 찾아본다 던지 공방이나 미술가의 작업실을 방문해 보는 것, 가까운 전시실이나 미술관을 찾아 작품을 나름대로 평가해 보는 활동이 필요하다.

또한 자신의 삶속에서 자연을 즐기고 환경에서 미적 개선을 발견하고 환경의 질을 개선하도록 해야 한다.

다섯째, 미술 관련과의 연계교육을 고려해야 한다.

감상교육은 미술관과 연계해서 이루어질 필요가 있다. 제7차 미술과 개정안에서는 ‘박물관·미술관·전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.’ 라고 공시하고 있다. 그러므로 미술관에서도 교육프로그램을 개발하고 있어서 이것을 적극적으로 활용하는 것도 효과적이다.

개별방문도 가능하지만 학교에서 학생들과 함께 가까운 미술관이나 박물관 등을 방문할 수 있다. 이때 많은 작품들을 수박 겉핥기식으로 둘러보기보다는 사전교육과 사후교육의 계획을 통해 교육적 효과를 높여야한다. 또한 어릴 적 미술관 경험은 성인이 되어서도 미술관을 가까이 할 수 있는 계기를 마련할 수 있다.

여섯째, 시각에 대한 경험을 통해 미술문화를 선택하는 능력을 길러주어야 한다. 미술의 교육적 기여는 대양함을 배우는 것으로 기준에 준한 정답을 찾는 것이 아니라 보다 적절함을 찾는 기준을 만드는 활동이라고 할 수 있다.

따라서 감상은 작품을 통해 나와 다른 다양한 시각을 접하고, 각각의 시각의 차이를 이해함으로써 균형 잡힌 시각을 기르는 것이다. 이것은 다양한 문화를 접하며 살아가는 오늘날의 학습자들에게 반드시 필요한 것이다. 따라서 감상활동은 적어도 둘 이상의 작품을 활용하는 시각의 차이를 경험하게 해야 한다.

4) 미술 감상교육의 문제점과 개선방안

전통적인 미술 감상 수업은 미술 감상 수업시간에 제시된 작품의 작가나 제목 제작연대 배경 등에 관련된 지식을 미술 교사가 학생에게 주입되어 전달되는 이론 수업위주의 미술 감상 수업이었다.

현행(제7차 미술과 교육과정) 우리나라 미술목표가 표현 및 감상능력을 기르고 창의성 계발하여 심미적인태도 함양을 목적으로 하고 있어 학습자의 주관적 의식과 관계없이 일방적인 지식을 전수하는 전통적인 교사 중심의 미술 감상으로는 한계를 지니고 있다.

개인의 특정한 사회적 경험과 배경을 바탕으로 자신의 인지적 작용을 가하면서 주어진 사회 현상의 이해를 구성해 간다고 보기 때문에 교육의 중심은 학습자에게 두어야 한다. 학습자의 의도와는 무관하게 전달 주입하던 교사 중심에서 탈피하여 지역과 학교 학생의 특성에 따라 항상 변형 될 수 있는 학습자 중심의 교육으로 바뀌어야 한다.⁴⁹⁾

또한 학교현장에서의 미술교육의 현실은 그리 좋지 않다. 미술수업시수가 대폭 축소되면서 감상지도 시 체계적인 교육이 어려워 졌으며, 학교지원의 축소와 시설의 부족 등이 미술교사들의 감상교육의 의욕을 저하시키면서 자연스럽게 미술수업이 표현 되도록 편중되는 등 감상수업이 등한시 되고 있다.

따라서, 시대흐름에 반영하여 지금까지의 미술 감상 수업의 문제점을 단행할 새로운 패러다임의 감상교수법이 요구되어진다.

그동안 입시체제로 학생들의 학습의 관심 또한 ‘국, 영, 수’ 일부과목에만 편중과 수업시수의 부족으로 비평적 감상수업이 난항을 겪는 가운데 학생들의 적극적 참여 유도가 절대적으로 필요한 시점이다.

그러므로 시각문화 교육을 위한 새로운 감상교육 방안의 개발이 급선무이며, 학습자의 능동적 흥미유도와 기존 감상수업의 틀에서 벗어나 새로운 감상지도의 패러다임을 여는 효과적인 교수·학습의 연구를 하여야 한다.

49) 김정아, 「미술 감상 교육의 실태연구, 대국대석사논문, 2007, p72.

3. 미술 교육과정에서의 미술 감상 교육

1) 미술교육과정 성격과 특징

지금까지의 감상교육은 창의성, 표현 능력과 마찬가지로 생활을 조화롭게 하거나 인간 형성의 수단적 능력으로 이해되어왔다. 감상 능력과 관련된 설명으로는 ‘어떤 대상을 감상’ 하는 것 외에는 주로 ‘미적 정서 함양’, ‘미술의 이해’, ‘주체적 미의식’, ‘창조성 육성을 위한 감상’, ‘미술품의 가치 판단과 문화유산 존중’ 등으로 설명되어진다.

감상은 ‘미적 정서’와 관련될 경우 ‘심미적 태도’와도 구분이 어렵고, ‘작품 이해’, ‘작품 감정(鑑定)’, ‘향수’ 등의 감상이라는 용어의 애매성 때문에 감상능력을 기르기 위한 활동이나 경험에 대한 정확한 방향 제시가 어렵다.

그러나, 감상의 내용으로 미술품에 대한 이해나 미술품의 가치 판단이 강조되고 있는 점을 고려해본다면, 감상이 ‘정서’나 ‘향수’와는 구분되는 좀더 적극적인 능력으로 그 의미가 구성되어야 한다고 보며, 미술의 문화적 차원에서 미술품의 이해나 가치 판단에 요구되는 능력은 비판적 사고력이며 이는 미술에서의 비평 능력과 관련된다.

따라서, 미술과 교육 목표인 ‘감상 능력’은 ‘비평 능력’으로서 의미가 보완되고 구체화 될 필요⁵⁰⁾로 제7차 미술교육 개정안은 아래와 같이 개정되었다.

① 미술교육과정의 성격

미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하고, 시각 이미지를 통해 다른 사람

50) 양윤정, 전계서, pp.104~105.

과 소통하여, 자신과 세계를 이해하는 예술의 한 영역이다. 또, 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고, 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌 할 수 있다.

미술 교과 교육은 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러준다.

따라서 미술의 다양한 체험, 표현, 감상 활동을 통하여 창의적으로 나타내며 미술 문화를 이해하고 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 목적이 있다.

첫째, 생활 속에서 미적 감수성과 미의식의 체험을 확대함으로써 문화적 가치와 정보, 환경, 생명 등 사회 현상에 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 태도를 갖게 한다.

둘째, 다양한 동기 유발을 통해 표현 의지를 북돋아주고 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구 등의 표현 요소와 표현 계획, 수행, 반성 등의 표현 과정, 표현의 확장에 관한 체계적인 탐색과 자기 주도적인 표현 활동으로 느끼고 생각을 창의적으로 나타내게 한다.

셋째, 미술 작품을 비롯하여 시각 문화 환경에 대한 미적 반응이나 판단을 토대로 비판적 사고력을 기르며, 문화유산을 미학적, 역사적으로 이해하고 자긍심을 길러 전통 미술 문화의 세계화에 기여하게 한다.

미술 교과 내용 영역은 ‘미적 체험’, ‘표현’, ‘감상’ 으로 이루어진다. 각 영역별 교수·학습의 방향은 다음과 같다.

‘미적 체험’은 학습자의 수준을 고려하여 자연과 시각 문화 환경에 대한 탐색, 탐구, 이해, 판단 등의 학습 활동을 전개한다. 이 영역은 학습자의 감각적인 체험을 통하여 관계를 인식하는 사고와 비판적인 안목을 형성하는 판단 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 학습 경험을 제공한다.

‘표현’은 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 표현 과정, 표현의 확장을 경험함으로써 자신의 느낌과 생각을 주도적으로 나타내는 영역이다. 이 영역의

지도는 표현 매체와 방법에 대한 감각과 기능, 표현 과정을 스스로 계획하고 수행해나가는 조직적인 능력을 기르게 한다. 또, 표현 활동과 다른 영역을 관련짓는 적용 능력과 태도에 이르기까지 각 단계에 적합한 학습 경험을 제공한다.

‘감상’은 미술 문화의 이해, 비평, 향수에 필요한 기초적인 능력과 태도를 준비하는 영역이다. 이 영역은 인지적인 접근을 통하여 미술에 대한 체계적인 이해와 비평적인 언어활동을 할 수 있게 하고, 이를 토대로 미술을 문화적 차원에서 중요하게 인식할 수 있으며, 미술 문화 활동에 참여하는 적극적인 태도를 기르도록 한다.

② 미술교육과정의 목표

미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현 능력, 비평 능력을 기르고, 미술 문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.

- 가. 생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다.
- 나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.
- 다. 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.
- 라. 미술을 생활화하여 미술 문화를 존중하는 태도를 가진다.

<중학교 목표>

- 생활 속에서 미술의 다양한 기능과 역할을 이해한다.
- 목적과 의도에 맞게 표현을 계획하고 적용한다.
- 미술 작품을 맥락적으로 해석하고 미술 문화의 의미를 이해한다.

③ 내용 체계

미술 교육과정 감상영역 내용체계는 <표-7>와 같다.

〈표-6〉 미술 교육과정 내용체계

요요	초등학교		중학교	고등학교
	3, 4학년	5, 6학년	7, 8, 9학년	10학년
감상	(1) 미술 작품 미술 작품의 이해와 감상 활동에 관심 갖기	(1) 미술 작품 미술 작품의 특징을 분석하고 감상하기	(1) 미술 작품 미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기	(1) 미술 작품 미술 작품의 다양한 가치를 판단하고 감상하기
	(2) 미술 문화 미술 문화에 관심 갖기	(2) 미술 문화 미술 문화의 특징과 중요성을 이해하기	(2) 미술 문화 미술 문화의 기능과 역할을 이해하기	(2) 미술 문화 미술 문화의 가치를 이해하고 발전 방안을 모색하기

④ 학년 군별 목표

가. 미술 작품

미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상한다.

- ① 미술 작품의 시대별, 지역별, 양식별 특징을 이해하기
- ② 미술가와 작품의 역할 이해하기
- ③ 미술사에 관련된 용어와 지식을 활용하여 작품의 의미를 설명하기

나. 미술 문화

미술 문화의 기능과 역할을 이해한다.

- ① 전통 미술의 현대적 의미를 찾아보기
- ② 지역 미술 발전을 위한 미술관, 박물관, 전시장 등의 역할을 이해하기

⑤ 교수·학습 방법

가. 교수·학습 계획

- (1) 학습 목표는 교육과정의 내용 체계와 학습자의 성취 수준을 종합적으로 고려하여 설정한다.

- (2) 학습 내용은 ‘미적 체험’, ‘표현’, ‘감상’의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표에 적합하게 선정하되, 각 영역별 학습 내용 간의 관련성, 학년 구별 학습 내용 간의 연계성을 고려한다.
- (3) 학습 과제의 성격, 과제 해결을 위한 기본 절차와 방법, 사전 지식의 활용, 학습 활동, 피드백 등을 세부적으로 제시한다.
- (4) 학습 내용과 방법 및 수업의 시기는 학교와 지역 사회의 특수성, 행사, 계절, 학생 수, 시설 및 용구 등을 고려하여 탄력적으로 조정·운영한다.

나. 교수·학습 방법

- (1) 영역별 학습 내용의 특성을 고려하고, 학습 목표를 효과적으로 달성할 수 있는 다양한 방법과 매체를 활용한다.
- (2) 학생과 교사의 상호 작용을 활발하게 하기 위해서 시범, 강의, 개별 작업 및 협동 작업, 게임, 현장 견학, 극화, 토론 등 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (3) 학습자의 지적 호기심과 학습 동기를 유발할 수 있는 발문과 개방적 질문을 적극 활용한다.
- (4) 정보 통신 기술(ICT)과 사진, 영상, 멀티미디어 등을 활용하여 학습의 효과를 높인다.
- (5) 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 지역의 미술 자료와 문화 공간을 적극적으로 활용한다.

⑥ 내용 영역별 지도

(1) 감상

- (가) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술 작품, 미술사 관련 정보와 일화 등을 활용

하여 감상에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.

- (나) 다양한 감상 관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지게 한다.
- (다) 작품은 성, 인종, 민족, 지역, 시대, 양식별로 비교 감상하고, 문화적 다양성과 차이를 이해하도록 지도한다.
- (라) 미술 용어를 이해하고, 감상문 쓰기, 발표 및 토론 등에 활용한다.
- (마) 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.
- (바) 전통 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 전통 미술 자료와 문화 공간을 적극 활용한다.
- (사) ‘미적 체험’ 및 ‘표현’ 영역과의 연계성을 고려한다.
- (아) 교과 간 통합적 접근을 통하여 감상을 확장할 수 있게 한다.⁵¹⁾

2) 미술교육과정 감상교과의 고찰

‘미술 감상’ 과목은 국민 공통 기본 교육과정의 미술을 비평적, 방법적 관점에서 확장, 심화하여 미술 작품이나 미술가에서부터 현대의 시각이미지, 멀티미디어, 광고, 미술 제도에 이르기까지 미술의 다양한 측면을 포괄적으로 감상하고 이해할 수 있는 미술 감상의 실천적 능력과 태도를 기른다. 미술 문화를 올바르게 이해하고 판단하는 시각적 문해력을 통해 자신이 속한 사회·문화적 차원에서 미술을 향유하는 능동적인 실천 주체가 될 수 있도록 하는 데 중점을 둔다. ‘미술 감상’ 과목의 내용 체계는 ‘관찰과 반응’, ‘분석과 해석’, ‘판단과 활용’의 세 영역으로 구성한다.

‘관찰과 반응’ 영역에서는 미술 현장 체험을 통해 다양한 미술을 감상하고 작품에 대한 전체적인 느낌과 생각을 갖게 하는 데 중점을 둔다.

‘분석과 해석’ 영역에서는 조형적 특성의 이해, 미술가에 대한 탐구, 작품에 대한 맥락적인 이해를 중심으로 미술의 분석 방법을 익히고, 분석된 내용을

51) 교육인적자원부 고시 제2007-79호 [별책13호]

해석하는 데 중점을 둔다.

‘판단과 활용’ 영역에서는 여러 가지 유형의 비평 방법과 판단 기준을 활용해서 감상 대상을 비평해보고, 다양한 미술 활동에 적용해보는 데 중점을 둔다. 이들 세 영역은 감상 과정에서 분리되지 않고 통합적으로 작용하여 발현되도록 한다.

① 목표

미술 감상 활동을 통하여 미술에 대한 비평 능력과 심미적 안목을 길러 미술 문화를 향유할 수 있는 능력과 태도를 기른다.

- 가. 미적 대상의 특성을 관찰하고 이해한다.
- 나. 미술 감상과 비평 방법을 이해하고 적용한다.
- 다. 비평적 관점에 근거하여 미적 가치를 판단하고 활용한다.

② 내 용

가. 내용 체계

미술 감상교과 내용체계는 <표-7>⁵²⁾와 같다.

<표-7>미술 감상교과 내용체계

대영역	중영역	소영역
(1) 관찰 과 반응	(가) 직관적 감상	① 미술 용어를 활용하여 미적 대상에 대한 느낌과 생각을 이야기하기 ② 감상 대상에 대한 느낌과 생각의 차이에 대하여 토론하기
	(나) 현장 체험	① 생활 주변, 미술관, 박물관, 작가 스튜디오 등에서 미술을 감상하기 ② 학교 및 지역 미술 행사에 관심 갖고 참여하기

52) 교육인적자원부 고시 제2007-79호 [별책13호]

대영역	중영역	소영역
(2) 분석 과 해석	(가) 조형적 특성 이해	① 조형 요소와 원리, 재료와 기법 등을 분석하기 ② 작가 양식, 시대 양식, 민족 양식 등에 대하여 알아보기 ③ 감상 대상의 형식적, 양식적 특성에 기초하여 정보를 해석하기
	(나) 미술가 탐구	① 미술가에 대한 정보 수집하기 ② 미술가의 개인적 경험, 성장 배경, 표현 특성의 관계 이해하기 ③ 미술가가 지역, 사회, 미술계에 미치는 영향 해석하기
	(다) 맥락적 이해	① 시대별, 지역별 미술의 특성 비교 분석하기 ② 감상 대상을 역사, 정치, 경제, 사회, 문화적 맥락에서 해석하기 ③ 시간, 장소, 환경에 따른 감상 대상의 의미 변화 이해하기
(3) 판단 과 활용	(가) 미술 비평	① 미술이나 미술가에 대한 비평의 관점에 대하여 토론하기 ② 비평 관점을 활용하여 비평문 작성하기
	(나) 감상의 활용	① 주제가 있는 전시 기획하기 ② 감상 대상에 대한 이해와 판단을 보여주는 작품 감상집, 포트폴리오 등을 제작하기

나. 영역별 내용

(1) 관찰과 반응

(가) 직관적 감상

다양한 미술을 감상하고 전체적인 느낌과 생각을 설명한다.

- ① 미술 용어를 활용하여 미적 대상에 대한 느낌과 생각을 이야기한다.
- ② 감상 대상에 대한 느낌과 생각의 차이에 대하여 토론한다.

(나) 현장 체험

다양한 미술 감상 활동에 참여하고 반응한다.

- ① 생활 주변, 미술관, 박물관, 작가 스튜디오 등에서 미술을 감상한다.
- ② 학교 및 지역 사회 미술 행사에 관심을 갖고 참여한다.

(2) 분석과 해석

(가) 조형적 특성 이해

감상 대상의 조형적 특성을 다양한 관점에서 분석하고 해석한다.

- ① 조형 요소와 원리, 재료와 기법 등을 분석한다.
- ② 작가와 민족 및 시대에 따른 특성과 양식에 대하여 알아본다.
- ③ 감상 대상의 형식적, 양식적 특성에 기초하여 정보를 해석한다.

(나) 미술가 탐구

미술가에 대한 다양한 정보를 분석하고 해석한다.

- ① 미술가에 대한 정보를 수집한다.
- ② 미술가의 개인적 경험, 성장 배경, 표현적 특성의 관계를 파악한다.
- ③ 미술가가 지역 또는 사회, 미술계에 미치는 영향에 대하여 해석한다.

(다) 맥락적 이해

감상 대상에 관련된 다양한 정보를 분석하고 맥락적으로 해석한다.

- ① 시대별, 지역별 미술의 특성을 비교 분석한다.
- ② 감상 대상을 역사, 정치, 경제, 사회, 문화적 맥락에서 해석한다.
- ③ 감상 대상의 의미가 시간, 장소, 환경에 따라 어떻게 변화되는지를 이해한다.

(3) 판단과 활용

(가) 미술 비평

다양한 유형의 비평 방법을 이해하고 활용한다.

- ① 미술이나 미술가에 대한 평론, 신문 기사, 서적 등에 활용된 비평의

관점에 대하여 토론한다.

② 비평의 관점을 활용하여 감상 대상에 대한 비평문을 작성한다.

(나) 감상의 활용

감상 내용과 판단 기준을 다양한 미술 활동에 활용한다.

① 주제가 있는 전시회를 기획한다.

② 감상 대상에 대한 이해와 판단을 보여주는 작품 감상집, 포트폴리오 등을 제작한다.

③ 교수·학습 방법

가. 교수·학습 계획

- (1) 학습 목표는 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 설정하되, 지식, 기능, 태도 등 학습자의 다양한 능력을 고려하여 계획한다.
- (2) 학습 내용은 ‘관찰과 반응’, ‘분석과 해석’, ‘판단과 활용’의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표 달성에 적합하게 선정하되, 특히 영역별 학습 내용 간의 관련성 및 연계성을 고려한다.
- (3) 학습자의 관심과 학습 능력, 선행 학습 내용 및 성취 수준 등을 고려하여 학습자에게 적합한 학습 내용의 양과 수준으로 교수·학습 계획을 수립한다.
- (4) 학습 과제의 성격, 과제 해결을 위한 기본 절차와 방법, 사전 지식의 활용, 학습 활동, 피드백 등을 구체적으로 계획한다.
- (5) 학습 내용과 방법 및 수업의 시기는 학교와 지역 사회의 특수성, 행사, 계절, 학급 인원 수, 시설 등에 따라 탄력적으로 조정하여 운영한다.

나. 교수·학습 방법

- (1) ‘미술 감상’ 과목은 지식의 전달보다는 감상에 필요한 절차와 방법을 익혀 실제 작품 감상의 상황에서 적용해보도록 지도한다.

- (2) ‘미술 감상’ 과목은 미술에 대한 폭넓은 이해를 위해서 ‘미술과 삶’, ‘미술 창작’ 과목과 연계하여 지도한다.
- (3) 학생과 교사의 상호 작용을 활발하게 하기 위해서 강의, 개별 작업 및 협동 작업, 게임, 현장 견학, 극화, 발표 및 토론 등 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (4) 학습자의 지적 호기심과 학습 동기를 유발할 수 있는 발문을 하도록 노력하고, 개방적 질문을 적극 활용한다.
- (5) 인터넷을 활용한 미술 정보 탐색 및 분석, 웹 토론 학습, 멀티미디어 활용 학습, 컴퓨터 그래픽 프로그램 활용 학습 등 정보 통신 기술(ICT)을 활용하여 학습의 효과를 높인다.
- (6) 미술의 개념을 이해하고 미술 전문 용어를 습득하여 감상과 비평 활동에 적절히 활용하도록 지도한다.
- (7) 감상이나 비평의 대상이 되는 작품을 선택할 때 지역, 시대, 양식, 정치적 성향, 성별, 계급, 민족, 종교 등에 따라 편중되지 않도록 고려한다.
- (8) 미술관이나 박물관 견학뿐만 아니라 다양한 전시나 공연 등 공공 문화 행사에 참여 기회를 확대하고 이를 적극적으로 수업에 활용한다.
- (9) 미술 감상과 비평 활동에서 타 교과와의 연계를 통해 다양한 배경 지식을 바탕으로 풍부한 해석을 이끌어 낼 수 있도록 지도한다.
- (10) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술 작품, 시사성 있는 미술 내용 등을 적절히 활용하여 미술에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.

④ 평 가

가. 평가 계획

- (1) 평가 목표와 내용은 교육 과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 설정한다.
- (2) 학생들의 태도, 과정, 결과물에 대한 평가가 균형 있게 이루어지도록 계획한다.

- (3) 평가 기준을 학습자들에게 미리 제시하여 평가의 객관성과 신뢰성을 높인다.

나. 평가 방법

- (1) ‘미술 감상’ 과목에서는 지식, 이해, 적용, 분석력, 해석력, 판단력, 발표력, 토론 능력, 태도 등을 평가한다.
- (2) 평가 방법은 평가 목적과 평가 내용에 적합한 것을 선정하며, 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- (3) 미술 작품과 시각이미지에 대해 다양한 해석적 접근을 가능하게 하여 학습자들이 자신의 관점과 언어로 표현하는 능력을 평가한다.
- (4) 비평적 탐구 과정을 통해 학습자들이 자신의 의견을 합리적으로 설명하여 타인을 설득하는 소통 방식과 과정에 주목하여 평가한다.
- (5) 감상문, 비평문 등의 글쓰기 형식과 구두 발표, 토론 등의 말하기 형식, 지필 평가, 포트폴리오 등 다양한 평가 방법을 적절히 활용한다.
- (6) 수행 평가를 실시할 때에는 지역 및 학교 여건 등을 고려한다.

다. 평가 결과의 활용

- (1) 평가 결과를 누가 기록하여 개인별 성장 수준을 파악하는 자료로 활용한다.
- (2) 평가 결과는 성취 수준으로 제시하여 학생들이 자신의 성취 정도를 이해하는 자료가 되도록 한다.
- (3) 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 방법의 개선 및 내용 선정을 위한 자료로 활용한다.

III. 미술교육에서의 감상교육과 패러디

1. 패러디의 이해

1) 패러디의 개념 및 특징

패러디의 현상은 하나의 유행처럼 급속도로 번져 우리주변의 일상, TV, 라디오, 인쇄매체, 등 다양한 미디어를 통하여 생활과 밀접하게 나타나고 있다.

우리는 주변에서 재치 있는 말썬씨와 기발한 발상으로 웃음을 자아내어 분위기를 돋우는 사람들을 가끔 만나게 되는데, 이것은 웃음이 상대방에게 가까이 다가가는 방식 가운데 하나임을 잘 말해준다. 기존의 상황을 반전시키거나 이야기의 맥락을 뒤집는 재치 있는 언어 구사가 바로 ‘패러디(parody)’라 할 수 있다. 53)

일반적으로 패러디란 희랍어 'parodia'는 ‘para’와 'odos'가 합성된 것으로 ‘대응노래counter-song’이라는 뜻이다. 여기서 접두사인 'para'는 이중적인 뜻을 가지고 있는데 그 중 하나는 ‘대응하는(counter)’ 혹은 ‘반대하는(against)’의 대비나 대조라는 뜻을 가진다. 이것이 아마도 패러디 정의의 관계적이고 실용적인 요소인 조롱을 향한 형식상의 출발점이 되었다고 추측한다. 즉, 패러디는 조롱하거나 우습게 만들려는 의도를 지닌 채 하나의 텍스트를 다른 텍스트와 대조시킨다는 것이다. 한편 ‘para’는 ‘곁에(beside)’ 혹은 ‘가까이(close to)’의 일치와 친밀함이라는 뜻도 갖는다.(Linda Hutcheon,1993).

세계미술용어사전(1999)에서는 주로 명작의 시구나 문체를 모방하고 내용은 전혀 별개의 것을 표현함으로써 그 외형과 내용의 불일치에서 익살스러운

53) 전국미술교과모임, 「시각문화교육관점에서 쓴 미술교과서」,휴머니스트, p161.

효과를 주는 시(時)로, 그 기원은 7,8세기 그리스로 올라가는 초기 시와 운문(韻文)등 주로 문학의 영역에서 행해졌으나, 오늘날에는 미술의 영역에서도 자주 사용되고 있다.(박소연,2006)

패러디는 논자에 따라 하나의 텍스트가 다른 텍스트를 ‘조롱하다’, ‘희화하다’ 라는 좁은 개념으로 사용되기도 하는데 고전적인 문학, 미술과 같은 범위를 넘어서 대중문화에서도 패러디를 도입하기 시작한 현대 패러디 이론은 후자의 개념에 가깝게 받아들여진다. 일반적으로 패러디의 형식상의 개념은 미술이나 문학 등의 영역에서 이전의 원작을 재편집하고, 재구성하고, 전도시키고 초팩락화 하는 통합된 구조적 모방의 과정을 말하는 것으로 「옥스퍼드 영한사전」에 의한 패러디의 정의는 다음과 같다.

‘패러디란 산문이나 운문에서 한 작가나, 한 부류의 작가들이 우습게 보이려는 방식으로, 특히 우습게 부적절한 주제에 이들을 적용시키면서 모방하려는 시구나 구절의 전환으로 이루어진 구성, 원작에 다소 밀접하게 근거를 두고 모방하는 것이지만 우스꽝스러운 효과를 산출하기 위해 전환된 모방이다.

이러한 정의에서도 내포하고 있듯이, 패러디는 원작과는 다른 비평적 거리를 갖고 있다는 것으로 모방이 아닌 재창조의 의미함을 알 수 있다.⁵⁴⁾

혼성모방으로 이해되는 패스티쉬(Pashtiche)의 개념은 프랑스어로 원래 모방이나 모작을 뜻하는 말이다. 원래의 어원은 이탈리아어 ‘패스티치오’로 그것은 이질적인 것들이 서로 혼합되어 있는 상태를 말한다, 패스티쉬는 이미 잘 알려져 있는 낯익은 명화나 대중적 이미지를 작품에 부분적으로 차용, 이용, 변안, 각색하는 창작 방법론 이라고 할 수 있다. 즉, 남의 작품에서 이미지를 따오되 독창적으로 짜집기 하는 방식으로 남의 작품을 자기 것처럼 속이는 표절이나 도용과는 명백히 다르다고 할 수 있다.

그러나, 패스티쉬는 역설적으로 독창성을 주장한다. 그것은 원작과 동일함

54) 김아라, 전개서, p.18, 재인용.

에도 불구하고 알레고리적인 메시지를 전한다. 이 메시지는 오리지널한 텍스트는 없다는 것이며, 나아가 양식상의 개혁은 더 이상 가능하지 않다는 막다른 길을 알리는 메시지다. 패러디와 패스티쉬의 차이점은 패스티쉬가 차이보다 유사성을 더 강조한다는 데 있다. 패스티쉬는 비판력 없이 닮음을 특징으로 하는데, 한 텍스트들로부터의 모방이 되므로 비판성이 풍자성보다는 상대적으로 유희적 기능이 강하게 부각된다.⁵⁵⁾

이에 패러디의 어원은 광범위한 의미로 모방, 풍자, 비판, 조롱, 경멸의 의미를 넘어 승화, 존경의 의미까지 내포하고 있는 것이다.

2) 패러디의 유형

패러디의 유형을 모방적 패러디, 풍자적 패러디, 원 텍스트의 존재가 불가능한 패러디 등 크게 3가지로 나누어 볼 수 있다. 또한 3가지의 기준을 통하여 이론가의 견해를 종합해 보면 <표-8>⁵⁶⁾과 같다.

<표-8> 이론가들의 패러디 유형 분류

유형 분류	모방적 패러디	풍자적(비판적) 패러디	원 텍스트의 존재가 불가능한 패러디
유형의 특징	원텍스트에 호감을 가지고 원텍스트의 의미 확장에 주력함	원텍스트에 대한 조롱과 비판적 차이를 필수로 함	원 텍스트의 권위와 규범, 그 자체가 불가능하다고 가정 하므로, 작품이 지니는 창조성이나 원본성을 부정하기 때문에 원텍스트의 권위와 규범을 대증화 시킴
이론가의 견해	뉴먼 원텍스트의 권위 계승함	권위와 근거의 과정 무시함	원텍스트의 권위, 근거, 그것의 존재 자체가 불가능함(포스트모더니즘적담론)

55) 김희정, 「패러디를 이용한 창의적인 표현방안」, 국민대석사논문, 2004, pp8~9.

56) 김계자, 「포스트모던 미술교육에서 패러디를 활용한 표현지도」, 서울교육대학원 석사논문, 2008, p.10.

	로즈	재건적 태도 (원텍스트의 호감과 비판)	파괴적 태도 (원텍스트의 조롱과 경멸)	
	허천	원텍스트의 존경	원텍스트의 경멸	전, 후, 텍스트에 대한 공격이 없음

마이클 뉴먼(Michael Newman)은 텍스트에 대한 이론가들의 태도에 따라 세가지 유형으로 나누었다. 첫째는 원텍스트를 모방적 패러디로 원텍스트의 권위를 계승함으로써 호감을 표현한다. 둘째, 풍자적 패러디 관점으로 권위와 근거의 과정을 무시함으로써 비판적으로 접근한다. 이러한 접근방법은 현대 미술과 더불어 대중매체에서 많이 사용하고 있는 예이다. 자세한 사례는 뒤에서 언급될 「미술 감상교육에서의 패러디 활용 방법」에서 자세히 다루어 보겠다. 셋째, 포스트 모더니즘적 담론으로 원텍스트의 존재가 불가능한 패러디의 유형으로 원텍스트의 권위, 근거, 그것의 존재 자체가 불가능하다.

마가렛 로즈(Marhet. A. Rose)는 두가지 견해로 나누고 있는데, 첫째, 모방적 패러디 유형으로 원텍스트의 호감과 비판으로 재건적 태도를 갖는 것이다. 둘째는 풍자적 패러디로 원텍스트의 조롱과 경멸 파괴적 태도 등을 표현함으로써 이 유형 또한 과거 거장들이 즐겨 사용하던 방법으로 대표적 작가로는 프랜시스 베이컨(Francis Bacon)이 있다.

린다 허천(Linda Hutcheon)은 3가지 유형으로 나누고 있다.

첫째, 모방적 패러디로 원텍스트의 존경을 표현하며, 둘째, 풍자적 패러디로 원텍스트의 경멸을 표현함으로써 비판적 태도를 가지고, 셋째, 원텍스트의 존재가 불가능한 패러디로 전, 후 텍스트에 대한 공격이 없는 유형으로 분리하였다.

이상에서 살펴본 패러디의 유형을 종합해보면, 패러디는 모방적 패러디로 원텍스트의 존경과 권위에 계승으로 호감을 표현하는 재건적 태도를 취하고 있으며, 풍자와 비판적 성격을 띠며 동시대의 사회상과 작가의 작가관을 강하

게 표출하고 있다. 마지막으로 패러디의 경향을 사회상의 한 패러다임으로 인식하고 포스트모더니즘적 담론을 유형을 띄며 원텍스트의 존재가 불가능한 패러디로 가정하는 유형으로 나누어 볼 수 있다.

3) 패러디의 교육적 함의

시각문화교육의 방법으로 많이 제안되는 방법 중 하나가 패러디이다. 패러디는 앞서 ‘시각문화의 매개’, ‘사회문화적 관점’, ‘의미중심의 통합적 해석’, ‘비판적 구성’, ‘기술적 경험’이라는 시각문화교육의 특성을 효과적으로 드러낼 수 있는 방식이기 때문이다. 사전적으로 ‘방법적 인용’이라고 정의되는 패러디는 일정한 의도를 갖고 기존의 작품을 뒤집거나 이용하여 원 텍스트와 텍스트간의 차이를 만들어 내는 방법이다. 이러한 패러디가 시각문화교육의 대표적 전략으로 제시되는 이유를 두 가지 관점에서 살펴 볼 수 있다.

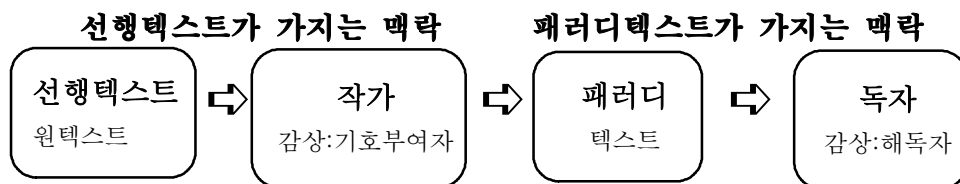
첫째, 포스트모던 시각 예술계의 방법론적 특성인 ‘상호텍스트성(intertextuality)’⁵⁷⁾을 가장 잘 드러낼 수 있는 방법이다. 상호텍스트성은 어느 한 텍스트가 다른 텍스트와 맺고 있는 상호 관계로 정의될 수 있다. ‘모든 텍스트는 마치 모자이크와 같아서 여러 인용물로 구성되어 있다. 모든 텍스트는 어디까지나 다른 텍스트를 흡수하고 그것들을 변형시킨 것에 지나지 않는 것이다.’⁵⁸⁾ 텍스트는 그 자체로 닫혀져 있는 세계가 아니라 열려져 있는 세계로 하나의 텍스트는 다른 텍스트들에 끊임없이 영향을 받는다. 패러디는 원본을 ‘모방’ 하되 그 ‘차이’를 강조하는데, 이것은 이제까지 미술의

57) 포스트모더니즘과 관련하여, ‘상호텍스트성’의 개념이 맨 처음 도입된 것은 1960년대, 잡지 「텔 켈 Tel Quel」을 이끄는 대표적인 멤버 중의 한 사람인 줄리아 크리스테바 Julia Kristeva 에 의해서이다. ‘합직성(合織性)’,이나 ‘텍스트 상호성’이라고 번역되기도 한다. 이의 뿌리로 러시아의 문학 이론가이며 사상가인 미하일 바흐친계는 ‘대화주의’ 좁게는 ‘이어성(異語性)’을 새롭게 해석한 것이다.

58) 김옥동, 「바흐친과 대화주의」, 나남에서 재인용, p11.

가장 중요하게 여겨왔던 ‘창의성’의 의미를 전혀 다르게 변형시키면서 현대 미술에 영향을 미치고 있다. 패러디는 기존의 문화를 재해석하고 수용하는 과정에서 자연스럽게 나온 산물이기에 단지 현대에 국한된 현상은 아니다. 그러나 그럼에도 불구하고 현대 사회에 패러디가 많아지는 이유는 혼성을 허용하는 문화적 패러다임과 매체의 영향이 크다. 오늘날 컴퓨터와 인터넷의 발달은 원화의 복제를 순식간에 가능하게 하면서 패러디를 대중적인 양식으로 자리 잡게 하는데 기여하고 있다.

둘째, 비평과 창작이 혼합된 양식이라는 점이다. 패러디의 소통과정은 ‘선행텍스트’와 ‘작가(패러디스트, 기호부여자)’가 가지는 제1소통과정, 패러디텍스트와 독자(수신자)로 파악되는 제2소통과정으로 나누어진다.[그림-2]59).



[그림-2] 패러디의 기호학적 형식과 맥락

첫 번째 과정에서는 비평이, 두 번째 과정에서는 생산이 주 활동이며 이 과정에 참여한 사람은 빌려주고 빌려 오는 관계를 인지함으로써 비평과 생산의 순환적 관계성을 이해하게 된다. 패러디는 작품을 시간과 공간 속에서 끊임없이 재해석이 가능한 살아있는 대상으로 만든다. 또한 패러디는 작품이 개인의 창작품이기도 하지만 동시에 그 개인이 속한 사회와 역사의 공동 창작품임을 이해하게 한다.

창작(visual production)과 비평(visual analysis)은 상호 보완적 관계이다. 의미의 수용 없이 새로운 의미를 산출할 수 없으며, 의미를 산출함으로

59) 서울교대미술교육연구회, 전계서, p.441.

써 수용된 의미가 구체화되기 때문이다. 특히 해석학적 관점에서 패러디는 작품에 대한 비평과 창작의 반복을 통한 커뮤니케이션의 과정이다. 한 작품에 다수의 해석의 가능하고 그 해석 또한 변할 수 있다. 해석의 과정의 과정은 ‘해석학적 순환(hermetic circle)’이라는 의식의 흐름을 거쳐 지평융합(fusion of horizon)’에 이르는 과정이다. 이 과정에서 ‘전 이해(pre-understanding)’와 새로운 이해(understanding)가 순환하고 질문과 대답이 순환하는 것이다. 또한 이 과정 속에서 자신의 생각이 시각적으로 구체화되는 것이며, 패러디의 대상이 된 작품과 패러디를 한 작품 모두 새로운 의미를 가지게 된다. 패러디가 갖는 미적 효율이나 장점은 쉽고 기발하다는 것이다. 쉽다는 것은 이미 있는 것을 이용하기 때문이고, 기발하다는 것은 이미 있는 것을 변형시키는 창의성의 문제와 관련되며 창작의 즐거움을 제공한다.⁶⁰⁾

이로서 패러디 교육은 모방으로부터 출발하여 새로운 것을 창출한다는 것을 알 수 있다. 이러한 교육의 정당성은 고대 동·서양의 철학자들의 주장을 통해 살펴 볼 수 있다. 서양의 대표적 철학자인 ‘플라톤’은 ‘미술은 모방으로부터 출발한다’라고 주장하며, 도제 교육을 통한 모방교육의 참의미를 주장하였다. 동양에서는 ‘상남편북론(尙南貶北論)’을 주장했던 ‘동기창(董其昌, 1555-1636)’⁶¹⁾은 방작(倣作)을 통한 창작의 중요성을 주장한 바 있다. 이처럼 패러디 교육은 철학적 토대를 통해 현대사회의 새로운 교육으로 단순 모방을 넘어 학습자의 창작과 비평으로 학습자의 새로운 사고의식의 확장 통한 미술수업에서 사회적 가치와 이슈를 탐구한다고 할 수 있다.

60) 서울교대미술교육연구회, 전계서, pp.440~442.

61) 중국 명 [明] 화가, 중국의 화가 서예가

2. 미술 감상교육에서의 패러디 활용

1) 미술 감상교육에서의 패러디 활용 방법

‘모방은 창조의 어머니’ 라고 한다. 즉 창작은 모방으로부터 시작 된다고 해도 과언이 아닐 것이다. 서양의 르네상스 시대 때는 과거 거장들 또한 모방을 통해 화가로서의 견습을 받는 도제형식의 미술교육이 이루지고, 우리의 선조들 또한 스승과 제자의 도제교육을 통해 예술 활동을 펼쳐왔다. 예술에서 뿐만 아니라 인간과 동물의 행위에서도 우리는 모방을 통해 삶을 살아간다. 모방을 통해 재창조하는 새로운 창조활동이야말로 조물주가 인간에게 선사한 특권중 하나이다. 현대에 이르러 ‘모방’ 과 ‘표절’ 이라는 두 개념의 혼돈 속에 그 의미의 정당화를 찾아가고 있다. 이에 올바른 인식을 위한 패러디 활용 교육은 타당성을 확인해 보려 한다.

오늘날 다양한 분야에서 패러디를 볼 수 있다. 이 시대에 새롭게 나타나는 현상은 아니지만 오늘날 패러디에 대한 관심이 더욱 대두 된 것은 모든 예술과 문화에서 자아 반영적 성격을 나타내고 있기 때문이다. 패러디는 현대 예술에 나타나는 자기 반영의 중요한 형식이다. 패러디의 범주는 실로 광범위한데, 이는 전체 장르에 대한 패러디, 한 시나 조류의 스타일에 대한 패러디, 특정 예술가에 대한 패러디 등으로 분류할 수 있으며, 개별 항목마다 더 세분화하여 패러디가 이루어지고 있다고 볼 수 있다. 62) 패러디는 현대미술에 갑자기 등장 한 것이 아니며, 뒤상, 피카소, 마네, 마그리트, 앤디워홀, 보테르 등 많은 작가들이 고대에서 현대에 이르기까지의 작품들을 패러디 기법을 활용하여 차용과 재인용을 통해 작품을 탄생시키고 있다.

패러디는 포스트모더니즘 풍조에 따라 광고, 영화, 음악, 인쇄 매체 등 다

62) 김희정, 전계서 ,p.8.

양한 분야에 유행처럼 번지고 있으며, 이는 산업혁명 이후에 이미 예고 되어 있던 현상으로 기계 산업사회의 도래를 알리는 복제물 속에서 이미 ‘패러디’는 풍자와 의미의 재해석으로 대중사회의 새로운 미술의 패러다임을 만들었다.

대중사회의 다양한 매체를 중심으로 패러디의 일반적인 방법으로 비판과 조롱의 직유적인 패러디 기법을 활용하여, 현대 미술 작품에서의 ‘작가중심 패러디’와 ‘미디어 매체 속 패러디’로 나누어 볼 수 있다. 그 내용은 아래와 같다.

2) 현대 미술 작품에서의 패러디

패러디는 앞에서 살펴 본 바와 같이 산업혁명이후 산업발달의 영향으로 포스트모더니즘의 시작을 알리는 대표적인 기법으로 과거 전통미술에 대한 작품 또는 대상을 조롱, 풍자, 또는 비판 하는 형태를 취하며, 매우 광범위하게 활용되어 현대 미술에 까지 이어져 내려오고 있다. 패러디의 영역은 실용적 범주를 가지는데 고유성 보다는 목적에, 원작의 독창성 보다는 재창조에 의미를 두는 분야이다. 패러디는 오히려 원작에서 나타난 의미를 부정하는 경향까지 보이고 있으며 현대 미술의 의미는 그 자체의 고유성이 아니라 의도하는바 목적이 있다는 것이다.⁶³⁾ 이러한 경향이 현대 미술작품에서 어떻게 활용되고 있는지, 미술 작품 뿐 아니라 대중매체에서 다양하게 나타나고 있는 패러디작품의 사례를 분석해보면 다음과 같다.

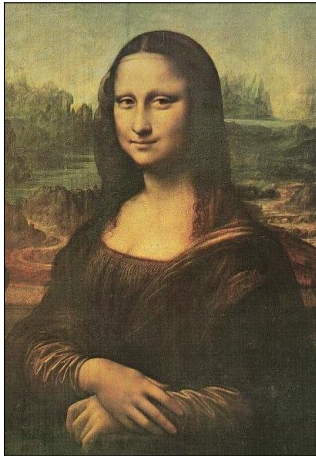
① 작가의 미술작품 속 패러디

과거 거장들은 도제교육을 통해 위대한 화가의 작품을 모사하면서 통해 자신만의 작품을 창조해갔다. 현대 작가들도 차용⁶⁴⁾과 인용을 통한 패러디 기

63) 정금희, 「현대미술에 있어서 패러디 유형에 따른 작품분석」, 예술논총, 2001, p.18.

법을 활용하여 개성 있는 자신만의 작품을 창조하고 있다. 대표적인 화가로는 뒤상, 워홀, 마네, 피카소, 리히텐 슈타이너, 보테르, 베이컨 등이다

가장 많이 패러디된 작품으로 레오나르도 다빈치의 작품<모나리자>[그림-4]를 꼽을 수 있다. <모나리자>에 영감을 얻어 패러디 한 작가는 뒤상, 앤디 워홀, 페르난도 보테르 등이 있다. 이 작가들의 공통점은 모나리자의 형상을 가지고 자신만의 해석을 통해 비판 또는 조롱을 통한 직유적 패러디 기법을 활용하여 표현 하였다.



[그림-4]레오나르도 다빈치, <모나리자>

먼저 마르셀 뒤상(M. Duchamp)은 1919년 싸구려 복제화에 연필로 턱에 수염을 그려, 이상적인 여성의 미의 표본인 <모나리자>[그림-4]를 과감히 수염 난 남자로 탈바꿈하였으며, 그림 속 'L.H.O.O.Q'(프랑스어로 빨리 읽으면, 그녀는 끝내주는 엉덩이를 가지고 있다.)' [그림-5]라고 제목을 적었다. 뒤상의 작품은 명화의 아우라(Aura)를 붕괴하고 대량복제를 통한 포스트모더니즘의 시작을 알리는 계기가 되었다. 워홀의 <모나리자>[그림-6]는 레디메이드⁶⁵⁾의 대표적인 작품으로 권위를 부여하는 전통

64) 이전의 미술을 모방하고 그 양식을 흉내 내거나 그것의 특징적인 현상, 이미지를 사용. 현대 미술에서는 차용한 요소, 원리 그 자체가 작품의 본질이며 의도적으로 사용.

65) '기성품의 미술작품'이라는 의미이며 M.뒤상이 처음으로 창조한 미술 개념.으로 일찍이 큐비즘(입체파) 시대에 뒤상은 도기로 된 변기(便器)에 '레디메이드'란 제목을 붙여 전람회에 출품함으로써 이 명칭이 일반화되었다. 뒤상에 의하면 레디메이드, 즉 기성품을 그 일상적인 환경이나 장소에서 옮겨놓으면 본래의 목적성을 상실하고 단순히 사물 그 자체의 무의미성만이 남게 된다는 것이다. 이것은 브라크나 피카소, 또는 쉬르리얼리즘(초현실주의) 작가들이 바닷가의 조약돌이나 짐승의 뼈 등을 주워 오브제(objet)로 한 방법과 상통하는 것으로 미에 대한 새로운 해석을 나타내는 것이다. 미에 대한 이러한 개념은 전후 유럽 미술, 특히 팝 아트 계열의 작가들과 누보레알리즘(nouveau réalisme) 및 개념미술 작가들에게 많은 영향을 끼쳤다. <네이버 백과사전>

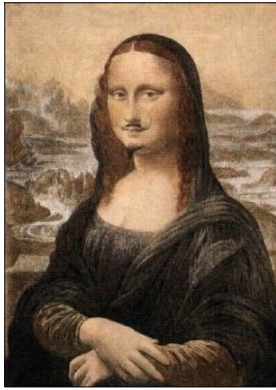
적인 작품에 뒤상은 기존관념을 타파하여 조롱하듯 예술작품을 모독하는 행위를 하였다. 이는 당시 큰 이슈가 되었으며, 작가의 레디메이드 개념을 더욱 확고히 정착시켜 줄 수 있는 작품이기도 하였다.

앤디 워홀(A. Warhol)은 르네상스 걸작 <모나리자>[그림-6]를 실크스크린 기법을 통해 명작의 작품의 유일성에 대해 비판하였다. 워홀은 30번 반복해서 <모나리자>를 재생했는데 이작품은 매우 충격적이고 불안한 구성으로 인해 모나리자 상은 20세기 미술의 클리셰(cliche:상투적 도상)로 축복 받았다고 로렌드 알로웨이(R.Alloway)는 지적했다. 이 작품은 <모나리자>, 서른이 하나보다 낫다>라는 제목에서 알 수 있듯이 뒤상의 작품보다 여러 가지 면에서 패러디적 풍자성을 보여 주었다.⁶⁶⁾ 또한 앤디워홀은 “다빈치는 저 그림 한 점을 수년 동안 매달렸어도 완성도 못했지만, 나는 내 작업실에서 하루에 몇 백점도 만들어 낼 수 있다.” 고 말하며 좋은 그림은 많을수록 좋다는 팝아트적 대량복제의 개념을 주장하며 예술적 아우라(Aura)를 붕괴하였다.

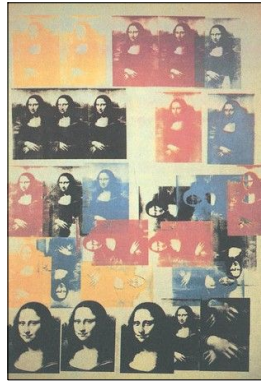
남·북미를 대표하는 콜롬비아화가 페르난도 보테르는 ‘똥똥함의 미학’으로 <모나리자>[그림-7]를 자신만의 색깔로 익살스럽고, 풍선에 바람 넣은 듯 똥똥하게 표현하였다. 보테르 또한 <모나리자>의 이상적인 여인상에 대한 비판을 담아 ‘낙천적인 풍만함’을 표현하였다. 이전의 비판과 조롱의 색이 강했던 작품들과는 달리 남미의 따뜻한 이미지를 담아 귀엽고 풍만한 이미지로 과장된 듯 보이지만 기존의 작품을 인정하고, 그 의미를 재해석하여 원작품을 새롭게 치환하였다.

반면, 워홀과 보테르는 남미와 북미 출신으로 서로 똑같은 주제로 원작의 동일 작품명으로 그리고, 다른 화풍으로 작품을 표현한 것은 이 둘은 공통점을 지니고 있다. 즉, ‘예술을 위한 예술’ 거부했다는 점이다. 예술을 특정 계층이 소유하고 감상하는 것이 아니며, 명작은 절대적인 것이 아님을 자신만의 색깔로 표현함으로써 민중들의 사랑을 담아내려고 했다는 점에서 공통점을 갖는다.

66) 김계자, 전계서, p35.



[그림-5]마르셀 뒤샹
〈모나리자〉,1919



[그림-6]앤디워홀,〈모
나리자〉,1963



[그림-7]페르난도 보테
르 〈모나리자〉,1977.

다음은 명작의 양식을 모방한 패스티쉬(pastiche)⁶⁷⁾의 사례이다. 양식의 모방은 ‘사실주의’ 양식을 ‘표현주의’ 양식으로, 또는 ‘표현주의’ 양식을 ‘점묘주의’ 양식 등으로 표현해 보는 식이다. 이와 같은 작업에 의한 새로운 창조는 피카소가 마네의 〈풀밭 위의 점심〉, 들라크루아의 작품 〈알제리의 여인들〉, 그리고 벨라스케스의 〈시녀들〉등을 대상으로 입체주의 양식이나 독특한 개인 양식으로 새롭게 창조해낸 수많은 명작들에서 확인 할 수 있다.⁶⁸⁾



[그림-8] 마네,〈풀밭 위의 점심식사〉,
1863

먼저, 인상주의 아버지로 불리는 마네(E.Manet)의 〈풀밭 위의 점심〉[그림-8] 작품을 모방한 사례이다. 많은 미술 평론가 들은 마네의 작품이 조르지오네(Giorgione Barbarelli)의 〈전원의 합주〉에서 영감을 얻어 그렸을 것으로 추정하고 있다. 마네의 〈풀밭 위의 점심〉은 자연과 인간을 본래의 청순한 분위기로 조화를 이루어 원초적인 본질을 추구하

67) 패스티쉬는 혼성모방의 뜻으로 패러디는 풍자 또는 비관의 작가의 의도를 가지고 있다면, 패스티쉬는 그와 반대로 아무런 동기 없이 기존 작품을 무작위적으로 모방하는 것이다.

68) 박휘탁. 전개서, p.291.

려고 시도하였으나 이 작품의 모델이 현실적인 인물이라는 점 때문에 비난을 받은 작품이다. 1863년에 살롱전에 출품하여 당대 커다란 논쟁을 일으켰던 작품으로 혹독한 비평을 받은 반면, 인간과 자연의 오묘한 조화를 이룬 신이 만들어낸 작품이라는 극찬을 받기도 하였다. 근대 미술의 시작을 알리는 신호탄이라고 할 수 있는 이작품은 당시 대부분의 작품들은 어두운 배경이나 색상을 선호하였는데 여기서 나체의 여인을 선명한 색으로 묘사하여 더욱 시선을 집중시켰다. 마네의 작품을 파카소, 알레자케 등 현대에 이르기까지 많은 화가들이 패러디를 하고 있다. 1960년대에 그린 피카소의 <풀밭 위의 식사> [그림-9]는 전체적인 화면에 녹색계열을 이루고 있으며 나체 여인은 흰색으로, 오른 팔을 잔디에 짚고 비스듬하게 앉아있는 남자의 모습은 검은색으로 처리하였다. 피카소의 작품은 마네의 작품보다 어둡고 차가운 느낌은 주며 검은 윤곽선을 사용하여 수평적 구상을 이루며 대상을 알아볼 수 있을 정도로 단순화, 평면화 시켰다. 피카소는 다시 1961년 <풀밭위의 식사> [그림-10]를 목가적인 장면으로 변형시켰는데 마네의 누드와 옷 입은 인물들을 화면 공간의 호수의 모습을 크게 활용하였고, 각기 다른 모습을 취하고 있는 인물들에게서 그가 자주 사용하였던 목욕하는 사람이나 해변이 인물을 주제로 선택한 것처럼 보인다.⁶⁹⁾



[그림-9] 피카소, <풀밭 위의 식사>1



[그림-10] 피카소, <풀밭 위의 식사>2

다음은 고흐의 작품을 모방한 리히텐슈타인의 <아틀르의 침실>이다. 먼저

69) 김계자, 전계서, p.33.

고흐의 <아를르의 침실>을 살펴보면, 고흐는 인상파의 대표적 화가로 자신의 심리적 불안과 고뇌를 개인적 감정표현에 집착하여 그렸다. <아를르의 침실>에서 느낄 수 있듯이 독특한 두꺼운 붓질로 물감 마티에르(Matiere)의 느낌을 살리고 있으며, 원색의 강렬한 터치와 변형으로 작가의 개성이 그대로 드러나고 있다. 리히텐 슈타인은 이런 고흐의 작품을 패스티쉬⁷⁰⁾를 활용하여 현대적으로 재해석하였으며, <아를르의 침실>이라는 동일한 주제로 작가만의 개성적인 표현인 대중적인 만화



[그림-11]반 고흐,<아를르의 침실> 이미지와 주제, 형식, 기법 등으로 차용과 확대하여 제시하였다. 단색의 원색과 뚜렷한 윤곽, 기계 인체의 망점 처리 등을 이용하여 개성이 배제된 중립적인 방식으로 표현한 점이 가장 큰 특징이다. 작가는 고흐의 작품 이외에도 다양한 명작을 자신의 기법으로 변형하여 대형작품에 몰두하였으며, 세잔, 피카소, 몬드리안 등 모더니스트의 그림과 그리스 신전, 아르데코의 디자인 등 표현주의적 붓질을 만화양식으로 변형시킨 대규모 연작을 통해 추상 표현주의 조롱한 작품이다.



[그림-12]리히텐슈타인,<아를르의 침실>



[그림-13]파야(Pa-Ya),<노블레스 칠드런>, 2009

다음은 현대미술화가 파야(P-Ya)의 <노블레스 칠드런(Noblesse

70) 원형의 형상에서 따온 을 수정해서 복제하거나 조각들을 짜 맞추어 만든 그림.

Children)은 노블레스 시리즈(Noblesse series) 중 한 작품으로 명품사회에 대한 작가의 비판적인 내용을 담고 있다. 명품을 착용한 아이들 그 아이들의 표정에서 천진스럽고, 깨끗한 정신세계의 아이들의 표정은 과연 감격하고 있는 걸까? 아니면 어른들은 비치고 있는 것일까? 아이들의 표정과 생각이 궁금하다.(파야 작업노트)

우리나라의 명작의 패러디 작품을 살펴보면, 많은 사람들이 알고 있는 조선시대 대표적인 화가 안견의 <몽유도원도>는 [그림-14]는 석철주에 의해 <신(新)몽유도원도>[그림-15]로 캔버스에 수묵과 아크릴을 사용하여 현대적 감각으로 재탄생되었다. 안견의 <몽유도원도>는 조선 전기 회화의 금자탑으로 불리며, 안평대군(安平大君)의 꿈의 이야기를 형상화 하여 현실세계와 무릉도원을 표현한 상상적인 관념 산수화로 안평대원군의 발문과 당시 명사들의 찬시가 포함된 시·서·화 삼절의 종합예술이다. 도연명의 <도화원기(桃花原記)>영향 아래 무릉도원의 이상성을 표현하였다. 왼쪽은 현실계에서 오른쪽의 대각선을 이루고 이어지는 독특한 이야기 전개로 조선회화의 대표작이다.

석철주의 패러디는 캔버스에 먹과 아크릴에 서양적인 재료들을 사용하면서 우리의 정서가 흐르도록 표현하였으며, 화폭에 안료가 스미고 번져 아련하고 서정적인 작가의 현대적인 시각은 특유의 아득한 산수의 맑고 담백한 기품을 보여주고 있다.⁷¹⁾ 또한 작가는 고전의 재해석을 통해 삶의 이상, 현실의 상황을 반영하고 있음을 알 수 있다.

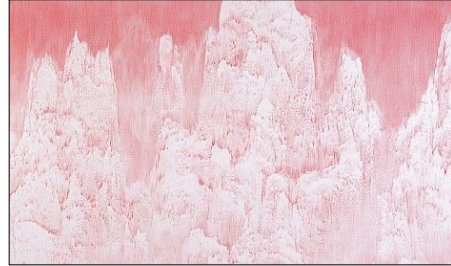
② 미디어 매체 속 패러디

포스트모던의 사회는 미디어의 홍수 속에 다양한 영상과 이미지를 접하며, 다양한 양식처럼 나타나는 패러디된 이미지들을 TV, 광고, 영화, 포스터 등 다양하게 접하고 있다. 다음은 미디어 매체 속에서 다양하게 나타나는 패러디 작품들을 고찰해 보고자 한다.

71) 김계자, 상계서, p.42.



[그림-14]안견, <몽유도원도>



[그림-15]석철주, <생활일기:몽유도원도>

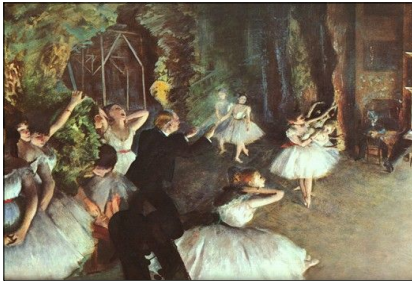
가. TV 광고

TV광고는 시각문화 환경사회에서 영상이라는 매체를 통해 상대방에게 가장 쉽고, 강한 인상을 심어줄 수 있는 매체이다. 이러한 장점을 활용하며 기업들은 ‘아트 마케팅’⁷²⁾을 통하여 제품과 명작을 결합한 패러디광고를 활용하여 제품의 이미지를 고급스러운 명품의 이미지를 어필(appeal)하는 광고 전략을 쓰고 있다. 아트마케팅은 대기업의 프로모션으로 기술과 예술의 만남이라고 하는 ‘대카르트’ (Tech+Art)마케팅의 새로운 경향을 반영한 것이라고 할 수 있다. 그 대표적인 사례로 LG전자의 TV광고를 들 수 있다.

LG전자는 고희, 드가, 몬드리안 등 세계의 명작을 광고부터 명화를 활용한 생활용품, 인테리어 이르기까지 아트마케팅의 활용으로 다양하게 접목시켰다. 이러한 아트마케팅은 패러디기법의 활용이 두드러진다고 할 수 있으며, LG전자는 ‘당신의 생활 속에 LG가 많아진다는 것은, 생활이 예술이 된다’는 슬로건으로 ‘생활 속의 명화’라는 컨셉트(concept)로 소비자의 마음을 끌었다. [그림17] 패러디 광고는 드가의 작품 <오페라 극장의 대기실>을 패러디한 광고로 빠르고 기발한 광고 이미지이지만, 명작의 고품격 이미지를 매치(match)함으로써, 보다 ‘질적인 문화와 삶의 여유를 누리자’라는 사람의

72) 아트 마케팅이란, ‘아트’ 즉 문화예술을 통한 마케팅을 말한다. 기업의 문화예술 활동 지원이라는 메시지의 개념에서 좀 더 더 나아가 기업의 마케팅 수단으로서 문화 예술을 접목시킨 일종의 경영활동이다.

감정에 호소하였다. 또한 광고의 회사제품의 결합된 이미지는 명작은 생활의 일부분이라는 인식을 강하게 인식시켜준다. 이 작품 외에도 옥외광고, 전자제품, 생활가전 등 다양한 분야에서 광고가 제작되고 있다.



[그림-16] 드가, <오페라 극장의 대기실 >



[그림-17] LG 전자 TV광고 <오페라 극장의 대기실과 휘센 >



[그림-18] LG 전자 TV광고 <삐르 라투일레의 정원과 엑스노트, 마네 >

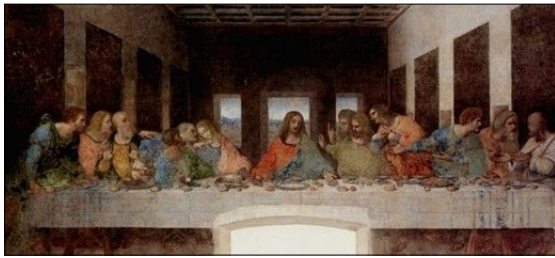


[그림-19] LG 전자 TV광고 <풀밭 위의 점심식사와 트롬, 마네 >

나. 광고사진

패러디기법은 광고사진에서는 거장들의 명작을 패러디하여 다양한 양식으로 나타난다. 광고사진은 인쇄된 지면광고로 기발한 아이디어로 화면에 제품의 강한 인상을 줌으로써 예술작품에서의 패러디보다 더욱 도발적이고 조롱하듯 솔직하게 표현하고 있다. 대표적인 광고 패러디 작품으로 <최후의 만찬>이 있다.

<최후의 만찬>[그림-20]은 처형은 앞둔 예수가 12사도와 나눈 마지막 회



[그림-20] 레오나르도 다빈치, <최후의 만찬>

합의 자리로, 이때 예수가 제자들에게 권한 밀떡과 포도주를 두고 자신의 살과 피라고 말하는 장면을 표현한 성경의 내용을 광고 <멘디올라치에서의 바비큐 파티 (Roast in Mendiolazal)> [그림

-21]에서는 남미의 노동자들이 일과를 끝나치고 밀떡 대신 바비큐를 뜯는 장면으로 연출하고, 정중앙에는 옷통을 벗어젖힌 채 유일하게 관객을 응시⁷³⁾하는 아저씨가 예수를 대신하고 있으며, 원작에서의 예수의 절대적인 비중이 광고에서는 이를 비웃기라도 하듯 고기의 비중이 화면의 주제로 부각 되듯 표현되었다.

[그림-22]은 레오나르도 다빈치의 걸작 최후의 만찬을 베스트 셀러 소설 다빈치 코드 식으로 패러디한 프랑스 패션 업체 <마리테 프랑수아 저버의 홍보용 광고사진>이다. 상의를 벗은 채 뒤돌아 앉은 남자 한명을 제외하고 예수를 비롯해 제자 11명 모두를 여성으로 바꿨다. 이러한 파격적인 내용으로 인해 프랑스 파리 법원은 광고사진 전량을 폐기하라고 판결하였다.⁷⁴⁾

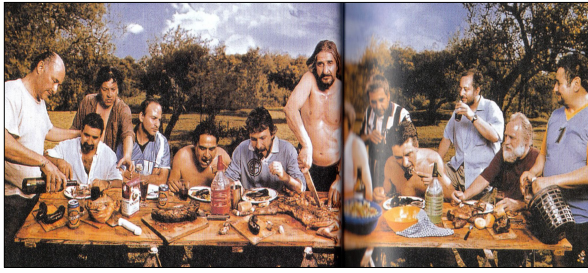
이러한 판결은 신에 대한 모독으로 여겨졌지만, 광고는 소비자에게 강한 인상을 주기에 충분하였다.

다. 영화포스터

영화 포스터에서의 패러디는 주로 명작의 차용을 통해 비난과 조롱이 아닌 웃음과 흥미를 이끄는 방식으로 많이 적용되고 있다. 뭉크의 <절규>작품을 패러디한 크리스 콜러버스의 <나 홀로 집에>와 <미켈란젤로의 <천지창조>를

73) 반이정, 「새빨간 미술의 고백」, 월간미술, 2006, pp.36~37.

74) 박현정, 전개서, p.61.



[그림-21] 멘디오라치에서의 바비큐파티, 마르코스 로페즈, 2001



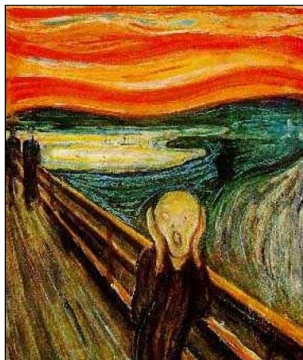
[그림-22] 마리테 프랑수아 저버 청바지 업체 광고사진

패러디한 톰 새디악의 <브루스 올마이티>가 있다.

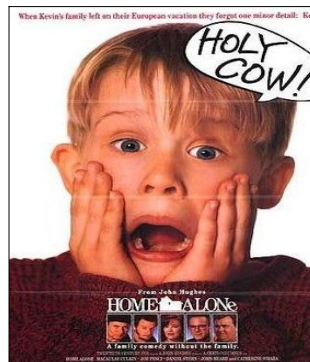
먼저 몽크의 <절규>를 패러디한 영화 <나 홀로 집에>와 <스크림> 영화 포스터이다.

몽크의 <절규>[그림-23]는 작가의 우울하고 불행한 어린 시절의 기억의 잠재의식과 세기말적 사회 분위기와 혼란을 예술적으로 표현한 작품으로, 자신의 감정의 극단적인 표현으로 독특한 작품의 세계를 반영하였다.

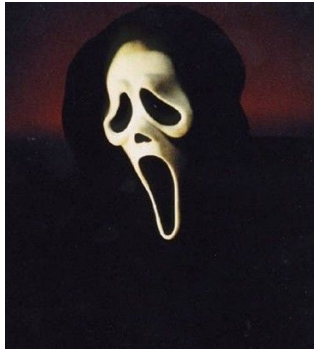
1991년 미국영화 <나홀로 집에>[그림-24]는 영화포스터에서 주인공 맥컬리 컬킨(Macaulay Carson Culkin)이 스킨을 바르고 놀라는 표정을 몽크의 작품에서 차용하여 음울하고 어두운 이미지가 아닌 귀엽고 장난스럽게 표현하였다. 영화 <스크림>[그림-25] 그림에서 뛰어 나온듯한 흡사한 이미지로 할로윈 가면을 등장시켜 공포영화의 분위기에 매치(match) 시켰다.



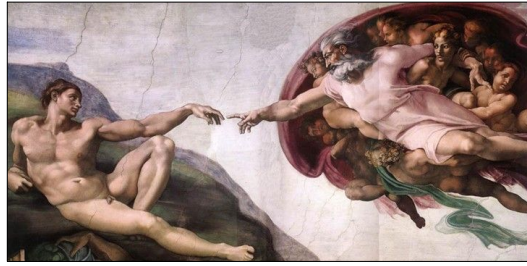
[그림-23] 몽크, <절규>



[그림-24] 크리스 콜롬버스 <나 홀로 집에>

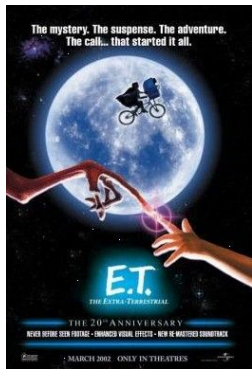


[그림-25] 웨스 크레이븐
〈스크림〉

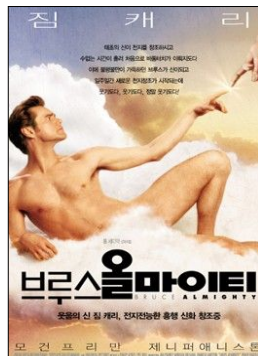


[그림-26] 미켈란젤로 〈천지창조〉

다음 작품은 미켈란젤로의 〈천지창조〉[그림-26]를 광고사진에 패러디한 사례이다. 미켈란젤로의 〈천지창조〉는 전성기 르네상스 시대 친퀘첸토(cinquec nto)⁷⁵⁾의 시기의 천재화가로 신플라톤주의를 사고관으로 예술을 인간을 창조하는 것으로 여김으로써 엄청난 힘을 내포하고 있는 육체의 창조를 그림에 표현하였다. 〈천지창조〉는 시스틴 성당의 천정화로 신이 최초의 인간 아담에게 손끝에 생기를 불어 넣는 장면을 아주 생생하게 표현하였다. 이러한 〈천지창조〉를 패러디한 영화 포스터로 〈E.T〉, 〈브루스 올 마이티〉, 〈바르게 살자〉등이 있다.



[그림-27] 스티븐스 필버그, 〈E.T〉



[그림-28] 톰 세디악
〈브루스 올 마이티〉



[그림-29] 라희찬 〈바르게 살자〉

75) 친퀘첸토(cinquec nto)는 이탈리아어로 500년대를 뜻하는 것으로, 많은 거장들의 시기라고 할수 있다. 즉 르네상스의 천재의 시기를 뜻하며 대표적으로 레오나르도 다빈치, 미켈란젤로, 라파엘로 등이 있다.

이 세 영화작품 모두 <천지창조>의 신과 아담의 손가락의 교우의 장면을 차용하여 신비스럽게 또는 익살스럽게 표현하였다. <E.T>[그림-27]에서는 외계인과 인간의 교우하는 장면을, <브루스 올 마이티>[그림-28]에서는 항상 불만에 찬 주인공이 신을 만나 새로운 인생을 찾게 되는 이야기를 코믹하게 표현하였으며, <바르게 살자>[그림-29]에서는 손가락을 뺏어 ‘코미디의 힘’을 주고받는, 기존의 코미디와는 전혀 다른 코미디가 창조되는 순간을 주인공은 개구쟁이처럼 익살스럽고, 기상천외하게 패러디하였다.

이상 현대미술의 작가 미술 작품 속 패러디와 미디어 속에서의 패러디기법의 다양한 적용사례를 살펴보았으며, 미술 감상교육에서의 다양한 교수·학습지도 방안 설계는 [VI.영화 패러디를 활용한 미술 감상지도의 실제]의 영역에서 응용하여 적용하여 보겠다.

3) 패러디 감상 방법의 교육적 의의

오늘날 컴퓨터 테크놀로지의 비약적인 발달로 사진, 텔레비전, 비디오, 애니메이션등과 같은 영상물들은 점차적으로 디지털 방식으로 획득, 처리되며 컴퓨터와 정보통신기술의 발달과 더불어 등장한 새로운 시각적 문화양상으로서 기존에 존재 해 온 아날로그 영상의 제작·생산 방식에 많은 영향을 미치고 있을 뿐 아니라, 이미 그 자체가 일상화 되고 있으며, 동시에 여러 사회문화적인 인자들과 역동적으로 상호작용하면서 많은 시각적인 문화변동을 일으키고 있다. 이러한 변화와 더불어 오늘날의 어린이와 청소년들은 이러한 매체들을 통해서 사회 모습을 보고 배우며 영향을 받고 또 그들의 문화를 만들어 간다. 76)

이렇듯 오늘날 시각매체들이 우리에게 미치는 영향은 매우 크며, 비판적인 수용력이 낮은 학생들에게는 시각적 문해력을 길러 주는 것이 급선무가 되었

76) 김성숙 외8인, 전게서, pp.346~347.

다. 시각문화 환경의 미술감상 교육으로 대표적인 방법인 패러디를 활용한 미술교육은 선행연구에서 많은 연구가 되어진 바 있으며, 앞으로 미래사회를 대비하여 우리가 좀 더 폭넓게 연구해야 할 과제이기도 하다.

패러디는 오늘날 음악, 소설, 광고, 코미디, 영화, TV 등 다양한 분야에서 활발히 이루어지고 있고 우리의 시각 문화 환경 속에서 쉽게 찾아 볼 수 있는 영역이다. 원작에 대한 경의를 간직한 채 아이러니하고 장난스러운 전도로부터 경멸적이고 조롱조에 이르기까지 현대 패러디의 범주는 실로 다양하다. 패러디는 의도를 지닌 모방으로서 원본을 이해하고 자신만의 새로운 의미를 부여하며, 창의성과 비평적 시각을 통해 또 다른 새로운 작품을 재창조 시키는 중요한 기법으로 패러디를 활용한 미술 감상 수업은 중학교 수준에서 학생들 정서 발달과 비판적 사고력 형성에 큰 의미가 있다고 하겠다.

패러디를 활용한 미술 감상 수업의 교육적 효과는 다음과 같다.

첫째, 패러디 작품들을 깊이 있게 이해하기 위해서는 패러디된 원작의 이해가 우선되어야 하기 때문에 많은 감상 자료를 제공하여 미적안목과 폭넓은 감상이 이루어지도록 하는 것이 미술 감상의 교육적 측면에 효과가 있다고 하겠다.

둘째, 패러디를 활용한 미술 감상수업은 패러디작품과 원작을 비교 감상하게 함으로써 유사점과 차이점을 분석하고, 각각의 작품을 해석하고 가치를 판단하게 한다. 그러므로 패러디를 활용한 미술 감상수업은 비평적인 감상수업에 좀 더 용이하게 접근할 수 있는 장점을 가지고 있다.

셋째, 패러디 활용은 학생들이 어렵고 지루하게 느껴질 수 있는 미술감상 수업을 주변에서 쉽고 다양한 영역으로 접할 수 있게 해주므로 학생들의 흥미와 적극적인 참여를 유도한다. 77)

77) 박현정, 전계서, pp.60~61.

이와 같이 패러디의 교육적 효과와 함의는 학생들의 미적경험을 확장하여 폭넓게 감상 할 수 있는 능력을 길러 줌으로써 보다 열린 사고로 생활과 접목 할 수 있는 대처능력을 길러 줄 수 있음에 삶을 위한 미술교육으로 그 교육적 의의가 크다고 하겠다.

IV. 명화 패러디를 활용한 미술 감상지도의 실제

1. 패러디를 활용한 감상지도 방향

이상 살펴 본 시각문화 환경의 패러디의 이론적 고찰을 바탕으로 중학교 3학년 중심으로 수업지도안을 구성하였다. 패러디 감상수업은 고전 명화 작품뿐만 아니라, 시각문화 환경에서의 다양하게 나타나는 패러디의 현상들을 제시하여 올바른 이해와 비평으로 시각적 감수성을 지닐 수 있도록 다양한 형태의 교수·학습방법으로 수업지도안을 구성하였다.

따라서 본 연구는 실제 감상 수업에서의 다양한 감상 및 비평방법을 적용하여 시각문화 환경에서의 미술과 문화를 향유 할 수 있는 ‘민주적이며 미적인 간’을 기르는데 궁극적인 목적이 있다.

2. 패러디를 활용한 감상지도 계획

1) 제재설정 이유

패러디란 패러디스트(parodist)가 의도를 가지고 문학, 예술의 전반에서 존재하는 한 특정작가의 작품, 또는 진지한 소재와 형식, 작품의 일부분을 모방, 변형, 과장하거나 적용하는 것으로 익살, 조롱, 풍자, 희극적 효과를 목적으로 기존의 작품을 다시 읽고, 쓰고, 해독자와 소통하는 것으로 차이를 둔 반복이고 비평적 거리를 둔 반복으로서 유사성 보다는 상이성을 강조하는 자아반영의 방법으로 재창조를 목표로 한다. 78)

지금까지의 우리가 알고 인지하는 패러디의 의미를 다시 한번 생각하고 명

78) 김계자, 전계서, p50, 재인용

화감상을 통해 재해석하여, 재구성, 재창조 할 수 있도록 학생들이 즐겁고, 흥미 있는 주제로 학습자의 참여를 확대 시킬 수 있는 활동수업을 계획하고, 다양한 활동을 통하여 학생들이 자연스럽게 비평능력을 신장시키고자 하는 데 목적을 두는 ‘활동 중심의 교수·학습’ 교수모형으로 세운다.

▶활동 중심의 교수·학습이란

활동중심의 교수·학습이란 학생들이 가지고 있는 선천적인 본능을 이용해서 가르치는 교사의 입장에서는 학생들에게 어렵게 느꼈던 학습의 개념을 쉽게 접근하도록 함으로써 주입식 수업이 아닌 학생들과 함께 호흡 할 수 있는 교수 모형으로 흥미와 적극성을 높이고, 배우는 학생의 입장에서는 학습 활동에 적극적으로 참여하기 위한 활동이라 하겠다. 따라서 동영상, 게임, 퀴즈, 음악 등 다양한 ICT의 적극적인 매체의 활용으로 학생들의 관심과 동기 유발을 통해 즐겁게 활동을 하면서 효과적으로 미술지식을 습득할 수 있도록 하는 활동으로 정의할 수 있다.

2) 연구대상

본 연구는 중학교 3학년을 대상으로 패러디를 활용한 시각문화 미술감상 교수 모형을 제작하여 경기도 의정부에 위치한 C중학교를 대상으로 연구수업을 실행하였다. 본 연구는 중학교 3학년 3개 반을 대상으로 진행되었다.

총 120명을 대상으로 다음과 같이 본 단원의 학습을 위한 사전조사로 학생 실태를 분석하고자 설문조사(설문양식(1))를 실시하였다. 그 결과는 다음과 같다.

3) 본 단원의 학습을 위한 학생 실태 분석

〈표-9〉미술과 기본 학습 능력 (N=120)

내 용	결 과	
	예 (%)	아니오 (%)
① 표현 활동 전 필요한 자료를 스스로 찾는다.	54(45)	66(55)
② 인터넷, 신문, 잡지, 등 다양하게 자료를 수집한다.	48(40)	72(60)
③ 다양한 자료를 수집·활용하여 창의적으로 표현할 수 있다.	84(70)	36(30)
④ 표현에 필요한 용구와 재료를 알고 능숙하게 다룰 수 있다.	45(37.5)	75(62.5)
⑤ 감상 시간에 나의 표현주제 및 의도를 명확히 말할 수 있다.	48(40)	72(60)
⑥ 다른 작품을 감상할 때 감상 관점을 가지고 이야기 할 수 있다.	75(67.5)	45(32.5)

사전 조사 결과 미술과 기본학습능력의 결과는 다음과 같다. 스스로 자료를 찾을 수 있는 능력이 전반적으로 낮은 편이며, 자신이 찾은 자료를 활용하여 적절하게 표현할 줄 아는 학생들은 54명(45%)으로, 아직까지 혼자 힘으로 자료를 수집하여 활용할 수 있는 능력이 많이 부족한 편으로 나타났다. 특히 감상, 비평 활동 시 자기 나름의 관점을 두고 다른 사람의 작품을 감상하는 능력은 75명(67.5%)으로 전반적으로 높은 수준을 보이나 다른 항목들은 여전히 부족한 실정이다. 따라서 미적체험을 통해 수집한 자료를 적절히 사용하여 표현하는 능력과 감상 활동 시 관점을 가지고 작품에 관해 이야기 할 수 있는 능력 등은 지속적인 노력과 지도가 필요함을 알 수 있다.

〈표-10〉본시 학습을 위한 경험 및 사전지식-1 (N=120)

내 용	결 과	
	예 (%)	아니오 (%)
① 미술시간에 즐겁게 참여한다.	93(77.5)	27(22.5)
② 미술전시회에 가 본적이 있다.	42(35)	78(65)
③ 내가 좋아하는 화가가 있다. 있다면 화가 이름을 적으세요.	42(35)	78(65)
④ ‘다빈치’의 「모나리자」를 알고 있다.	120(100)	0(0)
⑤ ‘몽크’의 「절규」를 알고 있다.	120(100)	0(0)

⑥ ‘고흐’의 「해바라기」을 알고 있다.	105(87.5)	15(12.5)
⑦ 4,5,6번의 작가 작품의 표현특징, 유파등 자세히 알고 있는가?	15(12.5)	105(87.5)

미술시간에 즐겁게 참여하는 학생은 93명(77.5%)로 높게 나타났다. 그러나 표현에 자신이 없는 27명(22.5%)의 학생들은 그림 그리기가 썩 즐겁지 않다고 대답하였다. 좋아하는 화가나 그림이 있다거나, 미술전시회에 가본 적이 있는 학생은 매우 저조하게 나타났으며, 명화패러디 감상수업에 쓰일 「모나리자」나 「절규」는 모르는 학생이 없는 반면, 표현특징 및 유파 등을 자세히 알고 있는 학생은 15명(12.5%)로 매우 저조하게 나타났다. 명화의 패러디는 표현력이 부족하여 그림에 흥미를 잃어가는 학생들에게는 재미있는 아이디어도 좋은 작품이 될 수 있다는 사실을 알게 하여 미술에 흥미를 살릴 수 있는 기회를 가질 수 있다.

〈표-11〉 본시 학습을 위한 경험 및 사전지식-2

⑧ 패러디란 무엇이라 생각하는가?

‘패러디가 무엇이라 생각하는가?’라는 질문에 ‘따라하는것’, ‘재창조하는것’, ‘풍자하는것’ 등 어원에 근접하게 대답한 학생은 전체 40%의 학생에 그쳤으며, 그 외 학생들은 ‘복사하는것’, ‘웃긴것’, 또는 특정 TV프로그램 또는 영화의 제목을 지칭하였다. 이 질문에 결과로 나타난 것과 같이 영상매체의 교육의 효과가 학생들의 인식에 미치는 여파가 매우 크며, 무의식적으로 습득이 되는 현상을 찾아 볼 수 있었다. 따라서 시각영상 및 이미지를 올바르게 받아들이고, 해석 할 수 있는 시각적 문해력 향상을 위한 교수 프로그램이 필요하겠다.

〈표-12〉 본시 학습을 위한 경험 및 사전지식-3

⑨ 알고 있는 화가(동·서양) 및 작품이름을 모두 적으세요.(위에서 제시한 작가와 작품을 제외)

‘알고 있는 동·서양화가 및 작품이름을 적는 질문’에 동양화가로는 김정희, 신윤복 등이 가장 많이 답하였으며, 서양화가로는 피카소, 몬드리안, 고갱 등이

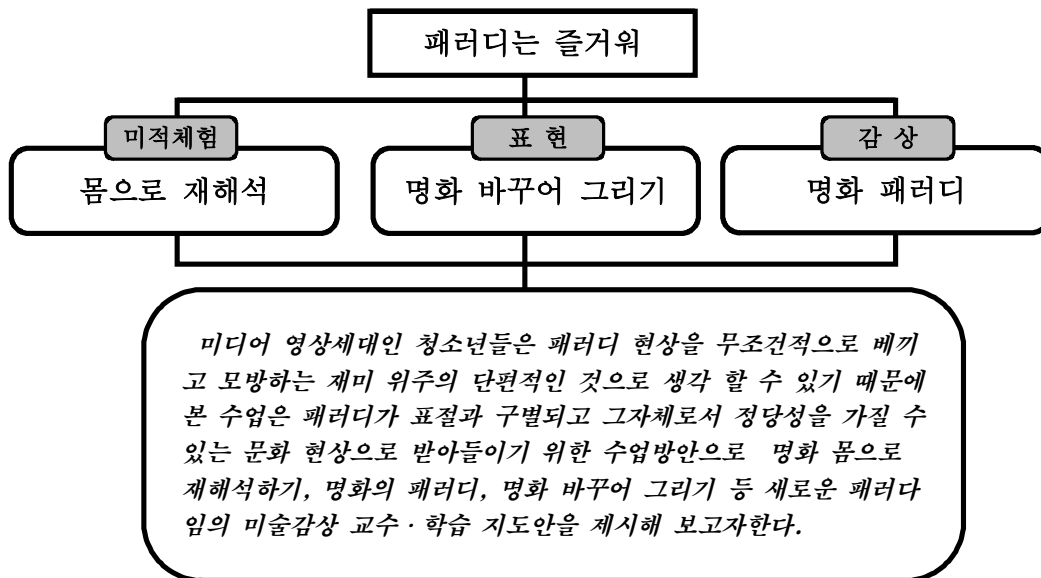
있었다.

설문조사 결과 미술교과에 대한 관심과 흥미도는 높으나 실제 학교에서는 미술 시간 시수 부족과 주요 교과가 아니라는 인식 등 외부적인 영향으로 감상 수업이 원활하게 이루어 지지 못하다는 것을 알 수 있었으며, 일상생활에서 접하는 시각적 이미지와 영상물 등을 통해 미술작품을 자연스럽게 접하는 반면, 작품에 대한 지식은 매우 저조하게 나타났다. 또한 TV 영상물을 통해 쉽게 접하게 되는 패러디에 대해 매우 흥미롭게 생각하고 있지만, 패러디의 어원과 뜻하는 바가 무엇인지 정확히 알지 못하는 학생들이 대다수 이었다. 따라서 본 연구에서는 위에 설문 조사를 바탕으로 실생활에서 쉽게 접할 수 있는 다양한 매체를 중심으로 ‘패러디는 즐거워’ 라는 주제로 교수·학습 모형을 설계한다.

4) 제제의 목표

- 1) 패러디의 유형별 감상을 통해 종류와 특징을 이해 할 수 있다.
- 2) 비교감상을 통해 원작의 이해와 미술사적 지식을 신장시킬 수 있다.
- 3) 패러디의 예술적 가치를 알 수 있다.
- 4) 비평적 관점을 가지고, 창의적으로 감상활동지를 작성 할 수 있다.

5) 단원의 구성 [그림-30]



6) 단원 지도계획

패러디를 활용한 감상 수업에 있어 표현, 미적체험 영역과 연계하여 4차시로 진행하고자한다. 그 내용은 <표-13>과 같다.

7) 수업 설계 <표-13>

순	차시	주 제	학 습 내 용	주요활동
1	1~2/4	영화의 패러디	<ul style="list-style-type: none"> • 패러디의 종류와 특징 및 활용 알아보기 • 영화패러디 비교 감상해보기 • 비평적 관점으로 감상지 작성하기 (영화 바꾸어 그리기) • 작가가 되어 인터뷰해보기 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">감상</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block;">표현</div>
2	3~4/4	영화 몸으로 재해석하기	<ul style="list-style-type: none"> • 영화체험을 통한 요소발견해 보기 • 모둠그룹으로 친구들과 협동하여 시나리오 작성하여 몸으로 표현하기 • 작품감상하기 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">미적체험</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block;">표현</div>

8) 교수-학습 모형 및 좌석 배치도

가) 교수-학습 모형

본 교수-학습 모형은 수준별(수행평가기준 및 흥미도) 소집단 협동학습 모형으로 적용한다.

▶ 소집단의 구성

협동학습의 소집단 크기는 학습과제에 따라 다양하나 본 교수·학습에서는 각 소집단을 6~7명으로 구성하였다. 소집단을 구성할 때, 능력 면에서 상위 집단의 학생은 상위 집단의 학생끼리, 하위 집단의 학생은 하위

집단의 학생끼리 소집단을 구성하는 것은 협동학습에 도움이 되지 못한다.

따라서 수행평가 기준으로 소집단을 학생의 능력 면에서 상(심화)·중(기본)·하(기초)의 이질적인 구성원으로 구성하였다. 그 이유는 또래끼리 가르치기와 지원의 기회를 제공하며, 학급 관리의 효율성을 위해 학습 능력이 높은 학생이 교사 보조 역할을 할 수 있기 때문이다. 단 소집단 편성 시 사회성 측정도를 활용하여 친한 친구가 있으면 그들끼리 소집단을 구성하도록 하고, 소외된 학생은 능력 있고 격려나 지원을 잘 하는 학생 옆에 앉혀 수준별 학습의 효과를 높이고자 하였다.

나) 수준별 소집단 모둠 편성 <표-14>

모둠명	구성원		모둠명	구성원	
(G 1)	기초	*** / **** / ***	(G 4)	기초	
	기본			기본	
	심화			심화	
(G 2)	기초		(G 5)	기초	
	기본			기본	
	심화			심화	
(G 3)	기초		(G 6)	기초	
	기본			기본	
	심화			심화	

다) 좌석 배치도

본 교수-학습의 모형인 수준별 소집단 협동학습을 위해 단계별로 보통 2명씩 7(6)명을 하나의 소집단을 구성하여 서로 상호 협동학습을 통하여 학습 할 수 있도록 하였으며, 심화 단계의 학생이 보충 단계의 학생을 돕도록 하였고, 때에 따라서는 기본 과정의 학생이 보충 단계의 학생을 돕거나 심화 단계의 학생이 기본 단계의 학생을 돕도록 상호보완적 수업활동을

할 수 있도록 하였다. 이때 협동학습 단계에서는 도움을 주고받는 학생들끼리 모둠활동을 위한 좌석을 배치 [그림-31]하였다.

칠판

G1

	△	□	○
○	□	□	△

G4

○	□	△	
△	□	□	○

G2

	△	□	○
○	□	□	△

G5

○	□	△	
△	□	□	○

G3

	△	□	○
	○	□	△

G6

○	□	△	
△	□	○	

[심화: ○ 기본: △ 기초: □]

9) 지도상의 유의점

- 모둠학습 계획 및 학업 성취률에 따른 사전 자리배치를 한다.
- 고유정보보다는 목적에, 원작의 독창성 보다는 재창조에 주의한다.
- 학생들에게 제시할 참고 작품은 화질이 깨끗한 것으로 준비하고, 되도록 비교 설명하여 이해를 돕는다.
- 명화를 패러디함에 있어 단순한 차용이 아니라 이미지의 결합에서 오는 또 다른 이미지를 자신의 창의적인 시각으로 설명할 수 있도록 한다.
- 흥미 위주의 수업으로 흐르지 않도록 한다.

□ 설문지 양식(1)

안녕하십니까?

항상 미술 수업을 재미있게 참여해 주시는 여러분께 감사드립니다.

본 설문지는 *월 **일(수) *교시에 실시될 연구수업에 앞서 더 즐겁고 의미 있는 미술 수업을 위하여 여러분의 기본 학습 능력, 본시 학습을 위한 경험, 사전지식 및 의견을 묻고자 합니다. 여러분의 소중한 의견을 솔직하게, 한 문항도 빠짐없이 적어 주시면 감사하겠습니다. 또한 이 조사의 결과는 연구 목적에만 사용될 것입니다.

년 월 일

■ 해당하는 문항의 번호 옆에 ○ 표로 응답해 주십시오.

▣ 미술과 기본 학습 능력

1. 표현 활동 전 필요한 자료를 스스로 찾는다. (예, 아니오)
2. 인터넷, 신문, 잡지 등 다양하게 자료를 수집한다. (예, 아니오)
3. 다양한 자료를 수집·활용하여 창의적으로 표현할 수 있다. (예, 아니오)
4. 표현에 필요한 용구와 재료를 알고 능숙하게 다룰 수 있다. (예, 아니오)
5. 감상 시간에 나의 표현주제 및 의도를 명확히 말할 수 있다. (예, 아니오)
6. 다른 작품을 감상할 때 감상 관점을 가지고 이야기 할 수 있다. (예, 아니오)

▣ 본시 학습을 위한 경험 및 사전지식

1. 미술시간에 즐겁게 참여한다. (예, 아니오)
2. 미술전시회에 가 본적이 있다. (예, 아니오)
3. 내가 좋아하는 화가가 있다. (예, 아니오)
있다면, 화가 이름을 적으세요. ()
4. ‘다빈치’의 「모나리자」를 알고 있다. (예, 아니오)
5. ‘몽크’의 「절규」를 알고 있다. (예, 아니오)
6. ‘고흐’의 「자화상」을 알고 있다. (예, 아니오)
7. 4,5,6번의 작가 작품의 표현특징, 유파등 자세히 알고 있는가? (예, 아니오)
8. 패러디란 무엇이라 생각하는가?
()
9. 알고 있는 화가(동·서양) 및 작품이름을 모두 적으세요.
(위에서 제시한 작가와 작품을 제외)

- 수고 하셨습니다 -

- 85 -

3. 본시 교수·학습 지도안의 실제

1) 명화패러디 미술 감상-1·2차시

본 교수·학습 지도안은 총 4차시로 구성되며, 1·2차시 교수-학습 지도안은 펠드먼의 감상학습법을 기초로 하여 지도안을 구안하였다. 내용은 다음과 같다. <표-15>

관련영역	미술감상	대단원	패러디는 즐거워	차시	1~2/4
본시주제	명화 패러디	대 상	중학교 3학년		
수업전략	학습 집단조직		주요활용자료 (준비물)		
	모둠 집단		교사	PPT(작품이미지, 동영상), 감상활동지,	
			학생	색연필 및 필기도구, 보드마카, 보드마카 지우개	
	ICT 학습유형	ICT활용안내			
자료제시	빔 프로젝트를 이용한 PPT(파워포인트)				
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 패러디의 종류와 특징 및 활용 알아보기 • 명화패러디 비교 감상해보기 • 비평적 관점으로 감상지 작성하기 (명화 바꾸어 그리기) • 작가가 되어 인터뷰해보기 				
활동내용	<ul style="list-style-type: none"> •감상 및 조별 퀴즈 •표현활동 				
단계	교수- 학습 활동				자료 및 유의점
도입 (의욕불러 일으키기) (5')	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습환경 조성 및 기본학습 내용확인 ▶전체적인 수업내용에 대해 간략히 설명한다. 				*수업에 집중하도록 주의를 환기시킨다.
학습 문제 알기 (1')	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습문제 알기 <ul style="list-style-type: none"> ○패러디의 유형별 감상 후 비평적 관점으로 감상 기록지를 작성 할 수 있다. ▶수업 목표를 확인한다. [활동1] 작가 중심 패러디 감상하기 [활동2] 미디어 매체 속의 패러디 미술 감상하기 [활동3] 감상활동지 작성하기 				*학습문제 제시 PPT

	<p>·여러분이 지금 보고 있는 것은 무엇입니까? ·누구의 작품인가요? ·기본 모나리자와 비교해 볼 때 어떤 느낌이 드나요? (직관적 감상) ·그림에 제목을 다시 붙인다면?</p> <p>♣ 마르셀 뒤샹<L.H.O.O.Q> vs 다빈치<모나리자> ·이 작품 또한 모나리자를 패러디한 거장의 작품입니다. ·누구의 작품인가요? ·기본 모나리자와 비교해 볼 때 어떤 느낌이 드나요?(직관적 감상) ·패러디에는 여러 가지 종류가 있다고 했습니다. 작가는 왜 이런 특별한 방법으로 표현했을까요? ·뒤샹은 <L.H.O.O.Q>불어로 빨리 말할 때 ‘그녀의 뜨거운 엉덩이를 가지고 있다’ 라고 해석할 수 있어요. 조롱하거나 비판의 의도를 가진 엇볼 수 있습니다. ·작품에 사용된 표현기법은?</p> <p>[활동2] 미디어 매체 속의 패러디 미술 감상하기 ○영화 포스터, TV광고, 광고사진(인쇄) 등에 나타난 명화 패러디 비교 ■ 감상해 보도록 한다.</p> <p>◎ 영화포스터 속에 나타난 명화 패러디 작품 비교 ■ 감상하기</p> <p>♣ 영화포스터<나홀로집에>, <스크림> ♣ 학생작<고양이의절규>, <원더걸스의 절규> ♣ 영화포스터<나홀로집에>vs몽크<절규> 비교분석</p> <p>○ 어떤 작품을 패러디한 것일까요? 화가와 작품명을 적어봅시다. ○ 기존 원작과 비교해 볼 때 어떤 느낌이 드나요?(직관적 감상) ○ 어떤 패러디 기법을 사용했나요?</p> <p>♣ 영화포스터<E.T>, <브루스울마יתי> ♣ 영화포스터<브루스울마יתי> vs 미켈란젤로<천지창조>비교분석</p>	<p>과 비교감상</p> <p>*PPT 이미지, 뒤샹 <L.H.O.O.Q>와 다빈치 <모나리자> 원작과 비교 감상</p> <p>*영화포스터 <나홀로집에><스크림> 이미지제시</p> <p>*학생작1,2제시</p> <p>*영화포스터 <나홀로집에>,몽크<절규>이미지제시</p>
--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 어떤 작품을 패러디한 것일까요? 화가와 작품명을 적어봅시다. -미켈란젤로 <천지창조>입니다. ○ 기존 원작과 비교해 볼 때 어떤 느낌이 드나요? (직관적 감상) ○ 어떤 패러디 기법을 사용했나요? ◎ 광고사진 속에 나타난 명화 패러디 작품 비교 ■ 감상하기 ♣ 학생작<최후의만찬 품으로 재해석하기> <마리테 프랑수아 저버 청바지 업체 광고사진> ♣ <마리테 프랑수아 저버 청바지 업체 광고사진>vs 미켈란젤로<천지창조> 비교분석 ○ 어떤 작품을 패러디한 것일까요? 화가와 작품명을 적어봅시다. -미켈란젤로 <최후의 만찬>입니다. ○ 기존 원작과 비교해 볼 때 어떤 느낌이 드나요? (직관적 감상) ○ 원작과 비교해 볼때 다른 점은 없나요? ○ 어떤 패러디 기법을 사용했나요? ○ 파격적인 내용으로 프랑스 파리 법원은 광고사진 전량을 폐기 하라는 판결을 받기도 했습니다. ◎ TV광고 속에 나타난 명화 패러디 작품 비교 ■ 감상하기 ♣ LG전자 <디카폰>광고 ○ 패러디광고의 일부입니다. CF중간 유명한 화가와 작품이 등장합니다. 화가와 작품명을 적어봅시다. -고흐 <해바라기> <자화상>입니다. ○ 기존 원작과 비교해 볼 때 어떤 느낌이 드나요? (직관적 감상) ○ 광고 속 어떤 상황을 연출한 것 일까요? ♣ LG전자 TV광고 	<p>*영화포스터 <ET><브루스올마이티> 이미지제시</p> <p>*영화포스터 <브루스올마이티>,미켈란젤로<천지창조>비교분석</p> <p>*학생작, <청바지광고 사진>이미지제시</p> <p>*<청바지광고 사진>,미켈란젤로<천지창조>비교 분석</p> <p>*LG전자<디카폰>광고동영상(16 초)</p> <p>* LG전자TV 광고 동영상(1')</p>
--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 요즘 LG전자 TV광고 를 보면 세계걸작의 명화와 LG의 대표제품을 결합해서 만든 패러디 광고를 선보이고 있습니다. 세계 명작을 인용해서 회사의 이미지를 프리미엄 브랜드로 만드는 것이라고 할 수 있습니다. 	
적용 및 발전 (35')	<p>◎ 감상활동지 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 비평적 관점을 가지고, 창의적으로 감상 활동지를 작성할 수 있다. ○ 오늘 한 활동이 무엇이었나요? <p>-다양한 영역에서 나타나는 패러디의 종류와 의미 활용 방법 등을 비교 감상을 통해 알아보았습니다. 오늘 학습한 내용을 토대로 명화의 <몽크:절규>의 나머지 부분을 상상하여 원작과 다르게 창의적으로 표현해보고, 아래 작품에 대한 설명도 적어봅시다</p>	*감상활동지 (A4) (예시1, 예시2 중 택1)
정리 (10')	<p>◎ 작가가 되어 인터뷰해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자신의 작품을 발표하기 ○ 친구의 작품을 감상하고 질문 및 반성하기 	
차시예고 (1')	<p>◎ 차시 예고하기</p> <p>· 3~4차시 <명화 몸으로 재해석하기></p> <p>과제제시</p> <p>· <모듬별학습> 다음시간에 진행 될 <명화 몸으로 재해석하기>에서 표현할 주제 및 아이디어, 자료 및 시나리오구상 준비하기</p> <p>준비물제시</p> <p>· 자료, 디지털카메라, 주제에 맞는 소품준비, A4용지, 필기도구</p>	

가. 1·2차시 수업보조자료 (PPT자료 이미지는 부록 참조)

□ 감상 기록지 양식-예시1

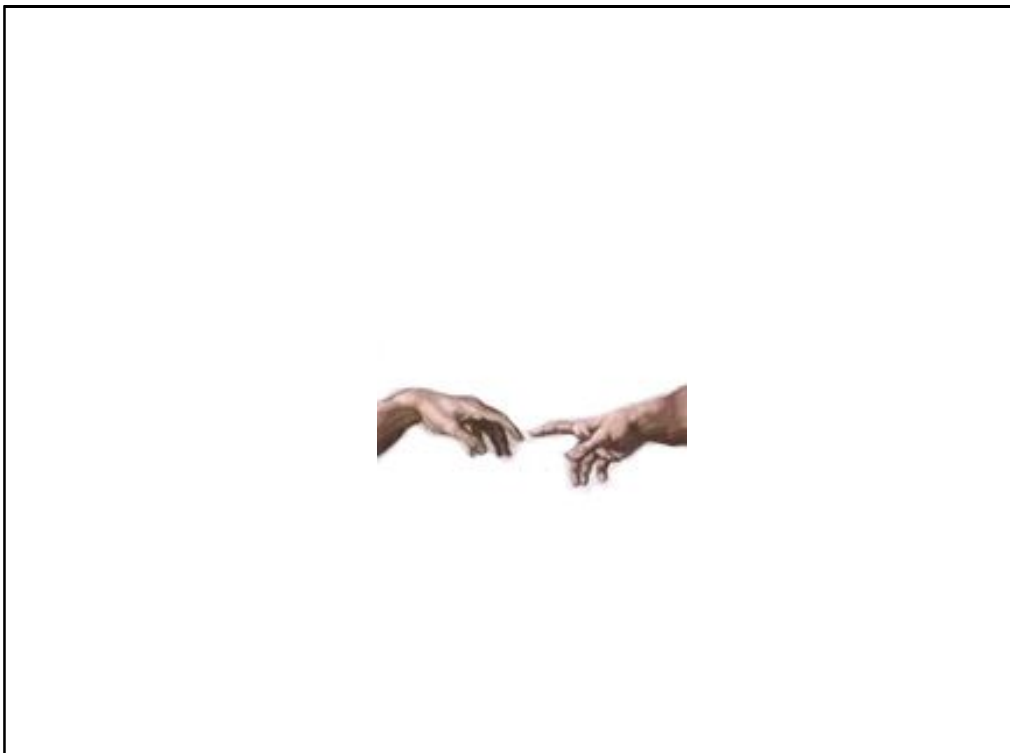
감상 활동지

다시 그리는 그림

아래의 그림을 완성시킨 다음 재미있는 이야기를 만들어봅시다.

감상활동날짜	년	월	일	학번	성명
--------	---	---	---	----	----

■ 다음 그림은 영화 속의 한 장면입니다. 나머지 부분을 원작과 다르게 독창적으로 표현해보세요. (원작: 미켈란젤로의 '천지창조' 일부분)



작품 재해석

□ 감상 기록지 양식-예시2

감상 활동지

다시 그리는 그림

아래의 그림을 완성시킨 다음 재미있는 이야기를 만들어봅시다.

감상활동날짜	년	월	일	학번	성명
--------	---	---	---	----	----

- 다음 그림은 영화 속의 한 장면입니다. 나머지 부분을 원작과 다르게 독창적으로 표현해보세요. 원작: 몽크의 '절규' 일부)



작품 재해석

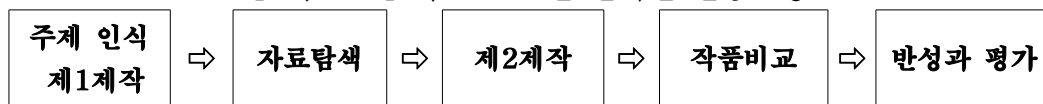
2) 명화 몸으로 재해석하기-3·4차시

시각문화 환경의 영상세대는 컴퓨터, 인터넷 및 채팅, UCC, 블로그 등 다양한 매체를 활용하여 자유롭게 자기를 표현한다. 미술 감상교육에서도 기존의 주입식 감상수업에서 벗어나 삶과 사회의 맥락적인 이해를 통해 비평, 제작 할 수 있는 프로젝트 학습을 적용해야 한다. 따라서 본 차시의 ‘몸으로 재해석하기’에서는 다양한 매체를 활용하여 자신을 표현하고, 모둠학습을 통해 협동정신을 기르도록 한다. 본시 교수·학습 지도안은 창작, 지각, 반성능력을 기초로 하는 아트프로펠(Art Propel) 감상방법을 적용하여 프로젝트 학습을 구안한다. 그 내용은 다음과 같다.<표-16>

□아트 프로펠 (Art Propel)

아트프로펠은 음악, 미술, 문학을 아우르는 것으로 작품 제작(production), 지각(perception), 반성(reflecton:제작과 지각활동에 관한 비판적 분석)의 과정으로 구성된다. 일반적인 도입 혹은 미적 체험-표현-감상의 미술 교수 단계와 달리, 아트 프로펠에서는 지각, 표현, 반성이 분절화되지 않고 서로 밀접히 연결되어 있음을 알 수 있다. 또한 교과 영역을 초월하여 교육과정 내용을 구성하는 데 시사 하는 바가 크다.⁷⁹⁾ 아트프로펠의 진행방식은 학습자에게 1단계에서는 경험 한 것을 미술품과 관련 지을 수 있도록 하며, 2단계에서는 관련 자료를 제시하고 기록을 유도하고, 새롭게 구성한 미술지식을 3단계에서 활용하고 평가하도록 유도하여 학생과 교사가 함께 평가에 참여하여 충분한 토론과정과 상호작용이 학습에 포함 될 수 있도록 하는 학습중심의 협동 프로젝트 학습법이다.

[그림-32] 아트 프로펠 단계별 활동모형



79) 김성숙외 8인, 전게서, pp.110~111.

<표-16>

관련영역	미술 감상	대단원	패러디는 즐거워	차시	3·4/4
본시주제	명화 몸으로 재해석하기	대 상	중학교 3학년		
수업전략	학습 집단조직		주요활용자료 (준비물)		
	모둠 집단		교사	PPT(작품이미지)	
			학생	A4용지, 디지털카메라, 촬영소품, 필기도구	
	ICT 학습유형	ICT활용안내			
자료제시	빔프로젝트를 이용한 PPT(파워포인트)				
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 명화체험을 통한 요소발견해 보기 • 명화속 상황을 시나리오로 작성하여 몸으로 표현하기 • 모듬그룹으로 친구들과 협동하여 상호 협조하는 자세 기르기 • 미술 감상의 다양한 방법 이해하기 				
활동내용	<ul style="list-style-type: none"> •조별 브레인 스토밍 •표현활동 •표현 결과 디지털 카메라로 찍기 •작품 발표 및 감상하기 				
단계	교수- 학습 활동				자료 및 유의점
도 입	동기부여 (의욕불러 일으키기) (5')	◎ 학습환경 조성 및 기본학습 내용확인 ▶ 전체적인 수업내용에 대해 간략히 설명한다.			*수업에 집중하도록 주의를 환기시킨다.
	학습 문제 알기	◎ 학습문제 알기 ○ 명화의 한 장면을 모듬별로 독창적으로 표현하기 ○ 작품주제 제시하기 ▶ 모듬별로 주제 선정하여 아이디어 구상하기			*학습문제 제시 PPT
계획수립 (30')	◎ 아이디어 구상 ▶ 모듬별로 재해석 및 스토리 구성 브레인스토밍을 통하여 아이디어 구상하기 ▶ 모듬별로 연출계획 및 역할분담 계획서 작성하기			*계획서	

전 개	관련 자료탐 색 (10 ‘)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 영화 페리디의 영상물 및 기타 관련자료 감상하기 ▶ 관련 작품 감상을 통한 구상한 내용과 관련 지어보기 ▶ 반성을 통한 구상계획 수정하기 	*PPT이미지
	촬영 (35 ‘)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 구상한 내용 촬영하기 ▶ 주어진 시간동안 준비한 분장과 연출로 촬영하기 ▶ 다양한 각도와 거리, 연출 통하여 반복촬영하기 	*디지털카메라
정 리	반성과 평가 (15 ‘)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 모듬별로 작품 발표하기 ▶ 작품계획에서 가장 강조했던 내용과 아쉬웠던 점 발표하기 ▶ 자신의 작품을 발표하기 	*PC 및 ICT 활용 *동료평가

가. 3·4차시 수업보조자료 (참고이미지는 부록참조)

□ 시나리오 양식-예시1

영화 몸으로 재해석하기

시나리오 계획서

영화의 주제를 선택한 다음 이야기를 재구성하여 몸으로 표현 해 봅시다.

활동날짜	년	월	일	학년반	조명
------	---	---	---	-----	----

작품선정(작품명/작가)	/				
작품설명(기술)					
촬영장소					
역할분담	이름	학번	준비물	역할	동료평가
작품재해석					
시나리오 (연출계획, 등장배경 등장인물, 촬영소품, 간단한 설명 기술)					
총평가					

4. 연구 결과 및 논의

수업의 평가 분석 결과는 수업을 마친 후에 수업의 효과와 소감과 의견을 분석하여 보완하여 수업에 적용 및 개선 할 수 있도록 체크리스트⁸⁰⁾ 형태의 평가지로 작성 할 수 있도록 하였다. 수업평가의 체크리스트 결과<표-17>는 다음과 같다.(평가지 양식은 부록 첨부)

(N=120)

질 문	매우그 렇다		그렇다		보통		아니다		전혀아 니다	
	빈도 (명)	%	빈도 (명)	%	빈도 (명)	%	빈도 (명)	%	빈도 (명)	%
1. 패러디 미술감상 수업이 재미있었나요?	85	70	15	13	10	8	7	6	3	3
2. 패러디의 개념을 쉽게 학습되었나요?	90	75	20	16	7	6	2	2	1	1
3. 패러디의 개념과 유형을 확실히 학습 하였나요?	65	54	35	28	15	13	3	3	2	2
4. 패러디 감상수업을 통해 미술작품의 의미와 의도를 이해하였나요?	60	50	20	17	35	28	4	4	1	1
5. 패러디 감상교육이 미술감상 수업에 효과적이라고 생각하나요?	75	62	30	25	13	11	2	2	0	0
6. 수업을 통해 TV나 인쇄매체의 의미와 의도를 읽을 수 있나요?	51	43	30	25	29	24	4	4	5	4
7. 패러디 감상 교육이 다른 교과 수업과 연계되어 지식을 얻을 수 있었나요? (있다면, 교과명도 적어봅시다)	60	50	15	13	30	25	10	8	5	4
사회·역사60% , 국어25%, 기타과목 15%										
8. 패러디 감상수업을 통해 자신의 생각을 표현활동에 독창적으로 표현 할 수 있나요?	52	43	42	35	25	21	1	1	0	0
9. 패러디 감상수업이 정말 필요하다고 생 각하나요?	80	67	25	20	15	13	0	0	0	0
10. 미술수업에 바라는 점 적어보세요. (이것만은 꼭 해보고 싶다. 또는 수업이 이렇게 바뀌었으면 좋겠다.)										

80) 김아라, 전계서, 평가설계 응용하여 재설계함. p53,

첫째, 「패러디 미술감상 수업이 재미있었나요?」라는 질문에 매우 그렇다에 70%로 높게 나타났으며, 그렇다는 13%, 보통 8%, 아니다 6%, 전혀 아니다에 대답한 학생은 3%로 답하였다.

둘째, 「패러디의 개념을 쉽게 학습되었나요?」라는 질문에 매우 그렇다에 75%로 높게 나타났으며, 그렇다는 16%, 보통 6%, 아니다,2%, 전혀 아니다에 대답한 학생은 1%로 응답하였다.

셋째, 「패러디 감상수업을 통해 개념과 유형을 확실히 학습하였나요?」라는 질문에 매우 그렇다는 54%, 그렇다는 28%, 보통 13%, 아니다,3%, 전혀 아니다에 대답한 학생은 2%로 답하였다

넷째, 「패러디 감상수업을 통해 미술작품의 의미와 의도를 이해하였나요?」라는 질문에 매우 그렇다는 50%, 그렇다는 17%, 보통 28%, 아니다 4%, 전혀 아니다 1%로 응답하였다.

다섯째, 「패러디 감상교육이 미술 감상 수업에 효과적이라고 생각하나요?」라는 질문에 매우 그렇다는 62%, 그렇다 25%, 보통 11%, 아니다 2%, 전혀 아니다 0%로 답하였다.

여섯째, 「패러디수업을 통해 TV나 인쇄매체의 의미와 의도를 읽을 수 있나요?」라는 질문에 매우 그렇다는 43%, 그렇다 25%, 보통 24%, 아니다 4%, 전혀 아니다 4%로 응답하였다.

일곱째, 「패러디 감상교육이 다른 교과수업과 연계되어 지식을 얻을 수 있었나요?(있다면, 교과명도 적어봅시다.)」라는 질문에 매우 그렇다는 50%, 그렇다 13%, 보통 25%, 아니다 8%, 전혀 아니다 4%로 나타났다. 연관 교과로는 사회·역사 60%로 가장 높게 나타났으며, 국어는 25%, 기타 과목은 15% 순으로 나타났다.

여덟째, 「패러디감상수업을 수업을 통해 자신의 생각을 표현활동에 독창적으로 표현 할 수 있나요?」라는 질문에 매우 그렇다는 43%, 그렇다 35%, 보통 21%, 아니다 1%, 전혀 아니다 0%로 답하였다.

아홉째, 「패러디 감상수업이 정말 필요하다고 생각하나요?」라는 질문에 매우 그렇다는 67%, 그렇다 20%, 보통 13%, 아니다 0%, 전혀 아니다 0%로 응답하였다.

열번째, 「미술수업에 바라는 점 적어보세요」(이것만은 꼭 해보 싶다. 또는 수업이 이렇게 바뀌었으면 좋겠다.) 질문에 아래와 같이 학생들이 답하였다.

(학생 A)

패러디는 단순히 따라하는 것으로만 생각해 왔어요. 이번수업을 통해서 패러디에 대해 다시 한번 생각해 보는 기회가 되어 좋았고, 패러디처럼 새롭고 재미있는 수업이 더 많았으면 좋겠어요.

(학생 B)

그림을 잘 그리지 못해서 미술시간이 부담스러웠어요. 퀴즈도 맞추고 뽀인트 미술도 표현해보고 정말 새롭고 즐거운 수업이었습니다. 이런것도 미술이구나~라는 생각이 들었어요. 꼭 그림 그리고 만드는 것이 아니라 제가 잘할 수 있는 장점을 살려서 미술시간에 활용하고 싶어요. 참고로 전 컴퓨터 하는 것을 좋아해서 컴퓨터를 이용한 미술도 해보고 싶어요.

(학생 C)

동영상도 찍고 유씨씨(UCC)도 만들어 보고 싶어요.

(학생 D)

뽀인트 표현하기처럼 학교에서 재미있는 포퍼먼스 대회나 유씨씨 볼려서 하면 더욱 재미있을꺼 같아요.

(학생 E)

생활에 직접 쓸 수 있는 미술을 배우고 싶습니다. 다이어리, 내방 인테리어하는 법 등 미술을 직접 활용하고 싶어요.

이상 연구결과와 같이 많은 학생들이 패러디 감상수업에 매우 흥미 있어 하며 긍정적인 반응을 보였으며, 패러디의 개념에 대해서도 전체적으로 쉽게 이해하고 적용 할 수 있었다고 응답하였다. 또한 본 수업을 통해 수많은 이미지

들을 비판적으로 수용함으로써 시각적 문해력 향상에 도움이 되었다고 긍정적인 반응을 보인 학생이 68%로 높게 나타났다.

패러디 감상교육이 다른 교과의 연관지식에 대해서는 63% 긍정적인 반응을 보이며 사회·역사와 국어 순으로 도움이 되었다고 대답하였다.

연구수업결과 패러디 감상수업에 긍정적인 반응과 다양한 아이디어를 제시하였으며, 그리기, 만들기 등 표현위주의 수업이 아닌 다양하고 폭넓은 종류의 경험에 흥미를 느꼈으며, 지루하고 어렵게 느껴졌던 감상수업을 쉽고 재미있게 수업 할 수 있어 뜻 깊은 수업이 되었다고 대답하였다.

또한 디지털카메라로 촬영하기 이외에도 인터넷과 멀티기기에 익숙한 학습자들은 UCC 제작과 동영상, 포토샵, 홈페이지제작, 내방꾸미기 등, 생활에 밀접한 소재에 대한 학습욕구를 나타내었다.

정리하면, 명화 패러디를 활용한 미술 감상지도는 시각적 문해력과 비판적 사고력을 시키는 시각문화 교수·학습으로서 그 효과가 크다고 하겠다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 중학교 3학년을 대상으로 시각문화 환경에서의 명화패러디 수업의 효과와 시사성을 검증하고자 하였다. 또한, 패러디 수업을 통해 학습자의 미적체험을 확장하고, 다른 사람과 소통함으로써 미적감수성을 기르는 것에 목적을 두었다. 시각적 문해력을 향상 시킬 수 있는 「명화 패러디를 활용한 미술 감상교육 지도방안」을 설계하고 그것을 현장에서 직접 활용해 봄으로써 학생들에게 미치는 수업의 효과와 정당성을 밝히고 시각문화교육에 대한 새로운 미술교육의 방향을 정립하는데 유용한 자료를 얻고자 한 것이다.

현대사회는 무수한 이미지가 대량으로 복제 되고, 사진, 텔레비전, 컴퓨터, 영화 등 다양한 매체를 통해 생산, 제작, 복제, 가공되어 기존의 이미지를 왜곡, 조작, 변경, 수정함으로써 수많은 기표와 기의를 나타내게 된다. 또한 우리가 직접·간접적으로 접하는 매체들의 이미지들은 다양한 의미를 함축함으로써 문자보다는 빠르고 쉽게 그리고 좀 더 포괄적이며 함축적인 의미의 내용을 전달하게 됨으로써 송신자와 수신자 간의 이미지에 대한 이해와 함께 비판적으로 읽고 수용할 수 있는 시각적 문해력이 중요시 되었다.

따라서 본 연구는 사회·문화의 흐름을 반영하여 청소년들의 시각문화 환경에서의 시각적 문해력 향상을 위한 효율적인 미술 감상 교수·학습 지도방안을 제안함으로써 새로운 환경에서 능동적이고 창의적으로 대처할 수 있는 경험을 제공해줌으로써 오늘날 다양한 시각문화의 미래를 살아가게 될 학생들의 의식에 새로운 학습의 장을 마련해 주었다는 데에 그 의의가 있다고 하겠다.

명화 패러디를 활용한 미술감상수업은 다음과 같은 효과를 얻을 수 있었다. 첫째, 학습자의 통합교과 즉 국어와 사회·역사과목에서 얻은 지식과 경험들이 연계·통합되면서 그것이 미적경험으로 나타나 시각문해력 향상에 도움을

주었다.

둘째, 패러디에 대한 재인식을 통한 개념과 의미를 정확하게 인지하여 표현 활동에 적용할 수 있게 되었다.

셋째, 패러디 미술 감상을 통해 비평적 안목을 기쁨으로써, 다양한 시각적 이미지를 기호화하여 수용과 비판에 자신감을 가질 수 있게 되었다.

넷째, 패러디를 통한 감상교육은 청소년의 정신함양과 비평적 태도를 기르는데 효과적인 일 뿐 아니라 미래의 새로운 패러다임 학습법이다.

이상 시각문화 환경에서의 미술계의 변화를 고찰하고 새로운 패러다임을 반영한 미술감상 교육의 교수·학습지도안을 반영함으로써 학생들이 삶을 연계하여 미적경험을 향상시키고 미래사회에 능동적 태도로 비판적 사고와 비평적 안목을 길러 시각적 문해력을 향상 시킬 수 있음을 알 수 있었다.

현대는 다원화된 포스트모더니즘의 세계로 미술의 영역 또한 다양함과 혼돈이 공존하고 있다. 이러한 때에 사춘기의 학생들에게 패러디를 활용한 미술 수업을 통해 미술에 대한 새로운 안목을 가지게 함은 물론, 미술의 영역 확장을 이해하고 미적 안목과 질적 사고를 높이는데 본 연구가 기여 할 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

□ 단행본

- 김춘일, 「미술과 교육론」, 1988
- 김동연 외3인, 「유아의 특수교육」, 진아출판사, 1987
- 김옥동, 「바흐친과 대화주의」, 1990
- 교육인적자원부, 「제7차 개정교육과정」 고시 제2007-79호 [별책 13호]
- 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)(박정규역), 「미디어의 이해」, 커뮤니케이션북스, 1999
- 박휘락, 「미술감상과미술비평교육」, 시공사,2003
- 반이정, 「새빨간 미술의 고백」, 월간미술, 2006
- 서울고대미술교육연구회, 「미술교육학_제3판」, 교육과학사, 2009
- 서울고대 미술교육연구회, 「재미있는 미술감상 수업」,예경,2004
- 서성록, 「한국미술과 포스트모더니즘」, 미진사, 1992
- 앙드레 리사르 「미술비평의 역사:미술을 읽는 다섯가지 방법」,열화당, 2000
- Arnhem,R.(김춘일역), 「미술과 시지각」, 미진사,1996
- 이유명호, 「뇌력충전」, 웅진 지식하우스, 2007
- Eisner,E.W., 「새로운 눈으로 보는 미술교육」, 예경,1999
- E·isner,E.W. 「Educational Imagination」,New York : Macmillan Publishing Co., Inc., 1979
- 전국미술교과모임 문화연대, 「시각문화교육 관점에서 쓴 미술교과서」, 휴머니스트, 2008
- 톰 앤더슨(Tom Anderson)외, 「삶을 위한 미술교육」, 예경, 2007
- 한국초등미술교육학회, 「초등미술과 교육학」, 교육과학사, 1997
- 한국미술교과교육학회, 「미술교육학」,2006
- S.Zeki. 박창범, 「이너비전 뇌로 보는 그림, 뇌로 그리는 미술」, 시공사, 2003
- Hutcheon. Linda, 김상구, 윤여복역, 「패러디 이론」, 문예출판, 1992

□ 학회지

- 김지균, 「수업 실천 능력 육성에 관한 연구」, 미술교육연구논총, 2005
- 김지균외4, 「한국과 일본의 초·중등 미술과 수업운영과 현황에 대한 실태조사 비교 연구」, 2005
- 김향숙, 「미술감상교육을 위한 비평의 교육적 활용」, 미술교육논총,1999
- 김정선, 「매체에 대한 시각문화 교육적 접근」, 미술교육논총, 2005

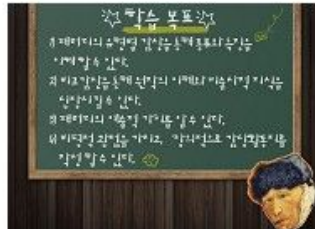
- 문영대, 「포스트모던 패러디 현상연구」, 교육이론과 실천 제13권 3호
- 박정애, 「한국 미술교육과정의 특징과 포스트모던 교육과정의 수용에 관한 고찰」, 미술과교육, 제2집, 2001
- 박암중, 「문화시대의 시각미디어 그 미학의 현상과 해법」, 문화학 회보, 3(1), 1994
- 양윤정, 「미술과 교육과정 개정 시안 연구」, 한국교육과정평가원 연구자료 ORM 2005-61, 2005
- 정금희, 「현대미술에 있어서 패러디 유형에 따른 작품분석」, 예술논총, 2001

□ 석사논문

- 김정선, 「의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선연구」, 홍익대 박사학위 청구논문, 2004
- 김현영, 「시각문화미술학습 환경설계 모형 연구」, 이화여대 석사논문, 2006
- 김아라, 「패러디를 활용한 시각문화 미술교육 프로그램 개발」, 이화여대 석사학위논문, 2007
- 김희정, 「패러디를 이용한 창의적인 표현방안」, 국민대 석사논문, 2004
- 김계자, 「포스트모던 미술교육에서 패러디를 활용한 표현지도」, 서울교육대학원 석사논문, 2008
- 김정아, 「미술 감상 교육의 실태연구」, 대구대 석사논문, 2007
- 박소연, 「고등학교 미술과 교육과정에서 패러디를 활용한 시각적 문해 능력 신장 수업 지도 방안 연구」, 경북교육대학원 석사논문, 2006
- 안인기, 「시각문화교육의 담론연구」, 서울대 학위논문, 2008
- 유선이, 「미술감상의 효율성 증대를 위한 매체활용 지도방안 연구」, 한양대교육대학원 석사논문, 2007

부 록

□ 1·2차시 수업보조자료_PPT자료



광고사진
 <1문제>
 누구의 작품 페러디한 작품일까요?



TV광고
 <1문제>
 CF속 작가와 작품은?




□ 1·2차시 수업 결과물_학생작

감상 활동지
다시 그리는 그림

아래의 그림을 완성시킨 다음 재미있는 이야기를 만들어봅시다.

감상활동날짜: 년 월 일 학년: 3학년 성명: 박우정

■ 다음 그림은 영화 속의 한 장면입니다. 나머지 부분을 원작과 다르게 독창적으로 표현해보세요. 원작: 몽크의 '결규' 일부분)




작품 지해석
이런 상황이 좀 경이할텐데 어떤 시끄러운 소리가 나서
노래가 귀를 막고있는 장면이다

감상 활동지
다시 그리는 그림

아래의 그림을 완성시킨 다음 재미있는 이야기를 만들어봅시다.

감상활동날짜: 년 월 일 학년: 3학년 성명: 이다영

■ 다음 그림은 영화 속의 한 장면입니다. 나머지 부분을 원작과 다르게 독창적으로 표현해보세요. 원작: 몽크의 '결규' 일부분)



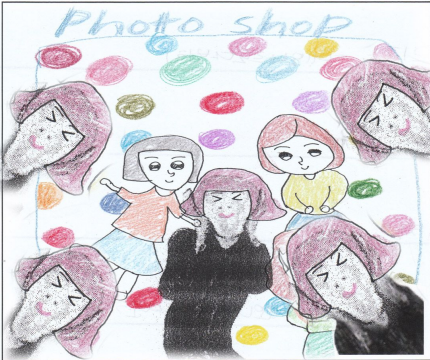
작품 지해석
수학 100점맞아서술안아이를 그렸다.

감상 활동지
다시 그리는 그림

아래의 그림을 완성시킨 다음 재미있는 이야기를 만들어봅시다.

감상활동날짜: 년 월 일 학년: 3학년 성명: 권우정

■ 다음 그림은 영화 속의 한 장면입니다. 나머지 부분을 원작과 다르게 독창적으로 표현해보세요. 원작: 몽크의 '결규' 일부분)




작품 지해석
친구들과 사귀어지려는 친구

감상 활동지
다시 그리는 그림

아래의 그림을 완성시킨 다음 재미있는 이야기를 만들어봅시다.

감상활동날짜: 년 월 일 학년: 3학년 성명: 이다영

■ 다음 그림은 영화 속의 한 장면입니다. 나머지 부분을 원작과 다르게 독창적으로 표현해보세요. 원작: 몽크의 '결규' 일부분)



작품 지해석
생일파티의 주인공이어서 감격 생일파티에맞아서
꼭 파티라는 소리를 듣고 감격 놀라움에 기뻐하는
것이다.

□ 3·4차시 수업보조자료_참조이미지 81)



[들라크루아, 민중을 이끄는 자유의 여신]



[홀로페르네스,
목을베는 유디트]



[레오나르도다빈치,
모나리자]



81) <http://blog.naver.com/kig8142/140060004643>

□ 미술 감상 수업 소감 및 평가 양식

미술수업을 마치며

패러디 미술 감상 수업을 마치고 자신의 느낀점과 바라는 점을 질문에 0 표 해주세요.

질 문	매우그 렇다	그렇다	보통	아니다	전혀아 니다
1. 패러디 미술감상 수업이 재미 있었나요?					
2. 패러디의 개념을 쉽게 학습되었나요?					
2. 패러디의 개념과 유형을 확실히 학습 하였나요?					
3. 패러디 감상수업을 통해 미술작품의 의미와 의도를 이해하였나요?					
4. 패러디 감상교육이 미술감상 수업에 효과적이라고 생각하나요?					
5. 수업을 통해 TV나 인쇄매체의 의미와 의도를 읽을 수 있나요?					
6. 패러디 감상 교육이 다른 교과 수업과 연계되어 지식을 얻을 수 있었나요? (있다면, 교과명도 적어봅시다)					
7. 패러디 감상수업을 통해 자신의 생각을 표현활동에 독창적으로 표현 할 수 있나요?					
8. 패러디 감상수업이 정말 필요하다고 생 각하나요?					
9. 미술수업에 바라는 점 적어보세요. (이것만은 꼭 해보고 싶다. 또는 수업이 이렇게 바뀌었으면 좋겠다.)					

ABSTRACT

A Study on Education Plan of Art Appreciation Utilizing Parody of Masterpiece

-For the third grade of middle school -

Yoon, Soon-Jin

Major in Fine Arts Education

Graduate School of Education Sungshin Woman's University

(Supervised by Professor, Kim Ji-Kyun)

The modern society demands the critical thinking and the visual analysis beyond many images interpreted by the pluralistic culture of the postmodernism.

The visual culture education has had many effects on the individual life and sense of value and it is suggested that the Visual Culture Art Education (VCAE) is the representative counterproposal to improve the understanding and the communication.

The revision of the 7th National Art Curriculum emphasizes

the importance of the visual culture education in the modern society and indicates the direction to improve the cultural literacy and the visual culture in an information-oriented society.

Therefore, I designed ‘an instructive method of an appreciative education using the parody of the visual cultural environment’ that expands the aesthetic experiences and helps to improve the visual literacy and it was applied a field to prove an effect of the art instruction.

The parody is popular a variety of fields and we are easy finding the application of the parody in reality. As compared with the original the appreciative instruction using the parody will have an educational effect improving the critical thinking as well as having the aesthetic sense.

Therefore I studied to prove the instructive method the educational worth through following processes.

1st, I took a good look at the trait and the hidden meaning about the visual culture and parody, and considered contents, methods and needs about the visual cultural education.

2nd, I considered the meaning of the appreciative education in art education, and take a good look at the appreciative instructive methods and the educational meaning.

3rd, I analyzed the effect as the instructive plan designed the parody was applied to the real instruction.

Consequently, I proved the visual cultural environment of the appreciative instruction using the parody to be following effects.

1st, when students connect the aesthetic experiences with their knowledge and experience of united subjects like Korean and History, these methods help students to improve the visual literacy.

2nd, as recognizing exact concepts and meanings of the parody, the students can apply the expression.

3rd, as improving the critical sense through an appreciation of the parody, students are confident about a criticism and an acceptance to symbolize multiple visual images.

4th, the appreciative instruction using the parody is a new paradigm as well as effective methods about mental and critical attitudes.

The modern society is the pluralistic postmodernism and the art coexist the variety and the chaos. I will expect that these methods give adolescent students a new artistic sense through the art instruction using the parody and the understanding of the expanding of the artistic field and students improve the aesthetic sense and the qualitative thinking with united subjects.