

<우리시대의 유령 Ghosts of Our Times>

유령과의 대면



노재운, 대나무 숲의 유령들, 2012

수업개요 : 우리는 길을 가다 우연히 발견한 자신의 그림자에 놀라거나 타자를 대하는 낯설음 속에서도 유령을 발견하곤 한다. 작품을 감상할 때, 이질적인 표현에서도 찾을 수 있으며, 개인의 경험이 바탕이 되어 작품에서 새롭게 발견되기도 한다.

대상연령 : 9~11세, 11~13세

키 워 드 : 낯설음, 이질감

학습주제 : 우리의 모습에서 유령 발견하기

배 경 : <대나무 숲의 유령들>은 여기저기에서 출몰하는 유령에 대한 것이다. 우리 혹은 타자의 모습을 보며 유령을 떠올리거나 혹은 그와 관련된 공포스러운 상황을 환기시킬 수 있다. 이 작품에서 유령은 가시적으로 드러나는 존재는 아니지만, 이 작품을 체험하는 과정을 통하여 우리시대의 어떤 '유령적인 것'과 대면하는 기회를 가질 수 있다.

수업 과정

<p>도입</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 작품(실제 작품 or 사진)에서 먼저 전체를 감상하고 색과 형태, 재료를 감상한다. ○ '유령' 주변에서 느껴보기 (9~11세) <ul style="list-style-type: none"> - '유령들'의 이야기를 들려주며 흥미를 유발한다. ○ 오감으로 '투명피부' 느껴보기(11~13세) <ul style="list-style-type: none"> - '투명피부' 이야기를 통해 나와 다른 것에 대한 선입견에 대해 생각해본다. - 자신이 투명피부를 가진 사람이라고 상상해 보자. 	<p>Tip 작품재료 : 설치, 알루미늄 바 & 철제 프레임, 컬러 아크릴</p>
<p>전개</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 작품 제목으로 상상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 대나무 숲의 유령들 작품의 제목을 제시한다. - 왜 유령은 대나무 숲에 살고 있을까요? ○ 선택 활동 1 : 그림자 유령(9~11세) <ul style="list-style-type: none"> - 운동장에서 3인 1조가 되어 한명씩 종이 위에 서서 동작을 정하고 다른 한 사람이 그림자 모양대로 따라 그린 후 오린다. ○ 선택 활동 2 : 얼굴 없는 유령(11~13세) <ul style="list-style-type: none"> - 평소에 관찰하지 못한 우리의 모습들(뒷모습, 귀 등) 과 낯선 친구의 모습 등을 사진이나 동영상을 촬영한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>생각의 정원 Garden of Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 첫느낌은 어떤가요? - 눈을 감고 느끼기, 나는 지금 어디일까요? 상상해 봅시다! - 나와 마주 보기, 작가의 작품에서 나의 모습은 어떠한 모습인가요? - 유령을 만났을 때, 놀라지 않고 대화하는 것이 가능할까요? 무슨 말을 하고 싶나요? - 나에게 유령 같은 존재는 무엇일까요? </div>	<p>Tip 정원에는 이름조차 알길 없는 무수한 나무들과 풀들이 자라고 있습니다. 생각을 키우는 물음으로 'Garden of Thinking'을 키워주세요.</p>
<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 표현 감상하기 (9~11세) <ul style="list-style-type: none"> - 오려진 그림자 모양에 그림을 그려 넣거나 꾸며주고 벽에 붙여 감상하고 이야기를 나눈다. ○ 발견 감상하기 (11~13세). <ul style="list-style-type: none"> - 촬영된 사진과 영상을 보면서 평소에 발견하지 못한 새로운 모습에 관해 이야기 나눈다. ○ '더 큰 생각 잇기 <i>Big Garden of Thinking</i>' 게임하기 	<p>Tip 백승우의 작품처럼 '확대'를 통한 발견도 생각해 볼 수 있다.</p>

	- 'Big Garden of Thinking' 게임을 하면서 주제를 폭넓게 생각해보고 서로의 생각을 공유한다.	
--	--	--

이해의 정원 *Garden of Understanding*

이해의 정원 *Garden of Understanding* 은 교사들이 전시장과 학교에서 감상을 위해 제시할 수 있는 참고자료 공간입니다. 아이들에게 단순한 지식을 전하는 것이 아니라 '이해의 정원', '지혜의 정원'으로 만들어 주세요.

▲ 참고자료

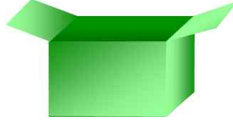
<p style="text-align: center;">유령들</p> <p>유령 이야기는 수천 년 전부터 있었다. 세계 여러 나라에는 저마다 유명한 유령 이야기가 있는데, 등골이 오싹할 정도로 무서운 유령들도 있지만, 아프리카를 비롯한 여러 나라에는 조상의 유령이 후손들에게 좋은 일을 해준다고 믿는다.</p> <p>멕시코에는 '죽은 자의 날'이라는 특별한 날이 있다. 이날 멕시코 사람들은 서로 모여서 친척의 무덤을 찾아가고 그들을 기리며 음식을 나눠 먹는다. 세상을 떠난 이들의 넋이 살아 있는 사람을 찾아온다고 믿기 때문이다.</p> <p>우리가 잘 알고 있는 서양의 할로윈도 '죽은 자의 날'과 비슷한 날이다. 해마다 10월 31일이면 어린이들은 유령 분장을 하거나 무시무시한 모습으로 변장한다. 이런 전통은 아일랜드에서 시작되었는데, 옛 아일랜드 사람들은 할로윈 날 밤에 영혼들이 나와서 떠돌아다닌다고 믿었다.</p> <p style="text-align: center;">- 메리 팝 어즈번 외 유령들 중에서...</p> <p>우리나라의 경우에도 제사를 지냄으로써 조상의 은혜와 사랑에 대해 감사하는 마음을 표현한다. 자기 존재와 근원에 대한 감사이기 때문에 종교와 미신과는 구별 된다. 제사는 후손들에게 조상의 얼을 찾고, 그 분들이 남겨놓은 정신적, 물질적 유산을 가꾸고 발전시켜 나가겠다는 마음을 불러일으키는 전통의식이라고 할 수 있으며 따라서 '유령'의 문제인 동시에 다소 다른 점도 있다는 생각이다.</p>	<p>Tip 9~11세까지 도입 단계에서 동기유발을 위해 이야기 할 수 있다.</p>
<p style="text-align: center;">투명피부</p> <p>투명인간을 연구하던 과학자는 동물들의 DNA에서 투명 성분을 찾아내었다. 그는 투명 개구리, 쥐, 개, 원숭이를 거쳐 드디어 자기 자신을 실험대상으로 삼아 투명인간이 되는데 성공했다. 그의 몸의 장기들과 피의 흐름이 그대로 노출 되었지만 원래의 모습으로</p>	<p>Tip 11~13세까지 도입 단계에서 동기유발을 위해 이야기 할 수 있다.</p>

<p>돌아가는 방법을 몰랐다. 사람들은 그의 모습을 받아들일 수 없었고 “그들은 내 모습에서 그들 자신의 이면을 보았을 것이다.” 라고 생각한 그는 떠날 수밖에 없었다. 온몸을 가리고 길을 떠나던 중, 칼을 든 강도를 만났다. 그러나 모두 무관심했고 살기 위해 자신의 몸을 보여준 그는 사람들로 부터 공격받는다. 사람들은 누가 폭력을 당하는 광경은 견뎌내면서 어떤 사람이 자기들과 다르다는 것은 참지 못하고 과학자를 공격한 것이다.</p> <p>- 베르나르 베르베르 '나무' 중에서...</p>	
--	--

▲ 용어설명

<p>○ 인터페이스(Interface) : 작가는 '설치'라는 용어 대신, '인터페이스'라는 용어를 사용한다. 인터페이스에는 두 가지 의미가 있다. 하나는 전통적 미술 개념에서의 완성이 아닌 매개체로서의 의미이며, 다른 하나는 디지털 시대에서 관람객의 인식 방식을 의미한다. 현대인은 물리적 시공간 대신, 정보 수집을 통해 세계를 인식하기 때문에 인터페이스란 동시대인들의 인식 구조라고 볼 수 있다.</p>	
---	--

더 큰 생각 잇기 *Big Garden of Thinking*



초등학교 시절에 다른 아이들은 나에게 이야기를 지어 달라고 부탁하기 일쑤였다.

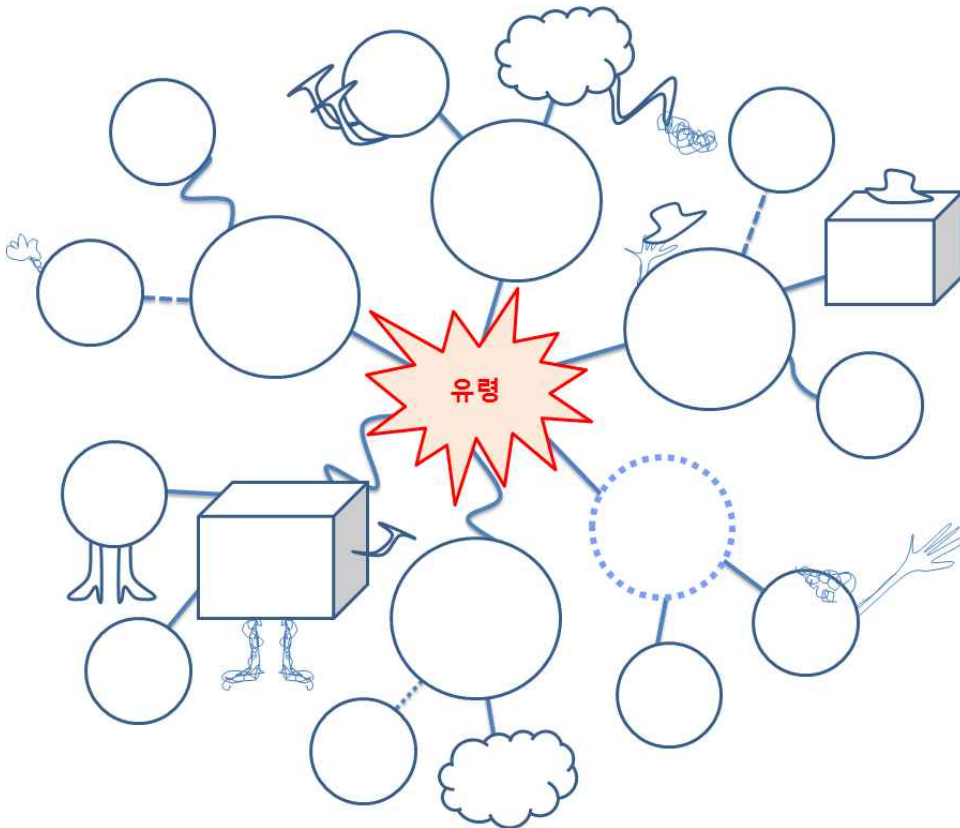
그러면 나는 대개 이런 식으로 시작하는 이야기를 들려주었다.

<그는 아무 생각 없이 문을 열었다가 너무 놀라서 입을 아물지 못했어.....>

그러다가 그것들은 하나의 게임이 되었다.

사람들에게 어떤 문제를 제기하고 뜻밖의 해법을 찾아내게 하는 게임 말이다.

베르나르 베르베르 ‘나무’ 중에서...



더 큰 생각 잇기 *Big Garden of Thinking*에서는 '유령'하면 떠오르는 단어들에 꼬리를 물고 나아가 새로운 '유령의 발견'의 시간이 될 수도 있으며 '유령'을 만났을 때 묻고 싶은 질문들도 적을 수 있다. 공식은 있으나 정답이 있는 것은 아니다.