

Art Becomes the 4th R

Why art is a basic literacy and survival skill in the Information Economy.

By Dr. Jason Ohler | www.jasonohler.com

This article appeared in Education Leadership Magazine in 2000. It was translated into Korean by Seon Chun. As of May, 2006, it has been translated into 16 languages. Translations can be found at: www.jasonohler.com/fourthr.

네번째 R 로서의 미술
Art Becomes the Fourth R

Jason Ohler (철학박사, 알래스카 주립대학, 주노, 알래스카/ University of Alaska Southeast, Juneau, Alaska)

번역: 천선 (교육학 박사, 퍼시픽 오크 칼리지, 파사디나, 캘리포니아/ Pacific Oaks College, Pasadena, California)

미국에서는 3 R - 읽기, 쓰기, 계산하기 - 을 교육의 기초로 간주한다. 여기서 글자 R의 사용은 영어에서는 가능한 언어의 유희이지만 한국어에서는 불가능하다. 하지만 이 언어의 유희가 가능하든 하지 않든, 미술이 읽기, 쓰기, 그리고 계산과 더불어 교육의 기초가 되어야한다는 요지에는 변함이 없다.

“학생들이 프로젝트를 위해서 웹 사이트를 디자인하고 비디오, 그래픽, 그리고 애니메이션을 프로젝트 발표를 위해 사용하는 시대에서, 미술은 빠른 속도로 새로운 기본 교양 지식이 되고 있다.”

저자가 전례없이 변화 무쌍한 이 시대에서 교육자가 됨을 자랑스러워하는 많은 이유중 하나는 우리가 예상치 않던 일이 일어날 잠재력이 아주 크다는 점이다. 그 예상치 않은 일이 발생했을 때 그것을 포착하기위해서 저자는 최선을 다해 폭풍의 눈을 찾아 자리를 잡고 개방된 마음 자세로 주위를 둘러본다. 그렇게 할 때, 뜻밖의 일들이 빈번하게 찾아오기 때문이다.

몇년전에 인터넷 혁명에 기반을 둔 근본적인 변동 (shift)을 이해하는데 도움을 준 중요한 예상치 않던 일이 교육계에서 발생했다. 저자는 분배된 학습 공동체의 창조나, 연속적이라기 보다는 연합적으로 배우기위한 하이퍼미디어 사용이나, 유동적인 총노동 인구의 평생교육 요구를 충족시키기 위해 언제 어디서나 사용가능한 현장교육 지식의 창조나, 혹은 우리의 학습과 일하는

방식에 있어서의 변화를 논의하는 것이 아니다. 물론 이들이 십여년전부터 이루어진 중요한 변화들이지만 그것들은 단지 우리가 전적으로 간과하고 있는 우리의 경험에 아주 널리 주입된 보다 광범위한 변화의 증상들일 뿐이다.

저자는 우리가 컴퓨터를 통해 경험하는 것들과 더불어 학생들에게 디자이너나 예술가로서 사고하고 의사소통하는 것을 요구하는 웹의 멀티미디어 환경에 관한 사실에 대해 논의하고자 한다. 오랫동안 우리를 인도해 온 문자위주의 세계를 뒤로하고 미술의 시대가 도래했다. 미술의 언어가 네번째 ‘R’ 기초교양 지식이 되었다. 우리는 미술이 교육과정에 있어 영구적이고 중심적 지위를 차지해야 마느냐에 관한 논의를 더 이상 할 필요가 없다. 미술은 그러한 지위를 차지해야만하고, 따라서 우리는 학생들이 물려받고 있고 빠른 속도로 형성하고 있는 세계 속에서 학생들이 미술 지식을 획득할 수 있도록 신속하게 대처해야하기 때문이다. 디지털 시대에 있어 미술적 기술들은 단지 정신에만 중요한 것이 아니다. 엘리엇 이이즈너(1988)의 말을 빌리자면, (미술은) “문화자본으로의 출구”를 제공하고 궁극적으로는 “취업으로의 출구”를 제공한다.

저자는 몇년전 교육에 있어 미술의 중요성을 깨닫게 하는데 도움을 준 놀라운 경험을 하였다. 나는 한 10학년생 (역자주: 고등학교 1학년)이 언어-미술 과목을 위한 프로젝트를 위해서 멀티미디어를 사용한 프리젠테이션을 준비하기 위해 컴퓨터 앞에서 어려움을 겪고 있는 것을 목격했다. 그 학생은 정보시대에 살고 있는 다른 여느 학생들과 마찬가지로 기술적 측면에서 어려움을 겪는 것이 아니라 미술적인 면에서 심한 어려움을 겪고 있었다. 저자가 비디오 클립들, 그래픽, 사운드, 버튼, 그리고 몇 단어들을 훑어보고 있던 와중에 강하게 저자의 뇌리를 친 생각이 있었다 - 그 학생은 미술을 창조하려고 노력하고 있었으나 누구도 그 학생에게 어떻게 미술을 창조하는지 가르쳐 주지 않았던 것이다. 매체를 어설픈 조작하는 동안 그 학생은 처음에 전달하고자 했던 의도를 잃어 버렸다.

이러한 현상은 일회적이 아니었다. 저자는 이러한 일들이 어느 학년을 막론하고 과학과목에서부터 사회과목까지 웹페이지나 파워포인트 프리젠테이션을 해야하는 보고서나 기말 페이지를 내야하는 전체 교육과정에서 반복해서 일어나는 것을 목격했다. 저자의 학생시절때는, 1970년대, 우리는 산더미처럼 쌓인 문자 매체들을 가지고 기말페이지를 써야하는 “작가”가 되도록 훈련되었다. 사진이나 그림의 사용은 요구되지도 않았고 필요하지도 않았다. 저자가 처음으로 중요한 사회학보고서를 썼을 때는 언어 장인 (wordsmithing) 훈련을 여러해 받고 난 후였다. 그런데 이 10학년생은 그래픽, 사운드, 애니메이션, 그리고 음악을 어떻게 사용하는지 혼자 찾아야만 했던 것이다. 다시 말하면, 이 학생은 어떻게 하는지 배운 적 없이 혼자 미술적 요소를 찾아 창조해야만 했던 것이다. 한마디로, 미술의 언어는 우리 문화의 중심에 자리잡고 있지만 우리 사회는 어떻게 그에 대처해야하는지 아직 방법을 찾지 못하고 있다.

미술과 디지털 시대

최근에 일어난 두가지 발달이 멀티미디어 커뮤니케이션을 단기간에 언제 어디에서나 접할 수 있도록 가능하게 하였다. 그 첫째 발달은, 대체적으로 가격이 저렴하고 사용하기 쉬운 멀티미디어 기술의 발달이 미술적인 면에서 어려움을 겪는 사람들을 위해 보조적 기술로서 사용되는 것이다. 워드 프로세싱이 작가의 세상을 연 것처럼 멀티미디어 기술은 미술가의 세계를 연 것이다. 오늘 날, 마우스를 사용할 줄 아는 사람이면 누구든지 그 기술들을 이용할 수 있게 되었다.

두번째 발달은 인터넷을 통해 전파된 멀티미디어 언어로서 멀티미디어 프리젠테이션이 사용된 웹들이다. 뒤돌아 볼때, 세계적으로 연결된 세상에 사는 시민들이 문자중심의 의사소통에서 그림, 다이어그램, 소리, 움직임, 그리고 다른 형태의 범 세계적 의사소통 방법으로 이동하는 것은 피할 수 없는 것으로 사료된다.

이 두가지 발달이 모여져 미술을 우리 모두의 일상 생활 속에 영구적으로 자리를 잡게 하였다. 따라서, 우리는 단지 미술과 디자인을 전공하려는 학생들 뿐만아니라 모든 학생들이 학교에서 미술을 경험하도록 마련하여야한다. 미술을 직업으로 가지고 있지 않은 사람들조차 10년 전에는 존재하지도 않았던 방법으로 미술을 사용하고, 관리하고, 해석하고, 상호작용고 있기 때문이다.

길고 험난한 길

여러해 동안, 우리는 여러가지 정당한 이유들로 대중에게 미술 교육의 중요성을 알리려고 노력하였으나, 그 어떤 이유도 대중을 완전히 설득하지는 못했다. 그 이유는 세가지로 분류된다. 그 분류들의 간략한 개요는 다비 (1994), 아이즈너 (1998), 그리고 이간(1997) 같은 이 분야의 전문가들에 의해 행해진 연구들을 전하는데는 미약함을 밝힌다.

1. 발전된 표현. 누가 어린이의 표현하고자 하는 요구에 대해 반론을 제기할 수 있는가? 학생의 세계관이 어떠한지에 관한 가치있는 정보를 교사와 부모에게 제공한다는 사실과 더불어 미술이 학생의 다른 지능들을 발견, 향상하는데 도움이 된다고 하워드 가드너가 서술 바 있지만, 미술은 전통교육과정에서 간과되어지고 있는 것이 현실이다. 더우기, 미술은 학생이 학교 내외의 풍부한 자원들을 연결시키는데 도움을 주는 상징체계를 개발하는 학생의 능력을 발달하도록 돕는다. 우리가 학생들로 하여금 그들의 잠재력을 인식하고 그들이 다른 사람들과 원만하게 의사소통하는 것이라면, 미술은 그 목적을 달성하는데 도움을 주는 통로가 분명하다.
2. 인지 발달과 태도 발달. 미술활동을 하는 것과 인지 기능 향상에 상관관계 혹은 인과관계가 존재한다. 머피(1995)에 의하면 “뉴저지의 ‘미술 대체’ 프로그램에 참여한 초등학교 학생들에게서 언어와 읽기이해 능력에서

관목할만한 향상이 있었다.” (p. 5) 상식적으로 고려해 볼 때, 이 결과는 그리 놀라운 것이 아니다. 무엇보다도 미술은 blooms의 교육목표분류학의 최상단계인 종합과 평가에 있어 전문성을 요구한다. 한 영역에서 이러한 기술을 연마하면 다른 영역들의 학습을 받아들이는데 용이한 것이다. 인지 발달 외에도, 미술은 학생들을 학교에 다니도록 동기유발을 한다. 올바른 태도 발달이 중요하다면, 미술 만큼 효과적인 방법이 없다.

3. 다문화 인식과 개인적 성장. 다문화와 인류의 공통점을 이해하는데 있어서 미술보다 더 좋은 것은 없다. 미술의 공헌이 학생이 자기 자신, 시민관, 그리고 사회에 대한 태도를 향상시켰다. 미술은 다문화 인식뿐만 아니라 개인적 성장을 유도한 인류주의에 대한 우리의 이해를 폭넓고 깊게 증진시켰다. 이 성장은 대 근육 운동발달에서부터 팀웍 발달에 대한 자각에 이르기까지 여러가지 형태를 띤다.

이러한 이유들에도 불구하고, 종종 일반 대중은 미술을 직업교육과 시민교육 준비와 거의 관계가 없거나 전적으로 관련되지 않다고 인식한다. 이것이 교육재정이 충분하지 않을 때 제일먼저 상각되는 과목이 미술인 이유이다. 이를 방지하기 위해서는 미술이 읽기, 쓰기, 계산만큼 확고하게 4R로서 고려되어야만 한다. 학교 운영회가 이들 세 R 어떤 영역에서 예산을 삭감하자고 논한 적이 언제였나? 미술이 기초교양지식으로 고려되고 다른 세 R과 함께 교과과정과 우리의 문화에 자리잡을 때, 미술은 불가피하고, 불문적이 될 것이다. 다행히 대중매체와 인터넷이 이러한 기회와, 정당성과 그리고 폭넓은 지지 기반을 가질 수 있는 기회를 제공한다.

우리는 염려해야만 하는가?

교육을 추월하는 모든 개념적 혁명은 잘못 사용될 소지가 있는 것이라도 교육적 도구 상자에 어떤 것이든 첨가한다. 우리는 돈 쉘비 (2000)가 “하루의 인식관 *paradigm du jour*”이라고 일컫은 약점을 미리 찾는 능력을 발달시키지 않아 왔고, 그렇기 때문에 고통을 받고 있다.

좋은 생각이 잘못 사용될 확률은 테크놀로지와 관련되어졌을 때 더욱 커진다. 모든 다른 테크놀로지처럼, 다중 매체 도구들은 우리를 새로운 기회들에 연결시키고 그 이외의 다른 것들과는 단절시킨다. 우리는 현명하게 이러한 단절들이 어떤 것인지 돌아보아야하고, 그래서 우리가 그러한 단절이 일어나는 것을 피하고, 최소한 단절이 일어났을 때 알아차리고 이해할 수 있어야한다. 다음은 주의해야할 몇가지 단절들이다.

1. 디지털 분배. 네번째 R 에 기반을 둔 기술들이 직장과 개인적 성장의 통로가 되었을 때, 그러한 기술들에 대한 제한된 접근 기회는 특권층으로부터 비특권층을 더욱 분리시킬 것이다. 디지털 장치가 아무리 저렴하다 할지라도 특정 인구에게는 항상 너무 비쌀 수 있기 때문이다.
2. 미술의 진부화. 미술이 네번째 R이 되었을 때 멀티미디어가 평범하게 될지도 모른다. 결국, 워드 프로세서가 쓰기를 대신한 것과 같이 미술 테크놀로지가 미술을 대신할 것이다. 다시 말하면, 미술 테크놀로지는 누구에게나 미술에 참여할 기회를 준다. 이것은 워드 프로세서가 정보 채널을 단어들로 넘치게한 것과 같이 미술작품으로 우리의 정보 채널을 넘치게 할 것이다.

어떤 사람들은 저자가 논의하고 있는 것이 순수 미술에 관한 것인지 아닌지 의문을 가질 것이고, 어떤 사람은 대중 매체 도구들이 상업미술과 순수미술 사이를 불분명하게 한다고 염려할 것이다. 사실 어느 정도의 불분명함은

발생할 것이나 어떤 매체를 불문하고 표현의 폭넓은 범위는 항상 존재할 것이다. 시와 컴퓨터 사용서가 인쇄 세계에서 나란히 존재하듯 미술의 세계에서는 피카소와 파워포인트가 나란히 존재하는 장소가 공존할 것이다.

3. 광고로서의 미술. 미술을 기초로 한 커뮤니케이션으로의 전환에 있어 가장 큰 잠재적 문제점은 학생들이 특정한 관점을 단어로써 타인을 설득하도록 요구받았을 때, 학생들이 정규적으로 멀티미디어를 사용하여 표현했을 때, 자칫하면 광고로 보여질 우려가 있다. 우리는 멀티미디어의 능력이 우리의 감각들을 압도하고 우리를 감정적으로 조작할 수 있음을 염두에 두어야한다. 멀티미디어 사용의 촉진이 의사소통의 해결책보다는 문제의 일부로 우리에게 다가오는지 아닌지 의문을 가져야만한다. 이러한 결점을 고려했을 때, 우리는 두가지 중요한 면을 명심해야 한다.

첫째, 멀티미디어가 보조 테크놀로지로서의 역할을 할 수 있지만, 개발되었든 물려받았든지 시력, 재능, 그리고 기술들을 대신할 수는 없다. 우리는 항상 우리의 미술을 가지고 이야기해야 하고, 일시적이고, 단절된 사고 이상으로 생존하기 위한다면 정직하게, 깊이있게, 그리고 상세하게 미술을 이야기할 수 있어야한다. 이러한 이유로, 테크놀로지의 영향력이 증진되어감에 따라 교사들이 더욱 중요하게 여겨질 것이다. 학생들에게는 현란함과 혼란의 통로를 목표를 향해 지나가는데 도움이 될 교사의 지혜와 지식이 그 어느 때보다도 필요할 것이다.

둘째, 우리는 그림과 소리의 세계에서 단어의 운명에 관한 걱정을 하지말아야한다. 쿠텐베르크이후 우리의 문화를 지배해온 문자의 제 1위를 미술과 디자인이 도전할 때, 문자가 사라질 것을 두려워해서는 안된다. 그 대신, 다른 의사소통 방법들과 관련해 어떻게 그리고 언제 문자가 우리에게

최고의 의사소통 방법이 되었는지 이해함으로써 문자를 처음으로 명확하게 보게 될 것이다.

제안

어떻게 다가오는 미술의 시대를 학교에서 증진시킬 수 있는가?

1. 미술의 개명과 체제 전복. 첫째, 미술의 명칭이 바뀌어져야만 한다. 그 명칭은 너무나 많은 부정적인 사실들을 연상시킨다. 미술가가 된다는 것은 빈곤과 궁핍한 인생, 그리고 잠정적 고통이라는 대중적 오해를 내포한다. 우리는 미술의 본질을 해명하고, 우리 주위에 미술을 돌아보아야 할 필요가 있다. 우리 식탁과 자동차의 기초가 되는디자인에서부터 웹 사이트에 내재되어 있는 미(美)학, 건물이 조형물에서 공중 표현의 기념비로 변화한 공중 조각에서까지 우리 주위에 존재하는 미술을 보아야 한다.

저자는 교육자들은 네번째 R 프로그램을 위해 트로이 목마를 개발하기를 제안한다. 비즈니스 커뮤니케이션이라고 부르자. 학교의 문학교육과정의 일부로 시작하여 발전시키도록 하자. 어느 누구든 - 여러 매체를 사용한 의사소통의 중요성을 인식하기 시작하는 사업지도자로부터 사업지도자의 보조를 원하는 부모들이나 정책 계획자까지 - 결국에는 당신에게 몽상가 (visionary)가 됨을 고마워할 것이다. 앞서간다는 것은 인내와 전략을 필요로 한다는 것을 명심하자.

2. 더 많은 미술 교사를 채용하라. 둘째, 문자만의 환경에서 멀티미디어 환경으로의 전환은 단기적으로 우리 학교들에 흥분과 염려를 동시에 야기시킬 것이다. 교사들은 멀티미디어 프로젝트를 문자에 기초한 프로젝트만큼 효과적으로 평가하고 학생들을 지도할 수 없다는 것을 발견할 것이다. 따라서 우리는 타교과 영역 교사들과 함께일할 수 있는 더 많은 미술교사가 필요하다. 지금 당장 필요한 것은 디자인 기술, 그리고 그래픽 문자기술, 그리고 그림들과 글자들을 사용한

프르젠테이션으로 만드는 기술을 개발하는 것이다. 일단 비디오, 사운드, 음악, 그리고 애니메이션이 우리의 생각들과 정보와 어떻게 효과적으로 의사소통하는지 우리가 좀더 이해하고, 이러한 활동들을 지지하는 기술이 보다 저렴하고, 덜 전문가 지향적이 되면, 미술은 옛 매체와 새 매체에 대해 이해하는 근본적 지식이 될 것이다.

3. 교사교육에 있어 네번째 R 기초교양지식의 필수항목들을 증가시켜라.

궁극적으로 미술이 모든 학생의 네번째 R이 되는 것과 같이하여, 미술이 교사를 양성하는 모든 프로그램에서 논의되어야 한다.

4. “미술, 네번째 R” 기념일을 선포하라. 수학, 언어, 그리고 과학 교사들이 미술 교사들과 함께 작업하여 전 교육과정에 걸쳐 커뮤니케이션을 증진시키도록 미술이 다른 과목들에 통합되는 특정한 날을 지정할 수 있다. 대중에게 드러나지 않은 유명한 사람의 탄생일이나 역사적인 특정한 날을 지정할 수 있다. 가까운 미래에 읽기, 쓰기, 계산의 날이 우리에게 필요한 것 이상으로 “미술의 날”이 필요할 것이다.

미술 교육 지지

몇 해 전까지, 네번째 R에 대한 참고문헌을 찾는 것이 어려웠다. 하지만 지금은 웹 상에서 찾기를 하면 많은 교육자들과 교육상품 개발자들이 미술을 네번째가 아닌 첫번째 R로 간주함을 볼 수 있다. 미술을 네번째 R로 부르자는 나의 목적은 단순하다. 다른 세가지 R은 내용영역에서 학습과 표현을 증진하는 지식이다. 멀티미디어 세계에서 이 지식의 정의는 미술의 역할 또한 정확히 표현한다. 우리는 고용자들로부터 고용인들이 의사소통, 그룹팀 단결, 창의적 문제 해결의 기술과 평생 학습자가 되는데 도움이 되는 기술들이 필요하다고 반복해서 듣는다. 미술은 이제 그러한 기초교양지식 중의 하나인 것이다.

광범위한 영역에 걸친 활동들에 있어 학습과 의사소통을 돕는 지식이상으로, 미술 기술들은 현장지식으로 사용된다. 각각의 수천개의 비디오 채널과 수천개의 CD와 DVD, 수백만 개의 개발 초기 단계의 웹 사이트들 – 그리고 다른 아직은 상상의 수평선에 있는 새로운 매체들 – 이 음악가, 안무 연출가, 비디오 연출가, 그래픽 디자이너, 창작 상담가, 그리고 다른 “미술” 전문가들을 요구할 것이다. 미술가들의 날이 도래할 것이다.

교육에 일어난 다른 모든 변화들과 마찬가지로 인터넷은 도구나 방법들에서 일어난 혁명이 아니고 기초교양지식에 관한 혁명임이 드러났다. 데이비드 토론버그 (1991)가 한 말처럼, 우리는 어린이들을 과거가 아닌 미래를 위해 준비시켜야한다. 어린이들은 완전하게 기본 교양지식을 갖추어야하고, 그 기본교양지식에 미술을 네번째 R로서 포함시켜야만한다.