



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](#)





석 사 학 위 논 문

초등학교 미술교육의 실제  
-오브제 (Object)를 중심으로-

A Study on the reality of Art Education  
in Elementary school  
- Focusing on Object -

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

신 승 화

2014년 8월



초등학교 미술교육의 실제  
-오브제(Object)를 중심으로-

A Study on the reality of Art Education  
in Elementary school  
- Focusing on Object -

지도교수 양 경 식

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

신 승 화

2014년 5월



신 승 화의  
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

제주대학교 교육대학원

2014년 6월



# 목 차

국문 초록	v
<b>I . 서론</b>	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
3. 연구의 범위	4
<b>II . 오브제의 이론적 배경</b>	5
1. 오브제의 개념	5
2. 현대 미술에 나타난 오브제의 전개양상	6
<b>III . 미술교육과정에서의 오브제 분석</b>	15
1. 초등학교 3-4학년 아동의 특성	15
2. 오브제 표현에 대한 교과서의 분석(2009 개정 교육과정)	18
3. 오브제를 활용한 수업의 교육적 효과	34
<b>IV . 오브제를 활용한 수업의 적용</b>	36
1. 수업의 지도방향	36
2. 학습내용의 재구성	37
3. 수업결과 분석	54
<b>V . 결론</b>	72
참고 문헌	i
ABSTRACT	iii

## 표 목 차

〈표 III-1〉 2007 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용	18
(국정교과서)	
〈표 III-2〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용	20
(교학사)	
〈표 III-3〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용	22
(비상교육)	
〈표 III-4〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용	24
(천재교육)	
〈표 III-5〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용	26
(아침나라)	
〈표 III-6〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용	28
(두산동아)	
〈표 III-7〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용	30
(천재교과서)	
〈표 IV-1〉 오브제를 활용한 미술수업의 전체계획	38
〈표 IV-2〉 체험활동 교수-학습 계획서	39
〈표 IV-3〉 체험활동지	40
〈표 IV-4〉 감상활동 교수-학습 계획서	42
〈표 IV-5〉 감상활동지	43
〈표 IV-6〉 표현활동 교수-학습 계획서	45
〈표 IV-7〉 표현활동 교수-학습 계획서	46
〈표 IV-8〉 표현활동지(개인별1)	47
〈표 IV-9〉 표현활동지(개인별2)	48
〈표 IV-10〉 표현활동지(모둠별)	49
〈표 IV-11〉 나는 미술작품일까요? 활동지	54
〈표 IV-12〉 체험활동지	56
〈표 IV-13〉 체험활동지	57
〈표 IV-14〉 생활 속 오브제 찾아보기 활동지	58
〈표 IV-15〉 감상활동지	60

〈표 IV-16〉 감상활동지 .....	61
〈표 IV-17〉 올덴버그의 작품에 대한 학생들의 반응 .....	63
〈표 IV-18〉 표현활동지 .....	64
〈표 IV-19〉 표현활동지 .....	65
〈표 IV-20〉 표현활동지 .....	66
〈표 IV-21〉 표현활동지 .....	67
〈표 IV-22〉 표현활동지 .....	68
〈표 IV-23〉 표현활동지 .....	69
〈표 IV-24〉 표현활동지 .....	70
〈표 IV-25〉 표현활동지 .....	71

## 그림 목 차

[그림 IV-1] 뒤상, 샘 .....	41
[그림 IV-2] 피카소, 황소머리 .....	41
[그림 IV-3] 올덴버그, 빨간 체리와 스푼다리 .....	41
[그림 IV-4] 만 레이, 선물 .....	41
[그림 IV-5] 피카소, 아비뇰의 처녀들 .....	44
[그림 IV-6] 브로타스, 냄비 속의 홍합 .....	44
[그림 IV-7] 아르침 볼도, 가을 .....	50
[그림 IV-8] 홍상식, 말말말 .....	50
[그림 IV-9] 올덴버그, 칼 배 .....	50
[그림 IV-10] 올덴버그, 빨래집게 .....	51
[그림 IV-11] 올덴버그, 담배꽂초 .....	51
[그림 IV-12] 위홀, 브릴로 상자 .....	51
[그림 IV-13] 백남준, 여행하는 부처 .....	52
[그림 IV-14] 퍼킨스, 마를린 먼로 .....	52
[그림 IV-15] 크리스토, 벨리 커튼 .....	52
[그림 IV-16] 크리스토, 러닝 펜스 .....	53
[그림 IV-17] 폴즈워디, 구멍들레에 놓인 잎 .....	53
[그림 IV-18] 뒤상, 자전거 바퀴 .....	53

## 국 문 초 록

# 초등학교 미술교육의 실제 - 오브제(Object)를 중심으로 -

신 승 화

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공  
지도교수 양 경 식

현대미술에 있어 오브제의 등장으로 인해 현대미술이라 이름 붙여진 조형물들의 범위는 상당히 넓어졌다. 대부분의 현대미술 작품들은 친숙하면서도 다원적이고 모호하며 유동적인 특징을 지닌다. 작가의 손에 의해 만들어진 오브제가 아닌, 선택과 발견이라는 새로운 창조의 개념은 기존 예술 개념의 획기적인 방향전환이라는 이슈를 열어주었다. 본 연구는 학교 현장에서 이루어지는 미술 수업에서 현대미술에 대한 확장된 시야와 더불어 현대미술의 큰 흐름으로 간주되고 있는 오브제를 통해 현대미술을 더 쉽고 친근하게 접근하고자 한다. 구체적으로, 현대미술 작품을 체험하고 이를 감상하며 창의적으로 표현하는 활동을 초등학교 미술 수업에서 적용 가능한 수업 설계와 교수·학습 방법의 연구에 목적을 두고 지도방안을 제시하였다.

이에 II장에서는 오브제의 개념과 역사를 국내외의 문헌과 관련 논문, 연구물을 통해 살펴보았다. 또한, 현대미술의 역사 속에서 다양하게 해석되는 오브제의 의미를 짚어보고 오브제 미술의 유형을 짚어봄으로써 현대미술 속에서 오브제 미술의 위치를 고찰해보았다.

III장에서는 학교 현장에서 오브제 미술 지도현황을 살피기 위해 2009 개정 미술과 교육과정의 검인정 교과서를 분석해보았으며, 오브제를 활용한 미술수업의 교육적 효과를 살펴보았다.

IV장은 오브제를 활용한 미술 수업의 실재를 다루었다. 구체적으로, 수업의 지도방향과 2009 개정 미술과 교육과정에서 설정한 내용 영역별(체험, 표현, 감상 활동) 지도 내용에 따른 학습 내용을 재구성하여 각 영역에 따른 교수-학습모형과 활동지를 제시하였다. 이에 따른 수업의 진행 및 결과물, 학생들의 수업 후 반응을 분석하였다.

본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 현대미술에 대한 개념을 넓힐 수 있다. 오브제에 대한 낯설음에서 벗어나 오브제 작품을 일방적으로 수용하는 태도가 아닌 적극적으로 감상하고 비평하는 안목을 기를 수 있었다.

둘째, 오브제를 활용한 다양한 표현기법들을 실행해보고 수정·보완하는 활동을 통해 작품 제작의 의미를 확장하는 기회를 가질 수 있다.

셋째, 학생들이 스스로 주제에 맞는 오브제를 탐색하고, 발견하며 수집하는 과정을 통해 창의성을 신장시키는 한편 자기주도적인 학습태도를 가질 수 있었다.

오브제를 중심으로 한 수업은 위에서 살펴본 바와 같이 교육적 효과가 크기 때문에 지속적인 연구의 필요성이 있으며 미술수업 시간에 적극 활용할 가치가 있다.

주요어 : 현대미술, 오브제, 미술수업, 2009 개정 미술과 교육과정

# I. 서 론

## 1. 연구의 목적

현대미술은 온갖 양식과 기술, 갖가지 재료와 주제, 수없이 다양한 형식과 제작 의도, 나아가 전혀 다른 미학적 전통이 각축을 벌이는 거대한 경기장과도 같다. 현대미술이라 이름 붙여진 조형물들의 범위는 상당히 넓다. 누구나 아는 것에서부터 완전히 낯선 것까지 그 폭과 깊이는 한계가 없다. 현대미술이 이런 다원적이고 모호하며 유동적인 특징을 갖게 된 주요 요인 중 하나는 ‘오브제’의 등장 때문이라 할 수 있다. 오브제(Object)는 일반적으로 물체, 대상, 객체 등을 의미하나 미술상의 개념은 예술과는 관계없는 물건을 본래의 일상적 용도나 기능에서 떼어내어 물건이 갖고 있는 본래의 의미를 지우고 작가의 미술적 상징을 부여함으로써 새로운 의미와 기능을 갖는 물체를 말한다. 입체파를 통해 구체화되기 시작한 오브제는 다다이즘, 초현실주의, 네오다다, 팝아트 그리고 개념미술에 이르는 현대미술의 흐름 속에서 그 개념과 양상을 다양하게 전개시켜오고 있다. 작가의 손에 의해 만들어진 오브제가 아닌, 선택과 발견이라는 새로운 창조의 개념은 기존 예술 개념의 획기적인 방향전환이라는 이슈를 열어주었다. 예술과 일상의 경계가 허물어지고 고급예술과 저급예술의 구분이 모호해지면서 일상생활의 모든 것이 미술의 영역으로 포함된 것이다.

20세기의 미술에서 입체는 묘사 대상 역할을 할 뿐만 아니라 말 그대로 미술품이 되었다. 이 미술품 즉, ‘오브제’는 미술에 대한 인식을 대상을 묘사하는 게 아니라 대상을 진열하도록 변화시켰다. 이 사물들은 묘사되지 않고, 원래의 기능과 전혀 관련이 없이 ‘전시’되어 새로운 인지적 맥락에서 미술적 의미를 담게 된다. 이런 작품을 감상할 때, 작가의 의도를 이해하고 감상하는 것은 온전히 감상자의 몫에 달려 있다. 그러나 초등학교 현장에서 이루어지는 미술교육은 감상교육보다는 표현 활동이 대부분이며 교육내용 역시 현대미술보다는 고전미술의 비중이 크다. 교육 과정은 날로 변화하고 있지만 교실에서 이루어지는 미술수업은 개방적이기 보다는 폐쇄적이고, 다양성을 찾아보기 힘들며 세상과의 소통이 부족하다.

우리는 현대 사회에 살고 있고 미술이 그 시대의 산물이라면 그 시대에 맞는 미술

에 대한 이해가 필요하다. 따라서 학생들은 기존의 참고작품을 보고 따라하는 행위로서 미술 수업이 아니라 자신의 주변 사물에서 다양한 의미를 부여하고 자신만의 이야기를 만들어내는 미술수업을 통해서 좀 더 자발적이고 창의적이며 생동감 있는 미술 수업을 통해 현대 미술을 접하게 될 것이다.

## 2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 다음의 연구 내용과 방법으로 구성되었다.

첫째, 연구를 하는데 있어 연구의 방향을 설정하고 구체화하기 위해 오브제를 미술교육에 활용하는 지도방안에 대한 연구논문을 중심으로 살펴보았다.

박상지(2007)는 현대 미술의 오브제 특성에 관한 연구(1960년대 전후 미술 사조를 중심으로)에서 오브제의 역사를 1960년대를 기점으로 전과 후의 미술 사조를 살펴봄으로써 오브제의 의미를 확장시켜 현대미술에서의 오브제의 위치를 확인하고 있다.

배근수(2009)는 미술교육에 있어 오브제(Object) 작품을 통한 창의적 표현활동에 관한 연구를 통해 현대미술의 오브제와 창의성 미술교육을 접목시켰으며 표현영역을 중심으로 고등학교 미술교과서를 분석하고 학생들의 창의력과 독창성을 기를 수 있는 미술 수업을 제안하였다.

성혜숙(2007)은 초등 미술교육에서 오브제 미술 이해지도 방안연구에서 7차 미술과 교육과정 중 5, 6학년에 초점을 맞추어 분석하였다. 미술 교육에서 미적체험, 표현, 감상영역을 중심으로 시네틱스와 협동학습이라는 지도 방법으로 수업을 구상하고 이를 활용하기 위한 오브제 미술 지도 방안을 연구하였다.

이민정(2013)은 현대 미술의 이해를 위한 오브제 활용지도 방안 연구를 통해 2007 개정 교육과정을 분석하고 3, 4학년 국정 미술교과서와 5, 6학년 검정 미술교과서 속에서 나타난 오브제를 분석하고 다양한 오브제를 활용하여 수업을 구성하였다.

이상희(2010)의 오브제를 활용한 초등학교미술과 수업지도방안-초등학교 고학년을 중심으로-에서는 초등학교 고학년을 대상으로 이루어지는 미술 수업에서 오브제를 활용한 수업을 7차 미술과 교육과정(3~6학년)을 오브제 활용단원을 분석하고 오브제 작품 재료를 분류하여 제시하였다. 오브제를 활용한 미술과 수업지도방안을 이해중심 학습모형, 감상중심 수업모형, 표현중심 수업모형의 세 단계로

나누어서 제안하였다.

임수지(2010)는 일상적 사물을 활용한 ‘발견된 오브제’의 지도연구-초등학교 6학년을 중심으로-를 통해 오브제의 다양한 의미 중 ‘발견된 오브제’를 중심으로 사물을 낯설게 보기, 사물을 재구성하기, 언어화하기의 단계별 활동으로 미술 수업 연구를 진행한다.

둘째, 개정 2009 미술과 교육과정의 전반적인 내용을 오브제를 중심으로 분석하여 미술교육의 시사점과 오브제 미술지도 방향을 설정한다. 이를 위해 개정 2007 미술과 교육과정의 분석을 통하여 교육과정의 변화를 짚어본다.

셋째, 개정 2009 교육과정의 실시로 미술교과서가 다양하므로 검인정교과서 속에서 나타난 오브제 작품들을 분석하여 초등학교 수업 현장에서 감상하고 오브제를 활용하여 표현할 수 있는 작품과 표현활동을 선정하여 수업에 적용해본다.

### 3. 연구의 범위

첫째, 오브제와 오브제 미술작품은 초등학교 미술수업 현장에 적용할 수 있는 것으로 교과서 내용에 한정하지 않고 다양하게 모색한다. 이를 위해 ○○초등학교에서 사용하는 검인정교과서 외에도 다른 출판사의 교과서를 활용하여 학생들이 다양한 오브제 작품을 감상하고 이를 토대로 표현활동에 임할 수 있도록 한다.

둘째, 본 연구는 제주도 지역의 ○○초등학교 4학년 27명을 대상으로 하기 때문에 적용결과는 지역과 학생특성 및 환경에 따라 차이가 있어 일반화하기에는 한계가 있으나, 본 연구를 통해 학생들이 현대미술을 보다 친숙하고 적극적으로 감상하는 태도를 기를 수 있을 것이라 생각한다.

셋째, 본 연구는 초등학교 4학년 학생들을 대상으로 하지만 개정 2009 교육과정의 흐름에 따라 학년군 교과서를 사용하기 때문에 3학년의 수업과정도 일부 운영했음을 밝힌다.

## II. 오브제의 이론적 배경

### 1. 오브제의 개념

오브제는 사전적으로 물건, 객체, 물체, 대상, 목표를 의미하지만 미술의 개념에서는 작품에 쓴 일상생활 용품이나 자연물 또는 예술과 무관한 물건을 본래의 용도에서 분리하여 작품에 사용함으로써 새로운 느낌을 일으키는 상징적 기능의 물체를 말한다.

E.H. 존슨은 미술에 있어서 오브제의 개념을 다음과 같이 셋으로 구분하고 있다. 첫째, 예술 작품의 주제로서 다루어지는 외부세계의 일부분인 경우로서 주로 전통 회화에서 볼 수 있다.

둘째, 예술작품 자체로서의 오브제가 되는 경우, 즉 작품 자체로서의 존재 가치를 가지는데, 이 때 리얼리티(reality)를 더 이상 외적 오브제에서 찾지 않고 큐비즘에서처럼 그림 자체를 인식하려는 경우이다.

셋째, 예술적 오브제와 일상적 수준에 머무르는 경우로서 현실에서 널리 만나는 오브제, 즉 다다나 네오다다, 팝 아트의 오브제가 그것이다.(배근수, 2009 p.6)

현대미술에서 갖는 오브제의 의미는 예술과는 아무런 관계가 없는 물건이나 그 한 부분을 본래의 일상적인 용도에서 떼어내 절연함으로써 보는 사람에게 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적 기능의 물체를 말한다. 일상생활에 쓰이는 모든 물체는 그 나름의 용도나 기능 또는 독특한 의미를 지니고 있게 마련이나 이러한 물체가 일단 오브제로 쓰이면 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고 이때까지 우리가 미처 체험하지 못했던 어떤 연상 작용이나 기묘한 효과를 얻을 수 있게 된다. 이러한 오브제의 개념은 초현실주의의 조형적 영역은 물론 그 이상에도 중요한 변화를 일으키게 했다. 즉 오브제는 회화와 조각을 접근시켜 회화도 조각도 아닌 새로운 조형의 개념을 탄생시켰다. 또 오브제는 예술가의 생활과의 관계를 표현하는 물건 그 자체로 인식되어 예술과 생활의 경계를 애매하게 만드는 데에도 큰 역할을 했다.

## 2. 현대 미술에 나타난 오브제의 전개양상

### 가. 입체주의(Cubism)의 오브제

현대 미술에서 오브제 미술은 입체파와 함께 등장하였다. 큐비스트(cubist)들은 서구 회화의 전통적인 사실성 추구에서 표현되었던 평면에서 3차원 공간의 환용을 실현하려는 야망을 단념하여 투시도법을 배제하고 3차원의 거짓인 환영보다는 2차원의 사실을 선택한 것이다. 그들은 환영주의가 아니면서 현실과의 연결고리를 갖는 해결점이 필요했고 그 해결점으로 신문과 잡지에서 오려 낸 조각들을 붙여서 화면을 구성하는 ‘빠삐에 콜레(papier collé)’를 도입했다. 전통적인 회화 방식인 손으로 직접 그리는 것을 거부하고 화면에 종이, 신문, 활자, 기호 등 일상으로부터 직접 채집한 오브제를 붙임으로써 평면 회화의 경계가 허물어지게 되었다. 이와 같이 큐비즘은 재현의 토대를 무너뜨리기 위해 현실의 공간 속에 들어있는 사물을 그대로 평면에 끌어들이며, 예술의 실재성을 주장하는 동시에 회화적 평면의 환영성을 공격하였다.(진중권, 2004, p.100)

큐비즘의 빠삐에 콜레(papier collé)는 목탄 조각, 대리석을 모조한 벽지 등의 평면적 종이류였으나 점차 그 범위를 확대해 신문, 악보, 못, 상품, 노끈 등 자연 이나 공업적인 재료를 캔버스나 화판에 붙여 나가는 콜라주 형태로 발전하게 되었다. (이상희, 2010, p.10)

최초의 빠삐에 콜레(papier collé)는 피카소의 등의자가 있는 정물에서 등장한다. 피카소는 레몬, 오이, 유리잔, 파이프, 신문 등이 나오는 이 정물화에 등나무 의자 무늬가 인쇄된 천 조각을 붙인다. 손으로 그려지거나 만들어지지 않는 미술작품이 등장하는 길을 연 셈이다. 브라크 역시 피카소와 비슷한 시기에 색을 칠할 종이를 화면에 부착시키는 등의 방법을 통해 피카소와 같은 의도를 내보인다. 이것이 서양 미술사에 등장한 최초의 현대적인 오브제이다. 손으로 그리지 않고 주위의 사물들을 임의로 선택해서 화면에 부착시켜 작품을 만든다는 이 생각은 그 뒤의 다다이즘 등에 지속적인 영향을 미쳤다. 그렇다고 해서 입체파가 시도한 화면 위에 사물을 붙이는 것이 오늘날과 같은 의미의 오브제라고 할 수는 없다. 화면에 붙여진 신문지나 천조각의 사물들은 독립된 존재로서의 역할을 하는 것이 아니라, 화

면의 전체 구성 요소에 지나지 않게 된다는 점에서 독립된 작품의 역할은 하지 못한다. 그러나 이 아이디어의 중요성은 결코 과소평가 될 수 없다. 그것은 무엇보다도 서양미술을 지배해 온 재현주의로부터의 확실한 벗어남과 손으로 그리지 않아도 작품이 될 수 있다는 사례를 보였기 때문이다.(이민정, 2013, pp.5-6)

## 나. 다다이즘(Dadaism)의 오브제

오브제라는 말이 미술사에서 하나의 새로운 장르로 발전하게 된 계기는 바로 다다이즘이다. 전통을 부정하고 그런 전통의 근간인 이성과 합리주의를 부정하는 다다이즘은 모든 것을 부정하면서도 참다운 존재성을 확인하며 새로운 세계로 환원시키고자 한 운동이다. 특히 예술, 문학에서 실험되었으며 유럽적인 전통, 권력, 사상, 예술 형식에 대한 부정과 파괴를 주장하였다. 이런 반(反)예술과 비(非)예술의 운동으로 일어난 것이 다다의 레디메이드 오브제이다. 입체파의 오브제와는 달리 대상의 사실감을 극대화하기 위해 적극적으로 활용되었고, 입체파에서 시작된 콜라주 역시 다다의 정신에 맞게 변형되고 발전되었다. 즉 입체주의의 오브제가 전통적 회화 양식에서 해방의 출구를 만든 반면, 다다의 오브제는 기존의 표현질서를 부정한다. 이는 현대미술에서 프로타주(Frottage), 앓상블라주(Assemblage), 레디메이드(Ready made) 등 다양한 기법들을 발전시키는 계기가 되었다. 즉, 손으로 그리거나 제작된 것만이 아닌 우연적인 방법에 의해서도 작품이 될 수 있다는 견해를 가지게 된 것이다.

다다의 가장 대표적인 작가인 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 기존의 전통적 예술 관념을 완전히 전복시킴으로써 본격적인 오브제 미술의 개념화의 장을 열었다. 자신이 창시한 발명 가운데서도 주목받고 있는 것은 레디메이드(Ready made)인 ‘자전거 바퀴’[그림]로 1913년 최초의 오브제로 평면에서 완전히 독립된 하나의 오브제로 등장하여 부엌용 탁자 위에 자전거 바퀴를 거꾸로 붙여 만든 작품부터 시작되었다.(배근수, 2009, p.13)

그 후, 1917년 뉴욕의 앙테팡당전(Independents)에서 공업 제품임 변기에 R. MUTT라는 이름으로 서명한 ‘샘’이라는 작품을 출품하여 운영위원들과의 논쟁을 통해 당시의 예술 관념의 모순을 입증하였으며, 예술작품을 만들어 내는 것은 발견이라는 개념이지 그 대상의 유일성이 아니라는 명확한 견해를 가지고 있었다.

(배근수, 2009, p.13; 이영철,1991, p.261에서 재인용)

레디메이드는 3가지 표현 방법을 갖는다. 첫째 주변의 평범하고 기능적인 물건들을 선택해 그 배열을 바꿔 의미의 변형을 가져오는 방법이 있고, 둘째, 오브제의 한 부분을 고립시켜 지향점을 바꾸는 방법이 있으며, 셋째로는 오브제 자체에 아무런 수정을 가하지 않고 이름만 바꿔서 오브제를 변용시키는 방법이다. 뒤샹의 새로운 시도는 뒤이어 나타나는 팝 아트와 개념미술, 미니멀리즘, 해프닝, 퍼포먼스 등의 다양한 현대 미술사조에 많은 영감을 제공했으며, 현대 미술의 영역을 확장시킨 의미로 그 공헌은 대단히 높게 평가되고 있다.(박상지, 2007,pp.15-16)

#### 다. 초현실주의(Surrealism)의 오브제

초현실주의는 1919년부터 제 2차 세계대전 발발 직후까지 약 20년 동안 프랑스를 중심으로 일어났던 전위적인 문학 예술운동이다.

초현실주의는 까닭 없이 모든 것을 부정하기 보다는 입체주의자들이 가졌던 조형의 일부로서 오브제, 다다이스트들이 가진 세계의 진실을 드러내 보이는 비예술적인 도전의 결과로서의 오브제에 보태어 인간의 욕망, 꿈, 무의식을 드러내 보이는 역할을 오브제에 부여하였다.

오브제는 전형적인 초현실주의적 창작물이다. 초현실주의는 현대미술에 오브제를 도입하여 조각과 대등한 위치에 올려놓았다.(S.Alexandrian, 1984, p.150)

초현실주의에서 오브제는 발견된 오브제, 자연의 오브제, 해석된 발견된 오브제, 해석된 자연의 오브제, 레디메이드, 앳상블라주, 혼합 오브제, 환영 오브제, 몽상 오브제, 시 오브제, 움직이고 침묵하는 오브제, 상징적으로 기능하는 오브제, 객관적으로 제공된 오브제, 존재 오브제 유형으로 나눌 수 있다.

##### 1) 발견된 오브제

발견된 오브제는 많은 오브제 속에서 주위를 끄는 오브제, 즉 전에는 결코 본적이 없는 것이 예술성을 띠고 있는 그런 것이다. 따라서 흔히 공장 생산된 구형의 오브제로서 그 실질적인 기능이 분명치 않고 기원조차 알 수 없는 경우가 대부분이다.

##### 2) 자연의 오브제

초현실주의자들이 즐겨 사용한 오브제로서 나무뿌리, 조개껍질, 돌처럼 주위

에서 흔히 볼 수 있는 것들이다.

3) 해석된 발견된 오브제

어떤 도구나 물리적인 힘을 가해 오브제의 변형이 나타내는 의미에 초점을 둔다.

4) 해석된 자연의 오브제

자연적 오브제의 특징을 완전히 은닉해버리거나 그것이 암시하는 바를 충실히 따른다.

5) 레디메이드

하나의 공업제품이 일상적인 맥락으로부터 가능한 한 독창적인 방법으로 이탈되어 본래의 기능을 철저히 상실하게 되는 오브제를 말한다. 따라서 레디메이드는 가장 물질적인 사물을 정신의 사물로 만드는 기술이다.

6) 앳상블라주

앳상블라주는 조각 작품을 만들기 위해 자연적 오브제나 발견된 오브제로 배치하는 오브제이다.

7) 혼합 오브제

회화나 조각과 밀접한 연관이 있기 때문에 그것을 제거하면 작품의 존재가치가 사라지는 특징을 가지므로 오브제의 사용에 있어 콜라주와 흡사하다.

8) 환영 오브제

구체적으로 보이기도 하지만 단지 도해나 말에 의해 암시되기도 하는 오브제이다. 존재하지는 않지만 어떤 속임수에 의해 그 존재가 실감되고 그것이 없다면 부족한 느낌을 줄 수도 있다.

9) 몽상적 오브제

앙드레 브루통에 의해 몽상 고유의 과장시키고 극화시킬 필요성에 해당되는 것으로서 소박하고 친숙한 오브제이지만 욕구의 변덕에 의해 화려한 외형을 가지게 된다.

10) 시 오브제

동질의 전체성을 형성하도록 시질 선언문과 여러 오브제를 혼합시키는 일종의 릴리프이다.

11) 움직이고 침묵하는 오브제

동작의 필요성이 분명하게 지각하지 않음에도 불구하고 움직여서 보는 사람으로 하여금 흥미를 일으킨다.

12) 상징적으로 기능하는 오브제

달리가 창안한 것으로 잠재의식이나 억압된 욕망을 표현하여 만족을 느낄 수 있도록 한다.

13) 객관적으로 제공된 오브제

오브제가 감정적 혹은 지적 교류의 매개물로 사용 될 수 있으며, 수수께끼와 같이 해석될 수 있는 어떤 질적 서술이 되는 것이다.

다다이즘의 오브제가 파괴의 개념을 불러일으키기 위해 무시무시한 형태를 띠어갔다면, 초현실주의의 오브제는 유추적 사고의 낚아채기를 고양시키는 동시에 가장 단순한 방법을 사용하면서도 화려하게 전개해 나갔다.(S.Alexandrian, 1984, p.162)

## 라. 누보레알리즘(Nouveau realism)· 네오 다다(Neo-Dada)의 오브제

1960년대 초 프랑스를 중심으로 등장한 누보레알리즘은 공업제품의 단편이나 일상적인 오브제를 그대로 '차용'하여 전시함으로써 '현실의 직접적인 제시'라는 새롭고 적극적인 방법을 추구했던 미술이다.

누보레알리즘의 오브제 등장은 일상적인 물질을 대중적인 이미지를 확산시켜 폐품을 사용하는 것이며 즉각적으로 지각할 수 있는 가장 구체적인 사물, 그리고 일상적인 물체로서 등장하게 되는 오브제는 현실발견의 매체로 현실의 단편적인 면을 보여주고 있다. 누보레알리즘은 찢어진 포스터를 모아 붙인 작품에서부터 단색화, 오브제의 축척, 자동차의 압착, 소통자국으로 얼룩진 회화, 자동대생기계, 먹다만 음식을 부착시킨 작품 등 여러 예술적 실험을 하였다.(배근수, 2009, p.18)

네오 다다는 1957년 무렵부터 미국 회화에 나타났던 새로운 경향으로 존스(Jasper Johns), 캐프로(Allan Kaprow), 라우센버그(Robert Rauschenberg), 톰블리(Cy Twombly) 등의 작품을 설명하기 위해 사용되었던 용어이다. 그 후 네오다다는 캐프로와 톰블리의 작품보다는 존스와 라우센버그의

작품과 주로 연결지어왔다.

네오다다는 다다이즘의 영향을 받아 출발했지만 오브제에 대한 그들의 내용적 접근 방식은 다다이즘과는 상당히 다른 것을 알 수 있다. 비속한 일상적인 모티브나 소재로서 작품을 구상하는 것은 다다이즘의 성격과 일맥상통하나 네오다다는 오브제에 대한 긍정성을 띠고 있다. 그렇기 때문에 일상적인 생활의 주변에서 볼 수 있는 물품이나 폐품같은 비예술적인 오브제를 긁어모아 작품을 창작하는 앳상블라주를 이용하여 표현한다. 이를 통해 기존의 질서, 논리, 미학 등 일체의 것에 부정적인 다다이즘과는 다른 양상을 보이고 있다.

뒤상이 '발견된 오브제'를 제시하였다면, 네오다다 작가들은 표현주의 회화와 콜라주를 연결한 '제시된 오브제'로서 이미지와 양의성을 가진 존재로 회화공간에서 조화된 관계로 표현하여 작품을 제작하였다.(박상지, 2007,p.29)

#### 마. 팝아트(Pop Art)의 오브제

1960년대 초기에 미국에서 발달하여 미국화단을 지배했던 구상회화의 한 경향이다. 일상생활에 범람하는 기성적이고 대중적인 이미지에서 제재를 취하므로, 팝아트의 오브제는 극히 평범한 레디메이드를 사용하며 반복적인 구성과 깔끔한 끝마무리로서 기계적인 특성을 강화하였다. 팝아트의 오브제는 일반 대중에게 인기가 있고 즐겨 애용하는 소비상품인 오브제와 광고, 상표, 만화, 영화, 유명인에 이르기까지 대중매체를 통해 기성 이미지를 시각적으로 나타내었다.

워홀(Andy Warhol)은 유명 상표나 대중스타의 사진 이미지를 오브제에 사용하였다. 비개성적이고 보편적 예술 밖의 이미지를 선택함으로써 특수성이 곧 평범한 것으로 또는 평범성이 특수한 것으로 대체되는 현대 산업사회의 구조를 반영했다. 올덴버그(Claes Oldenburg)의 오브제는 오브제의 회화성을 완전히 조각화 시켜 석고로 만들어진 채색된 햄버거, 비닐로 된 변기, 거대하게 확대된 빨래집게처럼 대단히 일상적인 사물을 전혀 다른 재료로 제시했다. 이를 통해 실물크기가 아닌 거대한 크기의 변형에서 낮익지만 아주 낯선 어떤 대상을 대하고 있는 관객의 심리적 태도에 충격을 준다.

다다의 거장인 뒤상이 기성품에 장소를 연출시킴으로써 존재론적 오브제로 둔갑시킨 반면, 팝 아티스트는 기성품 자체를 변장시켜 상징적 오브제로서의 이미지를

확대 생산해낸다. 또한 팝아트의 오브제는 인간의 흔적이 묻어있으며, 이는 곧 인간이 만들고 그리는 행위를 포함한다. 오브제가 갖고 있는 일상성의 재평가에 의해 회화를 부정한 것이라기보다는 오히려 오브제가 갖고 있는 일상성의 재평가에 의해 회화의 영역을 확대시킨 것이라는 데 의미를 갖는다.(박상지, 2007, p.35)

#### **바. 미니멀리즘(Minimalism)의 오브제**

미니멀리즘은 1960년대 이후 만들어진 조각이나 3차원적 작품의 미술을 의미하고 미니멀 아트는 ‘ABC예술’, ‘기본 구조(Primary Structure)’, ‘문자 그대로의 예술(Literalist Art)’ 등으로 불린다. 흔히 단순하고 축소한 형태, 논리적 구조와 관념적 해석 등으로 이해된다. 예술과 비예술의 경계, 사물과 예술 작품의 경계에 작용하며 예술의 개념적 소재, 방법적 탈피를 시도하고 있으며, 인공적 소재를 사용하고 레디메이드를 활성화한 반이상적 전통을 갖게 되는 아방가르드적 특징을 가진다. 미니멀리즘의 작가들은 산업적 재료를 적극 활용하고 레디메이드와 기성품을 활용하던 과거에 비해 완성품이 아닌 고전적 재료인 청동, 대리석, 돌과 상업적 또는 산업적인 재료인 아연, 합석, 플라스틱, 스테인리스 스틸 등 기본 물질을 수용하며 대상의 물성을 강조한다. 일상적인 오브제를 포함한 사물들을 그대로 예술 영역에 적용시키고 그 일상성의 공간을 예술로 끌어들이는 다다이즘과 연관을 두고 있으며, 레디메이드처럼 완전한 한 개체로서의 일상적 오브제를 작품의 맥락에 그대로 도입하는 것이 아닌 사물을 구성하고 있는 물적 요소들을 제시함으로써 일상성과 예술 간의 대립보다 물성과 작품의 대립으로 확대되어 드러나고 있다.(배근수, 2009, p.24)

#### **사. 개념미술(Conceptualism)의 오브제**

개념미술은 미술작품의 물질적인 측면보다 관념성의 비물질적인 측면을 중요시하는 경향을 가진다. 기호나 문자 등의 비물질에 의한 표현양식이라는 좁은 의미를 뜻하지만, 넓게는 퍼포먼스나 비디오아트같이 회화도 아니고 조각도 아닌 새로운 미술 형태와 대지미술처럼 대부분의 사람들이 드로잉이나 사진으로 볼 수밖에 없는 미술을 포함한다.

개념주의는 비 물질화, 반 형식주의, 비 시각화를 내세우며 창의적 아이디어가 미술의 기본요소로 실제작품은 부수적인 것에 불과하다고 보았다. 미술은 독창적 개념에 있는 것이지 실재의 작품 속에 있는 것이 아닌 것이다. 하지만 개념미술가들은 아이디어 자체를 끊임없이 시각적 대상으로 고안한다. 개념미술에서 다루는 오브제는 개념을 보여줄 수 있는 모든 것들, 언어, 사진, 대지, 신체 퍼포먼스, 시·공간, 빛 모두가 가능하다.

#### **아. 대지미술, 환경미술의 오브제**

대지미술이나 환경미술에서 오브제는 단순한 사물이나 인공물을 넘어서서 세계 자체이며 환경과 지구 더 나아가 우주까지 그 대상이 된다. 그 대상들은 이전의 오브제들과 달리 거대한 규모의 오브제이며 복합적인 오브제이다. 그러므로 미술관이라는 제한된 실내에 끌어넣을 수 없다는 점에서 개념의 실현이면서 일품성을 가진 이동 가능한 예술에 대한 도전이었다.(성혜숙, 2007, p.34)

#### **자. 신체미술의 오브제**

신체미술은 인간의 신체를 표현과 조형의 매체로 사용한다. 신체를 통한 행위가 미술 전개의 계기가 되므로 행위미술이나 행동미술과 동일시한다. 신체미술은 개념미술의 한 부류에 속하며 언어나 여타재료의 개입 없이 육체적인 교감이나 감각을 통해 접근한다. 육체의 모습을 왜곡하거나, 자기 몸을 계획된 패턴에 따라 면도날로 긁거나 구토, 찌푸리기 등의 행위를 통해 신체를 변형시키는 등 다양한 방식으로 신체를 공격하고 인체를 새롭게 재인식시킨다. 신체미술 경향은 조각이 애초 인간이 신체에 특별한 관심이 있으며, 조각가들 또한 인체를 날카롭게 인식하는 한편 관객과 작품 사이에서 일어나는 생리적인 감정이입에 의존하고 있는 점에서 조각과 깊은 연관을 맺고 있다.

#### **차. 키네틱 아트(Kinetic Art)의 오브제**

키네틱 아트는 움직임 중시하거나 그것을 주요소로 한다. 시각적인 변화를 나타내는 옵아트와는 달리 물리적인 힘을 필요로 하는 실제적인 운동감과 움직임을 적

용한다. 이러한 경향은 미래주의와 다다에서 파생된 것으로 최초의 작품은 뒤상(Marcel Duchamp)이 1913년 자전거 바퀴를 사용하여 제작한 '모빌'이다. 팝아트의 오브제가 2차원적 평면적 화면을 벗어나지 못하고 있는 것에 반해 키네틱 아트에서 사용된 오브제는 입체적인 요소로 3차원의 공간성을 지니고 있기 때문에 평면적인 오브제가 아니라 공간성을 확보한 작품자체가 오브제화 되었다. 1970년대에 들어오면서 키네틱 아트는 빛, 움직임, 소리의 미학적 요소에 의한 구성 대신에 물, 안개, 연기, 불, 생물적 요소를 포함하는 일종의 생태학적 방법론 쪽으로 옮겨가기 시작했다. 즉, 기계적인 움직임 자체보다는 그 영향에 의한 여러 가지 효과와 결과를 중시하는 키네틱 아트로 옮겨가는 것이다.

### 카. 비디오 아트의 오브제

비디오 아트는 1960년대 중반, 저항문화(Counter-Culture)라는 서구의 새로운 문화적 기류 속에서 태동한 동시대의 산물이라 할 수 있다. 비디오는 양식이 아니라 매체이며, 따라서 비디오 아트는 비디오테이프 작품과 설치 비디오의 두 분야로 나눌 수 있다. 비디오테이프 작품은 비디오테이프의 내용을 만드는 데 초점을 두어 형태와 색의 변화, 울동 등 기계적인 아름다움이나 작가 개인의 미묘한 심리 상태를 나타낸다. 반면 설치비디오는 비디오 장비 중 특히 TV수상기를 이용한 설치물로 그 본질상 조각의 성격이 강하다. 비디오 아트는 비디오 모니터와 화면을 오브제로 이용함으로써 TV스크린의 이미지를 조작하고 전자비전으로 오브제의 영역을 다양한 이미지들을 동시다발적으로 제시하는 멀티비전과 연계하여 다시 한번 새로운 오브제의 영역을 확장시켰다.(박상지, 2007,p.40)

### Ⅲ. 미술교육과정에서의 오브제 분석

#### 1. 초등학교 3-4학년 아동의 특성

##### 가. 3~4학년 아동의 일반적인 미술 표현의 특징

초등학교 3~4학년의 단계는 상징적 표현과 사실적 표현이 공존하는 과도기적 단계이다. 이전까지 습관화되어 있던 도식적 표현에서 탈피하여 형태를 사실적으로 표현하려고 넘어가는 시기이다. 이는 주변 환경에 대한 인식 능력과 감수성이 크게 발달하면서 사물을 보는 방식에 관심과 주의를 기울일 수 있게 되기 때문이다. 이 시기 학생들의 미술 표현의 일반적인 특징은 다음과 같다.

첫째, 주관적 표현을 객관화시키고자 노력한다. 하지만 아직은 1~2학년 때 보이는 주관적인 자기표현의 의욕이 남아 있어 객관적인 생각과 공존하기 때문에 관찰 활동에 집착하기도 한다. 미술 표현을 할 때 대상과 주변과의 관계 등에 대한 표현 방법도 생각하면서 다소 의도적인 표현활동을 하려고 한다. 설명이 가능한 작품을 만들려고 노력하고, 자신의 생각이나 행동을 합리적으로 묘사하고자 하며, 전체적인 비례와 균형을 파악하여 객관적으로 사물을 표현하려는 노력을 시도한다.

둘째, 사실적 표현을 중요시하게 되어 도식적이거나 주관적으로 표현하지 않으려고 하고 대상의 형태를 사실적으로 표현하고자 노력한다. 자신의 표현과 대상 간에 차이가 있음을 인식하게 되면서 대상을 최대한 세부적으로 묘사하려고 애를 쓴다. 이로 인해 자신의 표현력에 실망감을 느낀 학생은 표현 의욕이 상실되어 가는 현상이 생기기 시작한다.

셋째, 자신의 존재에 대한 인식이 생기면서 다른 사람을 의식하는 그림을 그리게 되고 타인의 미술 작품에 대한 비판 능력도 가지게 되지만, 아직은 독창적인 것보다 모방에 관심이 많다. 반면 미술에 대한 폭넓은 이해와 표현 기능이 크게 발전한다.

넷째, 3차원적인 입체감을 나타내기 위해 그림자 표현을 구사하고, 주변 사물에서 인공적인 패턴을 관찰해서 상상에 의하여 무늬를 그려낼 수 있다. 단순한 상징적 표현 양식에서 벗어나 나타내고 싶은 중요한 부분을 확대, 생략하는 등 다양한 상

정을 할 수 있게 된다. 사물의 색채 변화에 관심을 가지며 다양한 색상을 사용하여 표현하고자 노력한다.

## 나. 표현 능력의 발달

### 1) 형태표현

형태의 반복이 점차 사라지고 반복되지 않는 새로운 형태를 표현하고자 노력하며, 자신이 맺는 환경의 다양한 부분과의 정서적 유대 관계가 보다 발달하여 직접적으로 표현되거나 상징적으로 나타낸다. 때로는 부분에 관심이 쏠려 비례에 맞지 않게 표현하기도 하지만 전체적인 형상을 비례적으로 파악하고자 노력한다.

### 2) 색채표현

색채 표현의 방식에 있어서 정서적인 면을 중시하며, 자신의 주관적 경험에 따라 색을 표현하고자 한다. 때문에 교사는 색채 의식을 증진시키기 위해 어린이의 색에 대한 반응을 강조하고 색채에 대한 다양한 경험을 할 수 있도록 어린이 자신의 성장이나 경험을 자각시킬 필요가 있다. 또한 색채 사용에 있어 성별에 따라 많은 차이가 있는데, 이 시기에는 학생 개인의 발달과 개인의 욕구를 고려하여 개별성을 파악한 지도가 필요하다.

인물을 칠하기 위한 색을 고르는 경우, 다양한 머리카락 색을 쓰고 입을 빨갛게 칠하기도 한다. 수채 물감에 호기심을 가지면서 혼색의 개념을 알게 되지만 사용하는 색의 수가 많지 않고 제한적이다. 작은 붓을 사용하여 인물을 섬세하게 그리는 것이 가능해지나 아직은 수채 물감만으로 채색하는 것을 부담스러워 한다.

### 3) 인물표현

얼굴 표정의 표현이 다양해지고, 귀를 표현하기 시작하며, 목을 구체적으로 표현할 수 있다. 눈을 만화처럼 표현하는 학생들도 많으며, 코의 형태도 세부적으로 표현하고자 한다. 도식적으로 웃는 표정을 그리기보다 무표정한 얼굴을 그리며 의상의 세부 표현이 자세해진다. 정해진 대상을 보고 그리는 것이 가능

해지며, 미술 작품에 친구를 등장시켜 표현하는 것을 좋아하게 된다.

#### 4) 공간표현

기저선의 개념에서 벗어나 기저선 사이를 메우면서 새로운 공간을 발견하게 된다. 다양한 각도에서 본 모습을 발견하고 표현하는 것이 가능해지며, 중첩을 인식하게 되면서 공간 개념이 발달하게 된다. 과장, 생략, 상징의 변화를 표현했던 양상이 더 이상 나타나지 않고 사실적 비례를 지키려고 하며, 의미 있는 대상은 자세히 표현하여 강조하기도 한다. 그러나 아직 원근법을 정확히 모르며 전개도식 표현이나 투시적 표현이 나타나기도 한다.

#### 5) 입체표현

이 시기는 입체적 탐색기라고 말할 수 있다. 입체 표현의 두께감이 생기고 움직임에 대한 표현이 늘어나며 전체적인 비례를 생각하면서 작품을 만들기도 한다. 넓혀 표현하는 것에서 세워 표현하는 과정으로 변모하는 중간 단계로 앓아 있는 표현을 많이 한다. 인물을 입체적으로 표현하는 경우 몸통과 머리, 팔의 표현 비율이 높아지고 부분보다 전체를 중요하게 생각하게 된다. 그리고 움직임을 조금씩 표현하기 시작한다.

### 다. 감상 능력의 발달

초등학교 3~4학년의 시기는 사실주의적 단계이기 때문에 조형적 대상을 인식함에 있어 사실적인 작품을 매우 선호하는 경향을 보인다. 이로 인해 환상적이거나 상징적인 표현 작품을 경시하기도 하는데, 교사는 학생들이 사실주의적 고정 관념에 빠지는 것을 막고 잠재된 개성과 창의성을 드러낼 수 있도록 지도하고 동기를 유발해야 한다.

## 2. 오브제 표현에 대한 교과서의 분석(개정2009교육과정)

### 가. 2007 개정 미술 교과서 분석

2007 개정 교육과정에 따른 초등학교 3, 4학년 미술 교과서에 실린 오브제 작품에 대하여 단원, 작품 수, 작품 제목, 작가, 표현재료 및 오브제, 표현방법을 중심으로 분석하였다.

〈표 III-1〉 2007 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용(국정교과서)

단원	작품 수	작품제목	작가	표현재료 및 오브제	오브제 미술 유형 및 표현방법
1. 형과 색	6	과도	학생협동	색상지	신체미술
		거북	학생협동	우유팩, 색종이	설치미술
		놀이터	학생협동	우유팩, 색종이	설치미술
		가족	학생작품	잡지	콜라주
		인어공주	학생작품	잡지	콜라주
		비행기	학생작품	잡지	콜라주
2. 경험표현	3	다다익선	백남준	텔레비전	설치미술
		우리가 경험한 것들	학생협동	우유팩, 도화지, 크레파스, 사인펜, 색종이	설치미술
		산책	학생협동	잡지	콜라주
		양	학생작품	술방울, 나뭇가지	대지미술
4. 자연 환경과 미술	6	바다풍경	학생작품	조개껍데기, 자갈	대지미술
		우리 집 마당	학생작품	조개껍데기, 자갈, 나뭇잎, 나뭇가지	대지미술
		우주여행	학생협동	나뭇가지, 나뭇잎, 자갈, 술방울	대지미술 설치미술
		모래성 쌓기	학생협동	모래, 자갈	가변설치
		나뭇잎, 강, 돌	골즈워드	나뭇잎	대지미술 설치미술
		6. 상상 표현	1	바닷가재 전화기	달리
9. 미술관 탐방	3	메신저	조성묵	브론즈	설치미술
		스프링	올덴버그	알루미늄	설치미술
		소리나무	성동훈	스테인리스, 도자	설치미술
11. 영상 표현	18	도시의 썰매	김한용	사진	미디어아트
		한국의 가족시리즈 중 '익산'	주명덕	사진	미디어아트
		도화동 골목길	김기찬	사진	미디어아트

정글집에서	학생작품	사진	미디어아트
뽕틀	학생작품	사진	미디어아트
달리기	학생작품	사진	미디어아트
편지지·편지 봉투 꾸미기	학생작품	사진	미디어아트
사진 일기 쓰기	학생작품	사진	미디어아트
나를 소개합니다	학생작품	사진	미디어아트
타임머신을 타고	학생작품	사진	미디어아트
물의 이야기	학생작품	사진	미디어아트
꽃과 친구	학생작품	사진	미디어아트
정말 맛있어	학생작품	사진	미디어아트
나는 무술가	학생작품	사진	미디어아트
청소	학생작품	사진	미디어아트
회전하는 뱀	아키요시 키타오카	컴퓨터 그래픽	옵티컬아트 가변크기
흐름	라일리	부분, 유채	옵티컬아트
근에 매인 개	발라	유채	옵티컬아트

2007 개정 미술과 교육과정은 생활과 관련된 시각 문화의 경험을 강조한다. 이에 미적체험영역의 '시각 문화 환경', 표현영역의 '영상 표현' 관련 내용이 새롭게 제시되어 일상생활 속에서 조형 요소와 원리를 탐색하며, 영상 매체를 활용한 활동이 강조된다. 교과서에 나타난 대부분의 오브제 작품은 필수학습요소(자연환경/ 시각 문화 환경. 주제표현/ 표현방법/ 조형요소와 원리/ 표현과정, 미술작품/ 미술문화)와 관련되어 제시되었다.

2007 개정 교육과정 3, 4학년 미술 교과서에서 다룬 오브제 작품은 총 37개로 전체 작품 수(약 270개)의 13.4%를 차지하여 학생들이 오브제 작품을 접하는 기회가 상대적으로 적음을 알 수 있다. 오브제 작품의 재료 역시 종이류: 색상지, 색종이, 도화지/ 자연재: 나뭇가지, 나뭇잎, 솔방울, 자갈/ 폐품류: 우유팩 등으로 특정 재료를 사용하는 비중이 높다. 수업을 재구성하기 위해 다양한 재료를 사용하여 '오브제'의 의미를 살려 작품을 만드는 활동에 참여할 수 있도록 다양한 오브제 작품을 감상하고 이를 표현할 수 있는 지도방안이 필요하다.

## 나. 2009 개정 교육과정에 따른 3, 4학년 검인정 미술교과서 분석

2009 개정 교육과정이 실시되면서 기존의 국정교과서에서 검인정 미술 교과서 체제로 바뀌었다. 이에 7개의 출판사(교학사, 비상교육, 천재교육, 아침나라, 두산동아, 천재교과서)별로 오브제를 사용한 작품과 오브제 미술 유형을 중심으로 단원, 작품 수, 작품제목, 작가, 표현재료 및 오브제, 표현방법 등을 살펴보았다.

교학사 3, 4학년 미술과 교과서의 오브제 관련 내용은 다음과 같다.

〈표 III-2〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용(교학사)

단원	작품 수	작품제목	작가	표현재료 및 오브제	오브제 미술 유형 및 표현방법
1. 자연물과 인공물	10	물 위에 나뭇잎, 꽃 등을 띄워보기	학생협동	나뭇잎, 꽃	설치미술
		달팽이	학생작품	돌, 나뭇잎	설치미술
		꽃게		돌, 나무젓가락, 자갈	
		돌탑		자갈	
		나비		돌, 나무젓가락, 자갈, 나무 조각	
		해바라기	학생협동	나뭇잎, 크레파스	프로타주
		큰 나무	학생작품	모래바닥, 나무젓가락, 풀잎	대지미술
		꽃다발	티에리	혼합재료	설치미술
회오리	학생협동	비닐, 유성매직, 크레파스	설치미술		
물속풍경					
2. 생활 속의 미술	1	텔레비전 모양으로 만들어진 버스정류장			설치미술
4. 관찰표현	6	점이 있는 나	학생작품	돌, 유성펜	설치미술
		웃는 나	학생작품	돌, 유성펜	설치미술
		눈이 작은 나	학생작품	신문지, 펜	설치미술
		안경 쓴 나	학생작품	종이상자, 붓펜	설치미술
		머리가 긴 나	학생작품	비닐봉지, 네임펜	설치미술
		얼굴	피카소	철판, 유채	설치미술
5. 다양한 표현	13	앵그리 버드	학생작품	모자, 셔틀콕, 단추, 솜, 장갑, 실	정크아트
		꽃게	학생작품	장갑, 양말, 솜, 끈, 물감	정크아트
		보아 뱀	학생작품	스타킹, 솜, 크레파스	정크아트

		플라워호	학생작품	페트병, 플라스틱 막대, 일회용 접시, 모루	정크아트		
		용가리호	학생작품	페트병, 모루, 스티로폼 공, 나무젓가락, 종이	정크아트		
		히수아비	학생작품	돌, 형겔, 지퍼, 끈	정크아트		
		문어	학생작품	털모자, 끈, 단추, 장갑	정크아트		
		하얀 숲	볼츠	혼합재료	정크아트		
		민들레	유영교	혼합재료	설치미술		
		발루바III	팅겔리	혼합재료	설치미술		
		모빌	학생협동	색지, 크레파스, 실, 색연필	설치미술		
		풍경	학생협동	강통, 돌, 아크릴 물감, 철사, 비닐 끈	설치미술		
		바람개비 꽃	학생작품	종이컵, 빨대, 철사, 물감	설치미술		
		아빠와 아들	학생작품	화선지, 수채물감, 나뭇잎	프로타주		
6.		찍어서 나 타내기	3	하늘을 날다	학생작품	장갑, 화선지, 색연필, 유채물감	콜라주관화
				여행을 떠나요	학생작품	혼합재료, 유채물감	콜라주관화
10.		색과 빛	1	과일모양의 등불	서울시 종로구	2012서울 등 축제	설치미술
				예쁜 얼굴	학생작품	디지털 카메라	미디어아트
				화장실에서 발견한 얼굴	학생작품	디지털 카메라	미디어아트
				자연이 웃고 있어요	학생작품	디지털 카메라	미디어아트
				수박껍질로 만든 얼굴	학생작품	디지털 카메라	미디어아트
				계란 후라이 얼굴	학생작품	디지털 카메라	미디어아트
12.		사진으로 만 드는 세상	11	배꽃이 핀 고속도로	호크니	사진	사진콜라주
				행운	키크	사진	사진콜라주
				AW 77	권오상	혼합재료	사진콜라주
				패션 디자이너	학생작품	사진, 잡지	사진콜라주
				나비가 된 스카프	학생작품	잡지	사진콜라주
				아빠 사자, 아기 사자	학생작품	잡지	사진콜라주
				무당벌레	학생작품	잡지	사진콜라주
				기억에 남는 멜로디	라태슈타인	실크스크린	팝 아트
				냄비 속의 혼합	브로타스	혼합껍데기, 냄비	정크아트
13.		미술과 감상	6	샘	뒤상	번기	레디메이드
				정원용 의자	호크니	사진	사진콜라주
				안경에 관한 명상	황주리	안경 유리, 아크릴 물감	레디메이드
				여행하는 부처	백남준	텔레비전, 비디오카세트, 장난감 자동차, 불상	미디어아트

총 14개의 단원 중 8개의 단원에서 오브제를 다루고 있다. 구체적으로, 일상생활

에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 활용하여 학생들이 수업에 활동할 수 있는 정크아트, 설치미술로 구성되어 있다. 총 51개의 작품 중 27.5%로에 해당하는 작품이 미디어 아트와 관련되어 학생들이 오브제로서 영상매체를 활용할 수 있는 다양한 사례(사진콜라주, 컴바인 페인팅, 미디어 아트)를 소개하였다. 또한, 각 단원에는 오브제 미술을 대표하는 참고작품이 소개되어 있어 학생들이 어떠한 오브제를 사용하여 어디에 배치하여야 할지 길잡이 역할을 하고 있다. 그러나 그 수가 매우 적어 학생들의 오브제 작품에 대한 이해를 위한 더 많은 참고작품이 필요할 것으로 생각된다.

다음으로 비상교육의 3, 4학년 미술과 교과서를 오브제를 중심으로 살펴보았다.

〈표 III-3〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용(비상교육)

단원	작품 수	작품제목	작가	표현재료 및 오브제	오브제 미술 유형 및 표현방법
1. 새로운 교실	1	4학년 6반, 모여라	김민경	사진	사진콜라주
		이카로스	마티스	색지	콜라주
2. 생각하는 조형 연구실	7	벨록스	고먼	나무, 철사, 천	설치미술
		풀밭공원	학생협동	수채	콜라주
		꽃다발	학생협동	색종이, 휴지	콜라주
		복슬복슬 강아지	학생협동	혼합재료	콜라주
		물방울무늬가 있는 방-(낮)	구사마 야요이	혼합재료	가변설치
		구름이 되다	노동식	솜, 철사, 스티로폼	가변 설치
		외계인 마을	오대호	혼합재료	정크아트
		라이트 형제	백남준	여러 개의 모니터, 나무	미디어아트
		타로공원	생팔, 텅 겔리	금속, 유리, 도자 모자 이크 등 혼합재료	정크아트
		날아라 에벌레	학생작품	스타킹, 솜, 모루	정크아트
3. 상상 놀이터	9	쭉쭉이	학생작품	지점토, 용수철, 모루	정크아트
		드래곤 길들이기	학생작품	골판지, 공기포장 비닐, 아크릴 물감, 찰흙	정크아트
		삼엽충	학생작품	유도, 스테이플러 침, 나뭇잎	정크아트
		티라노사우루스	학생작품	요구르트 병, 종이상자, 음료수 캔, 종이컵,	정크아트

				금색 래커 스프레이		
		금 나와라 뚝딱!	학생작품	찰흙, 달걀껍데기, 이 쭈시개	정크아트	
4.	견고 싶은 거리	3	풍선을 타고 떠나 는 환상 여행	권순자	버스정류장, 스테인리 스, 컬러 강판	설치미술
꿈을 깨는 아이들			벤	유채물감	설치미술	
깊은 산 속 옹달샘			정주애	FRP,보강금속	설치미술	
5.	가고 싶은 산·들·바 다	6	봄	학생협동	수채	컴바인팅
물의 소리			학생작품	석고, 자연물	컴바인팅	
자연의 속삭임			학생작품	석고, 자연물	컴바인팅	
자연의 반짝임			학생작품	석고, 자연물	컴바인팅	
구멍 둘레에 놓인 잎			골즈워드	로완나무 잎	가변설치 대지미술	
8.	신기한 화 면	2	끈에 매인 개의 움직임	발라	유채	유틸컬아트
뱀의 회전			키타오카 아키요시	컴퓨터 그래픽	유틸컬아트 가변크기	
날고 싶은 소망			오현영	혼합재료	콜라주	
9.	재미 있는 가게	6	장난감 부자	학생작품	영수증, 수채	콜라주
영수증 꽃밭			학생작품	영수증, 색종이, 크레파 스	콜라주	
영수증 튀김			학생작품	영수증, 크레파스, 수 채	콜라주	
과일꽃이			최정화	혼합재료	설치미술	
캠벨 수프 강통			워홀	캔버스에 페인트	시물라르크	
11.	솔직한 마 음속	2	행복한 눈물	라켄슈타인	유채	팝아트
정성스러운 마음			쿤스	스테인리스	설치미술	

비상교육 교과서는 장소를 주제로 13개의 대단원으로 이루어져 있으며 그 중 7개의 단원에서 현대미술의 오브제를 찾아볼 수 있다. 비교적 오브제를 다루는 현대미술이 고루 분포해 있으며 장소를 주제로 단원을 구성하기 때문에 활동주제 구성에 비해 표현 소재가 자유롭다. '1. 새로운 교실'에서 심화내용으로 구성된 '교실 탐구 생활'이라는 소단원에서 사진콜라주 작품을 제시하여 학생들이 익숙한 교실이라는 공간을 여러 각도에서 바라볼 수 있도록 하였다. '5. 가고 싶은 산·들·바다 이야기'단원에서는 자연을 탐색해보고, 미리 채집한 자연물을 활용한 컴바인 페인팅 활동이 중점적으로 배치되어 있다. '9. 재미있는 가게'에서는 시장에서 겪은 여러 가지 경험을 영수증을 활용하여 만든 콜라주작품을 소개한다. 감상부분에는 팝 아트 작가인 앤디 워홀(Andy Warhol)의 작품과 헨슨(Duane Hanson)의 작품을

제시하여 일상생활에서 볼 수 있는 소재인 광고, 만화, 낙서 그리고 실제로 입는 옷과 모자도 작품이 될 수 있다는 것을 보여주고 있다.

다음으로 천재교육의 3, 4학년 미술과 교과서를 오브제를 중심으로 살펴보았다.

〈표 III-4〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용(천재교육)

단원	작품 수	작품제목	작가	표현재료 및 오브제	오브제 미술 유형 및 표현방법
1. 나와 세상	3	과학실	학생협동	종이상자, 페CD, 페트병	정크아트
		휴식	김재영	나무, 금속판, 우레탄 도색	설치미술
		꿈을 키워요	학생협동	우드락, 아크릴 물감, 기타재료	설치미술
3. 상상표현	3	바닷가재 전화기	달리	전화기, 석고	컴퓨터링
		모피로 된 아침식사	오펜하임	모피에 싸인 잔과 접시, 숟가락	컴퓨터링
		스프링	올덴버그, 브루건	스테인리스, 알루미늄	설치미술
5. 툇 툇 튀는 아이디어	5	바람을 타고 달리는 해변동물	안센	플라스틱 관	키네틱아트
		배관	콜더	금속판, 철사	키네틱아트
		피아노 치는 소녀	학생작품	플라스틱 컵, 종이컵, 색종이, 사인펜, 크레파스, 철사	키네틱아트
		물 뿜는 고래	학생작품	종이, 크레파스, 빨대, 색종이, 스티로폼 공	키네틱아트
		바라보다	최정유	상자, 종이, 철사	레디메이드
6. 자연 환경과 미술	12	반딧불이 세상	학생작품	피스타치오 껍데기, 나뭇가지, 나뭇잎	대지미술
		아빠의 얼굴	학생작품	모래, 조개껍데기, 솔방울, 나뭇가지, 나뭇잎	대지미술
		콩콩 곤충왕국	학생협동	검은콩, 완두콩, 나뭇가지, 나뭇잎, 포스터 물감	대지미술
		자연 수족관	학생작품	조개껍데기, 나무껍질, 나뭇잎	대지미술
		벌레들의 축제	학생작품	검은콩, 피스타치오 껍데기, 유성 펜, 나뭇가지, 나무껍질, 나뭇잎	대지미술
		균형 잡은 돌	콜즈위디	돌	대지미술
					가변설치

		침팬지 가족	최정현	대형 집게, 베어링, 자 동조절 배관, 용광로 국자	정크아트
		춤추는 꽃병	학생작품	페트병, 색 모래, 고 철, 빨대, 솜	정크아트
		물고기가 산다	학생작품	부분, 고무찰흙, 페트 병, 물감	정크아트
		화조도-봉황2	서희화	부분, 플라스틱, 아크 릴 물감	정크아트
		쇠똥구리	오대호	페타이어, 농기계, 오토 바이 부품, 폐차 부속	정크아트
		여름 벌레	학생작품	칫솔, 플라스틱 숟가 락, 클립, 색종이, 면 도기	정크아트
8. 경험표현	6	놀이공원	학생작품	종이판에 비닐 포장재, 골판지, 리본 띠, 털실	콜라주판화
		고기잡이	학생작품	종이판에 골판지, 포장 끈, 양파 망, 벽지, 종 이 끈	콜라주판화
		물총놀이	학생작품	종이판에 골판지, 빨대, 곡식 낱알, 철수세미	콜라주판화
		커다란 새를 본 날	학생작품	종이판에 청바지 천, 레이스 천, 단추	콜라주판화
		바다낚시	학생작품	종이판에 골판지, 털 실, 벽지, 수수깡	콜라주판화
		야구장에서	학생작품	종이판에 골판지, 벽 지, 망사 천	콜라주판화
9. 영상표현	4	은행잎 가족	학생작품	디지털 사진	미디어아트
		노를 저어라	학생협동	디지털 사진	데페이즈망 미디어아트
		울긋불긋 곱게 물 든 슬로 시티 청 산도의 지붕들	베르트랑	항공사진	미디어아트
		미키네 집- 구름	강홍구	디지털 사진	데페이즈망 미디어아트
13. 미술문화 체험	4	공화국 수비대	신현중	청동, 자개	설치미술
		꿈꾸는 달팽이	이규민	청동	설치미술
		뉴스페이퍼	장진연	청동	설치미술
		타워 맨	란디, 카틀린	나무에 채색	설치미술

다른 출판사 교과서에 비해 특정단원에 오브제 미술이 집중적으로 구성되어 있는 특징을 지닌다. '3. 상상표현'에서는 꿈과 상상의 세계를 다양한 재료와 방법으로 표현하는 학습내용을 가지고 새롭게 상상하기-상상하여 표현하기-작품 감상하기

의 단계로 진행된다. 새롭게 상상하기 단계에서는 상상하는 방법 5가지를 참고 작품과 함께 구체적으로 소개하고 있다.(낮선 곳에 가져다 놓기, 서로 다른 사물 합성하기, 사물의 성질 바꾸기, 무게가 느껴지지 않게 만들기, 크기 바꾸어 보기) 상상하여 표현하기 단계에서는 앞에서 다른 상상하기 방법을 학생들이 활용하여 잡지 오려 합성하기의 방법으로 평면으로 그리기 혹은 입체로 표현하기의 선택 활동을 할 수 있게 구성되었다. 마지막 단계에서 상상의 세계를 표현한 작품을 감상하면서 새롭게 상상하는 방법, 표현방법, 느낀 점을 정리할 수 있다. '6. 자연환경과 미술'단원에서 가장 많은 작품 수가 실렸으며, 자연물을 이용하여 컴바인 페인팅, 대지 미술, 정크아트 등 다양한 오브제 미술 유형을 찾아볼 수 있었다. 또한, 용어 정리를 하는 코너(학습 용어)가 마련되어 학생들의 이해를 돕고자 구성되어있다. 천재 교육 교과서의 또 다른 특징은 다른 교과서들과는 달리 판화부분을 더욱 깊이 다룬 점이다. '콜라주 판화'라는 용어를 사용하여 학생들이 종이뿐 아니라 끈이나 포장지, 모루, 수세미 등 다양한 재료를 활용할 수 있도록 용어의 확대를 통해 재료의 확대를 이끌어 냈다.

다음으로 아침나라의 3, 4학년 미술과 교과서를 오브제를 중심으로 살펴보았다.

〈표 III-5〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용(아침나라)

단원	작품 수	작품제목	작가	표현재료 및 오브제	오브제 미술 유형 및 표현방법
1. 지각	12	입 큰 도깨비	학생작품	찰흙, 솔방울	대지미술
		친구 얼굴	학생작품	나뭇잎, 풀	대지미술
		놀란 물고기	학생작품	나뭇잎, 솔방울	대지미술 컴바인 페인팅
		토끼	학생작품	나뭇잎, 솔방울, 색종이	대지미술
		칭설모와 토끼	학생작품	솔방울, 콩	대지미술 앗상블라주
		이상한 나라의 성		모래	대지미술 가변설치
		나선형	테네반	모래	대지미술 가변설치

		타로 공원	생활	금속, 유리, 도자 모자이크, 콘크리트	앗상블라주 설치미술	
		여행자의 테이블	나점수	스테인리스 스틸, 우레탄	설치미술	
		새를 위한 아파트	정동명	나뭇가지, 나뭇잎	대지미술 설치미술	
		사과나무	학생협동	혼합재료	설치미술	
		소라껍데기 모양의 집	아르끼뵉 또스	혼합재료	설치미술	
		날아와 박힌 집	웁		설치미술 데페이즈망	
		슈퍼 플라워	최정화	혼합재료	데페이즈망	
3.	7	장난감 로봇	학생작품	혼합재료	정크아트 앗상블라주	
주제 표현		꿈으로 쌓은 탑	학생작품	종이상자에 혼합재료	앗상블라주	
		동지의 새	학생작품	조개껍데기, 나뭇잎, 찰흙	정크아트 앗상블라주	
		땅콩가족	학생작품	땅콩껍질, 털실, 유성펜	정크아트	
		저어새	최정현	주걱, 뒤집개, 바가지	정크아트	
4.		2	이순신II	조셉	사진	사진콜라주
표현방법			글러브	학생작품	사진	사진콜라주
		알파 로메오	유다	강철	설치미술	
		조각보	박시은	천, 염료	콜라주	
5.	6	점으로 표현해요	학생협동	공, 스티커, 색종이	앗상블라주	
조형 요소		젓가락 행진곡	학생작품	나무젓가락, 물감	앗상블라주	
와 원리		사탕나라	학생작품	스티커, 스티로폼, 이쑤시개,	앗상블라주	
		나무의 노래	학생작품	종이	앗상블라주	
		다다익선	백남준	TV모니터	미디어아트	
		모피로 된 아침식사	오픈하임	찰잔, 모피	컴퍼넌팅	
7.	6	따뜻한 안경	학생작품	안경, 솜	컴퍼넌팅	
미술 비평		옷을 입은 물병	학생작품	물병, 천	컴퍼넌팅	
		존경하는 마음	팅겔리	혼합재료	정크아트	
		장기주차	아르망	철, 시멘트	앗상블라주	

아침나라 교과서는 다른 교과서에 비해 한 단원에 수록된 참고작품이 표현방법에 구애 없이 다양하게 소개되어 있으며, 여러 오브제 미술유형 활동으로 구성되어 있다. 특히, ‘유추(Analogy)<sup>1)</sup>’를 활용하여 학생들이 흥미를 가지고 창의적으로

1) 유추(Analogy): 둘 혹은 그 이상의 현상이나 복잡한 현상들 사이에서 기능적 유사성이나 일치하는 내적 관련성을 알아내는 것을 말한다. 유추는 우리가 기존지식의 세계에서 새로운 이해의 세계로 도약할 수 있도록 도와준다. 유추에서 중요한 것은 이것이 단순한 유사성을 드러내서가 아니라 추상적 기능 간의 드러나지 않은 관계를 보여준다는 점에 있다.(Robert Root-Bernstein & Michèle Root-Bernstein, 2007, 생각의 탄생, 예코의 서재)

표현활동에 참여할 수 있도록 구성되어 있다. 또한, 용어 설명을 명확히 하여 학생의 이해를 돕고자 하였다. '1. 지각'단원에서는 자연물에서 오브제를 찾아 표현하는 것이 주된 활동이다. 이 단원에서는 '설치미술'의 용어정리와 함께 참고작품이 배치되어 있다. '3. 주제표현'단원에서는 특히, 오브제와 관련하여 다양한 활동을 단계적으로 찾아볼 수 있다. 특히, '3-5. 새롭게 보는 세상, 재미있는 표현'에서 왜곡, 확대와 축소의 방법을 소개하여 일상생활의 사물을 과장하거나 변형하여 표현해보고 대상의 크기를 축소하거나 확대하여 표현하는 것으로 구성되어 있다. '3-6. 다양한 재료로 표현하기'에서는 새로운 미술 재료를 탐색함으로써 학생들이 일상생활 속에서 사용하는 사물을 활용하여 조형물을 만들 수 있다. 이를 통해 '정크아트'의 개념을 배우고 실제로 이를 적용해보는 활동을 할 수 있다. 단순히 폐품으로 만드는 활동에 그치지 않고 종이상자에 꿈을 그려 이를 쌓아 조형물로 만드는 활동(앗상블라주)까지 소개하는 점이 흥미롭다.

다음으로 두산동아의 3, 4학년 미술과 교과서를 오브제를 중심으로 살펴보았다.

〈표 III-6〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용(두산동아)

단원	작품 수	작품제목	작가	표현재료 및 오브제	오브제 미술 유형 및 표현방법
1. 나, 너, 우리 함께	2	나의 보물 상자	학생작품	재활용 상자, 아크릴 물감	레디메이드
		장식 꽃이	학생작품	도화지, 수수깡, 색연필, 사인펜	가변설치
3. 자연에서 보물찾기	7	푸른 거미	학생작품	솔방울, 나뭇가지, 목공풀	대지미술
		눈이 큰 잠자리	학생작품	나뭇가지, 목공풀	대지미술
		나비	학생작품	나뭇가지, 낙엽, 목공풀	대지미술
		옥수수 왕과 왕비	학생작품	옥수수, 사인펜	대지미술
		하트와 별	학생작품	나뭇잎	가변설치
		바다여행	학생작품	돌맹이, 크레파스	대지미술
		단풍잎	골즈위디	나뭇잎	가변설치
4. 색과 모양 찾기	1	반으로 자른 키위	학생작품	도화지, 잡지, 색종이, 풀	사진콜라주
5. 자연은 내	4	무당벌레	학생작품	음료수 컵 뚜껑, 털 칠사, 스티로폼 공	정크아트

친구	놀란 매미	학생작품	플라스틱 통, 빨대, 유성 사인펜	정크아트
	꿀벌	학생작품	페플라스틱, 휴지 속대, 색종이	정크아트
	i wing prata	성상원	플라스틱 용품, 볼펜, 장난감 부품	정크아트
6. 다르게 보기	거인 나라에서	학생작품	주전자, 색 찰흙	정크아트
	얼굴이 빨개진 엄마	학생작품	과자, 도화지, 가위	콜라주
	날으는 불링핀	올덴버그	강철, 섬유 강화 플라스틱	테페이즈망
	의자와 화분 세상	학생작품	사진, 도화지, 수채물감, 색연필	테페이즈망
14. 우리가 함께하는 공간	퇴비 '농기구 보관함		스테인리스강	레디메이드
	버스정류장	권순자	스테인리스강	레디메이드
	새장, 나무 의자	부산광역시	나무	설치미술
	자연보호 안내판	학생작품	종이, 우드락, 털 칠사, 사인펜	레디메이드
	피카추 쓰레기통	권은경	지점토, 수채물감	레디메이드
	과일분수대	학생작품	지점토, 수채물감, 재활용품	레디메이드
	아이스크림 놀이터	학생작품	종이컵, 수채물감, 장식 솜, 기타재료	앗상블라주
22. 재미 있는 현대 미술	황소의 머리	피카소	자전거 안장, 손잡이	컴퓨터링
	모피로 된 아침식사	오펜하임	모피, 혼합재료	컴퓨터링
	만능 요리박사	임옥상	여러 가지 주방용품	정크아트
	말말말	홍상식	국수	가변설치
	코끼리	쿤스	스테인리스강	설치미술
	날 수 있어요	학생작품	깃털, 비닐장갑, 장식 솜, 색종이	

두산동아 교과서는 다른 교과서에 비해 단원의 시작과 끝을 이야기 형식으로 소개하고 있다. '미술이의 일기'로 시작되는 단원 소개는 학생들의 눈높이에 맞추어서 그 단원에서 배우게 될 주요 미술 활동을 소개하고 있다. 또한, 매 단원의 마지막에는 '궁금한 미술가 이야기'를 만화로 엮어서 학생들에게 동·서양의 작가들이 활동한 시대와 활동 내용을 흥미롭게 전달하고 있다.

특히, '6. 다르게 보기'단원에서는 다양한 방법으로 대상을 관찰하고 색다른 방법으로 표현해보는 활동으로 구성되어 있다. 여러 가지 재료를 이용하여 대상을 축소·확대하거나 서로 다른 사물들을 결합해보거나 낯선 장소에 두기 등 초현실주의 오브제를 다양하게 소개하고 있다. 다른 교과서와는 달리 독립적으로 현대미술에

대한 단원이 있어 학생들이 작가가 되는 것을 상상하여 어떤 것을 재료로 사용할 것인지 생각해보는 시간을 가질 수 있게 한다.

‘22. 재미있는 현대미술’단원에서 서로 어울리지 않는 대상들을 조합하는 것이 특징인 현대미술작품을 감상하고 직접 현대미술작품을 만들어보는 시간을 가진다. 이 단원에서는 움직이는 현대미술 작품 만들기, 만화 영화 속 주인공을 주제로 한 현대미술 작품 만들기의 두 가지 표현활동을 볼 수 있는데, 움직이는 현대미술 작품은 키네틱 아트의 오브제이고 만화 영화 속 주인공을 주제로 한 현대미술 작품 만들기는 팝아트의 오브제이다. 다른 교과서에 비해 설치미술, 대지미술 뿐만 아니라 키네틱 아트, 팝아트를 비중이 있게 다루고 있다는 점에서 현대미술을 구체적으로 소개하고 있음을 알 수 있다.

다음으로 천재교과서의 3, 4학년 미술과 교과서를 오브제를 중심으로 살펴보았다.

〈표 III-7〉 2009 개정 교육과정 3, 4학년 미술과 교과서 분석내용(천재교과서)

단원	작품 수	작품제목	작가	표현재료 및 오브제	오브제 미술 유형 및 표현방법
1. 온몸으로 세상을 만나요	7	여름궁전	도허티	나뭇가지	설치미술
		단풍 나뭇잎	골즈워디	나뭇잎	가변설치 미술
		매미	학생작품	나뭇가지, 목공풀	대지미술
		어미새와 어린 새	학생작품	나뭇가지, 솔방울	대지미술
		우리들의 얼굴	학생작품	나뭇가지, 돌, 열매	가변설치 미술
		거대한 물고기	학생작품	모래, 나무막대	대지미술
		바닷속 세상	학생협동	종이, 크레파스, 대나무	설치미술
3. 상상의 세계로	5	하찮은 것들의 근사한 행진	르그랑	수도꼭지	설치미술
		심금	마그리트	캔버스에 유채	데페이즈망
		바닷가재 전화기	달리	전화기, 색채석고	컴퓨터아트
		꿀벌	학생작품	페플라스틱, 휴지 속 대, 색종이	정크아트
8. 만들기 나라로	11	i wing prata	성상원	플라스틱 용품, 불펜, 장난감 부품	정크아트
		블루 룸	윤석남	혼합재료	설치미술
		물고기	학생작품	색 도화지	키네틱아트
		모자를 쓴 꼬마	학생작품	색종이	키네틱아트
		소녀	학생작품	색종이	키네틱아트

		요리사	학생작품	색종이	키네틱아트
		나무벌레	성상원	플라스틱 용기, 장난감, 나사	정크아트
		우리 마을	학생협동	상자, 나무토막, 아크릴 물감	설치미술
		얼룩말	학생협동	상자, 여러 가지 재료	설치미술
		동물	학생작품	철사	설치미술
		거미	학생협동	신문지, 빨대, 아크릴 물감	설치미술
		달팽이 가족	학생협동	페트병, 점토, 여러 가지 재료	정크아트
10. 새로운 표현나라로	15	꽃	학생작품	사진	미디어아트
		고양이	학생협동	사진	미디어아트
		안경	학생협동	사진	미디어아트
		코끼리	학생작품	그림자, 색연필, 사인펜	미디어아트
		큰 부리새	학생작품	그림자, 수채물감	미디어아트
		유리창 꾸미기	학생협동	투명 필름, 아크릴판, 셀로판지, 한지, 철사	설치미술
		알록달록 물고기들	학생협동	투명 필름, 셀로판지	설치미술
		열매	학생협동	비닐장갑, 수채물감	설치미술
		어린 시절, 서울	이형록	사진	미디어아트
		면목동			
		밀양	홍순태	사진	미디어아트
		서울 중립동	김기찬	사진	미디어아트
		물놀이	학생작품	사진	미디어아트
		우리의 행복한 순간	학생작품	사진	미디어아트
		나도 화가	학생작품	사진	미디어아트
독수리를 타고 하늘을 날아요	학생작품	사진	미디어아트		
11. 디자인 세계로	5	팽이	학생작품	유성 펜, 나무젓가락, 고무찰흙	키네틱아트
		헬리콥터	학생작품	종이컵, 빨대, 사인펜	키네틱아트
		달리는 자동차	학생작품	재활용 용기, 골판지, 병뚜껑, 빨대, 자석	키네틱아트
		기타	학생작품	종이상자, 색종이, 고무줄, 수수깡	키네틱아트
		꽃게	학생작품	재활용 용기, 스프링, 색종이, 장난감	키네틱아트

천재교과서에서는 현대미술의 오브제에 관한 내용이 두 단원에 걸쳐 소개되고 있다. 우선 '3. 상상의 세계에는 누가 살까요'단원에서는 학습주제가 상상의 세계를 창의적으로 표현하는 것이다. 초현실주의자의 대표화가인 마그리트(Rene Magritte)의 '심금'에서부터 달리(Salvador Dali)의 '바닷가재 전화기'를 소개했

다. 하지만, 오브제의 개념을 다루지 않고 자유로운 상상의 세계를 표현한 미술작품, 엉뚱한 것끼리 연결한 작품으로 설명하여 학생들이 명확하게 오브제미술을 이해하는데 한계가 있을 것으로 판단된다. 다음으로, '8. 만들기 나라로'단원에서는 초등학교 미술 수업에서 많이 사용하는 재료인 찰흙에서 출발하여 종이를 활용한 오브제 만들기 수업이 심화활동으로 제시되고 있다. 여기서 종이로 할 수 있는 여러 가지 활동을 소개하는 한편 종이를 접고 오려서 만드는 것으로 학생들이 종이를 이용한 여러 가지 표현방법을 익힌 후 이를 활용하여 종이모빌을 만들어 보는 것으로 구성된다. 이를 통해 학생들은 오브제 미술의 키네틱 아트를 구체적으로 표현할 수 있다. 또 다른 심화활동으로 다양한 오브제 재료를 생활 주변에서 탐색하고 오브제 작품을 만드는 활동으로 구성되어 있다. 특히, 재활용품이 미술 작품의 재료가 될 수 있는 정크아트를 학생들이 스스로 느끼고 생활화 할 수 있다는 것을 알 수 있다.

검인정 3, 4학년 미술교과서를 분석해본 결과는 다음과 같다.

첫째, 미술교과서에 참고자료로 수록된 오브제 관련 작품은 교학사: 51개, 비상교육: 36개, 천재교육: 37개. 아침나라: 33개, 두산동아: 31개, 천재교과서: 43개로 2007 개정 교육과정의 국정 교과서에 실린 오브제 관련 작품 수(37)와 비교해 봤을 때, 전체적으로(평균:38개) 그 수가 증가했음을 알 수 있다. 이는 오브제의 감상활동이라는 제한된 범위에서 벗어나, 체험활동, 표현활동에서도 오브제를 활용하여 학생들이 적극적으로 활동에 참여하면서 생활 속에서 오브제 작품을 찾아 보고 직접 오브제 작품의 제작 활동에 참여 하려는 취지를 볼 수 있었다.

둘째, 교과서에 실린 오브제 미술유형 및 표현방법을 살펴보면 2007 개정 교육과정에 비해 다양하고 깊이 있는 작품을 다루고 있다는 것을 알 수 있다. 또한, 교사용 지도서에는 교과서에 실린 오브제 미술 유형의 작품 뿐 아니라 더 많은 작품이 수록되어 있으며 작품 해설, 작가 소개, 용어 설명, 보충설명 등을 통해 작품의 이해를 돕고 있다.

셋째, 그림에도 불구하고 교과서에는 특정 오브제 미술 유형 및 표현방법이 집중적으로 실려 있다. 이는 학교 현장에서 적용 가능한 오브제 미술 유형 및 표현방법을 소개했기 때문이라 여겨진다. 하지만, 교과서에는 적용가능성 여부를 떠나 학

생들이 하나의 오브제 미술 유형에 대해 여러 작품을 접할 기회가 제공되어야 한다.

넷째, 교과서와 교사용 지도서에는 ‘오브제’라는 용어가 직접적으로 나오지 않는다. 대신, 교사용 지도서에서 오브제 미술유형 및 표현방법에 대한 부분적인 설명이 참고자료로 제시되어 있다. 오브제 미술에 대한 단편적이고 부분적인 지식으로는 오브제 미술의 전반적인 이해가 힘들다. 오브제는 현대미술의 흐름에 따라 그 개념이 확장되고 있으며 그 속에서의 이해를 요구한다. 또한, 학생들이 오브제 미술에 대한 지식과 경험을 구성하기 위해서는 교사의 오브제에 대한 이해와 더불어 현대 미술의 흐름 이해, 그리고 교재연구 등이 선행되어야 한다.

따라서 본 연구에서는 사회현상을 수용하고 반영하는 미술 수업, 오브제에 대해 교사와 학생 모두가 생각해보는 시간을 가지는 수업이 이루어 질 수 있도록 구체적으로 연구해보고자 한다.

### 3. 오브제를 활용한 수업의 교육적 효과

일반적으로 물건이나 객체를 의미하는 오브제가 미술 개념으로 들어오면서 현대 미술의 영역은 크게 확장되었다. 오브제를 통해 얻는 교육적 효과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 다양한 재료의 탐색으로 발견의 미술을 경험한다.

현대미술은 일상의 물건, 사진매체, 자연물에서 부터 신체까지 표현매체로 이용하는데 반해 학교 미술 수업 현장에서 사용하는 재료는 종이, 물감, 찰흙 등으로 한정되어 있다. 오브제는 재료 자체에서 느껴지는 물질 개념으로 간주될 때도 있고, 그것이 의미하는 쓰임새로서의 이미지들이 혼합되어 새로운 의미를 낳을 때도 있다.

우리가 일반적으로 미술수업은 대상을 보고 그리는 것과 보고 만들기 등 무엇인가를 ‘생산’해내는 것으로 생각해왔다. 하지만 현대미술에서는 ‘발견’이 중요하며 선택과 제시라는 새로운 표현방법을 제시한다.

오브제를 활용한 미술 수업에서 학생들은 많은 오브제 작품을 감상하고 작품이 만들어지는 과정을 통해 다양한 재료를 탐색하고 이를 선택하여 작품으로 만드는 발견 능력을 기를 수 있을 것이다. 또한, 미술은 제작에 의한 것이 아니라 ‘발견’에 의한 것도 포함한다는 점에서 그 활용가치를 찾을 수 있다.

둘째, 일상을 예술에 포함시킨다.

일상적 오브제와 미술의 접목은 그동안 예술과 생활을 전혀 별개의 것으로 취급하여 생각해오던 노선에 일격을 가한 것이라 할 수 있다. 예술과 생활을 구분해서 생각하는 종래의 이분법적 관념은 파기되고 예술은 일상적인 삶과 크게 다르지 않다는 사고가 지배하게 되었다. 나아가 오늘날 사물은 예술가들의 손에 들려 미술관으로 들어오거나 아니면 그저 있는 곳에서 예술가에게 작품으로 선언되는 것만으로도 예술이 된다. 그리하여 이제는 많은 현대 미술가들은 좀 더 대중적이며 일상적인 것들을 그들의 예술세계에 포함시키고자 하게 되었다. 이러한 사고는 예술과

생활의 틈의 결합을 추구한 셈이다.(김금미, 2008, p.226; 이민정, 2013, p.16에서 재인용)

현대 미술을 이해하기 위해서 작품을 제작하는 것 외에도 작품을 자기 시선으로 바라보고 그 의미를 해석하며 비평하는 것도 중요하다. 우리 주변에 있는 일상적인 사물들을 예술작품으로 선택하면서 자신의 내면을 표출하고 독창적으로 표현할 수 있다. 이로써 일상과 예술은 분리되는 것이 아니며 우리 삶의 일부가 곧 예술이 될 수 있다는 것을 알게 될 것이다.

셋째, 현대미술을 이해한다.

현대미술에서는 선택과 제시라는 새로운 표현방법을 제시하며 현대미술의 감상에서도 작가가 의도한 '발견'이 무엇인지 파악하는 것이 중요하다.

현대미술을 이해하기 위해서는 작품을 제작하는 것 외에도 작품을 이해하고 읽을 줄 아는 실질적인 미술 이론학습과 함께 작품을 많이 접하는 기회가 필요하다.

미술 수업에서 오브제를 이용한 표현활동을 통해 학생들은 일상생활 속에서 발견되는 오브제를 평면 및 입체화하고 미적 가치를 찾으며 현대미술의 전반적인 흐름을 이해하고 예술의 의미를 다시 한 번 생각할 수 있는 기회를 갖게 된다.

## IV. 오브제를 활용한 수업의 적용

이 장에서는 오브제를 중심으로 미술과 수업을 위해 수업의 지도방향, 학습내용의 재구성을 살펴보고 수업에 이를 적용하기 위해 2009 개정 미술과 교육과정에서 설정한 내용 영역별 지도 내용인 체험, 표현 감상 활동을 중심으로 제시하고자 한다.

### 1. 수업의 지도방향

본 연구에서는 현대미술의 이해를 위해 ‘오브제’를 적극적으로 활용하여 현대미술에 보다 친숙하게 접근하는 것을 전제로 한다. 이를 위해 오브제에 대한 개념이해와 적절한 오브제를 선택하는 안목을 기르는 것이 뒷받침되어야 한다. 이러한 목적을 달성하기 위해 아래와 같이 지도 방향을 설정한다.

첫째, 다양한 오브제 작품의 감상을 통해 재료의 다양성을 탐색하고 작가의 의도를 파악한다.

둘째, 일상생활주변에서 새로운 오브제의 의미를 발견하고 그 속의 미적가치를 찾아봄으로써 오브제의 의미를 이해한다.

셋째, 오브제 작품을 개인별 혹은 모둠별로 제작하는 활동으로 다양한 오브제 미술 유형을 익힌다.

넷째, 현대미술에서 오브제의 의미는 다양하고 광범위하므로 오브제를 이용한 미술 수업에서는 학생들의 수준과 흥미를 고려하여 수업을 구성하고 진행한다.

## 2. 학습내용의 재구성

본 연구에서는 오브제의 개념이 익숙지 않은 학생들을 대상으로 하는 수업이므로 학생들이 오브제의 의미를 이해하고 이를 활용하여 적극적으로 표현할 수 있도록 2009 개정 미술과 교육과정의 3가지 영역인 체험, 표현, 감상영역에 초점을 맞추어 수업을 재구성하고자 한다. 2009 개정 미술과 교육과정이 제시하는 미술교육은 미적 인식 능력의 체계적인 육성을 중시한다. 미술이 삶의 영역으로 확대되면서 학교 미술교육에서 세상을 미적으로 인식하는 능력을 길러주어야 한다는 것이다. 또한, 체험활동에서 자신과 주변 환경의 미적 특징을 발견하는 지각능력과 느낌과 생각을 다양한 방법으로 표현할 수 있는 소통의 중요성을 강조한다.

본 연구에서는 첫 번째 활동은 다양한 오브제 작품을 통해 오브제의 의미를 이해하는 체험영역이다. 학생이 수용 가능한 오브제 작품을 접하면서 자신이 알고 있는 미술작품과 비교해보고 과연 미술작품이라고 부르는 기준이 무엇인지, 오브제가 무엇인지 생각해보도록 구성하였다.

두 번째, 감상영역에서는 교과서 속에서 오브제 작품을 찾아보고 작가의 의도를 생각해보는 것이 주된 활동이다. 같은 작품에 대한 학생들이 생각한 작가의 의도는 다양하며 창의성을 요구한다. 물론, 작가의 의도를 정확히 파악하는 것은 체계적이고 전문적인 지식을 요구하는 것이지만, 학생들은 감정이입을 통해 오브제 작품에 대해 친숙함을 느끼고 현대미술에 대한 긍정적인 인식을 가질 수 있다.

세 번째 영역은 표현영역으로, 교과서에서 인상 깊은 오브제 작품을 분석해보고, 개인별 혹은 모둠별로 오브제 작품을 구상하여 실제로 작품으로 표현하는 활동으로 구성되어 있다.

〈표 IV-1〉 오브제를 활용한 미술수업의 전체계획

영역	학습주제	활동내용	차시
체험	오브제 작품 만나기	내가 알고 있는 미술작품 말해보기	1·2
		오브제 작품을 보고 느낀 점 나누기	
		미술작품의 기준 말해보기	
		오브제의 의미 알아보기	
감상	오브제 작품 찾아보기	교과서에서 오브제 작품 찾아보기	3·4
		작가가 되어 오브제 작품 구상해보기	
표현	오브제 작품 구상하기	인상 깊은 오브제 작품 선택하기	5·6
		오브제 작품의 특징 이야기해보기	
		사용할 오브제 생각하기	
	오브제 작품 만들기	작품으로 표현하기(개별)	7·8
		작품으로 표현하기(모듬별)	9·10

## 가. 체험활동

〈표 IV-2〉 체험활동 교수-학습 계획서

교과	미술	장소	4-4 교실
학습주제	오브제 작품 만나기	차시	1·2/10
학습목표	미술작품을 살펴보고 오브제가 무엇인지 말할 수 있다.		
교수·학습 활동		자료 및 유의점	
( 8 ' )		미술탐험대 이야기	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미술탐험대 이야기에 나오는 작품 이야기해보기</li> </ul> </li> <li>■ 학습문제 확인           <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">미술작품을 살펴보고 오브제가 무엇인지 말해보자.</div> </li> <li>■ 활동순서 안내하기</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술탐험대 이야기로 흥미를 유발한다.</li> </ul>	
( 10 ' )		ppt, 학습지	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 내가 알고 있는 미술 작품 이야기해보기</li> <li>■ 내가 알고 있는 미술 작품의 재료 이야기 해보기</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예시자료를 ppt로 제공한다.</li> </ul>	
바른 행동 해보기( 17 ' )		학습지	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 작품을 처음 봤을 때, 느낀 점을 정리해보기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 학습지에 미술작품을 본 첫 느낌을 정리하기</li> </ul> </li> <li>■ 미술작품의 기준 말하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미술작품의 공통점 말해보기</li> <li>▶ 미술작품이 되는 것과 안 되는 것의 차이점 말해보기</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품을 처음 접했을 때의 느낌을 학습지에 정리하도록 한다.</li> </ul>	
바른 행동 다짐하기( 5 ' )			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 오브제의 의미 알아보기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ (            )에 들어갈 말 생각해보기</li> <li>▶ 우리 주변에서 오브제 찾아보기</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구체적인 예시로 오브제에 대한 이해가 잘 일어나도록 유도한다.</li> </ul>	

### 나는 미술작품일까요?

4학년 4반 이름:

1. 여러분이 알고 있는 미술작품과 그 재료를 써보세요.	
2. 다음을 보고 처음 봤을 때 느낀 점을 적어보세요.	
마르셀 뒤샹 <샘>	
파블로 피카소 <황소 머리>	
클래스 올덴버그 그 <빨간 체리와 스폰다리>	
만레이 <선물>	
3. 이들을 미술작품이라고 할 수 있을까요? 왜 그렇게 생각하는지 이유를 말해주세요.	
4. 다양한 사물들이 미술재료로 사용되는 것을 (            )라 합니다. 우리 주변에서 미술 작품으로 사용할 수 있는 (            )를 찾아봅시다.	

1) 체험활동의 참고작품



[그림 IV-1] 뒤샹, 샘

이 작품은 뒤샹이 '레디메이드'라고 부른 작품들 중 하나인데, 작품 제작에 이미 만들어져 있는 물건을 사용했기 때문이다. 평범한 소변기에 샘이라는 제목을 붙이고 "R.Mutt"라고 서명했다. 뒤샹은 도발을 위해 이 작품을 미술 전시회에 제출했으나, 며칠 안 되어 전시가 중단되었다. 오래지 않아 그 작품은 20세기 미술의 주요한 작품 중 하나가 되었다. 여러 모작들이 1960년대에 뒤샹에 의해 만들어져 현재 많은 미술관에 전시되어 있다.



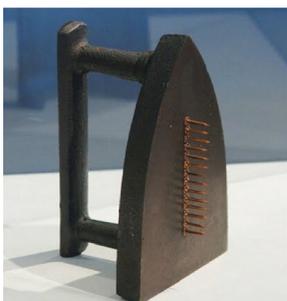
[그림 IV-2] 피카소, 황소머리

자전거의 핸들과 안장을 연결시키고 그 위에 청동을 입혀 재료의 질감을 변화시킨 작품이다. 자전거 안장의 뾰족한 부분을 아래로 향하게 하여 황소의 얼굴을 형상화하고, 그 위에 핸들을 붙여 황소의 뿔을 만들었다. 이 작품은 작가의 상상력으로 평범한 일상의 물체에서 황소의 모습을 찾아 만들어낸 조형작품이다.



[그림 IV-3] 올덴버그, 빨간 체리와 스푼다리

올덴버그는 평범한 일상의 물건들을 거대하게 확대하여 보는 이들의 심리에 충격을 주는 작품이라든지 선풍기나 전기 청소기 등의 기계제품을 천이나 비닐로 모조한 부드러운 해학적 조각품 등을 창작하였다. 이 작품은 구부러진 스푼과 둥근 체리가 흰색과 빨강의 조화로운 시각 효과를 나타내 보인다.



[그림 IV-4] 만 레이, 선물

만 레이는 가필된 레디메이드를 선보였는데 다리미에 못을 접착제로 붙여 기성 오브제의 용도를 박탈함으로써 작품을 제시하였다.

## 나. 감상활동

〈표 IV-4〉 감상활동 교수-학습 계획서

교과	미술	장소	4-4 교실
학습주제	오브제 작품 찾아보기	차시	3·4/10
학습목표	교과서에 나타난 오브제 작품을 찾을 수 있다.		
교수·학습 활동		자료 및 유의점	
( 8 ' )			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 두 작품을 보고 오브제 작품 찾아보기</li> </ul> </li> <li>■ 학습문제 확인           <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">교과서에서 오브제 작품을 찾아보자.</div> </li> <li>■ 활동순서 안내하기</li> </ul>		<p>피카소의 작품 (아비뇰의 처녀들, 황소 머리)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 한 작가의 서로 다른 성향을 지닌 작품을 제시한다.</li> </ul>	
( 10 ' )			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교과서에서 오브제 작품 찾아보기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 교과서에서 오브제 작품이라 생각되는 것을 찾아보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작가가 사용한 오브제를 적어봅시다.</li> <li>- 작가가 왜 이렇게 표현했는지 생각해봅시다.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>		<p>다 출판사 교과서, 학습지</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 오브제 작품을 찾을 수 있도록 한다.</li> </ul>	
바른 행동 해보기( 17 ' )			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 작가가 되어 오브제로 만들 작품 구상하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 오브제로 만들 작품을 구상해보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제목과 표현방법을 생각해봅시다.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>		<p>학습지</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 허용적인 분위기를 조성한다.</li> </ul>	
바른 행동 다짐하기( 5 ' )			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발표하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 구상한 작품을 발표하기</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 사람의 생각을 존중하는 태도를 갖도록 한다.</li> </ul>	

### 생활 속 오브제 찾기

4학년 4반 이름:

1. 교과서에 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.			
작품명		작가	
작가가 사용한 오브제			
작가가 왜 이렇게 표현을 했을까요?			
작품명		작가	
작가가 사용한 오브제			
작가가 왜 이렇게 표현을 했을까요?			
2. 내가 만약 작가가 된다면 무엇을 오브제로 사용하겠습니까?			
3. 오브제로 만들 작품을 구상하여 봅시다.			
제목			
표현방법			

1) 감상활동의 참고작품



[그림 IV-5] 피카소, 아비뇰의 처녀들

이 작품은 당시 상당한 충격을 주었고 그와 동시에 입체주의의 출발을 의미하였다.

피카소는 이 시기부터 기존 회화의 화법을 탈피하고 극단적인 단순함과 기하학적인 표현을 보여주기 시작하였다. 피카소는 입체주의가 사람들에게 널리 알려지기 시작하면서 사람들에게 인정받았다



[그림 IV-6] 브로타스, 냄비 속의 홍합

홍합 껍데기를 이용하여 작품을 만든 것으로, 버려지는 쓰레기라도 잘 이용하면 재미있는 미술작품으로 재탄생될 수 있음을 보여준다.

## 다. 표현활동

〈표 IV-6〉 표현활동 교수-학습 계획서

교과	미술	장소	4-4 교실
학습주제	오브제 작품 구상하기	차시	5·6/10
학습목표	오브제 작품을 구상할 수 있다.		

교수·학습 활동	자료 및 유의점
( 5 ´ )	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 동기유발           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 구상한 것을 실제 작품으로 만들 수 있을지 생각해보기</li> </ul> </li> <li>▣ 학습문제 확인           <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">오브제 작품을 구상해봅시다.</div> </li> <li>▣ 활동순서 안내하기</li> </ul>	학습지
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전 차시 학습내용을 동기유발 자료로 삼는다.</li> </ul>
( 15 ´ )	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 인상 깊은 오브제 작품 선택 후 작품의 특징 말하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 맘에 들거나 따라 해보고 싶은 오브제 작품을 선택하고 특징 말해보기</li> </ul> </li> <li>▣ 작품을 선택한 이유 말해보기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 표현방법, 오브제의 특징 등의 구체적인 이유를 들어 설명해보기</li> </ul> </li> </ul>	ppt, 학습지
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미리 과제로 제시하여 학생들이 교과서의 작품 뿐 아니라 다양한 작품을 접할 기회를 제공한다.</li> </ul>
바른 행동 해보기( 10 ´ )	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 내가 사용할 오브제 생각하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 주변에서 구할 수 있는 오브제 생각해보기</li> <li>▶ 표현방법 생각해보기</li> </ul> </li> </ul>	학습지
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실제 작품으로 만들 수 있는 오브제를 생각하도록 지도한다.</li> </ul>
바른 행동 다짐하기( 10 ´ )	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 작품 구상하기           <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 오브제의 종류와 표현방법을 자세히 적기</li> </ul> </li> </ul>	학습지

〈표 IV-7〉 표현활동 교수-학습 계획서

교 과	미술	장소	4-4 교실
학습주제	오브제 작품 만들기	차시	7·8/10 9·10/10
학습목표	오브제 작품을 만들 수 있다.		

교수·학습 활동	자료 및 유의점
<p>( 5 ' )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동기유발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 오브제 작품이 완성되었을 때의 모습을 상상해보기</li> </ul> </li> <li>■ 학습문제 확인                             <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">오브제 작품을 만들어 보자.</div> </li> <li>■ 활동순서 안내하기</li> </ul>	<p>지난차시 학습지, 오브제 작품</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 구상한 것과 실제로 만들어진 작품을 제시함으로써 학습동기를 높인다.</li> </ul>
<p>바른 행동 해보기( 20 ' )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 작품 제작하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 오브제 확인하기                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용할 오브제와 표현방법 확인하기</li> <li>- 오브제의 특성을 살려 작품 만들기</li> </ul> </li> <li>▶ 작품 만들기</li> </ul> </li> </ul>	<p>학습지</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 계획대로 작품이 만들어지고 있는지 생각하면서 만들도록 지도한다.</li> <li>• 작품 제작에 차질이 있을 경우 융통성을 발휘해 문제를 해결할 수 있도록 격려한다.</li> </ul>
<p>바른 행동 다짐하기( 5 ' )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 작품 감상하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 작품의 표현 특징 이야기하기</li> <li>▶ 작품을 만들면서 아쉬운 점 이야기하기</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품을 만들면서 느낀 점을 솔직히 말하는 시간을 제공한다.</li> </ul>

〈표 IV-8〉 표현활동지(개인별1)

### 오브제로 무엇을 할 수 있을까?

4학년 4반 이름:

1. 교과서에 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.			
작품명		작가	
작가가 사용한 오브제			
작품의 특징			
2. 오브제로 나타내고 싶은 것을 적어봅시다.			
사용할 오브제			
표현방법			

〈표 IV-9〉 표현활동지(개인별2)

### 다른 각도에서 바라보기

4학년 4반 ( )번 이름:

작가이름	
작품의 특징	
나의 느낌	

### ▷ 나도 미술작가가 되어 봅시다!

내가 사용할 오브제	
오브제를 어떻게 구성할것인지 자세히 쓰세요.(글이나 그림)	

〈표 IV-10〉 표현활동지(모둠별)

### 오브제로 무엇을 할 수 있을까?

4학년 4반 이름:

1. 교과서에 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.			
작품명		작가	
작가가 사용한 오브제			
작품의 특징			
2. 우리 모듬의 의견을 모아 오브제로 나타내고 싶은 것을 적어봅시다.			
우리 모듬이 사용할 오브제			
표현방법			

1) 표현활동의 참고작품



[그림 IV-7] 아르침 볼도, 가을

궁정 화가의 가장 중요한 임무는 궁정에서 왕이나 황제, 혹은 그 가족을 비롯한 측근들의 초상화를 그리는 일이었다. 아르침볼도 역시 초상화를 그렸는데 그 방식이 이전에는 아무도 생각해 내지 못한 파격적 발상이었다. 그중 이 작품은 '사계절' 시리즈에 속하는 <가을>이다. 아르침볼도는 사물을 축적하는 방식으로 그렸는데 이들 초상화는 다름 아닌 황제의 모습이였다. 식물이나 동물을 통해 황제의 모습을 상징적으로 보여줌으로써 통치자를 칭송하고자 했으니 발상은 특이하나 정치적 목적이 담겨있음이 분명했다. 황제를 이렇게 자연물로 표현한 것은 황제의 통치로 인해 세상이 질서와 조화를 이루고 만물이 풍요로워짐을 보여주하고자 한 것으로 황제에 대한 예찬의 한 표현이었다.



[그림 IV-8] 홍상식, 말말말

국수묶음을 저부조 형식으로 표현하여 몸의 일부분인 입, 그 입으로 내뱉어지는 말을 표현하였다. 특히, 육감적이다 못해 지나치게 두꺼운 입술모양의 국수 다발 작품은 피라미드처럼 쌓아올려지거나 벽에 붙어 무언가를 말하려는 듯 무언의 합창을 쏟아낸다.



[그림 IV-9] 올덴버그, 칼 배

스위스 군용 칼에서 영감을 얻어 반 브루젠 (Coosje van Bruggen)과 건축가 프랭크 게리(Frank O. Gehry)와 공동으로 작업을 하였다. 1985년 이탈리아 베니스에서 올덴버그 부부가 실제로 이 배를 타고 항해하는 퍼포먼스를 벌였다고 한다. 미술관에 전시된 작품은 12분의 1크기로 축소 제작한 것이다.



미국 필라델피아시의 시청 건물 앞에 있는 조각 작품으로 작가가 미국 독립 200주년을 기념하여 만든 공공조각품이다.

[그림 IV-10] 올덴버그, 빨래집게



<담배 꽁초>는 공원 안에 설치하기 위한 가상스케치로 1966년부터 구상되어 1967년 우레탄을 이용하여 '부드러운 조각'으로 제작되었으며 1975년에 철과 납으로 재제작 되었다.

[그림 IV-11] 올덴버그, 담배꽁초



이 작품은 당시 미국 가정에서 폭넓게 사용하던 '브릴로' 세제를 포장했던 상자들을 실크스크린의 방식으로 복제한 것이다.

[그림 IV-12] 위홀, 브릴로 상자



백남준은 전위적이고 실험적인 공연과 전시로 유명한 비디오 예술의 선구자이다. 작가가 많이 다룬 텔레비전과 비디오카세트 등을 이용한 로봇 시리즈는 비디오 조각의 신기원을 이루었다. 이 작품도 로봇이 등장하고 두 부처와 함께 어디론가 여행하는 장면을 연출한 것이다.

[그림 IV-13] 백남준, 여행하는 부처



퍼킨스는 다양한 크기와 모양의 레고, 단추, 액세서리, 구슬, 미니어처 등을 오브제로 하여 인상파 예술과 명화나 초상화를 만드는 정크아트작가이다. 이 작품은 마를린 먼로의 초상화를 표현한 것이다.

[그림 IV-14] 퍼킨스, 마를린 먼로



1970~72년도에 콜로라도 계곡에 설치된 이 작품은 거대한 오렌지색 장막을 쳐 계곡을 둘로 나눈 작품이다.

[그림 IV-15] 크리스토, 벨리 커튼



[그림 IV-16] 크리스토, 러닝 펜스

39.4 km길이의 언덕을 가로 지르는 울타리로 소노마와 마린 카운티 북부에서 캘리포니아, 미국. 5.5 미터의 높이이다. 이 작품은 1978년 다큐멘터리의 대상이 되었다.



[그림 IV-17] 폴즈워드, 구멍 둘레에 놓인 잎

자연을 오브제로 삼아 사막, 해변, 산 등에서 땅을 파거나 주변의 재료를 이용하여 설치한 후 그것을 사진으로 기록하여 남긴다. 자연에서 찾은 것을 그대로 이용하여 재배치하거나 환경에 알맞은 조각을 사이즈, 명도, 색상에 의해 배치하여 작품을 만든다. 이 작품은 그라데이션 기법을 이용하여 주변의 로완 나뭇잎을 재배치하였다.



[그림 IV-18] 뒤샹, 자전거 바퀴

등받이 없는 나무의자와 자전거 바퀴의 결합이다. 나무와 금속을 결합한 훌륭한 조각 작품이다. 이 작품은 움직일 수도 있다. 자전거 바퀴를 돌리면 가운데 바퀴살 모습이 사라졌다가 서서히 멈추면서 다시 제대로 보이게 된다. 움직이지 않고 고정된 시점에 머물러있던 조각의 감상 범위를 확장시킨 것이다. 이전까지 돌이나 나무, 금속처럼 딱딱하고 견고한 재질의 조각 작품이 스스로 움직일 수 있다는 생각은 아무도 하지 못했다. 움직이는 조각, 이른바 '키네틱 아트'의 시초인 셈이다.

### 3. 수업결과 분석

#### 가. 체험활동

##### 1) 수업의 진행

체험활동에서는 ‘나는 미술작품일까요?’활동으로 구성되어있다. 학생들은 체험활동에서 ‘오브제’라는 단어를 처음 접한다는 전제하에 이번 활동에서는 다양한 오브제 작품을 통해서 현대미술에 대해 이해하고 오브제 미술에 대해서 호기심을 갖도록 구성하였다. 그리고 학생들이 기존에 알고 있는 미술작품과 수업시간에 본 미술작품을 비교해보면서 미술작품이라고 부를 수 있는 기준에 대해 생각해보는 활동을 제시하였다. 이를 통해 학생들이 어느 선까지 미술작품으로 인정할 것인지에 대한 인식과 그 이유를 조사하였다. 다음으로, 오브제의 의미를 도입하여 미술작품에 대한 사고의 확장할 수 있도록 하였다.

전체적인 수업에서 학생들이 미술작품에 대한 고정관념을 가지고 있으며, 나름의 미술작품이 되는 기준을 가지고 있는 것을 알았다. 하지만, ‘오브제’의 개념을 익히면서 미술작품에 대한 정의를 보다 폭넓게 지을 수 있었으며 작품 재료의 다양성을 체험할 수 있었다.

##### 2) 수업 결과물

〈표 IV-11〉 나는 미술작품일까요? 활동지

1. 내가 알고 있는 미술작품과 그 재료	
	씨름, 모나리자, 해바라기, 별이 빛나는 밤에, 초상화, 도자기, 서예, 등 물감(유화물감, 수채물감), 색연필, 크레파스, 사인펜, 네임펜, 붓, 먹, 풀, 분드 등
2. 작품을 처음 봤을 때의 느낀 점	
마르셀 뒤샹 〈쌈〉	- 더럽다.
	- 작품이 아닌 것 같다.
	- 이상하다.
	- 저게 쌈이면 저기서 나오는 물은 먹고 싶지 않다.
	- 제목이랑 어울리지 않는다.
파블로 피카소〈황소의	- 왜 저것을 저기에 놔뒀을까
	- 이름을 왜 썼을까 주인일까?
	- 황소를 닮았다.
피카소〈황소의	- 빨이 강해 보인다.

머리)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 무엇으로 만들었지?</li> <li>- 단순하지만 황소머리처럼 보인다.</li> <li>- 제목에 잘 어울린다.</li> <li>- 피카소는 만들기도 잘하는 것 같다.</li> <li>- 몸통이 어떻게 생겼을지 궁금하다.</li> </ul>
클래스 올덴버그 〈빨간체리와 스폰다리〉	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실제로 저 크기면 많은 사람들이 먹을 수 있겠다.</li> <li>- 손가락이 정말 커서 건너보고 싶다.</li> <li>- 크다.</li> <li>- 체리가 먹음직스럽다.</li> <li>- 엉뚱하다.</li> <li>- 왜 손가락과 체리가 같이 있을까.</li> <li>- 달콤하다.</li> </ul>
만레이 〈선물〉	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 왜 선물일까?</li> <li>- 뭘지 모르겠다.</li> <li>- 다리미가 왜 선물일까?</li> <li>- 다림질하면서 빗으로 빗을 수 있게 만든 것 같다.</li> <li>- 이것을 선물로 받으면 기분이 이상할 것 같다.</li> <li>- 전투장비 같다.</li> <li>- 옷을 다리면 다 찢어질 것 같다.</li> </ul>

3. 이들을 미술작품이라고 할 수 있을까? 그렇게 생각하는 이유

네, <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작가의 생각을 표현했기 때문에</li> <li>- 독창적인 아이디어가 돋보이고 예술적이다.</li> <li>- 일종의 조형물이기 때문에 조형물은 작품이라고 생각한다.</li> <li>- 작가가 정성껏 만든 것이기 때문이다.</li> <li>- -자기의 생각이나 취향이 달라서</li> </ul>	아니요, <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그냥 물건을 갖다 놓았기 때문에 작품이 아니다.</li> <li>- 내가 생각하는 작품은 이렇게 간단하지 않다.</li> <li>- 미술작품 같지가 않아서</li> <li>- 지저분한 것도 있으므로</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<표 IV-12> 체험활동지

<체험활동지>

나는 미술작품일까요?

4학년 4반 이름: 김수민

1. 여러분이 알고 있는 미술작품과 그 재료를 써보세요.	
모나리자 = 그림 붓 등	
2. 다음을 보고 처음 봤을 때 느낀 점을 적어보세요.	
마르셀 뒤샹 <샘>	작품이 아닐 것 같은 생각이 들었다.
파블로 피카소 <황소의 머리>	황소를 닮았다고 생각했다.
클래스 올덴버그 <빨간체리와 스푼다리>	정말 저 크기에 체리가 있다면 참 많은 사람이 먹을 수 있을 것 같다.
만레이 <선물>	'선물' 이라고 제목을 붙인 이유가 궁금했다.
3. 이들을 미술 작품이라고 할 수 있을까요? 왜 그렇게 생각하는지 이유를 말해주세요.	
네. 작가의 생각을 표현한 작품이기 때문이다.	
4. 다양한 사물들이 미술재료로 사용되는 것을 ( 오반제 )라 합니다. 우리 주변에서 미술 작품으로 사용할 수 있는 ( 오반제 )를 찾아봅시다.	
요르트인 스틸 핸드폰	

<표 IV-13> 체험활동지

<체험활동지>

나는 미술작품일까요?

4학년 4반 이름: 황은주

1. 여러분이 알고 있는 미술작품과 그 재료를 써보세요.	
모나리자 = 그림, 붓 등	
2. 다음을 보고 처음 봤을 때 느낀 점을 적어보세요.	
마르셀 뒤샹 <샘>	드러워보이고, 이런 번개 미술작품엔 이상하다
파블로 피카소 <황소의 머리>	황소머리에 달린 붓이 강해보인다.
클래스 올덴버그 <빨간체리와 스펀다리>	체리가 맛있어보이고, 손가락이 커서 든다.
만레이 <선물>	그게 왜 선물이 되겠냐.
3. 이들을 미술 작품이라고 할 수 있을까요? 왜 그렇게 생각하는지 이유를 말해주세요.	
자기의 생각이나 취향이 각달라서	
4. 다양한 사물들이 미술재료로 사용되는 것을 ( 오브제 )라 합니다. 우리 주변에서 미술 작품으로 사용할 수 있는 ( 재료 )를 찾아봅시다.	
천, 쇠, 종이, 그림, 붓 등등	

## 나. 감상활동

### 1) 수업의 진행

감상활동은 '생활 속 오브제 찾아보기'로 기존의 펠드먼의 감상 수업을 활용하여 학생들이 단계적으로 감상수업에 참여할 수 있도록 하였다. 마음열기, 자세히 보기, 작가의 마음 헤아리기, 생각하고 판단하기 단계 중에서 특히 자세히 보기, 작가의 마음 헤아리기에 초점을 맞추어서 오브제 작품을 감상하고 작가에 감정이입을 해보는 활동으로 감상활동이 전·후 활동인 체험활동과 표현활동과의 연계가 일어나도록 하였다. 수업을 하면서 작가의 마음을 헤아려 보는 것이 관념적이고 추상적이라 감정이입을 하기에는 다소 어려움을 겪었다.

수업을 하면서 학생들은 교과서에서 오브제 작품을 스스로 찾아보며 작가의 의도를 파악해보는 기회를 가졌다. 오브제를 아직도 낯설어 하는 학생들도 있었지만, 다양한 작품을 접하면서 오브제 작품에 대한 이해를 높일 수 있었다. 특히, 작가의 입장에서 생각해보는 활동에서 학생들이 흥미를 가지고 참여하는 모습을 볼 수 있었다. 작가의 입장이 되어보는 것은 단순히 감상자의 입장에서 아니라 창작자의 입장에서 고민하는 것이기 때문에 대부분의 학생들이 직접 작품을 제작하지는 않았지만 작품을 구상하는 것에서부터 제작하는 과정까지의 단계를 스스로 의문을 품고 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 좋은 활동이었다.

### 2) 수업 결과물

#### <표 IV-14> 생활 속 오브제 찾아보기 활동지

교과서의 오브제 작품	작가가 왜 이렇게 표현을 했을까?
소라껍데기 모양의 집	- 소라껍데기를 보고 집을 떠올리게 되어서 - 소라껍데기는 웬지 집같이 화려할 것 같아서 - 바다 소리를 들으며 살고 싶어서 - 홍합을 좋아하고 냄비에 들어 있는 홍합이 맛있게 보여서
냄비 속의 홍합	- 냄비에 담긴 홍합을 보고서 인상 깊어서 - 홍합 껍데기가 보여서 - 홍합을 먹었던 추억이 생각나서
하하호호	- 사람들을 놀래켜 주기 위해
여행하는 부처	- 자동차에 타서 불상이 여행하는 것을 표현하기 위해서 - 특별한 것을 한 번 만들어 보려고

안경에 관한 명상	- 안경이 세상을 보니까 안경에 그림을 그려서 그것을 좀 보라고
샘	- 변기를 인상 깊게 보아서 - 변기에 버튼을 내리면 물이 샘처럼 나오니까 - 더러워도 전시하고 싶어서 - 이런 것도 작품이 될 수 있어서
계란후라이 얼굴	- 음식을 만들다가 갑자기 떠올라서 - 음식을 그릇에 놓다가 얼굴이 생각나서
백자 청화 진사 잉어혁 연적	- 물고기가 신나게 뛰어노는 모습을 보고 장군 같다 생각해
하얀 숲	- 쓰레기도 작품의 재료가 될 수 있으니까
정원용 의자	- 사진으로 나눠서 모자이크처럼 나타내고 싶어서 - 저 의자에 앉으면 편하지 않을 것 같아서
사과	- 박스에 담긴 사과가 먹고 싶어서 - 사과가 먹음직스럽게 생겨서 - 노래를 부르는 모습이 인상 깊어서
기억에 남는 멜로디	- 노래를 듣다가 자기가 좋아하는 부분이 나와서 - 자기가 좋아하는 가수가 나와서

내가 작가라면 사용할 오브제

연필이나 지우개 같은 필기도구, 필통에서 빠져나온 학용품

시계

책, 연필, 가위, 샤프심,

강통, 병뚜껑

치약

책상, 의자

휴대폰

라면봉지

단추, 헌옷, 여러 가지 색의 실, 솜을 염색하여 사용한다.

키보드

건전지

손가락, 국자

화장품

곡식(팥, 콩, 쌀알)

먹을 것(국수면, 과자, 젤리, 사탕)

<표 IV-15> 감상활동지

<감상활동지>

생활 속 오브제 찾아보기

4학년 4반 이름: 이은거

1. 교과서에서 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.			
작품명	<u>백자청화 진사 잉어축 연석</u>	작가	
작가가 사용한 오브제	<u>백토</u>		
작가가 왜 이렇게 표현을 했을까요?	<u>물고기가 신나게 뛰어노는 모습을 보고 장군 같다 생각해서</u>		
작품명	<u>냄비속에 홍합</u>	작가	<u>빈크로스</u>
작가가 사용한 오브제	<u>홍합 껍데기 냄비</u>		
작가가 왜 이렇게 표현을 했을까요?	<u>홍합이 그리워서</u>		
2. 내가 만약 작가가 된다면 무엇을 오브제로 사용하겠습니까?			
<u>치약</u>			
3. 오브제로 만들 작품을 구상하여 봅시다.			
제목	<u>치약 물감</u>		
표현방법	<u>치약으로 그림그린것</u>		

〈표 IV-16〉 감상활동지

<감상활동지>

생활 속 오브제 찾아보기

4학년 4반 이름: 최인경

1. 교과서에서 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.			
작품명	근 작은 원동모양을 벽에 붙여 감정과 아름다움을 심긴 의자	작가	
작가가 사용한 오브제	원동모양 나무		
작가가 왜 이렇게 표현을 했을까요?	자연에서 나는 것으로 생활용품 만들 수 있기 때문에		
작품명	샘	작가	독상
작가가 사용한 오브제	남자 소변기		
작가가 왜 이렇게 표현을 했을까요?	이런 것도 작품이 될 수 있어서		
2. 내가 만약 작가가 된다면 무엇을 오브제로 사용하겠습니까?			
김통			
3. 오브제로 만들 작품을 구상하여 봅시다.			
제목	무지개 물고기		
표현방법	여러가지 색의 공동을 붙여서 색깔이 아름다운 칸 물 고기를 만든다		

## 다. 표현활동

### 1) 수업의 진행

표현활동은 감상, 체험활동에서 많은 작품을 접하고 자신만의 오브제를 직접 선택하여 작품으로 나타내는 활동이 중심이기 때문에 학생들의 수준과 학습능력을 고려하여 수업내용을 누보레알리즘의 오브제, 팝 아트의 오브제, 대지미술의 오브제, 비디오 아트의 오브제로 범위를 정하였다. 또한, 개인별 표현활동과 모둠별 표현활동으로 나누어서 수업을 구성했으며, 개인별 표현활동은 다시 '다른 각도에서 바라보기'와 '오브제로 무엇을 할 수 있을까?'의 부제로 나누어서 수업을 진행하였다.

'다른 각도에서 바라보기'에서는 일상에서 자주 접하는 사물들을 작품의 오브제로 잡은 올덴버그(Claes Oldenburg)의 작품을 소개하고 만약 작가가 되었을 때, 다른 각도에서 사물을 바라보고 어떤 오브제를 선택할 것인지 생각해보도록 하였다. '오브제로 무엇을 할 수 있을까?'에서는 단순히 글이나 그림으로 구상하는 것이 아니라, 실제로 작품을 만들어보는 활동을 접할 수 있다. 교과서에 나타난 학생 예시 작품과 작가의 작품을 참고하여 자신만의 표현방법으로 작품을 만들도록 하였다. 이를 개인별 활동과 모둠별 활동으로 나누어서 자신의 생각을 창의적으로 표현하고, 더 나아가 다른 사람의 생각을 존중하고 협동하는 기회를 제공하였다.

### 2) 수업 결과물

'다른 각도에서 바라보기'에서는 올덴버그의 작품으로 학생들이 사물을 바라보는 관점을 다르게 생각할 수 있는 기회를 먼저 제공하였다. 우리가 자주 사용하는 물건이 작품이 된다면? 우리가 일상생활에서 보는 것들이 실제의 크기보다 몇 백배 크게 만든다면? 등의 발산적인 질문을 던지면서 실제로 이를 활용하여 작품을 제작한 화가인 올덴버그를 소개하였다. 또한 학생들이 작품들을 만든다면 어떻게 제작할 것인지 간단히 쓰고 뒷면에 그림으로 나타내어 자신의 생각을 구체화하도록 하였다.

'오브제로 무엇을 할 수 있을까?'에서는 교과서에 나타난 오브제 작품을 직접 찾아보고 자신이 무엇을 나타내고 싶은지 활동지에 기록하도록 지도하였다.

〈표 IV-17〉 올덴버그의 작품에 대한 학생들의 반응

---

학생들의 반응

---

올덴버그의 뛰어난 상상력은 우리의 눈을 끌리게 하는 것 같다.

일상생활에서 볼 수 있는 것들을 더 크게 보니 신기했다. 그리고 올덴버그가 왜 일상생활에서 볼 수 있는 것들을 오브제로 만들었는지 궁금하다.

올덴버그가 사용한 칼 배, 넥타이, 담배꽂이를 보면 신기하고 좀 특이한 사람 같다. 다른 작품들과는 달라서 신기하고 재미있다.

주변에서 쉽게 볼 수 있는 것들을 작품으로 만들어 정말 신기하고 놀라웠다.

작품을 실제로 보면 웅장하고 멋있을 것 같다.

신기하다. 그리고 나도 한번 만들어보고 싶다.

특이한 것 같다. 그리고 작품의 크기를 크게 한 이유가 궁금하다.

나도 주변의 물건들로 작품을 만들고 싶다.

올덴버그가 확대를 했다면 나는 반대로 축소를 하여 작품을 만들어보고 싶다.

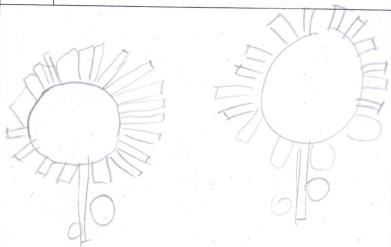
---

〈표 IV-18〉 표현 활동지

<표현활동지>

오브제로 무엇을 할 수 있을까?

4학년 4반 이름: 이은지

1. 교과서에 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.			
작품명	얼굴이 바깥개진 엄마	작가	학생
작가가 사용한 오브제	과자, 엄마 얼굴		
작품의 특징	과자를 가지고 엄마의 얼굴을 표현한다. 과자와 모양이 여러가지이다.		
2. 오브제로 나타내고 싶은 것을 적어봅시다.			
사용할 오브제	오븐과	해바라기의 잎	
	쌀과과	해바라기	
표현방법			

여러 가지 모양을 가지고 있는 과자를 가지고 작품을 만들기로 했다. 교과서에서 찾은 작품과는 달리 얼굴을 주제로 하지 않고 자유주제로 나타내었다.



〈표 IV-19〉 표현 활동지

<표현활동지>

오브제로 무엇을 할 수 있을까?

4학년 4반 이름: 12등 **김현경**

1. 교과서에 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.			
작품명	달걀말	격자	홍상석
작가가 사용한 오브제	곡수		
작품의 특징	곡수육을 싸서 이물렸는데 모양이 입모양이다.		
2. 오브제로 나타내고 싶은 것을 적어봅시다.			
사용할 오브제		사탕의 단상	
		나타낸 단상	
		사탕의 디자인 단상의 옆	
표현방법			

과자의 특징을 살려 만들다 보니 쌓아서 나타내는 것은 힘들다고 한다. 종류가 같은 과자들도 쌓으려니 깨지는 것들도 있고 모양이 일정치 않기 때문이다. 이 학생은 과자 모양을 보고 떠오르는 것을 즉흥적으로 만들었다고 한다.



〈표 IV-20〉 표현 활동지

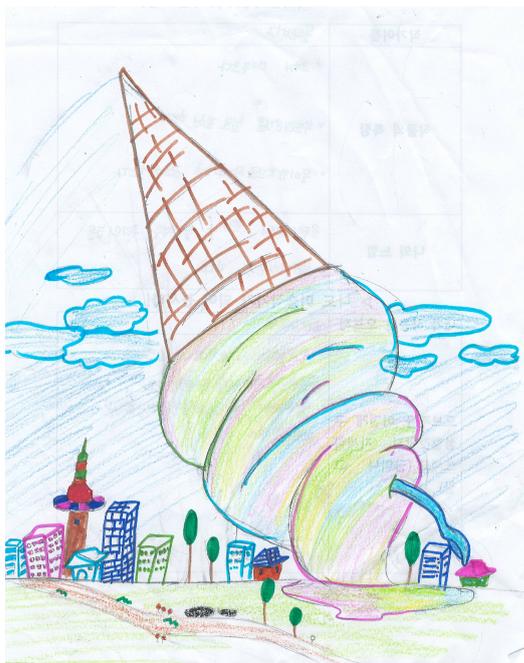
**다른 각도에서 바라보기**  
4학년 4반 (22)번 이름(이우지 )

작가이름	울덴버그
작품의 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 크기가 매우 크다</li> <li>◦ 부피감각을 철로 표현 했다</li> <li>◦ 육이각각으로 의미의 눈을 끌리게 한다</li> </ul>
나의 느낌	울덴버그의 뛰어난 상상력은 우리의 눈을 끌리게 하는 것 같다

**▶ 나도 미술작가가 되어 봅시다!**

내가 사용할 오브제	아이스크림
오브제를 어떻게 구성할 것인지 자세히 쓰세요. (글이나 그림)	<p>내가 좋아하는 소프트 아이스크림을 타겟에 대한 어떤 의미를 표현하고 술가락이 슬피 보이는 것처럼 다양한 바라볼 수 있게</p>

대부분의 학생들이 자신의 주변에서 오브제를 찾아서 표현하였다. 이 학생은 자신이 좋아하는 소프트 아이스크림이 땅에 떨어졌을 때의 슬픈 감정을 드러내어 그림으로 나타내었다.

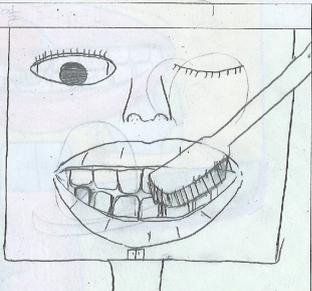


〈표 IV-21〉 표현활동지

**다른 각도에서 바라보기**  
4학년 4반 ( )번 이름( 고정현 )

작가이름	윤태언
작품의 특징	각은물건을 아주 크게 나타낸 것
나의 느낌	아주 아주 아주 멋있었다, 그리고 윤태언가 데 봤다

**▶ 나도 미술작가가 되어 봅시다!**

내가 사용할 오브제	
오브제를 어떻게 구성할 것인지 자세히 쓰세요.(글이나 그림)	

이 학생은 오브제를 자신이 좋아하는 것이 아니라 다른 시각에서 바라본 건물의 모습을 나타내었다. 치과 건물을 재미있는 모습으로 표현하였다.



〈표 IV-22〉 표현활동지

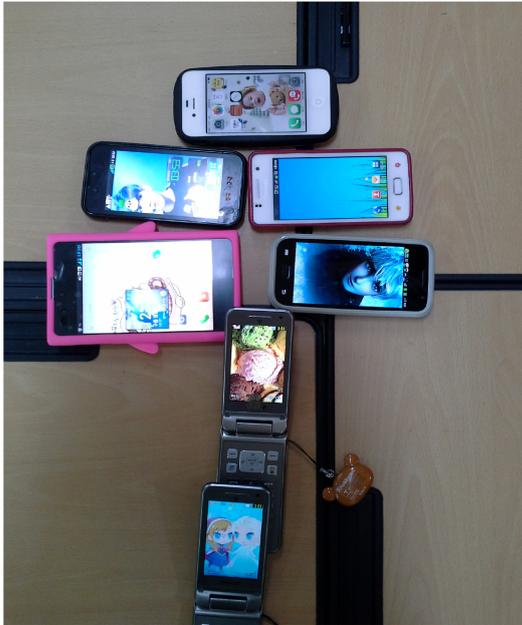
<표현활동지>

오브제로 무엇을 할 수 있을까?

4학년 4반 모둠:

1. 교과서에서 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.	
작품명	여행하는 우리
작가	배남준
작가가 사용한 오브제	텔레비전, 비디오 카세트, 장남은 자동차, 부싱
작품의 특징	특별한, 재료가 많다.
2. 우리 모듬의 의견을 모아 오브제로 나타내고 싶은 것을 적어봅시다.	
우리 모듬이 사용할 오브제	휴대폰 휴대폰 한면씩씩 찍기.
	휴대폰 휴대폰으로 모양을 만들어서 찍는다
	휴대폰 폰을 삼아서 만든다.
표현방법	화면은 커서 휴대폰을 나무 모양으로 만든다. (눌러서 만들기)

이 모듬은 미디어 아트로 작품을 표현하였다. 휴대폰을 오브제로 하여 쌓기를 시도했는데 휴대폰을 모두 쌓았을 때, 모든 화면이 보이지 않는 문제가 있었다. 또한, 영구적으로 작품을 만들 수 없는 한계가 있어서 오브제인 휴대폰을 고정시킬 수 없었다. 따라서 휴대폰을 눌러서 평면으로 나타내었다.





### 〈표 IV-24〉 표현 활동지

<표현활동지>

오브제로 무엇을 할 수 있을까?

4학년 4반 모듬:

1. 교과서에서 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.		
작품명	파블로 피카소	
작가가 사용한 오브제	단추, 불럭	
작품의 특징	다양한 색깔로 인물을 만들었다.	
2. 우리 모듬의 의견을 모아 오브제로 나타내고 싶은 것을 적어봅시다.		
우리 모듬이 사용할 오브제	단추	크기와 색깔이 다양하다
	불럭	모양은 같지만 색깔이 화려하다
	희롱공	단추와 불럭으로 쓸수 없는 부분을 쓴다
	제왕핀	다양한 표현은 할수 있다
표현방법	색깔이 비슷한 것이라 모아서 인물이나 사물을 만든다 → 인물: 우리 얼굴, 인형 → 동물: → 풍경: 바다속	

폐품을 이용하여 김바인 페인팅 작업을 계획하였다. 표현하고자 하는 것이 바다 속 모습이었는데 생각보다 표현이 잘 되지 않았다. 그 첫 번째 이유는 비슷한 색깔을 가진 물건들의 크기가 저마다 달라서 고정시키기가 어려웠다. 두 번째 이유는 바다 속 동물을 표현하려는 물건들은 대부분 평면적이고, 바다를 표현하는 푸른색을 지닌 물건들은 입체적인 것들이 많아 상대적으로 표현이 잘 되지 않았다.

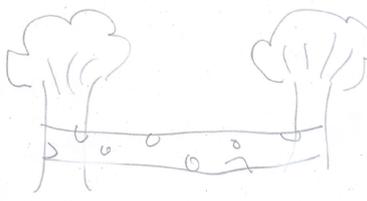


〈표 IV-25〉 표현활동지

<표현활동지>

오브제로 무엇을 할 수 있을까?

4학년 4반 이름: 3명

1. 교과서에 나타난 오브제 작품을 찾아봅시다.		
작품명	구멍 뚫려에 놓인 잎	작가
작가가 사용한 오브제	로안 나무 잎	
작품의 특징	나뭇잎을 빨강 노랑 주황색으로 물들여 색이 변하는 모습을 구멍 뚫려에 놓아 놓았다.	
2. 오브제로 나타내고 싶은 것을 적어봅시다.		
사용할 오브제	천	나무를 덮는다.
	나무	천한테 감싸준다.
표현방법		

이 모둠은 자연을 오브제로 하여 계획을 세웠다. 학교 앞 근린공원에서 나무나 돌 같은 자연물, 운동기구, 벤치 등의 조형물을 이용하는 계획을 세웠다. 구체적으로 천을 이용하여 자연물에 감싸거나 자연물에 직접 설치하였다.



## V. 결론

현대미술의 역사에서 오브제 개념의 출현은 기존 미술의 표현영역과 사고체계를 확장해가는 계기가 되었고 회화와 조각이라는 고전적인 틀을 무너뜨렸으며, 예술의 영역에 일상의 사물과 나아가서는 환경까지도 포함한 창조적인 조형 활동을 탄생시켰다. 입체주의에서 시작한 오브제 미술은 다다이즘, 초현실주의 그리고 누보레알리즘, 네오다다, 팝 아트를 거쳐 개념미술에 이르기까지 현대미술의 중심축 역할을 하고 있다. 예술이 그 시대의 산물이라면 그 시대에 맞는 예술에 대한 이해가 필요하며 이는 현대사회를 살아가는 우리에게도 예외는 아니다.

본 연구에서는 오브제의 개념과 최초의 오브제가 등장한 입체주의부터 비디오 아트의 오브제까지의 형성과정과 확장된 의미와 구체적인 오브제 미술유형과 표현방식을 살펴보았다. 이를 2007 개정 미술과 교육과정의 3, 4학년 미술 국정 교과서에 실린 오브제 작품과 2009 개정 미술과 교육과정의 3, 4학년 미술 검·인정 교과서를 통해 교과서에 실린 오브제 작품을 비교·분석해보았다. 이를 통해 시대적 변화를 교육과정이 충분히 반영하고자 하는 노력을 엿볼 수 있었지만, 오브제의 개념이나 종류, 오브제를 다루는 방법에 대한 지도법 등 구체적인 방안을 제시하는데 한계가 있었다.

이에 본 연구의 지도 방안을 다음과 같이 두었다. 현대미술에 대한 전반적인 이해와 다양한 오브제 작품에 대한 이해를 돕기 위해 현 2009 개정 미술과 교육과정의 3가지 영역인 체험, 표현, 감상 영역을 중심으로 학습 내용을 재구성한다.

또한, 이를 위해, 다양한 오브제 작품의 감상을 통해 재료의 다양성을 탐색하고 작가의 의도를 파악하는 활동, 일상생활주변에서 새로운 오브제의 의미를 발견하고 그 속의 미적가치를 찾아봄으로써 오브제의 의미를 이해하는 활동, 오브제 작품을 개인별 혹은 모듈별로 제작하는 활동으로 다양한 오브제 미술 유형을 익히는 활동을 학생들의 수준과 흥미를 고려하여 초현실주의의 오브제(발견된 오브제, 자연의 오브제, 앓상블라주), 누보레알리즘의 오브제, 팝아트의 오브제, 대지미술의 오브제, 비디오 아트의 오브제에 한정하여 수업을 구성하고 진행하였다.

‘초등학교 미술교육의 실제-오브제(Object)를 중심으로-’를 주제로 한 본 연구를

통해 다음과 같은 효과를 얻을 수 있었다.

첫째, 낯설게 느껴졌던 '오브제'라는 단어와 친숙해졌으며, 현대미술에 대한 전반적인 흐름을 이해할 수 있었다. 이를 바탕으로, 오브제 작품을 일방적으로 수용하는 태도가 아닌, 표현방법, 표현재료, 오브제의 미술 유형 등 구체적인 관점을 가지고 적극적으로 감상하고 비평하는 안목을 기를 수 있었다.

둘째, 오브제를 활용한 다양한 표현기법들을 실행해보고 수정·보완하는 활동을 통해 작품 제작의 의미를 확장시키는 기회를 갖게 되었다. 즉, 대상의 사실적인 '재현'이 아니라 작가의 발상의 전환을 통한 '발견'에 의해서도 예술 작품을 제작할 수 있다는 사실을 이해하고 현대미술에 대한 흥미와 자신감을 얻을 수 있었다.

셋째, 학생들이 스스로 주제에 맞는 오브제를 탐색하고, 발견하며 수집하는 과정을 통해 창의성을 신장시키는 한편 자기주도적인 학습태도를 가질 수 있었다. 재료를 탐색하고 발견하는 과정에서 주변의 사물에 대한 새로운 시각을 갖게 되었음은 물론, 많은 시행착오를 풀어나가는 과정에서 작가의 입장에서 진지하게 생각해보고 이를 자신만의 방법으로 해결 할 수 있었다.

오브제를 활용한 수업은 학생에게 흥미를 유발하며 재료에 대한 호기심과 탐색욕구를 일으키며 결국 다양하고 창의적인 표현으로 연결된다. 오브제를 중심으로 한 초등 미술수업은 교육적 효과가 크기 때문에 지속적인 연구가 필요하다고 본다. 교육은 교사의 질을 넘지 못한다. 교사의 오브제에 대한 인식과 이를 미술 수업에서 활용할 수 있는 능력이 매우 중요하며, 교사의 적극적인 연구와 교육 자료, 교수·학습 방법의 개발이 초등학교 미술 수업에 반영되었으면 하는 바이다.

## 참 고 문 헌

- 교육과학기술부. (2013). **초등학교 미술 3~4**. 미래엔컬처그룹
- 김동영. (2014). **초등학교 미술 3~4**. 아침나라
- 김정희. (2014). **초등학교 미술 3~4**. 두산동아
- 노영자. (2014). **초등학교 미술 3~4**. 교학사
- 박은덕. (2014). **초등학교 미술 3~4**. 비상교육
- 류재만. (2014). **초등학교 미술 3~4**. 천재교육
- 안금희. (2014). **초등학교 미술 3~4**. 천재교과서
- 
- 김혜정. (2010). **오브제를 활용한 미술교육 연구**. 석사학위 논문. 건국대학교  
교육대학원.
- 김효정. (2006). **미술교육에서 오브제를 이용한 표현 학습 지도 방법 연구**. 석  
사학위논문. 대구가톨릭대학교 대학원.
- 박상지. (2007). **현대 미술의 오브제 특성에 관한 연구(1960년대 전후 미술  
사조를 중심으로)**. 석사학위논문. 원광대학교 대학원.
- 배근수. (2009). **미술교육에 있어서 오브제(Object)작품을 통한 창의적 표현  
활동에 관한 연구: 고등학교 미술 수업 중심으로**. 석사학위논문. 한양대학  
교 교육대학원.
- 성혜숙. (2007). **초등 미술교육에서 오브제 미술 이해지도 방안 연구**. 석사학  
위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 이민정. (2013). **현대 미술의 이해를 위한 오브제 활용지도 방안 연구**. 석사학  
위논문. 청주교육대학교 교육대학원.
- 이상희. (2010). **오브제를 활용한 초등학교미술과 수업지도방안-초등학교 고  
학년을 중심으로-**. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 임수지. (2010). **일상적 사물을 활용한 '발견된 오브제'의 지도연구-초등학교  
6학년을 중심으로-**. 석사학위논문. 서울교육대학교 교육대학원.

- 김영숙. (2010). **현대 미술가들의 발칙한 저항**. 마로니에북스
- 진중권. (2013). **진중권의 서양미술사: 후기모더니즘과 포스트 모더니즘**. 휴머니스트
- 최형순. (2003). **현대미술을 위한 변명**. 해토
- 허나영. (2011). **키워드로 읽는 현대미술**. 미진사
- E.H. Gombrich. (2003). **서양미술사**. 예경
- Frank Schulz. (2010). **현대미술 보이지 않는 것을 보여준다**. 미술문화
- Roger Bordier. (1992). **현대미술과 오브제**. 미진사
- S. Alexandrian.(1984). **초현실주의미술**. 열화당

# **A B S T R A C T \***

## **A Study on the reality of Art Education in Elementary school -focusing on Object-**

**Shin, Seung Hwa**

**Major in Elementary Practical Arts Education  
Graduate School of Education  
Jeju National University**

**Supervised by Professor Yang, Kyoung Sik**

Since objet began to emerge in contemporary art, the scope of the sculptures has been significantly extended. Most works of modern art tend to be familiar, pluralist, equivocal and floating. Objet are not made by artists but are chosen and discovered by them. This was new concept of creation and it was a big change of direction of the conventional concept of arts.

This study will easily and intimately approach contemporary art through objet, which is called a big trend of modern art, and this will show arts class in school education field an extended view in terms of

---

\* A thesis submitted to the committee of Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education conferred in June, 2014.

modern art. More specifically, the research will suggest a teaching-learning method at elementary school how to practically apply for the activities experiencing art works and expressing creativity.

Chapter 2 researched the concept of objet and history through domestic and foreign literatures, related papers and research results. In addition, by reviewing various meaning of objet and different range of objet art in modern art history, the current position of objet art was re-evaluated in this chapter.

Chapter 3 analyzed an authorized textbook of 2009 Revision Arts Education Curriculum in order to investigate the present guidance condition of objet art and the educational effects of arts class using objet were examined.

Chapter 4 dealt with practical instruction of arts class using objet. Specifically, it suggested a direction of class guidance and restructured contents of experience, expression and appreciation which were set up by 2009 Revision Arts Education Curriculum. Moreover, progress and results of class and reaction of students were analyzed in this chapter.

This is the conclusion of the study.

First of all, the concept of modern arts could be extended. Students' attitude broke out of one-sided accept, instead they were able to proactively enjoy and criticise objet art.

Secondly, through implementing various expressive techniques using objet, meaning of work producing could be extended.

Lastly, as students find and collect their objet by themselves, it improves their creativities and independence leading their own study.

As it has been reviewed through this research, educational effects of

arts class using objet are remarkable, therefore it is essential to continue study about objet art and it is very valuable to use objet at arts class.



