



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

이 주 은 지도교수
석사학위 청구논문

오브제를 활용한 창의적
미술교육 연구

- 중학교 교육과정을 중심으로 -

2012

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

임 혜 진

오브제를 활용한 창의적

미술교육 연구

- 중학교 교육과정을 중심으로 -

이 주 은 지도교수

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

임 혜 진

인 준 서

임혜진의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논 문 개 요

하루가 다르게 변화, 발전하는 과학기술로 인해 정치, 경제, 사회뿐만 아니라 문화 또한 급변하고 있다. 이에 현대미술의 흐름 또한 다양해지고 있다. 즉, 그 소재와 종류 및 표현방법은 물론 어느 장르에도 포함되지 않는 새로운 미술양식들이 끊임없이 등장하고 있는 것이다. 학교에서도 이러한 변화를 수용하여 다양한 재료와 표현 방법 등을 이용한 미술수업이 요구되고 있다. 그러나 이러한 요구에도 불구하고 학교 현장에서 이루어지고 있는 미술교육은 여전히 대상의 관찰에 입각한 사실적 재현의 표현중심 미술교육이 주를 이루고 있으며, 이는 학생의 창의성과 잠재 능력을 키워주기에 부족한 면이 많다. 따라서 지금까지의 미술교육의 고찰을 통한 현 시점에 알맞은 창의적인 미술교육의 방향에 대해 생각해 볼 필요가 있다.

‘그리기’와 ‘대상묘사’에 치중해 있던 서구미술에서 오브제의 등장은 표현영역은 물론 일상적 사물을 다각도로 바라볼 수 있는 사고체계의 확장을 가져왔다. 뿐만 아니라 일상적 오브제를 미술의 소재로 활용하는 등의 미술 조형원리를 크게 변화시켰다. 따라서 이러한 오브제에 대한 학습은 학생들이 현재의 미술 동향을 이해하고 자유로운 사고와 표현의 확장을 돕는데 효과적이라고 생각한다. 이에 현대미술에서 예술과 삶의 경계를 무너뜨리는 커다란 변화를 몰고 온 오브제를 통한 창의적 미술교육을 제안하고자 한다.

이러한 오브제를 이용한 미술교육은 일상과 관련된 소재와 주제를 다룸으로써 학생들에게 친숙함을 줄 수 있다. 또한 번거로운 형식에 얽매이지 않고 자유로운 발상 및 표현을 할 수 있어 창의력신장에 효과적이다. 마지막으로 다양한 기법과 새로운 재료의 사용으로 각각의 물성을 체험하고 미적 감수성 및 시각을 발전시킬 수 있고, 이를 통해 현대 미술을 감상하는 능력 또한 향상시킬 수 있다.

본 연구의 목적은 현대미술의 중요한 흐름 중 하나인 오브제 아트를 통하여 학생들이 난해한 현대 미술에 대한 이해를 돕고, 다양한 시각에서 작품을 감상

할 수 있는 능력을 길러 주는 것이다. 또한 직접 새로운 오브제를 찾아 제작해 봄으로써 느낌과 생각을 시각적으로 표현할 수 있도록 하는 것에 있다. 더 나아가 중학교 미술교육의 목표인 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평능력을 기르고 미술문화를 향유할 수 있는 능력과 태도를 기를 수 있도록 하는 데 목적을 두고 진행하였다.

이러한 연구목적 달성을 위한 내용 및 연구방법은 다음과 같다.

첫째, 오브제 아트에 대한 이론적 개념과 형성과정, 종류 및 특징들에 대해 다양한 선행연구문헌을 분석하고 자료를 고찰하였다.

둘째, 중학교 미술교육현장에서 어떻게 오브제가 활용되고 있는지 현행 미술과 교육과정 및 교과서 분석을 통해 그 실태를 살펴보았다.

셋째, 위의 분석을 토대로 일상의 다양한 오브제를 활용한 교수-학습지도안을 제안하였다.

현대사회는 단순히 지능만 뛰어난 사람보다는 창조적 사고를 하는 사람을 필요로 한다. 2009 개정 교육과정에서는 미술의 다양한 체험, 표현, 감상 활동을 통하여 창의적으로 나타내며, 미술 문화를 이해하고 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 것을 목적으로 하고 있다. 즉, 미술교육에서도 창의성의 중요성이 부각되면서 고정관념의 틀을 깨뜨리는 다양한 발상이 중요시되고 있는 것이다. 따라서 인식의 틀을 깨는 오브제를 이용한 미술수업은 이와 같은 시대적 요구에 부응할 수 있는 효과적인 방안이라고 생각된다.

본 논문을 통해 학습자의 흥미와 창의력을 신장시킬 수 있는 표현수업이 진행되길 바라며, 한국 실정에 맞는 오브제를 이용한 표현교육의 연구가 활성화되길 기대해 본다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
3. 연구의 범위 및 제한점	3
II. 오브제의 특징	4
1. 오브제의 개념 및 형성과정	4
2. 재료의 한계 극복 및 화면에 실재감 부여	12
3. 기성품을 활용한 2차적 표현	13
4. 움직임, 영상, 빛의 결합가능성	15
5. 일상과의 소통	17
6. 재료와의 친화성	18
1) 자연재료의 종류 및 특징	19
2) 인공재료의 종류 및 특징	20
III. 오브제를 활용한 미술수업에 대한 연구	22
1. 오브제 활용 미술수업의 교육적 가치	22
2. 중학교 미술교육의 현황	26
1) 2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정	26
2) 표현영역 교과서 분석	31
IV. 오브제를 이용한 미술수업 제안	47
1. 지도목표	47

2. 수업내용 및 과정	48
3. 교수-학습방법	50
4. 교수-학습지도안	52
V. 결론	58

참고도판

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

〈표 -1〉 자연재료의 종류 및 특성	19
〈표 -2〉 인공재료의 종류 및 특성	20
〈표 -3〉 중학교 신, 구 교육과정 총괄목표 및 하위목표 비교	27
〈표 -4〉 중학교 신, 구 표현영역 내용체계 비교	28
〈표 -5〉 중학교 1-3학년 군 표현영역 성취기준	30
〈표 -6〉 중학교 신, 구 교육과정 표현영역 지도 비교	31
〈표 -7〉 중학교 미술교과서 - 교학사	32
〈표 -8〉 중학교 미술교과서 - 두산동아	34
〈표 -9〉 중학교 미술교과서 - (주)지학사 (김용주 외)	35
〈표 -10〉 중학교 미술교과서 - 교학연구사	36
〈표 -11〉 중학교 미술교과서 - 일진사	37
〈표 -12〉 중학교 미술교과서 - 미래엔 컬러 그룹	38
〈표 -13〉 중학교 미술교과서 - 미진사	40
〈표 -14〉 중학교 미술교과서 - 지학사	41
〈표 -15〉 중학교 미술교과서 - (주)중앙교육진흥연구소	43
〈표 -16〉 콜라주 기법을 이용한 지도계획	50
〈표 -17〉 창의적 문제 해결법의 단계별 중심활동	51
〈표 -18〉 1차시 교수-학습 지도안	52
〈표 -19〉 2차시 교수-학습 지도안	55
〈표 -20〉 3차시 교수-학습 지도안	56

그림 목 차

- <그림 1> 마르셀 뒤샹, <자전거 바퀴>
- <그림 2> 마르셀 뒤샹, <병 건조기>
- <그림 3> 마르셀 뒤샹, <샘>
- <그림 4> 한스 아르프, <트리스탄 차라의 초상>
- <그림 5> 앤디 워홀 <브릴로 상자>
- <그림 6> 도날드 저드, <무제>
- <그림 7> 조셉 코수스, <하나 그리고 세 개의 의자>
- <그림 8> 로버트 스미스슨, <나선형 방파제>
- <그림 9> 길버트와 조지, <살아있는 조각>
- <그림 10> 파블로 피카소, <등나무 의자가 있는 정물>
- <그림 11> 브라크, <바이올린과 파이프>
- <그림 12> 마르셀 뒤샹, <부러진 팔에 앉아서>
- <그림 13> 파블로 피카소, <황소머리>
- <그림 14> 달리 <바다가재 전화기>
- <그림 15> 슈비테스 <성좌>
- <그림 16> 아르망, <쓰레기통>
- <그림 17> 아르망, <장기주차>
- <그림 18> 라우센버그, <모노그램>
- <그림 19> 라우센버그, <침대>
- <그림 20> 제스퍼존스, <석고상이 있는 과녁>
- <그림 21> 제스퍼존스, <채색된 청동>
- <그림 22> 콜더, <모빌>
- <그림 23> 장 텅겔리, <뉴욕찬가>
- <그림 24> 장 텅겔리, <메타메틱 NO. 13>

- <그림 25> 백남준, <다다익선>
<그림 26> 백남준, <TV부처>
<그림 27> 모홀리나기, <빛, 공간 변조기>
<그림 28> 댄 플래빈, <타틀린을 위한 기념비>
<그림 29> 앤디 워홀, <마릴린 먼로>
<그림 30> 리히텐슈타인, <짱>
<그림 31> 올덴버그, <부드러운 변기>
<그림 32> 올덴버그, <빨래집게>

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

2009 개정 교육과정에 따른 미술과 교육과정에서는 ‘미술은 삶의 의미와 경험을 살려 조형적인 아름다움을 추구하는 예술의 한 영역이며, 동시에 미술을 통해 다른 사람과 소통하는 언어적 기능과 미술문화를 통하여 자신과 세계를 이해하는 철학적인 기능을 가진다.’라고 미술의 정의를 내리고 있다. 즉 미술작품은 개인적인 느낌과 생각을 표현한 조형물일 뿐만 아니라 한 시대의 정신과 사회적인 문제를 표현한 시대의 거울로 한 시대의 사회 문화의 단층을 볼 수 있다는 것이다. 또한 미술은 현재의 문화를 반영하고 과거와 현재, 미래를 연결해 주는 문화적 기능을 수행하기에 미술교과 교육에서는 이러한 미술의 개인적, 사회적, 문화적 역할을 총체적으로 고려해야 한다고 주장하고 있다. 따라서 문화를 올바르게 이해하기 위해서는 오늘날의 미술현상을 이해하는 것이 중요하다.

오늘날 현대미술은 새로움에 대한 추구로 형식과 내용의 끊임없는 변화를 자극하면서 주제, 표현방법, 표현 매체가 다양화되었고 심지어 작가의 작품제작에 대한 ‘아이디어’까지 미술의 한 장르로 포함되고 있다. 과거 하나의 ‘-주의’를 중심으로 서술되던 단선적 미술구조는 현대 와서는 하나의 ‘-주의’를 중심으로 서술될 수 없는 복합적 양상으로 나타나고 있는 것이다.

현대의 미술이 이렇게 복합적인 양상을 띠게 된 주요원인 중 하나는 ‘오브제’의 등장 때문이라고 할 수 있다. 일상생활에 쓰이는 모든 물체는 그 나름의 용도나 기능 또는 독특한 의미를 지니고 있기 마련이나, 이러한 물체가 일단 ‘오브제’로 쓰이면 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고 이때까지 우리가 미처 체험하지 못했던 어떤 연상 작용이나 기묘한 효과를 얻을 수 있게 되는 것이다. 이러한 오브제는 ‘고급예술’과 대중문화의 경계를 붕괴시켰으며, 누가

위대한 예술가이며 어떤 작품이 ‘결작’인지를 정의하는 기존 미술사에 대한 사람들의 생각을 뒤흔들어 놓았다. 그러므로 이러한 오브제의 변천사는 곧 현대 미술의 변천사라고 할 수 있을 것이며, 따라서 미술교육에서 오브제 미술의 이해가 반드시 이루어 져야 할 필요가 있다.

오브제를 활용한 작품 활동은 번거로운 형식에 얽매이지 않고 자유로운 발상에 기초하며, 인간의 상상력을 펼치는데 효과적이다. 또한 오브제를 이용하여 다양한 기법과 새로운 재료의 사용으로 물성의 체험과 새로운 미적 시각을 향상시켜 현대 미술을 감상하는 능력을 기를 수 있다. 그리고 오브제는 어떠한 오브제도 재료 또는 그 자체가 예술품이 될 수 있다는 매우 진취적인 창작태도와 관련되어 발전되어 오고 있다. 1)

이러한 관점에서 본 논문의 중학교 미술 수업에서 오브제를 활용한 창의적 미술교육 연구의 목적을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 오브제를 활용한 미술수업을 통해 난해한 현대미술에 대한 이해를 돕고 다양한 시각에서 작품을 감상할 수 있는 현대적 미감을 길러준다.

둘째, 주변의 사물 및 환경과의 상호작용을 통해 생활 속에서 미적 가치를 찾고 향유하며 나아가 미술을 생활화 할 수 있도록 한다.

셋째, 직접 주변에서 오브제를 찾아 제작해 봄으로써 자신의 느낌과 생각을 적절한 재료와 방법을 통해 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 논문은 중학교 미술 수업에서 오브제를 활용한 창의적 미술교육 연구로서 연구내용 및 방법을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 오브제에 대한 이론적 개념과 형성과정, 종류 및 특징들에 대해 다양한 선행연구문헌 및 자료를 통해 고찰해 본다.

둘째, 중학교 미술에서 오브제의 교육적 가치에 대해 알아보고, 교육현장에서

1) 강홍구 외 저, 『오브제 현대미술의 기초개념』 서울: 교문사. 1995. p. 186

어떻게 오브제가 활용되고 있는지 현행 미술과 교육과정 및 교과서 분석을 통해 그 실태를 살펴보고 분석해 본다.

셋째, 분석을 토대로 일상의 다양한 오브제를 활용한 교수-학습지도안을 제시하여 학생들이 오브제아트를 이해하고 표현에 있어 창의성을 발휘할 수 있도록 한다.

3. 연구의 범위 및 제한점

본 연구의 범위 및 제한점은 다음과 같다.

첫째, 오브제의 이론적 배경은 20C 미술로 제한하여 제시한다.

둘째, 교과서 분석에 있어서 중학교 미술과 영역 중 표현영역에 중점을 두고 조사한다.

셋째, 지도안의 주제는 교과서 내용에 한하지 않고 다양하게 모색하도록 한다.

II. 오브제의 특징

1. 오브제의 개념 및 형성과정

1) 오브제의 개념

라틴어 ‘오브젝툼(objectum)’이 어원인 오브제는 일반적으로 ‘객체’ 또는 ‘대상’이라는 의미를 갖고 있다. 따라서 오브제에 대해 사전적인 정의는 대개 ‘보여지거나 만져지거나 다른 방법을 통해 인식되는 것, 또는 그렇게 될 수 있는 것과 주체(subject)가 인지할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것’이다. 즉 사전 속의 오브제에 대한 정의는 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 통해 인식할 수 있는 물건, 물체라는 뜻과, 인식 주체의 인식대상으로서의 정신적인 것을 포함한 대상, 객체라는 뜻을 품고 있다.²⁾

미술에서는 주제에 대응하여 일상적 합리적인 의식을 파괴하는 물체 본연의 존재 방식을 가리킨다.³⁾

즉, 그 나름의 용도, 기능, 의미를 가지고 일상생활에 쓰여 지던 모든 물체가 일단 오브제로 사용되면 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고, 우리가 미처 체험하지 못했던 독자적이고 이질적인 새로운 의미를 갖게 된다는 것이다. 예를 들면, 다다(Dada)의 레디메이드(ready-made, 기성품) 오브제는 기성품의 제목과 일상적인 위치만 변화시킴으로써 물건을 기성품 조각으로 승화시켰고, 초현실주의(Surréalisme)에서는 예술과 아무런 관계가 없는 물건이나 그 한 부분을 본래의 일상적 용도에서 떼어내 절연함으로써 보는 사람으로 하여금 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적 물체를 제작하였다. 정크아트(Junk Art)는 산업 폐기물을 이용하여 용접 또는 발견된 오브제로 제시하여 자본주의 사회의 현실을 노골적으로 재도입하였다.

2) 강홍구, 『현대미술의 기초개념』, 재원, 2001,

3) 월간미술, 『세계미술용어사전』, 중앙일보사, 1999, p. 339

이러한 오브제의 개념은 현대 미술의 조형적 영역뿐만 아니라 그 사상에도 많은 영향을 끼쳤다. 즉 회화와 조각을 접근시켜 회화도 조각도 아닌 새로운 조형 개념을 탄생시켰으며 예술가의 생활과의 관계를 표현하는 물건 그 자체로 인식되어 예술과 생활의 경계를 모호하게 만드는 데에도 큰 역할을 하였다.

이처럼 오브제는 현대미술에 핵심적 요소로 등장하여 예술에서 표현방법 및 영역의 확장을 가져왔다. 또한 입체주의(Cubism)에서 시작하여 다다이즘(Dadaism), 초현실주의, 네오다다(Neo-Dadaism), 팝아트(Pop art) 그리고 현대의 작가들에 이르기 까지 종합적이고 다양한 영역으로 확대되어 사용되고 있다.

2) 오브제의 형성과정

오브제 아트의 출발은 입체파를 그 효시로 볼 수 있다. 피카소(Pablo Picasso, 1881-1973), 브라크(Georges Braque, 1882-1963)와 같은 입체주의자들은 기존 재료에 한계성을 느끼고 화면에 질감과 현실감을 강조하기 위해 콜라주(collage) 또는 파피에콜레(papier collé)라고 알려진 실제 사물을 화면에 부착시키는 방법을 사용하여 작품 활동을 하였는데 이것이 서양 미술사에 최초로 등장한 현대적 오브제였다. 손으로 직접 그리는 종래의 회화기법에서 탈피하여 주위 사물들을 임의로 선택해 화면에 부착시켜 작품을 만든다는 입체파의 개념은 재료의 한계를 극복하는 계기를 마련해 주었으며, 2차원적 평면위에 3차원의 물체가 도입되면서 새로운 공간개념을 만들어 내었다. 이로 인해 결합된 오브제의 개념이 발생하는 등 오브제아트의 장을 여는 계기를 마련하였다. 입체파가 시도한 화면 위 사물을 붙여 실재감을 더한 작품들이 오늘날과 같은 의미의 오브제라고 할 수는 없다. 하지만 직접 손으로 그리지 않아도 작품이 된다는 선례를 선보이며 서양미술을 지배해온 재현주의, 환영주의로부터의 완전한 결별을 시도했다는 점에서 의의가 있다. 또한 사물에 대한 관점 또는 위치를 바꿈으로써 환영이 아닌 새로운 리얼리티에 도달할 수 있는 가능성을 열어주었

다는데 의의가 있다.

입체파에서 시작된 오브제의 개념을 활용, 확대시켜 오늘날과 같은 의미의 오브제로 발전시킨 것은 다다이스트 들이었다. 다다는 우연성과 무의미함이라는 핵심적 요소를 가지고 기존의 전통이나 가치, 권위, 예술형식에 대한 모든 것을 거부하고자 하는 최초의 국제적인 예술운동이다. 다다의 대표작가라 할 수 있는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968)은 최초의 레디메이드 작품인 <자전거바퀴>[그림 1]를 시작으로 <병 건조기>[그림 2] 그리고 가장 유명한 <샘>[그림 3]까지 기존의 전통적 예술 관념을 완전히 전복시킴으로써 본격적인 오브제 미술의 개념화의 장을 열었다. 이러한 그의 '레디메이드' 오브제는 핸드메이드(hand-made) 미술작품에 대해 관념에 의해서만도 작품이 가능하다는 것을 보여줌으로써 나중에 등장하는 개념미술의 길을 개척하였다. 그밖에 한스 아르프(Hans Arp, 1887-1966)는 그의 대표작 <트리스탄 차라의 초상>[그림 4]과 같이 우연에 바탕을 두고 무의식에 의한 새로운 조형적 오브제를 시도하였다. 또한 슈비티스(Kurt Schwitters, 1887-1948)는 콜라주 작업의 개념을 극단적으로 밀고나가 '메르츠(Merz)'라는 계속해서 성장하고 생성되는 거대한 작품을 만들어 내었고, 이러한 폐품을 모아 만든 작품들로 인해 오늘날 정크아트(Junk Art)와 설치미술에 큰 영향을 주게 된다. 그의 이러한 개념은 '아상블라주(asssemblage)'로 일반화 되었으며 이후 네오다다와 누보 레알리즘, 그리고 팝아트에 까지 수용되게 된다. 하우스만(Raoul Hausmann, 1886-1971)과 존 하트필드(John Heartfield, 1891-1968)는 정치적인 포토몽타주를 사용하여 미술의 한 기법으로 자리매김하게 되었다. 이렇듯 다다이스트들의 오브제에 대한 관점과 표현방식은 다양하며, 제 2차 세계대전을 기점으로 물질 개념이 확산 되면서 새롭고 다양한 조형 활동이 본격화 되기 시작하였다.

다다 발생 후 얼마 지나지 않은 제1차 세계대전이 종결된 이듬해인 1919년부터 제2차 세계대전 발발 직후까지 약 20년 동안 프랑스를 중심으로 일어났던 전위적 문학 예술운동이자 '프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939) 정신분석학'에 근거를 둔 '초현실주의'는 이성의 지배를 거부하고 비합리적인 것, 무의식의

세계를 표현하는 20세기의 가장 중요한 예술사조 중의 하나이다. 이러한 인간 인식의 지평을 확대하려는 초현실주의 화가들의 욕구는 자연스럽게 오브제에 주목하게 되었다.

초현실주의에 있어 오브제는 인간이 의식하지 못하는 잠재의식을 추적하고 형상화 하는 도구라는 점에서는 다다와 차별성을 갖지만, 기본적으로 변조된 오브제에 속한다. 그들이 사용한 오브제는 인간이 가진 일반적, 현실적인 의식 아래 있는 잠재의식의 내면을 드러내기 위한 심리적 메스의 일종인 것이다. 즉 초현실주의자들은 입체주의자들이 가졌던 조형의 일부로서의 오브제, 다다이스트들이 가진 세계의 진실을 드러내 보이는 비예술적인 도전의 결과로써의 오브제에 보태어 인간의 욕망, 꿈, 무의식을 드러내 보이는 역할을 오브제에 부여한 것이다.⁴⁾

초현실주의의 오브제는 이성의 통제가 전혀 없는 이미지 표출을 기본적인 표현요소로 하여 콜라주에 의한 현실 전위, 자동기술(Automatism)에서 발생하는 탈 일상성들의 방법, 프로타주(Frottage)와 데칼코마니(Decalcomanie)에서 얻어지는 우연의 효과를 수반하게 된다. 또한 데페이즈망(Depaysement) 효과를 통한 사물의 다각적 인식 등이 그것이다.⁵⁾

막스 에른스트(Max Ernst, 1891-1976)는 콜라주와 함께 프로타주 기법을 사용하여 오브제를 표현하였고 살바도르 달리(Salvador Dalí, 1904-1989)는 다른 기관의 기형적 확대, 자연 상태에서 딱딱한 물체를 부드러운 물체로의 변형, 빵덩어리, 목발, 계란 프라이, 개미 같은 특정한 형상의 반복과 이미지의 이중성을 피하며 개인적인 강박관념에 대해 체계적으로 정신착란적인 해설을 가하는 방식을 이용해 작품 활동을 하였다. 데페이즈망 기법을 통해 직접 현실에서 숨겨진 세계를 찾으려고 한 르네 마그리트(René Magritte)는 그의 작품 <이미지의 기만>에서 관람자는 착각을 일으킬 정도로 그럴듯하게 묘사된 파이프와 대

4) 강홍구 외, (2001), p. 197

5) 자동기술은 모든 습관적 기법이나 고정관념, 이성 등의 영향을 배제하고 무념무상의 상태에서 손이 움직이는 대로 그리는 것
데페이즈망은 전치, 전위법. 낯익은 물체를 그것이 놓인 일상적 질서에서 빼내 뜻하지 않는 장소에 놓아 보는 사람에게 심리적 충격을 주는 기법

면하게 된다. 동시에 그림에 적혀있는 설명은 이것은 파이프가 아니라고 부인한다. 이렇듯 초현실주의의 오브제는 비논리적 상황을 연출하면서 인간에게 잠재된 욕망이나 무의식을 일깨우는 데페이즈망, 자동기술법 등의 다양한 기법들을 발견했고, 2차에 걸친 세계대전이 종결될 때까지 유럽에서 큰 반향을 일으키며 오늘날 까지 미술계에 그 영향력을 행사하고 있다.

60년대에 접어들면서 오브제의 관심은 한층 고조되어 미술이 환경의 영역으로 속해져 갔다. 다다가 비예술, 반 예술적인 의도로 오브제 제시하였다면 프랑스의 누보 레알리즘(Nouveau Réalisme), 미국의 네오다다, 팝아트에서의 오브제는 가능성이 많은 새로운 표현수단의 하나였다. 즉, 일상용품, 폐품, 대량생산된 공산품들의 오브제로서의 표현 가능성에 주목하고 이를 예술의 측면으로 표현한 것이었다.

먼저 공업제품의 단편이나 일상적인 오브제를 거의 그대로 전시함으로써 ‘현실의 직접적인 제시’라는 새롭고 적극적인 방법을 추구한 ‘누보 레알리즘’은 기계화, 공업화 된 현대의 모습을 있는 그대로 차용하여 제시하는 것이 주요 원리라고 할 수 있다. 아르망(Armand Fernandez, 1928-2005)의 경우 집합적 집적을 통해 한 가지 사물들을 대량으로 집적하거나, 다른 사물들을 무작위로 집적함으로써 대상물의 성격과 의미를 바꿔버리는 ‘아상블라주(asmblage)’를 이용해 작품 활동을 전개해 나갔다. 세자르(César, 1921-1998)는 자전거, 오토바이, 자동차 등의 폐기물들을 압축시킨 <압축조각>시리즈를 선보였다. 그밖에 크리스토(Christo, 1935-)와 잔 클로드(Jeanne-Claude, 1935-2009)의 색색의 드럼통을 쌓아 올린 바리케이트 작품 <장벽>과 포스터를 모아 붙인 뒤프렌(François Dufrene)의 작품, 먹다만 음식을 부착시킨 다니엘 스포에리(Daniel Spoerri, 1930-), 인체를 오브제로 사용하여 그 흔적을 미술로 남긴 이브 클랭(Yves Klein, 1928-1962)등 많은 예술적 실험을 시도하여 이후 전개되는 현대 미술의 오브제 아트에 결정적인 영향을 주었다.

1957년 무렵부터 미국 회화에 나타났던 새로운 경향으로 ‘새로운 다다이즘’이라는 의미의 ‘네오다다’는 일상적, 대중적 오브제를 사용한다는 점에서 다다의

오브제 개념과 비슷하지만, 현실의 사물을 충격의 예술이 아닌 미적 가치로 환원시켰다는 점에서 차이점을 보인다. 라우셴버그(Robert Rauschenberg, 1925-2008)는 자신이 개발한 일련의 콤바인페인팅(combine painting)⁶⁾들을 제작하였는데 만화, 종이, 고무, 금속, 천은 물론 박제된 동물이나 작동하는 라디오, 선풍기, 전구 등과 같은 현대 미국 소비 문명의 폐기물들을 사용하는 대담한 회화 스타일을 구사함으로써 강력하고 혼란스러운 인상을 주는 구조물들 제작하였다. 라우셴버그와 함께 네오다다를 이끌어간 재스퍼 존스(Jasper Jones, 1930-)는 화면에 물체가 도입된 것이 아니라 회화로부터의 행위, 행위로부터 물체로의 변천을 상징하는 작가다. 화면 가득히 성조기나 표적, 알파벳 등을 그리거나 맥주 캔, 전구, 구두 등을 본 뜬 브론즈 작품을 발표해 물체의 필요성이라는 관점에서 볼 때 무의미한 물체에 지나지 않음을 강조했다.

라우셴버그와 존스의 작품들은 일상적인 것들을 통해 관객을 즐겁게 하는 새로운 감성을 지녔다. 라우셴버그의 말처럼 반대나 배제를 위한 것이 아니라 그저 일상과 예술이 합침으로써 과거의 범주로 설명될 수 없는 새로운 조합의 탄생을 추구했다.⁷⁾

이러한 네오다다의 일상적 오브제 또는 그 파편들을 떼어 내어 화면에 도입하는 시도는 현대사회의 대중매체의 발달로 대중적 이미지로 변화되어 가면서 팝아트 태동의 계기를 마련하였다.

팝아트(Pop Art)는 텔레비전, 라디오, 신문 등의 다양한 매체의 발달로 인한 일상생활의 변화를 미술의 소재로 삼아 평면적 또는 입체적 작업을 시도하였다. 50년대 영국 팝아트의 선두주자인 리처드 해밀턴(Richard Hamilton, 1922-2011)을 시작으로 60년대에 이르러 팝아트는 미국에서 국제성을 띠게 된다. 영국의 팝 아티스트들과 달리 미국의 작가들은 어떠한 비평이나 풍자 없이 자신들이 발견한 오브제나 일상적이고 대중적 이미지라면 무엇이든지 작품에 끌어들이었다. 그 대표 작가로 미국 팝아트의 대표작가 앤디워홀(Andy Warhol,

6) 콤바인페인팅은 콜라주의 확대된 개념으로서, 이차원 혹은 삼차원의 물질을 회화에 도입하려는 미술상의 시도를 말함

7) 진취연, 『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2002, p. 108

1928-1987), 부드러운 조각(soft sculpture)과 확대조각의 클래스 올덴버그(Claes Oldenburg, 1929-)를 들 수 있다.

앤디워홀(Andy Warhol)의 오브제 사용 전략은 몰개성적이고 일상적인 사물들을 흉내 내어 그것을 반복해서 제시하는 것으로 그의 오브제는 복사된다. 이는 영국 팝아트의 해밀턴이 선택한 광고들을 변형, 단순화 시켜 형태를 알 수 없게 바꾸던 것과 달리 광고나 스타의 얼굴들을 그대로 인용한다는 점에서 차이를 보인다. 그의 <브릴로 상자>[그림 5]는 일상의 종이상자를 흉내 내어 만든 후 그 위에 실크스크린으로 브릴로 상표를 찍어 만든 것으로 완전한 오브제가 아닌 오브제인척 흉내 내는 오브제인 것이다. 또한 당대 최고의 대중스타의 이미지를 이용한 워홀의 대표작과 ‘캠벨스프 깡통’, ‘코카콜라병’ 등의 상업적 이미지를 오브제로 이용한 현실적이고 대중적인 작품들을 발표한다.

반면 클래스 올덴버그는 팝아트 작가들 중 유일하게 입체작업에 전념했던 작가로 초기에는 비닐이나 천으로 딱딱하고 견고한 재료의 물체를 만드는 등의 재료의 물리적 상태를 변환 또는 교체시키는 ‘부드러운 조각’작업을 하였다. 그 후 그는 거대한 공공기념물의 가능성에 관심을 갖게 되면서 크기를 확대시킨 ‘확대조각’을 제작하였다. 이처럼 그는 매우 일상적 사물들을 전혀 다른 재료로 모사하여 대상의 성격이나 대상에 대해 느끼는 심리적 태도에 충격을 주는 작업을 하였다. 이처럼 팝아트는 작품이 가지고 있는 유일함과 고급성을 파괴하고 대중과의 소통을 통하여 예술과 삶 간의 거리를 좁히려는 노력을 하였다는 데에 의의가 있다.

키네틱아트(Kinetic Art)는 1960년대 성행한 오브제에 ‘움직임’의 요소를 도입한 미술경향으로 미래주의, 다다, 구성주의 등에서 기인된 것이다. 뒤샹의 <자전거바퀴>를 시초로 볼 수 있는 키네틱아트는 크게 2가지 계열로 나뉘어 60년대까지 발전되어 왔는데 첫째는 실제적인 움직임이 아닌 옵아트(optical art)와 같이 시각적 착각에 의해 운동감을 느끼게 하는 것이고 둘째는 실제적 움직임에 기초한 경향으로 키네틱의 전형적 조류라 할 수 있다. 실제적 움직임에 기초한 경향은 또다시 자연적인 힘에 의해 작동되는 경향과 인공적, 기계적 힘을

통해 작동되는 방법으로 나눌 수 있는데 전자의 예로 바람에 의해 움직이는 콜더(Alexander Calder, 1898-1976)의 ‘모빌(mobile)’을 들 수 있으며 후자의 예로는 장 텡겔리(Jean Tinguely, 1925-1991)의 동력으로 움직이는 폐물들을 조합한 작품을 들 수 있다. 키네틱아트는 수동적인 관조를 해온 관객들을 작품 공간 속에 직접 참여시킴으로써 수동적 관객에서 능동적 관객으로 변화하는 계기를 마련하고 이에 작품과 관람자 간의 상호소통이 이뤄지도록 하였다. 또한 움직임의 도입으로 공간과 시간의 확산을 가져왔으며 환경예술과 더 나아가 해프닝의 출현을 가능케 했다.

서양미술의 오랜 전통인 재현주의를 존스가 조롱하듯이 오브제화했다면 추상미술의 전통에서 회화 자체를 오브제화 함으로써 재현 대상과 재현 결과를 일치시킨 경우가 이른바 미니멀 아트(Minimal Art)이다. 무엇보다도 미니멀아트는 작품과 작품이 아닌 것, 미술과 비 미술 사이의 경계에 작품을 위치시킨다. 그럼으로써 작품 자체를 오브제화 한다.⁸⁾

예를 들어 프랭크 스텔라(Frank Stella, 1936-)의 변형된 캔버스 작업은 캔버스 표면에 무미건조한 줄무늬를 그려 넣거나 채색함으로써 작품이면서 하나의 제작된 오브제를 표현하고 있다. 또한 미니멀아트의 창시자인 도널드 저드(Donald Judd, 1928-1994)는 도금되거나 채색된 강철소재나 알루미늄, 도금된 아연 또는 플렉시글라스 등의 산업재료를 이용해 육면체를 만들고 이들을 반복, 규칙적으로 나열해 만든 <무제>[그림 6]를 통해 반복과 연속이라는 규칙을 이용한 미니멀리즘의 전형을 만들었으며 자기표현을 포기한 이러한 그의 작업들은 오브제를 끝까지 몰고 가는 결과를 낳았다.

미니멀리즘과 거의 동시에 발생한 개념미술(Conceptual art), 대지미술(Land art), 신체미술(Body art), 환경미술 등도 오브제영역의 확산과 발달에 기여하였다.

개념미술의 대표주자인 조셉 코수스(Joseph Kosuth, 1945-)는 의자의 개념을 의자의 사진, 실제의 오브제로서의 의자, 의자의 사전적 정의를 그대로 옮긴 문

8) 강홍구 외(2001), p. 200

자판의 세 가지 모습으로 표현한 <하나 그리고 세 개의 의자>[그림 7]를 통해 그가 주장한 시각적 지각과 언어의 관념성을 연결시켜 표현하였다. 이 작품에서 그의 오브제는 인공적 이미지나 언어와의 등가물로서 제시된다.

그 밖에 대지미술이나 환경미술에서의 오브제는 세계 자체이며, 우주가 그 대상이 된다. 이것은 거대하고도 복합적인 오브제인 것이다. 대표적 대지미술가 로버트 스미스슨(Robert Smithson, 1938-1973)은 현무암과 소금 결정, 진흙으로 만든 코일 형태의 <나선형 방파제>[그림 8]와 같이 작품을 갤러리 밖으로 끌어내 세상 속으로 해방시켰다. 그 밖에 데니스 오펜하임(Dennis Oppenheim, 1938-2011), 길버트와 조지(Gilbert, George)의 <살아있는 조각>[그림 9]과 같은 자신의 인체를 작업 대상으로 삼는 바디아트로 해프닝과 함께 오브제의 연장이자 확대라고 할 수 있다.

미술에서 오브제의 사용은 현실과의 연결고리를 잃지 않으려는 노력의 소산으로 회화, 조각 등에 장르의 벽을 해체, 통합할 뿐만 아니라 행위와 개념, 나아가 인식 대상으로서의 모든 환경을 끌어안으며 계속해서 확대 발전되고 있다.

2. 재료의 한계극복 및 화면에 실재감 부여

오브제는 물감과 캔버스, 점토 등으로 한정된 표현재료에서 벗어나 일상적 사물을 이용한 표현을 통해 재료의 한계를 극복하고 재료의 확장을 가져올 수 있으며 더 나아가 무엇이든 미술재료가 될 수 있다는 사고를 심어줌으로써 폭넓은 사고를 가능하게 해 준다. 또한 사물의 단순한 모방, 재현이 아닌 화면에 실재 사물을 도입함으로써 실재감을 부여할 수 있다는 특징을 가진다.

이러한 특징을 잘 보여주는 예로 입체파의 피카소와 브라크의 파피에콜레 작품을 들 수 있다. 피카소는 분석적 입체주의의 기하학적 선과 해체된 형태로만 이뤄진 작품에서 현실감과 일상성을 잃게 되자 이를 회복시키기 위해 1911년 <등나무 의자가 있는 정물>[그림 10] 에 등나무 무늬가 전사된 천 조각을 도입시켜 이를 해결하고자 하였는데 이는 ‘일상생활’에서 찾아낸 재료를 그의 그

림에 포함시킴으로써 손으로 그려지거나 만들어진 것이 아닌 미술작품의 등장을 알린 것으로 서양미술사 최초의 현대적 오브제라고 할 수 있다. 브라크도 역시 비슷한 시기에 목탄으로 사람을 그려 넣고 인쇄된 벽지를 사용하여 배경의 나무판자처럼 보이도록 한 <파이프를 물고 있는 사람>을 통해 피카소와 같은 의도를 내보였다. 또한 그의 <바이올린과 파이프>[그림 11]을 보면 현악기를 상징하는 모양으로 분해하여 구조적인 선과 물결모양 마분지, 신문 문자 등을 종합하고 있다.

제1차 세계대전 후 다다에 이르러서는 파피에콜레가 확대되어 실 꾸러미, 모발, 철사, 모래 등 캔버스와는 이질적인 재료, 또는 신문, 잡지의 사진이나 기사를 오려 붙여서 보는 사람으로 하여금 부조리한 충동이나 아이러니컬한 연쇄반응을 노리는 기법으로 쓰이게 되었다. 이로부터 사회풍자적인 ‘포토몽타주’가 생겨났다.⁹⁾

3. 기성품을 활용한 2차적 표현

오브제의 또 다른 특징은 기성품을 활용한 2차적 표현이 가능하다는 것으로 이는 ‘발견된 오브제’와 ‘변형된 오브제’로 나눌 수 있다. ‘발견된 오브제’는 기존의 대량 생산된 물건들을 일체의 변형을 가하지 않고 단지 제목만 첨부한 후 전시장에 작품으로 전시함으로써 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고 기성품 조각으로 승화시키는 것으로 대표적으로 마르셀 뒤샹의 ‘레디메이드’를 들 수 있다. 1913년 뒤샹은 등받이 없는 나무의자와 자전거 바퀴를 결합한 <자전거 바퀴>를 선보이면서 ‘레디메이드’라는 새로운 미술형태를 창출해 내었다. 이 작품은 최초의 레디메이드일 뿐만 아니라 조각에 움직임 도입시킨 최초의 작품이라는 점에서 매우 중요한 작품이다. 그 후 1914년 두 번째 레디메이드 작품 <병 건조기>를 선보였는데 이 작품은 병 걸이를 선택한 후 자신의 사인과 함께 ‘고미술품’이라 적어 완성한 것으로 일상품을 기성품 조각으로 승화시켰

9) 세계미술용어사전(2009), p.463

다. 또한 1915년 눈삽을 선택하여 제시한 <부러진 팔에 앞서서>[그림 12] 등을 발표하며 레디메이드 개념을 이어갔다. 그의 다양한 레디메이드 작품 중 가장 유명한 작품은 1917년 뉴욕 독립미술가 협회에 출품되었던 <샘>이다. '있는 그대로'의 기성품인 소변기에 'R. Mutt'란 서명만 한 뒤 미술관에 전시함으로써 뒤상은 전통적인 수공기술과 미술의 범주를 거부하고 나선 것이다. <샘>은 관객들로 하여금 어떤 미적 감흥을 불러일으키려는 의도가 아니라 그들이 가진 예술에 대한 고정관념에 대한 도전으로써 제작된 것이었다.

'변형된 오브제'는 사물을 선택한 후 작가에 의해 변형이 가해지는 것으로 대표적으로 피카소의 <황소머리>[그림 13]를 예로 들 수 있다. 이는 소의 얼굴에 해당하는 부위는 자전거의 안장에서, 뿔은 앞바퀴 운전대 손잡이에서 떼어온 것으로 조형에 근거한 오브제들의 결합을 보여준다.

초현실주의에서도 가공하지 않은 기성품을 전혀 어울리지 않는 엉뚱한 물체끼리 조합함으로써 별개의 새로운 현실을 만들어 비유적, 상징적, 연상적인 효과를 노렸다. 달리의 1936년 작품 <바다가재 전화기>[그림 14]는 수화기가 놓여 있어야 할 자리에 바다가재가 놓여있고, 일상생활에 쓰이는 전화기가 아닌 미술관에 전시된 '작품'이 되어 통화를 위한 수단이란 본래의 용도를 폐기 당한다. 즉, 예술과 전혀 상관없는 물건이 재료가 되어 관람객의 잠재된 욕망을 자극함으로써 오브제를 만들어 낸 것이다.

그밖에 슈비터스는 그의 작품 <성좌>[그림 15]에서처럼 일상의 폐품들을 모아 조형적 오브제를 성취하였다. 그가 '메르츠'라 명명한 이러한 작품 제작방식은 병마개, 광고 전단지, 버려진 신문지, 단추, 성냥 따위의 일상생활 폐품으로 우연성과 의외성을 바탕으로 한 콜라주 작품을 제작하는 것이다. 그는 이러한 평면에서 벗어나 현실공간에 함축하는 작업방식으로 인해 정크아트의 선구자가 되었다. 아르망은 1960년에는 주로 낡아서 용도 폐기된 온갖 잡동사니를 투명한 유리 상자에 모아 놓은 <쓰레기통>[그림 16]과 같은 《소포》 시리즈를, 자동차를 모아놓은 <장기주차>[그림 17]와 같이 같은 물건을 대량으로 모아놓은 《집적》 시리즈를 발표하며 소비문명에 대한 반문명적 불합리성을 상징적으로

보여주었다. 또한 타이프라이터나 바이올린과 같은 물건을 부분 해체하고 재조합 시킨 《분노》 시리즈 등의 작업을 하였다.

마지막으로 네오다다의 라우센버그와 채스퍼존스의 오브제 작업을 들 수 있다. 라우센버그는 박제된 염소, 페타이어, 콜라주 된 판자를 이용한 그의 작품 <모노그램>[그림 18]과 이불위에 채색을 한 <침대>[그림 19] 등을 통해 ‘콤바인 페인팅’ 개념을 창조하였는데 이는 2차원 또는 3차원 물질을 회화에 도입하려는 시도였다는데 의의가 있다. 채스퍼 존스는 수공적으로 복사된 오브제를 이용한 작품을 제작하였는데 그의 <세 개의 국기>, <석고상이 있는 과녁>[그림 20], <채색된 청동>[그림 21]등은 회화와 조각의 외형을 한 오브제이다.

4. 움직임, 영상, 빛의 결합가능성

오브제는 움직임, 영상, 빛 등 다양한 매체와의 결합이 가능하다는 특징을 가진다.

미술사에서 오브제에 움직임을 결합한 최초의 시도로 앞에서 언급한 뒤샹의 <자전거 바퀴>를 들 수 있다. 그의 작품 속 자전거바퀴는 사람의 손에 의해 움직일 수 있어 키네틱 아트의 선구로 불린다. 하지만 이는 작가의 의도된 움직임이 아닌 우연에 의한 효과로서 완전한 의미의 움직임이 도입된 경우는 아니다. 완전한 의미로서 움직임이 도입된 것은 ‘키네틱아트’에 이르러서라고 할 수 있다.

콜더는 ‘모빌’이라 불리는 그의 작품들에 조형요소이자 본질로 움직임을 수용하여 1950-60년대 키네틱아트의 선구가 되었다. 그는 몬드리안(Piet Mondrian, 1872-1944)의 영향을 받아 추상 형태의 원반들을 삼원색으로 채색한 후 철사에 매달아 최초의 모빌을 제작하였는데 그의 <모빌>[그림 22]은 철사와 고리로 연결되어 미묘한 균형 상태를 이루기 때문에 바람이 조금만 불어도 흔들리도록 만들어졌다. 이처럼 콜더는 바람과 같이 대기 변화에 따른 자연적인 공기의 기류에 의한 움직임을 통한 우연의 효과를 선호하였다. 반대로 모터나

기계에 의한 동력을 이용한 키네틱아트 작가로 ‘장 텅젤리’가 있다. 그는 폐품 기계를 조립하여 자동으로 움직이게 함으로써 현대기계문명에 대한 냉소적 비판을 담고 있는 작품을 제작하였다. 1960년 그는 뉴욕 현대미술관 정원에 주목할 만한 작품을 전시하였는데 여러 가지 폐물들을 모아 기묘하게 조립한 <뉴욕찬가>[그림 23]라 부른 기계 해프닝이다. 이는 소리와 함께 스스로 전멸하는 장치로 예측 불가능한 우연의 움직임을 이끌어내기 위해 고안된 것으로 이는 움직임뿐만 아니라 소리 또한 결합하였다는 면에서 주목된다. 그는 또한 <메타매틱 No. 13>[그림 24]이라는 무작위로 자동 그림을 그리는 기계장치를 고안하였다. 그 밖에 동력을 이용한 작품으로 도시 노동자와 샐러리맨들의 고단한 일상을 망치질하는 사람으로 대신하여 사회적 인간을 표현한 조나단 보로프스키(Jonathan Borofsky, 1942-)의 <망치질하는 사람>이 있다.

넓은 의미의 키네틱아트로 옵아트를 들 수 있는데 대표적 예로 시각적 착각에 의한 움직임으로 야고프 아감(Yaacov Agam, 1928-)의 <야곱의 사다리>가 있다. 이는 예루살렘 국회의사당 천장에 설치된 작품으로 관람자의 보는 각도에 따라 형태와 색이 달라지도록 한 넓은 의미의 키네틱 아트이다.

오브제의 특징 중 영상과의 결합 가능성의 대표적 예로 영상매체를 주된 오브제로 사용한 예로 백남준(1932-2006)의 ‘비디오아트(Video art)’를 들 수 있다. 백남준은 최초로 비디오를 도입하여 작품을 제작하였는데 60년대에는 TV수상기를 이용한 ‘장치된 TV’로 시작하여 수상기 설치작업으로 발전하였고 70년대는 캠코더와 비디오 신디사이저를 통한 새로운 이미지를 창조하는 테이프 작업을, 80년대에는 <굿모닝 미스터오웰>과 같이 인공위성을 이용한 우주적 차원의 작업을 전개하였다. 그의 작품으로 88올림픽을 기념하여 1003대의 TV를 설치하여 제작한 <다다익선>[그림 25], 재현의 이미지에 대한 철학적 사유의 전통과 연계하여 현대 사회의 미디어 매개체에 대한 관조와 성찰의 필요성을 암시하는 <TV부처>[그림 26] 등이 있다.

마지막으로 오브제는 빛과의 결합 가능성도 갖고 있는데 최초로 오브제에 빛을 도입한 예로 모홀리나기(Laszlo Moholy Nagy, 1895-1946)의 <빛, 공간 변

조기>[그림 27]를 들 수 있다. 이 작품은 빛의 움직임을 통해 일어나는 색의 변화를 추적한 것으로 이것이 ‘라이트아트(Light art)’의 직접적인 발단이 되었다. 그 후 <타틀린을 위한 기념비>[그림 28]와 같이 네온관이나 형광등에 의한 라이트아트 작품을 발표하여 오브제에 빛을 도입시킨 미니멀아트의 댄 플래빈(Dan Flavin, 1933-1996)이 있다. 또한 댄 플래빈과 달리 자신이 창조한 공간 개념을 캔버스가 아닌 형광등, 네온관 등에 적용시켜 환경적 효과를 창출한 폰 타나(Lucio Fontana, 1899-1968)와 1990년대 제니 홀저(Jenny Holzer, 1950-)의 컴퓨터로 조절되는 전광판을 이용한 빛 문자메시지, 마리오 메르츠(Mario Merz, 1925-2003)의 설치작품 속에 삽입된 네온문자 등에서 새롭게 변모된 라이트 아트를 엿볼 수 있다.

5. 일상과의 소통

오브제는 일상의 사물 또는 사건, 인물, 매체 등을 작품의 주제로 끌어들이므로써 일상과의 소통을 이끌어 낼 수 있다.

대표적 예로 생활 속에서 발견한 오브제나 대중적 이미지를 작품에 적극적으로 끌어들이므로써 일상과의 소통을 이끌어낸 팝아트가 있으며, 작가로 실크스 크린 기법을 이용하여 대중매체를 작품 속에 끌어들이는 앤디워홀과 만화형식을 빌려 작품제작을 한 리히텐슈타인, 부드러운 조각과 확대조각을 통해 해학적 작품을 제작한 클래스 올덴버그를 들 수 있다.

앤디워홀은 그의 작품 <두 엘비스>, <마릴린 먼로>[그림 29] 등 당대 최고의 대중스타의 이미지를 이용한 작업을 하였는데 <마릴린 먼로>에서 그는 그녀의 얼굴을 반복적으로 배열하여 이미지를 강조함으로써 개인의 개성이 상품이자 편의를 위한 소모품으로 전환될 수도 있다는 사실을 증명해 준다. 그 밖에 <캠벨스프 강통>, <코카콜라병 연속>등의 상업적 이미지를 오브제로 이용한 현실적이고 대중적인 작품들을 발표함으로써 일상 및 대중과의 소통을 이끌어 냈다.

리히텐슈타인은 그의 작품 <땅>[그림 30], <익사하는 소녀>에서처럼 대형 화면에 만화의 한 컷을 그대로 확대하여 대중적 이미지를 부각시켰다.

올덴버그의 독특한 형식 파괴를 통한 해학적 작품들은 매우 신선한 시각적 즐거움과 충격을 주었다. 초기의 ‘부드러운 조각’작업으로 <부드러운 타자기>, <부드러운 변기>[그림 31] 등이 있다. <부드러운 변기>는 비닐과 인조가죽으로 제작되어 흐느적거리는 형태의 유연성을 가지며 원래 변기가 가지고 있던 단단한 이미지와는 상반된 시각적 이미지를 보여줌으로써 보는 사람으로 하여금 즐거움과 기쁨을 선사한다. 그 후 그는 거대한 공공기념물의 가능성에 관심을 갖고 ‘확대조각’작업을 진행하였는데 <빨래집게>[그림 32]와 같이 우리 일상과 함께하는 실용적 오브제를 거대화 하여 시각적 효과를 극대화시킨 그의 작품들은 뛰어난 유머감각을 보여줌과 동시에 미국 사회의 소비문화를 흥미롭게 표현하고 있다. 그의 부드러운 조각과 확대 조각은 삶에 활력을 불어넣었고 특히 기념비적인 오브제 작품들은 새로운 환경조각의 개념을 정립하였다.

6. 재료와의 친화성

다양한 재료들의 종류와 특성을 알아보는 것은 학생들에게 흥미를 유발하고 아이디어를 도출해 낼 수 있는 중요한 요소가 된다. 또한 새로운 재료의 가능성을 발견하고 각자의 개성에 맞게 활용, 표현할 수 있도록 하는 것은 창의적인 표현이 중시되는 미술수업에서 무엇보다 중요하다. 따라서 이번 장에서는 오브제의 표현 재료와 종류를 자연재료와 인공재료로 구분하여 알아보고 다음과 같이 <표-1>, <표-2>로 정리해 보았다.

1) 자연재료의 종류 및 특성

자연재료의 종류와 특성을 알아봄으로써 학생들에게 자연의 소중함을 느끼고 자연친화적 능력을 길러줄 수 있으며 자연과 좀 더 가까워 질 수 있는 계기를

제공할 수 있다. 또한 표현 시 다양한 나타내기의 가능성을 확대해 나갈 수 있다. 그리고 학생들은 자연에서 많은 재료를 수집하고 활용하여 재료로 이용할 수 있음을 알 수 있다.

<표-1> 자연재료의 종류 및 특성

구분	재료 명	재료의 특성
점재	씨앗 류	• 종류에 따라 모양과 크기, 색감이 다양하고 독특한 질감을 가지고 있어 독특한 재질감표현에 적합하다.
	조개껍질	• 대칭의 아름다움이 있고 다양한 종류의 모양이 있어 다양한 연상을 통한 표현이 가능하다.
	모래	• 입자가 고르고 작아서 섬세한 부분이나 바탕을 나타내기에 적합하다. • 거친 질감을 표현하고자 할 때 표면에 붙이거나 물감과 혼합하여 사용할 수 있다.
	툽밥	• 물감 흡수가 좋으며 따뜻한 느낌을 준다.
선재	나뭇가지 및 줄기	• 곧은 성질의 것과 잘 휘는 성질의 것이 있어 직선과 곡선느낌 표현에 좋다. • 질감이 뚜렷하고 독특한 색채가 아름답다.
	밀짚	• 구부리기 쉬워 자유자재로 원하는 형태를 만들 수 있고, 엮어서 표현할 수 있다.
면재	나무껍질	• 나무 종류에 따라 다양한 표면을 가지고 있어 재미있는 표현이 가능하며, 거친 질감 표현에 용이하다.
	판자	• 재질이 단단하여 양각이나 음각이 용이하다. • 독특한 나뭇결을 이용하여 재미있는 표현이 가능하다.
	넓은 잎	• 주변에서 쉽게 구할 수 있고 모양과 색이 다양하여 다채로운 표현을 이끌어내기 좋다.
양재	자갈	• 재질이 단단하여 강한 느낌을 줄 수 있고, 표현 방법이 다양하다. • 작품의 지지기반이 되거나 직접 화면에 붙이는 콜라주 작업 통해 화면에 입체감을 표현할 수 있다.
	점토	• 친숙한 재료로 표현이 쉽고 표현 방법 또한 다양하다.
	과일 및 채소	• 각각의 재료들이 가진 질감이 다양하며, 색감과 모양이 다양하다. • 부패의 위험이 있어 단기간 작품제작에 알맞다.

2) 인공재료의 종류 및 특성

자연재료 외에도 우리 주변의 인공재료를 이용하여 작품 활동을 할 수 있다. 다양한 인공 재료들 중 폐품 종류에 초점을 두고 알아봄으로써 환경보전과 자원의 절약 등의 교육적 관점에서 접근할 수 있을 것이다.

<표-2> 인공재료의 종류 및 특성

구분	재료 명	재료의 특성
접재	단추	• 종류가 다양하여 다양한 분위기 연출이 가능하며, 화면에 약간의 입체감을 나타내고자 할 때 유용하다.
	비즈	• 종류에 따라 다양한 분위기 연출이 가능하고 광택을 가지고 있어 화려한 느낌을 줄 수 있다.
선재	실	• 다양한 재질감 표현이 가능하고 철사에 비해 따뜻하고 부드러운 느낌을 표현할 수 있다.
	철사	• 굵기와 색상이 다양하고 구부리기가 쉬워 다양한 선적, 입체적 표현이 가능하며, 골격을 만들 때 사용할 수 있다.
	리본	• 리본 자체에 다양한 무늬나 글씨가 들어있어 재미있는 표현이 가능하다.
	뉘싯줄	• 가늘고 투명해 오브제를 연결하는데 용이하다.
면재	신문지 및 잡지	• 손쉽게 구할 수 있는 재료로, 인쇄된 문자나 사진 등을 이용해 콜라주 작업을 할 수 있고 오려붙이기, 찢어 붙이기, 반죽하기 등 다양한 기법으로 작업 할 수 있다. • 잡지는 신문과 달리 컬러감이 좋아 다양한 색감표현에 용이하다.
	사포	• 검고 거칠거칠한 표면위에 크레파스나 물감을 이용하여 표현할 수 있고, 재질감 표현에 용이하다.
	금속판	• 사용법이 쉽지 않고 절단과 접착이 까다로운 재료이다. • 종류에 따른 재질감이 독특하여 콜라주에 사용 시 독특한 효과를 볼 수 있다.
	아크릴판	• 금속판보다 다루기 용이하고 표면이 잘 긁혀 스크래치 효과를 내기 좋다.

	플판지	<ul style="list-style-type: none"> 재질감을 이용해 입체적 표현이 가능하고, 잘 말리는 성질을 이용하여 입체물을 만들 수 있다.
	천	<ul style="list-style-type: none"> 천마다 다른 무늬와 재질을 살려 다양하게 표현 가능한 재료로, 실로 꿰매기 용이해 다양한 표현이 가능하다.
	색종이	<ul style="list-style-type: none"> 가장 친근한 재료로 다루기가 쉽고 다양한 색감을 표현하기 쉽다.
	알루미늄 호일	<ul style="list-style-type: none"> 광택이 나는 재료로 차갑고 날카로운 느낌을 줄 수 있다. 구겨서 문지거나, 색을 입히거나, 다른 물건을 감싸는 등 다양한 표현이 가능하다.
양재	스펀지	<ul style="list-style-type: none"> 흡수성이 뛰어나고 독특한 질감과 입체감 표현에 좋다.
	솜	<ul style="list-style-type: none"> 부피감 표현에 좋고 착색도 가능하며 접착도 용이하다.
	고무찰흙	<ul style="list-style-type: none"> 색이 다양하고 형을 원하는대로 만들 수 있으며 자체에 점성이 있어 붙이기도 용이하다.
	못, 너트, 볼트	<ul style="list-style-type: none"> 사이즈와 모양이 다양하며 기계적 느낌을 내는데 용이하다. 또한 부식하여 사용하면 재미있는 표현을 할 수 있다.
	알루미늄 캔	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 종류의 캔을 압축시키거나 자르거나 그대로 콜라주 하는 등 다양한 방법을 이용하여 사용할 수 있다.

Ⅲ. 오브제를 활용한 미술수업에 대한 연구

1. 오브제 활용 미술수업의 교육적 가치

과학기술의 비약적 발전으로 인한 현대 문명의 발달은 인간의 물질적 생활을 보다 풍요롭고 편리하게 하였고 사회가 발전함에 따라 점차 다원화, 글로벌화 되고 있다. 이에 미술 또한 하나의 사조로 정의내릴 수 없는 다양한 종류의 작품들이 발표되고 있다. 이러한 중심에 있는 오브제를 활용한 미술수업을 통해 학생들이 얻을 수 있는 교육적 가치에 대해 알아보하고자 한다.

오브제를 활용한 미술수업을 통해 현대미술의 흐름을 알 수 있으며 창의력과 조형능력을 신장시킬 수 있다. 또한 미술에 대한 흥미와 관심을 유발할 수 있고 재료에 대한 무한한 가능성을 인식할 수 있으며 촉각체험교육 및 환경에 대한 교육을 할 수 있다. 자세한 내용을 알아보면 다음과 같다.

1) 현대미술의 흐름 이해

사회가 다원화되고 복잡화되면서 현대미술 또한 다양한 양상을 띠며 빠르게 변화하고 있다. 또한 과거에 비해 현대 미술에서 사실적, 재현적 묘사의 중요성은 줄어들고 있다. 따라서 앞으로 미래의 문화를 이끌어갈 청소년들이 현대미술을 이해하고 향유하며 더 나아가 창조할 수 있도록 하는 미술교육이 절실하다. 이를 위해선 전통적이며 정형화된 장르 구분에 탈장르를 가져온 오브제 아트에 대한 이해가 필요하다.

이에 오브제를 활용한 미술수업은 현대미술의 배경에 중요한 역할을 한 오브제 아트의 개념을 이해시킴으로써 학생들의 이해를 도울 수 있을 것이다. 또한 기존의 1차원적 회화방식을 벗어나 다양한 오브제 사용으로 새롭고 낯선 것을 친근하게, 또는 친근한 것을 새롭게 표현하는 등의 다양한 기법을

활용한 작품 활동을 통해 현대의 복잡한 미술 경향들을 몸소 체험하고 느끼며 이해할 수 있는 계기를 마련해 줄 수 있다. 그리고 서로의 작품을 감상하면서 작업의도를 파악해 보고 조형적 차이를 느끼며, 작품을 올바르게 감상할 수 있는 기회를 제공함으로써 현대미술을 비평적 사고를 통해 감상하는 방법을 제공하고 시각적 문해력(Visual Literacy)¹⁰⁾을 길러줄 수 있을 것이다.

2) 창의력과 조형능력 신장

오브제를 이용한 수업은 일상생활 속에서 오브제를 직접 탐색하고, 발견된 오브제를 이용해 평면 및 입체화 하는 과정들 속에 학생들로 하여금 자신이 표현하고자 하는 바를 효과적으로 나타낼 수 있는 방법을 찾고 자유롭게 사고할 수 있는 기회를 제공함으로써 창의력을 길러줄 수 있다.

또한 오브제 그대로의 느낌과 사물의 인용, 변용됨으로써 표출되는 다른 느낌들과 위치의 변화, 비례, 개념, 크기의 변화에서 오는 이미지의 변화에서 조형적 차이를 느낄 수 있고 하나의 형태에서 학생 개개인의 경험이나 상상력으로 전혀 다른 느낌을 느낄 수 있다.¹¹⁾

즉, 학생들로 하여금 자유롭게 구상하고 오브제를 여러 가지 방법으로 짜맞추고, 부수고, 조립하고, 바꿔보고, 더하고 빼는 일련의 과정들을 통해서 다양한 이미지로의 변화를 모색할 수 있을 뿐만 아니라 그 과정 속에서 조형활동의 즐거움을 느끼고 미적 가치를 발견하며 자연스럽게 조형적 감각을 발달시킬 수 있다. 하지만 조형적 감각은 언어자체의 난해함과 감각적 측면을 깨우치는 교육이므로 학생 스스로 깨우치기 힘들다. 따라서 수업 중 조형학습과 병행 또는 조형성에 대한 충분한 수업 후 진행하는 것이 바람직할 것이다.

10) 시각적문해력(Visual Literacy)은 정보를 이미지의 형태로 해석하고 협의하고 의미를 만드는 능력이다. 이것은 이미지는 '읽힐 수 있다', 그리고 의미는 읽기의 과정을 통해 소통될 수 있다는 아이디어에 기초하고 있다.

11) 배근수(2009), p. 49

3) 미술에 대한 흥미와 관심 유발

오브제를 통한 미술수업은 학생들이 직접 주변 환경에서 재료를 탐색하고, 그 과정 속에서 선정된 자신만의 오브제를 가지고 작업을 하는 일련의 과정들을 통해 다양한 사고를 할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 이렇게 자유로운 상상을 통해 자신만의 작품을 구상해 보고 표현해 보는 일련의 활동들은 학생들로 하여금 작업에 대한 재미를 유발시키고 그동안의 고리타분한 미술수업에 대한 새로운 인식과 함께 수업에 대한 흥미도 안겨줄 수 있다. 또한 학생들의 일상생활과 직결되어 학습자의 흥미유발에 효과적이며, 작품 활동에 필요한 오브제를 생활 주변에서 직접 찾도록 하여 학습자의 참여도 높일 수 있다.

4) 재료의 무한한 가능성 인식

재료란 창조과정의 결과에 있어서 예술적인 여러 형상을 산출해 낼 모든 전재로서의 소재를 말한다. 특히 근대 예술에서는 작품 존재의 바탕을 담당하면서 직접 감정표출과 결합되는 것으로써 그 의의가 중요시 되었다.

오브제를 통한 미술수업에서는 일상에 존재하는 모든 사물이 작품의 재료가 될 수 있다. 따라서 학생들은 재료를 자유롭게 탐색하고 선택하며 표현하는 과정을 통해서 스스로 새로운 기법과 미적 가치를 발견할 수 있으며, 전문적인 표현기법과 사실적 표현을 필요로 하지 않기 때문에 자신의 생각을 표현하는데 보다 더 자유롭고 개방적으로 작업을 할 수 있다. 또한 평소에 다루지 않던 매체를 이용한 표현은 흥미와 조형 활동의 즐거움을 느끼게 해 준다. 결국 다양한 재료의 탐색과 활용을 통해 학생들로 하여금 다양한 매체가 작품에 활용될 수 있음을 인식시킬 수 있다.

5) 촉각체험교육

오늘날 대중매체의 급속한 발달은 시각과 청각의 엄청난 발달을 가져왔다. 반면, 촉각적인 감각은 오히려 시대에 역행하고 있다고 해도 과언이 아니다. 이에 미술교육에서도 시지각의 중요성과 함께 재료 탐구의 중요성을 강조하고 있으며, 따라서 상대적으로 부족한 촉각경험의 기회를 마련해 줄 필요성이 있다.

촉각은 사물을 만짐으로써 성질을 발견하고 분별할 수 있는 감각을 말하는 것으로서 촉각교육은 기술적인 손의 경험과 함께 표현과정을 통해 재료의 재질감을 경험함으로써 이뤄질 수 있다. 오브제를 통한 미술교육은 작품에 사용할 다양한 사물들을 탐구, 선택 및 활용하는 과정 즉, 각각의 오브제를 파악하고 분석하며 분해, 재결합하는 과정들 속에서 오브제와의 직접적인 접촉을 통해 학생들의 시각적 능력뿐만 아니라 촉각 능력 또한 길러줄 수 있다. 이러한 재료의 물성을 느낄 수 있는 오브제 수업을 통하여 다양한 재료들의 적절한 사용능력 신장은 물론 조형물이 가지는 의미를 더욱 잘 이해하게 되고 상상력과 창의력을 발달시키게 될 것이다. 또한 손과 재료의 접촉으로부터 수반되는 기능적인 면, 즉 접촉을 통해 몸의 일부로서의 기능적인 면과 주관적 감동으로부터 야기되는 정서적 안정 등의 정서적 기능의 발달 또한 가져올 수 있다.

6) 환경교육

09년 개정교육과정 중학교 표현영역에서는 ‘표현활동을 계획할 때에는 환경 문제를 고려한다’라고 명시되어 있다. 그만큼 환경에 대한 중요성이 높아졌음을 시사하고 있는 것이다. 이에 재활용품을 미술 매체로 활용하는 정크아트 계열의 오브제 수업을 통해 쓰레기를 작품 또는 실용적인 공예품으로 제작해봄으로써 목표를 충족시킬 수 있다. 또한 자연물로 만들어진 작품을 실제로

자연환경 속에 전시하여 환경 변화와 함께 소멸하는 작품의 모습을 관찰하고 미술의 의미를 새롭게 구성할 수도 있다. 즉, 학생들로 하여금 가을 낙엽, 나뭇가지, 돌, 모래 등의 자연 오브제를 활용한 환경미술 작품을 감상하고 표현함으로써 자연과 환경에 깊은 관심을 갖게 할 수 있다.

2. 중학교 미술교육의 현황

1) 2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정

제 7차 교육과정 미술과의 경우 1997년 12월 31일 고시된 이후 문제점 지적 및 개선안에 대한 다양한 시각의 연구가 시행되었고 이에 교육인적자원부는 2007년 2월 23일 새 개정안을 발표하였다. 2007 개정 교육과정은 사회 변화의 주기가 급속도로 단축되고 다양한 이해집단의 교육적 요구들을 반영하기 위한 교육과정 개정 체제로서 부분, 수정 개정 체제를 도입하였고 2009년 12월 27일 2009 개정 교육과정을 확정 발표하게 되었다. 그리고 오는 2011년, 2009 개정 교육과정의 각 과목별 각론이 발표되었다.

이 장에서는 2007 개정 교육과정과 2009 개정교육과정과 비교 분석해 보고자 한다. 두 교육과정을 비교하여 달라진 점이 무엇인지 간략하게 짚고 넘어가는 방향으로 진행하고자 한다.

가. 목표

2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정의 미술과 총괄목표 및 하위목표를 알아보면 다음 표와 같다.

<표-3> 중학교 신, 구 교육과정 총괄목표 및 하위목표 비교표

	2007 개정 교육과정	2009 개정 교육과정
총괄 목표	미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평능력을 기르고 미술 문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.	미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 향유하며 미술 문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성한다.
하위 목표	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.	가. 자신과 주변 세계에 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 애호하고 존중하는 태도를 기른다.

2007 개정 교육과정의 총괄 목표와 하위 목표는 대체로 유사한 것을 알 수 있다. 그중 바뀐 부분을 알아보면 다음과 같다.

2007 개정 교육과정에서 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평능력 함양과 미술 문화 향유 능력과 태도를 기르는 것을 목표로 하고 있는 반면, 2009 개정 교육과정에서는 미적감수성과 더불어 직관과 창의적인 삶의 향유, 미술문화를 계승 발전시킬 수 있는 전인적 인간 육성에 중점을 두어 목표를 설정하였다.

하위 목표에서는 2007 개정 교육과정에서 가. 항목에서 ‘생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한’ 미적 감수성에서 ‘자신과 주변 세계에 대한’ 미적 감수성 함양으로 함축적으로 표현 하였다. 또한 라. 항목에서 미술문화를 ‘존중’하는 것뿐만 아니라 ‘애호’하는 태도를 추가 시켰다.

‘나’항은 표현영역과 관련된 것으로 개성적이고 창의적 표현능력을 목표로 설정하고 있다. 표현 능력은 느낌과 생각을 자신만의 이미지로 시각화하는 것에서 얻게 되는 정서적 사고 과정이나 선택과 판단 과정에서 발휘되는 문제 해결 능력이라고도 할 수 있다. 따라서 표현 능력은 결과물에서 느껴지는 정서적 측면과 제작 과정에서 얻는 창의적인 사고력을 포함한다. 한편, 새 교육과정에서는 표현을 다른 사람과 소통하는 중요한 과정과 방법이라고 보고 표현에서의 소통능력을 강조하였다.¹²⁾

나. 내용체계

2009 개정 중학교 미술교육과정의 내용은 교육 내용의 적정화에 따라 학습 내용의 범위를 조정하고 구조화 하여 체험, 표현, 감상의 세 영역으로 내용을 제시하고 있다. 체험 영역은 ‘지각’과 ‘소통’으로 나뉘지며, 표현은 ‘주제표현’, ‘표현방법’, ‘조형 요소와 원리’로 나누어 제시하였다. 또한 감상은 ‘미술사’와 ‘미술비평’으로 나누어 제시하고 있다.

각 영역별 내용체계를 2007 개정교육과정과 비교하여 살펴보면 다음 표와 같다.

<표-4> 중학교 신, 구 표현영역 내용체계 비교

중학교 내용체계			
영역	2007 개정안	영역	2009 개정안
표현	(1)주제표현 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기	표현	(1)주제표현 창의적인 발상을 통해 주제의 특징과 목적을 표현하기
	(2)표현방법 여러 가지 재료와 용구, 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기		(2)표현방법 표현 방법과 매체를 창의적으로 활용하고 계획을 세워 표현하기
	(3)조형요소와 원리 조형요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기		(3)조형 요소와 원리 조형 요소와 원리의 시각적 효과를 이해하고 창의적으로 표현하기
	(4)표현과정 표현의도에 알맞은 표현과정을 계획하기		

2007 개정 교육과정에서는 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’으로 이루어졌던 것과 달리 2009 개정 교육과정에서는 ‘미적 체험’영역이 ‘체험’영역으로 명칭이 바뀌어 ‘체험’, ‘표현’, ‘감상’의 세 영역으로 변화된 것을 알 수 있다. 또한 표현 영역에서도 세부 항목에서 ‘표현과정’이 빠진 ‘주제표현’, ‘표현방법’, ‘조형요소와 원리’ 세 가지로 축소된 것을 알 수 있다. 특히 ‘표현 방법’에서는 표현 방법과 매체를 창의적으로 활용하고 계획을 세워 표현한다고 설명하고 있어 2007 개

12) 교육과학기술부 (2007). 교육인적자원부 고시 제 2007-79호에 따른 중학교 교육과정 해설, p. 23

정 교육과정의 ‘여러 가지 재료와 용구, 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기’에서의 여러 가지 재료와 용구라는 제한적 표현에서 벗어나 매체라는 단어로 의미를 확장하고 있다.

다. 성취기준

제 7차 교육과정에서는 교과 목표가 초등학교 3학년부터 고등학교 1학년 까지 성취해야할 목표가 한 가지 수준의 총괄목표로만 제시되어있어 학교 급별로 목표가 차별화 되지 않았다. 이에 2007 개정 교육과정에서는 교과의 총괄 목표를 설정함과 동시에 초등학교에서는 학년 군별, 그리고 중학교와 고등학교 1학년까지는 학교 급별 목표를 제시하여 목표의 수준을 차별화 하였다. 중학교 목표를 살펴보면 다음과 같다.¹³⁾

첫째, 생활 속에서 미술의 다양한 기능과 역할을 이해한다.

둘째, 목적과 의도에 맞게 표현을 계획하고 적용한다.

셋째, 미술 작품을 맥락적으로 해석하고 미술 문화의 의미를 이해한다.

반면 2009 개정 교육과정에서는 중학교 성취기준을 다음과 같이 제시하고 있다.¹⁴⁾

첫째, 자신과 주변 환경과의 관계를 이해하고 시각문화에 참여한다.

둘째, 표현 활동의 탐색과 확장을 통하여 창의적으로 표현한다.

셋째, 미술의 의미를 문화적 맥락에서 이해하고 미술 작품의 가치를 판단한다.

또한 2009 개정 교육과정에서는 ‘체험’, ‘표현’, ‘감상’의 세 영역별 성취기준을 각각 제시하고 있다. 여기서는 표현수업을 진행할 것이므로 표현영역의 성취기

13) 교육과학기술부 (2007), 교육인적자원부 고시 제 2007-79호에 따른 중학교 교육과정 해설. p. 26

14) 교육과학기술부 (2011). 교육인적자원부 고시 제 2011-361호 [별책13]에 따른 중학교 교육과정 각론, p. 204

준에 대해 알아보면 다음 표와 같다.

<표-5> 중학교 1-3학년 군 표현영역 성취기준¹⁵⁾

표현	
주제 표현	㉔ 새롭게 다양한 관점에서 주제를 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> • 새로운 관점으로 대상을 바라보거나 아이디어를 발전시켜 주제를 설정한다. • 활동의 예 <ul style="list-style-type: none"> -일상적인 대상이나 사건을 새롭게 해석해 본다. -개인적·사회적 관심을 주제로 발전시킨다.
	㉕ 주제의 특징, 의도, 목적을 창의적으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> • 표현 방법의 확장을 통해 주제의 특징, 의도, 목적을 창의적으로 표현한다. • 활동의 예 <ul style="list-style-type: none"> -주제의 특징을 창의적으로 나타낼 수 있는 표현방법을 모색한다. -표현의도, 목적에 적합한 조건들을 탐색한다.
표현 방법	㉔ 새로운 표현 방법과 매체를 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> • 표현 재료와 용구에 따른 새로운 표현 방법과 매체의 활용 방법을 탐색한다. • 활동의 예 <ul style="list-style-type: none"> -재료와 용구를 확장하여 다양한 표현 방법이나 매체로 나타낸다. -새로운 표현 방법과 매체를 이해하고 표현에 활용한다.
	㉕ 표현 과정을 체계적으로 계획하여 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> • 표현 과정을 스스로 계획하고 수행하면서 다양한 문제들을 창의적으로 해결하여 표현한다. • 활동의 예 <ul style="list-style-type: none"> -표현 의도에 적합한 재료와 용구 및 매체를 선택하고 계획을 세워서 표현한다. -표현 과정을 평가하고 새로운 작품의 계획에 반영한다.
조형 요소 와 원리	㉔ 조형 요소와 원리의 적용에 따른 시각적 효과를 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> • 조형 요소와 원리의 창의적인 적용에 따른 다양한 표현효과를 탐색한다. • 활동의 예 <ul style="list-style-type: none"> -미술 작품에 나타난 조형요소와 원리의 시각적 효과를 이해한다. -조형 요소와 원리의 창의적인 활용방법에 대해 이야기한다.
	㉕ 조형 요소와 원리를 창의적으로 활용하여 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> • 주제의 특징, 의도, 목적에 적합한 조형 요소와 원리를 활용하여 표현한다. • 활용의 예 <ul style="list-style-type: none"> -주제의 특징과 의도를 살릴 수 있는 조형요소와 원리로 표현한다. -기능과 목적에 적합한 조형요소와 원리로 표현한다.

15) 교육과학기술부 (2011). 교육인적자원부 고시 제 2011-361호 [별책13]에 따른 중학교 교육과정 각론, p. 206-207

라. 내용 영역별 지도

체험, 표현, 감상의 내용 영역별 지도 중에서 표현을 중점적으로 알아보면 다음 표와 같다.

<표-6> 신, 구 중학교 교육과정 표현영역 지도 비교

영역	2007 개정 교육과정	2009 개정 교육과정
표현	(가) 다양한 자료와 방법을 활용한 발상 지도를 통하여 학생들의 표현 동기를 높인다. (나) 주제표현, 표현방법, 조형요소와 원리가 표현 과정에서 유기적으로 통합되도록 한다. (다) 표현활동을 계획할 때에는 환경문제를 고려한다. (라) 표현재료와 용구의 선택 및 활용 방법에 대한 지도가 충분히 이루어지도록 하며, 안전에 유의한다. (마) 서로의 작품 감상을 통하여 표현 과정과 결과를 스스로 점검하고 다음 활동에 반영하도록 지도한다. (바) ‘미적체험’ 및 ‘감상’영역과의 연계성을 고려한다. (사) 교과 간 통합적 접근을 통하여 표현을 확장할 수 있게 한다.	(가) 다양한 자료와 방법을 활용한 탐색 활동 및 발상 지도를 통하여 학생들의 표현 동기를 높인다. (나) 주제표현, 표현방법, 조형요소와 원리가 표현 과정에서 유기적으로 통합되도록 한다. (다) 표현활동을 계획할 때에는 환경문제를 고려한다. (라) 표현재료와 용구의 선택 및 활용 방법에 대한 지도가 충분히 이루어지도록 하며, 안전에 유의한다. (마) 서로의 작품 감상을 통하여 표현 과정과 결과를 스스로 점검하고 다음 활동에 반영하도록 지도한다. (바) ‘체험’ 및 ‘감상’영역과의 연계성을 고려한다. (사) 교과 간 통합적 접근을 통하여 표현을 확장할 수 있게 한다.

2009 개정 교육과정에 표현 영역별 지도에서는 (가) 항목에서 ‘탐색활동을 통한 표현 동기 향상’이 추가되었으며, (바) 항목에서 ‘미적체험’이 ‘체험’으로 바뀐 것을 제외하고 2007 개정 교육과정과 동일하였다.

2) 표현영역 교과서 분석

교과서는 교육과정 내용을 효과적으로 지도하기 위해서 계획된 일종의 지침서로서 학생들이 배워야 하는 내용들이 수록되어 있다. 또한 학교에서 행해지

는 모든 교수· 학습과정에 있어 필수적인 조건이 될 수 있으며, 학생 평가의 준거를 설정해주는 원천적 자료로서 중요한 의미를 가진다. 이러한 교과서를 분석해 봄으로써 현재 미술교육 현황에 대해 분석해 보고자 한다.

2010년 새로운 중학교 통합 미술 교과서를 발간하여 현재 중학교 1학년부터 시행하고 있다. 현재 중학교에서 사용되고 있는 개정 미술교과서는 중학교 학년별로 나뉘져 3권으로 출판되었던 예전의 미술교과서와 달리 한 권에 중학교3학년 과정을 모두 통합시켰다는 특징이 있다. 이러한 개정교과서 총 9종의 ‘표현’ 영역에 대해 분석해 보았다. 분석 방법은 오브제를 사용한 작품을 중심으로 작품 도판이 어떤 단원에 수록되었는지, 단원에서 가르치고자 하는 내용들은 무엇인지 함께 살펴보았다. 또한 작품별로 어떤 재료와 오브제를 사용했는지 분류해 보았다. 이와 같은 사항들을 조사한 내용은 다음 표와 같다.

<표-7> 중학교 미술교과서 - 교학사

단원	내용	도판수	작품 및 작가	표현재료	페이지
표현의 즐거움	<ul style="list-style-type: none"> 관찰과 표현 -대상을 관찰하고 그 특징을 살려 다양하게 표현하기 	4	<친구>, 낙기광 외 12명 학생공동작품	지점토, 물감, 오브제(신발, 옷)	p.34~35
			<아프리카가면>, 기니아공화국	금속, 광목	
			<우는 얼굴>, 신승현 학생	종이, 철사	
			<뭐?>, 이범준	나이프	
표현의 즐거움	<ul style="list-style-type: none"> 어떻게 표현할 것인가? -대상을 다양한 시각에서 관찰하고 표현하는 방법 알기 	3	<나무>, 김희은 학생	혼합매체	p.37
			<달과 새>, 정준혁 학생		
			<수탉>, 한병호		
화면에 나타난 공간감	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 원근의 표현 	2	<나무가 보이는 풍경>, 이지선외 2인 학생	신문지 외 혼합재료	p.55~57
			<어기영차>, 김지혜 학생	사진, 잡지	
인물의 아름다움	<ul style="list-style-type: none"> 움직임과 표정을 살펴서 	1	<점심시간>, 성다힘 학생	수채화, 천, 은박지	p.63

심상의 세계	• 연상되는 이미지로 표현하기	4	<눈꽃축제>, 이주환 학생	사진, 수채화	p.100 ~101
			<아니! 청계천에>, 한승훈 학생		
			<고흐의 방>, 김은진 학생		
			<씨름>, 권여현	사진, 유채, 아크릴	
생활 속에서	• 새롭게 보이는 세상	2	<고개를 숙여 거꾸로 세상을 보면...>, 함영수 학생	수채 물감, 잡지, 색연필	p.102 ~103
			<여행지 숙소에서>, 오영욱	펜, 사진	
평면에서 입체로, 그리고 행위로	• 평면에서 입체로, 그리고 행위로	6	<한낮의 정물>, 브라크	종이조각, 유채	p.112 ~115
			<구룡폭포>, 윤석남	백송위 유채, 구슬	
			<풍경2번>, 웨셀만	사진, 유채 플라스틱	
			<가족>, 마리솔	유채, 신발, 나무판	
			<바람 민속놀이>, 이승택	붉은 천	
			<인체측정>, 클랭	페인트, 인체	
공간 속의 입체	• 환조와 부조	1	<잠자리>, 김진수 학생	캔, 파이프, 나사, 경첩	p.121
			다양한 현대 조소	• 추상 조형의 즐거움	2
<0121-1110=105051>, 이재효	나무, 못				
• 새로운 재료, 새로운 표현	2	<부드러운 타자기>, 올덴버그		천, 나무	p.124
		<훌륭한 군인>, 체임벌린		산업폐기물	
• 사물을 이용하여 다양한 모양으로 - 일상 사물을 이용하여 다양하게 표현하기	3	<복어>, 박영주 학생		알루미늄캔	p.125
		<포크와 나이프와 스푼>, 임옥상		포크, 나이프, 스푼	
		<메기>, 장지영 학생	금속지갑, 종이		
• 빛과 영상을 이용하여	3	<동시변조: 야곱의 사다리>, 백남준	레이저, 철 구조물	p.128 ~129	
		<온고이지신-사천왕>	아크릴, LED		
		<Eye Fruit>, 육근병	혼합재료		
사진과 영상 이미지	• 사진을 이용하여	3	<에러>, 권오상	사진, 오브제	p.152 ~153
			<크룩클린 다리>, 호크니	사진	
			<우리 동네>, 정경아 학생	사진	

대체로 학생작품과 작가들의 작품이 골고루 수록되어 학생들의 이해를 돕고 있으며 오브제를 이용한 평면 작업에서부터 입체작업 그리고 퍼포먼스 까지 다

양한 장르들이 표현영역에 고르게 분포되어 있었다. 매체에서도 사진에서부터 재활용품, 인체, 비디오, 레이저에 이르기까지 다양한 오브제가 사용된 작품들이 골고루 수록되어 있었다.

<표-8> 중학교 미술교과서 - 두산동아

단원	내용	도 판 수	작품 및 작가	표현재료	페이 지
보고 나타내기	• 보고그리기	2	<커튼>, 이은지 학생	아크릴, 창틀, 커튼	p.47
			<나무>, 이진동	자동차문짝, 아크릴	
다양한 조형의 세계	• 느낌과 생각 을 자유롭게 표현하기	2	<물고기 숲>, 에른스트	캔버스에 유채	p.65
			<바다의 오스탕드 호텔>, 코넬	나무상자, 혼합재료	
	• 여러 가지 표현기법 알아보기	4	<무제>, 멀리킨	종이에 오일스틱	p.68 ~69
			<아파트와 단층집>, 최소영	천(청)	
			<매일 자라는 나무>, 이지원 학생	혼합재료(병뚜껑, 단 추, 노끈, 소라)	
	• 창의적인 발상과 표현	2	<나의 꿈>, 김지원 학생	나무상자, 색연필	p.77
<작은 모형기타>, 피카소			종이, 실		
입체표현 의 아름다움	• 새로운 입체표현	5	<오피스 페티쉬>, 아르망	전화기	p.136 ~139
			<샘>, 뒤상	번기	
			<영상매체미술>, 홀저	전광판, 빛	
			<둘러싸인 섬>, 크리스토	폴리프로필렌 섬유	
			<미드모아젤 필로>, 쉬싱어	조명등, 철사	

다른 교과서들에 비해 상대적으로 오브제를 사용한 작품들이 적었다. 또한 재료적 측면에서도 일상적 사물을 이용한 오브제 작업이 주를 이루었으며 비디오, 인체 등을 이용한 작업은 제외되어 있어 제시된 오브제작품의 다양함이 아쉬웠다.

<표-9> 중학교 미술교과서 - (주)지학사 (김용주 외)

단원	내용	도 판 수	작품 및 작가	표현재료	페이 지
선에서 이미지 로	• 선의 특징과 느낌을 개성 있게 표현하기	2	<손>, 장초롱 학생	철사	p.33
			<지진>, 문정원 학생	찰흙, 꼬마전구, 매직	
	• 선에서 형으로	1	<오줌 마려워>, 이영경 학생	수채, 색연필, 은박지, 노끈, 신문지, 화장지	p.36
	• 톡톡튀는 연상	2	<끈적끈적>, 김단희 학생	포장지, 글루건, 도화지	p.41
		<폭포>, 황하영 학생	파스텔, 종이, 노끈, 본드		
입체로 말하기	• 입체로 만들기	2	<황소머리>, 지용호	페타이어, 스티로폼, 나무, 철	p.98
			<기타>, 피카소	금속판, 철사	
	• 질감과 표정을 살려	2	<에어쇼2007>, 노동식	솜, 철사, 스티로폼	p.101
			<터-생명>, 양태근	철, 조명	
	• 움직임의 살려 서	2	<프랜지>, 콜더	혼합재료	p.105
			<Peloton wave-A>, 걸스타인	철판 자른 후 채색	
	• 주변의 물건을 활용하여	5	<CE>, 김현준	종이상자	p.108~ 109
			<말,말,말>, 홍상식	국수	
			<컵>, 손현태	녹음테이프	
			<붉은노을>, 최소영	헌 청바지	
		<노란 뷰익>, 세자르	폐 자동차		
자유로 운 사고, 다양한 표현	• 자유로운 사고 로 재료와 기 법을 탐색하여 다양하게 표현 하기	1	<사계>, 이달님 학생	수채, 노끈, 연필, 곡 물, 휴지	p.113
		• 여러 가지 표 현방법	5	<바다>, 김동규 학생	모래, 신문지, 셀로판 지, 나뭇잎 등
			<오염된 바다>, 김수련학생	우드락, 털실, 나무젓 가락, 수수깡 등	
			<기계적인 삶에 대한 회의>, 전희라 학생	라디오, 압정, 클립	
			<기타>, 피카소	목탄, 잉크, 신문지	
			<코끼리>, 박세연 학생	테이프, 신문지, 풀, 철사 등	

다른 교과서에서 잘 다루지지 않았던 키네틱아트가 ‘움직임을 살려서’란 내용으로 제시되어 학생들의 이해를 돕고 있었다. 하지만 비디오아트라던가 퍼포먼스 같은 영역이 제외되어 있어 내용의 다양성 면에서는 조금 부족한 면이 보였다.

<표-10> 중학교 미술교과서 - 교학연구사

단원	내용	도 판 수	작품 및 작가	표현재료	페이지
미술과 인간	• 학교생활	1	<합창>, 박유현 학생	단추, 색실, 색지	p.19
	• 우리가족 이야기	1	<4백40장의 사진으로 만든 가족사진>, 권오상	사진, 의자	p.21
	• 우리 동네	1	<부부식당>, 김혜린 학생 외1	잡지, 지점토, 색지	p.23
자연과 만남	• 숲과 나무	3	<통나무집>, 장주형 학생	나뭇가지, 돌, 열매, 아크릴물감, 나무판	p.48
			<연못같은>, 심수구	판넬, 나뭇가지	
			<신원사 콤포지션>, 고현희	돌, 나뭇가지, 나뭇잎, 열매 등	
	• 작은 생명의 아름다움	1	<민들레 흙씨 되어>, 노동식	숨, 복합재료	p.51
	• 자연과 함께하는 미술	4	<둘러싸인 섬들>, 크리스토	폴리프로필렌 섬유	p.60~ 61
<물-플라스틱>, 이종협			투명 컵 2500개		
<별이된 씨앗>, 장육희			나뭇재, 콩테		
<해바라기>, 허드			농지에 농작물		
재료와 표현	• 입체로 표현하기	1	<작업 2006-7>, 이성도	철, 돌	p.77
	• 명화의 변신	1	<쉬는시간 풍경>, 공현주 학생 외 12	학생, 각종 오브제	p.88
	• 재활용품의 새로운 발견	3	<단지 새>, 콜더	알루미늄 캔, 철사	p.90~ 91
			<물고기의 희망>, 서정현 학생 외5	음료수 팩, 페트병, CD, 골판지 등	
			<해방된 영혼>, 캠프	폐 플라스틱통	
	• 미술의 경계를 넘어서	2	<바람놀이>, 이승택	붉은 천	p.94
			<등급이 뭐길래>, 권진영 학생 외3	종이, 학생	
	• 사진과 이미지	3	<어머니>, 호크니	사진	p.101
<태양이 지지 않는 하루>, 슐테르			사진		

			<우리교실 이야기>, 서재형 학생	사진	
함께하는 미술	• 미술로 의미 나누기	2	<평화를 향하여>, 김하늘 학생	공, 철사, 지점토, 한지	p.154~155
			<에너지>, 김예지 학생	합성수지, 오브제	
함께하는 미술	• 백남준, 새로운 길을 열다	5	<완전 피아노>, 백남준	피아노, 각종 오브제	p.160~161
			<마르코 폴로>, 백남준	혼합재료	
			<자석 텔레비전>, 백남준	TV, 자석	
			<다다익선>, 백남준	1003개의 TV	
			<삼원소 시리즈>, 백남준	레이저	

대체로 다양한 오브제 아트가 실려 있었다. 특히 재료와 표현 단위에서는 학생들이 다양한 오브제 아트를 감상하고 이해할 수 있도록 재활용품을 이용한 작품, 퍼포먼스, 사진을 이용한 작품 등을 소개하고 있다. 또한 ‘함께하는 미술’ 단위에서는 ‘백남준, 새로운 길을 열다’란 내용으로 작품과 설명을 대거 실어 비디오아트를 자세하고 이해하기 쉽게 설명하고 있다.

<표-11> 중학교 미술교과서 - 일진사

단원	내용	도판수	작품 및 작가	표현재료	페이지
실내의 정물표현	• 정물의 다양한 재료와 표현	1	<테이블 위에는...>, 정야소 학생	색지, 리본, 천 등	p.68
감정이 살아있는 인물표현	• 다양한 인물 표정들	1	<내 짝궁>, 김소영 학생	혼합재료	p.80
	• 개성 있는 인물표현	1	<관광객들>, 헨슨	합성수지, 오브제	p.82
입체로 표현하기	• 다양한 입체 표현	2	<차가움과 딱딱함을 생각하여>, 윤희정 학생	혼합재료	p.106
			<자진거바퀴>, 뒤상	자진거바퀴, 의자	
	• 공간조형세계	3	<스태빌>, 콜더	철제	p.112
<서울시청 외벽 설치물>, 서울문화재단	페트병				

	• 여러 가지 재료로 표현하기	5	<서틀콕>, 올덴버그	스테인리스 스틸, 알루미늄	p.114
			<허수아비>, 정승호 학생	혼합재료	
			<곤충> 이상수	나무, 금속폐품	
			<신나는 보드를 타고>, 심태진 학생	혼합재료	
			<돈키호테>, 기병선	혼합재료	
			<로보트 꽃>, 최지연 학생	혼합재료	
멀티미디어와 영상미술	• 미술과 과학의 만남 • 사진을 활용하여	2	<사각형의 변주>, 임정은	빛, 투명아크릴에 채색	p.160
			<전자 초고속 도로>, 백남준	비디오, 네온	
		1	<나단의 수영>, 호크니	사진	p.163

다른 교과서에 비해 오브제 작품이 상대적으로 적었다. 오브제의 시작을 알린 콜라주를 이용한 작품이 적고 상대적으로 입체조각 작품에 치우쳐 있었다.

<표-12> 중학교 미술교과서 - 미래엔 컬러 그룹

단원	내용	도판수	작품 및 작가	표현재료	페이지
아름다운 시작	• 점과 선	2	<비너스>, 쿠사마 야요이	석고상에 채색	p.42
			<해변의 여인>, 자독	철선	~43
	• 면과 형	2	<달팽이>, 마티스	과슈, 종이	p.44
			<움직이는 도시>, 허윤선학생	골판지	
• 명암, 양감, 질감	2	<봄나들이>, 김미진 학생	혼합재료	p.47	
		<어울림>, 정경연	손장갑에 채색		
재료에 생명을	• 나무	6	<자벌레 가족>, 김정권 학생	혼합재료	p.57~61
			<폼다>, 이성중학생	나뭇가지, 풀	
			<루돌프>, 손보니 학생	혼합재료	
			<풀잎으로 곤충 만들기>, 서정희	나뭇잎	
			<벤치에 앉은 아이들>, 마리솔	나무에 채색	
			<엘비스>, 유영운	종이	
	• 대지의 흙	1	<해마가 꾸는 꿈>, 김길만	모래	p.73
	• 돌과 금속	4	<동물농장>, 한동엽 외 3명 학생	돌	p.76
<강심장>, 이주은 학생			철수세미, 철사 등	~77	

			<얼굴>, 박유신학생	전전, 노끈, 망사천	
			<수많은 거미들>, 김민정 외3인학생	알루미늄 호일, 철사	
	• 빛과 시간	1	<전자고속도로>, 백남준	네온, tv, 비디오	p.83
	• 혼합재료	11	<뮤턴트>, 지용호	페타이어	p.86 ~90
			<축구대장군>, 류선재 학생	축구화, 키보드 판	
			<백조의 호수>, 장희경, 이정민 학생	옷걸이, 철사, 스타킹	
			<내안의나>, 이유정 학생	혼합재료	
			<빅릭직>, 로스	탱크로리 차량	
			<에어쇼>, 노송식	숨, 스티로폼	
			<구두>, 손현태	카세트테이프	
			<마카로니로 만든 조명>, 류경민	마카로니	
			<말말말>, 홍상식	식용국수	
			<한강의 르네상스>, 황시연 학생	페트병	
	<승천>, 현선정학생	풍선에 한지			
다양한 표현의 세계	• 표정이 있는 인물	2	<떨리는 순간>,이상운 학생	혼합재료	p.95
			<표정>, 박나송 외 3명 학생	혼합재료	
	• 살아있는 정물	2	<정물5841>, 정광호	구리선	p.97
			<발자취>, 지수연 학생	혼합재료	
	• 시선이 머무는 풍경	1	<산복도로>, 최소영	청마지	p.98
	• 경험과 상상	1	<동화나라>, 장정운 학생	혼합재료	p.101
• 오감의 표현	1	<바람소리2>, 유금자	강아지풀, 판넬, 접착제	p.102	
• 마음으로 그리는 추상	1	<그림섬>, 뒤뷔페	혼합재료	p.103	
생활이 디자인이다	• 디자인을 발견하자	3	<핵심>, 테트머	책	p.108 ~112
			<8월에는>, 김지은 학생	색상지, 스펀지, 점토 등	
			<마이아파>, 권준희 학생	다양한 오브제 콜라주	
	• 편리하게 풍요롭게			<전통 탈을 이용한 마우스>, 박석훈 학생	마우스, 점토
			<패치워크 디자인>, 미국	조각 천	
움직이는 이야기	• 앵글로 담은 세상	2	<다다익선>, 백남준	텔레비전 수상기, 멀티미디어	p.128 ~129

놀이와 미술	• 몸으로 표현하기	2	<스타속으로>, 고세종 외 4명학생	사진 콜라주	p.142 ~143
			<산산이 흩어지다>, 노블	쓰레기더미	
전통의 향기를 담아서	• 다양한 우리공예	3	<풍경>, 김승희	철, 동	p.159
			<호랑이와 굴렁쇠>, 강찬균	동, 대리석	
			<기린 가족의 나들이>, 류화영학생	동판	

다양한 오브제를 이용한 작품들이 많이 수록되어 있어 다양한 볼거리를 제공하고 있었다. 특히 ‘재료에 생명을’ 단원에서는 자연재료에서부터 인공재료, 그리고 빛과 시간까지 다양한 오브제를 활용한 작품들을 분류하여 제시하고 있었다. 또한 ‘놀이와 미술’ 단원에서 몸으로 표현하기란 내용으로 퍼포먼스의 개념을 쉽게 설명하고 있었다. 다른 교과서들에 비해 다양한 도판들을 보기 쉽게 분류하여 제시하여 학생들이 오브제를 이해하는데 도움이 될 것으로 생각된다.

<표-13> 중학교 미술교과서 - 미진사

단원	내용	도판수	작품 및 작가	표현재료	페이지
미술과 시각	• 보이는데대로	1	<숲 속의 동물>, 워	나무 조각	p.52
			<화염>, 이불	생선, 금속조각, 비닐	
	• 다르게 보기	7	<오브제>, 오픈하임	스푼, 모피 털, 찻잔	p.60 ~67
			<소년>, 뮤익	혼합매체	
			<시계>, 아르망	유리 상자, 알람시계	
			<삼선이의 꿈>, 최유립외 15명	슬리퍼	
			<문어>, 호킨슨	사진 콜라주	
			<나뭇잎의 습성>, 에른스트	종이에 연필	
• 시간과 공간 바꾸기	2	<재미있는 미끄럼틀>, 박지혜 학생	사진 콜라주	p.70	
		<누구나 날 수 있다>, 김세희 학생	사진 콜라주		
미술과 형태	• 평면과 입체	1	<달팽이>, 마티스	색종이	p.76
	• 질감, 양감, 공간	3	<셔틀콕>, 올덴버그	알루미늄, 강화플라스틱	p.86 ~87
			<문레이커>, 브리즈, 모리소	액자, 오브제	
			<이동 중>, 김상숙	양탄자	
• 조형의 원리	2	<고등학교 유니폼>, 서도호	유니폼	p.89	

			<유니폼, 자화상>, 서도호	유니폼, 옷걸이	
미술과 생활	• 디자인 알기	2	<서랍장>, 레미	버려진 서랍장들	p.126
			<타이드 상들리에>, 헤이가스	플라스틱 쓰레기	p.127
	• 공예 알기	1	<들꽃 목걸이>, 강수진학생	들꽃, 점토	p.130
미술과 매체	• 뉴 미디어	1	<세기말 인간>, 백남준	비디오, tv	p.179

오브제 관련 도판이 적고 학생작품이 작가 작품보다 상대적으로 적었다. 하지만 평면작업에서부터 입체작업까지 고르게 작품이 제시되어 있었다.

<표-14> 중학교 미술교과서 - 지학사

단원	내용	도판수	작품 및 작가	표현재료	페이지
자연에서 시작되는 미술	• 자연과 함께하는 삶의 공간 • 사진에 담은 자연	2	<노아의 방주>, 설혜륜 학생 <나만의 정원>, 김세미 학생	나무, 혼합재료 혼합재료	p.11
		2	<북쪽에서 바라본 그랜드 캐니언>, 호크니 <야채, 과일을 이용한 촬영>	사진 콜라주 과일, 사진	
인간과 함께하는 미술	• 선으로 표현하기	2	<지식의 섬>, 김석 <과일, 병, 칼이 있는 정물>, 시걸	화강암 채색한 석고, 나무판, 오브제	p.37
			1	<물구나무선 나나>, 생팔	
	1	<가재 전화기>, 달리	전화기, 채색한석고	p.56	
	• 추상의 세계	2	<달팽이>, 마티스 <거미> 한경수 학생	색지 색종이	p.63
			2	<지혜의 문>, 신옥주 <환상의나무>, 조희경외 2인 학생	
	• 새로운 탄생	8		<나무 벌레>, 정상원	혼합재료
			<플라스틱 팔레트>, 크래크	플라스틱조각	
<황소의 머리>, 피카소			자전거 안장, 손잡이		
<모피로 만든 점심식사>, 오펜하임			모피, 찻잔		

사회와 함께하는 미술			<죽음의 춤>, 데미안 허스트	스테인리스스틸, 캐비닛, 석고, 금속, 알약	p.73
			<거리의 악사>, 정춘일	철판, 기계부품	
			<우연한 만남>, 조지시걸	석고, 혼합재료	
			<부적당한 무대 하나>, 차이귀창	자동차, 튜브	
	• 전자시대의 미술	7	<해변 없는 바다>, 비올라	영상, 음향	p.76 ~79
			<글자비> 아키투브	인터랙티브 영상	
			<매트릭스>, 레들	발광 다이오드, 혼합매체	
			<동시변조>, 백남준	모니터	
			<로봇가족>, 백남준	tv, 라디오, 모니터	
			<자석 텔레비전>, 백남준	자석, 흑백무성, tv	
			<텔레비전 첼로>, 백남준	tv, 모니터	
	• 삶을 그린 미술	5	<의자에 관한 명상>, 황주리	의자, 아크릴물감	p.90 ~97
			<일요일 아침 식사>, 비어든	섬유관에 콜라주	
			<비 오는 날>, 김보슬 학생	우산, 아크릴물감	
<목마른 수업 시간>, 김지연 학생			주전자, 아크릴물감		
<자애로운 성모>, 마르티네즈			혼합재료		
• 만화같은 미술	4	<동물 특색>, 황은정	풍선	p.103 ~104	
		<슈퍼 머플러맨>, 구에레로	혼합재료		
		<판다>, 무라카미 다타시	혼합재료		
• 다양한 목소리의 표현	3	<오늘의 가정을 그토록 색다르고 멋지게 만드는 것은 무엇인가?>, 해밀턴	사진 콜라주	p.110 ~114	
		<보자기 부인>, 정종미	한지, 천, 염료		
		<사회 희생자>, 그로스	혼합재료		
즐거운 디자인	• 미술을 입는다	2	<여자의 마음>, 리스	리본, 철사	p.148 ~149
			<캔 모자>, 김태희 학생	알루미늄 캔	
	• 생활 속에서 발견되는 아름다움	6	<위글 보조 의자>, 게리	골판지, 섬유판, 등근 목재	p.152 ~155
			<지퍼 조명등>, 한상진	지퍼, 조명	
			<잠동사니 의자>, 그랙	폐자전거 바퀴	
			<키보드 가방>, 권희범 학생	컴퓨터 키보드	
			<프라이팬 시계>, 이민기 학생	프라이팬, 시계부속물, 아크릴물감, 무늬천 등	
			<사진꽃이>, 김소은 학생	운동화, 철사 줄	

학생들이 알아야 할 오브제 작가의 대표적 작품들이 적절히 수록되어 있고 콜라주, 레디메이드, 비디오아트, 정크아트 등 다양한 개념들이 쉽게 풀어서 소개되어 있었다. 비교적 다양한 재료들이 사용된 오브제 작품들이 다수 수록되어 있어 학생들의 이해를 돕고 있었다.

<표-15> 중학교 미술교과서 - (주)중앙교육진흥연구소

단원	내용	도판수	작품 및 작가	표현재료	페이지
조형요소와 원리발견	• 조형요소	2	<무계>, 저드 <산>, 김건우학생	형광 플렉시글라스, 강철 채색된 우드락	p.23
	• 자연재료로 표현하기	2	<모래작품>, 미국 <얼음호텔>, 캐나다	모래 얼음	p.25
선의 느낌을 살려서	• 선의 형태와 느낌	3	<지금 여기는...>, 주라영 <달 향아리>, 정광호 <철사구성>, 구성호	석고봉대 구리선 놋쇠	p.27
여러 가지 표현기법으로	• 다양한 재료와 기법	7	<자서전>, 백남준	비디오, tv	p.40~43
			<녹천>, 변지훈	혼합재료	
			<침대>, 라우션버그	버려진 물건들, 혼합재료	
			<예쁜괴물>, 전환희 학생	종이, 털실, 싸인펜	
			<자연>, 윤경원 학생	형걸, 나무젓가락	
			<우리엄마는 슈퍼우먼>, 김영주학생	사진	
			<구엘공원>, 가우디	페타일, 돌	
상상과 느낌의 신비로운 세계	• 상상화	3	<내 안의 나>, 장다운 학생	색연필, 잡지	p.44~45
			<즐거운 세상>, 김소미 학생	크레용, 스티로폼 등 혼합재료	
			<똥똥한 집>, 부름	스티로폼, 알루미늄	
	• 새로운 발상과 표현	5	<자전거 바퀴>, 뒤상	나무의자, 쇠바퀴	p.48~49
			<스푼 다리와 체리>, 올덴버그	스테인리스 스틸, 알루미늄에 채색	
			<찌그러진 표현>, 플러리	자동차, 페인트	

			<보편적 사건>, 오르테가 <투시>, 임원주	분해된 자동차 플렉시글라스	
인물의 다양한 표현	• 인체의 비례	1	<14살의 어린 무용수>, 드가	청동, 오브제	p.51
주변 사물의 세계	• 생활 속의 정물 표현	4	<해바라기>, 박예진 외 2명 학생	색종이, 신문지, 잡 지, 수채물감 등	p.57 ~58
			<시집 놀이>, 박선기	합판	
			<책가도>, 김지혜	장지, 먹, 아크릴, 수 간채색, 오브제	
			<수건위의 운동화>, 최다예 학생	털실, 잡지, 싸인펜	
풍경 속으로	• 생활 속의 풍경 표현	3	<007ju0134>, 이지현	사진 뜯기	p.62 ~63
			<파리 퀴르스탕베르 광장>, 호크니	포토 콜라주	
			<항구>, 최소영	청마지 콜라주	
추상화를 찾아서	• 추상화	2	<우연의 법칙에 따라 배열 된 콜라주>, 아르프	종이, 풀	p.70
			<창문으로 들어온 햇살>, 이다영학생	잡지, 꽃, 수채물감, 싸인펜	
입체로 나타내기	• 부조로 표현하 기	2	<팔레트>, 크래그	플라스틱 조각	p.88 ~89
			<케직>, 오성만	나무빨래판, 혼합재 료	
일상을 표현한 미술	• 일상의 모습	2	<99폐교 기행-비행>, 정평 한	헌 책상에 아크릴 물 감	p.90
			<돌에 관한 명상 중>, 황주 리	돌, 아크릴 물감	
	• 형태를 떠보자	1	<버스승객>, 시걸	석고, 천, 의자	p.92
	• 마음을 보여줘	3	<자화상>, 마리솔	혼합재료	p.93 ~95
			<안경으로 본 세상>, 안주영 외 학생	안경, 아크릴 물감	
<쇼핑하는 젊은 여인>, 헨슨	폴리에스터수지, 각 종 오브제				
주변사물 다르게 보기	• 현대미술의 재 료와 다양한 표 현 이해하기	4	<새>, 이영학	농기구	p.96
			<쌈/원>, 서도호	군번표, 혼합재료	
			<황소머리>, 피카소	자전거 부품	
			<쌈>, 뒤상	번기	
	• 폐품을 이용하 여	5	<압축>, 세자르	폐차	p.97
<내 마음속을 열며>, 지성연	참치깡통				

		학생		
		<나팔 부는 소년>, 정경수	고철	
		<자전거>, 김민우 학생	강통, 볼펜, 병뚜껑	
		<고슴도치>, 오대호	집화플러그, 문 손잡이, 폐기계 부품	
재료의 특성을 살려서	• 재료의 특성 살려 창의적 작품 제작하기	2	<이와 발톱>, 디콘 <구름위에 핀 꽃>, 박재우 학생	p.98 ~.99
우리 곁의 멀티미디어	• 멀티미디어를 활용한 미술	2	<8폭 병풍>, 이이남 <시청각 방>, 레빈	p.104

많은 양의 오브제 작품들이 다양하게 소개되어 있었다. 특히 다른 교과서에서 잘 다루지지 않은 멀티미디어를 활용한 작품들이 수록되어 있어 학생들이 현대 미술의 경향을 이해하는데 도움을 주고 있다.

이상 9종의 중학교 미술교과서 표현파트 분석을 통한 오브제 관련 교과서 지도 실태를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 주변에서 쉽게 구할 수 있는 다양한 일상용품이나 폐품, 사진 등의 오브제를 이용한 표현이 주를 이루고 있다. 또한 표현방식으로는 콜라주가 가장 많았고 다음으로 아상블라주와 정크아트, 설치, 레디메이드, 비디오아트, 레이저아트, 프로타주, 퍼포먼스 순으로 비교적 다양한 방법들이 소개되어 있었다. 그리고 학생들의 이해를 도울 수 있도록 각각의 표현기법에 대한 설명도 되어 있었다.

둘째, 학생들이 이해하기 어려운 개념들을 쉽게 이해할 수 있도록 풀어서 설명하고 있다. 정크아트의 경우 ‘주변의 물건을 활용하여’, ‘재활용품의 새로운 발견’ 등 학생들에게 친숙한 ‘재활용품’이라는 단어를 이용하여 표현하고 있다. 퍼포먼스의 경우 ‘평면에서 입체로, 그리고 행위로’ 라던가 ‘미술의 경계를 넘어서’와 같은 주제로 표현하였고, 환경미술의 경우 ‘자연과 만남’, ‘자연과 함께하는 미술’로 표현하여 환경미술의 핵심인 ‘자연’, ‘환경’의 중요성을 강조하고 있

다. 포토몽타주는 ‘사진을 이용하여’, ‘사진과 이미지’ 등으로 표현하였다. 그리고 비디오아트나 레이저아트 등은 ‘빛과 영상을 이용하여’ 또는 비디오아트의 대표작가 ‘백남준의 작품세계’를 다루고 있다. 이와 같이 학생들에게 생소하게 느껴질 수 있는 다양한 오브제 표현방법들을 학생들에게 친숙한 단어로 풀어서 설명함으로써 이해를 돕고 있다. 그밖에 ‘새로운 재료, 새로운 표현’, ‘여러 가지 표현기법 알아보기’ 등의 단원에서 새로운 재료와 표현에 대한 내용이 많이 수록하여 학생들로 하여금 다양한 표현방법과 재료에 대한 탐색을 강조하고 있다. 이러한 경향은 현대미술에서 중요한 표현매체로서의 오브제의 중요성을 보여줌과 동시에 다각화된 현대미술의 새로운 표현방식을 반영한 결과라고 보여 진다. 이는 오브제를 이용한 수업의 목적과 일맥상통한다고 볼 수 있다.

셋째, 전체적으로 다양한 재료와 기법들을 소개하고 있으며, 최근 작가들의 작품을 다양하게 다루고 있다. 또한 다양한 학생작품들을 다수 실어 실제 수업에서 학생들이 작품 활동을 하는데 괴리감을 갖지 않고 친근하게 다가갈 수 있도록 하고 있으며, 쉽게 이해할 수 있도록 돕고 있다.

그러나 기법 및 재료적인 면에서는 다소 한정되고 겹치는 부분들이 많았으며 입체 활동 보다는 평면활동이 주를 이루고 있었다. 특히 주로 화면에 물건을 붙이거나 종이를 붙이는 등의 콜라주를 주로 다루고 있었으며, 퍼포먼스라던가 비디오 또는 영상을 이용한 작품들은 상대적으로 부족했다. 따라서 다양한 표현방법과 재료로 오브제 수업이 이루어지기 위해서는 학교의 시설, 환경적인 면 또한 따라 줘야 할 것이다.

IV. 오브제를 이용한 미술수업 제안

많은 학생들은 아직도 미술은 우리와 상관없는 영역이며, 뛰어난 예술가들에 의해서 제작되는 작품이라는 인식을 가지고 있다. 또한 현대의 미술의 난해함으로 학생들이 미술과 가까워지려는 시도를 어렵게 하고 있다. 이에 본 논문에서는 현대미술의 출발점이라고 할 수 있는 오브제를 이용한 학습지도안을 제시함으로써 학생들로 하여금 현대 미술에 쉽게 다가갈 수 있도록 하며, 예술에 사용되는 재료가 단지 캔버스와 물감만이 아닌 우리 생활 속 모든 대상이 재료가 될 수 있음을 인지시키고자 한다. 더 나아가 폐품을 활용한 수업을 통해 자원에 대한 소중함과 폐품도 작품이 될 수 있음을 이해시킬 수 있다.

1. 지도목표

오브제의 의미와 특성을 이해함으로써 사물을 보는 새로운 안목을 기르고, 다양한 오브제를 활용하여 창의적인 표현을 할 수 있으며, 더 나아가 미술문화를 향유할 수 있는 능력과 태도를 기르기 위한 목적을 달성하기 위해 다음과 같이 목표를 설정하였다.

첫째, 생활주변의 다양한 오브제를 발견하고 그 속에서 미적 가치를 탐구해봄으로써 오브제의 의미를 이해할 수 있다.

둘째, 다양한 오브제 아트 감상을 통해 다양한 오브제 사용의 가능성을 인식할 수 있다.

셋째, 작품제작을 통하여 창작의 즐거움을 느끼고 적극적으로 참여할 수 있다.

넷째, 생활 속 폐품 또는 자연물을 작품에 활용함으로써 환경보전 대한 관심을 가질 수 있다.

다섯째, 개인별, 모둠별 표현수업 및 감상수업을 통해 개인차를 이해하고 공동체 의식을 가질 수 있다.

2. 수업내용 및 과정

수업은 미적체험을 바탕으로 오브제에 대한 이론수업과 표현수업, 그리고 학생들의 결과물을 감상하고 서로의 작품에 대해 자유롭게 토론하는 과정으로 진행한다.

1) 미적체험

뒤샹의 ‘샘’과 같은 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 오브제 작품을 선정하여 보여주어 흥미를 유발 시킨다. 그리고 학생들로 하여금 작가가 어떤 의미로 오브제를 선택하여 작품에 활용하였는지 생각해 볼 시간을 주면서 감상을 진행하도록 한다. 또한 다양한 작가들의 작품들을 감상할 때에는 단지 눈으로 감상하는 것이 아니라 먼저 학생들이 각각의 작품들에서 나타난 오브제의 재료적인 면을 살피도록 하고, 어떤 의도를 가지고 표현했는지 작가의 입장에서 생각해 보도록 하며, 마지막으로 어떤 방법으로 표현하였는지 이야기하면서 하면서 감상하도록 한다. 이를 위해 교사는 각 유과별로 대표적인 작품들을 엄선하여 시대별로 구분하여 제시함으로써 학생들이 오브제의 특징과 함께 발전과정 및 역사를 알 수 있도록 한다.

2) 주제 제시 및 작품 구상

다양한 오브제 표현기법 중 콜라주기법을 이용한 ‘나를 표현하기’ 수업을 할 것이라고 공지한다. 나에 대해 고찰하면서 나를 돌아보는 기회를 갖고 나를 표현하는 방법을 익힘으로써 더 나아가 자신을 사랑하는 방법을 알 수 있도록

록 한다.

효과적인 발상을 위해 충분한 시간과 구체적인 발상 방법을 제시한다. 즉, 학생들에게 마인드맵을 이용한 발상법을 제시하여 ‘나’에 대한 떠오르는 생각들을 사소한 것이라도 모두 적도록 하며 그 중 자신이 가장 표현하고 싶은 주제를 선택하도록 한다. 작품 제작을 위해 사용할 오브제를 각자 선정하고 작품 계획서에 간략한 아이디어 스케치와 재료 및 주제를 적도록 한다.

자신과 관련 있는 주제를 통해 학생들은 수업에 흥미를 가지고 적극적으로 참여할 수 있으며 주제, 재료선정을 스스로 계획함으로써 자기 주도적 학습을 할 수 있다.

3) 표현

작품계획서를 토대로 작품제작에 들어가는 단계이다. 각자 준비해온 재료를 가지고 콜라주 기법을 이용하여 작품을 제작한다. 모둠별 수업을 통해 서로 상호작용 함으로써 시너지효과를 가져올 수 있도록 한다. 즉, 학생들은 서로의 오브제 작품을 감상하면서 오브제의 차용, 결합, 변용에서 오는 형상적인 면에 아이디어를 얻게 된다.

4) 작품 감상

모둠별로 책상위에 완성작을 배치하도록 하고 조별로 자리를 옮겨 감상할 수 있도록 한다. 이때 교사는 작품이 파손되지 않도록 지도한다.

개인별로 자신의 작품 발표를 통해 표현의도가 무엇인지, 자신이 의도한 바대로 작품 활동이 이루어 졌는지 설명할 기회를 주고, 표현 과정에서 어려웠던 점이나 결과에서의 아쉬운 점 등을 발표하도록 하여 스스로 문제점을 보완할 수 있도록 한다. 또한 다른 학생들의 작품을 감상 하면서 느꼈던 독특한 표현이나 생각을 발표하도록 한다.

마지막으로 교사는 개별 학생들의 작품에 대한 피드백뿐만 아니라 전체적인 학생들의 결과에 대해 피드백을 제공한다.

수업과정을 개략적으로 정리하면 다음 표와 같다.

<표-16> 콜라주 기법을 이용한 지도계획

차시	학습활동		유의점
	교사	학생	
1차시 (45분)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시 • 오브제 개념설명 • 다양한 표현기법 설명 • 콜라주를 이용한 작품 감상 • 주제 제시 및 아이디어스케치 제작 • 차시예고 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 인지하기 • 오브제의 개념 이해하기 • 오브제를 이용한 표현기법들을 화면으로 감상하기 • 주제를 인지하고 아이디어 스케치 진행하기 • 재료 준비하기 	<ul style="list-style-type: none"> -학생들과 활발한 상호작용을 통한 이론수업을 진행 -흥미를 끌 수 있는 다양한 이미지 자료를 제시하여 동기를 유발
2차시 (45분)	<ul style="list-style-type: none"> • 진행방법 설명 • 재료준비 확인 • 표현지도 (순회지도) • 작품 제작 마무리 • 주변정리하기 • 차시예고 	<ul style="list-style-type: none"> • 진행방법 숙지하기 • 제작에 필요한 재료 준비하기 • 스케치 토대로 작품 제작하기 • 작품제작 마무리하기 • 주변정리하기 • 차시예고 경청 	<ul style="list-style-type: none"> -다양한 표현이 나올 수 있도록 조언 및 격려 -용구 및 재료 사용 시 유의사항 공지
3차시 (45분)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 제시 • 표현지도 (순회지도) • 작품 완성 • 작품 감상 및 평가 • 주변정리 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표 인지 • 2차시에 이어 작품 마무리 • 작품 완성하기 • 서로의 작품 감상 및 평가 • 주변정리 	<ul style="list-style-type: none"> -효과적이 토론수업을 위해 자유로운 수업분위기 조성

3. 교수-학습 방법

2007 개정 교육과정에서 제시하고 있는 교수-학습 방법 중 ‘창의적 문제 해결법’을 이용하여 수업을 진행하였다. 창의적 문제 해결법은 개인이나 집단이 어떤 문제를 해결하기 위해 창의적으로 사고하도록 학습시키는 방식으로 창의성을 기르기 위한 교수-학습 방법 중의 하나이다.

창의적 문제해결법의 단계별 중심활동을 표로 정리하면 다음과 같다.

<표-17> 창의적 문제 해결법의 단계별 중심활동¹⁶⁾

단계	중심활동
① 문제인식	학습자는 제시된 문제를 인식하고, 그 해결에 필요한 단서를 파악하기 위해 다양한 자료나 정보를 모아 문제나 주제를 검토, 해체, 분류한다.
② 아이디어 탐색	학습자는 브레인스토밍 등을 통해 문제 해결을 위한 아이디어를 구상한다.
③ 아이디어 정교화	탐색한 아이디어를 분석하고 정교화 하며, 아이디어의 시각화를 위해 스케치하거나, 여러 가지 아이디어를 대상으로 최선의 선택을 하고 재검토, 보완하는 단계이다.
④ 아이디어 적용	정교화 된 아이디어를 표현 활동에 적용하는 단계로 독창적인 아이디어가 명확한 형태로 나타난다.
⑤ 종합 및 검토	아이디어가 작품에 잘 반영되었는지 감상, 분석하며, 새로운 선택의 가능성도 생각할 수 있다.

단계에 따른 교사 지도사항 및 유의점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 문제인식 단계에서는 마음을 자극할 수 있는 다양한 자료를 조사하고 모으는 것이 필요하다. 너무 적은 정보는 문제해결을 방해할 수도 있기 때문이다. 따라서 교사는 사전에 미리 주제를 공지하여 학생들이 다양한 자료를 조사할 수 있는 시간을 마련해 주는 것이 중요하다.

둘째, 아이디어 탐색 단계에서는 문제 해결을 위해 독창적인 아이디어를 될 수 있는 한 많이 구상할 수 있도록 한다. 예를 들어 문제의 주제에 포함된 핵심단어를 적고, 핵심단어와 자연스럽게 연결 될 수 있는 단어를 여러개 적는다. 이때, 교사는 학생들에게 핵심단어와 관련이 적거나 의미가 없는 진부한 표현일 지라도 연상되는 모든 단어를 적어놓도록 한다. 주제나 문제해결을 위해 아이디어를 공중으로 내놓는 집단 사고방식인 ‘브레인스토밍’과 같은 방법을 활용할 수 있다.

셋째, 아이디어 정교화 단계에서는 여러 가지 유추법을 활용하여 아이디어

16) 교육과학기술부 (2007). 교육인적자원부 고시 제 2007-79호에 따른 중학교 교육과정 해설, p. 41-42

나 단어 등이 흥미로운 시각적 가능성을 지니도록 한다. 머릿속에 스케치해 보아 다듬어지지 않은 생각들을 마음속으로 정리하고, 아이디어 스케치를 통해 머릿속 생각들을 시각적으로 구체화 시킬 수 있도록 지도한다.

넷째, 아이디어 적용 단계에서는 아이디어 정교화 단계에서 도출한 아이디어 중 가장 알맞은 것을 골라 작품에 적용시키도록 한다.

마지막으로 종합 및 검토 단계에서는 완성 작품을 함께 감상하면서 표현의 도와 어떤 점이 독창적인지를 구체적으로 이야기 하도록 한다. 또한 작품에서 개선할 점에 대해 서로 이야기 해 주도록 한다. 마지막으로 교사는 학생 개개인의 작품에 대해 피드백을 해 주도록 한다.

4. 교수-학습지도안

본 연구에서는 현행 미술교과서에 수록된 오브제아트의 중에서 가장 많이 다루지고 있고 비교적 제작과정이 단순하면서도 다양한 표현이 가능한 콜라주 기법을 이용한 교수-학습 지도안을 구상해 보았다. 총 3차시로 이뤄진 수업의 교수-학습 지도안은 다음과 같다.

1) 1차시

<표-18> 1차시 교수-학습 지도안

영역	미적체험	제재	콜라주 기법을 이용하여 '나'를 표현하기	대상	중학교 3학년	차시	1/3
학습 목표	1. 오브제아트의 개념을 이해할 수 있다. 2. 오브제를 이용한 다양한 표현 기법에 대해 설명할 수 있다. 3. 자신의 표현 의도를 아이디어 스케치로 나타낼 수 있다.						
준비 물	교사	프레젠테이션, 유인물, 학습지도안					
	학생	필기도구					
학습 형태	이론 수업, 강의식 수업, 조별수업				소요 시간	45분	
학습	학습내용	교수-학습활동				자료 및	

단계 (분)			유의점
도입 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 분위기 조성 ▶ 학습 목표 제시 ▶ 동기 유발 	<ul style="list-style-type: none"> • 출석 확인 • 자리 배치(조별 수업) 및 준비물 확인 • 학습 목표를 및 학습 제재를 이해한다. • 뒤상의 ‘샘’을 보여주며 미술작품 안에 담겨진 의미에 대해 생각해 보고 흥미를 유발한다. 	PPT
전개 (35)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 오브제의 개념 이해 ▶ 오브제의 역사에 대한 이해 및 감상 	<ul style="list-style-type: none"> • 오브제의 개념에 대한 이해 <ul style="list-style-type: none"> -오브제의 개념에 대해 생각해 본다. -오브제란 ‘본래의 용도와 의미에서 벗어나 새로운 의미를 부여받은 것으로, 우리가 미처 체험하지 못한 독자적이고 새로운 의미를 가지고 작품제작에 활용되는 것’이라고 설명한다. -따라서 예술에 있어서 오브제 사용을 통해 손에 닿는 모든 것이 작품의 재료가 될 수 있다는 점을 설명한다. • 20C 미술에서 오브제아트의 형성 과정에 대해 PPT 자료를 보며 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> -오브제를 사용한 20C 작품들을 감상하면서 입체주의에서 시작하여 개념미술에 이르기까지 오브제의 생성 과정과 표현 방법을 설명한다. ① 피카소 <등나무가 있는 정물>, 브라크 <신문과 파이프가 있는 정물> (일상생활에서 찾아낸 재료를 그림에 포함시킴으로써 종래의 회화 방식을 탈피하여 화면에 최초로 실물을 도입시켰음을 이해한다. 또한 작품에 사용된 콜라주 기법을 설명한다.) ② 뒤상의 <자전거 바퀴>, <샘> (뒤상과 레디메이드의 의미에 대해 설명한다. 기성품도 작품이 될 수 있음을 이해한다.) ③ 하우스만 <포토몽타주> (포토몽타주 기법을 이해한다.) ④ 아르망 <쓰레기통>, 세자르 <압축조각> (아르망의 앓상블라주 기법과 세자르의 압축조각을 이해한다.) ⑤ 라우센버그 <침대>, 존스 <세 개의 깃발> 	PPT 작품 계획서

	<p>▶ 오 브 제 를 이용한 학생 작품 감상</p> <p>▶ 주제제시</p> <p>▶ 아 이 디 어 도출</p>	<p>(김바인페인팅의 개념을 이해한다.)</p> <p>⑥ 코스스 <세 개의 의자></p> <p>(언어에 대한 해석과 같은 개념도 하나의 작품이 될 수 있음을 이해한다.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 제작한 다양한 오브제 작품들을 감상하여 학생들의 이해를 돕는다. -일상용품이나 폐품을 활용한 독창적인 작품을 위주로 감상한다. -작품을 보고 표현방법과 재료에 대해 이야기해 본다. • 콜라주기법을 이용한 ‘나를 표현하기’ 주제를 제시한다. • A4용지를 나눠주고 이미지맵을 활용하여 ‘나’에 대한 아이디어를 도출하도록 한다. -여러 가지 아이디어들 중 자신을 가장 잘 표현할 수 있는 단어를 고른다. -작품계획서 양식을 나눠주고 작성방법에 대해 이해한 후 작품계획서를 작성한다. -작품에 대한 제목, 재료 등을 기입하고 작품 스케치를 한다. 	
정리 (5)	<p>▶ 정리</p> <p>▶ 차시예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 작품계획서를 마무리 시키고 계획서를 걷는다. • 오브제에 대한 질문을 통해 배운 내용을 정리한다. • 주변을 정리시킨다. • 다음시간에 작품계획서를 토대로 작품을 제작할 수 있도록 차시예고를 한다. -자신이 필요한 재료들을 준비해 오도록 공지한다. • 마침 인사 	관서

2) 2차시

<표-19> 2차시 교수-학습 지도안

영역	표현	제재	콜라주 기법을 이용하여 '나'를 표현하기	대상	중학교 3학년	차시	2/3
학습 목표	1. 콜라주 기법을 통해 의도한 바를 효과적으로 나타낼 수 있다. 2. 적합한 재료를 사용하여 자신의 생각을 독창적으로 표현할 수 있다.						
준비 물	교사	프레젠테이션, 학습지도안, 집착제, 칼, 가위 등					
	학생	필기도구, 다양한 오브제(단추, 천 등), 칼, 가위, 잘라온 하드보드지					
학습 형태	실기수업, 조별수업					소요 시간	45분

학습 단계 (분)	학습내용	교수-학습활동	자료 및 유의점
도입 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 분위기 조성 ▶ 전 시 학 습 확인 ▶ 학 습 목 표 및 진행방법 제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 및 출석확인 • 조별수업을 위한 자리를 배치시킨다. • 전시 학습내용을 질문하고 대답한다. -오브제의 개념 및 형성과정 • 학습목표 및 진행방법 제시 • 제재 제시 (콜라주기법을 이용하여 나를 표현하기) • 수업목표 및 진행방법을 제시하여 학생들이 전반적인 수업 내용을 파악할 수 있도록 한다. 	<p>조 별 수 업 을 위 해 미 리 자 리 를 배 치 시 킨다.</p> <p>PPT</p>
전개 (35)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 콜라주 기 법 설명 및 감상 ▶ 준비 및 작품제작 	<ul style="list-style-type: none"> • 전 시간 수업한 콜라주 기법에 대해 상기시킨다. • 콜라주 기법을 이용한 다양한 참고작품들을 감상한다. -피카소와 브라크의 콜라주 작품을 보여준다. -다른 작가들과 학생들의 콜라주 작품들을 감상하며 어떤 재료를 어떻게 표현했는지 주의 깊게 관찰한다. • 학생들의 작품계획서를 나누어 준다. -계획서에 기록한 준비물들을 준비한다. • 재료사용에 대한 주의사항 이해한다. -칼 사용방법, 집착제 사용방법 등 • '나를 표현하기' 주제로 계획서를 토대로 표현수업을 시작한다. 	<p>순 회 지 도</p> <p>작 품 계 획 서</p> <p>참 고 작</p>

		-순회하며 학생들의 질문에 답한다. -처음 의도했던 주제에 맞게 진행되어가고 있는지 확인시킨다.	
정리 (5)	▶ 주변 정리 ▶ 차시예고	• 주변을 깨끗이 정리시킨다. • 다음시간에는 작업마무리 및 감상과 평가를 한다는 것을 알려준다. • 마침인사	

3) 3차시

<표-20> 3차시 교수-학습 지도안

영역	감상	제재	콜라주 기법을 이용하여 '나'를 표현하기	대상	중학교 3학년	차시	3/3
학습 목표	1. 작품을 완성함으로써 과제완성수행 능력을 기를 수 있다. 2. 작품에 대한 감상 및 비평능력을 기를 수 있다.						
준비 물	교사	프레젠테이션, 접착제, 디지털카메라					
	학생	필기도구, 오브제(단추, 천, 사진, 신문지, 폐품 등), 칼, 가위, 풀					
학습 형태	실기 및 감상수업, 조별수업					소요 시간	45분

학습 단계 (분)	학습내용	교수-학습활동	자료 및 유의점
도입 (5)	▶ 분위기조성 ▶ 학습목표제시	<ul style="list-style-type: none"> 인사하기 출석확인 자리배치 및 준비물 확인 수업목표 및 수업내용을 제시한다. 	판서
전개 (35)	▶ 작품 제작 마무리 ▶ 발표 및 평 가	<ul style="list-style-type: none"> 작품에서 전 시간에 완성하지 못한 부분이나 보완할 부분을 마저 완성시킨다. -접착제 사용 시 주의하도록 설명한다. -접착 부분이나 이음새를 견고하게 마무리 하도록 지도한다. -주변을 깨끗이 정리 한다. • 작품 발표 -모둠 별로 2작품씩 골라 발표한다. -작품에 대한 자신의 생각을 설득력 있게 발표한다. 	미 완성 작품 발표 분 위기 조 성

	<p>▶ 전 체 적 인 평가</p>	<p>-작품에서 사용한 표현 재료에 대해 선택 이유와 표현의도에 대해 논리적으로 발표한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 평가 <p>-서로의 작품에 대해 느낌을 이야기 하고 비평하도록 유도한다. (자유로운 토론 유도)</p> <p>-잘된 점과 보완할 점에 대해 활발히 발표할 수 있도록 분위기를 조성해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 총평하기 <p>-학생들 작품에 대한 개별적, 전체적 코멘트를 해 준다.</p> <p>(전체적으로 잘된 점, 아쉬운 점과 학생들 중 잘된 작품에 대해 이야기 한다.)</p> <p>-폐품 및 일용품을 통한 작품이 환경보존과 자원 활용에 미치는 영향에 대해 설명한다.</p>	
<p>정리 (5)</p>	<p>▶ 정리</p> <p>▶ 차시예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1,2,3차시 수업을 전체적으로 정리 한다. • 작품사진을 찍도록 한다. • 작품계획서, 작품을 제출하도록 한다. • 주변 정리 및 자리배치를 원위치 시킨다. <ul style="list-style-type: none"> • 차시예고를 한다. • 마침인사 	

V. 결론

산업의 급속한 발달과 이로 인한 현대 문명의 발달로 인해 폭넓은 사고체계가 가능하게 되었고 이에 미술에서는 다양한 재료와 매체들이 작품 속에 사용되기 시작 하였다. 미술사에서 오브제의 등장은 작품의 소재와 재료의 다양화를 가져오는 계기를 마련하였다. 또한 손으로 그리고 만드는 종래의 회화 방식을 탈피하여 평면과 입체의 경계를 허물고 기성품을 이용한 작품 제작 등을 선보임으로써 기존 작업방식에서의 탈피 및 사고체계의 확산을 가져왔다. 따라서 학생들에게 미술사에서 중요한 전환점을 가져온 오브제의 발달과정 및 미술사적 의의를 가르침으로써 난해한 현대미술의 이해를 돕고자 하였다. 또한 다양한 오브제 작품들을 감상함으로써 캔버스와 물감, 점토 등에 국한된 재료의 사용에서 벗어나 다양한 일상적 사물 또는 폐품들이 또한 작품의 재료가 될 수 있음을 인식시켜 주어 재료 사용의 확장 및 사고의 확장을 가져오하고자 하였다. 또한 시·청각에 비해 상대적으로 결핍되어 있는 촉각을 다양한 오브제의 물성 체험을 통해 길러주고자 하였다.

이를 위해 본 논문에서는 다음과 같은 연구를 하였다.

첫째, 다양한 문헌연구를 통해 오브제의 개념을 알아보고, 입체주의에서부터 시작하여 개념미술에 이르는 오브제 형성과정에 대해 알아보았다.

둘째, 미술사에서 나타난 오브제의 특징에 대해 다양한 관점에서 분류 및 분석해 보았다.

셋째, 오브제를 활용한 미술수업을 통해 얻을 수 있는 교육적 가치를 알아보고, 현재 미술교육의 현황을 미술과 교육과정 및 현행 중학교 미술 교과서 9종 표현영역 분석을 통해 알아보았다.

넷째, 위의 내용을 바탕으로 오브제의 표현 방법 중 현행 중학교교과서에서 가장 많이 다루고 있는 콜라주 기법을 이용한 오브제를 미술수업을 제안하였다.

본 논문에서 제시한 교수-학습지도안은 ‘나’를 표현하기란 추상적인 주제를 제

시험으로써 학생들이 다양한 표현을 이끌어낼 수 있도록 하였으며 자신과 직접 관련된 주제를 제시하여 학생들이 적극적으로 참여할 수 있도록 하였다. 또한 교수-학습 방법으로 '창의적 문제 해결법'을 이용하여 '문제인식-아이디어탐색-아이디어정교화-아이디어 적용-종합 및 재검토'의 과정을 거쳐 스스로 문제를 인식하고 탐색하고 해결하는 자기주도적인 표현활동을 할 수 있도록 하였다.

오늘날 학교에서의 미술교육은 미술 전문가 육성을 위한 것이 아닌 미적 감수성을 바탕으로 창의적인 표현 능력과 비평능력을 길러 궁극적으로는 미술문화를 향유할 줄 아는 인간을 기르는 것이다. 따라서 앞으로의 미술수업은 미술 소비자로서의 학생들을 길러낼 수 있도록 표현에만 치중된 수업보다는 미술사적 지식 즉 이론수업을 병행한 표현 수업이 활발히 이뤄져야 할 것이다. 이에 미술사의 맥락 속에서의 오브제를 이해하고 표현해 보며 결과를 감상, 평가하는 오브제 미술수업은 현 상황에 알맞은 수업이라고 생각된다. 또한 다양한 대중매체의 발달로 시청각 자료가 넘쳐나는 현 상황에서 상대적으로 결핍되기 쉬운 촉각적 감각이 오브제를 이용한 미술수업에서의 다양한 재료의 물성 체험을 통해 발달되어질 수 있다는 점에서 중요하다. 이러한 오브제를 활용한 미술수업은 교육적 효과가 크기 때문에 지속적인 연구가 필요하다고 본다. 또한 이에 부합하는 교사들의 노력이 뒷받침되어야 할 것이다.

참 고 도 판



<그림 1> 마르셀 뒤샹,
「자전거 바퀴」



<그림 2> 마르셀 뒤샹
「병 건조기」



<그림 3> 마르셀 뒤샹
「샘」



<그림 4> 한스 아르프
「트리스탄 차라의 초상」



<그림 5> 앤디워홀
「브릴로 상자」



<그림 6> 도널드 저드
「무제」



<그림 7> 조셉 코수스
「하나 그리고 세 개의 의자」



<그림 8> 스미스슨
「나선형 방파제」



<그림 9> 오웬하임 & 길버트 조지
「살아있는 조각」



<그림 10> 피카소,
「등나무 의자가 있는 정물」



<그림 11> 브라크
「바이올린과 파이프」



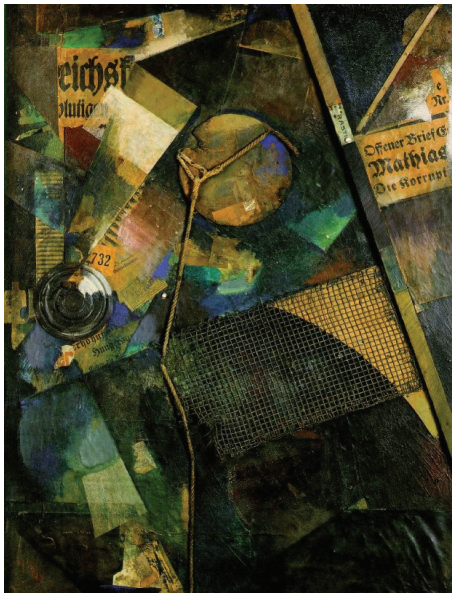
<그림 12> 뒤상
「부러진 팔에 앞서서」



<그림 13> 피카소
「황소머리」



<그림 14> 달리
「바다가재 전화기」



<그림 15> 슈비터스
「성좌」



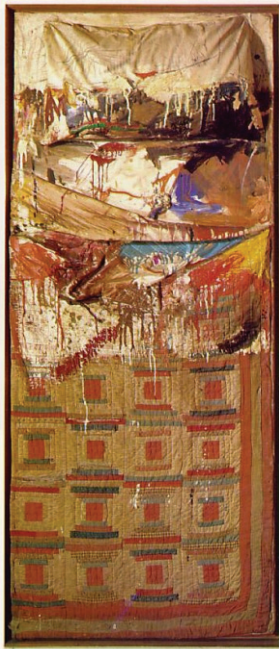
<그림 16> 아르망
「쓰레기통」



<그림 17> 아르망
「장기주차」



<그림 18> 라우셴버그
「모노그램」



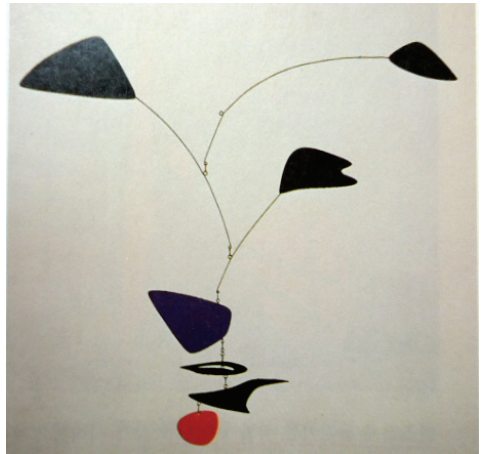
<그림 19>
라우셴버그
「침대」



<그림 20> 제스퍼존스
「석고상이 있는 과녁」



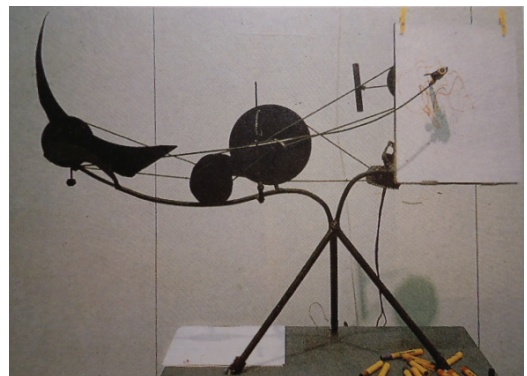
<그림 21> 재스퍼존스
「채색된 청동」



<그림 22> 콜더
「모빌」



<그림 23> 장 텅겔리
「뉴욕찬가」



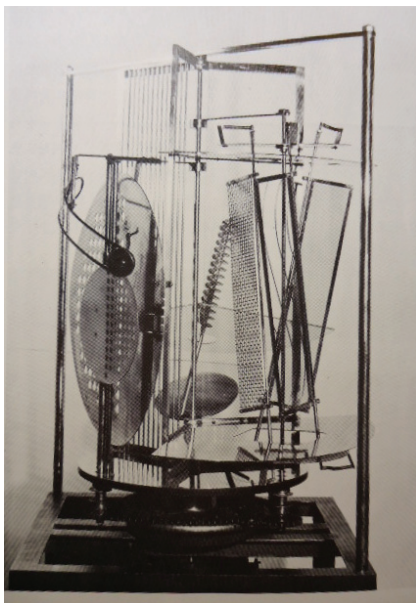
<그림 24> 장 텅겔리
「메타메틱 NO. 13」



<그림 25> 백남준
「다다익선」



<그림 26> 백남준
「TV부처」



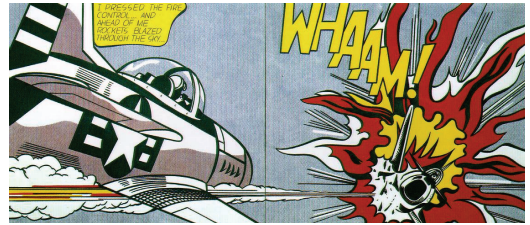
<그림 27> 모홀리나기
빛, 공간 변조기



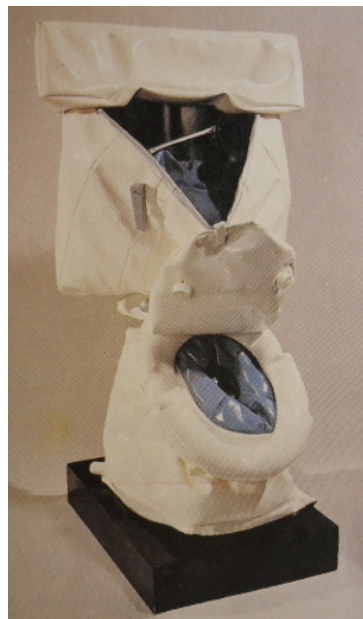
<그림 28> 댄 플래빈
「타틀린을 위한 기념비」



<그림 29> 앤디 워홀
「마릴린 먼로」



<그림 30> 리히텐슈타인
「짱」



<그림 31> 올덴버그
「부드러운 변기」



<그림 32> 올덴버그
「빨래집게」

참 고 문 헌

<단행본>

- 노버트 린튼, 『20세기의 미술』 예경, 1999
- 닐 콕스, 『입체주의』 한길아트, 2003
- 로제 보르디에, 『현대미술과 오브제』 미진사, 1999
- 마이클 프리드, 「미술과 사물성」, 이영철 역, 『현대미술과 모더니즘론』, 시각과 언어사, 1995
- 드니 리우, 『현대미술이란 무엇인가』 눈빛, 2006
- 캐롤 스트릭랜드, 『클릭, 서양미술사』 예경, 2006
- 피오나 브래들리, 『초현실주의』 열화당, 2003
- 강홍구 외, 『오브제 현대미술의 기초개념』 서울 교문사, 1995
- 김 석, 『한눈에 보는 조각사』 지엔씨 미디어, 2005
- 박찬국 외 17인, 『현대미술의 기초개념』 재원, 2001
- 스티븐 리틀, 『손에 잡히는 미술사조』 예경, 2005
- 성완경, 최민 『시각과 언어 ; 산업사회와 미술』 열화당, 1983
- 안연희, 『현대미술용어사전』 미진사, 1999
- 월간미술, 『세계미술용어사전』 중앙일보사, 2009
- 이윤구, 『미술실에서 미술관까지』 두산동아, 1999
- 진휘연, 『아방가르드란 무엇인가』 민음사, 2002
- 교육과학기술부, 교육인적자원부 고시 제 2007-79호에 따른 교육과정 해설
- 교육과학기술부, 교육인적자원부 고시 제 2011-361호 [별책13]에 따른 중학교
교육과정 각론

<미술교과서>

- 고승혜 외, 중학교 미술, 두산동아
- 김용숙 외, 중학교 미술, 일진사

김용주 외, 중학교 미술, (주)지학사
김정희 외, 중학교 미술, 지학사
노영자 외, 중학교 미술, (주)교학사
박은덕 외, 중학교 미술, (주)중앙교육진흥연구소
안혜영 외, 중학교 미술, (주)미래엔 컬처 그룹
이성도 외, 중학교 미술, 교학연구사
조중현 외, 중학교 미술, 미진사

<사이트>

황석권, <http://arts.search.naver.com/> , 네이버 미술검색
위키백과, <http://ko.wikipedia.org/wiki/>
네이버 백과사전, <http://100.naver.com/>

<학술지>

김민정, 김정혜 「창의력 신장을 위한 오브제 활용 미술수업 지도방안-중학교
교육과정 중심으로」 부산대학교 사범대학 과학교육 연구소,
2008
이정주 「현대미술의 오브제 전개에 관한 연구」 광주대학교 민족문화예술연구
소, 1995

<학위논문>

김영규, 「현대미술의 오브제에 관한 연구」 원광대학교 대학원 박사학위논문,
2007
김옥자, 「폐품을 활용한 다양한 방법으로 나타내기 지도에 관한 연구」 한국교
원대학교 대학원 석사학위논문, 1996
김혜정, 「오브제를 활용한 미술교육 연구」 건대 교육대학원 석사학위논문,
2010

- 김효정, 「미술교육에 있어서 오브제를 이용한 표현학습 지도 방법 연구」
 대구가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006
- 박현의, 「2009 개정 미술과 교육과정에 의한 중학교 미술교과서 분석」 이화여
 자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011
- 배근수, 「미술교육에 있어서 오브제작품을 통한 창의적 표현활동에 관한 연
 구」 한양대 교육대학원 석사학위논문, 2009
- 유경민, 「오브제를 활용한 창의적인 표현활동연구 : 중학교 1학년을 중심으
 로」 숙대 교육대학원 석사학위논문, 2010
- 이석주, 「현대미술에 있어서의 오브제의 유형과 의미」 홍익대학교 대학원
 석사학위논문, 1980
- 차미섭, 「전후 연대조각의 특성에 관한 고찰」 성신여자대학교 대학원 석사학
 위논문, 1984
- 최승호, 「현대적 의미의 Object를 활용한 창의적 표현능력 신장에 관한 연구」
 공주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006

<외국문헌>

- Johns H. Ellen 『Modern Art & The Object』 , Haper & Raw, N.Y, 1976
- Annerson .H 『History of Modern Art』 , Harry N. Abrams Inc, N.Y, 1986
- Stangos Nikos 『Concept of Modern Art』 , Haper & Raw, N.Y, 1981
- Huges Robert 『The Shock of New』 , A.A. knopf, N.Y, 1981

ABSTRACT

A Study of Creative Art Education Using Object - Focusing on Middle School Curriculum -

Lim, Hye - Jin

Major in Art Education

The graduate School of Education

Sungshin women's University

Due to the day-to-day improvement of science and technology, culture -- like politics, economy and society -- is rapidly changing. Accordingly, contemporary art is trending towards diversity. In other words, a new art form is not only one whose materials, type and expressive method are new but is also one whose very form does not belong to any previous genre. Reflecting this trend, schools need to support art classes that use a variety of materials and artistic techniques. Despite this demand, art classes provided in school still center around an expression-oriented art education focusing on realistic representation of an object based on observation. This fails to nurture students' creativity and potential. Therefore it is necessary to think of a direction for creative art education that would reflect the current trend by exploring art education up to the present.

Western art has concentrated on "drawing" and "portraying" a subject for centuries. The introduction of the "object" brought the extension of the thought and expression process to the fore allowing the artist to look at

daily life from many diverse angles. In addition, it changed the principle in the creation of art; for instance, utilizing daily objects as art material. Therefore I believe studying objects is an effective way to help students understand the current art trend. It will extend their range of expression and promote free thinking. Thus I suggest a creative art education through objects that will bring about a huge change that will break down the boundary between art and life in contemporary art.

Art education using objects deals with materials and themes related to daily lives. By so doing it can help students feel familiar and comfortable with art. This type of art education is not bound by complex formats and allows a free range of ideas and expressions. Such freedom is effective in developing creativity. Finally, by using various techniques and new materials, students can experience the quality of each material and thereby develop an aesthetic sensitivity and perspective. From this they can improve their ability to appreciate contemporary art.

The goal of this paper is to help students understand contemporary art through Object Art, one of the important trends in contemporary art, and thereby to nurture their ability to appreciate artwork from a variety of perspectives. In addition, its goal is to help students express their emotions and thoughts by looking for a new object for themselves and creating a unique piece of art. Furthermore this paper was processed with the purpose to achieve the goal of middle school art education; namely, to develop an aesthetic sensitivity, a creatively expressive technique and a critical ability and also to nurture an ability and attitude to enjoy art culture. In order to achieve this research goal, the contents and methods used in the study are as follows:

Firstly, I analyzed and explored preceding research papers on theoretical

concepts, how the concepts were formed, and the kinds and the characteristics of Object Art. Secondly, in order to find out how objects are utilized in middle school, I looked into the actual educational condition by analyzing current art class curriculum and art textbooks. Thirdly, based on the analysis of those two points, I suggested a teaching-learning plan using various objects in daily life.

Modern society demands a person who can think creatively more than one who is simply smart. The goal of the Revised Curriculum in 2009 is to develop a complete human being who can exhibit their creativity through a variety of experience, expression and appreciation of art, while understanding, inheriting and developing the art culture. Specifically, just as the importance of creativity in art education is highlighted, various ideas about the breaking up of the framework of fixed ideas are regarded as important. Therefore an art class using objects that break up the framework of cognizance is in effect a plan that can respond to today's demand.

Through this paper, I hope that an expressive class is conducted in a way that will improve learners' interests and creativity and research on expression education using objects that suits the Korean situation will be utilized.