Journal of Research in Art Education

Vol. 20, No. 2

Contents

Editorial
Jae-Young Lee

Papers

François Soulages
The Aesthetics of Digital Photography in the Era of Meta-Data

Hyeon-Suk Kim
Meta-Data : Overlapping Photo Images and Hidden Meaning

ONISHI Hiroshi
From Town to City, Again? :
The Analogy of the Real Society and the Virtual Space, and the Attitude of the Artist

Jung-Sun Park
A Study on an Aesthetic Education Method in Contemporary Art
-Focused on Works of Francis Alÿs and David Hammons

Jae-Young Lee
A Study on an Art Appreciation Approach to Develop Self-directed Art Learning Competence:
Based on the Humanistic Value of Art Education

Jae-Hee Seo
Action Research on Potentiality of Arts based Research as a Transdisciplinary

Su-Jin Kim
A Study on Theme Construction Process in Constructivist Art Appreciation Education

Korean Society for Education through Art

한국국제미술교육학회 미술과 교육 제20집 2호 2019
KOSEA Korean Society for Education through Art

KOSEA
Korean Society for Education through Art

ISSN 1229-747X

한국국제미술교육학회

미술과 교육

제20집 2호 2019

ART EDUCATION

편집서문:

이재영
편집위원장

『미술과 교육』 20집 2호는 테크놀로지의 혁신과 진보에 따른 메타데이터의 미술교육적 의의를 생각해본다. 기술, 미술, 삶의 연결선상에서 메타데이터에 대한 이해와 교육의 교육적 의의는 미술교육의 또 다른 중요한 역할에 대한 논의를 활성화 시킬 수 있으리라 생각한다. 디지털 매체와 가상공간 아날로지를 넘어 메타데이터 활용이 미술교육에 가져올 새로운 지형도를 생각해 보는 것은 의미로울 것이다.

권두 논문인 Soulages의 "*The Aesthetics of Digital Photography in the Era of Meta-Data*"는 디지털 사진 미학의 새로운 지평에 대한 논의를 제공한다. 메타 데이터 수집과 활용이라는 관점에서 야기되는 새로운 혼란, 긴장감, 모순 속에서 던져보는 미학적 논의들을 찾아볼 수 있다. 예술의 기능성에 대한 기존의 전제와 태도는 반대급부적인 도전을 맞이하게 된다. 지엽적인 사진 미학으로만 볼 것이 아니라 예술과 인간의 새로운 게임이 이루어진다는 저자의 주장처럼 보다 거시적 관점에서 메타 데이터에 대한 논의를 미술교육에 던진다.

김현숙의 논문 **"메타-데이터: 사진 이미지의 중첩과 숨겨진 의미"**는 첨단 기술, 가상, 이미지의 포화 속에서 움트는 새로운 미학 개념으로 메타 데이터를 논의한다. 중첩, 혼재, 합성은 변화와 숨겨진 의미 속에서 정체성에 대한 우리의 이해를 되돌아보는 또 다른 고민 지점을 형성한다. 메타 데이터의 혜택과 포화 속에서 사진과 현대 미술이 추구하는 실험적 도전과 전통적 예술의 지향점 사이의 틈새를 파고드는 논의를 함께 맛볼 수 있다. 예시로 제시된 다양한 사진들은 이런 논의의 구체성을 높여준다.

히로시의 논문 **"마을에서 도시로, 또다시?: 메타데이터로 보는 현실사회와 가상공간의 아날로지, 그리고 예술가의 자세"**는 메타 데이터에 의해 발생되는 사회문제를 논하며 1960년대의 일본 사회를 예시로 이에 대응하는 예술가들의 활동을 글로벌 빌리지라는 개념으로 소개한다. 정보나 이미지와 권력의 관계를 관계와 민주화의 관점으로 풀어보려는 저자의 논의를 따라 읽어보기 바란다. 공동체에 대한 지역적 논의를 글로벌 빌리지로 확장시키는 메타 데이터 활용의 예술적 의의와 가능성을 엿볼 수 있다.

박정선의 논문 **“현대 미술을 통한 심미적 교육(aesthetic education) 방식 연구: 프란시스 앨리스와 데이비드 해먼스의 작업을 중심으로”**는 미적 체험 교육의 일환으로 감각을 통한 공간 접근 방식에 대한 연구의 의의를 안내한다. 우리들이 실재 공간에서 이루어지는 감각경험 과정을 현대미술작가의 공간탐구 방식에 견주어 살펴보며 감각을 통한 미적 체험 교육의 가치와 필요성을 강조한다. 구체적으로 도시 공간을 중심으로 작가들이 감각을 통해 실제 공간을 인식하는 방식을 분석한다.

이재영의 논문 **“자기 주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 미술 감상 학습 방안 연구: 미술교육의 인문학적 가치를 기반으로”**는 자기 주도적인 미술 학습 능력을 신장하기 위한 대안적 미술 감상 학습 방안에 대한 이론적 논의를 시도한다. 펠드먼의 인문학적 접근을 분석하며 미술교육의 인문학적 가치 관점에서 자기 주도적 학습 능력 신장을 위한 고민지점을 논의한다. 논의의 일부는 향후 가능한 실행적 차원의 연구주제와 방향성을 시사한다.

서제희의 논문 **“예술기반 탐구방법을 활용한 미술 중심의 융합 수업에 관한 실행연구”**는 예술을 활용한 탐구 방식이 미술 중심 융합 사례에서 가지는 의의를 분석한다. 융합적 접근에서 예술에 기반한 탐구 방식의 설계와 활용 방식을 살펴볼 수 있다. 탐구의 일환으로 시각 매체를 활용한 탐구의 일환이 새로운 연구의 방식과 함께 사고의 과정을 제공할 수 있음을 시사한다. 본 논문을 통해 예술기반 연구와 미술중심 융합 수업에 대한 실제적 고민을 엿볼 수 있을 것이다.

김수진의 논문 **“구성주의적 감상 교육에서 ‘주제’의 생성 과정에 관한 연구”**는 미술관 전시나 작품을 감상하는 구성주의적 교육 장면에서 주제가 형성되는 과정을 살펴본다. 다양한 질적 연구 사례를 통해 탐구 주제 설정에 매개되는 다양한 요인들과 이들 간의 관계를 논의한다. 이를 통해 협력을 통해 구성주의적 감상에서 요구되는 유연성과 다양성을 지지하는 주제 기반 감상 교육에 대한 실천적 아이디어를 그려낸다.

혁신, 진보, 변화 속에서 미술교육은 언제나 새로운 여정의 연속이다. 메타 데이터는 이런 여정에서 또 다른 도전적인 여행지이다. 미술교육을 고민하는 독자들에게 메타 데이터라는 여행지가 어떤 실험적인 도전을 제공할지 기대된다. 이번 논문집에 함께 제공된 미학적 논의, 인문학적 논의, 현장기반 실행연구 등을 이런 실험적 여정과 함께 연결시킬 수 있을까? 혼재성, 관계성, 다의성, 중첩성 속에서 끊임없이 생성되는 존재와 가치에 대한 탐구 결과가 가능할 수 있을까?

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 69~92

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.69

자기 주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 미술 감상 학습 방안 연구: 미술교육의 인문학적 가치를 기반으로

이재영
한국교원대학교 부교수

요 약

본 연구는 자기주도적 미술 학습 능력 신장을 위해 적용 가능한 미술 감상 학습 방안에 대한 연구이다. 이는 2015 개정 미술과 교육과정에 제시된 교과역량 중 자기주도적인 미술 학습 능력 신장을 위한 표현 수업 방안 연구에 대한 후속 연구의 일부이다. 미술교육의 인문학적 가치라는 동일한 관점에서 미술 감상 학습 방안을 거시적으로 살펴본다. 공교육 내에서 자기주도성과 인문성찰을 목표로 하는 미술 감상 학습은 기존의 미술 감상 학습과 차별성을 가져야 한다. 이를 위해 미술 감상 학습을 인문학적 관점에서 바라보는 기존 연구를 소개한다. 본 논문은 Feldman이 미술 감상에서 인문학적 가치를 추구했다는 점을 안내하며, 그의 저서에 소개된 접근 사례를 분석한다. 그가 제안한 미술 감상의 인문학적 접근을 살펴보며 자기주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 미술 감상 학습 방안을 개괄적 수준에서 논의한다. 구체적 미술 감상 학습 방안에 대한 실제적 논의는 후속 연구로 남겨둔다.

주제어
인문학적 가치(humanistic value), 자기주도성(self-directedness), 미술 감상(art appreciation)

서론

미술교육의 인문학적 가치(이재영, 2012; 2014; 2015; 2016a; 2016b)와 자기주도적 미술학습 능력 신장(남영림, 이재영, 이미정, 2016; 이재영, 2017)에 대한 기존의 연구를 돌아볼 때, 새로운 시선에서 미술 감상 학습에 대한 조명이 필요하다. 미술 감상에 대한 기존의 이론적 논의와 실천 방안은 미술의 정의와 사회적 기능성에 대한 보다 포괄적인 교육적 가치를 중심으로 미술교육의 인문학적 가치나 자기주도성과 관련지어 재검토될 필요가 있다. 이는 현행 교육과정이 추구하는 교육적 지향점과 상통함과 아울러 미술 교육의 가치에 대한 일반적인 인식의 확장을 기대해 볼 수 있기 때문이다.

미술 교육의 인문학적 가치에 대한 일반적인 이해는 충분한 학문적 논의와 토대를 갖지 못한 실정이다. 이는 미술의 가치와 역할에 대한 다양한 논의와 검토가 이루어지지 못한 채 미술을 둘러싼 다양한 사회적 논리 구조 속에서 교육적 기반으로 자리 잡았기 때문이기도 한 것 같다. 예를 들면 미술 교육의 가치와 역할에 대한 우리의 고민은 미술 자체에 대한 이해, 미술가에 대한 이해, 미술품을 둘러싼 미술계에 대한 이해, 미술 시장을 끌고 가는 사회 구조 등에 대한 이해 등을 충분히 반영하고 있는가? 이들에 대한 포괄적인 이해의 부재는 결국 미술 교육의 가치에 대한 시대적 요구에 부응하는 방식이었는지는 모르지만 궁극적인 미술 교육의 가치에 기반한 교육적 실천을 견인해 내지는 못했다. 미술 교육의 이론적 패러다임 전환이 미술 교육의 변화를 이끌어 낸 것은 사실이다. 그리고 이런 변화의 연속과 순환은 발전의 논리성 안에서 미술이 인간과 사회를 위한 유의미한 교육적 기능을 수행하고 있으며, 일반적으로 우리는 미술 교육은 인문학적인 가치를 추구하는 지극히 당연한 것으로 간주해 버린다. 이런 일반론적 당위성이 정말 미술 교육 이론과 실천에 얼마나 효과적으로 기여하고 있는가? 특히 미술 감상의 가치와 역할에 대한 정당한 이해와 접근의 토대를 제공하고 있다고 우리는 믿고 있는가?

이런 문제의식에서 미술 감상에 대한 새로운 논의와 접근 방안을 살펴보려고 한다. 이를 위해 우선 미술교육의 인문학적 가치를 논하며 미술 감상 학습을 제안한 사례를 살펴본다. 본 논문에서는 Feldman(1970)의 저서에 소개된 인문학적 가치 중심 미술 감상 학습에 대한 사례를 살펴본다. 이는 적어도 다음 두 가지 이상의 목적에서 기인한다. 첫째, 형식 분석 절차를 강조한 Feldman의 전략에 이미 익숙해진 현장 미술 교육자들에게 그의 인문학적 접근을 소개하는 것은 기존 미술 감상 학습의 제한점을 상기시킬 것이라 생각되기 때문이다. 둘째, 미술 감상 학습에서 인문학적 가치 지향 접근이 이미 오래 전부터 모색되어 왔으며 주요한 연구 과제라는 점을 부각시키기 위해서이다. Feldman의 사례에 대한 소개 이후 해당 접근법의 제한점을 미술교육의 인문학적 가치와 자기주도성 신장이라는 관점에서 분석한다. 마지막으로, 미술교육의 인문학적 가치 기반 자기주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 미술 감상 학습 방안에 대한 개괄적 수준의 논의를 펼친다.

본 논문은 미술 감상의 정의와 역할에 대한 통시적인 이론적 고찰을 목적으로 하지는 않는다. 미술교육의 인문학적 가치와 자기주도성이라는 관점에서 볼 때, 미술 감상에 대한 기존의 이해가 어떻게 확장되어야 하는지를 중심으로 살펴본다. Feldman의 사례소개와 함께 이에 대한 분석과 대안적 방향성 제시가 주목적이므로 자기주도성, 미술교육의 인문학적 가치, 그리고 미술 감상에 대한 기존의 일반론적 논의는 본 논문에서 제외한다. 관련 내용들은 기존 논문들을 참고해 주기 바란다. 세부적이고 구체적인 미술 감상 학습안에 대한 실천적 적용 사례 연구는 본 논문의 궁극적 목적이 아니다.

본 논문은 미술교육의 인문학적 가치 기반 자기주도적 미술 학습 능력 신장을 위해 이미 실행된 표현 영역의 연구와 병행하여 감상 영역에 대한 대안적 접근 방안에 대한 고민을 넓혀 주리라 기대한다. 현장의 미술 감상 학습 방안에 대한 새로운 방향성과 실천적 접근을 위한 선행적 논의가 되면 좋겠다.

Feldman이 제안한 미술 감상에 대한 인문학적 접근 사례

미술 감상에서 형식적 분석으로 잘 알려진 Feldman은 흥미롭게도 이미 1970년에 전인 교육을 목표로 삶의 질을 탐색하는 인문적인 관점에서 미술 감상 학습을 접근하고 있다. “인문주의자가 기술, 언어, 사회 그리고 정치적 제도, 과학, 미술, 그리고 종교를 검토하는 것은 그것들이 인간과 인간 존재의 문제점들에 대해 무엇을 조명하는지를 찾아보기 위해서이다”(Feldman, 1970, p. 174). “일반적인 교육의 목적은 학생들이 삶을 의미롭게 직면하도록 돕기 위한 것이다. 그렇게 하기 위해, 학생들은 사람들이 접하는 상황을 ‘읽을 수’ 있어야 한다.…… 미술 작품을 읽는 것은 인간이 직면하는 상황에 대한 소우주를 훈련하는 것이다.…… 그것은 관계하고 직면하는 문제이다.……아이들은 자신의 통찰력을 삶의 관심사로 확장시킨다”(Feldman, 1970, pp. 188-189). DBAE가 추구한 지식의 구조화에 집중해서 미술 감상에서 형식 분석에 대한 상대적인 치중이 교육 전면에 대두되었지만, 미술 감상의 인문적인 견해를 이미 제시하고 있다는 점에서 현재 학교 현장에서 이루어지고 있는 미술 감상 수업의 적절성은 돌아볼 필요성이 생긴다.

펠드먼(Feldman, 1970)은 이미 새로운 이론 구상을 위해 미술교육에서 인문학적 이론(A humanistic theory of art education)[1]이라는 내용을 제안하고 있다. 뿐만 아니라 구체적인 미술 감상의 실제를 “세상에 대한 이해”라는 포괄적 주제 아래 “사람과의 만남,” “단체 탐색,” “공간 탐색”이라는 세부적 주제로 예시하고 있다. 이를 통해 그는 미술은 모든 종류의 사람과 공간에 대한 시각적 기록이라는 관점에서 접근해야 한다고 바라본다. 예시들을 안내하면서 그는 “본 예시 자료는 전문적인 기술이나 창의적인 전략 개발을 위해 고립적으로 디자인된 수업안이 아니다. 오히려 각각의 사례는 ‘인문적 학습’을 위한 연속적인 포괄적 계획의 일부이다”(Feldman, 1970, p. 211)고 설명한다. 우선 그가 제시한 세 가지 사례 중 일부 아이디어를 살펴보자. 학교 현장에서 많이 활용한 그의 형식 분석 절차와는 상당히 다른 태도와 강조

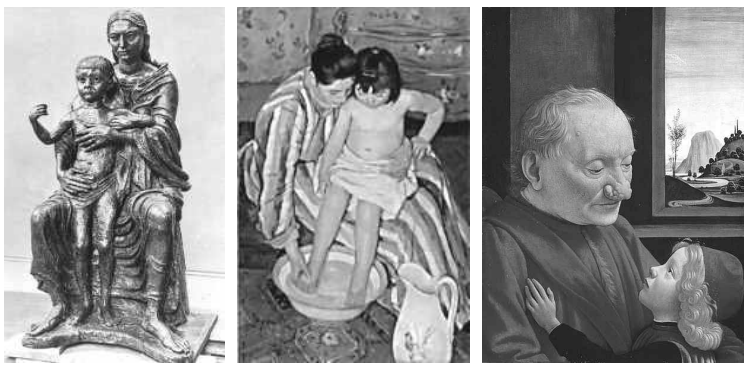
1) Feldman은 인문학적 이론이라는 명칭을 사용하며 사례를 제시하고 있다. 하지만 그가 제안하는 인문학적 접근은 향후 논의와 같이 미술 작품의 주제 중심적인 제한성을 가지고 있다. 미술교육에서 인문을 이해하는 개인적 차이에 따라 인문학적 가치를 추구한 미술교육은 상당히 큰 궤적과 편차를 가진다.

점을 찾아볼 수 있을 것이다. 다음 소개하는 내용은 Feldman의 저서에 소개된 사례의 일부로 제시된 참고작품과 관련된 감상 활동 시 활용 가능한 관련 질문과 활동을 중심으로 한다[2].

사례 1: 사람과의 만남

1) 참고작품

아래 세 작품을 활용한다. 세 작품은 순서대로 Jacob Epstein의 *Madonna and Child*[3], Mary Cassatt의 *La Toilette*, Ghirlandaio[4]의 *An Old Man and His Grandson*[5]이다.



2) 관련 질문들

이들 작품은 모두 나이 든 사람의 모습이다. 아이들을 향하는 나이 든 사람들의 태도를 예측할 수 있겠니? 그 아이는 어른이 무엇을 생각하는지 알 수 있을까? 이 아이들은 몇 살 정도로 보이니? 아이와 어른 사이의 대조를 통해 미술가가 무엇을 말하려고 하는 것 같니?(Feldman, 1970, p. 222)

---

2) 그의 저서에는 소개된 사례가 다루는 주제를 중심으로 교사가 활용 가능한 질문과 활동 중심적으로 제시되어 있다. 관련 질문들, 몇 가지 가능성들, 가능한 활동 간의 관련성에 대한 그의 설명은 없다. 그리고 이들은 실제 수업에서 이루어지는 유기적인 구조를 보여주는 구체적인 것도 아니다. 다만 수업 설계를 위한 아이디어 구상 정도에서 이루어진 사례로 보고 확인하면 좋을 것 같다.

3) https://i.pinimg.com/originals/69/7c/27/697c2784aee79772c8a1737453739847.jpg

4) https://i.pinimg.com/originals/bd/82/bd/bd82bdbecb9310276c0fdd483f144388.jpg

5) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/53/Domenico_ghirlandaio%2C_ritratto_di_nonno_con_nipote.jpg/300px-Domenico_ghirlandaio%2C_ritratto_di_nonno_con_nipote.jpg

3) 몇 가지 가능성들(Some Possibilities)

Epstein의 조각 작품에서 엄마는 그녀의 자녀를 자랑스러워한다고 생각하니? 왜 그렇게 생각하니? Cassatt의 그림에서 아이를 씻기는 것을 엄마는 즐거워하는 것 같니? Ghirlandaio의 그림에서 그 아이는 할아버지를 못생겼다고 생각하니? 무엇 때문에 그렇게 생각하니? 이 작품들을 제작한 모든 미술가들은 개인을 묘사하는 것과 동시에 관계를 묘사하고 있다. 언어를 사용하지 않고 관계를 나타낼 수 있는 방법을 찾아보아라. 예를 들면, 만약 두 사람이 아무 말 없이 방으로 걸어 들어오고 있다면, 그들이 남매인지, 이성 친구 사이인지, 고용자와 고용인인지, 낯선 사람인지 또는 친구 사이인지를 어떻게 알 수 있을까? 무엇으로 그 답을 찾을 수 있을까? 배우들은 관계를 보여주기 위해 자신의 신체를 어떻게 이용하니? Prokofiex의 *Peter and the Wolf*를 들어보아라. 작곡가는 소리를 이용해 소년, 남자, 할아버지를 어떻게 나타내었니? 미술가는 유년기, 소년기, 그리고 노년기를 나타내기 위해 형을 어떻게 이용하고 있니?(Feldman, 1970, p. 222)

4) 가능한 활동(What You Can Do)

같은 크기로 서로 다른 모양의 종이 6장을 만들어라. 각각의 모양은 아무런 의미를 가지지 않는다. 각각의 종이에 번호를 붙여라. 학급의 학생들에게 각각의 종이가 어린이와 노인 중 누구를 나타내는지 적도록 해라. 답을 모은 후 공통된 의견이 있는지 살펴보아라. 만약 공통된 점이 있다면, 그것을 어떻게 설명할 것이니?

노인과 어린이를 함께 보여주는 광고를 수집해서 학급에서 전시회를 가져라. 글씨가 쓰인 상품은 제외하거나 덮어버려라. 그 외 다른 광고에 등장하는 인물의 관계를 나타내는 라벨을 학생들이 붙이도록 해라.

영웅이 추하게 묘사한 문학 중에서 예시자료를 생각할 수 있겠니? 영웅의 추함이 묘사된 문구를 복사해라. 묘사된 문구는 Ghirlandaio의 그림에 있는 할아버지에게 적합하니? 사람을 추하게 만드는 것은 무엇일까? 사람들은 무엇이 추하고 아름다운지 어떻게 결정할까? 이 주제에 대해 에세이를 써 보아라. 그리고 버려진 잡지의 사진을 이용해 이것을 나타내 보아라.

Cassatt의 회화와 관련지어, 엄마와 아이 사이에 이루어지는 상상의 대화를 써서 반 친구들에게 들려주어라. 아이가 이야기를 할 수 있다고 가정하자. 유아용품 광고를 수집하자. 광고에서 아이를 위해 광고된 제품이 무엇을 할 수 있는가를 식별 가능하게 하는 부분을 잘라내라. 작성한 대화문을 다시 쓴 후 엄마의 대화문 부분을 그 수집한 광고로 대체해 보아라. 반 친구들에게 처음 쓴 대화문을 들여 준 다음 다시 쓴 대화문을 읽어 보아라.

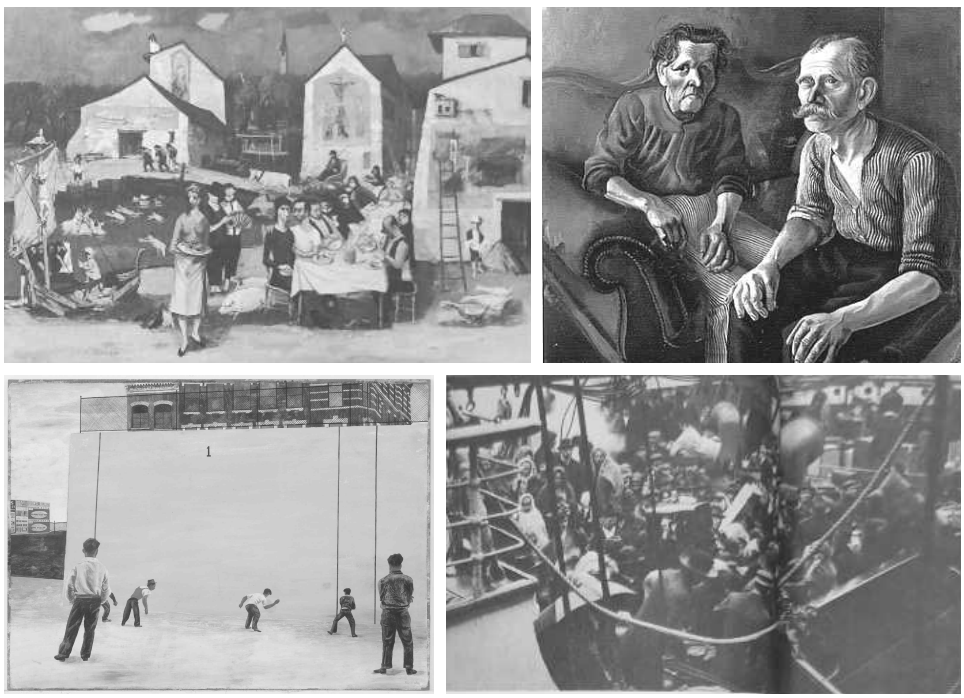
어떤 일을 함께하는 부모와 자녀를 찾아서 한 주간 스케치 여행을 떠나라. 엄마와 자녀, 아빠와 자녀와 같이 한 쌍의 사람들로 제한시켜라. 원한다면, 소형 스냅 카메

라를 이용해라. 가장 흥미로운 예시를 확대하고 그들을 위에 제시한 네 작품과 각각 비교해봐라. 어디서 이런 재료들을 구했는지, 어떻게 그들이 함께 했었는지, 그리고 그것이 무엇을 보여준다고 학생이 생각하는지를 학급 친구들에게 약 10분가량 발표할 수 있도록 해라. 학생이 그린 초기 스케치나 스냅 카메라로 촬영한 이미지를 최종 결과물과 함께 보여주어라. 작품을 설명하기 위해서 또는 작품에 대해 자신이 느끼는 것을 나타내기 위해 쓴 글이나 인용문을 포함해도 된다(Feldman, 1970, pp. 222-223).

사례 2: 단체 탐색

1) 참고작품

아래 네 작품을 활용한다. 네 작품은 순서대로 Louis Bosa의 *My Family Reunion*[6], Otto Dix의 *My Parents*[7], Ben Shahn의 *Handball*[8] 3등 칸에 탑승한 승객들 사진[9]이다.



6) Feldman(1970) 231쪽
7) https://cola.siu.edu/languages/_common/images/germanphotos/german-art/od-eltern.jpg
8) http://www.moma.org/media/W1siZiIsIjExNTk3NCJdLFsicCIsImNvbnZlcnQiLCItcmVzaXplIDIwMDB4MjAwMFx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=fd218c8a1ab04daf
9) Feldman(1970) 230-231쪽

2) 관련 질문들
네 작품은 모두 외국인을 그린 것이다. 이민자들, 이탈리아에서 열린 가족 모임, 그리고 독일 화가인 Otto Dix의 그림이다. 작품 중에 미국인이 있니? 있다면, 옷, 자세, 머리 스타일, 자신감 있는 태도 때문이니? 여기에 있는 이민자들은 대부분 가난한 사람이다. 가난한 사람은 편안하고 부유한 사람들과 다르게 보이니? 그림 그린 방식을 볼 때, Shahn의 그림에 있는 사람들에 대해 무슨 말을 할 수 있을까? 사진에서 값싼 3등 칸에 있는 사람들은 겁에 질려있니, 아니면 희망적이니 아니면 당황해 하고 있는 것 같니? Bosa의 그림에서 사람들은 자기들끼리 즐기고 있는 것 같니? 왜 그렇게 생각하니? 왜 그들은 평화로워 보이지 않니? Otto Dix의 부모님은 어떤 종류의 일을 하는 것 같니? 이 인물화에서 특히 그가 과장한 부분이 있니? 정말 그의 부모님을 그린 것이라고 생각하니?(Feldman, 1970, p. 232)

3) 몇 가지 가능성들(Some Possibilities)
배우나 무용가는 가난한 사람을 묘사하기 위해 자신의 신체를 어떻게 이용하니? 만약 누군가가 자신의 외모나 걸음걸이에 매우 자신감을 가지고 있다면 너는 그것을 설명할 수 있니? 너는 농부를 어떻게 정의할 수 있니? 미국에 농부가 있니? 이 그림들은 가난과 자유의 관계를 보여주고 있니? 또는 가난과 두려움 사이의 관계를 보여주니? Shahn의 핸드벨 놀이하는 사람은 그 게임을 즐기고 있다고 생각하니? 또는 그들은 매우 악의적으로 그 게임을 이기려고 하니? Bosa와 Dix는 우리에게 자신들의 가족 배경에 대해 이야기하고 있다. Dix는 자신의 부모님에 집중하고, Bosa는 자신의 대가족을 강조하고 있다. 이 차이점이 Dix와 Bosa가 자신에 대해 생각하는 방식의 일부를 보여주고 있니? 가족을 묘사하는 방식은 정직하다고 생각하니?(Feldman, 1970, p. 232)

4) 가능한 활동(What You Can Do)
각각의 그림에 있는 인물을 한명씩 선택하고 따라 그려라. 따라 그린 것을 매우 정교하게 확대시켜라. 각각의 인물은 높이가 24인치 정도로 동일한 크기가 되게 만들어라. 멀리서 알아볼 수 있도록 외형선을 두껍게 그려라. 해당 인물이 포함된 전체 그림을 아직 보지 않은 학생들에게 각각의 인물을 보여주어라. 학생들에게 따라 그린 그림을 묘사하기 위해 이용할 수 있는 다수의 형용사를 나누어 주어라. 그리고 인물의 관계를 나타내는데 자주 이용된 형용사 목록을 만들어라. 마지막으로 자신이 발견한 것을 반 친구들에게 알려주어라. 그리고 왜 어떤 단어들이 각각의 이미지와 반복적으로 관계되는지를 설명해 보아라. 가능하다면, 선이나 형의 조합으로 적절하게 해당 답변을 간단히 나타내 보아라.

이곳에 그려진 사람들과 가능한 다른 사람의 이미지를 찾아봐라. 수집한 새 그

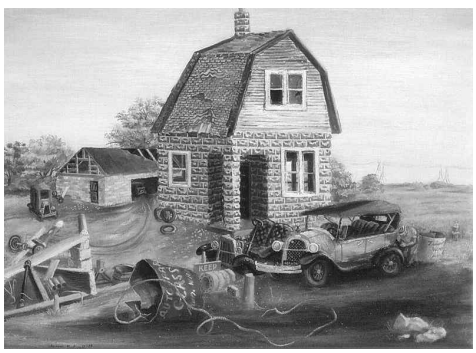
림들을 분석해라. 그리고 다른 인상을 주는 부분을 시각적으로 자세히 묘사하려고 시도해 보아라.

어려운 예술적 문제는 군중에 대한 재현이다. 사고를 구경하는 사람들 또는 크리스마스 쇼핑을 위해 달려가는 사람들과 같이 한 가지 이벤트를 선택해라. 그리고 몇 몇 실제 군중들을 관찰해 보아라. 멀리서 그들을 살펴보고 가까이에서 살펴봐라. 또한 눈을 반 정도 감고도 그들을 살펴보고, 유리컵 바닥을 통해서도 바라보아라. 이 군중들을 개인의 집합으로 묘사할지 아니면 색, 선, 그리고 선의 패턴으로 나타낼지 결정해라. 군중을 그린 유명 작가들의 작품을 살펴보려고 할지도 모른다. 어떤 전략들을 그 화가들은 사용했니? 너의 목적에 가장 적합한 전략은 무엇이니? 물론 그것은 네가 말하고자 하는 이야기에 달려있다. 어떤 감정이나 무드를 보여주는 군중 그림을 그리려고 노력해 봐라. 네가 그린 작품의 제목을 모르고도 네가 나타내고자 하는 그 감정이 무엇인지 친구들이 말할 수 있는지 확인해 보아라(Feldman, 1970, pp. 232-233).

사례 3: 공간 탐색

1) 참고작품

아래 네 작품을 활용한다. 네 작품은 순서대로 Aaron Bohrod의 *Landscape Near Chicago*[10], Dong Kingman의 *The El and Snow,*[11] Mark Tobey의 *Broadway,*[12] Victor Gruen Associates의 *Midtown Plaza in Rochester, New York*[13]이다.



10) http://www.artchive.com/artchive/b/bohrod/bohrod_chicago.jpg
11) http://collectionimages.whitney.org/standard/88661/largepage.jpg
12) https://i.pinimg.com/474x/c8/21/ad/c821ad6302ed86677eb86a6a5b21e787--tempera-impressionism.jpg
13) Feldman(1970, p. 243)

2) 관련 질문들

사람들이 살고 있는 공간을 보여준다. Bohrod의 그림에 그려진 장면은 어떻게 일어난 것 같은가? Dong Kingman의 그림은 흥미를 자아내는가? 아니면 혼돈스런 느낌을 주는가? 눈이 녹은 곳을 걸으며 거리의 간판과 가게의 창문을 바라보거나, 지상철의 굉음을 듣는 것을 상상할 수 있는가? 이 장소는 사람들이 살기에 좋은 곳인가? 여기에 사는 것과 Bohrod의 그림에 있는 집에 사는 것은 어떤 차이점이 있는가? Tobey의 그림에서 왜 브로드웨이를 “Great white Way”라고 부르는지 설명할 수 있는가? 왜 그의 그림에 있는 사람들은 흰색 낙서나 엉킨 스파게티처럼 보이는 것 같은가? Midtown Plaza는 한산하고 단조로운 곳이라고 생각하는가? 그 공간은 잘 정돈되어 있는 조직적인 것과 질감이나 형에 약간의 변화를 가진 흥미로운 것 사이의 균형을 잘 잡고 있는 것 같은가?(Feldman, 1970, pp. 241, 243).

3) 몇 가지 가능성들(Some Possibilities)

각종 활동에 종사하고자 할 때 사람들은 어떤 환경이 가장 적합한지를 찾을 필요가 있다. 도서관에서 건축 설계와 관련된 책을 살펴보아라. 특히, 공간의 규격을 어떻게 결정하는지, 어떤 형태인지, 무엇을 포함할 것인지, 빛을 어떻게 처리할 것인지, 표면을 위해 어떤 재료를 이용할지, 어떤 색이 가장 적절할지를 건축가들이 어떻게 결정하는지 찾아봐라. 거리에 얼마나 많은 사인, 조명, 포스터를 배치할지 그리고 그들의 크기와 위치를 누가 결정하는가? 고속도로에 있는 사인간판을 주관하는 법에 관해 아는 것이 있니? 그 법을 변경해야 한다고 생각하는가?(Feldman, 1970, p. 243)

4) 가능한 활동(What You Can Do)

교통신호, 길거리 사인, 쓰레기통, 그리고 주차장 요금 정산기와 같이 자신의 제품에 필요한 삽화를 제작해 줄 제작자에게 글을 써라. 답을 기다리는 동안 시내를 둘러보며 스케치를 하거나, 사인, 조명, 우편함, 특별한 출입구, 의자, 전신주, 소화전, 맨홀 뚜껑, 공공전화 박스 등과 같이 발견할 수 있는 것을 그려봐라. 그리고 네가 거주하고 있는 지역 사회의 쇼핑 지역에 잘 어울리도록 그들 중 일부를 다시 디자인해 보아라. Bohrod의 그림에 있는 집이 어떻게 건축되었을지 짧은 글을 써 보아라. 자신이 브람스나 모차르트와 같은 유명한 작곡가라고 가정하고 Dong Kingman의 그림 가운데 있을 때 받는 느낌을 묘사해 봐라.

Tobey의 그림을 바탕으로 대형 TV광고를 제작한다고 상상해 봐라. 스크립트를 작성해 봐라. 대화문과 댄서들의 움직임에 대한 안내와 함께 조명을 계획하고 좌석을 디자인해라. 이 모든 것과 함께 테이프에 녹음할 음악을 고려해라. 마지막으로 학급 친구들에게 그것을 공연해 보아라.

Victor Gruen의 Midtown Plaza와 같이 네가 살고 있는 지역 사회를 다시 디자인할 수 있다고 가정해라. 교통을 차단할 수 있고, 위층 공간을 닫을 수 있고, 공기정화기를 설치할 수 있고, 거리를 다시 포장할 수 있고, 플라자를 네가 원하는 어떠한 방식으로도 조명하거나 장식할 수 있다. 그러나 점포는 그대로 남아있어야 한다. 그리고 고유한 서비스 기능은 그대로 유지되어야 한다. 데이터를 수집하기 위해 팀을 조직할 수도 있다. 필요한 측량 계획을 수립하고 실행을 해 볼 수도 있다. 프로젝트 실행에 필요한 전문 디자이너나 계획자로부터 조언을 얻을 수 있을지도 모른다. 혹시라도 너희들의 계획이 실제 실행될 수 있을지는 아무도 모른다(Feldman, 1970, pp. 243-244).

Feldman 사례 분석

제시한 펠드먼(Feldman, 1970)의 사례는 인문학적 관점에서 미술 감상 학습을 제안한다는 점에서 유의미하다고 판단한다. 소개한 사례를 미술 교육의 인문학적 가치라는 점에서 아래와 같이 몇 가지 관점에서 다시 한 번 생각해보자. 특히 제시된 질문의 내용이나 학습 활동의 목적을 중심으로, 인문에 대한 고민의 방향성이나 자기주도적 학습을 촉발하기 위한 방법 등을 중심으로 해당 사례를 분석해 보고자 한다.

주제 탐색 중심적 접근

작품에 드러난 주제 탐색 중심적인 인문접근이다. 제시된 사례는 개인, 단체, 공간과 같은 주제 선정 차원에서 미술 감상 학습의 인문학적 접근을 취하고 있다. 모든 미술

은 내러티브를 담고 있다는 점에서 주제 중심적인 미술 감상은 작품이 "보여주는" 이야기로부터 감상자 자신을 "들여다보는" 이야기로 확장시킬 수 있다. 이런 점에서 주제에 대한 선택, 활용, 확장의 문제가 미술 감상 학습에 유기적으로 고려되어야 한다. 주제 탐색 중심의 미술 감상 수업은 작품이 "보여주는" 이야기 찾기 중심적이라는 점에서 제한된 인문 접근이라 판단된다. 제시된 예시들은 "보여주는" 주제를 감상자 입장에서 활용하고 확장시키는 접근이 보완될 필요가 있어 보인다. 제시된 질문과 활동은 상당 부분 미술가가 말하려고 하는 것이 무엇인지를 파악하는 데 초점을 두고 있다는 점을 확인할 필요가 있어 보인다. 미술가가 말하려고 하는 것이 학습자의 내면과 어떻게 밀접하게 관계하고 있는지를 부각시킬 필요가 있다. 외적인 자극을 활용해 내면적 성찰을 이끌어내는 감상 접근이 요구된다.

작품 중심적 출발 전략

감상 전략의 출발점이 작품 중심적이다. 일반적으로 미술 감상 학습은 감상 작품과의 조우에서 시작된다. 조심스럽고 자세하게 관찰을 해야 "작품에 대한" 좋은 감상 학습이 이루어질 수 있다는 가정에서 설득력 있다. Feldman과 같이 기술(묘사)-분석-해석-평가 방식뿐만 아니라 관찰, 진술, 선택, 일반화 과정을 제안하는 후르비츠와 마데자(Hurwitz와 Madeja, 1977)의 접근 방식도 이런 전략을 지지한다. 시지각 이론(Arnheim, 2004)의 강조와 활용은 더욱 더 이런 접근에 교육적 정당성을 부여한다.

학습해야 할 대상이 고정된 탐구의 대상이라면 우리는 분명 그 대상에 초점을 둔 일관성 있는 학습 전략을 가져와야 한다. 하지만 미술 감상 학습의 궁극적 목표가 작품 들여다보기 또는 작품에 대해 학습하기가 아니라면 보편적인 감상 작품 탐색을 출발점으로 하는 미술 감상 학습은 다변화될 필요가 있다.

왜 미술 감상 학습에는 특정한 감상 작품이 사전에 선정되어 학습자에게 제시되어야 할까? 왜 대부분 미술 감상 학습은 선생님이 제시하는 감상 작품을 보는 것으로 시작될까? 이런 수동적이고 기계적인 방식의 감상 전략이 자기주도성 신장이나 자신의 삶을 돌아보기 위한 인문적 접근으로서 좋은 출발점이 될 수 있을까? 미술 감상이 미술 작품이 지닌 형식적 특성 차원뿐만 아니라 미술가의 차원, 미술계의 차원 그리고 더 나아가 감상자가 처한 현실적 차원이 함께 어우러져야 하는 종합적인 성장 경험이라면 우리에게 익숙한 미술 감상 전략의 적절성은 어쩌면 처음부터 재고될 필요가 있을지도 모른다. 왜 미술 감상은 감상자의 자기 이야기로 먼저 시작하면 안 될까? 왜 미술 감상은 감상자에게 가장 절실한 어떤 상태로부터 시작되면 안 될까?

자율적, 능동적, 그리고 주도적인 미술 감상 활동이 요구된다. 미술관을 찾아가 작품을 감상하는 많은 경우들은 감상자 나름대로 사색하고 복잡한 생각을 정리하며 모호한 삶의 조각들을 맞추어 보는 시간이기도 하다. 작품을 관람하는 시간은 감상

자 자신을 들여다보는 시간과 조화로운 비율을 유지해야 하지 않을까? 이런 목적의식이 강할수록 감상자는 자신에게 적합한 감상 작품 선정이나 감상 시간 또는 태도 선택에 있어 보다 강렬하고 주도적인 태도를 갖게 되는 경향성이 많은 것 같다. 적어도 학생들에게 미술 감상 준비 상황은 미술 작품이 그 곳에 있고 그것을 의무적으로 감상해야만 한다는 외적 형식이나 요구만은 아니어야 한다.

조형적 특성에 대한 인지 분석 중심

조형 형식에 대한 분석이 인지 중심적이다. 주제에 대한 탐색은 시각적으로 인지할 수 있는 조형적 특성에 상당 부분 기울고 있다. 미술 감상에서 조형 형식에 대한 부분은 필수적이다. 하지만 시각적으로 인지할 수 있는 조형적 특성에 대한 강조가 지나칠수록 미술 감상 학습에서 자기주도인 인문성찰을 위한 질문들은 빈도수가 줄어든다. 주제 중심적 접근을 취하기 때문에 대다수 참고작품이 주제를 보여주는 구체적 형태나 대상을 포함하고 있다. 작품이 지닌 조형적 특성에 초점이 기울수록 작품 감상을 통한 인문성찰은 작품의 주제에 제한되는 경우가 자주 발생하는 것 같다. 작품의 조형적 특성에 대한 식별만으로는 감상자 주도적인 인문 성찰을 이끌어내지는 못한다. 식별한 인지 정보를 내면화시킬 수 있는 연계성을 고려해야 한다. 작품의 특성 파악을 위한 시지각과 인지뿐만 아니라 작품을 감상하는 자신을 들여다보는 메타인지와 반성적 성찰이 활성화 되어야 한다.

빈약한 가치지향성 전략

가치지향성을 고려한 전략이 더 필요하다. 자기 주도적 인문 성찰은 제시된 주제에 대한 수동적인 탐색 활동으로는 불가능하다. 주제는 보편성을 가지고 있으므로 개인적인 여건에 따른 다양한 가치 탐색과 직결되지 못하는 경우가 많다. 갈등과 고민이 증폭될수록 우리는 기존에 우리가 알고 믿는 것들에 대한 회의적 태도를 갖게 된다. 즉, 일반적인 사실, 규칙, 원리에 대한 맹목적 신뢰에서 개인적인 여건과 상황에 따른 가치 판단의 혼돈과 어려움을 경험하게 된다. 미술 감상은 우리가 알고 있는 도덕적, 사회적, 윤리적인 주제가 어떻게 효과적으로 시각화되었는가를 학습하는 것보다 다채롭다.

삶에 필요한 가치 탐색은 주제와 같이 일반적이고 보편적인 사실이나 규범적인 내용에 대한 이해 이상의 노력이 필요하다. 예를 들면 다양한 고민, 도전, 갈등, 혼돈, 무질서, 불균형, 좌절 등과 같은 가치 내재적 판단 상황은 바르고 아름다운 것과 같이 일반적인 주제 중심 접근에서는 적절히 다루어지지 못한 아웃사이더에 가깝다. 교육과 현실의 괴리감은 교육 현장에서 학습하는 내용이 현실적 가치 혼란과 갈등 및 대립과 상응하지 못함에서도 기인한다.

동일한 관점에서 미술 감상은 특정 주제가 작품에 구현된 시각적 양상을 보며

해당 주제에 대한 자신의 이야기를 돌아보고 관련된 고민과 갈등을 감상자 내면에서 풀어보는 “내면적 심상화” 작용이라고 볼 수 있다. 여기서 내면적 심상화라는 것은 인지와 관련된 특성을 재구성하는 작용과 함께, 이를 바탕으로 확장될 수 있는 인간의 종합적인 반응 방식과 특성을 뜻한다. 알고 있는 것에 대한 확인이나 강화를 넘어 감상 활동을 통해 일어나는 시각적 자극에 대한 가치 내재적 성찰 활동이어야 한다는 뜻이다.

이런 가치 지향적 감상이 학습자의 학습 수준에 비해 적절한가라는 질문이 제기될 수 있다. 규칙이나 원리 등과 같이 획일적, 보편적, 절대적 지식을 중심으로 한 학습 장면은 상당 부분 가치중립적이며 사회 규범이 엄격하게 규제하는 가치 지향적 전략을 선호하기 때문에 개개인의 가치 판단의 기회와 태도는 매우 제한될 수도 있다. 하지만 가정이나 일상에서 학습자들은 항상 자신이 처한 상황에 자기만의 방식으로 가치 판단을 하며 살아가고 있다. 설령 그것이 기존의 가치체계에서 허용되지 못하는 것이더라도 자신만의 시행착오를 경험하며 삶의 교훈과 가치를 깨우쳐간다. 가치 내재적 교육 접근이 어렵거나 불가능한 것이 아니다. 교육을 통해 현실에서 일어나고 있는 가치 내재적 판단 상황을 이끌어갈 이론적 이해와 실천적 전략이 현행 교육 장면에서 충분하지 않다는 것을 깨달을 필요가 있다. 그만큼 현재 미술 감상은 인문과 가치 교육이라고 보기에는 현실의 삶과 많은 괴리감을 가지고 있음을 보여준다.

구체성과 개인적 차원의 유의미성 부족

추상적이고 형식적인 활동은 구체적이고 개인적 차원에서 유의미하게 연계되어야 한다. 아무런 의미 없는 모양의 종이를 보고 해당 종이의 모양이 어린이나 노인 중 누구를 묘사하는지를 요구하는 질문이나, 작품 묘사를 위한 형용사 선택은 시각적 형식에 대한 추상적인 사고를 요하는 활동으로 판단된다. 작품에 대한 느낌을 요구할 때 대부분 어린 학생들이 아무런 말을 하지 못하는 이유 중 하나가 작품에 대한 자신의 느낌이 아직 개인적으로 유의미한 구체적인 무엇인가를 보여줄 실제적 차원으로 정리되지 못하기 때문이다. 이런 문제점을 고려하면 형식적이고 추상적인 활동은 더더욱 구체적 경험과 연계되고 감상자 개인에게 유의미한 실제적 상황으로 연결되어야 할 필요가 있다. 인문 탐색이 형이상학적이거나 관념적인 철학 공부가 아니라 실제 삶에 대한 고민이라는 점에서 더욱 더 학습의 구체성과 실제성이 강조되어야 한다. 미술 작품 또한 미술가가 경험한 삶의 구체성과 실제성을 반영하는 일부라는 점에서 보면 이런 논리는 더욱 타당하리라 생각된다.

감상 활동 중 사용되는 다수의 질문이 추상적이거나 직관적인 느낌이나 생각을 감상자에게 요구한다. 특히 미술 작품의 형식성에 대한 탐구 장면에서 많은 질문들은 추상적이다. 작품의 형식에 대한 분석은 작품이 가진 고유한 물리적 특성에 기반하며 감상자의 주관적이고 외재적인 해석과의 거리감을 요구한다. 결국 감상자가

처한 구체적이고 사실적인 상황에 대한 연계는 부족하다. 이와 같은 형식 분석에 대한 질문이 많아지고 길어질수록 미술 작품 감상에 임하는 학습자의 태도와 집중도는 현저하게 떨어지는 것을 교육현장에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있다.

설령 일상의 실제적 장면을 감상 학습에 도입하더라도 미술 작품 감상 학습 과정에서 중심적 역할을 담당하는지 살펴보아야 한다. 사고 장면을 관람하는 군중을 묘사하는 활동, 제작자에게 자신이 필요한 디자인을 요구하는 글쓰기 활동, 대형 TV 광고 제작, 지역 사회 재디자인 활동 등은 실제적 상황에서 감상자가 직면하거나 경험할 수 있는 활동이라는 점에서 감상자의 능동적이고 구체적 차원의 반응을 기대할 수 있다. 하지만 이런 활동들이 미술 작품 감상 후속 학습적 성격을 가진다면 미술 감상 학습 과정 자체에 내재되어야 하는 자기주도적인 인문성찰 학습에 대한 직접적인 접근으로 보기에는 무리가 있을 것이다.

대안적 미술 감상 학습 방안

살펴본 분석 내용을 바탕으로 자기 주도적 미술 학습 능력 신장을 위한 미술 감상 학습 방안을 미술교육의 인문학적 가치 관점에서 논의해 보자. 본 논문은 구체적인 실천 사례 수준의 논의가 아님을 다시 한 번 밝힌다. 오히려 이런 실제를 견인하기 위한 거시적 담론 수준에서 실천을 위한 주요 논점과 방향성을 다루고자 한다. 세부적으로 다음 내용을 고민해 본다. 첫째, 미술 감상 학습에서 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계에 대한 종합적 인식의 필요성이다. 둘째, 학습자의 삶에 대한 성찰을 활성화시키는 미술 감상 학습이다. 셋째, 감상자의 내적 반응을 보다 강조하는 미술 감상 학습이다. 넷째, 미술 감상에 필요한 다양한 차원에 대한 균형감 갖춘 미술 감상 학습이다.

미술 작품, 미술가, 미술계와 미술 감상 학습

미술 교육의 인문학적 가치에 대한 논의의 출발점은 미술 작품과 미술가 그리고 미술계에 대한 이해로부터 시작될 수 있다. 학교 미술 교육이 표현 기능 중심이나 지식의 구조 학습에 편중수록 이런 이해는 등한시 되는 것 같다. 공교육에서 요구하는 미술 교육의 목표를 고려할 때, 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계에 대한 핵심적 논의는 충분히 논의되지 못한 경향이 있다고 판단한다. 심지어 창의성, 시지각 능력, 또는 현행 교육과정에서 강조하는 핵심역량 신장을 위한 미술 교육에서도 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계에 대한 논의는 표면적으로 이루어지지 않았다. 일부는 타학문의 이론을 무분별하게 수용하는 과정에서, 또는 미술 교육의 특정 이론을 맹목적으로 실천하는 과정에서, 또는 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계에 대한 이해를 지

나치게 암묵적으로 동의해 버리는 과정 등에서 비롯되었다고 볼 수 있다. 어쩌면 대부분 우리들은 미술 교육이 미술 작품, 미술가, 미술계에 대한 종합적인 학습이라는 점에서 그래서 인문학적 가치 추구를 기반으로 한다는 암묵적인 가정만을 지극히 당연시 여기도 있는지도 모른다.

결과적으로 지향하는 다양한 시대적 요구에 따라 미술 교육의 가치가 변화함에도 불구하고 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계에 대한 새로운 논의는 미술 교육 이론과 실천에 대한 핵심적 위치를 점유하지는 못했다. 그리스 시대 미술에 대한 정의는 미술가의 사회적 위상에 지대한 영향을 미쳤으며, 이는 미술가 양성 또는 교육이라는 실천과 제도에도 중요하게 작용했다. 르네상스 시대 이후 미술의 사회적, 정치적, 산업적 역할 증대에 따른 미술가의 사회적 지위는 동반 성장했으며, 보다 전문적인 미술가 양성을 위한 전문교육뿐만 아니라 공교육화 과정을 찾아볼 수 있다.

미술 교육사에서 일련의 변화 과정을 지켜 볼 때, 주요한 미술 교육 이론들은 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계를 어떤 방식으로 논의하며 공교육의 일환으로서 미술 교육의 위상을 정립하는 노력을 기울였는가? 타 교과와 다른, 또는 기존의 미술 교육과는 차별성 있는 미술 교과의 특성을 강조하기 위해 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계는 어쩌면 미술 교육을 담당하는 관계자나 책임자의 일상적 인식 속에서 특별하고, 창의적이고, 독자적이며, 객관적인 학습의 대상이라는 정도로 안일하게 작용하고 있는 것은 아닌가? 그래서 학교 교육 현장에서 미술 감상은 긴 시간 동안 현재와 같은 방식과 큰 차이 없이 이루어진 것이 아닌가? 미술 감상 학습의 현장은 최근에 논의가 빈번해지는 핵심역량이나 자기 주도성에 대한 논의를 위해 적절한 변화를 추구하고 있는가?

미술 작품은 무엇인가? 복잡하고 심오한 미학적 논의를 이곳에서 하려는 것은 아니다. 본 논문의 핵심을 다루기에는 일반적인 수준에서 간략히 논의를 해도 충분하리라 생각한다. 일반적으로 미술품은 시각적 언어이며 기호라고 받아들이곤 한다. 무엇에 대한 언어이며 기호인가? 미술품에 사용된 조형 형식은 어떤 기호학적 또는 해석학적 이해와 의사소통을 위해 사용된 것일까? 그 정답이 무엇인지는 다양하게 논의될 수 있을 것이다. 중요한 사항은 미술품은 그 자체로서 학습의 대상이라기보다는 그것이 존재하는 여러 가지 복잡한 요인과 맥락에 의해 존재하고 학습되어야 하는 대상이라는 것이다.

문제는 누구의 관점에서 이런 복잡성들이 미술품에 내재되는가이다. 쉽게 떠올릴 수 있는 대상이 바로 미술가이다. 또는 미술계이다. 그렇다고 미술가나 미술계 자체가 미술 감상 학습의 궁극적인 대상은 아니다. 왜냐하면 미술가나 미술계는 다양한 차원의 의미를 반영하기 때문이다. 예를 들면 미술가의 경우 개인적 차원, 사회적 차원, 문화적 차원 등 다층적인 차원의 복합체이다. 순수한 개인적 요구와 필요를 표현할 수도 있다. 자신이 속한 사회적 가치나 갈등 의식 등을 나타내기도 한다. 특히

미술계에서 생존을 위해 미술가 집단이나 미술사라는 역사의식 속에 자신을 위치시키기 위해 작품을 제작하기도 한다. 이를 위해 미술 작품 전시는 생존을 위한 필수 전략이 되며 미술가는 미술계와 미술시장이 만들어 내는 미술 작품의 복잡한 시장 경제 논리 속에서 자신과 자신의 작품을 고민하게 된다. 경우에 따라서는 일상적 삶의 일환으로, 생계를 위한 직업으로, 사회적 명성을 위한 편승 또는 도전으로 작품을 제작하기도 한다. 사회적, 정치적, 경제적, 종교적 등 다양한 도구적인 목적에 부합하는 미술 작품 제작의 길을 선택하기도 하며 강요받기도 한다. 이처럼 개인, 사회, 환경, 역사성 이라는 복잡한 관계성 안에서 자신이 추구하는 삶의 가치나 현실적 가능성을 미술 작품이라는 형식으로 미술가는 구체화한다. 미술이라는 특정한 형식이나 수단과 미술계 또는 미술을 바라보는 사회적 여건이라는 특별한 맥락 안에서 미술가는 고민하며 살아가고 있다. 결과적으로 학습자는 미술은 삶을 구성하는 복잡한 요인과 관계의 문제이며, 미술작품은 이에 대한 절대적인 정답을 제시하는 것이 아님을 깨달을 수 있어야 한다. 결국 학습자는 미술작품을 둘러싼 복잡한 여건을 이해하고 자신의 삶을 둘러싼 복잡성으로 미술작품을 바라볼 수 있어야 한다.

학습자의 삶을 위한 미술 감상 학습

다음 논점은 이런 미술가의 여정과 고뇌가 일반인들의 삶과 얼마나 다르냐이다. 정말 특별하고 차별적인 것인가? 분명 언급한 형식이나 여건이 독자성을 가지기 때문에 다른 학문이나 교육의 영역과는 차별성을 부여할 수 있다. 하지만 공교육적 관점에서, 이런 독자성은 여타 교과목이 추구하는 궁극적 교육적 목적과 비교해 볼 때 새로운 것이 아니라는 점을 생각할 수 있어야 한다. 형식이나 수단에서는 차별적 가치를 가질지 모르지만 이런 형식이나 수단은 궁극적으로 미술가라는 한 인간의 삶과 미술가를 둘러싼 사회적 구조와 관계에 대한 일반론적인 고민에 대한 현실적 반응인 것이다. 즉, 일반인 모두가 일상에서 부딪히는 다양한 개인적 또는 사회적 고민과 갈등 그리고 현실적 여건 안에서 최종적으로 선택하게 되는 결정을 미술가 또는 미술작품이라는 특수한 대상을 통해 우리는 들여다보고 학습한다는 것이다. 결국 이런 보편성 때문에 우리는 미술을 언어나 기호로 간주하며 관계, 소통, 그리고 배려 등과 같은 일반적 교육 가치를 논하고 있는 것 아닌가?

게다가 이런 일반론적인 학습의 가치는 단지 학습의 대상이 되고 있는 미술가나 미술 작품에 대한 것이 아니라 학습자 자신의 삶에 대한 학습으로 확장되어야 한다는 점이다. 우리는 자신이 고민하는 삶의 가치를 발견하기 위해 다양한 교육적 대상을 접하게 된다. 왜냐하면 서로 다른 학습 대상과 경험은 인간이 가진 다양한 감각과 능력에 서로 다른 방식으로 작용하며 총체적인 인간 성장의 경험을 제공하기 때문이다. 미술 작품, 미술가, 그리고 미술계에 대한 총체적 이해를 바탕으로 하는 학습자 자신의 이야기와 고민으로 나아가야 한다. 미술 교육에서 내러티브에 대한 강

조와 연구가 필요한 이유와 직결된다. 미술 감상 활동은 결국 그 누군가의 이야기가 아니라 자신의 이야기를 학습하는 과정으로 재인식될 필요가 있다.

궁극적으로 우리는 개인과 사회라는 복잡성 속에서 살아간 미술가의 삶이 투영된 미술 작품을 학습하며 우리 자신이 살아가고 있는 여건 속에서 고민하고 있는 삶에 대한 답을 찾아보는 미술 감상을 해야 하는 것이다. 미술가의 삶과 그들이 살아간 시대와 역사를 학습하는 "타자에 대한 인문 학습"이 아니라 바로 "자신에 대한 성찰을 일구어내는 인문 학습"이 이루어져야 한다는 뜻이다. 미술 작품을 체험하고, 반응하고, 질문하고, 그리고 성찰하는 미술 감상이 필요하다. 그래서 미술 작품을 구성하는 물리적 또는 형식적 특성, 미술 작품과 관계된 미술가의 이야기나 이들을 둘러싼 사회적 인식과의 관계적 특성, 과거-현재-미래를 이어가는 시간성 속에서 바라본 역사적 특성 등에 대한 미술 감상 활동은 학습자 주도적인 삶의 탐구 과정 안에 녹아들어야 한다. 미술 작품을 다양한 전형적, 실험적, 도전적 방식으로 체험하고, 놀이하고, 분해하거나 창조하는 과정 속에서 삶에 대한 학습자 주도적인 탐구 과정이 자연스럽게 이루어질 수 있어야 한다. 주객이 전도되는 일이 일어나서는 안 된다는 뜻이다.

전문 미술인이나 미술계가 바라보는 미술에 대한 이해는 미술 교육의 가장 주요하고 독자적인 자산이었다. 하지만 이에 대한 지나친 강조는 미술 교육이 수행해야 하는 인문적 가치나 학습자의 자기주도성을 고려할 때, 주객이 전도되는 양상을 심화시킨 것이 아닐까? 인식의 확장, 또 다른 가능성과 혼돈의 생성과 탈주, 그리고 존재에서 생성으로의 이행을 위한 창조적 감상이 학습자의 내면에서 이루어지며 결과적으로 미술 작품 창작이라 표현 에너지로 전이될 수 있도록 해야 한다. 내면에서 쏟아 오르는 삶의 궁극적 필요와 가치를 반영할 그 무엇인가를 제작하는 표현 활동은 어쩌면 모더니스트를 지나 현대 미술이 추구하고 있는 예술의 궁극적 에너지일 뿐만 아니라 포스트모던 시대를 살아가는 현대인들이 지향하는 삶의 궁극적 도달점이 아닌가?

고흐의 작품에 나타난 거친 질감과 선들을 바라보며 우리는 형식이나 기교적 특성 또는 미술사적 전환만을 바라보아서는 안 된다. 기성 사회에 순응할 수 없었던 그의 삶이 도착한 고뇌와 역경 그리고 이를 더욱 처참하게 한 사회적 정황들을 함께 느낄 수 있어야 한다. 바스키아의 그림들이 길들여지지 않고 거칠며 저돌적인 느낌으로 우리에게 와 닿는다면 그것은 그의 작품이 자신의 삶을 강하게 투영하고 있으며, 우리가 고민하는 삶의 일부분이 그런 고뇌의 모습을 마치 자신의 것인 양 기억하고 있기 때문일 수도 있다.

미술 작품을 감상하는 과정에서 삶의 이야기를 풍부하게 하는 것이 미술 작품을 감상하는 부수적인 자료로 사용되는 것은 매우 안타까운 일이다. 미술 작품을 지식이나 눈으로 바라볼 것이 아니라 마음으로 느낄 수 있도록 해야 한다. 막연하게 작

품에 대한 인상이나 느낌을 요구하는 추상적인 활동이 되어서는 안 된다. 어떤 인상, 어떤 느낌은 외적 자극을 반드시 필요로 하겠지만, 이들 외적 자극 자체만으로 어떤 인상이나 느낌을 우리가 구성하는 것은 아니다. 외적 자극이 신체 안에서 반응을 일으켜 우리의 생태에 맞는 에너지 형식으로 치환될 때에 우리는 그 추상적인 인상과 느낌을 구체적인 것으로 인식하고 설명할 수 있게 된다.

이처럼 미술품, 미술가, 미술계에 대한 종합적인 이해는 자신에게 다가가는 통로를 제공한다. 미술품과 감상자 간의 내적인 울림이 이루어지지 않는다면 우리는 궁극적으로 감상 학습의 효과를 기대할 수 없다. 설령 작품에 대한 일련의 지식을 우리가 암기하고 기억하며 재생할 수 있다고 하더라도, 감상자에게 울림을 주는 기회는 쉽게 일어나지 않을 것이다. 시각적 인식을 허용하지 않는 음악 연주를 들으며 우리는 이런 울림을 경험하고 심지어 전율과 감동을 받곤 한다. 만약 예술을 대하는 인간의 이런 능력을 우리가 믿는다면 미술 감상을 통해 일어나야만 하는 울림의 교육적 가치를 잘 생각해 보아야 한다.

울림이 일어날 수 있는 조건은 미술품과 감상자 양자 간의 준비성이다. 감상자의 자극을 불러일으킬 수 있는 미술 작품 그리고 미술 작품에 반응을 할 수 있는 감상자의 내적 상태와 준비도가 관건이 될 것이다. 이런 준비 과정을 이끌어내는 것이 미술 감상의 가장 우선적인 전략이 될 필요가 있다.

감상자의 내적 반응을 보다 강조하는 미술 감상 학습

초중등 학교 미술교육의 일부로서 미술 감상의 방향성은 기존의 미술전문가가 바라보는 미술계의 복잡한 논리 구조나 이론적 논의와 분명 차별성을 가져야 한다는 점은 대부분 공감하리라 생각한다. 감상을 커뮤니케이션의 일환으로 개념화한 류지영(2018)의 접근도 이런 점에서 미술 감상 활동의 교육적 의미를 다시 생각해보게 한다고 볼 수 있다. 감상은 감상자 자신의 체험에 의한 “보기,” “말하기,” “생각하기” 단계를 통한 소통을 위해 이루어져야 한다고 제안한다.

미술 감상과 미술비평교육에 대한 방대한 지식을 제공한 박휘락(2003)의 견해도 전문지식 일변도의 권위적인 지도가 지닌 미술 감상 학습의 문제점을 지적한다. 미술 작품을 모르면 미술 감상을 할 수 없다고 일반적으로 생각한다. 그래서 대부분 우리는 미술관에서 미술 작품을 감상하는 활동에 소극적이며 미술 감상의 진정한 가치와 의미를 찾지 못하는 경향성이 많다. 미술 작품이 삶의 투영체라면 미술 감상은 삶에 대한 탐색 활동과 큰 차이를 가질 수 없을 것이다. 미술관은 일상적인 삶의 공간과 같이 삶에 대한 우리의 고민과 탐색이 자유롭게 이루어질 수 있는 친근한 공간이 되어야 한다. 인문으로서 미술을 이해하고 미술교육 특히 미술 감상을 개념화하는 작업은 학습자 내면에 대한 탐색을 이끌어내지 못하고서는 불가능하다.

형식적 분석을 강조하는 접근은 논리적 근거의 부족이라는 이유로 작품에 대

한 감상자의 주관적 해석을 감상 활동 전반부에 허용하지 않았다. 시각 조형 언어에 대한 형식적 분석 결과를 근거로 일반적 해석의 객관성을 찾아가는 작업을 진행한 후에야 작품의 가치에 대한 감상자의 생각과 해석을 허용했다. 이런 접근은 미술 작품에 대한 학습에 매립되어 버린다. 미술 감상 학습의 목적이 인문 성찰에 있다면 분명 우리는 이전에 허용하지 않았던 주관적인 작품에 대한 인상, 느낌, 생각, 경험, 해석을 작품을 대면하는 첫 순간부터 보다 적극적으로 활성화시킬 필요가 있다.

작품을 대하는 감상자의 내적 상태를 작품 감상과 분리시키고 작품을 대면하도록 하는 것이 얼마나 실제성 있는 감상 활동이 될 수 있을까? 대부분 작품 감상의 첫 번째 질문은 감상하는 작품에 대한 것이다. 왜 우리는 이 첫 번째 질문이 감상을 하는 감상자의 내면에 대한 것으로 대체하지 못할까? 주관적이어서? 작품과 무관한 것이어서? 교육적 계획안에서 조절하기 어려워서? 이런 우려들의 공통점은 모두 감상 학습의 출발이나 중점이 감상자의 내적 반응과 연계되는 것을 긍정적으로 바라보지 못한다는 것이다. 반대로 감상자의 내적 반응을 감상 출발점부터 적극적으로 활성화하는 것은 가르치는 미술 감상이 아니라 스스로 발견하는 자율적이고 주도적인 탐색 활동의 첫걸음이자 자기 주도적 학습의 시작점이 된다.

감상 작품을 조우하기 전 우리는 학생들에게 다음과 같은 질문을 던져 볼 수도 있어야 한다. 너는 오늘 기분이 어떠니? 어떤 즐거운 생각을 너는 떠올릴 수 있니? 아니면 어떤 해결하지 못한 고민이나 갈등이 지금 떠오르니? 너는 지금 어떤 문제에 대한 답을 찾기 위해 계속 노력 중이니? 네가 가진 이런 고민, 걱정, 생각에 대한 답을 찾아볼 수 있는 미술 작품을 생각해 본 적 있니? 어떤 작품들이 그런 답을 찾아볼 수 있는 좋은 기회를 줄 것 같니?

또는 감상 작품을 살펴 본 후 다음과 같은 질문을 제시할 수도 있다. 작품을 본 순간 네가 평소 하는 생각 중 어떤 것이 가장 먼저 떠올랐니? 왜 그 생각이 이 작품을 보고 가장 먼저 떠 오른 것 같니? 이 작품은 너에게 어떤 중요한 생각을 하게 만드니? 평소 네가 고민하거나 또는 피하고 싶었던 생각 중 어떤 것을 이 작품이 다시 떠올리게 하니? 이 작품은 그런 고민과 생각에 대해 어떤 이야기를 가능하게 하니?

두 부류의 질문이 가지는 공통점은 아직 구체적으로 작품의 형식이나 객관적 사실과 지식에 도입하지 않았다는 점이다. 오히려 자신에게 필요한 작품을 생각해보게 하거나, 작품을 대면하기 전 자신의 내적 상태를 파악하게 하거나, 또는 대면한 작품이 자신에게 일차적으로 던지는 고민과 의미에 대한 주관적인 반응을 일상적이고 실제적인 수준에서 요구한다는 것이다. 어쩌면 작품에 대한 구체적인 탐색과 학습은 이런 내적인 반응과 연계의 토대에서 그 구체적 정황을 파악하려는 단계로 이행하는 과정에서 학습자에 의해 필수적으로 추구될 수 있어야 한다. 기존의 미술 감상은 대부분 작품 조우하기, 작품 분석하기, 작품 해석 및 판단하기로 진행되고 있다. 이에 비해 우리는 내면 탐색하기, 작품과 내면 연계하기, 작품을 통해 내면 성찰

하기, 감상자의 삶에 투영한 감상 작품의 가치 탐구하기, 자신의 내적 성찰 결과 정리하기와 같은 새로운 미술 감상 학습 과정을 고민해 볼 수 있을 것이다.

미술 감상에 필요한 다양한 차원에 대한 균형감

미술 감상 교육이 미술비평 중심의 분석적이고 형식적인 접근에 지나치게 편중된 현상은 없는지 돌아볼 필요가 있다. 미술비평이 미술 작품의 가치에 대한 평가를 목적으로 하는 분석적이고 객관적인 접근을 요구한다. 이에 미술 감상 학습이 지나치게 전문가들의 언어와 태도를 학습하는 형태로 진행되는 것은 아닌지 살펴보아야 한다. 미술 감상에 요구되는 이런 비평적, 분석적, 형식적인 접근은 미술계가 대화하는 방식으로 미술을 이해할 수 있는 일종의 약속된 언어 체계를 가능하게 한다는 점에서 의미 있다고 할 수도 있다. 뿐만 아니라 미술 감상에 대한 이런 전문적 접근은 미술 감상의 독자적이고 차별성 있는 학문적 토대를 구축하는데 기여를 한다고 볼 수도 있다.

하지만 미술 감상은 적어도 서로 다른 몇 가지 차원에서 논의될 필요가 있다. 예를 들면, 첫째, 전문가들 수준에서 요구되는 형식적 분석 차원이다. 물론 이런 전문적인 차원은 DBAE 이래로 이미 다양한 방식으로 교육과정, 교과서, 그리고 현장 실천 방안에 반영되어 이루어지고 있다. 분명 지나친 형식과 절차 중심의 미술비평이나 감상 학습의 폐단은 이미 많이 지적되었다. 그 이유 중 하나는 공교육 차원에서 이루어지는 미술 감상 학습은 교양인을 위한 전인적 차원에서 접근해야 한다는 논리이다. 하지만 미술 감상에 있어 이런 형식적 접근이 불필요하다는 논리는 타당성이 부족하다. 강조와 비중의 문제 그리고 학습 절차상의 문제에서 가장 효과적인 적용 방안이 모색되어야 한다. 학습자 주도적인 감상 과정에서도 학습자는 자신이 추구하는 삶의 가치와 직결되거나 유의미한 암시를 주는 감상 작품의 형식적 특성에 대한 전문적인 정보와 학습을 필요로 하게 될 수도 있다. 이런 형식 분석에 대한 학습이 교사 일변도의 주입식 교육이 문제가 되는 것이지 형식 분석 자체가 미술 감상 학습에서 무의미한 것은 아니다.

둘째는, 의존적인 차원이다. 보편적 미술 언어에 대한 학습을 바탕으로 미술사, 미술사조, 미술동향, 미술시장 등과 같은 다양한 미술계나 이를 둘러싼 제반 상황 의존적인 차원에서 이루어지는 미술 감상이다. 큐레이터나 에듀케이터 등과 같은 전문가에 의해 이루어지는 가이드뿐만 아니라 테크놀로지를 활용한 가이드 활동 등은 미술 작품을 둘러싼 다양한 전문적 지식과 견해를 감상자들에게 학습시키는 경향이 많다. 전문적 안목이 없으면 미술에 대한 문외한이 되어버리고 미술 감상은 자칫 관심사 밖의 일이 되어버리는 경우를 초래하기도 한다. 물론 자율적이고 독립적인 미술 감상은 전문적 견해와 안목에 대한 충분한 학습과 이해를 선행적으로 요구한다. 하지만 학습자들은 이런 선행 요건들이 대한 학습과 탐구가 제한적으로 이루어지지 않

도록 미술 감상 학습 내용은 미술과 연계된 다양한 상황과 조건들을 포함해야 할 필요가 있다. 작품의 미술사적 특성과 미술 비평적 요소에 지나치게 치중된 수업을 확장시킬 필요가 있다. 미술이 현실적 삶 속에서 제작되고 소비되는 일련의 과정과 이런 미술 작품 제작과 소비를 창출하는 사회의 매커니즘을 살펴볼 필요가 있다. 그런 후 그와 연관된 사람들뿐만 아니라 유사한 상황성을 지닌 학습자 자신의 삶을 돌아보는 계기가 있어야 할 것 같다.

셋째는, 교양적(liberal) 차원이다. 자신을 둘러싼 환경이나 대상에 대해 인간은 자율적으로 반응하는 인식 활동을 한다. 물론 사회적 과정을 통해 이런 인식 활동의 상당수는 이미 자동반사적이고 여러 가지 규범과 제약에 의해 사회적, 문화적, 윤리적으로 프레임되어 있는 것도 사실이다. 하지만 이런 형식성 가운데에도 인간은 자율적인 의사결정을 희망하기도 하고 때로는 요구받기도 한다. 이런 자율적 인식 활동을 통해 인간은 사회적인 삶의 방식을 스스로 탐구하고 구축해 가기도 한다. 인간이 접하는 다양한 환경과 대상들 중의 상당수가 바로 미술이다. 특히 시각문화에 대한 광범위한 정의와 인식은 더더욱 미술의 범주에 대한 확장뿐만 아니라 일상에서 접하는 미술의 영역을 보다 대중화시키고 삶의 중추적인 부분을 차지하고 있다. 미술은 독자적인 형식을 지니고 있기에 미술을 통해 인간의 삶을 탐구하는 중요하고 유익한 교육적 계기를 제공한다. 미술 감상은 닫힌 체계나 인식에 종속되는 것이 아니다. 미술은 삶의 가치와 방식 탐색이라는 교육적 목적을 달성하기 위한 탐구 대상이다. 미술가, 미술 작품, 미술계, 그리고 감상자의 상호작용성 안에서 감상자는 삶에 대한 새로운 해석과 통로를 찾아보게 된다. 미술 감상은 정해진 답을 찾아가는 것이 아니라 새로운 고민과 가능성을 감상자 스스로 끊임없이 반복할 수 있는 사유와 성찰의 기회를 제공한다. 미술 감상에서 미술품은 학습의 대상이 아니라 삶에 대한 학습 자료로 의미를 갖게 된다. 미술 작품을 둘러싼 미술가의 삶과 미술계의 이야기는 미술을 통한 삶의 탐구를 보다 풍성하게 하는 학습의 장을 제공할 수 있어야 한다.

전문가 양성을 위한 미술 감상 학습이 아닌 공교육 교과목의 하나로 미술 교육이 추구해야 하는 미술 감상은 위에 예시적으로 제시한 세 가지 차원 중 교양적 차원을 보완하는 방식에 가깝지 않은가 생각한다. 이는 미술 교육의 인문학적인 가치를 고려할 때 보다 정당화되는 것 같다.

DBAE 수용 이후 미술 감상 학습에 대한 강조가 뚜렷이 나타났으며, 미술 감상 학습은 대체로 첫째와 둘째 차원의 전문적 학습 형태로 편중되는 현상이 빈번했다. 교과로서의 독자적인 위상과 지식의 구조 확립을 위한 필연적 배경을 고려할 때 이런 당위성은 높게 평가될 수 있었을 것이다. 하지만 미술 교과의 가치를 지식의 구조라는 틀 안에 가두어버렸다. 미술 감상은 어려워지고 지루해졌다. 그림으로 소통을 하며 네러티브를 생성하던 자연스러운 인간의 생활 방식과 태도는 이런 형식적이고 외적인 제약에 의해 무뎌져 버리거나 특정인의 고상한 취미가 되어 버린 듯하다.

미술 감상은 전문적 학습이 없이는 불가능하며, 미술관은 미술 작품에 대한 지식을 소유한 자들의 전유물인 것처럼 받아들이는 무관심한 태도도 적지 않게 나타났다. 미술을 통해 삶을 이야기하고, 고민하고, 만들어가는 소통, 성찰, 그리고 탐구는 위축되었다. 미술을 시각 언어, 기호, 그리고 내러티브로 바라보는 이론적 담론에도 불구하고 미술 감상은 학습자 자신에 대한 것이 아니라 미술 작품에 대한 것으로 이루어지고 있는 듯하다.

미술 작품 감상을 통해 삶의 의미와 가치를 이해하는 것이 필요하다. 이를 위한 체계적이고 실제적인 미술 감상 교육 방안 연구가 후속되어야 한다. 유의해야 할 사항은 강조한 교양적 차원만을 지나치게 치중하는 것 또한 바람직한 미술 감상이 될 수 없다는 점이다. 답습되고 있는 미술 감상 교육 현장의 문제점에 대한 균형적 접근의 일부로 이런 교양적 차원에 대한 강조가 제기된다. 핵심은 위에 제시한 세 가지 차원의 균형감이다. 그리고 학습자의 주도적인 감상 활동을 촉진할 수 있는 방법으로 이끌어 낼 수 있어야 한다는 점이다. 특정 차원에 편중된 미술 감상 학습은 항상 절름발이식 감상 학습이 될 수밖에 없다.

결론

교육과정 개정뿐만 아니라 학교 미술 교육의 가치를 고민하는 교육적 변화는 분명 새로운 미술 감상 학습 방안에 대한 탐색을 필요로 한다. 특히 자기주도성과 미술 교육의 인문학적 가치라는 프레임으로 현재 미술 감상 학습 방안들을 살펴볼 때, 분명 새로운 변화의 필요성은 절실해 진다.

이런 필요성에 따라 본 논문은 우선 인문학적 관점에서 미술 감상 학습 방안을 제시한 미술교육자 Feldman이 고안한 방법의 사례를 제시했다. 형식적 분석뿐만 아니라 인문학적 관점에서도 그가 논의하고 있다는 점에서 미술 감상 학습에 대한 편협한 시각의 다변화를 제안하는 의미도 있었다고 본다.

자기 주도성과 미술교육의 인문학적 가치를 중심으로 제시된 사례를 분석한 결과 해당 사례는 다음과 같이 논의 되었다. 첫째, 주제 탐색 중심적인 접근이다. 둘째, 조형적 특성에 대한 인지 분석 중심적 접근이다. 셋째, 가치지향성 전략이 빈약하다. 넷째, 구체성과 개인적 차원의 유의미성이 부족한 접근이다.

분석 내용을 고려하여 다음 네 가지 관점에서 대안적인 미술 감상 학습 방안을 살펴보았다. 첫째, 미술 작품, 미술가, 미술계에 대한 균형 잡힌 이해를 기반으로 하는 미술 감상 학습이 필요하다. 둘째, 학습자의 삶을 위한 미술 감상 학습 모색이 요구된다. 셋째, 감상자의 내적 반응을 보다 강조하는 미술 감상 학습이 이루어져야 하며 이를 위해 내적 반응을 활성화 하는 수업이 필요하다. 넷째, 미술 감상에 필요한

다양한 차원에 대한 균형감이 필요하며 특히 인문 교양적 차원의 접근이 보완되어야 한다.

비록 거시적 차원에서 논의하여 실제성이 약해 보이지만 향후 실제적인 적용 연구를 위한 변화의 큰 틀은 일정 부분 제시해 보았다. 미술 작품, 미술가, 미술계에 대한 인문학적 이해와 이를 기반으로 한 미술 감상 학습, 감상자 주도적인 인문 성찰을 위한 수업의 절차의 변화, 개인의 주관적 반응의 선제적 활성화를 위한 수업 전략 모색 등과 같은 내용을 중심으로 향후 실제적인 활용 방안 연구가 가능하리라 예상한다.

참고문헌

남영림, 이재영, 이미정 (2016). 핵심역량 기반 중등 미술과 교수·학습 방안 연구: 프로세스폴리오 활용과 인문학적 가치 탐색을 중심으로. *미술과 교육 Journal of Research in Art Education, 17*(4), 19-42.

류지영 (2018). *커뮤니케이션 미술감상: 미술감상학의 제안*. 경기도 파주: 교육과학사.

박휘락 (2003). *미술감상과 미술비평교육*. 서울: 시공사.

이재영 (2012). 인문학적 접근으로 바라본 시각문화미술교육. *미술교육논총*, *26*(3), 1-22.

이재영 (2014). 인문학적 가치 탐구를 위한 미술교육. *미술과 교육Journal of Research in Art Education*, *15*(2), 99-120.

이재영 (2015). 시각 이미지의 정치성과 비평적 담론: 인문학적 접근을 위해. *미술과 교육 Journal of Research in Art Education*, *16*(4), 17-37.

이재영 (2016a). 미술교육의 인문학적 가치를 중심으로 한 미술교육의 변화 모색. *미술과 교육Journal of Research in Art Education, 17*(4), 1-17.

이재영 (2016b). 시각 이미지의 정치성에 대한 문화인류학적 접근. *미술과 교육 Journal of Research in Art Education, 17*(2), 1-21.

이재영 (2017). 디지털 프로세스폴리오를 활용한 미술교육의 인문학적 가치 탐색 사례 연구. *미술과 교육Journal of Research in Art Education, 18*(4), 91-113.

Arnheim, R. (2004). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Berkeley, LA: University of California Press.

Feldman, E. (1970). *Becoming human through art: Aesthetic experience in the school*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Hurwitz, A., & Madeja, S. (1977). *The joyous vision: A source book for elementary art appreciation*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Abstract

A Study on an Art Appreciation Approach to Develop Self-directed Art Learning Competence: Based on the Humanistic Value of Art Education

Jae-Young Lee
Korea National University of Education

This study investigates an art appreciation approach to develop self-directed art learning competence. Following previous research on an instructional approach for art expression lessons to improve one of the key competences, self-directed art learning competence, proposed by the 2015 revised art curriculum. Based on the humanistic value of art education, this research takes a broad view of an alternative art appreciation approach. As a part of the public education programs, art appreciation aiming to develop of self-directed ness and humanistic value investigation needs to be differentiated from a currently prevailed art appreciation approach which is focusing on the formal analysis of artworks. In order to discuss an alternative approach, this paper, as an example, introduces Feldman's approach that is suggested from a humanistic viewpoint. Then, this research analyzes his approach to figure out the alternative idea utilizing humanistic value of art education to develop students' self-directed art appreciation. The main point of this research, however, is speculative and theoretical. Further research for the practical application of this general level idea is needed.

논문접수 2019. 04. 10	심사수정 2019. 04. 29	게재확정 2019. 05. 09

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 93~107

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.93

예술기반 탐구방법을 활용한 미술 중심의 융합 수업에 관한 실행연구1)

서제희
홍익대학교 교육대학원 초빙교수

요 약

본 연구는 자연과학, 인문학, 경영학 등 다양한 분야를 전공하고 있는 3-4학년의 학부생을 대상으로, 한 학기 동안 진행되었던 미술 중심의 융합 수업에 관한 실행연구이다. 수업은 예술기반의 탐구방법을 활용하여 다양한 연구문제를 시각화하는 것으로 진행되었다. 미술 중심의 융합은 외부에 의해 주어지는 표현기법적인 측면으로 이루어지는 것이 아닌, 학습자 스스로의 내적 동기에 의해 시각적 전략으로 심화되는 과정이었다. 그러므로 이 수업에서 미술은 수단이나 목적 지향이 아닌 존재론적 관점의 융합, 그 중심에 있었다. 연구참여자들은 연구의 관점과 의도를 연구물에 나타내기 위해 연구과정에서 시각 자료의 은유적 사용과 분석, 연구문제에 대한 감각적 접근 등의 다양한 시각적 전략을 사용하였다. 다양한 전공 분야의 학생들이 시각 매체를 활용하여 표현한 예술기반 연구물은 창의적 사고과정을 통해 새로운 연구 형식으로 제시되었다. 탐구의 한 방법으로 시각 매체를 사용하는 경험은 새로운 연구 형식의 발견으로 이끌었으며, 새로운 방식으로 사고하는 과정이었다.

주제어
융합 탐구(transdisciplinary research), 예술기반 연구(art-based research), 시각화(visualization), 시각적 전략(visual strategy)

서 론

현재 우리가 살고 있는 시대의 가장 큰 화두는 4차 산업혁명과 변화이다. 이는 경제, 사회, 문화, 과학기술의 가파른 변화 속에서 달라지는 삶의 양식과 관련되며, 사고방식의 변화도 불러일으킨다. 특히 4차 산업혁명은 과학기술과 감성의 융합을 강조한다(김보성 외, 2019). 급변하는 현대 과학기술에서 인간의 감성을 기술에 접목하려는

1) 이 연구는 2018년 한국국제미술교육학회 제19회 국제학술대회 발표 "예술기반 연구방법을 활용한 융합 수업 사례: S대학 자유전공학부 수업을 중심으로"를 수정, 보완한 연구임.

시도는 독창적인 발상과 창조성을 극대화해 성장의 원동력으로 삼고자 하는 의도를 가진다. 감성적인 콘텐츠에 열광하는 사람들이 늘어나고 있으며, 정보 통신 기술의 발달은 공감의 폭을 빠른 시간 안에 넓히고 있다. 이러한 변화의 시대에 감성과 기술의 사이에서 요구되는 창의력와 공감 능력은 미술교육에서 관심을 두어야 하는 필수 영역이 되고 있다.

위와 같은 변화에 따라 교육연구도 다양한 사고와 창의성을 추구하는 경향이 더해지고 있다. 교육연구에서 연구방법은 연구현장을 바라보는 시각과 교육 환경을 서술하는 과정, 자료를 해석하는 방법, 연구의 주제에 따라 지속적으로 변화되고 다양한 양상으로 확대되고 있다(Denzin & Lincoln, 2011). 변화되는 다양한 연구방법들 중 한 유형이 예술기반 연구방법이다.

이 연구는 미술을 전공하지 않는 학부생들에게 예술기반 연구방법(art-based research)을 활용하여 융합적 탐구를 시도한 수업의 실행과 반성을 다루고 있다. 예술기반 연구방법으로 융합적 탐구를 시도한 것은, 예술기반 연구방법이 시각적 표현을 통해 다양한 분야의 관심과 연구자의 문제의식을 전달하기에 적절한 해석적, 논리적 배경을 가지고 있으며, 연구 과정에서 다양한 접근을 가능하게 하기 때문이었다. 예술기반 연구는 기존의 질적연구가 갖는 현상학적, 해석학적 논리를 배경으로 공연 예술, 문학, 시각예술, 음악 등의 여러 예술적 적용 방식을 연구에 활용한다(Leavy, 2015). 테일러와 시저스먼드(Taylor & Siegesmund, 2008)는 최근의 사회과학연구들이 실증주의 연구방법이 갖는 자료의 수집, 분석의 한계를 인식하게 되면서 그에 대한 대안적 양상으로 언어나 통계, 수치에 의존하는 연구방법에서 벗어나 다양한 감수성과 시각적 전략을 사용하는 예술기반 연구와 같은 연구방식을 사용하게 되었다고 하였다. 또한 예술기반 연구의 시각적 전략과 은유의 사용은 기존의 사회과학 연구의 기술방식과 자료분석 태도에 대한 도전이라고 하였다. 이와 같은 예술기반 연구가 갖는 특징을 바탕으로 연구참여자인 다양한 전공 분야의 학부생들이 탐구방법에 대한 새로운 시도로서, 시각적 표현기법을 사용하게 하였다. 이는 미술에 경험이 없는 비전공학생들이 단순히 미술 표현기법을 체험하는 수업이 아니며, 미술 중심의 새로운 사고방식을 모색하는 과정이었다. 이 연구는 다음과 같은 두 가지의 문제의식에서 출발하였다.

첫째, 예술기반 연구방법이 융합적 탐구의 과정에서 어떻게 이루어지는가?
둘째, 미술 중심의 융합이 의미하는 것은 무엇인가?

본 연구는 미술을 전공하지 않는 학부생들을 대상으로 미술 중심의 융합적 탐구 과정을 15회차의 수업으로 실행하였다. 연구방법은 다음과 같다.

실행연구방법

실행연구(action research)는 연구자인 교사가 주체가 되어 수업을 실행하고 현장을 개선시키려는 탐구과정이다. 수업의 계획과 실행, 교사의 반성이 순환적으로 반복되는 과정지향적인 탐구이다(Mills, 2007). 교사가 주체가 되어 현장의 개선을 목적으로 한다는 점은 기존에 쓰이던 "현장연구방법"과 공통적이라 할 수 있으나, 현장연구방법은 과학적 형식을 중요시하고 정량적인 자료나 통계로 현장의 관찰을 제한한다. 반면, 실행연구는 연구자의 삶과 교육현장의 관계성을 적극적으로 드러내며, 교사와 학생이 스스로 성찰하는 과정을 매우 중요하게 다룬다(이용숙 외, 2006). 실행연구에서 연구의 주체는 반드시 교사이자 연구자 자신이다. 연구대상은 교사가 실천하고 있는 실제적 교육활동이며, 연구의 목적은 현장을 개선하는 것으로, 교육활동의 이해와 개선을 동시에 추구한다. 따라서 교사연구자의 수업 계획과 실행이라는 문제가 순환적으로 반복되며 교사연구자 자신의 해석을 중요하게 여긴다. 또한 실행연구는 연구자체를 사회적 과정으로 보기 때문에 교사연구자와 연구 참여자인 학생들의 참여와 해석, 비판적 태도, 상호작용 등을 적극적으로 나타낸다(Kemmis, 1998). 그러므로 실행연구는 교사가 학생과 함께 교육실천을 스스로 체계적, 반성적으로 탐구하여 개선하는 것을 특징으로 한다(이혁규, 2006).

실행연구의 절차는 1단계에서 수업에 관한 변화의 계획을 세우며, 2단계에서 수업 참여, 즉 실천의 과정을 거치면서, 변화의 과정 및 결과를 살핀다. 3단계에서 관찰과정과 결과에 대해 분석하고 수업의 진행, 결과 등에 대해 반성을 한다. 실행연구는 수업에서 행한 반성을 토대로 초기의 계획을 수정하며 현장에서 다시 실천에 옮기고 이후, 재실천한 과정의 관찰과 분석, 반성을 반복하면서 개선의 과정으로 나아가는 것이다(Kemmis, 1998).

실행연구는 다른 질적연구 방법들과 달리 수업의 계획과 실행, 개선이라는 비교적 명료한 과정을 다루기 때문에 미술교육연구에서 교실현장을 연구하는 방법으로 사용되고 있다.

자료의 수집과 절차

연구 참여기관은 서울 소재 한 대학의 자유전공학부이며, 연구 참여자는 자유전공학부의 2-3학년 학생들 13명이다. 이 대학의 자유전공학부 학생들은 대학 입학 후, 한 학기 혹은 두 학기 이상 수료 후 전공을 선택한다. 이들은 경영학, 정치학, 컴퓨터 공학, 자연과학, 언어학 등 다양한 분야를 전공으로 선택한다.

연구 참여자인 학생들은 각자의 전공과 다른 시각에서 연구문제를 탐구할 기회가 필요했다. 본 사례에서 소개할 수업 명은 "주제탐구세미나-예술기반연구"로 경영학, 정치학, 공학, 자연과학, 언어학, 심리학, 미학 등 다양한 전공을 가진 학생들이 수업에서 자신의 분야와 관련한 연구문제에 대해 시각 매체를 활용하여 탐구하였다.

수업 기간은 2017년 12월 22일부터 2018년 1월 31일까지의 겨울학기 동안 월요일, 수요일, 금요일 12시부터 3시까지 총 15회 차의 수업으로 이루어졌다. 모든 회차의 수업에서 학생들의 표현과정과 결과, 표현에 관한 글 등의 자료들이 수집되었다. 각 회차의 총 3시간 수업 중 전반부의 1시간 30분은 질적 연구방법으로서 예술기반연구를 이해하는 것으로 이루어졌고, 후반부는 미술 개념과 표현기법 탐색, 예술가의 작품 탐색과 함께 여러 시각적 표현이 가능한 재료들을 사용하여 표현의 경험을 제공하였다. 또한 학기가 끝날 무렵 자신의 연구문제를 예술기반 연구물로 제작하여 발표하였다. 수집된 자료들은 수업의 실행순서로 나열한 후, 주제와 기법에 따라 분류하고, 연구 참여자의 이야기를 담은 자료들로 구분하였다. 이후 각각의 이미지가 보여주는 간학문적 특성이 담긴 표현들을 중심으로 연구 참여자와 연구문제, 각 전공 분야와의 관계성을 찾는 방식으로 분석하였다.

연구 참여자인 학부생들이 연구의 설계, 수집, 해석을 시각적 표현 중심으로 나타내기 위해서는 그동안의 사회과학 연구방법이 언어나 숫자, 혹은 통계를 기반으로 하는 자료수집 체계를 가지고 있다는 점을 인식해야만 했다. 이는 연구나 탐구로 불리는 과정의 특징이 언어나 통계, 수치에 의해 진행된다는 너무나 당연히 인식되어 온 것에 대한 의심과 비판으로서의 출발을 의미했다.

실행연구에서 자료 수집은 연구 참여자들인 학생들과 문제를 함께 해결하려는 태도와 연구 참여자들의 주관적 사고, 경험, 태도 등의 모든 제보 가능성을 열어두고 적극적으로 그들의 의견을 수용하려는 관점을 갖는다. 연구의 목적도 결과의 일반화를 위한 것이 아니라 실행을 통한 현장의 적극적인 개선에 있다(이용숙 외 2006). 따라서 이 연구는 미술 중심 융합 수업의 일반화나 적용 여부 등을 목적으로 하는 것이 아니며 미술 중심의 융합으로 나아가는 발견과 개선의 과정에 관한 하나의 사례를 제시하려는 목적을 가지고 있다.

융합적 연구로서 예술기반 탐구

“융합”이 4차 산업 혁명의 화두가 되면서, 교육연구에서도 융합연구가 폭넓게 다루어지고 있다. 융합연구의 개념에 대해 레비(Leavy, 2011)는 연구방법이나 연구의 결과로 구분할 수 있는 것이 아니라 연구 절차에 대한 접근법이라고 하였다. 또한 여러 분야가 공동으로 협력하여 문제를 해결하는 것을 넘어서 학계 밖의 실천가나 현장의 전문가들과의 협력도 요구되는 일이며, 그러한 측면에서 사회와 학계를 연결하는 시도라고 설명한다. 폴과 헤이돈(Pohl & Hadorn, 2008)은 융합연구가 연구문제의 복잡성을 구체적인 현실 세계와 연관을 지어 해결하려는 노력이며, 학문적 체계를 초월하고 지식을 통합하려는 시도라 하였다. 이는 융합연구가 연구의 사회참여적인 형태

를 추구하게 되어, 궁극적으로 공공에 기여하는 연구가 됨을 제시하고 있다. 위와 같은 견해에 따르면 융합연구는 단순히 연구의 방법적 차원으로 행해지는 것이 아니라, 연구가 현실과 관련하여 해결해야 하는 것이 무엇인지, 해결의 과정은 어떻게 이루어지는가에 관하여 학문적 경계를 넘어서 다룰 때 융합적 지식이 창출된다고 할 수 있다. 한편, 설리번(Sullivan, 2015)은 시각적 인식이 문화적 상황, 제도상의 환경, 디지털 환경, 정보 등 다양한 삶을 포함하고 있으므로 시각예술을 실행하는 과정, 그 자체가 곧 연구가 될 수 있음을 강조한다. 그러므로 설리번이 제시하는 예술실행연구는 최근의 융합연구가 주목하는 감성적 영역과 기술의 접목을 연구의 방법적 측면에서 가능하게 한다.

현재 여러 분야에서 혼용되고 있는 “융합”의 개념에 대해 레비는 크게 세 가지 용어로 구분하여 제시한다. 첫 번째, 학과 간의 융합(multi-disciplinarity)으로 두 개 이상의 학과가 협동하여 이루어지는 연구, 두 번째, 통합적 융합(interdisciplinarity)로 두 개 이상의 학과가 협력하되, 개념과 이론, 방법, 결과 등을 다양한 차원에서 통합하는 방식이다. 세 번째, 초월적 융합(transdisciplinary)으로 두 개 이상의 학과가 협력하되, 통합의 수준을 높여서 새로운 개념 제시와 방법적 설계를 가능하게 하는 연구로 구분하고 있다(Leavy, 2011). 이 연구는 레비가 구분한 초월적 융합(transdisciplinary)의 형태를 지향한다. 많은 학문영역 간의 융합(multi-disciplinarity)이나 통합적 융합(interdisciplinarity)의 경우는 미술이 다른 학과의 연구문제를 해결하기 위한 하나의 수단이나 기법으로 활용되기 쉽다. 미술이 다른 학과의 수단적 역할을 함으로써 공공의 이익에 기여할 수 있다면 그것 또한 의미가 있으나, 현재 4차 산업혁명이 필요로 하는 감성적 영역과 기술의 결합, 새로움, 창조성에 기여할 수 있는 역할을 하려면 초월적 융합의 형태로 접근해야 할 것이다. 초월적 융합은 연구문제와 관련하여 사고방식, 연구방법 등이 연구자에 의해 새롭게 조직, 설계됨으로 미술 중심의 새로운 지식 창출이 가능하다. 그러므로 이 연구는 학생들은 매 수업에서 드로잉. 설치미술, 영상, 콜라주 등의 다양한 표현기법을 각자의 분야에서 요구되는 연구문제의 소통과 반성의 수단으로 활용하고 연구문제의 관점을 표출하고 해석할 수 있는 방법으로 시각 매체를 활용하였다. 시각 매체가 연구의 수단으로만 활용되지 않도록 시각 매체를 통한 현실세계의 탐색과 발견의 과정을 강화하여 진행하였다. 미술을 전공하지 않은 연구 참여자들에게 이와 같은 시각예술 중심의 탐구과정은 매우 새로운 경험이었다.

이 연구에서는 예술기반 탐구의 창작 과정을 수업에 적극적으로 반영하였다. 수업에서 시각 매체와 기법의 경험을 제공하면서 창조의 과정을 중요하게 다루었고, 1회적 미술 체험으로 끝나지 않도록 매회 수업 시 각 분야의 연구문제를 창조의 과정을 통해 해결하도록 하였다. 또한 다양한 전공 분야의 자료 수집과 해석을 시각 매체로 소통할 수 있도록 하면서 열린 해석이 가능하게 하였다.

수업의 실행 과정에서 예술기반 탐구는 연구문제, 현상에 대한 연구자의 감정이입과 공감, 이해를 적용, 발견하는 것을 목적으로 하였다. 연구 참여자인 학생들이 다양한 분야를 전공하고 있었으므로 각자 연구문제를 해결하거나 연구문제를 시각화하는 과정은 자연스럽게 융합적 요소를 드러낼 수 있었다. 그러므로 이 수업은 연구 참여자인 학생들이 기존에 가지고 있던 연구에 대한 인식, 즉 실증주의 체계의 연구들이 자료의 근거를 명확히 보여줄 것을 요구하면서 연구자의 감정이나 독자의 공감을 배제하던 것과 같은 연구에 대한 인식을 깨뜨리는 계기가 되었다. 또한, 예술기반 탐구과정이 가진 해석적 논리를 강조하고 연구자의 감성적 표출과 공유를 중요하게 다루면서 미술이 아닌 타 분야의 연구문제 해결 과정에서 미술의 역할을 새롭게 경험하게 되었다.

미술 중심의 융합적 탐구 실행의 과정

예술기반 연구는 사회의 복잡 미묘한 상황을 묘사하고 전달해야 할 필요성으로 다양한 시각 매체를 활용하고 있다(Leavy, 2015). 초월적 융합이 현실세계의 다양한문제를 새롭게 다루고 해결할 목적으로 이루어지고 있다는 레비의 의견에 동의하면서 수업에 참여한 학생들이 학생 자신과 관련한 문제들을 인식하고 그것과 관련한 내용을 시각 매체로 표출하도록 했다. 이러한 수업은 수업 초반에서 중반 이후까지 지속적으로 이루어졌다.

융합 수업의 1차 실행과 반성: 연구문제 찾기와 정체성 탐색의 순환성

수업 초기, 학생들이 시각예술의 기법들을 탐색할 때, 듀이(Dewey, 1938)가 비판한 일차적 경험으로 끝나는 실기 체험이 되지 않도록 각 각의 예술적 탐색 경험과 각자의 전공 영역이 유기적으로 연결되도록 했다. 학생들은 표현의 과정에서 자신이 가진 연구문제를 시각예술의 기법으로 반복적으로 드러내게 되었다. 이 과정에서 융합의 의미와 가치를 학생들 스스로 찾도록 했다. 이 수업이 단순히 비전공자들의 미술 실기 체험이 아닌 탐구의 과정이 되는 것은 학생들이 예술기반 연구라는 연구방법에 관한 이해, 즉 질적 연구로서 예술기반 연구가 가진 해석적 논리에 대해 함께 공부하면서 질적 연구의 해석적 논리에 따라 시각 매체를 적용하고 탐색했다는 점 때문이다. 학생들은 내러티브 탐구나 현상학적 연구, 포토에세이나 다양한 접근 방식의 문화기술지 등 여러 방식의 질적 연구물을 함께 읽고 이해하면서 예술기반의 탐구방식이 지향하는 질적, 해석적 논리가 무엇인지에 대해 고민했다. 학부 2-3학년이 수강생의 대부분이었으므로 연구물을 이해하는 것에 어려움이 있을 것으로 예상했으나, 오히려 새로운 글쓰기 방식이나 연구의 다양한 접근 방식에 대한 소개는 학생들이 흥

미를 가지고 탐구과정에 참여하는 것에 매우 도움이 되었다.

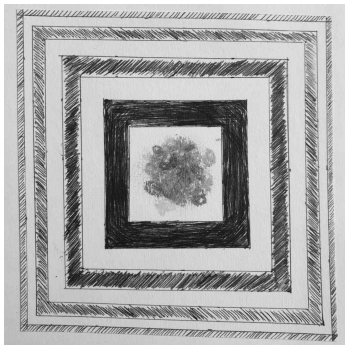
수업의 첫 번째 과정, 시각예술 기법을 사용하는 융합적 탐구의 가장 큰 어려움은 “연구문제 찾기”였다. 시각예술 기법이 체험이 아닌 탐구의 과정이 되기 위해서 각자 궁금하거나 관심 있는 문제를 스스로 탐색해야 했다. 그런데 연구에 참여한 학생들은 전공 분야의 기초 지식을 성실히 학습하고 있는 학부생들로, 학계에서 통용되는 지식을 습득하는 것에는 익숙했으나 문제를 찾거나 비판하는 것에는 낯설어 했다. 학생들이 찾아야 하는 연구문제는 특정 학문 체계에서만 이해 가능한 것이 아닌 다양한 측면에서 떠오르는 것에서 출발하도록 했다. 그러므로 매회 수업에서 새롭게 소개되는 현대 미술의 양상이나 표현기법들을 본인의 경험과 고민으로 연결지어 다양한 측면의 연구문제를 탐색하는 것에 도움이 되도록 하였다. 이 과정에서 학생들이 시각예술을 이해하고 다루는 방식은 각자가 가진 배경이나 경험, 삶에 따라 매우 달랐다. 그리고 연구문제 찾기는 자연스럽게 학생들 스스로의 정체성 문제로 귀결되었다. 시각예술의 기법은 개방성을 가지고 있고 그 내용 속에 여러 함축적인 의미를 포함할 수 있으므로 학생들 각자가 가진 연구문제의 특성을 반영하도록 했다. 이는 과학적 접근 방식이 발견하지 못하는 사회적 상호작용이나 인간 행위를 융합적 사고와 예술적 심미성으로 파악하여 사회, 문화에 대한 이해를 돕는 과정이 되었다.

<그림 1>

<그림 2>

<그림 1>과 <그림 2>는 ‘파피에콜레’ 기법을 활용한 연구문제 탐색의 과정이다. <그림 2>에서 연구참여자 A는 지난 학기말 과제를 수행하면서 겪은 바쁜 일상의 경험을 3개의 손으로 표현하면서 여러 과제를 수행하는 자신의 정체성을 고민하고 있다.

일상의 발견과 정체성 탐색의 과정으로서 드로잉<그림 3>과 <그림4> 손으로 그리고 만드는 것에 재주가 없다. 머릿 속에는 표현하고 싶은 것들은 많은데 시각적으로 잘 구현하지 못하겠다. 그러면서 이러한 제약을 사각의 형태에 가두어 보니 또 다른 표현이 되고 있다(연구 참여자 B의 작업일지 중에서)

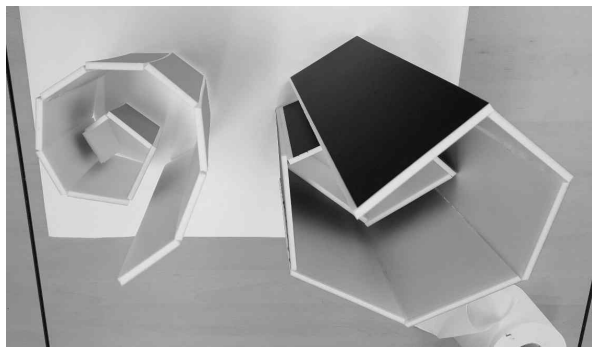


<그림 3>

<그림 4>

<그림 5>와 <그림 6>은 우드락과 글루건이라는 두 가지 재료와 용구로 연구참여자의 고민을 표현한 것이다. <그림 5>에서 연구참여자 C는 자신이 그동안 학습해 온 여러 지식들이 머릿 속에 축적되어 있으나 현실에서 자유롭게 꺼내어 사용할 수 없는 닫힌 지식들이라는 의미로 글루건의 심을 녹인 속에 우드락 조각을 끼워 넣는 것으로 형상화했다. 학습된 지식들을 구겨 넣어 꺼내어 쓸 수 없는 답답함으로 정체성을 표현하고 있다. <그림 6>은 스스로의 연구문제와 고민들이 밖으로 표출되지 않고 연구참여자의 내부로 돌려져 들어가고 있는 표현이다.

<그림 5>



<그림 6>

위와 같은 수업의 진행은 연구 참여자들과의 활발한 상호작용을 필요로 했다. 연구문제에 대한 대화나 시각적 표현에 대한 대화뿐만 아니라 현재의 개인적 고민에 이르기까지 다양한 방식의 소통이 이루어졌다. 이러한 과정은 연구문제와 관련한 자료를 해석할 때 나타나게 되는 견해의 차이에 대해 이해하는 것에 도움이 되었으며, 상이한 분야를 공부하고 있는 학생들이 소통하는 것에 도움을 주었다. 연구문제에

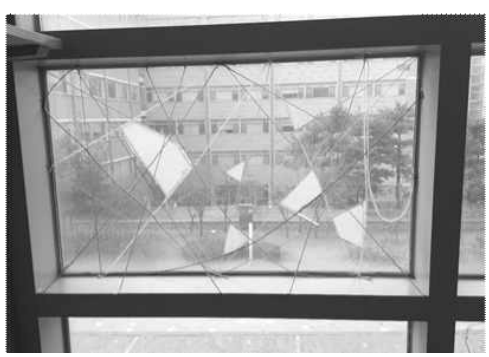
대한 자료를 수집하고 이와 관련한 의견을 시각적으로 제시하는 과정은 외연적 내용을 공유하는 것이었다. 외연적 내용의 공유와 소통은 폭넓은 사유의 기회를 준다. 그러므로 수업은 저마다의 다른 관심사와 의견을 시각적 표현기법으로 새롭게 제시할 수 있는 기회가 되었다.

융합 수업의 2차 실행과 반성: 시각 매체로 소통하기와 발견의 순환성

매회 수업 연구참여자인 학생들에게 시각적 일기(visual diary)로서 작업일지를 기록하도록 했다. 시각적 일기(visual diary)는 시각적인 세부사항을 나타내고, 시각적 표현과 묘사를 더욱 상세하게 언어로 전달할 수 있다. 시각적 매체는 생각을 재현하는 수단이 되기도 하고 시각 자료를 구성하고 위치, 시점을 결정하여 연구 과정으로 만들어 가는 재료가 되기도 한다.

연구의 과정에서 연구자의 생각과 삶을 재구성한 시각적 일기(visual diary)는 연구 참여자인 동료들, 혹은 교사와 소통하는 도구가 되었다. 다양한 시각적 표현 방식으로 기록된 일지 속의 시각적 요소들은 연구 참여자인 학생들이 연구문제에 대해 자료의 수집가, 해석자, 생산자가 되도록 한다(Prosser, 2011). 이러한 과정은 시각예술이 제공하는 표현적, 심미적, 감성적 형식과 통찰력을 연구에 반영하고자 하려는 의도였다.

<그림 7>



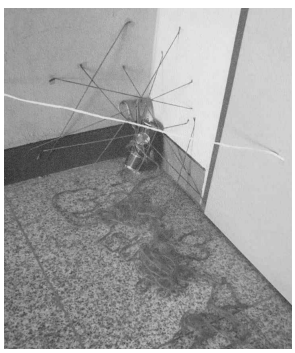
<그림 8>

<그림 7>과 <그림 8>은 실과 테잎이라는 선의 요소를 가진 재료로 우리 주변 공간을 탐색하여 재구성하는 표현이었다. <그림 7>은 수업을 하던 강의실과 같은 층에 위치한 복도 끝의 공간이다. 이 공간의 천장은 건물 윗부분까지 뚫려있어 긴창으로 윗 층을 이어주고 있었다. 그런데 천장을 바라보지 않고 걸어다닐 때에는 뚫린 공간이라는 사실을 잘 인식하지 못하던 곳이었다. 실을 천장 가까운 곳까지 연결해 시선이 천장에서 들어오는 햇빛과 마주하게 설치했다. <그림 8>은 복도에 흔히 보

이는 창을 실과 테잎으로 막아 창밖의 풍경을 새롭게 보도록 하고 있다. <그림 7>과 <그림 8>은 연구 참여자들이 공유된 주변의 공간에 대해 새롭게 탐색하는 시각적 소통의 기회를 갖게 했다.

후설(Husserl)에 따르면 타자의 체험은 감정이입(einfühlung)속에서는 원래의 경험을 갖지 못하므로 타자의 체험을 바라보는 것이라고 하였다. 시각적 표현으로 본 타자의 체험은 감정을 동반하고 이질성과 친숙성의 긴장 관계 속에서 공감을 불러일으킨다(Husserl, 2009). 시각적 표현이 공감을 불러일으키는 것은 표현에 대한 동일한 의도 때문이 아니라 체험에 대한 차이를 발견하는 것 때문이다. 예술기반 탐구방법이 다른 분야의 연구문제를 생각할 수 있는 기회를 제공했던 것은 예술기반 탐구방법이 가지고 있는 다양한 해석적 관점 때문이다. <그림 9>는 연구문제를 다루는 과정에서 연구자의 주관적 사고나 감정이입, 연구와 관련한 맥락을 바라보는 태도 등의 다양한 관점을 강조하고 있다. 이러한 과정은 미술이 다른 분야와는 다른 시각적 특질로 소통하고, 감정이입을 통해 공감을 불러일으키는 심미적 가치를 지니고 있음을 보여주는 것이다.

일상의 것에서 새로움의 발견 : 펩시 살해 사건 <그림 9>
비상구 계단 코너의 어두운 공간 분위기를 강조하기 위하여 강렬한 주제의 이미지를 사용하고자 했다. 캔을 가지고 고민하다가 펩시콜라를 의인화하여 살인사건을 재현한 현장을 시각화했다. 하얀색 실로 폴리스라인을 만들고 회색 털실로 거미줄을 만들었다. 거미줄은 사건의 방치, 은폐, 부실 수사와 같은 음침한 면을 강조하고자 했다. 영원한 라이벌이라 불리는 코카콜라와 펩시는 100년 넘는 시간동안 계속해서 경쟁해오며 공격적인 마케팅을 펼치고 있다. 이러한 경쟁은 비단 코카콜라와 펩시만의 문제가 아니며 사회에 팽배해 있다(Y의 작업일지 중에서)



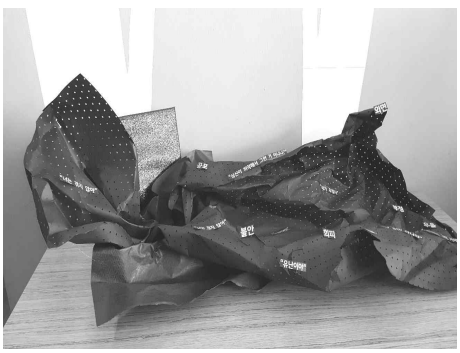
<그림 9>

<그림 10>

<그림 10>은 자연과학은 전공하는 연구참여자 D가 평소 관심이 있던 유사과학 이론들을 소개하는 표현이다. 연구참여자 D는 과학으로 해결하지 못한 유사과학이 과학도들에게 혹은 일반인들에게 어떤 의미로 다가갈 수 있을지 궁금했다. 연구참여자 D는 유사과학 이론을 소개하는 내용을 바닥에 놓고 유사과학을 상징하는 표현을 붙였다 떼었다 하면서 보는 이들이 유사과학에 대해 상각해보는 시간을 갖도록 하였다.

융합 수업의 마지막 실행과 반성: 시각적 전략을 사용한 새로운 사고의 과정과 감성적 접근의 가능성

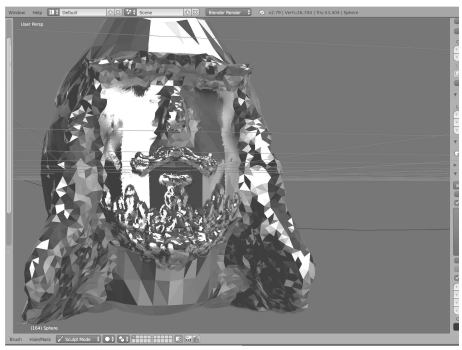
시각적 표현이 다양한 방식으로 나타날 수 있음을 강조한 위와 같은 수업들은 연구참여자들이 자신들의 경험과 연구문제를 시각적 전략으로 나타내도록 하였다. 이는 시각적 표현이 연구참여자들이 가지고 있는 생활 방식을 나타내는 세계관과 가치관, 신념을 감성적으로 제시할 수 있음을 이해하는 과정이었다. 그들은 미술이 갖는 심미적 전략들을 통해 연구물을 구조화했다. 연구참여자들은 표현을 하는 직접적인 경험으로만 그치는 것이 아니라 공간, 재료를 다루는 행위, 표현, 관심, 전공 분야에 대한 생각까지 다양한 이해와 반성을 불러일으키고 있었다. 수업의 마지막, 연구물의 전시에서 연구참여자인 학생들이 각자의 분야를 탐구하여 시각적 결과물로 제시했다. <그림 11>은 언어학과 심리학에 관심이 있는 연구참여자 E의 발표물이다. 이 학생은 인간의 불안 심리와 극복, 사회적 반응 등에 관심이 있었으며 사회적 집단 불안 증세와 같은 문제를 다루는 문제의식을 표현하고 싶어했다. 그녀는 판도라의 상자를 모티브로 하여 인간의 다양한 심리가 표출되는 과정을 검은 종이로 시각화하면서 이를 받아들이는 집단의 반응을 “회피” “불안” “심신 미약”등의 단어로 배치하고 있다. 그녀는 인간의 실리를 분출할 상자를 형상화할 재료에 매우 고심을 했다. 본인이 생각하는 검은 종이와 재질감의 선택은 그녀가 생각하는 연구문제에 관하여 감성이 동반되는 과정이었다.



<그림 11>

<그림 12>

<그림 12>는 생명과학을 전공하는 연구참여자 F의 연구물이다. 그는 한때 언론을 장식하던 약물남용으로 인한 신생아 사망사건에 대해 탐구했다. 약물 오남용의 범위와 수치의 모호함, 국가기관이 정한 기준치와의 차이 등에 대해 자료를 수집하였고 이에 대한 오브제 미술로 신생아들에 대한 약물사용 경각심을 고취하고 있다. 그는 생명과학도가 가져야 할 사명감을 오브제 미술에 감정이입함으로써 반성적 연구과정이 되었다고 하였다.



<그림 13>

<그림 13>은 정치학과 경영학을 복수전공하는 연구참여자 G의 동영상 표현이다. 그는 어린 시절 충무공 이순신의 사당이 위치한 현충사 인근에서 자랐다. 때문에 충무공의 이야기를 접하며 성장했고, 대학생이 되어 충무공의 이미지가 역사, 사회집단의 필요로 정치적 선전물로 이용되는 것에 대해 탐구하고자 했다. 그는 충무공에 대한 평가나 역사적 사실들을 자료로 수집했고 그가 생각하는 일그러진 충무공의 이미지를 형상화했다. 그에게 가장 편한 재료인 컴퓨터와 소프트웨어를 사용하여 충무공 이미지를 동영상으로 제작했다.

위와 같은 탐구과정에서 연구 참여자들은 예상치 못한 표현의 우연성을 경험하기도 하고 해결하면서 다양한 표현의 상황을 이해하게 되었고, 스스로의 학습 태도나 미적 인식과 같은 사고과정 또한 반성하게 되었다. 이는 실존적 경험으로서 융합적 탐구를 의미하는 것으로, 현장 교육연구가 단지 이론의 검증이나 타당성을 고찰하는 것에 머무르지 않고 연구의 주체가 되어감을 체험한다는 것이다. 동시에 연구방법에서 새로운 교육 참여의 기회를 창출해 내는 일이었다. 각기 다른 분야를 전공하는 연구 참여자들의 연구물들은 다음과 같은 특징을 나타냈다.

첫째, 연구 참여자들의 관점과 의도를 연구물에 나타내기 위해 다양한 시각적 전략을 사용하였다.

둘째, 탐구의 한 방법으로 시각 매체를 사용하는 경험은 새로운 연구과정과 발

견으로 이끌었으며, 새로운 방식으로 사고하는 과정이었다.

셋째, 미술을 중심으로 한 융합적 탐구는 연구 과정에서 은유의 사용과 은유적 분석, 연구문제에 대한 감각적 접근을 가능하게 했다.

시각 매체를 특징으로 하는 회화, 조각, 음악, 영화는 나름의 표현 언어를 가지고 있으며 이들은 시각, 촉각, 청각, 동적 텍스트로서 각자의 체계를 가진 텍스트들이다 (van Manen, 1994). 이러한 시각 매체들은 표현적 언어를 사용하도록 하며, 감정이입을 고취시키고, 수사학적, 은유적 표현을 권장한다. 이러한 미술 중심의 수업은 연구참여자들의 체험을 구체화하고, 연구참여자들의 연구문제를 시각화시키기 위한 근거로 작용한다. 시각 매체들은 다른 매체보다 더욱 다양하게 학생들의 관심과 문제의식을 담을 수 있었다. 이와 같은 미술 중심의 융합적 탐구는 생활세계의 어떠한 사건을 단순히 재현하거나 모방하는 것이 아니라 반성적 행위 속에서 체험을 재창조한다.

결 론

이 연구는 수단 혹은 목적 지향이 아닌 존재론적 관점의 융합을 제안하고자 한다. 이 수업에서 연구 참여자들은 스스로, 그러나 주변의 환경, 배경이 포함된, 연구참여자를 형성해 온 교육적 배경과 지식 등의 여러 요소들과의 상호작용으로 심화된 사고과정으로서 연구문제를 해결하려고 시도하였고, 시각화된 결과로 제시하였다. 이는 미술 중심의 존재론적 융합 탐구의 과정이었다. 외부에 의해 주어지는 기법적 융합 혹의 교과간의 형식적 지식을 혼합하는 것은 융합의 한계를 스스로 지적하는 것이다. 외부에 의해 주어지는 형식적 융합은 미술의 본질적 가치를 찾기 어려울 뿐만 아니라 미술을 수단적 위치로 전락시킨다.

시각 매체를 통해 현장의 이해와 해석을 강조하는 교육연구는 현장에 대한 사회, 문화, 정치, 제도적인 것에 이르기까지 다양한 관점으로 탐구될 수 있다. 이 연구에 제시된 존재론적 융합 탐구의 과정들은 새로운 연구 형식에 대한 경험을 독자와 공유하게 한다. 그러므로 예술기반 연구방법을 활용한 융합적 접근은 다양한 분야의 의미 형성을 재구조화하는 것에 기여할 수 있으며, 창의적인 발표 양식으로 새로운 연구 형식을 제시할 수 있다. 또한 학생들이 예술기반 연구의 과정을 경험하는 것만으로도 창의적, 혁신적 사고과정으로 나아가는 것에 도움이 될 수 있을 것이다.

미술을 중심으로 한 융합적 탐구는 연구과정에서 다양한 은유의 사용과 분석, 감성적 접근을 가능하게 했다. 이 수업에서 연구 참여자들은 언어나 수, 식, 과학적 검증방식으로 나타내지 못하는 사회의 현상을 시각적 방식으로 표현하고 이해할 수 있는 경험을 하였다. 이는 타학문 분야를 공부하는 학생들이 예술적 창조과정을 적

용하여 새로운 지식을 생성하게 되는 과정이었다. 이는 미술 중심의 융합적 탐구로서의 가능성과 연구 패러다임의 변화를 극명하게 보여주는 것이다.

참고문헌

김보성, 박재희, 도성룡, 이영창, 김진호, 이은주... 민병찬 (2019). *감성과학*. 서울: 학지사.

이용숙, 김영천, 이혁규, 김영미, 조덕주, 조재식 (2006). *교육현장의 개선과 함께 하는 실행연구 방법*. 서울: 학지사.

이혁규 (2006). 질적 연구의 타당성 문제에 대한 고찰. *교육인류학연구, 7*(1), 175-210.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The Sage Handbook of Qualitative Research.* (4th ed). 1-20. CA: Sage Publications.

Dewey, J. (1938). *Experience & Education.* New York: Touchstone Book.

Husserl, E. (2009). *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und Phänomenologischen Philosophie I.* (이종훈 역). *순수현상학과 현상학적 철학의 이념들 1.* 서울: 한길사. (원저출판, 1913)

Kemmis, S., & Mctaggaert, R. (1998). *The Action Reasearch Planner.* Geelong, Victoria: Deakin University Press.

Leavy, P. (2011). *Essentials of Transdisciplinary Research.* New York: Routledge.

Leavy, P. (2015). *Method Meets Art.* New York: Guilford Press.

Mills, G. (2007). *Action Reasearch: A Guide for the teacher research.* (강성우 외 역). *교사를 위한 실행연구*. 서울: 우리교육. (원저출판, 2003)

Pohl, C. & Hadorn, G. H. (2008). Core Terms in Transdisciplinary Research. *Handbook of Transdisciplinary Research.* 427-432. Switzerland: Springer.

Prosser, J. (2011). Visual Methodology: Toward a more seeing Research. *The Sage Handbook of Qualitative Research.*(4th ed). 479-499. CA: Sage Publications.

Sullivan, G. (2015). *시각예술에서의 탐구: 예술실행연구(Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts)* (김혜숙, 김미남, 정혜연, 최성희 옮김). 서울: 학지사. (원저출판, 2010)

Taylor, M., & Siegesmund, R. (2008). *Arts-Based Research in Education: Foundation for Practice.* New York: Routledge.

Van Manen, M. (1994). *체험연구: 해석학적 현상학의 인간과학 연구방법론(Resaerching Lived Experience).* (신경림, 안규남 옮김). 서울: 동녘. (원저출판, 1990)

Abstract

Action Research on Potentiality of Arts based Research as a Transdisciplinary Studies

Jae-Hee Seo
Hong-Ik University

This study is about a transdisciplinary practice in the visual arts for various disciplines. The transdisciplinary research was designed to investigate to visual communication and meanings. Recently, visual methodology is actively used in art education. Visual methods as art based research use focuses on what research participants themselves produced visual materials.

Using the visual method, study attempts to discuss the research methods as a qualitative research. It is possible for students to learn how to use visual methods from their majors. This study shows the two core issues regarding the transdisciplinary research. First, it is about creative thinking through the visualization. Next, it deals with visual strategy as research methods in their majors. Therefore, it should be explored how to use visual methods to student who study other fields.

논문접수 2019. 01. 02	심사수정 2019. 04. 10	게재확정 2019. 04. 20

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 109~135

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.109

구성주의적 감상 교육에서 “주제”의 생성 과정에 관한 연구

김수진
서울교육대학교 강사

요 약

본 연구에서는 감상 교육의 실천적 사례 공유를 통해 미술관 전시나 작품(들)을 감상하는 구성주의적 교육 상황에서 “주제”가 어떻게 생성되는지 알아보고자 한다. 구성주의적 감상 교육에서 교사는 학습자의 적극적인 참여를 이끌고, 학습자의 작인(agency)과 의미 생성 과정을 존중한다. 이때, 하나의 감상 수업이나 프로그램 내에서 중심이 되는 주제는 여러 단계에서 변화 과정을 거친다. 본고에서는 연구자가 실행하거나 참여관찰을 진행한 일곱 가지 질적 연구 사례를 제시하였다. 연구의 결과, 구성주의적 감상 교육에서 주제의 생성 과정은 다음과 같았다. 첫째, 교육자의 관심사와 학습자의 관심사가 협상된 결과이다. 둘째, 작품 및 전시의 내용과 학교 교육과정이 협성된 결과이다. 셋째, 미술사적 정보와 관람자가 생성하는 의미가 협상된 결과이다. 넷째, 과정을 중심으로 두고 주제의 변화는 환영받았다. 교육자들이 스스로 생성한 의미가 여러 가능성 중 하나임을 인식할 때, 작품이나 전시는 한 가지 방식으로 읽히지 않고, 다양한 교육적 방식으로 활용될 수 있다. 현장의 감상 교육자들은 본 연구를 통해 다양한 주제 생성 과정을 파악하고 이를 바탕으로 학습자들과 협력하여 주제 기반 감상 교육을 실천할 수 있다.

주제어
구성주의(constructivism), 미술 감상(art appreciation), 주제 기반 미술관 교육(thematic museum education)

서론

전통적으로 미술 교육에서는 작품 제작이 감상의 영역보다 우선시되어 왔으나, 시대를 거치면서 국가 교육과정에서 미술 감상의 영역이 점차 강조되어 왔다. 제 3차 교육과정부터 감상 영역이 등장하였고, 학문중심 교육과정의 수용으로 인해 그 역할이 발전되었으며, 2007-2011 개정 교육과정에서는 미술사와 비평의 영역이 구체화되었다(김형숙, 2015). 국가 교육과정에서 미술 감상의 영역은 미술사를 이해하고 작품을 비평하는 것뿐만 아니라 미술관 방문 및 동시대 미술을 경험하는 것을 포괄하는 형태로 확장되었다. 제 6차 교육과정부터 미술관이라는 용어가 등장하며 미술 교과와

관련하여 한 학기에 학생들이 전시를 1회 이상 관람하는 것을 권장하고 있지만, 학교 현장에서 동시대 미술 감상을 위한 미술관 방문은 그만큼 이루어지기 어렵다. 시간적인 여유가 부족한 것도 한 가지 이유이지만, 미술관 교육 및 동시대 미술 감상 교육의 실천적인 방법에 대한 사회적 공유가 부재하기 때문이기도 하다.

주제적 접근은 미술관 교육 프로그램에서 흔히 사용되는 방식이긴 하지만 주제가 무엇을 의미하는지에 대한 논란이 있어왔다(Hubard, 2013). 이는 미술관 에듀케이터, 학교 교사, 교수 등 각자의 위치와 전공 분야에 따라 미술관 교육에 어울리는 주제에 대한 견해가 달랐기 때문이었다. 이러한 상황에서 허바드(Hubard, 2013)는 미술관 교육 프로그램의 기저가 되는 “주제”를 사람들이 어떻게 파악하는지 네 가지로 제안하였다. 첫 번째는 문학적인 관점에서의 주제이다. 미술관에서의 전시나 예술 작품에 특별한 이야기가 존재할 때, 플롯의 컨셉을 주제로 택함으로서 해석적인 성격을 가지는 주제라고 할 수 있다. 두 번째는 음악적인 관점에 해당하며 사람, 사물, 장소 등과 같은 작품 속에서 반복되는 일반적인 주제를 의미한다. 세 번째는 모더니즘에 기반한 주제로, 미술 비평에 활용되는 조형 요소와 원리에 해당한다. 네 번째는 미술관 에듀케이터들이 강조하는 것으로, 창의적인 예술 제작 과정과 관련하여 작가의 선택 과정을 중시하는 주제이다. 이 네 가지 주제는 이미 미술관 교육에서 활용되고 있는 주제를 분류한 것이다. 이러한 주제들은 학습자의 경험과 연결될 수도 있지만 미술관 에듀케이터가 학습자와 관련 없이 작품만을 대상으로 결정하였을 수 있다. 이와 관련하여 허바드(Hubard, 2014)의 후속 연구는 미술관 프로그램의 주제 기반 방식(thematic museum education)이 미리 정해진 주제와 작품의 다른 요소에 관심을 갖는 학습자들의 불만을 야기한다는 점을 지적하였다.

감상 교육에서 주제는 하나의 전시를 관통하거나 하나 혹은 여러 작품과 연관될 수 있다. 주제를 중심으로 기획한 미술관 교육은 전시의 요소들을 학습자들의 삶과 연계하여 의미 있는 결과를 이끌어 낼 가능성이 있다(김수진, 2013a). 학교 교육과 연계한 감상 교육에서 “주제”를 중심으로 접근할 경우, 미술 감상 교육은 타 교과와도 연계되며, 부차적인 요소로 작용하지 않고 교육과정의 핵심적인 내용과 연결될 수 있다(김수진, 2018b). 따라서 주제적 접근은 미술관과 교실을 기반으로 한 감상 교육에서 모두 활용될 수 있다. 본 원고에서는 구성주의적 관점, 즉 학습자들의 관심과 경험을 중시하는 전시 및 작품 감상 교육에서 주제는 어떻게 생성되는지, 그리고 미술관 혹은 학교의 감상 교육에서 구성주의적 주제가 실제로 어떻게 드러나는지 예시를 통해 살펴보고자 한다. 본 연구는 감상 교육의 실천가들이 여러 사례를 통해 주제 생성 과정을 파악하고 이후 “주제”를 활용하여 학습자들과 함께 감상 교육의 실천적 다양성을 확보해나갈 수 있는 기반이 된다는데 의의가 있다.

구성주의적 전시/작품 감상 교육의 요소

구성주의 관점을 바탕으로 한 학교와 미술관에서의 감상 교육

학교에서 진행되는 작품 감상 교육과 미술관에서 진행되는 전시 연계 교육은 본질적으로 다른 점들이 존재한다. 미술관에서는 관람객들이 실제의 작품을 큐레이터가 기획한 전시의 맥락 하에 관람하지만 학교에서는 교사가 선정한 작품들을 학습자들이 도판이나 화면을 통해 간접적으로 감상하게 된다. 미술관 교육의 경우, 원작을 직접 감상하면서 작품의 세부적인 사항들을 주의 깊게 관찰할 수 있다는 장점이 있지만 관람객이 많거나 관람 단체의 인원이 많으면 깊이 있는 학습이 어려울 수 있다. 교실 기반 작품 감상 교육의 경우, 재료의 독특한 질감이나 작품의 정확한 크기를 파악하기 어렵지만, 특정 단체가 환경적 요소에 방해 받지 않고 충분한 시간을 들여 대화와 활동을 할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 미술 교과서에는 동시대 미술을 반영하는 도판의 수가 아직 많지 않으며(이지연, 강주희, 2012), 동시대 미술의 경향성을 살펴보았을 때, 직접 미술관을 방문하지 않으면 경험할 수 없는 형태의 작품들도 등장하고 있다(김수진, 2018a). 따라서, 다양한 장르의 작품을 접하기 위해 미술관을 직접 방문하는 경험의 중요성은 대체될 수 없다.

심미적 교육(aesthetic education)이란 용어를 제안한 그린(Greene, 1981)은 이 용어를 예술 교육(art education) 및 예술 감상(art appreciation)이란 용어와 차별화하였다. 그린이 생각하기에 학교에서 이루어지는 교육은 동시대 미술관에서의 실천과 동떨어져 있기 때문에 그 둘을 연결하는 방식이 필요하다고 여겼기 때문이다. 그린의 용어로 예술 교육이란 학습자들이 무엇인가 만드는 활동이며, 예술 감상이란 주어진 작품에 대한 전문가적 견해를 일방적으로 수용하는 형식의 교육에 해당한다. 그러나, 심미적 교육에서 학습자들은 예술 작품과 교류를 하며, 각각 다양하고 주관적인 의미 생성을 하며, 이러한 과정에서 특정 오브제는 작품이라고 불릴 수 있다(Dewey, 1934). 이러한 구성주의적 감상 교육의 관점은 의미와 작품 생성에서 학습자의 작인(agency)을 존중하고, 학습자의 참여를 북돋으며, 작품의 의미를 학생의 삶과 연계하는데 중점을 둔다,

따라서 그린의 구성주의적 관점에서 보았을 때, 학교와 미술관에서의 감상 교육이 정해진 틀에서 학습자들이 마땅히 배워야 하는 미술사나 작가의 생애 등의 정보를 가르치는 예술 감상의 형태이거나, 어떠한 재료를 가지고 보기에 아름다운 결과물을 만들어내는 예술 교육의 형태일 경우, 학습자가 작품의 다양한 면모를 스스로의 삶과 연결시키는 능력을 기를 수 없다. 구성주의적 감상 교육에서 작품은 여러 사람들에게 다양하게 읽히고 표현됨을 전제로 하여야 한다. 이와 관련하여 그린(Greene, 1996)은 구성주의적 교육을 통해 학습자들이 어떠한 결과물을 생성할 경우, 이는 작가의 “복제품(replica)이 아니라 작가의 작품과 대등한 수준의 것(equivalent)

으로 대우받아야 한다"(p. 122)고 주장한 바 있다. 따라서 구성주의적 감상 교육에서 학습자는 전문가의 지식을 수동적으로 학습하는 존재가 아니라 언어나 예술 표현을 기반으로 능동적으로 새로운 지식을 창출하는 존재이다.

구성주의적 감상 교육에서 학습자의 역할과 교육자의 발문

구성주의적 교육 이론에서 학습자의 역할에 대한 담론은 시대를 거치면서 변화해왔다. 기존에는 학습자와 교육자의 구분이 분명하여 사회화의 역할을 담당하는 교육의 영역도 포함시켜왔다면(Piaget, 1983; Vygotsky, 1978), 현대적 관점에서는 가르치는 사람과 배우는 사람의 경계를 모호하게 하면서 먼저 시작하는 사람들과 조금 늦게 시작하는 사람들이 함께 학습하는 수평적인 관계로 보는 경향이 대두되었다(Lave & Wenger, 1991). 현대적인 관점의 구성주의에 따르면, 배움의 긴 흐름 속에서 어떤 경우에는 가르치는 사람이 배우는 사람으로부터 학습하기도 한다.

마찬가지로, 구성주의적 관점을 바탕으로 미술관 혹은 미술 교육을 해야 한다고 주장해온 학자들은 학습자의 능동적인 지식 구성과 교육자의 조력자적 역할을 강조해왔다(Hein, 1998; Greene, 1996; Thompson, 2015). 그렇기 때문에 "협업적 탐구(collaborative inquiry)"라는 용어는 감상 교육에서 학습자와 교육자가 서로 영향을 미치면서 함께 배워나가는 행위를 잘 나타내는 표현 중 하나이다. 가르치는 사람과 배우는 사람은 모두 선지식을 지니고 있다. 한 사람의 선지식과 경험은 마주하는 작품, 다른 사람들과의 교류를 통해 맥락적으로 특수한 상황에 맞추어 변화하거나 생성되게 된다.

감상 교육은 흔히 언어를 매개로 진행되는 경우가 많고, 어떤 경우에는 교육자와 학습자의 대화가 교육 방식의 전부를 차지하는 경우도 존재한다. 협력적이고 상호교수적인 방식의 대화는 교육자, 학습자, 작가, 작품, 큐레이터 등을 포함한 복합적인 커뮤니케이션의 일부이다(류지영, 2018). 작품과 관련한 대화에 참여하는 사람들은 상대를 이해하고 자신의 견해를 한 번 더 생각한다. 구성주의적 감상 교육에서 학습자와 교육자는 작품과 관련한 합의된 결론에 이르지 않고, 다양한 해석을 수용하는 자세를 지니게 된다. 협업적 탐구 과정 중 한 방식인 열린 대화를 통해 학습자는 교육자 및 다른 학습자를 통해 배우며, 교육자 또한 학습자로부터 배우게 된다. 언어를 매개로 하는 협업적인 탐구 과정의 감상 교육에서 학습자는 자신이 작품 및 전시에서 관찰하고 느낀 것을 다른 사람들과 나누고 그들을 통해 배우면서 앎의 영역을 확장해나가고 다른 사람들을 이해하게 된다.

따라서 구성주의적 감상 교육에서 교육자는 강의를 하기 보다는 학습자들이 자발적으로 질문을 하고 스스로 배우는 환경을 형성하기 위해 노력한다. 구성주의적 교육자의 역할은 학습자에게 스키마타(도식)에 불균형을 일으킬만한 과제 제공(Piaget, 1983), 근접발달영역에 해당하는 수준의 학습 활동 제공(Vygotsky, 1978),

학습자들의 삶 및 공동체의 문제를 사유하면서 더 나은 미래에 대해 고민할 수 있는 기회 제공(Dewey, 1938), 학생의 상황적 맥락에 어울리는 학습 활동 기획(Lave & Wenger, 1991) 등으로 제시되어왔다. 특히 감상 교육의 영역에서는 교사의 발문을 매개로 한 대화가 교육 환경을 구성하는 시작점이 된다. 정혜연(2012)의 연구에서 등장하는 발문과 대화를 기반으로 감상 교육을 실천하는 구성주의적 미술관 에듀케이터의 역할은 1) 함께 여행하는 동반자, 2) 흥미를 유발하는 질문자, 3) 작품의 상징을 읽어내도록 돕는 조력자, 4) 학습자의 삶과 작품의 연결고리를 형성하는 사람의 네 가지 형태로 등장한 바 있다.

미술관 교육의 상황에서 발문을 통해 학습자의 적극적인 참여를 이끄는 교육자의 전략에 대해 배진희와 손지현(2013)은 다음과 같이 제안하였다. 첫째, 도슨트가 아닌 관람객 위주로 상호작용을 통해 작품을 감상한다. 둘째, 관람객의 사고와 관찰을 유도하는 발문을 사용한다. 셋째, 긍정적인 피드백을 제공한다. 이러한 세 가지 전략은 학습자가 중심이 되어 전시나 작품에 대한 의미를 구성하는 것에 초점을 둔다. 구성주의적 관점을 기반으로 한 대표적인 감상 교육 발문 전략인 VTS(Visual Thinking Strategies)의 경우, 최소한의 자제된 발문을 통해 학습자들이 생성한 모든 의미를 동등하게 존중하고 작품의 해석을 열어두고자 한다(Yenawine, 2013). VTS를 사용하는 교육자는 학습자의 답변을 다른 말로 바꾸어 반복하여 언급하는데, 이때, 특정한 해석으로 그들의 의견을 이끌지 않고 조건부의 언어(conditional language)를 사용하여 작품의 해석적 가능성을 열어 두어 다양한 학습자들이 참여하는데 부담이 없도록 환경을 조성한다. VTS와 비슷하게 대화를 중심으로 접근하지만 발문의 선택지가 많은 전략 중에는 Harvard Project Zero에서 개발한 Thinking Routine이 있다(Wolberg & Goff, 2012). 그 중 가장 대표적인 전략인 See/Think/Wonder는 학습자들이 작품이나 전시와 관련하여 스스로 의미를 생성해내고 이를 발전시킬 수 있는 비계 형성 전략이 될 수 있다.

구성주의적 감상 교육에서 교육자(학교 교사, 뮤지엄 에듀케이터, 도슨트 등)는 정답이 정해진 닫힌 발문과 일방적인 설명을 지양하고, 열린 발문 및 탐문을 활용하여 학습자가 스스로 생성한 의미를 심화해나가고 동시에 다른 학습자들로부터 배울 수 있는 환경을 조성한다. 이와 더불어 학습자가 평소에 접하기 어려운 동시대 미술을 활용하는 것은 학습자들이 주어진 것을 그대로 수용하는 자세에서 벗어나 새로운 자극을 받고 상상력을 활용하여 널리 깨어있을 수(wide-awakeness) 있는, 그래서 자신의 삶의 주체가 되도록 하는 교육자의 전략이 될 수 있다(Greene, 2001).

구성주의적 감상 교육에서 주제의 변화 가능성

현대적 구성주의에 따르면, 학습자와 교육자의 소통은 선정된 작품(들)과 함께 특정 시간과 장소에 모인 사람들에 의해 중재된 맥락적이며 상황적인 지식을 형성해낸다

(Matusov & Rogoff, 1995). 교육자의 역할을 하는 사람이 교육 활동을 설계하여 여러 학습자들에게 적용하고자 하더라도 학습자가 누구인가에 따라 다른 대화와 결과물이 나올 수 있다. 구성주의와 차별화되는 강의식 교수법이나 발견 학습에서는 지식이 학습자의 밖에 존재하기 때문에(Hein, 1998), 미술관 교육 프로그램이나 감상 수업에서 주제는 변화하지 않는다. 서론에서 언급한 네 가지 주제(Hubard, 2013) 또한 구성주의를 바탕으로 하지 않는 미술관 교육에서는 교육자의 의도대로 변화하지 않을 수 있다. 미술사를 기반으로 한 감상 교육의 주제의 경우 학습자들이 특정 주제를 학습하는 것에 초점이 맞춰져 있기 때문에 교육자가 주제를 제시하고 학습자는 이를 습득하게 된다. 정답이 정해져 있는 활동지를 기반으로 하는 감상 수업이 하나의 예가 될 수 있다. 이러한 교육 방식에서 교육자가 의도한 주제는 학습자에 의해 변화할 수 없다.

구성주의적 관점에서는 교육자가 제시한 주제가 학습자에 의해 변화될 가능성이 있고, 특정 교육 프로그램 내에 주제가 하나 이상 존재할 수 있으며, 모든 참여자가 이를 공유하지 않을 수 있다. 이를 구성주의적인 감상 교육의 대표적인 방식인 대화 중심 접근법, 심미적 교육방식, 교과 통합적 접근방식에서 살펴보고자 한다.

대화를 중심으로 한 구성주의적 미술 감상 방법 중 하나인 VTS는 미술사적 이해나 작가의 삶을 이해하는 것보다 학습자의 주관적인 해석을 존중하며, 타인의 의견으로부터 배울 수 있는 기회를 부여한다는 점이 특징이다(Yenawine, 2013). 따라서, 감상 교육 수업에서 VTS를 도입할 경우, 학습자들이 작품에서 관심을 갖는 부분을 주제로 삼아 다른 교육 활동으로 확장시켜 탐구의 대상이 되는 작품을 더욱 깊이 있게 다룰 수 있다. 또 다른 대화 중심 전략인 Thinking Routine의 경우, 학습자들의 생각과 궁금증을 질문함으로써(Wolberg & Goff, 2012) 다양한 주제가 생성될 수 있는 기반을 마련한다. 학습자들이 작품을 관찰하고 그 안에서 특정 요소들을 찾아 자신의 삶과 연결하여 발화를 하는 것은 대화 중심 접근법에서 주제를 확장해 나가는 가장 기본적인 방식이다. 이에 더해, 학습자들과의 대화 중 적당한 순간에 작품과 관련한 맥락적 정보를 교사가 직접 제공하거나(Burnham & Kai-Kee, 2011), 학습자들이 스스로 조사 탐구 작업을 진행하도록 환경을 조성하는 것, 혹은 특정 주제를 기반으로 다른 예술적 결과물을 생성하는 것은 자유방임적인 흐름으로 빠질 수 있는 구성주의적 접근 방식의 한계점을 보완하는 전략이 된다.

대화 중심 접근법에 다른 교육 활동을 추가한 구성주의적 감상 교육 방식으로는 그린(Greene, 2001)의 이론을 바탕으로 한 링컨 센터(Lincoln Center Education, LCE)의 심미적 교육 방식이 있다. 이 방식을 적용하는 교육자는 활동 계획 과정에서 학습자들의 삶, 교육과정 등을 고려하여 탐구의 질문(Line of Inquiry)을 생성한다(김수진, 2013a). 이때, 탐구의 질문에 속하는 주제는 하나 이상이고, 학습자들은 수업 활동 내에서 다양한 주제를 접하게 된다. 또한, 학습자의 창작 활동, 맥락 관련 정

보와 연구, 숙고의 과정에서 작품과 개인적으로 마주하기 때문에 교사가 사전에 제시하지 않은 다양한 주제들이 형성될 가능성이 있다.

모든 구성주의적 감상 교육이 그럴 필요는 없지만, 학교 교과목과 연계하는 수업의 경우, 주제를 기반으로 감상 교육과 타 교과를 연계할 수 있다. 주제를 기반으로 한 교과 통합적 접근은 통합 예술 교육 및 미술 교육에서 널리 제안되어 온 방식 중 하나이다(김수진, 2018b; 이지연, 강주희, 2018; 정혜연, 2013; Dewey, 1938; Simpson, 1996). 감상 교육과 다른 교과를 연결할 때 주제를 활용하는 것은 작품 및 전시를 중심으로 하여 여러 과목, 학습자의 삶, 교육자의 관심사를 포괄하는 통합적인 형태의 교육 활동으로 이어질 수 있다.

학습자의 예술 제작과 주제의 확장

감상 교육 활동에서 드러난 주제들은 학습자의 예술 제작 결과물을 통해 재현될 수 있다. 여기서 결과물이란, 학습자가 생성한 미술 작품, 글, 발화 또는 다른 예술 장르를 활용한 형태가 될 수 있다. 대화 중심의 구성주의적 감상 교육에서는 교육자의 발문에 따라 학습자들이 자유로운 답변을 할 수 있다는 장점이 존재하지만, 발화 이외의 다양한 표현방식을 의도하지 않은 채 막을 수 있다는 단점이 존재한다. 자신의 생각을 정리하는데 시간이 필요한 학습자나 다른 방식의 표현(글쓰기, 시각화, 음악, 신체 활용 등)을 선호하는 학습자들은 그들의 표현 방식을 옹호해주는 안전한 교육적 공간이 필요하다.

교육자가 학습자의 예술적 표현 방식을 선택할 수 있는 시간과 공간을 제공할 경우, 표현 방식의 다양성을 통해 감상 교육의 주제는 더욱 더 확장될 가능성이 있다. 이때, 기술적 정교함을 중요시하는 잘 다듬어진 형태의 학교 미술적(school art style) 결과물은 구성주의적 감상 수업과는 거리가 있다(Thompson, 2015). 대신, 학습자들이 감상 과정에서 그들에게 와 닿았던 주제들을 바탕으로 상상력과 창의성을 활용하여 작품을 재구성한 결과물을 제작한다면 작품 제작 과정은 학습자들과 무관하지 않고 그들의 삶과 연관되게 된다. 이로써 감상 교육에서 학습자의 결과물은 작가의 작품보다 덜 중요하게 여겨지지 않는다(Dewey, 1934; Greene, 1996). 오히려, 미술관 교육이나 감상 수업에서 제시되는 작품(들)은 학습자들이 스스로에 대해 조금 더 탐구하고 함께 탐구하는 교육자나 다른 학습자들을 이해하게 되는데 도움이 된다. 작품에 연결되어 확장된 주제들은 감상의 중심을 “명화”나 “작가의 삶”에서 학습자의 “자아 이해”나 그의 “주변에 대한 이해”로 넘어오게 한다.

학교 교육과정에서 타인에 의해 중요하게 여겨지는 내용을 습득하는 것을 넘어서 학습자의 자아를 탐구하고 타인을 이해하는 과정을 수반하는 과목이나 영역은 많지 않다. 교육과정의 창의적 체험활동 영역에 속한 자율, 동아리, 진로 활동과 같은 영역들이 이를 담당할 수 있지만, 이를 교육과정의 핵심적인 요소라고 보기는 어

렵다. 전시나 작품의 감상이 중심이 되어 학생들의 삶과 다양한 교과목을 연계하고 다양한 표현 방식을 북돋는 교육 활동은 학생의 독자적인 선택과 실천을 존중하여 학생 중심의 구성주의적 교육을 가능하게 함과 동시에 수업 내 주제를 다양화하는 방식이 될 수 있다.

구성주의적 전시/작품 감상 교육의 실제 사례에서 드러나는 주제

본 장에서는 구성주의적 관점에서 학습자의 작인(agency)을 존중하는 미술관 혹은 교실 기반 작품 감상 교육의 사례에서 참여자의 구성과 특수한 맥락에 따라 변화하는 주제는 어떤 과정을 거쳐서 드러나는지 실제 사례를 일곱 가지 들어서 살펴보고자 한다. 주제를 기반으로 한 구성주의적 감상 교육의 다양한 사례를 제시하기 위해 담임교사가 진행하는 교실 기반 교육, 학교 동아리 활동, 미술관 교육 프로그램, 미술관과 학교의 협업 프로그램, 대학원 세미나의 예시를 제시하였다. 각 사례에서 나타나는 주제들의 결정 및 변화에 대한 기술을 하고자 한다.

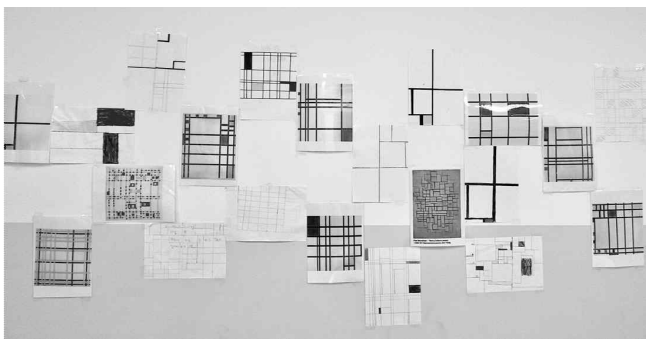
본 질적 연구는 여러 사례를 기술하고 비교 분석하는데 있다(Yin, 2014). 연구자는 [예시 6]에서는 참여 관찰자의 역할을 하였으며, 나머지 사례에서는 실행 연구자의 역할을 하였다. 연구자의 구체적인 입지성(positionality)을 학교의 담임교사, 동아리 담당 교사, 미술관 에듀케이터, 워크샵 실행자로 제시함으로써 다양한 역할을 담당하는 감상 교육 실천가들이 본 연구를 참고할 수 있도록 하였다. 감상 교육의 수혜자는 초등학생, 중·고등학생, 성인으로, 장소는 미술관과 교실로 다양하게 제시하였다. 자료 수집의 방법으로는 관찰, 인터뷰, 사진 촬영, 필드 노트, 시각 자료 및 소감문 수집이 선정되었다. 사례의 서술 방식은 짤막한 글(vignette)로 제시하였다(Yin, 2014). 이는 감상 교육의 실천가들이 여러 사례를 스스로 해석하여 자신의 상황에 알맞게 전이하여 실천할 수 있도록 결정하는 것을 돕기 위해 채택되었다.

예시 1: 수학 교과와 연계한 교실에서의 감상 수업

첫 번째 사례는 연구자가 초등학교 담임교사로서 교실 상황에서 학급 학생들을 대상으로 실행한 감상 수업이다. 본 사례는 수학과 미술 작품 감상 교육이 항상 연결될 수 있다는 것을 보여주는 것이 아니라, 특정한 경우에 주제를 통해 관련지어질 수 있음을 보여준다. 4학년 2학기 수업에서 초등학생들은 수직과 평행에 대해 학습하고 각도기와 삼각자를 활용하여 직접 수선과 평행선을 그려보는 실습을 한다. 연구자는 수학 수업을 준비하다가 기존에 알고 있던 작가인 Piet Mondrian의 작품들을 떠올렸고, 학생들이 작품을 감상하면서 동시에 수직과 평행에 대해 학습할 수 있는 활동들을 준비하고자 하였다.

<그림 1> Mondrian 작품과 연계한 “수직과 평행” 주제 수업 사전 활동

본 수업은 학생들은 수직과 평행의 개념을 이해 한 후, 교실에서 볼 수 있는 수선과 평행선의 쌍을 찾는 활동을 한 다음, Mondrian의 작품을 감상하고, 작품 제작 활동을 통해 수선과 평행선을 그리는 연습을 실천하는 흐름으로 진행되었다. Mondrian의 작품들을 감상하기 전, 학생들은 <그림 1>과 같이 교실을 돌아다니면서 수선과 평행선의 쌍을 찾아서 마스킹 테이프로 붙이는 활동을 하였다. 그 다음, 연구자는 수선과 평행선이 명확하게 드러난 Mondrian 작품들을 골라 A4용지에 인쇄하여 코팅하였다. 학생들은 그 중 마음에 드는 작품을 하나씩 선정하여 감상하였다. 구체적으로, 작품에 등장하는 수선과 평행선을 찾아보고 그 개수를 세어보며, 작가가 사용한 색에 대한 느낌을 나누었다. 마지막 활동으로 학생들은 수선과 평행선을 긋는 도구인 각도기와 삼각자의 사용법을 익혀 <그림 2>와 같이 재해석한 Mondrian 풍 작품을 제작하고 이에 제목을 붙였다.



<그림 2> 학생들의 사후 예술 제작 활동

한 작가의 여러 작품들을 감상하는 이 수업의 주제는 교사에 의해 자연스럽게 “수직과 평행”에서 출발하였다. 그러나 Mondrian의 작품을 감상하는 과정에서 작품의 구도와 색의 조합에 대해서도 학습할 수 있었다. 또한, 학생들의 작품 제작에 의해 재해석되고 제목이 붙여진 Mondrian의 작품들 또한 수업 내에서 주제를 확장시키는 결과를 가져왔다. 학생들은 자신이 제작한 작품의 제목을 “방,” “레인보우 라인,” “도시,” “수학의 세계,” “공장,” “뒤죽박죽,” “거미,” “체크무늬,” “학생의 계획,” “주차장 설계도” 등으로 붙였다. 본 수업에서는 자신의 작품에 제목을 붙이는 것으로 교육 활동이 마무리되었으나, 학생들이 그 제목을 붙인 이유를 작품의 요소를 활용하여 구체적으로 설명하거나, 제목을 활용하여 이야기 등의 이차적인 예술 제작 활동을 진행하였다면 각 제목들도 주제의 역할을 할 가능성이 있다.

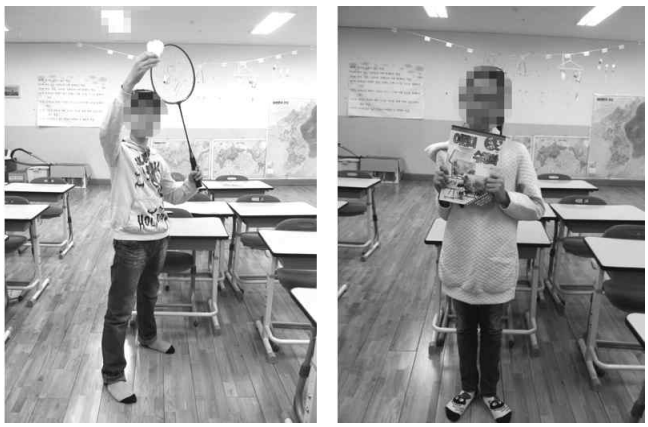
예시 2: 진로 교육과 연계한 감상 프로젝트 수업

두 번째 사례는 연구자가 담임교사로서 4학년 학급 학생들을 대상으로 진로 교육과 연계하여 실행한 프로젝트 기반 감상 수업이다. 당시 연구자의 동학년에서 진로 교육을 중심으로 동료 장학을 진행하게 되었다. 연구자는 진로 교육의 여러 주제 중 꿈에 대해 생각해보는 차시를 담당하게 되었고, 따라서 “꿈”은 이미 주제로 선정되어 있는 상황이었다. 연구자는 그 당시에 방문하였던 리움의 전시에서 인상 깊게 감상하였던 정연두 작가의 <내 사랑 지니>라는 작품<그림 3>을 중심으로 진로 교육 활동을 준비하였다.

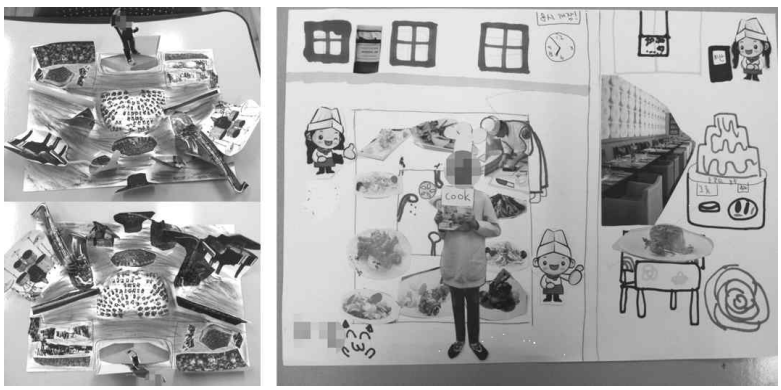
<그림 3> 정연두, 《내 사랑 지니》, 2001,
단채널 비디오, 국립현대미술관에서 사진 촬영

본 프로젝트는 학생들은 현재 자신의 모습을 사진으로 찍고, 정연두 작가의 사진 시

리즈를 감상한 한 후, 자신의 사진을 활용해 콜라주 기법으로 자신의 꿈을 표현하는 흐름으로 진행되었다. 사전 활동에서 학생들은 자신이 좋아하는 과목과 관련된 물건을 가져와서 그들이 평소에 생활하는 교실을 배경으로 <그림 4>와 같이 사진을 찍었다. 같은 과목을 선택하더라도 학생들마다 가져온 물건은 달랐다. 이후, 학생들은 정연두 작가의 작품 연작을 교실 프로젝터를 통해 슬라이드 쇼로 감상하였다. 작품 연작을 감상하는 동안 학생들은 각 사진에 등장하는 주인공들의 현재 모습과 꿈을 짐작해보았다. 이에 이어, 친구들이 등장하는 사진을 보면서 친구들이 무슨 과목을 좋아하는지에 대한 대화도 나누었다.



<그림 4> 진로 교육 프로젝트 수업 사전 활동



<그림 5> 진로 교육 프로젝트 수업 사후 활동

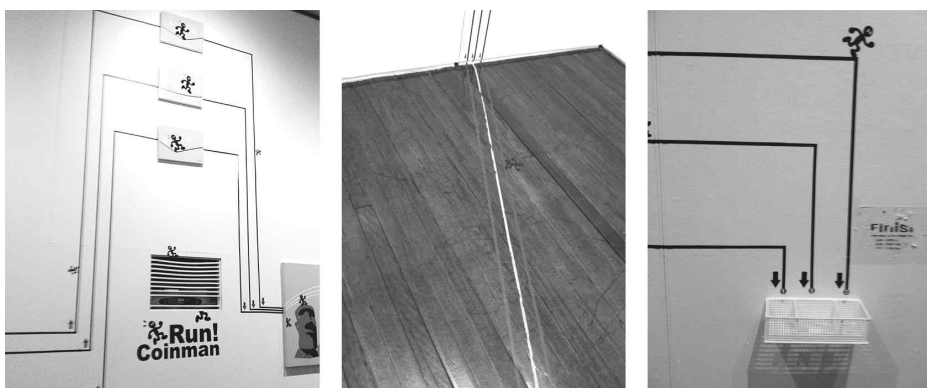
사후 활동에서 학생들은 정연두 작가의 작품에서 영감을 받아 자신의 사진과

다른 재료들을 활용하여 본인이 상상하는 자신의 미래 모습을 <그림 5>와 같이 콜라주로 표현하였다. <그림 4>와 <그림 5>에 등장하는 학생들은 배드민턴 채를 지휘봉으로, 미술 관련 도서를 요리책으로 바꾸어 작품을 제작하였다.

프로젝트 종료 후 학생들이 작성한 소감문에서는 “주유소 알바생이 카레이서가 되는 것처럼 나도 축구 선수가 되고 싶다,” “내 사랑 지니를 보니깐 꿈을 못 이룬 사람이 많다는 것을 알았다,”, “나는 야구 선수로 나를 표현하였는데, 야구 선수가 되기 위해서 열심히 연습을 해야겠다,” “사람은 살아갈 수 있는 길이 많다는 것을 깨달았다,” “직업은 바뀔 수 있다는 것을 알았다” 등의 답변을 하였다. 학생들은 자신의 삶과 작품에 등장하는 주제 중 하나인 “꿈”을 연결하여 자신의 삶을 되돌아보게 되었고, 한 작품에 관한 다양한 의미를 작품 제작을 통해 생성하였다. 예술 작품은 학생들이 스스로의 미래를 구체적으로 설계해 보는 촉매제가 되었다. 본 프로젝트에서 학생 감상자들은 작품과 “서로 주고받는(transaction)”(Dewey, 1938, p. 43) 관계를 이룰 수 있었다.

예시 3: 학교 축제 기반 감상 교육 프로젝트

세 번째 사례는 연구자가 교내에서 예술 감상이라는 동아리를 담당하는 교사였을 때, 동아리 부원인 4-6학년 학생들과 함께 학교 전체 학생들을 대상으로 프로젝트를 기획하여 실천한 사례이다(김수진, 2013b). 학교 축제에서 각 동아리는 하나의 부스를 운영하는 선택권이 있었고, 학생들은 교실 공간을 활용하여 동아리 부원 외의 다른 학생들이 참여할 수 있는 예술 프로젝트를 진행하기로 했다.



<그림 6> 김일동, 《Run! Coinman》, 2011, 서울시립 남서울미술관 설치 모습

본 프로젝트는 일차적으로 연구자가 학생들에게 주제를 제안한 후 학생들이 그 주제를 선택하고 확장한 다음 구체적인 프로젝트를 함께 구성하는 흐름으로 진행

되었다. 브레인스토밍 단계에서 연구자가 학생들에게 먼저 제시한 주제는 “예술,” “소통,” “꿈과 미래,” “공간 탐험”이었다. 연구자는 학생들에게 다양한 현대 미술의 사례를 사진을 통해 제시하였고, 그 중에는 2011년 서울시립 남서울미술관에서 진행된 <만화, 캐릭터 미술과 만나다> 전시에 포함된 김일동 작가의 작품<그림 6>도 포함되어 있었다. 학생들은 연구자가 제시한 작품들을 바탕으로 실행하고 싶은 아이디어를 포스트잇에 적어 칠판에 붙였다. 그 중 “포스트 잇 예술,” “보물찾기+예술장터,” “미션처럼 따라갈 수 있는 종이테이프”가 잠정적으로 선정되었다. 이후 연구자는 실현 가능성을 고려하고 다른 교사들의 의견을 수렴하여 학생들과 함께 아이디어 수정 작업을 여러 번에 걸쳐서 진행하였다. 세 아이디어 중 두 아이디어를 결합하여 최종 프로젝트를 결정한 후, 학생들과 함께 교실에 설치 작업을 진행하였다.

<그림 7> 개미의 모험 프로젝트

축제 당일, 동아리 부원 학생들은 부스를 담당하고 학교 전체 학생들을 초청하였다. 참여 학생들은 <그림 7>과 같이 빨강, 파랑, 갈색 중 하나를 선택하여 그 색으로 된 선을 따라가면서 그 색과 관련된 작품을 감상하였다. 동아리 학생들이 각 작품에 대한 라벨을 제작하였기 때문에, 관람객 학생들은 그 설명을 읽을 수 있었다. 각 색으로 이루어진 길의 마지막에는 종이컵이 있고, 관람객 학생들은 그 안에서 모형 돈을 뽑을 수 있었다. 부스를 지키는 동아리 부원 학생에게 모형 돈을 건네면 적혀 있는 숫자에 따라 동아리 부원들이 직접 제작한 책갈피나 예술 관련 문구가 적힌 종이를 챙겨주었다. 그 다음 공간에 해당하는 옆 교실에는 동아리 부원들이 각자 마음에 드는 작품을 하나씩 전시하였고, 관람객 학생들은 그 중 하나를 골라 자신의 느낌을 적는 코너가 존재했다. 동아리 부원 학생들은 이 프로젝트를 “개미의 모험”이라고 명명하였다.

결과적으로 연구자가 처음 선정했던 주제 중 “예술,” “소통,” “공간 탐험”은 학생들에 의해 선정되고 추가적으로 “색”이라는 주제가 추가되어 프로젝트가 구체화되었다. 이 프로젝트에서 동아리 학생들은 기존에 존재하는 여러 작품을 선정하여 놀이를 접목한 전시의 형태로 다른 학생들에게 선보이는 기회를 가졌다. 이는 “소통”이라는 주제에 대한 연구자와 동아리 학생들의 논의를 통해 실현되었는데, “색”을 선택할 수 있는 기회를 다른 학생들에게 부여하는 것으로 구체화되었다.

관람객 학생들의 소감을 일부 제시하자면, “테이프를 따라 여러 그림을 알게 되어서 좋았다 [...] 옆에 있는 글을 통해 더 잘 알게 되었다,” “난 예술을 싫어했는데, 개미의 모험을 하고 난 뒤 예술의 선입견이 사라진 것 같다,” “예술이나 그런 건 지루하고 미술관은 가봤자 재미도 없었는데 이번에 했을 때 특이하게 그림을 보여주어서 신기했다” 등의 의견이 있었다. 본 프로젝트는 예술가의 실제 작품이 전시된 것은 아니다. 그러나 현대 작가의 기법을 차용하여 게임의 형태로 복제품을 제시함으로써 학교가 그린(Greene, 1981)의 의견처럼 미술관과 동떨어져있지 않고 동시대적 미술 흐름과도 연결고리를 마련할 수 있는 가능성이 있음을 시사하고 있다.

예시 4: 미술관을 방문하는 학교 동아리 교육 프로그램

네 번째 사례는 연구자가 동아리 학생들과 함께 미술관 전시를 실제로 방문하여 교육 프로그램을 운영한 사례이다(김수진, 2013a). 이 프로그램은 LCE의 심미적 교육 철학을 바탕으로 기획되었다. 학생들은 2013년 한미사진미술관에서 진행되었던 홍순태 작가의 사진전, <오늘도 서울을 걷는다>라는 전시를 방문하였다. 이 전시에는 1960-70년대 서울의 모습을 찍은 흑백 사진들이 전시되어 있었다.

본 프로그램은 미술관 방문 전 학교에서 창작 활동을 진행하고 미술관 예절을 익힌 후, 미술관에 방문하여 중점 예술 작품 및 전시 전체를 감상하고, 미술관 방문 후에 다시 학교에서 맥락 관련 정보를 연구하고 창작 및 실행 활동을 하는 흐름으로 진행되었다(김수진, 2013a). 연구자는 작품을 깊이 있게 탐구할 수 있는 발문이 수록된 저널을 제작하여 학생들에게 제공하였고, 학생들은 저널에 자신의 생각을 기록해 가면서 프로그램에 참여하였다.

<그림 8> 학생 창작 활동의 예 (사전 활동)

중점 예술 작품으로 홍순태 작가의 두 사진이 선정되었으며, 본 프로그램에 적용된 탐구의 질문은, “홍순태 작가는 자신의 <홍릉(1967)>, 및 <동대문구 제기동

(1968)> 등의 사진에서 1960년대 서울 모습 속 특징을 드러내기 위해 어떻게 사진의 소재, 구도, 움직임 및 모순을 활용하였는가?”(김수진, 2013a, p. 60)이었다. 사전 창작 활동에서 주제 중 하나에 해당하는 “서울의 모습”을 탐구하고자 학생들은 동네의 특징을 적어보고 그 요소들이 잘 나타나있는 사진을 찍었다. 그 중 한 예가 <그림 8>과 같다. 이 사진은 학생들이 편하게 누워서 핸드폰 게임을 하는 것이 그들이 살고 있는 동네의 모습 중 하나에 해당함을 드러내는 사진이다.

당시 전시에서 제시되는 주제 중 하나는 “모순”이었고, 한 컷의 사진 속 대비되는 인물들이 등장하는 사진들이 많이 제시되었다. 학생들은 전시 관람 및 맥락 관련 정보 연구를 통해 “모순”의 뜻과 사진에서 드러나는 “모순”이 무엇인지 나름대로 파악하여 정의를 내렸다. “모순”에 대한 이해가 심화되었을 때, 학생들은 세 모둠으로 모여 그들의 동네나 학교에서 발견할 수 있는 “모순”을 찾아 사진으로 표현하였다. <그림 8>의 예는 학교 복도에서 뛰고 있는 학생과 뛰지 않는 학생을 대비시켜 사진에서의 “모순”을 형상화한 예이다.

<그림 8> 학생 창작 활동의 예 (사후 활동)

예시 5: 뮤지엄에서의 교육 프로그램

다섯 번째 사례는 뮤지엄 교육 관련 수업을 수강하는 대학원생들이 뮤지엄 에듀케이터가 되어 팀티칭을 통해 청소년을 대상으로 한 전시 연계 뮤지엄 교육 프로그램을 구상하여 방과 후에 뮤지엄 내부에서 실행한 것이다. 연구자는 팀티칭을 한 네 명 중 한 명에 해당했다. 이 프로그램은 Ohio Craft Museum에서 2013-14년에 열린 *ENOUGH Violence: Artists Speak Out*이란 전시를 중심으로 진행되었다. 이 전시는 “폭력”이라는 주제를 중심으로 작업한 현대 작가들의 작업을 보여주고 있었다.

본 뮤지엄 교육 프로그램은 뮤지엄 에듀케이터들이 학생들에게 퍼포먼스를 할 것을 프로그램의 마지막 활동임을 미리 제시하고, 학생들과의 열린 대화를 통해 전시를 관람한 후, 학생들의 퍼포먼스 발표를 진행하는 흐름으로 진행되었다. 뮤지엄

에듀케이터들은 학생들을 평소에 담당하는 교사에게 방문하는 학생들이 어떤 표현 방식을 좋아하는지 물어보았고, 그 교사는 학생들이 춤추거나, 노래하거나, 악기를 연주하는 것을 좋아한다고 답변하였다. 학생들이 선호하는 표현 방식을 존중하기 위해 에듀케이터들은 퍼포먼스가 결과물이 되는 교육 활동을 계획하기로 하였다. 에듀케이터들은 사전에 전시를 방문하여 관람하고 두 중점 작품을 고른 후 <그림 9>와 같이 떠오르는 단어들을 적었다. 그 중 “치유(healing)”와 “장애물의 극복(overcoming obstacles)”이 중점 주제로 선정되었다.

<그림 9> 뮤지엄 에듀케이터들의 주제 선정 과정 및 학생들의 퍼포먼스 장면

에듀케이터들이 교육 프로그램을 진행할 때, 두 주제를 사전에 제시하고 학생들이 이를 염두에 두고 전시를 관람할 수 있도록 유도하였다. 에듀케이터들은 학생들과 Thinking Routine(Wolberg & Goff, 2012)을 활용하여 대화를 중심으로 전시를 감상하였고, 에듀케이터들은 학생들과의 대화에서 등장하는 단어들을 적었으며, 학생들은 이 단어들을 토대로 이야기를 생각하여 협동적인 퍼포먼스<그림 9>를 하였다. 사진에 등장하는 학생들은 에듀케이터들이 선정한 노래를 배경 음악으로 두고 각각 드로잉, 랩과 발화의 중간에 해당하는 스포큰 워드(spoken word), 글자 디자인(typography)을 선보이면서 동시에 하나의 퍼포먼스를 완성하였다.

에듀케이터들은 사전 협의 과정에서 생성된 여러 주제 중 “치유”와 “장애물의 극복”을 최종적으로 선정하여 교육 활동을 계획하였다. 그러나 학생들의 퍼포먼스에서는 “평화”와 “폭력”의 조합으로 주제가 등장하였다. 스포큰 워드를 선보인 학생의 경우, 폭력이라는 것이 어린 나이에도, 어디에서도 일어날 수 있다는 주제로 퍼포먼스를 하였다. 글자 디자인을 한 학생은 murder이라는 단어의 알파벳 “U”를 대문자로 강조하여 살인은 누구에게나 일어날 수 있는 일임을 드러냈다. 그림을 그린 학생의 경우, 다른 두 학생과는 달리 추상적인 표현을 통해 어떠한 바깥 힘에 의해 둘러싸인 평화로운 공간을 그렸다. 이 프로젝트에서는 에듀케이터들이 처음 설정한 주제와 학생들이 중점을 두고 전시를 감상한 주제들이 서로 충돌하고 있음을 보여준다.

예시 6: 미술관-학교 협업 교육 프로그램

여섯 번째 사례는 미술관 교육부서와 예술 강사, 미술을 가르치지 않는 고등학교 교사들이 협업을 통해 고등학생을 대상으로 학교 교육과정과 연계하여 학교와 미술관에서 실시한 글쓰기 중심 교육 프로그램이다(김수진, 2018b). 연구자는 본 프로그램을 참여관찰 하였다. The Wexner Center for the Arts의 *Pages* 프로그램에서는 다른 장르의 예술도 경험하지만 본고에서는 시각 예술 장르 전시만을 중점으로 다루고자 한다. 2016-17학년도에 선정된 전시는 *Leap Before You Look: Black Mountain College, 1933-1947*로 미국 North Carolina 지역에 짧게 존재했던 예술 중심 대학교와 관련한 전시였다.

본 미술관-학교 교육 프로그램은 교육자들의 여름 워크숍으로 시작하여 교사 회의 후 교실에서의 사전 교육, 미술관 방문을 통한 전시 감상, 교실에서의 사후 교육의 흐름으로 진행되었으며, 미술관에서의 자유 발언 행사로 마무리되었다. 학교 교사들은 나름대로 다른 수업에서 이 프로그램을 이어가기도 하였다.

이 프로그램에서 전시와 관련하여 미술관 교육부서에서 교사 가이드북의 형태로

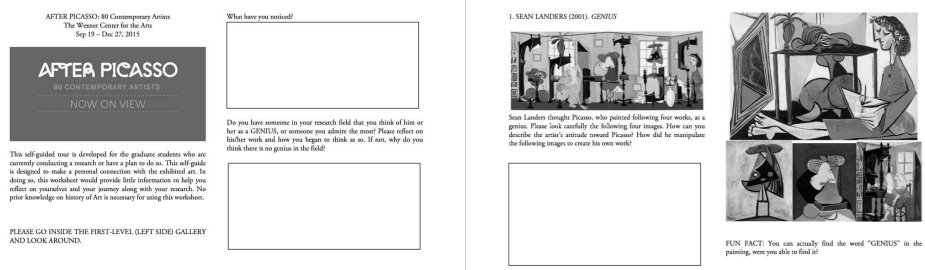
사전에 제안한 주제들은 <표 1>과 같이 사용도기도 하고 사용되지 않기도 하였다. 또한, 미술관 교육부서가 제안하지 않았더라도 교사 회의나 실제 수업 상황에서 학생들에 의해 새로 추가된 주제도 존재하였다. 다른 예시와 달리, 교육자 10명과 여섯 학교의 고등학생 197명이 참여하는 대규모 프로그램인 만큼, 제안되고 사용된 주제의 개수가 다른 예시에 비해 다양하며 분산된 형태임을 알 수 있다. 본 프로그램에서 학생들은 항상 저널을 사용하였으며, 전시의 감상을 짧은 글로 쓰기도 하고, 시를 짓기도 하였으며, 이를 발화로 표현하기도 하였고, 시각적 표현을 채택하기도 하였다.

<표 1> 교육 활동에서 사용되거나 사용되지 않은 주제

미술관 교육부서가 제안한 주제 중 교육 활동에서 사용된 주제	사전에 제안되지 않았지만 교육 활동에서 새롭게 추가된 주제	미술관 교육부서가 제안한 주제 중 사용되지 않은 주제
학제간의, 다학제간의, 교수학습, 창의적 과정, 상황 학습, 구성주의, 삶과 같은 예술 및 예술과 같은 삶, 협업, 혁신적 교육학, 예술 제작, 이상주의	색채 이론, 발견된 오브제, 일상의 오브제, 이상적인 학교, 사회 실험, 말 없는 소통, 작품의 오리지널리티, 교사로서의 학생, 소크라테스식 세미나, 1940년대 비백인 교육자, 교육 시스템의 수정, 과학과 예술	망명 중의 예술 제작, 예술로서의 공예, 박탈, 공동체, 실험 학습, 의도적인 공동체

예시 7: 미술관 워크시트를 활용한 성인 연구자 대상 워크샵

마지막 사례는 연구자가 미술 교육 관련 대학원 세미나에서 성인 연구자들을 대상으로 워크시트 기반 미술관 투어를 실시하고 워크샵을 진행한 사례이다. 본 워크샵은 두 차례 실시하였으며, 한 번은 직접 미술관 투어가 진행되었고, 다른 한 번은 강의실 프로젝터를 통해 전시되었던 작품을 감상하는 형태로 진행되었다. 참여자들은 예술 교육이나 예술 행정 분야를 전공하는 연구자들이었다. 워크시트의 경우, The Wexner Center for the Arts에서 2015년에 진행된 전시인 *After Picasso: 80 Contemporary Artists*를 감상하기 위해 제작되었다. 총 10장짜리 워크시트로 <그림 10>과 같이 현재 연구를 하고 있는 삶과 관련한 발문들이 제시되었으며, 빈 칸에 자신의 연구 프로세스를 성찰하며 답변을 해보는 활동으로 구성되어 있었다.



<그림 10> 미술관 워크시트의 일부

본 워크시트는 당시 교육 대상자인 성인들이 가지고 있는 공통점인 “연구 프로세스”라는 주제를 전시에서 등장하는 작가들의 “작업 프로세스”와 비교하여 평소에 생각해보지 못했던 것을 생각해보거나 생각해본 것을 새로운 방식으로 바꿔보고자 하는 의도를 지닌 교구재였다. 이 프로젝트에서 학습자들은 작가들이 생각했던 천재로서의 피카소와 자신의 연구 분야에서 존경하는 사람을 비교해보기, 두 명의 기존 작가에게 영감을 받은 작가의 작품을 보며 자신도 두 명 이상의 학자에게 영향을 받아 진행하는 연구 일부로 포함한 경험을 떠올려보기, 피카소와 똑같은 작업을 하고 오리지널리티에 의문을 던진 작가의 작품을 보며 번역의 과정에 대해 성찰하기, 피카소를 공항에서 기다리는 장면을 사진으로 촬영한 작가의 작품을 보며 현재 자신이 연구와 관련하여 기다리고 있는 것이 무엇인지 생각해보기, 똑같은 사람을 세 가지 다른 기법으로 표현한 작품들을 비교 감상하며 연구의 이론적 배경 생각해보기 등의 발문이 작품과 작가에 대한 설명과 함께 제시되었다.

“연구 프로세스”라는 참여자들의 공통적인 맥락과 관련된 주제와 “작업 프로

세스”라는 전시에서 주어졌던 주제는 일대일로 정확히 일치하지는 않았다. 하지만 얼핏 보기에 서로 다른 두 주제들은 “천재 혹은 존경하는 사람,” “영감과 영향,” “오리지널리티와 번역,” “기다림,” “관점” 등의 하위 주제들로 인해 연관성을 지니게 된다. 세미나 참여자의 소감을 일부 살펴보자면, “개별 작품들을 감상하면서 동시에 개인적인 연관성을 만들 수 있었다,” “작품을 해석함과 동시에 연구 활동을 성찰하게 하는 점은 일반적인 전시 방문과는 다른 경험이었다” 등이 있었다. 따라서 서로 다른 두 주제를 엮어서 전시를 감상하는 것은 전시, 작가, 작품에 대한 정보만을 학습자들이 일방적으로 얻는 것이 아니었다. 워크숍 참여자들은 전시의 내용과 삶의 연결 가능성을 탐구하고, 그들의 삶을 구성하는 일부분에 대해 성찰할 수 있었다.

구성주의적 전시/작품 교육에서 “주제”는 어떻게 생성되는가?

교육자의 관심사와 학습자의 관심사의 협상

앞서 등장한 여러 사례에서 주제의 선정 과정은 객관적이거나 특정 시각이나 이론에 기반하여 생성되지 않았다. 이는 교육자의 관심사와 경험에서 비롯한 선택과 밀접한 관련이 있으며 예상치 못한 순간에 생겨나기도 한다. 따라서 이러한 구성주의적 감상 교육에서 교육자는 스스로의 관심사와 학습자의 상황을 생각하고 적절해 보이는 주제를 제시하게 된다. 그러나 이 주제가 학습자들에게 항상 곧이곧대로 받아들여지지는 않는다. 교육자가 선정하는 주제는 감상을 하기 위한 진입 지점(entry point)에 가까우며, 학습자의 관심사나 흥미에 의해 협상되게 된다(Dewey, 1938).

정해진 전시나 작품을 기반으로 주제를 선정해야하는 상황이 아닌 경우, 감상 교육의 실천자는 작품과 전시 및 교육 활동의 주제를 선택할 때, 평소에 알고 있거나, 익숙하거나, 최근에 접했던 예시 가운데서 선정하게 된다. [예시 1]과 [예시 2]에서는 수업의 주제가 미리 선정되었고 이에 알맞게 중점 작가와 작품이 선정되었다. [예시 4]와 [예시 7]에서 선정된 전시는 연구자가 교육 활동을 계획할 당시에 진행되어 미리 방문해보고 익숙해졌기 때문에 선정되었다. 일련의 과정들은 체계적인 단계별 프로세스에 맞춰서 진행하기 보다는 학습자, 공간, 시간적 요소들을 포함한 상황적 맥락(situated contexts)(Matusov & Rogoff, 1995)에 따라 재조정 및 협상되었다.

교육자가 작품이나 전시에 대한 스스로의 해석을 기반으로 주제를 선정한 후 학습자에게 제시했다고 하더라도 그 주제에 대한 학습자의 해석은 교육자와 일치하지 않는다. 학습자는 자신의 관심사 및 선행지식, 경험과 교육자가 제시한 주제를 연결하여 새로운 해석 및 창작물 등을 형성한다. 구체적으로, 학습자들은 교육자가 제시한 주제(들)을 <표 2>와 같이 확장, 수정, 대립하여 제시하였다.

<표 2> 학습자에 의한 주제의 변화

	예시 1	예시 2	예시 3	예시 4	예시 5	예시 6	예시 7
확장	○	○		○			○
수정			○	○		○	
대립					○		

그 중, 확장의 예시를 구체적으로 살펴보자면 다음과 같다. [예시 2]에서 자신의 사진 중 머리 부분을 잘라내어 <그림 11>을 완성한 학생은 소감문에 “내 꿈을 찾는 데에 도움이 되었다. 훌륭한 검찰이 되기 위해 태권도와 공부를 열심히 할 것이며 자동차를 사고 큰 집에서 경호원을 세우고 부모님을 모시고 살 것이다”라고 작성하였다. 교사의 관심사인 진로 교육은 작품을 매개로 학생의 관심사인 자동차, 경호원, 부모님 등과 관련되어 진로와 꿈의 개념을 직업을 포함한 삶의 총체적 모습에 대한 사유로 확장한 것을 볼 수 있다.

<그림 11> [예시 2]의 학생 사후 활동 결과물

수정은 교육자와 학습자의 협력적 프로젝트 실행에서 나타났다. [예시 3]에서 맨 처음에 선정된 탐구의 질문은 “홍순태 작가는 자신의 <홍릉(1967)>, 및 <동대문구 제기동(1968)> 등의 사진에서 1960년대 서울 모습 속 특징을 드러내기 위해 어떻게 사진의 소재, 구도, 움직임 및 모순을 활용하였는가?”(김수진, 2013a, p. 60)이었다. 주제에 해당하는 “사진의 소재,” “구도,” “움직임,” “모순” 중 수업의 초점은 학생들의 관심사에 따라 “소재” 와 “모순”에 집중되고, 학생들의 창작 활동에 의해 확장되었다. [예시 6]에 참여한 한 학교 교사의 경우, 교사 회의에서 논의된 사항을 학생들과 함께 상의한 후 그 내용을 다시 교사 회의에 가져가는 역할을 하였다.

마지막으로, 대립의 구체적인 예시는 다음과 같다. [예시 5]에서 뮤지엄 에듀케

이터들은 사전 전시 관람에서 “치유”와 “장애물의 극복”을 교육 주제로 선정하기까지 교육자들 간에도 관심사의 협상이 이루어졌다. 이후, 이들은 교육 대상인 학생들이 그 주제로 협업적 퍼포먼스를 할 것을 기대하였지만 참여한 세 학생 중 두 학생의 경우 전시를 통해 뮤지엄 에듀케이터들과 상반되는 주제인 “어디에나 있는 폭력”을 드러내면서 에듀케이터들이 선정한 Louis Amstrong의 노래 *What a Wonderful World*와 학생들의 퍼포먼스는 불협화음을 이루었다. 참여 학생의 스포큰 워드에서는 다음과 같은 구절이 등장한다.

> One day you’re just chilling at a friend’s. Next. Flash! That’s all you see. Blood. That’s all you smell. Pain. That’s all you feel. That’s what happens when you experience violence. And people say this is a wonderful world. I think cruel. It can happen to you any place. No matter who or what you are.

작품 및 전시의 내용과 학교 교육과정의 협상

구성주의적 감상 교육을 진행하는 주체가 학교 교사일 경우, 전시나 작품의 미술사적 정보와 학교 교육과정을 둘 다 생각하면서 연결고리 역할을 하는 주제를 선정하게 된다. 본 연구에서 제시된 사례 중 미술관 에듀케이터가 직접 학생 교육을 진행한 [예시 5]를 제외한 모든 사례는 넓은 범위의 학교 교육과정과 연계되었다. [예시 1]은 수학과 교육과정, [예시4]는 미술과와 사회과 교육과정, [예시 6]은 언어 교육과정 등 타 교과와 밀접한 관련이 있었으며, [예시 2], [예시 3], [예시 4]는 창의적 체험활동 영역과 연관이 있었다. [예시 7]의 경우 대학원의 교육과정과 연계되었다.

<표 3> 학교-미술관 교육과정에서 주제의 생성 과정 순서

	예시 1	예시 2	예시 3	예시 4	예시 5	예시 6	예시 7
학교의 교육과정 먼저 선정	○	○					○
전시 및 작품 먼저 선정				○	○		
선정 순서가 모호한 경우			○			○	

[예시 1]과 [예시 2]에서는 <표 3>와 같이 학교의 교육과정이 먼저 선정된 다음에 그 주제와 연관되는 작품을 선택한 경우이다. [예시 4]와 [예시 6]에서는 전시 및 예술 작품이 먼저 선정된 다음에 교사들이 그에 맞추어 학교의 교육과정을 접목한 경우에 해당한다. 각 경우에, 주제를 중심으로 전시나 예술 작품을 학교 교육과정

에 연결하는 것은 순서의 문제이지 그 중 어느 것이 더 중요하게 작용한 것은 아니다(Sheppard, 2010). 마지막으로 [예시 3]과 [예시 7]은 둘 중 어느 하나가 먼저 선정되었다고 보기 어려운 경우이다.

미술사적 정보와 관람자가 생성하는 의미의 협상

주제를 중심으로 한 구성주의적 감상 교육에서 교육자는 미술사적 정보와 학습자의 감상을 매개하는 역할을 한다. 이때, 교육자 및 학습자는 모두 관람자가 된다. 따라서, 교육자는 학습자에게 작가 혹은 큐레이터의 의도를 그대로 전달하지 않으며, 그럴 수도 없다. 따라서 작품의 의미는 분산(distributed)되며, 이는 다양한 상황에서 다양한 사람들에게 다양한 것으로 존재한다.

본고에서 제시된 각 사례에서, 미술사적 정보가 학습자에게 전달되는 과정은 <표 4>와 같이 각기 다른 형식으로 이루어졌다. 교사용 자료의 경우, 교육자가 접한 후 2차 교수변환을 거친 후 재구성되어 학생들에게 전해진 경우에 해당하며, 나머지 방법들은 학습자들이 직접 접하게 된 방식에 해당한다. [예시 3]과 [예시 4]의 경우, 교육자는 프로젝트의 진행 과정에서 학습자에게 선택권을 부여하여 그들이 독자적인 조사 연구 과정을 거칠 수 있었고, 이로 인해 프로젝트의 주제가 더욱 다채로워질 수 있었다.

<표 4> 미술사적 정보가 학습자와 만나는 과정

	예시 1	예시 2	예시 3	예시 4	예시 5	예시 6	예시 7
교육자의 발문	○	○	○	○	○	○	
도슨트의 설명				○		○	
워크시트				○			○
교사용 자료					○	○	
도록, 기사 등				○		○	
학습자의 조사 연구			○	○			

과정을 중심에 두고 주제의 변화를 환영하기

그린(Greene, 1996)은 감상 교육에서 학생의 교육적 결과물은 예술가의 작품과 동등한 가치를 지니는 것으로 여겨야 한다고 주장하였다. 마찬가지로, 톰슨(Thompson, 2015) 또한 미술 수업에서 학습자의 작인(agency)을 존중해야 한다고 주장하였다. 따라서 구성주의를 바탕으로 하는 감상 수업은 학생들의 학습 과정을 중점으로 두고 결과물로 향하는 과정에서 변화하는 주제를 환영하게 된다. 여기서 교육자의 역할은

학생들이 결과물을 “잘” 혹은 “예쁘게” 만드는 것에 있는 것이 아니라, 특정 학생의 독창적인 아이디어가 잘 드러날 수 있도록 돕는 데 있다.

학습자가 교육 활동의 말미에 결과물을 제작하는 경우, 그 결과물은 작가나 큐레이터, 혹은 교육자의 의도와는 다른 방향으로 갈 수 있다. 이때, 교육자의 역할은 이를 억제하고 특정 방향으로 이끄는 것이 아니라 학생들의 의견을 듣고 그 결정을 옹호하면서 발전시키는 조력자가 될 수 있다. 학생들의 주체성을 존중하고 그들을 주제 생성의 참여자로 포함하는 과정에서 교육자들이 실천한 전략을 구체적으로 살펴보자면 <표 5>와 같다. 이러한 구성주의적 전략들은 감상 교육 내에서 학습자들에게 선택권을 부여하는 형식으로 구현되었다.

<표 5> 학습자에게 선택권을 부여하는 다양한 전략

예시	전략
예시 1	- 수용적인 대화를 통한 작품 감상 - 한 작가의 다양한 작품 중 초점 작품의 선택 기회 제공 - 작품 제작 후 제목을 붙여보는 활동
예시 2	- 학습자의 모습이 등장하는 사진을 활용하여 작품을 재해석하는 콜라주 제작 활동
예시 3	- 학습자와의 협업적 탐구 - 프로젝트에 사용될 작품 선택 과정에 학생 참여
예시 4	- 수용적인 대화를 통한 작품 감상 - 작가와 동일 매체를 활용하여 작품의 의미를 학습자의 주변 환경과 연결 짓는 창작 활동 - 저널 작성
예시 5	- 학습자들이 선호하는 표현 방식의 사전 파악 - 수용적인 대화를 통한 작품 감상 - 작품 감상 후 표현 방식의 자율성 존중
예시 6	- 작품 감상을 다양한 교육자들과 진행 - 작품 감상 후 표현 방식의 자율성 존중 - 저널 작성
예시 7	- 전시를 새로운 방식으로 감상할 수 있는 발문 제시 - 워크샵 참여자의 맥락적 공통점 고려

결론 및 제언

본 연구는 전시나 작품 감상 교육 활동에서 “주제”가 불변하지 않음을 밝히고 그 생성과정이 다양함을 시사한다. 본고에서 제시된 구성주의를 기반으로 한 전시나 작품

감상 교육에서 주제는 허바드(Hubard, 2013)가 제시한 주제들과는 차이를 보인다. 주제는 미술관 에듀케이터나 학교 교사가 사전에 제시하고 교육 활동의 끝부분까지 유지되는 것이 아니라, 학습자에 의해 확장, 수정, 대립되기도 한다.

주제의 생성은 교육자가 혼자 일방적으로 제시하는 것이 아니며, 작가가 제시하는 것이 불변하는 것도 아니며, 작품 안에 내제되어 있는 것도 아니며, 한 수업이나 프로그램 내에서 고정되어야 하는 것도 아니다. 이는 작품이나 전시를 둘러싼 여러 사람들의 상호작용으로 일어난 결과이다. 이러한 일련의 과정에서 교육자가 경험한 작품 및 전시의 의미는 학습자가 경험한 것과 다르다. 따라서 감상 교육은 객관적일 수 없다. 한 감상자가 만드는 의미는 다른 사람들이 만드는 의미와 겹칠 수도, 그렇지 않을 수도 있다.

따라서 감상 교육은 작품 및 전시와 관련하여 정해진 교수안을 생성해 정답을 찾아내는 접근 방식에 초점을 두고 개발하기보다 학습 대상자와 교육자의 상황을 총체적으로 고려한 후에 맥락화하는 접근을 고안할 필요가 있다. 특정 교육자는 어떤 전시나 작품에서 특별히 집중하는 부분과 생성하는 의미가 있다. 교육자는 그의 실천에서 그 특정 부분을 전달, 강조하기보다 그것이 작품이나 전시를 바라보는 여러 가지 방식 중 하나임을 학습자들에게 제시할 수 있다. 이를 통해, 학습자들은 스스로의 의미를 형성하는 능력을 기를 수 있고 교육자들은 학습자들이 새로운 것을 발견할 수 있도록 도와주어 함께 나아가는 조력자의 역할을 할 수 있다. 학습자들이 생성하는 또 다른 주제들은 교육자도 그들을 통해 배울 수 있는, 그래서 전시나 작품에 대해 더 많은 것을 발견할 수 있는 자양분이 될 수 있다.

본 연구의 의의는 감상 교육에서 “주제”가 지닌 의미의 확장성을 제안하면서 교육 주체에 대해 재고해보는 것에 있다. 각 예시에서 등장하는 상황적인 사례들은 일반화하여 다른 예시에 적용하기는 어려울 것이다. 그러나 다양한 위치에 있는 감상 교육 실천가들이 본 연구에서 자신의 상황에 가장 어울리는 예시를 참고하여 맥락적 상황에 알맞게 수정하여 감상 교육을 진행한다면 그 속에서 주제의 변화 과정을 직접 경험할 수 있을 것이다. 교육자들이 자신이 생성하는 의미가 여러 다양한 가능성 중 하나임을 인지할 때, 그가 실천하는 감상 교육에서 작품이나 전시는 “고갈되지 않는(inexhaustible)”(Greene, 2001, p. 206) 배움의 원천이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

김수진 (2013a). *뮤지엄에서의 심미적 교육 모형 개발 및 적용: 링컨센터예술교육원의 교육방식을 기반으로*. 석사학위논문. 서울교육대학교 대학원.

김수진 (2013b). 학생들과 함께하는 관계적 학교 미술관 프로젝트. *뮤지엄 교육, 3*,

31-46.
김수진 (2018a). 관람객과 소통하는 동시대 미술관 전시의 다중 사례 연구. *미술교육연구논총*, *54*, 53-80.
김수진 (2018b). 미술관과 학교의 협업 교육 프로그램 사례 연구: 웩스너 센터의 페이지스를 중심으로. *미술교육논총*. *32*(4), 151-185.
김형숙 (2015). 미술과 교육과정에서 감상영역의 변천과 미술비평방법론 개선방안. *미술교육연구논총*, *42*, 77-101.
류지영 (2018). *커뮤니케이션 미술감상: 미술감상학의 제안*. 서울: 교육과학사.
배진희, 손지현 (2013). 미술관 관람객과 도슨트 간의 담화분석을 통한 상호작용적 학습경험 연구. *조형교육*, *48*, 189-219.
이지연, 강주희 (2012). 동시대 현대미술의 의미 있는 수용에 관한 기초연구. *미술교육논총*, *26*(3), 151-174.
이지연, 강주희 (2018). 예비 초등교사를 위한 미술 감상 및 비평 교육의 방법론 탐구. *미술과 교육Journal of Research in Art Education, 19*(2), 73-94.
정혜연 (2012). 미술관 에듀케이터(Educators)의 교수방법이 학습경험에 미치는 영향. *미술교육논총*, *26*(1), 215-236.
정혜연 (2013). 미술 중심 통합교육을 통한 학습자의 지식 맥락화 가능성 모색. *조형교육*, *47*, 87-105.
Burnham, R., & Kai-Kee, E. (2011). *Teaching in the art museum: Interpretation as experience*. Los Angeles: Getty Publications.
Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Berkley Publications.
Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan Company.
Greene, M. (1981). Aesthetic literacy in general education. In J. F. Soltis & K. J. Rehages (Eds.), *Philosophy and education: Eightieth yearbook of the National Society for the Study of Education* (pp. 115-141). Chicago: National Society for the Study of Education.
Greene, M. (1996). A constructivist perspective on teaching and learning in the arts. In C. T. Fosnot (Ed.), *Constructivism: Theory, perspectives, and practice* (pp. 120-141). New York: Teachers College Press.
Greene, M. (2001). *Variations on a blue guitar: The Lincoln Center Institute lectures on aesthetic education*. New York: Teachers College Press.
Hein, G. E. (1998). *Leaning in the museum*. New York: Routledge.
Hubard, O. (2013). What counts as a theme in art museum education? *Journal of Museum Education*, *38*(1), 90-102.
Hubard, O. (2014). Concepts as context: Thematic museum education and its

influence on meaning making. *International Journal of Art & Design Education*, *33*(1), 103-115.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Matusov, E., & Rogoff, B. (1995). Evidence of development from people's participation in communities of learners. In J. H. Falk & L. D. Dierking (Eds.). *Public institutions for personal learning: Establishing a research agenda* (pp. 97-104). Washington: American Association of Museums.

Piaget, J. (1983). Piaget's theory. In P. H. Mussen (Series Ed.) & W. Kessen (Volume Ed.), *Handbook of child pedagogy: Vol 1. History, theory and methods* (4th ed.) (pp. 103-128). New York: Wiley.

Simpson, J. (1996). Constructivism and connection making in art education. *Art Education*, *49*(1), 53-59.

Sheppard, B. (2010). Insistent questions in our learning age. *Journal of Museum Education*, *35*(3), 217-227.

Thompson, C. M. (2015). Constructivism in the art classroom: Praxis and policy. *Arts Education Policy Review. 116*(3), 118-127.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press. (Original work published 1934)

Yenawine, P. (2013). *Visual thinking strategies: Using art to deepen learning across school disciplines*. Cambridge: Harvard University Press.

Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Thousand Oaks: Sage.

Wolberg, R. L., & Goff, A. (2012). Thinking routines: Replicating classroom practices within museum settings. *Journal of Museum Education*, *37*(1), 59-68.

Abstract

A Study on Theme Construction Process in Constructivist Art Appreciation Education

Su-Jin Kim
Seoul National University of Education

This study navigates how “themes” are constructed in art appreciation (or museum) education based on constructivism. In constructivist art appreciation education, an educator facilitates learner’s participation. In addition, students’ agency and meaning-making processes are valued. Within this context, “themes,” the core of art appreciation education, are constructed via various stages. This study includes 7 exemplary cases of theme construction processes. In all of the cases, the researcher played the role of an action researcher or a participant observer. The result of this study reveals theme-generating processes as follow: 1) educators’ interests are negotiated with learners’ interests; 2) the intention of the artist or the curator is negotiated with school curricula; 3) art historical information is negotiated with meanings generated by the audiences; 4) transformation of the themes are welcomed while the process of meaning-making is at the center. If the educators are aware of their own interpretation of an artwork or an exhibition as one among many possibilities, a work of art becomes an inexhaustible resource for learning.

논문접수 2019. 04. 01	심사수정 2019. 05. 09	게재확정 2019. 05. 09

KoSEA 학회지 투고 안내

KoSEA 발간 학회지『미술과 교육』은 국제 미술교육학계에 새롭게 변화된 학문의 이론과 실제, 그리고 연구결과를 국내는 물론 일본, 홍콩, 대만 등의 아시아 국가들뿐만 아니라 서양의 여러 국가들과도 학문적 지식을 제공, 교환하고 있습니다.『미술과 교육』은 1년에 네 번(1월, 4월, 7월, 10월)에 출간되고 있습니다. KoSEA 출간의『미술과 교육』에는 교육과 미술의 특별한 관계에 대한 연구, 미술 또는 교육계에서의 특별한 경향과 그것의 미술교육에의 함축성, 미술교육에 영향을 미치는 사회 · 문화적 가치를 포함한 사례 연구, 에트노그래피, 역사적 연구 등 포괄적인 범위의 포스트모던 미술교육의 이론과 실제에 대한 "연구" 논문을 환영합니다.

원고는 한국어, 영어의 두 언어로 출판되며 모든 원고는 APA 양식(*Publication Manual of the American Psychological Association, 5th edition,* 2001)에 따라 서술되어야 합니다. APA 양식의 한국 출판 적용에 대해서는 KoSEA 웹사이트(www.kosea-artedu.or.kr)의 원고 투고규정을 참고하시기 바랍니다. 원고의 길이는 A4 용지 14매 (글자 크기 10포인트) 내외이며 원고는 온라인 논문 투고 사이트(https://kosea.jams.or.kr/co/main/jmMain.kci)에 제출해 주시기 바랍니다. 논문 제출 후 논문 심사료를 반드시 납부 바랍니다.

원고에는 작성자의 이름(한글, 영어), 소속기관, 영어 원고 제목 8-10 단어 내의 영어와 한국어의 주제어(Key words), 한글 요약과 영어 abstract (250자에서 300자 내)가 반드시 포함되어야 합니다. 원고 제출 시 한국연구재단 홈페이지에서 제공하는 논문유사도 검사 결과를 함께 제출하기 바랍니다.

보내온 원고는 편집위원 3인의 심사를 받아 심사 결과에 따라 게재 여부가 결정되며 편집위원회에서 지적한 정정을 요하는 내용/사항들이 원고작성자에게 보내지면 최종의 원고가 온라인 논문 투고 사이트에 제출되어야 합니다. 경우에 따라 제출된 최종원고를 편집위원은 인쇄에 앞서 다시 편집할 수 있습니다.

CALL FOR PAPERS

The Journal of Research in Art Education is published 4 times a year in January, April, July, and October by Korean Society for Education through Art. The Journal provides an academic forum for the dissemination of postmodern art theories, practices, and research findings in art education.

The *Journal* welcomes diverse "original" research papers which focus on the research on the relationships between art and education, specific or new trends in art worlds and its implications for art education, case studies including social and cultural values which have significant influences on art education, ethnography, and historical research.

Papers should be written by APA style (*Publication Manual of the American Psychological Association, 5th edition, 2001*) and should not normally exceed 6,000 words in length. Cover page should include basic information of the author. It should also include an abstract normally no more than 300 words and key words less than 10 key words.

On-line paper submission is allowed. Upload your paper to our online article submission web-site, https://kosea.jams.or.kr. For your submission, create your account first. Then, follow the submission procedure. If you need any help for your on-line submission, email chief editor via choo422@hanmail.net.

All papers deemed appropriate for the *Journal* are send out to three reviewers. Revised paper and final paper should be unloaded to our online article submission web-site within designated due for publication. In cases, the final paper can be revised by the editor before the publication.

한 국 국 제 미 술 교 육 학 회

Korean Society for Education through Art

입 회 원 서

구 분	정회원 ( ) 평생회원 ( ) 특별회원 ( ) 단체회원 ( )			
이 름	한 글		생년월일	. .
	한 자		성 별	남 / 여
	영 문		우편물수령지	자택( ) 직장( )
주 소	자 택	(-) (☎)		
	직 장	(-) (☎)		
	e-mail		휴대폰	
소 속				
직 위			전공분야	
출신교	학 사			
	석 사			
	박 사			
학위논문	석 사			
	박 사			

위 본인은 한국국제미술교육학회에 가입하고자 하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

본 인: (인) 또는 서명

회 비: 정회원 연회비 3만원 / 평생회원 50만원
입금계좌: 신한은행 100-031-239639 (예금주: 한국국제미술교육학회)
문 의: 간사 송민정 kosea2012@naver.com

(24328) 강원도 춘천시 공지로 126 춘천교육대학교 예술관 106호
한국국제미술교육학회 Tel: 033-260-6497 http://www.kosea-artedu.or.kr/

한국국제미술교육학회 임원 명단

회　　장: **안인기** (춘천교육대학교 미술교육과)
수석부회장: **김미남** (한양대학교 응용미술교육과)
부 회 장: **박은덕** (한국교원대학교 미술교육과)
사 무 처 장: **고홍규** (홍익대학교 교육대학원)
감　　사: **김형숙** (서울대학교 미술대학 동양화과)
박정애 (공주교육대학교 미술교육과)
이부연 (한양대학교 응용미술교육과)
학술 위원장: **정혜연** (홍익대학교 교육대학원)
기 획 이 사: **고은실** (서울대학교)
재 무 이 사: **서제희** (홍익대학교 교육대학원)
연 구 이 사: **김세은** (강남대학교 복지융합인재학부)
정 보 이 사: **이혜진** (성신여자대학교 교육대학원)
섭 외 이 사 : **김정선** (진주교육대학교 미술교육과)
윤 리 이 사 : **강병직** (청주교육대학교 미술교육과)
국제교류이사:**백경미** (UNIST 기초과정부)
홍 보 이 사: **심영옥** (경희대학교 교육대학원)
출 판 이 사: **최성희** (한국교육과정평가원 부연구위원)

■ 이사명단 ■

강주희 (목원대학교 미술교육과)
고진영 (Columbia University)
곽순내 (서울수락초등학교)
구권환 (공주교육대학교 미술교육과)
김범수 (공주교육대학교 미술교육과)
김선아 (한양대학교 응용미술교육과)
김성규 (Columbia University)
김수현 (경상대학교 미술교육과)
김연희 (한국예술영재교육원 연구원)
김현정 (인천 신현고등학교)
김혜숙 (춘천교육대학교 미술교육과)
김황기 (대구교육대학교 미술교육과)
남영림 (춘천교육대학교)
류재만 (서울교육대학교 미술교육과)
배재한 (University of Wisconsin, Oshkosh)
손지현 (서울교육대학교 미술교육과)
안금희 (경인교육대학교 미술교육과)
안혜리 (국민대학교 미술학부)
양윤자 (전남화순교육청 교육장)
오승익 (제주사대부설중학교)
오종숙
윤명화 (성남금융고등학교)
이미정 (한국교원대학교 초등교육과)
이옥선 (University of Central Oklahoma)
이인순 (서울한양초등학교)
이지연 (한국교원대학교 초등교육과)
임남숙 (대구교육대학교 미술교육과)
장동호 (전주교육대학교 미술교육과)
장용석 (적암초등학교)
장은정 (Francis Marion University)
장준석 (갤러리 이노 관장)

정옥희 (목원대학교 교양교육원)
조철수 (안산공업고등학교)
최기호 (재능대학교)
최명숙 (광주교육대학교 미술교육과)
최미원 (Western Kentucky Univ.)
최윤아 (넥슨컴퓨터박물관 관장)
현은령 (한양대학교 응용미술교육과)
홍소영 (한양대학교)
황연주 (청주교육대학교 미술교육과)
황향숙 (경북대학교)
Anissa Fung (Hong Kong Institute of Education)
Jeanette Wachtman (Kennesaw State Univ.)
Sandra Bird (Kennesaw State Univ.)
Samuel Leong (The Hong Kong Institute of Education)
Tammy Ko Robins (한양대학교 응용미술교육과)

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 1~10

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.1

The Aesthetics of Digital Photography in the Era of Meta-Data[1)]

François Soulages
Professor at Paris 8 University

Abstract

With meta-data, the collection of information is automatic. A tension if not a contradiction then appears between the action of the photographer and the collection of data related to the production of images. Of course he has an increased access to data on a larger scope of issues, but before all, he steps into a new system: this is where the disruption, the tensions and contradictions are at their peak. Whether for the without-art photographer or the one who is aiming for art to the extent that the whole field of art is changed: the technological disruption brings about an artistic disruption, and therefore an esthetical one. In the era of meta-data, an esthetics of a digital connected photography emerges though the theoretical matrix of the esthetics of photography remains the founding principles but this esthetics considerably widens its scope, dealing with new problems—related to contemporary art, technology, connectivity, the body and to the sociopolitical: crucial issues are at stake! It is a new theory both for a new screen and for a new world because a systemic revolution is underway leading to what Foucault labelled half a century ago as a new epistémé. The same goes from our being to the world and to transition from our being-here in its daily and ordinary commonplace to a being-into-the-world, to a being-nearby-the-world and therefore, to a temporal being from which the native temporality temporalize itself according to three directions or three ecstasies: native present, native past and native future. Then, a game of art and of man is possible where photography and meta-data play a crucial role, such as with Adrian Flury.

Key words
aesthetics, art, photography, digital, Meta-Data, online, surveillance, freedom, archive

1) This writing is revised paper presented at International Symposium of *Meta-Data: Hidden Meaning and Image Flow*, on 7th April 2018, at the University Chung-ang in Seoul.

In tribute to Bernard Gerboud

If you have very personal data, for example a financial system,
a file with your tax declarations or medical information
that you want to protect, buy an old computer
from your neighbour or from your company for 50 Euros.
Follow the example of the government
when it wants to keep something secret:
make sure the computer is not connected.
Jacques Vallée[2)]

Introduction

An art evolves in the course of history for several reasons, the technology in particular. As a consequence, aesthetics which reflects on it also must evolve. In the recent past, photography has gone through drastic technological changes: the shift from film to digital photography, and as a consequence a massive use of *on line*, then the outbreak of meta-data. Indeed, elevators have not eliminated the stairs: the traditional uses of photography may still exist which is positive: art does not eradicate the past like naive revolutionaries would like to. It is a perpetual enrichment and its history can be compared to the developing geography of the different regions of art. However photographic creation faces very different possibilities in the three cases—digital, *on line* and meta-data. And so does the photographic reception. The interaction image / spect-actor on the one hand, and the couple art / without-art on the other hand, offer a new dimension for the uses, the creation and the reception of photography and images.

Aesthetics must reflect on these changes, taking into account the shift from the paradigm of modern art and contemplation of the beautiful to that of contemporary art and immersion in the stream. A new aesthetics of photography therefore must be developed, enriching the traditional one with radical novelties: linking meta-data to an image, effects of the meta-data norms on the interaction with images, archives and photography as an art of archiving, the web architecture, networks and *open source* in particular, practices and their technicalities, traceability,

2) Vallée, J. (2004). *Au cœur d'internet*. Paris: Balland, p. 324.

the notion of evidence, and the “it has been acted.” Indeed, the artists work and deal with all these issues.

With meta-data, the collection of information is automatic. Indeed, it has been programmed by creators of technical devices or by a given end-user; however, once the programming is technologically achieved, it operates without interruption. A tension if not a contradiction then appears between the action of the photographer and the collection of data related to the production of images.

Indeed, the photographer has been using tools, techniques and technology that have been developed by technicians, for a long time; indeed, he is not in control of everything; indeed, he can reactivate former techniques in order to produce his own images with a better control. However, his loss of control worsens when the digital and meta-data are involved because once it is programmed, the data collection is out of his reach. Of course he has an increased access to data on a larger scope of issues, but before all, he steps into a new system: this is where the disruption, the tensions and contradictions are at their peak. Whether for the without-art photographer or the one who is aiming for art to the extent that the whole field of art is changed: the technological disruption brings about an artistic disruption, and therefore an esthetical one.

Then, in the era of meta-data, an esthetics of a digital connected photography emerges though the theoretical matrix of the esthetics of photography (Soulages, 2018a) remains the founding principles but this esthetics considerably widens its scope, dealing with new problems—related to contemporary art (Soulages, 2012), technology (Soulages, 2013), connectivity (Soulages, 2018b), the body (Soulages, 2013) and to the sociopolitical (Soulages, 2007-2017): crucial issues are at stake! It is a new theory both for a new screen (Soulages, 2015) and for a new world because a systemic revolution is underway leading to what Foucault labelled half a century ago as a new *épistémé*.

The Era of Meta-Data

Indeed, the meta-data that are written in a digital photo file make it possible to identify the camera, information about the shutter speed, the diaphragm, the author of the picture, his contact details, copyrights, when the image was produced, its localization, key-words, etc. The meta-data give information about

the content, materialization and intellectual property—the legal and commercial aspects being crucial in this environment.

They can be sorted into three areas—descriptive, structural and administrative—but also according to their granularity in other words to the quantity of details that are available. They are very meaningful for art regarding archives and libraries, agents, museums, galleries and foundations. A norm setting —Anglo-Saxon for the time being—is on its way as to classification and sales, aiming at a standardization which never leads to harmony but always to a system of norms, an academism as a symptom of the victory of the market on art and of merchants on artists, a symptom of neoliberalism.

Therefore, photography is changing, like many other fields, with the emergence of meta-data: on the one hand it has access to data, on the other hand it enters the era of control, archives, traceability, localization, *big brother*: it becomes part of a larger system beyond its reach, which contains and absorbs it —internet and the *on line*. Jacques Vallée (2004) is right : on the one hand it is connected to all the other *open sources*, if not encoded or apparently closed sources, to financial, medical, identification data, etc.; it therefore participates in a huge globalized network ; on the other hand, it falls into the control of the all-connected watched by the political, the police, the armies, but before all, the business corporations, financial and technological empires, the GAFAs—the Facebook scandal being only the visible part of the iceberg. Disconnection could perhaps be the only way to escape these controls, but is it possible? Remote monitoring is now a fact as a new system of meta-data enriched images and pictures. Is it possible to avoid it? Fourteen years ago, Vallée (2004) was perhaps but a mistaken optimistic utopian, the smart phones being one of the main tools of this normalization, unless art could be a faint light with a hint of freedom.

Limitation & Creation

Therefore, the photographer finds himself in this *épistémé* or this trap—it all depends on either a descriptive or ethical approach—thanks to or because of meta-data and the system in which they circulate. What then can the photographer do, in particular the one aiming for art? The question makes sense within the larger issue of the digital art (Soulages, 2001) which has been developing for half

a century. Indeed, an art evolves with history for many reasons, in particular the technological change. As a consequence, aesthetics which reflects on it also must evolve. Now, photography has gone through major technological changes over the past years: the shift from film to digital photography, and as a consequence a massive use of *on line* (Soulages, 2017a), then the outbreak of meta-data. Indeed, elevators have not eliminated the stairs: the traditional uses of photography may still exist which is positive: art does not eradicate the past like naive revolutionaries would like to. It is a perpetual enrichment and its history can be compared to the developing geography of the different regions of art. However photographic creation faces very different possibilities in the three cases— digital, *on line* and meta-data. And so does the photographic reception. The interaction image/spect-actor on the one hand, and the couple art / without-art on the other hand, offer a radical new dimension for the uses, the creation and the reception of photography and images.

Aesthetics must reflect on these changes, taking into account the shift from the paradigm of modern art and contemplation of the beautiful to that of contemporary art and immersion in the stream. A new aesthetics of photography therefore must be developed, enriching the traditional one with radical novelties: linking meta-data to an image, effects of the meta-data norms on the interaction with images, archives and photography as an art of archiving, the web architecture, networks and *open source* in particular, practices and their technicalities, traceability, the notion of evidence, and the "*it has been acted.*" Indeed the artists work and deal with all these issues, sometimes out passing beauty to the limits of the sublime (Soulages, 2017b).

Photography & Meta-Data

In short, what must the artist photographer do with meta-data? Let us read Dimitri Casali (2017):

> Collecting data is not knowledge. Genuine knowledge is a reflecting process, a know-how, and not an accumulation of data, in contrast with the opinion that it is ready to use in something: a book, a computer, an on line encyclopedia. (p. 53)

For the photographer, collecting meta-data therefore is the starting point of his artistic work: everything remains to be done; he can opt for an esthetics of either interoperability or correspondence which would question the relations or non relations between images and meta-data, for an esthetics of the Perec type of list—ah, what would Perec have done should he be still alive ?—or of archives, for an esthetics of localization or control, for an esthetics of the key word or of the *links*, of traceability or of the proof, etc. Anyhow, he can question the processes of knowledge building—in particular by help of images.

The photographer of contemporary art should ask himself about this supplement—*cf.* Derrida—which are meta-data who accompany images and alter the flux of images and meta-data. Do meta-data allow a clarifying contextualization or do they overwhelm the image to the extension of annihilation? It all depends on the use that the creator and the spect-actor will do. Indeed, this excess of information puts the image in the exact realm of information and turns the image into a part of the domain of information and communication. For instance, the nature of the image, taken as an image, may be reduced to a sign. Could this provide us satisfaction if we work in an artistic perspective?

The answer would be no. But it is necessary to leave the domain of beautiful images and both the world of modern art and beauty, in order to reach something else that we can find in contemporary art since Duchamp, since with whom another paradigm of art has been established, emphasizing implementation and all the procedures that a crucial *poietic* —*cf.* Paul Valér— allows to unveil; for instance, a *poetic* then could be, playing with meta-data—shaking them up — and playing then with interoperability and correspondence, list and archive, localization and control, keyword and *link*, traceability and proof, etc. In addition, sign gives place to the image and to imaginary, reality of numbers and of data gives place to sublimation, reverie and dreams. Meta-data which mate with images generate objects made of imaginary and artistic creations, as encyclopedia lists and cards do, for whom is willing to dream. Information and communication are no longer the mistresses of the subject but their humble servants as Baudelaire wrote it, concerning photography. . . . The world of art and of culture occurs and deploys due to interactivity, and due to *on line* and flux. Turnaround thanks to the artist's posture and his critical productions. Without this critical position concerning the couple image/meta-data and its social, economic, legal and political adventures, the artist's work doesn't have an interest, worstly,

doesn't exist and is reduced to decoration and variation, turns to abstraction and is disembodied, instead of being concrete and engaged in the world of art, but also in the world of technological, economical, legal and political realities.

This posture catches up with posture's works of science fiction. It involves that the photographer develops a practice of the "ça a été joué" and plays with it. "Intuition" is the art which is specific to human mind, which develops a correct answer from data which are so defined as incomplete, or maybe even misleading. wrote in a clarifying way Isaac Azimov in *L'aube de fondation*; data and meta-data are necessary, intuition and imagination are tools, fiction is the aim. Fiction is indeed, the great domain that the digital artist photographer can explore and enrich in the epoch of meta-data which become tools which don't allow subservient and monitoring contextualization, but de-contextualization allowing a fragile exercise which is at the same time fertile in the sense of a creative subject and a creative receiver. "Dead imaginations, imagine," wrote Beckett: all has to be done nowadays thanks to the couple meta-data/photography. Then photography could be not reduced to the visible, and targets at least the imaginable or maybe even the conceivable.

The Shown & the Hidden

Thus, the *hidden* meaning of images and meta-data can be differently questioned in the core of the web's architecture. The *intangible* meaning of the flux of images and meta-data, but also the unmanageable meaning of the virtuality of the couple photography/meta-data has to be quite depicted towards the exceedance of some boundaries and towards the confrontation to new digital boundaries. Tools used by computer science's professionals, says Bill Gates, should expand human abilities by automatizing tasks with low added value and by helping individuals to give meaning to data. How then could these questions of possible meanings be thunk, why should they be thunk and in which ways?

This depicts the artist's work horizon who has to face these technological and civilizational realities. The artist's matters being not only linked to a new artistic practice but also a new aesthetic and a new single lifestyle, a new collective lifestyle, towards social networks, inter alia. But it is also a new way of human-to-human living with globalization, which questions alternately boundaries.

The world changes, artistic works may sometimes open our eyes by depicting the invisible. Not the invisible of the previous century that Paul Klee mentioned but the century of machines, technologies, meta-data, power relations and money, power and strength that make these ratio possible even though and above all, these ratio move forward being masked (2018b).

However, the artist makes visible but he forces us to think. As a matter of fact, rather that offering us a simple image to see, he allows us to understand the off-camera of photography, the frame that makes it flow, the excess that matches with it quietly.

Conclusion (Art & Méta-Data)

Indeed, it isn't surprising if art is then created, experienced, received and thought differently. Then, we move from contemplation to immersion in a stream and in a flux. In some ways, we move from the *Haiku* to the Roman Fleuve, from aphorism to video, from marble statue to Internet's flow, from meditative state to the hurry in supermarkets, from waiting and attention to reaction and responsiveness, from freeze frame to automatic scrolling without neither beginning nor ending, from beginning to flow, from being to aspiring, from Parménide to Héraclite. However, we turn to be in another world, especially that contemporary art plays with virtual, *second live* and double reality or with the production of a different reality. Interactivity comes then to strengthen the cut, not only because the receiver interacts actively but also as he becomes the co-producer of the artistic work, its co-writer, co-creator: isn't it Duchamp who claimed that the persons looking are the ones who make the painting?

Then, the artist turns to have a contradictory status: on one hand, he moves before the terminal object due to the importance given to the approach and to the device—the artistic work is then dethroned by the artist in a quasi-romantic way. On an other hand, due to the importance of the receiver, the meta-object, the meta-photographic, and meta-data of the network in which the artistic work operates, but also to interactivity and to the producer group, the artist tends to disappear for the benefit of the general structure and the network that allows his work to be.

Because the network and the rhizome are the new vectors of these contemporary art and meta-data fluxes: we move from the creative triangle / artistic work /

receiver to an endless closure, perhaps without a beginning nor an end: initiator / object 1 / producer 1 / transformed object 2 / producer 2 / transformed object 3 / producer 3 / transformed object 4 / producer 4 / transformed object 5… Besides, what really matters on the edge, is less the object than the ratio to the object, better than the participation to the rhizomatic closure. The object gives itself and communicates itself under a viral and exponential logic and turns not into a logic of the auto-extend but into a logic of hybridization. On the edge, it is no longer the object, nor the subject that matters, but the structure, the network and the proceeding. Contemporary art is then likely to the History that Althusser described in 1973 in his *Réponse à John Lewis* (Althusser, 1973), "a trial neither with a subject nor an end" (p. 31).

The same goes from our being to the world and to transition from our being-here in its daily and ordinary commonplace to a being-into-the-world, to a being-nearby-the-world and therefore, to a temporal being from which the native temporality temporalize itself according to three directions or three ecstasies: native present, native past and native future. Then, a game of art and of man is possible where photography and meta-data play a crucial role, such as with Adrian Flury.

Meta-data
(on all that is hidden, meta (data), as the devil is masked), Paris, 2018.

References

Althusser, L. (1973). *Réponse à John Lewis*. Paris: Maspéro.

Casali, D. (2017). *La longue montée de l'ignorance*. Paris: First.

Soulages, F. (2001). (Ed.) *Dialogues sur l'art & la technologie*. Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2007-2017). (Ed.), *Photographie & corps politiques*, tomes 1 à 10. Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2012). (Ed.). *Photographie contemporaine & art contemporain.* Paris: Klincksieck.

Soulages, F. (2013). (Ed.), *Pratiques et usages numériques*. Paris: Lavoisier.

Soulages, F. (2014). *Le corps-internet.* Sofia: Editions Ciela.

Soulages, F. (2015). (Ed.). *Les frontières de l'écran*. Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2017a). (Ed.). *Egonline. Du selfie.* Paris: L'Harmattan.

François Soulages (2017b). (Ed.), *De la photographie au post-digital. Du contemporain au post-contemporain*, Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2018a). *Esthétique de la photographie* (1998). Paris: Armand Colin.

Soulages, F. (2018b). (Ed.). *Esthétique & connectivité*, Paris: L'Harmattan.

Vallée, J. (2004). *Au cœur d'internet*. Paris: Balland.

논문접수 2019. 01. 01	심사수정 2019. 01. 29	게재확정 2019. 01. 30

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 11~19

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.11

메타 데이터 시대의 디지털 사진 미학1)

프란소아즈 수라즈
파리 8대학 교수

배한얼 옮김
세종시 미르초등학교 교사

요 약

메타 데이터를 사용하면 정보의 수집이 자동으로 이루어진다. 사진작가의 행동과 이미지 제작과 관련된 데이터 수집 사이에 모순이 아닌 긴장감이 나타난다. 물론 그는 더 넓은 범위의 문제들에 대한 데이터에 대한 접근성이 증가하지만, 무엇보다도 사진작가는 새로운 시스템에 발을 내디딘다. 바로 여기서 혼란과 긴장감과 모순이 최고조에 달한다. 예술성이 없는 사진작가나 예술분야가 바뀔 정도로 예술을 추구하는 사람에게도 기술적 난관은 예술적인 혼란을 초래하고, 따라서 미적인 혼란을 야기한다. 메타 데이터 시대에는, 비록 사진술의 미학의 이론적 매트릭스를 통하여 생겨난 디지털 사진의 미학은 기본 원리는 간직한 채로 중요한 문제인 현대 예술, 기술, 연결성, 신체, 그리고 사회정치와 관련된 새로운 문제를 다루며 영역을 상당히 넓혔다. 이것은 새로운 스크린과 새로운 세계 모두에 대한 새로운 이론이다. 왜냐하면 시스템의 혁신이 반세기 전 푸코가 새로운 에피스테메로서 명명했던 것으로 이어지기 때문이다. 이 혁신은 우리의 존재에서 세상으로, 그리고 평범한 일상에서 거하는 존재에서 세상으로 향하는 존재로, 세상과 가까운 사람으로, 향토의 일시성이 세 가지 방향이나 생태- 향토 현재, 향토 과거, 향토 미래에 따라 세속화되는 일시적 존재로 이행된다. 그러면, 사진과 메타 데이터가 Adrian Flury와 같이 중요한 역할을 하는 예술과 인간의 게임이 가능하다.

주제어
미학, 미술, 사진, 디지털, 메타 데이터, 온라인, 감시, 자유, 아카이브

1)이 논문은 2018년 4월 7일 중앙대학교에서 개최된 International Symposium of *Meta-Data: Hidden Meaning and Image Flow*에서 발표한 글을 수정한 글이다.

버나드 거부드(Bernard Gerboud)에게 경의를 표하며

만약 당신이 매우 개인적인 정보, 예를 들어 당신이 보호하고 싶은
세금 신고서나 의료 정보를 가지고 있다면,
당신의 이웃 혹은 당신의 기업으로부터 50유로를 내고 오래된 컴퓨터를 구입하라.
당신이 무언가를 비밀로 지키고자 한다면, 정부의 예를 따르라:
컴퓨터가 연결되어 있지 않은지 확인하라.
자크 발레[2)]

서론

예술은 여러 가지 이유, 그 중에서 특히 기술 때문에 역사 속에서 진화한다. 따라서, 기술에 영향을 주는 미학 또한 진화해야 한다. 최근 들어, 사진술은 급격한 기술적 변화를 겪어왔다. 필름에서 디지털 사진으로의 전환, 그리고 그 결과 온라인상에서 엄청난 양의 이용, 그리고 메타 데이터의 발생. 사실, 엘리베이터는 계단을 제거하지 않았다. 사진술의 전통적인 사용은 여전히 긍정적일 수 있다: 예술은 순진한 혁명가들이 원하는 것처럼 과거를 뿌리 뽑지 않는다. 그것은 영원한 농축이고 그것의 역사는 다른 지역의 발전하는 지리와 비교될 수 있다. 그러나 사진 생성은 디지털, 온라인, 메타 데이터 등 세 가지 경우에서 매우 다른 가능성에 직면한다. 그리고 사진 신호도 그러하다. 이미지와 능동적 관객(spect-actor)의 상호작용과 다른 한편으로는 커플 아트와 예술 없음(without-art)의 상호작용이 사진의 생성과 수신의 새로운 관점을 제공한다.

미학은 모더니즘 예술의 패러다임과 아름다움에 대한 사색에서 현대 미술의 패러다임과 흐름으로의 전환을 고려하면서 변화를 반영해야 한다. 그러므로 사진의 새로운 미학이 개발되어야 하고, 전통적인 미학을 급진적인 참신함으로 풍요롭게 해야 한다. 메타 데이터와 이미지의 연결, 이미지와의 상호작용에 대한 메타 데이터 규범의 영향, 보관하는 방법으로서 아카이브와 사진술, 웹 아키텍처, 네트워크와 특히 오픈 소스, 연습과 연습의 전문성, 추적성, 증거의 관념, 그리고 "그것은 공연되고 있다는 것," 확실히 예술가들은 이러한 모든 이슈들을 다루고 있다.

메타 데이터를 사용하면, 정보의 수집이 자동으로 이루어진다. 실제로, 메타 데이터는 기술 장치의 제작자나 최종 사용자가 프로그래밍한 것이지만, 프로그래밍이 기술적으로 완성되면, 메타 데이터는 계속해서 작동한다. 긴장, 혹은 모순은 사진가의 활동과 이미지의 생산과 관련되는 데이터의 수집 사이에 일어난다.

---

2) Jacques Vallée, *Au cœur d'internet*, Paris, Balland, 2004, p. 324.

사실, 사진작가는 오랫동안 기술자들이 개발한 도구, 기술, 기술을 사용해왔다. 오랜 시간 동안 사진작가는 모든 것을 통제할 수 없다; 사실, 그는 더 나은 통제력으로 자신의 이미지를 만들기 위해 이전의 기술을 다시 활성화할 수 있다. 그러나 디지털과 메타 데이터가 관련되면 그의 통제력 상실은 더욱 악화된다. 일단 그것이 프로그램되면, 데이터 수집은 그의 손이 닿지 않는 곳에 있기 때문이다. 물론 그는 더 넓은 범위의 문제들에 대한 데이터에 대한 접근성이 증가하지만, 무엇보다도 그는 새로운 시스템에 발을 내디딘다. 바로 여기서 혼란과 긴장감과 모순이 최고조에 달하고 있다. 바로 여기서 혼란과 긴장감과 모순이 최고조에 달한다. 예술성이 없는 사진작가나 예술분야가 바뀔 정도로 예술을 추구하는 사람에게도 기술적 난관은 예술적인 혼란을 초래하고, 따라서 미적인 혼란을 야기한다.

메타 데이터 시대에는, 비록 사진술(Soulages, 2018a)의 미학의 이론적 매트릭스를 통하여 생겨난 디지털 사진의 미학은 기본 원리는 간직한 채로 중요한 문제인 현대예술(Soulages, 2012), 기술(Soulages, 2013), 연결성(Soulages, 2018b), 신체(Soulages, 2013), 그리고 사회정치(Soulages, 2007-2017)와 관련된 새로운 문제를 다루며 영역을 상당히 넓혔다. 이것은 새로운 스크린(Soulages, 2015)과 새로운 세계 모두에 대한 새로운 이론이다. 왜냐하면 시스템의 혁신이 반세기 전 푸코가 새로운 에피스테메로서 명명했던 것으로 이어지기 때문이다.

메타 데이터의 시대

실제로 디지털 사진 파일로 작성된 메타 데이터를 통해 카메라, 셔터 속도 정보, 조리개, 사진 작성자, 작성자의 세부 연락처 정보, 저작권, 촬영된 시점, 위치, 키워드 등을 확인할 수 있다. 메타데이터는 컨텐츠, 구현 및 지적 재산—이 환경에서 중요한 법적 및 상업적 측면—에 대한 정보를 제공한다.

메타 데이터는 기술, 구조, 관리의 세 가지 영역으로 분류할 수 있지만, 세분성, 다시 말해 사용 가능한 세부 정보의 양에 따라 분류할 수도 있다. 메타 데이터는 아카이브와 라이브러리, 에이전트, 박물관, 갤러리 및 기초에 관한 예술에 매우 의미가 있습니다. 당분간은 앵글로 색슨(Englo-Saxon)의 규범이 분류와 판매에 대해 조화가 아닌 규범 체계, 예술에서 시장의 승리, 예술가와 관련된 상인들의 승리로 상징이자 신자유주의의 상징인 아카데미즘으로 이끄는 표준화를 목표로 하고 있다.

따라서, 다른 많은 분야와 마찬가지로, 메타 데이터의 출현과 함께 사진도 변화하고 있다. 한편으로 사진은 데이터에 액세스할 수 있고, 다른 한편으로는 사진은 통제, 보관, 추적성, 지역화, 큰 형제의 시대로 진입한다. 사진은 인터넷과 온라인 상에서 데이터를 포함하고 흡수하는 통제, 보관, 추적성, 지역화, 빅 브라더(big brother)

의 시대로 진입한다. 사진은 사진의 범위를 벗어나는, 사진을 포함하고 흡수하는 더 큰 시스템—인터넷과 온라인—의 일부분이 된다. 자끄 발리(Vallé, 2004)가 옳다. 한편으로는 그것은 암호화되지 않았거나 금융, 의료, 신원이 겉으로 닫힌 자원일지라도 다른 모든 오픈 소스와 연결되어 있다. 따라서 메타 데이터는 거대한 글로벌 네트워크에 참여하고 있다. 다른 한편으로는, 메타 데이터는 정치, 경찰, 그리고 군대가 지켜보는 통제에 들어간다. 그러나 무엇보다도 기업, 금융 및 기술제국, GAAFAs—페이스북의 스캔들은 빙산의 눈에 보이는 부분일 뿐이다.

연결을 끊는 것이 이러한 통제를 벗어나는 유일한 방법일 것이다. 그러나 그것이 가능한가? 메타 데이터의 새 시스템이 이미지와 사진의 질을 높였기 때문에 원격 감시는 지금 입증할 수 있는 사실이다. 그것을 피하는 것이 가능한 일인가? 14년 전, 발리(Vallée, 2004)는 아마도 잘못된 낙관적인 이상가였다. 예술이 자유의 희미한 빛이 아닌 한, 스마트폰은 정상화의 주요 도구 중 하나였다.

제한과 창조

따라서 사진작가는 이 에피스테메 혹은 기술적이거나 윤리적 접근 중 하나에 의존하는 함정 에서 자신을 발견하게 된다—순환하는 메타 데이터와 시스템 때문이다. 그러면 사진 작가는 무엇을 할 수 있을까, 특히 예술을 목표로 하는 사진작가는? 이 질문은 반 세기동안 발전되어 온 디지털 예술의 큰 이슈 안에서 말이 된다(Soulages, 2001). 사실, 예술은 많은 이유에서, 특히 기술적 변화로 인해 역사와 함께 진화한다. 그 결과로 기술에 영향을 미치는 미학도 함께 발전한다. 사진은 지난 몇 년 동안 중요한 기술적 변화를 겪었다. 필름에서 디지털 사진으로의 전환, 그리고 그 결과로 온라인(Soulages, 2017a) 상에서 엄청난 양의 사용, 그리고 메타 데이터의 발생. 사실, 엘리베이터는 계단을 없애지 않았다. 전통적인 사진술의 사용은 여전히 존재하고 긍정적일 수 있다. 예술은 순진한 혁명가들이 원하는 것처럼 과거를 뿌리 뽑지 않는다. 그것은 계속되는 풍부함이고 그것의 역사는 다른 예술 지역의 발전하는 지리학에 견줄 수 있다. 그러나 사진 생성은 디지털, 온라인, 메타 데이터라는 세 가지 경우에서 각각 다른 가능성에 직면한다. 사진 수신도 마찬가지다. 이미지와 능동적 관객(spect-actor)의 상호작용과 다른 한편으로는 커플 아트와 예술 없음(without-art)의 상호작용이 사진의 생성과 수신의 새로운 관점을 제공한다.

미학은 모더니즘 예술의 패러다임과 아름다움에 대한 사색에서 현대 미술의 패러다임과 흐름으로의 전환을 고려하면서 변화를 반영해야 한다. 메타 데이터와 이미지의 연결, 이미지와의 상호작용에 대한 메타 데이터 규범의 영향, 보관하는 방법으로서 아카이브와 사진술, 웹 아키텍처, 네트워크와 특히 오픈 소스, 연습과 연습의

전문성, 추적성, 증거의 관념, 그리고 "그것은 공연되고 있다는 것," 확실히 예술가들은 이러한 모든 이슈들을 다루고 있고, 때때로 아름다움을 숭고[3]의 한계로 승화시킨다(Soulages, 2017b).

사진 & 메타 데이터

요약하자면, 예술 사진작가는 메타 데이터로 무엇을 해야 할까 ? Dimitri Casali (2017)는 다음과 같이 언급한다.

> 데이터 수집은 지식이 아니다. 진정한 지식은 무언가에 사용할 준비가 되어 있다는 견해와 달리, 데이터를 축적하는 것이 아니라 반성적 프로세스, 노하우인 것이다.(p. 53)

따라서 사진작가에게 있어서, 메타 데이터를 수집하는 것은 그의 예술적인 활동의 시작점이다. 모든 것은 행해져야 한다. 사진작가는 상호운용성이나 이미지와 메타 데이터 사이의 관계 혹은 비관계에 물음을 제기하는 유사성 중 하나의 미학을 선택할 수 있다. 아, 페레흐 유형의 미학 혹은 아카이브의 미학을 위해 무엇을 해야 할까요? 그가 여전히 살아있어야 했는가? 지역화 혹은 통제의 미학을 위해, 키워드 혹은 링크의 미학, 추적성 혹은 증거의 미학을 위해. 어쨌든, 그는 특히 이미지의 도움으로 지식 구축 과정을 질문할 수 있다.

현대 미술의 사진작가는 이 보충제에 대해 자문해보아야 한다—이미지를 동반하고 이미지와 메타 데이터의 흐름을 변경하는 데리다와 비교하라. 메타 데이터가 명확환 맥락화를 허용하는가? 혹은 메타 데이터가 이미지를 전멸할 만큼 압도하는가? 그것은 작가와 능동적인 관객(spect-actor)이 할 일에 달려 있다. 실제로, 이러한 과도한 정보는 이미지를 정확한 정보 영역에 놓고 이미지를 정보와 통신 영역이 일부분으로 바꾼다. 예를 들어, 이미지로 가져온 사진의 특성은 기호로 축소될 수 있다. 우리가 예술적인 관점에서 일한다면 이것이 우리에게 만족을 줄 수 있을까?

대답은 "아니오"이다. 하지만 아름다운 이미지의 영역과 모던 예술과 미의 세계 둘 다에서 벗어나야 한다. 우리가 다른 예술의 패러다임이 정립되기 시작한, 뒤샹(Duchamp) 이후의 현대 미술에서 찾을 수 있는 다른 무언가에 도달하려면 말이다. 실행과 중요한 폴 발레리(Paul Valéry)가 말한 포이에티크(poietic)라는 모든 과정을 강조하는 것은 공개를 허용한다. 예를 들어, 포이에티크는 메타 데이터를 가지고 놀

3) François Soulages (Ed.), *De la photographie au post-digital. Du contemporain au post-contemporain*, Paris, L'Harmattan, 2017.

고, 이를 흔들고, 상호운용성과 통신, 목록과 아카이브, 지역화와 통제, 키워드와 링크, 추적성과 증거를 사용하여 운용된다. 게다가 기호는 이미지와 상상계에 자리를 주고, 숫자와 데이터의 현실은 승화와 몽상, 그리고 꿈을 준다. 이미지와 짝지어진 메타 데이터는 백과사전 목록이나 카드가 하는 것처럼, 꿈을 꾸고자 하는 사람에게 상상의 그리고 예술적인 창조물로 구성된 물체를 만든다. 정보와 의사소통은 더 이상 주체의 주인이 아니라 보들레르(Baudelaire)가 사진에 관해 쓴 것처럼 겸손한 하인들이다.…… 예술과 문화의 세계는 상호작용과 온라인, 플럭스에 의해 발생되고 전개된다. 전환은 예술가의 자세와 중요한 생산물에게 고마워한다. 커플 이미지/메타 데이터와 그것의 사회적, 경제적, 법적 그리고 정치적 모험에 관한 중요한 위치가 없다면, 예술가의 작품은 최악으로, 존재하지도 않고 장식과 다양성으로 축소되며 예술의 세계, 기술, 경제, 법, 정치적 현실의 세계에서 관여되고 구체적인 것이 아닌 추상적인 것으로 변한다.

이런 자세는 공상과학소설의 자세와 일치한다. 그것은 사진작가가 "연주되는 것"의 연습을 하고, 그것을 활용하는 것을 포함한다. "직관은 인간 정신에 특정한 기술이고, 불완전하거나 심지어 오해의 소지가 있는 데이터로부터 정답을 생각하게 한다"라고 아이작 아시모프(Issac Azimov)가 L′aube de l′aube에서 명확하게 기술했다. 데이터와 메타 데이터는 필요하며, 직관과 상상력은 도구이고, 픽션은 목적이다. 픽션은 참으로, 디지털 아티스트 사진작가가 모니터링과 굴종하는 맥락화를 허용하지 않는 도구가 되는 메타 데이터의 시대를 풍부하게 할 수 있는 큰 영역이다. 그러나 비맥락화는 창의적 주체와 창의적 수신자에 있어 동시에 섬세하면서 동시에 풍부한 운동을 허용한다. 베켓(Beckett)이 "죽은 상상력"이라고 썼다. 요즈음 모든 것은 메타 데이터와 사진으로 이루어져야 한다. 그러면 사진은 눈에 보이는 것만으로 축소될 수 없고, 심지어 상상 가능한 것까지도 목표로 삼을 수 있다.

보여지는 것과 숨겨진 것

따라서, 이미지와 메타 데이터의 숨겨진 의미는 웹 아키텍처의 핵심에서 다르게 질문될 수 있다. 이미지와 메타 데이터의 흐름의 무형의 의미와 사진/메타 데이터의 바이럴리티의 처리할 수 없는 의미는 일부 경계의 초과와 새로운 디지털 경계에서 대치를 향하여 충분히 묘사되어야 한다. 컴퓨터 과학의 전문가가 사용하는 도구는 낮은 부가 가치의 일을 자동화하고 데이터에 의미를 개인이 부여할 수 있도록 하여 사람의 능력을 확장해야 한다고 빌 게이츠는 말한다. 그렇다면 어떻게 이러한 가능한 의미에 대한 질문들이 생각될 수 있을까? 왜 그것들이 생각되어야 하고, 어떤 방식으로 생각되어야 할까?

이것은 기술적이고 문명화된 현실을 마주해야 하는 예술가의 작업 지평을 묘사한다. 예술가의 문제는 새로운 예술적 실행에만 연결되지 않고 새로운 미학 그리고 새로운 단일한 생활방식, 새로운 집단적 생활방식과 연결되어 있으며 그 중에서도 소셜 네트워크를 향한다. 하지만 이것은 또한 번갈아가며 경계선을 질문하는, 세계화와 함께 살아가는 인간 대 인간의 새로운 방식이기도 하다. 세계가 변하고, 예술작품이 보이지 않는 것을 묘사함으로써 때때로 우리의 눈을 뜨게 할 수 있다. 폴 클레(Paul Klee)가 이전 세기의 보이지 않는 것이 아니라 기계, 기술, 메타 데이터, 힘의 관계와 돈, 이러한 비율을 가능하게 하는 힘과 힘의 세기를 언급한다. 무엇보다도 이러한 비율은 가려지고 있다(Soulages, 2018b). 그러나, 예술가는 우리가 볼 수 있게 하고 우리가 생각하게끔 강제한다. 사실, 우리가 볼 수 있는 간단한 이미지를 제공하는 대신, 그는 우리가 사진의 카메라를 벗어난 것을 이해할 수 있도록 하고, 흐름을 만들고 틀과 조용히 일치하는 초과를 이해할 수 있게 해준다.

결론(미술과 메타-데이터)

실제로 만약 예술이 창조되고, 경험되고, 받아들여지고, 다르게 생각된다면 그것은 놀라운 일이 아니다. 그리고 나서, 우리는 생각에서 몰입의 상태가 된다. 어떤 면에서, 우리는 하이쿠에서 로마 플뢰베로, 아포리즘에서 비디오로, 대리석에서 인터넷의 흐름으로, 깊은 명상의 사태에서 슈퍼마켓으로 급히 들어가는 상태로, 기다림과 주의집중에서 반응과 민감성으로, 정지 화면에서 시작도 끝도 없는 자동 스크롤로, 파르메니데스에서 헤라클레이토스로 전환한다. 그러나, 우리는 다른 세계에 있게 되었다. 특히 현대 미술은 가상의 제2의 삶과 이중 현실 혹은 다른 현실의 제작과 함께 함께 한다. 상호작용은 컷을 강화한다. 수신자가 활발하게 상호작용하기 때문일 뿐만 아니라 예술 작품에 공동 제작자, 공동 작가, 공동 창작자가가 되기 때문이다. 관객이 그림을 만드는 사람들이라고 주장하는 사람이 뒤샹이지 않은가?

그리고 나서, 예술가는 모순되는 지위를 갖게 된다. 한편으로는, 접근과 장치의 중요성 때문에 예술가는 최종의 대상(terminal object) 앞에서 움직인다. 예술 작품은 예술가에 의해 준-낭만적인 방법으로 쫓겨나게 된다. 반면에, 수신자, 메타-오브젝트, 메타-사진, 예술작품이 작동하는 네트워크의 메타 데이터의 중요성과 제작자 그룹, 상호작용 때문에 예술가들은 그의 작품이 될 수 있도록 하는 일반적인 구조와 네트워크의 이익을 위해 사라지는 경향이 있다.

네트워크와 리좀(rhizome)은 현대 미술과 메타 데이터의 흐름의 새로운 벡터이기 때문에 우리는 창조적인 삼각형/예술 작품/수신자에서 시작도 끝도 없는 끝없는 닫힘: 즉, 시작자/ 오브젝트1/ 제작자1/변환된 오브젝트2/제작자2/변환된 오브젝

트3/제작자3/변환된 제작자4/제작자4/변환된 오브젝트5……으로 이동한다. 게다가, 중요한 것은, 오브젝트라기보다는 오브젝트의 비율인 것이다. 오브젝트는 바이러스와 지수 논리에 의해 소통하고 스스로를 자동 확장의 논리가 아니라 혼합의 논리로 바꾼다. 가장자리에서는, 더 이상 객체도, 주체도 더 이상 중요하지 않고, 구조, 네트워크, 진행이 중요하다. 현대 미술은 알튀세르(Althusser. 1973)가 1973년에 존 루이스에게 답하다(*Réponse à John Lewis*) [4]에서 "주체도 끝도 없는 시행"(p. 31)이라고 묘사한 역사일 가능성이 있다.

그는 똑같이 우리를 세상으로, 평범한 일상에 속하는 우리를 세상 속으로 가는 존재로, 세상과 가까운 존재로, 따라서 토착의 일시성이 세 방향이나 세 가지 생태(토착 현재, 토착 과거, 토착 미래)로 시간적으로 한정되는 일시적 존재로 변한다. 그리고, 예술과 인간의 게임은 Adrian Flury와 같이 중요한 역할을 하는 사진과 메타데이터가 있는 곳에서 가능하다.

메타 데이터
악마가 마스크를 쓰 듯, 메타 (데이터)에서는 모든 것이 감춰진다. 파리, 2018.

4) Louis Althusser, *Réponse à John Lewis*, Paris, Maspéro, 1973.

참고문헌

Althusser, L. (1973). *Réponse à John Lewis*. Paris: Maspéro.

Casali, D. (2017). *La longue montée de l'ignorance*. Paris: First.

Soulages, F. (2001). (Ed.) *Dialogues sur l'art & la technologie*. Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2007-2017). (Ed.), *Photographie & corps politiques*, tomes 1 à 10. Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2012). (Ed.). *Photographie contemporaine & art contemporain*. Paris: Klincksieck.

Soulages, F. (2013). (Ed.), *Pratiques et usages numériques*. Paris: Lavoisier.

Soulages, F. (2014). *Le corps-internet*. Sofia: Editions Ciela.

Soulages, F. (2015). (Ed.). *Les frontières de l'écran*. Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2017a). (Ed.). *Egonline. Du selfie*. Paris: L'Harmattan.

François Soulages (2017b). (Ed.), *De la photographie au post-digital. Du contemporain au post-contemporain*, Paris: L'Harmattan.

Soulages, F. (2018a). *Esthétique de la photographie* (1998). Paris: Armand Colin.

Soulages, F. (2018b). (Ed.). *Esthétique & connectivité*, Paris: L'Harmattan.

Vallée, J. (2004). *Au cœur d'internet*. Paris: Balland.

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 21~35

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.21

메타-데이터: 사진 이미지의 중첩과 숨겨진 의미

김현숙
파리 8대학 강사

요 약

첨단 기술의 향상으로 가상 세계 속에서 시간은 순간순간 새로운 이미지와 문자들로 가득차고, 우리는 이미지의 포화 상태 속에 살고 있다. 끊임없이 생성하고 변화하는 데이터의 다양한 이미지의 흐름에 따라, 새로운 미학 개념이 꽃핀다. 그러나 그 변화하는 이미지 흐름 속에서, 우리의 정체성은 상실되고 지워지는 것은 아닐까 우려된다. 다수 사진의 중첩으로 생성된 이미지, 예를 들어, 그레고와르 디바레-쇼보(Grégoire Divaret-Chauveau)와 페론 (Péronne)의 대전쟁 역사박물관(Historial de la Grande Guerre) 팀이 2018년 11월 11일, 1차 세계 대전 휴전 100 주년을 맞이하여, 6만여명의 사진을 합성하여 생성된 <무명 용사의 얼굴>, 100인의 얼굴을 합성한 김아타의 2004년도 <자화상 시리즈, 047-1>, 데이빗 트루드(David Trood)의 2009년도 <인류의 남성 얼굴>, 라윅(Lawick)과 뮐러(Muller)의 1992년도부터 1996년에 제작한 남자의 얼굴에서 한 여자의 얼굴로 서서히 중첩시켜 변화하는 과정의 사진인, <둘의 광기(라폴리 아두, *La Folie à deux*)> 시리즈, 특별한 소프트웨어나 레이어의 기술없이 1985년에 "사진합성(Photosynthese)"으로 촬영한 크리스토프 프루스코브스키(Krzysztof Pruszkowski)의 <60인의 2등석 지하철 승객(*60 passagers de 2e classe du métro*)>으로 인물 사진 데이터가 바탕이 되어 제작된 이미지를 살펴보고, 그리고 제이알(JR)이 2004년도에 그의 친구를 찍은 <강도, 제이알에 의한 라지 리(*Braquage, Ladj Ly by JR*> 사진을 통해 "정체성" 에 대하여 의문을 던진다. 다수의 초상 사진이나 수천 수만장의 인물 사진들을 중첩시키는 과정에서 다음과 같은 질문이 제기된다. 어떤 얼굴이 제작되며, 그 제작 과정에서 정체성은 어디에서 찾아야 할까?

주제어
메타-데이터(Meta-data), 사진의 중첩(overlapping photos), 인물 사진(portrait photograph), 숨겨진 의미(hidden meaning), 정체성(Identity), 현대 미술(contemporary art)

서론

우리는 현재, 4 차 산업 혁명인 디지털 시대의 이미지 흐름 속에 살고 있다. 스마트폰의 출현 이후, 모든 것은 가속화 되고 있으며, 가상 세계에서, 모든 데이터는 축적되고 확대되며 지속적으로 변경되어 가고 있다. 작은 터치 스크린으로 현실 세계와

이어진 가상 세계 속에서 모든 것이 박차를 가하고 있다. 세계 각국의 우리 각자는 시시각각 인터넷 네트워크를 통해 웹 서비스나 디지털 소셜 네트워크의 다양한 방법의 SNS[1]을 통해 데이터(data) 베이스를 생성하는데 모든 개인이 참여하고 있다. 그렇게 각자의 데이터에 새로운 텍스트나 이미지(사진, 그래픽, 비디오)를 추가하면서, 각자의 분야에, 때로는 다른 분야에, 새로운 빅 데이터(Big Data)의 기반을 만들어준다. 그렇게 다양한 분야에 기술정보(Information technology)가 되는 "데이터(data)용 데이터," 즉 "메타데이터(metadata)"는 만들어진다. 가상 세계에서, 모든 데이터는 축적되고 확대되며 유동적인 움직임으로 지속적으로 변경된다. 그 모든 데이터의 축적인 빅 데이터(Big Data)는 오늘날 정치, 사회, 문화, 경제, 등, 다양한 분야에 반영되며 5차 산업시대의 발전에 기여한다.

"메타 데이터(metadata)"라는 단어를 나누어서 생각하면, "메타(*meta*)"는 "이후, 그 너머에, 함께," 라는 뜻을 가진 그리스어 접두사 *μετά* (메타, meta)이다. 프랑스어로는 "무엇을 넘어선 초월적인 생각이나 원인과 변화나 이동" 등을 의미한다. 그렇다면, "메타-데이터(meta-data)"라는 두 단어는 또 다른 각도에서, 보다 넓은 의미로 새로운 관점을 제시한다고 볼 수 있다. "메타(*meta*)"를 "연속성, 변경"의 의미로 해석한다면, "메타-데이터(meta-data)"는 오늘날 전 세계적으로 매 순간 끊임없이 생성하고 변화하는 데이터의 다양한 이미지의 흐름이라고 표현할 수 있다.

"메타-데이터"를 나누어 읽으면서, "메타-데이터: 숨겨진 의미와 이미지의 흐름"[2]이란 주제로 2018년 4월 7일(토), 중앙대학교 첨단예술미디어 대학원에서 필자

---

1) SMS(단문 메시지 서비스Short Message Service) 또는 MMS(멀티미디어 메시지 서비스 MultiMedia Messaging Service) 등의 모든 방법의 SNS (단순 알림 서비스Simple Notification Service).

2) 2018년 4월 7일(토), 중앙대학교 첨단예술미디어 대학원에서 개최되었던 "메타-데이터 :숨겨진 의미와 이미지의 흐름" 국제 학술대회는 현재 4차 산업시대 사회에서 매우 중요한 개념 중에 하나인 이 빅 데이터(Big Data)의 개념에 대해 고심해 보았다. 특히 사진이나 이미지가 현대인의 삶에 (개인 또는 사회에) 어떻게 관련되어 있으며, 이미지들은 어떤 흐름을 가지고 있는지에 대해 여러 가지 질문을 할 수 있다: 사진에서 메타데이터는 어떻게 사용되고, 이미지에 국경이 있을 수 있는가. 그 변화 속에 어떤 형태의 미학이 나타날 수 있으며, 오늘날 사진은 보도 사진, 문서 사진, 기록 사진, 개인 또는 단체의 추억 사진, 시적인 사진을 넘어 어느 방향으로 가고 있는가. 다양하고 새로운 메타 데이터의 미학 개념은 동시대 현대미술과 함께 어떠한 흐름으로 발전하는지, 이미지들 안에 감춰진 의미들을 국제학술회와 전시를 통해 현대미술과 4차 산업의 이해와 발전 가능성을 모색하는데 그 목적을 두었다. 대만 명전대에서 강의하는 웨이션 선(Wei-Shuian Sun)은 "대만 사진 작가들의 흐름"에 대하여 발표를 하였고, 박정애 공주교육대 교수는 교육에서 Polyvore 사이트(Polycore.com)를 도입하여 강의에 사용했던 자료들을 소개했다. 파리 8대학, 프랑소와 술라즈(François Soulages) 교수는 프랑스 사진 미학의 변화(고전적인, 아날로그 방식에서 디지털 방식으로의 변화는 엘리베이터가 생겨도 계단이 없어지지 않음에 비유), 디지털 아트에 기술적인 면과 사진의 역사의 상호작용에서 메타-데이터의 의미와 흐름, 그 안에서 인

가 주최한 국제 학술대회가 개최되었다. 필자는 이 논문을 통해, 인물 사진 데이터가 바탕이 되어 제작된 작품 이미지를 살펴보고, 학술대회에서 다루지 않았던 "정체성"에 대하여 의문을 제기하고자 한다.[3] 다수의 초상 사진이나 수천 수만장의 인물 사진들을 중첩시키는 과정에서 어떤 얼굴이 제작되며, 그 제작 과정에서 정체성은 어디에서 찾아야 하는 것인지, 그 이미지는 정체성의 상실일지, 융합일지, 새롭게 생성된 이미지에서 우리는 자신의 문화나 정체성을 느낄 수 있을지 분석해보려고 한다.

데이터와 무명의 얼굴

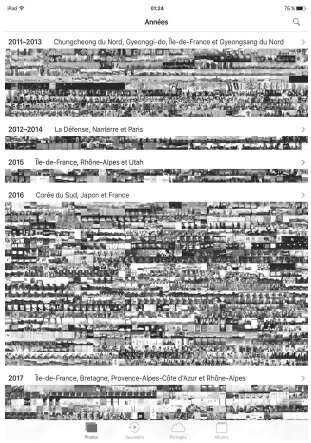
오늘날 예술에 있어서도, 끊임없이 변화하는 빅 데이터의 흐름은 이 세상을 보고 읽는 새로운 방법을 우리에게 제공한다. 하지만, 대부분의 사람들은 자신이 빅데이터에 참여하고 있는지 잘 파악하지 못하는 듯하다. 그것은 인터넷 상의 공간이, 내 개인 스마트폰이나 컴퓨터에서 시작되기 때문이다. 다양한 형식의 SNS들은 본인 계정의 개인 블로그를 통해 인터넷 공간으로 이동한다. 모든 개인 데이터들이 인터넷 소셜 네트워크(구글, 페이스북, 인스타그램 등)를 통해 축적된다. 개인과 전체가 인터넷 상에서 서로 연결되어 있지만, 그 경계가 때때로 모호해지기도 한다. 개인 계정이나, 블로그들이 자신 만의 개인적인 공간이기에, 지인들과의 소수의 그룹들만의 소통으로 착각하기도 한다. 하지만 인터넷 상으로 올려지는 각 개인의 이미지와 글은 설정 방식에 따라, 지인들과 더 넓게는 전 세계의 많은 사람들과 공유하게 된다. 그와같이 네트워크 안에서 축적된 모든 사람들에게서 생성되는 데이터들은 정보가 되어 사회적으로나, 상업적으로, 혹은 정치적으로 사용되기도 한다.

사실상, 메타데이터는 개인, 한사람에서 부터 시작된다. 일반적으로 스마트 폰으로 사진을 찍을 때, 매 순간에 찍혀진 사진은 언제, 어디서, 어떤 기기로, 무엇을 찍었는지 데이터를 남긴다. 그 데이터는 마스크 뒤에 숨겨진 얼굴처럼, 사진 한장 한

간의 능력을 어떻게 확장할 수 있는지에 대해, 인간의 삶에 대한 질문을 던진다. 중앙대 첨단예술미디어 대학원의 교수이자 작가인 김형기 교수는 개인적 데이터와 비디오 작품에 대해서 고심하게 해주었다. 첨단미디어 대학원에서 멀티미디어 아트의 사용에 관해 자신의 작품을 소개하면서 글로벌한 네트워크 상에서 그리고 작가가 사용하는 빅데이터의 개념을 발표했다. 또한 교토 아트디자인 대학, 오니시 히로시(Onishi Hiroshi) 교수는 가상 세계의 데이터와 현실 세계에서 발생되는 데이터의 유사점을 발견하고, 삶에서 데이터 개념을 끌어내어, 작은 시골에서 도시로 이주하는 사람의 삶에 대해 비유하여, 현실 속의 데이터로서의 데이터의 발상에 대한 개념을 소개했다.

3) 이 논문은 프랑소와 술라즈(François Soulages) 주관으로 파리 8대학에서 개최되었던 "현대시대에서 이미지와 익명성 2(IMAGE & ANONYMAT à l'ère du contemporain, 2)"에서 발표되었던 "이미지의 흐름 & 신분의 지워짐(Le flux d'image & l'effacement d'identité)" 내용을 기반으로 하였다.

장 마다 그 이미지 뒤에 있다. 그 이미지들이 모여 또 다른 데이터들을 만들어 낸다. 그렇게 시시각각 숨겨진 데이터는 변화한다. 스마트 폰의 앱이 사람의 얼굴은 식별하지만, 아직까지는 개인의 신원은 포함되지 않는다. 셀프 사진 외에도 사진을 찍은 사람이나 촬영된 대상의 신원(알려진 인물들은 제외하고는)을 알 수는 없다.



<그림 1> 김현숙, 《메타-데이타 *Meta-Data*》, 2017년 5월 24일, 개인 사진, 김현숙의 아이패드(IPad)의 캡쳐 이미지

스마트 폰의 간단한 응용 프로그램들을 통해 세계 각국의 모든 사람들이 사진작가나 비디오 작가가 될 수 있다. 모든 사람들의 참여로 인해, 우리는 이미지의 포화 상태 속에 살고 있다. 첨단 기술의 향상으로 가상 세계 속에서 시간은 순간순간 새로운 이미지와 문자들로 가득차고, 그들로 인해 또 다른 차원의 공간이 열린다. 다양한 이미지의 흐름에 따라, 새로운 "메타-데이터(끊임없이 생성하고 변화하는)"의 미학 개념이 꽃핀다. 그러나 그 변화하는 이미지 흐름 속에서, 우리의 정체성은 상실되고 지워지는 것은 아닐까 우려되기도 한다.

<그림 2> 쟝-뤽 드롱(Jean-Luc Dron)의 컬렉션, 《무명용사가 마침내 얼굴을 갖다(*Le soldat inconnu a enfin un visage*)》, 2018년 12월 10일, 페론, 대전쟁의 역사 박물관(Historial de la Grande Guerre à Péronne), 비디오 캡쳐 이미지.

2018년 11월 11일, 1 차 세계 대전 휴전 100 주년을 맞이하여, 페론(Péronne)에 위치한 대전쟁 역사박물관(Historial de la Grande Guerre)은 이제껏 무명으로 알려지지 않은 전쟁에 참여한 사람들의 얼굴을 대표하는 상징적인 <무명용사의 얼굴>을 최초로 제시했다. 얼굴 형상만을 인식하여 수만 장의 빈티지 사진을 정확하게 겹쳐주는 오늘날 첨단 기술의 새로운 소프트웨어(안면 인식 시스템)의 알고리즘 덕분에, 대전쟁 역사박물관 제작진들은 10 개월이 넘는 제작 기간을 거쳐 <무명용사의 얼굴>을 탄생시켰다.

<무명용사의 얼굴>을 제작하기 위해서는 코, 눈 및 입을 정렬할 수 있는 인물 사진들과 얼굴 형상을 감지할 수 있는 기기가 필요했다. 인물 사진들은 충분하지 않았고, 발견한 많은 사진들은 다양한 자세를 취하고 있었다. 제작진들은 수집가 쟝-뤽 드롱(Jean-Luc Dron)의 컬렉션인 수만 장의 아카이브 사진에서 일관된 초상을 만들도록 먼저 사진들을 편집하였다. "더 많은 사진을 추가 할수록 얼굴의 중심이 명확해지고 윤곽선이 지워지면서 불투명해진다"[4]

4) <Le soldat inconnu a enfin un visage 무명용사가 마침내 얼굴을 갖다>. 2018년 11월 9일

고 그레고와르 디바레-쇼보(Grégoire Divaret-Chauveau) 개발자는 말한다. 세계 1차대전(1914-1918), 그 처참한 전쟁에서 목숨을 잃거나 실종된 사람들은 무수하다. 역사를 대신하는 초상이 오늘날 테크놀로지의 기술적인 발전에 의해 탄생되었다. 2018년, 모든 국적의 남성과 여성, 군인, 간호사, 포로, 등 6만 여명의[5] 사진을 합성하여 생성된 얼굴에는 시간을 초월한 평온함 마저 전한다.

<그림 3> 김아타 (1956-), 온-에어 프로젝트: 중첩, 자화상 시리즈,
《*N° 047-2*》 (좌측), 《*N° 047-1*》 (우측), 100국가/100인의 남성, 2004, 188 x 233 cm,
Chromogenic print. © Atta Kim.

2018년 11월 11일에 일반에게 공개된 상징적인 <무명용사의 얼굴> 이미지는 김아타의 2004년도 "온-에어 프로젝트(On-Air Project)"의 중첩 시리즈에 속하는 <자화상 시리즈 N° 047-1> (그림 3 참조)와 매우 유사하다. 그 두 작품에서 우리는 단 한 사람의 이미지를 볼 수 있다. 그러나 6만여명의 사진들의 합성으로 만들어진 <무명용사의 얼굴>처럼 김아타의 <자화상 시리즈 N° 047-1>은 단지 한 사람의 얼굴이 아니다. 사진부스(포토마통 기계)에서 찍은 증명사진과 유사한 김아타의 <자화상 시리즈, 047-2> (그림 3 참조)는 <자화상 시리즈, 047-1> 작품의 준비과정이다. <자화상 시리즈 N° 047-1>의 얼굴은 100 개국의 다른 국적을 가진 100인의 남성 얼굴이 특수 소프트웨어를 거쳐 나타난 결과이다. 100인의 얼굴이 겹쳐져서 하나의 이미지를 구성한다. 100인의 얼굴들을 중첩시킨 이미지에 100인 개개인의 정체성은 존재하지 않는다. 그 중첩된 얼굴에 인종, 나이, 민족의 구별이 없는 "세계인의 얼굴"이 담겨있을

17:22 게시됨. 2018년 12월 11일 찾아봄: <http://www.lunion.fr/10343/article/2018-11-09/video-le-soldat-inconnu-enfin-un-visage>

5) 페론의 대전쟁의 역사 박물관(Historial de la Grande Guerre à Péronne), <무명용사의 얼굴> : <https://theunknownface.com/fr/project/>

뿐이다. 그렇게 제작된 새로운 얼굴의 이미지는 모든 인종, 모든 국가, 모든 문화 등을 대표하는 “세계인의 얼굴”을 상징한다. 다시 말해, 그 누구의 모습도 아니지만, 우리 모두의 얼굴이기도 하다.

김아타는 같은 방식으로, 100인의 한국 여성, 100인의 한국 남성, 100인의 일본 여성, 일본 남성, 100인의 중국 여성, 100인의 중국 남성, 100인의 티벳 여성, 100인의 티벳 남성의 얼굴 사진들을 중첩해서 각나라의 상징적인 하나의 “얼굴” 이미지를 제작한다. 김아타의 자화상 시리즈는 그가 표명하듯이, “실제로 보이는 게 전부가 아니다”(김아타, 2014, p. 59)임을 확인시켜준다. 김아타가 표명하는 “실제로 보이는 게 전부가 아니다”라는 문장의 의미는 8시간[6]의 장시간의 노출에 의해 제작된 그의 “온-에어 프로젝트”의 다른 하나인 <도시> 시리즈와 <인달라> 시리즈에서 더 명확하게 확인할 수 있다. 여기에 내재된 표명은 불교의 공(空) 사상에 가깝다. 부처는 “비움(공)”을 바람에 비유하였고 그 “비움”을 성철 스님이 다음과 같이 풀이한다.

> 비움은 바람에 비유 할 수 있다. 바람의 형상이 보이지 않고 잡을 수 없다해도, 아무것도 없음을 의미하지 않는다. 더욱이 비움의 형상을 볼 수 없다해도, 아무것도 없음을 의미하지는 않는다.(성철스님, 1987, p. 129)

눈에 보이지 않는다고 해서 존재하지 않는 것이 아닌 것처럼, 메타데이터들은 이미지 뒤에 감춰져 있다. 사실, 김아타의 <자화상 시리즈 N° 047-1> 시리즈 사진 속에 100 인의 얼굴이 숨겨져 있다. 또한 100인의 데이터 역시 그 새로운 얼굴 이미지 뒤에 숨어 있다.

전쟁 중에 사라진 모든 이들을 애도하는 뜻으로, 페론(Péronne)의 대전쟁 역사박물관(Historial de la Grande Guerre)에서 상징적인 <무명용사의 얼굴>을 최초로 제시했다면, 김아타는 한국 전쟁의 상징적인 상흔 지역인, 북한과 남한 사이의 비무장지대[7]를 촬영하여 <비무장지대> 시리즈를 제작했다. 한국 전쟁은 군인보다 민간인 사망자가 더 많았던 전쟁이다. 비무장지대는 한국 전쟁의 사망자, 실종자, 부상자, 포로, 비 전투 사상자들을 포함한 남한의 60만 9천여명, 북한과 80만 명과 54만 6천여명의 유엔군, 중공군 97만 3천여명의 인명피해가 있었던 한국 전쟁의 상징적인 장소이다. 그러나 이제, 6만 여명의 사진을 합성하여 생성된 얼굴에, 즉, 페론(Péronne)

---

6) 김아타는 사진의 발명가인 조셉 니세포르 니엡스(Joseph Nicéphore Niépce, 1765-1833)에 준거하여 8시간동안 촬영한다. 1827년 여름, 생 루 드 바렌(Saint-Loup de Varennes)에 있는 자신의 그라(Gras) 집의 테라스에서, 조셉 니세포르 니엡스는 (특별히 준비한 유대 역청) 판 위에 이미지가 찍히기를 기다리면서 8시간 동안 셔터를 개방한다. 하지만 김아타는 이제 움직임을 지우기 위해 8시간 동안 촬영한다.

7) 한반도 비무장지대: 1953년 3월 23일에 설치함. 길이 248 km 넓이4 km, 남한과 북한의 국경, 위도38° 선에 위치함. 한국 전쟁은 1950년 6월 25일에 발발 1953년 7월 27일에 종결.

대전쟁 역사박물관의 <무명용사의 얼굴>에 시간을 초월한 평온함이 있듯이, 김아타의 사진 속의 그 비무장지대에는 고요만이 남아있다.

<그림 4> David Trood, 《인류의 남성 얼굴》, 2009.

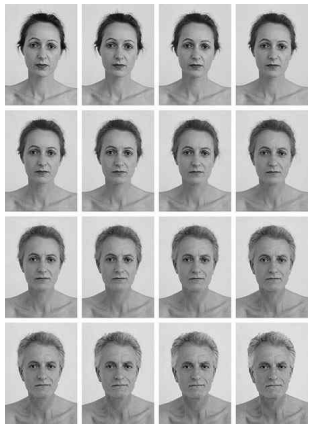
김아타의 <자화상 시리즈> 제작되고 5년 후인 2009년, 데이빗 트루드(David Trood)는 동일한 중첩 방식과 유사한 주제로 <인류의 남성 얼굴>, <인류의 여성 얼굴>을 촬영하였다. 그는 또한 다양한 여러 연령 층의 시리즈도 제작한다. 중첩할 때 초점을 정확하게 잡았거나 사진 촬영을 할 때 조명의 역할이 보이는 듯, 김아타의 자화상보다 눈빛이 좀 더 또렷하게 보인다. 또한 작가를 마주하며 카메라 렌즈에 눈빛을 고정하고 찍은 사진 속에는, 김아타의 <자화상> 시리즈의 무표정한 증명사진과는 다르게 웃음 진 얼굴이다. 그렇게 합성된 얼굴은 김아타의 <자화상> 시리즈와 마찬가지로 인도인이나 중동인과 비슷한 느낌의 얼굴이 나타난다. 동양인과 서양인의 모습이 공존하는 얼굴이지만, 그 또한 익명의 얼굴이다.

데이터와 중첩된 이미지

라윅(Lawick)과 뮐러(Müller)[8]가 1992년도부터 1996년에 제작한 <둘의 광기(라폴리아두, *La Folie à deux*)> 시리즈는 한 남자의 얼굴에서 한 여자의 얼굴을 서서히 중첩시켜 변화하는 과정을 보여준다. 그들은 <둘의 광기> 시리즈로 다른 사람을 지우거나 병합하는 과정을 보여준다. 한 남자와 한 여자의 융합된 얼굴로, 동서양의 만남의 얼굴이 아닌, 남녀 양성을 지닌 얼굴이 나타난다. 그 <둘의 광기(La Folie à deux)> 시리즈는 인간의 근본적인 기본 형상, 또는 모든 인간의 기본 형상을 드러낸다. 두 사람의 융합 (여자의 남자로 변환, 혹은 남자에서 여자로 변환)은 남녀 양성의 또 다른 익명의 얼굴을 만들어낸다. <둘의 광기> 시리즈에서, 각 개인의 개성은 사라지고, 여성과 남성이라는 근본적인 정체성 또한 사라진다. 하지만, 라윅(Lawick)과 뮐러(Muller)는 공교롭게도 각 개인의 차이점과 유사점을 도출하기도 한다. 한 남자와 한 여자는 (두 부부가 서로를 한 평생 바라보고 살면서 서로를 닮아가듯이) 여러 단계의 이미지들을 거쳐 하나가 되어간다. 그렇게 그 둘은 서로와 서로에게 연결되

8) Lawick & Müller, Consulté le 4 mars 2017: <http://www.artmag.com/galeries/c_frs/dorfmann/dorf1.html>: Loin de juxtaposer simplement les portraits des deux personnalités, Lawick & Müller effectuent une synthèse de ces portraits par ordinateur pour aboutir à une personnalité unique fictive qu'ils baptisent "métaportrait."

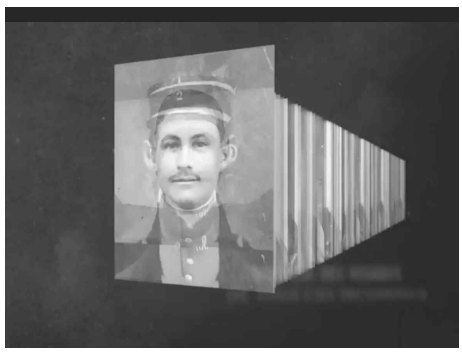
어 있다. <둘의 광기(라폴리 아두, *La Folie à deux*)> 시리즈에서 그 두 사람은, 우리, 그리고 모든 사람들 사이에 존재하는 공통점인, 인간의 주요 기본 형상을 드러낸다.



<그림 5> 라윅뮐러(LawickMüller: Friederike van Lawick & Hans Müller), 《둘의 광기(라폴리 아두, *La Folie à deux*): *Prinzgau et Podgorschek*》, 1996, 라미네이트한 16 장의 디지털 사진, 150 x 110 cm (각 A4 형식).

라윅(Lawick)과 뮐러(Müller)의 <둘의 광기(라폴리 아두, La Folie à deux)> 시리즈에서 여성에서 남성으로 혹은 남성에서 여성으로 이어지는 중첩된 얼굴은, 김아타의 <자화상 시리즈 N° 047-1>에서 100인의 얼굴로 세계인의 얼굴을 만들 때나, 그레고와르 디바레-쇼보(Grégoire Divaret-Chauveau)와 페론 (Péronne)의 대전쟁 역사박물관(Historial de la Grande Guerre) 팀이 <무명 용사의 얼굴>을 만들기 위해 6만여장의 얼굴 사진들을 중첩시켰을 때의 과정을 상기시킨다. 인간의 기본 형상이 드러난, 중첩되고 융합되어 생성된 하나의 이미지들은 각각 닮았으나 다른 모습들이다.

사실 그 모두 무명의 얼굴이다. 그 누구의 얼굴도 아니지만, 또한 그 모두를 대표하는 얼굴이다. 모든 얼굴들의 정체성이 지워지고, 그 모든 얼굴들을 대신하는 새로운 정체성이 생성되는 것이다. 그 이미지는 모든 개개인의 정체성을 표현한 얼굴이 아니라, 하나의 인간의 모습, 인간 본연의 정체성, 인간 본연의 고요한 얼굴을 보여준다.



<그림 6> 쟝-뤽 드롱(Jean-Luc Dron)의 컬렉션, 《무명용사가 마침내 얼굴을 갖다 (*Le soldat inconnu a enfin un visage*)》, 2018년 12월 11일 유니옹(l'union.fr) 비디오 캡쳐 이미지.

하나의 이미지로 그 모두의 얼굴을 인식 할 수는 없다. 페론 (Péronne)의 대전쟁 역사박물관(Historial de la Grande Guerre)은 그 <무명 용사의 얼굴>의 이미지

속에 감춰진 다양한 인물들을 탐색할 수 있는 "메타 데이터(데이터를 위한 데이터)" 프로그램을 만들었다. 다시 말해서, 각각의 사진은 이름과 함께 그가 어떤 사람이였는지에 대한 정보가 저장되어 있다. 방문자들은 <무명용사의 얼굴>에 감춰져 있는 얼굴들을 디지털 버전으로 찾아 볼 수 있다. 그 방법은 현 시대 아카이브의 저장 방식 중의 하나의 실체를 보여준다.

<그림 7> 쟝-뤽 드롱(Jean-Luc Dron)의 컬렉션, 《Le soldat inconnu a enfin un visage 무명용사가 마침내 얼굴을 갖다》, 2018년 12월 11일, 페론, 대 전쟁의 역사 박물관(Historial de la Grande Guerre à Péronne), 비디오 캡쳐 이미지.

사실, 레이어의 기술로 인한 사진의 중첩 방식은 그들 보다 훨씬 이전인 1975년에, 크리스토프 프루스코브스키(Krzysztof Pruszkowski)에 의해 특별한 소프트웨어나 신기술의 도움없이 이미 제작 되었다. 폴란드 사진작가인 크리스토프 프루스코브스키(Krzysztof Pruszkowski)는 다중인화(multiple surimpressions)로 제작함을 의미하는 "사진합성(Photosynthese)"이라는 새로운 사진 촬영 방법을 개발한다. 그가 파리에서 머무는 시기인, 1985년 6월 8일, 오전 9시에서 11시 사이에, 크리스토프 프루스코브스키는 클리냥쿠르-오를레앙(Clignancourt-Orléans) 4번선 전철에서 지하철 승객들을 촬영한다. <60인의 2등석 지하철 승객(*60 passagers de 2e classe du métro*)>은 지하철에서 60명의 승객들의 흉상을 촬영한 사진이다. 다중인화(multiple surimpressions 오버레이)로 여러 승객들의 얼굴들이 중첩된다. 그 중첩을 통해, 수많은 이들의 얼굴은 사라지고, 새로운 얼굴이 나타난다. 다시 말해서, 각각 개인의 얼굴이 지워지고, 여러 사람의 얼굴이 중첩되어 새

<그림 8> 크리스토프 프루츠코브스키(Krzysztof Pruszkowski), 《60인의 2등석 지하철 승객(*60 passagers de 2e classe du métro*)》, 1960, Paris.

로운 얼굴을 만든다.

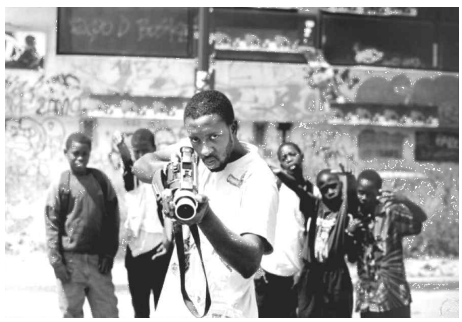
크리스토프 프루츠코브스키(Krzysztof Pruszkowski)가 지하 터널에서 촬영된 그 사진의 얼굴에 고정된 시선은 없다. 아니 눈동자가 없는 얼굴은 유령의 얼굴을 포착 한 것처럼 기이함을 느끼게 한다. 마치 지나가는 영혼이라도 잡은 듯한 그 얼굴은 이상한 불안감을 야기시킨다. 새로이 "생성된 얼굴"이 여기에 나타나 있다. 크리스토프 프루츠코브스키(Krzysztof Pruszkowski)은 중첩된 얼굴을 통해 우리의 정체성에 대한 개념을 제기한다. 그 이미지는 중첩을 통해 각자의 개성을 지우기도 한다. 다중인화(multiple surimpressions)로 지하철의 조명들 아래 순간적으로 잡힌 승객들의 그 모습은, 매일 우리 곁을 스쳐 지나간 승객들이며, 너와 나, 우리, 모두의 얼굴이다.

이미지와 너와 나의 정체성

라윅(Lawick)과 뮐러(Müller)의 <둘의 광기(라폴리 아두, *La Folie à deux*)> 시리즈의 여성에서 남성으로 혹은 남성에서 여성으로 이어지는 얼굴이나, 김아타의 <자화상 시리즈 N° 047-1>에서 100인의 얼굴로 세계인의 얼굴이나, 페론(Péronne)의 대전쟁 역사박물관(Historial de la Grande Guerre) 팀의 <무명용사의 얼굴>에서, 모두의 얼굴이 사라지고 새로운 얼굴이 생성된다. 그러나 그 하나의 얼굴 안에 우리 모두의 얼굴이 있다. 그것은 '너와 나'라는 뜻을 가진 김석중의 예명인 아타(我他)처럼 "너와 나, 우리의 얼굴이 근본적으로 다르지 않음"을 나타낸다. "너와 나, 우리는 다르지 않다"는 얼굴 뿐만이 아니라, 국적이나 종교가 우리를 갈라 놓을 수 없슴을 제시하기도 한다. "너와 나, 우리는 다르지 않다"라는 개념은 쟝 르네(Jean René)의 여러가지 프로젝트에서 찾아 볼 수 있다. 쟝 르네(Jean René)는 미국 드라마 <달라스(Dallas)> 시리즈 안의 "제이알(JR)"이란 이니셜로 불리운 라리 헤그먼(Larry Hagman)의 역활인 존 로스 이윙 (John Ross Ewing II)의 "제이알(JR)"에서 영감을 얻어 그의 예명을 지었다. "제이알(JR)"은 팔레스타인과 이스라엘인들을 촬영해서 인쇄한 이미지들을 나란히 그들 서로의 곁에 붙여 놓았다. 그것은 예술가가 국가의 정체성을 지우는 행위이다. 그의 거대한 크기의 초상화 포스터들은 팔레스타인 쪽의 아부 디(Abu Di)와 이스라엘 쪽의 베들레헴(Bethlehem), 등 8 개 도시의 분리된 벽에 붙여있다. 사람들은 구별에 의해 국가, 정치, 종교, 인종, 사회적 층, 등에 의해 나뉜다. 가끔은 우리의 견해에 의해서도 나뉜다. 그리고 때로는 우리의 편견이 사람들을 차별한다. 우리의 편견 때문에도 구별은 우리에게서 부터 시작되고, 바로 우리가 차별한다.

예를 들어, 제이알(JR)의 2004년도 작품인 <28 밀리미터, 한 시대의 초상(28 Millimètres, Portrait d'une Génération)> 시리즈 중에, 태그, 낙서들이 가득한 어느

한 도시의 풍경 속에서 폭력적인 표정의 청년, 특히나 <강도(Braquage)>라는 제목의 (그림 9 참조) 사진을 보면서, 우리는 사진 속 청년의 손에 총이 들려 있다고 확신한다. "제이알(JR)"은 자신의 친구를 재미 삼아 찍었다. 우리가 편견없이 그를 본다면, 즉 편견 없이 그 사진을 찬찬히 살펴보면, 우리는 그의 손에 있는 것이 무엇인지 정확하게 보게 된다. 그렇다. 그것은 단지 비디오카메라 일뿐이다.



<그림 9> 제이알(JR, Jean René, 1983-), 《강도, 제이알에 의한 라지 리 (*Braquage, Ladj Ly by JR*》, 2004, Les Bosquets, Montfermeil, 68cm x 48cm. 28 밀리미터의 프로젝트, 세대의 초상화.

구별은 우리에게서 온다. 우리는 시시각각 구분하고 구별한다. 음과 양이 동그란 원(원상, 혹은 천극) 속에 있음에도 불구하고 우리는 음양의 반대편 끝을 보고, 그들을 동일시하지 않고 차별화 한다. 그러나 음과 양은 잠정적인 구분일 뿐이다. 환경에 따라 상황이 달라질 수 있지만 근원은 동일하다. 음과 양은 태극 안에 있지만 우리는 양쪽의 극을 보고 음양을 구분한다. 음과 양은 임시적인 표현이며, 상황은 언제든지 변할 수 있다. 더욱이 음과 양은 음양의 기원 이전, 세상의 기원인 빈 원에서 시작한다. 동그랗게 빈 원은, 명상 방에서 볼 수 있는, 불교 공(空)의 상징인 원상을 상기시킨다. 시작도 없고 끝도 없음을 상징하는 원상은 공안(화두)의 하나이며, 스님들이 선 수행을 위해 그리기도 한다.

> 시간은 바윗덩어리를 가루로 만들어 결국 흙이 되고 먼지가 되게 한다. 흙은 다시 시간의 여과에서 돌이 되고 바위가 된다. 시간의 그림자가 그 일을 한다. 시간의 그림자가 길면 길수록 바위는 흙이 되고, 흙은 다시 단단한 바위가 된다. 모든 것은 시간 속에서 멀고 긴 여행을 한다. 마하와 반야의 전설은 바위가 되고 흙이 되고 , 흙이 바위가 되는 사이클의 연속이다.(김아타, 2014, p. 298)

모든 사람, 너와 나, 우리는 땅위에서 다르지 않다. 우리 모두 흙에서 오고 흙으로 돌아간다. 그렇게 우리 모두는 "시간의 그림자" 속에 살고 있다.

결론

정보 데이터는 우리 각자로 부터 시작한다. 사진을 찍을 때마다 스마트 폰은 “왜”를 제외한 다섯 가지 원칙을 기록한다. 즉, 스캔 된 각 이미지에는 마스크 된 자체 참조(데이터)가 포함된다. “데이터 용 데이터”인 메타-데이터는 위치, 시간, 목적 및 장치를 정의하거나 설명한다. 모든 것이 디지털화 된다. 우리 인생의 매 순간은 우리가 모르는 사이에 익명으로 흔적을 남긴다.

사진의 이미지는 거의 외모를 숨기는 가면과 같은 중요한 정보를 숨기는 인공물이 되었다. 데이터에 실제 사람이나 또는 사람의 신원이 표시되지는 않는다. 일반적으로 평범해 보이는 선사들의 선시(Zen poetry) 또는 몇몇 하이쿠(haiku)에 선사상이 담겨 있듯이, 이미지는 그 안에 많은 이들의 모습이나 정보가 디지털 코드 속에 숨겨져 있다.

<그림 10> 김현숙 (1964-), 그랜드 캐년-꿈(*Grand Canyon-Rêve*), 2012, C-Print, 80 x 120 cm.

오늘날 디지털 시대에는 필름을 사용하는 사진은 거의 없어지고 있다. 그와 마찬가지로, 많은 전문인의 직업들이 사라지고 새로운 전문 직업군이 등장하는 추세에 이르렀다. 그러한 추세는 점점 더 증폭될 것이다. 또한, 앞으로는 스마트 폰에서 응용 프로그램을 활성화하여 자체 건강 진단을 받을 수도 있게 된다. 다시 말해서, 손안에서 버튼만 하나 작동시키면, 건강 체크(자신의 건강 데이터를 모두 읽게하는 방식)를 할 수 있는 날도 곧 올 것이다[9]. 새로운 도구인, 드론(Drone, 무인 항공기)의

9) 2017년 7월 15일 “디지털 데일리” 이상일 기자는 6월 26일 4차 산업혁명위원회의 “데이터 산업 활성화 전략”에 대한 기사를 썼다. “마이 데이터 논의 급물살……생활 금융플랫폼 시장 커진다”라는 제목으로 정부 정책에서 “마이 데이터(MyData)”라는 용어가 처음으로 정부 산업에 언급되었고 주목 받았다고 하는 기사를 썼다. 이상일, “디지털 데일리”: <http://www.ddaily.co.kr/news/article.html?no=170643&utm_source=taboola&utm_mediu

출현처럼, 때로는 편하고 좋은 점도 있을 것이고, 때로는 불편하고 나쁜 점도 발생시킬 수도 있을 것이다. 무슨 일이든지 항상 장단점이 생긴다. 우리의 견해에도 불구하고 이러한 기술들은 매일 진화할 것이며 세계는 끊임없이 변화할 것이다. 새로운 기술은 시간을 절약해 주지만, 그 시간을 우리는 어떻게 사용하여 또 어떻게 우리에게 이롭게 하고 있을까?

이미지는 우리가 보는 이미지 일뿐이다. 사진은 현실의 재현일 뿐이고, 마찬가지로 그림 또한 단지 이미지 일뿐이다. 그것은 이미 르네 마그리트(René Magritte)가 <이것은 파이프가 아니다>에서 우리에게 이미지화 현실이 다름을 인지 시켜 주었다. 필자는 그랜드 캐년(Grand Canyon)의 일부를 촬영하였다(그림 10 참조). 그 사진은 그랜드 캐년 자체를 의미하는 것은 아니지만, 그랜드 캐년을 대표하는 부분이라는 것을 우리는 알고 있다. 그것은 그랜드 캐년의 모습이 이미지화 되어 일반화 되어있기 때문이다.

필자의 2012년도 사진인, <그랜드 캐년 - 꿈(*Grand Canyon-Rêve*)>은 반사 이미지로 부터 또 다른 의문을 던진다. 이 사진을 통해 현실적 이미지와 반사된 이미지인 이중 이미지를 우리는 본다. 노자가 말하기를, "모든 것은 존재로 부터 태어난다. 존재는 비-존재에서 태어난다(Lao Tseu [Laozi], 2008, p. 40)"고 했다. [10] 거울의 표면은 마치 비-존재처럼 무(無)를 상징한다. 거울의 본성은 아무 것도 없기 때문이다. 그러나, 바로 그 거울의 본성으로 인해, 거울 위에 이미지들이 비춰진다. 마치 살아있는 생명체처럼 나타난다. 중국인 현자인 장자는 "호접몽"에서 아름다운 나비를 꿈꿨다. 그의 꿈은 너무나도 현실적이여서, 장자는 스스로에게 나비가 자신인지 현실에 있는 자신이 진정한 자신인지 묻는다. 외형적인 형상에 혼돈을 가질 필요는 없다. 봄을 찾아 떠났으나, 돌아와 집 안 뜰에 핀 매화꽃을 보듯이, 다른 곳에서 찾을 필요가 없다. 그 화려한 나비는 여전히 장자의 내면에 있을 것이다.

필자는 이 논문을 통해, 인물 사진 데이터가 바탕이 되어 제작된 작품과 수천수만장의 사진을 유사한 방식으로 중첩하여 제작된 사진들을 살펴보았고, "정체성"에 대하여 의문을 제기했다. 사실, 그 이미지들 속에서 정체성은 상실되기도 하고 융합되기도 하였다. 하지만, 상실과 융합 사이에서 새롭게 생성된 이미지들은 우리에게 각자의 문화나 정체성, 인간의 본질을 재인식하도록 상기시켜 준다.

각자의 정체성을 찾기 위해서는 표면의 이미지나 표현의 표면에 머무르는 것에 만족하지 않고, 이미지의 표상에서 넘어서야 한다. 이미지에서 근원적인 형상을 발견하거나 우리 각자의 형상을 찾는 것은 바로 우리 자신이다. 정체성은 우리 내면에 서 설정된다. 그것은 고요에서 움직임을 보는 "정중동"의 마음이다. 현대의 많은 작가들은 만다라의 길처럼, 진공(眞空, 진실한 비움)이나 지혜의 빛을 따라, 혹은 자

---

m=referral>.

10) Toutes choses naissent de l'être. L'être naît du non-être.

기 자신을 향해 탐색하는 여정을 계속한다. 그 여정 속에, 그리고 나츠메 소세키(1867-1916)의 하이쿠처럼 우리는 우리 안에서 거대한 세상을 보게 된다:

> 나는 “나” 라고 부르는
> 이 작은 것을 던졌다.
> 그리고 나는 거대한 세상이 되었다(Henri Brunel, 1999, p. 28).[11]

참고문헌

김아타 (2014). *장미의 열반*. 파주: 박하.

성철 스님 (1987), *백일법문* (상), 합천: 해인사.

Henri B. (1999). *Les Plus Beaux Contes Zen*, (suivis de l’art des *haïkus*), Paris: Calmann-Lévy.

Lao Tseu [Laozi] (2008). *Tao Te King [Dao De Jing]*, *Un voyage illustré*, traduit du chinois par Stephen Mitchell, traduit de l’anglais par Benoît Labayle. Paris: Synchronique

작가 김아타-미술평론가 홍경한 스페셜 대담. 2011. 6. 27(창원 MBC) :

Atta Kim Special Talk (3-4) avec Hong Kyoung-han durée 13 mn 23 : Changwon MBC 20110627 : <https://www.youtube.com/watch?v=GCe7v1ukc4Y>

11) J’ai jeté cette toute petite chose / Que l’on appelle “ Moi” / Et je suis devenu le monde immense.

Abstract

Meta-Data : Overlapping Photo Images and Hidden Meaning

Hyeon-Suk Kim
University Paris 8

With the advancement of advanced technology, time in the virtual world is filled with new images and characters at the moment, aswe live in the saturation of the image. A new concept of aesthetics flourishes as the flow of images continues to create and change data. But in the changing image flow, we are worried that our identity is lost and erased. Some images, which is based on the photographic data, created by overlapping multiple photographs, as Historial de la Grande Guerre's teams' Péronne and Grégoire Divaret-Chauveau made *Unknown Soldier's Face* in 2018 which was created by composing 60,000 photographs, for celebrating the centennial of the First World War, and Atta Kim's *Self Portrait Series, 047-1* in 2004 which was synthesized 100 faces, and David Trood's *Men's Face* made in 2009. From 1992 to 1996, Lawick and Muller made *The Two Madness (La Folie à deux)* Series shown a process slowly overlaps with the face of a woman from the face of a man, Krzysztof Pruszkowski photographed in 1985 with "Photosynthese" without any special software or layering skills, *60 passagers de 2e class*, and JR photographed his freind, *Braquage, Ladj Ly* in 2004. Through these images that created in the process of superposing a lot of portrait photographs and thousands of people's photographs, the following questions are raised: What kind of faces have appeared, and where should the identity be found in the making process?

논문접수 2019. 01. 09	심사수정 2019. 01. 29	게재확정 2019. 04. 15

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 37~50

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.37

마을에서 도시로, 또다시?: 메타데이터로 보는 현실사회와 가상공간의 아날로지, 그리고 예술가의 자세[1)]

오니시 히로시
교토조형예술대학 교수

이상재 옮김
전 교토조형예술대학 교수

요 약

"메타 데이터"에 관련된 사회문제는 온라인에서 발생하는 문제로 현실 사회와는 거리가 있다고 생각하기 쉽다. 그러나 "메타 데이터"의 본질에 시선을 두고 보면 디지털기술이나 인터넷이 발달하기 이전부터 인간은 동일한 문제와 마주치고 있었다는 것을 알 수 있다. 이 글에서는 메타 데이터에 의해 기인하는 사회문제가 오래전부터 존재했다는 점을 밝히고 그것들을 해결하기 위해 노력한 예술가의 활동들을 소개하려 한다. 그리고 그러한 것들로부터의 깨달음이 인터넷 사회가 안고 있는 과제를 해결할 수 있는 자료가 되고 더 나아가 현대의 예술가와 교육자들에게 문제 해결을 위한 단서를 제공하는 것을 보여준다. 이 글의 연구 대상의 하나는 1960년대의 일본 사회이다. 그 시대의 일본이 안고 있던 과제와 현재 인터넷 사회가 안고 있는 "메타 데이터"에 관련된 과제를 마르크스주의 비평가 매클루언의 글로벌 빌리지라고 하는 개념을 원용하여 연결해 보았다. 또 하나의 연구 대상은 동아시아의 전통예술이 키워온 가치 창조의 구조, 그리고 60년대에서 80년대에 이르기까지 당시의 사회문제를 고민하며 다루었던 예술가들의 움직임이다. 특히 백남준이 만년에 작업한 위성 아트의 프로젝트를 중심으로 과제해결의 견해를 도출했다. 그리고 예술가로서 교육자로서 자기 자신의 작업에 대한 고찰을 부가했다. 그러한 연구의 결과, 60년대의 일본 그리고 80년대의 전 세계가 안고 있는 문제와 현대의 인터넷 사회가 안고 있는 문제에는 공통점이 존재한다는 것을 알 수 있다. 그것을 한마디로 표현하자면 "정보"가 권력을 가진 사람들의 존재나 자유로운 연결을 압박하고 있다는 말이 된다. 그리고 그러한 문제를 해결하기 위해 예술적 지견과 실천에 의해 정보를 다시 사람들의 손에 돌려놓는 것, 다시 말하면 정보의 민주화를 행하는 것이 필요하다는 것이다. 또한 이러한 움직임을 예술교육에도 응용하여 다음 세대를 책임질 젊은이와 어린이들의 눈을 열어주는 것도 중요하다는 것을 알 수 있다.

주제어
마셜 매클루언(Marshall McLuhan), 구텐베르크 은하계(Gutenberg Galaxy), 관계(relationships), 마을 공동체(village community), 글로벌 빌리지(global village)

1) 이 원고는 2018년 4월 7일 중앙대학교에서 개최된 Symposium international of Meta-Data: Hidden Meaning and Image Flow에서 발표한 글이 일본어이기 때문에 한국인 동료에게 의뢰하여 한국어로 번역한 글이다.

서론: 메타데이터란 무엇인가?

메타데이터라는 단어의 의미를 사전에서 찾아보면 2006년 삼성당에서 출판한『대사전』, “데이터의 의미에 대해 기술한 데이터”에 자세한 설명이 서술되어 있다. 이를 좀 더 자세히 알기 위해 이 사전을 찾아보면 “데이터에 관한 갖가지 정보를 기술한 기본 데이터”임을 알게 된다. 메타 meta는 “뛰어넘는,” “포괄적인,” “상위의” 라는 뜻의 그리스어에서 유래한 접두사이다. 데이터 그 자체의 내용과는 별개로 그 데이터에 관련된 보조적인 정보를 의미한다. 디지털 분야에 메타데이터의 대표적인 예로써 문서 파일의 작성일시나 작성자명, 화상 파일의 크기, 사용된 규격 등이 있다(일본대백과 전서, n.d.).

디지털 미디어가 보급되면서 자주 접하게 되는 “메타데이터”라는 단어지만, 원래는 컴퓨터 용어가 아닌 “그 사물의 내용에 관련된 보조적 정보”라고 하는 더욱 일반적인 의미가 있다는 것을 알 수 있다. 그리고 디지털 분야에 사용될 때는, 현재 우리들이 사용하는 의미, 즉 “화상 파일이나 문서 파일에 부속하는 보조적인 정보”라는 의미가 된다. 그래서 필자는 디지털 분야 이외의 주변 현상 속에 존재하는 메타데이터를 찾아보려고 생각했다. 그렇게 하는 것이 메타데이터의 본질과 가능성에 대해 좀 더 폭넓게 이해할 수 있다고 생각하기 때문이다. 그리고 제일 먼저 떠오른 것이 “인간관계”에 있어서의 데이터와 메타데이터이다(<그림 1> 참조.)

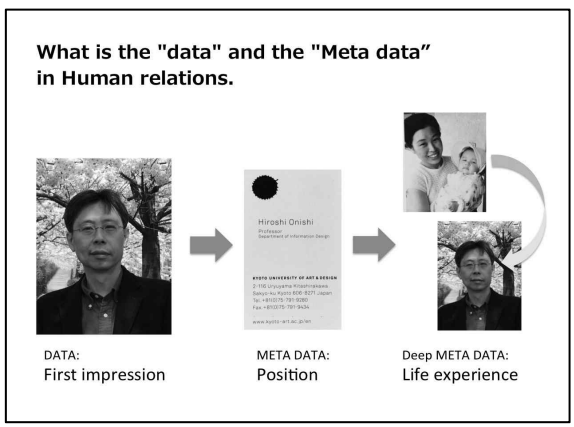
인간관계에서의 메타데이터

인간관계에 있어서 데이터는 그 사람 그 자체이다. 예를 들어 필자가 강연회에서 이야기하고 있는 장면에서는 청중들의 눈앞에 서서 말하고 있는 필자와 강연 내용이 데이터이다. 그렇다면 메타데이터는 무엇일까? 그것은 필자의 이름에서 알 수 있는 성별이나 국적 그리고 전단지나 프로그램에 기재된 저의 직함이나 프로필이라고 말할 수 있다. 그런데 앞에서 언급한 백과사전에는 재미있는 설명이 이어진다. 소학관 출판의『일본대백과전서』(n.d.)에 의하면, 메타데이터를 이용하면 데이터의 효율적인 관리, 처리, 검색 등이 가능하다. 특히 화상 파일, 음성 파일 등에서는, 메타데이터의 부분이 검색의 대상이 되기 때문에 정비가 필요하다. 또한 근래에는 인터넷상에서, 또는 기업 내의 데이터 센터 안의 서버 등에 흩어져 있는 빅데이터의 처리, 분석, 활용에 관심이 집중되어 있어 이러한 비구조화된 데이터를 취급할 경우에는 메타데이터의 추출이나 분석이 필수적이다.

이러한 지적은 인간관계에 있어서 메타데이터의 사용방법에도 그대로 적용된다. 인간관계를 쌓아갈 때, 그 사람이나 그 사물을 보고 판단하는 것보다 먼저 직함

으로 관리, 처리, 검색하는 방법이 우리들의 보편적인 생활 속에서 실제로 느끼는 것과 일치한다고 생각하지 않을까? 그리고, 인간관계에는 “직함”과 함께 또 하나의 중요한 메타데이터가 있다. 이것은 본인의 의지에 따라 공개되는 것에만 한정되어 있지는 않다. 오히려 그 사람의 메타데이터 내부의 꽤 깊은 층에 기록되어 있어서 액세스 권한의 취득이 정말 어려운 것이다. 때로는 자기 자신도 이 메타데이터의 존재를 의식하지 않을 때가 많다. 이것은 무엇을 의미하는 것일까? 정답은 인간의 “경험”이라고 생각한다. 필자의 직함은, 예를 들어 미디어 아티스트이면서 대학교수라는 것은 누구라도 비교적 간단히 접근할 수 있는 메타데이터이다. 필자에게 말을 걸거나 인터넷에서 검색을 해 보면 필자의 프로필에 액세스를 할 수 있다. 하지만 내가 어떠한 인생을 경험해 오면서 이러한 직함을 얻었는가?(어떻게 이러한 사람이 되었는가?) 이러한 질문에 대해서는 필자가 자서전을 출판하지 않는 한 액세스가 불가능할 것이다.

인간관계는 종종 첫인상이 중요하게 작용한다고 말하지만, 그 첫인상에서 얻을 수 있는 데이터는 표면적인 모습이기에 서로에게 유익한 관계를 쌓아가기 위해서는 먼저 “직함”등의 얕은 층에 기록되어있는 메타데이터의 취득이 필수적이다. 그리고 한층 더 깊고 우호적인 관계를 쌓아가고자 한다면 그 사람의 모습이나 공개된 직함에서는 알 수 없는 그 사람의 인생 경험, 다시 말해 인간의 심층에 기록되어있는 메타데이터에 대해 알아야 할 필요가 있다. 관계가 더욱 깊어지면 메타데이터의 주체(주인)일지라도 알아채지 못하는(혹은 잊어버린) 무의식의 메타데이터에 접근하는 일도 가능한 것이다(<그림 1> 참조바람.).



<그림 1> 인간 관계의 메타 데이터

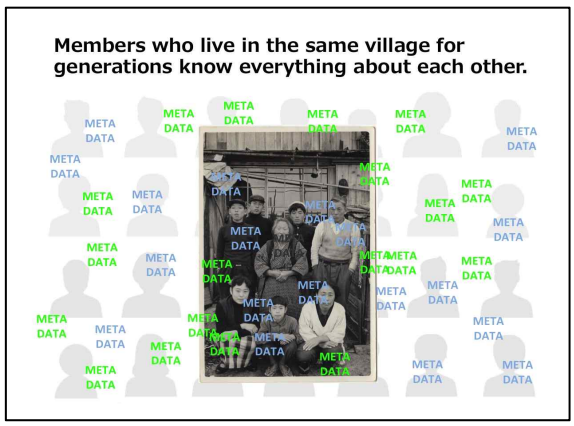
고도성장기의 일본 사회와 인간관계의 메타데이터

인간관계의 메타데이터에는 인간의 표피층에 기록되어있는 것과 심층에 기록된 것이 있다고 언급했지만, 일본의 근대사에는 심층에 기록되어있는 인간관계의 메타데이터에 관련된 흥미 깊은 에피소드가 있다. 1960년대의 일본은 고도 경제성장의 시기였다. 그 시기에 많은 젊은이가 지방의 농촌, 어촌에서 도쿄나 오사카 등 대도시로 이주했다. 그리고 도시에 있는 회사나 공장의 노동력이 되고 또 그곳에서 생산되는 서비스나 제품의 소비자가 되어 경제성장을 이룩했다. 필자의 부모님도 그 세대에 속한다. 아버지는 돗토리현의 산촌에 있는 농가의 차남으로 태어나 고등학교 졸업과 함께 도쿄의 대학으로 진학하고, 졸업 후 그대로 도쿄에 남아 취직을 했다. 그리고 돗토리현의 어촌출신인 어머니를 도쿄로 불러들여 결혼하면서 필자와 남동생을 낳았다. 아버지는 상사의 영업사원으로 열심히 일하고, 어머니는 그런 아버지를 내조하면서 두 사람(부모님)은 단독주택을 구입하고 2명의 아이(필자와 남동생)에게 대학교육까지 시켰다. 현재, 아버지는 이미 퇴직하시고 어머니는 2016년에 돌아가셨지만, 아버지는 고향으로 돌아가지 않고 도쿄 근교에서 살고 계시다. 전형적인 고도성장기의 일본인의 라이프스타일이다.

필자의 부모님으로 대표되는, 고도성장기에 지방에서 도시로 나온 젊은이들은 도시의 화려한 생활에 대한 동경과 성공해서 부를 얻으려는 야심을 가지고 있었다. 하지만 메타데이터의 관점에서 그들을 보면 동경과 야심만이 아닌 또 다른 흥미로운 이유가 발견된다. 앞에서 인간의 메타데이터에 해당하는 것은 “직함”이나 “경험”이라고 이야기했지만, 도시로 나온 젊은이들의 대다수는 자신의 메타데이터를 일단 전부 지우고 새로운 인간으로서 인생을 새롭게 시작하기 위해 도시로 나오는 그러한 측면을 가지고 있었다. 마을공동체의 구성원들은 몇 세대에 걸쳐 같은 지역에 살고 있다. 그렇기 때문에 서로에 대해 모든 것을 알고 있는 상황이 생겨난다. 자기 자신이 알지 못하는 자신의 경험(자신이 철이 들기 전에 했던 일)이 타인에게 알려진 것도 흔한 일이다. 즉 마을공동체에는 “프라이버시(privacy: 사생활)”가 존재하지 않는다. 엄밀하게 이야기하면 “프라이버시”라는 개념 자체가 없었다. 어쩌면 프라이버시라는 개념이 없더라도 별 문제없이 지내왔다고 하는 것이 더 옳은 표현이라 할 수 있겠다.

그러나 1950년대에 들어와서 서양의 생활이나 문화(특히 할리우드에서 만들어진 영화나 드라마)가 유입되면서 서양적 의미로서의 “자아”와 그것에 따른 “프라이버시” 의식이 생겨난 것이다. 그렇게 되면서 지워지지 않는 메타데이터를 어떻게든 바꾸고 싶어 하고, 그렇게 하기 위해서는 자신에 대해 모르는 사람들이 있는 곳으로 이주하는 편이 더 낫다는 마음도 생겨난 것이다. 이러한 정신적 변화와 산업구조의 변화, 즉 1차 산업에서 2차, 3차 산업으로의 이동에 의해 도시에서의 일손 부족이 겹

쳐져 당시 시골의 젊은이들이 도시로 향하게 되었다. 1960년대 일본 사회에서 일어난 젊은이들의 대이동은 경제적인 자유를 얻음과 동시에 자신의 메타데이터에서 벗어나 그동안의 인간관계로부터 자유로워지기 위한 일탈 행위이기도 했다.



<그림 2> 촌락 공동체에서의 메타 데이터

마을공동체에서 글로벌 빌리지로

<그림 2>에서 알 수 있듯이 촌락 공동체의 구성원은 몇 세대 전부터 같은 지역에 살고 있기 때문에 서로의 메타 데이터를 공유하고 있음을 보여준다. 이와 같은 시골의 마을공동체가 가지고 있는 방대한 메타데이터에서 벗어나 도회지로 나온 일본의 젊은이들은 잠시나마 자유를 만끽한다. 그러나, 일단 손에 들어온 자유가 처치 곤란했는지, 혹은 자유롭게 있는 것이 불안했는지 아이러니하게도 그들은 곧바로 제2의 마을공동체(유사 마을공동체)를 형성해 나가게 된다. 그것이 바로 "회사"이다.

일본의 고도성장기 사회는, 노동의 대가로 임금을 얻는 장소라기보다 하나의 가족과 같은 기능을 하고 있었다. 사장은 가부장제에서 아버지와 같은 존재이고 상사는 형님처럼, 부하는 동생처럼 행동했다. 그리고 여성 사원은 남성 사원을 보조하는 역할을 담당했다. 모처럼 자유를 구하며 도시로 나왔지만, 가부장제가 온존하는 제2의 마을을 만들어 버린 것에는 놀라지 않을 수 없다. 그리고 아이러니하게도 "회사"의 인간관계가 깊어질수록 여기에도 인간관계의 메타데이터에 의한 중압감이 생겨난다. 예를 들어 사장님의 마음에 든 사람은 누구인가? 또는 다음 인사평가 때 어떤 직책이 부여될까? 이 같은 회사 내의 조직제도에 관한 메타데이터나, 아이의 학교성적의 좋고 나쁨과 같은 가족에 관한 메타데이터에 힘들어하게 되는 것이다. 그

럴 바에야 누구와도 깊은 인간관계를 맺지 않고 혼자서 고독을 즐기며 살아가는 것이 더 좋지 않겠느냐고 말하지만, 그것도 나름대로 어려움이 있었던 것 같다. 그 시기에 유행했던 말 중에 "도쿄사막"[2]이라는 말이 있다. 이 말은 1976년에 히트한 유행가의 제목이 되기도 했지만 이 말에는 "도쿄는 사막처럼 무미건조한 장소로, 그곳에는 아무것도 없다"라는 것과 "도쿄에 모인 사람들은 서로 깊은 관계를 맺지 않고 마치 사막의 모래알처럼 흩어져간다"라는 두 개의 의미가 있다. 마을의 인간관계로부터 자유를 얻기 위해 도시로 나온 젊은이들이지만, 인간관계의 메타데이터를 완전히 지우고 순수한 데이터만을 가지기에는 어려움이 있었던 것 같다. 이러한 당시 젊은이들의 복잡한 감정에 호응하는 창작활동을 해 온 예술가에는 테라야마 슈지(寺山修司), 카라 쥬우로(唐十郎) 등의 언더그라운드 천막극장의 극작가, 그리고 히지가타 타츠미(土方巽), 오노 카즈오(大野一雄)등 암흑 무도[3](暗黑舞踏)의 무용가들이 있다. 그들은 도쿄 등의 도시를 중심으로 작품을 발표하고 있었지만, 작품의 주제나 시각적 이미지는 일본의 지방 토착문화에서 많은 아이디어를 차용하고 있다. 당시에 그들과 같은 예술가는 "전위적"이라고 평가되었지만 진정한 새로움을 추구했던 것은 아니라고 할 수 있다. 즉, 자신이 속해있는 문화나 역사, 경험으로부터 완전히 결별하려 한 것이 아닌 그것들을 재구축하여 유사마을을 구축하려 했다고 말할 수 있다. 이러한 예술가의 활동은, 시골 마을에서 도시로 나와 자기 자신이 새로운 마을을 만들고 거기에 다시 메타데이터를 쌓아갔던 당시의 젊은이들과 같은 정신성 또는 문화를 느끼게 한다.

글로벌 빌리지로부터의 탈출은 가능한가?

그로부터 반세기가 지난 현재의 일본은 어떨까? 1960년대의 젊은이들도 이제는 사회의 제일선에서 물러나 있다. 대신 그들의 자식들 세대(필자 나이의 세대)가 사회의 중심축이 되어있고 그 손자들 세대도 성장하여 사회로 진출하는 나이가 되었다. 그

2) 도쿄사막(東京砂漠): 1976년 RCA레코드사에서 발표하여 히트한 일본의 가요. 요시다 오우(吉田 旺) 작사, 우치야마다 히로시(內山田洋) 작곡

3) 암흑무도(暗黑舞踏): 히지가타 타츠미(土方巽)를 중심으로 일본에 등장한 현대무용의 하나. 1959년 「650 DANCE EXPERIENCE 대회」에서 명명되었다. 기성의 발레, 모던 댄스 등의 무용 기술에 의존하지 않고 일상생활의 뒷면에 감추어져 있는 것, 즉 암흑 속에 움츠리고 있는 몸부림을 표면화시키는 것을 목적으로, 폭력적인 에로티시즘을 특징으로 한다. 히지가타의 사후에 오노 카즈오(大野一雄)와 아시가와 요코(芦川羊子), 도모에 시즈네(トモエ靜嶺)를 중심으로 한 「하쿠토보우」, 마로 아카지(麿赤兒)가 이끄는 「다이라쿠타칸」, 아마가츠 우시오(天兒牛大)의 「산가이주쿠」 등에 의해 활발한 활동을 이어가며 해외에서도 높은 평가를 얻고 있다.

동안에 일본 사회는 거품경제와 그 붕괴를 경험해야 했다. 그 후 오랜 정체기가 지나고, 세계 경제와 신자유주의의 파도가 밀려와 제2의 마을공동체인 "회사"의 존재 방식에도 변화가 일어나고 그곳에서 구축된 인간관계도 붕괴하여 갔다. 그것으로 이제야 "진정한 의미의 자유를 얻었다"라고 주장하는 사람도 있었지만 그것은 돈이나 권력을 가진 자들만의 소리일 뿐, 많은 일본인이 사회와 타인으로부터의 연결고리가 끊어져 버린 결과를 가져왔다. 일본 사회 전체가 도쿄사막으로 변해버린 것 같은 상황이 되었다.

이러한 변화와 함께 일본 사회에 인터넷이 들어왔다. 인터넷이 제공하는 가상세계는 현실사회에서 희망을 잃어버린 사람들(혹은 현실사회로부터 눈을 돌리고 싶은 사람들)에게 새로운 프런티어(미개척지)로 비추어졌다. 1960년대의 젊은이들이 마을에서 도시로 이주했던 것처럼 1980~90년대의 일본의 젊은이들(오타쿠라 불리는 사람들이 등장했을 때의 젊은이들)은, 사막화된 일본 사회로부터 도피하듯 인터넷의 가상세계에 편승해 갔다. 당시에는 아직 SNS(social networking service)가 등장하지 않았고 컴퓨터 통신의 전자게시판은 작고 폐쇄된 커뮤니티(규모가 작고 특정의 사람들만이 이용하는 커뮤니티)로서의 기능만 할 뿐이었다. 이곳에서는 익명(닉네임)에 의한 교류가 주를 이루었고, 데이터(실제의 본인)와 메타데이터(게시판에서의 행동) 사이에 연결점이 없었기 때문에 좋은 의미든 나쁜 의미든 진정한 의미의 자유가 있었다. 이후, World Wide Web의 기술이 등장하고, 인터넷상에서 문자, 화상, 음성 등을 세계 공통의 방법으로 취급하게 되면서 전 세계 사람들은 인터넷을 매개로 연결이 되었다. 더욱이 21세기에는 SNS가 등장하면서 익명이 아닌 실명에 의한 연결이 증가하고 지구 규모로 사람들이 연결되어 마치 하나의 마을에 살고 있는 것처럼 되었다. 허버트 마셜 매클루언(Herbert Marshall McLuhan)은, 『구텐베르크은하계』(1962)에서 전자미디어가 발달하면 지구는 하나의 마을, 즉 "글로벌 빌리지"가 된다고 말했다. 이 글이 발표된 당시는 텔레비전 보급이 시작되던 시절이었기 때문에 글로벌 빌리지라는 개념은 비현실적인 하나의 "예언"으로 치부되었다. 하지만, 인터넷과 SNS의 등장으로 그의 예언은 현실이 되었다. 인터넷에 접속하기만 하면 실제로 사는 장소가 마을이든 도시이든 상관없이 같은 마을의 주민이 된 것처럼 교류할 수 있게 된 것이다.

전 세계 사람들이 하나의 마을의 주민이 되어 살아간다는 것을 듣는 것만으로 목가적이고 평화적인 모습이 느껴진다. 실제로 SNS로 연결된 사람들은 서로의 근황을 전하고 흥미진진한 투고에 "좋아요"를 붙이는 것은 흐뭇한 광경이라 할 수 있다. 그러나 누구나 이미 알고 있는 바와 같이 인터넷의 가상공간 안에는 다양한 트러블이나 증오, 유언비어, 범죄가 만연하고 있다. 사람들 사이의 커뮤니케이션이 촉진되기보다는 배타적이고 공격적인 인간관계가 생겨났다. 사회학자인 미야다이 신지(宮台眞司)는 이러한 상황을 "섬 우주화"라고 명명하였다. 즉 사람들은 인터넷으로 연

결되었지만, 그것으로 인해 자신의 가치관과 충돌하는 사람과도 만나게 되었다. 사람들은 타인을 이해하려고 노력하는 방향으로 가지 않고, 같은 가치관을 가진 사람들끼리 모여서 외부로부터 차단된 커뮤니티를 만들기에 이르렀다. 이러한 커뮤니티는 무수히 많으며, 그 속에 있는 사람들에게는 그러한 커뮤니티가 마치 우주 전체인 것처럼 느껴진다. 그러나 멀리 떨어져서 보면 그러한 커뮤니티는 마치 광대한 바다에 둥둥 떠 있는 무수히 많은 섬과 같은 것이다. 각각의 섬 주민은 주변의 섬에는 관심을 가지지 않거나 혐오감이나 증오심만 가지고 있다. 섬에 있으면 그 섬의 법규나 관습이 정의라고 믿어버리는 특징이 있다.

매클루언은 이러한 상황을 이미 예상하였다. 그가 말하는 "글로벌 빌리지"는 결코 유토피아적인 것이 아닌, 사람들이 부족사회 시대로 되돌아 가 서로 헐뜯고 상처를 입히는 디스토피아적인 것이다. 매클루언[4]은 "인간은 가깝게 다가갈수록 불관용적으로 된다. 마을공동체의 사람들은 생각만큼 그렇게 서로를 사랑하지 않는다"라고 말하고 있다. 그가 아직 살아있다면 현재의 SNS 상황을 보고 예언이 적중했다고 말하겠다. 사람들이 글로벌 규모로 연결되어 있더라도 서로가 진심으로 신뢰하고 있지 않기 때문이다. 말하자면, 서로가 연결되어 짐으로써 서로를 감시하게 되고 질투심에 불타올라 때에 따라서는 뒤에서 공격을 가하기도 한다. 그러한 것들을 메타데이터의 관점에서 바라보면 인물 그 자체의 정보보다 그, 혹은 그의 부수적인 메타데이터(직함이나 경험)가 더 영향력을 가지게 되어 본인을 포함한 주위 사람들도 메타데이터에 의해 구속된다고 말할 수 있을 것이다.

그렇다 하더라도—그렇기 때문에 더욱—우리들은 밤낮으로, 자신의 경험 (자신의 메타데이터)을 무수한 사진과 동영상 등으로 글로벌 빌리지에 계속해서 노출시키고 있다. 이것은 또 다른 위험도 만들어 낸다. 컴퓨터와 인터넷에 관한 약간의 지식만 있으면 노출된 메타데이터를 더듬어 좇아가 투고한 본인의 현실 세계에의 접근도 가능하게 한다. 예를 들어 스토커가 표적으로 한 여성이 투고한 사진 속의 배경을 철저히 조사해서 살고 있는 집을 알아낸 후, 그 여성을 습격하는 사건이 실제로 일어나고 있다. 이전에 교제한 상대에 의한 복수 포르노도 문제가 되고 있다. 또한 좁은 의미—디지털 분야에서 사용되는 의미—에 있어서의 메타데이터도 사생활이 노출될 위험성도 있다. 투고된 화상에 부가된 타임스탬프나 지리정보 등의 좁은 의미의 메타데이터를 단서로 해커가 표적으로 한 사람의 사생활에 접속하는 것도 그리 드문 일이 아니다. 그리고 Amazon으로 대표되는 온라인 판매를 하는 기업은 우리들의 메타데이터(어떤 상품의 사진을 클릭했는가, 어떤 페이지를 얼마 동안 보았는가 등)를 모아서 프로모션이나 상품개발에 사용하고 있다. 이러한 메타데이터를 매매하는 비즈니스도 흔하게 이루어지고 있다. 자기 자신의 성격이나 내면보다는 자신의 행동이나 기록들이 보다 중시되고 확산되어 공유되며 이용되는 것이 글로벌 빌리지라고 하

4) 매클루언 인터뷰(YouTube, 2018.7.16.현재) <https://www.youtube.com/watch?v=_ZDQZ2aMRUY>

는 것이다.

이러한 제반 상황들은 1960년대 일본의 마을 사회의 젊은이들이 현실의 사회에 대해 가지고 있던 감각과 매우 흡사하다. 60년대의 젊은이는 현실의 마을 사회 속에서 공유되는 메타데이터에서 벗어나기 위해 도시로 나왔다. 지금은 인터넷의 가상공간에 펼쳐진 글로벌 빌리지라고 하는 마을에서 공유되는 메타데이터의 중압감에 사람들은 지쳐 있다. 현대의 젊은이는 60년대의 젊은이가 도전한 것처럼 마을로부터 탈출하여 새로운 프런티어를 발견할 수가 있을까? 운 좋게 프런티어를 발견한다고 하더라도 60년대의 젊은이들이 "회사"에 소속되었던 것처럼 또다시 새로운 마을을 만들어 버리는 것일까? 아니면 "섬 우주" 속에 들어가 타인과의 의사소통을 단절시켜 버리고 마는 것일까?

예술가가 할 수 있는 것

이제 자명한 사실은 학자도 예술가도 사회의 변화에 대해서 매우 민감하게 반응하지 않으면 안 된다는 것이다. 그리고 그 변화에 적극적으로 관여해 가며 사회를 좋은 방향으로 인도하는데 힘을 써야 할 것이다. 그것은 예술가의 양성에 종사하는 교육자는 말할 것도 없으며 예술의 감상교육에 관계하는 사람들이나 창작활동을 통한 정서교육(예술을 통해 어린이의 마음을 풍요롭게 하는 일들)을 행하는 교육자 등 예술과 교육에 관여하는 모든 사람들에게 주어진 과제라고 말할 수 있을 것이다.

그러면 그렇게 하기 위해서 할 수 있는 것은 무엇일까? 제어 불가능한 상태로 증가해 가는 메타데이터를 잘 길들이고 그것을 사람들의 생활 속에 조화시켜 나가기 위해 예술가가 할 수 있는 것들에 대해 생각해 본다. 이제 이를 위한 힌트가 되는 세 가지 사례에 관해 이야기해 보려 한다.

첫 번째는 선배 예술가들이 해 온 방법 속에서 배우는 것이다. 백남준은 필자가 가장 존경하는 미디어 아티스트이다. 그의 말년의 작품에는 방송용의 인공위성을 사용한 퍼포먼스인 <위성 아트>가 있다. 그중에 하나인 <굿모닝 미스터 오웰>(1984)에서는 뉴욕과 파리를 위성방송으로 연결하여 생중계로 퍼포먼스를 진행했다. 이 작품에는 백남준에 찬동하는 예술가들(요셉 보이스(Joseph Beuys), 존 케이지(John Milton Cage Jr.), 피터 가브리엘(Peter Brian Gabriel), 앨런 긴즈버그(Irwin Allen Ginsberg), 사카모토 류이치(坂本 龍一) 등) 등이 참가하고 있다. 백남준은 이 작품 속에 두 개의 의미를 부여했다. 하나는 위성방송이라고 하는 거대한 시스템을 인디펜던트 예술가가 사용한다는 일종의 도전이다. 국가 권력이나 거대 자본을 가진 방송국이 아니면 사용할 수 없는 인공위성을 권력의 상징으로 보고, 그것을 민중의 대표인 예술가의 손에 의해 사용 되는 것, 즉 예술에 의한 민주주의를 표현한 것이다.

<굿모닝 미스터 오웰>이란 작품명은, 독재자가 세상을 지배하고 있는 디스토피아를 그린 소설『1984』(1949)를 저술한 조지 오웰(George Orwell)에게 보내는 현재로부터의 메시지라고 볼 수 있다. 그리고 또 하나의 의미는 민중들이 글로벌적으로 연대하여 동서로 분단된 세계를 하나로 연결하고자 하는 메시지이다. 1984년 그 당시는 아직 동서냉전의 시대였다. 만약 백남준이 살아있다면 글로벌 빌리지가 현실이 된 현대사회에 대해 어떠한 반응을 보일까? 거칠고 난폭한 메타데이터와의 대치를 요구받게 된다면 과연 그는 어떠한 작품을 만들까? 이미 사라진 예술가의 미학이나 감수성을 통해—자신의 것으로 생각하고—눈앞에 있는 과제를 바라보는 작업은 후세의 예술가가 반드시 행해야 한다고 생각한다.

두 번째는 문인화이다. 중국에서 탄생하여 한반도를 거쳐 일본에 전해진 문인화에는 화찬(畫讚)이나 화시(畵詩)가 포함된다. 이것은 그림의 여백에 덧붙여 적은 문자를 가리키는 것으로, 그 그림을 칭송하는 문장이나 시를, 화가와는 별개의 인물이 적어 넣은 것이다. 문인화에서는 그림이 데이터이고 화찬이 메타데이터라고 볼 수 있다. 이것은 주종이나 주객을 명확히 나누는 서양의 문화에서는 볼 수 없는 것이기도 하고, 주에 해당하는 그림과 종에 해당하는 화찬이 서로 공명하여 작품 전체의 가치를 높여주고 있다. 작품에 따라서는 그림과 화찬의 주종관계가 역전되어 화찬에 의해 가치가 높아지는 작품도 있다. 이처럼 동양의 전통적인 회화에는 메타데이터를 의식하게 하고 데이터와 메타데이터를 동등가치로 취급하여 양쪽을 적극적으로 창작에 활용하는 방법이 있다.

세 번째는 일본의 전통공예품을 넣는 나무상자에 적혀있는 글자인 상서(箱書)이다. 상서에 무엇을 적어 넣는가 하면, 그릇이나 회화의 작자 이름(사인), 그리고 작품에 새겨진 작품의 제목과 함께 그 물건을 소유하고 있던 사람의 이름도 함께 적는 경우가 있다. 과거에 소유하고 있던 사람이 전국시대 무장이나 저명한 다도명인 등의 경우 그 물건보다 소유자의 이력인 메타데이터가 더 가치를 가지는 경우가 많았다. 여기에도 데이터와 메타데이터를 수평적으로 취급함으로 주종관계를 역전시켜 작품의 가치를 높여가는 방법이 있다. 예술가는 이러한 선배 예술가의 지혜를 자신의 창작활동에 포함시켜 현대사회가 안고 있는 과제를 표면화시켜가는 것이 필요하다. 그리고 감상교육에 관계하는 사람은 기존의 작품관, 즉 작품의 해석이나 작품 스토리 설명에 상기와 같은 시점을 포함한 새로운 작품관(작품을 보는 법)을 만드는 것이 요구될 것이다. 그리고 예술을 통해 정서교육에 관계하는 사람은 종래의 예술교육관(예술교육의 상식)을 절대시 하여 어린이에게 억지로 주입시키지 않고 사회의 변화에 맞추어 바꾸어 나가기 위한 계기(혹은 힌트)로서 이러한 것들을 활용하여 가는 것이 아닌가 생각한다.

결론: 필자 자신의 프로젝트-예술가로서 혹은 교육자로서

마지막으로 필자의 프로젝트를 소개한다. 영상작품, <여행메이션/Journeymation> 시리즈는, 여행지에서 촬영한 사진을 소재로, 애니메이션 기법을 사용하여 제작한 실험 애니메이션이다. 사진을 단지 이미지로서만 다룬 것이 아닌, 사진이 만들어내는 2차적인 정보에 초점을 맞춘 작품으로, 사진에 포함된 메타데이터를 다루었다고도 말할 수 있다. 관광지에서 사진을 찍는 행위는 필름 시대부터 해온 것이지만, 스마트폰에 카메라가 부착되고 인터넷의 SNS가 활성화되면서, 여행 사진의 양은 폭발적으로 증가했다. 그에 따른 여행의 방법(목적)도 변화했다. 이전의 여행은 입소문이나 가이드북 등 한정된 정보에 의지해서 계획을 세우고, 현지에 도착한 후에는 자신의 신체적 감각(오감)을 사용하여 관광지 그 자체를 체험했었다. 그러나 지금은 누구나 간단하게 SNS에 사진이나 코멘트를 올리고 볼 수 있다. 그 결과, 세계의 모든 유명 관광지의 사진이 넘쳐나고, 언제 어디서나 간단히 액세스할 수 있게 되면서, 무수한 사진에서 얻어지는 관광지의 이미지가 힘을 가지게 되어(주역이 되어), 여행을 가는 목적이 그 이미지를 확인하고 전달하며 공유하는 것이 되었다. 예를 들어, 인도네시아 발리섬을 여행하려고 한다면, 우선 구글에서 “Bali”를 검색할 것이다. 그러면, 약 367,000,000건의 항목이 나타난다. 그리고 그중에서 가장 많은 사람들이 소개하는 아름다운 계단식 논의 사진을 발견하고, 그곳에 가보고 싶다는 생각을 하게 된다. 그리고 발리섬을 방문하면, SNS의 사진에서 본 계단식 논이 있는 장소를 찾아가 자신도 사진을 찍는다. 그리고 SNS에 투고하고 간단한 감상을 올리게 된다. 여기에서는 실제로 자신의 신체를 매체로 한 오감에서 얻어진 정보 보다는, SNS에서 이미 공유된—많은 사람이 평가한—정보를 그대로 모방하는 것이 중시되고 있다. 발리섬에 가서 새로운 발견과 체험을 했다는 투고 보다는, 발리섬에 갔던 사람들과 같은 것을 했다(모두의 동지가 되었다)는 것을 전하는 쪽에 더 가치를 두게 되었다.

필자는 이러한 여행 목적의 변화를 아주 흥미롭게 생각한다. 그리고 이러한 상황을 역설적이고 유머러스하게 표현한 것이 <여행메이션/Journeymation> 시리즈이다. 2018년 4월 서울에서, 김현숙교수가 개최한 <메타-데이터: 감춰진 의미와 이미지 흐름 META-DATA: the hidden meaning and the image flow> 전시회에서 필자가 발리섬을 여행했을 때 촬영한 사진을 사용해 제작한 여행메이션 <Animated journey in Bali 2011 +>[5] 를 전시했다. 이 작품은 iPhone으로 촬영한 약 5만 장의 사진으로 되어있다. 첫 장면에는 iPhone 화면에 표시된 5만 장의 사진 리스트(섬네

5) 여행메이션「Animated journey in Bali 2011 +」
<https://www.youtube.com/watch?v=5iIQQrxjOrQ&feature=youtu.be>
사진 : 이미지(데이터), 날짜와 위치(메타데이터)
관광지 : 신체가 미디어, 토지에서 유래한 신체적 감각(데이터), 기억과 기록 (메타데이터)

일) 속으로 줌-인하는 연출을 사용했다. 그리고 마지막 장면에서는 iPhone의 사진 리스트 중에 한 장이 배경화면으로 되어있는 iPhone의 사진이 되어 그것으로부터 연속적으로 줌-아웃하는 형식의 연출도 하였다. 즉 겹겹이 중첩되는 네스팅 구조로 된 배경화면 속에 발리섬의 여행 체험을 가두어 놓은 작품이다. 이것이 의미하는 것은 여행의 체험이 여행자의 신체나 기억 속에 남는 것이 아닌 촬영된 사진에 의해 구성되어 있다는 것이다. 즉 SNS에 공유된 발리섬의 이미지가 발리섬에서의 실제 체험보다 중요하게 여겨지는 것을 역설적으로 유머러스하게 그린 작품이다.

그리고 다음 여행 메이션의 과제는, 눈에 보이는—의식하기 쉬운— 데이터의 배후에 붙어있는 메타데이터와 우리들 인간의 인식이나 인간관계를 쌓아가는 방법과의 사이에 있는 관계성에 초점을 맞추어 구상하는 것이다.

Animated journey in Bali 2011+

<그림 3> Animated journey in Bali 2011 +

백남준이나 화찬, 상서를 만들어낸 사람들의 시선(가치관)을 통해 글로벌 빌리지화된 현대사회에서 메타데이터를 관찰하면 무엇이 보일까? 메타데이터를 의식에 이르게 함으로서 섬우주와 섬우주의 사이에 존재하는 디스커뮤니케이션을 해소하는 것이 가능한가? 아마도 우리들은 <굿모닝 미스터 매클루언>을 기획해야 할지도 모른다. 그리고 그러한 기획에는 세상의 예술교육에 관여하고 있는 예술가와 교육자도 참가하여 예술에 의해 사회가 좀 더 좋은 방향으로 변해갈 수 있다는 것을 보여줄 필요가 있을 것이다. 필자는 젊은이의 힘에 큰 기대를 하고 있다. 다음 세대를 이끌어갈 젊은이와 어린이들이야 말로<굿모닝 미스터 매클루언>의 주역이 되어주었으면 한다. 그러기 위한 첫걸음으로서 <여행메이션/Journeymation><그림 3> 을 필자의 대학에서 애니메이션 수업의 과제로 출제해 보려 한다.

참고문헌

마츠무라 아키라(松村明) 편찬. (2006).『대사전』(제3판). 도쿄: 삼성당.

미야다이 신지(宮台眞司)(2006).『제복소녀들의 선택After 10 Years』. 도쿄: 아사히신문사.

『일본대백과전서』(n.d.). 도쿄: 소학관. Retrieved January 23, 2019, from https://japanknowledge.com/lib/display/?lid=1001050309095

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy*. Toronto: University of Toronto Press.

Orwell, G. (1949). *Nineteen Eighty-Four*. UK: Secker & Warburg.

Abstract

From Town to City, Again? : The Analogy of the Real Society and the Virtual Space, and the Attitude of the Artist

Onishi Hiroshi
Kyoto University of Art and Design

It is often said that the first impression is most important. If this is so then can it not also be said that metadata is the shadow of the human experience?

During the 1960s, Japan experienced a high growth period in her economy. Many young people born and raised in small villages left for larger cities like Osaka and Tokyo. These young people were disgusted by the dense human relationships and lack of privacy experienced in these villages and left for a place where no one knew them or their metadata. It was not just for economic freedom, but also a form of escape from people who knew them and their meta data well.

In The Gutenberg Galaxy(1962), Marshall McLuhan states that with the development of electronic media the world will become one village, the global village. At that time this was only a prediction, but now, with the advent of the Internet and SNS, it has become a reality. Every day we post our own images and videos of our experiences(our metadata) to the Internet. Now, anyone can have access to our metadata. Uploaded images and videos retain timestamps and even physical location and it is this that hackers use to gain access to and expose a person's opinions and consumption behaviour.

This situation is somewhat similar to what villages experienced during the age of high growth in Japan. Will this generation also go from the global village to a new city in modern times? It goes without saying that it is necessary for artists and teachers of art education to exemplify ways to improve society through the use of The Arts. Therefore, in the era of metadata, what should artists and those involved in teaching art do?

논문접수 2019. 01. 01	심사수정 2019. 01. 29	게재확정 2019. 04. 15

미 술 과 교 육
Journal of Research in Art Education
2019 Vol. 20-2 pp. 51~68

ISSN (Print) 1229-747X
http://dx.doi.org/10.20977/kkosea.2019.20.2.51

현대 미술을 통한 심미적 교육(aesthetic education) 방식 연구: 프란시스 앨리스와 데이비드 해먼스의 작업을 중심으로

박정선
홍익대학교 박사

요 약

최근의 미술 교육 과정에서 현장에서의 체험이 중요한 화두가 된 이후, 방법론적인 방향에서의 교육 프로그램들에 대한 연구는 지속적으로 있어왔다. 이에 반해 "미적 체험 교육"이 지향하는 감각을 통한 공간 접근 방식 자체에 대한 연구는 미비하다. 그동안의 방법론적인 연구들은 체험을 위한 체험이 되는 상황을 만들어 내었으며, 설정된 결과를 위한 체험과정을 기획하게 하는 사례도 생겨났다. 이에 연구자는 우리가 실재하는 공간에서의 감각경험을 가능하게 하는 과정을 현대미술작가의 공간탐구 방식을 통하여 발견해보고자 한다. 두 현대 미술 작가가 작업의 과정으로 삼고 있는 행위의 방식이 맥신 그린 교수가 언급한 "심미적 교육(aesthetic education)"에서 강조하는 교육 과정과 유사성을 지니고 있다고 바라보고, 이를 통해 미적 체험으로의 실제적 접근 방법을 찾는 것을 본 연구의 목적으로 한다. 연구의 진행은 먼저 미적 체험 교육의 철학적 기초를 제공한 맥신 그린(Maxine Greene) 교수가 심미적 교육에서 강조하였던 감각을 통한 체험의 의미와 그 방향성에 대하여 살펴본다. 다음으로는 미술관이라는 정형화된 공간을 벗어나 도시 공간(urban space)을 다양한 방식으로 탐구하는 현대 미술 작가 프란시스 앨리스(Francis Alÿs)와 데이비드 해먼스(David Hammons)의 작업을 살펴본다. 이를 통해 도시의 비가시적인(invisible) 요소들로부터 발현되는 장소성(placeness)으로서 "일시성(ephemerality)"을 제시하는 두 작가가 그들의 작업과정에서 시각적으로 명백히 실재하는 부분들 외에 감각을 통해 인식되는 공간의 비가시적・비물질적인 상황을 경험하게 하는 방식을 분석한다. 그리고 당시의 미술관을 제도적 공간으로 바라보고 비판적 시각으로 접근한 다니엘 뷔렌(Daniel Buren)의 1960-70년대 작업과 함께 미셸 드 세르토의 <일상 생활의 실천 The Practice of Everyday life(1984)>에서 논의된 도시 공간의 의미를 고찰한다. 이를 통해 심미적 교육의 장소로서의 일상 공간의 의미와 이때의 예술 교육자의 역할을 제시하고 그러한 체험의 방식으로 공간을 탐구하는 과정에서 취해야 하는 태도에 대하여 논의한다.

주제어
미술관(art museum), 도시 공간(urban space), 장소성(site), 일시성(ephemerality), 심미적 교육(aesthetic education), 프란시스 앨리스(Francis Alÿs), 데이비드 해먼스(David Hammons)

서언

우리가 장소를 경험하는 과정은 통합적으로 이루어진다. 공간의 형태나 구조, 색, 위치와 같은 가시적인 요소들과 공간에서 느껴진 온도, 냄새, 사람들의 움직임, 소리 같은 비가시적인 요소들을 모두 포함한다. 어떤 공간을 최초로 마주하였을 때 직접적으로 먼저 다가오는 것들은 가시적인 부분들이지만, 장소에 대한 기억은 오히려 감각으로부터 지각된 비가시적인 요소들이 그 공간에 대한 인상을 결정한다.

최근 “미적체험 교육,” “창의예술교육,” “체험미술교육” 등 감각적인 경험을 통한 예술 교육이 중요시 되면서 현장에서의 교육을 위한 다양한 방법론들을 제시하는 프로그램이 늘어나고 있다. 이 중 서울문화재단의 서울예술교육 아카데미에서는 2007년 국내 최초로 예술가교사(TA: Teaching Artist) 역량 강화 프로그램을 시작하여 2012년도부터는 “창의예술교육과정(AiE:Art is Education)”으로 그 명칭을 바꾸고 “미적체험 통합예술교육”의 철학과 방법론을 위한 프로그램을 운영하고 있다. 프로그램은 입문과 심화 과정으로 연 2회, 5주간 총 50시간 내외로 진행되며 ‘예술작업으로서의 예술교육’을 그 담론으로 삼고 있다. 또한 미국, 뉴욕의 링컨 예술교육원(LCE)의 심미적 예술교육방법론을 링컨센터 소속 TA가 직접 내한하여 진행하는 “서울국제예술교육워크숍(New SEW)” 프로그램도 개설되어 있다. 2009년도의 협약을 통해 만들어진 국제예술교육 워크숍과 창의예술교육과정에서 제시하고자 하는 방법론의 철학적 기초는 링컨센터 예술교육의 맥신 그린 교수가 말한 “심미적 교육(aesthetic education)”에 그 바탕을 두고 있다. 심미적 교육에서 추구하는 교육과정은 “새로운 방식으로 보고 듣고 느끼고 움직이는”(Greene, 2011, p. 30) 과정을 통해 “평소 너무나 익숙하여 보이지 않던 것, 들리지 않던 것을 보게 하고 듣게 하여”(서울문화재단, 2014, p. 19) 예술이 의미하는 바를 내면에서부터 경험하게 하는 것이다.

연구자는 맥신 그린 교수가 말한 심미적 교육이 지향하는 “새롭게 경험하게 하는” 방식이 일상의 공간에서 이루어지는 과정이 체험미술 교육에서 시도되어야 하는 지점이라고 바라보고, 도시공간이라는 일상공간을 탐구하는 작업을 보여주고 있는 현대미술 작가 프란시스 앨리스(Francis Alÿs)와 데이비드 해먼스(David Hammons)의 작업들을 분석한다. 그리고 두 작가가 작업 과정으로부터 실제 공간에 존재하는 감각적 요소들이 심미적 교육방식과 연결되어 질 수 있는 지점에 대하여 교육의 장소, 예술가 교사의 역할, 그리고 과정적 태도에 대하여 논의한다.

심미적 교육

방법적 패러다임으로서의 예술

방향성이 정해진 가이드라인(instruction)을 따라 진행되던 이전의 미술교육 방식이 개인의 감각이나 경험에 대한 주관적인 가능성이 배제된 교육 방식 이었다면, 최근에는 체험이 중요한 화두로서 미술교육을 포함한 여러 예술분야에서 활용되고 있다. 이러한 미적 체험의 방식으로 제시되고 있는 것 중 한 가지가 "상황을 제시하는 것을 통해 일상을 새롭게 바라보게 하고, 개인의 창의성을 발전하게 하는 감각을 키우는 활동"이다(서울문화재단, 2014, p. 98). 익숙한 일상의 공간을 감각을 통해 인지하게 하는 과정에서 놓쳐서는 안 되는 것이 가시적으로 실재하는 대상이 아닌 비가시적인 영역에 대한 논의일 것이다. 이는 "우리가 경험하는 미적 체험은 예술 창작이나 예술 감상 활동에서만 일어나는 것이 아니라 인간의 모든 활동에서 일어나기"(허정임, 2014) 때문이다.

미국 뉴욕링컨센터의 예술교육 상임자문으로 체험예술교육의 철학적 기초를 제공한 맥신 그린(Maxine Greene) 교수는 "심미적 교육(aesthetic education)"을 강조하며 예술교육에 있어서 상상력과 창의력을 자극하는 특별한 방법론을 제시하였다(곽덕주, 최진, 2018). 그린 교수는 그의 책에서 심미적 교육이 "예술 작품에 대한 이해와 이에 대한 인지적인 참여를 기반으로 하는 교육의 한 분야"(Greene, 2011, p. 39)라고 말하였다. 그린 교수는 심미적 교육에서 예술을 중요하게 생각하였는데, 이는 그녀가 "예술이 지닌 특성(기존의 틀을 벗어나 사물을 바라보는 새로운 관점과 방식을 제공하는 특성)을 교육이 지향해야 할 하나의 '방법적 패러다임'"(서정은, 2016, p. 21)으로 인식하였기 때문이다.

그녀는 "자유의 변증법(The Dialectic of Freedom)"(1988)에서 "문맥적 사고(contextual thinking)"가 "예술 작품이 학생들에게 너무나 익숙하여 보이지 않던 것, 들리지 않던 것을 보게 하고 듣게 하며, 평소에는 보지 못했던 것을 지각하고 질문을 던지고 여러 요소들 간의 관련성을 보고 공감하여 행동까지 끌어내게 되는 과정"이라고 하였다(서울문화재단, 2014, p. 18-19). 이는 우리에게 익숙한 일상의 공간에서 무심코 경험하게 되는 과정을 "깨어있음"을 통하여 인식하는 것을 제시하고 있다. 우리는 일상의 공간에서 의식적으로 인식하며 경험하지 않는다. 오히려 감각을 통해 무의식적으로 주변 환경을 기억한다. 이러한 감각을 통하여 지각된 기억은 실재 공간의 외적인 구조나 형태보다 더 그 공간에 대한 인상을 좌우하는데, 예를 들어 "그 공간의 바닥과 벽은 회색이고 둥근 탁자가 있었다"와 같은 기억보다 "그 공간은 좋은 냄새가 났었다" 혹은 "그 공간은 아늑했다" 같은 기억들이 남는 것이다.

그린 교수는 이러한 과정과 유사하게 예술 작품과 함께 심미적 교육을 언급한 바 있다.

> 예술 작품에 현존하는 교육, 상상력, 감정, 인지, 사고를 통해 예술 작품과 개인적으로 교류하는 교육, 현존에 대한 강조 차원에서 볼 때, 민감하고 열린 세상에서 예술 대상의 모습, 소리, 향기, 촉감과 연계된 자질을 고양하는 교육 (Greene, 2011, p. 347).

결국 맥신 그린 교수가 말하는 심미적 교육은 "예술이라는 것을 교육의 '중심'에 위치시키면서도 예술자체를 교육의 목적으로 하지는 않으며"(서정은, 2016, p. 1), "우리가 기존에 예술에 대해 지니고 있던 상식적 규범들과 가치에 맞서는 태도를 요구함으로써 예술이 지닌 다른 측면의 가능성에 주목하도록"(서정은, 2016, p. 37) 하고 있다.

미술관과 도시 공간

정지의 공간에서 가능성의 공간으로

현대 미술에서 "티 없는 흰색 벽, (창문 없이)인공 조명으로만 된 채광, 완벽하게 조절된 온습도, 순수한 건축 구조물을 갖춘 모던한 갤러리(미술관) 공간은 단지 기본적인 크기와 비례의 견지에서가 아니라 제도적 위장, 곧 이데올로기적 기능에 복무하는 규범적인 전시 관습으로 이해되었다"(권미원, 2014, p. 30). 이는 마치 회화가 바라보기 위해 제작(생산)된 것처럼(Buren, 1973, p. 13) "미술관"이라는 공간은 작품을 전시하고 관람하기 위한 장소로 현실 공간과 분리되어 있는 것이다. 1917년 마르셀 뒤샹의 변기 작품이 미술관에 전시된 이후에 일상 오브제의 예술화에 대한 인식이 가능해진 것은 그 작업이 미술관이라는 화이트 큐브 공간, 그리고 흰색의 좌대 위에 놓여 있었기 때문이다. "뒤샹은 미술관이나 전람회에 있는 것만이 예술이 아니라, 모든 것이 예술일 수 있다는 것을 보여주었다. 그러나 그것이 가능한 것은 미술관이나 전람회가 '예술'을 보증한다는 통념이 존재할 때뿐이다"(고진, 2009, p. 160)라는 말처럼, 이러한 시도는 다른 시각으로 바라보면, 제도적 공간으로서의 미술관의 의미를 오히려 강조하는 것이었다. 다시 말해 "하얀 입방체(white cube)는 일반적으로 예술가가 사회로부터 낯설어지는 것을 상징"(O´Doherty, 2006, p. 96)하고 있는 것이다.

1960년대 후반부터 70년대 초 미니멀리즘을 통하여 작품의 의미에 "장소 특정성(site-specificity)"을 통하여 장소의 문제가 작품을 이해하는 중요한 요소가 된 이후 "모더니즘의 오염되지 않고 순수한 관념적 공간은 이제 자연 풍경의 물질성이나 순수하지 않은 일상적 공간으로 대체되었다. 미술을 위한 공간은 이제 더 이상 텅 빈 벽, 즉 타불라 라사(tabula rasa)[1]가 아니라 실제의 장소로 인식"되었다(권미원,

1) 라틴어인 "Tabula rasa"는 옥스퍼드 사전에 따르면 "백지 상태의 (무구한) 마음"으로, YBM 사전에서는 "글자를 쓰지 않은 서판, (마음 따위의 백지 상태, 무구)"로 번역되어 있다.

2014, p. 26). 이러한 장소특정성에 대한 개념은 초창기에는 “작업과 그 장소 사이에 불가분의 관계를 수립하는 데 초점을 맞췄고, 작업의 완성을 위해서는 관람자가 물리적으로 존재해야”하는(권미원, 2014, p. 27) 것으로 인식되었지만, 제도비판 미술과 개념미술은 전시 공간 자체의 물리적 조건과 제도적 프레임에 대하여 도전하였다. 브라이언 오 도허티는 갤러리 공간이 가진 특수성에 대하여 그의 책『하얀 입방체 안에서(Inside the White Cube)』에서 다음과 같이 말한다.

> 갤러리 공간은 더 이상 “중성적”인 공간이 아니며……갤러리 공간의 흰 벽이 명확한 중립성을 지녔다고 보는 것은 예술이 지나온 하나의 관습이다. 수많은 프로젝트들이 ‘장소’의 문제에 대해 언급하지만, 대안을 제시하기보다는 오히려 미학적 담론의 단위로서 갤러리 공간을 편입시킨다. 진정한 대안은 갤러리 공간 내에서는 나올 수 없다.(오 도허티, 2006, pp. 95-97)

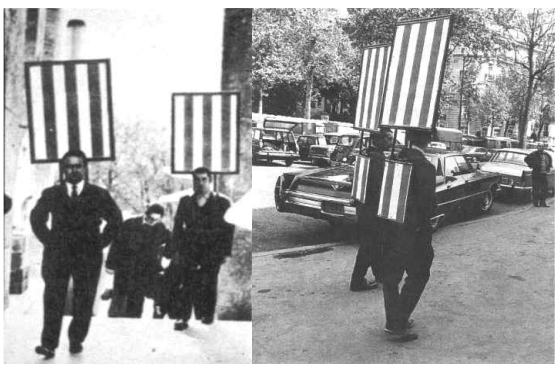
<그림 1> 다니엘 뷔렌,《틀 안, 그리고 그 틀을 넘어서 (Within and beyond the frame, work insitu)》, 1973, 뉴욕의 존 웨버 갤러리.

1960년대 후반에서 1970년대 초반, 프랑스 화가이자 설치 미술가인 다니엘 뷔렌(Daniel Buren, 1938~)은 “제도와 미술관을 동의어로 사용하며, 문제가 되는 지점 자체를 문제제기를 실현하는 장소로서 다루는 작업을 보여주었다”(김윤서, 2012, p. 44). 1973년 미국 뉴욕의 존 웨버 갤러리에 설치된 그의 작업, 《틀 안, 그리고 그 틀을 넘어서 (Within and beyond the frame, work insitu)》는 줄무늬 패턴의 사각형 천들이 갤러리 내부로부터 반대편 건물까지 연결되어 걸려있는 작업이다(그림 1). 갤러리 공간에 위, 아래 두 개의 줄로 연결된 사각형의 줄무늬 천들이 창문을 통해 밖으로 걸려있어 거리에서도 바라볼 수 있는 이 작업은 제목 그대로 갤러리 틀을 넘어 바깥에 작품이 위치하여 전시되었다. 이 작업을 통해 뷔렌은 “회화의 화면 내부에서 경계 밖으로, 미술관 안에서 바깥으로 나가는 경향을 띠게 되는데, 이같이 작품

을 미술관 밖으로 옮겨 놓는 시도를 통해 미술제도와의 단절을 의도했다"(서영희, 2007, pp. 30-55). 작품 제목의 "'in situ'는 '현장에서'를 뜻하는데, 이는 그의 작업이 작업실이 아니라 현장에서 제작된다는 의미이다"(양은희, 2011). 또한 같은 해인 1973년 9월, 뷔렌이 『아트 포럼(Art Forum)』에 기고한 글, 「미술관의 기능(The Function of the Museum)」에서 그가 생각하는 미술관의 의미가 잘 드러나고 있다.

> 작업을 보여주는 장소가-그 작업이 어떤 종류의 것이든 간에-작업에 각인되고 흔적을 남기는 가 아닌가, 혹은 작업 자체가 의식적이든 아니든 직접적으로 미술관을 위해 생산된 것인가 아닌가 하는 것과는 상관없이, 그러한 틀 안에서 제시되는 모든 작업은 모두 그 틀이 행사하는 영향력에 대해 확실하게 검토하지 않으면, 자족적인 환영, 곧 관념주의의 환영에 빠져든다.(권미원, 2014, p. 30)

《틀 안, 그리고 그 틀을 넘어서 (1973)》 작업 이전에 1968년, 프랑스 파리에서 시도된 뷔렌의 또 다른 작품인 《샌드위치 맨(Sandwich Men》은 양복을 입은 남자들이 줄무늬의 사각형 판넬을 어깨에 메고 거리를 활보하는 작업이다(그림 2). 사각형의 판넬은 한 사람당 두 개였으며 하나는 등 뒤에, 다른 하나는 머리 위쪽에 배치되었다. 판넬은 흰색과 초록색으로 이루어진 줄무늬 종이로 제작되었는데, 뷔렌은 지속적으로 줄무늬를 사용하며 폭 8.7cm(약 3½인치)로 흰색과 다른 한 가지 색으로 구성하였다(Rorimer, 1985, p. 140). 그는 그의 글과 작품들을 통하여 우리에게 미술관이라는 공간에 내재된 관습적이고 제도적인 권위에 대하여 인식하게 하였으며 여러 작업들을 통하여 그것에 대한 저항을 드러내고자 하였다.



<그림 2> 다니엘 뷔렌, 《샌드위치 맨 (Sandwich Men)》, Paris, 1968. (Paris street action by men carrying sandwich boards of equal white and colored stripes, each stripe 8.7cm)

미셸 드 세르토(Michel de Certeau, 1925-86)는 그의 책『일상생활의 실천(The Practice of Everyday Life(1984)』에서 7장, "도시 속에서 걷기(Walking in the City)"를 통하여 도시의 일상 생활자들이 살아가는 곳을 "장소는 이제 공간적이라기보다는 (상호)텍스트적으로 구성되며, 그것의 모델은 지도가 아니라 여정, 즉 공간들을 통과하는(through) 이벤트와 행동의 단편적인 연속"(권미원, 2014, p. 48)이라고 언급한다. 공간에 대한 수평적 시각으로 도시의 다양성과 변화가능성을 바라보는 드 세르토는 장소들이 상호작용이 일어나는 고정된 공간이 아니라고 말한다.

우리가 생활하는 공간인 도시는 갤러리 공간처럼 한 종류의 행위를 위한 목적으로 이루어져있는 인위적으로 만들어진 장소가 아니다. 매일 동일한 시간, 동일한 장소에서도 어제와 다른 사람들과 마주치고 예상하지 못한 상황(event)들이 발생하며 계속해서 변화하고 있다. 드 세르토는 도시라는 장소는 비예측적인 관계들이 일어나는 가변적인 공간이며, 이러한 도시의 특성을 가능하게 하는 변화의 주체를 걷는 자, 보행자로 바라보고 있다. 도시에 대한 드 세르토의 관점에 대하여 롤란드 리푸너(Roland Lippuner)는 "장소들은 드 세르토에게 (유클리드적) 공간 내의 단순한 '위치들'(혹은 점들)이 아니고 행위와 상호작용이 일어나는 '현장'이며, ...장소는 뭔가 추상적인 것, 일종의 요소들이 단단히 얽힌 상호연접이다"(Günzel, 2010, p. 359)라고 분석하였다. 이때 도시에서 발생하는 행위와 상호작용이 일어나는 현장, 상호연접들은 드 세르토가 공간 실천의 방식으로 제안하는 "걷기"를 통해 가능해진다고 볼 수 있다. 다시 말해 드 세르토는 공간의 과정적 형태와 변화하는 작용에 대하여 "보행자들의 걷기"와 함께 기술하고 있으며, "걷기"의 행위에 대하여 그의 글에서 반복적으로 강조하고 있다.

> 그것들이 엉키며 엮어 낸 길들은 공간에 형태를 부여한다. 그것들은 장소들을 엮어 직물처럼 짜내고 있는 것…… 그 존재가 사실상 도시를 만들어 내는 실재 체계들 가운데 하나를 형성한다.(박명진 외, 2007, p. 163)

박명진 외(2007)는 부연하길,

> 걷는다는 것은 도시에서 가장 기본적인 경험 형태이다. 그들은 걷는 자들이며 방랑하는 자들이다. 도시라는 '텍스트'는 그들이 읽을 수는 없지만 그들 자신이 쓴 것으로……(p. 158)

걷기의 행위에 대한 드 세르토의 글에서 우리가 주목해야 하는 것은 움직이는 주체자인 보행자들이 경험하며 만들어내는 보이지 않는 관계성들이 도시의 흐름을 형성하고 있다는 것이다. 그리고 이러한 방식으로 형성된 도시의 모습이 계속해서

변화하고 있는 “과정”의 상태라는 것이다. 과정의 상태인 도시 공간은 외부 세계와 철저히 분리되어 오로지 작품들만을 바라보는 행위를 위한 미술관이라는 공간과 상반되는 특성을 지니고 있다. 현대의 사회에서 도시는 개인의 일상에서의 활동이 중첩적으로 일어나는 장소이다. 걷기에서부터 사람들을 만나고, 물건을 구입하거나 일을 하는 행위들 등 거의 모든 활동들이 도시공간 안에서 이루어지고 있다. 다시 말해 도시 공간은 “동적인 요소들의 상호 얽힘”(Günzel, 2010, p. 360)으로 이루어진 실재하는 공간이다.

프란시스 앨리스의 움직이는 환경(A Moving Environment)[2)]

1959년 벨기에에서 태어나 건축을 전공한 프란시스 앨리스(Francis Alÿs)는 이탈리아의 베니스에서 일하던 시기인 1986년, 멕시코 지진 복구를 위한 자원봉사자로 가게 되면서 멕시코시티로 이주하여 작업하고 있는 작가이다. 작업의 대부분이 도시 공간에서 이루어지는 그는 “건축 분야로부터 벗어나며, 나의 첫 번째 충동(기분)은 도시에 무언가를 더하지 않는 것이 아니라 이미 예전부터 그 곳에 있는 것을 흡수하고, 나머지(잔여)들 혹은 공간들 사이에 존재하는 네거티브 공간들 예를 들어 구멍들과 작업하는 것 이었다”(Alÿs, 2008, p. 25)고 말한다. 그에게 있어서 도시는 작업의 과정과 결과 모두를 위한 장소로 존재한다. 도시를 활보하는 앨리스의 모습은 종종 보들레르의 “산책자(flaneur)”로 비유되는데, 이는 산책의 행위가 어떤 중대한 목적지나 목적이 없는 행위를 의미하기 때문일 것이다. 그의 여러 작업들에서 실천을 위한 수단으로 사용되는 ‘걷기’의 방식은 산책과 같은 행위로 나타나고 있다. 앨리스는 거리를 걸어 다니며 페인트를 흘리고, 자석 신발로 쇠붙이를 모으며, 얼음이 녹을 때까지 거리에서 밀고 다니며, 먼 곳을 응시하며 사람들의 움직임을 유도하고, 걸어가며 털실을 늘어뜨린다. 그는 작업의 도구와 재료(material)로 가시적인 물질과 자신의 신체를 사용한다. 그리고 그 과정에서 비물질의 ‘행위’와 공간에 존재하는 “비가시적인 것들”을 드러낸다. 또한 작업들이 대부분 모두 도시에서 이루어진다는 점은 그가 한 인터뷰에서 “내가 걷고 있는 한, 나는 인식하지 못한다(As long as I’m walking, I’m not knowing)”(Ferguson, 2017, p. 45)는 그의 말에서처럼, 일상에서의 기본적인 행위에 해당하는 “걷기”가 행위하고 있는 “과정”을 의미하고 있음을 알 수 있다.

---

2) Francis Alÿs, “Statement,” Mexico City, 1993, in Walks/Paseos, Travesias, Mexico City, 1997, p. 15. Francis Alÿs, etc. Francis Alÿs. Phaidon Press, 2008. p. 64.

<그림 3> 프란시스 앨리스,
《관광객(Turista(tourist))》, 1994, Mexico City.

1994년 3월 10일 앨리스는 관광객이라는 뜻의 “turista(tourist)”라고 적은 사인을 들고 멕시코시티의 중앙광장(Zócalo) 옆 성당 바깥에 서 있었다. 그의 옆에는 목수, 배관공, 도장공이라는 사인을 앞에 세워두고 일을 구하는 사람들이 함께 있었으며, 그들 사이에서 앨리스는 관광객으로서의 그의 서비스를 제안하였다.(그림 3) 당시의 작업에 대하여 그는 “나는 레저와 일, 사색(명상)과 간섭(방해) 사이를 오가고 있었다(oscillating)”(Alÿs, 2008, p. 11)고 말하였는데, 이는 “자신(나)의 도시에서 모든 것은 임시적이다”(Godfrey, 2010)라는 그의 또 다른 말에서처럼 거주자이면서도 이방인인 그의 존재적 상황과 그리고 도시 공간의 관계성이 반영된 것으로 보인다.

앨리스가 갤러리에 전시된 회화 작품을 들고 거리에서 이동하는 작업인 《걸어다니는 그림(Walking a Painting)》(2002/04)은, 일반적인 관람의 방식과는 다르게 갤러리가 문을 열고 있는 시간동안 관객은 갤러리에서 작품을 마주할 수 없다.(그림 4) 갤러리가 열려있는 시간에는 작품이 앨리스와 함께 도시에서 움직이고 있기 때문에, 관람객이 작품을 보려면 도시 어딘가에서 움직이고 있는 작가를 찾아 갤러리 바깥으로- 즉 거리로 나가야한다. 하지만 관객은 작품을 보기위해 장소에 대한 정보는 알 수 없다. 도시 어딘가에서 작품이 계속해서 움직이고 있다는 사실만을 알 뿐, 어디쯤에 가 있는지, 어디에서 이동하고 있는지는 모르기 때문이다. 관객이 작품을 마주치기(encounter)

<그림 4> 프란시스 앨리스,
《걸어다니는 그림(Walking a Painting)》, 2002/04, photographic documentation of an action, london

위해서는 오직 “우연”이라는 가능성에 기대어야 한다. 《Walking a Painting》 작업에 대한 지시문은 다음과 같다.

> 회화가 갤러리 벽에 걸려있다. 갤러리가 문을 열면, 운반자(the carrier)는 벽에서 회화를 떼어내어 도시를 통과하며 걷는다. 밤이 되어 갤러리가 문을 닫는 시간이 가까워지면, 운반자는 회화를 들고 갤러리로 다시 돌아와 벽에 걸어두고 회화가 잠을 잘 수 있도록 얇은 천 (veil)을 덮어둔다. 같은 행위가 다음날에도 반복된다.(Alÿs, 2008, p. 33)

만일 회화를 들고 걷고 있는 앨리스를 누군가가 거리에서 보게 된다면, 그림을 들고 이동하는 중이거나 배송하는 사람으로 생각되기 쉬울 것이다. 그의 모습만으로는 그 남자가 ‘작가’이며, 그의 손에 들려 있는 회화가 전시 중인 작품이라는 것을 유추할 수 있는 요소는 없기 때문이다. 결국 갤러리에 작품이 걸려 있어야 할 벽은 비어있고, 오히려 갤러리 밖의 공간, “움직이는 환경(moving environment)”(권미원, 2014, p. 173)인 도시에 “이동하는 작품”이 있는 것이다. 퍼거슨(Fergerson)과의 인터뷰에서 앨리스는 걷는 과정에 나타나는 일시적인 관계성에 대하여 언급하였다. “네가 거리를 걷고 있는 동안 어떤 사람이나 사물을 2초간 바라본다면, 그 시간은 그 상황의 관점을 파악하기에 충분하다”(Alÿs, 2008, p. 31)는 앨리스의 이 말은 거리를 걷는 상황에서 2초라는 시선이 결코 짧지 않은 시간이며, 동시에 걷기를 멈추지 않은 상태에서 주변의 상황에 시선을 두는 것이 쉽지 않다는 것을 나타내고 있다.

미셸 드 세르토는 걷는다는 것이 “장소를 잃는 것이며, 없음의 무한한 과정이자 돌아다님은 도시 자체를 장소 결핍의 광대한 사회적 경험으로 만든다”(박명진 외, 2007, p. 173)고 하였다. 이러한 관점에서, 앨리스는 갤러리라는 관람을 위한 장소에 당연히 있어야 하는 작품을 일상 공간인 도시로 옮겨놓는 것으로 걷기의 행위와 도시라는 장소에 내재된 과정성과 일시성을 드러내었다. 그에게 도시를 걷는 자는 “가능성들을 나타나게도 할 뿐만 아니라 존재하게도 하며, 가능성들의 방향을 바꾸기도 하고 다른 가능성들을 창출하기도 하는”(권미원, 2014, p. 165) 존재인 것이다. 아트 바젤(Art Basel)의 에디터인 콜린 밀리어드(Coline Milliard)는 앨리스의 걷기에 대하여 다음과 같이 말하였다.

> 앨리스의 걷기는 도시의 파편화되고(fragmented), 주관적이고(subjective), 불완전한(incomplete) 지표면 높이에서의 이미지를 만들어낸다. 그것은 연약하고(fragile) 일시적(ephemeral)이고 그리고 시적인(poetic) 것을 위한 공간을 제시한다.(Milliard, 2010. p. 2)

앨리스는 작업실과 외부, 그리고 작업 방식에 대하여도 걷기와 함께 비교하여 언급하였는데, “그것(작업)은 마치 도시를 걷는 것과 같다. 여기서부터 중앙 광장(Zocalo)까지 걸어가는 동안 50가지의 부수적인 소음들, 냄새들, 이미지들과 함께 50가지의 다른 상황들이 일어난다”(Alÿs, 2008, p. 31)고 하였다. 예측 불가능한 상황의 가능성들에 대하여 언급하고 있는 이 말은 그의 작업에서 걷기의 행위가 지속적으로 나타나고 있는 이유와 도시공간에 내재된 일시적인 공간성에 대하여 보여주고 있다.

데이비드 해먼스의 일시적 이벤트(An Ephemeral Event): 《눈보라 공 세일 (Bliz-aard Ball Sale)》, 1983

<그림 5> 데이비드 해먼스, 《눈보라 공 세일 Bliz-aard Ball Sale》, 1983, Cooper Square, New York

데이비드 해먼스(David Hammons)는 미국 일리노이주에서 1943년도에 태어났으며, 이후 코이너드 미술학교(Chouinard Art Institute)—현재는 칼아츠(CalArts) 대학에 다니기 위해 1962년 로스엔젤레스(Los Angeles)로 이사하였다(Schjeldahl, 2002). 해먼스는 “교회의 지하나 유대인 휴양 센터(Jewish Recreation Centres)내의 작업용 보드(pegboards)에서 그의 작업을 처음으로 전시하였는데, 그 이유는 그 장소들이 당시 로스엔젤레스에서 유일하게 흑인 예술가들에게 기회를 주는 유일한 전시 장소였기 때문이다. 이 외에도 그는 거리의 나무에 작업을 걸거나, 수영장 주변에 작업을 설치하고, 바, 이발소, 카페에서 등과 같은 곳에서 전시하였다”(Filipovic, 2017, p. 41). 1986년도 『리얼 라이프 매거진(Real Life Magazine)』의 켈리 존스(Kellie Jones)와의 인터뷰에서 해먼스는 “캘리포니아에 있을 당시, 예술가들은 수년 동안이나 작업하였지만 전시는 할 수 없었다. 그렇기 때문에 보여주는 것(showing)에 대한 문제는 나에게 그다지 중요한 적이 없었다”(Jones, 1986, pp. 2-9)고 말하였

다. 이러한 해먼스의 초기 전시 경험들은 이후 그가 작업에서 다루는 물질들—머리카락이나, 와인 병, 농구대, 신체 소변, 빛 등—뿐만 아니라 작업의 전시 형식과 일상 공간에서의 작업 설치 방식 등에 많은 영향을 주었다. 그가 작업에 주로 사용한 재료들과 물질들은 견고하거나 변하지 않는 것들이 아닌 가격을 매기기 힘든 것들이 대부분이었으며, 높게 제작한 농구 골대를 동네 농구장에 직접 설치하고 벽에 소변 자국을 남기는 등 미술관이 아닌 일상의 공간들을 작업을 위한 장소로 사용하였다.

해먼스는 1974년도에 뉴욕으로 이주한 뒤, 1983년 거대한 눈보라가 뉴욕을 강타한 이틀 뒤인 1983년 2월 13일 일요일, 로어이스트 사이드 지역의 쿠퍼 광장(cooper square)의 행상인들 옆에서 눈공들을 만들어 파는 《눈보라 공 세일(Bliz-aard Ball Sale)》을 진행하였다(그림 5). 눈공의 크기는 손으로 만들 수 있는 가장 큰 크기부터 아주 작은 사이즈까지 다양하게 제작되어 북아프리칸 스타일의 러그 위에 크기별로 정리되어 놓여있었으며, 종종 지나가는 사람들이 신기한 듯 멈춰 서서 물어보았다. 이 작업의 구상 단계에서 그는 쿠퍼 광장 주변의 길가 쓰레기 더미에서 찾아냈을 법한 중고 물건들을 파는 거리의 상인들을 모델로 삼았다(그림 6). 그들을 몇 년 동안이나 밤마다 거리로 나가 주기적으로 관찰하였던 해먼스는, 행상인들의 재주와 그들의 특이한 미적 감각에 완전히 매혹되었다(Filipovic, 2017). 그는 “나는 85%이상의 내 시간을 내 작업실이 아니라 거리에서 소비한다. 그래서 내가 작업실에 들어가면 이런 거리에서의 경험들을 반추하려 한다”(Storr, 1991, p.20)고 언급하고 있다.

<그림 6> Street venders selling their wares, Cooper Square and East 8th street in New York, c.1984. photograph and courtesy Susan Fensten

퍼포먼스는 “실행,” “작업” 등의 의미를 지닌 라틴어 “페르푼티어”에서 유래된 단어로 작가를 “행위자”로 바라보며 전시장 혹은 열린 장소에서 우연적이고 즉각적인 행위를 보여주는 예술 분야를 의미한다(Filipovic, 2017). 일반적인 퍼포먼스 작업

들은 미리 일정과 장소를 공지하기 때문에 어느 정도 관객이 있는 상태에서 진행되는 것이 일반적이다. 하지만 해먼스는 그의 작업에 대한 어떤 정보도 미리 미술 기관이나 관계자들, 혹은 지역 신문(페이퍼)에 조차 알리지 않았다. 그의 이러한 행보는 그의 《눈보라 공 세일》이 퍼포먼스로 분류되어서는 안 된다는 점을 말해주고 있다. '작가'임을 식별할 수 있게 하는 어떤 표시도 없이 행상인들 사이에 서서 직접 만든 눈공을 만들어 팔고 있는 해먼스의 모습에서 특이한 점이라면, 카페트 위에 올려놓은 상품이 시간이 지나면 녹아버리는 "눈으로 만든 공"이라는 것뿐이다. 그는 "도시에서 갑자기 출현했다 사라진다"(hit-and-run)(Storr, 1991, p. 21). 결국 그의 《눈보라 공 세일》의 시간과 장소에 대한 공식적인 정보는 존재하지 않으며, 1983년 2월 13일 일요일에 얼마만큼의 시간동안 눈공 세일이 이루어졌는지에 대한 정확한 정보도 남아있지 않다(Mnuchin Gallery, 2016). 단지 추측할 수 있는 건 해먼스의 눈공 세일이 이루어진 시간이 당시 날씨가 눈공이 형태를 유지할 수 있는 낮은 온도가 지속되는 한에서만 가능했을 것이라는 사실이다. 다음은 《눈보라 공 세일》의 행위가 이루어진 과정을 짐작할 수 있게 하는 기록 중 하나이다.

> 눈공 작업은 사전 예고 없이 진행되었다. 그것은 "데이비드 해먼스"의 퍼포먼스가 아니었다. 그것은 그저 한 남자가 눈공을 파는 것이었다.……그것은 당시에는 기록되지 않았으며, 알려지지도 않았으며, 빌리지 보이스(Village Voice Magazine)지에도 쓰이지 않았으며, 아트 프레스에도 없었고, 보도 자료를 보낸 사람도 없었다. 그것은 그 날 그곳을 지나가는 누군가를 위한 것이었다. 해먼스의 모든 작업은 그 모든 정보들의 체계와 흐름의 완벽한 바깥에 존재하는 것에 관한 것이었다. 사람들은 그저 우연히 마주칠 뿐이었다.……사람들 대부분은 바라보고 웃었으며, 그들은 그저 특이한 일이라고 생각했다. 그리고 한 남자가 거리에서 눈공을 판다는 것을 완벽히 웃기는 일이라고 생각했다. 그것(눈보라 공 세일Bliz-aard Ball Sale)은 거리에 있는 작가(아티스트)로서가 아니었으며, 그저 보도/인도에서 눈공을 팔고 있는 한 남자였다.(Filipovic, 2017, p. 93)

《눈보라 공 세일》에서 눈이 흰색이라는 이유로 이 작업은 그의 다른 작업들, 《무제(바위머리)(Untitled(Rock head)), (1990)》, 《더 높은 목표(Higher Goals), (1983-86)》에서 언급되어지는 인종과 관련된 시각도 있지만, 이에 대해 해먼스는 "인종은 《눈보라 공 세일(Bliz-aard Ball Sale)》의 쟁점(주제)이 아니다"(Filipovic, 2017, p. 95)라고 밝힌 바 있다.

해먼스의 행위를 통하여 연구자가 주목하는 부분은 그가 작업에서 다루고 있는 물질, 작업을 제시하는 과정과 형식, 그리고 장소로 선택한 도시 공간에서 공통적으로 보이는 "일시성(ephemerality)"이다. 이때의 "일시성"은 해먼스의 "대부분의 시

간을 나는 거리에서 보내며 걷는다"(Schjeldahl, 2002)는 그의 말처럼 "주변성(Marginality)"과 관련되어 있으며(Filipovic, 2017, p. 65), 이때의 주변성은 해먼스의 작업에서 드러나고 있듯이 비가시성, 장소성, 우연성, 물질성의 측면을 포함한다.

결론

앞서 살펴본 전시 관람이라는 목적성을 갖는 갤러리에서 벗어나 예측 불가능한 실제 공간인 도시에서 이루어진 현대미술 작가들의 작업 과정은 심미적 교육에서 체험을 위한 장소가 지니는 중요성을 제시한다. 인위적으로 설정되거나 강의실이라는 한정된 공간이 아닌 일상의 공간을 활용한 교육과정이 이루어 질 때에 비로소 심미적 교육이 추구하는 "새로운 사람을 만나는 것과 유사한 감각으로서 예술 작품을 대면하고, 이러한 대면의 상황이 결코 우리의 삶과 대치된 상태나 혹은 동떨어진 상태로 일어나는 것이 아님"을 알게 할 것이다.(Greene, 2011, p. 46) 그리고 두 작가 모두 작업 과정에서 나타나는 행위의 모습이 "행상인(peddler)"으로 비유된 바 있는데, 행상인은 도시 공간에서 이동하며 물질적인 어떤 것들을 교환하는 장을 생성하는 매개체로서 존재한다. 이러한 두 작가의 모습들은 체험이 중심이 되는 미술교육에서의 예술가 교사의 역할을 제시하고 있다. 그것은 학생들이 스스로 "연상의 즐거움이나 대안적인 가능성을 적극 활용하여 자신의 경험이 확장되는 방법을 인지하게 하는" 매개체가 되어주는 것이다(Greene, 2011, p. 141-2).

또한 걷기의 과정을 동반하는 드 세르토의 공간 탐구 방식에서의 보행자가 직접적으로 수평적인 위치에서 경험하는 관계성은, 보행자가 자신이 직접 도시의 형태에 영향을 미치고 다시 수용하는 주체자인 동시에 경험자로서 존재한다. 연구자가 두 작가의 작업들에서 주목한 또 다른 점은 바로 공간에서 비가시적이고 우연적인, 그리고 일시적인 요소들을 감각하고 인지하게 하는 그 "과정의 시간"에 있다. 다시 말해, 우리의 주변 공간인 일상은 정지된 상황으로 존재하지 않으며, 어떤 사건이나 공간을 인식하는 과정은 선택적으로 일부 요소만을 골라서 파악되지 않는 통합적 감각으로부터 생성된다. 그렇기 때문에 우리는 "움직이는 환경에서 그 자신을 끊임없이 위치시키는 것으로서"(Alÿs, 2008, p. 64) 마주하고 있는 환경이나 상황의 다양한 요소들을 인식하는 것이라는 점을 체험교육과정에서 놓쳐서는 안 될 것이다. 이를 통하여 "감각을 활용하여 지각적으로 사유하고 표현하면서 길러질 수 있는 능력이 궁극적으로는 일상에서 감각하고 지각하게 되는 것들을 주어진 그대로 받아들이지 않고 각자의 내적 체험과 사유에 의해 판단하고 표현하고 소통할 수 있는 힘"(곽덕주, 최진, 2018, p. 8)을 이끌어낼 것이기 때문이다.

참고문헌

강수미 (2011). 예술가 신체의 물질/비물질성. *서양미술사학회 논문집, 34,* 231-256.

Kojin, Karatani (2009). *네이션과 미학(Nation and Aesthetics).* (조영일 옮김) 서울: 도서출판 b. (원저출판, 2004)

곽덕주, 최진 (2018). 맥신 그린의 “미적 체험 예술교육 접근”의 인문교육적 가치: 새로운 “인문적” 교수-학습 패러다임을 탐색하며. *교육철학연구, 40*(2), 1-26.

권미원 (2014). *장소 특정적 미술.* (김인규 외 옮김). 서울: 현실문화.

Günzel, Stephen (2010). *토폴로지(Topologie.).* (이기홍 옮김) 서울: 에코리브르. (원저출판, 2007)

Greene, Maxine (2011). *블루 기타 변주곡(Variations on a Blue Guitar).* (문승호 옮김). 서울: 커뮤니케이션북스. (원저출판, 2011)

김윤서 (2012). “제도비판”의 의미 확장에 관한 연구. *현대미술사연구, 32*(1), 41-70.

Merleau-Ponty, Maurice (2004). *보이는 것과 보이지 않는 것(The visible and the invisible.* (남수인, 최의영 옮김). 서울: 동문사. (원저출판, 1968)

박명진, 정준영, 이영욱, 양은경, 김용호, 손병우, 김창남 (2007). *문화, 일상, 대중, 문화에 대한 8개의 탐구.* 서울: 한나래.

박정선 (2017). *현대 미술에 나타나는 “불확정성” 연구.* 박사학위 논문. 홍익대학교 대학원.

Bollnow, O. F. (2014). *인간과 공간(Human space).* (이기숙 옮김). 서울: 에코리브르. (원저출판, 2011)

Bourriaud, Nicolas (2013). *래디컨트(The Radicant).* (박정애 옮김). 서울: 미진사. (원저출판, 2009)

서영희 (2007). 1960-1970년대 프랑스 현대미술의 단면: B.M.P.T와 쉬포르/쉬르파스. *서양미술사학회, 26(1),* 30-55.

서울문화재단 엮음, (2014). *미적체험과 예술교육.* 서울: 이음스토리.

서정은 (2016). *맥신 그린(Maxine Greene)의 심미적 교육(Aesthetic Education)에 관한 연구,* 석사학위 논문. 서울대학교 대학원.

안연희 (2011). *현대미술사전.* 서울: 미진사.

양은희 (2011). 줄무늬 캔버스에서 줄무늬 스카프로 -다니엘 뷔렌의 미술제도 비판. *현대미술학 논문집, 15(2),* 127-173.

O´Doherty, Brian (2006). *하얀 입방체 안에서(Inside the white cube)* (김형숙 옮김). . 서울: 시공아트. (원저출판, 1999)

전혜숙 (2006). 실천된 장소로서의 공간: 프란시스 앨리스의 “paseo” *현대미술사연구, 20(3),* 91-125.

허정임 (2014), 체험으로서의 예술 중심 통합교육 연구. *미술교육연구논총*, 38, 49-72.

Alÿs, F., Medina, Cuauhtemoc., Ferguson, Russell., Fisher, Jean., Monterroso, Augusto (2008). *Francis Alÿs.* London: Phaidon Press.

Alÿs, F. (1997). *Statement, Mexico City, 1993, in Walks/Paseos.* Mexico City: Travesias.

Buren, D. (1973). The function of the museum, *Art Forum.* 189-192.

Filipovic, E. (2017). *David Hammons, Bliz-aard Ball Sale.* Afterall Books.

Ferguson, R. (2007). *Francis Alÿs: Politics of rehearsal.* Hammer Museum/Steidl.

Godfrey, M. (2010). Klaus Biesenbach, Kerryn Greenberg, Francis Alys: A story of deception, Tate. Groys, Boris. (2009). *Comrades of Time. 2-flux,* 11. https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/(2018년 6월 26일 웹 접근)

Greene, M. (1988). *The dialectic of freedom.* New York: Teachers College Press. Columbia University.

Jones, K. (1986). Interview with David Hammons. *Real Life Magazine, 16(Autumn).* 2-9.

Lewin, K. (1917). *Kriegslandschaft.* In Raumtheorie. http://phaenomenologica.de/wp-content/uploads/2017/10/Kurt-Lewin_Kriegslandschaft.pdf/(2018년5월2일 웹 접근)

Milliard, C. (2010). Walks of life. *Art Monthly, 337,* 1 - 4. http://www.colinemilliard.co.uk/selectedwriting/(2018년 12월 31일 웹 접근)

Mnuchin Gallery (2016). David Hammons: Five decades. New York and a Moment, Goerge Economou Collection, Athens.

Rorimer, A. (1985). Step by step, a sculpture, a work by Daniel Buren. *Art Institute of Chicago Museum Studies, 11(2),* 140-155.

Schjeldahl, P. (2002). The Walker: Rediscovering New York with David Hammons. *The New Yorker. https://www.newyorker.com/magazine/2002/12/23/the-walker* (2018년 12월 22일 웹 접근)

Storr, R. (1991). *Dislocations.* New York: The Museum of Modern Art: Distributed. https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_350_300063037.pdf(2019년4월30일 접근)

Sudjic, D. (2008). *The language of things.* Allen Lane.

Wye, D. (1988). *Committed to print: Social and political themes in recent American printed art.* New York: The Museum of Modern Art.

Abstract

A Study on an Aesthetic Education Method in Contemporary Art: Focused on Works of Francis Alÿs and David Hammons

Jung-Sun Park
Hong-Ik University

Since experiences in the field became the key topic in recent art education courses, studies on educational programs in methodological terms have been constantly conducted. On the contrary, however, the studies on sensation-based approaches to spaces, the topic that aesthetic experience education seeks, have been inadequate. The methodological studies conducted so far have created situations which provide experiences for experience's sake, and there are even some cases in which the experience course is predetermined to lead to the desired results. Thus, the researcher of this study intends to discover a course that enables sensory experiences in a space where we actually exist, and will do so by reviewing the space exploration method used by two contemporary artists discussed herein. This study assumes that the method which the contemporary artists mentioned herein are using for their creative activities has similarities to the education course emphasized in the aesthetic education program argued for by Professor Maxine Greene, and it intends to find practical approaches to aesthetic experiences based on such an assumption. First, in this study, the meaning of experiences through sensation emphasized in aesthetic education by Professor Maxine Greene, who established the philosophical framework for aesthetic experience education, will be defined, and the orientation of such experiences will be reviewed. Then, works of art created by two contemporary artists, Francis Alÿs and David Hammons, who explore urban spaces other than formulaic spaces, as with museums in various ways, will be reviewed. Through such a review, the way in which these two artists, who consider ephemerality as the placeness originating from the invisible elements of urban spaces, and who allow us to experience invisible and immaterial situations in a space recognized by sensation rather than by what can be visually perceived, will be analyzed. The works created in the 1960s to the 70s by Daniel Buren, who criticized the museums of the time as institutional spaces, along with

the meaning of urban spaces discussed in the book by Michel de Certeau titled <The Practice of Everyday life (1984)>, will be examined as well. Through such an examination, not only will the meaning of everyday space as a place for aesthetic education be defined, but also the roles of art educators will be presented, and the desirable attitude in the process of exploring spaces for such experiences will also be discussed.

논문접수 2019. 04. 01	심사수정 2019. 04. 27	게재확정 2019. 05. 06