

# 미술교육에 있어서 시각적 미디어를 통한 조형교육에 관한 연구

박지숙\*

- I. 서론
- II. 미술교육의 현재와 그 과제
  - 1. 우리나라 미술교육의 상황과 문제점
  - 2. 예술의 기능과 미술교육의 필요성
- III. 미술교육의 역할과 방향
  - 1. 예술과 삶을 통합한 패러다임의 전환
  - 2. 통합학문에 기초한 미술 교육과정
- IV. 디지털 시대의 통합적 조형교육의 대안
  - 1. 비주얼 리터러시(Visual Literacy) 교육
  - 2. 뉴 미디어(New Media)와 문화교육
  - 3. 비주얼 커뮤니케이션(Visual Communication) 교육
- V. 결론

## I. 서론

21세기는 변혁과 새로움으로 압축되는 전환의 시대로 예술과 정보가 주역이 되는 문화의 시대이다. 문화는 세계와 국가를 움직이는 힘으로 곧 국력을 의미한다. 문화의 여러 갈래 중 영상 중심의 미술은 문화의 꽃이며, 21세기의 시각 언어(Visual Language)로서 그 중심에 서있다. 이는 과거와 근본적으로 다른 사고를 요구한다.

중전의 획일적 사고에 의한 주지적 교육이 중심이 되는 것이 아니라 개인의 유동성, 창의성을 통한 가장 자기다운 모습의 발현과 질적 생활, 그리고 정신적 성장에 관심이 모여지는 시대인 것이다. 이러한 시대에 미술은 분명 시대의 주역으로 예견

---

\* 서울교육대학교 교수, 미술학 박사

되어진다. 물론 미술이 홀로 그 역할을 다 할 수 있는 것은 아니지만 그 중심 역할을 수행해야 함이 분명하다. 이러한 인식은 미술은 자신을 창의적으로 표현하는 것이기에, 미술과 교육은 자신을 표현할 수 있는 기회만 주면 된다는 단편적인 인식에서 벗어나 총체적인 미술 교육을 지향해야 함을 요구하게 된다.

이것은 학생들이 작품 제작뿐 아니라 미술사, 미학, 감상에서 새로운 시각과 사고로서 이해와 표현, 그리고 감상이 함께 하는 종합적 프로그램을 통해 영상 문화시대, 정보화시대의 주역이 제대로 받지 않은 이의 차별성은 분명히 드러날 것이다. 따라서 미술교육을 받은 이가 두드러지는, 즉 차별성이 드러날 수 있는 미술교육 프로그램을 연구·제시하고 실천하는 이 땅의 미술 교육자들의 몫이다.

본 논문에서는 통합적 조형교육의 대안으로 시각적 미디어 교육에 관해서 다루고자 한다. 특히 초등미술교육에 있어서 시각문화를 미술의 영역으로 확장하고 좀 더 학생 개개인의 문화에 접근하려는 의도를 가진 시도들이 미술교육에서 태동하고 있는 시각문화미술교육(Visual Culture Art Education: VCAE)에 대해서 다루고자 한다. 시각문화 미술교육의 기본적 목표는 학생들에게 그들이 지금보다 더 능동적으로 삶을 영위하는 능력을 또는 무엇인가를 할 수 있는 지금보다 더 많은 힘을 제공하는 것이다. 비판적 이해와 권한부여는 학생들이 자신들에 대한 의미를 찾는 자유를 가진 상황에서의 미술작품들을 통해서 가장 잘 발달된다. 학생들은 이전의 미술수업에서 탐구되었던 것보다 훨씬 확대되고 사회적으로 자각된 문화적 실행에 대한 문제를 탐구하도록 작품제작을 활용할 수 있다. 다시 말하면, 학생들은 자신들을 위한 문제들을 탐구하도록 고무받게 된다.

미술교육에 있어서 현대의 사회는 시간과 공간의 개념이 과거에 비해 급속도로 단축되었다. 그만큼 서로 간의 영향력이 커졌다는 의미이기도 하다. 세계 각국의 사람들이 자신들의 고장이나 나라를 넘어서 지구라는 세계의 삶에 관심을 갖고 영향을 받게 된 데에는 기술적 발전의 공헌이 크다. 인터넷을 비롯한 각종 미디어 매체는 물론, 우주 탐험까지도 가능하게 하는 발전된 과학기술이 만들어내는 시각이미지는 다양하고 강력하다.<sup>1)</sup> 기술은 우리 신체의 확대이고 두뇌의 확대(정보 기술)이다. 우리는 기술을 통해 세계에 대한 통제력을 확대한다. 따라서 인간의 조직 능력은 그것이 지닌 힘과 무력 그리고 정신적으로 깊이 숙고된 결정을 해야 한다는 요구

1) 애플 컴퓨터의 전 최고 경영자인 존 스컬리(John Sculley)는 이 세계에서 만들어지는 모든 그림과 문자의 98%는 컴퓨터로 배개된 것이 될 것이라고 예견했다.

때문에 그 역할이 대단히 중요하다(Van Peursen, 1994: 8). 생물학적 관점에서 보면 기술이란 하나의 종으로서 인간이 지닌 특징이라 할 수 있을 정도로 인간의 행동과 주변 환경을 통제하려는 노력에 있어서 기술의 역할은 결정적이다.(Peursen, 1994: 149). 따라서 '미디어는 메시지다' 라는 McLuhan(1997: 7)의 선언은 모든 기술이 새로운 인간 환경을 창조한다는 것을 이해하면 그 내용이 분명해진다.

사회, 특히 학생들의 꿈, 역사, 경험들과 관련지어져야 하고, 또 시각적 형태를 사회 역사적 배경 속에서 공부해야 한다. 그렇게 함으로써 학생들에게 가까이 있는 미술이 되고 그 미술은 학생들에게 의미를 가지기 시작 할 것이기 때문이다. 이런 면에서도 시각문화미술교육은 적어도 의미 있는 한 아이디어 또는 시도로서 가치를 지니며 현재의 미술교육을, 미술교육의 내용을 확장하는 데 활용할 수 있고 통합될 수 있을 것이다.

## II. 미술교육의 현재와 그 과제

### 1. 우리나라 미술교육의 상황

현재까지 우리의 미술교육은 개인 창작자로서의 예술가 양산이라는 목표 아래 다음과 같이 모더니즘적 예술 개념을 주입해 온점을 문제점으로 지적할 수 있다.

첫째, 미술을 위한 미술을 강조했다. 모더니즘적 예술 개념을 주입에 치중하고, 예술의 유용성과 기능성을 배제했다. 형식주의적, 미적 가치의 보편성 신뢰

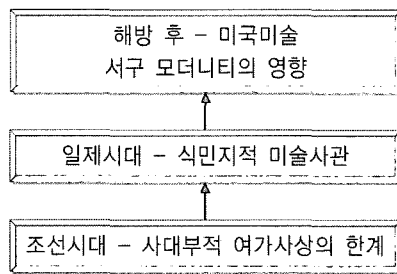
둘째, 창조적 개인 중심을 강조했다. 예술가의 특성을 보헤미안이나 영웅으로서의 미술가를 표방했고, 개인의 창작만을 절대적으로 우선시하였다.

셋째, 미술을 장식적이고 표현적인 미술로만 강조했다. 지각과 표현 훈련을 중시하였고, 과정은 무시한 채 결과로서 만의 미술을 평가하였다. 예술의 상품화와 더불어 학교에서의 미술교육은 주로 그리기와 모델링, 만들기 등 아카데미한 조형 수련을 위주로 한 문제점이 있다.

미술교육의 개혁이란 학내에서만 이루어질 수 있는 성질의 것이 아니다. 그것은 낡은 신화화한 미술인식의 틀을 깨뜨리는 것이고 따라서 당대 사회와 미술계의 제도 환경, 인맥, 정치 등과 부딪히는 것을 피할 수 없다.

우리의 미술대학 입시제도의 현실을 근본적으로 따져 들어가 보더라도 미술을 '그리기'의 문제로, '눈'과 '손재주'의 문제로 환원시켜 이해해 온 관례화된 무의식이 획기적으로 바뀌지 않는 한 고쳐질 가망이 없는 제도라고 보아야 한다. 이 무의식 바로 그것이 우리 미술교육의 무형의 제도이다.

다음으로는 한국적 근대화 과정의 특수한 역사적 한계상황을 문제점으로 지적할 수 있다.



한국 현대미술의 문맥 형성은 역사적으로 특수한 한계를 가지고 있다. 이런 상황은 전통의 연속성부터 단절을 초래하였고, 미술의 역사적·사회적 맥락을 상실하였다. 이러한 과정들을 거칠지만 몇 마디 말로 요약하면 아래와 같다.

첫째, 기본적으로 미술의 개념은 조선조 이래 사대부적 여가사상의 한계 내 있었고, 일제시대에 일본에 의해 강요된 식민지적 미술사관과, 해방 후 냉전시대의 미국 미술의 영향이라고 하는 또 하나의 다른 식민지적 질곡에 의하여 왜곡된 미술이었다.

둘째, 한국에서의 모더니즘은 근본적으로 서구에서의 20세기 전반기의 모더니즘(이들테면 미학과 정치, 아방가르드와 미디어의 생산성 간의 역동적 관련 등)과 크게 차이가 있다.

셋째, 해방 후 일제 강점기의 미 청산과 냉전적 시각의 영향으로 미술의 오도된 순수주의·관조주의 등으로 흐르면서 사회적 콘텍스트로부터 유리되었고, 또한 급격하게 이식된 서구 모더니티의 위력에 의하여 미술이 역사적·사회적 맥락을 상실했다.

넷째, 이 같은 한국현대미술사의 특수성이 20세기 말의 오늘에도 큰 한계로 작용하고 있다. 1980년대 민중미술과 일부 비판적 현대 미술가들은 바로 이 한계를 인식하고 극복하려 노력한 점에 역사적 의의를 둘 수 있다. 그러나 오늘날에도 그것이 완전히 극복된 것은 아니다.

## 2. 예술의 기능과 미술교육의 필요성

예술은 그 작가의 미적 감각만을 반영하기 보다는 그 작가 전체의 반영이다. 마찬가지로 어린이의 미술표현도 어린이가 알고 있거나 본 것만의 반영이라기 보다는 본인 스스로가 보고, 느끼고, 생각하고, 경험하고, 상상한 모든 것들의 반영이다.

미술활동의 가장 큰 교육적 의미는 그 행위가 자아표현의 유효한 수단이 된다는 것이다. 어린이들이나 어른들이나 또는 각 문화마다 예술을 활용하여 그들의 감정과 사상에 형태를 부여한다. 그것은 인간의 경험과 목적을 형태화한 것이다.

미술은 모든 사람이 일상생활에서 같이 하는 하나의 경험이 될 수 있고 또 되지 않으면 안 된다. 예술의 기능은 다음과 같다.

- (가) 발견으로서의 예술 : 예술은 삶의 경험을 발견하고 고조시키며 순화시킨다. 예술 속에서 그리고 예술을 통한 지각작용은 예술가가 자기의 작품에 관하여 지각하는 것뿐만 아니라 그의 자신에 관하여 발견한 것을 요약하고 반영한다.
- (나) 강화로서의 예술 : 예술은 인간의 삶과의 유대관계를 강화하고 인간의 힘을 상징하며 불러일으키기 위해 강화하는 것이다. 이런 정서적·지적 반응을 인간이 그들의 대자연 관계와 대인관계에서 느낀 반응과 하나로 만드는 것이다.
- (다) 표현으로서의 예술 : 인간에게는 획일화보다는 개성이 무엇보다 중요하며 개성 있는 자기 자신의 표현이 개인뿐만 아니라 문화를 구별짓게 한다. 예술은 자아를 표현한다. 예술은 인간에게 유희를 위한 또 하나의 기회, 즉 자기 표현의 또 하나의 형태를 제공한다.
- (라) 기록으로서의 예술 : 예술작품은 인간 경험의 요약이자 역사의 구실을 한다. 예술이라는 자연스럽고 개인적인 기호로 기록을 만드는 것이 모든 어른들과 어린이들로 하여금 그들 자신의 삶의 독자성과 의미를 기록하게 된다.
- (마) 의사소통으로서의 예술 : 의사소통의 목적으로 인간은 기호를 만들어 냈고 또 이 기호를 만드는 기능이 인간의 일차적인 행위의 하나이다. 예술은 언어의 한계를 초월한 의사소통의 수단을 인간에게 제공한다. 하나의 의사소통 매개체로서의 예술은 인간의 삶과 교육에 많은 함축성을 갖는다.
- (바) 해석으로서의 예술 : 예술은 인간의 삶을 해석하여 표현하며 예술가는 인간 경험의 설명자와 번역자로서의 역할을 하게 된다. 예술은 인간 조건을 진단하고

정의하는 역할을 한다.

- (사) 개혁으로서의 예술 : 예술가는 의식적으로나 무의식적으로 인간 조건의 변경이나 개선을 추구한다. 인간의 조건을 개선하는 것이 예술의 본질이며 여러 매체와 재료를 재구성하여 인류의 발전에 기여한다.
- (아) 고양으로서의 예술 : 예술가는 자신의 환경을 개선하려고 노력하는 것과 함께 환경을 풍부하게 하려고 애쓴다. 예술가는 미의 새로운 여러 가지 형태를 발견하고 확립한다. 이런 발견과 확립을 통해 새로운 문화를 창조해 간다.
- (자) 질서로서의 예술 : 예술경험은 어린이에게나 어른에게나 혼돈으로 부터 질서를 찾으려는 인간적인 추구의 발로이다. 그리고 그것은 인간의 형태를 만드는 힘에 자극을 주고 인간이 발견하게 될 질서를 역동적이게 한다.
- (차) 통합으로서의 예술 : 인간은 그의 삶의 여러 부분들을 질서 정연하게 정돈해야 할 뿐만 아니라 그 부분들을 하나의 의미 있는 전체로 통합하지 않으면 안 된다. 지성과 감성의 종합은 경험의 미적인 차원 위에서 가능하다. 인간이 자기의 예술에 강렬하게 관련되면 그는 자기 예술과 하나가 되고 그리하여 우주와 하나가 된다. 인간의 삶을 위한 새로운 의미, 새로운 방향, 새로운 조화를 추구하는 데 있어서 예술에 의지할 수가 있다. 이런 예술의 기능들은 대부분 미술에도 적용된다.

특히 어린이는 자신의 생각이나 느낌, 감정 등을 미술적인 매체로 자유롭고 솔직하게 표현하여 미술을 자아표현의 훌륭한 방법으로 활용한다. 자아표현은 치책이나 로웬펠드 등에 의해 특히 강조되었는데, 이들은 미술을 조화로운 인간 형성과 창의성 계발의 한 방법으로 보고 외부로부터 주어지는 간섭이 없는 자유로운 자아표현을 통해 어린이가 자신의 모든 감각을 표현에 의해 노출시키게 하는 것이며, 촉각적·시각적·청각적 현상에 대한 직접적인 경험을 통해 어린이의 상상력과 자각능력을 발달시키게 하는 것으로 보았던 것이

“예술이 개인적인 표현의 문제라기보다는 광범하게 문화적 의미를 함축하는 담록을 창출한다”는 것을 뜻한다.

미술교육은 미술과 교육 중 어느 한쪽에 너무 중점을 두어서는 안 된다. 미술교육은 미술교과만이 육성시킬 수 있는 독자적인 영역을 확보하여 교육의 한 과정으로 이루어지는 것이다. 이런 입장에서 미술이 인간 내면의 것(감정, 정서, 지능, 느낌

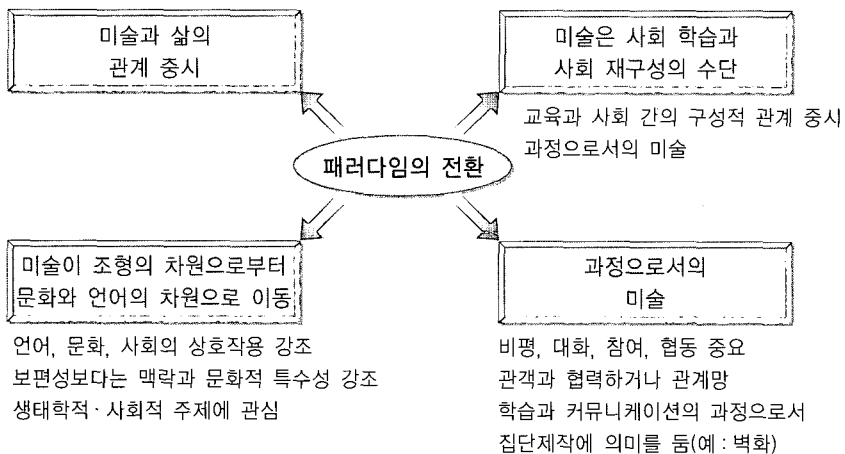
등)을 시각적·공간적·조형적으로 표현하고 그것을 이해하며 감상하는 것이고, 교육이 인간의 가능성이 최대한으로 신장되도록 돕는 인간형성의 과정이라고 한다면, 미술교육은 “인간의 가능성이 최대한으로 신장되도록 돕기 위해 인간의 내면을 시각적·공간적·조형적으로 표현하고 그것을 이해하며 감상하게 하는 교육”이다. 그러기 위해서는 미술의 형식은 조형성을 이해하고 미술의 표현인 창작활동을 하며 미술의 가치를 향수하는 감상을 해야 하는 것이다. 이를 미술과 관련시켜 정리하면 다음과 같다.

미술의 형식—조형성—미술의 이해—미술의 이해교육  
 미술의 표현—창 작—미술의 표현—미술의 표현교육  
 미술의 가치—감 상—미술의 감상—미술의 감상교육

### Ⅲ. 미술교육의 역할과 방향

#### 1. 예술과 삶을 통합한 패러다임의 전환

인간사이의 차이가 문화와 성장 배경, 교육의 차이에서 비롯되듯이 미술교육도 사회적 배경 속에서 탄생한다. 이러한 사회문화적 배경 때문에 우리는 서로 다른 시각을 형성하게 되고 그 다른 시각 때문에 같은 사실에서도 서로 다른 세계를 보게 된다. 따라서 다른 이론들에 대하여 탐색해 보는 것은 우리에게 간혀 있을지도 모르



는 세계를 되돌아보게 해줄 수 있다.

이러한 관점에서 21세기 미술교육의 방향은 패러다임의 전환이 필요하다. “미술이 조형의 차원으로부터 문화와 언어의 차원으로 이동했다”는 것은 매우 중요한 뜻을 함축한다. 예술이 개인적인 표현의 문제라기보다는 광범하게 문화적 의미를 함축하는 담론을 창출한다. 패러다임의 전환의 내용을 정리하여 보면 다음과 같다.

첫째, 미술과 삶의 관계를 중시하여야 한다.

둘째, 미술은 사회 학습과 사회 재구성의 수단이므로 교육과 사회 간의 구성적 관계를 중시하며, 과정으로서의 미술을 강조하여야 한다.

셋째, 미술이 조형의 차원으로부터 문화와 언어의 차원으로 이동하여야 한다. 이는 언어, 문화, 사회의 상호작용 강조하고, 보편성보다는 맥락과 문화적 특수성 강조하여야 한다.

넷째, 과정으로서의 미술을 강조해야 한다. 이는 비평, 대화, 참여, 협동의 중요함을 의미하며 관객과 협력하거나 관계망을 만들어 학습과 커뮤니케이션의 과정을 말한다. 예를 든다면, 생태학적·사회적 주제를 모티브로 한 벽화와 같은 집단제작을 말할 수 있다.

## 2. 통합학문에 기초한 미술 교육과정

어린이는 따로따로 떨어진 주제 영역 안에서는 성장할 수 없으며, 육체적·정서적·사회적·정신적으로 분리되어 성장하지 않는다. 그러나 교육에서 이러한 성장의 동시성은 대부분 무시되어 왔다. 교육에서 이들 요소들을 통합할 수 있는 영역은 예술이 가장 합당하리라고 생각된다.

통합성(integration)은 개개의 학습경험들이 상호 연결되고 통합됨으로써 보다 효과적인 학습과 성장을 촉진할 수가 있다는 점에서 필요한 조직이다. 예컨대, 미술과에서 학습된 이해나 태도가 다른 교과영역에서의 경험과 관련되어 반복, 활용, 보강되도록 한다는 것이다. 그러나 통합성은 각급학교 수준 간의 각 학년수준 간의 종적인 연속성의 의미도 포함하고 있다.

교과조직의 형식으로 본다면 여러 교과에서의 지식을 동원해야 해결될 수 있는 문제나 주제를 중심으로 교과과정을 편성하는 통합형이라고 볼 수 있다. 여기서는 계열성의 원리에서 배운 단편적인 내용들을 통합하고 적용할 수 있도록 계열화시키



는 것도 포함하는 것이다. 많은 단선조직의 계열화에서 익히게 된 내용들을 종합하여 적용하게 되면 보다 고차적인 방향으로 발전해 갈 것이다. 예를 들며, 표현 방법의 통합과 재료의 통합, 그리고 주제 간의 통합을 들 수 있다.

통합성의 원리에 의해 재구성된 학습내용은 연역적 학습과 총체적 학습을 선호하는 학생들에게 보다 효과적인 반응을 기대할 수 있다. 그들은 큰 덩어리로 연결된 방식으로 문제를 해결하려고 할 것이다.

특히, 포스트모더니즘 미술은 대중과의 친근함을 나타내기도 하지만 작품 내면의 아이디어나 사회적 이슈들을 알지 못하고는 작품의 함축적 의미를 파악할 수 없다. 그래서 포스트모던 미술작품의 초등학교 도입에 있어 포스트모던 미학이 강조하는 담론에 대한 개념을 어떻게 학생들에게 지도할 것인가를 생각해야만 한다.

교사들은 포스트모던 미술작품에 함축된 개념들을 지도하기 위해 언어적인 글쓰기, 사회 탐구 조사 활동, 도덕적인 윤리의식, 신체적 표현활동 등과 같은 다양한 방법을 미술과 표현 및 감상활동에 이용할 수 있어야 한다. 예를들면, 5, 6학년 사회 교과서에서 다루어지는 사회 문제 탐구 활동을 미술을 포함한 다양한 형태의 발표 활동을 통해 지도한다거나 포스트모던 미술작품들 속에서 나타나는 사회문제를 찾아보게 안내하는 등의 활동을 활용할 수 있을 것이다. 즉 사회현상과 통합된 미술활동들을 위해 타 교과와의 통합적인 시각에서 미술교과를 새로이 재구성하는 모색이 요구되어진다.

### 1) 통합학문의 기초개념

통합학문은 “Integrated curriculum” 또는 “interdisciplinary curriculum”이 포함된다. 험프리, 포스트, 엘리스(Humphreys, Post, and Ellis, 1991)에 의하면, 통합학습(integrated study)이란 어린이들이 그들의 환경의 일정한 양상과 관련하여 다양한 과목에서 지식을 광범위하게 검토하는 것이다. 이들은 인문학, 예술, 자연과학, 수학, 사회학, 음악을 연결시킨 학습을 시도하였다. 기술과 지식이 하나의 학습 이상에서 발전되고 응용되었다. 이러한 주제적 정의와 맞게 슈메이커(Shoemaker, 1989)는 통합교육과정을 다음과 같이 정의하였다.

내용과 대립되는 그 같은 방법에서 조직되는 교육은, 포괄적인 영역의 학습에 초점을 두기 위해 다양한 양상의 교육과정을 의미 있게 연과시키면서 묘사한다. 이것은

전체론적 방법으로 학습과 교육을 바라보면서 상호작용하고 있는 실제 세계를 반영한다.

학문영역 간의 교육과정(interdisciplinary curriculum)은 “교육과정의 다양한 부분을 의미있게 연관시키기 위해 포괄적인 인생문제 또는 포괄적인 영역의 학습에 초점을 두는 것으로 설명된다”(Good, 1973). 제이콥스(Jacobs, 1989)는 학문영역간의 학습을 “핵심주제, 이슈, 문제, 경험을 검토하기 위해 하나의 학문영역 이상에서 방법과 언어를 의도적으로 응용하는 지식에 대한 한 견해이며 교육과정 접근이다”.

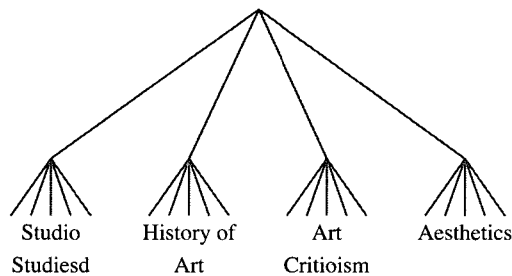
역사적으로 통합학문의 기원은 1930년대에 활약한 레온 윈슬로우의 『통합된 학교 미술 프로그램』(1939)으로 거슬러 올라간다. 이 저술에서는 미술이 포괄적인 문화적 목적을 위해 교육되어 교육과정의 주요한 통합적 동인으로서 기능해야 된다고 기술되어 있다(Efland, 1990). 에플랜드에 의하면, 윈슬로우의 교육과정 모델은 일반적인 지식과 전문적인 지식 사이의 균형을 잡는 것이다. 윈슬로우는 지리학, 역사학, 언어학, 과학, 산수, 체육, 음악과 같은 교육과정의 모든 과목들에서 유래한 일반적인 지식을 파악하고자 했다. 이 같은 일반 과목들이 미술작품을 만드는 주제와 목적이 될 수 있는 문제의 근원이기 때문에 미술교육은 이러한 과목들의 기초로 이루어져야 한다는 것이 바로 윈슬로우의 생각이었다고 에플랜드는 기술하고 있다. 그러나 이 같은 개념의 통합학문은 1960년대의 모든 학문영역에서는 그 학문영역에서만 발견될 수 있는 지식의 구조가 있다는 학과지향교육에 밀려 퇴색하였다. 제롬 브루너가 그 중심인물이었던 이 교육개혁의 주제는 학문영역을 뜻하는 “학과(discipline)가 초점이 되면서 몇몇 연구 과목(subject)들이 학과의 지위로 격상되거나 또는 단지 그대로 과목의 위치에 머물면서 과목인지, 학과인지의 계급구조가 만들어졌다. 지식이 좀더 체계화된 학과에서부터 교육과정의 내용이 나와야 한다고 주장하였던 당시의 사회적 분위기에서 미술은 자기표현에서부터 하나의 체계화된 학문영역인 학과가 되어야만 그 정당성을 인정받을 수 있었다(Efland, 1990).

1980년대의 DBAE는 바로 이 1960년대의 학과지향교육에서 그 이론적 근거를 얻은 것이다. 말하자면, 미술이 미학, 미술사, 미술비평, 미술 실기를 중심으로 지식이 체계화되는 하나의 학문영역이다. 그래서 그것은 다른 학문영역, 즉 음악이나 체육, 문학 등과 확연히 구분될 수 있다는 것이 바로 DBAE 이론으로 이것은 오늘날의 통합학문과는 직접적으로 대립되는 것이다. 1960년대 성행하던 학과지향교육이

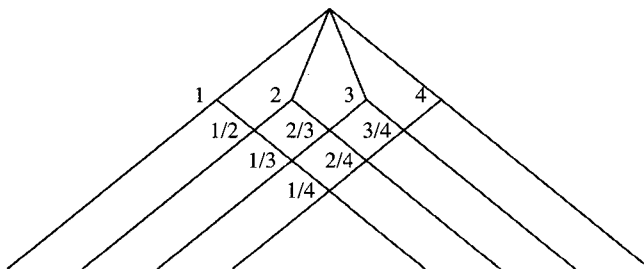
1970년대 중반에 이르러 설득력을 잃게 된 것은 모든 학문영역에서 각 발달 단계의 어린이에게 각자 1적으로 순수한 형태에 의해 모든 학문영역에서 효율적으로 교육될 수 있다는 브루너의 전제에 의문이 제기되면서이다. 에플랜드에 의하면, 브루너 역시 학과내의 탐구를 기술의 숙련, 예를 들어, 가설의 추론과정을 과학적 이성에 의존하는 오류를 범하였던 것이다. 또한 브루너의 지식구조가 감정이라는 측면을 전혀 고려하지 않았던 점이 교육적 평가를 기대할 수 없는 단점을 드러냈던 것이다.

## 2) 구성주의와 통합학문에 기초한 미술 교육과정

에플랜드(Efland, 1995)는 DBAE 미술교육과정의 문제점으로 미술 실기, 미술사, 미학, 그리고 미술비평 간의 연결성보다는 각 학문영역에서 분리된 지식의 발전을 지나치게 강조함으로써 학문영역 간의 관련성을 무시하였다고 본다. 미술작품의 해석과 이해는 미술 실기, 미술사, 미학, 미술비평의 연결성을 바탕으로 심도 있게 이루어질 수 있다. 이는 미술을 사회와 역사적 사실을 통해 연결지어 공부함으로써 미술의 의미를 좀더 심도 있게 이해할 수 있다는 것이다. 에플랜드는 DABE의 분리된 학문접근 교육고정을 나무(tree)에 배유하여 도식화(그림 1)하였다. 나무(tree)



〈그림 1〉 나무(tree)형 구조의 중점이 없는 학과의 지식(Efland, 1995. p. 151에서 인용)



〈그림 2〉 반격자(semi-lattice)형 구조의 부분적 중점이 있는 학과의 지식(Efland, 1995. p. 151에서 인용)

형 교육과정 모형은 미술의 관련된 학과들이 인위적으로 분리되어 하위 학과 간의 소통이 없는 형태이다.

이에 반해 반격자(semi-lattice)형 미술교육과정은 각 학과 간의 소통을 통해 지적 교류가 이루어지는 형태이다(그림 2).

에플랜드의 격자형 미술교육과정은 포스트모더니즘 영향을 받아 반격자형보다 학과의 교류가 더욱 활발한 다학문 영역적 성격을 의미하는 것이다. 즉 모더니즘의 전통인 지식의 위계성보다는 지식의 연관성과 문화적·사회적 관련성을 강조하는 통합적 교육과정의 성격을 띤다.(Efland, Freedman, Stuhr, 1996). 에플랜드, 프리드맨과 스테는 포스트모더니즘에 기초한 통합교육과정의 예시로 켈트를 중심으로 사회, 역사, 컴퓨터 과목이 연결되는 것을 들었다. 모더니즘에서 켈트를 순수미술로 간주하지 않는 데 비해 포스트모더니즘은 여성이나 소외된 계층, 또는 비유럽권 문화의 예술을 중요시한다.

이러한 통합교육과정의 모델에서 학생들은 켈트가 담고 있는 색채 배열의 구성이 상징하는 지방의 특유한 문화와 상징적 의미, 지방문화와 사회와의 관련성을 공부하게 된다. 이를 통해 미술과 사회, 역사 과목이 자연스럽게 통합되는 것이다. 학생들은 그룹 조사를 통해 켈트의 사회적·문화적·역사적 관련성을 공부한 후 간단한 컴퓨터 그래픽 프로그램을 통해 켈트를 디자인해 보거나 이미지를 변형하는 미술수업을 한다. 이후에 교사는 학생들이 자신이나 그룹이 창조한 작품에 대해 어떠한 색채구성을 택했으며 어떠한 상징적 의미를 담고 있고 전통문화가 재창조되고 여러 가지 형태로 해석될 수 있겠는지 토론을 하게 한다. 학생들은 전통적으로 여성에 의해 제작되는 켈트와 컴퓨터로 만들어진 이미지의 여러 가지 배경적 의미를 토론해 봄으로써 매체와 작품의 시간적·사회적 배경에 따른 여러 가지 의미를 읽어 갈 수 있다.

이렇듯 통합학문은 상호관련성이 있을 때 좀더 포괄적인 지식을 추구할 수 있다는 생각을 기본으로 한다. 상호관련성이 증가할 때 학습은 좀더 쉬워지고 수업은 좀더 포괄적인 적용이 가능해진다. 또한 수업이 다른 학습과 영역에 적용될 때 학생들의 동기 또는 관심도 증가하기 마련이다. 그러나 현재의 초·중등학교에서의 수업은 모든 과목들이 분리된 상황에서 진행되고 있다.

이러한 상황은 미술작품에서도 마찬가지이다. 미술작품을 감상할 때 작품에 대한 단편적인 사실(예 : 작품이름과 제작년대, 작품이 속한 화파, 예술가의 이름 등)의

주입에 기초하고 있다. 그러나 미술작품은 다음과 같은 문화적 배경을 토대로 제작된다는 사실을 유념해야 한다. 이렇듯, 각기 다른 시대의 종교적·형이상학적·정치적, 또는 경제적 상황에 따라 만들어진다는 사실을 이해한다면, 미술작품이 사회학·인류학·역사학 등 많은 학문영역과 연계되어 가르쳐야 한다는 결론에 도달하게 된다. 미술작품의 감상은 설명과 해석이 상호관련성을 지닌 것이다.

작품의 설명은 이미지들의 전체적인 인상, 작품의 제목과 주제, 작가의 전기적 배경, 표현 형식에 관한 요소로서 구도, 매체, 기교, 기술과의 관련성, 상징적 기호, 비례, 지속신간의 변화에 주의해야 한다. 표면의 질과 이미지 처리 능력 등의 시각적인 효과와 인터뷰, 직접 관찰 또는 서적에서 읽은 작가의 작품제작 과정에 대한 배경, 미술사적 관점, 즉 과거와 현재의 표현 양식의 영향 관계, 그리고 전후 작품과의 관련성을 작가의 이론적·표현양식적 주제에 관한 발달과정을 검토해야 한다(Lee and Barrett, 1991).

해석은 상징적·양식적·설명적 요소들에 대한 감상자의 느낌을 나타내는 단계이다. 해석에는 예술가의 아이디어와 형태의 역할, 이미지의 사회적·문화적 의미, 상징적인 의미를 해석하기 위한 비유, 심리 분석적 탐구, 도덕적 가치관, 예술가의 의도, 그 외의 참고자료로서 미술평론가, 미술사가, 다른 작가들의 작품 설명, 철학과 문학 자료들을 참고할 수 있다(Lee and Barrett, 1991). 이선영과 테리 베릿에 의하면 평가는 미술사적 시각에서의 작가의 기여, 박력 있고 가치 있는 아이디어, 작품의 의미전달 가능성, 사회적 문제, 즉 부조화, 모순, 상반되는 특성과 투쟁하는 감각, 혹은 미묘한 분위기, 깊이 있게 사회적·문화적 의미를 다룬 점 등을 토대로 한다. 이 평가기준은 설명과 해석 단계에 기술된 것을 근거로 한 것이다.

또한 키퍼 보이드(Keifer-Boyd, 2002)는 환경주의적 정신에 입각하여 미술작품과 과학과목이 통합된 미술교육과정을 제시하였다. 환경주의적 설치 작품은 특정 현장에 설치된 것으로 학생들은 작품이 위치한 자연환경과 조우함으로써 예술작품이 자연환경과 만남으로써 어떠한 의미를 갖게 되는지를 살펴볼 수 있다. 환경미술가 라인 헐(Lynne Hull)과 미술교육과 학생, 미술교사, 그리고 초중고 학생들로 이루어진 미술수업을 통해 이들은 텍사스의 자연과 생태계를 조사하였다. 학생들은 자연환경을 조사하며 특정 환경과 어울릴 설치 작품을 디자인하며 스케치함으로써 자연의 아름다움에 대해 토론을 하였다. 완성된 작품을 디지털 카메라나 드로잉을 통해 보존함으로써 자연환경과 작품의 상관성에 대해 공부할 수 있는 통합적 미술

교육과정이었다. 또 다른 프로젝트는 텍사스의 한 호수의 지역의 생태계를 연구하여 환경 친화적 설치작품을 만드는 것이다.

주변지역의 농업, 지질학, 생태학의 연구를 한 후, 초등학교 학생들과 화가는 자연환경과 친화적인 작품이나 주변의 동식물과 어울릴 만한 설치 작품을 만든 것이다. 이 과정에서 각종 스케치와 드로잉 그리고 느낌을 적은 학생들과 환경미술가 라인 헐의 시나 글을 통해 우리는 환경의 중요성과 이의 미학적·사회적 관련성을 배울 수 있는 귀중한 통합교육과정의 가능성을 볼 수 있다.

이를 통해 학습자는 미술을 자연, 환경, 과학을 공부함으로써 예술의 다양한 형태를 감상하고 제작하게 된다. 자연환경을 직접 체험하는 실질적인 경험을 통해 사고와 경험의 확장을 통해 인간의 활동의 사회적·물리적 관련성을 생각해 볼 수 있다. 교사는 이 과정에서 학생들 간의 토론을 통해 개인이 가진 서로 다른 경험을 바탕으로 사회적 상호작용을 통한 개인의 주관적 인식의 발달변화를 할 수 있도록 하는 학습의 구성을 촉진하도록 도와 주어야 한다.

### 3) 통합적 미술교육과정의 과제

교육에 있어서 통합적인 접근과 관련하여 많은 이론가들은 미술 교사가 스스로를 미술 전문가로서가 아니라 공립학교 교육과정에 있는 다양한 교과와 다른 교사들만큼 특별한 교사로 생각해야 할 것을 제안하였다. 미술교사들이 하는 일이 다른 교과 교사들이 하는 일과 다르지 않아야 한다는 것이다. 그것은 미술교육의 목표가 모든 교과와 공동의 목표를 지향해야 한다는 것이다. 다시 말하면 교육의 목표가 학생들이 미래의 삶을 위하여 그들의 삶을 이해하고 의미를 창조해 가도록 돕는 것이라 할 때, 모든 교과는 이를 위한 도구가 된다는 의미이다.

따라서 미술교사는 모든 다른 교과와 교사들처럼 이미지와 미술품의 주제와 의미를 탐색하는 등 문화적 산물을 통하여 교육의 목표를 달성해야 한다. 여기에는 미술 또한 다른 교과들과 같이 학생들의 삶에 밀접하게 연결되어야 함을 전제로 한다. 학생들의 삶과 그들의 세계에 연결된 교육과정은 하나의 결과물이 아니라 지속되는 과정으로 여겨져야 한다.

교육은 문화적 경험의 중요한 부분이다. 그러므로 교육은 교과적인 범위로 축소될 수 없으며 권력, 역사, 정체성에 관한 이슈를 포함해야 한다. Dewey(1916)나 Friere(1978)는 학생들에게 삶을 즐길 수 있도록 하고 독립적이면서도 사회적으로

책임 있는 개인과 교육받은 비판적 시민이 되도록 준비시키는 교육의 목적에 학교의 모든 교과가 통합되어야 한다고 주장한다.

시각문화는 개별 교과의 제한 안에서는 적절하게 고려될 수 없다. 시각문화는 규범화된 지금껏 지식 안에서 확신했던 것에 의문을 제기하고 피상적인 경계들을 허물어뜨리도록 돕는 학문들 간의 집합과 투쟁의 장이다. 이를 위하여 Sullivan (2003)은 맥락화된 시각성과 시각적 주제를 통하여 시각문화교육은 이미지의 상호 맥락적인 순환 안에서 특권, 권력, 재현, 역사, 기쁨에 관한 의문을 제기하며 기존 미술교육의 특성을 해체하는 데 도움이 될 것이다. 그는 시각문화와의 관계는 항상 상황적이기 때문에 이런 관점에서 미술교사들은 방법론을 위한 처방을 만들어내는 개별 이론들이나 고정된 특성들에 구속되는 것을 피해야 한다고 권고하고 있다.

기존의 학과 중심의 미술은 미술이 다양한 차원-감각적·정서적·정신적·인지적-에 이해를 위한 상상력 풍부한 연결과 기회를 창조할 수 있다는 사실을 인정하는 데 실패하였다(Stuhr, 2003).

따라서 상호 문화적인 시각문화교육은 사람들이 자신들의 문화적 성향에 따라 이미지의 의미를 협상하고, 저항하고 전용하기 때문에 세계적으로 자본주의의 시각적 결과물을 다루는 사람들의 매우 다양한 방법에 초점이 맞춰지고 있다(Duncum, 2002).

사회·문화적 맥락을 가장 두드러진 특징으로 한다고 할 수 있는 시각문화에 대한 연구가 다 학문적으로, 초(超)학문적으로 통합적 접근이 되어야 한다는 것은 당연한 것일지도 모른다. 그러나 이것을 현실적으로 어떻게 뒷받침할 것인가가 논의 되어야 한다. 즉 현재와 같은 교육과정이나 교수체제에서는 아마도 통합적으로 접근하는 것의 한계가 있을 것이다. 교육에 있어서 이론적으로 충분히 논의될 수 있고, 또 이론적으로 적합한 것이라 하더라도 실제에 부적합하고 또는 실제에 준비가 되지 않을 경우에는 아무리 좋은 이론도 그 좋음을 구현할 수 없다. 따라서 시각문화교육을 위한 통합적 접근이 가능하기 위해서는 통합교육과정이나 협동 교수체제와 같은 현실적 토대에 대한 논의와 준비가 필요하다.

### Ⅲ. 디지털 시대의 통합적 조형교육의 대안

#### 1. 비주얼 리터러시(Visual Literacy)교육

##### 1) 비주얼 리터러시' 교육의 개념 정의

비주얼 리터러시' 교육은 보는 것에 의해서 인간이 개발할 수 있고 다른 감각 경험과 통합시킬 수 있는 일련의 시각 능력을 말한다. 많은 학자들과 기관에서 '비주얼 리터러시'의 정의는 다양하게 논의 되어왔다. 타인과 의사소통을 위해 시각적 생산물을 활용을 가능하게 하는 일련의 능력, 시각적 메시지를 해독, 메시지를 창조하는 학습된 능력, 효과적인 의사소통 위해 미디어의 그림을 이해하거나 구성하는 능력, 시각적 메시지를 인식, 분석, 평가 생산하는 능력 등을 말한다.

학자 및 기관	'비주얼 리터러시'의 정의
Ausburn	'비주얼 리터러시'의 정의
Heinich. Molenda	시각적 메시지를 해독, 메시지를 창조하는 학습된 능력
Considine	효과적인 의사소통 위해 미디어의 그림을 이해, 구성하는 능력
Lacy	시각적 메시지를 인식, 분석, 평가 생산하는 능력

##### 2) 비주얼 리터러시' 교육의 필요성

비주얼 리터러시 교육은 새로운 매체를 이용한 예술적인 창작활동으로 나아감으로써 실생활과 연관을 통해 시각적 커뮤니케이션 능력을 배양시킬 수 있다. 미래의 영상 정보화 사회에 인재 양성의 역할 영상미디어를 올바르게 이해하고, 비판적으로 수용하며 창의적인 제작을 가능하게 한다.

'비주얼 리터러시' 교육의 사례로는 독일 Gunter Otto의 세 가지 접근방법을 들 수 있다.

첫째, 조형적이고 상징적인 표현수단에 대한 기본적인 이해의 지도

둘째, 학습자와 함께 한 테마와 관련된 그림들의 수집과 비교

셋째, 특정한 커뮤니케이션적인 의도에 있어서 그림의 제작



시각문화와 관련하여 많이 사용되고 있는 용어가 비주얼 리터러시(visual literacy)이다. 그렇다면 시각적 의사소통과 시각적 문해력과는 어떤 관계에 있을까? 용어의 개념을 분명히 한다는 말은 우리가 사용하는 언어가 나타내고자 하는 대상의 속성을 밝힘으로써 그 속성을 지닌 것과 지니지 않는 것을 구별할 수 있게 하여 사용하고자 하는 언어의 의미에 있어서 가급적 혼동을 제거하자는 것이다.

문식력 혹은 문해력이라고 번역되어 사용되고 있는 '리터러시(literacy)'는 초기 언어의 영역에서 사용되던 것이 근래 들어 그 영역을 확장하고 있다. 의사소통의 대부분이 문자와 언어에 중심으로 이루어지던 때에는 '리터러시(literacy)'의 개념은 단지 문자를 읽고 쓰는 능력으로 이해되었다. 그러나 커뮤니케이션의 유형이 점점 더 복잡하게 되면서 그 의미는 역사적으로 변화해 왔다. 비주얼 리터러시뿐만 아니라 미디어 리터러시, 문화적 리터러시 등 다양한 영역에서 리터러시 개념을 결합하여 사용하고 있다.

우선 현대 사회에서는 수많은 정보들이 다양한 미디어를 통해 전달·수용되므로, 문자를 읽고 쓰는 것처럼 미디어를 이해(read)하고 활용(write)할 수 있는 능력인 미디어 리터러시가 현대 사회의 구성원으로서 살아가기 위해 인간이 갖추어야 할 기초소양이 되었다<sup>2)</sup> 미디어 리터러시는 인쇄매체부터 시작해서, 라디오, 텔레비전, 카세트, 영화, 비디오, 워크맨, 컴퓨터, 인터넷 등에 이르기까지 모든 커뮤니케이션 기술로서의 미디어와 기호와 상징의 체계로서 그리고 조직으로서의 미디어와 관련된 제반 능력들을 포괄한다.

이와 관련하여 미디어 리터러시는 미디어 교육과 연계한 미술 교육적 관점에서 다양한 시각적 미디어를 통한 그림이나 영상, 또는 시각적인 진술들을 올바르게 인지하고, 비평적으로 수용하며, 적절하게 활용하고 또 능동적이고 창의적으로 제한할 수 있는 능력들과 숙련된 기술들을 의미한다(황연주, 2003). 미디어 리터러시는 확대된 미술문화의 개념을 수용하여 살아 있는 미적 경험을 줄 수 있는 대중문화나 매스 미디어의 정당성을 옹호한다는 점에서는 이 논문에서 주장하고 있는 의사소통 중심의 시각문화교육과 맥을 같이 하고 있다고 할 수 있다. 또한 오늘날 활용되고 있는 매체들이 다분히 시각 중심적이기는 하지만 시각을 뛰어넘어 청각을 비롯한 다른 감각적 차원을 수용하고 있다는 점에서도 의미 있다.

2) 미디어의 소통과 관련된 연구는 '대중매체이론/커뮤니케이션이론'에서 주로 다루어지고 있다.

그러나 미디어 리터러시는 오늘날 정보전달방식의 두드러진 특징인 매체 중심 현상을 강조한다는 점에서 차이를 보인다. 시각문화교육에서는 매체가 중심이 아니라 매체가 아무리 다양해지더라도 그것은 의사소통을 위한 도구로서 활용될 뿐이다. 개인의 표현과 소통을 위하여 그것을 적절히 다룰 수 있는 도구의 활용능력은 중요하지만 그것은 결국 의사소통을 위한 수단일 뿐이다. 이런 측면에서는 '문화적 리터러시'와 더 많은 유사함을 보인다. 심광현은 문화적 리터러시를 오감과 그에 상응하는 미디어를 다양하게 결합하고 판별하고 표현하고 독해할 수 있는 복합적 능력으로서 문제 텍스트만이 아니라, 이미지와 소리, 촉감과 후각, 신체감각을 다양하게 '절합'할 수 있는 능력으로 정의하고 있다(심광현, 2003: 111).

이처럼 리터러시 개념은 기본적으로 쓰고 읽는 능력, 즉 활용능력으로 해석되는 것이 타당하다. 따라서 '비주얼 리터러시'는 시각이미지의 활용능력으로 시각적으로 쓰고 읽을 수 있는 능력을 말한다. 오늘날 다양한 시각적 문화양식들을 이해하고 그들과의 상호작용을 위해 필요한 능력이다.

리터러시라 할 때, 이는 시각적 이미지와 활용능력으로서 시각적으로 생각하기, 시각적으로 읽기, 시각적으로 쓰기, 그리고 시각적으로 의사소통하기를 포함할 수 있다. 결국 비주얼 리터러시는 시각문화 속에서 학습자가 시각적으로 의사소통할 수 있기 위해 필요한 하위능력이라 할 수 있다.

Seels(1994: 98)는 '리터러시'의 그 변화된 의미를 다음과 같이 서술하였다.

'literate'한 사람은 오늘날 책임 있는 시민으로서의 기능에 필요한 기본적인 것을 배운 교육받은 사람이다. 이러한 의미에 있어서 '리터러시'의 개념은 오늘날 문자의 읽기와 쓰기보다 더욱 많은 것을 요구하는 한 포괄적인 의미를 가진다. 시각적으로 'literate'한 사람은 사회 구성원으로서 책임을 다하는 것이다. 시각적 환경 속에서 시각적으로 소통할 수 없다는 것은 사회적으로 올바른 시민의 역할을 할 수 없음을 말한다. 과거 읽고 쓰는 능력이 사회의 한 구성원으로서 살아가는 능력을 보장했듯이 시각적 문화환경에서 시각적으로 의사소통할 수 있는 능력을 갖는다는 것은 민주주의 교육과 맥을 같이 하는 것이다.

결국 차이를 갖는 것은 시각적으로 의사소통하기 위해서는 시각적 문해력을 길러야 하고 시각적 문해력을 길러 시각적으로 의사소통할 수 있다. 표현과 의사소통이 하나의 행위의 각각 개인적·사회적 측면이라고 할 때, 사회적 맥락성을 중시하는 시각문화교육에서는 발화행위의 사회적 측면인 의사소통을 중심으로 이루어지는

것이 타당하다 할 수 있다.

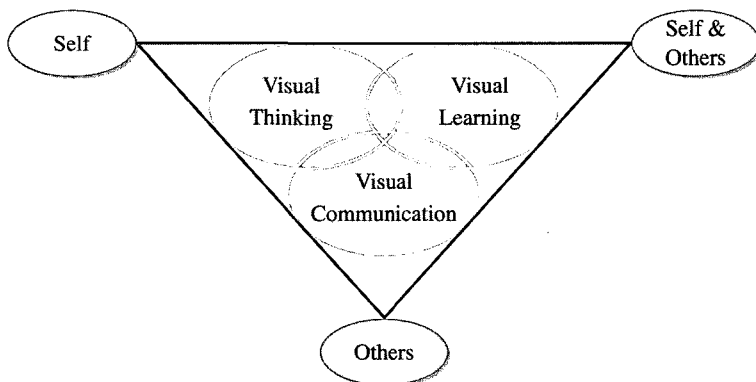
### 3) '비주얼 리터러시' 교육의 구성과 필요성

이러한 시각적 사고, 시각적인 학습, 시각적 커뮤니케이션의 개념들은 한 연속체를 형성한다. '시각적 사고'의 방향에서는 내부적인 성격이 강하다. '시각적 커뮤니케이션' 방향에서는 외부적인 성향이 부각된다. '시각적 학습'은 이러한 두 가지 특성을 지닌다.

관계 대상들은 다음과 같은 차이점을 지니고 있다. '시각적 사고(Visual Thinking)'는 '자아(Self)'에 주위를 기울이고, '시각적 커뮤니케이션(Visual Communication)'은 '타인(Others)'에 주위를 기울인다. '시각적 학습(Visual Learning)'은 '자아와 타인'(Self & Others)의 관계에 있다.

정보화 사회의 커뮤니케이션이 점차 시각적 커뮤니케이션에 의존하는 영상정보화 시대에 대처하기 위해서는 미술과 교육의 역할은 크다고 할 수 있다. 왜냐하면 다른 어떤 교과에서도 그림들을 제작하고 읽는 것이 학습되어지지 않기 때문이며, 그림 제작과 작용 그리고 의미와 밀접하게 관련되어 있는 유일한 교과가 미술과 교육이기 때문이다. 또한 시각적 미디어에 의한 정보들은 시지각을 통해 입수되는 정보들이기 때문에 이것은 미술적 요소가 우선되는 정보라고 할 수도 있다. 따라서 시각적 미디어교육은 다른 어떤 교과보다 시각을 주 대상으로 하는 미술교육을 통해 가장 효과적으로 교육될 수 있다고 볼 수 있다.

뿐만 아니라, 오늘날의 교과이해에 따르면 독일의 경우 미술과 있어 수업은 역사



(그림 3) '비주얼 리터러시' 구성요소의 성향 (Directionality)

적이고 동시대적인 미술 작품들, 건축, 조형 환경 등과 같은 전형적인 미술영역뿐만 아니라, 모든 시각적·미적 현상들을 그 대상으로 하는 '미적 교육'이다. 시각적 미디어는 오늘날 일상생활영역뿐만 아니라 예술영역에서도 하나의 중요한 조형요소로써 작용하고 있다. 미적 교육이 이루어지고 있는 미술교육에서는 당연히 오늘날의 지배적인 시각적 현상이 시각적 미디어와 관련된 교육이 다루어져야 한다. 이를 통해 학생들은 오늘날의 시각적 현상들을 보다 잘 이해하고, 이를 올바르게 생활 문화의 표현수단으로 활용할 수 있게 되며 또한 오늘날과 미래의 사회·문화적 삶에 보다 주체적이고 능동적으로 대처하고 또 미적·질적으로 참여할 수 있게 되는 것이다. 이러한 점에서 시각적 미디어들이 점차 지배적인 현대의 시각문화의 시대를 맞아 시각적 미디어 교육은 미술교육에서 필수 불가결하다 할 수 있다.

오늘날 시각문화의 대표적인 양상은 시각적 미디어에 의한 문화적 현상이라 할 수 있다. 시각적 미디어는 주로 사진, 영화, 텔레비전, 비디오, 광고, 컴퓨터 영상 등과 같이 대량으로 복제되는 시각적 이미지들 또는 시각적인 정보를 전달하는 매체들이라 할 수 있다. 이러한 시각적 미디어는 현대인들의 이미지 소비에 있어서 중심적인 위치에 있으며, 그 현상은 앞으로도 더욱 가속화될 것이다. 특히, 최근에는 컴퓨터와 정보통신 기술의 발달과 더불어 등장한 새로운 시각적 문화양상으로서 디지털에 의한 이미지 창출이 기존에 존재해 온 아날로그 영상의 생산방식에 많은 영향을 미치고 있으며, 여러 사회 문화적인 인자들과 역동적으로 상호작용하면서 많은 시각적인 문화변동을 일으키고 있다.

'비주얼 리터러시' 교육은 시각적 미디어로 둘러싸인 오늘날의 사회·문화적 환경에서 교육에 새로운 변화와 요구를 반영하는 것으로서 종래의 문자교육과 같이 시각적 영역에서도 교육이 이루어져야 한다는 것이다. '비주얼 리터러시'의 육성이 바로 시각적 미디어 교육의 목표라고도 할 수 있을 것이다. 이것은 삶의 영역에 있어서 개개인을 가능한 올바르게, 능동적인 시각적 미디어 소비자 및 생산자로 이끌기 위한 것이기도 하다.

'비주얼 리터러시'의 구성요소는 시각적 미디어와 관련된 인지능력, 비판적인 수용능력, 적절한 활용능력, 능동적인 제작능력 그리고 창의적인 조형능력으로 크게 구분할 수 있는데, 이것은 또한 '비주얼 리터러시' 교육을 통해 길러질 수 있는 능력이기도 하다.

(1) 시각적 인지능력

일반적으로 세계는 인지과정을 통해서 인식된다. 인지과정을 거쳐 우리는 우리들의 자화상과 우리들의 환경에 대한 이미지를 수용하고 조절한다. 왜냐하면 인지(Wahrnehmung)라는 것은 “모든 지식과 인식의 기초”(Pttinger 1997 : 76)가 되기 때문이다. 보다 의미 있고 의식적인 이지를 위해서는 다양한 시각적 미디어와 관련된 구조, 조형형식 그리고 작용가능성을 이해하고, 인식하고 그리고 구별할 수 있는 능력이 요구된다.

(2) 비판적인 수용능력

‘비주얼 리터러시’는 아이들을 계몽된 비판적인 수용자, 즉, 능동적이고 자립적인 미디어 수요자로 만들어야 한다. 시각적 미디어물과의 분석적이고 비판적인 활동은 단순한 수동적 소비자로부터 능동적인 수용자로 만든다. 비판적인 수용능력은 시각적 미디어 제공물의 내용, 의도 및 형식과 관련해서 분석하고, 통속적인 미디어 그림들을 미적인 척도 위에서 비판적으로 판단하는 활동을 통해서 길러질 수 있으며, 그러한 활동을 통하여 일반적으로 사람들은 적절한 견지와 의견에 이르게 된다.

(3) 적절한 활용능력

‘비주얼 리터러시’는 또한 정보, 휴식, 긴장완화, 학습, 미술감상, 창작활동 그리고 특히 커뮤니케이션을 위해 현존하는 시각적 미디어 제공물들을 의미 있게 활용하는 것과 관련된다. 시각적 미디어를 목적에 따라 적절하게 학교나 개인적인 삶의 영역에서 활용하기 위해서는 학생들이 사용하는 방법, 즉 기술적인 도구로써 미디어를 스스로 활용하고 다루는 숙련된 기능이 요구되며 그리고 다양한 미디어의 생산물들로부터 자신의 필요에 따라 의미 있게 선택할 수 있는 능력 또한 필요하다. 그로 인해 사회적인 커뮤니케이션에 보다 능동적으로 참여할 수 있게 되는 것이다.

(4) 능동적인 제작능력

‘비주얼 리터러시’ 교육에 있어서 특히 제작적인 측면은 필수 불가결하다. 그것은 다양한 시각적 현상들을 실질적으로 제작하고 표현하는 직접적인 경험을 통해서 더욱 발전되어질 수 있기 때문이다. 시각적 메시지를 실질적으로 제작하는 과정에서 학생들은 특정 시각적 미디어와 관련된 다양한 시각적 언어들에 대한 이해를 더욱 구체적으로 할 수 있게 되며, 필요에 따라 더욱 효과적으로 활용할 수 있게 된다. 학

생들은 그들의 생각과 아이디어를 시각적 미디어를 통하여 표현할 수 있어야 하는데, 이를 위해서는 특정 미디어의 기본적인 조형원리를 알아야 하고, 다양한 표현수단과 표현 가능성들을 실질적으로 탐색하고 경험해 보아야 한다.

#### (5) 창의적인 조형능력

창의력은 빠른 테크놀로지의 변화와 더불어 “항상 새롭고 보다 질 좋은 이미지에 대한 상승하는 요구”의 시대에 있어서 필수 불가결한 것으로 간주될 수 있다. 새로운 조형가능성은 많은 새로운 창조를 가능하게 한다. 따라서 새로운 기술적인 미디어를 이용한 그림의 제작은 창의력 발달의 잠재성을 함유하고 있다고 할 수 있다. 또한 창의적인 조형능력은 생산물을 예술적이고 미적으로 품격화할 수 있다. 그 때문에 학생들을 통속적인 시각적 매스미디어로부터 예술적·미적으로 승화된 매스 미디어와의 관계로 이끌어 준다고 할 수 있다. 그러므로 미술교육에 있어 ‘비주얼 리터러시’ 교육을 위한 영상언어를 효율적으로 전달·수용하기 위해서는 우선 각각의 영상정보의 분석을 통해 그 구성원리를 이해하여야 한다.

결론적으로 ‘비주얼 리터러시 교육’은 학생들이 영상 미디어를 올바르게 이해하고, 분별력 있고, 비판적으로 수용하며, 적절하고 의미 있게 활용하고 그리고 주체적이고 창의적으로 제작할 수 있도록 이끌어 준다. 더 나아가 새로운 매체를 이용한 예술적인 창작활동으로도 나아가게 한다. 이것은 통합적 접근에 의해 이루어질 수 있으며 또한 실생활과의 직접적인 연관을 통해 더욱 강화될 수 있다.

## 2. 뉴 미디어와 문화교육

미술, 시각문화, 물질문화, 미디어연구, 시각연구 등 21세기 미술교육은 무엇이어야 하는가?라는 물음에 Poster는 미디어연구(media research)가 문화적 대상들이 받아들여지는 ‘물질적 형식’을 인정하기에 더 적절한 용어라고 주장한다(Keren Keifer-Boyd, 2003, 재인용). 이러한 주장은 두 가지 면에서 시사점을 찾아볼 수 있다. 첫째, 현대 미술이 매체적 특성, 물질적 특성이 강하게 부각되고 있음을 반증하는 것이고, 둘째, 시각성이나 시각의 독점적인 권위를 인정하지 않는다는 점이다. 시각적이라는 것은 항상 비시각적인 것을 통하여 또는 비시각적인 것과 함께 만들어지기 때문이다.



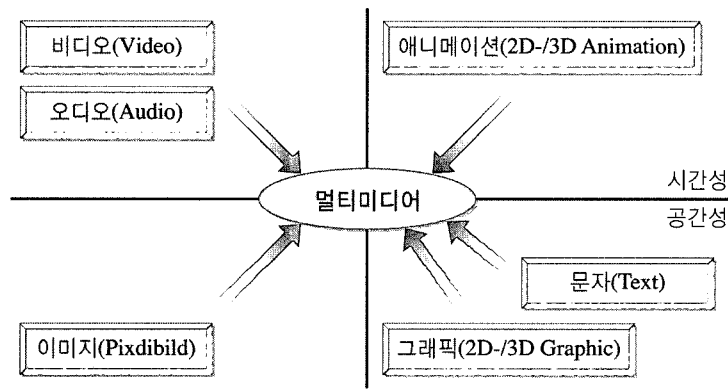
미디어의 의미는 기술적 의미에서 커뮤니케이션의 내용을 운반하는 중간자 역할을 뜻하며(황연주, 2003), 일반적으로 미디어는 텔레비전이나 신문 등 매스미디어를 가리킨다. 따라서 미디어 아트<sup>3)</sup>란 현대 커뮤니케이션의 주요 수단인 대중매체를 미술에 도입한 것으로서 책이나 잡지·신문·만화·포스터·음반·사진·영화·라디오·텔레비전·비디오·컴퓨터 등 대중에게 파급효과가 큰 의사소통 수단의 형태를 빌려 제작된 작품들을 통칭한다. 기술의 발전을 배경으로 그동안 대중매체에 의해 큰 영향을 받아왔던 미술이 비디오 아트를 통해 대중매체가 지닌 부정적인 측면을 밝히거나 미디어에 의한 정보조작 등을 비판하는 입장을 취하면서 이제는 매스 미디어에 적극적으로 반응하는 것이다 이때의 미디어를 통해 만들어지는 시각적 양상들은 미술이란 영역에만 국한되지도 않고, 시각적 영역에도 제한되지 않는다. 오늘날 문화의 가장 큰 특징 중의 하나인 '미디어'는 미술과 시각성을 넘어서 있다고 할 수 있다.

제7차 미술과 교육과정(1997)에 의하면, 미술은 느낌과 생각을 시각적 조형 언어를 통하여 창조, 발전시켜 나가는 예술의 한 영역이며, 미술은 그 시대 문화를 기록하고 반영하기 때문에 미술문화를 통하여 과거와 현재를 이해하고 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있다고 정의하였다. 미술교육의 목적 중에는 미술 문화를 이해, 계승, 발전시킬 수 있는 능력과 역사적·문화적 맥락에서 미술을 이해하고 애호하는 태도를 가지게 하며, 전통 문화에 대한 자긍심을 길러 미술적 창조에 기여하

3) 1920년대에 전조를 보인 미디어 아트는 제1,2차 세계대전을 통한 대중매체의 기술적 발전과 매스컴 이론의 영향에 따라 1960년대에 대두하였고, 1970년대 이후 본격적으로 발전하였다. 거리미술, 사운드아트, 메일아트 등과도 관련을 맺고 있다.

도록 하는 것으로 미술문화에 대하여 언급하고 있다. 이는 DBAE(Discipline Based art Education)의 영향으로 미술교육에서 이해교육이 강조됨으로써 미술작품을 통하여 미적 안목을 길러 미술문화를 이해하는 능력을 기르고자 한 것이다. 여기서 미술문화란 어린이의 표현만을 다루는 미술교육이 아니라 어린이 표현을 넘어서 미술교육에 작품의 세계를 받아들인 용어이다.

\* 다양한 미디어 결합에 의한 멀티미디어의 생성



컴퓨터를 통한 다양한 미디어의 통합은 새로운 미디어, 즉 '멀티 미디어' 라는 독특한 유형을 산출해 낸다. 멀티미디어는 결국 컴퓨터의 발달과 더불어 등장한 뉴미디어로, 영상, 음성, 문자 등의 다양한 형태로 이루어진 정보들을 하나의 미디어로 통합해서 제공하면서 이용자와의 상호 작용적인 기능을 가진다.

(1) 사진(photo)

사진기를 기계적으로 이해하고 사진의 원리, 특성을 설명한다.

사진 이미지에 대한 의미의 해석과 판단하고, 수집한 사진을 이용하여 사회문제나 자신의 심리상태를 표현한다.

-사진을 활용한 표현활동/표현기법의 다양성/찰흙 제작, 콜라주





(2) 만화(animation)와 일러스트레이션(illustration)

의도적으로 단순화, 과장, 생략, 변형하여 묘사한다. 학생들의 의사표현 매체로 유용하며 언어를 통해 내용을 상징화할 수 있다. 그리기 영역에서 듣고, 그리기, 상상하기 등과 관련하여 다양하게 지도 할 수 있다.



(3) 컴퓨터 그래픽

보는 사람으로 하여금 쉽고, 정확하게 내용을 전달한다. 광고, 동화, 출판, 패션, 학교 교육 등 사진, 만화와 활용하여 교육한다.

컴퓨터와 일반 회화 작품을 위한 도구 또는 재료와의 차이점을 교육주변에 있는 많은 영상물들을 몽타주화시킨다. 다양한 그래픽 프로그램을 이용하여 이미지를 제작하고 다양한 시각적 매체를 활용하는 교육이다.

(4) 플레이(play) & 액션(action)

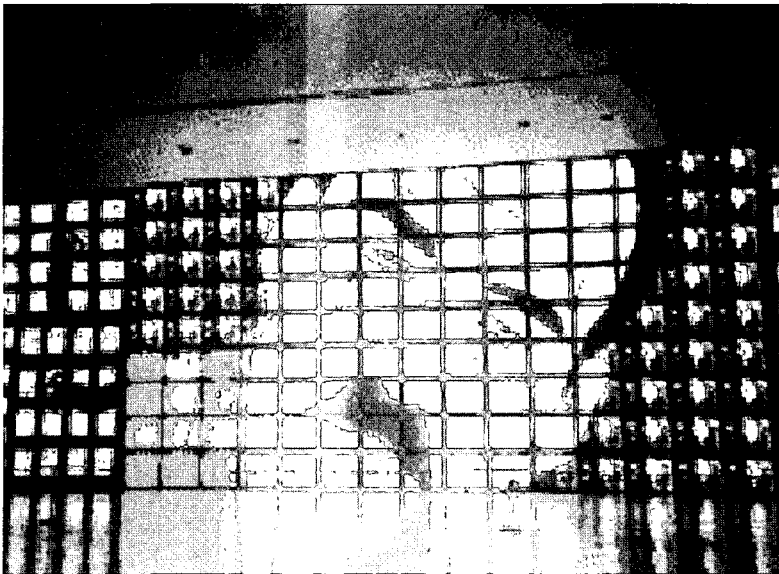
놀이와 행위의 영역에서 학생의 행동과 모든 조형 활동이 함께 작품이 된다. 움직임과 행동, 자극에 대한 반응과 관련 사회, 정치, 환경 등의 시사성 있는 문제를 주제로 채택, 대중매체를 미술과 수업에 수용한다.

\* 디지털 미디어의 수업 적용 사례

학자 및 기관	특징	종류	수업에서 활용되어질 수 있는 예
인쇄미디어	동시적인 그림언어	텍스트와 레이아웃, 디지털 그림의 제작과 조작	신문, 포스터, 안내서, 응용그래픽, 사진조작
애니메이션, 비디오	연속적인 그림언어	비디오 촬영과 비디오 제작, 미디어 게임	트릭필름, 비디오 다큐멘터리, 영화, 뮤직클럽, 실험적인 극이나 설치
멀티미디어	상호적인 그림언어	하이퍼미디어, 컴퓨터게임, 학습용 프로그램, 시뮬레이션	프리젠테이션, 레포트에 적용, 에듀 테인먼트
인터넷	상호적인 그림언어	협력유형들 (Kooperationsformen) 커뮤니케이션의 형태	홈페이지, 인터넷상의 프로젝트 작업, 학습용 프로그램, 프로젝트 데이터 축적장치(Projektdatenbanken)

디지털 영상은 오늘날의 시각적 미디어에서 중심적인 역할을 하는 것으로써 그것에 대한 접근은 여러 학자들과 교수들이 다양한 내용과 방법으로 하고 있다.

미술교육에서 디지털 혁명의 상징으로서 새로운 미디어, 즉 컴퓨터를 인쇄미디어, 애니메이션과 비디오, 멀티미디어, 인터넷과 같은 네 가지의 유형 아래에서 지도되어질 수 있다.



포스트모던 미술작품에 대한 학생들의 초기 반응에서 포스트모던 미술작품의 외형적 표현 특성과 작품에 함축된 담론을 적절히 연결시키지 못하는 현상을 살펴볼 수 있었다. 그리고 그 원인으로 표현 특성이 가져다 주는 느낌이나 효과를 작품의 주제와 관련시키는 활동의 부족과 포스트모던 미술작품 감상에 있어 표현재료와 표현방법에 대한 편중을 제시하였다. 결국 이 문제는 학습자들에게 포스트모던 미술작품의 제작과정에 있어 주제표현과 표현방법 사이의 관계를 생각해 보게 하는 구체적·시각적 변용을 체험할 수 있는 기회 제공으로 해결될 수 있으리라 생각한다.

포토샵과 같은 그래픽 프로그램은 초등학교 고학년 학생들에게 손쉽게 작품의 시각적 변용과정과 효과를 체험하게 할 수 있다고 본다. 특히, 포토샵은 포스트모더니즘에서 다루고 있는 레이어의 개념을 채택하고 있으며 다양한 레이어를 활용해 도용·혼용·병치·재 맥락화·패러디·대중화·이미지와 텍스트의 상호작용, 응시

등과 같은 포스트 모던 미술작품의 특성을 손쉽게 직접 구현하고 그에 따른 효과를 느끼게 할 수 있다. 실제적으로 포스트모던 미술 작품의 표현방법과 함축적 의미들을 함께 습득시키기 위해 가능한 몇 가지 활동 예를 든다면 다음과 같다.

첫째, 자신의 얼굴 사진이나 자신과 관련된 다양한 물건 이미지를 기존의 다른 작품에 복사해 넣음으로써 기존의 작품이 가지던 의미를 다르게 구성하는 재배경화 과정을 경험하게 할 수 있다. 물론 이러한 절차적 활동을 통해 포스트모던 미술작품의 표현특성을 이해하면서 기존의 이미지에 새로운 이미지를 첨가시켰을 때 일어날 수 있는 해체나 의미 변화를 함께 경험하게 될 것이다.

둘째, 포토샵 프로그램을 이용해 이미지의 무제한적 복사가 가능하다. 그리고 색채, 형태, 위치, 방향 변환 등과 같은 다양한 이미지 변용 효과를 쉽게 확인할 수 있다. 특히 이미지의 무제한적 복사와 변용 효과를 이용하면 와홀의 작품과 같이 기계적으로 반복되는 이미지를 무한히 쉽게 생산해 낼 수 있게 된다. 이러한 손쉬운 제작 활동은 마치 실크스크린을 통해 손쉽게 이미지를 대중화시키는 작업절차에 대한 이해와 함께 같은 이미지를 무수히 복제하는 활동을 통해 대량생산품을 바라보는 팝 아티스트들의 견해와 어떤 것이 원본 작품인지를 잊어버리는 경험을 하게 되어 팝 아트가 추구한 것과 같이 작품의 유일성이나 독창성에 의문을 갖게 되는 경험을 하게 될 것이다.

셋째, 포토샵 프로그램을 이용해 이미지의 무한한 확대 및 축소가 가능하다. 이미지를 무한히 확대하거나 축소시키는 활동을 통해 학생들은 응기라는 표현 효과를 간접적으로 체험할 수 있을 것이다. 확대되어진 사진 속의 인물이 자신을 바라보는 듯한 느낌을 체험할 수 있을 것이며 반대로 축소시켜 버린 사진 속의 인물을 통해 응시의 주체 또는 대상을 제거시켜 버릴 수도 있을 것이다.

넷째, 포토샵 프로그램에 포함된 드로잉 기능이나 다양한 필터 효과를 이용해 기존 이미지의 변용이 가능하다. 학생들은 모나리자 그림을 가져다 놓고 뒤상과 같이 수염을 그려볼 수도 있다. 또는 다른 그림에 여러 가지 필터 효과를 가하여 이미지를 변용시킬 수도 있으며 그러한 활동을 통해 원본과는 다른 자신만의 또 다른 작품을 만들어 낼 수도 있다. 이러한 활동을 통해 학습자들은 도용이나 병치와 같은 특성을 체험하게 되며 적용하는 효과에 따라 달라지는 원본 이미지의 해체를 경험할 수 있을 것이다.

다섯째, 포토샵 프로그램의 텍스트 첨가 기능을 이용해 텍스트와 이미지의 상호

작용을 체험할 수 있다. 서로 무관한 텍스트와 이미지로 한 화면을 구성하게 하여 화면의 복잡함이나 아이러니를 경험하게 할 수도 있을 것이다. 텍스트의 크기나 위치를 조절하여 작품의 변화를 경험하게 할 수도 있을 것이다. 또는 현대 사회의 단편을 보여 주는 이미지를 무관한 텍스트와 결합해 화면을 구성해 보게 하는 활동을 통해 학생들은 전체 화면이 주는 복잡함과 함께 현대 사회의 복잡함을 바라보게 할 수도 있을 것이다.

### 3. 비주얼 커뮤니케이션 교육(Visual communication)

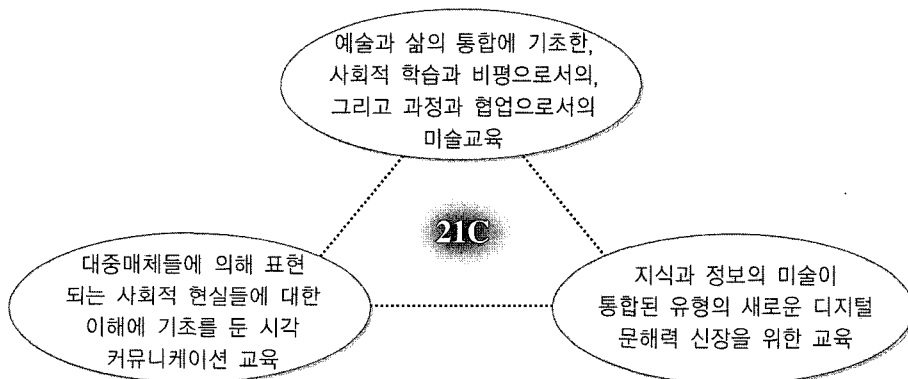
21세기 미술교육의 방향과 통합적인 조형교육은 예술과 삶의 통합에 기초한 사회적 학습과 비평으로서의, 그리고 과정과 협업으로서의 미술교육이 이루어져야 한다.

또한 대중매체들에 의해 표현되는 사회적 현실들에 대한 이해에 기초를 둔 시각 커뮤니케이션 교육은 통합적인 조형교육의 대안이다. 그러므로 지식과 정보와 미술이 통합된 유형의 새로운 디지털 이해력 신장을 위한 교육이 미래의 인재를 양성하기 위한 방향이다.

시각 커뮤니케이션 교육에 대한 이러한 논의는 본 논문에서 제안하고자 하는 문화교육에 다음과 같은 함의를 갖는다.

첫째, 시각문화의 범위에서 볼 때 시각 커뮤니케이션 교육은 학습자의 일상의 맥락을 구성하는 시각물을 토대로 구성되어야 한다.

둘째, 시각문화의 개념에 비추어 볼 때 시각 커뮤니케이션 교육은 시각예술을 매개로 통합적인 지식을 추구해야 한다.



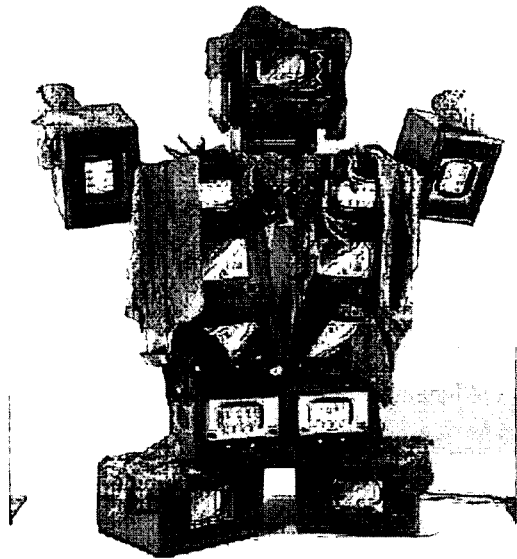
셋째, 시각문화의 상경과 관련하여 볼 때 이 시각 커뮤니케이션 교육 목표로 하는 문화적 능력의 향상이라는 것은 시각문화를 이해하고 소통할 수 있다는 것이다.

이것은 인간이 의사를 표현하고 사회를 만들어내며 연대감을 형성할 수 있는 시각적 의사소통 행위의 수단을 가져야 한다는 것을 의미한다. 학습자의 시각적 의사소통 능력이라는 것은 정보 전달자로서 시각이미지로 표현하는 과정에서, 정보수신자로서 시각이미지를 이해하는 과정에서, 나아가 학습자가 시각적으로 의사소통하는 과정에서 성취된다고 할 수 있다.

미술교육에서 시각 커뮤니케이션을 가르쳐야 한다는 생각이 확산되고 있다.<sup>4)</sup> 이 같은 현상이 시대·사회적 변화에 따른 미술계와 교육계의 변화를 배경으로 하고 있음은 물론이다. 그러나 또 한편으로는 지금까지 학교교육에서 교과로서의 미술의 정당성을 찾고자 하는 노력과도 연결되어 있다고 할 수 있다.

넓은 의미에서 교육은 그 사회에서 요구되는 지식, 기능, 가치관, 태도를 통해 사회가 필요로 하는 새로운 구성원을 길러내는 데 목적이 있다. 교육은 동서양을 막론하고 어느 시대에나 문화를 반영, 유지, 전달할 뿐 아니라 그것을 비판하고 창조하는 힘을 기르는 역할을 해왔다. 우리는 이것을 교육의 문화재구성 역할이라고 부른다. 따라서 문화는 교육의 목적과 자원이 된다고 할 수 있으며, 미술교육에서 교육의 자원으로 시각문화를 고려함은 당연한 일이기도 하다.

그러나 시각 커뮤니케이션을



4) 문화에서 시각적 요소의 중요성이 강조되면서, 비주얼 감각이 개인의 능력을 평가하는 중요한 잣대가 되고 있다. 비주얼 지수(VQ)란 이미지 경쟁시대의 비주얼적 감각 능력을 나타내는 말로서 단순히 그림을 잘 그리는 능력이 아니라 시각적으로 연상하고, 생각하고, 인식할 수 있는 능력을 가리킨다. 뿐만 아니라 순간적으로 생각하고 발상을 전환하는 힘, 남다른 것을 볼 수 있는 힘, 감성적으로 바라보는 힘, 고급스러움을 인식할 수 있는 힘들 '남다르게 보고, 남다르게 생각하는 힘'을 포괄적으로 의미한다.

가르친다는 것은 단순히 시각 세계에서 일어난 폭넓은 범위의 변화를 무비판적으로 수용하는 문제가 아니다. 즉 그것은 이러한 변화를 이해하기 위한 전문분야를 확장하고 그것의 의미에 대한 통찰력을 기르는 과정이라고 할 수 있다(Freedman, 2003: 38.).

사람들이 '미술', '시각미술' 또는 '시각 커뮤니케이션 교육'라는 용어를 사용할 때 그것이 의미하는 것은 무엇인가? 오늘날 미술계에서는 '시각예술', '조형예술', '컨템퍼러리 아트(contemporary art)' 또는 장르를 가리키는 '설치미술', '비디오아트' 등 다양한 용어가 함께 쓰이고 있다. 그만큼 일반인에게 친숙한 '미술'이란 말은 교과서적 명칭이 되어가고 있다. 모던(modern)관점에서는 미술의 영역을 따로 구분하고 다른 시각문화의 영역과는 엄격히 구별되어야 한다고 생각하였다. 경계를 분명히 하면 할수록 미술의 정체성이 명확해진다고 생각했기 때문이다. 따라서 미술이란 회화, 조소, 공예 등의 이름으로 묶어낼 수 있는 영역들이 한정되어 있을 때 적합했던 용어이다. 그러나 오늘날의 시각적 양상들은 영역간의 경계를 허물면서 과거에 비해 상당히 복합적인 형식으로 변모하고 있고, 다양해지는 시각 세계만큼이나 그 내용을 담아내기 위해 다양한 용어들이 함께 쓰이고 있다고 할 수 있다.

시각 커뮤니케이션 교육의 정의는 다양하게 제시되고 있다 그것은 앞에서 언급했던 대로 '문화'란 용어는 물론 '시각'이란 용어까지도 모두 광범위하게 쓰이기 때문이며, 시각예술의 세계가 다양해질수록 더욱 그러하다. 그렇다고 해서 만족스러운 개념 규정을 위하여 기존 문화에 관한 개념에 시각적 경험에 대한 생각을 단순히 접목시킬 수는 없다(Mitchell, 1995: 208). 이는 시각, 비전, 문화 등에 대한 기존의 개념을 단순히 떠맡는 문제가 아니다. 이 용어들의 개념과 정의를 시각문화라는 용어와의 서로에 대한 관계에 관하여 직렬로 연결하여야 한다(Barnard, 2002: 10)

정보화 사회의 커뮤니케이션이 점차 시각적 커뮤니케이션에 의존하는 영상정보화 시대에 대처하기 위해서는 미술과 교육의 역할은 크다고 할 수 있다. 왜냐하면 다른 어떤 교과에서도 그림들을 제작하고 읽는 것이 학습되어지지 않기 때문이며, 그림 제작과 작용 그리고 의미와 밀접하게 관련되어 있는 유일한 교과가 미술과 교육이기 때문이다. 또한 시각적 미디어에 의한 정보들은 시 시각을 통해 입수되는 정보들이기 때문에 이것은 미술적 요소가 우선되는 정보라고 할 수도 있다. 따라서 시각적 미디어교육은 다른 어떤 교과보다 시각을 주 대상으로 하는 미술교육을 통해

가장 효과적으로 교육될 수 있다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라, 오늘날의 교과이해에 따르면 독일의 경우 미술과 있어 수업은 역사적이고 동시대적인 미술작품들, 건축, 조형 환경 등과 같은 전형적인 미술영역뿐만 아니라, 모든 시각적·미적 현상들을 그 대상으로 하는 '미적 교육'이다. 시각적 미디어는 오늘날 일상생활영역뿐만 아니라 예술영역에서도 하나의 중요한 조형요소로써 작용하고 있다.

미적 교육이 이루어지고 있는 미술교육에서는 당연히 오늘날의 지배적인 시각적 현상이 시각적 미디어와 관련된 교육이 다루어져야 한다. 이를 통해 학생들은 오늘날의 시각적 현상들을 보다 잘 이해하고, 이를 올바르게 생활 문화의 표현수단으로 활용할 수 있게 되며 또한 오늘날과 미래의 사회·문화적 삶에 보다 주체적이고 능동적으로 대처하고 또 미적·질적으로 참여할 수 있게 되는 것이다. 이러한 점에서 시각적 미디어들이 점차 지배적인 현대의 시각문화의 시대를 맞아 시각적 미디어 교육은 미술교육에서 필수 불가결하다 할 수 있다.

'영상정보화 사회'의 도래와 더불어 미디어 세계에 있어 영상화는 커뮤니케이션 문화의 한 변화를 의미하며, 인간 사고구조의 변화를 의미하기도 한다. 하지만 오늘날의 텔레비전이나 영화, 비디오, 컴퓨터 등과 같은 시각적 미디어에서 제시되는 영상물들은 몇 가지 새로운 문제점들을 안고 있다.

첫째, 미디어를 통해 중재된 영상들은 사실을 그대로 반영하는 것이 아니라, 인위적으로 조작된 가상의 세계, 즉 허구적인 사실을 다룬다. 더욱이 컴퓨터 테크놀로지의 발전은 이미지의 존재방식을 새로운 패러다임에서 종합하고 재편하고 있다. 디지털에 의한 사실적 영상의 변화와 조작 또는 순수 디지털에 의한 영상 그리고 이들의 합성은 오늘날의 영상제작에 있어서 하나의 관행이 되었으며, 그것은 또한 실제 세계와 구별하기 힘들 정도로 거의 완벽한 경지에 이르렀다

둘째, 디지털 효과의 도입과 영상기술의 놀라운 발전은 폭력적이고 파괴적인 장면의 스펙터클을 더욱 강화하고 있다. 또한 케이블, 위성, 디지털텔레비전에 의한 다채널 시대는 채널 수의 증가 못지않게 저질 프로그램의 수를 증가시켰으며, 프로그램 경쟁에 의해 선정적인 장면은 현저히 증가하고 있다. 나날이 증가하고 있는 이러한 영상물들에 쉽게 노출되어 있는 오늘날의 어린이와 청소년들은 아직 자아 정체성이 확립되어 있지 않은 상태이기 때문에, 쉽게 그러한 영상물에 현혹되거나 잘못된 자아를 형성할 수 있는 가능성이 매우 높아졌다는 데 문제가 있다.

셋째, 컴퓨터 게임과 가상현실과 같은 상호작용적 영상에서 어린이들은 그것을

마치 사실처럼 인지할 수 있다는 것이다. 왜냐하면 물리적으로 존재하는 실재 공간과 컴퓨터에 의해 만들어진 가상세계가 단지 관찰되는 것이 아니라 의식적으로 경험되기 때문이다.

영상기술의 변화는 기존의 현실적 신뢰성을 바탕으로 한 영상에 대한 새로운 이해와 맥락적 지식을 요구하고 있다. 그리고 다중채널과 같이 영상매체의 증가만큼이나 늘어난 저질 프로그램과 저질 영상 속에서 질적으로 좋은 프로그램과 영상을 변별·판단할 수 있는 능력이 그 어느 때보다 필요하게 되었다. 이제 교육은 이러한 대중매체의 역기능적 폐해를 지적하면서 어린이와 청소년들을 그러한 것들로부터 보호하려는 입장만을 취할 것이 아니라, 새로운 사회·문화적 환경에 보다 능동적으로 대처할 수 있는 지식과 경험을 제공할 필요가 있다고 여겨진다. 시각적 미디어 교육은 바로 이러한 영상정보의 범람 속을 살아가는 현대와 미래인에게 필요한 교육 중의 하나가 된다고 생각한다.

## V. 결 론

학습자의 문화적 환경의 변화에도 불구하고 이제까지 미술과 교육은 문화적 맥락을 제대로 수용하지 못함으로써 문화적 능력을 기르는 데 한계를 가지고 있다는 지적을 받고 있다. 본 논문에서는 이러한 문제의 원인이 기존 교육과정의 형식적·탈맥락적 성격에 있다고 보고 문화 환경의 변화에 근거하여 미술교육을 시각문화교육이라는 큰 범주 안에서 폭넓게 논의할 것을 제안하였다.

통합적 조형교육의 대안으로서 시각문화에 대한 이러한 논의는 본 논문에서 다음과 같은 함의를 갖는다.

첫째, 시각문화의 범위에서 볼 때 시각문화교육은 학습자의 일상의 맥락을 구성하는 시각물을 토대로 구성되어야 한다.

둘째, 시각문화의 개념에 비추어 볼 때 시각문화교육은 시각예술을 매개로 통합적인 지식을 추구해야 한다.

셋째, 시각문화의 성격과 관련하여 볼 때 시각문화교육이 목표로 하는 문화적 능력의 향상이라는 것은 시각문화를 이해하고 소통할 수 있다는 것이다.

이것은 인간이 의사를 표현하고 사회를 만들어내며 연대감을 형성할 수 있는 시



각적 의사소통 행위의 수단을 가져야 한다는 것을 의미한다. 학습자의 시각적 의사소통 능력이라는 것은 정보 전달자로서 시각이미지로 표현하는 과정에서, 정보수신자로서 시각이미지를 이해하는 과정에서, 나아가 학습자가 시각적으로 의사소통하는 과정에서 성취된다고 할 수 있다.

현재는 미술교육에서 시각문화를 가르쳐야 한다는 생각이 확산되고 있다. 이 같은 현상이 시대·사회적 변화에 따른 미술계와 교육계의 변화를 배경으로 하고 있음은 물론이다. 그러나 또 한편으로는 지금까지 학교교육에서 교과로서의 미술의 정당성을 찾고자 하는 노력과도 연결되어 있다고 할 수 있다.

넓은 의미에서 교육은 그 사회에서 요구되는 지식, 기능, 가치관, 태도를 통해 사회가 필요로 하는 새로운 구성원을 길러내는 데 목적이 있다. 교육은 동서양을 막론하고 어느 시대에도 문화를 반영, 유지, 전달할 뿐 아니라 그것을 비판하고 창조하는 힘을 기르는 역할을 해왔다. 우리는 이것을 교육의 문화 재구성 역할이라고 부른다. 따라서 문화는 교육의 목적과 자원이 된다고 할 수 있으며, 미술교육에서 교육의 자원으로 시각문화를 고려함은 당연한 일이기도 하다.

본 논문의 연구 결과 미술교육에서 시각적 미디어 교육을 통해 얻을 수 있는 효과는 다음과 같다.

- 1) 시각적 미디어 교육은 학생들에게 일상생활 속에 존재하는 시각적 미디어에 의한 시각문화를 올바르게 이해하고, 이와 같은 환경에 민감하게 반응하고 대처할 수 있는 영상적 감수성을 함양하도록 도와 줄 것이다.
- 2) 학생들에게 새로운 매체를 이용한 현대의 다양한 미술문화를 이해하는 데 도움을 줄 것이다. 예술은 항상 기술의 발전과 더불어 그 표현재료와 표현양식에 있어 발전하여 왔는데, 미디어 아트는 또한 현대의 기술문명을 잘 반영해 주는 문화적 산물이다.
- 3) 학생들에게 새로운 표현매체를 이용한 새로운 시각적 조형경험을 할 수 있는 계기를 마련해 준다. 학생들은 이러한 경험을 바탕으로 해서 자신이 표현하고자 하는 조형 활동(예를 들어 웹 사이트 만들기, 과제물 프레젠테이션 등)에 필요에 따라 이용하거나, 더 나아가서는 새로운 예술적 창작활동 또는 직업으로 발전시키는 계기를 가지게 될 것이다.
- 4) 학생들은 지금까지 학교의 미술교육에서 소홀히 다루어져 온 공간에 시간의

개념이 개입된 동영상에 대한 교육을 받을 기회를 가지게 될 것이다. 이를 통해서 일상생활 속에서 흔하게 접하면서 그들 생활의 일부가 된 텔레비전, 영화, 비디오, 컴퓨터 게임 등과 같은 시각 매체들을 읽을 수 있는 눈을 조금씩 가지게 될 것이다.

- 4) 미술수업에서 기존의 조형적 활동에 흥미를 잃은 학생들이나 특히 초등학교 고학년쯤에 나타나는 인지능력과 표현능력의 차이에서 오는 자신감 상실을 겪고 있는 학생들에게 새로운 매체에 의한 조형 활동은 그들이 미술수업과 조형 제작에 지속적으로 흥미를 가질 수 있도록 할 것이다.
- 5) 학생들에게 영상 정보화 사회에 대처한 시각적 커뮤니케이션 능력을 배양시켜 줄 수 있을 것이다. 영상은 오늘날의 정보화 사회에 있어 커뮤니케이션의 중요한 구성요소로 자리 잡고 있다. 시각적 커뮤니케이션은 정보전달의 효율성 못지않게 그 사회의 문화적·미적 수준을 표출하는 중요한 부분이기도 하다.
- 6) 디지털 영상교육은 미래의 영상 정보화 사회에 활동할 유능한 인재 양성적 측면에서도 의미가 있을 것이다. 21세기의 사회가 문화사회라면, 시각문화에 대한 보다 미적·질적으로 우수한 문화의 창출은 중요한 사회적 교육적 과제이기도 하다.
- 7) 시각적 미디어 교육은 오늘날 영상 미디어 사회에서 필요한 기본적 미적·시각적 능력의 육성에 중요하게 작용할 것이며, 학생들을 점차적으로 증가하는 영상 정보화 사회에 보다 주체적이고 능동적으로 참여하게 할 것이다.

따라서 미술교육이 변화·발전된 사회·문화적인 환경과 오늘날과 미래를 살아가는 학생들의 문화수용 형태 및 의식에 부응하기 위해서는 새로운 시각문화에 대한 학습의 장을 마련하여야 하며, 보다 체계적이고 적극적인 차원에서의 시각적 미디어 교육과 관련된 프로그램들이 많이 개발되어야 한다고 본다. 무엇보다도 시각적 미디어 교육을 위한 교사들의 기본적인 지도능력의 배양에 힘을 기울여야 한다. 이를 위한 체계적이고 지속적인 연수가 마련되어야 하며, 교사 양성기관인 교육대학교의 교육과정에서도 이와 관련된 내용이 다루어져야 한다.

이런 점에서 미술과에서 이루어지는 시각적 미디어 교육에서 주의해야 할 점은, 미디어의 기술적 문제는 부차적인 것으로 간주해야 한다는 것이다. 왜냐하면 학교 교육은 기술적으로 완벽하고, 전문가적인 제작자의 양성이 아니라, 일반 교양인을

위한 소비자적 측면에서 사회·문화적 맥락 위에 시각적 미디어와 관련된 기본적인 미적 교육이 우선시되어야 하기 때문이다.

그림의 제작과 지도에 있어 테크닉적으로 숙련된 기술 또한 중요하다 할지라도, 그림의 구체적인 질적 수준이 무조건 전문가적인 기술에 의존하는 것만은 아니다. 만약 미술수업에서 지나치게 미디어의 기술적 학습에 치중한다면 학생들은 미술수업에 쉽게 흥미를 잃게 될 것이며, 또한 학생들을 예술적이고 창의적인 조형활동으로 쉽게 이끌어 낼 수 없게 될 것이다.

결론적으로 21세기 미술교육은 그리기, 모델링, 만들기 등 아카데미한 조형교육으로부터 탈피하여 언어적·개념적 사유능력을 중시하는 교육으로 전환해야 한다. 종전까지의 실기교육 중심의 학사 운영과 실기와 이론의 관계를 새로운 시각에서 재정립함이 필요하다. 현재의 '정영상'(공간적 관계에 의미생성) 중심의 교육내용에서 '동영상'(시간적 흐름의 전개중심)으로 확장하고, 그 미학적·조형적 원리나 특성을 이해해서 서로 비교, 분석하게 한다. 끝으로 새로운 정보·통신 사회를 맞이하여 미술과 교육 또한 학습자들에게 새로운 환경에 맞는 지식과 경험을 제공해 주어야 한다. 미술과 교육도 이러한 시대적 흐름에 부응하기 위해서, 미술교육의 내용과 교수·학습방법, 표현영역 및 표현재료와 도구 등에 대한 재정비가 필요하다고 본다.

■ 참고문헌

- 강상욱 역(1997). 『미디어 영상학(오카다 스스무 저, 제2판)』. 서울 : 이진출판사.
- 권오현(2003). “독일어 교육과 시각커뮤니케이션—그림의 교수법적 기능을 중심으로”, 『독어교육』 제27집, 7-34.
- 박성수(2001). 『디지털 영화의 미학』. 서울 : 문화과학사.
- 박암중(1994). 「문화시대의 시각미디어 그 미학의 현상인식과 해법」. 출판문화학회 보 31호, pp. 49~62.
- 박영(1998). 『사진표현의 이론과 실제』. 서울 : 학문사.
- 박정규 역(1997). 『미디어의 이해—인간의 확장(Marshall McLuhan 저, 1964)』. 서울 : 커뮤니케이션북스.
- 안정임 전경란(1999). 『미디어 교육의 이해』. 서울 : 한나래.
- 우은복(10/99). 『21세기 영상미디어 교육상』. 교육연구, 363, pp. 95~97.
- 홍연주(2000). *Vermittlung von Visual Literacy durch Computeranimation im Kunstunterricht*, Diss Fu-Berlin.
- Arnheim, R.(1978). *Kunst u. Sehen*. Berlin, New York: Walter de Gruyter & Co.
- Blank, P.(1998). *Christoand Jeanne Claude.*, 1998.10.
- Brugger, R.(1994). *3D-Computergrafik und-animation* Mit einer Beschreibung von Autodesk 3D studio. 2. Auflage
- Busch, B.(1997). *Belichtete Welt Eine Wahrnehmungsgeschichte der Fotografie*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag
- Dransch, D.(1995). *Temporale u. nontemporale Computer-Animation in der Kartographie*. Diss. Fu-Berlin
- Eco, U.(1972). *Einführung in die Semiotik*. Mnchen: Wilhelm Fink Verlag
- Metz, C.(1972). *Semiologie des Films*. Stuttgart: Uni-TB. GmbH.
- Pettersson, R.(1994). *Visual Lteracy und Infologie*. S. 215-235, in: Weidenmann, B. (Hrsg.). *Wissenserwerb mit Bildern Instruktionale Bilder in Printmedien, Film/Video und Computerprogrammen*. Bern, gottingen, Toronto, Seattle: Verlag Hans Huber.

- Pieper, M.(1994). *Computer-Animation Inhalt, Asthetik und Potential einer neuen Abbildungs-Technik*. Regensburg: Roderer Verlag.
- Efand, A.(2002). "Three Visions for the Future of Atr Education". 『미술과 교육』 Vol.3, 1-41.
- Fiske, J.(1009). *Introduction to Communication Studies*. 강태완 · 김선남 역 (2001). 『커뮤니케이션이란 무엇인가』. 서울 : 커뮤니케이션북스.
- Lester, R. M.(1995). *Visual Communication*. 금동호 · 김성민 역(1997). 『비주얼 커뮤니케이션』. 서울 : 나남.
- Lucie-Smith, E.(1996). *Visual Art in Twentieth Century*. 김금미 역(2002). 『20세기 시각예술』. 서울 : 예경.
- Parsons, M. J. & Blocker, H. G.(1993). *Aesthetics and Education*. Illinois: Unuversity of Illinois Press. 김광민 역(1998). 『미학과 예술교육』. 서울 : 현대 미학사.

■ 영문초록

## Visual Media Education in Visual Arts Education

Visual media transmits image and information reproduced in large quantities, such as a photography, film, television, video, advertisement, or computer image.

Correspondence to the students' reception and recognition of culture in the future. arrangements for the field of studies of visual culture.

'Visual Culture' implies cultural phenomena of visual images via visual media, which includes not only the categories of traditional arts like a painting, sculpture, print, or design, but the performance arts including a fashion show or parade of carnival, and the mass and electronic media like a photography, film, television, video, advertisement, cartoon, animation, or computer image.

In the world of visual media, 'Image' functions as an essential medium of communication. Therefore, people call the culture of today 'Era of Image Culture', which has been converted from an alphabet convergence era to an image convergence one. Image, via visual media, has become a dominant means for communication in large part of human life, so we can designate an 'Image' as a typical aspect of visual culture today.

Image, as an essential medium of communication, plays an important role in contemporary society.

The one way is the conversion of analogue image like an actual picture, photograph, or film into digital one through the digitalization of digital camera or scanner as 'an analogue/digital commutator'. The other is a way of process with a computer drawing, or modeling of objects.

It is appropriate to the production of pictorial and surreal images.

Digital images, produced by the other, can be divided into the 'Form of Pixel' and 'Form of Vector'. Vector is a line linking the point of departure to

the point of end, which organizes informations. Computer stores each line's standard location and correlative locations to one another

Digital image shows far more 'Perfectness' than any other visual media.

Digital image has been evolving into the diverse aspects, such as a production of geometrical or organic image compositing, interactive art, multimedia art, or web art, which has been applied a computer as an extended tool of painting. Someone often interprets digitalized copy with endless reproduction of original even as an extension of a print.

Visual art is no longer a simple activity of representation by a painter or sculptor, but now is intimately associated with a matter of application of media.

There is some problem in images via visual media.

First, the image via media doesn't reflect a reality as it is, but reflects an artificial manipulated world, that is, a virtual reality.

Second, the introduction of digital effect and the development of image processing technology have enhanced a spectacle of destructive and violent scenes.

Third, a child intends to recognize the interactive images of computer game and virtual reality as a reality, or truth.

Education needs not only to point out an ill effect of mass media and prevent the younger generation from being damaged by it, but also to offer a knowledge and know-how to cope actively with social, cultural circumstances. Visual media education is one of these essential methods for the contemporary and future human being in the overflowing of image informations.

The fosterage of 'Visual Literacy' can be considered as a very purpose of visual media education. This is a way to lead an individual to the discerning, active consumer and producer of visual media in life as far as possible. The elements of 'Visual Literacy' can be divided into a faculty of recognition related to the visual media, a faculty of critical reception, a faculty of appro-

priate application, a faculty of active work and a faculty of creative modeling, which are promoted at the same time by the education of 'visual literacy'.

In conclusion, the education of 'Visual Literacy' guides students to comprehend and discriminate the visual image media carefully, or receive them critically, apply them properly, or produce them creatively and voluntarily. Moreover, it leads to an artistic activity by means of new media. This education can be approached and enhanced by the connection and integration with real life.

Visual arts and education of them play an important role in the digital era depended on visual communications via image information.

Visual media of today functions as an essential element both in daily life and in arts.

Students can soundly understand visual phenomena of today by means of visual media, and apply it as an expression tool of life culture as well.

A new recognition and valuation of visual image and media education is required to cultivate the capability of active, upright dealing with the changes of history of civilization.

- 1) Visual media education helps to cultivate a sensibility for images, which reacts to and deals with the circumstances.
- 2) It helps students to comprehend the contemporary arts and culture via new media.
- 3) It supplies a chance of students' experiencing a visual modeling by means of new media.
- 4) There are educational opportunities of images with temporality and spaciality, and therefore a discerning person becomes to increase.
- 5) The modeling activity via new media leads students to be continuously interested in the school and production of plastic arts.
- 6) It raises the ability of visual communications dealing with image information society.
- 7) An education of digital image is significant in respect of cultivation of



man of talent for the future society of image information as well.

To correspond to the changing and developing social, cultural circumstances, and the form and recognition of students' reception of them, visual arts education must arrange the field of studying on a new visual culture. Besides, a program needs to be developed, which is in more systematic and active level in relation to visual media education.

Educational contents should be extended to the media for visual images, that is, photography, film, television, video, computer graphic, animation, music video, computer game and multimedia.

Every media must be separately approached, because they maintain the modes and peculiarities of their own according to the conveyance form of message.

The concrete and systematic method of teaching and the quality of education must be researched and developed, centering around the development of a course of study.

Teacher's foundational capability of teaching should be cultivated for the visual media education.

In this case, it must be paid attention to the fact that a technological level of media is considered as a secondary. Because school education doesn't intend to train expert and skillful producers, but intends to lay stress on the essential aesthetic one with visual media under the social and cultural context, in respect of a consumer including a man of culture.

Keywords : 통합교육(Integrated Curriculum), 비주얼 리터러시(Visual Literacy), 뉴 미디어(New Media), 비주얼 커뮤니케이션(Visual Communication).