

정  
심  
출  
판

박문각 인문

중앙상권의 [www.ipmg.co.kr](http://www.ipmg.co.kr)

교원임용시험 대비 최신개정판

# 정심 미술이론 삼

정심 편저

PMG 박문각

예술에 대한 이해는 그 시대의 사회, 문화적 현상을 이해하는 것입니다.

미술교육은 학생들로 하여금 그들을 둘러싸고 있는 세계에 관심을 가지도록 하는 데 목표가 있습니다. 미술 교사가 된다는 것은 우선 자신의 역량을 강화하는 방법을 부단히 연마하며, 마침내 임용시험의 높은 산을 넘고, 자신에게 다가오는 새로운 의미와 비전을 발견하는 과정이기도 합니다.

본서는 중·고등학교 미술 교사가 될 사범대학교 학생들, 미술대학 학생들, 교육대학원 학생들과 현장에 근무하고 있는 미술 교사를 위해서 '미술'과 '미술교육'의 전반적인 이론을 다루었습니다. 본서의 이론은 미술교육이론, 미술교육과정, 조형론, 서양회화, 전통회화, 조소, 서예, 판화, 색채학, 디자인, 공예, 동양미술사, 중국미술사, 한국미술사, 한국 현대미술사, 서양미술사, 현대미술사, 미학, 비평 등으로 장르와 영역이 구체적으로 구분되어 구성되어 있습니다.

또한, 본서는 미술 임용시험의 특성상 서구 미학과 예술론, 조형론과 함께 미술교육론 등의 역사와 개념들을 백과사전적으로 총망라하거나 개별 개념들을 친착해 다룬 책입니다.

한편, 학문의 입문은 기초가 중요합니다. 따라서 초학자들을 위한 도서는 쉽고 평이하면서도 내용은 깊이가 있어야 하며 학문연구에 대한 관심을 점차적으로 심화시키는 데 도움을 주어야 한다는 점을 상기하며 구성된 책이기도 합니다.

또한, 각 대학의 미술이론 관련 학과에서 강의 중인 미술이론이 잘 정리되어 있어서 미술교육학과, 교육대학원생들의 학문 경지를 넓혀 주는 필독도서의 역할을 지향하고 있습니다.

특히 현행 중등교사임용시험 제도와 기출문제의 경향에 제시된 핵심내용을 최대한 반영하였으며, 그러한 내용의 기반이 되는 중요 도서와 사진, 논문 등을 충실히 반영하였습니다.

1. 중등교사임용시험의 평가 영역 및 평가 내용요소에 해당하는 중요 영역별 핵심이론을 모두 반영하였습니다.
2. 교과 교육학의 최근 이론과 사상 및 미술과 교육과정을 모두 포함하였으며, 미술의 개념과 이론을 백과사전식으로 구성하였습니다.
3. 미술의 특성상 시각적 게시물과 미술 작품 등은 모두 컬러 형식으로 제시하여 내용에 대한 이해와 분석에 더욱 최적의 효과를 추구하였습니다.
4. 영역별 중요 이론의 핵심 문장과 함께 심층 내용을 동시에 수록하여 기초학습자라도 쉽게 이해할 수 있도록 관련 내용을 편성하였습니다.

중등교사임용시험 제도는 서술형에서 선택형으로 다시 서술형으로, 매년 조금씩 개정되어가면서 점점 미술교과 지식의 전문화를 요구하고 있습니다. 이로 인해 수험생들은 여러 권의 참고도서를 읽어야 하고, 수많은 이론을 이해, 암기해야 하는 어려운 입장에 놓이게 되었습니다. 또한 시험문제의 난이도와 출제경향이 늘 예측하기 어렵도록 불규칙하게 제시되기 때문에 어느 영역에서 어느 부분이 출제될 수 있는지 수험생 입장에서는 판단하기 어려워졌습니다.

임용시험은 합격이 중요합니다. 합격하려면 문제가 요구하는 요지와 관점에 딱 맞는 정답을 작성해야 합니다. 본서는 문제가 요구하는 요점을 명료하게 제시하고, 평이하면서도 깊이 있는 내용을 수록하려고 하였습니다.

다행스럽게 정샘은 최근 8년간 연속으로 중등교사임용시험의 출제경향과 예상 영역에 대한 예시 방향이 실제 출제 문제들과 근접성과 유사성을 보이고 있어서 스스로 겸손과 감사의 마음을 잃지 않으려고 합니다. 아울러 정샘과 함께 해온 수많은 수강생과 합격생들, 한결같이 정샘에게 믿음과 신뢰, 응원을 보내준 모든 분들께 감사의 마음을 전합니다. 앞으로도 더욱 겸손히 연구하며, “쉽고, 재미있고, 최단기 합격”에 이를 수 있는 명품 강의가 되도록 노력에 노력을 추구할 것입니다.

“사석성호(射石成虎)”라는 사자성어를 마음에 새기면서 본서와 함께 독자 여러분을 만나고자 합니다. “성심을 다하면 아니 될 일도 이룰 수 있다.” 우리 모두 흔들림 없이 정진하며, 각자 소망하는 바를 꼭 이루도록 더욱 기도에 힘쓰고, 더욱 노력하며, 늘 긍정의 힘을 발휘하는 우리 모두가 되기를 바랍니다. 감사합니다.

“미술 교사라는 소명에 대한, 심오하고 감동적이며 열정적이고 고무적인 어조와 가르침에 대한 고통과 기쁨”

## Part 01 미술교육의 이해

## Chapter 01 미술교육과 교육론

- 01 미술교육의 필요성 ... 10
1. 자아의 표현방법 / 10
  2. 시간과의 중요성 / 10
  3. 개성과 창의성 육성 / 10
  4. 아름다움의 향유 / 10
  5. 좌·우뇌의 균형 있는 발달 / 11
  6. 미술활동의 특성 / 12
  7. 미술교육의 특성 / 12
- 02 미술교육이론의 특성 ... 13
1. 미적 교육론 / 13
  2. 정서교육론 / 14
  3. 창조교육론 / 14
  4. 생활교육론 / 14
  5. 개성교육론 / 15
- 03 어린이 미술을 보는 여러 가지 관점 ... 16
1. 일반적으로 보는 관점 / 16
  2. 심리학적 구분 관점 / 18
- 04 미술교육에 대한 관점 ... 22
1. 본질주의적 정당성 / 22
  2. 맥락주의적 정당성, 사회파 / 23

## Chapter 02 미술교육 발달 이론

- 01 어린이 미술에 대한 관심(아동의 그래픽 발달에 대한 이론) ... 24
- 02 어린이 미술표현 및 감상 발달 ... 26
1. 로웬펠드의 발달단계와 주요 특징 / 26
  2. 버트의 발달단계 / 34
  3. 디 프란세스코의 미술표현의 발달단계 / 35
  4. 게이츠켈, 후르비츠, 데이의 미술표현 발달단계 / 36
  5. 루겐스의 감성능력 발달단계 / 37
  6. 파슨스의 발달단계 / 38
  7. 미술표현의 유형 / 39
  8. 가드너의 미적 발달체계 / 40

## Chapter 03 미술교육의 역사

- 01 미술교육의 역사 ... 42
1. 서양에서 미술교육의 기원 / 42
  2. 산업혁명과 미술교육 / 48
- 02 현대 미술교육의 역사 ... 54
1. 표현기능중심 미술교육 / 54
  2. 미술교육에서 표현주의와 재건주의 - 제2차 세계대전 이전 / 72
  3. 이해중심 미술교육 / 96

4. Neo-DBAE / 118	
5. 다문화 미술교육 / 120	
6. 구성주의와 미술 / 128	
7. 다중지능이론 - 아트프로젝트 / 131	
8. 감성지능과 미술교육 / 136	
9. 뇌 과학과 미술교육 / 137	
10. 시각문화 미술교육(VCAE) / 138	
11. 포스트모더니즘과 미술교육 / 160	
12. 박물관 · 미술관 교육 / 166	
<b>03 우리나라의 미술교육</b>	... 174

#### Chapter 04 미술비평이론

<b>01 비평 교육과 수용미학</b>	... 178
<b>02 미술비평의 유형(1)</b>	... 179
<b>03 미술비평의 유형(2)</b>	... 184
<b>04 하르트만(N. Hartmann)의 예술작품의 존재구조</b>	... 190
<b>05 수용미학(Aesthetics of reception)</b>	... 191

#### Part 02 교육과정(Curriculum)

<b>01 우리나라 미술과 교육과정의 변천</b>	... 196
제7차 교육과정, 2007년 개정 교육과정, 2009년 개정 교육과정, 2015년 개정 교육과정	
<b>02 교수-학습방법</b>	... 200
<b>03 평가</b>	... 216

#### Part 03 미술표현의 이해

##### Chapter 01 서양회화

<b>01 회화의 기본</b>	... 228
<b>02 회화의 분류</b>	... 244
<b>03 회화의 종류</b>	... 294

##### Chapter 02 조소

1. 조소의 기초 / 318
2. 조소의 분류 / 319
3. 조소의 재료 / 323

- 4. 조소의 표현요소와 원리 / 324
- 5. 소조 / 328
- 6. 조각 / 334
- 7. 구축 / 337
- 8. 현대 조소 / 338

#### Chapter 03 해부학과 인체소묘

인체 뼈대, 근육, 비례

#### Chapter 04 판화

- 1. 판화의 역사와 특징 / 358
- 2. 불록판화 / 360
- 3. 오목판화 / 370
- 4. 평판화 / 378
- 5. 공판화 / 384

#### Chapter 05 전통회화

- 1. 전통회화의 특성 / 396
- 2. 전통회화의 국가별 차이 / 396
- 3. 전통회화에 담겨 있는 동양사상 / 397
- 4. 소재에 따른 분류 / 398
- 5. 전통회화의 재료 및 기법 / 408
- 6. 전통회화의 표현기법 / 416
- 7. 산수화 - 산수화의 주요 주제 / 434
- 8. 낙관과 제발, 표구 / 436
- 9. 회화의 품등 / 437
- 10. 기록화 / 438

#### Chapter 06 서예 · 서각 · 전각

- 01 서예 이론 ... 442
- 02 서각 ... 476
- 03 전각 ... 478

#### Chapter 07 사진 · 영상

- 01 사진 ... 494
- 02 영상 ... 498

#### Chapter 08 색채학

- 01 색채학 ... 502
- 02 색의 표시 ... 505
- 03 색의 효과 ... 516
- 04 색채 조화와 배색 ... 530
- 05 색채 조화의 응용 ... 538
- 06 예술과 색채 ... 540

#### Chapter 09 디자인의 역사

- 1. 미술공예운동 이전의 디자인 / 547
- 2. 미술공예운동 / 548

- 3. 아르누보 / 551
- 4. 미국 시카고학파 / 562
- 5. 기능주의 디자인(모더니즘, 기계미학) / 566
- 6. 유기적 디자인 / 581
- 7. 1950년대 이후 / 582
- 8. 반(反)디자인 운동 / 587

#### Chapter 10 시각디자인

- 01 시각디자인 개요 ... 612
- 02 일러스트레이션 ... 630
- 03 타이포그래피 ... 632
- 04 편집디자인 ... 640
- 05 광고디자인 ... 648
- 06 포스터디자인 ... 664
- 07 멀티미디어 디자인 ... 670
- 08 아이덴티티 디자인 ... 692

#### Chapter 11 전시·환경·새로운 개념·제품 디자인

- 01 전시·환경 디자인 ... 706
- 02 새로운 개념의 디자인 ... 718
- 03 제품(산업, 공업) 디자인 ... 728

#### Chapter 12 공예

- 01 금속공예 ... 755
- 02 칠보공예 ... 784
- 03 도자공예 ... 790
- 04 목공예 ... 813
- 05 나전칠기 ... 826
- 06 화각공예 ... 830
- 07 초고공예 ... 831
- 08 섬유 공예 ... 832
- 09 자공예 ... 854
- 10 유리공예 ... 858



# 미술교육과 교육론

## 01 미술교육의 필요성

### 1. 자아의 표현방법

- ① 미술활동의 가장 큰 교육적 의미는 그 행위가 자아표현의 유효한 수단이라는 데 있다.
- ② 미술활동은 어린이와 청소년들에게 강력한 자아표현의 한 방법을 제공한다.
- ③ 미술을 통하여 개성과 감정을 표현하며 자신과 외부 환경과의 의사소통을 하도록 한다.

### 2. 시지각의 중요성

- ① 시지각은 시각을 통해 받아들인 외부의 정보를 의미한다.
- ② 미술은 시각적 사고나 공간적 지능을 효율적으로 육성할 수 있도록 하는 교과이다.
- ③ “현대인은 기계 문명으로 인해 원초적이고 생동적인 생동감과 감각의 힘을 상실해가고 있다.”  
 ⇒ 게슈탈트 심리학에 기초하여 아르하이임(R. Arnheim)이 강조
- ④ 시각적 교육은 표현뿐만 아니라 이해와 감상 지도를 통해 가장 효과적으로 육성되는 것이다.

### 3. 개성과 창의성 육성

- ① 미술을 통해 자신들이 가지고 있는 생각과 경험, 감정적 사유 등을 자유롭게 드러낼 수 있으며, 미술교육은 학생 개인의 개성과 생각의 표현에 자극과 기회를 제공한다.
- ② 미술교과의 속성 자체가 창의적이고, 창조를 목적으로 하는 새로움의 추구이기 때문에 학생들의 창의성 발휘와 육성에 이바지한다.

### 4. 아름다움의 향유

- ① 미술을 통해 아름다움을 직접 체험하고 이해·감상함으로써 미적 안목을 기를 수 있다.
- ② 미술표현과 이해, 감상을 통해 즐거움과 재미를 스스로 체험하여 학생들의 현재와 미래의 삶에 윤희유와 활력소 역할을 할 수 있다. ⇒ 실리의 미적 윤희론과 관련

## 5. 좌·우뇌의 균형 있는 발달

### (1) 에드워드(Edward)

- ① 잘 보고 관찰해서 보이는 대로, 생각하면서 창의적으로 그리기
- ② 거꾸로 된 그림 그리기, 그림을 보지 않고 그릴 대상의 윤곽만 보고 그리기

### (2) 교과별 특성

미술교과는 우뇌적 성향이 있고, 다른 교과는 좌뇌적 성향이 있다. 뇌의 균형적인 발달은 균형적인 사고와 조화로운 행동을 의미한다.

좌 뇌	순차적 · 수리적 · 논리적 · 상징적 · 추상적 · 시간적 · 합리적 = 언어적
우 뇌	창의적 · 구체적 · 종합적 · 공간적 · 직관적 · 감성적 · 시각적 = 시각적(미술교과)

### (3) 뇌 과학과 미술교육

- ① 아동들이 5세 이전부터 조기교육을 받으면 상대적으로 인지기능이 높아져서 측두엽에 있는 베르니케 영역이 발달하게 된다.
- ② 창의성의 저해요인 중에 A(아동이 어렸을 때 그림 그리기를 무척 좋아하지만 성장하면서 그림 그리기를 싫어하고 낙서를 좋아하는 유형), B(그림을 그릴 때 형태를 그리지만 세부적인 묘사를 하지 못하고, 주제와 형태에 관한 내용을 제목이나 글로 적어서 표현하는 경우가 있는 유형)와 같은 증상은 어릴 때부터 논리적 · 분석적인 교육을 많이 받은 아동에게 나타나는 현상으로 언어의 이해력을 담당하는 베르니케 영역이 발달하지만 언어중추를 담당하는 브로카 영역이 같이 발달하지 못해 일어나는 경우이다.
- ③ 지적인 성장은 베르니케 영역의 발달을 의미한다. 베르니케 영역은 언어의 이해력을 담당하는 곳이므로 자신이 처한 환경을 논리적이고 지적으로 해석하게 된다.

## 01 우리나라 미술과 교육과정의 변천

### 미술과 교육과정의 변천

구분	철학적 배경	교육과정	교육 관점	교육목표	
				요약	키워드
교육긴급조치기 (1945~1946)					
교수요목기 (1946~1954)					
1차 교육과정 (1954~1963)	진통주의 (진보 + 본질 + 향존)	교과중심 교육과정	맥락적	미술을 통해 생활에 활용 ① 미술을 통해 조형품 선택능력 함양 ② 미술을 통해 조형품 사용능력 함양 ③ 미술을 통해 창조능력 함양 ④ 미술을 통해 감상능력 함양	• 조형품을 유효하게 사용하는 능력 • 미적 질조 • 조형품 선택능력 • 조형품 창조하는 능력 • 자연, 조형, 글씨 감상 능력
2차 교육과정 (1963~1973)	진보주의	경험중심 교육과정	맥락적	① 창의적 표현을 통해 표현 의욕 고취 ② 미술활동을 통해 감상 및 표현력 함양 ③ 조형능력을 통해 미적 태도 함양 ④ 감상을 통해 미적 정서 고취	• 표현 의욕 • 창의적 표현능력과 기술 체득 • 미적 정서 • 조형능력을 일상생활에 활용하는 능력 • 미화 개선의 태도 육성
3차 교육과정 (1973~1981)	본질주의	학문중심 교육과정	맥락적	① 조형능력을 길러 정서와 인격 함양 ② 미적 능력을 길러 창의적 표현력 함양 ③ 미술을 통해 일상생활에 활용 ④ 감상을 통해 문화적 정체성 함양	• 품위 있는 인격 • 미적 직관력, 상상력 • 기초적인 능력과 태도 • 우리나라 및 다른 나라의 미술품의 심미성 육성 • 민족문화 발전에 이바지하려는 태도

4차 교육과정 (1981~1987)	전통주의 (진보 + 본질 + 향존)	인간 + 학문중심 교육과정	맥락적	미술활동을 통해 미적 능력과 인격 함양 ① 미술을 통해 표현능력 함양 ② 미적 대상 감상을 통해 감상능력 함양	
5차 교육과정 (1987~1992)	전통주의 (진보 + 본질 + 향존)	통합 교육과정	맥락적	미술활동을 통해 창조성 계발 ① 미술을 통한 주제적 표현능력 함양 ② 미적 대상 감상을 통해 미적 태도 함양	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창조성 계발</li> <li>• 정서를 함양</li> <li>• 주제적으로 표현</li> </ul>
6차 교육과정 (1992~1997)	전통주의 (진보 + 본질 + 향존)	통합 교육과정	맥락적	미술활동을 통해 창조성 계발, 정서 함양 ① 생활에서 미적 태도 함양 ② 미술을 통한 다양한 표현력 함양 ③ 표현재료 알고 활용 ④ 작품 감상을 통한 가치 발견	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여러 가지 재료 및 용구의 특성</li> <li>• 다양하게 활용할 수 있는 능력</li> </ul>
7차 교육과정 (1997~2007)	본질주의	국민공통 기본 교육 과정 + 선택 중심 교육 과정	맥락적	미술활동을 통하여 창의성 계발 ① 미적 체험을 통한 미적 대상의 가치 발견 및 이해 ② 표현활동을 통한 창의적 표현력 함양 ③ 감상을 통한 미술품의 가치 판단 및 존중	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의성 계발</li> <li>• 심미적인 태도</li> <li>• 미적 대상</li> </ul>
2007 개정 교육과정 (2007~2009)	본질주의	국민공통 기본 교육 과정 + 선택 중심 교육 과정	맥락적		



#### 4. 회화기법

##### □ 가상현실(virtual reality)

- ① 의미의 실체는 지니지 않으나, 현실 세계와 똑같은 지각과 감각을 부여하는 사물의 양태와 정보의 체험을 말한다.
- ② 미디어 아트(media art)는 인간과 컴퓨터 사이의 인터페이스를 통해 관람자가 시공간의 물리적 경계를 넘어서는 가상현실을 체험하도록 하는 방향으로 확장되고 있다.
- ③ 가상현실의 개념은 20세기 후반 컴퓨터 기반 환경 개발에 관심을 가졌던 크루거(M. Krucger)와 레니어(J. Lanier) 등에 의해서 구체화되었으며, 미국 VPL리서치와 미국국립항공우주국(NASA)이 공동으로 진행한 프로젝트를 계기로 알려지게 되었다.



[가상현실] 통굴 | 샌던

##### □ 그라타주(grattage)

‘긁어 지우기’나 ‘마찰’이란 뜻의 회화기법이다. 두껍게 색칠을 한 다음, 그 표면을 긁어서 시각적인 효과를 얻는 것을 가리킨다.



[그라타주]

### ■ 그리자유(grisaille)

- ① 회화 및 공예 용어이다.
- ② 회색조의 색채만 사용하여 명암과 농담으로 그리는 화법이다.
- ③ 르네상스 화가들의 모델링 기법이다.
- ④ 지오토, 반 다이크, 루벤스 등이 주로 활용했다.



[그리자유] Drapery study | 레오나르도 다 빈치, 소묘

### ■ 글라시(glasis)

투명한 효과를 표현하기 위해 유화물감을 얇게 칠하는 방법으로 티치아노, 루벤스, 렘브란트 등의 화가가 즐겨 사용한 기법이다. 이 기법의 사용 목적은 화면에 윤기와 깊이는 물론, 색조에 섬세한 변화를 주는 데 있다. 따라서 투명한 유체에만 있는 독특한 기법이다.

### ■ 글레이징(glazing)

밀의 색이 마른 후 밀의 색이 비쳐 보이도록 위에 덧칠을 하는 것으로, 유채물감의 사용 시 가장 일반적으로 사용하는 기법이다.



[글레이징]



## 읽기 자료 20세기 미술의 중요 회화 기법

### 1. 입체파 기법 - 대공포제(décompose)

분해, 또는 해체한다는 뜻이다. 보이지 않는 면까지 화면에 끌어내어 사물의 진상을 밝히려고 한다.



[대공포제] 브라크



[대공포제] 피카소

### 2. 초현실주의의 중요 기법

#### ① 데페이즈망(depaysement)

① 전치, 전이법 등의 뜻

② 일상적인 질서에서 떼어 내어 뜻하지 않는 장소에 놓이면 사람에게 심리적 충격을 주게 되는 것

#### ② 데포르마시옹(deformation)

① 변형, 왜곡의 뜻으로 대상을 고의로 왜곡시켜 그리는 기법이다.

② 작가의 감정표출을 위해 혹은 조형적인 의도를 강조하거나, 양식화, 풍자적인 과장 등을 위해 사물의 자연형 태에 보다 주관적인 왜곡을 더해 나타내는 것을 의미한다.

#### ③ 편집광적 비판(paranoiac critic)

① 달리가 제창한 초현실주의의 한 방법론이다.

② 1929년 <보이지 않는 사나이>에 처음으로 도입하였다.

③ 달리는 편집증 환자가 환각상태에 의해 하나의 물체를 그대로의 상태에서 전혀 별개의 것으로 본다는 점에 착안, 이 증상을 작품에 이용한다.

④ 세밀하고 사실적인 수법으로 마치 '상상 세계의 손으로 그린 색채 사진'처럼 그려진 화면은 교묘히 구성되어 일거에 초현실적인 세계가 된다는 것으로, 이중 영상이나 다중상이 일으키는 환각을 조직적으로 활용한 방법이다.



[데페이즈망] 대가죽 | 마그리트



[데포르마시옹] 내란 예감 | 달리



[편집광적 비판]  
보이지 않는 사나이 | 달리

### 3. 사진에 의한 표현

여러 가지 인쇄된 사진을 한 화면에 합성하는 기법이다. 환상적이고 몽자적인 효과를 얻을 수 있다.

#### ① 시프팅

절단한 띠 모양의 사진이나 그림을 조금씩 옮겨 붙이면서 구성하는 기법

#### ② 포토그램(레이오그램)

사진의 특수 기법. 카메라를 사용하지 않고 감광지와 광원 사이에 물체를 놓고 노출시켜 추상적인 영상을 구성하는 기법. 만 레이(레이오그램), 모홀리나기(포토그램) 등

③ 1834년에는 W.H.F. 톨밭이 영화관을 종이 상유 속에 침투시켜 이 종이에 나뭇잎과 레이스(lace)를 얹고 빛을 쬐어 그 형상을 추상화하여 포토제닉 드로잉(photo-genic drawing)이라 했다.

④ 스위스의 다다이스트 C. 사드는 1918년 여러 종이를 오려낸 것을 인화지에 얹고 노광하여 추상적 조형을 만들고 정치적 포스터를 제작하여 세도그래프(schadograph)라고 하였다.

#### ⑤ 포토몽타주

합성사진. 동일화면 내에 다른 두 개 이상의 영상을 합성해서, 그 효과에 의해 미실적인 이미지의 충돌을 기대하는 기법이다. 독일의 하트빌트가 대표적이다.

#### ⑥ 포토콜라주

포토몽타주에 선행해서 1920년대부터 1930년대에 걸쳐 가장 유행했다. 환상이나 몽자적인 표현효과를 얻을 수 있다. 오려낸 2점 이상의 사진을 맞추어 붙이거나 인쇄된 그림과 사진을 조합하는 특수 사진기법이다.

### 알아두기 새로운 재료, 새로운 표현

1. 현대의 산업화 과정에서 공장에서 대량생산되는 제품들이 미술작품이나 재료로 사용된다.
2. 오브제
3. 첨단 과학기술을 이용한 표현 도입과 기계의 힘을 이용하였다.
4. 정보통신과 미디어의 발달로 사진이나 비디오 등의 영상 이미지, 소리 등도 표현 수단이 되기도 한다.
5. 자연환경을 이용한 거대한 대지미술이 나타난다.



[솔라리제이션] 만 레이



[레이오그램] 만 레이



[포토콜라주] 데이비드 호크니



[포토몽타주] 하트빌트



[포토몽타주] 라울 하우스만



[포토몽타주] 라울 하우스만



## 서예용어

### ㄱ

- 가로쓰기                   서예를 가로로 배열하여 쓰는 방법으로 글자의 윗부분을 맞추어 쓴다.
- 가리개                    두 쪽짜리의 병풍으로 물건을 가리거나 구석 장식용 등의 실용적인 목적으로 쓰인다. 곡병(曲屏)
- 간격(間架)               점과 획의 간격을 조형적으로 알맞게 하는 것
- 간찰(簡札)               간지에 쓴 편지글
- 갈뿔(渴筆)               먹이 진하거나, 속도를 빨리 하여, 종이에 먹이 묻지 않은 흰 부분이 생기게 쓰는 필획
- 강약(強弱)               필획의 표현이 강하고 약한 정도
- 강호(強豪)               털의 성질이 강한 붓, 황모(黃毛), 낭호(狼豪), 서수(鼠鬣) 등으로 만들어진 것
- 개형(概形)               글자의 외형(外形)
- 결구(結構)               점, 획을 효과적으로 조화롭게 결합하여 문장을 구성하는 것
- 겸호(兼豪)               강모(強毛)를 호의 가운데에 넣고 두 종류 이상의 털을 섞어서 만든 것으로 초보자에게 적합하다.
- 경중(經重)               필획의 표현 느낌이 가볍고 무거운 정도
- 경필(硬筆)               모필(毛筆)에 맞서는 말로서, 현대의 필기도구인 연필, 볼펜, 만년필 등이 이에 속한다.
- 고묵(古墨)               옛날에 만든 먹
- 골법(骨法)               붓끝으로 점획의 뼈대만 나타나게 쓰는 방법. 골서(骨書)
- 골서법(骨書法)           체본 위에 투명지를 놓고 문자를 골법(骨法)으로 쓰고, 그 다음 붓으로 그 골서(骨書)를 따라 연습하는 방법
- 곡직(曲直)               필획의 표현이 굽거나 곧은 정도
- 구궁법(九宮法)           투명 구궁지를 체본 위에 놓고 보면서 다른 구궁지에 도형을 그리듯이 연습하는 방법
- 구궁지(九宮紙)           모눈이 그려진 습자지. 필획의 위치, 간격, 장단 등을 이해하기 쉽게 1칸을 가로로 3, 세로로 3으로 나누어 선을 그어 놓은 종이
- 금석문(金石文)           청동기나 돌에 새겨진 문자
- 금석학(金石學)           돌이나 금속에 새겨진 문자를 연구하는 학문
- 기필(起筆)               점과 획의 시작으로 처음 종이에 붓을 대는 과정

## L

- 낙관(落款)
- 노봉(露鋒)
- 농담(濃淡)
- 농묵(濃墨)
- 농서법(籠書法)

서화(書畫) 작품에 제작연도, 아호, 성명 등의 순서로 쓰고 도장을 찍는 것  
기필(起筆)에 있어서 봉(鋒)의 끝이 필획에 나타나는 것 **☞** 장봉  
필획의 표현이 짙고 얇은 정도  
진하게 갈려진 먹물  
채본 위에 투명지를 놓고 문자의 윤곽을 그린 후 붓으로 그 윤곽을 채우  
듯이 연습하는 방법

## C

- 단구법(單鉤法)
- 단봉(短鋒)
- 담묵(淡墨)
- 대련(對聯)
- 두인(頭印)

엄지와 검지로 붓대가 지면과 수직이 되도록 잡고, 가운데손가락, 약손가  
락, 새끼손가락으로 안에서 받쳐 작은 글씨를 쓸 때의 붓 잡는 방법  
붓의 털의 길이가 짧은 붓. 주로 회화용으로 쓰인다.  
물게 갈아진 먹물  
세로가 긴 족자나 액자를 두 개로 하여 한 작품을 이루도록 한 것. 낙관은  
좌측의 것에만 한다.  
두인이라는 용어보다는 수인이라는 용어를 사용하는 게 바람직하다. 두  
인의 머리두는 두령, 두목 등 안 좋은 의미에 많이 사용하기 때문이다.  
**☞** 수인(首印)

## M

- 마묵(磨墨)
- 먹(墨)
- 먹색(墨色)
- 먹즙
- 먹집게
- 모사법(模寫法)
- 모필(毛筆)
- 묵상(墨床)
- 문방(文房)
- 문방사우(文房四友)

벼루에 먹을 갈.  
나무나 기름을 불완전 연소시켜 만들어진 그윽음에 아교와 향료를 섞어  
서 만든 서예 용재  
먹의 질과 농도, 윤필 방법, 지질(紙質)에 따라 나타나는 먹의 색  
시판용 먹물로서 물을 섞어 사용. 부패를 막기 위해 방부제를 넣었으므로  
붓의 털에는 좋지 않다.  
먹이 닳아 손으로 잡고 갈기에 불편할 때 먹을 끼워 쓰는 도구  
채본 위에 투명지를 놓고 위에서 투사하여 연습하는 방법  
동물의 털을 묶어 붓대에 끼워 쓰는 붓을 일컫는다.  
먹을 올려놓는 상  
옛날 문인(文人)들의 거실, 즉 서재(書齋)를 말한다.  
문방에 필요한 4가지 용구, 용재로서 종이, 붓, 먹, 벼루를 말한다. 문방  
사보(文房四寶)



## 02 영상

## 1. 영상 제작 과정



## 시나리오 개발 과정

시놉시스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일종의 요약된 줄거리</li> <li>• 주제, 기획 및 집필 의도, 등장인물, 줄거리의 4가지 기본 요소가 구체적으로 포함된다.</li> </ul>
트리트먼트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 시나리오의 세부적인 상황 묘사나 에피소드를 빠짐없이 작성한 것</li> <li>• 실제 작품을 분석하여 대사 없이 짧게 압축된 요약본</li> </ul>
신 리스트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 줄거리가 자연스럽게 흘러가는지 알 수 있도록 각각의 장면에서 일어나는 사건을 시간 순으로 정리한 것</li> <li>• 전체적인 느낌을 이해하고 흐름을 파악하는 데 도움을 준다.</li> </ul>
시나리오	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상 작품의 각본으로 영상 장면의 순서, 배우의 대사 and 동작 등을 글로 쓴 대본</li> <li>• 구성 요소에는 등장인물, 사건, 배경이 해당된다.</li> </ul>

## 2. 카메라 앵글

수평 앵글	하이 앵글	로우 앵글	경사 앵글
사람의 눈높이	높은 곳에서 아래로	아래서 위로	카메라를 기울인 상태

### 3. 카메라 슷

<p>통스</p> 	<p>긴 원근감</p>	<p>풀스</p> 	<p>야의 풍경의 전체 배경</p>
<p>풀 피겨 (full figure)</p> 	<p>인물 촬영 시, 머리에서 발끝까지</p>	<p>니스 (knee shot)</p> 	<p>미디엄니스이라고도 한다. 인물의 머리에서 무릎까지</p>
<p>웨이스트스 (waist shot)</p> 	<p>사회자 또는 가수가 노래할 때 사용. 인물의 머리부터 허리까지</p>	<p>바스트스 (bust shot)</p> 	<p>뉴스나 취담 프로그램, 인물의 표정과 감정 보기. 머리부터 가슴까지</p>
<p>업스 (up shot)</p> 	<p>음악 프로그램, 연속극 등에서 인물의 긴장된 표정 보기. 머리부터 어깨까지</p>	<p>클로즈업스</p> 	<p>피사체의 특정부분을 집중적으로 표현, 대상 강조, 인물의 얼굴</p>
<p>빅 클로즈업스</p> 	<p>확대한 부분에 최대한 근접하여 표현하려고 할 때 사용. 인물의 감정 변화를 세밀하게 강조하려고 할 때</p>	<p>오버숀 더스</p> 	<p>서로 마주 보고 있는 두 사람을 촬영할 경우, 한 사람의 어깨 너머로 다른 사람을 촬영하는 슷. 한 사람의 뒷모습이 1/3 가량 걸치 있어야 한다.</p>

(3) 슈브를(M. E. Chevreul, 1786~1889)

- ① 색채의 대비현상을 연구하여 색채 조화론을 발견시켰다.  
슈브를은 '동시대비'라고 하는 현상을 발견했는데, 이는 물체의 색은 여러 가지 색상이 눈에서 혼합됨으로써 인식될 수 있다는 것이다. 순색의 점은 망막에서 그 색 주위에 담무리와 같은 보색 진영을 드리운다.
- ② 기본색채는 빨간색, 노란색, 파란색이다.
- ③ 조화의 원리로, <유사조화>, <대비 조화>, <그 밖의 조화> 론 제시함.

그 밖의 조화

인접색의 조화, 반대색의 조화, 근접보색의 조화, 등간격 3색의 조화, 주조색의 조화(도미넌트 컬러)를 주장했다.



인접색의 조화



반대색의 조화



인접 보색의 조화



등간격 3색의 조화



골색-주황-다홍



빨강-녹색



빨강-연두-청록



빨강-파랑-노랑



연두-녹색-청록



주황-파랑



주황-청록-남색



주황-녹색-보라



주조색의 조화





2019 한국우수브랜드평가대상  
교육브랜드 부문 수상



2018 대한민국 교육산업 대상  
교육서비스 부문 수상



2017 대한민국 고객만족  
브랜드 대상 수상



2017 한국소비자선호도 1위  
브랜드 대상 수상



2016 한국 소비자  
만족지수 1위 선정



브랜드스탁 BTI  
브랜드 가치평가 1위



## 정שמ 미술이론 (삼)

