

① 근대 미술 ----- [11]

1. 신고전주의
2. 낭만주의
3. 자연주의
4. 사실주의
5. 인상주의
 - ① 마네
 - ② 모네
 - ③ 르누아르
 - ④ 드가
6. 신인상주의
 - ① 쇠라 - 점묘법
 - ② 시냐크
7. 후기 인상주의
 - ① 세잔
 - ② 고갱
 - ③ 고흐
8. 19세기 후반의 조각

② 현대 미술 ----- [11]

1. 야수주의
 - ① 마티스
 - ② 드랭
2. 입체주의
 - ① 피카소
 - ② 브라크
3. 표현주의
 - ① 뭉크
 - ② 클레
4. 미래주의
 - ① 뒤상
 - ② 발라

5. 초현실주의

- ① 자동기술법
- ② 데페이즈망
- ③ 콜라주
- ④ 프로타주
- ⑤ 데칼코마니
 - 마그리트
 - 달리
 - 샤갈

6. 추상주의

- ① 뜨거운추상 - 칸디스키
- ② 차가운 추상 - 몬드리안

7. 추상 표현주의

- ① 플록 - 액션 페인팅

8. 팝아트

- ① 앤디 워홀
- ② 올덴버그

9. 옵아트

- ① 바자렐리

10. 미디어아트

- ① 비디오아트 - 백남준
- ② 인터랙티브 아트
- ③ 미디어 파사드

11. 설치미술

12. 대지미술

- ① 스미스슨
- ② 크리스토

13. 자연미술

- ① 골즈워디

14. 오브제

15. 정크아트

- ① 라우션버그
- ② 아르망

16. 키치아트

- ① 쿤스

17. 키네틱아트

- ① 콜더

18. 레디메이드

- ① 뒤상

19. 미니멀아트

20. 낙서 미술(Graffiti Art)

21. 행위 미술

22. 라이트 아트

23. 차용에 의한 패러디

24. 가상현실

25. 스테인드 글라스

26. 라이트 드로잉

① 감상 ----- [25]

1. 미술관 · 박물관의 기능과 역할
2. 미술관 · 박물관에서 다양한 역할
 - ① 큐레이터
 - ② 도슨트
 - ③ 에듀 케이터
 - ④ 보존 연구원
3. 감상 방법
 - ① 비교 / 단독 감상
 - ② 수용적 / 비평적 감상
 - ③ 직관적 / 분석적 감상
 - ④ 내용 / 형식 감상
4. 대화 중심 감상 교육
5. 미술 감상의 다양한 접근 방법
 - ① 인상주의적 접근
 - ② 표현주의적 접근
 - ③ 분석적 접근
 - ④ 주제적 접근
6. 내용
 - ① 소재
 - ② 주제
- 7 형식
 - ① 재료와 용구
 - ② 표현 방법
 - ③ 조형 요소와 원리
8. 다문화 미술교육
9. 작품과 배경

10. 펠드먼의 미술 비평 단계

- ① 기술하기
- ② 분석하기
- ③ 해석하기
- ④ 판단하기

11. 앤더슨이 제시한 교육적 미술 비평 단계

- ① 반응
- ② 기술
- ③ 해석
- ④ 평가

② 조형요소 ----- [53]

- ① 점 / 선 / 면
- ② 형 · 형태
- ③ 색
- ④ 질감
- ⑤ 양감

③ 조형원리 ----- [54]

- ① 비례
- ② 율동
- ③ 강조
- ④ 반복
- ⑤ 통일
- ⑥ 균형
- ⑦ 대비
- ⑧ 대칭
- ⑨ 점증 · 점이
- ⑩ 변화
- ⑪ 동세

④ 경험 표현 / 상상 표현 / 추상표현 ----- [63]

- ① 경험 표현
- ② 상상 표현
- ③ 연상
- ④ 상상
- ⑤ 아상블라주(assemblage)
- ⑥ 자동기술법
- ⑦ 프로타주(뜨기)
- ⑧ 데페이즈망(전위법)
- ⑨ 데칼코마니
- ⑩ 상상의 동물
- ⑪ 추상 미술

⑤ 발상 ----- [69]

- ① 결합 / 분해 / 강조
- ② 더하기 / 빼기
- ③ 크게 하기 / 작게 하기
- ④ 용도 바꾸기
- ⑤ 자료 바꾸기
- ⑥ 브레인스토밍
- ⑦ 브레인라이팅
- ⑧ 마인드맵
- ⑨ 시네틱스
- ⑩ 스캠퍼
- ⑪ 육색 사고 모자 기법
- ⑫ 왜곡 / 무중력 / 변형

① 관찰 표현 ----- [71]

- ① 감각 교육의 중요성
- ② 시각적 특징
- ③ 관찰 방법

② 인물화 ----- [75]

1. 관찰 표현과 인물화
2. 인물화의 대상에 따른 분류
 - ① 자화상
 - ② 초상화
 - ③ 군상화
3. 인물화의 자세에 따른 분류
 - ① 입상화
 - ② 좌상화
 - ③ 와상화
4. 인물화의 표현 부위에 따른 분류
 - ① 마스크
 - ② 두상화
 - ③ 흉상화
 - ④ 전신상화
 - ⑤ 토르소
5. 인물화의 표현요소
 - ① 비례
 - ② 균형
 - ③ 운동감
6. 동·서양의 인물 표현
 - ① 윌슨
 - ② 렘브란트

③ 정물화 ----- [78]

1. 정물화의 특징
2. 정물화의 구도
 - ① 삼각형 구도
 - ② 역삼각형 구도
 - ③ 마름모꼴 구도
 - ④ 원형 구도
3. 빛과 명암 - 양감, 질감, 명암
4. 시대별로 본 정물화

④ 풍경화 ----- [80]

1. 풍경화의 특징
2. 풍경화의 구도
 - ① 수평선 구도
 - ② 수직선 구도
 - ③ 대각선 구도
 - ④ 호선 구도
3. 서양의 원근법
 - ① 선(투시) 원근법: 1점 투시, 2점 투시, 3점 투시
 - ② 공기(색채) 원근법
4. 동양의 원근법
 - ① 삼원법: 고원법, 평원법, 심원법
5. 시대별 풍경화의 특징
 - ① 고전주의
 - ② 사실주의
 - ③ 인상주의
6. 풍경화의 조형 요소와 원리
 - ① 형과 색채
 - ② 명암
 - ③ 원근법
 - ④ 구도와 공간

⑤ 전통 회화 ----- [86]

1. 전통 회화 재료의 표현 기법에 따른 종류
 - ① 수묵화
 - ② 수묵 담채화
 - ③ 채색화(진채화)
 - 아교포수
 - 덧칠하기
 - 풀어주기
 - ④ 수묵 담채화와 채색화 비교
2. 전통 회화의 표현 기법
 - ① 구름법
 - ② 물골법
 - ③ 백묘법
 - ④ 삼목법
3. 점법
 - ① 미점
4. 준법
 - ① 피마준
 - ② 부벽준
 - ③ 하엽준
 - ④ 절대준
 - ⑤ 수직준
5. 농담과 여백
6. 우리나라의 산수화
 - ① 조선 시대 전기: 관념 산수
 - ② 조선 시대 후기: 진경 산수

7. 표현 소재에 의한 분류

- ① 산수화
- ② 풍속화
- ③ 인물화
- ④ 화조화
- ⑤ 화훼화
- ⑥ 영모화
- ⑦ 초충도
- ⑧ 기명절지화
- ⑨ 문인화
- ⑩ 민화

8. 산수화의 원근법

- ① 고원법
- ② 평원법
- ③ 심원법

⑥ 서예 ----- [98]

1. 서예 재료

- ① 종이, 붓, 먹, 베풀

2. 집필법(붓을 쥐는 법)

- ① 단구법
- ② 쌍구법
- ③ 오지법

3. 완법(팔의 자세)

- ① 현완법
- ② 제완법
- ③ 침완법

4. 서예 지도의 3단계

- ① 용필 지도: 기필, 행필, 수필, 노봉, 장봉, 전절, 중봉, 편봉
- ② 자형 지도
- ③ 장법 지도

5. 판본체와 궁체 비교

- ① 곧은 획 / 굽은 획 / 꺾은 획 / 비스듬한 획

6. 판본체

7. 궁체

8. 모음에 따른 자음의 모양 변화

9. 전각

- ① 기법
 - 주문인
 - 백문인
- ② 종류
 - 성명인
 - 아호인
 - 사구인
 - 초형인

① 디자인 ----- [106]

1. 디자인의 종류

① 기초 디자인

조형 요소 : 점, 선, 면, 형·형태, 색, 질감, 양감

조형 원리 : 비례, 운동, 강조, 반복, 통일, 균형, 대비, 대칭, 점증·점이, 변화, 동세

② 시각 전달 디자인

③ 환경 디자인

④ 산업 디자인

⑤ 공예 디자인

⑥ 제품 디자인

⑦ 의상 디자인

2. 디자인의 4요소

① 기능성

② 심미성

③ 경제성

④ 독창성

3. 디자인의 과정

② 색채 디자인 ----- [107]

1. 색의 3속성

① 색상

② 명도

③ 채도

2. 색의 구분

① 무채색

② 유채색

3. 10색상환 / 색입체

4. 오방색

5. 색의 혼합

① 감산 혼합

② 가산 혼합

③ 중간 혼합 - 병치 혼합, 회전 혼합

6. 색의 대비

① 계속 대비

② 동시 대비

③ 명도 대비

④ 색상 대비

⑤ 채도 대비

7. 색의 성질

① 명시성

② 주목성

8. 색의 배색

9. 색의 느낌

④ 시각 디자인 ----- [113]

① 마크

② 픽토그램

③ 포스터

④ 포장 디자인

⑤ 컴퓨터를 활용한 포장지 만들기

⑥ 사인

⑦ 심벌

⑧ 간판 디자인

⑨ 캐릭터 / 캐리커처

⑩ 타이포그래피 / 인포 그래픽

⑫ 광고

⑤ 미래의 디자인 ----- [120]

① 스마트 디자인

② 에코 디자인

③ 그린 디자인

④ 유니버설 디자인

⑤ 셉테드 디자인

⑥ 적정 기술

⑥ 환경 디자인 ----- [123]

① 실내 디자인

② 실외 디자인

③ 공공 미술을 통한 시각 문화 교육

④ 건축

- 트러스 구조

- 아치 구조

- 지오데식

- 돔셀(Shell) 구조

① 공예 디자인 ----- [124]

1. 염색 공예

- ① 침염과 날염
- ② 염색의 종류
 - 직접염
 - 파라핀염(납방염)
 - 날염
 - 판염
 - 묘염
 - 전사염
 - 흘치기 염색
 - ↳ 흘치기 염색 재료
 - ↳ 무늬 만드는 방법
 - ↳ 매염제의 역할과 종류

2. 한지 공예

- ① 한지의 특성
- ② 표현 방법에 따른 한지 공예의 종류
 - 지승 공예
 - 지호 공예
 - 색지 공예

3. 섬유 공예

4. 도자 공예

5. 목 공예

6. 화각 공예

7. 칠보 공예

8. 죽세 공예

9. 완초 공예

② 도자기 공예 ----- [128]

1. 도자기와 토우

2. 도자기 제작과정

- ① 물레로 형태 만들기
- ② 형태 완성하기
- ③ 그늘에서 건조하기
- ④ 무늬 새기기
- ⑤ 초벌구이
- ⑥ 유약 바르기
- ⑦ 재벌구이

3. 도자기 성형 방법

- ① 핀칭 성형(pinching)
- ② 흙가래 성형(coiling)
- ③ 점토 판 성형(slab building)
- ④ 물레 성형(whell throwing)

4. 도자기 이름 짓는 방법

- ① 상감
- ② 청화
- ③ 철화
- ④ 박지

5. 시대별 도자기의 특징

- ① 빗살무늬 토기 (신석기 시대)
- ② 토우 붙은 항아리 (신라 시대)
- ③ 청자 상감 운학무늬 매병 (고려 시대)
- ④ 분청사기 박지 조화 물고기무늬 장군 (조선 시대)
- ⑤ 백자 달향아리(조선 시대)

③ 찰흙 ----- [132]

1. 찰흙의 성질

- ① 가소성
- ② 유연성
- ③ 수축성
- ④ 접착성

2. 찰흙 주걱

- ① 송곳 주걱(다듬 주걱)
- ② 굽어 내기 주걱(도련 주걱)
- ③ 빗 주걱
- ④ 자름 주걱(삼각 주걱)

3. 찰흙의 표현 방법

- ① 분석적인 방법
- ② 종합적인 방법
- ③ 분석적이며 종합적인 방법

4. 찰흙 보관하기

5. 굽기를 활용하여 찰흙 붙이기

6. 테라코타(Terracotta)

① 조소 [134]

1. 조소의 뜻과 성격
2. 조소의 표현 요소
 - ① 양감
 - ② 공간감
 - ③ 질감
 - ④ 비례
 - ⑤ 균형
 - ⑥ 동세
3. 조소의 분류
 - ① 표현 방법에 따른 분류
 - 조각
 - 소조
 - ② 표현 형식에 따른 분류
 - 환조
 - 부조
 - ③ 인체의 표현 부위에 따른 분류
 - ④ 인체의 자세에 따른 분류
4. 조각의 재료와 용구
5. 새로운 입체 표현
 - ① 레디메이드
 - ② 모빌
6. 여러 가지 재료
 - ① 어셈블리지
 - ② 정크 아트

② 소묘 [136]

1. 소묘의 특징
2. 소묘의 종류
 - ① 크로키
 - ② 정밀 묘사
 - ③ 스케치
 - ④ 드로잉
 - ⑤ 데생
 - ⑥ 카툰
3. 소묘의 재료와 사용법
 - ① 연필
 - ② 펜
 - ③ 목탄
 - ④ 콩테
 - ⑤ 붓
 - ⑥ 사인펜
 - ⑦ 파스텔
 - ⑧ 색연필
4. 양감, 질감, 명암 표현방법

③ 채색 재료 [137]

1. 수채화 용구 사용 방법
 - ① 물통의 사용방법
 - ② 팔레트의 사용 방법
 - ③ 붓의 사용 방법
2. 투명 수채화와 불투명 수채화 비교
3. 채색 재료의 특성
 - ① 수채물감
 - ② 아크릴 물감 - 바니싱 기법 / 임파스토 기법
 - ③ 유화 물감
 - ④ 파스텔
 - ⑤ 포스터 물감

④ 다양한 표현 방법 [139]

1. 우연의 효과를 인용한 기법
 - ① 마블링
 - ② 데칼코마니
2. 의도적 표현 기법
 - ① 콜라주
 - ② 모자이크
 - ③ 몽타주
 - ④ 스크래치
 - ⑤ 프로타주
 - ⑥ 핑거페인팅
 - ⑦ 배틱

① 사진 [140]

1. 사진을 찍는 올바른 자세와 구도에 따른 사진의 느낌

- ① 가로 방향
- ② 세로 방향

2. 각도 조절 방법

- ① 로 앵글
- ② 아이 레벨
- ③ 하이 앵글

3. 빛의 방향

- ① 순광
- ② 측광
- ③ 역광

4. 셔터 속도를 달리하여 찍기

- ① 셔터
- ② 빠른 셔터 속도
- ③ 느린 셔터 속도
- ④ 패닝 기법

5. 찍을 대상과 사진기의 거리를 조절하여 찍기

- ① 줌 아웃(zoom-out)
- ② 줌 인(zoom-in)

6. 사진 콜라주

② 만화 [142]

- ① 카툰
- ② 캐리커처
- ③ 코믹스
- ④ 웹툰

③ 애니메이션(만화 영화) [143]

1. 애니메이션의 원리

- ① 잔상 효과

2. 애니메이션 도구

- ① 플립 북
- ② 소마트로프
- ③ 조이트로프

3. 애니메이션 표현 기법

- ① 이즈 인과 이즈 아웃
- ② 스퀴즈와 스트레치
- ③ 키 프레임과 인 비트윈

4. 애니메이션의 종류별 제작 방법

- ① 평면 애니메이션
 - 종이 애니메이션
 - 셀 애니메이션
 - 모래 애니메이션
- ② 입체 애니메이션
 - 인형 애니메이션
 - 오브제 애니메이션
 - 점토 애니메이션
- ③ 컴퓨터 애니메이션

5. 홀로그램

④ 판화 [147]

1. 판화의 특징

- ① 간접성 / ② 계획성 / ③ 복수성

2. 판화 용구 사용법

- ① 잉크 ② 잉크판 / ③ 바니시
- ④ 나이프 / ⑤ 롤러 / ⑥ 세모칼
- ⑦ 둥근칼 / ⑧ 납작칼 / ⑨ 창칼

3. 판의 형식에 따른 종류와 특징

- ① 볼록판화
 - 고무판화
 - 양각과 음각
- ② 오목판화
- ③ 평판화
 - 석판화(리소그래피)
 - 모노타이프
- ④ 공판화
 - 실크 스크린
 - 스텐실

4. 찍히는 수에 따른 종류와 특징

- ① 단색 판화
- ② 다색 판화

미술 각론 단권화

1. 3-6학년 성취기준 + 교과서 + 참고자료
2. 검정 지도서 각론 구조화
3. 미술 영역별 핵심정리
4. 영역별 초등 · 중등 기출문제

2025학년도 B - 4번

(가)

예비 교사A: '궁체로 쓰기' 수업에서 '가을 바다'를 [그림 1]과 같이 쓰는 학생들이 많았습니다.



[그림 1]

지도 교사: '궁체로 쓰기' 수업에서는 먼저 학생들이 궁체의 특징과 표현 방법을 이해한 후에 서체를 쓰도록 지도해야 합니다. ㉠궁체는 같은 자음자라도 어떤 모음자와 결합하느냐에 따라 모양이 달라질 수 있습니다.

예비 교사A: 네, 그렇군요. 궁체로 'ㅇ'은 어떻게 쓰나요?

지도 교사: 궁체로 'ㅇ'을 쓰는 방법은 2가지가 있습니다. '한 번에 쓰기'는 ㉡시계 반대 방향으로 원을 긋고 시작과 끝의 굵기를 고르게 하여 완성합니다. '두 번에 나누어 쓰기'는 (㉢).

... (중략) ...

2025학년도 B - 4번

지도 교사: 좋은 생각입니다. 우리 학교 인근에 위치한 어린이 미술관 외벽에는 어린이가 좋아하는 동요의 가사를 타일 위에 한글 서체로 써서 제작한 작품이 설치되어 있습니다. 이곳에 가서 한글 서체 작품을 체험해 보면 어떨까요? 2022 개정 미술과 교육과정에서는 3~4학년군 성취기준으로 '[4미01-04] 생활 속에서 활용되는 미술에 (㉠)을/를 가지고 미술의 특징과 (㉡)을/를 발견할 수 있다.'를 제시하여 학생들이 주변의 생활용품이나 영상물, 건축 및 생활 공간 등에서 미술과 관련된 것들을 찾아보며 미술과 삶이 밀접하게 연관되어 있음을 이해하도록 하고 있습니다.

1) (가)의 ㉠ 밑줄 친 ㉡을 참고하여 [그림 1]의 글자 중 궁체 쓰기 방법에 맞지 않게 쓴 것을 찾아 그 이유를 쓰고, ㉡ 밑줄 친 ㉢과 같은 형식으로 괄호안의 ㉣에 해당하는 내용을 쓰시오. [2점]

2) (가)의 괄호 안의 ㉠과 ㉡에 해당하는 용어를 사용하여 2022개정 미술과 교육과정 3~4학년군 '미적 체험' 영역의 '가치 태도'의 내용 요소를 쓰시오. [1점]

기출 문제 출제 방식 ▶ 교재구성

기출 문제 출제 방식

교사와 교사 대화

내용체계
성취기준
표현방법
감상방법
관련 문항

교수 · 학습
모형
관련 문항



교재 구성 [P. 26 / 49 / 63 참고]

미술양식
감상방법

내용체계
성취기준
+
각론

표현방법
초등·중등 기출문제



미술양식

표현방법

내용체계
성취기준

교수 · 학습
모형

감상방법

미술양식 표현방법 내용체계
성취기준 교수 · 학습
모형 감상방법

미술양식 표현방법 내용체계
성취기준 교수 · 학습
모형 감상방법

2022
개정
3-4학년
표현
성취
기준



[4미02-03] **조형 요소**의 특징을 자유롭게 탐색하며 주제 표현에 알맞게 활용할 수 있다.
[해설]
[4미02-03] 성취기준은 미술 표현에 기초가 되는 조형 요소의 특징을 탐색하고 표현 주제와 연결 지어 조형 요소를 활용하는 데 중점을 둔다. 조형 요소에는 **선, 형과 형태, 색, 질감, 양감** 등이 있다. 각 조형 요소를 탐색하여 **시각적 특징**을 발견하고 표현하고자 하는 주제와 어울리는 조형 요소를 찾아 주제 표현에 활용한다.

조형
요소



조형요소는 미술을 구성하는 가장 기본적인 요소로서, 점, 선, 면, 형·형태, 색, 질감, 양감 등을 말한다. 미술가는 자신의 의도에 따라 조형요소들을 결합하여 표현할 수 있다. 따라서 작품은 미술가가 조형요소를 조직하는 방식에 따라 다른 작품과 구별될 수 있는 독특한 특징을 지닌다.	
점	모든 조형의 최소 단위로 더 이상 나눌 수 없는 것으로 크기를 가지지 않고 위치를 표시한다.
선	개념적으로 점이 움직인 궤적으로서 폭이 없고 길이만 존재한다. 직선, 곡선, 절선(각이 있는 선) 이 3대 기본선으로 면이나 형태의 경계, 또는 부피의 모서리를 표현한다.
면	연속적인 선에 의하여 표현되는 것을 면이라 한다. 면은 면적을 지닌 2차원의 평면으로 사물의 일반적인 테두리를 이룬다. 면에 의하여 형, 형태가 형성되며 면이 입체화되면 덩어리(양감, 부피감, mass)가 나타난다.
형	평면과 입체 활동의 기초가 되는 조형 요소로 형태라고도 한다. 평면에서는 선으로 그려지는 사물의 윤곽선을 말하기도 한다. 형의 종류에 따라 안정되고 평온한 느낌을 주기도 하고 불안하고 날카로운 느낌을 주기도 한다.
색	빛을 받아서 반사되는 물체의 색을 말하며 눈을 통해 지각되는 심리적 현상을 지닌다. 색상, 명도, 채도 의 3가지 속성이 있으며 빛 또는 물감에 따라 그 혼색의 결과가 달라진다.
원근	화면에서 실재감과 공간감을 나타낼 수 있는 것으로 선이나 형태의 크기를 중시하는 투시 원근법 과 명암과 색채를 중시하는 공기 원근법 이 있다. 투시 원근법 은 선의 방향이나 형태의 크기 및 위치로 나타내고 공기 원근법 은 색채의 강약이나 명암의 톤으로 나타낸다.
명암	빛에 의하여 생기는 대상의 밝기와 어둠기 를 말한다.
공간감	작품에서 느낄 수 있는 공간적 넓이와 깊이의 느낌을 말한다.

조형
요소



양감	입체는 크고 작은 덩어리로 구성되는데 이러한 덩어리에서 느끼는 크기나 부피, 무게 등이 감각적으로 느껴지는 양을 말한다. 입체적인 대상을 평면에서 표현할 때는, 명암이나 원근감 등을 통해 실재감, 즉 손으로 만질 수 있을 듯한 중량감이나 부피감을 나타낼 수 있다. 양감은 형태가 지닌 양감뿐 아니라 내부 공간의 부피까지 고려한다. - 덩어리 감이 큰 것: 바위, 나무 기둥 등 - 덩어리 감이 작은 것: 조약돌, 블루베리, 나뭇잎 등
	회화(그림)와 조소에서 양감은 조금 차이가 있는데 회화의 양감은 명암이 효과적으로 표현된 입체적인 대상에서 느껴지는 덩어리 감이고, 조소의 양감은 물질적인 재료로 구성된 실제 덩어리(실 공간)의 느낌이다. 양감이 잘 표현된 작품은 안정감, 입체감을 전해 준다. '양감이 크다, 양감이 잘 표현되었다'라는 말은 덩어리 느낌이 난다는 말이고 덩어리는 곧 입체적이라는 뜻이다. [평면에 양감을 표현하는 방법] 2차원의 평면에 3차원의 양감을 표현하는 방법에는 여러 가지가 있다. • 명암을 통한 표현: 빛에 따라 나타나는 대상의 밝고 어두운 부분을 관찰하여 다양한 명암의 단계를 나타내면 평면에서도 입체감을 표현할 수 있다. 재료나 기법에 따라 명암 표현의 느낌을 다양하게 나타낼 수 있다. • 원근감을 통한 표현: 대상의 크기, 색채와 명암 대비, 선명도 등을 이용하여 원근을 나타내면 양감을 표현할 수 있다
질감	물체가 가지고 있거나 인위적으로 만들어 낸 표면적 특성을 말한다. 실제로 만져보지 않고도 느낄 수 있는 시각적 질감과 직접 만져 보아 느끼는 촉각적 질감으로 구분된다. - 촉각적인 질감: 사물의 표면에서 느껴지는 질감으로, 손으로 만질 때 느낄 수 있는 질감을 말한다. 평면에서 물감을 두껍게 칠하거나 화면에 물체를 붙여서 여러 가지 질감을 나타낼 수 있다. - 시각적인 질감: 실제 작품을 만지면 느껴지지 않지만, 시각적인 환영 때문에 느낄 수 있는 질감을 말한다. 색채·명도로 나타낼 수 있고, 만져지지 않고 눈으로 느낄 수 있다. - 거칠거칠한 느낌: 나무껍질, 모래, 돌 등 - 매끄러운 느낌: 사과, 옥돌, 나뭇잎 등 - 부드러운 느낌: 양털, 깃털, 목화솜 등
	질감은 손이나 눈으로 느끼는 물체 표면의 성질로 감각적인 느낌과 정서를 전달한다. 질감이란 거칠다, 매끈하다, 부드럽다 등 물체의 표면에서 느끼는 성질이다. 미술에서 질감은 실물을 직접 손으로 만졌을 때의 촉각적 질감, 눈으로 보았을 때 느끼는 시각적 질감 모두를 포함한다. 질감은 사람에게 정서 반응을 일으켜서 질감이 잘 표현된 그림을 보면 그 물체의 성질을 느낄 수 있다. 질감은 미술 재료와 도구의 영향을 받는다. 바탕이 되는 것을 종이로 사용하였는지, 천을 사용하였는지, 또 연필로 표현하였는지, 펜으로 표현하였는지에 따라 질감이 달라진다. 또한 콜라주처럼 물체를 직접 작품에 붙이면 실제 질감을 느낄 수 있다.

2022
개정
5-6학
년
표현
성취
기준

조형
원리

[6미02-03] 조형 요소의 어울림을 통해 **조형 원리**를 이해하고 주제 표현에 연결할 수 있다.

[성취기준 적용 시 고려 사항]

작품 제작을 위한 **조형 요소와 조형 원리의 이해는 감상 활동과 연계**할 수 있다. 주제 표현을 위해 조형 요소와 원리를 효과적으로 적용한 작품 사례를 살펴보고 조형 요소의 어울림으로 조형 원리를 이해할 수 있도록 한다. 학생들이 조형 요소와 원리를 다양하게 적용해보면서 그 차이를 경험하고 의도에 따라 주제 표현에 활용하도록 한다.

조형 원리란 조형의 요소들이 특정한 통일과 질서 효과를 얻기 위하여 어떠한 방법으로 결합해야 하는가를 결정하는 하나의 심미적인 연관 법칙이나 구성 계획이라 할 수 있다. 이것은 점, 선, 면, 형, 방향, 색채, 질감, 양감, 크기 등 서로 다른 요소들이 표현될 때 일어나는 현상을 아름답고 조화롭게 만들어 내는 미의 규칙이다. 조형 원리는 전체와 부분의 상호작용으로 율동(리듬), 동세, 비례, 균형, 대비(대조), 대칭, 강조, 반복, 통일, 변화 등을 포함한다.

통일 형과 색 등이 질서와 조화를 이루며 일관성을 갖게 하는 것이다.

변화 색, 형, 크기 등을 달리하여 단조롭지 않게 하는 것이다.

비례 **부분과 부분, 전체와 부분의 길이나 양의 수량적인 관계를 말한다**

대칭 축을 중심으로 접었을 때 완전하게 겹쳐지는 것을 말한다.

반복 같은 선이나 모양이 일정하게 되풀이되는 것을 말한다.

율동 일정한 간격을 두고 선, 형이 반복으로 생기는 것으로 운동감과 리듬감을 준다.

동세 **그림이나 조각에서 나타나는 운동감을 말한다. 순간의 한 장면을 그림이나 조각으로 표현했다고 할 때 움직임을 느낄 수 있는 포즈로 이해 할 수 있다.**

균형 **미술 작품에서 무게나 힘이 어느 한쪽으로 기울거나 치우치지 않아 시각적인 안정감을 주는 것이다. 균형은 질서와 안정, 통일감을 느낄 수 있게 하는 요소이다.**

조형
원리

점중 점이	크기나 명도 등이 점차적으로 변하는 것을 점증이라고 하는데 나사못의 홈에서 볼 수 있는 것으로 운동감을 느끼게 한다. 점은 '차차 자리를 옮겨가다'라는 뜻으로 '점진적인 변화'를 뜻하며 흔히 '그라데이션'이라고 한다.
강조	시각적인 자극과 함께 변화 있는 화면을 제공해주는데 주위 조건에 따라 선이나 형 또는 색으로 특정한 부분을 강하게 함으로써 얻어지는 긴장감이다 .
대조	대립된 성질의 차이가 두드러지게 느껴지는 현상으로 서로 반대되는 요소의 조화적인 배치로 표현된다.
조화	어울림을 뜻하는 조형 원리이다. 작품을 형성하는 색과 구도의 총체적인 어울림으로 미적인 형태의 구성을 이루게 하는 요소이다.
나선	한 점의 주위를 돌면서 그 점으로부터 점점 멀어지는 평면 곡선을 말한다. 소라의 껍데기처럼 빙빙 비틀러 돌아간 모양이나 태풍 따위의 중심에 휘감은 나선 띠 모양의 구름에서 볼 수 있다.



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)

(1) 구데이거(미국), <삶의 사실들>(브론즈/2000)

구데이거는 주로 사실적인 인물 표현을 중심으로 조각하였는데 그의 작품은 대부분 활기차고 역동적인 특징을 가지고 있다. 삶의 사실들(Facts of Life)이라는 이 작품은 삶의 사실을 토론했던 세 어린이의 장난기 있고 민감한 모습을 보여 주고 있다. 자연스럽고 활동적인 자세의 작품을 제작하였다. Sarasota, Van Wezel 공연 예술 회관의 Sam and Roz Brott Sculpture Garden에 설치되어 있는 작품이다.

(2) 김성복(대한민국), <바람이 불어도 가야 한다>(브론즈/2008)

커다란 손과 발을 휘두르며 앞으로 힘차게 나아가는 동세가 잘 표현되어 있다. 몸의 다른 부분에 비해 손과 발이 커다랗게 표현되어 비례를 실제와 다르게 하였다. 작가는 힘들어도 포기하지 않고 삶을 긍정하며 힘차게 나아가는 모습을 표현하고자 했다고 한다.

(3) 김경민(대한민국), <운전 중>(브론즈 위에 아크릴 채색/2008)

김경민은 일상의 다양한 장면 속 인물을 불륨이 적고 팔다리가 가늘고 길게 과장된 모습에 밝고 경쾌한 색을 칠해 표현한다. 작품 '운전 중'은 핸들을 잡은 한 쪽 팔을 과감하고 길게 강조하고 핸들과 몸 이외의 다른 부분은 생략하였다. 과장과 생략을 통한 강조를 통해 운전하고 있는 순간의 동세가 잘 표현되었다.

(4) 구본주(대한민국), <미스터 리 프, 동, 철>(철/1995)

작가는 노동자, 역사 속 민중의 모습, 빠른 현대 사회를 숨 가쁘게 살아가는 도시민들의 삶의 장면을 주로 표현하였다. 작품 '미스터 리프'는 몸 전체의 불륨을 비현실적으로 줄이고 팔과 다리, 손가락 등을 길게 과장한 상태로 두 손을 뻗은 모습을 통해 무엇인가를 향해 가고 있는 동세를 강조하여 나타냈다.

(5) 겔스타인(이스라엘), <조강하는 사람>(강철 위에 디지털프린팅/2012)

달리는 사람의 동세와 비례가 실제와 같고 달리는 동세의 느낌이 잘 나타나 있다. 또한 밝고 화려한 색을 통해 달리기와 에너지가 느껴진다. 특히 붓질을 바람의 방향처럼 한쪽 방향으로 하고 달릴 때 느껴지는 바람과 속도를 선으로 표현해 동세와 더불어 역동적인 느낌을 더한다.

(6) 보치오니(이탈리아), <공간에서 연속성의 독특한 형태>(브론즈/1914)

보치오니는 미래주의 작품을 제작했는데 조각의 영역에서 '움직임'을 어떻게 구현할지에 관심을 두었다. 움직임의 역동성과 속도감을 강조하기 위해 바람에 움직이는 듯한 형태적 요소를 과감하게 수용하였다.

작품	동세의 특징	작품의 분위기나 느낌
(1)	이야기를 나누는 자세가 잘 나타난다.	무엇인가 재미있는 이야기에 집중하고 있는 느낌이 든다.
(2)	발을 짝 뻗고 팔을 크게 저으며 걷는 동세가 느껴진다.	힘차고 씩씩하게 달려 나가는 느낌이 든다.
(3)	팔을 짝 뻗어 핸들을 돌리고 발로도 엑셀이나 브레이크를 밟고 있다.	몸이 아주 가늘고 팔이 과장되어 길게 표현되었다. 자동차의 다른 부분은 표현하지 않았다.
(4)	앞을 향해 팔을 뻗고 달려가는 동세가 잘 나타났다.	무엇인가 간절히 바라는 절실한 마음이 느껴진다.
(5)	가볍고 신나게 달리는 동세가 자연스럽다.	밝은 색과 바람을 나타내는 선이 있어 밝고 상쾌한 기분이 든다.
(6)	힘차게 걸어가는 느낌이 든다. 근육이 있는 듯 굵은 다리가 힘차게 나아가고 있다.	아주 큰 바람을 맞으며 앞으로 걸어가는 듯 옷자락이 펄럭이는 것 같다.

■ 작품 속에서 움직임을 탐색하기

- 여러 가지 작품을 감상하며 반복되는 움직임에 대한 자신의 느낌과 생각 발표하기



출처 | 폴 스푼너(Paul Spooner), 털 없는 고양이(30초), 1987

여러 가지 기계장치로 움직이는 인형이나 조형물(오토마타)을 보면서 오토마타를 만든 예술가의 독창적인 창의성과 과학적 사고를 자연스럽게 느낄 수 있도록 하기 위한 활동이다. 따라서 오토마타의 작동 원리를 이해하도록 하는 공학적 접근보다는 여러 가지 기계장치로 움직이는 인형이나 조형물(오토마타)로 구성된 독특한 작품이 나타내고자 한 이야기에 초점을 맞추면서 스토리텔링 장치로서 오토마타를 인식할 수 있도록 지도한다.



오토마타란 스스로 움직이도록 고안된 자동 인형 등의 장치를 말한다. 인간은 오래전부터 스스로 움직이는 기계장치를 꿈꿔왔고, 이러한 장치를 만들기 위해 노력했습니다. 오토마타는 움직이는 인형이나 장난감의 형태로 만들어지면서 창의성과 운동성 그리고 과학적 원리와 예술적 상상력이 결합된 새롭고 총체적인 예술로 발전해왔습니다. 우리나라에도 역사적인 오토마타 작품이 있었는데 그것은 바로 조선 세종 때 과학자인 장영실이 1434년 만든 물시계, 자격루입니다. **자격루는 기계 장치와 연결된 십이지상 나무 인형이 북과 징을 쳐서 시간을 알리도록 한 조선 시대의 대표적인 발명품이다.**

■ 여러 가지 작품에서 움직임을 나타낸 방법 살펴보기

- 발라의 <곤에 묶인 개의 역동적인 움직임>을 보고 느낌과 생각 말하기
- 발견한 사실을 친구들에게 이야기하기
 - 다리와 꼬리가 빠르게 움직이는 모습을 나타내기 위하여 다리와 꼬리가 지나간 흔적을 여러 번 반복해서 그렸어요.



출처 | 발라 (Giacomo Balla, 1871-1958), 곤에 묶인 개의 역동적인 움직임

- 뒤샹의 <계단을 내려가는 사람>을 보고 움직임을 나타낸 방법 탐색하기



출처 | 뒤샹 (Marcel Duchamp, 1887 - 1968), 계단을 내려오는 사람 No 2

대지 미술에서 발견한 조형 원리

스미드슨(Smithson, Robert / 미국, 1938~1973)은 가장 활발히 활동했던 대지 미술가이다. 그는 “갤러리에 있는 미술 작품은 외부 세계로부터 분리된다.”라고 말하며 미술 작품을 갤러리 밖으로 끌어내 세상 속으로 해방한 미술가 중 하나로 알려졌다. 그 가운데 가장 유명한 작품은 현무암과 소금 결정, 진흙으로 만든 코일 형태의 <나선형의 방파제>이다. 로젤 포인트에서 시작해 유타주의 그레이트 솔트레이크까지 이어지는 이 거대한 방파제는 총 길이가 457m에 이르고 폭은 4.6m에 달한다. <나선형의 방파제>는 단순히 관람할 수 있을 뿐만 아니라 그 위를 걸어도닐 수도 있어서 일정 시간을 들여 물리적으로 경험하는 것이 가능하다. 오늘날까지도 여전히 남아 있는 이 대지 미술 작품은 스미드슨의 야심과 어떤 비평가가 ‘열린 공간의 조각’이라고 명명했던 분야에 관한 그의 기여를 보여 주는 기념비적인 작품이다. 이 나선 모양의 돌무더기는 자연이 아닌 사람이 옮겨 놓은 것으로 자연을 도화지 삼아 만든 작품이다. 전시장을 벗어나 산과 사막, 강가에 있는 광활한 자연 속에서 환경을 변화시키거나 자연을 배경으로 삼아 사물을 설치한 것이다. 빙글빙글 도는 소용돌이 모양에서 조형 원리의 점중과 점이를 느낄 수 있다.

나선형의 방파제 (진흙, 돌, 소금. 457×4.5m, 1970년 작)

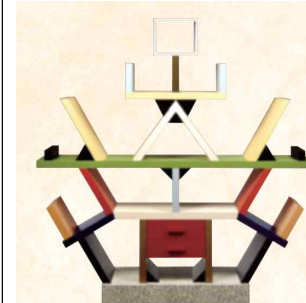


조형 원리



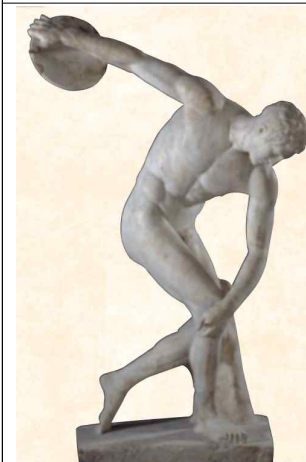
바자렐리(Vasarely, Victor/헝가리→프랑스) I Izzo-MC (캔버스에 아크릴 물감, 155×132cm, 1969년 작)

평평한 종이 위에 둥근 원이 반복적으로 그려져 있는 작품이다. 이는 마치 둥근 공이 반쯤 앞으로 튀어나와 있는 것처럼 보이며 움직이는 것과 같은 입체감을 느끼게 한다. 바자렐리는 **옵아트의 대표적인 작가인데 옵아트는 선이나 모양, 특정한 색을 반복해서 나열하여 우리 눈에 착시를 일으켜 움직이거나 튀어나오거나 구부러진 것처럼 인지하게 한다.**



소트사스(Sottsass, Ettore/이탈리아, 1917 ~ 2007) I 칼튼 책장 (나무, 플라스틱 라미네이트)

소트사스의 <칼튼 책장>은 도시적인 삶의 구조에서 영감을 얻은 전위적인 작품으로, 1981년에 개최된 Memphis 전시회에서 높은 관심을 받았다. 이는 1980년대 초 세계 가구 산업에 불었던 포스트모던 열풍과 관련된 것으로 기능을 고려하지 않은 산만한 형태, 화려하고 풍부한 색상, 나무 위에 플라스틱 코팅을 한 깊이감이 없는 표면 등을 특징으로 한다. 가구라기보다 커다란 물체처럼 보이는 이 책장은 **좌우 대칭된 형태로 비례, 균형, 공간의 아름다움** 등을 느끼게 한다.



미론(Myron/그리스, 기원전 5세기경) I 원반 던지는 사람 (로마 시대 복제품, 대리석)

이 작품은 원래 청동으로 만든 것인데 고대의 청동 조각상은 새로운 조각을 만들거나 전시에 무기를 만드는 데 녹여서 사용했기 때문에 청동 원작은 전해지지 않고 로마 시대인 기원후 2세기에 이르러 대리석으로 모방해 만든 작품이 전해진다. 고대 로마 시대의 조각가들은 부유층의 수요에 맞춰 미론 작품뿐만 아니라 유명한 그리스 조각가들을 대리석이나 청동으로 여러 복제품을 만들었다. <원반 던지는 사람>은 원반을 던지려고 하는 찰나를 표현한 작품으로, **실제 움직임 없이 형태적 동세만 가지고도 작품을 살아서 움직이는 듯한 작품이다.**

강조

연두색 사과들 속에 빨간색 사과는 어떤 느낌이 드니?



형, 색, 크기 등에서 중요하게 생각되는 것을 강하게 표현한다.

반복

똑같은 것이 되풀이되는 것은 무엇이니?



선, 형, 색 등의 조형 요소가 일정하게 되풀이되는 것을 말한다.

대칭



상하 또는 좌우로 나뉘어 양쪽 모양이나 색 등을 같게 구성하는 것을 말한다.

운동

물결의 곡선이 규칙에 따라 반복되어 움직이는 듯해.



형과 색 등이 규칙적으로 반복되어 움직임을 느낄 수 있는 흐름을 나타내는 것을 말한다.

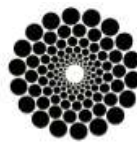
동세

인물, 사물 등 대상의 움직임이나 자세에서 나타나는 운동감



점중·점이

한 방향을 향해 점점 커지거나 작아지는 것



운동

월가치에 살아 움직이는 듯한 리듬감



반복

선, 형, 색 등이 연속적으로 되풀이되도록 배열하는 것



대비

성질이 반대되는 특징이 확인하게 눈에 띄는 것



조화

서로 다른 요소들 사이의 어울림



대비

모양은 같지만, 색이 달라. 어떤 효과가 있니?



형, 색, 크기 등이 서로 대립되게 배치되어 변화를 주거나 강하게 느껴지게 하는 것을 말한다.



통일

반복되고 있는 조형 요소를 찾아볼까?



형과 색 등의 다양한 조형 요소가 어우러져 전체적으로 하나로 보이게 나타내는 것을 말한다.

변화

변화하는 여러 가지의 선, 질감, 색, 형을 모두 포함하고 있어.

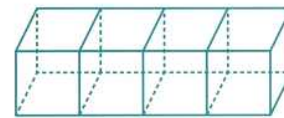


형, 색, 크기 등을 다르게 하여 단조롭지 않게 하는 것을 말한다.

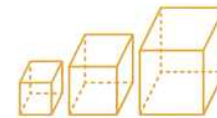
조형 원리 탐색하기

개념 78쪽

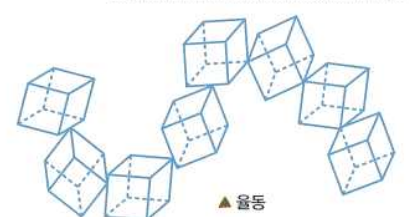
조형 원리란 조형 요소가 화면이나 공간에 구성되는 다양한 질서나 규칙의 원리를 말해요.



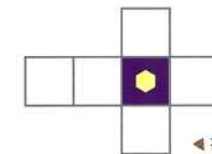
▲ 통일



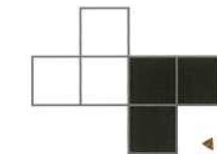
▲ 변화



▲ 운동



◀ 강조



◀ 대비

학교 가는 길에
나비를 보았어요. 양쪽 날개의
무늬가 똑같아요.

강조
• 어떤 부분을 특별히
두드러지게 나타낸 것

대칭
• 반으로 접었을 때
좌우나 상하의 형태가
똑같은 것

점중·점이
• 모양이나 크기, 밝기
등이 차츰 변하는 것

대칭
왼쪽과 오른쪽 또는 위아래로
나누어 양쪽의 모양이나 색 등
을 같게 하는 것



강조
선, 형, 색 등으로 특정한 부분을
돋보이게 나타내는 것



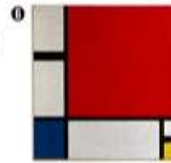
통일
색, 형태, 재료 등이 조화롭게
통합되어 하나로 완성된 상태



균형
여러 요소의 배치가 어느 한쪽
에 치우치지 않은 상태



비례
전체와 부분, 부분들 간의 길이
크기, 양 등의 관계



변화
모양, 색 등을 다르게 하여 단조
로움을 없애고 생동감을 주는 것



즐거운 체육 대회!
달려라, 달려라!

동세
• 움직이는 것처럼
보이는 느낌

반복
• 같은 선이나 모양이
일정하게 되풀이되는 것

통일
• 조형 요소가 서로 같거나
일치되게 하는 것

운동
• 선이나 점 등이 일정한 규칙에
따라 되풀이하여 움직이는 것

친구와 함께 교실에서
조형 원리를 찾아 써 보아요.

• 정리된 책상과 의자: 통일
• 거울을 보는 나: 대칭

조형 원리

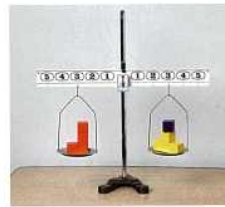
21쪽



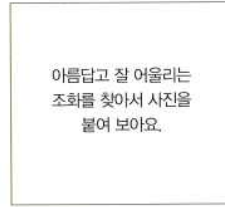
• 비례



• 변화



• 균형



• 조화

아름답고 잘 어울리는
조화를 찾아서 사진을
붙여 보아요.

조형 원리 주사위 놀이 방법

1. 조형 원리 여섯 가지를 주사위에 붙이기
2. 주사위를 던져서 나온 조형 원리 표현하기

② 수수깡으로 표현하는 방법

2. 주사위
각 면에 조형 원리
여섯 가지를 붙여요.

부직포 주사위를
먼저 준비해요.

3. 주사위를 던져서
나온 조형 원리를
표현해 보아요.

③ 자연물로 표현하는 방법

자연물로 표현하는 방법

이현아(학생 작품) | 점점 커져요(동,
솔방울, 잣, 도토리, 19×27cm)

④ 입체로 표현하는 방법

김수영(학생 작품) | 불꽃놀이
(종이 삼지에 아크릴 물감, 색상지,
골판지 등, 22×32×22cm)

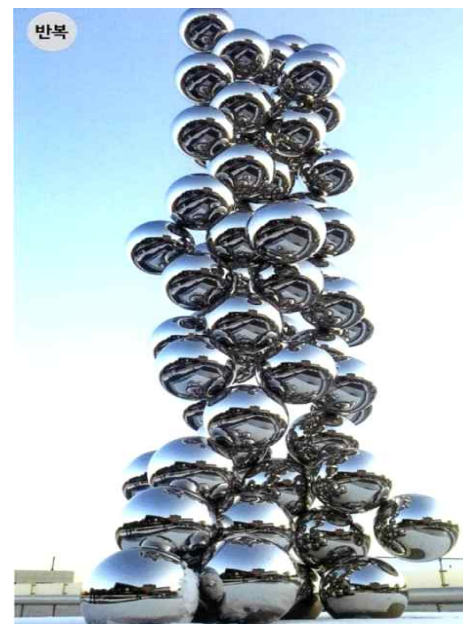
**⑤ 색선을 잘라
재구성하는 방법**

표현 기법 부록 컷쪽

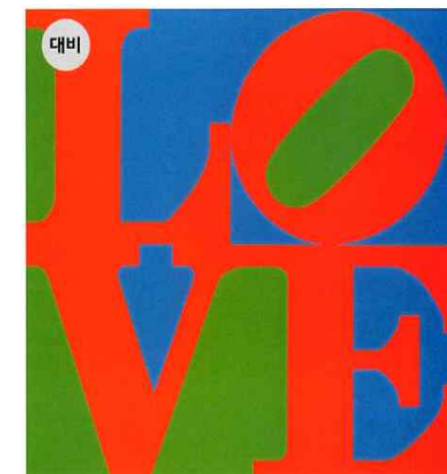
김나라(학생 작품) | 울퉁
(종이, 수채 물감, 22×27cm)

구체화하기

• 조형 원리를 구체적으로
표현하였나요?



카푸어(Kapoor, Anish/인도-영국/1954~)
큰 나무와 눈(스테인리스 스틸/높이 15m/2009년 작)



인디애나(Indiana, Robert/미국/1928~)
사랑프린트/61×50cm/1996년 작



기술함께보기

㉔ 장기주차 -아르망



㉔에 나타난 입체 표현 방법을 제시하고, 이 방법을 활용하여 '빈 병'과 '찰흙'으로 표현 활동을 지도할 때 조형 원리의 측면에서 반드시 고려해야 할 사항을 논하시오.

정답

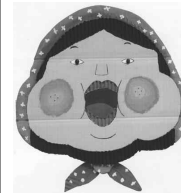
앗상블라주

빈 병과 찰흙으로 표현활동을 지도할 때 균형의 조형원리를 고려하도록 지도한다.

기술함께보기

1) ㉔에 해당하는 조형 원리 1가지를 쓰시오. [1점]

[작품 1]



4학년 학생 작품,
「볼이 통통한 나」

[작품 2]



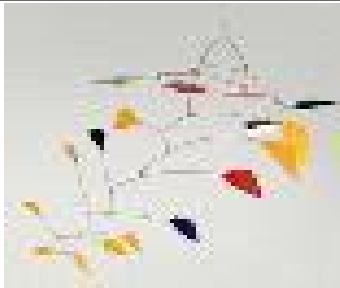
6학년 학생 작품,
「친구 얼굴」

[작품 1]과 [작품 2]의 얼굴 모두에서 전체적인 조화와 균형, 대칭이 나타나 있지만 세부적인 표현 방식에서는 큰 차이가 있어요.[작품 2]는 얼굴 전체와 눈, 코, 입 부분 간의 길이와 크기를 고려하여 (㉔)에 맞게 표현되었어요.

정답 비례

중등 기출함께보기

1. 학생들에게 기초적인 조형 요소와 원리를 가르치기 위하여 다음과 같은 예시 작품을 준비하였다. 이들은 주제, 재료와 기법, 표현 방법 등이 각각 다르게 제작되었으나, 두 작품에 공통적으로 나타나는 조형 요소 및 원리를 찾아볼 수 있다. 이 예시 작품을 통하여 학생들이 숙지할 수 있는 가장 중점적인 조형 요소와 조형 원리는 어느 것인지 쓰시오.



(가)



(나)

정답 조형 요소 : 선 / 조형 원리 : 동세

● 동세

동세란 무브망(mouvement)이라고 하며 회화나 조각 등에서 움직임을 느끼게 하는 표현 효과를 나타내는 말로 쓰이고 있다. 동세를 파악하기 위해서는 몸 전체의 형태와 균형을 잘 관찰해야 한다. 즉 몸통의 방향, 팔과 다리의 꺾임, 머리의 위치, 몸에서 힘이 더 들어가는 부분 등을 관찰해야 한다. 동세는 움직임이 격렬한 자세뿐만 아니라 앉거나 서 있는 정지 동작에서도 느껴진다.

미술 작품에서 동세를 강조하기 위해 선을 형태의 방향이나 움직임에 따라 반복하고 겹쳐서 바람, 속도감 등을 나타내기도 하고 색채를 활용하기도 한다. 또는 움직임을 강조하기 위해 인체의 비례를 무시하고 형태의 전체나 부분을 늘이거나 과장하기도 한다.

중등 기출함께보기

2. 다음 작품에서 공통적으로 느낄 수 있는 조형 원리를 찾아내고 그 원리가 갖는 의미를 설명하시오.



(가) 무용춤의 수렵도, 고구려



(나) 공간속에서의 연속성의 특이한 형태, 보치오니



(다) 흰 소, 이중섭

정답

운동감(동세) - 작품에 실재감과 생동감을 주며, 방향성을 느끼게 하는 요소로, 키네틱 아트와 같이 움직임이 실제로 보이는 실재적 운동감과 움직이는 형상을 재현하거나, 선과 형태의 반복 등에 의해 표현되기도 하는 잠재적 운동감이 있다

경험
표현

→

경험 표현은 생활 속에서 겪은 인상적인 경험과 기억들을 주제로 표현한 것이다. 경험 표현은 사건을 기록하는 것뿐만 아니라 정서적인 표현과도 관계가 있다. 경험 표현에서는 인물의 동작이나 표정 등이 중요하지만, 관찰에 의한 사실적인 표현에 치중하기보다는 전체적으로 경험의 순간이 잘 드러날 수 있도록 하는 데 중점을 둔다.

부조

→

부조는 한쪽 면만 입체로 표현하는 형태를 말하는 것으로, 평면과 입체의 성질을 모두 가지고 있다. 한쪽 면에서만 볼 수 있으며 평평하다는 면에서는 평면에 가깝지만, 입체적으로 표현한 부분이 있으므로 입체와도 가깝다. 환조와 같이 사방에서 감상할 수 없어 벽에 걸어 두거나 부착하기도 한다. 부조는 이야기를 담고 있는 기념 조각으로도 많이 활용한다. 그 이유는 부조가 평면표현의 특징과 원리를 가지고 있어 이야기가 있는 화면 구성이 쉽기 때문이다

표현
계획

→

표현계획은 표현하고자 하는 주제를 다양한 방법으로 탐색하고 구상하여 주제나 생각에 적합한 조형요소와 원리, 표현재료와 용구, 방법, 매체 등을 계획하는 과정을 말한다. 자기 주도적 미술 학습능력을 기르기 위해서는 이러한 표현 계획 과정을 중시하여 학생 스스로 창의적으로 문제를 해결할 수 있도록 돕는 것이 좋다.

표현 생활 속 재료로 표현하기

생활 주변에서 찾은 인공물로 다양한 작품을 만들어 봅시다.

선택 활동 ① 휴지 심으로 장식물 만들기

이렇게도 만들었어요
생활 속에서 찾을 수 있는 미술 재료의 특징을 써 보아요.



준비물: 휴지 심, 연필, 자, 가위, 수채 용구, 접착테이프 등



① 일정한 간격으로 휴지 심 자르기



② 자른 휴지 심 이어 붙이기



예시 답안

• 페트병이나 플라스틱에 아크릴 물감으로 색을 칠할 수 있습니다.



③ 도화지에 휴지 심을 붙인 뒤 채색하기



④ 도화지 오려서 완성하기

자연
미술

→

자연 미술(nature art)은 **'자연을 소재로 하는 미술'과 '자연에서 하는 미술'**을 포함하는 개념이다. 또한, '자연적 질서에 동화된 삶'을 자연 미술의 연장선으로 생각하기도 한다. 누구나 쉽게 접근할 수 있는 표현 방법과 인간이 자연에 동화하는 경험의 중요성을 인식하면서 자연 미술의 가치가 점점 주목받았다. 자연 미술은 20세기 문명의 부작용으로 나타난 **환경 오염에 대항하는 활동**으로서의 의미가 있기도 하다. '자연'과 '미술' 단어를 합성한 자연 미술은 '야투'가 개최한 여러 번의 국제 자연 미술전과 활발한 해외 교류 활동을 통해 점점 일반화되고 있다.

정크
아트

→

정크 아트(junk art)는 **일상생활에서 생긴 폐품이나 잡동사니를 소재로 제작하는 미술**이다. 영국의 비평가 알로 웨이(영국, 1926~1990)는 예술이 도시 생활의 소비 물자에 새로운 가치를 부여할 수 있고, **버려진 소비 물자를 오브제로 구체화할 수 있다**는 점을 주장하며 정크 문화라는 용어를 처음 사용하였다. 대표적인 초기 작가로는 콤바인 페인팅(combine painting)을 제작한 라우션버그(미국, 1925~2008)가 있다. 이들은 도시에서 파괴되고 버려진 소비재들을 발견하여 작품에 활용했다. 현재도 산업 쓰레기장 과 자동차 폐기장은 미술가들에게 좋은 재료의 공급처가 되고 있다. 미술가들은 이러한 산업 폐기물을 용접하거나 발견된 오브제로 제시하기도 한다. 이는 자본주의 사회의 현실을 노골적으로 드러낸 것이라 할 수 있다.

2022
개정
5-6학년
성취
기준

성취기준 적용 시 고려 사항

학생들의 표현 주제는 생활 속 경험, 타 교과 학습 경험 등 다양한 경험을 바탕으로 한다. 주변 대상과 현상을 자세히 관찰 및 조사하거나 다양한 소재의 작품을 접하면서 떠오르는 생각을 연결하여 아이디어를 발전시키도록 한다. 또한 **연상과 상상**을 바탕으로 대상과 현상을 새롭게 바라보거나 변화시키는 **다양한 발상**의 과정을 안내하여 표현 주제를 확장할 수 있도록 한다.

연상

하나의 관념이 다른 관념을 불러일으키는 현상을 말한다.

상상

실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려 보는 것을 말한다.



바나나에서 해먹이 떠오른 것 같이 연관된 생각이 이어나는 것 - **연상**



피카소(Picasso, Pablo/에스파냐 / 1881~1973) 황소의 머리(자전거 안장, 손잡이 / 35.5×43.5×19 cm/ 1943년 작)

자전거 안장으로 소의 머리를 만들고, 자전거 손잡이로 소의 뿔을 만들었다.

이 작품에 사용한 재료는 일상생활에서 쉽게 발견할 수 있다. 이 재료들이 자전거에 붙어 있을 때는 자전거의 부속 기능을 담당하지만, 피카소가 안장과 손잡이를 떼어 결합하자 황소 머리를 떠올리게 하는 작품이 되었다. 이처럼 어떤 물체가 원래 기능을 잃고 조형적인 특성을 띠게 될 때 이를 **'오브제'**라고 할 수 있고, 기성품이나 잡다한 물건들을 모아서 만든 방법적인 면에서는 **'아상블라주'**라고 할 수 있다.

아상블라주 (assemblage)

원뜻은 '모으기, 집합, 조합'을 의미한다. 만들어진 형태가 구상이나 추상을 불문하고 모든 소재와 내용을 포괄하므로 양식에 관련 있는 것이라기보다 기법이나 방법론의 명칭이다.

상상
표현

눈으로 보거나 실제로 경험할 수 없는 대상이나 이야기를 표현하는 것을 **상상 표현**이라고 한다. 상상은 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물을 마음속으로 그려 보는 것이며, 표현은 자기의 생각이나 감정, 느낌 등을 언어나 몸짓으로 나타내는 것을 말한다. 상상 표현은 눈으로 보거나 실제로 경험하지 않은 일을 언어나 몸짓 또는 예술 작품으로 표출해 내는 것을 말한다.

① 프로타주(뜨기)

에른스트(독일→프랑스, 1891~1976)는 나무판자 같은 울퉁불퉁한 물건 위에 종이를 올리고 연필로 문질러 우둘투둘한 표현이 종이 위에 나타나게 했다.

② 데페이즈망(전위법)

데페이즈망은 초현실주의에서 쓰이는 말로 '낯설게 하기'라는 뜻이며, **사물을 원래 크기와 다르게 그리거나 어울리지 않는 물건들을 같이 놓는 기법이다.** 대표적인 작가는 마그리트(벨기에, 1898~1967)이다. 마그리트는 '개인적 가치' 작품에서 상식과 다른 크기로 사물을 표현하였다.



상상
기법



③ 데칼코마니

데칼코마니는 누가 가장 먼저 시도했는지 알 수 없지만 보편화된 미술 기법이다. **종이 위에 물감을 바른 뒤 다른 종이를 겹치면 생각하지 못한 모양이 나타난다. 유리나 나무판자 등 물감 위로 겹치는 사물에 따라 다른 질감이 드러난다.**

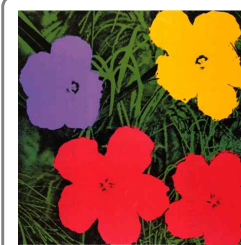
④ 자동기술법

미로(에스파냐, 1893~1983)는 손이 가는 대로 자유롭게 붓을 움직이는 '자동기술법'을 개발하였다. **어떤 대상을 따라 그리는 것이 아니라 우연히 머릿속에 떠오르는 형상을 그림으로 표현하였다**



[서툴 쿡 : 올덴버그]

올덴버그는 스웨덴에서 출생하여 미국에서 활동하는 조각가로 팝아트(일반 대중이 친근감을 갖는 예술)의 대표적인 작가이다. 그는 60년대 말부터 오브제(대상)를 거대한 모뉴먼트(기념적인 목적을 위해 제작된 일종의 공공 조형물 일반을 총칭함)로서 도시 공간에 설치를 하였다. **일상의 오브제를 대규모로 확대하여 관객의 심리에 충격을 준다든지, 경질 제품을 부드러운 천이나 비닐로 표현하는 등 환경적 발상으로 일관했다. 그의 대표작으로는 빨래집게가 있다.**



[커다란 찢어진 캔벨 스프 강통 : 워홀]

워홀은 일상적인 소재를 사용하여 소비문화, 대중문화, 대량 생산을 주제로 작품을 제작하였다. 실크 스크린 기법을 이용하여 자신의 작품을 대량 생산된 상품과 비교하도록 하였다.

[꽃 : 앤디 워홀 실크스크린

[리히텐슈타인 (Lichtenstein, 음,어쩌면 (캔버스에 마그나 물감,))



리히텐슈타인은 미국의 화가로 팝 아트의 대표적인 작가이다. 1965년에 그려진 <음, 어쩌면>은 **만화 이미지에 문자를 사용하여 문자와 형태의 이미지 통합**을 시도했다. 형태의 간결함이 주는 강렬함이 눈길을 끄는데, 이러한 간결함은 마치 인쇄물을 보는 듯한 효과를 주어 대량 생산된 이미지(찍어 내는)라는 의미를 더욱 강화시키고 있다.

올덴 버그



◆ 올덴버그의 아이디어 구체화 과정을 알아본다.

- 올덴버그는 일상생활에서 늘 보고 접하는 평범한 물체도 크기나 재질만 바꾸면 새로운 작품으로 재창조할 수 있다고 생각했다. 그는 일상적인 사물에서 떠오른 아이디어가 사라지지 않도록 일기를 쓰듯 자신의 생각을 기록했다. 또한, 하나의 작품을 만들기 위해 수많은 스케치를 그렸고, 기발한 아이디어를 표현하기 위해 모형을 만드는 시도도 반복했다. <술가락 다리와 체리>는 이러한 노력을 통해 제작된 작품이다.



오펜 하임



오펜하임(Oppenheim, Meret /스위스 / 1913~1985) 모피로 된 아침식사(모피, 찻잔, 숟가락 / 23.7×23.7×7.3 cm/ 1936년 작)

메레 오펜하임은 독일 태생의 스위스 여성 예술가이다. 이 작품은 **초현실주의 오브제** 가운데 가장 독창적인 작품으로 손꼽히고 있다. 그는 일상에서 흔히 볼 수 있는 평범한 사물에 모피를 덧씌워 일상을 바라보는 우리의 시선에 낯설과 위트를 더하였다. 모피로 된 찻잔에 뜨거운 물을 부어 차를 마실 수는 없지만, 찻잔은 이제 새로운 아름다움을 가지게 되었다.

2022
개정
평가
방법

(나) 평가 목표, 평가 내용, 평가 상황 등을 고려하여 적합한 **서술형 및 논술형 평가, 관찰법, 발표 및 토의·토론법, 자기 평가 및 동료 평가, 연구보고서법, 감상문, 포트폴리오법, 실기 평가** 등 다양한 평가 방법을 적절하게 활용한다.

- **포트폴리오법과 프로세스폴리오법**을 활용하여 미술 활동 과정에서의 성찰과 변화를 파악하고 학습자의 성장 정도를 평가할 수 있다.
- **관찰법, 자기 평가 및 동료 평가**는 학습자의 태도, 학습 과정, 학습 결과를 평가하는 데 활용할 수 있으며, 특히 학습 단계와 성취를 다면적으로 점검하고 평가하는 데 도움을 줄 수 있다.
- **실기 평가, 감상문, 연구보고서법** 등을 활용하여 수업 목표와 성취기준에 근거하여 학습의 결과를 평가하고 다음 학습 목표 설정의 자료로 활용할 수 있다.
- 협동 학습에서 개인 평가와 모둠 평가를 적절하게 활용하고 개인의 역할과 비중을 고려하여 공정한 평가를 도모한다.