



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](#)

이화여자대학교 대학원
2018학년도
박사학위 청구논문

시각예술가들이 인식한
평생교육요구로서의 예술역량 분석

교 육 학 과
박 안 나
2019

시각예술가들이 인식한
평생교육요구로서의 예술역량 분석

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함

2019 년 6 월

이화여자대학교 대학원

교 육 학 과 박 안 나

박 안 나 의 박사학위 논문을 인준함

지도교수 곽 삼 근 _____

심사위원 황 규 호 _____

김 미 경 _____

송 진 휘 _____

이 병 준 _____

곽 삼 근 _____

이화여자대학교 대학원

목 차

| | |
|---------------------------|------|
| 논문개요 | viii |
| I. 서론 | 1 |
| A. 연구의 필요성 및 목적..... | 1 |
| B. 연구문제 | 5 |
| II. 이론적 배경 | 8 |
| A. 평생교육 영역에서의 예술교육..... | 8 |
| B. 역량 개념과 역량모델 | 12 |
| 1. 역량과 핵심역량의 개념 | 12 |
| 가. 역량과 핵심역량의 정의 | 12 |
| 나. 역량의 교육적 의미 | 18 |
| 2. 역량모델과 역량모델링 | 21 |
| C. 시각예술교육과 예술역량 | 28 |
| 1. 시각예술의 특징과 교육적 의미 | 28 |
| 2. 역량기반 시각예술교육..... | 33 |
| 3. 예술역량모델 | 36 |
| III. 연구방법 | 43 |
| A. 연구절차 및 방법 | 43 |
| B. 연구대상..... | 46 |
| IV. 연구결과 | 49 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| A. 예술역량목록..... | 49 |
| 1. 예술역량목록 선정과정 및 결과 | 49 |
| 가. 예술역량목록 결과: 예술역량목록 | 49 |
| 나. 예술역량목록 결과: 역량군 분류 및 역량 정의..... | 57 |
| 2. 역량군과 하위역량 | 59 |
| 가. 자기이해역량군 | 59 |
| 나. 구상 및 표현역량군 | 75 |
| 다. 전달역량군 | 88 |
| 라. 공통역량군 | 109 |
| B. 예술핵심역량 및 교육방안..... | 143 |
| 1. 예술핵심역량모델 | 143 |
| 2. 예술핵심역량별 교육방향 | 148 |
| 가. 연구참여자의 예술교육 개선방향인식 | 148 |
| 나. 핵심예술역량별 교육방안..... | 152 |
| V. 결론 및 제언..... | 159 |
| A. 요약 | 159 |
| B. 결론 및 제언 | 162 |
| 참고문헌 | 172 |
| 부록 | 182 |
| ABSTRACT | 189 |

표 목 차

| | |
|--|-----|
| 〈표 1〉 미국 뉴햄프셔 주의 예술역량 평가 항목(New Hampshire Arts Graduation Competencies for Performance Assessment) | 36 |
| 〈표 2〉 뉴질랜드의 예술적 맥락에서의 주요 역량 (Key Competencies within the Arts Context) | 38 |
| 〈표 3〉 네덜란드 헤이그 왕립예술학교 예술교육목표인 예술역량 | 39 |
| 〈표 4〉 예술 교과과정의 예술역량 관련 학습 목표..... | 40 |
| 〈표 5〉 예술과 디자인 연구 분야의 역량개발 지침..... | 41 |
| 〈표 6〉 면담 진행 차수 별 주제 및 내용 | 45 |
| 〈표 7〉 연구 대상자 선정 과정 | 47 |
| 〈표 8〉 연구참여자 정보..... | 47 |
| 〈표 9〉 예술가별 면담 참여 사항 | 48 |
| 〈표 10〉 예술역량목록 설정 과정 | 49 |
| 〈표 11〉 예술역량목록 설정 1 단계 결과 | 50 |
| 〈표 12〉 예술역량목록 설정 2 단계 결과 | 54 |
| 〈표 13〉 전문가그룹 델파이 결과 제외된 예술역량..... | 56 |
| 〈표 14〉 역량군 설정 및 분류 결과 | 58 |
| 〈표 15〉 연구참여자들의 핵심예술역량과 중요예술역량 선별내용 | 143 |
| 〈표 16〉 핵심예술역량과 중요예술역량 선별 델파이 결과 | 144 |
| 〈표 17〉 핵심예술역량별 행동수준 도출 결과..... | 147 |

그림 목 차

| | |
|-------------------------------------|-----|
| [그림 I-1] 연구문제에 따른 연구단계 및 내용요약 | 7 |
| [그림 II-1] 역량구조의 내면과 표면 | 15 |
| [그림 II-2] 역량의 인과관계 모델 | 16 |
| [그림 IV-1] 자기개발의 내용과 단계 | 69 |
| [그림 IV-2] 목표지향성의 세부 과정 및 내용 | 111 |
| [그림 IV-4] 직업의식 역량의 사회적·개인적 요소 | 136 |
| [그림 IV-5] 핵심예술역량의 중요도 순위 결과 | 146 |

논문개요

본 연구의 목적은 시각예술분야에서 핵심예술역량과 그 개발방안을 탐구하는데 있다. 최근 평생교육에서 개인의 행복한 삶을 다루는 교육의 기획 중 하나로 예술교육이 주목되고 있다. 그러나 기존 예술교육은 내용이나 방법 등 실천 과정에서 여러 가지 문제점을 내포하고 있어 심미감과 행복감 증진에 어느 정도 기여하는지는 회의적이다. 예술교육프로그램이 어떠한 교육목표와 내용으로 구성되어야 예술과 삶의 결합, 그리고 이를 통한 개인과 사회의 질적인 성장을 이루어낼 수 있을지에 대한 점검이 필요하다. 예술교육을 통해 미적인 경험을 해보고, 개인의 창조성을 발휘하여 자신을 표현하고 소통하는 것은 개인과 사회의 성숙을 가능하게 한다. 본 연구자는 이러한 심미적 자질 함양의 토대를 마련하기 위해 평생교육 범주 안에서 이루어지는 시각예술프로그램의 교육설계와 실천의 토대가 될 수 있는 예술역량을 시각예술가들에 의해 축적된 경험과 인식의 분석을 통해 규명하고자 한다. 교육현장에서 중요하게 다루어야 하는 예술역량은 무엇인가를 규명하는 본 연구의 결과는 예술교육 기획과 실천에 중요한 토대가 될 수 있다.

본 연구의 연구문제는 첫째, ‘시각예술가들이 실제 예술활동을 통해 발휘하고 있는 예술역량에는 어떤 것이 있는가?’ 둘째, ‘예술가들이 발휘한 예술역량 중에서 공통적으로 가장 중요하다고 인식하는 핵심예술역량과 개발방법은 무엇인가?’ 이다.

이러한 연구문제를 탐구하기 위하여 본 연구에서는 면담과 관찰을 통한 질적연구방법을 사용하였다. 현장에서 예술활동을 하는 시각예술가들을 대상으로

실제로 어떠한 예술역량을 필요로 하고 있는지 면담하였고, 그 결과를 분석하여 핵심적인 예술역량을 도출하였다. 또한 예술핵심역량을 어떻게 개발하는 것이 바람직할지에 대한 예술가들의 제안을 토대로 예술역량 개발방안을 탐구하였다. 연구절차는 다음과 같다. 첫째, 역량과 예술역량모델에 관련된 선행연구를 고찰하고 이를 바탕으로 연구참여자인 예술가들을 통해서 사전면담과 심층면담 직접 관찰 등을 진행하였다. 둘째, 수집한 자료를 집중 분석하고 범주화하여 예술역량 목록 초안을 구안하였다. 셋째, 전문가그룹을 선정하여 행동사건면담법(BEI)과 간편 델파이기법 등을 활용하여 예술역량목록을 확정하고 교육요구로서의 예술핵심역량을 선별하였다. 끝으로 표적집단면접법(FGI)과 개별면담을 통해 예술교육의 방향과 예술핵심역량의 개발방법에 대한 의견을 수집하였다. 연구의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째 연구문제와 관련하여 시각예술영역의 예술역량으로 크게 4개의 역량군(자기이해역량군, 구상/표현역량군, 전달역량군, 공통역량군)과 그 하위역량으로 17개의 예술역량이 도출되었다. 이를 살펴보면, 1)자기이해역량군에는 자아존중, 맥락파악, 자기개발로 3개의 역량이 있었고, 2)구상/표현역량군에는 개념구성, 표현기술, 창의적 표현으로 3개의 역량이 있었다. 3)전달역량군에는 관람객 이해, 프리젠테이션 및 큐레이션(presentation and curation), 소통, 예술환경 이해로 4개의 역량이 있었고, 4)공통역량군에는 목표지향, 문제해결, 비판적 사고, 전문지식, 직업의식, 안전지향, 호기심으로 7개의 역량이 있었다.

둘째 연구문제와 관련해서는 5개의 핵심예술역량과 3개의 중요예술역량이 도출되었다. 전문가그룹을 통해 도출한 시각예술영역의 핵심예술역량은 자기개발,

개념구성, 표현기술, 비판적 사고, 호기심이 도출되었고, 중요예술역량으로는 맥락파악, 창의적 표현, 전문지식이 도출되었다. 이에 대한 예술교육프로그램 개발에 필요한 교육요구와 교육내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 자기개발역량을 개발하기 위해 학습자의 주도성을 키울 수 있는 교육 방법과 환경을 강화해야 한다. 둘째, 개념구성역량을 개발하기 위해서는 예술 작품의 본질적 의미와 예술가의 의도를 맥락적으로 이해하고, 이해한 바를 자신의 언어로 재구성할 수 있도록 교육과정을 진행하는 것이 필요하다. 셋째, 표현기술 역량을 개발하기 위해서는 의도한 예술작품을 실제로 구현하는 데 필요한 재료나 도구, 기법 등의 습득과 시행착오를 통해 자신만의 독특한 표현기법을 완성하고 자신의 작품에 적용해 보도록 하는 것이 중요하다. 넷째, 비판적 사고역량을 개발하기 위해서는 학습자 스스로 자신의 선입견 혹은 습관의 함정에서 벗어나 자신의 의도를 합리적으로 평가하고 논리적으로 구성할 수 있도록 교육과정을 제시해야 한다. 다섯째, 호기심역량을 개발하기 위해서는 학습자 개인의 흥미와 관심사를 살피고 심리적 특성을 파악하여 이를 바탕으로 스스로 해결할 수 있는 학습환경을 조성하는 것이 중요하다.

본 연구는 시각예술영역의 소수의 예술가를 대상으로 질적접근을 하였기에 전체 시각예술영역 또는 일반 예술교육으로 확대하여 일반화하는 데 한계가 있다. 따라서 질적접근과 양적접근을 통한 후속연구를 진행하는 것이 필요하다.

제시어: 평생교육, 문화예술교육, 시각예술, 예술역량

I. 서론

A. 연구의 필요성 및 목적

현재 우리사회 교육에서의 주요 문제 중 하나는 교육이 실용적 성과에 주목하여 교육에 대한 근본적 성찰인 인간의 이해와 행복을 교육장면에서 배제시키고 있다는 것이다. 이는 교육을 기능적 혹은 경제적 효용을 높이는 수단으로 본다는 것이다. 그로 인해 평생교육 차원의 시민교육이나 문화예술교육은 중요 영역으로 인정받지 못하게 되었고, 그나마 운영되는 문화예술교육 프로그램은 양적확대에만 집중되어 예술교육의 본질적 의미와 가치가 상실되는 문제가 드러난다. 문화예술교육의 목적은 학습자들이 예술을 통해 일상을 새롭게 발견하고 그들의 삶을 성찰하도록 도와주는데 있다.

예술을 통한 교육은 창의력과 상상력, 비판적 사고와 자기표현과 같은 사회적 기술을 향상시키고(Smithrrim & Uptis, 2005), 이성과 감성을 동시에 자극하여 교육의 효과와 함께 실행력을 높인다(Melnick, 2011). 또한 우리는 예술을 통해 주변 환경을 인식하고 의미를 부여하는 과정을 통해 이성과 감성을 통합하고(Eisner, 1997), 예술을 통해 스스로를 돌아보고 극적인 미적 체험을 통해 스스로의 정체성을 창조하고 변화시킨다(Schechner, 1993). 이처럼 예술은 합리적 사고력과

상상력을 통해 세상을 이해하고 나아가 존재적 가치¹를 형성하는 데 긍정적인 역할을 한다. 그렇다면 일반적인 수준의 학습자에게 어떤 내용의 예술교육 프로그램으로 제공해야 하며, 예술교육에서 다루어야 할 학습목표는 무엇일까?

본 연구는 이러한 질문에 대한 답을 찾기 위해 평생교육 학습자들이 시각예술교육을 통해 주변과 소통하며 자기 정체성을 형성하는 데 도움이 되는 교육프로그램을 개발하기 위한 교육요구가 무엇인지 탐색하고자 했다. 특히 본 연구자는 일반적인 교육요구분석이 아닌 예술역량의 개념에 주목했다. 왜냐하면 역량은 지식과 기술 그 이상으로 특정 맥락에서 심리적 자원과 사회적 자원을 동원하여 과제를 해결할 수 있는 능력(OECD, 2005)을 포함하고 있기 때문이다.

역량과 관련한 중요한 연구의 하나인 OECD의 'DeSeCo'² 프로젝트는 역량을 인간 삶 전체와 관련 지어 논의함으로써 역량이 삶의 질과 관련하여 중요하다는 점을 인식시켜 주었다. 특히 DeSeCo 프로젝트는 역량에 대한 교육계의 관심을 촉구하는 계기가 되었다(소경희, 2007). OECD(2002)는 사회경제적 구조 변화로 생애 전반에 걸쳐 개인에게 기대하는 요구가 다양하게 변하고 있으며, 인간의 성장이 청소년기에 멈추는 것이 아니라 성년기까지 이어질 수 있다고 판단했다. 즉, 역량은 생애 전반에 걸쳐 발전하고 변화하며 획득 또는 상실될 수 있으므로 개인의 전 생애에 걸쳐 관심을 두어야 한다(OECD, 2002). 생애역량을 개발하는 중요한 방법 중 하나가 문화예술교육이다(곽삼근, 2016).

1 예술작품이 예술가의 정체성이나 생각의 단순한 표현(존재자의 산물)이 아니라 예술가의 정체성과 존재가치를 형성하는 근원이 된다는 하이데거의 존재론적 예술관에 주목하면 예술 활동은 미학 이상의 기능을 한다(박유정, 2015).

2 Definition and Selection of Key Competencies

예술가들은 주변환경과 상호작용을 하며 스스로의 예술적 정체성을 확립하고, 많은 문제들을 해결하면서 자신만의 작품세계를 열어가며, 작품을 통해 세상과 소통하며 성장하는 모습을 보인다. 이러한 예술가의 예술적 삶은 주체적 인간의 삶과 흡사하다. 결국 예술가들의 예술역량은 곧 생애역량과 그 맥을 같이한다고 볼 수 있다. 따라서 예술가들이 지닌 고유한 역량을 탐구하여 예술역량을 도출하는 것은 평생교육분야 예술교육을 설계하는 데 있어서 의미 있는 작업이라고 할 수 있다.

평생교육은 예술가 양성을 위한 전문교육이 아니라 시민들이 예술을 통해 생애역량을 개발할 수 있도록 보편교육 이어야 한다. 그러려면 삶과 예술이 일체화된 예술가를 대상으로 그들의 예술활동과 경험을 분석하여 이를 예술교육의 교육요구로 삼는 것이 필요하다. 왜냐하면 예술가들의 미적 경험³과 내적 변화는 일상의 삶 속에서 발생하므로 삶에 필요한 생애역량을 개발하려는 평생교육 학습자에게는 생생한 정보가 되기 때문이다. 또한 기존의 예술교육이 교육전문가, 예술교육자, 관련 예술기관 등에 의해 3인칭 시점에서 설계되고 개발되어 지식이나 표현 기술중심으로 프로그램이 구성되는 한계에서 벗어날 수 있기 때문이다. 특정한 예술가가 겪는 예술적 경험은 미적인 성질이 내재된 완성된 경험으로 일상생활 속에서 얼마든지 예술적 경험이 가능하다(오은혜, 2013). 이렇듯 일상 속에서 예술적 경험을 함으로서 삶 그 자체와 예술이 연속성을 지닐 수 있고, 이를 통해 예술교육이 예술가를 양성하기 위한 교육이 아니라 예술을 통한 인간교육이 될 수 있다.

3 삶의 본질을 표현하는 미적 성질을 지각하고, 그에 따른 반응을 통해 삶의 본질에 대한 통찰과 이러한 공유를 ‘심미적 경험’이라고 할 수 있다(Reimer, 1989).

예술이 일상적인 생활과 분리될 수 없다면, 삶과 예술이 분리되지 않는 예술 교육을 위해 평생교육이 역할해야 한다. 문화예술교육의 목적은 누구나 예술을 통해 일상을 새롭게 인식하고 삶을 성찰하도록 돕는 것이 목적이 되어야 한다. 그러려면 시각예술교육 프로그램을 통해 자신의 의도를 시각적으로 표현하고 이를 설명할 수 있어야 한다. 그러나 이와 관련한 연구와 자료가 부족하여 시각예술교육을 위한 고민과 연구가 필요하다.

따라서 본 연구는 평생교육 내 시각예술교육이 다루어야 하는 교육프로그램의 교육요구를 탐색하는데 목적을 두고자 한다. 특히 최근 OECD에 의해 교육계에 화두가 되고 있는 역량 개념을 사용하여 연구하고자 하며, 이를 위해 먼저 선행연구들을 조사하여 역량의 개념과 연구 동향들을 살펴보고자 한다. 다음으로 시각예술의 특징과 외국의 시각예술역량 사례를 조사하고 분석하고자 한다. 이를 바탕으로 국내 시각예술가를 통해 실제 예술활동과 삶의 과정에서 어떤 예술역량을 필요한지 개별면담, FGI, 델파이 등의 방법으로 조사하고자 한다. 마지막으로 도출된 예술역량 중 핵심이 되는 예술역량은 무엇이며, 이를 평생교육적으로 어떻게 개발할 수 있는지 탐구하고자 한다. 본 연구를 통해 시각예술분야 예술가들이 인식하는 예술의 의미와 가치를 평생교육에 구현할 수 있는 토대를 마련할 수 있을 것이다.

B. 연구문제

현대사회에서 시민들이 행복한 삶을 영위하기 위한 방법 중 하나로 삶 속에 예술을 의미 있게 받아들일 필요가 있다. 일상 속에서 시민들이 예술적 이해와 감상을 하고, 미적인 경험을 통해 개인의 창조성을 바탕으로 자신을 표현하는 행위, 이를 통해 소통과 조화를 이루게 되게 되는 것은 개인과 사회의 성숙에 필수요소이다. 이러한 심미의 자질을 함양하기 위해서는 기존의 예술교육에 대한 점검이 요구된다.

시민들이 예술을 실제 삶에서 경험으로 실천하려면 심미적 안목과 능력을 필요로 하는데, 이러한 안목과 능력은 예술가들의 예술행위에서 가장 잘 발휘되고 있다. 따라서 예술가들의 작품활동에서 그들이 발휘하는 예술역량을 탐구하는 것은 일반시민의 예술교육을 위한 토대로서 매우 중요한 과업이다. 그러나 이러한 연구는 매우 희소하고 특히 평생교육분야에서는 예술역량 도출이 극히 제한적이었다.

이에 본 연구에서는 예술과 삶의 결합을 실천하고 있는 예술가들을 연구참여자로 설정하고, 그들의 사고와 지식, 일상과 창작활동 등에 나타난 특성을 탐색하고자 한다. 또한 그들의 현장 예술활동에서 드러나는 역량을 도출하고, 교육적으로 의미 있는 예술활동을 탐구하고자 한다. 예술교육의 방향과 시각예술교육의 교육요구를 밝히기 위해 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 시각예술가들이 실제 예술활동을 통해 발휘하고 있는 예술역량은 무엇인가?

연구문제 2. 예술역량 중에서 예술가들이 가장 중요하다고 생각하는 핵심예술
역량은 무엇이며 그 교육방안은 무엇인가?

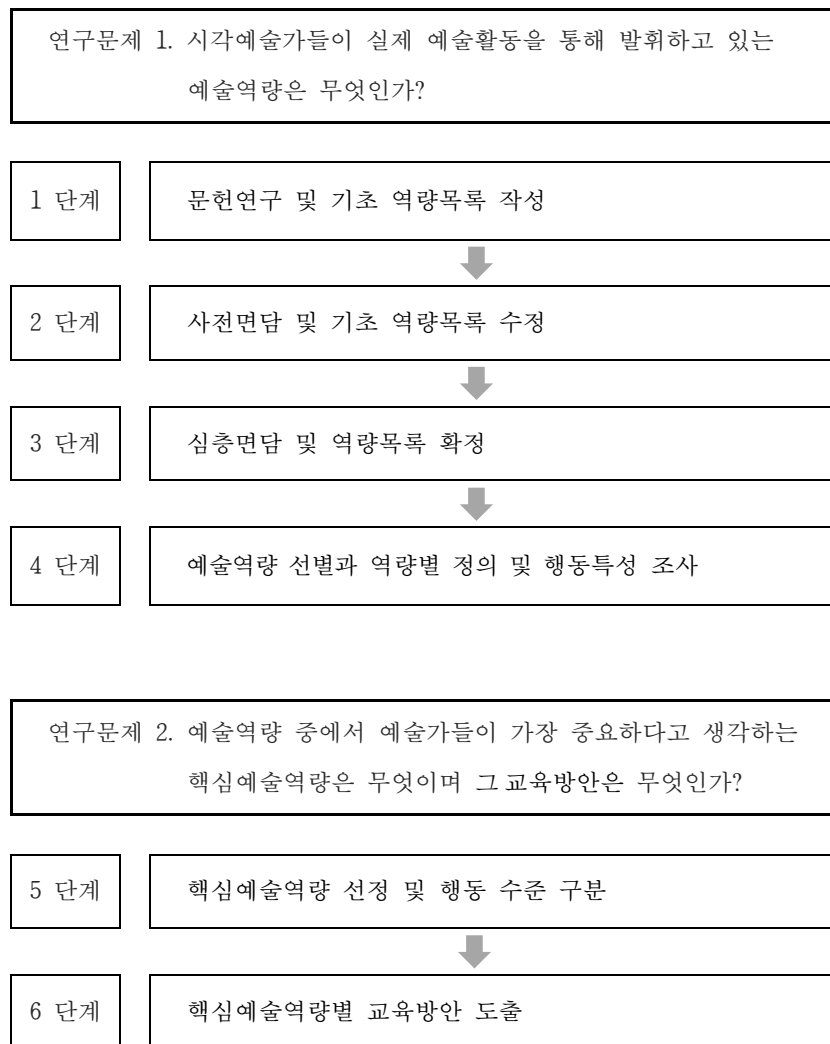
연구문제 1에 대해서는 시각예술영역의 예술가들을 관찰하여 실제 그들의 일상적 삶과 예술 행위의 과정 속에서 드러나는 특성을 탐색하고, 해외의 예술분야 역량개발 사례를 통해 문헌연구를 진행하고자 한다. 그 후 문헌조사와 사전면담, 간편 델파이, 직접관찰 등을 활용하여 시각예술분야의 예술역량목록을 구성하고자 한다.

연구문제 2에 대해서는 앞서 구성된 예술역량목록을 토대로 전문가그룹을 대상으로 개별 면담과 간편 델파이 등을 활용하여, 예술역량 중에서 예술적 삶과 행위에서 중요하다고 생각되는 핵심예술역량을 선별하고 그 교육방안을 도출하고자 한다.

위의 연구문제들을 탐구하기 위한 연구절차는 총 6단계로 다음과 같다. 연구문제 1에서는 4단계의 연구절차로, 첫번째 단계로 선행연구와 문헌조사를 통한 예술역량목록의 초안 작성, 두번째 단계로 연구참여자(예술가) 사전면담 및 예술역량목록 수정, 세번째 단계로 연구참여자 심층면담 및 기초 예술역량목록 작성, 네번째 단계로 기초 예술역량목록을 바탕으로 연구참여자들을 대상으로 2차 선별하여 예술역량목록을 확정하고, 역량별 정의 및 행동특성을 조사하고자 한다. 연구문제 2에서는 2단계의 연구절차로 연구참여자들을 대상으로 전문가그룹을 형성하여 면담과 델파이 등을 실시하여 첫번째 단계로 예술역량목록 중 핵심예술역량

선정하고, 두번째 단계로 핵심예술역량의 교육방향과 요구를 조사·분석하고자 한다.

각 연구 문제에 따른 연구 절차는 [그림 1-1]과 같다.



[그림 1-1] 연구문제에 따른 연구단계 및 내용요약

II. 이론적 배경

A. 평생교육 영역에서의 예술교육

현대인들의 삶은 더 이상 과거와 같이 단조롭지 않기에 시대적 요구에 부합하기 위해서는 평생동안 배움에 전념해야 한다(Aspin, 2001). 이러한 평생학습으로의 패러다임 전환은 다양한 삶의 맥락에서 학습이 이루어져야 한다는 것을 의미하며, 평생교육은 삶 전반에 걸쳐 지속적으로 일관성 있게 스스로에 대한 자긍심을 높이고 삶을 향상시키는 연습을 하도록 한다(Clayton, 2000).

특히 최근 들어 환경변화의 진폭이 커짐에 따라 교육계는 독창성, 상상력, 혁신, 주도성 등을 필수적인 능력으로 인식하고(태진미, 2011), 예술영재학교를 만드는 등 창의융합형 인재양성을 위해 예술에 주목하고 있다. 그 이유는 예술이 우리가 세상을 인식하고 이해하는 독특한 접근방식을 제공하기 때문이다(Mcdougall et al., 2011). 또한 예술적 표상은 기존 주지교과와는 다르게 자유로운 상상과 표현을 기반으로 세계를 이해하여 색다르고 인식을 불러일으키고(Bamford, 2006), 예술활동은 추상적인 것을 구체화하는 사고방식(곽삼근, 2016)과 삶을 만드는 법을 배우게 한다(Eisner, 1997). 이처럼 예술을 통한 교육은 삶을 풍부하게 하고, 지식을 확장하고, 감성과 감각을 탐구하고, 다양성을 보게 하고, 신체 및 지각 기술을 개발할 수 있도록 한다(Robinson, 1982).

평생교육의 범주에서 예술교육의 의미를 살펴보면, 먼저 예술교육은 개인이 삶을 총체적이고 성찰하도록 돕고 주체성을 지니도록 하여 삶을 풍요롭게 하기에

평생교육에서 중요한 위치를 차지하고 있다(김세훈, 1999). 왜냐하면 예술은 의미의 기반이 되므로, 인간은 예술적 체험을 통해 자신의 존재 근거와 의미를 형성하게 되기 때문이다(신승환, 2008). 따라서 현대인에게 예술은 자아의 표현이고, 예술작품은 사람과 시대의 반영이며, 예술적 방식은 사고의 확장이다(곽삼근, 2016).

다음으로, 평생교육과 예술은 끊임없이 변화하고 성장하도록 촉진하여 새로운 자신을 창조하도록 돕는다는 의미에서 상호의존적이다(신승환, 2008). 평생교육과 예술은 자신과 외부세계에 대한 깊은 이해와 성찰을 통해 관계의 의미를 찾고 그것을 현현(顯現)하도록 돕는다. 예술행위는 단순히 미적(美的) 형태를 만드는 단순한 활동이 아니다. 예술행위는 새로운 경험을 통해 사실을 해석하고, 지적 욕구를 추구하여 자기를 확충해가는 과정을 내포하고 있기 때문이다(김정숙 1981). 즉, 예술활동은 학습자가 주어진 지식의 습득에 머물지 않고 지식의 의미를 묻고 사유하면서 자기이해를 위한 깨달음을 이끈다(신승환, 2008). 하이데거(Heidegger)가 예술을 실존적 자아를 열어 드러내고 밝히는 장면으로 본 것처럼(박유정, 2017) 예술은 심미적 경험을 통해 자기 자신을 알아가고, 세계를 바라보는 인식의 틀을 확장하며, 지속적인 성장을 이끈다.

인간교육과 예술의 관계에 대해 한걸음 더 나아가 “예술 없이는 정서적 교육이나 지적 교육 모두 불가능하다”는 주장도 가능하다(김문환, 1999). 예술 자체가 인간의 이성적, 정서적 활동이 모두 가능하게 하는 주요 매체라는 의미이다. 평생교육에서 인문교양교육은 인간과 다른 인간, 그리고 이를 둘러싼 문화에 대한 탐구이다. 이와 마찬가지로 예술교육의 본질적 의미 역시 인간형성에 그 의의가 있다. 그 목적이 평생교육에서 인문교양교육의 이상과 뜻을 같이 한다. 예술과 교

육은 분명히 공통성을 지니는 지점이 있다. 우선 예술은 매우 중요한 소통의 기제로 각광받고 있다. 교육이란 결국 관계들, 자신, 타인, 자연, 생태계와의 관계를 잘 형성하도록 하는 것이다. 교육의 본질과 목적을 생각할 때 예술교육 실천에서 매우 부족한 시각은 바로 교육학적 시각이다. 인간에게 매우 중요한 궁극적인 물음은 자유를 향한 몸짓과 연결된다. 내면이 성숙하기 위한 몸짓, 자신을 잘 표현하기 위한 몸짓, 사회적 소통, 이 점에서 바로 예술에 교육적 개입이 요청되는 지점이다(곽삼근, 2016).

그런데 오늘날 현대인들은 예술을 자신의 삶과 분리된 이질적인 영역 또는 쉽게 접근할 수 없는 영역이라고 인식한다. 이러한 풍토 속에서 예술교육은 ‘어떻게 지식이 아닌 성찰하는 법을 가르칠 것인가, 삶의 경험 속에 의미 찾기가 가능한가, 개인의 예술적 심미안을 어떻게 끌어 올릴 것인가’ 등의 존재론적 의미는 고려되지 않고 단지 하나의 교과로 축소되었다. 그래서 예술교육은 단편적인 예술체험과 교육내용으로 채워지고 지식과 기술을 전달하는 교육이 되고 있다.

따라서 예술교육은 기존의 한계에서 벗어나 생애학습을 지향하는 평생교육의 맥락에서 고려되어야 한다. 왜냐하면 예술교육과 평생교육은 가치적인 측면에서 삶의 질 향상(A. L. Kim, 2013)을 가져오고, 삶 전체와 모든 상황에서 일어난다(Fisher, 2000)는 공통분모가 있다. 그러므로 예술교육도 한정된 공간과 대상 및 내용이 아니라 평생교육의 포괄적인 영역에서 이루어져야 한다. 그러나 평생교육의 관점에서 예술교육의 실천을 위한 철학적 논의와 연구는 시작단계에 있기에 지속적인 노력을 기울여야 한다. 과학기술의 발달과 인공지능의 등장으로 인간의 활동영역이 점차 축소되면서 인간 고유의 능력인 상상력과 창의성이

주목받고 있다. 현대인에게는 정형화되고 구조화된 지식보다는 다양한 지식의 융합, 창의와 혁신을 바탕으로 한 문제해결, 소통과 공감 등의 능력이 새롭게 요구되고 있다.

예술이 교육장면에 적용될 때, 창의력과 상상력, 자기표현, 높은 학업성취도와 사회적 기술을 향상시키며(Smithrrim & Upitis, 2005), 비판적 사고와 마음의 성장과 성숙을 가져온다(Eisner, 2002). 또한 예술교육은 마음과 두뇌를 자극하여 실천의지를 높일 수 있으며(Melnick, 2008), 주변 세계를 인식하고 새롭게 의미를 창조하며(Eisner, 1997), 사고의 합리성과 감성을 결합시킨다. 아울러 예술을 통한 극적인 미적 경험과 반성적 사유는 자신을 창조하고 변화시킬 수 있다(Schechner, 1993). 이를 정리하면, 예술은 생각을 체계화하는 독특한 과정을 제공하여 사고 능력을 개발하고, 새로운 아이디어와 감성을 다룰 수 있도록 돕고, 상상력을 발휘할 수 있도록 한다.

따라서 본 연구자는 실증적 연구를 통해 평생교육의 범주에서 시각예술 교육의 교육적 요구를 분석하고자 한다. 실제 시각 예술가를 대상으로 그들이 예술활동 과정 중에 인식하는 내적 변화를 탐구한 본 연구의 결과는 예술교육 프로그램을 개발하는 데 유용한 기초자료가 될 수 있을 것이다.

B. 역량 개념과 역량모델

1. 역량과 핵심역량의 개념

가. 역량과 핵심역량의 정의

역량이란 어떤 일을 해 낼 수 있는 힘(국립국어원, 2012)을 의미하며, 개인적인 능력을 나타내는 용어와 유사한 개념으로 사용된다(Dubois, 1993). 일반적으로 역량은 '핵심기술(core skills)', '핵심역량(core competence)', '기초역량(basic competence)', '일반기술(generic skill)', '생애역량(life competence)' 등으로 다양하게 사용된다(박민정, 2008; 이광우 외, 2008; 홍원표 외, 2010). 역량은 교육분야에서 시작된 개념이 아니라 정치·경제 분야에서 먼저 연구가 이루어졌고 점차 여러 분야로 확대되었다. 그럼에도 역량은 다양한 상황에서 비교적 장시간 지속되는 행동이나 사고방식으로(Guion, 1991), 특정 과업이나 역할을 수행함에 있어서 탁월한 성과자와 평균 성과자를 구별해 주는 지식, 기술, 태도 및 기타 특성(KSAOs)과 같은 개인의 내재적 특성(Athey & Orth, 1999)으로 정의할 수 있다.

역량과 관련한 대표적 연구로서 화이트(White)와 맥클리랜드(McClelland)의 연구가 있다(Rothwell & Lindholm, 1999). 역량을 인간의 특질(trait)로 규정한 심리학자 화이트(White, 1959)는 역량을 환경과 효과적으로 상호작용하는 유기체의 능력으로 보았다. 이는 역량을 본능이나 욕구에서 유도되는 유기체의 특성과는 대비되는 것으로, 선천적이기 보다는 환경과의 상호작용 속에서 길러지고 학습될 수 있는 후천적인 특성으로 본 것이다(윤정일 외, 2007).

화이트(White)의 연구에 기초하여 현대적인 역량의 개념을 정립한 학자는 성

취동기 이론으로 유명한 맥클리랜드(McClelland)였다. 맥클리랜드(McClelland)는 1973년 미국 외무성으로부터 업무수행의 결과를 예언할 수 있고 인종, 성별, 기타 사회 경제적 요인의 영향을 가능한 한 배제할 수 있는 선발도구를 개발해 달라는 요청을 받았다. 요청의 발단은 기존의 검사나 선발시험이 검사에 내재된 문화적 편향 때문에 소수 민족이나 사회경제적 수준이 낮은 계층이 배제될 수밖에 없고, 평가결과가 업무성과를 예측하지 못한다는 판단 때문이다. 맥클리랜드(McClelland)는 연구물 ‘지능에 대한 역량 검사의 우위성⁴’을 통해 과업분석과 논리적 추론에 근거한 기존 선발방식의 문제와 한계를 지적하고, 과업 성공에 직접적으로 영향을 주는 개인의 행동적 특성에 초점을 둔 역량중심의 선발방법을 제안하였다(김종인, 2005). 이처럼 맥클리랜드(McClelland)와 화이트(White)는 역량을 환경과 상호작용을 통해 형성된 능력으로 보고, 기존의 동기나 구인능력들과는 다른 것으로 규정하고자 하였다(윤정일 외, 2007).

그 이후에도 역량에 관한 연구와 정의가 다양하게 이루어졌다. 리첸(Rychen, 2003a)은 지식, 기술, 인지능력 뿐만 아니라 태도, 감정, 가치, 동기부여와 같은 행동적 요소를 통해 특정 맥락에서 복잡한 요구를 성공적으로 충족시키는 능력으로 역량을 정의했다. 보야티스(Boyatzis, 1982)는 특정 과업에서 탁월한 수행의 원인이 되는 개인의 내재적 특성을 역량으로 보았고, 플래처(Fletcher, 1991)는 규정에 따라 과업활동을 수행하는 능력을 역량으로 보았다. 스펜서와 스펜서(Spencer & Spencer, 1993)는 특정한 상황이나 준거에 따른 효과적이고 우수한 수행의 원인이 되는 개인의 내적인 특성을 역량이라 정의했다. 여기서 내적인 특성이란 다양한

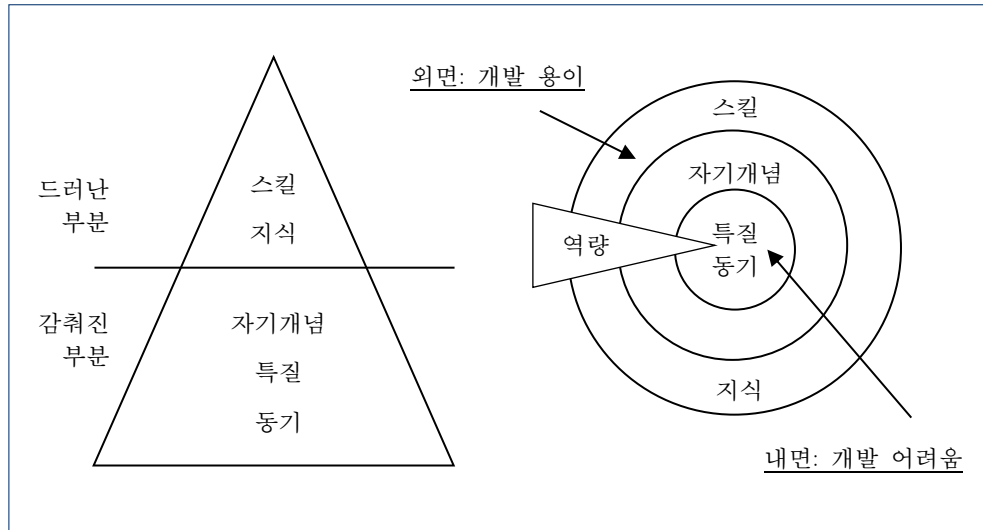
4 testing for competence rather than intelligence

상황에서 개인의 행동을 예측할 수 있도록 해주는 개인 성격의 심층적이고 지속적인 측면을 말한다. 여기서 원인이 된다는 것은 역량이 행동이나 수행의 원인으로 작용하므로 행동이나 수행을 예측할 수 있다는 것을 말하며, 준거에 따른다는 것은 역량이 우수성이나 무능력을 예측하는 구체적인 준거나 기준이 된다는 의미이다.

역량의 특징인 내재적 특성, 인과관계, 준거 참조의 개념을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 내재적 특성⁵이란 다양한 상황에서 일반적으로 나타나고 장시간 지속되는 행동 및 사고방식을 의미하며, 동기, 특질, 자기개념, 지식, 기술 등의 5 가지 요소를 포함한다(Guion, 1991: Spencer & Spencer, 1993). 동기(motives)는 행위의 원인이 되는 일관되게 생각하거나 바라는 것으로 특정 목표를 향해 행동을 유발시키고 지속하게 만든다. 특질(trait)은 신체적 특징, 상황, 정보에 대한 일관성 있는 반응을 의미한다. 자기개념(self-concept)은 개인의 태도, 가치관, 자기 이미지를 나타내고, 지식(knowledge)은 특정분야에 대한 정보이나 지식을 의미한다. 기술(skill)은 특정한 신체적, 정신적 과업을 수행할 수 있는 능력을 의미한다. 이때 지식과 스킬은 쉽게 드러나기 때문에 개발 가능성도 크고 교육훈련을 통해 개발이 가능하다. 그러나 자기개념, 특질, 동기 등은 잘 드러나지 않으므로 평가와 개발이 어렵고 시간과 비용도 많이 소요된다.

이러한 역량의 수준이나 유형들을 도식화하면 [그림 II-1]과 같다.

5 underlying characteristics

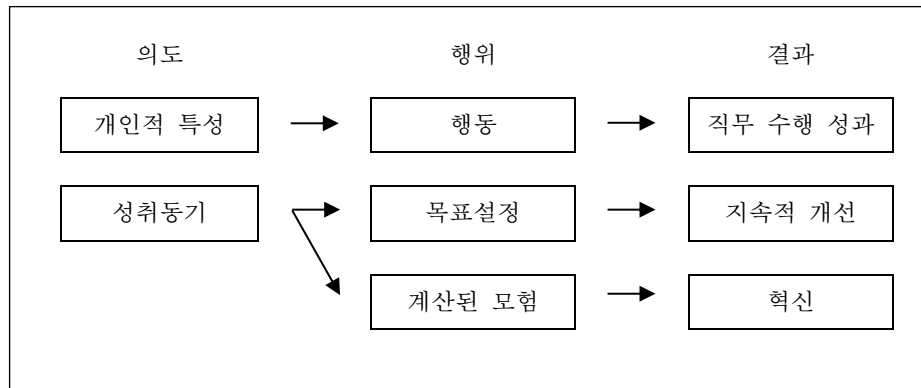


출처: Spencer & Spencer(1993), *Competence at work*, p.12 재구성

[그림 II-1] 역량구조의 내면과 표면

다음으로 인과관계⁶란 역량은 항상 의도가 포함된다는 것이다. 이는 특정 결과를 지향하는 행동이나 생각의 원인이 되는 의도를 빼고 행동에서 역량을 도출할 수는 없다는 것을 의미한다. 이러한 관계를 도식화하면 [그림 II-2]와 같다. 마지막으로 준거 참조는 역량을 정의하는데 있어서 가장 결정적인 요소이다. 역량 연구에서 흔히 이용되는 우수한 수행의 준거는 통계적으로 평균보다 1 표준편차 (standard deviation) 높은 수준이다. 우수한 수행을 1 표준편차를 적용하는 이유로는 첫째, 대부분의 관련 연구에서 1 표준편차 수준을 이용하여 업무수행의 경제적 가치를 따져 왔고, 둘째, 업무성과를 향상시키려면 우수한 업무수행자의 특성을 모델로 삼아야 하기 때문이다.

⁶ causal relationship



출처: Spencer & Spencer(1993), *Competence at work*, p.13 재구성

[그림 II-2] 역량의 인과관계 모델

이를 정리하면, 역량이란 우수한 업무수행자가 보이는 고유하고 독특한 행동으로, 효과적으로 역할을 수행하는 데 필요한 기술, 지식, 개인 특성 및 행동들이 과업상황에서 통합되어 행동으로 발휘된 것이다. 역량은 일반적으로 우수한 수행자와 평범한 수행자가 공통으로 가지고 있는 기본적인 행동들은 포함하지 않는다. 왜냐하면, 역량의 개념은 ‘탁월한 과업수행’에 초점을 맞추고 있기 때문이다.

그런데 1997년도 OECD 에서 수행한 DeSeCo 프로젝트에서는 사회적 변화에 대처하기 위해 필요한 요구(needs)의 개념으로 재규정 하였다. 이때 요구되는 역량은 삶의 상황과 분야마다 서로 다를 수 있으므로 모든 영역에 적합하거나 연계된 역량은 없다. 또한 OECD 는 ‘핵심역량’이라는 개념을 도입하였는데, 핵심역량은 많은 역량 가운데 삶 전반에 걸쳐서 반드시 갖추어야 할 역량을 추출한 것이다(서은정, 2014). 본래 핵심역량 개념은 경영분야에서 경쟁 우위 확보를 위한 경쟁력의 원천을 의미했으나(Prahalad & Hamel, 2006), 일반영역으로 확대되면서

환경과 개인의 효과적인 상호작용으로 다양한 상황에서 좋은 성과를 달성하는데 사용될 수 있는 역량(White, 1959)으로 정의되고 있다.

OECD 는 핵심역량을 수행을 위한 행동의 기초가 되는 개인의 내적 특성과 맥락 간의 상호작용에 따른 산물로 보는데, 이는 상황에 따라 개인의 내적요소인 기술·지식·동기·태도 등이 재구조화 된다는 것을 의미한다. 아울러 핵심역량은 어느 한 영역에서만 특정된 것이 아니라 잠재적인 상황까지도 포함하며(Gallon, Stillman, and Coates, 1995), 또한 한 번에 하나의 역량 만을 사용하는 것이 아니라 필요한 역량들이 조합을 이루어 발현된다(Brewerton, 2004). 핵심역량은 서로 다른 상황과 맥락에서 다양한 방식으로 해석하고 구체화할 수 있어야 하며(Barker et al, 2004), 주어진 과제와 다양한 상황에서 주변 환경과 자원을 조정하고 사용할 수 있어야 한다(Rychen & Salganik, 2003b).

본 연구에서는 ‘직무현장에서 우수한 수행자가 보이는 고유하고 독특한 행동으로, 지식·기술·가치와 개인의 동기, 특질, 자아개념 등 기타 개인의 내재적 특성이 과업 상황에서 통합되어진 행동’이라는 스펜서와 스펜서(Spencer & Spencer, 1993)의 역량 정의와 ‘구체적인 삶에서 발현되는 평범한 수행자와 구분되는 특성’이라는 맥클리랜드(McClelland, 1973)의 역량 정의에 ‘특정한 맥락에서의 복잡한 과제를 성공적으로 충족시키는 사회적이고 심리적인 능력’이라는 OECD 의 역량 개념을 통합하여 다음과 같이 예술역량을 정의하고자 한다,

본 연구에서 예술역량은 ‘우수한 예술가들이 성공적인 삶과 예술활동을 위해 보유하고 있는 고유하고 독특한 개인적 내재적 특성과 성공적인 수행능력’으로 정의하고 연구를 수행하고자 한다.

나. 역량 교육의 의미

역량에 대한 초기 연구와 논의는 주로 경영이나 직업교육 분야에서 실용적인 목적으로 이루어졌다. 그러나 최근 들어 역량연구는 그 범위와 영역이 확장되어 국가기관이나 국제조직에서 인간의 삶 전반에 걸친 평생교육과 연계하여 논의가 이루어지고 있다. 역량과 관련된 교육적 논의의 배경과 전개과정을 살펴보면 다음과 같다.

미국에서는 1890년대 인문교과만이 정신능력을 강화할 수 있는 것은 아니며 오히려 인문교과는 새로운 사회의 요구에도 적절하지 않다는 문제가 제기되면서 중등교육과정 논쟁이 시작되었다. 이에 보빗(Bobbitt, 1918)은 그 대안으로 경제발전과 민주주의의 진전이라는 시대적 변화에 부응하기 위해 교육과정의 구성을 사회나 개인의 요구로부터 출발해야 한다고 했다(송주현, 2014). 그는 학생들이 미래의 효과적인 수행을 위해 필요한 능력, 태도, 습관, 지식 등을 교육목표를 설정하고, 활동분석을 통해 10개의 주요 활동⁷을 제시하였다. 20세기 전후로 미국에서는 전통적인 학문적 교과과정에서 벗어나 민주주의적 사회발전에 관심을 갖는 교육과정 개혁운동이 일어났다. 이러한 관심은 미국중등교육학회(NEA) 산하 중등교육

7 보빗(Bobbitt)이 성인의 사회생활을 분석하여 제시한 10개의 주요활동들은, 1)언어활동(사회적 상호의사소통), 2)건강활동, 3)시민생활활동, 4)일반적 사교활동, 5)여가활동, 6)정신적·지적 자질 유지 활동, 7)종교적 활동, 8)부모활동/자녀양육활동/가정생활유지활동, 9)비전문적/ 비직업적 실제적 활동, 10)직업활동 등 이다(신춘호, 2010).

개편 위원회⁸에서는 'Cardinal Principle Report'를 출판하면서 7 개의 중등교육과정 목표⁹를 제시하였다(소경희, 2009).

OECD의 경우에는 현대인의 삶 속에는 상충되는 요구나 다양한 가치들이 혼재하고 있으며, 그러한 요구와 가치를 조절하고 통합할 수 있는 능력이 절실히 필요하다. 현대인이 성공적인 삶과 건강한 사회를 만들기 위해 변화하는 기술을 습득하고 많은 양의 정보를 이해하며, 도전에 직면하여 대응할 수 있고, 자신의 목표를 달성하기 위해 필요한 것이 역량이다.

DeSeCo 프로젝트는 역량을 특정한 맥락에서 복잡한 과제를 성공적으로 해결하려는 사회적이고 심리적인 능력(Rychen & Salganik, 2003b)으로 보았고, 역량 중에서 삶 전반에 걸쳐서 갖추어야 할 중요한 역량을 추출하여 핵심역량이라고 했다. OECD에 따르면 핵심역량은 역량 중에서 다양한 맥락과 영역에 적용이 가능하고, 개인의 성공적인 삶과 사회를 이끄는 데 공헌할 수 있으며, 모든 사람들에게 필요한 것이어야 한다(Rychen & Salganik, 2003a). 이처럼 DeSeCo 프로젝트의 목적은 개인이 성공적이고 책임감 있는 삶을 살도록 이끌고, 사회가 필요로 하는 현재와 미래의 역량을 국제적 맥락에서 규명하는 것이었으며, 더 나아가 학교 안에서 나타나는 기술과 역량의 기준을 개발하는 것이었다(Goody, 2001). 이를 바탕으로 DeSeCo 프로젝트는 핵심역량을 몇 개 범주로 구분하였다. 먼저 정보기술과 언

8 Commission on the Reorganization of Secondary Education

9 건강(Health), 기초기능 습득(Command of fundamental processes), 가치로운 가족 구성원(Worthy home membership), 직업(Vocation), 시민성(Citizenship), 여가선용(Worthy use of leisure), 윤리적 품성(Ethical character)

어사용과 같은 도구 사용능력, 다음으로 다양한 배경과 이질적인 타인과 협력하고 상호작용할 수 있는 능력, 마지막으로 자신의 인생을 잘 영위하고 자신의 삶을 책임질 수 있는 능력이 그것이다(OECD, 2005).

이러한 DeSeCo 프로젝트의 역량 개념의 특징은 다음과 같다. 먼저, 역량은 개인이 직면한 과제를 해결하기 위한 것이므로 과제에 대해 기능적으로 접근했다(Rychen & Salganik, 2000). 또한 역량은 인지적이고 실제적인 기술, 지식, 동기, 가치지향, 태도 등이 상호 연계되어 드러나는 행동이므로 사회적 요인과 행동적인 요소의 사회-심리적 결합을 기반으로 했다(OECD, 2002). 다음으로 인간은 사회-문화적 환경과 사회적 맥락 안에서 상호작용하므로 효율적 수행을 위한 개인적 속성과 함께 맥락도 중요하게 보았고(Rychen & Salganik, 2003b), 수행에 대한 관찰 가능한 증거에 기초하여 추론했다. 이처럼 역량은 상황과 맥락 안에서 형성되고 축적된 학습의 결과이므로 학습에 통해 개발 가능한 능력인 것이다(Rychen & Salganik, 2003b).

이처럼 DeSeCo 프로젝트에서 제시한 역량은 복잡한 수행상의 과제, 사회심리적 전제 조건, 우수한 수행이나 효과적 행동, 복잡한 시스템 안의 맥락 등을 함께 살펴야 한다는 의미에서 총체적이고 역동적인 특징을 지닌다(Rychen & Salganik, 2003b). DeSeCo 프로젝트는 역량을 인간의 삶 전반과 관련하여 논의함으로써 역량의 문제가 전체적인 삶의 질과 관련하여 중요하다는 점을 전 세계적으로 인식시켜 주었고, 이에 대한 학교교육의 관심을 촉구하는 계기가 되었다(소경희, 2007).

지금까지 논의된 역량의 교육적 의미를 토대로 역량의 학습 가능성을 살펴보면, 역량은 환경과 상호작용하면서 습득된 개념(White, 1959)이고, 경험과 학습을

통해 습득될 수 있는 능력(Rychen, 2003)이다. 그리고 개인에게 일어난 학습과 그에 따른 변화를 반영할 수 있는 것(McClelland, 1973)이다. 그러므로 역량은 교육 및 학습 장소와 내용 등에 제한을 두지 않고 실제 삶 속에서 수행함으로써 그 과정에서 발생하는 지적, 인지적, 사회적 측면의 다양한 경험과 학습의 과정을 제시해 주어야 한다.

2. 역량모델과 역량모델링

이러한 역량을 특정한 기준에 의해 구분한 것을 역량모델이라 한다. 역량모델은 작업의 성격이나 규모, 그리고 일과 사람의 관계와 활용에 따라 다양하게 구성될 수 있다. 역량모델은 구성에 따라 직무역량 모델(job specific competency model), 고성과자모델(high performer model), 핵심역량모델(core competency Model), 과정역량모델(process competency model) 등 다양하게 구성할 수 있다(Linkage, 1996). 직무역량모델은 특정한 과업을 효과적으로 수행하는 데 필요한 역량의 집합이며, 고성과자모델은 탁월한 과업수행자가 과업수행 과정에서 보이는 독특하고 고유한 행동을 분석하여 추출해낸 역량의 집합이다. 핵심역량모델은 조직을 구성하는 개인이나 집단에 의해 구성된 가장 중요한 역량의 집합이며, 과정역량모델은 특정한 과업을 수행하는 절차와 기준에 관련된 역량의 집합을 의미한다(송진휘, 2001).

역량모델을 만드는 과정과 절차를 통칭하여 ‘역량모델링’이라 하는데, 특정 과업에 결정적인 영향을 주는 역량을 체계적으로 결정하고 정의하는 과정을 의미한다. 즉, 기대하는 결과를 얻거나 성과를 극대화하기 위해 필요한 역량을 체계적으로 추출하고 결정하며 쓰임에 따라 지식, 기술, 태도를 포함하는 역량모델을 정의하고 만드는 활동이다(McLagan, 1997). 역량모델링에는 다양한 방법이 활용되고 있다. 특히 자료수집 및 분석에 표준화된 역량사전의 사용 여부에 따라 연구모델(research model), 표준화모델(standardized model)로 나눌 수 있다. 대표적인 연구모델은 맥클리랜드(McClelland)에 의해 소개된 과업역량 평가방법(JCAM: job competence assessment method)을 들 수 있다. 본 연구에서는 연구목적을 달성하기 위하여, 맥클리랜드(McClelland)의 과업역량평가방법을 기반으로 역량모델을 구성하려고 한다.

맥클리랜드(McClelland)가 제시한 과업역량평가방법의 절차와 방법은 다음과 같다(Dubois, 2000). 1 단계에서는 과업요소(작업과제, 역할, 작업환경 등)와 우수한 수행자의 요건을 조사한다. 과업전문가와 우수한 수행자를 대상으로 포커스 그룹(focus group)을 형성하여 탁월한 수행자의 개인특성과 성과에 미치는 중요도에 따라 등급을 부여하여 개인특성목록을 추정한다. 또한 이를 통해 우수한 수행자를 선발한다. 2 단계에서는 탁월한 수행자의 특성을 조사하고 과업역량모델을 구성한다. 우수한 수행자와 일반적 수행자를 대상으로 작업관찰 및 중요 행동인터뷰(CBI)¹⁰를 1:1로 실시하여, 우수한 수행자에게만 있는 역량과 공통적으로 보유하고 있는 역량을 찾아내어 역량모델을 구성한다. 3 단계에서는 구성된 모델을 검증한

10 critical behavior interview

다. 모델의 내용에 대한 신뢰도와 타당도, 그리고 유효성을 높이기 위해 필요한 단계로서 전문가의 자문과 승인을 얻는다.

맥클리랜드(McClelland)의 과업역량평가방법에 근거하여 개발된 역량모델링 방법으로는 보야티스(Boyatzis, 1982), 스펜서와 스펜서(Spencer & Spencer, 1993), DeSeCo 프로젝트 등이 있다. 이들은 역량모델링 방법과 절차에 있어서 기본적인 맥락은 서로 유사하나 과업의 특성에 따라 부분적으로 필요한 정보를 수집하고 분석하는 절차에서 가감이 있다(송진휘, 2001).

이중에서 가장 보편적으로 사용되는 역량모델링 방법인 스펜서(Spencer) 모형의 일반적인 절차는 다음과 같다(Spencer & Spencer, 1993).

첫번째 단계는 수행효과성의 준거(criteria)를 정의하는 것이다. 이 단계는 작업수행을 정의하는 데 필요한 기준이나 척도를 규명하는 단계로 과업활동과 산출물, 기대수준, 과업에 대한 정보, 미래에 대한 정보 등을 수집하여 우수한 집단을 선발하는 기준을 만드는 작업이다.

두번째 단계는 준거집단 선정으로, 수행효과성 준거를 기준으로 우수 집단과 평균적인 집단을 구분한다. 탁월한 수행자로 구성된 준거집단을 얻으려면 다양한 이해관계자들의 평가를 통해야 한다.

세번째 단계는 자료를 수집하고 분석하여 역량모델을 구성하는 단계이다. 이때 어떤 역량모델을 사용할 것인가에 따라 자료수집 방법이 달라진다. 자료수집 방법에는 5가지가 주로 사용된다.

(1) 행동사건면접(Behavioral Event Interview)¹¹은 맥클리란드(McClellan)의 CBI를 변형시킨 것으로, 해당 과업에 종사하면서 경험했던 중대한 사건에 대

11 BEI 절차와 질문내용(민병모 외, 1998. 참고하여 정리)

가) 준비: 대화의 비밀이 보장되는 조용한 장소와 필기도구를 준비한다.

나) 진행사항을 소개

- 응답자의 이름
- 본 기법의 목적과 다른 기법들의 목적을 소개
- 주요사건의 절차와 소요시간에 대한 설명
- 업무성과에 좋은 영향을 끼친 사건과 나쁜 영향을 끼친 사건의 비밀이 보장된다.

다) 주요 작업목표에 대한 생각을 유도

- 사건에 대해서 응답자가 쓸 수 있도록 짧은 시간을 준다.
- 사건의 정의(시작과 끝이 있어야 하고, 결과가 있고, 작업목표 달성에 중요해야 한다)

라) 사건의 탐구(질문내용)

- 사건의 제목과 배경
- 사건의 개요
- 개인들이 무엇을 했나?
- 개인의 특성
- 다시 상황이 주어진다면 어떻게 행동하겠는가?

마) 인터뷰 종료

- 응답자에게 감사
- 인터뷰에 나온 결과를 요약
- 연구결과의 긍정적 측면을 강조
- 사건의 비밀보장을 강조

바) 질문사항

- 작업상에서 행해졌던 일에 대해서 생각을 하십시오.
- 예산, 인사, 조직에 대한 책임을 생각해 보십시오.
- 주요 작업목표를 종이에 쓰십시오.
- 응답자 자신이 아니라 작업을 생각하고 응답하십시오.
- 매우 구체적인 사건을 생각하십시오.
- 사건에 대해서 이야기해 주시겠습니까?
- 무엇 때문에 사건이 일어났습니까?
- 누가 관련되어 있었습니까?
- 어떻게 생각하십니까?
- 왜 사건이 일어났다고 보십니까?

해 묻고 대답하는 형식으로 이루어지는 데 행동에 초점을 맞춘다. BEI는 과업에 결정적인 영향을 미친 구체적 사건들과 그 원인 및 관계되는 인간 특성을 면접을 통해서 확인하고 분석하는 기법으로 사건의 조건은 업무성과에 좋거나 나쁜 영향을 끼친 구체적 사건으로 자주 일어나지는 않지만 과업성공에 중요한 사건 원인과 결과가 분명한 것이어야 한다. 그러나 이 방법은 시간과 비용의 투여가 많고, 면접자의 높은 전문성을 요구하며, 결정적인 작업사건에 초점을 두어 작업의 다른 측면을 간과할 수 있다.

- (2) 전문가 패널(Expert Panels)은 관련분야의 전문가들에게 적정수준 및 우수한 작업수행에 필요한 특성을 생각해 내도록 한다. 이 방법은 짧은 시간에 방대한 양의 자료를 수집할 수 있으나, 개인의 그릇된 통념이나 가치가 개입될 수 있고 집단사고의 부정적인 영향이 존재할 수 있으며, 참가자들의 심리학적 전문성 부족으로 핵심적인 역량이 누락될 수 있다.
- (3) 설문조사(Surveys)는 효과적인 작업수행을 위해 각각의 역량요소(역량 또는 행동지표)가 얼마나 중요하며, 자주 요구되는가를 전문가 패널이나 조직구성원들이 평가하는 방법이다. 설문 문항은 과업이 아니라 과업성취와 관련된 행동양식이나 특성을 물어야 한다. 표준화모델에서는 일반화된 역

-
- 어떻게 사건을 처리하셨습니까?
 - 결과가 어떻습니까?
 - 사건이 다시 일어난다면, 어떻게 처리하실 겁니까?
 - 그런 사건이 다시 일어날 것으로 보십니까?
 - 어떤 장기적인 효과가 있습니까?

량사전이나 도구를 사용하여 도구 개발의 부담을 줄이고, 조사의 타당도와 신뢰도를 높일 수 있다.

- (4) 작업분석(Task Analysis)은 과업수행에 요구되는 작업수행자의 작업행동을 중심으로 작업내용과 성공적인 작업수행에 필요한 주요 과업행동을 분석한다. 이 방법은 작업 수행에 요구되는 전문적인 과업속성을 구체화함으로써 인지적 스킬을 귀납적으로 도출하고, 다른 방법으로 수집된 자료를 검증하거나 보완할 수 있다. 그러나 작업 자체의 특성이 강조되고, 과업을 열거하다 보면 지나치게 상세한 정보가 제공되어 일상적인 활동과 중요한 과업을 분리하기 어렵다.

- (5) 직접관찰(Direct Observation)은 패널이나 설문조사, BEI 자료들을 근거로 형성한 가설을 직접 확인하고 규명하는데 유용한 방법이다. 관찰 행동을 계량적으로 보는 것도 중요하지만 과업의 환경과 상황에 보다 관심을 두어야 한다.

네번째 단계는 자료를 분석하여 역량모델을 개발하는 단계로, 모든 경로를 통해 수집된 자료를 분석하여 우수한 집단과 평균적인 집단을 구분하는 성격적 특성 및 역량을 규명한다. 두 집단의 자료를 놓고 양 집단간의 차이를 찾는데, 우수한 집단만 보유하고 있는 특성과 역량, 혹은 그 반대의 경우에 중점을 둔다. 이러한 탐색과정을 통해 동기나 사고, 행동방식에 코드를 부여하고 체계화한다. 만약 이러한 코드집이나 사전에 없는 새로운 테마는 별도로 분류하여 역량에 대한 추가적인 검증을 하고 역량사전에 추가한다.

다섯번째 단계는 역량모델의 타당성을 검증하는 단계이다. 타당성을 검증하는 방법으로는 제 2의 준거 표본을 통해 BEI 자료를 수집하거나, 역량모델에 정의된 역량을 측정할 수 있는 검사도구를 개발하여 제 2의 준거표본을 대상으로 검사를 실시하거나, 역량모델을 적용하여 사람을 선발하거나, 훈련한 다음 실제로 이들이 우수한 작업성과를 낳는가를 검토하면 된다(민병모 외, 1998).

본 연구에서는 시각예술영역의 핵심역량을 추출하는데 그 목적이 있으므로 질적접근을 통해 역량목록을 작성하고 핵심역량을 도출하는데 초점을 두고 있다. 따라서 검증단계는 전문가그룹을 대상으로 하는 FGI를 통해 기본적인 타당성을 검증하고자 한다. 그러므로 본연구에서는 선정된 역량에 대한 검증단계가 제한적으로 적용되어 연구의 제한점이 된다.

C. 시각예술교육과 예술역량

1. 시각예술의 특징과 교육적 의미

시각예술은 주로 눈으로 인식되는 예술형식을 말한다(국립국어원, 2019). 시각 예술은 역사를 기록하는 수단으로서 인류의 역사와 문화활동을 담고 있다. 나아가 시각예술은 그 시기에 존재했던 사람들의 삶을 관통했던 가치, 믿음, 사상 등을 표현하는 데 사용되어 왔다(Robert, 2011). 또한 시각예술은 우리가 살고 있는 세상을 이해하는 중요한 수단이다. 특히 현대인은 다양한 매체를 통해 많은 시각적 이미지와 메시지에 노출되어 있는데, 이는 현대인이 삶에 필요한 정보를 취득하고 활용하는 데 시각적 이미지에 대한 의존도가 높다는 반증이기도 하다. 따라서 시각예술을 활용하여 시각적 이미지와 그 의미를 다루는 데 필요한 역량을 키우는 것이 더욱 중요해지고 있다.

최근에는 시각적인 정보를 읽고, 쓰고, 표현하는 시각적 문해력(visual literacy)의 중요성이 커지고 있다. 왜냐하면 현대의 많은 디지털 기기들은 소리, 텍스트와 함께 이미지를 적극적으로 활용하므로 이미지에 노출되는 빈도가 점차 높아지면서 이미지들을 통해 세상을 배우고 소통하기 때문이다. 따라서 현대인에게 미학과 창의성은 기술적인 지식만큼 중요하게 인식되고 있다(Thomas L. Friedman, 2005). 그러므로 시각예술을 기반으로 하는 교육활동은 현대인들에게 예술적 지식만이 아니라 삶의 질 향상을 위한 역량을 키우는 데 가장 필요한 활동이 되고 있다(곽삼근, 2016).

교육장면에 시각정보를 활용하는 것은 교육적으로 매우 유의미하다. 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다.

예술과 시각예술교육은 학습자로 하여금 자기성찰 통해 주도적인 삶을 살도록 돕는다.

던컴(Duncum)의 연구를 보면, 시각예술 중 그림 그리는 활동은 아동들이 삶의 문제를 적극적으로 해결하는데 도움이 된다(Duncum, 1998). 지로(Giroux)의 연구를 보면, 다수의 현대미술작품은 학생들의 현재 경험에 영향을 미치는 문제들을 은유적으로 해결하는 데 큰 역할을 하며, 이러한 생생한 체험은 학생들이 신체적·정서적 경험은 물론 삶에 대한 생각을 확장하는 데 기여한다(Giroux, 1988). 또한 예술교육을 통한 극적인 경험과 성찰은 학생 스스로 자신을 창조하고 성숙시키도록 한다(Schechner, 1993). 예술은 사람들로 하여금 삶을 되돌아보는 것을 넘어 우리가 누구이고, 우리가 어떤 사람이 될 지에 대한 더 깊은 의미의 성찰을 하는 데 중요한 기능을 한다(Csikszentmihalyi, 1996). 이처럼 시각예술활동은 삶 전반에 대한 깊은 성찰을 동반한다. 왜냐하면 예술교육은 합리적 사고와 감성을 하나의 묶음으로 결속하며(Eisner, 1994, 1998), 감성지능을 개발하여 감성적 소양을 발전시키기 때문이다(Carroll, 1994).

예술과 시각예술교육은 미래 요구되는 역량인 창의력과 상상력을 키워준다.

예술은 자신이 알고 있는 세계와는 다른 대체현실(alternative reality)을 통해 무엇을 상상하도록 자극하거나 발산하도록 한다(Maxine Greene, 2007). 또한 예술

은 삶에 대한 통찰과 자신감을 촉진하여 예상치 못한 것을 드러내는 상상력을 갖게 한다(Stinson 2003). 즉, 시각예술의 여러 요소는 자신감, 의사소통 기술, 자신을 표현하는 기술의 개발을 가능하게 하며, 특히 자신의 감정을 상상하고 표현할 수 있도록 하는 자유로운 기회를 부여한다(Efland, 2004). 이처럼 예술을 통한 상상력은 학습자들에게 불확실한 미래를 그릴 수 있도록 도와 미래지향성을 갖도록 한다.

예술과 시각예술교육은 건강한 시민의식과 더불어 사는 법을 키워준다.

시각예술교육을 통해 다양한 시기의 다양한 문화와 예술작품에 접함으로써 타인의 독특함을 이해하고 세상을 다르게 볼 수 있는 안목이 생긴다(Bullard, 2013). 또한 미적체험은 자신의 정체성, 삶에 대한 의미와 목적을 형성하게 도와주며 이는 타인에 대한 이해로 확장된다(O' Connor, 2005). 예술을 통해 스스로의 개성을 표현할 수 있다는 것은 자신의 정체성을 되돌아보고, 자존감을 키워줄 수 있으며, 다양한 가치를 인정하고 이해할 수 있도록 해준다. 예술과 예술활동은 사람들이 주변과 소통하고, 그들의 감정과 의견을 표현하고, 그들의 개성을 통합하도록(Yakhyaev, 2015) 돕는다.

시각예술교육은 창의적인 문제해결 능력을 지닌 사회구성원을 양성한다.

미국의 국립미술교육협회(NAEA, 2016)는 현대인에게 시각적인 표현력과 이해력은 삶의 방향, 방식, 태도에 큰 영향을 미치며, 현대미술과 디자인은 사회적·정서적 발달에 크게 기여하고, 창의시대를 대비할 수 있는 능력과 상상력을 길러준

다고 했다. 또한 예술을 통해 길러진 상상력은 바람직한 상태를 그려낼 수 있도록 하여 무엇이 되어야 하며, 아직 도달하지 못한 것에 어떻게 가야할 지 알게 해줌으로서 창의적인 문제해결 능력을 키우는 데 도움을 준다. 또한 예술은 자신과 주변을 관찰하게 하고, 몰입하게 하고, 상상하게 하므로 시각예술활동은 높은 수준의 자기 동기부여, 지적 호기심, 이론적 탐구, 상상력, 감성적 사고 능력 등 창의적인 사회 구성원을 키우는데 기여한다(Bogdaniene et al, 2012). 이렇게 시각예술교육을 통해 습득한 역량은 산업발전에 필수적이므로 예술과 디자인은 국가의 부를 창출하고 문화를 향상시키는 조력자로 인식되어야 한다.

예술과 시각예술교육은 학습자의 생애학습 역량을 개발하는 데 도움을 준다.

시드니 대학교에서 유치원부터 12학년 까지의 학생들을 대상으로 2년 동안 그들의 학업 및 비학업에 대한 학교, 가정, 지역사회에 기반한 예술 참여의 역할을 연구를 했다. 그 결과, 예술활동에 직접적으로 참여한 학생들은 수동적으로 예술을 접근한 학생보다 학업과 사회 분야에서 결과를 향상시킬 가능성이 더 높다는 것을 발견했다(Anderson, 2013). 또 로이스 헤트랜드와 엘렌 위너(Hetland & Ellen Winner et al, 2007)는 ‘시각 예술을 통해 발전할 수 있는 인식의 형태는 무엇인가?’라는 논문에서 시각예술교육이 기본적인 기술(skill)의 습득 이외에도 관찰(observing), 상상(envisioning), 혁신(innovating) 등을 포함한 많은 정신습관(mental habits)들을 가르치게 된다고 하였다. 이러한 습관들은 독해, 이해력, 수학적 계산과 같이 정량화된 평가를 내리기는 어렵지만, 학교 외에 삶 속 필요한 학습도구로서 높은 가치를 지닌다고 보았다.

이처럼 예술은 개인 삶의 가치를 높이기도 하지만 더 넓게는 공동체 속에서 사회적 가치를 인식하고 실천하게 한다. 그러므로 나는 누구이고, 어떻게 살아가야 하는지에 대한 깊은 성찰의 토대가 되어주는 예술활동이 우리의 삶에 적극적으로 기능할 수 있도록 시각예술의 역할을 다시 생각해야 한다. 이를 위해서는 시각예술이 학문분야 전반에서 유기적으로 통합되고 활용할 수 있도록 교육과정을 통합하는 것이 필요하다. 그럼에도 불구하고 아직까지 정치·경제적 요구와 학습성과에 중심을 둔 교육정책과 학습환경 때문에 시각예술교육을 통해 얻을 수 있는 긍정적인 요소들이 계속 간과되고 있는 것이 현실이다.

따라서 이러한 교육적 제한을 극복하기 위한 대안을 모색할 필요가 있다.

먼저 시각문화는 모든 연령층의 삶의 질을 구성하는데 영향을 미치므로 시각문화 및 시각예술교육은 평생교육 영역에서 학습의 장을 제공하는 것이 필요할 것이다. 예술작품과 예술활동을 통해 습득한 것은 사물이나 현상에 대한 사실적 지식이나 합리적 인과관계를 따지는 명제적인 지식이 아니라, 구체적인 상황과 맥락을 파악하고 공감한 그 자체이다. 왜냐하면 인간은 예술을 통해 사고와 정서가 결합하기 때문이다(Best, 1994). 따라서 시각예술교육은 개인의 가치와 신념과 같은 고유의 정체성을 시각적으로 창조하도록 하여 미(美)의 향유라는 예술의 본래 기능과 자기이해를 함께 할 수 있도록 해야 한다. 결국 밀접한 관계에 있는 생각과 정서를 매개할 수 있는 수단은 예술(Vygotsky, 2004)이므로 예술의 인지적 역할은 정서적 효과와 분리되어 설명할 수 없다. 따라서 단순히 지식과 정보만의 전달이 아닌 정서와 감성이 균형 있게 함께 제공되어야 한다.

다음으로 시각예술교육은 기존의 엘리트양성 패러다임을 버리고 모든 사람이 심미적인 경험을 바탕으로 자신과 공동체를 행복을 실천하도록 돕고 안내하는 본질적 가치를 되찾아야 한다. 교육은 사회적 맥락에서 인간이 만들어 낸 언어, 도덕, 풍습, 문학 등을 학습하고, 전인교육의 측면에서 다양한 문화의 차이를 이해하고 수용하게 함으로써 성품과 개성을 바람직한 방향으로 형성시키는 과정이므로 시각예술교육도 이러한 교육의 가치를 구현하는데 기여해야 한다.

이를 정리하면, 시각예술교육이 평생교육의 영역에서 예술의 본래적 기능인 미적체험을 통한 자기 자신과 타인을 알아가고 이해하며, 더불어 사는 세상을 만들기 위해 주도적인 실천과 미적체험을 통해 키워진 상상력과 창의력을 바탕으로 세상을 살아가는 방법을 전 생애적으로 학습할 수 있도록 학습장면을 조성해야 할 것이다.

2. 역량기반 시각예술교육

최근에는 역량이 교육방향 설정에 중요 개념으로 등장하고 있다. 예를 들면, 뉴질랜드는 DeSeCo의 핵심역량을 기반으로 국가교육과정을 재구조화 하는 작업을 통해 5개의 핵심역량을 제시하였다(Ministry of Education, 2007). 캐나다 퀘벡주에서는 역량중심 교육과정을 천명하고, 광역 학습영역(the broad areas of learning)과 함께 범교과적 cross-curricular) 역량을 제시하였다(Ministère de l'Éducation, 2004). 미국에서는 교과별 특수성을 고려하여 교과별 역량을 기준으로

하위목표를 구성하였다(North Carolina Department of Public Instruction, 2000). 호주 빅토리아 주의 경우 핵심학습표준(VELS: The Victorian Essential Learning Standards)에서 3 개의 핵심학습(essential learning)에 대해 언급하고 있다(Victorian Curriculum and Assessment Authority, 2007). 이에 대한 구체적인 내용은 다음 예 술역량모델에서 다루고자 한다.

우리나라의 경우에는 1990년대부터 직업교육이나 평생교육 분야에서 역량에 대한 연구가 시작되었고, 2000 년대에 들어와서 교육분야의 역량에 대한 연구가 교육관련 국가기관이나 학자들 사이에 활발하게 이루어졌다. 한국교육개발원은 생애능력이라는 용어를 사용하여 국가수준의 생애능력을 규명하고 생애능력을 육성하기 위한 학습체제 질 관리 방안을 연구하였다(김안나 외, 2003; 유현숙 외, 2002; 유현숙 외, 2004). 한국교육과정평가원은 미래 한국사회에 필요한 핵심역량의 규명 및 핵심역량 기반의 초·중등학교 교육과정 설계방안 연구(윤현진 외, 2007; 이광우 외, 2008, 2009), 외국의 역량기반 교육과정의 현장 사례연구(홍원표, 이근호, 2010), 핵심역량 중심의 교과 교육과정 연구(이근호 외, 2013) 등을 수행했다. 교육과학기술부도 '2008 대통령 업무보고'에서 교육과정·교과서 선진화와 관련하여 '미래 사회에 필요한 핵심역량 개발을 위한 교육과정 개편' (교육과학기술부, 2008) 방안을 제시했으며, '2011 년 업무보고'에서도 창의·인성교육과 관련하여 교과수업을 통해 핵심역량을 키울 수 있도록 교과 교육과정 개정안(교육과학기술부, 2010)을 제시하였다. 대통령자문 교육혁신위원회에서는 미래 한국의 학습사회를 실현하기 위한 비전 연구를 통하여 지식 중심에서 미래 사회에 필요한 핵심역량

중심으로 교육과정 개편(대통령자문 교육혁신위원회, 2007) 방안을 제안한 바 있다.

학계에서는 지식기반사회에서의 대안적 교육과정 설계방식으로 역량기반 교육과정을 탐색하는 연구가 이루어졌고(소경희, 2001, 2006a), 역량 및 역량기반 교육과정 의미와 특징, 가능성, 한계 및 쟁점 등에 관한 연구 등이 이루어졌다(박민정, 2009; 소경희, 2007, 2009; 소경희 외, 2007; 손민호, 2006; 송경오, 박민정, 2007; 윤정일 외, 2007). 이러한 연구들은 우리나라 교육계가 역량에 관심을 가질 수 있도록 전인차 역할을 해왔다. 최근에는 이러한 연구에 힘입어 핵심역량이 우리나라의 교육과정 개정의 주요 쟁점으로 논의되고 있다(박순경 외, 2014).

그런데 총론 수준의 핵심역량만으로는 학교현장에서 역량이 실천된다고 볼 수 없다. 그 이유는 총론 수준의 범교과적 핵심역량이 모든 문제를 해결해주는 것은 아니기 때문이다. 핵심역량이 중요하지만 교과역량을 대체할 수는 없다. 오히려 교과역량은 범교과적 역량이 필요조건(Klieme et al., 2004)이므로, 교과역량을 잘 개발해야 범교과역량도 잘 개발될 수 있다. 따라서 역량에 대한 연구는 총론 수준의 핵심역량 규명을 넘어 교과교육별 핵심역량 연구로 관심을 돌려야 한다.

이러한 필요에 따라 국내·외 학계는 지식 중심에서 역량 중심으로 연구 방향으로 전환하고 있고, 역량중심 교육과정에 대한 논의는 총론 수준에서 교과 교육과정 수준으로 구체화되고 있다. 예술 관련 교과에서는 교과과정 편성에 구체적으로 어떤 역량을 포함하고 있는지 다음에서 살펴보려고 한다.

3. 예술역량모델

2014년, 미국에서는 역량중심의 예술교육과정 표준개정안을 발표했으며, 그 후 각 주(states)에서는 실정에 맞게 표준개정안을 전면 혹은 부분적으로 도입하여 시행하고 있다. 이 표준개정안은 미취학 아동부터 12학년까지 학년별 교육표준을 제시한 것이 특징이며, 지역적 특성을 고려하여 변형이 가능하다는 점에서 높은 평가를 받고 있다. 이와 관련하여, 뉴햄프셔(New Hampshire)주는 2015년에 예술역량(arts model competencies)이라는 예술교육표준을 도입했다. 크게 창조하기(creating), 발표하기(presentation), 반응하기(responding), 관련짓기(connecting) 등 4개 범주로 나뉘지는데, 그 내용은 <표 1>과 같다.

<표 1> 미국 뉴햄프셔 주의 예술역량 평가 항목
(New Hampshire Arts Graduation Competencies for Performance Assessment)

| 예술역량 | 정의 | 학습시범 설명 |
|--------------------|--|--|
| 창조하기 Creating | 특정 예술분야의 기술과 언어를 적용하여 예술을 창조할 수 있는 능력 | <p>창작을 위해 특정 예술분야의 기술과 언어를 적용하여 예술적 아이디어를 고안하고 개발하며, 다음과 같은 작업을 수행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술적 아이디어 생성, 개념화 및 구성 • 예술적 아이디어 정립 및 완성 |
| 발표하기 Presenting | 특정 예술분야의 기술과 언어를 적용하여 예술에 대해 발표할 수 있는 능력 | <p>프리젠테이션을 위해 완성된 작품의 아이디어 전달과 의미를 전달하기 위해 특정 예술분야의 기술과 언어를 적용한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 프레젠테이션을 위한 예술 작품의 분석, 해석 및 선정 • 프레젠테이션을 위한 예술 작품의 실현, 개발 및 정제(整齊) |

| | | |
|---------------------|--------------------------------------|---|
| 반응하기 Responding | 특정 예술분야의 기술과 언어를 적용하여 예술분야에서 반응하는 능력 | <p>예술작품이 어떻게 의미를 전달하는지 평가하기 위해 특정 예술분야의 기술과 언어를 적용한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술 작품을 인지하고 분석 • 예술 작품의 의도와 의미 해석 • 예술 작품에 기준을 적용 |
| 관련 짓기 Connecting | 특정 예술분야의 기술과 언어를 적용하여 소통하는 능력 | <p>특정 예술분야의 기술과 언어를 적용하여 개인의 의미와 외부 상황을 특정 예술 작품과 예술 작품 제작과정에 관련시키는 능력</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술적 아이디어와 예술 작품에 지식과 경험을 종합하여 관련시킨다. • 예술적 아이디어와 예술 작품에 사회적·문화적·역사적 맥락을 적용한다. |

출처: NH State Board of Education(2015), New Hampshire Department of Education. 참고하여 정리.

뉴질랜드 교육부(2005)는 예술 맥락에서의 주요역량(key competencies within the arts context)에 관한 논문에서 예술교육과 핵심역량 개발 간의 관계를 다루었다. 뉴질랜드 교육과정(Ministry of the arts in the New Zealand curriculum, 2000)은 예술교육영역을 무용, 드라마, 음악, 시각예술과 같이 4개 영역으로 구분하고, 각 분야별 학습은 예술에서의 실질적인 지식의 개발, 예술에서의 아이디어 개발, 예술에서의 의사소통과 해석, 그리고 문맥에서의 예술을 이해하는 것이 서로 관련되었다고 보았다. 특히 예술은 매우 풍부하고 의미 있는 맥락을 제공하므로 생각하기(thinking), 의미 만들기(making meaning), 관계 맺기(relating to others), 스스로 관리하기(managing self), 참여하고 기여하기(participating and contributing)와 같은 역량을 개발하는데 매우 중요한 역할을 한다고 하였다. 이와 관련한 구체적인 내용을 정리하면 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 뉴질랜드의 예술적 맥락에서의 주요 역량
(Key Competencies within the Arts Context)

| 예술적 맥락에서의 주요역량 | 내 용 |
|---|---|
| 생각하기 Thinking | 모든 종류의 맥락에서 모든 종류의 사고로 정의되며 창의적이고 비판적이며 논리적인 사고, 메타인지, 자기 인식의 반영과 판단을 포함한다. |
| 의미 만들기 Making Meaning | 독특하고 개별적인 기호와 부호를 해석하고 다름으로써 의미를 만들어내고 해석한다. 현실에 대한 추상화, 세계에 대한 정서 및 인지적 반응의 은유적 또는 상징적 표현의 창조를 의미한다. |
| 관계 맺기 Relating to Others | 다른 사람들과 함께 살고, 일하고, 즐기기 위해 필요한 지식, 기술, 태도 및 가치이다. |
| 스스로 관리하기 Managing Self | 우리가 더 넓고 상호 의존적인 사회적 맥락의 일부임을 인식하면서 자신을 위한 올바른 결정을 내리는 것이다. 계획을 세우고, 목표를 설정하고, 활동에 필요한 시간을 예측하는 능력을 포함한다. 또한 장애물을 극복하고 코스 변경이 필요한 시점을 알기 위한 전략을 개발하는 것이다. |
| 참여 및 기여 Participating and Contributing | 의도와 목적을 가진 사회적 대화로, 자신의 의도를 표현하고 아이디어를 공유하는 것이다. 이는 적극적인 참여로 서로 상호 작용하는 것이다. |

출처: Peter O' Connor and Merryn Dunmill (2005), Key Competencies and The Arts in the New Zealand Curriculum. 참고하여 정리.

네덜란드의 헤이그 왕립예술학교(Royal Academy of Art The Hague, KABK: Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten)는 예술교육역량(competencies in art education)에서 창의성(creative ability), 비판적 반성(critical reflection), 성장 및 혁

신(growth and innovation), 조직 능력(organizational ability), 의사소통 능력(commun-icative ability), 외부 인식 (External awareness), 공동 작업(collaboration) 등을 예술역량으로 제시하였다. 특히 창의성, 비판적 반성, 성장과 혁신을 미술교육의 핵심역량으로 보았다. 또한 비판적 반성과 외부 인식은 상호 연관성이 강하며, 비판적 반성은 내적 관점이라면 외부 인식은 외적 관점이라는 차이가 있다고 했다. 이러한 역량은 예술가와 디자이너의 핵심역량으로 볼 수 있을 것이다.

〈표 3〉 네덜란드 헤이그 왕립예술학교 예술교육목표인 예술역량

| 예술교육 내 역량목록 | 핵심역량 |
|----------------------------------|------|
| 창의성(creative ability) | ● |
| 비판적 반성(critical reflection) | ● |
| 성장 및 혁신(growth and innovation) | ● |
| 조직 능력(organizational ability) | |
| 의사 소통 능력(commun-icative ability) | |
| 외부 인식(external awareness) | |
| 공동 작업(collaboration) | |

출처: 네덜란드 왕립예술학교 홈페이지¹² 참고하여 정리.

12 <https://www.kabk.nl/en/studying-at-kabk/competencies>.

유럽연합(EU)의 경우에는 ENViL¹³의 조사결과를 바탕으로 예술교과과정 및 역량(Europaische Kunstlehrpläne und Kompetenz dimensionen im Vergleich)을 발표하였다(Kirchner, C., & Haanstra, F. 2015) 보고서는 유럽 각국의 예술교과과정과 역량을 비교하여 예술교과의 교육적 맥락, 역량기반 교육의 이해, 역량표준, 역량수준, 과정개발과 교육목표 등 예술분야의 역량에 대한 내용을 다루고 있다. 보고서에 따르면 예술역량은 공동 프로젝트를 통해 습득할 수 있는 기획능력, 소통능력, 조정 또는 타협 등과 같은 사회적 역량과 인식하기, 실험하기, 연구하기, 구현하기, 테스트, 개선하기, 제시하기 등과 같은 예술제작방법 역량을 포함하고 있다. 또한 설계도구 및 절차, 기술용어, 예술 전반에 대한 전문지식과 창의력, 문제해결의 과정 등과 같은 전문적인 역량도 포함하고 있다. 이에 따라 예술교과과정의 예술역량과 관련한 학습 목표는 <표 4>와 같다.

<표 4> 예술 교과과정의 예술역량 관련 학습 목표

| 전문능력 영역 | 세부 예시 항목 |
|---------|--|
| 전문성 | 기법, 전문용어, 문맥적 지식, 이론, 스타일 구분, 시대적 분류, 도구 사용 등 |
| 방법론적 기술 | 아이디어를 개발, 기획, 연구, 실행, 디자인, 테스트, 구현, 개선, 발표하는 것 |

13 The European Network for Visual Literacy(ENViL): 120 개 이상의 미술 교사, 연구원, 교과 전문가, 커리큘럼 개발자 및 25 개국의 교사로 구성된 비공식 네트워크로 2010 년 설립 되었다. 2013 년부터 2016 년까지 CEFR_VL(European Framework of Reference for Visual Literacy) 프로젝트를 진행하면서, 2014~2015 년까지 교육과 훈련을 위한 평생학습 프로그램 (Lifelong Learning Programme)을 유럽연합으로부터 지원을 받았다.

| | |
|--------|---|
| | 아이디어 형성에 배우는 전략을 인식하고, 예상하고, 개발하는 것 |
| 사회적 기술 | 공동작업에 책임을 지고, 협조, 타협, 도움을 주고받는 것 |
| 자기효능감 | 창의적 사고, 상상력, 문제 극복, 추진력, 의지, 인내, 호기심, 성취, 목적의식, 자기반성, 수행 의지 등 |

출처: Constanze Kirchner, Folkert Haanstra (2015). Europäische Kunstlehrpläne und Kompetenzdimensionen im Vergleich. 참고하여 정리.

리투아니아 빌뉴스 대학(Vilniaus universitetas)은 빌뉴스 예술원(the Vilnius Academy) 소속의 전문가 및 예술가를 대상으로 한 조사자료와 국제 협력 프로젝트 경험을 바탕으로 예술 및 디자인 프로그램의 역량을 조사하였다. 빌뉴스 대학은 조사결과를 바탕으로 예술과 디자인 분야의 역량개발지침(Guidelines of competence development in the study field of art and design, 2012)을 발표하고, 예술과 디자인 전문가들은 <표 5>와 같은 역량을 갖춰야 한다고 강조하였다.

<표 5> 예술과 디자인 연구 분야의 역량개발 지침

| | 역량 내용 |
|---|--|
| 1 | 재료, 도구 및 기법을 습득하여 예술 작품에 적합한 기술을 적용하고 구현하고 실험하는 능력 |
| 2 | 광범위한 문화적 및 사회적 맥락에 대한 비판적인 이해하는 능력 |
| 3 | 이론적 지식과 적절한 방법론을 적용하는 능력 |
| 4 | 개성 있는 예술적 표현의 형태와 스타일을 구축하기 위한 능력 |
| 5 | 예술적 아이디어를 창안하고 구현하는 능력 |

| | |
|----|--|
| 6 | 예술 작품을 만들고, 체계화하고, 전시하는 것은 일련의 예술 작품을 만들고 전시하는 능력 |
| 7 | 개인의 창조적인 능력과 특성을 개발하는 능력 |
| 8 | 창조적이고 작품에 관한 생각을 필요한 경우에 서면, 구술 및 시각적 형태로 전달할 수 있는 능력 |
| 9 | 전문가와 일반 대중에게 예술 작품의 목적, 가치, 의미를 전달하는 능력 |
| 10 | 예술가 공동체 시스템 방법을 이해하는 것, 지식을 보유하고 전문적 방식으로 자신의 예술활동을 관리 |
| 11 | 새로운 창의적 작업 기술을 습득 |
| 12 | 작품 활동과 관련된 안전한 작업 환경의 요구 사항에 관련된 지식의 이해하고 전달 할 수 있는 능력 |

출처: Vilniaus universitetas(2012). GUIDELINES OF COMPETENCE DEVELOPMENT IN THE STUDY FIELD OF ART AND DESIGN 내용을 참고하여 정리.

Ⅲ. 연구방법

A. 연구절차 및 방법

본 연구는 평생교육 범주 안에서 이루어지는 시각예술관련 교육프로그램 설계를 위한 교육요구 분석 방법의 하나인 역량분석을 통해 예술역량을 탐색하고 핵심역량을 도출하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 본 연구자는 예술활동을 전업으로 하는 시각예술분야의 예술가를 대상으로 역량모델링을 하여 예술역량과 핵심역량을 도출하고, 핵심역량을 개발하는 데 필요한 교육적 요구(교육내용, 교육방법, 교육환경 등)를 탐색하고자 하였다. 각 연구문제별 연구절차와 방법은 다음과 같다.

연구문제 1의 연구목적을 달성하기 위하여, 다음과 같은 절차와 방법을 활용하여 예술 영역별 핵심역량과 행동특성을 도출하였다.

1 단계에서는 문헌연구를 바탕으로 예술역량목록 초안을 만들었다. 예술역량과 관련된 기존의 국내외 연구자료와 문헌을 분석하여 역량모델의 기초가 되는 역량목록의 초안을 작성하였다.

2 단계에서는 연구참여자와의 사전면담을 통해 예술역량목록 초안을 수정하였다. 연구참여자 중에서 분석적이고 협조적이라고 판단되는 5명(서양화 2명, 동양화 1명, 도예 1명, 설치예술 1명)을 대상으로 사전면담과 간편 델파이기법(권대

봉, 1994)을 사용하여 예술역량목록 초안을 수정하였다. 이를 위하여 연구자는 예술역량목록 초안과 심층면담을 위한 질문지를 작성하였다.

3 단계에서는 심층면담을 통해 예술역량목록을 작성하였다. 객관적이며 사실적인 자료를 수집하기 위하여 연구참여자 그룹에 인원을 추가하였고(서양화 3명, 동양화 1명, 설치예술 1명, 역량전문가), 표적집단면접법(FGI)을 사용하여 예술역량목록을 확정하였으며, 예술역량에 대한 조작적 정의의 초안을 마련하였다. 이때 확인편파(confirmation bias)를 배제하기 위해 연구참여자에게 연구목적과 절차만을 설명하고 연구결과에 영향을 미칠 수 있는 역량과 관련된 추가적인 정보는 제공하지 않았다.

4 단계에서는 각 예술역량에 대해 조작적 정의를 내리고 역량 별 행동특성을 조사하고 정리하였다. 이를 위하여 행동사건면접(BEI)과 간편 델파이기법(이하 델파이기법)을 사용하였다.

연구문제 2의 연구목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 절차와 방법을 통해 예술영역별 핵심역량에 대한 교육적 요구(교육내용, 교육방법, 교육환경 등)를 도출하였다.

5 단계에서는 도출된 예술역량 중에서 핵심역량을 선정하였다. 이를 위하여 연구참여자 개별면담과 델파이기법을 사용하여 예술역량 중 핵심역량과 중요역량을 선정하였다.

6 단계에서는 핵심역량 별 교육적 요구를 조사하고 정리하였다. 연구참여자를 대상으로 핵심역량을 개발하는 데 필요한 교육내용 및 방법과 관련한 구체적인 내용을 표적집단면접법(FGI)과 개별면담을 통해 도출하였다.

연구문제에 따라 진행된 각 단계별 자세한 연구 내용은 <표 6>과 같다.

<표 6> 연구진행 단계별 주요활동

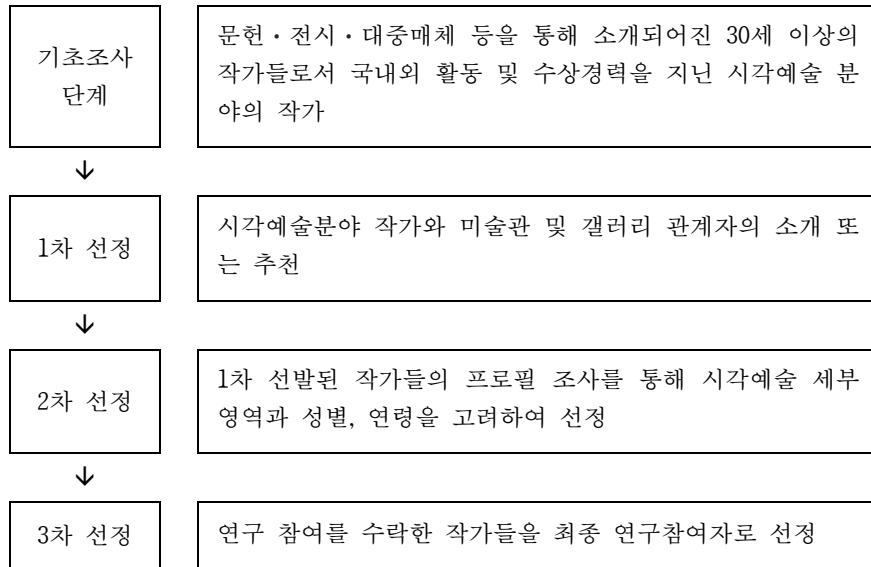
| 연구 문제 | 단계 | 주요활동 | 활동내용(자료의 내용) |
|----------|----|-------------------------|---|
| 1 | 1 | 문헌연구 | · 선행연구 및 문헌조사 |
| | 2 | 사전면담 | · 연구 설명 · 연구 참여 동의서 작성 · 기초 서면조사 · 사전면담 (질문지 참조) |
| | 3 | 심층면담 | · 사전면담을 토대로 특징되는 요소를 선발 |
| | 4 | 예술역량 정의 및 행동특성 검토 | · ‘역량에 대한 명칭(역량명)’ 의 적절성 검토 · ‘역량정의’ 에 관한 전문가 의견 조사 · 각 역량의 세부행동특성에 추가하거나 제외 해야 할 내용이 있는지 검토 · 각 역량이 작품활동에 얼마나 중요하게 영향 을 미치는지를 ‘상·중·하’로 평가 |
| 2 | 5 | 핵심예술역량 선정 및 행동 수준 구분 | · 17개의 역량 중에서 중요하다고 생각하는 역 량 10개를 [매우 중요 5개], [중요 5개]로 구 분하여 선택 · 핵심예술역량의 행동 수준 구분 (L1~L3) |
| | 6 | 핵심예술역량별 교육요구 도출 | · 예술역량별 학습내용과 교육방법에 대한 대 안을 자유롭게 서술 또는 구술 |

B. 연구대상

본 연구에서는 순수예술가 중에서 연구내용과 관련하여 논리적이고 분석적인 진술이 가능한 연구참여자를 선정하기 위하여 다음과 같은 대상자 선정기준을 적용하였다. 첫째 시각예술영역별 전문성이 있을 것, 둘째 예술활동 및 세부적인 작업에 대한 분석적이고 체계적인 진술이 가능할 것, 셋째 예술의 영역별·성별·연령별 특성을 배제하기 위해 다양성을 갖출 것, 넷째 본 연구에 대해 우호적이고 협조적일 것 등을 기준으로 선정했다.

이러한 연구참여자를 선정하기 위해 다양한 매체(저작물, 전시관련 자료, 대중매체, SNS 등)를 통해 대중에게 인지도가 높고, 지속적인 작품활동이나 전시 등을 통해 수상경력이 있는 만 30세 이상의 순수시각예술 분야의 작가를 대상으로 기초조사를 진행하였다. 이를 바탕으로 <표 7>과 같이 총 3단계의 선정과정을 진행하여 기초조사단계에서 선정된 작가들 중 시각예술 분야의 작가와 미술관 또는 갤러리 관계자의 추천과 소개로 1차 연구 대상자를 선정하였다. 1차 선정된 작가에 대한 심층분석을 위하여 작가의 공개된 작업노트, 비평문, 연혁 등을 조사하였다. 이를 바탕으로 시각예술의 세부영역(조각·회화·설치·미디어), 성별과 연령 등을 고려하여 2차 선정작업을 하였다. 이후 이메일, 통화, 사전 만남을 통해 연구 목적과 내용을 설명하고 연구에 참여하기로 수락한 작가들을 대상으로 최종 연구 참여자를 선정하였다. 다음의 <표 7>은 연구참여자 선정과정을 정리한 것이다.

〈표 7〉 연구참여자 선정 과정



최종적으로 선정된 11명의 연구참여자에 대한 기본 정보와 개별적 특성을 정리하면 다음의 〈표 8〉과 같다.

〈표 8〉 연구참여자 정보

| 연구참여자 | 성별 | 학력 | 연령 | 작업분류 | 특성 |
|-------|----|----|-----|------------|-----------|
| A | 남 | 석사 | 30대 | 설치 | |
| B | 남 | 석사 | | 회화(서양화) | |
| C | 여 | 석사 | | 회화(서양화) | |
| D | 여 | 석사 | | 회화(서양화)·설치 | 평면과 입체 병행 |
| E | 여 | 석사 | 40대 | 도예 | |
| F | 여 | 박사 | | 회화(동양화) | |
| G | 남 | 석사 | 50대 | 판화·회화(서양화) | |
| H | 남 | 석사 | | 도예·회화(서양화) | 평면과 입체 병행 |

| | | | | | |
|---|---|----|-----|---------|--|
| I | 여 | 석사 | | 회화(동양화) | |
| J | 남 | 박사 | 60대 | 조소 | |
| K | 여 | 석사 | 70대 | 회화(서양화) | |

본 연구에서는 연구목적에 따라 연구참여자들의 연구단계별 역할과 참여 정도에 차이가 있다. 각 연구단계별 연구참여자의 참여사항을 정리하면 <표 9>와 같다

<표 9> 예술가별 면담 참여 사항

| 진행 단계 작가 | 2 단계 | 3 단계 | 4 단계 | 5 단계 | 6 단계 | 표적집단면접 (FGI)참여자 |
|----------------|------|------|-------------------------|----------------------------|-------------------------|--------------------|
| | 사전면담 | 심층면담 | 예술역량 정의 및 행동특성 검토 | 핵심예술역량 선정 및 행동 수준 구분 | 예술핵심역량 별 교육 요구 도출 | |
| A | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| B | ● | ● | | | | ● |
| C | | ● | ● | ● | | |
| D | | | ● | ● | | |
| E | | ● | ● | ● | | |
| F | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| G | ● | ● | ● | ● | | ● |
| H | ● | ● | ● | ● | | ● |
| I | | | ● | ● | ● | |
| J | | | ● | ● | | |
| K | | | ● | ● | | |

IV. 연구결과

A. 예술역량목록

1. 예술역량목록 선정과정 및 결과

가. 예술역량목록 결과: 예술역량목록

1 단계에서는 예술역량목록을 작성하기 위해 예술역량과 관련한 선행연구와 문헌자료를 수집하고 분석하였으며, 연구참여자를 대상으로 서면조사와 면담을 병행하여 역량목록 초안을 작성하였다. 2 단계에서는 연구참여자들을 대상으로 표적집단면담(FGI)과 델파이를 실시하여 예술역량목록을 확정했다.

그 결과, 1 단계에서는 문헌연구와 연구참여자 면담을 통해 총 27 개 역량이 드러났고, 2 단계에서는 연구참여자를 대상으로 FGI 와 델파이를 하여 총 17 개의 예술역량 목록을 확정했다. 이와 같이 예술역량목록 선정 과정을 정리하면 아래 <표 10>과 같다.

<표 10> 예술역량목록 설정 과정

| 단계 | 1 단계 | 2단계 |
|----------|-----------------------------------|----------------------------------|
| 도출 근거 | 기존의 역량사전 문헌조사 및 분석과 연구참여자 사전면담 | 1단계 문헌조사 결과를 토대로 연구참여자 간편 델파이 |

| | | | |
|--------------|--|---|--|
| 역량목록 도출과정 | HRD영역 역량목록과 예술영역 역량목록, 연구참여자의 사전면담 내용 분석을 합하여 27가지 초안 역량목록 완성 | ➔ | 1단계 27가지 역량목록에서 연구참여자 FGI와 간편 델파이 결과 10가지 역량 제외, 총 17가지 예술역량목록 완성 |
|--------------|--|---|--|

이를 구체적으로 살펴보면, 1 단계에서는 총 8 개의 역량연구와 문헌자료를 바탕으로 분석하였다. HRD 영역에서 3 개의 역량연구¹⁴와 5 개의 예술영역의 역량 연구를 정리하였고, 이를 통해 총 27 개 역량목록을 추출하였다. 선행연구와 문헌 자료에 포함되어 있는 역량을 정리하면 아래의 <표 11>과 같다.

<표 11> 예술역량목록 설정 1 단계 결과

| 역량목록 | 자료 출처 | | | | | | | |
|-----------------------|---------------|-----------|---------------------------------|---------------|---------------------------------------|--------------------------------|--|------------------------|
| | HRD 영역 역량 사전 | | | 예술영역 역량 연구 | | | | |
| | Harvard Univ. | Hay Group | Bassett Unified School District | New Hampshire | the New Zealand Ministry of Education | Royal Academy of Art The Hague | The European Network for Visual Literacy | Vilniaus universitetas |
| Presentation/curation | ✓ | | ✓ | ✓ | | | | ✓ |

14 HRD 영역에서 연구된 자료는 고등교육기관인 Harvard University 의 ‘Competency Dictionary’, 인적자원관리 컨설팅 기관인 Hay Group 의 ‘Core Competencies Project: Competency Dictionary’, 교육재단인 Bassett Unified School District 의 ‘Behavioral competency framework’ 역량연구를 기반으로 하였다. 이들 연구들은 예술활동을 전제로 한 연구가 아니기 때문에 역량의 정의와 세부행동 내용이 시각예술영역의 연구결과들과 다소 표현의 차이를 보였다. 따라서 연구자가 연구결과를 살펴보고 예술활동과 관련된 역량을 주관적으로 분석하여 표기하였다. 그러나 HRD 영역의 연구는 표준화된 역량목록을 기반으로 한 연구이므로 연구목적에 부합한다고 역량전문가의 자문을 얻어 적용하였다.

| 역량 목록 | 자료 출처 | | | | | | | |
|------------|---------------|-----------|---------------------------------|---------------|---------------------------------------|--------------------------------|--|------------------------|
| | HRD 영역 역량 사전 | | | 예술영역 역량 연구 | | | | |
| | Harvard Univ. | Hay Group | Bassett Unified School District | New Hampshire | the New Zealand Ministry of Education | Royal Academy of Art The Hague | The European Network for Visual Literacy | Vilniaus universitetas |
| 고급전문기술 사용 | | ✓ | ✓ | | | | | |
| 공동작업 | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | |
| 관계 맺고 소통하기 | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ |
| 관람객에 대한 이해 | | ✓ | | | | | | |
| 맥락에 대한 이해 | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 목표지향 | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | |
| 문제해결력 | | | ✓ | | ✓ | | | |
| 반응 | | | | ✓ | | ✓ | | |
| 비판적사고 | | | ✓ | | | | | |
| 사회공헌 및 참여 | | | | | | | | |
| 수학적 적용능력 | | | | | | | | |
| 안전지향 | ✓ | | ✓ | | | | | ✓ |
| 예술환경이해 | ✓ | | | | | ✓ | | ✓ |
| 의미부여하기 | | | | | | | | |
| 자기개발 | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 자아존중감 | | | | | ✓ | | | |
| 작업기준 적용 | | ✓ | | | | | | |

| 역량 목록 | 자료 출처 | | | | | | | |
|------------|---------------|-----------|---------------------------------|---------------|---------------------------------------|--------------------------------|--|------------------------|
| | HRD 영역 역량 사전 | | | 예술영역 역량 연구 | | | | |
| | Harvard Univ. | Hay Group | Bassett Unified School District | New Hampshire | the New Zealand Ministry of Education | Royal Academy of Art The Hague | The European Network for Visual Literacy | Vilniaus universitetas |
| 전문지식 활용 | ✓ | | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| 직업의식 | ✓ | ✓ | | | | | | |
| 창의적 표현방법연구 | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 개념구성 | | | | ✓ | | | ✓ | |
| 트렌드 읽기 | | | | | | | | |
| 표현방법의 기술습득 | | | | | | | | ✓ |
| 학습지향 | ✓ | | ✓ | | | | | |
| 혁신적 사고 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | |
| 호기심 | | | | | | | ✓ | |

위의 <표 11>에서 Harvard University의 ‘Competency Dictionary’에서는 프리젠테이션과 큐레이션(Presentation/curation), 공동작업, 관계형성 및 소통, 목표지향, 안전지향, 예술환경 이해, 전문지식, 직업의식, 학습지향, 혁신적 사고와 같은 예술역량과 관련된 역량이 있었다. Hay Group의 역량목록은 성취지향, 자기주도성, 정보수집, 타인이해, 관계형성, 타인육성, 지시, 팀워크 협력, 팀리더십, 분석적 사고, 개념적 사고, 전문성, 자기통제, 자기확신, 유연성 등 20개 역량으로 구성되어 있었다. 여기에서 타인육성, 지시, 팀 리더십, 조직헌신 등 경영

관리 범주의 역량들을 제외하고, 나머지 역량들을 기존 문헌연구의 예술역량의 내용과 행동특성을 비교하여 맥락이 같거나 유사한 역량은 시각예술영역의 역량에 포함시켰다. Bassett Unified School District의 ‘Behavioral competency framework’ 역량목록에서는 책임감, 유연성, 갈등관리, 지속적 학습, 문제 해결, 건강과 안전 관리, 기술을 위한 학습, 구두 및 문서를 통한 의사소통 등 28가지의 역량이 있었다. 그 중에서 역량의 정의와 행동특성을 기존 예술역량 관련 자료들과 비교하여 12개 역량을 시각예술영역의 역량 요소로 포함시켰다.

기존 5개의 예술영역의 역량연구에서 드러난 예술역량목록은 II장에서 살펴본 예술역량의 정의와 행동특성, 예술역량 개발을 위한 교육내용과 방법 등을 참고하여 분석하였다. 이를 통해 소통, 목표지향, 문제해결력, 전문지식 활용, 창의적 표현방법연구, 호기심 등 16가지의 역량을 추출할 수 있었다.

이처럼 문헌연구 결과에 예술 전문가인 연구참여자들과 사전면담 내용을 더하여 사회공헌 및 참여, 수학적 적용능력, 의미부여하기, 트렌드 읽기를 추가하였고, 그 결과 총 27개의 역량 목록을 얻을 수 있었다.

예술역량목록 작성을 위한 2단계 작업에서는 <표 11>의 결과를 연구참여자 중 전문가그룹과의 면담과 간편 델파이를 통해 예술역량목록을 확정하였다. 2단계 작업에 참여한 전문가그룹은 연구참여자 중에서 5명(석·박사), 역량전문가 1명(박사), 연구자 1명 등 총 7명으로 구성되었다. 그 결과 1단계에서 도출된 27개 역량 중 10개 역량이 제외되어 총 17개의 예술역량목록이 확정되었다. 이를 정리하면 <표 12>와 같다.

〈표 12〉 예술역량목록 설정 2단계 결과

| 역량 | 도출 근거 | | | | | | |
|---------------------------|-------|--------------|---|---|---|---|--------------------------------|
| | 문헌조사 | 연구참여자 별 사전면담 | | | | | 전문가 그룹 텔파이결과 (예술역량목록 확정) |
| | | A | B | F | G | H | |
| Presentation/ curation | ✓ | ✓ | - | ✓ | - | ✓ | ✓ |
| 고급전문기술사용 | ✓ | - | - | ✓ | - | - | - |
| 공동작업 | ✓ | - | - | - | - | - | - |
| 관계맺고 소통하기 | ✓ | - | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |
| 관람객에 대한 이해 | ✓ | - | - | ✓ | ✓ | - | ✓ |
| 맥락에 대한 이해 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | - | ✓ | ✓ |
| 목표지향 | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | - | ✓ |
| 문제해결력 | ✓ | - | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |
| 반응 | ✓ | - | - | - | - | - | - |
| 비판적사고 | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | - | ✓ |
| 사회공헌 및 참여 | - | - | ✓ | - | - | - | - |
| 수학적 적용능력 | - | ✓ | - | - | - | - | ✓ |
| 안전지향 | ✓ | ✓ | - | - | - | ✓ | ✓ |
| 예술환경이해 | ✓ | ✓ | ✓ | - | ✓ | - | ✓ |
| 의미부여하기 | - | - | - | - | - | - | ✓ |
| 자기개발 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | ✓ |
| 자아존중감 | ✓ | - | ✓ | - | ✓ | - | ✓ |

| 역량 | 도출 근거 | | | | | | |
|---------------|-------|--------------|---|---|---|---|--------------------------------|
| | 문헌조사 | 연구참여자 별 사전면담 | | | | | 전문가 그룹 텔파이결과 (예술역량목록 확정) |
| | | A | B | F | G | H | |
| 작업기준 적용 | ✓ | - | - | - | ✓ | - | - |
| 전문지식 활용 | ✓ | ✓ | - | ✓ | - | - | ✓ |
| 직업의식 | ✓ | ✓ | - | ✓ | - | - | ✓ |
| 창의적 표현방법연구 | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | - | ✓ |
| 개념구성 | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | - | ✓ |
| 트렌드 읽기 | - | - | ✓ | - | - | - | ✓ |
| 표현방법의 기술습득 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | ✓ |
| 학습지향 | ✓ | ✓ | - | - | - | - | - |
| 혁신적 사고 | ✓ | - | - | - | - | - | - |
| 호기심 | ✓ | ✓ | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |

전문가그룹은 텔파이를 통해 1차 예술역량목록에서 고급기술 사용, 공동작업, 반응, 사회공헌 및 참여, 수학 적용력, 의미 부여하기, 작업기준 적용, 트렌드 읽기, 학습지향성, 혁신적 사고 등 10개 역량을 예술역량 목록에서 제외시켰다. 왜냐하면 고급기술의 사용은 표현방법의 기술습득에, 공동작업은 예술환경에 대한 이해에, 반응은 관계 맺고 소통하기에, 사회공헌 및 참여는 직업의식에, 수학 적용능력은 전문지식에, 의미부여하기는 개념구성에, 작업기준 적용은 직업의식에, 트렌드 읽기는 맥락에 대한 이해에, 학습지향성은 자기개발에, 혁신적 사고

는 개념구성에 포함될 수 있다고 판단하였기 때문이다. 이를 정리하면 <표 13>과 같다. 이에 따라 총 27개 역량 중에서 10개 역량이 다른 역량 내에 통합되어 목록에서 제외되었고, 최종적으로 총 17개의 예술역량이 확정되었다.

<표 13> 전문가그룹 델파이 결과 제외된 예술역량

| 제외된 역량 | | 포함된 역량 |
|-----------|---|------------------------|
| 고급기술의 사용 | → | 표현방법의 기술 습득 |
| 공동작업 | → | 예술환경에 대한 이해 |
| 반응 | → | 관계 맺고 소통하기 |
| 사회공헌 및 참여 | → | 직업의식 |
| 수학 적용능력 | → | 전문지식 |
| 의미부여하기 | → | 개념구성 |
| 작업기준 적용 | → | 직업의식 |
| 트렌드 읽기 | → | 맥락에 대한 이해 |
| 학습지향성 | → | 자기개발 |
| 혁신적 사고 | → | 비판적 사고 창의적 표현방법의 연구 |

나. 예술역량목록 결과: 역량군 분류 및 역량 정의

예술역량목록을 세분화하기 위해 연구참여자 심층면담, 전문가패널 분석, 과업기능분석을 통해 특성이 유사한 역량을 역량군으로 묶고 예술역량의 명칭을 조정하고 조작적 정의를 내렸다. 이를 위하여 연구참여자에게 1차 연구결과로 드러난 총 17개 역량을 속성이 유사하다고 판단되는 것끼리 묶어 유목화하고, 각 그룹에 대한 명명작업을 하였다. 박사급 연구참여자 3명이 FGI를 통해 역량군의 명칭을 최종적으로 확정하고, 총 17개의 예술역량을 4개의 역량군으로 분류했다.

그 결과, 예술역량군은 1)자기이해역량군, 2)구상 및 표현역량군, 3)전달 역량군, 4)공통역량군 등 4개 역량군으로 정리되었다. 각 역량군은 다음의 기준으로 범주화 되었는데 이를 살펴보면, 자기이해역량군은 예술활동은 물론 삶 전반에 걸쳐 근본적으로 요구되는 역량으로 예술활동의 기저로서 예술적 정체성을 형성하는 데 요구되는 역량을 중심으로 구성하였다. 구상 및 표현역량군은 삶의 신념과 가치, 그리고 예술적 정체성을 예술작품으로 표현하는 과정에서 요구되는 역량으로 작품의 본질적 의미 체계를 분명히 하고 이를 표현하는 데 요구되는 역량으로 구성하였다. 전달역량군은 제작된 예술작품을 통해 예술가의 의도와 메시지를 관람객과 공유하며 소통하면서 영향력을 주고받는 것과 관련된 역량으로 구성하였고, 공통역량군은 다른 직업이나 직무영역에서도 공통적으로 요구되는 일반적인 역량 중에서 시각예술활동에 영향을 미치는 역량으로 구성하였다.

자기이해역량군에는 ‘자아존중, 맥락이해, 자기개발’로 3개의 역량이 포함되었고, 구상 및 표현역량군에는 ‘개념구성, 표현기술, 창의적 표현’으로 3개의 역량이 포함되었다. 전달역량군에는 ‘관람객 이해, 프리젠테이션 및 큐레이션

(presentation & curation), 관계형성과 소통, 예술환경 이해’로 4 개의 역량이 포함되었고, 마지막으로 공통역량군에는 ‘목표지향, 문제해결, 비판적 사고, 전문지식, 직업의식, 안전지향, 호기심’으로 7 개의 역량이 포함되었다. 4 개 예술역량군 17 개 예술역량과의 관계를 정리하면 <표 14>와 같다.

<표 14> 역량군 설정 및 분류 결과

| 역량군 | 예술역량 |
|------------|-------------------------|
| 자기이해역량군 | 자아존중 |
| | 맥락이해 |
| | 자기개발 |
| 구상 및 표현역량군 | 개념구성 |
| | 표현기술 |
| | 창의적 표현 |
| 전달역량군 | 관람객 이해 |
| | Presentation / curation |
| | 소통 |
| | 예술환경 이해 |
| 공통역량군 | 목표지향 |
| | 문제해결 |
| | 비판적 사고 |
| | 전문지식 |
| | 직업의식 |
| | 안전지향 |
| | 호기심 |

17 개 예술역량에 대한 심층적인 연구를 위하여 7 명의 연구참여자를 대상으로 행동사건면접과 표적집단면접, 심층면담과 과업기능분석을 통해 각 예술역량에 대해 조작적 정의를 내리고 행동특성을 조사하여 정리하였다. 연구자는 다음의 ‘역량군과 하위역량’에서 그 결과를 상세하게 다루려고 한다.

2. 역량군과 하위역량

가. 자기 이해 역량군(self-understanding competency group)

(1) 자아존중(self-esteem)

자아존중¹⁵은 자신에 대한 주관적인 평가로, 개인 스스로 자신이 얼마나 가치 있는 사람인가에 대한 긍정적인 판단과 관련된 태도에서 비롯된다. 이와 관련하여 연구참여자 G는 과거 부정적인 외부평가로 인한 심리적 압박과 정신적인 부담, 그리고 이에 대한 자신의 태도를 진술하였다.

연구참여자 G

사실은 처음에는 굉장히 불안한 감이 많은 거예요. 젊은 작가들한테. 나도 그랬고, 왜냐하면 외부의 평가에 크게 좌지우지 해요. 우리 같은 직업을 가진 사람들이 대부분 멘탈이 화선지 같거든.. (웃음) 그렇기 때문에 외부 평가에 좌지우지 많이 되

15 자아존중감이 높다는 것은 자신을 수용하고 존중하며 스스로를 가치 있는 인간으로 생각하는 것을 말한다(Rosenberg, 1985).

어서 외부 평가에 굉장히 힘들어해요. 수도 없이 좌절을 하고.. 수도 없이 욕을 하고, 수도 없이 빠치고.. 그때마다 도피도 하고.. 엄청나게 많은 것들을 겪고 나서 이런 게 생겨요. 나도 생긴지 얼마 안 됐어.. (웃음) 중간에 이거 그렸다, 저거 그렸다 할 때도 있었어요. 십년 전 쯤에. 스스로 너무 괴로우니까 이걸 어디 표출하지 않으면 너무 심각하게 우울해지더라고요. 더 스스로 뭐든 해보려고 했어요. 지금 생각하면 완전 오기(傲氣) 부린 거지. (웃음) 그래도 '난 잘 될 거다, 언젠가는 작가로 성공할 수 있을 거다' 그런 생각이 겉으로는 안 보였을지 몰라도 항상 있었어요. 항상..

연구참여자 G는 과거 가족과 주변인들에게 받은 '작가(예술가)'라는 직업에 대한 부정적인 인식과 그에 따른 정신적 고통을 언급하면서, 작가로서의 삶은 스스로의 만족도 중요하지만 무엇보다 예술가로서 외적인 성공과 인정이 필요함을 역설하고 있다. 연구참여자 G는 외부로부터 받는 억압이나 부정적인 반응에 직면해서도 이에 굴하지 않고 자신의 감정을 적극적으로 조절하여 오히려 긍정적인 마음과 도전적인 정신으로 자기자신을 관리하였다. 이는 스트레스 상황에서 자신이 감정적으로 과도하게 반응하지 않도록 통제할 수 있는 정서적이고 육체적인 감정 해소 방법을 통해 스트레스 해소가 가능했기 때문이다. 그리고 무엇보다 스스로의 가능성에 대한 막연한 자기 확신과 믿음, 그리고 낙천적인 태도를 가지고 있었기에 자아를 꾸준히 관리할 수 있었다. 아울러 연구참여자 G는 작지만 여러 번의 성공 경험과 외부의 긍정적인 반응이 쌓이면서 스스로 할 수 있다는 믿음이 강화되었다.

연구참여자 G

내 그림을 찾는 사람이 많아지고, 그러다 보니까 내가 그림이 막 더 좋아지는 것

같은 거야. 내가 스스로. 계속 그리니까. 이런 것들이 동기부여가 됐어요. 그래서 믿음도 생기고, 안정적으로 그림을 그릴 수 있게 화랑에서도 많이 도와주고 하니까.. 지금은 내가 내 스스로 그.. 나에 대한 믿음도 있고, 그 다음에 지원을 아끼지 않는 화랑도 있고, 팬 층도 있고. 그러니까 내가 좀 적극적으로 할 수 있는 것 같아요. 작업활동하는 자체도 그냥 나를 알아가는 과정, 내가 나를 알아가는 과정이라고 생각하거든요. 작품을 그려서 내가 남에게 보여주고, 좋은 호응을 얻길 바라고, 뭐 그런 것들 다 맞긴 한데, 가장 기본적인 것이 내가 나를 알아가는 과정. 그래서 굉장히 나는 개인 적인 것을 하고 있어요.

위의 진술과 같이 연구참여자 G는 부정적인 인식과 환경 속에서도 미래에 대한 낙관적인 태도를 지녀, 예술을 위한 자신의 삶을 일관성 있게 유지하는 과정에서 긍정적인 평가와 인정을 받았다. 이를 통해 자신감¹⁶과 자아효능감¹⁷을 높일 수 있었으며, 이러한 경향성은 연구참여자 A를 통해서도 찾을 수 있었다.

연구참여자 A

저는 자아존중감이 젊은 사람들에게 금방 생기는 건 아니라고 봐요. 왜냐면 젊은 작가들 중에서 저도 미술관 전시를 많이 했지만, 미술관 전시를 하거나 좀 사람들에게 알려진 공간에서 전시를 하고 좋은 반응이 오고, 다른 전시 제안이 계속 들어오고 굳이 남들한테 가시화 될 필요는 없는데, 그 정도 되야 성공적인 경험을 해봤다 할 수 있죠. 내가 어느정도 나이를 먹고서 내가 꿈꾸는 공간들에서 전시를 진행했을 때, 그런 프로젝트가 완료가 되었을 때, 스스로 만족감도 생기고, 그랬을 때 자존감을 확고히 느끼게 되지않을까.. 지금은 조금씩 자신감을 형성해가는 시기

16 자신감(confidence)은 자아존중감에 기여하는 내부적인 요소보다, 성공과 가치의 외부 측정에 더 많이 기초한다. 자신에 대한 믿음과 도전에 대응하고, 문제를 해결하고, 세상과 성공적으로 소통하는 능력에 관한 것이다(Burton, 2015).

17 자기효능감(self-efficacy) 특정 과제에서 성공할 능력에 대한 믿음을 가리킨다(Neill, 2005).

인 것 같아요. 다행히도 좋은 평가나 반응이 있어서..

연구참여자 A 와 G 의 사례처럼 자신에 대한 긍정적인 인식과 평가는 직업 발달¹⁸ 과정상에서 직면하게 되는 다양한 상황에 잘 대처하고 극복할 수 있다는 믿음으로 발전된다. 따라서 스스로에 대한 자아존중감이 높아질수록 자아실현¹⁹을 이룰 수 있는 가능성 또한 높아질 수 있음을 의미한다고 본다.

연구참여자 F 는 자신의 작품을 통해 간접적으로 본인을 대중에게 드러내고, 이를 통해 심리정서적으로 공감대를 느끼며, 위로와 긍정적 평가를 받은 과정을 통해 스스로에 대한 가치와 믿음이 높아졌다고 진술하였다. 또한 이런 사례는 그가 가르치고 있는 학습자들에게도 빈번하게 나타난다고 진술하였다.

연구참여자 F

작품에서 30프로 정도는 나를 돌려서 표현하고 있는 것 같아. 철저히 의도해서 다 보여주지도 않으면서도 또 은근히 드러내는.. 그런데 점점 나를 더 보여줘야 겠다는 생각은 있어. 작품을 통해서 간접적으로 나를 세상에 '나는 이런 사람이다' 하고 보여주는데, 좋은 평가가 오거나 뭔가 공감이 형성되면 나도 모르게 정서적으로 안

18 개인의 직업적 소양·가치·지식·기술 등의 습득을 통하여 궁극적으로는 직업적 적성에 부합되는 행동·판단력을 배양하며 직업적 성숙의 결과를 낳는 과정으로 직업발달에는 심리적·사회적·문화적·경제적 요인들이 장시간에 걸쳐 개인에게 미친 영향력이 많이 적용된다(교육학용어사전, 2011).

19 하나의 가능성으로 잠재되어 있던 자아의 본질이 실현되는 것이다. 목적적 존재인 인간이 자신의 잠재력과 가능성을 그 목적에 맞게 최대한으로 발휘하는 것을 일컫는 말이다. 매슬로(A. Maslow)는 이것을 인간의 성장동기가 계속적으로 충족되는 것이라고 설명하고, 브라멜드(T. Brameld)는 문화에 의해서 성립된 사회 속에서 자신의 가능성과 잠재력이 발휘되는 것이라고 설명하고 있다(교육학용어사전, 1995).

도감도 생기고, 위로도 받고.. 실제로 주변에 노년기 여성분들이 그림으로 치유 받고, 나를 드러내고, 이 나이에도 할 수 있구나 하는 자신감을 가지시는 걸 자주 보게 돼. 그런 분들은 삶에 활력이 넘쳐나. 작업을 하는 동안은 완전 새로운 인생을 사는 것 같이..

연구참여자 A 는 스스로에 대한 가치를 깨닫는 과정을 진술했었다. 그는 환경적 어려움과 주변의 저항에 직면하더라도 끈질기게 목표를 향해 나아가고, 사소한 과제라도 꾸준히 수행해 왔다.

연구참여자 A

저는 우선 진짜 미술을 좋아하거든요. 미술을 너무 좋아하니까 나는 이것을 어떻게 계속 할 수 있을까에 대한 고민을 먼저 했던 것 같아요. 그래서 뭐.. 먼저 작업을 습관화 시켰어요. 그래서 대학교 2학년때부터 방학 때 알바를 하더라도 끝나고 학교 와서 작업하고 매일매일 일상화시키고 습관화 시켜서 작업이라는 게 내 생활과 떨어질 수 없는 것으로 만들어 뒀고. 제가 학교에서 주목받는 학생도 아니었고, 주변의 응원도 없었고, 무관심이었어도 용감하게 이어 나갔어요. 또 경제적으로 여유롭지 못해서 제가 살고 있는 도시에 괴리감을 많이 느끼고, 열등감이 상당히 높았어요. 매일 다니는 길이고, 매일 보는 높은 빌딩들이 나를 너무 작은 존재로 만들어 버리는 느낌.. 제 성향이 개인주의적인 성향이 강해요. 사람 안 만나도 잘 지낸다고 생각했지만 경제적것들은 너무 힘들더라고요. 그때 꿈으로 버텼죠. 나는 큰 미술관에서 전시를 할거다, 유명한 작가가 될 거다, 뭐 이런 꿈으로 버텼던 것 같아요. 이제 생각해보니.. 열등감도 있었지만 그래도 그건 외부와의 비교였지, 내 스스로에 대한 못난 생각은 아니었네요. 제 가치를 제가 보지 못했지만, 가치 있다는 걸 무의식으로 느끼고 있었나 봐요.

연구참여자 F와 A의 사례처럼, 인간으로서 스스로를 가치 있다고 생각하는 것 자체가 중요한 심리적 자원이며, 삶을 살아가는 데 긍정적인 요인이 된다는 것을 알 수 있다.

앞서 살펴본 것처럼, 자아존중감은 개인의 대인관계와 같은 외적인 영역은 물론 정체성이나 정서적 안정과 같은 내적 영역까지 걸쳐 다양하게 작용하여 삶 전체에 영향을 준다. 자아존중감은 인간이 독립적 인격체로 성장하면서 존재의 의미와 함께 자신의 가치를 인식하고, 스스로에 대한 믿음을 공고히 하며, 성취를 축적하는 과정에서 자연스럽게 형성되는 것이다. 이처럼 예술가들은 자신의 예술적인 정체성과 활동에 확신을 갖고 작품을 통해 세상과 성공적으로 소통하며, 이러한 과정이 반복되면서 질적 향상을 이루어 나가고 있었다.

따라서 연구자는 예술역량으로서 자아존중감을 자신에 대한 긍정적인 기대(자신감, 자아효능감)와 성취를 통해 본인의 예술적 정체성과 예술활동에 대한 믿음과 확신을 갖는 것으로 정의하고자 한다.

(2) 맥락이해 (understanding context)

맥락(context)은 다양한 예술영역에 걸쳐 광범위하게 사용되는 개념이다. 맥락은 어떤 현상의 전후 관계, 정황, 배경, 주변 환경 등과 연계된 일련의 연속성이나 연관성을 의미한다. 환언하면 맥락은 무엇에 대한 설명이 내포하고 있는 사회·문화적 조건이나 환경들의 총체, 혹은 어떠한 행위나 사건을 일으키는 환경들의 총체라고 할 수 있다. 미학에서 사용하는 맥락의 일반적인 개념은 예술

활동에 전반적으로 영향을 미치는 어떤 체계로서 생활환경, 역사적 사실, 사회적 통념, 지식의 변화 등으로부터 존재하는 관계나 관련성의 총체적인 구조 속에 존재하는 어떤 것을 의미한다. 이는 어떤 것이 맥락 안에서 독립적이면서도 그 배경을 이루고 있는 다양한 환경과 상호연관 속에 종속되어 존재한다는 것을 의미하며, 예술활동과 작품이 독립적인 존재로서 의미를 갖음과 동시에 거대한 맥락 안에서 구조화되어 또 다른 이념과 의미를 내포하게 된다.

맥락의 의미를 내포하고 있는 예술작품이나 예술활동에서 맥락이 어떻게 연결되어 나타나는지를 연구참여자 A는 맥락으로 구분 지을 수 있는 요소와 예술 활동에 대해 진술하였다.

연구참여자 A

예술활동은 그와 관련된 지식과 적절한 방법론을 적용한다는 것보다는, 예를 들어서 과학이 될 수도 있고, 수학이 될 수도 있고, 미시적인 것들과 좀 더 거시적인 세계들에 대한 종합적인 학습을 해서 적용을 할 수 있는 것이에요. 그래서 폭 넓게 볼 필요는 있을 것 같아요. 예술활동에 있어서 이론적 지식이 전제가 아니라 자기가 속해있는 삶, 사회문화 틀 안에 살아가며 학습되는, 그런 전체적인 경험으로부터 나오는 다양하고 포괄적인 지식이 필요하다고 생각해요. 예를 들어 어떤 흐름이 있으면 그것을 나 나름대로 해석할 수 있는 개개인만의 해석 가능한 특성에 주목하는 것이 중요해요. 경험을 많이 하고 그 사회가 시대가 변하는 것을 개인이 겪게 되는 그런 소소한 경험의 확장이 쌓여 거대한 담론으로 이어지기도 하고 다양성을 통합하는 것 등이 예술 작업으로 자연스럽게 연결된다고 봐요.

아울러 자신이 존재하는 세상에 대한 폭넓은 경험을 통해 세계와 나에 대한

이해를 바탕으로 자기의 존재를 깨닫는 일이 우선시 되어야 인간의 주체적인 활동이 가능하다고 하였다.

연구참여자 C는 시대적 흐름을 개인의 고유한 시각으로 이해하고 이를 삶의 모든 활동에 반영하는 것 자체가 예술활동의 근간이 되는 매우 중요한 요소라고 강조하였다.

연구참여자 C

결국 예술도 존재론적인 입장에서 인간이 처한 세계와 그 속의 '나'라는 존재를 알기 위한 어떤 활동 중에 하나라고 생각합니다. 나와 세계에 대한 이해와 연관성, 그 안에서 개인만이 발견할 수 있는 어떠한 현상과 흐름을 발견하는 것은 매우 중요한 일이에요. ... 그것을 왜 하는지에 대해서 스스로 이해를 해야 어떤 예술을 하든지 지속할 수 있지 않을까 하는 생각이 들어요. 시각적인 면이나 그런 요소들을 떠나서 그것이 담고 있는 이야기가 무엇인지 아는게 중요합니다.

또한 연구참여자 F도 자신이 어떤 환경과 상황에 놓여있는지를 알고, 스스로 어떤 시각으로 이를 바라보는지를 깨닫는 것이 중요하다고 말하며, 사회·문화적인 흐름을 그저 바라보는 것이 아니라 자신만의 고유한 관점으로 이해하고 분석할 수 있어야 한다고 강조했다. 작가들의 이 고유한 안계(眼界)는 이 세계를 이해하고 그 속에서 예술활동과 작품 구성의 중핵(重核)을 발견해내는 결정적인 역할을 한다. 즉, 연구참여자들은 예술활동 과정 중에 세상과 나와의 관계 속에 내재된 구조적인 특성을 발견하고, 이를 미적요소의 하나로 삼아 이를 재구성하여 새롭게 구현하는 것이 예술가 삶에 필수적이라는 사실을 진술하고 있다.

연구참여자 F

어떤 흐름이 있으면 그것을 나 나름대로 해석을 할 수 있는? 그런식으로.. 작업을 하면서 사회를 많이 경험을 하고, 그리고 시대가 변하는 것도 경험을 많이 하고 그 후에 그런 작업들이 나올 수 있었고, 지금 다양성이 통합이라던지 그런 담론을 크게 잡아서 작업을 하기에는 이르죠. 보통의 작가들은. 보통 쉬운 일도 아니고. 개개인별로 개인이 경험하는 소소한 사건들이 좀 작업으로서 확장되죠. 제가 보기에는.

예술 자체는 언어나 문자와는 다르게 개념을 명료하게 드러낼 수 있는 표현 수단이 아니다. 예술가는 예술작품을 통해 자신이 주변 세계를 관통하는 의미나 상징은 물론 삶의 바탕이 되는 문화의 원형을 폭 넓게 담아내고 있다. 그러므로 예술작품 자체의 보여지는 의미와 그 속에 감춰진 의미를 모두 읽어내야 하기 때문에 예술을 표현하는 과정이나 표현된 결과로만 인식하기 보다는 예술가와 예술가를 둘러싼 세계와의 상호작용으로 이해해야 한다. 예술활동은 맥락속에 지각된 대상에 의미를 부여하고 드러내는 과정이다. 예술가는 인간이 삶을 통해 경험하는 다양함 속에서 숨어있는 아름다움(美)을 발견해내는 관조(觀照)단계, 관조의 대상을 해석해내는 지각단계, 이를 예술가 고유의 정체성으로 드러내는 표현단계로 이어지는 총체적이고 복잡한 과정이다. 메를로 폰티(Maurice Merleau Ponty)는 예술가가 주변 세계와의 실존적인 만남을 통해 그 속에 각각 다르게 존재하는 행위나 형상의 의미를 자신의 고유한 의미로 바꿔 표현하는 방식을 스타일이라는 개념으로 설명하고 있다. 스타일은 예술가만의 고유한 언어이며 세계를 마주하는 그들의 자아가 세계를 다루는 방식이기도 하며 존재방식이기도 하다.

위를 종합하면, 예술역량으로서 맥락이해는 자신의 예술적 정체성과 작품 아이디어의 형성과정과 그 의미와 내용을 심리적·사회적·문화적·역사적 상황과 연결하여 설명할 수 하는 것으로 정의할 수 있을 것이다.

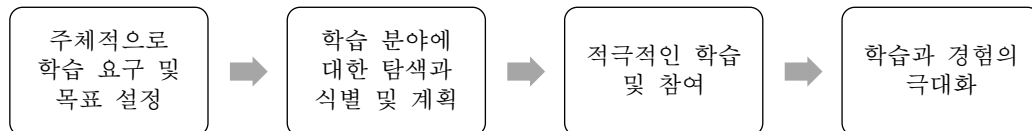
(3) 자기개발 (self-development)

자기개발은 HRD(Human Resources Development) 분야에서 자주 언급되는 역량 중 하나이다.²⁰ 본 연구에서 다루는 자기개발은 직업이나 경력개발에 한정되지 않고 개인의 생애 전반에 걸쳐 수행되는 삶의 질적 향상을 위한 일련의 총체적 활동을 포괄한다²¹. 세부적으로는 자신의 삶의 의미와 가치를 주체적으로 인식하고, 주도적으로 삶의 목표를 결정하고, 성장과 성숙에 필요한 학습기회를 모색

20 글로벌 조직·인사 컨설팅 회사인 HAY Group은 자기개발을 개인의 능력을 향상시키기 위해 적극적으로 행동하는 것으로 정의하고 있다. 이러한 활동은 잠재적으로 영향을 미칠 수 있는 새로운 지식과 정보를 개발하고, 새로운 기술과 방법을 지속적으로 파악하는 것이다. 더불어 자신의 긍정적 경험과 자질을 파악하고 개선하기 위한 자체적인 개발 구상과 주변의 피드백을 통합하여 개인 개발에 노력을 가하는 것을 의미한다. Harvard University의 역량 사전은 이와 비슷한 맥락으로 지속적인 학습(Continuous Learning)으로 정의하고 있다. 이는 개인의 직업이나 사회적 역할에 규정되기보다는 정기적으로 새로운 학습기회를 적극적으로 식별하고 창출해내어 활용하며, 새로운 지식과 기술을 응용할 수 있도록 학습하는 것을 의미한다. 학습 요구와 목표를 스스로 설정하고 이를 충족시키는 다양하고 적절한 학습 활동에 참여하여 실제 삶에 반영한다. 이를 위해 시행착오를 통한 학습 강화와 정보의 비판적 분석, 메모와 질문, 자기 학습, 강의, 독서 등 다양한 활동을 포함하고 있다.

21 예술가들의 전문성 향상을 위한 활동과 관련해서는 구상 및 표현역량군 내에 표현기술과 창의적 표현에서 논의하였다.

하고, 적극적으로 학습에 참여하는 과정을 말한다. 자기개발을 성장을 도모하기 위한 개인의 부단하고 꾸준한 활동이라고 할 때, 그 과정은 그림 [Ⅳ-1]과 같다.



[그림 Ⅳ-1] 자기개발의 내용과 단계

(가) 주체적으로 학습 요구 및 목표 설정

자기개발의 첫 번째 단계는 현재수준보다 더 높은 수준으로 성장하기 위해 본인 스스로 도전적인 목표를 설정하는 것이다. 특히 자기개발을 위한 학습 영역은 사회와 문화, 정치·경제, 신기술과 기법 등과 같은 거시적 맥락과 개인의 성취수준을 고려하여 주도적으로 학습요구와 목표를 설정하는 것이 중요하다. 이때 직업경력개발을 위한 학습영역을 특정된 일부영역이나 예술활동영역으로 제한해서는 안되며, 개인의 성장과 행복을 추구하는데 필요한 영역 전체로 확장하고, 개인의 요구에 따라 자발적인 참여를 이끌 수 있어야 한다. 연구참여자 A는 본인의 예술활동이 자기만의 정체성과 고유성을 지니되, 그 속에서 안주해서는 안된다고 강조했다.

연구참여자 A

작업을 할 때 보통 그 안에 몰입되어 있을 때가 있어요. 아무래도 그 속에 빠져들어서 계속 같은 자리에 우물을 파 들어 가듯이 거기만 바라보고 생각하죠.

그게 아이디어를 내기 위해서나 전문적인 기술을 효과적으로 표현하기 위해서나 아니면 작가들은 보통 자기의 주된 관심사에만 깊게 빠져들 때가 있어요. 물론 그런 몰입이 필요하긴 하지만 때로는 그런 것들이 정신적으로든 육체적으로든 피폐해지게 한다고도 봐요. 작품을 위해서나 자기의 심리나 정서적인 것들 이라든지 그냥 사람 관계든지, 새롭고 다양한 활동을 해야지 결국 작품에서도 자기 식견이 넓어져야 성장하거든요. 우물 안의 개구리가 되는 것은 정말 치명적이에요. 자기 그릇을 넓힐 필요가 있어요. 뭐 이렇게 말하면 대단한 것 같지만 그냥 사실 별거 아닐 수 있는데.. 작가들이 꼭 작품만 계속 하루 종일 만들고 잘 하는 건 아니에요. (웃음) 그리고 하고 싶은 것도 많고, 부족한 게 많이 느껴지니까 뭘 배워 봐야겠다 생각도 많이 하지만 생각만 할 때가 많거든요. 막상 실행하기가 선뜻 되지도 않아서 고민만 하다가 끝나는 경우가 더 많지만 그래도 꼭 그냥 작품 만들 때 필요하겠단 싶은 것들.. 그러니까 저 같은 경우는 을지로에 가서 공구상이나 기계, 전기 다루는 가게 들어가서 무조건 얼굴 들이밀고 물어보고 새로운 게 뭐가 있는지도 살펴 보고.. 더 깊게는 전기 공학 책도 막 찾아서 공부해요. 내가 필요하니까. 그리고 요즘에는 사진기를 가지고 다니면서 많이 찍기도 하는데 이런 거는 꼭 내가 필요한 기술이라기보다는 그냥 제가 하고 싶은 거? 정서적인 편안함, 고요함 이런 것들에 좋아서 산책하면서 시작했는데 이제는 제대로 배워볼까 생각해서 주변에 물어보고 제가 좋아하는 사진 스타일들을 찾아보고 그래요.

(나) 학습 분야에 대한 탐색과 식별 및 계획

연구참여자들의 교육요구는 대부분 자신의 고유한 예술적 감각과 특징을 더욱 특별하게 드러내기 위한 능력을 키우는 것이었다. 왜냐하면 예술가에게 예술적 전문성은 갖추어야 할 기본 능력이므로, 타 분야의 지식과 능력을 갖추어 현재의 상태를 뛰어넘기를 희망하기 때문이다. 이를 위해 스스로 자신의 현재

수준과 기대수준을 파악하고, 그 차이를 보완하기 위한 학습기회를 탐색하는 것은 자기개발의 시작점이 된다.

연구참여자 C

요즘 시대는 작품을 표현할 수 있는 방법이 참 많아. 같은 2D 작업이어도 여러 장르가 있고, 방법이나 이용하는 도구, 기술이 다 다르고.. 난 기본적으로 붓으로 그리는 작업이지만, 일러스트나 그래픽, 편집디자인에 관심이 많아서 관련 책이나 태블릿(tablet)도 사서 그려보기도 하고. 관심만 있던 상태라 눈으로만 보고 디자인적으로 참고만 했는데, 어느 날 어떤 외국 작가 브로슈어를 봤더니 동화책처럼 너무 예쁘고 특이하게 제작 한거야. 그 속에 작품이 또 다른 그림으로 존재하는데 확 머리에 꽂혀 버렸어. 사실 브로슈어도 나와 내 작품을 보여주는 다른 방식이잖아. 이제는 내가 그림을 그리고 디지털로 인화해서 그 안에 새롭게 다시 태블릿으로 그림을 그리니까 색다르고 너무 재미있더라고.

연구참여자 C는 우연한 계기로 새로운 표현방법을 학습하였고, 이를 자신의 작품에 활용하여 본인의 또다른 예술적 감각을 키웠다. 무형식 학습 혹은 우연 학습을 통해 기존의 전문성에 타 분야의 새로운 지식과 기술을 융합하여 차별화된 예술적 결과를 새롭게 만들었다.

또한 단순히 개인의 기호나 정서에 맞는 교육영역과 내용을 선정하고 그에 따라 학습목표를 수립하는 것도 중요하다. 즉, 일터에서 활용되는 지식·기술을 함양하는 학습만이 아니라 삶터 속에서 개인의 심리적·정서적·육체적 만족을 위한 학습분야를 탐색하고 학습계획을 수립하는 것도 필요하다. 연구참여자 D는 개인의 만족과 예술 작업의 연장선에 활용하기 위한 학습을 시도하고 있었다.

연구참여자 D

개인적으로 사진 찍는 것을 좋아해요. 디지털로 손쉽게 할 수 있지만 전 아날로그가 더 좋아요. 여행가면서도 많이 찍지만 산책할 때도 많이 찍는 편이고, 그러다 보니 좀 제대로 해보고 싶은 생각이 들더라고요. 그래서 배우기 시작했는데, 간혹 제 작업에만 빠져있을 때 보다 좀더 마음에 여유도 생기고, 분위기 전환도 되고.. 그리고 요즘 사진이 엄청 많은 사람들에게 자기를 표현하는 수단이 되어버렸잖아요. 사진 한 컷에 자신의 모든 감성과 정보가 전달 되도록, 더 예쁘고 더 풍성하게.. 저는 작품에 적용시켜요. 실제로 보는 것도 중요하지만, 사진으로 빛을 활용하고, 어떻게 포커싱(focusing)을 하는가에 따라 작품 분위기나 전달력이 확 달라지더라고요. 실제로 SNS 나 예술 관련 공유사이트에 사진으로 올릴 때, 확실히 보급력도 뛰어나니까요.

연구참여자 D의 경우에는 단순히 개인의 흥미와 여가생활을 위해 사진을 배웠지만 자신의 예술활동에 사진기술이 더해져 차별화된 예술작품으로 이어졌고, 이제는 예술활동의 한 부분이 되었다. 이처럼 직무수행상의 요구가 아니라 개인적인 교육요구에 의한 자기개발 활동이 일터와 삶터 양 측면에 모두 유용하게 사용되고 있었다.

(다) 적극적인 학습 및 참여

자기개발의 세 번째 단계는 적극적인 학습 및 참여이다. 주도적으로 학습 요구를 찾고 학습방법을 모색하여 학습계획을 수립하는 과정도 중요하지만, 무엇보다 중요한 것은 학습계획에 따라 학습이 이루어져야 한다.

연구참여자 B

저는 거의 가만히 있지 않아요. 꾸준히 뭔가 할 일을 찾고 계속 움직이는 편이라..
내가 할 수 있는 게 무엇인가, 해야 할 일이 무엇인가.. 뭘 해봐야겠다 하면 꼭
실천해요. 생각만으로는 부족해요. 사람이 실제로 몸으로 부딪혀 보면서 배우는게
중요하지. 그렇게 체득한 것들이 진짜 내 것이거든요. 내가 영상으로 아무리
수영하는 법을 배웠다 하더라도, 실제로 할 수 없으면 그건 알았다고 할 수 없죠.
무조건 해봐야 하고 실제로 직접 겪어 봐야 내가 뭘 잘 하고, 못 하고, 어떤 것이
재미있고 확확 와 닿죠.

연구참여자 F

난 성격이 급해서 그런지 몰라도, 항상 판단이나 결정이 빨라. 주저하지 않는다고
해야하나..? 가만히 앉아서 들여다보는 건 성격에 안 맞아서 너무 답답해. 그러니까
옛날에는 앞뒤 안 가리고 시작하다가 제대로 접해보지 못하고 흐지부지하게 된
것도 많아. 여러 번 그러다 보니 이제는 뭔가 내가 해야겠다, 배워야겠다 이런 작은
목표부터 세우고, 최대한 그걸 재미있게 해 볼 수 있는 방법이 뭐가 있을까
찾아보기도 하고, 주변에 물어보기도 하고.. 너무 가만히 앉아있기만 한 것도
문제지만, 무턱대고 움직이는 것(실천하는 것)도 아니더라. (웃음)

연구참여자 B와 F는 적극적인 학습활동의 사례를 보여주고 있다. B의 사례
는 학습활동이 이해와 습득에 분명한 효과가 있다는 것을 보여주며, 연구참여자
F는 실행력과 함께 자신의 학습스타일을 파악하고 적합한 학습기회를 모색하는
일이 필요하다는 것을 보여주었다.

(라) 학습과 경험의 극대화

학습을 통한 경험 극대화는 배움(학습)의 결과를 삶 전반에 적극 활용하여 삶의 질을 높인다는 것이며, 이는 자기개발의 궁극적인 목적이라 할 수 있다.

연구참여자 H와 A는 인간이 왜 자기개발에 힘써야 하는지를 보여준다. 지속적인 자기개발을 위한 학습목표를 수립하고 적극적으로 학습활동에 참여하며 학습을 통해 터득한 경험을 삶에 적극적으로 반영함으로써 자신의 삶의 의미와 가치를 재인식하고 성장해가는 것이 일련의 과정인 것이다.

연구참여자 H

사람이 무엇을 배운다는 것은 우리가 할 수 있는 가장 특별한 활동인 것 같다고 생각해. 그치? 이제껏 제가 지내온 나름 짧지 않은 시간을 생각해보니까 한 순간도, 비록 아주 작은 일이라도 배우지 않은 것이 없었던 것 같아. 부단히도 그랬던 것 같아.

연구참여자 A

내가 작업을 하기 위해서 여러가지 학습을 해야하는 게 있으니까. 그런데 그냥 창의적 작업을 위해서 다양한 학습이나 개발을 하는 게 맞는 것 같아요. 전문역량이라기보다는 예를 들어서 작가로서 어떠한 사회문제를 바라보는 것들, 그와 관련된 다양한 시각에서 왜 그런 현상이 발생했는지, 우리가 어떻게 받아들여지는지 그와 관련해서 어떠한 일들이 벌어질 수 있는지 공부를 하고 학습을 하겠죠. 그 주변 현상에 대한 관찰과 그것을 이해하기 위한 학습이 습관처럼 있어야 한다고 생각해요. 미술이 미술로 끝나는 게 아니라 결국엔 사회학적으로 접근하는 것도 많으니까. 점차 시야를 넓혀가면서 사회 속의 나, 세계 속의 나를 바라볼 수 있고, 그때서야 내 자신을 명확히 바라보고 내 존재를 깨달을 수 있지 않을까 싶어요.

연구참여자들의 자기개발에서 드러난 특징으로는 지속성, 자율성, 개인의 능력 향상, 적극적인 활동, 새로운 학습의 모색, 주도적인 학습 참여, 삶의 질 향상을 위한 되먹임 등으로 정리할 수 있다.

위의 내용을 종합하면, 예술역량으로서 자기개발은 예술적인 능력(예술성)과 삶의 가치를 높이기 위해 전 생애에 걸쳐 이루어지는 자율적이고 주도적인 지속적 학습활동이라 정의할 수 있을 것이다.

나. 구상 및 표현역량군(designing/expression competency group)

(1) 개념구성(concept making)

예술에서 개념(concept)²²은 보여지는 것(표현) 이면의 무엇으로 조형 요소의 전개 및 형상화를 위한 아이디어로 예술가에게 예술활동 및 작품 구현에 필요한 의사결정의 기준과 근거가 된다. 하나의 예술작품을 완성하기 위해서는 필요한 정보와 자료를 획득하고 중요한 관점과 관계를 파악하며 논리적인 가정과 가치를 만드는 등의 과정을 거친다. 연구참여자인 예술가들은 예술작품의 개념을 잡기 위해 정보를 수집하고, 이를 비교하거나 결합하는 등의 활동을 먼저 하였다.

22 작품이나 제품, 공연, 행사 따위에서 드러내려고 하는 주된 생각(출처:표준국어대사전).

연구참여자 C

내가 뭘 그려야겠는지 모르겠더라고. 그래서 내가 어떤 노래를 듣고 그거에 대한 심성을 떠올렸어. 그리고 그림을 그려보고.. 어떤 시, 노래 제목, 어떤 소설의 한 구절. 그런 것을 읽고 듣다가 어떤 것들이 생각이 나.. 나 같은 경우에는 의도적으로 그런 것들을 꽤 오랫동안 유지했고.. 책을 읽다가 어떤 구절을 적어둔다든지, 전시 제목이 노래 제목같은 것도 많고..

연구참여자 G

주로 여행을 가요. 그 계기가 내가 갑자기 수입이 막 생기다 보니까.. 그 전에는 그림을 싣고 다녀야 하니까, 오래된 큰 차를 하나 가지고 다녔는데, 이제는 화랑에서 그림도 옮겨주고 그러다 보니 큰 차가 필요 없어지고 작은 차를 하나 장만 한 거예요. 그래서 전국 일주를 매일, 매주 했어요. 다니면서 사진도 많이 찍어 놓고. 그게 다 그림 소재이니까. 아직도 10 년치는 남아있어요. (웃음) 그런 일상적인 것들이 항상 그림의 소재가 돼요. 산책하고, 영화보고, 전시 보고.. 유럽 가서도 미술관 잘 안가요. 예쁜 상점들, 특이한 제품들을 파는 곳들 가서 구경하고. 완전 새로운 것에서 영감을 받기도 해요. 내가 몸 담고 있는 것에서 벗어나서 일부러 다녀보고 눈 여겨 보고 하는 편이죠. 그런 것들을 좋아해.

연구참여자 C와 G는 예술작품의 개념을 구상하기 위해 우리가 흔히 접할 수 있고 지나치기 쉬운 일상적인 정보에 주목하고 있었다. 이런 정보의 특징은 단순한 조각정보 수준이므로 처음부터 개인이 필요한 정보를 걸러내고 구조화 하는 것은 쉽지 않다. 이럴 때 작품의 모티브²³가 비슷하거나, 표현방법에서 지향 하는 관점이 유사하거나, 자신에게 긍정적인 충격을 주었던 선행된 작품 사례 및

23 예술 작품에서, 창작 동기가 되는 중심 제재나 생각(출처:고려대한국어대사전)

인물 등을 본보기로 삼기도 한다. 이와 같이 연구참여자 G는 작품활동 초기에 다른 예술가의 작품을 관찰하고 파악하여 자신의 흥미와 만족을 충족시켜주는 작업을 찾아낸 경험을 진술하였다.

연구참여자 G

막 봐요. 다른 선배화가들이 어떻게 그렸는지, 무작위적으로. 그걸 습득하려고 노력을 많이 해요. 더 좋아하는 작가가 있으면 따라하고 싶어하고 그런 경향이 있었어요. 그러다가 내 시각 같은 걸 충만하게 해주는 쪽으로 변형이 되는 것 같아요. 처음부터 변형이 이루어지는게 작품 아니고, 처음엔 작품을 봤다가 시각적 만족도가 높은 것들을 계속 따라하게 되죠. 그러니까 화랑보다는 상점 같은 곳에 더 많이 들어가게 되고, 주로 시각적인 걸로 만족을 하고 채우는 것 같아요. 보는 것. 그리고 여행이 될 수도 있고. 움직이고 외부활동을 하는 것들이 자연스럽게 이어지는 것 같아요. 요번 작품에서는 이걸 꼭 목표로 해서 완성해 보이겠어, 이런 게 아니고, 점점 그렇게 되는 것 같아요.

또한 연구참여자 G는 처음에는 외부 사례를 모방하는 수준에서 아이디어나 관심사를 발전시키다가 점차 본인의 취향과 예술관, 흥미 등과 결합되어 새로운 접근과 변화를 시도해 본 경우였다. 예술가는 모방수준의 변형과 변화를 시도하다가 어느 순간에 스스로의 관심사와 가치 등에 주목하게 된다. 이러한 내적변화는 점차 확고해지면서 개인의 예술작품 개념과 자신의 경험을 재구조화하고, 다양한 관점에서 접근해 보는 시도를 지속적으로 이어가고 있다는 것을 보여주었다. 이렇듯 예술가들은 내면과 외면이 연결되는 과정에서 경험과 인식의 재구조화가 이루어지고, 이 경험을 바탕으로 현재를 넘어서는 혁신적인 아이디어와 독창성을 갖춘 작품을 구상하게 된다.

연구참여자 G

나 같은 경우에는 시각적인 충격을 많이 받아들이는 편이에요. 인셉션 영화에서도 많이 영향을 받았는데 파리에서 주인공들이 큰 흐름은 잡아놓고, 가령 그림에 이 부분은 우리 부부가 독일에 모젤(Mosel) 강변에 갔을 때인데, 거기에 있던 그 동네 건물들이면서, 큰 흐름은 우리가 그 동네를 지나간다. 가면 그 대표되는 건물이 있을 거고, 우리가 묵은 호텔이 있을 거고, 우리 부부가 작업했던 엘츠성(Eltz castle)이라는 곳인데 내가 또 중요하게 생각하는 것이 리듬감. 끝 처리가 평범하면 안되고, 내가 좋아하는 리듬감에 맞춰서 배치를 해요.

제가 감탄하는게, 항상 빈 공간들을 알차게 쓰신다는 생각이 들었어요.. 나무와 나무 사이에 또 다른 공간이 있고.. 세심하게 다 군데군데 들어가 있는게.. (연구자)

제가 그런 못 내버려둬요. 그거는 내가 파라다이스 그릴 때 중요하게 생각했던 거예요, 숨어있는 공간.. 뫼비우스 띠 처럼 구조를 내가 만들어 놓았는데 알아채는 사람이 많이 없더라고, 내 그림 중에서 되게 재미있는 요소라고 생각했는데. (웃음)

연구참여자 G의 경우는 평소 자신의 일상활동에서 얻은 경험, 사진이나 메모, 소소한 주변 이야기 등을 본인 작품의 의미와 메시지를 구성하는 소재로 삼고 있었다. 이렇게 쌓인 소소한 삶의 사건들을 관통하는 메타포(metaphor)²⁴를 통해 명료화 하고, 이를 작품 속에 촘촘히 구성하여 자신의 이야기를 그려내고 있었다. 현실을 바탕으로 한 이야기가 작품의 구성이기에 실제로 존재하는 생명체들이 가득 담겨있지만, 여기에 작가의 예술성향과 가치관에 따라 실제로는 존재하지 않는 파라다이스의 모습을 보이고 있었다. 이렇듯 작가의 예술 개념은 예술가의 이상과

24 전달할 수 없는 의미를 표현하기 위하여 유사한 특성을 가진 다른 사물이나 관념을 써서 표현하는 어법(교육학용어사전).

현실적 경험이 어우러져 자신만의 새로운 예술 정체성을 만들어낸다.

또한 소속된 사회와 작가 개인의 주변 환경으로부터 받는 영향들이 예술가의 작품개념에 반영 되기도 한다. 연구참여자 B는 그가 처한 특정한 상황으로부터 받는 수동적이고 강제적인 의미와 그에 대한 주관적인 해석, 그리고 반복적인 관찰을 통해 얻은 결론이 작품의 원형이 된 경우이다.

연구참여자 B

저는 집안의 영향이 컸던 것 같네요. 부모님과 다른 친척이 불교 미술을 하고 있었는데, 그러다 보니 불교와 관련된 많은 정보와 시각적인 이미지들이 항상 제 주변에 넘쳐났죠. 그런데 부처에 대한 생각을 현대적으로 해보니, 지금 말하는 트렌드 세터(trend-setter)나 사회에서 센세이션(sensation)을 일으키고 선도하는 그런 사람 이라는 생각이 들었어요. 우리가 박물관에서 보는 그런 부처의 모습을 현대식으로 재해석해보자.. 그래서 컬러도 굉장히 화려하고 부처의 모습도 요즘 힙합하는 사람들처럼 바꾸고, 불교에서 상징적인 여러 이미지들을 새롭게 현대적인 모습으로 싹 바꿔서 표현했어요.

연구참여자 B는 시대적 맥락을 고려하여 오랫동안 답습된 전통 이미지를 적절하게 필터링하고 여기에 작가의 관심사인 힙합(hip hop) 문화의 특징을 더하여 자신만의 새로운 작품세계를 만들었는데, 전통과 사회·문화적 변화가 융합되어 친숙하면서도 새로운 작품으로 대중에게 인식되었다. 이는 한 작품에 과거와 현재를 함께 담아내고 사회문화적 맥락과 사물을 조화로움을 드러내어 대중들에게 신선한 충격을 준 사례이다.

연구참여자 F도 과거와 현재를 조화롭게 구성하여 일상적인 현상과 사물을 통해 상상력을 자극하고 재미는 물론 새로운 의미까지 부여하게 한 사례이다.

연구참여자 F

이건 내 그림이야. 그런데 그냥 훑어보기만 하면 내가 그린 그림이 아니라, 기존에 유명한 아르놀피니 부부의 초상(The Arnolfini Marriag)이라고 사람들이 생각해. 그런데 명화를 살펴보면, 뒷면 거울에 12가지 장식이 있는데, 나는 여기에 현대적인 요소를 넣었어. 요즘 결혼 하려면 집 장만이 되어야하고, 차 키가 있어야 하고 이런 것들. 현대 시대에 인식되는 결혼 준비에 관한 상징들을 넣었어. 그리고 그 거울 속에는 한가운데에는 가만히 보면 내가 그려져 있고.. 명작에 시대를 반영해서 몰래 카메라가 여기에 있고, 그림 인물 안에 문신이 있고, 원래는 없지만.. 여자들도 꽃이나 수건 들고 있는 여성상에 지휘봉을 들고 있고, 주도적이고 리더가 될 수 있고 하는 그런 여성상을 보여주고자 한 거지. 서로 극적인 것에 대한 결합을 추구하고 있는 것 같아. 나 자체도 생활 이런 것들과 맥이 맞는 것 같아..

인간은 그들이 속한 사회의 변화에 민감하게 반응하고 적응하기도 하지만 외부 환경과 함께 자신의 내적 변화에도 영향을 받는다. 연구참여자 F는 자신에 대한 내적 인식의 변화가 기존의 예술개념과 새롭게 조합을 이뤄 자신만의 상징을 만들었다.

연구참여자 F

연구소 때 그린 그림들을 보면서 생각이 든 게 근데 왜 다 여기 호피를 깔고 앉았지? 이렇게 된 거야. 옛날 사람들 다 호피를 깔고 앉았어. 왜 이걸 깔고 앉았지 하다가 그때 아이디어가 팍 떠오른 거야. 호피를 그려 봐야겠다. 호피 작업을 쪽 하다가 사람들이 기존에 있는 호피를 어떻게 더 현대적으로, 내 방식대로 할 것인가에 대한 문제를 계속 고민 했었던.. 그러다가 어느 날 어떤 호피와 이중적인,

내 모습만 봐도 사람들이 외향적으로 화려한 것 좋아하지 않은가 생각하지만 반대이거든. 겉으로 보이는 것과 속에 드러나지 않는 것이 서로 다른 이중적인 것에 관심을 두기 시작했어. 뭔가 내 안에는 여러 면이 있구나. 그런 것들을.. 그런 생각을 하기도 했고. 내가 왜 호피를 좋아했지 생각하다 보니, 외향적으로 강해 보여도 약한 면도 내 스스로 느꼈기 때문에 그거를 내가 극복하고자 가리고자, 위장하고자 하지 않았나. 그런 생각을 하게 된 거지. 혼돈을 주는, 시각적으로.. 이중교배라고 하기도 해. 두개의 다른 형질을 합쳐 낳을 때 오는 오묘함, 충격.. 그게 내 상징이 된거지.

연구참여자 F는 평소 전공분야에서 꾸준히 접할 수 있었던 소재인 호피와 자신이 스스로 인식한 자아를 모티브로 하여 기존에는 존재하지 않던 본인만의 새로운 상징을 만들어냈다.

연구참여자 D

이상향을 계속 생각하고 추구하면서 그리다가 어느 순간부터 자연스레 나를 그리기 시작했어요. 외부에서 내가 원하는 세상같은 것을 그렸다가 나를 그리기 시작 한 거죠. 그게 2012 년도 작품인데, 주제 자체가 나로 변하게 됐어요. 나를 심층적으로 철학적으로 발견하기보다 내가 취득한 정보를 그리기 시작 한 거죠. 내 물건들, 내가 본 것들, 가지고 싶은 것들, 가고 싶은 곳. 이런 것들을 쭉 나열하기 시작한 게 2012 년도 그림이에요. 나에 대해 그림을 그리면서 내적 갈등은 계속 있었는데 해소가 되는 부분이 많이 있었어요.

연구참여자 D의 경우에는 작품의 개념을 형성하는 관점과 흥미가 외부에서 내부로 옮겨지는 사례를 보여주었는데, 작품의 초점과 개념이 존재하지는 않지만

추구하고자 하는 이상에 있다가 점차 범위가 축소되면서 중국에는 스스로에게 집중하게 된 경우이다.

이상의 면담 진술내용을 정리하면, 예술가들이 개념을 구성하는 과정에서 한 부분에 한정되지 않고 외부환경과 작가 내면의 다양한 기제(機制)들이 조화롭게 재구성되는 것을 살펴볼 수 있었다.

위의 내용을 종합하면, 예술역량으로서 개념구성은 예술활동과 작품의 근간이 되는 본질적인 아이디어를 얻기 위해 자신과 외부환경을 엮고 통합하고 재구조화하는 일련의 활동이라고 정의할 수 있을 것이다.

(2) 표현기술 (technical skill)

표현기술역량은 예술가의 상상력과 구조화된 아이디어를 예술작품으로 구현하거나 예술작업을 수행하는 데 필요한 다양한 전문기술을 습득하고 활용하는 것과 관련된 것이다. 예술가들이 의도한 바를 표현하기 위해서는 필요한 기술을 습득하고, 이를 적절히 활용하여 수월하게 사용할 수 있어야 하며, 다양한 재료와 도구를 다룰 수 있어야 한다. 이러한 표현기술의 전문성은 일반인들과 연구참여자들의 차이를 보여주는 뚜렷한 특징이다. 연구참여자 G는 예술가들에게 전문기술의 습득이 왜 중요하지 진술하였다.

연구참여자 G

정확하게 테크닉을 세세하게 알려줘요. 판화는 기술적인 것이 굉장히 중요해.

그래서 그것을 그 선생님의 기술에 따라 하면 정확하게 나와, 그림이. 근데

감각적으로만 접근하려는 사람이 있어요. 근데 모든 작업이 감각적이지만은 않거든. 죽어라 하는 것 밖에 없어요. 뭐가 있겠어요. (웃음) 굉장히 어렵고 시간이 오래 걸리겠죠. 나도 3 년전에 그린 것과 지금이 달라. 어려워. 어려워서 이걸 뭐.. 10 년은 해야 할거예요. 10 년을 해보아야지 좀 그린다 싶은 거죠. 적어도 내가 생각한 것과 표현된 결과의 갭(gap)이 생기는 건 최소화 해야지. 작가라면 구현해낼 수 있는 능력이 필수예요.

전 예술영역을 불문하고 작품에 따라 사용하는 기술들이 모두 다르기 때문에 구상한 이미지를 제대로 표현을 위해서는 다양한 고난도의 표현기술을 적절하게 구사하는 능력과 함께 일반적인 작업단계와 각 단계별 수행절차 및 방법을 반드시 알고 있어야 한다. 또한 예술가들을 작업단계와 절차, 작업방법을 자신의 목표에 따라 바꾸거나 새로운 지식이나 기술을 적용하여 변형하기도 한다. 그런데 전문기술을 배우고 체득하여 의도한 상태에 도달하기 위해서는 많은 시간과 노력이 필요하다. 표현기술을 습득하는 과정에는 장애물도 많고 난이도도 높지만 다양한 시도와 반복, 그리고 지속적인 노력을 통해 표현기술을 습득한다.

또한 예술가들은 독특하고 유일한 자신만의 표현기술을 체득하기 위해 노력한다는 특징이 있다. 즉, 예술가들은 다양한 시도를 통해 자신만의 표현수단을 찾고, 이를 습득하기 위해 부단히 노력하고, 이를 통해 자신의 예술정체성을 정립한다는 특징이 있었다. 연구참여자 F는 이러한 사례를 잘 보여주고 있다.

연구참여자 F

우리나라 동양 회화에서 테크닉을 키우기 위해서 대부분 모사를 많이 해. 서양화도 마찬가지로 이 사람은 어떻게 그려 왔나 수련하는 거지. 이런 기술이 습득이 되고

나서 이제 내가 무언가를 그려봐야겠다 하는 거지. 근데 나는 유독 이 모사의 기간이 길었던 거야. 내가 유일하게 힘들게 했던 여러 시간 동안, 테크닉 보다 이제 소재에 대한 캐치를 처음 하게 된 게 호피였어. 옛날 사람들이 호피를 그린 방식이 굉장히 여러가지가 있거든. 그래서 그것을 다 모사(模寫) 해야겠다 생각을 한 거지. 잘라서 스캔하고 그 부분만 모사를 시작했어. 그때 체력이나 정신적으로 다 정말 힘들었던.. 밥 먹고 그림만 그려. 밥 먹고 그리고, 밥 먹고 그리고 휴가 절대 없었고. 남들보다 더 기준을 높게 잡았어. 거의 5 년을 그렇게 지냈던 것 같아. 나라에서 유물을 가지고 오면 똑같이 그려야 하는 거야. 모사를 하고. 거기서 돈을 벌어야겠다는 생각, 그런 건 아니라 단순히 내 테크닉을 위해서 한 거지. 실제 호피처럼 한 올 한 올씩 다 살려서 그리는 나만의 기법도 이제는 생겼고, 다들 반응도 좋고.

위 사례는 목표수준을 일반적인 수준에 맞추는 것이 아니라 최고 수준으로 설정하고, 이를 달성하기 위해 가용한 자원과 시간을 최대한 투입한 경우이다. 표현기술 향상은 물론 최고가 되려는 강한 의지와 열정을 가지고 있고, 결과적으로 이를 통해 차별화된 자신만의 독특한 개인의 표현기법을 획득하게 된 것이다. 또한 전문기술을 습득한 후에도 현재에 만족하지 않고 새로운 지식과 기술을 학습하여 자신의 작업에 활용하고 있었는데, 연구참여자 E는 이러한 과정을 잘 보여 준다.

연구참여자 E

매체를 많이 찾아봐요. 요즘은 예전과 다르게 새로운 정보에 다가고, 학습할 수 있는 기회가 한결 쉬워진 것 같아요. 예전에는 이 작가가 어떻게 이렇게 표현할 수 있지? 어떤 기술을 사용 한거지, 너무 궁금하고.. 가끔 정말 획기적인 것들도 있다 보니깐.. 전에는 인터뷰 글이나 사진으로만 접했는데, 이제는 유튜브나

인스타그램에 작가들이 많이 작품도 올리고, 제작 과정을 동영상으로 업로드 하기도 하고. 그 사람의 스킬을 내 것으로 쓰겠다는 그런 생각은 아니고, 다양하고 수많은 기술적인 방법을 익히고 활용하다 보면, 언젠가는 제 작업에 응용하거나 유용하게 쓰일 때가 종종 있어요.

연구참여자 H는 개인의 표현능력을 향상시키기 위해 도구의 응용 및 제작하는 사례를 보여준다.

연구참여자 H

필요한 작업 도구를 만들어서 사용하는 편이야. 아무래도 내 손에 딱 감기는 도구를 사용하는게 편하지. 나무, 함석, 어떤 경우에는 다른 전공에서 쓰는 걸 사용하기도 해. 뭐.. 예를 들면 치과에서 사용하는 도구들을 쓸 때도 있고. 내가 손쉽고 유용하게 이용될 수 있는 건 뭐든 시도해보고 손에 맞게 변형해서 써.

예술가에게 자신의 손만큼 중요한 작업도구도 없지만, 실제 작업과정에서는 다양한 도구와 재료를 능숙하게 사용하고 다양하게 응용할 수 있어야 한다. 새로운 기술과 재료, 도구 등의 기능과 용도를 지속적으로 파악하고 학습하면서 표현 기술을 향상시키는 것이다.

위의 내용을 종합하면, 표현기술 역량은 기존의 재료, 도구, 기법 등을 능숙하게 사용함은 물론 자신만의 표현기술을 체득하기 위해 학습하고 이를 자신의 작품에 적용하는 기술이라고 정의할 수 있을 것이다.

(3) 창의적 표현 (creative expression)

창의적 표현은 작가 자신만의 독특한 방식으로 새로운 예술적 아이디어를 얻고, 이를 작품으로 가시화하기 위해 구상하고, 나아가 이를 적용하여 작품을 구현하는 일련의 활동과 관련이 있다, 이는 서로 다른 관점과 특성을 이해하고, 자신에게 맞는 작품 제작에 응용할 수 있음을 의미한다. 또한 이를 위해서는 다양한 분야의 정보와 지식을 바탕으로 그 결과를 추론하며 시도해 보는 실험정신을 필요로 한다.

연구참여자 G는 지금은 회화 작가이지만 처음에는 판화로 예술활동을 시작하였는데, 이전에 했던 판화만이 갖는 독특한 표현 특성을 자신의 회화 작품에 적용하여 자신만의 표현방법을 구상하고 체계를 구축하는 데 성공한 과정을 설명하였다.

연구참여자 G

내가 판화가 출신이란 말이에요. 근데 내가 회화를 해도 되는가 하는 두려움이 있어서 약간 믹스를 해. 그림을 그리는 데 약간 입체 판화 할 때 표현적 특성이 있어요. 그런걸 해요 근데 뭔가 불안정해 이게.. 회화를 하자 하는데 그거를 할 때 내가 회화를 하면서 어떤 걸 했나 하면, 리히텐슈타인의 것을 차용을 해요. 왜냐하면 그게 안정하다고 생각했으니까. 약간 변형을 해서 작업을 하거든요. 검증된 작업이니까 실패할 확률이 없을 거라고 생각을 했어. 근데 뭔가 내 것이 아닌 것 같아. 그래서 이 전에 했던, 판화에서 했던 모티브나 감정을 다시 가져와요. 해보니까 이게 나한테 더 잘 맞아. 원래 가지고 있던 건데 내가 변화하는 과정에 다른 것을 했던 거예요. 그러다가 그걸 하는 게 지금의 스타일로 발전된 거거든요.

연구 참가자 G는 처음에는 작업 절차와 방법에 판화의 속성을 도입하려고 했으나 결과물이 만족스럽지 못하자 회화에 판화의 원형기술을 적용하여 판화 작업의 디자인적 특성과 회화 작업의 표현기법이 더해져 자신만의 창의적 표현이 가능하게 되었다,

연구참여자 F는 기존의 표준화된 일반적인 작업단계와 절차를 거부하고, 자신이 추구하는 표현이 가능할 수 있도록 다양한 접근방식을 시도했던 과정을 진술했다.

연구참여자 F

우리 작업은 비단에 그리잖아. 난 비단이 살결이라고 생각해. 비단 뒷면에 그리는게 있어. 배채라고 하거든. 리얼하게 그리기 위한 방법에 대해서 다르게 접근하는 면이 있어. 내가 표현하고자 하는 것에 맞게. 무늬만 호피를 그리는 것이 아니라 최대한 느낌이 살아나도록. 털을 한 올 한 올 다 생명을 그려 넣듯 하거든. 더 리얼하게 하기 위한 내가 가지고 있는 기법이 몇 가지 있는데 만약 털올이 세밀하지 않고 그냥 패턴만 있는 거라면 사람들에게 와 닿지는 않았을 거야. 또 인물을 그릴 때는 속에서부터 느껴지는 피부의 깊은 느낌을 살리기 위해서 사전 기초 작업에 내가 사용하는 방법이 따로 있어.

동양화 작가인 연구참여자 F는 기반소재와 재료의 특성을 최대한 활용할 수 있는 높은 기술력을 체득하고 있었지만, 작품활동을 하면서 기존의 관행적인 작업과정에 대해 의문을 갖고 기본 절차를 변형시켜 자신만의 작업과정을 새롭게 고안했다. 그 결과 일반 대중들이 생각하는 동양화의 시각적 특성이 아닌 마치 서양화와 같은 효과를 내게 되었다.

위의 내용을 종합하면, 창의적 표현 역량은 기존의 작업과정과 절차, 작업 방법 등에 대한 문제의식을 바탕으로 새로운 예술영역과 결합을 시도하여 혁신적인 변화를 추구하고 시도하는 것이라고 정의할 수 있을 것이다.

다. 전달역량군(interactive competency group)

(1) 관람객 이해(understanding visitors)

관람객²⁵은 전시를 구성하는 중요한 요소 중 하나이다.²⁶ 전시회는 대중을 대상으로 하며, 그 대중은 곧 사회에서의 소비자(consumer)와 동일한 범주라고 볼 수 있다(김정은, 2005). 최근 관람객(또는 시민)들의 소득과 교육 수준이 향상되면서 그들의 특성과 욕구가 다양화되고, 특히 매우 구체적인 특정된 목적을 추구하는 욕구와 생활 방식을 가진 수요자가 증가했다. 이러한 경향은 예술영역에서도 나타나는데 개인의 가치와 취향에 따라 감상하고 즐기기 위한 예술로의 접근과 감상으로만 그치지 않고 직접 체험하기 위한 학습대상으로서 예술에 대한 접근,

25 김정은(2005)의 전시 관람객 조사 및 평가에 관한 연구에서 관람객(visitor)을 전시장을 찾은 관람객 이외에도 전시장을 방문할 의지가 있으나 방문 경험이 없는 대중(public)과 전시회 관람에 관심이 없는 대중까지 포함하여 설명하고 있다. 즉, visitor는 적극적인 관람객과 소극적 관람객, 관람 경험자 및 잠재적 관람객까지 포함하는 넓은 의미로 사용된다. 이에 따라 본 연구에서 관람객을 'visitor'의 포괄적 의미를 받아들여 연구하였다.

26 전시의 구성 요소는 1)전시품, 2)전시 공간, 3)전시 조직, 4)관람객이 있다.

또는 개인의 소비 가치에 따른 대상으로서 예술에 대한 접근 등 다양한 양상을 보이고 있다. 이에 따라 예술가들에게 관람객은 작품에 내포된 의미와 가치를 교류하는 소통대상이면서 개인의 기호에 따라 예술을 소비하는 소비자이기도 하다.

연구참여자 C, E, F, G, H는 소통대상으로서 관람객과 관련한 사례를 보여준다.

연구참여자 H

우리가 평범하게 지나치고 보는 것들, 어떤 찰나의 순간들 이런 것들이 누군가에게는 태어나서 한번도 경험하지 못하는, 아니면 잃게 되는 소중한 것들인데, 예술은 인간이 가지는 특별한 능력이잖아. 특히 미술은 시각적인 부분이 매우 크지. 전시장 가봐도 작품은 스스럼 없이 만지고 느끼는 건 거의 없다고 봐야해. 그래서 처음부터 시각장애인을 위한 전시를 준비하고, 난 사람과의 관계를 작품 소재로 추구해왔으니까.. 사람과 사람의 관계를 드러내는 것 중 하나인 표정에 주목 한 거야. 단순히 말이나 글로만 의사나 감정이 전달 될 수 없고 상대방의 표정도 큰 역할을 하니까. 조소로 사람 흉상을 10개 제작하고 그 표정을 다 다르게 작업했는데 최대한 간결하고 큼직하게 표현하려고 노력했어. 왜냐하면 암실에 그 작품들을 두고 관람객들은 온전히 손끝의 감각으로만 작품을 만날 수 있거든. 여러 감각 중 하나만 손실 되어도 뇌에서 받아들이는 정보와 추측이 달라져. 그리고 단순히 만지는게 끝이 아니라 기억에 남는 작품의 표정을 직접 그려볼 수 있도록 종이와 펜을 준비했는데 매우 흥미롭고 재미있는 그림들을 많이 그리더라고. 전시장을 나설 때서야 작품 브로슈어를 나눠줬고, 그때 사람들은 내가 무슨 작품은 만졌는지 눈으로 볼 수 있었는데, 그때의 반응들이 매우 인상 깊었어. 실제로 일반인들과 시각 장애인분들의 전시에 보인 흥미와 관람 태도가 다르게 보여서 개인적으로 제일 마음에 남는 기획 전시였지.

연구참여자 H는 인간이 오감 중 하나를 상실하였을 때 느끼는 신체적·정서적 차이와 어떤 생각과 감정이 드는지에 주목한 기획전시를 진행하였다. 구체적으로

살펴보면, 시각을 차단 당한 대중과 시각장애인이 직면하는 미적체험 간에는 어떤 차이가 있으며, 그 차이를 나누는 교류의 장을 제공하는 것이 전시의 목적이었다. 암실을 제작하고 관람객이 점진적으로 체험을 극대화할 수 있도록 동선을 구성하는 일까지 어려움도 많았지만, 예술가-관람객, 관람객-관람객 사이에 진솔하고 의미 있는 교류의 장이 되었기에 예술의 긍정적 가치를 인정하고 있었다.

유사한 사례로 연구참여자 E는 작품이 소통의 매개체로서 관람객에게 어떻게 효과적으로 다가가 교류와 소통을 일으키는지 언급했다.

연구참여자 E

오래 전에 일본에서 전세계적으로 다양한 작가들을 선정하고 초대해서 큰 기획 전시를 유명 미술관에서 진행 했었는데 어떤 유명 작가의 작품은 담고 있는 메시지가 현대 시대의 노동에 따른 인간 존엄성의 상실에 관한 굉장히 무거운 주제였지만 매우 단순하고, 이해하기 쉽고, 명쾌하게 작품으로 풀어내서 그런데 그걸 캐치해 낼 수 있는 관람객은 몇 안돼요. 그래도 그 작품을 보는 관람객들이 미소를 띄면서 호기심과 의문을 표현하더니 마지막엔 그들만의 관점으로 작품을 이해하고, 활발하게 논의하고 의견을 제시하는 상황이 생기더라고요.

위의 사례에서 작가가 표현하고자 한 의도는 자칫 맞닥뜨리기 어렵거나 무거울 수 있는 주제를 역설적으로 표현함으로써 오히려 명료하고 유쾌하게 풀어내어 자연스럽게 담론이 가능하도록 한 것이다. 예술작품을 통해 예술가와 관람객 사이에 교류와 소통이 일어나지만, 작가의 의도와는 다르게 관람객 사이에 교류와 반응이 가능할 수 있다는 것이다. 작가의 의도한 주제나 논점이 있을 수 있으나 이는 작가만의 방식으로 관람객에게 질문을 던질 뿐이지 관람객에게 강요하는 것은

아니다. 작가의 의도와 다르게 관람객들은 그들의 개인적인 관점과 생각을 바탕으로 소통하고 교류가 일어난다. 예술가들이 자신의 관점에서 풀어낸 작품이지만, 그와 다르게 관람객들이 새로운 경향으로 받아들이고 반응할 수도 있다. 비록 그렇다 할지라도 의미 있는 대화와 공감이 오가는 담론의 장이 형성된다면 예술가들은 자신들의 의도와 다르게 작품을 해석하고 받아들여도 괜찮다고 보고 있었다. 이러한 태도는 연구참여자 F의 사례에서도 살펴볼 수 있다.

연구참여자 F는 관람객의 반응이 꼭 사회적 현상과 시대상 등과 관련될 필요는 없으며, 그들이 무관심했던 것을 생각해 보게 하거나 상상을 하도록 자극하는 것만으로도 충분하다고 진술했다.

연구참여자 F

난 관객들이 자기 식으로 편하게 봤으면 좋겠어. 얼마든지 오해를 해도 되고.. 난 다 열어놓는 편인데, 그걸 보는 대부분의 사람들이 하는 질문은 사과와 호피가 왜 연관이 있나? 되게 오묘하다. 그걸 먹는다는 게 어떤 느낌일까? 그냥 일상과 좀 떨어져서 생각해 보는 거. 그걸로 만족해.

이와는 조금 다르게 연구참여자 C는 관람객이 작품을 조금 더 심층적으로 이해하기 위해서는 그들에게 예술과 관련된 배경지식이나 제작과정 등에 대한 정보가 제공되어야 한다고 보았다. 이것이 높은 수준일 필요는 없으며 간략한 지식과 정보만으로도 작품에 대한 깊은 이해가 가능하다고 말했다. 그러기 위해서는 예술가가 관람객에게 다가가 교류하고 작품 이해를 위해 어느 정도 개입하는 과정도 필요하다는 의견을 보였다. 최근 예술영역 관련자들은 대중들이 예술작품에 편안

하게 다가갈 수 있도록 다양한 시도를 하고 있다. 그 중에서도 가장 보편적인 방법 중 하나가 작가-관람객 간의 대화이다.

연구참여자 C

설명하고 얘기하기까지는 굉장한 시간이 걸리는 것 같아. 관람객의 반응도 그렇고 배우러 오는 사람들도 그렇고.. 작업 과정을 이해하고, 그 장르를 이해하는 데에 시간이 필요해. 예전에는 관심있게 보지도 않았던 것들에 대해서도 주목하고 꾸준히 살펴보는 그런 태도가 점차 보이기 시작하면, 아무래도 그 장르에 대한 사전 지식도 쌓이게 될 테고, 작가의 메시지도 무엇일까 관심을 가지고.. 그런 과정들이 한번에 확 온다고 생각하진 않아. 작가의 입장에서든지, 교육자의 입장에서든지 내가 하고 있는 예술에 대해서 사람들에게 널리 알리고 싶고, 또 제대로 알리고 싶은 게 내 목표지.

연구참여자 F

요즘 작가와의 대화를 많이 한단 말이야. 그렇기 때문에 전시 오픈 했을 때, 관람객들이 궁금한 게 있지만 작가들은 뭔가 다른 세계에 있는 사람이라고 생각을 하다가, 작가를 만나게 되고 대화를 나누면, 그런 이유가 있었구나 이해도 하게 되지. 요즘은 조금 더 적극적으로 대화할 수 있는 분위기가 많이 형성되어 있어. 갤러리에서 전시를 하면서 관람객들 대상으로 원데이 클래스(one day class)를 해보자는 제시도 하고. 작품을 보이기만 하는게 아니라 작품에서부터 연계해서 다양한 접근으로 관람객들과 교류를 해보려고 하는 노력들이 있지.

연구참여자 G

작가와의 대화를 원하는 애호가들도 있고, 작가도 그런 사회적 활동을 하면서 홍보도 하고. 요즘 많이 하더라고요. 하지만 사람 만나는 것 자체가 쉽진 않아요, 되게 힘든 일 중에 하나예요. 젊을 때는 그냥 즐거워요. 에너지도 있고, 아무런 대화를 다 나눠도 재미있고. 점차 나이 들어 가면서 그런 일들이 줄어드는 것 같긴 해요.

각자의 삶 자체가 달라지기 때문에 교류나 즐거움을 공유할 수 있는 횟수가 줄어요.
그래도 가끔은 그런 노력의 결과들이 의도치 않았던 소득도 있어요. 리프레시
(refresh) 되는 거죠.

위의 사례들은 관람객을 소통의 대상으로 볼 때, 어떤 부류의 대중이 존재하며 누가 전시에 참여하는지, 어떤 방식과 표현이 예술적 교류를 가치 있게 하는지, 작품과 전시의 구성을 어떻게 하면 극대화할 수 있는지를 이해하는 과정에 대해 보여주고 있다. 예술적인 소통의 장은 집단의 가치와 개인의 가치를 모두 다룰 수 있는 효과적인 소통방식이다. 특히 예술영역에서는 언어적 상징보다 전시되는 작품이 중요한 소통수단이다(Knez & Wright, 1970). 카메론(Cameron, 1968)은 전시장에서는 송신자(transmitters)와 수신자(receivers), 그 사이에 매체(media)가 존재한다는 소통모델을 제시하였다. 송신자는 전시를 기획하는 부류, 수신자는 관람객, 매개체는 전시품으로 보았다. 또한 깊이 있는 쌍방향의 피드백과 의견교환의 촉진을 위한 전시안내물, 도슨트의 작품해설, 대화를 위한 공간과 프로그램, 체험장 마련 등 많은 노력들을 하고 있다.

두번째로 관람객을 예술소비자의 입장에서 본 사례는 다음과 같다.

연구참여자 G

옛날에는 관람객들이 좋아해줬으면 좋겠다'하는게 최고였고, 내 그림을 보고 실망을 바라는 사람은 없잖아요. 어떤 긍정적인 생각을 바라는 것이 있었는데, 다른 의견도 있는 거니까.. 제 그림은 호불호가 굉장히 강한 편이에요. 이 요소로 참 좋아하는 사람이 있는데, 똑같은 요소로 싫어하는 사람도 있고, 같은 이유로 호불호가 있어요. 그런데 주로 그림을 관찰하거나 나에게 접근하는 사람들은 호의를 가지고 있는 거

지. 호의적으로 접근하니까 좋은 대화들이 주로 오가고 그리고 실제로 구매로 이어지는 경우도 있죠. 그림을 미리 예약하기도 하고 제작 의뢰도 오는 경우도 있고.. 꾸준히 구매해주는 컬렉터들도 생기고, 그러다보니 가끔 컬렉터들이 원하는 요소들을 그림에 넣어줄 수 있냐고 묻기도 해요. 그림 스타일에 영향을 주는 건 아닌 경우에는 간혹 반영하기도 하죠.

연구참여자 A

저는 작품이 아무래도 부피가 꽤 크고, 움직이다보니까 개인이 소장할 수 있는 경우가 거의 없다고 할 수 있죠. 소장하더라도 보통 기업이나 미술관들이고, 움직이기 위해서 전력도 필요하고 모터가 고장이 날 수도 있고, 보통은 1년정도는 유지가 가능하긴 해요. 어느 건물에 설치 의뢰가 들어오거나, 미술관에서 전시 컨셉에 맞게 사전 미팅을 진행하고, 전시 공간도 미리 살펴보고 나서 작품을 제작해요. 저 같은 경우는 공간 자체가 작품 제작에 큰 영향을 미치는 부분이라..

연구참여자 C

간혹 기업에서 자기들 제품과 협업할 수 있냐고 문의가 와. 화장품 회사의 경우에는 내 그림을 케이스에 적용해서 출시하고, 또 시리즈로 여러가지 구성해서 내기도 하고.. 그들이 원하는 기본적인 컨셉이나 요구를 내 작품스타일과 접목해서 조율하고, 캔버스에 그리는게 아니니까 제작되는 형태나 사이즈에 대한 기본적인 고려 사항이 생기는 거야. 사전 협의가 꽤 중요하지. 그림을 사고 즐기는 방법이 갤러리나 옥션에서만 구입하는게 아니라 적은 비용으로도 소소하게, 또 실제 사용할 수 있는 물건에 적용해서 즐길 수 있으니까 이런 작업들도 긍정적으로 받아들이는 편이야.

위의 연구참여자들은 관람객을 ‘예술을 향유하고 소비하는 소비자’로 본 경우이며, 그 대상에는 개인, 미술관, 갤러리, 기업체, 공공기관 등이 있다. 예술가들은 작품 의도와 다르지 않거나 영향을 미치지 않는다면 소비자들이 원하는 요구

를 충족시켜 주고자 집중하고 노력하는 행동을 보였다. 즉, 공동의 목표를 설정하고 이를 이루기 위해 정보와 기술을 공유하며 의견을 교환한다. 이 경우 연구참여자들의 예술성과 소비자의 의도가 결합하여 새로운 가치를 창출하기도 한다. 또한 기존의 예술을 나누는 공간의 개념이 허물어져 미술관, 갤러리 외에도 일상적인 환경으로 그 영역이 확대되어, 관람객(visitor)이 아닌 대중(public)에게 접근하기도 한다.

위의 내용을 종합하면, 관람객 이해 역량은 자신의 예술 정체성과 목적, 가치, 의미를 외부환경과 대상에게 밝히고 쌍방향적으로 교류하여 새로운 가치를 창출해내고자 하는 의지와 태도라 정의할 수 있을 것이다²⁷.

(2) 프레젠테이션 및 큐레이션 (presentation & curation)

프레젠테이션 및 큐레이션 역량은 전달하려는 내용보다는 전달하는 방법에 관한 것으로, 작품과 함께 그 의미와 내용을 효과적으로 전달하기 위한 체계적이고 구조화 된 일련의 전달과정을 의미한다. 예술가들이 작품 자체와 그 의도를 드러내는 대표적인 방법으로 프레젠테이션(presentation)과 큐레이션(curation)이 있다.

프레젠테이션은 일반적으로 연구나 사업 등을 계획하거나 진행하기 위해 주요

27 본 연구 결과의 또 다른 역량 중 ‘프리젠테이션 및 큐레이션(presentation & curation)’도 소통하고 교류함으로써 이해를 증진시키는 것에 ‘관람객에 대한 이해’와 비슷한 맥락으로 볼 수 있으나, 프리젠테이션 및 큐레이션은 전달 형태에 관한 내용과 방법에 관련한 것이고, 관람객에 대한 이해는 교류를 활성화 하려는 의지와 태도에 초점을 둔 것이다.

한 내용을 시청각 보조 자료를 이용하여 발표하는 일²⁸을 지칭하지만, 예술가에게는 국·내외 레지던시(residency) 참여와 미술관과 갤러리의 각종 사업에 지원하거나 작품을 소개하기 위한 발표 등이 해당된다. 큐레이션은 전시를 위한 예술작품을 선정하고 수집·관리·보존하는 것²⁹을 의미하지만, 최근 의미가 확대되어 전시의 기획, 연출, 구성 및 관련 서술과 평론 등을 포함한다.

이와 관련된 연구참여자들의 사례들을 살펴보면 다음과 같다. 연구참여자 J는 자신의 의견과 생각을 명확하게 전달하기 위한 효과적이고 구조화된 준비사례를 언급하였다. 이는 핵심정보를 청중이 이해하기 쉽게 메시지를 설계하고 효과적으로 전달하기 위한 자료를 준비해야 할 필요성을 보여준다.

연구참여자 J

예전에 ○○정부 때, 한창 예술가들에게 지원을 확대해주면서 정부에서 지원하는 사업에 신청한 적이 있었지. 그 때 지원비가 큰 편이라 경쟁률도 높았는데 서류보다는 일단 면접이 무척 중요했어. 작가의 작업 의도나 내용도 제시하고, 면접이라고 말하지만 작품 프레젠테이션 하는 거니까 작품과 관련된 내용이나 구성, 계획, 결과물에 대한 구체적인 제시까지 해야 하고. 그 때 아무래도 프레젠테이션 발표물에 신경을 많이 썼지. 전반적인 컬러와 글씨 폰트부터 사진은 어떻게 넣을지 전체적인 편집에 시간을 많이 썼어. 그냥 준비하는 게 아니라 보여지는 모든 것들이 다 나와 내 작품과 관련된 이미지들, 느낌과 맞물려야 해.

연구참여자 J는 체계적이고 구조화된 전달준비 과정을 잘 보여주고 있다. 예

28 고려대 한국어대사전

29 Cambridge Dictionary

술가는 작품으로만 그들의 예술적 감각과 생각, 그리고 의도를 표현하는 것이 아니다. 자신의 미적 정체성과 작품을 타인에게 이해시키기 위해 작품과 관련된 홍보물과 안내문 준비에서부터 전시 장소와 그 분위기에 이르기까지 일관된 컨셉으로 구성할 수 있어야 한다. 연구참여자 F도 전시를 준비하면서 대중들에게 작품의 내용과 작가의 의도 등에 대한 이해를 높이기 위해 작품 외에도 다른 시각매체³⁰를 제작하였다는 내용을 제시하고 있다.

연구참여자 F

단체 전시를 준비하면서 함께 하는 작가들과 도록 외에 각자 작품에 대한 단어나, 문장 등을 넣은 엽서를 제작하기로 했었어. 도록은 기본 정보만 적혀 있잖아. 제목이나 사이즈, 재료 이런 것들.. 단체전시인만큼 주제는 여성으로 결정되어 있지만, 다들 생각하고 있는 여성이 다 다르니까, 각자 작품 의미를 더 효과 있게 보여주고 싶어서 다른걸 제작해보자 한거지. 그때 엽서를 제작했는데, 각자 그림 뒷면에 쓰고 싶은 글을 적었어. 그 그림을 그리게 된 계기를 쓴 사람도 있고, 그냥 단어 한두 개지만 적은 사람도 있었고. 일기처럼 적은 경우도 있었고..

프레젠테이션은 작품을 제작하여 시각적인 이미지를 제공하는 것을 포함하여 예술가와 예술작품을 둘러싸고 있는 여러 정보와 아이디어를 연결시켜 사회적 또는 개인적 의미를 형성하도록 촉진하는 일련의 활동을 의미한다고 볼 수 있다. 예술가들은 작품을 통해 자신들의 예술 정체성과 메시지를 담아내지만, 작품제작 활동으로만 그치지 않고 자신의 의도와 목적을 극대화시키기 위해 이루어지는 작

30 사진·간판·도서·컴퓨터·텔레비전 등과 같이 시각적인 이미지나 인상을 통하여 정보와 사상을 전달하는 매체.

업에는 프레젠테이션과 함께 큐레이션이 있다.

연구참여자 G

처음에 젊었을 때, 어떤 경우들이 많았었냐 하면, 미팅하는 것과 똑같아. 다른 학교 사람들하고 함께 전시를 많이 해요. 우리가 짜. 작가 스스로 막 아이디어를 내요. 전시 제목을 정하고 어떤 컨셉으로 우리가 그릴 것일 것이며, 언제 언제까지 날짜를 정하고 전시의 타겟도 명확하게 정해. 그래서 우리가 그렇게 젊었을 때 전시를 많이 했었어요. 진짜 작가 스스로 큐레이팅을 많이 해. 공동작업도 해보고 전시도 해보고 공모전도 해보고 하면서 큐레이팅도 하면서 자기 얘기를 확실히 하고 여러 사람 앞에서.. 생각해보니 초년기에는 큐레이팅을 적극적으로 했던 것 같아요.

연구참여자 G의 사례는 예술가들이 작품을 어떻게 세상에 선보이느냐에 대한 고민과 준비과정이 창작과정에 포함됨을 보여주고 있다. 작품을 완성한다는 것은 작품을 만드는 것으로 끝나지 않고 외부에 드러내는 장(場)인 전시를 기획하고 연출하는 과정까지 포함한다는 것을 의미한다. 전시에 대한 기획과 연출은 곧 예술가의 작품을 그 의도와 목적에 맞게 전시환경을 조성하고 최적의 상태를 만들어 내는 것이다. 연구참여자 A는 이 과정이 왜 필요한지 본인의 예시를 들려주었다.

연구참여자 A

제 작품은 움직이는 성격을 가지고 있기 때문에, 이 움직임에 대한 예측이 저만 가능해요. 또 일반 회화처럼 조명을 취하는 것과는 많이 다르기 때문에 설치하고자 하는 공간의 규모나 빛이 얼마나 들어오는지 등 관련해서 생각할게 몇 가지 있어요. 보통은 빛이 거의 들어오지 않는 어두운 공간에서 제 작품은 조금 더 임팩트가 생기고, 그 어두운 공간 안에서 생성되는 빛은 다 제 작품이기 때문에 이런 여러 요소들을 고려해서 연출하는 부분이 초기에 많이 고민돼요.

이처럼 ‘프레젠테이션과 큐레이션’ 역량은 자신의 미적 정체성이나 작품의 의도를 극명하게 드러내기 위해 작품제작에서부터 전시기획, 홍보기획, 매체제작에 이르는 일련의 활동을 일관성 있게 구성하고 전달하는 능력으로 정의할 수 있을 것이다.

(3) 소통(communication)

예술은 모든 인간이 서로를 이해하고 소통하는데 사용하는 보편적인 언어 중 하나이다. 우리는 우리가 누구이며, 삶의 의미는 무엇인지를 이해하기 위해 예술 활동을 한다. 우리는 예술을 통해 우리 자신을 표현하며, 시공을 초월하여 자신의 생각과 감정을 주변 세계에 알린다. 소통 도구로서 예술은 자신의 생각과 감정을 표현할 때 매우 유용하고 편안한 수단 중 하나이다(Omatseye, Emeriewen, 2010). 연구참여자들이 자신들의 예술활동과 작품을 통해 무엇을 어떻게 소통하는지 살펴보면 다음과 같다.

연구참여자 H

작품은 또다른 관계를 맺는 수단이라고 봐. 난 내 이야기, 내 관심사를 주로 그리는 데, 그것이 바로 관계에 대한 거야. 난 관계에 대한 이야기를 작품으로 하고 있는데 다른 사람들을 그렇게 보지 않는 경우도 있지. 아예 이해를 못하는 경우도 많고, 전혀 다른 생각을 하는 사람들도 많고. 내가 하려는 이야기를 알아챈 관객은 내가 본 사람 중에 딱 한 명 있었어. 내 이야기가 꼭 말로 하지 않아도, 세세하게 구구절절 대화가 이어지지 않아도 닿을 수 있구나 하는 생각이 들었고.. 무엇보다 또다른 나

(작가의 작품)로 내 속의 이야기가 전달되었다는 것에 너무 즐거웠어. 정말 또다른 예술 하는 맛(이유)을 찾았지. (웃음)

연구참여자 H는 그림이 의사전달의 수단으로서 효과적이라는 사실을 인식하게 된 사례를 보여주었는데, 예술활동과 경험들이 언어와 문자가 아니어도 훌륭히 의미를 전달할 수 있다는 것이다. 이런 사례는 연구참여자 C의 진술을 통해서도 알 수 있다.

연구참여자 C

전시를 하면서 갤러리에 나가 있던 적이 있는데 마침 한가한 시간이었고, 관람객들도 거의 없었어. 어떤 나이가 지긋한 어르신이 한 분 계셨는데 어떤 그림 앞에서 가만히 보고 계시더라고. 하도 유심히 보시길래 나도 그 분을 가만히 지켜봤지. 나중에 나오시면서 내가 작가라는 걸 알아채셨는지 조심스럽게 얘기를 꺼내는데 그림을 보고 위로가 느껴졌다고.. 처음엔 아무렇지 않았다가 너무 놀랐던게 그 분이 글을 읽으실 수 없다고 하셨어. 난 작가의 글이나 전시 안내를 보신 줄 알았는데 그게 아니었던 거지. 내가 개인적으로 많이 힘들 때 그린 그림이라 내 스스로에 대한 위로, 위안을 삼고자 했던, 누군가에게 메시지를 전달하거나 알아달라고 하기 위한 그림이 아니었거든.

예술가들이 작품을 통해서 말을 걸고 있는 대상은 자기 자신이기도 하지만 시간과 공간을 함께 나눠 쓰는 사람들이기도 하다. 국가와 세대, 인종과 성별 등에 상관없이 인간의 정서와 마음을 격렬하게 느낄 수 있는 미적체험은 우리에게 많은 영향을 미친다. 예술가들은 단지 그들의 높은 기술수준을 보여주기 위해 예술활동을 하는 것이 아니라 자유로운 인간의 감정 흐름과 경험의 한 형태를 의미

체계로 만들어 전달한다. 예술가들에게 예술활동은 타인에게 보여주기 위한 작업이 아니라 스스로 의미를 탐색하는 과정의 흔적이다. 연구참여자 B는 다른 작품을 통해 강렬한 메시지를 받고 이것이 자신의 예술활동에 영향을 주면서부터 예술이 주는 소통의 힘에 주목하게 된 계기를 말하고 있다.

연구참여자 B

너무 유명한 그림이죠. 피카소의 게르니카를 실제로 보고 굉장한 충격에 빠졌어요. 나치의 폭격에 수많은 민간인들이 희생되었고, 이에 분노한 피카소는 그림을 그려서 강렬하게 메시지를 던졌죠. 그림이 굉장히 추상적이지만 세세히 보면 굉장히 디테일하고 사실적이기도해요. 그 고통이 너무나 확 마음에 와 닿을 수밖에 없는 완벽한 그림이었어요. 직접 대면한 순간에 너무 소름이 돋고.. 제가 그림을 그리면서도 '내 그림들이 다른 사람들에게 어떤 의미를 건넬 수 있을까, 어떤 메시지를 받기도 할까' 하는 간혹 의문이 들었던 부분들이 완벽하게 해소됐죠. 작가가 예술을 통해서 전달하고자 하는 목적이 분명하고, 그것에 대한 작가의 확고한 생각과 감각적인 기술이 더해진다면 무엇보다 강력한 전달력이 생긴다고 확신할 수 있었어요. 그래서 저도 평소 작품 시리즈와 별개로, 한 컷으로 메시지를 전달하는 그림을 그리기 시작 한거죠.

연구참여자 H는 예술작품이 내포한 의미가 다른 예술작품과 서로 결합되어 더욱 효과적으로 전달된 사례를 들려주었다.

연구참여자 H

다른 작가와 협업한 사례이기도 한데, 난 조형물을 만들고 다른 작가는 그림을 그렸어. 두 작품이 각각 따로 존재하는 게 아니라 함께 해서 하나의 작품인거지. 그때 전시 타이틀과 관계없이 관객들의 반응은 꽤 좋았던 기억이 있어. 내가 던지는 질

문이나 의미가 곧이 전달되지 않았어도 그들은 그들만의 감성으로 받아들이고 본인들의 이야기를 했지만.. 어찌됐든, 받아들이게 하는 시각적인, 감정적인 효과가 조금 더 극대화 되었던거지. 전시장에 음악을 선정해서 함께 트는 것도 마찬가지로 생각되고.

연구참여자 H는 예술의 다양한 표현방식과 매체의 결합으로 이루어지는 소통이 작가와 관람객의 감정상태를 더욱 동기화 시킬 수 있다는 사실을 인식하게 되었다고 진술한다. 이렇듯 예술은 개인의 가치와 공동체의 가치, 나아가 전 세계의 가치 형성에 영향을 주며 예술을 통해 안전한 방법으로 타인과 세계에 대한 탐구할 수 있다. 왜냐하면 예술활동은 창조하고 다른 사람과 공유하는 과정에서 새로운 사고방식과 의사소통을 발전시키기 때문이다.

연구참여자 A

그 사람들이 '왜 이렇게 했을까'에 대한 질문을 하게 하고, 뭐 '나라면 이렇게 했을 텐데' 스스로 생각을 해보는.. 서로 질문을 하고 나눌 수 있는 것이 중요해요. 방문객은 열린 마음으로 전시회를 탐구하고, 전시에 대한 생각과 느낌으로 심도 있게 고민해보고.. 주제를 둘러싼 토론도 해보고, 자발적으로 생각과 감정을 반영해 보았으면 좋겠어요. 작품이 그 자체로 메시지가 될 수도 있지만 또다른 소통과 메시지를 주고 받을 수 있는 매개체가 될 수도 있잖아요? 저는 적어도 내 작품의 의미를 알아주지 않는다고 속상하지 않아요. 다른 의미를 받아들였다고 하더라도, 내 작품이 그저 그들의 세계에서 활발한 소통을 일으키는 수단에 시작이 될 수 있다는 것만으로도 괜찮아요.

예술활동은 자신의 생각과 감정을 주변 세계에 알릴 수 있는 기회를 제공한다(Anning, 1999). 창작과정 그 자체는 의도했든 의도하지 않았든, 예술가들이 자신

의 감정과 개인적 경험을 드러내고 다른 사람들의 그것과 교환하며 그 의미를 공유하는 과정을 포함한다.

이처럼 소통 역량은 자신의 생각과 경험을 예술작품으로 드러내고 작품을 다른 사람과 나누며 공감을 형성하고 나아가 가치를 공유하는 적극적인 활동으로 정의할 수 있다.

(4) 예술환경 이해(understanding art-environment)

예술은 크게는 시대별로 그 의미와 가치, 사회적 역할이 상이했으며, 작가는 동시대라 하더라도 국가와 민족, 사회의 정체성에 따라 의미와 역할이 각각 달랐다. 각 시대별로 예술을 바라보는 관점은 그 시대를 둘러싼 정치사상과 정책기조, 사회적 인식과 사회문제로부터 영향을 받았다. 이에 따라 예술가들의 삶과 사회적 지위, 작업환경 등 예술환경이 부단히 바뀌었다. 현대의 예술에 대한 인식과 그 생태계는 고대나 중세 시대와 많이 다르며, 앞으로도 예술환경은 계속 변할 것이다. 현재 예술가들은 예술환경의 변화 양상을 어떻게 인지하며, 어떤 영향을 끼칠 것으로 생각하며, 그 대안으로 무엇을 생각하는지 살펴보면 다음과 같다.

연구참여자 A

미술관, 갤러리, 박물관들도 성격이 다 다르잖아요. 그 안에서도 추구하는 특성이 다 다르고.. 근데 그런 것에 대한 인식조차 없었어요. 그래서 저는 처음에 그냥 글도 잘 못쓰고 아무것도 못하지만 그래도 그냥 포트폴리오를 제출을 해 보잖아요.

그냥 일반 상업 갤러리들도 막 부딪혀 보고. 어떤 시스템인지 모르니까.. 비영리 공간 이런 것에 대한 인식도 없었고. 누구한테도 들어본 적이 없으니까.. 학교에서도 이론적인 내용들만 가르칠 뿐이지, 정말 현장에 들어가보면 많이 달라요. 혼란스럽죠. 어렵고..

연구참여자 A는 예술환경 이해와 관련하여 예술가들이 직접적으로 접하며 접촉빈도도 높은 예술기관을 파악하는 것이 중요하다고 말했다. 예술가들의 작품을 대중과 연결하는 중요 매개체인 예술기관의 설립목적과 사업성격, 제공하는 콘텐츠의 특징, 그 기관의 핵심고객 등이 다르므로 이를 구체적으로 살피는 것이 중요하다고 보았다. 즉, 기관의 성격과 특성, 사업전략, 마케팅전략, 홍보, 예술가와의 관계관리, 전시준비와 작품관리, 작품활동 지원 등의 운영체계를 구체적으로 분석하고 적절하게 대응할 수 있어야 한다는 것이다.

연구참여자 H

지금 현실에, 내 작업에만 갇혀 있지 않으려고 노력하는 편이고, 뒤떨어지는 것도 싫고. 그러다보니까 현재 추세가 어떠 한가, 대중들은 어떤 것에 환호를 하는 가.. 가장 쉽게 이해하려면 예술에 관한 콘텐츠, 뭐 잡지, 포털 사이트, 다른 소셜미디어들.. 요즘 워낙 방대한 자료들이 매일 쏟아져 나오잖아. 예술관련분야를 찾아서 요즘은 어떤 추세인가, 어떤 흐름이 대세인가 꾸준히 들여다 보고, 새로운 기법이나 정도, 다른 작가들은 어떤 콘텐츠를 가지고 있나 작업을 살펴보기도 하고.. 직접 밖에서 관련종사자나 같은 예술가들, 꼭 같은 장르가 아니어도 만나보기도 하고. 그 예술환경에 속해 있는 사람들을 만나야 하는 거지. 예술환경을 이해하려면 이 분야 사람들이 어떤 관심사를 갖는지, 어떻게 살아가고 있는지 그런 것 들을 알아가는 게 중요한 것 같아.. 그런데 이런 과정들이 어려워.. 교류를 하기 힘들고. 대부분 나도 직접적으로 많은 사람들을 만날 수는 없으니까 매체 활용을 많이 하는 편이야.

또 같은 장르라도 해외 작업장, 작업환경이 여러가지로 다 다르니까.. 외국 사례와 비교도 해 봐. 더 좋은, 더 나은, 우리와 다른.. 그럼 우리의 현실이.. (웃음) 어찌됐든 힘들지만 동향이 파악도 되고. 시야는 넓어질 수 있다고 생각해.

예술을 둘러싼 주변환경과 문화가 다양하고 다르기 때문에 예술과 관련된 시스템과 예술생태계에도 차이가 있다. 연구참여자 H는 과학기술 발전으로 정보와 인적 교류가 활발해지면서 국가 간의 경계가 무의미해지는 상황에서 예술가가 고립되지 않기 위해서는 전세계 예술계의 다양한 문화와 환경을 꾸준히 분석하면서 시야를 확대해야 한다고 말한다. 또한 같은 예술장르라 하더라도 작업방식이나 작업기법의 변화와 소재나 재료사용의 변화정도를 파악하고 이를 자신의 예술활동에 적극적으로 적용하는 것이 필요하다고 생각했다.

연구참여자 A

제가 밀라노에서 전시를 준비하면서 관계자들과 커뮤니케이션하는 과정이나 그곳의 신문사, 잡지사와 인터뷰 하는데 한국과 어느정도 관심사나 작품을 보는 관점, 뭐.. 호기심? 이런 것들이 다르다는 것을 느꼈어요. 물론 제가 많은 나라들을 다니면서 전시를 한 건 아니지만.. 특히 동양인이라는 것 때문에 오리엔탈리즘을 기본적으로 가지고 있고, 어느 정도.. 환상이라고 할까..? 질문하는 내용이나 작품을 해석하는 의미나 관점이 좀 색다르더라고요. 관람객들도 반응하는 정도가 좀더 적극적이고 의사표현도 많이 하니까.. 작품을 제작한 작가라는 걸 알면 굉장히 적극적으로 질문도 하고 대화를 잘 이어 나가서 제가 새롭게 얻는 생각들도 많아요.

연구참여자 A는 해외의 예술관련 종사자, 관련매체, 관람객들의 관점과 태도가 우리나라와는 다른 양상을 띄고 있다고 설명하면서, 익숙한 환경과 문화, 대중

들이 아니기 때문에 새로운 관점과 시사점을 얻을 수 있었다고 강조했다. 또한 같은 분야의 예술가와의 교류는 작업 전반에 걸쳐 새로움과 질적향상에 도움이 될 수 있으므로 아트 레지던시(art residency)³¹나 아트 페어(art fair), 비엔날레(biennale) 등에 참여하기도 하는데, 연구참여자 D를 통해서 그 사례를 살펴볼 수 있다.

연구참여자 D

해외 유명한 페어나 비엔날레가 있어요. 매년 하는 것도 있고, 2년마다 또는 10년에 한번 하는 것도 있죠. 예전에 2년, 4년, 10년마다 하는 유명 아트페어가 겹쳐진 해가 있었는데 그때 무조건 나갔어요. 굉장한 기회잖아요. 평소보다 더 많은 사람들이 몰려들고, 규모도 커지고 아주 다양하고, 많은 작가들, 작품들, 관계자들, 대중들이 다 함께 어우러져서 모일 수 있는 기회인데 얼마나 좋아요. 각 나라별로 운영되는 전시관도 있고, 그런 경우는 무엇보다 그 나라를 대표할 수 있는 작가들을 볼 수 있는 기회이니까 보기만해도 학습이 되고, 자극도 받아요.

또 다른 사례로 연구참여자 F는 직접적인 대면과 소통으로 예술을 다루는 문화적 차이와 예술 전반의 운영체제를 파악하게 된 경우를 보여준다.

연구참여자 F

프랑스 작가인데, 아니 한국 사람들은 왜 이렇게 전시를 자주 하냐고 그래서 내가

31 예술가와 전문 창작자들은 아티스트 인 레지던스 프로그램(artist in residence programs) 기회에 참여함으로써 일정 기간 동안 머물거나 일할 수 있다. 이러한 기회들은 창의성에 도움이 되는 조건을 제공하고, 일반 대중들에게 작업시설 공개, 예술가와 교류 등을 제공한다.

얼마에 한번씩 해요 하니까 4~5년에 한번씩 한대. 우리는 매년마다 해야해요, 그렇지 않으면 이상한 사람 되는데 하니까 허어, 어떻게 그렇게 되냐고 말이 안된다고. 그래서 내가 그 사람들 얘기 듣고 사실 깜짝 놀랐지.

연구참여자 F는 국내에서는 매년 개인전을 해야 하는 것은 아니지만 부담이 다소 적은 단체전을 통해서라도 꾸준히 작품을 예술시장에 드러내야 하지만 다른 나라의 경우에는 작가에게 통상적으로 요구되는 작품활동 및 전시준비기간과 전시 빈도수가 국내와 차이가 있음을 말하고 있다. 따라서 이전까지는 연구참여자들이 작가로 활동하며 국내 예술환경에 직접적으로 노출되어 적응했 왔지만, 글로벌 시대의 도래와 다양한 기술의 발달로 문화예술의 장벽이 없어진 현재에는 국외에서 벌어지고 있는 예술환경에 대한 이해도 중요하다.

예술작품을 제작하고, 전시하고, 소통하는데 관련된 문화시스템에 관한 이해도 필요하지만, 그 외에도 관심을 두어야 할 부가적인 영역이 존재함을 알 수 있었다.

연구참여자 F

전에 매거진 기자와 인터뷰를 한 적이 있었는데 나중에 기사를 살펴보니 전혀 내가 얘기했던 내용을 이해하지도 못했고, 심지어 내 작품에 대한 의미까지 오해를 할 수 있게 왜곡 시킨 거야. 너무 황당해서 전화해가지고 난 이런 말이 아니었는데 작품과 관련해서 이렇게 잘못 해석해버리고 기사를 쓰면 어떡하냐고 정정해달라고 말했는데 너무 아무런 일도 아니란 듯이 정정 기사 내는 것도 힘들고, 어차피 다른 사람들도 금방 잊을 거라면서 그냥 넘어 가자는 거야. 그때는 지금보다 어렸고 그런 경험도 없어서 당시에 어떻게 대응해야 할 지도 몰라서 그냥 속만 끓다 지나 갔어.

연구참여자 F는 작가가 작품을 제작하는 것도 중요하지만 완성된 후에도 자신의 작품과 관련한 저작권이나 특허 침해와 같은 법적인 문제 등을 잘 처리하고 분쟁에 대비할 수 있는 사후(事後)활동의 필요성을 강조했다.

또한 예술가들에게 작품을 판매하는 것은 생계와 직결된 문제이므로 예술시장의 의미 있는 변화나 기회에 주목해야 한다. 이를 위해 변화나 기회를 파악하여 성장분야와 트렌드를 읽고 시장을 리드할 수 있는 작품을 제작할 수 있어야 한다. 예술가 스스로 작품을 브랜드화 하고 가치를 높이기 위해서는 장기적인 변화를 읽어내는 안목이 요구된다. 이와 관련하여 연구참여자 G는 예술시장이 급변하며 예술가들에게 어떤 영향을 주었는지 언급하였다.

연구참여자 G

2007년도에 갑자기 시장이 활성화되면서 미쳐서 돌아가는 지경으로 (예술)시장이 좋아졌어요. 어느 정도였는가 하면 2005년쯤부터 몇 점씩 팔기 시작했는데 그때가 100호가 5~6백만원 할 때인데 2007년도에 100여점 넘게 팔았어요. 그 한 해에... 주문이 막, 그 전에 안 팔린 것 까지 싹 팔리고 2008년도에도 그 정도로 팔리고.. 그리는 대로 팔리는 해 었어요. 부동산 경기가 워낙 좋았었고, 건설 붐이 엄청 일어나면서 그림이 필요해지게 되었고, 돈의 흐름도 좋았고.. 아트 펀드라는 것도 등장했었고, 돈이 예술쪽으로도 집중되기 시작하면서 '워킹 고객'이라는 말이 생겼어요. 원래 그림은 화랑이 보유하고 있는 고객들만 사는데 그때는 걸어가다가 사. 일반인들, 개인들이 엄청 많이 샀어요. 사람들이 500만원 정도의 그림들도 그냥 샀어요. 지금 주식이나 부동산 투자하는 것 처럼. 그때는 젊은 작가들 작품도 많이 팔렸어요, 다들 그때 비정상적으로 그림을 그렸냈어요. 이런 현상이 과연 옳은 건가, 긍정적인 건가 담론이 생기기도 전에 폭삭 망했지. 그 이후로 쪽 침체기예요.

현대에는 예술 자체가 정부의 문화정책 기조와 예술교육, 시장경제의 논리, 문화적 특성 등과 복잡하게 연결되어 있으므로 예술환경을 이해하는 일은 단순하지 않다.

이처럼 예술환경 이해 역량은 예술과 관련된 총체적인 사회의 흐름과 예술시장의 변화를 분석하고 적절하게 대응하기 위한 대안을 모색하는 총체적인 활동으로 정의할 수 있다.

라. 공통역량군(general competency group)

(1) 목표지향(goal-oriented)

목적의 사전적 의미는 실현하고자 하는 일이나 방향을 뜻하고, 목표는 목적을 이루기 위해 지향하는 실제적인 대상이나 일을 뜻한다. 예술가에게 거시적인 의미의 목적은 그들의 예술철학이나 가치관을 모색하는 것이고 미시적인 의미의 목적은 작품의 개념이라고 할 수 있다. 본 연구에서 목표지향성은 목적이 설정된 이후의 단계로 작가들에게 목표는 작품구상 이후의 제작과정에 해당하며, 목표를 달성하기 위한 하위요소를 세분화하여 계획하고 이를 수행하는 전반적인 과정을 포함하고 있다. 목표지향성에서 나타나는 사례와 과정은 다음과 같다.

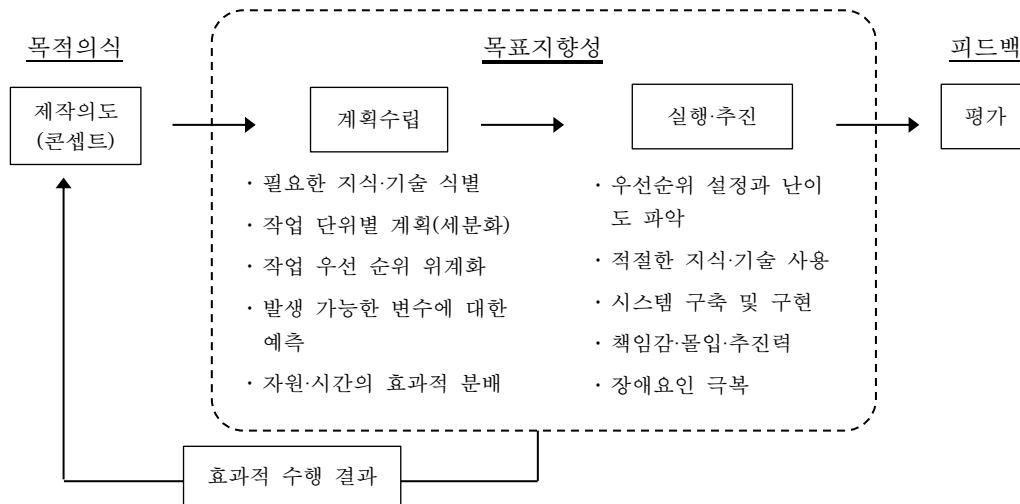
연구참여자 J는 작품의 제작의도에 따라 결과가 만족스럽게 나올 수 있도록 사전에 철저하게 계획을 수립했다. 작품에 필요한 물리적 자원의 확보로부터 시간

배분과 진행과정에서 해야 할 작업과 작업단계별 중간결과물의 상태에 이르기까지 꼼꼼하게 계획하여 만족스러운 결과를 효과적으로 얻었다.

연구참여자 J

나는 작업을 시작하기 전에 이미 내 머리 속에 처음부터 완성되기까지의 과정들이 쭉 계획되어 있어. 그 진행 과정들이 순조롭게 다음, 다음, 이렇게 단계가 넘어갈 수 있도록 시작 전부터 재료, 시간, 테크닉 모든 필요한 요소들에 관해서 준비를 해야 마음도 안정이 되어 집중 할 수 있게 돼. 좀 까다로운 편이다 할 정도로 미리 준비하지만 그래도 중간 과정이 어긋나게 되거나 집중 한 순간이 흐트러지게 되면 다시 돌아오기까지 힘든 편이라... 작업 할 때는 온전히 거기에 푹 빠질 수 있게 내가 좀 힘들어도 사전에 예방 하는 거고, 실제로 그랬을 때가 개인적으로 만족도도 높았거든.

목표달성을 위한 계획수립은 진행과정 전반에 걸친 총체적인 접근으로 작업 단계와 절차, 각 단계별 세부활동, 세부활동별 작업내용을 순차적으로 정하며, 이를 위해서는 작업에 필요한 지식과 기술을 바탕으로 우선순위를 정할 수 있어야 한다. 이는 물리적 자원과 시간적 자원을 효과적으로 사용하기 위해 필요한 일로 세부활동별 잠재적인 장애요인과 변화요인을 예측할 수 있어야 한다. 이를 정리하면 [그림 IV-2]와 같다.



[그림 IV-2] 목표지향성의 세부 과정 및 내용

제작의도와 목표에 따른 계획이 수립되었다면, 계획단계에서 식별한 지식·기술을 적용하여 효율적인 수행이 가능하도록 작업환경과 작업시스템을 만들어야 한다. 또한 장애가 발생하더라도 포기하지 않고 개선방안을 모색하고 적용하여 목표가 달성될 수 있도록 책임감을 가지고 끝까지 몰입해야 한다.

연구참여자 A

장애물을 극복하기 위한 전략을 세운다고 하잖아요. 솔직히 장애물 같은 경우는 다른 여러 요소가 있을 수 있는데, 예산일 수도 있죠. 예를 들면 어떤 미술관에서 전시를 하는데 예산이 500만원 밖에 안 준다, 그런데 작업을 하는데 재료 값 이것저것 들어가고 비용이 700만원이 들어간다, 200만원이 필요하잖아요. 그 200만원이 장애물이 되는 거니까. 변경을 하면서 그 700만원 어치의 시각적 효과를 낼 수 있는 도구를 전략을 세우는 거죠.

연구참여자 A

이거는 개인의 욕심이 들어가는거라서.. 사실 작가들은 자기 작업에 욕심이 전제되어 있으니깐. 사람들에게 설득력 있게 다가가는 게 중요한 것 같아요. 예를 들어서 내가 이 펜이라고 작업을 했을 때, 이 펜을 발표를 하면 사람들이 '그게 왜 펜이야? 내가 보기엔 아니야' 라고 말할 수도 있잖아요. 결과물이 나온 상태에서. 그리고 그게 펜이라고 설득되지 않았을 때, 나는 그게 펜이라는 것을 알리기 위해 또 다시 그와 관련된 작업을 이어나가고, 사람들에게 더 설득력 있게 내 주장을 관철시키는 그런 과정이 중요하지 않을까. 이런 과정이 목표를 계속 재확인하게 하는 거죠.

연구참여자 A는 장애가 발생했을 때, 목표를 달성하기 위한 전략과 방법을 수정하고 꾸준히 실행하는 끈기와 열정을 모습을 보였다.

위의 내용을 종합하면, 목표지향 역량은 자신의 예술 정체성과 목적에 따라 목표를 정하고 이를 달성하기 위한 구체적인 수행계획을 수립하여 수행하고 장애가 있더라도 목표달성을 위해 끝까지 몰입하는 태도라 정의할 수 있을 것이다.

(2) 문제해결(problem solving)

인간의 제반 활동은 곧 문제해결³² 과정이며, 문제가 없다면 변화는 동반되지 않는다. 자기개발이나 전문성 확보 등을 위한 학습활동의 경우에도 문제상

32 문제에 직면했을 때, 우선 문제의 원인을 분명히 하고, 문제를 해결하기 위한 다각적인 대안을 찾고, 최선책을 찾아 시도를 해보고 다시 대안을 모색하는 일련의 해결과정을 의미한다.

황에 직면했기에 이를 해결하기 위해 이루어지는 것이다. 일반적으로 문제는 바람직한 상태와 현재 상태와의 차이로 정의한다. 따라서 바람직한 상태에 대한 인식과 기대, 현 상태에 대한 객관적인 판단이 부족하다면 문제 자체를 인식할 수 없다. 바람직한 상태를 알기 위해서는 바람직한 상태를 보거나 상상할 수 있어야 하며, 현 상태에 대한 객관적인 평가할 수 있어야 한다.

연구참여자 F는 문제의식과 관련하여 유의미한 사례를 제시하였다.

연구참여자 F

보통 문제가 뭔지 모르는 사람은 편협한 사람이 많아. 자기가 그냥 최고라고 생각하고 다른 사람 작품을 폄하해요. 조금만 주의 깊게 둘러보면 아이디어 삼을 것도 많은데! 그리고 그냥 고민만 해요. 세상에 답이 널려 있는데... 그리고 자기수준을 너무 대단하게 생각해요. 조금만 신경 쓰면 더 잘 할 수도 있는데, 그래서 몇 년이 지나도 늘 똑 같아. 난 후배 작품도 유심히 본다. 내가 사실적인 동양화를 할 수 있었던 것도 유화하는 후배의 붓 놀림을 보면서 아이디어를 얻고, 여러 번 시도하다가 지금의 나만의 기법이 된 거야! 자꾸 보고 나는 어떤지 비교해 보면서 내 한계를 극복하고 발전하는 거야.. 그래서 시작하는 분들에게는 지금도 처음에는 자꾸 잘 된 거를 보고 생각하라고 말해.

연구참여자 F는 자신이 동양화 작가이지만 동서양의 많은 예술작품과 후배 작가의 새로운 시도에 관심이 많았다고 한다. 특히 유화를 하는 후배와 자신의 차이를 통해 새로운 붓놀림을 개발하고, 초상화 제작기법을 통해 섬세하게 동양화를 구현하는 방법을 알게 되었다고 한다. 연구참여자 F는 스스로 최고를 상정하여 이를 바람직한 상태로 보고 자신의 상태를 현 상태로 생각하면서 그 차이를 극복하기 위해 노력한 것이다.

단순히 문제만 인식했다고 해결되는 것은 아니다. 그 원인을 찾아야 하는데 원인은 보통 숨어 있거나 눈에 보이지 않는다는 특징이 있다. 그리고 원인을 알았다고 하더라도 문제의 원인들 중에서도 근본이 되는 핵심 원인을 찾는 것이 중요하다. 근본원인을 찾는 본질적인 방법은 왜 그런 일이 발생했는지에 대한 반복적이고 중심 깊은 질문에 있다. 이러한 경우를 잘 보여주는 사례가 연구 참여자 H이다.

연구참여자 H

자꾸 가마에서 그릇이 터져서, 처음에는 흠이 잘못된 줄 알고 흠을 바꿨는데도 자꾸 터졌어요. 흠이라는 소재가 아무래도 제약이 많고, 신경 써야 할 부분이 많아서 그런 줄 알았는데... 그런데 한 종류의 흠으로 만든 것만 유독 잘 터져서. 왜 그럴까 생각하면서 흠보다는 가마를 의심했어요. 그래서 초벌 할 때 꼬박 5시간을 가마 온도만 봤는데.. 100도에서 200도 넘어갈 때 너무 빨리 올라가는 것을 알았어요. 그러니까 질감을 내기 위해 섞었던 부재료는 천천히 온도를 올려야 하는데, 가마 온도 제어 프로그램이 하고 안 맞았어요. 그래서 가마 온도제어 프로그램의 온도제어 방법을 배우고, 작업에 맞게 손봐서 온도 올리는 시간을 천천히 올리게 했더니 해결 되었어요. 그래서 시간 날 때마다 소재별로 온도구간별 물성변화를 연구해서 온도 조절을 하니까 지금은 거의 안터져요.

앞의 사례와 같이, 연구참여자 H는 문제의 원인을 다각도로 살피고, 해결 방안들을 모색하면서 시행착오를 거쳤다. 그러면서도 원인을 알기 위해 분석적으로 접근하고 실증적인 자료를 얻어 문제의 원인과 해결의 실마리를 함께 찾았다. 그리고 시행착오를 거치면서 타영역의 해결방법을 배우고 이를 적용하여 문제를 해결하였다. 궁극적인 원인을 알고 본질적인 해결을 하기 위해서는

실증적인 자료를 바탕으로 문제와 원인 간의 관계를 이해하고, 이를 바탕으로 대안을 모색하는 것이 필요하다는 것을 알려준 사례였다.

한편 연구참여자 F는 상상력을 발휘하여 결과를 예측하면서 시도하는 것의 중요성을 강조했다. 시행착오가 반복되면서 좌절감과 작업동기가 저하되어 포기에 이르므로 시행착오를 줄이기 위해 결과를 시뮬레이션해 보는 것이 필요하다고 했다.

연구참여자 F

처음에는 붓사용이 잘못된 줄 알았는데... 자꾸 의도대로 안되니까 내가 바보인가도 싶고.. 그래서 하기 싫어지더라고. 그런데 한번은 잘 되는 거야 똑 같은 붓으로 똑 같이 했는데...왜 그럴까를 생각하다가 보니까.. 그날은 붓 손잡이에 물감이 지저분하게 너무 많이 묻어서 그걸 피하려고 방향을 바꾼 거지.. 붓에도 결이 있는데 처음에는 몰랐어.. 곡선부분과 털 결이 잘 맞으면 잘 풀려...근데 안 맞으면 의도대로 안 나와. 그 뒤로는 붓만 보면 결을 보려고 해. 그리고 이 붓이면 직선이 잘 나오겠다. 아니면 큰 곡선, 재미있지... 마찬가지로 종이도 결이 있어...붓과 종이 결이 맞으면 잘 나오고 그렇지 않으면 신경을 많이 써야 돼...그래서 지금도 붓하고 종이는 꼭 결을 보면서 어느 부분을 주의해야 하는지 살피고 작업에 들어가..

연구참여자 F의 사례는 문제인식과 해결대안을 모색하는 데 모두 적용할 수 있을 것이다. 기계고장처럼 예측 가능하고 통제된 상황에서 발생한 문제가 아니라 문화예술처럼 처음부터 불확실성과 모호함을 전제로 하는 경우라면 인과 관계를 추론하거나 규명하는 것 자체가 무의미하며 다양한 결과를 낳을 것이다. 따라서 해결안에 따라 예상되는 다양한 결과를 미리 추론하면서 적용하는 것이 해결안을 확인하는 데 필요할 것이다.

위의 내용을 종합하면, 문제해결 역량은 바람직한 상태와 현상태의 차이를 만드는 원인과 다양한 해결안을 찾고 적용해 봄으로서 문제를 해결해 가는 일련의 사고 과정과 행위라고 정의할 수 있을 것이다.

(3) 비판적 사고(critical thinking)

비판적 사고³³는 예술활동에서 필수적인 요소로 호기심과 상상력, 생각과 느낌 등을 활용하여 의심스러움과 궁금함에 대해 탐구하는 자세를 지니게 한다. 그 과정에서 작품 아이디어나 표현의 실마리를 발견하고 이를 작품에 내포된 예술가의 동기와 의도 등과 연계하여 가시적으로 드러내도록 한다.

연구참여자 F는 여성으로서 자신의 모습과 사회구조 속에서 보여지는 여성성, 그리고 예술가로서의 여성 등에 관해 고민을 하면서 여성을 주제로 상상도 해보고, 아이디어를 얻기 위해 여성과 관련된 정보도 수집하고, 모아진 정보를 자신의 가치를 기준으로 재구성하는 모습을 보였다.

연구참여자 F

뉴스, 시사, 각 계층의 다양한 얘기들, 그리고 내가 내 이야기를 하는 것. 그런 것들을 많이 귀담아 듣고 관심을 두고.. 해외에서의 여성들의 역할, 전 세계적으로 여성

33 어떤 사태에 처했을 때 감정 또는 편견에 사로잡히지 않고, 합리적이고 논리적으로 분석, 평가, 분류하는 사고과정으로 객관적 증거에 비추어 사태를 비교, 검토하고 인과관계를 명백히 하여 여기서 얻어진 판단에 따라 결론을 맺거나 행동하는 과정을 의미한다(교육학 용어사전, 1995).

이 어떻게 변화해가는지, 내가 여자니까.. 나의 기준들을 만들어가고 있는 중이다 보니까, 그 과정에서 보이는 재미난 요소들, 내가 나를 바라보는 입장 그런 것들.. 또 여러 사람들과 대화를 나누고 아이디어를 교류하다 보면 같은 시대에 살아가더라도 다 다른 생각과 경험을 지니고 있거든. 내가 영향을 받기도 하고 주기도 하고.. 그러다 보니까 내 생각이 굳어지지는 않고 계속 변화되어 왔어. 나는 여자로서 어떤 사람인가, 사회생활 속에서 여자인 나는 어떤 모습인가, 내 작품에서 여성은 어떻게 표현되어야 하는가.. 이런 것들을 끊임없이 고민하고 관찰해..

연구참여자 F가 전적으로 여성을 주제로 작품활동을 하지는 않았지만, 여성으로 살아가는 자신의 모습과 주변의 또 다른 여성들의 삶, 여성의 정체성, 그림에서 추구하는 여성의 모습 등 삶 전반에 걸쳐 질문하고 탐색하고 관찰했다. 이런 과정들 속에서 다양한 관점과 정보들을 수용하며, 때로는 논의와 비판을 이어가며 끊임없이 자신이 지닌 정보와 가치관, 아이디어 등을 논리적으로 되먹임 하면서 재구성했다.

연구참여자 H

흙이라는 소재가 아무래도 제작할 때 제약이 많고, 신경 써야 할 부분이 많아. 각 소지(재료인 흙)의 성분에 따라 특성도 다 다르고.. 건조와 수축에 항상 주의해야 하고.. 아무튼 이게 정말 흙으로 가능한 표현 방법인가 하는 작품들이 간혹 나타날 때가 있어. 재료 특성을 생각해봤을 때, 표현에 제약을 많이 받는 편이라고 생각되지. 대중들은 이게 흙으로 표현하기 힘든 결과물이라는 것을 모르더라도, 내가 원하는 표현 방법이 가능 할 때까지 계속 고민하고, 시도하고, 실패하면 해결해보려고 고민도 하고.. 내 주제에 아주 적절한 표현이라고 생각했기 때문에 꼭 그 방식을 사용해야 했지. 기본적으로 만드는 과정은 크게 변화하지 않지만, 그 안에서 내가 새로운 것을 시도하고, 그런 결과들이 나만의 것으로 견고해지도록 계속해서 고민해 왔어.

앞선 사례와 같이, 예술가들은 경험의 재구성³⁴을 통해 습득한 생각과 변화 아이디어가 작품활동으로 이어질 수 있도록 한다. 즉, 예술가들에 일어나는 경험의 재구성은 자신에게 적합한 방식을 찾기 위해 다양하게 탐구하고 학습하여 작품속에 일관되게 반영되도록 내면화 시키는 것을 의미한다. 연구참여자 H는 기존의 제작상의 제약과 한계에서 벗어나기 위해 늘 고민하고 새로운 시도를 반복하다가 자신만의 작업절차를 만들었다. 이는 연구참여자 H가 작품 제작과정과 관련된 하위요소들을 분석하여 새롭게 재조직한 사례이다.

다음으로 연구참여자 E와 G는 이미 정보를 수집하고 분석하여 충분히 최적화되었음에도 불구하고 작품활동이 마무리될 때마다 그 결과에 대해 평가나 피드백(feedback)을 받고 이를 기초로 개선방안을 강구하는 의지와 노력을 보인 사례이다.

연구참여자 E

저는 전시를 끝내면, 작업을 하나 마치면 온갖 후회가 막 생겨요. 진짜.. 아, 이렇게 하면 안됐었는데 온갖 생각이 엄청 생기는데 스스로 합리화시키는 과정이더라고요. 누군가에게 제 작업을 얘기할 때는 굉장히 프라이드도 있고, 당당해지려는 입장인데, 그것과는 별개로 제 스스로를 보면 늘 자기반성을 해요. 내 스스로 작업을 할 때마다 늘 자기반성을 해요.

34 존 듀이(John Dewey)는 경험을 인간 유기체와 환경과의 상호작용, 즉 주체가 환경에 대하여 능동적으로 행하고 피동적으로 겪게 되는 과정과 그 결과로서 정의하고, 교육을 이러한 의미의 경험이 계속적으로 재구성되는 과정으로 설명하였다. 경험의 재구성은 경험의 성장과 같은 뜻으로 이해될 수 있다(교육학용어사전, 1995).

연구참여자 G

전시를 해서 스스로 성숙해지는 과정이 필요해요. 이것도 어떤 충격이 있어야지, 잘 하더라고. 내가 얼마나 잘 해나갈 수 있는지는 나도 모르죠. 사람마다 다 다를 거고. 여러가지 반응들을 겪게 되고, 그런 과정들이 반복이 되어야해. 그러다 보면 분명히 내적인 성장이 있어요.

연구참여자 E와 G는 예술활동 전반에 관련하여 자기반성의 중요성을 강조했다. 그들은 자신의 생각과 예술적 정체성을 유지하고 표현하기 위해 수많은 시행착오를 거쳐 작업과정을 완성했지만 늘 스스로 작업과정을 반성하고 타인의 평가와 개선의견을 수용하는 것이 성장을 위해 필요하다고 언급했다. 즉, 본인의 기존 사고와 작품에 대한 재의미화를 하는 과정인 것이다.

연구참여자 A

현실의 어떤.. 그러니까 내가 어떤 대상에 대해서 다른 식으로 풍자할 수도 있는 거고, 다른 형태로도 보여줄 수 있는 거고.. 굳이 개선되는 방향으로서 반성적인 사고과정을 겪을 필요는 없다고 봐요. 어떻게, 어떤, 다양함이 나올 수 있는지에 대한 그 가능성을 보여주는 것이라고 생각해요.. 그러니까 예를 들어서 뭐.. 아이폰에 불만이면 그 불만인 상황을 그냥 풍자하거나 좀 우스꽝스럽거나.. 정치도 마찬가지죠. 내가 어떻게 변화시킬 수는 없지만 내 관점을 넣어서 그렇게 표현해 보는 거죠. 새롭게 내 생각이나 아이디어를 더해서 다른 형태나 현상을 그거 제시해 볼 수 있는 거니까.. 개선 하는 것은 정말 그쪽 분야에서 전문가들이 해야 하는 학술적인 일이고..

연구참여자 A는 존재하는 사물과 현상에 대해 기존의 인식틀을 버리고 자신이 지닌 지식을 새로운 맥락과 적용시키고 다양한 추측을 함으로써 인식의 틀을

넓혔다.

위의 내용을 종합하면, 비판적 사고 역량은 스스로를 객관적으로 평가하고 주변의 객관적인 의견을 수용하여 기존의 인식의 틀에서 벗어나 더 나은 상태를 추구하는 일련의 논리적이고 분석적인 자기성찰 과정이라고 정의할 수 있을 것이다.

(4) 전문지식(professional knowledge)

역사의 흐름과 시대적 특성에 따라 예술의 의미와 사회적 역할, 예술가의 활동 범위와 그 목적, 그들의 정체성 또한 크게 변화해왔다. 최근에 와서는 예술과 일상의 경계가 점차 허물어지고, 기술 발달에 의한 매체의 확장과 그 다양성으로 현대사회에서 ‘예술가는 누구이며, 무엇을 하는 사람인가?’라는 정의는 더욱 정의하기 어려워지고 있다. 일례로 예술가의 작품활동을 기업활동과 비교해 보자면, 작업의 준거가 명확하지도 않고 직무·직책에 따라 표준화된 임무와 역할이 있는 것도 아니다. 그러므로 현대 예술의 개념과 영역, 그리고 각양각식(各樣各式)한 예술가의 전문화(professionalization) 과정을 고려했을 때, 예술가를 단순히 독창적인 표현능력을 통해 창작물을 만드는 사람이라고 정의하는 것은 부적절하다.

하지만 본 연구에서는 하워드 베커(Howard Becker, 1982)의 4 가지 예술가

유형 중 하나인 통합된 전문가(integrated professionals)³⁵로 예술가의 정의를 규정하고 전문성(professionalism)과 전문지식(professional knowledge)은 무엇인지 살펴 보았다. 이에 따라서 예술가의 전문지식활용 역량에 대한 정의와 세부 행동을 관찰하여 정리하였다.

연구참여자 F

색상 재료 배합, 서양화처럼 다양한 색채. 내 그림을 보면 알겠지만, 명화시리즈를 보고 전혀 동양화 기법이라고 생각하지 못했잖아. 유화랑 똑같이 많이 색상을 만들어 낼 수 있는데 이건 내가 기존의 지식을 가지고 계속적으로 실험하고, 적용하고 되풀이하는 과정을 겪어서 가능하게 된거지. 광물질, 그러니까 보기에 돌처럼 보이는 게 색을 내는 주 원료인데, 당채(唐彩)라고도 하고. 가만히 생각해보니까 르네상스 시대에 그린 그림의 원료와 동양화에서 쓰이는 원료가 다르지 않거든. 잘 배합해보면 유화만큼 많은 색을 만들어낼 수 있겠구나 생각했지. 필요한 색상을 정확히 만들어 내는 게 그냥 되는 건 아니고, 기본적으로 색의 조합을 알아야.. 채도, 명도, 보색 이런거. 색채학을 좀 알고 있어야 해.

연구참여자 F는 단순히 색을 알고 사용하는 것은 넘어 여러 색의 특성을 이해하고 그 성분들을 조합하여 다양한 색상을 만들어냈다. 이는 색상 간의 미묘한 상호작용의 결과를 예상할 수 있다는 것이다. 이런 작업의 훈련과 방법으로 고도의 숙련된 직관을 지니게 되어, 이제는 본능적으로 능숙하게 관련 작업이 이어질

35 하워드 베커(Howard Becker)는 예술가를 네 가지 유형은 다음과 같다. 1) 통합된 전문가(integrated professionals), 2) 이단자(mavericks), 3) 민속예술가(folk artists), 4) 소박한 예술가(naive artists)로 분류했다. 그 중에서 통합된 전문가인 예술가는 대중에게 받아들여질 만한 예술활동을 하고 당대의 관례를 받아들이며 특정 영역에서 예술적 역량을 가지는 통상적인 정의이다.

수 있게 되었다. 만족할 만한 수준의 관련 전문 지식을 습득하고 적용하는 것을 넘어 필요에 따라 응용할 수 있는 경우를 보여주고 있다.

연구참여자 I는 예술가들의 지식이 작품활동에 적용되는 것에 그치지 않고 새로운 창조물을 만들어 내야 한다고 말한다.

연구참여자 I

명암, 원근법이나 여러가지 통용되는 법칙에 따라..동시에 익숙하게 그림에 적용할 수 있어야. 나만의 법칙을 만들어야 한다. 어느 면에서건 원근법을 무시할 수도 있고. 일반적으로 황금비율 사람들이 흔히 알고 있는 것들을 무시하면서 내 작품에 적용. 내가 하는 것이 법칙. 예를 들면 피카소의 그림이 딱 일 것 같네. 모든 원근법과 비율을 무시했다고 봐야할지, 새롭게 응용했다고 해야할지.. 아무튼 그 사람만의 개성이 되어버렸으니까. 배운 것을 그대로 반복하기만 한다면 솔직히 전문가라고 말할 수도 없지. 최대한 활용하고 응용해서 새롭게 만들어 내야해.

예술가들은 자신의 예술활동에 이론적 지식과 방법을 개인의 작업과정에 적용하고, 나아가 다각도로 응용하며 새로운 지식의 형성과 습득으로 거듭 발전해 나아가야 한다. 그러기 위해서는 예술분야에 국한된 지식만이 아니라 새로운 영역의 정보와 지식을 탐색하고 배우려는 자세를 지녀야 한다.

연구참여자 D

앞으로 어떻게 흘러가고 변화될지 모르는 세상인데.. 우리가 20 년 전만해도 휴대폰을 우리 삶에서 이렇게 사용하게 될 줄 몰랐고, 그것과 관련된 지식이 존재하지 않았잖아요. 그만큼 이제 매일 수많은 정보나 지식이 생성되고, 이제 모든 학문 영역의 경계가 점점 더 유연해 질 것이라고 생각해요. 그림을 사고 파는 것만해도 예전 예술가들의 수입구조와는 또 다르니까.. 구체적으로 스스로 알아야 하는 것도 생기고.. 적용하기 위해서는 전문적인 지식을 배워야 한다. 교육을

받아야 한다 생각해요. 저 같은 경우도 예를 들면, 작품 판매하는 것 그 영역의 특정 전문가를 찾아가서 배워요. 그리고 문화재단이나 이런 것에 대한 프로그램을 하긴 하더라고요. 그런 것을 들으러 갈 때도 있고.

예술가들은 미래에도 탁월한 예술활동을 하기 위하여 무엇을 배워야 하는지 고민하고 있었다. 이제는 단순히 작품을 만드는 것과 관련된 지식과 기술을 배우고 습득하는 것이 더 이상 전문성을 갖추는데 도움이 되지 않는다. 최근에는 지식과 기술의 융·복합 시대가 펼쳐지고 있으며 예술영역 또한 예외가 될 수 없다. 연구참여자 E는 지식의 새로운 조합이 새로운 창조를 일으킨다고 말하고 있다.

연구참여자 E

결국 예술가는 놀라운 예술을 창조할 수 있어야겠죠? 그러나 작품을 디자인하고 제작할 수 있는 것보다 훨씬 더 중요한 것은, 예술가들이 이용할 수 있는 다양한 소재, 관련 용어, 주변 지식 등에 대한 이해를 가질 필요가 있어요. 정말 천재적인 사람이 아닌 이상, 내가 가진 수많은 지식과 내 성향, 테크닉, 물리적 요소 등 많은 것들이 어우러지는데, 특히 아는 만큼 보인다고.. (웃음) 저는 제 관련 지식도 그렇지만 다양한 주변 지식들을 접할 수록 새로운 가능성을 보게 돼요. 그게 참 중요하죠.

전문지식은 폭넓은 교육을 통해 지식과 기술을 습득하고 이를 실제에 적용해 보는 과정을 반복하면서 강화된다. 지속적인 학습을 통한 지식 습득을 넘어서 직면한 문제를 해결하는데 활용함으로써 전문성이 향상된다. 연구참여자들의 진술을 바탕으로 전문지식을 향상시키는 과정을 정리하면 다음과 같다. 1)새로운 지식을 탐색, 2)전문지식을 기반으로 협력활동, 3)분석적으로 상황에 적용, 4)의사결정에 활용, 5)지식의 구조를 개발하는 것이다.

위의 내용을 종합하면, 전문지식 역량은 새로운 지식을 탐색하고 분석적으로 작업활동에 적용하여 그 결과로 새로운 지식을 만들고 다시 학습하는 일련의 과정이라고 정의할 수 있을 것이다.

(5) 직업의식 (occupational consciousness)

의식은 자신 내부의 어떤 것에 대한 인식과 외부 대상에 대한 상태 또는 사실을 인식하는 것으로, 감각이나 감정, 의지나 생각 등에 따라 형성되고 특징지어지는 개인의 인식상태에 대한 총체성을 의미한다.³⁶ 그러므로 직업의식은 직업에 대한 개인의 생각, 가치, 태도 등으로 간략히 이해할 수 있다. 예술가들이 인식하고 있는 예술가의 직업의식은 크게 사회적 측면과 개인적 측면으로 구분할 수 있는데, 이를 살펴보면 다음과 같이 나타난다.

(가) 사회적 측면의 직업의식

연구참여자 A 는 예술활동 자체가 곧 직업이라는 생각으로, 보편적으로 직업인에 요구되는 가치와 행동원칙을 따르고, 이를 일관되게 일상에 적용하는 것이 중요하다고 하였다. 즉, 작업장이 곧 직장이므로, 성실하게 정시에 작업장으로 출근하고 정시에 퇴근하며, 작업시간에는 작업계획에 차질이 없도록 책임감

36 Marriam Webster Dictionary (2012)

을 가지고 작업에 몰두하는, 나름 직장인처럼 자신의 삶에 살고 있다는 것이다. 이렇게 개인적인 측면에서 직업에 대한 의미와 가치, 정체성이 형성되면, 그 후에는 직업의 주변의 생태를 살펴, 사회구성원으로서 역할과 기대, 사명감을 공유해야 한다고 말한다. 이는 연구참여자 G를 통해서도 살펴볼 수 있다.

연구참여자 A

직업의식에서 건강한 삶, 정신적·육체적 이런 것도 물론 있을 수 있는데, 그야말로 직업의식 이니까 작가로서의 태도? 그런 것들이 개인적으로 갖고 있는지 그런 것도 들어갈 수 있다고 봐요. 물론 개개인마다 개인의 가치관이 다르겠지만, 저도 이제 작가로서 나름의 가치관을 어떻게 일상에 적용하는 것을 고민하고 있거든요. 태도를 명시화하는 게 중요해요. 작가의 태도. 보여지는 태도. 이 태도가 사회에 속한 일원으로서 예술가들의 역할이나 의미가 무엇이 있을까 하는 그런 거창한 것도 있고, 꼭 그렇게만 생각하는 것은 아니에요. 시작은 보통 그런 사회적인 역할이나 사명감 보다는 나를 먼저 생각하고 내가 예술을 왜 하고 뭐가 좋아서 하는지, 그러려면 예술을 하는데 나를 지탱하는 중심 생각은 어떻게 잡혀 있는지, 이 일이 나에게 어떤 만족을 주는지를 먼저 고민하고 그 후에 내가 좀더 의미 있게 사회 속에 역할을 할 수 있는지는 사실 나중 일이죠. 나중이라고 해서 중요하지 않다는 게 아니라, 사람은 결국 혼자서만 사는 것도 아니고, 궁극적으로는 나만이 아닌 내 주변에도 긍정적인 아니면 의미 있는 시너지를 만들 수 있게 노력하고 고민하는게 필요하긴 해요. 이런 생각과 태도를 유지하는 것.

연구참여자 G

마음이 매일 바뀌어요. 진짜. 내가 이 짓거리를 계속 해야 하나? 내가 예술가인가 하는 의문도 항상 들고. 이 시대를 살아가는 사회인으로서 내가 이 사회에 도움을 주고 있는 건가? 하는 생각을 좀 하고.. 예술가로서 할 수 있는 사회적 역할은

미화(美化). 모든 삶에.. 나는 그걸 되게 중요하게 생각해요. 아름답고, 미적인 것.. 예술의 역할이라는 게, 저 사람들이 아직은 깨닫지 못할 수 있지만 내 그림을 보고, 가슴 속 한 구석에 갖고 있다면, 저 사람도 언젠가 풍성한 감정을 갖게 될 것이다 하는 꿈을 가지고 있어요. 또 예술에 대한 어떤 사회적 역할, 작가가 그런 것을 의도했던 안했던 간에 문제제기를 끊임없이 하고, 어떤 정치 권력에 대한 저항을 끊임없이 하는 작가들이 있잖아요. 그것도 그들이 의도했던 아니던 간에 대하는 관람객들의 감정의 변화, 예술의 역할은 그런 거다. 예술을 구조적으로 변화시키고 싶어하는 사람들의 노력들이 계속 되어야 하고, 일반 사람들도 쉽게 접근 할 수 있도록 변화하고, 대중 예술이 됐든 그렇게 되지 않은 간에..

이처럼 연구참여자들은 예술활동을 직업으로 인식하고 직업인의 가치관과 정체성을 지니는 것이 중요하며, 이를 바탕으로 사회구성원으로서의 역할과 책임, 사회적 기여를 고민하고 노력하는 것이 더해져야 한다고 강조하고 있다. 이처럼 연구참여자 K는 예술가로서 할 수 있는 사회적 역할을 적극적으로 실천하고 있었다.

연구참여자 K

저는 일정 수입을 소방공무원 자녀들에게 기부하고 있어요. 어느 날 텔레비전을 보는데 소방관들의 고초와 현실적인 어려움들을 보게 됐어요. 너무 안타깝고, 누구보다 훌륭한 일을 해내고 계시다고 생각했기 때문에 무엇을 할 수 있을까 고민하다가 그런 생각을 하게 됐죠. 감사패도 받았어요. (웃음) 그리고 제가 지금 현재 추진하고 있는 큰 목표 중에 하나가 재단을 만드는 거예요. 예술적인 재능이 뛰어나거나 흥미를 보이는 학생들 중에 가정환경이 어려운 청소년 친구들이 있어요. 돈이 없어서 재료를 못 사거나, 배울 수 있는 기회를 가질 수 없는 경우들이 많아요. 또 그런 친구들을 몇 가르쳐 보니까 열정도 많고 발전하는게 눈에 보여요. 그래서 이런 학생들을 교육하기 위해서 실제로 지역 기관이나 주민센터에 접촉해서

공간이나 설비를 지원받게 추진중이고, 또 약속한 기관도 있고요. 가정환경이 어려우니까 실제로 또 이 학생들이 자신의 재능을 이용해서 크진 않더라도 실제 경제적인 수입도 이루어지는 것 까지 지도하고 있어요.

연구참여자 K는 예술가로서 사회적인 역할을 고민하고, 실천하기 위해서는 개인의 실천의지는 물론 주변의 도움이 필수적이라고 말했다. 실제로 연구참여자 K는 주변에서 예술교육이 어떻게 이루어지고 있는지, 어떤 방법이 더 효과적인지 고민하고, 도움이 필요한 학습자들의 예술활동에 대한 지원체계와 자원 및 재능 기부자 파악, 지역사회와의 연계 등, 다양한 측면에서 노력을 하고 있었다.

더불어 사람으로서 기본적으로 갖추어야 할 윤리의식과 시민의식의 중요성을 언급했다.

연구참여자 K

작가라고 하면, 예술로 생계를 이어가고 모든 생활이 예술로 가득 거기에 빠져서 생활하는 그 일이 전부인 사람들, 그런 사람이라면 무슨 일이든 마찬가지로 적어도 내 스스로에 대한 신념이 견고해야 해요. 이게 무슨 말이나 하면 적어도 내가 예술을 하는 사람으로서 지켜야 하는 원칙, 예술을 이어나가는 어떤 신념, 소신이 있어야 하고.. 윤리성도 바탕에 있어야 한다는 거지. 작품에 대한 가치관이나 이념, 거기에 깃든 생각들은 온전히 나로부터 비롯해서 나오는 것이지만 그게 대중들한테 보여지고, 타인과 교류를 나누게 되면 더 이상 나만의 것은 아니게 된다고 생각하기 때문에.. 내 가치관을 담고자 하되 그것이 또 다른 사람들을 불편하게 하거나 곤란하게 하거나, 이 말은 그러니까 적어도 예의, 타인에 대한 존중, 윤리적인 방법이나 행동을 말하는 거예요. 아무리 작품이 좋으면 뭐해, 도덕성이 없는 사람은 결국에 사람들에게 외면 받게 되는 거지. 다른 사람의

작품을 표절하거나, 무자비하게 비방하거나, 아이디어를 가로챌다 던지 그런 행동은 절대 해서는 안돼요. 이런 건 정말 기본 중에 기본이에요, 무슨 일들 하던.

연구참여자 K는 예술가는 스스로 직업인이라는 윤리의식을 갖고 이를 실천하는 것이 매우 중요하다고 하면서 불합리하거나 부당한 상황에서도 직업인에게 요구되는 보편적인 행동을 보여야 한다고 말한다. 또한 작가로서의 소신, 신념, 정체성 유지와 타인에 대한 예의와 존중을 동시에 역설하는데, 이는 예술가의 개인적 예술정체성과 사회적 의무와 책임을 조화롭게 생각해야 한다는 것을 강조하는 것이다.

이처럼 예술가의 사회적인 영역의 직업의식은 1)스스로 직업인이라는 개인의 정체성과 가치관의 형성과 유지, 2)사회구성원으로서 사회적 역할과 기여, 3) 타인에 대한 존중과 시민성으로 정리할 수 있다.

(나) 개인적 측면의 직업의식

개인적 영역의 직업의식은 직업에 대한 개인의 태도, 직업에 대한 신념 체계와 가치, 바람직한 직업인의 행동과 실천을 포함하고 있다. 먼저 개인적인 영역에서 예술가로서 가지는 직업의식과 예술활동이 갖는 특수성을 고려하여 어떻게 예술을 일로 인식하고 행동하는지에 대해 살펴보면 다음과 같다.

연구참여자 G

나 같은 경우에는 내 직업으로서의 예술이란 말이야. 예술가가 내 직업이에요, 직업.. 그림을 그린다는 것 자체를, 나는 옛날부터 직업적으로 접근했어요. 나는

예술가이니까, 작가이니까 ‘내 일은 그림을 그리는 일이다’ 라고.. 그러니까 내가 누구처럼 천재적으로 에너지를 막 분출하는 예술가들 중에서.. 예를 들면 잘 아는 사람으로는 바스키아라든가.. 나는 그런 사람들하고 전혀 다른 범주의 사람들이예요. 나는 내 스스로 그림을 그리는 게 내 직업이라고 처음부터 생각했어요.

연구참여자 D

사실 예술가가 아니더라도 어떤 것을 하든지 중요하게 생각하는 부분이라서 뭔가를 전문적으로 하고자 할 때 저는 어느 역할이든지 이것(직업의식)을 가지고 있으면 전문적 위치에 가는 데 유용한 점이라고 생각해서.. 어떤 사람은 예술가라면 작업실에 하루에 뭐 6 시간 이상씩은 꼭 있어야해, 직장인처럼 출근하듯이 아침부터 저녁까지 해야지 하고 얘기하는 사람도 있고, 저 같은 경우는 제가 생각할 때 그게 가능하지 않기 때문에 어찌됐든 전사를 계속 이어나가는 것에 대해서 기준을 붙들고 있는 것 같고.. 그게 제 일이고 해야 할 일이고 목적인니까요.

연구참여자 J

우리 아버지가 옛날에, ‘너는 맨날 노냐’ 하면 저는 ‘모든 직업이 돈을 벌 수 있는 건 아니지 않느냐, 이것도 내 직업이다’ 라고 말했고, 또 수많은 사람들에게도 이야기 했거든요. 이렇게 하면 직업 자체에 책임감이 생겨요. 그래서 매일 매일 꾸준히 그림을 그려야 하고..

직업은 사회, 경제, 문화적 환경이 변화에 따라 직업이 생성되거나 소멸되는 등 유동성을 지님에도 불구하고 예술은 늘 인간의 삶과 밀접한 관계를 유지하며 주변에 항상 존재했다. 그런데 우리나라에서는 예술을 보편적인 직업의 한 형태로 인식하지 못하고 취미생활이나 개인적 관심사 정도의 활동으로 인식하는 경향이 크다. 그러나 연구참여자들은 당당하게 예술을 자신의 직업이라 말하고, 생계를 꾸리는 중요한 수단으로 인식하고 있었다.

직업은 사회 및 경제활동을 통해 일정한 역할을 수행하고, 그에 따른 보상으로 경제적 소득을 얻고, 이를 통해 개인생활을 유지하게 한다. 그런데 예술활동은 개인의 정체성과 미적 가치, 표현의 주관성과 다양성 등의 이유로 개인활동이 중심이 되는 특수성이 있어, 예술과 예술인을 직업과 직업인으로 보는 일반적인 직업에 대한 인식과는 다소 다른 양상을 보인다.

연구참여자 B

저는 예술가로서 보여주는 작품이 존재하고, 또 돈을 벌기 위해서 만드는 결과물들이 따로 있어요. 전시할 때의 작품들과 생계를 위한 작업들이 전혀 달라요. 같은 사람이 그랬다고 아마 보통 생각하기 힘들실 거예요. 일부러 그런 건 아니고.. 우연치 않게 제 생각을 소셜미디어를 통해 꾸준히 한 컷 그림으로 표현했는데 반응이 굉장히 폭발적이었고, 심지어 책으로까지 출판하게 됐어요. 책도 꽤 잘 팔렸고, 그로 인해서 부가적으로 다른 일 의뢰도 많이 들어오다 보니까.. 아무래도 작품만 판매할 때 보다는 많이 도움이 됐죠. 예술적인 재능을 다양하게 보이고, 또 다양한 가치를 내는 것도 좋다고 봐요.

연구참여자 B의 겨우 주된 작품활동 외에도 자신의 예술적인 능력과 사회적 인지도를 통해 더 많은 부가적인 소득을 올리고 있고, 소득 구조가 연봉이나 월급과 같은 일반적인 형태에서 다소 벗어나 불규칙한 경우에 속한다.

경제적인 가치창출이 왜 중요한지 연구참여자 F와 G를 통해 더 살펴보면 다음과 같다.

연구참여자 F

우선은 작업을 계속 할 수 있는지에 대한 여부를 판단해. 작가를 직업을 할 수 있는지 선택을 해야해. '직업 예술가 할래?' 했을 때 현실적인 부분들.. 월세가 얼마가

됐던, 보증금이 얼마에 그 작업실을 유지하기 위해서 부단히 노력해. 다른 곳에서 알바를 하든, 웨어를 하든, 아트 페어에 나가서 뭔가를 하든. 모든 것으로부터 자유로워져야 하는게 제일 궁극적이긴 한데. (웃음) 나는 현실에 맞게끔 보고, 유지하는 게 맞는 것 같아. 근데 과연 직업으로 하는 예술 작업은.. 직업화가라는 사람은 그림 그려서 먹고 사는 사람들이야. 그림으로만 먹고 사는, 그런 사람을 직업화가라고 하지. 예술이 주(主)가 되는 사람이 되는 거는 너무 힘들지.. 경제적인것도 무시할 수 없고. 정신적으로만 따지면, 누군들 작가가 직업으로 안되는 사람이 어디 있겠어. 그리고 특히 내 주거공간이랑 분리 되어있는 게 좋다고 생각해. 일하고 생활하는 공간이 분리되지 않으면 아무래도 일의 효율성이나 몰입도가 달라져.

연구참여자 F 는 예술가들은 그들의 작품활동을 위한 작업공간의 확보나 유지가 필수적이므로 외부의 지원을 받거나 다른 예술가와 공간을 공유하는 등의 다양한 방법과 형태로 작업공간을 마련하고 유지하는 경우를 알려주었다. 또한 예술영역의 특성과 작가 개인의 작업과정, 공간의 규모, 위치, 접근성, 기본설비 등에 따라 다를 수 있지만, 기본적으로 주거 및 일상생활 공간과 분리된 작업공간이 있어야 한다고 한다. 그리고 이러한 작업공간은 예술가의 성향과 작업에 따라 다양한 형태를 보이고, 나아가 그들의 개성을 드러내는 공간이기도 하다. 이러한 이유로 작업공간을 확보하고 유지하기 위해서는 꾸준한 경제적 소득이 필요하다. 이런 경제적인 요소로 인해 정신적인 요인에 영향을 끼치기도 한다.

연구참여자 G

예술을 하는 것도 경제적인 것과 중요하게 연결돼요. 편하면 내가 그리고 싶은 걸 그리게 돼요. 경제적으로 어려운 경우가 생기면 계속 분석을 하게 돼. 뭘 잘못

했길래 안 팔리지? 전시를 해서 잘 팔렸어. 그러면 걱정없이 아주 자유롭게 잘 그림이 그려져요. 내가 전업 작가라서 아마 유독 더 그럴 거예요. 또 작업만 생각하고 싶은데 간혹 현실적인 여건들에 속박될 때는 좀 많이 힘들죠. 우리는 대출 받는 것도 쉽지 않아요. 일반 회사원들과는 다르니까..

연구참여자 G는 직업으로서 예술활동을 시장경제 논리로 비유하여 설명하는데, 제품과 서비스가 경쟁력과 차별성을 갖추어야 매출과 이윤이 발생하고 재투자가 가능한 것처럼 예술활동도 마찬가지이며, 특히 예술활동은 정기적인 수입과는 관련성이 낮다고 덧붙였다. 이렇듯 예술가들은 효율적인 작업활동과 작품에 몰입할 수 있는 작업환경을 마련하기 위해 노력하고 있었고, 삶과 일의 균형을 위해서 대부분의 연구참여자들은 개인의 생활 패턴에 맞는 시간계획을 갖고 있었다.

연구참여자 B

사람들이 예술 한다고 하면 많이들 생활과 작업이 분리되지 않고 경계가 없이 그냥 작업하다가 차도 마시러 갔다가 다른 사람도 만나고.. 뭐 시간을 굉장히 자유롭게 쓰고 마음 가는 대로 한다고 생각하더라고요. 근데 대부분 그렇지 않아요. 모두가 그렇다고 말할 수는 없지만 제가 알고 지내는 다른 작가들은 대부분 자기만의 본인한테 맞춰서 세팅 된 하루의 타임스케줄이 있어요. 다만 일반 직장인들처럼 어느정도 정해진 업무시간이나 시스템은 아닐 뿐이지.. 여러 시행착오를 거쳐서 자연스럽게 생겨나요. 올빼미형으로 깨어 있다가 오전에 자서 오후에 일어나고.. 아이디어 구상같은 스케치나 그런 거는 작업실을 벗어나서 한다던가.. 이런 것들이 다 일반 직장인들과는 달리 보이겠지만 나에게 맞춰진 스케줄이죠..

연구참여자 A

작업마인드나 관리능력이 없다고 해서 솔직히 누가 알아요? 스스로와의 싸움이지. 그때 기분과 상황에 따라 작업을 하게 되면 작업량에 문제가 생기는 것을 알게 되고, 그리고 작업을 다시 이어나가고 새로 탐구할 때도 시간이 굉장히 많이 든다는 것을 알게 되죠. 그렇다면 스스로 컨트롤 할 수 있는 것들을 컨트롤 하려고 노력하는데, 그 중에서도 계획을 잘 세우고, 작업시간을 준수해야하는 게 필요해요. 처음에는 진짜 그냥 말 그대로 엉덩이 붙이고 앉아서 끈기 있게 해 나아가는 거죠. 그러다가 어느 정도의 그런 시행착오를 겪어 보면 자기 생활 패턴에 따라서 자연스럽게 작업 활동에 대한 하루 일과가 세팅 되는 거죠.

연구참여자 B와 A의 면담 내용과 같이, 작업의 효율성을 높이고 결과물의 질적 향상을 위한 개인적인 시간계획과 관리가 매우 중요하였다. 또한 작업의 원활한 진행과 작업결과의 완성도를 높이기 위해 필요한 원재료와 부재료, 공구와 치구, 소모품 등을 확보하고 관리하는 데 노력이 많이 들었다. 따라서 효과적인 작업을 수행할 수 있도록 시간관리, 자원관리, 공정관리 등의 관리 능력도 매우 중요했다. 연구참여자 J는 이러한 사례를 잘 보여주고 있다.

연구참여자 J

작업을 시작할 때는 아무것도 안해요. 사람도 만나지 않고, 다른 불필요한 일들이 생기지 않도록 미리 조치도 하고.. 주변이 산만하면 집중 할 수 없으니까요. 만족스러운 결과를 얻기까지 여러 많은 노력들이 필요한데, 나만의 작업 프로세스가 구축 되어있고, 지켜야 할 몇 가지 중요한 단계들이 존재해요. 중간에 하나라도 누락되면 별거 아닌 것 같지만 기분도 찌찌하고, 아무래도 완성도에 영향을 미친다고 생각이 들어요. 제 눈에는 정말 그렇게 보이기도 하고. 아무튼 그런

과정들이 구축되기까지 시행착오도 많이 겪어 봤고, 이런저런 샘플도 제작하면서 실험도 해보고, 고생 좀 했지. 익숙하게 되기까지는 많은 노력과 시간이 필수예요.

또한 개인적 영역에서 보여지는 예술가들의 직업의식과 작업관리의 모습 중에는 일과 삶의 균형과 안정을 위한 목적도 내재되어 있었다.

연구참여자 G

나는 결혼생활을 하고 있기 때문에, 아무래도 저만 생각하며 생활할 수는 없는 거지.. 전시가 코 앞이거나 급한 일 아니고서는 작업, 그러니까 일과 생활을 분리해서 지내려고 해요. 하루 종일 작품에만 매달려서 지낼 수 있는 시간은 이제 불가능하다고 봐.. 그러니까 더욱 일과 가정에 충실하기 위해서 조금 더.. 음.. 의식적으로 분리하며 생각하려고 노력하고.. 그러다 보니까 정말 중요한게 시간 계획이에요. 작업하는 시간에는 철저하게 거기에 몰입하고 계획도 꼼꼼하게 세워서 내가 거기에 맞게 하루 작업량은 채우려고 하죠.. 조금씩 이게 밀리다 보면 나중에는 진짜 걸잡을 수 없이 일이 불어나 있어.. 작업실에서는 에너지를 다 쏟아내고 그 외에 시간은 강아지랑 산책도 하고, 운동도 하고 가끔 영화도 보러 가고 그냥 평범하게 여유를 즐기는데 그게 별거 아닌 것 같아도 참 도움이 돼.

연구참여자 E

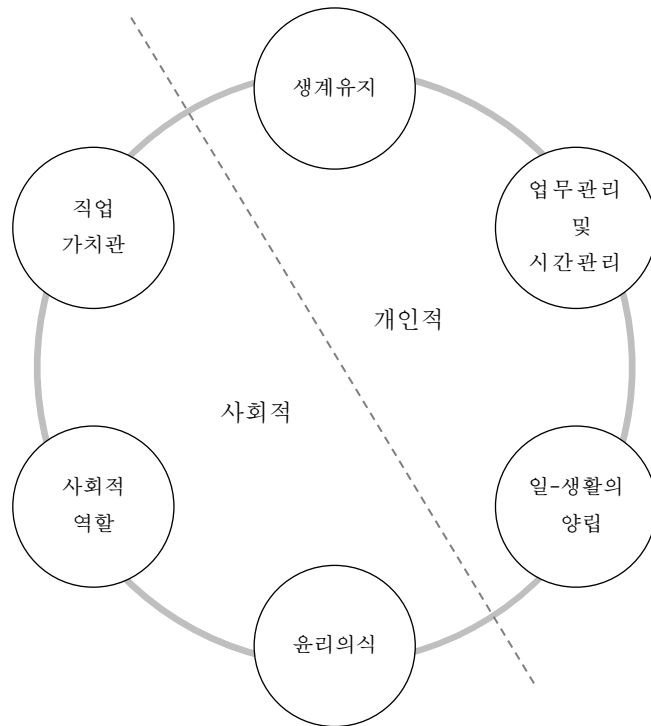
저는 아이들도 키워요. 남편과 함께 육아를 한다고 해도 엄마의 역할이 있고, 상대적으로 제가 시간을 더 쉽게 조절할 수 있다 보니, 가사와 일, 휴식이 촘촘하게 계획되어 있어요. 물론 아이들 때문에 매일매일 계획이 다르고 유동적이긴 하지만. 그래도 일에서 얻는 기쁨이 있고, 스트레스 해소 방법이기도 하고, 나를 표현하는 것이기도 하고.. 지금 생각해보니 작품활동을 이어나가는 자체가 저에게는 참 여러 의미가 있네요. 그리고 하나의 계획한 작업이 마무리 되면 꼭 여행을 가려고 노력해요. 그게 안되면 근처에 잠깐 바람을 쐬거나 잠깐 드라이브 하면서 음악이라도 듣고.

두 연구참여자는 개인의 일(work)과 삶(life)이 조화롭게 균형을 이루기 위한 개인적인 노력과 여가 생활에 대해 언급하였다. 일-삶의 균형(work-life balance)은 근로환경과 그 속에서 삶의 다양성을 추구하고자 하는 근로자의 인식이 반영된 경제·사회·문화적 개념이다. 신체적·정서적 휴식과 안정을 위해서는 일과 삶, 여가가 균형을 이루어야 하는데, 예술가들은 가족구성원, 소득, 생활습관, 취향 등에 따라 스스로 생활 패턴을 설계하거나 적절하게 시간을 배분하는 등의 노력을 하여 일-삶의 균형을 이루고자 노력하는 모습을 보였다.

직업의식은 개인의 가치관이나 사회적 풍토, 작업활동의 유형 등에 따라 여러 가지로 정의될 수 있다. 즉, 직업에 대한 인식이 변화하는 것처럼, 예술의 직업적 가치와 인식도 변화되었다. 이는 예술가들의 예술활동에도 영향을 주었으며, 최근에는 예술가라는 직업이 일반적인 직업과 별반 다르지 않게 직업의 한 형태로 인식되어가고 있다는 것이다. 다만 공간과 시간에 대한 제약이 상대적으로 적었으며, 예술가 스스로의 의지와 노력이 큰 영향을 주고 있었다.

이를 종합하면, 직업의식 역량은 일과 삶, 여가에 대해 보편적인 가치와 태도를 바탕으로 사회적·개인적인 만족을 위한 직업적 역할을 수행하는 것이라고 정의할 수 있다.

위의 사례들을 종합적으로 정리하여 직업의식에 나타난 범주로, 크게 사회적, 개인적으로 나눌 수 있으며, 다음 [그림 IV-4]와 같이 정리될 수 있다.



[그림 IV-4] 직업의식 역량의 사회적·개인적 요소

(6) 안전지향(safety awareness)

안전지향은 예술활동의 작업 과정 중에 안전에 영향을 미치는 조건과 위험요소를 파악하고, 이와 관련된 안전기준을 유지하는 것에 관련된 역량이다. 이는 모든 시각예술 장르에 포함될 수 있는 역량이기 보다는, 예술 장르와 작가의 개별적인 작업 절차에 따라 안전에 대한 중요도의 차이가 있었다.

연구참여자 A

저는 어.. 제 작업 특성상 전기를 많이 다뤄야하고 모터를 사용하기도 하고 설치 작업을 하다 보니까 높은 곳에 올라가는 경우도 많아요. 게다가 작업 형태를 제작할 때에도 라이터를 이용해서 비닐을 녹이고 그 안에서 전기 배선과 LED 조명을 같이 설치하면서 하고.. 손을 데이기도 많이 했고, 제주도 작업에서는 오래 쓰고 이제 방치 되는 건물에서 열리는 전시였는데 바닥에 물도 고여 있고.. 백 년 이상 사용하던 건물이라. 그런 환경이 열악한 곳에서 작업하다가 감전도 되어 봤죠. 그러다 보니 모든 작품 제작이나 설치 과정에서 다른 사람 도움을 받을 수도 없어요.

연구참여자 A는 개인 작업의 특성에 따른 위험 요소를 언급하며 작업 방식에 존재하는 위험성과 작업 환경에 대한 여건과 여러 변수가 작업 과정에 존재한다고 하였다. 그러므로 작업 시작 단계에서 위험을 사전에 예측하고 방지하는 것이 습관화되어야 하고, 개별적으로 세워진 안전 절차를 수행하는 것이 항상 먼저 고려되어야 할 사항이라는 것을 언급했다.

연구참여자 H

작업 도구가 아무래도 위험하다 보니까, 익숙하면 괜찮은데 그래도 하다가 다치는 경우도 생기고. 나에게 딱 맞게 도구를 제작하는 경우도 있고, 그런 과정에서 칼날, 글라인더나 여러 공구를 쓰고. 가마 같은 경우는 석면이 노출되는 부분이 있고.. 아무래도 가스나 전기를 쓰니까 소성을 준비할 때에는 안전점검도 하지. 예전에 외출하고 들어왔더니 작은 전기 가마에 소성하는데 배선이 잘못되었는지 과열되서 그을음이 생기고 위험할 뻔 하기도 했으니까. 그때 소방관까지 오고 난리 났었던.. 소방 점검도 꾸준히 받는 편이야.

연구참여자 H는 위험한 작업 조건과 안전에 대한 문제를 항상 탐지하는 것이

중요하다고 말한다. 즉, 안전하지 않은 작업 환경에 대한 인식과 불안정한 작업 요건을 파악하고 안전에 관련된 절차와 설비를 점검해야하는 것에 항상 주의를 살펴야 하는 것을 항상 기본으로 숙지하고 있어야 한다는 것이다.

연구참여자 E

옛날 학부 때, 흙을 반죽하는 토령기가 좀 위험하니까 항상 관리해주는 기사님이 계시거나 교수님들이 장비 사용 할 때 꼭 지켜야할 안전 수칙을 강조하셨는데도 습관화 되지 않다 보니까.. 다른 친구가 크게 팔을 다친 적이 있어.

연구참여자 E의 사례에서 장비의 사용이나 절차를 항상 의식하고, 반드시 지켜야 한다는 예시를 보여주고 있다. 안전 수칙과 절차를 단계별로 체계화하여 관련된 정보를 정기적으로 제공하고 주지시켜야 하는 중요성을 피력했다.

위의 같이 연구참여자들의 예술활동 과정과 관련한 안전 중요성의 사례들을 살펴보면, 작업 특성상 서양화나 동양화 같은 평면 작업보다는 설치·조소·도예와 같은 입체 작업의 작가들에게서 안전지향성이 상대적으로 두드러지게 나타났다. 그들은 작업과정에 필요한 각종 주의가 필요한 재료와 도구, 기계의 사용이 필수적이기 때문에, 번거롭더라도 항상 작업 초기에 안전을 위한 관련 지식과 절차를 습관화 하고, 작업 과정에서도 인식하고 있어야 한다고 말한다.

위의 내용을 종합하면, 안전지향역량은 안전한 작업환경을 조성하기 위해 위험 요소나 사고를 유발할 수 있는 상황을 총체적으로 인식하고 이를 예방하기 위해 지속적으로 검토하고 안전 절차를 준수하는 것이라 정의할 수 있을 것이다.

(7) 호기심 (curiosity)

호기심은 오랜 시간 동안 과학자, 철학자, 예술가들의 연구주제가 되었지만, 호기심의 원인과 과정, 그 결과에 대해서는 통합된 의견이 없어 정의를 내리기 어렵다. 그럼에도 불구하고 호기심은 인지적 또는 감각적 결핍이나 부족에서 야기되는 것으로 보는 것이 지배적이다. 이렇게 호기심은 지적 혹은 감각적 영역에서 새롭거나, 모르거나, 필요하거나, 원하거나, 바라는 것이 있는데 이것들이 부족하거나 결핍되면 이를 충족하기 위해 특정 대상에 몰입하게 하는 내적 반응과 심리적 활동으로 볼 수 있다.

연구참여자 H는 호기심에 대하여 다음과 같이 말했다.

연구참여자 H

호기심은 우리가 세계에서 이해하지 못한 것을 밝혀 내고 싶은, 설레는 희망과 바람입니다. 인간 역사를 보면 호기심은 혼란을 야기하는 것으로 인식되고 비난 받았어요. 하지만 지금은 호기심은 어떤 사물이든, 대상이든, 현상이든.. 그 자체로 참신함에 끌리는 매력이나 실제로 대상이 아닌 것을 밝히려는 욕망이라고 볼 수 있죠. 예술가들도 요즘은 과거와 많이 다른 역할 이잖아요. 미적인 그 자체로 인정받고, 개인의 관심, 기호에 맞는 작업이 가능하고.. 그러니까 더더욱 과거와 다르게 현재의 것들로부터 초월할 수 있는 자유를 얻은 거라고 생각합니다. 그게 호기심이 있어야 가능한 거죠.

연구참여자 E

호기심은 매우 중요해요. 호기심없이 예술을 만들 수는 없습니다. 관심을 갖고, 그것이 동기 부여가 되고, 끊임없이 질문을 이어 나가야해요. 호기심 없이는 창조가 일어나기 힘들다고 생각해요. 아이를 키우다 보면 정말 호기심이 폭발하는데, 그럴 때마다 아이의 반응이 너무 새롭고 흥미롭고, 어떨 때는 충격적이기까지 해요. (웃음)

제 아이도 예술가가 될 아이인가 하고 혼자 웃어 넘기죠. 아무튼 아이들에게서 나오는 호기심이 새로운 발상과 생각을 유추하는 것 같아요. 어른들은 오히려 사고가 갇혀 있어서 (생각이) 유연하지 못하죠. 나도 어릴 때는 저런 엉뚱함과 근본 없는 호기심을 가지고 있었나 생각해 본다니까요. (웃음) 아이를 보면서 호기심과 창조적인 삶은 함께 한다고 확신하게 됐어요.

연구참여자 H와 E는 세계를 바라보는 개인만의 색다른 감각적 시각으로 호기심을 설명하고, 호기심과 창의적인 생각은 동떨어질 수 없다고 하였다. 새로운 어떤 것을 발견하고 관찰하고 상상하고 탐험하면서, 예술과 삶, 사람들에 관해서 새롭게 투사(투영)하여 둘러볼 수 있게 해준다는 의미이다. 즉, 상상을 통한 바람이 생기면 이를 구현하기 위한 인지적 몰입과 감각적 집중이 이루어져 긍정적 강화를 이끌어낸다. 따라서 호기심은 '하는(doing)'것의 근원이 된다. 호기심을 충족하는 과정에서 스스로 행동하게 하는 힘을 지니게 한다는 것이다.

연구참여자 I

더 많은 것을 묻고, 더 많이 읽고, 더 많이 생각하고, 더 많은 토론을 하고, 이 모든 것을 열린 마음으로 대하는 거죠. 현실적인 필요도 없고, 우려와 두려움보다 설레는 희망을 가지고 살아가는 태도가 있어야 해요. 사실 우린 그런 교육을 받고 자라지 못했잖아요. 한국 사회에서 회사든 학교든 호기심을 억제하는 시대가 오래 존재했고, 자연스럽게 교육에서도 배척당했다고 생각해요. 그러니까 우리는 의구심과 호기심을 마음껏 표출할 수 있는 기회를 얻지 못했죠. 그래도 그나마 예술 안에서는 다른 영역에 비해 호기심을 받아들일 수 있는 수단이 되어줬다고 생각해요.

연구참여자 I는 예술은 생각과 아이디어의 표현이고 공유의 수단이며, 그것

이 실제적인 표현이 아니어도 문제가 없는 관대한 입장이지만 ‘왜 많은 사람들은 예술을 활용하지 않을까’에 대한 질문을 던진다. 어찌 보면 예술이 나에 대한 표현방법이자 공유 수단으로 가장 친밀한 방법일 수 있다. 그러나 우리는 호기심을 통해 사고의 경계를 넓히고 그것의 잠재력을 확장시키는 교육을 받지 못했다. 그럼에도 불구하고 예술은 호기심의 실험장이 되어주었고, 연구참여자 I는 이 부분에서 예술의 가치와 역할을 높게 평가하고 있었다. 예술과 호기심의 결합은 놀라움과 예상치 못한 방향으로 우리를 적극적으로 이끌어 나아간다.

또한 호기심과 예술은 새로운 것들을 시도하려고 하는 학문이다. 게다가 이 두 영역은 서로 활발하게 상호작용을 이룬다. 작품을 만들고 있는 예술가들을 볼 때, 그들의 작품은 대개 호기심의 시각적 표현이다. 연구참여자 C는 예술가들의 작품을 보면 그들이 가지고 있던 사고와 상상, 호기심 등을 거의 볼 수 있다고 말한다.

연구참여자 C

영동함이지. 나 자체가 영동하잖아. (웃음) 처음 제 작품을 보는 사람들은 ‘이게 왜? 도대체 무슨 생각을 한 거지? 되게 독특하다’ 뭐 그런 반응들을 보여. 그런데 나를 잘 아는 주변 사람들은 ‘나’ 답다고 하지. 내가 드는 의구심, 그것에 대한 답을 찾을 필요가 없기 때문에 그냥 제 의식의 흐름대로 그리는 거니까. 그러니까 작품 자체가 ‘나’ 다워지면서 자연스럽게 내가 되어버릴 수 밖에 없는 거야. 예를 들어, ‘왜 사과를 검은색으로 그렸어? 왜 삼각형이야?’ 하는 답을 현실에 충실하게 또는 학술적으로 할 필요도, 정해진 답도 없어.

연구참여자 C는 예술이 기꺼이 호기심 표출의 배경이 되어 줌으로써, 새로운

창의성과 가능성을 무한하게 펼치도록 해준다고 하였다. 이런 창조와 모험으로부터 발생하는 성취는 단순히 기술과 도구에서 오는 것이 아니라 호기심에서 온다는 것이다.

연구참여자 A

호기심은 제일 중요하게 꼽은 역량인데.. 늘 궁금한 게 많은 게 좋은 것 같아요. 궁금한 게 많고. 그래야 학습도 하고 찾아보게 되고. 또 이제 내가 하고 싶은 것에 응용도 해보고. 호기심을 가지는 과정에서 누군가 옳고 그름을 판단하지 않았으면 좋겠어요. 저 같은 경우는 이제 대학원 들어가서 본격적으로 작업을 할 때, 주변사람들이 너 이런 거 해서 어떻게 먹고 살려고 이런 얘기 많이 했었어요. 되게 부정적인 말만 했어. 누군가 개입을 해서 판단을 한다는 것은 사실 스트레스거든요. 터치를 안하고 더 잘 할 수 있을 거라는 몇 마디를 해주면 (학습자는) 탐구를 하게 되니까. 가르치는 사람은 궁금한 것을 계속 궁금하도록 만들어 주는 것이 중요한데.. 그게 교육인거죠. 예로, 저는 우주에 대한 관심을 가질 때 일화들이 되게 좋았어요. 그러니까 어떤 과학자가 뭐 어떻게 하다가 새롭게 발견하고 그런 일화들? 그런 것들이 되게 흥미로웠어요. 호기심과 관련된 것들 관심있는 분야에 관련된 일화만 제 공해 줘도 호기심이 극대화 되더라고요.

위의 면담내용을 토대로 연구참여자 A가 말하고자 하는 것은 외부의 개입과 정형화된 평가 기준이 있다면 호기심은 그저 그들이 요구하는 정답을 찾는 도구로 변하게 된다. 예술가가 된다는 것은 삶 속에서 여러 각기 다른 방법으로 진화하고, 실수를 하고, 그로부터 배우고, 영감을 받는 끝없는 여행과 같다.

위의 내용을 종합하면, 호기심 역량은 지적 혹은 감각적 영역에서 결핍으로 생긴 내적요구를 충족하기 위해 특정 대상에 몰입하게 하는 내적 반응으로 정의할 수 있을 것이다.

B. 핵심예술역량 및 교육방안

1. 핵심예술역량모델

앞서 도출된 17 가지 예술역량에서 핵심역량과 중요역량을 선정하였다. 총 10 명의 연구참여자들에게 델파이기법을 사용하여 일반 수행자와 우수한 수행자를 변별할 수 있으며, 우수한 예술활동을 위해 필수적으로 갖추어야 할 능력을 기준으로 핵심역량을 선택하였다. 마찬가지로 예술활동을 수월하게 하는데 도움이 되는 능력을 기준으로 중요역량을 선택하게 했다. 환언하면 핵심역량은 예술 활동을 하면서 연구참여자와 일반적인 예술가를 구분하는 예술역량 중에서 중요도가 높은 능력이고, 중요역량은 어느정도 영향을 끼치는 능력을 의미한다.

각 연구참여자들이 선정한 핵심역량과 중요역량의 내용은 <표 15>와 같다.

<표 15> 연구참여자들의 핵심예술역량과 중요예술역량 선정내용

| 역량군 | 예술역량명 | 연구참여자 | | | | | | | | | | |
|--------------|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
| 자기이해 역량군 | 자아존중 | | | | | ★ | | ★ | ★ | ★ | ✓ | |
| | 맥락이해 | ★ | | ★ | ★ | ★ | ✓ | | | | ★ | |
| | 자기개발 | ★ | | ★ | ✓ | ✓ | ★ | ✓ | ★ | ✓ | ✓ | ★ |
| 구상/표현 역량군 | 개념구성 | ★ | | ✓ | ★ | | ★ | ★ | ✓ | ★ | ★ | ✓ |
| | 표현기술 | ✓ | | ✓ | | ✓ | ★ | ★ | | ★ | ★ | |
| | 창의적 표현 | ✓ | | ★ | | ★ | | ★ | ✓ | | ★ | ★ |
| 전달역량군 | 관람객 이해 | | | ✓ | ★ | | ✓ | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|-------|------------------|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 프리젠테이션 및 큐레이션 | | | | ✓ | | ✓ | ★ | | | | ★ |
| | 소통 | | | ✓ | | | | | | | | |
| | 예술환경 이해 | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | | |
| 공통역량군 | 목표지향 | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| | 문제해결 | | | | ★ | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | 비판적 사고 | ★ | | | ★ | ★ | ★ | | ★ | ✓ | ✓ | ✓ |
| | 전문지식 | ✓ | | ★ | | ✓ | | ✓ | ★ | ★ | | ✓ |
| | 직업의식 | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | | ★ |
| | 안전지향 | | | | | | | | | | | |
| | 호기심 | ★ | | ★ | ★ | ★ | | | ★ | ★ | | ★ |

★: 핵심역량 ✓: 중요역량

그 결과 핵심역량은 총 5 개, 중요역량은 3 개로 도출되었다. 핵심역량으로는 기반역량군의 자기개발, 구상 및 표현역량군의 개념구성, 표현기술, 일반역량군의 비판적 사고, 호기심이 선정되었다. 중요역량으로는 맥락이해, 창의적 표현, 전문지식이 선정되었다 이를 정리하면 다음 <표 16>과 같다.

<표 16> 핵심예술역량과 중요예술역량 선정 델파이 결과

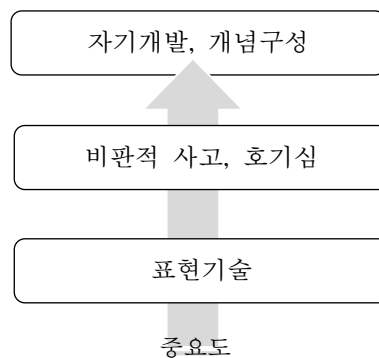
| 역량군 | 예술역량명 | 핵심역량 | 중요역량 |
|---------|-------|------|------|
| 자기이해역량군 | 자아존중 | | |
| | 맥락이해 | | ○ |
| | 자기개발 | ◎ | |

| | | | |
|----------|---------------|---|---|
| 구상/표현역량군 | 개념구성 | ◎ | |
| | 표현기술 | ◎ | |
| | 창의적 표현 | | ○ |
| 전달역량군 | 관람객 이해 | | |
| | 프리젠테이션 및 큐레이션 | | |
| | 소통 | | |
| | 예술환경 이해 | | |
| 공통역량군 | 목표지향 | | |
| | 문제해결 | | |
| | 비판적 사고 | ◎ | |
| | 전문지식 | | ○ |
| | 직업의식 | | |
| | 안전지향 | | |
| | 호기심 | ◎ | |

이를 역량군 별로 살펴보자면, 구상/표현 역량군의 하위역량들은 모두 핵심역량 혹은 중요역량으로 선택되었고, 자기이해역량군과 공통역량군도 높은 비율로 선택되었지만, 전달 및 소통역량군은 핵심역량과 중요역량에 하나도 선택되지 않았다. 이는 기존연구들이 꾸준히 강조해 온 문화예술교육의 기능과 역할로서의 의사소통과는 다소 다른 결과이다. 이는 예술가가 작품활동을 하는 것은

본인의 예술적 정체성과 개성을 표현하는 것이지 의사소통을 하기 위한 것은 아니라고 생각한다는 의미이다.

또한 핵심역량별 중요도와 관련하여, 예술가는 자신의 예술적 정체성과 가치를 기반으로 예술작품의 개념을 구상하고, 이를 잘 표현해 낼 수 있는 능력을 중요하며 생각하는 반면, 자신의 예술작품이 사회와 대중에게 받아들여 지는 과정과 영향은 덜 중요하게 생각한다. 이를 핵심역량별로 보면, 자기개발과 개념구성이 예술활동에 미치는 중요도가 높고 우수성에 영향을 많이 준다고 보았고, 그 다음으로 비판적 사고와 호기심, 표현기술이 그 뒤를 따랐다.



[그림 IV-5] 핵심예술역량의 중요도 순위 결과

각 역량에서 보이는 행동수준은 예술작업의 성공적인 수행을 위해 갖추어야 할 역량의 숙련도 단계이다. 일반적인 역량모델과 역량사전에서는 역량에 따라 일반적으로 3 단계 이상의 행동수준을 명시하고 있다. 다음 단계로 갈수록

역량수행이 정교하고 자연스럽다(Hay Group, 2009). 핵심역량은 한 번에 한 가지 역량만을 사용하는 것이 아니라 특정 역량 간의 조합으로 나타나기도 한다³⁷.

본 연구자는 각 핵심역량의 행동수준을 초급(Low)-중급(Middle)-고급(High)의 수준으로 나누어 파악하였다. 총 3 명의 박사급 연구참여자의 의견을 연구자가 예술활동에 초점을 두고 정리하였다.

〈표 17〉 핵심예술역량별 행동수준 도출 결과

| 핵심예술역량명 | 초급(Low) | 중급(Middle) | 고급(High) |
|---------|--|--|--|
| 자기개발 | 주변의 요구에 따라 기초적인 단계의 작업만 파악하며, 이를 습득하기 위한 다양한 시도를 한다. | 나에게 필요한 목적과 호기심이 되는 대상을 찾고 그것에 집중한다. | 선택된 대상에 대한 몰입이 이루어지고 결과물의 완성도를 높이기 위한 학습을 한다. |
| 개념구상 | 관심과 흥미의 대상을 찾는다. | 탐색하여 찾은 대상들을 조합하고 재구성해본다. | 자신만의 철학을 반영하여 의미부여를 한다. |
| 비판적 사고 | 다양한 예술분야의 비평을 읽어보고 의문을 생성한다. | 이면의 것들을 파악하여 보이는 것과 보이지 않는 것이 조화를 이루어 종합적인 판단이 가능하다. | 나의 작품활동에 타인의 비평과 비판에 대응하고 교류할 수 있는 대응방안과 지식 등을 활용 하여 전략적사고를 생성 한다. |

37 어느 한 분야의 지식과 기술이 동시에 함께 조합되어 행동으로 나오는 것을 의미한다. 예를 들어 농구에 뛰어난 핵심 역량을 지닌 우수한 수행자는 농구와 관련된 기본 규칙과 전략에 대한 지식을 기본 바탕으로 활용하며 의도하고자 하는 목표대로 완벽히 수행해내는 기술적인 행동을 동시에 드러낸다.

| | | | |
|------|--|---|---|
| 호기심 | 좋아하는 작가나 작품, 작업(또는 예술장르)을 꾸준히 접한다. | 좋아하는 대상을 따라하고 응용해본다. | 나만의 다른 해석과 요소를 찾아 적용한다. |
| 표현기술 | 기초적인 기술과 도구를 익숙하게 다룰 수 있으며 자신감을 점차 획득한다. | 난이도 높은 기술을 사용할 수 있고 감흥과 흥미를 느끼며 나의 작품에 맞추어 변형을 시킨다. | 단순한 표현 기법에서 벗어나 감정의 표현까지 가능하고, 반대로 다른 작품의 표현 방법을 통해 그 작가의 감정까지 느끼며 받아들일 수 있다. |

2. 핵심예술역량별 교육방향

가. 연구참여자의 예술교육 개선방향인식

연구참여자들은 예술을 대하는 대중의 인식과 태도변화, 예술활동의 참여, 교육환경에 대한 문제점, 현재 예술교육의 개선방향 등을 다양하게 제안했다. 연구참여자 G는 개인의 취향과 개성을 존중하고 지원하는 예술교육의 개별화를 강조했다.

연구참여자 G

미술교육이라고 하면.. 음.. 시각적인것은 개인마다 취향 같은 게 있잖아요. 뭐가 좋고 싫고... 가령 내가 무슨 전시를 갔어, 좋다고 내가 가보라고 했는데 그 사람은 싫을 수도 있잖아요. 애초에 예술적인 취향이 다 다르니까. 개인의 성향을 파악해 주는 게 중요한 것 같아요. 만약 내가 가르친다고 한다면, 대화를 많이 하거나 그

학생을 살펴보는 시간을 우선 둘 것 같아요. 보통 먼저 제시하기보다는 상대가 보여주는 것들로부터 그 사람을 이해하고 가르쳐야지.. 그렇지 않으면 흥미만 떨어질 것 같은데..?

연구참여자 A

경험이라는 것은 본인이 스스로 학습하고 찾아가는 과정이잖아요, 그 과정에 흥미를 느끼게 만들어 줘야죠. 특히 예술은 더더욱 그래야 하지 않을까요? 저는 학교에서 배우던 과정에서 솔직히 흥미를 느끼기 보다는 외부에서.. 바깥 세상을 보면서 더 많이 예술적인 흥미나 영감을 받은 것 같아요.

연구참여자 G는 개인의 예술적 취향과 개인차를 존중하는 예술교육을 위해서는 학습자의 예술성향과 학습유형 등을 파악해야 한다고 강조했다. 아울러 예술성향을 파악하기 위해 학습자가 좋아하거나 관심있는 예술작품이 무엇인지 확인하고, 예술과 예술활동이 삶에 미치는 가치와 개인적 의미를 이야기하면서 동기를 부여했다고 했다. 또한 연구참여자 A는 예술에 대한 관심과 흥미는 학습은 물론 삶 속에서 더욱 생생하게 유발되므로, 예술교육에서는 학습장면과 일상적인 삶이 연계되거나 경계가 없어야 그 효과가 촉진된다고 보았다. 그래서 유년 시절의 경험과 가정환경의 영향도 중요하다고 했다.

연구참여자 F

엄마의 영향. 조력자. 내가 생각했을 때 내가 뭔가 난감하던 경험, 힘들었던 경험이 없었던 거지. 그러다 보니 초등학교 내내 꾸미기, 환경미화 이런 것들에 적극적이었고. 종이접기, 부직포, 그림, 시간표 꾸미고 그룹 지어 학습신문을 만들고 그런 것들. 6학년때 담임분이 과제 자체가 파격적인 것들이 많았어. 그때 당시에는. 그룹별 수업, 그룹 과제, 예를 들면 책을 만들게 했어. 목차는 정해주시는데, 그림

그 책을 다 꾸며야 하는 거야. 글도 쓰고, 그런 일련의 과정이 영향을 크게 받았지.

연구참여자 F의 유소년기 예술활동의 조력자 역할을 한 가족과 선생님의 사례를 보면, 유소년기에 형성된 예술에 대한 긍정적인 인식은 예술가의 길을 걷는 동기가 되었고 많은 장애와 갈등상황을 극복하는 힘이 되었다. 유년기로 접어들면 학교에서 보내는 시간이 많아지므로 교사와 교육환경이 미치는 영향도 커진다. 그런데 교사-학생 관계는 쌍방향으로 관계의 역동성이 존재하지만, 교육과정과 내용, 방법 등은 일방성을 갖으므로 예술교육에 있어서 교수자들의 역할이 학습자에게 큰 영향을 미친다고 연구참여자 G가 지적했다.

연구참여자 G

가르치는 사람들조차도 뭘 가르치는지 몰랐던 것 같아. 전공에서 학교 다니는 내내 내가 양질의 교육을 받고 있다는 생각을 못했거든요. 사실을 학교를 다니면서 다 같은 환경이니까 인지를 못했다가 나와서 작가 생활을 하는 데 그게 딱 인지가 되는 거야. 내가 작가 생활을 하는 데 필수적인 요소들이 있는데 그걸 하나도 모르겠는 거예요. 하나도 모르겠어 진짜로. 그래서 힘들게 매일 울지로 나가고, 매일 화방가서 물어보고 또 물어보고 해서 아는 것들이 대부분인거야. 학교에서 배운 게 아니라. 그래서 이런 교육적인 면에서 되게 취약해.

본 연구의 연구참여자 대부분은 석사 이상의 높은 학력을 지니면서 장시간에 걸쳐 전문적인 교육을 받았음에도 불구하고, 자신들이 받아온 예술교육의 내용과 방법에 많은 아쉬움을 갖고 있었다.

연구참여자 D

정말 작가처럼 전시를 해야 할 필요는 없고.. 그냥 부담없이 하는 게 제일 좋지

않을까 해요. 즐길 줄 아는 게 중요하죠. 결과물을 보면서 스스로 '이렇게 할 수 있으면 좋겠다' 하고 다음 목표를 설정하고. 이런 과정들이 거창하고 대단하지 않더라도 꾸준히 이어나갈 수 있는 노력이 예술을 하는 사람 누구에게나 있었으면 좋겠어요.

연구참여자 D는 기존의 전문적인 지식과 기술을 키우는데 중점을 둔 교육 과정과 환경에서 예술적 전문성은 향상되었지만, 예술을 하는데 필요한 근본적인 질문과 그 답은 스스로 삶을 통해 배우느라 많은 시행착오와 다양한 노력을 해야 했다고 했다.

연구참여자들의 예술교육과 관련한 진술들을 정리하자면, 1)교육시기로는 유소년기부터 예술교육을 하는 것이 필요하며, 2)교육자로서 가족과 교사 역할이 중요하며, 3)교육내용으로는 예술과 행복한 삶의 관계에 대한 인식을 바탕으로 한 예술관 형성이 중요하고, 4)학습장면은 교육과 삶의 장면 모두 예술교육에서 중요하므로 이를 연계하는 것이 좋으며, 6)전문교육은 예술활동에 필요한 전반적인 지식과 기능은 물론 문제해결 역량을 다루는 것이 중요하다고 할 수 있다.

따라서 예술교육은 유년기부터 가정과 학교가 협력하여 예술을 통해 삶의 의미와 가치를 인식할 수 있도록 하며, 예술활동과 일반교과를 통합하여 삶 속에서 예술의 의미와 가치를 실현할 수 있도록 하여 생애역량을 함양하는 중요한 역할을 할 수 있어야 한다. 예술전문교육에서는 예술활동에 필요한 기량 향상은 물론 예술활동 전반에서 요구되는 예술역량을 함양할 수 있도록 구성하는 것이 필요하다고 볼 수 있다.

나. 핵심예술역량별 교육방향

연구참여자를 대상으로 시각예술영역의 핵심역량에 대한 교육내용과 방향 등 교육대안에 관한 의견을 조사하였다. 연구참여자 D는 역량별 교육대안 제시에 앞서, 예술이 인간에게 어떤 영향을 미치며, 왜 중요한지에 대해 인식하는 것이 중요하다고 강조했다.

연구참여자 D

예술을 왜 하는지를 아는 것이 중요하다고 생각하기에.. 예술역량이라는 게 기술적인 면보다 개념적인 것? 그대로 그림을 그리더라도 똑같이 그려내는 것뿐 만 아니라 이 안에 담긴 이야기가 중요하다고 생각을 하거든요. 그래서 콘셉트잡기가 중요하다고 생각했고. 테크닉이 사실 있어야 하지만 제가 봤던 관점은 기술적인 건 아니에요.

연구참여자 D는 예술이 개인의 삶에서 어떤 의미와 필요성을 지니는지, 왜 예술활동을 해야 하는지에 대한 인식이 예술교육에 있어서 학습자의 태도와 마음가짐을 형성하는데 중요하다는 것이다. 이는 예술과 삶에 대한 본질적 성찰을 통해 예술에 대한 안목과 개념이 생기고, 이는 자신에 대한 깊은 탐색과 관찰로 이어져 예술적 정체성을 형성하게 하며, 이것이 예술작품으로 표현된다는 것이다. 자기성찰을 통한 예술 정체성과 외부 세계를 바라보는 개인의 시각이 곧 예술활동의 주제(개념)가 된다. 따라서 예술작품에 대한 개념과 주제의 형성이 이를 표현하기 위한 기술보다 우선되어야 할 것이다. 그렇다면 학습자들의 자신의 예술정체성과 삶의 철학을 담을 수 있도록 하기 위해서는 어떻게 교육이 이루어져야 하는가?

연구참여자 F

보통 뭘 그려보고 싶냐고 물어보면 잘 대답을 하지 못해. 그러면 일단 대형 서점에 가게 한 후에 무작위로 눈에 띄는 책들을 5권 정도 골라보게 하고, 그 책의 내용을 살펴보게 하지. 그 속에서 눈에 띄는 키워드를 꼽아보도록 하고, 그 키워드를 중심으로 작업한 여러작가들을 검색해보도록 해. 그러다 보면 자신에게 맞는 그림의 취향이라던지 표현들을 발견하게 되고, 대략 기준점이 생기면서 막연한 생각들은 대부분 사라지게 되더라고. 반복적으로 하다 보면, 나중에는 자연스럽게 자기 작품에 대한 구상을 자연스럽게 하시더라고..

연구참여자 I

개인마다 예술에 대해 이미 형성된 철학이 본이 모르게 존재한다고 생각해. 그걸 아직 잘 모를 뿐이지.. 보통 자화상을 그려보게 하면 스스로에 대한 생각과 예술적 표현이 자연스럽게 반영될 수 있지 않을까..? 나의 모습은 어떠한가, 내 표정은 어떻게? 밝은 채색으로 할까, 어둡게 해야 하나? 다른 주제도 아닌 나를 주제로 한다면 아마도 나와 예술에 대한 생각이 자연스럽게 함께 정리되고 반영되어 나오지 않을까 하는데.. 그리고 난 후에 학습자 본인의 이야기와 작품에 관한 에세이를 쓰게 하면 조금 더 생각이 다듬어 질 수 있을 것 같아.

연구참여자 A 와 F 는 개념구성(콘셉트 잡기)을 위해서는 학습자의 작품활동에 대해 깊은 사유와 고찰이 계속될 수 있도록 다양한 경험과 자료를 제공해 주어야 하며, 특히 학습자 개인의 특성에 맞게 제시해야 한다고 강조했다.

이처럼 예술의 개념형성에는 교육자의 역할도 중요하지만 개인 학습자들의 자기개발 역량도 중요하다고 꼽았다. 이는 현재 수준에 만족하지 않고 끊임없는 예술에 대한 탐구와 호기심을 바탕으로 자기 스스로 더 높은 수준의 목표를 찾고 좌절하거나 중단하지 않고 끝까지 도전하여 성공경험을 쌓고 더욱 성장해가려는

자기개발 역량이 무엇보다 중요하다는 의미이다. 자기개발 역량이 예술활동에서 왜 중요하며 교육에서 다뤄야 하는지 연구참여자 F 와 A 는 아래와 같이 진술했다.

연구참여자 F

다양한 경험을 제공하여 그 속에서 학습자 스스로 무엇을 잘 할 수 있는지 관찰하도록 하게 하는 것이 너무 중요해.. 예술가들이 작업에 몰두하는 것만 생각해서 작업실에만 갇혀 있다고 생각하면 그건 절대 아니야. 오히려 무엇보다 생각이 열려 있어야 하고, 직접 탐구해낼 수 있는 실행력도 있어. 계속 같은 것만 그린다고 생각 할 수 있겠지만, 그건 그냥 나온 게 아니야. 수많은 대상을 관찰하고, 관심 갖고, 그 안에서 내가 원하는 것, 필요한 것, 끌리는 것.. 뭐 그런 것들을 찾아내고, 그 대상을 알기 위해서 엄청 많은 노력을 해. 공부도 하고, 부딪혀 보고, 또 새로운 것을 찾아내고.. 또 다시 알아 가기 위해 노력하고... 결국 이런 과정들이 내가 원하는 것을 계속 찾아가고, 내가 알아가야 할 것에 대해 꾸준히 찾아가는 작업이라고 생각해. 힘든 과정이겠지만 뒤돌아보면 그만큼 내가 성장해 있다고 느낄 수 있을걸? 나는 그런 과정들이 예술가들에게 밑거름이 된다고 보는 거지 결국에 학습자들에게 이렇게 부단하게 자기개발을 위해서 지도해야 한다면, 각 개인에게 알맞은 형식을 같이 찾아주고, 제시하는게 중요하다고 생각해. 처음부터 잘하고 익숙한 사람이 어딴지. 차근차근 하나하나 내가 원하는 것에 다다르기 위한 방법을 찾도록 옆에서 꾸준히 지켜보고 같이 해주는거지.

연구참여자 A

작은 것에서부터 호기심의 대상을 찾아가게 하는 거죠. 그러기 위해서는 흥미를 일으키는 경험을 제공함으로써 가능하고 이러한 경험은 예술활동과 작업 내용의 중심이 돼요. 흥미가 생겨야 동기부여도 되고, 더욱 적극성을 보일 수 있을 거라 생각해요. 그렇기 때문에 예술가라면 더욱 세상에서 벌어지는 일들에 대해 관심을 가지고 그 안에서 흥미로운 것들을 발견하고, 자기 만의 표현으로 재해석해내는 것.. 그러려면 무엇보다 그 대상에 대해서, 현상에 대해서 집중하고 지켜보고, 알아내는

과정을 필요로 하죠. 결국 내가 원하는 것이 뭔지 알아내는 과정을 겪어보는 것이 하고 싶은 예술활동의 욕망과 욕구를 갖게 하는 것은 동기부여에도 영향을 준다고 생각해요.

연구참여자 F 와 A 는 자기개발 역량을 키우기 위한 방안으로 적극적인 행동과 탐구능력을 함께 키워야 한다고 강조했다. 자기개발에서 중요한 것은 스스로 작품에 자신의 삶을 반영하려는 주체적 작품활동이다. 즉, 끊임없이 스스로를 탐색하고 연구한 자기 자신을 주도적으로 예술작품으로서 표현하며, 교사는 각 단계별로 자연스럽게 촉진하는 소극적인 역할이 필요하다.

연구참여자 A 와 E 는 개인의 외부 세계와 대상에 대한 탐색을 가능하게 하는 바탕으로서 호기심이 중요한 역할을 한다고 언급했다.

연구참여자 A

호기심을 확장시켜 주는 것은 솔직히 어렵진 않은 것 같아요. 대립되어 있는 문제를 만들어주면 돼요. 대립되는 사람들의 의견을 듣게 만들어 주고, 대립되는 사람을 설득하기 위해서 내가 나름의 논리를 만들거나 스스로 자료를 찾아보고, 그런 과정들이 있잖아요. 저 사람들은 왜 저런 생각을 했을까, 왜 나와 다른 관점을 가지게 되었을까, 그 현상들은 어떻게 이루어져 나온 건가.. 꾸준히 의구심과 호기심을 갖도록 하는거죠. 누군가를 설득하기 위해서 내가 스스로 학습하는 현상이 나타날 수 있기 때문에.. 사실 사회적이라는 것은 늘 대립과 대립이잖아요. 가장 중요한 포커스는 호기심의 확장. 그리고 이게 내가 속해있는 이 공동체라든지, 사회가 맞닥뜨리는 문제 그런 것들이 좋죠, 당장에 내가 처한 문제니까.

연구참여자 E

작업에서 기술적인 것도 중요하지만 근데 그건 기술 전문학교에서도 가르칠 수 있는

거예요. 내가 작업에 대한 이야기를 생산하는 데 호기심을 가질만한 사건을 안 만들어줘요. 그러니까 작업에 대한 내용을 확장시키기 위해서 자꾸만 사건을 만들어주고 확장할 수 있는 호기심을 제공을 해줘야 하는 게 그거를 그런 과정 없이 기술적인 것들만 이야기하면 안되니까. 그게 진짜 중요해요. 사람들이 궁금해서 찾아보게 할 수 있는 것들? 이럴 수도 있구나 스스로 작은 것부터 찾아보게 만드는 것이 중요한 것 같아요. 그러면서 아, 이럴 수도 있구나, 이럴 수도 있구나 하면서 자꾸 확장되어 나가죠.

연구참여자들은 호기심 역량을 키우려면, 교수자가 학습자 개인의 호기심 대상에 개입하기보다는 격려와 응원으로 궁금한 것을 계속 더 궁금하게 만드는 역할을 해야 하며, 또한 스스로 호기심을 풀어갈 수 있도록 다양한 관련 지식과 사례들을 제공해야 한다고 역설했다.

호기심과 더불어 개인의 사고확장을 위해서는 비판적 사고도 중요하다. 비판적 사고는 학습자가 기존의 생각과 지식에 새로운 것을 받아들이고 재구성 해내는 과정으로 논리적이고 합리적이어야 한다. 연구참여자 A 와 F 는 비판적 사고 역량을 키우기 위해서는 분석과 비판, 토론이 필요하다고 보았다.

연구참여자 A

다양한 작가 또는 다른 사람의 작품을 비판, 분석하도록 하는 거죠. '왜', '나라면' 등의 구술로 자유롭게 질문을 던지고 토론하도록 이끌어줘야 해요. 그 안에서 단순히 의견을 나누는게 아니라 토론한 특정 주제나 대상에 대한 특징을 찾아내게 하는 것이 중요해요.

연구참여자 F

다른 분야의 사람들과 만남.대화의 시간을 갖도록 하는 거지. 또한 학습자를 잘

아는 사람들의 비평을 받아보는 것도 괜찮다고 봐. 그러면서 자기를 돌아보고, 자기반성을 통해서 개인의 예술활동에 발전이 생길 수 있어. 무엇보다 작업으로 자기반성을 어떻게 해야하는가 하면, 우선 본인의 예술작품을 소재별, 시기별 등 여러 카테고리로 분류 하게 해. 그리고 마음에 들지 않는 요소를 찾게 하고, '왜'에 대한 질문과 회상으로 스스로 깨우치는 과정을 겪게 해주는 거야. 그러면서 작품을 제작할 때 전략적이거나 체계적인 사고로 계획할 수 있도록 있게..

연구참여자 A 와 F 는 비판적 사고역량을 키우기 위해서는 학생들이 작품의 개념과 주제를 예술작품과 연계하여 설명할 수 있는 능력을 갖도록 해야 하고, 자신의 의견을 논리적으로 뒷받침할 수 있도록 작품이나 주제에 대해 깊이 있게 해석하거나 비평할 수 있는 방법을 배우도록 하는 것이 중요하다고 했다. 작품에 대한 해석과 비평을 하려면, 다양한 언어적 표현과 사고과정에 대한 훈련과 함께 구상한 것을 표현해낼 수 있는 표현기술을 습득해야 한다.

연구참여자 F

하고 싶은 장르(대상)를 정하게 한 후, 모사(방작)를 하도록 하고, 그 과정을 꾸준히 연습해서 원하는 표현이 가능해 질 때의 그 성취감.. 그걸 겪어보도록 해야해. 그래야 재미도 느끼고 동기부여 발생하거든.. 자신감도 생기고. 그러다 보면 변형의 단계로 발전시킬 수 있어. 그게 자신의 표현기술의 완성 단계라고 봐. 모사를 예술활동 초기단계에서 부정적인 시선으로 보기보다는 눈으로 관찰하고 기술적인 습득 과정을 통해서.. 기존의 것과 나만의 것, 또는 기존과 기존의 것을 아우르면서 새로운 것을 드러내게 할 수 있다고 좋게 생각 할 수 있다고 봐.

연구참여자 A

자신이 잘 해낼 수 있는 스킬이나 표현 방식이 존재해요. 그걸 찾도록 해 줘야죠.

정밀화를 못하는데, 반면에 추상적 표현은 너무 멋있게 해낼 수 있는 사람이 있고..
누구는 그림은 잘 그리는데, 조각은 못할 수도 있고. 자기 손에 잘 맞는 작업
방식을 찾아야해요. 그래야 작품을 만드는 과정에서 재미가 있죠. 어렵고 힘들기만
하면 절대 못해요.

연구참여자 A 와 F 는 표현기술역량을 위해서는 기본적으로 표현을 위한
기초적인 수준의 기술을 먼저 갖춰져야 하며, 그 후에는 다양한 표현기술에 대한
경험을 해봐야 한다고 했다. 반드시 고도의 기술을 지니고 있지 않아도 충분하며
오히려 제작과정 자체가 학습자에게 잘 맞고 재미있는 과정이 되어야 작품활동에
몰입할 수 있다고 보고 있었다. 그러기 위해서는 다양한 시각예술의 장르와 표현
기술과 방법을 경험해 볼 수 있는 다양한 교육기회가 제공되어야 한다.

V. 결론 및 제언

A. 요약

본 연구의 목적은 평생교육의 주요영역의 하나인 시각예술분야 교육프로그램의 교육 요구를 도출하기 위해 역량모델링기법을 통하여 시각예술영역의 역량을 탐색하고 핵심역량을 도출하는 것이다. 이를 위하여 설정한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 시각예술가들이 실제 예술활동을 통해 발휘하고 있는 예술역량은 무엇인가?

연구문제 2. 예술역량 중에서 예술가들이 가장 중요하다고 생각하는 핵심예술역량은 무엇이며 그 교육방안은 무엇인가?

연구문제 1의 결과로는 시각예술영역의 예술역량으로 4개역량군과 17개의 하위역량이 도출되었다. 이를 살펴보면, 시각예술영역의 예술역량군은 자기이해역량군, 구상 및 표현역량군, 전달역량군, 공통역량군 등 4개 영역으로 구분할 수 있다. 예술역량으로는 자기이해역량군에 자아존중, 맥락파악, 자기개발 등 3개 역량, 구상 및 표현역량군에는 개념구성, 표현기술, 창의적 표현으로 총 3개의 하위예술역량이 도출되었다. 전달역량군에는 관람객 이해, 프리젠테이션 및 큐레이션 (presentation and curation), 소통, 예술환경 이해로 총 4개의 하위

예술역량, 공통역량군에는 목표지향, 문제해결, 비판적 사고, 전문지식, 직업의식, 안전지향, 호기심으로 총 7 개의 하위예술역량이 도출되었다.

연구문제 2 의 결과로는 5 개의 핵심예술역량과 3 개의 중요예술역량이 도출되었고, 이에 대한 개발에 필요한 교육요구와 교육내용 및 방법은 다음과 같다.

시각예술영역의 핵심예술역량은 자기개발, 개념구성, 표현기술, 비판적 사고, 호기심 등 5 개의 역량이 도출되었고, 중요예술역량으로는 맥락이해, 창의적 표현, 전문지식 등 3 개의 역량이 도출되었다.

5 가지 핵심역량에 대한 개발방법으로는 다음과 같다.

자기개발 역량을 개발하기 위해 학습자의 주도성을 키울 수 있는 교육방법과 환경을 강화해야 한다. 예술활동에 대한 욕구를 갖게 하여 동기를 부여하고, 다양한 경험을 제공하여 그 속에서 학습자 스스로 무엇을 잘 할 수 있는지 관찰하도록 한 후, 각 개인에게 알맞은 형식을 찾도록 유도한다.

개념구성역량을 개발하기 위해 예술작품의 본질적 의미와 예술가의 의도를 맥락적으로 이해하고, 이해한 바를 자신의 언어로 재구성할 수 있도록 교육 과정을 진행하는 것이 필요하다.

표현기술역량을 개발하기 위해, 의도한 예술작품을 실제로 구현하는 데 필요한 재료, 기법, 도구사용의 높은 수준의 숙련도를 갖추도록 하고, 나아가

시행착오를 통해 자신만의 독특한 표현기법을 완성하고 자신의 작품에 적용해 보도록 하는 것이 중요하다.

비판적 사고역량을 개발하기 위해, 학습자 스스로 자신의 선입견 혹은 습관의 함정에서 벗어나 본인의 의도를 합리적으로 평가하고 논리적으로 구성하는 과정을 강화해야 한다.

호기심역량을 개발하기 위해, 학습자 개개인의 흥미와 관심사를 살피고, 심리적 특성을 파악하며, 스스로 해결할 수 있는 학습환경을 조성하는 것이 중요하다.

B. 결론 및 제언

본 연구는 시각예술분야의 평생교육프로그램의 교육요구를 도출하기 위해 시각예술분야의 전문가인 우수한 예술가를 대상으로 BEI, 심층면담, FGI, 델파이 기법 등을 사용하여 역량모델링을 실시하여 총 4개의 역량군, 17개 하위예술역량, 5개의 핵심예술역량, 3개의 중요예술역량을 도출하였다. 특히 평생교육 학습 대상자가 아니라 실제 예술가들의 예술활동 전반에 영향을 미치는 역량을 규명하여 이를 평생교육의 교육요구로 삼고자 했다. 왜냐하면 기존의 표현기술 습득에 중점을 둔 프로그램은 기능의 향상과 이와 관련된 지식의 습득에는 효과적이지만, 실제 예술활동을 통해 얻게 되는 예술적 심미안과 예술활동을 통해 얻게 되는 생애역량을 개발하기에는 다소 제한이 있기 때문이다.

이러한 이유로 본 연구에서는 학습대상자나 교육전문가를 대상으로 조사하고 분석한 기존 평생교육 교육요구 분석의 한계를 극복하고자 순수예술가 중에서 예술적 탁월성과 논리력과 분석력을 모두 갖춘 연구참여자를 선정하여 연구를 진행하였다. 또한 기존의 요구분석방법 대신에 최근 주목받고 있는 역량모델링 채택하여 연구를 진행하였고, 이를 위해 선행연구에서 사용한 다양한 역량모델링 방법을 조사하고 분석하여, 선행연구에서 가장 보편적으로 사용한 DeCeCo와 스펜서(Spence)의 역량모델링 방법을 통합하여 사용하였다.

특히 의사결정이나 통합된 전문가 의견이 필요한 단계에서는 간편 델파이 기법을 활용하여 전문가 개인의 주관적인 의견이 객관적으로 통합될 수 있도록

하였고, 아울러 연구결과의 객관성을 높이기 위해 연구대상자가 예술영역별, 성별, 연령별로 편중되지 않고 균형을 이룰 수 있도록 했다.

본 연구를 통해 드러난 시각예술영역의 핵심예술역량은 자기개발, 개념구성, 표현기술, 비판적 사고, 호기심 등 5 개의 역량이다. 이러한 핵심예술역량은 시각 예술가의 탁월성을 결정하는 요소이기도 하므로 평생교육 현장에서 일반학습자를 대상으로 하는 시각예술관련 프로그램을 개발하는데 적용한다면, 기존의 기능 위주 교육프로그램의 한계를 보완할 수 있을 것이다. 즉, 기존의 기능중심 예술교육에서 벗어나 선행연구들이 강조하는 예술교육의 본질적 가치인 시민의식 함양과 생애학습역량 개발하는데 큰 역할을 할 것이다. 시각예술을 포함한 문화 예술교육은 각자의 개성을 표현하도록 함으로서 자신을 긍정적으로 인식하고 자존감을 높여 자기 정체성을 갖추고, 나아가 서로의 차이와 다양한 가치를 다양성으로 인식하고 수용하도록 하여 건강한 시민의식을 형성하는데 기여할 것이다. 또한 시각문해(visual literacy) 능력을 키워 디지털화와 4 차 기술혁명이라는 미래 환경에 부합되는 새로운 사고와 학습능력을 갖도록 하여 생애학습 역량을 개발하는데 중요한 역할을 할 것이다.

본 연구에서 얻은 시각예술의 핵심역량을 근거로 평생교육에 주는 시사점을 도출하면 다음과 같다.

첫째, 자기개발역량과 관련하여 시각예술교육을 통해 학습자의 주도성을 키울 수 있는 교육방법과 환경을 조성해야 한다. 자기개발은 높은 자존감을

바탕으로 장기적인 성취목표를 수립하여 지속적으로 학습하고 시도하며 성취 경험을 쌓아가는 일련의 과정을 의미한다. 따라서 학습목표와 과제를 스스로 설정할 수 있도록 학습 분위기와 풍토를 조성하고, 지속적인 학습동기 유지를 위하여 다양한 예술 작품과 활동에 적극 노출시켜 스스로 경험을 재구성하고, 시행착오를 통해 그 자체를 학습할 수 있도록 학습환경과 학습지원체계를 구축하는 것이 요구된다.

그런데 이러한 활동은 자신의 삶에 대한 목표와 연결되어 있어야 한다. 대부분의 연구 대상자들은 삶에 대한 분명하고도 강력한 생애목표³⁸가 있었고, 이를 이루기 위한 구체적인 계획도 가지고 있었다. 그들은 단지 작품활동을 위한 목표가 아니라 삶의 목적을 이루기 위한 하나의 중간 결과물로서 예술활동이 의미를 가지고 있었기 때문에 실패에 따른 좌절과 절망을 극복하고 다시 도전할 수 있는 용기가 생겼다고 진술했다. 이러한 의미에서 자기개발은 곧 생애개발 또는 인생개발이라고 볼 수 있다. 그러므로 시각예술을 포함한 문화예술교육(이하 문화예술교육)에서는 자신의 정체성과 삶의 목적 등을 다룰 수 있는 다양한 학습경험이 선행되거나 관련 교육프로그램과 연계하여 통합과정을 구성하면 학습 성과를 높일 수 있을 것이다.

둘째, 개념구성역량과 관련하여, 예술작품의 본질적 의미와 예술가의 의도를 맥락적으로 이해하고, 이해한 바를 자신의 언어로 재구성할 수 있도록 교육과정을 진행하는 필요하다. 개념은 보여지는 것 이면에 내포된 의미나 어떤 것의 본질적

38 꿈, 희망, 목표, 바램 등 다른 표현을 쓰고 있지만 생애목표라고 연구자가 정리함.

속성을 말하는 것으로 그 속성상 잘 드러나지 않는다. 개념적 속성으로의 본질을 파악하는 방법은 이유를 묻는 ‘왜?’라는 질문과 특징을 찾아 보는 것으로 출발한다. 스스로 예술의 주체나 객체가 되어 그 이유를 자문하거나, 예술작품이나 주변 현상의 특징들을 찾으면서 서서히 형성되는 것이 본질적 속성이며 개념인 것이다. 따라서 문화예술 교육장면에서는 예술작품의 의도와 의미를 추구하는 ‘왜?’라는 질문과 특징들을 찾아볼 수 있도록 학습경험을 체계적으로 계획하는 것이 필요하다. 또한 서로의 다양한 의견을 듣고 나눌 수 있는 공유의 기회도 학습경험에 포함시켜야 한다.

특히 개념 형성과 사용하는 어휘(언어능력)와는 깊은 관계가 있다. 이것과 저것의 차이를 안다는 것은 곧 개념이 형성이 되었다는 증거이다. 심층면담 과정에서 연구참여자들은 본인들이 인식한 작품 간의 차이를 다른 어휘를 사용하여 언어적으로 분명하게 설명하고 있었다. 이는 어휘력과 개념형성과 무관하지 않다는 것을 반증하는 것이다. 따라서 그 의미를 다양한 어휘로 설명할 수 있도록 학습장면을 구성하는 것이 필요할 것이다.

아울러 연구참여자(전문가)들은 작품이나 현상을 바라볼 때, 다양한 맥락과 연결 지어 그 차이를 설명하고 개념을 정의하였다. 이는 작품의 개념을 구상하는 것 자체가 자신의 의도를 작품과 관련된 다양한 맥락적 정보와의 관계 속에서 재구성하는 과정을 통해 형성된다는 것을 의미한다. 따라서 예술작품을 감상하거나 예술작품을 제작하는 과정 속에 늘 자신의 의도와 상황적 맥락을 연결 짓는 글쓰기, 토론, 발표 등의 활동을 포함하는 것이 효과적일 것이다. 나아가 시각예술 교육프로그램과 사회·심리적 맥락이나 문화·예술적 맥락 등을 다루는

관련 프로그램을 통합적으로 구성하고 운영하는 교육과정 구성의 큰 그림이 필요할 것이다.

셋째, 비판적 사고역량과 관련하여, 예술활동을 함에 있어서 학습자 스스로 자신의 선입견 혹은 습관의 함정에서 벗어나 자신의 의도를 합리적으로 평가하고 논리적으로 구성하는 과정을 강화해야 한다. 비판적 사고는 중요예술역량인 창의적 표현과 함께 순수 예술가와 일반 학습자를 나누는 중요한 역량으로서, 예술가에게 필수적으로 요구되는 호기심과 상상력, 생각과 느낌 등을 활용하여 아이디어와 표현의 실마리를 발견하게 하는 요소이다. 비판적 사고는 그 방향이 타인에게 있는 것이 아니라 늘 스스로를 지향한다. 그러므로 스스로에 대해 늘 부족함을 느끼거나 다른 사람의 의견을 통해 결핍을 찾고, 이를 채우기 위해 다양한 관점의 해석을 적극 수용하고 정보를 수집하면서 늘 자신의 생각과 의도가 평가해 보고 변화를 시도하며 합리적으로 자기를 세우는 과정이다. 비판적 사고는 자신의 기존 예술세계를 유지하며 더욱 정교하게 표현하는 것이 아니라 기존의 것에 새로움을 더하여 늘 다시 태어나는 자신을 만드는 역할을 한다. 결국 비판적 사고는 자신을 성장시키고, 예술활동의 철학적 깊이를 더하며, 창의적인 아이디어로 자신을 지속적으로 완성해가는 원천인 것이다.

따라서 문화예술교육 프로그램은 전반에 걸쳐 비판적 사고를 유도할 수 있는 학습경험이 제공되어야 한다. 스스로 자신의 작업과정을 반추하고, 주변의 생각을 듣고, 이를 정리하면서 반성적으로 자신을 되돌아보고, 스스로 개선방안을 찾는 활동이 교육과정 전반에 걸쳐 제시되어야 한다. 비판적 사고과정을 촉진하기 위한

자기점검목록(check list)과 주변의 피드백 및 다양한 맥락에서 스스로를 돌아볼 수 있는 목록이나 점검표(check sheet)를 제시하고, 정보를 타인과 교류할 수 있는 시간과 기회를 부여함으로써 비판적 사고를 통한 지속적 성장을 촉진하는 것이 필요하다.

넷째, 호기심역량과 관련하여, 호기심은 개인의 흥미와 관심, 그리고 내적 요인 등에 따라 개인차가 심하므로, 학습자 개개인의 흥미와 관심사를 살피고, 심리적 특성을 파악하고, 스스로 해결할 수 있는 학습환경을 조성하는 것이 중요하다. 호기심은 신기한 자극이나 새로운 것에 노출되면 발생하는데, 이는 알고 있는 것과 알고자 하는 것 간의 정보 차이에서 비롯된다. 호기심을 갖는 이유와 원인은 다양하나, 보통 지적인 정보의 차이에서 오는 인식적(지적) 호기심과 새로운 자극이나 모호한 자극처럼 감각기관으로부터 오는 차이에 의한 지각적(감각적) 호기심으로 나눌 수 있다. 그런데 호기심을 충족하는 과정에서 스스로 해결한 경우에는 만족도와 자존감이 함께 향상되지만, 외부의 도움을 받은 경우에는 만족도는 높으나 자존감은 낮아진다. 그러므로 학습자가 호기심을 갖게 되는 요인을 파악하고, 학습자 스스로 호기심을 충족할 수 있는 기회를 제공하는 것이 필요하다. 스스로 호기심을 충족하게 하기 위해서는 호기심을 일으키는 자극과 함께 호기심을 충족할 수 있는 학습환경과 학습분위기를 함께 구안하고 제공해야 한다. 단순히 새로운 자극을 주어 호기심만 자극하고 이를 해결할 수 있는 학습환경을 제공하지 않거나, 너무 조급하게 외부의 도움으로 호기심을 해결하도록 하는 학습환경은 지양해야 할 것이다.

특히 지적 호기심은 알고자 하는 것이 있을 때 생긴다. 그러므로 학습 초기에 학습목표의 형태로 제공하거나 도입부분에서 학습자의 입장에서 필요성을 느낄 수 있도록 적절한 사례를 개발하여 제시하는 것이 필요하다. 즉, 많이 알수록 상대적으로 호기심이 커지므로, 학습 전에 충분히 선수학습을 할 수 있도록 정보와 자료를 제공하여 학습준비도를 확보하는 것도 호기심을 높이는 데 유용할 것이다.

다섯째, 표현기술역량과 관련하여, 표현기술은 심동적(心動的) 기능³⁹ 영역으로, 의도한 예술작품을 실제로 구현하는 데 필요한 재료나 기법, 도구 등을 다양하게 사용할 수 있도록 하고, 나아가 시행착오를 통해 자신만의 독특한 표현기법을 찾고 자신의 작품에 적용해 보도록 하는 것이 중요하다. 표현기술은 예술활동이나 표현을 위해 요구되는 기능과 응용력으로 학습자 개개인의 신체적 특성과 운동적 능력의 영향에 받아 개인차가 크다. 또한 학습준비도에 따라 표현기술의 숙련에 필요한 노력과 시간의 차이도 크다. 그러므로 개인의 특성과 성숙수준에 따른 개별화 학습이 중요하다.

특히 집단적인 교육장면에서는 성숙도의 차이가 열등감이나 좌절감으로 이어지고 사회적인 차별을 야기할 수 있으므로 각별한 주의가 필요하다. 자존감이 강한 성인계층이나 노년층을 대상의 평생교육 장면에서는 열등감과 좌절감이

39 심동적기능(psychomotor skill): 블룸(Bloom)의 교육목표분류체계에 따라 교육목표 또는 인간의 학습결과를 세 영역(인지적 영역, 정의적 영역, 심체운동적 영역)으로 나눌 수 있는데, 이 세 영역 중의 한 영역이다. 신체적인 근육이나 신경의 운동에 의해서 학습될 수 있는 조작적 기능, 운동기능, 신경근육 조정 등이 이 영역에 속한다(교육심리학용어사전, 2000).

학습포기나 무관심으로 이어질 수 있으므로 각별한 주의가 요구된다. 또한 개인적인 관심과 흥미에 따라 선호하는 기술과 기법, 절차의 차이가 있을 수 있으므로 학습의 개별화 전략이 더욱 중요하다. 평생교육장면에서는 여러가지 이유로 집단을 대상으로 하는 교육기회가 많으므로 각별한 주의가 필요하다.

따라서 개인의 심동적 특성과 흥미와 관심을 진단할 수 있는 도구를 활용하거나 요구 및 학습자 특성 분석 절차를 통해 개인별 교육전략을 수립하고, 개별화를 통해 개인별 준비도와 발달수준에 따른 맞춤형 교육을 운영하는 것이 필요하다.

이러한 결과를 종합해보면, 평생교육영역에서의 시각예술교육은 표현기술은 물론 교육대상자의 개념구성과 자기개발, 문제해결, 호기심, 비판적 사고역량을 종합적으로 고려하여 프로그램을 구성하는 것이 요구된다.

이를 위해서는 먼저 스스로 자신의 꿈과 미래를 그려보도록 학습내용을 구성하는 것이 좋을 것이다. 바람직한 미래의 상태를 그리기 위해 상상력과 함께 다른 학습자의 꿈과 희망을 공유하고, 이를 바탕으로 인식의 영역을 폭과 깊이를 더하고 스스로를 객관적으로 살피게 하여 자신의 존재이유와 가치를 완성해가도록 촉진하는 것이 필요하다. 성인학습자의 경우에는 지금까지의 삶(과거)을 표현하는 과정을 통해 삶을 정리하고 긍정적인 이해를 할 수 있도록 촉진하고, 이를 바탕으로 미래를 설계하는 것이 필요하다. 글보다는 그림으로 표현하는 것이 보다 함축적이며, 의미를 부여하기 용이하다. 예술을 통한 이성과 감성의 통합은 곧 삶의 정보에 의미를 부여하여 자신을 이해하고 자존감을 회복하는데 도움을

주고, 이성과 감성을 통합하는 능력을 함양하도록 할 것이다. 이는 미래사회에 요구되는 생애역량인 상상력과 개념구성 능력을 배양하는데 기여할 것이다.

특히 다른 학습자들과 감상하고 느낌 나누기, 이야기 나누기, 함께하기 등의 공유과정을 통해 자아와 타아의 차이를 인식하고 존중하며, 그 차이를 서로의 성장을 위한 아이디어로 삼도록 하여 자존감과 타인 존중의 태도를 갖게 하여 함께 사는 시민공동체에 필요한 시민의식을 체득하는데 기여할 것이다. 나아가 자기개발은 물론 공동체 개발에 관심을 갖게 하여 평생교육의 관심사인 지역사회 개발을 위한 기반이 될 것이다.

시각예술교육의 목적은 상상한 것을 잘 표현할 수 있도록 가르치고 학습하는 것이 아니라, 무엇을 상상하는가, 누구와 함께 상상하는가, 상상하고 표현하는 과정에서 무엇을 학습하는가에 있어야 한다. 이는 우수한 예술가들이 보이는 핵심역량을 보더라도 잘 알 수 있다. 예술가들은 단순히 잘 표현할 수 있는 고급 기술자나 장인이 아니라, 예술활동을 통해 함께 사는 법을 함께 고민하고, 이를 마음속으로 그려내고 나누며, 함께 만들어 가는 법을 실천하고 있었다. 그리고 현실에 안주하지 않고 늘 스스로를 객관적인 정보를 바탕으로 비판적 시각으로 되돌아보고, 스스로를 채근했다. 늘 새로움을 동경하며 더 좋아지도록 치열한 고민을 하고 있었다는 것이 본 연구를 통해 연구자가 발견한 것이다. 평생교육 장면에서는 이러한 예술가들의 예술활동의 근간이 되는 핵심역량이 교육요구가 되어야 할 것이다. 이를 통해 예술교육의 목적이 표현이라는 울타리에서 벗어나 평생교육의 의미와 철학을 실천하는 본래의 역할을 다 할 것이다.

따라서 우수한 시각예술영역의 예술가들의 핵심역량을 규명하고 정리한 본 연구의 결과를 시각예술교육의 교육요구로 삼는다면 시각예술교육의 평생교육적 의미와 가치를 높이는데 기여할 수 있을 것이라 생각한다.

본 연구는 연구자의 연구 역량과 주제의 성격, 연구방법 등으로 인하여 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구는 시각예술영역의 예술가를 대상으로 질적연구를 하였기에, 양적연구를 통한 후속연구를 통해 검증하는 것이 필요하다.

둘째, 본 연구는 시각예술영역 예술가의 핵심역량을 도출하는 연구로서, 관련 영역에서의 교육수준과 숙련도가 높은 전문가를 대상으로 하였다. 따라서 일반적인 교육대상자에게 적용하기에 다소 무리가 있을 수 있으므로, 일반적인 학습자의 학습 환경 및 생활 환경, 학습여건, 개인적 특성 등의 차이에 따라 구체적인 사례를 찾아 연구결과를 보강하고, 역량 및 행동수준을 재정의하고, 검증하며 통합하는 후속연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 박삼근 (2016). *현대인의 삶과 문화예술교육*. 서울:집문당
- 권대봉 (1994). *국제화시대의 인재만들기: 휴먼웨어 개발의 이론과 실제*. 명진출판.
- 교육과학기술부 (2008). *교육살리기, 과학기술강국 건설 - 2008년 주요 국정과제 실행 계획*. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부 (2010). *교육과학기술부 2011년 업무보고 - 창의인재와 선진과학기술로 여는 미래 대한민국*. 서울: 교육과학기술부.
- 김세훈(1999). 평생교육법 제정과 문화교육의 방향. *문화정책논총*, 11, 193-218.
- 김안나, 김남희, 김태준, 이석재, 정희욱 (2003). *국가수준의 생애능력 표준 설정 및 학습체제 질 관리 연구보고서 (II)*. 서울: 한국교육개발원.
- 김애령. (2013). 문화예술 평생교육의 실천적 교수모형에 관한 소고. *교육학논총*, 34(2), 25-47.
- 김정숙 (1981). 藝術과 藝術教育의 內容 接近에 관한 小考, *대구효성가톨릭대학교 연구논문집*, 23(1), 1105-1115.
- 김정은 (2005). *전시 관람객 조사 및 평가에 관한 연구: 관람객 행동, 경험이론을 바탕으로*, 석사학위논문, 중앙대학교예술대학원.
- 김종인 (2005). 역량에 대한 새로운 정의와 인적자원개발에의 적용 가능성 탐색. *임금연구, 가을호*, 33-48.
- 대통령자문 교육혁신위원회 (2007). *학습사회 실현을 위한 미래교육 비전과 전략(안)*. 서울: 교육혁신위원회.
- 민병모, 박동건, 박종구, 정재창, 공역 (1998). *핵심역량모델의 개발과 활용*. PSI 컨설팅.

- 박민정 (2008). 대학교육의 기능과 역할 변화에 따른 대안적 교육과정 탐론. *교육과정연구*, 26(4), 173-197.
- 박순경, 김사훈, 김진숙, 백경선, 변희현, 안종욱, ... , 이미숙 (2014). 국가 교육과정 총론 개선을 위한 기초 연구. 한국교육과정평가원 연구보고 CRC, 1.
- 박유정. (2017). 하이데거와 예술교육. *문화와융합*, 39(6), 389-414.
- 서은정 (2014). 환경과 교육과정에서의 핵심역량과 인식론적 관점에 대한 연구, 석사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 소경희 (2001). 지식기반사회에 적합한 새로운 교육과정 설계 방식 탐색-호주의 뉴 베이직 프로젝트를 중심으로. *비교교육연구*, 11, 133-159.
- 소경희 (2006). 학교지식의 변화요구에 따른 대안적 교육과정 설계방향 탐색. *교육과정연구*, 24(3), 39-59.
- 소경희 (2007). 학교교육의 맥락에서 본 ‘역량 (competency)’의 의미와 교육과정적 함의. *교육과정연구*, 25(3), 1-21.
- 소경희 (2009). 역량기반 교육의 교육과정사적 기반 및 자유교육적 성격 탐색. *교육과정연구*, 27(1), 1-20.
- 소경희, 이상은, 박정열 (2007). 캐나다 퀘벡주 교육과정 개혁 사례 고찰-역량기반 (competency-based) 교육과정의 가능성과 한계. *비교교육연구*, 17, 105-128.
- 손민호 (2006). 실천적 지식의 일상적 속성에 비추어 본 역량 (competence)의 의미. *교육과정연구*, 24(4), 1-25.
- 송경오, 박민정 (2007). 역량기반 교육개혁의 특징과 적용가능성 탐색. *한국교육*, 34(4), 155-182.
- 송주현 (2014). 역량 중심 음악과 교육과정 설계 방안 연구 , 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 송진휘 (2001). 관리직사원 핵심역량 개발을 위한 교육요구 분석. 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.

- 신승환 (2008). *문화예술교육의 철학적 지평*. 서울: 한길아트.
- 신춘호 (2010). “역량” 과 “심성” : 초등교육의 성격에 관한 성찰. *초등교육연구*, 23(4), 1-20.
- 양은아, 석지혜. (2010). 교육으로 다시 쓰는 예술. *평생교육학연구*, 16, 65-99.
- 오은혜 (2013). 듀이(John Dewey) 경험적 예술론에 관한 예술교육의 담론과 시사. *문화예술교육연구*, 8(1), 61-76.
- 유현숙, 김남희, 김안나, 김태준, 이만희, 장수명 (2002). *국가수준의 생애능력 표준설정 및 학습체제 질 관리 연구 I*. 한국교육개발원. 연구보고 RR, 19.
- 유현숙, 김태준, 이석재, 송선영 (2004). *국가수준의 생애능력 표준설정 및 학습체제 질 관리 방안 연구*. 서울: 한국교육개발원.
- 윤정일, 김민성, 윤순경, 박민정 (2007). 인간 능력으로서의 역량에 대한 고찰: 역량의 특성과 차원. *교육학연구*, 45, 233-260.
- 유현진, 김영준, 이광우, 전제철 (2007). *미래 한국인의 핵심 역량 증진을 위한 초. 중등학교교육과정 비전 연구 (I): 핵심역량 준거와 영역 설정을 중심으로*. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC, 1.
- 이광우, 민용성, 전제철, 김미영, 김혜진 (2008). *미래 한국인의 핵심 역량 증진을 위한 초. 중등학교 교육과정 비전 연구 (II)-핵심 역량 영역별 하위 요소 설정을 중심으로*. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC, 7-1.
- 이광우, 전제철, 허경철, 홍원표, 김문숙 (2009). *미래 한국인의 핵심 역량 증진을 위한 초. 중등학교 교육과정 설계 방안 연구*. 서울: 한국교육과정평가원.
- 이근호, 김기철, 김사훈, 김현미, 이명진, 이상하, 이인제 (2013). *미래 핵심역량 계발을 위한 교과 교육과정 탐색: 교육과정, 교수·학습 및 교육평가 연계를 중심으로*. 연구보고 RRC, 2.
- 이근호, 이광우, 박지만, 박민정 (2013). *핵심역량 중심의 교육과정 재구조화 방안 연구*. 한국교육과정평가원 연구보고 CRC, 17, 2013-17.

- 최현목 (2008). 평생교육으로서 문화예술교육의 의미: 한국문화예술교육진흥원 사업을 중심으로. *모드니 예술*, 169-184.
- 최혜자 (2010). 문화예술교육 정책의 방향 모색: 허버트 리드의 ‘예술을 통한 교육’ 비판을 중심으로. *문화정책논총*, 24, 87-107.
- 태진미 (2011). 창의적 융합인재양성. 왜 예술교육에 주목하는가?. *영재교육연구*, 21(4), 1011-1032.
- 한승희 (2006). *평생 교육론: 평생 학습 사회의 교육학* (2 판). 서울: 학지사.
- 홍원표, 이근호, 이은영 (2010). *외국의 역량기반 교육과정 현장적용 사례 연구: 호주와 뉴질랜드, 캐나다, 영국의 사례를 중심으로*. 한국교육과정평가원 연구보고 RRC, 2, 2010.
- Anning, A. (1999). Learning to draw and drawing to learn. *Journal of Art & Design Education*, 18(2), 163-172.
- Aspin, D. N., Chapman, J., Hatton, M., & Sawano, Y. (2001). *International handbook of lifelong learning*. New York: Springer.
- Athey, T. R., & Orth, M. S (1999). Emerging competency methods for the future. *Human Resource Management: Published in Cooperation with the School of Business Administration, The University of Michigan and in alliance with the Society of Human Resources Management*, 38(3), 215-225.
- Bamford, A. (2006). *The wow factor: Global research compendium on the impact of the arts in education*. Waxmann Verlag.
- Becker Howard, S. (1982). *Art worlds*. Berkeley et Los Angeles, California UP.
- Best, D. (1992). *The Rationality of Feeling: Understanding the Arts in Education*. London: Falmer.
- Bobbitt, J. F. (1918). *The curriculum*. Houghton Mifflin.

- Bogdaniene, EG, Gelūnas, A., Klimas, A., & Vengris, S. (2012). *GUIDELINES OF COMPETENCE DEVELOPMENT IN THE STUDY FIELD OF ART AND DESIGN*. Vilniaus universitetas.
- Boyatzis, R. E. (1982). *The competent manager: A model for effective performance*, New York: Weley-Interscience.
- Bullard, J. (2013). How the Art Center Enhances Children's Development.
- Burton, N. (2015). Self-Confidence Versus Self-Esteem. *Psychology Today*.
- Brewerton, M. (2004). Reframing the essential skills: Implications of the OECD defining and selecting key competencies project. *background paper prepared for the Ministry of Education, Wellington*.
- Cameron, D. F. (1968). A Viewpoint: The Museum as a Communications System and Implications for Museum Education 1. *Curator: The Museum Journal*, 11(1), 33-40.
- Clayton, P. M. (2000). Vocational guidance and inclusion in lifelong learning. *Scotland, UK: University of Glasgow Publishing, Retrieved Dec, 25, 2012*.
- Council, S. A. (2004). *Arts Education: A Lifelong Learning Strategy, 2004-2009*. Scottish Arts Council.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperCollins.
- Dubois, D. D. (1993). *Competency-Based Performance Improvement: A Strategy for Organizational Change*. HRD Press, Inc., 22 Amherst Road, Amherst, MA 01002.
- Dubois, D. D. & Rothwell, W. J. (2000). *The competency toolkit*. Human Resource Development.
- Duncum, P. (1998). Primary art pedagogy: Everything a generalist teacher needs to know. *Australian Art Education*, 21(3), 15-234.

- Efland, A. (2004). The arts and the creation of mind: Eisner's contributions to the arts in education. *Journal of Aesthetic Education*, 38(4), 71-80.
- Eisner, E. W. (1994). *The educational imagination: On the design and evaluation of school programs*. Macmillan Coll Division.
- Eisner, E. W. (1997). Cognition and representation: A way to pursue the American dream?. *Phi Delta Kappan*, 78(5), 348.
- Eisner, E. W. (1998). Does experience in the arts boost academic achievement?. *Arts Education Policy Review*, 100(1), 32-40.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Fletcher, S. (1991). *NVQs, standards and competence: A practical guide for employers, management and trainers*. London: Kogan Page.
- Friedman, T. L. (2005). *The world is flat: A brief history of the twenty-first century*. Macmillan.
- Gallon, M. R., Stillman, H. M., & Coates, D. (1995). Putting core competency thinking into practice. *Research-Technology Management*, 38(3), 20-28.
- Giroux, H. A. (1988). *Schooling and the struggle for public life: Critical pedagogy in the modern age*. University of Minnesota Press.
- Goody, J. (2001). *Competencies and Education: Contextual Diversity*. In D. S. Rychen & L. H. Salganik (Eds.), *Defining and Selecting Key Competencies* (pp. 175-189). Kirkland, WA: Hogrefe & Huber Publishers.
- Greene, M. (2007). Countering indifference: The role of the arts. *Retrieved February, 3, 2009*.
- Guion, R. M. (1991). *Personnel assessment*, selection, and placement.

- Hetland, L., Winner, E., Veenema, S., & Sheridan, K. (2007). *Studio thinking: The real benefits of visual arts education*. New York, NY: Teachers College Press.
- Kalėdaitė, V., Roikienė, D., Šeškauskienė, I., & Cibulskienė, J. (2012). *Guidelines of competence development in the study field of English philology*.
- Kirchner, C., & Haanstra, F. (2015). Europäische Kunstlehrpläne und Kompetenzdimensionen im Vergleich. Ergebnisse einer Expertenbefragung im Rahmen von ENVIL.
- Klieme, E. (Ed.) (2004). *The development of national educational standards: An expertise*. BMBF, Publ. and Website Division.
- Knez, E. I., & WRIGHT, A. G. (1970). The museum as a communications system: An assessment of Cameron's Viewpoint. *Curator: The Museum Journal*, 13(3), 204–212.
- Martin, A. J., Mansour, M., Anderson, M., Gibson, R., Liem, G. A., & Sudmalis, D. (2013). The role of arts participation in students' academic and nonacademic outcomes: A longitudinal study of school, home, and community factors. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 709–727.
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for "intelligence.". *American psychologist*, 28(1), 1.
- McDougall, M., Bevan, B., & Semper, R. (2011). *Art as a way of knowing*. Conference report. In Exploratorium conference sponsored by the National Science Foundation. March (pp. 3–4).
- McLagan, P. A. (1997). Competencies: The Next generation, *Training and Development*, 40–59.
- Melnick, S. A., Witmer, J. T., & Strickland, M. J. (2011). Cognition and student learning through the arts. *Arts Education Policy Review*, 112(3), 154–162.

- Ministère de l'Éducation (2004). *Québec Education Program Secondary Education, Cycle One*. Ministère de l'Éducation.
- Ministry of Education (2007). *The New Zealand curriculum*. Wellington: Learning Media.
- National Art Education Association (1994). *The National Visual Arts Standards*, Reston.
- National Art Education Association (2016). *Learning in a Visual Age: The Critical Importance of VISUAL ARTS Education*. Virginia: National Art Education Association
- Neill, J. (2005). *Definitions of Various Self Constructs: Self-esteem, self-efficacy, self-confidence & self-concept*.
- North Carolina Department of Public Instruction (2000). *The North Carolina Arts Education Standard Course of Study*. North Carolina Department of Public Instruction.
- O'Connor, P., & Dunmill, M. (2005). *Key competencies and the arts in the New Zealand curriculum*. Ministry of Education.
- OECD (2002). *Definition and selection of competences (DeSeCo): Theoretical and conceptual foundations—Strategy paper*. Neuchâtel: OECD Press.
- OECD (2005). *The definition and selection of key competencies: Executive summary*. Neuchâtel: OECD Press.
- Omatseye, B. O. J., & Emeriewen, K. O. (2010) Art in Early Childhood Education: An Invitation to Creativity. *An International Multi-Disciplinary Journal*, 4 (3), 214–226.
- Prahalad, C. K., & Hamel, G. (2006). *The core competence of the corporation*. In *Strategische unternehmungsplanung—strategische unternehmensführung*. Springer, Berlin, Heidelberg.

- Reimer, B. (1989). *A philosophy of music education* (Vol. 2). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Robinson, K. (1982). *The arts in schools: Principles, practice and provision*. Calouste Gulbenkian Foundation, UK branch Publishing.
- Rosenberg, M. (1985). Self-concept and psychological well-being in adolescence. *The development of the self, 1*, 205-246.
- Rothwell, W. J., & Lindholm, J. E. (1999). Competency identification, modelling and assessment in the USA. *International journal of training and development, 3*(2), 90-105.
- Rychen, D. S., & Salganik, L. H. (2000). *Definition and Selection of Key Competencies, A Contribution of The OECD Program Definition And Selection of Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations*. INES GENERAL ASSEMBLY. Neuchâtel: Swiss Federal Statistical Office.
- Rychen, D. S. (2003a). Key competencies: Meeting important challenges in life. *Key competencies for a successful life and a well-functioning society*, 63-107.
- Rychen, D. S., & Salganik, L. H. (2003a). *Highlights from the OECD Project Definition and Selection Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations (DeSeCo)*. Neuchâtel: Swiss Federal Statistical Office.
- Rychen, D. S., & Salganik, L. H. (2003b). *A holistic model of competence*. In D. S. Rychen & L. H. Salganik (Eds.), *Key competencies for a successful life and a well-functioning society* (pp. 41-61). Cambridge, MA: Hogrefe & Huber Publishers.
- Schechner, R. (1993). *The Future of Ritual: Writings on Culture and Performance*. London and New York: Routledge.

- Smithrim, K. & Uptis, R. (2005). Learning through the arts: Lessons of engagement. *Canadian Journal of Education*, 28(1), 109-127.
- Spencer, L. M. & Spencer, S. M. (1993). *Competency at work: Models for superior*
- Thomas L. Friedman. (2005). *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-first Century*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- White, R. W. (1959). Motivation reconsidered: The concept of competence. *Psychological review*, 66(5), 297.
- Yakhyayev, Z. (2015). Art therapy in system of expressive therapies. *Journal of Exceptional People*, 7(2), 7-17.

국립국어원. 표준국어대사전. <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>

le grand larousse. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/>

Oxford English dictionary. <https://www.oed.com>

<부록 1> 연구 설명서

연구 설명서

연구자: 박 안 나 (이화여자대학교 일반대학원 교육학과 평생교육전공 박사수료)

지도교수: 곽 삼 근 (이화여자대학교 교육학과)

[연구주제 및 내용]

본 연구는 시각예술가들이 인식한 평생교육요구로서의 예술역량 분석에 관한 연구입니다.

인간이 그들의 삶 속에서 진정으로 예술을 향유하는 것은, 궁극적으로는 예술을 통해 자신의 존재를 현재화 하고 진정한 삶의 의미와 행복을 영위할 수 있도록 합니다. 이를 형성해 나아가기 위한 자아정체성 확립, 세계와 타자와의 상호작용, 다양한 시각, 사유 활동 등의 의미구현과정을 내포하고 있는 예술활동은 매우 주목할 만합니다. 왜냐하면 예술활동은 단순한 인간의 창작물이 아니라 인간이 어떻게 존재하며, 어떻게 존재해야 하는가에 대한 방향을 제시하여 인간의 본질을 되돌아보고 성찰할 수 있게 도와주는 행위라고 할 수 있기 때문입니다.

[연구목적]

본 연구는 삶의 행복과 본질에 다가가기 위한 수단 중 하나로써 예술을 즐기는 것으로 가능하다고 여기며, 이와 관련하여 평생교육 범주 안에서 이루어지는 예술프로그램 설계의 요구를 분석하기 위한 토대로 예술가들이 지닌 개인의 고유한 역량(또는 핵심역량)을 파악하고 탐색하는 것이 목적입니다.

[연구참여의미]

현재 우리사회의 교육 담론은 지나치게 교육의 실용적 성과에 주목하여 교육에 대한 근본적 성찰인 인간의 이해와 행복을 결여시키고 있습니다. 교육의 수월성이나 경제적 기능만을 제고하는데 급급하여 평생교육 차원의 다양한 사회교육이나 문화예술 교육은 도외시되어왔고, 그나마 운영되고 있는 문화예술교육 프로그램은 양적확대에만 집중되어 진정한 예술교육의 의미가 상실되는 문제가 존재합니다.

본 연구의 인터뷰는 평생교육 내에서 이루어지고 있는 문화예술교육 프로그램의 질적 향상을 위한 유용한 자료로 쓰이게 될 것입니다. 더 나아가 실제 삶 속에서 주체적으로 진지하고 활발하게 예술활동을 행하고 있는 연구참여자(예술가)의 인터뷰로써 진정한 예술의 의미와 가치를 교육에 녹일 수 있는 토대를 마련할 수 있을 것입니다.

<부록 2> 연구 참여 동의서

연구 참여 동의서

연구주제: 시각예술가들이 인식한 평생교육요구로서의 예술역량 분석

연구자는 연구참여자와 최소한 2 회 이상의 면담을 진행할 예정이고, 각 인터뷰는 연구참여자자 원하는 시간과 장소에서 2~3 시간 정도 걸릴 것입니다. 면담을 하는 동안 연구자는 그 내용을 녹음할 수 있고 면담의 전사자료가 작성되며, 필요에 따라 촬영이 이루어질 수 있습니다. 전사자료에 나타나는 모든 사람의 이름은 실명이 아닌 머리글자(이니셜)로 기재되나, 연구결과물을 통해 개인적인 경험이 알려질 수 있음을 고지합니다. 면담수집자료들은 연구를 진행하는 기간 동안 연구자 본인과 지도교수 외에는 열람하거나 사용하지 않으며, 연구 종료 시 모두 폐기될 것입니다.

연구참여자는 언제든지 연구에 대하여 궁금한 사항을 질문할 수 있으며 면담내용을 검토하고 보류할 수 있는 권리를 가집니다. 또한 인터뷰 과정 중 불편함을 느낄 수 있는 질문은 대답을 거절할 수 있고, 원치 않은 경우 언제든지 면담을 중지하거나 철회할 수 있습니다. 연구 완료 후에는 연구결과 공개를 요구할 수 있으며, 원하지 않는 면담내용은 삭제요청이 가능합니다.

| | 예 | 아니오 |
|--|-------|-------|
| • 연구의 내용과 목적, 절차를 이해하십니까? | _____ | _____ |
| • 연구참여의 의미와 장·단점을 이해하십니까? | _____ | _____ |
| • 연구참여자의 권리를 안내받고 이해하였습니까? | _____ | _____ |
| • 면담수집자료의 사용과 비밀보장에 대한 안내를 받고 이해하였습니까? | _____ | _____ |

.....

나는 이 연구의 목적을 위해 면담에 자발적으로 참여하겠으며, 면담 내용을 연구의 기초자료로 제공하는 것에 동의합니다.

20 년 월 일

참 여 자 : 인)

연 구 자 : 인)

* 본 연구 참여 동의서는 두 장을 작성하여 연구자와 참여자가 각각 한 부씩 보관합니다.

〈부록 3〉 기초 서면조사지

기초 서면조사

본 설문지는 실제 삶 속에서 활발하게 예술활동을 행하고 있는 연구참여자(예술가)의 예술역량을 조사하여 이를 토대로 평생교육 내 문화예술교육 프로그램의 질적 향상에 보탬이 되고자 합니다.

설문에 대한 응답 내용은 연구목적 이외의 다른 목적으로 사용하지 않을 것을 약속 드립니다. 감사합니다.

이화여자대학교 교육학과 박사과정 박 안 나 드림

* (1~4 번) 해당 번호에 “✓” 표를 하여 주십시오.

1. 성별: ① 남 ② 여
2. 연령: ① 10 대 ② 20 대 ③ 30 대 ④ 40 대 ⑤ 50 대 ⑥ 60 대 ⑦ 70 대
3. 직업 (중복체크 가능)
① 미술작가 ② 미술교사 ③ 미술대학학생 ④ 미술관련 종사자 ⑤ 기타
4. 작품 표현영역 (중복체크 가능)
① 평면 ② 입체 ③ 설치 ④ 키네틱(kinetic) ⑤ 미디어(media)

* 간략한 내용을 자유롭게 서술하여 주십시오.

5. 예술을 시작하게 된 계기 (내면적 동기 또는 환경적 요인 등)

6. 작품의 주제의 모티브는 무엇입니까?
7. 작품 구상 과정은 어떻게 이루어집니까?
8. 현재 작업하고 있는 작품의 표현방법을 선택하게 된 계기나 이유는 무엇입니까?
(4 번 문항과 관련하여)
9. 작품의 주 재료와 그 재료를 사용하는 이유는 무엇입니까? 또한 그 재료를 능숙하게 다루기 위해서 어느 정도의 시간이 걸렸습니까?
10. 작품의 제작과정이나 완성에서 어느 순간에 가장 만족감을 느끼니까?
11. 작품 제작 과정에서 어려움에 직면하였을 때 어떻게 풀어 나아갑니까?
12. 작품 제작 완성 후에 취하는 특별한 행위가 있습니까?
(예를 들어 숙면, 여행 등)
13. 타인과의 협업이나 다른 장르의 예술과 공동작업을 진행한 경험이 있습니까?
14. 현대 시대에 따른 새로운 문화예술의 흐름을 읽고자 노력하고 계십니까? 또한 그 속에서 변화되는 예술의 행위 과정과 표현 수단을 얼마나 수용하고 계십니까?

<부록 4> 사전 면담 질문사항

사전 면담 질문사항

1. 작가의 출생과 유년시절

- 1) 어린 시절의 경험, 성격
- 2) 가족관계 및 가정환경
- 3) 교우관계 및 학교생활

2. 미술을 전공으로 시작하게 된 계기

- 4) 내면적 동기: 재능이 있다고 생각하거나 흥미를 느낀 동기
- 5) 환경적 측면: 부모님, 선생님, 친구 등 주변의 영향

3. 작가 초년부터 작품을 인정받기까지의 과정

- 6) 작업의 롤모델이나 멘토, 스승이 있는지?
- 7) 작가 초년시절의 작품성향과 현재까지의 변화과정
- 8) 작가로 인정받게 된 계기
- 9) 작업하면서 느낀 쾌감
- 10) 작업하면서 느낀 좌절이나 슬럼프
- 11) 작업 활동에 있어서 중심이 되는 신념이나 글귀는? (본인이 생각하는 작가란?)

4. 작품 구상과 제작과정

- 12) 작품의 모티브는?
- 13) 발상의 과정은 어떠한가?
- 14) 작품 제작 계획과 진행과정은?
- 15) 제작 과정에서 영향을 끼치거나 변화를 준 사건 또는 상황이 있었는가?
- 16) 자신만의 독특한 특성이 존재하는가?

5. 작품 표현 방법과 과정, 재료 사용

- 17) 현재 진행하는 작업의 표현방법을 선택하게 된 계기는?
- 18) 재료는 어떻게 탐색하는가?
- 19) 재료에 능숙해 지는 시간은 얼마나 걸리는가?
- 20) 작품을 혼자 제작하는가, 또는 조력자가 있는가? (있다면 그 역할은?)
- 21) 어려움에 직면하였을 때, 해결해 나아가는 과정은?
- 22) 제작 행위에서 꼭 지키고자 하는 철칙이 있는가?
- 23) 작품제작 단계와 방법은?
- 24) 작품의 완성도는 언제 마무리된다고 생각하는가?
- 25) 작품이 제일 만족스러웠던 순간은?

6. 철학적 배경

- 26) 미(아름다움)이란 무엇이라 생각하는가?
- 27) 예술활동이 인간에게 끼치는 중요한 영향은 무엇이라 생각하는가?
- 28) 작품으로써 자아관념과 감성의 현현이 얼마나 표현이 가능하다고 생각하는가? (나아가 예술로써 타인과의 소통에 어떠한 의미가 있는가?)

ABSTRACT

Analysis of Art Competence as a Lifelong Education Needs Recognized by Visual Artists

Park An Na

Major in Education

The Graduate School of Education

Ewha Womans University

This research begins with the idea that art education takes an important role in fulfilling individual happiness as well as social demands in lifelong education. The purpose and programs of art education need to be re-examined in order to improve social as well as personal progress, and to seek alternatives plans to combine art and life. Through art education and artistic experiences, an individual can develop one's ability to create, express, communicate and harmonize, which enables growth of society and personality.

This research focuses on the value of artistic competencies in visual arts programs, which supports planning and actualizing the visual art education programs

further within the lifelong education system. It can also contribute to developing more effective plans and practices in the field of visual art education. To achieve the purpose of this study, a survey was accomplished to discover what kinds of artistic competencies professional visual artists need. As this could suggest the artists' ideas, the results of the survey enables investigation into how to cultivate key artistic competencies.

The research questions are as follows. First, what are the artistic competencies that the visual artists actualize in their art works? Second, what are the most important key artistic competencies and developing methods which the artists displayed?

The research methods used are as follows. After studying the models of artistic competencies and other research, the art competency list is composed based on observation method and in-depth interview of the participating artists. Competency list is confirmed with the use of BEI: Behavior Event Interview and Delphi method, which were applied to the expert group selected. Furthermore, key artistic competencies were sorted. Also, ideas on education plans about the ways of art/competency education were collected through FGI: focus group interview and individual interview.

The main conclusions of the research are as follows: Regarding the first research question, in visual art, four major (Foundational competency group, Designing/Expression competency group, Interactive competency group, General competency group) and 17 minor artistic competencies are classified.

In detail, there are three types: self-esteem, understanding context, self-

development in (1) Foundational competency group, the other three types: concept making, technical skill, creative expression in (2) Designing/Expression competency group. There are four types: understanding visitors, presenting and curating, communication, understanding art-environment in (3) Interactive competency group, and the other seven types: goal-oriented, problem solving, critical thinking, professional knowledge, occupational consciousness, safety awareness, curiosity, in (4) General competency group.

Regarding the second research question, there are five key artist competencies – Self-development, concept making, technical skill, critical thinking, curiosity – and three main art competencies – understanding context, creative expression, professional knowledge application – are obtained from examining the professional visual artists group.

Therefore, required programs and methods for developing art education programs are as follows: First, educational method and environment should be provided to increase the learner's autonomy and to improve self-development competency. Second, in order to improve Designing/Expression competency, education programs should support understanding the core meaning of arts/artists and expressing the contextual understanding with the learner's own way. Third, to improve technical skill competency, it is important to train oneself and practice using materials or tools and to actualise various technics in depth so that the learner can discover one's own way and experiences. Forth, to foster critical thinking competency, education program should help the learner to overcome one's prejudice or repetitive faults and examine oneself reasonably. Fifth, to cultivate curiosity competency, it is important to observe the learner's personal

interests and features, and create the circumstances to encourage one's problem solving capacity.

This research has certain limitations to generalize or expand the results to general art education, as it is arranged as qualitative research. Thus, it will be supported by follow-up research with quantitative research as well as qualitative research.

Keyword: lifelong education, culture and art education, visual art, Art Competence