

영문학을 활용한 의상디자인 전공을 위한 영어교육: Alice's Adventures in Wonderland by Lewis Carroll 을 활용한 학습 모형

김민정[†]

용인대학교 영어과

Literature-Based Instruction for Fashion Design Class: Using Alice's Adventures in Wonderland by Lewis Carroll

Minjung Kim[†]

Dept. of English, Yongin University; Yongin, Korea

Abstract: The present study proposes a model for literature-based instruction within the context of a fashion design curriculum at a Korean university. The fashion design market continues to grow. The fashion design market now requires more cultural-bound strategies and efficient communication skills. The literature provides authentic resources and is highly relevant to the development of students' culture awareness as well as language awareness. Alice's Adventures in Wonderland written by Lewis Carroll contains various cultural contexts of the Victorian Era. The text provides explicit knowledge of the era depicted in both illustrations and satire languages. This study instructs students to analyze and interpret texts and illustrations so that they can engage critically and analytically in reading text to increase culture awareness and language awareness. The integration of literature and fashion design can provide students an opportunity to explore language choice and acquire refined knowledge of the target culture. Along with the text, illustrations in the literature provoke student's imaginative and creative thinking skills. Students can think and discuss many issues that deal with Victorian values and reinforce creative thinking skills. In the final stage, students can design fashion inspired by Victorian values and present their own designs using the acquired languages. This eventually leads students to adapt to a new notion for the fashion market and become competent communicators in the fashion world.

Key words: culture awareness (문화인지), language awareness (언어인지), Alice's Adventures in Wonderland (이상한 나라의 앨리스), Victorian era (빅토리아 시대), creative thinking skills (창의력)

1. 서 론

국제적 문화 감각을 지닌 글로벌 디자이너 양성이 국가 경쟁력 가지 재고의 핵심 분야로 부각되고, 영어가 문화교류의 도구가 되어가는 것을 인지하면서(Melander, 2000) 디자인과 영어 교육을 연계한 교과 과정 개발이 중요해지고 있다. 특히 글로벌 문화를 배경으로 하는 디자인 분야의 흐름을 이해해 다양한 문화를 융합할 수 있는 글로벌 감각과 문화 간 차이를 이해하고 문제 해결을 위한 원활한 의사소통 능력을 지닌 전문 디자이너 양성 프로그램이 요구된다. 이러한 시대적 변화에 따라 글로벌 디자인 학부 수업 모형 개발 연구들이 시도되었다

(Im, 2011; Jeon & Moon, 2012; Park, 2009a). 교수 공동체 모임을 통해 융합 수업 모형을 제시하여 영어능력 향상과 디자인 전공 지식 함양을 목표로 한 연구(Park, 2009a)는 외국인 디자인 교수가 학생을 이해하는데 도움이 되었으며, 보다 구체적인 프로그램 개발의 필요성을 지적하였다. 스토리텔링을 활용하여 디자인 교육을 강화하는 교수법을 제시한 연구(Im, 2011)는 언어적인 활동이 창의적인 사고 표현을 확장하는 도구로 사용되었음을 증명하였다. 디자인 전공자의 의사소통 능력을 높일 수 있는 구체적인 방법론을 제시한 연구(Jeon & Moon, 2012)는 학습자에게 깊이 있는 디자인 전공 학습과 영어 학습에 대한 동기 부여를 줄 수 있는 교육법이었다. 그러나 이러한 시도들은 전공 영어 강의가 본래의 취지와는 다르게 오히려 학습자와 교수에게 영어 사용의 부담을 주어 전공 지식이 피상적으로 다루어지게 될 소지가 있다는 점과 모방 훈련과 패턴 연습 위주의 기능적인 면에 중점을 둔 청화식 교수법(Audio-lingual Method)을 크게 벗어나지 못해 학습자는 상호 작용적인 언어 학습법이 아닌 틀에 갇힌 언어 사용에서 벗어나지 못할 우려가 있어(Kim, 2014) 문화콘텐츠를 충분히 반영하

[†]Corresponding author; Minjung Kim
Tel. +82-31-8020-3571, Fax. +82-31-332-6479
E-mail: a95346068@gmail.com

© 2018 (by) the authors. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

는 데 한계가 있다는 점은 부정적으로 평가된다.

이와 같은 연구들에서 보듯이 국제화를 지향하는 영어 강의 강좌와 교수법 개발이 활발하게 진행되고 있으나, 이를 극복하기 위해 다양한 문화 이해 기반의 전문적인 지식을 영어를 매개로 소통할 수 있도록 하는 디자인 내용 중심 영어 학습 프로그램이 요구된다. 영어로 유의미한 의사소통을 할 수 있도록 전공과 연계되는 동시에, 디자인의 중심 가치라고 할 수 있는 창의성과 통합성을 축으로 한 국제 수준의 디자인 기초 교과목 강의 콘텐츠 개발이 시급하다. Preece(1997)는 디자인 협력 프로젝트를 위한 언어 교수 강좌에 대한 연구를 통해 디자인과 예술을 전공하는 분야에서 내용 중심 학습법을 소개한다. 이 연구는 ESL(English for Second Language Learners) 상황에서 디자인 전공 학생들의 디자인 협력 말하기 프로젝트를 적용해 언어 학습을 고려한 것으로 EFL(English for Foreign Language Learners) 상황에 적용하기에는 많은 제약이 있다. 글로벌 디자인이라는 특수한 목적과 상황을 염두에 두기 때문에 EFL 상황에서 교과 과정을 구성하는데 언어적, 전략적, 상황 실제성을 고려하는 것이 필요하다(Douglas, 2000).

본 연구는 EFL 상황의 디자인 전공자들을 위한 영어 수업 모형을 제시하고자 한다. 영문학 텍스트를 활용하여 디자인적 표현하기를 하여 창의적인 사고 표현과 문화와 언어 인지의 향상이 이루어지는 효과를 기대한다. 영문학 텍스트를 사용하는 이유는 EFL 상황의 학습자들에게 의사소통적 언어 교수법이 효율적이고 유의미한 언어 능력 향상에 도움을 주기 위해서는 실제적 자료의 활용이 중요한 요소인데, 문학 텍스트는 작위적이지 않은 텍스트의 선택과 이를 활용한 정형화되지 않은 수업 방식은 학습자의 읽기 능력뿐만 아니라 말하기, 듣기, 쓰기 능력의 향상까지 이루어짐을 보여준다는 점에서 유용한 자료이기 때문이다(Kim, 2014). 또한 영문학 텍스트는 유의미한 언어를 담고 있어, 언어 학습자가 그들의 의사소통 능력을 신장시키기 위해 언어의 조작성을 이해하고 확인하기 위한 자료이며(Akyel & Yalcin, 1990), 영문학 텍스트에 사용된 언어는 다양한 사회문화적 배경에 따라 세밀한 언어의 용례를 제공함으로써 효과적인 의사소통을 위하여 언어가 어떻게 사용되는지를 학습자로 하여금 인식하게 도와주는 이상적인 자료라는 점도 중요한 요소이다(McKay, 1982). 더불어 문화콘텐츠를 즐긴다는 의미는 그 문화 산물과 개인 주체가 상호적 서술 관계로 발전한다는 의미이며, 문화콘텐츠의 스토리텔링 구조를 서술 담론으로 풀어 인지하는 것, 즉 구조화된 스토리텔링을 서술로 재구조화해서 인지하는 것은 문화 산물 수용자의 생득적 능력이자 언어적, 문화적 인지과정이다. 따라서 본 연구에서는 텍스트에 내포된 문화 인지가 의사소통 능력과 상호 연계되도록 하는 문화 기반 영어 학습 모형을 제시하고자 한다. 본 연구의 주제는 다음과 같다.

1. EFL 상황의 디자인 전공자가 유의미한 의사소통을 위한 언어인지 능력의 향상을 위해 영문학 텍스트를 활용한 수업 활동 방법을 제시한다.

2. 영문학 텍스트에 내포된 문화 요소가 의사소통 능력과 연계되어 학습자의 문화인지 능력의 향상을 도모할 수 있도록 문화 기반 영어 학습 모형을 제시하여 디자인 전공자가 빅토리아 시대의 문화적 가치관을 정립하고 그 가치를 디자인에 접목시키고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 영문학 텍스트를 통한 문화인지와 언어인지의 확장

문화 기반 영어 학습 이론은 문화인지체계(Cognitive culture system)가 언어 보편성의 특질과 같다는 전제로 시작한다. Talmy(1995)에 의하면 문화인지체계란 언어와 문화에 대한 우리의 인식은 인간 사회 구성원들 사이에서 결정되기 때문에 보편성 있는 추상 구조의 패턴을 보이며, 각 공동체내에서 합일되는 인지의 체계를 문화라고 정의한다. 문화 행위를 하면서 얻는 지식, 즉 문화인지는 공동체 내에서 개인들을 서로 연결해 주고, 교환하기도 하며, 전달하기도 한다. 이러한 연결, 교환, 전달은 의사소통 수단인 문화적 코드와 규범, 그리고 언어와 언어 활동들로 이루어진다. 자연스러운 의사소통이 되기 위해서는 문화적 상징이 언어를 통해서 전달되어 사회 구성원들에게 인지가 되는 것이 전제 조건이라고 주장한다. Kramsch (1993)는 문화상호주의(interculturality)를 인간 상호관계 과정이라고 규정하며, 문화를 학습자의 고유문화(native cultures)와 목표문화(target cultures)로 구분한다. 학습자는 목표문화를 순서대로 인지하는데, 고유문화와 목표문화의 차이점을 구별한 다음, 문화 상호작용과 목표문화에 대한 이해도가 증가할수록 목표문화를 체득할 수 있다고 설명한다. 인간은 언어 행위와 더불어 문화적 인지 행위를 하고 있다는 연구(Park, 2009b)는 문화인지 체계가 각 개인의 경험에 따라 다양하게 개성과 창의성을 가지며 이야기 될 수 있다는 점을 지적하고 있다. 문화적 코드와 규범을 잘 모르는 EFL 상황의 학습자들이 의사소통을 하며 목표문화를 인지하는 과정을 살펴보면, 영어에 익숙하지 않은 학습자는 의사소통을 하면서 교사가 무엇을 질문하는지를 계속 추측하면서 대화를 지속한다. 교사와 학습자의 상호작용 대면은 영어의 규칙을 알아가는 과정이며, 이 대화를 통해서 교사와 학습자 사이의 사회적 관계 속에서의 조화와 합의를 이루는 방법을 체득하게 된다. 그 결과 학습자는 언어인지 단계에 이르러 목표어(target language)를 습득할 수 있다는 점을 강조하고 있다. 또한 문화기반 영어 학습은 다양한 문화적 배경을 지닌 다문화 수업에서 많이 활용이 된다. 문화적 배경이 다름을 이해하고 존중하는 다문화에 대한 인식의 폭을 넓히고자 영문학 텍스트에 내포된 문화를 기반으로 제시하였다(Gay, 2013).

본 연구가 Alice's Adventures in Wonderland를 채택한 이유는 이 책이 서구의 인지 문화적 사상을 가장 잘 반영하고 있는 문화콘텐츠 중의 하나이기 때문이다. 이전의 아동문학이 당시 사회의 가치를 가르치는 교훈적인 내용으로 채워져 있었다면, Lewis Carroll의 아동문학은 앨리스의 관점으로 보는 보

편적인 가치에 대한 도전이며 새로운 가치에 대한 갈망이 담겨 있다. 12개의 장으로 구성되어 있으며 앨리스의 공간 이동에 따라 다양한 가치관을 지닌 등장인물들을 만나 새로운 세상을 체험하며 자신만의 가치관을 정립해가는 과정을 담고 있는 이야기이다. 이 텍스트에 등장하는 빅토리아 시대의 문화를 표상하는 그림 이미지와 논리와 비논리성이 혼재된 언어의 구성은 독자로 하여금 상상력을 불러일으키게 한다.

주인공인 앨리스의 기존 가치가 무력화되는 과정은 Lewis Carroll의 텍스트와 John Tenniel의 그림으로 조화롭게 표현되어 있다. 텍스트는 그림을 특정 방식으로 해석하도록 이끄는 역할을 하고 있는데, 긴장감을 제공하는 동시에 멈춰 서서 그림을 좀 더 자세히 보도록 이끄는 리듬감을 지니고 있다. 이러한 긴장과 지연을 반복하는 패턴은 풍부한 스토리텔링을 가능하게 만드는 중요한 요소가 된다. 텍스트와 그림은 상호 작용을 하며 유기적으로 변화를 한다. 텍스트에 그림이 있다는 점만으로도 스토리 형태를 변화시키는 요인이 된다. 그림은 공간적인 묘사가 용이하지만 단순한 동작일지라도 움직임의 연속해서 시간적으로 묘사가 가능하도록 만든다. 이렇게 선택된 순간은 시간의 흐름을 내포하며 묘사된 특정 순간에 의미를 부여하여 스토리를 이해하는 데 중요한 역할을 행사한다. 1865년 출간 당시 원본 표지에는 주인공인 앨리스가 돼지를 아기처럼 안고 있는 모습이 표현되어 있어 독자들의 흥미를 불러일으키는 역할을 하고 있다. 전반적으로 표현된 모양과 선은 ‘이상하고, 수수께끼로 가득한’ 무드로 가득하다. 카드를 형상화한 세모 모자를 쓴 여왕이 엄한 표정으로 들고 있는 모습이 그 예이다. 또한 흑백 드로잉은 괴이한 인물들의 비현실적인 상황을 고도로 세밀하고 묘사적인 방식으로 그려내어, 불가능함을 ‘이상하게도’ 가능한 것으로 보이게 만드는 효과가 있다. 이러한 그림들은 언어유희로 잘 연결되어 모순되고 묘한 분위기를 연출한다. 여왕의 엄한 표정과 웃고 있는 고양이의 표정은 상반되며 상식을 깨는 효과가 있다. 물리적 외양과 감정 사이에 존재하는 연관관계에 대한 상식이 이 그림책에서는 통하지 않는다. 네모, 세모와 동그라미 안에 갇힌 캐릭터들은 때론 불안해 보이며, 앨리스의 크기의 변화는 캐릭터와 환경 사이의 관계에 대한 암시가 들어 있다. 이와 같이 그림 속 대상물의 의미는 독자가 받아들이는 외견상의 컨텍스트에 일부 달려 있기는 하지만, 대부분은 그림 자체에서, 특히 대상물들이 서로 연관되어 있는 방식, 그림의 역학(pictorial dynamic)에서 나온다. 그 연관 관계에는 두 가지 형식, 즉 그림 표면의 이차원적 대상물 사이의 관계와 그림이 내포하는 삼차원적 공간 안에 있는 대상물 사이의 관계가 가능하며 이러한 텍스트와 그림의 조화와 역학이 역동적인 글로벌 디자이너의 폭넓은 문화, 언어인지 확장에 기여할 수 있을 것이다.

2.2. 그림책을 통한 문화인지와 언어인지의 확장

그림책 속의 그림과 언어의 조합은 언어로 이루어진 스토리텔링 형식과는 다른 즐거움을 줄 수 있다. 그림책은 아동문학

의 가장 보편적인 형식으로 알려져 있지만 대부분의 독자들은 시각적 이미지의 작성 능력이 월등하기 때문에 글자 보다 그림을 먼저 인지하는 경향이 있다(Gombrich, 1972). 그림으로 이루어진 정보는 언어로 된 정보를 이해하기 쉽도록 도와주는 역할을 하는데 이는 그림이 언어보다 더 구체적이거나 덜 추상적이라는 의미는 아니다. 그림은 표상(representation)이며, 학습된 전략 레퍼토리에 의해 의미가 결정되는 기호인 것이다(Nodelman, 1996). 즉, 사실적이라고 부르는 그림조차도 학습된 코드 체계 안에서만 존재하며, 이 체계에 대한 사전 지식이 없다면 아무런 의미도 주지 못한다. 그림 속에도 배경 문화의 이데올로기적 가설이 배어 있기 때문에 독자들은 그 문화에 대한 이해도가 없다면 그림이 전달하고자 하는 메시지를 정확히 이해하기 어렵다. 그림이 담고 있는 가장 명백한 서술적 내포는 특정한 상징이 아니라 문화적 기본 코드에 달려 있다.

독자가 가장 먼저 접하는 그림은 표지로, 책을 읽기 전에 독자들에게 그 책에 관한 정보를 제공하는 기능을 하므로 표지의 그림은 그 스토리의 특질을 가장 잘 드러낸다. 그림의 무드는 텍스트의 톤과 비슷하다. 그림책의 의미와 독자가 그 책을 대하는 태도에 영향을 미치는 중요한 특질이다. 스타일은 한 작품의 모든 요소가 총체적으로 작용해 만드는 효과이며, 그림과 텍스트를 다른 것과 구별되는 동시에 독특해 보이도록 만드는 방식이다. 그림이 담고 있는 가장 명백한 서술적 내포 중 어떤 것들은 특정한 상징이 아니라 문화적 기본 코드에 달려 있다. 문화적 가설은 캐릭터의 몸짓과 포즈에서도 뭔가 정보를 얻을 수 있도록 해준다. 스토리는 움직임과 변화에 관한 것이기 때문에 필연적으로 시간 안에서 자리를 잡게 된다. 그러나 그림은 고정된 것이고, 시간의 흐름에서 분리된 하나의 움직임만을 보여 줄 수 있을 뿐이다. 독자들은 행동이 덜 끝난 순간을 그림을 통해 그 행동을 끝내는 상상을 하도록 만들 수 있다.

그림책의 삽화(illustration)를 의미 깊게 만드는 가장 확실한 컨텍스트(context)는 그것과 함께 나오는 글이다. 글은 그림의 특정 묘사에 독자의 주의를 집중시키고, 그 그림을 특정 방식으로 해석하도록 이끌어간다. 독자들은 실재하지 않는 정보를 알아내려 노력한다. 독자는 무엇이 상황을 그렇게 몰아가고 결과가 어떻게 될 지를 자문한다. 그림책의 그림은 원인과 결과에 대한 질문을 던져서 시간의 흐름을 깨닫게 하도록 의도적으로 디자인되어 있다. 그림들 사이의 관계를 보는 전략이 생기면 텍스트를 읽기 전에 스토리를 예측할 수 있다. 이러한 보편적 문화인지 과정과 언어적 상호인지 과정이 의사소통의 핵심을 이루고 있음을 증명하기 위해 그림 이미지와 글의 이미지가 겹쳐 놓아지는 그림책을 사용하여 목표문화를 기반으로 한 의사소통의 오류를 극복하고, 문화기반 의사소통을 활성화하는 방안을 제시해 보고자 한다.

3. 영문학을 활용한 수업 모형 설계

본 연구는 디자인 전공자들을 위한 영어 강의에서 영문학을

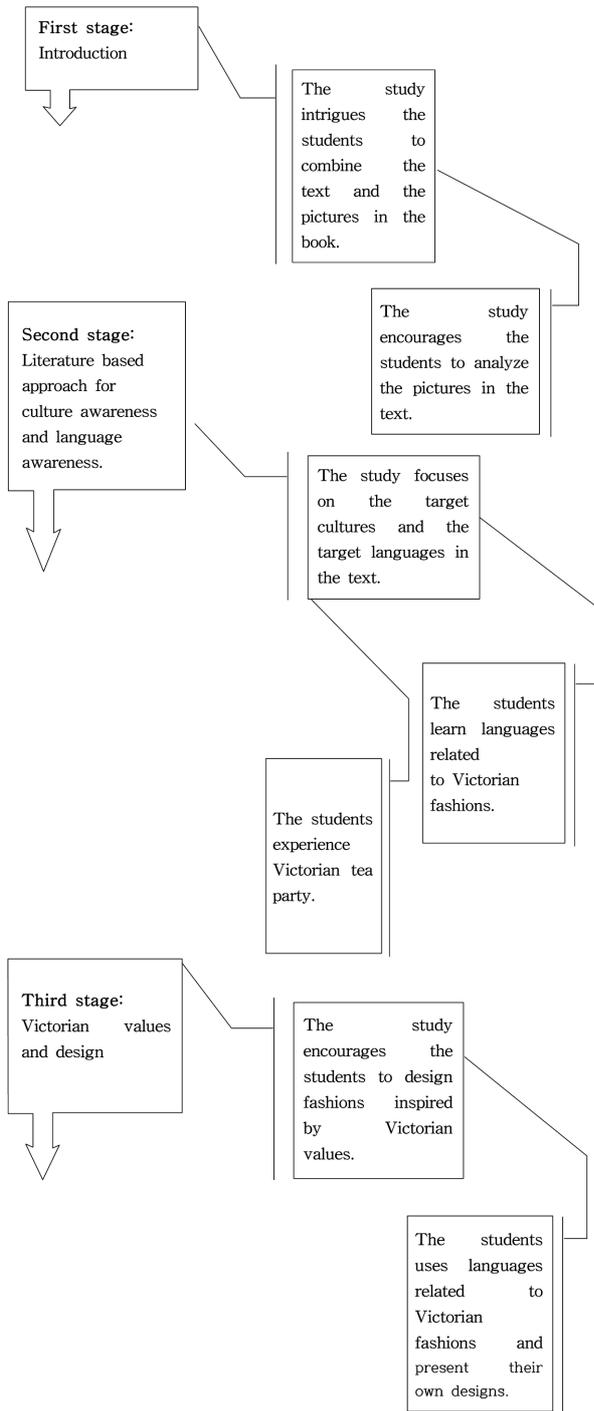


Fig. 1. Stages of the teaching and learning cycle.

활용한 수업 모형을 제시하는 것을 목표로 문화기반 영어 학습 이론을 기반으로 세 개의 실행 단계로 구성되어 있다. 제 1 실행 단계인 도입 단계, 제 2 실행 단계인 문화인지와 언어인지의 확장, 제 3 실행 단계는 빅토리아 시대 가치의 디자인적 표현으로 디자인 전공 학습자들이 텍스트에 내포된 그림 이미지를 활

용하여 목표문화의 인지를 확장하고 전공과 관련된 유의미한 언어 사용을 늘려 효과적으로 의상 디자인 영역에서의 언어인지를 확장하여 빅토리아 시대의 가치를 의상 디자인으로 구현하고 영어로 작품을 설명하는 것을 궁극적인 목표로 한다.

3.1. 도입 단계

제 1 실행 단계는 그림 이미지와 스토리텔링의 유기적인 관계에 관한 이해도를 높이기 위한 도입단계이다. 그림 이미지에 담겨있는 의미를 분석하고, 언어적으로 서술하는 의사소통을 하는 과정이 디자인 교육에서 필수 요소(Im, 2011)이므로 학습자들이 그림을 통해 목표 문화에 관심을 가지도록 유도하는데 목표를 둔다. Week 1과 2의 수업은 다양한 텍스트의 표지 그림을 보여주며 각 텍스트의 제목을 예측해보거나 텍스트 표지의 책 뒷면의 간단한 설명문(blurbs)을 읽고 텍스트의 제목을 유추해보는 활동을 한다. 이를 통해 학습자는 그림을 분석적으로 보고 목표문화에 대한 관심을 가지게 된다.

3.2. 문화인지, 언어인지의 확장

제 1 실행 단계에서 정서적으로 텍스트에 관심을 가지게 된 학습자는 제 2 실행 단계에서는 목표어와 목표문화에 집중을 하게 된다. week 3부터 12까지의 수업으로 진행하며, 우선, 학습자가 언어에 대한 자연스러운 인지를 통해 목표어에 대해 반응하도록 한다. 다음 단계에서 목표어에 대한 세밀한 통찰을 하도록 수업을 설계하여 학습자들이 언어가 사회와의 관계 속에서 다양하게 쓰인다는 사실을 인지하도록 한다. 이러한 언어인지를 통해 학습자들이 목표문화에 대해 관심을 가지도록 유도한 후, 빅토리아 시대 고유의 문화와 그 이면에 깔린 가치관을 그림과 텍스트를 통해 인지하도록 수업을 설계한다.

Week 3과 4의 수업은 Chapter I과 II를 활용한다. 주요 등장인물인 Alice와 White Rabbit의 외모와 옷차림을 묘사한 그림과 텍스트를 활용하여 영국 빅토리아 시대의 의상에 담긴 문화 콘텐츠를 고찰하고, 영어로 표현하는 법을 학습한다. 영국 Victoria and Albert museum <http://collections.vam.ac.uk>에 접속하여 당시 의상에 대한 영감을 얻는다. 이를 바탕으로 윤곽(silhouette), 장식(embellishment), 양식(pattern)으로 나누어 주어진 영어 단어와 연결 지어 빅토리아 시대 의상의 특징을 언어로 표현한다. 마지막으로, 텍스트에 나타난 당시의 의상을 묘사하는 구절을 찾아 특징을 표현하는 법을 학습한다.

Week 5와 6에서 다루는 Chapter III 과 V에서는 이상한 나라에서의 비논리적인 언어 사용법이 강화되어 있다. 특히, 수학자인 Lewis Carroll이 비논리적인 언어유희(pun)를 사용하여 영국 사회를 풍자한 점을 주의 깊게 고찰함으로써 언어의 사회적 역할 학습한다. ‘a long and a sad tale’이라는 생쥐의 이야기에 ‘a long tail’이라고 오해하는 앨리스의 반응을 통해 보편적인 단어의 의미가 변형될 수 있다는 점을 경험하게 한다. 특히, 생쥐의 꼬리를 형상화하여 앨리스의 상상 속 이야기를 만들어 내는 그림과 텍스트는 빅토리아 시대의 도덕적이고 정형

화된 사회현실에 대한 풍자를 위트 있게 담고 있다. You are old, Father William(42-3) 또한 Robert Southey의 The old man's comforts and how he gained them이라는 시를 풍자한 것으로 경건하고 교훈적인 내용을 언어유희로 풍자하고 있다. 원작 시와 변형된 시를 비교해보고 Lewis Carroll이 풍자한 부분이 내포한 의미를 찾아보는 활동을 통해 언어인지를 확장하는 데 목표를 둔다.

Week 9과 10에서는 영국의 티타임을 통해 문화인지를 확장한다. Chapter VI와 VII에서 The Hatter, The March Hare, 그리고 Alice가 티타임 예절에 대해 언쟁을 벌이는 장면이 나온다. 이를 통해 영국의 티타임에 내포된 고유문화를 알아보고 한국과 영국의 문화 차이를 학습한다. 영국의 티타임에 초대받았을 때 필요한 예절에 대해 비교하며 문화 차이를 익힌다.

Week 11과 12의 수업은 Chapter VIII, IX, X의 등장인물들의 의상을 통해 빅토리아 시대상을 학습하는 데 중점을 둔다. 특히, 카드를 형상화한 의상을 통해 형식과 도덕성을 중시하던 당시 사회상과 이를 풍자한 Lewis Carroll이 빚낸 빅토리아 시대의 어두운 단면을 비교해 본다. 그림에서 빅토리아 시대 중반인 1860년대 여성 의상은 스커트의 뒷부분을 강조한 부분이나 앞치마를 덧입는 것과 단순한 bonnet를 쓰는 것이 특징이며 남성들은 좀 더 넓어진 넥타이를 매거나 예복(frock coats)의 길이는 짧아지고 모자의 높이는 좀 더 높아진 경향을 보인다. 이러한 경향은 상류층에만 한정된 현상으로 서민들의 의상은 그리 화려하지 않았다. 왕과 왕비의 화려한 의상과 엘리스와 모자장수, 토끼가 입을 의상을 비교해 보면서 당시 시대상을 엿본다.

3.3. 빅토리아 시대 가치의 디자인적 표현

제 2 실행 단계를 통해 빅토리아 시대의 의상과 관련된 언어를 인지하고 당시 문화와 가치관에 대한 사고의 확장을 이루었다. 제 3 실행 단계에서는 학습자가 목표어의 규칙과 패턴을 인식함과 동시에 새로운 인지방법을 습득하게 된다. 이를 통해 학습자는 습득한 언어와 문화를 자신의 언어와 디자인으로 표현할 수 있게 된다.

학습자들은 주어진 세 가지 조건에 맞게 의상 디자인을 하고 의상 발표를 한다. 세 가지의 조건은 다음과 같다: Alice's Adventures in Wonderland를 모티브로 할 것; Victorian style에서 영감을 받을 것; 관련된 언어를 활용할 것. 특히, 물질주의적 가치관을 추구하는 빅토리아 시대의 이면을 풍자하고자 했던 작가의 시선으로 숨겨진 메시지, 비유와 상징을 통한 영감과 더불어 세속적인 가치가 이상한 나라에서는 무용지물이 되는 과정을 통해 자아 성찰을 해본다. 이를 바탕으로 자신만의 의상을 디자인하고 적절한 언어로 표현한다.: We use 19th-century bustles from the Victorian silhouette, from Alice's Adventures in Wonderland as inspiration to create contemporary designs; Its inspiration can be found in Alice's Adventures in Wonderland, which was based upon

Victorian era; My garments combine contemporary silhouettes with a range of Victorian craft methods including embroidery, appliqué and beading.

4. 결 론

글로벌 디자이너 양성을 위한 전공 교과목 영어 프로그램은 다양한 관점에서 효과를 얻을 수 있다. 첫째, 영국의 빅토리아 시대를 풍자한 Alice's Adventures in Wonderland를 활용하여 엄격한 사회규범과 도덕성이 사회의 중요한 가치이던 시대상을 체험하고, 주인공인 엘리스가 전통 가치를 벗어나 자아를 실현하는 과정을 통해 빅토리아 시대의 어두운 면과 그 시대의 사회상을 여러 가지 관점에서 바라보도록 한다. 이러한 문화의 이해를 기반으로 한 내용 중심의 언어 수업을 통해 국제사회에 적응능력을 향상시킬 수 있는 훈련을 할 수 있다. 둘째, 문학을 활용하여 문화 간 차이를 이해하고 간접적으로 이해하는 과정에서 창의력의 근간이 되는 인문학적 덕목을 체득하는 계기가 된다. 셋째, 디자인 전공 수업을 영어로 진행하면서 드러나는 내용 전달이 미흡하다거나 피상적인 언어의 사용으로 인한 언어 소통의 한계와 같은 단점을 극복할 수 있다. 수업은 세 개의 실행 단계로 구성되어 있다. 1단계에서는 학습자들이 그림 이미지와 스토리텔링과의 유기적 관계를 이해하는 데 목표를 둔다. 2단계에서는 자신이 속한 문화와 텍스트 속의 문화와의 간극을 인지하고 세부적인 언어 분석을 통해 언어인지의 확장을 꾀한다. 3단계에서는 확장된 문화와 언어인지를 바탕으로 의상 디자인을 하고 언어로 표현하는 데 목표를 둔다.

본 연구에서 제시한 글로벌 디자인 영어 교육 모형은 전공 연계 영어 프로그램의 구체적이고 실질적인 예가 될 것이다. 이 연구를 통해 내용 중심으로 한 전공 연계 영어교육 커리큘럼에 따라 수업을 이행하고 평가하는 것이 후속 연구가 될 것이다. 학문 간 통합을 통해 효과적이고 성공적인 커리큘럼을 만드는 일련의 연구가 이루어져야 실용적 현장 중심의 국제적인 전문인을 양성하는데 필요하며, 이러한 수업 모형은 학습자들의 요구에 따라 수정, 발전되어야 할 것이다.

References

- Akyel, A., & Yalcin, E. (1990). Literature in the EFL class: A study of goal-achievement incongruence. *English Language Teaching Journal*, 44(3), 174-180. doi:10.1093/elt/44.3.174
- Carroll, L. (2009). *Alice's adventures in wonderland*. Oxford: Oxford University Press.
- Douglas, D. (2000). *Assessing language for specific purposes*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gay, G. (2013). *Culturally responsive teaching*. New York and London: Teachers College Press.
- Gombrich, E. H. (1972). The visual image. *Scientific American*, 227(3), 82-97. doi:10.1155/2012/925063
- Im, N. S. (2011). Using methods of storytelling in design education.

- The Korean Journal of Arts Education*, 9(1), 145-160.
- Kim, M. J. (2014). Action research: Literature-based instruction through stylistic analysis in a Korean university English classroom. *The Journal of Teaching English Literature*, 18(3), 5-38.
- Kramsch, C. (1993). *Context and culture in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Mckay, S., (1982). Literature in the ESL classroom. *TESOL Quarterly*, 16(4), 529-536. doi:10.2307/3586470
- Melander, B. (2000). Swedish, English, and European union. *Current Issues in Language & Society*, 7(1), 13-31. doi:10.1080/13520520009615567
- Jeon, Y. S., & Moon, C. (2012). A study on curriculum development for design courses in English. *Journal of Basis Design & Art*, 13(6), 381-389.
- Nodelman, P. (1996). *The pleasure of children's literature*. New York: Longman.
- Park, B. (2009a). A case study on the collaboration of a teaching community to develop a content-based course for global designers. *Foreign Languages Education*, 16(2), 161-189.
- Park, E. (2009b). Cultural contents and cognitive culture system: Narrative cognition in English education. *Korean Journal of Communication Studies*, 17(2), 155-187.
- Preece, R. (1997). Modeling language instruction on collaborative design projects. *The Journal of Imagination in English Learning and Teaching*, 4, 54-58.
- Talmy, L. (1995). The cognitive culture system. *The Monist*, 78(1), 80-114. doi:10.5840/monist19957817

(Received 4 June 2018; 1st Revised 7 June 2018;
2nd Revised 21 June 2018; 3rd Revised 25 June 2018;
Accepted 27 June 2018)