

중학교에서 이미지 리터러시를 통한 디자인 교육

A study on Design Education through Image Literacy in the Middle School

장민수

국민대학교 교육대학원 디자인·공예 교육전공

Chang, Min-soo

Major in Design Education, Graduate School of Education, KMU

김관배

국민대학교 공업디자인학과

Kim, Kwan-Bae

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Design Education, Image Literacy, Image Map, Simulacres, Simulation.

1. 서론

중학교에서 디자인교육은 피교육자들이 디자인에 대한 올바른 관점과 인식을 가지게 하는 데 그 의의가 있다. 그에 대한 선행학습으로 기존 디자인에 대한 관찰과 감성적 인식의 단계가 학습자에게 필요하다. 관찰에서 시작하여 사물이 가지고 있는 여러 개별적인 속성의 반영인 감각을 거쳐 지각하고 표상화하여 디자인 인식에로의 이행을 준비하고 이성적 인식의 단계에 도달하도록 하는데 디자인교육의 목표를 두고자 한다.

현존하는 세계의 조형물은 디자인의 결과물이며 사과의 표현이다. 사회는 디자인된 사물을 매개로 표현되어지는 이미지와 유사한 시물라크르(Simulacres)¹⁾를 통해 디자이너와 소비자(학습자) 간에 소통이 양방향으로 이루어지고 있다.

따라서, 현대사회에서는 학생들에게는 자신들의 삶을 둘러싸고 있는 사회의 이미지, 또 그들이 앞으로 접하게 될 이미지를 이해하고 숙달하거나 비판할 수 있는 능력이 요구된다. 학교수업에서도 이미지 리터러시교육을 통해 이미지가 무한대로 팽창하는 사회에 학생들로 하여금 올바른 이미지 수용능력을 향상시키고 다시 새로운 이미지를 조직하고 창출해 낼 수 있는 사람이 될 수 있도록 조력하는데 교육의 목표를 두어야 할 것이다.

본 논문에서는 학생들의 패션, 음악, 교우 관계 등을 포함한 그들의 사회적 삶과 문화적 세계에 대한 그들 자신의 이미지를 교육의 장으로 이끌어내고 토론을 통해 서로의 차이를 인정하며 공유하는 통합의 계기를 마련하고자 한다.

2. 리터러시 개념

오늘날 리터러시 개념은 디지털 미디어의 출현으로 인한 정보화 속에서 새로운 변화에 직면해있다. 디지털 미디어 환경에서는 새로운 형태의 리터러시가 요구된다. 전통적인 매스 미디어의 특성을 크게 뒤바꾼 디지털 미디어 환경에서 리터러시는 다양한 이름으로 불리기 시작하고 있다. 멀티미디어, 디지털 정보의 통합적 특성으로 인해 '통합리터러시(multiple

literacies)'와 같은 다중적 의미를 지닌 리터러시 용어가 등장하였으며, 이러한 다중적 리터러시의 개념은 강조점을 어디에 두는가에 따라 다시 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 테크놀러지 리터러시, 비주얼 리터러시, 미디어 리터러시 등으로 세분화 될 수 있다.

3. 이미지 리터러시교육

3-1. 이미지 리터러시

실제로 미디어 교육학자들 간에도 미디어 교육의 이론적 영역에서 변화의 요구에 대한 논의는 계속되어 오고 있다. 메사리(Paul Messaries)²⁾는 비주얼 리터러시(visual literacy)에 중요성을 언급하면서, 미디어 교육 영역에 문자 중심의 텍스트 분석이 아닌, 리터러시 개념의 확대를 통해서 영상언어에 대한 해독을 다루어야 한다고 주장하는데, 이는 영상언어에 대한 중요성을 부각시키고, 이를 미디어교육에서 새로운 리터러시 영역으로 포함시키자는 주장이다. 이들 각각의 리터러시는 서로 독립적이라기 보다는 상호간에 다각적으로 연관성을 지니고 있기 때문에 상호 보완될 경우 디지털 미디어 리터러시교육에서 상당한 시너지 효과를 낼 수 있을 것으로 기대된다. 이미지 리터러시는 이미지와 관련된 사상, 문화, 이데올로기, 스타일, 가치관, 역사, 조형성 등을 습득하고 해석하는 단계를 지나 이미지를 다시 생산해내는 일련의 과정이다. 이미지를 구성하는 요소는 기존의 문자와 색, 형태, 영상 등을 포함하고 있다. 오키다 스스무(Okada, Susumu)는 이미지를 나름대로 정리하고 있다. 지각 수준의 이미지는 '지각상(知覺像)(상상, 허상, 꿈 등) 그리고 양자의 총칭인 이미지=이마고(imago)에 해당할 때에는 간단히 '상' 또는 원어대로 '이미지'라고 부르자는 것이다.³⁾ 인터넷이나 T·V광고에서 방출되는 시각, 청각의 정보를 나름대로 받아들이거나 무의식중에, 은연중에 각종 정보를 받아들이는 경우 인간 내면에 이미지화되는 과정을 거친다. 각각의 정보들은 개인차로 인해 개별적인 이미지로 환원되고 이는 다시 새로운 이미지를 창출한다.

이렇게 볼 때 디지털 미디어 시대에 이미지 리터러시란 위의 제시한 각각의 리터러시에서 이미지(시물라크르)적인 요소를 이해하고 소통하며 다시 재구성하는 의미를 담고 있다.

1) 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 시물라크르는 그저 복제를 복제하는 데에 그치지 않고, 원본과 복제의 구별 자체를 의문에 부치고, 원본과 복제 사이의 일치(재현)라는 인식의 이상마저 무너뜨린다. 여기서 복제에 대해 원본의 우월적 지위는 서서히 무너진다. 진중권의 현대미학강의, 아트북스, pp. 262, 2003

2) Paul Messaries, Visual 'Literacy': Image, mind, and reality(Bouler: Wesview Press, 1994).

3) 미디어 영상학, 이진출판사, 1995, pp.18-22

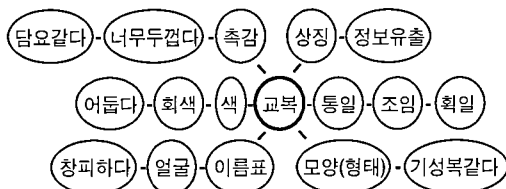
3-2. 이미지 리터러시교육

현존하는 인간세계는 사물의 본질과 그 사물을 해석하거나 투사한 각종 이미지의 소통 속에서 살고 있다. 정보화사회 등으로 불리기도하는데 과거에는 이미지의 부족으로 이미지나 정보에 대한 헤게모니를 중요시 했는데 현재 사회는 정보의 부족이나 고갈 등으로 어려움을 겪는 경우는 드물다. 오히려 정보와 이미지의 홍수의 세례를 받고 그 속에서 혼돈스런 자아를 발견할 뿐이다. 이미지에 대한 해석능력과 이미지 판단능력 그리고 재조합하여 새로운 이미지를 창출할 수 있는 이미지 리터러시교육이 절실한 시점이다. 이미지 리터러시를 통한 디자인교육은 현실의 이미지를 능동적으로 받아들이기 위한 수업이다. 먼저 이미지에 대한 문제의식에 출발하여 문제를 해결하는 결론으로 수업은 마무리 된다. 이러한 수업전개는 마시알라와 콕스(Massialas & Cox, 1966)의 탐구학습(探究學習)⁴⁾ 과정을 참고로 하였다.

단계	내용	사례
1단계	안내	문제제기, 동기와 흥미유발.
2단계	가설	학생들로부터 문제해결을 위한 가설을 설정하여 진술하도록 유도.
3단계	정의	가설에서 사용한 용어에 대한 명백한 정의를 내림.
4단계	탐색	가설을 검증하기위한 실제적인 학습. 검증에 필요한 자료준비. 주제변인 외의 변인통제.
5단계	증거제시	검증을 위해 수집한 자료 제시.
6단계	일반화	가설검증 결과를 검토하여 수용여부를 결론내린다. 결론이 일반화될 수 있는 타당도 검토.

【표-1】 탐구학습 과정

1단계 문제제기는 사물에 대한 본질과 본질을 형상화한 이미지에 대한 문제점을 찾는 단계이다. 이 단계에서 이미지 맵을 이용하여 사물에 대한 다양한 분석과 가능성을 만들어낼 수 있다.

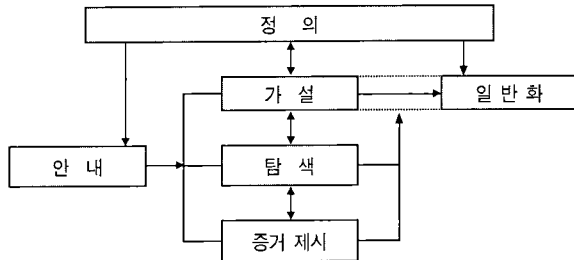


【표-2】 교복에 대한 이미지 맵

이미지 맵을 이용한 이미지 리터러시는 이미지의 판단에 대한 결과로 긍정적인 부분과 부정적인 부분으로 크게 나뉘어진다. 문제에 대한 단초는 '표 2'에서 제시한 이미지 맵을 통해 제공한다. 현존하는 일상에서 이미지에 대한 문제의식을 가지고 문제점을 인식한 학생은 탐구학습을 통해 논리정연하게 문제를 해결하는 과정을 거친다. 탐구학습을 통해 개선방향을 모색하고 나아가 표현의 과정을 거쳐, 5단계의 증거제시로 입체조형물을 통해 결과물을 산출할 수도 있다. 마시알라스와

콕스(Massialas & Cox, 1966)가 제시한 탐구학습은 6단계로 이루어진다.

탐구학습은 어떤 과정이나 형식을 학습하는 것이 아니고 스스로 문제를 해결할 수 있도록 탐구과정을 학습하는 것으로 학습자 자신이 논리적 추리에 의해 가설을 설정하고 가설과 관련된 자료를 선택·종합·분석하여 이를 입증·수정해 가며 문제를 해결하도록 하는 학습방법이다.



【표-3】 Massialas의 탐구수업모형

학습자들이 도달해야 할 일반화의 과정에 이르기까지는 이미지 리터러시를 통한 사물에 대한 재해석과 문제점을 찾고 해결하는 과정이 포함되어있다. 이는 학생들의 자발성의 원리에 근거하며 학생들 스스로 창의적인 문제해결능력을 중요시한다. 수업의 종결은 이미지 리터러시를 통해 접근한 문제점을 탐구학습(探究學習)의 과정을 통해 학생들 나름대로의 결론에 도달하는 일반화의 과정을 훈련하면서 마무리된다.

5. 결론

사물의 본질에 접근하기가 어려운 시대, 이미지가 실제 보다 더 실재같은 사회에서 우리는 그 어느 때보다 판단력을 중요시 하고 있다. 이미지 리터러시는 혼돈의 시대에 의미있는 질서를 부여하는 교육이 될 것이다.

인류역사의 변화와 더불어 리터러시의 개념도 계속 유동적으로 변화하고 있다. 이미지의 범람과 정보의 홍수 속에 다양성의 원리가 미덕인 사회에서 올바른 가치관과 판단력으로 본질에 대한 허상을 나름대로 분석하고 재해석할 수 있는 교육이 필요하겠다. 기존의 틀에서 벗어나지 못한 시각교육이나 미술 교육 또는 디자인교육의 새로운 대안으로서 실기수업과 병행하여 이미지에 대한 리터러시교육이 학교교육현장에서 이루어져야 할 것이다. 특히 가치판단 능력의 부족으로 인한 청소년 시기에 이미지 리터러시는 다양한 문화와 코드가 뒤섞인 세계화 시대에 이미지 분석에 대한 올바른 좌표를 제시할 것이다.

참고문헌

- 진중권, 진중권의 현대미학강의, 아트북스, 2003
- 장보드리야르, 시뮬라시옹, 민음사, 1998.5
- 미디어 영상학, 이진출판사, 1995
- 최신 교육방법·교육공학, 집문당, 2001
- 자료 제 98-3호: 1998학년도 전국 전문대학 편람, 한국전문대학교육협의회, 1998.7

4) 최신 교육방법·교육공학, 집문당, 2001, pp. 139-140