



저작자표시 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.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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

확장된 매체적 특성을 반영한
미술수업 적용 연구
-백남준 예술관을 중심으로-

2013

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
나 호 진

확장된 매체적 특성을 반영한

미술수업 적용 연구

-백남준 예술관을 중심으로-

김 지 균 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 8월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

나 호 진

인 준 서

나호진의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 논문은 백남준 작품 속에 나타난 확장된 매체적 특성이 예술세계에 끼친 영향에 대해 연구하고, 그것을 기반으로 현재 미술수업 현장에서 미술수업의 형태가 어떻게 확장되어야 하는지에 대한 방향성을 제시하는데 목적이 있다.

현대사회의 테크놀로지 발달로 급부상하며 나온 디지털 매체는 우리의 삶 속에서 생활방식과 인식구조에 많은 변화를 가져오고 있다. 그러나 학교 미술교육의 현장에서는 이런 변화에 걸맞는 바람직한 수업이 진행되지 못하고 있는 실정이다. 특히 중등 미술수업에서는 예전과 다름없는 수업이 진행되고 있으며 컴퓨터는 표현수단의 보조도구 정도로 사용되는 경우가 많다. 이러한 현실에 문제점을 자각하여 미술수업이 어떻게 확장되어야 하는가에 대해 하나의 대안을 찾고자 하는 것이다. 디지털 시대에 있어 수업형태의 확장은 시대의 요구이자, 반영이라고 할 수 있다. 미술교육도 시대상을 반영하여 확장된 표현매체를 활용한 교육이 이루어져야 한다. 이에 새로운 테크놀로지 매체를 수용하여 예술세계를 펼쳤던 백남준의 예술관을 기반으로 미술교육에 활용할 수 있는 현실적인 바람직한 방법들을 모색해보고자 한다. 학교 미술교육은 미술계의 흐름과 무관하지 않으며 사회, 문화적 조건에 반응하면서 기법과 내용이 변모해 왔음은 부정할 수 없다. 따라서 I 장에서는 백남준이 테크놀로지를 받아들였던 관점에 대한 제시로 미술교육이 나아가야 할 방안을 제안모색해 볼 수 있을 것이라는 가설로 논문을 시작하였다.

II 장에서는 커뮤니케이션의 일종인 매체에 대한 개념에 대해 알아보고, 현대사회 속의 디지털 매체의 형성과정을 알아본다. 광범위한 의미로 여러 가지의 매체가 있지만 그 중에서도 본 논문에서는 디지털 매체에 주목하고자 한다. 근래의 미디어 매체는 단순히 정보전달도구가 아닌 생산자와 수용자가 서로 상호작용하여 참여가 가능한 예술의 형태로 나타난다. 매체의 근본적인 속성에 주목하고 이해함으로써 미술교육현장에서 바람직한 매체 활용이 어떠한 것들이 있는지 제시하고자 하였다.

III 장에서는 비디오 매체를 활용하여 독창적인 예술세계를 펼쳤던 백남준의 예술관에 대하여 알아본다. 백남준의 매체 특성적 예술론을 통해 매체를 수용하

었던 관점, 매체를 활용하여 예술과 기술을 통해 소통에 대한 대안을 찾았던 백남준 예술관을 살피 미술수업에서 매체가 교수학습에서 어떻게 확장될 수 있을지 시사점을 고민해 볼 수 있을 것이다.

IV장에서는 예술과 삶, 과학과 예술, 고급예술과 대중예술 간의 경계를 허물었던 백남준의 예술관이 미술교육에 주는 시사점을 바탕으로 미술교육이 나아가야 할 방향에 대해 모색해 본다. 특히 제7차 개정 교육과정안에 새롭게 명시된 매체확장의 필요성에 대해 알아보고, 이를 근거로 현 미술교과서에서는 매체확장을 어떻게 다루고 있는가를 분석 조사하였다. 또한 백남준 예술관을 반영하여 교육 프로그램을 진행하고 있는 관계자 인터뷰와 실제 학교 현장의 디지털 매체 활용 수업 현황을 현직교사의 의견을 분석하고 현장 미술 수업에 대한 대안을 모색한다.

디지털 매체는 일상세계를 빠르게 변화시키고 있다. 매체의 발달은 사회적 문제를 야기하고 있지만 교육현장에서는 이러한 매체의 본질적인 측면을 배우는데 있어 다소 부족함을 알 수 있다. 교육이란 학습자가 자신과 세계를 총체적으로 바라보아야 하며 삶을 보다 통합적으로 이해하는 능력을 길러주어야 한다. 미술교육에서도 이러한 교육이 실행되어야 한다. 수동적인 학습자관에 입각한 기존의 표현중심 미술교육은 학생들을 수동적 역할에 머물게 만들며, 맹목적으로 수용하는 학습자관을 형성한다. 세계와 학교를 분리하여 인식하게 되며, 평가 또한 학생들 개인의 개성과 사회문화와 무관하게 표현기능에 입각한 평가로 머물게 되며 학생들도 따라서 수동적인 학습자가 될 수 있음이 우려된다. 따라서 미술수업에서 이런 디지털 매체의 특성을 살린 수업으로 바람직한 교육이 가능할 수 있도록 이론적 근거를 매체확장 교육을 통해 제시하였다.

기존의 예술관에서 벗어나 테크놀로지를 활용하여 시대정신을 반영한 백남준 예술관이 21세기의 사회적 배경을 반영한 미술교육 프로그램에 주는 시사점이 무엇인지 고찰하였다.

오늘날의 학생들은 디지털 매체 환경 안에서 네트워크처럼 복잡하고, 다중적인 정보와 함께 존재한다. 자아는 고정된 것이 아니라 소통의 흐름 속에 봉착해 있다. 따라서 교육은 무조건적 수용자의 입장이 아닌 자신의 가치적 판단에 의해 자신을 표현하며 자신의 삶을 창조하는 법을 키우도록 해야 한다. 디지털

매체를 통한 미술교육은 그것을 가능하게 할 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
3. 연구의 제한점	4
II. 매체의 변화양상 및 미디어 아트 형성과정	6
1. 매체의 개념과 특징	6
2. 21세기 현대사회에서의 매체	8
3. 현대 예술에서의 확장된 매체	13
III. 백남준 예술관을 통해 해석된 매체연구	18
1. 백남준 비디오 아트의 형성과정 및 예술사적 의의	18
2. 백남준 예술세계의 확장된 매체적 특성연구.....	22
1) 사유의 확장으로서의 매체	22
2) 인간화된 기술로서의 매체	24
IV. 백남준매체 특성적 예술관에 접근한 미술수업 적용 방안 연구	26
1. 사회문화적 패러다임의 변화와 미술교육	26
2. 중학교 미술수업 적용 방안 연구	33
1) 현행 미술 교과서 분석	33
i) 제7차 개정 교육과정안에 명시된 매체의 확장.....	33
ii) 현행 개정 미술 교과서 속에 나타난 백남준 작가	39
2) 확장된 매체적 특성을 반영한 수업 사례 연구	49

i) 백남준 예술관에 접근하여 수업을 진행하는 큐레이터 인터뷰.....	52
ii) 디지털 매체를 활용하여 수업하는 현직 중등교사 인터뷰.....	67
3) 융합 및 통합교육을 통한 교수학습	80
4) 교수-학습 지도안 예시1	83
5) 교수-학습 지도안 예시2.....	95
3. 교육적 효과와 활성화 방안	100
 V. 결론	 103

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 분석 자료로 사용된 9종 교과서	39
<표 2> 지학사 교과서 백남준 부분 분석	40
<표 3> 미진사 교과서 백남준 부분 분석	42
<표 4> 교학연구사 교과서 백남준 부분 분석	43
<표 5> (주) 교학사 교과서 백남준 부분 분석	44
<표 6> 일진사 교과서 백남준 부분 분석	45
<표 7> 두산동아 교과서 백남준 부분 분석	45
<표 8> (주)지학사 교과서 백남준 부분 분석	46
<표 9> (주) 미래엔컬처그룹 교과서 백남준 부분 분석.....	47
<표 10> (주) 중앙진흥교육연구소 교과서 백남준	48
<표 11> 백남준아트센터 관계자 인터뷰 질문지 구성요소	54
<표 12> 현직교사 인터뷰 질문지 구성요소	68
<표 13> 학습자 내부 및 학습자간 연계에 따른 통합 유형(Fogarty, 1998).....	81
<표 14> 차시별 지도계획	85
<표 15> 단계별 평가계획	86
<표 16> 본시 교수-학습 지도안 예시 1	87
<표 17> 본시 교수-학습 지도안 예시 2	97

도 판 목 차

<도판1> 케이지와의 만남

<도판2> 케이지의 <4'33"> 연주 장면

<도판3> 피아노 포르테를 위한 습작을 초연하던 도중 존 케이지의 넥타이를
자르고 있는 백남준, Atelier Mary Bauermeister, 1960, (photo
Klaus Barisch)

<도판4> Zen for Head, 비스바덴 플럭서스 페스티벌, 1962

<도판5> TV실험실 현장 사진

<도판6> 뒷동산 아트 프로젝트 현장 사진

<도판7> 뒷동산 아트 프로젝트 현장 사진

<도판8> 로봇 스튜디오 현장 사진

<도판9> 굿모닝, 백남준 아저씨 야외 컨테이너 전시장 현장 사진

<도판10> 백남준 크리에이티브 씬머 교육프로그램 현장 사진

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

본 논문은 백남준 작품 속에 나타난 확장된 매체적 특성이 예술세계에 끼친 영향에 대해 살펴보고, 그것을 근거로 현재의 미술수업 형태가 어떻게 확장되어야 바람직할 것인가에 대한 제안을 해보고자 함이다.

현대사회는 미디어의 발달로 인간의 삶은 이전과는 다른 복잡한 양상을 가지게 되었고, 예술 영역 또한 큰 변화를 가져왔다. 미디어의 발달은 인간의 삶과 생활 방식, 인식구조까지 영향을 끼치며 변화시키고 있는 것이다. 오늘날 과학 기술 발전으로 등장한 사진과 영화는 예술계에 큰 변화를 가져왔다. 또한 최근 들어 대중매체의 빠른 발전으로 삶의 형태는 탈 중심화, 탈 물질화, 탈 공간화 등의 특징으로 달라졌을 뿐 아니라 이러한 변화는 사람들의 인식구조까지 영향을 끼치고 있다.

영상매체의 홍수 속에서 생활하는 오늘날 사회·문화적 환경은 교육에 있어서도 새로운 변화를 요구하고 있다. 지금의 학생들은 어렸을 때부터 발달된 미디어에 노출되고, 영향을 받고 자란 세대이다. 이처럼 디지털 매체에 노출되어 자라온 학생들은 인지구조에도 반영이 되어 보다 더 감각적인 자극에 반응하고, 탈 중심적인 사고를 하는 특징 등 다양한 모습으로 변화하고 있다. 따라서 지금 자라나는 세대는 이전의 세대와는 다른 인식구조를 가지게 되었다.

또한 사회는 정보화 능력을 갖춘 새로운 인간상이 요구되고 있다. 오늘날 학교 현장에도 이러한 시대상을 반영하여 교수학습에 변화를 가져 왔지만 여전히 미술교육 현장에서는 시수의 부족, 대학 입시 위주의 교육 등을 이유로 삶의 변화에 맞는 바람직한 수업이 활발히 진행되지 못하고 있는 실정이다. 또한 디지털 매체는 일상세계를 빠르게 변화시키고는 있지만 선정적이고 폭력적인 장면에 청소년들이 노출되는 등, 다양한 사회적 문제를 야기 시키고 있다. 스마트

폰의 대중화로 학생들은 언제 어디서든지 정보를 쉽게 접할 수 있고, 향유할 수 있게 되었다. 교육현장에서는 이처럼 급속도로 변하는 매체를 아직은 수업에 활용하지 못하고 있는 것이 현실이다. 또한 학급당 많은 학생들이 수업을 들어야 하는 교육적 환경으로 매체의 본질적인 측면을 배우는데 있어 어려움이 있다. 따라서 현실적인 문제에 봉착하여 미술수업에서는 전통적 수업방식이 여전히 진행되고 있고, 컴퓨터를 보조도구로서만 사용하는 경우가 일반적인 것이다.

수동적인 학습자관에 입각한 기존의 표현중심 미술교육은 학생들을 수동적 역할에 머물게 만들며, 맹목적으로 수용하는 학습자관을 형성한다. 이러한 교육은 세계와 학교를 분리하여 인식하게 되며, 학생들 개인의 개성과 사회문화와 무관한 철저한 표현기능에 입각한 미술수업으로 머물게 되기 쉽다.

학생들은 새로운 매체가 이미 삶 속 깊숙이 자리 잡고 있고, 미디어 환경에 노출되어 있다. 하지만 무분별한 정보의 홍수 속에서 대처해야 할 방안이 마련되어 있지 않으며, 교육 쪽에서 조차 적극적으로 실현되지 못하고 있다. 따라서 산업을 받아 들였던 초기 산업사회가 그렇듯 초기 정보화 사회 역시 미술교육 현장은 과도기적 단계에 있다고 볼 수 있다.

이러한 과도기적 단계에서 백남준이 매체를 받아들여 확장된 예술세계를 펼쳤던 예술관을 지금의 미술수업에 반영해야 할 접점을 찾아보려고 한다. 1960년대 새롭게 급부상하는 비디오매체를 적극 활용하여 예술계의 선구자 역할을 하며 표현의 영역을 보다 확장시켰던 백남준의 예술세계를 주목해 보고자 한다. 창조적 예술관에 의해 예술계에도 표현의 확장을 가져왔듯이 미술수업에서도 백남준이 매체를 수용한 방식과 사상에 대해 연구하여 미술수업 확장의 의미를 찾을 수 있으리라 사료된다.

백남준 비디오 아트는 복제의 특성을 가진 TV매체의 활용과 매체를 통한 상호 소통성, 예술과 기술의 통합, 삶과 예술을 아우르는 통합된 예술을 통해 확장된 예술로서 그 영역을 확대해 나갔다. 이것을 기본으로 미술수업에서 교수

학습이 확장되어야 하는 이유를 고찰해보고자 한다. 그럼으로써 이미 삶 깊숙이 미디어 매체의 영향에 놓여있는 학생들에게 적절한 미술수업을 제안할 수 있을 것이다.

미술교육은 자신의 가치적 판단에 의해 자신을 표현하고 자신의 삶을 창조하는 법을 키우도록 해야 한다. 디지털 매체를 통한 미술교육은 그것을 가능하게 할 것이다.

2. 연구의 내용 및 방법

오늘날 뉴미디어의 발달은 모든 것에서 경계를 허물게 되었다. 인터넷의 발달로 전 세계가 지구촌 사회가 되어 지구 반대편까지 소통이 가능하게 되었다. 이러한 경계는 예술과 과학, 예술과 삶이라는 통합을 가져왔다. 미술수업에 있어서도 변화된 사회적 특성을 반영하여 통합적인 사고와 표현방법이 요구 되고 있다.

I 장 서론에서는 연구의 의의 및 목적을 제시하고,

II 장에서는 매체의 변화양상 및 미디어 아트 형성과정을 살펴보고자 한다. 커뮤니케이션의 일종인 매체에 대한 개념에 대해 알아보고, 현대사회 속에 디지털 매체의 형성과정을 알아본다. 매체의 변화는 사람들의 인식구조와 생활방식에 영향을 끼치며 변해왔다. 광범위한 의미로 여러 가지의 매체가 있지만 그 중에서도 본 논문에서는 디지털 매체에 주목할 것이다. 근래의 미디어 매체는 단순히 정보전달도구가 아닌 생산자와 수용자가 서로 상호작용하여 참여가 가능한 예술의 형태로 나타난다. 매체의 근본적인 속성에 주목하고, 이해함으로써 미술교육현장에서 바람직한 매체 활용이 어떠한 것인지를 제시하고자 한다.

III 장에서는 비디오 매체를 활용하여 독창적인 예술세계를 펼쳤던 백남준의 예술관에 대해 알아본다. 백남준의 매체 특성적 예술론을 통해 매체를 수용하였던 관점, 매체를 활용하여 예술과 기술을 통한 소통에 대한 대안을 찾았던 백

남준 예술관을 통해 미술수업에서 매체가 교수학습에 어떻게 확장될 수 있을지를 살펴본다. 사유의 확장으로서의 매체, 인간화된 기술로서 매체를 받아들이는 관점은 현대 미술수업에서 매체를 받아들이는 관점에 대한 이해의 토대가 될 것이다. 따라서 그 시대에 과학기술과 대중매체를 적극 활용하여 비디오아트를 개척하였던 백남준 예술관의 매체적 특성에 대해 주목하고자 하였다.

IV장에서는 백남준의 예술과 삶, 과학과 예술, 고급예술과 대중예술 간의 경계를 허물었던 백남준의 예술관이 미술교육에 주는 시사점을 찾아 지금의 미술교육이 나아가야 할 방향을 모색해 본다. 특히 제7차 개정 교육과정안에 새롭게 명시된 매체확장의 필요성에 대해 알아보고, 이를 근거로 현재 미술교과서에서는 매체확장을 어떻게 다루고 있는가를 분석 조사하였다. 또한 백남준 예술관을 반영하여 교육프로그램을 운영하고 있는 백남준 아트센터 관계자의 인터뷰를 통해 백남준 예술관을 반영한 수업이 어떻게 진행되고 있으며 진행하였을 때 봉착하게 되는 현실적 문제와 학교 미술수업 현장에서 반영할 수 있는 부분은 무엇인지 시사점을 찾아본다. 또한 백남준 예술관을 반영하여 수업을 하고 있는 백남준 아트센터 관계자의 인터뷰와 디지털 매체 활용 수업 현황을 이해하기 위해 현직교사의 의견을 반영하였다. 현장에서 이루어지는 미술수업 진행에 대한 실제적인 의견을 통해 수업실태를 이해하고 미술 수업에 대한 대안을 모색하였다. 이러한 내용들을 바탕으로 백남준 예술관이 학교 미술교과 교수학습지도에 주는 시사점은 무엇이며, 그 접점을 통해 현대 미술수업이 어떻게 이루어져야 하는지 방향을 제시하고자 했다.

3. 연구의 제한점

백남준 예술세계의 매체적 특성연구는 우선적으로 백남준의 비디오아트의 형성과정과 사상적 배경의 고찰을 통해 매체가 어떤 과정에서 수용되고, 어떠한 의미로서 활용되었는지 연구하고 미술수업에 활용방안을 찾는 것에 목적이 있

으나 본 연구는 다음과 같은 연구의 제한점이 있다.

첫째, 본 연구는 중학교 미술수업을 대상으로 하고 있지만 백남준의 예술관을 반영한 수업을 학교현장에서 찾지 못했다는 한계점이 있다. 따라서 백남준 아트센터에서 운영하는 교육 프로그램을 통해 미술수업 현장에서 활용할 수 있는 방안을 모색하였다. 이를 위해 백남준 아트센터 관계자분과 현직의 미술교사 인터뷰로 범위를 제한하였다. 여러 사람의 인터뷰를 한 것이 아니기 때문에 특정 한 사람의 의견이 전체를 대신할 수 없음을 미리 밝혀 두고자 한다.

둘째, 본 연구자가 주장하는 교육 방안을 중학생을 대상으로 학교현장에서 수업에 적용하지 못한 한계점이 있었다. 따라서 논문의 결과를 학습지도안을 가설로 수업의 방향을 제시하는데 그쳤다.

셋째, 현재 기술발전으로 인해 미디어 아트 수업이 다양해졌으며 백남준이 한 작업도 그 당시에는 혁신적인 작업이었으나 오늘날에 와서는 구매체가 되었다. 따라서 오늘날 학교 현장에 적용할 때에는 매체 자체가 달라질 수 있으나 백남준이 매체를 받아들였던 관점에 대한 이해가 우선적으로 선행이 되어야 한다. 그리고 오늘날 학교 현장에 적용할 때에는 오늘날의 다양한 매체를 활용한 교육이 이뤄져야 한다.

II. 매체의 변화양상 및 미디어 아트 형성과정

1. 매체의 개념과 특징

매체는 하나의 소통 형식으로 인류 역사와 함께 발전해 왔다. 이러한 매체의 발달은 삶뿐만 아니라 예술가들이 예술을 표현하는 방법에 있어서도 혁신적인 변화를 가져왔다. 매체를 통한 소통은 말이나 글, 그림 등을 통해 생각이나 의미를 전달하는 일종의 커뮤니케이션이다. 예술작품 또한 개인과 대중, 그리고 사회와의 소통을 하는 커뮤니케이션의 표현인 것이다. 미디어와 예술의 결합으로 독자적인 예술세계를 펼친 백남준 작품의 확장된 매체 특성 연구에 앞서 우선적으로 매체의 개념과 특징을 정의하고자 한다.

매체(媒體, media)의 사전적 의미로는 ‘중간의’라는 의미를 지닌 라틴어 ‘medius’라는 말에 어원을 두고 있으며, 매체는 무엇을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하거나 퍼뜨리는 역할을 하는 의사소통이나 예술표현의 도구를 의미한다.¹⁾

예술표현의 도구적 관점에서는 미술가가 자신의 표현 매개물로 선택한 모든 물리적 재료 및 수단을 말한다. 오늘날에는 매체의 범위가 확대되어 영화, TV, 컴퓨터, 비디오, 홀로그램, 레이저, 시청각자료 등도 표현수단으로 등장하고 있으며 이러한 정보매체를 주매체로 이용하는 매체예술도 생겨났다. 21세기에는 최첨단 하이테크 아트로 각광받는 가상현실도 주매체로 등장할 가능성이 많다.²⁾ 매체를 연구하는 학자에 따라 다소 그 표현 방식의 차이가 나지만, 프랑스의 미디어학자이자, 매체이론가인 레지스 드브레(R.Debray)의 견해를 따르면 매체는 다음과 같이 분류할 수 있다.³⁾

1) Daum어학사전에서 찾은 매체의 사전적 의미

2) 안연희, 『현대미술사전』, (서울: 미진사, 1999), p.127

3) 조선대학교 인문학연구원 이미지 연구소 편, 『매체와 현대예술』, (서울: 글누림, 2010), p.13

1. 상징작용을 담당하는 일반적 방식 (말, 문자, 영상, 디지털 전산)
2. 커뮤니케이션의 사회적 약호 (code : 라틴어, 영어, 한국어 등 음성메시지가 발화되는 자연언어)
3. 기록과 저장을 위한 물질적 평면체 (점토, 파피루스, 종이, 마그네틱 테이프, 스크린)
4. 특정한 전송망과 연결된 기록장치 (인쇄물, 사진, 텔레비전, 컴퓨터)

레지스 드브레(R.Debray)의 매체를 분류한 것을 통해 상호소통에 근거한 현대의 매스 미디어적 성격을 알 수 있다. 여기서 언급한 매체와 더불어 르네상스 시대에서 서양미술의 가장 기본적이고, 보편적인 원리로 작동해왔던 원근법은 커뮤니케이션의 사회적 약호로 볼 수 있다고 주장한다. 즉 원근법은 메시지를 부호화한다는 점에서 일종의 매체이다.⁴⁾ 이로써 우리는 디지털 시대의 미의식과 관련된 매체의 역할과 그 속성들을 새롭게 인식해 볼 수 있다. 매체라는 속성은 마셜 맥루언이 주장했던 “미디어는 메시지다.” 라는 말을 통해서 이해할 수 있다. 이 주장은 어떤 미디어-즉 우리 자신의 확장-의 개인적, 사회적 결과들이 우리 자신의 확장물이나 어떤 새로운 기술에 의해 인간사(人間事)에 등장하게 된 새로운 척도에서 생겨난 것들이라는 것을 말해 줄 뿐이다.⁵⁾ 라고 주장한다. “모든 매체는 우리 자신의 확장이며, 이 매체의 개인적 및 사회적 영향은 우리 하나 하나의 확장, 바꾸어 말한다면, 새로운 테크놀로지가 우리에게 도입되는 새로운 척도로서 측정되어야 하는 것이다.”⁶⁾ 그 예로 많은 사람들은 기계자체가 아닌 기계를 가지고 한 일이 기계의 의미나 메시지라고 말하곤 한다. 신문, 라디오, TV라는 물질적인 도구적 관점보다는 기계가 쌍방향 소통이 이뤄져서 상호관계를 맺어져야만 그 의미가 있다. 맥루언에 따르면 미디어를 전깃불에 예를 들었는데 전깃불은 순수한 정보이고 모든 미디어의 <내용>이 언제나 또 다른 미디어임을 의미한다. 또한 어떤 미디어나 기술의 <메시지>는 결

4) 조선대학교 인문학연구원 이미지 연구소 편, 상계서, p.14

5) Marchall McLuhan. 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, (서울: 민음사, 2008), p.35

6) 상계서, p.7

국 미디어나 기술이 인간사에 가져다줄 규모나 속도 혹은 유형의 변화라고 한다.

2. 21세기 현대사회에서의 매체

20세기 백남준을 비롯한 비디오 아티스트들은 예술의 표현으로 비디오란 매체 자체를 적극적으로 활용하였다. 이러한 현대사회에서 구술, 언어, 그림 등 구 매체에서 신매체인 디지털 매체에 이르기까지 보다 확장된 매체로 발전이 되고 있다. 오늘날 새롭게 급부상하는 디지털 매체의 그 기원부터 살펴보도록 하겠다.⁷⁾

매체의 기원은 선사시대 동굴벽화로 돌아갈 수 있다. 인류는 지구상에 출현한 후 지금까지 자기표현, 의사소통 및 정보 전달을 위한 방법으로 크게 다섯 개의 언어 테크놀로지를 발견했다. 선사 시대의 동굴 이미지, 분절된 음성 언어, 문자 언어, 활자 언어, 그리고 디지털 언어가 그것이다.⁸⁾ 이 같은 매체의 변화에 있어서 새로 나온 매체가 예전에 있던 매체간의 밀접하게 상호연계 되어 발전해 온 특징을 가진다. 오늘날 현대의 미디어 아트도 그 기원을 거슬러 올라 가면 고대의 매체 특성과 무관하지 않음을 알 수 있다.

선사시대의 동굴 이미지 속에 나타난 미술은 인류최초의 독창적 생산으로서 바위와 동굴 등 광물적 매체를 사용한다.⁹⁾ 선사시대에 동굴 속 이미지는 현실의 모사가 아닌 사냥의 성공을 기원하는 수단으로 일종의 주술적 의식의 상징으로 그려졌다.

시와 낭송을 비롯한 음성 언어 예술은 구술문화에서 시와 낭송이 중심적인 이류는 단순히 그 심미적 가치 때문이 아니라, 그것이 청자를 참여시키는 상상적

7) 김성도·오장근·김예경, 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』, (서울: 정보통신정책연구원, 2010), 이 단락에서는 위에 제시된 책을 기반으로 요약·정리하여 제시.

8) 김성도·오장근·김예경, 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』, (서울: 정보통신정책연구원, 2010), p.10

9) 김성도·오장근·김예경, 상계서, p.37

예술의 작업이기 때문이다. 화자와 청자 사이의 정신 속에서 보다 기억을 오래 보존하기 위해서 반복 가능한 구현방식을 찾아야 했던 결과이다.¹⁰⁾ 훗날 구술 언어가 가지는 특징을 매개체로 퍼포먼스를 벌인 작가가 있다. 1916년 다다의 Hugo Ball¹¹⁾의 음성시 퍼포먼스를 통해 볼 수 있다.

그리스 문자 언어의 역사에서 최초의 문헌을 쓴 헤시오드를 생각해 보면, 그의 뮤즈의 기억 언어는 물론 리듬적인 것이며 서사적 육보시로 발화되었다. 그것은 청취에 호소한 퍼포먼스였다. 그 같은 퍼포먼스는 음악적이며 악기를 동반했다는 점에서 축제였다.¹²⁾ 이러한 구술언어는 오늘날 퍼포먼스 아트에 기원이라고 할 수 있다.

인류에는 문자가 생겨나고 문자문화가 형성되었다. 문자언어는 구술 언어를 하나의 인공물로 변질시키게 된다.¹³⁾ 언어를 지각과 개발의 수단으로부터 운반 가능한 재화로 변질시켜 놓았다. 활자는 다양한 감각적 경험을 하나의 감각 ‘스케일’로 환원시킴으로써 예술과 과학을 비롯해서 인간의 감수성에 지대한 영향을 미치게 된다.¹⁴⁾ 인쇄술의 발명은 최초의 대량 생산을 제공하면서 응용 지식의 새로운 시각적 강세를 확인하고 확장시켰다. 또한 이것은 중세와 근대 테크놀로지를 갈라놓는 분할선이기도 하다. 기술의 기계화는 수작업을 기계적 차원으로 환원시킨 최초의 것이다. 다양한 감각적 경험을 하나의 감각 ‘스케일’로 환원시킴으로써 활자는 예술과 과학을 비롯해서 인간의 감수성에 지대한 영향을 미치게 된다. 예컨대, 르네상스 미술의 발명품인 원근법은 활자 독자에게는 너무나 자연스럽게 보였다. 고정된 시점은 활자와 더불어 가능해졌으며, 조형적 유기체로서의 이미지에 중지부를 찍는다.¹⁵⁾ 유클리드 기하학의 원리에 입각한

10) 김성도·오장근·김예경, 전게서, p.39

11) 1916년 2월 전쟁의 절망적인 시기에 취리히에서 전위예술가 Hugo Ball이다. 마분지로 만든 기괴한 제복을 입고, 관객들 앞에서 취리히 다다운동의 시작을 알리기 위해 음성시(sound poem)를 발표한다. 카바레 볼테르(Cabaret Voltaire)라는 공간에서 다다리스트들은 시, 가면, 퍼포먼스, 음악, 모욕, 의미, 무의미 등을 모두 하나로 뒤섞여 있다. 서너 사람이 동시에 시를 읊고 노래, 음악효과, 무작위적인 소음이 제멋대로 더해졌다.

12) 김성도·오장근·김예경, 전게서, p.39

13) Marchall McLuhan. 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, (서울: 민음사, 2008), p.49

14) 김성도·오장근·김예경, 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』, (서울: 정보통신정책연구원, 2010), p.40

원근법은 2차원적이 화면에 3차원의 공간을 담아낼 수 있었다. 선적 공간에 입각한 원근법과 더불어 대기 원근법은 재현이라는 목표에 부합한 새로운 매체로서 역할을 했다. 원근법은 400여 년간 서양미술의 기본 원리로 많은 화가들이 원근법을 매개로 현실을 사실적으로 표현할 수 있었다.¹⁶⁾

필사기술의 기계화와 산업 전반의 대량생산을 가져왔다. 이러한 기계화와 대량생산의 가능성에 중요한 의미를 투사하여 등장하는 신매체가 사진이다. 매체의 변천에 있어서 사진의 등장은 르네상스 말에 카메라 옵스큐라(camera obscura)의 등장으로 시작된다. 카메라 원리를 이용하여 그림들이 제작되기 시작되고, 카메라 옵스큐라는 화가들에게 현실을 재현하기 위한 보조수단으로써 사용되었다. 18세기에 접어들면서 인화지의 발명으로 인해 사물을 2차원적인 종이 위에 재현을 할 수 있었다. 매체의 변화가 사회에 영향을 줬고, 또 변화된 사회는 매체의 변화에 영향을 미치게 된다. 실제로 18세기는 중산층의 급작스런 성장과 더불어 사회적으로 다양한 방면에서 복제품에 대한 요구가 쇄도하는 시기였다.¹⁷⁾

1827년 니엡스 카메라 옵스큐라의 작은 구멍을 통해 들어온 빛 이미지를 석판에 고정하는데 성공했다.¹⁸⁾ 그 후 12년 후 다게르가 발명한 사진의 등장으로 사람들의 삶의 큰 영향을 가져왔다. 우선은 사람들의 보는 방식에 영향을 주었다. 사진은 화가의 눈으로 직접 보던 원근법의 ‘격자창’ 대신 ‘렌즈’라는 기계적 눈이 대신하게 되었다. 17세기에도 빛의 대한 관심이 있었지만 그 때의 빛은 연극적이고, 계몽적인 관심에 근거했다면, 이제는 빛이 사물의 형태를 전달한다는 과학적 관심에 뿌리를 두고 있다. 이러한 빛의 관심은 19세기 인상주의 화가에도 영향을 끼쳤다.¹⁹⁾ 이제는 화가들은 사람의 눈이 아닌 기계의 눈을

15) 김성도·오장근·김예경, 상계서, p.41

16) 조선대학교 인문학연구원 이미지 연구소 편, 『매체와 현대예술』, (서울: 글누림, 2010), p.21

17) 김성도·오장근·김예경, 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』, (서울: 정보통신정책연구원, 2010), p.43

18) 조선대학교 인문학연구원 이미지 연구소 편, 『매체와 현대예술』, (서울: 글누림, 2010), p.15

19) 상계서, p.16

추종하며 세계를 보았다. 과거에는 사진을 표현의 보조적인 수단으로 활용하였다면 인상주의 화가들은 사람이 사진의 특징을 역이용하는 방식으로 그림을 그리기 시작하였던 것이다. 평면성, 자유로운 프레임구성, 렌즈를 통해 바라보는 다시점 시각, 시점의 이동, 빛의 관심, 객관적인 재현의 방식 등 사진기의 특징을 추종했다. 사진술의 발달로 인해 유일무이한 작품의 존재가치로 인한 예술가들이 신격화되어 우대받던 예술작품의 권력에 타격을 주게 된다. 유일무이한 작품이 아닌 복제 가능한 사진으로 인해 누구나 작품을 향유할 수 있게 되었다. 예술 작품은 작가만이 창작할 수 있는 유일함에서 사진기나 매체가 주어지면 누구라도 예술작품을 만들 수 있는 예술에서의 민주화가 발생되기도 하였다. 이러한 현상은 지금의 디지털 시대의 예술 행적을 통해 구현되었다. 사진의 기술은 손보다 정확하고 신속하게 있는 그대로의 현실을 재현하는 것을 극대화시켰다. 현실을 그대로 재현할 수 있음과 동시에 무한복제의 가능성 또한 가져왔다. 사진은 영상기술에 발전에 밀바탕이 되었다. 사진기의 발명으로 인해 원근법을 활용하여 3차원적 표현에 집중했던 서구 예술계에 평면화를 가져왔다.

1950~60년대 텔레비전 등장으로 대중문화가 우리의 삶 속에 깊이 영향을 주게 된다. 레지스 드브레는 텔레비전의 속성을 물리적 거리감의 파괴라고 하였다.²⁰⁾ 달 착륙의 순간을 텔레비전의 영상으로 전 세계로 동시에 생중계되었다. 모든 시청자가 그 순간을 자신만의 공간에서 시청할 수 있었던 것이다. 오늘날 텔레비전은 지구상의 모든 지역을 연결할 뿐만 아니라 사건의 동시적 체험을 가능하게 한다.²¹⁾ 그 단적인 예로 백남준의 ‘굿모닝 미스터 오웰’의 작품도 이러한 비결정성의 텔레비전의 특성을 반영하여 백남준의 비디오 아트가 전 세계에 동시에 반영되는 작업을 하였다.

텔레비전의 발달과 함께 등장한 비디오는 휴대하기 편리한 소형비디오 카메라로 누구나 찍을 수 있어 대중적이었다. 혁신적 매체로써 기존 텔레비전에 반할

20) 전개서, p.45

21) 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단-오은경, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』 中 「이야기의 매체로서 텔레비전」, (서울: 연세대학교 출판부, 2002), p.135

수 있는 도구가 되었다. 텔레비전이나 신문 매체는 다룰 수 없는 근접 사건을 즉각적으로 담아서 유포시킬 수 있었다는 점에서 비디오 역할을 잘 드러낸다.²²⁾ 백남준은 이러한 비디오의 특성을 이용하여 1965년 소니의 포타팩(세계 최초의 휴대용 비디오카메라)으로 미국 뉴욕 첫 방문 중이던 교황 요한 바오로 6세를 촬영하여 곧바로 그 영상을 ‘까페 오 고고’에서 반영하였다. 이것이 미술사에서 공식적인 비디오 아트의 시작으로 기록되고 있다.

현대에 와서는 텔레비전의 연장선상에서 디지털 이미지가 등장한다. 이미지의 역사에서 디지털 이미지의 등장은 무엇보다 예술과 기술의 만남으로 설명된다.

정보화된 이미지는 무한한 수정이 가능해진다. 또한 그것은 저장되고, 보관되며 가공될 수 있는 이미지이다. 제작과정에 있어서 제작상의 기법, 프로그램 기획이 완성된 작품보다 중요해진다.²³⁾ 예술계뿐만 아니라 우리의 삶 속에도 디지털 이미지의 복제와 유통이 활발하게 이뤄지고 있다. 디지털 매체, 컴퓨터의 가장 중요한 특징은 기존의 전통적 매체들과는 달리 사전에 주어진 물리적 형태적 속성을 가지고 있지 않다는 점이다. ‘무’에 가까운 상태에서 모든 내용을 시뮬레이션을 통해 가시화 해낸다. 출력되어 가시화되는 시각적 이미지들은 ‘타자적 상태’에 잠재적으로 연결되고, 다르게 변형되어 나가는 과정 속에 있음을 의미한다.²⁴⁾ 디지털 문화는 인간을 유목민화하면서 끝없이 표류하는 존재로 만들고, 자연적인 복합감각을 상실하게 하고 탈신체화 시켜 버린다.²⁵⁾

최근 디지털 이미지에 이어서 디지털 언어가 등장하게 되었다. 물리적인 텍스트보다 컴퓨팅에 기반을 둔 전자 텍스트이다. 하이퍼미디어는 예술, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 과학 등에서 획기적 기술 발전을 성취한 하이브리드 매체이다. 대중매체와 몽타주 등 20세기 전위 예술가들의 실험은 컴퓨터 개척자들과 공상과학 픽션 등과 같은 비전을 가졌던 사상가들의 아이디어들과 결합하였으며,

22) 김성도·오장근·김예경, 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』, (서울: 정보통신정책연구원, 2010), p.45

23) 상계서, p.45

24) 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단-장문철, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』 中 「디지털 문화의 지형도를 위한 파노라마(3)」, (서울: 연세대학교 출판부, 2002), p.66

25) 장문철, 상계서, p.65

마침내 21세기 다감각적, 비선형적 디지털 언어의 창안에 이른 것이다. 이 장에서 살펴본 바대로 매체는 사회와 밀접한 관계를 지닌다. 매체 변화에 따라 동시대의 사회상, 인간사를 만들어 내기도 한다. 그러면 현대 미술에서도 확장된 매체가 어떠한 위치에 있고, 어떻게 활용되고 있는지 살펴보도록 하겠다.

3. 현대 예술에서의 확장된 매체

예술계에서도 과학기술의 발전으로 20세기 초 다양한 매체가 일상 속으로 다가옴에 따라 실험적인 미술가들은 다양한 매체를 적극적으로 수용하여 자신의 예술세계를 펼쳐 나갔다. 매체의 발전으로 인해 출현하게 된 미디어 아트는 전통적 시각적 관점의 붕괴를 가져왔다. 과거 서구예술이론은 재현 주의적, 대상 주의적, 데카르트 철학²⁶⁾의 전제 위에 구축되어 온 것이 20세기 후반에 와서는 후기모더니즘의 비평과 예술, 후기 구조주의의 영향으로 이를 극복하려는 시도를 해왔다.²⁷⁾ 현대 회화사에서 사진의 등장은 회화표현에 있어 평면화를 가져왔고, 마르셀 뒤샹의 변기로 인해 기성품이라는 매체 자체가 예술이 되기도 하였다. 미니멀 아트 작가들도 작가의 개입보다는 물질성 자체를 중시하여 예술의 범위를 확장시켰다. 이러한 전통이 1960년대 이후까지 계속 되어 비디오 아트, 디지털 아트, 웹아트, 가상현실의 도입 등 예술표현 방식은 확장된 형태로 나아갔다.

컴퓨터 매체와 인터넷의 등장과 확산은 빛의 속도에 기반을 두고 있다. 중력에서 해방된 광속 기술 매체는 과거에는 비현실적 상상계에서 가능한 동시성과 현재 이 자리에서 실재하는 현실을 일반화시켰다. 속도는 인간의 존재와 지각 능력에 미치는 영향을 중심으로 매체 이론을 전개하고 있다. 직접적이고 감각

26) 데카르트(Rene Descartes 1596~1650)는 '나는 생각한다. 그러므로 존재한다.'라는 유명한 말을 남긴 철학자로 잘 알려져 있다. 사물과 현상의 다양성 속에서 방법의 필요성, 즉 체계적이고 질서있는 사유를 주장했다.

27) 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단-장문철, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』 中 「디지털 문화의 지형도를 위한 파노라마(3)」, (서울: 연세대학교 출판부, 2002), p.68

적인 인간 신체의 지각능력은 기술의 발전을 통해 계속 가속화되어 기계적인 단계까지 이르면 원래의 자연성은 존재하지 않는다. 공간은 해체되고, 사물들은 소멸되어 나타난다. 인간의 지각은 광속에 적응할 수 없기 때문에 인간의 신체는 소외되고 배제되며 인간의 현존은 강탈당한다.²⁸⁾

현대미술에 있어 미디어는 단순히 정보전달도구가 아닌 개인적이거나 사회적인 주제를 표현하기 위한 시각매체로서 존재한다. 미디어 아트는 ‘테크놀로지, 컴퓨터 등 첨단 시각 매체를 활용하여 생산자와 수용자가 서로 상호작용하여 참여가 가능한 예술의 한 형태로 나타난다. 미디어 아트의 두드러진 특징인 상호작용성 및 상호행위성(interactivity)는 기술매체 시대에 실현되기 시작한 인간학적 이상으로 특히 컴퓨터-네트워크를 조직하는 데 중요한 원칙으로 고려되고 있다.²⁹⁾

이러한 상호작용성을 기반으로 둔 인터랙티브 문화의 중요한 특징으로서 대중에서 개개인이 주체가 되는 사회가 되었다. 인간사이 또는 인간과 기계 사이에서 새로운 디지털환경의 이야기구조는 대중매체의 애매모호한 주체로서의 대중이 아니라 개개인이 중심이 되는 보다 구체화된 상황에서 분석될 수 있다. 이는 수신자 또는 소비자로 규정되는 주체가 문화의 중심으로 떠오르는 것을 의미한다.

사이버 문화에서 중요한 쟁점으로 부각되고 있는 것은 컴퓨터-인터페이스상의 쌍방향소통에서 정보의 공유뿐만이 아니라 상호적인 감정의 교류를 고려해야 한다는 점이다. 참여욕구는 이성적이고 합리적이기보다는 감성적인 면으로 분류될 수 있기 때문에 인지과정에서 감성적 요소는 중요한 개념으로 여겨지기 시작했다. 이러한 인간과 기계적 인터페이스 사이에는 공생³⁰⁾적 경험이 전형적으로 부각되는 매체예술로 특징을 나타낸다.³¹⁾

28) 김성도·오장근·김예경, 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』, (서울: 정보통신정책연구원, 2010), p.71

29) 김성도·오장근·김예경, 상계서, p.73

30) 공생의 사전적 의미는 서로 도우며 함께 삶. 서로 도움을 주고 받으며 함께 살다. 라는 의미가 있다.

31) 김성도·오장근·김예경, 상계서, p.77

새로운 매체의 등장으로 인간의 인식구조에도 영향을 끼치면서 변해오고 있다. 요즘 새롭게 급부상하는 미디어 아트를 포함한 복합매체는 그 특성에 기반으로 하여 현대사회를 살아가는 사람들의 생각과 생활 방식이 바뀌어 간다. 맥 루언이 암시하듯이, 서로 다른 매체는 외부세계와 관계를 맺거나 정보를 전달하는 상이한 매개를 의미한다는 점에서 매체가 바뀌었다는 것은 바로 그것을 사용하는 사람의 인식구조가 바뀌었음을 의미한다.³²⁾ 분명 물리적인 거리감이 사라지고, 광속도로 정보통신이 전달되어 지구촌 사회를 형성하게 되었다. 그러나 디지털 매체에 따른 새로운 문제점이 현대사회에 생겨나기 시작했다. 현대의 매체에 대한 양면의 특성을 인지하고, 그에 맞는 대처방안과 앞으로의 비전을 제시해야 한다.

다양한 테크놀로지가 바탕을 이룬 매체와 미술이 결합되면서 대중들은 더욱더 현대미술은 이해하기 어려운 미술이 되었다. 대중매체의 활용에도 불구하고 예술로서 표현이 되면 상당한 낯설고 이해하기 어렵게 다가간다. 더불어 대중과 예술의 간극은 좁혀지지 않아 현대미술로부터 소외감을 느끼게 되었다. 새로운 매체의 출현과 함께 발생한 소통의 문제는 어찌 보면 당연한 현상이었다.

서양미술사에서 새로운 매체가 등장할 때마다 미술가들은 적응 기간을 필요로 한다. 그때마다 미술가와 대중과의 소통의 어려움이 발생했다. 처음 르네상스 미술을 통해 원근법의 탄생은 중세적 공간표현의 상이성 때문에 적응하는데 있어 시간이 걸렸다. 20세기 초 큐비즘의 다시점 공간표현은 르네상스 이래도 계속해서 지배해온 원근법으로 인한 공간표현방식의 근간을 흔들었다. 르네상스의 원근법은 현실의 재현을 표방했지만 이상화된 아름다움을 보여주었던 반면, ‘기계의 눈’으로는 더 이상 대상을 묘사하는 과정에서 미술가의 감정이 개입되는 것을 허용하지 않음에 따라 추하고, 저급한 주제도 다루어지게 되었다.³³⁾

사진의 등장과 함께 새로운 시대의 미디어 아트를 포함한 복합매체의 가장 큰

32) Marchall McLuhan. 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, (서울: 민음사, 2008), pp.35~55

33) Vilem Flusser, 김성재 역, 『피상성 예찬: 매체현상학을 위하여』, (서울: 커뮤니케이션북스, 2004), p.141

특징은 유일무이하고, 물질성이 있고, 현존성이 있던 예술작품의 아우라가 파괴되었다. 아우라의 붕괴에 대해 바라보는 관점이 긍정적인 면과 부정적인 면이 있다. 예술생산 조건에 있어서 중요한 변화는 기술복제가 가능해졌다는 점이다. 아우라³⁴⁾란 어떤 대상이 지니고 있는 그만의 독특하고 신비스러운 분위기이다. 예술작품이 아우라를 지니게 되는 것은 무엇보다도 그 대상의 유일무이한 존재, 객관적 속성, 진품이거나 일회적이라거나 원본이라는 데서 나오는 것이다. 19세기 중반 이후 등장한 복제 기술은 전통적 예술품이 갖고 있는 ‘지금여기’에 해당하는 현존성과 진품성이 사라지는 것이다. 벤야민이 설명하는 아우라는 인간이 경험하는 경험할 수 있는 지각 작용과 연관이 된다. 대상에 대한 주체의 주관적 경험으로 인해 발생하게 된 아우라는 말한다. 벤야민도 상호과정 속에서 주체와 대상 경계를 허물고 교감을 나누게 되는 순간에 바로 아우라적 경험이 이루어진다. 이러한 교감이 가능하게 되는 것은 인간과 인간, 인간과 세계가 서로 소외되지 않은 상태에서 상호 소통이 가능한 순간이다.³⁵⁾

매체 일반은 팬텀과 매트릭스의 속성을 갖고 있다. 텔레비전은 단편적, 표피적으로 만든다. 원본이 복제를 지향하고 복제가 원본이 되는 역전현상이 일어나게 된다. 예를 들면 사건을 미디어 매체는 일종의 복제된 매체로서 우리들에게 다가온다. 하지만 영화 <트루먼 쇼>에서 보여 지는 것처럼 복제된 세상이 마치 실상인 것처럼 다가오게 만든다. 부분을 보여주고, 전체인양 인식하게 만드는 경향이 있고, 가상의 삶을 실재인 것처럼 느끼는 것이다. 또한 미디어 매체로 인해 현대인은 매체를 의식하는 자기 연출적 삶을 살게 된다. 가짜와 진짜의 구별에는 기준이 없다.

따라서 텔레비전은 사람들을 즉각적인 감각에만 반응하게 되고, 사고의 틀을

34) ‘아우라aura’는 고대 그리스어의 기원에 따르면, ‘입김’, ‘공기’ 등을 뜻하며, 사전적 의미로 ‘영기’, ‘신비스러운 분위기’ 등으로 번역할 수 있다. 또한 ‘신의 입김’ 등의 종교적 의미를 갖는다. 그러나 발터 벤야민에 의해 비로소 종교적 의미에서 벗어나게 된다. 벤야민의 정의에 따르면 (객관적)아우라는 전통적 예술작품이 가지고 있는 물신성의 본질이다. 이러한 아우라의 붕괴를 통해 전통적인 예술작품의 몰락과 새로운 형태의 예술작품의 도래에 대한 고찰이 벤야민 아우라 개념의 핵심이다. (심혜련, 「발터 벤야민(Walter Benjamin)의 아우라 개념에 관하여」 시대와 철학 제22호, 한국철학사상연구회 2001, pp.146~148참조)

35) 심혜경, 『벤야민&아도르노 대중문화의 기만 혹은 해방』, (경기: 김영사, 2009), p.179

형성하며 구성해가며 보기보다 시청자를 수동적으로 바라보게 만든다. 오로지 텔레비전을 통해서만 세계를 바라보게 만든다. 아우라 파괴의 부정적 측면이 의미를 갖는 것은 시간과 장소와 함께 해야 의미가 생긴다. 사물의 고유성이 사라지고 천박해지며 범상해지는 부정적인 측면이 있다. 마셜 맥루언은 텔레비전을 하나의 모자이크로 보고, 점의 형태로 들어오기 때문에 그림을 완성시키는 것은 시청자의 참여를 독려하기 때문에 민주적이라고 보았다. 하지만 시청자를 적극적으로 만들기도 하지만 능동적이 아닌 수동적이 되기 쉽고, TV가 만든 가상의 세상에 가두어진 시야를 가질 수 있으며, 대중적 은둔자를 만들기도 한다.

사진의 등장에 이어 텔레비전, 비디오의 등장에 이어 컴퓨터까지 새로운 매체의 등장은 현대인을 무형의 비물질화 기호체계인 컴퓨터 비트 언어가 만들어내는 가상공간의 현실 속에 점점 더 잠겨 들어가고 있다. 디지털 이미지의 비물질적 특성과 광속도의 디지털 환경 속에 현대인은 주체의 위상을 상실하고 기계와의 공생 관계에 돌입한다.³⁶⁾

디지털은 0과1, 비트의 조합일 뿐이다. 그러나 컴퓨터 모니터 스크린에는 여러 형상의 가상 세계가 펼쳐진다. 또 디지털 문화는 인간을 유목민화하면서 끊임없이 표류하는 존재로 만들고, 자연적인 복합감각을 상실하게 하고 탈신체화 시켜버린다.³⁷⁾ 한 곳에 정착하지 않고 끊임없이 움직이며, 상호소통하는 전달 방식은 오늘날에 새로운 자아상을 요구하고 있다. 과거보다 복잡한 네트워크를 형성하기 때문에 고정된 자아로서 존재하지 않는다. 끊임없이 자아를 생성하고 분열하는 복합적인 주체로서 나타난다. 따라서 매체의 발달에 따라 생각을 표현하는 방식도 인식구조와 더불어 인간상도 변모하고 있음을 알 수 있다. 현대 사회에서 매체의 근본적인 속성을 이해하다 보면 미술교육에서 매체를 활용하는 방식에 시사점을 얻을 수 있을 것이다.

36) 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단-장문철, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』 中 「디지털 문화의 지형도를 위한 파노라마(3)」, (서울: 연세대학교 출판부, 2002), p.77

37) 장문철, 상계서, p.65

Ⅲ. 백남준 예술관을 통해 해석된 매체연구

1. 백남준 비디오 아트의 형성과정 및 예술사적 의의

백남준은 20세기 미술의 역사에서 비디오와 TV가 예술작품의 한 매체로 자리 잡게 되고, 예술작품을 창조하는 방식의 확장을 가져왔다. 이렇게 백남준의 예술세계에 나타난 미디어와 예술의 결합으로 새로운 예술이 탄생된다. 또한 예술 영역의 측면에서 백남준 비디오 아트가 예술의 표현 수단으로 매체의 영역을 확장시켰다. 미디어의 상호 소통적 특징을 이용할 뿐만 아니라 예술과 삶의 복합매체를 적극 활용한 작품으로 인해 현대미술에서 드러난 뉴미디어 아트의 시발점에는 백남준의 비디오 아트가 존재한다. 백남준의 예술관을 통해 백남준이 매체를 수용하였던 관점에 대하여 알아보고, 이를 토대로 현대 미술수업 시간에 매체를 수용할 때의 시사점을 얻고자 한다. 백남준이 살아온 과정 속의 경험들은 비디오 아트의 형성과정에 있어 밑바탕이 되고 있다.

백남준의 예술관은 음악에서부터 출발한다. 음악의 영향은 어린 시절에 음악을 접한 계기로부터 찾을 수 있다. 공식적으로 피아노 교습을 받게 된 계기가 있었는데 경기중학 재학시절 피아니스트 신재덕 선생(전 이화여대 음대학장, 1989년 작고)과 작곡가 이건우로부터 피아노와 작곡을 개인교수 받게 된 점이다. 이 만남은 백남준이 향후 음악가가 될 결심을 하게 되는 중요한 의미를 갖는다. 신재덕 선생은 백남준에게 피아노뿐만 아니라 작곡과 성악에 이르기까지 광범위한 음악을 가르쳤다. 특히 두 선생님을 통해 알게 된 아놀드 쇤베르크³⁸⁾의 음악에 대해서도 깊게 심취하게 된다. 아놀드 쇤베르크 음악은 이후 백남준 예술관을 형성하는데 중요한 영향을 끼치게 된다. 전문적인 음악교육을 받은 음악가였기 때문에 문학이나 연극, 비디오 아트의 다른 작가들에 비해 시간이

38) 평균을 적으로 조율된 12개의 음 가운데 7개의 음을 선택해 음계를 만들고, 이들에 의한 화성을 기능적으로 분류하는 장·단조로 이루어진 전통적인 조성체계를 깬 불협화음의 새 장을 연 20세기 서양 음악가이다.

라는 주제를 친근하게 활용하였다. 1958년 존 케이지를 만나 백남준의 아트는 존케이지의 영향으로 인생의 전환기를 맞이한다. 케이지의 혁신적인 사고를 경험한 백남준은 유럽 음악의 전통에 대한 강한 충격을 받는다. 백남준과 존 케이지의 만남은 백남준의 비디오 아트 형성에 결정적 영향을 주는 중요한 사건이 된다. 그 이후 유럽과 미국 등지를 다니며 전위적이고 실험적인 미술집단 활동을 하게 된다.

백남준의 예술세계의 폭을 넓힐 수 있었던 영향은 다방면에서 일어났음을 알 수 있다. 그 중 백남준 작품 형성 과정 속에 아놀드 쇤베르크의 영향과 존 케이지의 영향이 컸다는 것을 이해할 수 있다. 쇤베르크의 12음 기법으로 인한 불협화음은 서구 음악의 지배적 규범이자 관습인 조성 음악이 갖는 협화음적인 질서를 거부한다.³⁹⁾ 이러한 기존의 질서를 거부해서 나온 쇤베르크의 12음 기법은 백남준의 예술관에도 영향을 주어서 기존의 예술적 질서에 순응하기보다 새로움을 창조해 나갈 수 있는 원동력이 되었다. 또한 백남준에게 영향을 주었던 존 케이지는 전통적인 악기의 음과 모든 다른 음향 사이의 한계를 없앴을 뿐만 아니라, 음악가가 만들지 않은 음향과 소리도 유효한 것이라고 생각했다.⁴⁰⁾ 따라서 생활 속 소음도 음악의 일부라고 생각하여 자동차 바퀴나 화병, 브레이크 드럼같이 생소한 소품들의 소리들도 활용을 했다. 1938년에 그는 장치된 피아노를 위한 첫 번째 작품을 공연했다. 이를 위해 고무, 나사, 플라스틱 조각 또는 이런 목적에 적합한 것들을 피아노 현 사이에 끼우거나 해머에 고정시켰다.⁴¹⁾ 존 케이지는 “창조는 우리처럼 감정이 있는 존재와 음향과 돌같이 감정이 없는 존재로 구성되어 있고, 이 모든 존재가 우주의 중심에 서 있다.”라고 말했다. 이처럼 모든 사물들의 동등한 가치를 인정하고 위계질서를 배제하였다. 따라서 악기를 통해 흘러나오는 음악뿐만 아니라 생활공간 속에서 우연적으로 발생한 소음도 똑같은 위계질서를 가지게 되었다.

39) 신혜경, 『벤야민&아도르노 대중문화의 기만 혹은 해방』, (경기: 김영사, 2011), p.156

40) Edith Decker, 『백남준』, (서울: 궁리출판, 2001), p.38

41) 상계서, p.39



<도판1> 케이지와의 만남



<도판2> 케이지의 <4'33"> 연주

정적을 음악에 끌어들이어 작곡한 <4'33">는 피아노 뚜껑을 닫고 각 악절의 마지막에는 피아노 뚜껑을 열어젖히는 것에서부터 청각적으로 들리는 것은 관객과 가까운 주변에서 만들어내는 소리로 구성된 음악이다.⁴²⁾ 1958년 《새로운 음악을 위한 국제적인 휴가코스》 중에 케이지는 음악과 작곡에 관한 자신의 생각을 표현한 강연을 하였다. 과정으로서의 작곡을 테마로 삼고 있는데 <변화>, <비결정성> 그리고 <소통>이라는 제목을 달고 있었다. 특히 ‘변화’와 ‘비결정성’은 그의 작품의 중요한 개념이다. 우연과 비결정성은 무언인가 확정할 수 없고 확정하려고 하지 않은 것은 백남준에게도 특별한 의미를 갖게 되었다.⁴³⁾ 백남준이 활동했던 플럭서스 시기(1962~1978)는 근대에서 탈근대로 변화하는 시점과 맞물려 있다. 중요한 것은 이 시기에 1968혁명⁴⁴⁾에 놓여 있다. 백남준은 1920년 러시아 혁명이 전기화(electrification)를 의미한다면 1960년대의 혁명은 전자화(electrofication)를 의미한다고 단언하였다.⁴⁵⁾ 백남준이 활

42) Edith Decker, 전계서, p.40

43) 상계서, p.42

44) 1960년대 독일은 거대한 변화 속에 있었다. 미국원조에 힘입고 독일은 사상 초유의 경제성장과 그로 인한 물질적 풍요로움을 누리면서 성장드라이브 정책을 추진하였다. 자본주의 경제는 계속해서 번성하지만 그 이면에는 비판적 목소리는 체계적으로 억압된다. 1965년 이후 미국이 베트남 전쟁에 개입하는데 지식인들에게 이 전쟁은 자본의 논리, 패권의 확장으로 인식되었다. 쿠바혁명과 함께 미국에서는 흑인의 인권보호를 이슈로 하여 소수자의 권리를 확보하려는 대대적인 운동이 일어났고, 이러한 흐름들이 대대적으로 촉발되었던 1968년 전후로 한 사건을 말한다. 1968혁명이 중요했던 것은 지켜온 생각과 다른 장면이 나왔을 때 새로운 비판의 장을 열어갔던 것이다. 노동계급 출신이거나 노동자 구역에서 활동한 전위그룹들은 노래와 그림과 사진과 낙서를 사회적으로 만들었다. 무엇보다 예술은 우드스탁 대중예술로서 거리로 내려왔다.

동했던 시기는 전자화가 도래하던 시기였다. 비디오 카메라가 나오기 시작했고, 텔레비전이 나오기 시작하는 등 전기화에서 전자화로 넘어가는 경계점에서 백남준의 독창적인 예술세계가 형성될 수 있었다. 플럭서스는 1961년 조지 마키우나스에 의해 설립된 급진적인 예술운동으로서 그 단어 자체가 흐름, 변화, 움직임의 뜻을 나타낸다. 플럭서스의 발의자인 마키우나스의 선언문(1963)은 부르주아 사회에 대한 비판, 민중과 결합하려는 혁명적 의지 그리고 문화적 정치적 사회적 혁명가들을 연결시키려는 조직 대안을 명시하면서 플럭서스를 마스주의적 혁명 관념과 연결시키고 있음에 반해 백남준은 일관성을 갖고 변동성을 매체적 기술적 문화적인 것을 중심으로 파악하는 것으로 보인다.



<도관3> 피아노 포르테를 위한 습작을
초연하던 도중 존 케이지의 넥타이를
자르고 있는 백남준,
Atelier Mary Bauermeister, 1960
(photo Klaus Barisch)



<도관4> Zen for Head, 비스바덴 플럭서스
페스티벌, 1962

플럭서스의 활동당시 백남준은 <피아노 포르테를 위한 습작>을 공연하던 중에 백남준은 갑자기 객석으로 나아가 케이지의 넥타이를 잘라 버린다. 1961년 《오리지널Originale》에서 공연한 <Zen for Head>에서 백남준은 머리를 붓으로 사용하여 먹물로 적신 머리를 바닥을 기어가며 그림을 그렸다. 그때 그려진 ‘묵화’가 먹물 묻은 넥타이와 함께 지금까지도 비스바덴 미술관에 전시되

45) 조성환·전선자·김진호, 『플럭서스 예술혁명』, (서울: 갈무리, 2011), p.171 / 백남준, 『비디아 앤 비디오로지』, 백남준아트센터 옮김, 미출간 번역원고, p.32

어 있다. 백남준이 플럭서스 활동을 하는 당시의 예술방식은 신체와 소리와 공간이라는 융합적인 표현을 통해 사람들의 심상에 충격을 주는 것과 함께 대중들로 하여금 상황에 적극적인 참여자로서 존재할 수 있는 계기를 마련하였다.

백남준의 초기의 행위음악 이후 확장된 매체에 대한 실험정신을 음악 퍼포먼스, 시각적인 전시 공간연출로 관객 참여적 작품으로 미적 표현의 가능성을 열었다.

2. 백남준 예술세계의 확장된 매체적 특성연구

1) 사유의 확장으로서의 매체

백남준은 그동안 그의 예술 세계에서 음악과 미술의 경계를 무너뜨리는 방식의 작업을 통해 확장된 매체, 융합된 매체 특성을 나타내며 작품세계를 펼쳐나갔다. 1963년 실험 텔레비전 작업에 대하여 백남준이 설명은 사유 방식의 은유로 읽을 수 있는데 정해진 길을 따라 가는 것이 아니라 직접 기계의 회로를 만지면서 길을 찾아 나가는 것과 실수와 우연 속에서 놀라운 결과를 발견하는 것⁴⁶⁾이다.

<TV 부처 TV-buddha> (1974)를 통해 사유의 확장 개념을 설명할 수 있다. 이 작품의 중심에 위치하고 있는 것은 부처상과 부처상을 실시간으로 재현하고 있는 비디오 화면 속 이미지이다. 이것은 ‘폐쇄회로-TV Closed-Circuit-TV’를 통해 비디오 카메라에 찍힌 자신의 모습을 TV속 이미지로 ‘시청’하는 부처의 모습은 낯설게 느껴진다. <TV부처>는 정신세계가 아닌 이미지를 전면에 부각시키고 영상 미디어인 TV를 사유의 도구로 전환시킨다.⁴⁷⁾ 이것은 사물 또는 대상에 집착하지 않는 동양적 사유 방식으로서 참선의 행위는 재해석된다.

46) 한국국제교류재단 문화센터 갤러리, <백남준 : 음악의 전시 1963-2013>, 2013, 도록 p.7

47) 오은경, 『뉴미디어 시대의 예술』, (서울: 연세대학교 출판부: 2008), p.180



<도판5> TV부처 TV-Buddha,
조각과 비디오 설치, 1963



<도판6> TV부처TV-Buddha, 조각과비디오설치, 1974

TV부처는 카메라로 부처의 형상을 TV로 비추고, 그 TV를 다시 부처가 바라보는 형태로 물리적 공간과 심리적인 공간이 하나의 상황으로 통합되는 개념성을 강조한 “TV부처”는 투사물과 오브제로서 나르시시스트 상황을 연출하였으며, 동양적 사유공간과 서구의 테크놀로지가 효과적으로 융합시켰다.⁴⁸⁾ 부처가 성찰의 대상으로 삼고 있는 자신의 이미지가 사유의 과정을 거치지 전 감각 기관의 작업으로 얻어진 결과물이다.

백남준의 사유의 과정은 우리가 먼저 완성된 작품에 대한 모습을 머릿 속에 그려 보는 것을 이상 (理想), 또는 플라톤이 사용한 의미로서 “이데아IDEA”로 보았다. 작업과정은 “이데아”에 가까워지기 위해서 노력을 기울이는 것이다. 그러나 실험TV에서는 상황이 변했다. 대체로 작업을 구상하지 않고, 예측할 수 없는 길로 찾아 나서는데 이 길은 회로를 연구하고, 다양한 “피드백”을 시도하고, 어떤 지점을 잘라내고 거기에 따른 파장을 삽입하며 파장의 양상을 변화시켜 보는 것이라고 백남준 도록에서 엿볼 수 있다.

백남준 작품 속에 나타난 매체의 복합성으로 매체가 회화나 조각 같은 전통예술의 특정한 카테고리에 한정되지 않고, 전시장 안에서 전자 테크놀로지, 인간

48) 최원호, 「백남준 비디오 아트: 영상미학에 관한 연구」, p.43

신체, 언어, 심지어 동물까지도 매체 융합적인 실험의 구성요소로 표현되었다.⁴⁹⁾ 다양한 매체들 사이에 구별되어진 경계의 영역이 해체되면서 상호작용적인 창작과 감상 하는 시스템이 일종의 열린 회로의 개념으로 다가간다. 열린의 개념은 닫힌 회로의 완결성과 확정정보보다는 열린 회로의 무기준성과 비결정성을 상징하기도 한다.⁵⁰⁾

2) 인간화된 기술로서의 매체

선을 통해서 백남준은 아방가르드한 기계적인 매체를 선의 느낌과 결합시켜 인간화된 기술을 구현해냈는데, 그의 비디오 테이프 작업은 새로운 이미지를 창조함으로써 ‘직접적이고 접촉적인’ 참여 TV를 만드는 일로 연관되어 있다. 비디오 테이프의 형식적인 특징인 복수화, 또는 파편화 하는 이미지의 중첩 현상은 활자 매체와는 다른 동시시각을 요구할 뿐만 아니라, 이미지의 비결정성과 급속한 변화가 새로운 생리학적 반응을 일으키는 가장 효과적인 “직접-접촉 예술”이라고 말할 수 있다.⁵¹⁾

비디오테이프를 직접적이고 접촉적인 참여TV로 만들기 위해 제작과정에서 플라주 편집 수법이 사용되는데, 이 기법을 통해 현실의 우연적인 요소를 차용해서 예술의 내적 논리를 파괴하고 동시에 새로운 시각적 효과를 나타낼 수 있다. 1961년부터 백남준은 다양한 방식으로 작업을 진행하였다.

1963년 독일 부퍼탈에서 그의 첫 개인전 <음악의 전시-전자 텔레비전>은 텔레비전이라는 전자 매체를 예술의 영역에 가져온 최초의 현장이다. 이 전시를 통해 예술적 매체와 미적 관념, 현대 테크노로지 문화 사이에서 변증법적 관계를 드러내고 있다. 백남준의 비디오 아트에서는 매체와 인간과의 관계를 설정한 체험을 보여준다, 매체가 인간 안에서 인간화되어서 이해되고 동시에

49) 임산, 『청년, 백남준: 초기 예술의 융합 미학』, (서울: 마로니에북스: 2012), p.147

50) 임산, 상계서, p.147

51) 김홍희, 『백남준과 그의 예술』, (서울: 디자인 하우스, 1993), p.80

인간이 정체성을 가지고 살아가려면 테크놀로지 안에서 변용 될 수 밖에 없는 것이다. 백남준은 오히려 미디어의 기술적인 가능성들을 연구하여 매체의 일방적인 성격을 지양하고 조작의 가능성을 만들어내고자 했던 것이다.

IV. 백남준 매체 특성적 예술관에 접근한 미술수업 적용 방안 연구

1. 사회문화적 패러다임의 변화와 미술교육

테크놀로지의 발달로 현대사회는 변화의 흐름 속에 있다. 정보의 급격한 팽창은 사람들의 생활방식과 근본적인 의식구조까지 변화시키고 있다. 인터넷의 발달은 세계가 하나로 소통되는 지구촌을 형성하였고, 인터넷이라는 실세계와 또 다른 가상공간을 창출하게 되었다. 최근 이슈가 되고 있는 소셜 네트워크의 발달은 불특정 다수와 정보를 실시간으로 공유하는 동시에 관계를 형성하며 소통하고 있다. 따라서 변화된 사회에 맞는 새로운 인간상이 요구되고 있고, 교육계에서도 변화된 교육이 필요한 시점에 있다.

현재 학생들은 N세대⁵²⁾로서 PC와 같은 네트워크 환경이 자연스런 생활 매체로 제공되는 환경에서 성장하는 세대이다. 미국의 저명한 인터넷 학자인 탭스콧(D.Tapscott)은 새롭게 급부상한 N세대의 특징을 제시했다. 이들의 문화를 극단적 독립심, 감정적 지적 개방성, 포용성, 자유로운 표현과 강한 주장, 혁신, 성숙하기 위한 열정, 탐구심, 성급함, 기업적 이익에 대한 민감성, 사실 확인과 신뢰 등 열 가지의 특징으로 제시했다.⁵³⁾

N세대는 인터넷의 발달로 인해 능동적으로 정보를 탐색하고, 자신이 옳지 않다고 생각하는 부분에 있어서는 반박도 할 수 있을 정도로 다양하고 수준 높은 지식을 획득하고 있다. 네트워크라는 가상공간 안에서는 수평적인 인간관계를

52) 미국의 경우는 동기집단의 개념과 인구규모 중심으로 베이비붐 이전 세대(pre-boomers, 1909~1945년생), 베이비붐 세대(baby boomers, 1946~1964년생), X세대(baby bust, 1965~1976년생)로 구분하는 것이 일반적이었는데 최근 새롭게 되두되고 있는 세대인 N세대(baby boom echo, 1977~1997년생)가 별도로 범주화 되고 있다. 한국의 경우 고유한 역사적 사건이나 경험 등 한국 사회의 특수상황과 출생연도별 인구규모의 변화상을 고려해 보면 세대구분에 있어 다소 차이가 단다. 최근 등장한 'N세대'는 네트워크 세대를 의미한다.

53) 김진규, 『미술교육 이론의 탐색』, (서울: 예경, 2010), p.188

유지하며, 익명성으로 인하여 보다 자유로운 감정표현과 개방적인 자기주장을 펼친다. 네트워크를 통하여 시간과 공간의 제약을 받지 않고, 전 세계의 다양한 문화를 접하고, 전 세계적으로 소통을 한다. 이러한 장점에 비해 단점으로 개인주의를 들 수 있다. 개인주의를 지향하는 삶의 추세가 비트화 되어가는 디지털 시대의 역사적 흐름이기는 하지만, 이 흐름으로 인하여 개인주의만 강화되고 자신만의 이익만 추구하게 되는 이기주의에 빠질 우려가 있다. 이럴 때 일수록 교육 쪽에서는 공동의 선, 정의를 생각할 수 있는 인간성 교육을 놓쳐서는 안 될 것이다. 그러므로 미술교육에 있어서는 감성교육 측면 또한 강조해야 할 것이다. 따라서 중등교과에서 미술교육의 중요성이 강조되어야 할 것이다.

현재 공교육 형태의 학교교육은 서양에서 19세기부터 시작된 산업의 발전과 국가주의 확립에 따른 노동자 양성 및 시민교육의 목적으로 생겨났다. 현재의 학교교육은 다수의 대중을 대상으로 하는 대량 생산형 제도로 20세기 산업사회 발전에 기여해 왔다. 그러나 산업 구조와 사회 패러다임의 변화로 교육 또한 새롭게 변화되어야 한다.⁵⁴⁾

시대적 변화에 따라 미술교육 역시 변화되어 왔다. 미술교육의 역사로는 고대에는 미술을 가르치는 방법으로 자연을 모사하는 것이 보편적인 경향이었고, 이러한 모사를 통한 교육은 17, 18세기의 제도적인 교육이 이루어지면서 널리 수용되게 되었다. 플라톤과 아리스토텔레스의 예술론으로 시작된 시각적 지각의 모방이라는 시각적 재현에 대한 사고는 19세기 산업혁명으로 인한 산업드로잉의 육성을 위한 손과 눈의 협응력을 위한 미술교수과정에서도 지속적으로 발견된다. ⁵⁵⁾

영국의 월터 스미스(Walter Smith)는 미국의 공립학교설립에 공헌했으며 미술을 필수 교과로 정하면서 재현으로써의 미술의 기초 훈련을 위한 학교미술교육의 보편화를 이루었다. 이러한 미술교수방식은 대상과 모델을 모방하고, 기억

54) 임정기 외4명, 『미술교수학습 패러다임 변화와 실천을 위한 이론과 방법』, (서울: 교육과학사, 2010), p.33

55) 임정기 외4명, 상계서, p.34

하며 기하학적이고 원근법적인 그림 그리기로 기계적 훈련과 모사, 반복을 통해 단계적 학습을 통해 가르쳤다.

세계1차 대전 이후 프로이드의 무의식의 발견과 진보주의 교육사상으로 새로운 미술의 형태는 미술가의 창조적 에너지가 무의식적으로 나타날 수 있고, 순수한 시각적 형태와 구조를 탐구해 갈 수 있으며 시간과 공간과 동작에 대한 우리의 감각을 변형할 수 있다는 인식을 하게 되었다. 아동을 불완전한 미숙한 존재로 보고 교사중심으로 수업을 이끌어갔던 전통적인 개념의 교육이론을 거부하였다. 진보주의 이론에 의해 아이들은 자발적으로 연구하게 하고, 교사와 함께 노력하며 스스로 의사결정을 해보는 경험을 통해 동기가 유발되는 학습을 강조한 교육방법으로 변해갔다.

이로 인해 학생들도 숨써 좋게 재현하는 방법에서 주체적 자아표현으로 변해갔다. 창의적 자아표현으로 결과중심의 미술활동이 아니라 표현의 과정을 중시하는 미술교육으로 진화해갔다.

미술표현이 사실주의의 범주를 벗어나 20세기 현대미술이라는 야수파, 입체파, 미래주의, 다다이즘, 초현실주의, 추상표현주의, 팝아트, 옵아트, 미니멀아트, 행위예술, 개념미술, 대지미술 등은 일반에게 쉽게 이해하기 어려운 예술이었다. 미술학자들은 일반사람이 미술을 소비할 수 있는 주체로 설 수 있게 하는 교육의 필요성이 제기됐다. 미술이 더 이상 소수의 엘리트 계층만이 누리는 전유물이 아닌 현대미술의 다양한 측면이 미술교육에 반영될 수 있는 노력을 하게 되었다. 따라서 미술을 표현에만 한정되기보다 미술을 이해하고 감상하며 체험할 수 있는 방법을 모색하게 되었다.

이런 움직임에 의식의 활동성과 지각의 전체성을 강조하는 형태심리학(Gestalt psychology)의 등장인 변화의 원인으로 제공되었다. 아른하임(R.Arnhem)을 비롯한 형태심리학자들은 사람이 대상들의 특징을 지각하고 비교하고 대조할 수 있는 과정을 ‘지각의 분화’(perceptual differentiation)라고 부르며, 학습자들의 지각능력은 학습에 따라서 발달하고 경험에 의해 영향을 받는다고 보았다. 이

러한 지각의 분화를 촉진시키고 시지각(visual perception)을 발달시키기 위해서는 특정분야에 대한 지식의 습득이 요청된다고 강조하였다.⁵⁶⁾

1960년대의 학문중심교육과정의 전개와도 때를 같이 하여 아동중심의 진보주의 교육사상에 대한 반성을 통해서 학생들이 학문의 기본적인 구조와 개념, 원리를 이해할 수 있도록 교육과정을 수정했다. 학문중심교육과정에 맞추어 미술교육계에서는 ‘미술학’이라는 학과를 만들어 기존의 미술을 학문적 위치로 격상시켰다. 당시 미술교육현장에서는 아동의 자유로운 자기표현과 창의적인 자아표현을 지나치게 강조한 결과 교사를 방관자로 만들며, 미술의 본질적인 기능과 맥락주의적인 사회적 측면을 무시하던 방법에서 DBAE의 접근 방식은 교사의 적극적인 태도와 계획적인 교육과정의 구성을 제공하면서 학생들로 하여금 다양한 현대미술과 앞으로 직면할 현대문화에 대처하고, 미술에 대해 이해, 감상, 소비할 수 있는 방법적 측면이 모색되었다.

포스트모더니즘이 등장한 20세기 말의 분위기는 문화, 정치적 담화, 사회적 상호교류 등이 근본적으로 변화하였고, 미술의 개념은 더 이상 하나로 정의 내릴 수 없는 형태로 바뀌어 갔다. 포스트모더니즘에서는 개개인의 주관적 경험을 중요시 하고, 객관적 형식의 재현적 표현방법에서 미술은 다중적인 의미를 지닌 텍스트로 하나의 양식으로 받아들여지는 것이 아닌 확장되고 분산되는 것으로 받아 들였다. 이렇게 모더니즘 미술에 대한 인식을 무의미하게 만들었다. 미술가는 형식적인 문제보다 사회의 문화적 생산자라는 관점을 강조하였는데 사회의 다원적 가치를 반영하여 미술을 개인적인 의사소통의 수단을 넘어 사회문화적 의사소통의 수단으로 인식시켰다.

디지털의 첨단과학은 물질적인 세계에 유익한 발전을 가져왔지만, 인간의 내적인 감정부분에 기여하지 못한다. 발달된 과학기술문명에 반대로 메말라가는 인간의 정서와 소외되어 가는 인간성을 회복하는 부분을 미술교육에서 찾아야 할 것이다. 인터넷의 발달로 개인적으로 있는 시간이 많아지면서 대인관계 문

56) 한국미술교과 교육학회, 2000:298; 권준범, 2003:285에서 재인용

제, 혹은 컴퓨터 가상현실에 빠져 현실을 구분하지 못하는 사이버 중독과 같은 사회 문제, 사이버상에서 이뤄지는 폭력적인 게임이 현실사회에 나와서 이어지는 인간 존엄성의 상실 등 많은 문제점을 초래하고 있다. 이러한 시점에 미술교육은 감정의 함양에 더욱 비중을 뒀야 할 것이다.

백남준은 “콜라주 테크닉이 유화를 대체했듯이, 음극관이 캔버스를 대체하게 될 것이다.” 또는 “오늘날 예술가들이 붓과 바이올린, 페폼으로 작업을 하듯이 언젠가 그들은 축전기, 저항기, 그리고 반도체로 작업할 것이다.” 라고 말했다. 이렇게 예술의 영역뿐 만이 아닌 미술교육 현장에서도 표현활동의 확장이 요구되고 있다.

백남준이 가져온 확장된 예술세계처럼 미술교육에 있어서 새로운 변화가 도래한다. 백남준의 해프닝, 개념 예술, 비디오 아트, 설치 예술, 위성예술 등은 이전의 예술에서 찾아볼 수 없었던 미술에서 표현할 수 있는 영역의 폭을 넓혀왔다. 1960년대 초 비디오라는 매체가 발명이 되고, 백남준, 볼프 보스텔과 같은 비디오1세대 작가들이 등장하고 난 후, 그들의 작업과 영향력은 독일의 현대 미술에 지대한 영향을 끼치게 된다. 2차 세계대전 중에 나치 독일의 정치적인 목적을 위해 전략적으로 널리 보급되었던 라디오는 50~60년대 독일의 급속한 경제발전으로 TV보급에 가속화가 와서 독일 및 유럽인들의 생활 속에 익숙한 매체가 되었다. 1960년대 시작한 개념 미술과 플럭서스의 활동은 유럽의 사회 문화에 영향을 끼치며 기존의 모더니즘 미술에 대하여 반대되는 특성을 가진 미술의 흐름이 나타나게 되었다.⁵⁷⁾

이 시기에 1961년 요셉 보이스가 뒤셀도르프 미술대학 교수로 부임하게 되고 그가 사임하고 난 뒤 1979년 후임으로 백남준이 교수로 부임하게 된다. 이 시기까지 독일을 비롯한 유럽 그리고 미국의 미술계에도 표현매체로서의 미디어는 그 영향력을 넓혀가게 된다. 그 당시 독일 미술수업에서는 담당교수와의 토론수업, 공방에서의 실기수업, 그리고 이론수업들 3가지 종류의 미술수업들에

57) 최문선·윤준성, 「독일의 미디어아트 교육과정에 관한 연구 - 쾰른 미디어아트 미술대학을 중심으로」, 숭실대학교 대학원 미디어학부, p.524

도 미디어 매체에 대해서 관심을 가지게 되는데 뒤셀도르프 미술대학에 백남준이 교수로 부임하게 되면서 미디어 관련된 실기수업이 개설이 되고 미디어 관련 이론수업도 생겨나게 되었다. 독일의 경우에서 보듯이 미디어 아트라는 장르가 단시간에 자리 잡은게 아니라 20~30년에 걸쳐서 현대미술로 스며들듯이 자리 잡아가게 되면서, 이러한 시간들의 과정에서 회화나 조각 작업을 하면서 자연스럽게 기존 본인 스스로의 작업의 콘셉트에 맞추어서 미디어 매체를 이용하여 작업을 발전시키고 제작할 수 있어 미디어 매체간의 거부감을 줄일 수 있는 시간이 되었다. 전통 도제 교육이 활성화된 그 당시 백남준의 수업을 듣기 위한 학생들은 100명이 넘었다. 이는 학생들의 새로운 시대를 반영한 미술교육에 대한 열망을 잘 나타낸다고 할 수 있다.⁵⁸⁾

백남준의 수업 방식에 대한 자료는 거의 없지만, 특별히 하나하나 가르쳐 주는 방식은 아니었다는 것만이 알 수 있었다. 그럼에도 불구하고 많은 학생들이 따랐다는 것은 백남준의 예술관은 학생들에게 큰 영향을 끼쳤음을 알 수 있었다.

중학교 미술수업 현장에서도 그 영향력이 무관하지 않을 것이라 생각한다. 하나의 매체가 자리 잡기까지 긴 시간이 걸렸던 것처럼 지금도 변화 속에 있으며 과정 중에 있다. 미술대학에서는 컴퓨터학과가 아님에도 불구하고 커리큘럼 상 학생들에게 컴퓨터 관련 수업을 필수로 수업 받게 되어 있다. 중학교 미술수업 현장에서도 조금씩 디지털 매체를 활용한 수업이 제시되고 있지만 아직은 소극적인 표현활동에 한정되어 있다. 새로운 세기에 예술의 정체성, 예술의 창작과 수용, 생산과 소비의 메커니즘이 바뀌고 있지만 현재 교육현장에서는 과거의 방식 그대로 미적체험, 표현, 감상의 영역으로 한정하여 학생들의 소극적인 표현 활동에만 한정되어 있는 현실이다.

디지털 매체는 촉각적인 매체이며, 오감각적인 매체이다. 한 번에 청각과 시각, 텍스트, 비주얼, 움직임, 가상공간 등 이 모든 개체들이 복합적이고 동시다

58) 최문선·윤준성, 전계서, p.525

발적으로 일어난다. 따라서 미술수업시간에도 그림을 그리는 기능을 습득하는 교육이 아닌 촉각적이고, 오감각적이고, 복합매체를 활용하는 복합적인 교육을 지향해야 할 것이다.

텔레비전, 인터넷 매체를 통해 무분별한 시각정보들이 쏟아져 나온다. 수많은 시각 매체 속에서 자유로울 수 없는 현실이다. 학생들이 올바르게 선택하여 향유할 수 있는 미적인 안목을 키우는 것도 시급하다. 더불어 올바른 가치관을 심어주는 것도 필요하다. 따라서 학생들에게 이제는 수동적인 자세가 아닌 능동적인 자세가 필요하다.

탈 중심화 현상으로 이제는 더 이상 사람들이 한 곳만 보지 않는다. 특정인만 주목받는 시대에서 누구나 전 세계가 보는 U-tube 동영상 사이트에 자신의 동영상을 올려 공유하는 시대가 왔다. 가상공간이라는 익명성은 자기 자신을 마음껏 펼치며 자기를 표현할 수 있지만, 정작 미술수업시간에는 기능위주의 수업으로 능력에 맞춰 줄 세우기 수업이 여전히 팽배하여 소극적인 학생들이 많다. 이러한 기능위주의 수업은 미술표현능력은 신장시킬지라도 학생들에게 보이지 않는 영향력을 행사하며 능력과 결과 중심적인 사회를 살아가도록 만들고 있으며, 나아가 미술은 어렵고 못하는 것으로 생각하여 미술관 가는 것을 기피하고 향유할 수 없는 상황까지 오고 있다. 미술전공자만이 즐기는 예술이 아닌, 미술을 잘하는 사람만 즐기는 미술수업이 아닌, 모두가 예술을 할 수 있고 향유할 수 있는 미술수업이 되어야 할 것이다.

미술표현에 자신이 없는 학생들에게 자신이 잘 할 수 있는 방법을 찾아 자신의 감정, 생각을 표현할 수 있는 기회를 주어야 한다. 이제 미술은 형식에 치우친 평가가 아닌 학생들은 자신의 생각과 주제를 자신만의 방식으로 잘 표현하였는가에 초점이 맞춰져야 할 것이다. 서로의 다른 생각을 공유하면서 나와 다른 생각을 가졌다고 하여 틀린 것이 아닌 서로의 다름을 인정하며 감상하는 미술수업이 되어야 할 것이다.

학생들은 인터넷으로 정보를 찾아 검색하는 일에 익숙하다. 이제 더 이상 교

사의 지시에 따라 행동하는 수동적인 학생이 아닌, 스스로 자신이 맞는 주제를 선정하고, 각자의 방식대로 표현할 것을 강구해야 할 것이다.

네트워크망으로 이루어진 사회는 장소라는 말이 무의미 할 정도로 시간과 공간을 초월하며 관계를 형성하는 사회를 만들고 있다. 이는 더 이상 미술수업이 교실이라는 공간 안에서 이뤄질 수 없음을 의미한다. 또한 이는 하얀색 도화지 안에서 미술표현이 이뤄질 수 없음을 의미하기도 한다. 따라서 미술 표현에 있어 표현의 확장성뿐만 아니라 장소의 확장성까지 가져와야 한다. 학생들도 학교 밖에 삶과 결부하여 보다 창의적인 미술수업이 이뤄져야 할 것이다.

현시대 미술수업은 지식 정보화 사회에 맞춰 이 시대에 맞는 새로운 인간상이 요구되고 있고, 미술수업도 현대 문화를 반영하여 변화가 요구되는 시점에 있다.

2. 중학교 미술수업 적용 방안 연구

1) 현행 미술 교과서 분석

i) 제7차 개정 교육과정안에 명시된 매체의 확장

국가 교육과정은 국가 사회적 요구와 필요, 학문의 발달, 학생의 요구 등을 배경으로 하여 국가 수준의 학교 교육 목표 및 내용, 방법, 평가를 설계하는 것이다.⁵⁹⁾ 1997년 12월 30일에 고시된 2007교육과정은 정보화 사회적 요구를 반영하여 전면적으로 개편하였다. 그러나 급변하는 사회현상 속에서 교육과정 또한 시대에 맞는 교육의 목표가 다시 세워져야 했다. 교육과정이 부분적으로 수정되어, 2007년 2월 28일 제7차 미술과 교육과정 개정이 고시되었다. 제7차 개정 교육과정의 전반적인 성격은 제7차 교육과정과 같은 목표를 추구하고 있

59) 교육과학기술부, 『2009 개정 교육과정 해설-미술』, 2009, pp.200~201

지만, 부분적으로 다른 양상을 보이고 있다.

가. 개정안 기본방안

첫째, 미적 인식 능력의 체계적인 육성이 가능하도록 교육과정을 구성한다. 학교 미술 교육에서는 자신과 세계를 표현하는 능력뿐만 아니라 세계를 미적으로 인식하는 능력을 길러 주어야 한다. 조형능력을 중심으로 하는 기초 교육과, 시각적 문제 해결을 중심으로 하는 활용 교육, 미적 판단과 비평을 중심으로 하는 가치 교육을 통한 내용이 고르게 구성한다.

둘째, 시각 문화에 대한 학습 경험의 중요성을 강조하여 교육과정을 구성한다. 성장 과정에 있는 학습자들에게 올바른 시각 환경을 이해고, 선별해서 보며, 자신의 삶 속에 이를 의미 있게 적용할 수 있도록 유의미한 학습 경험을 제공한다.

셋째, 국가 수준 교육과정은 지역의 특수성과 학교의 실정, 학생의 실태에 알맞게 해석되어 계획되고 실행된다. 각 수준의 교육과정이 계획되고 실행되는 과정에서 국가 수준 교육과정의 의미가 훼손되지 않도록 구체적인 용어를 사용하지 않되, 수업의 폭을 제한하지 않도록 내용을 진술한다.

넷째, 미술 학습이 학습자의 개인적 경험에서 의미를 갖도록 하기 위해 통합적으로 내용을 구성한다. 미술 학습과 생활 경험의 통합, 미술과 다른 교과와의 통합, 미술과 다른 예술의 통합, 미술 교과 내의 미적 체험, 표현, 감상 활동의 통합 등을 통해서 의미 있는 미술 학습이 되도록 한다.

나. 표현영역의 특징

1) 주제 표현

주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현한다.

- ① 다양한 관점에서 주제를 나타내기
- ② 의도와 목적을 생각하여 나타내기
- ③ 다른 교과 또는 행사와 관련하여 나타내기

주제표현에 있어 다양한 관점으로 접근해 갈 수 있는 확산적 사고와 표현을 요구하고 있다. 또한 주제가 요구하고 있는 목적에 효과적으로 접근해 갈 수 있는 수렴적 사고와 표현을 필요로 하고 있다. 마지막으로 주제를 미술 장르에만 제한하지 않고, 다른 분야와 연계하여 미술이 본래 지니고 있던 삶의 통합성을 되살리고자 한다.

2) 표현 방법

여러 가지 재료와 용구, 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현한다.

- ① 재료와 용구, 표현 방법 등을 탐색하여 주제의 특징과 목적을 나타내기
- ② 사진, 영상 등의 새로운 매체와 표현 방법을 탐색하여 나타내기

중학교에서는 재료와 용구, 표현 방법을 주제의 특징이나 목적에 맞게 효과적으로 사용하고, 사진, 영상 등의 새로운 매체나 표현 방법을 익히는 데 중점을 두고 있다. 전통적인 표현 방법뿐만 아니라 이미 학교 밖에서 일상적으로 사용하고 있는 사진, 영상 등을 새로운 표현 매체로 작품에 활용할 수 있도록 탐색하는 기회를 제공한다.

3) 조형 요소와 원리

조형 요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현한다.

- ① 주제의 특징을 표현하는 데 효과적인 조형 요소와 원리로 나타내기

② 목적에 적합한 조형 요소의 원리를 탐색하여 나타내기

초등학교에는 자신의 주변에서 조형 요소와 원리를 충분히 탐색하고 이하는 활동에 중점을 두었다면, 중학교에서는 초등학교에서 익힌 조형 요소와 원리에 대한 이를 바탕으로 표현에 효과적으로 활용하는 데에 중점을 둔다. 이 영역의 수업에서는 이론적인 설명보다는 실물이나 멀티미디어 자료 등 다양한 매체를 통하여 여러 활용의 사례를 탐색해보도록 지도한다.

4) 표현 과정

표현 의도에 알맞은 표현 과정을 계획한다.

- ① 표현 의도에 알맞은 주제, 재료와 용구, 표현 방법 등을 계획하여 나타내기
- ② 표현 과정에서 문제를 해결하는 방법을 찾아보기

자신의 표현 의도를 구체화하고 표현 방법과 과정을 계획하여 표현 과정에서 발생한 문제의 해결 방법을 찾아보는 데 중점을 둔다. 교사는 학생들이 표현 과정을 스스로 계획하고 수행해 나갈 수 있도록 충분한 시간과 여건을 제공해주어야 한다. 스스로 점검하는 기회를 제공하여 다음 활동에 반영하도록 지도한다.

제7차 개정 교육과정안 표현파트 안에서 명시되어 있는 것으로 표현의 방식에 있어 영상매체의 활용이 명시되어 있는 것을 볼 수 있다. 이처럼 아직은 학교 현장에서 영상매체의 활용이 활발히 진행되지 못하고 있는 실정이지만 교육과정안에서는 새로운 시대의 흐름을 반영하고자 하는 움직임을 확인 할 수 있었다. 또한 표현 의도에 알맞은 주제에서 부터 재료와 표현 방법까지 계획해서 나타낼 수 있고, 표현 과정에서 문제를 해결하는 방식 또한 학습자 스스로 할

수 있는 방식이 제시되어 있다. 과거 교사의 지침에 따라 행동했던 수동적인 학습자에서 능동적인 학습자를 요구하고 있는 것이다.

다. 교수 · 학습 방법

제7차 교육과정안에서 효과적인 학습을 위해 다양한 매체의 활용이 강조되고 있다. 21세기의 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인을 육성하고자, 목표 면에서는 건전한 인성과 창의성을 함양하는 기초, 기본교육의 충실, 내용 면에서는 세계화, 정보화에 적응할 수 있는 자기 주도적 능력의 신장, 운영 면에서는 학생의 능력, 적성, 진로에 적합한 학습자 중심 교육의 실천, 제도 면에서는 지역 및 학교교육과정 편성, 운영의 자율성 확대를 기본 방향으로 설정하여 제정하였다.

‘미술과 삶’ 과목은 국민 공통 기본 교육과정의 미술을 토대로 미술과 생활 환경, 미술과 사회의 관계를 중시하고, 사회적 가치에 기초한 통합적 접근을 강조하고 있다. 즉 미술 교과와 본질적 측면과 함께 개인적, 역사적, 사회 문화적 맥락과의 연관성을 고려하여 미술에 대한 통합적 이해와 실천을 도모하는 것이다. 이로써 자기 주도적으로 삶을 설계하고 성숙한 문화 시민으로서 소양을 길러 동시대의 문화 주체가 될 수 있도록 한다. 오늘날 더욱 중요해지는 시각 이미지 역할에 비추어 미술을 통한 삶의 향상과 개인적, 사회적 소통 및 발전을 실현할 수 있는 사람을 기르도록 한다. 또 다양한 미술 활동을 통한 미적 경험들을 실제 삶에 적용함으로써 우리의 삶을 개선할 수 있도록 하는 것이다.

개정 7차 교육과정에서는 미술과 테크놀로지라는 부분이 새로 추가가 되었다. 특히 오늘날 컴퓨터와 컴퓨터 관련 소프트웨어의 발달이 미술에 끼친 영향과 변화를 적극적으로 다루어야 한다고 보고 있다. 이제 컴퓨터는 도구적 관점이 아닌 중요하고도 창조적인 미술 매체의 하나로 간주되고 있다는 것을 알 수 있다. DVD나 멀티미디어, 물체의 형태를 자유자재로 바꾸거나 혼합할 수 있는

모핑(morphing)소프트웨어는 우리에게 실제보다 더 그럴듯한 가상현실을 경험하게 한다고 소개하고 있다. 새로운 매체와 아이디어를 바탕으로 미술 활동에 참여할 수 있는 내용과 방법을 제시하도록 하고 있다.

또한 단일 매체를 여러 각도에서 탐색하도록 한다. 매체의 변화에 초점을 맞추어 재료와 매체의 변화에 따른 표현의 차이를 경험해 보게 하는 내용이 포함되어 있다. 하나의 주제를 다양한 매체로 표현하거나 감상해 보는 내용도 포함되어야 한다. 한다고 명시하고 있다.

베일리(Stephen Bayley)가 지적했듯이 우리가 해야 하는 중요한 일 중 한 가지는 기술적으로만이 아니라 개념적, 도덕적, 그리고 철학적으로 디지털 발전에 참여하고 계속 연관을 맺는 것이기 때문이다. 미술을 통해 기술 매체의 긍정적인 활용을 이해하도록 하는 것이 중요하고 본다.⁶⁰⁾ 7차 개정 교육과정안에서 교수·학습 방법⁶¹⁾으로

- (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.

제7차 개정 교육과정안에서는 미술수업에 있어 다양한 매체 활용이 활성화 되었다는 것을 볼 수 있다. 강의와 개별학습 뿐만 아니라 협동작업과 미술게임, 현장 견학, 극화와 토론까지 표현활동의 범위가 넓어졌다. 정보 통신 기술

60) 교육과학기술부, 『2009 개정 교육과정 해설-미술』, 2009, pp.216

61) 교육과학기술부, 상계서, pp.219~224

(ICT)을 표현 도구로 활용하여 연속무늬 꾸미기, 디지털 카메라로 재미있는 장면을 찍어 컴퓨터로 입력하기, 사진이나 그림을 스캔하여 디지털화하기, 포토몽타주 기법으로 포스터 꾸미기 등 ICT를 적극 활용하여 영상문화에 대한 이해를 높여 시각 문화에 대한 능동적인 향수를 유도 할 수 있다고 명시되어 있다.⁶²⁾

ii) 현행 개정 미술교과서 속에 나타난 백남준 작가 영역 내용 분석

오늘날 학교 현장에서 교과서의 활용도는 극히 미비한 실정이다. 교과서 안에 있는 예술 활동을 하기에는 미술과 수업시수가 타과에 비해 현저히 부족하다. 입시위주의 교육 현장에서 미술과 수업의 시수는 날이 갈수록 줄어들고 있다. 짧은 수업시수로 교과서는 보조적 수단으로써 이용된다. 그러므로 학생들이 수업시간 외에 언제든지 찾아 볼 수 있게 재미있게 구성되어야 하며, 방대한 지식이 실려 있어야 한다. 본 연구에 분석 자료로 쓰인 9종 교과서는 다음과 같다.

<표 1> 분석 자료로 사용된 9종 교과서

구분	도서명	출판사	저자
A	중학교 미술	도서출판 지학사	김정희 외
B	중학교 미술	미진사	조중현 외
C	중학교 미술	교학연구소	이성도 외
D	중학교 미술	(주)지학사	김용주 외
E	중학교 미술	(주)미래엔컬처그룹	안혜영 외
F	중학교 미술	(주)중앙교육진흥연구소	박은덕 외
G	중학교 미술	(주)두산동아	고승혜 외
H	중학교 미술	일진사	김용숙 외
I	중학교 미술	(주)교학사	노영자 외

62) 전개서, p.224

2009년 개정 교육과정안은 반영한 중학교 교과서는 총 9종이다. 2009년 개정 교육과정안을 반영하여 새로운 교과서가 만들어졌다. 새로 발간 된 교과서는 1,2,3학년이 분권형식에서 바뀌어 합본으로 제작된 통합교과서의 형태이다. 미술교육과정안을 반영하여 미적체험, 표현, 감상의 영역으로 내용이 나뉘져 있다. 9종 교과서에서 백남준의 예술세계를 다루고 있는 관점의 방향과 학생들이 할 수 있는 예술활동으로 어떻게 응용되고 있는지 분석하여 효율적인 교육방법을 모색해보고자 한다. 백남준의 예술세계가 어떠한 관점에서 알리고 있는지, 백남준 작품과 연관되어서 학생들 작품 활동으로 어떻게 응용되어 활동이 되고 있는지를 살펴보기 때문에 본 교과서 분석에서는 부록이나, 표지에 실린 백남준 작품은 제외되었음을 밝혀둔다.

• 지학사

지학사는 과학 발달에 따른 미술변화의 특징에 주목하였다. 백남준 이외에도 빌 비올라의 비디오 아트, 글자비의 인터랙티브 아트, 레들의 빛의 예술까지 다루고 있으며 그 연장선상에는 학생들이 모듈별로 빛, 움직임, 소리를 활용하여 작업에 참여 할 수 있도록 자세히 나와 있다. 백남준에 대한 예술세계를 2페이지 분량으로 비교적 자세히 다루고 있다. 관객과 상호소통적인 측면, 행위미술을 통한 인간화된 기술, 대중매체에 대해 생각해 볼 기회를 주고 있다.

< 표 2 > 지학사 교과서 백남준 부분 분석

대단원	전자 시대의 미술 (지학사)		pp. 78~79	미적체험, 표현, 감상
학습목표	과학 발달에 따른 미술의 변화와 특징을 이해하고 표현한다.			
소단원	알아봅시다. 테크놀로지 아트의 선구자 백남준			
구성내용				
도판	레이저아트	동시 변조 : 감미로움과 숭고함을 위한 디지털 가상 실험(모니터 가변크기 2000) 백남준(1932~2006 한국→미국), 발라드(Ballad, Norman 1950~ 미국)		
	TV조각	로봇가족 : 어머니, 아버지, 할머니, 할아버지		

	(텔레비전, 라디오, 모니터 53×156×203cm 1986) 로봇가족 : 하이테크 아기 (텔레비전, 모니터, 알루미늄 53×156×203cm 1986)
비디오아트	자석 텔레비전 (텔레비전, 자석, 흑백무성 1965)
퍼포먼스	텔레비전 첼로 (텔레비전, 모니터 등 1969)
위성공연	굿모닝 미스터 오웰 (비디오 테이프, 컬러, 유성, 30분-컴퓨터 그래픽 1984)
기타	백남준 작업실 사진2장
소활동	• 자신이 생각하는 텔레비전의 순기능과 역기능에 대해 이야기하고 그 생각을 텔레비전 이미지에 스케치로 표현
활동학습	• 빛, 움직임, 소리를 활용하여 나타내려는 이야기를 시각적으로 표현하여 보자. 넓은 장소에서 자신이 제작한 이미지를 빔프로젝트로 비추어 보면서 서로의 작품을 적극적으로 감상
평가하기	• 주제를 창의적으로 나타내었는가? • 테크놀로지 아트를 이해한 뒤 빛, 움직임, 소리를 효과적으로 활용하였는가?

• 미진사

미진사는 키네틱 아트의 연장선상에서 비디오 아트를 다루고 있다. 백남준 작품 중에는 세기말 인간으로 하여 영상, 소리, 빛과 조각이 함께 어울려 있는 세기말 인간이라는 작품을 보여준다. 전통 매체와 영상 매체와의 차이점이나, 테크놀로지가 미술의 확장에 미친 영향과 더불어 학생들이 직업 특징을 조사하여 능동적으로 학생이 비디오 아트에 대한 근본적인 이해를 요구하고 있다. 학생들이 하는 활동으로는 UCC를 만드는 과정이 자세히 나와 있어 학생들의 이해를 돕고 있다. 그러나 UCC를 만들어서 캡처사진으로 결과물을 보여주는 것에는 영상의 특징을 단편적으로 나타내는 활동이라고 사료된다. 따라서 캡처로만 남기는 것이 아니라 만들어진 동영상을 보다더 많은 학생들, 나아가 세계적인

들이 공유할 수 있는 자생 가능한 작품으로 남기기 위해 인터넷에 올리는 등 보다 적극적으로 결과물을 공유할 수 있는 방법이 모색되어야 한다.

< 표 3 > 미진사 교과서 백남준 부분 분석

대단원	비디오 아트 (미진사)		pp. 179~181	미적체험, 표현, 감상
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 움직임의 원리를 이해하고 움직이는 장난감을 제작해 보자. • 전통 매체와 영상 매체의 차이점을 이야기해 보자. • 테크놀로지가 미술의 확장에 미친 영향을 알아보자. • 비디오 아트의 특징을 조사해 보고 현대 미술에서 갖는 의의를 발표해 보자. 			
구성내용	비디오 또는 텔레비전을 매체로 사용하는 비디오 아트는 음향, 영상 화면 등을 사용하여 미술의 영역을 확장			
도판	TV조각(백남준)	세기말 인간 (혼합매체 122×62×46cm 1992 (텔레비전, 라디오, 모니터 53×156×203cm 1986년)		
	비디오 아트	마크-부르클린(렌티큘러 디지털 C-프린트 2008 클레버슨Cleverson/브라질		
	인터랙티브아트	이중몽환 (인터랙티브 설치작품 2006 이한수)		
활동학습	<ul style="list-style-type: none"> • ucc를 만들어보자 : ucc를 만드는 과정이 간략하게 설명되어 있다. 사례와 실제 학생이 만든 동영상 캡처사진으로 활동결과물을 보여준다. 			

• 교학연구사

교학연구사는 미술가의 생애와 작품을 보면서 그의 예술 세계를 다양한 방법으로 감상할 수 있는 관점을 제시한다. 단순히 감상에서 끝나는 것이 아닌 박물관을 직접 만들어 보는 활동과 화가들의 2차원 작품을 3차원적인 공간으로 만들어 보고, 전시회 포스터를 만들어 보는 등 감상의 영역을 보다 확장 시킬 수 있도록 한다. ‘백남준 새로운 길을 열다’라는 단원명으로 백남준의 생애와 작품 활동 전반을 2페이지 분량으로 비교적 자세히 다루고 있다. 2페이지만 읽어도 학생들이 백남준의 작품세계에 대해 간접 체험을 할 수 있도록 감성적으로 다가오고 있다. 백남준 작품을 응용한 예술 활동인 부분에서는 나와 있지 않고 있다.

< 표 4 > 교학연구사 교과서 백남준 부분 분석

대단원	미술가를 찾아서 (교학연구사)		pp. 158~161	감상
학습목표	미술가의 생애와 작품을 살펴보고, 그의 예술 세계를 다양한 방법으로 표현한다.			
소단원	백남준 새로운 길을 열다.			
구성내용	그의 플럭서스 활동부터 참여텔레비전, 굿모닝미스터 오웰, 레이저 아트, 장례식 퍼포먼스로 2쪽 분량으로 백남준 예술세계를 다루고 있다.			
도판	퍼포먼스&설치	완전 피아노(136×45×140cm 1958~1963		
	TV조각	마르코 폴로 (혼합 재료 가변 크기 1993) 다다익선 (부분 1003개 텔레비전 1988)		
	비디오아트	자석 텔레비전 (텔레비전, 자석, 흑백무성 1965)		
	퍼포먼스	장례식 퍼포먼스 (실제 백남준 장례식 장면)		
	레이저아트	삼원소-삼각형.원.사각형 (레이저, 1997~2000)		
	백남준의 말.말 “넥타이는 맬 뿐만 아니라 자를 수도 있으며, 피아노는 연주뿐만 아니라 두들겨 부술 수도 있다.” “꼴라주가 유화를 대체하듯 브라운관이 캔버스를 대체하게 될 것이다.			
활동학습	• 미술가 신문 만들기 과정			
학습평가	• 미술가의 작품 세계를 효과적이고 개성 있게 소개하고 있는가? • 미술가의 작품 세계에 어울리는 다양한 재료와 방법을 이용하여 제작하였는가?			

• (주) 교학사

현대 조소의 영역에서 추상조소부터 환경조소 연장선상에서 영상매체를 다루고 있다, 빛과 영상에 주목하여 다양한 미디어 아트 작품을 소개 하고 있으며, 그 중에 위성예술을 했던 백남준의 굿모닝 미스터 오웰의 스틸 컷을 보여준다. 미술과 과학의 만남이라고 하여 영상매체가 나오기까지의 매체적 특성에 관한

미술사를 다루고 있다. 원근법과 유화의 발명, 사진기, 빛이 예술작품이 끼친 영향에 대해 다루고 있어 학생들이 영상매체를 이해하기에 앞서 근간을 이해할 수 있다. 빛이나 영상매체를 활용한 수업을 한다는 것은 피상적으로 제시되어 있다. 따라서 교과서 안에서 빛에 관한 수업을 어떻게 활용하고 있고, 그 방법적인 측면에서 제시되어 있다면 학생들이 교과서를 적극적으로 활용될 수 있을 것이다.

< 표 5 > (주) 교학사 교과서 백남준 부분 분석

대단원	13. 다양한 현대 조소 (주)교학사	pp. 158~161	감상
학습목표	새로운 영상 매체를 활용한 미술의 표현 방법을 이해한다.		
소단원	빛과 영상을 이용하여 미술과 과학의 만남		
구성내용	인공위성을 통한 방송 시설을 이용하여 전 세계를 하나의 네트워크로 연결함으로써 하나의 지구촌으로 만든 ‘굿모닝 미스터 오웰’의 텔레비전 쇼를 간단히 설명한다. 작품과 감상자 간의 쌍방향 소통이 가능해 갔고, 미디어 매체를 이용한 작품 감상에서는 관객이 참여할 수 있는 영역으로 확대해갔음을 밝히고 있다.		
도판	위성예술	굿모닝 미스터 오웰 (영상스틸컷 1984년 작)	
활동학습	빛이나 영상 매체를 활용한 작품을 만들어 보자.		
학습평가	<ul style="list-style-type: none"> • 전통 미술과 영상 매체를 이용한 미술의 차이점을 알고 있는가? • 빛과 영상 매체를 활용한 미술에는 어떤 것이 있는가? 		

• 일진사

일진사는 학생들이 멀티미디어 시대에 영상미술을 이해 할 수 있도록 보여주고 있다. 미술과 과학의 만남으로 하여 탄생하게 된 배경에 대해 간단히 설명하고 있다. 19세기 산업에 의한 사진기 발명, 테크놀로지 아트와 미래주의, 키네틱 아트, 다다이즘까지 기계의 역동성과 소리, 속력을 활용하여 작품 활동한 것을 보여주고 있다. 가상현실까지 다루고 있으며, 학생들이 가상현실의 3차원

영상을 체험하고 있는 학생들의 사진을 보여주면서 학생들에게 보다 더 확장된 개념의 예술 활동을 제시하며 매체 자체의 속성에 주목하고 있음을 알 수 있다. 이이남 작품의 신-인왕제색도 작품을 제시하며 간직하고 싶은 풍경을 영상작품으로 만들어 보는 활동을 하고 있다.

< 표 6 > 일진사 교과서 백남준 부분 분석

대단원	14. 멀티미디어와 영상미술 (일진사)		pp. 158~161	감상
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> • 멀티미디어를 활용한 다양한 표현을 이해한다. • 컴퓨터를 활용한 디지털 미술을 찾아보고, 창의적으로 표현한다. 			
소단원	미술과 과학의 만남			
구성내용	과학의 발전과 더불어 변해온 미술의 흐름을 이해하는 내용이 있다.			
도판	비디오아트설치	전자 초고속 도로-미국 대륙 (부분/비디오, 네온/450×975cm/1995년 작)		
활동학습	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 주변에서 빛, 조명을 사용하여 시각적 아름다움을 전달하는 예를 찾아보자. • 소리와 빛이 작품에 응용된 경우를 찾아보고, 서로 이야기 해 보자. • 간직하고 싶은 풍경을 영상을 만들어 보자. 			

• 두산동아

두산동아는 생활 속에 숨 쉬는 영상 문화를 보여줌으로써 삶과 예술의 경계를 허물었다. 미디어 아트를 활용한 경주 세계 문화 엑스포 기념 건물에서부터 게임 캐릭터, 일산 호수 공원의 음악 분수까지 삶 속에서 영상 문화를 이해 할 수 있도록 하였다. 백남준 작품도 하나의 조형물으로써 삶 속에서 숨 쉬는 작품으로 보여주고, 거북이라는 친숙한 동물과 영상을 접목하여 보다 더 삶에 깊숙이 영입될 수 있는 작품으로 보여주고 있음을 알 수 있다.

< 표 7 > 두산동아 교과서 백남준 부분 분석

대단원	우리와 함께하는 시각문화(두산동아)	pp. 22~23	감상
학습목표	이해- 영상 디자인의 특징과 활용 분야에 대해 알아본다.		

	표현- 컴퓨터를 이용하여 표현하고 싶은 화면을 제작해 본다. 감상- 영상 디자인이 활용되는 분야의 결과물을 감상하고, 각각의 특징을 이야기 해본다.	
소단원	생활 속에 숨 쉬는 영상 문화	
구성내용	생활 속에 영상문화를 다양하게 접근하여 보여주고 있다.	
도판	TV조각	거북 (166개의 모니터 6×10×1.5m 1993) 166개의 TV 모니터를 이용하여 거대한 영상 조형물이다.
활동학습	<ul style="list-style-type: none"> • 신문이나 TV광고의 기능과 역할에 대해 토론해 보자 • 영상 정보와 영상 문화가 우리 생활에 미치는 영향에 대해 생각해 보자. • 영상문화와 다른 미술 영역과의 차이점은 무엇인지 생각해 보자. 	
학습평가	<ul style="list-style-type: none"> • 시각문화의 특징과 기능에 대해 설명할 수 있는가? • 시각 디자인과 관련된 직업의 종류에 대해 설명할 수 있는가? • 영상디자인이란 무엇이며, 오늘날 어떤 기능을 하는지 설명할 수 있는가? 	

• (주)지학사

지학사에서는 디자인 영역에서 연장선상에서 영상 매체의 활용을 다루고 있다. 디지털 정보화 시대의 영상매체의 활용의 중요성을 언급하고 있다. 가상현실과 인터랙티브 아트에 관한 것을 주로 보여줌으로써 인쇄매체와는 다른 시각 언어로서의 잠재력을 보여주고 있다. 영상을 만들어 보는 참고 스틸 컷과 제작 순서 제작 계획서와 시나리오 연출 계획 짜는 것까지 자세히 나와 있어 학생들이 흥미롭게 작품 활동을 할 수 있도록 제시하고 있다.

< 표 8 > (주)지학사 교과서 백남준 부분 분석

대단원	디자인의 세계 (주)지학사	pp. 22~23	감상
학습목표	영상 디자인의 다양한 영역을 이해하고 효과적으로 표현한다.		
소단원	영상 매체의 활용		
구성내용	영상매체의 활용적인 측면에서 비디어 아트부터 가상현실까지 보여주고 있다.		
도판	TV조각	비디오 스쿠터 (TV 모니터, 라디오케이스 182×195.6×195.6cm 1994) TV 모니터와 영상 신호 등 다양한 영상 매체를 활용한 예술 작품이다.	

활동학습	• 하고 싶은 이야기를 영상으로 만들어 보기
-------------	--------------------------

• (주) 미래엔컬처그룹

미래엔컬처그룹에서는 영상의 원리와 표현 방법을 보여준다, 영상예술의 영화, 사진, 텔레비전, 비디오, 컴퓨터, 그래픽, 애니메이션에 걸쳐 다양한 방법으로 보여주고 있다. 활동 학습이 공익광고에 국한하여 표현이나 사고의 확장이 유연하지 못하다. 영상의 원리와 개성있는 작품을 만들기 위해서는 공익광고 뿐만 아니라 다양하게 주제를 광범위하게 확대할 필요가 있다.

< 표 9 > (주) 미래엔컬처그룹 교과서 백남준 부분 분석

대단원	8. 움직이는 이야기		pp. 128~131	표현, 감상
학습목표	영상의 원리와 표현 방법을 알고 개성 있는 작품을 만든다.			
소단원	앵글로 담은 세상			
구성내용	영상예술의 대중화로 소통의 도구로써 강조하고 있다. 사진 관련 내용이 많다.			
도판	TV조각	다다익선 (텔레비전 수상기, 멀티미디어 18m 1988) 비디오 아트의 대표적인 작품으로 1,003개의 텔레비전 수상기는 10월 3일 개천절을 의미한다.		
활동학습	<ul style="list-style-type: none"> • 내 사진으로 재미있는 이야기를 만들어 보자. 사진 속의 나와 친구들을 다른 공간으로 이동시켜 보고, 사진의 각도와 표정에 맞도록 장면을 재치있게 구성해보자. • 관심 있는 분야의 공익 광고 스토리 보드를 만들어 보자. 			
학습평가	<ul style="list-style-type: none"> • 사진 속의 표정과 어울리는 내용으로 화면을 짜임새 있게 구성하였는가? • 광고로 제작하였을 때, 말하고자 하는 의미가 잘 전달되었는가? 			

• 중앙진흥교육연구소

중앙진흥교육연구소에서는 다양한 표현 기법 중에 하나로 백남준 작품이 소개되고 있다. 오브제를 활용한 라우션 머그와 인터랙티브 아트인 변지훈 작가 작품을 보여주고 새로운 재료와 다양한 표현기법에 대한 활동을 요구하고 있다.

< 표 10 > (주) 중앙진흥교육연구소 교과서 백남준 부분 분석

대단원	여러 가지 표현 기법으로		pp. 40~41	표현, 감상
학습목표	다양한 재료와 기법을 활용하여 작품을 제작한다			
구성내용	표현의 기법으로써 소개하고 있다.			
도판	TV조각	나의 파우스트-자서전 (혼합재료 192×108×390cm 1988~1989) 교회 제단 처럼 구성된 틀 속에 모니터를 설치하여 현대인의 삶의 단면을 시각화		
활동학습	• 새로운 재료를 활용한 다양한 표현 기법을 알고 독창적으로 표현해 보자.			
학습평가	• 주제에 알맞은 재료와 표현 기법을 사용하였는가? • 자신의 의도를 창의적으로 표현하였는가?			

2009 개정 교육과정안에 따라 영상매체 부분이 중요하게 다뤄지고 있음을 확인할 수 있었다. 미디어 아트 수업 중 표현 학습을 할 때 UCC를 만들고, 컴퓨터를 이용한 변형 작업이 많았다. 미디어라는 매체의 근본적인 속성에 주목하기 보다는 기능을 습득하는 매체를 경험해 보는 것에 집중되어 있는 경향이 있었다. 학생들이 미디어의 근본적인 속성을 이해하며 삶과 결부시켜 활동학습을 하는 것이 정형화 되어 있었다.

2) 확장된 매체적 특성을 반영한 수업 사례 연구 - 백남준 아트센터와 교육현장 중심으로-

백남준 예술관을 반영한 백남준 아트센터에서 어떻게 교육프로그램을 운영하고 있는지 커리큘럼을 제시하고, 이를 중학교 미술수업에서 활용할 수 있는 방안에 대하여 모색하고자 한다. 자료는 백남준 아트센터 홈페이지에 제시된 자료를 통해 제시한다. 백남준 아트센터에서는 어린이와 청소년을 대상으로 백남준의 예술관을 반영하여 확장된 교육프로그램을 진행하고 있고, 지금까지도 다

양한 방식의 교육프로그램이 실행되고 있다.

백남준 아트센터 에서는 2009년과 2010년 어린이와 청소년을 대상으로 ‘백남준 크리에이티브 썸머’ 교육프로그램을 진행하였으며, 2011년에는 백남준 아트센터에서 소장하고 있는 <로봇 K-456>과 연계한 ‘달나라 백남준 : 로봇 K-456과 함께 하는 아바타 놀이’를 운영하여 어린이들이 미디어를 이용해 아바타를 만들고 영화를 만들어봄으로써 백남준이 바라던 미디어 환경에 지배되지 않고, 주체적으로 참여할 수 있는 계기를 마련해 주었다.

교육프로그램의 커리큘럼을 살펴보면 다음과 같다.

《백남준 아트센터 2009 여름맞이 특별 프로그램 ‘백남준 크리에이티브 썸머’》

기간 : 2009, 08, 10 ~ 2009, 09, 18

강사 : 이정성, 김월식, 조은진

장소 : 백남준아트센터 지하 1층 교육실



<도판5> TV실험실

<도판6> 뒷동산 아트 프로젝트

<도판7> 뒷동산 아트 프로젝트

<도판8> 로봇 스튜디오

• 8-10세 로봇 스튜디오 Robot Studio [클래스 정원 12명]

새로운 재료들과 기구들을 사용하여 로봇 친구를 만들어보는 시간- 기획의도 : 다양한 재료 탐구를 통하여 참여 어린이들의 감각 발달과 현대 예술에 대한 이해 증진- 강사 :

• 11-16세 TV 실험실 TV Experiments [클래스 정원 8명]

강사 : 이정성 (작가 백남준의 테크니션, 현 '아트마스터' 대표)

백남준의 작품 (1976-82)를 실제로 제작하고 공동으로 설치해보는 시간

기획의도 : 전자적 원리에 대한 탐구와 이를 이용한 현대 미술, 특히 미디어 아트와 설치 미술에 대한 직접적 체험 기회 제공

• 14-19세 뒷동산 아트 프로젝트 Art Park Project [클래스 정원 20명]

강사 : 김월식 (작가, 커뮤니티 스페이스 리트머스 상임운영위원)

작가 김월식과 함께 백남준아트센터 뒷편의 동산에 설치작품을 세우자!

기획의도 : 커뮤니티 프로젝트 작가 김월식과의 작업을 통하여 열린 개념의 현대 예술을 직접 체험

《굿모닝, 백남준 아저씨》

기간 : 2009. 10. 16 ~ 2009. 11. 08

강사 : 조은진 (EBS 미술자문, 놀이미술 전문 퍼플잼 미술학원장), 김월식 외 다수

장소 : 백남준아트센터 지하1층 교육실



<도판9> 굿모닝, 백남준 아저씨 야외 컨테이너 전시장

지난 여름 3주간의 교육 프로그램 'NJP 크리에이티브 씬머'에 참여하였던 어린이와 청소년들의 작품들을 소개하는 전시이다. 프로그램 진행과정에서 보여준 아이들의 놀라운 에너지와 작품 세계를 백남준 아트센터 야외 컨테이너 전시장에 담았습니다. 이 특별한 공간에서 작가 백남준의 자유로운 상상력과 진취적인 실험정신을 담은 프로그램이다.

《2010 백남준 크리에이티브 씬머》

기간 : 2010. 07. 31 ~ 2010. 08. 25

강사 : 김월식 작가, 아트커뮤니케이션 21, 이한주 & 사토 유키에(불가사리)

장소 : 백남준아트센터

• 백남준아트센터를 습격하라!



<도판10> 백남준 크리에이티브 썸머 교육프로그램 현장 사진

기획 의도 : 딱딱한 공간이 아닌, 웃고 떠들며 만지고 뛰어다닐 수 있는 자유로운 아트 센터를 만들고 체험하는 과정에서 현대미술의 다양하고 신기한 지점을 만나고 이해하며 비평한다.

강사 : 김월식 (작가, 커뮤니티 스페이스 리트머스 전시 디렉터)

김월식은 현대 예술의 담론 안에서 본인의 작업과 예술교육의 경계를 넘나드는 다양한 실험을 하고 있다. 그동안 그가 진행한 다양한 문화 예술 교육들은 가르치는 자와 배우는 자가 구분되지 않고 차이와 차이가 만나 그 다양한 차이를 인정하고 스스로의 문제의식을 설계하거나 의미화하는 과정이다. 이는 독립적인 사고를 통하여 스스로의 가치를 개별화된 언어로 의미화하는 동시대 예술의 방식과 동일하다. 학교문화예술교육(문광부), 사회문화예술교육(진흥원), 소수자 및 취약계층 문화예술교육(문화예술교육진흥원) 등의 프로그램 기획 및 책임강사로 활동하였고 현재는 2010 ‘무늬만커뮤니티’의 기획 및 작가로 안양 박달동의 노인들과 공동체 작업을 진행 중이다.

•?! 물김표

기획의도 : 일탈 프로젝트, 관찰과 질문, 발견의 반복을 통하여 자신만의 독창적인 ‘무엇’을 움직임으로 발전시켜 내 안의 무한한 가능성을 발견한다.

강사 : 아트커뮤니케이션21 (21C 문화예술 콘텐츠 연구소)

아트커뮤니케이션21 Arts Communication21은 모든 이가 즐길 수 있는 문화예술을 위

하여 국민대학교 지도자과정 졸업생을 주축으로 이루어진 ‘21세기형 문화예술 콘텐츠 연구소’로 공연 콘텐츠 제작 및 문화예술공연, 문화예술교육을 위한 콘텐츠 개발 등 문화예술발전과 보급에 매개적인 역할을 하고자 한다.

• 소리놀이

기획의도 : 음악 이전의 소리의 표현 원리와 악기의 원리를 이해하고 직관력과 창의력을 이용하여 자신있는 표현으로의 음악을 이해한다.

강사 : 이한주, 사토 유키에 (불가사리, 실험 즉흥 음악 단체)

재한 일본인 사토 유키에, 디자이너 김상만, 이한주, 음악가 강민석, 최선배의 1회 공연을 시작으로 탄생한 불가사리는 실험 즉흥 음악을 표방하여 다양한 장르의 음악과 부토, 퍼포먼스 아트, 마임, 무용, 비디오 퍼포먼스, 라이브 페인팅, 설치미술 등 다양한 장르와 표현 예술과의 결합을 시도하는 자발적인 정기공연을 열고 있다. 2003년 2월부터 현재까지 정기 또는 비정기 특별 공연으로 국내외 뮤지션과 약 100여 회의 공연을 가졌다.

i) 백남준 예술관을 접근하여 수업을 진행한 전(前) 큐레이터 인터뷰

백남준 예술관을 반영한 수업 사례를 통해 백남준 예술관이 미술교육에 주는 시사점을 살펴보고, 현대 미술교육에 접목시킬 수 있는 방법을 연구하려고 한다. 본 연구자의 최종 대상은 특수목적이 아닌 일반계 중·고등학생을 대상으로 하고 있으나 일반계 학교교육의 특성상 특정 작가의 예술관을 반영한 수업을 할 수 없다. 학교 미술수업은 국가 교육과정 아래 학생들이 다양한 체험과 표현 학습이 될 수 있도록 운영되고 있기 때문에 특정 작가를 반영한 수업 사례를 살펴보기에 한계점이 있다.

다시 말하면 국가교육과정은 국가 사회적 요구와 필요, 학문의 발달, 학생의 요구 등을 배경으로 하여 국가 수준의 학교 교육 목표 및 내용, 방법, 평가를 설계⁶³⁾ 하기 때문에 특정 작가의 예술관을 반영한 수업보다는 전 학생들에게

63) 교육과학기술부, 「2009 개정 교육과정 해설-미술」, 2009, p.179

보편적으로 통용될 수 있는 학습에 주안점을 두고 있다. 이러한 이유로 백남준 아트 센터에서 진행되는 백남준 예술관은 반영한 수업사례를 찾아보고, 시사점을 밀바탕으로 공교육 현장에서 접목할 수 있는 지점을 살펴보려고 한다. 따라서 백남준 아트 센터에서 교육프로그램을 진행하였던 큐레이터의 인터뷰와 공교육 현장에서 미술수업을 하고 있는 교사의 인터뷰를 통해 본 논문의 타당성을 도출해 보고자 한다.

본 연구자는 양적 연구보다는 질적 연구를 선택하여 인간 행동의 주관적 측면을 강조하고 그 이면에 숨어 있는 동기와 신념을 강조⁶⁴⁾하려고 한다. 세이드먼이 말하는 연구의 질적 방법과 양적 방법의 차이점은 질적 연구는 개방형 질문을 포함하는 심층 인터뷰와 같은 방법에서, 인터뷰 실시자라는 도구의 역할이 인정되고 확인된다고 보았다.⁶⁵⁾ 인터뷰를 통한 연구 자료는 현장에 있는 선생님들 인터뷰를 통해 연구자가 체험하고 의식할 수 없는 교육 상황의 복잡성에 대해 알 수 있다. 하지만 인터뷰 데이터가 항상 정보제공자에 의해 구축되는 것이며 연구자에 의한 분석은 이 자료의 해석을 통해 비평적으로 재건된다는 사실⁶⁶⁾을 간과해서는 안 될 것이다. 현장연구의 한 방법으로 오늘날 강조되고 있는 연구법으로 이믹(emic)한 접근법이 있다. 기존의 보편법칙을 지향하고, 이론적 틀을 가지고 세계를 재구성하는 과학적 연구관행인 에틱(etic)한 접근과 달리 이믹(emic)한 접근은 개별적 현장 지향적으로 세계를 있는 그대로 파악하는 접근법이다. 의미는 맥락적 · 상황 구속적으로 생성된다고 본다. 조사연구에서 질문지를 제시할 경우, 연구자가 의도한 질문의 의미와 응답자가 받아들이는 질문의 의미는 다를 수 있다는 입장의 한계점을 간과해서는 안 될 것이다. 백남준 아트센터 큐레이터 인터뷰와 학교 교육현장 교사의 인터뷰로 정보제공자의 의견이 각 개인의 의견이기에 전체를 대신할 수 없는 한계가 있음을 미리 밝혀둔다. 본 연구자는 관계자의 현장 상황에 대한 의견을 통해 현대 미

64) 박정애, 『포스트모던 미술, 미술교육론』, (서울: 시공아트, 2001), p.199

65) 상계서, p.206

66) 상계서, p.223

술교육의 방향성을 잡고자 한다. 최대한 현장 관계자의 인터뷰 내용을 있는 그대로 기술하도록 하였으며 정보제공자의 정보를 토대로 대안 가설을 얻으며 그것을 검증해 가는 과정으로 삼으려고 한다.

백남준 아트센터의 전 큐레이터 인터뷰는 백남준의 예술관을 반영한 교육프로그램을 추진한 사례·방법, 효과와 영향력, 교육현장에서 교육프로그램 역할에 대한 견해에 관한 조사로 구성하였다. 큐레이터가 교육프로그램의 전반적인 부분을 진행하였기 때문에 교육프로그램에 경험적인 데이터로 구성될 수 있었다. 인터뷰의 내용은 인터뷰 대상자의 동의아래 녹취를 통해 인터뷰 내용을 정리하였음을 밝혀둔다.

각 부분에 대한 구성내용은 다음과 같다.

<표11> 백남준 아트센터 큐레이터 인터뷰 질문지 구성요소

영역	내용	문항번호
교육프로그램을 추진한 사례 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 백남준 예술관, 방향성 · 확장된 교육프로그램을 추진하게 된 계기 · 교육 프로그램이 추구한 가치 · 교육사례 및 방법 	1~12
관심도	<ul style="list-style-type: none"> · 작가 예술관을 교육에 반영한 수업의 이점 · 학생과 주변사람들의 관심도 	13~17
한계점 및 견해	<ul style="list-style-type: none"> · 현장에서의 한계점 	18~19
필요성	<ul style="list-style-type: none"> · 현대 교육에 대한 견해 · 확장된 교육프로그램의 필요성 	20~22

- Ⓐ 백남준 예술관을 반영한 교육프로그램을 추진한 사례 및 방법
- Ⓑ 기존 작가의 예술관을 반영한 수업의 관심도 및 영향력
- Ⓒ 교육프로그램 진행의 현장 한계점

㉔ 확장된 교육프로그램의 필요성

㉕ 백남준의 예술관을 반영한 교육프로그램을 추진한 사례 및 방법

1. 백남준 아트센터에서는 백남준 예술관을 반영하여 전자적 원리에 대한 탐구와 퍼포먼스, 댄스, 사운드 아트 다방면의 확장된 교육이 이뤄지고 있습니다. 이러한 교육을 하게 된 계기가 무엇입니까?

백남준 아트센터 자체가 백남준을 재해석하는 공간이잖아요. 기존에 있던 백남준에 대한 편견이 많아서 그것을 저희가 다시 극복하는 것이 목표였습니다. 그 목표를 이루기 위해서는 교육 프로그램이 상당히 중요한 접점에 있는데 그것을 큐레이터들이 이제 막 깨달아 가고 배워가는 과정에서 우리가 백남준의 예술관을 이해하고 교육에 적용하는 생각을 하였습니다. 이전에는 외주를 줘서 교육프로그램을 진행하였습니다. 다른 기관을 통해 하게 되면 아무래도 다른 기관의 느낌이 들어가게 되기 때문에 백남준 아트센터에서 직접 교육프로그램을 만들고 운영하자는 생각으로 시행착오를 겪으면서 교육프로그램을 만들게 되었습니다.

프로그램을 개발하면서 당시 토비아스 버거 학예실장님이랑 같이 개발하였습니다. 애초의 취지는 미술교육이 굉장히 단일화 되어있고, 항상 위에서 아래로 되어 있는데 이것을 우리가 탈피해야 한다고 생각하였습니다. 미술관이 현대미술관이고 백남준 아트센터라면 또한 백남준 자체도 교육에 대해서 미디어를 통한 일방적인 교육을 싫어하실 것이라고 보고, 기존의 교육관에서 탈피하기 위한 교육을 추진하기 시작하였습니다.

2. 백남준 예술관을 반영하여 교육 프로그램을 추진하셨는데 가장 큰 영향력이 되었던 백남준의 예술관과 방향성은 무엇입니까?

백남준 자체가 어떻게 보면 시각적인 베이스가 아니잖아요. 백남준의 활동 자체가 음악에서 발전한 것이고, 그러다 보니 시각문화의 어떤 형식으로 학생들을 가르쳐 주는 것 예를 들어 이렇게 그려라. 저렇게 그려라. 작가의 방법론을 가르치는데 우리는 방법론을 가르치려고 하지 말고, 미디어를 새롭게 깨달게 해주는 방식으로 교육프로그램

램을 진행하였습니다.

3. 미술수업 시간은 미술을 잘하는 사람들의 전유물이 되고 있습니다. 실기력과 표현 능력의 차이를 떠나 학생들이 참여를 높이면서 학생들의 창의인성을 길러줄 수 있는 모델은 무엇이 있습니까? 기억에 남거나 학생들의 호응도가 좋았던 교육프로그램은 무엇이었습니까? 이유는 무엇입니까?

그때 당시 우리가 제일 흥미롭게 하였던 프로그램이 이정성 선생님 프로그램이었습니다. 11세~13세 사이의 친구들이 8명씩 세반을 만들어 24개를 만들었어요. 24개의 TV 시계 하나씩 자기들이 각각 시간을 골라서 이정성 선생님과 같이 해보는 거예요. 근데 그게 아무래도 TV뒤에서 주사선을 조절하여 만드는 것이기 때문에 보조 선생님이 많이 필요했어요. 나중에 들었던 생각은 미디어 아트에 관심이 많은 예술학교 학생들에게 더 좋았겠다고 생각하였습니다. 그런 학생들이었으면 더 적극적으로 하였겠다는 아쉬움이 남았습니다. 왜냐하면 초등학생들뿐만 아니라 중학생들에게도 어려운 내용이기 는 하지만 이 친구들이 처음에 재미를 느꼈던 것이 아날로그 TV로 하였는데 학생들에게는 디지털 TV가 아닌 아날로그 TV를 처음 본거예요. 뒤가 볼록한 브라운관 TV를 처음 봐서 학생들이 신기해하고 흥미로운 체험이 되었습니다. 또 TV역사를 같이 이야기 해주면서 시작하기 때문에 학생들의 호응이 좋았어요.

4. 11-16세 <TV 실험실 TV Experiments>라는 수업에서 백남준 작품을 실제로 제작하고, 공동 설치하는 시간을 가졌습니다. 그 때 학생들이 TV전자회로를 다루는 작업과 전구를 활용해서 로봇을 만드는 수업을 했을 때 학생들의 현장 반응이 궁금합니다.

TV뚜껑을 열어서 조작하는 것인데 학생들이 흥미로워 했지만 조작이 위험하거든요. 납으로 하고 뜨거운 게 많아서 옆에서 저희가 하나씩 조절해줬어요. 실질적인 프로그램 진행상 어려움이 있었고, 그런 것을 깨달고 소화하기가 어려워 미디어를 이해하는 나이 많은 학생이 했으면 더 좋았을 것 같다는 생각이 들었습니다. 그래도 학생들뿐만 아니라 학부모들에게도 호응이 좋았던 프로그램이었습니다. 또 나중에 그동안 한 작업을 모아 전시를 하였는데 각자가 조작해서 만든 한 시각이 모여 하나의 24시간이라는

시계 작품이 완성된 것을 보았을 때 학생들의 만족감도 큰 것 같아요. 백남준이 만든 작품과 학생들이 만들어 낸 작품이 차이가 없었기 때문에 만족감도 컸고요. 재미있었던 것은 그때 당시 1960년대 뉴미디어는 TV였는데 이제 2010년도까지 올라오니깐 학생들에게는 구미디어가 되었다는 사실이 재미있게 느껴졌습니다.

5. 2010 백남준 크리에이티브 썸머의 <뫼동산 아트 프로젝트>와 <백남준 아트센터를 습격하라>에서 하루 5시간 가량으로 수업이 장기간으로 진행되었다. 수업의 진행과정이 어떻게 되는지 설명해 주세요.

백남준 아트센터 옆에 신갈고등학교가 있었어요. 저희가 학교 학생들의 적극적인 참여를 위해 학교에 공문도 보내고 교감 선생님도 만나 뵙고 인사도 드리면서 미술관 교육프로그램에 대한 적극적인 참여할 수 있도록 알렸습니다. 그렇게 해서 학생들을 모집하였는데 20명 정도의 인원을 데리고 수업을 진행하였습니다. 신갈고등학교에 예술부가 있었는데 예술대학교를 가려고 하는 친구들이예요. 그중 자발적으로 온 학생은 3명밖에 없었어요. 이렇게 20명이 2박 3일 동안 미술관에서 자지는 않더라도 매일 모이는 것으로 하였습니다. 이전에 해보면 한주에 한 번씩 만나니까 오다가 그 다음 주에 안 오는 경우가 있어요. 그래서 2박3일 동안 계속해서 만났습니다. 처음에 하루는 말 안 해요. 이 학생들은 배우는 것에 익숙해서 당연히 알려 주는 대로 해야겠다고 오는 친구들이 많았어요. 또 미술부에 있는 친구들이 미술에 대해 더 경직되어 있습니다. 왜냐하면 학생들이 입시미술을 하기 때문에 입시미술이라는 것 자체가 굉장히 틀이 있잖아요. 그래서 이 친구들을 그 정형화 되어 있는 틀을 깨자고 해서 김월식 선생님께서 데리고 수업을 시작을 하게 되었습니다. 그런데 재미있었던 건 처음에는 대답이 없어요. 그래서 처음에는 어려움이 따랐어요.

저희가 커리큘럼의 한 예를 들자면 주변에 큰 도구가 없이 그 자리에서 몸으로 표현하는 것을 많이 하였습니다. 예를 들어서 종이를 가지고 각자 나눠줘요. 어떤 파트는 주어를 쓰고 어떤 파트는 동사를 쓰고 어떤 파트는 목적어를 씁니다. 자기가 원하는 대로 아무거나 씁니다. 이것을 무작위로 뽑아서 말도 안 되는 문장이 나오면 그걸 한 조각 뽑아서 만든 문장을 몸으로 표현합니다. 그때 교육실이 지하1층에 있고 유리로 되어 있어서 밖에 보였어요. 밖으로 나가면 유리 밖이 무대처럼 되는 거예요. 유리 밖

에서 자기들이 몸으로 표현합니다. 그런 식으로 언어라는 것이 시각을 떠나서 퍼포먼스라는 것을 스스로 이해 할 수 있게 재미로 놀이형식으로 접근하였습니다.

6. 퍼포먼스와 놀이의 형식으로 진행된 수업에서 사춘기 시기의 청소년들은 자신의 느낌과 생각을 몸으로 표현하는 것에 자유롭고 적극적으로었는지 궁금합니다.

백남준 아트센터를 로봇이 되어서 백남준 아트센터를 습격하는 걸로 해서 종이박스, 폐박스를 구해가지고 와서 그걸 가지고 자기들이 만들어서 직접 해보며 폐박스로 만든 로봇 옷을 입고 미술관을 돌아다니며 밖에 나가서 주변지역 사람들 앞에서 퍼포먼스를 하였습니다. 첫날은 많이 어려워했어요. 어려움이 많았습니다. 그런데 이걸 놀이로 이해하니깐 그때부터는 호응을 많이 하고 보다 더 융화가 되서 셋째 날에는 굉장히 즐기면서 하게 되었습니다.

하루만 딱 해도 바뀌었습니다. 저희는 프로그램이 끝나고 학생들에게 설문조사하였습니다. 그때 이 친구들에게 물어보니까 보통 미술관에서는 일방적으로 배우는데 익숙하고 자기가 직접 참여하는 것에 익숙하지 않았다가 직접 참여하고 만들어가는 프로그램에 참여하니 재미있다고 하였습니다.

네. 학생들은 적극적이었습니다. 자유롭고 적극적인 표현을 하도록 이끌어 내는 것이 강사의 역량이죠. 자유롭고 적극적으로 자신을 표현하기 위해 놀이형식을 빌렸어요. 왜냐하면 학생들에게 놀이를 가장한 프로그램이 아니라 진짜 놀이부터 시작을 했습니다. 처음에는 바보 같은 놀이도 하였습니다. 예를 들어 계란을 하나씩 나누어 주고 A3종이를 한 장씩 줘요. 그걸 가지고 계란이 높은 곳에서 떨어뜨렸을 때 안 깨질 수 있게 종이로 만들어보라고 해요. 잘못하면 깨질 수도 있으니 삶은 계란으로 준비해요. 그걸 가지고 높은 곳에서 떨어뜨렸을 때 누가 가장 안전하게 계란을 보호할 수 있는가 이게 놀이잖아요. 그렇게 고안하면서 생각하는 거예요. 어떻게 하면 충격을 완화하는 방법을 생각하면서 만들어 보는 거예요. 나중에 그걸 다 꺼내놓고 보니깐 하나의 하얀색 조각이 된 거예요. 결국 놀이를 통해 만들어진 하얀색 조각품도 전시를 하였습니다. 이 프로그램은 김월식 선생님께서 하신 거예요.

7. 백남준 아트센터에서는 장시간에 걸쳐서 이루어지는 프로젝트 미술수업이나 사운드 아트 영상매체를 다루는 수업 등 확장된 수업이 진행되고 있다. 다른 미술관은 1회성 체험학습으로 그치거나 하루 짧은 시간으로 미술수업이 진행되는 경우가 많은데 백남준 아트센터에서는 장기간 과정중심적인 수업이 진행되는 것을 볼 수 있습니다. 가능할 수 있었던 이유는 무엇이고, 다른 미술관과는 다른 백남준 아트센터만이 환경적 여건이 있었는가요?

환경적인 요건이 다른 것이기 보다는 백남준 아트센터가 특정 작가의 이름을 달고 있는 것이기 때문에 작가의 예술관으로 깊이 들어갈 수 있는 거죠. 예를 들어서 서울 시립미술관 같은 경우에는 아무래도 시립미술관이라는 것이 보편적이잖아요. 그런 곳은 보편적인 것이 중요하기 때문에 여러 가지 다뤄져야 하고 그러다 보니 여러 사람들이 접근할 수 있는 보편적인 미술이 중요한 것 같아요. 백남준 아트센터 같은 경우에는 목적이 분명하기 때문에 여러 가지 매체를 개발하고 시도해 볼 수 있어요. 지역적인 특성도 있어요. 백남준 아트센터가 용인에 있어요. 용인에 대기업이 들어서면서 젊은 세대들이 많은데 그것에 맞는 공급이 없어요. 예술 프로그램이 적어요. 그러다 보니 백남준 아트센터에 관심이 많이 쏠려 있어요. 제가 처음에 교육프로그램을 할 때에는 하루 만에 매진 될 정도로 관심이 많았어요. 그 만큼 열의는 강한테 그것을 뒷받침해주는 프로그램이 없는데 서울 같은 경우는 여건이 많이 있잖아요. 그러다 보니 백남준 아트센터는 고정 층이 많아요. 백남준 아트센터뿐만 아니라 지역에 있는 지방단체 미술관들은 그럴 것 같아요.

8. 요즘 중 고등학생들과 학교선생님들의 관심도는 높은가요?

학생들의 참여를 위해 미술관측에서 처음에는 노력을 많이 하였다. 학교측으로 공문도 많이 보내고 교감선생님과도 인사도 하면서 서로 교류가 있었어요.

그런데 최근에는 백남준이라는 이름 자체에 호응이 있어요. 그리고 요즘 학교에서 체험활동이 많잖아요. 그에 부합하여 호응도가 높은 것도 있습니다.

현실적으로는 초등학생들은 참여도가 높은 반면에 중고등학생들 참여도 매우 낮은 편이에요. 힘든 이유가 중고등학생들은 입시를 준비해야 하는 교육현실로 부모의 컨트롤

을 넘어서 데려오기가 정말 힘들어요. 중고등학생들 모집하기가 정말 힘들었어요.

9. 백남준 작품은 흥미롭지만 백남준의 예술관을 학생들이 이해하기에는 어려움이 있을 것이라 생각합니다. 혹시 그 부분에 있어서 이해를 돕기 위해 하셨던 방법이나 사례가 궁금합니다.

자기의 틀 안에서 자기의 시각 눈높이에서 많이 어려워해요. 제가 도슨트 교육도 했었거든요. 제일 어려운 것은 어린이들한테 백남준 예술관을 설명하는 것이 힘들었어요. 어른이 언어로 설명하는 것도 힘들고 백남준의 예술관을 다 전달하기도 힘들고 이해하는 것도 불가능해요. 대신에 학생들이 이해할 수 있는 부분이 적어도 아이들에게 전달할 수 있는 부분이 있다면 그 부분만 전달했어요.

10. 초등학생과 중등학생을 대상으로 교육할 때 차이점이 무엇입니까?

초등학생들보다 중학생들에게 아무래도 더 요구를 하게 됐죠. 왜냐하면 초등학생 같은 경우에는 언어로 많이 전달하지 않았어요. 백남준을 이해시키려고 하지 않았어요. 백남준은 꼭 이런 사람이라는 것을 이해시키지 않았어요. 백남준은 이런 사람이라는 것을 이해할 필요 없이 정말 놀이 속에서 재미있게 백남준을 익히는 정도로만 해도 충분히 성공적이라고 생각하였습니다. 초등학생들한테는 저희가 그렇게 생각을 했고 실제로 학생들을 데려다가 어떻게 이해시키는 것을 굳이 백남준을 받아들여라 라고 얘기하고 싶지 않아서 저는 특히 로봇 같은 경우도 로봇스튜디오 같은 경우도 그걸 굳이 백남준이 생각했던 로봇은 이렇다고 굳이 얘기하고 싶지 않았어요.

따로 이해시키지 않고 수업을 어떻게 진행시켰냐면 백남준이 했던 플릭서스 지도 있잖아요. 그 지도를 가지고 자기 관심사를 거기다 쓰는 거예요. 자기 모습을 그려라 자기 모습을 그린 바탕으로 원하는 것을 재료를 가지고 재활용품을 가지고 만들어서 나중에 전구를 달았던 건 생명을 준다. 이러한 이유는 백남준이 로봇에 생명을 주고 싶어했잖아요. 백남준이 어떤 살아있는 어떤 반응 살아있는 개별적인 유기체 생성을 해서 미래를 꿈꿨잖아요. 그런 것을 자연스럽게 아이들이 백남준의 생각 같은 것을 읽히도록 진행하였습니다. 아이들이 쉽게 받아들일도록 하되 백남준의 로봇이 어떤 것이더라

는 설명은 전혀 하지 않았어요. 근데 이제 중고등학교 학생들의 경우는 어느 정도는 이해할 수 있는 나이이긴 하지만 학생들에게 백남준의 사상을 가르쳐 주는 것보다는 더 중요한 것은 이 친구들이 현대미술이라는 것은 맨날 보는 미디어는 익숙하기 때문에 미디어에 대해서 놀라움이 없거든요. 그런 것들을 생각할 수 있는 휴식 공간이 될 수 있었으면 좋겠다고 생각하였습니다. 어떻게 보면 중학생들한테도 무언가를 요구하는 것 보다 초등학생도 중고등학생도 일단 와서 현대미술이라는 것은 어렵지만 그걸 편안하게 놀이로서 받아들이고 흡수해갈만큼만 해가는 것 그걸 이 친구들이 와서 다른 교육 기관 같은 경우는 전달해야 할 양이 있잖아요. 미술관 같은 경우에는 일단 와서 그 시간만큼은 향유하고 가야하는데 향유하는 것은 자기가 해야 하잖아요. 이것을 가지고 저희가 커리큘럼을 짜서 이만큼 전달해야한다는 것은 기존의 교육방식이랑 다를 수가 없는 거잖아요. 저희가 애초에 그런 건 버렸어요. 중학생이라서 따로 접근한 것 보다 방법론적인 면에서는 다르죠.

11. 교육프로그램의 방식이 짧은 시간 안에 해결되어 결과물을 만들어내기 보다는 과정에 중요성을 두고 수업을 진행하는 프로그램으로 구성되어져 있는 것을 볼 수 있습니다. 결과물이 없는데 학생들의 반응은 어떠하였나요?

TV실험실이나 로봇의 경우에는 결과물이 있으니깐 만족도 높았습니다. 그러나 퍼포먼스 같은 경우에는 저희가 일부러 결과물을 굳이 남기지 않았습니디. 왜냐하며 퍼포먼스는 결과가 남지 않잖아요. 그런 과정도 이 친구들이 익혀야 하기 때문에 남기지 않았습니디. 그대신 사진을 많이 찍어 그걸 영상으로 나중에 전시하였어요. 학생들이 한 과정들을 나중에 전시장 안에서 영상물, 사진매체로 봤을 때 그런 것을 느끼게 하고 싶어서 그렇게 하였어요.

12. 학생들의 새로운 미디어 매체 사용의 습득능력이나 그에 따른 어려움이 있었나요?

보통 요즘 학생들은 일반적으로 새로운 미디어 매체를 받아들이는 것이 기성세대보다 빠르고 흥미로워 합니다. 그렇기 때문에 그에 따른 어려움은 없었지만 주사선을 다룰 때 위험하기 때문에 보조 선생님이 같이 옆에서 봐줘도 어려움이 따랐습니디.

⑥ 기존 작가의 예술관을 반영한 수업의 관심도 및 영향력

13. 커뮤니티 프로젝트 작가 김월식 작가를 섭외한 특별한 이유가 있나요?

김월식 선생님도 어떻게 하면 교육이라는 틀에서 어떻게 학생들이 벗어날 수 있을까를 연구를 많이 하신 분이기에 때문에 섭외를 하게 되었습니다.

14. 작가를 섭외해서 교육프로그램을 진행하였을 때와 교육전문가 수업을 진행하였을 때 차이점이 있습니까? 기존 작가들의 예술관을 교육프로그램과 견여해서 수업을 했을 때 교육적 효과가 있었다고 생각합니까?

그때 큐레이터가 교육학을 하신 분이 따로 없었어요. 에듀케이터들이 생각하는 교육의 틀이 따로 있는 것 같아요. 제가 보기에는 교육의 방법론이라든지 따로 있는 것 같아요. 왜냐하면 예술의 한계를 깨는 분은 작가분이라 작가분들을 섭외해서 수업을 했을 때는 틀에 사로잡히지 않는 장점이 있지만 양쪽 다 장 단점이 있습니다. 교육전문가가 프로그램을 진행할 경우에는 교육프로그램을 잘 만들고 학생들 모두가 어떻게 하면 교육프로그램에 참여할 수 있게 하기 위해 체계적으로 진행이 돼요. 그렇기 때문에 교육현장의 통제가 잘 되요. 그런데 전체적인 프로그램 자체는 백남준 아트센터에서 하려고 했던 자발적이고 창의적인 소통이 들어가게 수업을 진행하기에는 경직이 되어 있어요. 에듀케이터들은 자기들의 틀이 있고 기존의 교육학적으로 배운 틀이 있는 것 같아요. 작가분들 같은 경우에는 특히 김월식 선생님 같은 경우에는 그 틀을 철폐하신 분이니깐 그런 틀을 깨는 부분에 있어서는 긍정적인 효과가 있었습니다. 그런데 한편으로는 그 프로그램이 형식이 있는 것이 아니고 자유롭게 진행되다 보니 소외가 되는 친구들이 생기기 마련입니다. 단위로 하다보면 저희가 아무래도 보조를 하려고 해도 2~30% 정도의 소외는 학생들이 생깁니다. 그런데 에듀케이터들 같은 경우에는 방법적으로 잘 짜여 있기 때문에 공정하게 잘 배치를 합니다.

15. 현장에서 백남준의 예술작품을 받아들이는 학생들의 태도와 관심도가 높았나요?

보통 성인들은 백남준 작품을 볼 때 이해하기 어려워하는 경우가 많이 있습니다. 기존 기성세대와 어린 학생들이 받아들이는 관점이나 관심도가 달랐는지 궁금합니다.

백남준 작품의 빠르게 돌아가는 영상매체에 대한 반응은 성인들보다 학생들이 더 좋아요. 학생들은 더 쉽고 감각적으로 받아들이는 편이에요. 성인들이 백남준 작품을 감상하는 것을 더 어려워해요.

16. 학생들의 새로운 미디어 매체 사용의 습득능력이나 그에 따른 어려움이 있었나요?

학생들은 전반적으로 새로운 미디어 매체에 대한 호응도가 높은 편입니다. 따라서 기술적 편집 부분은 학생들이 조금만 익히면 금방 습득해서 자신이 생각한 영상물을 구현할 수 있습니다. 또 기술적으로 어려운 부분에 있어서는 미디어 아트 작가와 같이 수업을 하기 때문에 미디어 매체를 이용해 작업할 수 있도록 돕고 있습니다. 각 조마다 컴퓨터를 잘하는 선생님이 최종적인 마무리는 도와주고 있습니다.

17. 현장에서 학생들과 강사선생님과의 상호소통이 원활하게 이루어졌는지 궁금합니다. 프로그램이 진행되는 동안 학생들의 참여도와 반응이 궁금합니다.

현장에서 학생 강사선생님과 상호소통이 원활하게 이루어졌습니다. 학생들에게 각각 각자의 역할이 주어지고 미디어 매체를 활용해서 학생들이 직접 영화를 만들어 보고, 그것을 실제로 영상으로 구현되고 마지막에는 학부모님들 형제들까지 다 와서 많은 사람들이 보는 앞에서 상영회도 갖습니다. 학생들의 만족도가 높습니다. 그리고 간혹 열심히 하지 않은 학생들한테는 전혀 강요는 하지 않습니다. 학생이 흥미를 느낄 때까지 기다려 줍니다.

◎ 교육프로그램 진행의 현장 한계점

18. 백남준 예술관을 반영한 교육프로그램이 현장에 적용이 되었을 때 문제점이나 한계점은 무엇입니까?

로봇스튜디오 프로그램에 참여하면서 방학숙제 때문에 참여하는 것이 현실입니다. 백남준 아트센터에서 제가 운영하면서 어려웠던 것은 아무리 좋은 프로그램을 만들어도 오시는 분들, 참여하는 사람들 마인드 자체가 결과물에 집착하게 됩니다. 이 결과물을 방학숙제에 이용하는 것에 관심이 더 많은 것을 볼 수 있었습니다. 저희는 학생들이 방학 때 자유시간이 많기 때문에 프로그램을 진행하는 것인데 오는 사람은 방학숙제 때문에 오는 경우가 많았습니다. 하지만 방학숙제의 명목이 없어지면 참여율이 낮아요. 그 정도로 굳어져 있기 때문에 아무리 미술교육을 할 때 창의성을 발휘해서 교육을 한다고 해도 물론 고려해야 하지만 받아들이는 사람과 입장이 다르면 힘들겠다는 생각을 하였습니다. 그중에 예를 들자면 기존의 방식에서 벗어나서 퍼포먼스나 놀이 방식에 중점을 두고 진행을 하였습니다. 무용하는 사람들이 오셔서 아이들처럼 같이 몸으로 노는 것입니다. 그러다 보니 결과물이 없어서 취소하는 경우도 있었습니다. 그럴 때 한계에 부딪힙니다. 교육자 마인드가 중요하지만 수요자 마인드도 중요합니다. 그리고 그러다 보니깐 다시 하게 되지 않고 기존의 결과물을 만들어내는 방식을 고수해야겠다는 생각을 하게 되었습니다.

19. 교육프로그램을 추진하셨을 때 아쉬운 점이나 보완할 점에 대한 견해가 있으시면 말씀해주세요.

한편으로 제가 아쉬운 점은 처음에 제가 하였을 때는 일방적인 교육이 되었습니다. 왜냐하면 대상연령에 상관없이 유치원생부터 초등학교, 중·고등학교 대학생들까지 모두 천편일률적이고 기존의 수동적인 학습에 길들여져 있기 때문에 결국에 일방적인 교육으로 진행되었습니다. 특히 고등학교 3학년 정도가 되면 자신의 발언을 거의 하지 않아요. 그것이 어려웠습니다. 김월식 선생님 프로그램 같은 경우도 그러하였고, 학생들의 적극적인 참여가 아쉽고, 어려웠던 부분이 있었습니다. 그리고 어느 정도는 그런 현실과 타협을 하였습니다. 현대미술이라는 것은 굉장히 어렵는데 그것을 어떻게 전달하느냐가 문제이고 기존의 교육의 딜레마에서 벗어나 우리는 새로운 교육을 만들고 싶은데 한계가 있었어요. 새로운 교육을 만든다는 것이 너무 먼 거예요. 그래서 일단 우리는 미디어를 가르쳐주자. 미디어를 새롭게 보는 방법을 가르쳐 주자는 생각으로 시작

하였습니다. 하지만 제가 할 때는 백남준 아트센터가 설립된 초기였는데 지금은 일방적인 교육이 아닌 백남준 예술관을 반영한 소통을 통한 수업이 잘 이루어지고 있습니다.

㉔ 확장된 교육프로그램의 필요성

20. 미술수업을 할 때 매체의 확장, 표현의 확장이 필요한 이유가 무엇이라고 생각하십니까?

매체를 확장하는 것이 여러 가지 현대미술관으로서 당연히 해야 할 것이고, 백남준 아트센터 뿐만 아니라 일반적인 미술관도 그렇게 가야한다고 생각합니다. 아직도 미술관이라고 하면 대부분 회화를 떠올리거든요. 블록버스트 전시만 인기 있고 그 외에 예술성 짙은 전시는 인기가 없습니다. 여전히 회화만 미술이라고 보는 편협한 시각이 남아있습니다. 그런데 얼마나 세상이 바뀌었어요. 유비쿼터스 시대이고 컴포지션 시대이잖아요. 사실은 어느 순간부터 미술이 뒤쳐진 것 이에요. 그런 느낌이 많이 들어요. 심하게 말하면 무덤 같은 느낌이 들거든요. 미술관에 오면 우리가 생각하는 예술이라는 것이 일반적인 사람들도 그렇고 미술하면 시각예술 옛날 19세기에서 20세기 초에 머물러 있는 경우가 많아요. 예술계가 선두해야 하는데 그런 부분에 있어서 백남준 아트센터가 그 틀을 깨기 위해 노력하고 있다고 자부를 하는 것 같아요. 프랑스를 예를 들자면 프랑스 또한 국민의 30%만이 미술관을 찾고 예술작품을 향유한다고 합니다. 그러나 그들은 질적으로 깊이 있는 예술을 공유하고 즐깁니다. 우리나라의 경우는 아닙니다. 예술작품을 받아들이는 태도나 즐길 수 있는 문화가 아직 경직되어 있고 협소합니다.

21. 백남준 예술관이 공교육 현장에서도 접목시킬 수 있고 이렇게 다양한 장르로 수업이 될 수 있다고 생각하십니까?

그 분의 가치관이나 세계관이나 기존의 틀 자체가 게릴라 적이잖아요. 그걸 떠나서 처음 했던 것이 예술이라는 틀 자체를 자꾸 바꿔 가는게 본인의 작업이었잖아요. 예를

들어서 비디오 신지사이저 같은 경우도 단순히 작가가 하는 비디오 아트로 끝내는 것이 아니라 이런 것을 교육화 하려는 야망이 있었고, 그걸 갖다가 일반 가정에서 할 수 있게 했잖아요. 아무래도 연관이 있을 수 있다고 생각합니다.

22. 사회변화에 대처하는 학습자의 태도나 학생들을 가르치는 교사의 태도나 자세 이런 것들에 중요하다고 생각되는 것이 무엇입니까?

사실은 제가 교육학을 한 사람도 아니고 지금 전시 쪽에서 일하고 있기 때문에 교육 쪽으로 잘 알지 못합니다. 그걸 일반론적으로 얘기하기는 힘들고 지금 현시점에서 교육자에 대한 이야기를 하는 것은 무리가 있습니다.

아무래도 우리나라 미술교육 시장이 전체적으로 예술교육의 상황을 보고 제가 겪어 보면 교육자뿐만 아니라 그것을 원하는 학습자들 특히 학부모님들 더 나아가 사회 전반적인 문제도 간과할 수 없습니다. 교육자 한 사람의 문제는 아니라고 생각합니다. 변화된 교육을 대하는 수용자들도 같이 변화가 되어야 한다고 생각합니다.

백남준 아트센터 관계자 인터뷰를 통해 백남준 예술관을 반영한 수업의 시사점을 찾을 수 있었다.

그 시사점으로 첫째, 백남준 아트센터에서 이루어지는 교육프로그램의 교육관은 기존의 교육관에서 탈피하기 위한 생각의 기반에서 출발하였다. 미술관이라는 교육은 보편적인 성격이 강한 학교 교육보다는 특수적이 성격이 있기 때문에 기존의 교육의 형식의 틀에서 벗어나서 새로운 감각의 교육을 통해 보다 학생들에게 확장된 사고를 열어주고, 다양한 경험을 접할 수 있도록 하였다.

둘째, 백남준이라는 특정 작가의 미술관이라는 특수성을 감안하여 교육프로그램이 다른 곳에 비해 실험적이고 다양한 방식으로 진행될 수 있었다. 미술관 수업의 진행과정은 일회성의 미적체험으로 끝나는 것이 아닌 프로젝트성 수업으로 학생들이 교육프로그램에 집중할 수 있어 질 높은 교육이 이뤄질 수 있도록 하고 있었다.

셋째, 한 사람의 교사로 운영이 되기보다 다양한 분야의 전문 교사를 두어 학

생들의 생각과 표현이 보다 잘 실현될 수 있도록 하였다. 교육전공자 뿐만 아니라 생각의 틀을 벗어나기 위해 기존의 작가들을 섭외해서 학생들에게 유연성 있는 교육이 될 수 있도록 하였다는 것이 흥미롭다. 이에 기존의 작가의 영향으로는 기존의 틀에서 벗어날 수 있는 사고를 하는 것에 더 긍정적인 효과가 있었다. 그리고 한 전담교사 뿐만이 아니라 보조 선생님까지 두어 보다 체계적으로 교육이 운영될 수 있었다.

넷째, 백남준의 작업을 다시 체험해 보는 학습에 그치지 않고, 교육 프로그램 안에서 상호소통의 중요성, 인간화된 기술, 백남준의 사상을 담은 교육이 이뤄짐으로써 디지털 매체에 익숙한 학습자 눈높이 맞는 교육프로그램이 흥미롭게 진행되고 있었다. 기존의 수동적인 교육관에 익숙한 학습자도 이내 적응을 하고 자신의 표현할 수 있는 가능성도 확인할 수 있었다.

다섯 째, 미술관에서 진행된 교육프로그램에서도 학생들의 적극적인 참여에 대한 한계점이 드러날 수밖에 없었다. 교육을 수용하는 학습자, 학부모님, 학교 관계자들의 외부 환경과 의식의 문제로 혁신적인 교육이 원활히 실현될 수 있는 기에는 사회적인 환경의 문제가 제기되고 있음을 알 수 있었다.

ii) 디지털 매체를 활용하여 수업하는 현직 중등교사의 인터뷰

디지털매체를 활용하여 수업을 하고 있는 현직 교사 인터뷰는 교사 견해에 관한 조사로 확장된 교수방법을 한 사례에 대한 방법, 학생들의 관심도, 확장된 매체를 이용한 교육을 하였을 때 한계점, 현대미술교육에 대한 견해로 구성하였다. 하지만 한 교사의 견해가 공교육 현장을 대변하기에는 한계점이 있다. 각 지역과 각 학교의 여건에 따라 교육현장은 달라질 수 있다. 하지만 현직교사의 의견을 들음으로써 학교 현실에 대한 이해를 할 수 있을 것이고, 앞으로 미술교육에 대한 개선방안을 도출해 볼 수 있을 것이라 사료된다.

각 부분에 대한 구성내용은 다음과 같다.

<표12> 현직교사 인터뷰 질문지 구성요소

영역	내용	문항번호
교육프로그램을 추진한 사례 및 방법	· 확장된 교육프로그램을 추진하게 된 계기 · 교육 프로그램이 추구한 가치 · 교육사례 및 방법	1~12
관심도	· 작가 예술관을 교육에 반영한 수업의 이점 · 학생과 주변사람들의 관심도	13~20
한계점	· 현장에서의 한계점	21~23
필요성	· 현대 교육에 대한 견해 · 확장된 교육프로그램의 필요성	24~26

- ㉠ 확장된 디지털 매체를 활용하여 수업하고 있는 사례 및 방법
- ㉡ 수업의 관심도 및 영향력
- ㉢ 중등교육 현장의 한계점
- ㉣ 확장된 교육프로그램의 필요성에 대한 견해

㉠ 확장된 디지털 매체를 활용하여 수업하고 있는 사례 및 방법

1. 한 교실에 학생 수는 몇 명 정도 인가요?

34~38명

2. 1년 동안 디지털 매체를 활용한 수업의 비중이 어느 정도 되는가요?

해마다 다르지만 여건이 된다면 보통 30%정도 됩니다.

3. 그럼 한 학기에 몇 차시 수업으로 진행되고 있고 또 한 학기에 몇 가지 수업이 되고 있습니까?

학교 여건과 수업을 맡는 학년마다 다릅니다. 몇 차시로 운영되고 있느냐는 교사가 디지털 매체 수업이 무엇인지에 따라서 다르게 나타납니다. 1~2시간 안으로 끝낼 수 있고, 한 달이 될 수 있는 겁니다. 최대 8차시까지 갈 수 있죠.

4. 수업의 진행이 어떻게 되는 건가요? 선생님께서 수업을 하셨을 때 학생들의 반응이 좋았던 수업이 하나 있다면 어떻게 진행되었습니까?

교사가 수업을 끝어가는 형식이 매체에 따라서 대상에 따라서 내용에 따라서 달라집니다. 토론을 통한 협동수업도 가능하고, 개별수업도 가능합니다. 요즘은 교수학습방법이 개별수업, 모듬수업, 협력수업, 토론수업 다양하게 진행되고 있습니다. 수업을 운영하는 절차와 과정이 다양해졌습니다. 교실 안 교수방법이 몇 년 전과는 많이 달라져 있습니다. 그리고 이전 미술수업에서는 개별수업을 강조하였다면 요즘은 토론수업, 협력수업을 강조하고 있습니다.

5. 학생들이 학교 수업시간 안에 디지털 매체 도구를 습득할 수 있는 시간적 여유가 가능하나요?

포토샵 기능을 다 가르치는게 아니라 필요한 것만 가르치는 것에는 시간이 충분합니다.

6. 학년별로 어떠한 단계로 수업을 진행하고 있습니까? 1학년 때는 보통은 디지털 매체를 활용할 수 있는 기초적인 기능을 습득하는데 중점을 두고 수업을 하시는 건가요?

아니예요. 요즘 학생들은 기본적으로 많이 알고 있습니다. 보통 1, 2학년에서는 시수 문제 때문에 다루기가 쉽지 않습니다. 그러니까 주 한 시간 하는 수업에 넣기는 어려운 실정입니다. 3학년은 주 2시간 수업을 할 수 있기 때문에 가능합니다. 하지만 집중 이수제를 시행하고 있는 학교라면 1학년도 가능합니다. 포토샵이라는 기능자체가 1학년에는 맞지 않고 동영상 편집 프로그램도 3학년 단원에 더 적합합니다.

또 다른 문제가 포토샵, 일러스트 프로그램을 요즘에는 학교에서 거의 못 씁니다. 왜냐하면 이전에는 저작권법이 엄격하지 않을 때에는 불법으로 CD 하나 사서 다 깔고 했어요. 그렇지만 요즘에 CS버전으로 나온 후로 CD하나 가지고 100대를 깔 수 없어요. 컴퓨터실에 있는 컴퓨터 40대 CS CD하나로 다 깔 수 없어요. 저작권법으로 안되는 것이기 때문에 포토샵을 학교에서 거의 못 쓰는 한계점이 있습니다.

7. 학교에서는 어떻게 학생들이 디지털 매체를 활용하고 있습니까?

포토샵은 거의 쓸 수 없습니다. 요즘에 필요한 것은 포토샵이 아닙니다. 포토샵이나 일러스트, 편집 프로그램이나 전문 프로그램이 많잖아요. 이런 것들은 전문 교과 도구가기 때문에 고등학교 단계에서는 미디어 고등학교라든지 특성화 고등학교에서는 할 수 있지만 중학교에서는 할 필요가 거의 없습니다. 몇 년 전에는 해봤지만 동영상 편집 프로그램 중에서 제일 단순한 것을 가지고 영상을 만듭니다.

8. 디지털 매체의 활용이 기초 기술 습득에 머물고 있는 편인가요? 후의 응용 수업은 어떻게 진행되고 있습니까?

디지털 매체의 활용하여 수업을 할 때 프로그램을 다루는 것이 중요한 것이 아닙니다. 이 프로그램이 포토샵이나 아니면 제일 좋은 대용량의 포토샵인지 그림판인지 이것이 중요한 것이 아니고 그러한 매체를 활용해서 무엇을 표현하게 하느냐, 그 무엇에 집중해야 한다는 것입니다.

포토샵 기능을 익히는 것이 수업의 목표가 아니라 포토샵을 익히는 기능은 도구를 익히는 것 입니다. 포토샵을 사용하는 방법을 알려주는 것은 붓을 사용하는 방법을 알려주는 것과 같습니다. 그것을 통해서 학생들이 무엇을 표현하게 할 것인지 어떻게 표현하게 할 것인지 그것을 가르쳐야 합니다. 학교에서 가르치는 미술 내용은 바로 그 부분에 중점을 둡니다. 만약에 포토샵을 익히는 기능에 초점이 맞춰져 있으면 그것은 기능을 익히는 것이 됩니다. 그것을 통해서 무엇을 어떻게 표현하는 것에 초점이 맞춰져 있으면 그게 미술입니다.

9. 학생들에게 확장된 매체를 활용하여 수업을 할 때 주제에 대한 접근 어떻게 주십니까?

예를 들면 교사가 수업시간에 하는 것이기 때문에 공공성을 가지고 할 때가 많이 있습니다. 공공성을 바탕으로 우리 학교 소개하는 동영상 만들기, 우리 동아리 소개하는 영상 만들기, 아니면 에너지 자원절약에 대한 주제로 포괄적인 주제를 주고 구체적인 소주제는 학생들이 선택하게 하는 겁니다. 그래야지 학생들에게 자율성이 주어졌을 때 집중도와 흥미도가 높아지게 됩니다. 그리고 교사는 중간 중간 개입하게 되는 방식입니다.

10. 이러한 수업은 미술수업 시간 안에 이루어지는 것인지 아니면 미술수업이 끝나고 방과 후에도 연장선상에 이루어집니까?

둘다 운영이 가능합니다. 후자는 교사들이 거의 하지 않습니다. 왜냐하면 매체라고 하는 것이 요즘에 문제점을 많이 안고 있습니다. 카메라를 어떻게 활용하는 것에 따라서 그것으로 만들어질 수 있는 여러 가지 병폐가 있기 때문에 수업시간에 선생님 책임 아래에서만 그것을 수업 도구 목적으로 쓸 수 있도록 합니다. 하지만 동아리 수업이나 자율성을 주는 수업이라면 방과후에도 가능할 것입니다.

요즘은 학생들에게 자율권을 주는 수업이 이루어지고 있지만 그래도 학교수업은 교사의 지도 아래서 이루어져야 합니다. 수행평가가 기본적으로 선생님 관리 감독 아래 이

뤄져야 합니다. 학생들이 직접 하지 않은 것은 수행평가를 할 수가 없기 때문입니다. 그러니깐 미술수업 안에 하는 작업들을 수행평가로 한다는 것은 수업시간에 해야지 과제를 주고 외부에서 해서 가지고 오는 것은 수행평가를 할 수 없습니다. 수행평가를 하지 않는다면 달라집니다. 하지만 교사에 따라서 수업 외적인 시간에도 할 수 있도록 운영하는 교사도 있습니다.

11. 작품이 완성되는 과정동안 수행평가가 어떻게 이루어지고 있습니까?

과정평가가 될 수 있고, 결과물의 평가가 될 수 있습니다. 계획을 어떻게 짜느냐에 따라서 달라질 수 있습니다. 매시간 결과물이 나오는 것이 아니라 한달 동안 8차시 한다고 하면 8시간동안 하나를 만들어가는 겁니다.

12. 학생들은 수업 시간 안에 영상을 찍고 작업을 할 때 교실 안에서 한정되어 있습니까?

학교 안에서 찍습니다. 교실 안, 화장실, 학교 안에 어디에서든지 할 수 있습니다. 교사의 관리만 할 수 있다면 학생들은 주변 어디든지 배경이 될 수 있습니다.

⑥ 수업의 관심도 및 영향력

13. 확장된 디지털 매체를 사용 했을 때 학생들의 호응도나 관심이 어떠합니까?

물감처럼 전통적인 재료를 써서 하였을 때보다는 학생들의 호응도는 분명히 좋습니다. 학생들 흥미도 높아요. 그런데 단점은 학생들이 단지 도구로 활용하는 것에만 흥미를 느끼지 그것이 만들어진 결과에 집중하기는 굉장히 어렵습니다.

컴퓨터를 이용하여 포토샵, 일러스트, 동영상 편집 프로그램을 이용할 때도 그렇고, 카메라 매체를 활용할 때도 기본적으로 그런 도구를 다루는 것에는 흥미 있어 하는데 그것을 활용하는 능력은 떨어집니다. 중학교 학생들에게는 일러스트는 어려워서 못하고,

포토샵도 어려워해요. 그래서 기능을 많이 가르쳐 줄 수 없어요. 그 다음 간단한 동영상 편집 프로그램을 쓰는데 그것에 대한 활용능력이 떨어져요. 새로운 매체를 활용하는 것은 좋아해요. 일단은 새로운 디지털 매체에 대한 친숙도는 높아요. 그래서 그것을 수업에 활용한다고 하면 호응도는 굉장히 좋아요. 그런데 활용능력이 떨어져서 만들어진 결과물을 봤을 때 조형적인 가치는 없는 편이 많아요. 학생들의 관심도에 비해서 학생들이 만들어 내는 완성도가 떨어지게 되죠.

그래서 교사가 미술교과서에서 가르쳐야 합니다. 디지털 매체를 도구로 활용할 수 있는 방법과 그 도구를 활용하여 미적으로 표현하는 방법을 알려줘야 하는 거예요.

14. 미술수업을 하다보면 미술을 잘하는 사람들의 전유물이 되기도 합니다. 개별수업을 했을 때 표현능력을 힘들어하는 학생은 참여를 안 하는 학생도 있습니다. 디지털 매체를 활용한 모둠수업을 진행하게 되면 학생들이 참여를 많이 하나요?

일단 디지털 매체에 대한 흥미도가 높습니다. 매체를 썼을 때 참여도가 높아요. 그렇지만 안하는 학생들이 있기도 합니다. 또한 모둠수업이기 때문에 불성실한 학생들은 있기 마련입니다.

15. 평가의 기준은 어떻게 이루어지는 건가요? 과정중심적인 평가도 하고 결과중심적인 평가도 하는 것인지 궁금합니다.

동료평가도 하고 교사평가도 합니다. 선생님이 하는 평가도 하고 학생들이 하는 평가도 하고 학생들이 서로 팀 안에서 하는 평가, 다른 팀이 하는 동료평가도 하고 다양한 방식으로 평가가 이루어지고 있습니다. 팀 안에서도 점수 차이가 있게 됩니다. 말은 역할의 적극성에 따라 달라질 수 있습니다.

16. 이러한 확장된 매체를 활용한 과정중심적인 수업으로 진행했을 때 긍정적인 점이나 유의해야할 점이 있습니까?

그것은 교장, 교감 선생님, 관리자에 따라서 달라집니다. 그러니까 예술영역 수업에 대

한 이해를 얼마만큼 해주시는 것에 따라서 자율성이 부여된 수업을 보조해주는 분이 있으신가 하면 굉장히 경계하시는 분이 있습니다. 이와 달리 혁신적이고 실험적이라고 보시는 분들도 계십니다. 그런데 이것은 매체를 활용한다는 것은 잘못하면 앞서 이야기 한 것과 같이 도구에 집중하는 수업이 될 수 있습니다. 그래서 하는 방법만 알려주는 수업이 될 수도 있습니다. 그래서 평가를 할 때는 학생들이 과정에서 모둠으로 진행을 할 때에는 이것이 개별 수업이 아니라 협력 수업이기 때문에 나오는 결과물보다 과정에서 학생들이 얼마만큼 협력을 하는지, 소통능력, 서로 협력하는 능력 그것을 가장 중요하게 생각합니다. 두 번째는 자기들이 가지고 있는 매체 활용 능력으로 컴퓨터, 카메라 또는 이차적인 도구의 프로그램들 그런 것들을 창의적으로 썼는지 적절하게 맞게 썼는지, 학생들이 표현하려고 하는 목적에 맞게 썼는지 봅니다. 세 번째는 결과물에서 주제 표현이 제대로 되었는지 보는 것입니다.

최종 결과물을 학생들끼리 상영도 하고 발표도 하고 강평도 하며 마무리 합니다. 아직 학생들이 어리기 때문에 깊이 있는 토론을 하지 못하지만 서로 보면서 자기 느낌을 자유롭게 이야기하고 조작할 때 어려운 점에 대해 이야기하고 간단한 강평을 하게 됩니다.

17. 학생들의 과정적인 내용들을 학생들이 기록을 하며 하는 것인가요?

그것도 선생님 수업을 하는 스타일에 따라 다릅니다. 기록을 하게 해서 그것을 과정평가 대상으로 집어넣는 경우가 있고 오로지 결과물만 볼 수 있는 경우도 있습니다. 기본적으로 영상제작을 한다고 하면 간단하게 슬라이드 제작을 하는 경우도 그렇고 포토샵으로 한 장짜리 광고를 만드는 것도 그렇고, 단편으로 3분, 5분짜리 영상물을 만들 때 기본적인 시놉시스하고 콘티는 만들게 됩니다. 그리고 영상 같은 경우에는 스토리보드도 만들어야 합니다.

학생들은 기본적으로 수업을 다루는 주제나 도구나 이런 것들에 자기들의 흥미를 반영하는지 그리고 학생들에게 자율성을 얼마나 주는지에 따라서 흥미도가 달라지는 것 같습니다.

18. 학생들이 수업을 할 때 기존의 물감 등의 표현 매체를 활용하여 주제를 표현하였을 때와 디지털 매체를 활용하여 자기 생각을 수업에 활용하였을 때 어떤 점이 학생들이 주제를 잘 표현할 수 있었습니까?

실기를 잘하든 못하든 상관이 없고 포토샵을 어느 정도 다루는지도 상관이 없습니다. 카메라를 얼마큼 다루는지도 상관없습니다. 일단 학생들이 컴퓨터 카메라 이런 도구를 좋아합니다.

19. 선생님께서 미술수업을 하실 때 중점적으로 생각하는 유의점이 있다면 무엇입니까?

제가 수업을 하면서 제일 중점적으로 두고 있는 가치는 첫 번째 안전입니다. 두 번째는 학생들 서로 간의 배려입니다. 세 번째는 미술교과적인 내용으로 보면 학생들이 나중에 미술전문가가 되지 않을 학생들한테 보다 더 삶의 질을 올려줄 수 있는 미술에 대한 다양한 경험을 주려고 합니다.

20. 학교 교육경력이 23년이라고 하셨는데 이전 학생들과 현재 학생들 간의 차이점이 있습니까? 있다면 어떠한 차이점이 있습니까?

컴퓨터가 보편화된 이후 컴퓨터라는 매체가 대량으로 보급되게 된 이후 학생들 손기능이나 창의력이 많이 떨어졌습니다. 창의성이 없어졌습니다.

학생들이 자기 심상에 떠오르는 이미지를 도구로 활용하여 손으로 표현해 내는 능력은 오히려 이전 학생들이 더 뛰어났습니다. 전체적으로 봤을 때 질적으로 미적인 표현 능력이 떨어졌습니다. 하지만 학생들의 성향이나 품성이나 성향 같은 경우는 훨씬 더 자유롭게 발달되었습니다.

㉔ 중등교육 현장의 한계점

21. 디지털 매체를 사용하였을 때 학교 시스템적인 문제나 환경적인 여건의 한계점이 있습니까? 공교육 현장에서 반영해서 수업을 하였을 때 한계점이 있었나요?

학교 밖에서 외부시간에 하는 것을 학부모님들께서 싫어하십니다. 만약에 영상으로 만들 때 편집할 시간이 많이 걸리니까 집에서 해오라고 하면 학생들이 집에서 컴퓨터를 하고 있으니까 학부모님들께서 좋아하지 않습니다.

학교 측에서는 컴퓨터실 사양에 따라서 많이 다를 수 있습니다. 전문적인 학교가 아니기 때문에 영상 편집 프로그램에서 포토샵도 용량을 많이 차지하게 됩니다. 포토샵 프로그램을 활용하려면 컴퓨터 사양이 좋아야 하지만 요즘 학교 컴퓨터가 몇 년 전에는 집에 있는 컴퓨터 보다 학교에 있는 컴퓨터 사양이 더 좋았을 때에는 계속 업그레이드 하고 학교에 있는 컴퓨터를 계속 보완해 나가는 투자가 이뤄졌었는데 이제는 컴퓨터 발달 속도를 따라 가지 못합니다. 이것을 투자 하려면 돈이 너무 많이 들어요. 그리고 요즘에는 학교에서 굳이 가르쳐주지 않아도 컴퓨터 활용하는 방법을 잘 알고 있기 때문에 학생들이 필요한 것은 자기들이 스스로 배우잖아요. 그렇기 때문에 더 이상 컴퓨터실에 투자를 하지 않습니다. 그래서 학교에 있는 컴퓨터실에 컴퓨터들이 이런 수업에 어려운 사양이 많이 있습니다. 학교 형편마다 기본적으로 다르다는 것이 선생님에 따라 다른 것이 아니라 이것은 학교에 기본적으로 설치되어 있는 시설이 이러한 수업을 할 수 있느냐 하는가에 따라서 많이 달라집니다. 물론 교사의 영향도 있겠지만 혁신적인 수업을 할 수 있는 학교 시설에 대한 여건에 영향을 크게 받을 수 밖에 없습니다. 또 나이가 있는 교사들은 매체를 다루는 것 자체가 두려우니까 수업시간에 잘 활용하지 못하게 됩니다. 젊은 교사들 만큼은 못하시는 것입니다. 또한 젊은 교사도 아무리 역량이 있고 의욕이 있어도 학교 시설이 그것을 받쳐주지 못하면 역량을 발휘하기 어려운 현실적인 한계에 부딪힙니다.

22. 수업시간을 교실 밖으로 확장해서 수업을 하는 경우도 있습니까?

일반 교사 수업으로는 할 수 없습니다. 거기다 수업으로 할 수 없는 것이 한반을 대상으로 수업하는 것이 교과수업입니다. 교과수업으로는 할 수가 없습니다. 그러나 학교 안에서 이루어지는 교과수업 이외에 동아리 수업이나 방과후 수업, 특별반 수업으로 교실 밖까지 확장에서 수업이 이루어 질 수 있습니다.

1,2학년은 주 한 시간동안 미술수업이 이뤄지기 때문에 현실적으로 어려움이 따릅니다. 집중이수제를 해도 45분 수업이고, 2시간 블록타임으로 해서 쉬는 시간까지 하면 100분이 나오는데 그 시간 안에 학교를 벗어나서 할 수 없습니다. 기본적으로 학교 수업은 학교를 벗어나는 것이 굉장히 부담스럽습니다. 학생들 안전문제가 있기 때문에 거기에다 지역사회 미술 쪽으로 봉사활동을 한다든지 기여를 하는 활동, 설치작업을 실험적으로 하는 것은 일단 교실 밖으로 나가는 것부터가 부담스럽고 시간적으로도 무리가 따르기 때문에 거의 불가능하다고 봅니다. 또 한 교사가 맡은 학생수가 30여명입니다. 그 학생들을 데리고 나가서 교사 혼자서 한다는 것은 불가능합니다. 수업을 할 때 학생들의 안전이 첫 번째입니다. 학교 밖으로 확장시켜 수업을 하는 것은 안전에 문제가 생기기 때문에 어렵고 소수의 학생들 데리고 하는 동아리 수업으로는 가능할 수 있습니다.

23. 요즘 청소년들이 미술수업시간에 자기 자신을 표현하는 것에 자유롭고 적극적인지 궁금합니다.

요즘 학생들은 거침이 없습니다. 표현에 대해서도 비선형적인 컴퓨터 인터넷 이러한 것과 똑같은 성향을 가집니다. 요즘 학생들은 즉시즉답을 원하고 오랫동안 깊이 생각해서 프로세스를 따라가서 어떠한 긴 텀을 가지고 결과를 만들어내는 것에는 굉장히 약합니다. 여러개 나열된 것 중에서 자기들이 원하는 것만 빨리 캐치하려고 합니다. 미술수업시간에도 교사가 학생들이 흥미로워 하지 않는 것을 길게 이야기하면 금방 집중도가 떨어집니다. 과거보다 더 자극적인 반응에만 반응하게 되었고, 보다 더 자유분방해 졌습니다.

④ 확장된 교육프로그램의 필요성에 대한 견해

24. 앞으로 학교교육 현장에서 바뀌어야 하는 교육환경에 대한 견해에 대해 말씀해 주세요.

지금 상황으로는 학급당 학생 수가 적어져야 하는 것이 첫 번째로 개선되어야 할 점입니다. 그러면 더 질적인 교육을 할 수 있다고 생각합니다.

25. 백남준 작품에 나타난 영상 꼴라주 작업, 영상 퍼포먼스 작업은 중학교 미술수업에 반영하는 것은 현실적으로 어렵다고 생각하십니까?

어렵습니다. 왜냐하면 전문영역에 들어가기 때문입니다.

26. 이렇게 변화된 사회에서 미술교육이 어떻게 나아가야 할지 견해를 듣고 싶습니다.

저는 변화된 사회에 맞아서 수업시간에 컴퓨터나 디지털 매체를 더 많이 활용을 해야 한다고 보지 않습니다. 학교 안에서는 한계점도 있을 뿐만 아니라 지금에 와서 도구를 활용 하는 것이 교사들이 공학적인 측면서 수업을 활용을 할 때에도 지금은 활용하지 않는 수업이 더 많습니다. 그러니까 이전에는 교사들이 판서대신 파워포인트를 이용해서 교과내용을 전달하는 것이 최첨단의 수업인 것처럼 생각되었던 때도 있었습니다. 그러나 그렇게 했을 때 단점이 금방 나왔거든요. 학생들한테 기억력을 증진시키고 학습법을 익히게 하는 측면에서는 그 방법이 효과가 없었습니다. 그런데 우리가 미적이 학생들한테 표현능력을 키워주는 것 자체가 미술 쪽으로 목적이 있는 것이 아니라 손을 자주 쓰게 하는 것이 학생들 기억력이나 인지적인 발달에도 영향을 주기 때문에 학생들에게 검지 손가락만 쓰는 마우스만 가지고 자판을 두드리는 컴퓨터를 활용한 수업은 그런 것을 필요로 하는 전문적인 영역에서 하는 것이고, 나는 오히려 학생들에게 지금일수록 더 손을 쓰게 해야 한다고 보는 입장입니다. 그래서 만약에 영상물을 만들고 애니메이션을 만들게 할 때 아니면 백남준이 한 것 중에 영상 꼴라주를 시킨다고 하더라도 아날로그와 접목시키는 방법으로 디지털 매체를 활용하여 미술 수업을 할 것

입니다.

현직 교사의 인터뷰를 통해 미술관 교육프로그램과는 다른 성격의 미술수업의 특징을 파악할 수 있었고, 학교 현장에서 수업하는 교사의 인터뷰를 통해 실질적인 수업의 사태를 통해 시사점을 얻을 수 있었다.

첫째, 학교현장에서 또한 시대상을 반영하여 디지털 매체 혹은 확장된 매체를 활용한 수업이 이뤄질 수 있도록 다양한 시도를 하고 있음을 확인할 수 있었다. 그러나 특수정보다는 보편성에 입각한 학교 현장에서는 백남준 아트센터에서 하는 실험적인 교육이 이뤄지기에는 한계가 있음을 확인할 수 있었다. 한계점에 대한 이유는 학교에 대한 지원부족을 들 수 있는데 이는 이미 하루가 다르게 급변하는 사회에 맞춰 변화를 시도한다는 것은 한계가 따를 수밖에 없음을 알 수 있었다.

둘째, 오늘날 교수학습은 저마다 상황과 환경에 맞게 학습자와 교사가 주체가 되어 자기 주도적으로 이끌어가는 수업이 불가피함을 알 수 있었다. 지식정보화 사회에서 학생들에게 교사가 중심이 되어 일일이 가르쳐주며 수업을 한다는 것은 더 이상 학습자의 흥미를 자극하지도 못하고 오늘날 교육의 한계점을 드러내는 수업일 수 밖에 없을 것이다.

셋째, 학교수업 안에서 디지털 매체를 활용한 수업이 이뤄졌을 때 흥미로운 점은 학습자가 흥미를 갖고 수업에 임하지만 그에 맞는 결과물이 나오지 않는다는 점을 들 수 있다. 학생들은 결과보다 과정에 집중함으로써 디지털 매체 즉, 확장된 매체를 사용하는 과정에 주안점을 두고 있다고 볼 수 있다. 그러나 디지털 매체가 가져다주는 이점과 달리 단점에 대하여도 고려해 볼 필요가 있을 것이다.

넷째, 확장된 매체, 새로운 매체에 대한 접근을 기존의 매체를 쓰지 않고 새롭게 탈바꿈하기 보다 적절하게 융합된 교육을 시도하여 확장된 매체를 쓰는 것이 더욱 교육적 효과가 있을 것이라 사료되었다.

다섯 째, 교사가 디지털 매체를 도구로 활용할 수 있는 방법과 그 도구를 활용하여 미적으로 표현하는 방법을 가르쳐야 한다는 것을 알 수 있었다. 학생들에게 기본적인 도구를 활용방법을 알려주는 것도 중요하지만 학생들이 자신의 생각을 어떻게 창의적으로 표현하느냐에 주안점을 두어야 한다.

3) 융합 및 통합교육을 통한 교수학습

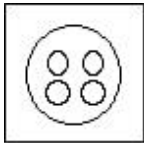
과학과 예술의 경계, 미술과 음악의 경계, 예술과 삶의 경계까지 허물었던 백남준의 예술세계는 통합적인 교육과 관련하여 그 의미를 살펴 볼 수 있을 것이다. 통합과 융합은 둘이상의 조직이나 기구가 하나로 모여 조화롭고 새로운 구조를 만든다는 뜻으로 사전적 의미는 같다. 그러나 통합은 각각의 조직이나 분야에서 새롭게 통합시키려는 분야의 특징을 포함시켜 보여 주는 것이라면, 융합은 두 분야를 조화시켜 새로운 분야의 패러다임을 만드는 것이라 할 수 있다. 정부는 우리나라 부강하게 할 수 있는 것은 과학, 기술, 공학, 예술교육에 많은 투자를 하고 있다. 융합을 통해 고부가가치를 이끌어 낼 수 있는 기술과 국제적 특허를 확보하여 새로운 산업을 만드는 정책에 많은 예산을 지원하며 집중투자를 하고 있는 것이다. 대학마다 융합대학, 문화과학 대학등을 설립하고 있는 것은 과학과 문화 예술의 융합이 국가 경쟁력 강화를 위해 성공적 산업이 될 수 있다고 믿기 때문이다. 21세기에 들어 미술수업 또한 새로운 패러다임에 봉착하였고, 새로운 변화를 반영한 미술수업이 이루어져야 한다. 새로운 디지털 매체가 갖는 특성이 미술수업에서 이뤄질 때 디지털 매체가 갖는 속성에 맞추어 미술수업이 이뤄져야 할 것이다. 표현하고자 하는 매체의 성격과 학생들의 인식구조는 달라졌으나 여전히 과거의 교육방식으로 수업을 해서는 질적으로 높은 미술수업이 되기보다 단편적인 기능습득의 교육으로 그칠 것이다. 이에 맞는 새로운 실천 방향으로 경계의 구분 없이 통합하여 수업 하는 융합교육이

요구되고 있다. 모더니즘의 예술가는 자본주의의 삶에 소극적으로 반응하는 심미적 신화주의자이거나 절대적 창작자로서 예술을 위한 예술을 하였고, 근대 모더니즘 시기에는 예술이 정신적 성찰의 대상으로서 최고의 지위를 부여하는 예술의 특수성이 인정이 되었다. 탈근대 후기 자본주의에 와서는 예술가는 새로운 서사의 제작자로서 사회적 기획자로 독립적인 존재가 아닌 다의적 의미 생산이 가능한 예술로 변화하였다.⁶⁷⁾ 따라서 이러한 예술의 변화에 맞춰서 미술 수업 현장에서도 복수적 존재의 가능성, 데이터로서의 작품, 시 공간의 제약을 넘어서는 예술을 하고 비판적 태도, 사회 안에서 의미를 생성하고, 사회적 맥락과 상호작용할 수 있고, 사회 안에서 의미를 생성하는 예술이 될 수 있도록 요구되고 있다. 이러한 예술의 패러다임이 미술수업 안에서도 새로운 교육 패러다임으로 요구되고 있다.

융합적인 예술교육은 크게 보아 교육과정을 새롭게 혁신하는 것과, 창작과 이론의 과정들을 융합할 수 있는 창의적인 통합적 제작환경을 만드는 것, 그리고 예술의 존재와 지위에 대한 새로운 사고를 하는 것으로 압축할 수 있다.⁶⁸⁾

융합 및 통합교육은 여러 가지 형태로 이루어질 수 있기 때문에 보편적인 모델은 없다. Fogarty(1998)는 교육과정 통합 방식을 교과 내, 교과 간, 학습자 내부 및 학습자 간 연계에 따른 통합을 다음과 같은 차원으로 구분하였다.

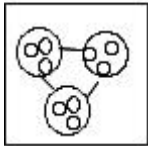
<표13> 학습자 내부 및 학습자간 연계에 따른 통합 유형(Fogarty, 1998)⁶⁹⁾

통합 유형	그림	설명
몰입형 (immersed model)		현미경과 같은 원리. 모든 내용이 학습자의 흥미 및 전문지식을 통해 여과되며, 미시적인 설명을 제공하는 지극히 개인적인 관점. 각 교과는 전문지식을 통해 학습자의 관점을

67) 이동연, 『현대사회와 예술/교육』, (서울: 커뮤니케이션북스: 2007), p.134

68) 상계서, p.146

69) 오현숙, 「융합 및 통합 교육연구 분석을 통한 중등학교 STEAM 교육 프로그램 개발 전략」, 단국대학교 대학원 교육공학, 2013, p.10

		형성시켜 줌. 학습자는 이 관점을 통해 모든 내용을 여과하고, 자신의 경험에 집중하게 됨.
네트워크형 (networked model)		프리즘과 같은 원리. 다양한 차원과 방향으로 초점을 만들어내는 관점. 학습자는 전문가의 안목을 가지고 모든 학습을 여과시키고, 관련 영역에서 전문가들을 외적인 네트워크로 연결시켜주는 내적인 연관성을 만들어 냄.

통합교육은 프뢰벨(Froebel, Friedrich Wilhelm August, 1782~1852)을 시작으로 존 러스킨(John Ruskin, 1819~1900), 존 듀이(John Dewey, 1859~1952), 하버트 리드(Herbert Read, 1892~1968)등 여러 학자들에 의해 통합교육의 가치가 강조되었으며, 이후 통합 프로그램이 실행되고 발전을 거듭해 왔다.⁷⁰⁾ 백남준 비디오 아트 예술의 참여적 양상은 대중들 속의 소통의 매개체로써 예술과 관객의 소통뿐 아니라 전지구적 차원의 소통을 이루고, 예술과 오락, 고급예술과 대중예술, 예술과 삶의 통합을 이룬다는 참여TV의 최종적 목적을 달성 할 수 있다. 이러한 백남준의 예술적 특징을 활용하여 수업할 수 있는 방안으로 통합교육의 학습이 가능하다는 것이다.

통합학문이 지향하는 바는 모더니즘 이후 세분화된 각 학과의 지식들을 삶에 기초한 지식으로 통합시키는 것과 동시에 삶을 이해하기 위해 의미를 재구성하는 것이다. ⁷¹⁾ 통합 교육과정은 핵심주제 · 이슈 · 문제 또는 경험을 검토하기 위해 하나 이상의 학과나 학문 영역 안에 존재하는 방법과 언어를 응용하는 것이다.⁷²⁾

통합교육과정은 시간적으로, 공간적으로 그리고 내용 영역에 있어서 각각 다른 학습 경험들이 상호관련 지어지고 의미있게 모아져서 하나의 전체로서의 학

70) 부양식, “중학교 미술과에서 환경을 주제로 한 표현지도 연구”, 부산대학교 교육대학원 (2005), p.26

71) 박정애, 『의미만들기의 미술』, (서울: 시공아트: 2010), p.87

72) 박정애, 전개서, p.88

습을 완성시키고, 나아가서 인격성숙으로 결과로 이끄는 과정 또는 결과이다.⁷³⁾

따라서 통합교육은 교과영역을 서로 분할해서 가르치는 방식이 지닌 한계가 지적되면서 그 대안으로 교과영역의 내용을 고수하는 대신 문제나 쟁점, 사고 기능, 개념, 범주 등을 중심으로 교과간의 학습내용을 통합적으로 재조직하여 가르치는 대안적 지도방법이다. 재조직되어 매체확장까지 불러일으켜야 할 것이다.

4) 교수-학습 지도안 예시1

◎ 단원의 개관

이 단원은 학생들에게 다양한 매체를 활용하여 독자적인 예술세계를 구축하였던 백남준 예술관의 이해를 토대로 자신의 작품을 구현해 본다. 현대화된 매체를 활용하여 백남준이 추구하고자 하였던 예술과 삶의 통합, 소통의 미학, 인간화된 기술의 의미에 대해 생각해본다. 학생들도 그룹을 지어 복합매체를 활용한 표현활동 수업을 한다. 주제를 갖고, 디지털 카메라, 캠코더, 휴대폰, 퍼포먼스 등 다양한 매체를 활용하여 표현함으로써 연출을 할 수 있다.

• 교재

- ① 교과서명 : 중학교 미술
- ② 출판사 : 지학사

• 단원명

- ① 대단원 : 전자시대의 미술

73) 박정애, 전개서, P.6

② 소단원 : 테크놀로지 아트의 선구자 백남준

• 단원 설정의 이유

비디오 아트는 평면적 회화와는 다른 시간예술의 한 형태로 학생들에게 오감각적 경험을 제공할 수 있을 것이다. 또한 자신이 표현하고자하는 표현의 범위를 확장시킬 수 있는 수업이 될 것이다.

본 활동은 작품제작에 있어서 동기개념을 진작시키고 자기 동영상 촬영을 통해 정체성의 의미와 창의적인 이미지 표현을 학습하는데 그 목적이 있다.

또한 복합 매체를 활용함으로써 영상매체에 익숙한 요즘 학생들에 맞는 수업을 통해 미술표현이 서툰 학생들도 수업에 참여도에 활성화를 시킬 수 있을 것이다.

자기표현의 욕구가 강한 청소년 시기에 이러한 수업을 통해 학생들도 한 가지 형식의 활동이 아닌 저마다 다른 형식의 활동을 통해 자신이 나타내고자 하는 바를 표현할 수 있다. 재료를 손을 직접 그리고 만들던 매체와 카메라, 비디오, 오브제, 퍼포먼스를 함께 활용하여 표현의 확장을 가져올 수 있으며 학생들은 작업을 만들어가는 과정을 기록하면서 하나의 작업 과정을 포트폴리오로 만들어 기록한다, 완성된 결과물은 발표를 통해 교실 내 학생들과 상호작용을 하고, 홈페이지나 유튜브에 올려서 보다 불특정 다수에게도 작품에 대한 피드백을 얻을 수 있는 방안을 마련하고자 한다. 스스로 구성해 가는 작품 활동을 함으로써 학생들에게 주체인식을 심어줄 수 있다. 더불어 사는 사회의 한 구성원으로 개성 있는 삶을 살 수 있고 남과 다른 생각을 가진 학생들도 자연스럽게 존중할 수 있는 수업을 될 수 있도록 기대할 수 있다. 백남준이 추구했던 예술세계에 대해 보다 더 가깝게 다가가 봄으로써 현대사회의 문화가 반영된 미술수업을 할 수 있을 것이다.

• 단원의 학습목표

- (1) 백남준의 작품세계에 대한 감상을 통해 현대 미술에서 갖는 의의를 알 수 있다.
- (2) 전통 매체와 영상 매체의 차이점을 알 수 있다.
- (3) 예술세계를 표현하기 위한 다양한 표현방식들을 탐색해 본다.
- (4) 자신의 작품에 대해 구상할 수 있다.

• 단원의 지도계획- 차시별 지도계획

< 표 14 > 차시별 지도계획

주제	시간	주요 학습 내용	학습자료	비고
백남준 예술세계 감상	1차시	- 백남준의 예술세계를 감상하고, 이해한다. - 그룹을 정하고, 자신도 주제에 맞는 표현을 위한 아이디어 구상을 계획한다.	강의, 대화, 종이	PPT, 스크린, 컴퓨터, 종이
표현	2~5차 시	- 다양한 재료와 방식으로 표현하고자 하는 주제를 조별로 표현한다. - 표현활동에 관한 것을 UCC로 찍는다. - 완성된 작품을 학급홈페이지와 유튜브 올려 전세계 사람들과 공유한다.	실기 수업	다양한 표현 재료
비평	6차시	- 완성된 작품을 학생들 앞에서 작업구상부터 과정과 결과물까지 발표하고, 서로의 대한 작품을 이야기해본다.	비평 활동	자기평가, 동료평가

• 지도상의 유의점

- (1) 백남준에 대한 감상 수업을 할 때 매체 자체의 특수성뿐만 아니라 백남준이 추구하고자 했던 예술 세계에 대한 근본적인 예술관에 대해 감상할 수 있도록

록 한다.

(2) 대중매체에 대한 긍정적인 면과 부정적인 면을 함께 토론해 봄으로써 다각적인 관점에서 토론할 수 있도록 한다.

(3) 교사는 흥미를 유발 할 수 있는 발문을 하여 학생들이 다양한 느낌을 자유롭게 이야기 할 수 있는 분위기를 조성한다.

(4) 그룹이 정해지면 표현활동 구상에 대해 적극적으로 임할 수 있도록 교사는 사전에 충분히 다양한 표현활동에 대해 설명한다.

• 평가의 유의점

1) 단계별 평가

프로세스 포트폴리오 작품 제작과정과 결과를 모두 평가의 대상으로 삼는다. 학생의 문화적 환경과 개개인의 사고와 정서는 다르므로 이를 세밀하게 관찰하고 수준별 능력이 반영되도록 평가한다.

<표15> 단계별 평가계획

단계	평가기준	평가관점
백남준의 영상 퍼포먼스 영상 감상	· 전달되는 정보와 제작과정을 이해하는가? · 작가의 작품에 대한 개인적인 느낌이나 생각을 잘 발표하는가? · 동영상 제작시 참고할 점을 인지했는가?	학습태도 이해, 감상
시나리오 구성	· 작품소개와 함께 영상편집, 효과음 등이 같이 계획 되었는가?	적용, 분석, 판단력
촬영내용 작성	· 작품 소개와 함께 영상편집, 효과음 등이 같이 계획 되었는가?	분석, 적용
동영상 촬영 및 편집	· 촬영장소와 시간이 적절한가? · 소품의 활용이 장면과 어울리는가?	용구의 선택과 활용
감상 및 발표	· 의도한 결과가 나왔는가? · 다른 학생의 작품을 보고 적절한 반응을	이해, 분석, 판단, 발표력

	표현 하는가?
--	---------

• 본시 교수-학습 과정 안

◎ 본시 교수-학습 과정 안 1차시 예시

< 표 15 > 본시 교수-학습 지도안 예시1

단원명	전자시대의 미술	제재	테크놀로지 아트의 선구자 백남준	차시	1/8
학습목표	(1) 백남준의 작품세계에 대한 감상을 통해 현대 미술에서 갖는 의의를 알 수 있다. (2) 전통 매체와 영상 매체의 차이점을 알 수 있다. (3) 예술세계를 표현하기 위한 다양한 표현방식들을 탐색해 본다. (4) 자신의 작품에 대해 구상할 수 있다.				

단계	·학습 활동	교수 학습 활동		학습 자료	시 간	비고
		교사	학생			
도 입	▲ 동기 유발 ◎ 학생들에게 텔레비전, 핸드폰, SNS는 여러분의 삶에 어떤 의미예요? 자신의 사진을 예쁘게 꾸미거나 동영상으로 편집해서 SNS에 올린 적 있나요? 여기 비빔밥이 맛있게 비벼져 있어요. 멀티미디어시대와 비빔밥은 어떤 공통점이 있는지 말해볼까요? - 학생들에게 잠시 생각할 시간을 준다. 학생들에게 정답이 아닌 학생들이 생각하는 멀티미디어에 대한 자유로운 의견을 낼 수 있도록 유도한다.	◎ 교사와 학생 상호 인사 및 출석확인 [동기유발] ◎ 질문 받은 학생들은 질문에 대답한다. - 친구들, 불특정 다수와 소통할 수 있는 존재. - 텔레비전 드라마를 보면 분명 가상인데 현실로 받아 들여 지는 경우 - 좋아하는 연예인이 광고하면 사고 싶어요 등 - 비빔밥과 멀티미디어의 공통점은 각기 다른 맛을 내는 나물들이 고추장으로 인해 비벼지면서 새로운 맛을 창	PPT 자료	10 분	◆ 교실 전체 분위기를 점검한다. ◆ 컴퓨터 및 자료의 상태를 확인한다. ◆ 학습 목	

	<p>▲ 학습 방향 제시</p> <p>▲ 학습 목표 인지</p>	<p>[멀티미디어에 대한 개념을 설명] 멀티미디어란 정보의 전달을 위해 컴퓨터를 사용하여 음성, 문자 그림 영상 등의 여러 매체를 만들고 저장하는 매체 더불어 매체에 대한 개념을 설명</p> <p>[학습목표 제시] 멀티미디어의 특징을 살려서 작업한 작가가 있어요. 이제부터 그 작가에 대해 알아보까요?</p>	<p>출해 낸다. 멀티미디어도 음악, 기술, 춤, 텍스트 여러 매체를 하나로 혼합해서 저장하고 전송하는 일을 하나로 통합시킨 장치와 예술이다. 비빔밥도 만들어서 사람들에게 나눠 줄 수 있고, 멀티미디어도 더 많은 사람들에게 전송할 수 있다.</p>			
	<p>▲ 본시 학습 전개</p>	<p>[백남준 비디오아트의 탄생 배경과 예술관에 대한 설명] ◎ 백남준 비디오 아트 형성과정 및 사상적 배경 ◎ 백남준 작가 연보를 보면서 비디오 아트를 시작하게 된 배경에 대해 알아본다. 백남준이 추구하고자 했던 예술관에 대한 이야기를 한다. - 편견 없는 예술관 바이올린을 부수거나 끄는 퍼포먼스 영상을 보여준다. 이것은 어떤 의미일까요? - 존 케이지의 영향 학생들에게 클래식 음악을 들려주고, 2분간 조용히 있어보라고 하고, 2분 동안 들려오는 소음에 대해 각자 녹음한다. 학생들은 소리에 대한 느낌을 적는다. 이것도 음악이 될 수 있을지에 대해 고민한다.</p>	<p>◎ 학생들은 백남준의 퍼포먼스가 어떤 의미인지 자유롭게 대답한다. 존케이지의 4분33초 음악에 대한 느낌을 생각하고 이야기해본다. ◎ 학생들은 인터미디어의 특성이 무엇인지</p>	<p>• PPT 자료</p>	<p>5분</p>	<p>표 는 미 리 판 서 해 둔 다.</p>

	<p>존 케이지의 '4분33분' 음악에 대해 알려주고, 우연성의 효과에 대해 학생들의 생각을 물어본다.</p> <p>◎ 플릭서스 활동</p> <p>기존의 고정관념을 깨는 방향을 제시하며 파격적인 퍼포먼스를 펼쳤던 모습을 보여준다.</p> <p>행위를 표현매체로 삼고, 관객과의 소통을 기하고 삶 속의 예술을 실천</p> <p>인터미디어 퍼포먼스를 보여주며 발문 때 질문했던 인터미디어 특성에 대해 다시 상기한다.</p> <p>◎ 텔레비전을 사랑한 백남준</p> <p>백남준의 비디오아트 대한 작품 설명.</p> <p>양방향 상호 소통성을 강조</p> <p>관객이 와서 직접 자석을 대면 추상적으로 이미지가 뒤틀리면서 예술이 완성된다는 특성을 알려준다.</p> <p>과학기술과 예술의 결합이라는 측면에서 인간화된 기술을 형성했다.</p> <p>◎ 위성예술</p> <p>-대중매체적 특성을 이용하여 전세계 사람들이 생방송으로 쌍방향 소통되는 예술을 감상할 수 있다. 여기는 유명인이나 일반인이 나오고, 각 나라의 영상들이 생방송으로 나온다.</p> <p>우연성을 겸비한 생방송의 특성 대해 이야기 한다.</p>	<p>생각해본다.</p> <p>◎ 텔레비전, 대중매체에 대한 성격에 대해 자유롭게 이야기 해본다.</p> <p>◎ 마네의 그림과 백남준의 작품 속에서 공통점과 차이점에 대해 자유롭게 이야기 해본다</p>		
--	--	---	--	--

		<p>◎텔레비전, 대중매체에 대한 성격은 어떤 것이 있을까요?</p> <p>- 마네 그림인 올랭피아가 있어요. 백남준의 예술을 비교했을 때 달라진 점을 무엇이고, 공통점은 무엇일까요?</p> <p>-올랭피아 그림에 대한 설명도 언급한다. 이상화된 예술세계가 팽배했던 당시 마네의 올랭피아의 그림의 충격에 대한 설명과 함께 기존의 관념을 깨고 자신의 느낌을 주제에 맞게 표현하려고 했던 부분에 대한 언급을 한다.</p> <p>-백남준 작품을 보고 각자 느낀 생각을 글과 함께 약간의 그림으로 자신의 느낌을 표현해본다.</p> <p>미디어 매체자체도 예술이 될 수 있을까요?</p>	<p>◎학생들은 백남준 작품에 대한 느낌을 친구들가 이야기 나눠보면서 상대방에 대한 이야기를 듣고, 자신의 생각과 비교해보며 듣고 말한다.</p>			
전 개	<p>◎대중매체의 특성</p> <p>◎ 모듈별 조를 만들어 본다.</p> <p>◎ 자신이 생각하는 텔레비전의 순기능과 역기능에 대해 이야기하고 그 생각을 텔레비전 이미지에 스케치로 표현하여 보자.</p> <p>◎ ‘질은’이라는 가수의 ‘TV Show’라는 노래를 들려 준다. 여기에 나와 있는 가사를 잘 듣고 여러분이 생각하는 텔레비전의 순기능과 역기능에 대해 조원들과 토의해 보고, 자신의 생각을 정리해서 적어본다.</p>	<p>◎ 학생들은 모듈 조를 만든다.</p> <p>◎ 텔레비전의 기능에 대해 생각해보고, 다각적인 관점에서 이야기를 해본다.</p> <p>◎ 어떤 주제로 할지 생각해 본다.</p>	<p>•ppt 자료 활용</p>	3분	<p>◆ P P T 강의</p>	24분

		<p>다.</p> <p>백남준은 왜 TV를 이용해서 작업했을까?도 한번 생각해보고 적어보세요.</p> <p>◎ 선생님이 하나의 단어를 정해주지만, 그에 따른 느낌과 떠오르는 생각은 모두 다를 것이다. 각 조마다 주제를 선정해서 작업을 할 것이고, 재료 선정 또한 학생들 주체적으로 한다.</p> <p>단, 멀티미디어를 활용할 수 있도록 한다.</p>				
차시 예고	<p>▲ 다음 차시에 고</p>	<p>◎ 다음 시간에는 자신의 모습과 친구의 모습을 생각하여 영상물을 제작해 볼 것입니다.</p> <p>-자기 자신하면 떠오른 각자의 생각에 맞게 구성하고 각 조마다 주제설정하고, 표현매체에 대한 구상을 할 것이다. 구상작업이기 때문에 종지와 색연필을 준비 예고. 집에 가서 일상 삶 속에서 구상작업에 대한 아이디어를 얻을 수 있도록 알려준다.</p>	<p>◎ 학생들은 유인물을 다시 확인하며 정리한다.</p> <p>-학생들은 다음 진행 과정을 자연스럽게 예상할 수 있다.</p>	정리	10 분	<p>◆ 주 의 정 리 한다. 컴퓨터의 전원 을 끈다.</p>

• 1차시 수업 PPT 사례

현대미술의 이해 01




백남준 예술세계

늘이더에 초대합니다.

백남준을 만나요
백남준 예술세계 늘이더에 초대합니다.

수업목표

1. 다양한 예술세계를 창조해 낸 백남준의 작품을 감상할 수 있다.
2. 학생들은 자신만의 예술세계를 표현할 수 있다.
3. 서로의 작품을 감상하고, 비평할 수 있다.




백남준을 만나요
백남준 예술세계 늘이더에 초대합니다.




이 분은 무당일까요?
무엇을 하고 있을까요?



백남준을 만나요
백남준 예술세계 늘이더에 초대합니다.



백남준, 그는 누구인가? 그는 누구인가?




백남준을 만나요
백남준 예술세계 늘이더에 초대합니다.



"한국에 **비빔밥** 정신이 있는 한 멀티미디어 시대에 자신감을 가질 수 있다"




백남준을 만나요
백남준 예술세계 늘이더에 초대합니다.




1956년 아르놀트 쇤베르크 Arnold Schberg에 관한 논문으로 도교대를 졸업한다.
그는 여기서 혁명의 예술철학에 심취
아르놀트 쇤베르크 논문을 통해
'편견 없는 예술관' 그의 작품을 이해하는데 핵심이 되는 말이다.
독일로 유학 음악사를 배운다.
1958년 국제 현대 음악하기 강좌, 이때 콘크리트를 만나게 되는데
존케이지와의 만남은 백남준의 예술과 인생의 방향을 바꾸게 한 뜻깊은 일

백남준을 만나요
백남준 예술세계 늘이더에 초대합니다.



1960년 <피아노 포트랙을 위한 습직>을 공연하던 중에 백남준은 갑자기 객석으로 나아가 케이지의 넥타이를 자른다.
'음악적 테러리스트'
1961년 **요셉보이스 만남**
독자적 예술운동 시작
1962년 풀럭서스 공연행사에 참여
1962년~ 죽 공연,피포먼스, 전시를 계속 함
관객참여, 삶의 예술정신 포함
1984년 위성공연 <굿모닝 미스터 오웰> 우주 오메가 3부작 서울을 우주중계로 연결
1984년~ 죽 작업을 계속해 감
2006년 1월 29일, 백남준 별세

백남준을 만나요
백남준 예술세계 늘이더에 초대합니다.



영상에 참여, 음악을 소개하는 예술로, 기술을 접하는 예술로
컴퓨터 미디어 아트 예술의 창시자, 백남준

꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.



존 케이지와 만남!
백남준의 예술과 인생의 방향을 바꾸게 한, 백남준 생애에 가장 뜻 깊은 일!

꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.



플럭서스_Fluxus

백남준 친구들로서 플럭서스라는 거대한 현대 구성

정어만을 품에게 기대하는 '발표력'성의 해프닝

프렌치, 요코오노, 백남준, 슈야 아베, 1971년

꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.



Zen for Head,
비스바인 플럭서스 페스티벌,
1952

꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.




에두아르 마네, <올림픽피아>, 1863
백남준, <올림픽피아>

꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.



budenz@Paran.com


꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.



1932년 7월 20일(음력 6월 17일)
서울 서민동에서 3남2녀 가운데 막대로 태어남
백남준은 어려서부터 피아노를 좋아하여 피아노를 가끔 치기도 하지만 아버지의 반대로 얼마만에 피아노 건반을 그려 놓고 영을 두드렸다고 한다.

아마도 그에게 **'최초의 행위음악'**

1945년 경기공립중학교에 입학하여 토틀로로 떠날때까지만 신재혁에게 피아노를, 이경우에게 작곡을 사사 받음
1949년 6.25전쟁이 났고, 가족 모두 피난을 갔고,
1951년 백남준은 일본 **고베**로 건너간다.
그 후 백남준은 **도쿄대**에 입학하여 미학, 음악사, 미술사를 전공하게 된다.




꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.



예술과 오락
고급예술과 대중예술
예술과 삶의 통합

꿈나무들을 위하여
백남준 예술세계를 통하여 소개합니다.



네타와를 댈 수도, 자를 수도 있습니다.com



악사노를 칠 수도 무를 수도 있습니다.

스스로 해보기

1. 각자 느낀 점을 써봅시다.
2. 백남준 작품을 통해 잊혀지지 않았던 작품에 대해 상세히 알아보고, 친구들에게 소개해 봅시다.

표현방식 : 종이 위에 써오기
즐거움을 붙여와도 좋음

3. 자신이 선택한 작품을 응용하여 자신의 생각을 표현해봅시다.

5) 복합매체를 활용한 미술수업 교수-학습지도안 예시2

◎ 본시 교수-학습 과정 안 2차시

• 단원의 개관

학생들이 전시학습에서 백남준의 작품세계에 대한 감상수업을 하였다. 백남준은 영상으로 끌려주 했던 비디오 아트, TV조각뿐만 아니라 과격적인 퍼포먼스와 관객과 상호 소통하는 인터랙티브 아트, 위성예술, 레이저 아트를 펼쳤다. 여러 매체 중에서 여기서는 학생들은 생활 속에 여러 소리 혹은 자기 자신이 몸으로 소리를 표현하여 채집하여 하나의 음악을 만들고, 자신의 생각에 집중하여 자아상을 표현해본다. 자신의 관점에서 바라본 친구의 모습도 함께 표현하여 본다. 이것은 자신이 하나의 퍼포먼스를 취하면 영상을 찍어 하나의 영상물을 만드는 것이다. 영상물을 상영해 보고, 서로의 작품을 감상하고 비평하는 수업을 한다. 미술수업을 진행할 때에는 복합매체를 활용하여 자신의 주제를 펼칠 수 있도록 하는데 그 목적이 있다. 주제를 펼치기 전 주제선정 작업부터 어떠한 매체를 활용하여 작업을 할 것이다.

• 단원명 : 복합 매체의 활용하여 자아상과 친구의 모습을 표현하여 보자.

• 단원 설정의 이유

학생들은 자신의 의사를 사실적으로 그려서 표현하여 전달하는 것에서 벗어나서 좀 더 다양한 의사전달 방법을 스스로 찾아 표현할 수 있는 매체로 음악과 미술의 결합사례의 하나로 동영상 만들기를 선택하게 되었다. 미술수업을 통해 어떻게 의미를 만들 수 있는지 이해하는 것이 중요하다. 자아상의 모습을 사실

적으로 자신을 그리는 방식에서 벗어나서 자신의 모습을 소리로 하나의 상징적인 퍼포먼스를 통해 자신의 모습을 자유롭고 적극적으로 표현할 수 있는 기회가 될 것이다. 더불어 내가 바라보는 친구의 모습도 만들어 함께 살아가는 세상에서 나와 타인과의 관계를 돌아 볼 수 있는 시간을 가진다. 남들이 나를 바라보는 관점, 내가 내 자신을 바라보는 관점이 어떻게 다른지 알 수 있을 것이다. 마지막시간에는 상영회를 가져 나와는 다른 생각을 가진 학생들의 생각을 들어보며 생각의 다양성을 인정하고 또 하나의 의사소통으로써 예술 활동을 할 수 있을 것이다.

- 단원의 학습목표

- (1) 학생들은 자기 자신에 대한 의미 타인에 대한 다양한 의미를 만들 수 있다.
- (2) 자신이 표현하고자 하는 주제에 적합하고, 의미 있는 매체활용에 대해 구상할 수 있다.
- (3) 학생들에게 조원들과 합동하여 토의할 수 있다.
- (4) 예술과 삶의 통합적 관점에서 표현 구상을 생각 할 수 있다.

- 지도상의 유의점

학생들과의 충분한 대화를 통해 학생들 스스로 자신의 여러 모습을 상징적인 표현이 될 수 있는 생각의 과정을 함께 하며 돕는다. 표현주제에 대한 광범위함과 표현형식에 대한 광범위한 범위에 대해 학생들이 어려움을 겪을 수 있다. 새로운 매체사용에 대한 생각보다 주제를 먼저 생각하여 의미 있는 매체 선정이 될 수 있도록 돕는다. 창의성 진작을 위해 소품사용과 촬영 장소의 제한을 두지 않는다. 주제를 표현하는데 있어서 장르 구분은 두지 않는다. 교사는 제작

과정 지도와 시간배분을 융통성 발휘하여 학생들 작품의 완성도를 높일 수 있도록 한다.

- 본시 교수-학습 과정 안 2차시

< 표 17 > 본시 교수-학습 지도안 예시2

단원명	전자시대의 미술	제재	복합매체를 활용하여 자아상과 친구를 표현	차시	2/8
학습목표	<p>(1) 학생들은 주제에 대해 다양한 의미를 만들 수 있다.</p> <p>(2) 자신이 표현하고자 하는 주제에 적합한 의미 있는 매체활용에 대해 구상할 수 있다.</p> <p>(3) 미술과 음악의 통합적 관점에서 표현 구상을 생각 할 수 있다.</p> <p>(4) 학생들은 모둠 활동 과정을 통해 자신의 의견을 발표하고 타인의 의견을 수용하면서 반성적 사고를 할 수 있다.</p>				

단 계	·학습 활동	교수 학습 활동		학습 자료	시 간	비고
		교사	학생			
도 입	▲동기 유발	<p>◎ 교사와 학생 상호 인사 및 출석확인</p> <p>[전시학습에 대한 상기]</p> <p>◎ 전 시간에 배웠던 백남준의 예술작품 기억나요? 인상 깊었던 백남준 작품에 대해 집에 가서 찾아본 사람 있나요? 어떤 생각을 가지게 되었나요? 백남준은 TV를 왜 선택했고, 넥타이는 왜 잘랐으며, 피아노는 왜 부서버렸는지, 굿판을 왜 벌렸는지 한번 자유롭게 이야기 해봐요. 정답은 없으니 자유롭게 이야기 해봅시다.</p>	<p>◎ 같이 인사한다.</p> <p>출석에 대답 한다</p> <p>◎ 질문 받은 학생들은 질문에 자유롭게 대답 한다.</p>		10 분	<p>◆ 교실 전체 분위기를 점검 한다.</p> <p>◆ 컴퓨터 자료의 상태를 확인 한다.</p>

	<p>▲학습 방향제시</p> <p>▲학습 목표 인지</p>	<p>[학습목표 제시]</p> <p>자신의 모습과 친구의 모습에 대하여 돌아보는 시간을 가졌나요?</p> <p>오늘은 자신을 돌아보고 자신의 가장 잘 나타낼 수 있는 소리를 채집할 것입니다. 이러한 소리를 음악으로 삼아 자신을 잘 나타낼 수 있는 퍼포먼스를 하고 영상으로 찍어보는 시간을 가질 것입니다.</p> <p>시작하기에 앞서 학습목표를 한번 봅시다.</p>				
<p>▲본시 학습 전개</p>		<p>[주제정하기]</p> <p>◎ 자기 자신을 잘 나타낼 수 있는 소리 채집하기</p> <p>◎ 모둠 조별 활동</p> <p>각자 자신의 대해 순간적으로 떠오르는 것은 무엇인지 형용사로 표현해보고 그러한 형용사로 시작하여 자신이미지 자신의 생각을 마인드맵으로 만들어 봅시다.</p> <p>또 자신의 옆에 친구에 대해서도 떠오르는 이미지와 평상시 생각이 있다면 마인드 맵으로 표현하여 봅시다.</p> <p>◎마인드 맵 발표</p>	<p>◎ 학생들은 각자 생각해온 동그라미에 대한 생각과 느낌을 공유한다.</p> <p>◎ 모둠 조별 활동</p> <p>학생들은 생각의 꼬리에 꼬리를 물며 자유롭게 다양한 이야기들을 공유한다.</p> <p>◎마인드 맵 조별 발표</p>	<p>PPT 자료</p>	<p>5분</p>	<p>다.</p> <p>◆ 학습 목표는 미리 관서해 둔다.</p>

	<p>마인드맵의 결과물을 발표해 본다.</p> <p>친구의 마인드 맵을 보며 오감각적인 부분에 대해 말해본다.</p> <p>◎ 학생들은 자기주도적 학습에 기반하여 주제를 상정하고 명료화하는 단계를 가진다.</p> <p>◎ 소리를 채집한다. 각자가 생각한 자신을 잘 상징할 수 있는 소리를 채집한다. 친구의 소리도 채집한다. 여기서 학습자 주변의 모든 소리로 한계를 두지 않는다. 그 소리를 기반으로 음악을 만든다.</p> <p>◎ 아이디어 스케치 자신의 모습과 친구의 모습을 어떠한 상징적인 퍼포먼스로 표현할 것인지 구상해보는 시간을 가진다. 앞으로의 작업계획에 대해 발표한다. 이때 정해진 작업구성은 작업을 해나가는 과정 속에서 얼마든지 바뀔 수 있으며, 새로운 결과가 나올 수 있다.</p> <p>◎ 작업하는 동안의 과정은 버리지 않고 수업이 끝나는 시간에 정리하여 기록한다. 작업 하는 동안의 과정은 모두 동영상으로 찍어 보관해</p>	<p>조원의 대표는 나와서 마인드 맵을 발표한다.</p> <p>◎ 각 모듈조별로 주제를 선정한다. 주제에 맞는 매체를 선정함에 있어 인터넷 서핑을 이용하여 자료를 찾을 수 있고, 교사한테 자문을 구할 수 있다. 주제, 매체선정, 장소를 정한다. 큰 틀을 그림으로 스케치하고, 자료 찾은 것을 글로 쓰면서 재료선정의 이유까지 쓴다.</p> <p>◎ 학생들은 학생들 앞에서 발표한다.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>하고, 작업과정에 있어 주의사항에 대해 토론해 본다.</p> <p>결과물은 하나의 동영상으로 촬영하여 학생들 앞에서 상영을 하며 발표하게 될 것이며, U-tube와 인터넷 커뮤니티 홈페이지 올려 많은 사람들이 보고 공유할 수 있도록 할 것임을 이야기 해준다.</p>				
차시 예고	<p>▲ 다음 차시예고</p>	<p>◎ 다음시간에는 실제로 작업에 들어가게 될 것이다. 그에 맞는 재료를 준비에 대한 이야기를 한다.</p>	<p>◎ 학생들은 유인물을 다시 확인하며 정리한다.</p> <p>-학생들은 다음 진행과정을 자연스럽게 예상할 수 있다.</p>	정리	10분	<p>◆ 주의를 정리한다.</p> <p>컴퓨터의 전원을 끈다.</p>

3. 교육적 효과 및 활성화 방안

현재 학교현장에서 수업을 받고 있는 학생들은 이미 어렸을 때부터 디지털화된 문화를 거리낌 없이 받아들이며 적극적으로 활용하는 세대이다. 그리고 학교 밖에서는 자신의 느낌을 표현하고, 의견을 주장하기 위해 영상미디어를 손쉽게 다루는 사람들이 많다. 그러나 이런 사회문화적 변화를 학교현장에서 따라가기보다 영상미디어의 활용이 수업의 보조 도구적 관점에서 소극적으로 활용되고 있을 뿐이다. 실험적이고, 독창적인 예술창작을 위한 교육과정보다는 기능 훈련, 암기위주의 감상수업이 진행되고 있다. 하지만 이제는 쌍방향 소통의

중심, 탈 중심화로 인해 이 모든 구분자체 또한 무의미해졌다. 새로운 매체에 대해 활용하여 독자적인 예술세계를 펼쳤던 백남준 예술관에 대한 감상으로 인해 학생들에게도 표현활동에 있어 보다 확장되고, 적극적인 수업을 기대할 수 있을 것이다.

백남준의 상징적인 의사소통으로 인해 학생들은 미술이 갖는 가장 중요한 일 중 하나로 형태와 의미 간에 상징과 실제 경험 사이에 본질적인 관계를 형성할 수 있다. 데이비드 에커는 미술이라는 매체를 이용하여 사고하는 행위를 일컬어 “질적인 문제해결”이라고 부른다. 내용과 표현방식은 삶의 전반을 통해 발전하고 신체에 대한 이해를 근거로 하며, 점점 정교해지는 문화적 규범과 그것을 표현하는 방식을 이해하는 것이라고 하워드 가드너는 말한다.⁷⁴⁾ 이렇게 학생들은 의도하여 사용된 재료와 자신이 정한 주제선정에 맞는 재료의 적합성을 자신이 선택하고, 다양한 재료를 활용함으로써 보다 질적인 문제해결을 할 수 있을 것이다.

또 미술을 자신의 존재를 표현하고, 조원들과 교사와 교실 내에서 의사소통을 하고, 나아가 작품을 통해 불특정 다수에게 상징적인 의사소통의 가능성으로 인해 한 사회의 구성원으로 살아가는 학생에게 개인적인 성장으로서 미술수업이 될 것이다.

디지털 매체와 동영상 활용의 수업은 유일무이한 작품이 아닌 계속해서 복제되고 파편화되기도 하는 특징을 가진다. 이러한 특성을 바탕으로 일회성으로 끝나는 미술이 아닌 계속해서 상호소통하고 복제의 가능성으로 새롭게 재구성되는 작품으로서 살아있는 예술수업을 진행할 수 있을 것이다. 작품을 학생들과 시시각각 공유하고 작품 활동의 주제와 범위를 정할 때 교실 안에서가 아닌 교실 밖의 삶도 들여다보면서 자신의 반영임과 동시에 삶에 대한 방영으로 상호 소통되는 예술 활동을 할 수 있다. 또한 미술이 현실을 재현하는 도구적 관점에서 머물렀던 과거 미술수업과는 달리 감성을 전달하기 위한 의미론적 관점

74) Tom Anderson·Melody K. Milbrandt, 김정희 외5명 역, 『삶을 위한 미술교육』, (서울: 예경, 2007), p.187

으로 수업이 변화 될 것이다.

새로운 예술 의미론은 예술의 생명을 적극적으로 수용하며 예술을 다른 형이상학에 의존하지 않고, 그 자체로 읽혀지는 텍스트로서, 예술자체를 사건으로서, 사회적 실재로서 본다. 예술의 의미는 새로운 사건을 일으키는 것이며, 사건으로서 예술은 의미를 새롭게 배치하고 생성하는 것이다.⁷⁵⁾

미래의 예술 개념은 이와 같은 새로운 매체, 새로운 예술의 변화를 수용할 수 있는 것이어야 한다. 이러한 관점에서 백남준은 새로운 매체, 새로운 예술의 변화에 있어서 최전방에서 앞서 실천했던 작가이며, 새로운 매체의 수용으로 인한 통합적 예술의 성격으로 큰 변화를 주었다. 디지털적인 매체 특성을 살려 앞으로의 예술의 매체확장은 예술을 혼자서 완성 하는 것이 아닌, 예술을 창조하는 과정자체를 다양한 주체들이 결합하는 현상으로써 보여주어야 한다.

21세기에 들어서는 더 이상 예술과 예술 아닌 것의 경계는 의미가 없으며 예술은 과학, 자연, 생태, 산업의 영역과 끊임없이 이탈하는 현상을 보였다.

포스트 모던적 지식관은 객관적인 세계를 인정하고 그런 세계의 반영이 인식의 기초라고 주장하는 전통적인 지식관과 달리, 주·객 분리를 거부하고 끊임없는 해석을 통해 지식이 구성된다고 주장하는 구성주의적 지식관이다. 모던시대의 지식은 보편성, 불변성을 가졌으나 새로운 시대의 지식은 맥락적이고, 변화가 가능한 지식이다. 지식 그 자체보다 수많은 지식 중에 얼마나 새롭게 재구성하거나 활용할 수 있는가가 중요하다. 교육의 방법도 현 사회의 현상이나 쟁점 등 실제 상황을 학생에게 제시하고, 교사와 학생, 학생과 학생 간의 상승적 상호작용을 일으키도록 해야 한다. 따라서 미래의 교육은 사람들이 원하는 것을 스스로 추구하는 형태가 될 것이지만, 찾아낼 수 있는 안목을 기르는 교육으로 변화될 것이라 예상된다.

75) 이동연, 『현대사회와 예술/교육』, 커뮤니케이션북스, 2007, p.137

V. 결론

현대사회는 급격히 성장하는 과학기술로 인해 일종의 커뮤니케이션을 담당하고 있는 매체가 변화해왔다. 매체의 변화에 따라 사람들은 지각방식에도 변화를 가져왔고, 예술의 표현자체도 변화하였다. 이렇게 예술과 다양한 의사소통이 미디어와의 만남에 따라, 예술 장르의 확장을 가져왔다. 새로운 매체의 발달은 예술 영역과의 관계 속에서 예술과 기술의 상호관계에 구분을 허물게 하였다.

요즘 학생들은 디지털 매체의 풍요 속에 살고 있다. 하지만 학교교육 현장에서 미술수업은 여전히 전통적인 방식에서 크게 벗어나지 못하고 있다. 미술수업에서 디지털 매체는 보조적인 매체로서 그 역할을 하고 있음에 문제점을 자각하였고, 논문을 통해 미술수업에서 매체 확장의 필요성에 대한 주장을 하고자 했다.

현대는 인쇄, 사진, 영화와 같이 새로운 매체의 등장으로 매체 자체의 특성을 가지고 작업하는 새로운 예술이 형성되었다. 이러한 시대적 배경을 맥락으로 백남준의 비디오 아트는 기존의 예술의 반향을 가져왔고, 새로운 매체인 TV 그리고 비디오 등 새로운 미디어를 적극 활용하여, 구체화된 실험으로 테크놀로지를 통해 새로운 시각적 사고 표현과 탐구의 새로운 인식방법을 개척하였다. 그는 매체와 매체사이, 혹은 전통적 장르 사이에 존재하는 제3의 복합적 형태를 만드는 새로운 개념의 예술형식을 만든 것이다. 예술에 대한 새로운 시각을 통해서 현대미술의 시대적 상황에 만족하는 비디오아트를 탄생시켰으며, 그의 수많은 작품이 보여주듯이 비디오 예술은 오늘날 현대 미술에 있어서 아주 중요한 전환점이며 예술표현의 확장을 가져왔다. 그는 예술적 표현적 확장을 가져왔을 뿐 아니라 작가와 관람객간의 간극을 허물었고, 예술과 삶, 고급예술과 대중예술의 구분을 허물었다. 예술표현의 결과물보다는 과정적인 측면이 중요해졌고, 보는 사람과의 쌍방향 소통의 가능성을 실현 하였다. 예술표현 방법을 보는 방법에 있어 보다 더 확장시켰던 백남준을 통해 미술수업 속에서 활

용될 수 있는 바람직한 수업방안에 대한 모색을 위해 백남준 작품 속에 나타난 예술관을 미술교과 접목시켜본다면 다음과 같은 특징의 미술 수업이 될 것이다.

첫째, 과학과 예술에 의해 태어난 예술은, 영역 간 장르의 통합으로 음악, 미술, 예술가 관객 등이 결합하여 예술계에 풍요로움을 형성한다. 또한 이제는 미술교과에서는 감상, 표현, 미적체험의 세 영역의 통합뿐 만 아니라 학생들의 삶과의 통합, 타 교과와의 통합을 이뤄 예술과 기술의 관계에 있어 복합적인 문화 현상을 이뤄나가야 한다.

둘째, 결과 중심이 아닌 과정중심의 교육과정이 되어야 한다. 결과 위주의 미술수업으로 획일화는 미술수업을 지양해야 한다. 학생들이 자신을 표현할 수 있는 방안을 찾고, 표현하는 과정을 향유할 수 있으며 과정 중에 일어날 수 있는 우연성을 반영하여 넓은 의미의 미술 수업이 되어야 한다.

셋째, 상호소통의 예술 활동이 되어야 한다. 디지털 매체의 특성을 살려 작업했던 백남준의 비결정성, 유동적인 인터미디어 특징처럼 일회성으로 끝나는 수업이 아니라 인터넷을 활용하여 지속적으로 작품이 재구성되는 미술수업이 되어야 한다. 개개인이 만드는 작품이 교실 안에서 뿐만 아니라 나아가 이웃, 전 세계인과 상호 소통하는 새로운 의미가 끊임없이 재창출되는 공생적인 미술수업으로 진행되어야 한다.

넷째, 미술수업은 다양한 매체를 이용하여 학생 스스로 표현활동을 다양하게 할 수 있어야 한다. 획일화 되거나 일방향성의 수업이 아닌 학생들이 스스로 자신의 감정에 집중하여 그것을 상징화하며 의미 있는 매체를 선택하여 표현할 수 있어야 한다. 학생들에게 다양한 표현 매체를 경험하게 함으로써 새로운 시각적 조형을 경험하여 보다 다양한 감각이 자극되는 미적체험을 할 수 있을 것이다.

미술수업시간에 학생들이 표현을 할 때에는 어떤 매체를 사용하는 도구적인 관점보다 매체를 받아들이는 태도가 중요하며 이제는 디지털 시대에 맞는 수업

이 구현이 되어야 할 것이다. 따라서 대중매체를 자신의 작품으로 활용함으로써 현대 미술의 영역에 확장을 가져온 백남준 예술관을 반영한 미술수업을 통해 미디어를 바라보는 새로운 시각과 비평적 사고능력과 확장된 수업을 할 수 있다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 김성도·오장근·김예경, 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』, 서울: 정보통신정책연구원, 2010.
- 김진규, 『미술교육 이론의 탐색』, 서울: 예경, 2010.
- 김홍희, 『굿모닝, 미스터 백!』, 서울: 디자인하우스, 2007.
- 김홍희, 『백남준과 그의 예술』, 서울: 디자인하우스, 1993.
- 박정진, 『백남준 굿으로 보는 비디오아트 읽기』, 경기: 한국학술정보(주), 2010.
- 백남준, 에디트 데커, 이르멘린 리비어 엮음, 임왕준 외 옮김, 『백남준 : 말(馬)에서 크리스토폰까지』, 서울: 백남준아트센터, 2010.
- 신혜경, 『벤야민&아도르노 대중문화의 기만 혹은 해방』, 경기: 김영사, 2011.
- 조선대학교 인문학연구원 이미지 연구소 편, 『매체와 현대예술』, 서울: 글누림, 2010
- 조정환·전선자·김진호, 『플럭서스 예술혁명』, 서울: 갈무리, 2011.
- 안연희, 『현대미술사전』, 서울: 미진사, 1999.
- 연세대학교 HUNO 프로젝트 연구단, 『기술매체 시대의 텍스트와 미학』, 서울: 연세대학교 출판부, 2002.
- 임산, 『청년, 백남준: 초기 예술의 융합 미학』, 서울: 마로니에북스, 2012.
- 임정기 외4명, 『미술교수학습 패러다임 변화와 실천을 위한 이론과 방법』, 서울:교육과학사, 2010.
- Edith Deaker, 김정용 역, 『백남준』, 서울: 궁리출판, 2001
- Marchall McLuhan, 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, 서울: 민음사, 2008
- Robert Root-Bernstein & Mchele Root-Bernstein, 박종성 역, 『생각의 탄생』, 서울:에코의 서재, 2009.
- Tom Anderson·Melody K. Milbrandt, 김정희 외5명 역, 『삶을 위한 미술교육』, 서울: 예경, 2007.
- Vilem Flusser, 김성재 역, 『피상성 예찬: 매체현상학을 위하여』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2004.
- Walter Benjamin, 반성완 역, 『발터벤야민의 문예이론』, 서울: 민음사, 2009.

2. 교과서

- 고승혜 외, 『중학교 미술』, (주)두산동아, 2010
- 김정희 외, 『중학교 미술』, 도서출판 지학사, 2010
- 김용숙 외, 『중학교 미술』, 일진사, 2010
- 김용주 외, 『중학교 미술』, (주)지학사, 2010
- 노영자 외, 『중학교 미술』, (주)교학사, 2010
- 박은덕 외, 『중학교 미술』, (주)중앙교육진흥연구소, 2010
- 조중현 외, 『중학교 미술』, 미진사, 2010
- 안혜영 외, 『중학교 미술』, (주)미래엔컬처그룹, 2010
- 이성도 외, 『중학교 미술』, 교학연구사, 2010

3. 학위논문 및 학회지

- 부양식, 「중학교 미술과에서 환경을 주제로 한 표현지도 연구」, 부산대학교 교육대학원, 2005.
- 손형우, 「미디어와 예술의 결합현상의 사례로서 백남준 비디오아트의 매체적 특성 연구」, 경희대 언론정보대학원, 2009.
- 심혜련, 「발터 벤야민(Walter Benjamin)의 아우라 개념에 관하여」 시대와 철학 제22호, 한국철학사상연구회, 2001.
- 최문선·윤준성, 「독일의 미디어아트 교육과정에 관한 연구 - 쾰른 미디어아트 미술대학을 중심으로」, 숭실대학교 대학원 미디어학부, 2009.
- 최원호, 「백남준 비디오 아트의 영상미학에 관한 연구」, 현대사진영상학회논문집, 2003, Vol.6
- 오현숙, 「융합 및 통합 교육연구 분석을 통한 중등학교 STEAM 교육 프로그램 개발 전략」, 단국대학교 대학원 교육공학, 2013
- 유혜란, 「福을 통한 白南準 藝術 研究」, 한국교원대 미술교육, 2003
- 윤양호, 「백남준의 비디오 정신에 나타난 불교정신」, 불교문학, 제50호, 2008

ABSTRACT

A Study on Art Classes with Application of Extended Media Characteristics –Focusing on Nam June Paik Art Center–

Na, Ho Jin
Major in Art Education
Graduate School of Education
Sungshin Women's University

This study looks into effects of extended medial characteristics shown in Nam June Paik work, and aims at suggesting directions how the art class forms have to be extended in current art lesson fields based on the result.

Digital media came out owing to technology developments of modern society while being leaped into prominence suddenly has brought a lot of changed in living styles and recognition structures in our lives. However, desirable lessons suitable to such changes have not been progressed yet in school art education fields. Specially, the secondary art lessons have been progressed same as before, and there are many cases such like computer is used for auxiliary tools of expressing means. By acknowledging these actual problems, this study intends to look up an alternative on how to extend art classes. In digital times, extension of class forms is not only needs of the times but also reflections. In art educations, they have to be carried out by reflecting extended expressing media after reflecting periodical phases. So, the study intends to grope for desirable, realistic methods that can be utilized to art educations based on artistic viewpoints of Nam June Paik who has spread artistic world by accepting new technology media. Art educations in school are not irrelevant to streams of art circles, and the fact that skills and contents have been changed while responding to social, cultural conditions cannot be objected. Thus, this study started a thesis with a hypothesis such like future art education directions could be proposed and groped by suggesting acceptance of technology by Nam June Paik in Chapter 1.

In Chapter 2, the study recognizes the concept of media as a kind of

communication, and reviews formation process of digital media in modern society. Though there are a lot of media from wide perspectives, the study pays attention to digital media among them. Recent media is shown as art forms in which participations of producers and consumers are possible by mutually being correlated instead of simply delivering information. By understanding and paying attention to fundamental properties of the media, this study intends to propose which things are existed as desirable media utilizations in art education fields.

In Chapter 3, the study looks into artistic viewpoints of Nam June Paik who has spread unique artistic world by utilizing video media. By looking at the viewpoint of accepting media through media-characteristic art theory of Nam June Paik together with his artistic views that searched for alternatives on communication through arts and technology after utilizing media, implications such like the media could be extended in teaching and learning at art classes.

In Chapter 4, this study gropes for directions to go of art educations based on implications in which artistic viewpoints of Nam June Paik who has broken boundaries between arts and life, science and arts, and high-quality arts and public ones give to art educations. Specially, the study recognized the necessity of media extension manifested in the 7th revised curriculum newly. and then did an analytical investigation how media extension was dealt with in current art textbooks. Also, this study analyzes opinions of incumbent teachers about on-site class status of utilizing digital media together with relevant person's interviews who are progressing education programs by reflecting artistic viewpoints of Nam June Paik, and gropes for an alternative on the class. Digital media are changing the daily world quickly. Though the development of media causes social problems, learning such fundamental aspects could be a little insufficient in education fields. Education shall make the learner look at oneself and the world totally, and grow up the abilities of comprehensively understand the life further. In art educations, such education has to be carried out too. Existing art educations focusing on expressions based on passive learner's viewpoints make students stayed in negative roles and compose blindly accepting viewpoints. Some matters are worried that they become to recognize the school with the world differently, evaluations based on expressing functions irrelevant to student's personality and social culture are stayed, and thus students could become passive learners. So, the study proposed a theoretical evidence through media-extending educations so that desirable educations could become possible by doing lessons reviving characteristics of digital media in art educations.

This study looked into implications how artistic viewpoints of Nam June Paik reflecting times spirit by utilizing technology after being deviated from existing ones affected to art education programs that reflected social background of the 21st century.

Today's students are existed with complicated, multiple information like networks in digital media environments. The self is encountering in stream of communication instead of not being fixed. Therefore, education shall bring up methods of expressing oneself by own value judgments and creating own life, not unconditional learner's stances. Art educations through digital media will make it possible.