

아름다움과 나눔

■ 나를 표현하는 자화상

- **자화상**: 나 자신의 모습을 그린 그림이다.
- **나를 표현하는 방법**: 자신의 외모를 사실적으로 묘사할 수도 있으나, 자신을 탐색하고 내면과 정체성을 의도에 맞게 주관적으로 표현할 수 있다.



칼로 <보니토가 있는 자화상>(1941년) 황주리 <자화상-그대 안의 풍경>(2000년)

다양한 재료 탐색

■ 바탕 재료와 채색 재료

- **바탕 재료**: 도화지, 캔버스, 한지 등과 같이 그림을 그리기 위한 기본 재료. 이 외에도 목판, 석판, 유리, 사포 등 작가의 의도에 따라 다양하게 사용된다.
- **채색 재료**: 색을 입히기 위한 미술 재료. 마커, 먹, 오일 파스텔, 수채 물감, 유채 물감, 아크릴 물감, 연필, 목탄, 펜 등이 있다.

■ 입체 재료

- **선**: 철사, 나무젓가락, 노끈, 실 등을 이용하여 구부리기, 붙이기, 엮기 등의 방법을 활용한다.
- **면**: 종이, 알루미늄 포일, 아크릴 판 등을 이용하여 자르기, 접기, 휘기 등의 방법을 활용한다.
- **형**: 지점토, 돌, 나무 등을 이용하여 붙이기, 깎기, 용접 등의 방법을 활용한다.

색의 이해

■ 색

- **무채색**: 흰색, 검은색, 회색만으로 이루어진 색으로, 명도의 차이만 있다.
- **유채색**: 색상, 명도, 채도가 있는 모든 색을 말한다.
- **색상**: 다른 색과 구별할 수 있는 색 자체의 고유한 특성이다.
- **명도**: 색의 밝고 어두운 정도이다.
- **채도**: 색이 탁하고 선명한 정도로 유채색에만 있다.

■ 색의 혼합

- **가산 혼합**: 빛의 혼합. 색을 혼합하면 명도가 높아진다.
빨강(red)+초록(green)+파랑(blue)=흰색(white)
- **감산 혼합**: 물감의 혼합. 색을 혼합하면 명도가 낮아진다.
시안(Cyan)+마젠타(Magenta)+옐로(Yellow)=검정(black)

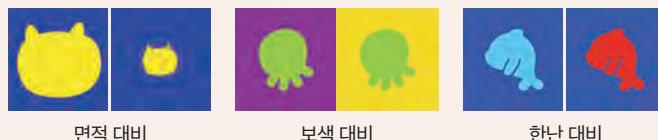
- **회전 혼합**: 2개 이상의 색이 빠르게 회전할 때 색이 혼합되어 보이는 현상이다.
- **병치 혼합**: 2개 이상의 색을 가깝게 놓고 멀리서 보았을 때 색이 혼합되어 보이는 현상이다.

■ 색의 대비

- **색상 대비**: 같은 색이라도 인접한 색에 따라 색상이 다르게 보이는 현상. 노란색 바탕 위의 주황색이 빨간색 바탕 위의 주황색보다 붉게 보인다.
- **명도 대비**: 같은 명도라도 인접한 밝기에 따라 명도가 다르게 보이는 현상. 검은색 바탕 위의 회색이 흰색 바탕 위의 회색보다 밝아 보인다.
- **채도 대비**: 같은 채도라도 선명도가 다른 두 색의 배치에 따라 채도가 다르게 보이는 현상. 회색 바탕 위의 주황색이 빨간색 바탕 위의 주황색보다 선명하게 보인다.



- **면적 대비**: 같은 색일지라도 면적이 클수록 명도와 채도가 높아 보이는 현상이다.
- **보색 대비**: 보색끼리 나란히 배치하면 서로의 영향으로 더 강렬하고 선명해 보이는 현상이다.
- **한난 대비**: 한색과 난색을 함께 배열하면 한색은 더욱 차게, 난색은 더욱 따뜻하게 느껴지는 대비 현상이다.



■ 색의 성질과 기능

- **주목성**: 자극이 강하여 눈에 잘 띄는 성질. 빨간색의 소화기와 노란색의 어린이 버스가 대표적이다.
- **명시성**: 두 가지 이상의 색을 대비하여 멀리에서도 쉽게 눈에 띄는 성질. 노란색과 빨간색, 검은색을 배치한 안전 경고문이 대표적이다.

■ 오방색

- 각 방위에 해당하는 오색
- **오색의 정색**: 적색, 청색, 황색, 흑색, 백색
- **오색의 간색**: 홍색, 벽색, 녹색, 자색, 유향색



조형 요소와 조형 원리

■ 조형 요소

- 작품을 제작할 때 필요한 기본적인 구성 요소를 말한다.
- **점**: 조형의 최소 단위이며 다양한 크기와 모양, 색, 질감 등을 가진다.
- **선**: 다양한 길이, 방향, 굵기, 곡선, 직선 등으로 형태, 구조, 분위기 등을 표현한다.
- **면**: 선과 선이 만나 생기는 평면으로 크기, 모양, 색, 질감 등에 따라 다양한 형태를 표현한다.
- **형**: 선과 면으로 이루어진 사물의 모양. 대상의 외곽 형태이다.

- **질감**: 작품의 표면에서 느껴지는 시각적인 촉감이다. 매끈함, 거칠, 부드러움, 딱딱함 등 물체의 특징을 표현한다.
- **양감**: 작품에 표현된 덩어리감, 물체의 부피, 무게, 두께이다.

■ 조형 원리

- **조형 요소**를 짜임새 있게 배치함으로써 아름다움을 표현한 일정한 질서나 규칙이다.
- **강조**: 특정 부분이 돋보이도록 크기, 위치 등을 주변과 다르게 하여 시선을 집중시키는 것을 말한다.
- **대비**: 서로 반대되는 색, 크기, 질감 등의 차이를 강조하여 시각적 효과를 높이는 것을 말한다.
- **통일**: 여러 조형 요소가 일정한 규칙이나 질서를 가지고 하나로 조직되는 것을 말한다.
- **변화**: 형태와 색을 다르게 하여 다양성을 주는 것이다.
- **비례**: 전체와 부분, 부분과 부분 간 비율을 말한다. 비례가 잘 맞으면 안정감을 준다.
- **동세**: 그림이나 조각에서 느껴지는 운동감이다.
- **균형**: 한쪽으로 치우치지 않는 안정을 이루는 것이다.
- **대칭**: 상하좌우가 똑같은 모양으로 짝을 이루는 것이다.

주제 탐색과 창의적 발상

■ 주제와 소재

- **주제**: 작품을 통해 말하고 싶은 이야기의 핵심이다.
- **소재**: 내가 말하고자 하는 주제를 소재를 통해 드러낸다. 사람이나 사물, 동물이나 자연 등이 될 수 있다.

■ 발상 방법

- **마인드맵(mind map)**: 마음속에 지도를 그리듯이 줄거리를 이해하며 정리하는 방법이다.
- **브레인스토밍(brainstorming)**: 두뇌에서 폭풍이 몰아치듯 자유롭고 창의적인 아이디어를 비판 없이 가능한 많은 아이디어를 도출하는 방법이다.
- **스캅퍼(SCAMPER)**: 대체(Substitute), 결합(Combine), 응용(Adapt), 수정·확대·축소(Modify·Magnify·Minify), 다른 용도로 사용(Put to Other uses), 제거(Eliminate), 재배치(Rearrange)를 뜻하는 7개 영어 단어의 첫 자를 따서 만든 아이디어 발상법이다.



용도 바꾸기



결합



변형

- **의인화**: 사물을 사람처럼 표현하는 것을 말한다.

평면 표현

■ 드로잉

- **선**으로 대상의 형태와 구조를 표현하는 그림을 말한다.
- **크로키**: 움직이는 동물이나 사람의 형태를 빠르게 그린 그림이다.
- **정밀 묘사**: 대상을 자세히 관찰하여 세밀하게 그린 그림을 말한다.
- **라이트 드로잉**: 사진기의 노출을 길게 설정하고 빛을 이용해 그리는 그림을 말한다.

- **무빙 드로잉**: 움직임 자체의 궤적을 따라 그린 그림을 말한다.
- **블라인드 컨투어 드로잉**: 종이를 보지 않은 채 대상을 바라보며 그리는 그림을 말한다.

■ 인물화

- **사람**을 주제로 그린 그림을 말한다.
- **표현 대상**에 따른 분류
 - **자화상**: 자신을 그린 그림이다.
 - **초상화**: 특정 사람을 그린 그림이다.
 - **군상화**: 두 사람 이상을 그린 그림이다.
- **표현 부위**에 따른 분류
 - **두상화**: 머리 부분만 그린 그림이다.
 - **흉상화**: 머리 부분부터 가슴까지만 그린 그림이다.
 - **반신상화**: 상반신을 그린 그림이다.
 - **전신상화**: 몸 전체를 그린 그림이다.



앤거스<베티 커노의 초상화>(1942년)

■ 정물화

- 움직이지 않는 물체를 소재로 그린 그림을 말한다.
- **특징**: 오랜 시간 관찰이 가능하고 물체와 빛의 방향을 자유롭게 조절할 수 있으며 배치 방법에 따라 분위기를 변화시킬 수 있다.
- **구도**: 삼각형 구도, 지그재그 구도, 마름모 구도, 원형 구도 등이 있다.

■ 풍경화

- 실내 혹은 실외의 경치를 그린 그림을 말한다.
- **특징**: 날씨와 계절에 따라 특징과 분위기가 달라진다.
- **구도**: 수평선 구도, 수평 수직선 구도, 대각선 구도, 호선 구도 등이 있다.

■ 상상화와 추상화

- **상상화**: 현실에서 일어날 수 없는 상황을 표현한 그림을 말한다.
- **추상화**: 현실을 그대로 표현하는 재현의 틀에서 벗어나 순수 조형 요소와 원리를 활용한 그림을 말한다.

판화의 다양성

■ 판화의 특징

- 판을 만들고 잉크를 묻혀 종이나 천 등에 찍는 간접성과 원형을 반복적으로 찍을 수 있는 복수성을 가진다. 판자에 따라 독특한 질감 효과를 낼 수 있다. 필요한 수대로 판을 겹쳐 찍으면 색의 깊이를 드러낼 수 있고, 우연적인 표현 효과를 얻을 수 있다.

■ 판화의 원리와 종류

- **볼록 판화**: 판의 볼록한 부분에 잉크를 묻혀 종이에 찍는다. 목판화, 고무판화, 지판화, 리놀륨 판화 등이 있다.
- **오목 판화**: 판의 오목한 부분에 있는 잉크를 종이가 흡수하게 하여 찍는다.
 - 직접법: 인그레이빙, 드라이포인트, 메조틴트 등이 있다.
 - 간접법: 에칭, 애쿼틴트 등이 있다.
- **평판화**: 평평한 판에서 물과 기름의 반발 작용을 이용하여 찍는다. 석판화, 모노타이프(마블링, 데칼코마니) 등이 있다.
- **공판화**: 뚫린 구멍 사이로 잉크를 밀어 넣어 찍는다. 스텐실, 실크 스크린 등이 있다.

■ 판화의 원본 확인을 위한 서명

- 작품 아래에 일련번호/총 매수, 제목, 서명/제작 연도 순으로 기입한다.

문자 예술

■ 서예

- 판본체와 궁서체
 - 판본체: 한글 창제 당시의 서체로 판본(목판 인쇄)에 쓰였다 해서 붙은 이름이다. 획의 굵기가 일정하여 변화가 적고, 글자의 중심이 정중앙에 있다.
 - 궁서체: 궁녀들이 쓴 서체라고 하여 붙은 이름이다. 점획의 비례와 굵기가 일정하지 않고 글자의 모양이 다양하다.



판본체 <훈민정음해례본 부분>

궁서체 <속원동화연 부분>

■ 전각

- 낙관에 쓰이는 인장을 새기는 것을 말한다.
- 성명인: 이름을 새긴 것. 주로 백문인이다.
- 아호인: 호를 새긴 것. 주로 주문인이다.
- 사구인: 좌우명이나 좋은 문구를 새긴다.
- 초형인: 글씨가 아닌 동물, 식물 등을 새긴다.
- 주문인: 글자 이외의 부분을 파낸 것. 빨간색 인주로 백지에 찍으면 글자가 붉게 찍힌다.
- 백문인: 글자를 파낸 것. 백지에 찍으면 글자가 희게 찍힌다.



성명인 - 백문인

아호인 - 주문인

사구인

초형인

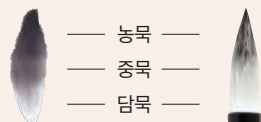
전통 회화

■ 수묵화와 수묵 담채화

- 수묵화: 먹의 농담을 이용하여 그리는 그림으로, 먹의 조절과 붓의 움직임, 여백을 살려 표현한다.
- 수묵 담채화: 수묵에 옅은 색을 곁들여 은은하고 부드러운 색조로 맑고 담백한 분위기를 연출한다.

■ 전통 회화의 표현 기법

- 삼묵법: 한 붓으로 농묵, 중묵, 담묵의 세 가지 농담을 표현하는 기법이다.



- 구름법: 윤곽선을 그리고 그 안에 농담을 살린 먹이나 색을 채운다.
- 물골법: 대상의 윤곽선을 그리지 않고 면을 살려 한 붓으로 표현한다.
- 백묘법: 대상을 먹선으로만 표현한다.
- 점법: 붓 끝을 눌러 점을 찍듯이 그리는 방법으로 주로 나뭇잎을 표현한다. 수두점, 동엽점, 송엽점, 개자점 등의 방법이 있다.

■ 문인화

- 시·서·화가 함께 어우러진 그림으로 시인, 학자 등 문인들이 인격을 수양하고 여가와 운치를 즐기게 위해 그린 그림이다.

■ 채색화

- 돌가루나 동식물에서 추출한 여러 가지 원색과 간색을 사용하여 초상화, 기록화, 종교화, 민화 등을 그렸다.

공예의 아름다움과 쓸모

■ 공예의 종류

- 도자 공예: 흙으로 만들고 고온에서 굽는 것으로 굽는 온도와 유약에 따라 토기, 도기, 자기 등으로 나뉜다.
 - 성형 방법
 - ① 타래 쌓기: 점토로 끈 형태를 만들어 밑판부터 원하는 형태로 쌓아 올리는 기법이다.
 - ② 판 성형: 흙을 밀대로 밀어 판을 만들고 흙 판끼리 서로 이어 붙이거나 구부려 만드는 기법이다.
 - ③ 핀칭: 점토 덩어리를 꼬집듯이 손가락으로 눌러 모양을 잡으며 점점 넓혀 가는 기법이다.
 - ④ 물레 성형: 둥근 판에 흙을 붙이고 물레를 돌리면서 원심력을 이용하여 대칭 형태의 도자기를 만드는 기법이다.



타래 쌓기

판 성형

핀칭

물레 성형

- 목공예: 나무를 재료로 만든 생활용품으로 나무의 종류에 따라 다양한 재질감이 나타나며, 못을 사용하지 않는 짜맞춤 기법으로 이음새를 제작하는 것이 특징이다.
- 섬유 공예: 실을 엮어 옷감을 짜는 직조, 옷감에 물을 들이는 염색, 색실로 무늬를 수놓는 자수 등이 있다.
- 금속 공예: 금, 은, 동, 철 등을 이용하여 여러 용도의 일용품과 장식품을 만드는 것을 말한다.
 - 판금: 얇은 금속판을 망치로 두드려 원하는 형태를 만드는 기법이다.
 - 주금: 금속을 녹인 후, 틀에 부어 형을 뜨는 기법이다.
 - 단금: 금속을 뜨거운 온도로 달구어 덩어리 자체를 두드려 펴서 형태를 만드는 기법이다.
 - 조금: 금속 표면에 정을 대고 망치로 두드려 문양이나 글씨를 새기는 기법이다.
 - 용접: 금속 조각들을 서로 붙여 나가며 모양을 만드는 기법이다.
- 한지 공예: 한지를 여러 겹 붙이거나 접고 잘라서 만드는 공예이다.
 - 지승 공예: 전통 한지를 노끈처럼 비벼 꼬아 만드는 방법이다.
 - 지장 공예: 뼈대를 만들어 안과 밖으로 한지를 여러 겹 덧발라 만드는 방법이다.

- **지호 공예**: 종이(닥종이)를 잘게 찢어 물에 불리고 그릇 모양의 틀에 조금씩 붙이고 옷칠하는 방법이다.



금속 공예 황혜미 <매화, 난초> (2020년)



한지 공예 허석희 <원앙장> (2022년)

입체 표현

■ 소조와 조각

- **소조**: 가소성이 재료를 안에서 밖으로 붙여가며 표현한다.
- **조각**: 단단한 재료를 밖에서 안으로 깎아가며 표현한다.



주후식 <닥스훈트 1, 2, 3> (2012년)



브랑쿠시 <입맞춤> (1916년)

- **표현 방법**
 - **부조**: 평면 위에 붙이거나 조각하여서 한쪽에서만 감상할 수 있게 표현한다.
 - **완조**: 완전한 입체로 제작하여 작품을 사방에서 감상할 수 있게 표현한다.
 - **심조**: 평면에서 낮게 안으로 파내어 표현한다.
 - **투조**: 형을 제외한 여백에 구멍을 뚫어 표현한다.
- **표현 대상에 따른 분류**
 - **마스크**: 얼굴 전면만 표현한 작품이다.
 - **두상**: 얼굴과 목까지 표현한 작품이다.
 - **흉상**: 얼굴부터 가슴까지 표현한 작품이다.
 - **반신상**: 상반신까지만 표현한 작품이다.
 - **전신상**: 몸 전체를 표현한 작품이다.
 - **토르소**: 몸통만 표현한 작품이다.

■ 건축의 기능과 역할

- **건축과 문화**: 건축은 생활 공간일 뿐만 아니라 예술적 감동을 주며, 환경과 문화적 특징을 나타내는 동시에 환경과 문화를 형성한다.
- **건축과 상상력**: 건축가는 건축물을 통해 가치관과 상상력을 표현하여 즐거움이 넘치는 예술 공간을 만든다.
- **상생의 건축 공간**: 건축물은 쾌적한 공간으로 사람들을 안전하게 지켜 줄 뿐만 아니라 사람과 사람, 개인과 공동체를 이어 주는 역할을 한다.
- **건축과 환경**: 환경 보존, 신재생 에너지, 친환경 재료 등 환경 친화적 요소를 건축에 반영하여 지속 가능한 건축을 발전시키고 있다.



게리 <빌바오 구겐하임 미술관> (1997년)



만드루프 <더 웨일> (2026년 완공 예정)

■ 입체 조형의 확장

- 부드러운 느낌을 표현하는 연성 조각, 움직이는 조각인 모빌, 동력을 이용한 키네틱 아트, 환경과 어우러진 설치 미술 등 다양한 재료와 제작 방식으로 입체 표현의 가능성을 넓히고 있다.

생활을 바꾸는 디자인

■ 디자인 원칙

- **합목적성**: 디자인 목적에 맞는 기능을 충족해야 한다.
- **심미성**: 보편적 아름다움을 추구해야 한다.
- **독창성**: 기존의 것과 다른 새로운 가치를 창출해야 한다.
- **경제성**: 최소한의 재료와 노력으로 최대 이익을 추구해야 한다.

■ 디자인의 사고 과정

- 문제 발견 → 시장 및 사용자 조사 → 문제 해결 방법 탐색
→ 디자인 및 모형 제작 → 보완 및 발전 방안 모색

■ 디자인의 종류

- **제품 디자인**: 생활에 필요한 제품을 디자인한다. 기능성, 심미성, 가격의 합리성, 편리성 등을 고려한다.
- **시각 디자인**: 시각적 표현을 통해 정보를 전달하는 디자인이다. 캐릭터 디자인, 패키지 디자인, 일러스트레이션 등이 있다.
- **패션 디자인**: 의류, 가방, 신발 등을 디자인한다.
- **너지 디자인**: 부드럽게 문제에 개입하여 행동을 유도하는 디자인이다.
- **UI 디자인**: 사용자가 제품이나 서비스를 직관적이고 편리하게 사용할 수 있도록 하는 사용자 인터페이스 디자인을 말한다.

만화와 애니메이션

■ 만화의 종류

- **만화**: 캐릭터의 특징, 감정, 행동을 그림과 배경, 대화로 표현한 그림이다.
- **카툰**: 주로 정치적, 사회적인 문제를 표현하는 한 컷 만화이다.
- **캐리커처**: 사람의 특징을 과장하여 우스꽝스럽게 표현한다.
- **웹툰**: 웹(web)과 카툰(cartoon)의 합성어로 인터넷 만화를 말한다.
- **애니메이션**: 움직이지 않는 대상을 살아 있는 것처럼 생동감 있게 촬영한 영화나 영화를 만드는 기술을 말한다.

새로운 매체와 예술

■ 사진과 미디어

- **사진**: 빛의 방향, 대상의 위치, 렌즈의 방향과 각도 등을 고려하여 촬영한다.
- **미디어 아트**: 컴퓨터 기술과 디지털 매체를 적극적으로 활용하여 표현한다. 인터랙티브 아트, 디지털 아트, 인터넷 아트, 데이터 아트 등이 있다.



강이연 <지구 미래> (2022~2023년)