

6

다양한 표현 방법으로



6-1 다양한 재료와 방법으로

기초 찍어서 만드는 그림, 판화

심화 설치 미술

6-2 영상 표현

기초 렌즈로 보는 세상

심화 만화와 애니메이션 세상 속으로

대단원
심정의
취지

대단원 '다양한 표현 방법으로'는 평면과 입체에 걸친 다양한 표현 형식과 영상 매체를 활용한 표현 방법을 체험해 보는 학습을 위해 설정되었다.

이 단원에서는 여러 가지 판화 기법을 활용한 제작 활동을 통해 새로운 평면 표현 방법을 터득하고, 설치 미술의 이해와 표현을 통해 입체 표현에 대한 사고의 전환을 꾀할 수 있도록 한다. 또한 사진과 만화, 애니메이션의 시각 문화 및 영상 표현을 체험해 봄으로써 현대 사회에서 시각 문화, 특히 영상 이미지를 바르게 이해하고 활용하는 능력을 형성한다. 이를 통해 현대 디지털 시대를 살아가는 데 필요한 시각 문화적 적응 능력과 창의성을 신장시킬 수 있도록 한다.

6-1 다양한 재료와 방법으로

중단원의 개관

중단원 '다양한 재료와 방법으로'는 판화와 설치 미술에 대한 학습을 통해 표현 재료와 방법의 다양성을 이해하고 미술에 대한 개념을 확장하는 데 목적이 있다. 회화의 한 종류인 판화는 현대에 와서 순수 미술 영역으로 굳건한 자리를 차지함과 동시에 응용 미술 영역으로 실생활에 다양한 방식으로 활용되고 있다. 설치 미술은 현대 미술의 대표적인 형식으로 재료와 표현 방법을 무한하게 확장했다. 따라서 이에 대한 학습을 통해 미술의 재료와 표현 방법에 대한 다양성과 창의성에 대한 인식을 형성할 수 있을 것이다.

기초 '찍어서 만드는 그림, 판화' 단원에서는 판화의 특징과 원리를 체험하고 제작 방법을 익혀 표현하며, 판화의 여러 가지 효과를 경험한다. 심화 '설치 미술' 단원에서는 설치 미술의 표현 형식과 표현 효과를 알고, 다양한 표현 방법을 탐색하며 주제를 정해 설치 미술을 제작한다.

중단원의 목표

- ★ 생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 표현의 특징과 효과를 이야기한다.
- ★ 볼록판화와 공판화의 특성을 알고, 제작 방법과 순서에 맞게 표현한다.
- ★ 설치 미술을 이해하고 주제를 정해 설치 미술 작품을 제작한다.
- ★ 설치 미술 작품에서 작가의 의도와 표현 방법을 찾으며 감상한다.

중단원의 구성

■ 체험 ▲ 표현 ● 감상

수준	소단원명	교과서 쪽수	지도서 쪽수	소단원의 제재명
기초	찍어서 만드는 그림, 판화	124~128	276~283	<ul style="list-style-type: none"> ■ 판화의 특징 알아보기 ▲ 볼록판에 나타내기 ▲ 스텐실 카드 만들기 ● 판화 작품 감상하기
심화	설치 미술	129~131	287~291	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이것도 미술 재료일까? ▲ 설치 미술 제작하기 ● 설치 미술 감상하기



6-1. 다양한 재료와 방법으로

찍어서 만드는 그림, 판화

기초

소단원의 개관

기초 '찍어서 만드는 그림, 판화' 단원은 판화의 특징과 원리를 이해하고 재료와 용구에 따른 판화의 표현 방법을 익히고 표현하는 데 목적이 있다. 이 단원에서는 우선 생활 속에서 다양한 판화의 쓰임을 찾고, 그림과 비교하여 공통점과 차이점을 알아본다. 이어서 볼록판화의 특성, 재료와 용구의 사용법, 조각칼의 표현 효과, 판화의 제작 과정을 알고 주제를 정해 볼록판화를 제작한다. 또한 공판화의 특성과 제작 과정을 이해하고 스텐실 카드를 제작한다. 마지막으로 판화 기법으로 제작한 다양한 작품을 감상하며 판화에 대한 이해를 높인다.

소단원의 목표

- 생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 특징을 이해한다.
- ▲ 볼록판화의 특성을 알고, 재료와 용구를 사용하여 제작 방법과 순서에 맞게 표현한다.
- ▲ 공판화의 특성을 알고, 스텐실 카드를 만들어 전달한다.
- 판화 작품을 감상하고, 특징과 표현 효과를 이야기한다.

수업의 구성

구분	제재명	교과서 쪽수	지도서 쪽수	주요 학습 활동	차시
체험	판화의 특징 알아보기	124	276	<ul style="list-style-type: none"> • 생활 속에서 판화가 활용된 예 찾아보기 • 판화의 특징 파악하기 	6
표현	볼록판에 나타내기	125~126	277~279	<ul style="list-style-type: none"> • 볼록판화의 특성과 원리를 알고 재료와 표현 효과 탐색하기 • 볼록판화의 제작 과정을 알고 표현하기 	
	스텐실 카드 만들기	127	280~281	<ul style="list-style-type: none"> • 공판화의 특성 이해하기 • 스텐실의 제작 순서를 익혀 카드 만들기 	
감상	판화 작품 감상하기	128	282~283	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 판화 기법의 작품 감상하기 • 찍어서 나타낸 판화 작품의 표현 효과 살펴보기 	

※ 수업의 구성은 학교 상황이나 여건, 학생들의 수준 등에 따라 재구성하여 학습의 효과를 높이기 위하여 바뀔 수 있다.

학습 평가

■ 체험 ▲ 표현 ● 감상

교육 과정 내용	성취 기준	성취 수준		
		상	중	하
■ 대상이나 현상에서 시각적 특징 발견하기	생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 특징을 설명할 수 있다.	생활 속에서 판화가 활용된 예를 능숙하게 찾고, 특징을 구체적으로 설명할 수 있다.	생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 특징을 설명할 수 있다.	생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾는 데 미숙하고, 특징을 부분적으로 설명할 수 있다.
▲ 여러 가지 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 표현하기	판화의 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 표현할 수 있다.	판화의 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.	판화의 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 표현할 수 있다.	판화의 재료와 용구, 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하여 표현하는 데 미흡하다.
● 미술 작품의 특징을 찾아 설명하기	판화 작품을 감상하고 특징과 표현 효과를 이야기할 수 있다.	판화 작품을 감상하고 특징과 표현 효과를 능숙하게 이야기할 수 있다.	판화 작품을 감상하고 특징과 표현 효과를 이야기할 수 있다.	판화 작품을 감상하고 특징과 표현 효과를 이야기하는 데 어려움을 느낀다.

6-1 다양한 재료와 방법으로

찍어서 만드는 그림, 판화

판화의 특징과 원리를 이해하고, 판을 이용하여 표현해 봅시다.

판화는 직접 손으로 그리지 않고 판을 이용하여 간접적으로 찍어 내는 그림을 말합니다. 우리 주변에서 판화가 활용되는 예를 살펴보고, 그 특징과 원리를 알아봅시다.

생각하기

판화의 특징 알아보기

★ 생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾아 특징을 이야기해 봅시다.

- 주변에서 판화 기법을 활용한 예를 찾아 이야기해 보세요.
- 직접 그린 그림과 판화의 같은 점과 다른 점은 무엇인가요?

▲ 김상기(한국/1945~) No.995(목판화/76×112cm/2011년 작) ▲ 도장과 책갈피

▲ 판화 카드

▲ 글씨와 그림이 새겨진 우리 반 티셔츠

이웃 돕기 간접성, 복수성, 바나시, 음각, 양각, 스텐실 → 음이 알기 142쪽

124 6-1. 다양한 재료와 방법으로

교수 · 학습 과정

들어가기

1 생활 속에서 판화가 활용된 예 찾기

T: 주변에서 판화 기법을 활용한 예를 찾아 이야기해 볼까요?

S: 선생님께서 숙제 검사나 일기 검사를 해 주실 때 찍어 주시는 도장이 판화인 것 같아요.

S: 작년에 우리 반 친구들과 반 티셔츠를 만들었는데, 스텐실로 같은 무늬를 찍었어요.

S: 크리스마스카드를 만들 때, 전나무 모양을 찍어서 나타냈었어요.

T: 판화가 생활에 활용된 또 다른 경우는 없을까요?

S: 종이로 된 돈도 여러 장을 찍어 낸 판화인 것 같아요.

S: 병원에 갔더니 판화 작품을 액자에 넣어 멋있게 걸어 놓았어요.

전개하기

1 판화의 특징 파악하기

㉠ 직접 그린 그림과 판화의 공통점을 찾아본다.

- 평면 표현이다.
- 다양한 주제를 표현할 수 있다.
- 색의 사용이 자유롭다.
- 여러 가지 기법적인 시도가 가능하다.
- 구상에서 완성까지 작가의 의도대로 표현할 수 있다.

㉡ 직접 그린 그림과 판화의 차이점을 찾아 이야기한다.

- 직접 그리지 않고 판을 이용하여 간접적으로 표현한다.
- 간접적으로 판을 이용하기 때문에 구상에서 완성까지 치밀한 계획이 있어야 원하는 대로 표현이 가능하다.
- 판을 새기는 도구에 따라 다른 느낌이 표현된다.
- 판을 이용함으로써 우연한 효과가 발생한다.
- 판을 만드는 과정은 다소 힘들지만, 하나의 원판으로 여러 장의 작품을 찍을 수 있다.

㉢ 판화의 특징을 이야기한다.

- 판화는 판을 이용한 간접적인 표현이다.
- 하나의 원판으로 여러 장의 작품을 완성할 수 있다.
- 치밀한 구상과 체계적인 계획성이 필요하다.
- 의도하지 않은 우연한 효과가 있다.

정리하기

㉠ 판화가 생활 속에 활용된 예를 찾아 이야기한다.

㉡ 직접 그린 그림과 판을 이용해서 표현한 판화의 차이점을 바탕으로 판화의 특징을 생각한다.

체험 판화의 특징 알아보기

교과서 124쪽

수업 목표	• 생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 특징을 이해한다.
평가 기준	• 생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾고, 특징을 설명할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 토론법
준비물	• 교사: 판화 작품 예시 자료, 활동지 • 학생: 필기도구

지도상의 유의점

- 생활 속에서 판화가 활용된 예를 찾아봄으로써, 판화 표현 활동에 흥미와 관심을 가질 수 있도록 동기를 유발한다.
- 3, 4학년 근의 판화 단원과 연계하여 발자국이나 나뭇잎 찍기와 같은 광의의 판화도 허용한다.
- 실제 판화 작품뿐만 아니라, 교과서에 제시되지 않은 지폐, 스텐실을 이용한 디자인 제품과 같이 생활에 판화가 활용되는 경우를 떠올릴 수 있도록 확산적으로 질문한다.

표현 블록판에 나타내기

교과서 125~126쪽

수업 목표	• 블록판화의 특성을 알고, 재료와 용구를 사용하여 제작 방법과 순서에 맞게 표현한다.
평가 기준	• 블록판화의 특성을 알고, 재료와 용구를 사용하여 제작 방법과 순서에 맞게 표현할 수 있는가?
평가 방법	• 실기 평가
준비물	• 교사: 조각칼, 고무 판, 잉크, 잉크 판, 롤러, 바나시, 석유 • 학생: 상황에 따라 고무 판, 조각칼, 간편한 복장 등

지도상의 유의점

- 블록판화는 재료와 도구가 다양하므로 전체적으로 특성과 원리를 파악하여 대담한 스케치가 이루어질 수 있도록 지도한다.
- 조각칼을 쥐는 방법과 표현 효과를 지도하여 도구 사용

블록판에 나타내기

준비물 144쪽

★ 블록판화의 재료와 용구를 알고, 조각칼의 표현 효과를 탐색해 봅시다.

▲ 조각칼의 종류에 따른 효과

▲ 세모칼 잡는 법

▲ 블록판화의 특성과 원리를 알아봅시다.

음각 윤곽선을 파서 윤곽 선에 잉크가 묻지 않게 하는 방법

양각 윤곽선을 남기고 다른 곳을 파서 윤곽선에 잉크가 묻게 하는 방법

양각판 블록판화는 판에 그림을 새겨 튀어나온 부분에 잉크를 묻혀 찍는 방법이에요. 찍어 낸 작품은 판과 좌우 반대가 되어요.

복합 판화 블록판화는 판에 그림을 새겨 튀어나온 부분에 잉크를 묻혀 찍는 방법이에요. 찍어 낸 작품은 판과 좌우 반대가 되어요.

복합 판화 블록판화는 판에 그림을 새겨 튀어나온 부분에 잉크를 묻혀 찍는 방법이에요. 찍어 낸 작품은 판과 좌우 반대가 되어요.

▲ 조수진(학생 작품) 바닷속 친구(고무 판/18.2×25.7cm)

125

블록판화의 제작 방법과 순서를 익혀 판을 만들고, 다양하게 찍어 봅시다.

이렇게 해요

- 1 투사지에 스케치를 한다.
- 2 고무판 위에 하양 포스터 물감을 스몬지를 이용하여 칠한다.
- 3 고무판 위에 먹지를 올리고, 투사지를 뒤집어 올려놓고 잉크를 올린다.
- 4 조각칼로 판을 새긴다.
- 5 롤러로 잉크를 고르게 바른다.
- 6 판 위에 종이를 얹고 바랜으로 문지른다.
- 7 종이를 조심스럽게 떼어 낸다.

▲ 김윤진(학생 작품) 나뭇잎 속 새(고무 판/19.5×27cm)

▲ 김윤진(학생 작품) 연못의 개구리(고무 판/19.5×27cm)

▲ 강연우(학생 작품) 마음의 선물(고무 판/19.5×27cm)

126 6-1. 다양한 재료와 방법으로

교수 · 학습 과정

직접 교수법 적용

문제 인식

○ 전시 학습 내용 확인하기

T: 판화의 특징에는 어떤 것들이 있었나요?

S: 판을 이용하여 간접적으로 나타내는 그림으로, 우연히 생각지 않은 효과를 얻을 수 있어요.

S: 판을 만들기는 힘들지만, 한 번 만들고 나면 여러 장을 찍을 수 있는 특성이 있어요.

S: 판과 찍어 낸 그림의 좌우가 반대로 표현되어요.

T: 오늘은 직접 블록판화를 제작해 보겠어요.

○ 학습 문제 인식: 조각칼의 표현 효과를 탐색하여 블록 판화(고무판화)로 표현한다.

설명 및 시범

○ 블록판화의 재료와 조각칼의 표현 효과 탐색하기

㉠ 블록판화의 재료와 용구를 파악한다.

- 잉크
 - 유성 물감과 수성 물감이 있다.
 - 유성: 변색이 잘 되지 않으며 등사용 잉크, 유화 물감 등이 있다.
 - 수성: 사용이 편리하며 먹, 염료, 동양화 물감, 수채 물감, 아크릴 물감, 포스터 물감 등이 있다.
- 용매
 - 바니시(Varnish): 잉크를 희석하는 데 쓴다.
 - 유성 물감을 지우기 위해 석유나 휘발유를 용매로 사용한다.



여러 가지 종류의 고무 판

- 판재(고무 판)
 - 여러 가지 종류의 고무 판 중 수업 여건에 따라 알맞은 것을 선택한다.
- 조각칼
 - 조각칼은 주로 블록판화(고무 판화와 목판화)에 사용한다.
 - 요철을 줄 수 있는 것은 모두 도구로 사용이 가능하다.
 - 조각칼은 형태에 따라 세모칼, 납작칼, 창칼, 둥근 칼로 분류한다.
- 롤러
 - 잉크를 판면에 묻히는 도구이다.
 - 작품의 가로나 세로 보다 길이가 좀 더 긴 것을 사용한다.
- 문지르개(바렌)
 - 판면에 묻힌 물감이나 잉크가 종이에 묻어나도록 위에서 문지르는 도구이다.
- 종이
 - 한지와 양지: 기법과 재료에 따라 적절한 것을 사용한다.
 - 블록판화를 찍기에는 화선지와 같은 한지가 효과적이다.
- ㉡ 조각칼의 표현 효과를 탐색한다.
 - 조각칼의 사용과 잡는 법을 알아본다.
 - 조각칼의 형태와 종류는 동양과 서양이 비슷하나 쥐는 방법과 움직이는 방법, 그리고 크기와 길이가 조금씩 다르다.
 - 조각칼은 소중히, 그리고 조심스럽게 다루어야 하며 밑그림대로 제판하는 데 어려움이 없도록 항상 예리한 상태로 관리해야 한다.
 - 무른 판재를 사용할수록 날카로워야 사용이 편리하다.



조각칼 잡는 법 1 조각칼 잡는 법 2 잘못된 자세

- 조각칼의 종류에 따른 효과를 알아본다.
 - 둥근칼: 굽은 선이나 점, 넓은 면, 둥글고 부드러운 느낌의 화면을 표현한다.
 - 세모 칼: 날카로운 윤곽선, 섬세한 부분, 날카로운 선의 표현 효과에 좋다.
 - 창칼: 베어서 조각하거나 아주 날카롭고 섬세한 선의 효과에 적당하다.
 - 납작칼: 평평한 면, 불필요한 부분을 깎아낼 때 사용한다.

○ 블록판화의 특성과 원리 파악하기

㉠ 블록판화의 개념을 이해한다.

- 판의 블록한 부분에 잉크를 묻혀 종이에 찍는 방법으로 양각과 음각의 원리를 이용한다. 물체 찍기, 지판화, 고무 판화, 목판화 등이 블록판화에 포함된다.
- ㉡ 음각과 양각의 차이를 안다.
 - 음각: 외곽선을 주로 파서 배경에 잉크가 묻어 검게 찍힌다.
 - 양각: 배경을 파서 외곽선에 잉크가 묻어 검게 찍힌다.
- ㉢ 흑백 면의 대비를 활용한다.
 - 흑백의 면 구분을 안다.
 - 조각칼로 새긴 면과 새기지 않은 면을 구분한다.
 - 단색(검은색) 고무 판화의 경우 흑백의 면을 분배시켜 강한 대비를 효과적으로 활용한다.
- ㉣ 좌우 반대의 특성을 이해한다.
 - 블록판화에서 새긴 판과 찍은 작품은 좌우가 서로 반대이다.
 - 완성되어 찍혀 나올 작품을 염두에 두고, 구상 스케치에서부터 판을 새길 때 좌우 반대로 작업해야 한다.
 - 글자를 새길 때 역시 좌우를 반대로 하여 새긴다.

질의응답

○ 질의응답을 통해 이해 정도 확인하기

- 질의응답을 통해 학습 내용에 대한 학습자의 이해 정도를 확인한다.
- 참고 작품을 살펴보며 표현 효과에 대해 질의응답한다.

연습 활동

○ 조각칼 사용 연습하기

- 조각칼 잡는 방법에 유의하며



흰 면+검은 면

새겨 본다.

- 고무판을 부분으로 나누어 조각칼별로 여러 가지 선을 긋고 새겨 본다.
- 조각칼 종류별 표현 효과를 비교한다.

작품 제작

○ 블록판화(단색 고무 판화)의 제작 과정을 알고 표현하기

㉠ 주제를 구상한다.

- 블록판화의 특징과 판화의 제작 과정을 순서대로 파악하고 작품을 구상한다.



새길 때

찍힐 때

- 블록판화의 재료와 사용할 도구를 고려하여 작품을 구상한다.
- ㉡ 밑그림을 그린다.
 - 주제의 중심이 되는 것부터 그린다.
 - 단순하고 대담하게 그린다.
 - 검은색 도화지에 흰색 크레파스로 그리면 판을 찍었을 때의 모습을 예상할 수 있다. 기름종이를 사용하면 좌우를 바꾸어 밑그림을 옮기는 데 편리하다.
- ㉢ 밑그림을 옮긴다.
 - 인쇄할 때 좌우가 뒤바뀔을 생각해서 옮긴다.
 - 흑백의 대비 효과를 고려하며 새길 부분을 생각한다.
 - 검은색 고무 판을 사용할 때는 흰색 물감 등을 미리 칠하고 옮긴다.
 - 먹지를 이용하거나 세게 눌러서 옮겨 그린다.
- ㉣ 판을 새긴다.
 - 흑백의 효과를 생각하여 주제나 배경의 면을 선택하여 새긴다.
 - 찍혀 나오는 부분을 남기고 파낸다(파내는 부분에 잉크가 묻지 않는다).
 - 조각칼의 종류에 따른 표현 효과를 살려서 새긴다.
 - 조각칼을 사용할 때 힘 조절을 통해 굽기 변화를 표현할 수 있다.
 - 조각칼을 사용할 때 잡는 법을 익혀 바르게 사용한다.
 - 표현 의도에 따라 흑백의 양을 조절하여 대비한다.
 - 프로타주 기법으로 판에 밑그림이 새겨진 모습을 확인한다.
- ㉤ 잉크를 바른다.



고무판 뒷면 처리하기

- 잉크를 바르기 전에, 판을 새기며 발생한 고무 찌꺼기를 완전히 제거한다.
- 잉크의 양을 조절하여 롤러에 균일하게 묻힌다.
- 판면에 잉크가 골고루 묻도록 롤러를 상하좌우로 균일하게 굴린다.
- ㉦ 찍어 낸다.
 - 인쇄할 곳은 판을 찍는 곳과(잉크 판)와 분리하여 준비한다.
 - 잉크를 바른 고무 판을 놓고, 고무 판이 종이의 가운데에 들어가도록 인쇄할 종이를 고무 판 위에 놓는다.
 - 인쇄할 종이를 고무 판 위에 올려서 찍을 때는 종이를 가운데에서부터 바깥쪽으로 밀착시킨다.
 - 손바닥(바렌, 손가락 사용 가능)으로 둥글게 돌려 가며 문질러 찍어 낸다.
 - 한쪽 면부터 종이를 들어 올려 찍힌 상태를 확인하며 떼어 낸다.
 - ㉧ 수정하여 다시 찍는다.
 - 부족한 부분은 잉크를 닦고 수정하여 다시 찍는다.
 - 찍힌 부분을 확인하고 농도를 조절하여 찍는다.

정리 및 발전

○ 서로의 작품 감상하고 평가하기

- 블록판화의 재료와 조각칼의 사용 방법에 대해 이야기한다.
- 블록판화의 특성과 원리를 파악하고 구상하였는지 생각한다.
- 블록판화(고무 판화)의 제작 과정에 대해 친구들과 이야기한다.

안전한 고무 판화의 지도

- 1) 조각칼을 쥐는 바른 자세를 습득하도록 한다.
- 2) 조각칼은 날이 상하지 않도록 보관한다.
- 3) 다른 한 손이 조각칼의 진행 방향에 가지 않도록 위치에 유의한다.
- 4) 곡선을 새길 때 조각칼의 방향을 바꾸지 말고, 고무 판을 돌려가며 새긴다.
- 5) 잉크를 사용할 때는 환기에 유의한다.
- 6) 잉크를 사용하고 바로 식사 시간일 때는 꼭 손을 씻도록 한다.
- 7) 잉크를 닦을 때, 휘발유나 석유는 학생들에게 노출되지 않도록 한다.
- 8) 잉크나 석유 등 휘발성 물질의 보관은 직사광선을 피하고 바람이 잘 통하는 곳이 좋다.

스텐실 카드 만들기

★ 공판화의 특성을 알고, 카드를 만들어 소중한 사람에게 전달해 봅시다.

준비물 144쪽

이렇게 해요



이제서야 만드는 그림, 편지 127

표현 스텐실 카드 만들기

교과서 127쪽

수업 목표	• 공판화의 특성을 알고, 스텐실 카드를 만들어 전달한다.
평가 기준	• 공판화의 특성을 알고, 스텐실 카드를 만들 수 있는가?
평가 방법	• 실기 평가
준비물	• 교사: OHP 필름, 커터 칼, 네임펜, 종이, 카드 색지 • 학생: 네임펜, 커터 칼, 포스터 물감, 스펀지

지도상의 유의점

- 좌우가 바뀌지 않는 공판화의 특성을 알고, 구상할 수 있도록 지도한다.
- 학급 특성을 고려하여 협동 작품 제작 인원을 4명, 3명, 또는 2명이 함께 하는 것으로 조절할 수 있다.
- 판화의 복제성을 이해하고 경험하는 단원이므로 카드를 여러 장을 찍어서 완성할 수 있도록 준비한다.

- 커터 칼을 사용할 때에는 칼날의 각도를 낮추어서 사용할 수 있도록 안내하고, 칼날이 녹슬었을 때는 한 칸씩 잘라내 사용한다.

교수·학습 과정

▶ 들어가기

1 카드를 주고받은 경험 이야기하기

- T:** 카드를 받아본 경험이 있으면 이야기해 봅시다.
- S:** 생일에 친구에게 축하한다는 예쁜 생일 카드를 받았어요.
- S:** 친구와 싸우고 속상했는데 사과 카드를 보내서 화해했어요.
- T:** 카드를 받았을 때의 기분이 어땠나요?
- S:** 전화나 말로 하는 것보다 기분이 더 좋았어요.
- S:** 카드에 뭐라고 쓰여 있을지 기대하며 열어볼 때 마음이 두근거렸어요.
- T:** 여러분이 카드를 만들어서 다른 사람에게 전달한 경험이 있나요?
- S:** 크리스마스 때 카드를 만들어서 친구에게 주었어요.
- S:** 스승의 날에 카네이션을 접어 만든 카드를 선생님께 드렸더니, 보시고 흐뭇해하셨어요.

▶ 전개하기

1 공판화의 특성과 원리 파악하기

- ① 공판화의 특성과 원리를 알아본다.
- 공판화의 원리를 살펴본다.
 - 판에 구멍을 뚫고 여기에 물감을 통과시킴으로써 종이에 묻게 하는 방법인데 가장 많이 사용되는 방법은 스텐실이다. 스텐실은 좌우가 바뀌지 않고 밑그림과 같은 방향으로 찍히는 것이 특징이다.

공판화의 종류

스텐실

얇은 금속판 또는 딱딱한 종이에 글자 또는 물건의 모양을 본뜬 다음 그 부분을 잘라 내어 구멍을 내고, 이것을 종이나 널빤지 등의 목적물에 대고 잉크나 그림물감 등을 묻힌 롤러로 눌러서 그림이나 글자를 만들어 내는 방법 및 그 형을 말한다.

실크 스크린

공판화의 하나로 '세리 그래프'라고도 한다. 실크의 천을 사각으로 짠 나무틀에 넣어 고정한 다음, 미리 계획한 무늬를 생각하여 인쇄되지 않아야 할 부분에 종이나 아교 또는 아라

이제서야 만드는 그림, 편지 127

비이고무액을 입혀 잉크가 통하지 않도록 하고 불투명성의 잉크를 붓고 롤러나 스퀴지로 45°가량 기울여 눌러서 밀면 잉크가 실크 겹을 통해 스며들게 되어 인쇄된다. 다른 인쇄 방법에 비해 잉크가 많이 묻기 때문에 색상이 강하고 선명한 것이 특징이다.

- 판과 찍은 작품의 방향이 같다.
 - 공판화는 구멍으로 물감을 통과시키기 때문에 볼록 판화와 달리 좌우 방향이 똑같이 찍힌다.
- ① 공판화가 활용된 경우를 찾아본다.
- 공판화를 활용한 예를 생각하고 이야기한다.
 - 교과서 124쪽의 우리 반 티셔츠와 판화 카드가 공판화 기법이다.
 - 옷이나 문구류 등에 인쇄되는 그림은 대부분이 공판화 방법이 활용된 것이다.



옷의 무늬 미니 화분 액자

2 공판화(스텐실)의 제작 과정을 알고 카드 만들기

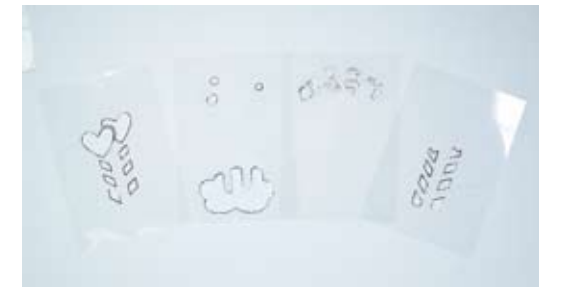
- ① 공판화의 특징과 재료 및 용구의 특징을 파악하고 작품을 구상한다.
- 어떤 주제의 카드를 만들 것인지 생각하여 표현 내용을 구상한다.
- ② 밑그림을 그리고 색연필로 칠한다.
- 카드의 종류 및 주제를 선정하여 밑그림을 그린다.
 - 개인의 도구 사용 능력을 고려하여 밑그림을 복잡하지 않게 한다.
 - 스케치를 하고 짙은 색을 생각하며 색연필로 칠한다.



- ③ 색을 분할하여 색의 수만큼 OHP 필름에 옮겨 그린다.
- 색깔 수대로 OHP 판에 필요한 부분만 밑그림을 옮긴다(복사기 활용 가능).
 - 서로 멀리 떨어져 있는 색은 한 판에 같이 나누어 찍어 낼 수 있다.

- ④ 칼로 판에 구멍을 낸다.

- 색을 나눈 판에 구멍을 내어 판을 만든다.



- 커터 칼을 사용할 때는 칼날의 각도를 낮게 하고, 안전에 유의한다.
- ④ 찍어 낸다.



바른 사용의 예(○) 잘못된 예(×)

- 판별로 모서리를 설정하고 맞추어서 찍어 낸다.
- 밝은색에서 어두운색 순서로 찍어 낸다.
- 찍는 방법에 따라 느낌이 달라지는 것에 유의하며 표현한다.
- 스펀지, 알루미늄 포일, 붓, 솜방망이 등 찍는 용구의 질감 표현을 살릴 수 있다.



① 빨간색 판 찍기 ② 파란색 판 찍기



③ 초록색과 검은색 판 찍기 ④ 완성

▶ 정리하기

- ① 만든 카드를 친구들과 주고받거나 전달한다.
- ① 공판화의 특성과 원리를 알고, 주제가 잘 표현되었는지 살펴본다.
- ③ 공판화(스텐실)의 제작 과정에 대해 친구들과 이야기한다.



판화 작품 감상하기

★ 판화 기법으로 제작한 다양한 작품을 감상해 봅시다.

감상 관점

- 1 판화 작품의 재료와 표현 방법을 이야기해 보세요.
- 2 직접 그린 그림과 판화의 같은 점과 다른 점을 이야기해 보세요.
- 3 찍어서 나타낸 판화 작품의 표현 효과를 이야기해 보세요.



▲ 금동원(한국/1960~) 사유의 숲-나무와 시(실크 스크린/55.5×70cm/2010년 작)



▲ 장예원(학생 작품) 김장의 돌림(고무 판/23.4×16cm)



▲ 장예원(학생 작품) 연하장 카드(스판질/14.8×21cm)



▲ 오윤(한국/1946~1986) 김장(고무 판, 채색/27.5×35cm/1984년 작)



- 1 주변에서 판화의 표현 방법이 활용된 것을 찾아 이야기해 보세요.
- 2 볼록판화와 공판화의 표현 과정과 특징을 설명해 보세요.
- 3 감상 직접 그린 그림과 판화의 같은 점과 다른 점을 이야기해 보세요.

128 6-1. 다양한 재료와 방법으로



감상 판화 작품 감상하기

교과서 128쪽

수업 목표	• 판화 작품을 감상하고, 특징과 표현 효과를 이해한다.
평가 기준	• 판화 작품을 감상하고, 표현의 특징과 효과를 이해할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 지필 평가
준비물	• 교사: 참고 작품, 감상 학습지 • 학생: 교과서, 필기도구



지도상의 유의점

- 판화 작품을 보면서 사용한 재료와 표현 과정을 추측하며 감상할 수 있도록 지도한다.
- 교과서에 제시된 작품뿐만 아니라, 학생들의 실제 표현 작품도 함께 감상하면 더 효과적이다.



교수·학습 과정

▶ 들어가기

1 작가 작품 만나기

- ㉠ 표현 주제와 표현 방법 등의 특징을 살펴본다.
- T: 오윤 작가의 작품 '김장'을 살펴봅시다. 표현 주제는 무엇인가요?
- S: 김장을 하는 모습을 주제로 표현했습니다.
- S: 모여서 김장을 하는 시골 사람들의 모습이 주제인 것 같아요.
- T: 어떤 표현 방법이 사용되었나요?
- S: 판을 새겨서 표현하는 판화 기법을 사용했습니다.
- S: 볼록판화로 고무 판에 새겨서 찍은 작품입니다.
- S: 작품을 찍어 낸 뒤에 물감으로 채색한 작품입니다.

▶ 전개하기

1 여러 가지 판화 작품 감상하기

- ㉠ 볼록판화 작품을 비교 감상한다.
- T: '김장'과 '창가의 툼립'을 보고 공통점과 차이점을 찾아봅시다.
- S: 두 작품 모두 볼록판화 작품이고, 재료가 같아요. 둘 다 고무 판에 조각칼로 새겨서 표현했어요.
- S: 같은 고무 판화 작품이라 여러 장 찍을 수 있지만, 작품의 주제가 서로 다릅니다.
- S: 학생 작품은 검은색 잉크의 한색으로만 표현되었는데, 오윤의 '김장'은 여러 색으로 채색되어 있어요.
- S: 오윤의 작품은 양각으로 표현하고 조각칼로 깨끗하게 새겼는데, 학생 작품은 조각칼의 종류에 따라 여러 질감을 표현하였습니다.
- ㉡ 공판화 작품을 비교 감상한다.
- T: 금동원의 '사유의 숲-나무와 시'와 '연하장 카드'를 비교해 보고, 공통점과 차이점을 이야기해 봅시다.
- S: 둘 다 공판화 작품이라 여러 장 찍을 수 있어요, 공판화 작품은 구멍을 뚫어 나타내었으므로 새긴 판과 찍은 작품의 좌우가 같아요.
- S: 두 작품 모두 여러 가지 색이 사용되었어요.
- S: 카드 작품은 우리가 표현한 것과 같이 스펀지를 사용해서 찍어서 거친 느낌이 드는데, 금동원의 작품은 깔끔하고 선명해요.
- ㉢ 판화 작품을 감상하며 이야기한다.
- T: 손으로 그린 그림과 판화의 같은 점과 다른 점은 무엇인가요?
- S: 손으로 그린 그림과 판화 모두 주제를 살려 표현할 수 있지만, 판화는 직접 그리는 그림과 달리 판에 새겨서 표현합니다.

- S: 판에 새긴 그림을 다시 찍기 때문에 볼록판화의 경우는 좌우 반대로 찍힙니다.
- S: 새겨서 판을 만들 때는 힘들지만, 여러 장의 작품을 찍을 수 있어요.
- S: 판을 새기거나 찍는 도구에 따라 다른 느낌의 작품이 완성됩니다.
- T: 내 마음에 드는 판화 작품의 표현 효과를 이야기해 봅시다.
- S: 오윤의 '김장'이 마음에 듭니다. 양각으로 표현된 검은색의 선이 열심히 사는 사람들의 성실함을 나타내는 것 같고, 조각칼로 사람들의 움직임과 표정을 잘 표현한 것 같아요.
- S: 금동원의 작품은 단순하고 강렬한 느낌이 들어요. 붓으로 꽃을 그릴 때보다 더 간단한데도 화려하고 멋있어요.

판화의 에디션(Edition)과 넘버링

판화의 에디션과 여러 가지 표기

판화는 찍는다는 특성 때문에 타인에 의한 복제가 가능하다. 따라서 진품을 나타내기 위해 작가가 작품마다 서명을 한다. 이때의 숫자는 완성된 작품 수로 종이, 색상, 찍혀져 있는 상태가 같아야 하며 분수로 표현한다. 분모는 한정된 판의 전체 수이며, 분자는 일련번호에 해당한다. 이것을 에디션(Edition)이라고 하는데, 연필로 서명한다. 판화의 에디션은 진품임을 나타내는 작가의 약속이다.

- A.P(Artist Proof): 작가가 보관하는 참고 작품, 에디션의 10% 이내
- T.P(Trial Proof): 테스트 작품
- S.P(State Proof): 테스트 작품
- P.P(Presentation Proof): 교환을 위한 작품
- C.P(Cancellation-Proof): 에디션이 끝난 후 판에 상처를 내고 찍어 에디션이 끝났음을 확인

넘버링 방법

- ① 에디션/전체 수
- ② 작품 제목
- ③ 작가 서명
- ④ 제작 연도



에디션(3/3) 작품 제목(무당벌레) 작가 서명(유보경) 제작 연도(2013)

판화의 특성

간접성

판화는 판이라는 매개체를 통하여 작품을 완성하는 '간접적인 표현'이다. 이 때문에 판에 그리고 밑그림을 완성하는 과정에서 대상의 윤곽이나 특징을 나름대로 수정하거나 변형하여 새롭게 작품을 완성할 수 있다.

복수성

판화는 하나의 원판으로 여러 장의 작품을 찍어 낼 수 있는

복수성을 가진다. 판을 찍었을 때, 몇 장을 찍든지 개개의 장이 같음을 전제로 한다.

계획성

판화 작품은 그 제작 과정에서 '묘화-제판-인쇄'의 3단계를 거치게 되어 치밀한 구상과 체계 있는 계획성을 요구한다. 공판화를 제외한 볼록판화, 오목판화, 평판화의 제판 과정에서는 원래 나타내고자 하는 작품의 방향과 좌우 반대로 작업하여야만 원하는 결과를 얻을 수 있다.

우연성

판화는 판이라는 매개를 거치기 때문에 치밀한 계획성에 따른 효과와 함께 의도하지 않은 표현도 얻을 수 있다. 즉, 판의 제작 과정이나 결과에서 계획한 것 이상의 우연한 효과가 나타날 수 있다는 말인데, 이를 통해 새로운 조형적 발견과 흥미를 느낄 수 있다.

▶ 정리하기

- ㉠ 판화 작품의 재료와 표현 방법을 살펴보고, 주제가 잘 표현되었는지 생각한다.
- ㉡ 직접 그린 그림과 다른 판화 작품의 표현 효과에 대해 이야기한다.
- ㉢ '스스로 평가하기'를 중심으로 단원 내용을 정리한다.

금동원(한국/1960~) 사유의 숲-나무와 시(실크 스크린/55.5×70cm/2010년 작)

이 작품은 생각하고 사색하는 사유의 숲을 표현하였으며 나무를 원래의 모습 그대로 재현하는 것이 아니라 작가의 독특한 표현으로 회화적 시어를 사용해 표현하였다. 단순하면서도 조화롭게 사용된 색채에서 실크 스크린의 특징이 잘 나타난다.

오윤(한국/1946~1986) 김장(고무 판, 채색/27.5×35cm/1984년 작)

마당에 모여 김장을 함께 담그던 아낙네들의 삶의 모습을 양각으로 조각칼의 느낌과 함께 검은 선으로 강하게 전달하였다. 원형 구도로 화면 중심으로 시선이 집중되며, 여러 인물들의 서로 다른 얼굴 표정이 재미있게 나타난다. 오윤은 목판 작업을 주로 하였으나, 이 작품은 고무 판으로 제작되었으며, 찍은 후 채색을 더하여 완성하였다.

H*

스스로 평가하기

- 주변에서 판화를 활용한 것을 찾아 이야기해 보세요.
- ➔ 선생님이 일기 검사를 할 때 찍어 주시는 도장

- 우리가 사용하는 돈(지폐) 등
- 볼록판화와 공판화의 표현 과정과 특징을 설명해 보세요.
 - 볼록판화는 ① 구상하여 ② 밑그림을 그리고 ③ 밑그림을 판에 옮겨서 ④ 조각칼로 새기고 ⑤ 롤러로 잉크를 발라 ⑥ 종이로 찍어 낸다.
 - 공판화는 ① 구상하여 ② 밑그림을 그리고 ③ 색을 분할하여 색 수만큼 옮겨 그리고 ④ 판에 구멍을 내서 ⑤ 밝은색부터 찍어 낸다.
- 직접 그린 그림과 판화의 같은 점과 다른 점을 이야기해 보세요.
 - 직접 그린 그림과 판화는 종이에 평면으로 표현한다는 점이 같다.
 - 그림은 직접적인 표현이지만, 판화는 간접 표현이다.
 - 그림에서는 다양한 색을 표현할 수 있다.
 - 판화는 같은 그림을 여러 장 찍을 수 있다.
 - 공판화를 제외한 다른 판화들은 그림의 좌우가 바뀌어 나타난다.

참고 자료

가. 볼록판화(단색 고무 판화)의 효과적인 표현 지도

단순하고 대담한 밑그림

판화는 연필이나 붓으로 그리는 그림이 아니라 조각칼로 새겨서 표현하는 활동이다. 판화를 처음으로 접하는 초등학생들은 힘 조절을 하며 조각칼을 제대로 사용하는 것만으로도 어려움을 느낄 수 있다. 따라서 복잡하거나 자세한 밑그림은 조각칼로 표현하는 데 한계가 있다. 그러므로 학생 수준에 맞게 나타내고자 하는 장면을 대담하게 생략하거나 단순화하여 밑그림을 구상할 수 있도록 지도한다.

흑백의 면 구분 인식

판화 작업에 맞는 스케치를 한 아동들도, 실제로 제판 작업에 들어가서는 어디서부터 어떻게 조각칼로 새겨 나가야할지 고민에 빠지게 된다. 이때 교사들이 흔히 볼 수 있는 아동들의 작품은 자신이 구상한 스케치의 외곽선만을 세모칼이나 둥근칼로 새긴 것들이다. 대부분의 학생이 외곽선만 표현하는 것은 아직 면적인 개념을 생각하고 있지 않기 때문이다. 단색 고무 판화의 경우, 조각칼로 새긴 면과 새기지 않은 면의 강한 대비를 효과적으로 활용할 수 있어야 한다.



흰 면+검은 면 흰 면+흰 면 한 개의 흰 면



검은 면+검은 면 한 개의 검은 면 흰 면2+검은 면2

위 그림은 외곽선만 새기는 선 개념에서 벗어나 면과 면이 맞닿아 있는 면 개념을 인식할 수 있게끔 판을 간단한 도형으로 나타낸 것이다. 작품을 구상할 때부터 면적인 개념을 인지하게 되면 단순하게 조각칼로 스케치의 윤곽선만을 새기는 일은 줄어들 수 있다. 더 나아가 새기는 곳과 새기지 않은 곳, 즉 화면에서 흑백의 양을 적절히 분배하여 주제를 부각하는 데 더 효과적이다.

질감의 효과적인 표현

고무 판에 새기는 조각칼의 종류와 힘 조절을 통해 다양한 질감 표현이 가능하다. 조각칼의 효과적인 사용으로 질감을 다양하게 나타냄으로써 판화의 표현 효과를 극대화할 수 있다.

종류	질감 표현	표현 예시
둥근칼	- 굵은 선, 점 - 넓은 면 - 둥글고 부드러운 느낌의 화면	
세모칼	- 날카로운 윤곽선 - 섬세한 부분 - 날카로운 선의 표현 효과	
납작칼	- 넓은 부분의 배경 - 평평한 면 - 불필요한 부분을 깎아 낼 때	
창칼	- 베어서 조각 - 날카롭고 섬세한 선의 효과	

참고 문헌

- 구자현 저, 판화, 미진사, 1989.
- 한운성 저, 판의 세계, 미진사, 1998.
- 주디 마틴 저, 판화 기법, 예경, 2000.



찍어서 만드는 그림, 판화



준비물

교사

사진 및 동영상 자료
볼록판화와 공판화로 만들어진 다양한 참고 작품

학생

활동지, 필기도구

평가 방법

감상문



판화의 특징 알아보기

교과서 124쪽

판화 작품의 특징 알아보기

____ 학년 ____ 반 이름 _____

- 우리 주변에서 판화가 이용되는 예를 찾아보세요.

- 직접 그린 그림과 판화의 같은 점과 다른 점을 이야기해 보세요.

- 볼록판화와 공판화의 제작 과정을 살펴보고, 공통점과 차이점을 이야기해 보세요.



설치 미술



소단원의 개관

기초 '설치 미술' 단원은 설치 미술의 표현 형식과 표현 효과를 알고, 다양한 표현 방법을 탐색하며 주제를 정해 설치 미술을 제작하는 데 목적이 있다. 현대 미술의 대표적인 표현 형식인 설치 미술을 통해 미술에서의 다양한 표현 양상과 작가들의 의도를 알아보고, 미술에서의 창의적 사고를 이해하도록 한다.

이 단원에서는 우선 회화나 조각과 비교하며 설치 미술의 형식상의 특징을 살펴 설치 미술을 이해한다. 이어서 학교의 한 공간을 선택하여 주제를 정해 오브제 혹은 새로 제작한 물건을 사용하여 설치 미술을 제작한다. 감상 활동에서는 설치 미술을 통해 현대 미술에서 사용하는 재료와 작품의 형식이 다양해졌음을 이해하며, 작품을 감상하도록 한다.

소단원의 목표

- 설치 미술을 이해하고, 재료와 표현 방법 등을 탐색해 본다.
- ▲ 학교의 한 공간을 선택하여 주제를 정해 설치 미술 작품을 제작한다.
- 설치 미술 작품에서 작가의 의도와 표현 방법을 찾으며 감상한다.

수업의 구성

구분	제재명	교과서 쪽수	지도서 쪽수	주요 학습 활동	차시
체험	이것도 미술 재료일까?	129	287~288	<ul style="list-style-type: none"> 설치 미술의 개념 이해하기 설치 미술의 재료와 표현 방법 탐색하기 	5
표현	설치 미술 제작하기	130	289	<ul style="list-style-type: none"> 학교 공간을 정하고 표현할 주제 정하기 공간을 고려하여 작품을 제작하고 설치하기 	
감상	설치 미술 감상하기	131	290~291	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 설치 미술 감상하기 작가의 의도와 표현 방법 살펴보기 	

* 수업의 구성은 학교 상황이나 여건, 학생들의 수준 등에 따라 재구성하여 학습의 효과를 높이기 바랍니다.

학습 평가

■ 체험 ▲ 표현 ● 감상

교육 과정 내용	성취 기준	성취 수준		
		상	중	하
■ 여러 가지 재료와 표현 방법, 표현 과정 등을 탐색하기	설치 미술의 재료와 표현 방법을 살펴 설치 미술의 개념을 이해한다.	설치 미술의 재료와 표현 방법을 살펴 설치 미술의 개념을 명료하게 이해한다.	설치 미술의 재료와 표현 방법을 살펴 설치 미술의 개념을 이해한다.	설치 미술의 재료와 표현 방법을 살펴 설치 미술 개념을 파악하는 데 미흡하다.
▲ 다양한 표현 방법의 특징을 이해하고 효과적으로 표현하기	학교의 한 공간을 선택하여 주제를 정해 설치 미술 작품을 제작할 수 있다.	학교의 한 공간을 선택하여 참신한 아이디어와 효율적인 재료 및 표현 방법의 사용으로 작품을 제작한다.	학교의 한 공간을 선택하여 주제를 정해 설치 미술 작품을 제작할 수 있다.	학교의 한 공간을 선택하여 주제를 정하고 재료와 표현 방법을 활용하는 데 미흡하다.
● 미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 설명하기	설치 미술 작품을 감상하며 작가의 의도와 표현 방법을 찾아 설명할 수 있다.	작품을 감상하며 작가의 의도와 표현 방법을 찾아 명료하게 설명할 수 있다.	작품을 감상하며 작가의 의도와 표현 방법을 찾아 설명할 수 있다.	작품을 감상하며 작가의 의도와 표현 방법을 찾아 설명하는 데 미흡하다.

6-1 다양한 재료와 방법으로 설치 미술

설치 미술의 표현 재료와 방법을 알고, 작품을 제작해 봅시다.

현대 미술 전시회에서는 회화, 조각이라고 불리는 전통적인 작품 형식과는 다른 다양한 재료를 가져와 설치한 작품들을 많이 보게 됩니다. 설치 미술가들은 이러한 재료를 어떻게 그리고 왜 사용한 걸까요?

생각하기
이것도 미술 재료일까?
★ 설치 미술을 이해하고, 재료와 표현 방법을 살펴봅시다.

- 작품에서 사용한 재료와 표현 방법은 무엇인가요?
- 작가의 의도는 무엇일까요?
- 회화나 조각과는 어떤 차이가 있나요?

작가는 큰 지구본을 만들고 그 위에 산엽 폐기를, 전경, 테크놀로지 등 지구의 환경을 구성하는 물건들을 붙여 우리가 사는 지구의 모습을 바라볼 수 있도록 하였습니다.

▶ 전수천 (한국/1947~) **사람에서 상상을 읽다** (아코디, 지구본, 동물 폐기물)
지름: 170cm/2007년 작

장르 설치 미술
이미 만들어진 물건(오브제 또는 레디메이드)이나 제작한 물건을 주어진 공간에 설치하여 자신의 생각을 전달하는 미술이에요. 이때 작품과 공간 전체가 작품이 되어요.

알게 한다.

- 특정한 장소나 전시 공간을 고려하여 제작된 작품과 공간이 총체적인 하나의 환경을 이룸으로써 그 자체가 작품이 되는 것이 설치 미술이란 것을 이해하도록 한다.

교수 · 학습 과정

▶ 들어가기

1 주변에서 볼 수 있는 미술 작품 탐색하기

- T:** 우리는 미술 작품을 어디에 가면 볼 수 있나요?
S: 미술관에 가면 볼 수 있어요.
T: 그럼 미술관에 전시된 회화나 조각 작품만이 미술 작품일까요?
S: 미술관뿐만 아니라 거리나 공원에서도 볼 수 있는 작품도 미술이에요.
S: 지난번에 공원에 갔는데 많은 우산을 걸어 놓은 것을 보았어요. 그 우산 속에는 추억이라는 글이 적혀 있었는데, 저도 적을 수 있다고 해서 지난여름에 놀러 갔던 추억을 적어서 걸어 놓았어요. 이것도 미술 작품이 될 수 있을 것 같아요.
T: 그래요. 미술관에서 관람하는 미술 작품 외에도 일상의 주변 공간에 작가가 의도성을 가지고 전시한 것도 미술 작품이에요. 그것을 설치 미술이라고 해요.

▶ 전개하기

1 설치 미술의 개념 이해하기

- ㉠ 설치 미술의 개념을 이해하고 탐색해 본다.
T: 회화나 조각과 설치 미술은 무엇이 다를까요?
S: 회화나 조각은 미술관에서 볼 수 있는데, 설치 미술은 다른 것 같아요.
T: 그래요. 설치 미술이란 특정 공간에 어떠한 메시지를 전달하기 위해 색다른 진열 방식으로 보여 주는 미술을 말해요.
T: 설치 미술은 작품과 공간이 하나가 되어 작품으로 완성됩니다. 특히 감상자가 함께 공감하거나 참여함으로써 더욱 완성도가 높아지기도 해요.
T: 전수천 작가의 설치 미술의 소재는 어떤 것인가요?
S: 버려진 장난감, 폐기물 등 여러 가지 잡동사니인 것 같아요.
T: 설치 미술은 소재가 다양하고 주제도 파격적이며 시각, 청각, 후각, 촉각 등 다양한 감각을 총동원하기도 해요. 전수천 작가의 작품을 통해 설치 미술의 재료와 표현 방법에 대해 알아봅시다.

체험 이것도 미술 재료일까?

교과서 129쪽

수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> 설치 미술을 이해하고, 재료와 표현 방법 등을 탐색해 본다.
평가 기준	<ul style="list-style-type: none"> 설치 미술의 재료와 표현 방법을 살펴 설치 미술의 개념을 이해하는가?
평가 방법	<ul style="list-style-type: none"> 관찰법
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 교사: 설치 미술의 다양한 감상 자료 학생: 필기도구

지도상의 유의점

- 같은 대상이라도 의도가 담긴 설치 미술과 그냥 놓인 물건은 차이가 있음을 인지시키며 설치 미술의 의미를 잘 이해할 수 있도록 지도한다.
- 주변 공간에 설치된 미술 작품을 찾아 작가의 메시지를 읽어 보게 한다.
- 회화, 조각, 판화 등의 형식을 띠지 않고도 의도성을 가지고 사물을 공간에 설치하여 미술 작품을 제작할 수 있음을

오브제(Objet)와 설치 미술

오브제는 이미 만들어진 기성품을 작품에 가져와 사용하는 미술 표현 방식을 말한다. 뒤상(Duchamp, Marcel/프랑스→미국/1887~1968)의 샘(세라믹/63×48×36cm/1917년 작)이나 피카소(Picasso, Pablo/에스파냐/1881~1973)가 자전거 손잡이와 자전거 안장으로 만든 황소(가죽, 금속/33.5×43.5×19cm/1942년 작)가 그 예이다. 설치 미술은 오브제를 비롯한 여러 사물이나 물건 아니면 창작물들을 다양하게 설치하여 표현하는 미술이다. 단순히 돌을 조각해 전시장에 설치하는 것도 넓은 의미에서의 설치이지만, 이런 미술을 설치 미술이라 부르진 않는다. 공간을 적극적으로 활용하여 설치가 이루어지고 그 공간이 작업의 부분이 되어야 설치 미술이라고 할 수 있다.

2 설치 미술의 표현 방법 이해하기

- ㉠ 설치 미술의 재료와 표현 방법을 이해한다.
- T:** 전수천 작가가 버려진 폐기물로 어떤 모양으로 만들었나요?
- S:** 동그란 모양을 만들었어요. 지구본 같아요.
- T:** 왜 버려진 폐기물로 지구본을 만들었을까요?
- S:** 버려진 쓰레기로 오염되는 지구를 나타내려고 한 것 같아요.
- S:** 환경을 지키려면 버려지는 것들을 재활용해야 한다는 것을 이야기하는 것 같아요.
- T:** 작가는 커다란 지구본을 만들고 그 위에 고물상에서 가져온 폐기물 등을 접착제를 이용하여 붙여서 만들었어요. '사물에서 상상을 읽다'라는 작품은 큰 지구본을 만들고 그 위에 산업폐기물, 전쟁, 테크놀로지 등 각 나라를 상징하거나 문제시되고 있는 곳을 상징하는 폐기물을 붙여 의미를 부여하였어요. 예를 들어 중동은 석유와 관련된 것을, 아시아는 테크놀로지와 관련된 상징물을 부착하였어요. 바코드 받침대 위에 놓인 지구본은 인조 식물과 어류 등으로 아름다운 색채를 띠고 있지만 가까이서 보면 환경 오염, 전쟁 등 많은 상징을 담고 있어요. 자신이 사는 지구가 어떤 위치에 있는지 한번 생각해 보도록 하는 작품이에요.
- ㉡ 설치 미술과 회화, 조각 작품과의 차이점을 알아본다. 설치 미술이란 회화나 조각과는 달리 이미 제작된 작품을 전시 공간(실내, 야외)에 걸거나 놓는 것이 아니라 반대로 전시 공간의 여건에 맞추어 작품을 설치하는 이른바 현장 위주의 작업 경향을 말한다. 물론 예외의 경우도 있지만, 대부분 설치 작가들은 이런 기준에

의존하여 작업한다. 따라서 이들에게 있어 장소의 문제, 재료의 문제, 그리고 발상의 문제는 다른 장르에 비해 훨씬 중요한 의미가 있다.

▶ 정리하기

- ㉠ 설치 미술의 개념을 이해하고 정리한다.
- ㉡ 주변에서 설치 미술을 찾아 함께 이야기해 본다.
- ㉢ 설치 미술은 공간과 재료에 작가의 메시지가 포함된다는 것을 이해하도록 한다.

한국의 대표적인 설치 미술가, 전수천

1947년 전북 정읍에서 태어난 전수천은 일본과 미국에서 미술을 전공하였다. 이후 1995년 베니스 비엔날레 특별상과 은관문화훈장, 1997년 한국 최우수 예술인상을 받았다.

베니스 비엔날레 특별상 수상작은 '방황하는 흑성들 속의 토우-그 한국인의 정신'으로, 신라에서 많이 제작되었던 토우를 비디오 모니터, 산업 폐기물과 함께 거대한 유리판 위에 상징적으로 설치한 작품이다.



방황하는 흑성들 속의 토우-그 한국인의 정신(설치/1995년 작)

전수천의 다른 작품

'바코드'를 미술 소재로 삼은 작품이다. 전수천은 바코드가 형태적으로는 단순한 줄이지만 상품의 가치를 인식하게 하는 매개체로 우리 생활을 지배하고 있다고 말한다. 그는 '바코드' 작품을 통해 감상자가 직접 바코드 방식에 얽매 자신의 삶의 가치를 생각할 수 있도록 하였다.

작품 '대화를 위해'는 충돌을 조형적 형태로 나타낸 작품이다. 정리된 노란 큐브와 흐트러지고 파괴된 빨간 큐브는 소통을 위한 소재이고 오브제인 셈이다. 생각하게 하는, 그리고 눈으로 볼 수 있는 모든 것이 정신세계를 운택하게 하는 소통의 대상이다. 이 작품은 파괴된 부분과 전체를 이루는 일반화의 대비를 노란색과 빨간색으로 표현하고 있다.



바코드(설치/2007년 작)



대화를 위해(설치/2013년 작)

설치 미술 제작하기

★ 학교의 한 공간을 선택하여 주제를 정해 설치 미술 작품을 제작해 봅시다.

• 표현하고 싶은 내용은 무엇인가요?
• 어느 공간에 설치할까요?
• 작품을 제작하여 공간에 설치하고 사진을 찍어 보세요.

▲ 이승현 (학생 활동 작품) 아름다운 우리의 세상(CD, 사진/벽면에 설치)

'아름다운 우리의 세상' 계획서

- 1 설치 공간: 학교 복도의 벽면
- 2 작품 내용: 반 친구들과 자신이 아름답다고 생각하는 것을 사진으로 찍어 CD에 붙인 후, CD를 모아서 설치할 하면 아름다운 우리의 세상을 만들 수 있을 것 같다.
- 3 작품 제목: 아름다운 우리의 세상
- 4 준비물: CD, 아름다운 장면을 찍은 사진

▲ 유서윤, 유종민 (학생 활동 작품) 나 어릴 적에 (장난감 설치/높이: 140cm)

▲ 홍다연 (학생 활동) 꿈의 오피스텔(공이 상자, 책상이/설치/각 20×20cm)

130 6-1. 다양한 재료와 방법으로

표현 설치 미술 제작하기

교과서 130쪽	
수업 목표	• 학교의 한 공간을 선택하여 주제를 정해 설치 미술 작품을 제작해 본다.
평가 기준	• 주제에 따라 적절한 재료와 표현 방법으로 설치 미술 작품을 제작할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 실기 평가
준비물	• 교사: 여러 가지 참고 자료 • 학생: 주제를 표현할 다양한 재료

지도상의 유의점

- 학교의 특정한 장소나 전시 공간을 고려하여 제작한다.
- 작품과 공간이 상호 작용하여 하나의 작품이 되게 한다.
- 주제를 선정할 때 어느 공간에 어떤 메시지를 부여할 것인지 미리 계획하여 제작하도록 한다.
- 학교는 여러 사람이 함께 이용하는 장소이므로 다른 사람에게 피해가 가지 않도록 설치하며 일정 시간이 지나면 철수하도록 한다.

교수·학습 과정

▶ 들어가기

- ### 1 설치 미술에 관해 이야기하기
- T:** 전 시간에 설치 미술에 대해 배웠는데 기억나나요?
 - S:** 네, 공간과 작품이 하나가 되어 특별한 메시지를 전달하는 미술을 말해요.
 - T:** 설치 미술은 미술관이 아닌 자유로운 공간에 설치할 수 있어요. 우리 학교의 한 공간을 정해서 우리도 작품을 설치해 볼까요?

▶ 전개하기

- ### 1 주제 정하기
- ㉠ 학생들이나 기타 관람자에게 전달하고자 하는 주제를 생각하여 정한다.
- ### 2 설치 공간 정하기
- ㉠ 설치할 공간을 학교에서 찾아본다.
 - 어떤 주제를 어느 장소에 설치할 것인지 직접 찾아본다.
 - ㉡ 표현 재료와 제작 방법을 정한다.
 - 전달하고자 하는 주제를 효과적으로 표현하기 위해 어떤 재료를 어떻게 제작할 것인지 계획을 세운다.

3 메시지를 담은 설치 미술 제작하기

- ㉠ 제작 과정을 계획한다.
 - 주제 1: 아름다운 우리의 세상
 - 설치 공간: 학교 복도의 벽면
 - 작품 의도: 반 친구들과 자신이 아름답다고 생각하는 것을 모아 사진을 찍어 CD에 붙인다. 이 설치들을 통해 아름다운 우리의 세상을 엿볼 수 있을 것이다.
 - 제작 순서: ① 주제 사진 찍기 ② CD 크기로 오리기 ③ CD에 사진 붙이기 ④설치 작품을 모아서 공간에 전시하기
 - 주제 2: 나 어릴 적에
 - 설치 공간: 교실 뒷 공간
 - 작품 내용: 내가 어릴 적 가지고 놀았던 장난감을 오브제로 교실 뒤편의 공간에 설치하여 옛 추억을 떠올린다. 어릴 적에 친구가 되어 주었던 장난감에 대한 그리움을 상기하면서 지금의 친구들도 더 소중한 여기는 마음을 갖도록 한다.

▶ 정리하기

- ㉠ 친구들과 협동하여 설치 작품을 적당한 공간에 전시한다.
- ㉡ 작품 제작자이자 관람자가 되어 메시지 전달이 효과적으로 전달되고 있는지 확인한다.



설치 미술 감상하기

★ 설치 미술 작품을 감상하고, 작가의 의도와 표현 방법을 살펴봅시다.

감상 관점

- 1 미술 작품에서 사용한 재료와 표현 형식은 무엇인가요?
- 2 작품이 전달하려고 하는 내용은 무엇일까요?
- 3 회화나 조각이 아닌 설치 미술로 표현하는 이유는 무엇일까요?

800개의 다 쓴 종이컵에 화려한 색상과 다양한 그래픽 패턴들을 그려 낱짓줄에 매달아 전시한 작품이에요.



▶ 리치(Leech, Gwyneth/미국/1959~) 종이컵 쇼윈도 (종이컵, 종이컵에 드로잉, 설치/2011년 작)



전통 도자 기술로 1억 개의 해바라기 씨를 만들어 바닥에 깔았어요. 이 무수히 많은 해바라기 씨를 통해 중국의 대량 생산과 자가 전략 등을 표현했어요.



▶ 아이웨이웨이(艾未未/중국/1957~) 해바라기 씨 도자 설치 작업 (2010년 작)



- 1 **재질** 설치 미술의 표현 특징은 무엇인가요?
- 2 **표현** 자신이 제작한 설치 미술의 내용과 형식을 이야기해 보세요.
- 3 **감상** 회화나 조각이 아닌 설치 미술을 하는 작가들의 의도는 무엇일까요?

스스로 평가하기

131



감상 설치 미술 감상하기

교과서 131쪽

수업 목표	• 설치 미술 작품을 감상하고 작가의 의도와 표현 방법을 이야기한다.
평가 기준	• 설치 미술 작품을 감상하고 작가의 의도와 표현 방법을 이야기할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 연구 보고서법
준비물	• 교사: 여러 가지 감상 자료 • 학생: 필기도구



지도상의 유의점

- 작가의 작품이 어떤 공간에 어떤 의도를 가지고 설치되어 있는지 알아보도록 한다.
- 작가가 사용한 재료가 무엇인지 알아보고, 왜 그 재료를 선택하였는지 어떻게 활용하였는지 살펴보고자 한다.



교수 · 학습 과정

▶ 들어가기

1 전시 학습 상기하기

- T:** 지난 시간에는 우리가 직접 주제를 정해 학교의 한 공간에 설치를 해 보았어요. 느낌이 어땠나요?
- S:** 학교의 공간에 미술 작품을 설치하여 기본이 좋고 친구들이 감상하면서 우리가 정한 주제를 찾는 것이 좋았어요.
- T:** 이번 시간에는 여러 작가의 작품을 감상하고 작가가 사용한 재료와 표현 의도를 읽어 보도록 합시다.

▶ 전개하기

1 설치 미술을 감상하고 작가의 의도와 표현 방법 알기

- T:** 두 작품은 각각 어떤 재료로 어떻게 설치하였나요?
- S:** '종이컵 쇼윈도'는 거리의 버스 정류장에 일회용 종이컵에 단순한 조형 요소와 원리를 그린 후 실로 매달아 설치한 것 같아요.
- S:** '해바라기 씨'는 커다란 공간에 마치 작은 돌을 성처럼 쌓아서 설치한 것 같아요.
- T:** '해바라기 씨' 하나하나는 도자기로 만들어졌어요.
- T:** 작가는 작품에서 어떤 메시지를 전달하려고 했을까요?
- S:** 버려진 종이컵도 아름다운 작품이 될 수 있다는 것을 말하려고 한 것 같아요
- S:** 환경을 위해 '일회용품 사용을 줄이자.' 라는 메시지를 전달하고 있는 것 같아요.
- T:** 이 작품은 사람들에게 시각적인 호기심과 환경에 대해 다시 생각해 보는 기회를 주었어요. 또한, 대중들이 작품 표현에 참여하는 등 작품과 대중이 서로 상호 작용하고 소통할 수 있는 공간으로 재탄생했어요.
- S:** 작은 해바라기 씨앗을 모아서 산처럼 만들면서 작은 것을 모아 커다란 하나가 될 수 있다는 의미를 전달하는 것 같아요.
- T:** 이 작품은 각각의 해바라기 씨들이 모여 거대한 하나의 작품을 이룬다는 점에서 현대 사회 속에서 실명과 익명으로 사는 수많은 개인과 전체의 관계에 대해 생각해 보게 해요. 또한 '해바라기 씨'는 중국의 싸구려 상품의 대량 생산을 생각해 보게 해요. 우리가 시장에서 값이 싼 중국 상품이 많이 쌓여 있는 것을 보는 것과 같지요. 아마도 중국의 이런 모습을 반성하자는 의미일 수도 있겠지요.
- T:** 회화나 조각이 아닌 설치 미술로 표현하는 이유는 무엇일까요?
- S:** 작품의 메시지가 잘 전달될 수 있는 특정한 공간에서 대중이 함께 참여하고 소통하며 작가의 의도를

읽고 함께 작품을 완성하려는 것 같아요.

▶ 정리하기

- ㉠ 작가들의 작품을 감상하고 어떤 재료로 무엇을 전달하고자 했는지 작품을 읽어 본다.
- ㉡ 설치 미술의 개념을 정리하고 주변에서 설치 미술을 찾아 감상해 본다.
- ㉢ '스스로 평가하기'를 중심으로 단원 내용을 정리한다.

이제 해바라기 씨

리치(Leech, Gwyneth/미국/1959~) 종이컵 쇼윈도 (종이컵, 종이컵에 드로잉/설치/2011년 작)

버려지는 쓰레기에서도 아름다움을 찾는 예술가들이 있다. 이들은 생활 속 폐기물로 아름다운 작품들을 탄생시킨다.

일회용품 중에서 가장 많이 쓰이고 버려지는 것이 종이컵이다. 매일 엄청난 양의 종이컵이 버려지며 환경을 오염하지만, 우리는 그것을 느끼지 못하고 순간의 편리함만 따른다. 이렇게 버려지는 종이컵을 생활 속에서 예술 작품으로 재탄생시킨 작가가 귀네스 리치이다.

작가는 사용한 종이컵에 자신의 감성이 담긴 그림을 하나 하나 그려 쇼윈도 안에 설치한다. 또한, 지나가는 행인들도 감상자인 동시에 작가가 되어 종이컵에 자신의 생각과 감정을 그려 넣어 함께 전시에 참여함으로써 작가와 감상자, 그리고 작품과 공간이 서로 소통하게 된다. 이 소통을 통하여 환경 오염에 대한 경각심을 전달함으로써 비로소 작품은 완성된다.

아이웨이웨이(艾未未/중국/1957~) 해바라기 씨(해바라기 씨 도자 설치 작업/2010년 작)

전시장 바닥 위에는 해바라기 씨가 쌓여 있다. 언뜻 보면 실제 같아 보이는 이 해바라기 씨들은 사실은 도자기로 만들어진 것이다.

약 1,600명의 중국의 장인들이 2년 동안 전통 방식에 따라 굵고 색을 발라 완성한 것으로 총 1억 개가 넘는다. 아이웨이웨이는 이렇게 말한다. "도자기 제작은 매우 전통적이면서 고귀한 예술 형태로 간주해 왔다. 나의 고민은 늘 전통적인 예술 제작 기법을 어떻게 현대 미술 속으로 끌어와 새로운 시각 언어로 창조해낼 것인가에 있었다."

이렇게 만들어진 해바라기 씨들은 모두 같아 보이지만, 사실은 씨 하나하나가 유일한 작품이다. 해바라기 씨들은 약 2년에 걸쳐 1억 개가 넘게 만들어졌으며 전체 무게는 무려 150t에 달했다. 배에 실려 영국에 도착한 도자 해바라기 씨들은 테이트 모던 터빈 홀의 바닥에 깔렸다.

★★

스스로 평가하기

- 설치 미술의 표현 특징은 무엇인가요?
 - ➔ 회화나 조각처럼 미술관에 전시하는 것이 아니라 일상 생활의 공간 속으로 들어와 어떤 메시지를 전달하고자 하는 것이 특징이다. 특히 작품 하나로 완성되는 것이 아니라 작품이 설치된 공간과 서로 어우러져 메시지를 더 확실하게 전달한다. 또한 오브제를 사용하기도 하고 직접 제작도 하여 설치한다. 그리고 관람자들도 함께 참여하여 작가가 의도한 주제로 소통할 수 있도록 한다.
- 자신이 제작한 설치 미술의 내용과 형식을 이야기해 보세요.
 - ➔ 내가 어릴 적 가지고 놀았던 장난감을 오브제로 하여 친구들과 함께 탑을 쌓았다. 어릴 때를 추억하고 지금 나와 함께하는 친구들의 소중함을 느끼게 하는 작품이다.
 - ➔ 아름다운 세상은 사진을 찍어 CD에 붙여서 설치하였다. 내가 바라본 세상에서 가장 아름다운 것을 선정하여 제목을 붙이고 친구들과 이야기하면서 바라보는 사람에 따라 아름다움의 가치 또한 다르다는 것을 알게 되었다.
- 회화나 조각이 아닌 설치 미술을 하는 작가들의 의도는 무엇일까요?
 - ➔ 미술관이 아닌 대중에게 가까이 다가가려고 했던 것 같다. 또한, 재료를 다양하게 사용하여 호기심과 신선함을 전해 주고 설치 공간에 관람자가 직접 참여하기도 하며 서로 공감하고 소통하면서 미술 작품이 완성될길 바라는 마음으로 설치 미술을 제작했을 것 같다.

참고 문헌 및 사이트

서울 아트 가이드, 2012년 1월호.
퍼블릭 아트, 2008년 6월호.
www.gwynethleech.com

준비물

교사
여러 장소에 설치된
설치 작품들의 사진 및
동영상 자료

학생
활동지, 필기도구,
색연필, 사인펜 등
표현을 위한
다양한 재료

평가 방법

실기 평가,
포트폴리오법,
자기 평가 및
동료 평가



설치 미술 제작하기

교과서 130쪽

우리 학교에 설치 미술 제작하기

_____학년 _____반 이름 _____

- 학교의 한 공간을 선택하여 설치 작품을 제작해 봅시다.

표현하고 싶은 내용은 무엇인가요?

학교의 어느 공간에 설치하면 좋을까요?

직접 사용할 오브제는 무엇이고, 만들어 사용할 오브제는 무엇인가요?

작품을 제작하여 완성된 모습을 그려 보며 설치 계획을 세워 보세요.

중단원의 개관

중단원 '영상 표현'은 현대 사회의 시각 문화 중 대표적인 사진, 만화와 애니메이션의 종류 및 제작 방법을 이해하고, 제작해 보는 데 목적이 있다. 특히 현대 사회 시각 문화의 중심에는 영상이 있다. 영상 이미지란 사진, 텔레비전, 비디오, 애니메이션 등의 매체를 통해 형성된 이미지를 뜻하며, 이와 같은 다양한 영상 이미지를 바르게 이해하고 활용하는 능력이 현대 사회에서는 요구된다.

기초 '렌즈로 보는 세상' 단원에서는 사진을 미적으로 감상하고 빛의 효과, 구도 등을 고려한 사진 촬영 방법을 익혀 주제를 정하여 촬영해 봄으로써 사진 표현 능력 및 감상 능력을 향상하도록 한다.

심화 '만화와 애니메이션 세상 속으로' 단원에서는 만화와 애니메이션의 종류 및 특징, 제작 과정을 알아보고 이를 활용하여 직접 제작해 봄으로써 만화와 애니메이션을 중심으로 시각 문화에 대한 이해를 높이는 데 목적이 있다. 이를 통해 새로운 표현 형식과 매체를 활용한 창의적인 제작 능력과 조형 활동에 대한 흥미를 유발할 수 있을 것이다.

중단원의 목표

- ★ 사진에서 구도와 빛의 효과를 이해하고, 이를 고려하여 사진을 찍는다.
- ★ 주제를 담아 사진을 찍고, 사진에서 주제를 드러내기 위한 촬영 방법을 찾아본다.
- ★ 만화의 종류와 특징을 이해하고, 만화의 표현 형식을 활용하여 여러 컷의 연속 만화를 그린다.
- ★ 다양한 애니메이션의 종류와 제작 방법을 이해하고, 종이 애니메이션이나 점토 애니메이션을 제작해 본다.
- ★ 제작한 만화와 애니메이션에서 표현 방법과 표현 효과를 찾으며 감상한다.

중단원의 구성

■ 체험 ▲ 표현 ● 감상

수준	소단원명	교과서 쪽수	지도서 쪽수	소단원의 제재명
기초	렌즈로 보는 세상	132~135	295~302	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사진에서 구도와 빛의 효과 찾아보기 ▲ 느낌이 다른 사진 찍어 보기 ▲ 주제를 담아 사진 찍기 ● 사진 작품 감상하기
심화	만화와 애니메이션 세상 속으로	136~140	305~313	<ul style="list-style-type: none"> ■ 만화의 종류와 특징 알기 ▲ 연속 만화 그리기 ■ 애니메이션의 종류와 제작 과정 알기 ▲ 애니메이션 제작하기 ● 서로의 작품 감상하기



렌즈로 보는 세상



소단원의 개관

기초 '렌즈로 보는 세상' 단원은 사진을 미적으로 감상하고 다양한 촬영 방법을 익힘으로써 사진에 대한 이해를 높이는 데 목적이 있다. 이를 통해 사진 감상 능력과 사진기 활용 능력을 향상할 뿐만 아니라 대상이나 현상에서 시각적 특징을 발견하는 미적 감수성도 기를 수 있다. 이 단원의 체험 활동에서는 사진 작품에서 구도와 빛의 효과를 찾아보며 작품의 주제와 느낌을 이야기해 본다. 표현 활동에서는 다양한 사진 찍는 방법을 익혀 여러 가지 느낌이 다른 사진을 찍어 보고, 이를 활용하여 주제를 담은 사진을 찍도록 한다. 또한, 찍은 사진을 컴퓨터 그림판 프로그램을 활용하여 다양하게 응용, 표현해 보는 활동을 한다. 감상 활동에서는 사진의 주제와 느낌을 감상하며, 작품의 주제를 잘 드러내기 위하여 어떤 방법으로 사진을 찍었는지 이야기해 본다.

소단원의 목표

- 작품에서 구도와 빛의 효과를 찾으며, 주제와 느낌을 이야기한다.
- ▲ 사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍는다.
- ▲ 주제를 담아 사진을 찍고, 찍은 사진을 컴퓨터 그림판 프로그램을 활용하여 다양하게 표현한다.
- 사진의 주제와 느낌을 생각하며 작품을 감상한다.

수업의 구성

구분	제재명	교과서 쪽수	지도서 쪽수	주요 학습 활동	차시
체험	사진에서 구도와 빛의 효과 찾아보기	132	295~296	<ul style="list-style-type: none"> • 작품에서 인물 위치와 빛의 효과 찾아보기 • 작품에서 전달하려는 주제와 느낌 이야기하기 	5
표현	느낌이 다른 사진 찍어 보기	133	297~298	<ul style="list-style-type: none"> • 같은 대상을 빛의 방향을 다르게 하여 찍어 보기 • 같은 대상을 화면에 배치할 때 위치를 바꾸어 찍어 보기 • 대상을 새로운 시선으로 관찰하여 찍어 보기 	
	주제를 담아 사진 찍기	134	299~300	<ul style="list-style-type: none"> • 주제를 담아 사진을 찍어 사진전을 열어 보기 • 찍은 사진을 컴퓨터에서 다양하게 표현해 보기 	
감상	사진 작품 감상하기	135	301~302	<ul style="list-style-type: none"> • 사진의 주제와 느낌을 생각하며 작품을 감상하기 	

※ 수업의 구성은 학교 상황이나 여건, 학생들의 수준 등에 따라 재구성하여 학습의 효과를 높이기 바랍니다.

학습 평가

■ 체험 ▲ 표현 ● 감상

교육 과정 내용	성취 기준	성취 수준		
		상	중	하
■ 대상이나 현상에서 시각적 특징 발견하기	작품에서 구도, 빛의 효과를 찾으며 주제와 느낌을 설명할 수 있다.	작품에서 구도, 빛의 효과를 찾으며 주제와 느낌을 풍부하게 설명할 수 있다.	작품에서 구도, 빛의 효과를 찾으며 주제와 느낌을 설명할 수 있다.	작품에서 구도, 빛의 효과와 연결하여 주제와 느낌을 설명하는 데 미흡하다.
▲ 주제의 특징과 느낌을 효과적으로 표현하기	사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍을 수 있다.	구도, 빛의 방향 등 사진 찍는 방법을 다양하게 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍을 수 있다.	사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍을 수 있다.	사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍는 데 미흡하다.
● 미술 작품의 감상 관점과 방법을 이해하기	작품의 주제를 드러내기 위해 사진 찍기에 사용한 방법을 설명할 수 있다.	작품의 주제를 드러내기 위해 사진 찍기에 사용한 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.	작품의 주제를 드러내기 위해 사진 찍기에 사용한 방법을 설명할 수 있다.	작품의 주제를 드러내기 위해 사진 찍기에 사용한 방법을 설명하는 데 미흡하다.



렌즈로 보는 세상

빛과 화면의 구도를 생각하며 주제의 느낌이 잘 나타나는 사진을 찍어 봅시다.

생각하기

사진기 렌즈로 세상을 보면, 빛에 의해 달라지는 새로운 느낌의 풍경을 만날 수 있습니다. 빛의 방향과 찍는 대상의 위치를 생각하면서 주제를 전하는 나만의 사진 작품을 만들어 볼까요?



사진에서 구도와 빛의 효과 찾아보기

★ 작품에서 구도와 빛의 효과를 알아보고, 주제와 느낌을 이야기해 봅시다.

- 전체 구도 속에 인물은 어디에 위치해 있나요?
- 빛의 방향과 느낌은 어떠한가요?
- 작가가 작품에서 전달하려는 주제는 무엇일까요?



● 최민식(한국/1928~2013) 부산축매 사진/11×14cm/1964년 작

● 브레송(Carter-Bresson, Henri/프랑스/1908~2004) 시칠리아의 팔레르모에서(켈라틴 실버 프린트/35.9×23.9cm/1971년 작)

● 로니스(Ronis, Willy/프랑스/1910~2009) 작은 파리지붕(켈라틴 실버 프린트/15×11.5cm/1952년 작)

3개의 작품은 모두 어린이를 소재로 하여 찍었지만 느낌이 다릅니다. 어떤 구도와 빛의 효과가 좋은 느낌이 아닐까요?



이웃물어가기 순관, 축경, 역관 >> 용이 알기 142쪽



체험 사진에서 구도와 빛의 효과 찾아보기

교과서 132쪽

수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 작품에서 구도와 빛의 효과를 찾으며, 주제와 느낌을 이야기한다.
평가 기준	<ul style="list-style-type: none"> • 작품에서 구도, 빛의 효과를 찾으며 주제와 느낌을 설명할 수 있는가?
평가 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 관찰법, 토론법
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 교사: 참고 사진 작품, 체험 학습지 • 학생: 필기도구



지도상의 유의점

- 사진 작품을 보고 학생들 스스로 구도, 빛의 효과를 사진의 주제나 느낌과 연결하여 찾을 수 있도록 안내한다.
- 사진이 주는 느낌을 가능한 다양한 어휘로 표현해 보도록 한다.



교수·학습 과정

▶ 들어가기

1 사진 찍은 경험 이야기하기

- T: 여러분이 찍은 사진 중 마음에 드는 사진은 무엇이었으며 왜 마음에 들었나요?
- S: 제 표정이 예쁘게 나와서요.
- S: 좋은 구도로 찍혀서요.
- S: 빛의 효과가 좋아서요.
- T: 좋은 사진이란 무엇일까요?
- S: 주제가 드러나는 사진이에요.
- S: 구도가 좋은 사진이에요.
- T: 감상 작품에서 구도, 빛의 효과를 찾으며 작품의 주제와 느낌을 설명해 봅시다.

▶ 전개하기

1 작품에서 구도, 빛의 효과를 찾으며 주제와 느낌 이야기하기

- T: 전체 구도 속에 인물은 어디에 있나요?
- S: 최민식과 로니스의 작품에서는 중앙에 있어요.
- S: 브레송의 작품에서는 오른쪽 아래에 있어요.
- T: 각 작품에서 빛의 방향과 그 느낌은 어떠한가요?
- S: 최민식의 작품은 머리카락 주변이 하얗고 얼굴은 검게 나온 것으로 뒤에서 빛이 비추고 있어요. 선이 아름답고 신비로운 느낌이 들어요.
- S: 브레송 작품에서는 아이들의 위와 뒤에서 햇빛이 내리쬐고 있어요. 아이들의 얼굴은 밝지 않고 그림자는 얼어요. 그래서 아이들 얼굴보다는 굴렁쇠가 더 선명해 보여요.
- S: 로니스 작품에서는 위에서 햇빛이 내리쬐며 그림자가 생겼어요. 아이의 모습은 밝고 그림자는 어두워서 대조를 이뤄요.
- T: 작품에서 구도, 빛의 효과를 보면서 작품의 주제와 느낌으로 연결하여 이야기해 봅시다.
- S: 최민식의 작품은 기도하는 아이의 모습을 역광으로 찍어 주제가 더욱 깊이 있게 표현되었어요.
- S: 브레송 작품에서는 길에서 굴렁쇠를 굴리고 있는 아이들 모습인데, 순간적인 동작과 더불어 앞의 아이들과 뒤에 자동차의 구도로 아이들이 달리고 있는 모습이 더 잘 드러나요.
- S: 로니스 작품에서는 바게트를 사서 달려오는 아이를 한가운데 위치시키고 아이의 밝고 행복한 표정을 담아 그 행복함이 더욱 잘 드러나요.
- T: 주제나 느낌이 잘 드러나는 사진을 찍기 위해서는 어떻게 해야 할까요?
- S: 구도와 빛의 효과를 생각하며 찍어야 해요.

참고 작품 감상하기



브레송(Cartier-Bresson, Henri/프랑스/1908~2004) 생 라자르 역 뒤에서(흑백 인화/1932년 작)



로니스(Ronis, Willy/프랑스/1910~2009) 잠든 빈센트(흑백 인화/1946년 작)



최민식(한국/1928~2013) 부산(흑백 인화/1965년 작)

- T: 작품들을 살펴보면 느끼는 점을 이야기해 봅시다.
- S: 최민식 작가의 작품을 보면서 빛의 효과가 참 중요하다는 생각을 했어요. 흑백이라서 빛의 효과가 더 아름다운 것 같아요.
- S: 브레송이라는 작가는 정말 결정적인 순간을 잘 포착했다고 생각해요. 저도 정말 자연스러운 순간을 포착해 보고 싶어요. 그리고 인물을 꼭 한가운데에 놓을 필요는 없다는 것을 알았어요.
- S: 로니스의 작품이 가장 마음에 드는데, 정말 일상에서 아름다운 장면을 잘 포착한 것 같아요. 우리 일상에서도 아름다운 장면이 많이 있겠구나 하는 생각을 했어요.
- T: 가장 마음에 드는 작품을 찾아 이야기해 볼까요?
- S: 최민식의 작품이 가장 마음에 드는데, 어린아이의 표정과 빛의 효과가 참 아름다워요.
- S: 로니스의 작품은 아이의 해맑은 모습이 잘 포착된 것 같아 마음에 들어요.
- S: 브레송의 작품이 마음에 들어요. 아이들 둘이 달리는 모습과 굴렁쇠가 어우러져 생동감을 전해 주어요.
- T: 주제나 느낌이 잘 드러나는 사진을 찍기 위해서는 어떻게 해야 할까요?
- S: 주제를 생각하며 찍을 장면을 선정해야 해요.

- S: 주제가 드러나는 자연스러운 동작이나 장면을 빠르게 포착하여야 해요.
- S: 구도를 생각하며 찍어야 해요.
- S: 빛의 효과를 생각하며 찍어야 해요.
- S: 표현하고 싶은 주제나 느낌에 따라 구도와 빛의 방향을 결정해요.

정리하기

- ① 구도와 빛의 효과가 사진에서 중요한 역할을 한다는 것을 이야기한다.
- ② 표현하고 싶은 주제나 느낌에 따라 구도와 빛의 방향을 결정한다는 것을 이야기한다.

최민식(한국/1928~2013) 부산(흑백 사진/1964년 작)

두 손을 모으고 기도하는 아이의 모습을 찍은 사진이다. 역광을 이용한 명암의 대비가 선의 아름다움과 신비로움을 더하여 기도라는 주제를 강조하였다. 최민식 작가는 우리나라 다큐멘터리 사진 1세대로 주로 인물 사진, 특히 가난한 사람들 혹은 일상 모습을 흑백 사진에 주로 담았다. 인물들의 생생하고 섬세한 표정을 잘 담은 그의 사진에서는 인간에 대한 따스한 시선을 느낄 수 있다.

자연의 아름다움

브레송(Cartier-Bresson, Henri/프랑스/1908~2004) 시칠리의 팔레르모에서(젤라틴 실버 프린트/35.9×23.9cm/1971년 작)

작은 도로 위에서 아이들이 굴렁쇠를 굴리며 달리고 있는 순간을 포착하였다. 자동차와 아이들의 위치로 시선이 움직이는 구도는 화면의 짜임새뿐만 아니라 아이들의 달리는 동작에 더욱 역동성을 부여한다. 브레송은 '결정적 순간'이라는 말로 세계 사진계를 '결정적 사진'의 열풍에 빠뜨렸다. 결정적 순간이란 끊임없이 바뀌는 피사체의 이미지가 시간을 초월한 형태나 표정, 내용의 조화에 도달한 절정의 순간이다. (EBS 지식 채널, 1초의 미학 그리고 앙리 카르티에 브레송)

로니스(Ronis, Willy/프랑스/1910~2009) 작은 파리지영(젤라틴 실버 프린트/15×11.5cm/1952년 작)

바게트를 사서 달려오는 아이를 한가운데 위치시키고 아이의 밝고 행복한 표정을 순광으로 담아 그 행복함이 더욱 잘 드러나는 사진이다. 아이의 밝고 역동적인 형태와 그림자가 대조와 조화를 이루며 아름답다. 로니스는 "아름다운은 길 위에 있다."라고 말하며 스스로를 '일상의 사진가'로 자처하였다. 그는 평범한 일상의 모습을 시적 이미지로 사진에 담아 사진을 단순한 기록을 위한 도구가 아닌 예술로 발전시켰다는 평가를 받는다.

느낌이 다른 사진 찍어 보기

★ 사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍어 봅시다.

같은 대상을 빛의 방향을 다르게 하여 찍어 보기

① 순광 ② 측광 ③ 역광

찍을 대상의 뒤에 빛이 오는 경우

찍을 대상의 옆에서 빛이 들어오는 경우

같은 대상을 화면에 배치할 때 위치를 바꾸어 찍어 보기

▲ 대상이 중앙에 오도록 찍어 보기

▲ 화면을 상등 분할하여 대상이 왼쪽으로 치우치도록 찍어 보기

대상을 새로운 시선으로 관찰하여 찍어 보기

▲ 김민(학생 작품) 그림자가 재미있어 찍어 보기

▲ 이상희(학생 작품) 소인국 사람을 같이 찍어 보기

멘토 보는 세상 133쪽

표현 느낌기 다른 사진 찍어 보기

교과서 133쪽

수업 목표	• 사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍을 수 있다.
평가 기준	• 사진 찍는 방법을 변화시키며 느낌이 다른 사진을 찍을 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 실기 평가
준비물	• 교사: 카메라, 다양한 각도의 사진 예시 자료 • 학생: 카메라, 필기도구

지도상의 유의점

- 평소에 사진 찍던 방식에서 벗어나 다양한 빛의 효과와 구도를 시도해 보고 그 느낌의 차이를 발견할 수 있도록 한다.

교수·학습 과정

들어가기

1 전시 학습 내용 확인하기

- T: 지난 시간에 사진을 보면서 어떤 사실을 발견했나요?
- S: 구도와 빛의 효과가 사진에서 중요한 역할을 한다는 것을 알았어요.
- S: 표현하고 싶은 주제나 느낌에 따라 구도와 빛의 방향을 결정해서 찍으면 좋아요.
- T: 사진 찍는 방법을 달리하여 느낌이 다른 사진을 찍어 봅시다.

전개하기

1 사진 찍는 방법을 달리하여 느낌이 다른 사진을 찍어 보기

- ① 같은 대상을 빛의 방향을 다르게 하여 찍어 본다.
 - 정면광(순광), 측광, 역광이 만들어 내는 효과와 그 차이를 비교한다.
 - 순광, 측광, 역광에서의 빛, 피사체, 카메라의 위치를 확인한다.

빛의 방향

어떤 장면을 찍을 때는 그림자를 만드는 광선의 방향과 사진에 드리워지는 그림자를 확인하면서 카메라의 위치를 선택해야 한다. 완전히 확산된 광원을 제외한 모든 광선은 피사체의 질감과 양감을 강조하거나, 반대로 약화된 그림자를 만든다.

순광

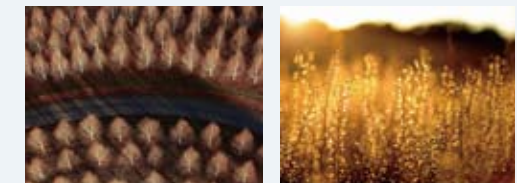
피사체 정면에서 비추는 광선으로, 색을 표현하기는 좋지만 명암이 적어서 입체감이 떨어진다.

측광

카메라의 좌·우측에서 피사체를 향해 90° 정도의 측면에서 비추는 빛으로, 밝고 어두움의 대조가 강한 사진이 된다.

역광

피사체의 뒷면에서 비추는 광선으로, 피사체가 어둡게 나오고 윤곽만 드러난다.



순광 역광

- 자연광, 혹은 실내광으로 순광, 측광, 역광 사진을 촬영하여 비교한다.
- ② 같은 대상을 화면에 배치할 때 위치를 바꾸어 찍어 본다.
 - 한 장면을 택해 구도를 다르게 하여 찍고 비교해 본다.
 - 줌 인(zoom in), 줌 아웃(zoom out)과 사각 틀(프레임)을 변화시키고 적절한 프레임을 찾는다.
 - 주된 대상을 한가운데 위치시켜 본다.
 - 삼등 분할의 위치에 놓고 찍어 본다.

- 그 외 다양한 구도로 찍어 본다.

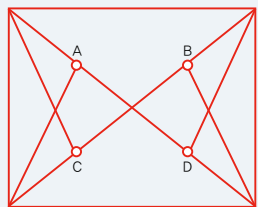
프레이밍과 사진의 구도

프레이밍

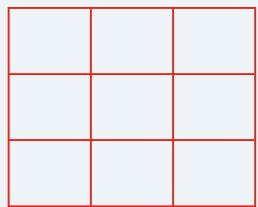
프레임 안의 화면 구도와 구성을 정하는 것이다. 즉, 뷰파인더를 통해 촬영 대상을 촬영자의 의도대로 조정하는 행위를 말한다. 결국, 프레이밍은 작가가 관심을 가진 부분을 가로와 세로의 프레임 안에 담는 것이므로, 간결하고 깔끔하게 주제를 전달하는 것이 좋다.

화면 분할과 사진의 구도

사진에서 구도라는 것은 사각형 프레임 안에서 피사체를 어떻게 구성할지 결정하는 것이다. 구도는 피사체나 주제에 따라서 얼마든지 달라질 수 있다. 기본적으로 화면을 어떻게 나누는지에 따라 화면 구성이 크게 결정된다. 첫 번째 화면 분할법은 황금 분할로 황금 비율(1:1.618)을 응용한 개념이다. 르네상스의 예술가들도 황금 분할을 활용했고, 현대 사진의 구도에서도 중요하게 사용한다. 황금 분할을 이용해 화면을 구성하면 시각적으로 매우 안정적인 조화를 이루면서 어느 부분을 프레이밍해야 할지 결정하는 데 도움이 된다. 두 번째 화면 분할법은 삼등 분할법으로 3의 법칙이라고도 불린다. 프레임의 가로와 세로로 각각 3등분한 지점에 주요 피사체를 배치하는 방법이다. 이것은 피사체를 중앙에만 놓아 전체적으로 밋밋한 사진이 되는 것을 막고, 화면 전체에 균형감을 주기 위해 발전시킨 법칙이다. 수평으로 나눴을 때는 고요함과 안정감을 주고, 수직으로 분할했을 때에는 강력하고 극적인 느낌을 준다.



황금 비율로 나눈 분할선



삼등 분할선

일반적으로 널리 알려진 사진의 구도에는 넓이감을 주는 수평 구도, 높이감을 주는 수직 구도, 운동감을 주는 대각선 구도, 퍼져 나가는 느낌의 방사형 구도, 우아함이 느껴지는 곡선 구도, 시선을 모으는 중앙원 구도, 집중력을 주는 터널 구도, 안정감을 주는 삼각형 구도, 긴장감을 주는 역삼각형 구도, 균형감을 주는 대칭형 구도 등이 있으며 풍경 사진에 많이 사용된다.



- ⓐ 대상을 새로운 시선으로 관찰하여 찍어 본다.
 - 일상적으로 찍은 방식에서 벗어나 대상을 새로운 시선으로 관찰하여 찍어 본다.
 - 부분만 확대하여 찍는다.
 - 원근을 이용하여 초현실적인 이미지 사진을 찍는다.



강홍구(한국/1956~) 미키네 집-구름(사진/2005~2006년 작)

- 재미있는 장면을 연출하여 찍어 본다.
 - 그림 속의 장면을 연출하여 찍는다.
 - 미래의 내 모습을 연출하여 찍는다.



정연두(한국/1969~) 빨간 모자(사진/2004년 작)

정리하기

- ① 구도와 빛의 효과가 사진에서 중요한 역할을 한다는 것을 이야기한다.
- ② 표현하고 싶은 주제나 느낌에 따라 구도와 빛의 방향을 결정한다는 것을 이야기한다.

주제를 담아 사진 찍기

준비물 144쪽

★ 주제를 담아 사진을 찍고, 사진전을 열어 봅시다.

추억을 담은 우리 학교 사진전

★ 찍은 사진을 그림판 프로그램을 활용하여 다양하게 표현해 봅시다.

▲ 박재형(학생 작품) 우리가 함께 지켜요(사진, 그림판)

어떻게 해요

- 1 컴퓨터에서 그림판 프로그램을 열어, 메뉴를 클릭한 후 **파일 열기**로 사진 (가)을 연다.
- 2 사진에서 주제를 드러내는 부분을 **자르고 복사한다.**
- 3 주제를 드러낼 바탕 사진 (나)를 불러와서 (가)에서 복사한 사진을 **붙여 붙여** (다)를 완성한다.
- 4 도구에서 글자 사체를 통해 주제에 맞는 **문장을 입력한다.**

134 6-2 영상 표현

표현 주제를 담아 사진 찍기

교과서 134쪽

수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 주제를 담은 사진을 찍고 사진전을 열어 본다. • 찍은 사진을 컴퓨터의 그림판 프로그램을 활용하여 다양하게 표현한다.
평가 기준	<ul style="list-style-type: none"> • 사진 찍는 방법을 적절하게 활용하여 주제를 담아 사진을 찍을 수 있는가? • 찍은 사진을 컴퓨터 그림판 프로그램을 활용하여 다양하게 표현해 볼 수 있는가?
평가 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 관찰법, 실기 평가
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 교사: 카메라, 다양한 사진 예시 자료 • 학생: 카메라

지도상의 유의점

- 학습한 사진 찍는 방법을 적절하게 활용하여 주제가 잘 드러나는 사진을 찍도록 한다.
- 사진을 합성할 때는 초상권과 저작권에 유의할 수 있도록 지도한다.

교수 · 학습 과정

들어가기

1 전시 학습 내용 확인하기

- T: 전 시간에 학습한 사진을 찍는 다양한 방법에 대해 설명해 볼까요?
- S: 주제를 생각하며 찍을 장면을 선정해야 해요.
- S: 주제가 드러나는 자연스러운 동작이나 장면을 빠르게 포착하여야 해요.
- S: 구도를 생각하며 찍어야 해요.
- S: 빛의 효과를 생각하며 찍어야 해요.
- S: 표현하고 싶은 주제나 느낌에 따라 구도와 빛의 방향을 결정해요.
- T: 이번 시간에는 주제를 담은 사진을 찍어 사진전을 열도록 해요. 그리고 찍은 사진을 활용하여 컴퓨터로 다양하게 표현해 볼까요?

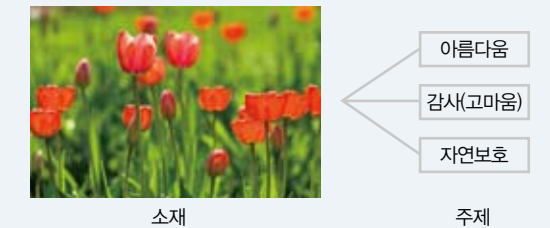
전개하기

1 주제를 담은 사진을 찍어 사진전 열기

- ① 주제를 표현할 소재 선정한다.
 - 주제를 효과적으로 표현할 소재를 정한다.
 - 모티브를 정하여 연출 사진을 찍을 경우 상황을 설정한다.

사진의 주제

사진에서 주제는 매우 중요하나 소재와 혼용되는 경우가 많다. 주제를 가지고 사진을 찍는다는 것은 자신만의 생각을 사진에 담는다는 것이다. 예를 들어 꽃을 소재로 하여 사진을 찍는다 하더라도, 찍는 이의 생각에 따라 주제는 다를 수 있다.



우연히 순간을 포착하여 멋진 작품을 찍을 수 있지만, 하나의 주제를 정해서 찍다 보면 사진을 통해 내 생각을 표현하는 방법을 익히게 된다. 처음 주제를 정해서 사진을 찍을 때는 하나의 소재를 계속 찍어 보는 것도 도움이 된다. 비슷한 소재에서 생각이나 주제를 이끌어 내기가 쉽기 때문이다. 차차 자신만의 주제 표현에 익숙해지면 다양한 소재 속에서 자신의 주제를 일관적으로 끌어내는 것을 시도해 본다.

- 사진 촬영 방법을 복습한다.
 - 반 셔터를 눌러 초점 맞추기를 익힌다.

- 줌 인(zoom in)과 줌 아웃(zoom out)으로 확대, 혹은 축소되어 보이게 찍는 방법을 안다.
- 주제를 부각하기 위해 어떤 빛의 방향이 효과적인지 결정한다.
- 화면 안에 중심 대상의 위치와 구도를 생각한다.
- 새로운 시선으로 어떻게 주제를 포착할 것인지 탐색하고 대상을 새로운 시선으로 관찰하여 찍어 본다.
- 사진 예절 지키기
 - 인물을 소재로 사진을 찍을 때에는 상대방의 허락 후에 촬영한다.
 - 초상권과 저작권을 이해하고 예의를 지킨다.

여기서 잠깐!

초상권

자기의 초상이 허가 없이 촬영되거나 공표되지 않을 권리로, 타인의 초상을 함부로 찍고 유포해서는 안 된다.

저작권

인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물인 저작물에 대한 저자의 권리로, 아무 작품이나 가져다 사용하면 안 된다.

㉠ 사진전을 연다.

- 온라인 혹은 오프라인에 사진전을 연다.
 - 같은 주제의 사진을 모아서 전시한다.
 - 같은 소재로 다른 주제를 표현한 사진을 전시한다.
 - 자유로운 주제나 새로운 시각의 사진을 전시한다.
- 사진 작품을 감상하며 비평한다.
 - 사진 감상 차시와 연계하여 사진전을 활용한다.

여기서 잠깐!

초점

가장 먼저 조절해야 하는 것으로, 초점이 맞지 않으면 형태가 흐릿하게 나온다. 디지털카메라의 경우 LCD에서는 초점이 맞아 보여도 컴퓨터 화면에서는 초점이 안 맞는다는 것을 발견하는 경우가 있다. 대부분의 디지털카메라 셔터는 이중 구조로 되어 있는데, 셔터 버튼을 살짝 누르면 반 셔터 상태가 된다. 이 상태에서 초점이 맞춰지고 적당한 노출 값이 지정되면 힘을 주고 셔터를 완전히 눌러 사진을 찍는다.

감도(SO)

감도는 광선에 얼마나 민감한가를 나타내는 수치로, 50, 100, 200, 400, 800, 1600과 같이 나타낸다. 야간 촬영 또는 실내 촬영 시에 감도를 높여 주어 밝은 사진을 얻을 수 있다. 하지만 감도가 높을수록 사진을 구성하는 입자의 크기가 커지기 때문에, 화질이 조금 더 거칠어 보이게 된다.

2 찍은 사진 활용하여 컴퓨터로 다양하게 표현하기

- ㉠ 그림판에서 사진을 수정하는 다양한 방법을 익힌다.
 - 그림판을 실행하고 파일-열기 메뉴를 이용해 원하는

사진을 불러온다.

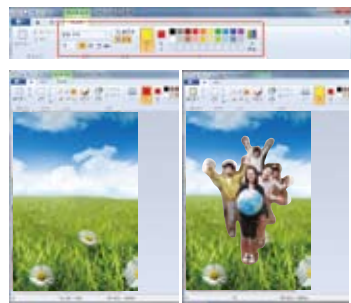
- 불러온 사진의 크기는 위쪽의 '크기 조정' 메뉴에서 조정할 수 있다.
- 사진에서 원하는 부분을 잘라 본다.
 - 화면 위쪽의 '선택' 메뉴를 이용하여 이미지에서 원하는 부분을 마우스로 드래그한다.



- 점선으로 선택된 범위를 확인하고 화면 위쪽의 '자르기' 메뉴를 이용하여 사진을 자른다.



- 합성하고 싶은 사진을 불러온 후, 자른 사진을 엮고 글자를 입력한다.



- 화면 위쪽에서 A 메뉴를 선택한 뒤 사진의 원하는 위치에 글 상자를 그린다.
- 글 상자 안에 글자를 써넣고 글자체, 글자 크기, 색 등을 어울리게 조정한다.
- 한 번 글 상자를 벗어난 이후에는 입력한 글자를 고칠 수 없으므로 글자 수정이 끝나기 전 글 상자를 벗어나지 않도록 주의한다.

- 수정이 끝났으면 메뉴에서 [F] 을 선택하여 이미지를 저장한다.
- ㉠ 마음에 드는 사진을 가져와 표현한다.
 - 글자 등을 덧붙여 포스터를 제작한다.
 - 서로의 작품을 감상한다.

정리하기

- ㉠ 마음에 드는 사진을 분석하며 느낌을 이야기해 본다.
- ㉠ 사진을 찍으며 알게 된 점을 이야기한다.



사진 작품 감상하기

★ 사진의 주제와 느낌을 생각하며 작품을 감상해 봅시다.

인상 관점

- ① 사진 속에서 중심 대상은 어느 위치에 있나요?
- ② 사진 속의 빛의 방향과 느낌은 어떠한가요?
- ③ 작품의 주제를 잘 드러내기 위해 어떤 방법으로 사진을 찍었나요?



● 맥커리(McCurry, Steve/미국/1950~) 파키스탄 어린 소녀(공이에 디지털 프린트/18×15cm/2002년 작)
 ● 박문영(학생 작품) 내 친구(일러 사진)
 ● 이예(학생 작품) 장난꾸러기(일러 사진)



스스로 평가하기

- 제한 빛의 방향과 구도에 따라 느낌이 어떻게 달라지나요?
- 표현 느낌이 다른 사진을 찍기 위해 어떤 방법을 사용하였나요?
- 감상 작품에서 주제를 찾아보고, 주제를 잘 드러내기 위해 찍은 방법을 이야기해 보세요.

렌즈로 보는 세상 135



감상 사진 작품 감상하기

교과서 135쪽

수업 목표	• 사진의 주제와 느낌을 생각하며 작품을 감상해 봅시다.
평가 기준	• 작품의 주제를 잘 드러내기 위해 어떤 방법으로 사진을 찍었는지 이야기할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 실기 평가
준비물	• 교사: 카메라 • 학생: 카메라



지도상의 유의점

- 자신의 작품과 연계하여 좀 더 좋은 자신을 찍을 수 있도록 연계하며 감상하도록 한다.
- 자신이 찍은 사진 중 제일 잘된 사진을 골라 감상 관점에 따라 분석해 보도록 하고 평가 자료로 활용한다.



교수·학습 과정

들어가기

1 학습 동기 유발하기

- T: 사진을 찍어 보니 의도한 대로 만족스러운 사진이 나왔나요? 그렇지 않다면, 어떤 점이 어려웠나요?
- S: 빛이 내 생각대로 나타나지 않았어요.
- S: 자연스러운 포즈를 잡기가 어려워요.
- T: 좀 더 좋은 사진을 찍기 위해서는 사진 작품도 많이 보아야 해요. 작가의 작품과 친구들의 작품을 감상하여 봅시다.

전개하기

1 사진의 주제와 느낌을 생각하며 작품 감상하기

- T: 사진 속에서 중심 대상은 어느 위치에 있나요?
- S: '파키스탄 어린 소녀'는 중앙에 있어요.
- S: '내 친구'는 중심에서 약간 왼쪽에 있어요.
- S: '장난꾸러기'는 여기저기 인물이 퍼져 있어요.
- T: 사진 속의 빛의 방향과 느낌은 어떠한가요?
- S: '파키스탄 어린 소녀'는 약간 치우친 순광으로 얼굴 오른쪽에 살짝 그림자가 있어 입체감이 나요.
- S: '내 친구'는 왼쪽 뒤쪽 측면광이라서 명암의 대조가 강하게 나타났어요.
- S: '장난꾸러기' 작품은 정면광처럼 보여요.
- T: 작품의 주제를 잘 드러내기 위해 어떤 방법으로 사진을 찍었나요?
- S: '파키스탄 어린 소녀'의 뚫어지게 바라보는 눈, 선명한 색들의 조화, 빛과 어둠의 대조가 강한 느낌을 주고 있어요.
- S: '내 친구'는 빛에 의한 명암의 대조와 웃는 표정을 담기 위해 얼굴을 크게 화면에 배치했어요. 가운데가 아닌 한쪽으로 치우쳐 단조롭지 않아요.
- S: '장난꾸러기'는 수직과 수평 구도에 아이들의 자연스러운 표정과 배치가 좋게 느껴져요.
- T: 맥커리의 작가 이야기를 듣고 다른 작품을 감상해 봅시다.
- T: "나는 찍히는 사람이 방심한 틈을 찾아 얼굴에 새겨진 경험에서 영혼의 정수를 뽑아내고자 합니다."라고 말한 맥커리의 말은 무슨 뜻일까요?
- S: 사람들은 카메라 앞에서 사진을 찍힐 때는 자연스러운 표정을 짓지 못하기 때문에 찍히는 사람이 카메라를 의식하지 않을 때 찍는다는 의미예요.
- T: 그래요. 맥커리의 "만약 당신이 시간의 여유를 갖고 기다린다면 사람들은 당신의 카메라란 존재를 잊을 것이고 사람들의 영혼이 사진 속으로 떠오를 것이



렌즈로 보는 세상



다.”라는 이 말도 같은 의미이지요.

T: 이제 마음에 드는 자신의 사진을 골라 같은 감상 관점에서 이야기해 봅시다.

S: 역광으로 친구가 달리는 모습을 찍었는데 실루엣과 머리 카락이 예쁘게 나왔어요. 달려가고 있는 앞부분을 넓게 공간을 두고 황금 분할 구도로 찍어 구도를 잘 잡은 것 같아요.

S: ‘자연을 사랑하는 친구’를 주제로 사진을 찍었는데 식물을 관찰하는 자연스러운 표정이 좋아요. 측광으로 밝은 부분과 어두운 부분이 대조를 이루고 있어요.

S: 찍은 사진을 그림판으로 합성하거나 글자를 넣는 작업도 재미있었어요. 이러한 방법으로 포스터를 만들면 효과적인 것 같아요. 하지만 이때 남의 사진을 가져오지 않고 내가 찍은 사진을 사용하며 찍힌 사람의 초상권을 존중해야 해요.

2 나의 사진 작품 분석하며 비평하기

- ㉠ 내가 찍은 사진 중 가장 잘 찍은 사진을 고른다.
- ㉡ 사진을 출력하여 수행 평가지에 붙인다.
- ㉢ 학습한 감상 관점을 통해 작품을 분석하고 느낌을 적는다.

정리하기

- ㉠ 감상 작품의 주제를 찾아 제목을 달아 본다.
- ㉡ ‘스스로 평가하기’를 중심으로 단원 내용을 정리한다.

이웃과 배려

맥커리(McCurry, Steve/미국/1950~) 파키스탄 어린 소녀
(종이에 디지털 프린트/가변 크기/2002년 작)

소녀는 초롱초롱한 눈으로 우리를 뚫어지게 바라본다. 깊어 보이는 파란색의 눈과 차도르, 빨간색의 옷, 검은 머리와 회색의 배경이 단순하면서도 강한 느낌을 준다.

스티브 맥커리는 1984년 아프가니스탄이 소련과 전쟁 중이던 시절, 아프간의 한 소녀를 촬영하였다. ‘아프가니스탄 소녀’ 사진은 내셔널 지오그래픽 표지에 실렸고 작가에게 세계적인 포토저널리스트의 명성을 가져다주었다. ‘파키스탄 어린 소녀’는 2002년 다시 그곳을 찾았을 때 그 때 그 눈동자를 생각하며 찍은 사진이다.

스티브 맥커리의 인물 사진의 특징은 정면으로 바라보는 ‘응시’에 있다. 그의 사진 속 인물들은 특이한 표정 없이 관람자와 정면으로 응시함으로써 깊은 여운을 준다. 작가는 이렇게 말했다. “나는 찍히는 사람이 방심한 틈을 찾아 얼굴에 새겨진 경험에서 영혼의 정수를 뿜아내고자 합니다.” “저는 화려하거나 많은 색을 담으려 하기 보다는 절제된 색이 좋습니다. 사진을 흑백으로 바꾸더라도 그 느낌이 살아남을

정도의 색감을 찾는 것이지요.”

스티브 맥커리는 외국 여행을 하면서 세상에 불행한 사람이 많다는 것을 발견하고 다큐멘터리 사진가의 길을 가겠다는 결심을 하게 되었다. 1980년대 이후 스티브 맥커리는 본격적으로 아프가니스탄과 파키스탄의 분쟁 지역을 촬영하기 시작했다. 좋은 사진을 만들고자 하는 열망으로 아랍인의 복장을 하고 죽음을 무릅쓰고 위험한 상황에 가까이 가서 사진을 찍었다.



아프가니스탄 소녀
(사진/1984년 작)



동자승
(사진/1994년 작)

★ 스스로 평가하기

- 빛의 방향과 구도에 따라 느낌이 어떻게 달라지나요?
 - ➔ 순광은 피사체 정면에서 비추는 광선으로 색이 잘 표현된다. 그런데 명암이 적어 입체감은 떨어진다.
 - ➔ 측광은 카메라의 좌·우측에서 피사체를 향해 90° 정도의 측면에서 비추는 빛으로, 밝고 어두움의 대조가 강한 사진이 된다.
 - ➔ 역광은 피사체의 뒷면에서 비추는 광선으로, 피사체가 어둡게 나오고 윤곽만 드러난다.
- 느낌이 다른 사진을 찍기 위해 어떤 방법을 생각하여 찍었나요?
 - ➔ 측광, 역광 사진을 찍어 빛의 효과를 다르게 해 보았다.
 - ➔ 인물을 중심이 아닌 삼등 분할 지점에 놓아 보았다.
- 작품에서 주제를 찾아보고, 주제를 잘 드러내기 위해 찍은 방법을 이야기해 보세요.
 - ➔ 순간의 자연스러운 동작을 찍어야 한다.
 - ➔ 인물의 위치 등 구도가 잘 잡혀야 한다.
 - ➔ 빛의 효과가 주제와 느낌을 강조하는 효과가 있다.

참고 문헌

남규한 저, 사진 잘 찍고 싶다, 해지원, 2013.
 데이비드 프래켈 저, 남문호 역, 사진의 구도와 구성: 사진가를 위한, 길벗, 2007.
 김옥선 외 4명 공저, 매혹하는 사진, 포토넷, 2011.
 김완모 저, 사진 구도와 연출, 길벗, 2010.
 브라이언 피터슨 저, 김문호 역, 창조적으로 이미지를 보는 법, 청어람 미디어, 2006.

준비물

교사
다양한 사진 자료

학생
직접 촬영한 사진의
인화 및 컬러 프린트

평가 방법

실기 평가, 감상문



주제를 담아 사진 찍기, 사진 작품 감상하기

교과서 134~135쪽

주제를 담아 사진 찍고 감상문 쓰기

_____학년 _____반 이름 _____

- 내가 찍은 사진 중 가장 멋진 한 장을 선정하여 주제와 느낌을 중심으로 감상해 봅시다.



< >



만화와 애니메이션 세상 속으로



소단원의 개관

심화 '만화와 애니메이션 세상 속으로' 단원은 만화와 애니메이션의 종류 및 특징, 제작 과정을 이해하고 체험함으로써 시각 문화 중 만화와 애니메이션에 대한 이해를 높이는 데 목적이 있다. 이 단원에서는 만화의 종류와 표현 형식을 이해하고, 이를 활용하여 여러 컷의 연속 만화를 그려 본다. 또한 다양한 애니메이션의 종류와 제작 방법을 이해하고, 종이 애니메이션이나 점토 애니메이션을 제작해 본다. 그리고 서로의 작품에서 주로 활용된 표현 방법과 그 표현 효과를 찾으며 학습한 내용을 정리하고 심화한다.

소단원의 목표

- 만화의 종류와 특징을 이해한다.
- ▲ 만화의 표현 형식을 활용하여 여러 컷의 연속 만화를 그릴 수 있다.
- 다양한 애니메이션의 종류와 제작 방법을 이해한다.
- ▲ 종이 애니메이션이나 점토 애니메이션의 제작 방법을 알고 제작한다.
- 서로의 작품을 감상하며 표현 방법과 표현 효과를 찾는다.

수업의 구성

구분	제재명	교과서 쪽수	지도서 쪽수	주요 학습 활동	차시
체험	만화의 종류와 특징 알기	136	305	<ul style="list-style-type: none"> • 만화의 종류 이해하기 • 만화의 표현 형식의 특징 알아보기 	6
표현	연속 만화 그리기	137	306~307	<ul style="list-style-type: none"> • 만화의 구성 요소 알기 • 여러 컷의 연속 만화 그리기 	
체험	애니메이션의 종류와 제작 과정 알기	138	308~309	<ul style="list-style-type: none"> • 재미있게 본 애니메이션의 내용과 형식 이야기하기 • 다양한 애니메이션의 종류와 제작 방법 탐색하기 	
표현	애니메이션 제작하기	139	310~312	<ul style="list-style-type: none"> • 종이 애니메이션 제작하기 • 점토 애니메이션 제작하기 	
감상	서로의 작품 감상하기	140	313~314	<ul style="list-style-type: none"> • 서로의 작품에서 표현 방법과 표현 효과 찾아보기 	

※ 수업의 구성은 학교 상황이나 여건, 학생들의 수준 등에 따라 재구성하여 학습의 효과를 높이기 바랍니다.

학습 평가

■ 체험 ▲ 표현 ● 감상

교육 과정 내용	성취 기준	성취 수준		
		상	중	하
■ 대상이나 현상에서 시각적 특징 발견하기	만화의 종류와 표현 형식의 특징을 이야기할 수 있다.	만화의 종류를 찾아 각각의 표현 형식을 명확히 이야기할 수 있다.	만화의 종류를 찾아 각각의 표현 형식을 이야기할 수 있다.	만화의 종류를 찾아 표현 형식을 일부 이야기할 수 있다.
▲ 주제의 특징과 느낌을 효과적으로 표현하기	만화의 구성 요소를 알고, 여러 컷의 연속 만화를 그릴 수 있다.	만화의 구성 요소를 알고, 다양하고 효과적으로 사용하여 여러 컷의 연속 만화를 그릴 수 있다.	만화의 구성 요소를 알고, 여러 컷의 연속 만화를 그릴 수 있다.	만화의 구성 요소를 알고, 여러 컷의 연속 만화를 그리는 데 미흡하다.
● 미술 작품의 감상 관점과 방법을 이해하기	서로의 작품에서 표현 방법과 표현 효과를 찾을 수 있다.	서로의 작품에서 표현 방법과 표현 효과를 찾아 구체적으로 설명할 수 있다.	서로의 작품에서 표현 방법과 표현 효과를 찾아 설명할 수 있다.	서로의 작품에서 표현 방법과 표현 효과를 찾아 설명하는 데 어려움이 있다.

6-2 영상 표현

만화와 애니메이션 세상 속으로

만화와 애니메이션의 표현 방법을 이해하고, 그 방법을 응용하여 자신의 의도를 효과적으로 표현해 봅시다.

생각하기

내가 즐겁게 본 만화나 애니메이션은 무엇인가요? 그것들은 어떻게 만들어졌을까요? 우리에게 친숙한 만화와 애니메이션에 대해 알아보아요?

만화의 종류와 특징 알기

★ 만화의 종류와 표현 형식의 특징을 알아보아요.

- 만화에는 어떤 종류가 있나요?
- 만화의 표현 형식을 살펴보세요.
- 내가 본 만화에서 효과적으로 표현한 부분을 찾아 이야기해 보세요.

만화

만화는 이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림이에요. 대체로 말풍선이나 자막 형태로 적힌 글과 그림의 조합으로 이루어져요. 캐리커처, 한 칸 만화, 연속 만화 등이 있어요.

캐릭터

말풍선은 '인물'을 나타내며 '무엇을 말하는지'를 알려줘요.




▲ 비평수 (한국/7969-) **세상을 살면서** (한세만화/2012년 작) ▲ 장승 (한국/7989-) **정군이** (정군/2013년 작)

미술 용어 알기 만화, 레이아웃 > 용어 알기 143쪽

더하기 활동 여러분들에게 인기 있는 만화를 선정하여 줄거리, 작품성, 폭력성 등의 관점에서 토론해 보세요.

136 6-2 영상 표현

체험 만화의 종류와 특징 알기

교과서 136쪽

수업 목표	• 만화의 종류와 특징을 이해한다.
평가 기준	• 만화의 종류와 특징을 이해할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 토론법
준비물	• 교사: 참고 작품, 체험 학습지 • 학생: 필기도구

지도상의 유의점

- 자신이 본 만화의 표현 형식에 주목하여 만화를 이해하면서 즐길 수 있게 하도록 한다.

교수·학습 과정

▶ 들어가기

1 재미있게 읽은 만화 이야기하기

T: 재미있게 읽은 만화는 어떤 것이며, 그것의 표현 형식은 어떠한가요?

- S: '먼나라 이웃나라'요. 만화를 읽으며 재미있게 학습을 할 수 있어 좋았어요.
- T: 이번 수업에서는 만화의 종류와 표현 형식을 알아봅시다.

- ▶ 전개하기**
- 1 만화의 종류와 표현 형식 알아보기**
- ① 만화의 개념과 종류에 대해 알아본다.
 - 만화는 글과 그림으로 이야기를 전달하는 회화의 한 형식이다. 특징을 강조하여 명료하게 그린 그림에 말풍선이나 자막이 더해지는 것이 보편적이며, 현재와 같은 형태의 만화는 19세기 중 판화의 발전과 함께 그 발판을 마련하였으며 저널리즘을 통해 널리 보급되었다.
 - 만화의 종류
 - 카툰(cartoon): 되도록 언어를 쓰지 않고 그림만으로 간단 명료하게 메시지를 전달하는 장르이다. 주로 사회 풍자를 다루며 보통 한 컷 또는 한 쪽 정도의 짧은 분량으로 이루어진다.
 - 캐리커처(caricature): 익살, 유머, 풍자의 효과를 노려 그린 그림으로 대상의 특징을 과장하여 우스꽝스럽게 희화한 그림이 많다.
 - 코믹스(comics): 일반적으로 만화라고 불리는 것들이 여기에 속한다. 기승전결에 의한 이야기로 진행되며 주인공 혹은 그 무리를 중심으로 전개된다.



카툰



캐리커처



코믹스

- ② 만화의 표현 형식(지도서 306~307쪽 참조)을 알아보고, 효과적으로 표현한 부분을 찾아본다.
 - 2 만화에서 효과적으로 표현한 부분 찾기**
 - ① 캐릭터의 성별, 나이, 성격이 잘 드러나는지 찾아본다.
 - ② 칸과 칸을 적절히 구분하였는지 찾아본다.
 - ③ 움직임이 잘 표현되었는지 찾아본다.
 - ④ 말풍선과 지문이 잘 구분되어 이야기를 파악하는 데 어려움이 없는지 확인한다.
 - 3 인기 있는 만화 비평하기**
 - ① 폭력성이 있는 만화를 읽어 본 경험과 비평적 시각으로 수용해야 하는 이유에 대해 토론해 본다.
- ▶ 정리하기**
- ① 만화의 종류와 표현 형식을 이야기한다.
 - ② 연속 만화의 표현 형식을 이야기한다.



연속 만화 그리기

★ 만화의 표현 형식을 적용하여 여러 컷의 연속 만화를 그려 봅시다.

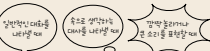
활동지 173쪽 준비물 145쪽

양자택일

칸: 크기를 같게 할 수도 혹은 다르게 변화를 줄 수도 있어요. 칸과 칸 사이에 여백을 두어 시간의 흐름을 표시해요.

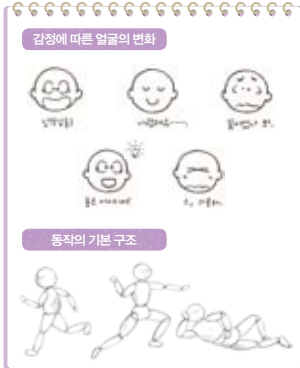
단: 칸이 모여 단을 이루어요.

말 주머니: 대화의 내용에 따라 모양과 크기를 다르게 해요.



지문: 대화 글이 아닌 시간이나 줄거리 등을 제시하기 위해 사용해요.

의성어, 의태어: 그림이나 글씨로 소리나 표정을 전해요.



▲ 김현태(학생 작품) 눈사람 만들기(종이에 색연필, 사인펜/27×32cm) ▲ 성유리(학생 작품) 우리들의 승리(종이에 색연필, 사인펜/27×32cm)

만화와 애니메이션 세상 속으로 137



표현 연속 만화 그리기

교과서 137쪽

수업 목표	• 만화의 표현 형식을 활용하여 여러 컷의 연속 만화를 그린다.
평가 기준	• 만화의 표현 형식을 적용하여 여러 컷의 연속 만화를 그릴 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 실기 평가
준비물	• 교사: 참고 사진 작품, 체험 학습지 • 학생: 필기도구, 색연필, 사인펜

지도상의 유의점

- 만화의 표현 형식의 구성 요소를 효과적으로 적용하도록 지도한다.

교수·학습 과정

▶ 들어가기

1 만화를 그려 본 경험 이야기하기

T: 만화를 그려본 일이 있나요? 지난 시간에 알아본 만화의 표현 형식을 이루는 구성 요소를 효과적으로 활용하여 표현하였나요?

S: 말풍선의 모양을 다르게 하면 더 효과적인 것 같아요.

S: 의성어, 의태어의 표현 방법을 적용하지 못했어요.

S: 인물의 감정 변화를 표현해야 할 것 같아요.

T: 만화의 표현 형식을 활용하여 연속 만화를 그려 봅시다.

▶ 전개하기

1 만화의 표현 형식을 적용하여 연속 만화 그리기

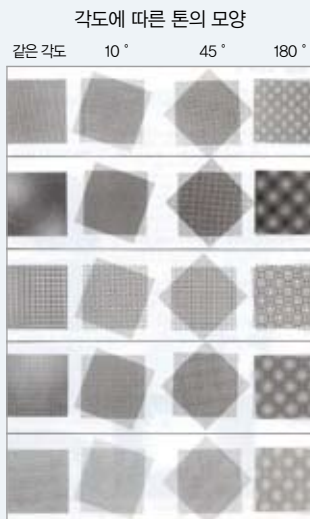
- ① 연속 만화의 제작 과정을 이야기한다.
 - ① 대략적인 주제와 줄거리에서 시작하여 기승전결의 구체적인 줄거리를 정하기(4~6컷 정도)
 - ② 캐릭터 구성하기
 - ③ 칸과 단 나누기, 인물의 동작이나 표정, 앵글, 대사, 구도, 크기, 배경 등을 정하며 캐릭터를 중심으로 밑그림 그리기
 - ④ 말풍선, 효과음, 인물, 배경 등으로 나누어 펜 작업하기
 - ⑤ 색칠하기, 혹은 음영 효과를 위한 스크린 톤 붙이기
 - ⑥ 전체적으로 점검하며 지우개질, 화이트 등으로 수정하기
- ② 만화의 재료와 용구의 활용 방법에 대해 알아본다.
 - 종이: 밑그림이 잘 지워지고, 보풀이 일지 않는 복사지와 같은 종이를 사용한다.
 - 연필, 지우개: 연필로 스케치한다.
 - 펜, 플러스 펜, 붓 펜: 연필 스케치 위에 굵기가 다른 선을 칠할 때 사용한다.
 - 직선 자, 곡선자: 직선 혹은 곡선을 그릴 때 사용한다.
 - 색연필, 사인펜: 색칠할 때 사용한다.
 - 스크린 톤: 음영을 표현하여 표현성을 높일 수 있다.
 - 수정액: 수정 또는 표현을 위해 사용한다.



수정액을 이용한 빗하늘 효과

스크린 톤

투명한 필름 시트에 스크린(망점이나 스트라이프)를 인쇄하여 뒷면에 접착제를 붙인 것으로 패턴의 종류가 다양하여 용도에 맞게 골라 쓸 수 있다. 그림자나 무늬에 붙여서 화면에 깊이를 주고 분위기를 조성하는 데 쓰인다. 톤을 붙이기 전에는 반드시 원고를 깨끗이 하여 지우개 찌꺼기나 먼지가 달라붙지 않도록 한다. 톤의 표면을 칼로 깎아 다양한 효과를 줄 수도 있다. 여러 장을 겹쳐 붙이면 톤에 농담이 생겨 더욱 깊은 느낌을 줄 수 있다. 겹쳐지는 각도에 따라 다른 모양과 농도를 보이므로 원하는 정도를 눈으로 확인하여 자유롭게 겹쳐 붙이도록 한다. 세 장 이상을 붙이면 망점이 일그러지므로 두 장까지만 겹쳐 붙이는 것이 효과적이다. 구매와 사용이 쉬우므로 초등학교 학생들도 재미있게 활용할 수 있다.



㉞ 캐릭터의 다양한 표현을 살펴본다.

- 성별, 나이, 성격을 고려하여 만화 캐릭터 구상하기



• 감정과 방향에 따른 얼굴의 변화 표현하기



• 인물 캐릭터와 움직임 그리기



㉞ 구성 요소를 생각하며 만화를 그려 본다.

- 인물: 간략하게 특징이 잘 드러나도록 그린다.



- 사이: 칸과 칸 사이의 공간. 공간과 공간, 장면과 장면, 사건과 사건을 연결한다. 웹툰에서는 칸을 나누지 않기도 한다.
- 칸: 크기를 같게 할 수도, 혹은 다르게 하여 변화를 줄 수 있다.
- 단: 칸이 모여 단을 이룬다.



- 말풍선: 대화의 내용에 따라 모양과 크기를 다르게 한다.



- 지문: 대화 글이 아닌 시간이나 줄거리 등을 제시해 주기 위해 사용한다.
- 의성어, 의태어: 그림이나 글씨로 소리나 표정을 전한다.



▶ 정리하기

- ① 서로의 작품을 감상하고 잘된 점과 미흡한 점을 이야기해 본다.
- ② 작품을 보완하고 주위를 정리 정돈한다.



애니메이션의 종류와 제작 과정 알기

★ 다양한 애니메이션의 종류와 제작 방법을 알아봅시다.

- 어떤 종류의 애니메이션이 있으며 어떻게 제작될까요?
- 재미있게 본 애니메이션의 내용과 형식에 대하여 이야기해 보세요.
- 우리가 직접 만들어 볼 수 있는 애니메이션에는 어떤 것들이 있을까요?



▲ 곰과 토끼(종이 애니메이션/BLinkink 스튜디오 제작/2013년 작)



▲ 라바 시즌 2(컴퓨터 애니메이션/투바엔 제작/2013년 작)

1. 준비하기

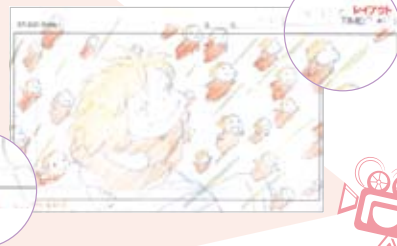
애니메이션(Animation)

그림이나 인형 등 실제로 움직이지 않는 대상을 조금씩 그 자세나 위치를 바꾸면서 한 장면씩 촬영하여 움직이는 것처럼 보이게 만드는 영화의 한 종류를 말해요. 종이나 셀, 인형이나 점토 등을 이용할 수 있으며 오늘날에는 컴퓨터로도 제작해요.

애니메이션 제작을 위해서는 각 장면의 등장 인물과 배경, 색채, 움직임 등의 표현과 촬영 방법을 표시하는 밑그림이 필요해요. 이것을 레이아웃이라고 해요.



▶ 미야자키 하야오(宮崎駿/일본/1941~) 바람 위의 포노(셀 애니메이션/2008년 작)



체험 애니메이션의 종류와 제작 과정 알기

교과서 138쪽

수업 목표	• 다양한 애니메이션의 종류와 제작 방법을 이해한다.
평가 기준	• 다양한 애니메이션의 종류와 제작 과정을 이해할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 토론법
준비물	• 교사: 참고 사진 혹은 동영상 자료 • 학생: 필기도구



지도상의 유의점

- 애니메이션은 매우 복잡한 과정을 거쳐 제작되므로 동영상 등 참고 자료를 통해 대략적인 과정을 이해할 수 있도록 지도한다.



교수·학습 과정

들어가기

1 재미있게 본 애니메이션에 관해서 이야기하기

T: 재미있게 본 애니메이션은 무엇이고, 무엇이 인상 깊었나요?

S: '뽀롱 뽀롱 뽀로로'는 캐릭터가 성격을 잘 드러내도록 만들어졌다고 생각하며, '하울의 움직이는 성'은 그림이 너무 멋졌어요.

S: '프린스 앤 프린세스'의 그림자 실루엣이 참 예뻐요.

T: 다양한 애니메이션의 종류와 제작 과정을 알아봅시다.

▶ 전개하기

1 애니메이션의 종류와 제작 방법 알기

㉠ 애니메이션의 개념을 이야기한다.

- 생명, 숨결을 의미하는 라틴어 아니마(Anima)에서 유래한 말로, 아니마의 동사형인 애니메이트(Animate)는 '생명을 준다'는 의미를 가진다. 즉, 애니메이션(Animation)은 '생명이 없는 것에 생명을 주는 것'을 의미한다. 대상의 자세와 위치를 미세하게 변화시키며 한 장면씩 촬영한 뒤 연결하여 보여주는 기법으로 움직이지 않는 대상이 살아 움직이는 것처럼 보이게 한다.

㉡ 애니메이션의 종류와 제작 방법을 알아본다.

- 종이(페이퍼) 애니메이션: 종이 위에 직접 그림을 그린 뒤 한 장씩 촬영하여 연결하는 기법의 애니메이션이다. 가장 단순한 형태는 플립 북을 한 장면씩 촬영한 것이다. 캐릭터뿐만 아니라 배경의 선이 모두 변화하므로 환상적이며 회화적인 효과가 나지만 시선이 어지러워 장편 애니메이션을 제작하는 데에는 알맞지 않다.



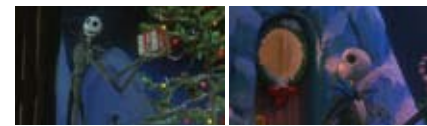
스노우맨(종이(페이퍼) 애니메이션/1982년 작)

- 셀 애니메이션: 배경 그림을 그대로 둔 채 대상만 셀룰로이드(투명하고 얇은 플라스틱판)에 옮겨 그리는 기법이다. 투명한 셀은 여러 장을 겹칠 수 있어서 많은 사람이 나누어 작업하는 분업이 가능하다. 제작비, 제작 시간을 단축할 수 있어 지금까지도 널리 사용된다.



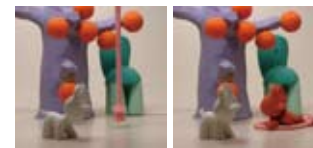
핑크 라이킹(셀 애니메이션/1992년 작)

- 인형(모델) 애니메이션: 먼저 적합한 재료를 이용하여 인형을 만든 뒤 동작에 조금씩 변화를 주어가며 촬영하는 방식-스톱 모션(Stop Motion)-으로 제작되는 애니메이션이다.



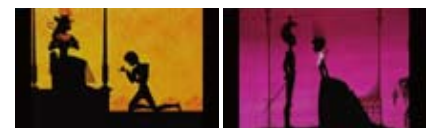
크리스마스의 악몽(인형(모델) 애니메이션/1993년 작)

- 점토(클레이) 애니메이션: 점성이 있는 독특한 소재를 이용해 대상을 만들고, 만든 대상의 형태와 위치를 조금씩 바꿔 가며 촬영하는 기법의 애니메이션이다. 인형 애니메이션과 마찬가지로 스톱 모션(Stop Motion) 방식을 취한다.



미오와 마오(점토(클레이) 애니메이션/1971년 작)

- 그림자 애니메이션: 강한 흑백의 대비로 이루어진 애니메이션이다. 캐릭터와 배경을 두꺼운 종이를 제작한 뒤, 뒤에서 조명을 비추어 생기는 그림자를 촬영하는 방식이 윤곽선만을 볼 수 있어 단조롭지만 신비롭고 깊은 여운을 남긴다.



프린스 앤 프린세스(그림자 애니메이션/1999년 작)

- 컴퓨터 애니메이션: 컴퓨터를 활용하여 만드는 애니메이션으로 합성과 조작성이 자유로워 2차원 평면과 3차원 입체 영상, 실사 영화를 모두 활용하여 다양한 기법을 구사할 수 있다.



니모를 찾아서(컴퓨터 애니메이션/2003년 작)

㉢ 재미있게 본 애니메이션의 내용과 형식에 대해 이야기한다.

- '뽀롱 뽀롱 뽀로로'는 컴퓨터를 활용하여 만든 컴퓨터 애니메이션이다.
- '하울의 움직이는 성'은 대상을 투명한 셀룰로이드에 옮겨 그려 움직임을 표현하는 셀 애니메이션이다.
- '프린스 앤 프린세스'는 캐릭터와 배경을 두꺼운 종이를 제작한 뒤 조명을 비추어 생기는 그림자로 만드는 그림자 애니메이션이다.

㉣ 애니메이션의 자연스러운 움직임 정도에 대하여 이야

기한다.

- 자연의 움직임에 가장 닮으려면 1초에 24장의 그림을 넘겨야 한다. 그러나 늘 1초에 24장의 그림을 넘기는 것은 아니며 때에 따라 그림의 수를 조절할 수 있다.
- ㉤ 내가 애니메이션을 만든다면 어떤 애니메이션을 만들지 정한다.
- 종이에 직접 배경과 대상을 그려서 만드는 종이(페이퍼) 애니메이션을 만들겠다.
- 찰흙으로 대상을 만들어 조금씩 변화를 주며 촬영하는 점토(클레이) 애니메이션을 만들겠다.

▶ 정리하기

㉠ 애니메이션의 종류와 제작 방법을 이야기한다.

㉡ 종이 애니메이션 또는 점토 애니메이션을 제작할 것임을 예고하고 준비물에 대해 안내한다.

곰과 토끼(종이 애니메이션/BLinkink 스튜디오 제작/2013년 작)

디즈니 애니메이션 제작자가 영국의 한 백화점 광고용 애니메이션으로 제작한 애니메이션이다. 3D의 실물 세트를 배경으로 2D의 손으로 그린 곰과 토끼의 동작을 연속적으로 촬영하여 만들었다. 전통적인 핸드 드로잉 방식으로 숲 속에서 진한 우정을 나누는 곰과 토끼의 이야기를 담고 있다.

라바 시즌 2(컴퓨터 애니메이션/투바엔 제작/2013년 작)

텔레비전 시리즈를 위한 3D 컴퓨터 애니메이션이다. 때론 다투기도 하고, 함께 위기에 처하기도 하는 귀엽고 발칙한 두 마리 애벌레 레드와 옐로의 이야기이다. 100초 남짓한 에피소드에 담긴 내용은 아주 단순한 하나의 사건으로 이루어지며, 대사는 없고 경쾌한 음악과 효과음으로 전개된다.

미야자키 하야오(宮崎駿/일본/1941~) 바람 위의 포노(셀 애니메이션/2008년 작)

바닷가 마을을 배경으로 인간이 되고 싶어 하는 소원을 가진 꼬마 물고기 '포노'와 5살 소년 '소스케'의 우정을 그린 셀 애니메이션이다. 미야자키 하야오는 1985년 '사하라 사막에 부는 열풍'이란 뜻의 '지브리' 스튜디오를 설립하여 일본 애니메이션, 더 나아가 세계 애니메이션에 열풍을 일으켰다. 지브리 스튜디오는 3D와 컴퓨터 그래픽이 범람하는 요즘에도 여전히 수작업에 의한 셀 애니메이션을 제작한다. 이는 '종이에 손으로 직접 그리는 것이 애니메이션의 근본'이라는 미야자키의 철학 때문이다. 저예산으로 초당 8~12매의 프레임을 사용하여 움직임은 생경하지만 개성 있는 캐릭터, 정교한 영상이 특징이다.

애니메이션 제작하기

★ 연속 장면의 그림을 그려 종이 애니메이션을 제작해 봅시다.

활동지 167쪽 | 준비물 145쪽

장지(학생 작품) 통채 물리개 종이, 액연필/각 19×23.5cm

애니메이션 제작 순서

- 1 이야기를 만들고 캐릭터를 스케치한다.
- 2 종이 애니메이션은 연속된 장면을 그림으로 그려 각 장면을 카메라로 촬영한다. 점토 애니메이션은 점토로 캐릭터와 배경을 만들고, 배경은 고정하고 캐릭터만 조금씩 움직여 가며 사진을 찍는다.
- 3 동영상 편집 프로그램을 사용해 움직이는 그림으로 만든다.

종이 애니메이션
종이 위에 직접 그림을 그리고 촬영하여 움직임을 만드는 애니메이션 기법을 말해요.

점토 애니메이션
점토로 제작한 모형을 조금씩 움직여 가며 촬영한 애니메이션을 말해요.

★ 점토를 이용하여 점토 애니메이션을 제작해 봅시다. | 139쪽

관성은, 유보권, 유은석, 이서현 (학생 활동 작품) 바닷속 물고기 색상: 필리 클레이, 우드락, 디지털카메라 등

점토 애니메이션
점토로 제작한 모형을 조금씩 움직여 가며 촬영한 애니메이션을 말해요.

만화와 애니메이션 세상 속으로 139

표현 애니메이션 제작하기

교과서 139쪽

수업 목표	• 종이 애니메이션이나 점토 애니메이션의 제작 방법을 알고 제작할 수 있다.
평가 기준	• 종이 애니메이션이나 점토 애니메이션의 제작 방법을 알고 제작할 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 실기 평가
준비물	• 교사: 애니메이션 동영상 자료, 카메라 등 • 학생: 종이, 점토, 카메라 등

지도상의 유의점

- 종이 애니메이션은 연속 동작을 그려야 하기 때문에 개인 작업이 효과적이며, 점토 애니메이션은 동작 변화에 따른 대상 제작, 배경, 촬영 등 다양한 작업의 특성상 협동 작업이 효과적이다.
- 긴 애니메이션을 제작하기에는 무리가 따르므로 애니메이션의 원리를 이해할 수 있을 정도의 짧은 분량으로 작업을 하도록 안내한다.

교수·학습 과정

들어가기

1 전시 학습을 상기하며 우리가 만들 수 있는 애니메이션 이야기하기

T: 애니메이션 종류 중 제작 방법을 생각해 우리가 만들 수 있는 애니메이션에는 무엇이 있을까요?
S: 종이 혹은 점토 애니메이션을 만들 수 있을 것 같아요.
T: 개별 혹은 협동으로 만들 애니메이션을 정하고 필요한 재료를 준비합시다.

전개하기

1 선택 활동 1 종이 애니메이션 제작하기(개별 학습)

- ① 주제를 정하고 이야기를 만든다.
- ② 이야기에 맞는 캐릭터를 설정하여 스케치한다.
- ③ 활동지 167쪽을 활용하여 연속된 장면을 그림으로 그린다.
 - 장면이 새로운 장면으로 바뀌는 것보다는 연속된 장면으로 그리는 것이 효과가 높다.
 - 그림이 너무 복잡하면 반복적으로 그리기가 어려우므로 가급적이면 간단한 배경을 활용하거나 배경이 없이 주인공의 동작 변화를 중심으로 구성한다.
 - 앞장과 뒷장의 배경, 주인공의 생김새 등이 동일하게 그려져야 하므로 얇은 습자지에 그림을 그리면 효과적이다.
 - 1초당 3~4장 정도로 계산하며, 20장 이상이 되어야 움직임의 효과를 관찰할 수 있다.
- ④ 그림으로 그린 장면을 스캔하거나 카메라로 촬영한다. 스캐너를 이용할 경우 흔들림이 없어 효과적이다. 카메라를 사용할 경우 떨림으로 인해 이미지가 흐려지지 않도록 한다.
- ⑤ 동영상 편집 프로그램을 사용해 움직이는 그림으로 만든다(교과서 143쪽 참조). 이때 제목과 지은이, 엔딩 장면 등을 추가하여 완성한다.
- ⑥ 제작한 애니메이션을 보고 움직임이 자연스럽게 않거나 너무 짧은 것은 다시 그려 추가 촬영하여 완성한다.

2 선택 활동 2 점토 애니메이션 제작하기(모둠 학습)

- ① 주제를 정하고 이야기를 만든다.
- ② 이야기에 맞는 캐릭터를 설정하여 스케치한다.
- ③ 구성한 이야기로 스토리 보드를 작성하여 움직임의 촬영을 미리 계획한다. 배경이나 움직임, 대사, 음악 등의 계획 내용을 기재한다. 이때 배경이 다양하면 촬영이 어렵기 때문에 최소한의 배경으로 계획하는 것이 좋다.

③ 점토로 캐릭터와 배경을 만든다. 배경은 종이에 파스텔, 크레파스, 물감 등을 다양하게 사용하여 만들 수 있다. 캐릭터의 크기와 배경의 크기를 알맞게 조절하는 것이 중요하다.



④ 배경은 고정하고 캐릭터만 조금씩 움직여 가며 사진을 찍는다.
- 1초당 3~4장 정도로 계산하여 70장 정도를 찍는다.
- 같은 장면에서 연속된 동작 변화를 찍을 때에는 같은 위치에서 찍도록 한다.
- 장면의 전환은 배경의 변화를 통해서도 이루어지지만, 주인공의 표정 변화나 순간의 느낌으로 나타낼 수 있다. 사진기의 줌 인, 줌 아웃 기능을 활용하거나 또는 사진기 위치를 변화하면서 찍을 수도 있고 동영상 편집 프로그램을 활용할 수도 있다.



⑤ 동영상 편집 프로그램을 사용해 움직이는 그림으로 만든다.
⑥ 점토 애니메이션의 경우에는 쉽게 마르기 때문에 촬영해서 바로 동영상으로 편집해 보며 미흡한 장면에 대한 추가 촬영을 진행해야 한다.

포토 스케이프(Photoscape) 사용법

포토 스케이프는 손쉽게 이미지를 편집할 수 있게 해 주는 무료 프로그램이다. 이미지의 밝기, 색상, 크기와 같은 기본적인 편집 외에도 이미지의 일부를 자르거나 글자, 말풍선을 넣을 수 있으며 기본적인 동영상 편집까지 가능하다. 단, 음향 효과 편집 기능을 지원하지 않는다.

① 사진을 편집하는 방법을 안다.
① 포토 스케이프를 실행하여 사진 편집 아이콘을 선택한다.



② 화면 왼쪽의 메뉴에서 원하는 이미지를 불러온 뒤 가운데의 넓은 화면으로 드래그한다.



③ 화면 아래쪽의 메뉴를 이용하여 밝기, 색상, 크기를 조정하거나 자르기, 이미지 삽입하기 등 다양한 효과를 줄 수 있다. 이미지 편집이 끝나면 저장 버튼을 누른다.



④ 동영상을 편집하는 방법을 안다.
① 포토 스케이프를 실행하여 'GIF 애니메이션' 아이콘을 선택하거나 실행창 맨 위의 탭에서 'GIF 애니메이션'을 선택한다.



② 사진 편집과 같은 방법으로 원하는 이미지를 불러온다. 동영상에 들어가는 차례로 드래그하면 화면의 위쪽에 이미지 목록이 생성된다.



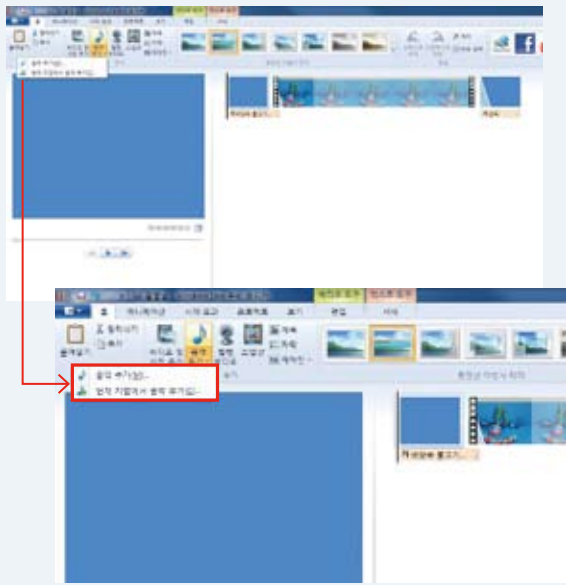
③ 화면 오른쪽의 메뉴에서 크기, 전환 효과, 표시 시간 등을 수정할 수 있다. 편집이 끝나면 저장 버튼을 눌러 동영상을 저장한다.



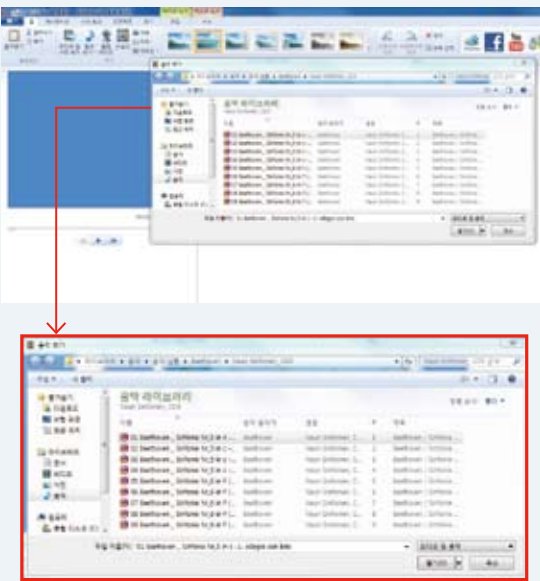
- 포토 스케이프(Photoscape)를 이용한 GIF 애니메이션을 단순한 움직임만을 강조하고 싶을 때 사용한다.
- 대사나 배경 음악을 넣기 위해서는 라이브 무비 메이커를 활용한다.

라이브 무비 메이커에서 배경 음악 넣기

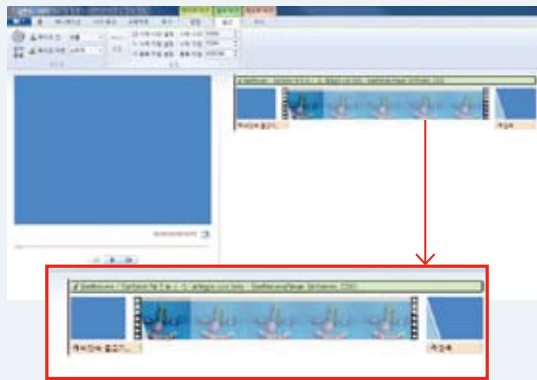
1. 홈-[음악 추가]를 클릭하여 음악을 불러온다.



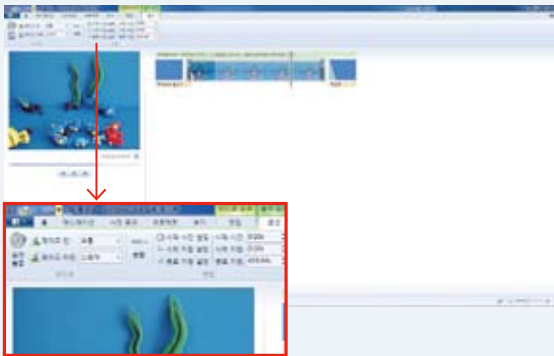
2. [음악 추가]는 음악을 불러와 처음부터 배치하는 것이고, [현재 지점에서 음악 추가]는 음악을 불러와 편집 커서가 있는 곳부터 삽입되는 것을 말한다.



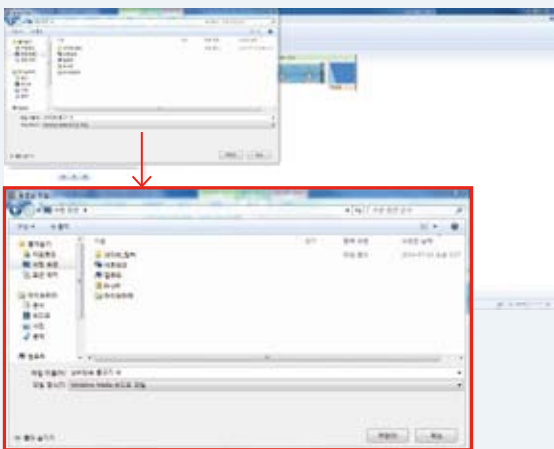
3. 불러온 음악을 마우스 커서를 적절한 위치에 두고 움직이며 편집한다.



4. 음악 도구-[옵션] 메뉴에서 페이드인(음악 소리가 점점 커지게), 페이드아웃(음악 소리가 점점 작아지게)을 설정한다.



5. [동영상 저장]-[컴퓨터용]을 클릭하여 저장하고 싶은 위치를 지정해 저장한다.



정리하기

- ㉠ 제작한 애니메이션을 학급 누리집에 올려 상영해 본다.
- ㉡ 작품에서 잘된 점과 보완할 점을 이야기한다.
- ㉢ 작품 제작 과정에서 새롭게 알게 된 점을 이야기해 본다.

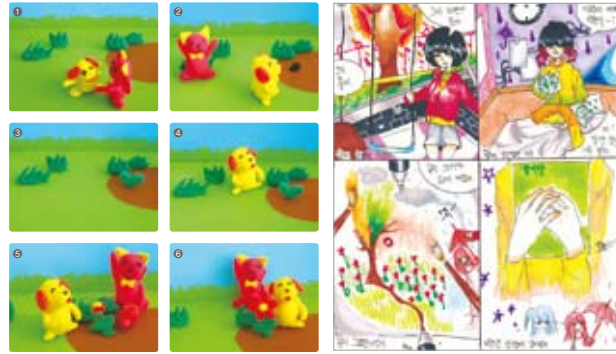


서로의 작품 감상하기

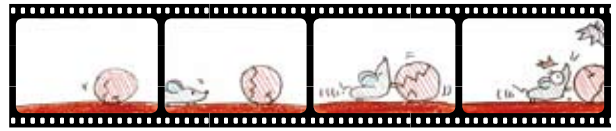
★ 서로의 작품에서 표현 방법과 표현 효과를 찾아봅시다.

감상 관행

- ① 작품 제작을 위하여 사용한 재료와 표현 방법을 설명해 보세요.
- ② 작품에서 표현 효과가 높은 부분을 찾아 이야기해 보세요.
- ③ 작품에서 수정하고 싶은 부분을 찾아 이야기해 보세요.



▲ 양서영, 이나현, 김원주(학생 협동 작품) 숲 속의 친구들(컬러 클레이/ 41×30cm) ▲ 유나경(학생 작품) 일기장에 남아 있는 기억(종이에 자카, 펜/ 23×21cm)



▲ 양현진(학생 작품) 꿈틀꿈틀(종이, 사인펜, 색연필/각 19×23.5cm)



스스로 평가하기

- ① 왜임 만화와 애니메이션의 종류와 특징을 설명해 보세요.
- ② 표현 자신이 제작한 만화와 애니메이션의 제작 방법을 이야기해 보세요.
- ③ 감상 감상 작품에서 표현 효과가 높은 부분을 찾아 표현 방법을 이야기해 보세요.



서로의 작품 감상하기

교과서 140쪽

수업 목표	• 서로의 작품을 감상하며 표현 방법과 표현 효과를 찾는다.
평가 기준	• 서로의 작품을 감상하여 표현 방법과 표현 효과를 찾을 수 있는가?
평가 방법	• 관찰법, 토론법
준비물	• 교사: 참고 사진 작품, 감상 학습지 • 학생: 자신의 감상 작품, 필기도구



지도상의 유의점

- 자신이 제작한 작품과 연계하여 미흡했던 점에 대한 해결 방식을 모색해 보도록 안내한다.



교수·학습 과정

들어가기

1. 만화와 애니메이션의 제작 경험 이야기하기

- T: 만화와 애니메이션을 직접 제작해 보니 어떤가요?
- S: 다양한 구성 요소를 활용한 만화가 더 멋졌어요.
- S: 점토의 동작을 변화시키며 촬영하기가 쉽지 않았어요.
- T: 서로의 작품에서 표현 방법과 표현 효과를 찾아봅시다.

정개하기

1. 서로의 작품 감상하기

- T: 감상 관점을 생각하며 감상 작품을 감상하여 봅시다.
- S: '숲 속의 친구들'은 컬러 클레이를 이용하여 동작을 바꾸며 사진 촬영한 뒤 동영상으로 편집하였어요. 점토로 만든 꽃, 풀 등의 효과가 좋고 색감도 예쁘지만 배경과 주인공의 크기를 서로 어울리도록 조정했다면 더 좋았을 거예요.
- S: '일기장에 남아 있는 기억'은 네 컷의 연속 만화에요. 색이 선명하게 표현되었고 여러 말풍선과 지문이 효과적으로 사용되었어요. 칸과 칸 사이를 비우면 답답해 보이지 않을 거예요.
- S: '꿈틀꿈틀'은 연속 동작을 각각의 종이에 그린 다음 사진 촬영하여 동영상으로 편집하였어요. 동작의 변화를 간단하고 분명하게 드러냈지만, 미세한 변화를 나타낸 그림을 더 그렸다면 동작이 훨씬 자연스러웠을 거예요.
- T: 자신의 작품에 대해 같은 관점으로 이야기해 봅시다.
- S: (자신의 작품에 관해 이야기한다.)

정리하기

- ㉠ 감상 활동을 통해 새롭게 안 사실을 정리한다.
- ㉡ '스스로 평가하기'를 중심으로 단원 내용을 정리한다.



스스로 평가하기

- 만화와 애니메이션의 종류와 특징을 설명해 보세요.
 - ➔ 지도서 305쪽, 308쪽 내용을 참고한다.
- 자신이 제작한 만화와 애니메이션의 제작 방법을 이야기해 보세요.
 - ➔ 종이에 연속 장면을 그려 사진으로 찍어 만드는 종이 애니메이션을 만들었다.
- 감상 작품에서 표현 효과가 높은 부분을 찾아 표현 방법을 이야기해 보세요.
 - ➔ '꿈틀꿈틀'에서는 생쥐가 꿈틀꿈틀 거리며 알에게 다가 가서 알이 깨어지는 과정의 이야기를 연속적으로 이어 지게 표현하였다.



만화와 애니메이션 세상 속으로



수행평가
활동 예시안



준비물

교사

다양한 네 컷 만화
참고 자료

학생

활동지, 필기도구,
색연필, 사인펜 등
표현을 위한
다양한 재료



평가 방법

관찰법, 실기 평가



연속 만화 그리기

교과서 137쪽

만화 이어 그려 완성하기

____ 학년 ____ 반 이름 _____

- 주어진 만화의 빈 곳을 채워 넣어 이야기를 완성해 봅시다.



출처 - 움비처럼 147화 '과거로 돌아가는 법'

※ 필요하다면 칸을 더 그려 이야기를 꾸며도 좋습니다.



애니메이션의 보물 창고, 애니메이션 박물관



우리나라에서 유일한 <애니메이션 박물관>은 강원도 춘천시에 2003년 10월 1일에 개관을 하였다. 1층에서는 애니메이션의 기원과 탄생 및 발전, 애니메이션의 종류, 제작 기법, 제작 과정, 애니메이션 관련기기 발달사, 한국 애니메이션의 역사를 볼 수 있고, 2층은 북한관, 춘천관, 미국관, 일본관, 유럽관, 아시아를 포함한 기타 지역관으로 꾸며 세계 각국의 애니메이션 경향을 알아볼 수 있으며, 체험 시설도 갖추고 있다.

이곳에서는 약 5만 점의 애니메이션 관련 소장품을 보유하고 있는데, 1800년대 환등기와 슬라이드, 1960년대 가스 영사기, 최초의 장편 애니메이션 '홍길동'(1967)을 찍은 카메라, '호피와 차돌 바위'(1967)와 '금박쥐'(1968), '전자 인간 337', '로봇 태권 V' 시리즈 등 80여 점의 프린트 필름, '로봇 태권 V'와 '황금 날개'의 친필 원고, 최초의 인형 애니메이션인 '홍부와 놀부'(1967) 비디오 및 시나리오, 각종 포스터와 캐릭터 인형 등 애니메이션의 원리와 발달사, 국내 애니메이션 자료, 세계 애니메이션에 관한 자료가 많다.



홍길동(장편 애니메이션/1967년 작)



홍부와 놀부(인형 애니메이션/1967년 작)



로봇 태권 V(로봇 애니메이션/1976년 작)

'홍길동'은 우리나라의 최초의 애니메이션으로 민중들의 편에 서서 탐욕스러운 관리들을 응징하는 조선 시대 의적의 이야기를 담은 작품이다.

'홍부와 놀부'는 우리나라 최초의 스톱 모션 애니메이션이자 최초의 인형극 애니메이션으로 홍부를 찾아 온 제비나, 홍부 식구들의 낡은 옷가지들까지 섬세하게 나타내었다.

'로봇 태권 V'는 70년대 한국에서 제작되었던 로봇 애니메이션으로, 주인공 훈이의 태권도 발차기와 연속 동작이 70년대 수준이라고 보기 힘들 정도로 매우 정밀하고 사실적으로 그려졌다.