



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](#)

석사학위논문

패러디를 활용한 중등 미술 교육에 관한 연구

- 중학교 1학년 과정을 중심으로 -



제주대학교 교육대학원

미술교육전공

김 윤 주

2010년 8월

패러디를 활용한 중등 미술 교육에 관한 연구

- 중학교 1학년 과정을 중심으로 -

지도교수 김 용 환

김 윤 주

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2010년 8월

김 윤 주의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ ①

위 원 _____ ①

위 원 _____ ①

제주대학교 교육대학원

2010년 8월

The study of art for secondary education using parody

- Centering around the first grade of middle school -

Kim, Yun-Ju

(Supervised by Professor Kim, Yong-Hwan)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Education

2010. 8.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Kim, Youg-Hwan Prof. of Art Education

Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

패러디를 활용한 중등 미술 교육에 관한 연구

- 중학교 1학년 과정을 중심으로 -

김 윤 주

제주대학교 교육대학원 미술교육전공

지도교수 김 용 환

패러디는 문학, 음악, 영화, 광고에 이르기까지 폭넓은 영역에서 그 역할을 하고 있다. 문
학용어에서 출발한 패러디는 ‘원작을 기분 나쁘지 않게 꼬집기 위해 풍자를 곁들여 문제를
흥내 내 새로운 작품을 만들어 내는 것’이라는 뜻이다. 이러한 패러디 활용의 대표적인 예로
2007년 L전자 광고에서 르네상스 시대 고전주의의 대가인 미켈란젤로를 비롯해 인상주의의
아버지라고 불리는 마네, 후기 인상파인 세잔에 이르기까지 세계최고 거장의 26점 명화들
속에 제품들을 등장시키면서 주목받기도 했다.

대중매체에 의한 영향력이 무엇보다 강한 시대에 살고 있는 청소년들에게 비평 없는 온전
한 받아들임은 그들의 인성에 부정적 영향을 끼칠 수 있다. 원작과 패러디작품의 유사점과
차이점을 분석함으로써 비평적 사고를 신장시키고, 문화적·사회적 맥락을 이해할 수 있다.

이에 본 연구는 현대 미술에 나타나는 패러디 양상을 미술 교육에 적용시키기 위해 패러디
에 대한 이론적 배경을 고찰하고, 현대 미술에서 나타나는 다양한 패러디 양상에 대하여 작
품 분석을 통해 살펴보았다.

이러한 방법으로 중학교 미술교과에서 패러디 교육에 관한 현황을 파악하기 위해 학생들을
대상으로 설문조사를 하였으며, 중학교 1학년 학생들을 대상으로 교수·학습 과정안을 작성
하여 지도하고, 분석하였다.

연구 결과 나타난 일반적인 특징은 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 다양한 패러디 작품을 보여줌으로써 패러디에 대한 이해와 흥미 유발이 되었다.

둘째, 협동학습을 통해 서로의 의견을 수용하여 작품을 창의적으로 표현하였다.

셋째, 지도계획을 수립하고 적용한 결과 무조건적인 수용이 아닌, 비평적 사고가 신장되었다.

이처럼 미술교육에서 패러디를 활용하여 좀 더 주의 깊게 감상하고 표현하게 함으로써 작품에 나타난 의미를 창의적이고 비평적인 안목을 통해 이해할 수 있게 된다는 점에서 의미가 있으며 표현활동에 자신감을 가질 수 있게 될 것이다.



※ 본 논문은 2010년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 패러디의 이해	3
1. 패러디의 개념	3
2. 포스트모더니즘과 패러디	6
3. 영화를 활용한 패러디	8
III. 미술교육과 패러디	20
1. 현대의 미술교육	20
2. 패러디 활용의 필요성	21
IV. 패러디를 활용한 수업 지도의 실제	24
1. 중등 미술 교육에서 패러디 활용 현황	24
2. 중등 미술에서 패러디를 활용한 수업 지도 방안	29
3. 학생작품 결과 분석	37
V. 결론	42
참고문헌	44
참고자료	46
Abstract	55

표 목 차

표 1. 패러디와 혼동하기 쉬운 유사어	4
표 2. 패러디의 개념 이해	24
표 3. 패러디의 뜻	24
표 4. 매체를 통해 접한 패러디	25
표 5. 패러디 작품을 보고난 뒤 느낌	26
표 6. 패러디에 관한 수업을 한 경우	26
표 7. 패러디 수업 때 사용한 원작	27
표 8. 패러디 수업에 이용하고 싶은 작품과 그 이유	27
표 9. 단원 지도 계획	30
표 10. (미술)과 교수·학습 과정안 - 1차시	31
표 11. (미술)과 교수·학습 과정안 - 2차시	33
표 12. (미술)과 교수·학습 과정안 - 3차시	35
표 13. 평가 계획	36

그 립 목 차

그림 1. 레오나르도 다빈치의 [모나리자]	9
그림 2. 마르셀 뒤샹의 [L.H.O.O.Q]	10
그림 3. 앤디워홀의 [모나리자]	11
그림 4. 페르난도 보테로의 [모나리자]	11
그림 5. 마네의 [올랭피아]	12
그림 6. 티치아노의 [우르비노의 비너스]	13
그림 7. 세잔의 [모테르느 올랭피아]	14
그림 8. 래리 리버스의 [나는 흑인 올랭피아가 좋다]	14
그림 9. L회사-전자제품 광고	15
그림 10. M회사-프랑스의 청바지 광고	16
그림 11. M회사-보험 광고	17
그림 12. C회사-향수 광고	17

그림 13. [스크림]	18
그림 14. [나 홀로 집에]	18
그림 15. [American Gothic]	18
그림 16. [몽정기]	18
그림 17. 모나리자	37
그림 18. 절규	37
그림 19. 비탄에 잠긴 노인	37
그림 20. 천지 창조	37
그림 21. 모나리자의 가슴 아픈 현실	39
그림 22. 관광을 간 몽크	39
그림 23. 다이어트	40
그림 24. 지압 판을 밟은 노인	40
그림 25. 폐암 창조	41



I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

미술 교육은 인간의 내면세계를 이해하고 인격 성장을 도와주는 참 교육으로서 창의적인 인간을 길러내고, 또한 표현·이해·감상의 과정을 통해서 미를 창조하고 가치를 판단하며 이해하는 심미적 인간을 기르는데 그 목적이 있다. 하지만 현재의 미술 교육은 과거의 교육 방식에서 크게 벗어나지 못하였을 뿐 아니라, 입시 위주의 교육으로 인해 다른 과목에 밀려 수업 시수가 적고, 실기 수업의 공간과 시설 미흡, 재료 구입의 어려움 등으로 교육이 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 이러한 현상은 학생들의 창의적인 사고력을 제한하고 흥미를 떨어뜨리며 획일적인 미술 교육을 초래하기에 이르렀다.

지금의 중학교 미술 교육의 목적은 다양한 미술 활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성 그리고 비판적인 사고력을 길러주며 아울러 미술 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인격을 육성하는 데에 있다. 이러한 여러 가지 점을 고려할 때 통합된 사고로 교육할 수 있는 효과적인 장르가 패러디라 할 수 있다.

이러한 패러디는 미술은 물론 문학, 음악, 영화, 광고에 이르기까지 폭넓은 영역에서 사용되고 있다. 현대사회는 인터넷과 대중매체의 발달로 인한 정보의 획득이 용이해지면서, 모든 사람들이 패러디 작품을 쉽게 접할 수 있게 되었다. 하지만 아직까지 패러디에 대한 인식이 부족하여, 단지 코미디의 수단으로 보거나 특정인물을 모욕주기 위해 사용되는 등, 자칫 미성숙한 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 폭발적으로 넘쳐나는 다양한 대중매체와 시각적 이미지를 통한 수많은 시각적인 정보들을 청소년들이 제대로 이해하고 비판적으로 읽고 선택 수용할 수 있는 능력이 어느 때보다 중요해 졌다.

이러한 관점에서 중학교 미술교육 중에서 패러디 장르에 관한 교육학습현황을 살펴볼 필요가 생기게 되었으며 이를 계기로 본 연구는 인성발달에 있어 중요한

시기인 중학교 미술 수업과정에서의 패러디를 활용한 미술교육으로 미술교과 개념과 현사회의 문화적인 특성을 이해시킴으로 저마다의 개성과 창의성을 신장시키는데 그 목적을 두었다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위한 내용은 다음과 같다.

첫째, 문헌 자료를 기초로 하여 패러디의 개념과 특성에 관하여 고찰하였다.

둘째, 현대 미술에서 패러디를 활용한 작품을 분석하고 중등미술 교육에 주는 영향을 살펴보았다.

셋째, 현대의 미술교육의 방향과 미술교육에서의 패러디 활용의 필요성에 대해서 살펴보았다.

넷째, 중학생 수준을 고려하여 패러디 기법의 수업 적용 방안을 모색하였다.

본 연구는 위의 연구 내용에 접근하기 위하여 중학교 미술 교육과 패러디에 관련된 자료를 수집하여 분석, 정리하고 그에 대한 검토 등을 통한 문헌 연구로 진행하였다. 또한 교육적 효과를 얻기 위해 중학교 미술교육에 교수·학습 과정안을 설계하였고, 시내 특정 중학교 1학년 학생 100명을 대상으로 한 패러디에 대한 기초 설문지를 참고로 수업을 직접 실행하여 그 결과를 분석하고 평가하였다.

II. 패러디의 이해

1. 패러디의 개념

인간은 자연으로부터 정보를 습득하고 변형시키고 이용함으로써 문화를 발달시켜왔는데 이제는 자연뿐 아니라 문화를 모방하고 변형하기에 이르렀다. 패러디(parody)는 문화를 모방함으로써 분열된 세계에 대하여 통합성을 시도하며, 역사를 연결하려는 시도이다. 또한 부정적 세계관을 긍정적 관점으로 보며 궁극적으로 유희적인 예술관에 도달하려는 시도인 것이다.

“패러디는 원래 ‘대응노래(counter-song)’를 뜻하는 희랍어 명사 ‘taradia’에 어원학적 뿌리를 둔다. 여기서 para는 ‘대응하는(counter)’ 혹은 ‘반하는(against)’의 뜻을 가진 것으로 패러디를 텍스트간의 대비나 대조로 정의하게 하는 근거가 된다. 그러나 para의 뜻에는 ‘이외에’, ‘빗대어’, ‘옆으로’ 등의 의미”¹⁾도 있기 때문에 현대미술의 이해에 도움을 주는 방향으로 패러디의 실용적 범주를 확장시킬 수 있게 해준다. 결국, 패러디의 정의는 어원의 두 의미 사이에 차이를 가진 비평적 거리이며, 이는 아이러니에 의해 표시된다.

위에서 패러디의 의미를 살펴보았으며, 넓은 의미의 패러디는 “과거의 작품의 관습에 비추어 봄으로서 작품형식의 새로운 가능성을 찾고자하는 폭넓은 이해에 기반을 두었다.”²⁾ 실제로 많은 예술가들은 패러디에 관심을 기울여, 재현의 역사를 보여주기 위한 방식으로 과거의 이미지들을 발굴해내는 행위에 주력해왔다.

한편 좁은 의미의 패러디는 표준적인 사건의 정의에 의한 것으로 “문학, 음악, 미술 등의 작품에 다른 사람이 먼저 만들어 놓은 어떤 특징적인 부분을 모방해서 자신의 작품에 집어넣는 기법을 의미한다. 주로 익살 또는 풍자를 목적으로 패러디했음을 감추지 않고 드러냄으로써 보는 사람들에게 웃음을 이끌어내는 경우가 많기 때문에 패러디 기법은 비단 예술작품 뿐 아니라 효과적인 개그의 소

1) Linda Hutcheon 저 김상구·윤여복 역, 「패러디이론」, 서울:문예출판사, p.55.

2) 한상엽 (2006), “시각예술에 있어서 창조적 경험과 패러디에 관한 연구”, Vol. 28 No, 한국조형교육학회, p.409.

재로도 빈번히 사용된다. 또 다른 목적으로는 작품의 원작자를 존경하는 차원에서 원작의 요소를 차용하기도 한다.”³⁾

여기에서의 패러디는 일반적인 사전적 정의에서 언급되는 바와 같이 조롱조의 모방만을 말하는 것은 아니다. “현대의 패러디에서 현저하게 드러나는 것은 그 의도의 범주로서, 아이러니하고 장난스러운 것으로부터 경멸적이고 조롱조인 것까지 모두 포함한다. 그러므로 패러디는 모방의 한 형식이지만 항상 패러디된 작품을 희생시키는 것이 아닌 아이러니한 전도에 의한 모방이다.”⁴⁾

이렇듯 패러디는 인용, 차용, 패스티쉬, 표절, 풍자와 쉽게 혼동 된다. 그러나 초점의 제한이라는 점에서 공통점을 가지고 있고, 차이를 지닌 반복이라는 확장된 개념으로 정해진다.

패러디와 혼동하기 쉬운 유사어를 간단히 비교하면 <표 1>과 같다.

표 1. 패러디와 혼동하기 쉬운 유사어

종류	뜻
인용	남의 말이나 글을 자신의 글이나 글 속에 넣어 쓰는 행위.
차용	문자나 개별 표현 따위를 빌려 쓰는 행위.
패러디	비평적 거리를 두고 재편집하여 재구성함으로써 과거에 대한 새로운 모델을 우리에게 제시 하는 행위. 하지만 자신들의 필요에 의해 재구성 시키고자 하는 욕망이 더 많음.
패스티쉬	비판하거나 풍자하려는 의도 없이 기존의 텍스트를 무작위 적으로 모방하는 행위
표절	시나 글, 노래 따위를 지을 때에 남의 작품의 일부를 몰래 따다 쓰는 행위.
풍자	문학 작품 따위에서, 현실의 부정적 현상이나 모순 따위를 빗대어 비웃으면서 쓰는 행위

인용은 패러디와 의도에서 차이가 있다. 즉 패러디는 비평 의도가 필수적이지만 인용은 그렇지 않다.

차용은 미술에 있어서 패러디와 어느 정도 유사성을 지니고 있으나 차용은 원작을 인용함에 있어서 주로 풍자하거나 왜곡하고 축소하고 상처 입히기 위하여

3) 위키백과 (<http://ko.wikipedia.org>)

4) Linda Hutcheon 저 김상구·윤여복 역(1992), 전계서, p.14.

사용되지만 패러디의 경우에는 이와 같은 목적과 동시에 원작에 대한 경의뿐만 아니라 아이러니하고 장난스러운 전도 등 원작에 대한 긍정적 재해석도 지닌다.

패스티쉬는 패러디와 자주 혼동되며, 그 구분이 어렵다. 패러디가 기존의 텍스트를 비판하거나 풍자하려는 의도로 고치면서 모방하는 기법이라면, 패스티쉬는 이러한 의도를 갖지 않는다. 기존 텍스트를 모방하기는 하되 거기에는 아무런 동기가 없다. 비판하거나 풍자하려는 의도 없이 무작위 적으로 기존의 작품들을 모방하는 것이다.

표절은 다른 사람의 창작물을 고의적으로 절도하는 행위로, 다른 사람의 창작물을 본 따서 나름대로 재창조한 모방과는 구별된다. 패러디도 다른 사람의 저작을 차용한다는 점에서는 마찬가지이지만, 기본적으로 원전을 밝히고 그것을 풍자적·해학적으로 표현하는 점에서 표절과 구별한다.

풍자는 패러디와 가장 혼동하기 쉬운 개념이다. 풍자는 인간 사회의 여러 가지 모습들을 사회적 도덕적 개량이라는 목표를 가지고 코믹하게 재구성하게 되는 비평적 재현이다.

패러디는 단순히 다른 작품을 그대로 모사하는 것이 아니라, 원전을 나름대로 왜곡하고 재해석함으로써 그것을 읽는 독자들에게 즐거움과 또 다른 강한 메시지를 전달한다. 다른 의미에서 패러디는 이전의 예술작품을 재편집, 재구성, 전도시키는 통합된 구조적 모방의 과정을 말하는 것으로 특정 작품이나 일반적이고 인습적인 전통과 연관해서 나타난다. 또한 패러디는 고정된 기존 관념이나 전형들을 깨뜨림으로써 자아를 반영한다는 점에서 그 중요성이 더욱 부각되고 있다.

물론 패러디가 풍자, 또는 조롱의 목적에 사용되는 경우는 있다. 이 경우 풍자의 대상이 되는 것은 패러디 된 작품이 아니라 다른 정치적·사회적·문화적 상황이며, 패러디는 단지 그 도구로 사용되고 있는 것이다.

이렇게 인용, 차용, 패스티쉬, 표절, 풍자는 패러디와 혼동되지만 의도에 따라 구분되어 진다.

2. 포스트모더니즘과 패러디

포스트모더니즘은 “20세기 전반에 시작된 모더니즘의 단순성, 순수성, 합리성, 중심성에 대한 반발로 출발한 것으로서”⁵⁾, 그 태동기인 1960년대에 모더니즘에 반대하는 앤디 워홀(Andy Warhol)과 같은 소수 팝 아티스트들에 의해 급진적으로 전개되었다. 그들은 “고급문화와 대중문화의 경계 허물기, 예술에서의 우연성, 서로 다른 다양한 요소들이 무작위로 조합된 꼴라주로서 부조화의 조화, 혼성모방의 형태, 이중코드, 차이와 다양성에 대한 주목을 나타낸다.”⁶⁾ 이렇게 포스트모더니즘 미술가들은 모더니즘의 한계를 극복하기 위하여 끊임없이 새로운 것을 요구 하였으며 모더니즘에서 포스트모더니즘으로의 전환은 더욱 큰 의미가 있다. 그래서 포스트모더니즘이 곧 현대예술이라고 설명되기도 한다.

이러한 서양의 현대예술은 계몽주의 철학의 가치 아래 시작된 현대화의 패러독스에 의한 정신문화적 갈등에 대한 반응으로부터 나온 것이다. 즉, 현대예술의 양상들은 고유한 역사적 관점에서 나름대로의 필연성과 논리를 갖고 나타난 것이다.

컴퓨터와 핵의 시대인 현대에는 새로운 유형의 테크놀로지의 출현으로 인해, 새로운 시대와 사회조직이 출현하는데, 이런 새 시대를 포스트모던의 시대라고 명명한다. 이러한 정보의 범람 속에서 새로운 지적담화가 필요하고 새로운 역사에 대한 서술의 스타일이 요구된다.

새로운 시대가 새로운 지적 담화의 방법, 새로운 역사에 대한 서술의 스타일이 요구하는 만큼 알레고리적 사고가 필요하게 되었다. “알레고리란 추상적인 개념을 직접 표현하지 않고 다른 구체적인 대상을 이용하여 표현하는 문학형식으로, 현대예술에서 알레고리 적인 동기를 용인하는 일은 금단의 일이었다. 거의 2세기 동안 알레고리는 미학적 일탈의 현상이자, 예술과 정반대의 명제로서 부정되어 왔기 때문이다.”⁷⁾ 문학에서 시작된 알레고리는 현대성의 덧없음을 수용하면서 예

5) 한상엽(2006), 전계서 p.413.

6) 진경옥(2001), “포스트모더니즘 예술에 표현된 패러디의 모방과 창조성”, 동명정보대학교 정보디자인연구소, p.105.

7) 중앙일보사(1987), 「현대미술비평30선」, 서울:중앙일보사, p.178.

술의 영원성을 정의하려는 태도로 현대미술에 도입되면서 예술적 기법, 예술적 태도, 예술적 과정, 예술적 수용활동으로 나타난다. 이러한 알레고리는 우이, 은유, 인용, 차용, 패러디, 풍유라고 한다.

또한 포스트모더니즘 미술을 이해하고자 할 때 ‘차용’의 방법과 개념은 눈에 띈다. 포스트모더니즘에서 ‘차용’은 가장 핵심적인 개념이고, 20세기 현대미술을 이끌어 온 중요한 창작방법이다.

이러한 관점에서 본다면, 포스트모더니즘에서의 패러디는 알레고리적 성격을 지닌 것으로, 현대미술의 중요개념이라 할 수 있다. 현대미술의 특징들, 그리고 부정적인 영향들 모두가 포스트모던 패러디에 포함되는 문제들이다. 따라서 현대미술의 방향을 보는 관점이 다르다 할지라도 포스트모던 패러디의 중요성은 크다고 할 수 있다.

특히 패러디는 다양한 차용방법-패스티쉬, 인용, 모조작 등-과는 달리 포스트모더니즘의 가장 핵심적인 개념인 전통의 비판적 해석에 접근해 있다. 포스트모더니즘의 패러디가 그러한 이유에서 부각된 것이라 보면, 현대미술에서 의도적인 차용으로 의미를 부여하고자 한 작품들의 방법이 대부분 패러디의 형식에 해당한다고 보인다. 그리고 그런 비판적 기능이 모더니즘의 한계를 극복하고자 시도했던 포스트모더니즘의 강력한 힘이라고 할 수 있다.

포스트모더니즘의 시대정신을 인식하고 있는 예술가들은 과거의 재구성과 변형의 과정에 대한 새로운 모델을 우리에게 제시하게 되었고 자신들의 필요에 의해 재구성 시키고 표현하려는 욕망을 지니게 되었다.

이렇게 본다면 “모든 패러디 텍스트가 지니는 애매성을 풀기 위해서는 그 정당성과 일탈을 모두 고려해야만 한다. 모든 패러디는 명백히 합성물이며 이중의 목소리를 가진다. 패러디는 근대 예술가들이 아이러닉한 재구성을 통해 과거와 접촉하게 되는 하나의 중요한 방법이다. 패러디는 항상 전통을 염두에 두고 있다는 점에서 보수적이지만 종종 그 전통에 역행한다.”⁸⁾하기에 작가의 의도를 추론하는 것이 중요하게 된 것이다.

결국 패러디의 본질은 모두가 용납할 수 있는 일탈이며, 차이를 둔 반복인 것이다. 오늘날의 복잡하고 확장된 종류의 패러디를 분석하려면 협소한 사전적 정의

8) Linda Hutcheon 저 김상구·윤여복 역(1992), 전계서, p.198.

를 벗어나 패러디의 목표와 본질을 재고해야 한다. 또한 단순한 사회적 현상을 모델로 하는 것이 아니라 다양한 문화 현상들을 모델로 하는 패러디의 이론은 두 가지 점에서 세상과 연관된다. 이러한 연관된 것 중의 하나는 패러디와 풍자가 밀접한 관계를 가진다는 점이며, 또 다른 하나는 생산과 수용의 전체행위를 고려할 때 작가와 독자를 함께 고려해야 한다는 점이다.

3. 영화를 활용한 패러디

현대 사회의 다양한 분야에 패러디가 활용되고 있다. 그중 우리가 인식하고 있는 패러디의 대표적인 예들 중 하나는 영화를 활용한 패러디이다. 사람들에게 널리 알려져 있는 영화를 소재로 한 패러디 작품이 독자들에게 좀 더 접근하기 용이하고 전달하기도 쉽다. 이렇듯 과거미술에서 현대미술에 걸쳐 자주 사용되어온 영화들과 그 패러디 작품을 소개해 본다.

1) 패러디로 유명한 작가와 그 작품

예부터 현재까지 많은 작가들이 거장의 작품을 패러디를 하고 있다. 그 이유는, 과거에는 거장들에 대한 존경의 표시로 단순하게 묘사하거나 자신들의 작품의 영감을 얻기 위해 패러디를 하는데 반해, 현대에는 거장들과 자신을 비교함으로써 그 거리와 차이점을 인식하고 그들을 통해 자신이 존재하는 위치를 파악하는데 목적이 있다. 또 창작이 미술의 본질이 아니라고 생각하며 의도적으로 원작에 대한 비판이나, 조롱, 해학적인 요소로 재해석하여 표현. 즉 패러디를 통해 재창조에 의미를 두고 있다. 대중들에게 익숙하고 전달력이 강한 기념비적인 고전 작품들이 심미적 모델이 되기 때문에 패러디가 많이 된 작품은 유명한 작품으로 간주된다. 이와 같이 오랜 미술 역사에서 패러디 되어진 작품들이 무수히 많지만 본 연구에서는 가장 널리 알려진 작품인 [모나리자], [올랭피아]를 언급하고자 한다.

(1) 모나리자

16세기 르네상스 시대의 과학자이자 예술가인 레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci)는 해부학, 원근법, 색채학, 역학 등 많은 부분에서 연구를 하였으며, 자신이 얻은 모든 지식을 미술에 활용하였다. 그는 “미술이 단순한 육체노동이 아니라 과학이며 회화는 현실의 세계를 옮겨놓은 또 하나의 세계라고 주장하였다.”⁹⁾

다 빈치는 예리한 관찰을 통해 물체의 또렷하고 거친 윤곽이 화면의 조화를 해친다고 보고, 형태의 윤곽이 얽은 안개에 싸인 것처럼 그리는 섬세한 명암법인 스푸마토 기법을 고안해 냈다. 이러한 기법으로 그려진 작품이 <그림 1> [모나리자](1500-1510)이다.

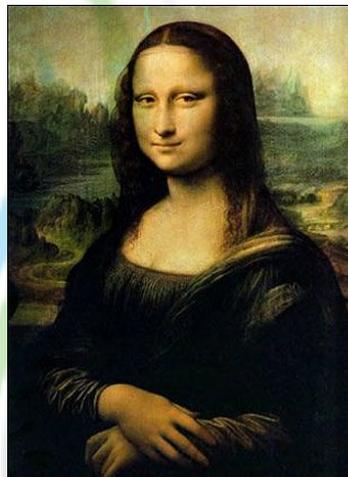


그림 1. 레오나르도 다빈치의 [모나리자]

이 작품은 스푸마토 기법으로 인해 빛이 비추는 각도나 빛의 강약에 따라 모나리자의 눈과 입술이 움직이는 것처럼 보여, 인물이 마치 살아 있는 것처럼 느껴진다. 이렇듯 보는 사람들에게 신비성을 느끼게 한다. 또 이 초상화의 눈썹이 없는데, 이에 대해서는 당시 넓은 이마가 미인의 전형으로 여겨져, 여성들이 눈썹을 뽑아버리는 것이 유행이었다는 것과, 미완성 또는 원래 눈썹이 그려졌으나 복원 과정에서 지워졌다는 설 등이 있다. 이러한 이유 때문에 이 작품은 많은 사람들에게 널리 알려져 있고 복제된 작품도 많이 유통되며 여러 패러디의 대표적 모방대상으로 꼽힌다. 이 작품에서 영감을 얻어 패러디한 작가로는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)과 앤디 워홀(Andrew Warhol) 그리고 페르난도 보테로(Fernando Botero)가 있다.

⁹⁾박우찬(1998), 「서양미술사 속에는 서양미술이 있다.」, 서울:재원, p.102.



그림 2. 마르셀 뒤샹의 [L.H.O.O.Q]

<그림 2>는 뒤샹의 [L.H.O.O.Q](1919)로 다빈치의 [모나리자]의 복제품에 연필로 얼굴에 수염을 달고 'L.H.O.O.Q' 라는 욕설을 붙였다. 제목이 "[L.H.O.O.Q]는 프랑스식으로 읽으면 '엘, 아슈, 오, 오, 꾸'인데 이것을 붙여서 읽으면 '엘라쇼쥘 (Ell achaud au cul)' 즉 '그녀의 엉덩이는 뜨겁다.' '그녀는 달아올라 있다.'라는 뜻이 된다. 이것은 아주 속된 말장난으로서 그는 기성 미술의 가치와 권위를 모나리자로 상징하여 그 얼굴에 크레용으로 수염을 그려놓고 이러한 제목을 붙여 조롱하려는 것이었다."¹⁰⁾

위와 같이 뒤샹이 [모나리자]를 직접 그리지 않고 복제품 위에 그린 이유는, 모나리자에 문제 제기 하는 것이 아니라, 사람들의 머릿속에 있는 모나리자의 여성상에서 오는 부드럽고 온화하고 풍요로우며 신비로운 관념과 충돌시키기 위함이었다. 미술의 맥락에 있어서 이 방법은 작품의 예술적 가치가 내제되어있다는 원본성에 문제제기라고 해석될 수 있다. 왜냐하면 예술적 가치가 사람들의 관념에서 작동한다는 전제에서 가능한 작업이었기 때문이다.

뒤샹은 [L.H.O.O.Q] 이외에도 공장에서 만들어진 남성용 변기에 [샘]이라는 제목을 붙여 전시하였으며, 미술 작품의 겉모습보다 정신에서 아름다움을 찾고자 하였다. 이렇듯 미술에 대한 개념 자체에 혁신을 가져왔고, 미술의 형식을 변화시킨 뒤샹은 20세기 미술에 있어 중요한 자리를 차지하고 있다.

10) 김순향(2002), "초등 미술 교육에서 페러디 기법 활용 방안 연구", 서울교육대학교 교육대학원, pp.32-33.



그림 3. 앤디워홀의 [모나리자]



그림 4. 페르난도 보테로의 [모나리자]

<그림 3> 앤디워홀의 [모나리자](1963)는 뒤샹의 [L.H.O.O.Q]보다 더 많은 풍자성을 보여준다. 워홀은 예술적 우상을 실크스크린 기법을 이용하여 질보다 양을, 즉 대량생산의 생산품으로 사용할 수 있는 소비 사회에 대한 풍자가 내포돼 있으며 매우 충격적이고 불안한 구성으로 이루어져있다. 이러한 내용을 담아 워홀은 [모나리자] 다음으로 [네 모나리자](1964), 그리고 [하얀 열두 모나리자](1980) 등의 독특한 제목으로 패러디 하였다.

콜롬비아 출신인 페르난도 보테로는 감정을 극도로 자제한 똥보들의 모습 속에서 내전과 군사독재 등으로 신음하는 중남미 지역의 정치, 사회, 종교적인 문제들을 적나라하게 묘사하고 있다. 이러한 점에서 사실주의 경향을 반영하고 있다.

회화는 붓으로 평면을 조각하는 예술이라고 말하는 보테로는 풍부한 양감으로 재해석한 인체에 리턴풍의 화려한 색채로 인간의 천태만상을 가감 없이 보여주고 있다. 게다가 거장들의 걸작에서 소재와 방법을 차용하여 자신의 관점으로 해석하여, 대가들에 대한 존경심을 보여주기도 하고, 고대의 신화를 이용해 정치적 권위주의를 고발하고, 현대 사회상을 풍자하기도 한다.

이러한 보테로의 작품 중 <그림 4>의 [모나리자](1963)는 원작보다 인물을 살찐 모습으로 그렸으며, 작고 통통한 입과 옆으로 퍼진 눈으로 똥똥함이 더욱 강조된다. 마치 튜브에 바람을 넣은 것처럼 부풀려져 있고, 이러한 독특한 양감을

통해 특유의 유머 감각을 표현하고 있다.

이처럼 팝 아트 이후 패러디는 원작의 독창성에 의혹을 품는 것을 넘어 모든 원작이 대량 생산되는 복제물에 의해 풍자되거나 자체 의미를 ‘해체’시키는 모습을 보였다. “이러한 패러디들을 통해 알 수 있는 것은 존경심에 찬 패러디들이 풍자적 목적을 위해 사용된다는 것이다. 패러디 작가들은 일차적 충격을 증강하고 아이러니한 대조를 강화시키기 위해 자신들의 풍자의 매개로 가장 친숙한 텍스트들의 패러디를 선택 사용한다.”¹¹⁾

(2) 올랭피아



그림 5. 마네의 [올랭피아]

<그림 5>은 에두아르 마네(Edouard Manet)의 [올랭피아](1865)이다. 이 작품의 특징은 길게 가로로 누워 있는 백인 여성의 피부색과 침대 시트는 밝은 색조인데 비해 오른쪽 코너에 흑인 여성의 피부색과 검은 고양이의 흑백 대조가 강하게 나타나 있다. 또 <그림 6>의 티치아노의 [우르비노의 비너스]를 옆두에 두고 빅토리네 뵈랑을 모델로 포즈를 하게 하였고, 모델의 나체를 다른 작가들과 같이 이상화하지 않았다. 관능적인 미의 표준이었던 고전미를 찾아 볼 수 없는 여인의 드러난 알몸, 거기에다 발밑에는 검은 고양이가 눈을 번쩍이고 있으며, 흑인 여인은 한 아랍의 꽃다발을 전하려고 하는 모습으로, 자신이 창녀임을 당당

11) 성정란(2004), “중등미술교육에서 패러디를 활용한 수업지도방안 연구”, 한국교원대학교 대학원, p.22.

하게 이야기 하는 듯하다.

한편 그 시대에 누드그림은 비너스나 신화속의 여인의 고결한 자태를 드러내기 위해 그려지는 것인데 비해, 이 작품 속에는 창녀가 정면을 똑바로 응시하며 그려졌다. 이것은 밝고 자신감에 찬 시대관을 반영한 것으로 마네의 근대적 작가 정신이 들어있다.



그림 6. 티치아노의 [우르비노의 비너스]

<그림 6>은 베첼리오 티치아노(Tiziano Vecellio)의 [우르비노의 비너스](1538)이다. 그림을 살펴보면 화면 한쪽 구석에 두 명의 여자들은 결혼식을 준비하고 있고, 침대위에는 강아지 한 마리가 포근히 자고 있다. 그리고 비스듬히 누워있는 나체의 여성은 신화속의 비너스가 아닌 결혼식을 앞둔 귀족으로, 이 작품은 결혼을 축하하는 의미로 그려진 그림으로 귀족들의 신혼 방이나 침실의 분위기를 위해서 또는 다산을 상징하는 의미로 그려졌다.

이 작품은 여성의 육체를 아름답게 잘 묘사하였고, 마네의 [올랭피아]에 영향을 주었다.



그림 7. 세잔의 [모데르느 올랭피아]



그림 8. 래리 리버스의
[나는 흑인 올랭피아가 좋다]

<그림 7>의 [모데르느 올랭피아](1873-1874)는 세잔의 친구가 마네의 [올랭피아]를 칭찬하자 단숨에 작품을 만들었다. 개와 세잔 자신의 모자에 검정을 사용했는데, 이것은 마네 또는 르노와르(Auguste Renoir)가 즐겨 쓰는 검정의 악센트로 적절하게 효과를 내고 있다. 왼쪽에는 핑크색의 커튼, 오른쪽에는 무더기로 된 꽃의 꽃병을 배치하여, 중앙의 밤색 머리의 여인에 시선을 집중시키고 있다. 흑인인 하녀와 그 위의 샹드리에 배경의 엷은 녹색이 전경의 짙은 녹색으로 작품 전체가 경쾌하다.

<그림 8> 래리 리버스(Larry Rivers)의 [나는 흑인 올랭피아가 좋다](1970)는 도전적인 제목의 작품에서 백인 마넴과 흑인 하녀가 등장하는 마네의 그림에서 암시되는 인종적인 함의를 드러내고 있다. 이 작품은 미국 흑인의 역사 및 현 상태를 상징하는 작품을 모으는 작업의 일환으로 이루어진 것이었다.

위에서 살펴본 바와 같이 많은 현대 작가들은 명작으로 잘 알려진 과거 거장들의 작품을 단순히 형태적으로 묘사한 것이 아니라, 원작에 대해 새로운 의미를 부여한 창조물이다. “어떤 작품을 묘사한다는 것은 작품의 단일성에 도전하는 행위이며, 일종의 분석방식, 비평형식이기도 하다.”¹²⁾ 결국 어떤 형식으로도든 패러디의 작품들은 창작개념에 의해 예술적 가치를 갖는다.

이렇듯 단순한 패러디에서부터 풍자와 교훈, 정치, 경제, 사회전반에 걸쳐 다양한 변형과 표현이 이루어지고 패러디 작품마다 많은 의미를 내포하고 있다.

12) 서성록(1995), 「현대미술의 쟁점」, 서울:재원, p.73.

2) 명화를 활용한 미디어 매체

패러디 작품은 흥미로울 뿐만 아니라 원작에 더욱 풍성한 살을 덧붙이는 역할을 한다. 그리고 작품뿐만 아니라 광고나 영화 등 기타 용도에도 패러디가 유용하게 쓰이고 있으며 사람들은 원작보다 패러디 작품에 더욱 흥미로워 하며 패러디 작품을 원작으로 기억하기도 한다.

(1) TV광고

고품격 문화로 멀게만 느꼈던 예술을 우리 생활에 친근하게 접근시키기 위해 기업인들은 ‘아트마케팅(Art Marketing)’방식을 이용하였다. 웰빙(well-being)이나 로하스(Lohas)¹³⁾ 등의 삶의 여유와 문화를 누리하고자 하는 요즘 사람들의 열망이 높아지면서 ‘아트마케팅’을 통해 기업과 제품의 마케팅에 활용되고 있는 것이다. 예술과 기술(technique)의 결합은 박물관 또는 미술관에서만 향유할 수 있었던 예술작품을 인쇄매체와 영상으로 대신할 수 있게 만들었고, 복제된 원작은 수용자에 의해 예술가 본래의 작업과는 전혀 다른 의미, 의도로 해석되고 사용될 수 있게 된 것이다. 쉽게 다가가는 명화에 대한 저변이 확대된 것으로 ‘명화는 고품격 문화’라는 인식이 깨지기 시작한 것이다.

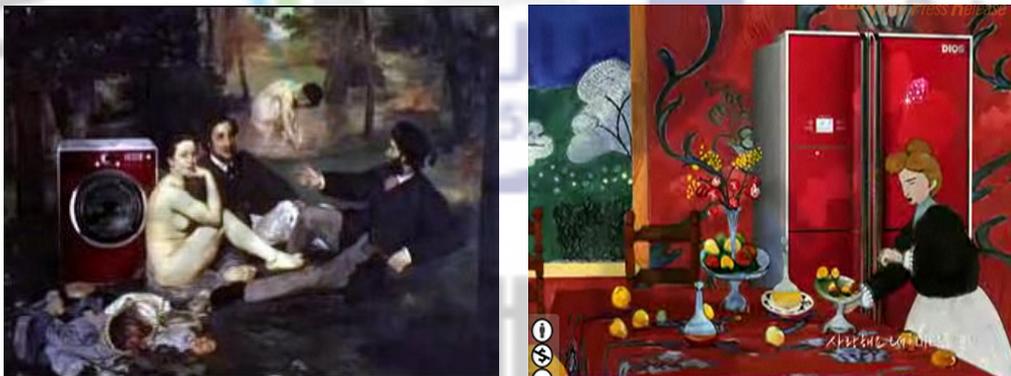


그림 9. L회사-전자제품 광고

국내 광고 중 L회사는 2007년 <그림 9>과 같은 패러디 광고를 시리즈로 내놓으면서 많은 사람들에게 기억되고 있다. 위의 작품들 이외에도 르네상스 시대 고

13) 로하스(Lohas)는 건강과 환경을 심각하게 생각하는 소비로 웰빙과 유사하다. 그러나 이들은 정보에 밝고 상품광고에 현혹되지 않으며, 독자적이고 비판적인 시각을 갖고 있는 것이 특징이다.

전주의의 대가인 미켈란젤로(Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni)를 비롯해 마네, 후기 인상파인 세잔에 이르기까지 세계최고 거장의 26점 명화들 속에 제품들을 등장시켰다. ‘당신의 생활 속에 ○○가 많아진다는 것은, 생활이 예술이 된다는 것’ 이라는 광고카피는 일상생활 속에 존재하는 L제품을 통해 품격 있는 삶을 추구할 수 있음을 부각시키며 사람들에게 명화를 알리는 좋은 기회를 마련해 주었다.



그림 10. M회사-프랑스의 청바지 광고

<그림 10>는 프랑스의 유명 청바지 회사에서 다 빈치의 [최후의 만찬](1495-1497)의 원작을 빗대 제작한 포스터로, 여자 예수가 나오는 등 등장인물 대부분이 여자이며 예수의 제자 2명은 청바지를 입고 가슴을 드러낸 채 서로 안고 있다. 예수가 제자들과의 마지막 만찬을 하는 모습을 담은 15세기 성화 [최후의 만찬]을 패러디한 광고물에 대한 프랑스 법원이 게시금지 명령을 내렸다. 이 포스터는 현대사회의 여성지위를 표현하는 등 변화를 반영하였지만 프랑스 카톨릭 교회는 종교인들의 민감한 반응을 유발하고 도덕적 폭행을 저질렀다는 이유로 신성성 훼손을 내세우며 소송을 제기했다. 이 같은 광고물 게시는 사람들의 믿음에 대한 근거 없는 공격행위라고 판결하여 교회의 손을 들어줬다. 이에 따라 광고측은 3일이내로 이미 내건 포스터를 모두 철거해야 했다.

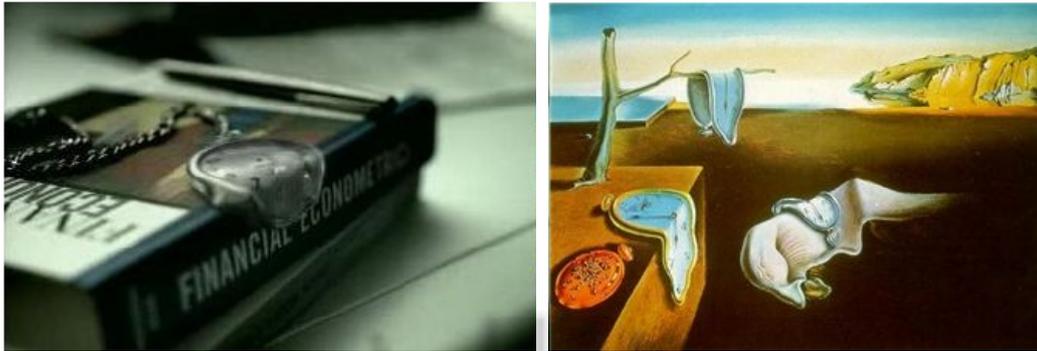


그림 11. M회사-보험 광고

<그림 11>은 국내의 보험회사 광고이다. ‘길게 보는 투자’편으로 장기적인 투자 마인드를 제안하는 광고에 살바도르 달리(Salvador Dalí)의 [기억의 고집](1931)에서와 같은 늘어진 시계 이미지를 차용해 시간과 생각 사이의 상관관계를 효과적으로 전달하였다.

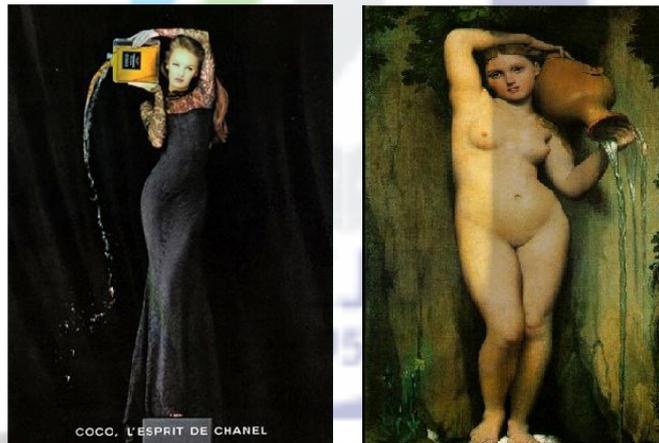


그림 12. C회사-향수 광고

<그림 12>은 국외의 유명 향수 광고이며 장 오귀스트 도미니크 앙그르(Jean Auguste Dominique Ingres)의 [샘](1856)을 그대로 가져와 표현했다. 이 지면광고를 통해 사람들은 원작 그림이 가진 뜻을 떠올리며 물의 여신이 가진 생명의 물처럼 향수가 생명력을 불어넣어주는 불멸의 향기를 가지고 있다는 메시지를 전달받게 된다.

(2) 영화 또는 영화포스터



그림 13. [스크림]



그림 14. [나 홀로 집에]

<그림 13>의 웨스 크레이븐이 감독한 공포영화 [스크림](1995)과 <그림 14>의 크리스 콜럼버스가 감독한 [나 홀로 집에](1991)는 몽크(Edvard Munch)의 [절규](1893)의 표정을 잘 흉내 내고 있다. [스크림]에서는 공포를 주기 위해 이미지를 노골적으로 사용한 할로윈 가면을 사용하였고, [나 홀로 집에]는 주인공의 두려움이 가득 찬 표정으로 서로 상반되어진다. 사회적 분열과 도덕적 혼란을 배경으로 절망과 소외로 가득 찬 한 남자의 일그러진 얼굴을 보여주는 몽크의 [절규]는 대중문화에서 다양한 모방과 패러디를 통해 우리에게 익숙해진 대표적인 예이다.



그림 15. [American Gothic]



그림 16. [몽정기]

<그림 15>의 John Hough가 감독한 [아메리칸 고딕(American Gothic)]은 그랜트 우드(Grant Wood)의 [아케리칸 고딕(American Gothic)](1930)의 작품을 패러

디한 공포 영화이다. 그랜트 우드는 1930년대 미국에서 지역주의 운동의 선구자다. ‘지역주의’란 당시 유럽에서 한창 유행하던 추상화에 대항하여 고전으로 돌아가자는 의미에서 시골전경을 주로 표현하던 주의이다.

그림속의 고딕양식의 창문, 뽀족한 지붕, 목조건물, 남자가 들고 있는 뽀족한 창살 등에서 고딕양식을 찾아볼 수 있다. 이러한 딱딱하고 섬뜩한 모습이 공포 영화 이미지에 잘 어울린다.

<그림 16>는 정초신이 감독한 [몽정기](2002)의 포스터이다. 이 작품은 산드로 보티첼리(Sandro Botticelli)의 [비너스의 탄생](1485)에서 관능적인 면에 초점을 맞춘 페러디로 꿈속에 잠겨 있다가 방금 깨어난 듯한 표정과 나체를 감추려는 은근한 모습 등으로 신비로운 미의 여신을 효과적으로 표현하였으며, 수줍어하고 있는 비너스의 모델은 당시 피렌체에서 최고의 미인으로 꼽던 시모네타로 전해지고 있다. 이에 영감을 얻어 영화 몽정기의 포스터로 중학교 남학생들이 연모하는 교생선생님을 비너스로 표현했다.

위에서 살펴본 바와 같이 과거에서 현재까지 명작으로 알려진 작품들이 미술뿐만 아니라 문학, 음악, 영화, 광고, 코미디에 이르기까지 광범위한 분야에 걸쳐 페러디되고 있다. 원작을 변형하여 비평하거나 새로운 의미를 부여하는가 하면, 잘 알려진 명작의 대중성을 이용하거나 명작이 내포하고 있는 원래의 의미를 활용하여 독자들에게 효과적으로 전달하기 위한 방법이다.

이렇듯 페러디는 자신의 생각에 맞게 표현할 수 있다는 측면에서 뿐만 아니라, 접근하기 쉽고 즐길 수 있는 문화를 형성할 수 있다는데 그 의미가 있다.

Ⅲ. 미술교육과 페러디

1. 현대의 미술교육

현대 사회는 과학 기술의 발달로 인하여 정보화, 다원화 되어 짐에 따라 모든 분야에서 급격히 변화하고 있다. 이에 미술 분야에서도 기존의 표현 방식 안에서 벗어나, 시대의 흐름에 맞추어 새로운 장르의 표현 방식이 다양하게 요구된다. 또한 세계가 하나 됨에 따라 정치, 경제, 사회문화, 기술, 생태계 등 각 영역이 상호 의존적인 관계를 갖게 되었다. 이로 인해 자기중심적 세계관에서 탈피하여 다양하고 상반된 세계관을 인정하게 함으로써, 상대주의적인 태도로 다른 문화를 이해하도록 요구하고 있다.

“21세기의 사회를 살기 위해 보다 더 절실한 것은, 단편적인 지식을 통합하며 나름대로 ‘해석’할 수 있는 사고력이 있어 부화뇌동하지 않고, 나와 세계와의 상호작용을 통해 세상이 어떻게 돌아가는지 알고 자기 철학이 있어 사리 판단을 할 줄 아는 반성적 사고 또는 비평능력을 기르는 것이다.”¹⁴⁾ 또한 세계화 시대에 어울리는 교양과 안목, 미의식, 창의력과 비평능력을 갖춘 문화국민을 양성하는데 있어서 미술의 역할이 크다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 그럼에도 불구하고 현재 우리나라 교육현장에서 야기되고 있는 상황은 세계화에 발맞추어 나가기에는 아직 부족한 점이 많다. 오히려 학생들이 창작과, 비용에 대한 부담 등 대다수의 학생들이 거리감을 느끼는 기피과목이 되어 가고 있는 게 현실적이다.

이와 같이 다양한 개성이 존중되어지고, 다원화, 정보화된 세계를 지향하는 사회에서 그 세계를 살아가는 학생들에게 걸 맞는 문화능력을 길러주기 위해 미술은 더 많은 역할을 해야 한다. 그러기 위해서는 올바른 사고로 문화를 받아들이는 비평적인 수용능력과 타 문화에 대한 이해능력을 키울 수 있는 방향으로 미술교육이 전개되어야 한다.

14) 박현정(2008), “중등미술교육에서의 페러디를 활용한 미술 감상 교수-학습 지도방안”, 한국교원대학교 교육대학원, p.13.

2. 패러디 활용의 필요성

앞에서 지적한 바와 같이 현대의 미술 교육은 새로운 패러다임을 요구한다. 미술 교육에 있어 창의적인 아이디어 발상이 중요한 시점에서 패러디의 활동은 새로운 시도가 될 수 있다.

현대사회는 대중매체의 발달로 고전명화에서부터 현시대의 작품들까지 손쉽게 접할 수 있고 예술 수준도 향상 되었다. 패러디 작품들 또한 다방면에서 활용되어 짐으로써 실생활과 예술의 거리는 가까워지게 되었다. 미술 분야에서부터 코미디까지 주위에서 쉽게 볼 수 있는 패러디들은 각기 다른 해석과 표현으로 많은 정보를 전달하고 있다. 학생들 또한 패러디를 단순 모방의 용도가 아닌 각자의 개성에 맞게 재해석하여 표현하려는 자세가 필요하다.

사실 하나의 작품 속에는 우리들이 생각하고 느끼는 것 이상의 내용들이 있다. 사람의 생각이 모두 다르듯 작품을 통해 받아들이는 정보 또한 다르다. 각기 다르게 받아들이는 정보들 또한 그 자체의 의미를 포함하는 것이고 이러한 재해석에 의해 수많은 아이디어와 창의성이 생산된다.

이런 의미에서 미술교육에서의 패러디 활용은 현대 미술교육의 큰 흐름에서 이루어져야 하며 미술 교육에 있어 패러디 활용의 실제적 관점에서 본 교육적 의의는 다음과 같다.

첫째, 학생들의 창의성 신장에 기여한다. 정보화·세계화 사회에서는 지식과 정보는 그 유일성이 없어졌고, 누구나 획득할 수 있는 것으로 변했다. 이런 사회적 환경에서 창조는 기존의 지식과 정보를 새롭게 만드는 것이 아니라, 누가 효과적으로 재해석하고 표현하느냐에 달린 것이다.

미술교육에서 학생들에게 요구하는 창의성이라는 것은 기존의 것을 학생들 각자의 개성에 맞게 창조해내는 것이다. 패러디는 한 작품을 보더라도 개성에 따라 수많은 내용과 표현을 담을 수 있는 기법으로 현대 미술에서의 창의성을 발현할 수 있는 기법으로 볼 수 있다.

둘째, 비평적 사고 능력 신장시키는데 기여 할 수 있다. 급변하고 복잡한 현대에 이르러 우리는 미술을 통하여 자신이 처한 현실과 나 자신을 새롭게 보고 개

선시켜 나가려는 방법을 배워야 한다.

“정곡을 찌르는 평론가들의 바르고 지적인 활동은 작가들에게 바람직한 방향을 제시하고 탁월한 창작이 가능하게 한다. 따라서 평론가들의 참된 비평행위는 넓은 의미에서 또 다른 형태의 창작행위, 또는 2차적 창작으로 볼 수도 있다.”¹⁵⁾고 볼 때, 원작에 대한 패러디 작품들 또한 제각기 그 시대적 상황에 맞는 언어로 표현되고 있다. 패러디 활용은 원작에 대한 깊이 있는 이해와 관찰력, 패러디 작가들의 비평적 안목을 접하게 함으로써 패러디를 활용한 미술수업은 비평적 사고능력을 신장시키는 교육적 의의가 있다.

셋째, 유희성이 두드러지는 패러디는 수업을 이끌어 가는데 학생들이 좀 더 친근하게 접할 수 있는 유희유 역할을 한다.

허버트 리드¹⁶⁾에 의하면 ‘미술’도 결국 ‘놀이’로 설명한다. “놀이처럼 예술 작품도 닫혀 있으면서 동시에 열려 있다. 즉, 작품의 텍스트 자체는 닫혀 있어 그 누구도 그것을 변경할 수 없지만, 그 완결된 텍스트에서 저마다 다양한 의미를 끄집어낸다. 작품은 ‘작가-텍스트-독자’의 게임이다. 이 삼각형의 게임 속에서 독자는 늘 바뀐다. 물론 그때마다 게임의 내용과 의미도 달라진다. 그러므로 작품의 삶은 한 번에 끝나는 것이 아니다.”¹⁷⁾

패러디를 놀이로 접근하며 놀이문화의 장점을 이용하여 학생들로 하여금 미술 수업으로 자연스런 접근과 적극성을 불러일으킬 수 있다. 청소년기의 특성에 맞게 접근하기 쉬운 놀이문화를 통해 교육적 효과를 극대화하는 학습요소를 제공해 줄 때 학생과 교사의 만족을 동시에 줄 수 있다.

넷째, 패러디를 활용한 미술수업은 학생들이 정보를 이용하기 용이하며, 심적 부담을 덜어준다. 기존의 작품을 활용하고, 자신들이 익히 알고 있던 작품이나 현상을 바탕으로 하기 때문에 익숙할 뿐만 아니라 친근함을 가지고 우선 시작할 수 있다.

또한 인터넷의 발달로 인해 명화에서 현재의 작품들까지 손쉽게 접할 수 있게

15) 안준휘(2008), 「미술사로 본 한국의 현대미술」, p.5.

16) 허버트 리드 [Herbert Read, 1893.12.4~1968.6.12]는 영국 시인·예술 비평가. 예술을 과학이나 철학과 같이 유익한 지식의 자주적 형식이라고 논했으며, 그의 저작은 강한 철학적 경향과 예술의 모든 문제에 대한 이론적이고 정열적인 접근을 특징으로 한다. 주요저서로는 「벌거벗은 용사」, 「예술의 의미」 등이 있다.

17) 진중권(2001), 「미학오디세이2」, 서울:현실과 과학, p.438.

됨으로써 패러디에 대한 접근이 활발해졌다. 미술을 전공하지 않은 일반 학생들에게 패러디라는 것은 미술 작품을 창조하는 데에 대한 압박감에서 좀 더 자유로워질 수 있는 동기부여를 얻을 수 있다.

학교에서의 미술은 전문가만을 위한 교육이 아니다. 미술이 어렵게 느껴지거나, 능력으로 인해 미술이 기피되어서는 안 되며, 누구나 미술에 대한 관심과 흥미를 가지고 생활에 적용하고 향유하기 위한 것이어야 한다. 이것이 학교 미술교육의 배려이기도 하다.

다섯째, 시각문화의 비평적 수용능력을 길러준다. 우리는 방대한 영상들에 둘러싸여 살고 있다. TV, 영화, 비디오, 컴퓨터, 잡지 등 의식하진 못하지만 하루에도 수 십 번씩 접하고 있다. 대부분의 초·중·고 학생들은 영상매체에 의한 유행에 민감해지고 보편적인 사고를 가지게 된다. 큰 비판의식 없이 단순히 수동적으로 즐기고 수용하는 경향이 대부분이고, 때로는 영상매체를 통해서 수없이 많이 보내어지는 정보들을 제대로 수용하지 못하고 일방적으로 끌려가는 현상도 일어난다. “따라서 변화된 사고방식은 종래의 읽고 쓰는 교육에서 탈피해야 한다는 시대적 요구를 제시하고 있다. 정보 사회에서의 지식은 정보량이며, 정보의 활용 능력으로 규정된다. 그리고 그 정보는 이미지 정보에 의존한다. 시각 매체가 주도적 역할을 하며 시각 문화가 삶의 조건, 사고방식의 질적인 변화를 가져오는 오늘의 시대에 시각을 다루고 있는 미술교육은 정보 사회, 미디어 사회의 문화적 맥락에서 이미지 정보를 해석하며, 지식의 이면에 작용하는 논리적 구조를 해체하고, 맥락에 적합한 창조적인 구성에 관심을 가져야 하는 과제를 안게 되었다.”¹⁸⁾

이러한 영상 매체의 비평적 수용이 강조되고 있는 시대에 미술교육에서의 패러디는 적극적이고 능동적인 접근 방법이라 하겠다. 대중 매체와 문화를 직접적으로 접하고 패러디 양식을 표현해 봄으로써 수많은 영상 매체를 비판적으로 수용하고 개인적 판단에 의한 독특한 시각을 가질 수 있다.

18) 박소영(2002), “21세기 사회 문화적 현상과 미술교육의 방향”, 「조형교육」, Vol.20 No., 한국조형교육학회, p.235.

IV. 패러디를 활용한 수업 지도의 실제

1. 중등 미술 교육에서 패러디 활용 현황

본 연구는 중학교 미술교과에서 패러디 교육에 관한 현황을 파악하여 단원 지도계획에 의해 수업지도를 하였으며, 중등학생들의 사전지식을 알아보기 위해 수업 전에 설문지를 조사해 보았다.

본 조사는 2009년 5월에 제주대학교사범대학부설중학교 1학년 학생 100명을 대상으로 한 응답 결과이다.

표 2. 패러디의 개념 이해

구 분	응답자수	백분율
알고 있다.	45	45%
모른다.	55	55%

표 3. 패러디의 뜻

구 분	응답자수	백분율
그냥 모방하는 것	9	9%
우습게 변형하는 것	29	29%
창의성 있게 변형하는 것	52	52%
조롱하여 익살스럽게 변형하는 것	5	5%
기타	5	5%

<표 2>는 명화를 활용한 패러디 수업을 하기 전 학생들이 패러디에 대한 인식 정도를 알기 위한 것이다. 패러디에 대한 개념을 알고 있느냐는 질문에 ‘알고 있

다.’라고 답한 학생 45%, ‘모른다.’라고 답한 학생 55%로 개념을 알고 있는 학생에 비해 모르는 학생이 비교적 많았다. <표 3>은 <표 2>의 설문내용을 바탕으로 패러디의 뜻을 정확히 알고 있는지 알아보기 위한 세부적 질문의 결과이다. ‘패러디는 창의성 있게 변형하는 것이다.’가 52 %로 가장 많았고, ‘우습게 변형하는 것이다.’가 29 %로 두 번째로 많이 나타났다. 절반 이상의 학생들이 정확한 뜻은 모르지만 어느 정도 이해하였다는 결과이다. 기타에 대한 응답 5 %로는 ‘잘 모르겠다.’고 답하였다. 설문 후, 학생들에게 미술, 영화, 시 등 여러 분야의 패러디의 예를 보여준 결과, 패러디임을 몰랐던 것이 패러디라는 것을 알고, 학생들이 자신이 이미 패러디를 접한 경험이 있다는 것을 알았다.

표 4. 매체를 통해 접한 패러디

구 분	응답자수	백분율
TV	63	63%
인터넷	64	64%
만화	31	31%
광고포스터	38	38%
영화	16	16%
기타	9	9%

<표 4>는 패러디 작품을 어떤 매체를 통해 접하였는지 조사하기 위해 ‘보기’에서 모두 고르라고 하였다. 그 결과 인터넷이 64%로 가장 많았고 TV가 63%로 인터넷과 비슷하였으며 광고포스터 38%, 만화 31%, 영화 16%, 기타 9% 순이었다. 기타에는 미술관이 1%, ‘접해보지 못했다.’가 8%의 의견이 나왔다. 현재의 청소년들이 가장 많이 패러디 작품을 접할 수 있는 매체가 인터넷과 TV라는 것을 알 수 있다.

청소년들이 대부분이 인터넷과 TV를 이용한 여가시간을 보내는 만큼 인터넷과 TV로 패러디 작품을 접한 경험이 월등히 많은 것으로 나타났다.

표 5. 패러디 작품을 보고난 뒤 느낌

구 분	응답자수	백분율
재미있다	51	51%
해보고 싶다.	24	24%
그저 그렇다	12	12%
너무 조롱한 것 같다.	1	1%
아무생각 없다.	12	12%
기타	0	0%

<표 5>는 학생들이 다양한 분야의 패러디 작품을 보고 난 뒤 느낌을 물어본 질문이다. 51%가 재미있다는 의견으로 패러디가 개그의 소재로 많이 사용되고 있다는 것을 알 수 있다. ‘나도 해보고 싶다’가 24%로 나타난 것으로 보아 패러디에 관심이 있다고 할 수 있다. 고전 패러디 작품들 보다 해학적 요소의 패러디 작품에 대한 관심이 컸고, 적극적으로 다가가려는 행동을 볼 수 있었다.

표 6. 패러디에 관한 수업을 한 경우

구 분	응답자수	백분율
있다.	8	8%
없다.	92	92%

<표 6>에는 패러디 관련 수업의 경험을 물어보는 질문이다. 패러디 수업의 경험이 있는 학생이 8%로 경험이 없다는 학생 92%와 현저한 차이를 나타냈다. 8%의 경험도 학교가 아닌 미술 학원에서 배운 경험으로 학교 미술 교육 현장에서는 아직 패러디에 대한 교육이 활발하게 이루어 지지 않고 있음을 보여준다.

표 7. 패러디 수업 때 사용한 원작

구 분	응답자수	백분율
레오나르도다빈치의 ‘모나리자’	4	50%
김홍도의 ‘서당’	2	25%
몽크의 ‘절규’	1	12.5%
피크소의 ‘우는 여인’	1	12.5%

<표 7>은 패러디 수업의 경험이 있는 학생 8명(8%)을 대상으로 어떤 명화를 활용하였는지 알아보았다. ‘모나리자’ 50%, ‘서당’ 25%, ‘절규’ 12.5%, ‘우는 여인’ 12.5% 순으로 나타났다. 이 작품들은 실제로 패러디의 대상으로 많이 쓰이고 알려진 작품으로, 패러디를 경험해 본 학생 대부분이 알고 있고 패러디로 많이 쓰인다는 사실까지 알고 있었다.

표 8. 패러디 수업에 이용하고 싶은 작품과 그 이유

작 품	이 유	응답자수	백분율
레오나르도 다빈치의 ‘모나리자’	재미있는 작품이 나올 것 같아서	28	28%
	창의성 있게 변형시킬 수 있어서	3	3%
	유명하기 때문에	10	10%
	패러디하기 쉬워서	2	2%
	완성된 작품이 아니기 때문에	1	1%
몽크의 ‘절규’	재미있는 작품이 나올 것 같아서	10	10%
	쉽게 응용할 수 있을 것 같아서	4	4%
	독특해서	2	2%
	관심 있는 작품이라서	2	2%
	좌절하는 모습이 잘 나타나 있어서	1	1%

신윤복의 '미인도'	유명하기 때문에	1	1%
	내 생각에 맞게 바뀌보고 싶어서	1	1%
레오나르도 다빈치의 '최후의 만찬'	사람들의 표정을 여러 가지 표정으로 바꾸어 보고 싶어서	1	1%
이중섭의 '소'	공부를 더 하고 싶은 생각에	1	1%
밀레의 '이삭줍기'	재미있는 작품이 나올 것 같아서	1	1%
고흐의 '별이 빛나는 밤에'	아름다운 작품이기 때문에	6	6%
피카소의 '우는 여인'	착시현상을 이용하여 '우는 여인'으로 패러디해보고 싶어서	1	1%
김홍도의 '씨름'	재미있는 작품이 나올 것 같아서	1	1%
샤갈의 작품	상상력이 풍부하고 신비로워서	1	1%
로댕의 '생각하는 사람'	동작을 바꾸면 재미있는 작품이 나올 것 같아서	1	1%
신사임당의 '수박과 들쥐'	신사임당을 존경하기 때문에	1	1%
에른스트의 '익사귀의 버릇'	칙칙한 느낌을 새롭게 바꾸고 싶어서	1	1%
영화포스터	재미있는 작품이 나올 것 같아서	1	1%
우주내용의 작품	흥미로울 것 같아서	1	1%

<표 8> 학생들이 패러디 수업에 이용하고 싶은 작품과 그 이유에 대해서 자유롭게 작성한 결과이다. 작품 제목을 쓰기에 어려울 수도 있으므로 예시 작품 3가지를 적어 놓았다. 학생들의 수준은 생각보다 높았으며 미술작품에 많은 관심을 보이고 있었다. 이 질문의 결과에서도 알 수 있듯이, 청소년기의 특성상 해학적 요소에 더욱 관심을 많이 가진다는 것으로 판단하였다.

위의 설문들로 해학적 요소에 친근함을 느끼는 청소년기의 특징에 맞게 패러디를 활용하여 미술에 친근하게 다가갈 수 있게 하고, 패러디의 개념을 쉽고 정확히 이해시키는 학습의 기회를 제공해야 한다. 또한 패러디 표현에 있어서 다양한 생각과 비판적 사고를 기쁨으로써 현대에 적합한 미술교육으로 학생들의 마음을 사로잡아야 할 것이다.

2. 중등 미술에서 패러디를 활용한 수업 지도 방안

미술 교육은 감상활동과 표현활동으로 나누어져 있다. 감상 활동은 미적 안목을 육성하여 미술을 실생활 속에서 향유할 수 있는 태도를 길러 자신의 삶을 아름답고 윤택하게 가꿀 수 있게 해주며, 표현활동은 학생들에게 즐거움과 흥미를 갖게 하여 잠재되어 있는 무한한 재능을 발휘할 수 있도록 한다. 이처럼 미적 안목을 길러주는 감상 활동과 창의성을 향상 시켜주는 표현 활동은 서로 상호작용하여 교육되어져야 한다.

따라서 본 연구에서는 감상 활동과 표현 활동이 동시에 이루어 질 수 있도록 통합 수업 방안을 제시하였다.

1) 단원의 연구

(1) 단원 설정의 이유

오늘날 미술은 물론 문학, 음악, 영화, 광고에 이르기까지 폭넓은 영역에서 패러디의 기법이 사용되고, 인터넷과 대중매체의 발달로 인한 정보의 획득이 용이해지면서, 패러디 작품을 쉽게 접할 수 있게 되었다. 하지만 아직까지 패러디에 대한 인식이 부족하여, 단지 코미디의 수단으로 보거나 특정인물을 모욕주기 위해 사용하는 등, 자칫 미성숙한 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 패러디를 활용한 미술교육으로 패러디에 대한 개념과 특성을 이해시키고, 각자의 개성과 창의성을 신장시키는데 그 목적이 있다.

(2) 단원의 학습목표

① 관찰 • 이해

- ▶ 패러디의 개념을 이해할 수 있다.
- ▶ 다양한 매체를 통해 패러디 작품을 접할 수 있다.

② 감상 • 표현

- ▶ 원작과 패러디 작품을 비교 감상한다.
- ▶ 패러디 작품의 의도를 파악할 수 있다.

- ▶ 요즘 패러디의 문제점을 발견 할 수 있다.
- ▶ 조별 학습 - 서로 의논하고 원작을 패러디 하여 작품을 완성한다.
- ▶ 완성된 작품을 다른 조와 비교 감상한다.

③ 평가

- ▶ 수업내용을 잘 이해하였는지 알아본다.
- ▶ 협동학습을 통해 서로의 의견을 존중해 주었는지 알아본다.

(3) 지도 방법 및 유의점

- ▶ 재미있고 다양한 작품을 감상하게 하여 학습의욕을 높인다.
- ▶ 패러디를 하는 이유를 정확히 파악할 수 있게 한다.
- ▶ 협동학습을 통해 조원들의 생각을 공유하고 이해하는 시간을 갖는다.
- ▶ 서로의 의견에서 배울 수 있는 부분을 찾도록 지도 한다.

(4) 단원 지도 계획

표 9. 단원 지도 계획

차시	소단원	학습 내용
1	▶ 영화를 활용한 패러디 패러디에 대해 이해하고 영화를 활용한 패러디 작품을 완성한다.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 패러디의 개념과 특징알기 ▶ 패러디를 하는 이유 파악하기 ▶ 원작과 패러디 작품 감상하기 ▶ 원작과 패러디 작품 비교 분석하기 ▶ 협동학습을 통해 창의적인 발상하기 ▶ 패러디 할 원작을 선택 후, 아이디어스케치 하기
2		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 아이디어스케치를 바탕으로 스케치하기 ▶ 서로 의견을 제시하며 좋은 점 배우기 ▶ 서로 준비한 재료를 사용하여 작품 만들기
3		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 작품 완성하기 ▶ 다른 조별 작품과 비교 감상하기 ▶ 작품 제출 및 평가, 단원 정리

패러디의 의미를 명확히 하고, 학생들이 친숙하게 여길 수 있는 패러디작품을 소개하여 적극적인 패러디 활동을 할 수 있게 한다.

(5) 본시 학습 과정안

중학교 1학년 학생들의 사고와 정서에 맞춰 학생들의 흥미를 유발시키고 자유로운 분위기를 통해 친숙함을 느끼게 하여 활발한 창작활동 분위기를 조성하는데 그 중점을 두어 3차시 수업계획을 세웠다.

표 10. (미술)과 교수·학습 과정안 - 1차시

대 상	1학년	차 시	1/3
단원 및 차시	명화를 활용한 패러디	수업모형	감상과 표현
본시 주제	패러디		
학습 목표	1. 패러디의 의미와 특징에 대해 안다. 2. 원작과 패러디의 차이점 및 패러디를 하는 이유를 잘 포착하여 스케치할 수 있다.		
학습 자료	교사 : 작품계획서, 아이디어 스케치 학습지, 지도안, PPT자료 학생 : 필기도구, 작품계획서, 아이디어 스케치 학습지		

예습과제	패러디 작품을 어떤 매체를 통해 접했는지 알아보기
------	-----------------------------

학습 과정	교수·학습 과정		시간	자료(◆) 및 유의점(★)
	교사	학생		
도입	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 출석 확인 ▶ 전시학습 확인 ▶ 동기 유발 및 질의 응답 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자리 정돈하고 인사한다. ▶ 전시학습을 기억하며 대답한다. ▶ 질문에 성실히 응답한다. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> ◆PPT 자료 ★자유롭게 의사표현을 할 수 있는 분위기를 조성한다.

	학습 목표 제시	▶본시의 학습목표를 주지 시킨다.	▶학습 목표를 숙지 한다.	
전 개 표 현	학습 내용 작품 감상	▶패러디의 개념 정의 ▶패러디의 특징 ▶다양한 예시작품을 통해 서 원작과 패러디 작품을 감상한다. ▶패러디의 의도를 파악하 면서 감상한다. ▶원작과 패러디 작품을 비 교 감상하고 차이점을 이야 기 할 수 있도록 유도한다.	▶ppt 자료를 함께 분 다. ▶주의 깊게 경청한 다. ▶어떻게 그럴지 생 각하며 감상한다. ▶자유롭게 답한다.	15' ◆PPT 자료 ★선생님의 질문에 자 유롭게 답 할 수 있도 록 한다.
	실기 지도	▶조별 작품계획서를 작성한 다. - 서로 의견을 주고 받으며 작성 할 수 있도 록 한다. ▶계획서에 적힌 내용에 맞게 조별 아이디어 스케 치를 한다.	▶조원들의 의견을 들 으며 자신의 생각과 비교하고 좋은점은 배울 수 있도록 한다. ▶글씨를 잘 쓰는 학 생은 계획서 작성, 그림을 잘 그리는 학생은 그린다.	15' ★너무 시끄 럽지 않게 지도한다. ★특징이 잘 드러나도록 유도한다.
평 가	작품 감상 차시 예고 주변 정리 인사	▶서로의 작품에 대해서 이야 기할 수 있도록 유도한다. ▶다음시간에 대한 예고를 간략 하게 한다. ▶자신이 앉았던 자리 주 변과 재료들을 정리하도 록 지도한다. ▶수업종료알림	▶다른 조원들의 그 림을 보며 좋은 점 을 발견한다. ▶차시에 학습할 내 용을 숙지한다. ▶정리정돈 한다. ▶인사한다.	5' ★자신과 보 는 이의 견 해 차이 가 있음을 알 도록 한다.

표 11. (미술)과 교수·학습 과정안 - 2차시

대 상	1학년	차 시	2/3
단원 및 차시	명화를 활용한 패러디	수업 모형	표현
본시 주제	패러디		
학습 목표	1. 작품계획서 및 아이디어스케치를 참고로 스케치에 들어간다. 2. 조원의 의도에 맞게 원작과 비교하며 스케치할 수 있다. 3. 의도에 맞게 다양한 기법을 사용하여 작품 표현할 수 있다.		
학습 자료	교사 : 지도안, PPT자료, 다양한 표현재료 학생 : 작품계획서, 아이디어 스케치 학습지, 다양한 표현재료		

예습 과제	작품계획서, 아이디어 스케치 완성 및 조원들과 표현방법 정하기
-------	------------------------------------

학습 과정	교수·학습 과정		시 간	자료(◆) 및 유의점(★)	
	교사	학생			
도 입	인사 출석 확인 동기 유발 및 질의 응답 학습 목표 제시	▶수업 시작 알림 ▶출석 확인 ▶전시학습 확인 ▶패러디 수업 후 패러디 의 작품을 어떤 매체에서 접했는지 물어본다. ▶어떤 원작을 이용 하는 지,준비물은 잘 가지고 왔는지 물어본다. ▶본시의 학습목표를 주지 시킨다.	▶자리 정돈하고 인 사한다. ▶전시학습을 기억하 며 대답한다. ▶질문에 성실히 응 답한다. ▶학습목표를 숙지한 다.	10'	◆PPT 자료 ★자유롭게 의사표현을 할 수 있는 분위기를 조성한다.

전 개	실기 지도	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 작품계획서와 아이디어 스케치를 조별로 나누어 준다. ▶ 원작과 비교하며 패러디 작품을 할 수 있게 한다. - 서로 의견을 주고받으며 그릴 수 있도록 한다. ▶ 원작과 패러디 작품을 비교 하고 차이점을 이야기 할 수 있도록 유도한다. ▶ 조별 작품을 스케치 하고 다양한 표현 기법에 의해 완성해 간다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 작품 계획서와 아이디어스케치를 참고로 패러디의 의도를 파악하면서 스케치한다. ▶ 조원들의 의견을 서로 공유한다. 자신의 생각과 비교하고 좋은 점은 배울 수 있도록 한다. ▶ 조원 모두 함께 그린다. 	<p>◆PPT 자료</p> <p>★ 조원들과 협동하여 그릴 수 있게 지도한다.</p> <p>★ 너무 시끄럽지 않게 지도한다.</p> <p>★ 특징이 잘 드러나도록 유도한다.</p>
평 가	<p>작품 중간 점검</p> <p>차시 예고</p> <p>주변 정리</p> <p>인사</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 잘 표현되고 있는지 확인한다. ▶ 서로의 작품에 대해서 이야기할 수 있도록 유도한다. ▶ 다음시간에 대한 예고를 간략 하게 한다. ▶ 자신이 앉았던 자리 주변과 재료들을 정리하도록 지도한다. ▶ 수업종료알림 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다른 조원들의 그림을 보며 좋은 점을 발견한다. ▶ 차시에 학습할 내용을 숙지한다. ▶ 정리정돈 한다. ▶ 인사한다. 	<p>★ 자신과 보는 이의 견해 차이가 있음을 알도록 한다.</p>

표 12. (미술)과 교수·학습 과정안 - 3차시

대 상	1학년	차 시	3/3
단원 및 차시	명화를 활용한 패러디	수업 모형	표현과 감상
본시 주제	패러디		
학 습 목 표	1. 패러디의 특징에 맞게 계획한 대로 작품을 완성한다. 2. 다른 조의 작품을 비교 감상한다.		
학 습 자 료	교사 : 지도안, PPT자료, 다양한 표현재료 학생 : 작품계획서, 아이디어 스케치 학습지, 다양한 표현재료		

예 습 과 제	패러디 작품을 의도에 맞게 잘 하고 있는지 알아보기
---------	------------------------------

학습 과정		교수·학습 과정		시 간	자료(◆) 및 유의점(★)
		교사	학생		
도 입	인사 출석 확인	▶수업 시작 알림 ▶출석 확인	▶자리 정돈하고 인 사한다.	5'	◆PPT 자료 ★자유롭게 의사표현 을 할 수 있는 분 위기를 조 성한다.
	질의 응답	▶전시학습 확인 ▶패러디 작품을 보고난 뒤 느낌을 물어본다.	▶전시학습을 기억하 며 대답한다. ▶질문에 성실히 응 답한다.		
	학습 목표 제시	▶본시의 학습목표를 주지 시킨다.	▶학습목표를 숙지한 다.		
전 개	실기 지도	▶전 시에 이어 작품을 완 성한다. ▶패러디의 의도를 파악하 면서 완성한다. ▶조원 모두 협동하여 작 품을 완성할 수 있도록 지도한다.	▶조원이 협동하여 작품을 완성한다.	20'	◆PPT 자료 ★너무 시끄 럽지 않게 지도한다.

평가	비교 감상	▶조별 작품이 의도에 맞게 그렸는지 감상한다. ▶서로의 작품에 대해서 이야기할 수 있도록 유도한다.	▶다른 조원들의 그림을 보며 좋은 점을 발견한다.	15'	★자신과 보는 이의 견해 차이가 있음을 알도록 한다.
	차시 예고	▶다음시간에 대한 예고를 간략 하게 한다.	▶차시에 학습할 내용을 숙지한다.		
	주변 정리	▶자신이 앉았던 자리 주변과 재료들을 정리하도록 지도한다.	▶정리정돈 한다.		
	인사	▶수업종료알림	▶인사한다.		

위의 과정을 통해 학생들의 창작활동이 이루어지고, 자신의 작품을 소개하고 다른 학생들의 작품을 비교, 감상 후 서로의 견해에 차이가 있음을 알게 되고 창작 활동에 대한 흥미를 느끼게 된다.

(6) 평가 계획

학생들의 활동과정을 아래 <표 13>과 같이 도입-전개-정리 과정으로 나누어 평가 하였다.

표 13. 평가 계획

학습 단계	평가자	평가 방법	평가 내용
도입	교사	관찰법	수업에 적극적으로 참여하고 있는가?
전개	교사	관찰법	감상 - 패러디의 의미를 잘 이해하였는가? - 원작과 패러디 작품을 비교할 수 있는가? 표현 - 나타내고자하는 주제와 의도가 잘 표현되었는가? - 협동학습에 적극 참여 하였는가? 감상 - 서로의 작품을 감상하며 의견을 제시하였는가?
정리	교사	관찰법	미술 도구 정리와 주변 정리 정돈을 잘 하였는가?

위와 같이 평가계획을 세우고 그 결과 대부분의 학생들이 패러디에 대해 잘 이해하고 잘 받아들이고 있음을 알 수 있었다. 다양한 패러디 작품을 소개하고 원작과 패러디 작품의 비교를 통해 패러디에 대한 이해가 깊어지고 표현의 자신감을 얻고 흥미를 가지고 적극적으로 활동하였다. 학생들 서로 재미있고 교훈적인 작품을 소개하고 비교해 봄으로써 활발하고 적극적인 수업분위기가 조성되었다.

3. 학생 작품 결과 분석

패러디라는 의미가 중학교 1학년 학생들에게는 자칫 어려울 수도 있으므로 개별적인 학습 보다 협동학습이 적합하다고 판단하였다. 협동학습을 통해 서로의 의견을 제시·수용 하여 좀 더 좋은 학습효과를 얻게 되었으며, 이러한 학습을 적용한 결과를 분석하였다.

1) 명화를 활용한 패러디 수업을 위한 참고 작품

본 시 학습 전 설문조사 통해 학생들이 선호하는 명화 2점과 본 연구자가 판단하여 선정한 명화 2점을 합하여 총 4점의 작품을 제시하였다.

참고 작품



그림 17. 모나리자

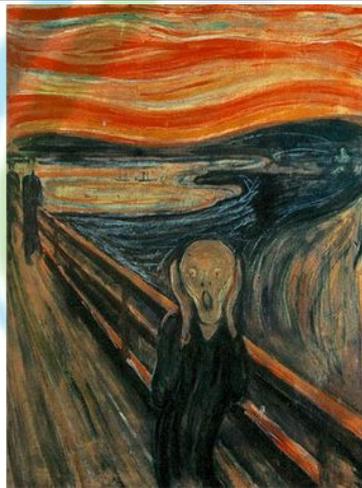


그림 18. 절규



그림 19. 비탄에 잠긴 노인

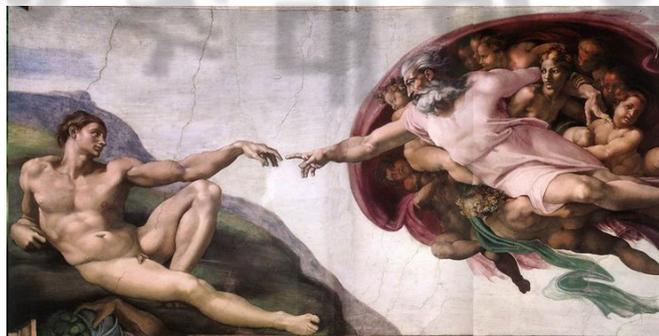


그림 20. 천지 창조

다 빈치의 [모나리자]와 몽크의 [절규]는 사전 설문조사를 통하여 학생들이 가장 많이 알고 있던 작품으로 흥미를 유발하기에 적합하다고 판단하였고, 고흐의 [비탄에 잠긴 노인](1890)과 미켈란젤로의 [천지 창조](1508-1512)는 적절한 예시작품을 보여줌으로써 창의적인 패러디를 할 수 있다고 판단하였다. 또한 표현 학습 전 학생들의 흥미와 이해를 돕기 위해 ‘명화를 활용한 패러디 감상’ 학습을 실시하여 학생들의 표현활동을 도왔다.(참고자료- 1차시 PPT자료 참고, P.46.)

2) 학생들의 작품 결과 분석

패러디 작품 감상 후, 학생들에게 4점의 참고 명화 중 한 점을 골라 패러디 하게 하였다. 조에서 글씨를 잘 쓰는 학생은 계획서를 작성하고, 그림을 잘 그리는 학생은 아이디어 스케치를 하며 나머지 학생들은 함께 의견을 제시하도록 유도 하였다.

학생들의 작품을 분석한 결과 반 고흐의 [비탄에 잠긴 노인]을 가장 많이 패러디 하였다. 이것은 괴로워하는 노인의 모습이 자신의 모습과 비슷하다는 생각에서 많이 선택한 것으로 판단되며, 그다음으로 몽크의 [절규], 다 빈치의 [모나리자]는 비슷하게 패러디 되었다. [절규] 역시 [비탄에 잠긴 노인]과 비슷한 이유에서 이고, [모나리자]는 유명한 작품으로 친숙하기 때문이었다. 미켈란젤로의 [천지 창조]를 패러디 한 작품은 거의 없었다. 중학생이 그리기에 너무 어려웠던 것으로 판단되며 그것을 예시작품으로 제시한 본 연구자의 불찰이었다.

작품을 살펴본 결과 여학생들은 외모에 관한 내용이 많았고, 남학생들은 사회적인 이슈(issue)에 관한 내용이 많았다. 그 중에서 창의성이 돋보이는 대표작품을 선별하여 총 5점의 작품을 본 논문에 첨부하였다.



그림 21. 모나리자의 가슴 아픈 현실

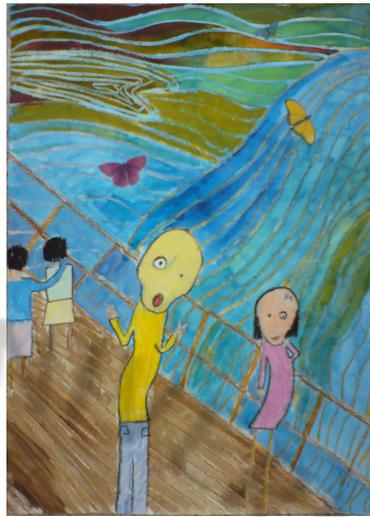


그림 22. 관광을 간 뭉크

<그림 21>의 [모나리자의 가슴 아픈 현실]은 다 빈치의 [모나리자]를 패러디한 작품으로 현재 환경오염의 심각성을 나타내고 있다. 뒷배경은 공장에서 나오는 더러운 물로 인한 수질오염과 냉장고, 에어컨, 자동차 등에 의한 대기오염 때문에 모나리자가 울고 있는 모습이다. 모나리자는 그 당시의 미인의 기준으로 미소를 짓고 있는 모습이 특징인데 비해, 이 작품은 오늘날의 환경 문제를 빗대어서 모나리자의 표정에 담아 잘 설명해 주고 있다. 아이디어 스케치를 할 때, 눈물을 붉은색으로 칠해 모나리자의 모습을 너무 격하게 표현하여 수정할 수 있도록 지도하였다.

<그림 22>의 [관광을 간 뭉크]는 뭉크의 [절규]를 패러디한 작품으로 제목에서부터 차이를 보인다. 이 작품은 원작 속 뭉크는 공포에 떨며 울부짖고 있는 것과 반대로 여자친구와 함께 특이한 하늘을 구경하기 위해 놀러온 행복한 모습을 하고 있다. 이것은 각박한 현대사회에서 우울증으로 힘들어하는 사람들에 대한 비판 또는 힘을 주기 위한 것으로 모든 사람들이 즐겁게 살기를 바라는 마음에서 그린 작품이다. 손으로 'V'자를 나타내며 포즈를 취하는 모습이 귀엽고 순수해 보인다.



그림 23. 다이어트

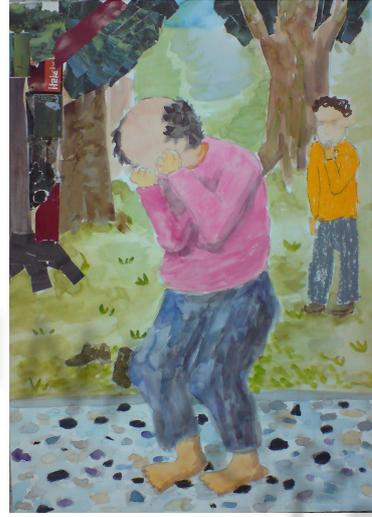


그림 24. 지압 판을 밟은 노인

<그림 23>의 [다이어트]는 고희의 [비탄에 잠긴 노인]을 패러디한 작품으로 살을 빼야하기 때문에 음식을 앞에 두고도 먹지 못하는 괴로움을 표현했다. 이것은 외모지상주의 현상에 대한 부정적인 측면을 나타낸 것으로, 남들로부터 외형적인 모습을 신경 쓰는 청소년기의 심리가 잘 나타나 있다. 식탁 위의 각종 음식들을 잡지 또는 신문지를 올려 붙임으로써 그림의 효과를 잘 드러내었고 주제에 맞게 노인을 뚱뚱한 여자로 잘 바꿔 그렸다.

<그림 24>는 <그림 23>과 마찬가지로 원작 고희의 [비탄에 잠긴 노인]을 패러디한 작품으로 제목은 [지압 판을 밟은 노인]이다. 제목에서 알 수 있듯이 지압을 하는 노인이 아파서 괴로워하는 모습으로 재미를 주고 있다. 원작에서는 신발을 신고 의자에 앉아있지만 이 작품에서는 신발을 벗고 지압판 위에 서 있는 포즈를 하고 있으며 뒤에서 구경하던 사람이 그 모습을 보며 웃고 있는 장면이다. 뒤에 있는 나무에는 콜라주 기법을 이용하여 나무를 좀 더 재미있게 표현하였다. 하지만 이 콜라주 기법을 전체적으로 끌고루 나타내주었다면 좀 더 효과적이지 않았을까 하는 아쉬움이 남는다.



그림 25. 폐암 창조

<그림 25>의 [폐암 창조]는 미켈란젤로의 [천지 창조]를 패러디한 작품이다.

이 작품은 흡연하는 어른들을 비판하는 내용으로 간접흡연이 얼마나 고통스러운지를 표현한 것이다. 중학생이 남자 누드를 그리기에 어려웠을 텐데 우려와는 달리 잘 나타내었다. 또 담배 연기 때문에 고통스러워하는 모습이 잘 나타나 있으며 간단하지만 포인트를 잘 나타내주고 있다.

이상의 예시 작품 이외에도 다양한 학생들의 독특하고 기발한 작품들이 제작되었다. 학교 시험 때문에 힘들어하는 내용이 담긴 작품과 요즘 성형을 많이 하는 사람들에 대한 조롱하는 내용이 담긴 작품, 또 북한 핵 실험을 반대하는 패러디 작품 등 재미있는 작품이 많았다.

이러한 패러디를 이용한 미술교육은 청소년기 학생들의 심성을 시사적이며 사회풍자적인 유머러스하며 재치가 넘치는 감성을 충분히 발휘하여 정서함양과 시각적 관심을 유발하여 자기 계발에 풍부한 영향을 주었다.

또한 미술을 단지 그리는 미술이 아닌 미술을 읽고 나름대로 재창조하는 작업을 통해서 미술작품에 대한 이해와 폭을 넓힐 수 있었다. 이렇게 학생이 작품을 창출할 수 있도록 하기 위해서는 무엇보다도 교사가 미술 작품에 대한 지식도 많아야 하며, 학생들의 생각에 공감할 수 있는 열린 마음을 가져야 한다.

본 수업에서 아쉬웠던 점은 다양한 재료와 입체적인 방법을 적용하지 않았다는 점이다. 이러한 점에서 기법과 재료적인 측면에서 더욱더 많은 연구가 필요하다고 본다.

V. 결 론

현대를 살아가는 우리는 다양한 문화의 홍수 속에서 살아가고 있다. 하루가 다르게 쏟아지는 각 분야의 다양한 제작물들과, 거기에 가세한 세계 각국들의 다양한 문화들이 붓물 터지듯이 밀려들어 오고 있다. 과거 인터넷이 발달하지 못한 오프라인에서의 문화들은 발전 속도와 그에 따른 제작물들의 출시에 있어서 한 정을 받을 수밖에 없었지만, 현재는 고도로 발달된 네트워크를 통한 네티즌들의 직접적인 문화 활동의 참여가 대세를 이루고 있고, 각종 매스미디어를 통한 미디어아트들과 믹스미디어까지 문화예술의 대열에 가담하게 됨으로써 그 제작물들과 콘텐츠들의 다양함은 일일이 열거할 수 없으며 시·공간적 제한 또한 사실상 없어져 버렸다.

이러한 환경 속에서 시각적인 정보들을 제대로 이해하고 비판적으로 선택, 수용할 수 있는 능력이 더욱 필요해짐에 따라 미술교육은 그 비중이 점점 더해가고 있다.

무분별한 대중매체의 유입은 청소년들에게 부정적인 영향을 주고, 이러한 영향을 받은 청소년들도 유행을 따르며 사고 또한 보편화·저속화 되어가고 있다. 이렇듯 청소년들에게 좀 더 능동적이고 주체적, 개성적인 태도로 상호소통을 하기 위한 미술교육의 강조는 시대의 요구라 할 수 있다. 그렇다면 현대의 예술 문화에 나타나는 패러디 현상을 학생들이 어떻게 받아들일 수 있게 하며, 또한 어떻게 지도하느냐가 문제이다.

본 연구는 시대의 요구에 맞춰 미술교육의 구체적이고 효율적인 교수-학습 지도방안으로, 비평적 안목과 창의성을 발현시킬 수 있는 중요한 양식중 하나인 패러디의 교수-학습 지도방안을 제시함으로써 중등미술교육에 적용하고자하였다.

포스트모더니즘 시대에서 미술교육은 더 이상 ‘단순히 그리는 미술’은 그 의미가 많이 퇴색되고 있다. 표현 기능의 향상을 위한 실기 교육도 중요하지만 이 시대를 살아가는 청소년들에게 표현 기능만을 강조하는 미술을 그 중요성과 의미를 상실하고 있다. 더 중요한 것은 청소년들에게 미적 안목과 창의성을 개발할

수 있는 교육이 필요하다는 것이다. 그렇다고 표현을 무시한 감상 위주의 교육을 고집하면 그 기반이 상실해 미술 교육의 한계에 도달할 것이다. 패러디는 감상을 통한 표현, 표현을 통한 감상이 서로 연계될 수 있도록 하며, 비평적 안목과 창의성을 동시에 기를 수 있는 미술 교육의 방법이다.

기존의 익숙한 이미지를 새로운 이미지로 재 표현하는 패러디는 주변 환경에서도 익숙하게 접할 수 있는 장르로 학생들의 흥미와 많은 참여도를 높일 수 있으며 감상을 통한 비평기능이 가능하다. 또한 삶과 예술의 거리를 좁힐 수 있으며, 현대미술 문화에 대한 이해의 폭이 증진되었다.

아직은 이러한 교육이 교육현장에서 적극적으로 적용되지 않고 효율성이 검증되지 않았지만, 명화 패러디의 한계에서 벗어나 모든 분야에서 적극적으로 활동한다면 미술교육에 도움이 되리라 믿는다.

또한 청소년들의 무분별한 모방과 의미 없는 따라 하기 식의 모방이 되지 않도록 경계하고, 교육적 차원에서 이루어지도록 노력해야 한다. 청소년들의 독특한 문화와 각자의 개성이 반영된 다양한 학습 프로그램들이 계속 연구·개발되기를 바라며 또한 패러디를 이용한 교수-학습과정안이 교육현장에 도움이 되고 현 시대에 맞는 미술활동이 될 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 가나아트(2002), 「알고나면 서양미술박사」, 서울:가나아트.
- 고숙자 외(2003), 「현대 미술교육의 사상과 역사 미술교육 이론의 탐색」, 서울: 도서출판 예경.
- 김동철(2006), 「N세대의 미술교육」, 서울:집문당.
- 김성숙 외((2003), 「미술교육의 동향과 전망」, 서울:학지사.
- 박정애(2001), 「포스트 모던미술-미술교육론」, 서울:교육과학사.
- 박우찬(1998), 「서양미술사 속에는 서양미술이 있다.」, 서울:재원.
- 브랜든 테일러(1998), 「모더니즘, 포스트모더니즘, 리얼리즘」, 서울:시각과언어.
- 서성록(1992), 「한국미술과 포스트모더니즘」, 서울:미진사.
- 서성록(1995), 「현대미술의 쟁점」, 서울:재원.
- 안휘준(2008), 「미술사로 본 한국의 현대미술」, 서울:서울대학교출판부.
- 이일(1989), 「현대미술의 시각」, 서울:미진사.
- 중앙일보사(1987), 「현대미술비평30선」, 서울:중앙일보사.
- 진중권(2001), 「미학오디세이2」, 서울:현실과 과학.
- 최광진(2004), 「현대미술의 전략」, 파주:아트북스.
- 최형순(2003), 「현대미술을 위한 변명」, 서울:해토.
- 홍가이(1989), 「현대 미술·문화 비형」, 서울:미진사.
- Linda Hutcheon저 김상구·윤여복역 (1992), 「패러디이론」, 서울:문예출판사.
- Walter Horatio Pater저 이시영역(2001), 「르네상스」, 서울:학고재.
- Yves Pinguilly저 김주열역(2000), 「새에게 말을 건 화가 레오나르도 다 빈치」, 서울:성우.

<논 문>

- 김순향(2002), “초등 미술 교육에서 패러디 기법 활용 방안 연구:초등학교 5학년
명화감상 수업을 중심으로”, 서울교육대학교 교육대학원.
- 문영대(2004), “포스트모던 패러디 현상 연구”, 「교육이론과 실천」 제 13권 3호,
경남대학교 교육문제연구소.
- 박소영(2002), “21세기 사회 문화적 현상과 미술교육의 방향” 「조형교육」,
Vol.20 No, 한국조형교육학회.
- 박현정(2008), “중등미술교육에서의 패러디를 활용한 미술 감상 교수-학습 지도
방안”, 한국교원대학교 교육대학원.
- 반윤정(2005), “순수미술 패러디 광고의 효과연구 : 인쇄매체 광고를 중심으로”,
홍익대학교 산업미술대학원.
- 성정란(2004), “중등미술교육에서 패러디를 활용한 수업지도방안 연구”, 한국교원
대학교 대학원.
- 신지선(2004), “포스트모더니즘 회화 연구-미국의 뉴 페인팅 작가를 중심으로-”,
경기대학교 대학원.
- 윤상진(1997), “1980년대 사진에 나타난 패러디 양상에 대한 고찰”, 홍익대학교.
- 정금희(2001), “현대미술에 있어서 패러디 유형에 따른 작품분석”, 「예술논집」,
전남대학교 예술연구소.
- 진경옥(2001), “포스트모더니즘 예술에 표현된 패러디의 모방과 창조성”, 「DESIGN
STUDIES」, Vol.1 No., 동명정보대학교 정보디자인연구소.
- 최근일(2006), “포스트모더니즘 미술의 패러디 특성 연구”, 목포대학교 대학원.
- 한상엽(2006), “시각예술에 있어서 창조적 경험과 패러디에 관한 연구”, Vol. 28
No, 한국조형교육학회.

<기 타>

위키백과 (<http://ko.wikipedia.org>)

참고 자료

학습내용 참고 자료

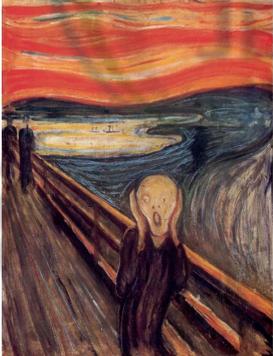
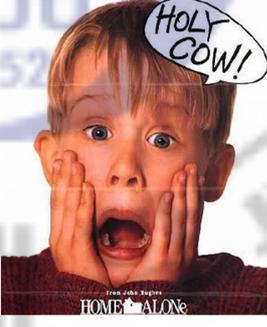
1. 패러디란 무엇인가?

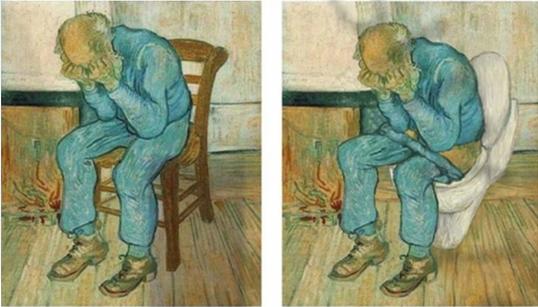
- ▶ 어떤 유명 화가의 작품 소재나 구도, 기법 등을 모방하여 그것을 풍자적 또는 조롱삼아 익살스럽게 표현한 작품을 뜻한다.
- ▶ 현실의 부정적 현상이나 모순 따위를 빗대어 비웃음

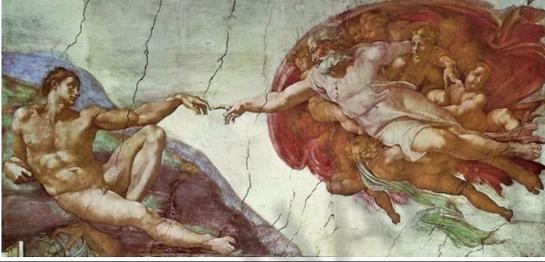
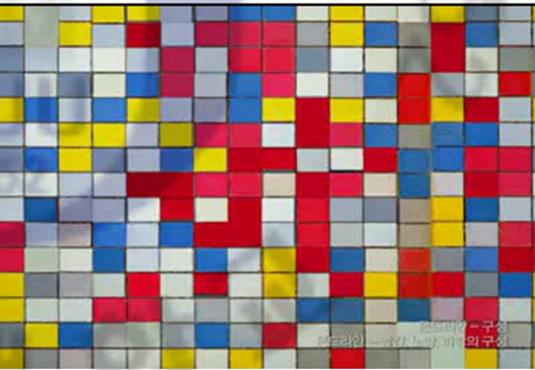
2. 패러디의 특징

- ▶ 미술, 음악, 영화, 광고, 포스터 등에 다양한 분야에서 유행
- ▶ **창의적**인 발상
- ▶ **자신이 표현하고자 하는 의도에** 맞게 바꿈 - **새로운 의미**를 부여하였기 때문에 표절과는 구분됨
- ▶ 부작용 : 사생활 침해, 명예훼손, 모욕 등

<1차시 PPT 수업 자료>

<p>(1)</p> <p style="text-align: center;">1차시 PPT 자료</p>	<p>(2)</p> <p style="text-align: center;">명화를 활용한 패러디 - 작품 감상과 표현(스케치) -</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #e0f2f1; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; color: #0070c0;">학습 목표</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 패러디의 의미와 의도를 이해한다. 2. 원작과 패러디 작품을 감상하면서 차이점을 비교할 수 있다. 3. 목적과 의도에 맞게 창의적으로 패러디 할 수 있다. </div>
<p>(3)</p> <p style="background-color: #e0f2f1; padding: 2px;">패러디의 정의</p> <p>1. 패러디란?</p> <ul style="list-style-type: none"> · 어떤 유명 화가의 작품 소재나 구도, 기법 등을 모방하여 그것을 풍자적 또는 조롱삼아 익살스럽게 표현한 작품을 뜻한다. · 현실의 부정적 현상이나 모순 따위를 빗대어 비웃음 	<p>(4)</p> <p style="background-color: #e0f2f1; padding: 2px;">패러디의 정의</p> <p>2. 패러디의 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> · 미술, 음악, 영화, 광고, 포스터 등에 다양한 분야에서 유행 · 창의적인 발상 · 자신이 표현하고자 하는 의도에 맞게 바꿈 - 새로운 의미를 부여하였기 때문에 표절과는 구분됨 · 부작용 : 사생활 침해, 명예훼손, 모욕 등
<p>(5)</p> <p style="background-color: #e0f2f1; padding: 2px;">명화를 활용한 패러디 감상</p> <p>몽크의 '절규' - 1893년</p> <p>"두 친구와 함께 산책을 나왔다. 햇살이 쏟아져 내렸다. 그때 갑자기 하늘이 핏빛처럼 붉어졌고 나는 한 줄기 우울을 느꼈다. 친구들은 저 앞으로 걸어가고 있었고 나만이 공포에 떨며 홀로 서 있었다. 마치 강력하고 무한한 절규가 대자연을 가로질러가는 것 같았다."</p> 	<p>(6)</p> <p style="background-color: #e0f2f1; padding: 2px;">명화를 활용한 패러디 감상</p> <div style="display: flex; align-items: center;">   </div>

<p>(7)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p>  <p>몽크의 절규 패러디 다리짚는 몽크</p>	<p>(8)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p>  <p>빈센트 반 고흐의 '귀에 붕대를 감은 자화상' - 1889년</p> <p>폴 고갱과 말다툼을 하다가 자 신의 귀를 자른 것으로 추정됨.</p>
<p>(9)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p>  <p>빈센트 반 고흐의 '비탄에 잠긴 노인 (영원의 문에서)' - 1882년 - 정신병원에서 고통스러워 하고 있는 모습</p>	<p>(10)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> 
<p>(11)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> <p>레오나르도 다빈치 '모나리자' - 1503 - 1506</p>  <p>보테르 '모나리자' - 1978</p>  <p>https://blog.naver.com/baall96</p>	<p>(12)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> 

<p>(13)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> <p>미켈란젤로의 '천지 창조' - 1508년</p> <p>- 성당 천장에 그려진 벽화</p> 	<p>(14)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> 
<p>(15)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> 	<p>(16)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> 
<p>(17)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> <p>다비드 '마라의 죽음' - 1793</p>  	<p>(18)</p> <p>명화를 활용한 패러디 감상</p> 

<p>(19)</p> <p>영화를 활용한 패러디 감상</p> 	<p>(20)</p> <p>영화를 활용한 패러디 감상</p> 
<p>(21)</p> <p>영화를 활용한 패러디 감상</p> <p>영화를 활용한 패러디 - 학생 예시작품</p> 	<p>(22)</p> <p>영화를 활용한 패러디 감상</p> 
<p>(23)</p> <p>다음 차시 예고</p> <p>다양한 표현기법을 이용한 책갈피 만들기</p> <p>준비물</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 구상한 책갈피에 맞게 재료 준비 - 이제까지 제작한 다양한 표현기법들 	

작 품 계 획 서	
학년	반 조 조원 이름
단 원	
제 목	
주 제	
원 작	
표현기법 및 재료	
제작 동기 및 의도	
작품 설명	

아이디어스케치

제 목

학년 반 조



설문 조사

이 설문지는 미술 수업에서 패러디에 대한 여러분의 교육적 경험과 생각에 대해 알아보기 위한 것입니다. 본 질문에는 정답이 없으므로 검사의 내용을 잘 읽고 본인의 생각을 솔직하고 성실하게 답하여 주시기 바랍니다. 또한 이 조사의 결과는 연구 목적에만 사용될 것입니다. (자신의 의견과 일치하는 곳에 'V'로 표기하여 주십시오.)

1. 패러디에 대한 개념을 알고 있습니까?
 - ① 예
 - ② 아니오
2. 패러디란 무엇이라고 생각합니까?
 - ① 기존에 있던 작품을 그냥 모방하는 것이다.
 - ② 기존에 있던 작품을 우습게 변형하는 것이다.
 - ③ 유명한 작품을 창의성 있게 변형하는 것이다.
 - ④ 유명한 작품을 조롱하여 익살스럽게 변형 하는 것이다.
 - ⑤ 기타 (잘 모르겠다.)
3. 패러디 작품을 어디에서 접해보았나요?(모두 고르시오.)
 - ① TV
 - ② 인터넷
 - ③ 만화
 - ④ 광고포스터
 - ⑤ 영화
 - ⑥ 기타()
4. 패러디 작품을 보고 어떤 느낌을 받았나요?
 - ① 재미있다.
 - ② 나도 해보고 싶다는 생각이 든다.
 - ③ 그저 그렇다.
 - ④ 너무 조롱한 것 같다.
 - ⑤ 아무생각 없다.
 - ⑥ 기타 ()

<Abstract>

The study of art for secondary education using parody
- Centering around the first grade of middle school-

Kim, Yun-Ju

Department of Art Education Major
Graduate school of Education, Jeju National University, Jeju, Korea
Supervised by Professor Kim, Yong-Hwan

Parody plays an important role in broad areas ranging from literature, music, movies, and advertisements. The parody that originated from a literary term means 'creating a new work by imitating the original work with satire to satirize without being unpleasant.' The typical example of utilizing parody is L Electronics' much touted advertisements in 2007 in which its products appeared in the 26 famous paintings of the world's greatest masters including Michelangelo, the master artist of classicism in the Renaissance era, Manet, who are called the father of impressionism, and Cézanne, the Post impressionist.

Complete acceptance without criticism can have negative effects on the characters of young people living in this age in which mass media's influence is greater than anything else. The analysis on the similarity and difference between the original works and parody works can enhance critical thinking and help understand cultural and social contexts.

So this research examined the theoretical background of parody to apply parody aspects appeared in modern art to art education, and examined diverse aspects of parody appeared in modern art through conducting analyses on the works of art.

In order to grasp the current state of parody education in the middle school art textbooks, survey was conducted on the 1st year students of middle schools, and the teaching and learning programs for the 1st year students of middle schools were prepared, taught, and analyzed.

The general characteristics that were revealed in the results of this research can be summarized as follows.

First, understanding of, and interest in, parody were aroused by showing the students diverse parody works.

Second, works of art were creatively expressed by accommodating opinions of one another through cooperative learning.

Third, as a result of establishing teaching programs and applying them, critical thinking, rather than unconditional accommodation, was expanded.

Utilizing parody in art education is meaningful in that it enables students to appreciate and express works of art more carefully and understand the meaning of works through creative and critical perspective and to have confidence in activities of expression.



※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2010. 8