creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000283423

2020년 2월
교육학석사(미술교육)학위논문

융합적 콜라주의 특성을 통한 교육적가치와 수업지도안 연구

-고등학교 미술교육과정을 중심으로-

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

성 영 주

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

융합적 콜라주의 특성을 통한 교육적가치와 수업지도안 연구

-고등학교 미술교육과정을 중심으로-

A Study on Educational Values and Teaching Plans through the Characteristics of Convergence Collage
-Focusing on high school art curriculum-

2020년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

성 영 주

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

융합적 콜라주의 특성을 통한 교육적가치와 수업지도안 연구

-고등학교 미술교육과정을 중심으로-

지도교수 김 익 모

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2020년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

성 영 주

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

성영주의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 한 선 주 인

심사위원 조선대학교 교수 조 윤 성 인

심사위원 조선대학교 교수 김 익 모 인

2019년 12월

조선대학교 교육대학원

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT ····· V

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1

2. 연구의 내용 및 방법 ····· 2

3. 연구의 범위 및 제한점 ····· 3

Ⅱ. 융합적 콜라주의 이해

1. 콜라주의 이해 ····· 4

1) 콜라주의 정의와 발생 ····· 4

2) 미술사를 통한 콜라주의 전개 ····· 9

2. 융합적 콜라주의 이해 ····· 21

1) 융합적 콜라주의 개념과 특성 ····· 21

2) 융합적 콜라주의 교육적 가치 ····· 24

Ⅲ. 융합적 콜라주를 통한 미술교육 ····· 29

1. 수업에 적용 가능한 융합적 콜라주의 재료와 기법 ····· 29

1) 융합적 콜라주의 재료 ····· 29

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 융합적 콜라주의 기법 ····· 34
2. 미국 고등학교 융합적 콜라주의 수업 사례 분석 ····· 40
1) 라과디아 예술고등학교 ····· 40
2) 앨러게이니 공립학교 ····· 44

Ⅳ. 융합적 콜라주의 미술 수업지도안 개발 ····· 49
1. 지도방법의 유의점과 수업지도안 제안 ····· 49
1) 지도방법과 유의점 ····· 49
2) 융합적 콜라주의 특성을 통한
수업지도안 제안 ····· 51
2. 단계별 학습지도안 및 학생작품 분석 ····· 52
1) 디지털 콜라주 ····· 52
2) 종이 콜라주 ····· 57
3) 자연물 콜라주 ····· 63
4) 입체조형 콜라주 ····· 68

Ⅴ. 결론 ····· 73

참고문헌 ····· 75

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

[표 1] 재료와 용구의 분류 ····· 33
[표 2] 콜라주 기법의 특징과 대표작품 ····· 37
[표 3] 라과디아 예술고등학교 미술 교육 과정 ····· 41
[표 4] 2019학년도 시니어 쇼 #1: Reminisence ····· 42
[표 5] 엘러게이니 공립고등학교 미술 교육 과정 ····· 44
[표 6] 2019학년도 11-12학년 NASH 작품 전시회 ····· 45
[표 7] 'I AM'프로젝트 결과물 ····· 46
[표 8] 멀티미디어 프로젝트 결과물 ····· 47
[표 9] 다양한 매체를 활용한 융합적 콜라주 지도내용 전개 ····· 51
[표 10] 디지털 콜라주를 활용한 학습 지도안 ····· 52
[표 11] 학생 작품 분석 – 디지털 매체를 활용한 콜라주 ····· 53
[표 12] 종이 콜라주를 활용한 학습지도안 ····· 57
[표 13] 학생 작품 분석 – 종이 매체를 활용한 콜라주 ····· 58
[표 14] 자연물 콜라주를 활용한 학습지도안 ····· 63
[표 15] 학생 작품 분석 – 자연물 매체를 활용한 콜라주 ····· 64
[표 16] 혼합 재료를 활용한 입체 조형 콜라주 학습지도안 ····· 68
[표 17] 학생 작품 분석 – 혼합 재료 사용의 입체조형 콜라주 ····· 69

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

<그림 1> 12C 이세슈 ····· 5
<그림 2> 발렌타인 카드 ····· 5
<그림 3> 19C 포스터 ····· 6
<그림 4> 베가텝스, 돈키호테 ····· 6
<그림 5> 파블로 피카소, 등나무 의자가 있는 정물 ····· 9
<그림 6> 조르쥬 브라크, 과일접시와 유리잔이 있는 정물 ····· 10
<그림 7> 후안그리, 아침식사 ····· 11
<그림 8> 한스 아르프, 우연의 법칙에 따라 배열된 사각형들 ····· 12
<그림 9> 마르셀 뒤샹, 샘 ····· 13
<그림 10> 막스 에른스트, 나이팅게일에 놀란 두아이 ····· 14
<그림 11> 르네 마그리트, 개인적 가치 ····· 15
<그림 12> 로버트 라우센버그, 모노그램 ····· 16
<그림 13> 로버트 라우센버그, Retroactive I ····· 17
<그림 14> 로이 리히텐스타인, 기대는 누드와 정물화를 위한 콜라주 ····· 18
<그림 15> 이이남, 모나리자 폐허 ····· 20

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

A Study on Educational Values and Teaching Plans through the Characteristics of Convergence Collage -Focusing on high school art curriculum-

Sung, Young-Joo
Advisor: prof. Kim, Ik-mo
Major in Fine Arts Education
Graduate School of Education, Chosun University

High school art education in our country will still help to maintain a mouth-oriented educational atmosphere. As time goes on, art education has a different tradition and form. According to the results of this study, the biggest visual effect that can be achieved by introducing a fusion collage technique using various media into the art class is to understand the characteristics of various media and to improve the various applications of the media. Above all, students can cultivate the ability to freely organize two-dimensional and three-dimensional space by organically connecting and mixing materials such as photographs and objects that are easily available around them. And by bringing the effects of coincidence by the application and fusion of new expression techniques in the work, the imagination of painting can be enriched and original expression can be made possible. This allowed them to escape from the stereotype of sitting and painting during art activities, inviting students who are

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

not art majors to bring new perspectives and interests to art and gain confidence in painting.

Therefore, the purpose of this study was to find out the possibility of active use of collage technique and to find out its effect on learners. For this purpose, the characteristics and educational effects of collages were examined, first by knowing the origin and definition of collages and by examining the location of collages in contemporary art. Through this, it was possible to reconfirm the meaning of the art history of collage, and to find out the infinite possibilities of using collage in high school art education through the case studies of student arts applied with the collage technique.

As a result of applying the step-by-step collage study guide using various media to art class, the following results are below.

First, through the teaching of using collage in high school art creation activities, the free expression of horizontal thinking can be achieved through the use of limited materials and tools of traditional painting, and the process of cutting out and attaching vertical and fixed concepts. It aimed to improve and encourage flexible and open classes. In addition, the learner's curiosity was sufficiently made by experiencing various textures of the material.

Secondly, high school students who are likely to lose interest in high school art classes are reviewed through various literatures on the concept and the modern meaning of collage, and new ideas for direct experience of the variety and materials of collage are presented and applied to actual classes. It gave me confidence and caused interest.

Third, each activity or group activity was configured according to the characteristics of the learning plan and applied to the field class. In individual activities, the teacher observes the process of the learner's activities and evaluates them accordingly. The group activities guided the production of the

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

work by creating a sense of community through mutual communication and role sharing. As a result, in the process of producing the work, the members of the group were considered prudent and they were able to see the spirit of cooperation and active activities.

Fourth, it was possible to conduct a series of experiments to combine, disassemble, and reconstruct collagen with various materials. As a result, learners developed their imagination and imagination. This can be said to overcome the flatness of painting by various materials, secure three-dimensional modeling and spatiality, and broaden the understanding and perspective on contemporary art.

Through this collage activity class that is easy to explore and converge various materials, it is possible to grasp the characteristics of individual and group students, reconstruct the appropriate class program, and apply it to the field class according to the situation. I think it will work.

In addition to the above, teachers are obliged to make efforts to improve the quality of their classes by improving their classes and experiencing new field experiences.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성

현대는 다양한 가치체계가 공존하는 사회 속에서 변화가 빠른 포스트모더니즘의 시대이다. 이러한 현시대의 흐름에 걸맞게 현대미술의 흐름 또한 장르의 경계가 없고 미술, 음악, 무용 등의 부분적으로 요소가 서로 공존하고 있어 확실하게 한 가지 양상으로 설명하거나 분류할 수 없는 새롭고 복합적인 양상의 미술이다. 현대 미술의 개념이 확장되면서 표현 방법과 표현 매체, 형식, 소재 등 또한 무한한 가능성을 열어놓게 되었고, 이것은 과거의 단순하고 제한된 미술 개념에서 벗어나 좀 더 폭넓은 사고 과정이 필요하다. 나아가, 지금 세대의 아이들은 태어날 때부터 스마트기기와 함께 자라온 만큼 디지털 매체가 매우 익숙하기 때문에 이러한 매체적 특성과 콜라주의 기법을 미술교육에 활용한다면 보다 다양한 문화 체험 코드로서의 시대적 요구를 학습자들에게 일깨워 줄 수 있다. 이렇듯, 현대 미술에서 무궁무진한 매체로서의 가능성을 보여주고 있는 콜라주 기법을 미술교육에 활용하여 학생들에게 자유로운 방향을 제시하고 이를 통해 학생들의 정서함양과 창의성을 기를 수 있도록 유도해야 한다.

이에 본 연구에서는 고등학생을 대상으로 콜라주를 활용한 미술교육 프로그램을 제작하여 미술의 콜라주와 그에 따른 다양한 개념을 통해 현대 미술에 대한 흐름과 이해를 증진 시키고자 한다. 본 연구의 목적 및 필요성을 요약하자면 다음과 같다.

첫째, 학습자는 자신의 일상에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 재발견하고 선택함으로써 미술이라는 영역을 자신의 삶과 밀접하고 친밀한 영역으로 연결할 수 있다. 즉 일상의 사물을 본래의 쓰임이 아닌 새로운 관점으로 바라보게하여 보다 폭넓고 풍부한 미적 시각과 발상을 가질 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

둘째, 콜라주가 현대 미술에 끼친 영향과 흐름을 알아보고자 대표적인 작가 소개와 그의 작품의 기법과 특징을 탐구한다. 현대 미술에서 활동하는 수많은 작가들이 재료를 직접 창조하는 과정을 중시하듯 콜라주 기법과 혼합재료를 이용하여 학습자가 작품을 제작하는 과정에서 이를 결합, 분해, 또는 재조합하는 체험을 통해 현대 미술에 대한 이해를 증진시킬 수 있다.

셋째, 기존의 회화수업에서 제한되었던 표현기법에서 나아가 자율적인 재료선택을 통해 다양한 물성을 직접 만져보고 화면에 구성해 봄으로써 독창적인 표현방법을 스스로 습득하고 경험할 수 있다. 이로 인해 학습자의 표현력, 창의력, 상상력을 기를 수 있으며 미술에 대한 흥미를 증진할 수 있다.

넷째, 해외 고등학교 미술교육과정을 살펴보고 콜라주 기법이 어떻게 활용되었는지 학생작품을 통해 콜라주의 활용 가능성을 제시해보고 미술교육에 있어서 어떠한 긍정적인 효과를 이끌어 내어 단지 교육으로서의 미술수업이 아닌 시각적인 이미지를 분석하고 차용하는 과정을 통하여 학습자가 주체가 될 수 있다.

다섯째, 기술과 환경의 발달함에 따라 미술교육에도 변화가 일어나고 있다. 현대인들의 대다수가 스마트폰을 이용하고 있고 페이스북, 트위터, 인스타그램 등 sns를 통해 소통하는 것이 익숙하다. 콜라주는 다양한 이미지의 합성, 결합, 변형 등의 작업을 요구한는데 이미 우리 생활 깊숙이 들어온 스마트기기 등의 디지털 매체를 미술교육현장에서 적절하게 활용한다면 디지털콜라주로서 학생들의 흥미와 관심을 높일 수 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 창의적인 미술 표현활동에 관한 연구로서 콜라주 기법과 이에 따를 다양한 매체를 활용하여 학습자에게 미술에 대한 새로운 관점으로 아이디어를 구상하며 작품 창작에 필요한 재료를 스스로 발견하고 선택하여 표현활동을 하는 과정을 통해 미술에 대한 흥미를 유발하고 미술 교과에 대한 새로운 인식을 가지게 한다. 본 연구는 미술교육의 내용과 방법에 관한 연구이며 요약하면 다음과 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

첫째, 콜라주의 개념과 미술사적 큰 흐름을 파악하여 콜라주의 형성과정을 이해하는 동시에 각 시대의 대표작가와 그의 작품세계에 표현된 다양한 표현 방법과 기법을 이해하여 공통된 특성에 따라 구분하여 분류하고 분석하고자 한다.

둘째, 콜라주에 사용되는 표현 매체적 특징에서는 재료의 종류와 그 재료들을 표현했을 때 나타나는 특징을 이해하도록 한다.

셋째, 다양한 매체를 활용한 콜라주 프로그램 개발, 프로그램 지도에 관한 적용에 대해 모색하고, 그것을 통해 어떤 교육적 가치가 있는지 알아본다.

넷째, 콜라주 표현기법을 활용한 프로그램이 실제에서는 평면작업에서 입체작업으로 발전하는 과정을 제시하고자 한다. 다양한 매체와 재료를 활용한 콜라주의 혼합기법으로 작품 제작을 통해 이미지를 드러내고자 시도하고, 이를 통해 기법상의 특징, 작품재료에 따른 특성과 효과에 대한 이해를 돕고 여러 가지 재료로 작품을 표현했을 때의 효과에 대해 알아본다.

다섯째, 각 장에서 고찰한 내용을 바탕으로 결론을 정리하고 제언한다.

3. 연구의 범위 및 제한점

이 연구의 범위는 다음과 같이 한정한다.

첫째, 수업 시연 대상은 고등학교 2학년으로 선정하였으며 수업 적용은 한 반 25명을 대상으로 하였으므로 적용 결과를 일반화하기에 어려움이 있음을 밝힌다.

둘째, 콜라주에 관한 미술 작품은 교과서에 제시된 작품에 한정하지 않고 선정하였음을 밝힌다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 융합적 콜라주의 이해

21세기의 미술은 장르의 구분이 희미해지고 하나의 개념으로 설명할 수 없이 다양한 개념과 장르가 함께 공존하는 복합적인 양상이라고 볼 수 있다. 이러한 시대의 흐름을 바탕으로 교육에서는 '융합'이라는 키워드를 가지고 창의성의 개발이 더욱 강조되어지고 있고 학문 간 또는 장르와 분야를 아우르는 미술교육이 중요해지고 있다.

본 장에서는 먼저, 콜라주의 정의와 발생 과정을 알아보고 미술사를 통한 콜라주의 전개를 통하여 콜라주를 이해하고자 한다. 이를 바탕으로 융합적 콜라주의 개념과 특성을 살펴보고 융합적 콜라주의 교육적 의의를 통하여 이 연구의 목적을 밝히고자 한다.

1. 콜라주의 이해

1) 콜라주의 정의와 발생

콜라주(collage)란 단어는 불어의 동사 콜레(coller)에서 유래되었는데, 콜레라는 말은 붙이거나 접착(接着)한다는 의미를 내포하고 있다.[1] 일반적으로 콜라주는 재료를 모아서 종이나 천 조각에 붙이는 것으로, 화면에 여러 가지 물체를 붙여서 구성하는 회화기법을 지칭한다.

단순히 무엇인가를 붙이는 것에서 시작한 콜라주의 발생은 역사적으로 보면 근대 이전부터 인류의 생활과 매우 밀접하다고 볼 수 있다. 예컨대 고대의 원시인들, 인디언들, 이라크인들, 남대서양의 원주민들, 에스키모인들 등은 제례용 의식 행사에서 몸에 여러 가지 물체를 붙여 사용한 것은 단순하나마 콜라주 기법을 사용한 것으로 볼 수 있다. 그 외에도 여러 나라에서 자르거나 붙이는 콜라주 방법이 민속

1) 월간미술 편집부, 세계미술용어사전, 중앙일보사, 1989, pp. 93-99.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

예술로서 다양한 형태로 등장함을 볼 수 있다.

그리고 우리나라 불상의 이마 가운데에 보석을 붙인 것과 서구의 비잔틴 성당에 있는 그림의 한 부분에 진짜 보석을 붙인 것도 콜라주의 기법을 이용한 경우로 간주 할 수 있다.

중세로부터 19세기 말까지 공예와 대중예술 그리고 아마추어 작가들에게도 흔히 발견할 수 있는데, 지금까지 알려진 것 중에서 가장 오래된 콜라주는 12세기에 일본의 서예작품인 이세슈(Ise-shū)다.[2] 이세슈는 헤이안 시대(Heian Period, 749-1185)의 여성 시인인 이세(Ise)의 시집으로 우아한 붓글씨 스타일과 고급스럽게 장식된 종이로 유명하다. <그림 1>을 보면 회색빛이 나는 종이 위에 다양한 색상의 종이들이 겹겹이 붙여지고 은색의 염료로 날아다니는 새들과 작은 소나무 가지를 그려서 표현하였다. 그 위에 그림과 어울리는 시를 리드미컬한 붓의 터치감으로 적어 넣었다. 이러한 텍스트-콜라주(Text-Collage)는 현대 시화의 선구적인 것으로 볼 수 있다.

<그림 1>12C 이세슈[3]

<그림 2>발렌타인카드[4]

2) 주혜진, “콜라주 기법을 통한 표현 지도 방법 연구:중학교 1학년을 중심으로”(석사학위논문, 계명대학교 교육대학원, 2006), p.17
3) <그림 1> https://colbase.nich.go.jp/ (2019년7월25일)
4) <그림 2> http://collections.vam.ac.uk/ (2019년7월25일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

영국의 빅토리아 여왕이 통치한 빅토리안 시대(Victorian era, 1820-1914)에는 레이스종이(lace paper)로 장식된 발렌타인 카드가 등장했다. 답스(Dobbs)라는 회사가 우연히 종이의 양각 부분을 만들어내어 섬세한 레이스 패턴의 종이가 탄생되고 대중들에게 보편화 되었다. 이는 기존의 손으로 제작된 카드에서 대량생산된 인쇄카드의 시장을 증가시킨 계기가 되었다.

런던에 위치한 빅토리아와 알버트 뮤지엄(Victoria and Albert Museum)에 보관중인 빅토리안 시대의 발렌타인 카드<그림 2>를 보면, 미니어쳐 사이즈의 가죽장갑이 오브제로써 그대로 부착된 수작업의 카드를 볼 수 있는데, 이것은 전통적으로 남자가 발렌타인데이에 여자에게 장갑을 주는 것은 결혼 제안의 의도였다고 한다.

<그림 3>19C 포스터[5]

<그림 4>베가텝스, 돈키호테[6]

19세기 산업혁명으로 대량 생산이 가능해지고 기계시대의 테크놀로지의 발전으로 인하여 19세기 중엽에는 우표를 사용한 콜라주가 나타났고, 18세기 말에 등장한 석판화 덕분에 19세기에는 <그림 3>의 포스터처럼 한 화면에 여러 상황이 콜라주 되고 자유로운 글씨체와 화려한 색상의 디자인이 가능하게 되었다. 영국의 아티스

5) <그림 3> http://www.vintageadbrowser.com/travel-ads-1890s/ (2019년7월25일)
6) <그림 4> https://www.vam.ac.uk/ (2019년7월25일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

트인 윌리암 니콜슨(William Nicholson, 1872-1949)와 제임스 프라이드(James Pryde, 1866-1941)가 공동 파트너쉽으로 베가스탭스(Beggarstaffs)라는 이름의 디자인 그룹을 만들어 1894년에서 1899년 사이에 포스터 디자인 및 그래픽 작업을 하였다. 그들의 포스터 작업은 콜라주 기법이 많이 사용되었는데 이는 앙리마티스의 컷 아웃(cut-out)기법을 연상케 한다. 베가스탭스는 1895년에 발표한 돈키호테의 연극을 광고하기 위한 포스터인 <그림 4>를 만들었지만 장황하고 장식적인 빅토리안 스타일이 여전히 19세기를 지배하고 있는 양식이어서 시대를 앞서간 간결하고 모던한 디자인을 추구하는 그들의 작업은 클라이언트에게 거절당했다. 이 포스터는 검은색 종이와 갈색 종이를 자르고 흰색 종이 위에 붙이는 형식이 독창적인 콜라주 기법을 사용하여 표현 되어졌다.

단순히 무엇인가를 붙이는 것을 넘어서 조형성을 지닌 표현 수단으로써 미술사적 의의를 가지게 된 것은 20세기의 피카소 작품에서부터이다. 처음에는 큐비즘 화가들인 브라크와 피카소가 화면에 재질감을 표현하기 위해 그림의 일부분에 신문지 같은 인쇄물이나 무늬가 있는 포장지 등의 종이나 헝겊 등을 붙여 파피에콜레(papier colle)라는 기법을 개발하고, 1912년에 이들의 본격적인 작품 연구를 하면서 전파되어 1925년 일반화되기 시작하면서 비로소 미술사 속에서 예술적 기법의 정당성을 확보하게 되었다.[7] 이것은 미술계에 큰 반향을 일으키고 현대 미술의 기본 조형 요소로 많은 역할을 하고 지금까지 다양한 형태로 발전되어 왔다.

미래주의, 구성주의, 다다의 초현실주의, 팝아트, 포스트 인터넷 시대까지 다양한 미술 사조의 작가들이 콜라주 기법과 콜라주가 내포하고 있는 의미의 표현 가능성에 매료되었다. 텍스트와 사진 등의 이미지를 합성하여 평면 재료와 입체 재료로써 오브제를 화면에 부착하고 물감과 혼합하는 등 다양한 조형 개념의 콜라주가 생겨났다.

사용 재료와 기법적인 매체가 달라도 콜라주는 기존 이미지, 기성품과 자연물 등을 작가가 선택하고 차용하여 조형 요소로써 활용한다는 공통점이 있다. 다시 말하면 작가가 생각한 보이는 모든 것은 콜라주의 표현 재료가 될 수 있고, 두 가지 이

7) 김수기, 『현대미술의 기초개념』, 도서출판 재원, 1995, p. 320.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

상의 이미지가 결합하여 새로운 시각적인 의미를 나타낸다면, 넓은 의미로 그것은 구상이든 비구상이든 콜라주의 행위라고 볼 수 있다.

이와 같은 정의와 함께 콜라주의 개념은 큐비즘 이후 모든 미술 양식상에서 역할과 의미의 비중과 범위가 확장하면서 현대미술작품에 대한 새로운 시각과 다양한 해석을 갖게 되었다. 이는 현대 미술이 일상의 오브제와의 만남과 기법적인 매체로써 더 나아가 이미지 표현의 실체로서 예술의 영역으로 끌어 올려졌음을 의미한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 미술사를 통한 콜라주의 전개

(1) 입체주의(cubism)

입체주의(1907-1914)는 20세기 초인 야수파 포비즘(fauvisme)[8]운동을 전후해서 프랑스에서 일어난 서양미술 표현양식으로서 브라크와 피카소를 중심으로 작품의 현실묘사와 실체파악이 가능하지 않게 되자 이를 극복하기 위해 화면에 주변의 재료를 붙이는 과정에서 파피에콜레와 콜라주를 고안해 낸 회화상의 일대 혁명을 일컫는 사조이다. 입체주의의 시기는 초기 입체주의(1907-1909), 분석적 입체주의(1910-1912), 종합적 입체주의(1913-1914)로 크게 3단계로 구분할 수 있다.[9]

입체주의 역사에서 대표적인 화가는 피카소를 빼놓을 수 없다. 1912년에 제작된 피카소(Pablo Picasso, 1881-1973)의 등나무 의자가 있는 정물 <그림 5>는 최초의 큐비즘 콜라주이다. 작품을 보면 마치 등나무로 짜여진 것과 같은 무늬가 인쇄된 유포(oil cloth)는 실제로 카페의 의자와 탁자 위에 덮는데 사용된 것으로, 이를 캔퍼스에 붙이고 그 캔버스를 타원형으로 만든 후 테두리에 실제 밧줄을 둘렀다.

<그림 5> 파블로 피카소, 등나무 의자가 있는 정물[10]

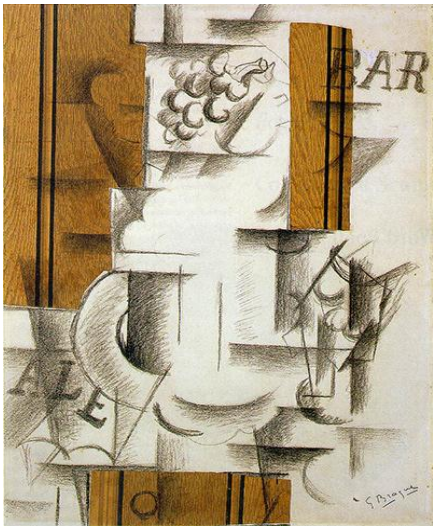
8) 야수파 : 20세기 초 유럽에 나타난 전위적 경향의 하나로 강렬한 원색과 거친 형태를 특징으로 하는 미술 사조이다.
9) 김현아, “파피에 콜레와 콜라쥬 표현기법을 활용하 미술지도 프로그램 연구”, (석사학위논문, 부산대학교 교육대학원, 2017)
10) <그림 5> https://www.pablopicasso.org/still-life-with-chair-caning.jsp (2019년9월27일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

화면 위쪽으로는 잔, 레몬, 신문, 오이, 파이프 등이 있는 카페의 정물 장면을 추상화시켜 표현하고 르주르날 (Le Journal)신문의 활자체 JOU와 탁자의 가장자리를 표현한 밧줄은 작품 감상자로 하여금 실재(reality)와 착각(illusion) 사이의 구별을 모호하게 하는 재미있는 효과를 준다.

1911년 브라크(Georges Braque, 1882-1963)가 시도한 파피에콜레는 형태의 조형성을 강조하였고 낯선 실재들 고유의 물질성 때문에 그것들 자신의 회화 속에 끌어 들인다고 하였다.[11)]

브라크의 최초의 파피에콜레는 과일 접시와 유리잔이 있는 정물<그림 6>으로, 세 조각의 탁자와 인공적 나뭇결의 무늬가 있는 벽지를 붙이고 입체주의적 정물을 결합하여 허상적인 사물과 현실적 재료의 공존을 표현하였다.



<그림 6> 조르쥬 브라크, 과일접시와 유리잔이 있는 정물[12)]

이와 같이, 피카소는 이질적인 재료들을 병합시킨 콜라주의 발견자요, 브라크는 여러 조각의 종이 띠와 조각들이 채색화나 선화의 표면에 응용되는 콜라주의 특수화된 한 형태인 파피에콜레의 발명자라고 할 수 있다.[13)] 이들의 콜라주 실험은 입

11) 카린 토마스, 『20세기의 미술』, 동경, 1979, p82.
12) <그림 6> http://www.georgesbraque.net/fruit-dish-and-glass/ (2019년 8월 20일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

체를 평면에 표현할 수 있는 종합적 입체주의[14] 시기의 결정적인 특징이 되었고 작가들에게 큰 영향을 주게 된다. 대표적으로 후안 그리(Juan Gris, 1887-1927)의 아침 식사라는 작품을 <그림 7>에서 보면 여러 추상적인 형태의 종이를 잘라 화면에 구성하고, 유화와 크레용으로 선과 모양을 그려 넣어 정물화가 드러나게 하는 파피에콜레의 기법을 사용하여 섬세하면서도 장식적으로 표현하였다.

<그림 7> 후안그리, 아침식사[15]

이 밖에도 미래주의 조각가 보치오니(Umberto Noccioni, 1882-1916)는 미래주의 조각 기술선언에서 종래의 전통적인 재료가 아닌 나무, 유리, 하드보드, 피혁, 천, 전구 등 모든 재료를 자유롭게 사용할 수 있다[16]고 하여 이념을 밝혔다. 미래주의 회화에서 주목할 점은 미래주의 작가들이 기존 재료의 한계를 인정하고 이를 극복하기 위해서는 콜라주 기법의 도입을 새로운 가치로 받아들여졌다는 점으로 볼 수 있다.

13) 니코스 스탠고스, 『현대미술의 개념』, 문예출판사, 1994. p89.
14) 종합적입체주의는 미리 잘라진 여러 개의 색채 평면을 종합시킨다는 의미에서 이름이 붙여짐.
15) <그림 7> https://www.wikiart.org/en/juan-gris/breakfast-1914 (2019년 8월20일)
16) McGraw Hill Dictionary of ART2, (McGraw-Hill Publishing Co, LTD, 1969), p. 456.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 다다이즘(dadaism)

다다(dada)란 본래 프랑스어로 아이들이 타고 노는 목마를 가리키지만 무의미함의 의미를 암시하는 다다이즘의 본질에 뿌리를 둔다. 다다이즘(1915-1924)은 스위스에서 처음 발생하였고 모든 예술형식과 가치를 부정하는 즉, 반예술을 찬미하는 예술인들의 모임에서 시작되었으며, 오늘날의 오브제(object)도 다다이즘에서 등장하게 된다. 다다이즘은 예술에 대한 어떤 것이어야 한다는 기존 관념에 대한 도전의식으로 하나의 태도를 가르키는 것이며 특정한 예술 양식을 의미하는 것이 아니다. 훗날 다른 예술운동에 큰 영향을 끼쳤는데 그 중 하나가 우연의 효과이다.

한스 아르프(Hans Arp, 1887-1966)는 다다이즘의 창립 멤버로서 반예술적 성향을 우연의 상황으로 연출하는 우연 콜라주 기법을 사용하였는데 허무하고 부패한 사회의 미술보다 우연이 더 큰 의미를 갖는다고 강조하였다. 그의 작품인 우연의 법칙에 따라 배열된 사각형들<그림 8>은 조각조각 찢은 상업용 인쇄물을 공중에서 떨어뜨린 바닥에 안착한 종이를 캔버스에 그 자리 그대로 붙였는데, 그 결과는 우연적인 것으로 입체주의 시대의 콜라주와 다른 그 행위의 자체가 예술이 되고 있음을 보여준다.

<그림 8> 한스 아르프, 우연의 법칙에 따라 배열된 사각형들[17]

17) <그림 8> https://worldartworld.wordpress.com/2015/02/05/hans-arps-chance-collages (2019년 8월 20일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다다이즘의 또 다른 새로운 기법으로 레디메이드(readymade)를 들 수 있다. 레디메이드의 대표적인 작가이며 다다의 선구자 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968)은 1913년 기성품인 자전거 바퀴를 의자에 거꾸로 놓은 작품을 창작하였는데 이는 서로 관련 없는 사물들의 엉뚱한 결합으로 인한 일상적인 사물에 새로운 예술적인 느낌과 시각을 갖도록 하고 레디메이드란 용어를 붙였다.

가장 유명한 작품인 <그림 9>는 남성용 소변기에 자신의 이름을 서명한 후, 샘이라고 제목을 붙이고 자신의 작품이라고 칭하였는데 작가의 손으로 만들어내는 것이 아닌, 예술가가 발견하여 선택한 기성품도 예술이 될 수 있음을 상징적으로 보여주며 기존의 예술 양식에 도전하는 다다의 정신을 잘 보여 준다.

<그림 9> 마르셀 뒤샹, 샘[18]

이와 같이 다다이즘은 전통의 부정 속에 개념의 실천을 인식하게한 새로운 가치 부여의 활동으로 전개되었기 때문에 무한한 조형 활동의 가치를 가지는 콜라주를 자신들의 예술을 실현하기 위한 표현 수단으로써 새로운 예술로의 동기 실현이며 전개의 기본수단이었다.[19]

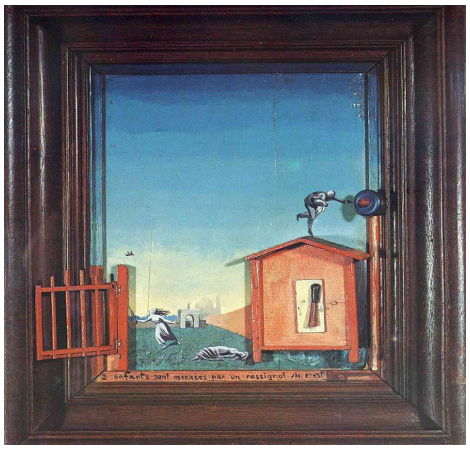
18) <그림 9> https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/anti-art (2019년 8월 20일)
19) 최예린, “콜라쥬기법의 특성으로 바라본 교육적 효과 연구”, (석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 2016), pp.14-15.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 초현실주의(surrealism)

초현실주의(1920-1950)는 지그문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)의 정신분석의 영향을 받아, 무의식의 세계 또는 꿈의 세계의 표현을 지향하는 예술사조로 그 뿌리는 다다이즘에 있으며 초현실주의의 에로시즘에 이르러서는 다다이즘의 비도덕적인 자세를 그대로 이어받았다고 할 수 있다. 초현실주의는 다다의 표현수단 위에 인간의 무의식 세계를 표현하기 위해 오토마티즘을 도입하는데 이는 정신의 본질성에 접근하고자하는 그들만의 방법을 재창조하여 꿈, 광기, 환각상태를 실재 존재로 인식하여 작품으로 표현하였다.

막스 에른스트(Max Ermst, 1891-1976)는 초현실주의 콜라주의 대표작가로 빼놓을 수 없는데, 그는 무의식의 이미지를 표현하기 위해 프로타주(Frottage) 기법[20]과 데칼코마니(Decalcoomanie)기법[21]을 사용하기 시작하였고 이러한 기법에서 나온 우연한 무늬와 질감의 관찰과 연상을 통해 많은 회화 작품들에 차용하였다.



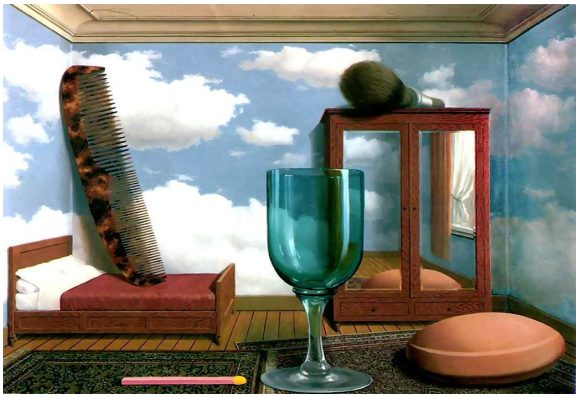
<그림 10> 막스 에른스트, 나이팅게일에 놀란 두아이[22]

20) 프로타주 : 나무, 돌, 금속 등의 거친 표면에 종이를 대고 연필이나 목탄을 문질러 그 모습을 옮기는 기술 또는 표현되는 효과를 말한다.
21) 데칼코마니 : 어떤 무늬를 특수종이에 찍어 얇은 막을 이루게 한 뒤 다른 표면에 옮기는 전사술의 회화기법으로 종이 위에 그림물감을 바르고 그것을 두 겹으로 접거나 다른 종이를 압착했다가 떼어내면 거기에 색다른 채색상태가 생겨 다양하고 환상적인 효과가 나타난다.
22) <그림 10> https://www.max-ernst.com/two-children-are-threatened-by-a-nightingale.jsp (2019년 8월 21일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그의 대표작품인 나이팅게일에 놀란 두 아이<그림 10>을 보면 프레임 밖에 나와 있는 나무 재질 울타리 모양이 먼저 눈에 띄고 저 멀리에서 위협을 하며 아이들을 쫓고 있는 새의 형태를 한 나이팅게일이 시선을 끈다. 액자에 손잡이를 달아 그림 속의 요소를 프레임으로 끄집어내면서 감상자와 작품을 유연하게 연결해주고 있다. 작품 속에 손잡이와 문짝은 사물 콜라주로 나타내었다. 이 작품은 내면세계에 빠져들도록 유도하는데, 이러한 요소는 평온하지만 반면에 불안하고 기이한 느낌을 들게 한다. 이처럼 에른스트는 무의식과 우연의 효과로 인한 제 3차원적인 세계를 비현실적이고 환상적으로 표현함으로 기존의 회화를 독창적인 분야로 끌어 올리는데 중요한 역할을 하였다.

한편 르네 마그리트(René Magritte, 1898-1967)는 초현실주의적이면서 자신만의 개성이 묻어나오는 작품들을 만들었는데 데페이즈망(Dépaysement)기법[23]으로 콜라주를 응용하였다. 그의 작품인 개인적 가치<그림 11>을 보면, 크기가 뒤바뀐 물체를 재미있게 서로 변모 또는 결합하여 논리를 바꾸어 엉뚱한 환경에 놓아 공상적이고 환상적인 공간을 창조한다. 마그리트의 이러한 매혹적인 작품들은 훗날 팝아트와 그래픽 디자인에 영감의 원천이 되고 표현기법의 가능성을 제시해 주고 있다.



<그림 11> 르네 마그리트, 개인적 가치[24]

23) 데피이즈망 : 선택한 오브제들을 고의적으로 낯설게 결합하기
24) <그림 11> https://www.renemagritte.org/personal-values.jsp (2019년 8월 22일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(4) 팝아트 (pop art)

팝아트(1950-1970)는 대중 예술(popular art)을 뜻하며 추상 표현주의에 대한 반동으로 젊은 작가들이 시각적인 매체인 광고, 만화, 잡지, TV, 신문 등을 활용한 시각 이미지를 미술의 영역으로 수용하기 시작한 것이 팝아트의 시발점이 된다. 작가들은 순수예술과 대중예술의 이분법적인 위계질서를 무너뜨리기 위해 일상적인 오브제를 이미지로써 전체적으로나 부분적으로 또는 그 자체 그대로를 다양한 매체를 통하여 사용했다. 특히 상품포장지 같은 '발견된 오브제'로부터 파생된 이미지로 콜라주를 적극적으로 활용하였다.

로버트 라우센버그(Robert Rauschenberg, 1925-2008)는 오브제를 이용한 콤바인 회화를 창시하여 추상 표현파에서 독립하였다. 이어서 실크스크린 기법을 이용한 이미지 위에 코카콜라 병, 자동차 타이어, 침대, 나무 조각, 머리카락, 돌 등의 오브제를 회화에 적용한 독특한 표현법인 혼합예술(Combine art)[25]을 창안하고 나아가 팝 아트의 중심적인 존재가 되었다. 이것은 예술이 일상생활과 밀접한 관련을 맺고 있음을 알려주려 했다고 볼 수 있다.

<그림 12> 로버트 라우센버그, 모노그램[26]

25) 혼합예술 : 채색된 화면 위에 붙인 여러 개의 오브제와 결합하도록 한 창작 양식이다. 이것은 후에 입체로 된 양식으로 발전되었다. 김춘일, 팝아트와 현대인,열화당, 1979, p.41.

26) <그림 12> https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/monogram (2019년 9월 10일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1959년에 발표한 그의 작품 <그림 12>를 보면 콜라주 작업 위에 자유로운 붓질의 페인팅을 하고 그 위에 폐타이어 안에 박제된 염소의 몸통을 끼워 넣어 올려놓은 작품을 보면 파격적이고 2차원적인 회화의 한계를 깨뜨린다.

라우센버그는 다양성, 수용, 변화란 주제를 가지고 이질적인 요소들의 결합으로서 엄숙하고 틀에 박혀있는 전통미술에 대한 도전으로 간주 되기도 한다. 과거에는 그림을 그리는 목적이 재현의 목적에 있었지만, 현대에 들어서부터 사진의 발명으로 인해 대상을 간단하고 쉽게 담을 수 있게 되었다. 그리고 우리의 소비 환경에서 쉽게 쓰고 버려져 넘쳐흐르는 낯익은 일상의 오브제를 화폭에 그대로 붙이는 콜라주 기법을 사용했다. 라우센버그는 대중적 이미지를 더하고 추상표현사조 후에 나타난 팝 아트의 길을 열어 놓았다고 할 수 있다.

<그림 13> 로버트 라우센버그, Retroactive I [27]

<그림 13>에서, 존 에프 케네디 같은 유명인사의 얼굴과 신문의 형상들을 실크스크린으로 인한 다양한 이미지 세계를 보여주어 대중들에게 친숙하게 다가가고 그 시대의 문화를 대변하는 리얼리티적인 작품을 많이 제작하였다.

27) <그림 13> https://www.rauschenbergfoundation.org/art/art-in-context/retroactive-i (2019년 9월 10일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1960년대에 대량작업이 가능했던 실크스크린이 상업적 용도로 활발하게 사용되었는데 동시대의 작가로서 앤디워홀(Andy Warhol, 1928-1987)[28]로부터 어느 정도 힌트를 얻고 자신만의 작업세계를 펼쳐나갔다. 가령, 실크스크린으로 작업한 이미지 위에 무작위로 고른 물감이 마르기 전에 덧칠하고 인쇄하여 붓의 질감 표현이 거칠고 강한 회화적인 감성을 많이 표현하였다.

라우센버그 외에도 성조기, 알파벳, 숫자, 지도 등과 같은 우리에게 익숙한 이미지로 매우 정밀하고 섬세하게 대상을 표현하는 작가인 제스퍼 존스(Jasper Johns,1930-)는 작품을 통해 실제와 이미지 사이에서의 차이가 무엇인가라는 문제제기를 하며, 또 다른 리얼리티를 보여준다. 로이 리히텐스타인(Roy Lichtenstein, 1923-1997)은 일상과 예술의 경계를 무너뜨린 대표적인 팝 아트 작가로 격렬한 행동과 감상적인 연예 따위를 다루는 저급문화로 알려진 만화를 회화에 도입시켜 확대, 복사하여 작업을 하였고 <그림 14>를 보면 드로잉과 콜라주를 활용한 작품이다.

<그림 14> 로이 리히텐스타인, 기대는 누드와 정물화를 위한 콜라주[29]

이와 같이 미국의 팝아트는 입체주의로부터 내려오던 콜라주가 아상블라주 미술로 전개되었다고 볼 수 있으며, 팝 아트 작가들은 소비사회가 하루하루 끊임없이 쏟아내는 셀 수 없는 양의 이미지들에 관심을 갖고 그것들을 자신들의 감각으로 전환 시켜 새롭게 구축해 나갔다.

28) 앤디워홀 : 팝아트의 제왕. 유명인을 아이콘화한 초상, 반복적인 상품 이미지 등을 통해 미국 문화의 속성을 논평하고자 했다. 대담하고 선명한 색채가 특징적이다.
29) <그림 14> https://www.nytimes.com/2009/04/19/nyregion/westchester/19artswe.html (2019년 9월 19일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(5) 포스트인터넷(Postinternet: Art After the Internet)

포스트인터넷은 마리사 올슨(Marisa Olson, 1977-)이 창안한 용어로, 그 용어가 직접 등장하지는 않지만 이에 준하는 현상과 개념을 제시했던 공식적 첫 글에서 보면 인터넷상에 올려진 수 많은 이미지들을 탐색하고 조합하여 새로운 맥락을 부여하는 작가들을 프로-서퍼(pro-surfer)[30]라고 지칭하였다. '인터넷 이후의 예술' 이라는 광범위하고 모호함 때문에 비판을 받기도 했지만, 동시대 예술 경향을 설명하는데 적용 및 확장이 다양하게 이루어진 것은 사실이다. 또한, 디지털 미디어가 보편화되고 나서, 아날로그적인 매체가 부활하는 현상을 보면 꼭 부정적인 시각으로써의 바라볼 수만은 없다.

이러한 포스트 인터넷 시대의 디지털 미디어 콜라주에서 웹아트(web art)를 빼놓을 수 없다. 웹아트란 웹을 기반으로 하는 예술이다. 즉, 웹이라는 특성을 살리고 그래픽을 포함한 미디어를 통한 커뮤니케이션으로 활동하는 예술작품을 웹아트라고 한다. 웹에서 프레임은 웹상에서 표현되는 요소들을 사용자의 클릭을 통해 재조직하여 새로운 환경으로 전환시키는 틀이다.[31] 웹아트는 웹이라는 그 자체가 작품의 매체이며, 상호 소통하는 중재자가 아니라 일련의 이미지를 다뤄 그것들의 조작을 통제한다. 이것은 이미지를 변화시키고 그것에 상호 대화적인 접근과 더불어 수정을 가능하게 하는 작업 방법이다.[32]

넓은 의미의 미디어 아트(Media art)는 현대 소통의 주요수단인 대중매체를 활용한 예술로 이해되며 좁은 의미로는 컴퓨터가 기반인 1990년대 이후의 예술을 말한다. 여러 개의 스크린 사이에서 일어나는 움직임을 결합하여 하나의 축을 만들어 작업하는 것이 미디어 아트의 기본 특징으로, 요즘은 축이 다원화되어 다원적 공간을 활용하는 환경예술, 콘서트 무대, 무용 등과 다양하게 접목된다. 또한 미디어아트로 인하여 1차원적인 평면성의 극복과 모든 장르의 벽을 허물어 예술 전반에서

---

30) Marisa Olson, 「Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture」, in Alex Klein(ed.) 『Words Without Pictures』, (Los Angeles County Museum of Art, 2009), p.274.

31) 한정진, "아방가르드 관점에서 본 디지털 매체예술로서 웹아트", (석사학위논문, 홍익대 광고홍보대학원, 2006), p. 70.

32) 박숙영, 『전자시대의 예술』, (예경, 1999), p. 79.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부터 정치적, 사회적, 문화적 차원까지 대중과의 소통 범주를 넓혀가고 있다.[33)]

국내에서 미디어아트를 활발하게 활동하고 있는 작가 이이남(Leenam Lee, 1969-)은 일정한 비판적인 거리를 두고 감상하는 전자 매체인 평면 디스플레이 안에서 움직인다. 차용에 의한 가상적인 이미지들의 조합을 보여주는 영상은 그 자체로 정지 이미지의 연속으로 구성된다. 차용된 이미지이기 때문에 오리지널 이미지는 어딘가에 존재하며, 이것은 일종의 원전성을 부여한다.

<그림 15> 이이남, 모나리자 폐허[34)]

이이남 작가의 작품인 <그림 15>를 보면, 레오나르도 다빈치 모나리자의 그림의 이미지를 차용하여 수 세기 동안 변하지 않는 가치를 지닌 명화 속의 이미지는 그의 작품 안에서 폭격을 맞고 시간의 흐름과 같이 변하고 해가 뜨며 지기도 한다. 이것은 고전의 명화를 동시대의 미디어아트로 재탄생 시킴으로 대중과 소통을 유도한다.

넷 아트(net.art)[35)]라는 장르가 고유성을 주장하기가 힘들 정도로 일상 깊숙하게 인터넷이 침투한 시점에서 예술 전반에 반성이 필요하며 실체가 있는 시도를 하고 아날로그적인 질감과 디지털 매체를 적절하게 활용하여 예술의 정체성을 찾기 위한 노력과 실천이 있다면 미래의 예술은 희망적이다.

---

33) 이종화, “디지털 미디어 시대의 콜라주 프로그램 연구:중학교 미술교과 활용을 중심으로”, (석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2009), p.20.
34) <그림 15> http://www.simyogallery.com/artist/works.php?ca_id=10a1 (2019년 9월3일)
35) 넷아트 : 인터넷 아트의 동의어로 사용되며 훨씬 광범위한 예술적 관행을 포괄한다. 넷아트는 인터넷을 매체로 사용하는 예술을 의미한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 융합적 콜라주의 이해

1) 융합적 콜라주의 개념과 특성

(1) 융합적 콜라주의 개념

먼저 융합의 사전적 의미는 '녹아서 하나로 합침'이라는 뜻과 '다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별 없게 하나로 합하여지거나 그렇게 만듦'이라고 정의[36]된다. 융합의 용어적 정의를 나열해 보면 '부분을 연결하여 전체를 만드는 일, 또는 서로 다른 것을 하나의 체계 속에 속하게 하는 일'로 정의되며 두 개 이상의 서로 다른 요소들이 동일하고 같은 방향으로 움직이거나 하나의 수렴되는 현상으로써[37] 통합의 개념에 대한 이해를 바탕으로 융합의 의미를 찾을 수 있다. 즉 여러 가지로 흩어져 있는 작은 단위의 영역을 하나로 단순히 합친 것이 통합의 개념이며 단순한 통합의 개념에서부터 새로운 영역을 창조할 수 있는 것이 융합의 개념이며, 융합의 가장 낮은 단계가 바로 통합이라고 정리할 수 있다.[38]

이처럼 융합의 개념은 매우 간단하고 단순한 물리적 결합을 시작으로 하여 복잡한 화학적 결합으로 발전하는 개념으로써 서로 다른 두 개의 사물을 단순히 통합하는 것뿐만 아니라 완전히 분해하여 하나의 완벽한 사물로 재탄생시키는 것도 이에 포함한다. 즉 융합은 각기 다른 사물의 물리적 화학적 분해 후에 다시 새로운 결과물을 창조함으로써 재조합하는 것이라고 할 수 있다.

우리는 정보화시대에 맞게 융합 사고력 향상의 중요성과 이에 따른 교육과정을 통하여 학습자를 교육해야 함을 인식해야 한다. 따라서, 본 연구는 이러한 융합적 개념을 바탕으로 한 두 가지 이상의 오브제나 사진을 결합하여 만들어지는 콜라주 기법을 접목하여 융합적 콜라주의 특성을 알아보고 그에 따른 교육적 가치를 알아보고자 한다.

---

36) 홍성욱, 『융합이란 무엇인가』, (사이언스북스, 2012), p.21.
37) 이병욱, 『미래 디지털 사회를 위한 융합의 이해』, (생능출판사, 2011), p.10.
38) 신재한, 『STEAM융합교육의 이론과 실제』, (교육과학사, 2013), p.56.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 융합적 콜라주의 특성

융합적 콜라주는 여러 가지 특징이 있으나 그중에 크게 결합성, 다양성, 대중성, 해체성을 주요 특징으로 꼽을 수 있는데. 이러한 콜라주의 표현 특징을 작품 속에 적절하게 활용하면 미술교육에서의 콜라주를 독창적이고 창의적인 표현의 기법으로 발전시킬 수 있다.

① 결합성

두 가지 이상의 기존 이미지가 중첩하여 새로운 시각적인 의미로 표현하는 것이 콜라주의 기본적인 정의라고 볼 수 있듯이, 콜라주는 결합으로 인한 강렬한 시각적 효과를 나타내는 시각 전달 표현법의 한 가지라고 할 수 있다.

지능 구조에 관한 연구의 권위자인 길퍼트(Joy Paul Guilford, 1897-1988)에 따르면, 창의력은 확산적, 발산적 사고와 관계가 있다.[39] 이처럼 여러 가지의 결합으로 인한 새로운 시각적 효과가 만들어지고 확산되는 과정은 표현하는 작가의 내부에서 창의력이 발산된다고 볼 수 있다. 그렇기 때문에 이미지간의 결합을 위해 기존의 이미지를 차용하는 과정은 작가의 아이디어가 중요시되며, 결합의 표현하는 방법을 연구하는 과정과 하는 과정에서 모두 창의적인 사고가 일어나게 된다.

현대 미술에서 디지털 미디어를 이용한 콜라주 기법을 활발하게 활용되는데 텍스트, 사운드, 화상 등 여러 이미지와 매체의 결합으로 나타내어지며, 이것은 멀티미디어라고 불릴 정도로 복합적인 성격을 가지고 있다. 다시 말해서, 빛과 소리, 촉감, 향기, 맛 까지 오감을 자극하는 융합적인 콜라주 표현이 가능해진 것으로 볼 수 있다.

② 다양성

다양성을 콜라주의 한 특징으로 들 수 있는데, 이는 말 그대로 누구나, 그 어떤 것을 사용해서든 콜라주를 창작할 수 있다는 것을 의미한다. 즉, 표현 방법의 다양성, 표현 재료의 다양성, 그리고 표현 결과의 다양성과 표현 해석의 다양성 등으로 콜라주의 표현은 끊임없는 확장 가능성을 지닌다. 창작자의 아이디어가 무엇이든 콜라주의 표현 소재가 될 수 있고, 그에 따른 해석 방법도 무한할 수 있는 것이다.

39) Wolffolk, Anita E,.. 김아영 외 6인 공역, 『교육심리학』, (학문사, 2000), p.338.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이것은 가장 새로운 매체와 가장 새롭고 끊임없는 생각을 추구하는 다다의 정신과 관련이 깊다고 볼 수 있다.

③ 대중성

콜라주의 대중성이라 함은 대중매체의 활용을 들 수 있는데, 이는 사진이나 인쇄물, 기존의 대량 생산된 생산품을 사용하여 작품을 창작하는 데에 있다. 콜라주의 시초인 작가 피카소와 미래주의 작가들은 잡지와 신문에서의 활자를 활발하게 사용하였을 뿐만 아니라, 포토몽타주 작가들은 사진 이미지를 통하여 포스터를 제작하였고, 팝아트 작가들은 광고와 만화의 기존 이미지를 결합하거나 재해석하여 새로운 작품을 창작하였다. 이러한 콜라주의 특징 중 하나인 대중성은 누구나 기존의 이미지를 차용하거나 기존 작품을 패러디하여 해학과 유머가 묻어나오는 표현을 할 수 있다는 가능성을 제시하기도 한다.

④ 해체성

기법적인 측면에서 콜라주는 해체적이다. 이미 완성된 이미지를 분해와 재결합하는 과정을 통하여 새로운 이미지를 만들어낸다. 다다의 포토몽타주에서 이미지를 무작위로 잘라내고 그 위에 의미 없는 낙서들을 배합하여 새로운 시각적인 자극으로 다가오는 이미지 창조가 한 예이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 융합적 콜라주의 교육적 가치

융합적 콜라주는 일상에서 어느 곳에서나 취할 수 있는 재료들의 결합으로 평면의 표현부터 조형성을 지닌 입체적인 표현까지 창조했고, 재료의 무한성이라는 길을 마련해주었다. 이것은 지금까지의 표현 방법과 달리 창의적인 표현활동을 체험하는 데에 목적이 있다. 학습자는 다양한 기법과 재료를 융합할 수 있는 콜라주를 체험함으로써 미적 감각을 확장시키며 그러한 특성을 작품에 활용하여 독창적이고 창의적인 표현을 기대 할 수 있다.

이와 같이, 콜라주의 교육적 가치를 창의성의 극대화, 표현에 대한 자신감 향상, 다양한 재료 탐색과 실험할 수 있는 기회 제공, 발상 과정에 대한 이해, 대중 매체에 대한 이해, 미술심리 치료효과 측면에서 다음과 같이 제시할 수 있다.

(1) 융합적 콜라주를 통한 창의성의 극대화

현대 미술에서 콜라주의 의미는 점점 더 광범위해지고 다양하여 관점에 따라 콜라주의 의미 안으로 들어올 수 있게 되었다. 본 논문의 주제인 융합적 콜라주의 특성을 활용하여 학생들의 개개인의 창의적인 사고와 개성을 다양한 방법으로 극대화시킬 수 있다. 21세기는 후기 정보화 사회로 더 이상 단편적이고 파편적인 지식으로는 발전을 기대하기가 어렵다. 모든 면에서 점점 복잡해지고 다양화되고 있는 현대 사회에서 '융합'의 의미는 단순하게 다른 개념들의 결합을 뜻하는 것이 아니라 여러 개념의 엮고 연결하여 창의적인 새로운 가치를 창출하고 그것이 결국 창의성을 극대화를 의미한다고 볼 수 있다.[40] 다시 말해서, 미술교육에서의 융합은 창의성을 증진하는 표현활동이라고 볼 수 있다. 이러한 융합의 개념과 매체나 기법에서 다양하고 손쉽게 융합이 가능한 콜라주 기법이 만나 융합적 콜라주의 특성을 통하여 개성적이고 창의적인 사고역량을 강화시킬 수 있을 것이다. 따라서 우리는 미술수업에서 학생들의 창의성과 다양성의 개발을 주목표로 융합적 콜라주를 활성화하여야 할 것이다.

---

40) 조성환, 『융합시대 디자인 창의성 개념에 대한 고찰』, (한국디자인지식학회, 2013), p.78.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 표현에 대한 자신감 향상

미술 활동에 있어서 자기표현은 자기 자신의 내면을 깊고 솔직하게 바라보는 정신 활동이며, 이를 시각적으로 드러내는 활동이다. 그리하여 미술이라는 매개체로 자신이 표현하고자 하는 것에 감정이입을 하는 과정에서 자아의 정체성을 찾고 자기의 본모습에 한 걸음 더 다가서게 되며, 나의 감정과 느낌을 상대방과 교환함으로써 나와 타인의 삶이 연결될 수 있는 통로가 된다. 자유롭게 자아를 표출하기 위해서는 단편적으로 대상을 그대로 그리는 제한적인 수업이 이루어져서는 안 된다. 일반적인 학생들은 미술 시간에는 손으로 그려야만 한다는 부정적이고 강한 두려움을 나타내는데, 이러한 관념에서 벗어나 학생들에게 쉽게 다가가고 흥미를 유발하며 자유롭게 발상하고 시각화하는 표현 방법에서 융합적 콜라주는 훌륭한 기법이 될 수 있다. 다양한 표현 재료들로 결합과 해체하는 과정에서 미술에 대한 거부감을 감소시키고 풍부한 사고와 자기표현을 자유롭게 작품에 반영할 수 있음으로 표현에 대한 자신감이 향상될 수 있다.

(3) 다양한 재료 탐색과 실험할 수 있는 기회 제공

콜라주 속에 나타난 다양한 재료의 탐색과 기법으로 실험하는 것은 특별한 재능이 없어도 누구나, 어떤 재료로도 쉽게 접근할 수 있고 교사 또한 수업에 도입시킬 수 있기 때문에 학생들에게 재료 탐색과 실험을 할 수 있는 기회를 제공한다.

이렇게 자유로운 소재의 활용이 가능한 콜라주 기법의 활용을 통하여 표현에 대한 위축감을 해소시키고 재료를 발견하고 선택하게 하여 생활 주변의 여러 재료가 미술 표현의 매체가 될 수 있다는 것을 경험하게 해야 한다. 특히 콜라주 기법의 활용은 미술과 생활이 연결되는 수업방안의 하나이며, 이러한 콜라주 기법의 활용으로 여러 재료와 기법을 이용해서 생각과 느낌을 자유롭고 창의적으로 표현할 수 있다.[41]

따라서, 콜라주 재료는 다양한 탐색적 특성들이 내포되어 있어 우리 주변에서 쉽

41) 백금자, “미술교육에 있어서 꼴라주 기법의 활용 방안에 관한 연구”, (경기대학교 석사학위논문, 2003), p.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

게 볼 수 있는 어떠한 대상이라도 소재로 등장시킬 수 있으며 이는 학생들로 하여금 시각적, 탐색적, 촉각적인 기제를 발동시킬 뿐만 아니라, 주변 사물에 대한 인식을 확대시키고 관찰력을 증진 시킬 수 있다.

(4) 발상 과정에 대한 이해

콜라주의 이해가 곧 현대미술의 이해라고 할 정도로 미술사적 의의를 지닌다. 피카소의 콜라주와 뒤샹의 레디메이드는 작가가 무엇인가를 만들어낸다는 절대적인 천재성이 아닌 자신 외부에 존재하는 것들에 대한 인식과 이해의 방식에 달려 있다는 것을 인정했다.[42] 이러한 콜라주를 융합하고 응용하는 과정을 통해 학생들은 창의적인 발상을 자연스럽게 습득할 수 있다.

창의적인 발상 과정에서 추상적인 아이디어가 보다 구체화됨으로써 학습자 스스로 발상을 시각적 자극으로 활용하여 지속적인 발상을 유도할 수 있다. 시각적 사고는 보고 이해하는 상호작용을 의미하며, 이는 보는 것과 상상하는 것, 그리는 것의 상호작용으로 콜라주의 이미지를 탐색하는 과정에서 새로운 발상과 연상 효과를 보이고 희미했던 아이디어가 정착과 보존된다. 이러한 발상 과정은 시각적인 사고를 작용시켜 탐색, 선택, 관계 추출 등의 다양한 사고를 자극하는 수단으로 콜라주 기법은 매우 효과적이라고 볼 수 있다. 이것은 학습자가 발상을 표면화하지 않음으로써 처음부터 정해진 아이디어를 얻기 위한 오류를 범하는 한계점을 해결하기 위함이다.

(5) 대중 매체에 대한 이해

콜라주는 일반적인 물감 재료 외에 인쇄물이나 사진 등 기존의 이미지를 차용하여 두 가지 이상의 이미지 결합한다는 특징 때문에 이미지사용에 대한 대중매체의 이해가 매우 중요하다. 특히 지금 살아가고 있는 시대에는 인터넷 시대 이후의 포스트 인터넷 시대이며, 이는 인터넷을 더이상 새로운 미디어로 구분할 필요가 없다고 말한다. 우리는 이미 무한한 정보를 익명의 사용자가 인터넷이라는 공간에서 자

42) 메리 앤 스타니스제프스키, 『이것은 미술이 아니다』, 현실 문화연구, 2011, pp. 247-248.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

유롭게 공유할 수 있고, 이렇게 인터넷에서 찾은 이미지의 컨텐츠 및 플랫폼을 활용하여 작업하는 작가들이 많이 생겨났다. 이러한 시대적 환경과 콜라주의 대중매체를 이용하여 작품을 만드는 과정에서 우리는 작가 외부에 존재하는 역사적, 문화적인 배경에 대한 인식과 대중매체 속성의 이해를 바탕으로 작가의 내부에서 나오는 아이디어가 합쳐져 비로소 독창적인 창작물이 나올 수 있다는 것을 인지해야만 한다. 이러한 대중매체에 대해 이해하는 과정에서 예술 생산의 조건과 오리지널리티에 대한 사회적, 기술적 등 다양한 관점에서 비판의 시각을 기를 수 있을 것이다.

(6) 미술 심리 치료 효과

우리나라의 입시제도에 치우치는 교육여건으로 제대로 된 정서 교육을 받지 못하는 상황에서 십대의 청소년들이 정서불안과 스트레스로 인한 어려움을 호소하고 있는 것으로 나타나고 이러한 청소년들이 어른이 되어서도 감정 조절을 하지 못해 원만한 인간관계를 맺지 못하고 충동적인 행동을 하거나 정신 치료를 받는 경우가 뉴스에서 많이 보도되고 있다. 이러한 문제들이 자아 정체성을 얼마나 인지하느냐에 따라 인간의 행동이 변화할 수 있다면, 교육을 통하여 사고와 행위를 반복적인 실천을 하도록 지도가 필요할 것이다. 이에 긍정적인 해결 방안 중 하나가 행동수정주의 심리학자들은 자기표현의 지도를 권고하고 있다. 자기표현은 현재의 자기 모습을 변화시키는 계기가 되며, 스스로 자신의 삶의 주인이 되기 위한 중요한 조건이라 할 수 있다는 점에서 급격한 신체적 변화와 성적 성숙을 이루며 많은 변화를 겪고 있는 학생들에게 원만한 정서의 자리매김을 위해 어느 시기보다 절실히 요구된다.[43]

이러한 점에서 콜라주는 '오려 붙이기'라는 기법적으로 간단하고 재료의 특별한 제한이 없는 자유로운 표현활동으로 그림을 그리는 것에 두려움이 많은 학생들에게 흥미와 관심을 갖게 하고 적용하기 쉽다. 그러한 특성 때문에 언어적으로 표현하기 어려운 자신의 감정이나 생각을 다양한 매치와 재료의 사용이 쉬운 콜라주

43) 김지윤,"콜라주 기법을 활용한 청소년의 자기 표현 향상에 관한 연구", (석사학위논문, 경북대학교 교육대학원, 2017), p.10.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기법을 통해 작품에 표현함으로써 자신의 상황을 이해할 수 있고 내면의 갈등을 바라 볼 수 있게 하여 정서적 안정감과 심리적 만족감을 동시에 주는 자기 치유가 가능하다. 또한, 자신을 타인에게 표출하여 외부와 자신과의 관계를 연결하고 이해하여 의사소통이 이루어질 수 있다. 이것은 언어의 표현보다 정확하고 강한 표출이 될 수 있고, 다양한 해석이 가능하며 작품이 보존되는 기록적인 기능도 있기 때문에 미술 심리치료의 방법으로 효과적이다.

지금까지 융합적 콜라주를 통하여 어떠한 교육적 효과가 있는지 살펴보았다. 이러한 융합적 콜라주의 교육적 효과를 이해하고 미술교육 현장에 적절하게 활용된다면 학습자는 창의·융합·인성교육으로서 미술 교육의 역할과 가치를 높일 수 있을 것이며 이로써 융합 콜라주를 활용한 다양한 프로그램이 개발되어지길 기대해 본다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 융합적 콜라주를 통한 미술교육

1. 수업에 적용 가능한 융합적 콜라주의 재료와 기법

미술교육에 있어서 표현하고자 하는 주제가 정해지면 그 주제를 가장 효과적으로 표현할 수 있는 재료와 그에 따른 기법을 찾는 일은 필수적이다. 재료가 가지는 각각의 특성을 잘 알기 위해서는 다양한 재료의 경험이 중요하며 이것은 학생들의 잠재력을 발휘시킬 수 있는 동기부여가 될 수 있다.

1) 융합적 콜라주의 재료

현대 미술에서의 콜라주의 발견은 재료의 표현기법의 무궁무진함을 일깨워주고 기존 회화의 고정관념을 일깨워주는 중요한 계기를 만들어 주었다. 따라서 콜라주의 다양한 재료와 표현기법의 체험은 학생들에게 호기심을 유발시키고 창조적인 표현을 만들어 낼 수 있는 원천이 된다.

융합적 콜라주에서 활용할 수 있는 재료들을 보면, 우리들의 일상생활에서 볼 수 있는 어떠한 대상이라도 소재가 될 수 있다. 매일 버리는 일회용품에서부터 정크아트의 재료가 되는 폐기 용품, 누군가와 주고받은 편지와 디지털 이미지까지 콜라주에 사용되는 재료의 제한점은 한계가 없다고 표현해도 무방하다. 이러한 재료 사용의 자유로움은 틀에 박힌 예술형태가 아니라 끊임없이 변화한다는 점에서 융합이라는 개념과 잘 어울린다.

콜라주의 재료는 탐색적인 특성들이 내포되어 있는데, 촉각적이고 탐색적인 메커니즘을 발동시켜 자발적인 재료선택을 통하여 학생들의 상상력을 자극시킬 수 있으며 오감을 사용한 감수성을 강화시킬 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(1) 평면표현의 재료와 특징

①한지

한지는 제지 원료가 질기고 순수하며 섬유 올이 길수록 양질의 종이가 된다. 한지는 아마나 마를 사용하여 만든 양지에 비하여 촉감이 좋고 그릴 때 질감이 우수하며 내구성과 강도가 높아 다양한 용도로 쓰인다. 또 먹색의 효과가 좋고 겹쳐 그리기가 편리하며 번지는 정도가 적당하다[44]고 밝히고 있다. 다양한 색의 한지는 색감이 자연스럽고 따뜻하여 미술 표현에 매력을 주는 재료다. 흡수력이 강해 물을 많이 흡수하였을 때 물감의 번지는 효과를 체험할 수 있고 손으로 한지를 찢어 올풀림 효과를 활용하면 멋스러운 느낌을 보여준다. 한지가 가지는 재료의 무한한 가능성을 지금까지 많은 연구가 이루어지고 있다. 줌치 기법[45]의 닥의 성질을 이용하여 현대 섬유 소재의 가치로서도 인정을 받고 있다.

②사포지

모래를 부착한 종이로 모래의 굵기에 따라 번호가 매겨지고 주로 철물점과 문구점에서 판매되고 있다. 종이 사포와 천 사포 두 종류가 있으며 숫자가 높을수록 입자가 고운 모래를 사용한 사포이다. 크레파스나 파스텔을 이용하여 사포의 거칠한 면에 나타내면 투박한 느낌의 색 표현을 얻을 수 있고 사포지 위에 그림을 크레파스로 그린 후 도화지 위에 덮고 다리미의 열을 가하면 사포의 그림이 도화지에 그대로 본떠지어 사포의 질감 표현이 가능하다.

③종이

보편적으로 미술수업에 많이 사용되는 재료로써 나무 펄프와 목면 섬유로 만들어져 자연과 부합되는 매체이다. 종이는 풍부한 외부의 힘에 의해 형태가 변한 물체가 외력이 없어진다 해도 다시 원래의 형태로 돌아오지 않는 가소성을 갖고 있고 경제적이며 재질이나 색채가 다양하여 작가의 의도에 따라 선택되고 활용된다. 종이의 입체 표현은 구멍내기, 입히기, 붙이기, 조각내기, 뜯기 등이 있고 종이에 의한 표현 기법을 보면 형뜨기, 굴리기, 찢기, 구기기 태우기 등 다양하다.

---

44) 심상철, 『미술 재료와 표현』, (미진사, 2000), p. 88.
45) 줌치 기법 : 주머니 만드는 기법이라는 뜻으로 한지를 손으로 주무르거나 쳐서 닥의 섬유질 엉키고 밀착되어 질겨지는 성질을 이용한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 입체표현의 재료와 특징

입체 표현활동을 위한 재료의 범위는 광범위하다. 즉 생활 주변에서 보이는 모든 것들이 입체 활동에 거의 사용될 수 있다. 이러한 특징을 살려 학습자에게 재료선택의 폭을 넓히기 위해서는 재료의 가능성을 이해시키고 골고루 체험할 수 있도록 지도해야 한다.

①곡물

여러 가지 곡물을 활용하여 그에 나타나는 재질감으로 독특한 화면효과를 나타낼 수 있다. 곡물 종류에 따라 크기와 색상이 다양해 색다른 효과를 느낄 수 있지만, 부착이 안 되었을 경우 쉽게 떨어지는 단점이 있다.

곡물과 식물 등을 그대로 화면에 붙여 콜라주를 하거나 모자이크를 할 수 있는 방법이 있고, 곡물과 식물에 물감을 묻혀 화면에 찍어내어 점으로 그린 효과도 느낄 수 있으며 식물의 잎에 프로타주로 문지르는 등 다양하게 표현될 수 있다.

②나무

나무의 종류에 따라 무늬가 다르고 외관적인 차이가 있어 바탕 재료로 활용할 때 그 위에 다양하게 꾸미기를 할 수 있고 나무 조각과 나뭇가지는 만들기 재료로 이용할 수 있다. 나무는 촉감이 느껴지고 어디서든 쉽게 구할 수 있으며 자연재료이기 때문에 거부감이 없고 자연 친화적이라는 장점이 있다.

③돌

돌은 단단하고 모양들이 모두 다르며 색과 특유의 재질감이 있다. 변색이 잘 되지 않고 재료 파손의 우려가 적기 때문에 돌을 이용한 작품은 보관 기간이 길다. 또한, 주변에서 구하기가 쉽지만 단단한 특성 때문에 가공이 어렵다. 크기가 작은 색돌을 이용하여 모자이크 기법에 활용할 수 있고, 돌의 다양한 모양에서 연상되는 것을 그리는 표현을 할 수 있다.

④지점토

지점토는 문방구에서 쉽게 구할 수 있는 재료로 주로 입체 조형 만들기에 많이 이용할 수 있는 재료이다. 건조하는 기간은 이틀 정도 걸리며 마르면 가벼워지고 단단해진다. 건조 후 그 위에 물감으로 그림을 그리거나 색을 채워 넣을 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

또한 플라스틱, 유리병, 철사 등에도 잘 붙는 성질 있어 이런 것들을 뼈대로 활용하여 그 위에 붙여가며 환조 형태의 만들기를 할 수 있고, 지점토를 밀대로 밀어 판을 만든 다음 그 위에 지점토를 붙여나가는 부조 표현을 할 수 있는 등 작품 폭을 넓힐 수 있다.

⑤찰흙

찰흙은 촉감이 부드럽고 유연하여 피부로 느껴지는 흙의 느낌이 정서적인 안정감을 주고 긴장을 풀어주어 편안함을 가져다준다. 또한, 어떤 모양으로든 잘 변형되며 점토끼리 서로 잘 붙기 때문에 다루기 쉽고 편리하며 찰흙을 건조 시켜서 가열하면 단단해지는 변질성도 있다. 이러한 특성 때문에 환조와 부조 표현이 자유로운 입체 표현 재료로써 적합하다고 할 수 있다.

⑥폐품

폐품의 활용 범위가 넓어 작가의 표현하고자 하는 아이디어에 따라 쓰임새가 다양하다. 흔히 주변에서 쉽게 구할 수 있고, 자원을 다시 활용한다는 점에서 환경을 배려한 친환경적이라는 장점이 있다. 이는 자원의 순환과 환경 보호에 대한 관심을 갖고 나아가 새로운 문화창조에 바탕이 될 수 있는 재료로써 앞으로 우리가 관심을 갖고 환경 의식을 고취시켜야 할 것이다.

⑦섬유

섬유는 어떤 재료보다 생활에 밀접하며 적극성을 가진 재료이다.[46] 섬유는 다른 입체 재료들에 비해 부드러운 물성으로 특별한 제약 없이 다양한 작업이 가능하다. 공예적인 측면뿐 아니라 하나의 표현 매체, 재료, 심미적인 요소로서 단순한 쓰임새 위주의 공예 개념에서 벗어나 작가의 주관이나 의지에 따라 새로운 조형 표현에 대한 연구가 계속 시도될 수 있는 특성을 가지고 있다.[47] 이러한 섬유의 특성을 이용한 섬유 공예는 우리의 생활과 밀접하여 우리의 삶 속에 예술을 이해하고 실현하는데 필요한 교육을 제공할 수 있는 효과적인 영역이며, 학생들이 주변에서 쉽게 접근할 수 있어 흥미를 이끌어 내기에 적절한 재료라고 볼 수 있다.

---

46) 장보영, “창의적 미술교육을 위한 섬유매체 및 기법에 관한 연구”, (조선대학교 디자인대학원, 2012). p.69.
47) 이수철 외, 『현대인의 교양을 위한 공예의 이해』, (도서출판 예경, 2002), pp.44-45.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이에 본 연구자는 주변에서 찾을 수 있는 모든 것들이 콜라주에 사용 가능한 표현 재료로 보고 이를 자연계와 인공계로 분류하고 이에 따른 용구를 아래의 <표 1>과 같이 작성하였다.

<표 1> 재료와 용구의 분류[48]

구분	품목		용구
	인공계	자연계	
소조적 재료	석고,시멘트,석회,고무찰흙, 유토	밀가루,찰흙	가위,자,칼,펜치,대패,송곳,텁,망치,드라이버,니퍼,함석가위,바이스,롱로우즈,귀얄붓,끌,조각도,주걱,헤라,찰흙판,드릴,납땜인두기,손물레,고무그릇,왁스,물감,풀,크레파스,색연필,붓,접착제,물통,테이프
조각적 재료	벽돌,스티로폼,비누,분필,고무판,발포석고,발포시멘트,스펀지	나무,돌,참숯	
선재적 재료	빨대,못,전선,성냥개비,고무줄,운동화끈,코일,철사,실,노끈,털실,낚시줄,종이노끈,이쑤시개,용수철,과일망,못,케이블코드	보릿대,새끼줄,짚,갈대,댓살,나뭇가지,솔잎,덩굴,깃털	
기타 재료	은박지,금박지,마대,면적물,동전,디스켓,장판지,신문지,골판지,일회용접시,헌달력,벽지,헝겊,비닐랩,호일랩,화장지,화선지,우드락,비닐,받침,아크릴판,부직포,헌스타킹,사포,나무판자,합판,가죽,스폰지,단추,너트,병마개,주사위,구슬,바둑알,압정,공,우유곽,헌시계,성냥갑,블록,실패,빈병,깡통,빈상자,전구,플라스틱병,종이컵,일회용그릇,비닐팩,계란판,각종장난감	나무껍질,나뭇잎,대패밥,식물의잎,털가죽,과일류,열매채소류,솜,조개껍질,옥수수자루,고구마,달걀껍질,털,솔방울,소라껍질	

48) <표-1> 백현주, 중학교 미술교육의 창의성증진 학습지도 방안 연구:꼴라주를 활용하여 (석사학위논문, 대구대학교 교육대학원, 2007), p.13

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 융합적 콜라주의 기법

학생의 잠재된 창의력과 개개인이 가지고 있는 개성을 끌어내기 위한 미술 활동에서 재료와 함께 기본적인 기법의 이해와 활용도 필수적이다. 다양한 표현기법에 대한 모색방법은 기본에 충실한 전통적인 표현기법의 바탕 위에 새로운 기법과 재료의 가능성을 발견하여 학습자가 표현하고자하는 바에 맞게 학생 스스로 선택하는 것이 가장 바람직한 방법이므로 교육자는 기본적인 정보를 제공할 의무가 있다.

본 연구에서는 학생들의 흥미 유발과 사고의 전환을 위해 기본적인 콜라주 기법을 소개하고 여러 가지 기법을 익히며, 이러한 이해를 바탕으로 학습자 스스로 새로운 기법을 융합하게 하여 융합적 콜라주를 제작하는 것이 목적이다. 이것은 자신을 개성있게 표현함으로써 사고의 폭을 넓히고 기존 방식의 한계를 극복할 수 있도록 돕는 것이 중요하다.

(1) 파피에 콜레 (papier colle)

브라크가 처음 시도했던 기법으로, 프랑스어인 파피에 콜레는 영어인 종이(paper)와 수집(correction)이 조합된 용어이다. 이미지를 물감으로 직접 그리는 대신 나뭇결무늬의 인쇄 벽지, 신문, 악보 등 화면에 종이를 붙여서 실체 물체의 효과를 나타내어 한층 현실감이 생기는데, 이것은 필연적으로 견고한 화면 구성이 필요하다. 파피에 콜레는 20세기 회화에 있어서 오브제 의식 형성에 중요한 역할을 하게 되로 오늘날 많은 작가들이 사용하는 기법이다.

(2) 포토몽타주 (photomontage)

포토몽타주는 2장 이상의 인쇄된 그림과 사진을 오려내어 붙이거나 작가의 의도에 맞게 재구성하여 새로운 의미를 갖는 표현양식으로 콜라주의 확대에 해당되며 사진을 이용한 합성 이미지 위에 그림을 덧그리거나 글씨와 색을 넣기도 하고 다른 물체를 덧붙이는 것도 포함된다. 이는 다다의 작가들이 작업을 지칭하기 위한 용어로서 무의식적 사진 조립과 우연의 효과에서 표출되어 만들어진 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한편, 포토 몽타주를 활용한 작가들[49]이 자주 사용한 포토그램(photogram)은 카메라 없이 감광지와 광원 사이에 직접 물체를 두고 빛을 쬐는 기술로 빛과 그림자만으로 영상구성하는 표현기법으로 톤의 변화가 있는 네거티브 이미지를 표현할 수 있다.

(3) 아상블라주 (assemblage)

아상블라주란 프랑스어로 집합을 의미하며, 넓은 의미로는 주변에서 흔히 볼 수 있는 여러 가지 물건이나 폐품 따위를 한데 모으고 조립하여 3차원성을 부여하는 기법을 말한다. 입체주의의 콜라주에서 비롯된 아상블라주는 콜라주가 평면적인 데 비하여 입체적인 성격을 띄며, 만들어진 형태가 소재와 내용을 포괄하기 때문에 양식이라기보다 기법이나 방법론의 명칭으로 볼 수 있다. 용어가 처음 사용된 작가는 뒤뷔페지만 이미 피카소, 브라크, 뒤샹 등에 의해 20세기 초부터 시도했던 기법이다.

(4) 데페이즈망 (depaysement)

초현실주의 작가 마그리트의 작품에 자주 등장하는 표현으로, 대립적이고 모순되는 물체를 전부 또는 일부를 한 화면에 결합시키거나 엉뚱한 환경에 놓음으로써 낯설고 기이한 느낌을 불러일으키는 방법이다. 초현실주의에 의하면 두 개의 차원이 하나의 화면에 있음으로 4차원의 깊이를 갖게 된다. 초현실주의의 선구자인 시인 로트레아몽(Lautréamont)의 유명한 시구절 '재봉틀과 박쥐우산이 해부대 위에서 뜻하지 않게 만나 이 아름다운'에서 잘 나타난다.[50] 즉 낯익은 물체라도 뜻밖의 장소에 놓이면 보는 사람에게 시각적 충격을 주게 된다는 뜻으로 데페이즈망에 대한 적절한 표현이라고 볼 수 있다. 이러한 원리로 초현실주의자들은 꿈속에서만 볼 수 있는 신비롭고 경이로운 화면 구성을 보는 사람의 무의식 세계를 해방시킬 수 있다고 믿었다.

---

49) 포토그램은 레이요 그래프에 의해 폭넓게 실험되었으며, 모호이-너지 역시 명암의 구성 효과를 살린 포토그램 기법을 자주 사용했다.
50) 월간미술 편집부, 세계미술용어사전, 중앙일보사, 1989, pp. 93-99.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(5) 오토마티즘 (automatism)

'자동 기술하기'라는 뜻으로 이성에 의한 통제 없이, 일체의 선입감과 습관 없이 무념무상의 상태에서 손이 움직이는 자동작용 또는 그러한 표현행위를 말한다. 그렇기 위해서는 깨어있는 것도 아니고 잠이 든 것도 아닌 중간 상태가 좋은데, 이러한 상태에서 자연히 드러나는 선이나 형태 또는 글은 잠재의식의 세계를 표현한다. 이러한 무의식의 표출행위는 우연의 효과의 따른 강한 아름다움이 나타나기도 한다. 미로, 에른스트, 아르프 같은 초현실주의 작가들이 자동기술법을 이용한 콜라주를 사용하였고 문학상에서 제임스 조이스의 '의식의 흐름'이라는 수법도 오토마티즘의 일종이라 할 수 있다.

(6) 컴바인 아트 (combine art)

컴바인 아트는 로버트 라우션버그(Robert Rauschenberg, 1025-2008)에 의해 창안된 기법으로, 화면에 추상적인 페인팅과 기존의 소재를 활용하여 조형 작업을 하는 것을 말하며 훗날 정크아트(junk art)[51]로 발전하게 된다. 전통적인 미술의 형태에서 벗어나 일상의 버려지거나 파기된 폐품을 소재로하여 만든 콜라주의 확대된 개념으로, 현대도시 문명에 대한 비판을 부각시켰다.

(7) 디지털 콜라주 (digital collage)

디지털 콜라주는 컴퓨터를 도구로써 사용하여 시각적인 요소들을 변화시켜 만든 디지털 아트에 속한다. 미국의 어도비 시스템즈사에서 개발한 그래픽 편집 소프트웨어인 포토샵으로 사진의 이미지 편집을 자유롭게 할 수 있게 되면서, 디지털 콜라주라는 새로운 개념이 생겼다. 주로 이미지의 수정과 편집을 주로 하는 포토샵의 레이어 기능을 이용하여 디지털 이미지를 통한 콜라주의 중첩의 효과를 실험할 수 있다. [52]

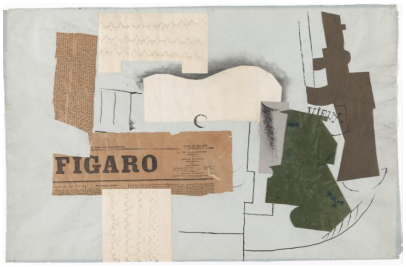
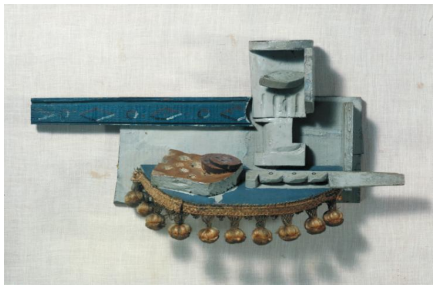
---

51) 'junk'는 폐품・쓰레기・잡동사니를 의미하는 것으로, 이를 활용한 미술 작품을 정크아트라고 한다.

52) 김이선,"콜라주를 응용한 시각 디자인 수업 연구:전문계 고등학교 교육과정을 중심으로",(석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 2009), p.8.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 2> 콜라주 기법의 특징과 대표작품

기법	특징	대표작품	표현 재료
파피에 꼴레	▪ 신문지, 벽지, 차표 등의 평면적인 종이 재질의 재료를 화면에 붙이는 콜라주의 표현양식 ▪ 브라크가 처음 시도했던 방법이다.	 Pablo Picasso, Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper	인쇄 종이, 블루페이퍼, 잉크
포토몽타주 포토콜라주	▪ 두 점 이상의 인쇄된 사진이나 그림을 조합하여 재구성하는 표현양식 ▪ 다다의 작가들이 자신의 작업을 지칭하는 용어 ▪ 모두 사진을 활용한 콜라주로 오늘날에는 구별 없이 사용됨	 Raoul Hausmann, Critic	신문, 잡지, 다양한 인쇄용지
아상블라주	▪ 프랑스어로 집합, 집적을 의미함. ▪ 폐품이나 일회용품 등 여러 물체를 모아 붙여 3차원의 입체작품을 제작하는 방법	 Pablo Picasso, Still life	나무위에 채색, 테이블보 장식 프린지 (fringe)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

데페이즈망	▪ 어떤 물체의 일부 또는 전부를 일상의 환경에서 엉뚱한 환경으로 옮겨 기이한 만남을 이뤄내는 방법	 Agnes Varda, Beau comme la rencontre fortuite	재봉틀, 우산, 해부대, 잔디, 덩쿨
오토마티즘	▪ 자동 기술하기 ▪ 서로 관련 없는 물체끼리 연결하여 새로운 관계를 만드는 것 ▪ 무의식과 잠재의식의 세계에서 이루어지는 표현행위	 Max Ernst, Forest and dove	오일물감, 캔버스
컴바인아트	▪ 컴바인 페인팅이라고도 불리며 라우션버그에 의해 고안한 기법 ▪ 추상적인 페인팅의 화면에 기성의 물체와 버려지거나 파기된 것들을 조합하여 만든 조형 작업을 말함	 Eva Hesse, Ennead	아크릴, 플라스틱, 합판, 끈, 파피에마세 (Papier-mâché)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

디지털 콜라주	▪ 미국의 어도비 시스템즈사에서 개발한 포토샵의 이미지 편집에 의해 생겨난 새로운 개념의 콜라주로 사진의 이미지 중첩 효과가 표현가능함	 Barbara Kruger, I shop therefore I am	디지털 이미지, 포토샵

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 미국 고등학교의 융합적 콜라주 미술 수업 사례 분석

본 연구는 문화 강대국인 미국의 두 학교를 선정하여 고등학교에서 진행되는 미술 교육프로그램을 알아보고 어떻게 융합적 콜라주가 활용되어 이루어지는지 분석해 보았다.

미국의 고등학교 선정에 따른 기준은 뉴욕에 위치한 예술고등학교인 라과디아예술학교와 피츠버그에 위치한 앨러게이니 공립고등학교를 선정하여 예술고등학교와 일반공립고등학교에 차이를 두어 실질적으로 적용되고 있는 선택중심 미술교육과정을 알아보고 융합적 콜라주의 활용을 학생들의 결과물을 통하여 분석하고자 한다. 본 연구를 위하여 먼저 인터넷을 통하여 선정된 두 학교의 웹사이트를 방문하고 미술교육과정편성표, 예술 프로그램, 학생 작업 결과물 등 연구에 필요한 자료들을 수집하였다.

1) 라과디아 예술고등학교

미국 뉴욕이 예술의 중심에 설 수 있는 근저에는 세계적인 예술고등학교인 라과디아 예술고등학교 (Fiorello H. LaGuardia HS of Music & Art and Performing Arts)가 있다고 볼 수 있다. 이 학교는 1984년 두 개의 공립 예술학교를 합쳐서 탄생한 학교로서 세계 최고의 예술교육전공을 목적으로 한다. 뉴욕시 특목고 가운데 유일한 예술학교이고 9학년부터 12학년까지 교육시키는 공립학교로 입학은 오디션과 포트폴리오 심사를 거친다.

미국의 고등학교에서는 과목 수강방법이 한국과 체계가 다르나, 한국의 대학교와 마찬가지로 선택과목과 필수과목으로 나뉘어져있고 학생의 편의에 따라 시간표를 짤 수 있다. 졸업하기 위해 필요한 학점은 각주마다 혹은 학교의 성격에 따라 차이가 있다.

라과디아 예술고등학교의 미술과 교육과정을 자세히 살펴보면, 9학년과 10학년 동안에는 기초적인 기술을 배우는 레벨의 코스가 요구된다. 이 모든 교육과정은 2

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1세기 아트분야에 종사하는 직업과 이에 관련 대학교를 들어가기 이전의 학생이 되기 위한 준비프로그램이다. 라과디아 예술고등학교의 미술 교육과정 편성은 아래 <표 3>와 같다.

<표 3> 라과디아 예술고등학교 미술 교육 과정[53]

9, 10학년	11, 12학년
▪ 기초 드로잉 (Basic Drawing) ▪ 기초 수채화 (Basic Painting in Water-Based Media) ▪ 기초 그래픽 디자인 (Basic Graphic Design) ▪ 기초 판화(Basic Printmaking) ▪ 기초 오일·아크릴 페인팅 (Basic Painting - Oils and Acrylic) ▪ 기초 도자수업(Basic Ceramics)	▪ 사진(Photography) ▪ 조각(Sculpture) ▪ 심화 페인팅(Advanced Painting) ▪ 건축(Architecture) ▪ 디지털 미디어(Digital Media) ▪ 사진(Photography) ▪ 조각(Sculpture) ▪ 심화 판화(Advanced Printmaking) ▪ 수채화(Watercolor) ▪ 인테리어 디자인(Interior Design

<표 3>에서 볼 수 있듯이 예술교육과정에서 다양한 과목이 학년별로 개설되어 있고 그 중에서 학생의 개성과 흥미에 따라 과목을 선택하여 제시된 이수학점을 취득하면 영예의 졸업을 하게 된다. 9학년과 10학년에서는 주로 기초드로잉, 기초수채와. 기초 그래픽 디자인, 기초판화, 기초 페인팅, 기초 도자 등의 선수학습을 목표로 수업이 개설되어 있었고 학년이 올라갈수록 점층적인 심화 수업을 선택할 수 있었다. 이렇게 미국의 선택 중심 교육과정으로 보아 우리나라는 교사중심의 수업이 진행되는 반면에, 미국의 교육과정은 학습자가 주체가 되어 능동적인 학습을 할 수 있도록 과목과 환경이 조성되어있음을 알 수 있었다.

미국의 고등학교 미술 교육과정에서 콜라주라고 표기된 수업은 없지만, 학년을 마무리하는 전시회에서 콜라주를 기법이 사용된 작품<표 4>에서 볼 수 있듯이, 콜라주 기법이 모든 수업에서 다양하게 적용 및 응용되고 있음을 알 수 있었다.

53) <표 3> https://laguardiahs.org/(2019년10월27일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 4> 2019학년도 시니어 쇼 #1: Reminisence

결과물 - 1	결과물 - 2	결과물 - 3
결과물 - 4	결과물 - 5	결과물 - 6

결과물 1을 보면, 화장실을 다운사이징으로 표현하였는데 석고, 비닐, 나무젓가락, 천, 실 등 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 이용하여 실제 화장실에 모습을 크기변화를 주어 재현하고 세밀한 부분까지 섬세하게 표현한 입체 공예작품이다. 결과물 2도 마트에서 물건을 담는 카트를 미니어쳐로 제작한 작품으로 철사와, 은박종이, 플라스틱 등의 이용하여 정교하게 만들었다. 철사의 강도가 약하여 구부러지는 성질을 이용한 작업이다. 결과물 3을 보면 추상적인 입체 표현으로 실제 의자에 파스텔 톤으로 페인팅을하고 지도를 찢어서 붙였으며 의자의 등받침대 가부분에 페트병 뚜껑을 두르고 실로 뒤엉키게 표현하였다. 이는 서로 전혀 다른 이질적인 재료의 혼합으로 인한 창의적이고 재미있는 효과를 나타낸 작업물이다. 결과물 4는 석고 붕대를 이용하여 자신의 손을 케스팅을 한 작업물 위에 페인팅을 하고 그 손

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

에 실을 이용하여 실 놀이를 하는 것처럼 표현하였다. 그 아래는 지점토의 유연성을 이용하여 다양한 캐릭터를 나타내었다. 결과물 5는 TV Shows라는 주제로 티브이 화면을 종이를 활용하여 2차원적으로 표현하였다. 티브이속의 캐릭터들은 종이 위에 색칠하고 오리고 붙이는 콜라주 기법이 보이며 티브이 앞에 놓인 캐릭터들은 마치 지금 막 티브이 속에서 튀어 나온 것 같은 감각적인 디스플레이가 눈에 띈다. 결과물 6은 그래픽적인 디자인 요소와 회화적인 요소가 결합된 콜라주 작품이다. 배경색과 사람 손의 색 대조로 명시성이 돋보여 형태는 간결하지만 주목성은 높다. 피부색이 다른 두 손이 중앙에 손을 모으는 모습을 표현한 걸로보아 인종의 화합에 대한 의미도 내포한다고 볼 수 있다.

결과물을 보면 예술고등학교답게 재료의 물성 탐구가 집중적이고 혼합재료를 이용한 표현의 기법이 매우 다양하여 작품 제작과정에서 재미있는 발상과 다양한 재료의 결합이 창의적인 작품을 제작 가능하게 한다. 또한, 학생들의 결과물을 보면 색의 사용이 제한적이지 않고 다채롭고 자유롭다. 이처럼 표현 가능한 재료의 다양한 활용이 쉬운 콜라주 기법을 통해 학생들은 재료의 다양화에 흥미를 느끼고 자연스럽게 접근할 수 있음을 결과물을 통하여 알 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 앨러게이니 공립학교 (North Allegheny School District)

미국 피츠버그 북쪽에 외곽에 위치한 앨러게이니 스쿨은 초등학교, 중학교, 고등학교까지 함께 운영되고 있는 공립학교이다, 학교의 인터넷 홈페이지에 기재된 고등학교 미술 커리큘럼을 살펴보면, 아래의 표와 같다.

<표 5> 앨러게이니 공립고등학교 미술 교육 과정[54]

9, 10학년	11, 12학년
▪ 드로잉과 페인팅 1 (Drawing and Painting 1) ▪ 드로잉과 페인팅 2 (Drawing and Painting 2) ▪ 드로잉과 페인팅 3 (Drawing and Painting 3) ▪ 아트와 공예(Arts and Crafts) ▪ 기초 도예와 조각 (Introduction to Pottery and Schulpture) ▪ 디지털 이미징과 미디어 아트 (Digital Imaging and Media Arts) ▪ 미술학(AP Art History)	▪ 고급 드로잉과 디자인 개념(Senior High Drawing and Design Concepts) ▪ 고급 페인팅과 색의 개념(Senior High Painting and Color Concepts) ▪ 도예 1(Pottery 1) ▪ 도예 2(Pottery 2) ▪ 조각(Sculpture) ▪ 사진 1(Photography 1) ▪ 사진 2(Photography 2) ▪ 쥬얼리와 금속세공 (Jewelry and Metalsmithing) ▪ 컴퓨터 멀티-미디어 아트 (Computer Multi-Media Arts) ▪ 심화 컴퓨터 멀티-미디어 아트 (Advanced Comuter Multi-Media Arta) ▪ (Honors Art) ▪ (AP Studio Art)

54) <표 5> https://www.northallegheny.org/(2019년10월27일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

엘레게이니 공립학교도 앞에서 살펴 본 라과디아 예술학교와 마찬가지로 학년별로 기초 미술수업에서 심화 미술수업의 다양한 교육과정이 편성되어 있고 학생의 흥미에 따라 선택하여 수업을 수강하는 방법이다. 콜라주라는 기재된 수업과정은 없지만 학생의 결과물을 보면 다양하게 콜라주 기법이 응용 및 발전 되었다는 것을 알 수 있다.

<표 6> 2019학년도 11-12학년 NASH 작품 전시회

결과물 - 1	결과물 - 2	결과물 - 3	결과물 - 4

결과물 1은 인물화를 아크릴물감으로 그린 후 배경에 골판지 상자를 붙여 재질감과 부피감을 살린 작품이다. 결과물 2, 3, 4은 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료인 영수증, 빨대, 풍선, 일회용 종이, 코르크 마개, 폐비닐 등을 재활용한 작품을 보여준다. 전반적으로 엘레게이드 공립고등학교의 작품 결과물을 보면 전반적으로 앞의 라과디아 예술학교에 비해 색의 표현이 제한적이고 2차원적이며 창의적이진 않지만 추상적인 회화적인 표현과 자신의 경험의 감정들을 표현한 작품이 많았다.

엘레게이드 공립고등학교는 정규 미술수업 이외에도 다양하고 흥미로운 예술 관련 프로젝트가 많다. 예를 들면. 공연예술과의 공동작업, 예술가의 레지던시 프로그램, 아트 갤러리와 뮤지엄 탐방 등 실제로 행해지는 예술 분야를 경험하게 할 수 있는 프로그램이다. 그 중에서도 다양한 매체를 활용한 융합적 콜라주가 활용된 프로젝트를 살펴보고자 한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(1) I AM Project (2012)

'I Am Project'는 앨러게이니 공립학교 컴퓨터 멀티미디어 클래스에서 진행된 프로젝트로, 11·12학년에 해당하는 학생들과 교사 로건(Logan)이 함께 만든 프로젝트이다. 이 프로젝트에 과정은 각각의 세 개의 멀티미디어 그룹수업의 브레인스토밍을 통해서 고안되어졌다. "우리가 모두 같다면 어떻게 될까"라는 질문을 해결하기 위해 50명의 학생들이 질문에 응답하며 인터뷰를 진행하였고 세 개의 그룹 중 최종 영화에 포함되는 그룹은 투표의 과정을 통하여 선정되었다. 인물의 피사체를 합성하기 위해 인터뷰의 장면을 블루스크린에서 촬영하였다. 프로젝트 결과물인 <표 7>을 보면 움직이는 동영상 작업을 캡쳐해 놓은것인데 영상의 처음 장면에서 등장한 블랙 수트를 입은 사람들이 움직이는데 이 장면은 같은 공간에서 한 사람이 여러 차례 촬영을 한 합성 장면이다. 이러한 모든 과정은 컴퓨터의 프로그램에 의한 디지털 콜라주의 기법이 효과적으로 활용되었다고 볼 수 있다.

<표 7> 'I AM'프로젝트 결과물[55]

55) <표 7> http://www.yosoyartista.net/na/academics/art/multimedia/iam/iam.html (2019년10월10일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 멀티 미디어 프로젝트

애니메이션, 디지털비디오, 사진, 그래픽, 사운드 등을 포함한 다양한 장르가 융합적인 멀티미디어 프로젝트로 이 과정을 통하여 학생들은 웹 컨텐츠를 만들고 녹음과 소리편집, 음악의 디자인과 작곡을 배운다. 각각의 학생들은 자신의 관심과 관점에 따라 독창적인 예술 분야를 더욱 심도있게 학문할 수 있도록 장려하는 프로젝트로, 디지털 아트, 음악 포트폴리오, 웹 사이트 개발, 온라인 전시회, 멀티미디어를 활용한 무대 공연 및 다양한 주제에 대한 대화식 프레젠테이션을 포함한다.

이 수업의 학습 목표는 다음과 같다.

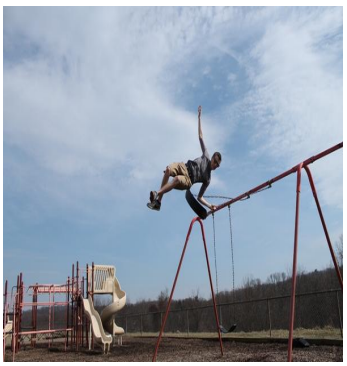
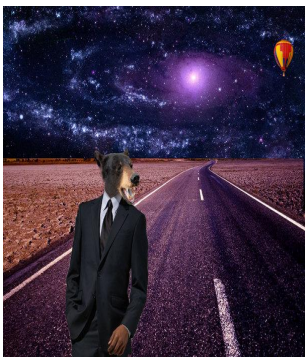
① 아이디어와 관점을 개별적으로 또는 팀으로 독창적인 멀티미디어 아트 작품을 계획 및 제작할 수 있다.

② 미디어의 경계를 탐구하여 전통적인 방법과 새로운 방법으로 미디어를 융합적으로 사용할 수 있다.

③ 시간, 공간, 색상, 빛과 질감, 음색, 소리를 통해 아이디어를 오감을 이용하여 표현할 수 있다.

④ 예술가, 작곡가, 영화 제작자 및 기타 미디어 아티스트의 작품을 이해하기 위해 분석할 수 있다.

<표 8> 멀티 미디어 프로젝트 결과물[56]

		
결과물 - 1	결과물 - 2	결과물 - 3

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

멀티미디어 프로젝트 결과물 1,2,3을 보면 컴퓨터 소프트웨어인 포토샵의 기능을 활용하여 사진의 중첩에 의한 디지털 콜라주의 작품으로 볼 수 있다. 다양한 이미지와 사물의 조합과 해체의 과정을 통한 결과물로써 학생 개개인의 개성과 스토리가 담겨있다. 결과물 1을 보면 음악에 대한 열정을 기타와 스피커의 이미지 레이어드를 통하여 표현한 작품으로 기타 이미지에 색상을 주고 배경색을 흑백처리함으로 이미지를 부각 시켰다. 결과물 2를 보면 그네의 기둥 끝에 자신의 이미지를 합성하여 새로운 공간을 창출하였다. 결과물 3은 우주의 배경, 원근감이 느껴지는 도로의 이미지, 정장을 입은 사람의 이미지에 강아지의 얼굴을 합성하여 디지털 배경 속의 3차원적인 공감각이 느껴지는 세계를 형성하였다.

멀티미디어 프로젝트의 학습 평가 중점은 다음과 같이 할 수 있다.

① 미디어 도구, 소프트웨어 등을 얼마나 효과적으로 사용하였는가

② 시각 및 음양 요소를 얼마나 효과적으로 배치하였는가

③ 주제를 얼마나 독창적으로 표현하고 발전시켰는가

멀티미디어 프로젝트 진행 후에 학습 평가는 위의 ①,②,③을 중점으로 하였다.

지금까지 미국 고등학교의 미술 수업의 과정을 알아보고 학생 결과물 분석에 대해 살펴보았다. 국내의 일반 고등학교의 미술 수업 과정과 비교했을 때 미국의 미술 교육은 학생들에게 있어서 과목 선택의 폭이 다양하고 기초 과정을 마친 후에 심화 과정이 진행되는 단계적인 수업이 진행됨을 볼 수 있었다. 이에 따른 결과물을 분석하였을 때 라과디아 예술고등학교 학생들의 결과물은 색상 표현이 다채롭고 이질적인 혼합재료를 활용한 입체표현이 창의적이었으며 디자인적인 요소가 많이 나타난 반면에, 엘레게이니 공립고등학교에서의 학생 결과물은 2차원적이고 회화적인 요소가 더 많이 보여졌으며 학교자체에서 다양한 프로젝트가 진행됨을 알 수 있었다. 공통적으로 재료의 물성에 대한 탐구와 다양한 재료를 활용한 입체적인 콜라주 작품을 볼 수 있었다. 이러한 미국 고등학교의 미술 수업 과정의 부분적인 요소들을 국내의 일반학교 미술 수업에 적용한다면 미술 교육의 발전에서 보다 긍정적인 효과가 있을 것이다.

---

56) <표 8> http://www.yosoyartista.net/na/Sound/ (2019년10월10일)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 융합적 콜라주 미술 수업지도안 연구

1. 지도방법의 유의점과 수업지도안 제안

1) 지도방법과 유의점

다양한 매체를 활용한 융합적 콜라주 기법의 미술수업에서 중점을 두어야 할 지도방법을 보면 자기표현 중심의 지도, 표현 재료 중심의 지도, 물성 탐구의 지도, 조형성 탐구의 지도를 들 수 있다.

도우(W. Dow)에 의한 진보적 순서에 따른 지도방법은 모든 학습자에게 민주 시민적 자질을 기르고, 전인적 발달을 도모할 수 있도록 지도하며, 전통적, 권위적으로 전개하는 교사 중심적인 수동적이고 도구적인 교육 방법에서 벗어나, 학습자의 흥미와 경험을 존중하여 지도하여야 한다고 주장하고 있다.[57] 시대가 변화함에 따라 교사의 생각과 학습지도 방법도 바뀌어야 한다. 그런 의미에서 미술 활동수업의 중심은 학습자이어야 하며 교사는 보조자로서의 역할로 충실하게 이행하여야 한다는 점에서 도우의 진보적인 방법에서 본받아야 하겠다.

이제부터 다양한 매체를 활용한 융합적 콜라주 미술수업에서 중점을 두어야 할 지도방법에 대해 살펴보도록 하겠다.

첫째, 자기표현 중심의 지도를 들 수 있다. 콜라주 수업에서는 지금까지의 일반적인 표현방법에 얽매이지 않는 만큼 개인의 창의성과 표현의 자유로움을 존중하여 최대한 발휘할 수 있는데에 목적이 있다.

둘째, 표현재료 중심의 지도가 있다. 학습자가 주체가 되어 스스로 다양한 재료를 선택하고 경험하게 하여 자율적이고 탐구적으로 표현활동을 지도하는 방법이다. 이

57) 주혜진,“콜라주 기법을 통한 표현 지도 방법 연구:중학교 1학년을 중심으로”(석사학위논문, 계명대학교 교육대학원, 2006), p.30.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

렇게 표현재료 중심의 방법에는 개인이나 집단이 브레인 스토밍(Brain Storming)[58]의 방법을 적극 활용하여 창의적인 아이디어를 얻을 수 있도록 한다. 교사는 학생들이 다양한 재료를 활용할 수 있도록 수업을 진행시켜 학습자가 학습활동에 흥미와 관심을 가질 수 있도록 한다.

다양한 재료를 경험하는 것 못지않게 중요한 것은 재료를 다루는 방법인데, 똑같은 재료의 사용에도 재료의 성격에 따라 표현 방법과 보는 관점에 따라 많은 차이가 있음을 인지할 수 있도록 한다. 재료 고유의 성질을 알고 그러한 재료를 두두리고 태우거나 찢고 뿌리면서 똑같은 재료지만 다양하게 표현할 수 있음을 지도하여 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

셋째, 콜라주 기법을 활용한 수업에 있어서 지도해야 할 점 중에 하나로 조형성 탐구의 지도를 들 수 있다. 틀에 박힌 생각에서 벗어나 사물을 새롭고 다양한 시각에서 볼 수 있도록 오브제의 크기나 형태, 또는 위치의 변화로 인해 오는 조형성을 학습자가 어떻게 느낄 수 있게 하느냐이다. 이러한 조형성이 작품에 나타날 수 있도록 지도하여야 한다.

이상과 같이 콜라주 수업의 지도상의 방법과 유의점을 알아보았다. 다양한 매체를 활용한 융합적 콜라주 수업의 궁긍적 목표는 이 시대를 살고있는 학생들이 보다 정서적이고 풍요롭게 살아갈 수 있도록 함에 있다.

58) 브레인스토밍: 일정한 테마에 대하여 개인 또는 구성원의 자유로운 발언을 통한 아이디어 제시를 요구하며, 그러한 아이디어가 겹치고 쌓여 새로운 발상을 찾는 방법

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 융합적 콜라주의 특성을 통한 수업지도안 제안

(1) 수업명 : 미술 창작 (크리에이티브적인 콜라주 창작하기)

(2) 학습목표

① 콜라주의 개념을 이해하고 자유로운 재료선택과 표현을 하도록 한다.
② 개인별 또는 조별 활동을 통해 표현의 경험과 공동체 의식을 갖게 한다.
③ 주변에서 얻을 수 있는 재료의 사용과 재활용함으로써 콜라주에 대한 새로운 인식과 환경보호에도 관심을 갖게 한다.

(3) 지도내용전개

<표 9> 다양한 매체를 활용한 융합적 콜라주 지도내용 전개

차시	매체와 기법	학습목표	학습자료	평가방법
1차시 ~ 2차시	디지털 콜라주	▪ 디지털 콜라주의 개념과 특징을 이해하고 설명할 수 있다. ▪ 디지털 콜라주의 특성을 활용하여 창의적인 작품을 만들 수 있다.	PPT자료	관찰평가 실기평가
1차시 ~ 5차시	종이 콜라주	▪ 대상을 보는 시각과 다양한 표현 방법을 이해할 수 있다. ▪ 작품에 나타난 다양한 표현주제를 이해하고 콜라주 기법으로 작품 제작에 적용할 수 있다.	PPT자료 예시작품	관찰평가 실기평가
1차시 ~ 5차시	자연물 콜라주	▪ 자연의 소중함을 알 수 있다. ▪ 자연 재료의 특성을 살려 자유롭게 표현할 수 있다.	PPT자료 예시작품	관찰평가 실기평가
1차시 ~ 8차시	입체 콜라주	▪ 재료의 특징을 이해할 수 있다. ▪ 다양한 재료를 활용하여 입체적으로 표현할 수 있다.	PPT자료 예시작품	관찰평가 실기평가

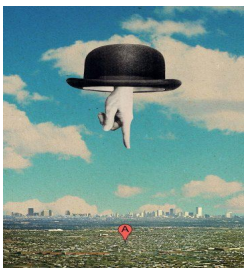
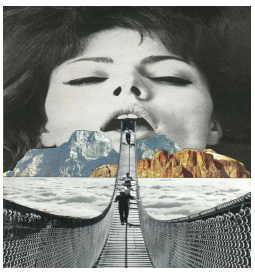
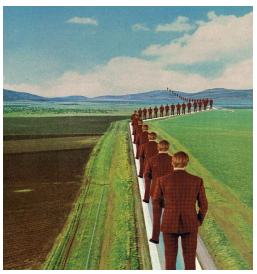
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 단계별 학습지도안 및 학생작품 분석

1) 디지털 콜라주

(1) 디지털 콜라주를 활용한 학습지도안

<표 10> 디지털 콜라주를 활용한 학습지도안

<table>
<tr><td colspan="2">단원(주제)</td><td colspan="5">표현-디지털 영상의 세계 (디지털 콜라주를 이용하여 표현하기)</td></tr>
<tr><td colspan="2">지도 대상</td><td>고등학교 2학년</td><td>차시</td><td>1~2차시</td><td>난이도</td><td>하</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습목표</td><td colspan="5">▪ 디지털 콜라주의 개념과 특징을 이해하고 설명할 수 있다.
▪ 디지털 콜라주의 특성을 활용하여 창의적인 작품을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">준비물</td><td>교사</td><td colspan="4">교과서, PPT자료, 참고 작품</td></tr>
<tr><td>학생</td><td colspan="4">교과서, 스마트폰</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동순서</td><td colspan="5">활 동 내 용</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동방법</td><td>도입</td><td colspan="5">▪ 디지털콜라주의 정의와 참고작품을 ppt로 제시하여 이해를 돕는다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="5">   
▪ 화면의 구도를 어떻게 할 것인지 조별로 상의한다.
▪ 표현의 부위, 방향, 자세에 따라 짜임새 있는 구도를 잡고 사진을 찍는다.
▪ 디지털의 매체의 특성을 강조하여 효과적으로 표현한다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="5">▪ 표현 매체에 따른 결과물에 대한 다양한 느낌을 이야기한다.
▪ 반 친구들에게 체험활동을 하면서 어떻게 표현하였지와 느낀점을 서로 이야기 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">유의점</td><td colspan="5">▪ 조별 작품으로 사진을 활용한 반복, 중첩, 왜곡, 분해, 재구성, 변형 등의 표현 방법의 다양화로 디지털 콜라주의 특징을 잘 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
</table>

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 학생작품 분석

<표 11> 학생작품 분석 – 디지털 매체를 활용한 콜라주

작품 결과물	작품 분석
	조별 활동으로 영화 '알라딘'에서 영감을 받아 요술 양탄자를 타고 밤 하늘을 날아다니는 주제로 표현한 작품이다. 배경은 밤하늘의 이미지와 양탄자의 이미지를 인터넷에서 찾고, 학생들의 사진들을 합성하여 표현하였다. 특별한 기술 없이 이미지의 중첩만으로도 초현실적인 느낌를 나타낸 디지털 콜라주 작품을 완성하였다.
밤하늘 요술 양탄자를 타고 – 스마트폰, 디지털 이미지	
	고구마의 이미지를 인터넷에서 찾아 잠을 자고 있는 모습의 친구의 사진을 서로 합성하여 나타낸 결과물이다. 쉽고 단순하게 디지털 콜라주의 특징을 잘 살린 개성 있는 작품을 완성하였다.
고구마가 되었어요 – 스마트폰, 디지털 이미지	
	입의 이미지를 확대하고 그 안에 사람의 신체를 축소한 작품으로 디지털콜라주의 확대·축소를 잘 활용하고 이미지끼리 합성하여 비현실적인 상황을 쉽고 재미있게 표현하였다. 평소 미술 활동에 소극적인 학생들이 매우 적극적으로 활동에 참여하는 모습을 보였다.
동굴탐험 – 스마트폰, 사진	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	스마트기기의 앱 프로그램을 활용하여 토끼 가면의 스티커를 합성한 1차 디지털 콜라주를하고, 콜라주 이미지를 A4용지에 흑백으로 출력하여 그 이미지 위에 또 다시 신문지를 이용한 아날로그적 콜라주를 더하여 종이의 재질감도 나타내었다.
이집트를 털러간 토끼3인방 – 스마트폰, 이미지, 신문, 가위, 풀 등	
	‘ICONIC’이라는 잡지 표지 안에 표현하고자 하는 사진 합성과 사진 크기의 확대·축소를 활용한 작품이다. 학생들은 능동적이고 즐겁게 활동을 하였고 결과물 또한 매우 만족스러워하고 이를 다른 친구들에게 스스로 발표를 하고 싶어하는 모습을 보였다.
이빨청소부 – 스마트폰, 디지털 이미지	
	다양한 상황을 상상할 수 있게 표현한 작품으로 사람의 크기를 축소하여 비현실적인 상황을 표현하였다. 각각 모둠원들의 봉에 매달리는 포즈를 다양하게 찍고 창문의 사진과 합성하였더니 비현실적이지만 자유로운 공간을 표현한 디지털 콜라주 작품을 완성하였다. 이 아이디어를 구현하기 위해 학생들은 뛰고 날아다니는 포즈를 취하며 활동 내내 역동적이고 즐거워했던 모습을 보였다.
체력검사 – 스마트폰, 디지털 이미지	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	체리 배경의 틀 안에 친구의 사진을 찍고 이를 A4용지의 흑백으로 출력하고 그 위에 색연필로 색칠하고 신문지를 이용하여 오려 붙이는 등 전통기법의 콜라주와 디지털 콜라주를 융합한 작품이다. 오려 붙이기의 이미지 형태가 추상적이고 색의 사용이 절제되었으나 감각적이다. 디지털 매체를 이용한 기법을 다양하게 활용하지는 않았지만 자신의 느낌대로 재구성하여 개성있게 표현하였다.
내 친구는 체리공주 - 스마트폰, 이미지, 색연필, 신문, 가위, 풀 등	
	자연과 우주를 향한 학생의 내적이고 주관적인 표현을 한 작품이다. 인터넷에서 바다와 우주의 이미지와 자신의 이미지를 서로 합성 및 재구성하여 지구 끝까지 훨훨 날아가고자 하는 자유의지가 담겨진 작품이다.
지구 끝까지 훨훨 - 스마트폰, 디지털 이미지	
	일상생활에서 항상 가지고 다니는 물통을 소재를 이용하여 학생들의 이미지를 축소 및 합성한 작품으로 다양한 자세를 취함으로 적극적인 콜라주 수업이 진행될 수 있었다.
물통 속으로 다이빙! - 스마트폰, 디지털 이미지	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 프로그램 적용을 통한 기대효과

수업의 활동 과정에서 일어난 학생과 교사, 학생들 간의 상호작용에 대해 정리해 보면 그림을 그리고 색칠하는 것에 다소 어려움을 보이는 학생들도 사진을 구도에 맞게 촬영하고 표현하는 활동에 몰입하는 모습을 보였다. 모둠끼리 하나의 자유주제를 정하여 어떻게 촬영하면 좋을지에 대한 고민이 이어졌고, 이것을 상의하고 몸으로 직접 표현하느라 다소 소란스러워지기는 했지만, 이것은 기존의 소극적인 수업에서 벗어나 활발한 의사소통이 이루어지는 능동적인 미술 표현활동 시간이었다. 별도의 사진을 스캔하는 번거로움 없이 스마트폰만으로도 손쉽게 촬영을 하고 촬영한 이미지를 스마트폰기기의 어플 편집프로그램을 통하여 가공, 합성하여 다양한 표현을 시도할 수 있다는 장점이 있었다. 이렇듯 디지털 매체가 주는 가장 큰 특징과 장점의 수정과 편집을 간편하게 할 수 있다는 것과 콜라주의 자유로운 표현 방식이 더하여져 위의 학생 결과물처럼 창의적인 작품을 기대할 수 있다.

우리의 미술교육 현장에서도 급변하는 시대 상황에 맞게 매체의 다양화를 시켜야 할 필요성이 있다. 새로운 표현 도구의 사용은 학생의 적극적인 참여를 도모할 수 있다.[59] 항상 손에 쥐고 있는 스마트기기가 수업에 매체로 사용됨으로써 학생들의 호기심을 높일 수 있었고 표현능력이 많이 필요하지 않은 콜라주 기법으로 인해 표현의 자신감을 높일 수 있다. 뿐만 아니라, 스마트기기를 활용한 미술수업을 통해 매 수업마다 필요한 실기 도구 준비에 대한 부담감과 번거로움을 덜어주었다.

반면에, 스마트기기를 활용한 디지털 콜라주의 단점으로는 스마트기기의 작은 화면으로 정밀한 표현의 한계가 있었으며, 디지털 매체의 시각적 재질감은 느낄 순 있어도 촉각을 통한 재료의 재질감을 체험할 수 없다는 점과 미술 수업과 관련 없는 인터넷을 접속하는 것에 통제가 어렵다는 점이다.

매체의 다양성을 학생들이 경험하는 것은 중요하다. 그러므로 아날로그적인 매체와 현대적인 매체를 미술교육현장에서 적절하게 활용한다면 효율적이고 효과적인 수업 진행을 기대할 수 있을 것이다.

---

59) 이제석, 스마트기기를 활용한 디지털꼴라주 수업지도방안 연구, (석사학위 논문, 부산대학교 교육대학원, 2017), p.9.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 종이 콜라주

(1)종이 콜라주를 활용한 학습지도안

<표 12> 종이 콜라주를 활용한 학습지도안

<table>
<tr><td colspan="2">단원(주제)</td><td colspan="5">주제와 표현 (종이 콜라주를 활용한 ‘자신의 꿈’ 표현하기)</td></tr>
<tr><td colspan="2">지도대상</td><td>고등학교 2학년</td><td>차시</td><td>1~5</td><td>난이도</td><td>중</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습목표</td><td colspan="5">▪ 대상을 보는 시각과 다양한 표현 방법을 이해할 수 있다.
▪ 작품에 나타난 다양한 표현주제를 이해하고 콜라주 기법으로 작품 제작에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">준비물</td><td>교사</td><td colspan="4">교과서, PPT자료, 참고 작품</td></tr>
<tr><td>학생</td><td colspan="4">교과서, 잡지, 신문, 다양한 인쇄물, 풀, 가위</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동순서</td><td colspan="5">활 동 내 용</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동방법</td><td>도입</td><td colspan="5">▪ 콜라주 기법을 활용한 참고 작품을 통해 현대 미술과 콜라주의 발전에 대해 이해시킨다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="5">▪ 재료와 용구를 나열하고 자신의 주제를 구체화한다.
- 화면의 구도를 어떻게 할 것인지 상의한다.
▪ 짜임새 있는 구도를 잡는다.
▪ 재료의 특성을 살려 효과적으로 표현한다.
▪ 인물의 특징을 알고 개성적인 부분을 찾아내어 특징을 강조하여 마무리한다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="5">▪ 표현 재료에 따라 달라지는 다양한 느낌을 이야기한다.
▪ 서로의 작품을 보면서 주제의 표현과 화면의 구도가 잘 표현이 되었는지 이야기한다.
▪ 반 친구들에게 창작활동을 하면서 느낀 점을 이야기한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">유의점</td><td colspan="5">▪ 짜임새 있는 구도로 주제를 효과적으로 표현하고 있는지를 주의 깊게 살펴보고 지도한다.</td></tr>
</table>

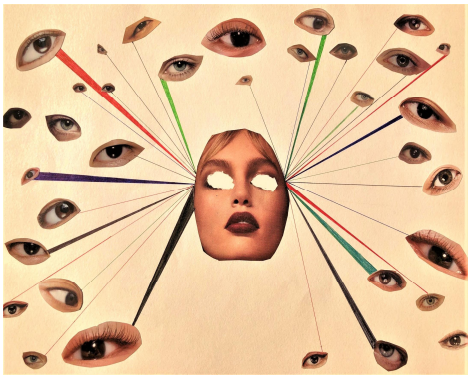
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 학생작품 분석

<표 13> 학생작품 분석 – 종이 매체를 활용한 콜라주

작품 결과물	작품 분석
	이미지의 아카이브를 통한 구상에 맞는 이미지 선정을 하고, 학생이 표현하고자 하는 바를 명확하게 이해하였다. 자기 자신에 대한 추상적인 생각을 콜라주를 통해 표현하였고 자신의 밝음과 어두움, 복잡함과 진로에 대한 여러 가지 미래에 관한 요소들을 구체화하여 화면에 구상한 작품이다.
나의 꿈 – 잡지, 다양한 인쇄물, 펜, 풀, 가위 등	
	화면의 구성을 중앙으로 배치하고 색 사용의 절제와 화면을 가득 채우지 않음으로 강한 주제의식이 돋보이는 작품이다. 자신의 머릿속을 신문지의 이미지와 활자, 잡지 등으로 표현하였으며 이미지 선택의 신중함이 엿보인다. 자아 성찰적이고 정체성을 찾기 위한 작품으로 보인다.
나의 머릿속에는 – 신문지, 잡지, 이쑤시개, 파스텔, 물감, 풀 등	
	주제표현에 따른 적절한 재료를 사용하는 작품으로 자신이 조정을 당하고 있다는 부분의 묘사가 보는 사람으로 하여금 강한 자극을 주지만 자신을 개방화하여 표현하는 과정에서 감정의 해소가 보여 콜라주기법의 미술 심리치료 효과를 알 수 있었다.
인형 – 마스킹테이프, 잡지, 색연필, 실, 꽃잎(조화), 풀 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	영국의 예술과 문학을 동경하는 학생의 작품으로 구도의 중앙에 사람의 이미지를 배치하여 영국의 한 가운데에 자신이 서 있는 듯한 느낌을 준다. 화면의 좌우로 영국의 음악가들의 이미지를 붙이고 '영국이 아름다운 건 음악이 있기 때문인가?'라는 문구와 글씨를 그려 넣어 작품의 주제와 이미지를 어우러지고 율동감 있게 표현하였다.
영국이 아름다운건 음악이 있기 때문인가? - 잡지, 네임펜, 풀, 가위 등	
	자신의 꿈이 만화가인 학생의 작품으로 작업실에서 만화를 그리고 있는 자신의 모습을 상상하며 색연필로 그림을 그리고 꿈과 관련된 이미지를 잡지에서 찾고, 오려 붙여 주제를 표현하였다. 모든 이미지들의 연관성이 적절하지 않아 이미지 선택에서 아쉬운 점이 있지만, 자신이 그린 그림과 이미지의 결합한 방법이 창의적이다.
학생작품, 내꿈은 만화가 - 잡지, 색연필, 풀, 가위 등	
	누군가 오려놓은 이미지로 아이디어가 떠올라 완성된 작품이다. 화면의 정중앙에 얼굴의 이미지를 배치하고 화면 외곽으로 다양한 크기의 눈을 오려 붙인 다음 색볼펜으로 눈과 중앙의 이미지를 연결하였다. 선의 두께와 색을 다양하게 하여 주목성을 주었다. 자신의 미래전망에 대하여 알고 싶어 'Vision'이라는 주제로 주제의식을 효과적으로 표현하였다.
다양한 Vision - 볼펜, 잡지, 자, 풀, 가위 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	요즘 사회 이슈인 악플을 주제로 한 작품이다. 악플 없는 세상을 만들고 싶은 학생이 콜라주 활동을 통해 시사한다. 화면의 왼쪽에는 부정적인 단어들을 배치하려 실상을 냉소적으로 비판하고 오른쪽화면에는 '가치, 생명' 등과 같은 긍정적인 표현 활자를 오려 붙여 대치시켰다.
내가 원하는 세상을 위해 – 신문, 잡지, 네임펜, 색연필, 풀, 가위 등	
	자신의 얼굴을 한쪽은 웃고 반대편은 슬픔을 그림으로 자신의 내면을 표현하였다. 잡지의 활자를 활용하여 드레스 형태로 오려 붙이기를 하여 표현하였다. 화면 오른쪽 윗편에 '잉태'의 문자를 넣어 페미니즘의 요소를 다룬 작품이다.
자화상 – 신문, 잡지, 색연필, 풀, 가위 등	
	자화상을 표현한 작품으로 학생의 심리상태가 아주 잘 드러난 콜라주 작품이다. 수많은 눈들과 웃고 있지만 창백한 색의 자신의 모습이 오른편 중앙에 그려져있는 것으로 보아 심리가 불안한 상태임을 보여준다. 왼편에는 자신의 꿈인 한복디자이너여서 한복의 표현을 조화꽃잎과 비즈 등을 이용하여 인공적 재료를 활용하였다.
자화상 – 색연필, 비즈, 네임펜, 꽃잎(조화), 풀, 가위 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	5.18관련 자료를 스크랩을 하고 인쇄하여 활자를 오려 붙였다. 중앙에 전두환 전대통령의 얼굴을 포토몽타주를 하고 모자이크를 통하여 총의 포탄이 터지는 형상을 감각적으로 표현하여 현장, 역사, 사람들에 대한 사회정치적을 일깨운다.
5월의 꿈 - 색종이, 신문, 잡지, 비즈, 풀, 가위 등	
	병원 실내의 인테리어를 생각하며 조명, 테이블, 쇼파 등의 이미지를 오려 붙여 패턴의 다양성을 보여준다. 화면의 오른편에는 치과의사가 된 자신의 모습을 상상하며 포토몽타쥬 기법으로 재미있게 표현하였다. 자신의 미래를 상상하며 시각화하는 과정으로 한걸음 꿈을 향해 다가가는 모습을 볼 수 있었다.
Dentist - 잡지, 풀, 가위 등	
	이 학생은 여행을 좋아하는 학생으로, 언젠가 파리의 한 카페에 앉아 여유롭게 차를 마시는 자신의 모습을 상상하며 이를 콜라주를 통해 시각화한 작품이다. 모자이크 기법을 적절한 곳에 효과적으로 표현하여 기법의 다양화를 주었다. 문자도 활용하여 텍스트 콜라주를 보여 준 작품이다.
아이 러브 PARIS - 잡지, 풀, 가위 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 프로그램 적용을 통한 기대효과

예술 표현 매체로서의 종이가 일상생활에서 차지하는 역할 및 가능성은 광범위하고 매우 지대하다. 또한, 미술 교육에서 적용할 수 있는 콜라주의 방법 중에서도 가장 많이 활용되는 재료가 종이이기도 하다. 흔하게 접할 수 있고 사용하기 용이한 장점으로 창의적인 표현활동에 많은 도움을 준다. 종이 콜라주를 이용한 '자신의 꿈' 표현하기에 사용되어진 주재료로는 광고지, 인쇄지, 잡지, 신문지, 포장지 등이고, 표현 방법으로는 오리기, 모자이크, 찢기, 접기, 구기기 겹쳐 붙이기 등이 있었다.

학생들의 작품에서 자신이 표현하려는 주제를 보고 그리는 행위를 하지 않고도 일상생활에서 구할 수 있는 사진이나 매체를 다양한 표현 방법을 통하여 붙여서 표현함으로써 미술 활동의 차시를 거듭할수록 자신감을 얻어 더욱 적극적이고 자발적인 참여를 볼 수 있었다. 또한, 이미지의 해체와 결합이라는 과정을 통하여 또 다른 공간 구성과 환상적이고 예상하지 못한 효과를 가져와 그림에 대한 상상력이 풍부해지고 독창적인 즐거움을 맛 볼 수 있음을 알 수 있었다. 더 나아가, 언어적으로 표현하기 어려운 불안한 감정을 콜라주 작품으로 쉽게 표현함으로써 학생 내면의 갈등을 통찰하고 자신의 심상을 개발시킬 수 있어 미술 심리치료 효과도 기대해 볼 수 있음을 알 수 있었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 자연물 콜라주

(1) 자연물 콜라주를 활용한 학습지도안

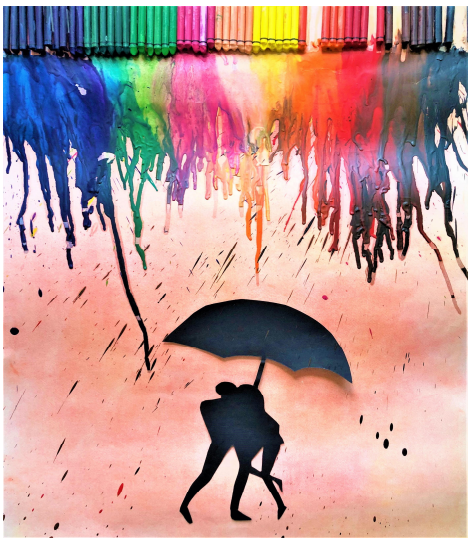
<표 14> 자연물 콜라주를 활용한 학습지도안

<table>
<tr><td colspan="2">단원(주제)</td><td colspan="5">(자연물을 이용하여 표현하기)</td></tr>
<tr><td colspan="2">지도 대상</td><td>고등학교 2학년</td><td>차시</td><td>1~5</td><td>난이도</td><td>중</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습목표</td><td colspan="5">▪ 자연의 소중함을 일깨워 줄 수 있다.
▪ 자연재료의 특성을 살려 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">준비물</td><td>교사</td><td colspan="4">교과서, PPT자료, 참고 작품</td></tr>
<tr><td>학생</td><td colspan="4">교과서, 낙엽, 목공풀, 스프레이, 물감, 파스텔, 가위 풀</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동순서</td><td colspan="5">활 동 내 용</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동방법</td><td>도입</td><td colspan="5">▪ 자연물 콜라주에 사용되어지는 재료와 용구, 특징들을 ppt로 제시하여 이해를 돕는다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="5">▪ 조별 활동
-표현주제, 재료와 기법을 선택하여 모둠별로 상의한다.
-전체적인 조화를 생각하며 아이디어를 구상하고 밑그림을 그린다.
▪ 다양한 재료의 특징을 잘 살릴 수 있는 표현기법으로 조화롭게 사용한다.
▪ 주제에 맞게 활용하여 창의적으로 표현한다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="5">▪ 수업 활동에 대한 반성 및 소감을 서로 이야기한다.
▪ 조별로 작품을 감상하며 주제 및 사용된 재료와 기법에 대하여 이야기한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">유의점</td><td colspan="5">▪ 자연물이라는 소재의 특성을 잘 이해하고 이에 따른 접착제의 선택을 신중히 하도록 지도한다.
▪ 회화적 기능보다 촉각적 조형활동을 즐기며 만족감을 가질 수 있도록 유도한다.</td></tr>
</table>

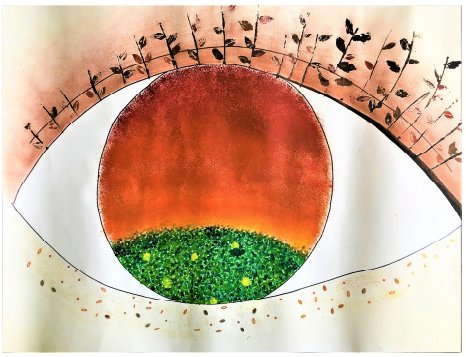
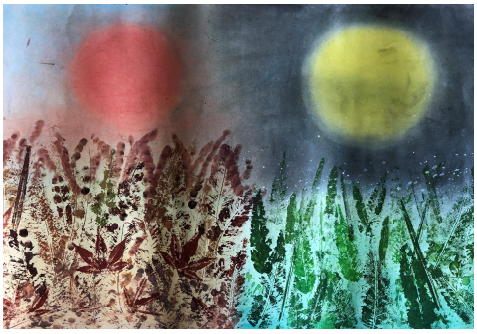
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 학생작품 분석

<표 15> 학생작품 분석 – 자연물 매체를 활용한 콜라주

작품 결과물	작품 분석
	나뭇잎에 직접 물감을 묻혀 튀기거나 찍는 기법을 사용하여 표현한 작품으로 자연물을 미술 도구로써 사용하여 표현하였다. 책 속에 이미지는 가을 들판을 여유롭게 자전거를 타고 가는 여성의 실루엣을 오리고 어두운 색의 색도화지 위에 붙여서 입체적으로 표현하였다.
자전거를 타고 달나라여행 – 켄트지(남색), 색종이, 파스텔, 칼, 가위, 낙엽, 물감	
	그림을 그리는 도구로써 주로 사용되는 오일 파스텔을 화면에 그대로 붙이고 하나의 오브제로 사용함으로써 새로운 효과를 주는 작품이다. 오일 파스텔을 열에 녹여 흐르는 무지개 빛의 빗물을 표현하고자 하였다. 우산을 쓰고 빗물을 즐기는 연인의 실루엣은 검은색 종이를 오려 붙이고 바탕색은 자연색소인 오미자색소를 화장지로 문질러 표현하여 재료의 다른 쓰임으로 강렬하고 효과적으로 나타낸 모둠으로 평가된다.
무지개 빛깔 빗속에서 – 크레용, 라이터, 오미자색소, 검은색종이, 가위, 풀 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	화면 가득하게 눈(eye)의 이미지를 그리고 눈동자 안에 노을이 지는 가을 들판을 담았다. 눈동자 안의 들판은 면봉에 물감을 묻혀 찍는 점묘법을 사용하였고 노을지는 풍경은 스펀지에 물감을 묻혀 색의 그라데이션을 고르게 찍어 표현하였다. 눈썹은 나뭇잎에 물감을 묻혀 나뭇잎의 결을 표현하기도 하고 나뭇잎과 비즈 등을 직접적으로 붙이기도 하여 콜라주 기법을 적극 활용한 작품이다.
눈 속의 비친 가을 – 파스텔, 낙엽, 비즈, 면봉, 풀, 이쑤시개 등	
	보름달이 뜬 한국의 기와집과 가을 나무를 표현한 작품이다. 특히, 구도가 아래에서 위를 올려다보는 구도로 표현함으로 긴장감을 준다. 나무의 나뭇잎은 물감을 묻혀 찍는 기법으로 나뭇잎의 무늬를 잘 살려 표현하고 나무의 기둥은 실제 나무껍질을 화면에 붙여 재질의 질감을 사실적이고 효과적으로 표현하였다.
한국의 보름달 – 파스텔, 낙엽, 나무껍질, 물감, 붓, 목공풀 등	
	여름에서 가을로 넘어가는 시점을 주제로 계절의 변화가 느껴지는 작품으로 나뭇잎의 색의 변화를 주어 작품을 표현하였다. 학생들이 다양한 모양과 크기의 나뭇잎을 자연에서 주워와 동심으로 돌아간 듯 즐겁게 미술 활동을 하는 모습이 인상적이었다.
여름에서 가을 사이 – 낙엽, 파스텔, 물감, 풀, 가위 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

가을 들판에 서 있는 허수아비를 상상하며 표현한 모둠작품이다. 다양한 기법과 재료를 활용하여 표현한 작품으로 나무 기둥은 한지를 손으로 찢어 붙여서 나무의 거친 재질감을 풍성하고 효과적으로 살렸다. 나뭇잎은 실제 나뭇잎에 물감을 묻혀 찍기를 하여 무늬 표현하였고 가을의 들판은 강아지풀의 형태의 특성을 이용하여 가을의 벼가 무르익는 느낌을 표현하였다. 화면의 중앙에 자리 잡은 허수아비의 옷은 종이접기로 붙이는 등 다양한 재료와 기법을 사용하여 자유롭고 독창적인 콜라주 작품으로 평가할 수 있다.

가을 들판, 4절지 – 스펀지, 낙엽, 한지, 이쑤시개, 물감, 파스텔, 풀 등

환상적이고 신비스러운 색상으로 밑바탕 전체를 수채화 물감으로 색칠한 후 나뭇잎으로 구도를 잡고 나뭇잎을 제외한 다른 부분을 스펀지에 물감을 묻히고 찍어서 주변을 어두운 밤하늘을 표현하였다. 색칠이 끝난 후 나뭇잎을 떼어내어 나뭇잎의 외형을 잘 살린 작품을 나타낼 수 있다. 화면 아래 중앙에는 흰 종이를 오려 붙이기를 하여 어두운 배경과 흑백의 대조를 활용하여 우주 속에 한 소녀가 서 있는 주제를 부각시킨 작품이다.

내 마음 속 우주의 가을 – 스펀지, 물감, 붓, 종이 등

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 프로그램 적용을 통한 기대효과

기존의 미술 활동 지도방법은 한가지 표현주제로 한정된 재료들에 의해 표현되어지는 획일적인 지도가 이루어졌다. 하지만 이러한 단편적이고 제한적인 미술 활동은 학습자의 창의적인 사고를 기르는데 효과적이지 않다. 그러므로 교사는 다양한 재료 탐색 활동과 표현기법을 경험할 수 있도록 자극하고 안내해야 한다.

이에 자연에서 얻을 수 있는 재료를 이용한 콜라주 미술 활동을 통해 자연물 탐색을 통해 자연과 가까워질 수 있고 나아가 환경보호의 소중함을 일깨워 줄 수 있었다. 또한, 자연 재료의 특성을 찾고 이를 활용할 수 있는 범위를 파악하여 구상에 맞는 적절한 표현을 유도할 수 있었다. 학생들이 주로 사용한 자연 재료는 나무껍질, 다양한 모양의 나뭇잎이었고 이러한 재료를 이용하여 물감 묻혀 찍기, 뿌리기, 튀기기 등으로 작품 표현의 도구로써 동시에 사용되기도 하였다.

이렇게 자연의 재료를 표현 의도에 따라 붙이거나 표현 도구로써 활용함으로 학생들은 재료 준비에 대한 부담감을 줄이고 재료를 발견하는 과정에서 즐거움을 느낄 수 있었으며 창의적인 아이디어의 개발과 나아가 창작의욕을 고취시킬 수 있는 계기가 되었다.

이 프로그램의 보완할 점은 자연물의 재료를 탐색할 수 있는 시간을 더 많이 갖게 하여 나뭇잎에 국한하지 않고 곡물, 밀가루, 달걀껍질, 깃털, 대패밥, 조개껍질 등의 자연에서 얻을 수 있는 다양한 재료를 경험할 수 있게 재료에 대한 설명과 이해가 우선시 되어야 할 것이다. 또한, 소재의 특성에 따라 회화적인 기능보다 조형 활동이 더 효과적인 표현이 될 수 있다.

본 프로그램의 작품 결과 및 분석은 학생들의 작품 결과만을 평가하기보다는 작품 제작의 과정에서 학생들의 태도나 반응에 중점을 두었다. 콜라주 기법을 이용하여 재료와 매체를 어떻게 사용했고 그 재료와 매체로 인해 사고의 확장이 어떻게 이루어졌는가와 학생들의 아이디어를 어떻게 창의적으로 시각화하였는가 등에 대한 과정 중심의 질적 평가를 하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4) 입체조형 콜라주

(1) 혼합 재료를 활용한 입체조형 콜라주 학습지도안

<표 16> 혼합 재료를 활용한 입체 조형 콜라주 학습지도안

<table>
<tr><td colspan="2">단원(주제)</td><td colspan="5">입체표현 (영화의 한 장면을 입체로 표현하기)</td></tr>
<tr><td colspan="2">지도 대상</td><td>고등학교 2학년</td><td>차시</td><td>1~8</td><td>난이도</td><td>상</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습목표</td><td colspan="5">▪ 혼합 재료 사용의 특징을 이해할 수 있다.
▪ 다양한 재료를 활용하여 입체적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">준비물</td><td>교사</td><td colspan="4">교과서, PPT자료, 참고 작품</td></tr>
<tr><td>학생</td><td colspan="4">교과서, 다양한 재료</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동순서</td><td colspan="5">활 동 내 용</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동방법</td><td>도입</td><td colspan="5">▪ 입체 콜라주의 참고 작품을 PPT로 제시하여 이해를 돕는다.
▪ 조별을 정하여 어떤 주제로 효율적인 재료와 기법에 대하여 구상한다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="5">▪ 입체표현활동 기법에 대하여 이해한다.
▪ 조별로 인상 깊은 영화를 상의한 후 한 장면을 골라 표현하고자 하는 이미지를 스케치한다.
▪ 매 시간마다 다양한 재료를 경험하고 표현해 본다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="5">▪ 조별로 결과물을 자유롭게 감상하며 피드백하고 감상평을 한다.
▪ 개별로 작품을 만드는 과정 중에 있었던 스토리와 느낀점을 공유한다.
▪ 정리 및 마무리</td></tr>
<tr><td colspan="2">유의점</td><td colspan="5">▪ 수업의 결과보다 조별끼리 협동하여 과정을 즐기는 수업이 될 수 있도록 유도한다.
▪ 재료에 따른 특성을 이해하고 효율적으로 사용할 수 있도록 한다.</td></tr>
</table>

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 학생작품 분석

<표> 학생작품 분석 – 혼합 재료 사용의 입체조형 콜라주

작품 결과물	작품 분석
	영화 '모아나'에서 어린 모아나가 바다를 보는 장면을 재연시킨 작품이다. 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료인 재활용 박스로 전체적인 구조물로써 활용하고 바다의 모래사장의 표현은 실제 흙을 구하여 목공풀과 혼합시켰더니 바닥에 밀착됨과 동시에 굳으면서 단단해졌다. 파도의 표현은 지점토의 사용을 최소화하기 위하여 신문지를 구겨서 부피감을 준 후에 지점토가 다른 물성에 잘 붙는 성질을 이용하여 종이 겉에 거친 파도 표현을 하였다. 숲속을 표현하기 위해 조화 풀을 재활용하여 나타내었다.
어린 모아나 – 지점토, 흙, 풀(조화), 재활용 박스, 목공풀, 글루건 등	
	영화 '찰리의 초콜릿 공장'에서 초콜릿 공장을 탐험하는 장면을 묘사하였다. 붉은색 용 모양의 배는 철사로 뼈대를 만들고 마스킹테이프로 형태를 단단하게 고정한 후 그 위에 지점토로 정밀한 표현을 하여 어렸을 때 가지고 놀던 점토의 질감을 성숙한 입체적 표현을 꾀하였다. 재료의 물성을 탐구하여 혼합 재료를 서로 유기적으로 연결시켜 재료와 표현기법을 효과적으로 활용한 결과물이다.
찰리의 초콜릿 공장 – 인조잔디, 지점토, 목공풀, 글루건, 재활용 박스, 철사, 가위, 마스킹 테이프, 물감, 붓 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	영화 '스파이더 맨'을 표현한 조별 결과물로서, 각각 재료가 가지는 특성을 잘 활용하여 나타내었다. 부드럽게 잘 구겨지는 한지의 물성을 이용하여 휘몰아치는 바다의 질감 표현을 하고 단단한 보드지로 배의 전체적인 형태를 만들었다. 스파이더맨은 철사로 구조물을 만들고 그 위에 점토를 붙여 2-3일 건조 시킨 후 물감으로 채색하여 사실적으로 표현하였다. 다양한 재료의 효과적인 활용으로 완성한 작품이다.
스파이더 맨 - 한지, 우드락, 지점토, 실, 색종이, 재활용 솜, 물감, 붓, 글루건, 목공풀, 가위 등	
	영화 '코코'의 포스터 장면과 영화 '미녀와 야수'를 결합하여 스토리를 전개한 작품이다. 캐릭터의 구현을 자유로운 변형이 가능한 지점토를 적극 활용하여 사실적이고 섬세하게 나타내었다. 또한, 캐릭터의 크기 변화를 주어 입체공간 안에서의 원근감과 공감감을 극대화하여 주제를 부각시켰음을 볼 수 있다. 부드럽게 흘러내리는 표현을 위해 천을 사용하고 폭죽이 터지는 배경의 묘사를 위해 실제 폭죽을 터뜨려 그 안의 내용물을 붙이는 등 표현하고자 하는 구상에 적합한 재료를 선택하여 효율적이고 효과적인 묘사가 이루어졌다.
코코와 미녀와 야수 – 지점토, 천, 솜, 폭죽, 색도화지, 가위 , 풀 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	영화 '인사이드 아웃'을 보고 재현한 작품으로 인공(人工)재료와 가공(加工)재료를 선택하여 재료 고유의 특성과 질감을 살려 직접 촉감을 체험하며 표현하였다. 전체적인 질감, 형태, 색채 등의 조화가 통일되게 이루어졌음을 알 수 있다. 미술 활동 과정에서 조의 공동체 의식을 갖고 작업 방법과 재료 선택을 토론을 통해 조원 구성원들의 역할을 분담하였기에 완성도가 높고 제 시간에 끝낼 수 있었다.
인사이드 아웃 – 수수깡, 지점토, 비즈, 우드락, 방울 솜, 풀, 가위, 글루건, 털실, 철사 등	
	영화 '극한직업'의 한 장면을 표현한 작품으로 다른 조들은 애니메이션을 선택한 반면에 이 조는 실제 사람이 등장하는 영화를 선택하여 표현의 어려움이 있지 않을까 우려했지만 예상 밖으로 표현 방법이 재미있고 창의적이다. 특히 우리가 쉽게 주변에서 구할 수 있는 검정 비닐봉지와 알루미늄호일, 과자 박스 등을 이용하여 경제적이고 재료 사용으로 독창적으로 재연하였다.
극한 직업 – 비닐봉지, 재활용 과자박스, 알루미늄호일, 지점토, 물감, 붓, 글루건, 목공풀, 가위 등	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 프로그램 적용을 통한 기대효과

현대 미술에 있어서 재료와 매체에 대한 관심은 작품을 제작할 때 중요한 영향을 미치는 요인 중 하나이다. 1910년대 전후로 콜라주가 하나의 중요한 미술 양식으로 자리 잡으면서 새로운 기법과 재료, 조형 요소의 모색으로 영역을 확장시켜 나갔다. 이러한 현대 시대의 흐름에 맞게 혼합매체를 활용한 콜라주 수업을 진행하면서 학습자가 주체적으로 재료를 선택하는 자율성을 가지는데 흥미와 관심을 갖는 모습을 보였다. 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 재료들을 탐색하고 그 재료들을 직접 손으로 만져서 느껴보며 재질 고유의 형태, 질감 사이의 차이를 깨닫을 수 있는 기회가 되었고 금속이나 나무, 천과 돌 같은 이질적인 매체를 서로 융합했을 때 오는 재료에서 느껴지는 신선함과 발상의 전환을 기대할 수 있다.

본 활동의 주된 기대효과는 교과서의 한정된 재료에서 벗어나 학습자 스스로 재료를 선정하고 탐색하는 과정을 통해 재료의 무한한 가능성과 표현 가능성을 인식하고 확대해 나갈 수 있었다. 또한, 일상에서 쉽게 볼 수 있는 재료들을 변형, 해체, 왜곡과 결합 등을 통해 새로운 시각으로 재료를 바라볼 수 있었고 폐품을 재활용하여 사용하였을 때 자원이 될 수 있다는 인식을 갖게 하고 나아가 환경보호에 대한 보람을 느끼게 하여 인성교육까지 기대할 수 있었다.

이 프로그램에서 보완할 점은 영화의 한 장면을 구현하는데 그치지 않고 자유롭고 개성적인 표현이 가능한 아상블라주 기법을 이용한 추상적인 입체표현을 통하여 학습자들의 적극적인 태도를 유도하고 주제표현이 자유롭고 쉬운 입체 조형활동의 경험하게 해주어야 한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅴ. 결론

우리나라 고등학교 미술교육은 여전히 입시 위주의 교육적 분위기로 인해 전인 교육으로부터 학생들은 소외되었고, 수업 내용도 현실감이 없어 학습자의 흥미를 유발시키지 못하였으며, 교과서의 내용은 기능 중심의 소재와 기법 위주로 되어 있다. 하지만 시대의 흐름에 따라 미술교육도 전통과 형식에 얽매이지 않고 현대화되어 다양하고 재미있는 실험적 요소를 적극 반영한 교육으로 바뀌어야 할 것이다.

본 연구의 결과에 의하면, 다양한 매체를 활용한 융합적 콜라주기법을 미술 수업에 도입시킴으로써 얻을 수 있는 가장 큰 가시적 효과는 회화적, 조각적, 공예적인 요소들의 특성을 파악할 수 있고 여러 가지 매체에 대한 다양한 활용 능력을 증진시키며 이에 따른 주변 사물의 관찰력 증진을 들 수 있다. 무엇보다도, 학생들은 주변에서 쉽게 구할 수 있는 사진 이미지나 오브제 등의 재료들을 서로 유기적으로 연결하고 혼합하여 2차원에서부터 3차원적인 공간 구성을 자유롭게 할 수 있는 능력을 배양할 수 있다. 그리고 새로운 표현기법을 작품에 응용 및 융합에 의해 나타는 우연의 효과를 가져오기 때문에 그림에 대한 상상력이 풍부해지고 독창성 있는 표현이 가능 할 수 있게 된다. 이로써, 미술 활동 시간에는 앉아서 그림을 그리는 것이라는 고정관념에서 벗어나 미술 전공자가 아닌 학생들에게도 미술에 대한 새로운 시각과 흥미를 불러 일으키고 그림에 대한 자신감을 얻게 할 수 있었다.

이에 본 연구는 콜라주의 기법의 적극적인 활용 가능성을 모색하고 학습자에게 미치는 영향을 알아보고자 하는데 목적을 두었다. 그러한 목적을 위하여 먼저 콜라주의 발생과 정의를 알고 현대 미술에서의 콜라주 위치를 시대 흐름에 따라 살펴보면서, 콜라주가 지니는 특징과 교육적 효과를 고찰해 보았다. 이를 통하여 콜라주가 지닌 미술사적 의의를 다시 확인할 수 있었고, 해외 고등학교 미술 교육과정을 알아보고 콜라주 기법이 응용된 학생작품사례를 통해 고등학교 미술 교육에 있어 콜라주 활용의 무한한 가능성을 찾아볼 수 있었다. 마지막으로 다양한 매체를 활용한 단계별 콜라주 학습지도안을 미술 수업에 적용해 본 결과 그에 따른 도출

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

은 다음과 같다.

첫째, 고등학교 미술 창작 활동에서 콜라주를 활용한 학습지도를 통해 전통적인 회화가 가지고 있는 제한적인 재료와 도구의 사용과 수직적이고 고정적인 개념의 표현에서 벗어나 오리고, 붙이는 과정을 통해 수평적인 사고의 자유로운 표현력을 향상시키게 하며 융통적이고 개방적인 수업을 유도하고자 하였다. 또한, 물질의 다양한 질감의 경험하여 학습자의 호기심 유발이 충분히 이루어졌다는 것이다.

둘째, 고등학교 미술수업에서 흥미를 상실하기 쉬운 고등학생들에게 콜라주의 개념과 현대적 의의를 각종 문헌을 통해 고찰하고, 콜라주의 다양성과 재료에 대한 직접적인 체험을 위한 새로운 지도안을 제시하고 실제 수업에 적용함으로써 그림에 대한 자신감을 갖게하고 흥미와 관심을 유발하였다.

셋째, 개별 활동 또는 조별 활동을 각각 학습지도안의 특성에 맞게 구성하여 현장 수업에 적용하였다. 개별 활동에서 교사는 학습자의 활동의 과정을 관찰하고 이에 따른 평가가 이루어졌으며, 조별 활동은 상호간의 소통과 역할 분담으로 공동체 의식을 갖게 하여 작품 제작을 지도하였다. 그 결과 작품을 제작하는 과정에서 조 구성원들이 신중함이 보였고 협동심과 적극적인 활동을 하는 모습을 볼 수 있었다.

넷째, 콜라주의 다양한 재료로 결합과 분해하고 다시 구성하는 연속적인 실험을 통하여 학습자는 연상력과 상상력을 키우게 되었다. 이것은 다양한 재료로 인한 회화의 평면성을 극복하고 입체적인 조형성과 공간성을 확보하였으며 나아가 현대미술에 대한 이해와 시각을 넓혔다고 볼 수 있다.

이와 같이, 다양한 재료 탐색과 융합이 용이한 콜라주 활동수업을 통해 학생 개인과 집단의 특성을 파악하고 이에 적합한 수업 프로그램을 재구성하고 상황에 맞게 현장 수업에 적용시킨다면 학생들의 흥미를 유발하고 창의성 신장에 긍정적인 효과가 있을 것으로 본다.

이상의 내용과 함께 교사는 학생들에게 수업 개선과 새로운 현장 체험으로 수업의 질적 향상을 위해 노력해야할 의무가 있고 바람직한 수업이 이루어지기 위해서는 교사의 적합한 지도 내용과 방법에 대해서 끊임없는 연구를 할 때 비로소 이루어진다고 믿는다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

< 단행본 >

김수기, 『현대미술의 기초개념』, (도서출판 재원, 1995)
김춘일, 『팝아트의 현대인』, (열화당, 1979)
니코스 스탠고스, 『현대미술의 개념』, (문예출판사, 1994)
메리 앤 스타니스제프스키, 『이것은 미술이 아니다』, (현실 문화연구, 2011)
박숙영, 『전자시대의 예술』, (예경, 1999)
신재한, 『STEAM융합교육의 이론과 실제』, (교육과학사, 2013)
신현숙, 『초현실주의』, (동아출판사, 1992)
심상철, 『미술 재료와 표현』, (미진사, 2000)
월간미술사 편집부, 『세계미술용여사전』, (중앙일보사, 1992)
이병욱, 『미래 디지털 사회를 위한 융합의 이해』, (생능출판사, 2011)
이수철 외, 『현대인의 교양을 위한 공예의 이해』, (도서출판 예경, 2002)
조성환, 『융합시대 디자인 창의성개념에 대한 고찰』, (한국디자인지식학회, 2013)
카린 토마스, 『20세기의 미술』, (동경, 1979)
홍성욱, 『융합이란 무엇인가』, (사이언스북스, 2012)
Wolffolk, Anita E,.. 김아영 외 6인 공역, 『교육심리학』, 학문사, 2000

< 학위 논문 >

강말석, “Collage를 활용한 효과적인 미술 수업 연구”, (석사학위논문, 경상대학교 교육대학원, 2002)
구예나, “포스트-인터넷 시대의 예술 생산의 조건:히토 슈타이얼의 작업과 텍스트

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

를 중심으로", (석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2018)

김이선, "콜라주를 응용한 시각 디자인 수업 연구:전문계 고등학교 교육과정을 중심으로", (석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, 2009)

김지윤, "콜라주 기법을 활용한 청소년의 자기 표현 향상에 관한 연구", (석사학위논문, 경북대학교 교육대학원, 2017)

김현아, "파피에 콜레와 콜라쥬 표현기법을 활용한 미술지도 프로그램 연구", (석사학위논문, 부산대학교 교육대학원, 2017)

백금자, "미술교육에 있어서 꼴라주 기법의 활용 방안에 관한 연구", (경기대학교 석사학위논문, 2003)

백현주, "중학교 미술교육의 창의성증진 학습지도 방안 연구:꼴라주를 활용하여", (석사학위논문, 대구대학교 교육대학원, 2007)

이경윤, "오브제를 활용한 미술교육 프로그램 연구:중학생의 현대미술 이해를 중심으로", (석사학위 논문, 고려대학교 교육대학원, 2018)

이종화, "디지털 미디어 시대의 콜라주 프로그램 연구:중학교 미술교과 활용을 중심으로", (석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2009)

이제석, "스마트기기를 활용한 디지털꼴라주 수업지도방안 연구", (석사학위논문, 부산대학교 교육대학원, 2017)

장보영, "창의적 미술교육을 위한 섬유매체 및 기법에 관한 연구", (석사학위논문, 조선대학교 디자인대학원, 2012)

주혜진,"콜라주 기법을 통한 표현 지도 방법 연구:중학교 1학년을 중심으로", (석사학위논문, 계명대학교 교육대학원, 2006)

최예린, "콜라쥬기법의 특성으로 바라본 교육적 효과 연구", (석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 2016)

한정진, "아방가르드 관점에서 본 디지털 매체예술로서 웹아트", (석사학위논문, 홍익대학교 광고홍보대학원, 2006)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

< 사이트 >

네이버 국어사전 <www.kr.dict.naver.com>

뉴욕타임즈 <https://www.nytimes.com>

라과디아예술고등학교 <https://laguardiahs.org>

로버느라우센버그 <https://www.rauschenbergfoundation.org>

엘러게이니공립학교 <https://www.northallegheny.org>

위키피디아 아트 <https://www.wikiart.org>

테테미술관 <https://www.tate.org.uk>

파블로 피카소 <https://www.pablopicasso.org>