

# 청소년의 박물관 관람과 감상을 위한 교육 프로그램 연구

숙명여자대학교 박물관 청소년 교육 보고 (1995-2000)

홍 경 아\*

## 목 차

- |                                  |                    |
|----------------------------------|--------------------|
| I. 머리 말                          | 2. 교육내용            |
| II. 새로운 박물관 경향과 청소년 교육           | (1) 생각하는 프로그램      |
| III. 숙명여자대학교 청소년 박물관 교육 센터의 교육활동 | (2) 스스로 만들어보는 프로그램 |
| 1. 교육활동 보고                       | (3) 미술관 교류 프로그램    |
|                                  | IV. 맺 음 말          |

## I. 머리 말

박물관은 인류문화의 대표적인 유산들을 수집하고 연구하며, 전시와 교육으로 일반인들에게 지적이고도 정신적인 도움을 제공한다. 이같은 긍정적인 목적에도 불구하고, 박물관은 기능을 다한 물건들이 보관되어 있는 고색창연하고 딱딱한 곳이라는 생각이 일반적이다. 특히 어려서부터 영상매체와 같은 입체적인 경험과 학습에 익숙해져 있는 아이들에게는 박물관의 모든 것이 발전과 진보와는 거리가 먼 것이라는 느낌을 갖게 하기도 한다.

그러나 먼지가 쌓여 있다고 생각한 박물관에서 가장 아름다운 문화의 향기가 뿜어져 나오고 있다는 것이 예전에 비해 달라진 박물관에 대한 이미지이다. 국제화 세계화를 내세우게 되면서 자기문화의 확립이 절실하게 되었다는 사회의식과 국제경쟁력의 필요성이 교육에 반영된 결과이기도 하다.

최근에는 특별활동 시간과 문화탐방 형식의 수업으로 학생들의 박물관 단체관람과 문화답사가 늘고 있다. 귀중한 수업시간을 조정하여 많은 학교가 박물관 견학을 선택하는 것은 교과서에서 구하기 어려운 공감각적인 학습의 성과가 있기 때문이다. 그것은 학교에서 배운 내용과 관계가 있는 이유도 있지만 대개는 박물관의 견학을 계기로 해서 예술과 문화에 친숙해지려는 태도와 스스로 배우려는 마음을 키우고 싶다는 바람이 있는 것이다.

\* 숙명여자대학교 박물관 학예연구원

현재 우리나라의 박물관을 찾는 관람객 중에서 학생이 차지하는 비율이 가장 높지만 그렇다고 하더라도 관객층이 다양한 박물관에서 학생들의 눈높이에 맞추어 전시를 하거나 관람을 위한 보조 교육재료를 갖추기는 아직까지 쉬운 일이 아니다. 이러한 이유에서 몇몇의 박물관에서 이루어지고 있는 방학을 이용한 박물관 학교가 교육인원과 내용이 제한될 수밖에 없어, 교육적이기보다는 행사위주로 진행되는 경우가 많다.

아이들의 지속적인 박물관 관람의 효과를 위해서는 개별적인 관람의 지표를 세워주는 것이 필요하다. 친구를 사귀는 것처럼 편안하고 재미있는 감상의 체험으로 느낌을 풍부하게 하는 능력을 자신에게서 발견하게 한다. 아이들 스스로 관심을 만들고 생각하고 찾아가면서 자신의 느낌을 교환할 수 있도록 하는 것이 전시감상을 위한 박물관 교육의 방향이다.

이 글은 숙명여자대학교 박물관에서 연구하여 진행하고(1995~현재) 있는 청소년 박물관 교육 중에서 관람과 감상을 위한 프로그램의 일부를 보고형식으로 작성하였다. 국내의 박물관에는 청소년을 위한 교육담당 학예사가 전무하며, 박물관 교육을 위한 연구 또한 미흡한 실정이다. 이 글은 본 박물관의 감상교육에 관한 연구를 통해, 우리 유물과 문화의 가치를 체험하는 청소년 박물관 교육의 바람직한 방향을 제시하고자 한다.

## II. 새로운 박물관 경향과 청소년 교육

국내의 등록 박물관은 (유물관 성격의 미술관 포함) 국립박물관 25관, 공·사립박물관 130관, 대학박물관 81관으로 총 336관(1999년)이며, 기업이나 개인이 준비중인 박물관까지 합하면 앞으로 더욱 늘어날 전망이다.

이들 박물관들은 각각이 성격을 달리하여 차별성 있는 전시운영을 위해 애쓰고 있다. 이것은 사람들의 다양한 학습요구와 문화의식의 향상 등 변화된 사회를 반영하고 있는 것이다. 박물관은 좋은 전시로 평생의 교육장이자 삶의 휴식처가 되도록 하고 있으며, 자료실을 개방하기도 하고, 주변의 경관과 어우러진 정원이나 자연 학습장, 상품과 책을 구입할 수 있는 아트샵을 운영하고 여러 형태의 이벤트를 만들어 사람들의 관심이 거둬지도록 하고 있다.

사람들은 박물관에서 전시물을 눈으로 단순히 관람하는 것 이상으로 다양하고 새로운 경험들을 원하고 있다. 손으로 만져보고 직접 사용해보고 경험할 수 있도록 입체적인 전시와 교육이 절실히 요구되고 있으며 이러한 과제를 풀어가는 것이 거듭 새로워지는 사회에 대한 박물관

관 학예사들의 과제이다.

근래에 와서는 현장학습과 같은 학교교육과, 감성지수를 높여야 한다는 부모들의 관심으로 박물관을 찾는 아이들이 많아지고 있다. 많은 사람들이 감상교육과 복합적인 문화교육의 중요함을 인식하고 학교교육과의 연결교육에 관심을 갖고있는 요즘은 교사들의 박물관 교육과정이 생기고 있으며 일반 관람객들도 관람 전에 필요한 사전 교육을 받는 경우도 늘어나고 있다. 각각의 박물관에서는 박물관에 전시된 소장품들을 그 내용만큼이나 다양한 방법으로 전달하고 교육할 수 있도록 연구하고 준비하여야 한다.

박물관을 이루고 있는 모든 요소들은 사람들과 만났을 때만이 비로소 생명력을 얻는다. 기후나 종교 과학의 발달과 정치와 교류같은 다양한 변화의 조건들로부터 자유로운 창작물까지, 모두 그것이 만들어질 수밖에 없는 이유들을 가지고 있으며 이러한 이유를 밝혀내고 다른 것과의 연관성을 읽어내는 것이 박물관에서의 살아있는 체험적 교육이다. 이를 통해서 사람들 또한 각각의 삶 속에서 지식 이상의 연관을 가지고 스스로가 우리 문화의 일부로 살아가고 있다는 것을 배우게 된다.

박물관의 청소년들을 위한 교육은 이러한 의미에서 더욱 중요하게 연구되어야 한다. 아이들의 박물관 감상에 대한 지표는 즐거움에 있다. 유아기의 아이들이 놀이를 통해서 학습을 하게 되는 것처럼 감상 역시 재미있는 가운데 관심을 가지는 것으로 시작되어야 한다. 재미있는 감상은 아이들의 내면에 있는 무궁무진한 물음표와 느낌표들을 끌어내는 것으로 시작한다. 아이들의 흥미로운 질문들을 감지해 내고 스스로의 창의력과 결합하여 무수한 연상을 펼쳐낼 수 있도록 해야하는 것이다. 아이들이 인식능력의 발달과정을 거치고 학습을 통해 성장하는 것과 마찬가지로 박물관을 통해 습득되는 다양한 감상의 학습 또한 학습과정을 밟을수록 발전적인 모습을 보이게 된다.

두 줄로 늘어서서 주마간산 격으로 관람하고 난 후의 느낌이 '크다' '많다' '다리 아프다' 라는 교육이 되지 않기 위해서는 단 하나의 기억이라도 자신의 관심과 느낌을 표현하고, 문화공간을 활용하는 방법을 터득하도록 교육 환경을 만들어야 하는 것이다.

### Ⅲ. 숙명여자대학교 청소년 박물관 교육센터의 교육활동

#### 1. 교육활동 보고

본 숙명여자대학교 박물관에서 실시하고 있는 청소년 교육은 1994년 정도600년 기념특별전인 한양여인의 향취전의 후속 프로그램으로 처음 준비되었다. 전시명칭의 추상성이 일반대중의 여인의 삶이란 관심을 유발시키기에 충분하며 전시의 내용이 다양하면서도 일관성있는 주제를 갖추고 있는 것 또한 교육프로그램을 준비하는데 좋은 조건을 이루고 있다는 것이 첫 번째 발상이었다.

또한 박물관교육에 대한 연구와 실시로 우리 대학박물관의 특성화 작업을 시도해 보려는데 목적을 두었다. 일차적인 목표로 전문적인 지식 교육보다는 전통의 가치와 교육의 장으로서의 역할을 홍보하는 것에 중점을 두기로 하였다.

- 1995년에 시작한 1단계 교육은 전시에서 보조적인 교육자료를 활용하는 것과 스스로 감상방법을 찾아내도록 이론적인 도움을 주며, 매체를 통한 시청각 교육으로 시작했다. 교육의 대상은 서울시내 여고1, 2학년 학생으로 하였으며, 대상학생의 선별은 박물관 교육에 대한 내용과 강의 시간표를 첨부한 공문을 발송하여 신청을 받는 형식을 취하였다.
- 2단계로는 유치원생에서부터 여고생까지 다양한 학생들을 교육에 참가시키면서 연령에 맞는 프로그램을 개발하였으며, 효과적인 교육방법에 대한 연구를 실행하였다. 초기연구는 선진적인 청소년 교육을 실시하고 있는 프랑스 퐁피두센터의 자료와 교육담당자의 도움을 받았으며, 현재까지 매년 유럽과 미국 일본의 어린이 교육 자료를 수집하고 있다.
- 1997년부터는 청소년 박물관 교육센터로 연구와 교육활동을 시작하였다. 교육의 내용은 전시장 내에서의 교육과 감상을 위한 이론교육, 함께 연구하는 프로그램과 실기프로그램을 개발하여 실시하였다. 방학중 교육의 대상을 3학년이상 초등학생으로 한정하였으며, 한 번 신청으로 3회씩 3학기를 교육받을 수 있도록 하였다.

2단계에서 여러 층의 학생들을 교육시켜 본 결과 관심과 풍부한 응용능력, 학교교육과의 시의적인 연결, 토론수업의 활성화 등 3학년이상 초등학생이 가장 적절하다고 판단되었으며, 이는 이른 문화교육으로 다음 세대의 문화를 대비시킨다는 우리대학교의 청소년을 대상으로 하는 사회봉사적 기능에도 부합되는 것이다.

3학기에 걸친 교육을 받도록 하는 것은 교육내용과 수준을 세단계로 구분하여 실기와 연구

수업과 같은 다양한 내용을 접하게 하기 위해서이며, 교육의 효과를 높이기 위해 1회 수업인원을 30명이 넘지 않도록 하였다. 세단계를 마친 청소년들에게는 수료증이 수여된다. 매학기 150명 정도의 학생들이 신청을 통해 교육받고 있다.

- 1998년에는 용산 문화원과 교류협정을 맺어 용산 구민 청소년들의 방학중 문화탐방 프로그램에 마지막 코스로, 본 박물관의 프로그램에 참가하도록 하였다. 용산문화원을 통해서 매학기 300명 정도의 학생들이 교육을 받고 있다.
- 1999년에는 대관령 박물관과 자매결연을 맺었으며, 우리 박물관 교육 프로그램을 강릉의 청소년들에게도 실시하는 것과 어린이 문화 캠프 개최를 협의하고 있다.
- 1999년 본교에 문신미술연구소가 설립되었으며 조각공원과 미술관이 생겼으므로 박물관에서는 교육프로그램에 조각분야를 미술관 교류프로그램으로 확대하여 실시하게 되었다. 또한 모란 미술관과도 협의하여 서로의 시설을 활용하도록 하였다.
- 2002년 완공예정인 박물관은 콘서트홀, 공연장, 교육장, 도서실, 샵, 휴게실 등이 갖추어진 복합문화공간으로 문신미술관과도 접해있게 된다. 이같은 박물관 신축과 용산구 문화의 거리로 조성된 조건들과 부합되는 교육활동의 확대를 계획하고 있다.

## 2. 교육내용

본 글에서는 박물관 청소년 교육의 교육내용을 『생각하는 프로그램, 스스로 만들어 보는 프로그램, 미술관 교류 프로그램』 세 부분으로 나누어 정리하였으며, 본 박물관에서 개발한 프로그램 중심으로 작성하였다.

### (1) 생각하는 프로그램

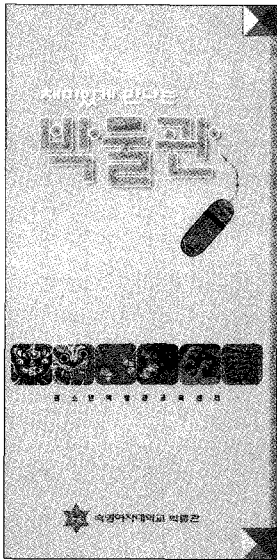
#### ① 워크북을 활용한 관람과 감상

우리 아이들은 정답을 찾는데 익숙한 교육을 받고 있다.

박물관에서의 감상 교육은 느끼는 과정을 풍부하게 하도록 도와주는 것이다. '느낀다'는 것은 자신이 알고 있는 것, 알 수 있는 것과 연결되었을 때 더 큰 연상을 하게 된다. 꽃과 나비를 즐겨 그리던 아이들은 박물관의 관람 프로그램에서도 같은 관심을 나타낸다. 이 아이들은

여러 가지 교육을 통해서 자신의 습관적인 관심을 구체적인 느낌과 학습의 대상으로 연결시킬 줄 알게 된다. 이 프로그램은 본 박물관을 관람 온 학생들에게 진행하고 있는 관람 프로그램이다. 슬라이드를 통해 관람을 위한 간단한 감상 자세를 알려주고, '재미있게 만나는 박물관'이란 workbook으로 자유롭게 관람하는 방식으로 진행한다. 관람용 workbook은 유물의 사용방법, 유래 등을 이해하는 데 도움을 주며, 그림 감상용 workbook은 동양화는 물론 현대화를 감상하는 길잡이 역할을 한다.

이 자료는 정식 교육기간 뿐 아니라 일상적으로 전시실 안에 비치되어 전시를 보러 온 사람들이 활용하는 교육자료이다.



㉠ 유물 관람용 워크북 - 『재미있게 만나는 박물관』

이 교육자료의 가장 큰 특징은 시각적인 효과이다. 사진이나 특별히 시선을 끄는 색을 사용하지 않고서도 전시물에 대한 흥미를 갖게 한다. 그리고 이것이 시작점이 되어 박물관 내용에 대한 관심을 유발시킨다. 워크북의 주된 활용 방법은 두 가지로 나눌 수 있다. 첫째는 전시물 속에서 아이들 스스로 이야기를 찾게 하는 방법이며, 두 번째는 상상력을 자극하는 것이다. 먼저, 이 두 가지는 동시에 상호작용 한다. 어린이용 교육자료는 전시물 중에 특징적인 문양이나 모양이 있는 물건에 대한 질문을 던진다.

이러한 질문의 답을 찾거나 상상을 하면서 아이들은 끝까지 흥미를 잃지 않고 지루하지 않게 전시를 볼 수 있게 된다. 그리고 그 질문에 대한 답은 함께 온 부모님이나 어른들이 어른용 자료를 보거나 전시 안에 비치된 설명을 보고 해줄 수 있다. 어른들의 설명은 전시에 대한 간접적인 설명의 역할도 된다. 그리고 역시 어른들에게 있어서도 전시에 대한 흥미를 갖게 한다.

그리고 중요한 것은 자료의 질문에 대해 정해진 답을 요구하지 않는다는 점이다. 생각을 강요하지 않는 것으로 각자가



자유롭게 자신의 생각을 펼칠 수 있을 뿐 아니라 마음껏 상상할 수 있게 된다.

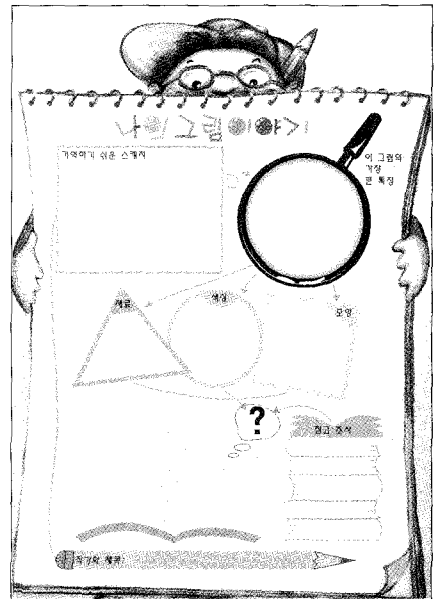
이러한 교육자료는 물건을 보여주고 사실을 알려주는 것에 그치지 않는다. 사실을 보여주며 그것을 초월해 상상할 수 있게 하는 것이다. 상상을 하게 한다는 것은 박물관의 방문을 일회 에 그치지 않게 한다는 점에서 매우 중요하다. 단순한 사실을 아는 것에서 그친다면 다음 사 건에 대해 호기심을 갖게 할 수 없다. 그런 호기심과 상상이 어린이를 비롯한 일반인들에게 박물관에 대한 관심을 높여주고 계속해서 박물관에 오게 하는 동기를 제공하는 것이다.

### ㉠ 그림 감상용 워크북 - 『나의 그림이야기』

그림을 읽는다는 것은 그림을 그린 사람이 화폭 위에 만들어낸 마음의 형상을 보는 사람의 마음으로 또 다른 이야기를 덧붙이는 대화의 방법이다. 글이 없던 시대나 글을 알지 못하는 사람이 많았던 시대에는 그림을 그려 많은 사람들에게 알리거나 동시에 교육하기도 했다.

현대에는 교육을 받을 여건이 보편화되어 점차로 고학력 사회가 되고 있으며 통신수단과 활자, 인쇄술의 발달로 인하여 사람들은 다양한 방법과 새로운 기술로 정보를 교환한다. 그러나 급변하는 삶 가운데에도 그림을 그린다는 전통적인 창작방법이 살아있고 그것을 감상하고자 하는 이들이 있다는 것은 사람 사이의 보편적인 마음을 발견하고 느끼고자 하는 아름다운 인간의 욕구가 변하지 않고 계속된다는 점을 보여주는 것이다.

그림을 통해서 자신과 말없이 주고받는 마음의 대화는 풍부한 감성으로 새로운 창조를 이 루게 한다. 그것이 편안한 휴식이든 커다란 깨달음이었 든 간에 그림을 감상한다는 것은 매우 생산적인 만남이 라 할 수 있다. 이론 수업에서 '감상'을 이야기 할 때 그 립에서 소리를 느껴보고 이야기했었다. 본 박물관에서 개발한 그림 감상용 워크북에서는 생각을 위한 주제보 다는 스스로 감상하도록, 정리를 위한 양식만을 제공해 본다.



### 그림 감상용 워크북의 주 내용(양식 설명)

- 기억하기 쉬운 스케치 ; 보이는 대로 간단한 스케치 를 한다. 잘 따라 그리도록 하기 위한 것보다는 그림

을 기억하고 여운을 오랫동안 남게 하도록 하기 위한 작업이다.

- 이 그림의 가장 큰 특징 : 화가가 주제로 잡은 것과 보는 이의 주제가 관점에 따라 다를 수도 있으며 개인의 관심사가 반영되어 각자가 다른 특징들을 발견할 수 있다. 바로 이러한 첫 번째의 관심사와 느낌이 전체적인 이야기를 풀어가는 열쇠가 된다.
- 재료 색상 모양 ; 관찰이 필요한 부분에 대하여 적어본다. 조금 반복되는 부분도 있지만 하나씩 작성하면서 부분적인 것까지 놓치지 않고 보게 된다.
- 참고조사 ; 감상을 정리하기 전에 궁금한 것을 자료나 질문을 통해 조사해서 적어 보도록 한다. 자신의 느낌만으로도 충분히 감상을 표현할 수 있다면 굳이 조사하여 적지 않아도 괜찮다.
- ? ; 나의 그림이야기를 적는 곳이다. 그림을 그린 사람들이 어떤 마음이었을까? 그리고 나는 어떤 생각이 드는 지...등등 상상과 마음의 대화로 얻어진 느낌을 적어본다.  
그림은 감상하는 아이들의 그림으로 다시 태어나는 것이다.
- 작가와 제목 ; 보통은 제목을 처음에 쓰겠지만 제목에서 오는 선입관 없이 자유롭게 사고하면서 창조적인 표현을 하도록 하기 위해서 마지막에 쓰도록 한다. 그림이 너무 어렵다거나 아무 느낌이 없을 때는 순서와 상관없이 제목부터 적어보는 것도 하나의 방법이 될 수 있을 것이다.

위의 내용은 자신에게 맞는 감상방법을 찾기 위해 응용하도록 제시되고 있는 것이다.

## ② 유물 탐구 - 『무엇에 쓰던 물건일까?』

어린이들의 기발한 생각이 빛을 발하게 되는 시간이다.

몇 명씩 한 조를 이루어 직접 관찰하고 토론하면서 사물을 이해하는 방법을 터득하도록 하는 프로그램으로, 지금은 쓰이지 않는 옛 물건들의 쓰임을 관찰과 토론을 통해 알아내고 결과를 발표한다.

소중한 선조들의 지혜와 숨결을 느껴보는 과정으로, 이 수업의 재료는 교육용 유물을 따로 구입하여 직접 만져보고 연구할 수 있도록 하였다.

교육재료는 손상이 덜 되는 것으로 목침, 천칭, 먹줄, 실패와 같은 목기와 그밖에 부싯돌, 필세 등으로 준비하여 진열장 안의 유물을 진열장 밖에서도 만날 수 있게 해 준다. 어린이들은 자신들이 처음으로 발견한 유물을 살피는 박물관의 연구원이 된 것처럼 진지하게 연구하고



토론을 한다.

### ③ 영상으로 배우는 재미있는 감상법

영상으로 배우는 재미있는 감상법 중국의 수묵 애니메이션에서 컴퓨터 애니메이션에 이르기까지 특수한 기법의 영상들로 그림을 이해하도록 만들어진 시간이다.

정지된 화면과 수묵화를 연결시켜 생각해보고 연상시키는 등 다양한 방법으로 쉽고 재미있게 작품감상이란 어떤 것인가를 알게 한다.

### ④ 가상 발굴 체험

이 체험학습 프로그램은 매장문화재의 이해와 중요성을 스스로의 경험을 통해 이해하도록 만들어진 것으로 박물관의 뒤뜰에 가상의 발굴현장을 만들어 교육을 실시하였다.

현장체험의 사전교육으로 문화재의 이해를 돕도록 교육내용을 정리해 나누어주고 슬라이드로 실제 발굴현장의 생생한 장면을 보여주었다.

1. 문화재란 무엇일까요?
2. 매장문화재를 발굴해봅시다.
3. 발굴과정

- ①발굴방법
- ②발굴기록



- ③실험실분석
- ④결과보고

위와 같은 순서의 교육을 진행한 후 가상으로 마련된 발굴지에서 조를 이루어 체험을 한다.

아이들은 발굴현장을 그림과 글로 기록하며, 조각들을 맞추어 하나의 완성된 유물을 만들어보기도 한다.

이러한 체험학습은 활동적인 특징을 가지고 있는 아이들에게 놀이와도 같이 즐겁게 다가서게 되며, 또한 매장문화재에 대한 이해를 통해 진지한 탐사로서의 학습적 효과를 얻을 수 있다.



## (2) 스스로 만들어보는 프로그램

### ① 감상실기

그림을 감상하기 위한 실기라는 표현을 쓴 것은 그림을 그리기 위한 기술적인 방법을 습득하느라고 멀어질 수 있는 그림에 대한 부정적인 인상을 최소화 하면서 그림과 친해질 수 있도록 하기 위한 프로그램이기 때문이다.

이 실기 프로그램은 유명한 회화 작품을 감상하고 감상한 주제와 소재를 느낌에 따라 배열하는 작업이다.

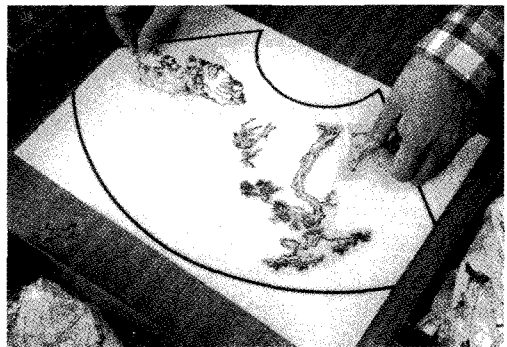
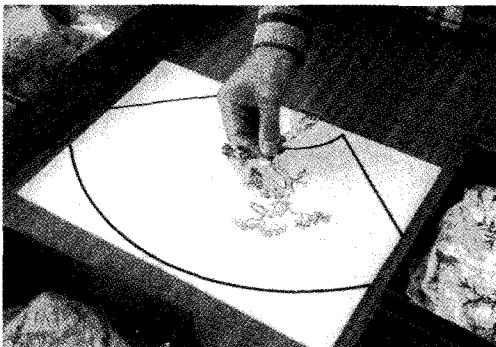
투명한 종이에 그려진 나무, 산, 길, 사람, 동물 등 회화의 소재들을 자신의 취향에 따라 선택하고 배열하여 옛 사람들의 필치로 자신만의 작품을 만든다.

그리고 구상한 작품의 주제에 맞는 시조나 글귀를 적어 자신이 만든 작품에 대한 감상을 전달한다.

이때 그림은 개자원화전(介子園畫傳)에 있는 다양한 소재의 그림을 각각 투명한 카드로 제작하여 직사각형의 판과 부채모양의 판, 원형판 등에 선택해서 배치시킨다.

이러한 방법은 동양화의 재료와 기법에 익숙해지기보다는 느낌으로 이해하고 감상하기 위해 개발한 프로그램이다. 미술가들의 창작품을 배끼거나 모방하려는 것이 아니라 작품을 그린 이들의 내면의 이야기를 발견하고, 옛 그림의 분위기에 익숙하도록 하며, 그림속의 조형어를 예민하게 느껴보려는 것이다.

그림을 못 그리면 감상하려는 의지조차도 가지지 못하는 요즘의 어린이들에게 매우 효과적인 시간이 되고 있다.



## ② 장신구 감상과 만들기

아름다운 문양을 가진 장신구를 놀이처럼 재미있게 감상할 수 있는 시간이다. 장신구의 문양을 역사적인 배경과 함께 이해할 뿐 아니라, 자신이 직접 고른 재료로 장신구를 만든다. 재료는 20종 이상의 구슬과 단추등 장식재료와 색종이형태의 압축된 고무판 종이노끈, 동줄 금은 끈 등을 선택할 수 있도록 하였으며 장신구를 카드로 제작하여 도움이 되도록 나누어 주었다.

## ③ 벽화, 표현기법과 재료 체험

스스로 만들어낸 새로운 기법으로 자신만의 표현 방법을 찾는 작업이다. 주변에서 손쉽게 구하는 재료를 이용하여 자신만의 표현 방법 개발하고 여러 가지 기법으로 벽화를 제작하기도 한다.

## ④ 나전 칠기 기법으로 작품 만들기

우리 주위에서 많이 보아 왔던 칠기와 나전칠기에 대해 새로운 매력을 느끼는 시간이다. 옷나무의 액을 이용한 칠기와 조개껍데기를 자르고 붙이는 방법인 나전, 그리고 이 두 기법을 혼합한 나전칠기는 한국을 대표하는 공예기법으로 칠기의 재료와 방법을 배우고 작품을 감상한다.

이 프로그램은 칠기와 나전의 기법과 감상법에 대해서 배움과 함께 달걀껍질을 이용해 나전 기법을 흉내내면서 어린이들의 개성이 담긴 자신만의 작품을 만들어 본다.

## ⑤ 입사(入絲)기법으로 작품 만들기

문양에 따라 홈을 파고 그 홈에 다른 재료를 채워 넣어 문양을 완성하는 공예 기법을 간단하게 동줄을 이용하여 만들어 본다.

## (3) 미술관 교류 프로그램

작년부터 본교에 새로이 문신(文信)미술연구소 및 미술관, 그리고 야외 조각공원이 생기게 됨으로써 1999년 하반기부터 청소년 박물관 교육에 이와 연계하여 조각 부문에 대한 프로그램을 시도해 보았다. 이것은 장기적으로 볼 때 미술관 교류 연구 프로그램을 활성화하기 위한

첫걸음에 해당된다. 본교 박물관 내에서 어느 정도 교육을 마친 학생들을 대상으로 인근 박물관이나 미술관과의 교류를 시도하여 좀 더 다양하고 폭넓은 경험을 아이들에게 선사하고자 함이 그 목적이라 할 수 있다.

우선 박물관 소장 유물을 토대로 개발한 그 동안의 교육 프로그램에 서양 미술사 중 조각 부문에 대한 것을 접목해 보았다.

처음에는 작품제목과 작가 등을 구체적으로 제시하며 슬라이드 강의를 진행시켰으나, 아이들에게 서양 조각사에 대한 지식습득보다는 서양 조각에 대한 전체적인 느낌을 환기시키는 것이 주요목적이므로 자칫 주입식 교육이 될 우려가 있어 구체적인 사실들은 생략하는 방식으로 진행하였다.

이렇게 슬라이드 강의를 통해 전달받은 것을 본교 야외 조각공원으로 학생들을 데리고 나가 조각감상의 기회를 마련해 주었다. 이를 위해 몇 가지 문신 조각작품이 실린 간단한 워크북을 나누어주었다.

이론과 실제 작품감상으로 다듬어진 학생들에게 직접 자신의 아이디어로 조각작품을 창작해보는 시간을 가졌다. 재료로는 지점토와 나무 막대, 흰 색 스티로폼 공 및 다양한 색상의 솜으로 된 공, 컬러 부직포, 동줄, 금속성으로 반짝이는 철사끈 등이 주어졌다. 아이들에게 부조나 환조 모두를 포함해 조각의 범위를 제한하지 않고 자유자재로 창작할 수 있게 하였다. 먼저 나누어준 워크북의 마지막 부분에 작품 구상에 대한 아이디어를 메모하고 대강의 작품 스케치를 해오면 그것에 맞게 재료를 나누어주었다.

다양한 재료를 제공하면 할수록 학생들의 재료 응용 능력이 무한하게 발휘되어 예기치 못한 보다 큰 효과를 얻을 수 있다는 것을 그 동안의 실습을 통해 알 수 있었다. 결론적으로 학생들에게 기존의 조각작품에 대한 선입견을 허물게 하고 어렵게만 느껴지는 현대 추상조각에 쉽게 접근하고 친해질 수 있는 계기를 부여할 수 있다면 이 프로그램은 성공적이라 할 수 있을 것이다. 또한 본교 문신 미술관과 박물관의 교류를 통하여 소프트웨어를 공유한다면 보다 더 큰 효과를 얻을 수 있으리라 기대된다. 그러므로 이를 바탕으로 다른 박물관이나 미술관과의 교류가 활성화되기를 기대하고 있다.

## IV. 맺 음 말

하루가 다르게 변화하고 있는 현대사회 속에서도 변하지 않는 것이 있다면 그것은 인간을 이루는 근본적인 마음일 것이다. 사람에 대한 관심, 아름다운 것을 발견하고 만들어가려는 창조력, 즐겁고 행복하고자 하는 욕구와 배우려는 의지 등이 그것이다.

옛 사람들의 물건에는 그들의 숨결과 지혜가 녹아있고 작품에는 마음이 담겨있다. 그것으로부터 아름다움 또는 그 반대의 삶이 공존하는 것을 발견하고 자신의 것으로 만드는 일은 보는 사람들의 몫이다.

‘즐겁다’ ‘또 오고 싶다’는 생각. 사람의 마음에까지 영향을 주는 감동의 장소로 제공되어야 하는 것이 박물관 교육의 가장 근본적인 목적이다. 실물을 접할 수 있는 박물관에서의 학습은 감동을 체험할 수 있는 모든 것을 갖추고 있다.

청소년들의 박물관 관람을 위한 프로그램은 역사적이고 미적인 감동을 전달하는 매개 역할이 되어야하며, 학생들에게는 스스로 감상방법을 터득하여 지속적인 관심을 갖도록해야 한다.

최근 몇 년 사이 우리문화에 대한 관심이 높아지고 있으며, ‘우리의 문화’는 보존과 연구, 교육 없이는 발전될 수 없는 것도 보편적으로 인식되고 있다. 우리나라의 문화예술이 세계적으로 부각되고 전파되고 있으면서도 우리 청소년들의 교육을 위한 연구는 그에 못 미치고 있는 실정이다. 국외 박물관의 대부분은 청소년 교육을 담당하고 있는 학예부서를 두고 있으며 많은 연구와 교육, 출판이 이루어지고 있다. 그러나 이들의 소장품과 문화가 우리나라의 박물관과는 차별이 있으므로 적용하는데 한계가 있다.

본 박물관의 청소년을 위한 연구와 교육은 이러한 점에서 의미있는 제안이 될 것이다. 우리나라 박물관의 소장품으로 전달될 우리 문화의 교육은 앞으로 더욱 연구되어야 할 박물관 관계자들과 교육자들의 과제이다.